

อัตลักษณ์ของผี และความคิดเห็นของวัยรุ่น
ที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย

ฉัตรวิญญ์ ทวีทูน

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

พ.ศ. 2555

**The studying of Thai affects on ghost's identity
in Thai movie**



Chattriya Thaveetoon

**A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication)
Department of Information Communication
Faculty of Communication, Dhurakij Pundit University**

หัวข้อวิทยานิพนธ์	อัตลักษณ์ของผี และความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย
ชื่อผู้เขียน	นางสาวฉัตรินา ทีวีทูน
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผศ. ดร. จิตินัน บุญภาพ คอมมมอน
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์สารสนเทศ
ปีการศึกษา	2554

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา (1) เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของผีที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ไทย โดยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล จากการศึกษาเอกสาร (Documentary research) สื่อบันทึกภาพ และเสียงแบบ VCD/DVD ภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง และภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ มีอัตลักษณ์ของผี ในแต่ละหัวข้อ โดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เป็นกรอบในการวิเคราะห์ (2) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่ออัตลักษณ์ของผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล จากการสนทนากลุ่ม (Focus Groups Discussion) กับผู้ชมภาพยนตร์ โดยการแยกเป็น เพศชาย จำนวน 5 คน เพศหญิง จำนวน 5 คน รวมเป็น 10 คน โดยการใช้ Snowball Sampling ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นการศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่ออัตลักษณ์ของผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย

ผลการวิจัยพบว่า

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของผีที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ไทย

การวิเคราะห์เนื้อหาของอัตลักษณ์ของตัวละครผี ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ไทย จากเรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง และภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ พบว่า ตัวละครผีที่เป็นตัวละครที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องมีอัตลักษณ์ที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างจากมนุษย์ธรรมดาทั่วไป คือ

1.1 การแต่งกาย คือ ไม่สวมใส่เสื้อผ้า ใส่เสื้อผ้าเก่าที่มีคราบเลือดติดอยู่

1.2 การแสดงออกทางท่าทางกริยา คือ ไร้อารมณ์ความรู้สึก มีนาเสียง โหยหวน กรีดร้อง แสดงออกถึงความเจ็บปวดและความโกรธแค้น

1.3 รูปร่างและลักษณะทางร่างกาย คือ มีร่างกายที่สูงแตกต่างจากมนุษย์ธรรมดาทั่วไป และมีสีผิวที่ซีด นัยน์ตาร้ายแฉ่งกร้าว

2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่ออัตลักษณ์ของผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย

ความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย พบว่า จาก กลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 คน สามารถบอกได้ว่าตัวละครผีที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ห้าแพรง ภาพยนตร์เรื่องผีตายโหง และภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ คือ ตัวละครผีที่มีลักษณะอัตลักษณ์เดียวกัน และเหมือนกับ ภาพยนตร์ผีของประเทศไทยเรื่องอื่นๆ ในอดีตเนื่องจากลักษณะทางรูปลักษณ์ของตัวละครผีในด้าน ภายนอกที่มักจะมีสีเขียว มัวหมอง ไม่สามารถเห็นได้ชัด หรือมีการแสดงทางอารมณ์ที่โกรธแค้น คุ้ยค้น และหึ่งหวง ออกมาให้เห็นอยู่เสมอ แต่ทั้งนี้จะมีข้อแตกต่างกันอยู่บ้างในเรื่องของวิธีการดำเนินเรื่อง และเทคนิคที่จะช่วยทำให้ภาพยนตร์ผีมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น จากทั้งหมด ที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่าสอดคล้องกับแนวคิดทางสัญวิทยาที่ได้อธิบาย ถึงลักษณะ ของมายาคติ หรือความเชื่อดั้งเดิมที่ Barthes ได้กล่าวไว้ว่า ความหมายที่ผ่านทางมายาคติ หรือความเชื่อดั้งเดิม เป็นเรื่องเล่าที่มีอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมเพื่ออธิบาย หรือทำให้ เกิดความเข้าใจ ในธรรมชาติ หรือ ความเป็นจริงโดยอาศัยวัฒนธรรมพิสูจน์ไม่ได้ เพราะหากพิสูจน์ได้ก็จะเป็น ความจริง (Reality) หรือเป็นวิทยาศาสตร์ มีการเปลี่ยนแปลง เพื่อสนองต่อความต้องการ และ ค่านิยมที่เปลี่ยนแปลง ของวัฒนธรรมมายาคติ มักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต แล ะความตาย คน และพระเจ้า ความดี และความชั่วร้าย โดยการตีความหมายแฝง และมายาคตินี้ เป็นช่องทางสำคัญที่มีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างสัญวิทยากับผู้ใช้สัญวิทยา หรือวัฒนธรรมอย่างมาก นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 คน ยังกล่าวว่าการดำเนินเรื่อง ผ่านสถานที่อันน่าสะพรึงกลัว อย่างเช่น ในวัด และ โรงพยาบาล ยังสามารถบอกได้ว่า อัตลักษณ์ของตัวละครผีที่กำลังจะ ปรากฏนั้นจะมีลักษณะเช่นไร ยกตัวอย่างเช่นตัวละครผีเปรตที่ปรากฏตัวในวัด หรือชายชราที่สวม ใส่ชุดคนป่วยในโรงพยาบาล เนื่องจากที่ผ่านมามีภาพยนตร์ไทย ถ้ามีการนำเสนอภาพยนตร์ผี และเล่าเรื่องที่เกี่ยว กับเหตุการณ์ ในวัด หรือ โรงพยาบาล ก็จะปรากฏว่ามีผีที่มาขอส่วนบุญ ผีตายโหง หรือ ผีคนไข้ มักมาปรากฏตัว อยู่ในเรื่องเสมอ เพราะฉะนั้นจึงสามารถทำให้คาดคะเนได้ว่า ถ้าภาพยนตร์เล่าเรื่องเกี่ยวกับ สถานที่อะไร ตัวละครผีที่ปรากฏก็จะต้องมีอัตลักษณ์ที่เกี่ยวข้อง กับ สถานที่นั้นๆ ซึ่งจากผลวิจัย ดังกล่าวได้สอดคล้องกับ คำอธิบายในเรื่องตัวสัญวิทยาของ กาญจน แก้วเทพ ที่ได้อธิบายไว้ว่า เมื่อเราเข้าใจตัวสัญวิทยา กระบวนการสร้างความหมาย และพบ รหัส ซึ่งเป็นตัวเชื่อมต่อกันอย่าง เข้าด้วยกันแล้ว ก็จะทำให้สามารถเข้าใจความหมายของตัวบท ได้ สำหรับการที่จะนำวิธีการ สัญวิทยาวิทยา มาใช้ในการศึกษาภาพยนตร์จำเป็นต้องเข้าใจถึงคำศัพท์สำคัญทางสัญวิทยาบางคำ คือ Metaphor การส่งผ่านความหมาย โดยการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างของสองสิ่งด้วยวิธีการเปรียบเทียบ (Analogy) และ Metonymy คือ การส่งผ่านความหมาย โดย การแสดง

ความสัมพันธ์ในลักษณะที่เกี่ยวเนื่องกัน (Association) กล่าวคือ ใช้ส่วนหนึ่งสื่อความหมาย แทนทั้งหมดได้ซึ่งแบบที่ใช้กันมาก คือการเปรียบเทียบ



Thesis Title	The studying of Thai affects on ghost's identity in Thai movie
Author	Miss Chattriya Thaveetoon
Thesis Advisor	Asst. Prof. Dr. Thitinan Boonpap Common
Department	Information Technology Communication Arts
Academic Year	2011

ABSTRACT

The aims of this research are (1) to investigate the identity of ghosts appearing in Thai films. By so doing, documentary research on audio-visual media (VCD/DVD) of three films; Phobia 2, Taihong and Lad Da Land, was used as a method of data collection. Different types of identity were based on the concepts of story-telling in each film as an analytical framework. (2) to investigate the opinions of teenagers toward the identity of ghosts in Thai films. In this part, focus group discussion with film watchers was used as the method. The target group was divided into one group of five males, and another of five females; totaling 10 people. The snowball sampling was the method for selecting the sampling for studying the opinions of teenagers toward the identity of ghosts in Thai films.

Results of the research showed that;

1. to investigate the identity of ghosts appearing in Thai films.

The analysis of the substantial identity of ghosts appearing in Thai films; Phobia 2, Taihong and Lad Da Land, showed that the ghosts which were the characters in the three films had common identity, and they were different from normal humans;

- 1.1. Dressing: they did not wear clothes, or they put on blood-stained clothes.
- 1.2. Non-verbal expression: they acted coldly, without emotion, moaning, screaming, and expressing their affliction and resentment.
- 1.3. Physical appearance: They were extremely tall, in that they were different from other humans. They were pale and had aggressively fierce eyes.

2. to investigate the opinions of teenagers toward the identity of ghosts in Thai films.

According to the result from the sampling of ten participants, the opinions of teenagers toward the identity of ghosts in Thai films could show that the ghost characters appearing in the

three films; Phobia 2, Taihong and Lad Da Land, shared common identity. Indeed, this is similar to other previous ghost films. The films always show the physical appearance of ghosts which is pale, sully and not easy to see, or their emotional expressions which reflect resentment, anger and jealousy. However, there are some differences, among these films, in the playing and techniques to make each film more interesting. Above all, it can be concluded that the results were consistent with the concept of semiology describing Myth or the traditional beliefs in which Barthes explained that the meaning conveyed through myth or the traditional beliefs was influenced by culture. This was to explain or make understanding of nature or reality based on the inability to prove culture. In other words, if it can be proved, it will be reality or science. The meaning is changeable, depending on needs and changing norms of culture. Myth is concerned with life, death, humans, gods, and concepts of good and evil by the interpretation of the connotative meaning. Myth is an essential channel for the interaction between sign and sign user or culture. Moreover, the exemplifying said that the playing through frightening places such as temples and hospitals could give the watchers the idea of the identity of ghost characters. Examples were ghosts appearing at the temples or old men in the patient suit in the hospitals. In Thai films in the past, whenever there were ghosts in the films and the story was told about the events at the temples or the hospitals, there would appear ghosts begging for merit, the spirit of one who died a violent death or ghosts of the patients. Then, watchers could predict that if the films told the story of such places, the ghost characters would have the identity relating to those places. And the results of the research were aligned with the explanation of sign by Kanchana Kaewthep that when we understood the sign, the process for meaning creation, and found the code which was the connector of everything, we would understand the theme. In order to apply the concept of semiology with the study of films, it is important to understand some important vocabularies of semiology. Metaphor is a way of conveying the meaning by showing the relations of two things by means of analogy. Metonymy is the conveying of the meaning by showing an array of associations, using a part of things to talk about the whole thing. The most common is the comparison.

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ภาพยนตร์ คือสื่อที่เป็นศิลปะที่เป็นการรวมภาพและเสียงเข้าด้วยกันเสมือนโลกแห่งความฝัน ซึ่งผู้ชมสามารถเข้าใจและ นำความรู้สึกของตนเองเข้าไปพัวพันอยู่ขณะที่ชมภาพยนตร์นั้น นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังสามารถสร้างทั้งความรู้สึกและคติธรรมไว้ให้ผู้ชมได้ครุ่นคิดต่อไป

ภาพยนตร์เป็นการเล่าเรื่องที่พัฒนาขึ้นพร้อมกับเทคโนโลยี หลังจากการค้นพบวิธีการสร้างภาพเคลื่อนไหว โดยนำภาพนิ่งมาเรียง ต่อกันแล้วฉายด้วยความเร็วที่ต่อเนื่อง ภาพยนตร์ก็ได้รับการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว จากบันทึกเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน ไปสู่การเล่าเรื่องที่ซับซ้อนชวนติดตามและ ภาพยนตร์ก็ได้กลายมาเป็นสิ่งที่มีประสิทธิภาพ และสามารถเข้าถึงผู้ชมได้

สำหรับภาพยนตร์ไทยนั้นนับว่าเป็นสื่อที่มีบทบาท และมีความสำคัญยิ่ง ในด้านการให้ความบันเทิงแก่ประชาชนชาวไทยตั้งแต่เริ่มแรก นับตั้งแต่ที่ภาพยนตร์ได้เริ่มเข้ามาเผยแพร่ในช่วงปลายรัชกาลที่ 5 ภาพยนตร์ไทย หรือที่เรียกติดปากว่า **หนังไทย** ดูเหมือนจะมีความคุ้นเคยกันกับคนไทยเป็นอย่างดีจาก อดีตจนถึงปัจจุบัน นับตั้งแต่ภาพยนตร์ไทยเรื่องแรก คือ เรื่อง นางสาวสุวรรณ เมื่อวันที่ 23 กรกฎาคม 2466 ผู้สร้าง คือ บริษัทภาพยนตร์ ยูนิเวอร์ซัล ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ผู้แสดงทั้งหมดเป็นคนไทย พ.ศ. 2470 ภาพยนตร์เรื่อง โขกสองชั้น เป็นภาพยนตร์ขนาด 35 มิลลิเมตร ขาว-ดำ ไม่มีเสียง ได้รับการยอมรับให้เป็น ภาพยนตร์ประเภทเรื่องแสดงเพื่อการค้าเรื่องแรกที่สร้างโดยคนไทย

ในช่วงหลัง พ.ศ. 2490 ถือเป็นช่วงยุคเฟื่องฟูของภาพยนตร์ไทย สตูดิโอถ่ายทำและภาพยนตร์มีจำนวนเพิ่มมากขึ้น หลังจากนั้นประเทศไทยเข้าสู่ช่วง สงครามโลกครั้งที่ 2 ถือเป็นช่วงซบเซาของภาพยนตร์ไทย เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 2 ยุติลง กิจกรรมภาพยนตร์ในประเทศไทยค่อย ๆ พื้นคืนกลับมา ได้เปลี่ยนไปสร้างเป็นภาพยนตร์ขนาด 16 มิลลิเมตรแทน และเมื่อบ้านเมืองเข้าสู่ภาวะคับขัน ภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องได้แสดงบทบาทของตนในฐานะกระจกสะท้อนปัญหาการเมือง และสังคม ในช่วงเวลาระหว่างปี พ .ศ. 2516-2529 ต่อมาภาพยนตร์ไทยในช่วงปี พ .ศ. 2530-2539 โดยในตอนต้นทศวรรษวัยรุ่นเป็นกลุ่มเป้าหมายใหม่ นอกจากภาพยนตร์ประเภทวัยรุ่นแล้ว หนังผี และหนังบู๊ รวมทั้งหนังโป๊ และหนังเกรดบี ก็มีการผลิตมามากขึ้น

เมื่อเริ่มต้นทศวรรษใหม่ในปี พ.ศ. 2540 ก็มีปรากฏการณ์ที่สร้างความตื่นตัวให้แก่วงการหนังไทยอีกครั้ง นั่นคือความสำเร็จชนิดทำลายสถิติหนัง ไทยทุกเรื่อง ด้วยรายได้มากกว่า 70 ล้านบาทจากหนังของไทเ็นเตอร์เทนเมนท์ เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง งานชิ้นแรกของนนทรีย์ นิมิบุตร ผู้กำกับฝีมือดีจากวงการโฆษณา โดยใช้นักแสดงหน้าใหม่เกือบทั้งหมด

ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540-2548 ทางด้านการทำรายได้มีการสร้างสถิติอย่างต่อเนื่อง ภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาล 20 อันดับแรกล้วนอยู่ในช่วง ปี 2540 จนถึงปี 2548 มีภาพยนตร์ไทย 9 เรื่องสามารถทำรายได้มากกว่า 100 ล้านบาท โดยภาพยนตร์เรื่อง สุริโยไท 2544 รายได้ภายในประเทศกว่า 700 ล้านบาท เป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุด นางนาก ที่ออกฉายต้นปี 2542 กวาดรายได้ไปถึง 150 ล้านบาท บางระจัน ของ ธนิตย์ จิตต์นุกูล กวาดรายได้ 150.4 ล้าน มีopies/โลก/พระ/จัน ของผู้กำกับฯ ยุทธเลิศ สิปปภาค 120 ล้าน และ สตรีเหล็ก ของ ยงยุทธ ทองกองทุน 99 ล้าน ในปี 2544 ถือเป็นปีทองที่น่าจดจำของวงการภาพยนตร์ไทย

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยกำลังเข้าไปสู่ยุคการแข่งขันที่รุนแรงอย่างไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน นั่นเป็นเพราะกระแสโลกที่เป็นตัวกำหนดรสนิยมของการดูภาพยนตร์ของคนไทยเริ่มเปลี่ยนไป พร้อม ๆ กับการเข้ามาของกลุ่มผู้กำกับฯ คลื่นลูกใหม่ ที่มีศิลปะในการจัดการทางด้านธุรกิจ การใช้สื่อโฆษณาทุกรูปแบบกระตุ้นผู้บริโภค

แนวภาพยนตร์ มีทั้งแนวอิงประวัติศาสตร์ ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์สยองขวัญ ภาพยนตร์ที่สร้างให้เกิดกระแสสังคม ภาพยนตร์ที่สะท้อนอุดมคติของความเป็นไทย ภายหลังจากล่มสลายทางเศรษฐกิจ ผู้คนเริ่มหันกลับมาค้นหาคุณค่าของความเป็นไทยด้วยความรู้สึกราชาชาตินิยมจึงถูกปลุกขึ้นมาในช่วงนี้

นอกจากนี้ ภาพยนตร์ไทยยังได้รับการยอมรับในต่างประเทศ ภาพยนตร์เรื่องต้มยำกุ้ง หรือ The Protector ถือเป็นภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกในประวัติศาสตร์ที่สามารถขึ้นไปอยู่บนตาราง บ็อกซ์ออฟฟิศ ภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องได้ตีตลาดต่างประเทศ อย่างภาพยนตร์เรื่อง Goal Club เกมล้มโต๊ะ สุริโยไท จัน ดารา บางระจัน ขวัญเรียม นางนาก สตรีเหล็ก ฟ้าทะลายโจร บางกอกแดนเจอร์ส และ 14 ตุลา สงครามประชาชน และมีภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องที่เป็นที่ยอมรับในเทศกาล ภาพยนตร์อย่าง บางกอกแดนเจอร์ส ในปี 2543 ไปเปิดตัวที่งานเทศกาลหนังที่ โทรอนโต หรือ เรื่องรักน้อยนิดมหาศาล ของเป็นเอก รัตนเรือง และในปี 2550 ภาพยนตร์ในรูปแบบชายรักชายเรื่องเพื่อน กูรักมิ่งวะ โดยผู้กำกับ พจน์ อานนท์ คว่ำรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม จากการประกวดในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติที่ประเทศเบลเยียมมาได้

ปัจจุบันประเทศไทยมีภาพยนตร์ที่มั่งสุดตลาดโลก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง ต้มยำกุ้ง ที่สามารถขึ้นไปอยู่บนตารางบ็อกซ์ออฟฟิศ ในประเทศสหรัฐอเมริกา และยังมีภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องที่เป็น

ที่ยอมรับในเทศกาลภาพยนตร์ ล่าสุด ภาพยนตร์เรื่อง ลูกบุญมีระลึกชาติ กำกับโดยอภิชาติพงศ์ วีระเศรษฐกุล ได้รับรางวัลปาล์มทองคำ จากงานเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ครั้งที่ 63 นับเป็นภาพยนตร์จากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เรื่องแรกที่ได้รับรางวัลนี้

ประเภทของภาพยนตร์ไทยมีอยู่หลากหลายประเภท แต่ที่ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ ในช่วงหลาย ๆ ปีที่ผ่านมา คือภาพยนตร์ผี เช่น ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ เป็นภาพยนตร์ไทยในปี 2547 กำกับโดย บรรจง ปิัญญะนกุล และภาคภูมิ วงศ์ภูมิ นำแสดงโดย อนันดา เอเวอร์ริ่งแฮม ณัฐฐาวัระนุช ทองมี และ อชิระ วัฒนันท์สุระสิทธิ์ สามารถทำรายได้ในประเทศไทย 120 ล้านบาท ยังขายลิขสิทธิ์ได้ใน 30 ประเทศทั่วโลก สร้างรายได้ ฉายในประเทศสิงคโปร์ได้ 33 ล้าน ที่เกาหลีติดอันดับ 5 หนึ่งทำเงิน ฉายที่บราซิล 4 สัปดาห์แรก ทำรายได้สูงถึง 100 ล้านบาท ชัตเตอร์ยังได้รับรางวัล Best Asian Film จากเทศกาล Fantasia Film Festi Val 2005 ที่แวนคูเวอร์ ประเทศแคนาดา และรางวัลหนังแฟนซีที่ดีที่สุดในงาน Fantastic's Arts Festival of Gerardmer ประเทศฝรั่งเศส และยังถูกซื้อลิขสิทธิ์ไปสร้างใหม่ในปี พ .ศ. 2550 กำกับโดย Masayuki Ochiai ผู้กำกับชาวญี่ปุ่น นำแสดงโดย ราเชล เทย์เลอร์ นักแสดงชาวออสเตรเลีย ซึ่งมีชื่อเสียงจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดเรื่อง Tranformer นอกจากนี้ยังมีผู้สร้างภาพยนตร์บอลีวูด นำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ภาษาทมิฬ ชื่อเรื่อง Sivi กำกับโดย K.R. Senthil Nathan ผู้กำกับชาวอินเดีย

ภาพยนตร์ผีไทย พุดถึงเรื่องความเชื่อ เกี่ยวกับภูต ผี วิญญาณและสิ่งเร้นลับ ภูภูมิในโลกหลังความตาย เมื่อมนุษย์ตายแล้ว ดวงจิตที่ปราศจากร่างกายไว้สิงสถิต จะไปอยู่ ณ ที่แห่งใด ยังคงเป็นปริศนาที่ คนเป็น อยากรู้ แต่หาคำตอบไม่ได้ มีแต่ คนตาย เท่านั้นที่จะมาให้คำตอบ ตามหลักความเชื่อทางศาสนา เมื่อมนุษย์หมดลมหายใจ ดวงจิตจะวนเวียนอยู่ในอีกโลกหนึ่ง ที่เดินเป็นเส้นคู่ขนานไปกับโลกของสิ่งมีชีวิต ซึ่งเรียกว่า โลกแห่งวิญญาณ โดยดวงจิตเหล่านี้ จะมีแรงขับเคลื่อนตามกฎแห่งกรรม ที่มนุษย์เคยกระทำขณะยังมีชีวิตอยู่ ตามความเชื่อที่ว่า กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นย่อมตามสนอง ทำให้มี ภาพยนตร์ หลายเรื่องสร้างขึ้นมาจากความเชื่อ ของท้องถิ่น ชุมชน หรือผีในสภาพธรรมชาติ เช่น ผีเสื้อสมิง ผีตานี และผีตะเคียน ซึ่งสอดคล้องกับสภาพสังคม ดินที่มนุษย์มีความผูกพันกับชุมชน และใกล้ชีวิตธรรมชาติ จึงเกรงกลัว ในเรื่องของเวรกรรม มีทั้งของเวรกรรม มีทั้งเรื่องที่แต่งขึ้นตามจินตนาการ และเรื่องที่ว่ากันว่าเป็นเรื่องจริง ซึ่งถ่ายทอดจากคนที่สัมผัสพิเศษ กล่าวอ้างว่าเคยพบเห็น หรือสามารถติดต่อกับดวงวิญญาณได้ กระทั่งประสบการณ์เร้นลับเหล่านั้น ถูกเล่าขานต่อกันมา จนวิญญาณในจินตนาการ กลายเป็นเรื่อง ผีหลอก วิญญาณหลอน ที่มาพร้อมกับแรงอาฆาต ต้องการให้คนที่มิมีชีวิตอยู่ ต้องชดใช้ในสิ่งที่เคยทำเอาไว้ และวิวัฒนาการของภาพยนตร์ผีไทย ในอดีต กับปัจจุบัน ทวีความน่ากลัว แตกต่างกันไป ตามเทคโนโลยีในขณะนั้น

ในส่วนของเนื้อเรื่องของหนังสือแบบไทย ๆ ในปัจจุบันก็ยังทวีความน่าสนใจมากขึ้น เมื่อผู้ทำหนังสือเริ่มคิดวิธีการสื่อสารเนื้อเรื่องแบบใหม่ ๆ ให้เนื้อเรื่องของหนังสือเกิดการหักมุมพลิกลี้ลับกันมากขึ้น มีการเชื่อมโยงเนื้อเรื่องมากขึ้น หนังสือบางเรื่องอ้างอิงเอาเรื่องจริงที่เคยเกิดขึ้นมาทำเป็นพล็อตหนังสือทำให้คนดูมีอารมณ์ร่วมกับเหตุการณ์นั้น ๆ มากขึ้น บรรยายภาพรวมในฉากแต่ละฉากก็เป็นอีกสิ่งสำคัญที่สามารถดึงดูดคนดูให้เข้าไปอยู่ในหนังได้ การใช้เทคนิคเสียงเข้ามาช่วยในการสร้างบรรยากาศให้หนังก็ยิ่งเพิ่มความ ตกใจและน่าสะพรึงกลัวให้กับคนดูได้มากขึ้น เมื่อก่อนอาจเป็นเสียงหมาหอน ยุคหลังจากนั้นก็อาจเป็นเสียงแมวร้องตอนกระโดดตัดหญ้า ยุคถัดจากนั้นก็อีกก็เป็นบรรยากาศแบบเงิบ ๆ แล้วค่อยมีเสียงดังขึ้นมาให้ตกใจ เมื่อมีเสียงมาทำให้คนดูตกใจกลัวแล้ว ความเครียดของคน ดูก็เกิดขึ้น มุขตลกในหนังจึงถูกแทรกเข้ามาในจังหวะนี้ เพื่อคลายความเครียด (ประวัติภาพยนตร์ไทย , 2554 25 พฤษภาคม)

สำหรับภาพยนตร์สี ที่เราเห็นในหนังสือไทยนั้น โดยภาพรวมแล้วเราจะแบ่งสีออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ 1. สีตลก เป็นสีที่มาจากเพื่อหลอกคนโดยเฉพาะ เรื่องราวไม่มีความเป็นมา เน้นออกมาหลอกหลอนคน ส่วนใหญ่เราจะเห็นสีประเภทนี้ได้ตามหนังตลกเน้นความสนุกสนาน ขบขันมากกว่าความน่ากลัว ซึ่งสีแบบนี้จะเป็นสีที่เราเห็นกันมาจนคุ้นตาตั้งแต่เด็ก ๆ ตัวอย่างเช่น บ้านผีปอบ ที่มีการสร้างถึง 14 ภาคตั้งแต่ปี (2532 – 2554) หอแคว้นแตก (2550) บ้านผีปอบ (2551) หอแคว้นแตก แหกกระเจิง (2552) สาระแนเห็นผี (2554) 2. สีหลอกหลอน เป็นสีไทยในยุคใหม่ สีประเภทนี้จะมิมิติทางอารมณ์ โกรธแค้น รักแค้น แค้นลึก ดายแล้วก็ไม่ยอมไปเกิดใหม่ ยังสร้างความหลอนได้อย่างต่อเนื่อง หนังสือไทยคงจะคุ้นกับสไตล์สีแบบนี้ดีจากหนังสือของค่าย GTH สีประเภทนี้จะไม่มีที่ไปที่ไป สีประเภทนี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อให้มีอารมณ์และความรู้สึก ทำให้คนดูรู้สึกใกล้ชิดกับสีมากขึ้น คนดูจะสัมผัสได้ว่า สีนั้นมีความรู้สึกยังไง ทำไมถึงต้องมา ตามหลอกหลอนตัวละครตัวอื่น ๆ ซึ่งสีแบบนี้ที่โดนใจผู้ชมภาพยนตร์ที่ชอบความ สยองเป็นอย่างดี ตัวอย่าง เช่น ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ (2547) ผีแดง (2550) สีแพร่ง (2551) แฟนเก่า (2552) หัวแพร่ง (2552) แฟนใหม่ (2553) ลัดดาแลนด์ (2554) (กบเรื่องแสง , 2550)

หนังสือของไทยมีการสร้างกันมาอย่างยาวนาน จนกลายเป็นตำนานของหนังสือเลยก็ได้ สีที่คนไทยรู้จักดีทุกยุค และเป็นตัวละครที่คนทุกรุ่นรู้จัก เพราะมีการสร้างมาตั้งแต่ยุคต้น ๆ ของการสร้างหนังไทย คือ สีแม่นาค นางนาค หรือแม่นาคพระโขนงนั่นเอง นอกจากความน่ากลัวที่เป็นเรื่องเด่นของหนัง หนังสือไทย ยังสอดแทรกมุขตลกในการเจอผี และวิ่งหนีผี มาแต่โบราณ ภาพของการล้อมกันอยู่ในวงสายสิญจ์ จะเจนนาคในหนังยุคก่อน จะมีหอมผี มาไล่ผี มีทั้งข้าวเสก มีดอกไม้มงคล และของศักดิ์สิทธิ์อีกมากมาย แรก ๆ สีจะไม่สามารถผ่านเข้ามาในเขตของสายสิญจ์ ได้ แต่พอ

ต่อมาผู้สร้างต้องการให้ผีดูยิ่งใหญ่ ผีบางตัวจึงสามารถผ่านสายสัญญาณเข้ามาได้ เราจึงได้เห็นภาพของคนในสายสัญญาณ วิ่งกระเจิงไปคนละทิศละทางการวิ่งหนีผีจึงเป็นเรื่องตลกขบขันให้แก่ผู้ชม และเป็นเอกลักษณ์ของหนังผีไทยต่อ ๆ มา การวิ่งลงตุ่ม กลายเป็นเรื่องสนุกสนาน การปีนต้นไม้ แล้วขึ้นไปเจอผีนั่งยิ้มเป็น แลบลิ่นยาวใส่ชะเอมอีก การจะเอ้กับผีแบบไม่ทันตั้งตัว मुखาแบบผี ๆ ปรากฏในหนังผีไทยเรื่อยมา

บ้านผีปอบ ที่มีการสร้างถึง 14 ภาคตั้งแต่ปี (2532 – 2554) หนังที่นำเอาตัวละครผีปอบมาจากนิยายเรื่องของเหม เวชกร เรียกว่า บ้านผีปอบของไทย คือหนังผี ที่ประสบความสำเร็จในภาคแรก ๆ ทำให้มีการสร้างภาคต่อ ๆ มา และกลายเป็นหนังผีไร้สาระ มีแต่ฉากมุขวิ่งหนีผีทั้งเรื่อง แต่ก็ทำให้ ปอบหิบบ โด่งดังและเป็นที่รู้จัก อย่างดีต่อมา หนังผีไทย ก็มีการเปลี่ยนแปลง เป็นหนังผีแบบหนังสากลมากยิ่งขึ้นในปัจจุบัน อย่างเรื่อง ซัดเตอร์ กคตดิวิญญูณ (2547) คน ผี ปีศาจ (2547) ลองของ (2548) ผีคนเป็น (2549) กระสือวาเลนไทน์ (2549) เป็นชู้กับผี (2550) แผลด (2550) ล่าทำผี (2551) ลีแพรง (2551) อาถรรพ์แก่นผี (2552) ห้าแพรง (2552)

นอกจากนี้เรื่องของรูปลักษณะและลักษณะ ของผีไทย ก็สร้างความกลัวให้กับคนไทย ได้ไม่น้อย อย่างผีชายหนุ่ม ในตอน เหง จากภาพยนตร์สี่แพรง เป็นผีที่คนดูจะไม่รู้เลยว่าตัวตนของผีเป็นยังไง เรื่องสามารถดำเนินไปด้วยความน่ากลัวผ่านข้อความที่ส่งมาทางโทรศัพท์มือถือและบรรยากาศอิมมูร์ซันของหนังเท่านั้น จนมาตอนสุดท้ายถึงโผล่มาให้เราเห็นเพียงแวบเดียว เท่านั้น หรือจะเป็นผีอสูรค์หญิงโซเฟีย ในตอน **Last Fright** จากภาพยนตร์เรื่องสี่แพรง ที่สร้างความกดดันให้กับคนดูด้วยการหลอนแอร์โฮสเตรสสาวบนเครื่องบิน จนสุดท้ายภาพการตายของแอร์โฮสเตรสสาวก็ทำให้เราหลอนกันไปอีกนาน แต่ถ้าจะเป็นหนังผีแบบไทยแท้ๆ ที่สร้างความหลอนแบบแยกไม่ออกว่าอันไหนคนอันไหนผี ก็ต้องยกให้หนังเรื่อง **เป็นชู้กับผี** เพราะคนดูจะต้องหวาดผวากับบรรยากาศและตัวละครไปตลอดทั้งเรื่องโดยไม่รู้เลยว่า ตัวละครตัวไหนเป็นคนและตัวละครตัวไหนเป็นผี หลอกหลอนกันไปทั้งเรื่องจนท้ายที่สุดถึงจะรู้ว่าใครเป็นคนใครเป็นผี บรรยากาศหนังผีไทย ๆ แบบนี้เองที่ดึงดูดใจคนดูให้จดจ่ออยู่กับหนังและสร้างความหลอนให้กับคนดูได้ทั้งเรื่องหลอกกันเฉย ๆ แต่จะเป็นผีที่มีปมมีความแค้นหรือมีเรื่องฝังใจก่อนจะตายและกลายมาเป็นผี

แต่ละปีมีภาพยนตร์ผีของไทยเข้าฉายตาม โรงภาพยนตร์อย่างต่อเนื่อง ถึงแม้รายได้ของภาพยนตร์ผีของไทยอาจไม่มากมายเหมือนภาพยนตร์จากต่างประเทศ แต่ทว่าหลายๆ เรื่องมีการสร้างภาคต่อออกมาอีกหลายภาค แสดงให้เห็นว่างานในภาคก่อนนั้นก็มีกำไรอันงดงามจนเป็นแรงจูงใจให้สร้างต่อและยังมีกลุ่มผู้ชมที่เป็นแฟนประจำภาพยนตร์ผี คอยให้ความสนับสนุนอยู่ ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง สี่แพรง ทำรายได้ ภาพยนตร์เรื่องสี่แพรง ทำรายได้รวม 75 ล้านบาท

รายได้สูงสุดที่สุุด พ.ศ. 2551 ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ทำรายได้รวม 113.5 ล้านบาท รายได้สูงสุด พ.ศ. 2552

ภาพยนตร์ไทยในช่วงปี พ .ศ. 2530- 2539 โดยในตอนต้นทศวรรษวัยรุ่นเป็น กลุ่มเป้าหมายใหม่ นอกจากภาพยนตร์ประเภทวัยรุ่นแล้ว หนังสือ และหนังสือพิมพ์ และ หนังสือเกร็ดก็มีการผลิตมามากขึ้น

ปัจจุบันประเทศไทยมีภาพยนตร์ที่มั่งคั่งที่สุดลาดโลก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง ต้มยำกุ้ง ที่ สามารถขึ้นไปอยู่บนตาราง บ็อกซ์ออฟฟิส ในประเทศสหรัฐอเมริกา และยังมีภาพยนตร์ไทยหลาย เรื่องที่เป็นที่ยอมรับใน เทศกาลภาพยนตร์ ถ้าสุด ภาพยนตร์เรื่อง ลูกบุญมีระลึกชาติ กำกับโดย อภิชิตพงษ์ วีระเศรษฐกุล ได้รับรางวัลปาล์มทองคำ จากงานเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ ครั้งที่ 63 นับเป็นภาพยนตร์จากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เรื่องแรกที่ได้รับรางวัลนี้

ส่วนการส่งเสริมอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ทั้งหน่วยงานรัฐและเอกชน ได้มีการจัด เทศกาลภาพยนตร์ และการมอบรางวัลทางภาพยนตร์อยู่หลายโครงการ

จากที่กล่าวมาข้างต้น จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะ ศึกษา “อัตลักษณ์ของผีและความ คิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย ” เพื่อจะได้ ศึกษาภาพยนตร์ผีไทยใน ปัจจุบันได้รับความนิยมจากผู้ชมมากขึ้น อีกทั้ง ความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่ออัตลักษณ์ของผีใน ภาพยนตร์ ว่ามีความคิดเห็นอย่างไร ซึ่งในภาพยนตร์ผีของไทยในปัจจุบัน ตัวละครในภาพยนตร์ยัง ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมไปกับเนื้อหาของเรื่อง และตัวละครบางครั้งที่ผู้ชมไม่สามารถคาดเดาได้ว่า เนื้อหาจะเป็นอย่างไรต่อไป และไม่สามารถคาดเดาได้ว่าตัวละครตัวไหนเป็นผี หรือเสียชีวิตไป แล้ว ที่สำคัญเพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนา หรือสร้างสรรค์สื่อภาพยนตร์ไทย ซึ่งถือเป็น สื่อกลางที่ต้องทำหน้าที่สะท้อนสังคมไทยในทุก ๆ เรื่องอีกสื่อหนึ่ง ตลอดจนเพื่อศึกษาความคิดเห็น ของวัยรุ่นที่มีต่อภาพยนตร์ผีไทย ต่อการสร้างภาพยนตร์ไทย ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ ผีในอนาคตอีกด้วย รวมทั้งผู้ผลิตที่จะนำกลยุทธ์ดังกล่าวมาเป็นการขยายโอกาสในการผลิตภาพยนตร์ต่อไป จึง นำไปสู่ปัญหาคำถามการวิจัย ดังต่อไปนี้

1.2 ปัญหาคำถามการวิจัย

1. อัตลักษณ์ของผีในสื่อภาพยนตร์ของไทยมีลักษณะอย่างไร
2. ความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่ออัตลักษณ์ของผีในสื่อภาพยนตร์ไทยเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของผีที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ไทย
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่ออัตลักษณ์ของผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย

1.4 ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้ “อัตลักษณ์ของผีและความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย” มุ่งศึกษาองค์ประกอบด้านเนื้อหาของภาพยนตร์ และการถ่ายทอดเรื่องราวอัตลักษณ์ของผีในภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย โดยจะทำการวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผีที่นำออกฉายในช่วงระหว่างปี 2552 จนถึงปี 2554 จำนวน 3 เรื่อง (ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์) โดยใช้วิธีการสำรวจเอกสาร (Documentary Research) วิเคราะห์ภาพยนตร์จาก สื่อบันทึกภาพและเสียงแบบ VCD/DVD และ สัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Focus Group) กลุ่มวัยรุ่นที่ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์) จำนวน 10 ท่าน โดยการใช้ Snowball Sampling ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

1.5 นิยามศัพท์

1. ผี หมายถึง ตัวละคร ผีหลอกหลอน ที่เป็นปรากฏการณ์ ในภาพยนตร์ 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง (ตอนที่ 1 หลาวชะโอน ตอนที่ 2 ห้องเตียงรวม ตอนที่ 3 เบ็คเป็กเกอร์ ตอนที่ 4 รถมือสอง) ภาพยนตร์เรื่องตายโหง (ตอนที่ 2 ลูกกองปราบ ตอนที่ 3 ศพแห้งก้นน้ำ) และ ภาพยนตร์เรื่องลัดดา

2. อัตลักษณ์ หมายถึง ลักษณะของตัวละครผี ที่ประกอบด้วย การแต่งกาย กริยาท่าทางการแสดงออกทางสีหน้า น้ำเสียง ดนตรี ฉาก Icon Index Symbol

3. ภาพยนตร์ไทย หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผีหรือมีนักแสดงที่แสดงบทบาทของผีตั้งแต่ปี พ.ศ.2552 จนถึงปี 2554 จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่

- พ.ศ. 2552 ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง
- พ.ศ. 2553 ภาพยนตร์เรื่องตายโหง
- พ.ศ. 2554 ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์

4. วัยรุ่น หมายถึง กลุ่มวัยรุ่นที่มีอายุตั้งแต่ 18-25 ปี ที่ชมภาพยนตร์ ทั้ง 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง และภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ผ่านสื่อทุกชนิด

1.6 ประโยชน์ที่ได้จากการวิจัย

1. เกิดความรู้ความเข้าใจ ต่ออัตลักษณ์ของผีที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ไทย เพื่อประโยชน์ในด้านการศึกษาด้านอัตลักษณ์ผี
2. ทราบถึงอัตลักษณ์ของผีที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ของไทย
3. เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหรือสร้างสรรค์สื่อภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผี
4. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปพัฒนางานวิจัยอื่นในด้านอัตลักษณ์ผีได้สืบไป

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้ผู้วิจัยได้ค้นคว้าทฤษฎีและแนวความคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำเสนอเป็นกรอบแนวความคิด หลักการและเหตุผลสำหรับการทำวิจัยเรื่องนี้ โดยผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาเพื่อการนำเสนอออกเป็นประเด็นดังต่อไปนี้

2.1 ทฤษฎีอัตลักษณ์ (Identity)

2.2 แนวคิดสัญวิทยาวิทยา

2.3 แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Film Narration)

2.4 แนวคิดด้านผู้ชมภาพยนตร์และพฤติกรรมกรเปิดรับข่าวสาร

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบภาพยนตร์ของขวัญและกระบวนการสร้างภาพยนตร์

2.6 รายงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ทฤษฎีอัตลักษณ์ (Identity)

ทฤษฎีอัตลักษณ์ (Identity) เป็นความรู้สึกรู้จักคิดที่บุคคลมีต่อตนเองว่า “ฉันคือใคร” ซึ่งจะเกิดขึ้นจากการปฏิสัมพันธ์ ระหว่างตัวเรากับคนอื่น โดยผ่านการมองตนเองและการที่คนอื่นมองเรา อัตลักษณ์ต้องการความตระหนัก (Awareness) ในตัวเราและพื้นฐานของการเลือกบางอย่าง นั่นคือเราจะต้องแสดงตนหรือยอมรับอย่างตั้งใจกับอัตลักษณ์ที่เราเลือก ความสำคัญของการแสดงตนก็คือการระบุได้ว่าเรามีอัตลักษณ์เหมือนกลุ่มหนึ่งและมีความแตกต่างจากกลุ่มอื่นอย่างไรและ “ฉันเป็นใคร” ในสายตาคนอื่น (นันทนัย ประสานนาม, 2550) คำว่า “อัตลักษณ์” มีความแตกต่างจากคำว่า “บุคลิกภาพ” เนื่องจากบุคคลอาจมีความ เหมือนกันได้ในแง่ของบุคลิกภาพ เช่นการมีนิสัยหรือลักษณะบางอย่างที่อาจจะเหมือนกันได้แต่การ เหมือนกัน ในด้านอัตลักษณ์ของบุคคลนั้นจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีความรู้สึกร่วมกันในด้าน การตระหนักรู้ (Awareness) บางอย่างเกี่ยวกับตัวตนของเราหมายถึงการยอมรับในความเป็นตัวตน ประกอบเข้ากับการแสดงตัวตน (Making Oneself) ให้เห็นว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างอย่างไรกับกลุ่มอื่นหรือบุคคลอื่น การที่เรานึกนิยามความหมายของตนเองและแสดงตนเองต่อบุคคลหรือสังคม มว่าเราเป็นใครนั้น เป็นกระบวนการของการเลือกใช้และแสดงออกซึ่งจะทำให้รู้ว่าเราเหมือนหรือแตกต่างจากคนอื่นหรือกลุ่มอื่นอย่างไรโดยผ่านระบบของการใช้สัญลักษณ์ (Symbol) ซึ่งเป็นสิ่งที่ประกอบกันทั้งด้าน

อารมณ์ความรู้สึกภายในตัวเราและกระบวนการของโลกภายนอกที่เราเกี่ยวพัน เพราะมนุษย์เลือกใช้ความหมายหรือเปลี่ยนแปลงความหมายที่เกี่ยวกับตนเองทั้งในกระบวนการที่เขาสัมพันธ์กับโลก และในส่วนของตัวตนที่มันซ้อนทับกันอยู่ ดังนั้นจึงมีการจัดแบ่งประเภทของอัตลักษณ์เป็น 2 ระดับ

ระดับคือระดับอัตลักษณ์ส่วนบุคคล (Personal Identity) และระดับอัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identity) เช่นการที่สังคมกำหนดบทบาทหน้าที่และตำแหน่งทางสังคมให้กับเรา บทบาทความเป็นลูก ความเป็นเพื่อน หรือตำแหน่งในที่ทำงาน ระบบคุณค่าที่ติดตัวเรามาตั้งแต่เกิด ทำให้เราเรียนรู้และเลือกที่จะนิยามตนเองให้เหมาะสมในสังคม และมีการเลื่อนไหลปรับเปลี่ยนไปตามบริบท เช่นเมื่ออยู่ในครอบครัวก็จะนิยามบทบาทเป็นลูก เป็นพี่น้อง บางครั้งบทบาทและตำแหน่งอาจซ้อนทับกัน เช่นเราเป็นนักศึกษาในขณะที่เป็นสมาชิกของกลุ่มเพื่อนในชั้นเรียน เป็นต้น สัญลักษณ์ที่เราเลือกหยิบมาใช้ในการนิยามตนเองทั้งต่อสังคมและต่อตัว ของเราเกิดขึ้นได้โดยผ่านระบบการสร้างภาพแทนความจริง (Representation) เพราะการแสดงออกซึ่งความสัมพันธ์ต่างๆ จะกระทำโดยผ่านระบบสัญลักษณ์ที่หลากหลายรูปแบบเช่นบุคคลเลือกแต่งกายเพื่อแสดงความเป็นสมาชิกของสถาบัน หรือแต่ละสถานศึกษามีการเลือกใช้สี สัญลักษณ์หรือเครื่องแบบ ที่แตกต่างกันออกไป ก็เพื่อแสดงความเป็นตัวตนให้กับบุคคลรับรู้แต่อย่างไรก็ตามการที่เรามองตัวเราและพยายามเลือกนิยามความหมายเพื่อแสดงความเป็นตัวตนของแต่ละบุคคลกับสิ่งที่คนอื่นมองเห็นในตัวเราว่าอย่างไรนั้นมันอาจไม่สอดคล้องกันเสมอไป

อัตลักษณ์เกิดขึ้นจากการปฏิสังสรรค์ทั้งระหว่างบุคคลในสังคมและภายในตัวบุคคลเอง ในแต่ละบุคคลอาจมีอัตลักษณ์ที่หลากหลาย แต่จะมีการเลือกเอาเพียงอัตลักษณ์ใดอัตลักษณ์หนึ่งที่ตนยอมรับเพื่อนำมาใช้ภายใต้เงื่อนไขของบริบทในช่วงเวลาและพื้นที่ และอัตลักษณ์นี้อาจถูกกำหนดได้ทั้งจากบุคคลเป็นผู้กำหนด ตนเองหรือถูกกำหนดตำแหน่งแห่งที่ของบุคคลโดยสังคมก็ การกำหนดอัตลักษณ์นี้เกิดขึ้นบนกระบวนการคิดเกี่ยวกับระบบของความแตกต่าง ระบบของความหลากหลาย และการตั้งคำถามว่าอัตลักษณ์ที่จะสร้างขึ้นนั้นมีความเชื่อมโยงกับสังคมอย่างไร

สำหรับด้านการสื่อสาร อัตลักษณ์เป็น เรื่องของกระบวนการประกอบสร้าง (Process) มิใช่ผลผลิต(Product) ที่เสร็จสิ้นแล้ว ดังที่ สมสุข หินวิมาน (2548: 428) กล่าวว่า อัตลักษณ์ใดๆ ของคนเราไม่ได้เป็นสิ่งที่ติดตัวเรามาตั้งแต่กำเนิด หากแต่เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากสังคม (Social Constructed) ภายหลัง อัตลักษณ์จึงเป็นเรื่องที่รวบรวมไว้ตั้งแต่คำถามจนถึงคำตอบด้วยการนิยามว่าตัวเราเป็นใคร ซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อเราสื่อสารกับคนอื่น และอัตลักษณ์ก็เป็นเรื่อง การเมืองที่ต้องการพื้นที่ทางสังคม (Space)

สุกัญญา สุกบรรทัด (2549: 16) กล่าวว่าประเด็นสำคัญที่ทำให้เรื่องของอัตลักษณ์เป็นเรื่องทางการเมืองก็คือ การวางท่าทีของสังคมหรือของปัจเจกบุคคลต่อ “ความเป็นอื่น” (The Other)

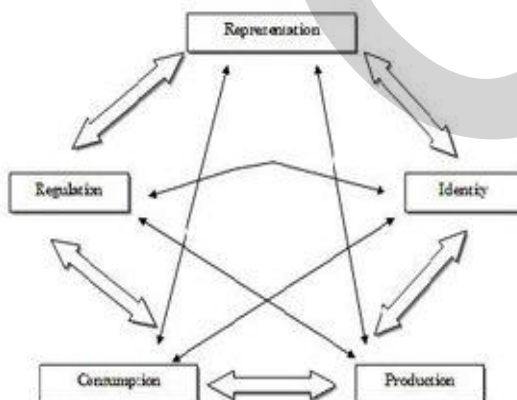
นั้นมีทั้งเชิงบวกและเชิงลบ ซึ่ง ชงชัย วินิจจะกุล (2546: 2-53) นำเสนอว่า การนิยาม การสร้างและการผลิตซ้ำของอัตลักษณ์อาจทำได้ 2 วิธีได้แก่

การนิยามอัตลักษณ์ในทางบวก (Positive Identification) เป็นการนิยามหรือให้ความหมายอัตลักษณ์ เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ชาติพันธุ์และสังคมวัฒนธรรมของตนเองโดยตนเองหรือคนในสังคมโดยเฉพาะปัญญาชน สื่อมวลชน และหน่วยงานของรัฐ

การนิยามอัตลักษณ์ในทางลบ (Negative Identification) เป็นการนิยามหรือสร้างอัตลักษณ์โดยคนอื่นหรือกลุ่มอื่น ซึ่งเป็นคนจากภายนอกชุมชน ทั้งที่เป็นศัตรูและพันธมิตร อัตลักษณ์ในแง่นี้เป็นการพิจารณาจากมุมมองของคนภายนอก อัตลักษณ์ที่ได้จึงออกมาในทางลบซะส่วนใหญ่

ดังนั้นอัตลักษณ์กับสังคมจึงเป็นเรื่องที่แยกกันไม่ออก เนื่องจากการนิยามความเป็นตัวตนของอัตลักษณ์นั้นต้องมีการอ้างอิงกับสังคม แม้จะเป็นในระดับตัวบุคคลก็ยังคงมีการนิยามตนเองว่ามีตำแหน่งแห่งที่ หรือมีบทบาทอย่างไรในสังคมที่บุคคลอาศัยอยู่

ฉลาดชาย รมิตานนท์ (2550) กล่าวว่าอัตลักษณ์นั้นไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้น น้อยๆ ตามธรรมชาติ แต่เป็นสิ่งที่เกิดจากการสร้างของวัฒนธรรมในช่วงเวลาหนึ่ง และวัฒนธรรมก็เป็นสิ่งก่อสร้างทางสังคม (Social Constructed) นอกจากนี้วัฒนธรรมก็ไม่ใช่สิ่งที่หยุดนิ่งหรือตายตัว หากแต่มีรูปแบบเป็นวงจรที่เรียกว่า “วงจรแห่งวัฒนธรรม” (Circuit of Culture) ดังนั้นอัตลักษณ์ทั้งหลายจึงมีกระบวนการถูกผลิต (Produced) ให้เกิดขึ้น สามารถถูกบริโภค (Consumed) และถูกควบคุมจัดการ (Regulated) อยู่ในวัฒนธรรมเหล่านั้น และทั้งนี้ยังมีการสร้างความหมายต่างๆ (Creating Meanings) ผ่านทางระบบต่างๆ ของการสร้างภาพตัวแทน (Symbolic systems of representation) ที่เกี่ยวกับตำแหน่งแห่งที่ต่างๆ ทางอัตลักษณ์อันหลากหลายที่เราเลือกใช้ หรือนำเอามาสร้างเป็นอัตลักษณ์ของเรา



ภาพที่ 2.1 แสดงถึงการสร้างอัตลักษณ์ของเราซึ่งรวบรวมมาจากหลายองค์ประกอบ

จากการอธิบายของทฤษฎีอัตลักษณ์ที่กล่าวถึงเรื่องกระบวนการประกอบสร้าง และจะเปลี่ยนแปลงตามวัฒนธรรม เพื่อแสดงตนเองต่อบุคคลหรือสังคมว่าเราเป็นใครในการวิจัยครั้งนี้ สามารถใช้ทฤษฎีดังกล่าวเพื่อเป็นหลักวิเคราะห์ถึง อัตลักษณ์ของผีที่แสดงออก และเลือกใช้ในอัตลักษณ์ของผีในภาพยนตร์ผีของไทย

2.2 แนวคิดสัญวิทยา

การศึกษาการสร้างความหมายนั้น สัมพันธ์กับเรื่องของสัญวิทยา (semiology) สัญวิทยาเป็นศาสตร์หนึ่งในทฤษฎีโครงสร้างนิยม โดยมีต้นกำเนิดมาจากสาขาวิชาภาษาศาสตร์ และสาขามนุษยวิทยาเชิงโครงสร้าง (structural anthropology) ซึ่งการวิเคราะห์ในเชิงโครงสร้างนิยม ไม่ได้จำกัดตัวแต่เฉพาะการวิเคราะห์ ภาษา เท่านั้น หากแต่มันได้ขนาดตัวไปสู่การศึกษาทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่ในระบบสัญวิทยา โดยสนใจทุกสิ่งทุกอย่างที่มีความหมายอยู่ในตัวของมันเอง อย่างเช่น ภาพ หรือสัญลักษณ์พิเศษหรือ การใช้เทคนิค ภาพ แสง สี ต่าง ๆ ที่ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ เพื่อสื่อ ความหมายบางอย่างออกมาเป็นต้น โดยวัตถุใดทุกอย่างที่มีอยู่ในสัญภูณล้วนมีความหมายอยู่ในเนื้อใน เช่น แหวนแต่งงาน การกิน อาการเจ็บป่วย ฯลฯ

สัญวิทยา (semiology) นั้น O'Sullivan (สุทธิณี ละไมเสถียร, 2538) ได้อธิบายและให้คำจำกัดความไว้ว่าเป็นการศึกษาในเรื่องของสัญวิทยา (sign) รหัส (code) และวัฒนธรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของสัญวิทยา นั้นถูกนำมาใช้ในสังคม สำหรับ Ferdinand de Saussure กระบวนการสร้าง หรือให้ความหมาย (Signification) นั้น หมายถึงความสัมพันธ์ของตัวสัญลักษณ์ หรือระบบสัญลักษณ์ที่มีต่อระบบอ้างอิงทางสภาวีสัย โดย Saussure ได้แบ่งสัญวิทยาออกเป็นสองส่วน คือ ตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) ซึ่งความสัมพันธ์ของตัวหมายกับตัวหมายถึงเป็นการสร้างความหมาย

ตัวหมาย (Signifier) ก็คือสิ่งที่ปรากฏให้เห็นเป็นเครื่องหมายที่เป็นลักษณะ หรือรูปแบบเชิงรูปธรรมของตัวความหมายที่สามารถรับรู้ได้ด้วยอายตนะทั้ง 5 เช่น เมื่อเราเขียนว่า ม้า โดยมุ่งที่จะให้หมายถึงตัวม้าจริง ๆ ตัวอักษรคำว่า ม้า ถือเป็นตัวหมายถึง (Signified) ซึ่งเป็น ความคิดเชิงนามธรรมของผู้ที่สร้าง หรืออ่านตัวความหมาย โดยการที่เราเขียนสั ตัวที่เราเห็นหรือที่ตัวหมาย (Signifier) อ้างอิง ม้า นั้นก็เกิดจากการตกลงกันในหมู่ผู้ใช้ สัญลักษณ์นั้น (อับลัตร์ ศิริยวศักดิ์ , 2554)

ทั้งนี้ (R. Barthes , 1957) ได้ขยายความออกไปให้ครอบคลุมไปถึงกระบวนการสร้างความหมายภายในวัฒนธรรมใดวัฒนธรรมหนึ่งจึงทำให้คำ ๆ นี้มีความหมายในเชิงคุณค่าเพิ่มจาก

ความหมายที่ Saussure ได้กำหนดไว้ โดยได้ชี้ให้เห็นถึงขั้นตอนในกระบวนการสร้างความหมาย 2 ระดับ คือ

ระดับที่ 1 การตีความหมายตรง (Denotation)

ในระดับแรกนี้เป็นระดับที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของความเป็นจริงตามธรรมชาติคือการตีความหมายโดยตรง

Denotation เป็นความหมายขั้นแรกที่ Saussure ได้ศึกษาอธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) ในลักษณะนั้น และความสัมพันธ์ของสัญญะกับสิ่งที่กล่าวถึงในความหมายที่ชัดเจนของสัญญะ หรือกล่าวได้ว่าเป็นความหมายที่เข้าใจได้ ตามอักษรเป็นที่ยอมรับในทั่วไป หรือความจริงปรากฏเป็นอย่างไรเราก็เห็นไปตามที่ปรากฏนั้น

ระดับที่ 2 การตีความหมายแฝง (Connotation)

ในระดับนี้เป็นการตีความหมายในระดับที่ปัจจัยทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้อง คือ การตีความโดยนัยแฝงทั้งนี้ Barther (2536) อธิบายว่าความหมายในขั้นที่ 2 นี้ว่าเป็นปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสัญญะกระทบกับความรู้สึกรู้สึกหรือ อารมณ์ของผู้รับสารและค่านิยมในวัฒนธรรมของเขาเป็นการตีความโดยวิสัย เป็นสิ่งที่ขึ้นอยู่กับค่านิยมทางวัฒนธรรม ซึ่งมีลักษณะแทนความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของผู้สร้างสัญลักษณ์นั้น ความหมายแฝงนี้จะเกิดขึ้นจากการกำหนดรูปแบบของตัวหมาย (Signifier) และถูกควบคุมความหมาย การเปลี่ยนตัวหมายหรือตัวสัญลักษณ์ แต่ยังคงตัวหมายถึง (Signified) ไว้

ทั้งนี้ กระบวนการสร้างความหมายขั้นตอนแรก หรือความหมายนัยตรง (denotation) จะมีลักษณะเป็นสากล คือมีความหมายเดียวกัน สำหรับทุกคน และมีลักษณะเป็นสภาวะวิสัย (objectivity) คืออ้างอิงขึ้นมาโดยไม่มีการประเมินคุณค่าใด ส่วนกระบวนการสร้างความหมายในขั้นที่ 2 หรือความหมายแฝง (connotation) จะเป็นการตีความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปตามค่านิยมทางวัฒนธรรม

ศิริชัย ศิริกาเย และกาญจนา แก้วเทพ (อ้างถึงใน จตุรงค์ ดวงมณี, 2539) ได้กล่าวว่าการที่เราวิเคราะห์เนื้อหาวัฒนธรรมของสื่อที่ตั้งอยู่บนสมมติฐานเบื้องต้นที่ว่าเนื้อหาของสื่อมวลชนประกอบด้วยตัวบท (Text) จำนวนมากมาย ซึ่งตัวบทเหล่านี้ส่วนใหญ่แล้วจะมีลักษณะมาจากมาตรฐานเดียวกันเข้าไปเข้ามา เปิด เผยต่อสาธารณะ และถูกสร้างขึ้นมาอย่างเป็นระบบตามเกณฑ์ต่าง ๆ ทางภาษาซึ่งบ่อยครั้ง ตัวบทก็สร้างมาจากเรื่องราวที่ผู้คนคุ้นเคยกันอยู่แล้ว หรือสร้างมาจากมายาคติ (Myth) ซึ่งเป็นความหมายที่ผสมผสานกันขึ้นมาจนกลายเป็นตำนาน หรือประสพการณ์บางอย่างของสังคมตลอดจนภาพลักษณ์ที่มีอยู่ในวัฒนธรรมทั้งฝ่ายผู้สร้าง และฝ่ายผู้รับตัวบทนั้น ๆ

ดังนั้นถ้าได้นำตัวบท มาวิเคราะห์อย่างละเอียดถี่ถ้วนแล้ว ก็สามารถหาข้อสรุปเกี่ยวกับรากของวัฒนธรรม ความหมายของเนื้อหา หรือจุดหมายของเนื้อหาได้

สำหรับเรื่องของมายาคติ หรือความเชื่อดั้งเดิมนั้น Barthes ได้กล่าวถึงไว้ในกระบวนการสร้างความหมายระดับที่ 2 โดยความหมายที่สัญญาะแสดงในขั้นที่ 2 (second order) นั้นคือความหมายที่ผ่านทางมายาคติ หรือความเชื่อดั้งเดิม เป็นเรื่องเล่าที่มีอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมเพื่ออธิบาย หรือทำให้เกิดความเข้าใจในธรรมชาติหรือความเป็นจริง โดยอาศัยวัฒนธรรม พิสูจน์ไม่ได้ เพราะหากพิสูจน์ได้ก็จะเป็นความจริง (reality) หรือเป็นวิทยาศาสตร์ มีการเปลี่ยนแปลงเพื่อสนองต่อความต้องการและค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมมายาคติ มักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต และความตาย คนและพระเจ้า ความดี และความชั่วร้าย โดยการใช้ความหมายแฝงและมายาคติ นั้นเป็นช่องทางสำคัญที่สัญญาะได้แสดงความหมายในขั้นที่ 2 ซึ่งเป็นขั้นที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสัญญาะกับผู้ใช้สัญญาะ หรือวัฒนธรรมอย่างมาก

ในการศึกษาตัวบทโดยวิธีทางสัญญาะวิทยานั้น เมื่อเราเข้าใจตัวสัญญาะ กระบวนการสร้างความหมาย และพบ รหัส ซึ่งเป็นตัวเชื่อมต่อกันอย่างเข้าด้วยกันแล้ว ก็จะช่วยให้สามารถเข้าใจความหมายของตัวบทได้ สำหรับการที่จะนำวิธีทางสัญญาะวิทยามาใช้ในการศึกษาภาพยนตร์ จำเป็นต้องเข้าใจถึงคำศัพท์สำคัญทางสัญญาะวิทยาบางคำ ดังตัวอย่างต่อไปนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2542)

1. Metaphor คือ การส่งผ่านความหมาย โดยการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างของสองสิ่ง ด้วยวิธีการเปรียบเทียบ (analogy)

2. Metonymy คือ การส่งผ่านความหมาย โดยการแสดงความสัมพันธ์ในลักษณะที่เกี่ยวข้องเนื่องกัน (association) กล่าวคือ ใช้ส่วนหนึ่งสื่อความหมายแทนทั้งหมดได้ซึ่งแบบที่ใช้กันมากคือการใช้เปรียบเทียบ

Jame Monaco (1977) กล่าวว่า Metonymy เป็นลักษณะของคำพูด วิธีการพูด (a figure of speech) ที่ซึ่งรายละเอียด (detail) หรือ ความนึกคิด (notion) ที่สัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกัน (associated) ถูกใช้เพื่อเรียกเอาแนวคิด หรือแสดงเป็นตัวแทนวัตถุใด ๆ ก็ตาม (invoke an idea or represent an object) โดยสรุปแล้ว เราสามารถให้รายละเอียดที่สัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกับวัตถุที่เราสนใจ แบบย่อส่วนได้ (compressed) เพื่อสื่อความหมายที่ต้องการภายในเฟรม (frame) ที่จำกัด ดังนั้น ในทางหนึ่ง เราอาจเรียก Metonymy ว่า เป็นชวเลขทางภาพยนตร์ชนิดหนึ่ง (a kind of cinematic shorthand)

3. Synecdoches เป็นลักษณะของคำพูด วิธีการพูด ในที่ซึ่งส่วนย่อยจะขึ้นหัยด์เพื่อส่วนรวม ทั้งหมด (part stands for the whole) หรือส่วนรวม ทั้งหมด จะขึ้นหัยด์เพื่อส่วนย่อย (the

whole for part) ตัวอย่างเช่น หากเรากล่าวถึงรถยนต์ ก็สามารถอ้างถึงมันได้ด้วยมอเตอร์ หรือ ชุดวงล้อแทน หรือหากกล่าวถึงตำรวจ ก็อาจอ้างถึงเป็นตัวแทนกฎหมายก็ได้

4. Synchronic คือการศึกษาเชิงวิเคราะห์ โดยวิธีนี้ จะศึกษาโดยพิจารณาถึงความสัมพันธ์ที่มีอยู่ในองค์ประกอบย่อยของตัวบท และจะค้นหารูปแบบของสิ่งที่ตรงกันข้าม ซึ่งถูกจับเป็นคู่ในตัวบท

5. Diachronic คือการศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ การศึกษาตัวบทในเชิง diachronic จะพิจารณาถึงวิถีทางที่เรื่องพัฒนาไปโดยจะเน้นที่ค้นหารูปแบบของสิ่งที่ตรงกันข้าม ซึ่งถูกจับเป็นคู่ในตัวบท

6. Icon / Index / Symbol จากองค์ประกอบของตัวสัญญาะทั้งตัวหมาย (signifier) และตัวหมายถึง (signified) นั้นสามารถศึกษาลักษณะความสัมพันธ์ ระยะห่างระหว่างตัวสัญญาะทั้งสองได้ด้วยการจัดประเภทของสัญญาะ (sign) เป็น 3 ประเภท คือ

- Icon ตัวสัญญาะทั้งตัวหมาย และตัวหมายถึงจะมีลักษณะความสัมพันธ์แบบที่ให้ความหมายคล้ายคลึงกัน และด้วยการใช้กระบวนการถอดความหมายที่ได้จากทางสายตา หรือตามสิ่งที่มองเห็น เช่น ภาพถ่าย อนุสาวรีย์ รูปปั้น

- Index ตัวสัญญาะทั้งตัวหมาย และตัวหมายถึงมีลักษณะความสัมพันธ์แบบที่เชื่อมโยงในเชิงเหตุผล โดยสามารถถอดความหมายที่ได้ด้วยกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผล เช่นควันไฟ อาการของโรค

- Symbol ตัวสัญญาะทั้งตัวหมาย และตัวหมายถึงจะมีลักษณะความสัมพันธ์แบบมีการเชื่อมโยงกันตามข้อตกลงที่กำหนด โดยจะต้องเรียนรู้กฎเกณฑ์ ข้อกำหนด หรือข้อตกลง ต่าง ๆ ก่อนถึงจะสามารถถอดความหมายให้เป็นที่เข้าใจได้

7. Paradigmatic คือการวิเคราะห์ตัวบทที่เกี่ยวข้องกับการหารูปแบบของความตรงกันข้าม (opposition) ที่ซ่อนอยู่ในตัวบท และที่ก่อให้เกิดความหมายขึ้น ทั้งนี้เนื่องจากความหมายถึงอยู่กับความสัมพันธ์ที่ถูกสร้างขึ้น และความสัมพันธ์ที่สำคัญที่สุดคือในการสร้างความหมาย ก็คือความสัมพันธ์ของสิ่งที่ตรงกันข้ามซึ่งความตรงข้ามกันนี้อาจจะไม่เห็นอย่างชัดเจน แต่ถ้าปราศจากความแตกต่างเหล่านี้ ก็จะไม่มีความหมายใดทั้งสิ้น เช่น คำว่า ดี หรือการประพุดิกรรมดี อาจไม่มีความหมายอะไรเลยก็ได้ถ้าไม่มีคำว่า ชั่ว หรือการประพุดิกรรมที่ชั่ว มาเป็นตัวเปรียบเทียบ

8. Syntagmatic คือ การวิเคราะห์ที่จะพิจารณาตัวบทเป็นลำดับเหตุการณ์ที่ประกอบกันเป็นเรื่อง ๆ หนึ่ง สิ่งสำคัญที่ควรรู้ในการวิเคราะห์แบบนี้ก็คือ เรื่องต่าง ๆ จะประกอบด้วยองค์ประกอบย่อยที่แน่นอน ซึ่งจำเป็นอย่างยิ่งว่าในการสร้างเรื่อง และลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งสำคัญ โดยการจัดเรียงขององค์ประกอบย่อยในเรื่องจะมีผลต่อความเข้าใจของเราว่าอะไรมี

ความหมายอย่างไร ทั้งนี้ Propp ได้กำหนดหน่วยของการเล่าเรื่องที่เรียกว่า ฟังก์ชัน ขึ้นที่ซึ่งเป็นประเภทของกิจกรรม หรืออาการแสดงของตัวละคร โดยกำหนดว่าการกระทำต่าง ๆ ของตัวละคร สร้างความหมายให้กับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอันเป็นข้อมูลต่าง ๆ ที่ถูกเก็บรวบรวมขึ้นมาจากตัวบท ภายใต้ข้อตกลงว่า ฟังก์ชัน ของตัวละครต่าง ๆ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เกิดความคงที่และตายตัวในเรื่องเล่าโดยไม่นำเอาตัวละครเข้ามาเกี่ยวข้อง ไม่ว่าพระเอก หรือ อผู้ร้ายก็ตาม หน่วยเหล่านี้เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของเรื่องเล่า จำนวนฟังก์ชันที่ค้นหาได้จากเรื่องเล่าที่ถูกกำหนดขึ้นตามลำดับก่อนหลังของฟังก์ชันที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน และเรื่องเล่านี้เมื่อนำมาศึกษาประเภทเดียวกัน ไม่ว่าก็เรื่องก็ตาม จะมีโครงสร้างของเรื่องเหมือนกัน

Prardigmatic และ Syntagmatic นั้นมีคุณค่าแท้จริงเสมือนกับเป็นเครื่องมือ สำหรับการทำความเข้าใจอะไรก็ตามที่ภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมายถึง ทั้งนี้ ในแง่ศิลปะของการถ่ายทำภาพยนตร์นั้นมีอยู่ 2 คำถามที่ครอบงำจิตใจผู้สร้างอยู่ นั่นก็คือ

- เราจะถ่ายอย่างไร (What choices to make : the paradigmatic)
- เราจะนำเสนออย่างไร (How to edit it : the syntagmatic)

ในทางสัญวิทยา (Semiotics) นั้นจะมุ่งเน้นพิจารณาการถ่ายทอดความหมายผ่าน Syntagmatic หากจะศึกษาสัญวิทยาในทางภาพยนตร์ ด้วยเหตุผลที่ง่ายมากก็คือ มันเป็นงานศิลปะที่แตกต่างจากศิลปะรูปแบบอื่น ๆ อย่างเห็นได้ชัดแจ้ง ดังนั้น syntagmatic categories (ที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับ การตัดต่อ และมอนตาจ จะทำให้รู้สึกถึงความเป็นศาสตร์ทางภาพยนตร์อย่างมากที่สุด

สำหรับการวิจัยนี้จะใช้แนวคิดการสร้างความหมายและสัญวิทยามาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ อัตลักษณ์ของผีเพื่อให้เกิดความเข้าใจว่า ความหมายและสัญลักษณ์ของภาพยนตร์ผีในแต่ละเรื่องที่สนใจศึกษามีลักษณะอย่างไร และสะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ผีของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง

2.3 แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Film Narration)

แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Film Narration) เล่าเรื่อง (Narration) มีประวัติยาวนานอันเป็นการสื่อสารที่ถือกำเนิดมาพร้อมกับสังคมมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์ได้ใช้การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือสื่อสารในชีวิตประจำวัน อาจกล่าวได้ว่าสังคมใดมีภาษา สังคมนั้นต้องมีการเล่าเรื่องอย่างแน่นอน ซึ่งนอกจากใช้เสียง และตัวอักษรเพื่อเล่าเรื่องราวแล้ว รูปภาพก็สามารถเล่าเรื่องราวหรือสื่อความหมายได้เช่นเดียวกัน

ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 องค์ความรู้ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่า (Narrative) ได้กลายเป็นความรู้เฉพาะด้านและได้รับพัฒนาขึ้นมาอย่างจริงจัง ซึ่งถือเป็นองค์ความรู้ร่วมสมัยที่ การศึกษาเล่า

เรื่องได้กลายมาเป็นสาขาวิชาการเฉพาะอย่างเต็มตัว มีการกำหนดวัตถุประสงค์และวิธีการที่ใช้ศึกษา เพราะฉะนั้นจึงเกิดเป็นองค์ความรู้ชุดหนึ่งซึ่งเรียกรวมๆได้ว่าเป็น “ศาสตร์เรื่องเล่า” (Narratology) นั่นคือ ศาสตร์ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่า (Narrative) นั่นเอง ภาวดี ทิพย์รักษ์ (2545: 15)

การศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง (Narratology) ถือได้ว่าเป็นการก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) และวิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่ได้รับการนำมาศึกษามีอยู่หลายชนิด ทั้งนิยาย นิทาน การรายงานข่าว รวมทั้งสื่อภาพยนตร์

2.3.1 “ศาสตร์เรื่องเล่า” (Narratology) เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ในการศึกษาเล่าเรื่องในสามมิติใหญ่ด้วยกัน ดังนี้

มิติแรกเป็นการเปลี่ยนแปลงนิยามของเรื่องเล่า คือเปลี่ยน จากเดิมที่มองว่า เรื่องเล่าเป็นภาพสะท้อนความเป็นจริงมาเป็นการมองใหม่ว่าเรื่องเล่าไม่ได้เป็นสิ่งที่สะท้อนโลกของความเป็นจริง แต่เรื่องเล่ามีการประกอบสร้างในตัวของมันเอง ดังนั้นจึงหันมาให้ความสำคัญกับสิ่งที่เรียกว่าประกอบสร้าง (Construction) ของเรื่องเล่ามากกว่ามองว่ามันสะท้อนความเป็นจริงอยู่ข้างนอก

มิติที่สองมีการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ของการศึกษา คือ ขอบเขตของเรื่องเล่าที่จากเดิมจะถูกจำกัดเฉพาะในวรรณกรรมที่เป็นเรื่องแต่ง (Fiction) ได้ขยายออกไปสู่ตัวบทประเภทอื่นที่เรียกว่า เรื่องจริง (Non-fiction) รวมทั้งขอบเขตของตัวเรื่องเล่าจะกว้างขึ้นจากเดิมที่มีแต่เรื่องสั้น นิยายขยายไปสู่ข่าว สารคดี ฯลฯ

มิติที่สามที่มีความเปลี่ยนแปลงคือวัตถุประสงค์ในการศึกษา มีการเปลี่ยนจุดเน้นของเป้าหมายในการศึกษาเรื่องเล่า จากเดิมที่เน้นเรื่องความซาบซึ้ง (Appreciation) เปลี่ยนมาเน้นที่ความเข้าใจ (Understanding) เป็นหลักแทน (นพพร ประชากุล, 2552)

2.3.2 ในศตวรรษที่ 19 ถึงกลางศตวรรษที่ 20 การศึกษาเรื่องเล่าจะถูกครอบงำด้วยทัศนะที่ว่า เรื่องเล่าเป็นการลอกเลียนความเป็นจริง หรือแสดงแทนความเป็นจริง ซึ่งจะทำให้เรามองไม่เห็นว่าเป็นเรื่องเล่ามีหลักการประกอบสร้าง (Principle of Construction) อยู่ในตัวของมันเอง

ดังข้างต้นจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ใช้การเล่าเรื่องในการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมดังนั้นการวิเคราะห์การประกอบสร้าง ความหมายเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย จึงจำเป็นต้องใช้องค์ประกอบของการเล่าเรื่องมาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องเล่า เพราะว่ามันว่าจะเป็นนวนิยาย ภาพยนตร์หรือเรื่องเล่าประเภทอื่น ๆ โครงเรื่องมักถูกนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาอยู่เสมอ โดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์เล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 การเริ่มเรื่อง เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มเรื่องจากตอนกลาง เรื่องหรือย้อนจากตอนท้ายเรื่อง ไปหาต้นเรื่องก็ได้

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นเรื่อย ๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจและสถานการณ์ก็ ยังอยู่ในช่วงยุ่งยาก

1.3 ภาวะวิกฤต จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ใน สถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

1.4 ภาวะคลี่คลาย เป็นสภาพหลังที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนไขและประเด็น ปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

1.5 การยุติเรื่องราว คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย อาจจบแบบการมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

2. ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหาและการหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละครคือความเป็นปรีภัยต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่องซึ่งการพัฒนาเรื่องราวต่าง ๆ จะดำเนินขึ้นท่ามกลางความขัดแย้ง เช่นความขัดแย้งระหว่างบุคคล ความขัดแย้งภายในจิตใจ หรือความขัดแย้งกับพลังภายนอก ได้แก่ ธรรมชาติ หรือสิ่งเหนือธรรมชาติ

3. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องคือสาระสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะบอกกล่าวแก่ผู้ชม ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้

3.1 แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม คือแก่นเรื่องที่ชักจูง แนะนำให้สนใจในเรื่องศีลธรรม โดยใช้เรื่องของความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป จะใช้ศีลธรรมหลาย ๆ เรื่องมานำเสนออย่างสัมพันธ์กัน

3.2 แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพมนุษย์

3.3 แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอพฤติกรรม ร่มลักษณะของมนุษย์คนหนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด

3.4 แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งสะท้อนสภาพทางสังคม ซึ่งจะทำให้เห็นแนวตลก เสียดสี หรือสมจริง เพื่อการปฏิรูปทางสังคม

3.5 แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมหรือคำถามเชิงปรัชญา เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอโดยการตั้งคำถามเรียกร้องให้ตอบในเชิงปรัชญา ซึ่งต้องการการวิเคราะห์จากผู้ชม

4. ตัวละคร (Character)

ตัวละครคือองค์ประกอบที่เป็นมนุษย์ ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

4.1 บทเด่น หรือบทบาทหลัก เป็นตัวสื่อสารความเป็นแก่นเรื่องและเป็นบทบาทของ ตัวละครที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงมากที่สุด มีการพัฒนาและเติบโต

4.2 บทเสริม คือ บทบาทของตัวละครที่บังคับส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเติบโตของตัวละครบทเด่น เป็นส่วนประกอบหนึ่งของตัวละครบทเด่น มีบทบาทคอยแนะนำเรื่องใหม่ ๆ ที่จะป็นสาเหตุของสิ่งใหม่ ๆ ในชีวิตที่เกิดขึ้นกับตัวละครบทเด่น

4.3 ศัตรู เป็นบทบาทตัวละครที่เผชิญหน้ากับตัวละครบทเด่นหรือบทบาทที่เริ่มต้นเหตุการณ์ที่จะสร้างปัญหา ก่อให้เกิดผลดีและไม่ดี

4.4 ตัวเร่ง เป็นตัวแนะนำ สร้างสถานการณ์ หรือข้อมูลใหม่ๆเพื่อให้เกิดการตอบรับจากตัวละครบทเด่น แต่ไม่ใช่บทบาทที่จะเผชิญหน้าโดยตรงกับปัญหาพร้อมตัวละครบทเด่น เป็นบทที่ไม่ใช่ตัวกระทำหลัก

4.5 บทสนับสนุน เป็นบทบาทหนึ่งที่เปรียบเสมือนตัวเคลื่อนไหว เพื่อการส่องสว่างและสร้างสีสันให้กับตัวละครบทเด่น เป็นบทที่ช่วยให้รายละเอียดภูมิหลัง และช่วยในการอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคต

4.6 บทประกอบ คือบทของคนที่สร้างความจริงของสถานการณ์ และจัดให้เกิดเนื้อหาสาระของ โครงเรื่องโดยรวม เป็นบทเพิ่มสีสัน แต่งเติม และเป็นส่วนประกอบรอบ ๆ สถานการณ์ในเรื่อง

5. ฉาก (Setting)

ฉากเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการเล่าเรื่องทุกประเภท เนื่องจากการ เล่าเรื่องคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน เหตุการณ์ต่าง ๆ จะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่ไม่ได้นอกจากนี้ ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบ่ง บอกความหมายบางอย่างของเรื่องได้ มีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำ ของตัวละครได้ด้วย

5.1 ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่นป่าไม้ ทุ่งหญ้า ลำธาร หรือบรรยากาศค่าเช้าในแต่ละวัน

5.2 ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง

5.3 ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง

5.4 ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ของชุมชน หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

5.5 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของคน เช่นค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

6. มุมมองของการเล่าเรื่อง (Point of view)

เนื่องจากผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ในการเล่าเรื่องแต่ละเรื่องมีจุดยืนที่แตกต่างกันและจากจุดยืนที่แตกต่างกันทำให้มีมุมมองการเล่าเรื่องเช่น การมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครแตกต่างกัน เนื่องจากผู้รับสารเองก็ต้องเดินตามหลังหรือยืนอยู่ ณ จุดเดียวกับผู้เล่าเรื่องด้วย ดังนั้นมุมมองของผู้รับสารจึงถูกกำหนดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องนั่นเอง (กาญจนา แก้วเทพ, 2547) ได้แบ่งประเภทของมุมมองที่เกิดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องไว้ 4 แบบคือ

6.1 ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) กล่าวคือ ตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง การเล่าเรื่องแบบนี้มักจะได้ยินคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” ปรากฏอยู่ตลอด เนื่องจากผู้เล่าเรื่องเป็นเจ้าของเรื่อง ดังนั้น จึงมีข้อเด่นตรงที่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่ข้อด้อยก็คือ อาจจะมีอคติเจือปนด้วย

6.2 ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator) คือ การที่ผู้เล่าเรื่องมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงอยู่กับตัวละครเอก ผู้เล่าจึงเล่าเรื่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเอก

6.3 การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏตัวผู้เล่าในลักษณะของตัวบุคคล แต่จะเป็นการเล่าจากมุมมองของคนวงนอกที่ตั้งเขต และรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นกลาง ตามที่เหตุการณ์เกิดขึ้นจริง และปล่อยให้ผู้ชมตัดสินใจเอาเอง ตัวอย่างเช่น วิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สารคดี ข้อเด่นของวิธีการเล่าเรื่องแบบนี้ คือมีความเป็นกลาง แต่มีข้อด้อย คือ การเล่าเรื่องแบบนี้ไม่สามารถช่วยให้ผู้ชมเข้าใจอารมณ์ ความคิด และจิตใจของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง

6.4 การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง (The Omniscient) วิธีการเล่าเรื่องแบบนี้ อาจจะมีจุดร่วมกับทั้ง 3 แบบที่กล่าวมาคือ อาจจะเป็นบุรุษที่หนึ่ง บุรุษที่สาม หรือมุมมองที่เป็นกลาง หากทว่าวิธีการเล่าเรื่องแบบสุดท้ายนี้ ผู้เล่าจะมีลักษณะพิเศษ คือ ผู้เล่าจะมีลักษณะหยั่งรู้ไปหมดทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็ความคิดหรือจิตใจ ของตัวละคร สามารถล่วงรู้ข้ามกาลเวลาข้ามสถานที่ได้หมด และผู้เล่าเรื่องจะอธิบายทุกอย่างให้ผู้ชมได้รับรู้ตาม

จากการอธิบายของแนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Film Narration) ที่กล่าวถึงเรื่องแก่นเรื่อง (Theme) หรือสาระสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะบอกกล่าวแก่ผู้ชม เช่น แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทาง

ธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพมนุษย์ หรือแก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอพฤติกรรมลักษณะของมนุษย์คนหนึ่ง ึ่ง หรือกลุ่มหนึ่ง และการเล่าเรื่องผ่านตัวละคร (Character) ไม่ว่าจะ เป็นบทเด่น บทเสริม ศัตรู ตัวเร่ง บทสนับสนุน บทประกอบ ผู้วิจัยสามารถใช้แนวคิดดังกล่าวมาวิเคราะห์ถึงอัตลักษณ์ของผี ซึ่งแสดงออกจากการเล่าเรื่องไม่ว่าจะเป็นแก่นเรื่อง หรือการเล่าเรื่องผ่านตัวละครของภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผี

2.4 แนวคิดด้านผู้ชมภาพยนตร์และพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสาร

ริชาร์ด เอ็ม กอลลิน (Richard M.Gollin) ได้กล่าวถึงสาเหตุที่คนไปชมภาพยนตร์ไว้ในหนังสือชื่อ A Viewer's Guide to Film ไว้ด้วยกัน 8 ประการ คือ

1. ประสบการณ์ทดแทน (Vicarious Experience) ภาพยนตร์จะพาเราไปในส่วนต่างๆ ของโลกซึ่งเรายังไม่เคยไปมาก่อน หรือไม่เคยคิดมาก่อนว่าจะไป โลกซึ่งอยู่ในจินตนาการ โลกซึ่งไม่เหมือนกับสถานที่ที่เราใช้ชีวิตอยู่ทุกวัน

2. การสวมบทเป็นตัวละครในภาพยนตร์ (Identification) โรงภาพยนตร์เป็น สถานที่ปลอดภัยที่เราจะสามารถสวมบทบาทเป็นใครก็ได้ที่ไม่ใช่ตัวเราเอง ซึ่งการสวมบทในจินตนาการ เช่นนี้เป็นสิ่งจำเป็นในการเติบโต และมีความคิดเป็นผู้ใหญ่ของเรา

3. ประสบการณ์ที่เปรียบเทียบ (Analogous Experience) เรื่องราวที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์แสดงถึงตัวอย่างของโลกในแง่มุมต่าง ๆ ซึ่งอาจจะคล้ายคลึงกับสิ่งที่เราประสบมา ภาพยนตร์เป็นตัวแทนของโลกในแง่มุมใดแง่มุมหนึ่ง แต่ไม่สามารถทดแทนทุกสิ่งทุกอย่างในโลกได้ เนื้อหาในภาพยนตร์สามารถแบ่งได้เป็นเนื้อหาที่สามารถเห็นประจักษ์ชัด เจน และเนื้อหาที่แฝงไม่สามารถทำให้ชัดเจนตรงกับความเป็นจริงทั้งหมด

4. แบบแผนของสาธารณะ (Public Ritual) ภาพยนตร์เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สังสมประสบการณ์ในการดำรงชีวิตในสังคม ภาพยนตร์สร้างเกราะคุ้มกันให้กับผู้ชมในสถานการณ์ที่เขา รู้สึกว่าเข้าไม่สามารถจะควบคุมมันได้ โรงภาพยนตร์จะมีลักษณะคล้ายกับวัด โบสถ์ สุเหร่า ซึ่งทำให้กลับมานึกถึงศีลธรรมอันดีงาม ซึ่งมักจะเสื่อมโทรมลงทุก ๆ วัน เช่น ภาพยนตร์อเมริกันที่แสดงว่า อาชญากรรมและความรุนแรงไม่ได้ไร้ที่จับคู่กับสื่อเลย โดยแสดงออกมาในลักษณะของความกระวนกระวาย ความสับสนที่เกิดขึ้นในตัวของผู้ก่ออาชญากรรมเอง หรือตัวผู้ก่ออาชญากรรมต้องพบจุดจบอันน่าสังเวชในตอนท้ายเรื่อง

นักทฤษฎีตามแบบฟรอยด์ได้พบว่า การระงับ หรือการถ่ายโอนบุคลิกลักษณะที่ถูก ระงับอยู่ หรือที่เราไม่เคยรู้ อาจถูกแสดงออกมาโดยการกระทำของบุคคลอื่น ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครในภาพยนตร์สยองขวัญ เช่น ฆาตกรที่ปกปิดฐานะตนเอง อาจทำให้เราตระหนักถึงความผิด ของเราซึ่งเคยกระทำแล้วปกปิดเอาไว้ แต่การที่เราได้นั่งอยู่ในโรงภาพยนตร์กับคนที่มีความคิดคล้าย ๆ กัน จะช่วยให้เรารู้สึกโล่งใจ และปลอดภัยเมื่อได้ออกจากโรงภาพยนตร์

5. แบบแผนส่วนตัว (Private Ritual) เราไปชมภาพยนตร์เพื่อจะได้มีส่วนร่วมกับการจินตนาการที่ปรากฏในภาพยนตร์ ซึ่งเราคาดหวังว่าในอนาคตอาจเกิดขึ้นกับเรา หรือเราคิดว่าอาจจะไม่มี โอกาสประสบกับเหตุการณ์นั้นเลยก็ได้ การได้ชมภาพยนตร์เหล่านี้จะเป็นการเตรียมพร้อมเผื่อว่า หากมีเหตุการณ์เช่นนี้เกิดขึ้นกับเร เราจะได้พร้อมรับมือกับเหตุการณ์นั้น ๆ ได้ หรืออาจจะกังวลกับผลที่ เกิดขึ้นหรือคิดว่าเรามีคุณสมบัติไม่เพียงพอในการทำสิ่งต่าง ๆ ได้ หากเราได้ดูภาพยนตร์จะช่วยให้ เข้าใจถึงสถานการณ์นั้น ๆ และผ่อนคลายได้มากขึ้น

6. ความลึกซึ้ง (Profundity) บางสิ่งบางอย่างในชีวิตจริงเรา อาจรู้แค่เพียงผิวเผินเท่านั้น แต่เมื่อได้ชมภาพยนตร์ เราอาจรู้และเข้าใจลึกซึ้งมากขึ้น ในภาพยนตร์บางเรื่องมักอาศัยนักทฤษฎี และนักวิชาการเป็นตัวแทนที่ใช้ในการตีความหมายของความเชื่อ และวัฒนธรรมของเรา ผู้ชมมักจะ หาวัฒนธรรมชั้นสูง เช่น วรรณกรรม หรือดนตรีในภาพยนตร์ ผู้สร้างภาพยนตร์ไม่ใช่ชนกษัตริย์แต่ เขาเป็นผู้ชำนาญงานด้านความบันเทิง ผู้ซึ่งจะพยายามสื่อถึงเรื่องที่เราไม่รู้ตัวอยู่แล้ว รู้น้อย หรือสิ่งที่เรา ควรจะเชื่อ ผู้สร้างจึงกลายเป็นผู้สร้างสรรโลกในความหมายที่ลึกซึ้งได้มากขึ้น

7. ศิลปะ (Art) ภาพยนตร์เป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ผู้ชมภาพยนตร์ต้องการชมศิลปะจากงาน ภาพยนตร์เช่นเดียวกับการไปชมคอนเสิร์ต บัลเลต์ โรงละคร พิพิธภัณฑ หรือชมกีฬาบางประเภท ผู้ชมมีความต้องการที่จะชมอะไรที่ยากจะหาได้ในชีวิตจริง เป็นสิ่งที่แตกต่างจากการใช้ชีวิตประจำวันของเราในทุก ๆ วัน ภาพยนตร์เช่นเดียวกับศิลปะแขนงอื่น ๆ ให้ความเพลิดเพลินจากความงามของศิลปะเหล่านั้น เกิดความพึงพอใจจากแสง สี เสียง และทำให้ค้นพบสิ่งแปลกใหม่

8. การวิเคราะห์และตีความหมาย (Analysis and Interpretation) เมื่อผู้ชมได้ชม ภาพยนตร์ก็จะตีความว่า ภาพยนตร์นั้น ๆ มีเนื้อหาสาระอะไรสำคัญ ภาพยนตร์นั้น เป็นประเภทใดมีความเพลิดเพลินหรือปัญหาใดบ้างเกิดขึ้นในภาพยนตร์ ขณะที่เราชมภาพยนตร์เราก็จะพยายาม วิเคราะห์และจดจำส่วนต่าง ๆ ในภาพยนตร์ การตีความหมายอาจทำได้ 2 วิธี การได้อ่านเรื่องราว

ก่อนที่จะชมภาพยนตร์จะช่วยเอื้อให้การชมภาพยนตร์เข้าใจได้มากขึ้น และเมื่อภาพยนตร์จบลงก็รู้ว่าภาพยนตร์ต้องการบอกอะไรกับเรา วิธีที่ 2 คือ ใช้เวลาในการชมตลอดสองชั่วโมง โดยวิเคราะห์เนื้อหาพร้อม ๆ กับชมภาพยนตร์ด้วย และเมื่อจบแล้วก็ลองย้อนกลับไปคิดในทันทีว่าชมอะไรไป พยายามดึงออกมาจากความทรงจำในแต่ละส่วนของภาพยนตร์ ทั้งตอนต้น กลาง และท้ายเรื่อง เราจะพยายามสลายโครงสร้างของภาพยนตร์นั้น ๆ และสร้างมันขึ้นมาใหม่ตามความคิดและการตีความหมายของเราเอง ยิ่งเรามีการวิเคราะห์ตลอดทั้งเรื่องก็จะยิ่งมีความรู้กับสิ่งที่เกี่ยวข้องในเนื้อหาและเข้าใจเนื้อหาต่าง ๆ ของเรื่องมากขึ้นด้วย

2.4.1 พฤติกรรมการเปิดรับข่าวสาร

เมอร์ริลล์ และ โลว์เว่นสตีน์ กล่าวว่าผู้รับข่าวสารแต่ละบุคคลจะมีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ และข่าวสารที่แตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะและปัจจัยที่แตกต่างกัน ซึ่งเกิดจากปัจจัยพื้นฐานหลายประการ ดังนี้

1. ความเหงา ซึ่งเป็นเหตุผลทางจิตวิทยาที่ว่าโดยปกติแล้ว เราจะไม่ชอบอยู่ตามลำพัง เนื่องจากจะทำให้เกิดความรู้สึกสับสน วิตกกังวล หวาดกลัว และการเมินเฉยจากสังคม จึงต้องพยายามที่จะรวมกลุ่ม หรือติดต่อกับบุคคลโดยตรง หรือ การอยู่กับสื่อต่าง ๆ
2. ความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งต่าง ๆ ซึ่งถือว่าเป็นคุณสมบัติพื้นฐานของมนุษย์ โดยปกติความอยากรู้อย่างเห็นจะเริ่มจากสิ่งใกล้ตัวก่อนตลอดจนสิ่งที่อยู่ห่างตัวเอง ที่จะมีผลกระทบต่อตนเองทั้งทางตรงและทางอ้อมแล้ว มนุษย์ยังสนใจอยากรู้อยากเห็นสิ่งที่เกิดขึ้นในแง่ต่าง ๆ ด้วย รวมทั้งผลกระทบซึ่งอาจจะเกิดขึ้นกับตนเองหรือบุคคลอื่นด้วย
3. ประโยชน์ใช้ สอยของตน โดยพื้นฐานมนุษย์มีความเห็นแก่ตัว ดังนั้นในฐานะเป็นผู้รับสาร จึงต้องการแสวงหาและใช้ข่าวสารบางอย่างที่จะใช้เป็นประโยชน์แก่ตนเอง
4. ลักษณะเฉพาะของสื่อมวลชน โดยทั่วไป นอกจากองค์ประกอบเกี่ยวกับอายุ เพศ การศึกษา สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม ตลอดจนทัศนคติ ความเชื่อต่าง ๆ จะมีผลต่อพฤติกรรมในการเปิดรับสารแล้ว ลักษณะเฉพาะของผู้รับสารก็มีความต้องการที่ต่างกัน ดังนั้นลักษณะเฉพาะของสื่อแต่ละชนิดมีส่วนทำให้ผู้รับสารจากสื่อมวลชนมีจำนวนและองค์ประกอบที่แตกต่างกัน เพราะผู้รับสารจะเลือกรับข่าวสารเฉพาะอย่างที่สามารถสนองความต้องการและความพึงพอใจของตนเอง

โดยทั่วไปผู้รับข่าวสารจะมีพฤติกรรมการเปิดรับสื่อที่แตกต่างกันไปโดยขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการ เช่น สนองความต้องการของตนเอง ตามสภาพแวดล้อม เหตุผลและความจำเป็นเกี่ยวกับการเลือกรับสื่อต่าง ๆ นอกจากนี้ แชรรัมม์ (Schramm) ยังเสนอว่าโดยปกติบุคคลมักจะเลือกใช้สื่อที่ใช้ความพยายามน้อยที่สุด (Least Effort) กล่าวคือ ผู้รับสื่อจะเลือกรับสื่อที่ตนเองสะดวกที่สุด ใช้ความพยายามน้อยที่สุด ในส่วนของความพร้อมความสะดวก ค่าใช้จ่าย เวลา บทบาท นิสัย และประเพณีนิยม ซึ่งรวมถึง พฤติกรรมทางสังคมก็มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการเลือกใช้สื่อด้วย นอกจากนี้จะเลือกใช้ความพยายามน้อยที่สุดแล้ว ยังเลือกที่จะได้ประโยชน์ตอบแทนสูงสุดด้วย (Promise of Reward)

นอกเหนือจากปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อของผู้รับข่าวสารแล้ว ผู้รับข่าวสารเองก็มักจะแสวงหาข่าวสารที่สอดคล้องและสนับสนุนทัศนคติตลอดจนความเชื่อดั้งเดิมของตนด้วย อีกทั้งประสบการณ์และหลักในการดำเนินชีวิตก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่จะเป็นตัวกำหนดพฤติกรรมของผู้รับสารด้วย

นอกจากนี้โดยปกติบุคคลมีธรรมชาติที่จะแสดงพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสารตลอดเวลาเพียงแต่จะเปิดรับสื่อใด อย่างไรนั้น ยังมีปัจจัยต่าง ๆ เป็นตัวกำหนดด้วย ดังนี้

1. ปัจจัยด้านบุคลิกภาพและจิตวิทยาส่วนบุคคล ซึ่งมีแนวคิดที่ว่า บุคคลจะมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างกันไปอย่างมากในด้านโครงสร้างทางจิตวิทยา ซึ่งเป็นผลสืบเนื่องมาจากลักษณะทางครอบครัว การอบรมเลี้ยงดู ตลอดจนอยู่ใน สภาพแวดล้อมที่ต่างกันจึงมีผลถึงระดับสติปัญญา ความคิด ทัศนคติ ตลอดจนกระบวนการรับรู้ การเรียนรู้ และการจูงใจ

2. ปัจจัยด้านสภาพความสัมพันธ์ทางสังคม ปกติบุคคลมักจะยึดติดอยู่กับกลุ่มอ้างอิง (Reference Group) ดังนั้นในการตัดสินใจที่จะแสดงออกซึ่งพฤติกรรมใด ๆ ก็จะมี กะเคลื่อนตามกลุ่มเพื่อให้เป็นที่ยอมรับของกลุ่ม

3. ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมนอกระบบการสื่อสาร เชื่อว่าลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ เพศ อาชีพ ระดับการศึกษา รายได้ ทำให้เกิดความคล้ายคลึงกันของการเปิดรับสาร รวมถึงการตอบสนองต่อสารนั้นก็ไม่ได้แตกต่างกันด้วย

พฤติกรรมการเปิดรับสื่อของผู้รับสาร ตลอดจนปัจจัยต่าง ๆ ที่มีผลต่อพฤติกรรมนั้นเป็นสิ่งที่ต้องคำนึงถึงอย่างมาก ซึ่งจะเห็นได้จากแบบจำลองการสื่อสารของเบอร์โล (Berlo)

องค์ประกอบด้านผู้รับสารเป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่จะทำให้รู้ว่าการสื่อสารนั้น ๆ ประสบความสำเร็จหรือไม่ ผู้รับสารจะมีปฏิกิริยาตอบสนอง (Feedback) อย่างไร ซึ่งผู้รับสารแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันไปด้วย

แนวคิดด้านผู้ชมภาพยนตร์และพฤติกรรมการเปิดรับข่าวสาร สามารถอธิบายถึงสาเหตุของคนที่ไปชมภาพยนตร์ไว้ 8 ประการ คือ ประสบการณ์ทดแทน การสวมบทเป็นตัวละครในภาพยนตร์ ประสบการณ์ที่เปรียบเทียบ แบบแผนของสาธิตละคร แบบแผนส่วนตัว ความลึกซึ้ง ศิลปะ การวิเคราะห์และตีความหมาย สามารถนำมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ผู้ชมในงานวิจัยครั้งนี้

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบภาพยนตร์สยองขวัญและกระบวนการสร้างภาพยนตร์

ภาพยนตร์สยองขวัญถือว่าเป็นงานที่มีแนวทางพาดพิงร่วมกับภาพยนตร์ตระกูลอื่น เช่น อาจมีลักษณะร่วมกันระหว่างแนวสยองขวัญกับแนวลึกลับตื่นเต้น (Mystery and Suspense) และแนวเขย่าขวัญ (Thriller) (กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน , 2528 ,1-5) กล่าวว่า ภาพยนตร์แนวนี้มีองค์ประกอบหลักสี่ประการที่สำคัญยิ่งซึ่งแต่ละองค์ประกอบต่างทำหน้าที่และส่งผลกระทบต่อผู้ชมแตกต่างกันไปดังนี้

1. **Moments of Suspense** เป็นระยะเวลาช่วงหนึ่งในภาพยนตร์ เป็นช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้คนดูต้องตื่นเต้นระทึกใจ หรืออาจถึงกับเกิดอาการหวาดผวาสุดขีดซึ่งจะมากน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพของคนดูและความสามารถของผู้กำกับ ส่วนมากมักเป็นช่วงที่ตัวละครกำลังจะตกเป็นเหยื่อที่ถูกทำร้ายจากฆาตกรในลักษณะใดลักษณะหนึ่งอย่างเช่นใน *The Silence of the Lambs* ช่วงเวลาขณะที่ตำรวจนำอาหารเข้าไปในกรงขังของ ดร .ฮันนิบาล เล็กเตอร์ แล้วถูกทำร้ายอย่างรวดเร็ว รุนแรง

2. **Helpless Character** เป็นองค์ประกอบในส่วนตัวละคร เป็นตัวละครที่ตกอยู่ในสถานะที่ไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ อันเนื่องมาจากสาเหตุต่าง ๆ ตามแต่จะกำหนด แต่ส่วนมากมักเป็นเพราะการมีชีวิตอยู่อย่างโดดเดี่ยว และถูกตัดขาดจากสังคมภายนอกหรืออย่างน้อยก็ชั่วขณะลักษณะหรือแนวทางของเรื่องราวที่ใช้กันมากได้แก่ หญิงสาวที่อยู่ในที่พักตามลำพังแล้วถูกฆาตกรคุกคามโดยเธอไม่สามารถจะต่อกรได้ ผู้ชมจึงต้องเอาใจช่วยเพื่อให้เธอรอดพ้นจากความตาย ซึ่งทำ

ให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงเป็นอย่างมากจากการเอาใจช่วยดังกล่าว ซึ่งภาพยนตร์สยองขวัญหลายเรื่องได้นำองค์ประกอบนี้ไปใช้เพื่อสร้างอารมณ์และกระตุ้นให้ผู้ชมเอาใจช่วยเช่นในเรื่อง Alien ริปลีย์ ตัวละครเอกในเรื่องที่เหลืรอดเป็นคนสุดท้ายในยานอวกาศ เธอต้องคอยหลบซ่อนและหาทางรอดจากสัตว์ประหลาดจากต่างดาวเพียงลำพัง

3. Trapped Situation ได้แก่ สถานการณ์จมนม อาจจะเป็น ช่วงเวลาที่กินเวลาในช่วงสั้น ๆ อาจจะเป็นช่วงใดช่วงหนึ่งในภาพยนตร์ หรืออาจจะเป็นระยะเวลาทั้งหมดตลอดเรื่อง ในเรื่อง Tremors เมืองซึ่งอยู่ในเขตชนบท ห่างไกลความเจริญ ถูกตัดขาดจากโลกภายนอก แล้วเจอการคุกคามของสัตว์ประหลาดที่คอยดักทำร้ายผู้คนจากใต้ดิน ในเรื่องนี้ เป็นสถานการณ์จมนมที่มีอยู่ตลอดทั้งเรื่อง ถ้าเป็นช่วงสั้น ๆ ก็อาจเป็นตัวละครตกเข้าไปอยู่ในสถานที่คับแคบไม่มีทางออก เช่น การที่เหล่าวัยรุ่นหลุดเข้าไปในโลกแห่งฝันร้ายของปีศาจเฟรดดี้ ครูเกอร์ จากเรื่อง Nightmare on Elm Street องค์ประกอบดังกล่าวอาจนำไปสู่การ เกิดองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น เมื่อตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์จมนมเพราะไม่มีทางออกจากฝันร้าย ทำให้กลายเป็นตัวละครที่ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ (Helpless Character) และก่อให้เกิด Moment of Suspense ตามมาในที่สุด อีกตัวอย่างของการจมนมที่ชัดเจน คือเรื่อง Jaws เมื่อคณะล่าฉลามอยู่บนเรือที่กำลังจะจม และต้องต่อสู้กับฉลามร้ายกลางทะเล

4. Psychic Element เป็นเหตุผลด้านจิตวิทยา ส่วนมากมักจะกำหนดไปที่ผู้เป็นฆาตกรอย่างเฉพาะเจาะจง ภาพยนตร์สยองขวัญส่วนมาก หากตัวละครเป็นผู้ร้ายหรือเป็นนักฆ่า ถ้าหากเป็นมนุษย์แล้วจะป่วยเป็นโรคจิตเสมอ ตัวอย่างคือ เจสัน ในเรื่อง Friday 13th หรือ นอร์แมน เบทส์ใน Psycho

ฉากและสถานที่มักจะเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์และเกี่ยวพันให้เกิดองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ทั้งสี่ประการ ในเรื่องสถานที่ ภาพยนตร์สยองขวัญนิยมใช้บ้านร้างที่ตั้งอยู่อย่างโดดเดี่ยว ห่างไกลผู้คน และมีฆาตกรรอกอยคนแปลกหน้าให้มาเป็นเหยื่อ ใน Friday 13th ถือว่าเป็นตัวอย่างที่ดี แคมป์คริสตัล เลค ตั้งอยู่ในป่า ห่างไกลชุมชน มีฆาตกรโรคจิตหลบซ่อนอยู่และดักฆ่านักท่องเที่ยวอย่างโหดเหี้ยมทีละคน

ภาพยนตร์สยองขวัญมักเน้นที่ความมืด มีการจัดแสงต่ำ เป็นฉากภายในอาคารบ้านเรือน ที่มีแสงสว่างน้อย ในบ้านหรืออาคารนั้นมีชอกมูมมากมายเพื่อใช้เป็นที่ให้ฆาตกรซุกซ่อนตัวและดัก

ทำร้ายเหยื่อ ทั้งยังทำให้ผู้กำกับมีโอกาสที่จะล่อหลอกคนดูได้มากขึ้น หากเป็นฉากในภูมิประเทศที่เป็นป่าทึบที่เงียบสงบถึงขั้นวังเวง หรือไม่มีสิ่งต่าง ๆ มาเป็นเกราะกำบังฆาตกรหรือสัตว์ร้าย

ใน Jaws มีสัตว์ร้ายคือฉลามขาวเป็นฆาตกรซึ่งอยู่ในทะเล เรื่อง Piranha มีฉากเป็นน้ำเช่นกัน ส่วนในเรื่อง Tremors สัตว์ร้ายอาศัยอยู่ใต้ดิน ถึงแม้ว่าภาพยนตร์เหล่านี้จะมีเหตุการณ์สำคัญเกิดขึ้นในสถานที่เปิดโล่งและมีแสงสว่าง ปราศจากซอก มุม แตรน้ำและพื้นดินก็เป็นข้อทดแทนที่ดี และสามารถทำให้องค์ประกอบทั้งสี่ประการถูกใช้อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ประกอบภาพยนตร์ของขวัญเหล่านี้มาจากทฤษฎีภาพยนตร์ของ German ซึ่งมีผู้สร้างภาพยนตร์จำนวนมากที่ได้นำเอามาใช้กับภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ ลึกลับตื่นเต้นอย่างแพร่หลาย ต่อไปนี้เป็นกรณีศึกษาจากภาพยนตร์คลาสสิกของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก เรื่อง Psycho และภาพยนตร์เรื่อง Juassic Park ของสตีเวน สปีลเบิร์ก

Psycho ของอัลเฟรด ฮิตช์ค็อก เป็นผู้สร้างภาพยนตร์ชาวอังกฤษ ที่ได้สมญานามว่าเป็น “ราชาแห่งภาพยนตร์เขย่าขวัญของโลก ” ภาพยนตร์ของเขามีลักษณะการนำเอาองค์ประกอบภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ ลึกลับตื่นเต้นของ German มาประยุกต์และผสมผสานเข้ากับแนวทางของตัวเองอย่างชัดเจนและประสบความสำเร็จเป็นอย่างมากเช่น

Moment of Suspense เช่นภาพยนตร์เรื่อง Psycho ในฉากฆาตกรรมหญิงสาวในห้องน้ำ ซึ่งอาศัยการนำเสนอในรูปแบบของเขาเอง

Helpless Character เช่น ตัวเอกที่ขาพิการใน Rear Window หรือภรรยาของตัวเอกใน Strangers on a Train

Trapped Situation เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Lifeboat ที่ตัวละครต้องอยู่รวมกันในเรือชูชีพลำเล็ก ๆ และเกิดเหตุฆาตกรรมขึ้น

Psychic Element เช่น สภาพทางจิตที่ไม่ปกติของตัวร้าย นอร์แมน เบทส์ ในภาพยนตร์เรื่อง Psycho

ภาพยนตร์ของฮิตช์ค็อกนี้ ประสบความสำเร็จเสียส่วนมาก และได้รับการยกย่องให้เป็นภาพยนตร์ระดับคลาสสิกมากมาย เช่น Rear Window, Vertigo, North by Northwest และ Psycho เช่นเดียวกันกับเรื่อง Jurassic Park ที่กำกับโดยสตีเวน สปีลเบิร์ก เป็นภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ผสมสยองขวัญ ที่มีการนำองค์ประกอบเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ได้อย่างชัดเจน ได้แก่

Moment of Suspense เช่น ในช่วงเวลาที่ไดโนเสาร์ออกมาทำร้ายผู้คน

Helpless Character เช่น ตัวละครเด็กที่ต้องคอยหลบหนีไดโนเสาร์เพียงลำพังในอาคาร

Trapped Situation การติดอยู่บนเกาะกลางทะเลที่ถูกตัดการติดต่อกับโลกภายนอกซึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้มีการนำเสนอด้วยรูปแบบเฉพาะตัวของผู้กำกับเช่นกัน ทั้งในลักษณะของตัวละคร รูปแบบการนำเสนอซึ่งทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้และคำวิจารณ์

2.5.1 กระบวนการสร้างภาพยนตร์

ภาพยนตร์เป็นที่รวมของงานศิลปะหลายแขนงด้วยกัน อันได้แก่ วรรณกรรม (บทภาพยนตร์) ดนตรี (เพลงประกอบ) จิตรกรรม (การประกอบภาพ) สถาปัตยกรรม (การจัดฉาก) ประติมากรรม (เครื่องประดับตกแต่ง) และนาฏกรรม (การแสดง) ภาพยนตร์จึงได้รับการขนานนามว่า “เป็นศิลปะผสม” (Mixed Art) (จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย , 2541)

ในการสร้างภาพยนตร์นั้นจำเป็นต้องอาศัยองค์ประกอบด้านต่าง ๆ หลายประการ รวมทั้งผู้ที่มีความรู้ความสามารถและมีประสบการณ์ในการทำงานทางด้านภาพยนตร์ เพราะความรู้และประสบการณ์ของผู้ร่วมงานเหล่านี้จะเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งเสริมให้งานสร้างภาพยนตร์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพซึ่งจะส่งผลให้ภาพยนตร์นั้นประสบความสำเร็จทั้งทางด้านคุณภาพและรายได้

สำหรับขั้นตอนกระบวนการสร้างภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ นั้น ผู้อำนวยการสร้างจะเป็นฝ่ายเริ่มทำงานก่อนและจะแล้วเสร็จหลังสุด ด้วยการจัดหาเงินทุนสำหรับนำมาสร้างภาพยนตร์และหาทางสนับสนุนให้คนไปชมภาพยนตร์ของตนมาก ๆ เพื่อจะได้ต้นทุนและกำไรคืนมา

ในเบื้องต้นผู้อำนวยการสร้างจะเสาะหาเรื่องที่ดีที่จะนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ได้ซึ่งบางทีอาจเป็นเรื่องจากนวนิยาย ในกรณีเช่นนี้ผู้ ำนวยการสร้างก็ต้องติดต่อขอซื้อ อธิสิทธิ์จากเจ้าของนวนิยายนี้ก่อน จากนั้นจึงหาคนเขียนบท (Script Writer) ผู้กำกับการแสดง (Director) และผู้แสดง (Actors)

ผู้อำนวยการสร้างจะเป็นผู้ตัดสินใจว่าควรจะใช้งบประมาณการสร้าง (Film's Budget) มากน้อยเพียงใด ถ้าหากได้เรื่องดี ผู้กำกับการแสดงมีความสามารถ และดาราที่มีชื่อเสียงก็จะตั้งงบประมาณก่อนได้ บางครั้งผู้อำนวยการสร้างอาจลงทุนสร้างด้วยเงินส่วนตัว แต่ปกติแล้วมักจะหาแหล่งเงินทุนจากบุคคลอื่น ๆ มากกว่า บุคคลเหล่านี้หรือผู้หนุนหลัง (Backer) ย่อมหวังที่จะได้รับ

ผลกำไรคืนมามากกว่าเงินทุนที่จ่ายไป ฉะนั้นการที่เขาจะสร้างภาพยนตร์สักเรื่องหนึ่งจำเป็นเรื่องที่ค่อนข้างเสี่ยงพอสมควร เพราะถ้าภาพยนตร์ไม่ประสบความสำเร็จเขาก็จะสูญเสียเงินที่ลงทุนไปแล้วทั้งหมด ผู้อำนวยการสร้างจำเป็นต้องให้ความสนใจต่อผู้จำหน่าย (Distributor) ภาพยนตร์ของตนด้วย เพราะผู้จัดจำหน่ายเป็นผู้จัดภาพยนตร์ให้ผู้ฉาย (Exhibitor) หรืออีกนัยหนึ่งคือเจ้าของโรงภาพยนตร์ (Cinema-Owner) เขา ถ้าได้ผู้จัดจำหน่ายที่ไม่มีความชำนาญ ภาพยนตร์ก็อาจได้ฉายเพียงจำนวนไม่กี่โรงภาพยนตร์ ซึ่งก็จะส่งผลให้ได้รับรายได้ไม่มากเท่าที่ควรนอกจากนี้

ผู้อำนวยการสร้างยังต้องทำให้ประชาชนสนใจในภาพยนตร์ที่ตนสร้างขึ้นด้วย โดยการส่งภาพและเรื่องราวเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่กำลังถ่ายทำอยู่ไปลงเผยแพร่ประชาสัมพันธ์ตามสื่อมวลชนแขนงต่าง ๆ หรือแม้แต่ตัดต่อเป็นภาพยนตร์สั้น ๆ สำหรับฉายโฆษณาทางโทรทัศน์และภาพยนตร์ตัวอย่าง ก่อนที่ภาพยนตร์จะเข้าฉายตามโรงปกติ ในขณะที่เดียวกันผู้อำนวยการสร้างก็ต้องร่วมพิจารณาและตัดสินใจด้วยกันกับผู้กำกับในการถ่ายทำในแต่ละฉากว่าฉากไหนควรถ่ายในโรงถ่ายฉากไหนควรถ่ายนอกสถานที่และควรใช้เวลาสร้างภาพยนตร์นานเพียงใด เบาะเมื่องานสร้างภาพยนตร์เสร็จสิ้นลง ผู้อำนวยการสร้างจะส่งภาพยนตร์นั้นไปให้ผู้จัดจำหน่ายนำเข้าฉายตามโรงภาพยนตร์ ภาพยนตร์ถือเป็นสมบัติของผู้อำนวยการสร้างซึ่งเป็นผู้ออกค่าใช้จ่ายในการสร้าง แต่ผู้สร้างภาพยนตร์ที่แท้จริงนั่นคือ ผู้กำกับการแสดง (Director) ถ้าผู้กำกับการแสดงมีอิสระในการสร้างภาพยนตร์เรื่องใดเพียงพอ ภาพยนตร์เรื่องนั้นก็จะเสนอในสิ่งที่ผู้กำกับการแสดงต้องการได้อย่างเต็มที่ ดังที่ภาพยนตร์ยิ่งใหญ่หลายเรื่องนั้นเป็นภาพยนตร์ที่ผู้กำกับการแสดงมีเสรีภาพในการสร้างแทบทั้งสิ้น ผู้กำกับการแสดงต้องทำงานอย่างใกล้ชิดกับผู้เขียนบท (Script Writer) ช่างกล้อง (Cameraman) และผู้ตัดต่อ (Editor) ซึ่งผู้กำกับการแสดงต้องสามารถที่จะทำงานร่วมกับบุคคลเหล่านี้ได้เป็นอย่างดีจึงจะทำให้สร้างภาพยนตร์ออกมาได้อย่างมีคุณภาพ แต่ก็มีผู้กำกับการแสดงหลายคนเขียนบทภาพยนตร์ด้วยตนเองอย่างเช่น กริฟฟิธ ไอเซนสไตน์ และออร์สัน เวลส์ (Orson Welles) ในภาพยนตร์เรื่องหลัง ๆ ของชาลี แชปลิน ตัวเขาเองก็ยังเป็นทั้งผู้อำนวยการสร้าง ผู้กำกับผู้เขียนบท ดาราผู้แสดง และแม้กระทั่งแต่งเพลงประกอบเองด้วย แต่โดยส่วนใหญ่ผู้กำกับการแสดงมักจะใช้บทภาพยนตร์ที่คนอื่นเขียนมากกว่าจะเขียนเอง ก่อนที่จะลงมือสร้างทั้งผู้กำกับการแสดงและผู้เขียนบทจะต้องร่วมกันพิจารณาการก่อนว่าภาพยนตร์จะออกมาในลักษณะใด และเมื่อภาพยนตร์สร้างเสร็จ ผู้เขียนบทต้องสามารถมองเห็นความคิดของเขาปรากฏบนจอได้อย่างชัดเจน

และผู้กำกับการแสดงก็ควรที่จะได้เห็นและได้ยินทุกสิ่งทุกอย่างตามที่เขาคำสั่งให้ให้เป็นเช่นนั้น

สำหรับในด้านดาราศูแสดงนั้น แม้ว่าผู้อำนวยการสร้างจะเป็นฝ่ายค้นหาตัวมาแสดงแต่ก็มิได้กระทำโดยพลการ ผู้อำนวยการสร้างที่ดีมักจะปรึกษาหารือกับผู้กำกับการแสดงก่อนเสมอ เพราะต้องให้ผู้กำกับการแสดงแน่ใจด้วยว่าผู้แสดงนั้น ๆ จะสามารถแสดงได้เหมือนอย่างที่ต้องการ เพราะฉะนั้นบางครั้งผู้อำนวยการสร้างก็ต้องหาผู้แสดงที่ผู้กำกับการแสดงชื่นชอบหรือรู้จักมาแสดงด้วยเช่นกัน

ดารานำแสดงนับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างภาพยนตร์สักเรื่อง เพราะแม้ว่าภาพยนตร์จะพัฒนาไปเรื่อย ๆ ในทุก ๆ ด้าน ตามความเจริญของสังคมและเทคโนโลยีสมัยใหม่แต่ภาพยนตร์ก็ยังคงเป็นศิลปะที่ความสามารถของนักแสดงยังคงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างภาพยนตร์อยู่ แต่นอกเหนือจากความสามารถในการแสดงแล้วนักแสดงควรมีลักษณะเฉพาะหรือลักษณะพิเศษของตนเองด้วย เนื่องจากแม้ว่าสมัยก่อนดารามีชื่อเสียงจะสามารถดึงคนไปชมภาพยนตร์ได้อย่างง่ายดาย แต่ในปัจจุบันดาราดังอย่างไม่สามารถช่วยให้หนังประสบความสำเร็จได้ คนดูในปัจจุบันต้องการสิ่งตอบแทนให้คุ้มกับเงินค่าชมภาพยนตร์ มากกว่าการไปดูดาราดังที่เป็นขวัญใจอย่างเดียว เพราะขณะนี้สิ่งให้ความบันเทิงอื่น ๆ อีกมากมายที่ผู้ชมสามารถเลือกได้อย่างกว้างขวางดารานักแสดงจึงต้องมีทั้งความมั่งคั่งและความสามารถทางการแสดงควบคู่กันไปด้วย

ก่อนที่จะลงมือถ่ายทำภาพยนตร์ ผู้กำกับการแสดงต้องวางแผนการสร้างฉากร่วมกับผู้กำกับฝ่ายศิลป์ (Art Director) ก่อนว่าจะให้เป็นอย่างไร ผู้กำกับฝ่ายศิลป์มีหน้าที่สร้างและตกแต่งฉากทุกฉากจึงต้องทราบรายละเอียดทุกอย่างก่อนลงมือทำงาน นอกจากนี้ผู้กำกับการแสดงยังจะต้องปรึกษากับช่างกล้องร่วมด้วย ช่างกล้อง (Cameraman) นับว่าเป็นบุคคลที่สำคัญคนหนึ่ง เพราะภาพทั้งหมดจะปรากฏออกมาอย่างไรย่อมขึ้นกับช่างกล้องเป็นสำคัญ ผู้กำกับการแสดงจึงมักเลือกช่างกล้องที่ไว้วางใจมาร่วมเป็นทีมงาน

บริเวณที่จัดไว้สำหรับแสดงในโรงถ่ายภาพยนตร์เรียกว่า ฉาก (Set) เมื่อกล่าวถึงเรื่องฉากบุคคลที่เกี่ยวข้องทางด้านนี้คือ ผู้กำกับฝ่ายศิลป์ (Art Director) ภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องจะต้องมีผู้กำกับฝ่ายศิลป์ ซึ่งจะทำหน้าที่ออกแบบฉากทั้งภายในภายนอก และรับผิดชอบการสร้างฉากให้เป็นไปตามที่ออกแบบไว้ แต่ภาพยนตร์ที่ลงทุนสูงบางเรื่องจะใช้ผู้ออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายแทนผู้กำกับฝ่ายศิลป์ งานของผู้ออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายจะเรียกว่า โปรดักชันดีไซน์เนอร์ (Production Designer : PD) นี้จะกว้างกว่างานของผู้กำกับฝ่ายศิลป์ เพราะนอกจากจะต้อง

รับผิดชอบเรื่องฉากทั้งหมดแล้ว ยังต้องดูแลเรื่องเครื่องแต่งกายทั้งหมด และยังต้องสร้างสรรค์รูปแบบ (Style) ของภาพยนตร์ให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันตลอดเรื่องอีกด้วย ในกรณีที่ภาพยนตร์เรื่องใดไม่มีโปรดักชั่น ดีไซน์เนอร์ แต่ใช้ผู้กำกับศิลป์ก็อาจจะมีผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายโดยเฉพาะอีกตำแหน่งที่เรียกว่า ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย (Costume Designe) ก่อนที่การแสดงจะเริ่มขึ้น เจ้าหน้าที่ทุกฝ่ายจะต้องรู้งานในหน้าที่ของตนเป็นอย่างดีช่างกล้องต้องรู้ว่าผู้แสดงตรงอยู่ตรงจุดไหนบ้าง จะเคลื่อนกล้องไปถ่ายอย่างไร และจะใช้กล้องถ่ายในฉากนั้น ๆ สักกี่กล้อง ช่างไฟก็ต้องพร้อมที่จะเปิดไฟให้แสงจ้าหรือทำเงามืดตามตำแหน่งที่ผู้กำกับต้องการ ส่วนฝ่ายควบคุมเสียงก็ต้องวางไมโครโฟนไว้ในที่ที่จะรับเสียงของผู้แสดงได้ดีที่สุด และซ่อนไว้ไม่ให้กล้องบันทึกภาพ ได้ด้วย ทั้งผู้กำกับ ช่างกล้อง ช่างไฟ และคนควบคุมเสียงต่างก็มีผู้ช่วยเป็นลูกมืออีกหลายคน และนอกจากนี้ยังมีคนทำงานในหน้าที่อื่น ๆ อีก เพราะฉะนั้นคณะผู้ถ่ายทำภาพยนตร์จึงมีคนทำงานเป็นจำนวนมาก เมื่อได้ถ่ายฉากต่าง ๆ จนเสร็จสิ้นแล้วก็มาถึงการทำงานที่เรียกกันว่า การตัดต่อ (Editing) फिल्मทั้งหมดจะถูกตัดออกมานับร้อยนับพันชิ้นแล้วนำมาเรียงต่อกันให้ถูกต้องตามลำดับ ผู้ที่ทำหน้าที่นี้เรียกว่าผู้ตัดต่อ (Editor) ซึ่งต้องทำงานใกล้ชิดกับผู้กำกับเช่นเดียวกับผู้เขียนบทและช่างกล้อง เพราะผู้ตัดต่อต้องเข้าใจอย่างแจ่มแจ้งว่าผู้กำกับต้องการอะไร ผู้ตัดต่อที่มีความสามารถจะช่วยให้ภาพยนตร์ซึ่งคืออยู่แล้วดียิ่งขึ้น และอาจทำให้ภาพยนตร์ที่น่าเบื่อหน่ายกลับดูสนุกขึ้น ผู้ตัดต่อและผู้กำกับการแสดงจะเป็นคนกำหนดว่าจะใช้ภาพช่วงหนึ่ง ๆ นานเพียงใดเพื่อไม่ให้นานจนน่าเบื่อหรือเร็วจนดูสับสน ผู้ตัดต่อ จะเป็นคนนำดนตรีที่แต่งขึ้นเพื่อช่วยเสริมบรรยากาศของเรื่องและสร้างอารมณ์ให้แก่ผู้ชมมาใส่ลงตามส่วนต่าง ๆ ของเรื่องอย่างเหมาะสมด้วย ขั้นตอนสุดท้ายในการสร้างภาพยนตร์คือ การนำเสียงต่าง ๆ ทั้งเสียงพูด เสียงประกอบเสียงดนตรี มาบันทึกรวมกันเป็นเส้นเสียงเดียวกัน (Dubbling) โดยภาพยนตร์บางเรื่องอาจจะมีการใช้เทคนิคพิเศษ (Special Effect) อย่างเช่น เทคนิคการตกแต่งหน้าตา (Make up Effect) หรือเทคนิคทางด้านเสียง (Sound Effect) เข้าไปในภาพยนตร์ด้วย แล้วจากนั้นก็ส่งไปพิมพ์ฟิล์มยังห้องปฏิบัติการ จึงเป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการสร้างภาพยนตร์

จากการอธิบายแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบภาพยนตร์ของขวัญ และกระบวนการสร้างภาพยนตร์ผู้วิจัยสามารถนำมาวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 5 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องแฝด

ภาพยนตร์เรื่องสี่แพร่ง ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ให้เห็นถึงองค์ประกอบของภาพยนตร์ว่าเป็นอย่างไร

2.6 รายงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผลงานการวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่มุ่งศึกษาทางด้าน “อัตลักษณ์ของผีและความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย” ยังไม่มีผู้ใดให้ความสนใจที่จะศึกษากันมากนัก ส่วนใหญ่ จะเป็นวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์ประเภทอื่น หรือกล่าวถึงภาพยนตร์โดยรวมไม่มุ่งเน้นที่ภาพยนตร์ผีโดยเฉพาะ และประเด็นของการศึกษาที่ค้นพบมักมุ่งไปศึกษาในประเด็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของผีในสื่อภาพยนตร์ไทย ผลงานวิจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องและสามารถนำมาใช้ในการศึกษาอ้างอิงในการทำวิจัย เรื่อง “อัตลักษณ์ของผีและความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย” ได้มีดังนี้

ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค. (2531). ได้ศึกษาเรื่อง **ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของเยาวชนไทย** ผลวิจัยพบว่า สถานภาพทางเศรษฐกิจของกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษา ส่วนใหญ่มีฐานะทางเศรษฐกิจดี มีรายได้ทั้งครอบครัวต่อเดือนโดยเฉลี่ยมากกว่า 10,000 บาทขึ้นไป ความแตกต่างทางเพศส่งผลให้เยาวชนเลือกชมภาพยนตร์ที่ แตกต่างกัน เพศที่ต่างกันจะเลือก ชมภาพยนตร์ประเภทที่ต่างกัน เพศ ชายนิยมภาพยนตร์สงคราม บู๊ ดุเดือด ในขณะที่เพศหญิงนิยม ภาพยนตร์ชีวิต

กิตติกานต์ ภูมิสวัสดิ์ . (2526). ได้ศึกษาเรื่อง **การศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดในกรุงเทพมหานครที่มีต่อภาพยนตร์ไทย** ผลวิจัยพบว่า เพศที่ต่างกันจะเลือกชมภาพยนตร์ในประเภทที่แตกต่างกันด้วย นักศึกษาชายจะชอบชมภาพยนตร์สงครามและ ภาพยนตร์บู๊ ดุเดือด ในขณะที่เพศหญิงจะนิยมชมภาพยนตร์ชีวิต และภาพยนตร์ที่มีหลายประเภทรวมกัน และยังพบว่าภาพยนตร์ฝรั่ง (สหรัฐอเมริกา ยุโรป หรือออสเตรเลีย) ได้รับความนิยมในการเลือกชมมากที่สุด ตามมาด้วยภาพยนตร์ไทย ภาพยนตร์ประเภทบู๊ ตื่นเต้น ผจญภัย และสยองขวัญ ได้รับความนิยมนตามลำดับ

กิตติกานต์ ภูมิสวัสดิ์ . (2526) ได้ศึกษาเรื่อง **การศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยเปิดในกรุงเทพมหานครที่มีต่อภาพยนตร์** ผลวิจัยพบว่าดารานำแสดง เป็นปัจจัยสำคัญ

ที่สุดที่เป็นเหตุผลให้นักศึกษาตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ ปัจจัยรองลงมาคือ ฉาก หรือสถานที่การถ่ายทำ ดารานำแสดงจะต้องมีบุคลิกรูปร่างหน้าตาดีเป็นสำคัญผู้กำกับการแสดงก็มีลักษณะทำนองเดียวกันคือ นิสิตนักศึกษานิยมเลือกชมภาพยนตร์ที่ ถูกกำกับการแสดงโดยผู้กำกับแสดงที่ตนพอใจหรือมีชื่อเสียง ความแตกต่างในลำดับของปัจจัยองค์ประกอบในภาพยนตร์ ได้แก่ ดารานำแสดง ฉากหรือสถานที่ทำการถ่ายทำกับเพศ นักศึกษาชายมีเหตุผลในการเลือกชมภาพยนตร์มาจาก ดารานำแสดงและฉาก หรือสถานที่ถ่ายทำตามลำดับในขณะที่นักศึกษาหญิงมีเหตุผลในการเลือกชมภาพยนตร์มาจากฉาก หรือสถานที่ถ่ายทำเป็นอันดับแรก รองลงมาเป็นดารานำแสดง

ศูนย์วิจัยไทยพาณิชย์ . (กรกฎาคม-กันยายน 2542). ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “คู่มือฟังเพลง : จุดเปลี่ยนทางธุรกิจ ” เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ โดยศึกษาเกี่ยวกับประชากรที่อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร และมีอายุตั้งแต่ 15 ปีขึ้นไป จำนวน 480 คน ผลการวิจัยพบว่า ผู้บริโภคส่วนใหญ่ใช้จ่ายเพื่อการชมและฟังเพลงน้อยกว่า 1,000 บาทต่อเดือน ส่วนการเลือกชมภาพยนตร์ ผู้บริโภคนิยมภาพยนตร์ตะวันตกมากที่สุด รองลงมาคือภาพยนตร์จีน ไทย และญี่ปุ่น ตามลำดับ สำหรับประเภทของภาพยนตร์ต่างประเทศผู้บริโภคส่วนใหญ่นิยมภาพยนตร์ประเภทบู๊แอคชั่น รองลงมาคือประเภทสยองขวัญและโรแมนติก

ฉลองรัฐ เอมมาลย์ชลมารค . (2553). ได้ศึกษาเรื่อง **ความสัมพันธ์ระหว่าง เรื่องเล่า สัมพันธบท และภทกะในภาพยนตร์ผีไทย** . ผลวิจัยพบว่า การปรับตัวของภาพยนตร์ผีร่วมสมัยในมิติสำคัญทั้ง 3 ด้าน มีพัฒนาการที่แตกต่างไปจากภาพยนตร์ผียุคอดีตอย่างชัดเจน ในมิติแห่งเรื่องเล่า ตัวละครผีจะมีลักษณะหลากหลายมากขึ้นกว่าอดีต เทศะหรือพื้นที่ในเรื่องเล่ามีลักษณะปรับสู่ความเป็นเมืองมากกว่าเดิม ขณะที่กาละหรือ เวลาในภาพยนตร์ผี ไม่ได้ออกมาหลอกหลอนเฉพาะยามมืดค่ำอีกต่อไป แต่มาได้ตลอดเวลา ด้านมิติแห่งสัมพันธบท ภาพยนตร์ผีร่วมสมัยจะมีลักษณะที่เกาะเกี่ยวร้อยรัด กับตัวบทอันแตกต่างหลากหลาย ทั้งตัวบทประเภทเรื่องจริง และเรื่องแต่ง อีกทั้งยังมีการผสมกลมกลืนกันอย่างซับซ้อนในลักษณะการยำใหญ่ นอกจากนี้ภาพยนตร์ผีไทยร่วมสมัยยังนิยมที่จะพาดพิง หรืออ้างอิงไปยังงานศิลปะ และภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ในเวลาเดียวกันด้วย ส่วนมิติแห่งภทกะ ภาพยนตร์ผีไทยมีปรับตัวด้านการผสมผสานกับภทกะอื่น ๆ ที่หลากหลายมากขึ้น อดีตภทกะที่ถูกนำเสนอผสมผสานกับภาพยนตร์ผีอยู่เป็นประจำ คือ รัก ตลก และแอคชั่น แต่ภาพยนตร์ผีไทยปัจจุบัน มีการปรับตัวตามกระแสสากลมากขึ้น ภทกะภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยม

ในต่างประเทศมักถูกหยิบนำมาผสมผสานเข้ากับภาพยนตร์ไทยมากขึ้น และนอกจากนี้ ภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยยังนิยมผสมผสานกับสื่อที่ต่างชนิดกันด้วย อาทิ การผสมผสานกับสื่อที่ต่างชนิดกันด้วย อาทิ การผสมผสานกับรูปแบบรายการโทรทัศน์ ผสม สื่อคอมพิวเตอร์ กราฟิก ภาพวาดการ์ตูน รวมถึงมีวีดิโอด้วย สำหรับข้อค้นพบจากการสำรวจ มีที่สำคัญ 3 ด้านของ ภาพยนตร์ เปิดเผยให้เห็นว่า ภาพยนตร์ไทยมีการปรับตัวตามสังคม และวัฒนธรรม ร่วมสมัยที่ เปิดรับความหลากหลาย ปฏิเสธการแบ่งแยกสรรพสิ่ง เน้นการสลายขอบเขต และข้อจำกัดของสิ่งต่างๆ รวมทั้งมีความเปิดกว้างในด้านของการผสมผสานวัฒนธรรมอันหลากหลายเพิ่มมากขึ้น.

ศิษยา งามสุข . (2546) . ได้ศึกษาเรื่อง **พฤติกรรมการดู และความคิดเห็นที่มีต่อ ภาพยนตร์ไทย** ของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลวิจัยพบว่าความแตกต่างทางด้านประชากรศาสตร์จะส่งผลให้ผู้รับสารมีทัศนคติที่แตกต่างกัน และทัศนคติที่แตกต่างกันนี้เองที่ส่งผลให้เกิดความแตกต่างของพฤติกรรมชมภาพยนตร์ไทย พฤติกรรมการเปิดรับสื่อมวลชนนี้จะเกิดจากการที่ผู้รับสารนั้นมีความสนใจหรือความต้องการที่จะรับสารมาสู่ตนเอง โดยใช้วิธีการเปิดรับสื่อเพื่อเป็นการตอบสนองในความสนใจหรือความต้องการของตนเอง ซึ่งแต่ละบุคคลย่อมที่จะแตกต่างกันทางด้านประสบการณ์ สถานการณ์ สิ่งแวดล้อม และค่านิยม ซึ่งจะ ทำให้ มีการแสดงความคิดเห็นที่แตกต่างกันออกไปด้วย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง “อัตลักษณ์ของผี และความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) จากภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผีและการ สัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Focus Group) จากกลุ่มวัยรุ่นที่ชม ภาพยนตร์ ทั้ง 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์

3.1 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

1. แหล่งข้อมูลจากการสำรวจเอกสาร (Documentary Research) ที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ คือบทความ บทความ ภาพยนตร์ผีของไทย จำนวน 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์

2. แหล่งข้อมูลจากสื่อบันทึกภาพ และเสียง VCD/DVD ทั้ง 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ที่เคยฉายตามโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย และถูกบันทึกเป็น VCD/DVD

3.2 การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง และจำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการคัดเลือกดังต่อไปนี้

3.2.1 คัดเลือกภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผีและภาพยนตร์ไทยที่มีนักแสดงรับบทเป็นผี ซึ่งมีจำนวนทั้งสิ้น 3 เรื่อง โดยใช้เกณฑ์จาก ภาพยนตร์ผี ไทยที่ทำรายได้สูงสุดในแต่ละปี ตั้งแต่ปี 2552 จนถึงปี 2554 (2554, 23 พฤศจิกายน) ภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุด 2552 จนถึงปี 2554 จาก <http://th.wikipedia.org> ได้แก่

- ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ทำรายได้รวม 113.5 ล้านบาท รายได้สูงสุด พ.ศ. 2552
- ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ทำรายได้รวม 31.43 ล้านบาท รายได้สูงสุด พ.ศ. 2553
- ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ทำรายได้รวม 107.1 ล้านบาท รายได้สูงสุด พ .ศ. 2554

3.2.2 แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล บุคคลที่ใช้ในการสัมภาษณ์ได้ ออกจากกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ จำนวน โดยประมาณ 10 คน ผู้ชม อายุระหว่าง 18- 25 ปีโดยการใช้ Snowball Sampling ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. แบบวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์ไทยโดยจะวิเคราะห์ภาพยนตร์ จำนวน 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลของเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยที่แสดงถึงอัตลักษณ์ของผี

2. การสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Focus Group) เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ โดยมีคำถามที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์ของผีและความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลที่ใช้ในการศึกษางานวิจัยเรื่อง “อัตลักษณ์ของผีและความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย” ขั้นแรก : ผู้วิจัยได้เริ่มจากการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำราวิชาการ วิทยานิพนธ์ และเอกสารที่เกี่ยวข้อง เช่น บทวิจารณ์ภาพยนตร์ ทั้ง 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ เพื่อประกอบแนวคิดในการศึกษา และกำหนดแนวทางในการตั้งคำถาม

ขั้นที่สอง : ผู้วิจัยจะทำการเก็บข้อมูลด้วยการดูสื่อบันทึกภาพและเสียงแบบ VCD/DVD จำนวน 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของผีในภาพยนตร์

ขั้นที่สาม : แจกสื่อบันทึกภาพและเสียงแบบ VCD/DVD ให้กับผู้ให้สัมภาษณ์ จำนวน 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Focus Group) การรวบรวมข้อมูลจากการสนทนากับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในประเด็นปัญหาที่เฉพาะเจาะจง โดยมีผู้ดำเนินการสนทนา (Moderator) เป็นผู้คอยจุดประเด็นในการสนทนา เพื่อชักจูงให้กลุ่มเกิดแนวคิดและแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นหรือแนว

ทางการสนทนาอย่างกว้างขวางละเอียดลึกซึ้ง ที่สำคัญต้องใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ไม่ใช้นำคำตอบ และใช้ความเป็นกันเองในระหว่างการสัมภาษณ์โดยมีผู้เข้าร่วมสนทนา 10 ท่าน โดยการใช้ Snowball Sampling ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเลือกมาจากประชากรเป้าหมายที่กำหนดไว้ นอกจากจดบันทึกแล้ว ผู้วิจัยขออนุญาตผู้ให้สัมภาษณ์ในการบันทึกเสียงโดยเครื่องบันทึกเสียงตลอดการสัมภาษณ์ ทั้งนี้เพื่อช่วยในการเก็บข้อมูลไม่ผิดพลาด และได้ข้อมูลอย่างครบถ้วน หลังจากนั้นผู้วิจัยจะทำการถอดเทป โดยจะดึงแต่ประเด็นที่มีความเกี่ยวข้องที่สามารถตอบปัญหามาการวิจัยในการศึกษาเรื่องนี้ได้ ในส่วนของ การวิเคราะห์ข้อมูลนั้น ผู้วิจัยจะวิเคราะห์โดยนำทฤษฎีในบทที่ 2 นั้นมาประกอบกับข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างเพื่อที่จะได้คำตอบในการวิจัยที่ดีที่สุด

3.5 ประเด็นคำถามหลักที่ใช้ในการสัมภาษณ์ผู้ชมภาพยนตร์ ทั้ง 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์

1. หลังจากที่ท่านได้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์) แล้วท่านคิดว่ามีในเรื่องมีลักษณะอย่างไร ในแต่ละเรื่อง/แต่ละตอนของภาพยนตร์
2. หลังจากที่ท่านได้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์) แล้วท่านคิดว่าฉากไหนที่ทำให้ท่านกลัวที่สุด ในแต่ละเรื่อง / แต่ละตอนของภาพยนตร์
3. หลังจากที่ท่านได้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์) แล้วท่านคิดว่าอะไรที่ทำให้ท่านรู้สึกกลัว ในฉากนั้น ในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง/แต่ละตอนของภาพยนตร์
4. หลังจากท่านได้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์) แล้วท่านคิดว่าการแสดงออกทางท่าทางของผีแต่ละเรื่องเป็นอย่างไร
5. หลังจากท่านได้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์) แล้วท่านคิดว่า การแต่งหน้าสามารถถึงความเป็นผีได้หรือไม่
6. หลังจากท่านได้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์) แล้วท่านคิดว่า การแต่งกายของผีในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง เป็นอย่างไร

7. หลังจากที่ท่านได้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์) แล้วท่านคิดว่าดนตรี หรือเสียงประกอบเป็นอย่างไร ช่วยยกตัวอย่าง

8. หลังจากที่ท่านได้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง (ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์) แล้วท่านคิดว่าน้ำเสียงของตัวละครมีเป็นอย่างไร

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาเรื่อง “อัตลักษณ์ของผี และความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย” วิเคราะห์เกี่ยวกับเนื้อหาของภาพยนตร์ โดยศึกษาจากเอกสารเรื่องย่อ บทความ และบทวิจารณ์ของภาพยนตร์ รวมถึงศึกษาจากเทปบันทึก ภาพ และเสียงของภาพยนตร์ ทั้ง 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ และวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Focus Group Discussion) กล่าวคือ เป็นการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์บุคคลต่าง ๆ ที่เป็นแหล่งข้อมูลสำคัญ เพื่อศึกษาถึงอัตลักษณ์ของผีที่แสดงออกมาผ่านสื่อภาพยนตร์ไทย ตลอดจน เพื่อใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาหรือสร้างสรรค์สื่อภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผี

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง “อัตลักษณ์ของผีและความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยในบทนี้ขอนำเสนอข้อมูลตามวัตถุประสงค์ทางการวิจัยดังนี้

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของผีที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ไทย
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่ออัตลักษณ์ของผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย

โดยใช้วิธีการศึกษาจากการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์เกี่ยวกับผี จำนวน 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Group Discussion) โดยการใช้ Snowball Sampling ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง โดยแสดงผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนา การนำเสนอผลการวิจัยในรูปแบบพรรณนา

การนำเสนอผลการวิจัยแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

- 4.1 อัตลักษณ์ของผีที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ไทย
- 4.2 ความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่ออัตลักษณ์ของผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย

4.1 อัตลักษณ์ของผีที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ไทย

จากการศึกษาเอกสาร สื่อบันทึกภาพ และเสียงแบบ VCD/DVD พบว่าในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายโหง และภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ มีอัตลักษณ์ของผี ในแต่ละหัวข้อ โดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เป็นกรอบในการวิเคราะห์ ดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)
2. ความขัดแย้ง (Conflict)
3. แก่นเรื่อง (Theme)
4. ตัวละคร (Character)
5. ฉาก (Setting)

6. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

7. อรรถลักษณะของผี

ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 1 หลาวชะโอน

1. โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 1 หลาวชะโอน ของผู้กำกับ กอล์ฟ-ปวีณ ภูริจิตปัญญา ค่าย จีทีเอช เรื่องราวของ เป้ (เก้า จิรายู ละอองมณี) เด็กชายวัย 14 ปีที่มองว่ากรรมเป็นเรื่องสุดเซซ เขาลงมือปาหินใส่รถกระบะแถวบ้านเพียงเพราะอยากได้มือถือใหม่ เมื่อเหยื่อ (พ่อของเป้) ตาย แม่ (อาภาศิริ นิติพน) พาเป้หนีบวชเขาพันมือกฤตาคม โดยที่เป้ไม่เต็มใจมากนัก เป้จึงคือรัน ไม่ยอมเชื่อฟังหลวงพี่ (เรย์ แมคโดนัลด์) และได้หนีออกจากวัด แต่การที่เป้หนีครั้งนี้เวรกรรมได้ตามเป้ไป จนทำให้เป้เสียชีวิตแล้วกลายเป็นเปรตเพื่อชดใช้กรรม

2. แก่นของเรื่อง (Theme)

แก่นของเรื่องนี้สร้างมาจากคำสอนในพระพุทธศาสนาที่ว่า การที่คำว่า ทบตี ทำร้ายให้เสียชีวิต เมื่อตายไปแล้วจะต้องกลายเป็นเปรตเพื่อชดใช้กรรม

3. ความขัดแย้ง (Conflict)

โดยภาพยนตร์ในตอนนี้มีความขัดแย้งแบ่งเป็น ความขัดแย้งระหว่างบุคคล 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 เป้กับแม่ “เป้” และ “แม่” เนื่องมาจากครอบครัวของเป้ พ่อและแม่ ได้หย่าร้างกัน เป้ได้รับการเลี้ยงดูจากผู้เป็นพ่อ เป้จึงขาดความอบอุ่น และรู้สึกท้อแท้ไม่รักตนเองจึงไปแต่งงาน และมีสามีใหม่ กลุ่มที่ 2 เป้กับหลวงพี่ “เป้” และ “หลวงพี่” เนื่องมาจาก เป้เป็นคนไม่เชื่อในพระพุทธศาสนา เวรกรรม ไม่ชอบให้ใครมาบังคับ และเป้ถูกผู้เป็นแม่บังคับให้บวช จึงทำให้เป้ต่อต้าน และไม่เชื่อในคำสอนของหลวงพี่

4. ตัวละคร (Character)

4.1 “เป้” เด็กหนุ่ม เพศชาย อายุ 14 ปี เป็นเด็กที่มีปัญหาครอบครัว พ่อและแม่ หย่าร้างได้รับการเลี้ยงดูจากพ่อ และเป้จะคอยคิดเสมอว่าแม่ไม่รักตนเอง อุปนิสัยของเป้ เป็นคนคือรู้ น ไม่เชื่อฟังใคร และไม่ชอบให้ใครบังคับ

4.2 “แม่” เป็นผู้หญิงธรรมดาคนหนึ่งที่เป็นแม่บ้าน แต่เธอไม่ได้เป็นผู้ที่เลี้ยงดูเป้ และแต่งงานไปมีสามีใหม่

4.3 “หลวงพี่” เป็นพระพี่เลี้ยงของเป้ และเห็นทุกอย่างที่เป้ทำ จึงคอยตักเตือนเป้

4.4 “ผีเปรต” เป็นผีผู้ชายตัวสูง แขนขายาว ร่างกายชubbผอม ผมยุ่งเหยิง ไม่สามารถพูด ได้ ได้แต่ส่งเสียงหวีดร้อง และไม่สวมใส่เสื้อผ้า

5. ฉาก (Setting)

ฉากส่วนใหญ่โดยรวมจะอยู่ในวัดป่า บรรยากาศมืดครึ้ม ฉากที่สำคัญของเรื่อง เป็นฉากที่เปี้ยพยายามหนีออกจากวัดในเวลากลางคืน แต่หลวงพี่มาเจอ และ ตักเตือนห้ามปรามไม่ให้ออกจากวัด และได้พาเปี้ยไปอยู่ในถ้ำ เพื่อให้สงบใจ และสวดมนต์ หลวงพี่ได้ย้ำกับเปี้ยว่า “ยังไงก็ขอให้เปี้ยอยู่ในถ้ำแห่งนี้และรอให้พ้นคืนนี้ไปก่อน” แต่เปี้ยก็สวดมนต์อยู่ได้ไม่นาน ผีก็มาหลอกหลอนจนเปี้ยต้องออกจากถ้ำ เปี้ยวิ่งเข้าไปในป่าเพื่อจะหนีออกจากวัดและภูตผี จนเปี้ยต้องตายและกลายเป็นเปรตในที่สุด

6. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองการเล่าเรื่อง ต้องการนำเสนอในลักษณะของภาพยนตร์ผีที่แฝงแง่คิดในทางพระพุทธศาสนา เรื่องบาป บุญ คุณ โทษ การด่าว่า ทำร้ายบุพการีผ่านการนำเสนอในมุมมองของเปี้ย ที่ทำร้ายพ่อ ด่าว่าแม่ เปี้ยจึงได้รับผลกระทบในสิ่งที่เค้าได้ทำเอาไว้

7. อุตลักษณ์ของผีเปรต

จากโครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่1 หลาวชะโองน ทำให้เห็นอัตลักษณ์ของผีในตอนนี้ ดังที่ปรากฏตามตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 แบบวิเคราะห์อัตลักษณ์ของผีเปรต

ชื่อเรื่อง	หัวข้อในการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์
ภาพยนตร์เรื่อง ห้าแพร่ง ตอนที่ หลาวชะโอน	การแต่งกาย	"ผีเปรต" ไม่สวมใส่เสื้อผ้า นุ่งผ้าเหมือนโจงกระเบน
	กริยาท่าทาง	เดินไปมา ส่งเสียงหวีดร้อง
	การแสดงออกทาง สีหน้า	มองได้ไม่ชัดเจนเพราะในฉากมืด และไกล
	น้ำเสียง	ไม่สามารถพูดออกมาได้ ได้แต่ส่งเสียงหวีดร้อง
	ดนตรี,เสียงประกอบ	เสียงหวีดร้องของเปรต เสียงของการปาหิน และมีเสียงดนตรีตอนจบเป็นเสียงเหมือนปี่พาทย์
	ฉาก	ฉาก โดยส่วนใหญ่อยู่ในวัดป่าในเวลากลางคืน และมีถ้ำ
	Icon	ตัวสูง แขนขายาว ตัวพอม
	Index	คำว่าพ่อแม่ ทำร้ายบุพการี
	Symbol	เวรกรรม

ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 2 ห้องเตียงรวม

1. โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 2 ห้องเตียงรวม ของผู้กำกับหนังเรื่องแรกของ วิสูตร พูลวรลักษณ์ ผู้บริหารค่ายหนัง จีทีเอช ดี(แดน-วรเวช) มอเตอร์ไซค์คว่ำขาหักทั้งสองข้าง จากห้องฉุกเฉินเขาถูกย้ายไปสู่อุ้งเตียงรวม และในห้องรวมนี้ คนไข้เตียงติดกันเป็นร่างไร้สติของชายชรา(เกษฯ เปลี่ยนวิถี) อาการโคม่าที่รอเวลาถอดสายออกซิเจนแต่แล้วชายชราก็ลุกขึ้นมาเพื่อจะเอาชีวิตของตัวเอง เพราะเค้าต้องการร่างของดี แทนร่างเก่าที่เสื่อมสภาพแล้ว สุดท้ายแล้วชายชราที่ทำสำเร็จ วิญญาณชายแก่ก็ได้เข้าไปอยู่ในร่างของดีแทน โดยได้รับความร่วมมือจากพยาบาล (สฤณีรัตน์ โทมัส)

2. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นของเรื่องสร้างมาจากความเชื่อของคนโบราณ เรื่องของคนมีวิชาอาคม สามารถย้ายวิญญาณ หรือสวมวิญญาณของตัวเอง เข้าไปสิง ร่างของคนอื่นได้ เมื่อถึงเวลาที่ร่างกาย ของคนมีวิชาอาคมเสื่อมสภาพลง

3. ความขัดแย้ง (Conflict)

โดยภาพยนตร์ในตอนนี้มีความขัดแย้งแบ่งเป็น ความขัดแย้งระหว่างบุคคล ระหว่างดีกับชายชราที่มีคาถาอาคม ความขัดแย้งเกิดขึ้น ดี เด็กหนุ่มที่เข้ามารักษาตัวที่โรงพยาบาลแห่งนี้ เพราะดีได้รับบาดเจ็บที่ขาเนื่องจากรถมอเตอร์ไซค์คว่ำ จึงทำให้ดีต้องนอนอยู่เฉยๆ ไม่สามารถลุกเดินได้ ดีจึงถูกหมายหัวไว้ให้ เป็นร่างทรงของชายชราที่พยายาม เข้าสู่ในร่างของดี เพื่อเปลี่ยนร่างของตัวเองที่เสื่อมสภาพแล้ว

4. ตัวละคร (Character)

4.1 “ดี” เด็กวัยรุ่น นุ่มทะเล้น จี๋เล่น สอครู้สอคเห็น ขับขี่มอเตอร์ไซค์ ประสบอุบัติเหตุคว่ำ จนได้รับบาดเจ็บที่ขา ต้องผ่าเอากระดูกที่บาดเจ็บออก จึงทำให้ต้องใส่เฟือก ที่ขาไม่สามารถ เคลื่อนไหวได้ นอนอยู่บนเตียงคนไข้ และอยู่ในห้องเดียวกันกับชายชราทรงเจ้า

4.2 “ชายชรา” เป็นชายแก่สวมใส่ชุดคนไข้ นอนอยู่บนเตียงคนไข้ มีอาการโคม่า รอเวลาถอดเครื่องช่วยหายใจ และเป็นพวกมีคาถาอาคม มีลายสักยันต์ทั่วตัว

4.3 “พยาบาล” เป็นผู้หญิงวัยกลางคน ซึ่งเป็นลูกศิษย์ ของชายชรา ที่คอยให้ความช่วยเหลือชายชราในการย้ายร่างสวมวิญญาณ

5. ฉาก (Setting)

ฉากส่วนใหญ่ของตอนนี้จะเกิดขึ้นในเวลากลางคืน ภายในห้องเตียงรวมของโรงพยาบาลแห่งหนึ่ง ภายในห้องมี 3 เตียง เตียงแรกเป็นของดี และเตียงที่สอง เป็นของชายชรา ส่วนเตียงที่ 3 เสียไม่สามารถใช้งานได้

6. มุมมองของการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองการเล่าเรื่องต้องการนำเสนอ เรื่องความเชื่อของคน โบราณที่ว่าเรื่องของคน มีคาถาอาคม ฟันแทงไม่เข้า การย้ายร่าง หรือการสวมวิญญาณ

7. อรรถลักษณะของผีชายชรา

จากโครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 2 ห้องเตียงรวม ทำให้ เห็นอรรถลักษณะของผีในตอนี้ ดังที่ปรากฏตามตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 แบบวิเคราะห์อัตลักษณ์ของผีชายชรา

ชื่อเรื่อง	หัวข้อในการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 2 ห้องเตียงรวม	การแต่งกาย	สวมใส่ชุดคนไข้สีขาว
	กริยาท่าทาง	แสดงถึงความต้องการจะเอาชีวิตของตัวเอง เช่นการบีบคอ การขึ้นไปเหยียบหน้าอก
	การแสดงออกทางสีหน้า	หน้าตาที่ไร้ความรู้สึก
	น้ำเสียง	เป็นน้ำเสียงสวดมนต์ที่ดูดี
	ดนตรี,เสียงประกอบ	ใช้ดนตรีที่ตื้นตันเร้าใจ มีเสียงเครื่องช่วยหายใจ
	ฉาก	ฉากอยู่ภายในห้องเตียงรวม ของโรงพยาบาล
	Icon	ชายชรา
	Index	มีคาถาอาคม ไสยศาสตร์
Symbol	เป็นที่นับถือของลูกศิษย์	

ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 3 แแบ็กแพ็กเกอร์

1 โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 3 แแบ็กแพ็กเกอร์ ของผู้กำกับ ชัย ทรงยศ สุขมากอนันต์ เรื่องราวของ คู่รักญี่ปุ่นคู่หนึ่งที่ทดลองเรียนจบด้วยการแบ็กแพ็กตะลุยเมืองไทย ขากลับจากสมุยพวกเขาโบกรถกลับกรุงเทพฯ แต่โบกไม่ได้ หนุ่มญี่ปุ่นตัดสินใจใช้เบงก์พันเป็นรางวัลล่อ รถพ่วงคันหนึ่งจอร์บ ซึ่งหลังคอนเทนเนอร์เป็นแรงงานต่างด้าว ที่จ้อย(แน็ก-ชาติ ไตรรัตน์) เด็กรถแอบให้แรงงานต่างด้าวกลืนยาเสพติดไว้ในท้องเพื่อแอบขนยาเสพติดมาด้วย แต่แล้วยาเสพติดที่อยู่ในท้องของแรงงานต่างด้าวเกิดแตก จึงทำให้แรงงานต่างด้าวตายหมด และกลายเป็นผีซอมบี้ วิ่งไล่รถพ่วงของจ้อย ทำให้คนขับรถเกิดอุบัติเหตุเสียชีวิต ส่วนจ้อยและนักท่องเที่ยวนางสาวญี่ปุ่นรอดมาได้ และได้เจอกับแรงงานต่างด้าวเด็ก นักท่องเที่ยวนางสาวชาวญี่ปุ่นเกิดความสงสาร ให้ความช่วยเหลือ และเธอได้ยิงจ้อยตายเพราะ นักท่องเที่ยวนางสาวชาวญี่ปุ่นไม่ ยอมเชื่อจ้อยว่าเด็กแรงงานต่างด้าวตายไปแล้ว และจะกลายเป็นซอมบี้ เธอตกใจมากและได้ขับรถหนีไปกับเด็กแรงงานต่างด้าว แต่เมื่อเธอขับรถ

จนถึงเช้า และ มาถึงในเมือง จึงได้รู้ว่าเด็กแรงงานคนนั้นตายแล้วและกลายเป็นชอมบี้ เธอจึงถูกเด็ก
แรงงานต่างด้าวทำร้ายจนตาย และชอมบี้เด็กก็วิ่งไล่กัดพระ ส่วนชอมบี้ตัวอื่นๆ ก็ไล่กัดคนไปทั่ว

2. ความขัดแย้ง (Conflict)

โดยภาพยนตร์ในตอนนี้มีความขัดแย้งแบ่งเป็น ความขัดแย้งระหว่างบุคคล เกิดขึ้นกับ
จ้อย กับ นักท่องเที่ยวสาวชาวญี่ปุ่น เนื่องจากจ้อยต้องการฆ่า แรงงานต่างด้าวที่เป็นชอมบี้เด็ก
เพราะจ้อยรู้ว่าแรงงานต่างด้าวเด็กคนนั้นตายแล้ว และจะกลายเป็นชอมบี้ แต่ นักท่องเที่ยวสาวชาว
ญี่ปุ่นไม่เชื่อและ ปกป้องแรงงานต่างด้าวเด็กคนนั้นไว้ จึงยิงจ้อยตายในที่สุด

3. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นของตอนนี้สร้างมาจากความจริงในปัจจุบันที่ยาเสพติดสามารถขายตัวไปในทุกที่
เปรียบเทียบกับพวกชอมบี้ที่แพร่กระจายไปทั่วทุกที่ และสามารถติดเชื้อเสพติดได้ทุกคน ไม่ว่าจะ
เด็กหรือ ผู้ใหญ่ คนธรรมดา หรือกับพระสงฆ์

4. ตัวละคร (Character)

4.1 “จ้อย” เด็กทรนทรทุก หน้าตาขี้มึนแหม่ แจ่มใส แต่มีความโลภ ต้องการอยากได้
เงิน โดยไม่สนใจว่าสิ่งที่ตัวเองทำนั้นผิดกฎหมาย หรือทำให้ใครเดือดร้อน หรือเสียชีวิต

4.2 “นักท่องเที่ยวสาวชาวญี่ปุ่น” ที่มาทดลองเรียนจบที่ประเทศไทย เธออ่อนแอ
และเชื่อง่าย จึงทำให้เธอถูกเด็กแรงงานต่างด้าวหลอกจนทำให้เธอตาย

4.3 “ชอมบี้” เป็นพวกแรงงานต่างด้าว ทั้งผู้หญิง และผู้ชาย เด็ก ที่ตายไปแล้ว กัด
กินเลือดคน เนื้อตัวจะเป็นสีเขียว มีรอยเปื้อนเลือดตามตัว และเสื้อผ้า วิ่งเร็ว นัยน์ตาจะแข็งและ
เปลี่ยนสีเป็นสีน้ำตาล ไม่กลัวแสงอาทิตย์

5. ฉาก (Setting)

ฉากส่วนใหญ่เกิดขึ้นบน ถนน และในป่าข้างทางเกิดขึ้นทั้งในตอนกลางวันและ
กลางคืน ฉากสำคัญ เป็นฉากที่อยู่ข้างถนน บรรยากาศมืดคลุ้ม จ้อยเปิดตู้คอนเทนเนอร์ออกแล้ว เจอ
กับศพของแรงงานต่างด้าวที่ตายทั้งหมด จ้อยจึงฆ่าท้องของแรงงานต่างด้าวดู จึงได้รู้ว่ายาเสพติดที่จ้อย
บังคับให้แรงงานต่างด้าวกินลงไป นั้นตกในท้องแรงงานต่างด้าว จนทำให้แรงงานต่างด้าวตาย
แล้วกลายเป็นชอมบี้ วิ่งไล่ตามรถของจ้อย

6. มุมมองของการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองการเล่าเรื่องต้องการนำเสนอ เรื่องของสังคมปัจจุบันที่ไม่ว่ายาเสพติดจะไปที่ไหน ก็สร้างความเดือดร้อน และไม่ว่าใครก็สามารถติดยาเสพติดได้ ถ้าได้ลองแล้ว

7. อรรถลักษณะของผีซอมบี้

จากโครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่3 แบ็กแพ็กเกอร์ ทำให้เห็นอรรถลักษณะของผีในตอนนี้ ดังที่ปรากฏตามตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 แบบวิเคราะห์อรรถลักษณะของผีซอมบี้

ชื่อเรื่อง	หัวข้อในการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่3 แบ็กแพ็กเกอร์	การแต่งกาย	สวมเสื้อผ้าปกติ แต่จะมีคราบเลือดติดตามเสื้อผ้า
	กริยาท่าทาง	ตัวแข็ง ไร้อารมณ์ความรู้สึก ไม่กลัวแสงอาทิตย์
	การแสดงออกทางสีหน้า	ไร้อารมณ์ความรู้สึก หน้าซีด ไม่มีสีเลือด ตาแข็ง นัยน์ตาดำเปลี่ยนเป็นสีขาว และเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาล
	น้ำเสียง	ไม่มีการพูด
	ดนตรี	ให้ความตื่นเต้น
	ฉาก	อยู่บนถนน และในป่าข้างทาง
	Icon	คนที่ตายไปแล้วแต่กลับมาเดินได้
	Index	กั๊กกินเลือดคน
Symbol	ผีดิบ	

ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 4 รถมือสอง

1. โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 4 รถมือสอง ของผู้กำกับ โอ้ ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ คนมีประวัติ รถก็มีประวัติ ยิ่งเป็นรถมือสองประวัติของแต่ละคันไม่ใช่เรื่องเล่นๆ นายเจ้าของเดินที่รถแห่งหนึ่งมีลูกค้าเข้ามาต่อว่าเรื่องรถที่นุชหลอกขายรถไป จึงทำให้ลูกของเธอเกือบตาย และในเวลากลางดึกสังคหลังเดินที่รถปิด นุช (นิโคล เทริโอ) เจ้าของเดินที่กำลังเผชิญกับเรื่องราวบางอย่าง เมื่อพบว่าก๊อง (ลูกชาย) หายตัวไปท่ามกลางรถนับร้อย แล้วกล้องวงจรปิดก็จับภาพได้ว่า ลูกเธอเข้าไปเล่นในรถคันหนึ่งก็เพิ่งรับซื้อมา แล้วก็ไม่ได้กลับออกมาอีก นุชพยายามตามหาก๊อง ไม่พบ แต่กลับพบ

กับผีที่สิงอยู่ในรถเก่า หลอกหลอนนุช จ นุชต้องขับรถออกจากเส้นทางของเธอ แต่สิ่งที่นุชพบเมื่อนุช เปิดฝากระโปรงรถของเธอ คือศพของก้องที่บินอยู่ในตัวเครื่องรถยนต์

2. ความขัดแย้ง (Conflict)

โดยภาพยนตร์ในตอนนี้มีความขัดแย้งแบ่งเป็น ความขัดแย้งระหว่างบุคคล เกิดขึ้นกับนุช กับลูกค้า “นุช” ไม่มีความรับผิดชอบ โดยการหลอกขายรถโดยเอารถเก่ามือสอง ที่เป็นพวกรถที่มีประวัติไม่ดีต่างๆ เช่น รถที่ ประสบอุบัติเหตุต่างๆ แล้วนำซากของรถไปซ่อม ทำใหม่แล้วนำไปหลอกขายลูกค้า ว่าเป็นรถสภาพดีไม่มีปัญหา จึงทำให้เป็นเวรกรรมติดตามนุชไป

3. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นของตอนนี้สร้างมาจากความจริงในปัจจุบันที่ตามเส้นทางมือสองต่างๆ ชอบนำเอารถเก่าที่มีประวัติไม่ดี มาหลอกขายให้กับลูกค้า ตามคำสอนของพระพุทธศาสนาที่ว่า การโกหก หลอกหลวง เป็นสิ่งไม่ดี และเวรกรรมจะตามสนองคนที่ทำไม่ดี

4. ตัวละคร (Character)

4.1 “นุช” ผู้หญิงวัยกลางคน เป็นเจ้าของเส้นทาง และ เป็นแม่ของก้อง คนที่มีความโลภ โดยการหลอกขายรถที่มีประวัติไม่ดี ว่าเป็นรถที่มีสภาพดีราคาถูก

4.2 “ผีที่อยู่ในรถ” เป็นวิญญาณที่ตายจากอุบัติเหตุทางรถยนต์ต่างๆ เช่น อุกรรชน ตาย ไฟลลอกตายในรถ อุกรรททับตาย

4.3 “ก้อง” ลูกชายของนุชวัย 4 ขวบ มีอุปนิสัยขี้เล่น ชุกชวนตามวัยของเด็ก

4.4 “ลูกค้า” เป็นลูกค้าที่นุชหลอกขายรถที่มีประวัติไม่ดี

ฉาก (Setting)

ฉากส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในเส้นทางเป็นส่วนใหญ่โดยจะเป็นเวลากลางคืน โดยตัวฉากจะเน้นที่ความน่ากลัวของเส้นทาง ในเวลากลางคืน ใช้ความเงียบเพื่อให้เกิดความน่ากลัว และมีการเปลี่ยนจากรถในเส้นทางที่เป็นรถที่ซ่อมมาใหม่แล้วให้ กลายเป็นรถเก่า สภาพเหมือนเดิม ยิ่งสร้างความหลอนมากขึ้น

5. มุมมองของการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองการเล่าเรื่องต้องการนำเสนอ เรื่อง ของสังคมปัจจุบัน ที่ว่าตามเส้นทางมือสอง ชอบเอารถที่มีประวัติมาข้อนขายให้กลับลูกค้าเพื่อที่ตัวเองจะได้กำไรเยอะจากการขาย

6. อັถลัถษณั์ของฝัที่อยูัในรถ

จากโครงเรื่งของภพพยนตรัเรื่งห้้าแพร่ง ตอนท่ี่4 รถม่อี่สอง ท้้าให้เห้้นอັถลัถษณั์ของฝัในต่อนนั้ ดัังท่ี่ปรากฎตามตารางท่ี่ 4.4

ตารางท่ี่ 4.4 แบบวึเคราะห้้อັถลัถษณั์ของฝัที่อยูัในรถ

ช่อเรื่ง	ห้้าช่อในการวึเคราะห้	ผลการวึเคราะห้
ภพพยนตรัเรื่งห้้าแพร่ง ตอนท่ี่4 รถม่อี่สอง	การแตง่กาย	ม่อี่รอยเลื่อตตตามเลื่อฝ้้า
	กรึษาท้้าทาง	แสดงควมร่นแรง โกรธแค้น และแสดงถึงควมเจ็บปวด
	การแสดงออกทางลัีหน้า	แสดงถึงควมเจ็บปวด
	น้้าเสียง	เป็นเสียงท่ี่โทยหวนแสดงถึงควมเจ็บปวด
	คนตรั,เสียงประกอบ	ม่มีเสียงคนตรัและเสียงประกอบ
	ฉาก	เต้นท่ี่รถม่อี่สองในเวลากลางคึน
	Icon	วัญญวมท่ี่ตายโง
	Index	รถม่อี่สองท่ี่ม่ประวัตئمดี
	Symbol	เวรกรรม

ภพพยนตรัเรื่ง ตายโง ตอนท่ี่ 2 ลูกกองปราบ

1. โครงเรื่ง (Plot)

ภพพยนตรัเรื่งตายโง ตอนท่ี่ 2 ลูกกองปราบ ท่ี่ลูกแห่งหนึ่ กอ้ง ถูกจับด้วยช่อหา ค้้าและมึยาเสพตด วั้ในครอบครอง จึงถูกจ้้าคุก ซึ่ก่อนหน้านั้ ได้มึนั้กโทยชายสววมเลื่อลัีแดงผูกคอตาย และกอ้ง ผู้โชคร้ายท่ี่ได้เข้าไปอยูัในคูกนั้ ระหว่างท่ี่กอ้งอยูัในคูก ท่ี่เกิดเหตุการณั้นำสะพรึงกลัวหลายอย่่าง ค่อ มึผู้ชายสววมเลื่อลัีแดงคนหนึ่เข้ามาพุดคุษ ด้วย มึการฝึนแปลกๆ เช่นฝึนเห้้นตัวเองตาย กอ้งหวาดกลัวมา ก แต่แล้วในคึน กอ้งตดัคลึนใจ ฆ่าตัวตาย ด้วยการแขวนคอในคูก และเสียงจึวิตนั้ที่สุด เพราะการถูกหลอกหลอนจากนั้กโทยชายท่ี่สววมเลื่อลัีแดง

2. ความขัดแย้ง (Conflict)

ในตอนนี้เป็น ความขัดแย้งระหว่างบุคคลคือ ก้องกับนักโทษชาย ก้อง (ศตวรรษ เศรษฐกร) ชายหนุ่มผู้ต้องหาซึ่งถูกจับ และส่งตัวมาฝากขังที่ สถานีตำรวจแห่งนี้ กับนักโทษชาย (อรรถพร ธีมากร) ที่สวมเสื้อสีแดงที่ถูกฝากขังอยู่ก่อนแล้ว

3. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นของเรื่องนี้ คือ ขาดังทางหน้าหนังสือพิมพ์ ของคุกกองปราบแห่งหนึ่ง ที่มีนักโทษชายที่สวมเสื้อสีแดง จะมาคอยหลอกหลอนนักโทษที่ถูกนำตัวไปฝากขังไว้ที่ นี้ จนต้องผูกคอตายโดยไม่ทราบสาเหตุ

4. ตัวละคร (Character)

4.1 “ก้อง” เป็นชายหนุ่ม รูปร่างหน้าตาดี เป็น ผู้ต้องขังที่ถูกนำตัวมาฝากขังไว้ที่ สถานีตำรวจแห่งนี้

4.2 “นักโทษชายสวมเสื้อสีแดง” เป็นผู้ต้องหาผู้ชายที่ถูกจับมาฝากขังไว้ก่อนหน้า นี้ สีหน้าเคร่งเครียด การแต่งกายสวมเสื้อสีแดง และผูกคอตายภายในห้องขังสถานีตำรวจ

5. ฉาก (Setting)

ฉากทั้งหมดในเรื่องนี้เกิดขึ้น ภายในห้องขังสถานีตำรวจแห่งนี้ ในช่วงเวลากลางคืน ที่มีทั้งความมืด และความอับชื้นเพื่อให้เห็นถึงความน่ากลัวของคุก ฉากที่สำคัญเป็นฉากที่ ก้องนอนหลับอยู่ในห้องขังแล้วตื่นขึ้นมากลางดึก ได้เจอกับผีนักโทษชายสวมเสื้อสีแดงหลอก ด้วยวิธีต่างๆ จนทำให้ก้องต้องผูกคอตายตามไป

6. มุมมองของการเล่าเรื่อง (Point of View)

เป็นการนำเสนอเรื่องเล่า ที่ดังทางหน้าหนังสือพิมพ์ ว่าคุกของสถานีตำรวจแห่งนี้ มี วิญญาณของนักโทษชายที่สวมเสื้อสีแดง จะมาคอยตามหลอกหลอนนักโทษคนอื่นๆ ที่ ถูกนำตัวมาฝากขังไว้ที่นี่ เพื่อให้รู้ถึงเวรกรรมที่ทำไว้ ว่าต้องชดใช้

7. อุตลักษณ์ของผีนักโทษชายสวมเสื้อสีแดง

จากโครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องตายเป็นตอนๆ ตอนที่ 2 คุกกองปราบ ทำให้เห็นอตุลักษณ์ของผี ในตอนนี ดังที่ปรากฏตามตารางที่ 4.5

ตารางที่ 4.5 แบบวิเคราะห์องค์ประกอบของผิวนักโทษชายสวมเสื้อสีแดง

ชื่อเรื่อง	หัวข้อในการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์
ภาพยนตร์เรื่อง ตายโหง ตอนที่ 2 ลูกกองปราบ	การแต่งกาย	สวมใส่เสื้อสีแดง
	กริยาท่าทาง	ทำให้อึดอัดสับสน นิ่งอยู่ในมุมมืดๆ ในห้องของห้องขัง
	การแสดงออกทาง สีหน้า	สีหน้าดูเคร่งเครียด เหมือนมีเรื่องคิดอยู่ในใจ
	น้ำเสียง	ใช้ภาษาน้ำหนักคำพูด ใช้น้ำเสียงนิ่งๆ ไร้ความรู้สึก
	ดนตรี,เสียงประกอบ	ไม่มีเสียงดนตรี เสียงประกอบเป็นเสียงหยดน้ำ เสียงลมหายใจ
	ฉาก	ความมืด และความน่าเกรงกลัวของคุกในเวลากลางวัน
	Icon	เพศชาย
	Index	นักโทษ
	Symbol	ความยุติธรรม

ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ตอนที่ 3 สพแท็งก์น้ำ

1. โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ตอนที่ 3 สพแท็งก์น้ำ “ปู” (วิรัชชัย ศรีมาลัย) ชายหนุ่มหูหนวก และเป็นใบ้ เป็นคนขายยาเสพติด “จ้อยส์” (อริสรา ทองบริสุทธิ์) หญิงสาวใจแตก ที่ต้องออกจากโรงเรียนเพื่อมาทำงานส่งเงินไปให้แม่ เธอคิดยาเสพติด แต่จ้อยส์ไม่มีเงินซื้อยา เธอจึงใช้ตัวเข้าแลก แต่ด้วยความไม่พอของจ้อยส์ เธอจึงขโมยยาของปู แต่ปูจับได้ จึงปล้ำมือฆ่าจ้อยส์ตาย และนำศพไปทิ้งไว้ในแท็งก์น้ำบนดาดฟ้า ของอพาร์ทเมนต์ ส่วนปูเองก็โดนจ้อยส์ คอยตามหลอกจนพลัดตกลงไปในแท็งก์น้ำ เมื่อศพเริ่มเน่า ทำให้ผู้อาศัย อยู่ในหอเริ่มมีอาการ ผิดปกติ จึงไปแจ้งความจึงทำให้รู้ว่า มีศพอยู่ในแท็งก์น้ำ

2. ความขัดแย้ง (Conflict)

ในตอนนี้มี ความขัดแย้งระหว่างบุคคลคือ “ปู” ชายหนุ่มหูหนวก เป็นใบ้ ที่ค้ายาเสพติด และชอบเก็บตัว เค้าหลังรัก จ้อยส์ตั้งแต่แรกเห็น แต่ด้วยความที่เค้าเป็นคนโมโหร้ายจึงปลั่งมือฆ่าจ้อยส์ตาย “จ้อยส์” หญิงสาววัยรุ่นที่รักความสุข เป็นตัวเองเข้าแรกกับยาเสพติด

3. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นของเรื่องที่สร้างมาจากข่าวดังในหน้าหนังสือพิมพ์ ที่อพาร์ทเมนต์แห่งหนึ่ง มีศพอยู่ในถังค้ำน้ำของอพาร์ทเมนต์นั้น และผู้สร้างพยายามบอกถึงเรื่องเวรกรรมที่เราทำเอาไว้

4. ตัวละคร (Character)

4.1 “ปู” เด็กหนุ่มวัยรุ่น เพศชาย ที่พิการหูหนวก เป็นใบ้ ชอบเก็บตัวอยู่แต่ในห้องของตัวเอง และปูก็มีอาชีพค้ายาเสพติด

4.2 “จ้อยส์” เป็นเด็กวัยรุ่นผู้หญิง ไม่ได้เรียนหนังสือ ต้องออกมาทำงานเพื่อส่งเงินให้แม่เธอใจแตกยอมเอาร่างกายเข้าแลกกับสิ่งที่เธอต้องการ

5. ฉาก (Setting)

ฉากทั้งหมดเกิดขึ้นภายในอพาร์ทเมนต์ ในเวลากลางคืนที่มีความมืด วังเวง ฉากสร้างให้เห็นถึงสังคมของคนฐานะยากจน มีสิ่งไม่ดีมากมาย เช่น ยาเสพติด อบายมุขต่างๆ

6. มุมมองของการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองการเล่าเรื่องด้วยการนำเสนอเรื่องที่เกิดขึ้นจากหน้าหนังสือพิมพ์ และสอดแทรกคำสอนในพุทธศาสนาที่ว่า ยาเสพติดเป็นสิ่งไม่ดี ไม่ว่าใครเข้าใกล้ก็ จะไม่มีวันได้ดี และเรื่องเวรกรรมผลของการกระทำของเรา

7. อรรถลักษณะของผีจ้อยส์

จากโครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องตายโหง ตอนที่ 3 ศพถังค้ำน้ำทำให้เห็นอรรถลักษณะของผีในตอนนี้ ดังที่ปรากฏตามตารางที่ 4.6

ตารางที่ 4.6 แบบวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์

ชื่อเรื่อง	หัวข้อในการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์
ภาพยนตร์เรื่อง ตายโหง ตอนที่ 3 ศพแห่งค้ำน้ำ	การแต่งกาย	สวมเสื้อสีขาว มีรอยเปื้อนเลือดที่เสื้อผ้า และเปียกน้ำ
	กรีธาทำทาง	หลอกหลอน เพื่อที่จะเอาชีวิต
	การแสดงออกทาง สีหน้า	ความโกรธแค้น บางครั้งก็มีความเศร้าปนอยู่
	น้ำเสียง	ไม่มีการพูดในตอนนี้
	ดนตรี,เสียงประกอบ	เป็นเสียงดนตรีเพลงร็อค เสียงประกอบเป็นเสียงหยดน้ำ เสียงน้ำไหล
	ฉาก	ฉากโดยรวมอยู่พาร์ทเม้นท์ในเวลากลางวัน ที่มีความมืด วังเวง
	Icon	ผู้หญิงผมยาว
	Index	แท็งค้ำน้ำ
	Symbol	การล้างแค้น

ภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์

1. โครงเรื่อง (Plot)

ธีร์ (ก้อง สหรัถ สังคปรีชา) ชายวัยกลางคน ไม่มีปัญญาซื้อบ้าน ได้เช่าอพาร์ทเมนต์เป็นที่อยู่ ทำให้เขารู้สึกผิดต่อทุกคนในครอบครัว คือ ปาน (ป๊อปปิชา วรมุสิก) แนน (ปิ่นปิ่น สุทัตตา อุดมศิลป์) และ นัท (ก๊อบก๊อบ อธิพิชญ์ ชูติ วัฒนจักรชัย) ธีร์ คิดว่าตัวเองคงเป็นสามี เป็นพ่อ เป็นหัวหน้าครอบครัวที่ไม่เอาไหน หากไม่สามารถมีบ้านสักหลังไว้เป็นหลัก ต่อมา ธีร์ได้รับข้อเสนอให้เป็นตำแหน่งผู้ช่วยฝ่ายการตลาดที่บริษัทแห่งหนึ่งในจังหวัดเชียงใหม่ ด้วยเงินเดือนที่มากขึ้นและค่าที่ดินที่ถูกลง ธีร์ ตัดสินใจไปตั้งรกรากในบ้านที่หมู่บ้านลัดดาแลนด์ โดยไม่ฟังคำทัดทานของภรรยาและลูก ธีร์ เชื่อว่าครอบครัวของเขาจะมีความสุขมากกว่าในคำคืน เดียวกันนั่นเอง มีเด็กรับใช้ชาวพม่าของบ้านหลังหนึ่งในหมู่บ้านถูกฆาตกรรมอย่างทารุณ คนร้ายสาदनํ้ากรจนใบหน้าแหลกเหลวแล้วทุบตีเธอจนตายก่อนนำศพไปโยนไว้ในตู้เย็น ทำให้คนในหมู่บ้านค่อยๆ ย้ายออกจากหมู่บ้านไปจนจะกลายเป็นหมู่บ้านร้าง ต่อมาครอบครัวข้างบ้านก็มีการยิงกันตาย ด้วยสาเหตุของพิษเศรษฐกิจ โดยที่ผู้เป็นพ่อเป็นคนยิงทุกคนในบ้านเสียชีวิตหมด และยังตัวเองตายตาม รวม 4 ศพ คือ พ่อ แม่ ลูก และย่า วิญญาณของครอบครัวนี้ได้หลอกให้นัทเข้าไปในบ้าน ธีร์จึงเข้าไปตามหานัทใน

บ้าน และวิญญาณทั้ง 4 ก็หลอกธีร์จนพลาดไปยิงนัท ธีร์เสียใจมาก เข้าใจว่าตนเองเป็นคนฆ่าลูกจึงยิงตัวเองตาย โดยที่ธีร์ไม่รู้ว่าเป็นจริงแล้ว ธีร์ยังไม่โดนนัท และไม่ถึงกับชีวิต

2. ความขัดแย้ง (Conflict)

โดยภาพยนตร์เรื่องนี้มีความขัดแย้งระหว่างบุคคล คือ ธีร์ และ แนน เนื่องจากแนนโตมาด้วยการเรียงดูของยาย ซึ่งยายไม่ค่อยชอบในตัวของธีร์มากนัก เพราะธีร์และป่าน มิแแนน โดยไม่ได้รับความเห็นชอบจากแม่ยาย ธีร์จึงพยายามเอาชนะคำพูดของแม่ยาย ที่ว่าจะมีเงินเลี้ยงภรรยา และลูกได้ดีได้ยังไง กับเงินเดือนเพียงเท่านี้ ธีร์พยายามทำงานเพื่อจะได้หาเงินมาให้มากที่สุดเพื่อแสดงให้แม่ยายของเค้าได้เห็นได้ว่าเค้าสามารถเลี้ยงลูกและ ภรรยาของเค้าได้

3. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นของเรื่องสร้างมาจากสภาวะครอบครัวคนในปัจจุบัน ในฐานะปานกลาง ที่ต้องทำงานหาเงินมาขุนเจือครอบครัว โดยที่ทำงานจนลืมดูแลครอบครัว ให้เวลากับลูก

4. ตัวละคร (Character)

- 4.1 “ธีร์” ผู้เป็นพ่อ เป็นหัวหน้าครอบครัวที่อบอุ่น รักลูก รักครอบครัวทำทุกอย่างเพื่อให้ ครอบครัว มีความสุข แต่เค้าก็มีความกดดันอยู่ในใจ
- 4.2 “ป่าน” ภรรยาของธีร์ เป็นผู้หญิงวัยทำงาน แต่ออกจากงานมาเป็นแม่บ้านเลี้ยงลูก
- 4.3 “แนน” เป็นเด็กที่หัวดี ต่อต้านธีร์เพราะ คิดว่าพ่อไม่รักและไม่ต้องการตนเอง
- 4.4 “นัท” ลูกชายวัย 5 ขวบที่เห็นพ่อเป็นฮีโร่
- 4.5 “ยาย” เป็นคนที่รักลูกและหลานมาก เป็นผู้เลี้ยงดูแนน และมีอคติกับธีร์
- 4.6 “สมเกียรติ” ผู้เป็นพ่อ ทำธุรกิจส่วนตัว เป็นคนโมโหร้าย
- 4.7 “นิต” ภรรยาของสมเกียรติ เป็นแม่บ้าน เป็นผู้หญิงเรียบร้อย และอ่อนแอ
- 4.8 “กอล์ฟ” เป็นลูกของสมเกียรติ และนิต อายุประมาณ 6-7 ขวบ เป็นเด็กผู้ชายที่มีความซุกซนตามประสาเด็ก
- 4.9 “ย่า” หญิงชราที่ป่วยเป็นอัมพฤกษ์ ต้องนั่งอยู่บนรถเข็นตลอดเวลา

5. ฉาก (Setting)

ฉากในเรื่องนี้เกือบทั้งหมดจะเป็นฉากที่อยู่ภายในหมู่บ้านจัดสรร ฉากที่สำคัญคือฉากที่ธีร์เข้าไปในบ้านของคนข้างบ้าน เพื่อไปตามหาธีร์ในเวลากลางคืน และมีฝนตกหนัก ธีร์เข้าไปในบ้านและได้เจอกับวิญญาณข้างบ้านที่คอยหลอกหลอนธีร์ จนทำให้ธีร์ยังตัวเองตาย

6. มุมมองของการเล่าเรื่อง (Point of View)

เป็นการนำเอาเรื่องเล่ามาสร้างเป็นภาพยนตร์ โดยผ่านตัวแทนของครอบครัว ครอบครัวหนึ่ง ที่มีฐานะปานกลาง ผู้เป็นพ่อเป็นหัวหน้าครอบครัวที่ ทำงานหาเงินเพื่อมาสร้างครอบครัว เลี้ยงลูกและภรรยา ให้มีความสุข และอบอุ่น

7. อุตลักษณ์ของผีจ้อยส์

จากโครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ทำให้เห็นอตุลักษณ์ของผีในตอนนี ดังที่ปรากฏตามตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 แบบวิเคราะห์อตุลักษณ์ของผีครอบครัวข้างบ้านธีร์

ชื่อเรื่อง	หัวข้อในการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์
ภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์	การแต่งกาย	สวมใส่เสื้อผ้าที่เป็นเนื้อเลือด
	กริยาท่าทาง	หลอกหลอนต้องการเอาชีวิตด้วยวิธีต่างๆ เช่นเสียง การให้เห็นภาพหลอน
	การแสดงออกทาง สีหน้า	เศร้าหมอง บางฉากก็แสดงถึงความโกรธแค้น
	น้ำเสียง	น้ำเสียงที่ดูฉุนเรง
	ดนตรี,เสียงประกอบ	ดนตรีแสดงถึงความตื่นเต้น จะมีเสียงของจักรเข็มนา เสียงหมา หอนประกอบ
	ฉาก	เป็นฉากภายในบ้านในเวลากลางคืน และความวังเวงของ หมู่บ้านร้าง และมีฝนตก
	Icon	วิญญาณหลอกหลอน
	Index	ครอบครัวข้างบ้าน
	Symbol	ความโกรธแค้น

4.2 ความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่ออัตลักษณ์ของผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูล จากการสนทนากลุ่ม (Focus Groups Discussion) กับผู้ชมภาพยนตร์ โดยการแยกเป็น เพศชาย จำนวน 5 คน เพศหญิง จำนวน 5 คน รวมเป็น 10 คน โดยการใช้ Snowball Sampling ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นการศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่ออัตลักษณ์ของผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย ได้แก่

- นางสาวปิยะวาท เรืองเดชฤทธิ อายุ 20 ปี
นักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ปรินญาตรี
- นางสาวจรรุวรรณ พิมพ์สักกะ อายุ 20 ปี
นักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ปรินญาตรี
- นางสาวปรียธิดา พันธุ์เนียม อายุ 19 ปี
นักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ปรินญาตรี
- นางสาวอภิญา หนูทอง อายุ 19 ปี
นักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ปรินญาตรี
- นางสาวมนธิดา ฤทธิวรชาติ อายุ 25 ปี
นักศึกษามหาวิทยาลัยหอการค้าไทย ปรินญาตรี
- นายนายชนวีร์ วงษ์มาตร อายุ 19 ปี
นักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ปรินญาตรี
- นายณัฐภัทร ชัยประวัตติ อายุ 22 ปี
นักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ปรินญาตรี
- นายชาญยุทธ บัวทิน อายุ 23 ปี
นักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ปรินญาโท
- นายสรายุทธ สมุทรประภูติ อายุ 25 ปี
นักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ปรินญาโท
- นายพีระเศรษฐ์ จันทร์ยืนยง อายุ 23 ปี
นักศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต ปรินญาโท

โดยการสนทนากลุ่ม (Focus Groups Discussion) จากกลุ่มที่เป็นผู้ชมภาพยนตร์จากโรงภาพยนตร์ และสื่อบันทึกภาพและเสียง VCD/DVD ตัวอย่างคำสัมภาษณ์ จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่ม ต่อไปนี้

ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 1 หลาวชะโอน

จากคำถามที่ 1 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศหญิง และเพศชายสามารถบอกถึงผีในตอนนี้มีลักษณะเดียวกันและสอดคล้องกับที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ ผีเปรต เป็นผู้ชาย ตัวสูง แขนขา และมือยาว ส่งเสียงหวีดร้อง ผมย่งเหยิง ตัวผมโทรม อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ผีที่เห็นในตอนนี้เป็นตัวจะสูง แขนขายาว ส่งเสียงร้องโหยหวน ไม่สวมใส่เสื้อผ้า (มนธิดา ฤทธิวิชาดี , สัมภาษณ์ , 27 มีนาคม 2555)

“เปรต ตัวสูง ได้ยินแต่เสียงหวีดของเปรต ร่างกายผอม ผมย่งเหยิง” (อภิญา หนูทอง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ผีในตอนนี้เป็นผีเปรต ก็คือ ตัวสูง แขนขายาว ส่งเสียงหวีดร้อง ร่างกายผม ใส่ผ้าชิ้นเดียว ผมย่ง” (ณัฐภัทร ชัยประวัติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 2 และ 3 ท่านคิดว่าฉากไหนน่ากลัวที่สุด และอะไรที่ทำให้ท่านรู้สึกกลัว ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มมีความคิดเห็นแตกต่างกันออกไป โดยแบ่งเป็น 3 ฉาก คือ ฉากที่ 1 เป็นฉากที่เป็ดถูกปาหินจนตาย กลายเป็นเปรต สาเหตุที่ทำให้กลัวคือ ความมืดของฉาก และเสียงประกอบของการปาหิน ฉากที่ 2 เป็นฉากที่เป็ดเดินเข้าไปในป่าเพื่อหาของกิน แล้วไปหยิบเอาเครื่องเส้นมากิน ทำให้ไปเจอกับเปรต สาเหตุที่กลัว คือเสียงหวีดร้องของเปรต และบรรยากาศ 3 ฉากที่เป็ดตาย กลายเป็นเปรต สาเหตุที่กลัว เพราะเสียงของร้องของเปรต ด้วยบรรยากาศ และความรู้สึกกลัวว่าป อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ฉากที่ทำให้รู้สึกกลัวมาจากที่เป็ดโดนปาหินจนตาย แล้วกลายเป็นเปรต เพราะว่า ฉากที่ทำให้เป็นฉากในป่าที่มีความมืด และมีเสียงของหินลอยมากระทบกับหน้าของเป็ด จึงทำให้เกิดความกลัว” (ชาญยุทธ บัวทิน , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ฉากที่กลัวที่สุดเป็นฉากที่เป่าเข้าไปในป่า เพื่อหาของเส้นกินเพราะเกิดความหิว แล้วไปเจอกับเปรต ที่กลัวเพราะเป็นฉากที่อยู่ในป่าที่มี ด ได้ยินแต่เสียงหวีดของเปรต พอหันมาเห็นเปรต ยืนอยู่ข้างเครื่องเส้น ตรงหน้าเป่า” (ปิยะวาท เรื่องเดชฤทธิ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ฉากที่ทำให้รู้สึกกลัวที่สุดเป็นฉากที่เป่ากลายเป็นเปรต มันทั้งกลัวและหุดหู่ เหตุผลที่กลัวเพราะ รู้สึกถึงบาปกรรมที่เป่าทำเอาไว้ ที่ตายไปจึงกลายเป็นเปรต ” (จารุวรรณ พิมพ์ศักดิ์ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 4 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศหญิง และเพศชาย บอกถึงท่าทางของผี เป็นอย่างไร ผู้สนทนาได้ให้คำตอบใน ลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ มีการเดินไปมา และส่งเสียงหวีดร้อง แสดงถึงความ เจ็บปวดทรมาน อันจะเห็นได้จากตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสัมภาษณ์กลุ่มต่อไปนี้

“ท่าทางของผีเปรตในเรื่องนี้ คือการเดินไปมา เพื่อขอสวนบุญ และส่งเสียงร้องที่แสดงถึงความเจ็บปวดทรมาน” (สรายุทธ สมุทรประภูติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“คิดว่าท่าทางของเปรต คือ ส่งเสียงหวีดร้องโหยหวน และมารอเครื่อง เส้นที่คนทำให้ในวันทีคนทำบุญไปให้” (พีระเศรษฐ์ จันทรย์ยืนยง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ท่าทางของผีเปรตในตอนนี คือการเดินไปมา และส่งเสียงร้องโหยหวน ” (อภิญาหนุทอง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 5 และ 6 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สัมภาษณ์ทั้งหมด ทั้งเพศหญิง และเพศชาย อธิบายถึงเรื่องการแต่งหน้า ของผีในเรื่องสามารถ บ่งบอกถึงความเป็นผีได้หรือไม่ และการแต่งกายของผีในตอนนี้เป็นอย่างไร ผู้สนทนาได้ให้คำตอบในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ ในตอนนี้การแต่งหน้ามองเห็นได้ไม่ชัดเจนมากนัก จะเห็นเพียงแต่องค์ประกอบโดยรวมมากกว่า ส่วนทางด้านกรแต่งกาย ผีเปรตจะนุ่งผ้าชิ้นเดียว อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ในตอนนีเห็นหน้าผีเปรตไม่ชัดเจนนักจึงทำให้ การแต่งหน้าไม่สามารถบ่งบอกว่าเป็นผีเปรต แต่การแต่งกายผีเปรตไม่สวมเสื้อ นุ่งผ้าอย่างเดียว” (ปิยะวาท เรื่องเดชฤทธิ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ตอนนี้ไม่เห็นเรื่องการแต่งหน้าของผีเปรตค่ะ แต่งกาย คือการไม่ใส่เสื้อผ้าใส่แต่ผ้าชิ้นเดียว” (อภิญา หนูทอง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 7 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่ม ทั้งหมด ทั้งเพศหญิงและเพศชาย ให้ความสำคัญเห็นเกี่ยวกับดนตรี หรือเสียงประกอบเป็นอย่างไร จากการสัมภาษณ์ได้ให้คำตอบในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ มีเสียงหวีดร้องของเปรต แล้วตอนสุดท้ายของเรื่อง ที่เป็กลายเป็นเปรต ซึ่งเป็นดนตรีที่ไพเราะที่แสดงถึงความน่ากลัวและหดหู่ ซึ่งทำให้มีผลต่อความกลัว อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ดนตรีในเรื่องจะมีดนตรีในตอนสุดท้าย ของเรื่อง เป็นเสียงเหมือนเป็พาทย์ ชวนให้ขนลุก น่ากลัวมากครับ” (พีระเศรษฐ์ จันทร์ยืนยง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ดนตรีในเรื่องไม่ค่อยมีครับ จะชัดเจนที่สุดคงเป็นตอนจบของเรื่องที่เป็นดนตรีที่ทำให้รู้สึก น่ากลัวมากครับ และจะมีเสียงหวีดร้องของเปรตปนมาด้วยครับ กับอีกจากก็ตอนที่เป็รู้สึกหวีดแล้วออกไปหาของกิน จึงทำให้เจอเปรต ในตอนนั้นจะมีเสียงของหวีดร้องของเปรต เพื่อเพิ่มความน่ากลัว” (ชนวีร์ วงษ์มาตร , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“จากตอนนี้จะมีเสียงดนตรีตอนจบตอนคะ เป็น จากตอนที่เป็กลายเป็นเปรต ผสมกับเสียงร้องของเปรต ทำให้รู้สึกน่ากลัวมาคะ” (ปริยธิดา พันธุ์เนียม , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 8 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชายและเพศหญิง ให้ความสำคัญเห็นเกี่ยวกับ น้าเสียงของตัวละครผี จากการสัมภาษณ์ ผู้ให้สัมภาษณ์ได้ให้คำตอบในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัย วิเคราะห์ คือ ผีในตอนนี้เป็นผีเปรต ซึ่งไม่สามารถพูดได้ จะส่งเสียงหวีดร้องโหยหวนได้เพียง ึ่งอย่างเดียว ซึ่งทำให้สามารถบ่งบอกว่าเป็นผีได้ อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ผีในตอนนี้เป็นผีเปรต ซึ่งผีเปรตไม่สามารถพูดได้ แต่จะได้ยินเสียงหวีดร้องของผีเปรต โดยตลอดเกือบทั้งเรื่อง” (ณัฐภัทร ชัยประวัตติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ผีของเรื่องนี้เป็นผีเปรต จะคอยส่งเสียงร้องโหยหวน” (มนธิดา ฤทธิวรชาติ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ผีของตอนนี้เป็นผีเปรต ซึ่งจะคอยส่งเสียงร้องโหยหวน ” (ปริยธิดา พันธุ์เนียม , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

ภาพยนตร์เรื่อง ห้าแพร่ง ตอนที่ 2 ห้องเตียงรวม

จากคำถามที่ 1 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชายและเพศหญิง แสดงความคิดเห็นถึงผีได้ในลักษณะ เดียวกันและสอดคล้องกับที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ วิญญาณชายชรา สวมใส่เสื้อสีขาว เป็นพวกมีคาถาอาคม มีลายสักยันต์ตามตัว เป็นที่นับถือของลูกศิษย์ อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ผีในเรื่องเป็นผีชายแก่ ที่สวมชุดคนไข้ เป็นพวกมีคาถาอาคม ย้ายวิญญาณได้” (มนธิดา ฤทธิวรชาติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ผีของเรื่องนี้เป็นผีชายแก่ ที่เล่นไสยศาสตร์ หนังสือขนาดพยายบาลเอาเข็มฉีดยา ยังฉีกไม่เข้าเลย” (ณัฐภัทร ชัยประวัตติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“เป็นวิญญาณชายแก่ ที่ต้องการย้ายวิญญาณของตัวเอง หาร่างใหม่ ” (ปิยะวาท เรื่องเดชฤทธิ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 2 และ 3 ท่านคิดว่าฉากไหนน่ากลัวที่สุด และอะไรที่ทำให้ท่านรู้สึกกลัว ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มมีความคิดเห็นมีอยู่ 2 ฉากที่ผู้สนทนากลุ่มกลัว คือ ฉากที่ 1 ฉากที่ชายชรา พยายามย้ายร่างโดยการขึ้นไปยืนบนหน้าอกของดี และก้มลงเพื่อจะเข้าไปสวมร่างของดี ฉากที่ 2 ฉากที่ดีพยายามสวดมนต์เพื่อลดความรู้สึกกลัวของตัวเอง แต่แล้วชายชราที่ลุกขึ้น มาสวดมนต์ ด้วยน้ำเสียงที่แข็งกร้าว และก้องไปทั่วห้องพัก อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ฉากที่ทำให้ผมรู้สึกกลัวเป็นฉากที่ชายแก่พยายาม ย้ายร่างหรือสวมวิญญาณ ที่ขึ้นไปยืนอยู่บนหน้าอกของดี สิ่งที่ทำให้รู้สึกกลัวคือ ภาพที่เห็น ครับ” (ชนวีร์ วงษ์มาตร , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ฉากที่กลัวที่สุดคงเป็นฉากที่ชายแก่ลุกขึ้นมาสวดมนต์ ที่ทำให้รู้สึกกลัวเพราะน้ำเสียง ในการสวดมนต์ ที่ดูคั่น และบรรยากาศอยู่ในห้องพักคนไข้ ทั้งสี่และแสงน้อยค่ะ” (ปริญธิดา พันธุ์เนียม , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ฉากที่กลัวที่สุดเป็นฉากที่ชายแก่กำลังจะย้ายร่าง ที่ทำให้รู้สึกกลัว เพราะวิธีในการย้ายร่าง และบรรยากาศค่ะ” (จารุวรรณ พิมพ์ศักดิ์ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 4 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศหญิง และเพศชาย บอกถึงท่าทางของผี และสามารถบ่งบอกความเป็นผีได้หรือไม่ ผู้สนทนาได้แสดงความคิดเห็น ในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัย วิเคราะห์ คือ การที่ชายชราหายตัวไปมา ภายในห้องพักคนไข้ และการที่ชายแก่พยายามจะเอาชีวิตของดี เช่น การบีบคอ และการที่ขึ้นไปยืนอยู่บนตัวของดี เพื่อที่จะสวมร่างของดี อันจะเห็นได้จากตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ท่าทางของผีในตอนนี้ คือการพยายามจะเอาชีวิตแดน อย่างเช่น การบีบคอ หรือขึ้นไปยืนบนหน้าอกเพื่อพยายามย้ายร่าง” (ชนวีร์ วงษ์มาตร, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ท่าทางของผีในเรื่องนี้ คือต้องการจะเอาร่างของดี โดยการบีบคอดี เพื่อให้ดีตาย” (สรายุทธ สมุทรประภูติ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ท่าทางของชายแก่คือตอนเริ่มเรื่องก็นอนอยู่บนเตียงคน ไข้ ต้องเลียบเครื่องช่วยหายใจ แต่พอกกลางเรื่อง เริ่มมีการหายตัวไปมา ตอนพอถึงตอนท้ายแสดงให้เห็นแบบเต็มๆ ก็ อการบีบคอดี และขึ้นไปยืนบนหน้าอกเพื่อพยายามที่จะสวมวิญญาณเข้าไปในร่างของดี ” (พระเศรษฐ์ จันทร์อินขง, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 5 และ 6 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชาย และเพศหญิง อธิบายถึงเรื่องการแต่งหน้าของผีในเรื่องสามารถบ่งบอก ถึงความเป็นผีได้หรือไม่ และการแต่งกายของผีในตอนนี้เป็นอย่างไร ผู้สนทนาได้ให้คำตอบใน ลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับ ที่ผู้วิจัย วิเคราะห์คือ การแต่งหน้าไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นผี ทางด้านการแต่งกายของผีในเรื่อง คือสวมชุดคน ไข้สีขาว และมีการถอดเสื้อในตอนท้าย เพื่อให้เห็นรอยสักยันต์ด้านหลัง อันจะเห็นได้จากตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“สีหน้าของชายแก่ จะเป็นสีหน้าที่ดูดุขัน แต่ก็ไม่ได้บ่งบอกความเป็นผี ส่วนการแต่งกายก็สวมชุดคน ไข้สีขาว” (ชาญยุทธ บัวทิน , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“การแต่งหน้าไม่ได้ บ่งบอกความเป็นผี เพราะว่าหน้าตาไม่ได้มีการแต่งหน้า แต่การแสดงอารมณ์ทาง สีหน้าของชายแก่ แสดงถึงความดุขัน อธิบายการแต่งตัว ชายชราสวมชุดคน ไข้สีขาว” (จารุวรรณ พิมพ์สักกะ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“การแต่งหน้าไม่เห็นในตอนนี้นี้ เพราะว่าผีไม่ได้มาให้สภาพและ แต่เป็น นปกติ ส่วนการแต่งกาย คือสวมใส่ชุดคน ไข้สีขาว” (สรายุทธ สมุทรประภูติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 7 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชาย และเพศหญิง แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับดนตรีหรือเสียงประกอบเป็นอย่างไร จากการสัมภาษณ์ได้แสดง ความคิดเห็นในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับผู้วิจัย คือ ในตอนนี้นำความเจ็บปวดกดดันผู้ชม และมีเสียงประกอบในบางฉากเป็นเสียงของเครื่องช่วยหายใจ อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ในเรื่องนี้เจ็บมาก จะได้ยินแต่เสียงเครื่องช่วยหายใจ จากความเจ็บปวดทำให้รู้สึกทั้งกลัว กดดัน และลึ้นไปในตัวเลยคะ” (จารุวรรณ พิมพ์สักกะ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ได้ยินแต่เสียงเครื่องช่วยหายใจครับ” (ชาลยุทธ บัวทิน , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ไม่มีดนตรีประกอบคะ มีแต่เสียงของเครื่องช่วยหายใจคะ ” (อภิญา หนูทอง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 8 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชายและเพศหญิง ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับน้ำเสียงของตัวละครผิ จากการสัมภาษณ์ ผู้ ให้สัมภาษณ์ได้ให้คำตอบในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ มีอยู่ฉากเดียวที่ได้ยินเสียงของชายชรา (ผิในตอนนี่) คือเสียงสวดมนต์ เป็นน้ำเสียงที่ทั้งแข็งและก้อง คุณัน อันจะเห็นได้จากตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ได้ยินเสียงสวดมนต์ครับ เสียงคุณัน ชวนให้เกิดความน่ากลัวมากครับ ” (ชนวีร์ วงษ์มาตร, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“เสียงสวดมนต์คะ เสียงท้าวห้องเลยคะ” (ปรีชิตา พันธุ์เนียม , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“เสียงสวดมนต์คะ เสียงโหดมากเลยคะ ” (ปิยะวาท เรื่องเดชฤทธิ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

ภาพยนตร์เรื่อง ห้าแพรง ตอนที่ 3 Back Packers

จากคำถามที่ 1 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชายและเพศหญิง แสดงความคิดเห็นถึงผีได้ในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ เป็นผีขอมบี้ กัดกินเลือดคนสวมใส่เสื้อผ้าที่เป็นเลือด นัยน์ตาเปลี่ยนสี เป็นสีน้ำตาลอ่อน อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ลักษณะของผีในตอนนี้เป็นผีขอมบี๊ ที่หิวกระหาย กัดกินคน และสวมใส่เสื้อที่เปื้อนเลือด” (มนธิดา ฤทธิวรชาติ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ผีตอนนี้เป็นผีขอมบี๊ เป็นพวกกินเลือดกินเนื้อคน สีตาเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาล” (ณัฐภัทร ชัยประวัติ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ผีในเรื่องนี้เป็นผีขอมบี๊ กัดกินเลือดคน มีเลือดเปื้อนตามเสื้อผ้าครับ” (ชาญยุทธ บัวทิน, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 2 และ 3 ท่านคิดว่าจากไหนน่ากลัวที่สุด และอะไรที่ทำให้ท่านรู้สึกกลัว ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มมีความคิดเห็นมีอยู่ 2 จากที่ผู้สนทนากลุ่ม คือ จากที่ 1 จากที่จ้อยกับคนขับรถพ่วงช่วยกันขนศพแรงงานต่างด้าวลงจากตู้คอนเทนเนอร์ มาทิ้งข้างทาง ซึ่งข้างทางเต็มไปด้วยศพ จากที่ 2 จากที่จ้อยเดินไปหาคนขับรถพ่วง แต่กลัวเจอคนขับรถพ่วงนอนตาย ในลักษณะที่โดนควักไส้ออกมา อันจะเห็นได้จากตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ผมกลัวที่ผีขอมบี๊ลุกขึ้นมาไล่ตาม รถพ่วงเป็นฝูงเลยครับ สิ่งที่ทำให้กลัวฝูงขอมบี๊ครับ ถ้าไล่ตามผมแบบนี้” (สราวุธ สมุทรประภูติ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ผมกลัวจากที่เน็กเจอศพของคนขับรถบรรทุกครับ ที่ทำให้กลัวคือวิธีที่ตายมีไส้ไหลออกมา และมีเลือดเต็มตัว” (พีระเศรษฐ์ จันทร์ยืนยง, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“กลัวจากที่จ้อยเจอศพของคนขับรถพ่วงตายมีไส้ไหลออกมา ที่กลัวเพราะว่าด้วยเสียงดนตรีที่ทำให้รู้สึกตื่นเต้น และสีของเลือดและเห็นไส้คะ” (ปิยะวาท เรื่องเดชฤทธิ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 4 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศหญิง และเพศชาย บอกถึงท่าทางของผี และสามารถบ่งบอกความเป็นผีได้หรือไม่ ผู้สนทนาได้แสดงความคิดเห็นในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ แสดงความหวาดหวั่น วิ่งไล่ตาม เพื่อจะกัดคอกินเลือดกินของคน ทำเสียงร้องขู่ อันจะเห็นได้จากตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ท่าทางของผีในตอนนี้เป็นผีขอมบี๊ ที่กัด คอกินเลือดคน และวิ่งไล่ตามรถ และบ่งบอกความเป็นผีขอมบี๊” (ณัฐภัทร ชัยประวัติ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“กัดกินเลือดคน บ่งบอกความเป็นผีได้ชัดเจนเลยคะ” (จารุวรรณ พิมพ์ศักดิ์กะ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ท่าทางของซอมบี้ แสดงความหิวโหย กัดคอกินเลือดคน และวิ่งไล่ตามรถของจ้อย บ่งบอกความเป็นผีครับ” (สรายุทธ สมุทรประภูติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 5 และ 6 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชาย และเพศหญิง อธิบายถึงเรื่องการแต่งหน้าของผีในเรื่องสามารถบ่งบอกถึงความเป็นผีได้หรือไม่ และการแต่งกายของผีในตอนนี้เป็นอย่างไร ผู้สนทนาได้ให้คำตอบในลักษณะ เดียวกัน และสอดคล้องกับ ที่ผู้วิจัยวิเคราะห์คือ การแต่งหน้าสามารถบ่งบอกความเป็นผีได้ เพราะการแต่งหน้าของตอนนี้ คือ เริ่มแรกตอนตายจะตายตาไม่หลับมองเห็นนัยน์ตาเปลี่ยนเป็นสีขาว ต่อมาเมื่อฟื้นขึ้นมากลายเป็นซอมบี้ นัยน์ตาจะกลายเป็นน้ำตาล สีหน้าและสีผิว เป็นสีขี้เลือดขี้หนอง รอบๆปาก จะมีคราบเลือด การแต่งกายของผีในตอนนี้ สวมใส่เสื้อผ้าที่เปื้อนเลือด อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“การแต่งหน้าบ่งบอกความเป็นผีซอมบี้ได้ คือในปากมีแต่เลือด สีผิวของหน้าเป็นสีขี้เลือดขี้หนอง แต่การแต่งกาย ใส่เสื้อผ้าที่เปื้อนเลือด” (ปริญดา พันธุ์เนียม , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“การแต่งหน้าบอกความเป็นผีได้ครับ อย่างตอนนี้เป็นซอมบี้ ในปากก็จะมีแต่เลือด สีผิวก็เป็นสีเขียวๆ นัยน์ตาเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลครับ” (พีระเศรษฐ์ จันทร์ยืนยง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“การแต่งหน้าบอกแน่นอนคะ มีคราบเลือดติดที่ปาก นัยน์ตาเปลี่ยนเป็นสีขาวตอนแรก และเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลคะ ส่วนการแต่งตัว แต่งกายปกติ แต่จะมีเลือดเปื้อนตามเสื้อผ้า” (อภิัญญา หนูทอง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 7 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชาย และเพศหญิงแสดงความ คิดเห็นเกี่ยวกับดนตรีหรือเสียงประกอบเป็นอย่างไร จากการสัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็นใน ลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับ ที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ เสียงดนตรีในตอนเป็นผี ขงดนตรีที่ให้ความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ดนตรีให้ความรู้สึกเร้าใจ ตื่นเต้นคะในตอนนี้” (มนธิดา ฤทธิวรชาติ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“คนตรีแสดงให้รู้สึกตื่นเต้นครับ ยิ่งจากที่ผิวังไ่รถพ่วง ยิ่งตื่นเต้นครับ ” (ชนวีร์ วงษ์มาตร, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“คนตรีให้ความรู้สึกตื่นเต้นคะ” (ปิยะวาท เรื่องเชชฤทธิ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)
จากคำถามที่ 8 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชายและเพศหญิง ให้ความสำคัญเห็นเกี่ยวกับน้ำเสียงของตัวละครผิ จากการสัมภาษณ์ ผู้ ให้สัมภาษณ์ได้ให้คำตอบในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัย วิเคราะห์ คือ ซอมนีจะไม่พูด แต่จะ เป็นเสียงร้องงู อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ไม่มีเสียงพูดคะ น้ำเสียงในเรื่องนี้ไม่มีคะ มีแต่เสียงร้องของผีซอมนี เป็นเสียงงู”
(จารุวรรณ พิมพ์ศักดิ์, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“เป็นเสียงงูของผีซอมนี” (ปริยธิดา พันธุ์เนียม, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“เป็นเสียงร้องงูของผีซอมนีครับ” (ชาญยุทธ บัวทิน, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 4 รถมือสอง

จากคำถามที่ 1 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชายและเพศหญิง แสดงความคิดเห็นถึงผีได้ในลักษณะเดียวกันและสอดคล้องกับที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ วิญญาณของผีที่ตายเพราะอุบัติเหตุทางรถยนต์ เช่น โคนไฟลลอกตาย ถูกรถชน ถูกทับ มีลักษณะ ต่างๆ เช่นมีรอยไหม้ทั้งตัว หรือเป็นแผลฉกรรจ์ มีเลือดตามตัว อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“เป็นที่ตายจากอุบัติเหตุคะ มีแผลตามร่างกาย มีเลือดตามตัวคะ ” (อภิญา หนูทอง, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“เป็นผีที่ตายจากอุบัติเหตุ ไฟลลอกตาย ถูกรถทับครับ ” (พีระเศรษฐ์ จันทร์ยืนยง, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ลักษณะตายจากอุบัติเหตุต่างๆ เช่นถูกรถชน ถูกรถทับ ไฟลลอกตายคะ ” (มนธิดา กุทธิวรชาติ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 2 และ 3 ท่านคิดว่าฉากไหนน่ากลัวที่สุด และอะไรที่ทำให้ท่านรู้สึกกลัว ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันออกไป โดยแบ่งเป็นเพศชาย จะมีความรู้สึกกลัวฉาก เป็นฉากที่ฆาตกรตามหาห้องภายในเต้นท์รถนั้น ภูเขา รถในเต้นท์ก็กลายสภาพเปลี่ยนเป็นรถเก่า

ที่เคยประสบอุบัติเหตุ สาเหตุที่กลัว เพราะบรรยากาศของฉาก และความมืดในเวลานั้น แต่เพศหญิง จะมีความรู้สึกกลัวฉากที่ นุชเปิดฝากระบะไปรงรถมาเจอกับศพของลูกชาย (ก้อง) นอนอยู่ในตัวเครื่อง ของรถยนต์ สิ่งที่ทำให้รู้สึกกลัว เพราะว่าคิดถึงตัวเองว่า ถ้าเป็นลูกของเราเองจะอย่างไร อันจะ เห็นได้จากตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ฉากที่นุชตามหากองภายในเต็นท์รถนั้น จู่ๆ รถในเต็นท์ก็กลายเป็นสภาพเปลี่ยนเป็นรถเก่า ที่เคยประสบอุบัติเหตุ สาเหตุที่กลัว เพราะบรรยากาศของฉาก บรรยากาศของเต็นท์รถที่ทั้งมืดและ เสียงกรับ” (สราวุธ สมุทรประภูติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“กลัวฉากที่นางเอกของเรื่องเปิดกระบะไปรงรถแล้วเจอศพของลูกตัวเองนอนอยู่นะคะ มัน ทั้งกลัว ทั้งสะเทือนใจเลยคะ เป็นเราเองคงซ้อคคะ คิดเลยว่าเวรกรรมมีจ ริ่งคะ ” (ปิยะวาท เรื่องเชษฐาธิ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 4 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศหญิง และเพศชายบอกถึง ทำทางของผี และสามารถบ่งบอกความเป็นผีได้หรือไม่ ผู้ สนทนาได้แสดงความคิดเห็นในลักษณะ เดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัย วิเคราะห์ คือ การแสดงออกของผีในตอนนี้เป็นผีหลอกหลอน หลอกหลอนตัวนุชตลอดทั้งเรื่อง ไม่ว่าจะ เป็นการเอาลูกของนุช (ก้อง) ไปซ่อน หรือการหลอก หลอนให้เห็นเป็นตัวตนอันจะเห็นได้จากตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ทำทางของผีในตอนนี้นั้นเหมือนจะพยายามหลอกหลอน นิโคลอย่างเดียวนะ โดยการ หลอกวิธีต่างๆ จึงทำให้ทำทางของผีในตอนนี้นับบอกความเป็นผีได้อย่างชัดเจน ” (ณัฐภัทร ชัยประวัติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ทำทางของผีในตอนนี้นั้นคือ การหายตัวไปมา ให้เห็นเป็นช่วงๆ และมาให้เห็นแบบและ ทำทางจึงบ่งบอกความเป็นผีได้” (ชาญยุทธ บัวทิน , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ทำทางของผีในตอนนี้เป็นผีหลอกหลอน ทำทางจึงบ่งบอกความเป็นผีได้” (จารุวรรณ พิมพ์สักกะ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 5 และ 6 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชาย และเพศหญิง อธิบายถึงเรื่องการแต่งหน้าของผีในเรื่องสามารถบ่งบอกถึงความเป็นผีได้หรือไม่ และการแต่งกาย ของผีในตอนนี้เป็นอย่างไร ผู้สนทนาได้ให้คำตอบในลักษณะ เดียวกัน และสอดคล้องกับ ที่ผู้วิจัย วิเคราะห์คือ การแต่งหน้าของผีในตอนนี้เป็นผีที่มาให้เห็นในลักษณะที่น่ากลัว เป็นรอยแผล มีเลือด

ตามตัว ตามหน้า สามารถบ่งบอกความเป็นผีได้ การแต่งกายจะสวมเสื้อผ้าที่มีคราบเลือดตามตัวและมีรอยฉีกขาด อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“หน้าตาของผีในตอนนี้จะเป็นไปตามการตายของตัวเอง เช่นการตายจากการถูกรถชนก็จะมีรอยเลือดตามตัว และที่หน้าก็ จะเป็นแผล หน้าแหง ถ้าตายจากการถูกไฟไหม้ก็จะเป็นแผลพุพอง เพราะฉะนั้นการแต่งหน้าบ่งบอกความเป็นผีครับ ส่วนการแต่งกายสวมเสื้อผ้าธรรมดาแต่เปื้อนเลือด และมีรอยฉีกขาด” (ชนวีร์ วงษ์มาตร, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“การแต่งหน้าบ่งบอกความเป็นผีได้ค่ะ เพราะการแต่งหน้าที่เปื้อนเลือด เป็นแผลจกรรจ์ เสื้อผ้าของผี จะสวม เสื้อผ้าที่เปื้อนเลือดตามตัวคะ ” (มนธิดา ฤทธิวรชาติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ในตอนนี้การแต่งหน้าบ่งบอกความเป็นผีได้ค่ะ ผีในตอนนี้หน้าตาจะละมวกคะ ส่วนการแต่งตัวนี้ต้องเปื้อนเลือดเลยคะ” (ปริญชิตา พันธุ์เนียม , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 7 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชาย และเพศหญิงแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับดนตรีหรือเสียงประกอบเป็นอย่างไร จากการสัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็นในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับ ที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ ในตอนนี้ไม่มีเสียงดนตรี ส่วนใหญ่จะใช้ความเงียบของฉากเด่นที่รถ ในเวลากลางคืน อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ไม่ได้ยินเสียงดนตรีของตอนนี้คะ เป็นความเงียบมากกว่าคะ ที่ให้รู้สึกกลัว ” (อภิญา หนูทอง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ไม่มีเสียงดนตรีครับ” (ณัฐภัทร ชัยประวัตติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ไม่มีเสียงดนตรีครับ” (ชาญยุทธ บัวทิน , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 8 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชายและเพศหญิง ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับน้ำเสียงของตัวละครผี จากการสัมภาษณ์ ผู้ให้สัมภาษณ์ได้ให้คำตอบในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัย วิเคราะห์ คือ เป็นเสียงร้องโหยหวน แสดงถึงความเจ็บปวด อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“เป็นเสียงร้องโหยหวนครับ” (สรายุทธ สมุทรประภูติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ร้องโหยหวนคะ” (ปิยะวาท เรืองเดชฤทธิ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ร้องโหยหวนครับ” (พีระเศรษฐ์ จันทรียืนยง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

ภาพยนตร์เรื่อง ตายโหง ตอนที่ 2 ลูกกองปราบ

จากคำถามที่ 1 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชายและเพศ หญิง แสดงความคิดเห็นถึงผีได้ในลักษณะ เดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ เป็นผีนักโทษผู้ชาย ที่อยู่ห้องตรงข้ามกับห้อง สวมเสื้อสีแดง อันจะเห็นได้จากตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“นักโทษที่สวมเสื้อสีแดงครับ” (ชนวีร์ วงษ์มาตร , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“นักโทษที่อยู่ห้องตรงข้ามห้อง สวมเสื้อสีแดงคะ ” (จารุวรรณ พิมพ์ศักดิ์ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 2 และ 3 ท่านคิดว่าฉากไหนน่ากลัวที่สุด และอะไรที่ทำให้ท่านรู้สึกกลัว ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มมีความคิดเห็นถึงฉากที่กลัวที่สุดอยู่ 3 ฉาก คือฉากที่ 1 ฉากที่ห้องเข้ามาในคุกแล้วเจอกับศพของนักโทษที่เข้ามาติดคุกอยู่ก่อนหน้าห้อง ผูกคอตาย สวมเสื้อสีแดง ฉากที่ 2 เป็นฉากที่ห้องนอนหลับ แล้วตื่นขึ้นมาแล้วเห็นกับร่างของตัวเองนอนตายอยู่ที่พื้น และฉากที่ 3 เป็นฉากที่ผีนักโทษชายที่สวมเสื้อสีแดงผูกคอตายอยู่ตรงหน้า

“ฉากที่ทำให้ผมรู้สึกกลัวเป็นฉากที่เต๊ะเข้ามาให้คุกแล้วเจอกับศพของนักโทษชายสวมเสื้อสีแดง สาเหตุที่กลัวเพราะว่าบรรยากาศที่รู้สึกกลัวครับ ” (ณัฐภัทร ชัยประวัดี , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ฉากที่ผมกลัวที่สุดเป็นฉากที่ผีนักโทษชายมา หลอกเต๊ะ โดยการมาผูกคอตายตรงหน้าของเต๊ะ” (ชาญยุทธ บัวทิน , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ฉากที่กลัวที่สุดเป็นฉากที่ห้องนอนหลับไปแล้วตื่นขึ้นมา แล้วหันกลับไปเจอศพของตัวเองนอนตายตาไม่หลับอยู่ที่พื้น โห หลอนมากะ ” (ปริญธิดา พันธุ์เนียม , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 4 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศหญิง และเพศชายบอกถึงท่าทางของผี และสามารถบ่งบอกความเป็นผีได้หรือไม่ ผู้ สนทนาได้แสดงความคิดเห็นในลักษณะ เดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัย คือ เป็นนักโทษผู้ชาย สวมเสื้อสีแดง ที่จะออกมาหลอกนักโทษด้วยกันเฉพาะเวลากลางคืนเท่านั้น และจะพูดคุยกับนักโทษด้วยกันก่อนที่จะหลอกหลอนจน

นักโทษต้องผูกคอตายตาม ท่าทางของผีในตอนนี้อันได้บ่งบอกความเป็นผีเพราะ เห็นเป็นคนปกติ อันจะเห็นได้จากตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ท่าทางของผีในตอนนี้อันคือ จะพูดคุยกับ นักโทษด้วยกันก่อนแล้วจึงจะหลอกหลอนจน นักโทษผูกคอตาย แต่ท่าทางของผีในตอนนี้อันได้บ่งบอกความเป็นผี ” (อภิญา หนูทอง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ท่าทางไม่ได้บ่งบอกความเป็นผี และท่าทางของผีในตอนนี้อันจะเป็นเหมือนคนปกติ แต่ จะแปลกแต่คือ จะออกมาเฉพาะตอนกลางคืนเท่า นั้น” (สรายุทธ สมุทรประภูติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 5 และ 6 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชาย และเพศหญิง อธิบายถึงเรื่องการแต่งหน้าของผีในเรื่องสามารถบ่งบอกถึงความเป็นผีได้หรือไม่ และการแต่งกายของผีในตอนนี้เป็นอย่างไร ผู้สนทนาได้ให้คำตอบในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับผู้วิจัย คือ การแต่งหน้าไม่ได้บ่งบอกถึงความเป็นผี เพราะเหมือนคนปกติธรรมดา ส่วนด้านการแต่งกาย สวมเสื้อ สีแดง อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“การแต่งหน้าไม่ได้บ่งบอกความเป็นผี และ การแต่งกายต้องสวมเสื้อสีแดงคะ ” (มนธิดา ฤทธิวรชาติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“การแต่งหน้าไม่ได้บ่งบอก การแต่งกายเป็นนักโทษชาย สวมเสื้อสีแดงครับ ” (พีระ เสริมฐ์ จันทร์ยืนยง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 7 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้ง เพศชาย และเพศหญิงแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับดนตรีหรือเสียงประกอบเป็นอย่างไร จากการสัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็นในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับ ที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ ในตอนนี้อันไม่มีเสียงดนตรี ใช้ความเงียบ เพื่อให้ได้ยินเสียงของเสียงประกอบเช่น เสียงหยดน้ำ เสียงลมหายใจ อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“เงียบมากคะตอนนี้อัน จะได้ยินเสียงของหยดน้ำจากก๊อกน้ำในคุกคะ ” (ปิยะวาท เรื่องเดชฤทธิ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“เงียบมากครับ แต่จะได้ยินเสียงของลมหายใจ ที่มาหายใจข้างๆ และเสียงของหยดน้ำ ครับ” (ชนวีร์ วงษ์มาตร , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 8 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชายและเพศหญิง ให้ความสำคัญเห็นเกี่ยวกับน้ำเสียงของตัวละครผี จากการสัมภาษณ์ ผู้ ให้สัมภาษณ์ได้ให้คำตอบในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ เป็นเสียงที่นิ่งๆ ไร้ความรู้สึก พูดด้วยน้ำเสียงห้วนๆ อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“น้ำเสียงเย็นชาครับ เป็นเป็นประโยคคำถาม สั้นๆ ครับ ” (สรายุทธ สมุทรประภูติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“น้ำเสียงห้วนๆ ะ พูดสั้นๆ เป็นประโยคคำถาม เช่น เสียใจหรือ ร้องให้ทำไม ประมานนี้คะ (มนธิดา ฤทธิวรชาติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

ภาพยนตร์เรื่อง ตายโหง ตอนที่ 3 ศพแท้จริงน้ำ

จากคำถามที่ 1 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชายและเพศหญิง แสดงความคิดเห็นถึงผีได้ในลักษณะ เดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ เป็นวิญญาณผีผู้หญิง ผม ขาว สวมเสื้อสีขาว ก่อนตายหน้าตาสวย แต่พอตายแล้วเป็นหน้าตา เนื้อตาจะเป็นจ้ำๆ มีเลือดอยู่ในปาก และตามตัวจะเป็ยกน้ำตลอดเวลา อันจะเห็นได้จากตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“จะเป็ยกน้ำตลอดเวลาคะ เป็นผีผู้หญิง ผมขาว ตามตัวจะเป็นรอยชำเลือดชำหนอง มีเลือดออกที่ปากตลอดเวลา” (พีระเศรษฐ์ จันทร์ยืนยง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ผีผู้หญิงผมขาว มีน้ำเป็ยกตามตัวตลอดเวลา มีเลือดออกทางปากสีดำ สวมเสื้อสีขาว ” (ปริญชิตา พันธุ์เนียม , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 2 และ 3 ท่านคิดว่าฉากไหนน่ากลัวที่สุด และอะไรที่ทำให้ท่านรู้สึกกลัว ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มมีความ คิดเห็นถึงฉากที่กลัวที่สุดอยู่ 2 ฉาก คือฉากที่ 1 เป็นฉากที่มีเลือดไหลออกจากก้นในในห้องของปู่ ไหลออกมาจนเต็มห้อง ฉากที่ 2 เป็นฉากที่จ๊อยส์โดนบีบคอ จนตาย แล้วลำลักออกมามีเลือดไหลออกทางปาก

“ฉากที่ผมกลัวที่สุดเป็นฉากที่มีเลือดไหลเต็มห้อง เหตุที่กลัวเพราะเป็นเลือดที่ไหลออกมาเยอะมาก” (จารุวรรณ พิมพ์สักกะ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ฉากที่กลัวที่สุดคือฉาก ที่จ๊อยส์โดนบีบคอจนตาย แล้วมีเลือดไหลออกทางปาก เหตุผลที่กลัวเพราะว่ามีแต่เลือดไหลออกมาจากปาก สยองมากคะ” (ปิยะวาท เรื่องเชษฐกษิ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 4 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศหญิง และเพศชายบอกถึงท่าทางของผี และสามารถบ่งบอกความเป็นผีได้หรือไม่ ผู้ สนทนาได้แสดงความคิดเห็นในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัย คือ ท่าทางของผีในตอนนี้ต้องการเอาชีวิตปู โดยการหลอกหลอนปู เช่นการที่ปูเปิดน้ำก๊อกในห้องแล้วมีเลือดไหลออกมาแทน การที่ลากปูลงไปในถังค้ำน้ำ แล้วบีบคอปูท่าทางสามารถบ่งบอกได้ว่าเป็นผี อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ท่าทางของผีในตอนนี้คือ พยายามหลอกหลอนปู ด้วยวิธีต่างๆ ตามปูไปในทุกที่ เช่นในห้องน้ำ เปิดประตูเสื้อผ้า สามารถบ่งบอกความเป็นผีได้” (ณัฐภัทร ชัยประวัฑิ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ท่าทางของผีในตอนนี้ พยายามจะเอาชีวิตของปู เช่นการดึงปูลงไปในถังค้ำน้ำเพื่อให้ตาย” (ชนวีร์ วงษ์มาตร , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 5 และ 6 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชาย และเพศหญิง อธิบายถึงเรื่องการแต่งหน้าของผีในเรื่องสามารถบ่งบอกถึงความเป็นผีได้หรือไม่ และการแต่งกายของผีในตอนนี้เป็นอย่างไร ผู้สนทนาได้ให้คำตอบในลักษณะ เดียวกัน และสอดคล้องกับ ที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ การแต่งหน้าบ่งบอกถึงความเป็นผีได้ เพราะ ตัวขาวซีด ปากดำ มีเลือดออกจากปาก ผมและเสื้อผ้าเปียกน้ำ สวมเสื้อสีขาว อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“การแต่งหน้าบ่งบอกถึงความเป็นผีได้ เนื่องจาก สีห น้ำขาวซีด ปากดำ มีเลือดออกทางปาก และหัวตัวเปียกน้ำ ส่วนการแต่งตัวสวมเสื้อสีขาว ” (พีระเศรษฐ์ จันทรย์นียง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“การแต่งหน้าบ่งบอกความเป็นผีได้ คือ 1 การแต่งหน้าขาวซีด ปากดำ มีเลือดออกทางปาก 2 การแต่งกาย สวมเสื้อสีขาว ชุดที่สวมใส่จะเปียก น้ำ” (ชาญยุทธ บัวทิน , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 7 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชาย และเพศหญิง แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับดนตรีหรือเสียงประกอบเป็นอ. อย่างไรก็ตาม จากการสัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็นในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับผู้วิจัย คือ เป็นเสียงดนตรีประกอบทั้งเรื่องเป็นเพลงร็อกที่ปูเปิด และเสียงน้ำ เสียงหยดน้ำ อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“เสียงเพลงดังมากเป็นเพลงที่ผู้ชายเปิด และมีเสียงน้ำไหลปนในบางฉาก ” (ปรีชิตา พันธุ์เนียม , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ดนตรีในเรื่องเป็นดนตรีร็อกที่พระเอกเปิด และมีเสียงของน้ำไหล เสียงของหยดน้ำ ” (อภิญา หนูทอง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 8 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชายและเพศหญิง ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับน้ำเสียงของตัวละครผิ จากการสัมภาษณ์ ผู้ให้สัมภาษณ์ ได้ให้คำตอบในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ ไม่มีเสียงพูดในตอนนั้น อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ไม่มีเสียงพูดครับ” (ชาญยุทธ บัวทิน , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ไม่มีเสียงพูดค่ะ” (จารุวรรณ พิมพิ์สักกะ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

ภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์

จากคำถามที่ 1 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชายและเพศหญิง แสดงความคิดเห็นถึงผีได้ในลักษณะ เดียวกัน และสอดคล้องกับผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ เป็นวิญญาณ หลอกหลอนผีข้างบ้าน สมเกียรติ (พ่อ) นิด(แม่) กอล์ฟ(ลูก) ย่า ซึ่งถูกยิงส่วนต่างๆ ของร่างกาย เช่น ตามหน้าตา ตามตัว มีเลือดตามตัวอันจะเห็นได้จากตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ผีในตอนนี้มีลักษณะหลอกหลอนคะ เป็นผีครอบครัวข้างบ้าน ที่ตายเพราะถูกยิง มีแผลถูกยิงคะ” (อภิญา หนูทอง , นักศึกษา เพศหญิง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ผีครอบครัวข้างบ้านครับ พ่อ แม่ ลูก ย่า มีเลือดตามตัว และเป็นแผลจากการถูกยิงคะ ” (จารุวรรณ พิมพิ์สักกะ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ครอบครัวผีครับ ที่อยู่ข้างบ้านของธีร์ครับ ที่ถูกผู้เป็นพ่อยิงตายทั้งบ้าน และผู้เป็นพ่อยิงตัวเองตายตามครับ” (พีระเศรษฐ์ จันทร์ยืนยง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 2 และ 3 ท่านคิดว่าฉากไหนน่ากลัวที่สุด และอะไรที่ทำให้ท่านรู้สึกกลัว ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันออกไป โดยแบ่งเป็นเพศชาย จะมีความรู้สึกกลัวฉาก เป็นฉากที่มีสมเกียรติ หลอกหลอนธีร์จนธีร์เข้าใจผิดว่าตัวเองยิงก้อง (ลูกชาย)ตาย จนธีร์ยิงตัวเองตายตาม สาเหตุที่กลัวมาจากวิธีการหลอกหลอนของฉากนี้ และบรรยากาศที่อยู่ในบ้านที่มีด และมีเสียงฝนที่ตกหนัก ส่วนเพศหญิงจะมีวิธีกลัวฉากที่ธีร์เข้าไปตามหาลูกชาย ที่บ้านหลังข้างๆ แล้วเจอกับวิญญาณของเด็กผู้ชาย (กอล์ฟ) ที่ถูกยิงเป็นแผลฉกรรจ์ที่หน้า และมีเลือดตามตัว อันจะเห็นได้จากตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ผมรู้สึกกลัวฉากที่ก้องโดนผีข้างบ้านหลอกจนพลาดไปยิงลูกชายตัวเอง แล้วก้องก็ยิงตัวเองตายตามครับ ผมรู้สึกว่าฉากที่บรรยากาศน่ากลัวครับ ในบ้านมีดๆ มีเสียงฝนตก และเห็นวิญญาณครบหมดเลยครับ” (สราวุธ สมุทรประภูติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“รู้สึกกลัวฉากที่ก้องเข้าไปในบ้านข้างๆคะ แล้วเจอกับวิญญาณของผีเด็กข้างบ้านคะ มันสยองมากคะ” (อภิญา หนูทอง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 4 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศหญิง และเพศชายบอกถึงท่าทางของผี และสามารถบ่งบอกความเป็นผีได้หรือไม่ ผู้สนทนาได้แสดงความคิดเห็นในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัย วิเคราะห์ คือ การแสดงออกของผีในตอนนี้เป็นผีหลอกหลอนตามหลอกหลอนครอบครัวของธีร์ ไม่ว่าจะมาเป็นเสียงที่เป็นเครื่องจักรเจ็บบ้า มาหลอกให้เห็นเป็นตัวเป็นตน เช่นการหลอกหลอนธีร์จนทำให้ธีร์ประสาทมลอน จนถึงลูกของตัวเอง ทำให้ธีร์เข้าใจผิดยิงตัวเองตายตาม ด้วยความรู้สึกเสียใจ และรู้สึกผิด อันจะเห็นได้จากตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ท่าทางบ่งบอกความเป็นผีครับหายตัวไปมา และต้องการเอาชีวิตของผู้เป็นพ่อครับ หลอกหลอนจนทำให้ประสาทมลอนยิงตัวเองตายครับ ” (ณัฐภัทร ชัยประวัติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“บ่งบอกความเป็นผีคะ เพราะว่าพยายามหลอกหลอนทุกคนในครอบครัวของธีร์ แต่ที่โดนมากที่สุดคือธีร์ที่โดนหลอกจนประสาทมลอนคะ” (ปริยธิดา พันธุ์เนียม , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 5 และ 6 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่ม ทั้งหมด ทั้งเพศชาย และเพศหญิง อธิบายถึงเรื่องการแต่งหน้าของผีในเรื่องสามารถบ่งบอกถึงความเป็นผีได้หรือไม่ และการแต่งกายของผีในตอนนี้เป็นอย่างไร ผู้สนทนาได้ให้คำตอบในลักษณะ เดียวกัน และสอดคล้องกับ ที่ผู้วิจัยวิเคราะห์คือ การแต่งหน้าของเรื่องนี้ ผีครอบครัวข้างบ้านจะเป็นผลกระทบตามใบหน้า ลำตัว และมีเลือดเปื้อนตามตัว สามารถบ่งบอกความเป็นผีได้ ส่วนเสื้อผ้า สวมใส่เสื้อผ้าที่เปื้อนเลือด อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“การแต่งหน้ากับการแต่งตัวของตอนนี้บ่งบอกความเป็นผีได้คะ เพราะว่า การแต่งหน้ากับการแต่งตัวของตอนนี้ ใบหน้ามีแต่รอยเลือด ตามตัวก็มีแต่รอยเลือดคะ” (ปิยะวาท เรื่องเชษฐาธิ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“การแต่งหน้า กับการแต่งตัว บ่งบอกความเป็นผีได้อย่างชัดเจน จากรอยแผลตามหน้า และตัว แถมยังมีเลือดตามหน้าและตัวด้วยครับ ” (พีระเศรษฐ์ จันทร์ขันธ์ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 7 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชาย และเพศหญิงแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับดนตรีหรือเสียงประกอบเป็นอย่างไร จากการสัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็นในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับ ที่ผู้วิจัยวิเคราะห์ คือ ในตอนนี้เป็นการใช้ดนตรีที่เร้าใจ เพื่อให้เกิดความตื่นเต้นในบางช่วง แต่ในบางช่วงก็จะเงียบ และใช้เสียงประกอบต่างๆ เช่นเสียงจักรเย็บผ้า เสียงหมาหอน เสียงฝนตก ฟังร้อง อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“ดนตรีในตอนนี่ทำให้รู้สึก กตัญญู ทำให้รู้สึกกลัว แต่ในบางจากก็เป็นเสียงหลอนๆ ต่างๆ เช่น เสียงหมาหอน เสียงจักรเย็บผ้า” (ชนวีร์ วงษ์มาตร, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ในตอนนี่ใช้ดนตรีที่ทำให้ความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ และมีเสียงประกอบ เป็นเสียงต่างๆ เช่น เสียงหมาหอน เครื่องเครื่องจักร เสียงฟ้าร้องครับ” (ชาญยุทธ บัวทิน , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“ตอนนี้ดนตรีเป็นดนตรีเร้าใจในบางจาก บางจากใช้ความเงียบในการดำเนินเรื่อง บางจากมีเสียงประกอบเป็นเสียงฝนตก เสียงจักรเย็บผ้า ที่ขาดไม่ได้เลย เสียงหมาหอนครับ ” (ณัฐภัทร ชัยประวัติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

จากคำถามที่ 8 ผู้วิจัยพบว่า ผู้สนทนากลุ่มทั้งหมด ทั้งเพศชายและเพศหญิง ให้ความสำคัญเห็นเกี่ยวกับน้ำเสียงของตัวละครผี จากการสัมภาษณ์ ผู้ให้สัมภาษณ์ได้ให้คำตอบในลักษณะเดียวกัน และสอดคล้องกับที่ผู้วิจัย วิเคราะห์ คือ เป็นเสียงของสมเกียรติ เป็นน้ำเสียงที่ แข็งกระด้าง ต้องการเอาชีวิต อันจะเห็นได้จาก ตัวอย่างคำสัมภาษณ์จากผู้เข้าร่วมสนทนากลุ่มต่อไปนี้

“น้ำเสียงของผีตอนนี้ก็คงเป็นเสียงของพ่อ ครอบครัวยังบ้าน ที่ใช้น้ำเสียงที่ดุคันครับ ”
(สรายุทธ สมุทรประภูติ , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

“น้ำเสียงของผีตอนนี้เป็นเสียงที่ดุคัน เหมือนต้องการจะเอาชีวิต ” (มนธิดา ฤทธิวรชาติ, สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555) “ตัวละครผีตัวอื่นไม่มีบทพูด ะ มีอยู่ตัวเดียวคือ สมเกียรติ ซึ่งเป็นน้ำเสียงที่ดุคัน แข็งกระด้าง เหมือนต้องการเอาชีวิตรี๊วะ ” (อภิญา หนูทอง , สัมภาษณ์, 27 มีนาคม 2555)

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “อัตลักษณ์ของผี และความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย” ผู้วิจัยได้ตั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัย ไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของผีที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ไทย
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่ออัตลักษณ์ของผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย ซึ่งจากการศึกษาเรื่อง อัตลักษณ์ของผี และความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผี ในสื่อภาพยนตร์ไทย สามารถสรุปออกเป็น 2 ประเด็น ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 อัตลักษณ์ของผีที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ไทย

สำหรับผลการศึกษาเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นพบว่า ตามรายละเอียดที่อยู่ในตารางสรุปการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของผีในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์ตายโหง และภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ดังที่ปรากฏตามตารางที่ 5.1

ตารางที่ 5.1 ตารางสรุปการวิเคราะห์อัตลักษณ์ของผีในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง

ภาพยนตร์	ผีที่ปรากฏ / อัตลักษณ์	ฉาก	ดนตรี	ความขัดแย้ง	แก่นของเรื่อง
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่1 หลาวชะโอน	ผีเปรต / อัตลักษณ์ เป็นผีผู้ชาย ตัวสูง แขนขายาว ตัวหอม ผมขุ่น	ฉากโดยรวมเกิดขึ้นในวัดป่า ในถ้ำ ในเวลากลางคืน	เสียงดนตรี เป็นเสียงปีพาส	1. เป้ กับแม่ 2. เป้ กับหลวงพี่	ความเชื่อทางพระพุทธศาสนา
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่2 ห้องเตียงรวม	วิญญาณชายชรา / อัตลักษณ์ เป็นชาย ชรา สวมชุดคนไข้สีขาว มีลายสักยันต์	ฉากโดยรวมทั้งหมดเกิดขึ้นในห้อง เตียงรวม ของโรงพยาบาล	เสียงดนตรีให้ความตื่นเต้น	ดี กับชายชรา	ความเชื่อเกี่ยวกับไสยศาสตร์
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่3 เบ็ทเพ็กเกอร์	ผีขอมบี้ / อัตลักษณ์ กัดกินเลือดคน นัยน์ตาเปลี่ยนสี เป็นสีน้ำตาลอ่อน	ฉากโดยรวมส่วนใหญ่เป็นฉากบน ถนน ในป่าข้างทาง	เสียงดนตรีให้ความตื่นเต้น	ช้อย กับนักท่องเที่ยวนาง สาวญี่ปุ่น	สร้างจากเรื่องจริงในปัจจุบันเรื่อง ของยาเสพติด
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่4 รถมือสอง	วิญญาณที่อยู่ในรถ / อัตลักษณ์ เป็นผีมีตาจากอุบัติเหตุ มีรอยแผล ฉกรรจ์ตามร่างกาย ส่งเสียงร้องโหยหวน	ฉากโดยรวมทั้งหมดอยู่ภายใน เดินที่รถมือสอง	ไม่มีเสียงดนตรี	นุช กับลูกค้า	ความเชื่อเกี่ยวกับเวรกรรม
ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ตอนที่2 ลูกกองปราบ	ผีนักโทษชายสวมเสื้อแดง / อัตลักษณ์ เป็นนักโทษชาย สวมเสื้อสีแดง	ฉากโดยรวมทั้งหมดอยู่ภายในห้อง ขัง ของสถานีตำรวจ	ไม่มีเสียงดนตรี	ก๊อง กับนักโทษชาย ที่สวม เสื้อสีแดง	เป็นเรื่องจริงตามหน้าหนังสือพิมพ์
ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ตอนที่3 ศพแห้งค้ำน้ำ	ผีจ๊อยส์ / อัตลักษณ์ เป็นผีผู้หญิง ผมขาว หน้าซีด มีเลือดที่ปากเป็นสีดำ	ฉากโดยรวมทั้งหมดเกิดขึ้น ภายในอพาร์ทเมนท์ ในเวลากลางคืน	เสียงดนตรีเป็นเสียงเพลงร็อก	ปู กับจ๊อยส์	เป็นเรื่องจริงตามหน้าหนังสือพิมพ์
ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์	ผีครอบครัวข้างบ้าน / อัตลักษณ์ เป็นผีหลอกหลอน มีรอยแผลฉกรรจ์ตาม ร่างกาย เนื่องจากถูกยิง	ฉากโดยรวมทั้งหมดเกิดขึ้นภายใน หมู่บ้านจัดสรร	ใช้ความเงียบ เสียงดนตรี ที่ตื่นเต้น	สลัดกับ 1. ชีร์ กับแนน 2. ชีร์ กับยาย	เป็นเรื่องเล่าที่เล่าต่อกันมา

ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 1 หลวงชะโอน ผีที่ปรากฏในเรื่องเป็นผีเปรต มีอัตลักษณ์ คือ เป็นผู้ชาย ตัวสูง แขนยาว ร่างกายชุ่มพอม ไม่สวมใส่เสื้อผ้า นุ่งโจงกระเบนเก่า ส่งเสียงร้องโหยหวน เดินไปมาเพื่อขอส่วนบุญ จากโดยรวมของเรื่องนี้จะอยู่ในวัดป่า มีป่าไม้ปกคลุม มีถ้ำ ส่วนใหญ่จะเป็นช่วงเวลากลางคืนเพื่อเพิ่มบรรยากาศความน่ากลัว คนตรีในตอนนี้มีตอนจบของเรื่องเป็นเสียงเพลงปี่พาทย์ และจะมีเสียงของผีเปรตร้องโหยหวนอยู่เป็นช่วงๆ ความขัดแย้งในเรื่อง เกิดขึ้นระหว่างบุคคล 2 กลุ่ม คือ 1 กลุ่มของ เป้ กับแม่ เป้เป็นเด็กผู้ชายที่มีความดีใจ และคิดว่าแม่ไม่รัก จึงทำให้ เมื่อเวลาที่แม่พูดอะไร เป้มักจะคอยต่อต้านตลอดเวลา และจะคอยเถียง หรือด่าว่าแม่ กลุ่มที่ 2 เป้ กับหลวงพี่ เป้ไม่เคยเชื่อในเรื่องของพระพุทธศาสนา เวรกรรม เป้เป็นคนที่ไม่ชอบให้ใครมาบังคับ และการที่เป้ต้องมาบวชในครั้งนี้เนื่องมาจากแม่ของเป้บังคับ เป้จึงต่อต้าน หลวงพี่ ไม่ว่าหลวงพี่จะบอก หรือเตือนเรื่องอะไร เป้จึงไม่เคย ปฏิบัติตาม แก่นของเรื่องนี้คือ ความเชื่อในทางพระพุทธศาสนาที่ว่า การที่เราด่าว่าพ่อแม่ ทำร้ายบุพการี ตายไปจะกลายเป็นเปรต เพื่อชดใช้กรรม

ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 2 ห้องเตียงรวม ผีที่ปรากฏในเรื่องเป็นผีชายชรา อัตลักษณ์ของผีในตอนนี้เป็นชายชรา สวมชุดคนไข้สีขาว มีลายสักยันต์ตามตัว เป็นพวกมีของ มีคาถาอาคม จากโดยรวมทั้งหมดเกิดขึ้นในห้องเตียงรวมของโรงพยาบาล ที่มี 3 เตียง คือ 1 เตียงของชายชรา 2 เตียงของดี 3 เตียงเสีย ไม่สามารถใช้งานได้ เหตุการณ์เกิดขึ้นในตอนกลางคืน ที่มีทั้งความเงียบ และความวังเวง คนตรีในเรื่อง จะมีเฉพาะตอนที่ผีชายชรามาปรากฏตัว จะเป็นคนตรีที่ให้ความรู้สึกตื่นเต้น ส่วนฉากอื่นๆ จะเงียบเพื่อให้เกิดความกดดัน และจะได้ยินเสียงของเครื่องช่วยหายใจ และอุปกรณ์ทางการแพทย์ต่างๆ ความขัดแย้งในเรื่องนี้เกิดขึ้นระหว่างบุคคล คือดีกับชายชรา ที่มีคาถาอาคม ดีเป็น เด็กหนุ่มที่เข้ามารักษาตัวที่โรงพยาบาลนี้ เพราะประสบอุบัติเหตุ ได้รับบาดเจ็บที่ขา จึงทำให้ต้องนอนอยู่บนเตียงคนไข้เฉยๆ ไม่สามารถลุกขึ้นเดินได้ จึงถูกหมายหัวไว้ให้เป็นร่างทรงของชายชราที่ต้องการย้ายร่างมาเข้าสิงร่างของดี เพื่อแทนร่างของตัวเอง ที่เสื่อมสภาพแล้ว แก่นของเรื่องนี้ คือความเชื่อเกี่ยวกับไสยศาสตร์ การย้ายร่างเมื่อถึงเวลาที่ร่างเสื่อมสภาพแล้ว

ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 3 แแบ็กแพ็กเกอร์ ผีที่ปรากฏในตอนนี้เป็นผีขอมบี้อัตลักษณ์ ของผีในตอนนี้เป็น เป็นผีที่กัดกินเลือดคน ส่งเสียงร้องขู่ นัยตาเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลอ่อน จากโดยรวมของเรื่องนี้เป็นฉากที่อยู่บนถนนในป่า ที่มีความมืดสลัว เสียงคนตรีในเรื่องนี้เป็น

เสียงดนตรีที่ทำให้ความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ ความขัดแย้งในเรื่องนี้คือ จ้อยกับ นักท่องเที่ยวสาวชาวญี่ปุ่น เพราะนักท่องเที่ยวสาวชาวญี่ปุ่นไม่ยอมเชื่อจ้อย ที่ว่าเด็ก แรงงานต่างด้าวตายแล้วและจะกลายเป็น ซอมบี้ จึงทำให้ยิงจ้อยตาย แก่นของเรื่องสร้างจากเรื่องจริงของยาเสพติด ที่ว่าไม่ว่า เด็ก วัยรุ่น ชาย หญิง พระสงฆ์ ก็สามารถติดยาเสพติดได้หมด และแพร่กระจายไปอย่างรวดเร็ว

ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 3 แบ็กแพ็กเกอร์ ฟีที่ปรากฏในตอนนี้เป็นผีซอมบี้ อัศจรรย์ของผีในตอนนี้เป็น เป็นผีที่กัดกินเลือดคน ส่งเสียงร้องขู่ นัยตาเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาลอ่อน ฉากโดยรวมของเรื่องนี้เป็นฉากที่อยู่บนถนนในป่า ที่มีความมืดสลัว เสียงดนตรีในเรื่องนี้เป็น เสียงดนตรีที่ทำให้ความรู้สึกตื่นเต้นเร้าใจ ความขัดแย้งในเรื่องนี้คือ จ้อยกับ นักท่องเที่ยวสาวชาวญี่ปุ่น เพราะนักท่องเที่ยวสาวชาวญี่ปุ่นไม่ยอมเชื่อจ้อย ที่ว่าเด็ก แรงงานต่างด้าวตายแล้วและจะกลายเป็น ซอมบี้ จึงทำให้ยิงจ้อยตาย แก่นของเรื่องสร้างจากเรื่องจริงของยาเสพติด ที่ว่าไม่ว่า เด็ก วัยรุ่น ชาย หญิง พระสงฆ์ ก็สามารถติดยาเสพติดได้หมด และแพร่กระจายไปอย่างรวดเร็ว

ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่ 4 รถมือสอง ฟีที่ปรากฏในตอนนี้ เป็นผีที่อยู่ในรถ เป็นพวกที่ประสบอุบัติเหตุจากรถยนต์ อัศจรรย์คือมีรอยแผลจรรยา มีเลือดตามตัว ส่งเสียงร้องโหยหวน ฉากโดยรวมของเรื่องนี้จะอยู่ใน เต้นท์รถมือสอง ในเวลากลางคืน ที่มีแต่ความมืด และความเงียบ ดนตรีในเรื่องนี้ไม่มี ใช้ความเงียบเพื่อบิบบอารมณ์ของคนดู ความขัดแย้งเกิดขึ้นระหว่างบุคคล คือ นุช กับลูกค้าที่มาซื้อรถ เนื่องจากนุชเอารถเก่าที่มีประวัติไม่ดีไปหลอกขายให้กับลูกค้าในราคาที่ถูก เพื่อตัวเองจะได้กำไรมากๆ แก่นของเรื่องนี้เป็นความเชื่อเกี่ยวกับเวรกรรม

ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ตอนที่ 2 ลูกกองปราบ ฟีที่ปรากฏในตอนนี้เป็นผีนักโทษชาย สวมเสื้อสีแดง อัศจรรย์ของผีในตอนนี้ เป็นนักโทษ เพศชาย สวมเสื้อสีแดง ฉากของเรื่องนี้ ทั้งหมดเกิดขึ้นภายในห้องขังของสถานีตำรวจ ที่มีทั้งความมืด ความวังเวง และความน่ากลัว ดนตรีในตอนนี้ไม่มี ใช้เป็นความเงียบเพื่อให้ได้ยินเสียงต่างๆ เช่น เสียงลมหายใจ เสียงหยดน้ำ ความขัดแย้งเกิดขึ้นระหว่างบุคคล คือ ก้องกับ นักโทษชายที่สวมเสื้อสีแดง เพราะนักโทษชายที่สวมเสื้อสีแดงพยายามจะเอาชีวิตของก้อง เพื่อให้ชดใช้กรรมในสิ่งที่ก้องได้ทำเอาไว้ แก่นของเรื่องนี้ เป็นเรื่องจริงตามหน้าหนังสือพิมพ์

ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ตอนที่ 3 ศพแห้งค่น้ำ ฟีที่ปรากฏในตอนนี้เป็นจ้อยส์ อัศจรรย์ของผีในตอนนี้ เป็นผีผู้หญิง สวมเสื้อสีขาว ผมหยาว ตัวซีด มีเลือดออกจากรากเป็นสีดำ เนื้อตัวเปื่อย

น้ำตลอดเวลา จากของเรื่องนี้เกิดขึ้นภายในอพาร์ทเมนต์ ของคนที่มีรายได้น้อย ในเวลากลางคืน คนตรีในตอนนี้เป็นคนตรีเพลงร็อก มีเสียงประกอบเป็นเสียงของน้ำไหล เสียงหยคน้ำ ความขัดแย้ง เกิดขึ้นระหว่างบุคคล คือ ปู่กับจ้อยส์ ปู่เป็นชายหนุ่ม ที่เป็นใบ้ หูหนวก เป็นคนขายยาเสพติด จ้อยส์ เป็นสาวในแตก ไม่เรียนหนังสือ มาซื้อยาจากปู่ แต่ไม่มีเงินซื้อจึงเอาตัวเข้าแลก และได้ไปขโมยยา ของปู่ ปู่จึงปลั่งมือฆ่าจ้อยส์ตาย แก่นของเรื่องนี้มาจากเรื่องจริงตามหน้าหนังสือพิมพ์

ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ผีที่ปรากฏในเรื่องนี้เป็นผีครอบครัวข้างบ้าน อัตลักษณ์ของ ผีในเรื่องนี้ เป็นผีหลอกหลอน ผีพ่อ แม่ ลูก ยา มีรอยแผลกรรจตามหน้าตา ร่างกายส่วนต่างๆ ตัว ซีด มีเลือดติดตามเสื้อผ้า จากโดยรวมของเรื่องนี้เป็นฉากที่เกิดขึ้นภายในหมู่บ้านจัดสรร ซึ่งตอนนี้ แรกมีความสวยงามน่าอยู่ แต่พอเกิดเรื่องราวต่างๆ เกิดขึ้น จึงกลายเป็นหมู่บ้านร้าง มีแต่ความมืด ความวังเวง คนตรีในเรื่องนี้เป็นคนตรีที่ให้ความรู้สึกตื่นเต้น สลับกับความเงียบ และมีเสียง ประกอบเป็น เสียงของหมาหอน เสียงจักรเย็บผ้า ความขัดแย้ง เกิดขึ้นระหว่างบุคคล 2 กลุ่ม คือ 1 ชีร์กับแนน ที่แนนคิดชีร์ไม่รัก และไม่ต้องการแนน แนนจึงต่อต้านชีร์ ไม่เคยเห็นในสิ่งที่ชีร์พยายาม หามาให้ หรือทำมาให้ 2 ชีร์กับยาย ยายไม่พอใจกับสิ่งที่ชีร์ทำให้ป้ามีลูกก่อนวัยอันควร ยายจึงตำ นานชีร์ ที่ว่าจะมีเงินแค่นี้จะเลี้ยงลูก และภรรยาให้สบายและมีความสุขได้อย่างไร ชีร์พยายามทำทุก อย่างเพื่อลดค่า สบประมาทของแม่ยายให้ได้ แก่นของเรื่องนี้เป็นเรื่องเล่าที่ต่อกันมา

การวิเคราะห์เนื้อหาอัตลักษณ์ของตัวละครผีที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ไทย จากเรื่องห้า แพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายนาง และภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ทำให้เห็นอัตลักษณ์ของผีทั้ง 3 เรื่อง ดังที่ปรากฏตามตารางที่ 5.2

ตารางที่ 5.2 สรุปอัตลักษณ์ของผีทั้ง 3 เรื่อง

หัวข้อในการวิเคราะห์	ผลการวิเคราะห์
การแต่งกาย	การแต่งกาย คือไม่สวมใส่เสื้อผ้า ใส่เสื้อผ้าเก่าที่มีคราบเลือดติดอยู่
กริยาท่าทาง	กริยาท่าทาง คือ หลอกหลอน และต้องการจะเอาชีวิต
การแสดงออกทางสีหน้า	การแสดงออกทางสีหน้า คือ การร้องโหยหวนแสดงออกถึงความเจ็บปวด โกรธแค้น นัยน์ตาที่ดูร้าย
น้ำเสียง	น้ำเสียง คือ น้ำเสียงที่ดูด้น แข็งกร้าว
ดนตรี และเสียงประกอบ	ใช้เสียงดนตรีที่ตื้นเต้น เร้าใจ สลับกับความเงียบเพื่อบิบบอารมณ์ผู้ชม มีเสียงประกอบเป็น เสียงน้ำไหล เสียงจักรเย็บผ้า และมีเสียงหมาหอน
ฉาก	ใช้ฉากในตอนกลางคืน มีความมืด วังเวง และมีฉากที่เป็นบ้านร้าง ในถ้ำ และ โรงพยาบาล
Icon	เป็นชายชรา ผู้หญิงผมยาว ผู้ชาย
Index	มีศาลาอาคม กัดกินเลือดคน วิญญาณที่ตายโหง นักโทษ
Symbol	ความโกรธแค้น กฎแห่งกรรม การแก้แค้น

5.1.2 ความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่ออัตลักษณ์ของผีในสื่อภาพยนตร์ไทย

สำหรับผลการศึกษาเกี่ยวกับความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ของผีในภาพยนตร์ นั้นตามรายละเอียดที่อยู่ในตารางสรุปความคิดเห็นของวัยรุ่น ที่มีต่ออัตลักษณ์ของผีในภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่อง คือ ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์ตายโหง และ ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ดังที่ปรากฏตามตารางที่ 5.3–5.6

ตารางที่ 5.3 ตารางสรุปการสัมภาษณ์กลุ่ม

ภาพยนตร์	คำถามที่ 1 ลักษณะของผีในแต่ละตอน	คำถามที่ 2 ฉากที่ทำให้รู้สึกกลัว	คำถามที่ 3 สิ่งที่ทำให้รู้สึกกลัว
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่1 หลาวชะโอน	ผีที่เห็นในตอนนี้เป็นผีเปรต ลักษณะเป็นผู้ชาย ตัวสูง แขนขายาวมมุ้งเหียง ตัวผมโทรม ใส่โจงกระเบนเก่าๆ ส่งเสียงหวีดร้อง	ฉากที่ทำให้กลัวที่สุดแบ่งเป็น 2 ฉาก คือ 1. ฉากที่เป็ดตายกลายเป็นเปรต 2. ฉากที่เปรตสี่หัว จึงออกจากกุฏิเพื่อไปหาของเส้นกิน จึงไปเจอกับเปรตในป่า	สิ่งที่ทำให้รู้สึกกลัว แบ่งออกเป็น 3 อย่างคือ 1. เวิร์กกรรม 2. เสียงประกอบในเรื่อง เช่น เสียงของการปาหิน เสียงของผีเปรตร้องโหยหวน 3. ความมืดและบรรยากาศ
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่2 ห้องเตียงรวม	ผีที่เห็นในตอนนี้มีลักษณะ เป็นชายชรา สวมเสื้อสีขาว มีคาถาอาคมมีลายสักยันต์ คามร่างกาย	ฉากที่ทำให้กลัวที่สุดแบ่งเป็น 2 ฉาก คือ 1. ฉากที่ชายชราพยายามย้ายร่างของตนเองไปสิงร่างของดี 2. ฉากที่ชายชราลุกขึ้นมาสวมมนต์	สิ่งที่ทำให้รู้สึกกลัว แบ่งออกเป็น 3 อย่างคือ 1. การแสดงออกของชายชรา เช่นการหายตัวไปมา และการที่ชายชราขึ้นไปเหยียบบนหน้าอกของดี 2. น้ำเสียงของชายชราที่ดุคั้น 3. บรรยากาศของห้องในโรงพยาบาล
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่3 เบ็กเพ็กเกอร์	ผีที่เห็นในตอนนี้มีลักษณะ เป็นผีขอมบี๋ กักกินเลือดคน ส่งเสียงร้องขู่ นัยตาเปลี่ยนสี เป็นสีน้ำตาลอ่อน	ฉากที่ทำให้รู้สึกกลัวที่สุดแบ่งออกเป็น 2 ฉาก คือ 1. ฉากที่จ๊อยชนศพแรงงานต่างด้าวลงมาจากรถฟ่วง 2. ฉากที่เห็นศพคนขับรถฟ่วงนอนตายอยู่โดยสภาพศพโดน ควักไส้ออกมา 3. ฉากที่แรงงานต่างด้าวที่ตายไปแล้วกลายเป็นขอมบี๋ลุก ขึ้นมาวิ่งไล่รถฟ่วง	สิ่งที่ทำให้รู้สึกกลัวแบ่งออกเป็น 3 อย่างคือ 1. บรรยากาศในเวลากลางคืน 2. ศพของแรงงานต่างด้าวที่ตายแล้ว นอนตายเกลื่อน 3. ศพของคนขับรถฟ่วงที่ตาย
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่4 รถมือสอง	ผีที่เห็นมตอนนี้มีลักษณะ เป็นผีที่ตายจาก อุบัติเหตุทางรถยนต์ มีรอยไหม้ตามตัว มีรอยแผลจรรยากรรมร่างกาย มีเลือดตามตัว ส่งเสียงร้องโหยหวน	ฉากที่ทำให้รู้สึกกลัวที่สุดแบ่งออกเป็น 2 ฉากคือ 1. ฉากที่นุชหนีออกมาจากเด็นท์รอดแล้ว เปิดฝากระโปรงรถ ของตัวเอง แล้ว เจอศพของก๊องนอนตายอยู่ในตัวเครื่องของรถ 2. ฉากที่นุชตามหา ก๊องในเด็นท์รอด แล้วจู่ๆ รถในเด็นท์ก็ กลายเป็นรถเก่า ที่เคยประสบอุบัติเหตุ	สิ่งที่ทำให้รู้สึกกลัว แบ่งออกเป็น 2 อย่างคือ 1. บรรยากาศของเด็นท์รอดที่เปลี่ยนไปและเป็นเวลากลางคืน 2. เวิร์กกรรม

ตารางที่ 5.4 ตารางสรุปการสัมภาษณ์กลุ่ม

ภาพยนตร์	คำถามที่ 1 ลักษณะของผีในแต่ละตอน	คำถามที่ 2 ฉากที่ทำให้รู้สึกกลัว	คำถามที่ 3 สิ่งที่ทำให้รู้สึกกลัว
ภาพยนตร์เรื่องดาโยง ตอนที่2 ลูกกองปราบ	ผีที่เห็นในตอนนี้มีลักษณะ เป็นผีนักโทษชาย สวมเสื้อสีแดง อยู่ห้องข้างตรงข้ามกับห้อง	ฉากที่ทำให้รู้สึกกลัวที่สุดแบ่งเป็น 3 ฉาก คือ 1. ฉากที่ห้องเข้ามาในคฤหาสน์ของนักโทษชายที่เสียชีวิตจากการ ผูกคอตาย สวมเสื้อสีแดง 2. ฉากที่ห้องตาขึ้นมาแล้วเจอศพตัวเองนอนตายอยู่ที่พื้น 3. ฉากที่นักโทษชายสวมเสื้อสีแดงมาลอบก๊อ้งโดยการผูกคอตายตรงหน้า	สิ่งที่ทำให้รู้สึกกลัว แบ่งเป็น 2 อย่างคือ 1. บรรยากาศของฉาก 2. วิธีการหลอกหลอน
ภาพยนตร์เรื่องดาโยง ตอนที่3 สฟแห่งค้ำน้ำ	ผีที่เห็นในตอนนี้มีลักษณะ เป็นผีผู้หญิง ผมหยาว สวมเสื้อสีขาว มีเลือดออกจากปากเป็นสีดำ ตัวเปียกน้ำตลอดเวลา ตัวซีด	ฉากที่ทำให้รู้สึกกลัวที่สุดแบ่งเป็น 3 ฉาก คือ 1. ฉากที่มีเลือดไหลออกจากก้นน้ำในห้องปู ไหลออกมาจนเต็มห้อง 2. ฉากที่จ๊อยส์ถูกบีบคอตจนตาย แต่ก่อนตายสัมผัสเลือดออกมา	สิ่งที่ทำให้รู้สึกกลัว แบ่งเป็น 2 อย่างคือ 1. บรรยากาศของฉาก 2. การแสดงออกของจ๊อยส์
ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์	ผีที่เห็นในตอนนี้มีลักษณะ เป็นผีหลอกหลอน เป็นผีครอบครัวพ่อ แม่ ลูก ย่า ที่ตายจากที่ถูก ยิง จะมีแผลจรรยา มีเลือดตามตัว	ฉากที่ทำให้รู้สึกกลัวที่สุดแบ่งเป็น 2 ฉาก คือ 1. เพศชาย จะรู้สึกกลัวฉากที่สมเกียรติ หลอกหลอนธีร์ จนธีร์ยิงตัวเองตาย 2. เพศหญิง จะรู้สึกกลัวฉากที่ธีร์เข้าไปในบ้านของสมเกียรติ แล้วเจอกับ ผีเด็กลูกชายสมเกียรติ	สิ่งที่ทำให้รู้สึกกลัวของเรื่องนี้ คือ บรรยากาศของฉาก

ตารางที่ 5.5 ตารางสรุปการสัมภาษณ์กลุ่ม

ภาพยนตร์	คำถามที่ 4 ลักษณะท่าทางของผีในแต่ละตอน	คำถามที่ 5 การแต่งหน้าของผี บ่งบอกถึงความเป็นผีได้หรือไม่	คำถามที่ 6 การแต่งกายของผีในแต่ละตอนเป็นอย่างไร
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง	ลักษณะท่าทางของผีในตอนนี้ คือการเดินไปมา	การแต่งหน้าของผีในตอนนี้ไม่สามารถบ่งบอกความเป็นผีได้ เนื่องจาก	การแต่งกายของผีในตอนนี้ คือ ไม่สวมเสื้อผ้า นุ่งผ้าเหมือนโจรกระเบนเก่าๆ
ตอนที่1 หลาวชะโอน	ส่งเสียงหวีดร้อง แสดงถึงความทุกข์ทรมาน	มองไม่เห็นหน้าของผีปรคในตอนนี้	หนึ่งผี
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง	ลักษณะท่าทางของผีในตอนนี้ คือต้องการจะ	การแต่งหน้าของผีในตอนนี้ไม่สามารถบ่งบอกความเป็นผีได้ เนื่องจาก	การแต่งกายของผีในตอนนี้ คือ สวมชุดคนไข้ สีขาว
ตอนที่2 ห้องเตียงรวม	เอาชีวิตของดี โดยการหลอกหลอนด้วยวิธีต่างๆ	การแต่งเป็นคนปกติ	
	เช่น การบีบคอ การขึ้นไปยืนบนหน้าอก		
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง	ลักษณะท่าทางของผีในตอนนี้ คือต้องการกัด	การแต่งหน้าของผีในตอนนี้ บ่งบอกความเป็นผีได้ สีหน้าจะเขียวๆ มีเลือด	การแต่งกายของผีในตอนนี้เป็นเสื้อผ้าของคนปกติ แต่จะมีคราบเลือด
ตอนที่3 เบ็กเพ็กเกอร์	กินเลือดคน แสดงความหิวโหย ส่งเสียงร้องขู่	อยู่ตามมุมปาก นัยน์ตาเปลี่ยนเป็นสีน้ำตาล	ติดอยู่ตามเสื้อผ้า
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง	ลักษณะท่าทางของผีในตอนนี้ คือ การหลอก-	การแต่งหน้าของผีในตอนนี้บ่งบอกความเป็นผีได้ การแต่งหน้าให้หน้ากลัว	การแต่งกายของผีในตอนนี้จะเป็นการแต่งตัวแบบคนปกติ แต่จะมีคราบเลือด
ตอนที่4 รถมือสอง	หลอนด้วยวิธีการต่างๆ เช่นการเอาตัวก้อง	เช่นมีรอยแผลกรรจ หน้าซีด เปื้อนเลือด	ติดอยู่ตามเสื้อผ้า และมีรอยฉีกขาด
	ไปซ่อน การมาปรากฏให้เห็นในลักษณะต่างๆ		
ภาพยนตร์เรื่องตายนาง	ลักษณะท่าทางของผีในตอนนี้ คือการหลอก-	การแต่งหน้าของผีในตอนนี้ไม่สามารถบ่งบอกความเป็นผีได้ เนื่องจาก	การแต่งกายของผีในตอนนี้จะสวมเสื้อเชิ้ตสีแดง
ตอนที่2 ลูกกองปราบ	หลอน เช่นการเข้าฝันก้อง เป็นผีนักโทษผู้ชาย	การแต่งหน้าเหมือนคนปกติ	
	สวมเสื้อสีแดง จะออกมาเฉพาะกลางคืนเท่านั้น		
ภาพยนตร์เรื่องตายนาง	ลักษณะท่าทางของผีในตอนนี้ คือ ผีหลอกหลอน	การแต่งหน้าของผีในตอนนี้บ่งบอกความเป็นผีได้ การแต่งหน้าให้หน้ากลัว	การแต่งกายของผีในตอนนี้เป็นชุดปกติ แต่มีคราบเลือดที่ชุดเสื้อผ้า
ตอนที่3 สพแห่งค้ำน้ำ	ต้องการชีวิตคน เช่นการหลอกหลอนต่างๆ	หน้าซีด เปื้อนน้ำ มีคราบเลือดที่ปากเป็นสีดำ	และเปื้อกน้ำ
	การบีบคอ		
	ลักษณะท่าทางของผีในตอนนี้ เป็นผีหลอกหลอน	การแต่งหน้าของผีในตอนนี้บ่งบอกความเป็นผีได้ การแต่งหน้าให้หน้ากลัว	การแต่งกายของผีในตอนนี้เป็นชุดปกติ แต่มีคราบเลือดที่ชุดเสื้อผ้า
ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์	ต้องการเอาชีวิตคน เช่นการหลอกให้รีรประสาท	หน้าซีด มีรอยแผลกรรจที่หน้า	มีรอยแผลกรรจคามร่างกาย
	หลอน เป็นเสียงจกกรเจ็บผ้า เสียงหมาหอน		

ตารางที่ 5.6 ตารางสรุปการสัมภาษณ์กลุ่ม

ภาพยนตร์	คำถามที่ 7 คนตรี และเสียงประกอบเป็นอย่างไร	คำถามที่ 8 น้ำเสียงของตัวละครเป็นอย่างไร
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่1 หลาวชะโอน	คนตรี และเสียงประกอบในตอนนี้ เป็นเสียงหวีเครื่องของตีปรต และมีเสียงคนตรี เป็นเสียงปี่พาส และมีเสียงของการปาหินด้วย	น้ำเสียงของตัวละครตีในตอนนี้ไม่มี เพราะจะมีแต่เสียงร้องโหยหวน
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่2 ห้องเตียงรวม	คนตรี และเสียงประกอบในตอนนี้ เป็นเสียงเครื่องช่วยหายใจ เสียงคนตรีที่ทำให้ ความรู้สึกตื่นเต้น	น้ำเสียงของตัวละครตีในตอนนี้เป็นเสียงที่มีความกดดัน
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่3 เบ็กเพ็กเกอร์	คนตรี และเสียงประกอบในตอนนี้ เป็นเสียงคนตรีที่ทำให้ความรู้สึกตื่นเต้น	น้ำเสียงของตัวละครตีในตอนนี้ไม่มี เพราะจะมีแต่เสียงขู่
ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ตอนที่4 รถมือสอง	คนตรี และเสียงประกอบในตอนนี้ ไม่มีเสียงคนตรี	น้ำเสียงของตัวละครตีในตอนนี้เป็นเสียงร้องโหยหวน แสดงถึงความเจ็บปวด
ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ตอนที่2 ลูกกองปราบ	คนตรี และเสียงประกอบในตอนนี้ เป็นเสียงของลมหายใจ เสียงหยดน้ำ ส่วนคนตรี ไม่มี	น้ำเสียงของตัวละครตีในตอนนี้เป็นน้ำเสียงที่เย็นชา ไร้ความรู้สึก พุดประโยคสั้นๆ ห้วนๆ
ภาพยนตร์เรื่องตายโหง ตอนที่3 ศพแห้งค้ำน้ำ	คนตรี และเสียงประกอบในตอนนี้ เป็นเสียงคนตรีที่ร็อก เสียงดัง เสียงประกอบเป็นเสียง น้ำไหล เสียงหยดน้ำ	น้ำเสียงของตัวละครตีในตอนนี้ไม่มี
ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์	คนตรี และเสียงประกอบในเรื่องนี้ เป็นเสียงคนตรีที่ทำให้ความรู้สึกตื่นเต้น เสียงประกอบ เป็นเสียงของจักรเย็บผ้า เสียงฝนตก เสียงหมาหอน	น้ำเสียงของตัวละครตีในเรื่องนี้เพียงเสียงเดียว คือเสียงของสมเกียรติ ที่คู่กัน แข็งกระด้าง

5.2 การอภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่องอัตลักษณ์ของตัวละคร ผีที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ไทย และความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทยสามารถอภิปรายผลวิจัยได้ดังนี้

1.การวิเคราะห์เนื้อหาของอัตลักษณ์ของตัวละครผี ที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ไทย จากเรื่อง ห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องตายเป็นโง และภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ พบว่า ตัวละครผีที่เป็นตัวละครที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องมีอัตลักษณ์ที่คล้ายคลึงกันและแตกต่างจากมนุษย์ธรรมดาทั่วไป คือ

1.1 การแต่งกาย คือ ไม่สวมใส่เสื้อผ้า ใส่เสื้อผ้าเก่าที่มีคราบเลือดติดอยู่

1.2 การแสดงออกทางท่าทางกริยา คือ ไร้อารมณ์ความรู้สึก มีนาเสียง โหยหวน กรีดร้อง แสดงออกถึงความเจ็บปวดและความโกรธแค้น

1.3 รูปร่างและลักษณะทางร่างกาย คือ มีร่างกายที่สูงแตกต่างจากมนุษย์ธรรมดาทั่วไป และมีสีผิวที่ซีด นัยน์ตาดูร้ายแฉ่งกร้าว

ซึ่งการวิเคราะห์ทั้งหมดได้สอดคล้องกับแนวคิดทางทฤษฎีอัตลักษณ์ (นัทธนัย ประสานนาม , 2550) ที่ได้อธิบายไว้ว่าในด้านอัตลักษณ์ของบุคคลนั้น จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีความรู้สึกร่วมกัน ในด้านกรตระหนักรู้ (Awareness) บางอย่างเกี่ยวกับตัวตนของเรา หมายถึงการยอมรับในความเป็นตัวตน ประกอบเข้ากับการแสดงตัวตน (Making Oneself) ให้เห็นว่ามีคามเหมือน หรือแตกต่างอย่างไรกับกลุ่มอื่นหรือบุคคลอื่น การที่เราเลือกนิยามความหมายของตนเอง และแสดงตนเองต่อบุคคล หรือสังคมว่าเราเป็นใครนั้น เป็นกระบวนการของการเลือกใช้และแสดงออกซึ่งจะทำให้รู้ว่าเราเหมือนหรือแตกต่างจากคนอื่นหรือกลุ่มอื่นอย่างไรโดยผ่านระบบของการใช้สัญลักษณ์ (Symbol) ซึ่งเป็นสิ่งที่ประกอบกัน ทั้งด้านอารมณ์ความรู้สึกภายในตัวเรา และกระบวนการของโลกภายนอกที่ เราเกี่ยวพัน เพราะมนุษย์เลือกใช้ความหมาย หรือเปลี่ยนแปลงความหมายที่เกี่ยวกับตนเอง ทั้งในกระบวนการที่เขาสัมพันธ์กับโลก และในส่วนของตัวตนที่มันซ่อนทับกันอยู่ นอกจากนี้ยังได้สอดคล้องกับ สมสุข หินวิมาน และคณะ (2548: 428) กล่าวไว้ว่า อัตลักษณ์ใดๆของคนเราไม่ได้เป็นสิ่งที่ติดตัวเรามาตั้งแต่กำเนิด หากแต่เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาโดยสังคม (Social Constructed) ภายหลังจากอัตลักษณ์จึงเป็นเรื่องที่รวบรวมไว้ตั้งแต่คำถาม จนถึงคำตอบด้วยการนิยามว่าตัวเราเป็นใคร ซึ่งจะเกิดขึ้น

เมื่อเราสื่อสารกับคนอื่น และอัตลักษณ์ก็เป็นเรื่องการเมืองที่ต้องการพื้นที่ทางสังคม (Space) รวมทั้งสอดคล้องกับคำอธิบายของ นลาตชาช รมิตานนท์ (2550) ที่กล่าวว่า อัตลักษณ์นั้นไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นลอยๆ ตามธรรมชาติ แต่เป็นสิ่งที่เกิดจากการสร้างของวัฒนธรรมในช่วงเวลาหนึ่ง และวัฒนธรรมก็เป็นสิ่งก่อสร้าง ทางสังคม (Social Constructed) นอกจากนี้วัฒนธรรมก็ไม่ใช่สิ่งที่หยุดนิ่งหรือตายตัว หากแต่มีรูปแบบเป็นวงจรที่เรียกว่า “วงจรแห่งวัฒนธรรม” (Circuit of Culture) ดังนั้นอัตลักษณ์ทั้งหลายจึงมีกระบวนการถูกผลิต (Produced) ให้เกิดขึ้น สามารถถูกบริโภค (Consumed) และถูกควบคุมจัดการ (Regulated) อยู่ในวัฒนธรรมเหล่านั้น และทั้งนี้ยังมีการสร้างความหมายต่างๆ (Creating Meanings) ผ่านทางระบบต่างๆ ของการสร้างภาพตัวแทน (Symbolic systems of representation) ที่เกี่ยวกับตำแหน่งแห่งที่ต่างๆ ทางอัตลักษณ์อันหลากหลายที่เราเลือกใช้ หรือนำเอามาสร้างเป็นอัตลักษณ์ของเรา

ศิริชัย ศิริภายะ และกาญจนา แก้วเทพ (อ้างถึงในจตุรงค์ ดวงมณี, 2539) ได้กล่าวว่า การที่เราวิเคราะห์เนื้อหาวัฒนธรรมของสื่อที่ตั้งอยู่บนสมมติฐานเบื้องต้นว่าเนื้อหาของสื่อมวลชน ประกอบด้วยตัวบท (Text) จำนวนมากมาย ซึ่งตัวบทเหล่านี้ส่วนใหญ่แล้วจะมีลักษณะมาจากมาตรฐานเดียวกันเข้าไปเข้ามาเปิดเผยต่อสาธารณะ และถูกสร้างขึ้นมาอย่างเป็นระบบตามเกณฑ์ต่าง ๆ ทางภาษาซึ่งบ่อยครั้งตัวบทที่สร้างมาจากเรื่องราวที่ผู้คนคุ้นเคยกันอยู่แล้ว หรือสร้างมาจากมายาคติ (Myth) ซึ่งเป็นความหมายที่ผสมผสานกันขึ้นมาจนกลายเป็นตำนานหรือประสบการณ์บางอย่างของสังคมตลอดจนภาพลักษณ์ที่มีอยู่ในวัฒนธรรมทั้งฝ่ายผู้สร้าง และฝ่ายผู้รับตัวบทนั้น ๆ ดังนั้นถ้าได้นำตัวบทมาวิเคราะห์อย่างละเอียดถี่ถ้วนแล้ว ก็สามารถหาข้อสรุปเกี่ยวกับรากของวัฒนธรรม ความหมายของเนื้อหา หรือจุดหมายของเนื้อหาได้

2. ความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ผีในสื่อภาพยนตร์ไทย พบว่า จากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 คน สามารถบอกได้ว่าตัวละครผีที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ห้าแพรง ภาพยนตร์เรื่องผีตายโหง และภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ คือ ตัวละครผีที่มีลักษณะอัตลักษณ์เดียวกัน และเหมือนกับ ภาพยนตร์ผีของประเทศไทยเรื่องอื่นๆ ในอดีต เนื่องจากลักษณะทางรูปลักษณ์ของตัวละครผีในด้านภายนอกที่มักจะมีสีเขียว มัวหมอง ไม่สามารถเห็นได้ชัด หรือมีการแสดงทางอารมณ์ที่โกรธแค้น คุณัน และหึ่งหวง ออกมาให้เห็นอยู่เสมอ แต่ทั้งนี้จะมีข้อแตกต่างกันอยู่บ้าง ในเรื่องของวิถี การดำเนินเรื่อง และเทคนิคที่จะช่วย

ทำให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น จากทั้งหมด ที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่าสอดคล้องกับแนวคิดทางสัญวิทยาที่ได้อธิบาย ถึงลักษณะ ของมายาคติ หรือความเชื่อดั้งเดิมที่ Barthes ได้กล่าวไว้ว่า ความหมายที่ผ่านทางมายาคติ หรือ ความเชื่อดั้งเดิม เป็นเรื่องเล่าที่มีอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมเพื่ออธิบาย หรือทำให้เกิดความเข้าใจ ในธรรมชาติ หรือความเป็นจริงโดยอาศัยวัฒนธรรมพิธีสูงจนไม่ได้ เพราะหากพิธีสูงนี้ได้ก็จะเป็น ความจริง (Reality) หรือเป็นวิทยาศาสตร์ มีการเปลี่ยนแปลง เพื่อสนองต่อความต้องการ และ ค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงของวัฒนธรรมมายาคติ มักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต และความตาย คน และพระเจ้า ความดี และความชั่วร้าย โดยการตีความหมายแฝง และมายาคติ นั้นเป็นช่องทางสำคัญที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างสัญญากับผู้ใช้สัญญา หรือวัฒนธรรมอย่างมาก นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 10 คน ยังกล่าวว่าการดำเนินเรื่อง ผ่านสถานที่อันน่าสะพรึงกลัว อย่างเช่นในวัด และโรงพยาบาล ยังสามารถบอกได้ว่า อุตลักษณ์ของตัวละครที่กำลังจะ ปรากฏนั้นจะมีลักษณะเช่นไร ยกตัวอย่างเช่นตัวละครผีเปรตที่ปรากฏตัวในวัด หรือชายชราที่สวม ใส่ชุดคนป่วยในโรงพยาบาล เนื่องจากที่ผ่านมภาพยนตร์ไทย ถ้ามีการนำเสนอภาพยนตร์ผี และเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในวัด หรือโรงพยาบาล ก็จะปรากฏว่ามีผีที่มาขอส่วนบุญ ผีตายโหง หรือ ผีคนไข้ มักมาปรากฏตัวอยู่ในเรื่องเสมอ เพราะฉะนั้นจึงสามารถทำให้คาดคะเนได้ว่า ถ้าภาพยนตร์เล่าเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสถานที่อะไร ตัวละครที่ปรากฏก็จะต้องมีอตุลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับ สถานที่นั้นๆ ซึ่งจากผลวิจัยดังกล่าวได้สอดคล้องกับ คำอธิบายในเรื่องตัวสัญญาของ กาญจน แก้วเทพ ที่ได้อธิบายไว้ว่า เมื่อเราเข้าใจตัวสัญญา กระบวนการสร้างความหมาย และพบ รหัส ซึ่งเป็นตัวเชื่อมต่อทุกอย่างเข้าด้วยกันแล้ว ก็จะทำให้สามารถเข้าใจความหมายของตัวบทได้ สำหรับการที่จะนำวิธีทางสัญญาวิทยา มาใช้ในการศึกษาภาพยนตร์จำเป็นต้องเข้าใจถึงคำศัพท์สำคัญทางสัญญาวิทยาบางคำ คือ Metaphor การส่งผ่านความหมาย โดยการแสดงความสัมพันธ์ระหว่างของสองสิ่งด้วยวิธีการเปรียบเทียบ (Analogy) และ Metonymy คือ การส่งผ่านความหมาย โดยการแสดงความสัมพันธ์ในลักษณะที่เกี่ยวข้องกัน (Association) กล่าวคือ ใช้ส่วนหนึ่งสื่อความหมายแทนทั้งหมดได้ซึ่งแบบที่ใช้กันมาก คือการเปรียบเทียบ

3. ส่วนการศึกษาในเรื่องรูปแบบของฉากในภาพยนตร์ผี ที่นำมาใช้ในภาพยนตร์เรื่อง ห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องผีตายโหง และภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ พบว่า ฉากที่มีตัวละครผี

ปรากฏที่ชวนขนหัวลุก ตื่นเต้นและน่าหวาดกลัว ส่วนใหญ่เป็นฉากการเล่าเรื่องในเวลากลางคืน สถานที่ร้าง หรือ ฉากที่สะท้อนถึงความเชื่อเกี่ยวกับภูติ ผี วิญญาณที่อยู่ใกล้ตัวคนไทย ยกตัวอย่าง เช่น ฉากผีเปรตในวัด ฉากผีคนไข้ในบ้านร้าง ฉากสวดมนต์ เป็นต้น ชาญยุทธ บัวทิน ได้เสนอความเห็น ว่า “ฉากที่ทำให้รู้สึกกลัวมาจากที่เป็โดนปาหินจนตาย แล้วกลายเป็นเปรตเพราะว่า ฉากที่ทำให้เป็นฉากในป่าที่มีควมมืด และมีเสียงของหินลอยมากระทบกับหน้าของเป็ จึงทำให้เกิดความกลัว” ปริยธิดา พันธุ์เนียม บอกว่า “ฉากที่กลัวที่สุดคงเป็นฉากที่ชาย แก่ลุกขึ้นมาสวดมนต์ ที่ทำให้รู้สึกกลัวเพราะน้ำเสียงในการสวดมนต์ ที่ดูคั่น และบรรยากาศอยู่ ภายในห้องพักคนไข้ ทั้งสี่และแสงน้อยค่ะ” ดังนั้นจากข้อมูลที่ ได้จากการวิเคราะห์ และจากการสัมภาษณ์จากกลุ่ม ตัวอย่าง จึงสามารถทำให้อนุมานได้ว่า ฉากมีส่วนสำคัญ อย่างยิ่งที่จะสนับสนุนให้ภาพยนตร์ เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องผีตายโหง และภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์ มีความน่าสนใจ และน่ากลัวมากยิ่งขึ้น เนื่องจากฉากได้สะท้อนถึงบรรยากาศ ของบทภาพยนตร์ที่จะทำให้ผู้ชม สามารถสัมผัสเรื่องราวได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งสองคล้องกับแนวคิด การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Film Narration) ที่ได้กล่าวไว้ว่า ฉาก (Setting) เป็นองค์ประกอบหนึ่ง ของการเล่าเรื่องทุกประเภท เนื่องจากการเล่าเรื่องคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน เหตุการณ์ต่าง ๆ จะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่ไม่ได้ นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบ่งบอกความหมาย บางอย่างของเรื่องได้มีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละครได้ด้วย โดยเฉพาะฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของคน เช่นค่านิยม ธรรมเนียมประเพณี เป็นต้น ขณะเดียวกันแนวคิดเกี่ยวกับเรื่อง องค์ประกอบของภาพยนตร์สยองขวัญยังได้กล่าวไว้ว่า “ฉาก และสถานที่มักจะเป็นปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ และเกี่ยวพันให้เกิดองค์ประกอบด้านต่าง ๆ ซึ่งภาพยนตร์สยองขวัญมักเน้นที่ความมืด มีการจัดแสงต่ำเป็นฉากภายในอาคารบ้านเรือน ที่มีแสงสว่างน้อย ในบ้าน หรืออาคารนั้นมีชอกกุ่มมากมาย เพื่อใช้เป็นที่ให้ฆาตกรซุกซ่อนตัว และดักทำร้ายเหยื่อ ทั้งยังทำให้ผู้กำกับมีโอกาสที่จะล่อหลอกคนดูได้มากขึ้น หากเป็นฉากใน ภูมิประเทศ ก็เป็นป่าทึบที่เงียบสงบถึงขั้นวังเวง หรือไม่มีสิ่งต่าง ๆ มาเป็นเกราะกำบังฆาตกร หรือสัตว์ร้าย

4. ในงานวิจัยชิ้นนี้ยังพบว่า คนตรีประกอบและเสียงประกอบ ที่ใช้ในภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง ภาพยนตร์เรื่องผีตายโหง และภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์ ยังทำให้ภาพยนตร์มีความรู้สึก

ต้นตอมาเรื่อยๆ โดยเฉพาะเสียงโหยหวนของตัวละครผีและเสียงบทสวดมนต์ ที่ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้อัตลักษณ์ของตัวละครได้ว่าตัวละครดังกล่าวเป็นอย่างไรและกำลังมีอาการความรู้สึกเช่นไร เช่น อาการโกรธแค้น อาการรันทด และอาการหวาดกลัว พระเศรษฐี จันทร์อินยง บอกว่า “คนตรีในเรื่องจะมีคนตรีในตอนสุดท้ายของเรื่อง เป็นเสียงเหมือนปีศาจ ขวานให้ขลุ่ย น่ากลัวมากครับ” ชนวีร์ วงษ์มาตร บอกว่า “คนตรีในเรื่องไม่ค่อยมีครับ จะชัดเจนที่สุดคงเป็นตอนจบของเรื่องที่เป็นคนตรีที่มาให้รู้สึก น่ากลัวมากครับ และจะมีเสียงหวีดร้อง ของเปรต ปนมาด้วยครับ กับอีกฉากที่ตอนที่เป่าสีกหิวแล้วออกไปหาของกิน จึงทำให้เจอเปรต ในตอนนั้น จะมีเสียงของหวีดร้องของเปรตเพื่อเพิ่มความน่ากลัว” ซึ่งสอดคล้องกับ แนวคิดกระบวนการสร้างภาพยนตร์ที่อ้างอิงไว้ว่า “ในช่วงการตัดต่อภาพยนตร์ ผู้ที่มีหน้าที่ตัดต่อภาพยนตร์ จะนำเพลง หรือเสียงประกอบมาใช้เพื่อสร้างบรรยากาศให้ภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีความสมจริง และสนุกสนานมากยิ่งขึ้น อาทิ เช่นภาพยนตร์สยองขวัญหรือภาพยนตร์ผี ที่มักจะใช้เสียงต้นตอ น่ากลัวหรือ โหยหวน

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 สำหรับการศึกษาวิจัยครั้งนี้ เรื่องอัตลักษณ์ของผีและความคิดเห็นของวัยรุ่นที่มีต่ออัตลักษณ์ของผีในสื่อภาพยนตร์ไทย จะเห็นได้ว่าปัจจุบันมีบริษัทที่ผลิตหนังอยู่หลายแห่งด้วยกัน ซึ่งงานวิจัยนี้พบว่าอัตลักษณ์ของผีในภาพยนตร์แต่ละเรื่องเป็นอย่างไร เพื่อจะเป็นประโยชน์กับ ทางผู้สร้างและผู้ผลิตภาพยนตร์ ในการพัฒนาหรือสร้างสรรค์สื่อภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผีต่อไปในอนาคต

5.3.2 สำหรับนักวิจัยในอนาคต ควรนำผลการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวนี้ไปเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการศึกษาด้านอัตลักษณ์ของผีในแนวทางอื่นๆ ต่อไป

5.4 ข้อจำกัด

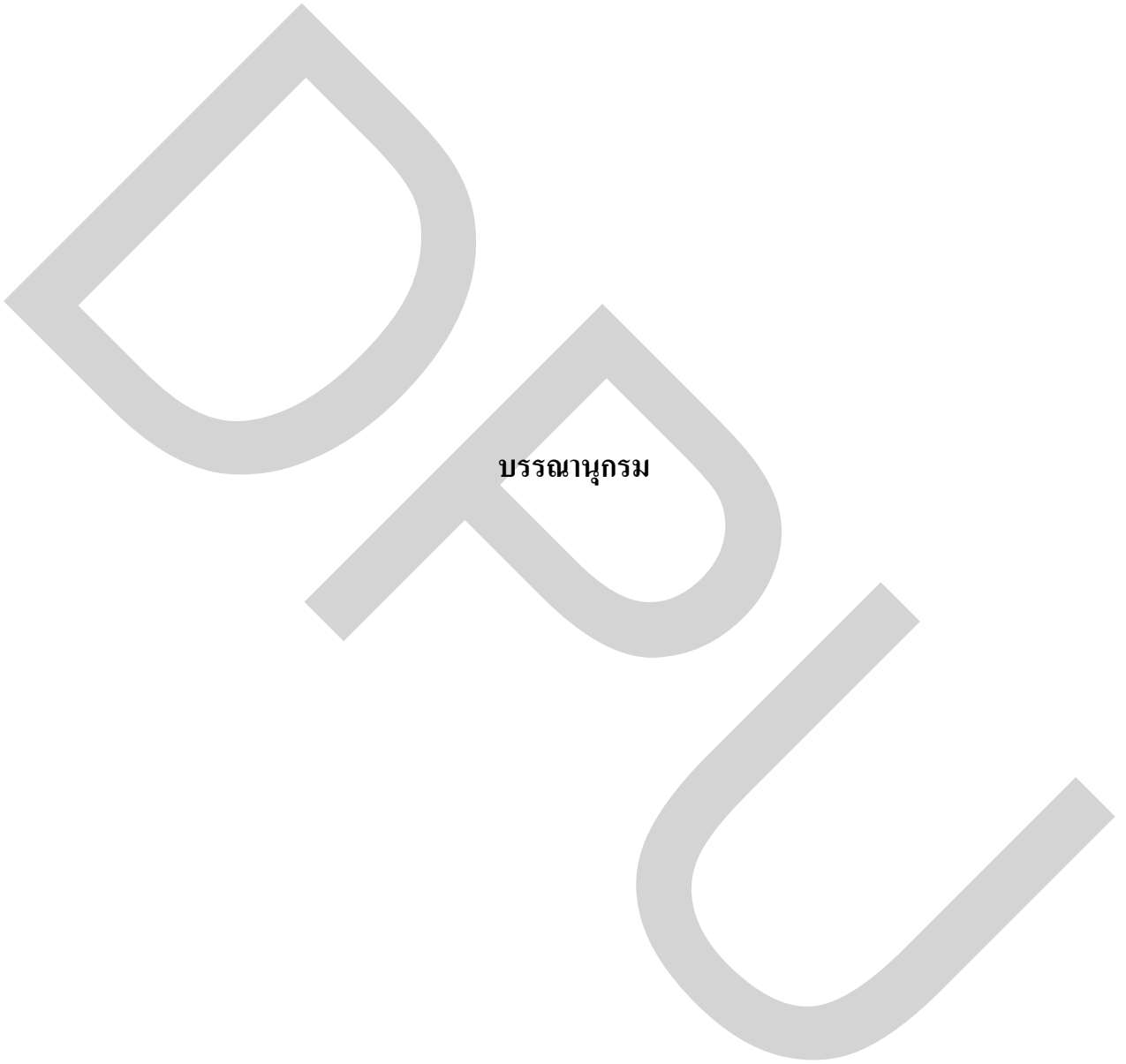
5.4.1 เนื่องจากแนวคิดทฤษฎีในเรื่องอัตลักษณ์ยังมีคนศึกษาน้อยจึงทำให้ การค้น หาเอกสาร อ้างอิงในเรื่องนี้ได้้น้อย แต่ทางผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิดเรื่องสัญชัญะเข้ามาร่วมอ้างอิงในงานวิจัยนี้ด้วย เพื่อให้เนื้อหาในเรื่องนี้มีมากขึ้น

5.4.2 ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ เนื้อหาจากโครงสร้างการเล่าเรื่อง 7 ประการเท่านั้น โดยไม่ได้วิเคราะห์องค์ประกอบด้านอื่นๆ ของภาพยนตร์ เช่น รูปแบบ หรือสไตล์ ของภาพยนตร์ หรือเทคนิคการผลิต

5.5 แนวทางการศึกษาในอนาคต

5.5.1 การศึกษาในครั้งนี้ เป็นการศึกษาแต่เฉพาะด้านผู้ชมภาพยนตร์เท่านั้น สำหรับ การวิจัยครั้งต่อไป ควรทำการวิจัยทางด้านผู้สร้างภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ เพื่อจะ ได้เห็นข้อแตกต่างด้านความคิดเห็น

5.5.2 การศึกษาในครั้งนี้ เป็นการศึกษาแต่เฉพาะภาพยนตร์ในปัจจุบันเท่านั้น แต่สำหรับงานวิจัยครั้งต่อไปควรทำการวิจัยภาพยนตร์ในอดีตและปัจจุบัน เพื่อมาเปรียบเทียบกัน เพื่อเป็นแนวสร้างภาพยนตร์ในอนาคต



บรรณานุกรม

ภาษาไทย

หนังสือ

- กฤษดา เกิดดี. (2554). **ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์**. กรุงเทพฯ : บริษัทสถาพรบุ๊คส์ จำกัด.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2542). **สัญญา อุตลักษณ์ อุดมการณ์**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน, (2528). **ประวัติการภาพยนตร์**. เอกสารประกอบบรรยายคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- จำเริญลักษณ์ ณะวังน้อย. (2541). **ความรู้ทั่วไปทางภาพยนตร์**. กรุงเทพฯ : คณะวารสารศาสตร์ และ สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ฉลาดชาย รมิตานนท์. (2550). **อัตลักษณ์ วัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลง**. เชียงใหม่ : ศูนย์สตรีศึกษา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ธงชัย วินิจจะกุล. (2546). **อัตลักษณ์ความรุนแรง**. กรุงเทพฯ : บุรพาการพิมพ์.
- ดารา ทีปะปาล. (2542). **พฤติกรรมผู้บริโภค**. กรุงเทพฯ : รุ่งเรืองสาส์นการพิมพ์.
- นพพร ประชากุล. (2552.) **ยกอักษร ย้อนความคิด**. กรุงเทพฯ : จัดพิมพ์ร่วมกันโดยสำนักพิมพ์อ่านและสำนักพิมพ์วิภาษา
- ประจวบ อินอ้อด. (2532). **พฤติกรรมผู้บริโภคกับการตลาด**. กรุงเทพฯ : ศูนย์การพิมพ์พลชัย.
- เมตตา กฤตวิทย์. (2530). **แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์**. กรุงเทพฯ : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมสุข หินวิมาน และคณะ. (2547). **เครือข่ายการสื่อสารกับศักยภาพการดำรงอยู่ของชุมชนศึกษากรณีต.ทุ่งขวาง อ.พนัสนิคม จ.ชลบุรี**. กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- อุบลรัตน์ ศิริชูศักดิ์. (2554). **สื่อมวลชนเบื้องต้น สื่อมวลชน วัฒนธรรมและสังคม**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ อักษรศาสตร์

บทความ

ศูนย์วิจัยไทยพาณิชย์. (2542). “เส้นทางการตลาดของธุรกิจ ดุหนั่ง ฟิงเพลง” : วารสารวิจัยการตลาด

วิทยานิพนธ์

กิตติกานต์ ภูมิสวัสดิ์. (2526). การศึกษาความคิดเห็นของนักศึกษามหาวิทยาลัยปิดใน

กรุงเทพมหานครที่มีต่อภาพยนตร์ไทย. วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จตุรงค์ ดวงมณี. (2539). การวิเคราะห์กระบวนการสื่อความหมายในมิวสิกวิดีโอเพลงไทยสากลของ

บริษัท แกรมมี่ เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด (มหาชน). วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย. กรุงเทพฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉลองรัฐ เอมมาลย์ชลมารค. (2553). ความสัมพันธ์ระหว่าง เรื่องเล่า สัมพันธบท และภทกะใน

ภาพยนตร์ผีไทย. วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรังสิต.

นัทธนัย ประสานนา (2550). เพศชาติพันธุ์ และปัญหาเกี่ยวกับอัตลักษณ์ ในภาพยนตร์เรื่อง

Touch of Pink. วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย. กรุงเทพฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไพบูรณ์ คะเชนทรพรรค์. (2531). ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์ของเยาวชน

ไทย. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พิทักษ์ ปานเปรม. (2550). ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์สยองขวัญของวัยรุ่น ใน

เขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ภาวดี ทิพย์รักษ์. (2545). ภาพอาชีพนักข่าวโทรทัศน์ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับที่ปรากฏอยู่ตาม

ประสบการณ์นักข่าวโทรทัศน์ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ปรีดา จิตศิริตนากร. (2539). ปัจจัยในการตัดสินใจเลือกชมภาพยนตร์อเมริกัน (ฮอลลีวูด) ของนิสิต
นักศึกษาระดับอุดมศึกษาของรัฐในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต
ศิษยาภิบาล. (2546). พฤติกรรมการดู และความคิดเห็นที่มีต่อภาพยนตร์ไทย ของนักเรียน
มัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขา
นิติศาสตร์พัฒนาการ. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
สุกัญญา สุกบรรทัด. (2549). การสร้างฐานสัมพันธ์แฟนคลับของสรยุทธ สุทัศนะจินดาในเว็บไซต์
www.sorayutfanclub.com. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวารสารศาสตร์และ
สื่อมวลชน. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
สุทธิณี ละไมเสถียร. (2538). การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ในสินค้าท่องเที่ยวชาวเขา. วิทยานิพนธ์
ปริญญาโท สาขาวารสารศาสตร์และสื่อมวลชน. เชียงใหม่ :
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สารสนเทศจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

- กบเรื่องแสง. (2550). หนังสืไทยไม่แพ้ชาติใดในโลก. สืบค้นเมื่อ (19 ตุลาคม 2554), จาก
<http://www.dekd.com/content/lifestyle/24425>
ภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุด 2550 จนถึงปี 2554. (2548). สืบค้นเมื่อ (15 กันยายน 2554), จาก
<http://www.movie.sanook.com>
ประวัติภาพยนตร์ไทย. (2545). สืบค้นเมื่อ (25 พฤษภาคม 2554), จาก
<http://th.wikipedia.org>
บทวิจารณ์ภาพยนตร์เรื่องห้าแพร่ง. (2552). สืบค้นเมื่อ (20 พฤศจิกายน 2554), จาก
<http://www.dek-d.com/board/view.php?id=1436487>
บทวิจารณ์ภาพยนตร์เรื่องตายโหง. (2553). สืบค้นเมื่อ (20 พฤศจิกายน 2554), จาก
<http://www.siamzone.com/movie/m/5689/review>

บทวิจารณ์ภาพยนตร์เรื่องลัดดาแลนด์. (2554). สืบค้นเมื่อ (20 พฤศจิกายน 2554), จาก

http://review/review_18752.php



ภาษาต่างประเทศ

BOOKS

Roland Barthes. (1957). **Mythologies** Tony McNeill. Beverly Hill, California :

Sage Publishing

Jame Monaco. (1977). **How to Read a Film: The Art, Technology, Language, Hist**

Theory of Film and Media. Oxford University Press.



ภาคผนวก







ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล

นางสาวฉัตริฎาณ์ ทวีทุน

ประวัติการศึกษา

ระดับปริญญาตรี บริหารธุรกิจ บริหารการตลาด

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ตำแหน่งและสถานที่ทำงานปัจจุบัน

Marketing Communication Officer

Pendulum Ltd.



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล

นางสาวฉัตรินาถ์ ทวีทุน

ประวัติการศึกษา

ระดับปริญญาตรี บริหารธุรกิจ บริหารการตลาด

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ตำแหน่งและสถานที่ทำงานปัจจุบัน

Marketing Communications Officer

Pendulum Ltd.