

การเล่าเรื่อง “ผี” จากช่อง “หลอนไดอารี่” “GHOT” STORYTELLING ON THE “LORN DIARY” CHANNEL

รุ่งรัตน์ ทองสกุล¹ และธิดารัตน์ มหาชัยชนะ²

Rungrat Thongsakul¹ and Thidarat Mahachaichana²

มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต¹⁻²

Phuket Rajabhat University¹⁻²

Corresponding author E-mail: rungrat.t@pkru.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องผีจากช่องหลอนไดอารี่ รวบรวมข้อมูลจากคลิปยูทูปช่อง หลอนไดอารี่ ระหว่างวันที่ 16 ธันวาคม 2562 – 19 พฤศจิกายน 2566 จำนวน 206 เรื่อง ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง จำนวน 69 เรื่อง เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้แบบฟอร์มบันทึกข้อมูลตัวเรื่องที่ปรากฏในเรื่องเล่า นำข้อมูลมาวิเคราะห์ตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง ผลการวิจัยพบว่า (1) เนื้อเรื่อง เป็นเรื่องที่กล่าวถึงผีประเภทต่าง ๆ เช่น ผีตายโหง ผีดิบ ผีเปรต (2) โครงเรื่อง มีการลำดับเหตุการณ์ ได้แก่ การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ภาวะวิกฤต ภาวะคลี่คลาย และการจบเรื่อง (3) ความขัดแย้ง ได้แก่ ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภูตผีปีศาจ (4) ตัวละคร ได้แก่ ตัวละครหลักที่เป็นมนุษย์ มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง ตัวละครรอง เป็นภูตผีปีศาจ ส่วนใหญ่เป็นฝ่ายตรงข้ามกับตัวละครหลัก (5) แก่นความคิด มุ่งเน้นแนวคิดทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว (6) ฉาก ได้แก่ ฉากที่เป็นธรรมชาติ ฉากที่เป็นสิ่งประหลาด และฉากการดำเนินชีวิตของตัวละคร (7) เสียง ได้แก่ เสียงในบทสนทนา เสียงระทึกเพื่อความเร้าใจชวนให้ติดตาม และเสียงดนตรี (8) มุมมองในการเล่าเรื่อง ได้แก่ การเล่าเรื่องแบบบุคคลที่สาม การเล่าเรื่องแบบเป็นกลาง และการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน และ (9) การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ เป็นการสร้างเรื่องเล่าที่มีแนวคิดเกี่ยวกับภูตผีปีศาจ เรื่องลึกลับที่สอดคล้องกับความเชื่อ ความศรัทธา

คำสำคัญ: การเล่าเรื่องผี, กลวิธีการเล่าเรื่อง, ช่อง “หลอนไดอารี่”

Abstract

This study is a qualitative investigation into ghost storytelling on the Lorn Diary channel. The data was obtained from a total of 206 video clips that were uploaded to Lorn Diary's YouTube channel between December 16th, 2019 and November 19th, 2023. The purposive sampling method was employed to select 69 samples from the entire collection



of clips. Using a form to record information about the story that appears in the story. Data analysis using narrative theory. The study's findings indicate that. (1) The story mostly revolves different varieties of spirits, including Pee Tai Hong (the ghost of someone who died in a severe accident), zombies, and Pee Pret (the spirit that is always hungry). (2) The Plot is created based of incidents, which are introduction, scenario development, crisis state, relief state, and ending. (3) The conflicts in the stories include internal conflicts within the character, conflicts between humans, and conflicts between humans and spirits. (4) The major characters in the stories are predominantly human, whereas the opponents they face are primarily spirits. (5) The stories' theme revolves around the concept of karma, where actions have consequences. (6) The scenes depicted in the stories revolve around the natural environment, scenes consisting of buildings or the everyday experiences of the main characters. (7) The auditory elements employed in the stories include dialogues, trilling sounds, and music. (8) Viewpoints encompass the third person viewpoint, omniscient viewpoint, and neutral viewpoint. (9) Symbolic meaning is employed to establish connections between the stories of spirits, and the concepts of believing and faith.

Keywords: ghost storytelling, narrative structure, Lorn Diary channel

บทนำ

การเล่าเรื่องมีวิวัฒนาการมาตั้งแต่ยุคโบราณ เริ่มต้นจากการใช้ภาษาพูดในการเล่านิทาน หรือตำนานต่าง ๆ ในลักษณะของการอธิบายบอกเล่าความเป็นไปในสังคม รวมถึงการเล่าเรื่องเกี่ยวกับตนเอง จนกระทั่งเริ่มมีภาษาเขียน และรูปภาพที่สามารถเล่าเรื่องได้ จึงมีการบันทึกเรื่องเล่าลงในสื่อต่าง ๆ (ณัฐปัทม์ อัครภูริณาคินทร์, 2563 : 1) เรื่องเล่ามีหลายประเภท เช่น เรื่องตลกขบขัน เรื่องความรัก เรื่องชวนสยดสยอง เรื่องผีหรือสิ่งเร้นลับ กลิ่น คงเหมือนเพชร (2552 : 1) กล่าวถึงผีว่า เป็นความเชื่ออย่างหนึ่งของมนุษย์มาแต่สมัยโบราณ อาจเป็นเพราะมนุษย์ยุคแรก ๆ ไม่เข้าใจธรรมชาติ หรือสิ่งแวดล้อมว่าเกิดมาได้อย่างไร ทำให้จึงเกิดปรากฏเหตุการณ์ต่าง ๆ ขึ้น จึงคิดว่าผีน่าจะเกิดจากอำนาจของสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มองไม่เห็นตัว และบันดาลให้เป็นไป

ความเชื่อเรื่องผีอยู่คู่กับสังคมไทยมาเป็นเวลานาน โดยเชื่อว่าผู้ที่ล่วงลับไปแล้วจะกลายเป็นผี แม้จะมองไม่เห็น พิสูจน์ไม่ได้ แต่บางคนกลับเชื่อว่าผีมีอยู่จริง ทำให้มีการพิสูจน์เพื่อตอบสนองความอยากรู้อยากเห็นในลักษณะต่าง ๆ รวมทั้งการเล่าเรื่องผีจากสิ่งที่รับรู้ตามจินตนาการ การบอกต่อ เป็นต้น สอดคล้องกับ นลิน สินธุประมา (2560 : 1) กล่าวว่า เรื่องเล่าสยองขวัญเกี่ยวกับวิญญาณหรืออำนาจเหนือธรรมชาติต่าง ๆ ที่ปรากฏตัวเพื่อหลอกหลอนผู้คนเป็นหนึ่งในความบันเทิงยอดนิยมของคนไทย ทั้งเรื่องที่คนไทยเล่าสู่กันฟังในหมู่คนรู้จัก และเรื่องที่เผยแพร่ในสื่อต่าง ๆ ทำให้เรื่องผีได้รับความนิยมอย่างมาก ธนัท อนุรักษ (2555 : 2) กล่าวถึงความนิยมเกี่ยวกับเรื่องผีว่า สังคมไทยมีความเชื่อเรื่องผีที่หลากหลายและได้รับการสืบทอดต่อกันมา จนกระทั่งความเจริญของสื่อและเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาท วัฒนธรรมความเชื่อ



เกี่ยวกับผีจึงได้รับการถ่ายทอดอย่างเป็นระบบมากขึ้น รวมทั้งการนำเสนอในรูปแบบออนไลน์ โดยเฉพาะในไฟลัวิดีโอหรือยูทูบที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย แสดงให้เห็นว่ารูปแบบการสื่อสารผ่านเทคโนโลยีดิจิทัลมีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไป รวมทั้งเข้ามามีบทบาทต่อการดำรงชีวิตของผู้คนมากขึ้น โดยผู้ผลิตมีการสร้างสรรค์ผลงานให้ตอบโจทย์ตามความต้องการของผู้บริโภค โดยมีวิธีการนำเสนอเนื้อหาที่น่าสนใจ ดังเช่นเรื่องเล่าที่เกี่ยวกับผีที่นำเสนอในช่องหลอนไดอารี่ที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมจำนวนมาก มียอดผู้ติดตามกว่า 5 ล้านคน (ข้อมูล ณ วันที่ 25 ธันวาคม 2566) ซึ่งถือได้ว่าเป็นช่องยูทูบที่ประสบความสำเร็จทางด้านการสร้างสรรค์ผลงานการเล่าเรื่องที่มีรูปแบบน่าสนใจ ทั้งนี้ ด้วยความโดดเด่นของการเล่าเรื่องเพื่อนำเสนอความเชื่อ ตำนาน นิทาน คำบอกเล่าที่ส่งต่อกันมา ถ่ายทอดด้วยการเล่าเรื่องผ่านภาพ 3D Animation และโมชันกราฟฟิกที่คมชัด มีการพากย์เสียงให้ชวนติดตาม

การเล่าเรื่องผีจากช่องหลอนไดอารี่อาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง อาทิ ตัวเรื่องที่นำเสนอประเภทของผี โครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก แก่นความคิด มุมมองในการเล่าเรื่อง เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้ชมสนใจ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญในการศึกษาเรื่องดังกล่าว ทั้งนี้ เพื่อเป็นประโยชน์ในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะของการเล่าเรื่อง และการนำเสนอเรื่องราวสยองขวัญจากช่อง “หลอนไดอารี่”

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษากลวิธีการเล่าเรื่องสยองขวัญจากช่อง “หลอนไดอารี่”

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผี

สุวรรณ สถาอาพันธ์ และเนืองน้อย บุญเนตร (2535 : 8-9) กล่าวถึงผีว่าเป็นปรากฏการณ์หนึ่งในวัฒนธรรมดั้งเดิมของคนไทย ซึ่งคนจะมีความสำนึกในบุญคุณของผีที่คอยปกป้องดูแล ลักษณะของผีก็จะมีทั้งดี และร้าย สอดคล้องกับที่ สนิท สมศรีการ (2539 : 53-55) กล่าวว่า คนไทยเชื่อว่าในร่างกายประกอบด้วยสิ่งที่มองเห็น และมองไม่เห็น สิ่งที่ไม่เห็นเรียกว่า “ขวัญ” เมื่อตายไปแล้วขวัญก็คือวิญญาณหรือภูตผีที่ล่องลอยอยู่ในโลกมนุษย์ หรืออาจขึ้นไปบนสวรรค์กลายเป็นเทวดา ซึ่งผีหรือวิญญาณตามคติชาวพุทธแบ่งได้ 2 ลักษณะ ได้แก่ ผีดี เช่น ผีเรือน ผีบรรพบุรุษ นอกจากนี้ยังมีผีเจ้าที่ ผีเจ้าป่า และผีร้าย เช่น ผีตายโหง ผีปอบ ผีกระสือ

สุวรรณ สุวรรณเวช (2546 : 174-188) กล่าวถึงวิญญาณหรือผีว่าเป็นความเชื่อที่ยังคงฝังแน่นอยู่ในความคิดของคนไทย โดยกล่าวถึงผี 4 จำพวก ได้แก่ 1) ผีบ้านผีเรือน 2) พระภูมิเจ้าที่ ผีบรรพบุรุษ และเจ้าผี 3) เจ้าทุ่ง เจ้าท่า เจ้าป่า เจ้าเขา และ 4) ผีเลว และผีอื่น ๆ



สรุปได้ว่า ฝิ เป็นความเชื่อที่เกี่ยวกับสิ่งเร้นลับ แบ่งได้หลายประเภททั้งฝิดี ฝิร้าย โดยเชื่อว่าฝิเหล่านี้จะบันดาลคุณ และโทษตามกรรมที่บุคคลนั้น ๆ กระทำ

2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องเป็นศาสตร์ที่ไม่ได้ใช้แค่ภาษาเพื่อการสื่อสารเท่านั้น แต่เป็นการกระทำทางภาษาที่แสดงออกถึงอุดมการณ์ ค่านิยม มายาคติในการประกอบสร้าง การเล่าเรื่องจึงมีอำนาจในการสร้างการรับรู้ของมนุษย์ต่อตนเอง โลก และความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับโลก (ขวัญจิต กิตติสาละ, 2564 : 11) ศิริรัตน์ สมสวัสดิ์ (2563 : 10) กล่าวถึงการเล่าเรื่องว่า เป็นการร้อยเรียงเหตุการณ์ต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน โดยมีความสัมพันธ์ของเหตุและผลเป็นตัวดำเนินเรื่องในช่วงเวลานั้น ๆ อันนำไปสู่เหตุการณ์ถัดไป โดยเล่าเรียงเป็นลำดับตั้งแต่เริ่มเรื่องไปจนถึงจบเรื่อง

กาญจนา แก้วเทพ (2544) กล่าวถึงหน้าที่หลักของการเล่าเรื่องว่า เป็นการทำหน้าที่ถ่ายทอดจินตนาการ ความเพเลิดเพลิน เพื่อให้มนุษย์เข้าใจเรื่องราวได้อย่างถ่องแท้มากขึ้น รวมทั้งทำหน้าที่ค้นหา เปิดเผย เสนอความจริง และโน้มน้าวใจ ดังนั้น การเล่าเรื่องจึงต้องเรียบเรียงถ้อยคำ โดยใช้รูปแบบ และวิธีการเล่าเรื่องที่สอดคล้องกัน ผู้รับสารจึงต้องปะติดปะต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้นให้รวมเป็นเรื่องเดียวกัน อรุษา อึ้งศรีวงศ์ (2555 : 10-11) กล่าวถึงองค์ประกอบของการเล่าเรื่องว่า ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ความขัดแย้ง ฉาก และมุมมองในการเล่าเรื่อง

สรุปได้ว่า การเล่าเรื่องเป็นการร้อยเรียงเหตุการณ์ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงตอนจบ มีตัวละครเป็นผู้ดำเนินเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยปรับแนวคิดดังกล่าวมาศึกษาการเล่าเรื่องโดยอาศัยองค์ประกอบสำคัญของเรื่องเล่า รวมถึงการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ ในส่วนของความหมายเชิงสัญลักษณ์หรือแนวคิดสัญลักษณ์ ผู้วิจัยนำแนวคิดสัญลักษณ์ของ เฟอร์ดินานด์ เดอ โซซูร์ ที่กล่าวถึงการมองวัตถุโลกภายนอก นั่นคือ ความคิด ภาษา และโลกภายนอก ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในความคิดของโซซูร์ มีความเกี่ยวพันกันระหว่างความคิดกับเสียง/ภาพ และโซซูร์ให้นิยามศัพท์ว่า ตัวหมาย แทนเสียง/ภาพ และสิ่งที่ถูกหมาย แทนความคิด จึงเรียกว่าเป็นการเกิดสัญลักษณ์ของระบบภาษา (ธีรยุทธ บุญมี, 2551 : 162) ทั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แนวคิดสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายของ “ฝิ” และบริบทที่เกี่ยวกับฝิที่สร้างปรากฏการณ์ทางสัญลักษณ์ในคติทางความเชื่อ

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษานี้เป็นการวิจัยข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เรื่องเล่าที่เกี่ยวกับฝิจากยูทูบช่อง หลอนไดอารี่ (<https://www.youtube.com/@lorndiary>) เลือกกลุ่มตัวอย่างเฉพาะเรื่องเล่าจากคลิปที่เผยแพร่ระหว่างวันที่ 16 ธันวาคม 2562 – 19 พฤศจิกายน 2566 จำนวน 206 เรื่อง สุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงด้วยการนำข้อมูลดังกล่าวมาเรียงลำดับตามวันเวลาที่นำเสนอ และเลือกศึกษาลำดับที่นำเสนอลำดับ 1 เว้น 2 ลำดับ เช่น เรื่องลำดับที่นำเสนอ 1..4...7... ดังนั้น จึงมีเรื่องเล่าที่ศึกษาตามลำดับที่เลือก จำนวน 69 เรื่อง



2. เก็บรวบรวมข้อมูล เก็บรวบรวมข้อมูลโดยชมคลิปเรื่องเล่าสยองขวัญจากช่องยูทูป หลอนไดอารี่

3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบฟอร์มบันทึกข้อมูลตัวเรื่องที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญช่อง หลอนไดอารี่ ซึ่งปรากฏตัวเรื่อง วันที่เผยแพร่ รวมทั้งเนื้อหาสำคัญของเรื่องเล่าสยองขวัญ ทั้ง 69 เรื่อง เพื่อใช้ศึกษาวิเคราะห์การเล่าเรื่อง

4. การวิเคราะห์ข้อมูล นำข้อมูลมาวิเคราะห์การเล่าเรื่อง โดยปรับกรอบแนวคิดจากการศึกษาวิจัยของ อรุษา อังศรีวงศ์ (2555) ศึกษาเรื่อง “การสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่อง” ณัฐปภัศ อัครภูริณาคินทร์ (2563) เรื่อง “กลวิธีการเล่าเรื่อง และการใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ที่กำกับโดย หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล” จำนวน 8 กลวิธี ได้แก่ 1) โครงเรื่อง 2) ความขัดแย้ง 3) ตัวละคร 4) แก่นความคิด 5) ฉาก 6) เสียง 7) มุมมองในการเล่าเรื่อง 8) การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ นอกจากนี้ยังใช้แนวคิดเกี่ยวกับคำเรียกประเภทผีจากการศึกษาวิจัยของ มนสิการ เสงสุวรรณ (2550) เรื่อง “คำเรียกประเภทผีของคนไทยในชุมชนวัดสวนแก้ว ต.บางเลน อ.บางใหญ่ จ.นนทบุรี : การศึกษาแนววรรณคดีชาติพันธุ์” เพื่อศึกษากลวิธีการสร้างเนื้อเรื่องจากประเภทของผี

5. การเขียนรายงานผลการวิจัย เขียนรายงานผลการวิจัย และนำเสนอผลการวิจัยโดยวิธีพรรณนาวิเคราะห์

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลตัวบทการเล่าเรื่อง “ผี” จากช่อง “หลอนไดอารี่” จำนวน 69 เรื่อง ผู้วิจัยนำเสนอการเล่าเรื่องตามลำดับดังต่อไปนี้

1. เนื้อเรื่อง มีการนำเสนอเรื่องราวหรือสาระเกี่ยวกับประเภทของผี จำนวน 26 ประเภท ตามลำดับที่พบ ได้แก่ ผีตายโหง ผีปอบ ผีนางรำ ผีหวงสมบัติ เสือสมิง ผีป่า พญานาค ผีเปรต ผีโพง ผีตายทั้งกลม ผีตาโบ้ มาร ผีเด็ก ผีพราย ผีเร่ร่อน ผีดิบ ผีกระหัง ผีหลังกลวง ผีหุ่นไล่กา ผีทะเล ผีบรรพบุรุษ ผีต้นไม้ ผีล้นทม กุมารทอง และไม่ปรากฏชื่อผี ดังตัวอย่าง

1.1 ผีตายโหง คนที่เสียชีวิตอย่างปัจจุบันทันด่วน ไม่เป็นไปตามธรรมชาติ พบว่าเป็นการเสียชีวิตจากการผูกคอตาย รถชนตาย เป็นต้น พบ 26 เรื่อง เช่น ตำนานผีสาวร้องไห้ คำสาปแช่งของผีตายโหง อาถรรพ์สะพานผี ห้องเช่าหลอน

1.2 ผีปอบ ผู้ที่เสียชีวิตแล้วมีวิญญาณเข้ามาสิงร่างและใช้ร่างของคน ๆ นั้นกระทำการไม่ดีในลักษณะต่าง ๆ พบ 7 เรื่อง เช่น ปอบนั่งบนชื่อ ปอบตาหอมคืนอยู่ไฟ

1.3 ผีนางรำ ผู้ที่ถูกจองจำวิญญาณจึงไม่ไปไหน มักปรากฏตัวตามห้องนาฏศิลป์ มาพร้อมกับเสียงดนตรีไทยสร้างความหวาดกลัวให้แก่ผู้พบเห็น พบ 3 เรื่อง เช่น หุ่นนาฏศิลป์เฮี้ยน



1.4 ผีหวงสมบัติ ผู้ที่เคยทำความผิดทั้งการปล้นและฆ่า แม้แก้ตัวยังไม่ลดละความโลภ จึงออกตระเวนลักขโมยสิ่งของจนนำมาซึ่งความตาย ทั้งยังอาฆาตผู้ที่เคยมีปากเสียงกับตน กระทั่งผู้นั้นถึงแก่ความตาย พบ 3 เรื่อง เช่น สมบัติโบราณ เรือโลงผีโลงศพที่ลอยมากับสายน้ำ

1.5 เสือสมิง ผีหรือปีศาจที่เชื่อว่าเกิดจากเวทมนตร์คาถา มีรูปร่างเป็นเสือโคร่ง ขนาดใหญ่ กลายร่างเป็นหญิงสาวและพระธุดงค์ พบ 3 เรื่อง เช่น สมิงคลั่ง สมิงดำแห่งผาหมอก

1.6 ผีป่า ดวงวิญญาณที่ไม่สามารถปล่อยวางความสัมพันธ์จากอดีตชาติได้ คอยตามติดตามจนถึงชาติปัจจุบันเพื่อหมายเอาชีวิตผู้ที่เคยได้ชื่อว่าเป็นสามี พบ 3 เรื่อง ได้แก่ พรานสม ผจญผีป่าเขมร ศาลาพักข้างสุสาน 2 และพิชรักนางไม้

1.7 พญานาค ตอนเช้ามีลักษณะเหมือนคนทั่วไป แต่เมื่อเข้านอนตอนกลางคืนได้ กลายร่างเป็นงูใหญ่ มีหงอนสีทอง มีตาสีแดง มีเกล็ดเหมือนปลา มีหลายสีตามแต่ตระกูลหรือ บารมีของนาคนั้น ๆ พบ 2 เรื่อง ได้แก่ สาวนาควังคำชะโนด และพญานาคแม่น้ำอุบล

1.8 ผีเปรต ผู้ที่มีชีวิตอยู่แต่กระทำผิดอย่างร้ายแรง จากเรื่องเล่าพบว่าพระแอบ หลับนอนกับสีกา เมื่อตายลงจึงมีรูปร่างสูงเท่าต้นตาล ผมหาว คอยาว ผอมโซ ผิดำ ท้องโต มือเท้าใบตาล ปากเท่ารูเข็ม และหิวโหยตลอดเวลาเนื่องจากกินอะไรไม่ได้ พบ 2 เรื่อง ได้แก่ เปรตหลวงตาบุตร และคืนปล่อยผีหนีรกรมาเกิด

2. โครงเรื่อง หมายถึง การนำเหตุการณ์ต่าง ๆ มาเรียงต่อกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล ส่งผลกระทบกันเป็นลูกโซ่ (สรรัตน์ จิรบรรวิสุทธิ์, 2566 : 39) พบ 5 ขั้นตอน ได้แก่

2.1 การเริ่มเรื่อง ใช้วิธีการเริ่มต้นเรื่องราวตามลำดับเหตุการณ์จากตัวละครหลัก โดยการแนะนำตัวละครที่เป็นมนุษย์ ดังตัวอย่าง “ปราณีหญิงวัยกลางคนที่ชอบเข้าวัดปฏิบัติธรรมอยู่เป็นประจำ เธอมีอาชีพเป็นแม่ค้าแผงลอย” (มาผิตวัด, 3 มีนาคม 2564) บรรยายถึงลักษณะ และภูมิหลังของตัวละคร เช่น อีดาผีบ้า วิญญาณเฮี้ยน ดังตัวอย่าง “อีดา เป็นคนสติไม่สมประกอบมาตั้งแต่เกิด” (อีดา ผีบ้าวิญญาณเฮี้ยน, 11 มีนาคม 2566)

2.2 การพัฒนาเหตุการณ์ ใช้วิธีการเล่าเรื่องที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน และไม่ทิ้งประเด็นหลักที่ปูมาตั้งแต่ต้นเรื่อง โดยตัวละครที่เป็นมนุษย์จะดำเนินไปยังจุดเริ่มต้นของเหตุการณ์อันน่าสะพรึงกลัว เช่น การพัฒนาเหตุการณ์ด้วยการให้ตัวละครหลักซึ่งเป็นมนุษย์ ดำเนินไปเจอกับเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิด และเป็นเหตุการณ์สำคัญในการบ่งบอกจุดเด่นของเรื่อง

2.3 ภาวะวิกฤต ใช้วิธีการดำเนินเรื่องราวมาถึงจุดเข้มข้น เพื่อดำเนินไปสู่การแก้ไขปมปัญหาจากภูตผีปีศาจที่มีบทบาทสำคัญที่สร้างผลกระทบต่ตัวละครที่เป็นมนุษย์ พบว่าเป็นช่วงการปรากฏตัวของภูตผีปีศาจ สร้างปมในใจให้ตัวละครหลัก ดังตัวอย่าง “บิวทำงานที่โรงเรียนเพียงลำพัง ห้องมืดสนิท... บิวได้ยินเสียงดนตรีไทยแทรกเข้ามา เธอจึงเดินไปที่ห้องนาฏศิลป์ เธอพบกับหญิงสาวสวมชุดแดง มั่นค้อย ๆ ร่ายรำ... สักพักหุ่นตัวนั้นก็ได้หยุดนิ่งก่อนจะค่อย ๆ อ้าปากที่ละนิด...” (หุ่นนาฏศิลป์เฮี้ยน, 12 พฤษภาคม 2564)



2.4 การผ่านพ้นภาวะวิกฤต เป็นช่วงเวลาที่ตัวละครมนุษย์รับรู้เรื่องราวของตัวละครที่เป็นญาติ ที่มาของการตาย ปมปัญหาที่ทำให้ญาติคนนั้นวนเวียนผูกติดกับผู้คนและสถานที่ และยังคงหลอกหลอน สร้างปมปัญหาให้ผู้คนที่พบ อาจเป็นเพราะว่าต้องการขอส่วนบุญ ดังตัวอย่าง “...นายสถานีได้ให้คำตอบว่า พวกเขาคงจะหลุดไปอยู่อีกมิติ เป็นมิติที่วิญญาณต่างก็ใช้รถไฟขบวนนี้ในการเดินทางด้วยเช่นกัน รถไฟขบวนนี้ผ่านความเป็นความตาย และได้พรากชีวิตผู้คนมามากมาย” (รถไฟขบวนหลอน, 17 เมษายน 2564)

2.5 จบด้วยการยุติของเรื่องราว พบ 4 ลักษณะ ได้แก่

2.5.1 การจบแบบสุขนานุกรม ปมปัญหาได้รับการคลี่คลายลง เช่น ญาติได้รับการปลดปล่อย ดังตัวอย่าง “ตาเอี้ยงที่เป็นญาติจึงนิมนต์หลวงพ่อสายเข้ามาทำพิธีอัญเชิญวิญญาณกลับบ้าน หลังจากนั้นไม่มีใครเคยเจอผีลุงแจ๊คและป้าต๋นอีกเลย” (ห้องเช่าหลอน, 12 สิงหาคม 2563) รวมทั้งการโอสถกรรมให้ตัวละครซึ่งเป็นมนุษย์ ทำให้ญาติได้ไปสุดไปเกิด จึงเกิดความสงบสุขให้กับผู้คน และสังคม

2.5.2 การจบแบบโศกนาฏกรรม ปมปัญหาไม่ได้รับการคลี่คลาย เนื่องจากความโลภมากของตัวละครซึ่งเป็นมนุษย์ โดยการนำญาติมาเป็นบริวาร เกิดการทำกรรมร่วมกันแบบไม่จบไม่สิ้น การยุติเรื่องราวจึงเป็นไปในทางโศกเศร้า ดังตัวอย่าง “ยอดกลายเป็นคนบ้า เสียสติจากเหตุการณ์ครั้งนี้...” (สมบัติโบราณ, 28 ตุลาคม 2563) ตัวละครมนุษย์ต้องเสียชีวิต เช่น ตำนานผีสาวร้องไห้ ตำนานผีในห้องน้ำ ดังตัวอย่าง “ชาวบ้านพบสันดินอนตายตาเหลือกอยู่ทางขึ้นเมรุ...” (หมอลำหน้าเมรุ, 11 สิงหาคม 2564)

2.5.3 การจบแบบหักมุม เรื่องราวพลิกผันไม่เป็นไปตามที่คาดเดาไว้ คือพบว่าสิ่งที่พบไม่ใช่ความจริง แต่เป็นเพียงภาพหลอน ดังตัวอย่าง “... ปรานีคิดถึงสิ่งที่เกิดขึ้นว่า มันคืออะไรกันนี้ ผีบอขายแก่คนนั้นคือใครและแม่ชีที่ได้มาช่วยตนไว้นั้นได้หายไปไหนกัน คำถามเหล่านี้ยังเป็นคาใจของปรานีมาจนถึงทุกวันนี้” (มาผีดวด, 3 มีนาคม 2564)

2.5.4 การจบแบบบทสรุปไม่แน่ชัด เป็นการจบแบบยังหาคำตอบของปริศนาหรือปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างไม่แน่ชัด ดังตัวอย่าง “อาได้ถามผู้เป็นหลานที่มาเฝ้าบ้านว่าเป็นอย่างไรบ้างมีปัญหาอะไรไหม แต่หลานไม่ได้เล่าถึงเหตุการณ์ที่ตนเองได้พบมา จึงทำให้ทั้งเรื่องปริศนาอันน่าสยงเอาไว้ในใจของชายหนุ่ม” (เสียงเรียกจากมัมมี่, 24 กุมภาพันธ์ 2563)

3. ความขัดแย้ง หมายถึง การกระทำที่เป็นปรปักษ์ต่อกันระหว่างตัวละคร เป็นจุดเริ่มต้นของปมปัญหาที่นำไปสู่การดำเนินเรื่องที่ตัวละครต้องหาวิธีคลี่คลายปมปัญหา และลำดับเหตุการณ์ต่อเนื่องไปยังจุดจบของเรื่อง เพื่อให้เรื่องราวเข้มข้นมากขึ้น (อรอุษา อึ้งศรีวงศ์ 2555 : 10-11) พบ 3 ลักษณะ ได้แก่

3.1 ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของมนุษย์ เมื่อตัวละครที่เป็นมนุษย์เกิดความเชื่อ ความศรัทธาต่อสิ่งลึกลับ จึงเกรงกลัวต่อสิ่งที่มองไม่เห็น ดังตัวอย่าง “มนุษย์มีความ



เกรงกลัวต่อพยานาค และมีความเชื่อที่ว่าปู่ย่าพยานาคมีจริง” (สาวนาดี วังคำชะโนด, 28 มิถุนายน 2563)

3.2 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ เกิดจากความคิดที่ไม่ลงรอยกันของตัวละคร จึงเป็นที่มาของปัญหา ดังตัวอย่าง “ดาหอมแกโดนกล่าวหาว่าเป็นปอบ ชาวบ้านต่างพากันรังเกียจและหวาดกลัวแก” (ปอบดาหอม คีนอญู่ไฟ, 21 พฤศจิกายน 2563)

3.3 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภูตผีปิศาจ เรื่องราวที่เกิดขึ้นจากกิเลสของมนุษย์ที่ไปเบียดเบียนภูตผีปิศาจ ทำให้พบเรื่องราวสยดสยอง ดังตัวอย่าง “ตามีและดาสมเบียดเบียนดวงวิญญาณโดยการนำเชือกของคนที่ถูกคอตายมาขอเลขเด็ด ทำให้ผีตนนั้นออกมาหลอกหลอนสองตาเผ่า” (ขอหอยผีตายโหง, 7 กรกฎาคม 2564)

4. ตัวละคร หมายถึง ผู้กระทำเรื่องราว และเป็นผู้ที่ได้รับผลจากการกระทำนั้น ๆ ตัวละครที่ดีจะต้องมีพัฒนาการ หรือการเปลี่ยนแปลงทางความคิด อุปนิสัยใจ ตลอดจนมีทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงต่อเรื่องราวต่าง ๆ (อรอุษา อึ้งศรีวงศ์, 2555 : 15) พบ 2 ประเภท ได้แก่

4.1 ตัวละครหลัก ส่วนใหญ่เป็นตัวละครที่เป็นมนุษย์ ซึ่งจะเห็นตั้งแต่การเริ่มเรื่อง การแนะนำรายละเอียดของตัวละคร ทำให้ผู้ชมรู้ว่าตัวละครตัวนี้ทำหน้าที่เป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง ดังตัวอย่าง “บอม แม็ก และนัค สามนักศึกษาที่เพิ่งเรียนจบ ทั้ง 3 ได้ชักชวนกันขึ้นรถไฟเพื่อจะไปเที่ยวที่ภาคเหนือ” (รถไฟขบวนหลอน, 17 เมษายน 2564)

4.2 ตัวละครรอง เป็นภูตผีปิศาจที่ออกมาในช่วงภาวะวิกฤตของเรื่อง ซึ่งมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าตัวละครหลัก เพราะสร้างความสยองขวัญ สร้างปมปัญหา และความขัดแย้งต่อตัวละครที่เป็นมนุษย์ ดังตัวอย่าง “ยายเปลี่ยนสภาพจากคนปกติ ผิวหนังค่อย ๆ แห้งเหี่ยวเปลี่ยนเป็นสีดำ ดวงตาแดงก่ำจ้องมองมาทางปราณีพร้อมกับลิ้นยาวที่ตัวดำไปมาอย่างกระหาย” (มาผีดวด, 3 มีนาคม 2564)

5. แก่นความคิด หมายถึง แก่นสารหลักของเรื่องที่มีหน้าที่เชื่อมโยงเรื่องราวต่าง ๆ (นิวัฒน์ ประสิทธิ์วงวิทย์, 2553 : 38) พบลักษณะเดียว คือ การทำดีได้ดี การทำชั่วได้ชั่ว ดังตัวอย่าง “ยอดกลายเป็นคนบ้าเสียสติจากเหตุการณ์ครั้งนี้ ทำให้เย็นต้องอยู่ตามลำพังแต่เย็นก็รู้ดีแก่ใจถึงความโลภของผู้เป็นสามี...” (สมบัติโบราณ, 28 ตุลาคม 2563)

6. ฉาก หมายถึง สถานที่รองรับเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่อง นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องมีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละครได้อีกด้วย (ณัฐปคัลภ์ อัครภูริณาคินทร์, 2563 : 14) พบ 3 ลักษณะ ได้แก่

6.1 ฉากธรรมชาติ เป็นการนำเสนอสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัวละคร เช่น ป่า แม่น้ำ ภูเขา ที่มีการนำเสนอให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ณ ช่วงเวลานั้นตัวละครกำลังอยู่ในสภาพแวดล้อมแบบใด เผยให้เห็นถึงความสวยงามที่อยู่รอบ ๆ ตัวของตัวละคร



6.2 ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ เป็นการนำเสนอที่פקอาศัยของตัวละคร หรือสถานที่ที่ตัวละครดำเนินชีวิต เช่น บ้าน อาคารเรียน วัด เพื่อใช้เป็นองค์ประกอบในการบอกเล่าเรื่องราวของตัวละครว่าตัวละครกำลังทำอะไรอยู่

6.3 ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร เป็นส่วนสำคัญเนื่องจากสะท้อนให้เห็นภาพการกระทำของตัวละครได้ชัดเจน เช่น เดินทางด้วยรถไฟ หวานแหาบปลา เดินทางไปวัด เป็นฉากที่สะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิตของตัวละคร และเหตุการณ์ที่ตัวละครต้องเผชิญในเรื่องเล่า

7. เสียง ช่วยเสริมสร้างอารมณ์ เพื่อให้ข้อมูลรายละเอียดเพิ่มเติม รวมทั้งแก้ไขปัญหาเมื่อภาพไม่สามารถสื่อสารได้ชัดเจน (ณัฐปคัลภ์ อัครภูริณาคินทร์, 2563 : 9) พบ 3 แบบ ได้แก่

7.1 เสียงในบทสนทนา เป็นเสียงที่สำคัญ เนื่องจากการสื่อสารเพื่อให้เข้าใจถึงตัวละครว่ามีความรู้สึกนึกคิดอย่างไร โดยใช้เสียงบทสนทนาของตัวละครที่ปรากฏในเรื่องนั้น ๆ เช่น เสียงของชาวบ้าน เสียงของภูตผีปีศาจ

7.2 เสียงประกอบ เสียงที่สร้างความสมจริง ทำให้เรื่องราวน่าสนใจมากขึ้น เช่น เสียงโยยหวาน เสียงฟ้าร้อง เสียงเด็กร้อง เสียงหมาหอน

7.3 เสียงดนตรี มีทั้งการใช้เสียงดนตรีที่อยู่ในฉาก เช่น เสียงดนตรีไทย เสียงเพลงจากวิทยุ เสียงดนตรีที่อยู่นอกฉาก เช่น เสียงดนตรีหลอน ๆ เบา ๆ ในบรรยากาศที่เรื่องกำลังอยู่ในช่วงระทึกขวัญ ช่วยกระตุ้นอารมณ์ของผู้ที่รับชมให้ได้รับอารมณ์สมมากขึ้น

8. มุมมองในการเล่าเรื่อง หมายถึง ผู้เล่ามองเหตุการณ์ทั้งในฐานะคนใน และคนนอก แต่ละจุดยืนมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน (รัฐวุฒิ มะลิซ้อน, 2562 : 19) พบ 3 ลักษณะ ได้แก่

8.1 มุมมองในการเล่าแบบบุคคลที่สาม การเล่าเรื่องจากผู้เล่าที่อยู่ร่วมในเหตุการณ์ มุมมองการเล่าเรื่องแบบนี้ใช้เล่าเรื่องแบบบรรยาย โดยผู้เล่าเรื่องไม่ปรากฏตัว

8.2 มุมมองในการเล่าเรื่องแบบมุมมองที่เป็นกลาง การเล่าเรื่องที่ไม่ได้ประสบกับตนเอง จึงไม่เข้าใจความรู้สึกของตัวละคร เพียงแต่เป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องราวที่เกิดขึ้น ทำให้ผู้ชมมองเห็นด้านของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นความคิด อารมณ์ เหตุผล และความรู้สึก

8.3 มุมมองในการเล่าเรื่องแบบผู้รู้รอบด้าน การเล่าเรื่องจากผู้เล่าที่เข้าใจเนื้อเรื่อง ความรู้สึกของตัวละครอย่างชัดเจน จึงถ่ายทอดให้เห็นข้อเท็จจริงกับเรื่องราวที่เกิดขึ้น เน้นให้ผู้ชมสามารถคิดและจินตนาการตามความรู้สึก

9. การสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ หมายถึง สิ่งที่ใช้แสดงความหมายด้วยการสื่อสารผ่านวัตถุ สิ่งของ หรือสิ่งหนึ่งสิ่งใด (สรรัตน์ จิรบวรวิสุทธิ, 2566 : 39) ผู้ชมต้องอาศัยการตีความหมายเชิงสัญลักษณ์จากธรรมชาติ ความเงิบ เสียงอันโยยหวาน เสียงสุนัขหอนว่าสิ่งเหล่านี้เป็นที่อยู่ของสิ่งเร้นลับ เป็นต้น สิ่งสำคัญคือ การนำเสนอผีจากสิ่งที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าทั้งผีดี และผีไม่ดี ที่ส่งผลต่อความเชื่อที่เป็นนามธรรมจนเกิดเป็นความกลัวต่อสิ่งเร้นลับอันจะนำไปสู่พฤติกรรมของมนุษย์ เรื่องเล่าที่เกี่ยวกับผีจึงเป็นการสื่อความหมายให้เกิดความเกรงกลัวต่อการประพาศพิศดาร โดย “ผี” เป็นสัญลักษณ์แทนความดี ความชั่วที่ถ่ายทอดออกมา



เป็นต้น ดังตัวอย่าง “ชาวบ้านที่เดินผ่านไปผ่านมาบริเวณสำนักของทิดสนกียังมีคนได้ยินเสียงโหยหวนของทิดสดนดังออกมาจากสำนัก เป็นการย้ำเตือนให้คนละแวกนั้นหวาดกลัวต่อการทำบาปทำกรรม เพราะเห็นตัวอย่างจากทิดสนมาแล้ว” (ผิดครู, 20 มีนาคม 2564)

การใช้สัญลักษณ์ตัวเลขที่สื่อความหมายถึงความไม่เป็นมงคลตามความเชื่อในฝั่งตะวันตกที่เห็นว่าเลข 13 เป็นสัญลักษณ์แห่งความโชคร้าย การเล่าเรื่องการตายที่ชั้น 3 หรือ 13 จึงเป็นที่มาของความเชื่อเรื่องภูตผี ดังตัวอย่าง “ตัวละครได้เสียชีวิตจนนำไปสู่การเป็นภูตผีในห้องน้ำชั้นที่ 3 ห้องที่ 3 นั้นเป็นความตั้งใจของผู้เล่าที่จะสื่อว่า หมายเลข 3 หรือ 13 เมื่อนำมาตะแคงข้างตามเข็มนาฬิกาแล้วก็จะเหมือนกับคำว่า ผี” (ตำนานผีในห้องน้ำ, 22 มีนาคม 2562)

อภิปรายผล

จากการศึกษาการเล่าเรื่อง “ผี” จากช่อง “หลอนไดอารี่” เป็นการเล่าเรื่องเกี่ยวกับผีพบประเภทของผี จำนวน 26 ประเภท เช่น ผีตายโหง ผีเปรต ผีหลังกลวง ซึ่งเป็นผีที่ปรากฏอยู่ในความเชื่อของสังคมไทย กลิ่น คงเหมือนเพชร (2552 : 12) กล่าวถึงประเภทของผีหรือชื่อเรียกผีที่แตกต่างกันไป เช่น ผีสาวเทวดาปรากฏอยู่ในรูปของวิญญาณบรรพบุรุษ สอดคล้องกับการศึกษาของ มนสิการ เสงสุวรรณ (2550) ที่ศึกษาคำเรียกประเภทผีจากเอกสารสิ่งพิมพ์ นวนิยาย เรื่องเล่า นิทาน โดยพบคำเรียกประเภทผี จำนวน 90 คำ แสดงให้เห็นว่าสังคมไทยมีความเชื่อเกี่ยวกับผีจึงส่งผลต่อเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีประเภทต่าง ๆ จำนวนมาก

การเล่าเรื่อง “ผี” จากช่อง “หลอนไดอารี่” มีองค์ประกอบของการเล่าเรื่องสอดคล้องกับการศึกษาของ อรุษา อึ้งศรีวงศ์ (2555) เรื่อง “การสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่ใช้เป็นแก่นเรื่อง” ซึ่งผู้วิจัยใช้เป็นกรอบแนวคิดการวิจัย ได้แก่ 1) โครงเรื่อง 2) ความขัดแย้ง 3) ตัวละคร 4) แก่นความคิด 5) ฉาก 6) เสียง และ 7) มุมมองในการเล่าเรื่อง โดยพบว่าการศึกษาคำนี้แม้ศึกษาองค์ประกอบในประเด็นเดียวกันแต่มีรายละเอียดของผลการศึกษาที่แตกต่างกัน เช่น ละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นสมัยใหม่มักกำหนดให้ตัวละครหลักมีอาชีพได้อาชีพหนึ่ง และใช้อาชีพของตัวละครหลักเป็นแก่นเรื่อง ในขณะที่การศึกษาคำนี้เน้นความสัมพันธ์ ความเชื่อ หรือการดำเนินเรื่องระหว่างคนกับผีเป็นหลัก ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในเรื่องเล่าจากการศึกษาคำนี้พบ 3 ลักษณะ ได้แก่ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของมนุษย์ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับภูตผีปีศาจ สอดคล้องกับการศึกษาของ BAI XIAOYU (2562) ที่ศึกษา “ความขัดแย้งในเรื่องสั้นรางวัลซีไรต์ พ.ศ. 2551-2560” แสดงให้เห็นว่าความขัดแย้ง คือ ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครสองฝ่ายที่มีจุดมุ่งหมายไม่สอดคล้องกัน ความคิดเห็นที่แตกต่างกัน และจุดยืนที่ตรงข้ามกัน ส่วนด้านตัวละคร สอดคล้องกับการศึกษาของ XU YIDAN (2562) เรื่อง “การวิเคราะห์ตัวละครในนวนิยายแปลของหยูหัว” ที่พบว่าตัวละครมีบทบาทสำคัญต่อการเปลี่ยนแปลงหรือไม่เปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่อง แต่ตัวละครที่พบแตกต่างกันเพราะศึกษาจากสื่อ และแหล่งข้อมูลที่แตกต่างกัน โดยการศึกษาของ



XU YIDAN พบตัวละครเอก ตัวละครประกอบ และตัวละครประกอบย่อย ในขณะที่การศึกษาครั้งนี้พบเพียงตัวละครหลักเป็นมนุษย์ ซึ่งเห็นได้ตั้งแต่การเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละคร และตัวละครรองคือภูตผีปีศาจที่ออกมาในช่วงภาวะวิกฤตของเรื่อง แต่ก็มีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าตัวละครหลัก เพราะช่วยสร้างความน่ากลัว สร้างปมปัญหา และความขัดแย้งต่อตัวละครที่เป็นมนุษย์ ด้านแก่นความคิด การศึกษาครั้งนี้พบลักษณะเดียว คือ การทำดีได้ดี การทำชั่วได้ชั่ว ในขณะที่นิวัฒน์ ประสิทธิ์วงวิทย์ (2553) ศึกษา “แนวคิดชาตินิยมและบริบททางสังคมในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย ระหว่างปี พ.ศ. 2540-2551” พบแก่นความคิดหลัก 3 ลักษณะ ได้แก่ 1) ความรักสามัคคีของคนในชาติคือปัจจัยในการเอาชนะภัยจากต่างชาติ 2) ศิลปวัฒนธรรมไทยมีความงดงามสูงส่ง และเป็นที่เคารพชื่นชมของคนไทย และ 3) คนต่างเชื้อชาติ สามารถอยู่ร่วมกันกับคนไทยได้อย่างปรกติสุข ด้านฉาก การศึกษาครั้งนี้พบ 3 ประเภท คือ ฉากธรรมชาติ ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ และฉากที่เป็นการเดินทางชีวิตของตัวละคร แตกต่างกับการศึกษาของ วรวิทย์ ศรีจันทร์ (2551) เรื่อง “การเล่าเรื่องและการดัดแปลง เดธโนต์ ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย” ที่พบว่าฉากส่วนใหญ่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละครในกรุงโตเกียว ประเทศญี่ปุ่น และเหตุการณ์เกิดขึ้นที่ลอสแอนเจลิส สหรัฐอเมริกา ด้านเสียง การศึกษาครั้งนี้พบ 3 ลักษณะ คือ เสียงในบทสนทนา เสียงประกอบ และเสียงดนตรี สอดคล้องกับการศึกษาของ ณัฐปศัลย์ อัครภูริณคินทร์ (2563) เรื่อง “กลวิธีการเล่าเรื่อง และการใช้ภาษาภาพยนตร์ ในภาพยนตร์ที่กำกับโดยหม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล” ที่พบองค์ประกอบด้านเสียงลักษณะเดียวกัน แต่มีความแตกต่างกันในด้านการนำเสนอเสียงให้สอดคล้องกับเรื่องเล่า และด้านมุมมองในการเล่าเรื่อง จากการศึกษาครั้งนี้พบ 3 ลักษณะ คือ มุมมองแบบบุคคลที่สาม มุมมองที่เป็นกลาง และมุมมองแบบผู้รู้รอบด้าน แตกต่างกับการศึกษาของ รัฐวุฒิ มะลิซ้อน (2562) เรื่อง “การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง และการใช้ภาษาภาพยนตร์ ของ พิง ลำพระเพลิง” ที่พบมุมมองการเล่าเรื่องเพียง 2 ลักษณะ โดยไม่พบมุมมองแบบบุคคลที่สาม

นอกจากนี้ยังมีการสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่ช่วยให้การดำเนินเรื่องสมบูรณ์มากขึ้น และมีจุดที่พิเศษมากกว่าเรื่องเล่าธรรมดาทั่วไป สอดคล้องกับงานวิจัยของ เกรียงไกร กองแสง (2561) ที่พบว่า ผี เป็นสัญลักษณ์ของความสามารถที่ลึกลับ ความมีพลังอำนาจ การจงใจ และความรวดเร็ว สัญลักษณ์ในเชิงลบ คือ การถือตนเป็นใหญ่ ความไม่รู้หรือความคลุมเครือ ความไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย ความไร้สาระ การเสแสร้ง พฤติกรรมที่มีลึบลมคมขมขื่น การหลอกลวง ความแปลกประหลาด ความคิดที่แปรปรวนและซีกะแวง ความทุกข์ยากลำบาก ความวิตกกังวล หวาดกลัวและกลัดกลุ้ม เล่ห์เหลี่ยม ความชั่วร้ายและความอิจฉาริษยา ความโศกเศร้า และสัญลักษณ์โดยปกติทั่วไป คือ ความเปลี่ยนแปลงและความลึกลับอัศจรรย์ ทั้งนี้ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า ผีเป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมและอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ทั้งในเชิงบวก เชิงลบ

จากผลการศึกษาชี้ให้เห็นว่ากลวิธีการเล่าเรื่อง “ผี” ผ่านสื่อช่องหลอนไดอารี่ สร้างความสนใจให้แก่ผู้ชม โดยอาศัยการเล่าเรื่องที่สอดคล้องกับค่านิยมของคนไทยที่มักชื่นชอบ



เรื่องเร้นลับ สยองขวัญ มานำเสนอด้วยวิธีการเล่าเรื่องให้ผู้ชมสนใจ ใคร่รู้ และติดตาม นับว่าเป็นการใช้ศาสตร์และศิลปะแห่งการสื่อสารที่ตอบโจทย์ผู้รับสารในยุคดิจิทัลได้เป็นอย่างดี โดยพบว่าผู้บริโภคในปัจจุบันมีพฤติกรรมนิยมรับสารประเภทสยองขวัญผ่านสื่อดิจิทัลมากขึ้น ดังจะเห็นว่ามีรายการผีออนไลน์เกิดขึ้นหลายรายการ โดยมีการใช้พื้นที่ดิจิทัลเป็นพื้นที่ออกอากาศที่ช่วยเสริมให้เรื่องเล่าสยองขวัญถูกบันทึกไว้ รวมทั้งเป็นพื้นที่แห่งการสืบทอดวัฒนธรรมความเชื่อเรื่องเร้นลับที่เกิดขึ้นใหม่ในยุคดิจิทัล สอดคล้องกับ ดิฐพงศ์ ประเสริฐไพฑูรย์ และสรรพชัย เจียรนันทน์ (2562) กล่าวถึงรายการผีออนไลน์ว่า เป็นพื้นที่เปิดที่ทำให้เกิดการสืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยมีจุดร่วมของวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เห็นได้ชัดเจน คือ วัฒนธรรมเหล่านี้มีความเชื่อเรื่องสยองขวัญ สิ่งเร้นลับ เช่นเดียวกัน ช่องทางนี้จึงเปรียบเหมือนตำราออนไลน์ที่สามารถเลือกช่องทางนำเสนอเรื่องราวได้

สรุป

กล่าวสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์เรื่องเล่าสยองขวัญจากช่อง “หลอนไดอารี่” ผ่านสื่อดิจิทัลสะท้อนให้เห็นการนำเสนอเรื่องเล่าของการผลิตสื่อสมัยใหม่ โดยอาศัยการสร้างเรื่องภูตผีปิศาจในรูปแบบต่าง ๆ การนำเสนอองค์ประกอบของการเล่าเรื่องที่สร้างความสนใจให้ผู้ชม รวมทั้งการสอดแทรกสัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในเรื่องเล่าสอดคล้องกับทฤษฎีการเล่าเรื่องที่ชวนติดตาม ทำให้เรื่องเล่าสยองขวัญจากช่อง “หลอนไดอารี่” มีผู้ติดตามจำนวนมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้ สามารถนำไปเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์เรื่องเล่าต่าง ๆ โดยนำเทคนิคการเล่าเรื่องไปปรับหรือประยุกต์ใช้เพื่อให้เรื่องเล่าน่าสนใจ การนำเสนอเรื่องเล่าในสื่อประเภทอื่น หรือการผลิตสื่อที่นำเสนอเนื้อหาเชิงสัญลักษณ์ที่สร้างความน่าสนใจให้ผู้ชม

2. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ควรศึกษาเรื่องเล่าที่เกี่ยวข้องกับผีจากสื่ออื่น ๆ เช่น พอดแคสต์ ดิจิทัล รวมถึงการศึกษาในประเด็นอื่น เช่น โลกทัศน์จากเรื่องเล่า การเปรียบเทียบกลวิธีการเล่าเรื่องผีกับการเล่าเรื่องแนวอื่น

เอกสารอ้างอิง

กลิ่น คงเหมือนเพชร. (2552). การศึกษาวิเคราะห์คติความเชื่อเรื่องผีบางทิวเขาในชุมชนภาคใต้. ระเบียบ: รุ่งโรจน์การพิมพ์.



- กาญจนา แก้วเทพ. (2544). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสัน เพรสโปรดักส์.
- เกรียงไกร กองแสง. (2561). สัญลักษณ์ของ “ผี” ในโลกทัศน์ของชาวจีน. *หนังสือประมวลบทความการประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ราชภัฏวชิรภัย ครั้งที่ 5*. วันที่ 2-5 ธันวาคม 2561 ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, 871-877.
- ขจิตขวัญ กิจวิสาละ. (2564). ศาสตร์การเล่าเรื่องในสื่อสารศึกษา. *วารสารศาสตร์*, 14(3), 9-85. เรียกใช้เมื่อ 29 ธันวาคม 2566 จาก: <https://so06.tci-thaijo.org>
- ณัฐปคัลภ์ อัครภูริณาคินทร์. (2563). กลวิธีการเล่าเรื่อง และการใช้ภาษาภาพยนตร์ในภาพยนตร์ที่กำกับโดย หม่อมหลวงพันธุ์เทวนพ เทวกุล. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 24(3), 207-217. เรียกใช้เมื่อ 29 ธันวาคม 2566 จาก <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jca/article/view/244984>
- ดิฐพงศ์ ประเสริฐไพฑูรย์ และสรพัญญ์ เจียรนายนนท์. (2562). *การสื่อสารวัฒนธรรมท้องถิ่นในโลกดิจิทัล ผ่านเรื่องเล่าเกี่ยวกับวิญญาณในรายการผีออนไลน์*. การประชุมเสนอผลงานวิจัยระดับชาติ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ครั้งที่ 9 (น. 1-16). มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. เรียกใช้เมื่อ 17 ตุลาคม 2567 จาก https://www.stou.ac.th/thai/grad_stdyMasters/%E0%B8%9D%E0%B8%AA%E0%B8%AA/research/9th/FullPaper/SS/Oral
- ธนัท อนรรักษ์. (2555). *มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีของชาวไทย*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. เรียกใช้เมื่อ 12 สิงหาคม 2567 จาก <https://cuir.car.chula.ac.th/handle>
- ธีรยุทธ บุญมี. (2551). *การปฏิวัติสังคมศาสตร์ของโซซอร์ เส้นทางโพสโตโมเดิร์นนิสม์*. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- นลิน สีนุประมา. (2560). *เรื่องผีในสังคมไทยร่วมสมัย: บทบาทและการผสมผสานทางวัฒนธรรม*. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. เรียกใช้เมื่อ 29 ธันวาคม 2566 จาก <https://www.arts.chula.ac.th/folklore/wp-content>
- นิวัฒน์ ประสิทธิ์วิทย์. (2553). *แนวคิดชาตินิยมและบริบททางสังคมในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยระหว่างปี พ.ศ. 2540 -2551*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. เรียกใช้เมื่อ 2 สิงหาคม 2567 จาก <https://dric.nrct.go.th/Search/ShowFulltext/2/254176>
- มนสิการ เสงสุวรรณ. (2550). *คำเรียกประเภทผีของคนไทยในชุมชนวัดสวนแก้ว ต.บางเลน อ.บางใหญ่ จ.นนทบุรี : การศึกษาแนวอรรถศาสตร์ชาติพันธุ์*. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. เรียกใช้เมื่อ 12 สิงหาคม 2567 จาก <https://www.car.chula.ac.th/display7.php?bib=1829345>
- รัฐวุฒิ มะลิซ้อน. (2562). *การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง และการใช้ภาษาภาพยนตร์ ของ ฟิง ลำพระเพลิง*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยรังสิต. เรียกใช้เมื่อ 12 สิงหาคม 2567 จาก <https://rsuirlibrary.rsu.ac.th/>
- วรัทพร ศรีจันทร์. (2551). *การเล่าเรื่องและการดัดแปลง เดธโนต์ ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชั่น*



- ภาพยนตร์และนวนิยาย. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
เรียกใช้เมื่อ 17 มีนาคม 2567 จาก <https://dric.nrct.go.th/Search/ShowFulltext>
ศิริรัตน์ สมสวัสดิ์. (2563). “การศึกษากลยุทธ์การสื่อสารรายการเล่าเรื่องลับ กรณีศึกษา
รายการเดอะโกสต์เรดิโอ”. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัย
กรุงเทพ. เรียกใช้เมื่อ 29 ธันวาคม 2566 จาก [http://dspace.bu.ac.th/
bitstream/123456789/5088/1/sirirat_soms.pdf](http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/5088/1/sirirat_soms.pdf)
- สรรัตน์ จีรบรรวิสุทธิ์. (2562). ความทรงจำร่วมในละครโทรทัศน์อิงประวัติศาสตร์ของไทย.
วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. เรียกใช้เมื่อ 12
สิงหาคม 2567 จาก <https://digital.car.chula.ac.th/cgi/viewcontent.cgi?articleid>
- สุวรรณ สุวรรณเวช. (2546). พื้นฐานความเชื่อของคนไทย. กรุงเทพฯ: บรรณกิจ.
- สุวรรณา สถาอานันท์ และเนืองน้อย บุญยเนตร. (2542). ร่องรอยความคิด ความเชื่อไทย.
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- หลอนไดอารี่. (2562). เรียกใช้เมื่อ 29 ธันวาคม 2566 จาก <https://www.youtube.com/@lomdiary>
- อรอุษา อึ้งศรีวงศ์. (2555). การสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่ใช้เป็น
แก่นเรื่อง. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
เรียกใช้เมื่อ 12 สิงหาคม 2567 จาก <https://dric.nrct.go.th/index.php?/>
- Bai xiaoyu. (2562). ความขัดแย้งในเรื่องสั้นรางวัลซีไรต์ พ.ศ. 2551-2560. วิทยานิพนธ์
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ. เรียกใช้เมื่อ 17
มีนาคม 2567 จาก <https://has.hcu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/>
- Xu yidan. (2562). การวิเคราะห์ตัวละครในนวนิยายแปลของหยูหัว. วิทยานิพนธ์
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ. เรียกใช้เมื่อ 17
มีนาคม 2567 จาก <https://has.hcu.ac.th/jspui/bitstream>