



ภาพตัวแทนของผีในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์  
กรณีศึกษารายการคืนพुरुหมุดฟ้าห่ม

โดย

ธนรัตน์ เลิศลิขิตศิลป์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
วารสารศาสตรมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาสื่อสารศึกษา  
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
ปีการศึกษา 2566



Representation of ghosts in online horror storytelling programs  
A case study of the “Wednesdaynight”

BY

MR. TANARAT LERTLIKITSILAPA

A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS  
FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARTS  
PROGRAM IN COMMUNICATION STUDIES  
FACULTY OF JOURNALISM AND MASS COMMUNICATION  
THAMMASAT UNIVERSITY  
ACADEMIC YEAR 2023

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

วิทยานิพนธ์

ของ

ธนรัตน์ เลิศลิขิตศิลป์

เรื่อง

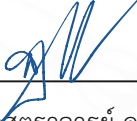
ภาพตัวแทนของผีในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์ กรณีศึกษารายการคืนพุทธรูปผ้าห่ม

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร


วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารศึกษา)

เมื่อวันที่ 19 กรกฎาคม พ.ศ. 2567


ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
( รองศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน )


กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

  
( รองศาสตราจารย์ ดร.กำจร หลุยยะพงศ์ )


กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
( ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรชัย ฉันทวิเศษลักษณ์ )

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

  
( ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริชัย อรรคอุดม )

คณบดี

  
( ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ปันทรานวงศ์ )

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ภาพตัวแทนของผีในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์ กรณีศึกษารายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม
ชื่อผู้เขียน	ธนรัตน์ เลิศลิขิตศิลป์
ชื่อปริญญา	วารสารศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	สาขาสื่อสารศึกษา คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ ดร.กำจร หลุยยะพงศ์
ปีการศึกษา	2566

### บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “ภาพตัวแทนของผีในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์ กรณีศึกษา รายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการประกอบสร้างความหมายผีของรายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม ศึกษาการสร้างภาพตัวแทนผีของรายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม และศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อ การประกอบสร้างความหมายผีของรายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ แบ่ง ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์การสร้างความหมายของผี ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ภาพ ตัวแทนของผีในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์ กรณีศึกษารายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม และส่วนที่ 3 การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อ การสร้างความหมายของผี

ผลการวิจัยพบว่า การสร้างความหมายของผีถูกสร้างผ่านรูปแบบรายการคืนพुरुมุดผ้า ห่มที่มีผู้ผลิตเป็นกลุ่มวัยรุ่น ส่งผลให้ความหมายของผีที่รายการสร้างออกมาเป็นลักษณะของรายการผี แบบสนุกสนานแม้ว่าจะเป็นรายการผีก็ตามแต่กลับไม่ได้ดูน่ากลัว ซึ่งมีความแตกต่างกับรายการผี แบบเดิมบนสื่อเก่า

ภาพตัวแทนผีของรายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม พบว่า มีภาพตัวแทนผีอยู่ 3 แบบ ได้แก่ ภาพ ตัวแทนผีร้าย ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ และภาพตัวแทนผีดี โดยภาพตัวแทนผีที่ปรากฏมากที่สุด คือ ภาพตัวแทนผีร้าย ซึ่งผีร้ายนั้นมักจะเป็นผู้หญิง ลักษณะเป็นมนุษย์แต่จะมีความสยดสยอง ปรากฏตัว เวลากลางคืน ในสถานที่ที่มีแสงไฟและผู้คนพลุกพล่าน มีอากัปกริยาผิดจากมนุษย์ รวมถึงข่มขู่ และ ทำร้ายมนุษย์ โดยมนุษย์ที่เจอภาพตัวแทนผีร้ายจะตกใจหวาดกลัว วิงหนีเอาตัวรอด หรือไม่สามารรถ ทำอะไรได้จนถูกฆ่า ภาพตัวแทนผีร้ายนั้นมีจุดประสงค์ในการหลอกหลอนและเอาชีวิตมนุษย์ เหตุผลที่ ภาพตัวแทนผีร้ายยังคงเป็นผี เพราะติดที่ไปจากที่ที่ตายไม่ได้ มีแหล่งที่มาของเรื่องจากเรื่องจริงของ คนที่เจอผีมากับตัว เรื่องถูกเล่าด้วยมุมมองแบบสัพพัญญู มีทั้งโครงเรื่องแบบเส้นตรงและซับซ้อน

ในส่วนของปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการสร้างความหมายผี พบว่ามี 5 ปัจจัย ได้แก่ 1. ขนบความเป็นผี คือ ผีในรายการยังมีความคล้ายคลึงกับผีไทยแบบดั้งเดิม แต่ก็ยังปรากฏเนื้อหาผีที่วัยรุ่นสร้างขึ้นมา โดยจะเป็นสิ่งที่วัยรุ่นสนใจหรือเป็นเรื่องผีจากชีวิตประจำวันของวัยรุ่น 2. ผู้ผลิตที่เป็นวัยรุ่น คือ รายการคืนพุมุดผ้าห่มมีเนื้อหาแบบวัยรุ่น และยังมีรูปแบบรายการที่มีความเป็นวัยรุ่น 3. Platform สื่อใหม่ ส่งผลให้รายการคืนพุมุดผ้าห่มได้แสดงความเป็นตัวเองออกมาได้เต็มที่ในแบบของวัยรุ่นที่เน้นความสนุกสนาน และความเป็นกันเอง ความตลก อีกทั้งมีช่วงเล่นเกมตอบคำถาม 4. Form of Genre ส่งผลต่อด้านรูปแบบรายการ โดยรายการคืนพุมุดผ้าห่มมีการหยิบโครงของรายการสนทนาแบบดั้งเดิมมาดัดแปลงและใส่ความเป็นวัยรุ่นเข้าไป และ 5. ระบบธุรกิจ ส่งผลกระทบต่อรูปแบบรายการในเรื่องของลำดับเวลาของรายการและยังส่งผลในด้านเนื้อหาของรายการ

**คำสำคัญ :** รายการคืนพุมุดผ้าห่ม, ภาพตัวแทนผี, วัยรุ่น, การประกอบสร้างความหมายผี, สื่อใหม่

Thesis Title	Representation of ghosts in online horror storytelling programs A case study of the “Wednesdaynight”
Author	Tanarat Lertlikitsilapa
Degree	Master od Arts
Program in/Faculty/University	Communication Studies Faculty of Journalism and Mass Communication Thammasat University
Thesis Advisor	Assoc. Prof. Dr. Kamjohn Louiyapong Ph.D.
Academic Year	2023

### Abstract

Research on "Representation of Ghosts in Online Horror Storytelling Shows "A Case Study of the Wednesdaynight Program" aims to study the composition of the ghost meaning of the Wednesdaynight program. The study of the creation of ghost representations of the Wednesdaynight program and the factors that affect the composition of the ghost meaning of the Wednesdaynight program using a qualitative research methodology are divided into 3 parts: Part 1: Analysis of the creation of the meaning of ghosts; Part 2 : Analysis of Ghost Representations in Online Horror Storytelling Programs Case Study of the Wednesdaynight Program and Part 3: Analysis of Factors Affecting the Creation of the Meaning of Ghosts

The results showed that the creation of the meaning of ghosts was created through the form of a list of Wednesdaynight produced by a group of teenagers. As a result, the meaning of ghosts created by the show is the appearance of a fun ghost show, even though it is a ghost show, but it does not look scary. This is different from the traditional ghost programs on the old media.

The ghost representation of the Wednesdaynight program found that there are 3 types of ghost representations: the evil ghost representation, the medium ghost representation, and the good ghost representation. It is human in appearance but will be terrifying, appearing at night. In places with lights and crowded people, there are wrong behaviors from humans, including threatening and attacking humans. The image

of the evil spirit representative is intended to haunt and take human life. The reason why the image of the evil ghost representative is still a ghost is because it is stuck in a place where it cannot die. There is a source of the story from the true story of a person who encounters a ghost with him. The story is told from an omniscient perspective, with both linear and complex storylines.

In terms of factors that affect the creation of the meaning of ghosts, it was found that there are 5 factors: 1. Ghost customs, which are ghosts in the show are still similar to traditional Thai ghosts, but there is still ghost content created by teenagers, which is what teenagers are interested in or ghosts from the daily life of teenagers, 2. Teenage producers, which are the program of Wednesdaynight with teenage content and also have a program format with adolescence. 3. New media platform, the program Wednesdaynight has fully expressed itself in the way of teenagers who emphasize fun and friendliness. 4. Form of Genre affects the format of the program, where the program takes the structure of a traditional talk show and adapts it and puts a sense of youth into it, and 5. Business system affects the format of the program in terms of the chronology of the program and also affects the content of the program.

**Keywords :** Wednesdaynight List, Ghost Representation, Teenagers, Ghost Meaning, New Media

### กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีโอกาสสำเร็จลุล่วงไปได้หากขาดความเมตตา การคอยชี้แนะจาก รองศาสตราจารย์ ดร.กำจร หลุยยะพงศ์ ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่กรุณาเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา คอยให้คำแนะนำ ตรวจสอบความเรียบร้อย ชี้แนะแนวทางการแก้ไข และเสียสละเวลาอันมีค่า ทำให้ผู้วิจัยสามารถทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้

ขอขอบพระคุณประธานและกรรมการสอบทุกท่าน อันได้แก่ รศ.ดร.สมสุข หินวิมาน ผศ.ดร.พรชัย ฉันทวีเศษลักษณ์ และ ผศ. ดร.อริชัย อรรถอุดม ที่ให้เกียรติเป็นประธาน และกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และคอยให้คำแนะนำ ข้อเสนอแนะในมุมมองต่าง ๆ

ขอบคุณครอบครัว ที่คอยเป็นผู้สนับสนุน และคอยให้กำลังใจ ดูแลผู้วิจัยเสมอมา ทำให้ผู้วิจัยมีกำลังใจในการศึกษา

ท้ายที่สุดนี้ ขอขอบคุณมหาวิทาลัยธรรมศาสตร์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน สาขาสื่อสารศึกษา ที่ทำให้ได้พบกับองค์ความรู้ใหม่ ๆ และมิตรภาพที่ดีจากเพื่อน ๆ ทุกคน ที่คอยเป็นแรงผลักดัน คอยช่วยเหลือ และให้กำลังใจที่ดี ทำให้การเรียนรวมถึงการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้สามารถสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ธนรัตน์ เลิศลิขิตศิลป์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(3)
กิตติกรรมประกาศ	(5)
สารบัญตาราง	(9)
สารบัญภาพ	(11)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.2 ปัญหานำวิจัย	9
1.3 วัตถุประสงค์	9
1.4 วิธีการศึกษา	9
1.5 ขอบเขตและข้อจำกัดของงานวิจัย	9
1.6 นิยามศัพท์	10
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	12
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎี	13
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี	13
2.2 แนวคิดการเล่าเรื่อง	17
2.3 แนวคิดรายการ Talk Show	21
2.4 แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน	24
2.5 แนวคิดวัฒนธรรมย่อยและวัยรุ่น	28
2.6 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่	30
2.7 รายงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	36
2.8 กรอบแนวคิดการวิจัย	41

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	42
3.1 ประชากร	42
3.2 กลุ่มตัวอย่าง	42
3.3 การรวบรวมข้อมูล	43
3.4 เกณฑ์ในการวิเคราะห์	43
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	46
4.1 การวิเคราะห์รูปแบบรายการ	46
4.1.1 ชื่อเรื่อง	50
4.1.2 ผู้ดำเนินรายการ	50
4.1.3 อุปกรณ์ในรายการ	53
4.1.4 ช่วงของรายการ	57
4.1.5 วิธีดำเนินรายการ	61
4.1.6 ขั้นตอนการดำเนินเรื่อง	63
4.1.7 เสียงแสงสีภาพประกอบเรื่องเล่า	65
4.1.8 สิ่งที่ปรากฏภายในวิดีโอ	70
4.2 การเล่าเรื่องและภาพตัวแทนของผี	74
4.2.1 ภาพตัวแทนผีร้าย	75
4.2.2 ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	99
4.2.3 ภาพตัวแทนผีดี	115
4.2.4 เปรียบเทียบการวิเคราะห์ภาพตัวแทนผี	120
4.3 ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อกรอบสร้างความหมายผี	134
4.4 สรุป	140
บทที่ 5 อภิปรายผล	148
5.1 สรุปผลการวิจัย	148
5.1.1 การประกอบสร้างความหมายผีของรายการคืนพุทธมุตผ้าห่ม	148
5.1.2 การสร้างภาพตัวแทนผีของรายการคืนพุทธมุตผ้าห่ม	150
5.1.3 ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อกรอบสร้างความหมายผี ของรายการคืนพุทธมุตผ้าห่ม	152

5.2 อภิปรายผล	155
5.2.1 กระบวนการประกอบสร้างความหมายและกลยุทธ์การประกอบสร้าง ความหมายของผีในรายการคินพูมุดผ้าห่ม	155
5.2.2 การเล่าเรื่องผีจากอดีตสู่สื่อใหม่ในรายการคินพูมุดผ้าห่ม	158
5.2.3 ภาพตัวแทนผีในทัศนะวัยรุ่น	164
5.2.4 เหตุผลที่ผียังคงมีตัวตนในโลกปัจจุบัน	172
5.3 ข้อเสนอแนะ	174
รายการอ้างอิง	175
ประวัติผู้เขียน	180



## สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 ตารางสรุปเอกลักษณ์ของรายการคีนพุมุดผ้าห่ม	73
4.2 ตารางเรื่องเล่าที่ปรากฏภาพตัวแทนผีร้าย	75
4.3 ตารางสรุปลักษณะของภาพตัวแทนผีร้าย	77
4.4 ตารางสรุปเวลาและสถานที่ในการปรากฏตัวของภาพตัวแทนผีร้าย	79
4.5 ตารางสรุปพฤติกรรมของภาพตัวแทนผีร้าย	81
4.6 ตารางสรุปปฏิกริยาของคนที่มีต่อผีของภาพตัวแทนผีร้าย	82
4.7 ตารางสรุปจุดประสงค์ในการปรากฏตัวของภาพตัวแทนผีร้าย	83
4.8 ตารางสรุปเหตุผลที่ยังคงเป็นผีของภาพตัวแทนผีร้าย	84
4.9 ตารางสรุปมุมมองและแหล่งที่มาของเรื่องเล่าของภาพตัวแทนผีร้าย	85
4.10 ตารางสรุปโครงเรื่องแบบเรียงเป็นเส้นตรงของภาพตัวแทนผีร้าย	86
4.11 ตารางโครงเรื่องแบบซับซ้อน “เรื่องปีศาจเซงโกคุ”	92
4.12 ตารางโครงเรื่องแบบซับซ้อน “เรื่องเรียวเมง สีคุนะ”	93
4.13 ตารางโครงเรื่องแบบซับซ้อน “เรื่องเดินป่ากับรุ่นพี่”	96
4.14 ตารางสรุปโครงเรื่องเชิงปริมาณของภาพตัวแทนผีร้าย	97
4.15 ตารางสรุปภาพรวมของภาพตัวแทนผีร้าย	98
4.16 ตารางเรื่องเล่าที่ปรากฏภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	99
4.17 ตารางสรุปลักษณะของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	100
4.18 ตารางสรุปเวลาและสถานที่ในการปรากฏตัวของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	101
4.19 ตารางสรุปพฤติกรรมของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	103
4.20 ตารางสรุปปฏิกริยาของคนที่มีต่อผีของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	104
4.21 ตารางสรุปจุดประสงค์ในการปรากฏตัวของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	105
4.22 ตารางสรุปเหตุผลที่ยังคงเป็นผีของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	105
4.23 ตารางสรุปมุมมองและแหล่งที่มาของเรื่องเล่าของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	106
4.24 ตารางสรุปโครงเรื่องแบบเรียงเป็นเส้นตรงของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	107
4.25 ตารางโครงเรื่องแบบซับซ้อน “เรื่องลุ่มสลาย”	111
4.26 ตารางโครงเรื่องแบบซับซ้อน “เรื่องผีที่ฟาโรห์”	113
4.27 ตารางสรุปโครงเรื่องเชิงปริมาณของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	114
4.28 ตารางสรุปภาพรวมของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	115
4.29 ตารางโครงเรื่องแบบซับซ้อน “เรื่องเดินป่ากับรุ่นพี่”	118

### สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.30 ตารางสรุปภาพรวมของภาพตัวแทนที่ดี	119
4.31 ตารางเปรียบเทียบลักษณะของผี	120
4.32 ตารางเปรียบเทียบเวลาและสถานที่ในการปรากฏตัวของผี	121
4.33 ตารางเปรียบเทียบพฤติกรรมของผี	121
4.34 ตารางเปรียบเทียบปฏิกิริยาของคนที่มีต่อผี	122
4.35 ตารางเปรียบเทียบจุดประสงค์ในการปรากฏตัว	122
4.36 ตารางเปรียบเทียบเหตุผลที่ยังคงเป็นผี	123
4.37 ตารางเปรียบเทียบมุมมองและแหล่งที่มาของเรื่อง	123
4.38 ตารางเปรียบเทียบโครงเรื่องแบบเรียงเป็นเส้นตรง	124
4.39 ตารางเปรียบเทียบโครงเรื่องแบบซับซ้อนภาพตัวแทนผีร้าย	125
4.40 ตารางเปรียบเทียบโครงเรื่องแบบซับซ้อนภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	126
4.41 ตารางโครงเรื่องแบบซับซ้อนภาพตัวแทนผีดี	127
4.42 ตารางสรุปเปรียบเทียบภาพตัวแทนผีตามเกณฑ์การวิเคราะห์	128
4.43 ตารางปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อรายการ	134

## สารบัญญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 บรรยากาศการจัดรายการเดอะ ซีเอก	2
1.2 บรรยากาศการจัดรายการเดอะ โกสต์ เรดิโอ	3
1.3 การจัดแสงและองค์ประกอบภาพของรายการคนอวดผี	4
1.4 พิธีกรรายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม ฮิสระ ฮาตะ มิ่งบุญ ฮาตะ และปรีโรจย์ เกษมศาสตร์ อดีตสมาชิก VRZO	6
4.1 “ต้นกล้า” พิธีกรรายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม	47
4.2 “จอร์จ” พิธีกรรายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม	47
4.3 “จ๊อบ” พิธีกรรายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม	48
4.4 “เจง” พิธีกรรายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม	48
4.5 พิธีกรทั้ง 3 คนขณะเล่าเรื่องหัววัว	50
4.6 การสลับตัวพิธีกรที่เป็นคนเล่าเรื่อง	51
4.7 การสลับตัวพิธีกรคนนั่งฟังจาก “จาร์จ” เป็นพิธีกรที่ชื่อ “จ๊วย”	51
4.8 การลดพิธีกรในรายการ	52
4.9 แขกรับเชิญกำลังเล่าเรื่อง	52
4.10 อุปกรณ์เกี่ยวกับผีในรายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม	54
4.11 อุปกรณ์ที่พบเห็นได้ในรายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม	55
4.12 ข้าวผัดเบคอนในรายการที่ไม่มีความเกี่ยวกับผี	56
4.13 การเปิดตัวอย่างภาพยนตร์ในรายการช่วงพักเบรก	57
4.14 การเล่นเกมตอบคำถามในช่วงพักเบรก	59
4.15 ช่วง Geng’s Talk ในรายการช่วงพักเบรก	60
4.16 พิธีกรหลักกำลังคุยโทรศัพท์กับ Grab ระหว่างเล่าเรื่อง	64
4.17 ตัวอย่างตัวอักษรและสีของตัวอักษรที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอ	66
4.18 ภาพวาดของปีศาจปาซุซุ	67
4.19 ภาพของจดหมายที่ถูกส่งมาที่บ้านของตัวละครในเรื่อง	67
4.20 ภาพประกอบของศาลเจ้าคิฟูเนะ โอคุมิยะที่ตัวละครในเรื่องไป	68
4.21 ภาพบริเวณบันไดที่พิธีกรเจอผี	68
4.22 ภาพจากวิดีโอประกอบเรื่องเล่าที่ปรากฏมือผี	69
4.23 ภาพจากวิดีโอที่ศาลเจ้าคิฟูเนะ โอคุมิยะที่ตัวละครในเรื่องไป	69
4.24 ภาพตัวอย่างสิ่งที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอในรายการ	70

**สารบัญภาพ (ต่อ)**

ภาพที่	หน้า
4.25 ภาพสิ่งปรากฏอยู่บนหน้าจอในรายการตอนที่มีผู้สนับสนุน	71
4.26 ภาพตัวอย่างการมองกล้องของพิธีกร	138
4.27 ภาพการจัดองค์ประกอบภาพแบบเว้นพื้นที่ว่าง	139
5.1 แผนภาพอธิบายการพัฒนาการเล่าเรื่องผีในแต่ละสื่อจากอดีตถึงปัจจุบัน	159



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1.1 ที่มาและความสำคัญ

ประเทศไทยเป็นประเทศเกษตรกรรมที่มีการพึ่งพาอาศัยธรรมชาติเป็นหลัก จึงมีความเชื่อเรื่องผี สิ่งลี้ลับเหนือธรรมชาติแฝงฝังอยู่ในสังคมไทย และความเชื่อเรื่องผี รวมถึงสิ่งลี้ลับเหนือธรรมชาติยังเป็นชุดความคิดหลักในช่วงเวลานั้นอีกด้วย เนื่องจากมนุษย์นั้นมักจะกลัวสิ่งที่หาคำตอบไม่ได้ สิ่งที่ไม่รู้โดยสังคมในอดีตเมื่อเกิดเหตุการณ์สิ่งเหนือธรรมชาติต่าง ๆ ขึ้น อย่างการที่พายุเข้า ฟ้าผ่า ฟ้าร้อง หรือแห้งแล้ง ผู้คนจะคิดว่าเป็นสิ่งที่เกิดจากสิ่งเหนือธรรมชาติอย่าง ผี เทวดา หรือเทพารักษ์ เพราะสิ่งใด เหตุการณ์ใดที่มีความผิดปกติและหาคำตอบกับเหตุการณ์นั้นไม่ได้ ผู้คนสมัยนั้นจะมีความคิดว่าสิ่งนั้นคือ ผี หรือเป็นการกระทำของผี แต่ถ้าสิ่งนั้นผู้คนเกิดความกระจ่างรู้และหาคำตอบได้แล้ว สิ่งนั้นจึงไม่ใช่ผีหรือเป็นการกระทำของผี (เสถียรโกเศศ, 2495) ดังนั้นชุดความคิดเกี่ยวกับผี คนจึงมองว่าผีนั้นมีอำนาจมากที่สามารถควบคุมสิ่งต่าง ๆ ได้ มีทั้งให้คุณและให้โทษแก่ผู้คน ด้วยเหตุนี้ชุดความคิดเกี่ยวกับผีในสมัยก่อนจึงถูกถ่ายทอดส่งต่อผ่านเรื่องเล่า ตำนานความเชื่อต่าง ๆ ที่มีความเชื่อมโยงกับธรรมชาติ เช่น ความเชื่อเรื่องผีนางไม้ ผีป่า ผีเจ้าที่ เทวดา หรือเทพารักษ์ เป็นต้น จนกลายเป็นความเชื่อของผู้คน แต่เมื่อยุคสมัยได้มีการเปลี่ยนแปลงไป เทคโนโลยี วิทยาศาสตร์ รวมถึงกระแสโลกาภิวัตน์ได้เข้ามาทำให้ประเทศไทยมีการพัฒนาจากสังคมเกษตรกรรม กลายเป็นสังคมอุตสาหกรรม แต่ทว่าความเชื่อเรื่องผียังคงมีการสืบทอดและแฝงฝังอยู่ในสังคมไทย แต่มีการเปลี่ยนรูปแบบจากตำนานผี เรื่องเล่าผี มาเป็นสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ด้วยเทคโนโลยีด้านสื่อที่มีความพัฒนามากขึ้นอย่าง เพลงที่เกี่ยวกับผี รายการผีทางวิทยุ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่อละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ที่เป็นสื่อที่มีการนำเสนอภาพของผีออกมาในจำนวนมาก และเป็นสื่อที่นำเสนอภาพของผีได้น่ากลัว สดุดยอ เนื่องจากมีทั้งภาพและเสียงในการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความกลัว ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง “นางนาก” ที่มีการหยิบยกตำนาน แม่นาคพระโขนงขึ้นมาทำเป็นภาพยนตร์ ซึ่งจากตัวอย่างนางนากนั้นเป็นการแสดงให้เห็นถึงการขยับจากความเชื่อหรือตำนานเรื่องผีแต่เดิมมาสู่สื่ออย่างภาพยนตร์

ผีที่ปรากฏอยู่บนสื่อโดยส่วนใหญ่มักจะมีภาพที่น่ากลัว หลอกหลอน ทำร้ายผู้คน มีความอาฆาต อย่างเช่นผีที่ปรากฏในภาพยนตร์ มักจะมีการแต่งกายที่ไม่สวมเสื้อผ้า หรือมีคราบเลือดติดอยู่ที่เสื้อผ้า และในส่วนของกริยาท่าทางมักจะไร้อารมณ์ความรู้สึก มีน้ำเสียงที่กรีดร้องโหยหวน แสดงออกถึงความเจ็บปวดและโกรธแค้น อีกทั้งลักษณะของร่างกายที่มักจะสูงผิวดำกมมนุษย์ทั่วไป นับว่าตูดร้ายแค้นกร้าว มีสีผิวที่ซีด (ฉัตรญาณันท์ ทวีทูน, 2555) ผียังมีความดุร้ายหมายเอาชีวิตหลอก

หลอน รวมถึงแสดงตนว่าเป็นชนกลุ่มน้อยหรือผีที่แสดงตนเรื่องเพศ (จิตติพร บุญพูล, 2561) เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “นางนาก” ที่มีการถ่ายทอดภาพความน่ากลัวของ นางนาก ที่ยึดติดกับคนรัก จึงไม่ยอมไปไหนและหลอกหลอนผู้คนที่เข้ามาขัดขวางความรักของเธอ ด้วยเหตุนี้ผู้คนจึงเกิดภาพจำเกี่ยวกับผีว่าผีมีความน่ากลัว วนเวียนอยู่กับที่ เป็นสิ่งชั่วร้ายจากการที่สื่อเป็นผู้นำเสนอภาพของผีออกมาเช่นนั้น

เฉกเช่นเดียวกับสื่อวิทยุ อย่างรายการ “เดอะ ช็อก” และ “เดอะ โกสต์ เรดิโอ” ที่มีการนำเสนอผีให้ออกมาน่ากลัว เนื่องจากรูปแบบรายการมีการแนะนำตัวผู้เล่าที่โทรศัพท์เข้ามาในรายการ เช่น ชื่อ อายุ ที่อยู่ ระดับการศึกษา สิ่งเหล่านี้ส่งผลให้เรื่องผีที่กำลังจะถูกเล่าน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น เนื่องจากสามารถอ้างอิงข้อมูลจากผู้เล่าได้ว่าเรื่องดังกล่าวเกิดขึ้นจริง รวมถึงตอนท้ายของแต่ละเรื่องเล่าพิธีกรจะมีการสอดแทรกข้อคิดเตือนใจที่เป็นประโยชน์ หรือเป็นอุทาหรณ์สอนใจให้แก่ผู้ชม และผีที่อยู่ในเรื่องเล่าก็แสดงออกถึงความน่ากลัวออกมาด้วยตัวผีเอง เพราะรายการมักจะนำเสนอเรื่องของวิญญาณที่ฆ่าตัวตายแล้วไม่ไปผุดไปเกิด ต้องอยู่ติดกับสถานที่ที่ตายตลอด คอยหลอกหลอนผู้คน อีกทั้งรายการยังมีการโยงเข้ากับพุทธศาสนาเรื่องบาปบุญคุณโทษ (ขวัญแก้ว งามโสภณ, 2561 และ ศิริรัตน์ สมสวัสดิ์, 2563) ยิ่งเป็นการผลิตซ้ำความน่ากลัวให้กับผีในรายการ รวมถึงภาพที่ออกอากาศให้ผู้ชมได้เห็น จะแสดงออกถึงความเป็นทางการเช่นกัน กล่าวคือ ตัวพิธีกรมีการตอบรับผู้เล่าอยู่ตลอด และใช้สีหน้าที่จริงจังแสดงถึงความตั้งใจฟัง เปรียบเสมือนเป็นการสนทนากันระหว่างพิธีกรกับผู้เล่า และในส่วนของบรรยากาศของรายการที่จะเน้นไปที่ความน่ากลัวด้วยฉากพื้นหลังที่เป็นสีดำ มีการจัดไฟที่ไม่ให้สว่างจนเกินไปเพื่อควบคุมบรรยากาศให้เข้ากับเรื่องผี

### ภาพที่ 1.1

บรรยากาศการจัดรายการเดอะ ช็อก



หมายเหตุ. ภาพบรรยากาศการจัดรายการเดอะ ช็อก. จาก Live ฟังสด เดอะช็อก | ฟิป่อง - ต้ม รถชนไม้ | วัน อังคาร ที่ 6 กุมภาพันธ์ 2567 | The Shock 13, 2567, ([https://www.youtube.com/live/sAYxiUPVZ-I?si=m4\\_N83TBSQ760VO1](https://www.youtube.com/live/sAYxiUPVZ-I?si=m4_N83TBSQ760VO1))

## ภาพที่ 1.2

บรรยากาศการจัดรายการเดอะ โกสต์ เรดิโอ



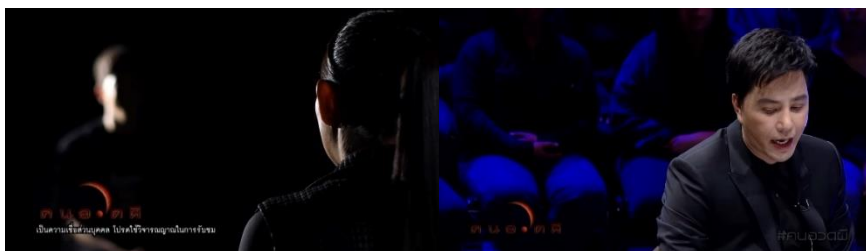
หมายเหตุ. ภาพบรรยากาศการจัดรายการเดอะ โกสต์ เรดิโอ. จาก ฟังสดเดอะโกสต์เรดิโอ 7/10/2566 เรื่องเล่าผีเดอะโกส, 2566, ([https://www.youtube.com/live/K-YI2H9Ngl?si=SvgXglO\\_H0Tu oDjz](https://www.youtube.com/live/K-YI2H9Ngl?si=SvgXglO_H0Tu oDjz))

อีกหนึ่งสื่อที่มีการผลิตซ้ำความน่ากลัวของผีคือ สื่อโทรทัศน์ อย่างรายการ “คนอวดผี” ที่ ฐฐันท์ ฤกษ์พิงดี (2561) กล่าวว่า รายการคนอวดผีมีการประกอบสร้างความน่ากลัว ด้วยกัน 6 วิธี ได้แก่ (1) เรื่องเล่า ที่มีทั้งการเล่าเรื่องด้วยภาพ เป็นช่วงที่นำคลิปผีมาให้ผู้ชมดู ต่อด้วยการเล่าเรื่องด้วยแฮกรับเชิญทางบ้าน บวกกับใช้ผู้เชี่ยวชาญอย่าง ริว จิตสัมพันธ์ ส่งผลเรื่องผีในรายการมีความจริงจังมากยิ่งขึ้น ต่อด้วยการเล่าเรื่องสถานที่ เป็นการออกไปตามหาผีตามสถานที่เฮี้ยนต่าง ๆ ต่อด้วยการเล่าเรื่องของดารารับเชิญ และสุดท้ายการสรุป (2) เหตุการณ์/กิจกรรม รายการใช้บรรยากาศและการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่มาจากความเชื่อ ประเพณี ศาสนา และการทำทาย ส่วนการถ่ายทำในสตูดิโอจะจัดฉากให้ความรู้สึกเหมือนการล้อมวงคุยเกี่ยวกับผีอยู่ใต้ถุนบ้านในสมัยอดีตของไทย (3) ภาพ มีการใช้มุมกล้องแบบเฝ้ามอง (Objective Camera Angle) ให้ผู้ชมติดตามเรื่องราวที่เกิดขึ้น และมุมภาพต่าง ๆ ทำให้รู้สึกน่ากลัว บวกกับการจัดแสงแบบโลว์คีย์ (Low-Key) ภาพส่วนใหญ่จะมีพื้นที่ของเงา มีแสงสว่างเพียงเล็กน้อย รวมถึงจัดองค์ประกอบภาพแบบไม่สมมาตร เหลือพื้นที่ว่างเอาไว้ให้คนจินตนาการ (4) เสียง ได้แก่ เสียงดนตรีประกอบจากเครื่องอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เสียงกระแทก เสียงย่านความถี่ต่ำ เสียงจำลองบรรยากาศ เป็นต้น เสียงบรรยาย เสียงธรรมชาติ เสียงเงียบ ให้อารมณ์ลึกลับ ความหลอน ความกลัว (5) การจัดลำดับเรื่อง โดยเริ่มจากพิธีกรหลีกนำเข้าสู่ช่วงต่าง ๆ ต่อด้วยการเล่าเรื่อง เนื้อหาในรูปแบบต่าง ๆ กิจกรรม ซึ่งพิธีกรหลักจะเป็นผู้ปิดรายการ โดยตลอดช่วงเวลาที่กล่าวมานั้น พิธีกรอีกสองท่านจะทำหน้าที่เสริมให้รายการน่ากลัวและสนุกขึ้น (6) สัญลักษณ์ของรายการคนอวดผี รายการประกอบสร้างความน่ากลัวทั้งความหมายโดยตรงและความหมายแฝง เช่น เสียงบรรยายที่บอกเล่าเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมาว่าต้องการให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัว ข้อความที่เป็นวันจะ

ภาษาที่สามารถเข้าใจได้ในทันที ขณะที่ความหมายแฝง เช่น ฉากที่เป็นกระจก แสดงถึงการแอบดู บรรยากาศความหวัง การแต่งกายของพิธีกรและแขกรับเชิญที่มีสีดำ การจัดภาพแบบเว้นพื้นที่ว่างไว้ให้ผู้ชมจินตนาการว่ามีผียืนอยู่ตรงพื้นที่ว่างนั้น เป็นต้น

### ภาพที่ 1.3

การจัดแสงและการจัดองค์ประกอบภาพของรายการคนอวดผี



หมายเหตุ. ภาพการจัดแสงและการจัดองค์ประกอบภาพของรายการคนอวดผี. จาก คนอวดผี | โจร โขมยศพ | 27 พ.ย. 62 [1/3], 2562, (<https://youtu.be/rRerq5usSy4?si=YNgl89N2u3wo2o4>)

แต่สื่อใหม่ในโลกออนไลน์ กลับนำเสนอมิติที่แตกต่างออกไปจากสื่อข้างต้น โดยผิวนั้น อาจจะได้เน้นไปที่ความน่ากลัว หรือมีจุดประสงค์ในการเอาชีวิตผู้คนเพียงอย่างเดียว ในกรณีของ รายการ “คืนพุทธมุดผ้าห่ม” เป็นรายการเล่าเรื่องสยองขวัญ ทั้งผี พิธีกรรม ความเชื่อต่าง ๆ โดย รายการคืนพุทธมุดผ้าห่มนั้นมีที่มาจากถ่ายทอดสด (live streaming) ของช่อง Rubsarb Production บน YouTube เป็นการเล่าเรื่องผีแบบสด เริ่มออกอากาศเมื่อวันที่ 15 เมษายน พ.ศ.2559 ขณะนั้นใช้ชื่อรายการว่า “โຕ້ะกะใจ แอ่แอ่” ตอนที่ 1 และ ออกอากาศตอนที่ 2 เมื่อวันที่ 24 เมษายน พ.ศ.2559 เมื่อเวลาผ่านไปถึงวันที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2561 ก็ได้มีรายการที่เกี่ยวกับผีรายการใหม่ เกิดขึ้นในช่อง Rubsarb Production นั่นคือรายการ “คืนพุทธ มุดผ้าห่ม” ที่เป็นรายการเล่าเรื่องสยองขวัญ ออกอากาศแบบถ่ายทอดสดบนแอปพลิเคชัน Twitch เป็นแอปพลิเคชัน Live Streaming ที่เน้นหนักไปทางเกม แต่ ณ เวลานั้นทาง Twitch เองต้องการเปิดตลาดมากขึ้น ส่งผลให้มีการเซ็นสัญญากับผู้ผลิตเนื้อหา (content creator) จำนวนมากให้ไปผลิตเนื้อหาบน Twitch ซึ่ง Rubsarb Production ก็เป็นหนึ่งในนั้น ทำให้รายการคืนพุทธมุดผ้าห่มไปออกอากาศบนช่องทางดังกล่าว และ ต่อมาในวันที่ 16 พฤศจิกายน พ.ศ.2562 Rubsarb Production ได้มีการนำวิดีโอบันทึกการถ่ายทอดสดย้อนหลังมาเผยแพร่บน YouTube ช่อง “คืนพุทธ มุดผ้าห่ม [Official]” (RUBSARB. 2559, 2561, 2562.)

รายการคินพูมุดผ้าห่มนั้น เป็นรายการเล่าเรื่องสยองขวัญ ที่เรื่องเล่าภายในรายการจะประกอบด้วยเรื่องผี ที่มีเรื่องผีจากหลากหลายประเทศ ทั้งไทย ญี่ปุ่น อเมริกา ฟิลิปปินส์ ฯลฯ รวมถึงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับคน เช่น เหตุการณ์ฆาตกรรม หรือความเชื่อต่าง ๆ เช่น เรื่องเกี่ยวกับพิธีกรรม เป็นต้น ดำเนินรายการด้วยการเล่าเรื่องของพิธีกร กล่าวคือ พิธีกรจะเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ไม่มีการรับสายจากทางบ้าน โดยตัวรายการจะมีความยาวประมาณ 1 – 3 ชั่วโมง ต่อตอน และในแต่ละตอนจะมีเรื่องเล่าประมาณ 7 – 10 เรื่อง หรือเรียกว่ารายการตอนธรรมดา แต่รายการคินพูมุดผ้าห่มนั้นก็มิตอนพิเศษเช่นกัน อย่าง “คิน HIT” ที่เป็นการรวมเรื่องเล่าจากตอนต่าง ๆ หรือ “คินพู Covid Special” ที่เป็นตอนพิเศษ ในช่วงสถานการณ์โควิด 19 ลักษณะของรายการก็จะต่างออกไป จากการรวมตัว ถ่ายทำในสถานที่เดียว กลายเป็นการรวมตัวผ่านโปรแกรมแชทออนไลน์แล้วมีการเปิดกล้องแทน รวมถึง “คินพูเทียน 100 เล่ม” ซึ่งเป็นตอนที่มีความยาวประมาณ 9 ชั่วโมง โดยเป็นการดำเนินรายการตามความเชื่อของญี่ปุ่น ที่ว่าหากเล่าเรื่องผีจบหนึ่งเรื่องแล้วเป่าเทียน จนครบ 100 เรื่อง จะทำให้เจอดี ตอนนี้เป็นตอนที่ได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทย ณ ช่วงเวลานั้น เนื่องจากการติด Trend อันดับ 1 บนแอปพลิเคชัน Twitter หรือ X ในปัจจุบัน ด้วย Hashtag “คินพูเทียน100เล่ม” ในวันที่ 23 มกราคม พ.ศ.2562

จากการเป็นกระแสและสื่อที่มีการพูดถึงรายการคินพูมุดผ้าห่ม แสดงถึงความนิยมของรายการนี้ในหมู่วัยรุ่น อาจเป็นเพราะตัวรายการถูกผลิตโดยวัยรุ่นและยังเป็นรายการที่ให้ความรู้สึกเหมือนกับการล้อมวงฟังเรื่องผี กล่าวคือ เป็นรายการที่มีพิธีกรที่อยู่ในหน้าจอมากกว่ารายการเล่าเรื่องผีอื่น ๆ โดยมีพิธีกรแกนหลักคือ จอร์จ ปรีโรจน์ เกษมสานต์ และ ต้นกล้า มิ่งบุญ ฮาตะ หรือรู้จักกันในอดีตสมาชิก VRZO รายการออนไลน์ชื่อดังในประเทศไทย ที่ผลิตเนื้อหา (content) เกี่ยวกับวัยรุ่นและผลิตโดยวัยรุ่น ช่อง Rubsarb Production เองก็เช่นเดียวกันเป็นช่องที่ผลิตเนื้อหาโดยวัยรุ่น เพื่อสื่อสารกับกลุ่มวัยรุ่น เมื่อผู้ผลิตรายการเป็นวัยรุ่น ผู้ฟังก็เป็นวัยรุ่น มันจึงกลายเป็นพื้นที่ใหม่ในการเล่าเรื่องผีและลีลาการเล่าที่ต่างไปจากเดิม จากเดิมที่รายการผีอื่นเล่า ที่มักจะเล่าแบบน่ากลัว เล่าแบบทางการ แต่ครั้งนี้กลับเล่าผีที่ไม่เน้นน่ากลัว มีการนั่งพูดคุยกัน มีการกินขนมกัน เป็นต้น แม้แต่ชื่อรายการเองก็มีลักษณะที่ขี้เล่นแบบวัยรุ่น คือ คินพูมุดผ้าห่ม

## ภาพที่ 1.4

พิธีกรรายการคีนพุดมุดผ้าห่ม อิสระ ฮาตะ มิ่งบุญ ฮาตะ และปริโรจน์ เกษมศานต์ อดีตสมาชิก VRZO



หมายเหตุ. ภาพพิธีกรรายการคีนพุดมุดผ้าห่ม อิสระ ฮาตะ มิ่งบุญ ฮาตะ และปริโรจน์ เกษมศานต์ อดีตสมาชิก VRZO. จาก คีนพุด มุดผ้าห่ม : คีนที่ 134 (รายการเต็ม), 2566, (<https://www.youtube.com/watch?v=UknKvftpyRw>)

หากมองบริบทในเบื้องต้น รายการคีนพุดมุดผ้าห่ม น่าจะทำหน้าที่ให้ความบันเทิง สนุกสนาน หรือการผลิตซ้ำเรื่องผี ๆ จากอดีต สู่วัยรุ่นไทย รุ่นใหม่ แต่สำหรับสำนักวัฒนธรรมศึกษา ที่มองความสัมพันธ์สื่อกับสังคม และมิติเชิงอำนาจ น่าจะมีมุมมองที่แตกต่างออกไป การเล่าเรื่องผีผ่านสื่อใหม่ในรายการของคนรุ่นใหม่ผ่านมุมมองและสไตล์ของวัยรุ่น อาจแฝงความหมายบางอย่าง ซึ่งอาจเป็นทั้งความหมายของผีที่ถูกตีความหมายใหม่ในทัศนะวัยรุ่น ดังที่กล่าวไป คือผีอาจไม่น่ากลัวอย่างเดิย และอาจนำไปสู่การมองว่าวัยรุ่นกำลังต่อสู้ ต่อรองกับการสร้างสื่อและตัวตนของตนเองในฐานะผู้กำหนดเรื่องผี ๆ ด้วยหรือไม่

วัยรุ่นตามทัศนะของสำนักวัฒนธรรมศึกษา ที่ได้ศึกษาเรื่องวัฒนธรรมวัยรุ่นในฐานะวัฒนธรรมย่อย มองว่าวัฒนธรรมวัยรุ่นได้รับอิทธิพลมาจากวิถีคิดแบบมาร์กซิสม์และสัญญาวิทยา โดยจะเห็นได้จากการต่อต้าน หรือการครอบงำผ่านรูปแบบของสไตล์ทางวัฒนธรรมต่าง ๆ และมีการตอบโต้เชิงสัญลักษณ์ของวัยรุ่น แสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมของวัยรุ่นมีการกำหนดความหมาย และมีการต่อสู้ผ่านการสร้างตัวตนผ่านระบบสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน (เป็นแก้ว เหลืองอร่ามศรี, 2553) เนื่องจากวัยรุ่นเป็นช่วงวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงในหลากหลายด้าน ทั้งการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และเศรษฐกิจ ที่ต้องเข้าสู่สภาวะที่ต้องรับผิดชอบและพึ่งพาตนเอง โดยคำว่า “วัยรุ่น” ความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554) หมายถึง วัยที่มีอายุประมาณ 13-19 ปี ส่วนในภาษาอังกฤษคำว่า “วัยรุ่น” ใช้คำว่า “Adolescence” ที่มาจากภาษาละตินคำว่า “Adolescere” มีหมายความว่า To Grow into maturity หมายถึงการเจริญเติบโตสู่สภาวะ หรือเป็นวัยที่มีการพัฒนามาจากความเป็นเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่ เป็นช่วงวัยที่คั่นกลางระหว่างวัย ซึ่งเป็นช่วงวัยที่มีวัฒนธรรมเป็นของตนเอง เนื่องจากเป็นกลุ่ม

ที่ไม่มีได้มีโครงสร้างที่ชัดเจน มีลักษณะไม่เป็นทางการ มีวัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยมและการปฏิบัติที่พร้อมใจกันของกลุ่มวัยรุ่น ตามที่ F. Phillip Rice (1987 อ้างถึงใน อรญา หาญพัฒน์นันทน์, 2550) และถูกจัดว่าเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อย

การเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่นนี้ หากวัยรุ่นไม่สามารถปรับตัวได้ทันจากอุปสรรคทั้งภายในคือสภาวะจิตใจ ความสับสน และอุปสรรคภายนอก เช่น การได้รับแรงกดดันจากผู้ใหญ่ แรงกดดันจากอคติของสังคม เนื่องจากประเทศไทยมีโครงสร้างระบบสังคมแบบอาวุโส มีการนับถือ เชื้อพ้อง คำสอนของผู้ที่มีอายุเยอะกว่า ดังที่สุภาชิตไทยหลากหลายคำได้มีการปรากฏภาพสะท้อนความเป็นเด็กเอาไว้ เช่น “เหยียบขี่ไก่ไม่ฝ่อ” “เสียงคำไม่ตกปาก” “อาบน้ำร้อนมาก่อน” “เดินตามผู้ใหญ่หมาไม่กัด” เป็นต้น ดังนั้นการที่วัยรุ่นเป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยในสังคมไทย ความคิดเห็น พฤติกรรม การแสดงออกของวัยรุ่นจึงมักจะไม่ได้รับการยอมรับในสังคมวัฒนธรรมหลัก จึงเกิดปัญหาระหว่างวัฒนธรรมหลักและวัฒนธรรมย่อย ซึ่งมีทั้งกลุ่มวัยรุ่นที่ยอมรับได้และยอมรับไม่ได้กับการถูกกดทับดังกล่าว ดังที่ Dick Hebdige (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544) กล่าวว่า วัยรุ่นคือผู้ที่สร้างความหมายให้ตัวเอง ดังนั้นพฤติกรรมการแสดงออกของวัยรุ่นจึงมีลักษณะเป็นการต่อต้านชั้นขึ้น วัฒนธรรมที่ขึ้นมาโดยผู้ใหญ่ ซึ่งสิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมนิยมเป็นการต่อรองระหว่างคนหลายกลุ่มผู้มีอำนาจขึ้นมาทางความคิดจึงไม่อาจขึ้นมา หรือครอบงำประชาชนเสมอไป

ในกรณีของการศึกษาโลกของสื่อกับวัยรุ่น นักวิชาการสายวัฒนธรรมศึกษา เช่น Dick Hebdige (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2544) ชี้ให้เห็นว่า วัยรุ่นนั้นถูกสื่อกำหนดความหมาย และในเวลาเดียวกันวัยรุ่นก็พยายามต่อสู้และสร้างความหมายด้วยตนเองด้วยเช่นกัน ในด้านแรก สื่อได้สร้างภาพตัวแทนวัยรุ่นออกมาสองแบบ คือ วัยรุ่นสร้างความเดือดร้อน และวัยรุ่นรักความสนุกสนาน ซึ่งเป็นผลมาจากวัฒนธรรมหลัก หรือวัฒนธรรมผู้ใหญ่ที่มองวัยรุ่นแบบนั้น แต่ในอีกด้านหนึ่ง วัยรุ่นกลับมองต่างออกไปและหันมาสร้างสื่อ โดยเฉพาะสื่อในชีวิตประจำวัน เพื่อต่อสู้ความหมายดังกล่าวด้วยโดยใช้ลีลา หรือการนำเสนอที่ต่างไปจากเดิม นั่นก็คือ การตัดปะ (Cut n' Mix) กล่าวคือ การเลือกวัฒนธรรมเดิมที่มีมาอยู่แล้วปะทับกับสิ่งต่าง ๆ จนเกิดวัฒนธรรมใหม่ขึ้นมา อันถือเป็นการท้าทายความหมายเดิมโดยตัววัยรุ่นเอง

การศึกษาของ Hebdige ส่งผลต่อการมองวัยรุ่นที่ไม่ยอมรับความหมายที่สื่อและสังคมกำหนด และนำมาสู่งานวิจัยไทยหลากหลายชิ้น ตัวอย่างเช่น การศึกษาของ ดิฐพงศ์ ประเสริฐไพฑูรย์ (2558) ที่ได้ศึกษาเรื่อง “การสื่อสารกับการประกอบสร้างอัตลักษณ์กลุ่มวัฒนธรรมย่อยของนักเต้น Cover Dance” โดยพบว่า การกำหนดสร้างความหมายเฉพาะของกลุ่มวัยรุ่นมีความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมกระแสหลักของผู้ใหญ่ ที่เป็นการเดินรำ เดินลีลา แต่ของเต้น Cover Dance ของวัยรุ่นนั้นจะมีลีลา มีสไตล์ที่หลากหลายหรือเป็นการผสมผสานกับศิลปะอื่น ๆ โดยมีองค์ประกอบในการประกอบสร้าง ได้แก่ การแต่งกาย การตั้งทีม การฝึกซ้อม การเตรียม การคัดเลือก การเลือกเพลง

การแกะท่าเต้นและระบุตำแหน่ง การแข่งขัน เพศ และอายุ เป็นต้น จนกลายเป็นการเต้นในสไตล์ของตัวเอง และมีการใช้พื้นที่ในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ ต่อสู้ความหมายของวัฒนธรรมในกลุ่มวัยรุ่นที่เต้น Cover Dance หรืองานของ ศรัณย์ รักสตัยมัน (2547) ที่ได้ศึกษาเรื่อง “วัยรุ่นกับกระบวนการสร้างความเป็นจริงเรื่องความรักผ่านเพลงไทยสมัยนิยม” พบว่า การแสดงตัวตนและการสร้างสรรค์วัฒนธรรมความรักของวัยรุ่นผ่านการบริโภคเพลงไทยสมัยนิยมมีการแสดงตัวตนที่แตกต่างออกไปจากการครอบงำของวัฒนธรรมกระแสหลักที่เป็นการปลูกฝังวิถีคิด ค่านิยมดั้งเดิมของไทยเรื่องความรัก เช่น ไม่ควรมีรักในวัยเรียน หรือการอยู่ก่อนแต่ง แต่การต่อสู้ของวัยรุ่นผ่านเพลงนั้น เป็นการสนับสนุนวิถีคิดเรื่องความรักของกลุ่มวัฒนธรรมวัยรุ่น โดยมีการมุ่งเน้นไปที่การบริโภคสินค้าที่มีการบรรจุความหมายเกี่ยวกับความรักแบบสมัยใหม่อย่างเพลงไทยสมัยนิยม และมีการตัดแบ่งพื้นที่ในการแสดงตัวตนของตนเองที่ชัดเจน และมีการเลือกสรรหรือตัดเอาบางส่วนของสัญลักษณ์วัฒนธรรมมาบรรจุตัดแปลง ผสมผสานเข้ากับวัฒนธรรมกระแสหลัก จนเกิดเป็นการรับรู้ความหมายร่วมกันเฉพาะกลุ่มวัฒนธรรมของวัยรุ่น

จากงานของ Hebdige และงานวิจัยเกี่ยวกับวัยรุ่นและสื่อของไทยข้างต้น ผู้วิจัยจึงยกระดับความสนใจไปในแง่มุมที่ว่า จะเป็นไปได้หรือไม่ว่า แม้กระทั่งประเด็นที่อาจไม่ได้เกี่ยวกับตัวตนวัยรุ่นเองโดยตรง เช่นในกรณีนี้คือ เรื่องผี ๆ ในรายการคืนพुरुฆุดผ้าห่ม วัยรุ่นไทยจะประกอบสร้างความหมายผีด้วยตนเองได้หรือไม่ โดยใช้มุมมองของตนเอง เพื่อสร้างความหมายของผี และการเล่าเรื่องผี ๆ ด้วยเทคนิคของตนเองนั้น ไม่ต่างจากการตัดปะแบบที่ Hebdige กล่าว นั่นก็คือ อาจนำเรื่องเล่าอื่น ๆ มาผสมผสาน การเล่าแบบไม่เป็นทางการ การล้อมวงคุย หรืออื่น ๆ เพื่อนำไปสู่การต่อสู้ความหมายของวัยรุ่นต่อเรื่องผี ที่เคยเป็นเรื่องของผู้ใหญ่กำหนด

จากปรากฏการณ์ที่ได้กล่าวมาจะเห็นว่าผีที่ฟังดูเป็นสิ่งที่โบราณ ล้าสมัย กับวัยรุ่น ที่ฟังดูสมัยใหม่ ซึ่งเป็นสองสิ่งที่ไม่น่าจะมาอยู่ด้วยกันได้ แต่เมื่อทั้งสองสิ่งมาอยู่ด้วยกันแล้ว จึงส่งผลให้ผู้วิจัยมีความสนใจในการสร้างภาพตัวแทนผีของกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบันว่า วัยรุ่นนั้นมีการสร้างความหมายให้กับผีอย่างไรและสร้างความหมายออกมาว่าอะไร รวมถึงเหตุใดวัยรุ่นจึงสร้างความหมายของผีออกมาเช่นนั้น โดยงานวิจัยนี้จะศึกษารายการ “คืนพुरुฆุดผ้าห่ม” โดยวิเคราะห์ตัวบทรายการ เพื่อแสดงให้เห็นว่ารายการบนสื่อใหม่ที่มีคนรุ่นใหม่เป็นผู้ดำเนินรายการนั้น จะประกอบสร้างความหมายของผีอย่างไร และจะนำไปสู่การสร้างภาพตัวแทนของผีว่าอะไร โดยมีปัจจัยใดที่เป็นตัวกำหนด ทั้งนี้ ผู้วิจัยคาดว่า เนื่องจากรายการเป็นรายการของวัยรุ่นบนสื่อใหม่ ผู้ชมรายการก็คือคนรุ่นใหม่ ใช้มุมมองและสไตล์แบบวัยรุ่นเช่นเดียวกัน กระบวนการประกอบสร้างเรื่องผีก็ย่อมมีความแตกต่างจากงานที่ผ่านมา เช่น ภาพยนตร์ผีและรายการผีอื่น ๆ น่าจะส่งผลทำให้ภาพตัวแทนของผีอาจมีความแตกต่างกันหรือไม่ ซึ่งเป็นคำถามสำคัญที่การศึกษาในครั้งนี้ให้ความสนใจ

## 1.2 ปัญหาวิจัย

- 1.2.1 รายการคินพูธมุดผ้าห่มมีวิธีการประกอบสร้างความหมายผ้อย่างไร
- 1.2.2 รายการคินพูธมุดผ้าห่มมีการสร้างภาพตัวแทนผิวาอะไร
- 1.2.3 ปัจจัยใดที่ส่งผลกระทบต่อการประกอบสร้างความหมายผิวของรายการคินพูธมุด

ผ้าห่ม

## 1.3 วัตถุประสงค์

- 1.3.1 เพื่อศึกษาการประกอบสร้างความหมายผิวของรายการคินพูธมุดผ้าห่ม
- 1.3.2 เพื่อศึกษาการสร้างภาพตัวแทนผิวของรายการคินพูธมุดผ้าห่ม
- 1.3.3 เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการประกอบสร้างความหมายผิวของรายการคิน

พูธมุดผ้าห่ม

## 1.4 วิธีการศึกษา

ใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) เป็นเครื่องมือการวิจัยในส่วนของภาพตัวแทนของผิวในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์ กรณีศึกษารายการคินพูธมุดผ้าห่ม

## 1.5 ขอบเขตและข้อจำกัดของงานวิจัย

ตัวบทที่ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เป็นรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์รายการคินพูธมุดผ้าห่ม จากช่อง YouTube “คินพูธมุดผ้าห่ม [Official]” โดยผู้วิจัยจะเลือกเรื่องผิวที่ได้รับความนิยมในหมู่ผู้ฟังมาจำนวน 12 เรื่อง จากรายการตอนธรรมดา 10 ตอน ที่มียอดการรับชมสูงสุด มาเป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์ โดยมีรายละเอียดดังนี้ (สืบค้นเมื่อวันที่ 11 มกราคม พ.ศ.2567)

1. คินพูธ มุดผ้าห่ม : คินที่ 84 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 6 รำซิ่ง”
2. คินพูธ มุดผ้าห่ม : คินที่ 94 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 9 ปีศาจเซงโกคุ”
3. คินพูธ มุดผ้าห่ม : คินที่ 107 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 4 หัวว้าว”
4. คินพูธ มุดผ้าห่ม : คินที่ 125 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 8 เรียวเมง สีคุนะ”
5. คินพูธ มุดผ้าห่ม : คินที่ 126 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 4 เขียนเรื่องจนได้เรื่อง”
6. คินพูธ มุดผ้าห่ม : คินที่ 130 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 8 เดินป่ากับรุ่นพี่”
7. คินพูธ มุดผ้าห่ม : คินที่ 133 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 6 ดาดฟ้ามหาลัย”
8. คินพูธ มุดผ้าห่ม : คินที่ 135 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 3 ล่มสลาย”
9. คินพูธ มุดผ้าห่ม : คินที่ 161 ft. ลุงไนท์ Gssspotted (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 3 8ท

ลพบุรี”

10. คีนพฐ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 175 Ft.หมอดังค์ & ฟาโรห์ (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 2 เรื่อง ผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อยที่ 1)”

11. คีนพฐ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 175 Ft.หมอดังค์ & ฟาโรห์ (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 2 เรื่อง ผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อยที่ 2)”

12. คีนพฐ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 175 Ft.หมอดังค์ & ฟาโรห์ (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 2 เรื่อง ผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อยที่ 3)”

## 1.6 นิยามศัพท์

### 1.6.1 รายการคีนพฐมุดผ้าห่ม

ในการศึกษารั้งนี้ “รายการคีนพฐมุดผ้าห่ม” หมายถึง รายการที่เล่าเรื่องสยองขวัญ ในที่นี้หมายรวมถึงเรื่องผี เรื่องเกี่ยวกับคดีฆาตกรรม ฆาตกรกร หรือเรื่องเกี่ยวกับพิธีกรรม เป็นต้น โดยเรื่องเล่าจะเป็นการเล่าผ่านพิธีกรทั้งหมด ไม่มีการรับสายโทรศัพท์จากทางบ้าน มีพิธีกรด้วยกันสามคน แบ่งออกเป็นผู้เล่าหนึ่งคน และผู้ฟังสองคน โดยพิธีกรหลักคือ มิ่งบุญ ฮาตะ หรือ ต้นกล้า อดีตสมาชิกของรายการ VRZO รายการที่เป็นที่นิยมในหมู่วัยรุ่นในอดีต รายการคีนพฐมุดผ้าห่ม นั้นออกอากาศแบบสดทุกวันพุธ เวลา 21.00 น. บนแอปพลิเคชัน Twitch ช่อง Rubsarb และออกอากาศแบบเทปบันทึกรายการ (คือมีการตัดต่อวิดีโอให้กระชับก่อนออกอากาศ) บนแอปพลิเคชัน YouTube ช่อง คีนพฐมุดผ้าห่ม [Official]

### 1.6.2 ตอนธรรมดา

ในการศึกษารั้งนี้ “ตอนธรรมดา” หมายถึง รายการคีนพฐมุดผ้าห่มตอนที่ชื่อตอนจะขึ้นต้นด้วยคำว่า “คีนพฐ มุดผ้าห่ม : คีนที่” ต่อด้วยตัวเลขตอน และจบด้วยคำว่า “(รายการเต็ม)” เช่น คีนพฐ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 84 (รายการเต็ม) หรือ จะขึ้นต้นด้วยคำว่า “คีนพฐ มุดผ้าห่ม : คีนที่” ตามด้วยตัวเลขตอน ตามด้วย “ft.” ต่อด้วยชื่อแขกรับเชิญ และจบด้วยคำว่า “(รายการเต็ม)” เช่น คีนพฐ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 175 Ft.หมอดังค์ & ฟาโรห์ (รายการเต็ม) โดยมีความยาวโดยประมาณ 1 – 3 ชั่วโมง และมีจำนวนเรื่องผีภายในตอน 7 – 10 เรื่อง โดยจะมีช่วงพักเบรกของรายการเป็นการทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น ถ้ามคำถามจิตวิทยา หรือ พูดคุยกับคนดู เป็นต้น ซึ่งจะไม่ใช่ตอนที่มิธมีพิเศษอย่าง “คีนพฐเทียน100เล่ม” “คีน HIT” หรือ “Covid Special” เป็นต้น

### 1.6.3 ภาพตัวแทนผี

ในการศึกษารั้งนี้ “ภาพตัวแทนผี” หมายถึง การประกอบสร้างความหมายของผีจากสื่อโดยใช้ความหมายที่มีอยู่เดิม หรือไม่กี่ได้มาประกอบสร้างขึ้น และเกิดขึ้นซ้ำ ๆ จนสังเกตเห็น

ได้ เช่น ภาพตัวแทนผีร้าย อย่างผีที่มีความอาฆาต ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ไม่ได้มีจุดประสงค์ร้ายอะไร ภาพตัวแทนผีดี อย่างผีที่สร้างประโยชน์ให้กับคน หรือผีที่มีภาพตลก เป็นต้น

#### 1.6.4 การประกอบสร้างความหมายผี

ในการศึกษาครั้งนี้ “การประกอบสร้างความหมายผี” หมายถึง สิ่งที่ผู้วิจัยจะทำการศึกษา โดยศึกษาผ่านสององค์ประกอบ ได้แก่ การเล่าเรื่องและรูปแบบรายการสนทนาในสื่อออนไลน์

#### 1.6.5 รูปแบบรายการสนทนาออนไลน์

ในการศึกษาครั้งนี้ “รูปแบบรายการสนทนาออนไลน์” หมายถึง เกณฑ์ในการวิเคราะห์รายการคีนพุมุดผ้าห่ม โดยเกณฑ์ดังกล่าวจะมีรายละเอียดดังนี้

- 1) ชื่อเรื่อง
- 2) ผู้ดำเนินรายการ ได้แก่ จำนวนพิธีกร แกรับเชิญ
- 3) อุปกรณ์ในรายการ
- 4) ช่วงของรายการ
- 5) วิธีดำเนินรายการ คือ อารมณ์ของรายการที่อาจจะเน้นไปที่ความน่ากลัว มีความจริงจัง หรืออาจจะพยายามเน้นให้รายการมีความตลก หรืออื่น ๆ
- 6) ขั้นตอนการดำเนินเรื่อง คือ วิธีการการพูดของพิธีกรหรือแกรับเชิญก่อนที่จะเริ่มเข้าเรื่องเล่า ระหว่างที่เล่าเรื่อง และหลังจากจบเรื่องราว รวมถึงสิ่งที่เกิดขึ้นภายในรายการ
- 7) เสียงแสงสีภาพประกอบเรื่องเล่า
- 8) สิ่งปรากฏภายในวิดีโอ คือ ข้อความหรือรูปภาพต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอระหว่างรับชมคลิปวิดีโอรายการคีนพุมุดผ้าห่ม

#### 1.6.6 การเล่าเรื่อง

ในการศึกษาครั้งนี้ “การเล่าเรื่อง” หมายถึง เกณฑ์การวิเคราะห์เรื่องผีในรายการคีนพุมุดผ้าห่ม โดยเกณฑ์ดังกล่าวประกอบด้วย

- 1) ลักษณะของผี ได้แก่ เพศ อายุ รูปลักษณ์ อาชีพ
- 2) เวลาและสถานที่ปรากฏตัว
- 3) พฤติกรรมของผี
- 4) ปฏิกริยาของคนที่มีต่อผี
- 5) จุดประสงค์ในการปรากฏตัว
- 6) เหตุผลที่ยังคงเป็นผี
- 7) มุมมอง

8) โครงเรื่อง

9) แหล่งที่มาของเรื่องเล่า

#### 1.6.7 ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อกรอบสร้างความหมาย

ในการศึกษาครั้งนี้ “ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อกรอบสร้างความหมาย” หมายถึง เหตุผลที่อยู่เบื้องหลังของการนำเสนอผีในรูปแบบของรายการคืนพुरुฆุดผ้าห่ม เช่น ขนบความเป็นผี, ผู้ผลิตที่เป็นวัยรุ่น, Platform สื่อใหม่, Form of Genre และระบบธุรกิจ เป็นต้น

#### 1.6.8 วัยรุ่น

ในการศึกษาครั้งนี้ “วัยรุ่น” หมายถึง สไตล์ของพิธีกร วิธีการเล่าเรื่อง วิธีการแต่งกายของพิธีกร รวมถึงอากัปกริยาของพิธีกรที่มีความเป็นคนรุ่นใหม่ กล่าวคือ ไม่ได้ปฏิบัติตามขนบธรรมเนียมที่มีมาในอดีต คำว่าวัยรุ่นในการศึกษาครั้งนี้ไม่ใช่อายุหรือตามหลักประชากรศาสตร์

### 1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ทำให้ทราบถึงภาพตัวตนของผีที่ปรากฏอยู่สื่อใหม่ว่า มีความเหมือนหรือแตกต่างจากภาพตัวตนของผีแบบเก่าหรือไม่ อย่างไร

1.7.2 ทำให้ได้ทราบถึงการต่อสู้ด้านอัตลักษณ์ของวัยรุ่น โดยการใช้การสื่อสารบนสื่อใหม่ อย่างสื่อออนไลน์ด้วยความหมายของผีเป็นเครื่องมือในการต่อสู้

1.7.3 สามารถนำผลจากสรุปจากการวิจัยไปปรับประยุกต์ใช้กับการพัฒนารายการเล่าเรื่องสยองขวัญได้ต่อไปในอนาคต

## บทที่ 2

### แนวคิดและทฤษฎี

ในบทนี้ผู้วิจัยได้ค้นคว้าแนวคิดและทฤษฎีรวมถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นกรอบแนวคิด นำมาสร้างเกณฑ์ในการวิเคราะห์ และอภิปรายผลในการศึกษาครั้งนี้ โดยผู้วิจัยมีการแบ่งเนื้อหาเพื่อการนำเสนอออกมาเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี
- 2.2 แนวคิดการเล่าเรื่อง
- 2.3 แนวคิดรายการ Talk Show
- 2.4 แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน
- 2.5 แนวคิดวัฒนธรรมย่อยและวัยรุ่น
- 2.6 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่
- 2.7 รายงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี

ความหมายของคำว่า “ผี” ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 คำว่า “ผี” เป็นสิ่งที่ผู้คนมองว่าเป็นสิ่งที่ลึกลับ ไม่สามารถมองเห็นตัว แต่อาจปรากฏตัวขึ้นมาเหมือนมีตัวตนได้ โดยมีทั้งผีดีและผีร้าย ที่ให้คุณและให้โทษแก่ผู้คน เช่น ผีปู่ตายาย ผีบ้าน ผีเรือน ผีห่า เป็นคำที่ใช้เรียกลำหรับคนที่ตายไปแล้ว

คำว่า “ผี” อาจเป็นคำที่เพี้ยนมาจากภาษาบาลีสันสกฤตคำว่า “ภี” ที่แปลว่า “กลัว” เพราะผีเป็นสิ่งที่น่าหวาดกลัว โดยที่ผีเกิดจากร่างกายคนที่เสียชีวิตไปแล้ว และผียังเป็นสิ่งที่แสดงออกถึงความไม่แน่ชัด ไม่สามารถมองเห็นได้

มานิต มานิตย์เจริญ (อ้างถึงใน กลิ่น คงเหมือนเพชร, 2552) ให้ความหมายว่า “ผี” เป็นซากศพคนที่ตายไปแล้ว และเป็นวิญญาณของคนที่ยังมีชีวิตอยู่ หรือสัตว์ที่ตายไปแล้ว มักจะสำแดงร่างกายมาหลอกหลอนหรือขอส่วนบุญ หรือวิญญาณที่สิงอยู่ตามทีต่าง ๆ สามารถสำแดงร่างได้

พระสารประเสริฐและพระพิณจวรรณการ (อ้างถึงใน กลิ่น คงเหมือนเพชร, 2552) อธิบายคำว่า “ผี” มักปรากฏตัวแวบ ๆ วาบ ๆ ในเวลาค่ำคืน ทำให้ตกใจกลัว หาดตัวที่แน่ชัดไม่ได้

เปลื้อง ณ นคร (อ้างถึงใน กลิ่น คงเหมือนเพชร, 2552) กล่าวถึง ลักษณะของผีว่า ผีเป็นสัตว์โลกที่มนุษย์ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า โดยตามศาสนาพุทธผีนั้นเป็นสิ่งที่มิมีจิตใจ แต่ร่างกายมีความแตกต่างกับมนุษย์โดยทั่วไป คือมีความไม่สมประกอบ และไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเปล่า ผีนั้นเป็นสิ่งที่สิงอยู่ตามสิ่งต่าง ๆ และวนเวียนอยู่ในสถานที่ต่าง ๆ

สฐียรโกเศศ (2495) ได้กล่าวว่า สิ่งที่ปรากฏขึ้นที่เราไม่สามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผล เป็นสิ่งที่ผิดธรรมดา เหนือธรรมชาติ สิ่ง ๆ นั้นเรามักเรียกว่าผี โดยคำว่า “ผี” ตามนิยามของสฐียรโกเศศ อธิบายว่า ผีมีตัวตนไม่แน่ชัด ถ้าผีต้องการให้เห็นก็จะแสดงตัวเป็นรูปร่าง ๆ ไม่ชัดเจนหรือเป็นรูปร่างต่าง ๆ ที่ผีต้องการให้เห็น แต่วิญญาณจะมีรูปร่างกลม ๆ เป็นลม ๆ โปร่งใส อาจมองเห็นได้ไม่ชัดเจน แต่สามารถรู้สึกถึงวิญญาณได้ โดยผีสามารถให้คุณหรือโทษแก่คนได้ ถ้าผีนั้นเป็นผีดีให้คุณ เรียกว่า เทวดา ถ้าผีนั้นเป็นผีให้โทษ ตามหลอกหลอน มาระราน ทำให้กลัว เรียกว่าผีร้าย แต่อย่างไรก็ดี ถ้าที่ใดมีหัวขัวเป็นเวลาค่าคั้นขมูกขมัว หรือมีดตื้อและเป็นทีเปล่าเปลี่ยวเจียบสงัด เป็นที่ว่าเหว่น่าประหวั่นพรันใจ ที่นั่นมักมีผี ถ้าที่ใดสว่างไสวหรือเป็นเวลากลางวัน มีคนอยู่พลุกพล่านจอบแจ มีเสียงอึกทิกตึงตัง ที่นั่นแม้มีผีเช่นในศาลก็จะไม่ปรากฏให้เห็นตัว เหตุนี้จะมีผี ต้องมีความมืดและความเจียบจึงอาจจะเห็นผีได้

ปฎิญา บุญมาเลิศ (2554) แบ่งความเชื่อเกี่ยวกับผีออกเป็น 5 ประเด็น คือ ผีมีอยู่จริง ผีเป็นสิ่งที่น่ากลัว ผีต้องการปัจจัยพื้นฐานเหมือนมนุษย์ ผีมีเพศ และผียังต้องเวียนว่ายตายเกิด โดยสามารถอธิบายแต่ละประเด็น ได้ดังนี้

1. ผีมีอยู่จริง กล่าวคือ ผีเป็นสิ่งที่แฝงอยู่ในชีวิตประจำวัน วิถีชีวิตของผู้คนตั้งแต่สมัยอดีตจนถึงปัจจุบัน โดยหากย้อนไปในสมัยอดีต ผู้คนสมัยนั้นมักมีพิธีกรรมการนับถือผี และมีความเชื่อว่าผีนั้นมียู่ทุกที่ โดยเฉพาะกับผีที่อาศัยอยู่ตามแหล่งธรรมชาติ เช่น ผีป่า ผีนางไม้ ซึ่งในปัจจุบันความเชื่อเรื่องผีเป็นสิ่งที่ยังคงปรากฏอยู่ แต่แหล่งที่อยู่ของผีอาจแตกต่างไปจากเดิม มีทั้งผีที่อยู่ตามธรรมชาติ และผีที่อยู่ในเมือง ซึ่งสิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าความเชื่อเรื่องผีเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับผู้คน เพราะเชื่อว่าผีมีอยู่จริง ดังนั้นเรื่องผีจึงเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมในสังคมไทย

2. ผีเป็นสิ่งที่น่ากลัว จากแต่เดิมที่ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยียังไม่เข้ามา ทำให้มนุษย์เกิดความเชื่อ และนับถือในสิ่งที่ตนเองมองไม่เห็น เชื่อว่าทุกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นล้วนเป็นสิ่งที่ผิดลบนดาลให้เกิดขึ้นมา ดังนั้นจึงมนุษย์เกิดความกลัว เพราะสิ่งเหล่านั้นไม่สามารถอธิบายได้ เป็นสิ่งที่มนุษย์ไม่รู้ ไม่สามารถหาคำตอบถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นของผีได้

3. ผีต้องการปัจจัยพื้นฐานเหมือนมนุษย์ กล่าวคือ ผีไม่ได้แตกต่างจากมนุษย์มากนัก ยังคงมีความต้องการปัจจัยพื้นฐานเหมือนกับมนุษย์อยู่ เนื่องจากเดิมผีนั้นย่อมเคยเป็นมนุษย์มาก่อน ดังนั้นจึงมีความต้องการเช่นเดียวกันกับตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ เช่น อาหาร ผีที่สามารถหาอาหารได้เอง จะเป็นในพวกของผีร้ายที่กินเลือด ของดิบคาวเป็นอาหาร หรือผีที่ต้องการให้มนุษย์หาอาหารให้ เป็นอาหารเช่นไหว้ พวก เนื้อสัตว์ ผลไม้ สิ่งของที่ผีต้องการ โดยที่ยังไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่า ผีสามารถกินเครื่องเช่นเหล่านั้นได้จริงหรือไม่ แต่มนุษย์เชื่อว่ามนุษย์เองสามารถมีชีวิตอยู่ได้จากการกินอาหาร ผีจึงต้องการอาหารเช่นเดียวกัน

4. ฝีมือพิเศษ เชื่อว่าฝีมือพิเศษ มีการแบ่งเพศเช่นเดียวกับมนุษย์ ทั้งเพศหญิงและเพศชาย โดยที่มีการใช้ฐานความคิดทางสังคมเป็นตัวกำหนดเรื่องเพศเกี่ยวกับฝีมือด้วย กล่าวคือ เพศหญิงในสังคม มีบทบาทหน้าที่สำคัญเกี่ยวข้องกับประกอบอาชีพเป็นส่วนใหญ่ ดังนั้นเมื่ออธิบายเกี่ยวกับฝีมือพิเศษหญิง จึงสามารถอธิบายได้ว่า ฝีมือพิเศษหญิงจะยึดโยงกับความสวยความงาม ความอ่อนโยน และมีหน้าที่ในการ ปกป้องรักษา หรือเกี่ยวข้องกับอาชีพเป็นหลัก เช่น แม่ตะเคียน แม่ย่านาง แม่โพสพ แม่ซื้อ ฝีนางรำ นางไม้ เป็นต้น ในส่วนของฝีมือพิเศษชาย จะถูกยึดโยงกับความแข็งแกร่ง ชนชั้นปกครอง ความมีอำนาจ เช่น ฝีมือบ้าน ฝีมือเมือง เป็นต้น

5. ฝียังต้องเวียนว่ายตายเกิด ตามหลักพระพุทธศาสนาเชื่อว่าชีวิตของมนุษย์เป็นกงล้อชีวิต มีสังสารวัฏ เกิดมา ตั้งอยู่ และดับไป แต่การตายไม่ใช่การยุติ แต่เป็นการเคลื่อนย้ายจากรูปแบบหนึ่งไปยังอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งทั้งหมดนี้มนุษย์เป็นผู้กำหนดชะตาชีวิตของตนเองจากกรรมที่มาจากชาติปางก่อน เชื่อในเรื่องการกระทำ ที่ว่าหากทำดียอมได้ดี เมื่อตายไปจะอยู่บนสวรรค์ แต่หากทำชั่วก็ยอมได้รับผลความทุกข์ ความทรมาน และตกไปอยู่ในนรกเพื่อรับใช้ผลกรรมของตนเอง

สมสุข หินวิมาน (2558) อธิบายเกี่ยวกับ ฝีมือในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ไว้ว่า ฝีมือในสื่อภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ เป็นฝีมือที่มักจะปรากฏตัวอยู่ในมุมมืด และมีอำนาจในการสร้างให้เกิดความรู้สึกหวาดกลัวกับผู้คน เนื่องจากฝีมือลักษณะเป็นผู้จับจ้องจากที่มืด ดังนั้นจึงสามารถเล่นกับความกลัว และความไม่รู้ของผู้คนได้ โดยอำนาจของฝีมือในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์มีลักษณะไม่หยุดนิ่ง นอกจากอำนาจของฝีมือจะให้คุณและให้โทษกับผู้คนแล้ว ฝียังถูกจำกัดขอบเขตของอำนาจจากโครงสร้างอำนาจอื่น ๆ อีก เช่น อำนาจของพระ อำนาจของสวรรค์ อำนาจของพุทธานุภาพ หรือ อำนาจของความรัก เป็นต้น และในทางกลับกันฝียังสามารถถูกมองหรือถูกจ้องมองได้เช่นเดียวกัน แต่มีเงื่อนไขว่าผู้ที่จะสามารถจ้องมองฝิดังนั้น ต้องมีอำนาจจากกุศลกรรม หรือมีบุญมากเพียงพอในการมองเห็นฝิ อีกทั้งอำนาจของฝีมือลักษณะเชิงโครงสร้างความสัมพันธ์ที่ลึ้นไหล ถึงแม้ว่าฝิจะมีอำนาจมาก แต่ในทางกลับกันฝียังสามารถถูกทำลายอำนาจได้เช่นเดียวกัน

กาญจนา แก้วเทพ (อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2558) กล่าวว่า ความสัมพันธ์ทางสังคมของฝีมือในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ ไม่ว่าจะฝิไทยหรือฝิฝรั่งก็ล้วนมีความน่ากลัว และมีจุดประสงค์ในการหลอกหลอนและเข่นฆ่าเช่นเดียวกัน แต่ข้อแตกต่างระหว่างฝิไทยกับฝิฝรั่ง คือ ฝิฝรั่งส่วนใหญ่จะไม่เลือกปฏิบัติ โดยจะหลอกหลอน ตามไล่ฆ่าแม้แต่คนแปลกหน้าหรือคนที่ผ่านไปผ่านมา แต่ฝิไทยจะมีความเชื่อมโยงกับความสัมพันธ์ทางสังคมวัฒนธรรม เช่น ฝิปู่ย่า ฝิบรรพบุรุษ เป็นต้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าภาพตัวแทนของฝิไทยมีการมองมาจากโลกทัศน์ทางสังคมและวัฒนธรรมจากคนไทยในสังคม ที่มีลักษณะเป็นความสัมพันธ์ทางสังคมแบบชุมชนนิยม (collectivism) ส่วนฝิฝรั่งสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ทางสังคมแบบปัจเจกชนนิยม (individualism)

โดยนอกเหนือจากความสัมพันธ์ทางสังคมของผีแล้ว ยังพบลักษณะความสัมพันธ์อีก ลักษณะหนึ่งของผีในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อีก คือ ความสัมพันธ์เชิงเพศภาวะ (gender relations) กล่าวคือ แม้ว่าจะกลายเป็นผี แต่ความเป็นผีนั้นถูกสร้างขึ้นจากเงื่อนไขของความเป็นสังคมมนุษย์ที่มีการบ่งบอกถึงเพศของมนุษย์ เช่น ผีแม่ย่านาง ผีนางรำ ผีตายท้องกลม เป็นต้น (สมสุข หินวิมาน, 2558) หากพิจารณาการเล่าเรื่องผี พบการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องผีดังนี้

นลิน สินธุประมา (2560) กล่าวว่า เรื่องเล่าของผีในสังคมร่วมสมัย เป็นผีที่มีความน่ากลัวจากการสร้างความสยองขวัญขึ้นมา โดยใช้ความผิดปกติเป็นเครื่องมือในการสร้างให้เกิดความกลัว เช่น ผีมีหน้าตาผิดปกติ หรือมีการกระทำที่ผิดปกติจากมนุษย์ทั่วไป นอกจากนี้ผียังมีการเล่นกับประสาทสัมผัสของคน อย่างการที่ผีสามารถหายใจได้อย่างฉับพลัน เป็นต้น

อรุพงศ์ แพทย์คชา (2560) กล่าวว่า ผีในภาพยนตร์ไทย จะมีการหยิบยกเรื่องความเชื่อเรื่องผีและเรื่องเล่าของผีตามวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทยมาประกอบ โดยจะมีทั้งผีที่น่ากลัว ผีที่ตลก ผีที่ให้การคุ้มครอง ผีที่ศักดิ์สิทธิ์ ผีที่สยองขวัญ ผีที่เป็นมิตร และผีที่เป็นศัตรู ผีตามวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น ผีนางตะเคียน ผีกระสือ ผีเสื้อสมิง เป็นต้น

จิตติพร บุญพูล (2561) ได้สรุปผลการศึกษาภาพเสนอผีในนวนิยายไว้ว่า ภาพของผีในนวนิยายมีด้วยกันทั้งหมด 6 ลักษณะ ดังนี้

1. ผีที่มีแรงอาฆาต เป็นผีประเภทที่มีแรงอาฆาต ยึดติด วนเวียนเพื่อบอกความจริงให้สังคมรับรู้ โดยมีการอาฆาต 2 แบบ ได้แก่

1.1 ผีอาฆาตแบบต้องการเอาชีวิต มีลักษณะน่ากลัว ร้ายกาจ มีอำนาจมาก และมีจิตอาฆาตแค้นแรง

1.2 ผีอาฆาตแบบหลอกหลอน มีลักษณะน่ากลัว แต่ความน่ากลัวนั้นมีจุดประสงค์เพื่อทำให้คนที่พบเจอรู้สึกตกใจกลัว ไม่ได้หวังเอาชีวิต เช่น การส่งเสียง การปรากฏร่างน่ากลัว มีเลือดไหลออกมา เป็นต้น

2. ผีทวงความเป็นธรรม แสดงให้เห็นว่าผีมีอำนาจมากกว่ามนุษย์ที่สามารถทวงความเป็นธรรมให้กับตัวเองได้ โดยการปรากฏตัวเพื่อเรียกร้องความยุติธรรม

3. ผีที่แสดงตัวตน โดยเป็นผีที่ออกมาแสดงตัวตนของตัวเองให้มนุษย์เกิดความเข้าใจ การกระทำของตน และต้องการถูกยอมรับในสังคม โดยแบ่งออกเป็น 2 แบบ ได้แก่

3.1 แสดงตัวตนความเป็นชนกลุ่มน้อย เพื่อแสดงออกถึงการเรียกร้องความเท่าเทียมให้กับชนกลุ่มน้อยของตนเอง

3.2 แสดงตัวตนทางเพศ เช่น ผีที่มีความรักแบบเพศเดียวกัน เมื่อตายไปแล้วแต่ยังมีจิตผูกพันถึงคนรัก แสดงให้เห็นถึงความซื่อตรงในความรักของผี

4. ฝันปัญหา เป็นฝันที่มีสาเหตุการตายที่ผิดปกติ ดังนั้นจึงมีความต้องการหาความจริงกับสิ่งที่เกิดขึ้น รวมถึงต้องการเหตุผลในการกระทำต่าง ๆ โดยแบ่งออกเป็น 2 แบบ ได้แก่

4.1 ฝันปัญหาการเสียชีวิต มีลักษณะที่น่ากลัว หน้าตาเบี้ยว สีเขียวช้ำ ร่างกายเต็มไปด้วยเลือด ออกมาหลอกหลอนให้เกิดความกลัว

4.2 ฝันปัญหาในการกระทำ เพื่อออกมาบอกเหตุผลในการกระทำของตนเองเมื่อครั้งยังมีชีวิตอยู่

5. ฝันในสภาวะผู้ถูกกระทำและผู้กระทำ เช่น ในสภาพแวดล้อมสังคมไทย ที่มีค่านิยมสังคมเรื่องปิตาธิปไตย มีการแบ่งแยกเพศ ดังนั้นเพศจึงมีการถูกกดทับ

6. ฝันกับมิติสถานที่ กล่าวคือ วิญญาณยังคงยึดติดกับสถานที่ต่าง ๆ อยู่ เช่น สถานที่ที่ตนเองเสียชีวิต สถานที่ที่ตนเองมีความผูกพัน จึงยังคงวนเวียนอยู่กับสถานที่นั้น ๆ ไม่ไปเกิดยอมไป ผุดไปเกิด และออกมาปรากฏตัวในสถานที่นั้นอยู่ เช่น ผีนกโศข ยังคงสวมใส่เสื้อผ้าผีนกโศขอยู่ และถูกล่ามโซ่เอาไว้ สะท้อนให้เห็นว่าวิญญาณตนนั้นยังคงยึดติดอยู่ ยังไม่ได้รับการปลดปล่อย จึงวนเวียนเป็นต้น

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงเลือกใช้แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีเป็นสารตั้งต้นในการวิเคราะห์ผีบนสื่อใหม่ เพื่อเป็นการเปรียบเทียบผีเก่ากับผีใหม่ว่ามีความแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร ผู้วิจัยจึงหยิบแนวคิดเรื่องผีมาประกอบการวิเคราะห์ผีที่ปรากฏในสื่อใหม่ อย่างรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์ “คืนพรมผ้าห่ม”

## 2.2 แนวคิดการเล่าเรื่อง

แนวคิดการเล่าเรื่อง เป็นแนวคิดที่เกิดจากการวิเคราะห์การเรื่องเล่า ที่เป็นเรื่องที่แต่งขึ้น (fiction) เช่น ละคร ภาพยนตร์ หรือ นิยาย ว่าเรื่องเล่านั้น ๆ มีการสะท้อนค่านิยม วิถีชีวิต รวมถึงมีคุณค่าในทางสุนทรียะ

ในการศึกษา การวิจัยทางการสื่อสาร องค์ประกอบในการเล่าเรื่องส่วนใหญ่จะประกอบไปด้วย มุมมองในการเล่าเรื่อง ตัวละคร โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ฉาก และเทคนิคภาพและเสียง ซึ่งสามารถอธิบายแต่ละองค์ประกอบของการเล่าเรื่องได้ ดังนี้ (ขจิตขวัญ กิจวิสาละ, 2564)

1. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Narrator Standpoint) คือ มุมมองที่ผู้เล่ามองสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยสามารถใช้มุมมองได้จากทั้งมุมใกล้และไกล ซึ่งมุมมองแต่ละแบบนี้มีผลต่อการสร้างความรู้สึกให้กับผู้รับชม และการดึงดูด ชักจูงอารมณ์ของผู้ชมที่แตกต่างกัน โดยมีจุดยืนพื้นฐานของมุมมองในการเล่าเรื่องตามที่ หลุยส์ จิอันเนตตี กล่าวไว้ ดังนี้

1.1 มุมมองการเล่าเรื่องจากบุคคลที่หนึ่ง คือ การที่ตัวละครเอกของเรื่องเป็นดำเนินเรื่อง เล่าเรื่องเอง ซึ่งเป็นมุมมองที่ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกใกล้ชิดกับตัวละคร เหตุการณ์ และสามารถรู้สึกถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเอกได้ แต่จุดอ่อนของมุมมองประเภทนี้ คือ อาจมีอคติปนอยู่เนื่องจากเป็นเพียงมุมมองของตัวละครเอกเพียงตัวเดียว

1.2 มุมมองการเล่าเรื่องจากบุคคลที่สาม คือ การที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครอื่น ๆ ที่ตนเองพบเจอหรือมีความเกี่ยวข้องด้วย ซึ่งมุมมองการเล่าเรื่องประเภทนี้ ผู้เล่าจะไม่สามารถคาดการณ์ถึงความรู้สึกนึกคิด ความรู้สึกของตัวละครเอกได้ แต่จุดเด่นของมุมมองประเภทนี้ คือ อคติในเรื่องเล่าจะน้อยลง

1.3 มุมมองการเล่าเรื่องที่มีความเป็นกลาง คือ มุมมองที่ผู้ผลิตทำให้เกิดความเป็นกลางของเรื่องเล่า ปราศจากอคติในเรื่อง แต่จะไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นมุมมองจากภายนอก ใช้วิธีการสังเกตหรือการรายงานเหตุการณ์เป็นหลัก ซึ่งเป็นมุมมองที่ผู้ชมต้องตีความหมายของเรื่องเอง

1.4 มุมมองการเล่าเรื่องแบบสัพพัญญู คือ มุมมองที่ใช้มุมมองทั้ง 3 แบบข้างต้นรวมกัน ซึ่งมักจะพบในสื่อประเภทภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์เป็นส่วนใหญ่

2. ตัวละคร (Character) เป็นส่วนที่สำคัญในการเล่าเรื่องในการดำเนินเรื่อง โดยตัวละครแต่ละตัวจะมีบุคลิกลักษณะ รูปร่างหน้าตา รวมถึงอุปนิสัยใจคอที่แตกต่างกัน เพื่อเป็นเหตุผลที่ทำให้ตัวละครเกิดความคิด ทศนคติ พฤติกรรม แรงจูงใจในการกระทำที่แตกต่างกัน

3. โครงเรื่อง (Plot) คือ โครงสร้างในการเล่าเรื่อง โดยโครงเรื่องพื้นฐานที่นิยมใช้แพร่หลายคือโครงเรื่องลักษณะตัววี หรือ โครงเรื่องแบบคลาสสิก ของ กุสตาฟ เฟรย์แท็ก (1988) โดยการลำดับเหตุการณ์ของโครงเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

3.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นจุดที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้เกิดความสนใจ ติดตามเรื่องราว โดยเริ่มจากการแนะนำตัวละครแต่ละตัว ฉาก สถานที่ และเป็นการเปิดปมประเด็นปัญหาหรือปมความขัดแย้งให้มาติดตาม โดยไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์ตามเวลา

3.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การดำเนินเรื่องราวอย่างมีเหตุมีผล มีความสมเหตุสมผล มีปมปัญหา ความขัดแย้งที่ทวีความเข้มข้นเรื่อย ๆ แสดงให้เห็นถึงความลำบากหรือการตกอยู่ในสภาวะที่ยุ่งยากของตัวละคร

3.3 สภาวะวิกฤติ (Climax) เป็นจุดที่เรื่องราวถึงจุดสูงสุด จุดแตกหักที่ตัวละครต้องเกิดการตัดสินใจต่อสถานการณ์ ปัญหา ความขัดแย้งที่อยู่ตรงหน้า

3.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือ สภาวะที่ผ่านพ้นช่วงวิกฤติมาแล้ว มีการคลี่คลายปมปัญหา ความขัดแย้ง ได้รับการเปิดเผยให้เกิดความชัดเจนของเรื่องราว

3.5 การยุติเรื่องราว (Ending) เป็นการจบเรื่องราวทั้งหมด โดยสามารถเป็นได้ทั้งการจบแบบดีคือการจบด้วยความสุข การจบแบบร้ายซึ่งอาจหมายถึงการสูญเสีย หรือการจบแบบทิ้งท้าย ข้อคิดบางอย่าง เป็นต้น

4. แก่นเรื่อง หรือ แก่นความคิด (Theam) เป็นแนวคิดหลักของการเล่าเรื่องที่ผู้สร้างเรื่องต้องการนำเสนอ โดยแก่นเรื่องถือเป็นจุดศูนย์กลางของเรื่องที่บ่งบอกว่าเรื่องจะจบแบบไหน ตัวละครจะมีลักษณะเป็นอย่างไร การตัดต่อและเพลงที่ใช้ควรเป็นแบบไหน ทุกอย่างล้วนผสมผสานเข้ากันอยู่ในแก่นเรื่องนี้

5. ความขัดแย้ง เป็นสิ่งที่อยู่ในเรื่องเล่า โดยการเล่าเรื่องส่วนใหญ่ล้วนเป็นการดำเนินเรื่องโดยอยู่บนพื้นฐานของความขัดแย้ง ดังที่ มุลเลอร์และวิลเลียมส์ (Muller and Williams, 1985) อ้างถึงใน ขจิตขวิญญู กิจวิสาละ, 2564) ได้อธิบายว่า “โครงเรื่องเป็นการลำดับเหตุการณ์หรือพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเหตุการณ์หรือพฤติกรรมจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งต่าง ๆ” ซึ่งสามารถแบ่งความขัดแย้งได้เป็น 3 รูปแบบ คือ

5.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ การที่ตัวละคร 2 ฝ่ายมีความขัดแย้ง ไม่ลงรอยกัน มีการต่อต้าน ทำลายล้างกัน

5.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ คือ ความขัดแย้งภายในของตัวละคร ที่เกิดขึ้นของตัวละคร ซึ่งทำให้ตัวละครมีความสับสน ยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำอะไรบางอย่าง

5.3 ความขัดแย้งกับพลังสิ่งภายนอก คือ ความขัดแย้งที่เกิดจากสภาพแวดล้อม สภาพสังคม หรือสิ่งที่เกิดจากธรรมชาติ เช่น สภาพวะเศรษฐกิจที่ย่ำแย่ ทำให้ตัวละครยากจน

6. ฉาก คือ สถานที่และเวลาที่เกิดขึ้นในเรื่องเล่า ซึ่งมีความสัมพันธ์กับเรื่องเล่า โดยมีการสื่อสารผ่านปัจจัยทางด้านเวลา ปัจจัยทางสภาพแวดล้อมทางสังคม ปัจจัยทางภูมิศาสตร์ ซึ่งมีผลต่อตัวละครในการกระทำ เนื่องจากตัวละครจะมีพฤติกรรม การกระทำตามสภาพแวดล้อม ประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม ธรรมเนียมปฏิบัติภายในเรื่อง

7. เทคนิคภาพและเสียง เป็นการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการถ่ายทำ ดำเนินการเล่าเรื่อง โดยฟูโกต์ (Michel Foucault) มีทัศนะเกี่ยวกับกล้องว่าเป็นอำนาจในการจับจ้อง และเป็นการให้ความหมายกับสิ่งต่าง ๆ ดังนั้นการใช้กล้องในการถ่ายด้วยเทคนิคต่าง ๆ จึงถือเป็นการใช้อำนาจและการใส่ความหมายหรืออุดมการณ์ทางสังคมในการนำเสนอเรื่องเล่า เช่น การถ่ายเต็มตัวของตัวละคร (Full Shot) แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับสังคม การถ่ายแทนสถานที่จากที่สูงแล้วมองต่ำลง (Pan Down) เป็นการสื่อถึงอำนาจของผู้มีอำนาจ การถ่ายแทนสายตาคจากที่ต่ำแล้วมองสูงขึ้นไป (Pan Up) เป็นการสื่อถึงความอ่อนแอ ความต่ำต้อย เป็นต้น ส่วนเสียงประกอบเป็นสื่อที่สามารถแสดงถึงความคิดของตัวละครที่มีต่อสถานการณ์นั้น ๆ ได้ เพื่อเป็นการชี้้นำความคิดและอารมณ์ให้ผู้ชมเกิดการตีความตามเนื้อเรื่อง

ทั้งนี้โครงเรื่องสามารถปรับเปลี่ยนได้ โดยขึ้นอยู่กับลักษณะของสื่อหรือจุดมุ่งหมายของผู้ผลิต อีกทั้งโครงเรื่องยังเป็นสิ่งที่แฝงกรอบความคิด อุดมการณ์บางอย่างให้กับผู้ชมผ่านการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ

การศึกษาเกี่ยวกับผลผลิตทางวัฒนธรรมในนวนิยาย หรืองานเขียนต่าง ๆ ของ John Cawelti (1971 อ้างถึงใน วิริยา วิฑูรย์สฤกษ์ศิลป์, 2548) พบว่าองค์ประกอบของการเล่าเรื่องประกอบไปด้วย Conventions และ Inventions ดังนี้

1. Conventions (ขนบการเล่าเรื่อง) คือ สิ่งที่เป็นโครงสร้างตามขนบเดิมของเรื่องที่ทำให้ทั้งผู้ผลิตและผู้ชมรู้ว่าจะต้องเกิดอะไรขึ้นก่อนจะได้ชม ซึ่งองค์ประกอบสำคัญนั้นประกอบไปด้วย

1.1 โครงเรื่อง (Plot) คือ การดำเนินเรื่องราวของเรื่องเล่าแต่ละประเภท เช่น ในหนัง Superhero ที่พระเอกมักจะมีจุดเริ่มต้นที่ไร้พลัง และไปพบเจอเหตุการณ์บางอย่างที่ทำให้ได้รับพลังมา และใช้พลังนั้นเพื่อความยุติธรรม เพื่อช่วยเหลือผู้คน เป็นต้น

1.2 แก่นเรื่อง (Theme) คือ ประเด็นหลัก หรือปมปัญหาที่สำคัญของเรื่องเล่าประเภทนั้น ๆ ที่ต้องการจะนำเสนอ เช่น หนังประเภท Superhero ที่มักจะสอนให้ร่วมแรงร่วมใจเพื่อก้าวข้ามอุปสรรคเสมอ

1.3 ตัวเอก (Hero/Heroine) คือ พระเอก หรือนางเอก ในเรื่องเล่าแต่ละประเภทจะต้องมีลักษณะตามแบบฉบับสูตรสำเร็จ เช่น พระเอกในหนัง Superhero ที่ต้องเป็นคนยึดมั่นในความดี ไม่ฆ่าคน ให้โอกาสผู้ร้ายในการกลับใจ เป็นต้น

1.4 ผู้ร้าย (Villains) คือ ผู้อื่น ลักษณะของผู้ร้ายต้องมีแบบฉบับเดียวกัน เช่น ลักษณะของผู้ร้าย เท่กับ ต้องตรงกันข้ามกับพระเอกหรือนางเอก

1.5 ช่วงเวลา (Time) คือ การวิเคราะห์ช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องนั้นเกิดขึ้น

1.6 สถานที่ (Place) คือ สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์นั้น ๆ เกิดขึ้น เช่น ในละครผีของประเทศไทย สถานที่ที่จะต้องมีในเรื่องคือ วัด

1.7 เครื่องแต่งกาย (Costume) คือ การแต่งกายของตัวละครเป็นอวัจนภาษาที่อธิบายความหมายของเรื่องราว เช่น พระเอกในหนัง Superhero จะต้องแต่งตัวด้วยสีที่เป็นโทนสว่าง เพราะสีโทนมืดเป็นสีของตัวร้าย

1.8 อาวุธ (Weapon) คือ เครื่องมือที่ตัวละครใช้จัดการกับตัวร้ายในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นส่วนประกอบของตัวละครและของเรื่องที่จะต้อง มีแบบฉบับเฉพาะ เช่น อาวุธของพระที่ใช้จัดการกับผี คือ บทสวด

2. Inventions (กลวิธีใหม่ในการเล่าเรื่อง) เป็นองค์ประกอบที่เกิดจากจินตนาการของผู้ผลิต ที่แตกต่างไปจากขนบแบบเดิม โดยส่วนนี้เป็นส่วนที่ทำให้เกิดอารมณ์สในการรับชมมากยิ่งขึ้น

จากองค์ประกอบที่ได้กล่าวไปข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้นำมาประยุกต์เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ภาพตัวแทนผีในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์ กรณีศึกษารายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม กล่าวคือ เกณฑ์ดังกล่าวเป็นเกณฑ์การวิเคราะห์เรื่องผีภายในรายการ โดยเกณฑ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย ตัวแปรต่าง ๆ ดังนี้

#### เกณฑ์วิเคราะห์เรื่องผี

1) ลักษณะของผี ได้แก่ เพศ อายุ รูปลักษณ์ อาชีพ เพื่ออธิบายลักษณะโดยทั่วไปของผีภายในเรื่องเล่า

2) เวลาและสถานที่ที่ปรากฏตัว

3) พฤติกรรมของผี

4) ปฏิกริยาของคนที่มีต่อผี

5) จุดประสงค์ในการปรากฏตัว

6) เหตุผลที่ยังคงเป็นผี

7) มุมมอง

8) โครงเรื่อง

9) แหล่งที่มาของเรื่องเล่า

จากที่กล่าวมาในข้างต้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดการเล่าเรื่องมาประกอบการวิเคราะห์วิจัยเพื่อเป็นแบบอย่างในการสร้างเกณฑ์การวิเคราะห์เรื่องผี และวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งอาจจะส่งผลต่อการประกอบสร้างความหมายของผีในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์อย่าง “คืนพुरुมุดผ้าห่ม”

### 2.3 แนวคิดรายการ Talk Show

การจัดรายการสนทนาทางโทรทัศน์ (Talk Show) นักวิชาการด้านโทรทัศน์ Timberg กล่าวไว้ มีรูปแบบรายการออกเป็น 3 กลุ่ม คือ (กำจร หลุยยะพงศ์, 2545)

1. รายการสนทนาบันเทิง (Entertainment) เป็นรูปแบบรายการที่เน้นการพูดคุยแบบสนุกสนานมากกว่าการรายงานข่าวสาร เน้นความเป็นกันเอง คล้ายคลึงกับการสนทนาในชีวิตจริงหรือการสนทนาในชีวิตประจำวัน โดยจะนำบุคคลที่มีชื่อเสียงมาออกรายการ โดยเอกลักษณ์ของรายการสนทนาบันเทิง จะเป็นสิ่งที่เอื้อให้ผู้ชมรายการมีส่วนร่วม (Active Audience) ตั้งแต่การเขียนจดหมายเข้าไปในรายการ จนถึงการเข้าชมในรายการ

2. รายการสนทนาเหตุการณ์ประจำวัน (Current Issue) เป็นรูปแบบรายการที่ค่อนข้างมีความเป็นพิธี ทางการ ไม่ค่อยเน้นความบันเทิง แต่เป็นการเน้นให้เกิดการตระหนักรู้แล้วตื่นตัว หรือเรียกรายการประเภทนี้อีกชื่อว่า “รายการสนทนาเคร่งเครียด” (Serious Talk) โดยประเด็นภายใน

รายการจะเป็นเรื่องข่าวสารทั่วไป และเริ่มเป็นการพัฒนาเข้าสู่หัวข้อประเด็นเฉพาะต่าง ๆ เช่น การเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม สุขภาพ เพศ ธรรมะ เป็นต้น โดยรายการประเภทนี้จะมีการเชิญแขกรับเชิญที่มีชื่อเสียงมาร่วมการสนทนา ซึ่งพิธีกรและแขกรับเชิญจะมีหน้าที่เปรียบเสมือนผู้เชี่ยวชาญในการสนทนาหัวข้อที่กำหนดไว้ และอาจมีการตอบโต้ เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นที่แตกต่างกัน แต่พิธีกรรายการจะเป็นผู้ประนีประนอมและหาจุดร่วมของบทสนทนาที่แตกต่างกัน ซึ่งในปัจจุบันได้มีช่องทางให้ผู้รับชมได้มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นหลายช่องทาง เช่น การโทรศัพท์เข้ามาเพื่อฝากข้อความหรือคำถาม หรือการส่งข้อความทางโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น

3. รายการสนทนาที่ฝึกทักษะหรือรายการสาธิต (Specialized) เป็นรายการที่มีลักษณะเป็นการพูดคุย อธิบายประกอบการฝึกทักษะด้านต่าง ๆ เน้นการแสดงภาพสาธิต โดยใช้เทคนิคมุมกล้อง การตัดต่อ การจัดฉากและแสง โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของการสาธิตและฝึกทักษะดังกล่าว นอกเหนือจากนี้ยังเป็นการพูดคุยแบบในชีวิตประจำวัน มีหน้าที่ในการอบรมสั่งสอน ถ่ายทอดวัฒนธรรม ความรู้ และสร้างความเป็นกลุ่มในหลากหลายระดับตั้งแต่ปัจเจกบุคคล กลุ่ม และระดับชาติ ผ่านการนำเสนอเนื้อหาต่าง ๆ ของรายการที่มีการเชื่อมโยงเข้ากับรูปแบบวิถีชีวิตของผู้คน

Livingstone and Lunt (1997, อ้างถึงใน กำจร หลุยยะพงศ์, 2545) กล่าวว่า รายการสนทนาทางโทรทัศน์มีหน้าที่สำคัญอยู่ 3 ประการ ได้แก่

1. การถกเถียง (Debate) เป็นหน้าที่ตามทัศนะของ Habermas ที่มองว่าโดยปกติสังคมสมัยใหม่ไม่ค่อยเปิดโอกาสให้คนในสังคมได้แสดงความคิดเห็นหรือมีส่วนร่วม สื่อมวลชนโดยเฉพาะรายการสนทนาทางโทรทัศน์ จึงถูกมองว่าเป็นรายการที่มีบทบาทในการเปิดพื้นที่การแสดงความคิดเห็น โดยการนำผู้คน เข้ามาพูดคุย ถกเถียง และแสดงทัศนะต่อประเด็นต่าง ๆ ในสังคม

2. การจบบลงอย่างมีความสุข (Romance) หรือการประนีประนอม โดยเป็นรายการสนทนาทางโทรทัศน์ที่มีความพยายามทำให้เกิดความคิดเห็นร่วม โดยไม่สรุปว่าสิ่งไหนถูกหรือผิด แต่เป็นการทำให้เกิดความคิดที่หลากหลายในสังคม ทำให้ผู้ชมต้องเป็นผู้ที่ตัดสินใจเอง

3. การบำบัดทางจิต (Therapy) รายการสนทนาทางโทรทัศน์ที่มีหน้าที่เพื่อบำบัดทางจิต มีเนื้อหาที่เน้นเรื่องใกล้ตัว เช่น เพศ ครอบครัว ความขัดแย้งทางความคิดหรือความรู้สึก โดยรูปแบบรายการประเภทนี้จะมีพิธีกร ผู้ร่วมรายการ และอาจมีผู้ชมในห้องส่งร่วมด้วย ซึ่งพิธีกรจะมีหน้าที่เสมือนจิตแพทย์ที่คอยซักถาม ปลอดภัย และกระตุ้นให้ผู้ร่วมรายการเปรียบเสมือนคนไข้ที่ต้องได้รับการบำบัด ได้รับความเข้าใจปัญหาออกมา และเมื่อผู้ชมได้รับชมรายการประเภทนี้ก็จะเกิดการรับรู้ว่ามีใครคนหนึ่งเผชิญปัญหานี้อยู่ ยังมีคนอื่น ๆ อีกมากมายในสังคมที่กำลังต่อสู้กับปัญหาอยู่

กำจร หลุยยะพงศ์ (2545) กล่าวถึง องค์ประกอบในการผลิตรายการเล่าเรื่องบนสื่อโทรทัศน์ โดยประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

1. ชื่อรายการ การตั้งชื่อรายการมีความสำคัญที่ต้องมีความเชื่อมโยงกับเนื้อหา และ แก่นของรายการ ซึ่งการตั้งชื่อรายการเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงภาษาที่ใช้เพื่อให้เกิดการสื่อสารกับผู้ชม ให้สามารถเข้าใจได้โดยง่าย

2. วันเวลาออกอากาศ จะเป็นวันและเวลาเดิมในทุกครั้งที่ออกอากาศ แต่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ในกรณีพิเศษ

3. ผู้ดำเนินรายการ หรือ พิธีกร (Hosts) รายการสนทนาพิธีกรถือว่ามีความสำคัญเป็นอย่างมาก โดยคุณสมบัติของพิธีกรที่ดี มีดังนี้ (อิซพงศ์ ชาลานุมาศ, 2560)

3.1 ผู้ดำเนินรายการต้องมีบุคลิกและมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

3.2 มีไหวพริบ สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างดี

3.3 ต้องมีความรู้ในการผลิตรายการ

3.4 สามารถใช้ภาษาพูดได้ดี มีจังหวะในการพูดไม่เร็ว ไม่ช้าจนเกินไปน้ำเสียงชัดเจน

สุภาพ

3.5 มีใบหน้าที่ยิ้มแย้มแจ่มใสเป็นกันเอง

3.6 รู้จักธรรมเนียมประเพณี วัฒนธรรมไทย

3.7 ต้องมีการแต่งกายสุภาพถูกต้องกาลเทศะ มีสัมมาคาราวะ

นอกจากนี้ลักษณะของผู้ดำเนินรายการหรือพิธีกรในปัจจุบันนั้น อาจมีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดผู้ที่มีอิทธิพลในโลกออนไลน์ โดยผู้ทรงอิทธิพลในโลกออนไลน์ จะเป็นผู้ที่คอยเผยแพร่ข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งสามารถสร้างจุดดึงดูดกับผู้ชมให้เกิดความคล้อยตาม พฤติกรรมลอกเลียนแบบได้ โดยผู้ดำเนินรายการหรือพิธีกรที่เป็นผู้ทรงอิทธิพลในโลกออนไลน์ ก็ต้องเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญและมีความถนัดในเรื่องที่จะสื่อสารเช่นเดียวกัน ซึ่งกล่าวได้ว่า ผู้มีอิทธิพลนั้นสามารถสร้างให้เกิดกระแสการบอกต่อให้เกิดการยอมรับโดยกว้างได้เป็นอย่างมาก (โสภณรัฐ จาบทอง, 2561)

4. การผลิตรายการด้านฉาก แสง เสียง เสื้อผ้า อุปกรณ์ที่ประกอบภายในรายการ ต้องมีการสร้างสรรค์ให้มีความสอดคล้องกับแนวของรายการ และแก่นของรายการ เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมกับรายการ

5. กล้องในการถ่ายทำ มีจำนวนกล้องที่ตัวที่ใช้ในการถ่ายทำรายการ ต้องมีการจัดองค์ประกอบของภาพในการถ่ายทำ เช่น กล้อง 3 ตัว ใช้ในการถ่ายบุคคลอย่างพิธีกร แกรับเชิญ และผู้รับ ส่วนกล้องอีก 1 ตัว เป็นการถ่ายมุมกว้างที่ใช้ในการถ่ายบรรยากาศโดยรอบของรายการสนทนา เป็นต้น

6. วิทยากรรับเชิญ หรือ แขกรับเชิญ เนื้อหา และประเด็นการสนทนา รายการสนทนา นั้นต้องมีแขกรับเชิญเป็นองค์ประกอบสำคัญของรายการ เพราะถือเป็นจุดศูนย์รวมของรายการ โดยการเลือกแขกรับเชิญต้องทำให้เกิดความน่าสนใจ จะทำให้สามารถดึงดูดผู้ชมได้ อีกทั้งต้องการกำหนดเนื้อหาโดยรวมของรายการว่าจะมีการพูดคุยกันประเด็นอะไร เรื่องอะไร ซึ่งการหาแขกรับเชิญในรายการสามารถทำได้ 2 รูปแบบ คือ การหาแขกรับเชิญที่น่าสนใจก่อนแล้วค่อยกำหนดประเด็นเนื้อหาของรายการ และการกำหนดประเด็นเนื้อหาก่อนแล้วค่อยหาแขกรับเชิญที่เหมาะสมกับมารวมรายการ

จากองค์ประกอบที่ได้กล่าวไปข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้นำมาประยุกต์เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ภาพตัวแทนพีในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์ กรณีศึกษารายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม กล่าวคือ เกณฑ์ดังกล่าวเป็นเกณฑ์การวิเคราะห์ตัวรูปแบบของรายการ โดยเกณฑ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ประกอบด้วย ตัวแปรต่าง ๆ ดังนี้

#### เกณฑ์วิเคราะห์รายการ

- 1) ชื่อเรื่อง
- 2) ผู้ดำเนินรายการ ได้แก่ จำนวนพิธีกร แขกรับเชิญ
- 3) อุปกรณ์ในรายการ
- 4) ช่วงของรายการ
- 5) วิธีดำเนินรายการ
- 6) ขั้นตอนการดำเนินเรื่อง
- 7) เสียงแสงสีภาพประกอบเรื่องเล่า
- 8) สิ่งปรากฏภายในวิดีโอ

จากที่กล่าวมาในข้างต้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดรายการ Talk Show มาประกอบการวิเคราะห์วิจัย เพื่อเป็นแบบอย่างในการสร้างเกณฑ์การวิเคราะห์รูปแบบรายการ และวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งอาจจะส่งต่อการประกอบสร้างความหมายของพีในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์อย่าง “คืนพुरुมุดผ้าห่ม”

## 2.4 แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation)

“ภาพตัวแทน” (Representation) เป็นคำที่มีความหมายซับซ้อน มีนัยยะมากกว่าการอธิบายเพียงเป็นผลผลิต หรือผลสำเร็จของวัตถุสิ่งนั้น แต่คำว่า “ภาพตัวแทน” ยังรวมไปถึงการนำเสนอภาพแทนของความจริง หรือภาพแทนของมุมมองของผู้นำเสนอ เพื่อให้สามารถเห็นภาพได้ชัดเจน

Stuart Hall (2013) กล่าวว่า “ภาพตัวแทน” เป็นคำที่มีความหมายเชื่อมโยงระหว่าง ภาษาและวัฒนธรรม โดยภาพตัวแทนนี้เปรียบเหมือนกับการใช้ภาษาในการสื่อสาร หรือเป็นการ ถ่ายทอดความหมายให้ผู้คนที่เกิดการรับรู้ร่วมกันต่อสิ่งนั้น ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการผลิต หรือการส่งต่อ ที่มีความสำคัญในการสื่อสารระหว่างปัจเจกบุคคล สังคม และวัฒนธรรม ผ่านกระบวนการใช้ สัญลักษณ์ทางภาษาศาสตร์ และภาพสัญลักษณ์ในการสื่อสาร โดยภาพตัวแทนนี้ไม่ได้เป็นการลด รูปแบบความเป็นจริง แต่เป็นเพียงการประกอบสร้างภาพตนเองขึ้นมา เพื่อให้มีคุณสมบัติเทียบเท่า ความเป็นจริง

ภาษา (Language) เป็นสื่อกลางที่ทำให้ผู้คนเกิดความเข้าใจในความหมายร่วมกันได้ โดยที่ภาษาอาจไม่ได้เป็นเพียงภาษาที่ใช้สำหรับการพูดหรือการเขียนเพียงเท่านั้น แต่ยังรวมถึง ภาพเคลื่อนไหว เสียง หรือสิ่งต่าง ๆ ที่ทำให้เราสามารถเห็นภาพ ความคิด และความรู้สึก โดย ภาษา (Language) มีกระบวนการเชื่อมโยงขององค์ประกอบ 3 อย่าง เพื่อเกิดเป็น “ภาพตัวแทน” ดังนี้ (Stuart Hall, 1997, น.19)

องค์ประกอบที่ 1 สิ่งต่าง ๆ (things) หมายถึง คน สัตว์ สิ่งของ วัตถุ เหตุการณ์ เรื่องราว หรือประสบการณ์ เหตุการณ์ กิจกรรมต่าง ๆ

องค์ประกอบที่ 2 แนวคิด (concept) หมายถึง ความคิด หรือแนวคิดที่อยู่ในหัว (mind) ของบุคคล และเป็นสิ่งที่ช่วยในการคิดวิเคราะห์ แยกแยะสิ่งต่าง ๆ ให้มีความเป็นระบบมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ง่ายต่อการรับรู้และจดจำได้ และทำให้สามารถเข้าใจสิ่งต่าง ๆ รอบตัวได้ ทั้งสิ่งที่เป็นรูปธรรม และนามธรรม เช่น ความเป็นรูปธรรม หากเรามีแนวคิดเกี่ยวกับ ดอกไม้ หรือแจกัน เราสามารถรับรู้ ได้ว่าของสิ่งนั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร เพราะเราเคยเห็นสิ่งนั้นในโลกความเป็นจริงมาก่อน หรือความ เป็นนามธรรม อย่างเรื่องความรัก หรือความตาย เราสามารถรับรู้ได้ว่าสิ่งนั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร เพราะเรามีแนวคิดเกี่ยวกับสิ่งนั้น ๆ แต่จุดน่าสนใจอยู่ที่แนวคิดที่ถูกสร้างขึ้น หรือเป็นแนวคิดที่ จินตนาการขึ้นมา เช่น ผี ปีศาจ เทวดา ซาตาน เป็นสิ่งที่เราสามารถรู้ได้ว่า สิ่งนั้นมีลักษณะอย่างไร เพราะเรามีแนวคิดเกี่ยวกับสิ่ง ๆ นั้นแล้ว

องค์ประกอบที่ 3 สัญลักษณ์ (sign) หมายถึง เครื่องหมาย รหัส หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ ช่วยในการสื่อสารความหมายผ่านกระบวนการทำงานของระบบภาษา โดยที่สัญลักษณ์นั้นอาจไม่ได้มี ความเกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ (things) โดยตรง ดังนั้นสัญลักษณ์จึงไม่ได้มีความหมายในตัวของตัวเอง แต่มี “ความหมาย” ที่สัมพันธ์กับแนวคิด (concept) ที่ถูกเชื่อมโยงด้วยรหัส ดังนั้นหากรหัสเปลี่ยน ความหมายก็จะเปลี่ยนตามไปด้วย เช่น คำว่า “หมี” ในภาษาไทย ประกอบไปด้วยตัวอักษร ห.หีบ ม. ม้า และสระอี ซึ่งตัวอักษรดังกล่าวไม่ได้มีลักษณะเหมือนกับหมีที่เราเคยเห็นกัน แต่เมื่อนำตัวอักษร เหล่านี้มีเขียนเรียงกันจนเกิดเป็นคำว่า “หมี” เราสามารถรับรู้ความหมายของคำนั้นได้ ซึ่งคนที่อ่าน

ภาษาไทยออกเท่านั้น (รหัส) ถึงจะรู้ว่าหมายถึงอะไร แต่อย่างไรก็ตามคำว่า “หมี” ที่อยู่ในหัว (mind) ของแต่ละปัจเจกบุคคลอาจมีรูปร่างไม่เหมือนกันก็ได้

วิลาลีนี พิพิธกุล (2546, อ้างถึงใน หฤทัยรัตน์ ศรีจันทร์ขำ, 2558, น.40) กล่าวว่า ภาพตัวแทน เป็นผลผลิตของความหมายจากกระบวนการความคิด ความเชื่อ ความรู้สึก อุดมการณ์ต่าง ๆ ผ่านการสื่อสาร ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงระหว่างความคิดเข้ากับโลกความเป็นจริงหรือโลกจินตนาการ ให้กลายเป็นวัฒนธรรมร่วม ทำให้ผู้คนเกิดการรับรู้ความหมายจากภาพตัวแทนเหมือนกัน นอกจากนี้ภาพตัวแทนยังมีความหมายรวมไปถึงบรรทัดฐานหรือคุณค่าที่คงอยู่ในวัฒนธรรมอีกด้วย

ดังนั้นภาพตัวแทน คือ ผลผลิตการให้ความหมายของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง สถานการณ์หนึ่ง หรือปรากฏการณ์ที่มีการให้คุณค่าให้ความสำคัญ เพื่อเป็นการต่อยอดคุณค่าของสังคมเอาไว้ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการครอบครองอำนาจในระบอบวัฒนธรรม ดังที่ Stuart Hall (1997) ได้อธิบายไว้ในงานเขียน Cultural Representation and Signifying Practices ว่า ภาพตัวแทนนั้นมีความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ระหว่างผู้นำเสนอกับผู้สร้าง และผู้ที่นำเสนอให้กับผู้ที่ถูกสร้างภาพตัวแทนที่ปรากฏในสื่อ ซึ่งขึ้นอยู่กับ ใครเป็นคนนำเสนอ? นำเสนอเมื่อไหร่? นำเสนอที่ไหน? นำเสนอภายใต้เงื่อนไข ข้อกำหนดทางสังคมวัฒนธรรมอย่างไร? ดังนั้นภาพตัวแทนจึงไม่ใช่ความเป็นจริง แต่เป็นผลผลิตที่ถูกสร้างขึ้น ถูกเลือกสรรบางส่วนขึ้นมาเพื่อเป็นการเน้นย้ำ โดยการสร้างภาพตัวแทนจะมีความหมายได้จาก 3 ข้อดังนี้

1. การอาศัยความหมาย และเครื่องมือในการถอดรหัสความหมายที่มีอยู่แล้วในสังคม
2. ความหมายที่มีอยู่แล้วนั้น เป็นการกำหนดกรอบการรับรู้ของสังคมและเป็นการขีดเส้นจำกัดความหมาย เพื่อไม่ให้เกิดความเข้าใจความหมายในแง่อื่นๆ นอกเหนือจากที่กำหนดไว้เบื้องต้น

3. ลักษณะการนำเสนอภาพตัวแทนที่ระบุไว้เบื้องต้น เป็นสิ่งที่ทำให้ภาพปกติ ธรรมดาทั่วไปกลายเป็นภาพที่ถูกฝังลึกในสังคม ให้กลายเป็นเรื่องปกติหรือความชอบธรรม

เมื่อวิเคราะห์การสร้างภาพตัวแทนผ่านสื่อมวลชน จะสามารถศึกษาการสร้างภาพตัวแทน และวิธีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาษา กับ ความจริง ไว้ทั้งหมด 3 ชุด ดังนี้ (สมสุข หินวิมาน, 2548, น.246-248 และ Stuart Hall , 1997, pp.1-63)

1. ภาพตัวแทนในมุมมองของนักภาษาศาสตร์ดั้งเดิม มองว่า การสร้างภาพตัวแทน เป็นการสร้างภาพขึ้นมา เพื่อสะท้อนภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคม (reflective approach) เช่น การนำเสนอข่าว หรือรายการสารคดี ที่เป็นการถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในสังคม โดยเป็นการสื่อสารที่สะท้อนให้เห็นภาพความเป็นจริง ไม่มีการบิดเบือน หรือไม่มีความซับซ้อน เป็นภาพตัวแทนที่ตรงไปตรงมา

2. ภาพตัวแทนที่มาจากตัวผู้ส่งสาร กล่าวคือ เป็นภาพตัวแทนที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อสารบางอย่างกับผู้รับสาร และต้องการให้ผู้รับสารแปลความหมายของสารนั้นตามที่ตนเองต้องการ ซึ่งมองว่าสารที่ส่งไปนั้นมีความเฉพาะตัวของตัวเองจากมุมมองของผู้ส่งสารมอง ดังนั้นภาพตัวแทน จึงเป็นการตั้งใจของผู้ส่งสารที่ต้องการนำเสนอให้เกิดเป็นความจริง โดยที่การสร้างภาพตัวแทนลักษณะนี้ จะมีความซับซ้อน และเป็นการสื่อสารที่เฉพาะตัว โดยหากผู้รับสารไม่สามารถตีความหมายของสารนั้นตามที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อได้ ความพยายามทั้งหมดของผู้ส่งสารก็จะล้มเหลว

3. ภาพตัวแทนจากมุมมองของสำนักวัฒนธรรมศึกษา ที่มองในเรื่องของการประกอบสร้าง ความหมาย เนื่องจากแนวคิดเรื่องภาพตัวแทนเป็นการพัฒนาต่อยอดที่ได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีปรากฏการณ์วิทยา (phenomenology) และแนวคิดการประกอบสร้างความจริงทางสังคม ที่ว่าด้วยมนุษย์เป็นผู้สร้างปรากฏการณ์ หรือสภาวะของสังคมขึ้นมาแล้วให้ความหมายกับปรากฏการณ์ หรือสถานการณ์นั้น กำหนดเป็นความหมาย หรือ “ความจริง” ของสิ่งต่าง ๆ รวมกันทางสังคม จึงเป็นการประกอบสร้างขึ้น ดังนั้น สำนักวัฒนธรรมศึกษาจึงมีความเชื่อว่า ภาพตัวแทน ไม่ใช่เป็นภาพสะท้อน การเลียนแบบ หรือการค้นพบ ต่อปรากฏการณ์ใดปรากฏการณ์หนึ่ง แต่เป็นการประกอบสร้างเสี้ยว ส่วนของความเป็นจริงในสังคม

Michel Foucault (Michel Foucault อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2548, น.248) ได้นำเสนอแนวคิดเรื่องภาพตัวแทน ที่ต่อยอดมาจากทฤษฎีการประกอบความเป็นจริงทางสังคม โดยได้ให้ความหมายไว้ว่า การประกอบสร้างนั้น ไม่ได้เป็นเพียงการสร้าง ความหมายขึ้นมาลอย ๆ แบบมีตัวตน หรือไม่มีตัวตนเท่านั้น แต่มีเรื่องอำนาจแฝงฝังอยู่ในการสร้างภาพตัวแทนด้วย กล่าวคือ การประกอบสร้าง จะมีการแสดงออกถึงอำนาจของผู้สร้าง ที่ต้องการสื่อสารกับผู้รับสาร เช่น “ลักษณะของผี” โดยเมื่อคนเราเห็นผี เราจะไม่สามารถระบุ หรือยืนยันได้อย่างชัดเจนว่าเคยเห็นผีจริงหรือไม่ แต่หากถามว่าผีที่เห็นนั้นมีลักษณะเป็นอย่างไร เราจะสามารถบรรยายภาพของผีที่พบเจอได้ เหมือนกับภาพที่สื่อเคยถ่ายทอดออกมาเป็นภาพให้เราได้เห็นในปัจจุบัน อีกทั้งหากถามว่า “จุดประสงค์ของผีที่เจอนั้นคืออะไร” คำตอบส่วนใหญ่จะบอกว่า “มาหลอกหลอน” “มาเอาชีวิต” เนื่องจากผีมีความอาฆาตแค้น ดังนั้น จึงสามารถอธิบายได้ว่า สื่อมีอำนาจในการประกอบสร้างภาพตัวแทนของ “ผี” ในลักษณะต่าง ๆ เข้าไปในจิตใจของผู้คนในสังคม โดยที่คนเรานั้นอาจไม่รู้ตัว

อย่างในสื่อภาพยนตร์ที่มีการสร้างภาพตัวแทนของตัวละครแต่ละตัวขึ้นมา เช่น ตัวละครผี ที่ต้องมีการสร้างภาพของผีที่ดูน่ากลัว มีลักษณะของผีที่ชัดเจน แตกต่างกับคนที่มีชีวิตอยู่ เช่น ตัวซิด ๆ ตัวเย็น มีร่องรอยเขียว ๆ ม่วง ๆ เป็นต้น ดังนั้นเมื่อนำแนวคิดของสำนักวัฒนธรรมศึกษามาวิเคราะห์กับภาพของผี จะสามารถเห็นภาพการประกอบสร้าง ความหมายบางอย่างเกี่ยวกับผี และเมื่อนำมาต่อยอดกับแนวคิดของ Michel Foucault จะพบว่ามีการแฝงฝังเรื่องอำนาจอยู่ภายในเรื่องผี เช่น ภาพยนตร์ผี ผีส่วนใหญ่มักจะเป็นผู้หญิง ซึ่งถูกยึดโยงกับเรื่องของความรัก มีความผูกพัน ความ

อาฆาตแค้น และแสดงอิทธิฤทธิ์เพื่อทวงคืนคนรักของตนเอง แต่ท้ายที่สุดผีจะต้องถูกทำลายด้วยอำนาจของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือแก้ปมบ่วงของตนเอง ซึ่งสิ่งนี้เป็นการสื่อสารของภาพยนตร์ที่ต้องการสื่อให้คนดูเกิดความคล้อยตามไปกับความสัมพันธ์เชิงอำนาจในสังคมว่า ความรักเป็นเรื่องของมนุษย์ชายหญิงเพียงเท่านั้น ผีเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิต ไม่สามารถสร้างความสัมพันธ์ความรักกับมนุษย์ได้

จากที่กล่าวมาในข้างต้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเรื่องภาพตัวแทนมาประกอบในการวิเคราะห์ภาพตัวแทนของผีที่ปรากฏอยู่ในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์อย่างรายการ “คืนพุมุดผ้าห่ม” รวมถึงปัจจัยใดที่ส่งผลกระทบต่อ การประกอบสร้างความหมายผี

## 2.5 แนวคิดวัฒนธรรมย่อยและวัยรุ่น

การศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมของวัยรุ่น เป็นศาสตร์ที่เริ่มต้นมาจากสังคมวิทยาช่วงก่อนคริสต์ศักราชที่ 1950 โดยได้รับอิทธิพลของแนวคิดโครงสร้างนิยมและหน้าที่นิยม (Structural – Functionalism) ที่เป็นการพิจารณารูปแบบวัฒนธรรมของวัยรุ่น ที่เกิดจากการเปลี่ยนผ่านของช่วงวัยเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ เป็นกระบวนการที่ก่อให้เกิดสภาวะความแปลกแยก โดดเดี่ยวในสังคม แต่ในขณะเดียวกันสภาวะดังกล่าวก่อให้เกิดการสร้างวัฒนธรรมเฉพาะของกลุ่มวัยรุ่นขึ้นมาเช่นเดียวกัน อีกทั้งยังปรากฏความแตกต่างจากปทัสถานและคุณค่าที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมเดิมของคนส่วนใหญ่ในสังคม (ปีนแก้ว เหลืองอร่ามศรี, 2559)

สำนักวัฒนธรรมศึกษาและการศึกษาวัฒนธรรมวัยรุ่นในฐานะวัฒนธรรมย่อย ของสำนักเบอร์มิงแฮม มองว่าวัฒนธรรมวัยรุ่นได้รับอิทธิพลมาจากวิถีคิดแบบมาร์กซิกสม์และสัญญาวิทยา โดยจะเห็นได้จากการต่อต้านหรือการครอบงำผ่านรูปแบบของสไตล์ทางวัฒนธรรมต่าง ๆ และมีการตอบโต้เชิงสัญลักษณ์ของวัยรุ่น แสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมของวัยรุ่นมีการกำหนดความหมาย และมีการต่อสู้ผ่านการสร้างตัวตนผ่านระบบสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน (ปีนแก้ว เหลืองอร่ามศรี, 2553)

Dick Hebdige (2010) นักวิชาการด้านสังคมศาสตร์ชาวอังกฤษ ได้อธิบายถึงวัฒนธรรมย่อยไว้ว่า วัฒนธรรมย่อยเป็นการประกาศถึงการเป็นอิสรภาพของความเป็นอื่น และความต้องการสร้างตัวตนที่แตกต่าง โดยเป็นการแสดงจุดยืนที่ชัดเจนว่าจะไม่เป็นรองวัฒนธรรมใหญ่ แต่ในทางกลับกันวัฒนธรรมย่อยก็ถือเป็นการแสดงออกถึงความจริงของการไร้อำนาจทางสังคมอีกด้วย โดย Dick Hebdige (1979) ยังกล่าวไว้อีกว่า ความสำคัญของวัฒนธรรมย่อยอยู่ที่รูปแบบและกระบวนการในการสร้างวัฒนธรรม ซึ่งกระบวนการสร้างเหล่านั้นเป็นรูปแบบของวัฒนธรรมที่สร้างมาจากกลุ่มวัยรุ่น โดยมีการเรียกกระบวนการเหล่านั้นว่า Cut'n Mix เป็นกระบวนการที่มีรูปแบบวิธีการแบบยุค

หลังสมัยใหม่ (Post- modernizing) คือเป็นการนำเอาสัญลักษณ์เดิมที่มีอยู่ในสังคม มาเลือกและตัดออก เพื่อสร้างความหมายใหม่เข้าไปทดแทน

Michael Brake (1990) อธิบายถึงลักษณะของวัฒนธรรมย่อย ว่า วัฒนธรรมย่อยเป็นรูปแบบ (Style) เป็นวัฒนธรรมย่อยที่มีความโดดเด่น แตกต่างออกไปจากวัฒนธรรมเดิม หรือวัฒนธรรมหลัก มีลักษณะการใช้รูปแบบหรือสัญลักษณ์ในรูปแบบหนึ่ง โดยสามารถบ่งบอกถึงลักษณะของวัฒนธรรมย่อยได้ ดังนี้

1) วัฒนธรรมย่อยเป็นตัวช่วยในการหาทางออกของปัญหาทางโครงสร้างที่เกิดจากความขัดแย้งของโครงสร้างสังคม เศรษฐกิจ โดยปัจจัยส่วนใหญ่ที่พบมักเกิดจากระบบของชนชั้น

2) วัฒนธรรมย่อยทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น รูปแบบ ค่านิยม อุดมการณ์ และรูปแบบการดำเนินชีวิต ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่สามารถนำมาสร้างอัตลักษณ์ที่มีความโดดเด่น นอกเหนือจากอัตลักษณ์เดิมที่ถูกกำหนดไว้แล้วได้ เช่น อัตลักษณ์เดิมที่ถูกกำหนดขึ้นเพื่อให้เป็นไปตามลักษณะทางวัฒนธรรมการงาน วัฒนธรรมครอบครัว หรือวัฒนธรรมโรงเรียน เป็นต้น

3) วัฒนธรรมย่อยเป็นทางเลือกของสังคม ที่สามารถใช้การสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ในการถ่ายทอดผ่านสื่อมวลชนได้

4) วัฒนธรรมย่อยเป็นตัวแทนในการนำเสนอรูปแบบวิถีชีวิตของการใช้เวลาว่าง (Leisure) เพื่อเป็นการสร้างความเป็นอิสระจากโลกของการทำงาน

โดยสิ่งสำคัญของวัฒนธรรมย่อย คือ การแสดงออกของสมาชิก เช่น การเพิกเฉย หรือการต่อต้านค่านิยม วัฒนธรรมของกระแสหลัก ซึ่งสามารถแบ่งรูปแบบของวัฒนธรรมย่อยได้ 3 องค์ประกอบ คือ

1. รูปลักษณ์ภายนอกที่บ่งบอกถึงวัฒนธรรมย่อย ได้แก่ สิ่งของเครื่องใช้ เครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ หรือสิ่งของที่มนุษย์สร้างขึ้น เป็นต้น

2. การประพฤติตัว คือ กิริยา ท่าทางที่แสดงออกภายในสังคมวัฒนธรรม

3. ภาษา คือ การสร้างคำศัพท์หรือวิธีการพูดขึ้นมาใหม่ในกลุ่มวัฒนธรรมเฉพาะของตนเอง รวมถึงวิธีการดำเนินชีวิต (Lifestyle)

คริส เบเคอร์ และผาสุก พงษ์ไพจิตร (2566) กล่าวถึง ความเปลี่ยนแปลงของกลุ่มคนต่าง ๆ ที่มีการเติบโตมาในบริบททางสังคมที่แตกต่างกันออกไป ว่าอำนาจของวัฒนธรรมหลักมักจะปรากฏในสื่อโทรทัศน์ที่มีกองทัพและรัฐบาลเป็นผู้ควบคุม แต่นับตั้งแต่ก่อนทศวรรษ 2550 เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเข้ามาทำให้กลุ่มคนที่เกิดและเติบโตมาในยุคสมัยนี้ นั่นคือ กลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบัน มีการเติบโตมากับเทคโนโลยีที่สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร ความรู้ต่าง ๆ จากทั่วโลกได้อย่างรวดเร็ว ดังนั้น

กลุ่มวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นจึงมีเทคโนโลยีเป็นปัจจัยส่วนหนึ่งในการดำเนินชีวิต และเป็นเครื่องมือในการสร้างตัวตน แสดงออก รวมถึงเป็นพื้นที่ในการต่อสู้ของวัยรุ่น โดยจะเห็นได้จากจำนวนผู้ใช้อินเทอร์เน็ตของไทยที่เพิ่มขึ้นใน พ.ศ.2562 เป็น 49 ล้านคน ซึ่งนับเป็นหนึ่งในโลกที่มีอัตราการใช้เพชบุ๊คสูงสุด ตามมาด้วยสื่อออนไลน์ต่าง ๆ เช่น ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม และไลน์

รูปแบบของความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมหลักและวัฒนธรรมย่อยนั้นมีความหลากหลาย เช่น รูปแบบการปะทะกันอย่างเปิดเผย รูปแบบที่สามารถอยู่ร่วมกันได้ หรือรูปแบบที่วัฒนธรรมย่อยมีความพยายามต่อรองเพื่อสร้าง “พื้นที่สาธารณะ” ในการแสดงออกวัฒนธรรมของตนเอง (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) เช่น วัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น โดยจะเห็นได้ว่ากลุ่มวัยรุ่นมีความพยายามในการแสดงออกถึงความแตกต่างของตนเองในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งการตอบโต้และการต่อรอง เพื่อเป็นการสืบทอดและดำรงอยู่ของวัฒนธรรมย่อยของตนเอง

วัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่น มีพื้นฐานมาจากความหลากหลายของรูปแบบวิถีชีวิต ความสนใจของวัยรุ่น โดยมักจะมีการแสดงออกผ่านสัญญาณต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น เครื่องแต่งกาย การบริโภคสิ่งของต่าง ๆ หรือไม่ว่าจะเป็นความสนใจพื้นฐาน เช่น แนวเพลงที่ฟัง แนวหนังที่ชอบ ซึ่งมักมีการรวมตัวกันเพื่อแสดงออกถึงความเป็นอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น ผ่านกระบวนการการให้ความหมาย การกำหนดความหมายด้วยตนเองกับสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นหนึ่งในรูปแบบในการแสดงออกของวัยรุ่นเพื่อเป็นสร้างตัวตน ตอบโต้หรือต่อรองกับกลุ่มโครงสร้างหลักของสังคม นั่นคือ วัฒนธรรมหลัก ทั้งนี้สิ่งที่กลุ่มวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นแสดงออกมามักจะสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาความขัดแย้งของโครงสร้างทางสังคม รวมถึงบริบทสังคมต่าง ๆ ที่มีอยู่จนถึงปัจจุบัน

เมื่อนำมาเชื่อมโยงกับกรณีการศึกษากรณีรายการคินพุดมุดผ้าห่ม ที่เป็นรายการของคนรุ่นใหม่เป็นผู้ผลิตซึ่งใช้มุมมองและสไตล์ของวัยรุ่น อาจจะมีการแฝงนัยบางอย่างผ่านประเด็นการเล่าเรื่องผี โดยใช้สื่อออนไลน์เป็นพื้นที่ในการต่อสู้ หรือกำหนดความหมายรูปแบบใหม่ขึ้นมา

จากที่กล่าวมาในข้างต้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อยมาประกอบในการวิเคราะห์ เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการประกอบสร้างความหมายผีของรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์อย่างรายการ “คินพุดมุดผ้าห่ม”

## 2.6 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่

เทคโนโลยีเป็นตัวกลางในการสานสัมพันธ์ระหว่างการสื่อสารสังคมและวัฒนธรรม ไม่สามารถหลีกเลี่ยงกันได้ เพราะการเกิดขึ้นหรือการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีการสื่อสาร เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลง และเป็นสิ่งที่มีผลต่อสังคมโดยรวม ดังนั้นโครงสร้างพื้นฐานทางสังคมจึงมีเทคโนโลยีและการสื่อสารเป็นส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนสังคม

ทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนด (Technological Determinism) เป็นการศึกษาที่มองถึงอำนาจของเทคโนโลยีการสื่อสาร โดยมีเทคโนโลยีเป็นตัวแปรสำคัญที่ขับเคลื่อนสังคม ทำให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลง การที่เทคโนโลยีเข้ามากำหนดทิศทางการสื่อสารในระดับต่าง ๆ ทั้งระดับปัจเจกบุคคล ที่เทคโนโลยีเข้ามาเป็นตัวขยายการรับรู้ของผู้คน เปลี่ยนจากสื่อเก่าเป็นสื่อใหม่ ระดับสังคมสถาบัน ที่เทคโนโลยีเป็นตัวเปลี่ยนผ่านของสังคม จากยุคหนึ่งไปสู่ยุคหนึ่ง

D. McQuail (2005) มองว่าเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดสังคม หรือเป็นสิ่งที่ชี้นำสังคม โดยมีความสัมพันธ์ระหว่างเทคโนโลยีกับการสื่อสาร เพื่อกำหนดโครงสร้างของสังคมในแต่ละยุคสมัย เช่น เว็บไซต์ ที่เป็นเทคโนโลยีการสื่อสาร ที่สามารถเป็นสื่อที่เผยแพร่กระจายข้อมูล (broadcast) หรือเป็นสื่อที่อยู่กับที่ (non - broadcast) โดยมีลักษณะของสื่อที่เป็นโครงสร้างไร้ขอบเขตพรมแดนระหว่างประเทศ (non - national structure) โดย D. McQuail (1994) (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2556) ได้อธิบายถึงลักษณะเด่นของทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนดออกเป็นกลุ่ม ๆ ดังนี้

1. เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นสิ่งที่ เป็นเครื่องมือพื้นฐานของทุกสังคม
2. เทคโนโลยีการสื่อสารมีหลากหลายชนิดที่แตกต่างกัน ดังนั้นจึงต้องมีการเลือกใช้ให้เหมาะสมกับโครงสร้างแต่ละสังคมที่แตกต่าง
3. การผลิตและการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารมีขั้นตอนต่าง ๆ และเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้
4. การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีการสื่อสารในแต่ละครั้ง ย่อมก่อให้เกิดการปฏิวัติเปลี่ยนแปลงทางสังคมตามมาเสมอ

สำนักโทรอนโต (Toronto School) ได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับปัจจัยความสำคัญของเทคโนโลยี ที่เป็นตัวกำหนดเงื่อนไข และกระบวนการทำงานของสื่อ ซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคมโดยรวม หรือเรียกว่า “การปฏิวัติเทคโนโลยี”

McLuhan, 1974 (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2556) นักวิชาการจากสำนักโทรอนโต (Toronto School) เชื่อว่าสื่อเป็นตัวที่เข้ามากำหนดวิธีการสื่อสารของมนุษย์ โดยรับอิทธิพลมาจากการเข้ามาของเทคโนโลยีที่เป็นสิ่งที่เข้ามากำหนดรูปแบบ วิถีชีวิตของผู้คนในสังคม โดยเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นกระบวนการขยายศักยภาพของมนุษย์ ขยายขีดความสามารถออกไป อีกทั้งเทคโนโลยีการสื่อสารที่เกิดขึ้นในสังคมยังเป็นการจัดการระบบวิธีการคิดของผู้คนในสังคมผ่านการใช้สื่อเป็นตัวกำหนด โดยสามารถสรุปแนวคิดหลัก ๆ ของ McLuhan ที่มองเกี่ยวกับทฤษฎีการสื่อสารเป็นตัวกำหนดได้ ดังนี้

1. เทคโนโลยีการสื่อสารเป็นสิ่งที่ช่วยเปิดประสบการณ์ของผู้คนให้แพร่ขยายออกไปในวงกว้าง สื่อทุกชนิดเป็นสิ่งที่ขยายประสบการณ์ด้านผัสสะของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ที่สร้างให้เกิดปรากฏการณ์ “หมู่บ้านโลก” ที่สามารถทำให้ผู้คนทั้งโลกรับรู้ข่าวสารในเวลาเดียวกันได้ แม้จะอยู่ต่างที่กันก็ตาม โดยสามารถอธิบายมิติทั้ง 3 ด้านได้ดังนี้

1.1 มิติด้านเวลา (Time) คือ สื่อมีความสามารถในการบันทึกสารข้ามเวลา หรือสามารถย่นระยะเวลาในการสื่อสารให้กระชับขึ้นหรือสั้นลงได้ ตัวอย่างเช่น การถ่ายภาพ การบันทึกเสียงหรือข้อความ เป็นต้น

1.2 มิติด้านพื้นที่ (Space) คือ สื่อมีความสามารถในการสื่อสาร ถ่ายโอนข้อความจากผู้ส่งสารไปยังผู้รับสารได้ โดยสามารถข้ามผ่านพื้นที่ที่ห่างไกลกันได้ เช่น จดหมาย โทรเลข เว็บไซต์ โทรศัพท์ เป็นต้น ซึ่งทำให้ผู้คนทั่วโลกสามารถเชื่อมถึงกันได้แม้จะอยู่ข้ามพื้นที่กัน ซึ่งสิ่งนี้ McLuhan เรียกว่า หมู่บ้านโลก (The Global Village)

1.3 มิติด้านประสบการณ์ของมนุษย์ (Human Experience) คือ สื่อสามารถเปิดประสบการณ์ใหม่ ๆ ให้แก่มนุษย์ โดยเป็นได้ทั้งประสบการณ์ภายใน เช่น ช่วยจัดระเบียบชีวิตของมนุษย์ หรือเป็นประสบการณ์ภายนอก เช่น สื่อโทรทัศน์แสดงภาพในสิ่งที่ไม่เคยเห็นมาก่อน

2. ตัวสื่อ คือ สาร McLuhan ให้ความสนใจกับรูปแบบต่าง ๆ ของสื่อ โดยเชื่อว่าการเปลี่ยนแปลงของสื่อ สามารถส่งผลกระทบต่อ การเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ของมนุษย์ที่เกิดขึ้นในสังคมในด้านต่าง ๆ ได้

3. นวัตกรรมของสื่อหรือเทคโนโลยีการสื่อสาร เป็นตัวที่เข้ามาขับเคลื่อนให้สังคมเปลี่ยนแปลง โดยมีแนวคิดที่สื่อมีความสำคัญมากกว่าตัวสาร ซึ่งสื่อแต่ละยุคสมัยมีอิทธิพลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้คน อีกทั้งกระบวนการของสื่อยังสามารถสร้างการรับรู้ของผู้คนได้ กล่าวคือ แม้ว่าตัวอักษรจะเปลี่ยนแปลงไป แต่โครงสร้างเดิมยังคงเหมือนเดิม คือยังสามารถตามที่อยู่ส่งสารต้องการได้ โดยที่เราสามารถปรับเปลี่ยนสื่อได้

McLuhun (1964) ได้กล่าวว่า การเปลี่ยนผ่านของสังคมนั้น ไม่ได้มีลักษณะเป็นเส้นตรง (Linear) แต่มีลักษณะเป็นการรวมศูนย์ และการกระจายตัวไปส่วนต่าง ๆ จากศูนย์กลาง โดยมองว่าการพัฒนาและวิวัฒนาการของเทคโนโลยี ทำให้เกิดสังคมยุคสื่อใหม่ ที่เป็นการสร้างระบบธุรกิจสารสนเทศ มีความเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีการสื่อสารในกระบวนการดำเนินงานธุรกิจ

Lee, D. & Schoenstedt, L. J. (2017). ได้ศึกษาเรื่องการเปรียบเทียบแรงจูงใจในการบริโภคกีฬาอีสปอร์ต และกีฬาแบบดั้งเดิม อธิบายว่า จากการเกิดขึ้นของปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ ซึ่งส่งผลกระทบต่อ การดำเนินชีวิตของมนุษย์ในหลาย ๆ มิติ เช่น ก่อให้เกิดความรวดเร็วในการส่งสาร การขยายขนาดของสารที่ใหญ่ขึ้นและขอบเขตในการกระจายสาร มีความกว้างขึ้น ซึ่งตัวแปรที่สำคัญ คือ เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่เป็นสิ่งที่ทำให้สิ่งอื่น ๆ ต้องมีการ

ปรับตัวไปอยู่ในโลกออนไลน์ ดังนั้นเมื่อเทคโนโลยีการสื่อสารมีการเปลี่ยนแปลงไป ตัวสื่อและตัวสาร จึงต้องมีการปรับตัว เปลี่ยนแปลงไปตามเทคโนโลยีเช่นกัน

สื่อ (Media) เป็นช่องทางในการนำเสนอเนื้อหาของสาร ที่มีการเปลี่ยนแปลงช่องทางในการสื่อสารไปตามยุคสมัยของระบบเทคโนโลยี เพื่อเป็นการพัฒนารูปแบบของสื่อให้ดีขึ้น โดยสื่อใหม่ (New Media) เป็นสื่อที่ช่วยเอื้อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารสามารถทำหน้าที่การส่งสารและการรับสารได้พร้อมกัน ซึ่งเป็นการสื่อสารสองทาง เป็นการนำเอาระบบเทคโนโลยีสื่อดั้งเดิมมารวมกับความก้าวหน้าของระบบเทคโนโลยีแบบปฏิสัมพันธ์ โดยการให้ความหมายของคำว่า “สื่อใหม่” (New Media) ได้ถูกนิยามไว้ ดังนี้

Rogers (1995) ได้นิยามคำว่า “สื่อใหม่” (New Media) ไว้ว่า สื่อใหม่เป็นเทคโนโลยี หรือ สื่อที่เอื้อให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ผ่านระบบการสื่อสารที่ใช้คอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลางในการสื่อสาร ซึ่งในปัจจุบันการสื่อสารนั้นเน้นไปที่การสื่อสารเฉพาะบุคคล ที่ยังคงความหลากหลายของการสื่อสารไว้อยู่ โดยการสื่อสารรูปแบบนี้เรียกว่า “สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์” หรือ “โซเชียลมีเดีย” (social media) เช่น Facebook Twitter YouTube Instagram เป็นต้น

กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยชุมพล (2555) ได้ให้ความหมายของคำว่า “สื่อใหม่” ไว้ว่า สื่อใหม่ เป็นสื่อในรูปแบบดิจิทัลที่มีความหลากหลาย สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานได้ในวงกว้าง ทั้งเฉพาะบุคคล กลุ่มคน และเครือข่ายอื่น ๆ โดยคุณลักษณะสำคัญของสื่อใหม่ คือ การมีปฏิสัมพันธ์ได้ง่าย (Interactivity) เนื่องจากสื่อใหม่เป็นสื่อที่มีรูปแบบการสื่อสารแบบสองทาง มีความสามารถในการเคลื่อนที่ สามารถพกพาไปในที่ต่าง ๆ ได้สะดวก สามารถดัดแปลงเปลี่ยนรูปแบบ และสามารถเชื่อมต่อได้ง่าย ซึ่งเป็นลักษณะของการสื่อสารที่ไร้พรมแดน และมีความเป็นดิจิทัล

คุณลักษณะสำคัญของสื่อใหม่ มีทั้งคุณสมบัติเชิงเทคนิค (Technical Aspect) คุณสมบัติเชิงสังคม (Social Aspect) และยังมีคุณสมบัติในเชิงอื่น ๆ อีก โดย R.K. Logan (2010 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยชุมพล, 2555) ได้สานต่อแนวคิดเรื่องสื่อใหม่ของ McLuhan โดยมีการเสนอคุณลักษณะของสื่อใหม่ไว้ 15 ประการ ได้แก่

1. สื่อใหม่เป็นการสื่อสารแบบสองทาง (Two – ways Communication) คือ สื่อใหม่ทุกประเภท เช่น อินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ บล็อก หรืออีเมล ฯลฯ เป็นสื่อที่เอื้ออำนวยให้เกิดการสื่อสารแบบสองทาง กล่าวคือ ผู้รับสารสามารถมีปฏิริยาต่อ “ตัวสาร” และ “ตัวผู้ส่งสาร” ได้ ดังนั้นสถานะของผู้รับสารจึงเป็นแบบ Active

2. สื่อใหม่ง่ายต่อการเข้าถึง และการเผยแพร่กระจายสาร (Ease of access to and dissemination of information) คือ ผู้รับสารสามารถเข้าถึงและควบคุมสารในสื่อใหม่ได้ เช่น

ระบบการสืบค้นเสิร์จเอนจิน (search engine) มีความง่ายในการเข้าถึง (การสื่อสารขาเข้า) และยังสามารถแพร่กระจายได้ (การสื่อสารขาออก) นั่นทำให้เห็นว่ารบบสารสนเทศของสื่อใหม่สามารถเป็นได้ทั้ง “ผู้รับ” และสามารถเปลี่ยนกลับมาเป็น “ผู้ส่งสาร” ได้

3. สื่อใหม่ก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง (Continuous learning) คือ ผู้ใช้สื่อใหม่สามารถแสวงหาข่าวสาร องค์ความรู้ หรือสิ่งที่สนใจ เพื่อให้เกิดความเข้าใจ (cognitive) ได้ด้วยตนเอง เพราะผู้ใช้สื่อใหม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์กับสารสนเทศอยู่ตลอดเวลา

4. สื่อใหม่มีการวางตัวในแนวเดียวกัน และมีการเอื้อต่อการบูรณาการ (Alignment and Integration) กล่าวคือ สื่อใหม่มีการเชื่อมโยงบูรณาการเข้ากับเนื้อหาความรู้แบบเดิม ทำให้วิธีการนำเสนอเนื้อหาสารมีการตอบสนองได้อย่างรวดเร็ว และเป็นไปตามความต้องการของผู้ใช้งาน

5. สื่อใหม่เอื้อต่อการสร้างชุมชน (Creation of Community) คือ สื่อใหม่สามารถเป็นตัวกลางในการสร้างให้เกิดชุมชนได้ในทุกรูปแบบและทุกเป้าหมาย เช่น ชุมชนการเรียนรู้ ชุมชนความบันเทิง ชุมชนทางวัฒนธรรม ชุมชนทางธุรกิจ เป็นต้น โดยชุมชนเหล่านี้ไม่ได้มีการจำกัดในเรื่องของเวลาและสถานที่ ดังนั้นจึงทำให้เกิดบรรยากาศอันดีในการจัดการองค์ความรู้ ทั้ง 4 ขั้นตอน คือ การสร้างความรู้ การแลกเปลี่ยนความรู้ การพัฒนาแนวคิดหรือโครงการใหม่ ๆ และการเก็บสะสมความรู้ใหม่เอาไว้เพื่อใช้ในครั้งต่อไป

6. สื่อใหม่มีลักษณะที่ง่ายต่อการเคลื่อนย้าย สามารถพกพาได้สะดวก (Portability) สื่อใหม่มีคุณสมบัติที่มีขนาดเล็ก สามารถเคลื่อนย้าย พกพาได้สะดวก เช่น โทรศัพท์ โน้ตบุ๊ก แท็บเล็ต เป็นต้น

7. สื่อใหม่มีลักษณะการหลอมรวมกัน (Convergence) กล่าวคือ การหลอมรวมของสื่อเป็นการประสานสื่อหลาย ๆ สื่อ มารวมไว้ในเครื่องมือชิ้นเดียว เช่น โทรศัพท์ ที่สามารถพูดคุยสื่อสาร ถ่ายภาพ วิดีโอ เล่นเกม ฟังเพลง ดู YouTube ได้ ภายในเครื่องเดียว เป็นต้น

8. สื่อใหม่เป็นการปฏิบัติงานร่วมกัน (Interoperability) คือ สื่อใหม่หลายประเภทสามารถพูดคุยสื่อสารได้ เช่น อินเทอร์เน็ต มีหลายสื่อ ที่สามารถพูดคุยกันได้ผ่าน ตัวอักษร ภาพ เสียง อีกทั้งยังสามารถทำงานร่วมกันได้ ไม่ได้มีการจำกัดอยู่ภายใต้เพียงสื่อประเภทเดียวเท่านั้น

9. สื่อใหม่สามารถประมวลเนื้อหาจากหลายแหล่งข้อมูลมาไว้รวมกันได้ (Aggregation of content) กล่าวคือ ระบบดิจิทัลของสื่อใหม่มีความสามารถในการรวบรวม และประมวลข้อมูลเนื้อหาจากหลากหลายแหล่งมาไว้รวมกันได้ เพื่อให้ง่าย สะดวกรวดเร็วในการใช้งาน

10. สื่อใหม่เพิ่มความหลากหลาย (Variety) เพิ่มทางเลือก (Choice) และ Longtail โดย Longtail ในที่นี้หมายถึง ผลงานของสื่อใหม่ที่สามารถขายได้อย่างซ้ำ ๆ แต่เป็นการขายได้ในระยะยาว ซึ่งหมายถึง ยอดรวมสุดท้ายของผลงานในสื่อใหม่อาจจะสูสี หรือมากกว่าผลงาน Best Seller ของสื่อเดิม

11. การหวนคืนกลับมาประสานกันครั้งใหม่ระหว่างผู้ส่งสาร และผู้รับสาร กล่าวคือ สื่อใหม่ เป็นสื่อที่มีการกระจายอำนาจของการสื่อสาร เนื่องจากเป็นสื่อที่เอื้อให้ทุกคนสามารถเป็นผู้สร้างเนื้อหาขึ้นมาได้ และมีช่องทางในการเผยแพร่เนื้อหานั้นที่หลากหลาย อีกทั้งผู้ใช้สื่อยังมีอำนาจในการควบคุมเนื้อหาที่ต้องการบริโภคได้

12. สื่อใหม่มีลักษณะในการส่งเสริมการรวมกลุ่มทางสังคม และมีการร่วมมือกันทางไซเบอร์ (Social collectivity & Cyber – cooperation) กล่าวคือ สื่อใหม่ทำให้ผู้ใช้งานสามารถติดต่อสัมพันธ์ระหว่างบุคคลที่คุ้นเคย รู้จักกันมาก่อน หรือคนแปลกหน้าได้

13. สื่อใหม่ทำให้เกิดวัฒนธรรมแบบปริมิคซ์ (Remix Culture) กล่าวคือ สื่อใหม่สามารถเลือกเนื้อหามาดัดแปลง หรือตัดต่อได้ เพื่อเป้าหมายเฉพาะของแต่ละบุคคล ซึ่งถือเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานได้ริเริ่มสร้างสรรค์ความคิดของตนเอง ผ่านการใช้งานสื่อใหม่ที่เป็นช่องทางในการเอื้ออำนวยที่ดีที่สุด

14. สื่อใหม่เปลี่ยนจาก “ผลผลิต” มาสู่ “บริการ” เช่น การฟังเพลงในสื่อเดิมคือการใช้เทป หรือแผ่นเสียง แต่การฟังเพลงในสื่อใหม่เปลี่ยนแปลงมาเป็นการฟังเพลงผ่านระบบออนไลน์ที่มีผู้มาให้บริการแทน

15. สื่อใหม่เป็นสื่อที่อนุญาตให้ผู้รับสารเป็นผู้เปลี่ยนแปลงเนื้อหา (User – based Transformation of new media) ซึ่งมีความแตกต่างกับสื่อรูปแบบเดิมที่ผู้ผลิตจะเป็นผู้ที่ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงเนื้อหาผลงานของตัวเองทั้งหมด ผู้รับสารไม่สามารถเข้าไปยุ่งเกี่ยวได้

โดยคุณลักษณะทั้ง 15 ข้อที่กล่าวมาเบื้องต้นนั้น สื่อรูปแบบเดิมอาจมีคุณลักษณะดังกล่าวรวมอยู่ด้วย แต่ความแตกต่าง คือ สื่อเดิม อาจมีคุณลักษณะดังกล่าวแค่บางข้อ ไม่ครบทุกคุณลักษณะ แต่ในขณะที่สื่อใหม่นั้นมีทุกคุณลักษณะครบถ้วนทุกประการ

พัสนันท์ ปัญญาพร (2555) ได้ระบุลักษณะที่โดดเด่นของสื่อใหม่ ว่าสื่อใหม่นั้นมีความแตกต่างจากสื่อเดิมอยู่ 5 ข้อ ได้แก่

1. สื่อใหม่เป็นสื่อที่ไม่จำกัดเวลา สามารถเลือกส่งสารหรือรับสารในเวลาไหนก็ได้ ในเวลาที่ต้องการ

2. สื่อใหม่เป็นสื่อที่ไม่จำกัดสถานที่ สามารถเข้าถึงสื่อใหม่ได้โดยมีอินเทอร์เน็ต และอุปกรณ์ เช่น คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์เคลื่อนที่แบบสมาร์ตโฟน แท็บเล็ต เป็นต้น

3. สื่อใหม่เป็นสื่อที่ไม่จำกัดขนาดของขอบเขต เพราะสื่อใหม่สามารถเผยแพร่ เข้าถึงได้ทั่วโลก ไม่ได้เป็นการเจาะจงแค่บางกลุ่ม

4. สื่อใหม่เป็นสื่อที่มีความเป็นอิสระด้านรูปแบบ สื่อใหม่สามารถออกแบบนำเสนอเนื้อหาของสื่อได้อย่างอิสระ ตามที่ผู้ส่งสารต้องการออกแบบ เช่น ลักษณะเป็นคลิปสั้น บทความ ภาพวิดีโอ เพลง เป็นต้น

5. สื่อใหม่เป็นสื่อที่มีความเป็นอิสระจากยุคนักการตลาดสร้างเนื้อหา สู่ยุคที่ผู้รับสารสามารถสร้างสื่อได้เอง เช่น คลิปใน YouTube บทความลงเว็บไซต์ส่วนตัว ผู้รับสารเองสามารถเป็นผู้สร้างสื่อและส่งสารของตนเองได้ ไม่ได้จำกัดผู้รับสารและผู้ส่งสารอย่างตายตัว ทำให้เผยแพร่สื่อไปได้อย่างรวดเร็ว ตอบสนองความต้องการด้านสื่อได้หลากหลายมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ คุณลักษณะของการสื่อสารผ่านสื่อใหม่ ยังมีความแตกต่างกันออกไป ตามรูปแบบของการสื่อสารที่ออกแบบมาเพื่อตอบสนองความต้องการด้านการสื่อสารที่หลากหลายของมนุษย์ โดยเป็นการแสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะทางการสื่อสารของสื่อใหม่ที่เปลี่ยนแปลงไปจากการใช้สื่อเดิม ซึ่งการสื่อสารผ่านสื่อใหม่นั้น ยังเป็นการเชื่อมโยงถึงวัฒนธรรมการบริโภค (Consumer Culture) ที่เปลี่ยนแปลงไปอีกด้วย จากการที่การสื่อสารด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยนั้น กลายเป็นเครื่องมือในการแสดงออกถึงค่านิยมทางสังคม ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นถึงรสนิยม ความคิด หรือระดับการศึกษาของผู้คนในสังคมได้ (วรวิฑูมิ อ่อนน่วม, 2555)

จากที่กล่าวมาในข้างต้นจะเห็นได้ว่าการพัฒนาเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบการสื่อสารในสังคม โดยเฉพาะสื่อเทคโนโลยีการสื่อสารอินเทอร์เน็ต หรือสื่อใหม่ (New Media) ที่มีการเปลี่ยนแปลงเพื่อตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในการสื่อสาร ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนด และแนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่มาประกอบในการสร้างเกณฑ์การวิเคราะห์รายการ และปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อกรอบสร้างความหมายของผีในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์อย่างรายการ “คืนพุมุดผ้าห่ม”

## 2.7 รายงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลงานการวิจัยเกี่ยวกับรายการออนไลน์ที่มุ่งศึกษาทางด้าน “อัตลักษณ์ของผี” ยังไม่มีผู้ใดให้ความสนใจในการศึกษามากนัก ส่วนใหญ่จะเป็นการวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับรายการในรูปแบบอื่นหรือกล่าวถึงอัตลักษณ์ผีแต่มุ่งไปยังสื่ออื่น ๆ โดยไม่ได้มุ่งเน้นไปยังรายการออนไลน์โดยเฉพาะ โดยส่วนมากจะศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับวิธีการเล่าเรื่อง ผลงานวิจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องและสามารถนำมาใช้ในการศึกษาอ้างอิงในการทำวิจัยเรื่อง “อัตลักษณ์ของผี ในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์กรณีศึกษารายการคืนพุมุดผ้าห่ม” ผู้วิจัยได้จัดแบ่งประเภทงานวิจัยที่นำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผีในสื่อ
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพตัวแทน
3. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างตัวตนของวัยรุ่นกับสื่อ
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดรายการ

โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผีในสื่อ

ฉัตรวิญญาน ทวีทุน (2555) ได้ศึกษาเรื่อง **อัตลักษณ์ของผี และความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย** ผลศึกษาพบว่า ตัวละครผีที่ปรากฏอยู่ในสื่อเก่า อย่างสื่อภาพยนตร์ พบว่าอัตลักษณ์ของผีมีความคล้ายคลึงกัน และแตกต่างไปจากมนุษย์ธรรมดาทั่ว ๆ ไป เช่น การแต่งตัวของผีนั้น มักไม่สวมเสื้อผ้า หรือหากใส่เสื้อผ้าก็เป็นเสื้อผ้าที่มีคราบเลือดติดอยู่ อีกทั้งการแสดงท่าทางของผียังแสดงอารมณ์ที่ไร้ความรู้สึก มักมีน้ำเสียงโหยหวน กรีดร้อง แสดงถึงความโกรธแค้น อาฆาต รูปร่างของผีจะสูงผิโตไปจากมนุษย์ทั่วไป ในส่วนของความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย พบว่าตัวละครที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เป็นตัวละครที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์ที่มีลักษณะแบบเดียวกัน และเหมือนกับภาพยนตร์ผีไทยเรื่องอื่นที่มีมาในอดีต

ขวัญแก้ว งามโสภณ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง **เรื่องเล่าในรายการวิทยุเดอะ ซ็อก : ในฐานะนิทานผีในวัฒนธรรมประชานิยม** ผลการศึกษาพบว่า รายการเรื่องเล่าผีทางวิทยุอย่างเดอะซ็อก สามารถจำแนกแบบเรื่องได้ทั้งหมด 7 แบบ คือ สถานที่เฮี้ยน คนเห็นผี สิ่งของผีสิง วิญญาณกลับร่าง เครื่องรางของขลัง ตายแล้วฟื้น และคนโดนของ และตัวรายการยังมีบทบาทต่อคนในสังคมอีก 3 ประการ คือ 1. บทบาทด้านความบันเทิงที่ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแก่ผู้ฟัง รวมทั้งช่วยผ่อนคลายอารมณ์และปัญหาชีวิตจากสังคมเมือง 2. บทบาทด้านการสืบทอดความคิดความเชื่อและพิธีกรรมทางพุทธศาสนาในสังคมไทย 3. บทบาททางเศรษฐกิจ การผลิตซ้ำเรื่องเล่าเดอะซ็อกในรูปแบบต่าง ๆ สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มได้ และยังสะท้อนสังคมพุทธศาสนาแบบไทยที่เป็นการผสมผสานของหลากหลายความเชื่อ อีกทั้งยังสะท้อนความเชื่อเรื่องผีของคนในบริบทสังคมไทย

ศิริรัตน์ สมสวัสดิ์ (2563) ได้ศึกษาเรื่อง **การศึกษากลยุทธ์การสื่อสารรายการเล่าเรื่องลึกลับ กรณีศึกษารายการเดอะโกสต์เรดิโอ** ผลการศึกษาพบว่า มีองค์ประกอบ 6 องค์ประกอบจากโครงสร้างการเล่าเรื่อง คือ 1. จุดเริ่มต้น 2. ภาวะแทรกซ้อน 3. จุดสำคัญ 4. เริ่มคลี่คลาย 5. การยุติเรื่อง 6. เหตุการณ์ต่อเนื่อง โดยมีมุมมองในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันออกไป เน้นวิธีการนำเสนอเรื่องราวที่แตกต่างขึ้นอยู่กับบริบทเนื้อเรื่อง มีความขัดแย้งระหว่างคนกับสิ่งลึกลับ พบว่าเป็นการลำดับเรื่องแบบเรียงเวลาตามปฏิทิน (เริ่มต้น - จุดจบ) รวมถึงใช้ศิลปะการดำเนินรายการซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการนำเสนอเรื่องลึกลับ เพราะเป็นการดึงดูดทั้งผู้เล่าและผู้ฟัง แม้ว่าเรื่องเล่าทั้ง 10 เรื่องจะเป็นประเภทเดียวกัน แต่มีจุดร่วมเดียวกัน คือ สะท้อนให้เห็นถึงเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อที่ประกอบสร้างความเป็นจริงในสังคม

ณัฐนันท์ ฤกษ์พิงดี (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การผลิตและการประกอบสร้างความกลัวใน **รายการคนอวดผี** ผลการศึกษาพบว่า รายการคนอวดผีมีการนำเสนอความกลัวของผี โดยมีรูปแบบโครงสร้างช่วงของรายการทั้งหมด 3 ลักษณะ ได้แก่ ช่วงการเปิดคลิป (ช่วง Clip Battle) ช่วงเล่าเรื่อง (ช่วงศูนย์บรรเทาทุกข์ผีและประสบการณ์ขนหัวลุก) และสุดท้ายคือช่วงกิจกรรมทำพิธี (ช่วงล่าท้าผี) โดยทั้งสามช่วงของรายการจะมีผู้เชี่ยวชาญทางด้านความเห็นผีมาร่วมดำเนินรายการด้วยทั้งสิ้น อีกทั้งรายการยังมีกระบวนการผลิตอยู่ 3 ขั้นตอน คือ 1. ขั้นตอนก่อนการผลิตที่จะเป็นเลือกหาข้อมูลมาเสนอ 2. ขั้นตอนการผลิตที่เป็นการถ่ายทำและบันทึกเทปตามเนื้อหาที่กำหนดไว้ และ 3. ขั้นตอนหลังการผลิต โดยจะมีการตัดต่อ การผสมเสียง และการใส่กราฟิกต่าง ๆ ก่อนนำไปออกอากาศ

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพตัวแทน

นิรินทร์ เกตราไชยอนันต์ (2550) ได้ศึกษาเรื่อง **ภาพตัวแทนผีผู้หญิงในละครโทรทัศน์** ผลจากการศึกษาพบว่า “ผีผู้หญิง” สามารถจำแนกออกได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1. ผีรอรัก คือ ผีผู้หญิงที่มีความเชื่อว่าผู้หญิงจะมีความสุขเมื่อได้ถูกมาเติมเต็มความรัก ดังนั้น จึงมีพลังอำนาจมากเพื่อตามหาคนรักของตนเอง 2. ผีจ่ายอม คือ ภาพสะท้อนความเป็นผู้หญิงที่ถูกจองจำจากอุดมการณ์ปีศาจปีศาจในแบบของกรรม หรือศาสนาพุทธ โดยมักจะมีพลังอำนาจในทางลบ และถูกอำนาจของเพศชายควบคุมอำนาจอีกต่อหนึ่ง 3. ผีแม่ คือ ผีที่มีอำนาจมากที่สุด โดยสาเหตุที่ผีแม่ยังคงอยู่บนโลกนี้เป็นเพราะความต้องการที่จะเลี้ยงลูกของตนเอง ซึ่งเป็นไปตามลักษณะอุดมคติของการเป็นแม่ที่ดี ซึ่ง “ผีผู้หญิง” ทั้งหมดนี้ ถูกประกอบสร้างภาพขึ้นจากมุมมองของเพศชาย (Male Norms) และมีกระบวนการทำให้ “ผีผู้หญิง” อ่อนแอลง (Docile Bode) ซึ่งในขณะเดียวกันภาพตัวแทนของ “ผีผู้หญิง” ที่ปรากฏอยู่ในสื่อเก่าอย่างละครโทรทัศน์จึงยังถูกยึดโยงกับเรื่องความรัก ความงาม พรหมจรรย์ กรรม และความเป็นแม่ ภายใต้อุดมการณ์ทางเพศไว้เหนือสุด

สรพรพัชญ์ เจียรนานนท์ (2563) ได้ศึกษาเรื่อง **ภาพตัวแทนของวัยรุ่นไทยในละครชุดโทรทัศน์** ผลการศึกษาพบว่า ภาพตัวแทนของวัยรุ่นไทยในละครชุดโทรทัศน์มักประกอบไปด้วยประเด็นปัญหาต่าง ๆ ทางสังคม เช่น ปัญหาครอบครัว ปัญหาความรักในวัยรุ่น ปัญหาระดับสังคม ในมหาวิทยาลัย ปัญหาการปรับตัวของวัยรุ่น ปัญหาการแข่งขันและการตามหาฝันของวัยรุ่น ซึ่งสื่อละครชุดโทรทัศน์นี้ได้ใช้บรรทัดฐานทางสังคมมาใช้สอดแทรกในละคร ที่เป็นการหยิบยกประเด็นปัญหาต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในชีวิตประจำวันของวัยรุ่นมานำเสนอผ่านละคร โดยอาจเป็นเพียงส่วนหนึ่งของความเป็นวัยรุ่นที่นำมาปรุงแต่งเพื่อให้ได้รับบรรณาธิในการรับชม อีกทั้งยังเป็นการเสริมสร้างชุดความคิดบางอย่างให้กับวัยรุ่นในการหลุดพ้นกรอบความเป็นจริงทางสังคมที่เป็นสิ่งที่วัฒนธรรมหลักหรือผู้ใหญ่กำหนดไว้ แต่อย่างไรก็ตามสิ่งที่ละครชุดโทรทัศน์ได้นำเสนอก็ยังคงมีบรรทัดฐานทางสังคมครอบงำไว้อยู่ เพื่อไม่ให้วัยรุ่นสามารถหลุดพ้นจากรูปแบบ ประเพณี ทัศนคติ และระบบความคิด

บางอย่างของวัฒนธรรมหลักได้ วัยรุ่นยังคงถูกกำกับจากระบบความคิดของผู้ใหญ่ในสังคมจนฝังราก ลึกมาอย่างยาวนานอยู่

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างตัวตนของวัยรุ่นกับสื่อ

ฐิตินัน บุญภาพ คอมมอน (2556) ได้ศึกษาเรื่อง **บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้าง ค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร** ผลการศึกษาพบว่า สื่อใหม่ เป็นสื่อที่เข้ามามีบทบาทในการสร้างอัตลักษณ์ “ตัวตน” ของเยาวชน เป็นพื้นที่ในการค้นหา แสดงออก และทดลองอัตลักษณ์ของเยาวชน ซึ่งมีบทบาทในการสร้างค่านิยมทางสังคมในเชิง สร้างสรรค์และเชิงลบให้กับเยาวชน กล่าวคือ ในเชิงสร้างสรรค์ สื่อใหม่เป็นสื่อที่ช่วยในการเชื่อมโยง ความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ๆ เพื่อเป็นการสื่อสาร แสดงความรู้สึก และติดตามความเคลื่อนไหวของ บุคคลอื่นผ่านสื่อใหม่ อีกทั้งเป็นสื่อที่มีความเปิดกว้างในการสร้างการมีส่วนร่วมให้เกิดเป็นชุมชน สะท้อนให้เห็นถึงบทบาทของสื่อใหม่ อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการแสดงอิสรภาพ การหลุดพ้นอำนาจ การควบคุมของผู้ใหญ่ หรือขอบเขต ประเพณีนิยมที่ผู้ใหญ่สร้างขึ้น เนื่องจากสื่อใหม่เป็นโลกเสมือนจริงที่ไม่มีกฎเกณฑ์ที่กำหนดโดยผู้ใหญ่ ส่วนบทบาทเชิงลบ คือ สื่อใหม่เป็นเครื่องมือในการสร้าง ค่านิยม ทศนคติ และพฤติกรรมด้านลบที่มีต่อผู้อื่น เช่น การแสดงความก้าวร้าว ความรุนแรง การใช้ ภาษาที่ไม่สุภาพ อีกทั้งการติดสื่อใหม่ยังส่งผลกระทบต่อการถดถอยทางด้านสมอง จินตนาการและการเรียนรู้ ของผู้ใช้ได้ ซึ่งทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็นว่าเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงวิถีการคิด มุมมองในการมองสังคมและตนเองของเยาวชน เป็นการส่งผลโดยรวมต่อวิถีชีวิต วัฒนธรรม ประเพณี ค่านิยม รวมถึงทัศนคติของผู้คนในสังคม

ฐิตินัน บุญภาพ คอมมอน (2560) ได้ศึกษาเรื่อง **โซเชี่ยลมีเดีย : เทคโนโลยีแห่งตัวตน และการสร้างอัตลักษณ์ในยุคสังคมสมัยใหม่** ผลการศึกษาพบว่า มนุษย์ในศตวรรษที่ 21 มีสื่อเป็น ตัวกำหนดชีวิต โดยโซเชี่ยลมีเดียเป็นพื้นที่ในการแสดงออกตัวตน ความคิด ความรู้สึก ทัศนคติ เกี่ยวกับเรื่องราวต่าง ๆ ภายใต้บริบทของวาทกรรมเชิงอำนาจ ที่สังคมต้องเป็นหยีบยื่นอำนาจนั้นให้ โดยอัตลักษณ์นั้นต้องได้รับการยอมรับจากสังคมก่อนจึงจะมีความสมบูรณ์ มนุษย์จึงใช้โซเชี่ยลมีเดีย เป็นเครื่องมือและช่องทางในการสร้าง สำรอง และทดสอบอัตลักษณ์ของตนเอง โดยมีความลื่นไหลใน การสร้างอัตลักษณ์ เนื่องจากผู้ใช้สามารถมีส่วนร่วมในการสร้างเนื้อหา ปรับแต่งสร้างอัตลักษณ์ของ ตนเองได้

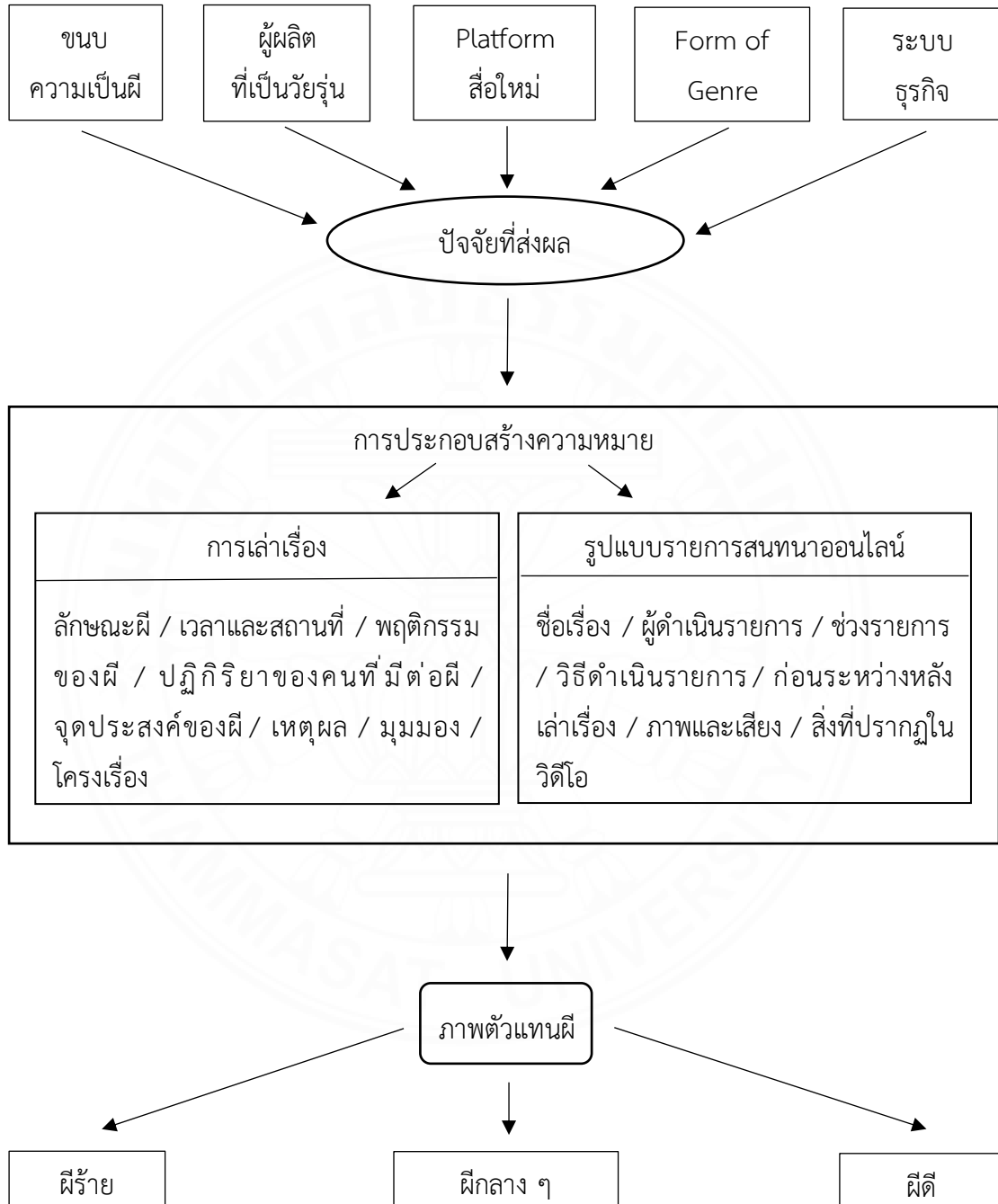
อํารง จิตตะปะสาทะ (2553) ได้ศึกษาเรื่อง ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างพื้นที่ของวัยรุ่นในสังคมไทย ผลการศึกษาพบว่า ตัวบทภาพยนตร์วัยรุ่นเป็นการประกอบสร้างพื้นที่ของวัยรุ่น โดยเป็นไปตามบรรทัดฐานหลักของสังคม โดยเฉพาะประเด็นเรื่องการเรียน ครอบครัว ถือเป็นพื้นที่ในการปลูกฝังให้วัยรุ่นอยู่ในระเบียบ วินัย เชื่อฟังคำสอนของผู้ใหญ่เพื่อก้าวเข้าสู่การเป็นคนที่ดีในสังคม ส่วนในเรื่องของมิตรภาพ และความรักเป็นการปลูกฝังให้เป็นไปตามบรรทัดฐานหลักของสังคม เช่นเดียวกัน คือ ต้องคบเพื่อนที่ดี ไม่ยุ่งเกี่ยวกับเรื่องความรักในวัยเรียน แต่อย่างไรก็ตามเรื่องของมิตรภาพ และความรักเป็นพื้นที่ของวัยรุ่น ดังนั้นจึงมีอิสระในการแสดงออกบางอย่างที่กลุ่มวัยรุ่นเองเป็นคนกำหนดความหมายขึ้นมา แต่อาจเป็นการขัดแย้งกับบรรทัดฐานหลักของสังคมได้

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดรายการ

ลิปิกร ชัยนิพนธ์ และลักษณา คล้ายแก้ว (2563) ได้ศึกษาเรื่อง กลยุทธ์การจัดและส่งเสริมรายการของสถานีวิทยุออนไลน์ กรณีศึกษาแคทเรดิโอ ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการจัดรายการของสถานีออนไลน์แคท เรดิโอ มีการนำเสนอเนื้อหาที่หลากหลายและเป็นไปในทิศทางเดียวทั้งสถานี กล่าวคือ มีการเปิดเพลงที่มีแนวเพลงที่ชัดเจน มีการให้ข้อมูลข่าวสารทุกชั่วโมง ผู้จัดรายการต้องมีทัศนคติที่ดี เป็นตัวของตัวเองสูง สามารถสร้างความสนใจ มีน้ำเสียงที่ทำให้รู้สึกคล้อยตาม อีกทั้งยังสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ฟังได้ โดยเป็นการตอบโต้กับผู้ฟังผ่านช่องทางโทรศัพท์สถานี เฟสบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม มีการพูดถึงสปอนโซรเซอร์ของสถานี และกิจกรรมของสถานี เช่น เทศกาลดนตรี Cat Expo โดยเป็นการจัดสถานีที่ออกอากาศบนช่องทางอินเทอร์เน็ตเพียงอย่างเดียว

วรภาพร คำจับ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง การผลิตรายการโทรทัศน์ที่น่าสนใจในยุคดิจิทัล ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการผลิตรายการเพื่อเป็นการถ่ายทอด นำเสนอให้กับผู้รับสาร ต้องมีความครอบคลุมทุกประเด็น ได้แก่ ผู้ผลิตรายการ/ผู้ส่งสาร จอในการรับชม (คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต สื่อออนไลน์ ทีวี โทรศัพท์) เนื้อหาของรายการ ช่องทางการเผยแพร่ และผู้รับสาร ซึ่งทั้งหมดนี้จะทำให้รายการโทรทัศน์มีความน่าสนใจมากขึ้น เนื่องจากมีการสร้างปฏิสัมพันธ์ การมีส่วนร่วมของผู้ชมระหว่างผู้ชมกับรายการ มีการผลิตเนื้อหาต้องมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ ทำให้ผู้ชมเกิดการตีความที่มีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งสามารถรับชมรายการได้หลาย ๆ จอพร้อมกัน คือ การรับชมผ่านสื่อโทรทัศน์ หรือสื่ออื่น ๆ และการรับชมรายการผ่านช่องทางออนไลน์ย้อนหลัง

## 2.7 กรอบแนวคิดการวิจัย



### บทที่ 3

#### ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนของผีในรายการเล่าเรื่องผีออนไลน์ กรณีศึกษารายการคืนพุทธมดผ้าห่ม” เป็นการศึกษาที่อยู่ภายใต้สำนักวัฒนธรรมศึกษา คือ การพิจารณารายการสนทนาผีออนไลน์ ว่ามีการประกอบสร้างความหมายผีว่าอะไร และสร้างความหมายอย่างไร โดยสนใจอำนาจที่มากำหนดความหมายนั้น โดยการศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) เพื่อศึกษาถึงภาพตัวแทนของผีในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์ โดยใช้วิธีการศึกษาแบบการวิเคราะห์หัตถบท (Textual Analysis) โดยมีรายละเอียดดังนี้

#### 3.1 ประชากร

รายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์ รายการคืนพุทธมดผ้าห่ม ตอนธรรมดา ที่ออกอากาศอยู่บนช่องทางออนไลน์ (YouTube) จากช่อง “คืนพุทธมดผ้าห่ม [Official]”

#### 3.2 กลุ่มตัวอย่าง

รายการคืนพุทธมดผ้าห่มเป็นรายการเล่าเรื่องสยองขวัญที่ออกอากาศที่ช่องทาง YouTube ที่เริ่มก่อตั้งช่อง YouTube เมื่อปี พ.ศ.2562 จนถึงในปัจจุบัน พ.ศ.2567 แต่ ณ เวลาที่ผู้วิจัยกำลังศึกษานั้นเป็นช่วงต้นปีทำให้รายการที่ออกอากาศมีเพียงตอนเดียว ผู้วิจัยจึงตัดช่วงเวลาทั้งสิ้นปีของ พ.ศ.2566 ตัวอย่างที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาจึงมาจากตั้งแต่ปี พ.ศ.2562 – 2566 โดยมีจำนวนตอนธรรมดาทั้งสิ้น 262 ตอน ซึ่งในแต่ละปีมีจำนวนตอนธรรมดาที่แตกต่างกันดังนี้

พ.ศ.2562 มีจำนวนตอนที่หมด 39 ตอน

พ.ศ.2563 มีจำนวนตอนที่หมด 79 ตอน

พ.ศ.2564 มีจำนวนตอนที่หมด 53 ตอน

พ.ศ.2565 มีจำนวนตอนที่หมด 47 ตอน

พ.ศ.2566 มีจำนวนตอนที่หมด 47 ตอน

จากจำนวนตอนทั้งหมดผู้วิจัยจึงใช้วิธีการสุ่มแบบเจาะจง (purposive sampling) เลือกตัวอย่างจากรายการคืนพุทธมดผ้าห่ม บนช่องทาง YouTube “คืนพุทธมดผ้าห่ม [Official]” ในช่วงปี พ.ศ.2563 - 2566 โดยผู้วิจัยจะเลือกเรื่องผีที่ได้รับความนิยมในหมู่ผู้ฟังมาจำนวน 12 เรื่องจากรายการตอนธรรมดา 10 ตอน ที่มียอดการรับชมสูงสุด มาเป็นตัวอย่างในการวิเคราะห์ ข้อมูลที่คัดเลือกมาใช้ในการศึกษา ได้แก่

1. คีนพูธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 84 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 6 ราชิง”
2. คีนพูธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 94 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 9 ปีศาจเซงโกคุ”
3. คีนพูธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 107 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 4 หัววัว”
4. คีนพูธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 125 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 8 เรียวเมง สีคุนะ”
5. คีนพูธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 126 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 4 เขียนเรื่องจนได้เรื่อง”
6. คีนพูธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 130 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 8 เดินป่ากับรุ่นพี่”
7. คีนพูธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 133 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 6 ดาดฟ้ามหาลัย”
8. คีนพูธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 135 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 3 ล่มสลาย”
9. คีนพูธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 161 ft. ลุงไนท์ Gssspotted (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 3 8ทลพบุรี”
10. คีนพูธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 175 Ft.หมอดังค์ & ฟาโรห์ (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 2 เรื่องผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อยที่ 1)”
11. คีนพูธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 175 Ft.หมอดังค์ & ฟาโรห์ (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 2 เรื่องผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อยที่ 2)”
12. คีนพูธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 175 Ft.หมอดังค์ & ฟาโรห์ (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 2 เรื่องผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อยที่ 3)”

### 3.3 การรวบรวมข้อมูล

การศึกษาครั้งนี้เก็บรวบรวมข้อมูลจากเนื้อหาในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์บน YouTube จากช่อง “คีนพูธมุดผ้าห่ม [Official]” เพื่อศึกษาภาพตัวแทนของผี การประกอบสร้างความหมายของผี และปัจจัยที่ส่งผลต่อการประกอบสร้างความหมายของผี โดยการวิเคราะห์เนื้อหา นั้นจะใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ที่ได้จากแนวคิดการเล่าเรื่อง และลักษณะเด่นของสื่อใหม่ ประกอบกับเกณฑ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 3.4 เกณฑ์ในการวิเคราะห์

ในการวิเคราะห์ภาพตัวแทนของผีในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์ กรณีศึกษา รายการคีนพูธมุดผ้าห่ม โดยผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็นสามส่วนดังนี้

ส่วนที่หนึ่ง การวิเคราะห์การสร้างความหมายของผี พิจารณาจากการเล่าเรื่อง และรูปแบบของรายการสนทนาออนไลน์ โดยการเล่าเรื่องนั้นจะพิจารณาจากองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

### การวิเคราะห์รูปแบบของรายการสนทนาออนไลน์

- 1) ชื่อเรื่อง
- 2) ผู้ดำเนินรายการ ได้แก่ จำนวนพิธีกร แกรับเชิญ
- 3) อุปกรณ์ในรายการ
- 4) ช่วงของรายการ
- 5) วิธีดำเนินรายการ คือ อารมณ์ของรายการที่อาจจะเน้นไปที่ความน่ากลัว มีความจริงจัง หรืออาจจะพยายามเน้นให้รายการมีความตลก หรืออื่น ๆ
- 6) ขั้นตอนการดำเนินเรื่อง คือ วิธีการการพูดของพิธีกรหรือแกรับเชิญก่อนที่จะเริ่มเข้าเรื่องเล่า ระหว่างที่เล่าเรื่อง และหลังจากจบเรื่องราว รวมถึงสิ่งที่เกิดขึ้นภายในรายการ
- 7) เสียงแสงสีภาพประกอบเรื่องเล่า
- 8) สิ่งที่ปรากฏภายในวิดีโอ คือ ข้อความหรือรูปภาพต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอระหว่างรับชมคลิปวิดีโอรายการคั่นพุ่มุดผ้าห่ม

### การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง

- 1) ลักษณะของผี ได้แก่ เพศ อายุ รูปลักษณ์ อาชีพ เพื่ออธิบายลักษณะโดยทั่วไปของผีภายในเรื่องเล่า
- 2) เวลาและสถานที่ปรากฏตัว
- 3) พฤติกรรมของผี
- 4) ปฏิกริยาของคนที่มีต่อผี
- 5) จุดประสงค์ในการปรากฏตัว
- 6) เหตุผลที่ยังคงเป็นผี
- 7) มุมมอง
- 8) โครงเรื่อง
- 9) แหล่งที่มาของเรื่องเล่า

ส่วนที่สอง ภาพตัวแทนของผี เนื่องจากภาพตัวแทนของผีนั้นปรากฏให้เห็นอยู่ในหลากหลายสื่อ ทั้งภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ นวนิยาย ความเชื่อตามหลักศาสนา รวมถึงภาพตัวแทนของผีที่มาจากคนสมัยก่อน จากการสืบค้นผู้วิจัยพบว่าภาพตัวแทนของผีในอดีตที่ได้กล่าวไปนั้นมีจุดร่วมกันที่ ความน่ากลัว หรือความอาฆาต กล่าวคือ ผีมักจะมีภาพไปในเชิงลบ จากการหลอกหลอนผู้คน สร้างความผิดปกติให้คนหวาดกลัว ต้องการเอาชีวิตร ฯลฯ แต่ในกรณีผีที่ปรากฏตัวอยู่บนสื่อใหม่ ผู้วิจัยคาดการณ์ว่าผีจะมีภาพตัวแทนที่ต่างออกไปจากภาพตัวแทนของผีในสื่อเก่า รวมถึงผีในสมัยก่อน ภาพตัวแทนผีในสื่อใหม่อย่างรายการสนทนาออนไลน์ผู้วิจัยคาดว่าจะมีที่มาจากความตลก

และความไม่น่ากลัวของผี ส่งผลให้เกิดเป็นภาพตัวแทนของผีในรายการสนทนาออนไลน์อย่างรายการ คีนพุทธมุดผ้าห่ม

ส่วนที่สาม ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการสร้างความหมายของผี โดยผู้วิจัยจะพิจารณา จากตัวแปรห้าตัวที่ผู้วิจัยคาดการณ์ว่าจะส่งผลต่อการประกอบสร้างความหมายของผี โดยตัวแปรทั้ง ห้าตัวมีดังนี้

1. ขนบความเป็นผี โดยพิจารณาจากอิทธิพลของผีในอดีต ผู้วิจัยคาดว่าอาจส่งผลในการ สร้างความหมายของผีในรายการคีนพุทธมุดผ้าห่ม
2. ผู้ผลิตที่เป็นวัยรุ่น โดยพิจารณาจากความเป็นวัยรุ่น การพยายามแสดงตัวตน หรือ การพยายามสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นที่เป็นกลุ่มวัฒนธรรมย่อยนั้น ผู้วิจัยคาดว่าอาจส่งผลกระทบต่อ การสร้างความหมายผีของรายการคีนพุทธมุดผ้าห่ม
3. Platform สื่อใหม่ โดยพิจารณาจากอำนาจของสื่อใหม่ ที่มีอิสระมากกว่าสื่ออื่น ๆ ที่ เคยมีมาในอดีต อาจส่งผลกระทบต่อสร้างความหมายผีของรายการคีนพุทธมุดผ้าห่ม
4. Form of Genre โดยพิจารณาจากรูปแบบของรายการ รวมถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของรายการ Talk Show แบบดั้งเดิมที่อยู่บนสื่อเก่าอย่างโทรทัศน์ ว่าอาจจะส่งผลกระทบต่อ รูปแบบรายการคีนพุทธมุดผ้าห่ม
5. ระบบธุรกิจ โดยพิจารณาจากอิทธิพลของผู้สนับสนุนรายการที่ส่งผลกระทบต่อ รายการคีนพุทธมุดผ้าห่ม

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนของผีในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์ กรณีศึกษารายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ซึ่งในบทนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลจากการวิเคราะห์รายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม โดยวิเคราะห์เรื่องผีทั้งหมด 12 เรื่อง จากจำนวนรายการทั้งหมด 10 ตอน

โดยผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอออกเป็น 4 ส่วน คือ ส่วนแรก การวิเคราะห์รูปแบบรายการ ส่วนที่สอง การวิเคราะห์ภาพตัวแทนผี ส่วนที่สาม การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการประกอบสร้างความหมายของผี และส่วนที่สี่ สรุป มีรายละเอียดดังนี้

#### 4.1 การวิเคราะห์รูปแบบรายการ

รายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม เป็นรายการเล่าเรื่องสยองขวัญของ Rubsarb Production กลุ่ม Youtuber อติตสมาชิก VRZO รายการออนไลน์ของวัยรุ่นชื่อดัง ซึ่งมักจะผลิตรายการเน้นกลุ่มวัยรุ่น ผ่านมุมมองของวัยรุ่นและสไตล์ของวัยรุ่น โดยตัวรายการจะมีความยาวประมาณ 1 – 3 ชั่วโมง ต่อตอน และในแต่ละตอนจะมีเรื่องเล่าประมาณ 7 – 10 เรื่อง เรื่องเล่าภายในรายการจะประกอบด้วยเรื่องผี ที่มีเรื่องผีจากหลากหลายประเทศ ทั้งไทย ญี่ปุ่น อเมริกา ฟิlipปินส์ ฯลฯ รวมถึงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับคน เช่น เหตุการณ์ฆาตกรรม หรือความเชื่อต่าง ๆ เช่น เรื่องเกี่ยวกับพิธีกรรม เป็นต้น และยังมีการเล่นเกมตอบคำถาม รวมถึงมีช่วงพูดคุยของพิธีกร ในช่วงพักครึ่งของรายการอีกด้วย

การดำเนินรายการด้วยการเล่าเรื่องของพิธีกร โดยใช้ประสบการณ์ตนเองเป็นหลัก มีลักษณะดังนี้ พิธีกรจะเป็นผู้ที่เตรียมเรื่องมาเล่าเอง ไม่มีการรับสายโทรศัพท์จากที่บ้าน พิธีกรนั้นจะประกอบด้วย 1. พิธีกรหลัก คือ ต้นกล้า มีชื่อจริงว่า มิ่งบุญ ฮาตะ เป็นลูกครึ่งไทยและญี่ปุ่น เคยเป็นส่วนหนึ่งของรายการออนไลน์วัยรุ่นชื่อดัง VRZO ส่งผลให้มุมมองในการเล่าเรื่องออกมาเป็นการเล่าเรื่องในสไตล์ของวัยรุ่น 2. พิธีกรที่เป็นคนนั่งฟัง ซึ่งตำแหน่งนี้จะมีการสลับเปลี่ยนกันในแต่ละสัปดาห์ที่ออกอากาศ แต่ส่วนใหญ่แล้วพิธีกรคนนั่งฟังหลัก คือ จอร์จ และ จี๊อบ และ 3. ช่วงพูดคุยระหว่างพักครึ่งพิธีกรที่รับหน้าที่นี้คือ เจง

#### ภาพที่ 4.1

“ต้นกล้า” พิธีกรรายการคืนพวงมุดผ้าห่ม



หมายเหตุ. รูปของต้นกล้าพิธีกรรายการคืนพวงมุดผ้าห่ม. จาก แอคเคาท์อินสตาร์แกรม tk.tonkla, 2566, (<https://www.instagram.com/p/CzyS-75BTH2/?hl=th>)

#### ภาพที่ 4.2

“จอร์จ” พิธีกรรายการคืนพวงมุดผ้าห่ม



หมายเหตุ. รูปของจอร์จพิธีกรรายการคืนพวงมุดผ้าห่ม. จาก แอคเคาท์ทวิตเตอร์ @Rattanakorn\_Pra, 2565, ([https://x.com/Rattanakorn\\_Pra/status/1596389096699858944](https://x.com/Rattanakorn_Pra/status/1596389096699858944))

### ภาพที่ 4.3

“จ๊อบ” พิธีกรรายการคีนพุ่มดฟ้าห่ม



หมายเหตุ. รูปของจ๊อบพิธีกรรายการคีนพุ่มดฟ้าห่ม. จาก Guntitat Horthong, 2563, (<https://adaddictth.com/interview/ADClusive-Talk-Tonka-RUBSARB-Production>)

### ภาพที่ 4.4

“เจง” พิธีกรรายการคีนพุ่มดฟ้าห่ม



หมายเหตุ. รูปของเจงพิธีกรรายการคีนพุ่มดฟ้าห่ม. จากแอดเคาท์เฟซบุ๊ก Genghiskhanz, 2567, ([https://www.facebook.com/photo.php?fbid=875656897897859&set=pb.100063606698476.-2207520000&type=3&locale=th\\_TH](https://www.facebook.com/photo.php?fbid=875656897897859&set=pb.100063606698476.-2207520000&type=3&locale=th_TH))

รายการคีนพุดมุดผ้าห่มจะออกอากาศทุกวันพุธ เวลา 3 ทุ่มตรง บนช่องทาง Twitch และ YouTube โดย Twitch จะเป็นการถ่ายทอดสด ส่วนใน YouTube จะเป็นการนำเทปบันทึก รายการที่ผ่านกระบวนการตัดต่อแล้วมาเผยแพร่ ตัวรายการมีกลุ่มเป้าหมายหลักเป็นผู้ชมวัยรุ่น สังเกตได้จากความคิดเห็นในช่องคอมเมนต์และกระแสในโลกออนไลน์ ที่จะเป็นวัยรุ่นโดยส่วนใหญ่เข้ามา มีปฏิสัมพันธ์และให้ความสนใจกับรายการนี้

ผู้วิจัยได้คัดเลือกรายการมาทำการวิเคราะห์ 10 ตอน จากปี พ.ศ.2562 ถึง พ.ศ.2566 และเลือกเรื่องผีมาวิเคราะห์จากแต่ละตอน รวมทั้งหมด 12 เรื่อง วิธีการคัดเลือกนั้น คือ คัดเลือกจาก ตอนที่มียอดการรับชมสูงที่สุดบนช่องทาง YouTube (สืบค้นเมื่อวันที่ 11 มกราคม พ.ศ.2567) และ ในส่วนของเรื่องผีนั้นผู้วิจัยจะคัดเลือกจากความคิดเห็นของผู้ชมในช่องแสดงความคิดเห็นบนช่องทาง YouTube เช่นกัน โดยจะคัดจากข้อความที่มีการกล่าวถึงเรื่องผีในแง่ของความชื่นชอบที่มีต่อเรื่องผี นั้น ๆ สำหรับตอนที่ได้คัดเลือกมาดังนี้

1. คีนพุด มุดผ้าห่ม : คีนที่ 84 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 6 รำซิ่ง”
2. คีนพุด มุดผ้าห่ม : คีนที่ 94 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 9 ปีศาจเซงโกคุ”
3. คีนพุด มุดผ้าห่ม : คีนที่ 107 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 4 หัวว้าว”
4. คีนพุด มุดผ้าห่ม : คีนที่ 125 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 8 เรียวเมง สีคุนะ”
5. คีนพุด มุดผ้าห่ม : คีนที่ 126 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 4 เขียนเรื่องจนได้เรื่อง”
6. คีนพุด มุดผ้าห่ม : คีนที่ 130 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 8 เดินป่ากับรุ่นพี่”
7. คีนพุด มุดผ้าห่ม : คีนที่ 133 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 6 ดาดฟ้ามหาลัย”
8. คีนพุด มุดผ้าห่ม : คีนที่ 135 (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 3 ล่มสลาย”
9. คีนพุด มุดผ้าห่ม : คีนที่ 161 ft. ลุงไนท์ Gssspotted (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 3 8 ทลพบุรี”
10. คีนพุด มุดผ้าห่ม : คีนที่ 175 Ft.หมอดังค์ & ฟาโรห์ (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 2 เรื่อง ผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อยที่ 1)”
11. คีนพุด มุดผ้าห่ม : คีนที่ 175 Ft.หมอดังค์ & ฟาโรห์ (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 2 เรื่อง ผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อยที่ 2)”
12. คีนพุด มุดผ้าห่ม : คีนที่ 175 Ft.หมอดังค์ & ฟาโรห์ (รายการเต็ม) “เรื่องที่ 2 เรื่อง ผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อยที่ 3)”

จากรายการคีนพุดมุดผ้าห่มทั้ง 10 ตอนนี้ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์รายการตามเกณฑ์ที่ได้ กำหนดไว้ ประกอบด้วย 1. ชื่อเรื่อง 2. ผู้ดำเนินรายการ 3. อุปกรณ์ในรายการ 4. ช่วงของรายการ 5. วิธีดำเนินรายการ 6. ขั้นตอนการดำเนินเรื่อง 7. เสียงและภาพประกอบเรื่องเล่า และ 8. สิ่งปรากฏ ภายใต้อิโด้ ดังนี้

#### 4.1.1 ชื่อเรื่อง

รายการคีนพุดผ้าห่มนั้นจะมีการตั้งชื่อเรื่องเล่าหลังจากที่เรื่องเล่านั้น ๆ จบลง อยู่เสมอ ในกรณีที่เรื่องเล่านั้น ๆ ไม่ได้มีชื่อเรื่องมาอยู่แล้ว ชื่อเรื่องนั้นจะถูกตั้งโดยพิธีกรจอร์จเป็น ส่วนใหญ่ รวมถึงมีการนำความคิดเห็นของผู้ชมทางบ้านในช่องแชทมาตั้งเป็นชื่อเรื่องด้วยเช่นกัน จากที่ผู้วิจัยศึกษามานั้น พบว่ามีเงื่อนไขบางอย่างในการตั้งชื่อเรื่องของรายการคีนพุดผ้าห่ม เงื่อนไขดังกล่าวคือ การตั้งชื่อเรื่องเป็นวลี เป็นคำที่ไม่ได้มีความหมายในเชิงลบ หรือไม่แสดงถึงความน่ากลัวของ เรื่องเล่านั้นเลย เช่น เรื่อง “รำซิ่ง” ที่เป็นการนำคำสองคำที่มีความหมายในตัวมาต่อกัน จนเกิดความหมายใหม่ขึ้นมา เป็นการแสดงชนิดหนึ่งของภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งไม่ใช่ชื่อของเรื่องผีที่จะคุ้นเคยกัน หรือเรื่อง “8ท ลพบุรี” ซึ่งเป็นชื่อรายการท่องเที่ยวของช่อง Rubsarb Production ที่ไม่ได้แสดงถึงความน่ากลัวของเรื่องผีเลย จุดที่น่าสนใจคือภาษาที่ใช้ในการตั้งชื่อเรื่องที่จะมีความ ดึงดูดวัยรุ่น จากคำที่มีความเสียดสี ย้อนแย้ง หรือเป็นคำเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น กล่าวคือ รายการเลือกใช้ ภาษาวัยรุ่นในการตั้งชื่อเรื่องผี

#### 4.1.2 ผู้ดำเนินรายการ

จากการศึกษาพบว่ารายการคีนพุดผ้าห่มแบบปกติจะมีผู้ดำเนินรายการ 3 คน ซึ่งเป็นพิธีกรทั้งหมดสามคน แบ่งเป็น 1. พิธีผู้เล่าที่เป็นพิธีกรหลักหนึ่งคน คือ ต้นกล้า (คนกลาง) มีหน้าที่ในการเล่าเรื่องสยองขวัญภายในรายการ และ 2. พิธีกรที่เป็นคนนั่งฟังสองคน โดยพิธีกรที่เป็นคนนั่งฟังหลัก คือ จ๊อบ (คนขวา) และจอร์จ (คนซ้าย) โดยมีหน้าที่ฟังและมีปฏิสัมพันธ์กับพิธีกรหลัก

#### ภาพที่ 4.5

พิธีกรทั้ง 3 คนขณะเล่าเรื่องหัวว้าว.



หมายเหตุ. ภาพพิธีกรทั้ง 3 คนขณะเล่าเรื่องหัวว้าว. จาก คีนพุด มุดผ้าห่ม : คีนที่ 107 (รายการเต็ม), 2563, (<https://www.youtube.com/watch?v=zkggeU7vmZ4&t=2532s>)

แต่ภายในรายการอาจมีการสลับตัวพิธีกรเกิดขึ้น โดยแบ่งเป็น 2 การสลับ ได้แก่ 1. สลับพิธีกรผู้เล่า เป็นการสลับตัวคนเล่าเรื่อง เมื่อถึงเรื่องเล่าที่เป็นเรื่องจากทางบ้าน จะเป็นพิธีกรคนนั่งฟังมาเล่าแทน เช่น ในตอนที่ 125 พิธีกรจ๊อบ (คนซ้าย) เป็นคนเล่าเรื่องจากทางบ้าน และพิธีกรหลักอย่างต้นกล้า (คนกลาง) กลายเป็นคนนั่งฟังแทน

#### ภาพที่ 4.6

การสลับตัวพิธีกรที่เป็นคนเล่าเรื่อง



หมายเหตุ. ภาพการสลับตัวพิธีกรที่เป็นคนเล่าเรื่อง. จาก คีนพุธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 125 (รายการเต็ม), 2564, (<https://www.youtube.com/watch?v=ddsSK5yAkkE>)

2. สลับพิธีกรคนฟัง เป็นการเปลี่ยนตัวพิธีกรที่เป็นคนฟังหลังจากผ่านครึ่งทางของรายการ เนื่องจากเป็นรายการที่มีความยาวหลักชั่วโมง จึงมีการเปลี่ยนตัวพิธีกรเพื่อให้พิธีกรผู้เล่าได้พักเสียง รวมถึงพิธีกรคนฟังและพิธีกรผู้เล่าจะได้มีการขยับเขยื้อนร่างกาย เช่น ตอนที่ 107 ในช่วงครึ่งหลังของรายการมีการสลับพิธีกรคนนั่งฟังจากจอร์จ เป็นพิธีกรจ๊วย (คนซ้าย) มานั่งฟังแทน

#### ภาพที่ 4.7

การสลับตัวพิธีกรคนนั่งฟังจาก “จอร์จ” เป็นพิธีกรที่ชื่อ “จ๊วย”



หมายเหตุ. ภาพการสลับตัวพิธีกรคนนั่งฟังจากจอร์จเป็นพิธีกรที่ชื่อจ๊วย. จาก คีนพุธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 107 (รายการเต็ม), 2563, (<https://www.youtube.com/watch?v=zkggeeU7vmZ4&t=2532s>)

แต่เมื่อเป็นรายการตอนที่มีแขกรับเชิญ รูปแบบของผู้ดำเนินรายการจะเปลี่ยนไป โดยมีการลดพิธีกรคนฟังลง 1 หรือ 2 คน ตัวอย่างรายการคืนพุธมุดผ้าห่มตอนที่ 161 ได้มีการลดพิธีกรที่เป็นคนฟังลงหนึ่งคน ทำให้รายการในตอนนั้นมีพิธีกรผู้เล่าหนึ่งคน (คนขวา) พิธีกรคนฟังหนึ่งคน (คนซ้าย) และแขกรับเชิญหนึ่งคน (คนกลาง)

#### ภาพที่ 4.8

การลดพิธีกรในรายการ



หมายเหตุ. ภาพการลดพิธีกรในรายการ. จาก คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 161 ft. ลุงไนท์ Gssspotted (รายการเต็ม), 2565, (<https://www.youtube.com/watch?v=IJhv5kjreik&t=3702s>)

หรือในรายการคืนพุธมุดผ้าห่มตอนที่ 175 ที่มีการลดพิธีกรคนฟังไป 2 คน ทำให้รายการในตอนนั้นประกอบด้วยพิธีกรผู้เล่าหนึ่งคน และแขกรับเชิญสองคน (คนซ้ายและคนขวา) ซึ่งแขกรับเชิญนั้นจะมีหน้าที่ภายในรายการด้วยเช่นกัน คือการฟังเรื่องเล่าจากพิธีกรและเล่าเรื่องของแขกรับเชิญเองภายในรายการด้วย

#### ภาพที่ 4.9

แขกรับเชิญกำลังเล่าเรื่อง



หมายเหตุ. ภาพแขกรับเชิญกำลังเล่าเรื่อง. จาก คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 175 Ft.หมอตังค์ & ฟาโรห์ (รายการเต็ม), 2566, (<https://www.youtube.com/watch?v=gTWqR6zqDzY&t=1734s>)

จากการที่รายการคินพูมุดผ้าห่มมีความต้องการให้จำนวนผู้ดำเนินรายการขั้นต่ำอยู่ที่ 3 คน แต่ในตอนที่มีพิธีกรปรากฏออกมามากที่สุดคือ 5 คน อาจเป็นเพราะต้องการให้บรรยากาศของรายการมีลักษณะของการล้อมวงเล่าเรื่องผีแบบวัยรุ่น คือ เป็นการพูดคุยกันของกลุ่มเพื่อนวัยรุ่นที่ความน่ากลัวไม่ใช่จุดเด่น แต่จะเป็นความสนุกและความตลกมากกว่า คล้ายการพูดคุยกันแบบวัยรุ่น และมีความแตกต่างกับรายการเล่าเรื่องผีอย่าง “เดอะ ช็อก” กับ “เดอะ โกสต์ เรดิโอ” ที่มีผู้ดำเนินรายการเพียงแค่นคนเดียวทำให้บรรยากาศดูวังเวง เงียบเหงา และน่ากลัว อีกทั้งการมีผู้ดำเนินรายการคนเดียวนั้นเหมือนเป็นการสะท้อนตัวคนดู หากผู้ดำเนินรายการรู้สึกกลัว ผู้ชมที่บ้านมีความเป็นไปได้ที่จะรู้สึกกลัวเช่นกัน แต่การมีผู้ดำเนินรายการจำนวนมากทำให้ความรู้สึกของผู้ชมเปลี่ยนไปกลายเป็นรู้สึกเหมือนได้นั่งฟังเรื่องผีร่วมกับคนในรายการ ยิ่งรายการคินพูมุดผ้าห่มที่มีตำแหน่งคนนั่งฟังในรายการจึงส่งผลให้ความรู้สึกของผู้ชมเหมือนกับการนั่งฟังเรื่องผีไปด้วยกันกับกลุ่มเพื่อน

ตัวพิธีกรที่เป็นผู้เล่าเรื่องหลักในรายการ คือ ต้นกล้า ที่มีความเป็นคนรุ่นใหม่ อีกทั้งยังเป็นลูกครึ่งไทยและญี่ปุ่น สำเร็จการศึกษาในระดับอุดมศึกษาจากประเทศญี่ปุ่น จึงมีประสบการณ์ในการใช้ชีวิตอยู่ที่ประเทศญี่ปุ่นเป็นเวลาหลายปี ส่งผลให้ต้นกล้านั้นเข้าใจบริบทของประเทศญี่ปุ่นเป็นอย่างดีและมีความรู้ความเข้าใจเรื่องภาษาญี่ปุ่นเป็นอย่างดีด้วยเช่นกัน ต้นกล้าจึงสามารถเข้าถึงข้อมูลเรื่องผีของประเทศญี่ปุ่นได้โดยง่าย จากทั้งการฟังเรื่องเล่าของเพื่อนชาวญี่ปุ่น เว็บไซต์ของประเทศญี่ปุ่น หรือตำนานผีของประเทศญี่ปุ่นที่มีการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร เป็นต้น จากเหตุผลดังกล่าวน่าจะจะเป็นส่วนที่ส่งผลให้รายการคินพูมุดผ้าห่มมีเรื่องเล่าที่หลากหลายและเป็นเรื่องเล่าที่ผ่านมุมมองของวัยรุ่น

#### 4.1.3 อุปกรณ์ในรายการ

จากการศึกษารายการคินพูมุดผ้าห่มทั้ง 10 ตอน ทำให้ผู้วิจัยพบว่าสิ่งของที่ปรากฏในรายการนั้นมีผลต่อการประกอบสร้างความหมายของผีด้วยเช่นกัน โดยผู้วิจัยได้ทำการแบ่งสิ่งของที่ปรากฏอยู่ในรายการออกมาได้ 4 ชนิด ได้แก่

**1. อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับผี** คือ สิ่งของที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและส่งผลให้บรรยากาศของรายการเป็นไปในทิศทางที่น่ากลัว ในรายการคินพูมุดผ้าห่มสิ่งของที่มีความเกี่ยวข้องกับผีที่ปรากฏออกมา คือ ลูกประคำ เทียน และโทรศัพท์บ้านแบบโบราณ แต่จากสิ่งของที่ได้กล่าวมาของรายการคินพูมุดผ้าห่มนั้นมีความแตกต่างจากรายการผีทั่วไป กล่าวคือ แม้สิ่งที่ปรากฏในรายการเป็นอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและเข้ากับบรรยากาศการเล่าเรื่องผีจริง แต่ตัวอุปกรณ์กลับมีความตลกล้อเลียนแอบแฝงอยู่ภายใน เช่น เทียนที่รายการเลือกนำมาประกอบการเล่าเรื่องนั้นเป็นเทียนปลอม หรือลูกประคำที่เป็นลูกประคำขนาดใหญ่ โดยมีขนาดประมาณหนึ่งกำปั้นต่อเม็ด ด้วยเหตุนี้จึงทำให้บรรยากาศของรายการมีความขัดแย้ง ผู้ชมควรจะรู้สึกน่ากลัวไปกับบรรยากาศ กลับรู้สึกตลกแทน ทั้งนี้เหตุผลที่รายการเลือกที่จะใช้อุปกรณ์เหล่านี้เป็นส่วนประกอบ การเล่าเรื่องใน

รายการเป็นเพราะต้องการที่จะส่งเสริมบรรยากาศของรายการให้มีความน่ากลัวเข้ากับความเป็นรายการผี แต่ด้วยจุดมุ่งหมายของรายการที่ต้องการให้ความสนุกสนานมากกว่า จึงไม่ต้องการให้บรรยากาศของรายการออกมาน่ากลัวจนเกินไป

ผลลัพธ์ที่ออกมาจึงเป็นการใช้ลูกประคำที่ขนาดใหญ่จนเกินความเป็นปกติ ไปไกล หรือการเลือกใช้เทียนที่เป็นของปลอม การเสียดสีด้วยความตลกขบขันลักษณะนี้เรียกได้ว่าเป็นการส่งเสริมเอกลักษณ์ของวัยรุ่นที่เน้นความขี้เล่นตลกสนุกสนาน มีการล้อเลียนองค์ประกอบความน่ากลัวของรายการผี ในปริมาณเพียงเล็กน้อย แต่ไม่ถึงขั้นที่เรียกว่าลบลู่

#### ภาพที่ 4.10

อุปกรณ์เกี่ยวกับผีในรายการคืนพุธมุดผ้าห่ม



หมายเหตุ. ภาพของอุปกรณ์เกี่ยวกับผีในรายการ. จาก คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 84 (รายการเต็ม), 2563, (<https://www.youtube.com/watch?v=ldn9-y2mLy4&t=4426s>)

**2. อุปกรณ์ในรายการ Talk Show** คือ สิ่งของที่สามารถพบเห็นได้ตามรายการสนทนาทั่วไป มักจะปรากฏอยู่ในรายการโทรทัศน์ หรือรายการสนทนาอื่น ๆ ตัวอย่างเช่น รายการสนทนาออนไลน์ อย่างรายการ Podcast เป็นต้น

รายการคืนพุธมุดผ้าห่มนั้นมีการปรากฏของสิ่งของดังกล่าวเช่นเดียวกัน ประกอบด้วย สมุด ปากกา ไมโครโฟน และแก้วน้ำ สิ่งของเหล่านี้ปรากฏอยู่ในรายการบ่อยครั้ง แสดงถึงความเป็นรูปแบบรายการสนทนาปกติที่รายการคืนพุธมุดผ้าห่มเลือกจะยึดถือเป็นเยี่ยงอย่าง เหตุผลที่รายการคืนพุธมุดผ้าห่มเลือกที่จะให้สิ่งของเหล่านี้ปรากฏในรายการ ผู้วิจัยมองว่าเป็นความจำเป็นขั้นพื้นฐานของรายการสนทนาทุกรายการ เนื่องจากหากไม่มีอุปกรณ์เหล่านี้ในรายการ เช่น ไมโครโฟน จะทำให้เสียงของผู้ดำเนินรายการนั้นเบา ซึ่งจะส่งผลต่อความสิ้นเปลืองในการรับชมรายการ ในส่วนของสมุด ปากกา ไอแพด และโทรศัพท์มือถือ รายการคืนพุธมุดผ้าห่มนั้นต้องมีเพื่อใช้ในการจดชื่อเรื่องที่พิธีกรได้ตั้งชื่อไว้ รวมถึงจดลำดับของเรื่องเล่าว่า ณ ปัจจุบัน เป็นเรื่องที่เท่าไรของตอนนั้น ๆ อุปกรณ์เทคโนโลยีเหล่านี้แสดงถึงความทันสมัยที่วัยรุ่นเลือกใช้เพื่อพัฒนารายการให้เกิดความสิ้นเปลืองมากยิ่งขึ้น

## ภาพที่ 4.11

อุปกรณ์ที่พบเห็นได้ในรายการคีนพุดผ้าห่ม



หมายเหตุ. ภาพของอุปกรณ์ที่พบเห็นได้ในรายการ Podcast ทั่วไป. จาก คีนพุด ผ้าห่ม : คีนที่ 135 (รายการเต็ม), 2565, (<https://www.youtube.com/watch?v=oLZhshesZLDs&t=2824s>)

**3. อุปกรณ์ที่ไม่เกี่ยวข้อง** คือ สิ่งของที่ไม่สามารถพบเห็นในรายการเกี่ยวกับผีทั่วไป และเป็นสิ่งของที่ไม่ได้ส่งเสริมบรรยากาศของรายการให้น่ากลัวยิ่งขึ้นแม้แต่น้อย ในรายการคีนพุดผ้าห่มนั้นปรากฏสิ่งของประเภทนี้ให้เห็นเป็นจำนวนมาก ยกตัวอย่างเช่น เครื่องดื่มอย่างชา นมไข่มุก อาหารอย่างข้าวผัดเบคอน ผลไม้อย่างมันแกว เครื่องดนตรีอย่างกีตาร์ หรือขนมขบเคี้ยวอย่างมันฝรั่งทอดกรอบ เป็นต้น สิ่งของเหล่านี้เป็นสิ่งที่ไม่สามารถพบเห็นได้ในรายการเกี่ยวกับผีทั่วไป หรือแม้กระทั่งรายการที่เป็นรายการสนทนาทั่วไป

ผู้วิจัยคิดว่าสาเหตุที่รายการคีนพุดผ้าห่มนั้นมีการปรากฏของสิ่งของที่ไม่เกี่ยวข้องกับรายการผีออกเป็นจำนวนมากนี้ อาจมีที่มาจาก (1) รูปแบบรายการ เพราะรายการคีนพุดผ้าห่มออกอากาศในเวลากลางคืน เวลา 3 ทุ่มเป็นต้นไป จึงส่งผลให้ผู้ดำเนินรายการอาจเกิดอาการง่วงและเพลอหลับในรายการได้ สิ่งของที่ไม่เกี่ยวข้องกับขัองรายการผีที่ปรากฏนั้นจะเป็นอาหารและเครื่องดื่มเสียส่วนใหญ่ เนื่องจากการเคี้ยวที่มีการขยับของกรามตลอดเวลาเป็นพฤติกรรมที่สามารถช่วยแก้ง่วงได้เป็นธรรมชาติ อีกทั้ง (2) ตัวรายการที่ออกอากาศบนช่องทางออนไลน์ จึงไม่มีกฎเกณฑ์ที่เป็นทางการมากำกับควบคุมเหมือนรายการอื่น (3) ประเด็นสำคัญคือตัวผู้ผลิตรายการที่มีมุมมองของวัยรุ่น เมื่อตัวสื่อให้อิสระ ยิ่งส่งผลให้การกระทำ หรือรูปแบบรายการที่หลุดออกจากกรอบกลายเป็นเรื่องปกติของรายการคีนพุดผ้าห่ม ซึ่งจะแตกต่างจากผู้ผลิตรายการในยุคก่อน เช่น “เดอะ ซ็อก” หรือ “คนอวดผี” ที่แม้รายการจะออกอากาศบนออนไลน์ มีอิสระที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ใน

รายการ แต่เมื่อผู้ผลิตรายการเป็นผู้ใหญ่จึงส่งผลให้รายการมีกฎเกณฑ์ที่ผู้ใหญ่กำหนดไว้เอง ซึ่งจะเป็นกฎเกณฑ์ที่ดีตมาจากรูปแบบรายการบนสื่อเก่า ที่ต้องมีความเป็นทางการ สุภาพ และมีความเชื่อถือว่าสิ่งที่ผู้ชมได้เห็นคือสิ่งที่ดีที่สุด รายการบนสื่อเก่าจึงพยายามไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด หรือเรื่องราวต่าง ๆ ที่เป็นเบื้องหลังของรายการจะไม่มีการนำออกมาให้ผู้ชมได้เห็น ฉะนั้นเราจะไม่เห็นผู้ดำเนินรายการ “เดอะ ช็อก” และ “คนอวดผี” รับประทานข้าวผัดเบคอนขณะที่กำลังฟังเรื่องเล่าอยู่ ถึงแม้ว่าความเป็นรายการออนไลน์จะอนุญาตให้ทำก็ตาม

#### ภาพที่ 4.12

ข้าวผัดเบคอนในรายการที่ไม่มีความเกี่ยวกับผี



หมายเหตุ. ภาพของข้าวผัดเบคอนในรายการที่ไม่มีความเกี่ยวกับผี. จาก คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 84 (รายการเต็ม), 2563, (<https://www.youtube.com/watch?v=ldn9-y2mLy4&t=4426s>)

4. อุปกรณ์ขายของ คือ ผลิตภัณฑ์ที่ผู้สนับสนุนของรายการเป็นเจ้าของ ทั้งสื่อที่เป็นภาพ วิดีโอ หรือสินค้าที่เป็นรูปธรรม จากการเก็บรวบรวมข้อมูลพบว่ามีเพียง 1 จาก 10 ตอนเท่านั้นที่มีการ sponsorship โดยตอนดังกล่าวคือ รายการคืนพุธมุดผ้าห่มตอนที่ 133 ผู้สนับสนุนในตอนนั้น คือ ภาพยนตร์สองขวัญเรื่อง “เทอมสอง สยองขวัญ” เป็นการให้รายการคืนพุธมุดผ้าห่มโปรโมตภาพยนตร์ด้วยการเปิดตัวอย่างภาพยนตร์ในช่วงก่อนเปิดรายการ และช่วงพักเบรกของรายการ

## ภาพที่ 4.13

การเปิดตัวอย่างภาพยนตร์ในรายการช่วงพักเบรก



หมายเหตุ. ภาพของการเปิดตัวอย่างภาพยนตร์ในรายการช่วงพักเบรก. จาก คินทุ มุดผ้าห่ม : คินทุ 133 (รายการเต็ม), 2565, (<https://www.youtube.com/watch?v=gP2s05KlrQM&t=5990s>)

การมีผู้สนับสนุนครั้งนี้ยังส่งผลต่อเรื่องเล่าในรายการอีกด้วย โดยพิธีกรหลักได้มีการกล่าวในทำนองที่ว่า เนื่องจากในตอนนี้มีผู้สนับสนุนของรายการเป็นภาพยนตร์สยองขวัญที่เกี่ยวกับมหาวิทยาลัย พิธีกรจึงมีการเตรียมเรื่องเล่ามาให้เข้ากับผู้สนับสนุน ส่งผลให้รายการในตอนที่ 133 เป็นตอนที่มีแต่เรื่องเล่าที่เกี่ยวกับการศึกษา ทั้งสถานศึกษา โรงเรียน มหาวิทยาลัย หรือเป็นเรื่องเล่าที่มีฉากหลังดำเนินอยู่ในช่วงวัยเรียน สาเหตุที่รายการออกมาเป็นเช่นนั้นอาจเป็นเพราะข้อกำหนดที่ทางผู้สนับสนุนได้ทำไว้กับรายการ อาจเป็นข้อกำหนดในเรื่องของการโปรโมตภาพยนตร์ เช่น มีข้อกำหนดให้พิธีกรพูดสโลแกนของภาพยนตร์ในช่วงเปิดและปิดรายการ หรือรายการคินทุมุดผ้าห่มต้องทำการเปิดตัวอย่างภาพยนตร์ในทุกช่วงของรายการ ทั้งช่วงเปิดรายการ ช่วงพักเบรก และช่วงปิดรายการ และต้องเล่าเรื่องผีที่เกี่ยวข้องกับมหาวิทยาลัย เป็นต้น

### 4.1.4 ช่วงของรายการ

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าช่วงรายการนั้นมีความเป็นรูปแบบเดียวกันในทุกตอนที่ได้เก็บข้อมูลมา ผู้วิจัยแบ่งช่วงของรายการออกมาได้ 4 ช่วง ได้แก่

**1. ช่วงเปิดรายการ** คือ ช่วงแรกสุดของรายการที่จะมีการกล่าวสวัสดิทักทายผู้ชม มีการพูดคุยกันระหว่างพิธีกรเกี่ยวกับเรื่องราวของพิธีกรแต่ละคนที่เกิดขึ้นในช่วงสัปดาห์นั้น ๆ เช่น พิธีกรเปลี่ยนแวน พิธีกรย้ายบ้าน พิธีกรซื้อผลไม้มารับประทานในรายการ เป็นต้น หรือเป็นการพูดถึงเทศกาลที่กำลังดำเนินอยู่ ณ ขณะนั้น อีกทั้งมีการพูดสโลแกนรายการคินทุมุดผ้าห่ม รวมถึงมีการอ่านข้อความจากผู้ชมทางบ้านที่ส่งเข้ามาในช่องแชท

ผู้วิจัยคิดว่าจากที่กล่าวมาทั้งหมดนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นบนพื้นฐานของความสุขสนาน เนื่องจากการพูดคุยกันอย่างเฮฮา มีการเล่นมุขตลกตลอดเวลาที่พูดคุยเปิดรายการไป จนถึงมีการร้องเพลงแปลงตอนเริ่มรายการ เป็นรูปแบบการเปิดรายการที่มีทั้งความเป็นรูปแบบของรายการสนทนาปกติและมีการผสมความเป็นตัวเองเข้าไปด้วย จนเกิดเป็นการเปิดรายการแบบคินพูมุดผ้าห่ม สาเหตุที่ในช่วงเปิดรายการของรายการคินพูมุดผ้าห่มออกมาเป็นเช่นนี้ เนื่องจากจุดมุ่งหมายของรายการที่ทางผู้ผลิต ซึ่งมีมุมมองของวัยรุ่นต้องการให้ความสุขสนานมากกว่าให้ความน่ากลัว ถึงแม้ว่ารายการนี้จะเป็นรายการฝึกติดตาม ผลลัพธ์ที่ได้จึงออกมาเป็นการพูดคุยอย่างสนุกสนาน เฮฮา มีการเล่นมุขตลกในช่วงเปิดรายการแทนการเปิดรายการแบบน่ากลัวเหมือนรายการผีอื่น ในส่วนของรายการที่ยังคงมีการกล่าวสวัสดีทักทายผู้ชม หรือยินดีต้อนรับเข้าสู่รายการ ตามแบบการเปิดรายการของรายการสนทนาปกติที่พบได้ทั่วไปในสื่อเก่าอย่างวิทยุและโทรทัศน์ อาจเป็นเพราะรูปแบบการเปิดรายการแบบสื่อเก่ายังคงตกค้างอยู่ในตัวของพิธีกร กล่าวคือ เป็นธรรมเนียมการเปิดรายการในยุคที่พิธีกรเติบโตมา ส่งผลให้พิธีกรยังมีการเปิดแบบสื่อเก่าอยู่บ้าง เพราะเป็นสิ่งที่คุ้นชินและอาจใช้คำแบบวัยรุ่น เช่น “ยินดีต้อนรับเข้าสู่คินพูมุดผ้าห่มประจำวันคริสต์มาสปี 2019 เราตรงกับวันคริสต์มาสแบบพอดิบพอดิเลยนะ ไม่ใช่ก่อนไม่ใช่หลัง คริสต์มาสแหม่งเป็นวันที่ 25 พอดี”

แต่เมื่อรายการมีผู้สนับสนุนเข้ามาในรูปแบบของการเปิดรายการจึงเปลี่ยนไป โดยจะเป็นการโปรโมตสินค้าให้กับผู้สนับสนุนก่อน ในตอนที่ 133 เป็นตอนที่ผู้สนับสนุนเป็นภาพยนตร์สยองขวัญ เมื่อถึงเวลาออกอากาศตามปกติแล้วจะเป็นการกล่าวเปิดรายการของพิธีกร แต่ในตอนนี้รายการได้เปิดตัวอย่างภาพยนตร์ความยาวประมาณ 30 วินาทีให้ชม เมื่อตัวอย่างภาพยนตร์จบก็ยังคงมีการพูดคุยเกี่ยวกับภาพยนตร์อย่างต่อเนื่อง ทั้งมีการแนะนำตัวละครและนักแสดงในเรื่อง รวมถึงมีการพูดถึงตำนานผีต่าง ๆ ในมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นการพูดโดยพิธีกรจับผู้ที่มีความกลัวผีเป็นอย่างมาก โดยปกติพิธีกรจับจะไม่มีการแลกเปลี่ยนทัศนคติหรือเป็นคนเปิดประเด็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับผี แต่เขากลับทำในตอนที่ผู้สนับสนุน สาเหตุมาจากข้อกำหนดที่ผู้สนับสนุนได้ทำไว้กับทางรายการ ดังที่ได้กล่าวไป ในกรณีนี้อาจเป็นข้อกำหนดในเรื่องของช่วงเวลาในการเปิดตัวอย่างภาพยนตร์ของลูกค้า พูตส์โลแกนของภาพยนตร์ หรือมีการกำหนดให้พิธีกรเฉพาะคนพูดคุยเกี่ยวเรื่องผีในมหาวิทยาลัย เป็นต้น

**2. ช่วงเล่าเรื่อง** คือ เป็นช่วงของการเล่าเรื่องโดยพิธีกรหลักจะเป็นผู้เล่าเรื่องส่วนใหญ่ของรายการ แต่จะมีการเปลี่ยนตัวผู้เล่าเมื่อถึงเรื่องเล่าจากที่บ้าน โดยพิธีกรที่เป็นคนฟังจะมาเล่าแทนพิธีกรหลัก รวมถึงตอนที่มิแชรรับเชิญก็จะมีการสลับตัวผู้เล่าเช่นเดียวกัน เป็นแชรรับเชิญที่จะสลับมาเล่าเรื่องของตน เพื่อให้พิธีกรหลักได้พักเสียง เนื่องจากเป็นรายการที่มีความยาวหลายชั่วโมงจึงต้องมีการสลับตัวผู้เล่า

**3. ช่วงพักเบรก** คือ ช่วงที่หลังจากผ่านไปครึ่งรายการ จะเป็นช่วงให้ผู้ชมทางบ้านและพิธีกรในรายการผ่อนคลายจากเรื่องผี โดยพิธีกรหลักจะนำคำถามสนุก ๆ มาเล่นกันในรายการ เป็นคำถามจิตวิทยามาถามที่จะทำให้รู้ว่าตัวตนของเราว่าเป็นอย่างไร เช่น ในตอนที่ 133 มีหนึ่งจากสองคำถามที่ถามว่า

ถ้าคุณเห็นข่าวว่ามีร้านร้านหนึ่งกำลังจะปิดกิจการและลดราคาของทุกอย่างในร้าน ร้านนั้นคือร้านอะไร 1. ร้านขายหนังสือ 2. ร้านของดอกไม้ 3. ร้านขายรองเท้า 4. ร้านขายซีดี คำถามนี้จะบอกว่าเรื่องไหนในชีวิตที่คุณไม่อยากจะทำมันอีกต่อไปแล้ว เป็นต้น

#### ภาพที่ 4.14

การเล่นเกมนตอบคำถามในช่วงพักเบรก



หมายเหตุ. ภาพการเล่นเกมนตอบคำถามในช่วงพักเบรก. จาก คีนพุธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 133 (รายการเต็ม), 2565, (<https://www.youtube.com/watch?v=gP2s05KlrQM&t=5990s>)

อีกทั้งในช่วงพักเบรกนี้ยังมี “Geng’s Talk” จะมีทีมงานที่ชื่อ เจง (ตามในภาพที่ 4.15 คือ คนกลาง) มาเล่าประสบการณ์ หรือเรื่องราวในชีวิตประจำวันของตัวเอง ขณะที่พิธีกรไปพัก ซึ่งเรื่องราวก็จะไม่มีความเกี่ยวข้องกับผีเลยแม้แต่น้อย หรือในตอนที่ 126 เป็นเรื่องของเจงในตอนที่ไม่ใช่สายชาร์จแบตเตอรี่ จึงต้องไปซื้อสายชาร์จและมีเหตุการณ์เกิดขึ้นมากมายหลังจากนั้น เช่น เงินที่อยู่ไม่พอซื้อสายชาร์จ สายชาร์จที่ไม่มีถูกใจ หรือเกือบที่จะซื้อสายชาร์จมาผิดรุ่น เป็นต้น

ด้วยความที่ตัวรายการคีนพุธมุดผ้าห่มนั้นมีจุดมุ่งหมายในการสร้างความบันเทิงเป็นหลัก มากกว่าที่จะสร้างความหวาดกลัว จึงเกิดช่วงพักเบรกนี้ขึ้นมา โดยทั้งสองช่วงย่อยในช่วงพักเบรกนั้นจะเป็นช่วงที่ให้ความสนุกสนานกับผู้ชมเป็นอย่างดี ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับผีแม้แต่น้อย อาจเป็นเพราะผู้ผลิตนั้นมีความต้องการให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลายจากเรื่องผีที่มีความจริงจัง หรือเป็นเรื่องผีที่อาจจะน่ากลัวจนเกินไป อย่างไรก็ตามความจริงจดังกล่าวนั้นอยู่ในระดับของรายการคีนพุธมุดผ้าห่ม กล่าวคือ เรื่องผีในรายการอาจจะมีความน่ากลัว แต่วิธีการเล่าเรื่องของพิธีกร

ไม่ได้มีความจริงจังกหรือต้องการให้ผู้ชมหวาดกลัวเท่ากับรายการอื่น ส่งผลให้ความน่ากลัวนั้นอาจจะมีไม่มาก ถึงแม้จะเป็นเช่นนั้นรายการคืนพुरुมุดผ้าห่มก็ยังเลือกที่จะสร้างช่วงพักเบรกขึ้นมาอยู่ดี เพื่อที่จะทวีคูณความสนุกสนาน ความบันเทิงให้กับผู้ชมมากที่สุดเท่าที่จะมากได้

#### ภาพที่ 4.15

ช่วง *Geng's Talk* ในรายการช่วงพักเบรก



หมายเหตุ. ภาพของช่วง *Geng's Talk* ในรายการช่วงพักเบรก. จาก คืนพुरु มุดผ้าห่ม : คืนที่ 126 (รายการเต็ม), 2564, (<https://www.youtube.com/watch?v=wtFrUcd1a00&t=5427s>)

แต่ในรายการตอนที่มีผู้สนับสนุนเมื่อเล่นคำถามทายใจเสร็จรายการกลับเปิดตัวอย่างภาพยนตร์ให้ผู้ชมดู ทั้งที่ปกติแล้วจะเข้าสู่การเล่าเรื่องถัดไป โดยในตอนที่ 133 มีการเปิดตัวอย่างภาพยนตร์เรื่อง “เทอมสอง สยองขวัญ” ที่เป็นผู้สนับสนุนของรายการ ก่อนที่จะเริ่มเล่าเรื่องถัดไป สาเหตุที่ลำดับของรายการถูกแทรกเข้ามาเช่นนี้ อาจมีสาเหตุมาจากข้อกำหนดที่ผู้สนับสนุนได้ทำไว้กับรายการคืนพुरुมุดผ้าห่มเกี่ยวกับจำนวนครั้งและช่วงเวลาในการเปิดตัวอย่างภาพยนตร์ในรายการ

**4. ช่วงปิดรายการ** คือ หลังจากเล่าเรื่องสุดท้ายของตอนนั้น ๆ จบแล้วจะเข้าสู่ช่วงปิดรายการ โดยจะเป็นการพูดสรุปรายการในตอนนั้นว่าเล่าไปทั้งหมดก็เรื่อง เป็นเรื่องที่มีความยาวหรือสั้น พิธีกรแต่ละคนชื่นชอบเรื่องไหนเป็นพิเศษ อีกทั้งยังมีการแจ้งกำหนดการเกี่ยวกับกิจกรรมที่ทางรายการเป็นผู้จัดขึ้น รวมถึงมีการฝากผลงานของผู้ร่วมรายการทั้งพิธีกรและแขกรับเชิญ เช่น ตอนที่ 161 มีการแจ้งเรื่องงานอีเว้นท์ Halloween หรือตอนที่ 107 พิธีกรหลักมีการแจ้งกำหนดการเกี่ยวกับการเล่าเรื่องผีในช่องทางอื่นในวันพรุ่งนี้ เนื่องจากมีลูกค้า (Grab) มาจ้างให้พิธีกรหลักไปเล่าเรื่องผีในช่องทาง Facebook ของตัวเอง และตอนที่ 161 แขกรับเชิญได้ฝากช่องทางการติดตาม วันและเวลาในการไลฟ์สตรีมของเขา หลังจากฝากผลงาน พิธีกรจะพูดสโลแกนรายการและฝากให้ผู้ชมกดไลค์กด subscribe บนช่องทาง YouTube ของรายการ สุดท้ายจบด้วยการกล่าวลาผู้ชมทางบ้าน

สาเหตุที่รายการคืนพุมุดผ้าห่มนั้นมีการปิดรายการแบบรายการสนทนาทั่วไปอาจเป็นเพราะ algorithm ของช่องทางการออกอากาศอย่าง YouTube ที่จะมีการตรวจจับคำพูดภายในวิดีโอ ถ้าหากในวิดีโอมีการพูดให้ผู้ชมกดติดตาม กดไลค์ กดแชร์ หรือกด subscribe จะทำวิดีโอขึ้น ๆ ปรากฏขึ้นมาในหน้าแรกเมื่อมีผู้ใช้เปิดใช้งาน YouTube ส่งผลให้วิดีโอที่มีสิทธิ์ที่จะได้รับยอดการรับชมที่สูงขึ้น หรือที่ในสมัยนี้มีคำเรียกกันว่า “เปิดการเข้าถึง” เมื่อมียอดการรับชมสูงต่อมาก็คือโอกาสที่จะมีผู้สนับสนุนเข้ามาในรายการ ส่งผลให้รายการมีรูปแบบการพูดปิดรายการที่ค่อนข้างตายตัวเนื่องจากเป็นเรื่องธุรกิจ

แต่ในตอนที่มีผู้สนับสนุนอย่างตอนที่ 133 ที่เป็นภาพยนตร์สยองขวัญเกี่ยวกับมหาวิทยาลัยในช่วงปิดรายการพิธีกรจะมีการสรุปว่าวันนี้เป็นเรื่องเล่าฮิมการศึกษา สถานศึกษา ทัศนศึกษา โรงเรียน มหาวิทยาลัย และมีการฝากภาพยนตร์ที่เป็นผู้สนับสนุนรายการว่าเป็นภาพยนตร์ที่น่าสนใจ มีนักแสดงที่มีชื่อเสียงคนไหนร่วมแสดงบ้าง พร้อมทั้งพูดสโลแกนของภาพยนตร์ว่า “คนในอยากหลอก คนนอกอยากเล่า” สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าผู้สนับสนุนนั้นส่งผลกับรูปแบบของรายการคืนพุมุดผ้าห่มอย่างมาก เนื่องจากผู้สนับสนุนได้แทรกตัวอยู่ในรายการแทบจะตลอดทั้งรายการ ทั้งตัวอย่างภาพยนตร์ สโลแกนโปรโมตภาพยนตร์ หรือเรื่องเล่าของรายการที่มีการเตรียมมาเพื่อให้เข้ากับผู้สนับสนุน โดยสาเหตุที่ในตอนที่มีผู้สนับสนุน รายการคืนพุมุดผ้าห่มมีรูปแบบการปิดรายการที่เปลี่ยนไปเป็นการโปรโมตภาพยนตร์เป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากข้อตกลงที่ผู้สนับสนุนได้ทำกับรายการรายการจึงต้องทำตามข้อตกลงที่ทำไว้ ซึ่งอาจจะเป็นข้อตกลงในเรื่องการพูดคุยเกี่ยวกับภาพยนตร์ การโปรโมตด้วยตัวอย่างภาพยนตร์ หรือการพูดสโลแกนของภาพยนตร์ เป็นต้น

กล่าวได้ว่ารูปแบบการดำเนินรายการของรายการคืนพุมุดผ้าห่มด้านหนึ่งเหมือนเป็นการเล่าเรื่องแบบวัยรุ่นที่มีความสนุกสนาน ความแปลกใหม่ และแตกต่าง แต่ในอีกด้านหนึ่งก็ยังคงเป็นภาพในสื่อเดิม ๆ ที่เราเรารู้กัน รูปแบบรายการเหมือนรายการ Talk Show ทั่วไปที่มีผู้สนับสนุน รวมถึงมีการโฆษณา แต่ที่สำคัญ คือ ทางรายการให้ความสนใจกับการมีส่วนร่วมของคนฟัง และระบบ algorithm

#### 4.1.5 วิธีดำเนินรายการ

จากการศึกษารายการคืนพุมุดผ้าห่ม 10 ตอน ผู้วิจัยพบว่ารายการคืนพุมุดผ้าห่มมีวิธีดำเนินรายการไปในทิศทางเดียวกันทั้งหมด โดยวิธีการดำเนินรายการจะเน้นไปที่ความสนุกสนานเหมือนเป็นการพูดคุยกันของกลุ่มเพื่อนในชีวิตประจำวัน เนื่องจากมีคำหยาบแฝงอยู่ในทุกช่วงของรายการ รวมถึงแทบจะตลอดรายการจะเป็นการพูดคุยกันด้วยการเล่นมุขตลกกันตลอดเวลา ทั้งตอนพูดคุยกันช่วงเปิดรายการ เช่น ตอนที่ 125 พิธีกรคนหนึ่งเปลี่ยนรูปทรงของแวน จากนั้นมีการเล่นมุขกันเกี่ยวกับแวนของพิธีกรคนนั้นว่า “ถ้าตอนแรกไม่ได้จะเปลี่ยนเป็นทรงกลม จะเปลี่ยนเป็น

รองทรงเธอ” หรือตอนที่ 130 มีการเล่นมุกเกี่ยวกับการแต่งตัวของพิธีกรคนหนึ่งว่าเหมือน “คู่สัญญา คุณากร” พร้อมกับร้องทำนองดนตรีเปิดรายการเจาะใจ เป็นต้น อีกทั้งช่วงพักเบรกที่มีการเล่นเกมตอบคำถามจะเป็นช่วงที่เน้นความตลกสนุกสนานเป็นหลัก และช่วงปิดรายการที่ยังคงมีการพูดคุยกันในลักษณะที่เฮฮา ก่อนจะปิดรายการ

และในส่วนของการเล่าเรื่องนั้นจะมีความตลกน้อยกว่าส่วนอื่นของรายการ เนื่องจากเป็นรายการเล่าเรื่องสยองขวัญที่ทางรายการยังคงพยายามจะนำเสนอออกมาให้มีความรู้สึที่น่ากลัว แต่ยังคงมีการเล่นมุกตลกระหว่างที่เล่าเรื่อง หรือมีการหลุดหัวเราะออกมาของพิธีกรระหว่างที่เล่าเรื่อง ส่งผลให้รายการคืนพุมุดผ้าห่มนั้นมีวิธีดำเนินรายการที่แตกต่างจากรายการผีทั่วไป โดยมีการยืนยันในตอนท้ายของรายการที่พิธีกรหลักพูดเอาไว้ว่า “ไม่เป็นไร รายการเรากลับมาขอขอบคุณว่า พี่รายการผีไม่ค่อยหลอนนะ ฟังแล้วสนุกดี”

ในตอนที่มีแขกรับเชิญยังพบว่ามีความแตกต่างในเรื่องของการดำเนินรายการ และขึ้นอยู่กับความสนิทสนมของพิธีกรและแขกรับเชิญ เช่น ตอนที่ 161 แขกรับเชิญคือ “ลุงไนท์ จากช่อง Gssspotted” ที่มีความสนิทสนมกับพิธีกรมาก ส่งผลให้วิธีดำเนินรายการเป็นไปแบบเดียวกับที่ได้กล่าวไปข้างต้น แต่ในตอนท้ายที่ 175 ที่ แขกรับเชิญคือ “หมอตังค์ จากช่อง tangmakkaporn” และ “ฟาโรห์ จากช่อง TheCommonThread” ที่ไม่ได้มีความสนิทสนมกับพิธีกรมากนัก จะมีวิธีดำเนินรายการที่แตกต่างไปจากปกติเล็กน้อย โดยจะลดคำหยาบคายลง แต่ยังคงเล่นมุกตลกเหมือนเดิม และมีการเสริมความรู้ให้กับผู้ชมที่บ้านเนื่องจากหนึ่งในแขกรับเชิญนั้นเป็นแพทย์ เช่น แขกรับเชิญหมอตังค์มีการให้ข้อมูลเกี่ยวกับการดูหนังผีแล้วจะมีความรัก เพราะเวลาเราดูอะไรที่ตื่นเต้นสมองจะหลั่งสาร “ออกซิโตซิน” เป็นฮอร์โมนแห่งความรัก ฉะนั้นดูหนังผีหรือโรแมนติก ความรักหลังเยาะกว่าดูหนังโรแมนติค กล่าวคือรายการจะลดความเป็นตัวเองลงและเข้าหาความเป็นแขกรับเชิญมากยิ่งขึ้น

สาเหตุที่ทำให้รายการคืนพุมุดผ้าห่มมีวิธีการดำเนินรายการแบบนี้ คาดว่าเกิดจากจุดมุ่งหมายหลักของรายการ ที่ทางผู้ผลิตมีความตั้งใจให้รายการคืนพุมุดผ้าห่มเป็นรายการที่มุ่งเน้นในเรื่องของการให้ความบันเทิงเป็นหลัก ในส่วนความน่ากลัวนั้นเป็นเรื่องที่รองลงมา ส่งผลให้รายการคืนพุมุดผ้าห่มมีวิธีการดำเนินรายการแบบสนุกสนานเฮฮาอย่างที่กล่าวไป อีกทั้งรายการยังนำเสนอความเป็นกลุ่มเพื่อนวัยรุ่น ที่มีทั้งการเล่นมุกตลก การใช้คำหยาบคาย หรือใส่การกระทำในชีวิตประจำวันเข้ามาในรายการ อย่างการรับประทานขนม เล่นโทรศัพท์มือถือ แม้กระทั่งแขกรับเชิญที่รายการเลือกเชิญมา ยังเป็นแขกรับเชิญที่มีความเป็นวัยรุ่นไม่ต่างไปจากเหล่าพิธีกร แขกรับเชิญจึงเพิ่มความสนุกให้กับรายการ ด้วยการเล่าเรื่องตลกในรายการ หรือเล่นมุกตลกไปกับพิธีกร สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นเหตุผลให้อารมณ์มวลรวมของรายการจึงเอนเอียงไปทางความสนุกสนานมากกว่าที่จะน่ากลัวเหมือนรายการผีอื่น

#### 4.1.6 ขั้นตอนการดำเนินเรื่อง

จากการศึกษารายการคืนพรมุดผ้าห่มจำนวน 10 ตอนผู้วิจัยพบว่าขั้นตอนการดำเนินเรื่องของรายการคืนพรมุดผ้าห่มนั้นส่วนใหญ่มีความเป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินเรื่องเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

**1. ก่อนเล่าเรื่อง** คือ พิธีกรจะเกริ่นนำก่อนจะเข้าเนื้อหาของเรื่องเล่า เป็นการบอกถึงอารมณ์ของเรื่องที่กำลังเล่าว่าเป็นอย่างไร เช่น เป็นเรื่องที่แปลก เป็นเรื่องจริง หรือเป็นเรื่องที่มีความญี่ปุ่นสูงมาก และยังมีการเกริ่นเกี่ยวกับเรื่องที่กำลังจะเล่า เป็นการให้ข้อมูลกับผู้ชมเพื่อให้เกิดความเข้าใจและเห็นภาพบริบทสังคมและวัฒนธรรมที่ตัวละครยึดถืออยู่ได้ตรงกัน เช่น วันเวลาและสถานที่ที่เรื่องดำเนินอยู่ เช่นในตอนที่ 84 มีการเกริ่นว่า เป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในประเทศญี่ปุ่น และเป็นยุคของเกมแฟมคอม ซึ่งอยู่ในช่วงปี พ.ศ. 2530 รวมถึงมีการเกริ่นประวัติของตัวละครแบบคร่าว เช่น เพศ อายุ อาชีพ เป็นต้น เพื่อให้เห็นกิจวัตรของตัวละครและเข้าใจถึงสาเหตุที่ทำให้ตัวละครต้องไปอยู่ในสถานการณ์แบบในเรื่องที่เล่า หรือในตอนที่ 135 มีการเกริ่นว่าตัวละครเป็นพนักงานบริษัทที่ต้องออกนอกเมืองไปคุยกับลูกค้า แต่ในบางครั้งหลังจากพิธีกรหลักเกริ่นแบบข้างต้นแล้วยังมีการเล่นมุกตลกกันระหว่างพิธีกรก่อนที่จะเริ่มเล่าเรื่อง โดยในตอนที่ 130 พิธีกรอิสระได้ถามพิธีกรจอร์จว่า “กลัวเมียไหม” พิธีกรจอร์จตอบว่า “กลัวทุกอย่างในโลกยกเว้นเมีย” และพิธีกรทั้งหมด 4 คนก็หัวเราะกันก่อนที่จะเริ่มเรื่องเล่า เป็นต้น

สาเหตุที่พิธีกรจำเป็นต้องเกริ่นเกี่ยวกับเรื่องที่กำลังจะเล่า นั้น เนื่องจากพิธีกรต้องการให้ข้อมูลกับผู้ชม เสมือนเป็นการปูพื้นฐานให้กับผู้ชม ด้วยความที่เนื้อหาของรายการที่มีความหลากหลาย เรื่องผีในรายการมีที่มาจากหลากหลายประเทศ พิธีกรจึงต้องให้ข้อมูลเกี่ยวกับฉากพื้นหลังก่อนว่าเรื่องดำเนินอยู่ที่ไหน ณ ที่แห่งนั้นมีวัฒนธรรมหรือค่านิยมอย่างไร เพื่อให้ผู้ชมสนุกไปกับเรื่องราวได้ เนื่องจากการรู้ว่าสิ่งใดปกติหรือสิ่งใดผิดปกติจะช่วยทำให้เรื่องผีสนุกยิ่งขึ้น รวมถึงข้อมูลของตัวละคร ทั้งอายุ อาชีพ เพศ เพื่อให้ผู้ชมได้เข้าใจสาเหตุที่ตัวละครนั้น ๆ ต้องไปอยู่ในสถานที่ต่าง ๆ ที่เรื่องกำลังดำเนินอยู่ ผู้ชมจะได้เข้าใจเหตุการณ์ตรงกันและเข้าถึงเนื้อเรื่องได้อย่างเต็มที่ เป็นอีกหนึ่งในวิธีการเพิ่มอรรถรสให้เรื่องผี

**2. ระหว่างเล่าเรื่อง** คือ วิธีการที่พิธีกรทั้งหมดดำเนินรายการขณะที่เรื่องเล่ากำลังดำเนินไป โดยพิธีกรที่เป็นผู้เล่าเรื่อง มีวิธีการเล่าแบบการเล่าในชีวิตประจำวัน ราวกับเป็นการพูดคุยกับกลุ่มเพื่อน กล่าวคือ มีการใช้คำหยาบคายมาประกอบการเล่าเรื่องเพื่อเพิ่มอรรถรสให้กับเรื่องเล่า และในบางช่วงของเรื่องพิธีกรยังมีการเล่นมุกตลกเกี่ยวกับเรื่องเล่า นั้น ๆ และหัวเราะกันออกมา ส่วนพิธีกรที่เป็นคนฟังจะมีการตอบรับผู้ที่เล่าอยู่ตลอด เป็นการหัวเราะหรือเล่นมุกตลกกับผู้เล่า รวมถึงมีการถามทวนเกี่ยวกับเรื่องที่กำลังเล่า เพื่อให้ผู้ชมที่บ้านเข้าใจเรื่องไปพร้อมกัน แต่ในบางตอนยังมีการปล่อยให้เกิดเหตุการณ์ที่ไม่ควรเกิดขึ้นในรายการอีกมากมาย เช่น ในตอนที่ 84

พิธีกรผู้เล่าทำการรับสาย Grab คุยเรื่องส่งอาหารกลางเรื่องเล่า มีเสียงมอเตอร์ไซค์เข้ามาในรายการ พิธีกรที่เป็นคองฟังรับประทานขนมและเล่นโทรศัพท์ไปจนถึงหลับ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้ออกห่างจากความน่ากลัวของผีในเรื่องเล่าและพบเห็นได้ยากในรายการผีทั่วไป ส่งผลให้รายการมีความน่ากลัวลดน้อยลงเป็นอย่างมาก

สาเหตุที่รายการคืนพุทธมุตผ้าห่มมีการดำเนินเรื่องลักษณะนี้อาจเนื่องจากตัวรายการที่เน้นให้ความบันเทิงเป็นหลัก พิธีกรจึงสามารถเล่าเรื่องด้วยความสนุกสนานได้ ถึงแม้ว่าเรื่องที่เล่าจะเป็นเรื่องผีก็ตาม ไม่จำเป็นต้องทำให้รายการนั้นออกมาดูน่ากลัวและจริงจังเหมือนรายการผีอื่น ๆ จึงจะเห็นการหัวเราะของพิธีกรในบางจังหวะที่เล่าเรื่องนั้นตลก รวมไปถึงการเล่าเรื่องแบบที่เล่ากันในกลุ่มเพื่อน แบบการเล่าในชีวิตประจำวัน คือ มีการใช้คำหยาบคาย มีการเล่นมุขตลก หรืออาจมีเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้น เช่น มีโทรศัพท์โทรเข้ามาหาพิธีกรระหว่างที่เล่าเรื่องอยู่ ตัวรายการได้ปล่อยให้เหตุการณ์เหล่านี้เกิดขึ้นนรายการสด รวมถึงแม้จะเป็นวิดีโอที่ผ่านกระบวนการตัดต่อแล้ว แต่รายการก็ยังเลือกที่จะใส่เหตุการณ์ดังกล่าวเข้ามาและเผยแพร่วิดีโอทั้งแบบนั้น สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าอาจเป็นความตั้งใจของผู้ผลิตรายการที่ต้องการให้ผู้ชมรู้สึกใกล้ชิดกับรายการมากยิ่งขึ้นในกรณีที่พิธีกรโทรศัพท์ก็ต้องรอกันทั้งหมดทั้งผู้ชมและคนในรายการ ไม่มีการตัดต่อเอาส่วนที่บกพร่องออกไปราวกับว่าผู้ชมทางบ้านนั้นนั่งฟังเรื่องผีอยู่ในสถานที่เดียวกับพิธีกรและคนในรายการและเป็นเสมือนเพื่อนมากกว่าผู้ฟังรายการ

#### ภาพที่ 4.16

พิธีกรหลักกำลังคุยโทรศัพท์กับ Grab ระหว่างเล่าเรื่อง



หมายเหตุ. ภาพของพิธีกรกำลังคุยโทรศัพท์กับ Grab ระหว่างเล่าเรื่อง. จาก คืนพุทธ มุตผ้าห่ม : คืนที่ 84 (รายการเต็ม), 2563, (<https://www.youtube.com/watch?v=ldn9-y2mLy4&t=4426s>)

**3. หลังเล่าเรื่อง** คือ วิธีดำเนินรายการของพิธีกรหลังจากเรื่องเล่าจบลง รายการคืนพุ่มผ้าห่มนั้นมักจะใช้วิธีคลี่คลายความน่ากลัวหลังเรื่องเล่าจบลงด้วยการพูดคุยกันอย่างเฮฮาสนุกสนาน รวมถึงมีการเล่นมุขตลกที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าที่ได้เล่าจบไป เช่น ในตอนที่ 130 พิธีกรอิสระถามพิธีกรจ๊อบว่าดีแล้วใช่ไหมที่มีคนเป็นเพื่อน (เมื่อเทียบกับตัวละครในเรื่องเล่า) พิธีกรจ๊อบจึงตอบว่า “มีเพื่อนแบบไอ้นั่นนะเหี้ย แต่มีก็ไม่ใช่ว่าดี มันอาจจะแบบว่าเหี้ยไม่เท่าเฉย ๆ” หลังจากประโยคนี้นั้นในรายการก็หัวเราะกันทุกคน หรือตอนที่ 135 หลังจากจบเรื่องพิธีกรจอร์จพูดว่า “ไอ้ริ้วทำของใส่เนี่ย มีทั้ง rating มีทั้งให้ดาวเลยเธอ กว่าดาวเนี่ยนะ อาจจะเป็นจากคนเอาไปทำ ส่วน rating อาจจะเป็นถูกกระทำมารี้วให้”

การจัดการดังกล่าวจะมีความแตกต่างกับรายการผีอื่น ๆ เช่น “เดอะโกสต์ เรดิโอ” ที่ส่วนใหญ่จะเป็นการให้ข้อคิดหลังจะจบเรื่องเสียมากกว่า หรือ “เดอะ ซ็อค” ที่มักจะเป็นการพูดเพื่อเสริมอารมณ์ความรู้สึกให้กับเรื่องที่เล่าจบไป หากเป็นเรื่องที่น่ากลัวจะมีการย้ำว่าน่ากลัวมาก หากเป็นเรื่องที่สะเทือนใจก็จะมีกรย้ำหลังจบเรื่องว่าสะเทือนใจมาก เป็นต้น

รายการคืนพุ่มผ้าห่มใช้วิธีการคลี่คลายความน่ากลัวของเรื่องผีด้วยความตลกขบขันเนื่องจากความต้องการของผู้ผลิตรายการที่ไม่ต้องการให้รายการคืนพุ่มผ้าห่มมีบรรยากาศที่น่ากลัวและจริงจังจนเกินไป เพราะผู้ผลิรมุ่งหมายในการทำรายการเพื่อให้ความบันเทิงสนุกสนาน แต่เมื่อเล่าเรื่องผีจบรายการจะเริ่มมีบรรยากาศที่ตึงเครียดจริงจังเสียเป็นส่วนใหญ่ พิธีกรจึงเริ่มใส่ความสนุกสนานลงในรายการทันที ด้วยการเล่นมุขตลก เล่าเรื่องตลก หรือพูดคุยกันเรื่องอื่นที่ไม่เกี่ยวกับผีเลยโดยสิ้นเชิง เพื่อให้บรรยากาศของรายการกลับมาสนุกสนานดังเดิม แม้ว่ารายการนี้จะป็นรายการผีก็ตาม

#### 4.1.7 เสียงแสงสีภาพประกอบเรื่องเล่า

จากการศึกษารายการคืนพุ่มผ้าห่มนั้นผู้วิจัยพบว่ามีการใช้เสียงประกอบการเล่าเรื่อง โดยเป็นการทำเสียงเอฟเฟคการกระทำต่าง ๆ ด้วยปากของพิธีกร เพื่อเป็นการเพิ่มอรรถรสให้กับเรื่องที่กำลังเล่า แม้ว่าจะอยู่บนโลกของสื่อใหม่ที่เทคโนโลยีเอื้อให้พิธีกรสามารถใช้เสียงเอฟเฟคจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ได้ก็ตาม เหตุผลก็คือ เนื่องจากพิธีกรหลักของรายการมีความสามารถในการเลียนเสียงต่าง ๆ ได้ใกล้เคียงกับเสียงที่เกิดขึ้นจริง เช่น เสียงร้องของนกฮูกในตอน 126 หรือเสียงเปิดกระป๋องเปียร์ในตอน 125 เป็นต้น รวมถึงแขกรับเชิญเช่นกันที่มีการทำเสียงเอฟเฟคจากปากของตนเองด้วยขณะเล่าเรื่อง เหตุผลอีกประการก็คือ การที่พิธีกรทำเสียงเอฟเฟคประกอบเรื่องเล่าด้วยปากของตัวเอง ยิ่งส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกเหมือนกับการเล่าเรื่องในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะมีความแตกต่างกับรายการผีอื่นที่ทางรายการจะจัดการเรื่องเสียงเอฟเฟคโดยใช้เสียงจากคอมพิวเตอร์

แต่การจัดไฟแสงสีภายในรายการคืนพุทธมุดผ้าห่มนั้นไม่แตกต่างจากรายการผีทั่วไป คือ ทำให้รายการออกมามืดมากแล้วด้วยการทำให้แสงมืด เน้นฉากหลังที่เป็นสีดำเพื่อสร้างบรรยากาศที่น่ากลัว แต่เนื่องจากเป็นรายการในสไตล์ของวัยรุ่นจึงมีจุดที่ต่างจากรายการผีทั่วไปตรงการใช้ตัวอักษรและสีของตัวอักษรที่มีความสนุกสนาน ไม่ได้เน้นความน่ากลัวสยดสยองเหมือนกับรายการผีทั่วไป ตัวอย่างเช่น ภาพโลโก้ชื่อของรายการ หรือข้อความแสดงคำขอบคุณผู้ชมทางบ้านที่ให้การสนับสนุนรายการ ที่มีตัวอักษรสีสดใส เช่น สีฟ้า สีเหลือง สีม่วง สีชมพู สีเขียว รวมถึงมีภาพกราฟิกที่ไม่เกี่ยวข้องกับรายการผีแม้แต่เพียงปรากฏขึ้นมา เป็นต้น ซึ่งสิ่งเหล่านี้ขัดกับบรรยากาศมืดดำของรายการผีแบบทั่วไป

#### ภาพที่ 4.17

ตัวอย่างตัวอักษรและสีของตัวอักษรที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอ



หมายเหตุ. ตัวอย่างตัวอักษรและสีของตัวอักษรที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอ. จาก คืนพร มุดผ้าห่ม : คืนที่ 84 (รายการเต็ม), 2563, (<https://youtu.be/ldn9-y2mLy4?si=V-UueauQYInzgpnA>)

ในส่วนของภาพประกอบเรื่องเล่านั้นมีเพียง 3 จาก 10 ตอนเท่านั้นที่รายการมีการนำภาพมาให้ผู้ชมได้เห็น โดยในตอนที่ 133 เป็นภาพวาดที่เป็นภาพปีศาจปาซุซุ ภาพจดหมายที่ส่งมาที่บ้านของพ่อแม่ตัวละครในเรื่องเล่า และภาพของปีศาจปาซุซุ ในตอนที่ 135 เป็นภาพศาลเจ้าญี่ปุ่นที่ตัวละครในเรื่องได้ไป สุดท้ายในตอนที่ 161 เป็นรูปภาพบริเวณบันไดทางขึ้นวัดที่พิธีกรบอกว่าถ่ายติดผีแต่กลับไม่มีอะไรในภาพ เป็นต้น

### ภาพที่ 4.18

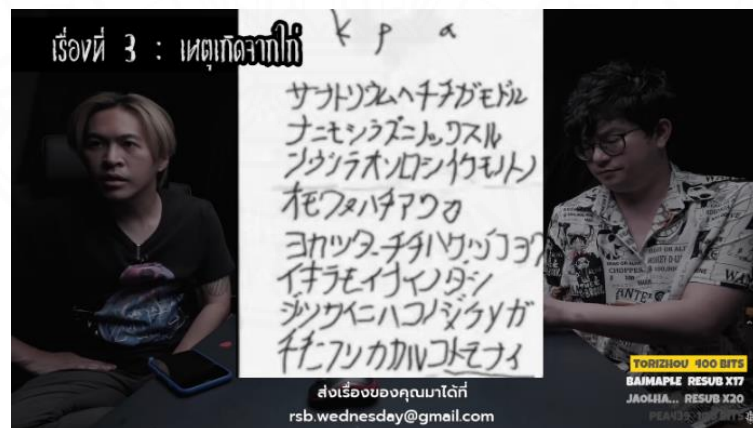
ภาพวาดของปีศาจปาซูซู



หมายเหตุ. ภาพวาดของปีศาจปาซูซู. จาก คีนพูธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 133 (รายการเต็ม), 2565, (<https://www.youtube.com/watch?v=gP2s05KlrQM&t=5990s>)

### ภาพที่ 4.19

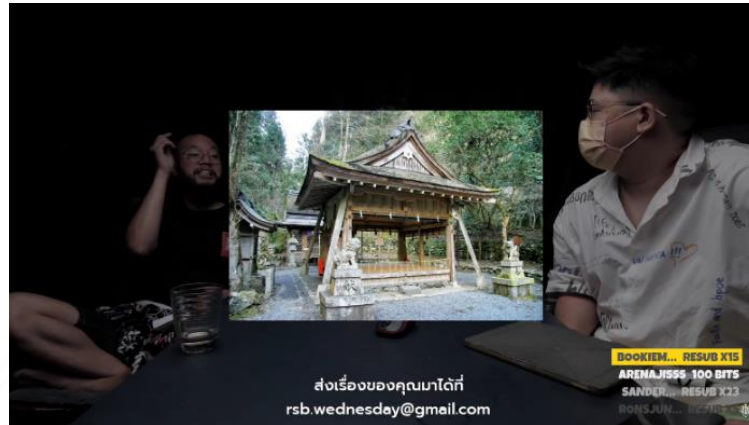
ภาพของจดหมายที่ถูกส่งมาที่บ้านของตัวละครในเรื่อง



หมายเหตุ. ภาพของจดหมายที่ถูกส่งมาที่บ้านของตัวละครในเรื่อง. จาก คีนพูธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 133 (รายการเต็ม), 2565, (<https://www.youtube.com/watch?v=gP2s05KlrQM&t=5990s>)

#### ภาพที่ 4.20

ภาพประกอบของศาลเจ้าคิฟูเนะ โอคุมิยะที่ตัวละครในเรื่องไป



หมายเหตุ. ภาพของศาลเจ้าคิฟูเนะ โอคุมิยะที่ตัวละครในเรื่องไป. จาก คินพูธ มุดผ้าห่ม : คินที่ 135 (รายการเต็ม), 2565, (<https://www.youtube.com/watch?v=oLZhsezLDs&t=2824s>)

#### ภาพที่ 4.21

ภาพบริเวณบันไดที่พิธีกรเจอผี



หมายเหตุ. ภาพบริเวณบันไดที่พิธีกรเจอผี. จาก คินพูธ มุดผ้าห่ม : คินที่ 161 ft. ลุงไนท์ Gssspotted (รายการเต็ม), 2565, (<https://www.youtube.com/watch?v=IJhv5kjreik&t=3702s>)

อีกสิ่งหนึ่งที่ปรากฏขึ้นมาในการเก็บข้อมูลคือวิดีโอ รายการคืนพुरुมุดผ้าห่มมีการใช้คลิปวิดีโอประกอบการเล่าเรื่องด้วย โดยจะเป็นการเปิดให้ผู้ชมดูหลังจากจบเรื่องเล่าไปแล้ว ซึ่งปรากฏการใช้วิดีโอทั้งหมด 2 ตอนด้วยกัน ในตอนที่ 133 เป็นวิดีโอภาพยนตร์สั้นที่มีมือผีปรากฏขึ้นมา และตอนที่ 135 เป็น วิดีโอที่ตัวละครถ่ายไว้ขณะที่มีเหตุการณ์ประหลาดเกิดขึ้น เหตุการณ์นั้นคือมีเสียงทุบประตูอย่างรุนแรงออกมาจากห้องเก็บของ แต่เปิดประตูแล้วไม่พบอะไร เป็นต้น

#### ภาพที่ 4.22

ภาพจากวิดีโอประกอบเรื่องเล่าที่ปรากฏมือผี



หมายเหตุ. ภาพจากวิดีโอประกอบเรื่องเล่าที่ปรากฏมือผี. จาก คืนพुरु มุดผ้าห่ม : คืนที่ 133 (รายการเต็ม), 2565, (<https://www.youtube.com/watch?v=gP2s05KlrQM&t=5990s>)

#### ภาพที่ 4.23

ภาพจากวิดีโอของศาลเจ้าคิฟูเนะ โอคุมิยะที่ตัวละครในเรื่องไป



หมายเหตุ. ภาพของศาลเจ้าคิฟูเนะ โอคุมิยะที่ตัวละครในเรื่องไป. จาก คืนพुरु มุดผ้าห่ม : คืนที่ 135 (รายการเต็ม), 2565, (<https://www.youtube.com/watch?v=oLZhsheszLDs&t=2824s>)

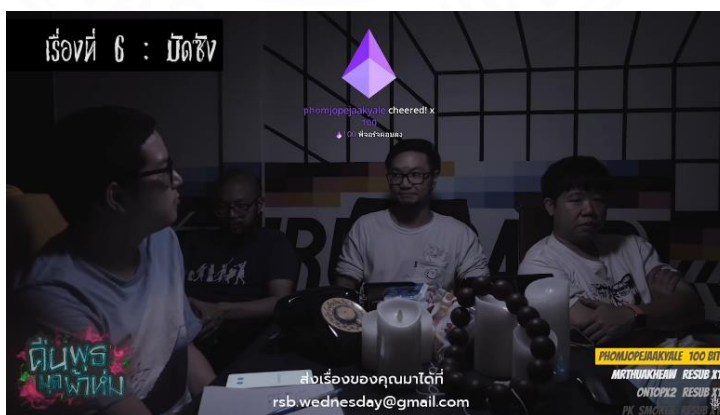
ทั้งสามสิ่งที่พิธีกรเลือกใช้ประกอบการเล่าเรื่องทั้ง เสียง ภาพ และวิดีโอ ล้วนเพื่อเป็นการส่งเสริมให้เรื่องเล่านั้นมีอรรถรสมากยิ่งขึ้น ภาพและวิดีโอจะเป็นหลักฐานจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องเล่า การมีสองสิ่งนี้คือการยืนยันว่าเหตุการณ์ที่ได้เล่าไปนั้นเป็นความจริง สิ่งนี้จะสามารถเพิ่มความน่ากลัวให้กับเรื่องเล่าได้เป็นอย่างดี ในส่วนของเสียงนั้นแน่นอนว่าการใช้เสียงประกอบเป็นการเพิ่มอรรถรสให้กับเรื่องเล่า แต่สาเหตุที่พิธีกรเลือกใช้ปากทำเสียงประกอบเองแทนที่จะใช้คอมพิวเตอร์อาจเป็นเพราะพิธีกรต้องการให้ผู้ชมได้รู้สึกถึงการล้อมวงฟังเรื่องผีกับกลุ่มเพื่อนจริง ๆ เป็นการเพิ่มความใกล้ชิดกับผู้ชม เนื่องจากกิจกรรมล้อมวงเล่าเรื่องผีนั้นเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างชีวิตประจำวัน ฉะนั้นจึงไม่มีการใช้เสียงเอฟเฟคจากคอมพิวเตอร์เหมือนในรายการผีบนสื่อเก่าอย่างโทรทัศน์หรือวิทยุแน่นอน การที่พิธีกรใช้ปากทำเสียงประกอบจึงสอดคล้องกับความต้องการของรายการ รวมถึงพิธีกรต้นกล้านั้นมีความสามารถในการทำเสียงเอฟเฟคจากปากได้เหมือนกับเสียงจริงของสิ่งนั้น ๆ ทั้งสองเหตุผลนี้ยังเป็นการอธิบายว่าเหตุใดรายการคืนพुरुมุดผ้าห่มจึงมีเสียงเอฟเฟคประกอบเรื่องเล่าที่มาจากปากของผู้เล่าเอง

#### 4.1.8 สิ่งปรากฏภายในวิดีโอ

จากการศึกษาพบว่าสิ่งที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอภายในวิดีโอแต่ละตอนของรายการคืนพुरुมุดผ้าห่มนั้นมีความคล้ายคลึงกันในทุกตอน มีแค่เพียงการสลับตำแหน่งเท่านั้น เนื้อหาและปริมาณยังคงเดิม โดยจะประกอบด้วย ภาพของโลโก้รายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม ส่วนข้อความจะเป็นชื่อเรื่อง และอีเมลรายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม สุดท้ายคือคอมเมนต์ เป็นรายชื่อคนบิท (ส่งข้อความ) และ subscribe และข้อความที่บิทจะขึ้นมากลางหน้าจอ

#### ภาพที่ 4.24

ภาพตัวอย่างสิ่งที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอในรายการ



หมายเหตุ. ภาพตัวอย่างสิ่งที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอในรายการ. จาก คืนพुरु มุดผ้าห่ม : คืนที่ 94 (รายการเต็ม), 2563, (<https://www.youtube.com/watch?v=M2UJ1D7hLK4&t=9016s>)

แต่ในตอนที่มีผู้สนับสนุนสิ่งที่ปรากฏบนหน้าจอจะมีการเปลี่ยนแปลงไปเล็กน้อย โดยในตอนที่ 133 ที่มีผู้สนับสนุนเป็นภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “เทอมสอง สยองขวัญ” ตำแหน่งที่เป็นโลโก้รายการคืนพुरुมุดผ้าห่มเดิม ถูกเปลี่ยนเป็นโลโก้ของภาพยนตร์เทอมสอง สยองขวัญแทน

#### ภาพที่ 4.25

ภาพสิ่งที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอในรายการตอนที่มีผู้สนับสนุน



หมายเหตุ. ภาพสิ่งที่ปรากฏอยู่บนหน้าจอในรายการตอนที่มีผู้สนับสนุน. จาก คืนพुरु มุดผ้าห่ม : คืนที่ 133 (รายการเต็ม), 2565, (<https://www.youtube.com/watch?v=gP2s05KlrQM&t=5990s>)

สาเหตุที่รายการคืนพुरुมุดผ้าห่มต้องมีข้อความมากมายบนหน้าจอในรายการแต่ละตอนนั้น เพื่อเป็นการให้ข้อมูลกับผู้ชม ในส่วนของลำดับเรื่อง ชื่อเรื่อง และอีเมลต่อของรายการ ในส่วนของรายชื่อคนที่ subscribe และรายชื่อคนของคนที่ส่งข้อความรวมถึงข้อความของเขา ที่ต้องมีสองสิ่งนี้ตลอดทั้งรายการเนื่องจากการเป็นการแสดงถึงการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมตลอดเวลา เพิ่มความใกล้ชิดระหว่างผู้ชมและคนในรายการ เพราะสามารถโต้ตอบกันได้ทันที แต่ในส่วนของโลโก้ภาพยนตร์ที่จำเป็นต้องแสดงไว้บนหน้านั้น มีเหตุผลที่ว่า เป็นข้อตกลงระหว่างรายการกับผู้สนับสนุนที่รายการถูกผู้สนับสนุนกำหนดให้ต้องโปรโมตภาพยนตร์ด้วยวิธีดังกล่าว

จากการรวมกันของทั้ง 8 หัวข้อที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปส่งผลให้รายการคืนพुरुมุดผ้าห่มจึงออกมามีลักษณะเป็นเช่นนี้ กล่าวคือ เมื่อวัยรุ่นเป็นคนที่ยิบยิบขึ้นมาแล้วจะมีลักษณะและรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากการเล่าแบบผู้ใหญ่ ดังนี้

ชื่อเรื่อง ในรายการคืนพुरुมุดผ้าห่มจะมีการตั้งชื่อเรื่องผีโดยพิธีกร วิธีการตั้งชื่อจะตั้งเป็นคำ วลี หรือประโยค ที่ไม่มีความหมายเชิงลบ และเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องเล่า แต่อาจจะไม่ได้เกี่ยวข้องโดยตรง เช่น ในตอนที่ 84 มีการปรากฏตัวของผีนางรำ และในตอนท้ายเรื่องตัวละครขับรถหนีด้วยความรวดเร็ว ส่งผลให้พิธีกรตั้งชื่อเรื่องผีนี้ว่า รำชิง เป็นต้น

ผู้ดำเนินรายการ วิทยุช่วงเวลาเล่าผืนนั้นจะใช้พิธีกรหลายคนเล่าผ่านประสบการณ์ เพื่อเพิ่มความรู้สึกเป็นกันเอง เหมือนการนั่งฟังเรื่องผีกกับกลุ่มเพื่อน พิธีกรเป็นกลุ่มวิทยุรุ่นที่เป็นคนทำสื่อออนไลน์เท่านั้น ต่างกับการเล่าผืนแบบผู้ใหญ่ที่จะมีการใช้ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องของผีเป็นผู้ดำเนินรายการ อย่างในรายการ “คนอวดผี” ที่มีทั้ง ริว จิตสัมผัส และ เจน ญาณทิพย์ เป็นต้น

อุปกรณ์ในรายการ พบสิ่งของที่ไม่เกี่ยวข้องกับผี เช่น อาหาร เครื่องดื่ม หรือขนมขบเคี้ยว เป็นสิ่งที่ไม่ได้ส่งเสริมความน่ากลัวให้กับรายการผี แต่ในการเล่าผืนแบบผู้ใหญ่อุปกรณ์ในรายการจะเกี่ยวข้องกับผีทั้งสิ้น เพื่อเป็นการส่งเสริมความน่ากลัวให้กับรายการ เช่น มีการจัดรูปเทียน มีชุดนางรำ มีศาลเจ้า หรือมีตุ๊กตาผีปล่อยลงมาจากด้านบนเพื่อสร้างความตกใจแบบฉับพลัน เป็นต้น

ช่วงของรายการ รายการผีแบบวิทยุรุ่นนั้นจะมีช่วงเล่นเกม ซึ่งเป็นเกมตอบคำถามแนวจิตวิทยา อีกทั้งยังมีช่วงเล่าเรื่องชีวิตประจำวันของพิธีกร ซึ่งไม่มีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อแต่อย่างใด ส่วนนี้มีความแตกต่างจากรายการผีที่ผู้ใหญ่เล่าเช่นกัน โดยช่วงของรายการผีแบบผู้ใหญ่จะมีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อเสมอ เช่น ในรายการคนอวดผีจะมีช่วงที่ไปล่าทำผีด้วยการบุกบ้านร้าง แล้วให้คนที่เข้าไปทำพฤติกรรมที่เป็นการลบหลู่ผี หรือช่วงที่รายการจะให้คนทางบ้านที่มีปัญหาเรื่องผีมาปรึกษากับผู้เชี่ยวชาญอย่าง ริว จิตสัมผัส เป็นต้น

วิธีการดำเนินรายการผี วิทยุรุ่นนั้นมีวิธีการดำเนินรายการแบบเน้นไปที่ความสนุกสนาน ตลกขบขัน มากกว่าความน่ากลัว จากการที่มีการเล่นเกมในรายการผี หรือมีการเล่นมุกตลกอยู่ตลอดในรายการผี รวมถึงวิธีการเล่าเรื่องที่เล่าแบบในชีวิตประจำวัน เหมือนกับการเล่าเรื่องให้เพื่อนฟัง ที่จะมีความแตกต่างจากรายการผีแบบผู้ใหญ่ที่เน้นไปที่ความจริงจัง ต้องการให้รายการผีออกมามีความน่ากลัวมากที่สุด สิ่งนี้แสดงให้เห็นความเชื่อเรื่องผีแบบวิทยุรุ่นที่ต่างจากผีแบบผู้ใหญ่ วิทยุรุ่นมองผีเป็นความบันเทิงและสนุกสนาน ไม่ใช่เรื่องของศาสนาอีกต่อไป แต่เป็นพื้นที่สำหรับวิทยุรุ่นที่วิทยุรุ่นสามารถเล่าความเป็นตัวเองออกมาได้อย่างอิสระ

ขั้นตอนการดำเนินเรื่อง รายการผีแบบวิทยุรุ่นจะเริ่มด้วยการให้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่กำลังจะเล่า จากนั้นจึงจะเข้าสู่การเล่าเรื่อง เป็นการเล่าที่สนุกสนาน มีการเล่ามุกตลก รวมถึงใช้คำหยาบคาย และหลังจากเรื่องเล่าจบลงจะมีการคลี่คลายความน่ากลัวของเรื่องเล่าด้วยความตลก จากการพูดคุยแบบสนุกสนานของพิธีกร

เสียงและภาพประกอบเรื่องเล่า เสียงวิทยุรุ่นที่ใช้นั้นจะเป็นการใช้เสียงแบบที่เกิดขึ้นในการเล่าเรื่องในชีวิตประจำวัน กล่าวคือ ในรายการพิธีกรจะเป็นคนที่ทำเสียงเอฟเฟคประกอบการเล่าเรื่องด้วยปากของตัวเอง ทั้งเสียงเดิน เปิดประตู เสียงนกร้อง ไปจนถึงเสียงของกระดูกมนุษย์ เป็นการทำให้ผู้ฟังได้เห็นภาพที่ชัดเจนของสิ่งที่กำลังเล่าอยู่ ซึ่งมีความแตกต่างจากการเล่าผีแบบผู้ใหญ่ที่ใช้เสียงเอฟเฟคจากคอมพิวเตอร์และไม่ได้ใช้เสียงเพื่ออธิบายหรือขยายความเหมือนที่

วัยรุ่นทำ แต่เป็นการใช้เสียงเพื่อให้คนดูรู้สึกตกใจและหวาดกลัว เช่น เสียงที่ดังมาก ๆ ที่จู่ ๆ ก็เกิดขึ้นมาขณะที่รายการกำลังดำเนินอยู่

สิ่งที่ปรากฏภายในวิดีโอ มีการปรากฏทั้งภาพและข้อความ ส่วนใหญ่จะปรากฏเป็นข้อความบอกข้อมูลของเรื่องเล่า ชื่อเรื่องอะไร เรื่องที่เท่าไรของตอน ช่องทางการติดต่อของรายการ และที่สำคัญ คือ ข้อความแสดงความคิดเห็นที่ผู้ชมส่งเข้ามาในรายการ จะปรากฏขึ้นมากลางหน้าจอเพื่อปฏิสัมพันธ์ที่รวดเร็วกับผู้ชม

ทั้งนี้สามารถสรุปเอกลักษณ์ของรายการได้ดังตารางนี้

#### ตารางที่ 4.1

ตารางสรุปเอกลักษณ์ของรายการคืนพมุดผ้าห่ม

ชื่อเรื่อง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เรื่องที่พิธีกรตั้งชื่อจะสั้น ๆ ไม่มีความหมายในเชิงลบ</li> <li>- เป็นเรื่องที่มีชื่อมาอยู่แล้ว</li> </ul>
ผู้ดำเนินรายการ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นกลุ่มวัยรุ่น 3 – 5 คน</li> </ul>
อุปกรณ์ในรายการ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีของที่เกี่ยวข้องกับผี (แต่ก็ยั้งแฝงความตลก)</li> <li>- มีของที่ไม่เกี่ยวข้องกับผี</li> <li>- มีของที่เป็นของผู้สนับสนุน</li> </ul>
ช่วงของรายการ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มี 4 ช่วง คือ เปิดรายการ เล่าเรื่อง พักเบรก (เล่นเกม) ปิดรายการ</li> </ul>
วิธีดำเนินรายการ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เน้นความสนุกสนานมากกว่าน่ากลัว</li> <li>- เล่าเรื่องแบบเหมือนเล่าในชีวิตประจำวัน</li> </ul>
ขั้นตอนการดำเนินเรื่อง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ก่อนเริ่มเรื่องจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องที่จะเล่า/ตัวละคร</li> <li>- ระหว่างเล่าเล่าแบบสนุกสนาน ใช้คำหยาบ เล่นมุกตลก</li> <li>- หลังเล่าเรื่องจะคลี่คลายความน่ากลัวด้วยความตลก</li> </ul>
เสียงแสงสีภาพประกอบเรื่องเล่า	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีการใช้เสียงเอฟเฟคประกอบ แต่ทำด้วยปากพิธีกร</li> <li>- แสงสีย้ำความน่ากลัว แต่ตัวอักษรและสีกลับมีความสนุกสนานสไตล์วัยรุ่น</li> <li>- มีการใช้ภาพและวิดีโอประกอบเรื่องเล่า</li> </ul>
สิ่งที่ปรากฏภายในวิดีโอ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ข้อความให้ข้อมูล</li> <li>- ข้อความแสดงถึงปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม</li> <li>- โลโก้ของสินค้า (ภาพยนตร์) ที่เป็นผู้สนับสนุนรายการ</li> </ul>

จากตารางสรุปแสดงให้เห็นว่าเอกลักษณ์ของรายการคินพูมุดผ้าห่มนั้นเป็นเช่นไร โดย “รายการคินพูมุดผ้าห่ม” เป็นรายการผีที่ถูกผลิตขึ้นมาโดยวัยรุ่นและดำเนินรายการโดยวัยรุ่น เช่นเดียวกัน ส่งผลให้เป็นรายการผีที่มีความเป็นวัยรุ่นอยู่ในระดับที่สูง ฉะนั้นจะมีความแตกต่างจากรายการผีอื่นที่ผลิตโดยผู้ใหญ่อย่างชัดเจน รายการคินพูมุดผ้าห่มนั้นเป็นรายการผีที่เน้นความสนุกสนานมากกว่าความน่ากลัว จากการตั้งชื่อเรื่องผีให้มีความตลก ใช้ภาษาแบบวัยรุ่น ซึ่งไม่ได้ส่งเสริมความน่ากลัวเลยแม้แต่น้อย เช่น “รำซิง” “absolutely ผี” “หลอกแตก” “พลังงานบางอย่าง” หรือ “I was offered 5,000 dollars to sit in a room for week” เป็นต้น รวมถึงของประกอบฉากที่ยังคงมีการแฝงความตลกเอาไว้ อย่างลูกประคำขนาดใหญ่เกินปกติ ไปจนถึงสิ่งของที่ไม่เกี่ยวข้องกับรายการผีเลย อย่างข้าวผัดเบคอน อีกทั้งช่วงของรายการที่รายการผีรายการนี้มีช่วงเล่นเกมตอบคำถามในรายการผี เป็นช่วงที่สนุกสนานที่สุดในรายการเลยก็ว่าได้ และที่สำคัญคือวิธีการเล่าเรื่องที่รายการจะเล่าแบบเหมือนเล่าเรื่องในชีวิตประจำวัน เหมือนกับเล่าเรื่องให้เพื่อนฟัง มีการใช้คำหยายคาย และมีการเล่นมุกตลกกันแทบจะตลอดเวลา สิ่งเหล่านี้ทั้งหมดล้วนเป็นวิธีการนำเสนอผีออกมาในรูปแบบของวัยรุ่น กล่าวคือ วัยรุ่นนั้นมีความต้องการให้ผีของพวกเขาเป็นเช่นนี้

#### 4.2 การเล่าเรื่องและภาพตัวแทนของผี

ในส่วนที่สองจะเป็นการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของ “รายการคินพูมุดผ้าห่ม” ว่ารายการนั้นมีการเล่าเรื่องผีอย่างไร โดยเกณฑ์ที่ใช้ประกอบในการวิเคราะห์จะประกอบด้วย 1. ลักษณะของผี 2. เวลาและสถานที่ปรากฏตัวของผี 3. พฤติกรรมของผี 4. ปฏิกริยาของคนที่มาต่อผี 5. จุดประสงค์ในการปรากฏตัวของผี 6. เหตุผลที่ยังคงเป็นผี 7. มุมมองและแหล่งที่มาของเรื่อง และ 8. โครงเรื่อง ทั้งนี้ผู้วิจัยจะวิเคราะห์จากเรื่องผีทั้งหมด 12 เรื่อง จาก 10 ตอน จากการศึกษาพบว่าผีที่ปรากฏออกมาทั้งหมด 15 ตัว โดยผู้วิจัยสามารถจำแนกภาพตัวแทนผีออกมาได้ 3 แบบด้วยกัน ได้แก่ ภาพตัวแทนผีร้าย ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ คือ ผีที่ไม่ได้มาร้ายหรือมาดี และภาพตัวแทนผีดี ซึ่งอาจมองได้ว่าทั้งสามแบบคือภาพตัวแทนของผีที่รายการคินพูมุดผ้าห่มได้ประกอบสร้างขึ้นมา

จากภาพตัวแทนผีทั้งสามแบบ มีผีปรากฏตัวออกมาทั้งหมด 15 ตน โดยผีที่มีจำนวนการปรากฏออกมามากที่สุด คือ ภาพตัวแทนผีร้าย จำนวนที่ปรากฏออกมา คือ 9 ตน รองลงมา คือ ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ จำนวนที่ปรากฏออกมา คือ 5 ตน และผีที่ปรากฏตัวออกมาด้วยจำนวนที่น้อยที่สุด คือ ภาพตัวแทนผีดี จำนวน 1 ตน ซึ่งผีในแต่ละแบบจะมีรายละเอียดการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไปดังนี้

**4.2.1 ภาพตัวแทนผีร้าย** – คือผีที่ปรากฏตัวออกมาแล้วก่อให้เกิดผลเสียกับมนุษย์ เช่น ผีที่มีจุดประสงค์ในการปรากฏตัวเพื่อหลอกหลอน ทำร้าย หรือเอาชีวิตผู้คน เป็นต้น จากการศึกษาเรื่องผีในรายการคืบพุดผัด้าห่มทั้งหมดจำนวน 12 เรื่อง เป็นเรื่องเล่าผีร้าย 8 เรื่อง พบว่ามีภาพตัวแทนผีร้ายปรากฏออกมาทั้งหมด 9 ตัว มีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

#### ตารางที่ 4.2

ตารางเรื่องเล่าที่ปรากฏภาพตัวแทนผีร้าย

เรื่องที่ผีปรากฏ	จำนวนของผีที่ปรากฏ (ตน)
1. ตอนที่ 84 เรื่อง “รำซิ่ง”	1
2. ตอนที่ 94 เรื่อง “ปีศาจเซงโกคุ”	1
3. ตอนที่ 107 เรื่อง “หัวว้าว”	1
4. ตอนที่ 125 เรื่อง “เรียวเมง สึคุนะ”	1
5. ตอนที่ 126 เรื่อง “เขียนเรื่องจนได้เรื่อง”	2
6. ตอนที่ 130 เรื่อง “เดินป่ากับรุ่นพี่”	1
7. ตอนที่ 161 เรื่อง “8ท ลพบุรี”	1
8. ตอนที่ 175 เรื่อง “เรื่องผีฟ้าโรท์ (เรื่องย่อยที่ 2)”	1
<b>รวม</b>	<b>9</b>

ผีแต่ละตนนั้นมีรายละเอียดวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไป ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของรายการคืบพุดผัด้าห่มตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ละเอียดประกอบด้วย 1. ลักษณะของผี 2. เวลาและสถานที่ปรากฏตัวของผี 3. พฤติกรรมของผี 4. ปฏิกริยาของคนที่มีต่อผี 5. จุดประสงค์ในการปรากฏตัวของผี 6. เหตุผลที่ยังคงเป็นผี 7. มุมมองและแหล่งที่มาของเรื่อง และ 8. โครงเรื่อง ตามลำดับ และได้ผลลัพธ์ออกมาตามรายละเอียดดังนี้

##### 1. ลักษณะของผี

ผีตอนที่ 1 เรื่อง “รำซิ่ง” ลักษณะของผีที่ปรากฏในเรื่องนั้นมีการระบุเพศของผี คือ เป็นผีเพศหญิง แต่ในเรื่องเล่าไม่ได้มีการระบุอายุของผี โดยในช่วงแรกของเรื่องเล่า นั้น ผีมีการปรากฏตัวเป็นเงาแต่ในช่วงหลังของเรื่องเล่า ผีมีการปรากฏตัวให้เห็นได้อย่างชัดเจน และมีการแต่งกายสวมใส่ชุดนางรำ

ผิคนที่ 2 เรื่อง “ปีศาจเซงโกคุ” ลักษณะของผีที่ปรากฏในเรื่องนั้นเป็นผีเพศหญิง ไม่ได้มีการระบุอายุของผี ลักษณะของผีที่ปรากฏเป็นผีที่มีส่วนสูงเกือบ 200 เซนติเมตร ใบหน้าของผีนั้นมีดวงตาสีแดง ปากฉีกถึงหู มีลักษณะฟันที่เป็นเขี้ยว มีเขายูอยู่บนหัวทั้งสองข้าง และสวมใส่ชุดกิโมโนสีขาว

ผิคนที่ 3 เรื่อง “หัวว้าว” ลักษณะของผีที่ปรากฏในเรื่องนั้นเป็นผีที่ไม่ได้มีการระบุเพศและอายุของผีเอาไว้ โดยลักษณะของผี คือ หัวของผีนั้นเป็นหัวว้าวที่สามารถลอยไป ลอยมาได้ อีกทั้งยังมีเลือดสีทองไหลออกมาจากบริเวณคอของหัวที่ถูกตัด

ผิคนที่ 4 เรื่อง “เรียวมง สีคุนะ” ลักษณะของผีที่ปรากฏในเรื่องนั้นมีการระบุเพศและอายุของผีภายในเรื่อง คือ เป็นผีเพศชาย ที่มีอายุประมาณ 110 ปี ลักษณะของผีเป็นซากศพของคนที่แห้งแล้ว เนื้อติดกระดูก โดยมี 2 หน้า 4 แขน และ 2 ขา เหมือนกับวิญญาณคำสาปตามตำนานของประเทศญี่ปุ่น

ผิคนที่ 5 และ 6 เรื่อง “เขียนเรื่องจนได้เรื่อง” ลักษณะของผีที่ปรากฏในเรื่องนั้นมีผี 2 ตนภายในเรื่อง ผีทั้งสองตนนั้น เป็นผีพี่น้องฝาแฝดกัน ทั้งคู่เป็นผีเพศหญิง แต่ไม่ได้มีการระบุอายุของผีภายในเรื่อง โดยลักษณะของผิคนที่ 5 เป็นผีแฝดตนน้อง มีลักษณะที่เป็นผีมียาว มีหน้าตาที่สวยงาม และมีการสวมใส่ชุดเดรสสีขาว ส่วนผิคนที่ 6 เป็นผีแฝดตนพี่ มีลักษณะผมสั้นประมาณประป่า และสวมใส่ชุดเดรสสีดำ

ผิคนที่ 7 เรื่อง “เดินปากกับรุ่นพี่” ลักษณะของผีที่ปรากฏในเรื่องนั้นมีการระบุเพศของผี คือ เป็นผีเพศหญิง แต่ไม่ได้มีการระบุอายุของผีภายในเรื่อง โดยลักษณะของผีเป็นผีที่มีส่วนสูง 180 เซนติเมตร และมีแขนที่ยาวผิดปกติ คือ มีแขนยาวเลยหัวเข่าลงไป

ผิคนที่ 8 เรื่อง “8ท ลพบุรี” ลักษณะของผีที่ปรากฏในเรื่องนั้นมีการระบุเพศ คือ เป็นผีเพศหญิง แต่ไม่ได้มีการระบุอายุของผีภายในเรื่อง โดยลักษณะของผีที่ปรากฏนั้นเป็นเท้าสีขาวซีด ที่มีถึงแค่หัวเข่า ไม่มีสิ่งสกปรกเลอะเทอะที่เท้า อีกทั้งยังมีการทาเล็บเท้าเป็นสีแดง

ผิคนที่ 9 เรื่อง “เรื่องผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อที่ 2)” ลักษณะของผีที่ปรากฏในเรื่องนั้นมีการระบุเพศ คือ เป็นผีเพศหญิง แต่ไม่ได้มีการระบุอายุของผีภายในเรื่อง โดยลักษณะของผีที่ปรากฏเป็นเพียงโครงร่างลักษณะสีขาว ๆ ออกปนสีเทา ๆ แต่โปร่ง ๆ สามารถระบุว่าเป็นเพศหญิงได้ จากการที่ปรากฏโครงร่างให้เห็นผมที่ยาว

ทั้งนี้สามารถสรุปลักษณะของภาพตัวแทนผีร้ายได้ดังตารางนี้

#### ตารางที่ 4.3

ตารางสรุปลักษณะของภาพตัวแทนผีร้าย

ผีคนที่	เพศ	อายุ (ปี)	รูปลักษณ์	อาชีพ	ชาติ
1	หญิง	-	เงา / คนใส่ชุดนางรำ	นางรำ	ไทย
2	หญิง	-	คนสูง 200 ซม. ตาสีแดง ปากฉีกถึงหู ฟันเขี้ยว มีเขา 2 ข้าง ใส่ชุดกิโมโนสีขาว	-	ญี่ปุ่น
3	-	-	หัวของวัวที่ถูกตัดมีเลือดสีทองไหลจากคอ	-	ญี่ปุ่น
4	ชาย	110	ซากศพ 2 หน้า 4 แขน 2 ขา	-	ญี่ปุ่น
5	หญิง	-	คนผอมยาว หน้าสวย ใส่ชุดเดรสสีขาว	-	ญี่ปุ่น
6	หญิง	-	คนผอมประบ่า ใส่ชุดเดรสสีดำ	-	ญี่ปุ่น
7	หญิง	-	คนสูง 180 ซม. แขนยาวผิดปกติ (เลยหัวเข่า)	-	ญี่ปุ่น
8	หญิง	-	เท้าคนสีขาวซีด ทาเล็บสีแดง	-	ไทย
9	หญิง	-	โครงร่างคนสีขาว ๆ เทา ๆ ผอมยาว	-	ไทย

จากตารางสามารถสรุปได้ว่าผีส่วนใหญ่ในภาพตัวแทนผีร้ายนั้นเป็นผู้หญิง มีอายุปรากฏออกมาเพียงคนเดียว คือ 110 ปี และส่วนใหญ่มีรูปลักษณ์เหมือนมนุษย์ แต่ก็มีความผิดปกติไปจากมนุษย์เช่นเดียวกัน ในส่วนของอาชีพสามารถระบุได้จากผีคนเดียว คือ ผีนางรำ จึงระบุได้ว่าผีคนนี้ทำอาชีพนางรำ เป็นผีสัญชาติญี่ปุ่นถึง 6 คน และมีผีสัญชาติไทยเพียง 3 คน จากทั้งหมด 9 คน อาจมีความหมายว่าวัยรุ่นให้ความสนใจกับผีต่างชาติมากกว่าผีจากไทย รวมถึงเมื่อมองย้อนกลับไปถึงพิธีกรรมผู้เล่าเรื่อง คือ ต้นกล้า (มิ่งบุญ ฮาตะ) เป็นผู้ที่มิประสบความสำเร็จการใช้ชีวิตอยู่ที่ประเทศญี่ปุ่นจึงเป็นเหตุผลอีกส่วนหนึ่งที่ทำให้เรื่องเล่าภายในรายการมีแนวโน้มไปตามทุนของผู้เล่า

## 2. เวลาและสถานที่ปรากฏตัว

ผิคนที่ 1 เรื่อง “ราชชิง” ผิที่ปรากฏภายในเรื่องนั้นมีการปรากฏตัวออกมาในเวลา กลางคืน โดยสถานที่ที่ผิปรากฏตัวออกมานั้น คือ กองถ่ายภาพยนตร์สั้นแนวสยองขวัญ ที่มีการถ่าย ทำที่ต่างจังหวัด ณ บ้านร้างในซอยเปลี่ยว และรอบ ๆ บ้านร้างนั้นเป็นป่ากร้าง

ผิคนที่ 2 เรื่อง “ปีศาจเซงโกคุ” ผิที่ปรากฏภายในเรื่องนั้นมีการปรากฏตัวออกมาใน เวลาตอนกลางคืน ช่วงฤดูหนาวที่พายุหิมะกำลังมา โดยสถานที่ที่ผิปรากฏตัวออกมานั้น คือ หมู่บ้าน กลางป่าแห่งหนึ่งในประเทศญี่ปุ่น

ผิคนที่ 3 เรื่อง “ห้าวัว” ผิที่ปรากฏภายในเรื่องนั้นไม่ได้มีการระบุเวลาที่ผิปรากฏตัว ออกมาในเรื่องเล่า แต่มีการระบุสถานที่ที่ผิปรากฏตัวออกมา คือ ปรากฏตัวที่หมู่บ้านสองแห่งใน ประเทศญี่ปุ่น โดยทั้งสองหมู่บ้านมีสะพานข้ามฝั่งระหว่างกัน

ผิคนที่ 4 เรื่อง “เรียวเมง สึคุนะ” ผิที่ปรากฏภายในเรื่องนั้นมีการปรากฏตัวออกมา ในเวลากลางคืน โดยสถานที่ที่ผิปรากฏตัวขึ้นนั้นมีด้วยกัน 2 สถานที่ คือ ศาลเจ้า และโรงพยาบาล แห่งหนึ่งในประเทศญี่ปุ่น

ผิคนที่ 5 และ 6 เรื่อง “เขียนเรื่องจนได้เรื่อง” ผิที่ปรากฏในเรื่องนั้นมีการปรากฏตัว ออกมาทั้งในเวลากลางวัน และเวลากลางคืน โดยสถานที่ที่ผิปรากฏตัวออกมานั้นมีด้วยกัน 2 สถานที่ คือ ร้านกาแฟที่ถูกไฟไหม้ไปแล้วเหลือแต่ซาก และบ้านของตัวละครภายในเรื่อง

ผิคนที่ 7 เรื่อง “เดินป่ากับรุ่นพี่” ผิที่ปรากฏในเรื่องนั้นมีการปรากฏตัวออกมาใน เวลากลางคืน โดยสถานที่ที่ผิปรากฏตัวขึ้นนั้น คือ ในป่าที่บบนภูเขา ซึ่งเป็นสถานที่ที่ผู้คนมักจะเดินทาง ไปฆ่าตัวตายในประเทศญี่ปุ่น

ผิคนที่ 8 เรื่อง “8ท ลพบุรี” ผิที่ปรากฏในเรื่องนั้นมีการปรากฏตัวออกมาในเวลา โพล้เพล้ ใกล้เวลาค่ำ ช่วงที่ฝนกำลังตก โดยสถานที่ที่ผิปรากฏตัวออกมานั้น คือ บันไดทางขึ้นวัดเขาวง พระจันทร์ โดยรอบ ๆ นั้นเป็นป่าต้นไม้สูง

ผิคนที่ 9 เรื่อง “เรื่องผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อที่ 2)” ผิที่ปรากฏในเรื่องนั้นมีการปรากฏ ตัวออกมาในเวลากลางคืน โดยสถานที่ที่ผิปรากฏตัวออกมานั้น คือ ค่ายลูกเสือแห่งหนึ่งในประเทศ ไทย

ทั้งนี้สามารถสรุปเวลาและสถานที่ในการปรากฏตัวของภาพตัวแทนผีร้ายได้ดังตารางนี้

#### ตารางที่ 4.4

ตารางสรุปเวลาและสถานที่ในการปรากฏตัวของภาพตัวแทนผีร้าย

ผีตนที่	เวลา	สถานที่
1	กลางคืน	กองถ่ายภาพยนตร์
2	กลางคืน	ในหมู่บ้าน
3	-	ในหมู่บ้าน
4	กลางคืน	ศาลเจ้า / โรงพยาบาล
5	กลางวัน / กลางคืน	ร้านกาแฟ / บ้าน
6	กลางวัน / กลางคืน	ร้านกาแฟ / บ้าน
7	กลางคืน	ในป่าที่บบนภูเขา
8	โพล้เพล้ใกล้ค่ำ	บันไดทางขึ้นวัด
9	กลางคืน	ค่ายลูกเสือ

จากตารางสรุปได้ว่าส่วนใหญ่ผีในภาพตัวแทนผีร้าย มักปรากฏตัวเวลากลางคืน ในสถานที่ที่มีแสงไฟ และมีผู้คนพลุกพล่าน เสียงดังจอแจ

#### 3. พฤติกรรมของผี

ผีตนที่ 1 เรื่อง “รำซิง” มีพฤติกรรมที่น่ากลัวอย่างการกระโดดลงมาจากหลังคาบ้าน ให้คนเห็น แต่จุดที่ตกลงมากลับไม่มีอะไรอยู่ตรงนั้น และมีการข่มขู่ด้วยการกระซิบบว่า “เดี๋ยวจะเล่นแม่งให้หมดเลย แต่มีงูจะไม่ทำอะไร” รวมถึงแสดงอาการปฏิกิริยาที่ผิดแปลกไปจากมนุษย์ด้วยการรำด้วยท่าทางที่บิดเบี้ยวไม่เป็นปกติ พร้อมทั้งหัวเราะไปด้วยและแสบะยี้ม ไปจนถึงมีการทำร้ายร่างกายคนที่เจอด้วยการตบหัวหนึ่งในทีมงานจนล้ม แล้วบีบคอตามพร้อมกับพูดว่า “มีงูลงดีกับกูแน่ใช้ไหม นี่เิงูมาแล้ว กูมาแล้ว”

ผีตนที่ 2 เรื่อง “ปีศาจเซงโกคุ” มีพฤติกรรมน่ากลัวอย่างการกัดหัวของคนทีเจอจนหัวขาด รวมถึงรับประทานคนที่เจอเข้าไป และยังทำลายหมู่บ้านที่ไปปรากฏตัวอีกด้วย

ผีตนที่ 3 เรื่อง “หัววัว” ผีจะปรากฏเป็นหัวหัวปรากฏขึ้นมา ซึ่งหัวของวัวนี้มีเลือดสีทองไหลออกมาจากบริเวณคอที่ถูกตัดจะลอยไปลอยมา และเมื่อไรที่คนได้เห็นจะมีคนตายในหมู่บ้าน

ผีตนที่ 4 เรื่อง “เรียวเมง สีคุนะ” เมื่อไรก็ตามที่มีคนพบเห็นจะทำให้คนนั้นรู้สึกหวาดกลัวจนเสียดสี ประสาทหลอน จนถึงขั้นฆ่าตัวตาย หรือทำให้คนที่พบเจอนั้นประสบอุบัติเหตุ รวมถึงทำให้เกิดภัยพิบัติจนมีคนล้มตายเป็นจำนวนมาก

ผีตนที่ 5 เรื่อง “เขียนเรื่องจนได้เรื่อง” เดินไปร้านกาแฟที่เคยไปตอนยังมีชีวิต และทำให้คอมพิวเตอร์พิมพ์เองด้วยข้อความข่มขู่เอาชีวิต “มีผู้หญิงคนใส่ชุดสีขาวที่เป็นผู้น้องถือนิดกำลังเคาะประตูอยู่หน้าห้อง พร้อมกับพี่สาวที่รู้สึกโกรธมากที่โดนหักหลัง สองคนนี้จะต้องมาเอาชีวิตของคู่สามีภรรยา ตอนนี้อยู่หน้าห้องแล้ว และกำลังเคาะประตูอยู่” จากนั้นผีก็เคาะประตูเสียงดังพร้อมส่งตาแมวแล้วพยายามเอามิดแทงประตูเข้ามา

ผีตนที่ 6 เรื่อง “เขียนเรื่องจนได้เรื่อง” พูดคุยกับตัวละครในเรื่องเกี่ยวกับน้องสาว และร้านกาแฟร้านประจำ และทำให้คอมพิวเตอร์พิมพ์เองด้วยข้อความข่มขู่เอาชีวิต “มีผู้หญิงคนใส่ชุดสีขาวที่เป็นผู้น้องถือนิดกำลังเคาะประตูอยู่หน้าห้อง พร้อมกับพี่สาวที่รู้สึกโกรธมากที่โดนหักหลัง สองคนนี้จะต้องมาเอาชีวิตของคู่สามีภรรยา ตอนนี้อยู่หน้าห้องแล้ว และกำลังเคาะประตูอยู่” จากนั้นผีก็เคาะประตูเสียงดังพร้อมส่งตาแมวแล้วพยายามเอามิดแทงประตูเข้ามา

ผีตนที่ 7 เรื่อง “เดินป่ากับรุ่นพี่” ปรากฏตัวออกมาข้างหลังคนที่เจอ และพูดใส่คนที่เจอว่า “มาอยู่ด้วยกัน” จากนั้นก็กรีดแล้ววิ่งสะบัดแขนเข้ามาหาคนที่เจอ

ผีตนที่ 8 เรื่อง “8ท ลพบุรี” เดินฝ่าฝนที่ตกหนักเข้ามาหาคนนั่งรอฝนหยุดที่ศาลาพัก และเดินลงจากเขาเพื่อตามคนที่เจอลงมาด้วย

ผีตนที่ 9 เรื่อง “เรื่องผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อยที่ 2)” ปรากฏตัวออกมายืนกางผมอยู่ที่บริเวณมุมของห้องนอน และเดินกางผมไปมารอบค้ำลูกเสื่อตลอดทั้งคืน

ทั้งนี้สามารถสรุปพฤติกรรมของภาพตัวแทนผีร้ายได้ดังตารางนี้

#### ตารางที่ 4.5

ตารางสรุปพฤติกรรมของภาพตัวแทนผีร้าย

ผีคนที่	พฤติกรรม
1	หลอกหลอน / ปลอมตัวเป็นคน / ทำร้ายคน / ช่มชู่คน / ไล่ด้วยท่าทางบิดเบี้ยว
2	ทำร้ายคน / ฆ่าคน / รับประทานคน / ทำลายหมู่บ้าน
3	ลอยไปลอยมาในหมู่บ้านให้คนหวาดกลัว
4	ควบคุมคนให้เสียสติจนฆ่าตัวตาย / ใช้พลังทำให้เกิดเหตุร้ายพิบัติ
5	พูดคุยกับคน / ใช้พลังทำให้คอมพิวเตอร์พิมพ์ขึ้นมาเอง / ช่มชู่คน
6	พูดคุยกับคน / ใช้พลังทำให้คอมพิวเตอร์พิมพ์ขึ้นมาเอง / ช่มชู่คน
7	พูดใส่คนที่เจอว่า “มาอยู่ด้วยกัน” / ร้องกรี๊ด / วิ่งสะบัดแขนเข้าใส่คนที่เจอ
8	เดินฝ่าฝนเข้ามาหาคนที่เจอ / เดินตามลงมาจากชั้นบน
9	สาธยายอยู่มุมห้อง / เดินสาธยายรอบค้ายลูกเสือ

จากตารางสรุปได้ว่าผีในภาพตัวแทนผีร้ายมักจะมีพฤติกรรมที่ส่งผลเสียให้กับคนที่เจอเสมอ ทั้งการหลอกหลอนให้คนหวาดกลัว ช่มชู่ ทำร้ายร่างกาย รวมถึงฆ่าคนที่เจอ

#### 4. ปฏิกริยาของคนที่มีต่อผี

จากการศึกษาพบว่าผีหลากหลายปฏิกริยาของคนที่แสดงออกมาเมื่อเวลาเจอ ภาพตัวแทนผีร้าย โดยผู้วิจัยทำการจำแนกปฏิกริยาออกเป็น 2 แบบ คือ 1. ปฏิกริยาแบบปกติ ได้แก่ วิ่งหนี ตกใจหวาดกลัว เกิดอาการช็อก และไม่สามารถตอบโต้อำนาจของผีได้ ส่งผลให้ถูกฆ่า หรือยอมทำตามที่ผีบอก เป็นต้น 2. ปฏิกริยาแบบใหม่ คือ ปฏิกริยาของคนที่มีต่อภาพตัวแทนผีร้ายแบบใหม่ในรายการที่ต่างออกไปจากเรื่องเล่าผีแบบเดิม เช่น ยืนพูดกับผี บริพให้ผีแสดงตามบทบาท ถามข้อมูลกับผี ใช้วิชาเคนโดที่เรียนมาหยิบกิ่งไม้มาใช้ตีแขนผี หรือหยิบโทรศัพท์มือถือขึ้นมาถ่ายรูปผี เป็นต้น

ทั้งนี้สามารถสรุปปฏิกริยาของคนที่มีต่อผีของภาพตัวแทนผีร้ายได้ดังตารางนี้

#### ตารางที่ 4.6

ตารางสรุปปฏิกริยาของคนที่มีต่อผีของภาพตัวแทนผีร้าย

ผีตนที่	ปฏิกริยาปกติ	ปฏิกริยาใหม่
1	พุดกับผี / วิ่งหนีผี	บริพบทภาพยนตร์ให้ผีแสดงตาม
2	ถูกฆ่า / วิ่งหนี	-
3	ตกใจหวาดกลัว	-
4	เสียชีวิต / ฆ่าตัวตาย / ประสบอุบัติเหตุ	-
5	ตกใจหวาดกลัว	-
6	พุดกับผี / ตกใจหวาดกลัว	-
7	ตกใจหวาดกลัว / วิ่งหนี	หยิบกิ่งไม้พร้อมใช้วิชาเคนโดที่เรียนมาตีผี
8	ตกใจหวาดกลัว	หยิบโทรศัพท์มือถือขึ้นมาถ่ายรูปผี
9	ตกใจหวาดกลัว	นอนต่อ

จากตารางสรุปได้ว่าปฏิกริยาที่คนมีต่อผีในภาพตัวแทนผีร้ายนั้นยังมีความเหมือนเดิมกับสื่อผีแบบเดิม มนุษย์ยอมตองกลัวผีเสมอ แต่ในทางกลับกันวัยรุ่นเริ่มที่จะลุกขึ้นสู้ด้วยวิธีการแบบวัยรุ่น แสดงความไม่กลัวออกมาให้ผีได้เห็น อย่างการสั่งผีให้แสดง การสู้กลับ หรือการเลือกที่จะไม่สนใจผีแล้วนอนต่อ เป็นต้น

#### 5. จุดประสงค์ในการปรากฏตัว

จากศึกษาพบว่าจากผีที่มีภาพเป็นภาพตัวแทนผีร้ายทั้งหมด 9 ตน พบว่ามีผีถึง 7 ตนที่ปรากฏตัวขึ้นมาเพื่อที่จะเอาชีวิตของคนที่เจอ กล่าวคือ ผีทั้งเจ็ดตนนั้นมีการทำร้ายร่างกายมนุษย์จนถึงขั้นเสียชีวิต หรือข่มขู่แสดงความต้องการที่จะเอาชีวิตคนที่เจอ และมีผี 2 ตนที่ปรากฏตัวขึ้นมาเพียงเพื่อหลอกเท่านั้น โดยผีสองตัวนี้ปรากฏตัวออกมาให้คนเห็นแต่จะไม่มีการทำร้าย หรือสัมผัสโดนตัวคนที่เจอ เพียงแค่ดำเนินกิจกรรมแบบผี ๆ ของตนเองเท่านั้น เช่น เดินขึ้นเดินลงภูเขา หรือเดินวนไปวนมาบริเวณรอบ ๆ ค่ายลูกเสือ เป็นต้น

ทั้งนี้สามารถสรุปจุดประสงค์ในการปรากฏตัวของภาพตัวแทนผีร้ายได้ดังตารางนี้

#### ตารางที่ 4.7

ตารางสรุปจุดประสงค์ในการปรากฏตัวของภาพตัวแทนผีร้าย

ผีตนที่	จุดประสงค์ในการปรากฏตัว
1	มาเอาชีวิต
2	มาเอาชีวิต
3	มาเอาชีวิต
4	มาเอาชีวิต
5	มาเอาชีวิต
6	มาเอาชีวิต
7	มาเอาชีวิต
8	มาหลอก
9	มาหลอก

จากตารางสรุปได้ว่าผีในภาพตัวแทนผีร้ายล้วนมีจุดประสงค์ที่ไม่ดีต่อมนุษย์ทั้งสิ้น โดยส่วนใหญ่จะเป็นการเอาชีวิตมนุษย์ อีกทั้งยังมีการหลอกหลอนให้เกิดความตกใจหวาดกลัว

#### 6. เหตุผลที่ยังคงเป็นผี

จากการศึกษาผีที่มีภาพเป็นภาพตัวแทนผีร้าย พบว่ามีผีเพียงตนเดียวที่ผู้วิจัยสามารถระบุถึงเหตุผลที่ยังคงเป็นผีได้อย่างชัดเจน โดยผีดังกล่าวคือ ผีที่มาจากเรื่อง “รำซิง” ในตอนที่ 84 เป็นผีนางรำที่ถูกฆาตกรรมในอดีต จึงส่งผลให้ต้องติดอยู่กับที่ ไม่สามารถไปจากสถานที่ที่ตายได้ตามหลักความเชื่อของศาสนาพุทธที่ว่าเมื่อตายในเวลาที่ยังไม่สิ้นอายุขัยจะต้องวนเวียนอยู่ในที่ที่ตาย จนกว่าจะครบอายุขัย หรือหากตายไปแล้วแต่ยังมีเลสบางอย่างก็ยังคงต้องเป็นผีและทำสิ่งนั้น ๆ ให้ได้ตามที่ต้องการเสียก่อนจึงจะสามารถไปเกิดได้

ทั้งนี้สามารถสรุปเหตุผลที่ยังคงเป็นผีของภาพตัวแทนผีร้ายได้ดังตารางนี้

#### ตารางที่ 4.8

ตารางสรุปเหตุผลที่ยังคงเป็นผีของภาพตัวแทนผีร้าย

ผีคนที่	เหตุผลที่ยังคงเป็นผี
1	ติดที่ (ถูกฆ่าตายที่นี่ จึงต้องอยู่ที่นี่ ไปไหนไม่ได้)
2	-
3	-
4	-
5	-
6	-
7	-
8	-
9	-

จากตารางสรุปได้ว่าเหตุผลที่ผียังคงเป็นผีในภาพตัวแทนผีร้ายนั้นไม่ถูกเปิดเผยเป็นส่วนใหญ่ เนื่องจากในเนื้อเรื่องไม่ได้มีการระบุไว้อย่างชัดเจน มีปรากฏเหตุผลให้เห็นเพียงเรื่องเดียว คือเรื่อง “รำซิง” ในตอนที่ 84 สาเหตุที่ไม่มีการระบุเหตุผลที่ผียังคงเป็นผีถึง 8 จาก 9 คน เนื่องจากเรื่องเล่าที่พิธีกรรมเตรียมมาไม่มีการระบุเหตุผลเอาไว้ อาจมีความหมายว่า วิญญาณพยายามจะสื่อสารว่าผีจะยังคงเป็นผีต่อไป ไม่ไปผุดไม่ไปเกิด และยังคงวนเวียนอยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์

#### 7. มุมมองและแหล่งที่มาของเรื่อง

จากการศึกษาผีที่มีภาพเป็นภาพตัวแทนผีร้ายทั้งหมด 8 เรื่อง พบว่าเป็นการเล่าเรื่องผ่านมุมมองแบบสัพพัญญูถึง 6 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง “รำซิง” ในตอนที่ 84 เรื่อง “ปีศาจเซงโกคุ” ในตอนที่ 94 เรื่อง “หัวว้าว” ในตอนที่ 107 เรื่อง “เรียวเมง สีคุนะ” ในตอนที่ 125 เรื่อง “เขียนเรื่องจนได้” เรื่องในตอนที่ 126 และเรื่อง “เดินปากกับรุ่นพี่” ในตอนที่ 130 ส่วนอีก 2 เรื่องที่เหลือในผีนั้นเป็นการเล่าผ่านมุมมองบุคคลที่หนึ่ง ประกอบด้วยเรื่อง “8ท ลพบุรี” ในตอนที่ 161 และ “เรื่องผีพี่ฟาโรห์ (เรื่องย่อยที่ 2)” ในตอนที่ 175

จากทั้ง 8 เรื่องมีการบอกถึงแหล่งที่มาของเรื่องเล่าทั้งหมด 6 เรื่องด้วยกัน ได้แก่ “รำซิง” ที่เป็นเรื่องจริงที่ผู้ชมทางบ้านส่งเข้ามาในรายการ “ปีศาจเซงโกคุ” เป็นเหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นในสมัยเซงโกคุ ที่ถูกบันทึกไว้ใน “สมุดเล่มดำ” ในห้องสมุดประเทศญี่ปุ่น “หัวว้าว” เป็นตำนาน

เรื่องของประเทศญี่ปุ่น “เรียวเมง สีคุนะ” เป็นตำนานเรื่องวิญญาณคำสาปของประเทศญี่ปุ่น “8ท ลพบุรี” เป็นเรื่องจริงที่พิธีกรเจอมาเองกับตัว และ “เรื่องผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อยที่ 2)” เป็นเรื่องจริงที่ แกรับเชิญเจอมาเองกับตัว

ทั้งนี้สามารถสรุปมุมมองและแหล่งที่มาของเรื่องเล่าของภาพตัวแทนผีร้ายได้ดังตารางนี้

#### ตารางที่ 4.9

ตารางสรุปมุมมองและแหล่งที่มาของเรื่องเล่าของภาพตัวแทนผีร้าย

เรื่อง (ตอนที่)	มุมมอง	แหล่งที่มา
รำซิ่ง (84)	สัพพัญญู	เรื่องจริงจากผู้ชมทางบ้าน
ปีศาจเซงโกคุ (94)	สัพพัญญู	“สมุดเล่มดำ” บันทึกในห้องสมุดญี่ปุ่น
หัววัว (107)	สัพพัญญู	ตำนานเรื่องผีของประเทศญี่ปุ่น
เรียวเมง สีคุนะ (125)	สัพพัญญู	ตำนานวิญญาณคำสาปของประเทศญี่ปุ่น
เขียนเรื่องจนได้เรื่อง (126)	สัพพัญญู	-
เดินป่ากับรุ่นพี่ (130)	สัพพัญญู	-
8ท ลพบุรี (161)	บุคคลที่หนึ่ง	เรื่องจริงที่พิธีกรประสบเอง
เรื่องผีฟ้าโรห์ เรื่องย่อยที่ 2 (175)	บุคคลที่หนึ่ง	เป็นเรื่องจริงของแกรับเชิญ

จากตารางสรุปได้ว่ามุมมองเรื่องผีที่ถูกเล่าในภาพตัวแทนผีร้ายส่วนใหญ่เป็นมุมมองแบบสัพพัญญู เนื่องจากเป็นเรื่องที่พิธีกรหาข้อมูลเตรียมมาเพื่อเล่า ไม่ได้ถูกเล่าผ่านคนที่เจอผีโดยตรง ส่วนแหล่งที่มาของเรื่องเล่าเหล่านั้น ส่วนใหญ่เป็นเรื่องจริง จากทั้งตำนานที่มีการบันทึก และเป็นเรื่องจริงจากคนที่เจอผีเองกับตัว

#### 8. โครงเรื่อง

จากการศึกษาเรื่องผีที่มีภาพเป็นภาพตัวแทนผีร้ายทั้งหมด 8 เรื่อง ผู้วิจัยได้ทำการจำแนกลักษณะของโครงเรื่องภายในรายการออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

1. **โครงเรื่องแบบเรียงเป็นเส้นตรง** กล่าวคือ เป็นโครงเรื่องดั้งเดิมของ กุสตาฟ เฟรย์แท็ก (1988) ประกอบด้วย การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ สภาวะวิกฤติ ภาวะคลี่คลาย และการยุติเรื่องราว ตามลำดับ มีทั้งหมด 5 เรื่อง มีผีร้ายปรากฏออกมาทั้งหมด 6 ตน โดยผู้วิจัยได้ทำตารางสรุปโครงเรื่องและอธิบายตารางดังนี้

## ตารางที่ 4.10

ตารางสรุปโครงเรื่องแบบเรียงเป็นเส้นตรงของภาพตัวแทนผีร้าย

ชื่อเรื่อง	เริ่มเรื่อง	พัฒนา	วิกฤติ	คลี่คลาย	ยุติเรื่องราว
1. รำซิ่ง	แนะนำตัวละครสถานที่ สาเหตุ	บอกปัญหา มีเรื่องแปลก	ผีแสดงพลัง มีการทำร้าย	เฉลยความจริงของเหตุการณ์ที่ได้เจอ	N/A
2. หัววัว	เล่าตำนานบอกบริบทสังคมและวัฒนธรรมบอกสถานที่	มีเรื่องแปลกเกิดปัญหาต้องการแก้ปัญหา	ผีปรากฏตัวฆ่าผู้คน	เฉลยความจริงของเหตุการณ์ที่ได้เจอ	ผียังคงอยู่ต่อไป
3. เขียนเรื่องจนได้เรื่อง	แนะนำตัวละครสาเหตุ	ตัวละครพบสถานที่ใหม่ได้ข้อมูลใหม่ มีเรื่องแปลกเกิดปัญหา	ทวิคูณ ความแปลก ผีแสดงพลัง ผีปรากฏตัว ผีข่มขู่คน	ผีหยุดการกระทำ	ตัวละครสำนึกผิด ผียังคงอยู่ต่อไป
4. 8ท ลพบุรี	แนะนำตัวละครสถานที่บรรยากาศ	เกิดปัญหาตัวละครต้องตัดสินใจ มีเรื่องแปลก	ผีปรากฏตัว ผีแสดงพลัง	เฉลยความจริงของเหตุการณ์ที่ได้เจอ	N/A
5. เรื่องผีที่ฟาโรห์ (เรื่องย่อยที่2)	แนะนำตัวละครสาเหตุสถานที่	เกิดปัญหา	ผีปรากฏตัว	ได้รับการยืนยันว่าที่เจอคือผีจริง	N/A

จากตารางข้างต้นสามารถอธิบายรายละเอียดของแต่ละเรื่องได้ดังนี้

1.1 “รำซิ่ง” ตอนที่ 84 ลำดับแรกจะเป็นการอธิบายเรื่องย่อ ลำดับถัดมาจะเป็นการนำเสนอโครงเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

เรื่องย่อ : “เป็นเรื่องของกลุ่มนักศึกษาที่ถ่ายทำภาพยนตร์ ณ บ้านร้างแห่งหนึ่ง ซึ่งมีเหตุการณ์เกิดขึ้น เริ่มจากภาพโดรนที่ถ่ายติดเงาคอนอยู่บนหลังคาบ้านและกระโดดลงมา แต่พอเข้าไปดูก็ไม่พบอะไร หรือการที่ได้ยินเสียงกระซิบว่า “เดี๋ยวกูจะเล่นให้หมดเลย” อีกทั้งได้กลิ่นเหม็นเน่า และนักแสดงนางรำก็มีท่าที่ผิดปกติ คือ แสยะยิ้ม หัวเราะ และตบหัวเพื่อนลงพื้นและบีบคอ แล้วพูดว่า “ล้อเลียนกูนักใช้ไหม นี่ไงกูมาแล้ว” หลังจากนั้นทุกคนได้เจอกับนักแสดงนางรำตัวจริง ซึ่งจากการตรวจวิดีโอที่ถ่ายพบว่าไม่พบนักแสดงนางรำ มีเพียงแต่ห้องโถง ๆ ท้ายที่สุดก็รู้ความจริงว่าบ้านแถวนั้นเฮี้ยน เนื่องจากเคยมีคดีฆาตกรรม คนฆ่าตัวตาย หรือเอาเด็กมาทิ้ง” โครงเรื่องของเรื่องนี้จึงประกอบด้วย

การเริ่มเรื่อง - มีการเกริ่นว่านี่คือเรื่องจริง ต่อด้วยแนะนำตัวละคร ในกรณีนี้คือผู้ที่เจอผี โดยใช้นามสมมติ บอกสาเหตุที่ทำให้ต้องไปเจอผี (ต้องไปถ่ายหนังสั้น) บอกสถานที่ ที่เป็นบ้านกลางป่า

การพัฒนาเหตุการณ์ - ผู้กำกับไม่ถูกใจสถานที่ จึงต้องหาสถานที่ถ่ายทำใหม่ / เริ่มเห็นเงาคอนบนหลังคาบ้าน (เงากระโดดลงจากหลังคา) / มีการตัดสินใจให้เจ้าหน้าที่ แต่มีบางคนหลบหลู่บอกว่างมฉาย / ทุกคนในกองได้กลิ่นเหม็น / นักแสดงกรี๊ดเสียงดัง (ตกใจเชือกที่ห้อยอยู่กับชื่อ) / นักแสดงเมื่อสวมชุดนางรำแล้วอินกับบทบาทผิดปกติ / ผู้กำกับบอกนักแสดงว่า “ให้รำแล้วร้องให้ไม่ใช่หัวเราะ” / นักแสดงรำแบบท่าทางบิดเบี้ยวแล้วยิ้มให้กล้อง

สภาวะวิกฤติ - นักแสดงตบหัวที่ทีมงานอย่างแรงจนล้มลง ขึ้นคร่อมพร้อมทั้งบีบคอทีมงาน แล้วพูดว่า “มึงลองตีกับกูนักใช้ไหม นี่ไงกูมาแล้ว” / ไปเจอนักแสดง (ตัวจริง) ที่ไม่ได้ไปถ่ายทำเพราะมาโทรศัพท์อยู่

และภาวะคลี่คลาย - มีการตรวจสอบวิดีโอที่ถ่ายทำไป ปรากฏว่าทุกฉากที่ถ่ายนักแสดง (ผี) ไปเป็นฉากโถง ๆ ไม่มีคน มีแต่เสียงผู้กำกับเข้ามา เหมือนผู้กำกับบริพห้องเปล่า ๆ / รู้ว่าสถานที่ตรงนั้นเป็นที่เฮี้ยน มีการฆาตกรรม ฆ่าตัวตาย แท้งลูกเอาลูกมาทิ้งแถวนั้น

1.2 “หัวว้าว” ตอนที่ 107 ลำดับแรกจะเป็นการอธิบายเรื่องย่อ ลำดับถัดมาจะเป็นการนำเสนอโครงเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

เรื่องย่อ : “เป็นตำนานหัวว้าวของญี่ปุ่น โดยมี 2 หมู่บ้านที่ไม่ถูกกัน วันหนึ่งหมู่บ้านเอได้พบศพหัวว้าวในหมู่บ้านถูกตัดหัว เลยตัดสินใจบุกไปที่หมู่บ้านบี และพบว่าปลายสะพานของอีกฝั่งมีคนร่างกายเปลือยยืนอยู่ แต่หัวของคนนั้นเป็นหัวว้าว ถือเศียรวิ่งเข้ามาจะทำร้าย คนหมู่บ้านเอจึงได้จับคนใส่หัวว้าวไป คนใส่หัวว้าวพูดพึมพำว่า “นรก เกิด ตาย” หมู่บ้านเอจึงไปคุยกับหมู่บ้านบี แต่คน

หมู่บ้านบืบอกว่าผู้หญิงในหมู่บ้านของตนถูกตัดหัวและถูกเย็บติดกับหัววัว ทั้งสองหมู่บ้านกำลังพบกับ คำสาปที่หากวันใดมีหัววัวลอย พร้อมกับเลือดสีทอง วันนั้นต้องมีคนในหมู่บ้านตาย” โครงเรื่องของ เรื่องนี้จึงประกอบด้วย

การเริ่มเรื่อง - มีการเกริ่นถึงตำนานของเรื่องหัววัวว่าเป็นเรื่องที่น่ากลัวที่สุดใน ประเทศญี่ปุ่น แล้วก็มีการอธิบายถึงสังคมและวัฒนธรรม รวมถึงฉากของเรื่องเล่าว่าเป็นหมู่บ้าน 2 แห่ง ที่มีความบาดหมางกัน

การพัฒนาเหตุการณ์ - คนในหมู่บ้านเจอศพวัวที่หัวขาด (จากการตัด) หมดทั้ง หมู่บ้านเป็นแบบนี้หมด จึงโทษว่าเป็นความผิดของอีกหมู่บ้านหนึ่ง และทำการเดินทางบุกไปยัง หมู่บ้านนั้น ระหว่างทางชาวบ้านได้พบกับสิ่งที่คุณเหมือนคนยืนอยู่ตรงปลายสะพาน

สภาวะวิกฤติ - สิ่งที่อยู่ที่ปลายสะพานนั้นปรากฏว่า เป็นผู้ชายที่ยืนแก้ผ้าอยู่แล้ว เอาหนังหัวของวัวมาใส่ โดยในมือถือมีดและเคียวเกี่ยวข้าว จากนั้นก็วิ่งเข้ามาทำร้ายกลุ่มชาวบ้าน แต่ ด้วยจำนวนที่เยอะกว่าทำให้ชาวบ้านจับตัวชายคนนั้นไว้ได้ และเมื่อเปิดหนังหัวของวัวพบว่าชายคน นั้นคือลูกชายของผู้นำหมู่บ้านอีกหมู่บ้านหนึ่ง

ภาวะคลี่คลาย - จากนั้นอีกหมู่บ้านหนึ่งที่ถูกโทษว่าเป็นผู้ตัดหัววัวก็บุกมา เช่นเดียวกัน ทั้ง 2 หมู่บ้านจึงแลกเปลี่ยนข้อมูลซึ่งกันและกัน พบว่าหมู่บ้านหนึ่งวัวถูกตัดหัวทั้งหมู่บ้าน แล้วอีกหมู่บ้านหนึ่งเป็นผู้หญิงที่ถูกตัดหัวทั้งหมู่บ้านแล้วเอาหัววัวมาเย็บติดแทน เมื่อสถานการณ์สงบ ลงก็ได้มีการลงโทษลูกของผู้นำหมู่บ้านคนนั้นด้วยการประหารชีวิต

และการยุติเรื่องราว - หลังจากนั้นก็เกิดเรื่องแปลกในทั้ง 2 หมู่บ้าน ที่อยู่ดี ๆ ก็จะมีหัววัวลอยขึ้นมากลางหมู่บ้าน แล้วเมื่อมีคนเห็น คนในหมู่บ้านจะต้องตาย

1.3 “เขียนเรื่องจนได้เรื่อง” ตอนที่ 126 ลำดับแรกจะเป็นการอธิบายเรื่องย่อ ลำดับถัด มาจะเป็นการนำเสนอโครงเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

เรื่องย่อ : “เป็นเรื่องของชายคนหนึ่งทำงานในบริษัทเกม เขาเห็นผู้หญิงผมยาว ชุดสีขาวจึงเดินตามเธอไปจนถึงที่คาเฟ่แห่งหนึ่ง เขาได้นำเธอมาเขียนเป็นตัวละครในเกม ต่อมาเขาได้ กลับไปที่ร้านคาเฟ่ และทราบจากเจ้าของร้านว่าเธอได้เสียชีวิตไปนานแล้ว หลังจากนั้นเขาไปที่ร้านอีก รอบ แต่ร้านกลับไม่ใช่ร้านคาเฟ่เหมือนเดิม เขาพบสาวชุดสีดำผมสั้น ผู้หญิงคนนั้นเป็นพี่สาวของสาว ชุดสีขาว เธอเล่าว่าร้านนี้ถูกไฟไหม้เมื่อ 3 ปีที่แล้ว และเธอย้ำว่า “เรื่องที่เกิดขึ้นให้รู้แค่เราพอ” แต่เขา กลับนำเรื่องทั้งหมดเขียนเป็นเกม จนทำให้ถูกไล่เอาชีวิตจากสองพี่น้องถึงบ้านของตน ผู้หญิงชุดสีขาว ยืนถือมีด เคาะประตูหน้าห้องของเขาพร้อมกับพี่สาว และแทงมีดเข้ามาที่ประตู เขาตัดสินใจทำลาย โน้ตบุ๊กทิ้ง และเลิกเขียนเกมต่อ เพื่อเอาชีวิตรอด” โครงเรื่องของเรื่องนี้จึงประกอบด้วย

การเริ่มเรื่อง - เริ่มให้ข้อมูลว่าพระเอกของเรื่องทำงานเป็นผู้พัฒนาเกม และได้รับ โปริเจคให้สร้างเกมขึ้นมาหนึ่งเกม ในระหว่างที่เขา กำลังคิดหาไอเดียที่จะทำเกม เขาได้มองเห็นผู้หญิง คนหนึ่งใส่ชุดสีขาว ผมยาวและสวยเดินผ่านเขาไป อะไรบางอย่างทำให้เขาตัดสินใจเดินตามเธอคนนั้น ไป

การพัฒนาเหตุการณ์ - เมื่อเดินตามเธอไป เขาได้พบกับร้านกาแฟร้านหนึ่งที่เธอ ได้เดินเข้าไป เขาจึงเดินเข้าไปในร้านกาแฟร้านนั้นแล้วสั่งกาแฟมาดื่ม ทำให้เขารู้สึกว่าร้านกาแฟร้านนี้ เป็นร้านที่มีบรรยากาศเหมาะแก่การทำงาน เขาจึงนั่งทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่เขากลับไม่เห็น เธอในร้านนั้น หลังจากนั้นเขาก็กลับบ้านไป ในวันถัดมาเขากับแฟนออกมานอกบ้านแล้วบังเอิญพบกับ ผู้หญิงคนนั้นอีก เขากับแฟนจึงตามผู้หญิงคนนั้นไป แต่ตัวแฟนตามไปต่อไม่ไหวจนเหลือเขาคนเดียวที่ ตามผู้หญิงคนนั้นไป เพราะครั้งก่อนเขาจำทางมาร้านกาแฟนี้ไม่ได้ เขาต้องการมาร้านกาแฟนี้ก็เป็น อย่างมาก เนื่องจากทำให้การทำงานของเขามีประสิทธิภาพ เขาจึงตามเธอมาอีกครั้ง ในคราวนี้เขาพบ เธอในร้านกาแฟ เขาจึงเข้าไปสั่งกาแฟและนั่งทำงานในร้าน ขณะนั้นเขาได้ตัดสินใจนำเธอมาเป็น ต้นแบบตัวละครในเกม หลังจากเขานั่งมองเธอแล้วเขียนเรื่องราวของตัวละครในเกมจนเสร็จเขาก็กลับ บ้าน ถัดจากวันนั้นมาเขาตัดสินใจไปที่ร้านกาแฟนั้นอีกครั้ง เพื่อถามเจ้าของร้านเกี่ยวกับ ข้อมูลของ เธอคนนั้น แต่เจ้าของร้านบอกว่าเธอคนนั้นเสียชีวิตไปเมื่อ 3 ปีก่อน แล้วก็มีสายโทรศัพท์เข้ามาเป็น เพื่อนของเขาที่โทรตามให้กลับไปทำงานที่บริษัท เขาจึงออกจากร้านกาแฟนั้นและไปที่บริษัท หลังจาก จบเรื่องที่บริษัทเขาตัดสินใจกลับมาที่ร้านกาแฟใหม่อีก เมื่อมาถึงร้านเขาก็พบว่าร้านกาแฟที่เข้ามา เมื่อสองวันก่อนกลายเป็นสีดำ หลังจากที่เขาดังสติได้เขาก็ได้ยินเสียงรอกเท้าสั้นสูงเดินมาจากข้างหลัง เสียงนั้นคือผู้หญิงใส่ชุดสีดำ ผมสั้นและสวย เธอได้ให้ข้อมูลว่าร้านกาแฟนี้ถูกไฟไหม้เมื่อ 3 ปีก่อน คน ที่อยู่ในร้านเสียชีวิต นั่นคือเจ้าของร้าน รวมถึงผู้หญิงชุดสีขาวที่เป็นน้องสาวของเธอ ผู้หญิงชุดดำจึง บอกกับพระเอกว่าให้เก็บเรื่องนี้เป็นความลับ แต่เมื่อพระเอกกลับบ้าน ระหว่างทางเขาได้นำเรื่องราว นั้นมาเขียนเป็นเรื่องราวของเกมต่อ โดยที่มีการดัดแปลงเปลี่ยนชื่อ เปลี่ยนปมปัญหา เพราะเขาคิดว่า คงไม่น่าจะเป็นอะไร เมื่อกลับถึงบ้านเขาก็เปิดคอม เมื่อแฟนของเขาเห็นคอม แฟนเขาก็บอกว่าทำไม เรื่องราวในเกมถึงกลายเป็นเรื่องราวของพระเอกกับแฟน พระเอกก็ยืนยันกรานว่าเขาไม่ได้เขียนแบบนี้ ออกไป จนแฟนบอกให้เข้ามาลองอ่าน

สภาวะวิกฤติ - ข้อความดังกล่าวเป็นการเขียนประวัติและเรื่องราวในวันนั้นของ พระเอก ว่าเป็นคนทำเกม อาศัยอยู่กับแฟน กลับบ้านมาอย่างมีความสุข ที่แปลกก็คือหลังจากนั้นเป็น ข้อความที่ว่า แต่แล้วอยู่ที่ ๆ ช่วงเวลา 5 ทุ่ม ก็มีผู้หญิงที่ใส่ชุดสีขาวมาเคาะประตูหน้าบ้านพร้อมกับ ถือมิดหนึ่งเล่ม หลังจากที่ทั้งคู่เถียงกันว่าใครเป็นคนเขียน ในหน้าจอบนนั้นก็มิดหัวหนังสือที่พิมพ์เพิ่ม ขึ้นมาเอง ว่ามีผู้หญิงในชุดสีขาวที่เป็นผู้นองถือมิดกำลังเคาะประตูอยู่หน้าห้อง พร้อมกับพี่สาวของเขา

ที่รู้สึกโกรธมาก ๆ ที่โดนหักหลัง สองคนนี้จะต้องมาเอาชีวิตของคู่สามีภรรยา ตอนนี้สองคนนี้อยู่หน้าห้องแล้ว และกำลังเคาะประตูอยู่ หลังจากนั้นก็มีเสียงเคาะประตูอย่างรุนแรงที่ห้องของพระเอก เมื่อพระเอกไปส่องตามหาพระเอกพบกับดวงตาสองคู่ ของคนสองคนกำลังมองมาและหัวเราะพร้อมแทงมีดเข้ามาที่ประตู หลังจากนั้นเขาหันไปหาแฟน แต่สภาพแฟนของเขานั้นไม่ไหวแล้ว เขาจึงหันไปมองจอคอมแล้วพบกับข้อความที่เขียนขึ้นมาเองอีกว่า หลังจากที่ประตูพังแล้วสองคนนี้เข้ามา ตัวผู้หญิงที่เป็นแฟนถูกแทงไปที่ท้อง 10 20 30 จนไส้ จนเครื่องในมันค่อย ๆ ไหลออกมา ตัวผู้ชายค่อย ๆ ถูกตัดแขนตัดขา พร้อมกับเชือกที่มามัดคอและเอาไปหย่อนตรงระเบียง เป็นยังไงละ นี่คือเรื่องราวที่เธอต้องการจะเล่าใช่ไหม

ภาวะคลีคลาย - หลังจากที่เห็นข้อความพระเอกได้ทำลายคอมของตัวเองทิ้ง หลังจากนั้นเสียงเคาะประตูก็ได้หยุดลง แล้วทุกอย่างก็หายไปไม่มีอะไรเกิดขึ้น

และการยุติเรื่องราว - แต่วันนั้นเขาได้เสียโปรเจกเกมของเขาทั้งหมด ที่เขาพัฒนามาเป็นระยะเวลาหลายเดือน แต่พระเอกหวังว่านี่น่าจะเป็นโทษที่น้อยที่สุดที่เขาได้รับ หากวันนั้นเขาฝันที่จะทำเกมนี้ต่อ ตัวเขาเองก็ไม่น่าจะอยู่ได้จนถึงทุกวันนี้

1.4 “8ท ลพบุรี” ตอนที่ 161 ลำดับแรกจะเป็นการอธิบายเรื่องย่อ ลำดับถัดมาจะเป็นการนำเสนอโครงเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

เรื่องย่อ : “เรื่องของต้นกล้าที่ไปถ่ายทำรายการ ณ จังหวัดลพบุรี เขาเดินขึ้นเขาและรู้สึกบรรยากาศไม่ดี จนเดินต่อไม่ไหว จึงตัดสินใจเดินลงกลับไป แต่แล้วฝนก็ตกอย่างหนัก เขาจึงไปหลบที่ศาลา ระหว่างนั้นเขาได้ยินเสียงเท้ากำลังเดินเข้ามา และเห็นเท้าผู้หญิงขาวซีด ทาเล็บสีแดง เท้าคู่นั้นไม่มีเศษดิน เศษหญ้าติดอยู่ทั้ง ๆ ที่ฝนตก เขาจึงรีบวิ่งลงมากลางสายฝน เขาคิดว่าน่าจะเป็นผีแน่ ๆ จึงถ่ายรูปเอาไว้ แต่ภาพนั้นถ่ายไม่ติดคน” โครงเรื่องของเรื่องนี้จึงประกอบด้วย

การเริ่มเรื่อง - พิธีกรมีการเกริ่นว่าเขาเจอมาเองกับตัว มีการแนะนำตัวละคร คือ ต้นกล้า (พิธีกรหลัก) และเพื่อนอีก 5 คน มีการแนะนำสถานที่ที่เจอผี ในที่นี้คือ วัดเขาวงพระจันทร์ รวมถึงอธิบายบรรยากาศตอนนั้นที่ ฝนตกหนัก มีป่า ภูเขา มีศาล พระ มีเจ้าแม่กวนอิม ต้นไม้ใหญ่มีผ้าสามสีพันไว้ และตุ๊กตานางรำ

การพัฒนาเหตุการณ์ - ต้นกล้า (พิธีกรหลัก) เริ่มลังเลที่จะเดินขึ้นเขาต่อเนื่องจากบรรยากาศที่วังเวงน่ากลัว และตัดสินใจไม่ตามเพื่อนขึ้นเขาไป แต่แยกตัวลงมาที่จุดพักข้างล่างเพียงตัวคนเดียว / โทรศัพท์ไม่มีสัญญาณ ติดต่อกับใครไม่ได้ / ได้ยินเสียงคนเดินชัดเจน ทั้งที่เสียงฝนตกดังมาก

สภาวะวิกฤติ - หันไปมองตามเสียงที่ได้ยิน ลอดผ่านสังกะสี แล้วเห็นเท้าคนสองข้าง เห็นไปจนถึงหัวเข่า ค่อย ๆ เดินใกล้เข้ามา ซึ่งเท้าคู่นั้นทาเล็บสีแดง แต่สีเท้าขาวซีด / ก่อนฝนหยุดต้น กล้าเห็นคนเดินลงเขามาแต่ตัวเขาเองคิดว่านั่นไม่ใช่คน จึงหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาถ่ายรูป แต่รูปที่ถ่ายมา กลับถ่ายไม่ติดคนคนนั้น (ชัดเจนว่าไม่ใช่คน)

และภาวะคลี่คลาย - ต้นกล้า (พิธีกรหลัก) วิ่งหนีลงมาถึงบันไดชั้นแรกแล้วเจอลูก เก็บเห็ด จึงถามลูกว่ามีใครขึ้นไปเก็บเห็ดไหม แต่ลูกบอกว่าเวลานี้ฝนตกแบบนี้ไม่มีใครขึ้นไปเก็บเห็ดหรอก

1.5 “เรื่องผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อยที่ 2)” ตอนที่ 175 ลำดับแรกจะเป็นการอธิบายเรื่องย่อ ลำดับถัดมาจะเป็นการนำเสนอโครงเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

เรื่องย่อ : “เรื่องราวในสมัยมัธยมของแควร์เบ็ญญู ที่ค่ายลูกเสือ กลางดึกเขาได้เห็น โครงร่างสีขาว ๆ เทา ๆ โปรง ๆ ฝยยาวยื่นสาบมมอยุ่ เมื่อถึงรุ่งเช้าก็มีรุ่นพี่บอกว่าเห็นเหมือนกับเขา แต่สิ่งนั้นเดินสาบมมไปมารอบค่ายลูกเสือ” โครงเรื่องของเรื่องนี้จึงประกอบด้วย

การเริ่มเรื่อง - เจ้าของเรื่องเมื่อเข้าโรงเรียนคริสเตียน ก็มีโอกาไปค่ายลูกเสือ และต้องไปพักที่อาคารเรียนที่โรงเรียนแห่งนี้

การพัฒนาเหตุการณ์ - โดยในห้องเรียนนั้นจะปิดไฟทั้งหมด แต่เปิดไฟระเบียงเอาไว้ จึงมีแสงลอดเข้ามาผ่านช่องลมบ้าง

สภาวะวิกฤติ - ขณะทีนอนอยู่แควร์เบ็ญญูได้มีการลุกขึ้นมา เขาได้เห็นกับอะไรบางอย่างที่มูมห้อง เป็นโครงร่าง ขาว ๆ เทา ๆ โปรง ๆ แต่ฝยยาวมาก แล้วก็เห็นสิ่งนั้นใช้มือสาบมมอยุ่

และภาวะคลี่คลาย - ตอนเช้าได้มีการนำเรื่องที่เจอเมื่อคืนมาคุยกับเพื่อนและรุ่นพี่ รุ่นพี่บอกว่าตนก็เห็นเหมือนกันลักษณะแบบเดียวกับที่แควร์เบ็ญญูบรรยาย แต่ที่เขาเห็นคือสิ่งนั้นเดินสาบมมอยุ่แถวนั้น 3 - 4 รอบ

**2. โครงเรื่องแบบซับซ้อน** กล่าวคือ เป็นโครงเรื่องที่ไม่ได้เรื่องลำดับตามแบบดั้งเดิมและอาจจะมีหลายเส้นเรื่องภายในเรื่องเดียว โดยโครงเรื่องลักษณะนี้มีจำนวน 3 เรื่อง มีผีร้ายปรากฏออกมาทั้งหมด 3 ตน ดังนี้

2.1 “ปีศาจเซงโกคุ” ตอนที่ 94 เรื่องย่อ : “เรื่องสมัยเซงโกคุ เด็กสาวคนหนึ่งวิ่งมาในหมู่บ้าน เธอเล่าว่าหมู่บ้านของเธอถูกเผา เพราะซามูไรเข้ามา และชาวบ้านฝันเหมือนกันว่าจะเกิดภัยพิบัติ จึงไล่พวกซามูไรออกไป แต่หัวหน้าหมู่บ้านก็โดนตัดหัว เด็กสาวเห็นผู้หญิงฝยยาวสวมชุดกิโมโนสีขาว สูงเกือบ 2 เมตร ดวงตาสีแดง ปากฉีกถึงรูลู ฟันหลายซี่ ๆ และมีเขาสองข้าง หัน

มายิ้มพร้อมกับเลือดเต็มปาก จบเรื่องที่ได้เด็กสาวเล่า ชาวบ้านจึงนำไปบอกหมู่บ้านอื่นว่าห้ามให้พวกเขา  
มูไรเข้ามาและฝากเด็กสาวไว้ที่หมู่บ้านนั้น แต่พวกเขาไม่วางใจและบอกว่ากำลังตามล่ายักษ์อยู่ จึงรีบ  
กลับไปหมู่บ้านที่ไปส่งเด็กสาว เมื่อถึงพบเพียงกองเลือด และพายุหิมะ ซึ่งเหตุการณ์นี้ถูกบันทึกในสมุด  
ของญี่ปุ่น ว่าไม่ได้เกิดจากโรคระบาดหรือสงคราม แต่ทุกคนภายในหมู่บ้านหายไปหมด” โครงเรื่อง  
ของเรื่องนี้จึงเป็นไปตามตารางดังนี้

#### ตารางที่ 4.11

ตารางโครงเรื่องแบบซับซ้อน “เรื่องปีศาจเซงโกคุ”

ชื่อเรื่อง	เริ่มเรื่อง	พัฒนา	วิกฤติ	คลี่คลาย	พัฒนา ใหม่	วิกฤติ ใหม่	ยุติ เรื่องราว
1. ปีศาจ เซงโกคุ	บอกยุค สถานที่ บรรยากาศ	เกิดปัญหา ได้ข้อมูล แก้ปัญหา เกิดเรื่อง แปลก	ผี ปรากฏตัว ผี แสดงพลัง	มีคนรอด	ได้ข้อมูล แก้ปัญหา รู้ ความจริง	เฉลยผี ตัวจริง	สูญเสียชีวิต จับผี ไม่ได้

การเริ่มเรื่อง - พิธีกรเกริ่นว่าเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสมัยสงครามเซงโกคุ ซึ่งเป็น  
เหตุการณ์ที่โด่งดังของประเทศญี่ปุ่น ต่อด้วยการอธิบายถึงฉากในเรื่องเล่า ทั้งสภาพแวดล้อมที่เป็น  
หิมะตกหนัก หมู่บ้านที่เป็นหมู่บ้านเผ่าถ่าน

การพัฒนาเหตุการณ์ - มีเด็กผู้หญิงคนหนึ่งหลงทางเข้ามาในหมู่บ้าน เพื่อมาขอความ  
ช่วยเหลือ โดยที่เด็กคนนั้นมีอาการช็อกและหวาดกลัว / หมู่บ้านเดิมที่เด็กอยู่ถูกทำลาย / เด็กผู้หญิง  
คนนั้นเริ่มเล่าสาเหตุที่ทำให้หมู่บ้านถูกทำลาย ว่ามีกลุ่มซามูไรเข้ามาในหมู่บ้าน แล้วคนทั้งหมู่บ้านก็  
ฝันแบบเดียวกันว่าหมู่บ้านจะเจอภัยพิบัติ จึงโทษว่าเป็นความผิดของซามูไร ชาวบ้านจึงรวมตัวกันเพื่อ  
ไปขับไล่กลุ่มซามูไร ชาวบ้านคนที่เดินอยู่ช่วงท้าย เดินไปเรื่อย ๆ แล้วเหยียบเข้ากับกองเลือด

สภาวะวิกฤติ - เมื่อมองลงไปพบกับหัวของหัวหน้าหมู่บ้านคนที่เดินอยู่หน้าสุดขาดและ  
ร่วงหล่นลงมา / ทุกคนรวมถึงเด็กผู้หญิงตอนต้นเรื่องได้มองไปเห็นผู้หญิงที่สวมชุดกิโมโนสีขาว ตัวสูง  
เกือบ 2 เมตร ดวงตาเป็นสีแดง มีเขา 2 ข้างอยู่บนหัว ปากฉีกถึงรูหู และมีฟันเป็นเขี้ยว หันมายิ้ม  
พร้อมกับเลือดที่เต็มปาก

ภาวะคลี่คลาย - เด็กผู้หญิงคนเดียวกับในตอนต้นเรื่องที่เจอปีศาจได้วิ่งหนีมาจนถึง  
หมู่บ้านที่ตนอยู่ในปัจจุบัน

และต่อด้วยการพัฒนาเหตุการณ์ใหม่ - เด็กผู้หญิงตอนต้นเรื่องจึงบอกกับชาวบ้าน ใน  
หมู่บ้านที่อยู่ในปัจจุบัน ว่าควรไปเตือนหมู่บ้านข้าง ๆ จะได้ไม่เกิดเหตุการณ์แบบหมู่บ้านของตนเอง

เพราะสิ่งเลวร้ายที่เกิดขึ้นมาจากกลุ่มชาмуไร / ชาวบ้านจึงพาเด็กผู้หญิงไปที่หมู่บ้านข้าง ๆ เพื่อเตือนภัยและฝากให้หมู่บ้านนั้นดูแลเด็กผู้หญิง / หลังจากฝากเด็กผู้หญิงเรียบร้อยแล้ว ชาวบ้านได้เดินทางกลับไปหมู่บ้านของตนเอง แล้วได้พบกับกลุ่มชาмуไรที่ความจริงแล้วไม่ใช่ต้นเหตุของภัยพิบัติ แต่เป็นกลุ่มตามล่ายักษ์ ซึ่งพวกเขาเห็นยักษ์เดินมาที่หมู่บ้านเผ่าถ่านนี้ / ชาวบ้านบอกกับกลุ่มชาмуไรว่า ฟังกลับมาจากส่งเด็กผู้หญิงตอนต้นเรื่องที่หมู่บ้านข้าง ๆ

สภาวะวิกฤติใหม่ - เมื่อกลุ่มชาмуไรรู้ว่าเด็กผู้หญิงตอนต้นเรื่องไปอยู่ที่หมู่บ้านข้าง ๆ จึงเกิดอาการตกใจและแสดงอาการวิตกกังวลอย่างชัดเจน แล้วรีบมุ่งหน้าไปยังหมู่บ้านข้าง ๆ ทันที

จบด้วยการยุติเรื่องราว - เป็นการจบแบบร้าย เนื่องจากเมื่อกลุ่มชาмуไรไปถึง หมู่บ้านก็ถูกทำลายไปแล้ว ไม่เหลือแม้แต่ซากศพของคนในหมู่บ้าน เหลือเพียงแต่กองเลือดจำนวนมาก

2.2 “เรียวเมง สีคุนะ” ตอนที่ 125 เรื่องย่อ : “เป็นเรื่องที่ไซต์ก่อสร้างหุบศาลเจ้าแห่งหนึ่ง พบกับกล่องปริศนาที่เขียนว่า “ปีโทโซ เรียวเมง สีคุนะ” คนงานสองคนได้เปิดกล่อง และพบว่ามิศพนมนุษย์รูปร่างผิดปกติ คือ มี 2 หัว 4 แขน 2 ขา และรอบ ๆ มีผงสีขาว การที่คนงานเห็นสิ่งนั้นทำให้เสียชีวิต และอีกคนก็หายตัวไป หลังจากเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นจึงได้รู้เรื่องราว เรียวเมง สีคุนะ เกิดขึ้นสมัยโทโซ ที่หญิงคนหนึ่งคลอดลูกแฝดผิดปกติออกมาและขายลูกให้กับเจ้าลัทธิที่นำไปทำเป็นคำสาป เนื่องจากมีร่างกายเหมือนเทพ ในสมัยโทโซจึงมีเหตุการณ์สูญเสียชีวิตเกิดขึ้นมากมายตามสถานที่ที่เรียวเมง สีคุนะไปอยู่” เรื่องนี้มีลักษณะเป็นเรื่องเล่าภายในเรื่องเล่าอีกที โครงเรื่องของเรื่องนี้จึงเป็นไปตามตารางดังนี้

#### ตารางที่ 4.12

ตารางโครงเรื่องแบบซับซ้อน “เรื่องเรียวเมง สีคุนะ”

ชื่อเรื่อง	เริ่มเรื่อง	พัฒนา	วิกฤติ	คลี่คลาย	
2. เรียวเมง สีคุนะ	แนะนำตัวละคร บอกอาชีพ สาเหตุ สถานที่	เกิดปัญหา พบของแปลก ได้ข้อมูลใหม่ มีคนตาย	เกิดเหตุประหลาด มีคนตาย ผีแสดงพลัง ผีปรากฏตัว	เฉลยความจริง ของเหตุการณ์ที่ เกิด ได้ข้อมูลใหม่	
	เริ่มเรื่องใหม่	พัฒนาใหม่	วิกฤติใหม่	คลี่คลายใหม่	ยุติเรื่องราว
	แนะนำ ตัวละคร	เกิดปัญหา เปิดตัวละคร ใหม่ (ตัวร้าย)	เกิดภัยพิบัติ มีคนตาย	ผีถูกผนึก (ในอดีต)	ตัวละครที่ เจอผีต้องตาย ทุกคน

การเริ่มเรื่อง - มีการเกริ่นถึงอาชีพของตัวละครที่เป็นตัวดำเนินเรื่อง ว่าเป็นคนทำงานเกี่ยวกับก่อสร้าง ชื่อ “โทชิ” แล้วก็มีรุ่นพี่โทรมาบอกว่ามีงานหุบให้ไปเจอกันที่ศาลเจ้าแห่งหนึ่งพร้อมหาคนมาเพิ่มอีก 2 คน เมื่อถึงศาลเจ้ารุ่นพี่ได้เรียกให้เข้าไปในซากของศาลเจ้าที่หุบไปครั้งหนึ่งแล้วเพื่อดูกล่องขนาดใหญ่ใบหนึ่งที่ข้างกล่องเขียนว่า “เรียวมง สีคุนะ”

การพัฒนาเหตุการณ์ - เมื่อถึงตอนเช้ารุ่นพี่โทรมาบอกว่ามีปัญหาที่ศาลเจ้า ปัญหานั้นคือ คนงานชาวจีนที่เราหาเพิ่ม 2 คนแอบไปเปิดกล่อง “เรียวมง สีคุนะ” หลังจากนั้นก็เสียชีวิตไปเมื่อโทชิเข้าไปดูในกล่องกับรุ่นพี่พบว่า เป็นซากศพ ที่มี 2 หน้า 4 แขน 2 ขา หลังจากนั้นก็มีพระอายุ 80 ปี เข้ามาโวยวายว่าเปิดกล่องนี้ได้ยังไง ทำอะไรลงไป และพระก็บอกว่าคนจีน 2 คนนั้นไม่รอดแน่ต่อด้วยให้คนที่เห็นของในกล่องนั้นทั้งหมดมานั่งรวมกันแล้วทำพิธีสวดมนต์ และพระก็บอกให้โทชิพาคนจีนไปโรงพยาบาลเนื่องจากเสียชีวิตไปแล้ว ตามด้วยพูดว่าคนจีน 2 คนนั้นไม่รู้ว่ารอดหรือเปล่า ส่วนโทชิกับรุ่นพี่มีชีวิตอยู่ได้ไม่นาน จากนั้นพระก็เอากล่องกลับไป ส่วนโทชิก็พาคนจีนไปโรงพยาบาล หลังจากกลับบ้านไปนอนโทชิก็ฝันว่า คนจีน 2 คนนั้นมาขอความช่วยเหลือ และก็มีสายโทรศัพท์เข้ามาจากโรงพยาบาลบอกว่าคนจีนคนหนึ่งเสียชีวิตแล้ว ส่วนอีกคนหายตัวไป เมื่อโทชิมาถึงพยาบาลก็ถามพยาบาลว่าเกิดอะไรขึ้น

สภาวะวิกฤติ - พยาบาลเล่าให้ฟังว่าคนจีน 2 คนนั้นกอดเรียกพยาบาลให้ไปหาที่ห้องผู้ป่วย เมื่อไปถึงมีคนจีนคนหนึ่งวิ่งตะโกนร้องโวยวายส่วนกับพยาบาลออกไป ส่วนอีกคนนั่งกอดเรียกพยาบาลซ้ำ ๆ และพูดว่า “คุณพยาบาลครับ ช่วยผมด้วยครับ” จากนั้นก็ปล่อยที่กอดแล้วหันหลังไปเปิดหน้าต่างแล้วกระโดดลงจากตึกตายคาที่ หลังจากที่เกิดเหตุการณ์สงบลงศพถูกจัดการเรียบร้อยพยาบาลก็กลับมาทำงานเหมือนเดิม จากนั้นพยาบาลก็ได้ยินเสียง “พี่ ช่วยผมด้วยพี่ ช่วยผมด้วย” เมื่อพยาบาลหันไป พบคนจีนในสภาพสะบักสะบอม และก็มีมือยื่นออกมาจากความมืดแล้วดึงตัวคนจีนคนนั้นเข้าไปในความมืด หลังจากคุยกับพยาบาลเสร็จโทชิก็กลับบ้าน แต่ระหว่างทางกลับบ้านเมื่อโทชิคิดว่าเรื่องทั้งหมดอาจเกิดขึ้นเพราะคำสาปที่อยู่ในกล่องใบนั้น เขาก็ประสบอุบัติเหตุตกคว่าจนขาหักจนต้องนอนโรงพยาบาล เมื่อเขาตื่นขึ้นมาเขาพบกับรุ่นพี่ที่ประสบอุบัติเหตุเหมือนกันเกิดจากการโดนปืนยิงตะปูยิงใส่เท้าหลายดอก ทำให้ทั้ง 2 คนรู้สึกเหมือนกันว่าทุกอย่างเป็นเหมือนที่พระรูปร่างนั้นพูด

ภาวะคลี่คลาย - เมื่อโทชิได้โทรไปที่ศาลเจ้าเพื่อถามข้อมูลเกี่ยวกับเรียวมง สีคุนะ และลูกชายของพระรูปร่างนั้นก็เล่าให้ฟัง

และเริ่มการเริ่มเรื่องใหม่ - ในหมู่บ้านอยู่หมู่บ้านหนึ่ง มีเด็กได้เกิดมาแต่เด็กมีลักษณะประหลาด มีหัว 2 หัว มีแขน 4 แขน มีขา 2 ข้าง แต่ว่าแม่ของเด็กคนนั้นก็ตัดสินใจที่จะเลี้ยงเด็กเอาไว้

พัฒนาเหตุการณ์ใหม่ - ในสมัยก่อนเมื่อมีเหตุการณ์ลักษณะนี้เกิดขึ้น คนก็จะมองว่าเป็นสิ่งที่อัปมงคล เป็นกาลกิณี แม่จึงตัดสินใจที่จะเอาลูกไปทิ้ง แต่ก่อนที่จะเอาไปทิ้งแม่ได้เจอกับผู้ชายคน

หนึ่งจากลัทธิประหลาดได้มาขอซื้อเด็กคนนั้น แม่จึงขายเด็กให้ผู้ชายคนนั้นไป ผู้ชายจากลัทธิจึงเอาเด็กคนนั้นไปทำคำสาป โดยการเอาไปขังไว้กับเด็กอีกหลายคนโดยที่ไม่ให้ข้าวไม่ให้น้ำเป็นเดือน แต่เด็กคนนั้นกลับรอดมาได้ เมื่อเด็กออกมาจากห้องนั้นด้วยความหวังที่จะมีชีวิต ผู้ชายจากลัทธิก็ได้ฆ่าเด็กคนนั้น เพราะลัทธิมีความเชื่อว่ามีเทพอยู่องค์ หนึ่งในสมัยก่อน ที่มีหน้าหลายหน้ามีแขนหลายแขน จึงเชื่อว่าเด็กคนนั้นคือเทพที่มากเกิดใหม่ แล้วถ้านำเทพที่เกิดใหม่มาทำเป็นคำสาป ลัทธินั้นจะมีอำนาจสามารถทำอะไรก็ได้

สภาวะวิกฤติใหม่ - หลังจากที่เด็กถูกนำมาทำเป็นคำสาปก็เกิดเหตุการณ์ภัยพิบัติมากมาย อย่างปีไทโชที่ 3 หรือปี ค.ศ. 1914 ภูเขาไฟซากุระจิมะระเบิด คนตาย 9,600 คน / ปีเดียวกันที่อาทิตะ แผ่นดินไหวตาย 94 คน / โรงงานระเบิด ตาย 687 คน / ปี ค.ศ. 1917 น้ำท่วมตาย 1,300 คน / โรงงานถ่านระเบิด ตาย 361 คน / ปี ค.ศ. 1922 รถตกราง ตาย 130 คน / ปี ค.ศ. 1923 แผ่นดินไหวที่ใหญ่ที่สุดในคันโต สูญหายและตาย 142,800 คน ทุกที่ที่เกิดเหตุคือสถานที่ที่ “เรียวมง สีคุนะ” อยู่ ณ เวลานั้น

ภาวะคลี่คลายใหม่ - หลังจากนั้นจึงมีการทำพิธีกับเรียวมง สีคุนะ โดยตามความเชื่อคือมีคนที่เคยปราบเรียวมง สีคุนะ (ที่เป็นเทพ) และมีลูกหลานที่สืบเชื้อสายกันมา มีการพบศพของคนที่สืบเชื้อสายมาและรัฐบาลได้ให้ฝังกระดูกของคนที่สืบเชื้อสายคนที่เคยปราบเรียวมง สีคุนะมาใส่ในกล่องของเรียวมง สีคุนะเพื่อเป็นการผนึกวิญญาณไว้

จบด้วยการยุติเรื่องราว - แล้วโทซึกิถามลูกของพระรูนันว่าทำไมถึงเล่าให้เขาฟัง ลูกของพระรูนันตอบว่าเพราะยังงั้นโทซึกิจะอยู่ได้อีกไม่นาน เป็นการสรุปจบว่าใครที่ได้เห็นหรือสัมผัสกับเรียวมง สีคุนะจะต้องตายทั้งหมดทุกคน

2.3 “เดินป่ากับรูนัน” ตอนที่ 130 เรื่องย่อ : “ชายคนหนึ่งไปเดินป่ากับรูนัน ที่พวกเขาไปเดินป่าคือภูเขาอดิตที่คนไปฆ่าตัวตาย ระหว่างที่พวกเขาเดินป่าก็มีสถานการณ์แปลก ๆ เกิดขึ้น พวกเขาจึงกางเต็นท์เพื่อพัก แต่แล้วก็มีคนเดินเข้ามาและพูดพึมพำว่า “ทำไมต้องเป็นแบบนี้ละ” พอส่องไฟไปดูก็พบกับชายสวมชุดสูทที่กำลังวิ่งเข้ามาและไฟก็ดับลง พอไฟติดพวกเขาก็เห็นเชือกแขวนอยู่ข้างบน และเทพเสียงที่เป็นเสียงของชายชุดสูท พวกเขาสาตไฟไปรอบ ๆ และพบกับคนที่ยืนอยู่ใต้ต้นไม้เต็มไปหมด หนึ่งในนั้น คือ หญิงตัวสูง แขนยาวเลยเข่าที่กำลังยื่นมือมา และแกว่งมือพร้อมกับร้องโวยวาย ทั้งสองจึงรีบวิ่งหนี รูนันหยิบกิ้งไม้มาตีผู้หญิงคนนั้นที่วิ่งตาม จนทั้งสองสามารถออกมาจากป่านี้ได้” เรื่องนี้เป็นเรื่องที่มีการเจอผีสองจังหวัด โครงเรื่องของเรื่องนี้จึงเป็นไปตามตารางดังนี้

### ตารางที่ 4.13

ตารางโครงเรื่องแบบซับซ้อน “เรื่องเดินป่ากับรุ่นพี่”

ชื่อเรื่อง	เริ่มเรื่อง	พัฒนา	วิกฤติ	
3. เดินป่า กับรุ่นพี่	แนะนำตัวละคร บอกสาเหตุ บอกจุดมุ่งหมาย	ได้รับข้อมูล เกิดเหตุการณ์ประหลาด	ผีปรากฏตัว ผีแสดงพลัง	
	<b>พัฒนาใหม่</b>	<b>วิกฤติใหม่</b>	<b>คลี่คลาย</b>	<b>ยุติเรื่องราว</b>
	เกิดเหตุการณ์ ประหลาด ได้รับข้อมูลใหม่	ผีปรากฏตัว ผีแสดงพลัง ผีจะทำร้าย ตัวเอกสู้กลับ	เฉลยความจริง ของเหตุการณ์ ที่เกิด	ตัวละครปลอดภัย จบด้วยความตลก

การเริ่มเรื่อง - ผู้ชายคนหนึ่งที่กำลังจะจบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยซึ่งเป็นพระเอกของเรื่อง เขามีเวลาว่างก่อนที่จะจบการศึกษา เขาจึงต้องการไปเที่ยวก่อนเข้าสู่ชีวิตการทำงาน จึงชวนรุ่นพี่ที่รู้จักกันในชมรมเคนโตสมัยเรียนมัธยมไปเดินเขา เมื่อได้สถานที่แล้วทั้งสองคนจึงออกเดินทาง

การพัฒนาเหตุการณ์ - ระหว่างทางพระเอกได้รู้จักรุ่นพี่ว่าภูเขาที่กำลังจะไปนั้น ไม่ใช่ภูเขาที่คนไปท่องเที่ยวแต่เป็นภูเขาที่คนไปเพื่อฆ่าตัวตาย แต่เมื่อทั้งสองคนไม่ได้มีความตั้งใจแบบนั้น จึงไม่คิดอะไรแล้วเดินทางต่อ เมื่อถึงที่ทั้งสองคนก็เริ่มเดินเขากัน ขณะที่เดินอยู่นั้นรุ่นพี่ก็วิ่งมาจากข้างหลังแล้วผลักเขาล้มลงกับพื้น เขาจึงเกิดความสงสัยว่าเกิดอะไรขึ้น รุ่นพี่ได้บอกกับเขาว่ารุ่นพี่เห็นเขาหัวเราะแล้ววิ่งตัดหน้ารุ่นพี่ไป รุ่นพี่จึงต้องมาหยุดเขาไว้ เมื่อทั้งสองคนรู้สึกว่ภูเขาแห่งนี้ผิดปกติจึงตัดสินใจว่าจะกลับกัน แต่ทั้งคู่เกิดหลงป่าบวกกับเวลาที่ใกล้ค่ำจึงตัดสินใจหาที่กางเต็นท์แล้วนอนรอให้ถึงเช้า ขณะนั้นทั้งสองคนก็พูดคุยเล่นกัน รุ่นพี่ก็บอกว่าจริงๆแล้วตนไม่ได้ชอบเคนโตเลย เมื่อไฟเริ่มมอดพระเอกจึงได้ไปหาฟืนมาเติม แต่ขณะที่กำลังหาอยู่กองไฟก็ได้ดับลง แล้วได้ยินเสียงคนเดินเข้ามาใกล้ พร้อมกับเสียงบ่นที่ว่า “ทำไมมันแบบนี้ละ” เมื่อรุ่นพี่หยิบไฟฉายขึ้นมาเปิดได้ ทั้งสองคนพบกับผู้ชายที่ใส่สูท

สภาวะวิกฤติ - ทันทีที่ชายคนนั้นหันมาเห็นทั้งสองคน เขาพูดเสียงดังว่าทำไมต้องเป็นแบบนี้ละ แล้ววิ่งปรีเข้ามาหาทั้งคู่

และพัฒนาเหตุการณ์ใหม่ - เมื่อมาถึงทั้งสองคนไฟฉายก็ดับลง เมื่อไฟฉายกลับมาติดพวกเขามองไปที่ต้นไม้ที่เขาสองคนนั่งอยู่ข้างใต้ ทั้งคู่พบกับเชือกที่มีการผูกเป็นบ่วงแขวนอยู่บนต้นไม้ ทั้งสองคนตัดสินใจว่าจะรีบลงจากภูเขาตอนนี้เลย แต่ทั้งคู่ก็ไปพบกับเครื่องบันทึกเสียง เมื่อรุ่นพี่หยิบขึ้นมาเครื่องบันทึกเสียงนั้นก็กลับเล่นด้วยตัวเอง ภายในนั้นเป็นข้อความบอกเล่าของคนที่กำลัง

จะฆ่าตัวตายซึ่งเสียงที่ได้ยินเป็นเสียงเดียวกับผู้ชายใส่สูทที่วิ่งเข้าใส่ทั้งคู่ก่อนหน้านี้ แต่ช่วงท้ายของเทปนั้นแปลกออกไป เนื่องจากผู้ชายคนนั้นพูดว่า “อย่าเข้ามา ทำให้ผมถึงมองผมเยาะแบบนั้น ผมไม่อยากจะตายแล้ว” แล้วก็มีเสียงผู้หญิงแทรกเข้ามาในเทปว่า “(หัวเราะ) มาด้วยกัน มาอยู่ด้วยกัน” จากนั้นก็มีเสียงร้องกรี๊ดแล้วเทปก็จบ ทั้งคู่หวาดกลัวมากจนรุ่นพี่โยนเครื่องบันทึกเสียงนั้นทิ้ง แต่เสียงของเครื่องบันทึกเสียงกลับดังขึ้นกว่าเดิม

สภาวะวิกฤติใหม่ - ทั้งคู่จึงหันไปที่จุดตก พวกเขาพบกับผู้หญิงคนหนึ่งที่สูงประมาณ 180 ซม. และมีแขนที่ยาวเลยหัวเข่าลงมา ในขณะที่ทั้งสองคนก้าวขาไม่ออกนั้น ผู้หญิงคนนั้นยื่นมือออกมาข้างหน้าแล้วแกว่งแขน ตามด้วยร้องกรี๊ด และพยายามจะเอามือเข้าไปใกล้ทั้งสองคน พระเอกที่กำลังหวาดกลัวจึงหันหน้าหนีแล้วพยายามป้องกันมือของผู้หญิง ทันใดนั้นเขาได้ยินเสียง “แป๊ะ!” เขาหันไปเห็นรุ่นพี่ใช้วิชาเคนโดที่เรียนมาใช้หยิบกิ้งไม้ตีแขนผี หลังจากปิดมือผีได้ทั้งสองคนก็รีบวิ่งหนีลงจากเขา ขณะวิ่งเขาได้ยินเสียงคนวิ่งตามและเสียงหัวเราะของผู้หญิงตามมาตลอด

ภาวะคลี่คลาย - หลังจากกลับมาได้อย่างปลอดภัยทั้งสองคนก็ได้มาคุยกัน ตัวรุ่นพี่บอกว่าผู้ชายใส่สูทในตอนแรกเขาน่าจะมาเพื่อช่วย เนื่องจากในเทปที่เขาไม่ได้ต้องการฆ่าตัวตายแล้ว แต่น่าจะเป็นผู้หญิงคนนั้นมากกว่าที่ทำให้คนฆ่าตัวตาย

จบด้วยการยุติเรื่องราว - รุ่นพี่พูดว่า “เนี่ยแหละ เคนโดทั้งชีวิตกูนะ เพื่อวันนี้โดยเฉพาะ”

จากการอธิบายโครงเรื่องทั้งหมดสองแบบสามารถสรุปโครงเรื่องออกมาเป็นดังตารางต่อไปนี้

#### ตารางที่ 4.14

ตารางสรุปโครงเรื่องเชิงปริมาณของภาพตัวแทนผีร้าย

เรื่อง (ตอนที่)	โครงเรื่องเส้นตรง	โครงเรื่องซับซ้อน
1. รำซิ่ง (84)	√	-
2. ปีสางเซงโกคุ (94)	-	√
3. หัวว้าว (107)	√	-
4. เรียวเมง สีคุนะ (125)	-	√
5. เขียนเรื่องจนได้เรื่อง (126)	√	-
6. เดินป่ากับรุ่นพี่ (130)	-	√
7. 8ท ลพบุรี (161)	√	-
8. เรื่องผีฟ้าโรห์ เรื่องย่อยที่ 2 (175)	√	-

จากตารางแสดงให้เห็นถึงโครงเรื่องทั้ง 2 แบบ 1. โครงเรื่องแบบเส้นตรง เรื่องดำเนินไปข้างหน้าทิศทางเดียว ผู้ชมสามารถคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ ส่งผลให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องเล่าได้ง่ายไม่จำเป็นต้องใช้สมาธิสูงในการฟัง ปรากฏออกมาจำนวนทั้งหมด 5 เรื่อง และ 2. โครงเรื่องแบบซับซ้อน เป็นโครงเรื่องที่มีเหตุการณ์ต่อเนื่อง รวมถึงมีหลายเส้นเรื่อง ทำให้น่าติดตามและตื่นเต้น ปรากฏออกมาทั้งหมดจำนวน 3 เรื่อง

สาเหตุที่ปริมาณโครงเรื่องแบบเส้นตรงมีมากกว่าโครงเรื่องแบบซับซ้อนนั้น อาจเป็นเพราะรายการคืนพุทธมุตผ้าห่มเป็นรายการเล่าเรื่องผี วิธีการสื่อสารจึงเป็นการใช้เสียงพูด จึงต้องเล่าออกมาให้ผู้ชมเข้าใจง่ายและสามารถทำอย่างอื่นไปด้วยได้ขณะที่ฟังรายการ แต่ถ้าหากมีโครงเรื่องเส้นตรงเพียงแบบเดียวผู้ชมอาจรู้สึกเบื่อ จึงต้องเติมเรื่องเล่าที่มีโครงเรื่องแบบซับซ้อนเข้ามาเพื่อดึงดูดผู้ชมด้วยความน่าติดตามและความตื่นเต้น

จากข้อมูลทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ภาพตัวแทนผีร้ายในแต่ละประเด็น สามารถสรุปออกมาเป็นตารางสรุปภาพรวมของภาพตัวแทนผีร้ายได้ ดังนี้

#### ตารางที่ 4.15

##### ตารางสรุปภาพรวมของภาพตัวแทนผีร้าย

ลักษณะผี	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นผีเพศหญิง</li> <li>- มีรูปลักษณ์เป็นมนุษย์ แต่จะมีความสยดสยองผิดไปจากมนุษย์ปกติ</li> <li>- เป็นผีต่างชาติ จากประเทศญี่ปุ่น</li> </ul>
เวลาและสถานที่	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรากฏตัวเวลากลางคืน</li> <li>- ในสถานที่ที่มีแสงไฟ และมีคนพลุกพล่าน</li> </ul>
พฤติกรรม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีอาการปฏิกิริยาที่ผิดแปลกไปจากมนุษย์ปกติ รวมถึงข่มขู่ และทำร้ายมนุษย์ด้วยวิธีทางกายภาพและการใช้พลังของผี</li> </ul>
ปฏิกิริยาของคน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปฏิกิริยาปกติ ตกใจหวาดกลัว วิ่งหนีเอาตัวรอด ถูกฆ่าตาย</li> <li>- ปฏิกิริยาใหม่ สั่งผี สู้ผี ถ่ายรูปผี นอนต่อ</li> </ul>
จุดประสงค์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มาเอาชีวิต</li> </ul>
เหตุผลที่ยังเป็นผี	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ติดที่ (ตายที่ไหนต้องอยู่ที่นั่น ไปที่อื่นไม่ได้)</li> </ul>
มุมมองและแหล่งที่มา	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มุมมองแบบสัพพัญญู</li> <li>- เรื่องจริงจากคนที่เจอผีมากับตัว</li> </ul>
โครงเรื่อง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- โครงเรื่องแบบเส้นตรง</li> <li>- โครงเรื่องแบบซับซ้อน</li> </ul>

จากตารางสรุปได้ว่าภาพตัวแทนผีร้ายนั้น มีลักษณะเป็นผีผู้หญิง รูปลักษณะเหมือนมนุษย์ เป็นผีต่างชาติ แต่จะมีความผิดปกติไปจากมนุษย์ มักปรากฏตัวเวลากลางคืน ในสถานที่มืดแสงไปและผู้คนพลุกพล่าน มีพฤติกรรมผิดแปลกไปจากมนุษย์ มีการข่มขู่ รวมถึงทำร้ายมนุษย์ คนที่เจอผีจะตกใจหวาดกลัว วิ่งหนี หรือไม่ก็ถูกฆ่าตาย แต่บางคนต่อต้านผีได้ด้วยการ สั่งผี สู้กับผี หรือเลือกที่จะไม่สนใจผี โดยมีจุดประสงค์ในการเอาชีวิตรอดมนุษย์ ส่วนสาเหตุที่ผียังต้องเป็นผีเพราะ ติดที่ ไม่สามารถไปจากที่ตายของตัวเองได้ เรื่องเล่าภาพตัวแทนผีร้ายถูกเล่าด้วยมุมมองแบบสัพพัญญู และมีที่มาจากเรื่องจริงที่คนไปเจอผีมากับตัว และมีโครงเรื่องทั้ง 2 แบบ คือ 1.โครงเรื่องแบบเส้นตรง 2. โครงเรื่องแบบซับซ้อน

**4.2.2 ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ** – คือผีที่ปรากฏตัวออกมาเพื่อทำกิจวัตรของตัวเองตามเดิม แบบเดียวกับในตอนที่ยังมีชีวิต หรือเป็นผีที่ปรากฏตัวออกมาแต่มนุษย์ไม่รู้ว่าคือผี ซึ่งจากการศึกษาเรื่องผีในรายการคืนพวงมุดผ้าห่มทั้งหมดจำนวน 12 เรื่อง เป็นเรื่องเล่าผีกลาง ๆ 4 เรื่อง พบว่ามีภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ปรากฏตัวออกมาทั้งหมด 5 คน ซึ่งมีรายละเอียดดังตารางต่อไปนี้

#### ตารางที่ 4.16

ตารางเรื่องเล่าที่ปรากฏภาพตัวแทนผีกลาง ๆ

เรื่องที่ผีปรากฏ	จำนวนของผีที่ปรากฏ (คน)
1. ตอนที่ 126 เรื่อง “เขียนเรื่องจนได้เรื่อง”	1
2. ตอนที่ 133 เรื่อง “ดาตฟ้ามหาลัย”	1
3. ตอนที่ 135 เรื่อง “ลุ่มสลาย”	1
4. ตอนที่ 175 เรื่อง “เรื่องผีที่ฟาโรห์ (เรื่องย่อยที่ 1 และ 3)”	2
<b>รวม</b>	<b>5</b>

โดยผีแต่ละตนนั้นมีรายละเอียดวิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันไป ผู้วิจัยจึงได้ทำการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของรายการคืนพวงมุดผ้าห่มตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ละเอียดประกอบด้วยลักษณะของผี เวลาและสถานที่ปรากฏตัวของผี พฤติกรรมของผี ปฏิกริยาของคนที่มีต่อผี จุดประสงค์ในการปรากฏตัวของผี เหตุผลที่ยังคงเป็นผี มุมมองและแหล่งที่มาของเรื่อง และโครงเรื่อง ตามลำดับ และได้ผลลัพธ์ออกมาตามรายละเอียดดังนี้

### 1. ลักษณะของผี

ผีตนที่ 1 เรื่อง “เขียนเรื่องจนได้เรื่อง” ลักษณะของผีที่ปรากฏในเรื่องนั้นมีการระบุเพศของผี คือ เป็นผีเพศชาย แต่ในเรื่องเล่าไม่ได้มีการระบุอายุของผี มีการแต่งกายด้วยการสวมชุดแบบคนชงกาแฟ เสื้อเชิ้ตและผ้ากันเปื้อน และมีการระบุภายในเรื่องว่าผีตนนี้เป็นเจ้าของร้านกาแฟ

ผีตนที่ 2 เรื่อง “คาดฟ้ามหาลัย” ลักษณะของผีที่ปรากฏในเรื่องนั้นเป็นแขนของมนุษย์สองข้างที่เรียวยาวและมีสีขาวซีด แต่ในเรื่องเล่าไม่ได้มีการระบุเพศของผี ไม่มีการระบุอายุของผี และไม่มีการระบุอาชีพของผีเช่นกัน

ผีตนที่ 3 เรื่อง “ลุ่มสลาย” ลักษณะของผีที่ปรากฏในเรื่องนั้นมีการระบุเพศของผี คือ เป็นผีเพศหญิง ไม่มีการระบุอายุของผี รวมถึงลักษณะของผีเช่นกันที่ไม่ถูกระบุไว้ในเรื่อง แต่ในเรื่องมีการให้ข้อมูลว่าผีตัวนี้ประกอบอาชีพเป็นแม่บ้าน

ผีตนที่ 4 และ 5 เรื่อง “เรื่องผีฟ้าโรห์” ผีทั้งสองตนที่ปรากฏในเรื่องนั้นมีการระบุเพศของผีว่าเป็นผีเพศหญิงทั้งสองตน และมีลักษณะเป็นหญิงชราทั้งคู่เช่นเดียวกัน แต่ไม่ได้มีการระบุอายุของผีที่ชัดเจน รวมถึงไม่มีการระบุอาชีพของผีเช่นกัน

ทั้งนี้สามารถสรุปลักษณะของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ได้ดังตารางนี้

#### ตารางที่ 4.17

ตารางสรุปลักษณะของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ

ผีตนที่	เพศ	อายุ (ปี)	รูปลักษณ์	อาชีพ	ชาติ
1	ชาย	-	เป็นคนใส่เสื้อเชิ้ต และใส่ผ้ากันเปื้อน	เจ้าของร้านกาแฟ	ญี่ปุ่น
2	-	-	แขนมนุษย์สองข้างเรียวยาวสีขาวซีด	-	ไทย
3	หญิง	-	-	แม่บ้าน	ญี่ปุ่น
4	หญิง	-	หญิงชรา	-	ไทย
5	หญิง	-	หญิงชรา	-	ไทย

จากตารางสรุปได้ว่าผีในภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ส่วนใหญ่เป็นผีผู้หญิง ไม่มีการระบุอายุของผี รูปลักษณ์ของผีส่วนใหญ่เป็นมนุษย์ปกติทุกประการ อีกทั้งยังมีการระบุอาชีพของผีไว้สองอาชีพ คือ เจ้าของร้านกาแฟ และแม่บ้าน เป็นผีสัญชาติไทย 3 เรื่อง และเป็นผีสัญชาติญี่ปุ่น 2 เรื่อง จากทั้งหมด 5 เรื่อง อาจตีความได้ว่าผีไทยยังเป็นของคู่ขวัญคนไทยอยู่ แต่ด้วยรุ่นเองก็เริ่มสนใจผีต่างชาติด้วยเช่นกัน

## 2. เวลาและสถานที่ปรากฏตัว

ผีตนที่ 1 เรื่อง “เขียนเรื่องจนได้เรื่อง” ผีที่ปรากฏตัวในเรื่องนั้นมีการปรากฏตัวออกมาในเวลากลางวันเพียงเท่านั้น โดยสถานที่ที่ผีปรากฏตัวออกมา คือ ภายในร้านกาแฟที่ถูกไฟไหม้ไปแล้วเหลือแต่ซากที่ผีตนนี้เป็นเจ้าของ

ผีตนที่ 2 เรื่อง “คาดฟ้ามหาลัย” ผีที่ปรากฏตัวในเรื่องนั้นมีการปรากฏตัวออกมาในเวลากลางวัน โดยสถานที่ที่ผีปรากฏตัวออกมา คือ บริเวณกันสาดบนคาดฟ้าของตึกเรียนในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในประเทศไทย

ผีตนที่ 3 เรื่อง “ลุ่มสลาย” ผีที่ปรากฏตัวในเรื่องนั้นไม่ได้มีการปรากฏตัวออกมาอย่างชัดเจน ปรากฏเพียงแค่เสียงของคนที่ยังมีชีวิตไปแล้วส่งเสียงออกมาในเวลากลางวัน โดยสถานที่ที่ผีส่งเสียงออกมา คือ ในห้องครัวของคอนโดแห่งหนึ่งในประเทศญี่ปุ่น

ผีตนที่ 4 และ 5 เรื่อง “เรื่องผีฟ้าโรห์” โดยผีตนที่ 4 นั้นมีการปรากฏตัวออกมาในเวลากลางวัน โดยสถานที่ที่ผีตัวนี้ปรากฏตัวออกมา คือ ร้านอาหารที่ผีตนนี้เป็นเจ้าของตอนที่ยังมีชีวิต รวมถึงปรากฏตัวที่บ้านของตัวเองด้วยเช่นกัน และผีตนที่ 5 มีการปรากฏตัวออกมาในเวลากลางคืน โดยสถานที่ที่ผีตัวนี้ปรากฏตัวออกมา คือ บ้านที่ผีตนนี้อาศัยอยู่ตอนที่ยังมีชีวิต รวมถึงไปปรากฏตัวที่โรงพยาบาลอีกด้วย

ทั้งนี้สามารถสรุปเวลาและสถานที่ปรากฏตัวของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ได้ดังตารางนี้

### ตารางที่ 4.18

ตารางสรุปเวลาและสถานที่ในการปรากฏตัวของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ

ผีตนที่	เวลา	สถานที่
1	กลางวัน	ร้านกาแฟของตัวเอง
2	กลางวัน	ในมหาวิทยาลัย
3	กลางวัน	ในคอนโด
4	กลางวัน	ร้านอาหารของตัวเอง
5	กลางคืน	บ้านตัวเอง / โรงพยาบาล

จากตารางสรุปได้ว่าผีในภาพตัวแทนผีกลาง ๆ มีปรากฏตัวเวลากลางวันเป็นส่วนใหญ่ ในสถานที่ที่ผีตัวนั้น ๆ ค้นเคย หรือเป็นที่ที่ผีไปเป็นประจำตอนที่ยังมีชีวิตอยู่

### 3. พฤติกรรมของผี

ผีตนที่ 1 เรื่อง “เขียนเรื่องจนได้เรื่อง” โดยผีตนนี้จะมีพฤติกรรมแบบเดียวกับตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ เนื่องจากผีตนนี้ตอนที่ยังมีชีวิตนั้นเป็นเจ้าของร้านกาแฟ หลังจากตายไปแล้วจึงยังคงมาเปิดร้านกาแฟของตัวเองอยู่ มีการเซ็ดทำความสะอาดแก้วกาแฟ รวมถึงชายาและกาแฟ อีกทั้งยังมีการพูดคุยกับลูกค้า (ตัวละครในเรื่อง) อีกด้วย

ผีตนที่ 2 เรื่อง “คาดฟ้ามหาลัย” ผีตนนี้มีพฤติกรรมในการแฝงตัวมากับคน จนคนในบริเวณนั้นไม่สามารถรับรู้ได้ว่ามีผีอยู่ โดยผีตนนี้ทำการโบกแขนไปมาด้วยความแรงที่มากกว่าปกติ และความพริ้วไหวของแขนราวกับว่าแขนสองข้างนี้ไม่มีกระดูก

ผีตนที่ 3 เรื่อง “ลุ่มสลาย” ผีตนนี้ไม่ได้มีพฤติกรรมที่เป็นรูปธรรม เนื่องจากในเรื่องเล่าผีตนนี้ไม่ได้ปรากฏตัวออกมาอย่างชัดเจน สิ่งเดียวที่ผีตนนี้ทำคือการส่งเรียกสามีของตัวเองว่า โดยผีตนนี้พูดออกมาว่า “พ่อทำไมที่บ้านไม่มีโซยุเลย”

ผีตนที่ 4 และ 5 เรื่อง “เรื่องผีพี่ฟาโรห์” โดยผีตนที่ 4 นั้นมีพฤติกรรมแบบเดียวกับตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ ผีตนนี้ตอนที่ยังมีชีวิตได้ทำธุรกิจร้านอาหาร เมื่อตายไปแล้วก็ยังคงมาดูแลร้านอาหารของตน ด้วยการทำความสะอาดภาชนะต่าง ๆ รวมถึงมีการเดินไปมาบริเวณทางเดินที่บ้านของตนและโทรศัพท์หาลูกสาวของตัวเองอีกด้วย ส่วนผีตนที่ 5 นั้นมีพฤติกรรมแบบสังเกตการณ์ เป็นการยืนดูเพื่อนของหลานตัวเองขณะที่เมาในห้องน้ำที่บ้าน และยังตามไปยืนดูเพื่อนของหลานที่โรงพยาบาลที่เพื่อนของหลานถูกส่งไปอีกด้วย

ทั้งนี้สามารถสรุปพฤติกรรมของภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ ได้ดังตารางนี้

#### ตารางที่ 4.19

ตารางสรุปพฤติกรรมของภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ

ผืนที่	พฤติกรรม
1	เปิดร้านกาแฟ / ค่อยกับลูกค้า / ทำความสะอาดแก้ว (มีพฤติกรรมแบบเดียวกับตอนที่ยังมีชีวิตอยู่)
2	โบกสะบัดแขนทั้งสองข้างอย่างรุนแรง รวากับว่าแขนไม่มีกระดูก
3	พูดออกมาว่า “พ่อทำไมที่บ้านไม่มีโซยุเลย” (มีพฤติกรรมแบบเดียวกับตอนที่ยังมีชีวิตอยู่)
4	ทำความสะอาดจานชามในร้านอาหารของตัวเอง (มีพฤติกรรมแบบเดียวกับตอนที่ยังมีชีวิตอยู่)
5	คอยยืนดูเพื่อนของหลานขณะเมา / ยืนดูเพื่อนของหลานที่โรงพยาบาล (มีพฤติกรรมแบบเดียวกับตอนที่ยังมีชีวิตอยู่)

จากตารางสรุปได้ว่าผืนแบบภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ มีพฤติกรรมแบบเดียวกับตอนที่ยังมีชีวิตอยู่เป็นส่วนใหญ่ ตอนยังมีชีวิตทำอะไรเป็นประจำเมื่อตายไปแล้วก็ยังคงทำสิ่งนั้นอยู่

#### 4. ปฏิกริยาของคนที่มีต่อผืน

จากการศึกษาผืนที่มีภาพเป็นภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ ผู้วิจัยพบลักษณะของปฏิกริยาของคนที่มีต่อผืน 2 แบบ ได้แก่ 1. ปฏิกริยาแบบร้าย คือ ปฏิกริยาที่เกิดจากความหวาดกลัวหรือเป็นปฏิกริยาที่จะส่งผลร้ายต่อตัวละคร เช่น ในตอนที่ 135 เรื่อง “ลุ่มสลาย” ที่ตัวละครเกิดอาการช็อกตอบรับเสียงเรียกของผืน แล้วกระโดดกระเบียงฆ่าตัวตาย และในตอนที่ 175 “เรื่องผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อยที่ 3)” ตัวละครรู้หลังจากที่รู้ตัวว่าเจอผืนจากนั้นจึงสลบไป 2. ปฏิกริยาแบบปกติ คือ ปฏิกริยาที่คนเจอผืนไม่รู้ว่าสิ่งที่เป็นคือผีหรือไม่รู้ตัวเลยว่ามีผีอยู่ใกล้ ๆ เช่น ในตอนที่ 126 เรื่อง “เขียนเรื่องจนได้เรื่อง” ที่ตัวละครพูดคุยกับผืนเจ้าของร้านกาแฟแบบปกติเกี่ยวกับเรื่องลูกค้าคนในร้าน เนื่องจากขณะนั้นตัวละครยังไม่ทราบว่าเจ้าของร้านได้เสียชีวิตไปแล้ว หรือในตอนที่ 175 เรื่อง “เรื่องผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อยที่ 1)” ตัวละครที่เจอผืนในร้านอาหารนั้นยังใช้ชีวิตตามกิจวัตรปกติเมื่อเจอผืน เนื่องจากยังไม่ทราบว่าเจ้าของร้านเสียชีวิตไปแล้ว และในตอนที่ 133 เรื่อง “ดาตฟ้ามหาลัย” ที่ตัวละครในเรื่องทำกิจกรรมของตัวเองตามปกติ โดยไม่เห็นหรือรู้สึกถึงผีที่อยู่บริเวณนั้นเลยแม้แต่น้อย แต่มารู้ในภายหลังในระหว่างการตัดต่อวิดีโอว่ามีผีปรากฏออกมาในวิดีโอที่ถ่ายทำกันไว้

ทั้งนี้สามารถสรุปปฏิกิริยาของคนที่มีต่อผีของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ได้ดังตารางนี้

#### ตารางที่ 4.20

ตารางสรุปปฏิกิริยาของคนที่มีต่อผีของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ

ผีตนที่	ปฏิกิริยาร้าย	ปฏิกิริยาปกติ
1	-	พูดคุยกับผี
2	-	-
3	ช็อก / ชั่วตัวตาย	-
4	-	-
5	ร้องกรี๊ด / หวาดกลัวจนสลบ	

จากตารางสรุปได้ว่าปฏิกิริยาของคนที่มีต่อผีในภาพตัวแทนผีกลาง ๆ นั้นยังมีความคล้ายคลึงกับสื่อเดิม กล่าวคือ หากมนุษย์เจอผีและรับรู้ว่าเป็นผี มนุษย์ยังคงตกใจหวาดกลัว หรือได้รับผลร้ายจากการเจอผีเสมอ แต่ในทางกลับกัน หากมนุษย์เจอผีแต่ไม่รู้ว่านี่คือผี มนุษย์กลับใช้ชีวิตได้ตามปกติไม่เกิดผลกระทบอะไรตามมา ไม่ว่าจะเป็นผลดีหรือร้ายก็ตาม

#### 5. จุดประสงค์ในการปรากฏตัว

จากการศึกษาผีที่มีภาพเป็นภาพตัวแทนผีกลาง ๆ พบว่าผีบางตนนั้นมีจุดประสงค์ที่ปรากฏตัวออกมาที่คล้ายคลึงกัน โดยผีเจ้าของร้านกาแฟที่ปรากฏตัวออกมาในเรื่อง “เขียนเรื่องจนได้เรื่อง” ผีภรรยาที่ปรากฏตัวออกมาในเรื่อง “ลุ่มสลวย” และผีที่เป็นเจ้าของร้านอาหารที่ปรากฏตัวออกมาในเรื่อง “เรื่องผีฟิฟารุห์” นั้นมีจุดประสงค์ในการปรากฏตัวแบบเดียวกัน คือ มาเพื่อพูดคุยกับมนุษย์และทำกิจวัตรของตัวเองแบบเดียวกับตอนที่ยังมีชีวิต อย่างการเปิดร้านกาแฟ หาวัตถุดิบในการทำอาหาร หรือทำความสะอาดภาชนะในร้านอาหารของตัวเอง เป็นต้น ส่วนผีที่ปรากฏตัวออกมาในตอนที่ 133 เรื่อง “ดาตฟ้ามหาลัย” นั้นปรากฏตัวออกมาเพื่อหลอกหลอนคนที่เจอ โดยไม่มีการพูดคุยหรือทำกิจวัตรเดิม ๆ และผีที่ปรากฏตัวออกมาในตอนที่ 175 เรื่อง “เรื่องผีฟิฟารุห์ (เรื่องย่อยที่ 3)” ปรากฏตัวออกมาเพื่อตักเตือนเพื่อนของหลานตัวเองในเรื่องของการดื่มสุรา

ทั้งนี้สามารถสรุปจุดประสงค์ในการปรากฏตัวของภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ ได้ดังตารางนี้

#### ตารางที่ 4.21

ตารางสรุปจุดประสงค์ในการปรากฏตัวของภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ

ผืนที่	จุดประสงค์ในการปรากฏตัว
1	มาทำกิจวัตรเดิม ๆ
2	มาหลอก
3	มาทำกิจวัตรเดิม ๆ
4	มาทำกิจวัตรเดิม ๆ
5	มาทำกิจวัตรเดิม ๆ

จากตารางสรุปได้ว่าจุดประสงค์ในการปรากฏตัวของผืนในภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ ส่วนใหญ่เป็นการปรากฏตัวออกมาเพื่อกิจวัตรเดิมของตัวเองแบบเดียวกับตอนที่ยังมีชีวิตเพียงเท่านั้น

#### 6. เหตุผลที่ยังคงเป็นผืน

จากการศึกษาเรื่องผืนที่มีภาพเป็นภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ ปรากฏออกมาพบว่ามีเพียง 2 เรื่องเท่านั้นที่มีการระบุถึงเหตุผลที่ผืนในเรื่องยังคงเป็นผืนอยู่ โดยทั้ง 2 เรื่อง ประกอบด้วย เรื่อง “เขียนเรื่องจนได้เรื่อง” จากตอนที่ 126 และเรื่อง “เรื่องผีที่ฟาโรห์” จากตอนที่ 175 ทั้ง 2 เรื่องมีเหตุผลที่ผืนยังคงเป็นผืนเหมือนกัน ซึ่งสามารถระบุเหตุผลได้จากพฤติกรรมของผืน ผืนในเรื่องนั้นจะมีพฤติกรรมแบบเดิมกับตอนที่ยังมีชีวิต จึงเป็นสาเหตุที่ว่าผืนยังคงติดอยู่กับที่เดิม ๆ ของตัวเองไม่สามารถไปไหนได้

ทั้งนี้สามารถสรุปเหตุผลที่ยังคงเป็นผืนของภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ ได้ดังตารางนี้

#### ตารางที่ 4.22

ตารางสรุปเหตุผลที่ยังคงเป็นผืนของภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ

ผืนที่	เหตุผลที่ยังคงเป็นผืน
1	ติดที่ (ก่อนตายเคยทำอะไร เมื่อตายไปแล้วก็ยังทำอยู่)
2	-
3	-
4	ติดที่ (ก่อนตายเคยทำอะไร เมื่อตายไปแล้วก็ยังทำอยู่)
5	ติดที่ (ก่อนตายเคยทำอะไร เมื่อตายไปแล้วก็ยังทำอยู่)

จากตารางสรุปได้ว่าเหตุผลที่ผีในภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ยังคงเป็นผีอยู่เพราะ ดิดที่ เช่นเดียวกับในภาพตัวแทนผีร้าย แต่แตกต่างกันตรงที่ผีในภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ไม่ได้ติดอยู่ในที่ที่ตัวเองตาย เพียงแต่อยู่ไปในที่ประจำของตัวเองเพื่อทำกิจวัตรเดิม ๆ เท่านั้น

#### 7. มุมมองและแหล่งที่มาของเรื่อง

จากการศึกษารายการตอนที่มีภาพเป็นภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ปรากฏออกมาทั้งหมด 4 ตอน ผู้วิจัยพบว่ามี 3 ตอนด้วยกันที่มีการเล่าเรื่องผ่านมุมมองแบบสัพพัญญู สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจและรับรู้ถึงความคิดของตัวละครที่อยู่ในเรื่องได้ ซึ่งประกอบด้วยตอนที่ 126 เรื่อง “เขียนเรื่องจนได้เรื่อง” ตอนที่ 133 เรื่อง “ดาตฟ้ามหาลัย” และตอนที่ 135 เรื่อง “ลุ่มสลาย” เพราะแหล่งที่มาของเรื่องเล่า ผู้เล่าไม่ได้เจอมาเองกับตัว แต่เป็นการนำเรื่องเล่ามาจากกระทู้ในเว็บบอร์ด หรือเป็นเรื่องราวของรุ่นพี่ที่เล่าต่อกันมา เป็นต้น ในส่วนของตอนที่ 175 เรื่อง “เรื่องผีฟ้าโรห์” จะเป็นการเล่าผ่านมุมมองบุคคลที่หนึ่ง อันเนื่องมาจากแหล่งที่มาของเรื่องเล่าที่แฮกรับเชิญที่เป็นคนเล่าเรื่องนี้เจอมาเองกับตัว

#### ตารางที่ 4.23

ตารางสรุปมุมมองและแหล่งที่มาของเรื่องเล่าของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ

เรื่อง (ตอนที่)	มุมมอง	แหล่งที่มา
เขียนเรื่องจนได้เรื่อง (126)	สัพพัญญู	-
ดาตฟ้ามหาลัย (133)	สัพพัญญู	เรื่องจริงของคนใกล้ตัวพิธีกร
ลุ่มสลาย (135)	สัพพัญญู	กระทู้ในเว็บบอร์ดเว็บของญี่ปุ่น
เรื่องผีฟ้าโรห์ เรื่องย่อยที่ 1 (175)	บุคคลที่หนึ่ง	เป็นเรื่องจริงของแฮกรับเชิญ
เรื่องผีฟ้าโรห์ เรื่องย่อยที่ 3 (175)	บุคคลที่หนึ่ง	เป็นเรื่องจริงของแฮกรับเชิญ

จากตารางสรุปได้ว่ามุมมองเรื่องผีที่ถูกเล่าในภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ส่วนใหญ่เป็นมุมมองแบบสัพพัญญู เนื่องจากเป็นเรื่องที่พิธีกรหาข้อมูลเตรียมมาเพื่อเล่า ไม่ได้ถูกเล่าผ่านคนที่เจอผีโดยตรง ส่วนแหล่งที่มาของเรื่องเล่า นั้น ส่วนใหญ่เป็นเรื่องจริงจากคนที่เจอผีเองกับตัว

#### 8. โครงเรื่อง

จากการศึกษาเรื่องผีที่มีภาพเป็นภาพตัวแทนผีร้ายทั้งหมด 4 เรื่อง ผู้วิจัยได้ทำการจำแนกลักษณะของโครงเรื่องภายในรายการออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่

1. **โครงเรื่องแบบเรียงเป็นเส้นตรง** กล่าวคือ เป็นโครงเรื่องดั้งเดิมของ กุสตาฟ เฟรย์แท็ก (1988) ประกอบด้วย การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ สภาวะวิกฤติ ภาวะคลี่คลาย และการยุติเรื่องราว ตามลำดับ โดยผู้วิจัยได้ทำการทำตารางสรุปโครงเรื่องและอธิบายตารางดังนี้

#### ตารางที่ 4.24

ตารางสรุปโครงเรื่องแบบเรียงเป็นเส้นตรงของภาพตัวแทนฝึกกลาง ๆ

ชื่อเรื่อง	เริ่มเรื่อง	พัฒนา	วิกฤติ	คลี่คลาย	ยุติเรื่องราว
1. เขียนเรื่องจนได้เรื่อง	แนะนำตัวละครสาเหตุ	ตัวละครพบสถานที่ใหม่ได้ข้อมูลใหม่มีเรื่องแปลกเกิดปัญหา	ทวิคุณ ความแปลก ผีแสดงพลัง ผีปรากฏตัว ผีข่มขู่คน	ผีหยุดการกระทำ	ตัวละครสำนึกผิด ผียังคงอยู่ต่อไป
2. ดาดฟ้ามหาลัย	บอกสถานที่เล่าถึงธรรมเนียม	ตัวละครดำเนินชีวิตอย่างราบรื่น	ผีปรากฏตัวออกมาในวิดีโอ	ยืนยันว่าเป็นผีแน่นอน	N/A
3. เรื่องผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อยที่ 1)	แนะนำพื้นเพของตัวละครบอกช่วงวัย	เกิดเหตุการณ์ประหลาด	ผีปรากฏตัว ผีแสดงพลัง	N/A	N/A

1.1 “เขียนเรื่องจนได้เรื่อง” ตอนที่ 126 ลำดับแรกจะเป็นการอธิบายเรื่องย่อ ลำดับถัดมาจะเป็นการนำเสนอโครงเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

เรื่องย่อ : “เป็นเรื่องของชายคนหนึ่งทำงานในบริษัทเกม เขาเห็นผู้หญิงผมยาวชุดสีขาวยิ่งเดินตามเธอไปจนถึงที่คาเฟ่แห่งหนึ่ง เขาได้นำเธอมาเขียนเป็นตัวละครในเกม ต่อมาเขาได้กลับไปไปที่คาเฟ่และทราบจากเจ้าของร้านว่าเธอได้เสียชีวิตไปนานแล้ว หลังจากนั้นเขาไปที่ร้านอีกรอบแต่ร้านกลับไม่ใช่ร้านคาเฟ่เหมือนเดิม เขาพบสาวชุดสีดำผมสั้น ผู้หญิงคนนั้นเป็นพี่สาวของสาวชุดสีขาวย เธอเล่าว่าร้านนี้ถูกไฟไหม้เมื่อ 3 ปีที่แล้ว และเธอย้ำว่า “เรื่องที่เกิดขึ้นให้รู้แค่เราพอ” แต่เขากลับนำเรื่องทั้งหมดเขียนเป็นเกม จนทำให้ถูกไล่เอาชีวิตจากสองพี่น้องถึงบ้านของตน ผู้หญิงชุดสีขาวยืนถือมีด เคาะประตูหน้าห้องของเขาพร้อมกับพี่สาว และแทงมีดเข้ามาที่ประตู เขาตัดสินใจทำลายโน้ตบุ๊กทิ้ง และเลิกเขียนเกมต่อ เพื่อเอาชีวิตรอด” โครงเรื่องของเรื่องนี้จึงมีรายละเอียดดังนี้

การเริ่มเรื่อง - เริ่มให้ข้อมูลว่าพระเอกของเรื่องทำงานเป็นผู้พัฒนาเกม และได้รับโปรเจกต์ให้สร้างเกมขึ้นมาหนึ่งเกม ในระหว่างที่เขากำลังคิดหาไอเดียที่จะทำเกม เขาได้มองเห็นผู้หญิงคนหนึ่งใส่ชุดสีขาว ผมยาวและสวยเดินผ่านเขาไป อะไรบางอย่าง ทำให้เขาตัดสินใจเดินตามเธอคนนั้นไป

การพัฒนาเหตุการณ์ - เมื่อเดินตามเธอไป เขาได้พบกับร้านกาแฟร้านหนึ่งที่เธอได้เดินเข้าไป เขาจึงเดินเข้าไปในร้านกาแฟร้านนั้นแล้วสั่งกาแฟมาดื่ม ทำให้เขารู้สึกว่าร้านกาแฟร้านนี้เป็นร้านที่มีบรรยากาศเหมาะแก่การทำงาน เขาจึงนั่งทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่เขากลับไม่เห็นเธอในร้านนั้น หลังจากนั้นเขาก็กลับบ้านไป ในวันถัดมาเขากับแฟนออกมานอกบ้านแล้วบังเอิญพบกับผู้หญิงคนนั้นอีก เขากับแฟนจึงตามผู้หญิงคนนั้นไป แต่ตัวแฟนตามไปต่อไม่ไหวจนเหลือเขาคนเดียวที่ตามผู้หญิงคนนั้นไป เพราะครั้งก่อนเขาจำทางมาร้านกาแฟนี้ไม่ได้ เขาต้องการมาร้านกาแฟนี้ก็เป็นอย่างมาก เนื่องจากทำให้การทำงานของเขามีประสิทธิภาพ เขาจึงตามเธอมาอีกครั้ง ในคราวนี้เขาพบเธอในร้านกาแฟ เขาจึงเข้าไปสั่งกาแฟและนั่งทำงานในร้าน ขณะนั้นเขาได้ตัดสินใจนำเธอมาเป็นต้นแบบตัวละครในเกม หลังจากนั้นเขานั่งมองเธอแล้วเขียนเรื่องราวของตัวละครในเกมจนเสร็จเขาก็กลับบ้าน ถัดจากวันนั้นมาเขาตัดสินใจไปที่ร้านกาแฟนั้นอีกครั้ง เพื่อถามเจ้าของร้านเกี่ยวกับ ข้อมูลของเธอคนนั้น แต่เจ้าของร้านบอกว่าเธอคนนั้นเสียชีวิตไปเมื่อ 3 ปีก่อน แล้วก็มีสายโทรศัพท์เข้ามาเป็นเพื่อนของเขาที่โทรตามให้กลับไปทำงานที่บริษัท เขาจึงออกจากร้านกาแฟนั้นและไปที่บริษัท หลังจากจบเรื่องที่บริษัทเขาตัดสินใจกลับมาที่ร้านกาแฟใหม่อีก เมื่อมาถึงร้านเขากลับพบว่าร้านกาแฟที่เข้ามาเมื่อสองวันก่อนกลายเป็นสีดำ หลังจากที่เขาดังสติได้เขาก็ได้ยินเสียงรอนเก้าอี้สูงเดินมาจากข้างหลัง เสียงนั้นคือผู้หญิงใส่ชุดสีดำ ผมสั้นและสวย เธอได้ให้ข้อมูลว่าร้านกาแฟนี้ถูกไฟไหม้เมื่อ 3 ปีก่อน คนที่อยู่ในร้านเสียชีวิต นั่นคือเจ้าของร้าน รวมถึงผู้หญิงชุดสีขาวที่เป็นน้องสาวของเธอ ผู้หญิงชุดดำจึงบอกกับพระเอกว่าให้เก็บเรื่องนี้เป็นความลับ แต่เมื่อพระเอกกลับบ้าน ระหว่างทางเขาได้นำเรื่องราวนี้มาเขียนเป็นเรื่องราวของเกมต่อ โดยที่มีการดัดแปลงเปลี่ยนชื่อ เปลี่ยนปมปัญหา เพราะเขาคิดว่าคงไม่น่าจะเป็นอะไร เมื่อกลับถึงบ้านเขาก็เปิดคอม เมื่อแฟนของเขาเห็นคอม แฟนเขาก็บอกว่าทำไมเรื่องราวในเกมถึงกลายเป็นเรื่องราวของพระเอกกับแฟน พระเอกก็ยืนยันกรานว่าเขาไม่ได้เขียนแบบนี้ ออกไป จนแฟนบอกให้เข้ามาลองอ่าน

สภาวะวิกฤติ - ข้อความดังกล่าวเป็นการเขียนประวัติและเรื่องราวในวันนั้นของพระเอก ว่าเป็นคนทำเกม อาศัยอยู่กับแฟน กลับบ้านมาอย่างมีความสุข ที่แปลกก็คือหลังจากนั้นเป็นข้อความที่ว่า แต่แล้วอยู่ที่ ๆ ช่วงเวลา 5 ทุ่ม ก็มีผู้หญิงที่ใส่ชุดสีขาวมาเคาะประตูหน้าบ้านพร้อมกับถือมิดหนึ่งเล่ม หลังจากที่ทั้งคู่เถียงกันว่าใครเป็นคนเขียน ในหน้าจอบนนั้นก็มิดหนังสือที่พิมพ์เพิ่มขึ้นมาเอง ว่ามีผู้หญิงในชุดสีขาวที่เป็นผู้นองถือมิดกำลังเคาะประตูอยู่หน้าห้อง พร้อมกับพี่สาวของเขาที่รู้สึกโกรธมาก ๆ ที่โดนหักหลัง สองคนนี้จะต้องมาเอาชีวิตของคู่สามีภรรยา ตอนนี้อยู่

หน้าห้องแล้ว และกำลังเคาะประตูอยู่ หลังจากนั้นก็มีเสียงเคาะประตูอย่างรุนแรงที่ห้องของพระเอก เมื่อพระเอกไปส่องตามหาพระเอกพบกับดวงตาสองคู่ ของคนสองคนกำลังมองมาและหัวเราะพร้อมแหว่งมิดเข้ามาที่ประตู หลังจากนั้นเขาหันไปหาแฟน แต่สภาพแฟนของเขานั้นไม่ไหวแล้ว เขาจึงหันไปมองจอคอมแล้วพบกับข้อความที่เขียนขึ้นมาเองอีกว่า หลังจากที่ประตูพังแล้วสองคนนี้เข้ามา ตัวผู้หญิงที่เป็นแฟนถูกแทงไปที่ท้อง 10 20 30 จนไส้ จนเครื่องในมันค่อย ๆ ไหลออกมา ตัวผู้ชายค่อย ๆ ถูกตัดแขนตัดขา พร้อมกับเชือกที่มามัดคอและเอาไปหย่อนตรงระเบียง เป็นยังไงละ นี่คือเรื่องราวที่เธอต้องการจะเล่าใช่ไหม

ภาวะคลีคลาย - หลังจากที่เห็นข้อความพระเอกได้ทำลายคอมของตัวเองทิ้ง หลังจากนั้นเสียงเคาะประตูก็ได้หยุดลง แล้วทุกอย่างก็หายไปไม่มีอะไรเกิดขึ้น

และการยุติเรื่องราว - แต่วันนั้นเขาได้เสียโปรเจกต์เก็บของเขาทั้งหมด ที่เขาพัฒนามาเป็นระยะเวลาหลายเดือน แต่พระเอกหวังว่านี่น่าจะเป็นโทษที่น้อยที่สุดที่เขาได้รับ หากวันนั้นเขาฝันที่จะทำเกมนี้ต่อ ตัวเขาเองก็ไม่น่าจะอยู่ได้จนถึงทุกวันนี้

1.2 “ดาตฟ้ามหาลัย” ตอนที่ 133 ลำดับแรกจะเป็นการอธิบายเรื่องย่อ ลำดับถัดมาจะเป็นการนำเสนอโครงเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

เรื่องย่อ : “เรื่องราวของกลุ่มนักศึกษาที่ถ่ายหนังสั้นบนดาตฟ้าของมหาวิทยาลัย โดยบทคือมีนักแสดงที่พยายามกระโดดตึกลงมา แต่มีมือของนักแสดงสมทบโบกมือห้าม แต่การถ่ายทำนั้นกลับถ่ายติดมือปริศนาที่นอกเหนือจากมือนักแสดงสมทบ ลักษณะมือมีความยาว ขาวซีด ผิดปกติ เหมือนไม่มีกระดูกโอบไปมา” โครงเรื่องของเรื่องนี้จึงมีรายละเอียดดังนี้

การเริ่มเรื่อง - เริ่มด้วยมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งคณะนิเทศศาสตร์ที่มีธรรมเนียมให้รุ่นน้องปี 1 มาร่วมแสดงภาพยนตร์สั้นที่รุ่นพี่ทำเพื่อนำไปแสดงในงานรับน้องที่ต่างจังหวัด

การพัฒนาเหตุการณ์ - โดยในภาพยนตร์สั้นจะมีฉากที่นางเอกขึ้นไปบนดาตฟ้า “ตึก 1” บนดาตฟ้านั้นจะมีกันสาดที่เป็นปูน คนสามารถยืนบนนั้นได้ ซึ่งฉากนี้เป็นฉากที่นางเอกทบพื้น ไม่พอใจชีวิต กำลังจะกระโดดลงไป แต่มีมือของนักแสดงตัวประกอบที่ยืนแอบอยู่ตรงกันสาดยื่นมือมาห้าม การถ่ายทำเป็นไปอย่างราบรื่นจนนำเทปไปเข้ากระบวนการการตัดต่อ

สภาวะวิกฤติ - เห็นสิ่งที่ปกติในเทปขณะตัดต่อ เป็นความผิดปกติของมือนักแสดงตัวประกอบ เมื่อ slow คลิปพบว่าจำนวนมือที่ยื่นออกมานั้นเกินกว่าจำนวนคนที่เป็นักแสดงตัวประกอบ แล้วในจังหวะที่โบกมือห้ามนางเอกมือที่เกินออกมา และมีการโบกมือแบบแปลก ๆ และมีการสับัดแขนที่ราวกับว่าแขนไม่มีกระดูก (พร้อมนำคลิปของจริงมาให้ชม)

และภาวะคลีคลาย - พิธีกรถามรุ่นพี่ที่เป็นคนถ่ายทำ ได้รับการยืนยันว่าไม่มีการใช้มือในการถ่ายทำ แล้วเมื่อนับจำนวนนักแสดงตัวประกอบก็มีจำนวนมือเกินมาจริง อีกทั้งไม่มีการใช้ special effects

1.3 “เรื่องผีฟ้าโรห์ (เรื่องย่อที่ 1)” ตอนที่ 175 ลำดับแรกจะเป็นการอธิบายเรื่องย่อ ลำดับถัดมาจะเป็นการนำเสนอโครงเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

เรื่องย่อ : “เรื่องของฟาโรห์สมัยเด็กที่คุณยายเสียชีวิตลง แต่คนรอบข้างรวมถึงตัว เขาสัมผัสได้ถึงวิญญาณของยาย โดยพนักงานที่ร้านเห็นยายยืนล้างจานอยู่ทั้ง ๆ ที่ยายเสียชีวิตไปแล้ว ส่วนแม่ของเขาก็ได้ยินเสียงเรียกชื่อตัวเอง ส่วนเขาที่เล่นกับสุนัขขุ่นอยู่ นั้น อยู่ ๆ สุนัขก็วิ่งกระดิกหาง ทำทางดีใจไปที่หน้าบ้าน ทั้ง ๆ ไม่มีคนยืนอยู่ตรงนั้น อีกทั้งตลกกลางคืนก็ได้ยินเสียงคนเดินลากเท้า ซึ่งเป็นเสียงเดินเอกลักษณ์ของยาย” โครงเรื่องของเรื่องนี้จึงมีรายละเอียดดังนี้

การเริ่มเรื่อง - แกรับเชิญเกินถึงที่มาที่ตนไม่มีความเชื่อเรื่องผี เนื่องจากเรียน โรงเรียนคริสต์ นิกายโปรเตสแตนต์ จึงไม่มีความเชื่อเรื่องวิญญาณ พร้อมทั้งบอกว่าตนถูกเลี้ยงมาโดย ยาย และยายเสียชีวิตไปตอนเขาอายุ 8 ขวบ

การพัฒนาเหตุการณ์ - ยายเสียชีวิตเพราะโรคปอดบวม โดยก่อนที่จะเสียชีวิตมักจะพูด ทำนองว่าเดี๋ยวเขาจะมารับแล้วนะ เดี่ยวไปก่อนนะ แต่มีความเชื่อมาก่อนที่คนจะตายแม้ว่าจะป่วยแค่ ไหนร่างกายก็จะกลับมาเป็นปกติ จากยายเขาที่รับประทานอะไรไม่ได้กลับรับประทานกุ้งเผาเข้าไป 4 - 5 กิโลกรัม แล้ววันถัดมาก็ซ็อกแล้วเสียชีวิตไป ซึ่งก่อนหน้านี้ยายจะเสียชีวิตไม่นานป่าของแกรับเชิญ มักจะฝันแล้วถ้าฝันแบบนี้คนคนนั้นมักจะเสียชีวิต โดยฝันว่าสมาชิกในบ้าน (ยาย) ใส่ชุดดำเดินลงมา จากชั้นสองแล้วเดินออกจากบ้านไป

และสภาวะวิกฤติ - พนักงานในร้านอาหารของครอบครัวแกรับเชิญเห็นยาย กำลังยืนล้างจานอยู่ / ผากข้อความเสียงซึ่งเป็นข้อความที่เรียกชื่อลูกตัวเองไว้ในโทรศัพท์ / แกรับเชิญได้ยินเสียงเดินแบบลากเท้าของยายหลังจากที่ยายเสียชีวิตแล้วขณะที่นอนอยู่ในบ้าน

**2. โครงเรื่องแบบซับซ้อน** กล่าวคือ เป็นโครงเรื่องที่ไม่ได้เรื่องลำดับตามแบบ ดั้งเดิมและมีหลายเส้นเรื่องภายในเรื่องเดียว โดยโครงเรื่องลักษณะนี้มีจำนวน 2 เรื่อง มีผีกลาง ๆ ปรากฏออกมาทั้งหมด 2 ตัว มีดังนี้

2.1 “ลุ่มสลวย” ตอนที่ 135 ลำดับแรกจะเป็นการอธิบายเรื่องย่อ ลำดับ ถัดมาจะเป็นการนำเสนอโครงเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

เรื่องย่อ : “เรื่องบนเว็บบอร์ดของผู้ชายคนหนึ่งเขียนเรื่อง ครอบครัวของตนเอง โดยครอบครัวของเขาได้พบเจอกับป่าคนหนึ่งที่มาเตือนว่า ทุกคนในครอบครัว โดนคำสาปที่ต้องไปอยู่ในนรก แต่ครอบครัวของเขาก็ไม่เชื่อจึงทำให้สมาชิกภายในครอบครัวตายที ละคน จนเหลือเขาเพียงคนเดียว ที่ยังคงเห็นภาพหลอนคนในครอบครัวยังใช้ชีวิตอยู่กับเขาทั้งที่ตาย ไปหมดแล้ว” โครงเรื่องของเรื่องนี้จึงเป็นไปตามตารางดังนี้

## ตารางที่ 4.25

ตารางโครงเรื่องแบบซับซ้อน “เรื่องล่มสลาย”

ชื่อเรื่อง	เริ่มเรื่อง	พัฒนา	วิกฤติ	คลี่คลาย
1. ล่มสลาย	แนะนำ ตัวละคร บอกช่วงอายุ บอกอาชีพ	เกิดปัญหา เบิกตัวละครใหม่ (ตัวร้าย) เกิดเหตุการณ์ ผิดปกติ	เฉลยสิ่งที่ตัวร้ายทำ ตัวละคร แม่ พี่สาว น้องชาย เสียชีวิต	จับคนร้ายได้และ ยืนยันว่าเป็น ฝีมือของตัวร้าย คนต้นเรื่อง
	พัฒนา 2		วิกฤติ 2	คลี่คลาย 2
	เล่าเรื่องตัวละครที่มีชีวิตอยู่		เกิดปัญหา	คนร้ายถูกจับ (ผู้จ้างวานคนเดิม)
	พัฒนา 3	วิกฤติ 3	คลี่คลาย 3	ยุติเรื่องราว
	เล่าเรื่องตัวละคร ที่มีชีวิตอยู่	เกิดเหตุประหลาด ได้ยินเสียงผี มีคนตาย	เหลือรอดคนเดียว ได้รับความ ช่วยเหลือ	คนที่รอดยังคงเห็น ภาพหลอนอยู่

การเริ่มเรื่อง - เริ่มจากแนะนำตัวละครที่ใช้ดำเนินเรื่องคือ ลูกชายคนกลาง ที่มีพี่สาว น้องชาย พ่อ และแม่ ตอนที่เหตุการณ์เกิดขึ้นเขาอยู่แค่ มัธยม 1 น้องชายอยู่แค่ชั้นอนุบาล 3 พี่สาวอยู่ มัธยม 3 พ่อทำงานตำแหน่งสูงในบริษัทใหญ่ จึงไม่ค่อยมีเวลา แต่ก็ยังเป็นครอบครัวที่อบอุ่น

การพัฒนาเหตุการณ์ - อยู่มาวันหนึ่งมีเสียงกริ่งหน้าบ้าน แม่จึงออกไปดูแล้วพบว่า เป็นหญิงแก่คนหนึ่งพยายามเชิญชวนให้เข้าลัทธิ แต่แม่ได้ปฏิเสธไป ผ่านไปหนึ่งสัปดาห์ หญิงแก่คนเดิมมาที่บ้านอีกในเวลาเดิมมาเพื่อเชิญชวนให้เข้าลัทธิอีก แต่แม่ได้ปฏิเสธไปเช่นเดิม จากหน้าที่ยิ้มแยมของหญิงแก่คนนั้นกลายเป็นหน้าตาที่บึ้งตึง หลังจากนั้นผ่านไป 3 วัน ลูกชายคนกลางกลับมาบ้านแต่เขาไม่พบน้องชายที่ปกติแม่จะเป็นคนไปรับที่โรงเรียน แต่เขาก็ไม่คิดอะไรและนั่งเล่นเกม จนพี่สาวกลับถึงบ้านเช่นกัน แล้วถามหาแม่กับน้องชาย จากนั้นมีสายโทรศัพท์จากโรงเรียนเข้ามาบอกให้มารับน้องชายที่โรงเรียนด้วย เมื่อทั้งสองคนไปรับน้องชายเสร็จแต่แม่ก็ยังไม่กลับมา แต่ทุกคนก็คิดว่าแม่อาจจะอยู่กับเพื่อน ผ่านไป 3 - 4 วันแล้วแม่ก็ยังไม่กลับบ้าน จนพ่อไปแจ้งความ ผ่านไปอีก 1 สัปดาห์ มีเสียงกริ่งหน้าบ้านลูกชายคนกลางจึงไปดูแล้วพบว่า เป็นหญิงแก่ลัทธิบอกว่า “เป็นไงล่ะ เพราะแม่พวกเธอไม่เชื่อฟังป่า ก็เลยต้องเจอแบบนี้” เมื่อพูดเสร็จก็เดินจากไป

สภาวะวิกฤติ - ในวันเดียวกันนั้นพ่อกลับบ้านมาพร้อมกับร้องไห้แล้วแจ้งข่าวว่าแม่เสียชีวิตแล้ว ตำรวจบอกว่ามีคนไปพบศพแม่บนภูเขาที่ห่างจากตัวเมืองไปสองจังหวัด เป็นการผูกคอตาย แต่จากการสืบสวนพบว่าเป็นการจัดฉากเนื่องจากมีรอยถูกมัดที่ข้อมือ และในมือมีกระดาษที่

เขียนว่า “สำหรับคนที่ไม่เชื่อต้องเจอแบบนี้” ในวันถัดมาหลังจากที่ลูกชายคนกลางกลับมาที่บ้านเขา พบกับพี่สาวที่สภาพเสื้อผ้าที่ถูกฉีก น้ำตาไหล เลือดไหลออกจากปาก และสติหลุดลอย ปรากฏว่าที่เป็นเช่นนี้เพราะพี่สาวถูกลากไปข่มขืนระหว่างทางที่กลับบ้าน มีรถตู้คันหนึ่งขับมาจอดแล้วลากพี่สาวไปที่ห้องน้ำสาธารณะ จนต้องทำการส่งพี่สาวเข้าโรงพยาบาล เมื่ออาการเริ่มดีขึ้นพี่สาวก็กลับไปเรียน แต่ดันมีการซุบซิบนินทาว่าพี่สาวคือคนที่โดนข่มขืน พี่สาวทำใจไม่ได้หลังจากกลับบ้านมาพี่สาวโกหกพ่อว่าจะออกไปหาเพื่อนแต่ความจริงคือไปกระโดดตึกฆ่าตัวตาย จากนั้นมันอยู่วันหนึ่งที่พ่อต้องไปคุยกับตำรวจเรื่องคดีต่าง ๆ ทำให้ไปรับน้องชายไม่ได้ ลูกชายคนกลางจึงไปรับแทน แต่เมื่อเขาเดินออกมาหน้าบ้านเขาพบกับรถก๊วยเสียงดังวุ่นวาย เขาพบกับรถตู้คันเดียวกับคดีพี่สาวชนกับเสา แต่ดันมีน้องชายของเขาอยู่ระหว่างรถกับเสาอีกที ซึ่งเป็นตั้งใจข่มขืน ทำให้น้องชายเสียชีวิตไปอีกคน

ภาวะคลี่คลาย - ตำรวจจับตัวคนขับรถมาสอบสวนจนได้ความว่า คนขับรถโดนหญิงแก่ลัทธิจ้างมาด้วยเงินจำนวนมากให้ขับรถชนเด็ก ตำรวจจึงเรียกตัวหญิงแก่ลัทธิมาสืบสวน พบว่าเป็นคนที่ไม่มีข้อมูลเบื้องหลังอะไรเลย รู้เพียงแค่เป็นหญิงแก่ มีลัทธิของตัวเอง และมีเงินมหาศาล ขณะที่ถูกจับก็ยังคงพูดว่าเพราะครอบครัวนี้ไม่เชื่อเธอจึงสมควรแล้วที่โดนแบบนี้

และเริ่มด้วยการพัฒนาเหตุการณ์ที่ 2 - หลังจากนั้นก็เหลือแค่พ่อกับลูกชายคนกลางแค่สองคน พ่อเอาแต่รับประทานเหล้าและนั่งมองรูปครอบครัว เมื่อลูกชายคนกลางเห็นจึงเข้าไปกอดพ่อ ทำให้พ่อกลับมาเมื่อกำลังใจอีกครั้งหนึ่ง จึงตัดสินใจไปเที่ยวกับเพื่อนฝูงคลาย

สภาวะวิกฤติที่ 2 - หลังจากกลับมาจากเที่ยวเขาพบว่าบ้านของพวกเขาถูกไปไหม้

ภาวะคลี่คลายที่ 2 - จับคนวางเพลิงได้ ซึ่งเป็นรูปแบบเดียวกับสิ่งที่เกิดขึ้นกับสมาชิกครอบครัวคนอื่น คือการถูกจ้างให้มาทำด้วยเงินจำนวนมาก

และต่อด้วยการพัฒนาเหตุการณ์ที่ 3 - พ่อและลูกชายคนกลางตัดสินใจย้ายไปอยู่กันที่คอนโดขนาดเล็กแห่งหนึ่ง เมื่อเวลาผ่านไปทำให้พ่อเริ่มกลับมาทำงานได้ ลูกก็คอยช่วยเหลือดูแลพ่อ

สภาวะวิกฤติที่ 3 - แต่วันหนึ่งที่กำลังรับประทานอาหารร่วมกัน ลูกชายคนกลางและพ่อทั้งสองคนได้ยินเสียงของแม่พูดว่า “พ่อ ทำไมในตู้เย็นไม่มีโซยุเลย” ดังมาจากห้องครัว แต่เมื่อหันไปมองแล้วไม่พบใครอยู่ตรงนั้น พ่อจึงพูดว่า “อ้อ โซยุหมดหรือ ได้ จั๊นเตียวไปซื้อมาให้นะ ลูกรอตรงนี้นะ” แล้วพ่อก็ลุกขึ้นเดินไปที่ระเบียงแล้วกระโดดลงไป (ที่พ่อทำเช่นนั้นน่าจะเพราะความอดทนอดกลั้นที่ถึงขีดจำกัด)

ภาวะคลี่คลายที่ 3 - ครอบครัวนี้จึงเหลือลูกชายคนกลางเพียงคนเดียว แต่ยังมีญาติรวมถึงรัฐบาลที่คอยช่วยเหลือเรื่องเรียนรวมถึงเรื่องค่าใช้จ่าย

จบด้วยการยุติเรื่องราว - จนถึงปัจจุบันที่โตมาแล้วเขายังคงเห็น ซึ่งไม่รู้ว่าเป็นผีหรือภาพหลอน ที่คนในครอบครัวยังอยู่ในห้องห้องเดียวกับที่เขาอยู่ แต่ทุกคนไม่โตขึ้นเลย

2.2 “เรื่องผีที่ฟาโรห์ (เรื่องย่อยที่ 3)” ตอนที่ 175 ลำดับแรกจะเป็นการอธิบายเรื่องย่อ ลำดับถัดมาจะเป็นการนำเสนอโครงเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

เรื่องย่อ : “ตัวแขวรับเชิญที่เป็นเจ้าของเรื่องไปสังสรรค์ที่บ้านเพื่อน จนเมาหนักจึงไป อาเจียนที่ห้องน้ำ อยู่ไฟก็ติด ๆ ดับ และเห็นยายของเพื่อนยืนอยู่ ซึ่งยายของเพื่อนตายไปแล้ว เขา หมดสติพื้นอีกทีที่โรงพยาบาล เขาเห็นยายยืนหันหลังมองเตียงที่เขาอนอยู่ เขาจึงไม่กล้าเข้าห้อง ซึ่ง การที่ยายมาน่าจะเพราะเป็นห่วงเขาเมาหนัก จึงมาปรากฏตัวให้เห็น” โครงเรื่องของเรื่องนี้จึงเป็นไป ตามตารางดังนี้

#### ตารางที่ 4.26

ตารางโครงเรื่องแบบซับซ้อน “เรื่องผีที่ฟาโรห์”

ชื่อเรื่อง	เริ่มเรื่อง	พัฒนา	วิกฤติ	คลี่คลาย
2. เรื่องผี ที่ฟาโรห์ (เรื่องย่อยที่ 3)	แนะนำตัวละคร บอกช่วงเวลา บอกพฤติกรรม	เกิดปัญหา	เกิดเหตุการณ์ ประหลาด ผีปรากฏตัว	เฉลยความจริงของ เหตุการณ์ที่เกิด
	<b>พัฒนาใหม่</b>	<b>วิกฤติใหม่</b>	<b>คลี่คลายใหม่</b>	<b>ยุติเรื่องราว</b>
	เกิดปัญหา	ผีปรากฏตัว	ตัวละครหนี ออกห่างจากผี	ตัวละครปลอดภัย จบด้วยความตลก

การเริ่มเรื่อง - สมัยช่วงมัธยมปลายแขวรับเชิญได้ไปฉลองปีใหม่ที่บ้านเพื่อนคนหนึ่ง ก็  
จะได้เจอยายของเพื่อนคนนั้น ซึ่งยายก็รู้จักกับเพื่อนหลานทุก ๆ คน จนกระทั่งยายของเพื่อนเสียชีวิต  
ไปเมื่อช่วงปี 2017 – 2018 แต่แขวรับเชิญกับกลุ่มเพื่อนก็ยังคงไปฉลองปีใหม่ที่บ้านเพื่อนคนนี้อยู่

การพัฒนาเหตุการณ์ - ขณะทีฉลองกันแขวรับเชิญเมาจนเข้าไปในห้องน้ำ

สภาวะวิกฤติ - ขณะที่อยู่ในห้องน้ำ ไฟห้องน้ำก็ดับแล้วเปิดสลับกันเอง ในจังหวะที่ไฟ  
เปิดแขวรับเชิญเห็นยายของเพื่อนที่เสียชีวิตไปแล้วมายืนอยู่ข้าง ๆ ในห้องน้ำ แขวรับเชิญจึงสลบไป

ภาวะคลี่คลาย - ปรากฏว่าที่ไปดับ ๆ ติด ๆ นั้นเป็นเพราะเพื่อนแกล้ง แต่เพื่อนได้ยิน  
เสียงกรีดร้องของแขวรับเชิญ จึงฟังประตูเข้าไป พบแขวรับเชิญนั่งตัวสั่นหวาดกลัวอยู่พร้อมทั้งมี  
อาการเกร็ง เพื่อนจึงตัดสินใจพาไปส่งโรงพยาบาล

ต่อด้วยพัฒนาเหตุการณ์ใหม่ - เมื่อแขวรับเชิญได้สติขึ้นมาที่โรงพยาบาลเขารู้สึกอยาก  
เข้าห้องน้ำเขาจึงเดินไปเข้าห้องน้ำ

สภาวะวิกฤติใหม่ - เมื่อเขาเดินกลับมาที่เตียง เขาเห็นยายของเพื่อนที่เสียไปแล้วยืนอยู่ที่  
เตียงที่เขาฟังลุกออกมา แล้วยืนจ้องเตียงอยู่อย่างนั้น

ภาวะคลี่คลายใหม่ - เขาจึงตัดสินใจไม่กลับไปนอนที่เตียงแล้วไปนั่งที่อื่นแทน แต่หมอแฉวนั้นกลับบอกว่าให้กลับไปนอนที่เตียงอย่างมาวุ่นวาย เขาจึงเงยหน้าขึ้นมากล่าวกับหมอไปว่า “ถ้าพี่เห็นแบบผมอะ พี่ไม่ไปหรอก”

จบด้วยการยุติเรื่องราว - แพทย์ได้บันทึกในประวัติการรักษาว่าเขามาสุราจนขาดสติ

จากการอธิบายโครงเรื่องทั้งหมดสองแบบสามารถสรุปโครงเรื่องออกมาเป็นดังตารางต่อไปนี้

#### ตารางที่ 4.27

ตารางสรุปโครงเรื่องเชิงปริมาณของภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ

เรื่อง (ตอนที่)	โครงเรื่องเส้นตรง	โครงเรื่องซับซ้อน
เขียนเรื่องจนได้เรื่อง (126)	√	-
คาดฟ้ามหาลัย (133)	√	-
ลุ่มสลาย (135)	-	√
เรื่องผีฟ้าไรท์ เรื่องย่อยที่ 1 (175)	√	-
เรื่องผีฟ้าไรท์ เรื่องย่อยที่ 1 (175)	-	√

จากตารางแสดงให้เห็นถึงโครงเรื่องทั้ง 2 แบบเช่นเดียวกับภาพตัวแทนฝักกลาง คือ 1. โครงเรื่องแบบเส้นตรง เรื่องดำเนินไปข้างหน้าทิศทางเดียว ผู้ชมสามารถคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ ส่งผลให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องเล่าได้ง่ายไม่จำเป็นต้องใช้สมาธิสูงในการฟัง ปรากฏออกมาจำนวนทั้งหมด 5 เรื่อง และ 2. โครงเรื่องแบบซับซ้อน เป็นโครงเรื่องที่มีเหตุการณ์ต่อเนื่อง รวมถึงมีหลายเส้นเรื่อง ทำให้น่าติดตามและตื่นเต้น

สาเหตุที่ปริมาณโครงเรื่องแบบเส้นตรงมีมากกว่าโครงเรื่องแบบซับซ้อนนั้น อาจเป็นเพราะรายการคืนพุทธมุตผ้าห่มเป็นรายการเล่าเรื่องผี วิธีการสื่อสารจึงเป็นการใช้เสียงพูด จึงต้องเล่าออกมาให้ผู้ชมเข้าใจง่ายและสามารถทำอย่างอื่นไปด้วยได้ขณะที่ฟังรายการ แต่ถ้าหากมีโครงเรื่องเส้นตรงเพียงแบบเดียวผู้ชมอาจรู้สึกเบื่อ จึงต้องเติมเรื่องเล่าที่มีโครงเรื่องแบบซับซ้อนเข้ามาเพื่อดึงดูดผู้ชมด้วยความน่าติดตามและความตื่นเต้น

จากข้อมูลทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ ในแต่ละประเด็น สามารถสรุปออกมาเป็นตารางสรุปภาพรวมของภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ ได้ดังนี้

## ตารางที่ 4.28

ตารางสรุปภาพรวมของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ

ลักษณะผี	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นผีเพศหญิง</li> <li>- มีรูปลักษณ์เหมือนมนุษย์ปกติทุกประการ</li> <li>- เป็นผีสัญชาติไทย</li> </ul>
เวลาและสถานที่	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรากฏตัวเวลากลางวัน</li> <li>- ในสถานที่ประจำในตอนที่ยังมีชีวิตอยู่</li> </ul>
พฤติกรรม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีพฤติกรรมแบบเดียวกับตอนที่ยังมีชีวิตอยู่</li> </ul>
ปฏิกิริยาของคน	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตกใจหวาดกลัวจนส่งผลร้ายตามมา</li> <li>- ไม่ทันรู้สึกตัวว่าที่ตัวเองเห็นนั้นคือผี</li> </ul>
จุดประสงค์	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มาทำกิจวัตรเดิม ๆ</li> </ul>
เหตุผลที่ยังเป็นผี	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ติดที่ (ก่อนตายเคยทำอะไร เมื่อตายไปแล้วก็ยังทำอยู่)</li> </ul>
มุมมองและแหล่งที่มา	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มุมมองแบบสัพพัญญู</li> <li>- เรื่องจริงจากคนที่เจอผีมากับตัว</li> </ul>
โครงเรื่อง	<ul style="list-style-type: none"> <li>- โครงเรื่องแบบเส้นตรง</li> <li>- โครงเรื่องแบบซับซ้อน</li> </ul>

จากตารางสรุปได้ว่าภาพตัวแทนผีกลาง ๆ นั้น มีลักษณะเป็นผีผู้หญิง รูปลักษณ์เหมือนมนุษย์ปกติทุกประการ มักปรากฏตัวเวลากลางวัน ในสถานที่ที่ตัวเองใช้ชีวิตเป็นประจำตอนยังมีชีวิต มีพฤติกรรมแบบเดียวกับตอนยังมีชีวิต คนที่เจอผีกลาง ๆ จะตกใจหวาดกลัว หรือก็ไม่รู้เลยว่าที่เห็นอยู่คือผี ปรากฏตัวออกมาเพื่อทำกิจวัตรเดิม ๆ ของตัวเองในตอนที่ยังมีชีวิต ซึ่งนั่น คือ เหตุผลที่ผีกลาง ๆ ยังคงเป็นผีอยู่ คือ ติดที่ ต้องทำกิจวัตรของตัวเอง จึงต้องอยู่ในที่เดิม ๆ แต่ไม่มีที่ที่ตัวเองตาย แตกต่างกับผีร้ายในจุดนี้ เรื่องผีกลาง ๆ ถูกเล่าด้วยมุมมองแบบสัพพัญญู เรื่องเล่ามีแหล่งที่มาจากคนที่เจอผีมากับตัว และมีโครงเรื่องทั้ง 2 แบบ คือ 1.โครงเรื่องแบบเส้นตรง 2. โครงเรื่องแบบซับซ้อน

**4.2.3 ภาพตัวแทนผีดี** – คือผีที่ปรากฏตัวออกมาเพื่อช่วยเหลือ รวมถึงช่วยชีวิตมนุษย์ หรือมีเจตนาที่ดีในการปรากฏตัวออกมา ซึ่งจากการศึกษาเรื่องผีในรายการคืนพุมุดผ้าห่มทั้งหมด จำนวน 12 เรื่อง พบว่ามีภาพตัวแทนผีดีปรากฏตัวออกมา 1 คน ในตอนที่ 133 เรื่อง “เดินป่ากับรุ่นพี่” ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์การเล่าเรื่องของของรายการคืนพุมุดผ้าห่มตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ละเกณฑ์ ประกอบด้วย ลักษณะของผี เวลาและสถานที่ที่ปรากฏตัวของผี พฤติกรรมของผี ปฏิกิริยาของคนที่มีต่อ

ผี จุดประสงค์ในการปรากฏตัวของผี เหตุผลที่ยังคงเป็นผี มุมมองและแหล่งที่มาของเรื่อง และโครงเรื่อง ตามลำดับ และได้ผลลัพธ์ออกมาตามรายละเอียดดังนี้

### 1. ลักษณะของผี

ผีจากเรื่อง “เดินป่ากับรุ่นพี่” ลักษณะของผีที่ปรากฏในเรื่องนั้นมีการระบุเพศของผีคือ เป็นผีเพศชาย แต่ในเรื่องเล่าไม่ได้มีการระบุอายุของผี ผีมีการแต่งกายด้วยการสวมใส่ชุดสูทภายในเรื่องจึงสามารถระบุถึงอาชีพของผีได้ว่าเป็นพนักงานบริษัท

### 2. เวลาและสถานที่ปรากฏตัว

ผีจากเรื่อง “เดินป่ากับรุ่นพี่” ผีที่ปรากฏภายในเรื่องนั้นมีการปรากฏตัวออกมาในเวลากลางคืน โดยสถานที่ที่ผีปรากฏตัวออกมานั้น คือ ในป่าบนภูเขาแห่งหนึ่งของประเทศญี่ปุ่น ที่มักจะมีคนไปฆ่าตัวตายบนเขาลูกนั้น

### 3. พฤติกรรมของผี

ผีจากเรื่อง “เดินป่ากับรุ่นพี่” ผีตอนนี้จะเดินไปมาในป่าบนภูเขา พร้อมทั้งพูดพึมพำว่า “ทำไมต้องเป็นแบบนี้ละ” ตลอดเวลาที่เดินอยู่ เมื่อผีเห็นคนที่เจอในเรื่องจึงทำการวิ่งไล่ให้คนที่เจอรีบลงมาจากภูเขาลูกนั้น เนื่องจากการเตือน เพราะผีพนักงานบริษัทไม่ให้ออกมาให้คนเจอกับผีอีกตนที่มีความดุร้ายและเป็นผีที่ฆ่าพนักงานบริษัท

### 4. ปฏิกริยาของคนที่มีต่อผี

ภายในเรื่อง “เดินป่ากับรุ่นพี่” ขณะที่ผีพนักงานบริษัทปรากฏตัวออกมา ตัวละครในเรื่องยังไม่มีปฏิกริยาใด เพียงแต่เกิดความสงสัยเท่านั้น เนื่องจากเครื่องแต่งกายและสถานที่ไม่สอดคล้องกัน หลังจากนั้นเมื่อผีพนักงานบริษัทวิ่งเข้าไปใส่ตัวละครในเรื่อง ตัวละครเพียงแค่นั่งอยู่กับที่และพยายามส่องไฟฉายไปหาผีที่พยายามจะวิ่งเข้ามา

### 5. จุดประสงค์ในการปรากฏตัว

ภายในช่วงท้ายของเรื่อง “เดินป่ากับรุ่นพี่” มีการเฉลยถึงจุดประสงค์ในการปรากฏตัวของผีพนักงานบริษัทไว้ว่าเป็นการมาช่วยตัวละครในเรื่อง เนื่องจากตอนที่ผีตนนี้ยังเป็นคน เขาได้มาพยายามจะฆ่าตัวตายที่ภูเขาในเรื่อง แต่เกิดเปลี่ยนใจไม่ฆ่าตัวตายแล้ว หลังจากนั้นเขาได้เจอกับผีอีกตนในเรื่องเล่าที่เป็นภาพตัวแทนผีร้ายและถูกผีตนนั้นฆ่าตาย เขาจึงปรากฏตัวออกมาเพื่อเตือนตัวละครในเรื่อง ให้ออกไปจากสถานที่แห่งนี้ จะได้ไม่ถูกภาพตัวแทนผีร้ายตัวนั้นทำร้าย

## 6. เหตุผลที่ยังคงเป็นผี

ภายในเรื่อง “เดินป่ากับรูนพี” ไม่ได้มีการระบุถึงที่มาหรือสาเหตุที่ชัดเจนเกี่ยวกับภาพตัวแทนผีที่ตนเห็นว่าเหตุใดจึงยังคงเป็นผีอยู่ แต่จากพฤติกรรมและเจตนาของผีที่ภายในเรื่องมีการเล่าไว้ ทำให้สามารถระบุถึงเหตุผลที่ภาพตัวแทนผีที่ตัวนี้ยังคงเป็นผีได้ คือ ยังต้องการช่วยชีวิตผู้คนที่มายังภูเขาสูงนี้อยู่ จึงไม่ไปไหน

## 7. มุมมองและแหล่งที่มาของเรื่อง

ภายในเรื่อง “เดินป่ากับรูนพี” พิธีกรนั้นได้เล่าด้วยมุมมองแบบสัพพัญญู เป็นการเล่าแบบให้ผู้ฟังสามารถเข้าใจความรู้สึก และความคิดของตัวละครในเรื่อง ผู้ฟังจึงสามารถคาดการณ์เหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นต่อไปได้ และพิธีกรไม่ได้ระบุถึงแหล่งที่มาของเรื่องเล่านี้ว่ามาจากที่ใด

## 8. โครงเรื่อง

เรื่อง “เดินป่ากับรูนพี” ตอนที่ 130 หมายถึง เรื่องนี้เป็นเรื่องเดียวกันกับเดินป่ากับรูนพีที่ผู้วิจัยได้นำเสนอไปแล้วใน 4.2.1 ภาพตัวแทนผีร้าย หัวข้อโครงเรื่องเช่นเดียวกัน เนื่องจากเป็นเรื่องเล่าเดียวกันเพียงแต่มีผีที่มีบทบาทปรากฏตัวออกมา 2 คนในเรื่องเดียว ส่งผลให้ในหัวข้อโครงเรื่องจึงมีโครงเรื่องแบบเดียวกัน กล่าวคือ เป็นเรื่องผีที่ในเรื่องมีการเจอผีสองจังหวัด ในลำดับแรกจะเป็นการอธิบายเรื่องย่อ ลำดับถัดมาจะเป็นการนำเสนอโครงเรื่อง มีรายละเอียดดังนี้

เรื่องย่อ : “ชายคนหนึ่งไปเดินป่ากับรูนพี ที่พวกเขาไปเดินป่าคือภูเขาอดฮิตที่คนไปฆ่าตัวตาย ระหว่างที่พวกเขาเดินป่าก็มีสถานการณ์แปลก ๆ เกิดขึ้น พวกเขาจึงกางเต็นท์เพื่อพัก แต่แล้วก็มีคนเดินเข้ามาและพูดพึมพำว่า “ทำไมต้องเป็นแบบนี้” พอส่องไฟไปดูก็พบกับชายสวมชุดสูทที่กำลังวิ่งเข้ามาและไฟก็ดับลง พอไฟติดพวกเขาก็เห็นเชือกแขวนอยู่ข้างบน และเทปเสียงที่เป็นเสียงของชายชุดสูท พวกเขาสาดไฟไปรอบ ๆ และพบกับคนที่ยืนอยู่ใต้ต้นไม้เต็มไปหมด หนึ่งในนั้นคือ หญิงตัวสูง แขนยาวเลยเข้าที่กำลังยื่นมือมา และแกว่งมือพร้อมกับร้องโวยวาย ทั้งสองจึงรีบวิ่งหนี รูนพีหยิบกิ่งไม้มาตีผู้หญิงคนนั้นที่วิ่งตาม จนทั้งสองสามารถออกมาจากป่านั้นได้” ส่งผลให้โครงเรื่องของเรื่องนี้จึงเป็นไปตามตารางดังนี้

## ตารางที่ 4.29

ตารางโครงเรื่องแบบซับซ้อน “เรื่องเดินป่ากับรุ่นพี่”

ชื่อเรื่อง	เริ่มเรื่อง	พัฒนา	วิกฤติ	
3. เดินป่า กับรุ่นพี่	แนะนำตัวละคร บอกสาเหตุ บอกจุดมุ่งหมาย	ได้รับข้อมูล เกิดเหตุการณ์ประหลาด	ผีปรากฏตัว ผีแสดงพลัง	
	พัฒนาใหม่	วิกฤติใหม่	คลี่คลาย	ยุติเรื่องราว
	เกิดเหตุการณ์ ประหลาด ได้รับข้อมูลใหม่	ผีปรากฏตัว ผีแสดงพลัง ผีจะทำร้าย ตัวเอกสู้กลับ	เฉลยความจริง ของเหตุการณ์ ที่เกิด	ตัวละครปลอดภัย จบด้วยความตลก

การเริ่มเรื่อง - ผู้ชายคนหนึ่งที่กำลังจะจบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยซึ่งเป็นพระเอกของเรื่อง เขามีเวลาว่างก่อนที่จะจบการศึกษา เขาจึงต้องการไปเที่ยวก่อนเข้าสู่ชีวิตการทำงาน จึงชวนรุ่นพี่ที่รู้จักกันในชมรมเคนโดสมัยเรียนมัธยมไปเดินเขา เมื่อได้สถานที่แล้วทั้งสองคนจึงออกเดินทาง

การพัฒนาเหตุการณ์ - ระหว่างทางพระเอกได้รู้จักรุ่นพี่ว่าภูเขาที่กำลังจะไปนั้น ไม่ใช่ภูเขาที่คนไปท่องเที่ยวแต่เป็นภูเขาที่คนไปเพื่อฆ่าตัวตาย แต่เมื่อทั้งสองคนไม่ได้มีความตั้งใจแบบนั้น จึงไม่คิดอะไรแล้วเดินทางต่อ เมื่อถึงที่ทั้งสองคนก็เริ่มเดินเขากัน ขณะที่เดินอยู่นั้นรุ่นพี่ก็วิ่งมาจากข้างหลังแล้วผลักเขาล้มลงกับพื้น เขาจึงเกิดความสงสัยว่าเกิดอะไรขึ้น รุ่นพี่ได้บอกกับเขาว่ารุ่นพี่เห็นเขาหัวเราะแล้ววิ่งตัดหน้ารุ่นพี่ไป รุ่นพี่จึงต้องมาหยุดเขาไว้ เมื่อทั้งสองคนรู้สึกว่าคุณาแห่งนี้ผิดปกติจึงตัดสินใจว่าจะกลับกัน แต่ทั้งคู่เกิดหลงป่าบวกกับเวลาที่ใกล้ค่ำจึงตัดสินใจหาที่กางเต็นท์แล้วนอนรอให้ถึงเช้า ขณะนั้นทั้งสองคนก็พูดคุยเล่นกัน รุ่นพี่ก็บอกว่าจริง ๆ แล้วตนไม่ได้ชอบเคนโดเลย เมื่อไฟเริ่มมอดพระเอกจึงได้ไปหาฟืนมาเติมแต่ขณะที่กำลังหาอยู่กองไฟก็ได้ดับลง แล้วได้ยินเสียงคนเดินเข้ามาใกล้ พร้อมกับเสียงบ่นที่ว่า “ทำไมมันเป็นแบบนี้ละ” เมื่อรุ่นพี่หยิบไฟฉายขึ้นมาเปิดได้ ทั้งสองคนพบกับผู้ชายที่ใส่สูท

สภาวะวิกฤติ - ทันทีที่ชายคนนั้นหันมาเห็นทั้งสองคน เขาพูดเสียงดังว่าทำไมต้องเป็นแบบนี้ละ แล้ววิ่งปรีเข้ามาหาทั้งคู่

และพัฒนาเหตุการณ์ใหม่ - เมื่อมาถึงทั้งสองคนไฟฉายก็ดับลง เมื่อไฟฉายกลับมาติดพวกเขามองไปที่ต้นไม้ที่เขาทั้งสองคนนั่งอยู่ข้างใต้ ทั้งคู่พบกับเชือกที่มีการผูกเป็นบ่วงแขวนอยู่บนต้นไม้ ทั้งสองคนตัดสินใจว่าจะรีบลงจากภูเขาตอนนี้เลย แต่ทั้งคู่ก็ไปพบกับเครื่องบันทึกเสียง เมื่อรุ่นพี่หยิบขึ้นมาเครื่องบันทึกเสียงนั้นก็กลับเล่นด้วยตัวเอง ภายในนั้นเป็นข้อความบอกเล่าของคนที่กำลังจะฆ่าตัวตาย ซึ่งเสียงที่ได้ยินเป็นเสียงเดียวกับผู้ชายใส่สูทที่วิ่งเข้าใส่ทั้งคู่ก่อนหน้านี้ แต่ช่วงท้ายของ

เทพนั้นแปลกออกไป เนื่องจากผู้ชายคนนั้นพูดว่า “อย่าเข้ามา ทำไมถึงมองผมเยาะแบบนั้น ผมไม่  
อยากตายแล้ว” แล้วก็มีเสียงผู้หญิงแทรกเข้ามาในเทพว่า “(หัวเราะ) มาด้วยกัน มาอยู่ด้วยกัน”  
จากนั้นก็มียังเสียงร้องกรี๊ดแล้วเทพก็จับ ทั้งคู่หวาดกลัวมากจนรันทันทีโยนเครื่องบันทึกลงเสียงนั้นทั้ง แต่เสียง  
ของเครื่องบันทึกลงเสียงกลับดังขึ้นกว่าเดิม

สภาวะวิกฤติใหม่ - ทั้งคู่จึงหันไปที่จุดตก พวกเขาพบกับผู้หญิงคนหนึ่งที่สูงประมาณ  
180 ซม. และมีแขนที่ยาวเลยหัวเข่าลงมา ในขณะที่ทั้งสองคนก้าวขาไม่ออกนั้น ผู้หญิงคนนั้นยื่นมือ  
ออกมาข้างหน้าแล้วแกว่งแขน ตามด้วยร้องกรี๊ด และพยายามจะเอามือเข้าไปใกล้ทั้งสองคน พระเอก  
ที่กำลังหวาดกลัวจึงหันหน้าหนีแล้วพยายามป้องกันมือของผู้หญิง ทันใดนั้นเขาได้ยินเสียง “แป๊ะ!”  
เขาหันไปเห็นรุ่นพี่ใช้วิชาเคนโดที่เรียนมาใช้หีบักไม้ตีแขนผี หลังจากปิดมือผีได้ทั้งสองคนก็รีบวิ่งหนี  
ลงจากเขา ขณะวิ่งเขาได้ยินเสียงคนวิ่งตามและเสียงหัวเราะของผู้หญิงตามมาตลอด

ภาวะคลี่คลาย - หลังจากกลับมาได้อย่างปลอดภัยทั้งสองคนก็ได้มาคุยกัน ตัวรุ่นพี่บอก  
ว่าผู้ชายใส่สูทในตอนแรกเขาน่าจะมาเพื่อช่วย เนื่องจากในเทพที่เขาไม่ได้ต้องการฆ่าตัวตายแล้ว แต่  
น่าจะเป็นผู้หญิงคนนั้นมากกว่าที่ทำให้คนฆ่าตัวตาย

จบด้วยการยุติเรื่องราว - รุ่นพี่พูดว่า “เนี่ยแหละ เคนโดทั้งชีวิตกูนะ เพื่อวันนี้  
โดยเฉพาะ”

จากข้อมูลทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ภาพตัวแทนผีดีในแต่ประเด็น สามารถสรุปออกมา  
เป็นตารางสรุปภาพรวมของภาพตัวแทนผีดีได้ ดังนี้

#### ตารางที่ 4.30

##### ตารางสรุปภาพรวมของภาพตัวแทนผีดี

ลักษณะผี	- เป็นผีเพศชาย - มีรูปลักษณ์เหมือนมนุษย์ปกติทุกประการ
เวลาและสถานที่	- ปรากฏตัวเวลากลางคืน - ในสถานที่เงียบสงบไม่มีผู้คน
พฤติกรรม	- มีพฤติกรรมประหลาดที่มนุษย์ปกติไม่ทำกัน และหลอกหลอน มนุษย์
ปฏิกิริยาของคน	- ตกใจหวาดกลัว
จุดประสงค์	- มาเพื่อตักเตือนมนุษย์เกี่ยวกับเรื่องภัยอันตรายที่กำลังจะเข้ามา
เหตุผลที่ยังเป็นผี	- ติดที่ (ยังคงอยากช่วยชีวิตมนุษย์ ไม่ต้องการให้คนอื่นตายแบบ ตัวเอง)
มุมมองและแหล่งที่มา	- มุมมองแบบสัพพัญญู - ไม่ระบุแหล่งที่มา
โครงเรื่อง	- โครงเรื่องแบบซับซ้อน

จากตารางสรุปได้ว่าภาพตัวแทนผีตีนั้น มีลักษณะเป็นผีผู้ชาย รูปลักษณ์เหมือนมนุษย์ปกติทุกประการ มักปรากฏตัวเวลากลางคืน ในสถานที่เงียบสงบไม่มีผู้คน มีพฤติกรรมที่ประหลาดที่มนุษย์ปกติไม่ทำ และหลอกหลอนมนุษย์ เมื่อมนุษย์เจอผีตลกกลับตกใจหวาดกลัว ทั้งที่จุดประสงค์ของผีตลก คือ เตือนมนุษย์เกี่ยวกับเรื่องภัยอันตราย สาเหตุที่ผีตลกยังคงเป็นผีเพราะ ตลกที่ เนื่องจากอยากช่วยมนุษย์ ไม่ต้องการให้ใครต้องถูกฆ่าเหมือนตัวเอง เรื่องผีตลกเล่าด้วยมุมมองแบบสัพพัญญู เรื่องเล่าไม่ได้มีการระบุแหล่งที่มาว่านำเรื่องเล่ามาจากไหน ส่วนโครงเรื่องนั้นปรากฏทั้ง 2 แบบ คือ 1. โครงเรื่องแบบเส้นตรง 2. โครงเรื่องแบบซับซ้อน

**4.2.4 เปรียบเทียบการวิเคราะห์ภาพตัวแทนผี** – จากการศึกษาวិธีการเล่าเรื่องของรายการคืนพวงมุดผ้าห่มส่งผลให้เกิดภาพตัวแทนของผีทั้ง 3 แบบ คือ ภาพตัวแทนผีร้าย ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ และภาพตัวแทนผีดี พบว่าวิธีการเล่าของผีทั้งสามแบบนี้มีความเหมือนและต่างกัน ผู้วิจัยจึงสรุปวิธีการเล่าผีทั้งสามแบบโดยเรียงตามเกณฑ์ในการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง ประกอบด้วย ลักษณะของผี เวลาและสถานที่ในการปรากฏตัวของผี พฤติกรรมของผี ปฏิกริยาที่คนมีต่อผี จุดประสงค์ในการปรากฏตัว เหตุผลที่ยังคงเป็นผี มุมมองและแหล่งที่มาของเรื่องเล่า และโครงเรื่อง ตามลำดับออกมาเป็นตารางดังนี้

#### ตารางที่ 4.31

ตารางเปรียบเทียบลักษณะของผี

ประเภทของผี	1. ลักษณะของผี
ภาพตัวแทนผีร้าย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นผีเพศหญิง</li> <li>- มีรูปลักษณ์เป็นมนุษย์ แต่จะมีความสยดสยองผิดไปจากมนุษย์ปกติ</li> <li>- เป็นผีญี่ปุ่น + ผีไทย (ผีญี่ปุ่นมากกว่า)</li> </ul>
ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นผีเพศหญิง</li> <li>- มีรูปลักษณ์เป็นแบบมนุษย์ปกติทุกประการ</li> <li>- เป็นผีญี่ปุ่น + ผีไทย (ผีไทยมากกว่า)</li> </ul>
ภาพตัวแทนผีดี	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นผีเพศชาย</li> <li>- มีรูปลักษณ์เป็นแบบมนุษย์ปกติทุกประการ</li> </ul>

จากตารางสรุปได้ว่าจุดที่เหมือนกันของผีร้ายและผีกลาง ๆ คือ เป็นผีผู้หญิง ซึ่งจะต่างกับผีดีที่เป็นผีผู้ชาย และจุดที่เหมือนกันของผีกลาง ๆ และผีดี คือ มีรูปลักษณ์เหมือนมนุษย์ทุกประการ ซึ่งต่างกับผีร้ายที่มีความสยดสยองผิดไปจากปกติของมนุษย์ อีกจุดหนึ่งที่เหมือนกันระหว่างผี

ร้ายและฝีกกลาง ๆ คือ ปรากฏผีสัญชาติญี่ปุ่นและไทยทั้งคู่ แต่ผีร้ายปรากฏผีสัญชาติญี่ปุ่นมากกว่า ส่วนฝีกกลาง ๆ ปรากฏผีสัญชาติไทยมากกว่า

#### ตารางที่ 4.32

ตารางเปรียบเทียบเวลาและสถานที่ในการปรากฏตัวของผี

ประเภทของผี	2. เวลาและสถานที่ในการปรากฏตัวของผี
ภาพตัวแทนผีร้าย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรากฏตัวในเวลากลางคืน</li> <li>- สถานที่ที่มีแสงไฟและผู้คนพลุกพล่าน</li> </ul>
ภาพตัวแทนฝีกกลาง ๆ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรากฏตัวในเวลากลางวัน</li> <li>- สถานที่ประจำในตอนที่ยังมีชีวิตอยู่</li> </ul>
ภาพตัวแทนผีดี	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ปรากฏตัวในเวลากลางคืน</li> <li>- สถานที่เงียบสงบไม่มีผู้คน</li> </ul>

จากตารางสรุปได้ว่าจุดที่เหมือนกันของผีร้ายและผีดี คือ ปรากฏตัวเวลากลางคืน ซึ่งจะต่างกับฝีกกลาง ๆ ที่ปรากฏตัวตอนกลางวัน และผีทั้งสามแบบมีความแตกต่างกันในเรื่องสถานที่ ปรากฏตัว ผีร้ายจะปรากฏตัวในที่ที่มีแสงไฟและผู้คนพลุกพล่าน ฝีกกลาง ๆ จะปรากฏตัวในสถานที่ประจำของตัวเองตอนยังมีชีวิต และผีดีจะปรากฏตัวในที่เงียบสงบไม่มีผู้คน

#### ตารางที่ 4.33

ตารางเปรียบเทียบพฤติกรรมของผี

ประเภทของผี	3. พฤติกรรมของผี
ภาพตัวแทนผีร้าย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีอาการปฏิกิริยาที่ผิดแปลกไปจากมนุษย์ปกติ รวมถึงข่มขู่ และทำร้ายมนุษย์ด้วยวิธีทางกายภาพและการใช้พลังของผี</li> </ul>
ภาพตัวแทนฝีกกลาง ๆ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ทำกิจวัตรเดิมของตัวเองแบบเดียวกับที่เคยทำตอนยังมีชีวิตอยู่</li> </ul>
ภาพตัวแทนผีดี	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีพฤติกรรมประหลาดที่มนุษย์ปกติไม่ทำกัน และหลอกหลอนมนุษย์</li> </ul>

จากตารางสรุปได้ว่าจุดที่เหมือนกันของผีร้ายและผีดี คือ มีพฤติกรรมที่ส่งผลเสียต่อคนที่เจอ ทั้งหลอกหลอน ข่มขู่ และทำร้าย ซึ่งแตกต่างกับฝีกกลาง ๆ ที่ทำกิจวัตรประจำวันของตัวเอง

#### ตารางที่ 4.34

ตารางเปรียบเทียบพฤติกรรมของคนที่มีต่อผี

ประเภทของผี	4. พฤติกรรมของคนที่มีต่อผี
ภาพตัวแทนผีร้าย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- โดยส่วนใหญ่จะตกใจหวาดกลัว รวมถึงวิ่งหนีเอาตัวรอด หรือไม่ สามารถทำอะไรได้จนถูกฆ่า หรือถูกควบคุมโดยผี</li> <li>- แต่ผู้วิจัยพบพฤติกรรมบางอย่างที่น่าสนใจ คือ เอาไม้ฟาดผี (สู้ กลับ) หยิบโทรศัพท์มาถ่ายรูปผี และนอนต่อ</li> </ul>
ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตกใจและหวาดกลัวจนส่งผลร้ายตามมา</li> <li>- ไม่ทันรู้สึกตัวว่าที่ตัวเองเห็นนั่นคือผี</li> </ul>
ภาพตัวแทนผีดี	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ตกใจและหวาดกลัว</li> </ul>

จากตารางสรุปได้ว่าจุดที่เหมือนกันของผีทั้งสามแบบ คือ เมื่อเจอผีคนจะตกใจหวาดกลัว แต่มีบางเรื่องเล่ากลับปรากฏพฤติกรรมแบบอื่นขึ้นมา ในภาพตัวแทนผีร้ายมีบางเรื่องเล่าที่คนต่อต้านผี และในภาพตัวแทนผีกลาง ๆ มีบางเรื่องเล่าที่คนไม่รู้ว่ที่ตัวเองเห็นคือผี

#### ตารางที่ 4.35

ตารางเปรียบเทียบจุดประสงค์ในการปรากฏตัว

ประเภทของผี	5. จุดประสงค์ในการปรากฏตัว
ภาพตัวแทนผีร้าย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มาเพื่อหลอกหลอน และต้องการจะเอาชีวิตมนุษย์</li> </ul>
ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มาเพื่อใช้ชีวิตประจำวันแบบเดิม แบบเดียวกับตอนที่ยังมีชีวิต</li> </ul>
ภาพตัวแทนผีดี	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มาเพื่อตักเตือนมนุษย์เกี่ยวกับเรื่องภัยอันตรายที่กำลังจะเข้ามา</li> </ul>

จากตารางสรุปได้ว่าจุดประสงค์ของผีทั้งสามแบบมีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ไม่มีจุดที่ร่วมกันเลยแม้แต่น้อย โดยผีร้ายให้ผลเสียกับมนุษย์ ผีกลาง ๆ ไม่ได้ทำอะไรกับมนุษย์ และผีดีให้ผลดีกับมนุษย์

### ตารางที่ 4.36

ตารางเปรียบเทียบเหตุผลที่ยังคงเป็นผี

ประเภทของผี	6. เหตุผลที่ยังคงเป็นผี
ภาพตัวแทนผีร้าย	- ติดที่ ตายที่ไหนก็ยังคงต้องวนเวียนอยู่บริเวณนั้น ไม่สามารถไปที่อื่นได้
ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	- ติดที่ เคยทำกิจกรรมอะไรตอนที่ยังมีชีวิต เมื่อตายไปแล้วก็ยังคงทำอยู่
ภาพตัวแทนผีดี	- ติดที่ ยังคงอยากช่วยชีวิตมนุษย์ ไม่ต้องการให้คนอื่นตายแบบตัวเอง

จากตารางสรุปได้ว่า จุดที่เหมือนกันของเหตุผลที่ผีทั้งสามแบบยังคงเป็นผี คือ ติดที่ แต่จะแตกต่างกันในรายละเอียด คือ ผีร้ายไปจากที่ตายไปไม่ได้ ผีกลาง ๆ ต้องไปทำกิจวัตรของตัวเองตามที่ต่าง ๆ และผีดีเลือกที่จะอยู่ที่เดิมเพื่อช่วยคน

### ตารางที่ 4.37

ตารางเปรียบเทียบมุมมองและแหล่งที่มาของเรื่อง

ประเภทของผี	7. มุมมองและแหล่งที่มาของเรื่อง
ภาพตัวแทนผีร้าย	- มุมมองแบบสัพพัญญู เป็นสายตาของพิธีกรรมมองเข้าไปในเรื่อง ทำให้เข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร และคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ - เป็นเรื่องจริงจากคนที่เจอผีมากับตัว
ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	- มุมมองแบบสัพพัญญู เป็นสายตาของพิธีกรรมมองเข้าไปในเรื่อง ทำให้เข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร และคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ - เป็นเรื่องจริงจากคนที่เจอผีมากับตัว
ภาพตัวแทนผีดี	- มุมมองแบบสัพพัญญู เป็นสายตาของพิธีกรรมมองเข้าไปในเรื่อง ทำให้เข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร และคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ - ไม่ระบุแหล่งที่มา

จากตารางสรุปได้ว่าจุดร่วมกันของผีทั้งสามแบบ คือ มุมมองของเรื่องเล่าที่เป็นมุมมองแบบสัพพัญญู คือการเล่าเรื่องด้วยสายตาของคนที่มีทุกอย่างเกี่ยวกับเรื่องราว ต่อมาในส่วนของแหล่งที่มาเรื่องเล่า จุดที่เหมือนกัน คือ ผีร้ายและผีกลาง ๆ มีแหล่งที่มาจากคนที่เจอผีมากับตัว ซึ่งเรื่องที่เล่าจะเป็นเรื่องจริง แต่แตกต่างกับผีดีที่ไม่มีการระบุแหล่งที่มาของเรื่องเล่า

#### ตารางที่ 4.38

ตารางเปรียบเทียบโครงเรื่องแบบเรียงเป็นเส้นตรง

ประเภทของผี	8.1 โครงเรื่องแบบเรียงเป็นเส้นตรง				
	เริ่มเรื่อง	พัฒนา	วิกฤติ	คลี่คลาย	ยุติเรื่องราว
ภาพตัวแทนผีร้าย	- แนะนำตัวละคร - บอกสถานที่ - บอกสาเหตุที่ทำให้เกิดเรื่องเล่า	- เกิดปัญหา - เกิดเหตุการณ์ประหลาด - ได้รับข้อมูลใหม่	- ผีปรากฏตัว - ผีแสดงพลัง - เกิดเหตุไม่ดีขึ้น	- เฉลยความจริงของเหตุการณ์ที่เกิด	- ผีไม่ถูกปราบ ยังคงอยู่ต่อไป
ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	- แนะนำตัวละคร - บอกสถานที่ - บอกสาเหตุที่ทำให้เกิดเรื่องเล่า	- เกิดปัญหา - เกิดเหตุการณ์ประหลาด - ได้รับข้อมูลใหม่	- ผีปรากฏตัว - ผีแสดงพลัง - เกิดเหตุไม่ดีขึ้น	- เฉลยความจริงของเหตุการณ์ที่เกิด	- ผีไม่ถูกปราบ ยังคงอยู่ต่อไป
ภาพตัวแทนผีดี	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A

จากตารางสรุปได้ว่าจุดที่เหมือนกันของผีร้ายและผีกลาง ๆ คือ ผีทั้งสองแบบมีการเล่าเรื่องด้วยโครงเรื่องแบบเส้นตรง รวมถึงวิธีการทั้ง 5 หัวข้อที่มีรายละเอียดเหมือนกันในแต่ละหัวข้อ ซึ่งแตกต่างกับภาพตัวแทนผีดีที่ไม่ปรากฏการเล่าเรื่องด้วยโครงเรื่องแบบเส้นตรง

## ตารางที่ 4.39

ตารางเปรียบเทียบโครงเรื่องแบบซับซ้อนภาพตัวแทนผีร้าย

ประเภทของผี	8.2.1 โครงเรื่องแบบซับซ้อน				
	เริ่มเรื่อง	พัฒนา	วิกฤติ	คลี่คลาย	ยุติเรื่องราว
ภาพตัวแทนผีร้าย	- แนะนำตัวละคร - บอกอาชีพ - บอกสาเหตุ - บอกสถานที่	- เกิดปัญหา - เกิดเหตุการณ์ประหลาด - ได้รับข้อมูลใหม่	- ผีปรากฏตัว - ผีแสดงพลัง	- เฉลยความจริงของเหตุการณ์ที่เกิด	- มีคนตาย - ผีไม่ถูกปราบ ยังคงอยู่ต่อไป
	<b>เริ่มเรื่อง (2)</b>	<b>พัฒนา (2)</b>	<b>วิกฤติ (2)</b>	<b>คลี่คลาย (2)</b>	
	- แนะนำตัวละคร	- ได้รับข้อมูลใหม่ - เกิดปัญหา	- ผีปรากฏตัว - ผีแสดงพลัง - เกิดเหตุไม่ดีกับตัวละคร	- เล่าอดีตของผี	

จากตารางสรุปได้ว่าโครงเรื่องแบบซับซ้อนที่ถูกเล่าในภาพตัวแทนผีร้ายนั้น มีองค์ประกอบของโครงเรื่องแบบเส้นตรงเป็นส่วนประกอบ โดยมีการใช้องค์ประกอบโครงเรื่องซ้ำ ในกรณีภาพตัวแทนผีร้ายจะมีการเริ่มเรื่องใหม่หลังจากจบภาวะคลี่คลายแรก ต่อด้วยการพัฒนาเหตุการณ์ใหม่ สภาวะวิกฤติใหม่ และภาวะคลี่คลายใหม่ จากนั้นจึงจบด้วยการยุติเรื่องราว

## ตารางที่ 4.40

ตารางเปรียบเทียบโครงเรื่องแบบซับซ้อนภาพตัวแทนฝึกล่าง ๆ

ประเภท ของผี	8.2.2 โครงเรื่องแบบซับซ้อน				
	เริ่มเรื่อง	พัฒนา	วิกฤติ	คลี่คลาย	ยุติเรื่องราว
ภาพตัวแทน ฝึกล่าง ๆ	- แนะนำ ตัวละคร - บอกช่วงอายุ - บอกอาชีพ	- เกิดปัญหา - เกิดเหตุการณ์ ผิดปกติ	- ผีปรากฏตัว - เกิดเหตุไม่ดี กับตัวละคร	- เฉลยความ จริงของ เหตุการณ์ ที่เกิด	- เล่าถึงชีวิต ของตัวละคร หลังเกิด เหตุการณ์
		พัฒนา (2)	วิกฤติ (2)	คลี่คลาย (2)	
		- เล่าการ ดำเนินชีวิต ของตัวละคร	- ผีปรากฏตัว - เกิดเหตุไม่ดี กับตัวละคร	- เฉลยความ จริงของ เหตุการณ์ ที่เกิด	
		พัฒนา (3)	วิกฤติ (3)	คลี่คลาย (3)	
		- เล่าการ ดำเนินชีวิต ของตัวละคร	- ได้ยินเสียงผี - เกิดเหตุไม่ดี กับตัวละคร	- ตัวละคร ได้รับความ ช่วยเหลือ	

จากตารางสรุปได้ว่า โครงเรื่องแบบซับซ้อนที่ถูกเล่าในภาพตัวแทนฝึกล่าง ๆ นั้นมีองค์ประกอบของโครงเรื่องแบบเส้นตรงเป็นส่วนประกอบเหมือนกับภาพตัวแทนผีร้าย โดยมีการใช้องค์ประกอบโครงเรื่องซ้ำเช่นกัน ในกรณีภาพตัวแทนฝึกล่าง ๆ จะมีการพัฒนาเหตุการณ์ใหม่ครั้งที่ 2 หลังจากภาวะคลี่คลายแรก ต่อด้วยสภาวะวิกฤติครั้งที่ 2 ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 2 จากนั้นจะเริ่มการพัฒนาเหตุการณ์ใหม่อีกครั้งเป็นครั้งที่ 3 สภาวะวิกฤติครั้งที่ 3 ภาวะคลี่คลายครั้งที่ 3 และจบด้วยการยุติเรื่องราว

## ตารางที่ 4.41

ตารางโครงเรื่องแบบซับซ้อนภาพตัวแทนผีดี

ประเภทของ ผี	8.2.3 โครงเรื่องแบบซับซ้อน				
	เริ่มเรื่อง	พัฒนา	วิกฤติ	คลี่คลาย	ยุติเรื่องราว
ภาพตัวแทน ผีดี	- แนะนำ ตัวละคร - บอกสาเหตุ - บอกจุด มุ่งหมาย	- ได้รับข้อมูล - เกิดเหตุการณ์ ประหลาด	- ผีปรากฏตัว - ผีแสดงพลัง	- เฉลยความ จริงของ เหตุการณ์ ที่เกิด	- ตัวละคร ปลอดภัย จบด้วย ความตลก
		<b>พัฒนา (2)</b>	<b>วิกฤติ (2)</b>		
		- เกิดเหตุการณ์ ประหลาด - ได้รับข้อมูล ใหม่	- ผีปรากฏตัว - ผีแสดงพลัง - ผีจะทำร้าย - ตัวเอกสู้ กลับ		

จากตารางสรุปได้ว่า โครงเรื่องแบบซับซ้อนที่ถูกเล่าในภาพตัวแทนผีดีนั้นมีองค์ประกอบของโครงเรื่องแบบเส้นตรงเป็นส่วนประกอบเหมือนกับทั้งภาพตัวแทนผีร้ายและผีกลาง ๆ โดยมีการใช้องค์ประกอบโครงเรื่องซ้ำเช่นเดียวกัน ในกรณีภาพตัวแทนผีดีจะมีแค่การพัฒนาเหตุการณ์ใหม่หลังจากสภาวะวิกฤติ ตามด้วยสภาวะวิกฤติใหม่ สภาวะคลี่คลาย และการยุติเรื่องราวตามลำดับ

จากการนำเสนอข้อมูลที่ผู้วิจัยได้ศึกษารายการคืนพุมุดผ้าห่ม 10 ตอน และเรื่องผี 12 เรื่อง นั้นพบว่า รายการคืนพุมุดผ้าห่มได้สร้างภาพตัวแทนของผีออกมา 3 รูปแบบด้วยกัน คือ ภาพตัวแทนผีร้าย ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ และภาพตัวแทนผีดี โดยสร้างภาพตัวแทนผ่านการเล่าเรื่องของรายการที่มีทั้งความเหมือนและความต่างกันในแต่ละรูปแบบของภาพตัวแทนผี ผู้วิจัยจึงนำมาสรุปเปรียบเทียบให้เห็นอย่างชัดเจนดังตารางต่อไปนี้

#### ตารางที่ 4.42

ตารางสรุปเปรียบเทียบภาพตัวแทนผีตามเกณฑ์การวิเคราะห์

เกณฑ์	ภาพตัวแทนผีร้าย	ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	ภาพตัวแทนผีดี
1. ลักษณะ	- ผีเพศหญิง - เหมือนคนแต่ผิดปกติ - ผีญี่ปุ่น + ผีไทย	- ผีเพศหญิง - เหมือนคนปกติ - ผีญี่ปุ่น + ผีไทย	- ผีเพศชาย - เหมือนคนปกติ
2. เวลาและสถานที่	- กลางคืน - มีแสงไฟคนพลุกพล่าน	- กลางวัน - ที่ประจำ	- กลางคืน - เงียบสงบไม่มีผู้คน
3. พฤติกรรม	- หลอกหลอน ช่มชู้ ทำร้าย	- ทำกิจวัตรเดิม ๆ	- หลอกหลอน
4. ปฏิกริยา	- ตกใจหวาดกลัว ถูกฆ่า - ต่อต้านผี	- ตกใจหวาดกลัว - ไม่รู้ตัวว่าเจอผี	- ตกใจหวาดกลัว
5. จุดประสงค์	- มาเอาชีวิต	- มาใช้ชีวิตประจำวัน	- มาเตือน
6. เหตุผลที่ยังเป็นผี	- ติดที่ (ไปจากที่ตายไม่ได้)	- ติดที่ (ใช้ชีวิตประจำวัน)	- ติดที่ (อยากช่วย)
7. มุมมองและแหล่งที่มา	- มุมมองสัพพัญญู - เรื่องจริงจากคนที่เจอผี	- มุมมองสัพพัญญู - เรื่องจริงจากคนที่เจอผี	- มุมมองสัพพัญญู
8. โครงเรื่อง	- โครงเรื่องเส้นตรง - โครงเรื่องซับซ้อน	- โครงเรื่องเส้นตรง - โครงเรื่องซับซ้อน	- โครงเรื่องซับซ้อน

จากตารางเปรียบเทียบภาพตัวแทนผีทั้ง 3 แบบ คือ 1. ภาพตัวแทนผีร้าย 2. ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ และ 3. ภาพตัวแทนผีดี มีรายละเอียดดังนี้

**การเล่าเรื่องของภาพตัวแทนผีร้าย** รายการมักจะเล่าให้ตัวละครผีออกมาเป็นเพศหญิงที่มีรูปลักษณ์เหมือนกับมนุษย์ เป็นผีสัญชาติญี่ปุ่น แต่จะมีความสยดหยองมากกว่า หรือเป็นมนุษย์ที่ผิดจากมนุษย์ไปเลย เช่น สูงเกินมนุษย์ ปากฉีกกว้าง หรือมีดวงตาสีแดง เป็นต้น ในส่วนของเวลาและสถานที่ที่ปรากฏตัวของผี รายการจะเล่าว่าภาพตัวแทนผีร้ายปรากฏตัวในเวลากลางคืน ในสถานที่ที่มีแสงไฟและมีผู้คนเป็นจำนวนมาก เช่น กองถ่ายภาพยนตร์ หรือโรงพยาบาล เป็นต้น โดยที่ภาพตัวแทนผีร้ายนั้นจะมีพฤติกรรมในเชิงลบ ทั้งอาการกิริยาที่ผิดแปลกไปจากมนุษย์ อย่างเช่นการรำที่บิดเบี้ยว การขยับข้อต่อกระดูกที่มนุษย์ไม่สามารถทำได้ รวมถึงการข่มขู่มนุษย์ อีกทั้งยังทำร้ายมนุษย์ด้วยการโจมตีทางกายภาพ เช่น ตบหัวมนุษย์ กัดหัวมนุษย์จนขาด และการโจมตีด้วยการใช้พลังของผี เช่น ก่อให้เกิดภัยพิบัติจนมีคนล้มตายจำนวนมาก แต่รายการมักจะเล่าเกี่ยวกับปฏิกริยาของมนุษย์

เวลาเจอผีเช่นกัน โดยสิ่งที่มนุษย์แสดงออกมาเวลาเจอกับภาพตัวแทนผีร้าย คือ ตกใจหวาดกลัว วิ่งหนีเอาตัวรอด หรือไม่สามารถทำอะไรได้จนถูกภาพตัวแทนผีร้ายฆ่า หรือถูกภาพตัวแทนผีร้ายควบคุมจิตใจ ปฏิกริยาเหล่านี้เป็นปฏิกริยาปกติโดยส่วนใหญ่ที่พบในเรื่องภาพตัวแทนผีร้าย แต่รายการก็ยังเล่าปฏิกริยาแบบอื่นที่แตกต่างจากปฏิกริยาแบบปกติโดยสิ้นเชิงเช่นกัน เช่น เจอผีแล้วนอนต่อ เจอผีแล้วหยิบโทรศัพท์มือถือขึ้นมาถ่ายรูปผี หรือหยิบกิ่งไม้มาฟาดมือผี เป็นต้น ซึ่งรายการจะเล่าว่าภาพตัวแทนผีร้ายนั้นมีจุดประสงค์ในการปรากฏตัวแบบเดียวกัน คือ ปรากฏตัวเพื่อหลอกหลอนมนุษย์ให้เกิดความหวาดกลัว และต้องการเอาชีวิตรมนุษย์ รวมถึงเหตุผลที่ภาพตัวแทนผีร้ายยังคงเป็นผีอยู่ รายการเล่าว่าภาพตัวแทนผีร้ายนั้นติดที่ กล่าวคือ ตอนตายตายที่ไหนก็ต้องวนเวียนอยู่บริเวณนั้น ไม่สามารถไปไหนได้ ในส่วนของมุมมองการเล่าเรื่องแบบภาพตัวแทนผีร้ายนั้น รายการจะเล่าด้วยมุมมองแบบสัพพัญญู เล่าผ่านสายตาของพิธีกรรมองเข้าไปในเรื่อง ส่งผลให้ผู้ชมเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร และสามารถที่จะคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ แหล่งที่มาของเรื่องเล่าแบบภาพตัวแทนผีร้ายนั้นรายการได้มีการกล่าวว่าเป็นเรื่องจริงจากคนที่เจอผีมากับตัว ซึ่งรายการจะมีวิธีการเล่าภาพตัวแทนผีร้าย 2 แบบ คือ เล่าด้วยโครงเรื่องที่เรียงเป็นเส้นตรง และเล่าด้วยโครงเรื่องที่ซับซ้อน การเล่าด้วยโครงเรื่องแบบเส้นตรงจะเป็นการเล่าตามแบบโครงเรื่องดั้งเดิมของ กุสตาฟ เพอร์แัทท์ (1988) ประกอบด้วย การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ สภาวะวิกฤติ ภาวะคลี่คลาย และการยุติเรื่องราวตามลำดับ

โดยการเล่าแบบโครงเรื่องเส้นตรงของรายการเริ่มด้วยการเริ่มเรื่อง รายการจะเริ่มด้วยการแนะนำตัวละครว่าเป็นใคร อายุเท่าไร ทำอาชีพอะไร บอกสถานที่ที่เรื่องนี้ดำเนินอยู่ รวมถึงบอกสาเหตุที่ทำให้ตัวละครต้องมาอยู่ในเรื่องเล่านี้ ต่อมาที่การพัฒนาเหตุการณ์ รายการจะเล่าว่าเกิดปัญหาอะไรบางอย่างที่ตัวละครจะต้องไปแก้ไข หรือเกิดเหตุการณ์ประหลาดขึ้นกับตัวละคร ซึ่งส่วนนี้จะทำให้ตัวละครได้รับข้อมูลใหม่ ต่อมาที่สภาวะวิกฤติ ส่วนนี้ของเรื่องเล่าแบบภาพตัวแทนผีร้ายจะเป็นส่วนที่ผีปรากฏตัวออกมา มีการแสดงพลังหรือความสามารถของผี โดยสองสิ่งนี้จะส่งผลเสียต่อตัวละครอย่างยิ่ง มีทั้งตัวละครได้รับอาการบาดเจ็บ หรือเสียชีวิต และต่อมาที่ภาวะคลี่คลาย ส่วนนี้รายการจะเล่าแบบเฉลยความจริงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครได้เจอมา และจบด้วยการยุติเรื่องราว การเล่าของรายการจะเล่าว่าภาพตัวแทนผีร้ายยังไม่ถูกปราบ แต่ยังคงวนเวียนอยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ต่อไป จากที่กล่าวมาทั้งหมดคือวิธีการเล่าเรื่องผีแบบภาพตัวแทนผีร้ายของรายการคืนพวงมุดผ้าหม่ม

ส่วนการเล่าเรื่องด้วยโครงเรื่องแบบซับซ้อนรายการจะเริ่มด้วย การเริ่มเรื่อง รายการจะแนะนำตัวละคร บอกอายุ อาชีพ และบอกสถานที่ที่เรื่องนี้ดำเนินอยู่ รวมถึงบอกสาเหตุที่ทำให้ตัวละครต้องมาอยู่ในเรื่องเล่านี้ ต่อด้วยการพัฒนาเหตุการณ์ รายการจะเล่าว่า ตัวละครประสบปัญหาบางอย่างจึงต้องแก้ไข หรือเกิดเหตุการณ์ประหลาดขึ้นกับตัวละคร ซึ่งทั้งสองส่วนจะทำให้ตัวละคร

ได้รับข้อมูลใหม่ ต่อมาที่สภาวะวิกฤติ โดยส่วนนี้จะเล่าว่า ฝึได้มีการปรากฏตัวออกมาและแสดงพลังบางอย่าง ตามด้วยภาวะคลี่คลาย ที่จะเฉลยความจริงของเหตุการณ์ที่ผ่านมาที่ตัวละครได้เจอ แต่จะต่อด้วยการเริ่มเรื่องใหม่ ที่จะแนะนำตัวละคร ตามด้วยการพัฒนาเหตุการณ์ใหม่ เป็นช่วงที่จะเกิดปัญหา กับตัวละคร และตัวละครจะได้รับข้อมูลใหม่ และต่อด้วยสภาวะวิกฤติใหม่ ที่ฝึจะปรากฏตัวและแสดงพลังบางอย่าง รวมถึงเกิดเหตุไม่ดีขึ้นกับตัวละคร เช่น บาดเจ็บ หรือเสียชีวิต เป็นต้น ต่อที่ภาวะคลี่คลาย โดยส่วนนี้จะเล่าถึงอดีตความเป็นมาของฝึ และจบด้วยการยุติเรื่องราว ที่เล่าว่าเกิดความสูญเสีย มีคนตายมากมาย และท้ายที่สุดภาพตัวแทนฝึร้ายก็ยังไม่ถูกปราบ ยังคงวนเวียนอยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ต่อไป ซึ่งการเล่าแบบโครงเรื่องซับซ้อนเป็นการเล่าที่ไม่ได้จบภายในเส้นเรื่องเดียว แต่จะมีการเพิ่มส่วนประกอบของโครงเรื่องเข้าไป เนื่องจากเป็นเรื่องเล่าที่ประกอบด้วยหลายเส้นเรื่อง เช่น เจอฝึสองตนภายในเรื่องเดียว หรือตัวละครในเรื่องมีการเล่าเรื่องอีกที่ จึงกลายเป็นเรื่องเล่าในเรื่องเล่า เหมือนกับการนำเรื่องเล่าหนึ่งมาเชื่อมต่อ หรือมาแทรกอยู่ในอีกเรื่องเล่าหนึ่ง แต่ถึงแม้จะมีการเพิ่มองค์ประกอบของโครงเรื่องเข้ามา แต่ภายในรายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบยังคงมีวิธีการเล่าที่คล้ายคลึงกัน

**การเล่าเรื่องของภาพตัวแทนฝึกลาง ๆ** รายการจะเล่าภาพตัวแทนฝึกลาง ๆออกมาในลักษณะที่เป็นเพศหญิงเช่นเดียวกัน แต่จะมีรูปลักษณ์เหมือนกับมนุษย์ปกติทุกประการ ในส่วนของเวลาและสถานที่ในการปรากฏตัวของภาพตัวแทนฝึกลาง ๆ จะปรากฏตัวออกมาในเวลากลางวัน ในสถานที่ประจำของตัวเองในตอนที่ยังมีชีวิต เช่น บ้านของตัวเอง ร้านอาหารของตัวเอง หรือร้านกาแฟของตัวเอง เป็นต้น โดยฝึแบบภาพตัวแทนฝึกลาง ๆ จะมีพฤติกรรมแบบเดียวกับตอนยังมีชีวิต กล่าวคือ ตอนยังมีชีวิตเคยทำอะไร ตายไปแล้วก็ยังคงทำแบบเดิมเป็นกิจวัตร เช่น เปิดร้านกาแฟ หรือทำอาหาร ส่วนปฏิกิริยาของมนุษย์เวลาเจอภาพตัวแทนฝึกลาง ๆ รายการจะเล่าว่า มนุษย์จะตกใจและหวาดกลัว จนส่งผลเสียกลับมาที่ตัวมนุษย์เอง (ฝึไม่ได้ทำอะไร) หรือมนุษย์จะไม่มีปฏิกิริยาใดเลย เนื่องจากมนุษย์ไม่รู้สึกรู้สึว่าที่ตัวเองเห็นคือฝึ โดยฝึแบบภาพตัวแทนฝึกลาง ๆ จะมีจุดประสงค์ในการปรากฏตัวเพื่อใช้ชีวิตแบบเดิม แบบเดียวกับตอนที่ยังมีชีวิต ส่วนเหตุผลที่ยังคงเป็นฝึ คือ คิดที่เช่นเดียวกัน แต่รายการจะเล่าว่าฝึเป็นผู้เลือกที่จะทำแบบนี้เอง ซึ่งจะแตกต่างกับเหตุผลของภาพตัวแทนฝึร้ายที่ฝึไม่ได้เลือก แต่จำเป็นต้องติดอยู่กับที่ ในส่วนของมุมมองการเล่าเรื่องแบบภาพตัวแทนฝึกลาง ๆ นั้น รายการจะเล่าด้วยมุมมองแบบสัพพัญญูเช่นกัน ที่จะเล่าผ่านสายตาของพิธีกรรมเข้าไปในเรื่อง ส่งผลให้ผู้ชมเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร และสามารถที่จะคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ แหล่งที่มาของเรื่องเล่าแบบภาพตัวแทนฝึกลาง ๆ จะเป็นเรื่องจริงที่มาจากคนที่เจอฝึมา กับตัว ซึ่งรายการมีวิธีการเล่าฝึแบบภาพตัวแทนฝึกลาง ๆ 2 แบบเหมือนกับภาพตัวแทนฝึร้าย คือ เล่าด้วยโครงเรื่องที่เรียงเป็นเส้นตรง และเล่าด้วยโครงเรื่องที่ซับซ้อน การเล่าด้วยโครงเรื่องแบบเส้นตรง

จะเป็นการเล่าตามแบบโครงเรื่องดั้งเดิมของ กุสตาฟ เฟรย์แท็ก (1988) ประกอบด้วย การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ สภาวะวิกฤติ ภาวะคลี่คลาย และการยุติเรื่องราว ตามลำดับ

โดยการเล่าแบบโครงเรื่องเส้นตรงในแบบภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ จะคล้ายคลึงกับการเล่าเรื่องในแบบภาพตัวแทนฝักร้าย โดยเริ่มด้วยการเริ่มเรื่อง รายการจะเริ่มด้วยการแนะนำตัวละคร มีการบอกอายุ อาชีพ บอกสถานที่ที่เรื่องนี้ดำเนินอยู่ รวมถึงบอกสาเหตุที่ทำให้ตัวละครต้องมาอยู่ในเรื่องเล่านี้ ต่อมาที่การพัฒนาเหตุการณ์ จะเล่าถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับตัวละคร เหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นกับตัวละคร ทำให้ตัวละครได้รับข้อมูลใหม่ ตามด้วยสภาวะวิกฤติ เล่าว่าผีได้ปรากฏตัวออกมา ฝักมีการแสดงพลัง หรือความสามารถของผี ซึ่งเป็นสิ่งที่ส่งผลร้ายต่อตัวละคร อาจจะได้รับอาการบาดเจ็บ หรือถึงขั้นเสียชีวิต จากนั้นจะเป็นภาวะคลี่คลาย เล่าด้วยการเฉลยความจริงของเหตุการณ์ที่ตัวละครได้เจอมาก่อนหน้านี้ และจบด้วยการยุติเรื่องราว โดยรายการจะเล่าว่าผีแบบภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ ยังไม่ถูกปราบลง ยังคงวนเวียนอยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ จากที่กล่าวมาคือวิธีการเล่าเรื่องฝักแบบภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ ของรายการคืนพุทธมดผ้าห่ม

ส่วนการเล่าเรื่องด้วยโครงเรื่องแบบซับซ้อนรายการจะเริ่มด้วยการเริ่มเรื่อง โดยเริ่มแนะนำตัวละคร บอกอายุและอาชีพของตัวละคร ต่อด้วยการพัฒนาเหตุการณ์ที่ 1 จะเล่าถึงปัญหาและเหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้นกับตัวละคร ต่อด้วยสภาวะวิกฤติที่ 1 ที่ผีจะปรากฏตัวออกมาในช่วงนี้ และในช่วงนี้จะเกิดเหตุการณ์เลวร้ายขึ้นกับตัวละคร ต่อด้วยภาวะคลี่คลายที่ 1 ทางรายการจะเฉลยความจริงของเหตุการณ์ที่ตัวละครได้เผชิญมา และขึ้นการพัฒนาเหตุการณ์ที่ 2 จะเป็นการเล่าเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตของตัวละครหลังจากนั้น ต่อด้วยภาวะวิกฤติที่ 2 โดยผีจะปรากฏตัวในช่วงนี้ และจะเกิดเหตุการณ์เลวร้ายกับตัวละครอีกครั้ง ต่อด้วยภาวะคลี่คลายที่ 2 เป็นการเฉลยความจริงของเหตุการณ์ที่ 2 ที่ตัวละครได้เผชิญ และขึ้นการพัฒนาเหตุการณ์ที่ 3 ซึ่งจะเล่าถึงการดำเนินชีวิตของตัวละครหลังจากเหตุการณ์ที่สอง ต่อด้วยสภาวะวิกฤติที่ 3 เล่าว่าตัวละครสามารถสัมผัสถึงผีได้ และการสัมผัสถึงผีนั่นส่งผลเสียต่อตัวละครเป็นอย่างมาก อาจถึงขั้นเสียชีวิต ต่อด้วยภาวะคลี่คลายที่ 3 จะเล่าถึงความช่วยเหลือที่ตัวละครได้รับหลังจากเหตุการณ์เจอผี และจบด้วยการยุติเรื่องราว เล่าถึงชีวิตของตัวละครหลังเจอเหตุการณ์เลวร้ายถึงสามครั้ง ถึงแม้การเล่าแบบโครงเรื่องซับซ้อนของภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ จะมีการเพิ่มองค์ประกอบโครงเรื่องเป็นจำนวนมาก แต่ภายในรายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบยังเรียกได้ว่ามีวิธีการเล่าที่คล้ายคลึงกันอยู่

**การเล่าเรื่องของภาพตัวแทนผีดี** รายการจะเล่าภาพตัวแทนผีดีออกมาในลักษณะที่เป็นเพศชาย มีลักษณะเป็นมนุษย์ปกติ ส่วนเวลาและสถานที่ในการปรากฏตัวของภาพตัวแทนผีดีจะเป็นช่วงเวลากลางคืน ในสถานที่ที่เงียบสงบไม่มีผู้คน โดยพฤติกรรมของภาพตัวแทนผีดีนั้นจะเป็นการหลอกหลอนมนุษย์ หรือมีพฤติกรรมประหลาดที่มนุษย์ปกติจะไม่ทำกัน ตัวอย่างเช่น วิ่งเข้าใส่คนที่ไม่รู้จักด้วยความเร็ว ซึ่งจะเห็นได้ว่าเป็นพฤติกรรมที่ค่อนข้างแปลก และแน่นอนว่าปฏิกิริยาของมนุษย์เมื่อเจอภาพตัวแทนผีดีทำพฤติกรรมเช่นนั้นใส่ จะต้องรู้สึกหวาดกลัวและตกใจ แต่จุดประสงค์ที่แท้จริงของภาพตัวแทนผีดี คือ การตักเตือนเกี่ยวกับอันตรายที่กำลังเกิดขึ้นกับมนุษย์ เช่น ที่ภาพตัวแทนผีดีวิ่งไล่มนุษย์เพราะไม่ต้องการให้มนุษย์เจอผีอีกตัวที่ดุร้ายกว่าตน เป็นต้น และเหตุผลที่ภาพตัวแทนผีดียังคงเป็นผีอยู่ คือ ติดที่ เช่นเดียวกับภาพตัวแทนผีร้ายและภาพตัวแทนผีกลาง ๆ แต่ติดด้วยเหตุผลที่ว่ายังคงต้องการช่วยชีวิตมนุษย์ ไม่ต้องการให้คนอื่นต้องมาตายในสถานที่แห่งนี้แบบที่ตัวเองตาย โดยการเล่าเรื่องแบบภาพตัวแทนผีดีรายการจะเล่าด้วยมุมมองแบบสัพพัญญู เป็นการเล่าผ่านสายตาของพิธีกรรมองเข้าไปในเรื่อง ทำให้ผู้ชมจึงสามารถเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร และคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ แต่แหล่งที่มาของเรื่องเล่าเหล่านั้นไม่ได้มีการระบุถึงแหล่งที่มาเอาไว้ในส่วนของวิธีการเล่าเรื่องของภาพตัวแทนผีดีนั้นมีการเล่าด้วยโครงเรื่องเพียง 1 แบบเท่านั้น คือ การเล่าด้วยโครงเรื่องแบบซับซ้อน เนื่องจากเป็นเรื่องเล่าที่มีการการเจอผีแบบสองจังหวะ ส่งผลให้การเล่าเรื่องภาพตัวแทนผีดีเริ่มด้วย การเริ่มเรื่อง จะเป็นการเล่าด้วยการแนะนำตัวละคร บอกอายุ บอกจุดมุ่งหมายหรือความต้องการของตัวละคร ต่อด้วยการพัฒนาเหตุการณ์ในช่วงนี้ตัวละครจะได้รับข้อมูลใหม่ และจะเกิดเหตุการณ์ประหลาดขึ้นกับตัวละคร ต่อด้วยสภาวะวิกฤติ เป็นช่วงที่ผีปรากฏตัวขึ้นมาพร้อมทั้งแสดงพลัง และขึ้นการพัฒนาเหตุการณ์ใหม่ ซึ่งเป็นการเล่าที่คล้ายเดิม ตัวละครจะได้รับข้อมูลใหม่ และจะเกิดเหตุการณ์ประหลาด ต่อด้วยสภาวะวิกฤติใหม่ โดยรายการจะเล่าว่ามีผีปรากฏตัว ผีมีการแสดงพลังบางอย่างและพยายามจะทำร้ายตัวละคร แต่ตัวละครมีการสู้กลับ ต่อด้วยภาวะคลี่คลาย รายการเล่าด้วยการเฉลยความจริงของเหตุการณ์ที่ตัวละครได้เจอ เป็นจุดประสงค์ที่แท้จริงของภาพตัวแทนผีดีตนแรก และจบด้วยการยุติเรื่องราว เล่าว่าตัวละครปลอดภัยและจบเรื่องราวด้วยความตกลงขบขัน ซึ่งจากทั้งหมดที่กล่าวมาคือวิธีการเล่าเรื่องแบบภาพตัวแทนผีดีของรายการคืนพุทธมุดผ้าห่ม

กล่าวโดยสรุปในรายการคืนพุทธมุดผ้าห่มที่มีการเล่าเรื่องผีทั้ง 3 รูปแบบ ทั้งภาพตัวแทนผีร้าย ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ และภาพตัวแทนผีดี ปรากฏว่าเรื่องผีส่วนใหญ่ที่รายการเล่าเป็นการเล่าเรื่องแบบ “ภาพตัวแทนผีร้าย” โดยปรากฏออกมาถึง 9 ตอน ใน 8 เรื่อง จากเรื่องเล่าทั้งหมด 12 เรื่อง เป็นผีที่มีปริมาณมากที่สุด รองลงมาคือ “ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ” ปรากฏตัวออกมาทั้งหมด 5 ตอน ใน 4 เรื่อง จากเรื่องเล่าทั้งหมด 12 เรื่อง และผีที่ปรากฏออกมาน้อยที่สุดคือ “ภาพตัวแทนผีดี” ปรากฏตัวออกมา 1 ตอน ใน 1 เรื่อง จากเรื่องเล่าทั้งหมด 12 เรื่อง

ผีทั้งสามรูปแบบมีทั้งจุดที่เหมือนและจุดที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยจะสรุปความเหมือนความต่างตามเกณฑ์การวิเคราะห์ทั้ง 8 เกณฑ์ คือ 1. ลักษณะของผี ทั้งภาพตัวแทนผีร้ายและผีกลาง ๆ มีจุดที่เหมือนกันคือผีเป็นผู้หญิง ซึ่งจะต่างกับผีดีที่เป็นผีผู้ชาย ต่อมาในส่วนของรูปลักษณ์ ทั้งภาพตัวแทนผีกลาง ๆ และผีดีมีจุดที่เหมือนกัน คือ มีรูปลักษณ์เหมือนมนุษย์ทุกประการ ซึ่งต่างกับผีร้ายที่มีความสยดสยองผิดไปจากปกติของมนุษย์ 2. เวลาและสถานที่ในการปรากฏตัว ทั้งภาพตัวแทนผีร้ายและผีดีมีจุดที่เหมือนกัน คือ ปรากฏตัวเวลากลางคืน ซึ่งจะต่างกับผีกลาง ๆ ที่ปรากฏตัวตอนกลางวัน ในส่วนของสถานที่นั้น ผีทั้งสามแบบมีความแตกต่างกันในเรื่องสถานที่ปรากฏตัว ผีร้ายจะปรากฏตัวในที่มืดไฟและผู้คนพลุกพล่าน ผีกลาง ๆ จะปรากฏตัวในสถานที่ประจำของตัวเองตอนยังมีชีวิต และผีดีจะปรากฏตัวในที่เงียบสงบไม่มีผู้คน 3. พฤติกรรมของผี ทั้งภาพตัวแทนผีร้ายและผีดีมีจุดที่เหมือนกัน คือ มีพฤติกรรมที่ส่งผลเสียต่อคนที่เจอ ทั้งหลอกหลอน ช่มชู้ และทำร้าย ซึ่งแตกต่างกับผีกลาง ๆ ที่ทำกิจวัตรประจำวันของตัวเอง 4. ปฏิกิริยาที่คนมีต่อผี จุดที่เหมือนกันของผีทั้งสามแบบ คือ เมื่อเจอผีคนจะตกใจหวาดกลัว แต่ในบางเรื่องเล่ากลับปรากฏปฏิกิริยาที่ต่างออกไป เช่น ในภาพตัวแทนผีร้ายมีบางเรื่องเล่าที่คนต่อต้านผี ด้วยการที่ตัวละครใช้วิชาเคนโด้ที่รำเรียนมา คว่ากิ่งไม้พาดไปที่มือของผี การที่ตัวละครหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาถ่ายรูปผี หรือการที่ตัวละครเห็นผีแล้วเลือกที่จะไม่สนใจและนอนต่อ เป็นต้น และในภาพตัวแทนผีกลาง ๆ มีบางเรื่องเล่าที่คนไม่รู้ว่าที่ตัวเองเห็นคือผี 5. จุดประสงค์ในการปรากฏตัว ผีทั้งสามแบบมีจุดประสงค์ที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ไม่มีจุดที่ร่วมกันเลยแม้แต่น้อย โดยผีร้ายจะให้ผลเสียกับมนุษย์ ตัวอย่างเช่นการทำร้าย ช่มชู้ เอาชีวิต ส่วนผีกลาง ๆ แค่อต้องการใช้ชีวิตประจำวันของผี และผีดีให้ผลดีกับมนุษย์ คือ การเตือนภัยอันตรายจนมนุษย์รอดชีวิต 6. เหตุผลที่ยังคงเป็นผี ผีทั้งสามแบบมีเหตุผลที่เหมือนกัน คือ ติดที่ แต่จะแตกต่างกันในรายละเอียด ผีร้ายไปจากที่ตายไปไม่ได้ ผีกลาง ๆ ต้องไปทำกิจวัตรของตัวเองตามที่ต่าง ๆ และผีดีเลือกที่จะอยู่ที่เดิมเพื่อช่วยคน 7. มุมมองและแหล่งที่มาของเรื่องเล่า จุดร่วมกันของผีทั้งสามแบบคือ มุมมองของเรื่องเล่าที่เป็นมุมมองแบบสัพพัญญู คือการเล่าเรื่องด้วยสายตาของคนที่อยู่ทุกอย่างเกี่ยวกับเรื่องราว ๆ ต่อมาในส่วนแหล่งที่มาของเรื่องเล่า จุดที่เหมือนกัน คือ ผีร้ายและผีกลาง ๆ มีแหล่งที่มาจากคนที่เจอผีมากับตัว ซึ่งเรื่องที่เล่าจะเป็นเรื่องจริง แต่แตกต่างกับผีดีที่ไม่มีการระบุแหล่งที่มาของเรื่องเล่า 8. โครงเรื่อง จุดที่เหมือนกัน คือ ภาพตัวแทนผีทั้งสามแบบมีการเล่าเรื่องด้วยโครงเรื่องแบบซับซ้อน แต่โครงเรื่องแบบเส้นตรง กลับมีเพียงภาพตัวแทนผีร้ายและผีกลาง ๆ เท่านั้นที่มีการเล่าเรื่องด้วยโครงเรื่องแบบเส้นตรง ส่วนภาพตัวแทนผีดีนั้นไม่ปรากฏ

จากการอธิบายในข้างต้นทำให้เห็นถึงปริมาณของการเล่าเรื่องผีแบบภาพตัวแทนผีร้ายที่มีปริมาณมากที่สุดในสามรูปแบบภาพตัวแทนผี จึงสามารถอนุมานได้ว่า “ภาพตัวแทนผีร้าย” คือภาพตัวแทนผีที่ช่วยรื้อสร้างขึ้นมา ส่วนใหญ่ภาพตัวแทนผีร้ายจะถูกเล่าด้วยโครงเรื่องที่เป็นเส้นตรงตามแบบโครงเรื่องดั้งเดิมของ กุสตาฟ เพร์ยท์ทีก (1988) โดยมีการเล่าแบบโครงเรื่องเส้นตรง 7 เรื่อง

จากเรื่องเล่าทั้งหมด 12 เรื่อง แต่การเล่าด้วยโครงเรื่องที่ซับซ้อนนั้นก็มีความใกล้เคียงกัน คือ 5 เรื่อง จากเรื่องเล่าทั้งหมด 12 เรื่อง สัดส่วนของโครงเรื่องทั้งสองแบบมีปริมาณใกล้เคียงกันแบบเกือบครึ่งต่อครึ่ง สิ่งเหล่านี้เป็นฝีมือในทัศนะของวัยรุ่น ที่วัยรุ่นพยายามจะประกอบสร้างขึ้นมาให้มีความน่ากลัว อย่างการสร้างให้ผีเป็นผู้หญิง ไม่ต่างจากการเล่าเรื่องผีทั่วไป หากเรื่องที่เล่าเป็นผีต่างชาติ ก็จะเป็นผีสัญชาติญี่ปุ่น ลักษณะภายนอกเป็นมนุษย์แต่ก็ไม่เหมือนมนุษย์ มีพฤติกรรมดุร้าย ชอบทำร้ายผู้คน คนที่เจอผีจะต้องหวาดกลัว หรือบางทีมนุษย์ก็ต่อต้านผีเหมือนกัน ผีจะมีจุดประสงค์ในการเอาชีวิตรมนุษย์ ส่วนสาเหตุที่ยังเป็นผีเพราะติดที่ไปจากที่ตายไม่ได้ เรื่องเล่าผีร้ายมีแหล่งที่มาจากรื่องจริงที่คนเจอ จึงถูกเล่าด้วยมุมมองสัพพัญญู และเล่าด้วยความเรียบง่ายเป็นเส้นตรง แต่บางทีก็เป็นผีที่ซับซ้อน ตามแบบภาพตัวแทนผีร้าย ทั้งหมดที่กล่าวมาคือผีในแบบของวัยรุ่น ที่วัยรุ่นซึ่งเป็นผู้ผลิตรายการคืนพุทธมุตผ้าห่มประกอบได้สร้างภาพตัวแทนผีแบบนี้ออกมา

#### 4.3 ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อ การประกอบสร้างความหมายผี

จากการศึกษารายการคืนพุทธมุตผ้าห่มทั้งหมดจำนวน 10 ตอน พบว่ามีหลากหลายปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อ การประกอบสร้างความหมายของผีด้วยกัน โดยผู้วิจัยทำการจำแนกออกมาได้ 5 ปัจจัย คือ 1. ขนบความเป็นผี 2. ผู้ผลิตที่เป็นวัยรุ่น 3. Platform สื่อใหม่ 4. Form of Genre และ 5. ระบบธุรกิจ โดยแต่ละปัจจัยส่งผลกระทบต่อรายการ ดังนี้

##### ตารางที่ 4.43

ตารางปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อรายการ

ปัจจัยที่ส่งผลกระทบ	ภาพตัวแทนผีร้าย	ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ	ภาพตัวแทนผีดี
ขนบความเป็นผี	√	√	√
ผู้ผลิตที่เป็นวัยรุ่น	√	√	√
Platform สื่อใหม่	√	√	√
Form of Genre	√	√	√
ระบบธุรกิจ	-	√	-

จากตารางสรุปได้ว่าแนวคิดผี แนวคิดวัยรุ่น แนวคิดสื่อใหม่ และแนวคิดรายการ Talk Show ทั้งสี่แนวคิดนี้ส่งผลกระทบต่อ การประกอบสร้างความหมายของภาพตัวแทนผีทั้งสามแบบ คือ ภาพตัวแทนผีร้าย ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ และภาพตัวแทนผีดี แต่ในภาพตัวแทนผีกลาง ๆ กลับปรากฏปัจจัยด้าน Sponsorship ขึ้นมา ผู้วิจัยจึงอธิบายแต่ละปัจจัยว่าส่งผลกระทบอย่างไรต่อการประกอบสร้างความหมายของภาพตัวแทนผี ดังนี้

1. ชนบความเป็นผี – ผีทุกตัวที่ปรากฏตัวออกมาในรายการคืนพุทธมุตผ้าห่มนั้นมีความคล้ายคลึงกับผีแบบเดิม ๆ ตามแนวคิดผีแบบไทย โดยผีที่ปรากฏในรายการยังคงมีเพศทั้งชายและหญิง มีรูปลักษณะที่น่ากลัวสยดสยองและมีอากัปภิกิริยาที่ผิดไปจากมนุษย์ในหลาย ๆ เรื่อง ในส่วนของพฤติกรรมที่จะเป็นการอาฆาตต้องการเอาชีวิตรมนุษย์ หรือหลอกหลอนให้มนุษย์เกิดความตกใจหวาดกลัวเสียส่วนใหญ่ รวมถึงเรื่องเวียนวายตายเกิดแบบไทยที่ปรากฏในรายการ (ปฎิญา บัญญา เลิศ, 2554) ตัวอย่างเช่นการถูกฆ่าที่ไหนก็จะต้องติดอยู่ที่นั่นไม่สามารถไปเกิดหรือไปที่อื่นได้ รวมถึงความเชื่อของไทยเรื่องผีไม่รู้ตัวว่าตัวเองตายไปแล้ว (สันทัด โปธิสา, 2566) ตัวอย่างเช่นการที่มีผีหลายตัวที่ปรากฏในรายการที่มักจะมีพฤติกรรมแบบเดียวกับตอนที่ยังมีชีวิต เป็นเจ้าของร้านกาแฟก็มาเปิดร้านกาแฟถึงแม้จะตายไปแล้ว เป็นภรรยาที่มีหน้าที่ทำอาหารเมื่อตายไปแล้วก็ยังคงหาวัตถุดิบมาทำอาหาร หรือเป็นเจ้าของร้านอาหารเมื่อตายไปแล้วก็ยังคงมาดูแลร้านอาหารของตัวเอง เป็นต้น ส่วนนี้คือภาพการผลิตซ้ำผีแบบเดิม ๆ ออกมาโดยวัยรุ่น

แต่ในทางกลับกันวัยรุ่นก็มีการนำเสนอผีแบบวัยรุ่นเช่นเดียวกัน กล่าวคือ วัยรุ่นได้สร้างผีออกมาจากสิ่งที่วัยรุ่นสนใจ ตัวอย่างเช่นในรายการคืนพุทธมุตผ้าห่มมีการเล่าเรื่องเกี่ยวกับผีของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นสิ่งที่แปลกใหม่สำหรับผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นชาวไทย ความแปลกใหม่อาจทำให้ความสนุกและน่าติดตามมีเพิ่มสูงขึ้น ผีสัญชาติญี่ปุ่นนั้นพบในผีร้ายของวัยรุ่นเป็นส่วนใหญ่ แต่จะไม่พบผีสัญชาติญี่ปุ่นในผีกลาง ๆ เพราะส่วนใหญ่ของผีกลาง ๆ เป็นผีสัญชาติไทย อาจเป็นความตั้งใจของวัยรุ่นที่พยายามเปลี่ยนภาพลักษณ์ของผีสัญชาติไทยไม่ให้ดูเลวร้ายเหมือนในอดีต และที่สำคัญคือวัยรุ่นสร้างผีออกมาจากชีวิตประจำวัน ตัวอย่างเช่น เรื่องผีในมหาวิทยาลัย เรื่องผีเกี่ยวกับนักเรียน เรื่องผีเกี่ยวกับกองถ่ายภาพยนตร์ของเด็กนักศึกษา เรื่องเล่าเหล่านี้มีความเกี่ยวข้องกับผู้ชมวัยรุ่นเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ยุโรปกำลังเจออยู่ หรือเป็นช่วงเวลาที่ยังผ่านไปไม่ได้ไม่นานของวัยรุ่น ส่งผลให้ผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นนึกภาพตามได้ง่ายและจะเกิดความรู้สึกร่วมกับบรรยากาศในเรื่องเล่า ทำให้วัยรุ่นสนุกสนานไปกับเรื่องผีแบบวัยรุ่น จึงเป็นสาเหตุที่วัยรุ่นยังคงสนใจผีอยู่แม้ว่าผีจะดูเป็นเรื่องของคนโบราณก็ตาม แต่เพราะความสนุกสนานที่วัยรุ่นได้จากเรื่องผีนั้นเพียงพอที่จะดึงดูดความสนใจของวัยรุ่น รายการคืนพุทธมุตผ้าห่มที่ผู้ผลิตเป็นวัยรุ่นจึงสร้างผีในแบบที่วัยรุ่นต้องการ ออกมาเพื่อสนองความต้องการของวัยรุ่นเอง

2. ผู้ผลิตที่เป็นวัยรุ่น – รายการคืนพุทธมุตผ้าห่มนั้นเป็นรายการที่มีความเป็นวัยรุ่นเป็นส่วนประกอบหลักของรายการ เนื่องจากผู้ผลิตรายการที่เป็นกลุ่มวัยรุ่นจึงส่งผลให้ความเป็นวัยรุ่นแทรกอยู่ในแทบจะทุกเวลาของรายการ ผู้วิจัยจำแนกผลกระทบจากวัยรุ่นออกเป็น 2 ประการ คือ (1) ประการแรกวัยรุ่นผลกระทบด้านเนื้อหา ตัวอย่างเช่นเรื่องผีที่ได้กล่าวไปในข้างต้นว่ามีความคล้ายคลึงกับผีแบบดั้งเดิม แต่วัยรุ่นได้มีการนำมาปรับแต่งให้เข้ากับตัวเองและทำให้เรื่องผีกลายเป็นแบบ

เอกลักษณ์ของวัยรุ่น โดยที่เรื่องผีของรายการคืนพุทธผ้าห่มนั้นส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องผีในชีวิตประจำวันซึ่งจะแตกต่างจากผีดั้งเดิมที่มีความเป็นศาสนา ที่มีเรื่องบาปบุญคุณโทษเข้ามาเกี่ยวข้อง หรือเมื่อมีภาพตัวแทนผีร้าย ต้องมีพระที่มาปราบผี ซึ่งแสดงว่าธรรมะย่อมชนะอธรรมเสมอ แต่ผีแบบวัยรุ่นไม่เป็นเช่นนั้น ไม่ใช่เรื่องราวเกี่ยวกับพระกับผี บาปหรือบุญ แต่เป็นเรื่องราวในชีวิตประจำวันของวัยรุ่น ตัวอย่างเช่นผีในกองถ่ายภาพยนตร์ของเด็กชั้นมหาวิทยาลัย เป็นเรื่องผีที่ร้านกาแฟ ร้านอาหาร หรือเรื่องผีค่ายลูกเสือ เป็นต้น สิ่งนี้แสดงถึงการแทรกตัวของผีในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ในหลากหลายช่วงวัย รวมถึงวัยรุ่นที่พยายามแสดงถึงอีกแง่มุมหนึ่งของผี ที่ว่าด้วยผีปรากฏตัวออกมา อาจดูน่ากลัว แต่จุดประสงค์ของผีอาจจะต้องการช่วยเหลือมนุษย์ก็ได้ อย่างในเรื่อง “เดินป่ากับรุ่นพี่” ที่ผีตัวหนึ่งมีพฤติกรรมที่น่ากลัว แต่ความจริงแล้วผีต้องการไล่ให้คนออกไปจากที่แห่งนั้น เพราะมีผีอีกตัวที่ดุร้ายกว่าและต้องการเอาชีวิตมนุษย์ เป็นต้น ซึ่งผีของวัยรุ่นนั้นจะไม่ถูกปราบเหมือนกับผีแบบดั้งเดิม และธรรมะไม่ได้ชนะอธรรม ส่วนอธรรมก็ไม่ได้เลวร้ายเสมอไป ผีมีทั้งผีที่ดีและผีที่ดุร้ายปะปนกัน และผีจะยังคงใช้ชีวิตของผีต่อไปในชีวิตประจำวันของมนุษย์

(2) ประการที่สองวัยรุ่นยังส่งผลกระทบต่อรูปแบบรายการ ตัวอย่างเช่นการตั้งชื่อเรื่องผีที่ไม่น่ากลัว เช่น “ราซิง” หรือ “8ท ลพบุรี” การที่รายการใช้พิธีกรจำนวนมากเพื่อให้บรรยากาศเหมือนเพื่อนนั่งคุยกัน อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความเสียดสีล้อเลียน เช่น ลูกประคำยักษ์ เทียนปลอม หรืออุปกรณ์ที่ไม่เกี่ยวกับผีเลยแม้แต่น้อย เช่น ข้าวผัดเบคอน ซานมโซ่มุก ช่วงของรายการที่ต่างจากรายการผีอื่น คือ ช่วงพักเบรกที่มีการเล่นเกมตอบคำถาม มีการเล่าเรื่องชีวิตประจำวันของพิธีกร วิธีการดำเนินรายการที่เน้นความเป็นกันเองสนุกสนาน มีการใช้คำหยาบคาย มีการเล่นมุกตลก ราวกับเป็นการพูดคุยในชีวิตประจำวันแม้จะเป็นรายการผีก็ตาม รวมถึงขั้นตอนการดำเนินเรื่องก็แตกต่างจากรายการผีอื่นเช่นกัน ตัวอย่างเช่นระหว่างเล่าเรื่องมีการเล่นมุกตลก มีการหัวเราะกัน หรือหลังจบเรื่องจะมีการคลี่คลายความน่ากลัวของเรื่องผีด้วยการพูดคุยกันอย่างสนุกสนาน มีการเล่นมุกตลกกัน มีการด่ากัน อีกทั้งเสียงที่ใช้ประกอบการเล่าเรื่องที่พิธีกรเป็นคนทำเสียงเอฟเฟคออกมาเองจากปาก แม้ว่าในปัจจุบันการใช้เสียงอิเล็กทรอนิกส์จะง่ายกว่า แต่การที่รายการทำแบบนี้เพื่อเป็นการส่งเสริมให้บรรยากาศยังเป็นการเล่าเรื่องกับเพื่อนในชีวิตประจำวัน

3. Platform สื่อใหม่ – ความเป็นสื่อใหม่นั้นอนุญาตให้รายการคืนพุทธผ้าห่มแสดงความเป็นตัวตนของตัวเองออกมาได้อย่างเต็มที่ กล่าวคือ รายการ “คืนพุทธผ้าห่ม” มีอิสระในการสร้างสรรค์รายการผีแบบวัยรุ่นออกมา ซึ่งจะมีความแตกต่างไปจากรายการผีอื่น ทั้งในภาพยนตร์ วิทยุ หรือโทรทัศน์

รายการคืนพุทธผ้าห่มนั้นมีการดำเนินรายการแบบไม่เป็นทางการ กล่าวคือ มีการใช้คำหยาบคายในรายการ ทั้งใช้ในการเล่าเรื่องและพูดคุยกันในรายการ เล่าเรื่องผีด้วยความสนุกสนาน

เล่นมุขตลกระหว่างที่เรื่องผีกำลังดำเนินอยู่ รวมถึงมีการรับประทานขนม รับประทานข้าว เล่นโทรศัพท์มือถือ ไปจนถึงหลับในรายการ สิ่งที่รายการคืนพุทธมุตผ้าห่มทำคือการดำเนินรายการด้วยวิธีการเดียวกับที่คนใช้ชีวิตกันในชีวิตประจำวัน ซึ่งการรับประทานขนม หรือเล่นมุขตลกหัวเราะกันสนุกสนาน จะไม่สามารถพบเห็นได้ในรายการผีอื่น เมื่อกล่าวถึงสิ่งที่แตกต่างออกไปจากรายการผีอื่น

รายการคืนพุทธมุตผ้าห่มมีอีกสามสิ่งที่เป็นส่วนหลักที่แตกต่างจากรายการผีอื่น คือ (1) ประการแรกรายการคืนพุทธมุตผ้าห่มจะมีช่วงคำถามทายใจ เป็นการนำคำถามจิตวิทยามาถามในรายการ ซึ่งเป็นคำถามที่จะทำให้รู้ว่าตัวตนของเรานั้นเป็นอย่างไร โดยคำเฉลยส่วนใหญ่จะเป็นคำเฉลยที่ตลกขบขัน และเป็นช่วงของการพูดคุยกันระหว่างกลุ่มเพื่อนหรือก็คือเหล่าพิธีกรในรายการ ช่วงนี้จึงเป็นช่วงที่นำเสนอความตลกโดยสมบูรณ์ ไม่มีความน่ากลัวแม้แต่น้อยมีแต่เสียงหัวเราะ

(2) ประการที่สอง รายการคืนพุทธมุตผ้าห่มจะมีการใช้เสียงเอฟเฟคประกอบการเล่าเรื่อง แต่จะเป็นเสียงที่พิธีกรเป็นคนทำขึ้นจากปากของตัวเอง ยิ่งส่งเสริมรายการที่มีความที่เป็นการเล่าเรื่องในชีวิตประจำวัน เหมือนกับการเล่าเรื่องให้เพื่อนฟัง ทำเสียงประกอบเองไม่ใช่คอมพิวเตอร์ เล่าเรื่องไปเล่นมุขตลกกันไป รับประทานขนมกันไป เป็นต้น สื่อจึงมีผลต่อการประกอบสร้างของรายการคืนพุทธมุตผ้าห่มเป็นอย่างมาก หากรายการผีไปอยู่บนสื่อเก่าที่มีกรอบมีกฎเกณฑ์เคร่งครัด เช่น ที่รายการผีจะต้องแสดงความน่ากลัวออกมา มีการใช้เสียงเอฟเฟคเสียงดังเพื่อให้ผู้ชมตกใจ ผู้ร่วมรายการ รวมถึงพิธีกรต้องเคร่งขรึม ต้องใช้ผู้เชี่ยวชาญเรื่องผี เพื่อส่งเสริมให้รายการดูจริงจังและน่ากลัว หากมีกรอบของสื่อเช่นนี้กำหนดไว้อาจส่งผลให้วัยรุ่นไม่สามารถแสดงความเป็นตัวเองออกมาได้เต็มที่อย่างที่รายการคืนพุทธมุตผ้าห่มได้แสดงออกมา

อีกหนึ่งประเด็นที่แสดงถึงผลกระทบของสื่อใหม่อย่างชัดเจน คือ (3) รายการคืนพุทธมุตผ้าห่มนั้นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมทางบ้านได้ในทันที เนื่องจากเทคโนโลยีของช่องทางออกอากาศเอื้อให้รายการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมได้อย่างรวดเร็ว เพราะรายการคืนพุทธมุตผ้าห่มออกอากาศบนสื่อใหม่ ซึ่งสิ่งที่สื่อใหม่มีแต่สื่อเก่าไม่มี คือ ช่องแสดงความคิดเห็น เมื่อรายการออกอากาศ ผู้ชมสามารถมาแสดงความคิดเห็นได้ทันทีในช่องแสดงความคิดเห็นด้านล่างวิดีโอ หรือจะเป็นเกณฑ์การวิเคราะห์รูปแบบรายการข้อที่ 8 คือ สิ่งที่ปรากฏภายในวิดีโอ ปรากฏข้อความจากผู้ชมทางบ้านขึ้นมากลางหน้าจอ ยิ่งเป็นการตอกย้ำถึงความรวดเร็วในการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างรายการกับผู้ชม แตกต่างจากสื่อเก่าที่ต้องเว้นระยะเวลาละแยะหนึ่งผู้ชมจึงจะปฏิสัมพันธ์กับรายการได้ ตัวอย่างเช่นการส่งจดหมายแสดงความคิดเห็นเข้าไปในรายการโทรทัศน์ เป็นต้น

4. Form of Genre – รายการคืนพุทธมุตผ้าห่มยังคงมีความเป็นรายการ Talk Show เนื่องจากในรายการมีองค์ประกอบของรายการ Talk Show ปรากฏอยู่จำนวนมาก ตัวอย่างเช่นการเป็นรายการสนทนาโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ความบันเทิง อีกทั้งผู้ชมทางบ้านยังสามารถมีส่วนร่วมกับ

รายการได้จากการแสดงความคิดเห็นในช่องแชท ตัวรายการมีวันเวลาออกอากาศชัดเจน มีพิธีกรดำเนินรายการโดยการหันหน้าเข้าหากันไม่มองกล้อง เป็นการพูดคุยกันเอง หันหน้ามองกล้องน้อยมากจนเกือบจะไม่หันหน้าตรงมองกล้องเลย มีการจัดฉากพื้นหลังของรายการให้มีความมืดหม่นเป็นสีดำ มีการจัดไฟในรายการ รวมถึงมีการจัดองค์ประกอบภาพที่แตกต่างกันออกไปในบางตอน

#### ภาพที่ 4.26

ภาพตัวอย่างการมองกล้องของพิธีกร



หมายเหตุ. ภาพตัวอย่างการมองกล้องของพิธีกร. จาก คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 84 (รายการเต็ม), 2563, (<https://www.youtube.com/watch?v=ldn9-y2mLy4&t=4426s>)

ในรายการปกติจะประกอบด้วยพิธีกร 3 คน ซึ่งรายการจะจัดองค์ประกอบภาพด้วยการใช้กล้องถ่ายจากด้านหน้า เพื่อให้เห็นผู้ร่วมรายการทั้ง 3 คน อยู่กึ่งกลางของจอ แต่ในรายการตอนนี้ที่มีพิธีกร 4 คน กลับยังคงวางกล้องแบบกึ่งกลางทำให้พิธีกร 3 คนอยู่กึ่งกลางของจอ แต่มีพิธีกรคนหนึ่งที่เพิ่มมาในที่ว่างด้านขวาของจอ ส่วนด้านซ้ายของจอเว้นว่างดังเดิม ทำให้มีบางจังหวะเห็นพิธีกรคนขวาสุดแค่ครึ่งตัว ซึ่งการเว้นเฟรมลักษณะนี้จะมีความคล้ายคลึงกับการจัดองค์ประกอบภาพของรายการโทรทัศน์อย่างรายการ “คนอวดผี” อีกทั้งรายการคืนพุธมุดผ้าห่มยังมีการแบ่งช่วงของรายการออกเป็นช่วง ๆ ที่ยังมีความเป็นรูปแบบของรายการ Talk Show ทั่วไป อย่างช่วงเปิดรายการที่จะกล่าวทักทายผู้ชม และช่วงปิดรายการที่จะกล่าวลาผู้ชม หรือถ้าหากมีแขกรับเชิญแขกรับเชิญก็จะฝากผลงาน เป็นต้น และรายการจะไม่มีการปล่อยให้รายการมีเดดแอร์อีกด้วย จะมีทีมงานคนอื่นที่เข้ามาหน้ากล้องเพื่อพูดคุยกับผู้ชมเสมอ ซึ่งการไม่ปล่อยให้มิดเดดแอร์เป็นสิ่งที่พบเห็นได้ทั่วไปในรายการโทรทัศน์

## ภาพที่ 4.27

ภาพการจัดองค์ประกอบภาพแบบเว้นพื้นที่ว่าง



หมายเหตุ. ภาพการจัดองค์ประกอบภาพแบบเว้นพื้นที่ว่าง. จาก คีนพุธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 133 (รายการเต็ม), 2565, (<https://www.youtube.com/watch?v=gP2s05KlrQM&t=5990s>)

แต่รายการคีนพุธมุดผ้าห่มก็ยังมีกรใส่ความเป็นวัยรุ่นเข้าไปในรูปแบบรายการสนทนาปกติจนเกิดจุดที่แตกต่างจากรูปแบบรายการสนทนาที่กล่าวไปในข้างต้น คือ ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับรายการได้เช่นเดียวกับรายการสนทนาบนสื่อเก่าแต่รวดเร็วกว่า เพราะเป็นธรรมชาติของสื่อใหม่ มีการจัดฉากรายการและอุปกรณ์ประกอบฉากเหมือนกัน แต่เป็นอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความตลกล้อเลียน เช่น ลูกประคำยักษ์ หรือไม่เข้ากับแนวของรายการเลย เช่น รายการผีแต่มีอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นข้าวผัดเบคอน มีการจัดองค์ประกอบภาพแบบสมมาตรเป็นส่วนใหญ่ คือ ตั้งกล้องตรงกลางเพื่อรับหน้าพิธีกรทุกคนให้อยู่กึ่งกลางของจอ แต่พิธีกรดำเนินรายการแบบนั่งคุยกันเองเป็นส่วนใหญ่ ไม่หันหน้าเข้าหากัน ต่างจากรายการสนทนาบนสื่อเก่าที่พิธีกรต้องมองกล้องให้ได้มากที่สุด รวมถึงมีการกล่าวเปิดปิดรายการเช่นกัน แต่ใช้คำพูดที่เป็นกันเอง แสดงถึงพัฒนาการจากสื่อเก่าที่มีกฎกติกาแบบหนึ่ง ขยับมาสู่สื่อใหม่ที่ยังคงมีกฎกติกาอยู่ แต่เป็นกฎกติกาที่วัยรุ่นสร้างขึ้นมาเอง ด้านหนึ่งเป็นการผลิตซ้ำรูปแบบรายการสนทนาแบบเก่า แต่อีกด้านหนึ่งก็เป็นรายการสนทนาแบบใหม่ของวัยรุ่น

5. ระบบธุรกิจ - รายการคีนพุธมุดผ้าห่มเป็นรายการผีที่มีความหลากหลายด้านเนื้อหา ผู้ชมสามารถพบเจอผีหลากหลายรูปแบบได้จากรายการคีนพุธมุดผ้าห่ม แต่รายการตอนหนึ่ง คือ ตอน ที่ 133 เป็นรายการเพียงตอนเดียวจากกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยคัดเลือกมาศึกษา 10 ตอน เพราะตอนที่

133 เป็นรายการตอนที่มีผู้สนับสนุน คือ ภาพยนตร์เรื่อง “เทอมสอง สยองขวัญ” ซึ่งการมีผู้สนับสนุนนั้นส่งผลต่อรายการเป็นอย่างมาก ผลกระทบมีดังนี้

ในเรื่องของลำดับเวลาในการดำเนินรายการ ที่โดยปกติแล้วรายการคืนพุธมุดผ้าห่มจะมีลำดับในการดำเนินรายการเป็นของตัวเอง คือ เปิดรายการ เล่าเรื่อง พักเบรก และปิดรายการตามลำดับ แต่ในตอนที่ 133 จะมีการฉายตัวอย่างภาพยนตร์แทรกเข้ามาในช่วงก่อนเปิดรายการ และหลังจากพักเบรก ซึ่งอาจส่งผลต่อผู้ชมเพราะอาจไม่คุ้นชินและรู้สึกแปลกกับลำดับเวลาแบบนี้ เนื่องจากเปิดรายการด้วยการเจอหน้าพิธีกรมา 132 ตอน แต่ตอนนี้กลับเจอตัวอย่างภาพยนตร์แทนหรือหลังช่วงพักเบรกที่มีการเล่นเกมตอบคำถามอย่างสนุกสนาน โดยปกติหลังจากเล่นเกมเสร็จจะเข้าสู่ช่วงเล่าเรื่องในครึ่งหลัง แต่ถูกแทรกด้วยตัวอย่างภาพยนตร์รอบที่ 2 แทน

อีกทั้งผู้สนับสนุนยังส่งผลต่อตัวพิธีกรอีกด้วย โดยปกติแล้วในรายการคืนพุธมุดผ้าห่มพิธีกรจะมีการพูดคุยกันอย่างสนุกสนานในทุกช่วงของรายการ มีการเล่นมุขตลกกันระหว่างพิธีกร แต่ในตอนที่ 133 นั้น จะมีการพูดเกี่ยวกับภาพยนตร์แทรกเข้ามาในการสนทนาระหว่างพิธีกรในทุกช่วงเช่นเดียวกัน โดยจะเป็นการพูดเกี่ยวกับผีในมหาวิทยาลัย มีการพูดสโลแกนของภาพยนตร์ “คนในอยากหลอก คนนอกอยากเล่า” รวมถึงเชิญชวนให้ผู้ชมไปดูภาพยนตร์เรื่อง “เทอมสอง สยองขวัญ”

ส่วนสำคัญที่ส่งผลกระทบที่สุด คือ เรื่องเล่าในรายการ อย่างที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปในตอนต้นว่ารายการคืนพุธมุดผ้าห่มเป็นรายการที่มีความหลากหลายด้านเนื้อหา กล่าวคือ ผู้ชมสามารถเจอเรื่องผีได้หลากหลายรูปแบบจากรายการนี้ เช่น เรื่องผีครอบครัว เรื่องผีที่ทำงาน หรือเรื่องพิธีกรรมประหลาด เป็นต้น แต่ในตอนที่ 133 นี้ เรื่องเล่าของทั้งตอนเป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับการศึกษาทั้งหมด อย่างเรื่องในมหาวิทยาลัย เรื่องผีในโรงเรียน เรื่องผีของนักเรียน เป็นต้น โดยสิ่งนี้ได้รับการยืนยันจากพิธีกรหลัก (ต้นกล้า) เนื่องจากมีการพูดในรายการว่า “วันนี้เนี่ย หลาย ๆ เรื่องที่ผมเตรียมมาเนี่ย ก็จะเป็นพวกเกี่ยวกับ สถานที่ โรงเรียน (สถานศึกษาทั้งหลาย)” ซึ่งทั้งสามประเด็นนี้แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของผู้สนับสนุนที่ส่งผลต่อรูปแบบรายการคืนพุธมุดผ้าห่ม

#### 4.4 สรุป

ในส่วนนี้จะเป็นส่วนที่ทำการสรุปภาพรวมของเนื้อหาทั้งหมดที่ผู้วิจัยศึกษารายการคืนพุธมุดผ้าห่มทั้ง 10 ตอน และปรากฏเรื่องผีทั้ง 12 เรื่อง โดยจะนำเสนอทั้งหมด 3 หัวข้อ คือ รูปแบบรายการ การเล่าเรื่องและภาพตัวแทนของผี และปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการประกอบสร้างความหมายของผี โดยมีรายละเอียดดังนี้

รายการคืนพุธมุดผ้าห่มเป็นรายการผีที่ถูกผลิตและดำเนินรายการโดยวัยรุ่นที่เป็นเพียงบุคคลธรรมดา ซึ่งมีความแตกต่างจากรายการเล่าผีแบบผู้ใหญ่ที่มีการใช้ผู้เชี่ยวชาญในเรื่องผี เช่น หมอผี หรือคนที่สัมผัสได้ถึงวิญญาณ เป็นผู้ดำเนินรายการ ส่งผลให้รายการคืนพุธมุดผ้าห่มเป็น

รายการที่มีความเป็นวัยรุ่นสูง จะเห็นได้จากอุปกรณ์ประกอบในรายการที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับผี เช่น อาหาร เครื่องดื่ม หรือขนมขบเคี้ยว ซึ่งเป็นอุปกรณ์ที่ไม่ได้มีการส่งเสริมความน่ากลัวของรายการแต่อย่างใด แตกต่างกับรายการผีของผู้ใหญ่ที่มีการใช้อุปกรณ์ที่ส่งเสริมความน่ากลัว เช่น การจัดชุดเทียน มีชุดนางรำ มีศาลเจ้า หรือมีตุ๊กตาผีปล่อยลงมาจากด้านบนเพื่อสร้างความตกใจแบบฉับพลัน เป็นต้น

อีกทั้งรายการผีของวัยรุ่นยังมีช่วงรายการที่เป็นการเล่นเกมตอบคำถามแนวจิตวิทยา ไม่มีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องผี แตกต่างกับรายการผีของผู้ใหญ่ที่มีการนำเสนอเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี และรายการผีของวัยรุ่นมีการใช้เสียงประกอบรายการที่แตกต่างจากรายการผีของผู้ใหญ่ กล่าวคือ รายการผีของวัยรุ่นจะมีการใช้เสียงที่เกิดขึ้นจากการเล่าเรื่องในชีวิตประจำวัน โดยที่วัยรุ่นจะเป็นผู้ที่ทำเสียงเอฟเฟคประกอบการเล่าเรื่องด้วยปากของตัวเอง เช่น เสียงเดิน เสียงเปิดประตู เสียงนกร้อง เสียงกระดุกของมนุษย์ เป็นต้น แตกต่างกับรายการผีของผู้ใหญ่ที่ใช้เสียงเอฟเฟคจากคอมพิวเตอร์ประกอบรายการ

ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นว่ารายการคืนพุทธมุดผ้าห่ม เป็นรายการที่เน้นความสนุกสนาน ตลกขบขันมากกว่าความน่ากลัว มีการเล่นมุขตลกเรื่อย ๆ ในรายการ รวมถึงมีการเล่าเรื่องแบบในชีวิตประจำวันเหมือนการเล่าเรื่องให้เพื่อนฟัง ซึ่งแตกต่างกับรายการผีของผู้ใหญ่ที่มักมีการเล่าเรื่องที่จริงจัง มีความพยายามเล่าให้เกิดความน่ากลัวมากที่สุด สิ่งนี้แสดงให้เห็นว่าวัยรุ่นมีความเชื่อเรื่องผีที่แตกต่างกับผู้ใหญ่ โดยที่วัยรุ่นมองว่าผีนั้นสามารถเป็นความบันเทิงและความสนุกสนานได้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเรื่องของศาสนาเสมอไป แต่เรื่องผียังเป็นพื้นที่ที่วัยรุ่นสามารถสร้างสรรค์ เล่าความเป็นตัวเอง ออกมาได้อย่างอิสระ

จากสรุปรูปแบบรายการข้างต้น ผู้วิจัยพบถึงเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของ “รายการคืนพุทธมุดผ้าห่ม” กล่าวคือ รายการคืนพุทธมุดผ้าห่มเป็นรายการผีที่ถูกผลิตขึ้นมาโดยวัยรุ่นและดำเนินรายการโดยวัยรุ่น ส่งผลให้รายการมีความเป็นวัยรุ่นสูง โดยเป็นรายการผีที่เน้นความสนุกสนานมากกว่าความน่ากลัว จากการตั้งชื่อเรื่องผีให้มีความตลก รวมถึงอุปกรณ์ประกอบในรายการเป็นสิ่งของที่ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับรายการผีแต่อย่างใด อีกทั้งยังมีช่วงรายการที่เป็นการเล่นเกมตอบคำถาม และที่สำคัญคือวิธีการเล่าเรื่องที่เล่าแบบในชีวิตประจำวัน เหมือนกับเล่าเรื่องให้เพื่อนฟัง มีการใช้คำหยาบคาย และมีการเล่นมุขตลก ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นวิธีการนำเสนอผีในรูปแบบของวัยรุ่น กล่าวคือ วัยรุ่นนั้นมีความต้องการให้ผีของพวกเขาเป็นเช่นนี้ ไม่ได้ส่งเสริมความน่ากลัวเลยแม้แต่น้อย

รายการคืนพุทธมุดผ้าห่มมีการเล่าเรื่องที่ส่งผลให้เกิดภาพตัวแทนผี 3 แบบ คือ ภาพตัวแทนผีร้าย ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ และภาพตัวแทนผีดี โดยวิธีการเล่าเรื่องของผีทั้งสามแบบนี้ มีทั้งที่เหมือนและแตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปวิธีการเล่าเรื่องผีทั้งสามแบบตามเกณฑ์การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง ประกอบด้วย ลักษณะของผี เวลาและสถานที่ในการปรากฏตัวของผี พฤติกรรมของผี ปฏิกริยา

ที่คนมีต่อผี จุดประสงค์ในการปรากฏตัว เหตุผลที่ยังคงเป็นผี มุมและแหล่งที่มาของเรื่องเล่า และโครงเรื่อง ตามลำดับ

จากการศึกษาพบว่าการเล่าเรื่องภาพตัวแทนของภาพตัวแทนผีร้าย ลักษณะของผีนั้นจะเป็นตัวละครผีเพศหญิง เป็นผีสัญชาติญี่ปุ่น มีรูปลักษณ์เหมือนมนุษย์ และมีความสยดสยองหรือมีรูปลักษณ์ที่ผิดจากมนุษย์ไปเลย เวลาและสถานที่ที่ภาพตัวแทนผีร้ายปรากฏตัวนั้น คือ เวลากลางคืนในที่ที่มีแสงไฟและมีผู้คนจำนวนมาก อีกทั้งภาพตัวแทนผีร้ายนั้นก็มีพฤติกรรมในเชิงลบ คือมีอาภัก์ปิริยาที่ผิดแปลกจากมนุษย์ เช่น การรำที่บิดเบี้ยว การขยับข้อต่อกระดูก การข่มขู่มนุษย์ การทำร้ายร่างกายและการโจมตีด้วยพลังของผี ปฏิกิริยาของมนุษย์เวลาเจอภาพตัวแทนผีร้าย คือ ตกใจหวาดกลัว วิงหนีเอาตัวรอด หรือไม่สามารถทำอะไรได้จนถูกภาพตัวแทนผีร้ายฆ่า หรือถูกควบคุมจิตใจ ซึ่งเป็นปฏิกิริยาปกติที่พบในเรื่องภาพตัวแทนผีร้าย แต่ยังพบปฏิกิริยาที่แตกต่างจากปกติ คือ การเจอผีแล้วนอนต่อ เจอผีแล้วหยิบโทรศัพท์ขึ้นมาถ่ายรูป และการหยิบกิ่งไม้มาฟาดมือผี ภาพตัวแทนผีร้ายมีจุดประสงค์ในการปรากฏตัวเพื่อหลอกหลอนมนุษย์ให้หวาดกลัว และต้องการเอาชีวิตในส่วนเหตุผลที่ยังคงเป็นผีคือการติดที่ไม่สามารถไปไหนได้ ยังคงวนเวียนอยู่ที่ที่ตนตาย การเล่าเรื่องภาพตัวแทนผีร้ายมีการใช้การเล่ามุมมองแบบสัพพัญญู คือการเล่าผ่านสายตาของพิธีกรที่มองเข้าไปในเรื่อง ทำให้ผู้เข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้ และสามารถคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ โดยแหล่งที่มาของเรื่องเล่าแบบภาพตัวแทนผีร้าย จะเป็นเรื่องจริงจากคนที่เจอผีมากับตัว โดยวิธีการเล่าเรื่องภาพตัวแทนผีร้ายนั้นมี 2 แบบ คือ การเล่าด้วยโครงเรื่องที่เรียงเป็นเส้นตรงแบบดั้งเดิม ประกอบด้วย การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ สภาวะวิกฤติ ภาวะคลี่คลาย และการยุติเรื่องราวตามลำดับ โดยการเริ่มเรื่องรายการจะแนะนำตัวละคร บอกสถานที่ในเรื่อง และบอกสาเหตุที่ตัวละครต้องมาอยู่ในเรื่องเล่า ในส่วนของพัฒนาเหตุการณ์จะเล่าถึงปัญหาหรือเหตุการณ์ประหลาดที่ตัวละครพบเจอหรือต้องไปแก้ไข ต่อมาคือสภาวะวิกฤติ คือ ผีปรากฏตัวออกมาแสดงพลังความสามารถของผี เป็นสิ่งที่ส่งผลเสียต่อตัวละคร คือ ได้รับอาการบาดเจ็บหรือเสียชีวิต ส่วนภาวะคลี่คลายจะเป็นการเฉลยความจริงของเหตุการณ์ และยุติเรื่องราวว่าผียังไม่ถูกปราบ แต่ผียังคงวนเวียนอยู่ ส่วนการเล่าด้วยโครงเรื่องที่ซับซ้อน จะเริ่มด้วยการเริ่มเรื่องที่แนะนำตัวละคร บอกสถานที่ในเรื่อง บอกสาเหตุที่ตัวละครมาอยู่ในเรื่อง ต่อด้วยพัฒนาเหตุการณ์ว่าตัวละครเจอกับปัญหา หรือเจอเหตุการณ์ประหลาดทำให้ตัวละครได้ข้อมูลใหม่ และต่อด้วยสภาวะวิกฤติที่ผีปรากฏตัวออกมาแสดงพลัง ตามด้วยภาวะคลี่คลายที่เฉลยความจริงของเหตุการณ์ที่ผ่านมา แต่จะมีการเริ่มเรื่องใหม่ที่จะแนะนำตัวละคร ตามด้วยการพัฒนาเหตุการณ์ใหม่ที่ตัวละครเจอกับปัญหาและได้รับข้อมูลใหม่ และเป็นการเข้าสู่สภาวะวิกฤติใหม่ คือผีจะปรากฏตัวและแสดงพลังออกมา รวมถึงเกิดเหตุการณ์ไม่ดีกับตัวละคร และต่อด้วยภาวะคลี่คลาย คือการเล่าอดีตของผี และจบด้วยการยุติเรื่องราวที่เกิดความสูญเสีย มีคนตาย และท้ายที่สุดผีก็ยังไม่ถูกปราบ ยังคงวนเวียนอยู่

**การเล่าเรื่องของภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ** ลักษณะของฝักนั้นเป็นเพศหญิง เป็นผีสัญชาติไทย มีรูปลักษณ์ที่เหมือนกับมนุษย์ปกติทุกประการ ภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ มักจะปรากฏตัวออกมาในเวลากลางวัน ในสถานที่ประจำของตัวเองตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ อีกทั้งภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ ยังมีพฤติกรรมแบบเดียวกับตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ ส่วนปฏิกิริยาของมนุษย์เวลาเจอภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ คือตกใจและหวาดกลัว โดยที่ฝักไม่ได้ทำอะไร หรือมนุษย์ไม่มีปฏิกิริยาโต้ตอบเลย เนื่องจากไม่รู้ว่าสิ่งนั้นคือผี ภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ มีจุดประสงค์ในการปรากฏตัวเพื่อใช้ชีวิตแบบเดิมเหมือนตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ และมีเหตุผลที่ยังคงเป็นผีคือการติดที่ โดยเป็นผีที่เลือกเองว่าจะติดที่อยู่ตรงนี้ที่เดิม ในส่วนของมุมมองในการเล่าเรื่องภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ เป็นมุมมองแบบสหัพพัญญูเช่นกัน คือการเล่าผ่านสายตาของพิธีกรที่มองเข้าไปในเรื่อง ทำให้ผู้เข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้ และสามารถคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ แหล่งที่มาของเรื่องภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ มาจากเรื่องจริงที่มาจากคนที่เจอผีมา กับตัว และวิธีการเล่าผีแบบภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ มี 2 แบบ คือ การเล่าด้วยโครงเรื่องที่เรียงเป็นเส้นตรงแบบดั้งเดิม ซึ่งรายละเอียดในแต่ละองค์ประกอบของโครงเรื่องจะมีความเหมือนกับโครงเรื่องเส้นตรงของภาพตัวแทนผีร้ายที่อธิบายข้างต้น เนื่องจากโครงเรื่องเส้นตรงของผีทั้งสองแบบนี้เล่าเหมือนกัน แต่โครงเรื่องรูปแบบซับซ้อนจะมีความแตกต่างกัน โดยการเล่าเรื่องภาพตัวแทนฝักกลาง ๆ จะเริ่มด้วยการแนะนำตัวละคร ต่อด้วยการพัฒนาเหตุการณ์ที่ 1 ที่เป็นการเล่าปัญหาและเหตุการณ์ประหลาดที่เกิดขึ้น ต่อด้วยสภาวะวิกฤติที่ 1 คือผีปรากฏตัวออกมา เกิดเหตุการณ์ร้ายกับตัวละคร ต่อด้วยภาวะคลี่คลายที่ 1 คือเฉลยความจริงของเหตุการณ์ที่ตัวละครเจอมา และต่อด้วยการพัฒนาเหตุการณ์ที่ 2 เป็นการเล่าถึงชีวิตของตัวละครหลังจากนั้น ต่อด้วยสภาวะวิกฤติที่ 2 ที่ผีจะปรากฏตัวออกมาและเกิดเหตุการณ์ร้ายกับตัวละครอีกครั้ง ต่อด้วยภาวะคลี่คลายที่ 2 คือการเฉลยความจริงของเหตุการณ์ที่ 2 และต่อด้วยการพัฒนาเหตุการณ์ที่ 3 คือการเล่าชีวิตของตัวละครหลังจากเหตุการณ์ที่สอง ต่อด้วยวิกฤติที่ 3 คือเล่าความสามารถของตัวละครที่สัมผัสได้ถึงผี และเป็นสิ่งที่ส่งผลเสียต่อตัวละครอาจถึงขั้นเสียชีวิต และต่อด้วยภาวะคลี่คลายที่ 3 คือการขอความช่วยเหลือของตัวละครที่เจอผี และจบด้วยการยุติเรื่องราวที่เล่าชีวิตของตัวละครหลังเจอเหตุการณ์เลวร้ายมาถึงสามครั้ง

**การเล่าเรื่องของภาพตัวแทนผีดี** ลักษณะของฝักนั้นเป็นเพศชาย มีรูปลักษณ์ที่เป็นมนุษย์ปกติ เวลาที่ภาพตัวแทนผีดีปรากฏตัว คือช่วงเวลาากลางคืน ในสถานที่เงียบสงบไม่มีผู้คน โดยภาพตัวแทนผีดีนั้นจะมีพฤติกรรมที่หลอกหลอนมนุษย์ หรือมีพฤติกรรมที่มนุษย์ปกติไม่ทำกัน ในส่วนของปฏิกิริยาของมนุษย์เวลาเจอภาพตัวแทนผีดี คือ รู้สึกหวาดกลัวและตกใจ แต่จุดประสงค์ของฝักนั้นเป็นการเตือนมนุษย์ต่อเหตุการณ์อันตรายที่จะเกิดขึ้น โดยเหตุที่ยังคงเป็นผี คือติดที่ด้วยเหตุผลที่ยังคงต้องการช่วยชีวิตมนุษย์ เนื่องจากไม่ต้องการให้คนอื่นต้องมาตายแบบตน ส่วนการเล่าเรื่องภาพตัวแทนผีดีจะใช้มุมมองแบบสหัพพัญญู ที่เล่าผ่านสายตาของพิธีกรที่มองเข้าไปในเรื่อง ทำให้ผู้ชมเข้าใจ

ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร และสามารถคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ เรื่องเล่าภาพตัวแทนผิสีที่ไม่มี การระบุแหล่งที่มาของเรื่องเล่าแต่อย่างใด วิธีการเล่าเรื่องของภาพตัวแทนผิสีเป็น โครงเรื่องแบบ ซับซ้อนเพียงแบบเดียว โดยเริ่มด้วย การเริ่มเรื่องที่เป็นการแนะนำตัวละคร บอกจุดมุ่งหมายหรือ ความต้องการของตัวละคร ต่อด้วยการพัฒนาเหตุการณ์ในช่วงนี้ของตัวละคร การได้รับข้อมูลใหม่ และการเกิดเหตุการณ์ประหลาดขึ้นกับตัวละคร ต่อด้วยสภาวะวิกฤติที่ผิปรากฏตัวออกมาแสดงพลัง และเกิดการพัฒนาเหตุการณ์ใหม่ที่เล่าคล้ายเหตุการณ์เดิม ตัวละครได้รับข้อมูลใหม่ และเกิด เหตุการณ์ประหลาดขึ้น ต่อด้วยสภาวะวิกฤติใหม่ที่ผิปรากฏตัวออกมาแสดงพลังและพยายามทำร้าย ตัวละคร แต่ตัวละครมีการสู้กลับ ต่อด้วยสภาวะคลี่คลาย คือการเฉลยความจริงของเหตุการณ์ คือ จุดประสงค์ที่แท้จริงของภาพตัวแทนผิสี และจบด้วยการยุติเรื่องราวแบบตลกขบขัน และตัวละคร ปลอดภัย

จากเรื่องเล่าทั้งหมดของรายการคืนพุทธรูปผ้าห่ม ปรากฏผิสีทั้ง 3 รูปแบบ คือ ภาพ ตัวแทนผิสีร้าย ภาพตัวแทนผิสีกลาง ๆ และภาพตัวแทนผิสีดี พบว่าเรื่องผิสีส่วนใหญ่ที่รายการเล่ามักเป็น เรื่องแบบ “ภาพตัวแทนผิสีร้าย” จำนวน 8 เรื่อง รองลงมาคือ “ภาพตัวแทนผิสีกลาง ๆ” จำนวน 4 เรื่อง และผิสีที่ปรากฏน้อยที่สุดคือ “ภาพตัวแทนผิสีดี” จำนวน 1 เรื่อง

ผิสีทั้งสามรูปแบบมีจุดที่ร่วมกันอยู่คือ ความน่ากลัว ไม่ว่าจะ เป็นผิสีร้าย ผิสีกลาง ๆ หรือผิสีดี ทุกผิสีล้วนมีความน่ากลัวทั้งสิ้น เช่น ผิสีกลาง ๆ ที่ปรากฏตัวออกมาทำกิจวัตรของตัวเอง แต่เมื่อมนุษย์ เห็นผิสีก็กลัว หรือผิสีดี ที่มีเจตนาดีหวังจะช่วยเหลือมนุษย์ แต่กลับมีพฤติกรรมที่ทำให้มนุษย์ หวาดกลัว ภาพตัวแทนที่ปรากฏออกมาเหล่านี้เป็นการตอกย้ำว่าวัยรุ่นยังคงมีความเชื่อเรื่องผิสีอยู่ แต่ ไม่ใช่ผิสีแบบดั้งเดิมของคนโบราณ เป็นผิสีที่วัยรุ่นคัดเลือกขึ้นมาด้วยตัวเอง เช่น ผิสีที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ ชีวิตประจำวันของวัยรุ่น ผิสีในมหาวิทยาลัย ผิสีเกี่ยวกับนักศึกษา หรือเป็นเรื่องผิสีที่วัยรุ่นสนใจ เช่น เรื่อง ผิสีของประเทศญี่ปุ่นที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ โดยจากเรื่องเล่าทั้งหมด 12 เรื่อง มักมีการเล่าเรื่อง ภาพตัวแทนผิสีร้ายในโครงเรื่องที่เป็นเส้นตรง ตามแบบดั้งเดิมของ กุสตาฟ เพรย์แท็ก (1988) แต่ก็ พบว่าปริมาณโครงเรื่องแบบซับซ้อนก็มีจำนวนที่ใกล้เคียงกัน คือ 5 เรื่อง จากเรื่องเล่าทั้งหมด 12 เรื่อง จึงทำให้เห็นถึงทัศนคติของวัยรุ่นที่มีต่อเรื่องผิสี ที่วัยรุ่นพยายามประกอบสร้างผิสีขึ้นมาให้มีความน่ากลัว เป็นผิสีผู้หญิง ลักษณะคล้ายมนุษย์ มีพฤติกรรมดุร้าย ชอบทำร้ายผู้คน คนที่เจอผิสีต้องหวาดกลัว วิ่งหนี หรือตาย โดยเป็นการเล่าเรื่องที่เรียบง่ายเป็นเส้นตรง แต่บางทีก็มีการเล่าแบบซับซ้อน ซึ่งเป็นผิสีใน รูปแบบที่วัยรุ่นประกอบสร้างขึ้นมา

ในส่วนของการประเด็นสุดท้ายที่จะนำเสนอ คือ **ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อ การประกอบ** **สร้างความหมายของผิสี** จากการศึกษารายการคืนพุทธรูปผ้าห่มจำนวน 10 ตอน พบว่ามีปัจจัยที่ส่งผล กระทบ 5 ปัจจัย ได้แก่ ขนบความเป็นผิสี ผู้ผลิตที่เป็นวัยรุ่น Platform สื่อใหม่ Form of Genre และ ระบบธุรกิจ โดยในแต่ละปัจจัยส่งผลดังนี้

**ขอบความเป็นผี** ส่งผลกระทบต่อในด้านของเนื้อหา 2 ประการ (1) เนื้อหาที่ผลิตซ้ำเนื่องจากผีในรายการยังเป็นผีที่มีความคล้ายคลึงกับผีไทยแบบดั้งเดิม คือ ผีในรายการจะมีรูปลักษณ์เหมือนมนุษย์ แต่เป็นมนุษย์ที่สยดสยองผิดไปจากปกติ หรือผีในรายการมักจะติดที่อยู่ในที่ที่ตัวเองตาย อีกทั้งเรื่องพฤติกรรมที่ภาพตัวแทนผีร้ายก็มักจะหลอกหลอน ทำร้าย และเอาชีวิตผู้คน รวมถึงเรื่องความเชื่อของไทยที่ว่าผีบางตัวตายแล้วแต่ไม่รู้ตัวตัวเองตาย ซึ่งผีแบบภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ในรายการมักจะดำเนินชีวิตแบบเดียวกับตอนที่ตัวเองยังมีชีวิต เหตุที่รายการนำเสนอผีออกมาในลักษณะนี้อาจเป็นเพราะกลุ่มผู้ชมเป็นคนไทย จึงต้องการให้ผู้ชมเข้าใจผีได้ง่ายเพื่อที่จะสนุกสนานไปกับเรื่องราว (2) เนื้อหาผีแบบวัยรุ่น กล่าวคือ วัยรุ่นได้สร้างผีออกมาจากสิ่งที่ยั่วยุสนใจ ตัวอย่างเช่นผีของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นสิ่งที่แปลกใหม่สำหรับผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นไทย ความแปลกใหม่ทำให้ความสนุกมากยิ่งขึ้น และที่สำคัญคือ วัยรุ่นสร้างผีจากชีวิตประจำวันของวัยรุ่น ตัวอย่างเช่นเรื่องผีในมหาวิทยาลัย เรื่องผีเกี่ยวกับนักเรียน เรื่องผีเกี่ยวกับกองถ่ายภาพยนตร์ของเด็กนักศึกษา เรื่องเล่าเหล่านี้มีความเกี่ยวข้องกับผู้ชมวัยรุ่นอย่างมาก เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ยั่วยุกำลังเจออยู่ ส่งผลให้ผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นนี้ภาพตามได้ง่าย ทำให้วัยรุ่นสนุกสนานไปกับเรื่องผีแบบวัยรุ่น จึงเป็นสาเหตุที่วัยรุ่นยังคงสนใจผีอยู่แม้ว่าผีจะดูเป็นเรื่องของคนโบราณก็ตาม แต่เพราะความสนุกสนานที่วัยรุ่นได้จากเรื่องผีนั่นเพียงพอที่จะดึงดูดความสนใจของวัยรุ่น รายการคืนพुरुฆุดผ้าห่มที่ผู้ผลิตเป็นวัยรุ่นจึงสร้างผีในรูปแบบที่วัยรุ่นต้องการออกมาเพื่อสนองความต้องการของวัยรุ่นเอง

**ผู้ผลิตที่เป็นวัยรุ่น** เนื่องจากรายการคืนพुरुฆุดผ้าห่มมีวัยรุ่นเป็นผู้ผลิตรายการ ความที่เป็นวัยรุ่นจึงส่งผลกระทบต่อรายการ 2 ด้าน คือ (1) ด้านเนื้อหา เรื่องผีในรายการคืนพुरुฆุดผ้าห่มมีเนื้อหาเป็นแบบชีวิตของวัยรุ่น เราสามารถเจอผีที่โรงเรียน ที่ทำงาน ร้านกาแฟ กองถ่าย กล่าวคือเป็นผีในชีวิตประจำวันนั่นเอง ไม่มีศาสนาเข้ามาเกี่ยวข้องแต่อย่างใด ไม่มีพระ ไม่มีปราบผีไม่มีบาปบุญคุณโทษ มีเพียงแค่นักกับผีที่ใช้ชีวิตอยู่ในพื้นที่เดียวกัน รวมถึงอีกแง่มุมหนึ่งที่เป็นวัยรุ่นส่งผลต่อรายการผี คือ รายการผีเดิมที่ผีมักจะน่ากลัวหลอกหลอน หรือทำร้ายผู้คนเสมอ แต่วัยรุ่นพยายามที่จะเสนอว่า ผีที่มีท่าทางร้าย อาจจะมีเจตนาที่ดีต่อมนุษย์ก็เป็นได้ เพราะฉะนั้นผีก็เหมือนมนุษย์ มีทั้งดีมีทั้งร้ายปะปนกันไป (2) ด้านรูปแบบรายการ ตัวอย่างเช่นการตั้งชื่อเรื่องผีที่ไม่น่ากลัว เช่น “รำซิ่ง” หรือ “8ท ลพบุรี” การที่รายการใช้พิธีกรจำนวนมากเพื่อให้บรรยากาศเหมือนเพื่อนนั่งคุยกัน อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความเสียดสีล้อเลียน เช่น ลูกประคำยักซ์ เทียนปลอม หรืออุปกรณ์ที่ไม่เกี่ยวกับผีเลยแม้แต่อย่างใด เช่น ข้าวผัดเบคอน ขานมไข่มุก ช่วงของรายการ คือ ช่วงพักเบรกมีการเล่นเกมตอบคำถาม และมีการเล่าเรื่องชีวิตประจำวันของพิธีกร วิธีการดำเนินรายการที่เน้นความเป็นกันเองสนุกสนาน มีการใช้คำหยาบคาย มีการเล่นมุขตลก รวากับเป็นการพูดคุยในชีวิตประจำวันแม้จะเป็นรายการผีก็ตาม รวมถึงขั้นตอนการดำเนินเรื่อง ในระหว่างการเล่าเรื่องมีการเล่นมุขตลก มีการหัวเราะกัน หลังจบเรื่องเล่าจะมีการคลี่คลายความน่ากลัวของเรื่องผีด้วยการพูดคุยกันอย่างสนุกสนาน

มีการเล่นมุขตลกกัน อีกทั้งเสียงที่ใช้ประกอบการเล่าเรื่องที่พิธีกรเป็นคนทำเสียงเอฟเฟคออกมาเอง จากปาก แม้ว่าในปัจจุบันการใช้เสียงอิเล็กทรอนิกส์จะง่ายกว่า แต่การทำเสียงเอฟเฟคจากปากยังเป็นการส่งเสริมให้บรรยากาศยังเป็นการเล่าเรื่องกับเพื่อนในชีวิตประจำวัน

**Platform สื่อใหม่** ด้วยความที่สื่อใหม่เป็นสื่อที่ให้อิสระในการคิดสร้างสรรค์ จึงส่งผลให้รายการคืนพวงมุดผ้าห่มได้แสดงความเป็นตัวเองออกมาได้เต็มที่ คือ การสร้างรายการผีในแบบของวัยรุ่น ซึ่งเป็นรายการผีที่ฉีกความเป็นรายการผีแบบดั้งเดิมในวิทยุ หรือโทรทัศน์ที่จะเน้นความน่ากลัว บรรยากาศจริงจัง แต่รายการผีของวัยรุ่นนั้นเน้นความสนุกสนาน และความเป็นกันเอง โดยรายการคืนพวงมุดผ้าห่มเป็นรายการผีที่มีความสนุกสนานแทรกอยู่ตลอดทั้งรายการ เช่น การเล่าเรื่องด้วยความตลก พิธีกรพูดคุยเล่นมุขตลกกัน เป็นรายการผีที่มีช่วงเล่นเกมตอบคำถาม รวมถึงในเรื่องของความเป็นกันเองที่ได้กล่าวในข้างต้น ที่รายการมีทั้งใช้คำหยาบคาย มีการรับประทานขนมกันในรายการ ราวกับเป็นสิ่งปกติที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้พบเห็นได้ยากในรายการผีทั่วไป

อีกหนึ่งประเด็นที่แสดงถึงผลกระทบของสื่อใหม่อย่างชัดเจน คือ รายการคืนพวงมุดผ้าห่มนั้นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมทางบ้านได้ในทันที เพราะรายการคืนพวงมุดผ้าห่มออกอากาศบนสื่อใหม่ ซึ่งสิ่งที่สื่อใหม่มีแต่สื่อเก่าไม่มี คือ ช่องแสดงความคิดเห็น เมื่อรายการออกอากาศ ผู้ชมสามารถมาแสดงความคิดเห็นได้ทันทีในช่องแสดงความคิดเห็นด้านล่างวิดีโอ รวมถึงในรายการยังมีข้อความที่ผู้ชมทางบ้านส่งเข้ามาปรากฏขึ้นกลางหน้าจอ เป็นการตอกย้ำถึงความรวดเร็วในการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างรายการกับผู้ชม แตกต่างจากสื่อเก่าที่ต้องเว้นระยะเวลาระยะหนึ่งผู้ชมจึงจะปฏิสัมพันธ์กับรายการได้

**Form of Genre** รายการคืนพวงมุดผ้าห่มมีรูปแบบรายการที่มียังคงหลงเหลือความเป็นรายการสนทนาแบบดั้งเดิมอยู่ โดยสามารถพบรูปแบบของรายการสนทนาดั้งเดิมได้จากความบันเทิงของรายการ การที่ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับรายการได้ มีการแบ่งช่วงของรายการอย่างชัดเจน รวมถึงยังมีการเปิดช่วงและปิดช่วง มีการจัดฉากรายการ อุปกรณ์ประกอบฉาก จัดไฟ องค์ประกอบภาพ รวมถึงรายการมีความพยายามไม่ให้มีเดดแอร์ในรายการอีกด้วย ซึ่งสิ่งเหล่านี้พบได้ในรายการสนทนาทั่วไปโดยเฉพาะรายการสนทนาในโทรทัศน์ แต่รายการคืนพวงมุดผ้าห่มก็ยังคงมีการใส่ความเป็นวัยรุ่นเข้าไปในรูปแบบรายการสนทนาปกติจนเกิดจุดที่แตกต่างจากรูปแบบรายการสนทนาที่กล่าวไปในข้างต้น คือ ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับรายการได้เช่นเดียวกับรายการสนทนาบนสื่อเก่า แต่รวดเร็วกว่า เพราะเป็นธรรมชาติของสื่อใหม่ มีการจัดฉากรายการและอุปกรณ์ประกอบฉากเหมือนกัน แต่เป็นอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความตลกล้อเลียน เช่น ลูกประคำยักซ์ หรือไม่เข้ากับแนวของรายการเลย เช่น รายการผีแต่มีอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นข้าวผัดเบคอน มีการจัดองค์ประกอบภาพแบบสมมาตรเป็นส่วนใหญ่ คือ ตั้งกล้องตรงกลางเพื่อรับหน้าพิธีกรทุกคนให้อยู่กึ่งกลางของจอ

แต่พิธีกรดำเนินรายการแบบนั่งคุยกันเองเป็นส่วนใหญ่ ไม่หันหน้าเข้าหากล้อง ต่างจากรายการสนทนาบนสื่อเก่าที่พิธีกรต้องมองกล้องให้ได้มากที่สุด รวมถึงมีการกล่าวเปิดปิดรายการเช่นกัน แต่ใช้คำพูดที่เป็นกันเอง แสดงถึงพัฒนาการจากสื่อเก่าที่มีกฎกติกาแบบหนึ่ง ชัยบัมาสู่สื่อใหม่ที่ยังคงมีกฎกติกาอยู่ แต่เป็นกฎกติกาที่วัยรุ่นสร้างขึ้นมาเอง

**ระบบธุรกิจ** เป็นปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อรายการเป็นอย่างมาก จากที่แต่เดิมรายการคินพูธมุดผ้าห่มที่มีรูปแบบรายการเป็นของตัวเอง แต่เมื่อมีผู้สนับสนุนเข้ามาในตอนปี 133 ส่งผลให้รูปแบบรายการมีการเปลี่ยนแปลงไป ทั้งในเรื่องของลำดับเวลาที่โดยปกติแล้วรายการจะมีการดำเนินรายการด้วยลำดับเวลาเดิมตลอดหลายร้อยตอน แต่ในตอนปี 133 ผู้สนับสนุนจะเข้ามาแทรกอยู่ในแทบจะทุกช่วงของรายการ ทั้งช่วงเปิดรายการ ช่วงพักเบรก ช่วงปิดรายการ ซึ่งเป็น 3 จากทั้งหมด 4 ช่วงของรายการ อีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อในด้านเนื้อหาที่โดยปกติแล้วรายการคินพูธมุดผ้าห่มจะเป็นรายการที่เนื้อหาหลากหลาย แต่ในตอนปี 133 ที่มีผู้สนับสนุนเป็นภาพยนตร์เรื่อง “เทอมสอง สยองขวัญ” ส่งผลให้เรื่องผีที่เล่าในตอนนั้นเป็นเรื่องผีเกี่ยวกับการศึกษาทั้งหมด ทั้งเรื่องผีในโรงเรียน ผีทัตศศึกษา หรือผีในมหาวิทยาลัย เป็นต้น ซึ่งเป็นความตั้งใจของพิธีกรที่ต้องการที่เตรียมเรื่องมาให้เข้ากับผู้สนับสนุน

## บทที่ 5

### สรุปและอภิปรายผล

การศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนของผีในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์ กรณีศึกษารายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม” เป็นการศึกษาที่ชี้ให้เห็นให้ว่าผีนั้นไม่ได้เป็นเพียงแค่ความเชื่อหรือความบันเทิง แต่เป็นสนามต่อสู้ของวัยรุ่นในการสร้างตัวตน โดยมีวัตถุประสงค์ 3 ข้อ คือ 1. เพื่อศึกษาการประกอบสร้างความหมายผีของรายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม 2. เพื่อศึกษาการสร้างภาพตัวแทนผีของรายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม และ 3. เพื่อศึกษาปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อประกอบสร้างความหมายผีของรายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม โดยผู้วิจัยวิเคราะห์ด้วยบท (textual analysis) วิดีโอรายการคืนพुरुมุดผ้าห่มบน YouTube ตอนที่มียอดรับชมสูงที่สุด 10 ตอน และเรื่องผีที่มีการกล่าวถึงมากที่สุดในช่องแสดงความคิดเห็น เป็นจำนวนเรื่องผีทั้งหมด 12 เรื่อง ในช่วงปี พ.ศ. 2562 - 2566 (สืบค้นเมื่อวันที่ 11 มกราคม พ.ศ.2567) โดยการศึกษาในครั้งนี้ได้ใช้แนวคิดและทฤษฎีดังต่อไปนี้ในการวิเคราะห์

1. แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี
2. แนวคิดการเล่าเรื่อง
3. แนวคิดรายการ Talk Show
4. แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน
5. แนวคิดวัฒนธรรมย่อยและวัยรุ่น
6. แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่

ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอออกเป็น 3 ส่วน คือ ส่วนแรก สรุปผลการวิจัย โดยจะนำเสนอข้อมูลเรียงตามวัตถุประสงค์ที่กล่าวในข้อต้น ส่วนที่สอง อภิปรายผล และส่วนที่สาม ข้อเสนอแนะรายละเอียดดังนี้

#### 5.1 สรุปผลการวิจัย

##### 5.1.1 การประกอบสร้างความหมายผีของรายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม

การประกอบสร้างความหมายของผีนั้นถูกสร้างผ่านรูปแบบรายการที่นำเสนอออกมา พบว่า “รายการคืนพुरुมุดผ้าห่ม” เป็นรายการที่มีความเป็นวัยรุ่นอยู่สูง ส่งผลให้ความหมายของผีที่รายการสร้างออกมาเป็นลักษณะของรายการผีแบบสนุกสนาน ที่แตกต่างกับรายการผีแบบเดิมบนสื่อเก่า เริ่มจากชื่อของรายการ “คืนพुरुมุดผ้าห่ม” เป็นชื่อที่แสดงถึงความเป็นวัยรุ่นที่ต่างจากรายการผีอื่น ตัวอย่างเช่น “เดอะ ช็อก” “เดอะ โกสต์ เรดิโอ” หรือ “คนอวดผี” ที่มีการสื่อความหมายที่น่ากลัวเกี่ยวข้องกับผีทั้งสิ้น แต่ชื่อรายการคืนพुरुมุดผ้าห่มนั้นแสดงถึงความสนุกสนานซึ่ง

เล่นตามแบบของวัยรุ่น ทำให้เป็นชื่อรายการที่ดึงดูดผู้ชมกลุ่มวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี อีกทั้งในชื่อคืนพุทธมุดผ้าห่มยังมีอีกหนึ่งความหมายที่แฝงอยู่ เนื่องจากรายการอากาศในวันพุธ คำว่า “พุทธ” ในความหมายโดยตรงก็คือชื่อวันในสัปดาห์ แต่ในความหมายโดยนัยคำว่า “พุทธ” นั้นพ้องเสียงกับคำว่า “พุทธ” ที่หมายถึงศาสนาพุทธ ความเสียดสีล้อเลียนของวัยรุ่นผนวกผลการศึกษาเรื่องผีในรายการที่พบว่าเรื่องผีในรายการคืนพุทธมุดผ้าห่มเป็นเรื่องผีที่ไม่มีศาสนาเข้ามาเกี่ยวข้อง แต่เป็นเรื่องในชีวิตประจำวันของวัยรุ่น ทำให้ “คืนพุทธมุดผ้าห่ม” ในที่นี้อาจหมายความถึงวัยรุ่นนั้นนำศาสนาพุทธไปเก็บซ่อนไว้ใต้ผ้าห่ม และสร้างผีในแบบของตัวเองออกมาแทนผีแบบศาสนาพุทธดั้งเดิม

นอกจากชื่อรายการแล้วยังมีองค์ประกอบที่ทำให้รายการคืนพุทธมุดผ้าห่มมีรูปแบบรายการที่สนุกสนานเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวอีก 8 องค์ประกอบ ดังนี้

1) ชื่อเรื่อง การตั้งชื่อเรื่องเล่าที่หากเรื่องเล่านั้นไม่ได้มีชื่ออยู่แล้ว พิธีกรจะทำการตั้งชื่อเรื่องหลังจากเรื่องเล่าจบลง เป็นชื่อเรื่องที่ไม่ได้มีความหมายส่งเสริมให้เรื่องผีน่ากลัวยิ่งขึ้น แต่เป็นคำหรือประโยคที่เกี่ยวข้องกับเรื่องผีนั่น

2) ผู้ดำเนินรายการ จาก 10 ตอน พบผู้ดำเนินรายการขั้นต่ำ 3 คน และมากที่สุด 5 คน เป็นการนับรวมทั้งพิธีกรและแขกรับเชิญ ผู้ดำเนินรายการทุกคนล้วนเป็นวัยรุ่นทั้งหมด ทั้งพิธีกรของรายการ และแขกรับเชิญที่เชิญมาก็เป็นวัยรุ่น โดยแขกรับเชิญจะเป็นกลุ่มเพื่อนของพิธีกรเองหรือเป็นผู้ที่มีอิทธิพลในโลกออนไลน์

3) อุปกรณ์ในรายการ พบทั้งอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับผี ที่ช่วงส่งเสริมให้รายการออกมาน่ากลัวยิ่งขึ้น กับอุปกรณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับผีแม้แต่น้อย เป็นสิ่งของหรืออาหารในชีวิตประจำวัน และอุปกรณ์ที่เป็นของผู้สนับสนุนรายการเพื่อโปรโมตสินค้า

4) ช่วงของรายการ ประกอบด้วย 4 ช่วง คือ เปิดรายการ เล่าเรื่อง พักเบรก และปิดรายการ โดยช่วงที่สำคัญคือ พักเบรก เพราะเป็นช่วงที่มีการเล่นเกมตอบคำถามจิตวิทยา รวมถึงมีการเล่าเรื่องตลกที่ไม่เกี่ยวข้องกับผีเลยแม้แต่น้อย แตกต่างกับรายการผีในอดีตที่ทุกช่วงของรายการจะมุ่งเน้นที่จะสร้างความน่ากลัว

5) วิธีดำเนินรายการ โดยรายการคืนพุทธมุดผ้าห่มมีวิธีการดำเนินรายการที่เน้นความสนุกสนานมากกว่าความน่ากลัว จากการเล่าเรื่องที่เหมือนกับการเล่าในชีวิตประจำวันของกลุ่มเพื่อน มีการใช้คำหยาบคายในรายการ ทั้งการพูดคุยกัน ต่อกัน เล่นมุขตลกกันระหว่างพิธีกร อีกทั้งตลอดทั้งรายการพิธีกรมีการมอกล้อขณะดำเนินรายการน้อยมาก จนแทบจะไม่มอกล้อเลย แต่พิธีกรจะดำเนินรายการโดยหันหน้าเข้าหากันเองในขณะที่เล่าเรื่องหรือพูดคุยกันในช่วงอื่นของรายการ ยิ่งทำให้บรรยากาศของรายการเหมือนการนั่งอยู่กับเพื่อนแล้วคุยกัน ต่างจากรายการโทรทัศน์ที่พิธีกรต้องมอกล้อตลอดเวลา สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นเอกลักษณ์ของวัยรุ่นที่ไม่สามารถเห็นได้จากรายการผีอื่นในอดีต

6) ขั้นตอนการเล่าเรื่อง รายการคีนพุมุดผ้าห่มมีขั้นตอนการเล่าเรื่องที่แตกต่างจากรายการผีทั่วไป โดยก่อนเริ่มเรื่องรายการจะเกริ่นด้วยการให้ข้อมูลของเรื่องที่กำลังจะเล่า ในระหว่างเล่าเรื่องจะเล่าด้วยความสนุกสนาน มีการใช้คำหยาบคาย รวมถึงเล่นมุกตลกกัน และหลังเล่าเรื่อง พิธีกรจะพูดคุยและเล่นมุกตลกเพื่อคลายความน่ากลัวของเรื่องผียุ่เสมอ เป็นการตอกย้ำว่ารายการมีกลุ่มเป้าหมายเป็นวัยรุ่นด้วยกันเอง

7) เสียงแสงสีภาพประกอบเรื่องเล่า องค์ประกอบกำหนดสร้างความน่ากลัวให้กับรายการ แต่ในเวลาเดียวกันก็มีเอกลักษณ์แบบวัยรุ่นผสมผสานอยู่ในรายการมีการใช้ทั้งภาพนิ่งและวิดีโอประกอบการเล่าเรื่อง มีการจัดไฟให้มืดเพื่อความน่ากลัว แต่กลับใช้ตัวอักษรและสีแบบสดใส สุกสนานสไตล์วัยรุ่น อีกทั้งยังมีการใช้เสียงเอฟเฟคที่สร้างขึ้นจากปากของพิธีกร เพื่อเพิ่มอรรถรสให้เรื่องเล่า เป็นการตอกย้ำถึงวิธีการดำเนินรายการแบบเล่าเรื่องในชีวิตประจำวัน เท่ากับว่ารายการคีนพุมุดผ้าห่มมีการผสมผสานระหว่างสื่อเก่าและสื่อใหม่เข้าด้วยกัน

8) สิ่งที่ปรากฏภายในวิดีโอ มีทั้งข้อความและภาพที่ปรากฏอยู่ในหน้าจอ โดยส่วนสำคัญคือ ข้อความที่ผู้ชมทางบ้านส่งเข้ามาในรายการจะปรากฏขึ้นที่หน้าจอเพื่อให้ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับรายการได้อย่างรวดเร็วอันเป็นธรรมชาติของสื่อใหม่

ทั้ง 8 หัวข้อนี้ล้วนเป็นส่วนประกอบที่ส่งผลให้รายการคีนพุมุดผ้าห่มมีรูปแบบรายการออกมาเป็นเอกลักษณ์ของตัวเอง ที่มีความเป็นวัยรุ่นเน้นความสนุกสนานแม้ว่าจะเป็นรายการผีก็ตาม ซึ่งจะแตกต่างจากรายการผีที่ผู้ใหญ่เป็นผู้ผลิต ที่จะมีความจริงจังและพยายามทำออกมาให้น่ากลัว จุดนี้ น่าจะเป็นประเด็นความแตกต่างของรายการคีนพุมุดผ้าห่มกับรายการผีบนสื่อเก่า

### 5.1.2 การสร้างภาพตัวแทนผีของรายการคีนพุมุดผ้าห่ม

จากการศึกษาเรื่องผีของรายการคีนพุมุดผ้าห่มทั้งหมด 12 เรื่อง ปรากฏผีออกมาทั้งหมด 15 ตน สามารถจัดกลุ่มเป็นภาพตัวแทนผีได้ 3 แบบ คือ ภาพตัวแทนผีร้าย ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ และภาพตัวแทนผีดี โดย ภาพตัวแทนผีร้าย ปรากฏตัวออกมาถึง 9 ตน ใน 8 เรื่อง เป็นผีที่มีปริมาณมากที่สุด รองลงมาคือ ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ปรากฏตัวออกมาทั้งหมด 5 ตน ใน 4 เรื่อง และผีที่ปรากฏตัวออกมาน้อยที่สุดคือ ภาพตัวแทนผีดี ปรากฏตัวออกมา 1 ตน ใน 1 เรื่อง ผีแต่ละแบบจะมีวิธีการเล่าเรื่องที่ทั้งเหมือนและต่างผ่านการวิเคราะห์การเล่าเรื่องซึ่งประกอบด้วย 8 องค์ประกอบ คือ 1. ลักษณะของผี 2. เวลาและสถานที่ที่ปรากฏตัวของผี 3. พฤติกรรมของผี 4. ปฏิกริยาของคนที่มีต่อผี 5. จุดประสงค์ในการปรากฏตัวของผี 6. เหตุผลที่ยังคงเป็นผี 7. มุมมองและแหล่งที่มาของเรื่อง และ 8. โครงเรื่อง รายละเอียดของผีแต่ละแบบมีดังนี้

ภาพตัวแทนผีร้าย สามารถวิเคราะห์ผ่านการเล่าเรื่องได้ว่าผีในภาพตัวแทนนี้เป็นผีผู้หญิง และเป็นผีสัญชาติญี่ปุ่น มีลักษณะเป็นมนุษย์แต่จะมีความสยดสยอง ปรากฏตัวเวลากลางคืน ในสถานที่ที่มีแสงไฟและผู้คนพลุกพล่าน มีอาภักปฏิกิริยาผิดจากมนุษย์ รวมถึงข่มขู่ และทำร้ายมนุษย์ โดย

มนุษย์ที่เจอภาพตัวแทนผีร้ายจะตกใจหวาดกลัว วิ่งหนีเอาตัวรอด หรือไม่สามารถทำอะไรได้จนถูกฆ่า ภาพตัวแทนผีร้ายนั้นมีจุดประสงค์ในการหลอกหลอนและเอาชีวิตรมนุษย์ เหตุผลที่ภาพตัวแทนผีร้ายยังคงเป็นผีเพราะติดที่ไปจากที่ที่ตายไม่ได้ มีแหล่งที่มาของเรื่องจากเรื่องจริงของคนที่เจอผีมากับตัว เรื่องถูกเล่าด้วยมุมมองแบบสัพพัญญู มีทั้งโครงเรื่องแบบเส้นตรงและซับซ้อน

ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ สามารถวิเคราะห์ผ่านการเล่าเรื่องได้ว่าผีในภาพตัวแทนนี้เป็นผีผู้หญิง มีรูปลักษณ์เหมือนมนุษย์ปกติ ปรากฏตัวเวลากลางวัน ในสถานที่ประจำตอนยังมีชีวิต และมีพฤติกรรมที่เป็นการทำกิจวัตรเดิมของตัวเองตอนยังมีชีวิต โดยมนุษย์ที่เจอภาพตัวแทนผีกลาง ๆ จะตกใจหวาดกลัว หรือไม่รู้สึกรู้สึกละเลยวาทที่เห็นอยู่คือผี ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ มีจุดประสงค์ในการใช้ชีวิตประจำวันของตัวเองเหมือนตอนยังมีชีวิต เหตุผลที่ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ยังคงเป็นผีคือติดที่ แม้ตายไปแล้วยังคงต้องทำกิจวัตรเดิม มีแหล่งที่มาของเรื่องจากเรื่องจริงของคนเจอผีมากับตัว เรื่องถูกเล่าด้วยมุมมองแบบสัพพัญญู มีทั้งโครงเรื่องแบบเส้นตรงและซับซ้อน

ภาพตัวแทนผีดี สามารถวิเคราะห์ผ่านการเล่าเรื่องได้ว่าผีในภาพตัวแทนนี้เป็นผีผู้ชาย มีรูปลักษณ์เหมือนมนุษย์ปกติ ปรากฏตัวเวลากลางคืน ในสถานที่เงียบสงบไม่มีผู้คน มีพฤติกรรมประหลาดที่มนุษย์ปกติไม่ทำกัน รวมถึงหลอกหลอนมนุษย์ โดยมนุษย์ที่เจอภาพตัวแทนผีดี จะตกใจหวาดกลัว แต่ภาพตัวแทนผีดีนั้นมีจุดประสงค์ในการเตือนมนุษย์ถึงภัยอันตรายที่กำลังจะเข้ามา เหตุผลที่ภาพตัวแทนผีดียังคงเป็นผีคือติดที่ ยังหวังอยากอยู่ที่นี้เพื่อช่วยชีวิตรมนุษย์ ไม่ต้องการให้คนอื่นตายแบบตัวเอง เรื่องถูกเล่าด้วยมุมมองแบบสัพพัญญู ภาพตัวแทนผีดีนี้มีโครงเรื่องแบบเดียว คือโครงเรื่องแบบซับซ้อน แต่เรื่องเล่าแบบภาพตัวแทนผีดีไม่ได้มีการระบุถึงแหล่งที่มาของเรื่องเล่าเอาไว้ เหมือนกับภาพตัวแทนผีร้ายและผีกลาง ๆ

จากภาพตัวแทนของผีทั้งสามแบบ ผีร้าย ผีกลาง ๆ และผีดี มีทั้งจุดที่เหมือนและจุดที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยจะสรุปจุดที่เหมือนและจุดที่ต่างตามเกณฑ์การวิเคราะห์ทั้ง 8 เกณฑ์ คือ 1. ลักษณะของผี ภาพตัวแทนผีร้ายและผีกลาง ๆ มีจุดที่เหมือนกันคือผีเป็นผู้หญิง ซึ่งต่างกับผีดีที่เป็นผีผู้ชาย รูปลักษณ์ของผีในภาพตัวแทนผีกลาง ๆ และผีดีมีจุดที่เหมือนกัน คือ มีรูปลักษณ์เหมือนมนุษย์ทุกประการ ซึ่งต่างกับผีร้ายที่มีความสยดสยองผิดไปจากปกติของมนุษย์ 2. เวลาและสถานที่ในการปรากฏตัว ภาพตัวแทนผีร้ายและผีดีมีจุดที่เหมือนกัน คือ ปรากฏตัวเวลากลางคืน ซึ่งต่างกับผีกลาง ๆ ที่ปรากฏตัวตอนกลางวัน สถานที่ในการปรากฏตัวของผีทั้งสามแบบมีความแตกต่างกัน ผีร้ายจะปรากฏตัวในที่มืดและผู้คนพลุกพล่าน ผีกลาง ๆ จะปรากฏตัวในสถานที่ประจำของตัวเองตอนยังมีชีวิต และผีดีจะปรากฏตัวในที่เงียบสงบไม่มีผู้คน 3. พฤติกรรมของผี ภาพตัวแทนผีร้ายและผีดีมีจุดที่เหมือนกัน คือ มีพฤติกรรมที่ส่งผลเสียต่อคนที่เจอ ทั้งหลอกหลอน ข่มขู่ และทำร้าย ซึ่งแตกต่างกับผีกลาง ๆ ที่ทำกิจวัตรประจำวันของตัวเอง 4. ปฏิกิริยาที่คนมีต่อผี ภาพตัวแทนผีทั้งสามแบบมีจุดที่เหมือนกัน คือ เมื่อเจอผีคนจะตกใจหวาดกลัว แต่ในบางเรื่องเล่ากลับปรากฏปฏิกิริยาที่ต่างออกไป

เช่น ในภาพตัวแทนผีร้ายมีบางเรื่องเล่าที่คนต่อต้านผี ด้วยการที่ตัวละครใช้วิชาเคนโด้ที่ร่ำเรียนมาคว่ำกิ้งไม้พาดไปที่มือของผี การที่ตัวละครหยิบโทรศัพท์ที่ขึ้นมาถ่ายรูปผี หรือการที่ตัวละครเห็นผีแล้วเลือกที่จะไม่สนใจและนอนต่อ เป็นต้น และในภาพตัวแทนผีกลาง ๆ มีบางเรื่องเล่าที่คนไม่รู้ว่าที่ตัวเองเห็นคือผี 5. จุดประสงค์ในการปรากฏตัว ผีทั้งสามแบบมีจุดประสงค์ที่แตกต่างกัน คือ ผีร้ายให้ผลเสียกับมนุษย์ ตัวอย่างเช่นการทำร้าย ช่มชู้ เอาชีวิต ส่วนผีกลาง ๆ แค่ต้องการใช้ชีวิตประจำวันของผี และผีดีให้ผลดีกับมนุษย์ คือ การเตือนภัยอันตรายจนมนุษย์รอดชีวิต 6. เหตุผลที่ยังคงเป็นผี ผีทั้งสามแบบมีเหตุผลที่เหมือนกัน คือ ตีที่ แต่จะแตกต่างกันในรายละเอียด ผีร้ายไปจากที่ตายไปไม่ได้ ผีกลาง ๆ ต้องไปทำกิจวัตรของตัวเองตามที่ต่าง ๆ และผีดีเลือกที่จะอยู่ที่เดิมเพื่อช่วยคน 7. มุมมองและแหล่งที่มาของเรื่องเล่า จุดร่วมกันของผีทั้งสามแบบ คือ มุมมองของเรื่องเล่าที่เป็นมุมมองแบบสัพพัญญู คือการเล่าเรื่องด้วยสายตาของคนที่อยู่เกี่ยวกับเรื่องราว ๆ ส่วนแหล่งที่มาของเรื่องเล่า จุดที่เหมือนกัน คือ ผีร้ายและผีกลาง ๆ มีแหล่งที่มาจากคนที่เจอผีมากับตัวซึ่งเรื่องที่เล่าจะเป็นเรื่องจริง ซึ่งแตกต่างกับผีดีที่ไม่มีการระบุแหล่งที่มาของเรื่องเล่า 8. โครงเรื่อง จุดที่เหมือนกัน คือ ภาพตัวแทนผีทั้งสามแบบมีการเล่าเรื่องด้วยโครงเรื่องแบบซับซ้อน แต่โครงเรื่องแบบเส้นตรงกลับมีเพียงภาพตัวแทนผีร้ายและผีกลาง ๆ เท่านั้นที่ปรากฏการเล่าเรื่องด้วยโครงเรื่องแบบเส้นตรง

จากปริมาณของภาพตัวแทนผีร้ายที่ปรากฏออกมาในรายการซึ่งมีจำนวนมากที่สุด แสดงให้เห็นถึงผีในทัศนะของวัยรุ่น โดยส่วนใหญ่จะเป็นภาพตัวแทนผีร้ายดังที่ได้กล่าวไปข้างต้น อีกทั้งยังเป็นภาพตัวแทนผีร้ายที่มีความเป็นเส้นตรงเข้าใจได้ง่าย แต่ก็มีผีแบบซับซ้อนในปริมาณที่ใกล้เคียงกัน การเล่าเรื่องที่เรียบง่ายเป็นเส้นตรงทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องได้ง่าย แต่ในบางทีก็มีการเล่าแบบซับซ้อนเพื่อดึงดูดความสนใจและเพิ่มความสนุกสนานให้ผู้ชม กล่าวคือ ผีในรูปแบบที่วัยรุ่นประกอบสร้างขึ้น

### 5.1.3 ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อกรอบสร้างความหมายผีของรายการคืนพระมุด

#### ผ้าห่ม

จากการศึกษารายการคืนพระมุดผ้าห่มทั้งหมด 10 ตอน ผู้วิจัยพบปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อกรอบสร้างความหมายผี 5 ปัจจัย คือ ขนบความเป็นผี ผู้ผลิตที่เป็นวัยรุ่น Platform สื่อใหม่ Form of Genre และระบบธุรกิจ ซึ่งแต่ละปัจจัยส่งผลกระทบดังนี้

1. ขนบความเป็นผี ส่งผลกระทบในด้านของเนื้อหาผี 2 ประการ (1) เนื้อหาที่ผลิตซ้ำ เนื่องจากผีในรายการยังเป็นผีที่มีความคล้ายคลึงกับผีไทยแบบดั้งเดิม คือ ผีในรายการจะมีรูปลักษณะเหมือนมนุษย์ แต่เป็นมนุษย์ที่สยดสยองผิดไปจากปกติ หรือผีในรายการมักจะติดที่อยู่ในที่ที่ตัวเองตาย อีกทั้งเรื่องพฤติกรรมที่ภาพตัวแทนผีร้ายก็มักจะหลอกหลอน ทำร้าย และเอาชีวิตผู้คน รวมถึงเรื่องความเชื่อของไทยที่ว่าผีบางตัวตายแล้วแต่ไม่รู้ว่าตัวเองตาย ซึ่งผีแบบภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ในรายการมักจะดำเนินชีวิตแบบเดียวกับตอนที่ตัวเองยังมีชีวิต เหตุที่รายการนำเสนอผีออกมาใน

ลักษณะนี้อาจเป็นเพราะกลุ่มผู้ชมเป็นคนไทย จึงต้องการให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่ายเพื่อที่จะสนุกสนานไปกับเรื่องราว (2) เนื้อหาผีแบบวัยรุ่น กล่าวคือ วัยรุ่นได้สร้างผีออกมาจากสิ่งที่วัยรุ่นสนใจ ตัวอย่างเช่น ผีของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นสิ่งที่แปลกใหม่สำหรับผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นไทย ความแปลกใหม่ทำให้ความสนุกสนานยิ่งขึ้น และที่สำคัญคือ วัยรุ่นสร้างผีจากชีวิตประจำวันของวัยรุ่น ตัวอย่างเช่น เรื่องผีในมหาวิทยาลัย เรื่องผีเกี่ยวกับนักเรียน เรื่องผีเกี่ยวกับกองถ่ายภาพยนตร์ของเด็กนักศึกษา เรื่องเล่าเหล่านี้มีความเกี่ยวข้องกับผู้ชมวัยรุ่นอย่างมาก เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ยุโรปกำลังเจออยู่ ส่งผลให้ผู้ชมที่เป็นวัยรุ่นนึกภาพตามได้ง่าย ทำให้วัยรุ่นสนุกสนานไปกับเรื่องผีแบบวัยรุ่น จึงเป็นสาเหตุที่วัยรุ่นยังคงสนใจผีอยู่แม้ว่าผีจะดูเป็นเรื่องของคนโบราณก็ตาม แต่เพราะความสนุกสนานที่วัยรุ่นได้จากเรื่องผีนั่นเพียงพอที่จะดึงดูดความสนใจของวัยรุ่น รายการคืนพมุดผ้าห่มที่ผู้ผลิตเป็นวัยรุ่นจึงสร้างผีในรูปแบบที่วัยรุ่นต้องการออกมาเพื่อสนองความต้องการของวัยรุ่นเอง

2. ผู้ผลิตที่เป็นวัยรุ่น เนื่องจากรายการคืนพมุดผ้าห่มมีวัยรุ่นเป็นผู้ผลิตรายการ ความเป็นวัยรุ่นจึงส่งผลกระทบต่อรายการ 2 ด้าน คือ (1) ด้านเนื้อหา เรื่องผีในรายการคืนพมุดผ้าห่มมีเนื้อหาเป็นแบบชีวิตของวัยรุ่น เราสามารถเจอผีที่โรงเรียน ที่ทำงาน ร้านกาแฟ กองถ่าย กล่าวคือ เป็นผีในชีวิตประจำวันนั่นเอง ไม่มีศาสนาเข้ามาเกี่ยวข้องแต่อย่างใด ไม่มีพระ ไม่มีปราบผี ไม่มีบาปบุญคุณโทษ มีเพียงแค่นกกับผีที่ใช้ชีวิตอยู่ในพื้นที่เดียวกัน รวมถึงอีกแง่มุมหนึ่งที่เป็นวัยรุ่นส่งผลต่อรายการผี คือ รายการผีเดิมที่ผีมักจะน่ากลัวหลอกหลอน หรือทำร้ายผู้คนเสมอ แต่วัยรุ่นพยายามที่จะเสนอว่า ผีที่มีท่าทางร้าย อาจจะมีเจตนาที่ดีต่อมนุษย์ก็เป็นได้ เพราะฉะนั้นผีก็เหมือนมนุษย์ มีทั้งดีมีทั้งร้ายปะปนกันไป (2) ด้านรูปแบบรายการ ตัวอย่างเช่นการตั้งชื่อเรื่องผีที่ไม่น่ากลัว เช่น “รำซิง” หรือ “8ท ลพบุรี” การที่รายการใช้พิธีกรจำนวนมากเพื่อทำให้บรรยากาศเหมือนเพื่อนนั่งคุยกัน อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความเสียดสีล้อเลียน เช่น ลูกประคำยักษ์ เทียนปลอม หรืออุปกรณ์ที่ไม่เกี่ยวกับผีเลยแม้แต่น้อย เช่น ข้าวผัดเบคอน ชานมไข่มุก ช่วงของรายการ คือ ช่วงพักเบรกมีการเล่นเกมตอบคำถาม และมีการเล่าเรื่องชีวิตประจำวันของพิธีกร วิธีการดำเนินรายการที่เน้นความเป็นกันเองสนุกสนาน มีการใช้คำหยาบคาย มีการเล่นมุขตลก ราวกับเป็นการพูดคุยในชีวิตประจำวันแม้จะเป็นรายการผีก็ตาม รวมถึงขั้นตอนการดำเนินเรื่อง ในระหว่างการเล่าเรื่องมีการเล่นมุขตลก มีการหัวเราะกัน หลังจบเรื่องเล่าจะมีการคลี่คลายความน่ากลัวของเรื่องผีด้วยการพูดคุยกันอย่างสนุกสนาน มีการเล่นมุขตลกกัน อีกทั้งเสียงที่ใช้ประกอบการเล่าเรื่องที่พิธีกรเป็นคนทำเสียงเอฟเฟคออกมาเองจากปาก แม้ว่าในปัจจุบันการใช้เสียงอิเล็กทรอนิกส์จะง่ายกว่า แต่การทำเสียงเอฟเฟคจากปากยังเป็นการส่งเสริมให้บรรยากาศยังเป็นการเล่าเรื่องกับเพื่อนในชีวิตประจำวัน แนวคิดสื่อใหม่ ส่งผลให้รายการคืนพมุดผ้าห่มที่วัยรุ่นทำได้แสดงความเป็นตัวเองออกมาได้เต็มที่ เนื่องจากสื่อใหม่เป็นสื่อที่ให้อิสระในการคิดสร้างสรรค์ รายการคืนพมุดผ้าห่มจึงมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเองเป็น

รายการผีที่สนุกสนาน มีการเล่นเกม มีการใช้คำหยาบ มีการเล่นมุขตลก ทั้งที่เป็นรายการผี ซึ่งฉีกจากกรอบรายการผีทั่วไปบนสื่อเก่า ที่เน้นความจริงจัง น่ากลัว และไม่อนุญาตให้มีคำหยาบคาย

3. Platform สื่อใหม่ ส่งผลให้รายการคืนพุมุดผ้าห่มได้แสดงความเป็นตัวเองออกมาได้เต็มที่ คือ การสร้างรายการผีในแบบของวัยรุ่นที่เน้นความสนุกสนาน และความเป็นกันเอง โดยรายการคืนพุมุดผ้าห่มเป็นรายการผีที่มีความสนุกสนานแทรกอยู่ตลอดทั้งรายการ เช่น การเล่าเรื่องด้วยความตลก พิธีกรพูดคุยเล่นมุขตลกกัน เป็นรายการผีที่มีช่วงเล่นเกมตอบคำถาม รวมถึงในเรื่องของความเป็นกันเองที่ได้กล่าวในข้างต้น ที่รายการมีทั้งใช้คำหยาบคาย มีการรับประทานขนมกันในรายการ ราวกับเป็นสิ่งปกติที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้พบเห็นได้ยากในรายการผีทั่วไป

อีกหนึ่งประเด็นที่แสดงถึงผลกระทบของสื่อใหม่อย่างชัดเจน คือ รายการคืนพุมุดผ้าห่มนั้นสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมทางบ้านได้ในทันที เพราะเป็นธรรมชาติของสื่อใหม่ มีสิ่งใหม่ที่สื่อเก่าไม่มี คือ ช่องแสดงความคิดเห็น เมื่อรายการออกอากาศ ผู้ชมสามารถมาแสดงความคิดเห็นได้ทันทีในช่องแสดงความคิดเห็นด้านล่างวิดีโอ รวมถึงในรายการยังมีข้อความที่ผู้ชมทางบ้านส่งเข้ามาปรากฏขึ้นกลางหน้าจอ เป็นการตอบย้ำถึงความรวดเร็วในการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างรายการกับผู้ชม แตกต่างจากสื่อเก่าที่ต้องเว้นระยะเวลาระยะหนึ่งผู้ชมจึงจะปฏิสัมพันธ์กับรายการได้

4. Form of Genre ส่งผลกระทบในด้านรูปแบบรายการ เนื่องจากในรายการคืนพุมุดผ้าห่มยังคงเห็นอิทธิพลที่ได้รับมาจากรายการสนทนาดั้งเดิมอยู่ โดยรายการคืนพุมุดผ้าห่มจะหยิบโครงของรายการสนทนาดั้งเดิมมาดัดแปลงใส่ความเป็นวัยรุ่นเข้าไปจนเกิดเป็นเอกลักษณ์รายการ ตัวอย่างเช่นรายการสนทนาแบบดั้งเดิมผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับรายการได้ มีการจัดฉากของรายการและมีอุปกรณ์ประกอบฉากให้เข้ากับแก่นหรือประเภทของรายการ มีการจัดไฟและองค์ประกอบภาพ มีการกล่าวเปิดและปิดรายการด้วยความสุภาพ มีการแบ่งช่วงที่ชัดเจน ส่วนรายการคืนพุมุดผ้าห่มนั้นใส่ความเป็นวัยรุ่นเข้าไปในรูปแบบรายการสนทนาปกติจนเกิดจุดที่แตกต่างจากรูปแบบรายการสนทนาที่กล่าวไปในข้างต้น คือ ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับรายการได้ เช่นเดียวกับรายการสนทนาบนสื่อเก่าแต่รวดเร็วกว่า เพราะเป็นธรรมชาติของสื่อใหม่ มีการจัดฉากรายการและอุปกรณ์ประกอบฉากเหมือนกัน แต่เป็นอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความตลกล้อเลียน เช่น ลูกประคำยักษ์ หรือไม่เข้ากับแนวของรายการเลย เช่น รายการผีแต่มีอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นข้าวผัดเบคอน มีการจัดองค์ประกอบภาพแบบสมมาตรเป็นส่วนใหญ่ คือ ตั้งกล้องตรงกลางเพื่อรับหน้าพิธีกรทุกคนให้อยู่กึ่งกลางของจอ แต่พิธีกรดำเนินรายการแบบนั่งคุยกันเองเป็นส่วนใหญ่ ไม่หันหน้าเข้าหากัน ต่างจากรายการสนทนาบนสื่อเก่าที่พิธีกรต้องมองกล้องให้ได้มากที่สุด รวมถึงมีการกล่าวเปิดปิดรายการเช่นกัน แต่ใช้คำพูดที่เป็นกันเอง แสดงถึงพัฒนาการจากสื่อเก่าที่มีกฎกติกาอย่างหนึ่งขยับมาสู่สื่อใหม่ที่ยังคงมีกฎกติกาอยู่แต่เป็นกฎกติกาที่วัยรุ่นสร้างขึ้นเอง

5. ระบบธุรกิจ ส่งผลกระทบต่อรูปแบบรายการในเรื่องของลำดับเวลาของรายการ เนื่องจากผู้สนับสนุนนั้นจะแทรกอยู่ในทุกช่วงของรายการ ทั้งการโปรโมตเป็นคำพูดและวิดีโอโปรโมต และยังส่งผลกระทบในด้านเนื้อหาของรายการ ปกติรายการคืนพุมุดผ้าห่มเป็นรายการที่มีเรื่องผีหลากหลายรูปแบบ แต่เมื่อรายการมีผู้สนับสนุนเข้ามาในตอนนั้น ๆ พิธีกรจะเล่าเรื่องผีที่เข้ากับผู้สนับสนุนเพียงอย่างเดียว

## 5.2 อภิปรายผล

### 5.2.1 กระบวนการประกอบสร้างความหมายและกลยุทธ์การประกอบสร้างความหมายของผีในรายการคืนพุมุดผ้าห่ม

กระบวนการประกอบสร้างความหมายผีของรายการคืนพุมุดผ้าห่มโดยกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีมุมมองแบบวัยรุ่นถูกแสดงออกมาผ่าน 3 กระบวนการ ได้แก่ 1. เนื้อหาผี 2. รูปแบบรายการ 3. ปัจจัยที่ส่งผลกระทบ มีรายละเอียด ดังนี้

1) เนื้อหาผี ในรายการคืนพุมุดผ้าห่มนั้นปรากฏภาพตัวแทนของผีออกมาทั้งหมด 3 แบบ คือ ภาพตัวแทนผีร้าย ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ และภาพตัวแทนผีดี โดยส่วนใหญ่ที่ปรากฏจะเป็นภาพตัวแทนผีร้าย ที่ยังคงมีความน่ากลัวเหมือนกับผีในรายการเล่าเรื่องผีอื่น จากสาเหตุหลัก คือ ลักษณะของผีที่มีความผิดปกติและสยดสยองไปจากมนุษย์ รวมถึงพฤติกรรมที่ภาพตัวแทนผีร้ายแสดงออกมาโดยการทำร้าย ไปจนถึงเอาชีวิตมนุษย์ แสดงให้เห็นถึงความหมายของผีที่วัยรุ่นได้สื่อออกมาผ่านตัวสาร คือ ผียังคงมีความน่ากลัวตามขนบผีเดิม

2) รูปแบบรายการ รายการคืนพุมุดผ้าห่มได้ประกอบสร้างความหมายผีผ่านรูปแบบรายการด้วยเช่นกัน ทั้งการตั้งชื่อเรื่องผีด้วยภาษาวัยรุ่น ทั้งประกอบสร้างผ่านตัวพิธีกรที่มีการแต่งกายแบบสบาย ๆ มีพฤติกรรมที่ไม่เป็นไปตามขนบธรรมเนียม เช่น รับประทานอาหารกลางรายการ หรือนอนหลับกลางรายการ ช่วงของรายการที่มีช่วงเล่นเกมตอบคำถามและเล่าเรื่องชีวิตประจำวันอย่างสนุกสนาน รวมถึงวิธีการเล่าเรื่องที่เล่าด้วยวิธีการแบบวัยรุ่น คือ เน้นที่ความสนุกสนานอย่างการเล่าเรื่องไปหัวเราะไป มีการเล่นมุขตลก มีการใช้คำหยาบคาย เหมือนเป็นการเล่าเรื่องให้เพื่อนฟังปกติในชีวิตประจำวัน อีกทั้งอุปกรณ์ในรายการที่มีความล้อเลียนเสียดสีความเป็นขนบเดิมของผี เช่น เทียนปลอม หรือลูกประคำยักษ์ ไปจนถึงอุปกรณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับผีเลยแม้แต่น้อย เช่น ชานมไข่มุก ข้าวผัดเบคอน ขนมขบเคี้ยว เป็นต้น ส่วนนี้แสดงถึงความท้าทายที่วัยรุ่นมีต่อผี ในส่วนเนื้อหาผีวัยรุ่นอาจสร้างให้ผีออกมาน่ากลัว แต่ในทางกลับกันรูปแบบรายการไม่ได้แสดงออกถึงความน่ากลัวของผี พิธีกรมีการแสดงอาการตกใจหวาดกลัว ทำให้ผู้ที่โทรศัพท์เข้ามาเล่าเรื่องในรายการรวมถึงผู้ฟังทางบ้านตกใจตามไปด้วย (จุฬาวดี วรเศรษฐศักดิ์, 2548) รายการคืนพุมุดผ้าห่ม

กลับมาเสนอความสนุกสนานแบบวัยรุ่น เหมือนกับการนั่งล้อมวงคุยกันเรื่องศัพท์ระหว่างเพื่อน แล้วผิวนั้นเป็นเพียงแค่นิ่งในเรื่องศัพท์ที่วัยรุ่นหยิบมาพูดคุยกันเท่านั้น รายการคืนพมุดผ้าห่ม ทำให้ผิเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน เป็นเพียงเรื่องเรื่องหนึ่งที่ไม่จำเป็นต้องหวาดกลัว

3) ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อ โดยในรายการคืนพมุดผ้าห่มนั้น มีหลายปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อ การประกอบสร้างความหมายผิในรายการ ประกอบด้วย 5 ปัจจัย ดังนี้

ขอบความเป็นผิ วัยรุ่นนั้นใช้ผิตามแบบขนบเดิม ที่มีความน่ากลัว คุร้าย สร้างความเดือดร้อนให้กับมนุษย์ มาเป็นวัตถุดิบในการสร้างผิ เห็นได้จากผลการวิจัยที่ภาพตัวแทนผิส่วนใหญ่ในรายการคืนพมุดผ้าห่มเป็นภาพตัวแทนผิร้าย ที่หลอกหลอน สร้างความเดือดร้อนให้กับมนุษย์เช่นกัน แสดงถึงความคงเดิมของผิในรายการ การใช้ผิตามขนบเดิมเป็นวัตถุดิบนั้นส่งผลให้ผิในรายการคืนพมุดผ้าห่มก็ได้รับอิทธิพลมาจากผิตามขนบเดิมไปด้วย แต่ในทางกลับกันวัยรุ่นก็มีการสร้างผิแบบวัยรุ่นออกมาเช่นเดียวกัน โดยวัยรุ่นใช้ผิตามขนบเดิมเป็นตัวตั้งแล้วผสมผสานความเป็นวัยรุ่นเข้าไปในผิ กล่าวคือ วัยรุ่นใส่เรื่องราวในชีวิตประจำวันของตัวเองเข้าไป เช่น เรื่องราวเกี่ยวกับโรงเรียน มหาวิทยาลัย กองถ่ายภาพยนตร์ ร้านกาแฟ หรือผิญี่ปุ่น รวมถึงรายการคืนพมุดผ้าห่มยังสร้างผิที่ไม่มีความน่ากลัวและไม่ได้สร้างความเดือดร้อนให้กับมนุษย์อีกด้วย สิ่งนี้คือผิแบบวัยรุ่นที่วัยรุ่นได้ทำการตัดแปลงจากผิขนบเดิม

ผู้ผลิตที่เป็นวัยรุ่น แนวคิดวัยรุ่นส่งผลต่อรายการคืนพมุดผ้าห่ม 2 ประการ คือ เนื้อหาของรายการ และรูปแบบของรายการ โดยเนื้อหาของรายการนั้นมีความแตกต่างออกไป กล่าวคือ ผิในรายการคืนพมุดผ้าห่มเป็นผิที่ไม่มีความเหมือนกับผิตามขนบเดิม ๆ ที่ผิมักจะมีความคุร้าย ตามหลอกหลอน สร้างความเดือดร้อนให้กับมนุษย์ แต่ความเป็นวัยรุ่นนั้นทำให้ปรากฏผิกลาง ๆ และผิดีออกมา ที่ไม่น่ากลัวและไม่สร้างความเดือดร้อนให้กับมนุษย์ ในส่วนของรูปแบบของรายการ การที่ผู้ผลิตเป็นวัยรุ่นส่งผลให้รายการมีความแปลกใหม่ แตกต่างจากรายการผิรูปแบบเดิม ๆ ที่ผู้ใหญ่เป็นผู้ผลิต เช่น “รายการเดอะ ช็อก” หรือ “รายการเดอะ โกสต์ เรดิโอ” ที่จะเน้นสร้างบรรยากาศรายการให้มีความน่ากลัวเพียงอย่างเดียว แต่การที่ผู้ผลิตเป็นวัยรุ่นนั้นทำให้รายการถูกนำเสนอออกมาแบบสนุกสนาน เน้นความตลก มีบรรยากาศเป็นกันเองราวกับกลุ่มเพื่อนนั่งล้อมวงพูดคุยกัน ความแตกต่างนั้นเกิดขึ้นเพราะตัวตนความเป็นวัยรุ่นนั้นมีความชอบต่อต้านสังคมอยู่ เนื่องจากการเปลี่ยนผ่านของช่วงวัยเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ เป็นกระบวนการก่อให้เกิดสภาวะความแปลกแยกและโดดเดี่ยวในสังคม แต่ในสภาวะดังกล่าวก่อให้เกิดการสร้างวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มของวัยรุ่นขึ้นมา ที่มีความแตกต่างไปจากวัฒนธรรมเดิมของคนส่วนใหญ่ในสังคม (ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี, 2559) ดังนั้นจึงปฏิเสธไม่ได้ว่าการที่รายการคืนพมุดผ้าห่มมีผู้ผลิตรายการเป็นวัยรุ่นนั้นจะส่งผลกระทบต่อ การประกอบสร้างความหมายผิ

Platform สื่อใหม่ รายการคีนพุมุดผ้าห่มออกอากาศบนช่องทางออนไลน์ซึ่งเป็นช่องทางที่เปิดกว้างให้กับผู้ผลิตสามารถสร้างสรรค์และนำเสนอรายการออกมาได้อย่างอิสระ ไม่มีการตรวจสอบเนื้อหาออกอากาศที่เข้มข้นเท่ากับรายการบนสื่อเก่า ทำให้รายการคีนพุมุดผ้าห่มมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างจากรายการเล่าเรื่องผีทั่วไป รายการคีนพุมุดผ้าห่มเป็นรายการเล่าเรื่องผีที่เน้นความสนุกสนาน ไม่เป็นทางการ ตลกโปกฮา มากกว่าที่จะมุ่งเน้นไปทางน่ากลัวเหมือนกับรายการผีอื่น ๆ อีกทั้งรายการคีนพุมุดผ้าห่มยังสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมจากที่บ้านได้ทันที หากมีความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวรายการ หรือเกี่ยวกับเรื่องผีที่เล่า พิธีกรสามารถโต้ตอบได้อย่างรวดเร็ว เพราะเทคโนโลยีของสื่อใหม่เอื้อให้การมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างผู้รับสารกับผู้ส่งสารเกิดขึ้นได้อย่างรวดเร็ว เมื่อเทียบกับรายการเล่าเรื่องผีบนสื่อเก่า เช่น รายการเล่าเรื่องผีบนวิทยุ หรือโทรทัศน์ หากผู้ชมที่บ้านต้องการแสดงความคิดเห็นที่มีต่อรายการบนสื่อเก่า จะไม่สามารถปฏิสัมพันธ์กันได้ทันที อาจมีหลายขั้นตอนรวมถึงอาจต้องใช้เวลาในการติดต่อไปยังรายการบนสื่อเก่า เช่น โทรศัพท์เข้าไปในรายการ หรือส่งจดหมายเข้าไปในรายการ เป็นต้น

Form of Genre รายการคีนพุมุดผ้าห่มนั้นยังคงได้รับอิทธิพลมาจากรายการ Talk Show เนื่องจากภายในรายการปรากฏโครงสร้างและส่วนประกอบของรายการ Talk Show หลายประการ เช่น การจัดองค์ประกอบภาพที่มีความสมมาตรโดยให้พิธีกรและผู้ดำเนินรายการคนอื่นอยู่บริเวณกึ่งกลางของหน้าจอ มีการใช้เสียงเอฟเฟคประกอบรายการ หรือมีอุปกรณ์ประกอบฉากที่เข้ากับบรรยากาศของรายการ แต่ในทางกลับกันรายการคีนพุมุดผ้าห่มนั้นได้ใส่ความเป็นวัยรุ่นเพิ่มเข้าไป เช่น การจัดองค์ประกอบภาพที่สมมาตรนั้น ในบางตอนที่ผู้ดำเนินรายการจำนวนมากว่าปกติ รายการกลับเลือกที่จะตั้งกล้องไว้ที่เดิม ทำให้มีพื้นที่ที่ถูกเว้นว่างบนหน้าจอ ส่งผลให้เกิดความไม่สมมาตร และการใช้เสียงเอฟเฟค ที่วัยรุ่นเลือกใช้เสียงเอฟเฟคที่ทันสมัยด้วยปากของพิธีกรเองแทนที่จะใช้เสียงเอฟเฟคจากคอมพิวเตอร์เหมือนกับรายการผีทั่วไป รวมถึงอุปกรณ์ประกอบฉากที่เข้ากับบรรยากาศของรายการ อุปกรณ์ประกอบฉากในรายการคีนพุมุดผ้าห่มนั้นมีความเข้ากับรายการผีก็จริง แต่วัยรุ่นเลือกที่จะล้อเลียนเสียดสีการเล่าเรื่องผีแบบเดิม ด้วยการใช้นิยายปรัมปราและลูกประคำยักษ์มาประกอบฉากในรายการ ไปจนถึงนำสิ่งของที่ไม่เกี่ยวข้องกับผีเลยเข้ามาประกอบในรายการ เช่น ขานมไข่มุก หรือข้าวผัดเบคอน เป็นต้น สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นว่ารูปแบบรายการ Talk Show นั้นยังคงส่งผลกระทบต่อการประกอบสร้างความหมายผี เพียงแต่วัยรุ่นนั้นนำโครงสร้างของรูปแบบรายการเดิมมาดัดแปลงแล้วใส่ความเป็นตัวเอง ความฉีกจากขนบธรรมเนียมรายการผีเดิมลงไป จนกลายเป็นเอกลักษณ์ของรายการคีนพุมุดผ้าห่ม

ระบบธุรกิจ ส่งผลกระทบต่อลำดับเวลาของรายการ เพราะผู้สนับสนุนนั้นแทรกอยู่ในทุกช่วงของรายการ ด้วยการโปรโมตสินค้าเป็นคำพูด รวมถึงมีการฉายวิดีโอโปรโมตด้วยเช่นกัน อีกทั้งยังส่งผลกระทบต่อเนื้อหาของรายการ โดยปกติแล้วรายการคีนพุมุดผ้าห่มเป็น

รายการที่มีเรื่องผีหลากหลายรูปแบบ แต่เมื่อรายการมีผู้สนับสนุนเข้ามา พิธีกรจะเตรียมเรื่องผีที่มีความสอดคล้องหรือทำให้นึกถึงผู้สนับสนุนมาแล้วเพียงอย่างเดียว

จากข้อค้นพบข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า วิทยุรุ่นนั้นมีกลยุทธ์หลากหลายในการประกอบสร้างความหมายผี

ด้วยประการแรกการใช้ประสบการณ์ของตัวเองในชีวิตประจำวันมาเป็นวัตถุดิบ สกัดได้จากเรื่องผีที่เป็นเรื่องราวของวิทยุรุ่นเอง

ประการที่สองการใช้ความเป็นวิทยุรุ่นเข้ามาผสมผสาน ส่งผลให้ผีถูกเล่าด้วยภาษาของวิทยุรุ่นที่ตลก หยาบคาย และสนุกสนาน อีกทั้งวิทยุรุ่นยังทำให้ผีมีความไร้พรมแดน จากการเล่าว่าผีนั้นจะเป็นอะไรก็ได้ เช่น ผีญี่ปุ่น ผีน่ากลัว หรือผีที่ตีคอยช่วยเหลือมนุษย์

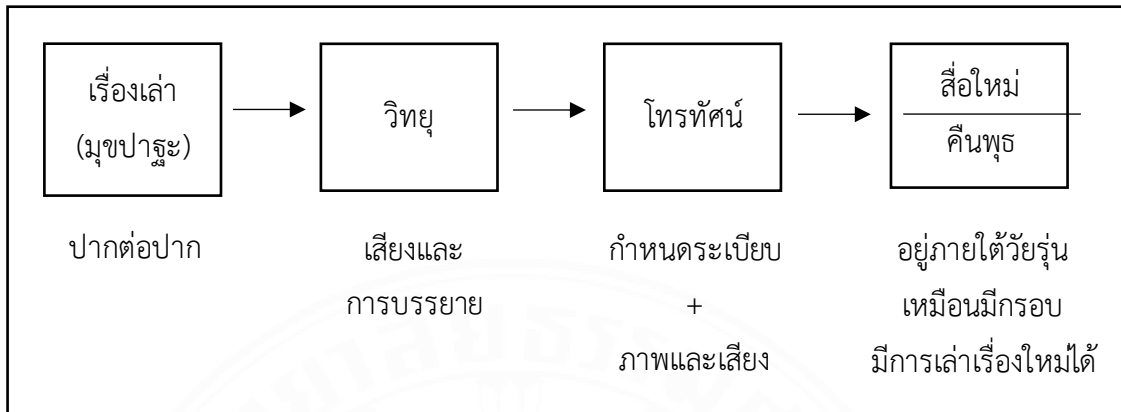
และประการที่สามวิทยุรุ่นใช้การล้อเลียนเสียดสีกับทุกสิ่งทุกอย่าง ตั้งแต่ภาพความน่ากลัวของผีที่เคยมีมาในอดีต วิทยุรุ่นก็นำเสนอผีแบบตลกสนุกสนาน ศาสนาพุทธก็ถูกล้อเลียนด้วยเช่นกัน จากชื่อของรายการคืนพุทธมุดผ้าห่มที่พ้องเสียงกับคำว่า “พุทธ” ที่อาจมีความหมายว่า ศาสนาพุทธเป็นสิ่งที่ต้องถูกชุกซ่อนเอาไว้ก่อน รวมถึงเครื่องรางของขลังอย่างลูกประคำ ที่รายการใช้ลูกประคำขนาดใหญ่ยักษ์มาประกอบฉาก ซึ่งแตกต่างจากลูกประคำแบบปกติที่ปรากฏในรายการผีทั่วไป จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นถึงกลวิธีในการสร้างความชอบธรรมของวิทยุรุ่น ในแง่ของการทำให้ผีกลายเป็นพื้นที่ที่วิทยุรุ่นสามารถแสดงตัวตนของตัวเองออกมาได้

### 5.2.2 การเล่าเรื่องผีจากอดีตสู่สื่อใหม่ในรายการคืนพุทธมุดผ้าห่ม

ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายการเล่าเรื่องผีจากอดีตสู่สื่อใหม่ในรายการคืนพุทธมุดผ้าห่มตามแนวคิดเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนดการสื่อสาร เนื่องจากรายการคืนพุทธมุดผ้าห่มเป็นรายการผีที่ออกอากาศบนสื่อใหม่อย่างช่องทางออนไลน์ จึงเกิดคำถามที่ว่าถ้าหากรายการผีที่มีมาอย่างยาวนานตั้งแต่ยุคสมัยของสื่อเก่า มีการขยับมาอยู่บนสื่อใหม่ ตัวสื่อที่แตกต่างกันนั้นจะส่งผลหรือไม่อย่างไรต่อรายการผี

### ภาพที่ 5.1

แผนภาพอธิบายการพัฒนาการเล่าเรื่องผีในแต่ละสื่อจากอดีตถึงปัจจุบัน



โดยผู้วิจัยจะยกตัวอย่างวิธีการเล่าเรื่องบนสื่อต่าง ๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเล่าเรื่องผีในแต่ละสื่อ เริ่มจากการเล่าเรื่องผีแบบมุขปาฐะ จะเป็นการบอกเล่าปากต่อปาก ไม่มีกรอบหรือกฎเกณฑ์มาบังคับการเล่าเรื่องผี แต่จะถูกจำกัดอยู่ในวงแคบเฉพาะกลุ่มคนในพื้นที่หนึ่งหรือชุมชนใดชุมชนหนึ่งเท่านั้น (ขวัญแก้ว งามโสภณ, 2561) ต่อมาที่สื่อวิทยุ เช่น รายการ “เดอะ ช็อก” จะมีความแตกต่างกับการเล่าเรื่องผีแบบมุขปาฐะ โดยเรื่องผีในวิทยุเผยแพร่เป็นวงกว้าง ส่งผลให้เริ่มมีกฎเกณฑ์บางอย่างมากำหนดถึงความเหมาะสม รูปแบบรายการ “เดอะ ช็อก” จึงประกอบด้วย เป็นรายการที่พิธีกรเป็นผู้ฟัง และคนทางบ้านเป็นผู้เล่า และมีการตั้งชื่อเรื่อง ที่เกี่ยวกับเรื่องสยองขวัญ ความตาย สยดสยอง ชื่อและฉายาผี อีกทั้งยังเป็นรายการที่ปูพื้นทางให้ผู้ฟัง มีการให้ข้อมูล มีการแจ้งหัวเรื่อง เป็นรายการที่มีการเรียบเรียงเรื่องอย่างมีระบบระเบียบ เนื้อเรื่องสอดคล้องกับชื่อเรื่อง เป็นรายการที่มีบทส่งท้าย ทั้งการขอบคุณ อำลา ปลอบโยนผู้เล่า รวมถึงมีการแทรกคติเตือนใจ (จุฬาวดี วรเศรษฐศักดิ์, 2548)

เมื่อการเล่าเรื่องผีขยับไปอยู่บนสื่อโทรทัศน์ ซึ่งมีกฎเกณฑ์เรื่องความเหมาะสม คอยควบคุมเช่นเดียวกัน โดยตัวอย่างที่ผู้วิจัยยกมาคือ “รายการคนอวดผี” เป็นรายการที่นำเสนอผีด้วยความน่ากลัวเป็นหลัก โดยมีรูปแบบรายการ 3 ช่วง คือ Clip Battle เป็นช่วงเปิดภาพวิดีโอผี ช่วงเล่าเรื่อง (ช่วงศูนย์บรรเทาทุกข์ผีและประสบการณ์ขนหัวลุก) เป็นช่วงเล่าเรื่องผีโดยแขกรับเชิญ (คนทางบ้านและดารารับเชิญ) และช่วงล่าท้าผี เป็นช่วงทำกิจกรรมพิสูจนผี โดยทุกช่วงของรายการมีการบรรยายลักษณะจากคนเห็นผีร่วมด้วย (ณัฐนนท์ ฤกษ์พึ่งดี และ กฤษณ์ ทองเลิศ, 2562) แต่เมื่อการเล่าเรื่องผีย้ายมาสู่สื่อใหม่พบว่าวิธีการเล่าเรื่องนั้นมีทั้งจุดที่เหมือนและจุดที่ต่างจากสื่อเก่าที่กล่าวมา

จากผลการศึกษาเรื่อง “ภาพตัวแทนของผีในรายการเล่าเรื่องสยองขวัญออนไลน์ กรณีศึกษารายการคืนพุทธมุดผ้าห่ม” จากกลุ่มตัวอย่างรายการผีทั้งหมด 10 ตอน พบว่ารายการคืนพุทธมุดผ้าห่มนั้นมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกับรายการผีบนสื่อเก่า จากองค์ประกอบส่วนต่าง ๆ ของรายการ ดังนี้

**ชื่อเรื่อง** รายการจะมีการตั้งชื่อเรื่องเล่า ถ้าหากเรื่องเล่านั้นไม่ได้มีชื่ออยู่แล้ว พิธีกรจะทำการตั้งชื่อเรื่องหลังจากเรื่องเล่าจบลง เป็นชื่อเรื่องที่ไม่ได้มีความหมายส่งเสริมให้เรื่องผิวก้าวยิ่งขึ้น แต่เป็นคำหรือประโยคที่เกี่ยวข้องกับเรื่องผิวนั้น ซึ่งมีความเป็นเป็นภาษาของวัยรุ่น คนที่เคยฟังแล้วจึงจะเข้าใจว่าเหตุใดจึงใช้ชื่อเรื่องนี้ แต่ถ้าไม่เคยฟังอาจเกิดความสงสัย เช่น “รำซิ่ง” “absolutely ฝึ” “หลอกแตก” “พลังงานบางอย่าง” หรือ “I was offered 5,000 dollars to sit in a room for week” เป็นต้น ซึ่งไม่สอดคล้องกับผลการศึกษาของ จุฬาวดี วรเศรษฐศีกดิ์ (2548) ศึกษาเรื่อง การศึกษาวิเคราะห์เรื่องเล่าสยองขวัญของรายการวิทยุ : “เดอะ ช็อก” ที่กล่าวว่า รายการ เดอะ ช็อก มีการตั้งชื่อเรื่องที่มีความหมายถึงเรื่องเล่าสยองขวัญ หมายถึงความตาย หมายถึงเรื่องราวอันตรายน่าสยดสยอง และหมายถึงชื่อหรือฉายาผี

**ผู้ดำเนินรายการ** ในรายการจะใช้ผู้ดำเนินรายการ 3 – 5 คนต่อตอน ขึ้นต่าคือ 3 คน โดยนับรวมทั้งพิธีกรและแขกับเชิญ และจำนวนผู้ดำเนินรายการมากที่สุดคือ 5 คน นับรวมทั้งพิธีกรและแขกับเชิญเช่นกัน โดยทั้งพิธีกรและแขกับเชิญในรายการคือนพคุณผู้ดำเนินรายการที่เป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงในโลกออนไลน์ทั้งสิ้น ซึ่งจะสอดคล้องกับ โสภณรัฐ จาบทอง (2561) ที่กล่าวไว้ว่า ผู้ดำเนินรายการหรือพิธีกรในปัจจุบันอาจเป็นผู้ทรงอิทธิพลในโลกออนไลน์ ที่สามารถดึงดูดผู้ชมให้เกิดความคล้อยตาม แต่ในแง่ของคุณสมบัติพิธีกรจะไม่สอดคล้องกับ อีซังพงค์ ซาลานุมาศ (2560) ที่กล่าวไว้ว่า คุณสมบัติของพิธีกรที่ดี ต้องสามารถใช้คำพูดได้ดี มีจังหวะในการพูด ไม่เร็ว ไม่ช้าจนเกินไป น้ำเสียงชัดเจน สุภาพ หรือต้องมีการแต่งกายสุภาพถูกกาลเทศะ มีสัมมาคารวะ และพิธีกรในรายการกลับมีการใช้คำพูดที่หยาบคาย รวมถึงใส่กางเกงขาสั้น เสื้อยืด บางตอนพิธีกรมีการนั่งชันเข่าบนเก้าอี้ หรือบางตอนที่พิธีกรหลับในรายการ จากจำนวนและการกระทำของพิธีกรแสดงถึงความต้องการที่จะสร้างบรรยากาศให้เหมือนกับการล้อมวงเล่าเรื่องผีของกลุ่มเพื่อน จึงมีพิธีกรจำนวนมากและแสดงท่าทางที่เป็นกันเอง ประกอบทั้งภายใต้สื่อใหม่ไม่ได้อยู่ภายใต้ทัศนคติของสื่อดั้งเดิม หรือใน พรบ. ต่าง ๆ สิ่งเหล่านี้จึงสามารถออกอากาศได้

**อุปกรณ์ในรายการ** ประกอบด้วย อุปกรณ์เกี่ยวกับผี แต่เป็นอุปกรณ์ที่แฝงความตลกขบขันเอาไว้ เช่น ลูกประคำขนาดใหญ่เกินกว่าปกติไปมาก เทียนปลอมขนาดใหญ่ อุปกรณ์ในรายการ Talk Show เช่น ไมโครโฟน อุปกรณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับผี เช่น ข้าวผัดเบคอน ซานมโซ่มุก มันแกวกีตาร์ และอุปกรณ์ขายของ เช่น วิดีโอตัวอย่างภาพยนตร์ของผู้สนับสนุน จากสิ่งที่กล่าวมาในหัวข้อนี้จะไม่สอดคล้องกับ กำจร หลุยยะพงศ์ (2545) ที่กล่าวถึงองค์ประกอบของการผลิตรายการไว้ว่า การผลิตรายการด้านฉาก อุปกรณ์ที่ประกอบในรายการต้องมีความสอดคล้องกับแนวของรายการ และแก่นของรายการ เพื่อให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมกับรายการ ซึ่งรายการคือนพคุณผู้ดำเนินรายการผี แต่อุปกรณ์ประกอบฉากกลับมีน้อย อีกทั้งยังไม่ส่งเสริมให้เกิดอารมณ์ร่วมกับรายการ รวมถึงมีอุปกรณ์

ประกอบรายการมากมายที่ไม่เกี่ยวข้องกับแนวหรือแก่นของรายการเลยแม้แต่น้อย เพราะเป็นความต้องการของวัยรุ่นที่จะสร้างรายการผีที่ตลกสนุกสนานมากกว่าน่ากลัวออกมาเป็นภาพสื่อออนไลน์

**ช่วงของรายการ** ประกอบด้วย 4 ช่วง คือ เปิดรายการ เล่าเรื่อง พักเบรก และปิดรายการ โดยในแต่ละช่วงนั้นมีความสนุกสนานแฝงอยู่ตลอด ทั้งช่วงเปิดรายการที่มีการพูดคุยกันอย่างสนุกสนาน มีการเล่นมุขตลกกันระหว่างพิธีกร ช่วงเล่าเรื่องที่เล่าด้วยความสนุกสนานมากกว่าที่จะเน้นความน่ากลัว หรือในช่วงปิดรายการที่ก็มีการพูดคุยกันอย่างสนุกสนานเช่นกัน และช่วงที่สำคัญที่สุดคือ ช่วงพักเบรก ที่จะมีการเล่นเกมตอบคำถามเรียกว่า “คำถามทายใจ” เป็นคำถามจิตวิทยาที่บ่งบอกตัวตนของคนที่ตอบ รวมถึงในบางตอนยังมี “Geng’s Talk” เป็นการเล่าเรื่องชีวิตประจำวันของพิธีกรที่ชื่อเจงซึ่งไม่มีความเกี่ยวข้องกับผีเลยแม้แต่น้อย ซึ่งจะแตกต่างจาก ญัฐนนท์ ฤกษ์พิงค์ดี และ กฤษณ์ ทองเลิศ (2562) ที่ศึกษาเรื่อง การผลิตและการประกอบสร้างความกลัวใน “รายการคนอวดผี” กล่าวว่า รายการคนอวดผีมีการนำเสนอความกลัวของผีผ่านโครงสร้างช่วงรายการ 3 ช่วง คือ ช่วงเปิดคลิป (ช่วง Clip Battle) ช่วงเล่าเรื่อง (ช่วงศูนย์บรรเทาทุกข์ผีและประสบการณ์ขนหัวลุก) และช่วงกิจกรรม (ช่วงล่าท้าผี) ทั้งสามช่วงนี้เป็นช่วงนั้นเกี่ยวข้องกับผีและเน้นไปที่ความน่ากลัวทั้งสิ้น ซึ่งแตกต่างกับรายการคืนพุมุดผ้าห่ม ที่เป็นรายการผีแต่กลับสนุกสนาน มีความตลกขบขัน รวมถึงมีช่วงที่เป็นการเล่นเกมและเล่าเรื่องที่ไม่เกี่ยวกับผีเลยอยู่ในรายการผี

**วิธีดำเนินรายการ** เน้นความสนุกสนานมากกว่าความน่ากลัวแม้จะเป็นรายการผีก็ตาม อีกทั้งยังมีวิธีการเล่าเรื่องแบบเล่าในชีวิตประจำวัน กล่าวคือ เหมือนเป็นการพูดคุยกันระหว่างเพื่อนมากกว่า เพราะในรายการคืนพุมุดผ้าห่มมีทั้งการใช้คำหยาบคาย มีการพูดคุยและเล่นมุขตลกกันระหว่างพิธีกร ซึ่งสอดคล้องกับ กำจร หลุยยะพงศ์ (2545) ที่ได้กล่าวถึงรูปแบบรายการไว้ว่า รายการสนทนาบันเทิง จะเน้นการพูดคุยแบบสนุกสนาน เน้นความเป็นกันเอง คล้ายคลึงกับการสนทนาในชีวิตจริงหรือการสนทนาในชีวิตประจำวัน ส่งผลให้รายการคืนพุมุดผ้าห่มมีความเป็นรายการบันเทิงมากกว่ารายการผี

**ขั้นตอนการดำเนินเรื่อง** ประกอบด้วย ก่อนเล่าเรื่อง ที่พิธีกรจะมีการเกริ่นเกี่ยวกับเรื่องที่กำลังจะเล่า ให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร ซึ่งสอดคล้องกับ กุสตาฟ เพรย์แท็ก (1988) ที่กล่าวว่า การเริ่มเรื่องเป็นการดึงดูดความสนใจของผู้ชมให้มีการติดตามเรื่องราว โดยเริ่มจากการแนะนำตัวละคร ฉาก สถานที่ และเปิดประเด็นปัญหาหรือปมขัดแย้งให้นำติดตาม ระหว่างเล่าเรื่อง ที่พิธีกรจะเล่าเรื่องด้วยความสนุกสนาน เล่นมุขตลก และมีการใช้คำหยาบ รวากับว่าเป็นรายการบันเทิงมากกว่ารายการผี และหลังเล่าเรื่อง ที่รายการจะมีการคลี่คลายความน่ากลัวของเรื่องผีด้วยความตลกเสมอ ทั้งพูดคุยเรื่องอื่นที่ไม่เกี่ยวกับผี รวมถึงมีการเล่นมุขตลกกัน ยิ่งทำให้รายการดูเป็นรายการบันเทิงมากกว่ารายการผีมากขึ้น

**เสียงและภาพประกอบเรื่องเล่า** รายการคืนพุ่มผ้าห่มมีการใช้ทั้งภาพนิ่งและวิดีโอในการประกอบเรื่องเล่า รวมถึงมีการใช้เสียงที่สร้างขึ้นมาจากปากของพิธีกรเพื่อประกอบเรื่องเล่า โดยจะเป็นเสียงเอฟเฟคการกระทำของตัวละครและเสียงบรรยากาศ ซึ่งจะมีความแตกต่างกับรายการผีในสื่อเก่า ดังที่งานวิจัยของ ณัฐนนท์ ฤกษ์พิงดี และ กฤษณ์ ทองเลิศ (2562) ศึกษาเรื่อง การผลิตและการประกอบสร้างความกลัวในรายการคนอวดผี กล่าวว่า มีเสียง 4 แบบ ที่ใช้ประกอบรายการคนอวดผี คือ 1. เสียงดนตรีประกอบที่เกิดจากการใช้เสียงอิเล็กทรอนิกส์ เช่น เสียงกระแทก เสียงย่านความถี่ต่ำ เสียงจำลองบรรยากาศ 2. เสียงบรรยาย 3. เสียงตามธรรมชาติ 4. เสียงเงียบ การที่รายการคืนพุ่มผ้าห่มเลือกที่จะใช้เสียงจากปากพิธีกรเนื่องจากต้องการส่งเสริมความเป็นกันเองกับผู้ชม เพราะการทำเสียงเอฟเฟคจากปากยิ่งเหมือนการเล่าเรื่องในชีวิตประจำวัน ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนได้อยู่ในรายการ

**สิ่งที่ปรากฏในวิดีโอ** ประกอบด้วย ข้อความในการให้ข้อมูลกับผู้ชม เช่น ลำดับของเรื่องเล่า ชื่อเรื่อง อีเมลของรายการ เป็นต้น โลโก้สินค้าของผู้สนับสนุน และที่สำคัญคือ ข้อความที่ผู้ชมส่งเข้ามาในรายการ ที่จะแสดงขึ้นมาหน้าจอ ทำให้ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับรายการได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งสอดคล้องกับ R.K. Logan (2010 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยชุมพล, 2555) ที่เสนอคุณลักษณะของสื่อใหม่ไว้ว่า สื่อใหม่ทุกประเภทเอื้ออำนวยให้เกิดการสื่อสารแบบสองทาง ผู้รับสารสามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อตัวสารและผู้ส่งสารได้ ส่งผลให้ผู้รับสารมีสถานะเป็น Active Audience เนื่องจากรายการคืนพุ่มผ้าห่มออกอากาศบนช่องทางออนไลน์ จึงสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมได้แบบนี้ ต่างจากสื่อเก่าที่ต้องใช้เวลา

จากที่กล่าวมาทั้ง 8 ประเด็นล้วนเป็นองค์ประกอบที่ส่งผลให้รายการผีบนสื่อใหม่อย่างรายการคืนพุ่มผ้าห่มมีความแตกต่างจากรายการผีในอดีตที่ผ่านมาดังที่กล่าวในตอนต้น ผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าสื่อแต่ละประเภทก็จะมีรูปแบบรายการหรือวิธีการนำเสนอที่ต่างกัน กล่าวคือ ประเภทของสื่อเป็นตัวกำหนดรูปแบบของสาร การที่สื่อเปลี่ยนไปจะส่งผลให้ตัวสารและวิธีการนำเสนอเปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน เป็นไปตามแนวคิดเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดการสื่อสาร ที่เชื่อว่าสื่อเป็นตัวที่เข้ามากำหนดวิธีการสื่อสาร อีกทั้งเทคโนโลยีการสื่อสารที่เกิดขึ้นในสังคมยังเป็นการจัดการระบบวิถีคิดของผู้คนในสังคมผ่านการใช้สื่อเป็นตัวกำหนด (McLuhan, 1974 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2556) เนื่องจากสื่อเก่ามีข้อจำกัดบางอย่างที่มากกว่าสื่อใหม่ ตัวอย่างเช่นรายการเล่าเรื่องผีในวิทยุจะไม่มีภาพ เนื่องจากเทคโนโลยีของวิทยุไม่มีข้อจำกัดที่ทำให้ใช้ได้แต่เสียงในการเล่าเรื่องเท่านั้น รูปแบบของรายการในวิทยุอาจต้องใช้การบรรยายความมากกว่าปกติเพื่อให้ผู้ฟังได้เห็นภาพอย่างชัดเจน หากต้องการจะพูดคุยกับพิธีกรหรือแสดงความคิดเห็นที่มีต่อรายการอาจต้องส่งจดหมายเข้าไปยังบริษัทของคลื่นวิทยุ ซึ่งใช้ระยะเวลาานาน เมื่อรายการเล่าเรื่องผีขยับมาเป็นสื่ออย่างโทรทัศน์ เทคโนโลยีของโทรทัศน์เอื้อให้สามารถใช้ภาพประกอบในรายการได้ รูปแบบของรายการโทรทัศน์อาจ

ไม่เน้นการอธิบายให้เห็นภาพมากเท่ากับรายการเล่าเรื่องผีในวิทยุ เพราะผู้ชมสามารถเข้าใจได้จากภาพที่เห็นบนหน้าจอ แต่ถ้าหากต้องการพูดคุยกับพิธีกรหรือแสดงความคิดเห็นที่มีต่อรายการก็ยังคงต้องส่งจดหมายเข้าไปยังบริษัทของผู้ผลิตรายการ รวมถึงในโทรทัศน์ยังมีกฎกติกาบางอย่างที่คอยควบคุมด้านเนื้อหา เรื่องของภาษาที่ใช้ กาลเทศะ ฯลฯ ที่สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ จะมีการตรวจสอบก่อนที่จะอนุมัติให้ออกอากาศได้ รายการในโทรทัศน์จึงมีเนื้อหาที่ตรงกับแนวของรายการ ใช้ภาษาที่สุภาพในการดำเนินรายการ พิธีกรแต่งกายสุภาพถูกกาลเทศะ

แต่เมื่อรายการเล่าเรื่องผีขยับมาอยู่บนสื่อใหม่ รูปแบบการนำเสนอผีก็มีการเปลี่ยนแปลงไป เช่น จากรายการที่มีกรอบคอยกำหนด สื่อใหม่ได้มอบอิสระในการสร้างรายการให้กับผู้ผลิต รายการผีในสื่อใหม่อย่างรายการคืนพุทธมุตผ้าห่มจึงเป็นรายการที่นำเสนอผีให้เข้ากับกลุ่มผู้ใช้สื่อใหม่ที่เป็นวัยรุ่น ซึ่งมีความแตกต่างกับรายการผีในอดีต โดยการเน้นความสนุกสนานมากกว่าความน่ากลัว มีการใช้คำหยาบคายและภาษาของวัยรุ่น ซึ่งไม่ใช่ภาษาที่เป็นทางการ ดำเนินรายการแบบเป็นกันเองมากกว่า เป็นรายการผีที่มีช่วงเล่นเกมตอบคำถามและช่วงเล่าเรื่องในชีวิตประจำวัน

ด้วยความที่รูปแบบรายการคืนพุทธมุตผ้าห่มเป็นรายการเล่าเรื่องผีที่เล่าโดยพิธีกร การที่พิธีกรเป็นคนเล่าเรื่องเองนั้น จะใช้เทคนิคในการดำเนินรายการคนละแบบกับรายการเล่าเรื่องผีบนสื่อเก่าอย่าง “รายการเดอะ โกสต์ เรดิโอ” และ “รายการเดอะ ช็อก” ที่พิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการรับบทเป็นตัวแทนของผู้ฟัง สัมภาษณ์ผู้ฟังที่บ้านที่โทรศัพท์เข้ามาเล่าเรื่องในรายการ แต่ในรายการคืนพุทธมุตผ้าห่มพิธีกรรับบทเป็นตัวแทนของผู้เล่า แล้วผู้ดำเนินรายการคนอื่นรับบทเป็นตัวแทนของผู้ฟัง เหมือนกับการเล่าเรื่องให้เพื่อนฟัง รายการคืนพุทธมุตผ้าห่มจึงไม่ได้เน้นความสมจริง เนื่องจากเรื่องที่ถูกเล่าในรายการเป็นเรื่องที่พิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการเตรียมมาแล้ว เรื่องเล่าส่วนใหญ่จึงเป็นเรื่องตำนานผี หรือเรื่องผีของคนอื่น ส่วนเรื่องผีที่พิธีกรเจอมาเองกับตัวนั้นก็มิเช่นนั้นแต่น้อย การเล่าเรื่องผีในรายการจึงกลายเป็นการนำเรื่องของคนอื่นมาเล่า ซึ่งสมจริงไม่เท่าคนที่เจอเองเล่าเอง อีกทั้งรายการคืนพุทธมุตผ้าห่มยังสามารถคัดเลือกเรื่องผีขึ้นมาเล่าได้ตามความต้องการ สิ่งนี้อาจส่งผลให้สามารถคาดการณ์กระแสตอบรับได้ในระดับหนึ่ง รวมถึงทำให้รายการสามารถดำเนินไปได้อย่างลื่นไหล ไม่ติดขัด

ทั้งหมดนี้จึงแตกต่างกับรายการเล่าเรื่องผีในสื่อเก่าอย่าง “รายการเดอะ โกสต์ เรดิโอ” ที่เมื่อผู้เล่าเรื่องโทรศัพท์เข้ามาในรายการแล้ว พิธีกรจะมีการสนทนาก่อนเข้าสู่เรื่องเล่า ผู้ดำเนินรายการจะทักทายผู้เล่า ทำให้ผู้เล่ารู้สึกผ่อนคลายไม่รู้สีกังวลระหว่างการถ่ายทอดเรื่องราว (ศิริรัตน์ สมสวัสดิ์, 2563) หรืออีกรายการเล่าเรื่องผีบนสื่อเก่าอย่าง “รายการเดอะ ช็อก” ที่เมื่อผู้เล่าเรื่องสยองขวัญโทรศัพท์เข้ามาในรายการจะเกิดความวิตกกังวลหรือหวาดกลัวในการเล่าเรื่อง แสดงออกด้วยการถอนหายใจแรงหรือน้ำเสียงสั่นเครือ แสดงให้เห็นถึงอาการประหม่า ตื่นเต้น ไม่สามารถพูดคุย

ได้เต็มที่ ผู้ดำเนินรายการเดอะช็อกจะพูดลอบโยนผู้เล่าเรื่อง หรือบางครั้งในขณะที่ผู้เล่าเรื่องสยองขวัญกำลังเล่าเรื่องอยู่ ผู้ดำเนินรายการจะส่งเสียงดังแสดงอาการตกใจ ทำให้ผู้เล่าเรื่องสยองขวัญและผู้ฟังที่บ้านเกิดอาการตกใจตามผู้ดำเนินรายการไปด้วย (จุฬาวดี วรรณเศรษฐศาสตร์, 2548) แสดงให้เห็นว่าผู้ดำเนินรายการมีความต้องการให้รายการมีบรรยากาศที่น่ากลัว รายการเล่าเรื่องผีย่าง “เดอะโกสต์ เรดิโอ” และ “เดอะ ช็อก” นั้นยังไม่สามารถคัดเลือกเรื่องผีที่จะเล่าได้เต็มที่ รวมถึงยังไม่สามารถคาดการณ์กระแสตอบรับจากผู้ฟังได้ เนื่องจากรูปแบบรายการที่รับสายโทรศัพท์ และให้ผู้ฟังที่บ้านเป็นผู้เล่าเรื่อง ผู้ฟังที่บ้านเป็นปัจจัยที่ไม่สามารถควบคุมได้ อาจส่งผลให้รายการเกิดความติดขัดไม่ลื่นไหล อย่างไรก็ตาม รายการเล่าเรื่องผืนสื่อใหม่อย่างรายการคืนพุ่มผ้าห่มก็ยังมีกรอบบางอย่างที่คอยกำหนด เช่น มีโครงสร้างแบบรายการ Talk Show ในอดีตหลงเหลืออยู่ เป็นต้น

จากที่กล่าวมาคือตัวอย่างที่แสดงให้เห็นว่าตัวสื่อที่กำหนดทั้งสารและวิธีการสื่อสาร ยิ่งเทคโนโลยีการสื่อสารพัฒนาทั้งตัวสารและวิธีการสื่อสารก็ต้องปรับตัวตามเช่นกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ Lee, D. & Schoenstedt, L. J. (2017) ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบแรงจูงใจในการบริโภคกีฬาอีสปอร์ตและกีฬาแบบดั้งเดิม ที่กล่าวว่า การเกิดขึ้นของการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 ส่งผลให้การสื่อสารเกิดความเปลี่ยนแปลง ตัวแปรสำคัญคือเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ที่ทำให้ต้องมีการปรับตัวไปอยู่ในโลกออนไลน์ ดังนั้นเมื่อเทคโนโลยีการสื่อสารมีการเปลี่ยนแปลงไป ตัวสื่อและตัวสารจึงต้องมีการปรับตัวตามเทคโนโลยีเช่นกัน

### 5.2.3 ภาพตัวแทนผีในทัศนะวัยรุ่น

ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายการเล่าเรื่องผีของวัยรุ่นตามแนวความคิดการประกอบสร้างภาพตัวแทนและแนวคิดวัฒนธรรมย่อยวัยรุ่น เนื่องจาก “รายการคืนพุ่มผ้าห่ม” เป็นรายการที่มีผู้ผลิตและผู้ชมเป็นกลุ่มวัยรุ่น จึงเกิดคำถามที่ว่าวัยรุ่นมีการประกอบสร้างภาพตัวแทนผีออกมาว่าอะไร อย่างไร และเพราะเหตุใด

Stuart Hall (1997) ได้อธิบายไว้ใน Cultural Representation and Signifying Practices ว่า ภาพตัวแทนนั้นมีความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างผู้นำเสนอกับผู้สร้างภาพตัวแทน ซึ่งขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นคนนำเสนอ ดังนั้นภาพตัวแทนจึงไม่ใช่ความจริงแต่เป็นผลผลิตที่ถูกสร้างขึ้นถูกเลือกสรรขึ้นมาเพื่อเป็นการเน้นย้ำ อีกทั้งภาพตัวแทนจากมุมมองของสำนักวัฒนธรรมศึกษา ที่มองในเรื่องของการประกอบสร้างความหมาย เชื่อว่ามนุษย์เป็นผู้สร้างปรากฏการณ์ขึ้นแล้วให้ความหมายกับปรากฏการณ์นั้น กำหนดเป็นความจริงที่เชื่อร่วมกันในสังคม ดังนั้นสำนักวัฒนธรรมศึกษาจึงมองภาพตัวแทนว่าไม่ใช่ความจริงแต่เป็นการประกอบสร้างความจริงในสังคม (สมสุข หินวิมาน, 2548 น.246-248 และ Stuart Hall, 1997, pp.1-63) ทั้งนี้การประกอบสร้างนั้นล้วนมีเรื่องของอำนาจแฝงฝังอยู่ กล่าวคือ การประกอบสร้างจะมีการแสดงออกถึงอำนาจของผู้สร้างที่ต้องการสื่อสารกับผู้รับสาร (Michel Foucault อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2548, น.248) ซึ่งอำนาจในการศึกษาครั้งนี้เป็น

อำนาจของวัยรุ่นในการประกอบสร้างความหมายผ่านรายการคินพุ่มดผ้าห่ม การประกอบสร้างความหมายนั้นเปรียบเสมือนการสร้างตัวตนของวัยรุ่น โดยใช้รายการฟ็อนไลน์เป็นพื้นที่ในการแสดงตัวตน สาเหตุที่วัยรุ่นต้องพยายามสร้างตัวตนเพราะวัยรุ่นนั้นถูกกดทับให้อยู่ภายใต้อำนาจของผู้ใหญ่ ดังที่ ฐิตินัน บัญญาภาพ คอมมอน (2556) เรื่อง บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนในเขตกรุงเทพมหานคร มีผลการวิจัยออกมาว่า สื่อใหม่เป็นสื่อที่มีบทบาทในการสร้างอัตลักษณ์ของเยาวชน เป็นพื้นที่ในการแสดงออก และสร้างอัตลักษณ์ของเยาวชน อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือในการแสดงอิสรภาพ การหลุดพ้นจากอำนาจการควบคุมของผู้ใหญ่ หรือขอบเขต ประเพณีที่ผู้ใหญ่สร้างขึ้น เพราะสื่อใหม่เป็นโลกเสมือนจริงที่ไม่มีกฎเกณฑ์ที่กำหนดโดยผู้ใหญ่

ในกรณีนี้รายการผีบนสื่อเก่าก็เปรียบเสมือนกฎเกณฑ์ของผู้ใหญ่ที่ถูกสร้างขึ้น รูปแบบรายการผีแบบเดิม ๆ ข้อกำหนดตามายที่อยู่ในรายการผีเหล่านั้น วัยรุ่นจึงตอบโต้เชิงสัญลักษณ์โดยการสร้างรายการผีที่ฉีกขนบของรายการผีแบบเดิม ด้วยวิธีการแบบตัดแปะ กล่าวคือ วัยรุ่นมีการเลือกหยิบเค้าโครงบางอย่างของรายการบนสื่อเก่ามาดัดแปลงและใส่ความเป็นตัวเองลงไป จนเกิดเป็นองค์ประกอบของรายการทั้ง 8 ข้อที่ได้กล่าวไป ซึ่งจะสอดคล้องกับ Dick Hebdige (1979 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544) ที่กล่าวว่า ความสำคัญของวัฒนธรรมย่อยอยู่ที่รูปแบบและกระบวนการในการสร้างวัฒนธรรม กระบวนการสร้างเหล่านั้นเป็นรูปแบบวัฒนธรรมที่สร้างมาจากกลุ่มวัยรุ่น เรื่องกระบวนการเหล่านั้นว่า Cut'n Mix คือการนำเอาสัญลักษณ์เดิม ในที่นี้คือผีและการเล่าเรื่องผี ที่มีอยู่ในสังคมมาเลือกและตัดออกเพื่อสร้างความหมายใหม่เข้าไปทดแทน โดยวัยรุ่นทำเพื่อเป็นการสถาปนาความหมายแบบใหม่ให้กับรายการผี ว่ารายการผีไม่จำเป็นต้องนำเสนอให้ออกมาน่ากลัวเพียงอย่างเดียวเหมือนแต่ก่อน วัยรุ่นเลือกที่จะนำเสนอรายการผีให้ออกมาตลกสนุกสนานแทน สอดคล้องกับ ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี (2553) ที่กล่าวว่า วัฒนธรรมวัยรุ่นได้รับอิทธิพลมาจากวิถีคิดแบบมาร์กซิสม์ และสัญวิทยาวิทยา เห็นได้จากการต่อต้านหรือครอบงำผ่านรูปแบบของสไตล์วัฒนธรรมต่าง ๆ มีการตอบโต้เชิงสัญลักษณ์ของวัยรุ่น แสดงให้เห็นว่าวัฒนธรรมของวัยรุ่นมีการกำหนดความหมาย และมีการต่อสู้ผ่านการสร้างตัวตนผ่านระบบสัญลักษณ์ต่าง ๆ และสาเหตุที่วัยรุ่นเลือกใช้สื่อใหม่อย่างรายการออนไลน์เป็นเครื่องมือเพราะ สื่อใหม่ให้อิสระกับวัยรุ่นในการสร้างสรรค์และ ออกแบบผีได้ตามที่วัยรุ่นต้องการ ดังที่ พสนันท์ ปัญญาพร (2555) ที่กล่าวว่า สื่อใหม่เป็นสื่อที่มีความเป็นอิสระด้านรูปแบบ สื่อใหม่สามารถนำเสนอเนื้อหาได้อย่างอิสระ ตามที่ผู้ส่งสารต้องการออกแบบ โดยวัยรุ่นได้สร้างความหมายให้กับผีออกมาเป็นภาพตัวแทนทั้ง 3 แบบ คือ ภาพตัวแทนผีร้าย ผีกลาง และภาพตัวแทนผีดี ผ่านการเล่าเรื่องโดยมีรายละเอียดดังนี้

**ภาพตัวแทนผีร้าย** รายการคินพุ่มดผ้าห่มจะมีวิธีการเล่าภาพตัวแทนผีร้ายว่า เป็นผีผู้หญิง สอดคล้องกับ ปฏิญา บัญญาภาพ (2554) ที่กล่าวว่า ผีมีการแบ่งเพศเหมือนมนุษย์ ทั้งหญิงและชาย โดยมีการใช้ฐานความคิดทางสังคมเป็นตัวกำหนดเรื่องเพศของผี และภาพตัวแทนผีร้ายใน

รายการมีรูปลักษณ์เหมือนมนุษย์แต่จะมีความสยดสยองผิดปกติไปมนุษย์ เช่น สูงกว่าปกติ ปากฉีกถึง  
 รูหู หรือเป็นมนุษย์ที่เป็นโครง ๆ โปรง ๆ เทา ๆ สอดคล้องกับ ฉัตรวิญญาน์ ทวีทุน (2555) ศึกษาเรื่อง  
 อัตลักษณ์ของผี และความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่อผีในสื่อภาพยนตร์ไทย ที่กล่าวว่า ผีมีรูปร่างลักษณะ  
 ทางร่างกายที่แตกต่างจากมนุษย์ สูงกว่ามนุษย์ธรรมดาทั่ว ๆ ไป และมีสีผิวซีด นัยน์ตาดูร้ายแข็งกร้าว  
 และยังสอดคล้องกับ สฐีร์โกเศศ (2495) ที่กล่าวว่า วิญญาณจะมีรูปร่างเป็นกลม ๆ ลม ๆ มีร่าง  
 เหมือนเดิมแต่โปรงใสมาก อาจมองเห็นได้ไม่ชัดเจน ภาพตัวแทนผีร้ายในรายการมักปรากฏตัวออกมา  
 ในเวลากลางคืน สอดคล้องกับ พระสารประเสริฐและพระพิณจวรรณการ (แสง สาลิตุล, 2479) ที่  
 กล่าวว่า ผีมักปรากฏตัวแวบ ๆ วาบ ๆ ในเวลาค่ำคืน อีกทั้งยังสอดคล้องกับ สฐีร์โกเศศ (2515) ที่  
 กล่าวว่า ถ้าที่ใดเป็นเวลากลางคืนค้ำมืด ที่นั่นมักมีผี แล้วจุดที่ว่าคือ ผีญี่ปุ่น เพราะว่า ผีที่ปรากฏใน  
 ภาพตัวแทนผีร้ายส่วนใหญ่เป็นผีสัญชาติญี่ปุ่น ปรากฏออกมา 6 คน จากทั้งหมด 9 คน แสดงถึงภาพ  
 ตัวแทนผีร้ายที่วัยรุ่นสร้างออกมาเป็นผีญี่ปุ่น

ภาพตัวแทนผีร้ายในรายการมักปรากฏตัวในสถานที่ที่มีแสงไฟและมีผู้คนพลุกพล่าน  
 เช่น กองถ่ายภาพยนตร์ โรงพยาบาล ร้านกาแฟ เป็นต้น ซึ่งไม่สอดคล้องกับ สฐีร์โกเศศ (2515) ที่  
 กล่าวว่า ถ้าที่ใดเป็นที่เปลี่ยวเงียบสงัด เป็นที่วิ้งหวู่ ที่นั่นมักมีผี อาจเพราะการปรากฏตัวของผี  
 มักปรากฏตัวในพื้นที่ที่วัยรุ่นใช้ชีวิตประจำวันอยู่ ผีของวัยรุ่นจึงปรากฏตัวในที่ที่ต่างออกไปจากความ  
 เชื่อในอดีต ตัวอย่างเช่น วัด หรือป่าช้า เป็นต้น

พฤติกรรมของภาพตัวแทนผีร้าย โดยรายการจะเล่าว่าผีมีอากัปกิริยาที่ผิดแปลกไปจาก  
 มนุษย์ปกติ มีการข่มขู่ และทำร้ายมนุษย์ด้วยวิธีทางกายภาพและการใช้พลังของผี สอดคล้องกับ พระ  
 สารประเสริฐและพระพิณจวรรณการ (แสง สาลิตุล, 2479) ที่กล่าวว่า ผีมักปรากฏตัวออกมา เพื่อทำ  
 ให้ตกใจกลัว และยังสอดคล้องกับ มานิต มานิตย์เจริญ (อ้างถึงใน กลิ่น คงเหมือนเพชร, 2552) ที่  
 กล่าวว่า ผีมักสำแดงร่างกายมาหลอกหลอนหรือขอส่วนบุญ

ส่วนของปฏิกิริยาของคนที่มีต่อผี รายการจะเล่าว่า คนตกใจหวาดกลัว วิงหนีเอาตัวรอด  
 หรือไม่สามรถต่อต้านผีได้จนถูกฆ่า ซึ่งภาพตัวแทนผีร้ายมีวัตถุประสงค์ในการปรากฏตัวเพื่อหลอก  
 หลอนและต้องการเอาชีวิตมนุษย์ สอดคล้องกับ จิตติพร บุญพูล (2561) กล่าวว่า ผีอาฆาตแบบ  
 ต้องการเอาชีวิต มีลักษณะน่ากลัว ร้ายกาจ มีอำนาจมาก และมีจิตอาฆาตแค้นแรง ซึ่งเหตุผลที่ยังคง  
 ต้องเป็นผีของภาพตัวแทนผีร้ายที่รายการเล่า คือ ติดที่ ตายที่ไหนก็ยังคงต้องวนเวียนอยู่บริเวณนั้น ไม่  
 สามารถไปที่อื่นได้ สอดคล้องกับ จิตติพร บุญพูล (2561) กล่าวว่า วิญญาณยังคงยึดติดกับสถานที่ที่  
 ตัวเองตาย หรือที่ที่มีความผูกพัน จึงไม่ไปผุดไปเกิด ยังคงวนเวียน ออกมาปรากฏตัวในสถานที่นั้นอยู่

ในส่วนของมุมมองการเล่าเรื่องของภาพตัวแทนผีดี ถูกเล่าด้วยมุมมองแบบสัพพัญญู  
 ตามแนวคิดการเล่าเรื่องที่ หลุยส์ จิอันเนตตี (อ้างถึงใน ขวัญจิต กิจวิสาละ, 2564) กล่าวว่า มุมมอง  
 แบบสัพพัญญู เป็นการใช้มุมมองบุคคลที่หนึ่ง บุคคลที่สาม และมุมมองเป็นกลาง รวมเข้าด้วยกัน พบ

ได้ตามสื่อภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์เป็นส่วนใหญ่ และสุดท้ายโครงเรื่องภาพตัวแทนผีร้าย รายการเล่าด้วยโครงเรื่อง 2 แบบ 1. โครงเรื่องแบบเส้นตรง ประกอบด้วย การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ สภาวะวิกฤต ภาวะคลี่คลาย และยุติเรื่องราว โครงเรื่องลักษณะนี้สอดคล้องกับคล่องเรื่องของ กุสตาฟ เฟรย์แท็ก (1988) และ 2. โครงเรื่องแบบซับซ้อน ประกอบด้วย การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ สภาวะวิกฤต ภาวะคลี่คลาย การเริ่มเรื่อง 2 การพัฒนาเหตุการณ์ 2 สภาวะวิกฤต 2 ภาวะคลี่คลาย 2 และการยุติเรื่องราว ซึ่งโครงเรื่องลักษณะนี้จะแตกต่างกับ กุสตาฟ เฟรย์แท็ก อย่างชัดเจน เท่ากับเป็นดึงดูดให้วัยรุ่นสนใจ เพราะวัยรุ่นสนใจสิ่งแปลกใหม่ แต่ก็ยังมีโครงเรื่องที่ซับซ้อน เพราะการเล่าเรื่องแบบเดิมที่วัยรุ่นรู้โครงสร้างอยู่แล้วอาจทำให้วัยรุ่นเบื่อ สิ่งแปลกใหม่สามารถให้ความรู้สึกที่น่าตื่นเต้น และดึงดูดความสนใจของวัยรุ่นได้ แต่ในทางกลับกันการเล่าเรื่องเป็นเส้นตรงแบบเดิมก็ทำให้วัยรุ่นสามารถเข้าใจและสนุกไปกับเรื่องได้ง่าย ไม่ต้องเผชิญความยากลำบากในการทำความเข้าใจเรื่องราว เปรียบเสมือนเป็นพื้นที่ปลอดภัยสำหรับวัยรุ่นในการฟังเรื่องผี

ผีร้ายในทัศนะของวัยรุ่นยังคงมีความคล้ายคลึงกับผีตามความเชื่อแบบสังคมไทย วัยรุ่นยังคงมองว่าผีส่วนใหญ่มีความน่ากลัว ทั้งรูปร่างที่มีความสยดสยองผิดไปจากปกติของมนุษย์ มีพฤติกรรมที่ดุร้าย คนที่เจอผีจะต้องตายไม่ก็ได้รับอาการบาดเจ็บ ฯลฯ แต่จุดที่แตกต่างออกไปจากผีตามความเชื่อในสังคมไทย คือ ผีร้ายนี้ไม่เหมือนผีในสังคมไทย มีการปรากฏออกมาให้เห็นของผีญี่ปุ่น ผีในชีวิตประจำวันของวัยรุ่น เช่น ผีในกองถ่ายภาพยนตร์ ผีเกี่ยวกับนักศึกษา เป็นต้น จากที่กล่าวมา จะแสดงให้เห็นถึงผีร้ายที่ถูกสร้างออกมาตามทัศนะของวัยรุ่น

**ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ** โดยรายการคืนพสุธมุดผ้าห่มมีวิธีการเล่าภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ว่าเป็นผีผู้หญิง ซึ่งสอดคล้องกับ ปญฺญานา บุญมาเลิศ (2554) เช่นเดียวกับภาพตัวแทนผีร้าย ที่กล่าวว่า ผีมีการแบ่งเพศเหมือนมนุษย์ ทั้งหญิงและชาย โดยมีการใช้ฐานความคิดทางสังคมเป็นตัวกำหนดเรื่องเพศของผี และภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ในรายการมีรูปลักษณะเหมือนมนุษย์ปกติทุกประการ ซึ่งไม่สอดคล้องกับ สฐียรโกเศศ (2515) ที่กล่าวว่า วิญญาณจะมีรูปร่างเป็นกลม ๆ ลม ๆ มีร่างเหมือนเดิม แต่โปร่งใสมาก อาจมองเห็นได้ไม่ชัดเจน

ต่อมาในส่วนของเวลาในการปรากฏตัว ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ จะปรากฏตัวเวลากลางวันในสถานที่ประจำของผีในตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ เช่น บ้าน หรือที่ทำงาน เป็นต้น ซึ่งไม่สอดคล้องกับ สฐียรโกเศศ (2515) ที่กล่าวว่า ถ้าที่ใดสว่างไสวหรือเป็นเวลากลางวัน มีคนอยู่พลุกพล่านแจ่ม มีเสียงอีกที่กึกก้อง ที่นั้นแม้ผีก็จะไม่ปรากฏตัวให้เห็น แต่กลับสอดคล้องกับ จิตติพร บุญพูล (2561) ที่กล่าวว่า วิญญาณยังคงยึดติดกับสถานที่ต่าง ๆ อยู่ สถานที่ที่มีความผูกพัน จึงไม่ไปผูกไปเกิด ยังคงวนเวียน ออกมาปรากฏตัวในสถานที่นั้นอยู่

ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ มักมีพฤติกรรมแบบเดียวกับตอนที่ยังมีชีวิต ทำกิจวัตรประจำวันของตัวเอง แต่ปฏิกิริยาของคนที่เจอภาพตัวแทนผีกลาง ๆ มักจะไม่รู้ตัวตัวเองเจอผี หรือถ้ารู้ตัวว่าเจอ

ผีจะตกใจหวาดกลัวจนเกิดผลร้ายกับคนคนนั้นเสียเอง ซึ่งในมุมมองของมนุษย์จะเท่ากับว่าภาพตัวแทนผีกลาง ๆ มาหลอกหลอน สอดคล้องกับ มานิต มานิตยเจริณ (อ้างถึงใน กลิ่น คงเหมือนเพชร, 2552) ที่กล่าวว่า ผีมักสำแดงร่างกายมาหลอกหลอนหรือขอส่วนบุญ

ในรายการคืนพุนั้นเล่ามุมมองของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ คือ เป็นเพียงแค่การใช้ชีวิตประจำวันปกติของผีเท่านั้น มนุษย์บังเอิญมาเห็นผีเอง ซึ่งรายการเล่าเหตุผลที่ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ยังคงเป็นผีว่าเป็นเพราะติดที่เหมือนกันกับภาพตัวแทนผีร้าย ต่างกันตรงที่ผีร้ายไปไหนไม่ได้ แต่ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ อาจไม่รู้ว่าตัวเองตาย ตอนยังมีชีวิตเคยทำอะไรเป็นประจำ เมื่อตายไปก็ยังคงทำสิ่งเดิม ๆ อยู่

ในส่วนของการเล่าเรื่องของภาพตัวแทนผีกลาง ๆ ถูกเล่าด้วยมุมมองแบบ สัพพัญญู ตามแนวความคิดการเล่าเรื่องที่ หลุยส์ จีอันเน็ตตี (อ้างถึงใน ขวัญจิต กิจวิสาละ, 2564) กล่าวว่า มุมมองแบบสัพพัญญู เป็นการใช้มุมมองบุคคลที่หนึ่ง บุคคลที่สาม และมุมมองเป็นกลาง รวมเข้าด้วยกัน พบได้ตามสื่อภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์เป็นส่วนใหญ่ และสุดท้ายโครงเรื่องภาพตัวแทนผีกลาง ๆ รายการเล่าด้วยโครงเรื่อง 2 แบบ 1. โครงเรื่องแบบเส้นตรง ประกอบด้วย การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ สภาวะวิกฤต ภาวะคลี่คลาย และยุติเรื่องราว โครงเรื่องลักษณะนี้สอดคล้องกับ คล้องเรื่องของ กุสตาฟ เฟรย์แท็ก (1988) และ 2. โครงเรื่องแบบซับซ้อน ประกอบด้วย การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ สภาวะวิกฤต ภาวะคลี่คลาย การพัฒนาเหตุการณ์ 2 สภาวะวิกฤต 2 ภาวะคลี่คลาย 2 การพัฒนาเหตุการณ์ 3 สภาวะวิกฤต 3 ภาวะคลี่คลาย 3 และการยุติเรื่องราว

ผีกลาง ๆ ในทัศนะของวัยรุ่นยังคงเป็นผีที่ผลิตซ้ำตามความเชื่อ คือ ผีนั้นอยู่อีกโลกหนึ่ง ไม่ได้มีความน่ากลัวเหมือนกับผีแบบแรก (ผีร้าย) เพราะผีกลาง ๆ มีจุดต่างก็คือการเล่าเรื่องชีวิตแบบผี ๆ ของตัวเองตามปกติ แต่มนุษย์อย่างเราบังเอิญไปรับรู้ถึงการมีอยู่ของผีกลาง ๆ เอง จุดนี้อาจเป็นจุดที่แตกต่างจากการเล่าเรื่องผีในอดีต ทำให้วัยรุ่นเกิดความสนใจจึงหยิบยกนำมาเล่าและใส่ความหมายเข้าไป เพื่อสร้างให้กลายเป็นผีกลาง ๆ ในแบบของวัยรุ่น

**ภาพตัวแทนผีดี** โดยรายการคืนพุนุดผ้าห่มมีวิธีการเล่าภาพตัวแทนผีดีว่า เป็นผีผู้ชาย ซึ่งสอดคล้องกับ ปริญญา บุญมาเลิศ (2554) เช่นเดียวกับภาพตัวแทนผีร้าย ที่กล่าวว่า ผีมีการแบ่งเพศเหมือนมนุษย์ ทั้งหญิงและชาย โดยมีการใช้ฐานความคิดทางสังคมเป็นตัวกำหนดเรื่องเพศของผี และภาพตัวแทนผีดีในรายการมีรูปลักษณ์เหมือนมนุษย์ปกติทุกประการ ซึ่งไม่สอดคล้องกับ สฐียร โกเศศ (2515) ที่กล่าวว่า วิญญาณจะมีรูปร่างเป็นกลม ๆ ลม ๆ มีร่างเหมือนเดิมแต่โปร่งใสมาก อาจมองเห็นได้ไม่ชัดเจน แต่ภาพตัวแทนผีดีที่ปรากฏในรายการคืนพุนุดผ้าห่มมีรูปร่างเป็นมนุษย์เหมือนเดิมจริง แต่ไม่โปร่งใส และมองเห็นได้ชัดเจน ต่อมาในส่วนของเวลาและสถานที่ในการปรากฏตัว

ภาพตัวแทนผีตีนั้นปรากฏตัวเวลากลางคืน ในสถานที่เงียบสงบไม่มีผู้คน สอดคล้องกับ สฐีเยร์โกเศศ (2515) กล่าวว่า ถ้าที่ใดเป็นเวลากลางคืนค้ำมีดคมกมัว หรือมีดตื้อและเป็นทีเปล่า เปลี่ยวเงียบสงัด เป็นที่ว้าเหว จะเห็นผีต้องมีความมืดและความเงียบ จึงอาจจะเห็นได้ ในส่วนของ พฤติกรรมภาพตัวแทนผีดี ภาพตัวแทนผีดีกลับมีพฤติกรรมที่เป็นการหลอกหลอนมนุษย์ คนที่เจอภาพ ตัวแทนผีดีจึงมีปฏิกิริยาแบบตกใจหวาดกลัว พระสารประเสริฐและพระพินิจวรรณการ (แสง สาลิตุล, 2479) ที่กล่าวว่า ผีมักปรากฏตัวออกมาในเวลาค่ำคืน เพื่อให้ตกใจกลัว ถึงแม้จะมีพฤติกรรมที่น่า กลัว แต่จุดประสงค์กลับเป็นการตักเตือนมนุษย์เกี่ยวกับภัยอันตราย เนื่องจากเหตุผลที่ภาพตัวแทนผีดี ยังคงเป็นผีคือ อยากรักษาชีวิตมนุษย์ ไม่ต้องการให้คนอื่นต้องถูกฆ่าแบบตัวเอง ซึ่งจะไม่สอดคล้องกับ จิตติพร บุญพล (2561) ที่กล่าวว่า ภาพของผีทางความเป็นธรรม จะแสดงให้เห็นว่ามีอำนาจที่สามารถ ทวงความเป็นธรรมให้กับตัวเองได้ ปรากฏตัวเพื่อเรียกร้องความยุติธรรม และภาพของผีไข่มพปัญหา เป็นผีที่สาเหตุการตายผิดปกติ จึงต้องการหาความจริงกับสิ่งที่เกิดขึ้น แต่ภาพตัวแทนผีดีในรายการคืน พุทธมุตผ้าห่มนั้นรูปความจริงเกี่ยวกับการตายของตัวเองอยู่แล้ว และไม่ได้ออกมาเรียกร้องความ ยุติธรรม แต่เป็นการออกมา เพื่อต่อต้านคนที่ฆ่าตัวเองด้วยการป้องกันไม่ให้มีเหยื่อเพิ่มขึ้นอีก

ในส่วนของมุมมองการเล่าเรื่องของภาพตัวแทนผีดีถูกเล่าด้วยมุมมองแบบสัพพัญญู ตาม แนวคิดการเล่าเรื่องที่ หลุยส์ จิอันเนตตี (อ้างถึงใน ขวัญจิต กิจวิสาละ, 2564) กล่าวว่า มุมมองแบบ สัพพัญญู เป็นการใช้มุมมองบุคคลที่หนึ่ง บุคคลที่สาม และมุมมองเป็นกลาง รวมเข้าด้วยกัน พบได้ ตามสื่อภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์เป็นส่วนใหญ่ และสุดท้ายโครงเรื่องภาพตัวแทนผีดี รายการเล่าด้วย โครงเรื่องแบบเดี่ยวเท่านั้นคือ โครงเรื่องแบบซับซ้อน ประกอบด้วย การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ สภาวะวิกฤติ การพัฒนาเหตุการณ์ 2 สภาวะวิกฤติ 2 ภาวะคลี่คลาย และการยุติเรื่องราว

ผีดีในทัศนะของวัยรุ่น เป็นผีที่วัยรุ่นให้ความสนใจไม่ต่างจากผีกลาง ๆ ผีดีในแบบของ วัยรุ่นถูกมองว่าเป็นสิ่งที่ชั่วร้าย อันเนื่องมาจากอากัปภิกขัยของผีดีที่ดูน่ากลัว แต่เจตนาที่แท้จริงของผี ดี คือ คอยช่วยเหลือมนุษย์จากภัยอันตรายและคอยยับยั้งความชั่วร้ายของผีร้าย จากที่กล่าวมาแสดง ให้เห็นว่าวัยรุ่นพยายามที่จะสื่อสารว่าผีนั้นไม่ได้มีแต่ผีร้ายแค่แบบเดียว แต่ผีก็มีความหลากหลาย เหมือนกันกับมนุษย์ มีทั้งดีและชั่วปะปนกันไป

จากภาพตัวแทนผีทั้งสามแบบที่วัยรุ่นสร้างขึ้นมา คือ ภาพตัวแทนผีร้าย ภาพตัวแทนผี กลาง ๆ และภาพตัวแทนผีดี รวมทั้งหมดแล้วมีผีปรากฏตัวออกมา 15 ตน จากเรื่องเล่าทั้งหมด 12 เรื่อง โดยปรากฏภาพตัวแทนผีร้ายออกมา 9 ตน เป็นผีที่มีปริมาณมากที่สุด รองลงมาคือ ภาพตัวแทน ผีกลาง ๆ ปรากฏตัวออกมา 5 ตน และผีที่ปรากฏออกมาน้อยที่สุดคือ ภาพตัวแทนผีดี ปรากฏตัว ออกมา 1 ตน ซึ่งถ้าหากประเมินจากปริมาณแล้ว สามารถอนุมานได้ว่าภาพตัวแทนผีร้าย เป็นผีใน ทัศนะของวัยรุ่น โดยวัยรุ่นนิยามผีว่า เป็นผีผู้หญิง จุดต่างคือเป็นผีสัญชาติญี่ปุ่น มีรูปลักษณ์เป็นมนุษย์ แต่ในรายละเอียดจะมีความผิดปกติไปจากมนุษย์ในระดับหนึ่ง เช่น สูงกว่าปกติ มีใบหน้าที่ยืดสยอง

หรือเป็นรูปร่างมนุษย์โปร่ง ๆ สีเทา ๆ ซึ่งผีมักจะปรากฏตัวออกมาเวลากลางคืน แต่ปรากฏตัวในสถานที่ที่มีแสงไฟสว่าง มีเสียงอึกทึก และมีผู้คนพลุกพล่าน เช่น กองถ่ายภาพยนตร์ โรงพยาบาล ร้านอาหารกาแฟ ในส่วนของพฤติกรรม ผีของวัยรุ่นแสดงออกปฏิกิริยาที่แปลกไปจากมนุษย์ปกติ มีการขมู่ ทำร้ายมนุษย์ด้วยทั้งวิธีการทางภาพ และพลังบางอย่างของผี เช่น ไล่ด้วยท่าทางที่บิดเบี้ยว ตบหัวมนุษย์ปลอมตัวเป็นมนุษย์ ใช้พลังทำให้คอมพิวเตอร์พิมพ์ข้อความข่มขู่มนุษย์ขึ้นมาเอง ซึ่งเมื่อมนุษย์เจอผีแบบวัยรุ่น มนุษย์จะตกใจหวาดกลัว วิ่งหนีเอาตัวรอด ไม่สามารถต่อต้านผีได้ หรือในบางครั้งมนุษย์ก็มีอีกปฏิกิริยาหนึ่งต่างออกไปคือ การต่อต้านผี เช่น ใช้ไม้ฟาดมือผี หยิบโทรศัพท์มือถือขึ้นมาถ่ายรูปผี หรือเจอผีแล้วเลือกที่จะนอนต่อ เป็นต้น โดยผีมีจุดประสงค์ในการหลอกหลอน และเอาชีวิตมนุษย์ แต่ก็มีผีบางตัวที่เจตนาดี ปรากฏตัวเพื่อช่วยเหลือมนุษย์ ในส่วนของเหตุผลที่ยังคงเป็นผี วัยรุ่นเล่าว่า ผีนั้นคิดที่มีเหตุบางอย่างที่ทำให้ผียังต้องติดอยู่ในที่เดิม ๆ ของตัวเอง ทั้งที่บ้าน ที่ทำงาน ที่ที่ตัวเองตาย โดยวัยรุ่นจะเล่าด้วยมุมมองแบบสัพพัญญู เป็นสายตาของวัยรุ่นมองเข้าไปในเรื่อง ทำให้เข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร และคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ แหล่งที่มาของเรื่องเล่านี้เป็นเรื่องจริงจากคนที่เจอผีมากับตัว เรื่องราวส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของวัยรุ่น กล่าวคือ เป็นเรื่องผีที่มีวัยรุ่นเป็นส่วนประกอบ เช่น เรื่องผีเกี่ยวกับมหาวิทยาลัย เรื่องผีเกี่ยวกับนักศึกษา หรือเป็นเรื่องผีที่วัยรุ่นสนใจ คือ เรื่องผีที่เป็นเรื่องจากประเทศญี่ปุ่น เนื่องจากพิธีกรผู้เล่าเรื่องในรายการคืนพวงมุดผ้าห่มมีเชื้อสายญี่ปุ่น จึงเลือกที่จะนำเสนอผีของวัยรุ่นให้มีความเป็นญี่ปุ่นด้วย ซึ่งเรื่องผีในรายการคืนพวงมุดผ้าห่มมีการเล่าด้วยโครงเรื่อง 2 แบบ คือ 1. โครงเรื่องแบบเส้นตรง และ 2. โครงเรื่องแบบซับซ้อน จากเรื่องผีทั้งหมด 12 เรื่อง ปรากฏโครงเรื่องแบบเส้นตรงออกมา 7 เรื่อง และปรากฏโครงเรื่องแบบซับซ้อน 5 เรื่อง โดยโครงเรื่องแบบเส้นตรงทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวได้ง่าย เพราะเนื้อเรื่องดำเนินไปข้างหน้าเรียงลำดับเวลาไปถึงจุดจบ และมีตัวละครน้อย ส่วนโครงเรื่องแบบซับซ้อนจะดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้ เพราะมีตัวละครจำนวนมาก มีหลากหลายเส้นเรื่อง รวมถึงมีหลาย climax ในเรื่องเดียว หากพิจารณาจากจำนวนโครงเรื่องแต่ละแบบที่ปรากฏออกมานั้น อาจมีความหมายว่าการที่รายการคืนพวงมุดผ้าห่มเล่าเรื่องด้วยโครงเรื่องที่เป็นเส้นตรงมากกว่าโครงเรื่องแบบซับซ้อน เพราะต้องการให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อที่ต้องการจะสื่อสารได้โดยง่าย แต่ถ้าหากเล่าด้วยโครงเรื่องเส้นตรงเพียงแบบเดียว ผู้ชมอาจรู้สึกเบื่อจากการคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ทั้งหมด รายการคืนพวงมุดผ้าห่มจึงเลือกที่จะเล่าเรื่องผีแบบโครงเรื่องซับซ้อนในปริมาณที่ใกล้เคียงกัน เพื่อสร้างความตื่นเต้นจากการคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ยาก และดึงดูดความสนใจของผู้ชม

อาจสรุปได้ว่าเหตุผลของการสร้างภาพตัวแทนผีของวัยรุ่น อาจเนื่องมาจาก (1) ผู้ผลิตรายการที่เป็นวัยรุ่นนั้นเลือกหยิบผีที่มีอยู่แล้วมาผสมกับชีวิตประจำวันของวัยรุ่นเอง กล่าวคือ เป็นการเอาตัวเองรวมเข้ากับผี จึงปรากฏผีที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชีวิตประจำวันของวัยรุ่น ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นผีร้าย ด้านหนึ่งก็ไม่ต่างจากสื่อเก่า เช่น ภาพยนตร์ที่มีการผลิตซ้ำผีร้ายเช่นกัน แต่ในกรณีของวัยรุ่น

กลับเป็นผีร้ายที่ต่างออกไป ที่ทั้งเป็นทั้งผีต่างชาติ (ญี่ปุ่น) สถานที่ปรากฏตัวต่างออกไปจากผีร้ายในอดีต เช่น กองถ่ายภาพยนตร์ ร้านกาแฟ และอีกด้านหนึ่งวัยรุ่นก็ผลิตผีแบบใหม่ออกมาด้วยเช่นกัน คือ ผีกลาง ๆ ผีดี ผีแบบวัยรุ่น ที่สถานที่ปรากฏตัว จุดประสงค์ในการปรากฏตัว ฯลฯ ก็จะมีต่างออกไป ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นอำนาจของวัยรุ่นที่เป็นผู้ผลิตรายการ

ทว่าการเล่าเรื่องผีของวัยรุ่นนั้นเป็น (2) **การใช้ความเชื่อเรื่องผีในอดีตบวกกับตรรกะความคิดแบบวัยรุ่น** ตัวอย่างเช่นมีความเชื่อในวิทยาศาสตร์ เชื่อในความจริง เชื่อในหลักเหตุและผล จะเห็นได้จากการที่วัยรุ่นมีเหตุผลมารองรับการกระทำของผี จุดประสงค์ที่ผีปรากฏตัว หรือสาเหตุที่ผียังคงเป็นผี วัยรุ่นสามารถให้เหตุผลได้ทั้งหมด รวมถึงวัยรุ่นมีการคัดเลือกผีบางตัวมาเล่าเท่านั้น ตัวอย่างเช่นผีญี่ปุ่น ผีในชีวิตประจำวันของวัยรุ่น ส่งผลให้เกิดเป็นภาพตัวแทนผีทั้ง 3 แบบ คือ ผีร้าย ผีกลาง ๆ และผีดี ซึ่งมีจำนวนที่แตกต่างกัน โดยผีร้ายปรากฏออกมา 9 ตน ส่วนผีกลาง ๆ และผีดีปรากฏตัวออกมารวมกัน 6 ตน จากจำนวนตัวเลขการปรากฏตัวของผีกลาง ๆ และผีดีอาจมีจำนวนไม่มาก แต่ถ้าหากเปรียบเทียบจำนวนการปรากฏตัวของผีกับรายการผีอื่น ๆ เช่น “รายการเดอะ ซ็อก” หรือ “รายการเดอะ โกสต์ เรดิโอ” ส่วนใหญ่มักจะปรากฏแต่ผีร้าย สาเหตุที่เป็นเช่นนี้เพราะวัยรุ่นนั้นมีวิธีการใช้งานที่แตกต่างกับกับผู้ใหญ่ ผู้ใหญ่นั้นใช้ผีเป็นกุศโลบายในการควบคุมสังคมด้วยความหวาดกลัว หรือเป็นคติเตือนใจให้กับผู้คน ตัวอย่างเช่นการใช้ผีในอดีตมีความดุร้าย ปรากฏตัวในที่มีดีที่เปลี่ยน ผู้ใหญ่ใช้สิ่งนี้ในการควบคุมเด็กไม่ให้ไปไหนตามใจชอบ หรือผีในอดีตอย่างผีเด็กที่เกิดจากการทำแท้งมาคอยตามติด ผู้ใหญ่ใช้สิ่งนี้เพื่อควบคุมไม่ให้วัยรุ่นซิงสุกก่อนห้าม หรือตั้งครรภในวัยเรียน ไปจนถึงเรื่องของศาสนาที่ผู้ใหญ่จะสอนไม่ให้ก่อกรรมทำบาป ฯลฯ และผู้ใหญ่ยังใช้ผีในเรื่องของความบันเทิงด้วยเช่นกัน ซึ่งเป็นความบันเทิงแบบชนหัวลูก ที่เน้นความน่ากลัวสยองของผี ผีส่วนใหญ่ที่ปรากฏในรายการเล่าเรื่องผีบนสื่อเก่าจึงเป็นภาพตัวแทนผีร้ายที่สร้างความเดือดร้อนและตามรังควานผู้คน เช่น ผีในเรื่อง “บ้านเช่าชั่วคราว” หรือ “บ้านเช่าหลังมหาลัย” ในรายการ “เดอะ โกสต์ เรดิโอ” ที่ผีนั้นสร้างความเดือดร้อนโดยการหลอกหลอนผู้คน สร้างความรำคาญด้วยการส่งเสียงรบกวนผู้คน (ศิริรัตน์ สมสวัสดิ์, 2563) รวมถึงเรื่อง “หอพักเหี้ยน” ในรายการ “เดอะ ซ็อก” ที่ผีมีการส่งเสียงก่อก่ก ๆ รบกวน และหลอกหลอนผู้คน (จุฬาวดี วรเศรษฐศักดิ์, 2548) จากที่กล่าวมาคือตัวอย่างที่แสดงให้เห็นถึงความบันเทิงแบบชนหัวลูกคนเรื่องผีแบบเดิม

วัยรุ่นในรายการนี้ใช้ผีในรูปแบบที่ต่างออกไป วัยรุ่นไม่ได้ใช้ผีในแง่ของการอบรมสั่งสอนแบบที่ผู้ใหญ่ใช้ (3) **วัยรุ่นใช้ผีเป็นเครื่องมือเพื่อความบันเทิงสนุกสนาน แต่เป็นความบันเทิงในแบบของวัยรุ่น ที่มีความตลกโปกฮา ไม่เน้นความสมจริง** เช่น วิธีการเล่าเรื่องของพิธีกร มีการใช้ภาษาแบบวัยรุ่น มีการใช้คำหยาบคาย มีการดัดเสียงของตัวเองให้เล็กลงขณะเล่าเมื่อตัวละครในเรื่องที่เป็นเพศหญิงกำลังพูด หรือมีการสลับมุมมองของการเล่าเรื่องไปมา จากมุมมองสัพพัญญูที่รู้เรื่องราว

ทุกอย่าง สลับไปเป็นมุมมองบุคคลที่หนึ่งแทนสายตาของตัวละครภายในเรื่องที่เป็นคนเจอผีเอง ทั้งที่ความจริงแล้วพิธีกรไม่ได้เป็นคนเจอผีในเรื่องเล่า รวมถึงเนื้อหาของรายการคืนพุทธมรดกผ้าห่มที่ปรากฏผีรูปแบบไม่ได้สร้างความเดือดร้อนให้กับผู้คนที่ภาพตัวแทนผีกลาง ๆ และยังปรากฏผีที่ช่วยเหลือผู้คนในภาพตัวแทนผีดี เปรียบได้กับการสร้างวิธีการเล่าเรื่องผีแบบใหม่ขึ้นมาเป็นของตัวเอง เป็นวิธีการเล่าเรื่องผีที่แตกต่างกับการเล่าเรื่องผีของผู้ใหญ่ คือ เป็นเพียงการเล่าเรื่องผีแบบย้ายสื่อ กล่าวคือ การนำเรื่องผีที่ถูกเล่าในอดีตแบบปากต่อปาก มาเล่าบนสื่อประเภทอื่นเท่านั้น

วัยรุ่นนั้นยังมีการ (4) ใช้ผีเพื่อเป็นความหวัง เนื่องจากผลการวิจัยที่ปรากฏผีกลาง ๆ และผีดีออกมาในปริมาณที่ค่อนข้างสูงหากเทียบกับรายการผีอื่น ๆ ที่ส่วนใหญ่ผีที่ปรากฏจะเป็นผีร้าย แสดงให้เห็นถึงความหมายที่วัยรุ่นใส่เข้าไปในผีว่า ในผีที่ทุกคนมองเป็นสิ่งชั่วร้ายก็ยังคงหลงเหลือมีความดีอยู่ในนั้น อาจเป็นความหวังเล็ก ๆ ให้กับวัยรุ่นที่ต้องเผชิญกับความไม่แน่นอนในชีวิต รวมถึงการถูกกดดันจากสังคมที่มีผู้ใหญ่เป็นวัฒนธรรมหลักและมีอำนาจเหนือวัยรุ่น การที่วัยรุ่นเชื่อว่ายังมีเรื่องดีอยู่ภายในเรื่องร้ายนั้น จะช่วยให้วัยรุ่นสามารถดำเนินชีวิตต่อไปได้ วัยรุ่นจึงสร้างผีแบบวัยรุ่นนี้ขึ้นมาเพื่อเป็นการผ่อนคลายตัวเองจากสังคม และเพื่อให้ตัวเองยังคงมีความหวังต่อไปในการดำเนินชีวิต

#### 5.2.4 เหตุผลที่ผียังคงมีตัวตนในโลกปัจจุบัน

สาเหตุที่ผียังคงดำรงอยู่ในปัจจุบันเพราะผีนั้นตอบโจทย์วัยรุ่น แม้สังคมจะเปลี่ยนผ่านจนกลายเป็นสังคมที่ทันสมัย วัยรุ่นที่เป็นตัวแทนของความทันสมัยกลับยังคงมีความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องผีอยู่ ทั้งที่เรื่องผีอาจจะฟังดูเป็นเรื่องที่โบราณ ล้าหลัง หรือเป็นสิ่งที่ดูมลายาก็ตาม ในปัจจุบันถึงแม้ว่าจะเป็นสังคมที่มีความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี มีความทันสมัย และวัยรุ่นเองก็สามารถเข้าถึงองค์ความรู้ สามารถหาคำตอบกับสิ่งต่าง ๆ ผ่านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้แล้วก็ตาม แต่ก็มีเหตุการณ์บางอย่างที่วิทยาศาสตร์เองก็ไม่สามารถให้คำตอบ หรือให้ในสิ่งที่วัยรุ่นต้องการได้ เนื่องจากวิทยาศาสตร์นั้นเป็นสิ่งที่สามารถให้คำตอบในแง่ของความจริง ตรรกะ เหตุและผลเพียงเท่านั้น แต่ไม่สามารถให้ความสบายใจกับวัยรุ่นได้ ดังนั้นวัยรุ่นจึงยังคงมีความเชื่อเรื่องผีอยู่ เนื่องจากผีอาจเป็นสิ่งที่สามารถให้คำตอบ ให้ในสิ่งที่วัยรุ่นต้องการได้ในแง่ของความรู้สึกและความสบายใจ ซึ่งเป็นสิ่งที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจให้กับวัยรุ่นได้ ดังที่ เกซิม เพ็ญภินันท์ (อ้างถึงใน ธิติรัตน์ สมบูรณ์, 2566) กล่าวว่า โสยศาสตร์เป็นระบบความเชื่อของมนุษย์ที่ตอบโจทย์ความต้องการทางใจ และจิตวิญญาณ หน้าที่ของโสยศาสตร์ในสังคมสมัยใหม่คือ spiritual exercise ที่ช่วยให้มนุษย์เข้มแข็งขึ้น มีความหวัง มีชีวิตอยู่ต่อไปได้ในโลกที่มีความไม่แน่นอน ด้วยความที่วัยรุ่นนั้นต้องเผชิญกับความไม่แน่นอนมากมายในชีวิต ทั้งเรื่องความรัก เรื่องการเรียน เรื่องครอบครัว เรื่องเพื่อนฝูง เรื่องเหล่านี้เป็นเรื่องของความรู้สึกซึ่งวิทยาศาสตร์ไม่ตอบโจทย์ จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่วัยรุ่นจะหันหน้าเข้า

หาผีหากวัยรุ่นต้องการความสบายใจ หรือต้องการคำตอบที่ทำให้สภาวะทางอารมณ์ดีขึ้น เพื่อที่จะสามารถดำเนินชีวิตต่อไปได้

ส่วนเหตุผลที่ต้องเป็นผีเพราะ ผีมีพลังอำนาจที่เหนือมนุษย์ สามารถให้ได้ทั้งคุณและโทษกับมนุษย์ ดังที่ สฐียรโกเศศ (2515) กล่าวว่า ผีสามารถให้คุณหรือโทษแก่คนได้ ถ้าผีนั้นเป็นผีดีให้คุณ เรียกว่า เทวดา ถ้าผีนั้นเป็นผีให้โทษ ตามหลอกหลอน มาระราน ทำให้กลัว เรียกว่าผีร้าย ประกอบกับปัญหาของวัยรุ่นที่เรื่องของความจริงและเหตุผลไม่สามารถตอบได้ ดังที่ กัญญา วัฒนกุล (อ้างถึงใน อติรัตน์ สมบูรณ์, 2566) กล่าวว่า ถึงแม้มนุษย์ในปัจจุบันจะมีความรู้เชิงเหตุผล มีความรู้วิทยาศาสตร์ และเข้าใจความเป็นจริง แต่ในบางครั้งความจริงก็ไม่สามารถตอบโจทย์ทางอารมณ์ได้ แต่ไสยศาสตร์ถึงแม้จะไม่มีเหตุผลรองรับแต่ก็ทำให้อุ่นใจ

วัยรุ่นนั้นเข้าใจความเป็นจริงและมีวิธีแก้ไขปัญหาเชิงเหตุผลอยู่แล้ว เพียงแต่ในบางครั้งก็ต้องการนำปัญหาไปฝากไว้ที่ใครสักคน เช่น หากวัยรุ่นไม่มั่นใจเรื่องการสอบเข้ามหาวิทยาลัย สิ่งที่วัยรุ่นจะทำคือการไปกราบไหว้สิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อความสบายใจ หรือวัยรุ่นมีปัญหาเรื่องความรัก สิ่งที่วัยรุ่นทำคือการไปไหว้ศาลต่าง ๆ ที่ให้พรเรื่องความรัก วัยรุ่นไม่ได้รู้สึกว่าต้องสูญเสียอะไรไปจากการเชื่อเรื่องผี แต่การเชื่อเรื่องผีเปรียบเสมือนเป็นการลงทุนหลายทางมากกว่า โดยเป็นการลงทุนในวิทยาศาสตร์และไสยศาสตร์ไปพร้อม ๆ กัน ซึ่งผลตอบแทนที่ได้รับแบบแน่นอนคือความจริงที่วิทยาศาสตร์มอบให้ ส่วนไสยศาสตร์นั้นเป็นเหมือนกำไรที่ให้คำตอบทางจิตใจมาเป็นผลตอบแทนและทั้งการเล่า รวมถึงการฟังเรื่องผีนั้นมีความสนุกสนานคล้ายเครียด จากปัญหาความไม่แน่นอนที่วัยรุ่นต้องเผชิญดังที่กล่าวไปก่อนหน้านี้ ทั้งความเครียดความกดดันที่วัยรุ่นได้รับจากสังคมถึงผู้ใหญ่ ทำให้ชีวิตวัยรุ่นนั้นขาดสีสัน เรื่องผีจึงเป็นทั้งคำตอบและความสนุกสนานที่ตอบโจทย์ให้กับวัยรุ่นได้

ในทางกลับกันวัยรุ่นก็ไม่ได้เชื่อในเรื่องผีแบบสนิทใจ จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นแล้วว่าวัยรุ่นเลือกที่จะเชื่อผีแบบสนิทใจก็ต่อเมื่อผีมีอำนาจเหนือวัยรุ่น ในการใช้พลังของผีสร้างประโยชน์ให้กับวัยรุ่น ตัวอย่างเช่น ความสบายใจ ดังที่กล่าวในข้างต้น แต่ในอีกมุมหนึ่งวัยรุ่นมองผีเป็นเพียงเครื่องมือในการสร้างพื้นที่แสดงตัวตน วัยรุ่นอาจได้ประโยชน์จากผีเหมือนกัน แต่ในมุมมองนี้วัยรุ่นจะมีอำนาจเหนือผี วัยรุ่นได้ทำให้รายการเล่าเรื่องผีเป็นพื้นที่สาธารณะของตัวเอง โดยการผสมผสานความเป็นวัยรุ่นที่ทั้งตลกสนุกสนาน มีความล้อเลียนเสียดสี เป็นการกระทำที่แสดงถึงความท้าทายที่มีต่อผี จึงเห็นการนำผีที่เคยมีภาพน่ากลัวในอดีต ถูกนำมาเล่าแบบลดทอนความน่ากลัวด้วยตัววัยรุ่นซึ่งเป็นผู้ผลิตรายการ เช่น ชื่อเรื่องผีที่ไม่น่ากลัวเนื่องจากเป็นชื่อที่ถูกตั้งขึ้นโดยผู้ผลิตรายการที่เป็นวัยรุ่น ผู้ดำเนินรายการที่ลักษณะพิธีกรเล่าเรื่องผี มีการเล่นมุขตลกล้อเลียนผีในเรื่องเล่า การที่พิธีกรเล่าเรื่องผีให้เหมือนเป็นเรื่องปกติในชีวิตประจำวัน วัยรุ่นทำให้ผีไม่ใช่เรื่องที่น่ากลัวแต่เป็นเรื่องปกติธรรมดาเรื่องหนึ่งเท่านั้น รวมถึงมีการเล่นเกมตอบคำถามที่ตลกสนุกสนานในรายการผี อีกทั้งอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความล้อเลียนเสียดสีความเป็นผีในอดีต เช่น เทียนปลอม หรือลูกประคำขนาดใหญ่

ยักษ์ ไปจนถึงอุปกรณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องกับผีเลยแม้แต่หน่อย เช่น ชานมไข่มุก หรือข้าวผัดเบคอน สิ่งเหล่านี้ล้วนทำให้ผีไม่น่ากลัวเหมือนกับผีที่ผู้ใหญ่อื่น ๆ สร้าง ความท้าทายของวัยรุ่นก่อให้เกิดผีในแบบของตัวเอง เป็นอัตลักษณ์ของวัยรุ่นที่ได้ถูกสลักเอาไว้ในสังคม แสดงให้เห็นว่าวัยรุ่นได้ยึดครองพื้นที่ของผีมาเป็นพื้นที่ในการแสดงตัวตนของตัวเอง ตราบใดที่ผีลักษณะนี้หรือรายการผีแบบวัยรุ่นยังคงอยู่ แปลว่าตัวตนของวัยรุ่นก็ยังคงดำรงอยู่ในสังคมต่อไป

จากที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่าวัยรุ่นนั้นมีความเชื่อเรื่องผีแบบครึ่ง ๆ กลาง ๆ กล่าวคือวัยรุ่นอาจจะมีเชื่อเรื่องผีแบบเชื่อครึ่งไม่เชื่อครึ่ง วัยรุ่นนั้นไม่ได้หวาดกลัวหรือเคารพยำเกรงผีแบบที่ผู้ใหญ่เป็น แต่วัยรุ่นเพียงแต่ต้องการความช่วยเหลือจากผีเป็นครั้งคราวเท่านั้น เมื่อใดที่วัยรุ่นต้องการความช่วยเหลือจากผี วัยรุ่นก็จะเชื่อเรื่องผี เพราะผีมีอำนาจเหนือวัยรุ่น ผีสามารถให้ประโยชน์ หรือเป็นที่พึ่งทางจิตใจสำหรับวัยรุ่นได้ แต่ในอีกแง่หนึ่งหากวัยรุ่นไม่ได้ต้องการความช่วยเหลือจากผี อำนาจนั้นก็สลับกลับมาอยู่ที่วัยรุ่นแทน อย่างเช่นการศึกษานี้ ในส่วนที่วัยรุ่นมองผีเป็นเครื่องมือที่ถูกใช้โดยวัยรุ่นในการสร้างตัวตน เมื่อวัยรุ่นมีอำนาจเหนือผีจึงเกิดการตั้งคำถามหรือเริ่มมีการท้าทาย ผีเกิดขึ้น ทำให้วัยรุ่นไม่รู้สึกรู้สีกว่าจำเป็นต้องกลัวผีขนาดนั้น อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าวัยรุ่นจะต้องการความช่วยเหลือจากผีหรือวัยรุ่นจะมองว่าผีเป็นเครื่องมือก็ตาม วัยรุ่นก็จะได้ประโยชน์จากผีทั้งสิ้น ทำให้ผีเป็นสิ่งที่สามารถตอบโจทยในสิ่งที่วัยรุ่นต้องการได้ ผีจึงยังคงดำรงอยู่ได้ในโลกปัจจุบัน

### 5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาจากตัวบทเพียงอย่างเดียว ซึ่งเป็นการตีความจากตัวผู้วิจัยเท่านั้น หากในการศึกษาเกี่ยวกับรายการผีกับวัยรุ่นในครั้งถัดไป อาจศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น และเพิ่มการสัมภาษณ์วัยรุ่นเข้าไป เพื่อที่จะได้ความคิดเห็นของวัยรุ่นจริง ๆ และทำให้คำตอบของงานวิจัยชัดเจนยิ่งขึ้น

5.3.2 รายการคืนพระมุดผ้าห่มเป็นรายการที่มีความหลากหลายด้านเนื้อหาของผี หากการศึกษารายการคืนพระมุดผ้าห่มในครั้งถัดไป อาจเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยชิ้นนี้ว่าการประกอบสร้างผีของวัยรุ่นนั้นยังคงเหมือนเดิมหรือแตกต่างออกไปอย่างไรบ้าง

## รายการอ้างอิง

### หนังสือ

- กลิ่น คงเหมือนเพชร. (2552). “การศึกษาวิเคราะห์คติความเชื่อเรื่องผีसांगเทวดาในชุมชนภาคใต้”.  
 กระบี่ : รุ่งโรจน์การพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2544). “ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา”. กรุงเทพมหานคร : บริษัท เอ็ด  
 สันเพรสโปรดักส์ จำกัด
- กาญจนา แก้วเทพ และนิคม ชัยขุนพล. (2555). “คู่มือสื่อใหม่ศึกษา”. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2556). “สื่อสารมวลชน ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา”. (พิมพ์ครั้งที่ 4).  
 กรุงเทพมหานคร : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กำจร หลุยยะพงศ์. (2545). “สื่อบันเทิง : อำนาจแห่งความไร้สาระ”. กรุงเทพมหานคร : ออล  
 อีบีที พรินท์.
- คริส เบเคอร์ และผาสุก พงษ์ไพจิตร. (2566). “ประวัติศาสตร์ไทยร่วมสมัย”. พิมพ์ครั้งที่ 14.  
 กรุงเทพมหานคร : มติชน.
- ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี. (2559). “โลกสมัยใหม่ในชีวิตประจำวัน”. พิมพ์ครั้งที่ 1. เชียงใหม่ :  
 ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สมสุข หิวิมาน. (2548). “แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน ในปรัชญานิเทศศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร”.  
 นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สมสุข หิวิมาน. (2558). “อ่านทีวี : การเมืองวัฒนธรรมในจอโทรทัศน์”. กรุงเทพมหานคร : ห้าง  
 หุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์.
- เสถียรโกเศศ. (2495). “เรื่องผีसांगเทวดา”. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์พระจันทร์.
- McLuhan. (1964). “Understanding media : The extensions of man”. New York :  
 McGraw-Hill.

### วิทยานิพนธ์

- ขวัญแก้ว งามโสภณ. “เรื่องเล่าในรายการวิทยุเดอะ ซ็อก : ในฐานะนิทานผีในวัฒนธรรมประชา  
 นิยม”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, สาขาวิชาภาษาไทย, ภาควิชาภาษาไทยและภาษา  
 วัฒนธรรมตะวันออก, คณะศิลปศาสตร์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2561.
- จตุมาศ เกลี้ยงเกล้า. “การศึกษาภาพลักษณ์ของกลุ่มศิลปินนักร้องเกาหลีใต้ผ่านสื่อใหม่และ  
 พฤติกรรมแฟนคลับ”. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, สาขานิเทศศาสตร์และ  
 สารสนเทศ, คณะนิเทศศาสตร์และสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2556.

- ฉัตรวิภาณ์ ทวีทุน. “**อัตลักษณ์ของผี และความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย**.” วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์สารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, 2555
- ชลิดา ใจทา. “**การปรับตัวของรายการบางอ้อในยุคสื่อใหม่**”. สารนิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาวิทยุและโทรทัศน์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2560.
- ณัฐนนท์ ฤกษ์เที่ยงดี. “**การผลิตและการประกอบสร้างความกลัวในรายการคนอวดผี**”. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชานิเทศศาสตร์, วิทยาลัยนิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยรังสิต, 2561.
- ดวงพร คงพิกุล. “**การผลิตซ้ำทุนทางวัฒนธรรม : กรณีศึกษาโรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์**”. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาเทคโนโลยีการบริหาร, คณะพัฒนาศาสตร์มนุษย, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2555.
- ดิฐพงษ์ ประเสริฐไพฑูรย์. “**การสื่อสารกับการประกอบสร้างอัตลักษณ์กลุ่มวัฒนธรรมย่อยของนักเต้น Cover Dance**”. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2558.
- ฉัซพงษ์ ชาลานูมาศ. “**แนวทางการพัฒนาเนื้อหาในสื่อโทรทัศน์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ด้านความเท่าเทียมของคนพิการ**”. วิทยานิพนธ์วารสารมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการจัดการการสื่อสารองค์กร, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2560.
- ธำรง จิตตะปะสาทะ. “**ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างพื้นที่ของวัยรุ่นในสังคมไทย**”. วิทยานิพนธ์วารสารมหาบัณฑิต, สาขาสื่อสารมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2553.
- นิรินทร์ เกตราไชยอนันต์. “**ภาพตัวแทนผีผู้หญิงในละครโทรทัศน์**”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2550.
- นลิน สีนุประมา. “**เรื่องผีในสังคมไทยร่วมสมัย : บทบาทและการผสมผสานทางวัฒนธรรม**”. วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาภาษาไทย, ภาควิชาภาษาไทย, คณะอักษรศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2560.
- นลินทิพย์ เนตรวงศ์. “**ภาพตัวแทน “ผู้ชายในฝัน” ในละครโทรทัศน์แนวโรมานซ์**”. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2559.
- ปฎิญา บุญมาเลิศ. “**คำเรียกผีและความเชื่อเรื่องผีในภาษาไทยถิ่นเหนือ**”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาภาษาไทย, บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 2554.

- ปริญานูช สองศร. “บทบาทการสื่อสารคำคมคัตโตะและบ่นผ่านสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก”. วิทยานิพนธ์ วารสารศตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2558
- พฤกษา เกียรติเมธา. “การปรับตัวของกระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์โฆษณาในยุค Digital Disruption”. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต, สาขานิเทศศาสตร์และนวัตกรรม, คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ, สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, 2564.
- ภัทรศศิ์ ช่างเจิม. “ภาพตัวแทนผู้หญิงในการ์ตูน Disney Princess”. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2559
- วัชรวีร์ ไชยยานต์. “การวิเคราะห์ภาพตัวแทนของผู้หญิงล้านนาในละครโทรทัศน์แนวย้อนยุค บริบทภาคเหนือ”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทสาขาศตรมหาบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์, คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.
- วิริยา วิฑูรย์สกุลศิลป์. “การศึกษาอัตลักษณ์คนชนชั้นกลางไทยผ่านการเล่าเรื่องในสื่อหนังสือ บันทึกการเดินทาง”. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2548.
- ศรัณท์ รักสัตย์มัน. “วัยรุ่นกับกระบวนการสร้างความเป็นจริงเรื่องความรักผ่านเพลงไทยสมัยนิยม”. วิทยานิพนธ์วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2547.
- ศิริรัตน์ สมสวัสดิ์. “การศึกษากลยุทธ์การสื่อสารรายการเล่าเรื่องลิ้น กรณีสื่อสารรายการเดอะ โกสต์เรดิโอ”. การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2563.
- โสภณัฐ จาบทอง. “การสร้างสรรครายการออนไลน์และกลยุทธ์การสื่อสารของรายการตามใจตุ๊ด”. การค้นคว้าอิสระนิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2561.
- อรญา หาญพัฒน์นันท. “การสร้างวัฒนธรรมวัยรุ่นของกลุ่มผู้ฟังรายการวิทยุ 104.5 แพตเรดิโอ”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทสาขาศตรมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน, คณะนิเทศศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2550.
- อรพงค์ แพทย์คชา. (2560). “ลักษณะการเล่าเรื่องผีผู้หญิงในภาพยนตร์ไทย”. วารสารนักรบริหาร คณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ปีที่ 37 ฉบับที่ 1 มกราคม – มิถุนายน 2560.

### บทความ

- ขจิตขวัญ กิจวิสาละ. (2564). “ศาสตร์การเล่าเรื่องในสื่อการศึกษา”. วารสารศาสตร์ ปีที่ 14 ฉบับที่ 3 (2021) : กันยายน-ธันวาคม ฉบับ : "แปลเรื่องเล่าด้วยใจเธอ"
- จิตติพร บุญพูล. (2561). “ภาพเสนอ “ผี” ในนวนิยายของ ภาคินัย”. การนำเสนอโครงการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานระดับชาติของนักศึกษาด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ครั้งที่ 1/2561 มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ฐิตินัน บุญภาพ คอมมอน. (2556). “บทบาทของสื่อใหม่ในการสร้างค่านิยมทางสังคมและอัตลักษณ์ของเยาวชนไทยในเขตกรุงเทพมหานคร”. รายงานศูนย์วิจัยมหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
- ฐิตินัน บุญภาพ คอมมอน. (2560). “โซเชียลมีเดีย : เทคโนโลยีแห่งตัวตนและการสร้างอัตลักษณ์ในยุคสังคมหลังสมัยใหม่”. วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์ ปีที่ 31 ฉบับที่ 97 มกราคม - มีนาคม 2560
- ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี. (2553). “วัยรุ่นกับวัฒนธรรมสมัยนิยม”. วารสารสังคมศาสตร์ ปีที่ 22 ฉบับที่ 1/2553 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ปวีตร มงคลประสิทธิ์. (2565). “ทฤษฎีเทคโนโลยีการสื่อสารเป็นตัวกำหนดในบริบทของกีฬาอีสปอร์ต”. วารสารสังคมศาสตร์และมานุษยวิทยาเชิงพุทธ ปีที่ 7 ฉบับที่ 10 (ตุลาคม 2565).
- ลิปกร ชัยนิพนันธุ์ และลักษณา คล้ายแก้ว. (2563). “กลยุทธ์การจัดและการส่งเสริมรายการของสถานีวิทยุออนไลน์ กรณีศึกษาแคทเรดีโอ”. วารสารเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มทร.พระนคร ปีที่ 5 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม - ธันวาคม 2563.
- วรภาพ ดำจับ. (2561). “การผลิตรายการโทรทัศน์ที่น่าสนใจในยุคดิจิทัล”. วารสาร สาร สื่อ ศิลป์ ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 ประจำปี 2561 มหาวิทยาลัยศรีปทุม
- วรวุฒิ อ่อนน่วม. (2555). “ปรากฏการณ์ทางการสื่อสารยุคดิจิทัล”. วารสารวิชาการสมาคมสถาบันอุดมศึกษาเอกชนแห่งประเทศไทย (สสอท.). คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยเซนต์จอนห์.
- สุชาติ บุษย์ชฎานนท์. (2559). “คติความเชื่อเรื่องผีในยุควิทยาการสมัย (IT)”. วารสารวันมูอองแหกรพุทธศาสตร์ปริทรรศน์บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาเขตสุรินทร์.
- สรพชัญ เจียรนานนท์. (2563). “ภาพตัวแทนของวัยรุ่นไทยในละครชุดโทรทัศน์”. วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์ ปีที่ 24 ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม 2563). สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา.

อภิชาติ พุกสวัสดิ์. (2559). “การพัฒนาวัตกรรมการประชาสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์ผ่านการสื่อสาร  
เครือข่ายสังคมออนไลน์ขององค์กรธุรกิจเอกชนในประเทศไทย”. วารสารการ  
ประชาสัมพันธ์และการโฆษณา.

Lee, D. & Schoenstedt, L. J. (2017). “Comparison of E-sport and Traditional Sports  
Consumption Motives”. ICHPER-SD Journal of Research

## เว็บไซต์

“ทฤษฎีวัฒนธรรมศึกษาแบบอังกฤษ”. (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก [https://doi.nrct.go.th/ListDoi/Download/284081/4b0e6c79ca07392f59025237545ab1eb?Resolve\\_DOI=10.14457/CU.res.2013.50](https://doi.nrct.go.th/ListDoi/Download/284081/4b0e6c79ca07392f59025237545ab1eb?Resolve_DOI=10.14457/CU.res.2013.50).

ธิดิรัตน์ สมบูรณ์. (2566). “มองอย่างเข้าใจ โสยศาสตร์ในวิถีเมือง ตัวช่วยรับมือโลกป่วนและความ  
เปลี่ยนแปลง”. สืบค้นจาก <https://www.chula.ac.th/highlight/144639/>.

นฤพนธ์ ตัววิเศษ. (2558). “ความต่างของวิธีคิดต่อวัฒนธรรมกระนิยม”. สืบค้นจาก <https://anthropology-concepts.sac.or.th/articles/7>.

พัสนันท์ ปัญญาพร. (2555). “แนวความคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ (New Media)”. สืบค้นจาก <https://photosanan.blogspot.com/2012/03/new-media.html>.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2554). “พจนานุกรม ฉบับบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554” สืบค้นจาก <https://dictionary.orst.go.th/>.

สันทัต โพธิสา. (2566). เปิดจักรวาลผีไทย กับที่มาและความเชื่อ. สืบค้นจาก <https://www.thaipbs.or.th/now/content/462>.

Kwanchai Dumrongkwan. (2560). “เสียงสะท้อนต่อสำนวนไทย (๑) ที่ผู้ใหญ่มักใช้กับเด็ก”.  
สืบค้นจาก <https://thematter.co/social/thai-proverbs/40405>.

RUBSARB. (2559). LIVE ปิดท้ายคืนวันศุกร์กับเน็ตเน่า ๆ T\_T. สืบค้นจาก  
<https://www.youtube.com/live/6rkOqG6kCBk?si=jteLX9tV29JXQM7T>.

Rubsarb. (2561). คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 1. สืบค้นจาก <https://www.twitch.tv/videos/233693292>.

คืนพุธ มุดผ้าห่ม [Official]. (2562). คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 79 (รายการเต็ม). สืบค้นจาก  
<https://youtu.be/NWfLc55iSs0?si=PFWQRy9heUvA0ZKQ>.

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ ธนรัตน์ เลิศลิขิตศิลป์  
วุฒิการศึกษา ปีการศึกษา 2564 : ศิลปศาสตรบัณฑิต  
สาขาการจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์  
วิทยาลัยนวัตกรรม  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

