

เรื่องผีในสังคมไทยร่วมสมัย: บทบาทและการผสมผสานทางวัฒนธรรม

นางสาวนลิน สีนธูประมา

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของปริญญานิพนธ์อักษรศาสตรบัณฑิต โปรแกรมเกียรตินิยม

สาขาวิชาภาษาไทย ภาควิชาภาษาไทย

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2560

Ghost Stories in Contemporary Thai Society: Functions and Cultural Hybridization

Miss Nalin Sindhuprama

This senior project submitted in partial fulfilment of the requirements

For the honors program for the bachelor's degree of Arts

Department of Thai, Faculty of Arts, Chulalongkorn University

Academic Year 2017

นลิน สีนุประมา: เรื่องผีในสังคมไทยร่วมสมัย: บทบาทและการผสมผสานทางวัฒนธรรม (Ghost Stories in Contemporary Thai Society: Functions and Cultural Hybridization) อาจารย์ที่ปรึกษา: ผศ. ดร. ศิริพร ภัคติผาสุข, 119 หน้า

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้มุ่งศึกษาเรื่องผีในสังคมไทยร่วมสมัยโดยใช้ข้อมูลเรื่องผีไทยร่วมสมัยในอินเทอร์เน็ตจำนวน 98 เรื่อง 100 สำนวน ประกอบกับภาพยนตร์สยองขวัญจำนวน 3 เรื่องและเกมสยองขวัญจำนวน 3 เกม ศึกษาโดยประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องอนุภาค แบบเรื่อง และการศึกษานิทานเชิงโครงสร้างของวลาดีมีร์ พรอพพมาเป็นเครื่องมือในการศึกษาลักษณะ การผสมผสานทางวัฒนธรรม และบทบาทของเรื่องผีไทยร่วมสมัย

ผลการศึกษาพบว่าเรื่องผีไทยร่วมสมัยมีลักษณะสำคัญคือการสร้างความสยองขวัญโดยใช้ความผิดปกติบางอย่างเป็นเครื่องมือในการทำให้เกิดความน่ากลัว อนุภาค แบบเรื่อง และโครงสร้างของเรื่องผีเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างความน่ากลัว อนุภาคที่พบในเรื่องผีประกอบด้วยอนุภาค 4 กลุ่ม ได้แก่ อนุภาคตัวละคร อนุภาคเหตุการณ์ อนุภาคสิ่งของ และอนุภาคสถานที่ อนุภาคกลุ่มใหญ่ทำหน้าที่สร้างความผิดปกติทำให้เกิดความน่ากลัว แบบเรื่องที่พบประกอบด้วย 4 แบบเรื่อง ได้แก่ ผีผู้รับกรรม ผีสิ่งที่ตาย ผีผู้ปรารถนาดี และผีทวงแค้น แบบเรื่องทั้งสี่แบบแสดงให้เห็นปมขัดแย้งของเรื่องอันเป็นเหตุต่างๆ ที่ทำให้ผียังคงต้องสิงสู่อยู่ในโลกของมนุษย์ และเป็นสิ่งสำคัญในการอธิบายเหตุว่าเหตุใดความผิดปกติต่างๆ ที่เกิดขึ้นหลังจากความตายของผีจึงไม่สามารถสงบไปโดยง่าย โครงสร้างของเรื่องผีประกอบด้วย 7 พฤติกรรม คือ ก^๑ พฤติกรรมลางบอกเหตุ (ความตายของผี) ข พฤติกรรมไม่ดี ค การตาย ก^๒ พฤติกรรมลางบอกเหตุ (เคราะห์ของคน) จ พฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับผี ฉ พฤติกรรมการหลอกหลอน ช พฤติกรรมการรับรู้เกี่ยวกับการตายของผี และ ซ พฤติกรรมการรับมือกับผี โครงสร้างของเรื่องผีมีลักษณะพิเศษคือสามารถเกิดวนซ้ำได้

เรื่องผีไทยร่วมสมัยมีบทบาทในการสร้างความบันเทิง บทบาทในการกำหนดพฤติกรรมของคนด้วยความรู้สึกกลัว และบทบาทในการอธิบายพื้นที่และการส่งต่อความความทรงจำ เรื่องผีไทยร่วมสมัยมีการผสมผสานทางวัฒนธรรมจากวัฒนธรรมดั้งเดิมที่มีส่วนประกอบทั้งลักษณะของวัฒนธรรมไทยที่มีอยู่เดิมและวัฒนธรรมการเล่าเรื่องแบบเก่า ผสมผสานกับวัฒนธรรมใหม่ซึ่งมีที่มาจากวัฒนธรรมต่างชาติ วัฒนธรรมสมัยใหม่ที่เกิดจากกระแสโลกาภิวัตน์ และลักษณะการเล่าเรื่องแบบใหม่ การผสมผสานทางวัฒนธรรมนี้ปรากฏทั้งในระดับเนื้อหาของเรื่องเล่าและในระดับรูปแบบของเรื่องเล่า บทบาทและลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในเรื่องผีไทยร่วมสมัยเหล่านี้ถูกขับเน้นให้เห็นเด่นชัดขึ้น เมื่อเรื่องเล่าถูกนำไปนำเสนอในรูปแบบอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์ เกม เป็นต้น

ภาควิชา	ภาษาไทย	ลายมือชื่อนิสิต.....
สาขาวิชา	ภาษาไทย	ลายมือชื่อ อ. ที่ปรึกษา.....
ปีการศึกษา 2560		

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยคำแนะนำอันทรงคุณค่าและกำลังใจจากคนรอบข้าง ผู้วิจัยขอกราบขอบคุณ ผศ. ดร. ศิริพร ภักดีผาสุข อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ผู้คอยชี้แนะแนวทางและให้คำปรึกษาแก่ผู้วิจัย รศ. ดร. ประมินทร์ จารุวรรณ ผู้ปูพื้นฐานความรู้ทางคติชนวิทยาและคอยติดตามการทำปริญญานิพนธ์อย่างห่วงใย อ. ดร. กัญญา วัฒนกุล ผู้จุดประกายความคิดในการนำปริญญานิพนธ์หัวข้อนี้ และ อ.หัตถกาญจน์ อาริศิลป์ ผู้เป็นอีกหนึ่งแรงผลักดันให้ผู้วิจัยหันมาสนใจกลุ่มข้อมูลเรื่องเล่าผิอย่างจริงจัง

ขอขอบคุณเพื่อนๆ ในภาควิชาภาษาไทยและคณะอักษรศาสตร์ โดยเฉพาะเสาวภาคย์ ชันมันผู้คอยให้กำลังใจและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการทำปริญญานิพนธ์เล่มนี้ ขอขอบคุณประธาน สำนักรัชมัยผู้ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในเรื่องภาพยนตร์และเกมสยองขวัญ และขอขอบคุณครอบครัวที่คอยให้การสนับสนุนและให้คำปรึกษาในการทำปริญญานิพนธ์เล่มนี้อย่างดียิ่ง

นอกจากนี้ ขอขอบคุณโครงการสู่ความเป็นเลิศด้านภาษาและวรรณคดีไทยที่ให้ทุนสนับสนุนการเรียนในภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์มาตลอดสี่ปี และขอขอบคุณคณะอักษรศาสตร์ที่ให้ทุนสนับสนุนการทำวิจัยซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของโปรแกรมเกียรตินิยม ทำให้การทำปริญญานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

สารบัญ

บทที่ 1 บทนำ.....	1
หลักการและความสำคัญ	1
วัตถุประสงค์ในการศึกษา.....	11
ผลที่คาดว่าจะได้รับ	12
ขอบเขตการศึกษา	12
ขั้นตอนการทำวิจัย.....	12
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	15
1. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง	15
1.1. ระเบียบวิธีและแนวคิดทางคติชนวิทยาที่ใช้ศึกษาเรื่องเล่า	15
1.2. แนวคิดเรื่องการผสมผสานทางวัฒนธรรม (cultural hybridization)	26
2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	29
2.1. งานศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องผี	29
2.2. งานศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องเล่า.....	34
2.3. งานวิจัยที่เกี่ยวกับการผสมผสานทางวัฒนธรรม	36
บทที่ 3 อนุภาค แบบเรื่อง และโครงสร้างของเรื่องผีไทยร่วมสมัย	40
1. ลักษณะทั่วไปของเรื่องผีไทยร่วมสมัย	40
2. อนุภาค.....	41
2.1. อนุภาคตัวละคร	42
2.2. อนุภาคเหตุการณ์.....	49
2.3. อนุภาคสิ่งของ	56
2.4. อนุภาคสถานที่.....	56
3. แบบเรื่อง.....	58

3.1. แบบเรื่อง “ผีสิ่งที่ตาย”	59
3.2. แบบเรื่อง “ผีผู้รับกรรม”	63
3.3. แบบเรื่อง “ผีผู้ปรารถนาดี”	64
3.4. แบบเรื่อง “ผีทวงแค้น”	65
4. โครงสร้างของเรื่องผีร่วมสมัย	67
4.1. โครงสร้างและพฤติกรรม	67
4.2. ลำดับการเล่าเรื่อง	71
บทที่ 4 การผสมผสานทางวัฒนธรรมและบทบาทของเรื่องผีไทยร่วมสมัย	81
1. การผสมผสานทางวัฒนธรรมในเรื่องผีไทยร่วมสมัย	81
1.1. วัฒนธรรมที่มาผสมผสานกันในเรื่องผีไทยร่วมสมัย	82
1.2. ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม	88
2. บทบาทของเรื่องผีร่วมสมัย	89
2.1 บทบาทในการสร้างความบันเทิง	89
2.2 บทบาทในการกำหนดพฤติกรรมของคนด้วยความรู้สึกลัว	92
2.3 บทบาทในการอธิบายพื้นที่และการส่งต่อความความทรงจำ	95
3. การนำเรื่องผีร่วมสมัยไปใช้ในสื่อร่วมสมัย: กรณีศึกษาภาพยนตร์และเกมสยองขวัญ	99
3.1 การนำเรื่องผีไปใช้	101
3.2. การผสมผสานทางวัฒนธรรมที่พบในการนำเรื่องผีร่วมสมัยไปใช้	104
3.3. บทบาทของเรื่องผีที่ถูกขับเคลื่อนในสื่อร่วมสมัย	106
บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผลการศึกษา	108
1. สรุปผลการศึกษา	108
2. อภิปรายผลการศึกษา	111
บรรณานุกรม	115

บทที่ 1 บทนำ

หลักการและความสำคัญ

“เรื่องผี” คือ เรื่องเล่าสยองขวัญเกี่ยวกับวิญญาณหรืออำนาจเหนือธรรมชาติต่างๆ ที่มาปรากฏตัวเพื่อหลอกหลอนผู้คนที่ยังมีชีวิตอยู่ และเป็นหนึ่งในความบันเทิงยอดนิยมของคนไทย เรื่องผีเป็นทั้งเรื่องที่คนไทยเล่าสู่กันฟังในหมู่คนรู้จักและเผยแพร่อยู่ในช่องทางสื่อต่างๆ ทั้งในรูปของหนังสือนวนิยาย รวมเรื่องสั้น นิตยสาร ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ ละครเวที รายการวิทยุ ฯลฯ กระแสตอบรับที่ผู้คนมีต่อสื่อบันเทิงเรื่องผีต่างๆ นี้สะท้อนให้เห็นว่าแม้ “ผี” จะเป็นสิ่งที่น่ากลัว ก็ยังมีผู้คนมากมายที่นิยมเสพเรื่องผี ภาพยนตร์ไทยที่ทำเงินสูงสุดในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยก็เป็นภาพยนตร์ผีเรื่อง “พี่มาก พระโขนง” (2556) ที่ทำรายได้ไปมากกว่าพันล้านบาท¹ รายการวิทยุ “เดอะ ช็อค” เป็นรายการวิทยุเล่าเรื่องผีจากทางบ้านที่ได้รับความนิยมมากจนสามารถต่อยอดพัฒนารูปร่างไปสู่การผลิตละครเวที ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ เรื่องเล่าผีในแผ่น MP3 การประกวดเล่าเรื่องผี และอื่นๆ อีกมากมาย² ในเว็บไซต์พันทิพย์มีกระทู้เกี่ยวกับเรื่องเล่าสยองขวัญอยู่มากกว่าหนึ่งหมื่นกระทู้ นอกจากนี้เรื่องผีที่เล่าสู่กันฟังในสังคมไทยร่วมสมัยยังถูกหยิบยืมไปสร้างเป็นเกมสยองขวัญ (Horror Game) อย่างเกมอารยา (2559) หรือเกม Home Sweet Home (2560) ซึ่งเป็นเกมผีไทยที่ได้รับความสนใจทั้งจากผู้เล่นเกมชาวไทยและชาวต่างประเทศอีกจำนวนไม่น้อย และยังมีตัวอย่างอีกมากมายหลายตัวอย่างที่ช่วยยืนยันความนิยมเรื่องผีในสังคมไทยร่วมสมัย

Diane E. Goldstein (2007) เรียก “เรื่องผี” (ghost stories) ที่เล่ากันอยู่ในสังคมร่วมสมัยว่าเป็นส่วนหนึ่งของคติความเชื่อเรื่องผีร่วมสมัย (Contemporary ghost lore) และเปรียบเทียบคติความเชื่อเรื่องผีร่วมสมัยนี้ว่าเป็นเหมือนกับ “เหล้าเก่าในขวดใหม่” (Old spirits in new bottles) “Contemporary ghost lore—while rooted in tradition—is also wedded to and embedded in mass culture.” กล่าวคือแม้เรื่องผีร่วมสมัยจะมีรากจากประเพณีแบบชนบ แต่ก็ยังตกทอดมาเป็นส่วนหนึ่งและเป็นแก่นแกนของวัฒนธรรมประชานิยมด้วย แม้สังคมจะมีความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ ก้าวเข้าสู่ความทันสมัย ความเป็นเมือง แต่ความเชื่อดั้งเดิมอย่างความเชื่อผีก็ยังคงดำรงอยู่ในสังคม ทั้งยังปรับตัวเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของยุคสมัยด้วย

¹ “ผกก. ลั่น “พี่มากพระโขนง” โกยเงินทะลุพันล้านแล้ว!!” [ออนไลน์.] 2556. เข้าถึงได้จาก <http://movie.sanook.com/34642/>.

² “กว่าจะเป็น The Shock | ‘ปอง-กพล ทองพลับ’ กับประสบการณ์หลอนตลอด 24 ปี.” [ออนไลน์.] 2559. เข้าถึงได้จาก <http://themomentum.co/momentum-feature-theshock>.

“เหล่าเก่า” ในที่นี้หมายถึงวัฒนธรรมที่มีอยู่เดิม ทั้งข้อมูลคติชนประเภท “เรื่องเล่า” และเนื้อหาของเรื่องเล่าคือเรื่อง “ผี” ต่างก็เป็นสิ่งที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาเนิ่นนาน และแม้จะถูกบรรจุอยู่ใน “ชุดใหม่” คือวัฒนธรรมใหม่ อันได้แก่ฉาก ตัวละคร และสภาพสังคมแวดล้อมของเรื่องที่อยู่ในยุคปัจจุบัน แต่ผู้สนใจศึกษาเรื่องเล่าร่วมสมัยก็อาจศึกษาเรื่องเล่าร่วมสมัยนี้ด้วยเครื่องมือทางคติชนที่เคยใช้ศึกษาดำเนินงาน นิทานพื้นบ้านมาแล้วได้ เพราะแม้ปัจจุบันจะมีสื่อรูปแบบแปลกใหม่เกิดขึ้นหลายรูปแบบ ทั้งรายการวิทยุ ภาพยนตร์ เกมคอมพิวเตอร์ ฯลฯ แต่สื่อเหล่านี้ก็ยังคงสร้างขึ้นจากสารคือ “เรื่องเล่า” ที่ยังคงไหลเวียนอยู่ในสังคม แม้เรื่องเล่าจะถูกนำไปเล่าด้วยวิธีการที่หลากหลายยิ่งขึ้น แต่ผู้สนใจศึกษาก็ยังคงสามารถใช้แนวคิดเรื่องอนุภาคและแบบเรื่องมาศึกษาเรื่องเล่าร่วมสมัยได้ เพราะเรื่องร่วมสมัยนี้ยังคงมีลักษณะร่วมกันเรื่องเล่าในอดีตคือมักมีอนุภาคเหตุการณ์ อนุภาคตัวละคร หรือแบบเรื่องที่ปรากฏซ้ำๆ เช่น อนุภาคผีในลิฟต์ที่เป็นอนุภาคยอดนิยายของเรื่องผี แบบเรื่องผีคู่รักที่ทะเลาะจนฆ่ากัน ตายกลายเป็นผีสิงสู่สถานที่ใดสถานที่หนึ่ง เป็นต้น เรื่องผีในมหาวิทยาลัยบางเรื่องมีการแพร่กระจายไปตามมหาวิทยาลัยต่างๆ และมีการเปลี่ยนแปลงรายละเอียดของนิทานตามแบบทฤษฎีการแพร่กระจายของนิทาน อาทิ เรื่องผีเรื่อง “ป๊อก ป๊อก ครี๊ด” ที่พบอยู่หลายสำนวน แต่ละสำนวนต่างก็มีรายละเอียด ความยาว และกลวิธีการเล่าที่ต่างกันไป บางครั้งก็มีการนำอนุภาคจากเรื่องผีเรื่องอื่นมาผนวกเข้าไปในเรื่อง บางครั้งก็มีบางตัดตอนรายละเอียดบางอย่างลงไป

ปรากฏการณ์หนึ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับความเป็น “เรื่องเล่า” ของเรื่องผี คือปรากฏการณ์ที่เรื่องผีมีแบบเรื่องคล้ายคลึงกันไปปรากฏอยู่ทั่วโลก แม้จะอยู่คนละซีกโลกกันก็กลับมีเรื่องผีที่แบบเรื่องคล้ายกันได้ ดังจะเห็นได้จากตำนานร่วมสมัย (contemporary legend) ยอดนิยายในสหรัฐอเมริกาอย่างเรื่อง Vanishing Hitchhiker (Brunvand 1981) ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับคนที่ขับรถ (บางสำนวนก็ขับรถไปคนเดียว บางสำนวนก็เป็นคู่สามีภรรยาที่ขับรถไปด้วยกัน) ไปตามทางหลวงยามค่ำคืน และจอดรับคนโบกรถ (มักเป็นผู้หญิง) ขึ้นมาบนรถ แต่พอขับรถไปได้สักพัก คนๆ นั้นก็หายตัวไปจากหลังรถอย่างไร้ร่องรอย คนขับถึงได้มารู้ในภายหลังว่าผู้ที่ตนรับขึ้นรถมานั้นเป็นผีหาใช่คนไม่ บางสำนวนเรื่องจะจบลงแต่เพียงเท่านี้ แต่บางสำนวนก็อาจมีการเล่าต่อไปว่าคนขับได้ขับรถต่อไปพบกับบ้านของวิญญาณดวงดังกล่าว และพ่อแม่ของเธอได้เผยให้ฟังว่าลูกสาวของพวกเขาเสียชีวิตด้วยอุบัติเหตุทางรถยนต์ในบริเวณที่คนขับรถไปพบเธอขึ้นโบกรถอยู่ ปรากฏการณ์ที่น่าสนใจก็คือเรื่องเล่าในลักษณะนี้มิได้มีเพียงแต่

ในสหรัฐอเมริกาเท่านั้น แต่ยังมีเรื่องเล่าที่มีแบบเรื่องคล้ายกันกระจายอยู่ทั่วโลก เช่น ในทวีปแอฟริกา³ อินเดีย⁴ เกาหลี⁵ รวมถึงประเทศไทยด้วย

เรื่องผีในประเทศไทยที่มีแบบเรื่องเดียวกับ Vanishing Hitchhiker ที่น่าจะโด่งดังที่สุดคือเรื่องของ “ผู้หญิงชุดดำวัดเสมียนนารี” เรื่องมักจะเล่าถึงคนขับรถในยามค่ำคืน (มีทั้งแท็กซี่และบุคคลทั่วไป) ที่เห็นผู้หญิงชุดดำสองคนยืนโบกรถอยู่ริมถนน (มักเป็นถนนรัชดาภิเษกและพื้นที่อื่นๆ ที่มุ่งหน้าไปทางวัดเสมียนนารีได้) หญิงสาวทั้งคู่ต้องการจะเดินทางไปวัดเสมียนนารี แต่เมื่อคนขับขับรถไปได้สักพักหนึ่ง หญิงสาวทั้งสองก็อันตรธานหายไปอย่างไร้ร่องรอย ในสำนวนของภาษาไทย มีเนื้อเรื่องส่วนที่ต่างไปจาก Vanishing Hitchhiker สำนวนอเมริกัน คือบางสำนวนจะเล่าเพิ่มเติมว่าคนขับหันไปทางรางรถไฟซึ่งอยู่เลยถนนบริเวณนั้น และเห็นผู้หญิงตัวขาวครึ่งท่อนสองคนกำลังคลานเข้าหากัน เรื่องเล่าดังกล่าวเคยนำไปเล่าในรายการเดอะ โชค ทำให้ผู้จัดรายการพยายามค้นข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับผีสาวทั้งสอง และมีสมมติฐานว่าผีทั้งสองคือผู้หญิงที่เสียชีวิตจากอุบัติเหตุขณะขี่มอเตอร์ไซด์ข้ามทางรถไฟ ถูกรถไฟทับทำให้ตัวขาวออกเป็นสองท่อน เหตุการณ์ดังกล่าวเคยลงข่าวอยู่ในหนังสือพิมพ์ไทยฉบับหนึ่งด้วย นอกจากเรื่องผี “ผู้หญิงชุดดำวัดเสมียนนารี” ซึ่งพบอยู่หลายสำนวนแล้ว ยังมีเรื่องผีอื่นๆ ที่มีแบบเรื่องคล้ายคลึงกับ เช่น เรื่องผีของเหยื่อจากอุบัติเหตุรถชนบนทางด่วนเมื่อ พ.ศ.2553 ที่ทำให้ผู้โดยสารบนรถตู้เสียชีวิตถึงเก้าชีวิต และหลังจากนั้นมักมีผู้พบเห็นเหยื่อจากเหตุการณ์ดังกล่าวมาขึ้นโบกรถอยู่เสมอ เรื่องผีสะพานเหล็ก จังหวัดสงขลา ซึ่งเชื่อว่าในสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 เคยมีคนตายอยู่ที่นั่นกว่า 400 ชีวิต และมักมีผู้พบเห็นกลุ่มคนมาขึ้นโบกรถอยู่เสมอ รวมถึงเรื่องเล่าตามโค้งอันตรายหรือบริเวณที่เคยเกิดอุบัติเหตุใหญ่ๆ จำนวนมากทั่วประเทศไทย ที่มักจะปรากฏเรื่องเล่าแบบเรื่องเดียวกับ Vanishing Hitchhiker เสมอ

ปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้คล้ายกับการที่เราพบว่าแบบเรื่องของนิทานมหัศจรรย์บางเรื่องนั้นไปปรากฏอยู่ทั่วโลก เช่น แบบเรื่องซินเดอเรลลา ที่พบได้ทั้งในยุโรป จีน อินเดีย รวมถึงไทย (เช่น นิทานเรื่องปลาบู่ทอง) นักคติชนวิทยาผู้ศึกษานิทานในอดีตเห็นว่าปรากฏการณ์เหล่านี้แสดงให้เห็นว่าเรื่องเล่ามีทั้งลักษณะอันเป็นสากล (universal) ที่พบพ้องกันทั่วโลก และลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรม (cultural specific) (ศิริพร 2557) ดังที่เราอาจเห็นได้ว่า แม้เรื่อง Vanishing Hitchhiker กับ ผู้หญิงชุดดำวัดเสมียนนารี จะมีแบบเรื่องเดียวกัน แต่ใน

³ Johnson, John William. The Vanishing Hitchhiker in Africa. Research in African Literatures, 38, 3 The Preservation and Survival of African Oral Literature (Fall, 2007), pp” 24-33.

⁴ Lyngdoh, Margaret. The Vanishing Hitchhiker in Shillong: Khasi Belief Narratives and Violence Against Women. Asian Ethnology, 71, 2 (2012), pp. 207-224.

⁵ Aoki, Haruo. A Hitchhiking Ghost in Korea. Western Folklore, 13, 4 (Oct., 1954), pp. 280-281.

รายละเอียดและอนุภาคย่อยๆ นั้นก็มีความแตกต่างกันออกไป และสามารถเชื่อมโยงกับบริบททางวัฒนธรรมของประเทศนั้นๆ ได้ ในอดีตที่ผ่านมา นักคติชนวิทยาจึงนิยมใช้ประโยชน์จากการศึกษาอนุภาค แบบเรื่อง และโครงสร้างของนิทานเพื่อนำมาเสริมความเข้าใจในวัฒนธรรมต่างๆ ได้ เช่น **อนุภาคการให้รางวัลและการลงโทษในนิทานพื้นบ้านไทย : ลักษณะและความหมายเชิงวัฒนธรรม** ของณิรุษ แมลงภู (2552), **แบบเรื่องนิทานสังข์ทองการแพร่กระจายและความหลากหลาย** ของวัชรภรณ์ ดิษฐปาน (2549.), **การศึกษาวรรณกรรมนิทานไทยตามทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดีมีร์ พรอพพ์** ของพิชญานิ เชิงศิริ (2542) เป็นต้น

นอกจากความน่าสนใจของข้อมูลคติชนประเภทเรื่องเล่าร่วมสมัยแล้ว คำว่า “ผี” ก็ยังมีความน่าสนใจในตัวเอง กล่าวคือ เราไม่อาจจะระบุได้อย่างชัดเจนว่า “ผี” ใน “เรื่องผีร่วมสมัย” เป็นผีในความหมายเดียวกับ “ผี” ในลัทธิความเชื่อผี เช่น ผีนักศึกษาสาวที่ฆ่าตัวตายเพราะผิดหวังจากความรักและคอยตามหลอกหลอนผู้คนในหอพัก นั้นเป็นผีร้ายที่อยากจะระบุว่าอยู่ในตำแหน่งแห่งที่ใดของระบบความเชื่อผีแบบชนบ ขณะเดียวกันเราก็ไม่สามารถปฏิเสธอย่างเด็ดขาด ว่าผีที่ปรากฏในเรื่องผีร่วมสมัยนั้นเป็นผีคนละประเภทกับผีในลัทธิความเชื่อผีซึ่งเป็นความเชื่อดั้งเดิมของคนไทย เพราะในเรื่องผีร่วมสมัยก็มีเรื่องราวการหลอกหลอนของผีประจำศาลพระภูมิ ผีสิ่งศักดิ์สิทธิ์ประจำมหาวิทยาลัยซึ่งมีฐานะเหมือนผีบ้านเมืองผีเมือง แม้จะเป็นรูปแบบการหลอกหลอนที่เป็นลักษณะเด่นของเรื่องผีร่วมสมัย แต่ตัว “ผี” ก็เป็นผีที่มีรากมาจากความเชื่อแบบชนบ

จากการศึกษาของมนสิการ เสงสุวรรณ (2550) ที่ศึกษาคำเรียกประเภทผีของคนไทย จะเห็นว่าคำว่า “ผี” คำเดียว อาจมีได้ถึง 3 ความหมาย คือ ผี₁ “สิ่งที่ไม่เห็นตัว สามารถปรากฏกายได้เมื่อต้องการ เนรมิตรูปให้เป็นแบบใดก็ได้ มีอยู่ในทุกสรรพสิ่ง ไม่ว่าจะมีชีวิตหรือไม่มีชีวิต” ผี₂ “สิ่งที่มีตัวตนจับต้องได้และมีอำนาจมากกว่าความสามารถของคน เป็นอันหนึ่งอันเดียวกับร่างกายคน ตรงข้ามกับคำว่า *วิญญาณ* ซึ่งเป็นสิ่งไม่มีตัวตน จับต้องไม่ได้” และผี₃ “ผีที่เป็นคน เช่น ปอบ กระสือ กระหัง” โดยคำว่าผีในความหมายที่หนึ่ง เป็นคำที่จัดอยู่ในลำดับชั้นสูงสุดที่สามารถครอบคลุมความหมายของผีประเภทย่อยๆ ทั้งหมดได้ คือ สามารถครอบคลุมคำที่หมายถึงผีอื่นๆ เช่น ผีเจ้าที่ ผีเปรต ผีบ้านผีเรือน แตร็กควิลา เป็นต้น จึงเห็นได้ว่าคำว่า “ผี” ในสังคมไทยเป็นคำที่มีหลายมิติ ความหมายทางวัฒนธรรมในตัวเองอยู่เป็นทุนเดิม และระบบคิดเกี่ยวกับผีของคนไทย ก็ไม่ได้มีการแยกประเภทผีเป็น “ผีแบบชนบ” กับ “ผีร่วมสมัย” แต่มีมิติการแยกประเภทในด้านอื่นๆ เช่น มิติตัวตน มิติดีร้าย มิติลักษณะการตาย ฯลฯ ดังนั้น ตัวละครผีในเรื่องผีร่วมสมัยก็รับเอาความหลากหลายทางมิติความหมายเหล่านี้เข้ามาไว้ในเรื่องด้วย เรื่องผีร่วมสมัยที่พบจึงมีทั้งเรื่องของผีเปรตเด็กซึ่งรถจักรยานยนต์ที่ตายจากอุบัติเหตุทางถนน ผีประจำศาลใน

ห้องน้ำ ผีเจ้าที่ประจำหอพัก ฯลฯ ที่มีทั้งลักษณะของวัฒนธรรมดั้งเดิมผสมผสานกับลักษณะของวัฒนธรรมร่วมสมัย

ในช่วงศตวรรษที่ 19 อันเป็นช่วงเวลาที่เราชาวสยามมานุษยวิทยาและคติชนวิทยากำลังก่อร่างสร้างตัว นักมานุษยวิทยาจำนวนไม่น้อยมีความคิดเกี่ยวกับทฤษฎีวิวัฒนาการวัฒนธรรม (cultural evolution) ที่เชื่อว่าวัฒนธรรมความเชื่อของมนุษย์นั้นมีวิวัฒนาการและมีลำดับขั้นของความเจริญ ในทำนองเดียวกับทฤษฎีวิวัฒนาการของชาร์ลส์ ดาร์วิน ทั้งยังเชื่อว่าวัฒนธรรมที่มีวิวัฒนาการเป็นวิทยาศาสตร์นั้นเป็นสังคมที่เจริญสูงสุด และหากความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีพัฒนาสูงสุดและคนมีการศึกษา ความคิดความเชื่อแบบบุพกาล (primitive thinking) อย่างความเชื่อเรื่องอำนาจเหนือธรรมชาติ หรือความเชื่อเรื่องผีสางนางไม้อาจจะเลือนหายไปจากสังคม (อภิญา 2551) อย่างไรก็ตาม ปรากฏการณ์หลายๆ อย่างในสังคมปัจจุบันก็ได้พิสูจน์แล้วว่าแม้สังคมความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจะพัฒนาไปมากเพียงใด ความคิดความเชื่อดั้งเดิมก็ยังคงดำรงอยู่ในสังคม ทั้งยังมีการปรับประยุกต์ตนเองเข้ากับสังคมร่วมสมัยได้อย่างลงตัว โดยเฉพาะสังคมไทยที่มีการผสมผสานความเชื่อของพุทธ-พราหมณ์-ผีมาอย่างเหนียวแน่น เช่น ปรากฏการณ์ไหว้ครูกลองถ่ายรูป ปรากฏการณ์การบูชาตุ๊กตาลูกเทพ ซึ่งเป็นคติความเชื่อทำนองเดียวกับการเลี้ยงกุมาร การเลี้ยงผี แต่ลักษณะของลูกเทพกลับเป็นตุ๊กตาหน้าตาเหมือนตุ๊กตาตะวันตก เป็นต้น

นักมานุษยวิทยาในยุคหลังเองก็มีการโต้เถียงแนวคิดข้างต้นว่าเป็นความคิดของชาวตะวันตกที่ยึดตัวเองเป็นศูนย์กลางมากเกินไป (อภิญา 2551) ทั้งยังมีนักมานุษยวิทยาที่ศึกษาว่าประเพณี พิธีกรรม และความเชื่อชนบต่างๆ เหล่านั้น ดำรงอยู่อย่างไรในสังคมร่วมสมัย เช่น ฉลาดชาย รมิตานนท์ (2527) ที่เสนอให้เห็นการผสมผสานความเชื่อพุทธ-พราหมณ์-ผีที่ปรากฏในวัฒนธรรมชาวบ้าน ทั้งยังแสดงข้อมูลว่าผู้ที่นับถือผีเจ้านายไม่ได้มีแต่ผู้ที่ได้รับการศึกษาน้อยเท่านั้น หากแต่ยังมีคนที่เป็ที่นับหน้าถือตาในสังคม คนที่มีการศึกษาสูง คนที่มีฐานะดี เช่น แพทย์ ข้าราชการ นักธุรกิจ เป็นต้น

“เรื่องผีร่วมสมัย” เป็นข้อมูลคติชนอีกกลุ่มข้อมูลหนึ่งที่ช่วยยืนยันความคิดที่ว่าความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีไม่อาจลบล้างความคิดความเชื่อแบบดั้งเดิมสูญหายไปจากสังคม เพราะแม้กระทั่งในสถาบันการศึกษาอย่างมหาวิทยาลัยก็ยังมีเรื่องเล่าผี และในคณะแพทยศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ หรือคณะวิศวกรรมศาสตร์ที่มีความรู้ทางวิทยาศาสตร์เป็นรากฐานของสาขาวิชา ก็ยังคงมีเรื่องเล่าผีที่เล่ากันสืบทอดกันมาอย่างยาวนาน มีหน้าซ้ำ บางครั้ง “เทคโนโลยี” ที่เกิดขึ้นใหม่ยังเป็นต้นเหตุที่ทำให้เกิด “เรื่องผี” เรื่องใหม่ขึ้นเสียเอง เช่น

เรื่องผีในลิฟต์ เรื่องผีจากอุบัติเหตุบนท้องถนน ฯลฯ ซึ่งจะไม่มีการเกิดเรื่องเล่าผีเรื่องนั้นขึ้นได้เลย หากในประเทศไทยไม่มีการติดตั้งลิฟต์และตัดถนนเสียก่อน กระบวนการโลกาภิวัตน์ (Globalization) จึงหาได้ทำให้โลกทั้งโลกกลายเป็นแบบเดียวกันอย่างทีนักวิชาการหลายคนคาดคิด แต่เทคโนโลยีรวมถึงความเชื่อต่างๆ ที่ไหลบ่าเข้ามาในสังคมไทยด้วยการอภิวัตินของโลก กลับยังทำให้เกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรม (Hybridization) ที่มากยิ่งขึ้น

ข้อถกเถียงสำคัญในการศึกษาระบบความเชื่ออันเต็มไปด้วยการผสมผสานทางวัฒนธรรมนี้ไม่ใช่เพียงคำถามว่าเหตุใดความเชื่อผีจึงยังคงดำรงอยู่ในสังคมร่วมสมัย แต่เป็นคำถามว่าความเชื่อดั้งเดิมเหล่านั้นดำรงอยู่และปรากฏร่วมกับวัฒนธรรมร่วมสมัยอื่นๆ อย่างไร เช่นที่ Peter A. Jackson (1999)⁶ และพัฒนา กิตติอาษา (2005)⁷ ซึ่งมีจุดร่วมคือต่างก็ศึกษาเกี่ยวกับการบูชาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในสังคมไทย ต่างก็พูดถึงเรื่องการหลอมรวมและผสมผสานทางวัฒนธรรมความเชื่อในลักษณะที่ทำให้ความคิดความเชื่อเหล่านั้นดำรงอยู่ในสังคมได้สอดคล้องไปกับสภาพเศรษฐกิจ การเมือง ค่านิยม และความเชื่อร่วมสมัย หรือที่ McDaniel (2011)⁸ กล่าวว่าความเชื่อทางศาสนาของคนไทยเป็นเหมือนคลัง (repertoire) ที่เก็บสะสมความคิดความเชื่อต่างๆ ไว้ คนแต่ละคนอาจมีคลังความเชื่อที่ไม่เหมือนกัน และสามารถเพิ่ม (accretion) ความเชื่อต่างๆ มากขึ้นได้เรื่อยๆ ดังนั้น เมื่อเราได้อ่านเรื่องผีในสังคมร่วมสมัย เราจะพบว่าผู้ถ่ายทอดเรื่องเล่าแต่ละคนไม่ได้รับรู้ผีไปในทิศทางเดียวกันทั้งหมด บางคนมองว่าผีไม่ใช่ส่วนหนึ่งของพุทธศาสนา แต่ในเรื่องผีอีกหลายๆ ก็มักมีตัวละครที่เป็นภิกษุสงฆ์และความเชื่อทางพุทธศาสนามาเกี่ยวข้องกับเรื่องผีอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การรับรู้และมโนทัศน์เกี่ยวกับผีอันแตกต่างหลากหลายนี้เองที่สะท้อนให้เห็นการผสมผสานทางวัฒนธรรมความเชื่อในสังคมไทยได้อย่างเด่นชัด แต่ยังเป็นเรื่องยากที่จะระบุว่าวัฒนธรรมความเชื่อต่างๆ นั้นผสมผสานกันอยู่ในรูปแบบใด

องค์ประกอบความเป็น “ขวดใหม่” ของเรื่องผีร่วมสมัยก็มีความน่าสนใจ เพราะเรื่องผีร่วมสมัยนี้มีลักษณะร่วมกับ “ตำนานเมือง (Urban Legend)” หรือ “ตำนานร่วมสมัย (Contemporary Legend)” ซึ่งเป็น

⁶ Jackson, Peter (1999). Royal spirits, Chinese gods, and magic monks: Thailand's boom-time religions of prosperity. *South East Asia Research*, 7, pp 245-320. [Online]. Available: <http://www.jstor.org/stable/23746841>.

⁷ Pattana Kitiarsa (2005). Beyond Syncretism: Hybridization of Popular Religion in Contemporary Thailand. *Journal of Southeast Asian Studies*, 36, pp 461-487 doi:10.1017/S0022463405000251.

⁸ McDaniel, Justin Thomas. *The lovelorn ghost and the magical monk: practicing Buddhism in modern Thailand*. New York: Columbia University Press, 2011.

⁹ คำว่า Urban Legend หรือที่ภาษาไทยนิยมแปลว่า ตำนานเมือง เป็นคำที่เริ่มใช้โดย Jan Harold Brunvand แต่นักวิชาการในรุ่นหลังเป็นว่าการใช้คำว่า urban หรือเมืองนั้นยังไม่ครอบคลุมความหมาย เพราะเป็นคำที่ผูกติดอยู่กับพื้นที่มากเกินไป แต่ด้วยลักษณะของสังคมโลกาภิวัตน์ที่มีการแลกเปลี่ยนข่าวสารข้ามพรมแดน ทำให้เรื่องเล่าดังกล่าวเปลี่ยนมาผูกติดอยู่กับฉาก ตัวละครที่มีลักษณะความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีหรือโลกร่วมสมัยแทน นักวิชาการจึงหันไปใช้คำว่า Contemporary Legend มากขึ้น คำดังกล่าวยังไม่มีการบัญญัติคำแปลเป็นภาษาไทย คำว่า “ตำนานร่วมสมัย” เป็นการแปลโดยผู้ศึกษาเอง (อ้างอิงจาก Ellis, Bill. “Urban Legend” in Charlie T. McCormick and Kim Kennedy White; ed. *Folklore An Encyclopedia of Beliefs*,

เรื่องเล่าที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของผู้คนในยุคปัจจุบัน มักเป็นเรื่องเล่าเกี่ยวกับคนที่มีวิถีชีวิตแบบคนเมือง อยู่ในเมือง หรือคนที่ต้องเกี่ยวข้องกับความจริงก้าวหน้าทางวิทยาการและประติฐกรรมของโลกสมัยใหม่ เรื่องเล่าเหล่านี้มักมีการหักมุมหรือมีการหักเหของเนื้อเรื่องในตอนจบ โดยมักเป็นเรื่องราวของคนธรรมดาทั่วไปที่ต้องเผชิญหน้ากับเหตุการณ์น่าสะพรึงกลัว น่าขยะแขยง หรือเป็นอันตรายเป็นชีวิต ตำนานร่วมสมัยต่างจากเรื่องผีร่วมสมัยตรงที่ เรื่อง “น่ากลัว” ของตำนานร่วมสมัยไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปของผี แต่อาจปรากฏอยู่ในรูปของภัยคุกคามอื่นๆ เช่น ผู้ป่วยโรคเอดส์ที่ใช้เข็มฉีดยาไล่แทงคนทั่วไป กระบองน้ำอัดลมที่มีฉีหนูเปื้อนอยู่ที่ฝากระป๋องทำให้ผู้ที่ดื่มน้ำอัดลมเสียชีวิต นักเรียนหญิงที่ตั้งครรภ์เพราะเข้าห้องน้ำสาธารณะ เป็นต้น แม้กระนั้นตำนานร่วมสมัยบางเรื่องก็มีตัวละครผีเช่นกัน อาทิ เรื่อง Vanishing Hitchhiker ซึ่งกล่าวถึงไปข้างต้น

เรื่องผีร่วมสมัยและตำนานร่วมสมัยมีจุดร่วมที่สำคัญ คือ เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบันและมีเค้าโครงจากเรื่องจริงหรือถูกเชื่อว่าเป็นความจริง ทั้งเรื่องผีร่วมสมัยและตำนานร่วมสมัยจึงมักมีการระบุชื่อสถานที่หรือรายละเอียดอื่นๆ ในเรื่องที่เฉพาะเจาะจง เช่น เรื่องเล่าผีเรื่อง “ป๊อก ป๊อก ครี๊ด” มักมีการระบุว่าเป็นเรื่องเล่าที่เกิดขึ้นที่หอพักนักศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ บางสำนวนอาจถึงขั้นระบุหอ หรือระบุห้องที่เกิดเหตุด้วย ตำนานร่วมสมัยเรื่องเข็มฉีดยาเปื้อนเลือดที่มีเชื้อเอชไอวีบนเบาะรองหนังเองก็มีสำนวนที่ระบุว่าเหตุเกิดที่รองหนังในย่านสยามสแควร์ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม เรื่องผีร่วมสมัยและตำนานร่วมสมัยต่างก็เป็นเรื่องเล่าที่คน “เล่าลือ” กันหรืออยู่ในรูปของ “ข่าวลือ” ดังนั้น สำนวนต่างๆ จึงมีความคลาดเคลื่อนไปจากกัน ลักษณะสำคัญประการหนึ่งของเรื่องผีร่วมสมัยและตำนานร่วมสมัยที่มีร่วมกันจึงคือเป็นเรื่องเล่าที่ดูเหมือนเกิดขึ้นจริง แต่สืบแหล่งที่มาหรือพิสูจน์ข้อเท็จจริงของเรื่องได้ยาก นอกจากนี้ เรื่องเล่าร่วมสมัยเหล่านี้ ล้วนแล้วแต่เล่าเรื่องของ “คนธรรมดา” ต่างจากเรื่องเล่าดั้งเดิมที่มีตัวละครเป็นเจ้าหญิง เจ้าชาย หรือผู้มีคุณสมบัติพิเศษบางอย่าง และการที่เรื่องเล่าร่วมสมัยเป็นเรื่องราวของคนธรรมดาทั่วไป เรื่องเล่าจึงสามารถสร้างความรู้สึกว่าการเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องเล่าเหล่านั้นเป็นเรื่องใกล้ตัวและอาจเกิดขึ้นกับใคร เมื่อไหร่ก็ได้ ความใกล้ตัวและความเหมือนจริงของเรื่องเล่าร่วมสมัยนี้เองที่ทำให้เกิดลักษณะสำคัญที่สุดที่เรื่องผีร่วมสมัยและตำนานร่วมสมัยมีร่วมกันนั่นก็คือ “ความน่ากลัว”

นักคติชนวิทยาได้มีการเก็บรวบรวมและศึกษาด้านานร่วมสมัยอย่างจริงจังตั้งช่วงปี 1950s เป็นต้นมา Jan Harold Brunvand หนึ่งในผู้ที่ศึกษาและรวบรวมตำนานร่วมสมัยมาอย่างต่อเนื่อง วิเคราะห์ไว้ว่า “They are a

unique, unselfconscious reflection of major concern of individuals in society in which the legend circulate.” (1981) กล่าวคือเรื่องเหล่านี้เป็นภาพสะท้อนจิตใจได้อำนาจ ที่มีลักษณะเฉพาะ เกี่ยวกับเรื่องกังวลใจ สำคัญๆ ของปัจเจกในสังคมที่เรื่องเล่าเหล่านั้นถูกส่งต่อกันอยู่ นอกจากนั้น เขายังมองว่าตำนานเมืองเป็นช่องทาง ในนำเสนออคติหรือความหวาดกลัวต่อภาพเหมารวมบางอย่างที่ผู้คนไม่กล้าที่จะพูดออกมาตรงๆ ด้วย Diane E. Goldstein ผู้ศึกษาด้านร่วมสมัยในเชิงมานุษยวิทยาการแพทย์วิเคราะห์ไปในแนวทางเดียวกันว่าเรื่องเหล่านี้ สะท้อนความกังวลใจต่างๆ ในสังคม รวมถึงเป็นการแสดงความไม่เชื่อใจต่อสื่อกระแสหลักหรือสถาบันต่างๆ ใน สังคมด้วย (2004) ทั้งนี้ เพราะจุดเด่นของตำนานร่วมสมัยคือการเล่นล้อกับความรู้สึกของคน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความรู้สึก “กลัว” ความรู้สึกไม่ปลอดภัย ความขยะแขยง และความกลัวที่บรรจุอยู่ในเรื่องเล่าเหล่านั้นๆ เองคือสิ่งที่ สะท้อนความหวาดกลัวของสังคมในภาพรวมออกมา นอกจากนั้น ความกลัวยังอาจส่งผลต่อพฤติกรรมของผู้ที่ฟัง เรื่องเล่าร่วมสมัยเหล่านี้ เช่น เมื่อฟังเรื่องผีในห้องน้ำแล้วก็ไม่กล้าไปเข้าห้องน้ำตอนกลางคืนคนเดียว เมื่อฟังเรื่อง เชื้อมดในโรงภาพยนตร์แล้วก็ไม่กล้าเข้าโรงภาพยนตร์อีก เป็นต้น ความกลัวที่ไปสัมพันธ์กับการกำหนด พฤติกรรมบางอย่างของคนในสังคมจึงเป็นอีกลักษณะที่เรื่องผีและตำนานร่วมสมัยมีร่วมกัน

ความแตกต่างสำคัญระหว่างเรื่องผีร่วมสมัยกับตำนานร่วมสมัยก็คือเรื่องผีมีภูมิ “หลักฐานทางผัสสะ” (sensory evidence) คือมีการยืนยันจากบุคคลต่างๆ ทั้งที่เชื่อเรื่องผีและไม่เชื่อเรื่องผีว่าเคยมีสัมผัสกับ ประสบการณ์สยองขวัญเหล่านั้นด้วยสัมผัสทั้งห้าของตนจริงๆ ต่างจากตำนานร่วมสมัยที่มักเป็นข่าวลือที่ไม่รู้ที่มา และเมื่อพยายามตรวจสอบแหล่งข้อมูลจริงๆ ก็พบว่าเรื่องเล่าเหล่านี้สามารถสืบสาวกลับไปหาแหล่งกำเนิดได้ ยาก บ่อยครั้ง ผู้ที่เล่าเรื่องนั้นไม่ได้เป็นผู้ที่ประสบกับประสบการณ์ดังกล่าวด้วยตัวเอง แต่มักเป็นเรื่องที่ฟังมาจาก คนรู้จัก เป็นเรื่องที่เกิดกับ “เพื่อนของเพื่อน” อีกที เรื่องผีเองก็มีทั้งเรื่องผีที่เล่าต่อกันแบบไม่รู้ที่มาเช่นกัน เช่น ตำนานผีเรื่องป๊อก ป๊อก ครี๊ด ที่พบแพร่กระจายอยู่หลายมหาวิทยาลัยในประเทศไทย และไม่อาจสืบแน่ชัดว่าต้น ทางของเรื่องมาจากที่ใดกันแน่ แต่เรื่องผีอีกจำนวนไม่น้อยก็เกิดจากประสบการณ์ส่วนตัว และบางครั้งเราอาจมี โอกาสได้ฟังประสบการณ์พบเจอผีของคนใกล้ตัวของเรา ที่เราเชื่อถือว่าจะไม่พูดโกหกหรือแต่งเรื่องหลอกเรา

อนึ่ง ปริญญาพนธ์ขึ้นนี้ไม่ได้พูดถึง “หลักฐานทางผัสสะ” ในฐานะหลักฐานการยืนยันว่าผีมีจริง เนื่องจาก ข้อโต้แย้งยังคงเป็นที่ถกเถียงและยากจะพิสูจน์ รวมถึงอยู่นอกเหนือขอบเขตของปริญญาพนธ์ที่มุ่งจะศึกษาเรื่องผี ในฐานะ “เรื่องเล่า” แต่กล่าวถึง “หลักฐานทางผัสสะ” นี้ในฐานะที่มีความสัมพันธ์กับคุณลักษณะประการหนึ่งของ เรื่องผี คือ “การเกิดซ้ำ” เรื่องผีเกิดขึ้นใหม่ตลอดเวลา กล่าวคือเมื่อมีผู้เข้าไปอยู่ในสถานที่ที่มีวิญญาณสิงสถิตอยู่

หรือมีเหตุให้ต้องเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติเหล่านี้ ก็อาจจะพบกับประสบการณ์หลอกหลอนครั้งใหม่เพิ่มเติมได้ เช่น เรื่องผีเรื่องห้องสี่ชมพู ซึ่งเป็นผีหอพักนักศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ นั้น แม้จะมีเรื่องผีที่เป็นตำนานเล่าขานต่อๆ กันมาถึงเรื่องนักศึกษาสาวที่ฆ่าตัวตายเพราะผิดหวังจากความรักอยู่แล้ว แต่ก็มีเรื่องผีใหม่ๆ เกี่ยวกับประสบการณ์การถูกหลอกหลอนจากเรื่องผีเรื่องนี้ได้เสมอ อาจเป็นเรื่องรุ่นพี่ที่เคยเจอผีเรื่องนี้ เรื่องของนักศึกษาที่สงสัยและต้องการท้าทายจนถูกผีลงโทษ เป็นต้น เรื่องผีจึงมีลักษณะของการไร้ที่สิ้นสุด (infinity)

“เรื่องผีร่วมสมัย” จึงเป็นกลุ่มข้อมูลที่น่าสนใจศึกษา เพราะเรื่องผีเป็นเรื่องที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับสังคมไทย สามารถสะท้อนให้เห็นความคิด ความเชื่อ ความกังวลใจ และความคิดของผู้คนร่วมสมัย บ่อยครั้งเรื่องผีช่วยบันทึกและส่งต่อร่องรอยความโหดร้ายในอดีต เช่น เรื่องผีตายโหงจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ผีจากคดีฆาตกรรมหรืออุบัติเหตุสยองที่เคยลงข่าวหน้าหนึ่ง ผีจากเหตุการณ์ความรุนแรงทางการเมือง ฯลฯ เหตุการณ์ความรุนแรงต่างๆ เหล่านั้น แม้จะเป็นเรื่องที่สะเทือนใจคนหมู่มากอยู่ในช่วงเวลาหนึ่ง แต่เมื่อเวลาผ่านไป เรื่องต่างๆ เหล่านี้ก็อาจค่อยๆ เลือนหายไปจากความสนใจของคนหมู่มาก ทว่า เรื่องผีเขียนหรือผิวดุที่มีคนถูกหลอกหลอนได้ซ้ำๆ นั้น อาจเลือนหายไปยากกว่า เพราะเรื่องผีถูกนำไปใช้อย่างหลากหลาย ทั้งเล่าสู่กันฟังในหมู่นักรู้จักร เล่าผ่านรายการวิทยุ นำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ ละคร นวนิยาย ฯลฯ และเทคโนโลยีสมัยใหม่ก็ทำให้การถ่ายทอดประสบการณ์สยองขวัญต่างๆ เหล่านี้สมจริงได้มากขึ้นเรื่อยๆ ดังจะเห็นได้จากการนำเสนอเรื่องผีในสื่อใหม่ๆ เช่น เกม ภาพยนตร์ ที่มีการนำเรื่องเล่าไปตีความและนำเสนอเป็นภาพและเสียง หากเป็นเกมก็จะเพิ่มเรื่องการควบคุมตัวละคร จำลองการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ต้องเสี่ยงจะเจอผีด้วย

ทั้งภาพยนตร์สยองขวัญและเกมสยองขวัญของไทยต่างสามารถก้าวไปประสบความสำเร็จในเวทีโลกได้ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง นางนาก (2542) ภาพยนตร์เรื่องที่สองของนนทรีย์ นิมิบุตร ซึ่งได้รับการนำไปฉายในเทศกาลภาพยนตร์นานาชาติต่างๆ อย่างกว้างขวางและนับเป็นหนึ่งในหมุดหมายของภาพยนตร์ไทยยุคใหม่ และเปลี่ยนภาพจำของภาพยนตร์ผีที่ก่อนหน้านี้มักเป็นภาพยนตร์ชั้นรอง ให้กลายมาเป็นภาพยนตร์ระดับคุณภาพที่ประยุกต์ใช้เทคนิคการถ่ายภาพของภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Chaiworaporn and Knee 2006) หรือเกม Home Sweet Home (2560) ที่ได้รับการเสนอชื่อเข้าชิง Development Award 2017 ในงาน Game Connection America 2017 ณ เมืองซานฟรานซิสโก ประเทศสหรัฐอเมริกา ในสาขา Best Desktop / Downloadable Best Hardcore Game Most Promising IP Best Story / Storytelling Best Quality of Art

ความสำเร็จนี้มีนัยสำคัญในแง่ที่สัมพันธ์กับประเด็นเรื่องความเป็นสากลและลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรม กล่าวคือ ขณะที่ผู้ผลิตภาพยนตร์หรือเกมได้ใช้เทคนิคการถ่ายทอดเรื่องราวแบบเป็นสากล เช่น ภาพ มุมกล้อง ภาพสามมิติ รวมถึงการสร้างบรรยากาศความกลัวหรือความตื่นเต้นแบบเป็นสากลที่ชาวต่างชาติจะสามารถเข้าใจได้ ผู้ผลิตก็ยังได้พยายามนำเสนอลักษณะของผีไทยเข้าไปอย่างเด่นชัดเชิดกัน ดังบทสัมภาษณ์ของผู้ผลิตเกม Home Sweet Home ที่กล่าวว่า “ส่วนที่มาที่เราทำเกม Home Sweet Home ก็เพราะว่าต้องการประชาสัมพันธ์ถึงความเป็นไทย แต่ว่าอะไรคือความสำเร็จหรือได้ความยอมรับในที่ต้องการเผยแพร่วัฒนธรรมไทยไปด้วยซึ่งคำตอบก็โดยตรง “หนังผี” ดังนั้น แม้เรื่องผีจะถูกทำไปนำเสนอในรูปแบบที่แตกต่างกันอย่างไร เรื่องผีในรูปแบบต่างๆ เหล่านั้นก็ยังคงปรากฏโครงสร้างและตรรกะบางอย่างร่วมกัน เช่น ผีนักศึกษาสาวในเกม Home Sweet Home ที่ถูกลงโทษด้วยกฎแห่งกรรมและต้องปราบด้วยน้ำมันต์

การศึกษาการผสมผสานทางวัฒนธรรมและพลวัตของเรื่องผีในบริบทสังคมไทยร่วมสมัยจึงเป็นเรื่องที่น่าสนใจศึกษา ยิ่ง เพราะเรื่องเล่าดังกล่าวปรากฏการผสมผสานทางวัฒนธรรมไทย-ต่างประเทศ วัฒนธรรมเก่า-ใหม่ ทั้งในเนื้อเรื่อง องค์ประกอบเรื่องเล่า รวมถึงสื่อที่ใช้ในการสื่อสารเรื่องเล่า เคยมีงานวิจัยที่ศึกษาการผสมผสานทางวัฒนธรรมระหว่างข้อมูลคติชนดั้งเดิมกับสื่อสมัยใหม่ไว้หลายชิ้น เช่น Cultural Hybridity and Dynamics in Hanuman Chansamon (2005) และ การผสมผสานวัฒนธรรมในหนังสือนิทานแนว edutainment (สารบันเทิง) ภาษาไทย (2558) ของศิริพร ภักดีผาสุข พระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย: การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม ของกฤตยา ณ หนองคาย (2556) นิทานในเกมคอมพิวเตอร์: การสืบสานและสร้างสรรค์ ของกิจจา รัตนการุณย์ (2547) และ หนุมานในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน ของพริมรดา จันทระโชติกุล (2553) งานเหล่านี้ล้วนแต่แสดงให้เห็นทั้งลักษณะของการเก็บรักษาของเดิมเพิ่มเติมของใหม่ รวมถึงการปรับประยุกต์ลักษณะทั้งเก่าและใหม่ให้เข้ากันได้ เพื่อให้ตอบโจทย์บริบทสังคม การให้คุณค่า และความต้องการของตลาดนั้นๆ ให้มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ การศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยในแนวทางนี้จึงไม่เพียงให้คำตอบได้ว่าเหตุใดเรื่องผีจึงดำรงอยู่ในสังคมไทยร่วมสมัย แต่รวมไปถึงการตอบว่าเรื่องผีเหล่านี้ดำรงอยู่อย่างไร มีการปรับประยุกต์อย่างไร และตอบสนองใคร

งานวิจัยเรื่องผีส่วนใหญ่ในประเทศไทย จะเป็นงานที่ศึกษาผีในความเชื่อดั้งเดิมหรือในวัฒนธรรมแบบชนบท เช่น ผีเจ้านาย ของฉลาดชาย รมิตานนท์ (2527) การดำรงอยู่และบทบาทของความเชื่อและพิธีกรรมที่เกี่ยวกับผิอารักษ์เมืองเชียงใหม่ในปัจจุบัน ของพิมพ์นภัส จินดาวงศ์ (2554) พลวัตและบทบาทของความเชื่อและ

พิธีกรรมเกี่ยวกับผีอารักษ์บ้านที่บ้านไม้ลุงชน อำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงราย ของอัมพิกา ยะคำป้อ (2554) ฯลฯ หรือศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยในเชิงสื่อสารมวลชนหรือการถอดรหัสความหมายเชิงสัญลักษณ์ของผีในสื่อบันเทิงต่างๆ เช่น การวิเคราะห์เรื่องเล่าสยองขวัญของรายการวิทยุ : “เดอะซ็อค” ของจุฬาวดี วรเศรษฐศักดิ์ (2548) มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย ของ ธนัท อนุรักษ (2555) การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง “แม่นาคพระโขนง” พ.ศ.2521-2531 ของ วิชุดา ปานกลาง (2539) แม่นาก : มายาคติ “ความเป็นเมีย” ที่ถูกประกอบสร้างในละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์และละครเวที ของพรพิชชา บุญบรรจง (2554) คุณลักษณะของภาพยนตร์ผีตลกไทย ลักษณะชนชั้นและอุดมการณ์ชนชั้นทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ผีตลกไทย ของทอปัต เอี่ยมอุดม (2554) เป็นต้น นอกจากนี้ ในต่างประเทศก็มีการศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยเช่นกัน เช่น Haunted halls: ghost lore of American college campuses ของ Tucker, Elizabeth (2007), Haunting Experiences: Ghost in Contemporary Folklore ของ Diane E. Goldstein, “The Ghost of New York: An Analytical Study” ของ Louis C. Jones (1944) ซึ่งต่างก็ศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยในพื้นที่และหัวข้อต่างๆ พร้อมทั้งวิเคราะห์เชื่อมโยงกับประเด็นทางสังคม แม้งานทั้งสองกลุ่มจะมีประเด็นที่สัมพันธ์กับการดำรงอยู่ของความเชื่อเดิมในบริบทสังคมร่วมสมัย แต่ก็ยังไม่มีการขุดคุ้ยที่มุ่งศึกษาเรื่องการผสมผสานทางวัฒนธรรมของเรื่องผีมาก่อน

ปริญญาณิพนธ์ชิ้นนี้จึงมุ่งที่จะหาคำตอบว่า เรื่องผีไทยร่วมสมัยมีเนื้อหาและลักษณะสำคัญอะไร การผสมผสานทางวัฒนธรรมของเรื่องผีในสังคมไทยร่วมสมัยมีลักษณะเป็นอย่างไร และเรื่องผีไทยร่วมสมัยนั้นมีบทบาทต่อคนในสังคมอย่างไรบ้าง โดยปรับประยุกต์แนวคิดเรื่องอนุภาค แบบเรื่อง และการศึกษานิทานเชิงโครงสร้างของวลาดีมีร์ พรอพพมาเป็นเครื่องมือในการศึกษาและจัดระบบเรื่องผีที่พบในสังคมไทยร่วมสมัย เพื่อให้ทราบถึงเนื้อหาและลักษณะโดยทั่วไปของเรื่องผี รวมถึงนำข้อมูลไปประกอบการศึกษาการผสมผสานทางวัฒนธรรมและบทบาทของเรื่องผีไทยร่วมสมัยต่อไป ด้วยหวังว่าการศึกษานี้จะเป็นแนวทางในการศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยและสร้างความรู้ความเข้าใจลักษณะ การผสมผสานทางวัฒนธรรม และบทบาทของเรื่องผีร่วมสมัยที่ปรากฏอยู่ในสังคมไทย

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. เพื่อศึกษาเนื้อหาและลักษณะสำคัญของเรื่องผี

2. เพื่อศึกษาลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมของเรื่องผีในสังคมไทยร่วมสมัยจากการศึกษาโครงสร้างของเรื่องผีไทยร่วมสมัย
3. เพื่อศึกษาบทบาทที่เรื่องผีไทยร่วมสมัยมีต่อสังคมไทย รวมถึงแนวทางการนำเรื่องผีไปใช้ในสื่อร่วมสมัย

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดความเข้าใจในเนื้อหาและลักษณะสำคัญของเรื่องผี
2. เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการผสมผสานทางวัฒนธรรมของเรื่องผีในสังคมไทยร่วมสมัย
3. เกิดความเข้าใจในบทบาทของเรื่องผีและการนำเรื่องผีไปใช้ในสื่อร่วมสมัย
4. เกิดงานศึกษาวิจัยที่เป็นแนวทางในการศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยต่อไปในอนาคต

ขอบเขตการศึกษา

1. เรื่องผีไทยร่วมสมัยจากอินเทอร์เน็ต จำนวน 50 บทความ 100 เรื่อง ผู้วิจัยสุ่มเก็บข้อมูลจากเว็บไซต์ 16 เว็บไซต์ โดยเก็บจากข้อมูลระหว่างปี 2556-2561
2. ภาพยนตร์สยองขวัญของไทย จำนวน 3 เรื่องที่สร้างจากเรื่องผีที่มีเนื้อเรื่องตรงกับเรื่องผีในกลุ่มข้อมูลจากเว็บไซต์ได้แก่ ผีช่องแอร์ (2547) มหาภัยสยองขวัญ (2552) ลัดดาแลนด์ (2554)
3. เกมสยองขวัญซึ่งใช้เรื่องผีในการสร้างเกม จำนวน 3 เกม ได้แก่ Hospital Haunted BE LOST (2558), ARAYA (2559), Home Sweet Home (2560)

ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล 1 ธันวาคม 2560 – 28 กุมภาพันธ์ 2561

ขั้นตอนการทำวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นโดยศึกษาข้อมูลจากบทความรวมเรื่องผีในอินเทอร์เน็ต และสำรวจแหล่งข้อมูลเรื่องผีที่มีอยู่ในอินเทอร์เน็ตว่ามีการเผยแพร่เรื่องผีในอยู่ในเว็บไซต์แบบใดบ้าง
2. ทบทวนแนวคิดทฤษฎีและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
 - 1) ศึกษาองค์ความรู้เรื่องผีในสังคมไทยจากตำราวิชาการ บทความ งานวิจัยต่างๆ
 - 2) ทบทวนวรรณกรรมงานวิจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
 - i. ศึกษางานวิจัยที่ศึกษาข้อมูลคติชนประเภทเรื่องเล่า เช่น การวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับ อนุภาค แบบเรื่อง โครงสร้างของนิทาน เป็นต้น
 - ii. ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผี

3) ศึกษาแนวคิดทฤษฎีต่างๆ

- i. แนวคิดและทฤษฎีในการศึกษาเรื่องเล่าด้วยวิธีการทางคติชน เช่น อนุภาค แบบเรื่อง โครงสร้าง เป็นต้น
- ii. แนวคิดเรื่องการผสมผสานทางวัฒนธรรม (cultural hybridization)

3. เก็บรวบรวมข้อมูล

1) สุ่มเก็บเรื่องผีจากเว็บไซต์ 3 กลุ่ม ได้แก่

- i. เว็บไซต์ผีจำนวน 5 เว็บไซต์ ได้แก่ สยองแสดควร์ คลังสยอง ชมรมชนหัวลูก เดอะเฮ้าส์ และผีไทย เว็บไซต์ที่มีแท็กหรือแบ่งกลุ่มเรื่องผีไว้จะสุ่มเก็บแท็กหรือกลุ่มละ 1-2 เรื่อง (หากมีแท็กจำนวนมากจะเลือกจากแท็กที่ได้รับความนิยมมากที่สุด 5 แท็กแรก) และ เว็บไซต์ที่ไม่มีการแบ่งกลุ่มเรื่องผีไว้ จะสุ่มเก็บเว็บไซต์ละ 1-2 เรื่อง
- ii. เว็บไซต์ทั่วไปจำนวน 5 เว็บไซต์ ได้แก่ Mthai, sanook, kapook, Manager, Dek-d เว็บไซต์ละ 2-5 บทความ
- iii. เว็บไซต์เฉพาะจำนวน 5 เว็บไซต์ ได้แก่ painaidii chillpainai thaijobsgov campus.campus-star.com palungjit.org เว็บไซต์ละ 2-5 บทความ

2) เก็บข้อมูลภาพยนตร์สยองขวัญ จำนวน 3 เรื่องที่สร้างจากเรื่องผีที่มีเนื้อเรื่องตรงกับเรื่องผีในกลุ่ม ข้อมูลจากเว็บไซต์ ได้แก่ ผีช่องแอร์ (2547) มหาลัยสยองขวัญ (2552) ลัดดาแลนด์ (2554) โดยการถ่ายทอดข้อมูลและจัดทำสรุปเรื่องย่อของภาพยนตร์ เพื่อนำไปวิเคราะห์เนื้อหาร่วมกันเรื่องเล่าผีในอินเทอร์เน็ตต่อไป

3) เก็บข้อมูลเกมสยองขวัญ จำนวน 3 เกม ได้แก่ Hospital Haunted BE LOST (2558), ARAYA (2559), Home Sweet Home (2560) โดยการถ่ายทอดข้อมูลจากคลิปวิดีโอที่บันทึกการเล่นเกม¹⁰ดังกล่าวจำนวนเกมละ 2-3 คลิปวิดีโอ และทำสรุปเนื้อเรื่องของเกมสยองขวัญเพื่อนำไปวิเคราะห์เนื้อหาร่วมกันเรื่องเล่าผีในอินเทอร์เน็ตต่อไป

4. วิเคราะห์ข้อมูล

¹⁰ วิดีโอดังกล่าวจัดทำโดยนักแคสต์เกม (cast gamer) คือผู้ที่เล่นเกมและบันทึกวิดีโอขณะที่ตนเล่นเกมนั้นๆ ไว้และนำวิดีโอมาเผยแพร่ในอินเทอร์เน็ต บางคนอาจพูดบรรยายความรู้สึกหรือแสดงความคิดเห็นประกอบการเล่นเกมด้วย

- 1) วิเคราะห์ลักษณะและองค์ประกอบของเรื่องผีร่วมสมัยพร้อมกับวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์และเนื้อเรื่องเกมสยองขวัญด้วย โดย
 - i. วิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของกลุ่มข้อมูล เช่น แหล่งที่มาของข้อมูล ความยาวของเนื้อเรื่อง ประเภทของเรื่อง หัวข้อโดยภาพรวมของเรื่อง ฯลฯ
 - ii. วิเคราะห์อนุภาคและแบบเรื่องที่พบในเรื่องผีไทยร่วมสมัย
 - iii. วิเคราะห์โครงสร้างของเรื่องผีร่วมสมัยโดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีไวยากรณ์ของนิทานของ Vladimir Propp (1968) และจัดทำรายการพฤติกรรม (function) อย่างละเอียด
 - 2) วิเคราะห์การผสมผสานทางวัฒนธรรมในเรื่องผีร่วมสมัยโดยวิเคราะห์
 - i. การผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมเก่า-ใหม่
 - ii. การผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมไทย-เทศ
 - 3) วิเคราะห์บทบาทของเรื่องผีไทยร่วมสมัย โดยใช้ข้อมูลจากอนุภาค แบบเรื่อง และโครงสร้างของเรื่องเล่า ประกอบกับบริบทการนำเรื่องเล่าไปใช้ โดยการวิเคราะห์การนำเรื่องผีไปนำเสนอในสื่อต่างๆ ได้แก่ เกมและภาพยนตร์สยองขวัญ
5. อภิปรายผลการศึกษา
 6. นำเสนอผลการศึกษา

บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษา “เรื่องผีร่วมสมัยในสังคมไทย: ลักษณะ บทบาท และการผสมผสานทางวัฒนธรรม” นี้ ผู้วิจัยได้อาศัยแนวคิดทางคติชนวิทยา แนวคิดเรื่องการผสมผสานทางวัฒนธรรม และแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมประชานิยมเพื่อมาวิเคราะห์ลักษณะ บทบาท และการผสมผสานทางวัฒนธรรมของเรื่องผีร่วมสมัยในสังคมไทย โดยในบทนี้ผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

- ระเบียบวิธีและแนวคิดทางคติชนวิทยาที่ใช้ศึกษาเรื่องเล่า ได้แก่ ระเบียบวิธีในการเก็บข้อมูลประเภทเรื่องเล่า แนวคิดเรื่องอนุภาคและแบบเรื่อง และแนวคิดเรื่องไวยากรณ์ของนิทาน ของ วลาดิมีร์ พรอพพ์ (1986)
- แนวคิดเรื่องการผสมผสานทางวัฒนธรรม

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- งานศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องผี
- งานศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องเล่าที่ใช้แนวคิดทฤษฎีทางคติชนวิทยา ได้แก่ แนวคิดเรื่องอนุภาค แนวคิดเรื่องแบบเรื่อง และแนวคิดเรื่องไวยากรณ์ของนิทาน ของ วลาดิมีร์ พรอพพ์ (1968)
- งานศึกษาวิจัยที่ประยุกต์ใช้แนวคิดการผสมผสานทางวัฒนธรรม

1. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1.1. ระเบียบวิธีและแนวคิดทางคติชนวิทยาที่ใช้ศึกษาเรื่องเล่า

คติชนวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาความคิดความเชื่อของคนผ่านการแสดงออกทางวัฒนธรรมในช่องทางต่างๆ เช่น เรื่องเล่า เพลง เสื้อผ้า การแสดง พิธีกรรม ฯลฯ ในอดีต คติชนมักหมายถึงการศึกษาข้อมูลทางวัฒนธรรมของชนพื้นเมืองหรือวัฒนธรรมชาวบ้านเท่านั้น เนื่องจากการศึกษาทางคติชนในยุคเริ่มแรกนั้นเกิดขึ้นภายใต้อิทธิพลของลัทธิจักรวรรดินิยม ในช่วงศตวรรษที่ 19 ที่นักคติชนต้องเข้าไปเก็บรวบรวมข้อมูลคติชนตามหมู่บ้านต่างๆ แต่เมื่อบริบทสังคมโลกเปลี่ยนไป Alan Dundes (1980) เสนอว่า Folk ไม่ได้หมายถึงชนพื้นเมืองเท่านั้น แต่หมายถึงกลุ่มคนใดๆ ก็ได้ที่มีลักษณะร่วมกันบางประการ เช่น อาชีพ ศาสนา ภาษา วัฒนธรรม ฯลฯ ที่ทำให้คนกลุ่มนั้นมี

อัตลักษณ์ (identity) เฉพาะกลุ่ม ซึ่งช่วยให้นักคติชนแยกแยะคนกลุ่มนั้นออกจากคนกลุ่มอื่นๆ ได้ ขอบเขตการศึกษาของคติชนวิทยาในยุคหลังจึงขยายกว้างขึ้น และครอบคลุมถึงการศึกษาคติชนในบริบทสังคมเมือง (Urban Folklore) และคติชนร่วมสมัย (Contemporary Folklore) ด้วย ดังนั้น การศึกษาคติชนวิทยาในปัจจุบันจึงมีขอบเขตที่กว้างขวางมากกว่าเดิม แต่ก็ยังคงประยุกต์ใช้แนวคิดทฤษฎีที่มีอยู่เดิมมาปรับใช้ร่วมกับทฤษฎีอื่นๆ ได้

1.1.1. ระเบียบวิธีในการเก็บข้อมูลประเภทเรื่องเล่า

หนึ่งในกลุ่มข้อมูลคติชนที่ได้รับความสนใจมากคือข้อมูลประเภทเรื่องเล่า เช่น ตำนานปรัมปรา นิทานมหัศจรรย์ ตำนานประจำถิ่น เป็นต้น การศึกษาข้อมูลคติชนประเภทเรื่องเล่าในยุคแรกมักมุ่งเป้าไปที่การเก็บรวบรวมเรื่องเล่าเป็นหลัก ซึ่งเป็นจุดที่ทำให้คติชนวิทยาในยุคเริ่มต้นนั้นมีลักษณะที่แตกต่างจากการศึกษาทางมานุษยวิทยาอย่างชัดเจน ทว่า ในยุคต่อมาก็เริ่มมีการนำกรอบทฤษฎีต่างๆ เข้าไปวิเคราะห์ข้อมูลคติชนที่เก็บมามากขึ้น

การเก็บข้อมูลเรื่องเล่าที่เป็นข้อมูลคติชนพื้นถิ่นมักเก็บข้อมูลด้วยการเข้าไปในหมู่บ้านต่างๆ และเก็บข้อมูลเรื่องเล่าออกมา เช่น การเก็บรวบรวมนิทานในยุโรปของสองพี่น้องตระกูลกริมม์, **วรรณกรรมจากบ้านใน** ของ กิ่งแก้ว อัดถากร (2481), **โลกทัศน์ที่ปรากฏในนิทานพื้นบ้านไทลื้อ อำเภอยางคำ จังหวัดพะเยา** ของ เอี่ยมพร จรนามล (2556) เป็นต้น โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key informant) จะมีลักษณะเป็น Active Bearer คือคนที่เคยรับรู้เรื่องเล่าต่างๆ มา และสามารถเล่าได้อย่างคล่องแคล่ว ต่อมาเรื่องเล่าต่างๆ ได้รับการตีพิมพ์และเผยแพร่ในรูปแบบอื่นๆ มากขึ้น ในการศึกษาข้อมูลคติชนประเภทเรื่องเล่าเพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์ด้วยกรอบทฤษฎีต่างๆ ซึ่งจำเป็นต้องใช้กลุ่มข้อมูลนิทานจำนวนมาก มักใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งที่มีผู้รวบรวมเรื่องเล่าไว้ก่อนแล้ว เช่น การศึกษาวรรณกรรมนิทานไทยตามทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดิมีร์ พรอพพ์ ของ พิษญาณี เชิงศิริ (2542), **แบบเรื่องนิทานสังข์ทอง : ความแพร่หลายและการแตกเรื่อง** ของ วัชรภรณ์ ดิษฐปาน (2545), **ความขัดแย้งและการประนีประนอมในตำนานปรัมปราไทย** ของ ประมินทร์ จารูร (2549), **อนุภาคการให้รางวัลและการลงโทษในนิทานพื้นบ้านไทย : ลักษณะและความหมายเชิงวัฒนธรรม** ของ ธีรณัฐ แผลงภู (2552) เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบัน เกิดเรื่องเล่าลักษณะใหม่ๆ ที่มีช่องทางการเข้าถึงง่ายตายขึ้นจำนวนมาก นอกจากเรื่องเล่าจะปรากฏอยู่ในสื่อสิ่งพิมพ์ต่างๆ แล้ว ก็ยังมีเรื่องเล่าที่ปรากฏอยู่บนโลกอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์ประเภทต่างๆ ด้วย ลักษณะการเก็บรวบรวมข้อมูลคติชนที่เป็นถ้อยคำจึงต้องมีการปรับเปลี่ยนตามไปด้วย เรื่องเล่า

ที่เกิดขึ้นใหม่ในบริบทสังคมร่วมสมัยจำนวนมากเป็นข้อมูลที่เล่าต่อกันอยู่ในสังคมเมืองหรือสังคมที่ได้รับอิทธิพลจากความเป็นสมัยใหม่ โดยเรื่องเล่าอาจเผยแพร่ไปได้ด้วยทั้งวิธีแบบมุขปาฐะคือการเล่ากันปากต่อปากหรืออาจจะเผยแพร่ในสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น หนังสือพิมพ์, นิตยสาร ฯลฯ หรืออาจเผยแพร่อยู่ในโลกอินเทอร์เน็ต เช่น ฟอรัมเวิร์ดเมล, เว็บบอร์ด, Facebook ฯลฯ ก็ได้ สังคมที่มีลักษณะเป็นเมืองนั้นมีขนาดใหญ่กว่าสังคมชนบทและมักจะมีลักษณะความเป็นกลุ่มที่น้อย/เครือข่ายสังคมที่เหนียวแน่นน้อยกว่าสังคมชนบท ลักษณะเช่นนี้ของสังคมเมือง ทำให้เรื่องเล่าที่เล่ากันอยู่ในสังคมเมืองนั้นมีสำนวนที่หลากหลายมาก นอกจากนี้ เทคโนโลยีการเผยแพร่เรื่องเล่าที่สะดวกรวดเร็วขึ้นยังเอื้อให้เรื่องเล่ามีปริมาณมากขึ้นด้วย อาทิ จำนวนเรื่องเล่าผีในกระทู้พันทิพย์ ซึ่งมีมากกว่า 10,000 กระทู้และยังคงมีปริมาณเพิ่มมากขึ้นในทุกๆ วัน

ดังนั้น ความยากในการเก็บข้อมูลเรื่องเล่าร่วมสมัยจึงต่างไปจากการเก็บข้อมูลอดีต ในขณะที่ความยากของการเก็บข้อมูลเรื่องเล่าในอดีต คือเรื่องเล่าอาจอยู่ในชุมชนที่เข้าถึงยาก ผู้เก็บข้อมูลต้องเดินทางเข้าไปในชุมชนเพื่อตามหาผู้บอกข้อมูลสำคัญ และต้องสร้างความคุ้นเคยกับผู้บอกข้อมูลเพื่อให้ผู้บอกข้อมูลเกิดความเชื่อใจ และผู้วิจัยจะต้องอัดเสียงข้อมูลมุขปาฐะนั้นกลับมาถ่ายทอดเป็นลายลักษณ์อักษร แต่ความยากของการเก็บรวบรวมข้อมูลร่วมสมัยในบริบทสังคมเมืองกลับเป็นไปในทางตรงกันข้ามคือ ข้อมูลเข้าถึงได้ง่ายขึ้น แต่มีความยากขึ้นที่จะกำหนดขอบเขตข้อมูลและดำเนินการเก็บข้อมูลให้สามารถเป็นตัวแทนของกลุ่มข้อมูลที่สนใจศึกษาได้จริง เนื่องจาก คน (folk) และข้อมูลมีปริมาณมหาศาล ทั้งยังเป็นข้อมูลและคนที่มีความหลากหลายมากด้วย นอกจากนี้เครือข่ายทางสังคมของสังคมเมืองที่มีเหนียวแน่นและไม่เป็นอันหนึ่งอันเดียวเท่าสังคมชนบทก็อาจทำให้ตามหาผู้บอกข้อมูลได้ยากขึ้น ผู้บอกข้อมูลอาจกระจายตัวอยู่ในประชากรของเมืองที่มีจำนวนมาก และกระจายตัวอยู่ในหลายกลุ่มอายุ อาชีพ ที่พักอาศัย ฯลฯ รวมถึงเรื่องเล่าที่เก็บได้จากผู้บอกข้อมูลคนหนึ่งๆ ก็อาจเป็นเพียงหนึ่งในหลายสำนวนที่มีการเล่ากันอยู่ในสังคมเท่านั้น และต้องใช้เวลาอปรกับการเก็บข้อมูลในปริมาณที่มากขึ้นจึงจะรู้ได้ว่าสำนวนนั้นๆ เป็นที่รู้จักแพร่หลาย ได้รับความนิยม หรือเป็นตัวแทนของกลุ่มข้อมูลที่จะศึกษาได้มากน้อยเพียงใด การกำหนดขอบเขตข้อมูลอาจไม่สามารถกำหนดได้ด้วยขอบเขตด้านพื้นที่ที่เป็นรูปธรรมเท่านั้น แต่ต้องมีการกำหนดขอบเขตในด้านอื่นๆ เพิ่มเติมเพื่อให้เกิดความชัดเจนมากขึ้นด้วย

Jan Harold Brunvand เป็นนักคิดชนรุ่นแรกๆ ที่เริ่มบุกเบิกการเก็บข้อมูลเรื่องเล่าร่วมสมัยด้วยการเริ่มเก็บข้อมูลเรื่องเล่าจากนักศึกษาที่เรียนวิชาคติชนกับเขารวมถึงให้นักศึกษาออกไปเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ด้วยก่อนจะค่อยๆ แนะนำให้อาจารย์ในมหาวิทยาลัยอื่นๆ เก็บข้อมูลเรื่องเล่าร่วมสมัยในพื้นที่ของตัวเองบ้าง แล้วจึงนำ

ข้อมูลจากหลายๆ แหล่งมาประมวลรวมเป็น Encyclopedia of Urban Legend (2001) Louis C. Jones (1944) ซึ่งศึกษาเรื่องเล่าผีใน “The Ghost of New York: An Analytical Study” ก็มีแนวทางการเก็บข้อมูลคล้ายกัน แม้โจนส์จะกล่าวถึงเรื่องเล่าผีที่มีการตีพิมพ์รวบรวมอยู่แล้ว แต่เขาก็เลือกที่จะให้นักศึกษาในวิชาของเขาออกไปช่วยกันเก็บข้อมูลแทนที่จะใช้ข้อมูลตีพิมพ์ดังกล่าว เนื่องจากเห็นว่าการเก็บข้อมูลแบบมุขปาฐะโดยนักศึกษาที่มีทักษะการเก็บเรื่องเล่านี้ทำให้ได้เรื่องที่มีรายละเอียดมากกว่า นอกจากนี้ ยังมี Elizabeth Tucker (2007) ผู้เขียนหนังสือเรื่อง **Haunted halls: ghost lore of American college campuses** ซึ่งเป็นการศึกษารวบรวมเรื่องผีในมหาวิทยาลัยอเมริกัน ทักเกอร์ก็ใช้วิธีเก็บข้อมูลเรื่องผีจากนักศึกษาในมหาวิทยาลัยของเธอเองและใช้ข้อมูลเรื่องผีจากมหาวิทยาลัยอื่นๆ ทั่วประเทศที่การเก็บรวบรวมไว้แล้วด้วย

ตัวอย่างการศึกษาเรื่องเล่าในบริบทสังคมร่วมสมัยทั้งสามงานข้างต้นมีลักษณะร่วมของระเบียบวิธีการเก็บข้อมูลเรื่องเล่าคือใช้คนจำนวนมากในการกระจายกันออกไปเก็บเรื่องเล่า นักศึกษาแต่ละคนอาจเก็บเรื่องเล่าที่มีรายละเอียดมากน้อย รวมถึงมีสำนวนที่ต่างกันออกไปด้วย การเก็บข้อมูลนั้นเป็นการเก็บข้อมูลในระดับอนุภาค ก่อนจะนำข้อมูลมาประมวลรวมกันในระดับมหภาค จะเห็นได้ว่าระเบียบวิธีที่ใช้ยังคงคล้ายคลึงกับระเบียบวิธีในการเก็บข้อมูลเรื่องเล่าแบบเดิม คือการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ก่อนจะนำมาประมวลรวมในภาพใหญ่ แต่การจะเก็บเรื่องเล่าในพื้นที่หนึ่งๆ เช่นในนิวยอร์กเมืองเดียวนั้น ต้องใช้คนและเก็บเรื่องเล่าจำนวนมากขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับประชากรจำนวนมากในเมืองใหญ่

การเก็บข้อมูลมุขปาฐะของเรื่องเล่าร่วมสมัยในสังคมเมืองเป็นการเก็บข้อมูลที่ต้องใช้เวลาและทรัพยากรมนุษย์พอสมควร หากก็ยังมีอีกวิธีหนึ่งที่จะเก็บข้อมูลเรื่องเล่าร่วมสมัยได้ นั่นคือการเก็บข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต Michael Stragelove (อ้างถึงใน สุกัญญา 2545) กล่าวถึงอินเทอร์เน็ตว่าเป็นการสื่อสารรูปแบบใหม่ของมนุษย์ เพราะเป็นเทคโนโลยีที่เปิดและมีการกระจายตัวอย่างกว้างขวาง นอกจากนี้ หนึ่งในคุณลักษณะการสื่อสารในรูปแบบของอินเทอร์เน็ตที่กาญจนา แก้วเทพ และคณะ (อ้างถึงใน สุกัญญา 2545) ระบุไว้คือ อินเทอร์เน็ตนั้นมีการไหลเวียนของข่าวสารจากผู้ส่งสารหลายคนสู่ผู้รับสารหลายคนและมีระดับการตอบโต้ (interactive) สูง อินเทอร์เน็ตจึงเป็นพื้นที่ใหม่ที่มีลักษณะเป็นสังคมเสมือนที่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนจำนวนมากทำให้มีการแลกเปลี่ยนข่าวสารข้อมูลจำนวนมากตามไปด้วย ข้อมูลที่ผู้คนเคยถ่ายทอดกันแบบมุขปาฐะจำนวนไม่น้อยก็เข้าไปปรากฏอยู่ในพื้นที่ของอินเทอร์เน็ตเช่นกัน Liav Sade-Beck (2004) ยังชี้ให้เห็นประเด็นสำคัญที่นำไปสู่อุปสรรคของการเก็บข้อมูล

บนอินเทอร์เน็ตว่าอินเทอร์เน็ตไม่เพียงเป็นช่องทางการสื่อสารที่กว้าง แต่ยังไร้ขอบเขตและมีความสามารถที่จะขยายตัวไปได้เรื่อยๆ อีกด้วย

ในทศวรรษที่ผ่านมา นักสังคมวิทยาและนักมานุษยวิทยาเริ่มหันมาสนใจการศึกษาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ตกันมากขึ้นเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาษา สังคม และเทคโนโลยี โดยมีความสนใจทั้งเรื่องเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และจริยธรรม การวิจัยส่วนใหญ่เหล่านี้มักใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพและการวิจัยเชิงคุณภาพแบบเดิมมาปรับประยุกต์ให้เข้ากับพื้นที่การศึกษาใหม่นี้ (Jones อ้างถึงใน Sade-Beck 2004) อย่างไรก็ตาม อุปสรรคสำคัญในการเก็บข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตคือระเบียบวิธีแบบเดิมของมานุษยวิทยานั้นไม่สามารถประยุกต์ใช้กับการเก็บข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตได้อย่างเต็มที่ เพราะข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตนั้นมีความเปลี่ยนแปลงแบบรายวันและยากที่จะกำหนดกลุ่มประชากรที่แน่นอนด้วยวิธีปกติ เนื่องจากอินเทอร์เน็ตไม่ใช่พื้นที่หรือสังคมที่ขอบเขตจำกัดชัดเจน (Sade-Beck 2004)

วิธีการในการจำกัดขอบเขตข้อมูลเบื้องต้นที่นิยมทำคือการกำหนดขอบเขตข้อมูลด้วยการระบุเว็บไซต์ที่เป็นแหล่งข้อมูล สำหรับนักมานุษยวิทยาที่ต้องการเก็บข้อมูลพฤติกรรมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต การจำกัดขอบเขตเช่นนี้อาจยังไม่เพียงพอ แต่สำหรับการเก็บข้อมูลเฉพาะข้อมูลประเภทเรื่องเล่าที่มีการเผยแพร่อยู่ในอินเทอร์เน็ตนั้น การกำหนดขอบเขตด้วยเว็บไซต์เป็นวิธีการที่ช่วยให้จำกัดขอบเขตข้อมูลและดำเนินการวิเคราะห์ได้ดีขึ้น เช่น **การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต** ของสุกัญญา (2545) ใช้เว็บไซต์สำหรับค้นข้อมูล (search engine) เป็นเครื่องมือในการค้นหาเว็บไซต์ที่มีการรวบรวมนิทานสำหรับเด็กจำนวน 6 เว็บไซต์, “มุขตลกในอินเทอร์เน็ต: การสืบทอดและความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย” ของปฐม หงษ์สุวรรณ สืบค้นแหล่งข้อมูลเว็บไซต์รวมเรื่องตลกโดยรวม ก่อนจะเลือกศึกษาข้อมูลจากหนึ่งเว็บไซต์ที่ใช้ตอบโจทยวิจัยได้มากที่สุด เป็นต้น

การศึกษาเรื่องผีในสังคมไทยร่วมสมัยครั้งนี้จึงประยุกต์ใช้วิธีการที่คล้ายกัน คือใช้เว็บไซต์สำหรับค้นข้อมูลเป็นเครื่องมือในการสำรวจภาพรวมของแหล่งข้อมูลเรื่องผีไทยร่วมสมัย พบแหล่งข้อมูล 3 ลักษณะคือ เว็บไซต์รวมเรื่องผีโดยเฉพาะ เว็บไซต์ทั่วไปที่มีหมวดสำหรับเรื่องผีโดยเฉพาะ และเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาเฉพาะ เช่น เว็บไซต์รวมเรื่องการศึกษา เว็บไซต์ท่องเที่ยว เว็บไซต์หางาน เป็นต้น ซึ่งมีการเผยแพร่เรื่องผีอยู่ด้วย จากนั้นจึงเลือกเว็บไซต์จากเว็บไซต์ทั้ง 3 กลุ่มที่พบ กลุ่มละ 5 เว็บไซต์ โดยมีเกณฑ์ในการเลือกคือเลือกเว็บไซต์ที่อยู่ในลำดับต้นของผลการค้นหา เป็นเว็บไซต์ที่มีจำนวนเรื่องผีมากพอและยังคงมีการอัปเดตข้อมูลอยู่จนถึงปัจจุบัน

1.1.2. แนวคิดเรื่องอนุภาคและแบบเรื่อง

อนุภาค คือ หน่วยย่อยในนิทานที่ได้รับการสืบทอดและดำรงอยู่ในสังคมหนึ่งๆ เป็นองค์ประกอบที่เล็กที่สุดในนิทานซึ่งมีความไม่ธรรมดา มีลักษณะเด่นที่ทำให้คนจดจำสิ่งนั้นๆ ได้ (ศิริพร ณ ถลาง 2557) ประคอง นิมมานเหมินท์ (2551) กล่าวว่าอนุภาคมี 3 กลุ่ม คือ อนุภาคตัวละคร เช่น แม่เลี้ยงใจร้าย เจ้าหญิงตกลูก ลิงที่มีขนเพชร เขี้ยวแก้ว เป็นต้น อนุภาคเหตุการณ์ เช่น การทำชั่วแล้วถูกรณีสืบ การถูกลอยแพ เป็นต้น และอนุภาคของวิเศษ เช่น ปี่วิเศษของพระอภัยมณี บุชบกลอยได้ที่จะไม่ลอยถ้าผู้โดยสารเป็นแม่หม้าย เป็นต้น ซึ่งเป็นการแบ่งกลุ่มใหญ่ๆ ตามแนวทางของ Stith Thompson นอกจากจะแบ่งอนุภาคเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ แล้ว Stith Thomson ยังจัดทำดัชนีอนุภาคนิทานพื้นบ้าน (Motif-Index of Folk-Literature) ที่รวบรวมนิทานทั่วโลกมาศึกษาอนุภาค วิเคราะห์ และจัดระบบอนุภาคที่พบร่วมกันให้เป็นหมวดหมู่ หมวด A-Z เช่น C คือหมวดข้อห้าม มีหมวดย่อย เช่น ในหมวด C มีการแบ่งย่อยเป็นหมวด C0-C999 แต่ละหมวดเป็นอนุภาคเกี่ยวกับข้อห้ามที่ต่างกัน เช่น C200 เป็นข้อห้ามเกี่ยวกับการกิน เป็นต้น โดยในแต่ละหมวดนี้ก็อาจมีการแบ่งย่อยจนไปได้อีกจนถึงเลขหลักทศนิยม อนุภาคแต่ละอนุภาคจึงมีรหัสเป็นของตัวเอง และข้อมูลของแต่ละอนุภาคจะมีการให้คำอธิบายอนุภาค พร้อมทั้งให้แหล่งที่มาของอนุภาค รวมถึงให้รหัสอนุภาคอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับอนุภาคนั้นๆ ด้วย

แบบเรื่อง คือ ประเภทของโครงเรื่อง ซึ่งประกอบด้วยลำดับเหตุการณ์ที่สำคัญ ที่จะทำให้นิทานเรื่องหนึ่งต่างจากนิทานเรื่องอื่นๆ (ศิริพร ณ ถลาง 2557) นิทานหลายๆ เรื่องในโลกนี้มีโครงเรื่องคล้ายกัน เช่น นิทานเรื่องซินเดอเรลล่าและนิทานเรื่องปลาบู่ทอง ต่างก็มีแม่เลี้ยงใจร้ายที่มาพร้อมกับลูกสาว ๒ คน และตัวละครหลักเป็นสาวน้อยผู้ถูกกดขี่ ก่อนจะได้แต่งงานกับเจ้าชายอย่างมีความสุขในภายหลัง นักคิดชนมองว่าแม้นิทานทั้งสองเรื่องนี้จะมีความหมายและรายละเอียดที่แตกต่างกัน แต่มีแบบเรื่องเดียวกัน โดยแบบเรื่องนี้เรียกว่าแบบเรื่องซินเดอเรลล่า (510A) แบบเรื่องก็มีการจัดทำดัชนีไว้ในลักษณะเดียวกับดัชนีอนุภาคเช่นกัน โดย Antti Aarne ได้จัดทำดัชนีแบบเรื่องนิทานพื้นบ้านของยุโรปเหนือเอาไว้ ก่อนที่ Stith Thomson จะแปลและเพิ่มข้อมูลของยุโรปใต้เข้าไปและเพิ่มข้อมูลนิทานจากทวีปอื่นๆ เข้าไปภายหลัง ใช้ชื่อ Aarne-Thompson Tale Type Index ต่อมา Honti (1937) ได้ซึ่งดัชนีแบบเรื่องดังกล่าวและสรุปเกณฑ์ในการจัดแบบเรื่องเอาไว้ 3 ประการ คือ 1) แบบเรื่องคือการปรากฏร่วมกันของอนุภาคอย่างมีลักษณะเฉพาะ คือมีอนุภาคเด่นของเรื่องและมีลำดับการปรากฏของอนุภาคที่เฉพาะเรื่อง 2) แบบเรื่องหนึ่งจะต้องมีความแตกต่างจากแบบเรื่องอื่นอย่างชัดเจน เช่น แบบเรื่องของซินเดอเรลล่าที่มีโครงเรื่องต่างจากหนูน้อยหมวกแดงอย่างชัดเจน 3) แบบเรื่องหนึ่งอาจมีสำนวนที่แตกต่างกันออกไปได้ อย่างไรก็ตาม Honti อยู่วิจารณ์อยู่บ้างว่าเกณฑ์ของเขามีความสับสน นอกจากนั้น แบบเรื่องบางแบบเรื่องอาจไม่ได้มีอนุภาค

เด่นหลายอนุภาค แต่มีอนุภาคเด่นเพียงอนุภาคเดียวก็สามารถจัดเป็นแบบเรื่องได้ (Dundes 1997) อย่างไรก็ตามแนวทางของ Honti ก็เป็นประโยชน์ต่อการระบุแบบเรื่องและการศึกษาแบบเรื่องในยุคต่อมา เช่น วัชรภรณ์ ดิษฐปาน (2549) ศึกษาแบบเรื่องสังข์ทอง โดยการใช้อนุภาคเด่นในเรื่องมาเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาแบบเรื่องว่า จะต้องปรากฏอนุภาคใดบ้างจึงจะเป็นสังข์ทอง เป็นต้น จะเห็นได้ว่าแบบเรื่องและอนุภาคเป็นเรื่องที่มีความสัมพันธ์กันใกล้ชิดและช่วยให้ข้อมูลที่ส่งเสริมกัน กล่าวคือ อนุภาคทำให้เห็นรายละเอียดย่อยๆ ส่วนแบบเรื่องทำให้เห็นภาพรวมของเรื่อง นักคิดจึงมักศึกษาอนุภาคและแบบเรื่องไปควบคู่กัน นอกจากนี้ยังมีการแบบเรื่องด้วยการศึกษาการแพร่กระจายของนิทาน โดยการศึกษาสำนวนของแบบเรื่องหนึ่งๆ ที่มีการแพร่กระจาย แล้ววิธิพลของเรา ผู้ฟัง รวมถึงบริบทของการเล่าเปลี่ยนแปลงไป ทำให้เรื่องเล่าเหล่านั้นๆ เกิดความเปลี่ยนแปลงเป็นสำนวนใหม่ โดยอาจมีการละความ เปลี่ยนรายละเอียด ขยายความ ผนวกเรื่อง หรือสลับเหตุการณ์ แต่ก็ยังคงมีการอนุรักษ์ตนเองหรือรักษาลักษณะเด่นของเรื่องนั้นๆ เอาไว้เพื่อให้รู้ว่าเป็นแบบเรื่องใด

ศิริพร ณ ถลาง (2557) กล่าวว่าการศึกษาอนุภาคและแบบเรื่องสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษาความคิดที่เป็นสากลของมนุษย์และความคิดเชิงวัฒนธรรมที่มีความเฉพาะได้ด้วย เพราะอนุภาคและแบบเรื่องมีทั้งลักษณะที่เป็นสากลและลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรม

อนุภาคและแบบเรื่องที่มีลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมวัฒนธรรม (Cultural Specific) คืออนุภาคและแบบเรื่องที่พบเฉพาะบางพื้นที่ที่มีวัฒนธรรม รวมถึงมีภูมิประเทศ ภูมิอากาศและปัจจัยแวดล้อมอื่นๆ ที่เอื้อให้เกิดอนุภาคหรือแบบเรื่องนั้นๆ ขึ้น เช่น อาจไม่พบอนุภาคสุนัขจิ้งจอกในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ แต่สามารถพบอนุภาคช้างเผือกมงคลในประเทศแถบนี้แทน การศึกษาอนุภาคในไทยหรือวัฒนธรรมเฉพาะต่างๆ ทำให้เกิดการบัญญัติอนุภาคเฉพาะที่พบในวัฒนธรรมนั้นๆ ขึ้น เพิ่มเติมจากในดัชนีอนุภาคของ Stith Thomson โดยอนุภาคเฉพาะทางวัฒนธรรมเหล่านั้นมักแสดงนัยยะทางวัฒนธรรมที่เฉพาะของวัฒนธรรมนั้นๆ ด้วย (ศิริพร ณ ถลาง 2557)

ขณะเดียวกัน บางอนุภาคและแบบเรื่องก็อาจมีลักษณะเป็นสากล (Universal) พบได้ทุกที่ทั่วโลก เช่น อนุภาคแม่เลี้ยงใจร้าย แบบเรื่องซินเดอเรลล่า เป็นต้น จึงเกิดคำถามว่าทำไมถึงมีอนุภาคและแบบเรื่องต่างๆ ที่เหมือนกันกระจายอยู่ทั่วโลกได้ โดยผู้เล่านิทานเหล่านั้นก็ไม่น่าจะรู้จักหรือเคยติดต่อกันเลย ข้อคำถามนี้ยังไม่มีคำตอบสุดท้าย แต่ก็มีผู้ตั้งสมมุติฐานและทฤษฎีต่างๆ กันไป ทั้ง ทฤษฎีเอกกำเนิด (Monogenesis) ที่เชื่อว่านิทานล้วนมาจากจุดกำเนิดเดียว และทฤษฎีพหุกำเนิด (Polygenesis) ที่เชื่อว่านิทานเกิดขึ้นจากหลายๆ แห่ง สภาวะ

จิตใจของมนุษย์อาจมีลักษณะบางอย่างที่เป็นสากลร่วมกัน จึงผลิตนิทานแบบเรื่องเดียวกันออกมาจากคนละมุมโลกได้ (ศิริพร ณ ถลาง 2557)

แม้ดัชนีอนุภาคและดัชนีแบบเรื่องข้างต้นจะได้รับการยอมรับและนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการศึกษานิทานตำนานกันอย่างกว้างขวาง ทว่า ดัชนีอนุภาคและแบบเรื่องของ Stith Thompson และ Antti Aarne ก็ได้รับข้อวิจารณ์จำนวนไม่น้อยเช่นกัน Alan Dundes (1997) ชี้ให้เห็นประเด็นปัญหา 2 ประเด็นสำคัญคือ ประเด็นแรกนั้นเกี่ยวข้องกับความสามารถในการจัดกลุ่มและความน่าเชื่อถือของข้อมูล นักคติชนวิทยาแกลดิเนเวียนคนหนึ่งเห็นว่าการแบ่งหน่วยย่อยของนิทานนั้นเป็น “อิสระ” จากกันมากเกินไป (independence of the units) Anna Birgitta Rooth (1951) ใช้การศึกษานิทานเรื่องซิลเดอเรลล่าชี้ให้เห็นว่าอนุภาคหนึ่งๆ ที่พบในนิทานนั้นมักมีความสัมพันธ์อย่างยากจะแยกขาด (interdependent) จากอนุภาคอื่นในนิทานเรื่องนั้น และเสนอแนวคิดเรื่อง “motif-complex” เพื่ออธิบายการเกิดร่วมของอนุภาค (collocation motif) ในด้านของแบบเรื่อง Bengt Holbek มองว่าการจัดแบบเรื่องนั้นเป็นการ “ทำร้าย” กลุ่มข้อมูล ด้วยการสรุปองค์ประกอบของแบบเรื่องที่ค่อนข้างตายตัว อย่างไรก็ตาม ในประเด็นนี้ Holbek (1987) ก็ยอมรับว่าแบบเรื่องนั้นมีอยู่จริงภายใต้ขอบเขตบางอย่าง เช่น แม้นิทานบางเรื่องจะไม่ได้จบลงตามแบบเรื่องที่มีการรวบรวมไว้ แต่ตอนจบก็เหมือนอนุภาคที่จะนำไปสู่นิทานอีกเรื่องซึ่งจบลงตามแบบเรื่องที่มีอยู่ เป็นต้น

ข้อวิจารณ์ในประเด็นแรกนี้สัมพันธ์กับข้อวิจารณ์ในประเด็นที่ 2 คือ การศึกษาอนุภาคและแบบเรื่องของ Stith Thompson และ Antti Aarne เป็นการศึกษาโดยมีมุมมองแบบยุโรปเป็นศูนย์กลาง (Eurocentric) และบางครั้งหลักการของอนุภาคและแบบเรื่องก็ไม่สามารถประยุกต์ใช้กับวัฒนธรรมอื่นได้เต็มที่ เช่น วัฒนธรรมการเล่าเรื่องของแอฟริกาที่พบว่ามีความนิยมในการต้นสดมากกว่านักเล่านิทานของยุโรป ทำให้เกิดอนุภาคแบบผสม (mixed motif) และแบบเรื่องที่ไม่เข้าแบบและเติมรายละเอียดเข้าไปจำนวนมากว่า เป็นต้น บางครั้งกรอบการศึกษาเช่นนี้ที่มองว่าอนุภาคเป็นสิ่งที่สามารถระบุหรือจำแนกอย่างชัดเจนได้และแบบเรื่องเป็นสิ่งที่อยู่ตัวไม่เปลี่ยนแปลงนั้นจึงยังคงมีข้อจำกัดและเป็นมุมมองที่ลดความซับซ้อนของข้อมูลจนเกินไป (Dundes 1997)

ข้อวิจารณ์อื่นๆ เกี่ยวกับอนุภาคและแบบเรื่องยังมีอีก 3 กลุ่มใหญ่ๆ คือ เรื่องความซ้อนทับกัน (overlapping), การเซ็นเซอร์ (censorship) และหมวดผี (ghost entries) ข้อวิจารณ์ 2 ข้อหลังนั้นค่อนข้างเป็นเรื่องทางเทคนิคและประเด็นเกี่ยวกับจริยธรรมในการทำงานวิจัย คือเรื่องที่ทอมป์สันได้ระบุว่าเขาตั้งใจไม่บรรจุอนุภาคที่เกี่ยวกับเรื่องลามกอนาจาร (ซึ่งเขาระบุว่ามีอยู่จำนวนมาก) ลงในดัชนีอนุภาคของเขา ส่วนข้อสุดท้ายนั้น

เป็นเรื่องความผิดพลาดทางเทคนิคในการจัดทำดัชนี เนื่องจากทอมป์สันจัดทำดัชนีอนุภาคนี้นั้นในยุคที่ยังไม่มีคอมพิวเตอร์ จึงเกิดข้อผิดพลาดในการจัดการข้อมูลจำนวนไม่น้อย กล่าวคือมีดัชนีอนุภาคและแบบเรื่องจำนวนไม่น้อยที่ระบุข้อมูลผิด เช่น ในข้อมูลของอนุภาคหนึ่งมีการอ้างถึงอนุภาคอื่นโดยระบุรหัสอนุภาค แต่เมื่อเปิดดัชนีอนุภาคก็กลับพบว่าไม่มีอนุภาคดังกล่าวปรากฏอยู่ในดัชนีเลย Alan Dundes เรียกหมวดที่ไม่มีอยู่นี้ว่า หมวดผี (ghost entries) หรือหมวดที่หายไป นอกจากนี้ยังมีประเด็นเรื่องการระบุที่มาของแบบเรื่องที่ยังมีข้อผิดพลาดด้วย (Dundes 1997)

อย่างไรก็ตาม ข้อวิจารณ์ที่เป็นประเด็นปัญหาในเชิงหลักการคือข้อวิจารณ์ที่ว่าด้วยการซ้อนทับกัน ทอมป์สัน (1946) ยอมรับด้วยตัวเองว่าดัชนีแบบเรื่องกว่าครึ่งนั้นประกอบด้วยอนุภาคเพียงอนุภาคเดียว ทำให้เกิดความสับสนว่าอนุภาคกับแบบเรื่องนั้นต่างกันอย่างไร ระบบการจัดอนุภาคและเรื่องมีส่วนที่ซ้อนทับกันอยู่มาก เช่น แบบเรื่องนิทานสัตว์ (AT 1-299) ที่ประกอบด้วยแบบเรื่องที่มีอนุภาคเดียวจำนวนมาก อนุภาคประเภทอนุภาคเหตุการณ์ที่ไปซ้ำกับแบบเรื่อง เป็นต้น อย่างไรก็ตาม การจัดอนุภาคและแบบเรื่องของทอมป์สันก็ยังมีมิติอื่นที่ช่วยแยกแยะระหว่างอนุภาคกับแบบเรื่องออกจากกันอย่างชัดเจน นั่นคือในการจัดหมวดหมู่ “แบบเรื่อง” ทอมป์สันใช้เกณฑ์ในการพิจารณาจัดแบบเรื่องต่างๆ ที่คล้ายกันให้อยู่ภายใต้หัวข้อเดียวกันด้วยเกณฑ์การสันนิษฐานว่า แบบเรื่องเหล่านั้นเป็นสำนวนที่แตกแขนงไปจากแบบเรื่องหลัก หรือที่เขาใช้คำว่า มีความเกี่ยวข้องทางพันธุกรรมของนิทาน (genetically related) ขณะที่อนุภาคที่อยู่รวมในหมวดเดียวกันนั้นไม่จำเป็นต้องมีความเกี่ยวข้องกันในลักษณะดังกล่าว นอกจากการซ้อนทับกันระหว่างระบบอนุภาคและแบบเรื่องแล้ว การแบ่งประเภทภายในแต่ละระบบเองก็มีข้อวิจารณ์ เช่น การแบ่งแบบเรื่องของ Aarne ซึ่งตอนเริ่มแรกไม่ได้แบ่งแบบเรื่องด้วยโครงเรื่องของเรื่องเล่า (narrative plot) แต่แบ่งตามตัวละครสัตว์ ก่อนจะเพิ่มแบบเรื่องหมวดอื่นๆ เข้าไปภายหลัง ทำให้บ่อยครั้งพบแบบเรื่องที่มีโครงเรื่องเดียวกัน แต่กลับถูกบรรจุอยู่คนละหมวด และใช้รหัสแบบเรื่องต่างกัน แม้ทอมป์สันจะได้พยายามแก้ปัญหาด้วยการสร้างระบบอ้างอิงจากหน่วยหนึ่งไปยังอีกหน่วยหนึ่งแล้ว แต่ก็ไม่สามารถแก้ปัญหาเรื่องความซ้อนทับได้ทั้งหมด (Dundes 1997)

ดังนั้น การศึกษาเรื่องเล่าด้วยอนุภาคและแบบเรื่องจึงมีทั้งข้อดีและข้อจำกัดที่ควรพึงระวัง ในการศึกษาการผสมผสานทางวัฒนธรรมในเรื่องเล่าผีร่วมสมัยนี้ อนุภาคและแบบเรื่องจะเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้มองเห็นลักษณะของเรื่องเล่าผีร่วมสมัย ทั้งที่เป็นลักษณะโดยรวมและรายละเอียด ทั้งยังช่วยให้ศึกษาการผสมผสานทางวัฒนธรรมได้ชัดเจนและรอบด้านยิ่งขึ้นด้วย อย่างไรก็ตาม ในการศึกษาเรื่องผีไทยร่วมสมัยนี้ ผู้ศึกษาจะต้องกำหนด

ดัชนีอนุภาคและแบบเรื่องขึ้นมาใหม่ เนื่องจากดัชนีที่มีอยู่เดิมนั้นเป็นดัชนีของข้อมูลเรื่องเล่าดั้งเดิม ผู้ศึกษาจะใช้แนวทางการจัดทำดัชนีอนุภาคและดัชนีแบบเรื่องของ Stith Thompson และ Antti Aarne เป็นแนวทางในการจัดทำดัชนีอนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องผีไทยร่วมสมัย โดยคำนึงถึงข้อควรระวังต่างๆ อันเคยเป็นข้อวิพากษ์วิจารณ์ดัชนีอนุภาคและแบบเรื่องเก่านี้ด้วย กล่าวคือ ผู้ศึกษาจะจัดทำดัชนีอนุภาคและเรื่องของเรื่องผีไทยร่วมสมัยให้เกิดความซ้อนทับน้อยที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้และสร้างเกณฑ์ในการแยกให้ชัดเจน รวมถึงใช้โครงเรื่อง (Plot) ของเรื่องเล่าเป็นแนวทางในการจำแนกแบบเรื่องออกจากกัน และจะคำนึงถึงความไม่ตายตัวของเรื่องเล่า พร้อมทั้งระมัดระวังไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดทางเทคนิคขึ้นด้วย

1.1.3. ทฤษฎีไวยากรณ์ของนิทานของ Vladimir Propp

ทฤษฎีไวยากรณ์ของนิทาน (Morphology of Folklore) ของ Vladimir Propp (1968) เป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีโครงสร้างนิยม (structuralism) ที่เริ่มมาจากแนวคิดของนักภาษาศาสตร์ Ferdinand de Saussure ผู้เชื่อว่าสิ่งหนึ่งมีความหมายขึ้นมา เพราะองค์ประกอบย่อยๆ ในนั้นมีความสัมพันธ์บางอย่างต่อกัน นักคติชนวิทยาหลายคนได้รับแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้กับข้อมูลเรื่องเล่า รวมถึง Vladimir Propp ผู้ศึกษาโครงสร้างของนิทานรัสเซียและเสนอว่านิทานทุกเรื่องที่เขาศึกษานั้นมีโครงสร้างอย่างเดียวกัน เขาใช้วิธีการหาองค์ประกอบย่อยของเรื่องเล่าจากนิทานรัสเซียจำนวนมากและหาจุดร่วมขององค์ประกอบย่อยเหล่านั้น และแจกอออกมาเป็นรายการพฤติกรรมของตัวละคร (Function) เช่น เขามองว่าทั้งการลักพาตัวเจ้าหญิง การฆ่าพระราชินีเป็นองค์ประกอบย่อยของเรื่องนั้น ต่างก็เป็นพฤติกรรมตัวโกงทั้งสิ้น จากนั้นจึงหาความสัมพันธ์ขององค์ประกอบย่อยเหล่านั้น เพื่อลำดับการเกิดขึ้นของพฤติกรรม และสรุปออกมาเป็นสูตรนิทานรัสเซีย

ทฤษฎีโครงสร้างของวลาดีมีร์ พรอพพ์ถือกำเนิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 20 ซึ่งนักวิชาการตะวันตกจากสาขาวิชาต่างๆ หันมาให้ความสนใจกับการสร้างแนวคิดทฤษฎีอันเป็นสากล พยายามหาแบบแผนและถอดรหัสข้อมูลทางวัฒนธรรมเพื่อจะอธิบาย “กฎสากล” ที่อยู่เบื้องหลังความเป็นไปของสิ่งต่างๆ ให้ได้ การศึกษานิทานรัสเซียของพรอพพ์จึงมีจุดประสงค์หลักในการพิสูจน์ว่าโครงสร้างหลักหนึ่งเดียวของนิทานนั้นมีอยู่จริง อย่างไรก็ตาม สำนักคิดโครงสร้างนิยมมักถูกวิพากษ์ว่าสนใจแต่ความเหมือนในระดับลึกมากเกินไป และละเลยความแตกต่างในระดับพื้นผิว รวมถึงละเลยบริบททางวัฒนธรรม (อภิญา 2551, 37) นอกจากนี้ การจะเสนอมีกฎสากลที่นำไปประยุกต์ใช้ได้กับทุกบริบทวัฒนธรรมตามแนวทางของสำนักคิดโครงสร้างนิยมก็เป็นสิ่งที่ยากจะพิสูจน์ได้ การจะนำทฤษฎีโครงสร้างมาใช้ในยุคหลังจึงต้องมีการคำนึงถึงบริบทแวดล้อมด้วยมากขึ้น

การศึกษาต่อๆ มาในไทยแสดงให้เห็นว่าแต่ละวัฒนธรรมมีโครงสร้างนิทานที่แสดงลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมของตนเอง เช่น พิชญาณี เชิงศิริ (2542) **การศึกษาวรรณกรรมนิทานไทยตามทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดีมีร์ พรอพพ์** ศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างของวรรณกรรมนิทานจักรๆ วงศ์ๆ ของไทย ตามแนวทฤษฎีโครงสร้างของวลาดีมีร์ พรอพพ์ ซึ่งศึกษานิทานรัสเซียโดยวิเคราะห์การดำเนินเรื่องไปตามลำดับพฤติกรรมหลัก (function) ต่างๆ ของตัวละครในเรื่อง ผลการศึกษาของพิชญาณีแสดงให้เห็นว่าไวยากรณ์ของนิทานนั้นมีทั้งลักษณะที่เป็นสากล คือพบพฤติกรรมหลักของตัวละครในนิทานไทยที่เหมือนกับนิทานรัสเซีย เช่น พฤติกรรมตัวโกง พฤติกรรมการต่อสู้ พฤติกรรมการได้รับชัยชนะ ฯลฯ และลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรม คือพบพฤติกรรมที่มีลักษณะเฉพาะและลำดับของพฤติกรรมเฉพาะของนิทานไทย เช่น พฤติกรรมการอิจฉา แทนที่ด้วยอักษร ณ

ศิริพร ณ กลาง (2544) ยังได้ชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างหลักของนิทานที่แตกต่างกันไปตามวัฒนธรรมต่างๆ ใน **ไวยากรณ์ของนิทาน การศึกษานิทานเชิงโครงสร้าง** ซึ่งเป็นหนังสือรวมบทความวิจัยที่ศึกษานิทานในวัฒนธรรมต่างๆ ด้วยทฤษฎีโครงสร้างของพรอพพ์ ได้แก่ โครงสร้างชาดกพื้นบ้านของไทยจีน โดยปรมินทร์ จารุวร (2544) โครงสร้างนิทานเชียงใหม่ปัญญาสชาดก โดยวิวัฒน์ อินทรพร (2544) โครงสร้างนิทานกำพร้าวของไทย-ลาว โดยพิสิทธ์ กอบบุญ (2544) โครงสร้างนิทานจีน โดยวาสนา ศรีรักษ์ (2544) รวมถึงนิทานจักรๆ วงศ์ๆ ของพิชญาณีเองด้วย การนำโครงสร้างนิทานของวัฒนธรรมต่างๆ มาเปรียบเทียบกับกัน แสดงให้เห็นว่าพฤติกรรมหลักบางพฤติกรรมที่พิเศษไปจากวัฒนธรรมอื่นๆ ได้รับการเน้นหรือพบในปริมาณมากกว่า รวมถึงลำดับของพฤติกรรมล้วนแล้วแต่สะท้อนค่านิยม วิธีคิด หรือธรรมชาติบางอย่างของวัฒนธรรมนั้นๆ เช่น ในนิทานจักรๆ วงศ์ๆ ของไทยมีการพบ พฤติกรรมการอิจฉา หรือในนิทานจีนจะพบว่ามีการพบพฤติกรรมทดสอบและพฤติกรรมที่ผ่านการทดสอบได้สำเร็จในปริมาณที่มากกว่าพฤติกรรมการต่อสู้และได้ชัยชนะ สะท้อนให้เห็นค่านิยมที่ให้คุณค่าผู้มีปัญญาความรู้ของสังคมจีน การศึกษานิทานเชิงโครงสร้างในประเทศไทยในยุคต่อมาจึงตั้งอยู่บนความเชื่อที่ว่านิทานแต่ละประเภทและนิทานในแต่ละวัฒนธรรมมีกฎในการดำเนินเรื่องเป็นของตนเอง (ศิริพร ณ กลาง: 2557)

ในการศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยจึงจะมีการนำการวิเคราะห์เรื่องเล่าตามทฤษฎีโครงสร้างของวลาดีมีร์ พรอพพ์มาประยุกต์ใช้ด้วย เนื่องจากเห็นว่าระเบียบวิธีของพรอพพ์มีประโยชน์ในการทำใหเห็นรูปแบบที่ปรากฏซ้ำๆ ของเรื่องผี และแสดงให้เห็นลำดับของพฤติกรรมที่เกิดก่อนหลังและมีผลสำคัญต่อการดำเนินเรื่องและสร้างความหมายให้กับเรื่อง การวิเคราะห์เรื่องเล่าตามแนวของพรอพพ์จึงช่วยให้เห็นโครงสร้างและตรรกะของเรื่องผี ก่อนจะนำผลการวิเคราะห์ที่ได้ไปศึกษาความสัมพันธ์กับสังคมต่อไป อย่างไรก็ดี การจะนำแนวทางการวิเคราะห์เรื่องเล่าตาม

ทฤษฎีโครงสร้างของพรอพพ์มาใช้จะต้องมีการปรับประยุกต์เล็กน้อย การศึกษาในแนวทางเดิม พรอพพ์ได้ทำดัชนีพฤติกรรมหลักในนิทานรัสเซียเอาไว้ แทนค่าพฤติกรรมต่างๆ ด้วยตัวอักษรและสัญลักษณ์ต่างๆ โดยปกติการศึกษาที่ต้องการนำทฤษฎีของพรอพพ์มาใช้ศึกษานิทานในวัฒนธรรมอื่นๆ จะวิเคราะห์และจำแนกพฤติกรรมหลักที่พบในนิทานที่เป็นกลุ่มข้อมูลของตนเอง หากพบพฤติกรรมหลักที่ตรงกับนิทานรัสเซียของพรอพพ์ จะแทนค่าตัวอักษรตามพรอพพ์ แต่หากพบพฤติกรรมที่ไม่ตรง จะมีการแทนค่าตัวอักษรเข้าไปใหม่ เช่น พฤติกรรมตัวโกง จะแทนค่าด้วยอักษร A ตามพรอพพ์ แต่พฤติกรรมการอิจฉาริษยา จะแทนค่าด้วยตัวอักษร ฉ ซึ่งเป็นการกำหนดค่าขึ้นใหม่ เพราะไม่พบพฤติกรรมดังกล่าวในนิทานรัสเซีย ทว่า การศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยตามทฤษฎีโครงสร้างของพรอพพ์จะต้องมีการกำหนดค่าพฤติกรรมใหม่ทั้งหมด เนื่องจากเรื่องเล่าที่ศึกษาเป็นเรื่องเล่าคนละประเภทกับนิทานกลุ่มที่พรอพพ์ศึกษาซึ่งเป็นนิทานมหัศจรรย์ ทำให้ไม่พบพฤติกรรมที่มีร่วมกับพฤติกรรมในนิทานรัสเซีย อย่างไรก็ตามก็ยังสามารถประยุกต์แนวทางการจำแนกพฤติกรรมหลักที่ปรากฏในเรื่องและการวิเคราะห์ลำดับของพฤติกรรมในเรื่องมาศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยโดยกำหนดค่าพฤติกรรมชุดใหม่ขึ้นได้

1.2. แนวคิดเรื่องการผสมผสานทางวัฒนธรรม (cultural hybridization)

หนึ่งในข้อถกเถียงสำคัญนับตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา คือการตั้งคำถามว่าโลกาภิวัตน์ (globalization) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการย่นย่อของเวลาและพื้นที่ เป็นเหตุให้ความสัมพันธ์ทางสังคมในระดับโลกมีความเข้มข้นขึ้น (Pieterse 1995)¹¹ นั้น จะทำให้โลกทั้งใบนี้กลายเป็นพิมพ์เดียวกันทั้งหมด (homogeneity) หรือกลับทำให้โลกยิ่งทวีความแตกต่างหลากหลายมากขึ้น (heterogeneity)

Appadurai (1996 อ้างถึงในศิริพร ภักดีผาสุข 2558)¹² กล่าวว่าโลกาภิวัตน์คือการไหลบ่าของกระแสโลก (global flow) ซึ่งประกอบด้วยกลุ่มประชากร สื่อ เทคโนโลยี ทุน แนวคิดอุดมการณ์ อันเป็นผลจากพลังของสื่อและการอพยพย้ายถิ่น การไหลบ่าดังกล่าวทำให้เกิดการจินตนาการโลกในมิติใหม่ กล่าวคือเป็นโลกที่มีความเชื่อมโยงถึงกันของภูมิภาคต่างๆ เพิ่มมากขึ้น ในบางครั้ง การนิยามโลกาภิวัตน์ มักปรากฏมุมมองที่มีนัยประหวัดถึงอิทธิพลจากศูนย์กลางที่แผ่เข้าไปในพื้นที่อื่นๆ เช่น Hannerz (1996 อ้างถึงในศิริพร ภักดีผาสุข 2558) กล่าวถึงโลกาภิวัตน์ว่าเป็นการเชื่อมโยงถึงกัน (Interconnectedness) และการตระหนักรู้ถึงการเชื่อมโยงกันที่เพิ่มมากขึ้น

¹¹ Pieterse, Jan Nederveen. *Global Modernities*. London: SAGE Publications, 1995.

¹² ศิริพร ภักดีผาสุข. "การผสมผสานวัฒนธรรมในหนังสือนิทานแนว edutainment (สารบันเทิง) ภาษาไทย" ใน ศิริพร ณ ถลาง, บรรณาธิการ. *เรื่องเล่าพื้นบ้านไทยในโลกที่เปลี่ยนแปลง*. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2558.

ของความสัมพันธ์ทางสังคมในส่วนต่างๆ ทั่วโลก และการไหลบ่าของวัฒนธรรมจากศูนย์กลางไปยังปริมณฑลต่างๆ ผ่านรูปแบบขององค์กรและการสื่อความหมายต่างๆ เป็นต้น

ความคิดที่อิงอยู่กับอิทธิพลของศูนย์กลางทำให้แนวคิดเรื่องโลกาภิวัตน์ถูกวิจารณ์ว่าเป็นมุมมองแบบการทำให้เป็นตะวันตก (Westernization) ที่เกิดขึ้นภายใต้ชื่อใหม่ (Pieterse 1995) มุมมองนี้ทำให้เกิดแนวคิดที่ว่าโลกาภิวัตน์จะนำไปสู่การครอบงำทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรมโดยมหาอำนาจซึ่งเป็นประเทศที่เจริญแล้วของโลกตะวันตก โดยเฉพาะสหรัฐอเมริกา ทำให้เกิดคำเรียกเช่น กระบวนการทำให้เป็นแมคโดนัลด์ (McDonalidation), การครอบงำของอาณานิคมโดยจักรวรรดิโคคาโคล่า (Coca colonization) ซึ่งสื่อถึงการที่วัฒนธรรมตะวันตก กระบวนการทำงานและบริหารจัดการงานแบบอเมริกัน และสินค้าอเมริกัน เข้าไปครอบงำวัฒนธรรมอื่นๆ ในโลก

อย่างไรก็ตาม ยังมีความคิดอีกแนวทางหนึ่งที่มองว่าการไหลบ่าของโลกาภิวัตน์ไม่สามารถลบความเป็นท้องถิ่นให้หมดสิ้นได้ หากแต่จะทำให้เกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรม (cultural hybridity) โดยมีการผสมผสานวัฒนธรรมดั้งเดิมเข้ากับวัฒนธรรมใหม่ บางคนก็เรียกปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนี้ว่ากระบวนการผสานโลกเข้ากับท้องถิ่น (glocalization เป็นการผสมระหว่างคำว่า globalization กับ local) โลกาภิวัตน์ไม่ใช่ผลพวงของโลกสมัยใหม่ (modernity) และเทคโนโลยีต่างๆ ที่เกิดขึ้น หากแต่โลกาภิวัตน์เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นมานานแล้ว วัฒนธรรมทั่วโลกมีการติดต่อสัมพันธ์และแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมกันมาตั้งแต่อดีต เช่น ผ่านทางการการค้า ความสัมพันธ์ในยุคล่าอาณานิคม ยุคจักรวรรดินิยม เป็นต้น เพียงแต่เทคโนโลยีการสื่อสารและคมนาคมที่พัฒนาขึ้นในปัจจุบันเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดการโลกาภิวัตน์มากขึ้น และเพิ่มความเร็ว (accelerate) รวมถึงขยายขอบเขต (scope) ของการผสมผสานวัฒนธรรมออกไป ดังนั้น แนวคิดอีกแนวทางหนึ่งคือการเสนอว่าโลกทั้งโลกจะมีการผสมผสานทางวัฒนธรรม มีความแตกต่างหลากหลายเข้มข้นมากขึ้นมาจากการรับส่งวัฒนธรรมกัน จนเกิดเป็นวัฒนธรรมผสมระดับโลก (global mélange) (Pieterse 1995)

การผสมผสานทางวัฒนธรรม (Cultural hybridization) คือ ปรากฏการณ์ที่มีวัฒนธรรมจากสองหรือมากกว่าสองแหล่งวัฒนธรรมปรากฏอยู่ร่วมกัน (co-exist) ระบุให้เจาะจงกว่านั้นคือ ปรากฏการณ์ที่รูปแบบหรือองค์ประกอบในวัฒนธรรมหนึ่งแยกออกจากวิถีปฏิบัติเดิมและรวมตัวกับรูปแบบหรือองค์ประกอบทางวัฒนธรรมในวิถีปฏิบัติใหม่ (Rowe and Schelling 1991: 231 อ้างถึงในศิริพร รักดีผาสุข 2558: 161) หรือ กระบวนการแสดงออกทางศิลปวัฒนธรรมสองรูปแบบดำรงอยู่ร่วมกันและยังคงลักษณะเด่นของแต่ละรูปแบบไว้ แต่ในขณะเดียวกันก็สร้างรูปแบบใหม่ขึ้นมา (Samper, 2002: 29 อ้างถึงในศิริพร รักดีผาสุข 2558 : 161)

Pieterse (1995) กล่าวว่า การเกิดความผสมผสานทางวัฒนธรรมขึ้นนั้น ก่อร่างมาจากการตีความตรรกะอันหลากหลายที่แสดงตัวออกมาในสถานที่และพื้นที่ที่มีการผสมผสานทางวัฒนธรรม ดังนั้น การผสมผสานทางวัฒนธรรมจึงไม่ได้เกิดขึ้นเพราะมีหลายๆ วัฒนธรรมมาอยู่ร่วมกันในพื้นที่เดียวกันเท่านั้น หากแต่ความหลากหลายเหล่านั้นต้องผ่านกระบวนการตีความและแสดงออกจนทำให้เกิดเป็นวัฒนธรรมลูกผสมที่มีลักษณะเฉพาะของตัวเองขึ้น บางครั้งการผสมผสานทางวัฒนธรรมจึงถูกตั้งคำถามว่า การผสมผสานนั้นทำให้วัฒนธรรมสูญเสียความบริสุทธิ์, ความเป็นอันหนึ่งอันเดียว, ความเป็นของแท้ดั้งเดิมไปหรือไม่ อย่างไรก็ตาม Lowe (1991 in Pieterse 1995) เห็นว่าการผสมผสานทางวัฒนธรรมนั้นเป็นยาต้านพิษของการยึดมั่นในอัตลักษณ์และชาติพันธุ์ที่เป็นหนึ่งเดียว

การเป็นวัฒนธรรมลูกผสมที่เป็นวัฒนธรรมเกิดใหม่อาจทำให้เกิดความรู้สึกเป็นอื่น (otherness) หรือความแปลกแยก (alienation) ได้ ทว่า การผสมผสานทางวัฒนธรรมนั้นทำให้ความสัมพันธ์ที่มีการแบ่งลำดับชั้น (hierarchical relationship) พร่าเลือนหรือมีเสถียรภาพน้อยลง การตระหนักถึงและทำความเข้าใจการผสมผสานทางวัฒนธรรมจึงสามารถทำให้ชนกลุ่มน้อย คนชายขอบ มีอำนาจในการต่อรองอัตลักษณ์ โดยการสร้างตัวตนอัตลักษณ์ หรือสถาปนาลักษณะเฉพาะถิ่นให้เข้มแข็งขึ้นได้

ในประเด็นนี้ การศึกษาการผสมผสานทางวัฒนธรรมจึงมีความสัมพันธ์กับการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมอย่างมาก ในทางคติชนวิทยาและมานุษยวิทยาคำว่า “วัฒนธรรม” นั้นหมายถึงวิถีชีวิตและวิถีปฏิบัติของผู้คน แต่การให้ความหมายคำว่า “วัฒนธรรม” มักจะถูกเชื่อมโยงกับคุณค่าของสังคมนั้นอยู่เสมอ บ่อยครั้งคำว่า “วัฒนธรรม” จึงถูกให้ความหมายว่าหมายถึงอารยธรรม ศิลปะชั้นสูง หรือสิ่งที่ทำความเจริญงอกงามให้แก่หมู่คณะ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน) เท่านั้น รวมถึงมักมีความเน้นย้ำเรื่องการสืบต่อและการขัดเกลาทางสังคมด้วย ดังนั้น บางครั้งวัฒนธรรมประชานิยม (popular culture) จึงไม่ได้รับการให้คุณค่ามากเท่ากับวัฒนธรรมที่ถูกจัดเป็นอารยธรรมชั้นสูง กระทั่งเริ่มมีการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นการตั้งคำถามกับแนวคิดวัฒนธรรมมาชุดใหม่ที่เกิดขึ้นหลังจากการปฏิวัติอุตสาหกรรม เป็นวัฒนธรรมที่ต่อต้านวัฒนธรรมชั้นสูง (กฤตยา ฦ หนองคาย 2556)

วัฒนธรรมประชานิยม คือ วัฒนธรรมของมวลชน (mass) ซึ่งเป็นคนส่วนใหญ่ในสังคม เป็นกระแสความนิยมที่เกิดขึ้นและดำรงอยู่ในวิถีชีวิต ผ่านกลไกของการตลาดและการสื่อสารมวลชน และอาจเป็นวัฒนธรรมของการต่อสู้ต่อรอง ช่างชิงอุดมการณ์และผลประโยชน์ของคนส่วนใหญ่ (พัฒนา กิตติอาษา 2546 อ้างถึงในกฤตยา ฦ หนองคาย

2556: 38) วัฒนธรรมประชาานิยมต้องเป็นวัฒนธรรมที่คนส่วนใหญ่ให้ความนิยมและต้องสามารถอธิบายในเชิงสถิติหรือแสดงให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรมได้ เช่น ยอดขาย

2. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1. งานศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องผี

การศึกษาเกี่ยวกับผีส่วนใหญ่ในประเทศไทยจะเป็นการศึกษาลัทธิความเชื่อผีแบบชนบทที่เกี่ยวข้องกับประเพณี พิธีกรรม ความเชื่อของคนในสังคม เช่น ฉลาดชาย รมิตานนท์ (2527) **ผีเจ้านาย** พิมพ์นภัส จินดาวงศ์ (2554) **การดำรงอยู่และบทบาทของความเชื่อและพิธีกรรมเกี่ยวกับผีอารักษ์เมืองเชียงใหม่ในปัจจุบัน** อัมพิกา ยะคำป้อ (2554) **พลวัตและบทบาทของความเชื่อและพิธีกรรมเกี่ยวกับผีอารักษ์บ้านที่บ้านไม้ลุงชน อำเภอมะนัง จังหวัดเชียงราย** ฯลฯ แต่การศึกษาเกี่ยวกับเรื่องผีในบริบทสังคมร่วมสมัย โดยเฉพาะสังคมเมืองยังคงมีน้อย การศึกษาส่วนใหญ่จะเป็นการศึกษาเรื่องผีที่อยู่ในสื่อสมัยใหม่ เช่น ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ รายการวิทยุ เป็นต้น

การวิเคราะห์เรื่องเล่าสยองขวัญของรายการวิทยุ : “เดอะซ็อค” ของจุฬาวดี วรเศรษฐศักดิ์ (2548) เป็นวิทยานิพนธ์ที่กลุ่มข้อมูลมีความใกล้เคียงกับกลุ่มข้อมูลเรื่องผีในมหาวิทยาลัยมากที่สุด จุฬาวดีศึกษาศิลปะการดำเนินรายการ เนื้อหา และการใช้ภาษาที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญของรายการวิทยุเดอะซ็อค โดยศึกษาจากแถบบันทึกเสียงของรายการเดอะซ็อค ๘ รายการ ประกอบด้วยเรื่องเล่าสยองขวัญจำนวน ๖๐ เรื่อง โดยใช้แนวคิดโครงสร้างสัมพันธ์สารของโรเบิร์ต ฮี ลองเอเคอร์ และแนวคิดการสื่อสารวิทยุ ผลการศึกษาพบว่าศิลปะการดำเนินรายการเดอะซ็อค มีลักษณะเด่น ๑๔ ประการ คือ การสนทนาก่อนเข้าสู่เรื่องเล่าสยองขวัญ บทส่งท้าย การปลอบโยน สถานการณ์เฉพาะหน้า การเปิดช่องทางเพื่อติดต่อกับรายการ การแนะนำเรื่องเล่าสยองขวัญ การฝากคำถามในสิ่งที่ผู้ฟังทางบ้านสงสัย การแทรกคติเตือนใจ การแสดงความคิดเห็นหรือความรู้สึก การนำประสบการณ์ของผู้ดำเนินรายการมาเล่าเสริม การแทรกเรื่องความเชื่อ การอ้างถึง การเชิญชวน เสียงประกอบ โดยเรื่องที่เล่าจะมีเนื้อหาเกี่ยวกับสถานที่ ลางบอกเหตุ พฤติกรรมของตัวละครเอกในเรื่อง สิ่งของสำคัญในเรื่อง การตั้งชื่อเรื่องพบว่ามี ๔ แบบคือ สื่อความหมายถึงเรื่องสยองขวัญ สื่อความหมายถึงความตาย สื่อความหมายถึงเรื่องราวอันตราย สื่อความหมายถึงชื่อหรือฉายาผี นอกจากนี้ยังมีการใช้ภาษาสนทนา เพื่อกระตุ้นให้ผู้เกิดความสนใจติดตามเรื่องเล่าสยองขวัญจนจบ โดยมีทั้งการใช้จันภาษาและอวัจนภาษาเพื่อสร้างความน่าสนใจให้รายการ

กลุ่มข้อมูลเรื่องเล่าสยองขวัญจากรายการวิทยุเดอะซ็อคมีจุดร่วมกับกลุ่มข้อมูลเรื่องผีในมหาวิทยาลัยคือเป็นเรื่องผีร่วมสมัยเหมือนกัน แต่เรื่องผีของรายการเดอะซ็อคถูกนำเสนอผ่านสื่อประเภทรายการวิทยุ รูปแบบการ

นำเสนอจึงก็มีผลต่อการนำเสนอเนื้อเรื่องด้วย ธรรมชาติตัวของรายการวิทยุเดอะซี้ก็มีธรรมชาติเฉพาะตัว เช่น ขณะที่บทความรวมเรื่องเล่าสยองขวัญในมหาวิทยาลัยต่างๆ จะเน้นเล่าถึงอาถรรพ์ของสถานที่นั้นๆ แบบรวมๆ เรื่องเล่าเดอะซี้ก็จะเน้นเล่าเฉพาะประสบการณ์ส่วนบุคคลที่เกิดขึ้น ณ สถานที่นั้นมากกว่า นอกจากนี้ จุดต่างที่สำคัญคือรายการเดอะซี้ก็นำเสนอผ่านสื่อสาธารณะ จำเป็นจะต้องมีการเลือกเล่า เลือกเน้น ควบคุมคุณภาพ มีข้อจำกัดด้านเวลาเพื่อที่จะนำเสนอเรื่องราวผ่านสื่อวิทยุได้อย่างน่าสนใจด้วย วิทยานิพนธ์เล่มนี้จึงเน้นศึกษาเรื่อง กลวิธีการนำเสนอและการสื่อสารระหว่างผู้เล่า ตีใจ และผู้ฟังทางบ้านโดยให้น้ำหนักมากกว่า ดังนั้น การศึกษาเนื้อเรื่อง จึงเน้นไปที่การศึกษาโครงเรื่องว่าเล่าและขับเคลื่อนเรื่องอย่างไรให้น่ากลัว ให้สนุก ให้น่าฟัง ให้ผู้ฟังมีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่อง นอกจากนี้ การวิเคราะห์ภาษาก็เน้นไปที่การวิเคราะห์ภาษาเพื่อการสื่อสารมากกว่า เช่น ดูวิธีการเลือกใช้คำพูดระหว่างผู้จัดรายการกับผู้ที่มาเล่าเรื่องผี ดูเรื่องการใช้คำซ้ำ คำสแลง คำทับศัพท์ ฯลฯ และการใช้ภาษาต่างๆ ที่ทำให้สื่อสารกับผู้ชมได้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

เนื่องจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้เน้นศึกษาเรื่องการสื่อสารเป็นหลัก จึงยังไม่ได้มีการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเนื้อเรื่องกับสังคมวัฒนธรรมไว้ในผลการวิเคราะห์อย่างชัดเจน แต่ก็มีที่ตั้งข้อสังเกตต่างๆ อยู่ภายในวิทยานิพนธ์ เช่น กล่าวถึงการแทรกคติเตือนใจ การเตือนภัยใกล้ตัว และเนื้อหาของเรื่องผีที่มีความสัมพันธ์กับความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรืออำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติ บอกแนวทางที่ตัวละครควรปฏิบัติต่อสิ่งเหนือธรรมชาติเหล่านั้น นอกจากนี้ยังมีความสัมพันธ์กับความเชื่อเรื่องหลักธรรมทางพระพุทธศาสนา เช่น กฎแห่งกรรม ดังนั้น เรื่องเล่าสยองขวัญที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจึงให้แนวทางในการปฏิบัติตนด้วยความไม่ประมาท เพื่อจะได้ไม่ต้องประสบเคราะห์กรรม เป็นต้น ข้อสังเกตเบื้องต้นเหล่านี้แสดงให้เห็นบทบาทของเรื่องผี แต่วิทยานิพนธ์เล่มนี้ยังไม่ได้วิเคราะห์บทบาทของเรื่องผีต่อสังคมไว้อย่างชัดเจน จึงเป็นประเด็นศึกษาที่การศึกษาเรื่องในมหาวิทยาลัยเล่มนี้จะศึกษาต่อไป

มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย ของ ธนัท อนุรักษ์ (2555) ศึกษา มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวและกลวิธีการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญของไทย จำนวน 4 ประเภทคือ นวนิยาย ละครเวที ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ โดยศึกษาเปรียบเทียบว่าสื่อบันเทิงแต่ละประเภทมีมโนทัศน์และกลวิธีการสร้างความกลัวที่เหมือนหรือต่างกันอย่างไร โดยใช้แนวคิดคือ แนวคิดเกี่ยวกับความกลัว 3 แนวคิด ประกอบด้วย ความกลัวในเชิงจิตวิทยา ความกลัวในเชิงพุทธศาสนา และความกลัวในเชิงวัฒนธรรม ประกอบกับแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความสยองขวัญต่างๆ ในสื่อบันเทิง ผลการวิจัยพบว่ามโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวที่

นำมาใช้ในสื่อบันเทิงคดีไทย แบ่งออกเป็น 6 ลักษณะได้แก่ 1) มโนทัศน์ว่าด้วยการถ่ายทอดอารมณ์ ซึ่งมาจากแนวคิดเชิงจิตวิทยาว่าหากตัวละครแสดงความหวาดกลัว ผู้เสพสื่อจะรับเอาความรู้สึกหวาดกลัวนั้นมาเป็นของตัวเองด้วย 2) มโนทัศน์ว่าด้วยการอุปาทานมาจากแนวคิดในเชิงพุทธศาสนา ที่เชื่อว่าประสบการณ์ในอดีตสามารถทำให้เกิดความรู้สึกกลัวไปก่อนและเชื่อมโยงประสบการณ์ในปัจจุบันกับความน่ากลัวที่เคยรับรู้มา 3) มโนทัศน์แบบคติชน มาจากแนวคิดความกลัวในเชิงวัฒนธรรมแบบธรรมเนียมนิยม เกิดจากการนำความเชื่อในสังคมไทยมาใช้ ทำให้เกิดความกลัว 4) มโนทัศน์แบบสากล มาจากแนวคิดความกลัวในเชิงวัฒนธรรมแบบร่วมสมัย 5) มโนทัศน์ว่าด้วยอิทธิพลจากเอเชียบูรพา มาจากแนวคิดความกลัวในเชิงวัฒนธรรมแบบร่วมสมัยที่ได้รับอิทธิพลจากประเทศตะวันออก เช่น จีน ญี่ปุ่น เกาหลี 6) มโนทัศน์ว่าด้วยอิทธิพลจากโลกตะวันตก มาจากแนวคิดความกลัวในเชิงวัฒนธรรมแบบร่วมสมัยที่ได้รับอิทธิพลจากประเทศตะวันตก เช่น ฝรั่งเศส โดยมียุทธวิธีในการสร้างความกลัวที่เด่น 5 กลวิธีคือ การวางโครงเรื่อง การสร้างตัวละครผี การสร้างตัวละครมนุษย์ การสร้างฉากและบรรยากาศ และการใช้จังหวะและโอกาส โดยบันเทิงคดีแต่ละประเภทก็จะมีกลวิธีเด่นในการสร้างความกลัวที่แตกต่างกันออกไป วิทยานิพนธ์เล่มนี้มีจุดร่วมกับประเด็นที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาคือเรื่อง “ความกลัว” นับตั้งแต่ความหมายของความกลัว การสร้างความกลัว เหตุผลที่ผลชอบเสพเรื่องที่น่ากลัว ฯลฯ อย่างไรก็ตาม วิทยานิพนธ์เล่มนี้ เน้นศึกษากลุ่มข้อมูลในแง่ความเป็นบันเทิงคดีและกลวิธีในการสร้างความกลัวเป็นหลัก จึงยังไม่เน้นศึกษาเนื้อเรื่องและความสัมพันธ์กับสังคม รวมถึงบทบาทของ “ความกลัว” ที่มีต่อพฤติกรรมผู้รับสารซึ่งเป็นประเด็นที่ปริญญาวิทยานิพนธ์เล่มนี้มุ่งจะศึกษาต่อไป

การศึกษาเรื่องข้างต้นเป็นการศึกษาที่เน้นเรื่องการสื่อสาร กลวิธี และช่องทางในการถ่ายทอดเรื่องผีเป็นหลัก แต่ก็มีการศึกษาอื่นๆ ที่สนใจศึกษาเนื้อหาและความหมายของเรื่องผีเป็นหลัก รวมถึงศึกษาความสัมพันธ์กับสังคมด้วยเช่นกัน ได้แก่ การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง “แม่นาคพระโขนง” พ.ศ.2521-2531 ของ วิชุดา ปานกลาง (2539) ศึกษารูปแบบการถ่ายทอดความหมายเรื่องผีและเทคนิคทางภาพยนตร์ที่ใช้การถ่ายทอดความหมายดังกล่าว โดยใช้แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของบ้าน ผี วัด แนวคิดเรื่องมายาคติ (Myth) ของ Roland Barthes และความรู้เทคนิคการผลิตภาพยนตร์มาวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยเรื่อง “แม่นาคพระโขนง” จำนวน 4 เรื่อง พบว่าภาพยนตร์ที่นำมาศึกษามีสูตรสำเร็จตามภาพยนตร์ประเภทหนังผีทั้งในเชิงโครงเรื่องและแนวคิดของเรื่องซึ่งคือเรื่องที่พุทธศาสนามีบทบาทในการเข้ามาจัดระเบียบสังคม แต่องค์ประกอบย่อยๆ จะแตกต่างกันไปตามยุคสมัยและผู้สร้าง การวิเคราะห์เทคนิคภาพยนตร์ในวิทยานิพนธ์เล่มนี้ แสดงให้เห็นว่าผู้สร้างแต่ละคนมีการตีความและเข้าใจความหมายของผีในรูปแบบใด แล้วจึงนำเสนอออกมาในรูปแบบนั้น เช่น การทำให้ผีมี

รูปลักษณะต่างจากคนทั่วไป โดยการใช้แสงกับตัวละครที่เป็นผีจะต้องทำให้เกิดเงาที่หน้าของตัวละคร การแสดง อธิฤทธิ์เหนือธรรมชาติของผี (อาทิ หายตัวได้) และข้อจำกัดในการแสดงอธิฤทธิ์ของผี (อาทิ ปรากฏตัวได้เฉพาะ ตอนกลางคืน) การนำเสนอว่าคนกับผีไม่อาจอยู่ร่วมโลกกัน การเสนอว่าผีไม่ทำร้ายคนที่เคยมีความสัมพันธ์อันดีเมื่อ ยังมีชีวิตอยู่ การนำเสนอว่าผีไม่อาจถูกฆ่าให้สิ้นซากแต่ทำได้เพียงถูกกักขังไว้เท่านั้น และการนำเสนอผีเป็นเรื่อง ตลกสนุกสนาน เป็นต้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ทั้งความหมายแฝงและความตรงของการนำเสนอดังกล่าว แล้วตีความ ความหมายของผีแม่นาคซึ่งสรุปความรวบยอดได้ว่าแม่นาคเป็นตัวแทนผู้ยึดติดในกิเลสตัณหา ความทุกข์ และบาง เวิร์ช่อนอาจตีความได้ว่าเป็นตัวแทนจากความเชื่อผีแบบดั้งเดิม ที่สุดท้ายแล้วผีต้องพ่ายแพ้พุทธศาสนา รวมถึงหลัก คิดแบบพุทธศาสนาเองก็จะก้าวเข้ามาชี้ทางดับทุกข์ และช่วยจัดการปัญหาความวุ่น ความทุกข์ต่างๆ ให้หมดไป

แม่นาค : มายาคติ “ความเป็นเมีย” ที่ถูกประกอบสร้างในละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์และละครเวที ของ พรพิชชา บุญบรรจง (2554) เป็นวิทยานิพนธ์อีกเรื่องที่ใช้แนวคิดมายาคติมาวิเคราะห์ความหมายของตัวละครแม่นาคเอาไว้เช่นกันและเน้นศึกษาเรื่อง “ความเป็นเมีย” โดยศึกษาเรื่องแม่นาคที่ถูกสร้างในรูปแบบละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ และละครเวทีจำนวน 26 สำนวน พรพิชชาใช้หลักการเขียนบทละครเป็นกรอบในการวิเคราะห์โครง เรื่อง และใช้แนวคิดมายาคติ (Myth) ของ Roland Barthes มาวิเคราะห์ชุดความหมายต่างๆ ที่ปรากฏในเรื่อง ผล การศึกษาพบว่ามายาคติ “ความเป็นเมีย” เป็นชุดความจริงที่ถูกประกอบสร้างขึ้น และสะท้อนอุดมคติและอคติ เกี่ยวกับวิถีปฏิบัติและบทบาทหน้าที่ของผู้หญิงให้เป็นฝ่ายยอม (Passive) และตกอยู่ใต้อำนาจของสามี การที่แม่นาคตายไปแล้วแต่ยังรอคอยพ่อกมากและไม่จากไหนนั้นเป็นการนำมามายาคติความเป็นเมียที่สังคมได้สร้างขึ้นเพื่อกำหนดวิถีปฏิบัติและบทบาทของเธอเพื่อมาเป็นเครื่องมือในการต่อรองทางอำนาจที่จะให้ผิอยู่ในโลกของคนต่อไป เพื่อให้แม่นาคได้ทำหน้าที่ “เมีย” ของเธอต่อ แต่สุดท้ายการหลอกหลอนของแม่นาคจะต้องจบลงด้วยสิ่งที่มีอำนาจเหนือกว่าผีแม่นาค นั่นคือ ความรักของผู้ชาย ความเชื่อทางพุทธศาสนา และกติกาสังคม และผู้ที่หยุดเธอได้ก็คือสามี พระ และเงรซึ่งต่างก็เป็นตัวละครชายที่เป็นตัวแทนของสังคมชายเป็นใหญ่ทั้งสิ้น

คุณลักษณะของภาพยนตร์ผีตลกไทย ลักษณะขนชั้นและอุดมการณ์ขนชั้นทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ ผีตลกไทย ของทอปัด เอี่ยมอุดม (2554) ศึกษาคุณลักษณะเด่นที่ปรากฏในภาพยนตร์ผีตลกไทย รวมถึงศึกษา ลักษณะขนชั้นและอุดมการณ์ขนชั้นทางสังคมที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์ด้วย โดยวิเคราะห์ภาพยนตร์ผีตลกไทยที่ฉาย ในโรงภาพยนตร์จำนวน 10 เรื่อง โดยแบ่งเป็นภาพยนตร์ผีตลกขนชั้นกลาง 5 เรื่อง และภาพยนตร์ผีตลกขนชั้นล่าง 5 เรื่อง โดยใช้ทฤษฎีขนชั้น ทฤษฎีเรื่องเล่าและชั้นบันไดตลกมาเป็นเกณฑ์ในการแบ่งกลุ่ม ผลการศึกษาพบว่า

ภาพยนตร์ผีตลกชนชั้นกลางปรากฏโครงเรื่องที่เรียบง่ายและซับซ้อน คุณภาพมากผลิตพิถีพิถันและมีเทคนิคซับซ้อน กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ชมในเมือง ขณะที่ภาพยนตร์ผีตลกชนชั้นล่างปรากฏแต่โครงเรื่องที่เรียบง่าย ต้นทุนการผลิตต่ำ ใช้เทคนิคเรียบง่าย กลุ่มเป้าหมายเป็นผู้ชมต่างจังหวัด ทั้งนี้ภาพยนตร์ผีตลกไทยมีทั้งกลุ่มที่สามารถจัดกลุ่มชนชั้นได้อย่างชัดเจนและกลุ่มที่จัดกลุ่มชนชั้นไม่ได้ เนื่องจากบางเรื่องมีการแลกเปลี่ยนคุณลักษณะระหว่างชนชั้นเพื่อขยายกลุ่มเป้าหมายลูกค้า คุณลักษณะทางชนชั้นและอุดมการณ์ชนชั้นทางสังคมในภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มนั้นสอดคล้องไปกับลักษณะทางสังคมที่พบได้ในโลกจริง เช่น รูปแบบการดำเนินชีวิตของคนเมืองและคนชนบท อุดมการณ์ความสุขเป็นเป้าหมายสูงสุดของชีวิต (พบในภาพยนตร์ผีตลกชนชั้นล่างทั้งห้าเรื่อง) อุดมการณ์ความสำเร็จเป็นเป้าหมายสูงสุดของชีวิต (พบแต่ในภาพยนตร์ผีตลกชนชั้นกลาง) ฯลฯ

งานศึกษาวิจัยสามเรื่องข้างต้นแสดงให้เห็นว่าการศึกษาเรื่องผีสามารถนำไปสู่การทำความเข้าใจสังคมไทย และเรื่องผีต่างก็มีความคิด มายาคติ ค่านิยม ความเชื่อของคนในสังคมซ่อนอยู่ อย่างไรก็ตาม การศึกษาข้างต้นเป็นการศึกษาเรื่องผีในสื่อภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ ละครเวที เป็นเรื่องแต่ง (fiction) หรือเป็นเรื่องที่ผ่านการปรุงแต่ง การคิด การประกอบสร้างโดยผู้เขียนบท ผู้กำกับ และทีมงานในการผลิตสื่ออื่นๆ กลุ่มข้อมูลเรื่องผีของวิทยานิพนธ์ข้างต้นจึงค่อนข้างแตกต่างจากกลุ่มข้อมูลเรื่องผีในมหาวิทยาลัยไทย เพราะสื่อบันเทิงคดีมีคุณสมบัติร่วมกันคือเป็นสิ่งที่แต่งหรือสร้างขึ้น มีข้อความถึงองค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องเล่าและรูปแบบของสื่อที่ใช้นำเสนอ เช่นการวางโครงเรื่อง การสร้างตัวละคร การส่งสารสำคัญของเรื่อง ฯลฯ เพื่อให้สามารถผลิตสื่อบันเทิงคดีที่ถูกใจผู้ชม ทำให้ธรรมชาติของตัวบทมีลักษณะต่างไปจากเรื่องผีในมหาวิทยาลัยที่เป็นเรื่องอ้างอิงจากเรื่องจริงหรือเล่าเสมือนว่าเป็นเรื่องจริง ดังนั้น การวิเคราะห์เรื่องผีในมหาวิทยาลัยอาจได้ผลการวิเคราะห์ที่มีทั้งจุดร่วมกันเรื่องผีในสื่อบันเทิงต่างๆ และจุดที่แตกต่างออกไป

ในต่างประเทศก็มีการศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยเช่นกัน เช่น **Haunted halls: ghost lore of American college campuses** ของ Tucker, Elizabeth (2007), **Haunting Experiences: Ghost in Contemporary Folklore** ของ Diane E. Goldstein, “The Ghost of New York: An Analytical Study” ของ Louis C. Jones (1944) ซึ่งต่างก็ศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยในพื้นที่และหัวข้อต่างๆ พร้อมทั้งวิเคราะห์เชื่อมโยงกับสังคม การศึกษาเหล่านี้มีประโยชน์ต่อการเป็นแนวทางการศึกษาเรื่องผีในมหาวิทยาลัยไทยอย่างยิ่ง เนื่องจากกลุ่มข้อมูลที่ใช้ศึกษามีความใกล้เคียงกัน นอกจากนั้น ยังได้เห็นการเปรียบเทียบทางวัฒนธรรม เช่น ใน **Haunted halls: ghost lore of American college campuses** ที่ศึกษาเรื่องผีของนักศึกษามหาวิทยาลัยเช่นกัน แต่ลักษณะของผีและรูปแบบ

การหลอกหลอนของผีที่อเมริกาก็จะแตกต่างไปจากลักษณะของผีและรูปแบบการหลอกหลอนของผีที่พบในมหาวิทยาลัยไทย

2.2. งานศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องเล่า

เรื่องเล่าเป็นข้อมูลคติที่มีผู้ศึกษาไว้โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีในการศึกษาเรื่องเล่าด้วยวิธีการทางคติชน อย่างหลากหลาย ทั้งการศึกษานุภาค การศึกษาแบบเรื่อง และการศึกษาเชิงโครงสร้าง ฉิรนุช แผลงภู (2552) **อนุภาคการให้รางวัลและการลงโทษในนิทานพื้นบ้านไทย : ลักษณะและความหมายเชิงวัฒนธรรม.** ศึกษาอนุภาคการให้รางวัลและการลงโทษในนิทานพื้นบ้านไทยจำนวน 897 เรื่อง พบว่าอนุภาคดังกล่าวสะท้อนลักษณะร่วมทางความคิดว่าผู้ให้รางวัลและผู้ลงโทษมักเป็นเป็นเพศชายและมีสถานะทางสังคมสูงกว่า ขณะที่ผู้รับรางวัลและผู้ถูกลงโทษมักเป็นตัวละครชนชั้นล่างและตัวละครเพศหญิง เหตุผลของการได้รับรางวัลหรือถูกลงโทษจะเป็นผลแห่งการกระทำหรือผลกรรมของตัวละครเอง โดยการกระทำที่ได้รับรางวัลและการลงโทษเน้นเรื่องการทำดีและการทำผิดทางพุทธศาสนา ความผิดเรื่องชู้สาว และการกระทำผิดต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ รางวัลที่ได้รับมักเป็นความร่ำรวยและคู่ครอง ส่วนโทษที่ได้รับมักเป็นความตาย การเนรเทศ และการลงโทษด้วยอำนาจวิเศษ นอกจากลักษณะร่วมเหล่านี้แล้ว อนุภาคนี้ยังสะท้อนให้เห็นลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมของนิทานพื้นบ้านแต่ละภาคที่จะมีจุดเน้นที่แตกต่างกันไป สะท้อนให้เห็นวิถีคิดของคนในภาคนั้นๆ ด้วย การศึกษาชิ้นนี้แสดงให้เห็นว่าการศึกษานุภาคว่าใครเป็นผู้ลงโทษและให้รางวัล ใครเป็นผู้รับโทษและรับรางวัล การกระทำแบบใดที่ถูกลงโทษหรือตบรางวัล และรางวัลกับโทษนั้นคืออะไรแล้วแต่สะท้อนให้เห็นบรรทัดฐานของสังคมไทยในด้านต่างๆ ซึ่งเป็นแนวทางการศึกษาที่อาจนำไปประยุกต์ใช้ได้กับการศึกษาเรื่องผีร่วมสมัย ที่แม้จะไม่ได้ปรากฏอนุภาคการให้รางวัลและการลงโทษตามที่พบในดัชนีอนุภาคของสติข ทอมป์สันแบบเดียวกับวิทยานิพนธ์เล่มนี้ แต่ก็ปรากฏอนุภาคการตาย การถูกหลอกหลอน ที่เป็นเสมือนการลงโทษแบบหนึ่ง การวิเคราะห์อนุภาคโดยประยุกต์ใช้แนวทางเดียวกับฉิรนุช แผลงภูจึงน่าจะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยในมหาวิทยาลัยได้

วัชรภรณ์ ดิษฐป่าน (.2549) **แบบเรื่องนิทานสังข์ทอง .การแพร่กระจายและความหลากหลาย** ศึกษาความแพร่หลายของแบบเรื่องสังข์ทอง และปรากฏการณ์การแตกเรื่องของนิทานที่เกิดขึ้นในกระบวนการแพร่กระจายของนิทานสังข์ทอง โดยศึกษาจากนิทานในแบบเรื่องสังข์ทองจำนวน 72 สำนวน พบว่าแบบเรื่องสังข์ทองเป็นแบบเรื่องที่แพร่หลายมากในกลุ่มชนชาติไท และความแพร่หลายนี้ทำให้เกิดการแตกเรื่องใหม่อีกหลายเรื่องจากโครงเรื่องสังข์ทองที่เป็นต้นแบบ โดยเรื่องที่แตกขึ้นมาใหม่ก็จะมีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะต่างๆ ทั้งในระดับพฤติกรรม

และโครงสร้าง ระเบียบวิธีของวิทยานิพนธ์เล่มนี้เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยคือ ให้แนวทางในการกำหนดโครงสร้างของแบบเรื่อง เพื่อเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาว่านิทานหรือเรื่องเล่าที่มีรายละเอียด ตัวละคร ฉาก ชื่อบางอย่างต่างกันั้นนับเป็นแบบเรื่องเดียวกันหรือไม่ โดยวัชรภรณ์ใช้วิธีวิเคราะห์โครงสร้างของนิทานสังข์ทอง เพื่อกำหนดเหตุการณ์สำคัญและพฤติกรรมหลักในเรื่องขึ้นมาสำหรับใช้เป็นแบบเทียบว่านิทานเรื่องอื่นๆ ที่นำมาเทียบนั้นนับเป็นแบบเรื่องสังข์ทองได้หรือไม่ ระเบียบวิธีนี้จะช่วยให้ศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยได้อย่างเป็นระบบมากยิ่งขึ้น เพราะเรื่องผีร่วมสมัยเองก็มีการปรากฏแบบเรื่องซ้ำๆ รวมถึงมีเรื่องผีบางเรื่องที่เป็นที่นิยมและเป็นที่รู้จักมากเรื่องอื่นๆ จนทำให้เกิดการแพร่กระจายและเกิดสำนวนใหม่ๆ เช่นเดียวกับนิทานสังข์ทอง

เกศสุตา นาสิเคน (2557) เรื่องเล่าแนว "รักโศก" และกลวิธีการให้คำปรึกษาในพื้นที่สื่อสารสาธารณะ: **กรณีศึกษารายการวิทยุ "คลับฟรายเดย์"** ศึกษาเรื่องเล่าแนว "รักโศก" จากชีวิตรักของผู้ฟังที่เข้ามาเล่าเรื่องในรายการวิทยุ "คลับฟรายเดย์" จำนวน 66 เรื่อง การวิเคราะห์ใช้ระเบียบวิธีวิจัยทั้งทางคติชนวิทยา คือ แนวคิดเรื่องแบบเรื่อง ระเบียบวิธีทางวรรณกรรมคือศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง และระเบียบทางภาษาคือชาติพันธุ์วรรณนาแห่งการสื่อสาร เกศสุตาจำแนกเรื่องเล่าปัญหาชีวิตรักเป็น 8 แบบเรื่องใหญ่ๆ ประกอบกับการศึกษาองค์ประกอบของเรื่องเล่าตามแนวศาสตร์แห่งการเล่าเรื่องที่ทำให้พบว่าตัวละครและฉากบรรยากาศสะท้อนภาพคนชั้นกลางในสังคมเมือง การศึกษาเรื่องเล่าในวิทยานิพนธ์เล่มนี้เป็นแบบอย่างที่ดีในการศึกษาคติชนสมัยใหม่ของกลุ่มคนเมือง เพราะทำให้ได้เห็นแนวทางการนำแนวคิดเรื่องแบบเรื่องซึ่งแต่เดิมใช้ศึกษาด้านนิทานพื้นบ้านมาปรับประยุกต์ใช้กับเรื่องเล่าที่มีฉาก ตัวละคร และเนื้อหาที่ร่วมสมัย รวมถึงยังได้เห็นแนวทางในการวิเคราะห์สภาพสังคมร่วมสมัยที่สะท้อนผ่านเรื่องเล่าอีกด้วย

พิชญานี เชิงศิริ (2542) **การศึกษาวรรณกรรมนิทานไทยตามทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดิมีร์ พรอพพ์** ศึกษาวิเคราะห์โครงสร้างของวรรณกรรมนิทานจักรๆ วงศ์ๆ ของไทย ตามแนวทฤษฎีโครงสร้างของวลาดิมีร์ พรอพพ์ ซึ่งศึกษานิทานรัสเซียโดยวิเคราะห์การดำเนินเรื่องไปตามลำดับพฤติกรรมหลัก (function) ต่างๆ ของตัวละครในเรื่อง และเสนอผลการศึกษานิทานทั้งหมดนั้นมีโครงสร้างหลักเดียวกัน พิชญานีศึกษาวรรณกรรมนิทานจากภาคต่างๆ จำนวน 61 เรื่อง ผลการศึกษาพบว่าสามารถหาโครงสร้างหลักของนิทานจักรๆ วงศ์ๆ ของไทยที่มีร่วมกันในนิทานทั้งสี่ภาคได้เช่นกัน โดยแต่ละภาคก็จะมีลักษณะโครงสร้างนิทานของภาคตนเองด้วย ทว่าโครงสร้างนิทานไทยที่ได้จากการศึกษานั้นประกอบด้วยพฤติกรรมและลำดับพฤติกรรมที่มีลักษณะเฉพาะของ

นิทานไทยที่ไม่เหมือนกับโครงสร้างหลักของนิทานรัสเซียของพรอพพ์ นำไปสู่ข้อสรุปว่าวัฒนธรรมแต่ละวัฒนธรรมมีโครงสร้างหลักของนิทานที่มีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเอง

งานวิจัยต่างๆ เหล่านี้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยด้วยอนุภาค แบบเรื่อง และทฤษฎีโครงสร้างอย่างยิ่ง เพราะงานวิจัยเหล่านี้ช่วยให้เห็นแนวทางในการนำแนวคิดทฤษฎีต่างๆ ไปประยุกต์ใช้กับกลุ่มข้อมูลจริง

2.3. งานวิจัยที่เกี่ยวกับการผสมผสานทางวัฒนธรรม

การผสมผสานทางวัฒนธรรมปรากฏอยู่ในหลายระดับ หลายมิติ เช่น รูปแบบของสิ่งที่คนแสดงออก วิถีปฏิบัติ ความเชื่อ ฯลฯ มีวิธีการหลายวิธีที่จะจำแนกลักษณะการผสมผสานเพื่อศึกษาความเป็นลูกผสม งานวิจัยในกลุ่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในเรื่องผีร่วมสมัย โดยนำแนวทางการวิเคราะห์จากงานวิจัยต่างๆ ไปปรับใช้กับข้อมูลเรื่องผีร่วมสมัยให้เหมาะสม Wang and Yeh (2005) *Globalization and hybridization in cultural products: The cases of Mulan and Crouching Tiger, Hidden Dragon* ศึกษาการผสมผสานทางวัฒนธรรมในการนำนิทานจีนไปสร้างเป็นภาพยนตร์ และพบกระบวนการของการผสมผสานทางวัฒนธรรม 3 ประการ ได้แก่ การลดทอนลักษณะบางประการ (Deculturation) การเพิ่มเติมลักษณะบางประการ (Acculturation) และการนำองค์ประกอบทางวัฒนธรรมมาใช้ในบริบทใหม่ (Re-culturation)

ศิริพร ภักดีผาสุข (2005) *Cultural Hybridity and Dynamics in Hanuman Chansamon* ศึกษาเรื่องการผสมผสานทางวัฒนธรรมและพลวัตในการนำวรรณคดีไทยเรื่องรามเกียรติ์ไปสร้างเป็นการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติเรื่อง หนุมานชาลยุทธ พบว่าภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้มีลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ ลักษณะการผสมผสานที่สังเกตเห็นได้โดยตลอดทั้งเรื่อง (omnipresent hybrid feature) ได้แก่การผสมผสานเรื่องราววรรณคดีดั้งเดิมเข้ากับเทคโนโลยีการนำเสนอที่ทันสมัย และลักษณะการผสมผสานแบบเป็นส่วนๆ (fractional hybrid feature) ได้แก่ บทโหมโรง บทสนทนา อนุภาค ตัวละคร และฉาก ที่ล้วนแล้วแต่มีการปรากฏร่วม (co-exist) ของวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมใหม่ รวมถึงมีวัฒนธรรมท้องถิ่นที่ปรากฏร่วมกับวัฒนธรรมสากลด้วย พลวัตที่ปรากฏในการ์ตูนแอนิเมชันเรื่องนี้คือการให้ความหมายและจุดเน้นใหม่ ลักษณะตัวละครแบบใหม่ ความเปลี่ยนแปลงของการใช้ภาษา และบทไหว้ครูที่มีการปรับประยุกต์ไป โดยลักษณะทั้งหลายเหล่านี้มีปัจจัยสำคัญคือเรื่องจุดประสงค์ทางการค้าและนโยบายการผลิตของบริษัทที่ต้องการจะผลิตการ์ตูนแอนิเมชัน 3 มิติและต้องการนำวรรณคดีหรือนิทานพื้นบ้านของไทยมานำเสนอไปพร้อมๆ กัน

ศิริพร รักดีผาสุข (2558) การผสมผสานวัฒนธรรมในหนังสือนิทานแนว edutainment (สารบันเทิง) ภาษาไทย ศึกษาการผสมผสานทางวัฒนธรรมในหนังสือนิทานแนว edutainment (สารบันเทิง) ภาษาไทย พบการผสมผสานวัฒนธรรมใน 2 มิติ มิติแรกคือ การผสมผสานวัฒนธรรมการศึกษากับวัฒนธรรมความบันเทิง ซึ่งมีลักษณะเป็นสหวิทยาการ (interdiscursivity) หรือการผสมผสานวาทกรรมระหว่างวาทกรรมนิทานกับวาทกรรมแบบเรียน ทั้งในด้านประเภทของตัวบท ลิขสิทธิ์ และกิจกรรมการใช้ตัวบท มิติที่สอง คือ การผสมผสานวัฒนธรรมไทย อันประกอบด้วยวัฒนธรรมความสนุก การใช้นิทานเพื่อให้ความรู้ นิทานไทย ความรู้เกี่ยวกับสังคม วัฒนธรรมไทย เข้ากับวัฒนธรรมต่างชาติ อันได้แก่ แนวคิดเรื่อง edutainment แนวคิดการจัดการศึกษาตามหลักสูตร นิทานชาติต่างๆ ความรู้สากล รูปแบบการนำเสนอ แนวทางการผสมผสานวัฒนธรรมนั้นแบ่งออกได้เป็น 4 แนวทาง โดยมีกระบวนการสำคัญ 3 ประการคือ ลดทอนลักษณะบางประการ (deculturation) เพิ่มเติมลักษณะบางประการ (enculturation) การนำองค์ประกอบทางวัฒนธรรมมาใช้ในบริบทใหม่ (re-culturation) มีลักษณะความเปลี่ยนแปลงที่สำคัญคือนิทานเหล่านี้ไม่เน้นนำเสนอเรื่องราว แต่เน้นนำเสนอความรู้มากกว่า โดยมีการเพิ่มแบบฝึกหัดและองค์ประกอบเพื่อการศึกษาอื่นๆ เข้ามา ทำให้เกิดการนำไปใช้ในบริบทใหม่คือการนำไปใช้ในการเรียนการสอนที่เปี่ยมสารบันเทิงในเวลาเดียวกัน ปัจจัยที่ทำให้เกิดการผสมผสานวัฒนธรรมดังกล่าวมาจาก อิทธิพลโลกาภิวัตน์ การแข่งขันทางการศึกษาในสังคมไทย และการเติบโตของธุรกิจหนังสือสำหรับเด็ก

กฤตยา ณ หนองคาย (2556) พระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย: การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม ศึกษาลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมของพระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย จำนวน 45 เรื่อง 88 ส่วน โดยประยุกต์แนวคิดเรื่องแบบเรื่องมาใช้ วิเคราะห์เนื้อเรื่องและลักษณะของตัวละคร พบว่าจัดประเภทแบบเรื่องได้ 4 แบบเรื่องโดยจำแนกตามเหตุการณ์สำคัญในเรื่อง และจำแนกลักษณะพระเอกได้ 5 กลุ่ม 6 รูปแบบ ส่วนลักษณะของผู้ร้ายมี 4 กลุ่มโดยจำแนกตามลักษณะสำคัญของตัวละคร หลังจากวิเคราะห์แบบเรื่องแล้ว จึงวิเคราะห์การผสมผสานทางวัฒนธรรม พบว่ามีการผสมผสานวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมต่างชาติใน 3 ลักษณะ ได้แก่ การผสมผสานวัฒนธรรมผ่านรูปลักษณ์การแต่งกาย ผ่านพฤติกรรมและบทบาทของตัวละคร และผ่านความสามารถและคุณสมบัติพิเศษ โดยมีกลวิธีการผสมผสานวัฒนธรรม 4 กลวิธีซึ่งแบ่งตามที่มาและลักษณะทางวัฒนธรรมที่ปรากฏ กฤตยาวิเคราะห์ว่าปัจจัยที่ทำให้เกิดการผสมผสานวัฒนธรรมมี 3 ปัจจัยคือ อิทธิพลของอเมริกันวอร์และสภาพสังคมวัฒนธรรมไทยในยุคสมัยที่มีการสร้างภาพยนตร์ กระบวนการโลกาภิวัตน์ และภาพยนตร์ในฐานะวัฒนธรรมประชานิยม

กิจจา รัตนการุณย์ (2547) **นิทานในเกมคอมพิวเตอร์: การสืบสานและสร้างสรรค์** ศึกษาลักษณะเด่นของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ซึ่งเป็นเกมคอมพิวเตอร์ประเภทหนึ่ง เพื่อวิเคราะห์การสืบสานและการสร้างสรรค์อนุภาคและสัญลักษณ์ที่สำคัญ ผลการวิจัยพบว่า เกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นคติชนรูปแบบใหม่ที่รวมนิทานและการเล่นเข้าด้วยกัน ผู้เล่นสวมบทบาทเป็นตัวละครเอกของเรื่อง เข้าร่วมดำเนินเรื่องโดยอยู่ในกรอบและกฎของการเล่นเกม เนื้อเรื่องของเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) มีลักษณะเด่นมีความคล้ายคลึงกับนิทานพื้นบ้านประเภทนิทานมหัศจรรย์ นิทานวีรบุรุษ นิทานประจำถิ่นและตำนานปรัมปรา ทั้งยังมีการสืบสานและยังมีการสร้างสรรค์ ในด้านรูปแบบการนำเสนอรูปแบบการเล่นและเนื้อเรื่องในเกม จากโครงเรื่องทั้ง 6 แบบในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) ได้แก่ โครงเรื่องแบบดอกฟ้ากับหมาวัดโครงเรื่องแบบมังกรหยก โครงเรื่องแบบแฟนฉัน โครงเรื่องแบบอัศวินผู้พิทักษ์โครงเรื่องแบบจอมยุทธ์ผู้กล้าและโครงเรื่องแบบจอมยุทธ์เดี่ยวตาย พบว่าอนุภาคตัวเอกแบบวีรบุรุษเป็นอนุภาคเด่น มีการสืบสานด้านวิถีชีวิตและพันธกิจ มีการสร้างสรรค์ด้านชาติกำเนิดลักษณะนิสัยและพฤติกรรม และพลังอำนาจพิเศษ ในด้านสัญลักษณ์ ตัวเอกแบบวีรบุรุษในเกมนิทานสวมบทบาท (RPG) เป็นสัญลักษณ์ที่มีการสืบสานและการสร้างสรรค์ วงจรวิถีชีวิตของวีรบุรุษเป็นสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงภาวะการเจริญเติบโตและเปลี่ยนแปลงของตัววีรบุรุษ นอกจากนี้สัญลักษณ์สำคัญที่เกี่ยวข้องกับวีรบุรุษยังได้รวมไปถึงพลังอำนาจพิเศษที่ส่งเสริมให้ตัวเอกเป็นวีรบุรุษอย่างแท้จริงโดยที่พลังอำนาจพิเศษจะประกอบไปด้วย พลังจากอาวุธวิเศษ พลังจากเวทมนตร์คาถาและพลังจากของวิเศษ

พริมรดา จันทรโชติกุล (2553) **หนุมานในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน** ศึกษาการปรับเปลี่ยนคุณลักษณะและบทบาทของตัวละครหนุมานที่ปรากฏในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบันเทียบกับตัวละครหนุมานในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในรัชกาลที่ 1 พบว่าเนื้อเรื่องสามารถจำแนกได้ 3 ลักษณะโดยใช้ลักษณะความใกล้เคียงกับบทละครเป็นมาตรฐานในการจำแนก บทบาทของตัวละครหนุมานมีทั้งบทบาทที่ตรงกับบทละครเดิมและบทบาทที่เพี้ยนขึ้นมาใหม่ โดยปัจจัยที่มีผลต่อการปรับเปลี่ยนบุคลิกลักษณะของตัวละครหนุมานในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบันมี 4 ประการคือ จินตนาการของผู้แต่ง อิทธิพลจากวรรณกรรมและวัฒนธรรมไทย อิทธิพลจากวรรณกรรมและวัฒนธรรมต่างชาติ และลักษณะการสร้างงานแนววัฒนธรรมประชานิยม

ผลการทบทวนวรรณกรรมแสดงให้เห็นว่ายังไม่มีผู้ศึกษาเรื่องเล่าผีร่วมสมัยด้วยระเบียบวิธีทางคติชนวิทยามาก่อน เพราะการศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยส่วนใหญ่เป็นการศึกษาทางนิเทศศาสตร์ มีทั้งงานที่ศึกษากลวิธีในการนำเสนอและงานที่ศึกษาตีความเนื้อเรื่อง งานกลุ่มนี้ทำให้เห็นข้อมูลและประเด็นต่างๆ ที่น่าสนใจของเรื่องผีและ

เป็นประเด็นที่สามารถนำไปใช้ต่อยอดในการวิเคราะห์เรื่องต่อไปได้ ขณะที่การทบทวนวรรณกรรมงานที่ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องเล่าทำให้มองเห็นระเบียบวิธีและเครื่องมือต่างๆ ที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ศึกษาเรื่องเล่าได้ ได้แก่ การศึกษาเรื่องเล่าโดยใช้แนวคิดเรื่องอนุภาค แบบเรื่อง ไวยากรณ์ของนิทาน ส่วนงานที่ศึกษาเกี่ยวกับการผสมผสานทางวัฒนธรรมนั้น ทำให้เห็นแนวทางการวิเคราะห์การผสมผสานทางวัฒนธรรมในเรื่องเล่าและสื่อต่างๆ จะเห็นได้ว่าแนวทางการวิเคราะห์การผสมผสานทางวัฒนธรรมนี้มีกรอบในการวิเคราะห์ที่ค่อนข้างหลากหลาย ขึ้นอยู่กับประเภทของสื่อและกลุ่มข้อมูลนั้นๆ ว่าควรจะใช้แนวทางใดในการวิเคราะห์

บทที่ 3 อนุภาค แบบเรื่อง และโครงสร้างของเรื่องผีไทยร่วมสมัย

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาเนื้อหาและลักษณะของเรื่องผีไทยร่วมสมัย โดยการศึกษาลักษณะทั่วไปของเรื่องผีไทยร่วมสมัยและศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยด้วยเครื่องมือทางคติชนวิทยา ได้แก่ 1) รวบรวมและแบ่งประเภทอนุภาคที่พบในเรื่องผีไทยร่วมสมัย ซึ่งจะช่วยให้เห็นเนื้อหาและองค์ประกอบย่อยๆ ที่น่าสนใจในเรื่องผี 2) จัดประเภทแบบเรื่องของเรื่องผีไทยร่วมสมัย ซึ่งจะช่วยให้เห็นภาพรวมของเรื่องผีแบบต่างๆ และ 3) ศึกษาโครงสร้างของเรื่องเล่าผีร่วมสมัยด้วยแนวทางของวลาดิมีร์ พรอพพ์ เพื่อให้เห็นลักษณะเด่นที่เรื่องผีทุกเรื่องมีร่วมกัน

1. ลักษณะทั่วไปของเรื่องผีไทยร่วมสมัย

เรื่องผีไทยร่วมสมัยที่นำมาใช้ศึกษาทั้ง 100 เรื่อง นับเป็นเรื่องผี 98 เรื่อง เนื่องจากมีเรื่องผีจำนวน 2 เรื่องที่ปรากฏเรื่องซ้ำ แต่เป็นเรื่องผีคนละสำนวน ได้แก่ เรื่องผีช่องแอร์และผีรูปยิ้ม เก็บเรื่องละ 2 สำนวน เรื่องเล่าผีร่วมสมัยก็เหมือนกับเรื่องเล่าประเภทอื่นๆ ที่เมื่อถูกนำไปเล่าต่อกันก็จะเกิดสำนวนใหม่ๆ และปรับวิธีการเล่าไปผู้เล่าผู้ฟัง และบริบทการเล่า เรื่องผีที่พบนั้นมีความหลากหลายทั้งในด้านที่มา ความยาวของเรื่อง และวิธีการเล่าเรื่อง

เรื่องผีที่เก็บมีที่มาจาก 3 แหล่ง คือเว็บไซต์รวมเรื่องผีโดยเฉพาะ เว็บไซต์ทั่วไปที่มีเนื้อหาสาระบันเทิงหลากหลายครอบคลุมหลายหัวข้อ และเว็บไซต์เฉพาะที่มุ่งเผยแพร่เนื้อหาเฉพาะเรื่อง เช่น เว็บไซต์การศึกษา เว็บไซต์ท่องเที่ยว เรื่องผีที่มาจากเว็บไซต์เรื่องผีโดยเฉพาะ มักมีขนาดยาวและเน้นเล่าเรื่องความน่ากลัวของผีเป็นหลัก ขณะที่เรื่องผีอีก 2 กลุ่มบางครั้งไม่ได้เน้นเรื่องความน่ากลัวมากนัก เรื่องผีที่รวบรวมมาจากเว็บไซต์เฉพาะมักมีเนื้อหาที่สัมพันธ์กับเนื้อหาหลักของเว็บไซต์นั้นๆ เช่น เรื่องผีในเว็บไซต์การศึกษาจะเป็นเรื่องในสถานศึกษาเสมอ ขณะที่เรื่องผีในเว็บไซต์ท่องเที่ยว มักเป็นเรื่องผีที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ

เรื่องผีที่เก็บมีทั้งขนาดสั้น กลาง และขนาดยาว เรื่องผีขนาดสั้นคือเรื่องผีที่มีความตั้งแต่ 2-5 บรรทัด มีจำนวน 61 เรื่อง เรื่องผีขนาดกลางคือเรื่องผีที่มีความยาวมากกว่า 5 บรรทัด แต่ไม่เกิน 2 หน้ากระดาษ มีจำนวน 23 เรื่อง และเรื่องผีขนาดยาวคือเรื่องผีที่มีความยาวมากกว่า 2 หน้ากระดาษขึ้นไป มีจำนวน 16 เรื่อง เรื่องผีขนาดสั้นมักมีลักษณะเป็นบรรยายโวหาร ขณะที่เรื่องผีที่ขนาดกลางหรือขนาดยาวมักมีการพรรณนามากกว่าและมีบทสนทนาประกอบเพื่อสร้างความสมจริง มุมมองของผู้เล่าเรื่องผีมีทั้ง 1) ผู้เล่าบุคคลที่ 1 มักเป็นการเล่าประสบการณ์ของตนเอง 2) ผู้เล่าบุคคลที่ 3 มักเป็นการเล่าประสบการณ์ของคนอื่น อาจเป็นประสบการณ์ของคนรู้จักใกล้ชิดที่เคยเล่าเรื่องผีให้ฟัง 3) มุมมองการเล่าแบบไม่ปรากฏตัวผู้เล่า มักเป็นการเล่าเรื่องผีที่เป็นตำนานเล่าขานหรือเป็นที่รู้จักกันในผู้คนหมู่มาก

นอกจากการศึกษาลักษณะเบื้องต้นของเรื่องผีทั้ง 100 เรื่องแล้ว ผู้ศึกษาได้เก็บรวบรวมและวิเคราะห์อนุภาคแบบเรื่อง และโครงสร้างของเรื่องผีไทยร่วมสมัย เพื่อให้ทราบถึงเนื้อหาและลักษณะสำคัญของเรื่องผีไทยร่วมสมัย รวมถึงได้เห็นข้อมูลทั้งที่เป็นโครงสร้างใหญ่และองค์ประกอบย่อยของเรื่องผี นอกจากนี้ยังเป็นการประมวลรวมความแตกต่างหลากหลายที่พบในเรื่องผีเรื่องต่างๆ เพื่อหาจุดร่วมของเรื่องผีไทยร่วมสมัย และนำไปสู่การวิเคราะห์การการผสมผสานทางวัฒนธรรมและบทบาทของเรื่องผีไทยร่วมสมัยในบทต่อไปด้วย

2. อนุภาค

ในการจำแนกอนุภาค ผู้ศึกษามีเกณฑ์ในการพิจารณาว่าองค์ประกอบใดเป็นอนุภาคโดยพิจารณาจากองค์ประกอบเด่นที่มักจะพบซ้ำๆ ในเรื่องผี หากเทียบกับอนุภาคในนิทานดั้งเดิม อนุภาคบางอนุภาคอาจไม่ได้มีความพิเศษหรือความหมายที่เด่นชัดเท่าอนุภาคในอดีตที่มักมีความเกี่ยวข้องกับเวทมนตร์ มีจินตนาการมาก อนุภาคในเรื่องผีร่วมสมัยที่พบนี้บางอนุภาคเป็นคนหรือสิ่งของธรรมดา เช่น แม่บ้านผู้รู้เรื่องราวเกี่ยวกับการตายในอดีต แม่บ้านจะเป็นคนธรรมดา แต่มักเป็นหนึ่งในตัวละครสำคัญที่เข้ามาเฉลยให้รู้ถึงสาเหตุการตายของผีที่สิงอยู่ ณ ที่นั้นๆ บทบาทเช่นนี้เป็นบทบาทที่พบซ้ำๆ จนเห็นว่าควรที่จะจัดเป็นอนุภาคด้วย

รายการอนุภาคนี้นี้จึงเป็นการรวบรวมองค์ประกอบเด่นของเรื่องผีไทยร่วมสมัยที่มักจะพบซ้ำๆ และนำอนุภาคที่พบมาจัดหมวดหมู่เพื่อให้เห็นมิติต่างๆ ของเรื่องผี อาทิ ในหมวดตัวละครผีจะมีการจำแนกทั้งมิติความสัมพันธ์ของผีกับคนที่ยังมีชีวิตอยู่ มิติเชื้อชาติของผี มิติเพศของผี มิติอายุของผี มิติอาชีพของผี มิติด้านลักษณะหน้าตา การแต่งกาย รวมถึงมิติด้านจุดประสงค์หรือเหตุผลของผีในการที่ยังสิงสู่อยู่บนโลกด้วย การจัดหมวดหมู่เช่นนี้อาจทำให้เกิดความทับซ้อนขึ้นได้ เช่น อนุภาคผีผู้หญิงชุดขาว อาจอยู่ทั้งในอนุภาคผีผู้หญิงภายใต้มิติเพศของผี หรืออนุภาคผีชุดขาวภายใต้มิติการแต่งกายของผีก็ได้ เป็นต้น ทว่า ผู้ศึกษาก็ตัดสินใจที่จะไม่รวมอนุภาคเหล่านี้เข้าเป็นอนุภาคเดี่ยว เพราะเห็นว่าการจำแนกหมวดหมู่ย่อยต่างๆ นั้นช่วยให้เห็นมิติต่างๆ และลักษณะของเรื่องผีได้ดีกว่า รวมถึงการรวมอนุภาคเหล่านี้เข้าด้วยกันจะทำให้เกิดรายการอนุภาคเพิ่มขึ้นอีกจำนวนมาก เช่น อนุภาคผีผู้หญิง (เพศ) ชุดไทย (การแต่งกาย), อนุภาคผีผู้หญิง (เพศ) ลูกจ้าง (อาชีพ) เมียนมา (เชื้อชาติ) เป็นต้น ผู้ศึกษาจึงเรียกอนุภาคเหล่านี้ว่าอนุภาคผสม ซึ่งเกิดจากการผสมระหว่างอนุภาคหลายๆ อนุภาคจากรายการอนุภาคที่จัดทำไว้ ดังนั้น อนุภาคบางอนุภาคที่พบในเรื่องผีนั้นอาจปรากฏร่วมกับอนุภาคอื่นด้วย เช่น อนุภาคผีผู้หญิงนั้น มีทั้งเรื่องที่อนุภาคนี้นี้ปรากฏอยู่เดี่ยวๆ และเรื่องที่ปรากฏร่วมกับอนุภาคอื่น เช่น อนุภาคผีชุดขาว อนุภาคผีเมียนมา เป็นต้น

ผู้ศึกษาจำแนกอนุภาคออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่ อนุภาคตัวละคร อนุภาคเหตุการณ์ อนุภาคสิ่งของ และอนุภาคสถานที่ ดังนี้

2.1. อนุภาคตัวละคร

ประกอบด้วยอนุภาคตัวละครผีและอนุภาคตัวละครที่เป็นคน มีรายละเอียดดังนี้

อนุภาคตัวละคร	
ผี	คน
• ตัวตนของผี • ลักษณะของผี • จุดประสงค์ของผี	• คนเจอผี • คนอธิบายเหตุ • คนปราบผี • ขาดกร • คนเตือนภัย

2.1.1. อนุภาคผี

อนุภาคตัวละครผี สามารถจำแนกได้ด้วย 3 มิติใหญ่ คือ มิติตัวตนของผี มิติลักษณะรูปร่างหน้าตา และมิติจุดประสงค์ของผี

ก. มิติตัวตนของผี

คือการจำแนกตามลักษณะที่เรื่องเล่าถึงผีตนนั้นๆ กล่าวคือเรื่องผีร่วมสมัยจะมีการนิยามตัวตนของผีในบางมิติ (บางครั้งนิยามมากกว่า 1 มิติ) เพื่ออธิบายว่าผีตนนั้นเป็นใคร การอธิบายนี้มักสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องที่เหลือ เช่น สัมพันธ์กับจุดประสงค์ที่ผีสิงสถิต ณ สถานที่นั้นๆ หรือสัมพันธ์กับสาเหตุที่ผีต้องตามหลอกหลอนคนบางคน เป็นต้น

- ผี + [ความสัมพันธ์] คือตัวตนของผีที่สัมพันธ์กับความสัมพันธ์ของผีกับคนที่ยังมีชีวิตอยู่ อนุภาคที่พบได้แก่
 - ผีคนรักเก่า (มีทั้งแฟนเก่า ภรรยาเก่า)
 - ผีเพื่อน

- ผีลูก
- ผีญาติ
- ผี + [เชื้อชาติ] คือตัวตนของผีที่สัมพันธ์กับเชื้อชาติ อนุภาคที่พบได้แก่
 - ผีชาวเมียนมา
 - ผีชาวเขมร
 - ผีชาวญีปุ่น
 - ผีชาวจีน
 - ผีฝรั่ง
 - ผีลูกครึ่ง
- ผี + [อาชีพ/หน้าที่] คือตัวตนของผีที่สัมพันธ์กับอาชีพเมื่อครั้งยังมีชีวิต รวมถึงผีที่หน้าที่เฉพาะบางอย่างด้วย อนุภาคที่พบได้แก่
 - ผีครู/อาจารย์
 - ผีนักเรียน/นักศึกษา
 - ผีทหาร
 - ผีคนขับรถ
 - ผีลูกจ้าง
 - ผีช่างก่อสร้าง
 - ผียาม
 - ผีนักการ
 - ผีนางรำ
 - ผีเจ้าที่
 - ผีคนไข้
- ผี + [เพศ] ในกรณีที่ผู้เล่าในเรื่องผีเรื่องนั้นไม่รู้ตัวตนของผี ผู้เล่าจะบรรยายลักษณะอื่นๆ ของผี เพื่อระบุตัวตนของผี โดยเฉพาะระบุเพศของผี อนุภาคที่พบได้แก่
 - ผีผู้ชาย

- ผีผู้หญิง
- ผีเพศที่สาม

ผีที่ไม่มีการระบุตัวตนในมิติอื่นๆ พบว่าเป็นผีผู้หญิงมากกว่าเพศอื่นๆ ในขณะที่เพศอื่นๆ มักมีการโยงกับตัวตนมิติอื่นๆ ของผี เช่น ผีคนขับรถบรรทุกที่ถูกยิงเสียชีวิต ได้รับการบรรยายว่าเป็นผีผู้ชาย เป็นต้น คือเป็นการบรรยายเพศเพื่อให้สัมพันธ์กับลักษณะของผู้ที่มีข่าวหรือมีเรื่องเล่าว่าเสียชีวิตลงในบริเวณนั้น แต่บ่อยครั้งโดยเฉพาะในเรื่องผีที่ผู้เล่าไม่รู้ภูมิหลังอื่นๆ ของผี ผีที่พบมักเป็นผีผู้หญิง

- ผี + [อายุ] นอกจากระบุเพศแล้ว หลายๆ เรื่องมักจะระบุช่วงวัยของผีด้วย อนุภาคที่พบได้แก่
 - ผีเด็ก
 - ผีวัยรุ่น
 - ผีสาว/หนุ่ม
 - ผีคนแก่

การระบุอายุมักสัมพันธ์กับบุคลิกภาพของผี เช่น อนุภาคผีเด็กมักเป็นผีที่มีความซุกซน ชอบเล่นสนุก ในเรื่องผีเรื่องหนึ่ง ผีเด็กที่เกาะอยู่ที่หลังคนที่ถูกหลอกจะดลบันดาลให้คนๆ นั้นรู้สึกอยากกินช็อกโกแลต ในขณะที่ผีคนแก่มักเป็นผีใจดี ผีที่มีความปรานี ไม่ได้มุ่งร้ายต่อผู้ที่พบเจอ

ข. มิติลักษณะรูปร่างหน้าตาของผี

ผีในเรื่องเล่าแต่ละเรื่องนั้นมีหน้าตาและการแต่งกายที่แตกต่างกัน แต่ก็มีลักษณะการอธิบายรูปร่างหน้าตาของผีที่มักจะพบซ้ำๆ การอธิบายลักษณะต่างๆ เหล่านี้มักอธิบายเพื่อให้รู้ว่าสิ่งที่เห็นนั้นเป็นผีไม่ใช่คน

- ผีที่มีในวัฒนธรรมเดิม อนุภาคที่พบได้แก่
 - เปรต
 - ผีโพง
- หน้าตาของผี อนุภาคที่พบได้แก่
 - ผีหน้าตาเละเทะ
 - ผีหัวโล้น

- ผีที่เห็นเป็นเงาทึบ
- ผีหน้าตาดี เช่น หน้าตาสะสวยมาก
- สีผิวที่ไม่ปกติ ผีมักมีสีผิวที่ต่างจากคน อนุภาคที่พบได้แก่
 - ผีผิวขาวซีด
 - ผีผิวดำมืด
- รูปร่างผิดปกติ รูปร่างของผีมักมีความผิดปกติบางอย่าง อนุภาคที่พบได้แก่
 - อนุภาคผีครึ่งตัว มีทั้งอนุภาคผีครึ่งตัวล่าง และอนุภาคผีหนึ่งตัวบน โดยอนุภาคที่พบบ่อยกว่าคืออนุภาคผีครึ่งตัวบน
 - อนุภาคผีที่มีขนาดรูปร่างใหญ่กว่าปกติ
- การแต่งกายของผี ผีที่ปรากฏในเรื่องเล่าผีมีทั้งผีที่แต่งกายด้วยเสื้อผ้าของคนปัจจุบัน และเสื้อผ้าแบบอื่นๆ แต่จะมีชุดอยู่กลุ่มหนึ่งที่เมื่อกล่าวถึงแล้วมักเป็นอนุภาคที่บ่งบอกให้รู้ว่าตัวละครนั้นเป็นผี อนุภาคที่พบได้แก่
 - ผีชุดขาว
 - ผีชุดดำ
 - ผีชุดไทย
 - ผีชุดเปื้อนเลือด

ค. มิติจุดประสงค์ของผี

ผีแต่ละตนมีจุดประสงค์ในการสิงสู่ไม่เหมือนกัน จุดประสงค์ของผีแต่ละตนนั้นสัมพันธ์กับพฤติกรรมอื่นๆ ของผี

- ผีมาดร้าย คือผีที่มาเพื่อทำร้าย ผีลักษณะนี้จะทำร้ายคนที่เจอผี โดยอาจมีตั้งแต่การทำร้ายสถานเบา เช่น ตามไปในทุกๆ ที่ ทำให้รู้สึกไม่สบายตัว ไปจนถึงสถานหนัก เช่น ทำให้เจ็บป่วยหรือบาดเจ็บหนัก ทำให้เสียชีวิต เป็นต้น อนุภาคที่พบได้แก่
 - ผีทวงแค้น มักเป็นผีที่มีความแค้นบางอย่างกับคนที่ถูกผีหลอก ความแค้นนั้นอาจเกิดขึ้นเพราะเรื่องที่สัมพันธ์กับช่วงเวลาเมื่อครั้งยังมี

ชีวิตของผี เช่น แค้นคนที่เป็นฆาตกร แค้นคนที่ต่อผมด้วยเส้นผมของผี
 แค้นคนที่เป็นคนรักใหม่ของคนรักของผี ฯลฯ หรืออาจจะเกิดขึ้นใน
 ช่วงเวลาที่เป็นผีแล้วก็ได้ เช่น แค้นเพราะมีคนมาพูดหลบหลู่ทำทนาย
 แค้นเพราะมีคนมาทักที่ เป็นต้น

○ ผีหาตัวตายตัวแทน คือผีที่พยายามทำร้ายผู้อื่นเพื่อให้ผู้นั้นเสียชีวิตและ
 ต้องมาสิงสู่อยู่บริเวณนั้นแทนตนเอง

- ผีปรารณาดี คือผีที่มาเพื่อให้ความช่วยเหลือหรือดูแลคนที่ยังมีชีวิตอยู่ ความ
 ช่วยเหลือของผีที่พบมีทั้งการมาบอกข่าวเพื่อให้เลี่ยงเหตุร้าย การบอกทาง
 รวมถึงผีที่แม้จะเสียชีวิตไปแล้วแต่ยังพยายามนำอาหารมาแขวนให้เพื่อนที่หน้า
 ประตูห้องในหอพัก
- ผีขอความช่วยเหลือ คือผีที่มาเพื่อขอความช่วยเหลือจากคนเพื่อให้ตนได้ไปผุด
 ไปเกิด สิ่งที่ร้องขอจึงมักเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความสบายใจหรือหลุดพ้นได้ เช่น
 ขอให้บวชให้ ให้ทำบุญให้

ในเรื่องผีเรื่องหนึ่ง ผีอาจปรากฏจุดประสงค์มากกว่าหนึ่งจุดประสงค์ เช่น ตอนต้นเรื่องผีมาด้วยความมา
 ร้ายเพื่อทวงแค้นคนที่ไปทักที่ แต่หลังจากติดต่อสื่อสารกันได้ ผีก็ขอความช่วยเหลือให้บวชให้แทน นอกจากนี้ ไม่ใช่
 เรื่องผีทุกเรื่องที่ปรากฏจุดประสงค์ของผี เรื่องผีจำนวนไม่น้อยปรากฏเพียงการหลอกหลอนของผีและไม่มีการระบุ
 ว่าผีตนนั้นมีจุดประสงค์อะไร เพราะคนที่เจอผีนั้นไม่ได้ติดต่อสื่อสารกับผี แต่ในเรื่องผีที่คนมีการติดต่อสื่อสารกับผี
 แทบทั้งหมด ผีล้วนมาเพื่อขอความช่วยเหลือทั้งสิ้น นอกจากนี้ แม้แต่ผีที่ไม่ได้ติดต่อสื่อสารกับมนุษย์ ก็มีการกระทำ
 ที่สื่อถึงการขอความช่วยเหลือ เช่น ผีร้องไห้แสดงความโศกเศร้า ณ ที่ตาย ผีโบกรถริมถนนบริเวณที่ตนเสียชีวิต
 เพื่อไปให้ถึงที่หมายที่ตั้งใจไว้เมื่อครั้งยังมีชีวิต เป็นต้น

2.1.2. อนุภาคคน

อนุภาคคนที่พบในเรื่องผี จำแนกด้วยบทบาทของคนๆ นั้นในเรื่องเล่าผี จำแนกได้เป็น 5 ประเภทใหญ่ คือ
 คนเจอผี คนอธิบายเหตุ คนปราบผี ฆาตกร และคนเตือนภัย มีรายละเอียดดังนี้

- ก. อนุภาคคนเจอผี เป็นอนุภาคคนกลุ่มที่พบมากที่สุดในเรื่องผี คนที่เจอผีมักมีคุณสมบัติ
 หรือความสัมพันธ์บางอย่างที่นำไปสู่การเจอผี

- คนที่ผูกพันเมื่อครั้งมีชีวิต คือคนที่มีความสัมพันธ์ในทางใดทางหนึ่งกับผีเมื่อครั้งยังมีชีวิต เมื่อผีตายไปจึงมาหา อนุภาคที่พบได้แก่
 - คนรัก
 - ลูก
 - เพื่อน
 - พ่อแม่
 - ญาติ
- คนที่สัมพันธ์กับสถานที่ของผี คือคนที่ต้องใช้ชีวิตหรือมีเหตุให้ต้องใช้เวลาอยู่ ณ บริเวณที่ผีเสียชีวิต หรืออาจเป็นสถานที่ที่ผีเคยผูกพันมาก่อนก็ได้ เช่น คนที่อยู่ในหมู่บ้านเดียวกับบ้านหลังที่มีคนเสียชีวิต หรือแม้แต่คนที่เดินทางผ่านบริเวณดังกล่าวก็มีโอกาสเจอผีเช่นกัน อย่างไรก็ตาม อนุภาคที่จัดเก็บไว้จะเป็นอนุภาคคนที่มีสถานะที่ทำให้ต้องเกี่ยวข้องกับสถานที่นั้นๆ มากกว่าเป็นเพียงคนผ่านทาง อนุภาคที่พบได้แก่
 - บุคลากรโรงพยาบาล ได้แก่ แพทย์ พยาบาล นักศึกษาแพทย์
 - บุคลากรในสถานศึกษา ได้แก่ ครู/อาจารย์ นักเรียน/นักศึกษา แม่บ้าน ยาม
 - ผู้อยู่อาศัยในบ้านผีสิง/หอพักผีสิง

คนที่เจอผีในสถานที่ของผีนั่นไม่ได้มีปัจจัยเพียงการเข้าใกล้สถานที่นั้นๆ เท่านั้น แต่ยังมีปัจจัยเรื่องเวลาด้วย กล่าวคือ คนมักจะเจอผีตอนกลางคืนมากกว่าตอนกลางวัน
- คนที่สัมพันธ์กับของของผี คือคนที่ไปเกี่ยวข้องกับสิ่งของบางอย่างที่เคยเป็นของผีมาก่อน เช่น เสื้อผ้ามือสอง รถมือสอง เงินของผี เป็นต้น อนุภาคที่พบในเรื่องผีที่เก็บนั้นพบเพียงอนุภาคเดียวคือ *ผู้หญิงต่อผมของผี*
- คนทำไม่ดี คุณสมบัติไม่ดีหรือการละเมิดบางอย่างทำให้เจอผีได้ อนุภาคที่พบได้แก่

○ คนทำทนาย คนที่ทำทนายหรือลบล้างผู้ผิดมักมีโอกาสเจอผู้ผิดมากกว่าคนที่ไม่ลบล้าง หรือถูกหลอกร้ายแรงกว่า

○ คนล่วงเกินผี คือคนที่ไปนอน นั่ง ยืน หรือไปเดินเหยียบสถานที่ของผี รวมถึงคนที่ไปสร้างความสัมพันธ์กับคนรักเก่าของผีด้วย อนุภาคคนล่วงเกินผีต่างจากอนุภาคคนที่สัมพันธ์กับสถานที่ของผี คือคนๆ นั้นไม่ได้เพียงเข้าใกล้สถานที่ของผี แต่คนๆ สัมผัสหรือกระทำบางอย่าง (ทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ) ต่อสถานที่ของผีโดยตรง ทำให้ผีโกรธ

- คนมีสัมผัสพิเศษ คือคนที่มีประสาทสัมผัสพิเศษทำให้สามารถเห็นผีได้มากกว่าคนทั่วไป

ข. อนุภาคคนอธิบายเหตุ คือคนให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวตนหรือการตายของผี เพราะในเรื่องผีส่วนใหญ่ คนที่เจอผีไม่รู้ว่าผีที่ตนเจอเป็นใคร ตายได้อย่างไร บางคนไม่รู้แม้กระทั่งว่าเป็นผี แต่คนอธิบายเหตุจะมีบทบาทสำคัญในการเฉลยว่าสิ่งที่เห็นนั้นเป็นผี และมักบอกได้ว่าผีตนนั้นเป็นใคร ตายอย่างไร คนอธิบายเหตุมี 2 แบบ คือ

- คนที่เคยอยู่ในเหตุการณ์ คือคนที่เคยอยู่ในเหตุการณ์หรือได้รับรู้เหตุการณ์ในช่วงเวลาที่มีการตายเกิดขึ้น คนๆ นี้อาจรู้จักหรือเคยเห็นผีขณะยังมีชีวิต คนที่เคยอยู่ในเหตุการณ์อาจเป็นใครก็ได้ เช่น พนักงานโรงแรม เจ้าของหอพัก ยาม ฯลฯ แต่ตัวละครที่พบมากที่สุดในการเป็นผู้อธิบายเหตุการณ์ตายของผีคือ แม่บ้านผู้รู้เรื่องราวเกี่ยวกับการตายในอดีต โดยแม่บ้านมักเป็นผู้ที่ทำงานในสถานที่นั้นๆ มานาน มีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับการทำความสะอาดหลังเกิดเหตุ นอกจากนี้ยังมักจะยินดีให้ข้อมูลมากกว่าพนักงานโรงแรมหรือเจ้าของหอพักซึ่งบางครั้งพยายามเก็บงำข้อมูลว่าเคยมีเหตุการณ์รุนแรงเกิดขึ้น
- ผู้มีพลังพิเศษ คือคนที่มีญาณ มีจิตสัมผัส หรือมีพลังพิเศษที่ทำให้ติดต่อสื่อสารกับวิญญาณได้ คนกลุ่มนี้จะสามารถเพ่งได้ว่าผีที่เจอนั้นเป็นใคร ตายอย่างไร อนุภาคที่พบได้แก่ ร่างทรงและพระ

ค. อนุภาคคนปราบผี คือคนที่มีพลังพิเศษที่ใช้ปราบผีได้ ทว่า คนปราบผีส่วนใหญ่ที่พบในเรื่องผีเป็นคนปราบผีที่ต่างไปจากหมอผีที่มันต์ต่างๆ กักขังหรือทำร้ายผี ทว่า คนปราบผี

ในเรื่องผีที่พบมักเป็นคนที่มิถุนาน จิตสัมผัส หรือพลังพิเศษที่ทำให้สามารถติดต่อสื่อสารกับผีได้ ทำให้สามารถพูดคุย ต่อรอง หรือถ่ายทอดความต้องการของผีให้คนรับรู้ได้ เพื่อให้คนสามารถทำให้ผีพอใจได้ บางครั้งคนปราบผีก็เป็นคนเดียวกับคนอธิบายเหตุผู้มีพลังพิเศษ อนุภาคที่พบได้แก่

- ปู่ฤๅษี
- หมอผี
- พระอาจารย์ผู้แก่กล้า พระที่ปราบผีได้มักจะมีวิชาแก่กล้ากว่าพระทั่วไป อนุภาคที่พบได้แก่ พระสายป่าและพระที่มีวุฒิปริญญาเอก

ง. อนุภาคฆาตกร

จ. อนุภาคคนเตือนภัย คือคนที่เตือน ทัก หรือห้ามไม่ให้ทำบางอย่างที่จะนำมาซึ่งเหตุการณ์ไม่ดี อนุภาคคนเตือนภัย มักเตือนภัยคนที่ยังมีชีวิตอยู่ไม่ให้ทำบางอย่าง หรือพูดทักบางอย่างเป็นลางที่บอกให้รู้ว่าคนๆ นั้นกำลังจะตาย หรือกำลังจะเจอผี

2.2. อนุภาคเหตุการณ์

อนุภาคเหตุการณ์จำแนกตามเหตุการณ์สำคัญที่พบในเรื่องผี 5 ช่วง ได้แก่ เหตุการณ์ที่เป็นสาเหตุของความตาย เหตุการณ์การตาย เหตุการณ์การหลอกหลอน เหตุการณ์ที่เป็นผลจากการหลอกหลอน และเหตุการณ์การจัดการสถานการณ์ มีรายละเอียดดังนี้

อนุภาคเหตุการณ์				
สาเหตุการตาย	การตาย	การหลอกหลอน	ผลของการหลอกหลอน	การจัดการสถานการณ์
- การผัดหัว - การทะเลาะ - ความเจ็บป่วย - ความประมาทขาดสติ - ความบกพร่องของเทคโนโลยี	- ฆ่าตัวตาย - ถูกฆาตกรรม - อุบัติเหตุ - เหตุธรรมชาติ	การรับรู้ - ภาพ - เสียง - สัมผัส - กลิ่น การกระทำ - การเปลี่ยนแปลงฉับพลัน - การซ้ำ	- โชคร้าย - ล้มป่วย - ตาย	- ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ - ใช้พุทธศาสนา - ใช้ไสยศาสตร์ - การห้าม

2.2.1. สาเหตุของความตาย

คือเหตุการณ์บางอย่างที่นำไปสู่การเสียชีวิตของตัวละคร อนุภาคที่พบมีดังนี้

- ก. **อนุภาคการผิดหวัง** การผิดหวังเป็นสาเหตุของความเศร้าและมักนำไปสู่การฆ่าตัวตาย ในที่สุด อนุภาคที่พบมีทั้งการผิดหวังจากความสัมพันธ์ ความผิดหวังจากการเรียน ความผิดหวังจากการไม่ได้รับการยอมรับ โดยความผิดหวังจากความสัมพันธ์เป็น อนุภาคที่พบมากที่สุด
 - การผิดหวังจากความสัมพันธ์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นคือตัวละครผิดหวังจาก ความสัมพันธ์ อนุภาคที่พบมีทั้งที่ผิดหวังจากความรัก เพื่อน ครอบครัว โดย อนุภาคผิดหวังจากความรักเป็นอนุภาคที่พบมากที่สุด คือ ตัวละครถูกคนรัก ทอดทิ้ง
 - การผิดหวังจากการเรียน เป็นอนุภาคที่พบในเรื่องผีโรงเรียนและเรื่องผี มหาวิทยาลัย คือเหตุการณ์ที่ตัวละครมีความเครียดและผิดหวังจากผลการเรียน ที่ไม่เป็นไปตามความคาดหวัง
 - การผิดหวังจากการไม่ได้รับการยอมรับ พบอนุภาคนี้นี้ครั้งในเรื่องผีที่ตัว ละครเมื่อครั้งยังมีชีวิตอยู่เป็นเด็กผู้ชายที่มีความดั่งดั่ง แล้วครอบครัวไม่ยอมรับ
- ข. **อนุภาคการทะเลาะ** คือเหตุการณ์ที่ตัวละครมีปัญหาขัดแย้งกันและทะเลาะเบาะแว้ง กัน ไม่สามารถหาข้อยุติอย่างสันติได้ อนุภาคการทะเลาะพบมากที่สุดคู่กับอนุภาคการ ผิดหวังจากความสัมพันธ์
- ค. **อนุภาคการเป็นโรคซึมเศร้า** คือการที่ตัวละครเป็นโรคซึมเศร้า และนำไปสู่อนุภาค การฆ่าตัวตายในภายหลัง
- ง. **อนุภาคการประมาทขาดสติ** คือการที่ตัวละครดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์จนมึนเมา ไม่ได้สติ และนำไปสู่ความตายในภายหลัง

2.2.2. อนุภาคการตาย

อนุภาคการตายเป็นอนุภาคที่มากับอนุภาคสาเหตุของความตายเสมอ การตายมักสัมพันธ์กับ รูปร่างหน้าตา บุคลิกภาพของผี วิธีการหลอกหลอน หรือจุดประสงค์ของผีหลังจากที่ตายไปแล้วด้วย

เช่น ฝึที่ถูกรถชนจะมีหน้าตาอาการเลือดกระดุกหัก ฝึที่ป่วยตายและกลับมาสิ่งสู่ ณ ที่ทำงานของตัวเอง หากมีคนเดินเข้าไปที่บริเวณดังกล่าวและพูดว่า “เอายามาให้” ฝึก็จะปรากฏตัว เป็นต้น อนุภาคการตายที่พบมี 4 แบบ ได้แก่ การฆ่าตัวตาย การถูกฆาตกรรม อุบัติเหตุ และเหตุธรรมชาติ ดังนี้

- ก. **อนุภาคการฆ่าตัวตาย** สืบเนื่องมาจากปัญหาหรือความขัดแย้งต่างๆ ในข้อ 1.2.1 ตัวละครไม่สามารถหาทางคลี่คลายปัญหาได้ จึงจบปัญหาด้วยการฆ่าตัวตาย อนุภาคที่พบได้แก่
 - การผูกคอตาย
 - การกระโดดจากที่สูง
 - การทำแท้ง (และเสียเลือดจนตาย)
- ข. **อนุภาคการถูกฆาตกรรม** ตัวละครถูกฆาตกรรม โดยเป็นได้ทั้งการฆ่าด้วยโทสะ ระหว่างการทะเลาะ หรือการฆาตกรรมอย่างตั้งใจ อนุภาคที่พบได้แก่
 - การถูกยิงตาย
 - การถูกฆ่าอำพรางศพ (มีการทำลายศพ เช่น หั่นศพ และนำชิ้นส่วนไปซ่อน)
 - การถูกฆ่าข่มขืน
- ค. **อนุภาคอุบัติเหตุ** ตัวละครประสบอุบัติเหตุทำให้ถึงแก่ความตาย อนุภาคที่พบได้แก่
 - การถูกรถชน โดยอนุภาคการถูกรถชนเป็นอนุภาคอุบัติเหตุที่พบมากที่สุด
 - ข้อบกพร่องของเทคโนโลยีทำให้คนตาย พบหนึ่งอนุภาคคือ ลิฟต์เสีย ทำให้คนติดอยู่ในลิฟต์นานหลายวันจนเสียชีวิต
- ง. **อนุภาคความเจ็บป่วย** คือ การเสียชีวิตจากโรคร้ายไข้เจ็บต่างๆ เป็นอนุภาคที่พบน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับอนุภาคอื่นๆ ในหมวดเดียวกัน โนคที่พบคือโรคมะเร็ง

2.2.3. อนุภาคการหลอกหลอน

อนุภาคเด่นที่สุดของเรื่องผีคือการที่ผีมาหลอกหลอนตัวละครคน เป็นอนุภาคที่ทำให้เรื่องผีเกิดความสยองขวัญ อนุภาคการหลอกหลอนจำแนกออกเป็นมิติการรับรู้ผีว่าผีมาในรูปแบบใด และมีมิติการกระทำของผี ว่าเมื่อผีมาอยู่ในความรับรู้ของคนแล้วผีทำสิ่งใด

ก. **มิติการรับรู้** วิธีการหลอกหลอนที่พบนั้นมีความหลากหลาย ทั้งที่สามารถรับรู้ได้ด้วยภาพ เสียง สัมผัส และกลิ่น ดังนี้

- **ภาพ** การหลอกหลอนด้วยภาพ เป็นอนุภาคที่พบมากที่สุด อนุภาคที่พบได้แก่
 - **ผีปรากฏตัวให้เห็น** มีทั้ง ปรากฏตัวทั้งร่างกาย หรือปรากฏเฉพาะส่วน คือ ปรากฏเฉพาะหัว ปรากฏเฉพาะมือ ปรากฏเฉพาะเท้าเท้า
 - **ร่องรอยของผี** อนุภาคนี้อาจเกิดจากการกระทำของผี คนอาจจะไม่เห็นผี แต่อาจเห็นร่องรอยบางอย่างได้ เช่น หลังจากสัมผัสบริเวณที่ผีตาย ทำให้เกิดรอยข้าขึ้นที่ขา เป็นต้น
- **เสียง** การหลอกหลอนด้วยเสียงที่ลอยมา แต่อาจไม่เห็นตัวผี อนุภาคที่พบได้แก่
 - **ผีร้องไห้** คือผีที่มาเพื่อแสดงความโศกเศร้า ณ ที่ตาย เป็นหนึ่งในอนุภาคที่พบมากที่สุด นั่นคือผีมาร้องไห้อยู่ ณ ที่ที่ตนเสียชีวิต
 - **เสียงป๊อก ป๊อก ครี๊ด** เป็นอนุภาคเด่นของเรื่องผีเรื่องป๊อก ป๊อก ครี๊ด เสียงดังกล่าวเป็นเสียงของผีที่ถูกฆ่า บางสำนวนว่าถูกฆ่าข่มขืน บางสำนวนว่าถูกมอเตอร์ไซด์ชน ทำให้แขนขาหักทั้งหมด ผีจึงต้องใช้คางเป็นอวัยวะในการเดิน ทำให้เกิดเสียงป๊อก ป๊อก (เสียงคาง) ครี๊ด (เสียงลากร่างกายไปข้างหน้า)
 - **เสียงชุดผ่นัง** เป็นอนุภาคที่พบได้บ่อยอีกอนุภาคหนึ่ง ผีมักหลอกหลอนด้วยการชุดเลื้อยไปตามผ่นัง ทำให้เกิดเสียงชุดที่ฟังดูน่ากลัว

- เสียงตื้อ ตื้อ มักเป็นอนุภาคเสียงปริศนาที่ผู้ฟังไม่รู้ว่าเป็นเสียงของอะไร ก่อนจะรู้ภายหลังว่าเป็นเสียงของผี
 - กลืน นอกจากภาพและเสียงแล้ว ยังมีการหลอกหลอนด้วยกลิ่นด้วย อนุภาคที่พบได้แก่
 - กลิ่นสาปคนแก่
 - กลิ่นศพ (โดยที่ไม่มีศพ)
 - สัมผัส อนุภาคผีมาหลอกโดยการสัมผัสตัวมักเกิดขึ้นในเรื่องที่ผิมีความโกรธแค้นกับผู้ถูกหลอก เป็นอนุภาคที่พบไม่มาก อนุภาคที่พบได้แก่
 - ผีมาสระผมให้
 - ผีมาบีบคอ
- ก. **มิติการกระทำ** นอกจากผีจะหลอกหลอนด้วยการมาปรากฏในรูปแบบต่างๆ แล้ว ผียังมีการกระทำบางอย่างที่หลอกหลอนผู้ได้พบเห็นหรือได้ยิน อนุภาคที่พบได้แก่
- ทำกิจกรรมที่ชอบทำก่อนตาย เช่น ผีนักศึกษาแพทย์ยังควนเวียนอ่านหนังสือทุกวัน ผีครูนาฏศิลป์กลับมารำอยู่หน้าห้องนาฏศิลป์
 - ทำพฤติกรรมตอนที่ตายซ้ำๆ เช่น ผีคู่รักที่ทะเลาะกันและยิงกันตาย จะส่งเสียงทะเลาะและเสียงปืนออกมาจากสถานที่ตายซ้ำๆ ผีที่กระโดดตึกตาย จะกระโดดตึกจากที่สูงซ้ำๆ เป็นต้น
 - ผีหลอนประสาทสัมผัส อนุภาคการหลอกเช่นนี้ มักไม่มีภาพที่น่ากลัวหรือน่าขยะแขยง แต่ผีจะปรากฏตัวในรูปร่างของคนปกติ ทว่าผีหลอนประสาทสัมผัสให้บางคนเห็น แต่บางคนไม่เห็นตน ทำให้เกิดความน่ากลัวขึ้น อนุภาคที่พบได้แก่
 - ปรากฏตัวให้คนอื่นเห็นแต่ตัวละครหลักไม่เห็น อนุภาคนี้มักเป็นอนุภาคที่ตัวละครคนรู้จักกับตัวละครผี และรู้ว่าตัวละครผีเพิ่งตายไป แต่กลับมีคนนอกที่กว่าเห็นคนที่ตายไปแล้วว่าอยู่กับคนที่ยังมีชีวิตอยู่

- ที่แรกเห็นเป็นคนแล้วมารู้ทีหลังว่าคนที่เห็นนั้นตายไปแล้ว
อนุภาคนี้นี้เหตุกลับกันกับอนุภาคด้านบน คือตัวละครหลักของเรื่อง
เห็นคนที่ตายไปแล้วและหลงนึกว่าเป็นคน ก่อนจะได้รู้ในภายหลัง
ว่าสิ่งที่ตนเห็นคือผี
- ผีหลอกโดยใช้ความเปลี่ยนแปลงฉับพลัน เป็นอนุภาคที่พบจำนวนมาก คือ
สิ่งที่ตอนแรกดูเหมือนสิ่งปกติเกิดการเปลี่ยนแปลงฉับพลันกลายเป็นสิ่ง
ที่น่ากลัวหรือสิ่งมนุษย์ปกติทำไม่ได้ อนุภาคที่พบได้แก่
 - ที่แรกอยู่ไกล แล้วจู่ๆ ก็เข้ามาใกล้
 - ที่แรกเห็นเป็นคน แล้วค่อยๆ เห็นเป็นผี
 - ที่แรกเห็นเป็นคน แล้วจู่ๆ ก็หายตัวไป

2.2.4. อนุภาคผลของการหลอกหลอน

อนุภาคนี้นี้เป็นอนุภาคที่พบไม่มากนัก มักเกิดในเรื่องที่มีความอาฆาตมาดร้ายมาก อนุภาคที่พบ
ได้แก่

- โชคร้าย (หลังจากถูกผีหลอกแล้ว ชีวิตก็พบกับอุปสรรคนานา)
- ล้มป่วย
- เสียชีวิต

2.2.5. อนุภาคการจัดการสถานการณ์

เรื่องผีจำนวนมากจะปรากฏอนุภาคการจัดการสถานการณ์ด้วยวิธีการต่างๆ กัน อนุภาคที่พบมีทั้ง
การใช้เทคโนโลยีสมัยมาช่วยขับไล่ผีหรือกลบเกลื่อนร่องรอยของผี ใช้พุทธศาสนา หันไปพึ่งไสยศาสตร์
รวมถึงมีการตั้งข้อห้ามต่างๆ ขึ้นเพื่อไม่ให้ถูกผีหลอก อนุภาคที่พบได้แก่

- ก. **อนุภาคการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่** คือเหตุการณ์เมื่อคนเจอผีแล้วใช้วิธีเปิดอุปกรณ์
อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ด้วยความหวังจะไล่หรือป้องกันผีได้ เช่น ได้ยินเสียงเล็บขูด
แล้วเปิดเพลงกลบ เปิดไฟให้สว่าง เปิดโทรทัศน์ เป็นต้น
- ข. **อนุภาคการใช้ไสยศาสตร์** เช่น การไปหาหมอผี มนต์ หรือยันต์ที่ช่วยป้องกันผี
ได้มาใช้เพื่อป้องกันหรือขับไล่ผี

ค. **อนุภาคการใช้พุทธศาสนา** คือหันเข้าหาพุทธศาสนาเพื่อให้ช่วยขับไล่หรือป้องกันผีได้ อนุภาคที่พบได้แก่

- สวดมนต์
- ตักบาตร
- ถวายสังฆทาน
- กรวดน้ำ
- นิมนต์พระมาทำพิธี ณ บริเวณที่ผีสิง
- บวชเพื่ออุทิศส่วนกุศลให้

ง. **อนุภาคการการเจรจาต่อรอง** อนุภาคนี้คือการให้ผู้มีพลังพิเศษติดต่อกับผีเพื่อสอบถามสิ่งที่ผีต้องการ ทำให้คนที่ถูกผีหลอกสามารถทำให้ผีพอใจและเลิกตามหลอกหลอนได้ในที่สุด

จ. **อนุภาคการปรับแก้สิ่งที่ผิดพลาด** คือเหตุการณ์ที่คนถูกตามหลอกหลอน เมื่อรู้ว่าทำอะไรผิดต่อผีแล้ว ก็ย้อนกลับไปแก้ไข เช่น ผู้หญิงที่ต่อผมของผิวน้ำผมของผิวกิน เป็นต้น อนุภาคนี้มักมาคู่กับอนุภาคการติดต่อกับผีเพื่อให้สิ่งที่ผีต้องการ แต่บางครั้งก็เกิดโดยไม่ต้องมีการติดต่อกับผีได้ หากตัวละครในเรื่องรู้ด้วยตัวเองว่าได้ทำอะไรผิดไป

ฉ. **อนุภาคการห้าม** คือการที่คนเริ่มรับรู้ว่ามีผีสิงอยู่ ณ ที่ใดที่หนึ่ง และเริ่มมีการกำหนดข้อห้ามต่างๆ ขึ้น เพื่อจะได้หลีกเลี่ยงการเจอผี ข้อห้ามบางข้อมีความเฉพาะ และมีความแตกต่างหลากหลายไปตามแต่ละสถานที่มาก แต่อนุภาคการห้ามที่พบมาก มีดังนี้

- ห้ามทักผี
- ห้ามทำหาย
- ห้ามสัมผัสบริเวณที่ผีสิง

อนุภาคการจัดการสถานการณ์ที่ได้ผลมากที่สุดคืออนุภาคการรับมือโดยใช้พุทธศาสนาและอนุภาคการรับมือโดยการติดต่อกับผีเพื่อให้สิ่งที่ผีต้องการ และอนุภาคการแก้ไขสิ่งที่ผีไม่พอใจ

2.3. อนุภาคสิ่งของ

อนุภาคสิ่งของเป็นอนุภาคที่พบไม่มากนักในเรื่องผี อาจแบ่งสิ่งของออกได้เป็น 2 กลุ่มคือ สมบัติของผี กับ อนุภาคบ่งบอกความเป็นผี ดังนี้

2.3.1. อนุภาคสมบัติของผี

ได้แก่อนุภาคสิ่งของที่ผีเคยเป็นเจ้าของมาก่อน อนุภาคเช่นนี้มักปรากฏในเรื่องที่มีคนนำสมบัติของผีไปใช้ต่อ และผีตามมาทวงคืน อนุภาคที่พบเพียงอนุภาคเดียว ได้แก่ *ผมสวยของผี*

2.3.2. อนุภาคบ่งบอกความเป็นผี

คือสิ่งของที่มีลักษณะบางอย่างที่บ่งบอกให้รู้ว่าสิ่งก็คือผีไม่ใช่คน อาจเป็นลักษณะทางกายภาพที่เหมือนกับผีขณะยังมีชีวิตอยู่ เช่น *ผมสีแดงของผีลูกครึ่ง* ในเรื่องผีเรื่องหนึ่งซึ่งมีการเล่าเรื่องปูพื้นไว้ก่อนหน้านั้นว่าลูกครึ่งคนนี้มีผมสีแดง เมื่อคนเห็นผู้หญิงผมสีแดงจึงรู้ว่าผู้หญิงที่เห็นคือผีไม่ใช่คน หรืออาจเป็นสิ่งของอื่นๆ เช่น *ด้ายแดง* เป็นอนุภาคที่บ่งชี้ว่าคนที่ส่วนใส่ด้ายแดงเป็นอาจารย์ใหญ่ที่เสียชีวิตไปแล้ว

2.4. อนุภาคสถานที่

สถานที่เป็นหนึ่งในอนุภาคเด่นของเรื่องผี และเป็นหมวดที่เพิ่มขึ้นมาจากหมวดอนุภาคเดิมทั้ง 3 หมวดคือ อนุภาคตัวละคร อนุภาคเหตุการณ์ และอนุภาคสิ่งของ สาเหตุที่เพิ่มขึ้นเพราะสถานที่เป็นอนุภาคที่มีบทบาทสำคัญต่อเรื่องผีมาก การพูดถึงสถานที่บางแห่งสามารถทำให้ถึงประหวัดถึงเรื่องผีได้ทันที เช่น โรงพยาบาล ห้องน้ำ ลิฟต์ คุกเก่า เป็นต้น สถานที่เหล่านี้เป็นสถานที่ที่มักมีเรื่องผีประจำสถานที่อยู่เสมอความจริงแล้วเรื่องผีสามารถเกิดขึ้นได้ทุกๆ ที่ที่เคยมีคนตาย แต่กระนั้นก็มีสถานที่กลุ่มหนึ่งที่มักปรากฏในเรื่องผีซ้ำๆ ดังนี้

2.4.1. อนุภาคสถานที่ปิด

สถานที่ที่เกิดเรื่องผีมากที่สุดคือสถานที่ปิด เป็นสถานที่ที่บังคับให้คนที่เข้าไปในสถานที่นั้นจะต้องอยู่คนเดียวชั่วขณะ อนุภาคที่พบมากได้แก่ *ลิฟต์ผีสิง* *ห้องน้ำผีสิง* *ห้องพักผีสิง*

2.4.2. อนุภาคสถานที่เปลี่ยว

สถานที่ที่พบเจอผีมารองลงมาคือสถานที่เปลี่ยว แม้เป็นสถานที่ที่เปิดโล่ง แต่เป็นสถานที่ที่ลึกลับสยดสยอง อนุภาคที่พบมากได้แก่ *ถนนผีสิง* มักเป็นถนนเชื่อมเมืองที่ไม่ได้มีรถวิ่งพลุกพล่านตลอดเวลา

2.4.3. อนุภาคสถานที่ร้าง

สถานที่ที่ถูกปล่อยร้างเป็นสถานที่ที่พบเรื่องผีมากเช่นกัน สถานที่นี้ในเวลาปกติมักไม่ใช่สถานที่ที่คนจะเจอผี แต่เมื่อถูกปล่อยร้าง กลับกลายเป็นสถานที่ที่เต็มไปด้วยเรื่อง การถูกปล่อยร้างมักสัมพันธ์กับเหตุการณ์สะเทือนใจในอดีตที่ยังเสริมให้สถานที่ร้างน่ากลัวยิ่งขึ้น อนุภาคที่พบได้แก่ บ้านร้าง โรงงานร้าง นอกจากสถานที่ที่ถูกปล่อยร้างอย่างถาวรแล้ว สถานที่ปกติแล้วมีคนพลุกพล่านแต่ร้างผู้คนไป ณ ช่วงเวลาหนึ่ง เช่น โรงพยาบาลเวลากลางคืน โรงเรียนในวันหยุด ก็มักเป็นฉากที่เอื้อให้เกิดเรื่องผีเช่นกัน อนุภาคที่พบได้แก่ โรงพยาบาลผีสิง โรงเรียน/มหาวิทยาลัยผีสิง

2.4.4. อนุภาคสถานที่อัปมงคล

คือสถานที่ที่มีความเชื่อว่าเป็นมงคล อาจเป็นความเชื่อเกี่ยวกับที่ตั้ง หรืออาจเป็นเพราะเป็นสถานที่ที่เคยมีคนตายจำนวนมาก ทำให้เกิดความเชื่อว่าเป็นสถานที่อัปมงคลขึ้น อนุภาคที่พบได้แก่ ทางสามแพร่ง ทางผีผ่าน คุกเก่า สถานที่ที่เกี่ยวข้องกับสงครามโลกครั้งที่ 2

อนุภาคสิ่งของ	อนุภาคสถานที่
• ของผีสิง • ของบ่งบอกความเป็นผี	• สถานที่ยามวิกาล • สถานที่รกร้าง • สถานที่เปลี่ยว • สถานที่ปิด • สถานที่อโคจร

อนุภาคจำนวนมากแสดงให้เห็นความผิดปกติ และการเล่นกับประสาทสัมผัสของคน เรื่องเล่าผีนั่นเป็นการถ่ายทอดเรื่องเล่าผ่านตัวอักษร เพราะฉะนั้นการจะบรรยายให้เห็นความหน้าตาอันน่ากลัวของผีนั่นเป็นไปอย่างจำกัด แต่สิ่งที่เรื่องนิยมใช้มากกว่าคือการใช้อนุภาคที่แสดงภาวะของการบิดเบือนไปจากปกติ เช่น อนุภาคการหลอกหลอนที่พบมากที่สุด ไม่ใช่อนุภาคที่ผีมาปรากฏภายในสภาพน่ากลัว แต่เป็นอนุภาคของภาพหรือเสียงที่สร้างให้เกิดความสงสัย ความหวาดระแวง และอนุภาคที่มีการหักมุม เช่นมีการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันจากคนเป็นผี นอกจากนี้ อนุภาคผียังแสดงให้เห็นว่า ผีจำนวนมากไม่ได้มีเจตนาร้าย แต่เป็นดวงวิญญาณที่ต้องการความช่วยเหลือ เพื่อให้หลุดพ้นจากสถานที่ที่ตนเองสิงสู่หรือยึดติดอยู่ได้

3. แบบเรื่อง

เกณฑ์ที่ใช้ในการจัดแบบเรื่องประกอบด้วยการพิจารณาอนุภาค 7 กลุ่มหลักคือ ตัวละคร-จุดประสงค์ของผี สาเหตุการตาย การตาย วิธีการหลอกหลอน การจัดการสถานการณ์ และสถานที่ โดยอนุภาคต่างๆ ดังกล่าวคือ หนึ่งในส่วนประกอบพื้นฐานของเรื่องเล่าทั่วไป นั่นคือ โครงเรื่อง ตัวละคร และฉาก อนุภาคตัวละครผีเป็นตัวละครสำคัญของเรื่องที่มีส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่องทั้งหมด ตัวตน หน้าตา และจุดประสงค์ของผีมักจะสัมพันธ์กับวิธีการตายและวิธีการหลอกหลอนของผี โดยเฉพาะอนุภาคจุดประสงค์ของผีที่บ่อยครั้งทำหน้าที่บอกปมขัดแย้งของเรื่อง เช่น ผีทวงแค้นที่ต้องการทวงของของตนคืน ปมขัดแย้งของเรื่องผีเรื่องดังกล่าวคือการที่คนนำของๆ ผีมาเป็นของตนโดยผีไม่ยินยอม ทำให้เกิดเรื่องเล่าการหลอกหลอนและความพยายามในการจัดการสถานการณ์ขึ้นหลังจากนั้น เป็นต้น ส่วนอนุภาคสาเหตุการตาย-การตาย วิธีการหลอกหลอน และวิธีการจัดการสถานการณ์ เป็นส่วนที่ใช้ในการดำเนินเรื่อง สาเหตุการตายและการตายมักเป็นอนุภาคที่ปูพื้นเรื่องหรือใช้เฉลยความจริงหลังจากคนถูกผีหลอกเพื่อบอกว่าผีที่หลอกนั้นเป็นใคร ส่วนวิธีการหลอกหลอนและวิธีการจัดการสถานการณ์เป็นจุดที่เข้มข้นที่สุดของเรื่องผี ในบางเรื่อง อนุภาคการหลอกหลอนเป็นจุดสูงสุด (climax) ของเรื่อง เช่นในเรื่องผีที่มีคนไปล่าทำผี ณ บริเวณที่ผีตาย การปรากฏตัวของผีและทำให้ทุกคนหนีออกมานับเป็นจุดสูงสุดของเรื่อง ขณะที่บางเรื่องอนุภาคการจัดการสถานการณ์ก็เป็นจุดสูงสุดของเรื่อง โดยการหลอกหลอนและความพยายามจะรับมือได้ดำเนินมาก่อนหน้านั้นหลายครั้ง จนกระทั่งรับมือกับผีได้สำเร็จในที่สุด เช่น ในเรื่องผีที่ภรรยาเก่าตายไปแล้วกลายเป็นเปรตกลับมาหลอกหลอนคนที่บ้านอยู่หลายครั้ง จนในที่สุดฝ่ายสามีสามารถให้พระอาจารย์ช่วยติดต่อสื่อสารกับเปรตได้เป็นจุดสูงสุดของเรื่องและทำให้เรื่องคลี่คลายลงในที่สุดหลังจากนั้น เป็นต้น สำหรับอนุภาคสถานที่ จัดเป็นฉากของเรื่องและมีความสำคัญต่อเรื่องมาก เพราะสถานที่มักเป็นสถานที่เสียชีวิตและสัมพันธ์กับตัวตน จุดประสงค์ รวมถึงวิธีการหลอกหลอนของผีด้วย

ทั้งนี้ แบบเรื่องแต่ละแบบเรื่องไม่จำเป็นต้องประกอบด้วยอนุภาคทั้ง 7 อนุภาคนี้ แต่อาจประกอบด้วยอนุภาคที่เด่นในแบบเรื่องนั้นๆ อย่างน้อย 1 อนุภาค อนุภาคเด่น หมายถึง อนุภาคที่เป็นจุดเด่นของแบบเรื่องนั้นๆ ทำให้จดจำแบบเรื่องนั้นได้แยกจากเรื่องอื่นๆ ในเรื่องผีบางเรื่องอาจจะมีองค์ประกอบของอนุภาคต่างๆ ข้างต้นครบทั้ง 7 อนุภาค แต่อาจมีเฉพาะอนุภาคเดียวหรือสองอนุภาคเท่านั้นที่เด่นขึ้นมา เช่น ในแบบเรื่องผีทวงแค้น อนุภาคที่เด่นคืออนุภาคจุดประสงค์ของผีที่เป็นผีมาดร้าย แต่อนุภาคการหลอกหลอนอาจไม่เด่นเพราะผีไม่ได้มีวิธีการหลอกหลอนที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ขณะที่ในแบบเรื่องผีโบทกรณผู้หายตัวไป อนุภาคตัวละครผีอาจไม่เด่น แต่อนุภาคการ

หลอกหลอนเด่น คือ การโบกเรียกรถ แต่เมื่อขึ้นรถแล้วก็หายตัวไปจากรถ (อนุภาคการเปลี่ยนแปลงฉับพลัน-ที่แรก นึกว่าเป็นคนแต่กลับกลายเป็นผี) เป็นต้น

แบบเรื่องที่พบในเรื่องผีที่ศึกษาจำแนกได้เป็น 4 กลุ่ม คือ แบบเรื่อง “ผีสิ่งที่ตาย” แบบเรื่อง “ผีผู้รับกรรม” แบบเรื่อง “ผีผู้ปรารถนาดี” และแบบเรื่อง “ผีทวงแค้น” มีรายละเอียดดังนี้

3.1. แบบเรื่อง “ผีสิ่งที่ตาย”

คือแบบเรื่องที่ผีสิ่งอยู่ ณ ที่ตายของตัวเอง อนุภาคเด่นของเรื่องประกอบด้วย 2 อนุภาคคือ อนุภาคสถานที่และอนุภาคการหลอกหลอน แบบเรื่องนี้เป็นแบบเรื่องที่พบมากที่สุด และสามารถจำแนกย่อยเป็นแบบเรื่องอื่นๆ ได้อีก 3 กลุ่ม ซึ่งมีอนุภาคเด่นที่ต่างกันออกไป ดังนี้

3.1.1. แบบเรื่องที่เน้นสถานที่

คือกลุ่มที่อนุภาคสถานที่เด่นมากที่สุด ได้แก่ ผีในห้องน้ำ ผีในลิฟต์ ผีโรงพยาบาล บ้านผีสิง แบบเรื่องบางแบบเรื่อง อนุภาคการหลอกหลอนก็มีความเด่นด้วย คือ แบบเรื่องผีลิฟต์ รูปแบบการหลอกหลอนที่มักพบในแบบเรื่องนี้คือลิฟต์ค้างหรือหยุดโดยไม่ทราบสาเหตุ ณ จุดที่มีคนตาย หรือเจอผีปรากฏตัวในลิฟต์

ตัวอย่าง แบบเรื่อง “ผีในห้องน้ำ” (บางส่วนจากตำนานสยองแห่งเมืองเกินร้อย¹³)

- แม่เล่าให้ฟังว่าห้องน้ำนี้เคยมีคนมาทำแท้ง วันดีคืนดีนักเรียนที่ไปเข้าห้องน้ำจะได้ยินเสียงเด็กร้องไห้...
- อันนี้ทุกคนคงรู้ว่าผีผู้หญิงมายิงตัวตายในห้องน้ำ วันดีคืนดีเขาสื่อกันว่าจะได้ยินเสียงผู้หญิงร้องไห้ดังมาจากห้องน้ำนั้น...

ตัวอย่าง แบบเรื่อง “ผีในลิฟต์” (ลิฟต์ตึก 3¹⁴)

- ตึก 3 นับได้ว่าเป็นตึกที่เก่าที่สุดเป็นอันดับ 2 ของมหาวิทยาลัย ลิฟต์ที่ตึกตอนกลางวันจะใช้งานได้ปกติธรรมดา แต่ตกกลางคืน ลิฟต์จะเปิดเองเป็นประจำ (ถ้าจะบอกว่าลิฟต์มันเสีย

¹³ เจ้เหงือก คลังสยอง. “ตำนานสยองแห่งเมืองเกินร้อย.” [ออนไลน์]. 2017. เข้าถึงได้จาก

<http://www.klangsayong.com/%E0%B8%95%E0%B8%B3%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%AA%E0%B8%A2%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%81%E0%B8%AB%E0%B9%88%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%81%E0%B8%B4%E0%B8%99/>.

¹⁴ “เรื่องเล่าชวนหัวลูก ผีในมหาลัย 11 แห่ง กับตำนานเฮี้ยนๆ.” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://highlight.kapook.com/view/109268>.

ทำไมมาเจาะจงเสียเฉพาะตอนกลางคืนล่ะ?) หากเรากดชั้นไหน มันจะไม่ค่อยยอมไปตามชั้นที่เรากด เช่น กดชั้น 6 ลิฟต์ดันจอดชั้น 5 (ซึ่งชั้น 5 เป็นชั้นของนิติศาสตร์ เคยมีคนเห็นผู้หญิงชู้ตขาวในกระจกข้างลิฟต์เป็นประจำ ทั้ง ๆ ที่ข้างลิฟต์ชั้นนั้นมันไม่มีกระจก !! ตัวเราก็เคยประสบกับตัวเช่นกัน ย็นรอเพื่อนอยู่ชั้น 5 ตรงริมทางเดิน สักพักก็ได้ยินเสียงคนเดินอยู่ที่ริมทางเดินของอีกฝั่ง พยายามไม่คิดอะไรบอกตัวเองว่าคงหุฟาด แต่เสียงเดินที่ว่ามันดันใกล้เข้ามาเรื่อย ๆ ทีนี้เลยไม่รอแล้วเพื่อน ขอลงก่อนโดยฉับพลัน)

3.1.2. แบบเรื่องที่เน้นอนุภาคการตาย

คือกลุ่มที่สาเหตุการตายและการตายเป็นอนุภาคที่เด่นที่สุด โดยเป็นอนุภาคที่เพิ่มขึ้นมาจากอนุภาคสถานที่และอนุภาคการหลอกหลอน แบบเรื่องที่พบได้แก่

- แบบเรื่อง “ผีเหยื่อความรัก” คือเรื่องที่มีคนฆ่าตัวตายหรือถูกฆ่าเพราะความผิดหวังในความรักที่เกิดขึ้น และผู้ตายยังคงหลอกหลอนอยู่ ณ บริเวณที่ตาย หนึ่งในแบบเรื่องผีเหยื่อความรักที่ค่อนข้างมีชื่อเสียงคือ เรื่องห้องสี่ชมพู เป็นเรื่องผู้หญิงที่ฆ่าตัวตายเพราะผิดหวังจากความรัก แบบเรื่องผีเหยื่อความรักเป็นหนึ่งในแบบเรื่องที่พบมาก และยังพบอีกหลายๆ เรื่องจากเรื่องห้องสี่ชมพู

ตัวอย่าง แบบเรื่อง “ผีเหยื่อความรัก” (บางส่วนจากแบบเรื่อง ห้องสี่ชมพู¹⁵)

- เมื่อนักศึกษาสาวได้บอกกับรุ่นพี่อันเป็นที่รักว่าเธอตั้งครรภ์เป็นเวลา 3 เดือนแล้ว รุ่นพี่หนุ่มก็กล่าวปฏิเสธไม่ยอมรับผิดชอบหาว่า เธอนอกใจไปคบชายอื่น พอท้องแล้วจึงมาอ้างว่าตนเป็นคนทำ ก็เลยบอกเลิกเธอในทันที และปล่อยให้เธอเดินจากหลัง มช.กลับมาที่หอตามลำพัง ระหว่างทางนักศึกษาสาวคนนี้ก็คิดเรื่องที่เกิดขึ้น ทั้งความรู้สึกเสียใจปนความเคียดแค้นต่อชายหนุ่มที่ทิ้งเธอไป บวกกับกลัวทางบ้านจะรู้ความจริง และทำให้พ่อแม่ผิดหวัง ทำให้เธอตัดสินใจเอาเด็กออก แต่เธอไม่กล้าพอที่จะไปที่โรงพยาบาลหรือบอกให้ใครทราบ พอมาถึงห้องเมทไม่อยู่เพราะกลับบ้านกันหมด เธอเลยเอาเด็กออกด้วยตัวเอง โดยการเอาไม้บรรทัดเหล็กกระทุ้งจนมดลูกฉีกเธอทำไปโดยไม่รู้วิธีการที่ถูกต้อง ทำให้เธอเกิดอาการตกเลือดอย่างรุนแรง ก่อนที่เธอจะเสียชีวิตเธอได้เขียนข้อความไว้บนกำแพงห้องนั้นว่า 'กูมีมึงคนเดียว'

¹⁵ “13 หอพักสยอง...เรื่องหลอนๆ ที่น่าปี 1 ต้องรู้!!!” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

<http://www.manager.co.th/Campus/ViewNews.aspx?NewsID=9570000092295>.

- แบบเรื่อง “ผีเหยื่อความรุนแรง” คือเรื่องผีของเหยื่ออุบัติเหตุหรือเหตุฆาตกรรมที่สิ่งอยู่ ณ ที่ตายหนึ่งในเรื่องที่มีชื่อเสียงมากคือเรื่องผีช่องแอร์

ตัวอย่าง แบบเรื่อง “ผีเหยื่อความรุนแรง”(จาก “เปิดตำนาน 52 เรื่องผี และสิ่งลึกลับในจังหวัดสงขลา”¹⁶)

- เชื่อกันว่ามีโรงแรมแห่งหนึ่งในเมืองหาดใหญ่ที่ต้นเหตุตำนานผีช่องแอร์ (ฆาตกรรมยัดช่องแอร์) และมีการเล่าลือกันว่าห้องดังกล่าวของโรงแรมที่เกิดเหตุมีอัตราความเสียหายสูงมาก! ใครมาพักมักจะเจอผีเข้าแทบทุกราย เส้นผมหญิงสาวร่วงลงมาจากเพดาน เสียงประหลาดยามค่ำคืน กลิ่นศพเน่าโชยมาโดยหาสาเหตุไม่ได้! หลายคนมาถามผมว่า แล้วมันที่ไหนกันล่ะ โรงแรมนั้น แน่แน่นอนว่าไม่ใช่โรงแรมกลางเมืองหาดใหญ่แน่ โรงแรมนี้ร้างมากกว่า 10 ปีตั้งแต่ น้ำท่วมใหญ่คราวนั้นแล้ว

3.1.3. แบบเรื่องที่เน้นวิธีการหลอกหลอน

คือกลุ่มที่การหลอกหลอนที่เป็นเอกลักษณ์ จึงมีอนุภาคการหลอกหลอนเด่นที่สุด แบบเรื่องที่พบได้แก่

- แบบเรื่อง “ผีนักโบกผู้หายตัวไป” วิธีการหลอกหลอนที่เด่นเป็นเอกลักษณ์คือการโบกเรียกรถ แต่เมื่อคนขับรับขึ้นรถแล้วก็จะหายตัวไปจากรถ เรื่องผีนักโบกผู้หายตัวไปที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดเรื่องหนึ่งคือเรื่อง ผีชุดดำวัดเสมียนนารี เป็นเรื่องของผีผู้หญิงสองพี่น้องที่กำลังจะไปงานศพ แต่ถูกรถไฟชนเสียชีวิตเสียก่อน จึงสิงสู่อยู่บริเวณถนนสายต่างๆ ที่มุ่งหน้าสู่วัดเสมียนนารี และคอยโบกรถให้คนไปส่งที่วัด แต่เมื่อขึ้นรถได้ไม่นานก็จะหายตัวไป ในบางเรื่องจะเล่าฉากการหลอกหลอนในตอนสุดท้ายซึ่งเป็นฉากจำลองการเสียชีวิตของผู้หญิงทั้งคู่ด้วย (ลักษณะตอนท้ายเรื่องเหมือนแบบเรื่องผีวนซ้ำ) แบบเรื่องนี้เป็นแบบเรื่องที่พบอย่างแพร่หลายตามท้องถนนต่างๆ มีทั้งเรื่องที่ปรากฏผีโบกรถเพียงคนเดียวไปจนถึงเรื่องที่ปรากฏผีโบกรถกลุ่มใหญ่ เนื่องตายบริเวณดังกล่าวเป็นบริเวณที่มีคนตายมาก

¹⁶ เสี่ยปอ ตามะสัง. “เปิดตำนาน 52 เรื่องผี และสิ่งลึกลับในจังหวัดสงขลา.” [ออนไลน์]. 2017. เข้าถึงได้จาก <http://xn--12cbx5dvbantr3b4d9d.com/%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%8A%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%95%E0%B8%B3%E0%B8%99%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B8%95%E0%B8%B3%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%99-52%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%9C%E0%B8%B5%E0%B9%81%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B8%AA/>.

ตัวอย่าง แบบเรื่อง “ผีนักโบกผู้หายตัวไป” (บางส่วนจากเรื่องผีชุดดำวัดเสมียนนารี¹⁷)

- เรื่องเกิดขึ้น ณ ค่ำคืนวันหนึ่ง ขณะที่คุณหนุ่มกำลังจะเดินทางกลับบ้านหลังจากไปเที่ยวกับเพื่อนแถวๆ ย่าน RCA 2 รัชดา ระหว่างที่ขับรถกลับมา (เวลาประมาณตี 2-3 ได้) ก็พบหญิงสาว 2 คน สวมชุดดำทั้งชุดยืนโบกรถอยู่ ตัวคุณหนุ่มเอง มองกระจกหลัง ก็ไม่เห็นมีแท็กซี่ตามมา จึงเข้าใจว่า หญิงสาวทั้ง 2 คงโบกรถของตัว ประกอบกับ เวลานั้นตึกมาก แท็กซี่หายาก และสองสาวนั้นหน้าตาดี จึงจอดรับ ซึ่งทั้งสองสาวชุดดำนั้น ได้บอกจุดหมายปลายทางว่าให้ไปส่งที่วัดเสมียนนารี เมื่อเธอทั้ง 2 ขึ้นมาบนรถ (คนหนึ่งนั่งหน้า คนหนึ่งนั่งหลัง) คุณหนุ่มรู้สึกแปลกใจว่าทำไมเธอทั้งคู่ ถึงไม่คุยกันเลย อีกทั้งหน้าตาดูหมองหม่น ซึ่งคุณหนุ่มก็คิดว่าสงสัยจะมีญาติเสียชีวิตอยู่ที่นี่ เวลาที่ชวนคุย ก็เป็นลักษณะถามคำตอบคำทำให้คุณหนุ่ม ที่ตอนแรกตั้งใจจะขอเบอร์ ต้องหยุดความตั้งใจนั้น เมื่อขับผ่านถนนสายวิภาวดีมาเรื่อยๆ จนมาถึงหน้าวัดเสมียนฯ ระหว่างที่รถกำลังข้ามทางรถไฟและเลี้ยวขวา คุณหนุ่มซึ่งมองขวาซ้ายประเดี๋ยวเดียว (เป็นปกติของคนขับรถ) แล้วจะหันไปถามว่า ทั้งคู่จะลง ณ จุดตำแหน่งไหน ปรากฏว่าเธอทั้งคู่ หายไปแล้ว!!! ระหว่างที่เลี้ยว ก็ไม่ได้มีเสียงเปิดปิดประตูแต่อย่างใด แล้วทั้งสองลงไปตอนไหน ในช่วงเวลาที่คุณหนุ่มกำลังสับสน สายตาก็พลันเหลือบไปมองทางด้านขวาซึ่งเป็นรางรถไฟ ภาพที่คุณหนุ่มเห็นคือ หญิงสาวสองคน อยู่บนรางรถไฟ ร่างกายขาดครึ่ง เหลือแต่ท่อนบนและเธอทั้งสอง กำลังคลานเข้ามาหากัน
- แบบเรื่อง “ผีหลอกซ้ำๆ” วิธีการหลอกหลอนที่เด่นคืออนุภาคการทำพฤติกรรมตอนที่ตายแบบซ้ำๆ ณ บริเวณที่ตาย หรือทำกิจกรรมที่ชอบขณะยังมีชีวิตอยู่ แบบเรื่องนี้เป็นแบบเรื่องที่แพร่หลายมากเช่นกัน คนที่ถูกหลอกมักจะให้เห็นหรือได้ยินเหตุการณ์เดิมซ้ำๆ เช่น ได้ยินเสียงทะเลาะและเสียงป็นดังมาจากห้องน้ำ ซึ่งเป็นสถานที่เสียชีวิตของคู่รักคู่หนึ่งซ้ำๆ เห็นผีกระโดดลงมาจากที่สูงซ้ำๆ เป็นต้น

ตัวอย่าง แบบเรื่อง “ผีหลอกซ้ำๆ” (หอ 50 ปี¹⁸)

- ที่หอ 50 ปี เทา-ทอง มีนักศึกษาแลกเปลี่ยนจากประเทศจีนกระโดดตึกลงมาเสียชีวิต เล่ากันว่าเธอกลุ้มใจหลายๆ เรื่อง ก่อนจะโดดก็กินตะปูเข้าไปด้วย หลังจากนั้นมีคนทรงมาเชิญ

¹⁷ “ย้อนตำนานความน่ากลัวของสาวชุดดำวัดเสมียนนารี.” [ออนไลน์]. 2014. เข้าถึงได้จาก <https://talk.mthai.com/inbox/403776.html>.

¹⁸ “13 หอพักสยอง...เรื่องหลอนๆ ที่น้องปี 1 ต้องรู้!!!” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

<http://www.manager.co.th/Campus/ViewNews.aspx?NewsID=9570000092295>.

วิญญาณเธอไป แต่เธอไม่ยอมไป ต่อมารุ่นน้องเด็กปี 1 ที่ต้องอยู่หอนี้ ตอนกลางคืนมักจะมีเรื่องหลอนๆ เช่น เห็นประตูเปิด-ปิดเอง หรือบางครั้งก็มีเด็กผู้หญิงที่ตายยื่นคุ้ยโทรศัพท์อยู่หน้าห้อง หรือในบางวันเด็กผู้หญิงคนนี้ก็โดดขึ้นๆ ลงๆ ตีกอยู่อย่างนั้น...ทั้งคืน

3.2. แบบเรื่อง “ผีผู้รับกรรม”

คือแบบเรื่องที่ผีเคยก่อกรรมไม่ดีไว้เมื่อครั้งยังมีชีวิตอยู่ เมื่อเสียชีวิตไปจึงไม่สามารถไปเกิดใหม่ได้ เช่น ผู้หญิงที่มีชู้เมื่อเสียชีวิตไปจึงกลายเป็นเปรต คนที่ทำมาส์ตวัดชีวิตไว้มากเมื่อชีวิตไปจึงกลายเป็นผีร้าย เป็นต้น แบบเรื่องนี้ประกอบด้วยพฤติกรรมก่อนตาย อนุภาคการหลอกหลอน อนุภาคตัวละครผีในแบบเรื่องนี้มักเป็นอนุภาคผีมาดร้ายในตอนต้นเรื่อง และเป็นอนุภาคผีผู้ขอความช่วยเหลือในตอนท้ายเรื่อง

ตัวอย่าง แบบเรื่อง “ผีผู้รับกรรม” (บางส่วนจากเรื่อง ภรรยาเก่าผมตาย และเธอไปเกิดเป็นเปรต¹⁹)

“แล้วทำไมต้องหลอกคนอื่นให้กลัว”

“ฉันไม่ได้หลอก แต่ฉันพยายามจะคุย พยายามขอให้ช่วย แต่ทำไม่ได้ตามใจคิด”

“แล้วทำไมตอนนี้คุยกับพี่ได้”

“พี่ฝึกจิตจนนิ่งแล้ว และเรา ก็มีกรรมร่วมกันฉันถึงคุยได้”

“คนอื่นละ พระอาจารย์ละ ท่านเก่งกว่าพี่อีก ทำไมคุยไม่ได้”

“ท่านไม่มีกรรมร่วมกันกับฉัน”

“เธอเป็นอะไรตอนนี้”

“ฉันไม่รู้ แต่ฉันทรมานมาก เห็นอาหารวางอยู่รอบตัว ก็กินไม่ได้ หยิบไปก็กลายเป็นดินหมด”

“เธอตายแล้วรู้ตัวไหม”

¹⁹ “กระตุ้ผีพันปี : บาปกรรม! เมียผมเล่นชู้ เมื่อตายไปจึงกลายเป็นเปรต...กฎแห่งกรรมนั้นจริงล่ำประสพการณ์ ภรรยาเก่าผมตาย และเธอไปเกิดเป็นเปรต.” [ออนไลน์].

2018. เข้าถึงได้จาก

<http://www.sayongsquare.com/uncategorized/%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%97%E0%B8%B9%E0%B9%89%E0%B8%9C%E0%B8%B5%E0%B8%9E%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%97%E0%B8%B4%E0%B8%9B%E0%B8%9A%E0%B8%B2%E0%B8%9B%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A1/#comment-29>.

“ตอนแรก ฉันไม่รู้หรอก ฉันแค่รู้สึกเจ็บปวดเดียวตอนรถชน แล้วฉันก็ลุกขึ้นยืนได้ แต่สภาพร่างกายฉันเน่าเฟะหมด พิกลพิการบางวันเดินไปไหนเขาก็ไล่ เจอคนทักเขา ก็ไม่หัน พอนึกถึงพี่กับลูก ฉันก็มาโผล่ที่บ้านหลังเล็ก เลยอยู่ที่นี่ ฉันอยากจะบอกรักลูกนะ ขออย่าให้เค้าเป็นอย่างฉัน มันทรมานเหลือเกิน”

(เรื่องผีเรื่องนี้เป็นเรื่องขนาดยาว ภรรยาของผู้เล่าเรื่องมีไข้หลายครั้ง ก่อนทั้งคู่จะเลิกกันไป และภรรยาเสียชีวิตจากอุบัติเหตุรถชนในเวลาต่อมา เธอกลายเป็นเปรตและตามมาหลอกหลอนคนในครอบครัวอยู่นาน ก่อนที่ผู้เล่าเรื่องจะสามารถหาทางติดต่อสื่อสารกับเธอผ่านพระอาจารย์สายป่าได้ในที่สุด จะเห็นว่าการมีไข้เมื่อครั้งยังมีชีวิต ทำให้เธอตายไปเป็นเปรต และไม่สามารถรับประทานอาหารได้)

3.3. แบบเรื่อง “ผีผู้ปรารถนาดี”

คือแบบเรื่องที่ผีมาเพื่อให้ความช่วยเหลือหรือดูแลคนที่ยังมีชีวิตอยู่ อนุภาคเด่นคืออนุภาคผีปรารถนาดี รูปแบบของความปรารถนาดีอาจมาในรูปของผีที่มาช่วยบอกทาง ผีที่มาเดินตระเวนสอดส่องความปลอดภัยให้ยามค่ำคืน ผีที่มาเตือนภัยเมื่อกำลังจะมีเหตุร้ายเกิดขึ้นกับคน รวมถึงการกระทำอื่นๆ ที่ผีทำให้คนด้วยเจตนาที่ดี หนึ่งในเรื่องผีที่มีแบบเรื่องผีผู้ปรารถนาดี คือเรื่อง ป๊อก ป๊อก ครี๊ด เป็นเรื่องราวของนักศึกษาสาวที่ออกไปรับประทานอาหารตอนกลางคืน และบอกกับเพื่อนร่วมห้องที่กำลังไม่สบายว่าจะซื้อข้าวกลับมาให้ แต่เธอเสียชีวิตระหว่างเดินทางกลับหอ จึงนำข้าวกลับมาให้เพื่อนในรูปของผีแทน

ตัวอย่าง แบบเรื่อง “ผีผู้ปรารถนาดี” (บางส่วนจากเรื่องป๊อก ป๊อก ครี๊ด²⁰)

รุ่งเช้า...มีคนมาเคาะประตูห้องแล้วบอกว่าเพื่อนตายแล้ว นักศึกษาหญิงคนนั้นถูกฆ่า ช่มชืด ตรงพงหญ้าข้างทางคาดว่าเหตุเกิดประมาณหัวค่ำ สภาพศพแขนและขาทั้งสองข้างหัก อาจเกิดจากการที่คนร้ายเอาท่อนไม้ทุบตีเพื่อไม่ให้หนี นักศึกษาหญิงที่ตายกำลังเดินทางกลับจากตลาด ไม่แน่ใจว่าเป็นฝ่ายหิน หรือตลาดตันพยอม หลังจากทานข้าวเสร็จทุกทีจะไปกับเพื่อน แต่เพื่อนไม่สบายจึงไปคนเดียว โดยเพื่อนฝากซื้อข้าวห่อ คนร้ายอาจเห็นว่าเป็นคนเดียวจึงลงมือ "แล้วอาหารที่มาแขวนหน้าห้องเมื่อคืนล่ะ?"

²⁰ “13 หอพักสยอง...เรื่องหลอนๆ ที่น้องปี 1 ต้องรู้!!!” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

<http://www.manager.co.th/Campus/ViewNews.aspx?NewsID=9570000092295>.

ไม่มีใครรู้คำตอบแน่ชัด แต่จากที่ฟังกันมา คือหลังจากที่ตายไปแล้วด้วยความเป็นห่วงเพื่อน ที่ไม่สบายและยังไม่ได้รับประทานอาหาร จึงนำอาหารที่เพื่อนฝากซื้อไปส่งให้ แต่แขนหักขาหักหมดแล้ว จึงใช้ปากคาบถุง แล้วใช้คางเกยพาตัวเองมาจนถึงหอพัก และลากตัวเองขึ้นบันไดมา เป็นเสียง ป๊อก...ป๊อก และเสียง...ครืด ที่ได้ยินคือ เสียงลากตัวเองจากบันได มาจนถึงหน้าห้องปรากฏเป็นรอยเปียกน้ำยาวติดต่อกัน หลังจากส่งข้าวให้ได้แล้วก็หมดห่วง ตอนแรกทุกคนไม่เชื่อที่นักศึกษาหญิงคนนั้นเล่า แต่หลังจากที่นักศึกษาที่พักอยู่ข้างๆ ห้องยืนยันว่า ในคืนนั้นได้ยินเสียงเหมือนคนกำลังยกของหนัก และลากของหนักจากข้างล่างขึ้นมา ทุกคนต่างเชื่อสนิทใจ และทำให้เรารู้ว่า “มิตรภาพอยู่เหนือความตาย”

3.4. แบบเรื่อง “ผีทวงแค้น”

คือแบบเรื่องที่ผีมีความแค้นบางอย่างกับคน ทำให้ผีกระทำการอันตรายต่อคนที่ตนอาฆาต อนุภาคเด่นของแบบเรื่องนี้ ประกอบด้วยอนุภาคผีมาดร้าย อนุภาคการหลอกหลอนที่รุนแรง และอนุภาคการจัดการสถานการณ์ คือในแบบเรื่องนี้เป็นแบบเรื่องที่จะต้องปรากฏความพยายามรับมือกับผี ปราบผี หรือทำให้ผีพอใจเสมอ ในขณะที่แบบเรื่องอื่นๆ ไม่จำเป็นต้องปรากฏการจัดการสถานการณ์ แบบเรื่องผีทวงแค้นแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

3.4.1. แบบเรื่อง “ผีทวงของ”

คือแบบเรื่องที่คนเข้าไปข้องเกี่ยวกับสิ่งที่เคยเป็นของผีมาก่อน ทำให้ผีไม่พอใจและต้องการทวงคืน

ตัวอย่าง แบบเรื่อง “ผีทวงของ” (บางส่วนจากคำโปรยเรื่อง อุทาหรณ์ คนชอบต่อผมจริง²¹)

- เรื่องของสาวนักศึกษาที่อยากต่อผมยาว ตามแฟชั่นสมัยนิยม เธอเลือกต่อผมจริง.. เนื่องจากดูสวยและเป็นธรรมชาติมากกว่าผมเส้นใยสังเคราะห์ ซึ่งในความจริงเป็นเรื่องปกติธรรมดา ที่ผู้ชายบางคนอาจจะไม่รู้ ว่าเคามีการค้าผมมาทำช่อผมกันอยู่แล้ว หากแต่ในเหตุการณ์นี้.. ด้วยความบังเอิญหรืออย่างไรไม่ทราบ ผมที่เจ้าของเรื่องเล่าไปต่อมา กลับนำพาเรื่องราวชวนขนลุกมาด้วย เริ่มตั้งแต่ยังไม่ทันเดินออก

²¹ “เคสสยอง! “ต่อผมจริง” จากผมที่ไม่ได้รับอนุญาต ในที่สุดเขาก็มาทวงคืน.. แม้ตายไปแล้ว!!” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก

<https://www.greannews.com/18023>.

จากร้านเลยด้วยซ้ำ จนกระทั่ง “มัน” ตามเธอไปถึงหอพัก ถึงบ้าน หรือแม้แต่
สายโทรศัพท์ เพราะมันเป็นผมของ...“คนตายโหง”

3.4.2. แบบเรื่อง “ผีถูกลบหลู่”

คือแบบเรื่องที่ผีถูกลบหลู่ ทั้งโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ ทำให้ผีโกรธและตามหลอกหลอนคนที่ลบหลู่หรือทำ
ทนาย

ตัวอย่าง แบบเรื่องผีถูกลบหลู่ (บางส่วนจากเรื่อง พี่สาว²²)

- พี่คนนี้ (พี่ที่มีสัมผัสพิเศษ) บอกว่ามีนักศึกษาคนหนึ่งเกาะหลังผมอยู่ครับ ผมก็ถามว่าเค้ามาจากไหน พี่เค้าทำหน้าที่เครียดสักพักก็บอกว่า สถานที่ที่เป็นตรอกเล็กๆ มีต้นไม้ร่มครึ้ม (!!!!) ไม่ต้องสืบลေးครับ ลักษณะแบบนี้เคยไปมาที่เดียว ผมก็ถามว่าเค้าตามมาทำไม พี่เค้าบอกเค้าตามมาเพราะเราไปว่าเค้า ว่าคิดยังไงมาตายตรงนี้วะ (จริง ๆ ไ้ผมก็จำไม่ได้หรอกครับ ว่าคืนนั้นปากหมาพูดอะไรไปบ้าง) สุดท้ายผมก็ถามว่าแล้วต้องทำยังไง พี่เค้าบอกว่าผู้หญิงคนนี้เค้าเสียชีวิตเพราะผิดหวังเรื่องความรัก วิธีขอโทษเค้าก็เลยต้องนำดอกกุหลาบไปใส่บาตรทุกเช้าวันละ 1 ดอก สามวัน

3.4.3. แบบเรื่อง “ผีหาตัวตายตัวแทน”

คือแบบเรื่องที่ผีสิงอยู่ ณ ที่ใดที่หนึ่งและพยายามเอาชีวิตคนที่ผ่านไปมาในบริเวณนั้น เพื่อให้เสียชีวิตและกลายเป็นผีแทนตน

ตัวอย่าง แบบเรื่อง “ผีหาตัวตายตัวแทน” (เปิดตำนาน 52 เรื่องผี และสิ่งลึกลับในจังหวัดสงขลา²³)

²² “เรื่องเล่าขนหัวลุก ผีในมหาลัย 11 แห่ง กับตำนานเฮี้ยนๆ.” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://hilight.kapook.com/view/109268>.

²³ เสี่ยปอ ตามะลัง. “เปิดตำนาน 52 เรื่องผี และสิ่งลึกลับในจังหวัดสงขลา.” [ออนไลน์]. 2017. เข้าถึงได้จาก <http://xn--12cbx5dvbantr3b4d9d.com/%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B9%80%E0%B8%8A%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%95%E0%B8%B3%E0%B8%99%E0%B9%80%E0%B8%9B%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B8%95%E0%B8%B3%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%99-52-%E0%B9%80%E0%B8%A3%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%9C%E0%B8%B5%E0%B9%81%E0%B8%A5%E0%B8%B0%E0%B8%AA/>.

- หน้าวิทยาลัยเทคนิคหาดใหญ่ บริเวณใต้สะพานลอยหน้าวิทยาลัย เชื่อกันว่ามีผีเฝ้าอยู่ใต้สะพานลอย ใครดวงถึงฆาตจะถูกผีหลกให้รถชนเพื่อเป็นตัวตายตัวแทน

แบบเรื่องที่พบมากที่สุดคือแบบเรื่องผีสิ่งที่ตาย สอดคล้องกับการตั้งชื่อเรื่องส่วนใหญ่ที่มักจะตั้งชื่อโดยใช้สถานที่ที่ผีตนนั้นอยู่ แต่หากผีไม่ยึดติดอยู่กับสถานที่ที่จะต้องยึดติดอยู่กับคนหรือสิ่งของบางอย่าง แสดงให้เห็นว่าปมขัดแย้งสำคัญของเรื่องผีคือการที่ผียังคงสิ่งอยู่เพราะถูกบางสิ่งยึดติดไว้กับโลก อาจด้วยความยึดติดของผีเอง เช่น ความรัก ความแค้น ความเป็นห่วง ความผูกพัน ฯลฯ หรืออาจถูกรังได้ด้วยปัจจัยอื่นๆ ที่หน่วงเหนี่ยวผีเอาไว้ก็ได้ เช่น บุญกรรม อาถรรพ์ เป็นต้น

4. โครงสร้างของเรื่องผีร่วมสมัย

ขณะที่อนุภาคทำให้เห็นรายละเอียดย่อยๆ ของเรื่องผี และแบบเรื่องทำให้เห็นโครงเรื่องแบบต่างๆ ของเรื่องผี การศึกษาโครงสร้างหรือไวยากรณ์ของเรื่องผีร่วมสมัย ช่วยให้เห็นตรรกะการดำเนินเรื่องของเรื่องผีทั้ง 100 เรื่องที่มีร่วมกันได้ แม้จะมีอนุภาคและแบบเรื่องที่แตกต่างกัน แต่ในเรื่องที่ทุกๆ เรื่องจะปรากฏพฤติกรรมต่างๆ ที่ลักษณะสอดคล้องกัน เช่น ในเรื่องหนึ่งอาจจะมีอนุภาคการหลอกหลอนด้วยการโบกรถ อีกเรื่องมีอนุภาคการหลอกหลอนด้วยเสียงร้องไห้ แต่ทั้งสองอนุภาคก็เป็นพฤติกรรมการหลอกหลอนเหมือนกัน เป็นต้น เมื่อแทนที่พฤติกรรมต่างๆ ที่พบในเรื่องด้วยตัวอักษรแล้ว สามารถสรุปออกมาเป็นโครงสร้างของเรื่องผีได้ดังนี้

4.1. โครงสร้างและพฤติกรรม

ผ ก	ข	ค	ค ก	จ	ฉ	ช	ช
พฤติกรรม นางบอก เหตุ	พฤติกรรม ไม่ดี	การตาย	พฤติกรรม นางบอก เหตุ	พฤติกรรม การมี ปฏิสัมพันธ์ กับสิ่งที่ เกี่ยวข้อง กับผี	พฤติกรรม การหลอก หลอน	พฤติกรรม การรับรู้ เกี่ยวกับ การตาย ของตัว ละคร	พฤติกรรม การจัดการ สถานการณ์

ตารางข้างต้นสามารถแบ่งพฤติกรรมออกได้เป็น 3 ช่วงเหตุการณ์ใหญ่ๆ นั่นคือ

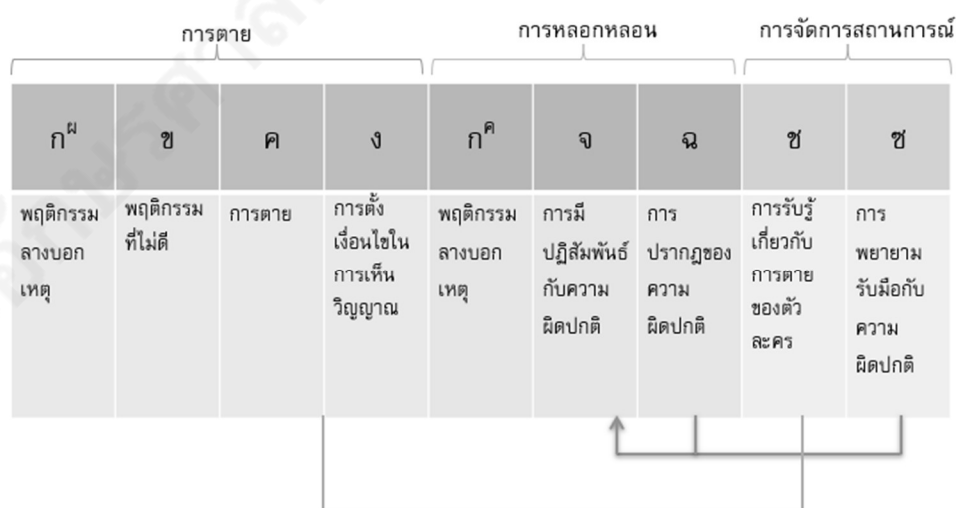
1) เหตุการณ์การตาย ประกอบด้วยพฤติกรรม ก^ฝ-ข-ค คือ พฤติกรรมกลางบอกเหตุ พฤติกรรมที่ไม่ดี และการตาย

2) เหตุการณ์การหลอกหลอน ประกอบด้วยพฤติกรรม ก[ี]-จ-ฉ คือ พฤติกรรมกลางบอกเหตุ พฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับผี และพฤติกรรมการหลอกหลอน

3) เหตุการณ์การจัดการสถานการณ์ ประกอบด้วยพฤติกรรม ข-ซ คือ พฤติกรรมการรับรู้เกี่ยวกับการตายของตัวละคร และพฤติกรรมการจัดการสถานการณ์

เหตุการณ์ช่วงที่หนึ่งเป็นการปูเรื่องเกี่ยวกับเรื่องของผีขณะยังมีชีวิตอยู่และสาเหตุที่ทำให้ผีเสียชีวิต ส่วนเหตุการณ์ช่วงที่สองคือช่วงที่ผีได้สิงสู่หรือติดตามสถานที่ สิ่งของ หรือบุคคลอยู่ทำให้เกิดเหตุการณ์การหลอกหลอนต่างๆ ตามมา และเหตุการณ์ช่วงที่สามคือความพยายามของคนที่จะรับมือกับผี

โครงสร้างข้างต้นไม่จำเป็นต้องปรากฏครบทุกพฤติกรรมภายในเรื่องผีหนึ่งเรื่อง แต่พฤติกรรมที่จะต้องปรากฏในเรื่องผีเสมอคือพฤติกรรม จ-ฉ และเรื่องผีบางเรื่องอาจเล่าเรื่องไม่เป็นไปตามลำดับของโครงสร้างข้างต้น แต่หากพิจารณาตามลำดับเวลาการเกิดเหตุการณ์แล้ว เรื่องผีโดยทั่วไปจะดำเนินตามโครงสร้างนี้ มีเพียงพฤติกรรม ข ที่สามารถสลับไปอยู่หลังจากพฤติกรรม ค ได้ แต่พบเป็นส่วนน้อย นอกจากนี้ โครงสร้างเรื่องผีร่วมสมัยมีลักษณะพิเศษคือเป็นโครงสร้างแบบไม่รู้จบ นั่นคือหลังจากพฤติกรรม ฉ กับพฤติกรรม ข เกิดขึ้นแล้ว สามารถวนกลับไปเกิดพฤติกรรม จ-ฉ ได้ใหม่ซ้ำๆ อย่างไม่รู้จบ



แผนภาพที่ 1: โครงสร้างของเรื่องผีไทยร่วมสมัย

รายละเอียดของแต่ละพฤติกรรม มีดังนี้

ก พฤติกรรมลางบอกเหตุ คือพฤติกรรมของตัวละครที่มีความต่างไปจากชีวิตประจำวันเล็กน้อย มักมีทำพูดหรือการกระทำที่สื่อให้รู้เป็นนัยว่าตัวละครดังกล่าวกำลังจะตายหรือกำลังจะมีภัย พฤติกรรมนี้พบ 2 ตำแหน่ง คือ ก^๒ อยู่ในตำแหน่งที่ 1 เป็นตำแหน่งต้นเรื่อง เป็นพฤติกรรมลางบอกเหตุของว่าตัวละครกำลังจะเสียชีวิตและกลายเป็นผีในเวลาต่อมา เช่น ซื่ออาหารมาจำนวนมากและพูดว่าจะไม่ได้กินอีกแล้ว และ ก^๓ อยู่ในตำแหน่งที่ 4 เป็นตำแหน่งแรกของเหตุการณ์ช่วงที่ 2 เป็นพฤติกรรมลางบอกเหตุหรือเตือนภัยตัวละครในเรื่องว่ากำลังจะมีเคราะห์ ซึ่งการมีเคราะห์ก็หมายถึงการถูกผีหลอกหลอนนั่นเอง พฤติกรรมที่พบมีดังนี้

ก^๒ คือ ลางบอกเหตุก่อนตาย

ก^๒1 ผู้ตายพูดเป็นลาง

ก^๒2 ผู้ตายประพจน์ตัวแปลกไปจากปกติ

ก^๓ คือ ลางบอกเหตุก่อนเจอผี

ก^๓1 มีคนทักผู้ตายว่ากำลังจะเจอเคราะห์

ข พฤติกรรมที่ไม่ดี ใช้เล่าถึงที่มาของความตาย โดยตัวละครมีขณะยังมีชีวิตอยู่มีพฤติกรรมบางอย่างที่เป็นลบ เช่น ทะเลาะ ออกไปข้างนอกกลางดึก หรืออาจมีคุณสมบัติที่เป็นลบ เช่น ป่วยเป็นโรครุมเร้า ไม่จำเป็นว่าตัวละครจะต้องเป็นฝ่ายผิดหรือควรถูกประณาม ตัวละครอาจเป็นเหยื่อหรือเป็นผู้กระทำความผิดก็ได้ พฤติกรรมที่พบมีดังนี้

ข1 การทะเลาะ

ข2 การลุ่มปวย

ข3 การมีนเมา

ข4 การผิดหวัง

ข5 การไปอยู่ในที่ที่ไม่ปลอดภัย

ข6 การทำผิดศีลธรรม

ค การตาย เป็นผลการพฤติกรรมที่ไม่ดี โดยจะให้ผลเป็นความตายเสมอ และไม่มีวิธีการในการคลี่คลายปัญหาอื่นๆ ที่ไม่จบลงด้วยความตาย โดยความตายนั่นอาจเกิดจากตนเองหรือผู้อื่นก็ได้ พฤติกรรมที่พบมีดังนี้

ค1 ฆ่าตัวตาย/ทำร้ายตัวเองจนตาย

ค2 ถูกฆาตกรรม

ค3 อุบัติเหตุ

ค4 เหตุธรรมชาติ (ป่วย)

จ พุทธการการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับผี คือพุทธการในส่วนของตัวละครคนที่เจอผี คนที่เจอผีจะต้องมีปฏิสัมพันธ์บางอย่างกับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับผีที่เจอ ก่อนจะนำไปสู่การเจอผีต่อไป พุทธการที่พบ มีดังนี้

จ1 เข้าใกล้

จ2 สัมผัส

จ3 ลบหลู่/ล่วงเกิน

จ4 การเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับวิญญาณ

ฉ พุทธการการหลอกหลอน คือการผิออกมาหลอกหลอนหลังที่มีคนมาปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับตน พุทธการที่พบ มีดังนี้

ฉ1 ผิปรากฏให้รับรู้ (ผ่านภาพ เสียง กลิ่น สัมผัส)

ฉ2 เกิดผลกระทบทางกายภาพ (ตั้งแต่บาดเจ็บร่างกายจนถึงตายได้)

ฉ3 ยับยั้งความเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ (เช่น ทาสีทับรอยเลือด แต่ไม่สามารถกำจัดได้)

ช พุทธการการรับรู้เกี่ยวกับการตายของตัวละคร พุทธการนี้สามารถปรากฏได้ 3 ตำแหน่ง ได้แก่ หลังจากพุทธการ ค คือหลังจากที่ผีเสียชีวิตก็มีผู้รับรู้เรื่องความตายของผีทันที หรือปรากฏหลังพุทธการ ซ คือหลังจากพยายามรับมือกับผีแล้วจึงได้รับรู้เรื่องการตาย แต่เรื่องผีส่วนใหญ่ พุทธการนี้จะปรากฏอยู่ในตำแหน่ง หลังจาก ฉ คือหลังจากที่คนถูกหลอกหลอนจึงตามหาว่าผีที่หลอกตนนั้นเป็นใคร ในบางเรื่องคนที่เจอผีก็เคยรู้จักกับผีขณะยังมีชีวิตมาก่อน แต่ไม่ทราบว่าผีได้เสียชีวิตลงแล้ว และในบางเรื่อง คนที่เจอผีก็ไม่เคยรู้จักผีตนนั้นมาก่อนเลย แต่การได้รับรู้เรื่องราวการตายของผีสามารถช่วยให้คนหาทางรับมือกับผีต่อไปได้ พุทธการ ช เป็นพุทธการสำคัญที่ทำให้รับมือกับผีได้สำเร็จ คือช่วยให้แก้ปัญหาลูกจุด พุทธการ ช ที่มีแนวโน้มจะประสบความสำเร็จ มักต้องเป็นเรื่องผีที่เกิดพุทธการ ซ ขึ้นก่อน พุทธการที่พบมีดังนี้

ช1 ผู้ที่เคยเกี่ยวข้องหรือรับรู้เหตุการณ์การตายเล่าให้ฟัง

ช2 รู้จากผู้มีญาณ เช่น ร่างทรง พระอาจารย์

ซ พุทธการการจัดการสถานการณ์ คือความพยายามทำให้ผีหยุดการหลอกหลอนหรือไม่ให้มีคนถูกผีหลอกอีก พุทธการ ซ มีทั้งพุทธการที่สำเร็จและไม่สำเร็จ หากไม่สำเร็จ ผีจะกลับมาหลอกหลอนอีกซ้ำๆ อย่างไรก็ตาม การรับมือที่ประสบความสำเร็จนั้นทำได้เพียงให้ผีหยุดหลอกหลอนหรือรบกวนการใช้ชีวิตของคน

เท่านั้น โดยมากแล้วไม่สามารถกำจัดผีให้หายไปได้ เรื่องผีเกือบทั้งหมดนั้น ผียังคงมีตัวตนอยู่หลังจากเรื่องเล่าจบลงแล้ว เพียงแต่ผีหยุดอาละวาดเท่านั้น และผีอาจกลับมาอาละวาดได้อีกทุกเมื่อหากมีแรงกระตุ้น ด้วยเหตุนี้เรื่องผีจึงไม่รู้จบ พฤติกรรมการจัดการสถานการณ์มีดังนี้

- ซ1 ปกปิดทางกายภาพ (เช่น ปูพื้นไม้กระดานทับรอยเลือดที่ล้างไม่ออก)
- ซ2 พึงพาสิ่งศักดิ์สิทธิ์
- ซ3 การหนี
- ซ4 การห้าม

4.2. ลำดับการเล่าเรื่อง

ดังที่กล่าวไปข้างต้นว่าลำดับเหตุการณ์ในเรื่องผีไปจำเป็นต้องดำเนินตามโครงสร้างข้างต้นเสมอไป เรื่องผีจำนวนไม่น้อยตั้งต้นเล่าเรื่องที่เหตุการณ์การลอกหลอน ก่อนจะเล่าย้อนเวลากลับไปถึงเหตุการณ์การตายในภายหลัง นอกจากนี้ยังมีลำดับการเล่าเรื่องแบบอื่นๆ ด้วย ดังนี้

4.2.1. แบบตามลำดับเวลา

คือการเล่าเรื่องตามลำดับเวลาตามโครงสร้างข้างต้น

4.2.1.1 เล่าครบสามช่วงเหตุการณ์: เรื่องราวการตาย – การลอกหลอน – การจัดการสถานการณ์

โครงสร้าง: (ก^๒) ข ค (ก^๑) จ ฉ ซ ซ

การเล่าแบบนี้มีการเล่าครบทุกพฤติกรรมและเล่าตามลำดับเวลาทั้งหมด บางเรื่องอาจมีการละบางพฤติกรรม

4.2.1.2 เล่าสองช่วงเหตุการณ์: การลอกหลอน – การจัดการสถานการณ์

โครงสร้าง : ก จ ฉ ซ

การเล่าแบบนี้เป็นการเล่าเฉพาะช่วงเหตุการณ์ที่มีการลอกหลอนและการจัดการสถานการณ์ ไม่ได้เล่าถึงเหตุการณ์การตาย

4.2.1.3 เล่าช่วงเหตุการณ์เดียว: การลอกหลอน

โครงสร้าง : ก จ ฉ

การเล่าแบบนี้เป็นการเล่าเฉพาะเกิดการการลอกหลอน และไม่เล่าถึงเหตุการณ์อื่นๆ

ตัวอย่าง

เรื่องนี้ไม่ใช่เป็นแค่ตำนาน แต่มันคือเรื่องที่เกิดขึ้นจริง เมื่อนักศึกษาหญิงคนหนึ่งได้ถูกแฟนหนุ่มใหญ่ลากออกมาจากห้องสอบ (สาเหตุคงเรื่องหึงหวง) ฝ่ายชายลากฝ่ายหญิงเข้าไปเคลียร์กันในห้องน้ำ มีเสียงทะเลาะวุ่นวายกันได้สักพัก (ข) ฝ่ายชายก็เอาปืนยิงฝ่ายหญิงก่อนที่จะยิงตัวเองตายตาม (ค) ช่วงเกิดเรื่องใหม่ ๆ นี้บอกเลยว่าหลอนโคตร มีคน (ง) ได้ยินเสียงทะเลาะกันตามด้วยเสียงปืนเวลาเดิมๆ แทบทุกวัน (จ) (เชื่อว่าคนที่ฆ่าตัวตายจะต้องติดอยู่ในรูป ทำเหตุการณ์ซ้ำตอนที่ตายเหมือนเดิมไปเรื่อย ๆ) ห้องน้ำห้องที่ว่าปกติก็ว่างอยู่แล้ว ตั้งอยู่ตรงทางสามแพร่ง พอเกินเรื่องก็มีสายสัญญาณมาพันรอบ ๆ อีก (ช) บอกเลยว่าเดือด

ตัวอย่าง

เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับนักศึกษาคณะภาพยนตร์กลุ่มหนึ่งที่กำลังถ่ายหนังฝึกกันอยู่ (จ) ขณะถ่ายทำน้องคนที่เป็นผู้กำกับเห็นทีมงานตัวเองคนหนึ่งยืนขวางอยู่ในเฟรม ก็เลยตะโกนบอกให้หลบ ไอ้คนที่ยืนขวางก็มึนยืนเฉยไม่สนอะไร ตาผู้กำกับคนนี้ก็เลยโมโหลุกเดินไปด่าไปเตรียมเอาเรื่องเต็มที่ แต่พอเดินไปถึง คน ๆ นั้นที่ยืนขวางก็หันมายิ้มแล้วกระโดดตกร่วงลงหายไปเลย (ฉ) (ตั้งใจจะถ่ายหนังฝึกันเจอบีจริง ๆ กลายเป็นตำนานไปพักนึงเลยทีเดียว)

4.2.2. แบบเล่าย้อนความหลัง

คือเรื่องที่มีการเล่าย้อนกลับไปถึงเรื่องราวในอดีต มักเป็นการสืบหาความจริงในอดีต

4.2.2.1 รู้ความหลังและแก้ไข: การหลอกหลอน – การรับรู้เรื่องราวความตาย – การจัดการสถานการณ์

โครงสร้าง: ก จ ฉ // ข ข ค // ซ

การเล่าเรื่องแบบนี้ ตัวละครจะรับรู้เรื่องราวความตายของผีหลังถูกหลอกหลอนและทำบางอย่างเพื่อให้ผีปล่อยวางลงได้

4.2.2.2 รับรู้ความหลัง: การหลอกหลอน – การรับรู้เรื่องราวความตาย

โครงสร้าง: ก จ ฉ // ข ข ค

การเล่าเรื่องแบบนี้ ตัวละครจะรับรู้เรื่องราวความตายของผีหลังถูกหลอกหลอนเท่านั้น แต่ไม่ได้ทำอะไรต่อจากนั้น

ตัวอย่าง

เรื่องนี้เป็นอีกเรื่องจากคุณหาญ ใจสิงห์ครับ คุณหาญเล่าว่า.. เรื่องนี้เป็นประสบการณ์ของผมกับน้องผู้ชายที่สนิทคนหนึ่ง ชื่อว่า ไอ้แจ๊ค ครับ เกิดขึ้นเมื่อ 3 ปีที่ผ่านมาเอง ผมกับไอ้แจ๊คมีเพื่อนที่

รู้จักกันหลายคน หนึ่งในนั้นมี ไอน์ท กับ ไอ้สำราญ ซึ่งพวกมันมาหาผมแล้วบอกว่า ‘วันอาทิตย์นี้ช่วยไปย้ายห้องหน่อย ชวนไอ้แจ๊คไปด้วย ไปตั้งแต่คืนวันเสาร์เลยนะ ปาร์ตี้กันที่ห้องก่อน วันอาทิตย์สายๆ ค่อยชนของ..’ หลังจากนัดแนะกันเป็นอย่างดี พอถึงวันเสาร์ตอนหลังเลิกงาน ผมกับไอ้แจ๊คก็อาบน้ำแต่งตัวเตรียมออกไปหาพวกมันที่หอ ซึ่งผมเคยไปกินดื่มกันที่โต๊ะหน้าตึกเท่านั้น และรู้แค่ว่าห้องของพวกมันอยู่ชั้น 5 ชั้นบนสุด

ผมกับไอ้แจ๊คมาถึงก็ประมาณ 4 ทุ่ม ที่ป้อมยามหน้าตึก ลุงยามถามผมว่า ‘มาหาใครหนุ่ม?’ ผมตอบว่ามาหาไอน์ทครับลุง แกก็ยิ้มๆ แล้วบอก ‘อ้อ! อยู่ชั้นบนสุด แต่ห้องอยู่ริมสุดฝั่งทางโน้นนะ..’ ลุงยามบอกพร้อมชี้ไปอีกปากของตึกตึก แต่พวกผมจะเดินขึ้นบันไดฝั่งนี้เลย ลุงยามก็บอกว่า ‘ให้เดินไปขึ้นบันไดกลาง หรือบันไดฝั่งโน้นก็ได้ละ ผมหันมาถามแกว่า มีอะไรหรือครับลุง?’ แกบอก ‘ไม่มีอะไรหรอก ถ้าอยากขึ้นตรงนี้ก็ได้อ..’ (ก) ผมก็เลยเดินขึ้นไปพร้อมกับไอ้แจ๊ค (จ).. พอไปถึงชั้น 5 ก็พบว่า มีผู้หญิงคนหนึ่งใส่ชุดนอนสีขาว (ฉ) ยืนหันหน้าออกไปทางระเบียงข้างนอก ดูจากรูปร่างผิวพรรณ แม้จะเป็นด้านหลัง แต่ก็ได้ว่าน่าจะเป็นคนสวยทีเดียว ไอ้แจ๊คซึ่งรูปหล่อเห็นสาว ๆ ก็แซวด้วยการพูดลอยๆ ไปว่า ‘มายืนคอยใครหรือครับคนสวย ดึกตื่นปานนี้ไม่กลัวเหรอ?’ แล้วเหมือนผู้หญิงคนนั้นเธอได้ยิน และหันหน้ามาเพียงเล็กน้อย ผมเลยจับเสื้อมันให้เดินไป และพูดบอกเธอว่า ‘ขอโทษแทนน้องมันด้วยนะครับ..’ โดยที่ทางตามผมเห็นเหมือนปากของเธอขยับ กำลังจะพูดอะไรบางอย่าง แต่ผมไม่ได้สนใจอะไร และหันกลับไปเพื่อจะเดินต่อ แต่แล้วก็ต้องหยุดพร้อมกันทั้งสองคน เพราะมีเสียงผู้หญิงพูดกระซิบใส่ข้างๆ หูว่า ‘ไม่เป็นไรค่ะพี่..’ ไอ้แจ๊คหันหน้ามาถามผมว่า ‘พี่ได้ยินเสียงพูดข้างหูไหม? เมื่อก็มีเสียงกระซิบใส่หูผมว่า ..มึงเจอกูแน่สินนี้!’ พวกผมพร้อมใจกันหันหลังกลับไปดูที่ระเบียง ปรากฏว่า ผู้หญิงที่ยืนอยู่เมื่อกี้หายไปเสียแล้ว ก็ไม่ได้คิดอะไร แต่เดินๆ ไปทำไมมีแต่ป้ายกระดาดติดหน้าห้องเกือบทุกห้องว่า ‘ห้องว่างให้เช่า’

เดินมาจนจะถึงบันไดกลาง มีห้องว่างอยู่ห้องหนึ่ง (ฉ) แต่หน้าต่างกระจกบานเกล็ดนี้หายไป 5-6 อันแล้ว เลยทำให้มองเห็นภายในห้องได้ชัดเจน แม้มันจะมีดกก็ตาม ผมหันไปมองลึกไปข้างในสุด น่าจะเป็นห้องครัว เห็นเงาดำที่ดำกว่าความมืดในห้อง รูปร่างคล้ายกับผู้หญิงผมยาว กำลังเดินซึกกระตุก เพราะเธอกำลังผูกคอกับราวตากผ้าอยู่!! (ฉ) ไอ้แจ๊คมันก็มองตามผมเข้าไปในห้องนั้น มันยืนหน้าไปเพ่งดูตรงบานเกล็ดที่ว่างอยู่ แล้วปรากฏว่า เงาดำนั้นโผล่มาตรงนั้นพอดี ไอ้แจ๊คคือตกใจจนพุ่งกลามาถึงประตูห้องตรงข้าม หน้าตาเลิกลั๊ก ถามผมว่าเห็นไหม? ผมพยักหน้าตอบ และแล้ว

ประตูห้องตรงข้ามก็เปิดออก (จ) กลายเป็นผู้ชายวัยกลางคนมาถามว่าเป็นอะไร? (ฉ) ผมเลยบอกว่าไม่มีอะไรครับ ว่าแต่..ห้องนี้มีอะไรแปลกๆ ไหมครับพี่? แกยืม ถามว่า ผีเหรอ? ไม่มีหรอก อยู่มาตั้งนานแล้วยังไม่เคยเจอเลย ผมถามต่อว่า ทำไมชั้นนี้ห้องว่างเยอะจัง แกก็ยืมแล้วบอกว่า นั่นสินะทำไมห้องว่างเยอะจัง? แล้วแกก็ปิดประตูเข้าห้องไปทันที..

จนเดินต่อไปถึงห้องไอ้นัท กับ ไอ้สำราญ เห็นเครื่องดื่ม และกับแกล้มเพียบพร้อม รวมทั้งของต่างๆ ในห้องที่ถูกเก็บลงกล่องเตรียมเคลื่อนย้ายในวันพรุ่งนี้ พวกเราพากันดื่มเหล้า และดูบอลจนหลับไปตอนไหนไม่รู้.. ผมตื่นมาอีกทีราวๆ ตี 5 มองดูในห้องไม่เห็นไอ้แจ๊ค คิดว่ามันคงไปเข้าห้องน้ำ แต่เดินไปดูก็ไม่เห็น อ้าว!? ไอ้หนี่กลับบ้านไปก่อนหรือ ไม่ช่วยขนของตอนเช้า แล้วสายตาก็มองไปเห็นเงาดำๆ เดินอยู่ตรงหน้าต่างบานเกล็ด ก็เลยคิดว่าน่าจะเป็นไอ้แจ๊คที่ออกไปสูบบุหรี่ ผมเดินไปเปิดประตู ปรากฏว่าเป็นพี่คนผู้ชายวัยกลางคนคนเดิม แกเห็นผมแล้วก็ยืม บอกว่า ‘ไอ้น้องเพื่อนเอ็งคนที่มาด้วยกันหน้าตาหล่อๆ นะ..’ ผมถาม มีอะไรครับ? แกบอกว่า ‘พี่เห็นมันไปนอนแก้ผ้า เหลือแต่กางเกงในตัวเดียวในห้องตรงข้ามพี่วะ..’ ผมก็ตกใจสิครับ ถามแกว่ามันไปได้ยังไงพี่? แกเลยบอกให้ผมออกไปดูกับแกสิ ผมปิดประตูห้องไอ้นัทแล้วเดินตามแกไป พอถึงห้องนั้น มองเข้าไปก็ต้องตกใจ เพราะไอ้แจ๊คถอดเสื้อผ้าเหลือแต่กางเกงในตัวเดียวนอนคลุกฝุ่นมอมแมมเลยทีเดียวนะ ผมเขย่าวตัวปลุกมันให้ตื่นขึ้นมา มันเห็นผมมันก็ตกใจนึกว่าผมจะปล้ำมัน ผมโมโหเลยตบหน้ามันไปที บอก ‘มึงอะ มานี้ได้ยังไง?’ มันบอกผมว่ามันออกมาสูบบุหรี่ตอนตี 4 (จ) แล้วเจอน้องผู้หญิงคนที่แซวเมื่อตอนขึ้นมา น้องเขาชวนไปที่ห้องนะ ใส่ชุดนอนสายเดี่ยวมาเลย ก็เลยไปกับน้องเขา ในห้องก็มีเตียงมีอะไรครบนะ แต่ตอนนี้ทำไมเป็นแบบนี้ได้? คือสภาพห้องโหดมาก ระหว่างที่ผมกำลังคุยกันอยู่นั้น ก็ได้ยินเสียงคนเอาเล็บยาวๆ กรีดกระจกบานเกล็ดในห้องครัว (ฉ) แล้วมีเสียงผู้หญิงพูดขึ้นมาท่ามกลางความสลับในห้องว่า ‘มึงกลัวกูหรือ!’ เท่านั้นล่ะครับ วิ่งออกมาจากห้องกันแทบไม่ทัน แล้วก็ต้องมาซื้อกรอบสอง คือห้องตรงข้ามที่มีผู้ชายคนนั้น ตอนนี้นั้นมีกระดาษแผ่นใหญ่ติดไว้เขียนว่า ‘ห้องว่างให้เช่า’ ก้มดูลูกบิดนี้ฝุ่นจับกรังเลยครับ วิ่งเตลิดกันไปจนถึงห้องไอ้นัท ก็เจอพวกมันตื่นเปิดไฟหมดแล้ว เรื่องมาเฉลยจากปากไอ้นัทว่า ห้องนั้นเคยมีผู้หญิงอยู่จริง (ข) แต่เธอเป็นโรคซึมเศร้า (ข) แล้ววันหนึ่งก็คิดสั้นผูกคอตายกับราวตากผ้าในห้องครัว (ค) แล้วหลังจากนั้นอีกเพียง 3 วัน ผู้ชายห้องตรงข้ามกันก็นอนไหลตายในห้องอีก ส่วนที่เห็นว่าห้องว่างกันหมดนั้น คือมันก็ว่างหมดทั้งชั้นเลย เหลือแค่ห้องมันห้องเดียวนี่ละ ที่ยังไม่ย้ายเพราะรอเงินค่ามัดจำก่อน ซึ่งเพิ่งจะได้

เมื่อเย็นวันเสาร์นี้เอง มันเลยชวนผมกับไอ้แจ้มาช่วยขนของ แต่ไม่คิดว่าพวกผมจะขึ้นบันไดทางนั้นมา..

4.2.3. แบบบอกวิธีป้องกันไว้ก่อน

(มีผู้บอก) การจัดการสถานการณ์ – การหลอกลอน – การรู้เรื่องราวความตาย

โครงสร้าง: ข // จ ฉ // ข ข ค

วิธีการเล่าแบบนี้จะเริ่มต้นด้วยคนที่รู้เกี่ยวกับการสังเวยของผีนั่นๆ เอ่ยเตือนคนที่ไม่รู้ให้ระวังไว้ล่วงหน้า แต่สุดท้ายคนที่ถูกเตือนก็จะเจอผีอยู่ดี และบางครั้งก็จะได้รับรู้เรื่องความตายของผีนั่นด้วย

ตัวอย่าง

เรื่องนี้ส่งมาจากคุณตัน บางปะแก้วครับ คุณตันเล่าว่า.. เรื่องของผมอาจจะไม่น่ากลัวเท่าไร แต่อยากมาแชร์ประสบการณ์ให้ได้รับฟังกันครับ สมัยผมเรียนอยู่ชั้น ม.4 ก็ราวๆ 10 ปีที่แล้ว ผมมีเพื่อนสนิทอยู่ 2 คน ชื่อ ยินส์ กับ ออฟ วันหนึ่งหลังจากที่พวกผมแข่งกีฬาภายในโรงเรียนด้วยกันเสร็จ ก็แยกย้ายกันกลับบ้าน จนถึงช่วงประมาณ 2 ทุ่ม ผมก็ได้รับข่าวจากยินส์ว่า ออฟ ประสบอุบัติเหตุรถมอเตอร์ไซด์คว่ำ ตอนนี้รักษาตัวอยู่ที่โรงพยาบาล ผมก็เลยรีบขี่มอเตอร์ไซด์ไปรับยินส์ เพื่อที่จะพากันไปเยี่ยมออฟที่โรงพยาบาล

หลังจากที่เยี่ยมออฟแล้ว ผมก็ขี่รถไปส่งยินส์ที่บ้าน ซึ่งตอนนั้นเป็นเวลาประมาณเที่ยงคืนได้แล้ว ต้องขอบอกก่อนว่า ทางไปบ้านยินส์นั้นค่อนข้างเปลี่ยว เพราะเป็นทางบายพาสต่างจังหวัด ซึ่งพอไปถึงบ้านยินส์ มันก็บอกผมว่า ดึกแล้วให้ผมค้างที่บ้านมันก่อน พรุ่งนี้ค่อยกลับก็ได้ แต่ยังไงผมก็ต้องกลับอยู่ดี เพราะพ่อผมบังคับให้กลับบ้านทุกวัน ยินส์มันเลยบอกกับผมว่า ‘มึงขับรถกลับบ้านดึกๆ คนเดียว ถ้ามีใครโบกให้จอด ก็ไม่ต้องไปจอดรับนะ ให้ขับเลยไปเลย..’ (ช: การห้าม) ในใจผมก็คิดว่ามันคงจะเป็นห่วงผมเรื่องโจร เพราะช่วงนั้นมีข่าวบ่อยๆ ผมก็เลยเอออๆ รับปากมันไป

แล้วช่วงกลางทางที่ผมขี่รถกลับนั้น (จ) สายตาผมก็มองไปเห็นกลุ่มคนเป็นเงาดำๆ อยู่ข้างหน้าไกลๆ ประมาณ 10-20 คนได้ (ฉ) กำลังเดินข้ามถนนไปอีกฝั่ง ผมก็ไม่ได้คิดอะไร จนขี่ไปถึง ณ จุดที่ผมเห็นกลุ่มคนเมื่อสักครู่นี้ ด้วยความที่อยากรู้ ผมเลยมองตามไปปรากฏว่าอีกฟากหนึ่งที่ผมเห็นกลุ่มเงาดำๆ ข้ามไปนั้น กลับเป็นป่ารกทึบ ไม่มีบ้าน หรือ

อะไรเลย.. แล้วกลุ่มคนเมื่อกี้เขาหายไปไหนกันล่ะ? ผมเริ่มใจคอไม่ดีละ รีบขึ้นรถโดยหัก
กระจกข้างหันออก เพราะไม่อยากจะมีคนมองกลับด้านหลัง แล้วรีบเร่งกลับบ้านอย่างไร้ที่สุด

พอตื่นเข้ามา ผมก็ต้องขึ้นรถไปรับยีนส์ที่บ้านเพื่อไปโรงเรียนทุกเช้าอยู่แล้ว ก็ไป
เส้นทางเดิมนั่นล่ะครับ และผมสังเกตเห็นตรงจุดที่ผมเห็นจากกลุ่มคนดำๆ เมื่อคืนนั้น มันมี
ศาลไม้เก่าๆ ตั้งไว้อยู่เยอะเยอะไปหมด ซึ่งโดนป่าหญ้าบังไปส่วนหนึ่ง ผมเลยถามยีนส์ว่า ตก
ลงที่ผมเห็นเมื่อคืนมันคืออะไร? คำตอบที่ได้คือ ‘เขาตั้งศาลไว้ให้คนตาย (ข) เพราะตรงนั้น
มันเป็นโค้งรอยศพ (ข-ค) ดึกๆ ใครผ่านมาก็เจอทั้งนั้นล่ะ..’

4.2.3 แบบมารู้ทีหลังว่าตายไปแล้ว

4.2.3.1 แบบเพิ่งรู้ว่าตาย: พฤติกรรมก่อนตาย – การหลอกหลอนและการจัดการสถานการณ์ – การรับรู้เรื่อง ความตาย – การหลอกหลอนและการจัดการสถานการณ์

โครงสร้าง: ข // จ ฉ ข // ข ค // จ ฉ ข

การเล่าเรื่องแบบนี้มักมีการเล่าถึงเรื่องราวก่อนตายของผีก่อนและมักเป็นเรื่องที่คนที่เจอผีรู้จักกับผีเมื่อ
ครั้งยังมีชีวิตอยู่ แล้วถูกผีหลอกโดยที่ไม่รู้ว่าคนๆ นั้นได้ตายไปแล้ว และไม่รู้ว่ามีผีที่มาหลอกหรือมาหาคือ
วิญญาณของคนๆ นั้น เรื่องเล่าแบบนี้ค่อนข้างซับซ้อนและมักเป็นเรื่องที่มีขนาดกลางหรือขนาดยาว

4.2.3.2 แบบเพิ่งรู้ว่าเป็นผี: การหลอกหลอนและการจัดการสถานการณ์ – การรับรู้เรื่องความตาย – การ หลอกหลอนและการจัดการสถานการณ์

โครงสร้าง: ก จ ฉ ข // ข ค // จ ฉ ข

การเล่าเรื่องแบบนี้ ตัวละครมักคิดว่าผีที่ตนเห็นนั้นเป็นคน ก่อนจะมารู้จากคนอื่นในภายหลัง ว่าคนๆ นั้น
ได้ตายไปแล้ว

ตัวอย่าง

เรื่องนี้ส่งมาจากคุณอุบลาครับ คุณอุบลาคเล่าว่า.. ย้อนกลับไป 16 ปีก่อนที่จังหวัดตาก เรามี
เพื่อนสนิทอยู่คนหนึ่งชื่อ โอลิฟ ค่ะ (สมัยนั้นป๊อบอายฮิตมาก) เรารู้จักกันตั้งแต่จำความได้เลย สนิท
กันมากเพราะแม่เราเป็นเพื่อนกัน จนเราเรียนถึงชั้น ป.5 มีอยู่วันหนึ่ง พวกเราเลิกเรียนแล้วก็เดิน
แยกย้ายไปบ้านใครบ้านมัน เราถามโอลิฟว่า ‘วันนี้จะมาหาเราไหม?’ มันก็บอกว่า ‘ยังไม่รู้ พี่ชายให้
ไปเยี่ยมยายที่โรงพยาบาล เพราะยายเข้าโรงพยาบาลมาได้ 2-3 วันแล้ว แต่ถ้าแวะไปหาแม่ได้จะไป
หานะ..’ (ข) สุดท้ายเย็นนั้นโอลิฟมันก็ไม่ได้มาเที่ยวหาเราค่ะ

ช่วงนั้น F4 ได้หัวนี้กำลังฉายวันแรกเลย แล้วมันมาตอนดึก เราก็ดูจนจบค่ะ กว่าจะจบก็ประมาณตี 1 แล้ว ที่บ้านเราเลี้ยงหมาไว้ 2 ตัว อยู่ๆ หมาเรานั้นก็เห่า เห่าแล้ววิ่งไปตามแนวรั้วจนถึงหน้าประตูรั้วบ้าน เห่าจนเรารำคาญ เราเลยเปิดหน้าต่างตรงหัวนอนตะโกนคำหยาบให้มันเงียบ แต่ตอนเราเปิดหน้าต่างออกไป (จ) เราเห็นผู้หญิงกับผู้ชายกำลังจูมมือกันเดินไปทางวัด (ฉ) พอตีว่าวันนั้นเสาไฟฟ้าตรงหน้าบ้านเราก็ดับพอดี เลยเห็นไม่ค่อยชัดเท่าไร แต่เห็นเดินตรงไปทางวัดที่ห่างจากบ้านเราไปแค่ 200 เมตร เราก็คิดว่าเป็นคนพม่า เพราะแถวบ้านเราพม่ากระเหรี่ยงเยอะค่ะ เลยเปิดหน้าต่างแล้วช้อนอน จนประมาณตี 5 แม่เรามาเคาะประตูห้องเรียกเรา เราก็เดินจั่วเจียออกมาแม่บอกกับเราว่า ‘โอลีฟกับพี่ชายเค้าจะตายแล้วนะ รถบรรทุกชนเมื่อคืนตอน 2 ทุ่ม ตอนกลับจากไปเยี่ยมยายที่โรงพยาบาล..’ (ช-ค) เราได้ยินแบบนั้นถึงกับช็อคเลยคะ ตัวชา หน้าชา ทำอะไรไม่ถูกนึกถึงเมื่อคืนที่หมาเห่า มันเห่าอะไรกันแน่? แล้วที่เราเปิดหน้าต่างไปเจอนั้นใช่คนหรือเปล่า? หรือว่าเป็นโอลีฟกับพี่ชายกันแน่?

ตอนเช้าเพื่อนๆ ทั้งชั้นเราก็ไปช่วยงานศพที่วัดกัน ปกติแถวบ้านเราเขาจะเอาศพไว้ที่บ้านแต่โอลีฟมันไม่มีใครเหลือแล้วคะ แม่เพิ่งเสียชีวิตได้ 2-3 ปี ตาก็เสีย ยายก็เข้าโรงพยาบาล ส่วนพ่อก็ติดคุก มีพี่ชายคนโตอีกคนก็อยู่กรุงเทพฯ ยังไม่ได้กลับมา ตอนเราไปดูสภาพศพก็น่าสงสารมากเลยคะ เคঁว่าโดนรถบรรทุกแบบพุ่งข้ามเลนถนนมาชนจนคอหักตายคาที่เลย และตรงข้อเท้าก็โดนเหล็กเสียบเป็นรูใหญ่อีกด้วย ส่วนพี่ชายอาการสาหัส ไปเสียชีวิตที่โรงพยาบาล ที่งานศพเค้าก็หารูปปัจจุบันของโอลีฟเพื่อจะไว้ตั้งหน้าศพ แต่บ้านมันยากจน ไม่มีรูป ครูเลยต้องไปหารูปกลุ่มที่มีโอลีฟ แล้วตัดเอาไปอัดขยายมาเป็นรูปตั้งหน้าศพ รู้สึกสงสารมาก

คืนแรกหลังจากที่ไปช่วยงาน (จ) ตอนเดินกลับบ้านพอดีมีเพื่อนคนหนึ่งเดินกลับด้วยกัน พอพ้นประตูวัด เราได้ยินเสียงคนเดินตามหลังมาด้วย ทั้งๆ ที่เราเดินกันมาแค่ 2 คน แต่เสียงที่เดินมันมีมากกว่านั้น (ฉ).. เรารีบเดินกันจนถึงบ้านเรา แล้วอย่างที่เราบอกคะว่า ช่วงนั้นไฟหน้าบ้านเสียพอดีด้วยถึงตรงนั้นเรารู้สึกเย็นท่ายทอยมากๆ มันขนลุกไปหมด บอกไม่ถูกจริงๆ เสียงเดินนั้นตามเราจนเราเดินเข้าบ้านไป เราเลยพูดลอยๆ ออกไปว่า ‘เราถึงบ้านแล้วนะ ขอขอบคุณที่มาส่งกัน แต่ไม่ต้องมาให้เราเห็นละ เรากลัวผี..’ (ช) ส่วนเพื่อนเราก็คงต้องให้แม่มารับกลับบ้านเรา เพราะมันกลัวเอามากๆ เลยคะ.. จากนั้นคืนที่ 2-3 เราต้องให้แม่ไปรับไปส่งที่วัด ส่วนเพื่อนเรานั้นพอสวดอธิษฐานเสร็จก็กลับแล้วคะ ไม่กล้าอยู่จนดึก

หลังจากเสร็จงานศพไปแล้วประมาณ 1 อาทิตย์ เราก็ได้ไปเยี่ยมยายของโอสีฟที่โรงพยาบาล คือแกลงไม่ทราบเรื่องนะคะว่าหลานเสียไปแล้ว 2 คน ทุกคนไม่มีใครกล้าบอกเพราะกลัวแกลงจะช็อคคะ เราเดินเข้าไปหายาย แกลงจับมือเรา แกลงบอกว่า ‘เนี่ย เมื่อวานโอสีฟมันมาหายาย มันเอารูปมาอวด ใส่ชุดนักเรียนสวยเลยละ..’ (จ-ฉ) เรานั่นชุลลุกเลยคะ เพราะเรารู้ว่ามันตายแล้ว จะมาได้ยังไงกัน.. ยายแกลงก็พูดของแกลงต่อไปว่า โอสีฟมันก็มาเยี่ยมยายบ่อยๆ แต่ตอนนี้ไม่รู้ไปไหน ไม่เห็นมา 2-3 วันแล้ว.. เราก็นั่งเงยบึ้งแกลงไป ชนลุกไปคะ.. จนสุดท้ายยายแกลงรู้เรื่องเพราะพี่ชายคนโตกลับมา มาบอกความจริง (ช-ค) เพราะยายแกลงแต่ถามหาหลานๆ ว่าทำไมไม่มาหาเลย ..แต่จากนั้นอีกไม่กี่เดือนยายแกลงก็เสียคะ แล้วพี่คนโตของโอสีฟก็ยังไม่รู้ไปหาช่างทรง รังทรงเค้าก็บอกมาว่า ‘บ้านที่อยู่ปัจจุบันเนี่ยไม่ดีเลยนะ ไม่ดีเอามากๆ ใครอยู่ก็ตาย ไม่มีรอดหรอก’ คือบ้านหลังเก่าที่อยู่มาตั้งแต่เด็ก พ่อโอสีฟเอาไปจำนองคะ แล้วสุดท้ายถูกยึด เลยต้องย้ายมาอยู่บ้านหลังปัจจุบัน เพิ่งย้ายมาได้ไม่กี่ปีเท่านั้นเอง ก็คือหลังที่ช่างทรงบอกว่าไม่ดี เพราะหลังจากที่ย้ายมา ก็ตายไล่เรียงกันมาเลยคะ ตั้งแต่แม่ ต่อมาเป็นตา จากนั้นเป็นโอสีฟกับพี่ชายคนกลาง และตามมาด้วยยาย ส่วนพี่ชายคนโตอยู่กรุงเทพฯ ตลอด พ่อโอสีฟโดนยึดบ้านก็มีเรื่องแล้วถูกจับ ซึ่งทั้ง 2 คนนี้ไม่ได้อยู่บ้านหลังนี้เลยไม่เป็นอะไร มันก็เป็นเรื่องที่เหลือเชื่ออยู่เหมือนกัน แต่มันก็เกิดขึ้นจริงๆ.. ปัจจุบันบ้านหลังนี้ถูกรื้อทิ้งไปเรียบร้อยแล้วคะ

4.2.4 แบบพิเศษ

นอกจากวิธีการเล่าต่างๆ ข้างต้นแล้ว ยังมีวิธีการเล่าอื่นๆ ที่มีการพลิกแพลงจากโครงสร้างที่พบทั่วไปเล็กน้อย ได้แก่

4.2.4.1 แบบคนหลอกคน : การหลอกหลอน – การรับรู้เรื่องราวความตาย(เท็จ) – การจัดการสถานการณ์ –

การหลอกหลอน – การรับรู้เรื่องราวความตาย (จริง)

โครงสร้าง: จ ฉ ช(เท็จ) ช จ ฉ ช(จริง)

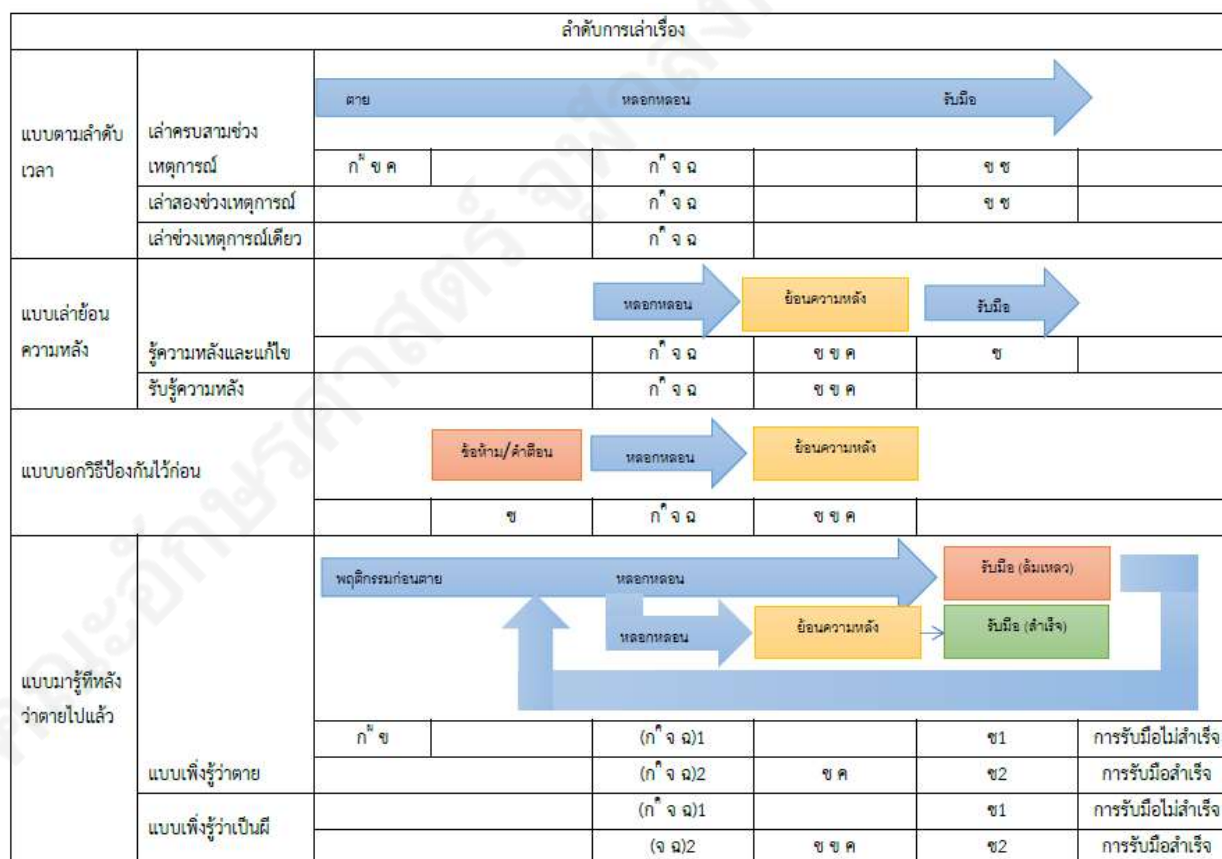
วิธีการเล่าดังกล่าวพบในเรื่องผีหนึ่งเรื่อง เป็นเรื่องเกี่ยวกับกลุ่มนักศึกษาที่เข้าไปเก็บข้อมูลในหมู่บ้าน และได้พบการเรื่องราวสยองขวัญ แต่ในเรื่องผีเรื่องดังกล่าว เมื่อเรื่องดำเนินมาถึงส่วนที่เรื่องผีทั่วไปจะเฉลยความจริงเกี่ยวกับความตายของผีในอดีต เรื่องผีเรื่องนี้กลับให้ชาวบ้านบอกเล่าเรื่องราวที่เป็นเท็จ ก่อนจะมาเฉลยในภายหลังจากคนนอกหมู่บ้าน ว่าแท้จริงแล้วชาวบ้านคือกลุ่มคนที่มีส่วนรู้เห็นกับการฆาตกรรมอำพรางศพของผู้หญิงที่กลายมาเป็นผีอยู่ ณ หมู่บ้านแห่งนั้น

4.2.4.2 แบบลูกโซ่

ผี 1		จ	ฉ		จ	ฉ	ช			ช	
ผี 2	ก	ข	ค	ช	จ	ฉ	ช	จ	ฉ		ช

การเล่าเรื่องแบบลูกโซ่นั้นมีโครงสร้างเหมือนเรื่องเล่าผีอื่นๆ แต่เป็นการเล่าเรื่องผีที่การหลอกหลอนของผีตนหนึ่ง เป็นเหตุให้คนตาย และคนอื่นๆ นั้นได้กลายเป็นผีและไปหลอกหลอนคนอื่นๆ ต่อ ลักษณะเช่นนี้อาจพบได้ในเรื่องผีหาตัวตายตัวแทน รวมถึงพบในเรื่องผีเรื่องแฟนเก่า ซึ่งเป็นเรื่องราวของผู้หญิงที่ไปเที่ยวกับแฟน และเกิดไปนอนทับที่ผีเหยื่อการฆ่าข้ามขึ้นที่โรงแรม ผีโกรธจึงเอาชีวิตของผู้หญิงคนดังกล่าวไป เธอจึงกลายเป็นผี แฟนหนุ่มบวชให้ผีตนแรกเพื่อให้ผีตนแรกเลิกรังควาญตน ต่อมาแฟนหนุ่มมีแฟนใหม่ ผู้หญิงซึ่งกลายเป็นผีแฟนเก่าจึงกลับมารังควาญคนทั้งคู่ ลักษณะของเรื่องผีเรื่องนี้จึงมีลักษณะเป็นลูกโซ่ คือการหลอกหลอนของผีตนหนึ่ง ทำให้คนตายและเกิดเป็นผีตนใหม่

ลำดับการเล่าเรื่องแบบต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้น สามารถสรุปได้ดังแผนภาพนี้



แผนภาพที่ 2: สรุปลำดับการเล่าเรื่องผีไทยร่วมสมัย

จากการศึกษาอนุภาค แบบเรื่อง และโครงสร้างของเรื่องผีไทยร่วมสมัยทั้ง 100 เรื่อง จะเห็นได้ว่าเรื่องผีทุกเรื่องมีลักษณะร่วมกันคือ “ความน่ากลัว” ทว่า ความน่ากลัวของเรื่องผีอาจเกิดได้จากหลายองค์ประกอบ ความน่ากลัวในเรื่องผีไม่ได้เกิดจากอนุภาคของผีที่มีความน่าขยะแขยง สยองขวัญเท่านั้น แต่บ่อยครั้งเกิดจากการเล่นล้อกับประสาทสัมผัสของคน นอกจากนี้ ลักษณะการสร้าง ความสยองขวัญที่สำคัญที่สุดในเรื่องผีร่วมสมัยคือการสร้างความผิดปกติบางอย่างขึ้นในเรื่อง เช่น สาเหตุการตายที่มีกรุนแรงผิดปกติ การทะเลาะเบาะแว้ง การผิดหวังจากความรัก หรือการเดินทางในตอนกลางคืนนั้นไม่จำเป็นต้องจบลงด้วยความตายเสมอไป แต่ในเรื่องผี ความขัดแย้งหรือเหตุการณ์ธรรมดาต่างๆ เหล่านี้ มักจบลงด้วยผลลัพธ์ที่เลวร้ายที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ นั่นคือ ความตาย นอกจากสาเหตุการตายแล้ว การหลอกหลอนของผีก็มักเล่นล้อกับความปกติและไม่ปกติ เรื่องบางเรื่องที่ประสาทสัมผัสของคนรับรู้ได้นั้นอาจจะเป็นเรื่องปกติหรือไม่ปกติก็ได้ เช่น การที่ลิฟต์เปิดเองในชั้นที่เคยมีคนตาย อาจตีความว่าเป็นเพราะความขัดข้องทางเทคนิคก็ได้ หรืออาจตีความให้เชื่อมโยงกับเรื่องผีก็ได้ ฯลฯ ความไม่แน่นอนต่างๆ ที่เกิดขึ้นช่วยสร้างปริศนาและความน่ากลัวให้กับเรื่องผี

โครงสร้างของเรื่องผีแสดงให้เห็นความพยายามในการจัดการกับความผิดปกติเหล่านี้ให้กลับไปอยู่ในรูปในรอย แต่การจัดการกับความผิดปกตินั้นไม่สามารถจัดการด้วยความรุนแรงได้ วิธีการจัดการสถานการณ์ทั้งหมดในเรื่องผีที่พบ จึงไม่มีการปราบผีด้วยข้าวสารเสกหรือกักขังผีไว้ในหม้อ วิธีปราบผีที่รุนแรงมักเป็นวิธีการที่ใช้ไม่ได้ผลในเรื่องผีร่วมสมัยที่นำมาศึกษา หากแต่วิธีที่ได้พบที่สุดคือการสื่อสารและการประนีประนอมกับผี โครงสร้างเรื่องผีไม่เพียงแสดงให้เห็นความพยายามของคนที่จะจัดการกับความผิดปกติที่เกิดขึ้นให้กลับสู่สภาวะปกติเหมือนเดิมเท่านั้น แต่ยังแสดงคนไม่สามารถกลับไปสู่สภาวะปกติได้เต็มร้อย เช่น ในเรื่องห้องสี่ชมพู ที่หลังจากนักศึกษาสาวฆ่าตัวตายเพราะผิดหวังจากความรัก ทำให้เลือดเปื้อนผนังห้อง แม้ทางมหาวิทยาลัยจะพยายามส่งคนมาทำความสะอาดและทาสีทับก็ไม่สามารถลบรอยเลือดได้ รอยเลือดมีแต่จะชัดเจนขึ้น จนสุดท้ายมหาวิทยาลัยจึงต้องทาสีผนังห้องด้วยสีชมพูซึ่งวุ่นเป็นสีที่ใกล้เคียงกับสีเลือดมากกว่า แม้ว่าหลังจากมีการนิมนต์พระมาสวดทำบุญและสถานการณ์สงบลงแล้ว แต่ผนังสีชมพูก็ยังคงทำหน้าที่เป็นอนุสรณ์เตือนผู้พบเห็นอยู่ว่าเคยมีความรุนแรงเกิดขึ้นที่นี่ และผู้คนไม่สามารถลืมเรื่องราวความรุนแรงที่เคยเกิดขึ้นได้อย่างสมบูรณ์ เช่นเดียวกับผีในเรื่องผีต่างๆ เรื่องที่แม้จะถูกทำให้สงบลง แต่ก็ยังคงสิงสู่อยู่ ณ บริเวณนั้น และอาจจะกลับมาปรากฏตัวได้เสมอ

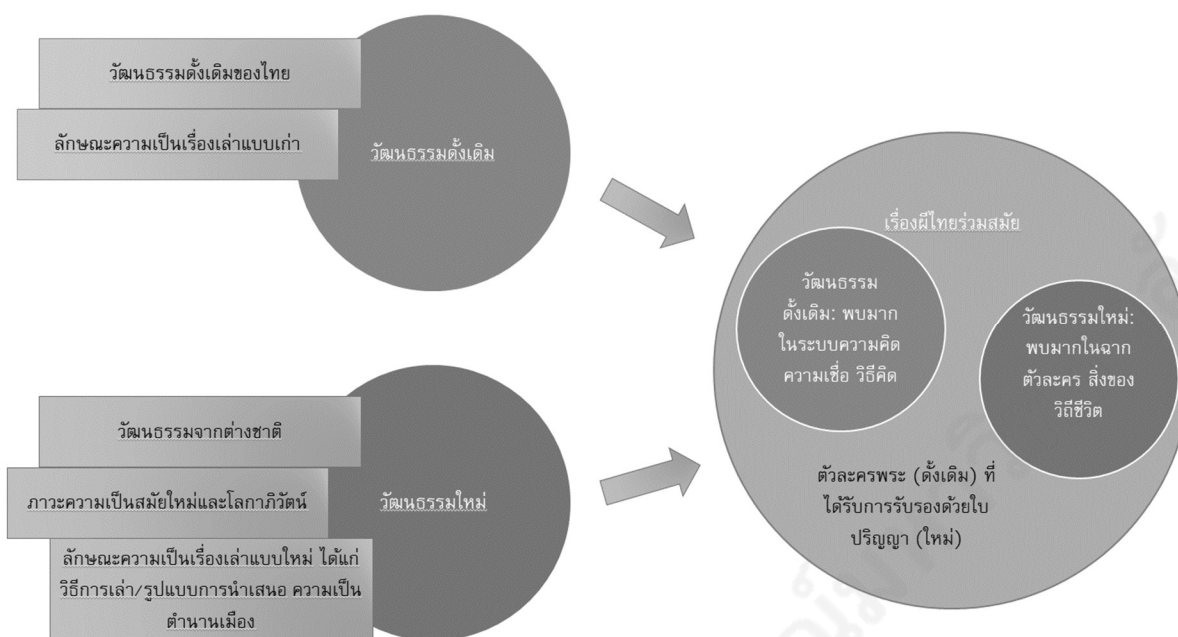
บทที่ 4 การผสมผสานทางวัฒนธรรมและบทบาทของเรื่องผีไทยร่วมสมัย

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาการผสมผสานทางวัฒนธรรมและบทบาทของเรื่องผีไทยร่วมสมัย พร้อมทั้งศึกษาการนำเรื่องผีไปใช้ในสื่อร่วมสมัยสองประเภท คือภาพยนตร์สยองขวัญและเกมสยองขวัญ วิธีการวิเคราะห์คือการนำข้อมูลอนุภาค แบบเรื่อง และโครงสร้างของเรื่องผีที่วิเคราะห์ไว้ในบทที่ 3 มาเป็นเครื่องมือในการศึกษาการผสมผสานทางวัฒนธรรมในเรื่องผีไทยร่วมสมัยว่าข้อมูลทางวัฒนธรรมต่างๆ ที่ปรากฏและมีการผสมผสานกันอยู่ในเรื่องผีนี้มีที่มาจากแหล่งใดและมีการผสมผสานกันอย่างไร รวมถึงใช้ข้อมูลอนุภาค แบบเรื่อง และโครงสร้างนี้ในการศึกษาทำความเข้าใจบทบาทของเรื่องผีในสังคมไทยด้วย นอกจากนี้ ในส่วนสุดท้ายของบทนี้จะใช้ข้อมูลจากภาพยนตร์สยองขวัญและเกมสยองขวัญเป็นกรณีศึกษาการนำเรื่องผีไทยร่วมสมัยไปใช้ในสื่อต่างๆ เพื่อให้เห็นรูปแบบการผสมผสานทางวัฒนธรรมและบทบาทของเรื่องผีเมื่อเรื่องผีไปอยู่ในบริบทต่างๆ ได้อย่างชัดเจนขึ้น

1. การผสมผสานทางวัฒนธรรมในเรื่องผีไทยร่วมสมัย

เรื่องเล่าผีร่วมสมัยเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นโดยมีสังคมร่วมสมัยเป็นฉากหลัง กล่าวคือ ผู้คน สถานที่ และเรื่องราวที่เกิดขึ้นในเรื่องผีล้วนแล้วแต่เป็นสิ่งที่อยู่ในสังคมร่วมสมัย ไม่ว่าจะเป็นผู้คนที่มีความเชื่อแบบร่วมสมัย เช่น คนขับรถบรรทุก นักศึกษามหาวิทยาลัย ฯลฯ สถานที่ร่วมสมัย เช่น โรงพยาบาล โรงงาน ฯลฯ และวิถีชีวิตของคนในเรื่องเล่าก็ไม่ใช้รูปแบบการดำเนินชีวิตที่ต่างจากคนทั่วไปนัก เช่น การใช้ลิฟต์ การขับรถข้ามจังหวัด การไปโรงพยาบาล เป็นต้น อย่างไรก็ตาม แม้จะเป็นเรื่องเล่าที่มีเนื้อหาร่วมสมัย แต่เรื่องผีก็ปรากฏอนุภาคและองค์ประกอบต่างๆ ที่ตกทอดมาจากวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทย โดยเฉพาะ “ผี” ซึ่งสัมพันธ์กับความเชื่อดั้งเดิม นอกจากนี้ก็ยังปรากฏองค์ประกอบดั้งเดิมอื่นๆ อีก เช่น ผีนางรำ ผีเจ้าที่ รวมไปถึงองค์ประกอบเรื่องเล่าแบบเก่า เช่น บางส่วนบางตอนของเรื่องผีที่มีลักษณะไปพ้องกับแบบเรื่องผีแม่มก คือเรื่องของวิญญาณสาวที่เฝ้าสามีที่จากบ้านไป

เรื่องผีร่วมสมัยจึงเป็นกลุ่มข้อมูลที่มีการผสมผสานทางวัฒนธรรมระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมใหม่สูง คำว่า “วัฒนธรรมดั้งเดิม” ในที่นี้ อาจไม่ได้หมายถึง วัฒนธรรมไทย แต่เพียงเท่านั้น แต่หมายถึงข้อมูลทางวัฒนธรรมใดๆ ที่มีปรากฏอยู่ในสังคมไทยมาก่อนที่สังคมไทยจะเริ่มพัฒนาสู่ความเป็นสมัยใหม่ วัฒนธรรมดั้งเดิมที่ปรากฏในเรื่องผีไม่ได้ปรากฏอยู่เพียงในเนื้อหาเท่านั้นแต่ยังรวมถึงรูปแบบเรื่องเล่าของเรื่องผีเองด้วย เช่นเดียวกันกับวัฒนธรรมใหม่ ที่มีที่มาจากวัฒนธรรมต่างชาติ ภาวะความเป็นสมัยใหม่และโลกาภิวัตน์ รวมถึงลักษณะของเรื่องเล่าแบบใหม่ด้วย



แผนภาพที่ 3: การผสมผสานทางวัฒนธรรมในเรื่องผีไทยร่วมสมัย

1.1. วัฒนธรรมที่มาผสมผสานกันในเรื่องผีไทยร่วมสมัย

วัฒนธรรมที่มาผสมผสานกันในเรื่องผีไทยร่วมสมัย มาจากแหล่งที่มา 2 แหล่งหลักคือวัฒนธรรมดั้งเดิมกับวัฒนธรรมใหม่ ข้อมูลทางวัฒนธรรมที่นำมาผสมผสานนั้นมีทั้งเนื้อหาที่เป็นความคิด ความเชื่อ วิถีชีวิต ตัวละคร และฉาก รวมถึงอนุภาคและแบบเรื่องด้วย ดังปรากฏในตารางต่อไปนี้

วัฒนธรรมดั้งเดิม	วัฒนธรรมใหม่
• ความคิดความเชื่อและวิถีปฏิบัติ • ตัวละคร • ฉาก • อนุภาคและแบบเรื่อง	• ความคิดความเชื่อ • วิธีการจัดการสถานการณ์ • วิถีชีวิตและกิจกรรม • ตัวละคร • ฉาก • อนุภาคและแบบเรื่อง

1.1.1. วัฒนธรรมดั้งเดิม

1.1.1.1. ความคิดความเชื่อและวิถีปฏิบัติ

แม้เรื่องราวจะมีมากและตัวละครร่วมสมัย แต่เรื่องผีก็ยังคงปรากฏความคิด ความเชื่อ และวิถีปฏิบัติที่เป็นแบบดั้งเดิม ความคิดความเชื่อสำคัญที่ปรากฏในเรื่องผีคือ ความเชื่อเรื่องสิ่งเหนือธรรมชาติ ได้แก่ ความเชื่อเรื่องผีและความเชื่อในพุทธศาสนา ความคิดความเชื่อเหล่านี้ส่งผลถึงการกระทำและวิถีชีวิตของตัวละครด้วย ไม่ว่าจะเป็นวิธีการที่ตัวละครในเรื่องปฏิบัติต่อสิ่งเหนือธรรมชาติ การหันหน้าเข้าวัดเมื่อพบกับปัญหาที่แก้ไม่ได้ ฯลฯ

○ ความคิดเรื่องการปฏิบัติต่อสิ่งเหนือธรรมชาติ

เรื่องผีมักจะปรากฏอนุภาคที่สัมพันธ์กับความคิดเรื่องการปฏิบัติต่อสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น การห้ามลบหลู่ ไม่ว่าจะเป็นห้ามทัก ห้ามทำหาย ห้ามล่วงเกินหรือลบหลู่ เป็นต้น นอกจากนี้ ความคิดที่ปรากฏชัดในเรื่องผี คือความคิดที่ว่าผีเป็นสิ่งที่สามารถติดต่อและต่อรองได้ อันเป็นความเชื่อที่มีมาแต่ในอดีต ในลัทธิความเชื่อผี แม้ผู้คนจะเกรงกลัวและยำเกรงผี แต่ผู้คนก็สามารถต่อรองกับผีได้ผ่านการทำพิธีกรรมต่างๆ การบนบานศาลกล่าว หรือการติดต่อกับผีผ่านร่างทรง แม้ในเรื่องผีร่วมสมัยที่พบจะไม่ได้พบการอนุภาคการทำพิธีกรรมที่ชัดเจน แต่ก็มักปรากฏอนุภาคการติดต่อสื่อสารกับผี โดยมีผู้ที่มีสัมผัสพิเศษเป็นสื่อกลางในการติดต่อ การติดต่อสื่อสารเป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดการสถานการณ์ เพราะผีร้ายที่ดูเหมือนไม่มีเหตุผลนั้นมักจะมีเหตุผลในการตามหลอกหลอนอาฆาตอยู่เสมอ ความคิดความเชื่อเกี่ยวกับผีที่ปรากฏร่องรอยความเชื่อในอดีต ยังมีเรื่องของความเชื่อที่ว่าผีมีทั้งผีดีและผีร้าย เห็นได้จากอนุภาคตัวละครผี ที่มีทั้งอนุภาคผีมาดร้าย และอนุภาคผีผู้ปรารถนาดี ผีบางตนทำหน้าที่เหมือนผีบ้านผีเรือนหรือผีเมือง เพียงแต่เปลี่ยนขอบเขตการคุ้มครอง เช่น ผีอาจารย์ที่คอยดูแลสวัสดิภาพของนักเรียนในอาคารเรียน เป็นต้น

○ พุทธศาสนา

เรื่องผีปรากฏความคิดความเชื่ออันเป็นอิทธิพลจากพุทธศาสนาหลายประการ ทั้งด้านหลักธรรมคำสอน ซึ่งเรื่องผีมักจะสอดแทรกความคิดเรื่องการยึดติด การไม่ยอมปล่อยวางซึ่งนำมาสู่ความทุกข์ทรมาน ความคิดเรื่องบุญกรรม การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว หรือความคิดเรื่องกรรมมี “กรรมร่วมกัน” และด้านวิถีปฏิบัติ ซึ่งเชื่อว่าการทำบุญอุทิศส่วนกุศลสามารถช่วยลดความรุนแรงของผลกระทบได้ เช่น ทำบุญตักบาตร กรวดน้ำอุทิศส่วนกุศล บวชให้ นอกจากนี้ อิทธิพลของพุทธศาสนายังปรากฏในเนื้อเรื่องส่วนที่เป็นวิถีชีวิตทั่วไปของคน เช่น การไปวัด เป็นต้น

ในสังคมไทย ความเชื่อเรื่องพุทธและผีไม่อาจแยกขาดจากกันได้อย่างชัดเจน แต่ความเชื่อทั้งสองมีการดำรงอยู่ร่วมกัน เรื่องผีร่วมสมัยก็แสดงให้เห็นลักษณะการผสมผสานของความเชื่อทั้งสองนี้ แม้จะมีความเชื่อว่าพุทธปราบผีได้ แต่การปราบผีได้สำเร็จก็มักจะต้องติดต่อและต่อรองบางอย่างกับผีก่อนเสมอ และบางครั้งตัวละครพระก็เป็นตัวละครสำคัญที่ทำให้ติดต่อสื่อสารกับผีและสามารถปราบผีได้

1.1.1.2. ตัวละคร

ตัวละครในเรื่องผีร่วมสมัยจำนวนไม่น้อยเป็นตัวละครสัมพันธ์กับวัฒนธรรมดั้งเดิม มีทั้งตัวละครผีในความเชื่อดั้งเดิม เช่น ผีเจ้าที่ เปเรต ตัวละครที่มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับวัฒนธรรมดั้งเดิม เช่น ผีนางรำ ครูสอนนาฏศิลป์ ตัวละครคนที่ทำหน้าที่ติดต่อสื่อสารและเป็นตัวเชื่อมกับผี เช่น ร่างทรง, หมอผี, ปู่ฤๅษี, พระอาจารย์ รวมไปถึงตัวละครซึ่งเป็นบุคคลในประวัติศาสตร์หรืออดีตอันห่างไกล เช่น ตัวละครเจ้านางในเรื่องขบวณแต่ไรหัว ซึ่งเป็นพระธิดาของเจ้าผู้ครองนครทางเหนือแม่น้ำน่าน เป็นต้น ตัวละครที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรมดั้งเดิมมักเป็นตัวละครที่น่ากลัวหรือได้รับการเล่าลือว่าเขี้ยนมากกว่าตัวละครที่เป็นคนในยุคร่วมสมัย

1.1.1.3. ฉาก

แม้ฉากส่วนใหญ่ของเรื่องผีจะเป็นสิ่งปลูกสร้างร่วมสมัย แต่ก็ยังคงปรากฏสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมดั้งเดิมอยู่เช่นกัน สถานที่ที่คนมักจะเจอผี คือ ศาล, ฮวงซุ้ย, เรือนไทย, ห้องนาฏศิลป์รวมถึงที่ตั้งอัมภมคลตามความเชื่อดั้งเดิม เช่น ทางสามแพร่ง ทางผีผ่าน รวมถึงสถานที่ที่คนมักจะไปหลีกจากเจอผี คือ วัด สถานที่เหล่านี้แม้จะเป็นสถานที่จากวัฒนธรรมเดิมที่ดูเหมือนไม่เข้ากันกับวิถีชีวิตร่วมสมัย แต่ก็ยังเป็นสถานที่ที่พบจำนวนไม่น้อย เช่น ในกลุ่มเรื่องเล่าผีในมหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยแต่ละแห่งจะต้องมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีประจำศาล ผีเรือนไทย อย่างน้อยหนึ่งเรื่อง และเช่นเดียวกับตัวละครผี ที่สถานที่ที่มีความสัมพันธ์กับวัฒนธรรมดั้งเดิมเหล่านี้ มักจะเป็นสถานที่ที่เขี้ยนกว่าสถานที่ทั่วไปด้วย

1.1.1.4. อนุภาคและแบบเรื่อง

นอกจากองค์ประกอบของความคิดความเชื่อ ตัวละคร ฉาก และสิ่งของที่ปรากฏอยู่ในเนื้อหาของเรื่องแล้ว รูปแบบเรื่องเล่าก็ปรากฏการสืบทอดลักษณะดั้งเดิมที่น่าสนใจ แม้เรื่องผีจะมีแบบเรื่องและโครงสร้างเฉพาะของตัวเองดังได้อภิปรายไว้ในบทที่ 3 แต่เนื้อเรื่องในส่วนที่เป็นเหตุการณ์ก่อนตายของตัวละครผี มักมีการผนวกเข้ากับแบบเรื่องที่เคยพบแพร่หลายในเรื่องเล่าของไทย แบบเรื่องที่พบ ได้แก่

- แบบเรื่องขวัญเรียม คือแบบเรื่องรักสามเส้าระหว่างหนุ่มสาวชนบท ฝ่ายหญิงมักเป็นสาวงามประจำหมู่บ้าน กับนายทุนมือที่สามซึ่งมาหลงรักสาวงามประจำหมู่บ้าน สุดท้ายรักสามเส้าจบลงด้วยโศกนาฏกรรม และความตายของตัวละครหนุ่มสาวในเรื่อง แบบเรื่องดังกล่าวนี้ปรากฏในเรื่องผีเรื่องหนึ่งซึ่งผู้ตายเป็นสาวงามประจำหมู่บ้านซึ่งรักอยู่กับหนุ่มในหมู่บ้าน นายทุนจากภายนอกที่เข้ามาเกิดต้องตาหญิงสาวแต่ถูกปฏิเสธจน

นำไปสู่ความขัดแย้งและลงมือสังหารหญิงสาวในที่สุด เรื่องราวหลังจากนั้นดำเนินไปตามแบบเรื่องผีสิงที่ตาย

- แบบเรื่องดอกฟ้ากับหมาวัด คือแบบเรื่องความรักต้องห้ามระหว่างหญิงสูงศักดิ์กับคนรักต่ำศักดิ์ซึ่งจบลงด้วยโศกนาฏกรรม แบบเรื่องดังกล่าวนี้พบในเรื่องตอนต้นของเรื่องผี ขบวนการให้หัว เจ้านางซึ่งเป็นธิดาของเจ้าเมืองรักกับชายต่ำศักดิ์แต่ถูกผู้เป็นบิดากีดกัน จนสุดท้ายต้องถูกประหาร เรื่องราวในตอนต้นจึงเหมือนแบบเรื่องดอกฟ้ากับหมาวัด แต่เรื่องราวการหลอกหลอนหลังจากนั้นก็ดำเนินไปตามแบบเรื่องผีสิงที่ตายเช่นกัน
- แบบเรื่องวันทอง คือแบบเรื่องบทลงโทษของผู้หญิงหลายใจที่ตายไปแล้วต้องกลายเป็นเปรต ในเรื่องผีปัจจุบันก็ปรากฏเรื่องภรรยาที่ลอบมีชู้รัก เมื่อตายไปจึงกลายเป็นเปรตเช่นกัน
- แบบเรื่องนางนาก คือแบบเรื่องภรรยามารอคอยสามีที่จากบ้านไปอยู่บริเวณหน้าบ้าน ในขณะที่นางนากมาเยือนรอสามีที่ทำน้ำ เรื่องผีร่วมสมัยก็ปรากฏเรื่องผีรูปยี่ม เป็นรูปของหญิงซึ่งสามีจากบ้านไปทำงานและยังไม่กลับมา หลังจากผู้เป็นภรรยาเสียชีวิตลงด้วยโรคภัย ก็มีการนำรูปของเธอมาดัดไว้หน้าบ้านเพื่อรอคอยให้สามีกลับมา

1.1.2. วัฒนธรรมใหม่

1.1.2.1 ความคิดความเชื่อ

ในเรื่องผีร่วมสมัยปรากฏความคิดความเชื่อที่เป็นอิทธิพลจากโลกสมัยใหม่ ได้แก่ วิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์ คือการคิดและการเชื่อข้อเท็จจริงซึ่งสามารถพิสูจน์ได้ด้วยหลักฐานเชิงประจักษ์ เป็นวิธีคิดที่ให้ความสำคัญกับการรับรู้โดยประสาทสัมผัสทั้ง 5 อย่างมาก ตัวละครที่มีวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์มักไม่เชื่อเรื่องผี อย่างไรก็ตาม วิธีคิดเช่นนี้มักเป็นวิธีคิดที่ถูกโต้กลับในเรื่องผี และหลายครั้งนำไปสู่การทำลายของตัวละคร ทำให้ตัวละครถูกหลอกหลอนมากกว่าคนอื่น ทว่า วิธีคิดเช่นนี้ไม่ได้ปรากฏอยู่ในความคิดของตัวละครเท่านั้น แต่ยังปรากฏในส่วนอื่นๆ ของเรื่องด้วย เรื่องผีบางเรื่องใช้หลักฐานเชิงประจักษ์มารับรองคุณสมบัติของตัวละคร เช่น พระอาจารย์ที่สามารถปราบผีได้นั้นคือพระอาจารย์ที่เรียนจบปริญญาเอก โดยมองว่าปริญญาคือเครื่องแสดงความเป็นผู้มีความรู้ความสามารถมาก แสดงให้เห็นการให้ความสำคัญกับระบบการศึกษาและระบบการวัดผลของตะวันตกที่สามารถใช้วัดความสามารถของคนได้

1.1.2.2 วิธีการจัดการสถานการณ์

นอกจากการจัดการสถานการณ์ด้วยการพึ่งสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่างๆ เรื่องผีบางเรื่องจัดการสถานการณ์กับผีด้วยการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เป็นเครื่องมือในการกลบเกลื่อนหรือปกปิดการดำรงอยู่ของผี เช่น การปูไม้กระดานทับรอยเลือดที่ลบไม่ออก ทาสีทับรอยเลือดที่ลบไม่ออก เปิดไฟ เปิดเพลงกลบเสียงของผี เป็นต้น วิธีการเหล่านี้มักเป็นวิธีการที่ไม่ประสบความสำเร็จ

1.1.2.3 วิถีชีวิตและกิจกรรม

การเปลี่ยนแปลงเข้าสู่สมัยใหม่ทั้งของโลกและของประเทศไทยและการเกิดเทคโนโลยีสมัยใหม่ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในวิถีชีวิตของคนในทุกๆ ด้าน วิถีชีวิตแบบที่เกิดขึ้นใหม่ทำให้เกิดรูปแบบของเรื่องผีใหม่ๆ ขึ้นเช่นกัน เทคโนโลยีสมัยใหม่ก่อให้เกิดวิธีการหลอกหลอนแบบใหม่ เช่น ลิฟต์หยุดเองโดยไม่ทราบสาเหตุ ผีโทรศัพท์เข้ามา เป็นต้น วิถีชีวิตและกิจกรรมที่ปรากฏในเรื่องผี เป็นวิถีชีวิตของคนในยุคร่วมสมัย เช่น การเดินทางข้ามจังหวัดเพื่อไปทำงาน ไปเยี่ยมเพื่อน การไปเที่ยวในวันหยุดสุดสัปดาห์ การเรียนหนังสือในสถานศึกษา ไปจนถึงเรื่องเล็กน้อยอย่างการขึ้นอาคารด้วยการการขึ้นลิฟต์ ฯลฯ วิถีชีวิตอันเป็นปกติธรรมดาของคนในยุคปัจจุบันสามารถนำไปสู่การเจอผีได้ทั้งสิ้น

วิถีชีวิตของคนปัจจุบันองค์ประกอบสำคัญนอกเหนือจากฉากหรือตัวละครที่ร่วมสมัย เพราะวิถีชีวิตบอกรู้ว่าตัวละครและฉากต่างๆ นั้นมีปฏิสัมพันธ์กันอย่างไร และการปฏิสัมพันธ์เหล่านั้นก็สอดคล้องกับชีวิตประจำของคนในปัจจุบันที่มีวิถีชีวิตและมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่างๆ ในรูปแบบเดียวกัน ทำให้อะไรที่ร่วมสมัยที่ปรากฏในเรื่องผีทำให้เห็นความปกติและความใกล้ตัวของเหตุการณ์ที่นำไปสู่การเสียชีวิตหรือการเจอผี ซึ่งเป็นสิ่งที่ใครอาจจะต้องประสบก็ได้

1.1.2.4 ตัวละคร

วัฒนธรรมใหม่ที่ปรากฏในตัวละครนั้นมีทั้งมิติด้านการแต่งกาย อาชีพ และเชื้อชาติของตัวละคร ตัวละครในเรื่องผีแต่งกายด้วยเสื้อผ้าร่วมสมัย มีอาชีพและมีรูปแบบซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในโลกสมัยใหม่ เช่น ครู นักเรียน แพทย์ พยาบาล ทหาร เป็นต้น นอกจากนี้ตัวละครในเรื่องผียังมีเชื้อชาติที่หลากหลาย ทั้งชาวเมียนมา เขมร ญีปุ่น จีน ลูกครึ่ง องค์ประกอบต่างๆ ของตัวละครเหล่านี้สัมพันธ์กับบริบทสังคม เช่น ผีชาวเมียนมาสัมพันธ์กับแรงงานต่างด้าวที่เข้ามาทำงานในประเทศไทย ผีชาวเขมรสัมพันธ์กับสงครามกลางเมืองและความขัดแย้งในประเทศกัมพูชาเองที่ทำให้ชาวเขมรจำนวนหนึ่งอพยพลี้ภัยมาอยู่ที่ประเทศไทย ผีชาวญี่ปุ่นสัมพันธ์กับเหตุการณ์สมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ที่ญี่ปุ่นเข้ามาตั้งฐานทัพในประเทศไทย เป็นต้น บริบททางสังคมที่แวดล้อมตัวละครเหล่านี้ เป็นสิ่งที่ปรากฏอยู่ในเรื่องผีด้วย

1.1.2.5 ฉาก

อิทธิพลของวัฒนธรรมใหม่ที่ปรากฏคือสิ่งปลูกสร้างและสาธารณูปโภคขั้นพื้นฐานที่มาพร้อมกับระบบคิดแบบตะวันตก เช่น ถนน โรงเรียน โรงพยาบาล อาคารต่างๆ ฯลฯ การมีโครงสร้างพื้นฐานที่เหมือนๆ กันกระจายตัวอยู่ในทุกพื้นที่ ทำให้เกิดเรื่องรูปแบบใหม่ที่มีลักษณะคล้ายๆ กัน กระจายอยู่ทั่วไปตามไปด้วย เช่น การที่มีแบบเรื่องผีโบกรถผู้หายตัวไปกระจายตัวอยู่ในหลายจังหวัดของประเทศไทย เพราะแบบเรื่องผีโบกรถฯ สามารถเกิดขึ้นได้ที่ใดก็ตามที่มีถนนและคนเสียชีวิต หรือการที่โรงเรียนแทบทุกโรงเรียนจะต้องมีเรื่องผีห้องนาฏศิลป์ เพราะกระทรวงศึกษามีนโยบายให้สอนวิชานาฏศิลป์ในโรงเรียน โรงเรียนจึงต้องสร้างห้องนาฏศิลป์เอาไว้และห้องนาฏศิลป์เป็นสถานที่ที่มักจะมีเรื่องผีประกอบเสมอ ฉากร่วมสมัยจึงไม่ใช่เพียงฉากหลังของเรื่อง แต่มีความสัมพันธ์กับการเกิดเรื่องรูปแบบใหม่ๆ รวมถึงสัมพันธ์กับการกระจายของเรื่องด้วย

1.1.2.6 อนุภาคและแบบเรื่อง

นอกจากเรื่องผีร่วมสมัยจะปรากฏแบบเรื่องใหม่ๆ ที่ไม่มีอยู่ในแบบเรื่องแบบเดิมแล้ว แบบเรื่องจำนวนไม่น้อยมีลักษณะที่เป็นสากล คือมีแบบเรื่องตรงกับตำนานร่วมสมัยของต่างประเทศ เช่น แบบเรื่องผีโบกรถที่หายตัวมีแบบเรื่องตรงกับตำนานร่วมสมัยเรื่อง “vanishing hitchhiker” ซึ่งเป็นเรื่องของคนที่ขับรถไปตามถนนเชื่อมเมืองยามค่ำคืนและพบหญิงสาวโบกรถให้ไปส่งที่บ้าน แต่หญิงสาวขึ้นมานรถได้ไม่นานก็อันตรธานหายไปอย่างไร้ร่องรอย แบบเรื่องดังกล่าวเป็นแบบเรื่องที่พบอย่างแพร่หลายในสหรัฐอเมริกา รวมถึงในทวีปอื่นๆ ของโลกด้วย อย่างไรก็ตาม หากที่จะลงความเห็นว่าเป็นแบบเรื่องดังกล่าวเป็นแบบเรื่องที่แพร่กระจายเข้ามา หรือเป็นแบบเรื่องที่เกิดขึ้นเอง อาจเป็นไปได้ว่าสิ่งที่ไทยรับเข้ามาไม่ใช่แบบเรื่อง แต่รับ “ถนน” เข้ามา และการมีถนน การเกิดอุบัติเหตุเป็นปัจจัยที่เอื้อให้เกิดเรื่องเล่าลักษณะดังกล่าวขึ้น นอกจากแบบเรื่องผีโบกรถที่หายตัวไปแล้ว ยังปรากฏอนุภาคอื่นๆ ที่เป็นสากล เช่นอนุภาคการเห็นผีคนที่เพิ่งเสียชีวิต อนุภาคการได้ยินเสียงร้องไห้หรือได้ยินเสียงโหยหวนจากเหยื่อความรุนแรง อนุภาคบ้านผีสิง อนุภาคและแบบเรื่องอันเป็นสากลเหล่านี้ยังไม่ได้รับการระบุที่มาที่ชัดเจน และการจะระบุที่ที่ชัดเจนอาจต้องย้อนกลับไปทบทวนทฤษฎีเอกกำเนิด ที่เชื่อว่าเรื่องเล่ามีกำเนิดมาจากแหล่งเดียวก่อนจะแพร่กระจายออกไป และทฤษฎีพหุกำเนิด ที่เชื่อว่าคนมีวิธีคิดบางอย่างที่มีลักษณะเป็นสากลร่วมกัน ทำให้สร้างเรื่องเล่าลักษณะคล้ายคลึงกันได้ กระจายตัวอยู่ในหลายพื้นที่ อย่างไรก็ตาม ข้อสรุปสำคัญประการหนึ่งก็คือ บริบทสังคมสมัยใหม่ การเกิดขึ้นของเทคโนโลยี และโลกาภิวัตน์ เป็นปัจจัยสำคัญให้เกิดเรื่องเล่าในลักษณะต่างๆ เหล่านี้ขึ้น

1.2 ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม

การผสมผสานวัฒนธรรมที่ปรากฏในเรื่องเล่าอาจแบ่งได้เป็น 2 ระดับคือ การผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง และการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในรูปแบบของเรื่อง

1.2.1 การผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง

การผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง ได้แก่ การการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่แสดงผ่านความคิด ความเชื่อ วิถีชีวิต วิถีปฏิบัติ ตัวละคร และฉากที่ปรากฏในเรื่อง ดังจะเห็นได้จากข้อ 1.1 ว่าองค์ประกอบเหล่านี้ปรากฏทั้งวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมใหม่ โดยสัดส่วนของวัฒนธรรมใหม่พบมากกว่าในฉาก ตัวละคร และวิถีชีวิต ซึ่งมักจะเป็นองค์ประกอบที่มีความร่วมสมัย จำลองฉาก ตัวละคร และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้จริงในสังคมร่วมสมัย ขณะที่สัดส่วนของวัฒนธรรมดั้งเดิมพบมากกว่าในระบบความคิด ความเชื่อ และวิถีชีวิต โดยเฉพาะความคิดที่ใช้อธิบายเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี การจัดการสถานการณ์

การผสมผสานเหล่านี้มีการผสมผสานทั้งการปรากฏร่วมกัน เช่น ในห้องน้ำของอาคารซึ่งจัดเป็นสิ่งปลูกสร้างร่วมสมัย (ฉาก) ปรากฏผีนางรำ (ตัวละคร) ซึ่งเป็นผีประจำศาลซึ่งตั้งไว้ในห้องน้ำ หมายความว่าในเรื่องผีเรื่องหนึ่ง อาจปรากฏฉากจากวัฒนธรรมใหม่และตัวละครจากวัฒนธรรมดั้งเดิมอยู่ร่วมกัน เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม ที่มีการประสานกันของทั้งวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมใหม่อยู่ในองค์ประกอบหนึ่งๆ ด้วย เช่น ตัวละครพระที่ได้รับการรับรองด้วยใบปริญญา ตัวละครพระเป็นตัวละครจากวัฒนธรรมดั้งเดิม คือเป็นนักบวชในศาสนาพุทธ แต่ตัวละครเดียวกันนี้ก็ได้รับการรับคุณวุฒิโดยระบบการศึกษาที่เป็นระบบของวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นใหม่ด้วย ตัวละครพระอาจารย์มีส่วนผสมของตัวละครพระอาจารย์ผู้มีความเก่งกล้าสามารถตามวัฒนธรรมดั้งเดิมกับตัวละครต๋องเต๋องผู้มีความรู้ความสามารถมากตามหลักการวัดและประเมินผลของวัฒนธรรมใหม่ เป็นต้น

1.2.2 การผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในรูปแบบ

การผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในรูปแบบ คือการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในรูปแบบของเรื่องเล่า ได้แก่ลักษณะของแบบเรื่อง ดังจะเห็นได้จากการวิเคราะห์ในบทที่ 3 และข้อ 1.1 ในบทนี้ว่าแบบเรื่องของเรื่องผีร่วมสมัยนั้นมีลักษณะเฉพาะของตนเอง ไม่เหมือนกับแบบเรื่องที่มีอยู่ในดัชนีแบบเรื่องของอาร์นและทอมป์สัน ขณะเดียวกัน เรื่องผีบางเรื่องก็มีการผนวกแบบเรื่องจากเรื่องเล่าประเภทอื่นที่มีอยู่เดิมในสังคมไทยเข้ามาใช้ เช่น แบบเรื่องขวัญเรียม แบบเรื่องดอกฟ้ากับหมาวัด ฯลฯ แบบเรื่องเหล่านี้เป็นแบบเรื่องที่มักปรากฏในนวนิยายรักหรือภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความรัก ในเรื่องผีเองก็มีเรื่องเล่ากลุ่มใหญ่ที่เป็นเรื่องของผีที่เสียชีวิตเพราะ

ความผิดหวังในความรัก ดังนั้นจึงเกิดการผนวกแบบเรื่องจากเรื่องเล่าประเภทอื่นเข้ามาใช้ เพื่ออธิบายเรื่องความรักของตัวละครก่อนที่จะเกิดความตายขึ้น

การผสมผสานทางวัฒนธรรมต่างๆ เหล่านี้ ไม่เพียงแสดงให้เห็นการปรับประยุกต์ของเรื่องเล่าให้เข้ากับยุคสมัยเท่านั้น แต่ยังสะท้อนให้เห็นสภาพสังคมไทยที่การผสมผสานทางวัฒนธรรมสูงด้วย ดังจะเห็นได้จากการที่มีทั้งวัฒนธรรมเก่าและใหม่ปรากฏอยู่ร่วมกัน ทั้งยังมีวัฒนธรรมที่มาจากหลายความเชื่อ หลากเชื้อชาติปรากฏอยู่ในเรื่องผีเรื่องต่างๆ ซึ่งบันทึกสภาพสังคมเอาไว้ด้วย

2. บทบาทของเรื่องผีร่วมสมัย

เรื่องผีร่วมสมัยถูกเล่าอย่างแพร่หลายทั้งที่เล่าแบบมุขปาฐะในหมู่คนรู้จัก เผยแพร่เป็นหลายลักษณะอักษรทั้งในสื่อออนไลน์และออฟไลน์ ถูกนำไปใช้ในสื่อต่างๆ เช่น รายการวิทยุ ภาพยนตร์ ละคร ฯลฯ เรื่องเล่าที่ได้รับความนิยมมากเช่นนี้ ย่อมมีบทบาทบางประการต่อคนในสังคม วิลเลียม บาสคอม (1965) กล่าวถึงบทบาทหน้าที่ของคติชนเอาไว้ ว่าสามารถจำแนกกว้างๆ ได้ 4 หน้าที่คือ 1) ใช้คติชนมาอธิบายที่มาและเหตุผลในการทำพิธีกรรม 2) ทำหน้าที่ให้การศึกษาในสังคมที่ใช้ประเพณีบอกเล่า 3) รักษามาตรฐานทางพฤติกรรมที่เป็นแบบแผนของสังคม 4) ให้ความเพลิดเพลินและเป็นทางออกให้กับความคับข้องใจของบุคคล บาสคอมยังมองว่าการศึกษาคติชนประเภทต่างๆ จะต้องให้ความสำคัญกับบริบททางสังคมมากด้วย (อ้างถึงใน กฤตยา ณ หนองคาย 2556)

แม้บาสคอมจะกล่าวถึงข้อมูลคติชนกลุ่มที่เป็นคติชนพื้นบ้าน แต่แนวคิดเรื่องบทบาททั้ง 4 ประการนี้ก็ยังสามารถปรับประยุกต์ใช้ได้กับกลุ่มข้อมูลเรื่องผีร่วมสมัย ซึ่งนับเป็นข้อมูลคติชนประเภทเรื่องเล่า บทบาทของเรื่องเล่าที่วิเคราะห์ประกอบกับบริบทร่วมสมัยที่แวดล้อมเรื่องเล่าอยู่นี้ สามารถจำแนกบทบาทของเรื่องผีร่วมสมัยออกเป็น 3 บทบาทหน้าที่ได้แก่ บทบาทในการสร้างความบันเทิง บทบาทในการกำหนดพฤติกรรมของคนด้วยความรู้สึกกลัว และบทบาทในการอธิบายพื้นที่และส่งต่อความทรงจำ

2.1 บทบาทในการสร้างความบันเทิง

แม้เรื่องผีจะเป็นเรื่องน่ากลัว แต่คนจำนวนมากก็ยังชื่นชอบการฟัง อ่าน หรือชมเรื่องผี คนที่ชอบเรื่องผีไม่จำเป็นต้องเป็นคนที่เชื่อเรื่องผี คนบางคนไม่เชื่อว่าผีมีจริงแต่ก็ยังชื่นชอบการดูภาพยนตร์สยองขวัญ หากพิจารณาจากอนุภาค แบบเรื่อง และโครงสร้างของเรื่องผี จะพบว่าองค์ประกอบต่างๆ เหล่านี้ทำให้เรื่องผีมีความสนุก น่าตื่นเต้น โดยลักษณะสำคัญของเรื่องผีคือการสร้างความผิดปกติขึ้น ฮิเดโอะ โคจิมา (Hideo Kojima) นักสร้างเกมสยองขวัญที่มีชื่อเสียงมากคนหนึ่งของญี่ปุ่น เคยให้สัมภาษณ์เกี่ยวกับการสร้างความสยองขวัญในเกมเอาไว้ว่า “ผมคิดว่าวิธีที่ได้ผลที่สุดในการทำให้ใครสักคนกลัว คือการแสดงบางอย่างที่ผิดไปจากปกตินิดหน่อย นิด

เดียวเท่านั้น แต่เฉพาะในครั้งแรกที่เห็น พวกเขาไม่รู้ว่ามันคืออะไร รู้แค่ว่ามันผิดปกติ และเมื่อคุณทำอะไรประมาณนี้ มันจะกลายเป็นความสับสนภายในใจ และคนที่เห็นมันก็จะตกใจในที่สุด”²⁴

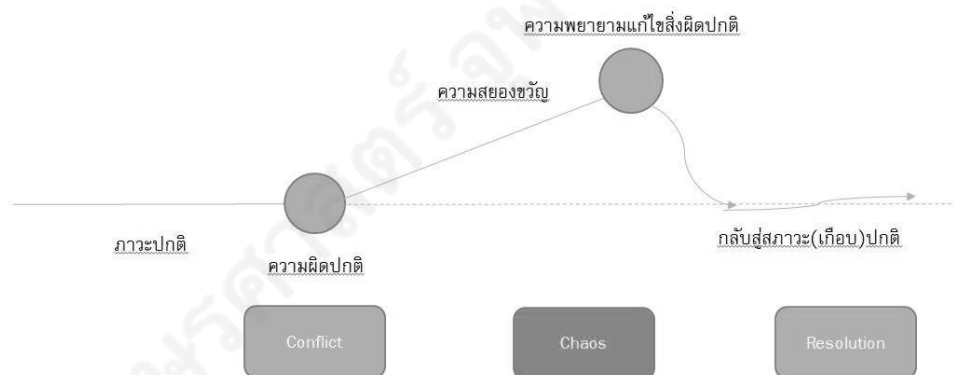
ผลการศึกษาอนุภาค แบบเรื่อง และโครงสร้างของเรื่องผีไทยร่วมสมัยมีความสอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของโคจิมา นั่นคือเรื่องผีมีสร้างความผิดปกติในเรื่องด้วยวิธีการต่างๆ นานา อนุภาคที่บรรยายถึงลักษณะของผีและวิธีการหลอกหลอนของผียังเป็นส่วนสำคัญในการสร้างความกลัว โดยการเสนอความผิดปกติ เช่น สภาพศพที่ไม่ปกติ อนุภาคเหตุการณ์ที่ไม่ปกติ เป็นต้น อนุภาคลักษณะหน้าตาของผีมักบอกลักษณะของผีที่บรรยายไว้อย่างน่ากลัวว่าจะด้วยรูปลักษณ์ของผีที่ตายผิดธรรมชาติ ทำให้มีรูปลักษณ์และการเคลื่อนไหวที่ผิดธรรมชาติ การบรรยายเลือดสภาพผีที่ไม่สมบูรณ์ เช่น ตัวขาด หน้าละ ฯลฯ หรือแม้กระทั่งบรรยายผีให้ “สวยผิดปกติ” จนเกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัยขึ้น รวมไปถึงอนุภาคเครื่องแต่งกายของผีที่ไม่ใช่เสื้อผ้าของคนปกติไม่ว่าจะเป็นผีในชุดไทย ผีผู้หญิงชุดขาว และมีการใช้อุณภาคการหลอกหลอนที่เล่นล้อกับประสาทสัมผัสของคนจำนวนมาก เช่น การได้ยินเสียงประหลาดไม่รู้ที่มา การเห็นคนในช่วงเวลาที่ไม่ปกติก่อนที่คนๆ นั้นจะหายไป การเห็นคนๆ หนึ่ง แต่คนที่อยู่รอบข้างกลับไม่เห็นคนๆ นั้น การถูกสัมผัสแต่ไม่เห็นตัวผู้สัมผัส รวมถึงการได้กลิ่นสาปไม่ทราบที่มา ฯลฯ นอกจากนี้เรื่องผียังมีการอธิบายสถานที่โดยเชื่อมโยงกับความตายหรือความรุนแรงที่เคยเกิดขึ้น เช่น การอ้างว่าพื้นที่บริเวณนั้นเคยเป็นคุก เป็นลานประหารนักโทษ เป็นโรงพยาบาล หรือสถานที่ใดๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับคนตาย รวมไปถึงการอ้างถึงความเชื่อที่สัมพันธ์กับลางร้าย เช่น ทางสามแพร่ง เป็นต้น

นอกจากนี้ เรื่องผียังเป็นเรื่องที่ใช้ฉากและตัวละครร่วมสมัยทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าการเล่าเรื่องเหล่านั้นเป็นเหตุการณ์ใกล้ตัวที่อาจเกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวัน โครงสร้างของเรื่องผีมีลักษณะสำคัญคือการเบนออกจากสภาวะปกติไปสู่สภาวะที่ไม่ปกติ ในโครงสร้างเรื่องผี จะพบคู่พฤติกรรมหลายคู่ที่มักปรากฏคู่กัน หรือพฤติกรรมหนึ่งเป็นสาเหตุให้เกิดพฤติกรรมถัดมา พบว่าคู่พฤติกรรมเหล่านี้มีบทบาทในการสร้างความรู้สึกกลัว คู่พฤติกรรมที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความกลัวอย่างมากมี 2 คู่ ได้แก่ คู่พฤติกรรม ข-ค (พฤติกรรมไม่ดี-การตาย) และคู่พฤติกรรม จ-ฉ (การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับผี-การหลอกหลอน) พฤติกรรมที่เกิดก่อนสามารถจัดประเภทเป็นเรื่องปกติ (1) ที่สามารถเกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของคนทั่วไป ขณะที่พฤติกรรมที่เกิดตามมามากเป็นเรื่องผิดปกติ (2) ที่ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นประจำ โดย (1) เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิด (2) และ (2) นั้นมักเป็นผลที่เลวร้ายที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ของ (1)

²⁴ O'Brien, Lucy. "Kojima on Why He Doesn't Want to Make Another Horror Game." [Online.] 2017. Available <http://www.ign.com/articles/2017/02/07/kojima-on-why-he-doesnt-want-to-make-another-horror-game>.

เรื่องปกติ (1)	เรื่องผิดปกติ (2)
พฤติกรรมที่ไม่ดี (ข) เช่น การทะเลาะ การเมา	การตาย (ค) เช่น (ทะเลาะจน)ฆ่ากันตาย (เมาจน)ตาย
การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับผี (จ) เช่น การเดินเข้าลิฟต์	การหลอกหลอน (ฉ) เช่น ถูกผีหลอกในลิฟต์

บทบาทของการดำเนินเรื่องนี้ทำให้เกิดความรู้สึกว่า การพบกับเหตุการณ์ที่เลวร้ายนั้นเป็นเรื่องใกล้ตัว และพฤติกรรมที่เป็นสาเหตุของการพบกับเหตุการณ์ที่เลวร้ายนั้นเป็นเรื่องปกติที่ทุกคนอาจจะทำได้เสมอ เช่น การเข้าลิฟต์ การไปเรียนหนังสือ การไปซื้อข้าว การทะเลาะ ฯลฯ นอกจากนี้ เรื่องยังขับเน้นความรู้กลัวด้วยการเสนอ**ผลที่เลวร้ายที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้**ของพฤติกรรม (1) เช่น ทะเลาะจนฆ่ากันตาย ทั้งๆ ที่ในความเป็นจริงนั้นมีผลของพฤติกรรมที่ร้ายแรงน้อยกว่านี้ หรือไม่จำเป็นต้องรุนแรงเลย เช่น ทะเลาะแล้วทำร้ายร่างกายกัน (แต่ไม่ถึงตาย) ทะเลาะแล้วปรับความเข้าใจกันได้ในที่สุด เป็นต้น อาจกล่าวได้ว่าเรื่องผีทุกเรื่องมีคุณสมบัติในการหักมุมหรือหักเหความปกติไปสู่ความไม่ปกติ



แผนภาพที่ 4: การสร้างความรู้สึกลัวในเรื่องผีไทยร่วมสมัย

เมื่อเกิดความผิดปกติขึ้นแล้วตัวละครในเรื่องต้องพยายามทำสิ่งต่างๆ เพื่อให้เหตุการณ์กลับสู่สภาวะปกติดังเดิม และตัวละครอาจต้องพบอุปสรรคต่างๆ ก่อนที่จะทำให้ทุกอย่างกลับคืนสู่สภาวะปกติได้มากที่สุด ในภาพยนตร์สยองขวัญ เรื่องผีอาจถูกจัดการได้อย่างสมบูรณ์ แต่ในเรื่องผีที่เล่าแบบมุขปาฐะหรือเรื่องที่เผยแพร่ในอินเทอร์เน็ตนั้น มันยังคงเหลือช่องว่างให้เรื่องผีเกิดซ้ำได้เสมอ

การเกิดความผิดปกติอันคลุมเครือในแต่ละครั้งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างความรู้สึกกลัว ความรู้สึกสงสัย สับสนภายในใจ ความกลัวโดยที่ยังรู้สึกคลุมเครือนั้นช่วยกระตุ้นให้เกิดทั้งความตื่นเต้นและความอยากรู้ อยากเห็น รวมถึงเมื่อถึงเหตุการณ์ที่ตัวละครจะต้องรับมือกับผีการอาจเกิดความรู้สึกร่วมเอาใจช่วยตัวละครไปด้วยได้ ทั้งนี้คนที่ชอบเรื่องผีอาจต้องเป็นคนที่ชอบความตื่นเต้นในระดับหนึ่ง คนแต่ละคนอาจจะชอบเรื่องผีไม่เท่ากัน คนที่ไม่ชอบความตื่นเต้นระทึกขวัญก็มีแนวโน้มที่จะไม่ชอบเรื่องผี ในขณะเดียวกันคนที่ชอบเรื่องผีแต่ละคนก็อาจมีระดับความตื่นเต้นหรือระดับความกลัวที่ชอบแตกต่างกันไป บางคนไม่ชอบเรื่องผีที่ไม่น่ากลัว ขณะที่บางคนก็ไม่ชอบเรื่องผีที่น่ากลัวจนเกินไป ทว่า ก็ด้วยลักษณะการสร้าง ความกลัว ความตื่นเต้น ความระทึกขวัญโดยการเบี่ยงเบนเหตุการณ์ไปจากสภาวะปกตินี้เอง ทำให้เรื่องผีมีบทบาทในการให้ความบันเทิงแก่ผู้ที่ชื่นชอบความตื่นเต้นได้

2.2 บทบาทในการกำหนดพฤติกรรมของคนด้วยความรู้สึกกลัว

เรื่องผีมีบทบาทสำคัญในการสร้างความรู้สึกกลัว ดังได้อภิปรายไว้ในข้อ 2.1 โดยเรื่องผีมีเครื่องมือหลายประการในการสร้างให้เกิดความรู้สึกกลัวเหล่านั้นขึ้น ก่อนที่ความกลัวเหล่านั้นจะไปทำหน้าที่กำหนดพฤติกรรมของคน ความกลัวที่เกิดขึ้นในเรื่องผีมีความกลัวที่สำคัญอยู่ 2 แบบคือ **กลัวเพราะตกใจ** เนื่องจากการหักเหอย่างกะทันหันของเหตุการณ์ปกติไปเป็นเหตุการณ์ที่ไม่ปกติ ทำให้ผู้อ่านและผู้ฟัง รวมถึงตัวละครที่เจอผีตกใจได้ เช่น เรื่องผีหญิงที่นั่นรุมมาด้วยกัน แต่มองกลับไปอีกทีก็กลับหายตัวไปและกลายเป็นผีตัวชาตอยู่บริเวณทางรถไฟ กับ **กลัวผลของพฤติกรรมที่ร้ายแรงกว่าปกติ** เพราะเรื่องโกลั้วตัวหรือพฤติกรรมปกติธรรมดาสามัญ สามารถนำไปสู่ผลที่เลวร้าย ก่อให้เกิดความรู้สึกว่าสิ่งที่ผู้อ่านหรือผู้ฟังกระทำอยู่ทุกวัน สามารถนำไปสู่ผลแบบเดียวกับที่ตัวละครในเรื่องประสบได้ ความกลัวแบบตกใจ อาจเกิดขึ้นเพราะไม่รู้หรือไม่คาดมาก่อนว่าจะมีความผิดปกติเกิดขึ้น เป็นอาการกลัวที่ทำให้เกิดการสะดุ้ง ขณะที่ ความกลัวแบบที่สองมักเป็นความกลัวที่สัมพันธ์กับการตีความความหมายของพฤติกรรม ทฤษฎี Rational Emotive Behavior Theory (REBT) เป็นทฤษฎีทางจิตวิทยาที่ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรม ความคิด และความรู้สึก²⁵ ทฤษฎีนี้เชื่อว่าการรับรู้ประสบการณ์ในอดีตสามารถส่งผลถึงการตีความสถานการณ์ในปัจจุบันได้ กล่าวคือ ก่อนรับรู้เรื่องผี บุคคลนั้นอาจตีความการขึ้นลิฟต์ว่าเป็นการเดินทางขึ้นไปสู่อาคารชั้นบนที่ไม่ต้องใช้แรงมากเท่าการเดินขึ้นบันได แต่หลังจากรับรู้เรื่องผีบุคคลเดียวกันอาจเพิ่ม

²⁵ Froggatt, Wayne. "Rational Emotive Behaviour Therapy." [Online]. 2005. Available https://www.researchgate.net/publication/237435902_Rational_Emotive_Behaviour_Therapy.

ความเป็นไปได้ของการตีความว่าการขึ้นลิฟต์เป็นโอกาสที่จะทำให้เจอผีได้ ดังนั้น ผู้อ่านอาจเกิดความรู้สึกกลัวขึ้นมาอีกเมื่อตนทำพฤติกรรมที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมปกติ (1) เช่น ขึ้นลิฟต์ตอนกลางคืน เป็นต้น

การกำหนดพฤติกรรมของเรื่องผีไม่ได้มุ่งสอนศีลธรรมหรือถ่ายทอดบรรทัดฐานความดีงามของสังคมเท่านั้น แตกต่างจากนิทานคติที่มีบทบาทในการกำหนดพฤติกรรมคนในสังคมเช่นกัน แต่จะมุ่งกำหนดพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรมเป็นหลัก เพราะบางครั้งการกำหนดพฤติกรรมในเรื่องผี ก็ไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องศีลธรรมเลย เช่น เล่าเรื่องผีและห้ามไปเข้าห้องน้ำคนเดียว เป็นต้น การไปเข้าห้องน้ำคนเดียวนั้นไม่ผิดศีลธรรม แต่อาจมองได้ว่าเป็นเรื่องของความปลอดภัยในชีวิต เพราะการไปสถานที่ปิดหรือเปลี่ยวเพียงลำพังนั้นอาจเสี่ยงต่อการเจอกับที่ไม่คาดคิดและคนอื่นๆ ก็ไม่สามารถเข้ามาช่วยเหลือได้ทันเวลาที่ ดังนั้น การกำหนดพฤติกรรมของเรื่องผีจึงมีหลายด้าน ได้แก่

2.2.1 กำหนดพฤติกรรมเพื่อรักษามาตรฐานศีลธรรมหรือธำรงความมั่นคงของสังคม

พฤติกรรมบางพฤติกรรมที่ได้รับผลที่เลวร้ายหรือน่ากลัว มีบทบาทในการสอนศีลธรรม ด้วยการลงโทษพฤติกรรมที่ผิดไปจากมาตรฐานของสังคม เช่น การกินเหล้าจนเมาเมาย การทำแท้ง การลบหลู่สิ่งศักดิ์สิทธิ์ เป็นต้น คุณสมบัติที่ได้รับการลงโทษมากที่สุดที่พบในเรื่องผี คือ การหมกมุ่นกับบางเรื่องมากจนเกินไป (obsession) จะเห็นได้ว่าไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมอะไร การแก้ปัญหาด้วยความรู้สึกผูกใจเจ็บ ไม่ปล่อยวาง หรือความผูกพันอย่างเข้มข้น ก็จะต้องถูกลงโทษ (ด้วยความตาย) เช่น ผิดหวังในความรักและไม่สามารถปล่อยวางจากความรักได้ ผูกพันกับนาฏศิลป์มากจนกลับมาวนเวียนอยู่ที่ห้องนาฏศิลป์ เป็นต้น

อนุภาคผีจำนวนไม่น้อยเคยมีอาชีพเป็นอาชีพที่ไม่ได้รับการยกย่องในสังคม เช่น นักการ ยาม คนงาน ก่อสร้าง หรือหากเป็นนักศึกษาก็มักเป็นนักศึกษาที่มีคุณสมบัติบางอย่างที่ด้อย หรือไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม เช่น คนที่ท้องในวัยเรียน คนที่ทะเลาะเบาะแว้งจนไม่สามารถควบคุมสติได้ คนที่หมกมุ่นกับการเรียนมากจนเกินไป ฯลฯ กล่าวโดยรวมคือ หากไม่เป็นคนที่มีความขาดในด้านสถานะทางสังคม ก็จะเป็นคนที่มีความขาดในด้านวุฒิภาวะทางอารมณ์ เป็นคุณสมบัติแบบที่สังคมไม่ยอมรับต้องการ และคนที่มีคุณสมบัติดังกล่าวก็ต้องถูกลงโทษ

เรื่องผีบางเรื่องมีการใช้ถ้อยคำระบุอย่างชัดเจนว่าพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมที่ไม่ดี เช่น คนที่ลบหลู่สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ถูกตัวละครตัวอื่นในเรื่องเตือนว่าไม่ควรทำ ขณะที่เรื่องผีบางเรื่องไม่ได้ปรากฏทัศนคติชัดเจนว่าพฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมที่ไม่ดี แต่คู่พฤติกรรมที่พบในโครงสร้างของเรื่องผี มักเป็นองค์ประกอบที่ช่วยบ่งชี้ว่าพฤติกรรมนั้นๆ

เป็นพฤติกรรมที่ไม่ดีหรือไม่ควรทำ เช่น ในเรื่องห้องสันทนาการ ที่นักศึกษาสาวมีความรักในวัยเรียน ตั้งคร่ำครวญแต่ก็ถูกคนรักทิ้ง จึงตัดสินใจทำแท้ง (ข) นำไปสู่ความตาย (ค) เป็นต้น

นอกจากจะกำหนดพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับมาตรฐานศีลธรรมในสังคมแล้ว บางครั้งเรื่องผิยังมีบทบาทในการกำหนดพฤติกรรมของคนในหมู่คณะให้เป็นไปในทางเดียวกัน เช่น มหาวิทยาลัยหลายๆ แห่ง จะมีเรื่องผิเกี่ยวกับเพลงประจำมหาวิทยาลัย มีอาจารย์ว่าหากร้องเพลงดังกล่าวในตอนกลางคืนจะต้องร้องเพลงนั้นให้จบ มิเช่นนั้นจะเจอผี การกำหนดพฤติกรรมเช่นนี้ แม้ไม่ได้เกี่ยวข้องกับมาตรฐานความดีงามโดยตรง แต่อาจว่าเป็นบทบาทในการสร้างความเป็นปึกแผ่นให้กับหมู่คณะ ทำให้สังคมมีเสถียรภาพมากขึ้น เมื่อทุกคนในกลุ่มพร้อมใจทำสิ่งเดียวกัน

2.2.2 สร้างความปลอดภัย

บทบาทในการกำหนดพฤติกรรมของคนไม่ได้มีบทบาทในการสนับสนุนมาตรฐานศีลธรรมเท่านั้น เช่น การไปขับรถตอนกลางคืน (ข) แล้วเจอผี (ค) ไม่ได้มีบทบาทในการสนับสนุนมาตรฐานศีลธรรมในสังคม ทว่าคู่พฤติกรรมในเรื่องผีได้แสดงให้เห็นผลที่เลวร้ายของพฤติกรรมบางพฤติกรรม จนทำให้เกิดความกลัวและความรู้สึกไม่ปลอดภัย หนึ่งในพฤติกรรมสืบเนื่องจากความกลัว คือการปฏิบัติที่จะช่วยยืนยันว่าตนเองจะปลอดภัยจากสิ่งคุกคามต่างๆ ดังนั้น เรื่องผีจึงมีบทบาทในการกำหนดพฤติกรรมของคนเพื่อสร้างความปลอดภัยในสังคม นั่นคือผู้อ่านและผู้ฟังอาจเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองที่ใกล้เคียงกับพฤติกรรมที่ (1) เพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้ตัวเองต้องพบกับพฤติกรรมที่ (2) เช่น เมื่อมีเรื่องผีต้องถนอม ก็อาจส่งผลให้คนที่รับรู้เรื่องผีเรื่องนั้นไม่กล้าขับรถตอนกลางคืน หรือไม่รับคนที่โบกรถในยามค่ำคืน ทว่า ผลพวงจากการเลี่ยงพฤติกรรมดังกล่าวคือ คนขับรถจะไม่ต้องเสี่ยงภัยกับอุบัติเหตุยามค่ำคืนหรือการถูกจี้ปล้น เป็นต้น เรื่องผีต้องถนอมไม่เพียงใช้ความน่ากลัวของผีมากำหนดพฤติกรรมเท่านั้น แต่การที่เรื่องผีต้องถนอมมักจะให้ข้อมูลเกี่ยวกับอุบัติเหตุที่เคยเกิดขึ้น เช่น เรื่องโค้งร้ายศพ ซึ่งเป็นเรื่องผี ฝนโค้งอันตราย ก็ช่วยให้คนขับรถยามค่ำคืนระมัดระวังมากขึ้นด้วย

เรื่องผีร่วมสมัยจึงเป็นภาพสะท้อนความกลัวและความกังวลในสังคมร่วมสมัย ความกังวลเรื่องความปลอดภัยที่พบมาก เช่น หญิงสาวที่อยู่นอกเคหสถานในตอนกลางคืนและถูกข่มขืน หรือ อนุภาคของสถานที่ที่มักเป็นที่เกิดเหตุ เช่น ลิฟต์ ห้องน้ำ ฯลฯ เป็นการเตือนภัยให้คนรู้ไม่ยอมไปสถานที่นั้นๆ คนเดียวหรือในเวลากลางคืน เพราะรู้สึกไม่ปลอดภัย ลักษณะการสร้างความกลัวที่ทำให้เกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัยนี้มีร่วมกับตำนานร่วมสมัย ที่บูร

แวน (1987) และโกลด์สไตน์ (2004) ²⁶ต่างพูดไว้ในทำนองเดียวกันว่า บางครั้งตำนานร่วมสมัยเหล่านี้สร้างความกังวลเรื่องความปลอดภัยที่มากเกินไป และสะท้อนอคติที่ซ่อนอยู่ในสังคมโดยที่คนไม่กล้าพูดออกมาตรงๆ ด้วยเพราะเรื่องผีร่วมสมัยเน้นย้ำเรื่องภัยใกล้ตัว เรื่องผีร่วมสมัยสะท้อนให้เห็นความหวาดกลัวในสังคมร่วมสมัยว่าภัยอันตรายสามารถเกิดขึ้นกับเราได้ทุกเมื่อ สะท้อนความรู้สึกไม่มั่นคง ไม่ปลอดภัย เช่น การเดินไปซื้อข้าวตองกลางคืน อาจกลายเป็นจุดจบของชีวิตได้ เรื่องผีทำให้คนรู้สึกว้าเหว่ๆ ตัวนั้นไม่มีอะไรปลอดภัย และแม้แต่พฤติกรรมที่ปกติอย่างที่สุกก็อาจนำไปสู่ภัยอันตรายบางได้

ความตื่นตัวนี้สัมพันธ์กับสังคมเมืองที่มีผู้คนหลากหลายประเภทพลุกพล่าน แต่ผู้คนไม่รู้จักกัน ไม่รู้ที่มาของกันและกัน และคนแปลกหน้าอาจนำภัยมาสู่เราได้ตลอดเวลา นอกจากนี้ สังคมเมืองที่เต็มไปด้วยแสงไฟยามค่ำคืนยังอนุญาตให้เกิดการทำกิจกรรมต่างๆ ในยามวิกาลมากขึ้น แต่เรื่องผีช่วยตอกย้ำความอันตรายของช่วงเวลากลางคืน และเรื่องบางเรื่องที่เกิดขึ้นอาจเป็นเรื่องที่เกินความควบคุมของเรา เช่น เราอาจควบคุมตัวเองไม่ให้ทำแท้งได้ แต่เราไม่อาจควบคุมไม่ให้ลืพลีเสีย หรือควบคุมไม่ให้คนอื่นมาข่มขืน ดังนั้น เรื่องผีจึงไม่เพียงบอกเราว่าพฤติกรรมอะไรที่ควรทำหรือไม่ควรทำ แต่ยังบอกเราถึงสถานที่และช่วงเวลาที่เราควรหลีกเลี่ยง เพื่อไม่พาตัวเองไปอยู่ในสถานการณ์เสี่ยง ความกังวลต่อภัยอันตรายที่เกินความควบคุมนั้นมักนำไปสู่การตอกย้ำอคติต่อกลุ่มคนบางกลุ่ม เรื่องผีสะท้อนให้เห็นอคติต่อคนบางกลุ่ม เช่น การปรากฏซ้ำๆ ของอนุภาคนักศึกษาสาวที่ถูกคนงานข่มขืน เป็นต้น เรื่องผีตอกย้ำเป็นนัยๆ ให้ระมัดระวังกับเรื่องใดๆ ก็ตามที่มีความเป็นไปได้แม้เพียงน้อยที่สุด

2.3 บทบาทในการอธิบายพื้นที่และการส่งต่อความความทรงจำ

เรื่องผีจำนวนมากเป็นเรื่องผีที่ยึดโยงอยู่กับพื้นที่ และเรื่องผีก็มีบทบาทต่อการให้ความหมายพื้นที่นั้นๆ ด้วย ในขณะที่โครงสร้างและแบบเรื่องของเรื่องผีในสถานที่ต่างๆ ล้วนแล้วแต่มีรูปแบบเดียวกัน หรือดำเนินไปตามไวยากรณ์เดียวกัน อนุภาคที่ปรากฏในเรื่องช่วยสร้างความแตกต่างให้เรื่องผีของแต่ละพื้นที่ และมีบทบาทในการอธิบายหรือสร้างความหมายให้พื้นที่ โดยการบอกเล่าประวัติของพื้นที่ แสดงอัตลักษณ์ของคนในพื้นที่ รวมถึงอธิบายที่มาของลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ด้วย เรื่องผียังมีเนื้อหาที่ช่วยส่งต่อความทรงจำเกี่ยวกับผีหรือเรื่องราวของผืนนั้นๆ ต่อไป รวมถึงมีบทบาทในการส่งต่อความเชื่อดั้งเดิมด้วย

²⁶ Brunvand, Jan Harold. The Vanishing Hitchhiker American Urban Legends & Their Meanings. NY: W.W. Norton & Company, 1981. และ Goldstein, Diane. Once upon a virus: AIDS legends and vernacular risk perception. LA: Utah State University Press, 2004.

การที่สถานที่ (place) มีเรื่องเล่าประกอบนั้นทำให้ตึกไม่ใช่แค่ตึก หากแต่ตึกนั้นกลับกลายมามีความหมายจำเพาะหรือสร้างความรู้สึกละเฉพาะสำหรับคนกลุ่มหนึ่ง เรื่องผีขึ้นมีบทบาทในการเพิ่มเติมความหมายให้พื้นที่ (space) ในมิติที่เพิ่มเติมขึ้นมาจากปกติ ยกตัวอย่างเช่น แม้จะไม่มีเรื่องผี เราก็พอจะรู้ได้ว่ามหาวิทยาลัย (place) นั้นเป็นสถานที่สำหรับการเรียนการสอน (activity) ซึ่งโดยมากก็จะเป็นกิจกรรมที่เกิดขึ้นในช่วงกลางวันและนักศึกษาต้องใช้เวลาอย่างน้อยสี่ปี ณ ที่แห่งนี้ (time) การมีเรื่องเล่าผี ได้เพิ่มมิติของพื้นที่ โดยการเล่าถึงสถานที่ในช่วงเวลาที่ผิดปกติ เช่น เวลากลางคืน เวลาปิดเทอม อันเป็นช่วงเวลาที่กิจกรรมการเรียนการสอนอันเป็นกิจกรรมหลักไม่ได้เกิดขึ้น รวมถึงบอกเล่าถึงกิจกรรมอื่นๆ นอกเหนือจากการเรียนการสอน อันเป็นกิจกรรมหลักที่ใช้นิยามความหมายของสถานที่ เช่น การทำการบ้านส่งอาจารย์ การใช้ชีวิตที่หอพัก การไปกินข้าว การเข้าห้องน้ำ การขึ้นลิฟต์ ฯลฯ กิจกรรมเหล่านี้บอกเล่าวิถีที่ผู้คนใช้ชีวิตอยู่ที่นี้ นอกจากนี้เรื่องเล่าเกี่ยวกับคนที่เคยมีชีวิตอยู่ที่นี้ก่อนจะกลายเป็นผี ซึ่งบุคคลในเรื่องเล่าไม่ได้มีเพียงครูหรือนักศึกษาซึ่งเป็นกลุ่มคนที่คนมักจะนึกถึงเมื่อพูดถึงมหาวิทยาลัย แต่ยังมีคนอื่น ๆ เช่น แม่บ้าน ยาม คนงานก่อสร้าง ซึ่งก็มีส่วนในการขับเคลื่อนกิจกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสถานที่แห่งนั้นเช่นกัน

การเล่าเรื่องผีจึงมีบทบาทในการอธิบายประวัติ ลักษณะ อัตลักษณ์ และกิจกรรมอื่นที่สร้างความหมายเฉพาะให้กับพื้นที่ได้ ไม่ใช่เพียงการให้ความหมายที่อาจนำไปสู่การเกิดความทรงจำร่วมหรือความเป็นกลุ่มเป็นก้อนในหมู่นักศึกษามหาวิทยาลัย แต่รวมถึงการให้ความหมายหรือเน้นย้ำความหมายของบางพื้นที่ให้เป็นพื้นที่อันตราย เช่น การเล่าถึงโค้งถนนที่เกิดอุบัติเหตุซ้ำๆ เรื่องผีและศาลที่ตั้งอยู่บริเวณโค้งเป็นเครื่องมืออีกอย่างหนึ่งที่เพิ่มขึ้นมาจากป้ายโค้งอันตรายในการบอกให้รู้ว่าการขับรถผ่านโค้งนั้นจะต้องขับอย่างระมัดระวัง

2.3.1 อธิบายประวัติศาสตร์ของพื้นที่

เรื่องผีมักปรากฏนุภาคที่ช่วยอธิบายประวัติศาสตร์ของพื้นที่นั้นๆ เช่น ผีเจ้านางซึ่งเป็นธิดาของเจ้าเมืองในขบวนแห่ไร่หัว ซึ่งเป็นเรื่องผีในจังหวัดเชียงใหม่ บ่งบอกให้รู้ถึงรูปแบบการปกครองของแคว้นแคว้นทางเหนือในประวัติศาสตร์ ที่มีเจ้าครองนครของตัวเอง, ผีเหยื่อสงคราม บริเวณสะพานสายมรณะที่เชื่อว่าเป็นพื้นที่ที่มีคนเสียชีวิตจำนวนมากเมื่อสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ก็บ่งบอกความประวัติศาสตร์และความสำคัญที่สะพานแห่งนั้นมีต่อพื้นที่ เป็นต้น ประวัติศาสตร์ของพื้นที่ นั้นมีทั้งประวัติศาสตร์ที่เป็นประวัติศาสตร์ที่ย้อนกลับไปได้ไกล เช่น ย้อนหลังไปได้ถึงสมัยก่อนจะมีการรวมศูนย์การปกครองแคว้นแคว้นทางภาคเหนือเข้ามาอยู่ใต้สยาม หรือประวัติศาสตร์ที่ย้อนกลับไปได้ไม่นานนัก เช่น ย้อนกลับไปยังสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 หรือเรื่องเล่าในสถาบันการศึกษา

ที่มักมีเรื่องเล่าประวัติของปัจเจกหรือผู้คนที่เคยมีชีวิตอยู่ ณ สถานที่นั้น เช่น อาจารย์ที่เคยสอน รุ่นพี่ที่เคยเรียนอยู่ที่นี่ เป็นต้น การเล่าเรื่องของปัจเจกที่ไม่ใช่ส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์กระแสหลัก แต่ก็มิบทบาทในการสร้างความรู้สึกใกล้ชิดเพราะเป็นเรื่องราวในอดีตที่มีความคล้ายคลึงกับประสบการณ์ในปัจจุบันมากขึ้น นอกจากจะอธิบายประวัติศาสตร์ของสถานที่แล้ว บางครั้งเรื่องผิวยังการอธิบายที่มาของความผิดปกติทางกายภาพของสถานที่นั้นๆ ด้วย เช่น การอธิบายก้อนอิฐที่เผยขึ้นมา ผนังที่ทาสีไม่เคยเสร็จ ทางเดินที่เป็นพื้นไม้กระดาน ห้องสัชฌาย์ลิปต์แดง เป็นต้น เรื่องผิเกี่ยวกับสถานที่หลายๆ เรื่องมีอายุยืนยาวกว่าสถานที่นั้นๆ เช่น เรื่องผีประจำหอพัก อาคารเรียน ห้องน้ำ รวมถึงลิปต์แดง ยังคงมีการเล่าสืบทอดกันมา แม้ปัจจุบันสถานที่นั้นจะได้รับการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงไปแล้วก็ตาม

ประวัติศาสตร์ปรากฏในเรื่องผิอาจไม่ใช่ประวัติศาสตร์ที่ถูกต้องหรือมีหลักฐานยืนยันข้อเท็จจริงได้ เช่น เรื่องผีประจำสถานที่หลายๆ แห่งที่มักมีการอ้างว่าสถานที่นั้นเกี่ยวข้องกับสงครามหรือความรุนแรงในอดีต เช่น เป็นโรงพยาบาลสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นคุกเก่า เป็นลานประหารนักโทษ เป็นต้น เรื่องผีที่มีการกล่าวอ้างในลักษณะดังกล่าว พบทั้งเรื่องผีที่เคยมีประวัติดังกล่าวจริง และเรื่องผีที่เมื่อสืบประวัติของสถานที่นั้นแล้ว ไม่มีความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่กล่าวอ้าง อย่างไรก็ตาม ความน่าสนใจของเรื่องผิอาจไม่ใช่เรื่องการบันทึกประวัติความทรงจำที่ถูกต้องแม่นยำ แต่น่าสนใจว่าอะไรบ้างที่ถูกบันทึก ถูกบันทึกไว้อย่างไร และเหตุใดจึงต้องบันทึกเรื่องเหล่านั้นไว้ กรณีที่เรื่องเล่าผีในสถานศึกษาหลายแห่งมักมีการกล่าวอ้างว่ามีความเกี่ยวข้องกับสงครามโลกครั้งที่ 2 แม้ไม่ได้บันทึกตรงข้อเท็จจริง แต่ก็อาจแสดงให้เห็นว่าความทรงจำเกี่ยวกับสงครามโลกครั้งที่ 2 เป็นเรื่องที่บันทึกอยู่ในความทรงจำของผู้คนในวงกว้าง มีคนจดจำและยังคงถูกพูดถึง สงครามโลกถูกพูดถึงโดยมองว่าเกี่ยวข้องกับความน่ากลัว ความตาย โศกนาฏกรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่มักถูกกล่าวอ้างถึง เมื่อต้องการจะปูพื้นเรื่องผีให้มีความน่ากลัว

2.3.2 อธิบายลักษณะหรืออัตลักษณ์ของคนในพื้นที่

นอกจากจะอธิบายประวัติความเป็นมาของพื้นที่แล้ว เรื่องผิก็อธิบายลักษณะหรืออัตลักษณ์ของคนที่ใช้พื้นที่เหล่านั้นด้วย เช่น เรื่องผีในโรงพยาบาลมีเรื่องราวของผิคนไข้ ผิแพทย์ เรื่องผีในสถานศึกษามีเรื่องผิของครู อาจารย์ นักเรียนนักศึกษา เรื่องผีท้องถนนมีเรื่องของคนขับรถบรรทุกกลางคืน เป็นต้น เรื่องผิจึงมีบทบาทในการบอกเล่าว่าใครบ้างที่เข้าใช้พื้นที่ดังกล่าว รวมไปถึงบอกครั้งถึงบอกอัตลักษณ์ของคนในพื้นที่นั้นๆ ด้วย เช่น ผินักศึกษาที่เสียชีวิตไป โดยเฉพาะนักศึกษาแพทย์ มักปรากฏอนุภาคการหลอกหลอนที่มีมาแสดงพฤติกรรมขณะยังมีชีวิตอยู่ซ้ำๆ เช่น มานั่งอ่านหนังสือ ฝนหอพักมหาวิทยาลัย ผิครูนาฏศิลป์ที่กลับมาร้ายรำให้ผู้พบเห็นดู ณ ห้อง

นาฏศิลป์ ฯลฯ ลักษณะเหล่านี้สัมพันธ์กับอัตลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะของกลุ่มคนที่ใช้พื้นที่นั้น นอกจากนี้ บางครั้งการเจอผียังสัมพันธ์กับสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์หรือลักษณะเด่นของพื้นที่นั้นๆ ด้วย เช่น คณะแพทย์มีผีอาจารย์ใหญ่ เป็นต้น

2.3.3 *ส่งต่อความทรงจำเหตุการณ์ความรุนแรงที่เคยเกิดขึ้นในอดีต*

การที่เรื่องผีได้บันทึกประวัติศาสตร์ความทรงจำและเรื่องราวต่างๆ ของผู้คนเอาไว้ ทำให้เรื่องผีมีบทบาทสำคัญในการส่งต่อเรื่องราวความรุนแรงที่เคยเกิดขึ้นในอดีต เรื่องผีมักมีการบอกเล่าถึงสาเหตุการตาย และบ่อยครั้งมีความเชื่อมโยงไปถึงเหตุการณ์จริงที่เคยเกิดขึ้นในอดีต เช่น ผีที่ตายจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ผีเขมรที่อพยพลี้ภัยสงครามกลางเมืองในประเทศของตนเองมาอยู่ที่ประเทศไทย ผีเหยื่อการข่มขืน เป็นต้น การเชื่อมโยงบางครั้งเป็นการเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ที่มีการบันทึกไว้ในประวัติศาสตร์กระแสหลัก เช่น สงครามต่างๆ ที่เคยเกิดขึ้น แต่การเชื่อมโยงกับเหตุการณ์จริงบางครั้ง ก็เชื่อมโยงกับข่าวที่มีชื่อเสียงในอดีต เช่น เรื่องผีชุดดำวัดเสมียนนารี ซึ่งผู้เล่าอ้างว่าการเสียชีวิตของผู้หญิงทั้งสองคนในเรื่อง เคยเป็นข่าวดังบนหน้าหนังสือพิมพ์ หรือเรื่องผีช่องแอร์ซึ่งเป็นผีของคดีฆาตกรรมอำพรางศพนันอื้อฉาว เป็นต้น ข่าวอาชญากรรมบนหน้าหนังสือพิมพ์มักเป็นข่าวที่อยู่ในความสนใจของผู้คนหมู่มากเพียงชั่วระยะเวลาหนึ่ง แต่เรื่องผีเป็นเหมือนเครื่องมือในการกระตุ้นความรู้สึกสยองขวัญให้กลับมาทุกครั้งที่มีคนได้ฟังเรื่องผีดังกล่าว

เรื่องผีบางเรื่องบันทึกประวัติศาสตร์ความรุนแรงที่คนบางกลุ่มอาจต้องการให้ถูกปกปิดเอาไว้ เช่น เรื่องผีลิฟต์แดงของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่งเป็นผีที่เสียชีวิตจากการกราดยิงในเหตุการณ์ 14 ตุลาคม 2516 เหตุการณ์ดังกล่าว เป็นเหตุการณ์ที่กลุ่มการเมืองบางกลุ่มไม่ต้องการให้ถูกหยิบยกขึ้นมาพูดถึงอีก และมักมีมาตรการคุมเข้มเมื่อมีกลุ่มการเมืองที่ต้องการจัดกิจกรรมเกี่ยวกับเหตุการณ์ดังกล่าว เรื่องผีลิฟต์แดงเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ช่วยส่งต่อความทรงจำเกี่ยวกับความรุนแรงที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ครั้งนั้น ทั้งยังเป็นหนึ่งในเรื่องผีประจำมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงมากและมีการเล่าถึงอย่างเปิดเผย รวมถึงมีการนำเรื่องผีลิฟต์แดงไปสร้างเป็นภาพยนตร์ด้วย เรื่องผีจึงมีบทบาทอย่างยิ่งในการส่งต่อความทรงจำไม่ให้คนลืมสิ่งที่เคยเกิดขึ้นในอดีต

2.3.4 *บทบาทในการสืบทอดความเชื่อดั้งเดิม*

นอกจากจะส่งต่อประวัติศาสตร์ความทรงจำแล้ว เรื่องผียังมีบทบาทในการสืบทอดความเชื่อดั้งเดิมด้วย แม้จะเป็นเรื่องผีในสังคมร่วมสมัย แต่ก็เจอพบอนุภาคและองค์ประกอบหลายๆ ประกอบที่สืบทอดความเชื่อดั้งเดิมสะท้อนให้เห็นสังคมร่วมสมัยของไทยที่ความเชื่อดั้งเดิมยังคงฝังรากอยู่ เช่น การบรรยายผีดีเหมือนผีบรรพบุรุษหรือผีบ้านผีเมือง เช่น ผีอาจารย์ใหญ่ที่มาให้ความช่วยเหลือนักศึกษา ผีอาจารย์ที่ช่วยเดินดูแลสอดส่องความปลอดภัย

ฯลฯ ล้วนแล้วแต่เป็นผีที่เรื่องให้คำอธิบายว่า แม้จะเป็นผีแต่ไม่ได้มีเจตนามาหลอก หากแต่ยังคงวนเวียนอยู่ด้วยความห่วงใยคนรุ่นหลัง ทั้งยังมีความพยายามในการจัดการสถานการณ์โดยพึ่งพาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่างๆ เช่น การไปปรึกษาพระ การนำสายสิญจน์มาพัน การนิมนต์พระมาทำบุญ ฯลฯ รวมถึงความเชื่อดั้งเดิมที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเหนือธรรมชาติอื่นๆ เช่น ความเชื่อเรื่องการลบล้าง ทางสามแพร่ง ศาล ซึ่งเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เป็นต้น องค์ประกอบทั้งหลายเหล่านี้ช่วยส่งเสริมความเชื่อและวิถีคิดที่คนในสังคมมีต่อสิ่งเหนือธรรมชาติและวิธีการปฏิบัติต่อสิ่งเหนือธรรมชาติ อันเป็นความคิดความเชื่อที่สืบทอดมาในวัฒนธรรมดั้งเดิม

บทบาทต่างๆ ของเรื่องผีมีลักษณะที่สอดคล้องกับบทบาทที่บาสคอมได้เสนอไว้ 3 บทบาท คือ บทบาทในการให้การศึกษา บทบาทในการรักษามาตรฐานทางพฤติกรรมที่เป็นแบบแผนของสังคม และบทบาท ในการให้ความเพลิดเพลินและเป็นทางออกให้กับความคับข้องใจของบุคคล โดยมีลักษณะที่แตกต่างออกไปเล็กน้อย คือ เรื่องที่ไม่ได้บทบาทในการให้การศึกษาโดยตรง แต่ก็มีบทบาทให้การบันทึกและส่งต่อความทรงจำต่างๆ เรื่องผีไม่ได้มีเพียงบทบาทในการรักษามาตรฐานทางพฤติกรรมที่เป็นแบบแผนของสังคมเท่านั้นแต่ยังมีบทบาทในการสร้างพฤติกรรมระงับภัยจากสังคมร่วมสมัยด้วย และเรื่องผีมีบทบาทในการให้ความเพลิดเพลินและเป็นทางออกจากความคับข้องใจของบุคคลด้วยเนื้อเรื่องที่ชวนตื่นเต้นและทำให้วิถีชีวิตธรรมดาแตกต่างไปจากทุกๆ วัน

3. การนำเรื่องผีร่วมสมัยไปใช้ในสื่อร่วมสมัย: กรณีศึกษาภาพยนตร์และเกมสยองขวัญ

ความนิยมของเรื่องผีทำให้เรื่องผีถูกนำไปใช้ในสื่อร่วมสมัยอย่างแพร่หลาย เมื่อเรื่องผีถูกนำไปใช้ เรื่องผีก็จะถูกปรับเปลี่ยนไปตามบริบทการนำไปใช้นั้นๆ เช่น เมื่อเรื่องผีถูกนำไปเล่าในรายวิทยุ ก็จะต้องมีผู้ดำเนินรายการที่ช่วยกล่าวแนะนำเรื่อง ถามคำถามนำเพื่อเน้นจูงใจที่ผู้ฟังจะสนใจ รวมถึงควบคุมเรื่องให้จบในเวลาที่กำหนด ผลการศึกษาเรื่องเล่าสยองขวัญของรายการวิทยุ “เดอะซีค” ของจุฬาวดี วรเศรษฐศักดิ์ (2548) ชี้ให้เห็นว่า โครงเรื่องสยองขวัญทุกเรื่องจะต้องมีจุดตั้งเครียดและจุดคลี่คลายเสมอ โดยมีผู้ดำเนินรายการเป็นองค์ประกอบสำคัญในการเป็นสื่อกลางระหว่างผู้เล่าเรื่องจากทางบ้านกับผู้ฟังทางบ้านให้การเล่าเรื่องผีเป็นไปอย่างน่าติดตามที่สุด ทว่าเรื่องผีที่เล่ากันแบบมุขปาฐะหรือเรื่องผีที่เล่าอยู่บนอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะเรื่องผีที่ไม่ได้อยู่ในเว็บไซต์รวบรวมเรื่องผี บางครั้งจะไม่ปรากฏจุดตั้งเครียดและจุดคลี่คลายที่ชัดเจน เช่น เรื่องที่เน้นบรรยายสถานที่ต่างๆ ว่ามีผีอะไรสิงสถิตอยู่บ้าง มักเป็นการบรรยายไปเรื่อยๆ และไม่ได้จุดเน้นความตื่นเต้นหรือกระตุ้นให้เกิดความกลัวอย่างเข้มข้นนัก บางเรื่องก็มีจุดตั้งเครียดแต่ไม่มีจุดคลี่คลาย เพียงแต่เล่าว่าตัวละครเจอผีและตัดเรื่องจบในทันที

สื่อที่นำมาวิเคราะห์ ทั้งนี้เป็นเพราะเรื่องเล่าเหล่านี้จำนวนหนึ่งไม่ได้มุ่งจะสร้างความบันเทิงด้วยการสร้างความตื่นเต้นโดยเฉพาะ บางครั้งการเล่าเรื่องผีก็ปรากฏอยู่ในรูปของการแลกเปลี่ยนข้อมูลในเว็บบอร์ด ผู้ใช้เล่าถึงเรื่องผีโดยสรุปเพื่อให้ข้อมูลที่ตนรู้ หรือเสริมข้อมูลอื่นๆ ในเรื่องผีเท่านั้น

นอกจากนี้ เรื่องผีจำนวนไม่น้อยไม่ได้ปรากฏบทบาทต่างๆ ของเรื่องผีที่กล่าวมาข้างต้นอย่างชัดเจน แต่เมื่อเรื่องผีถูกนำไปใช้ในสื่อบันเทิง เรื่องผีก็ได้รับการดัดแปลงให้สนุกตื่นเต้นมากขึ้น และมีการขับเน้นบทบาทบางอย่างของเรื่องให้เด่นชัดขึ้นด้วย ดังนั้น การศึกษาการนำเรื่องผีไปใช้ในช่องทางต่างๆ จึงช่วยให้เห็นบทบาทของเรื่องผีที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาจึงศึกษาการนำเรื่องผีร่วมสมัยไปใช้ในภาพยนตร์สยองขวัญและเกมสยองขวัญ ประกอบด้วย สื่อบันเทิงทั้งสองชนิดนี้ ไม่เพียงปรากฏบทบาทการนำไปใช้ที่น่าสนใจ แต่ยังปรากฏการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจและเด่นชัดมากขึ้นด้วย

ขณะที่เรื่องเล่าผีเป็นการบันทึกประสบการณ์การเจอผีให้เป็นถ้อยคำ ภาพยนตร์และเกมสยองขวัญของไทยมีจุดร่วมกันคือเป็นสื่อบันเทิงที่ต้องนำเรื่องเล่าที่เป็นถ้อยคำไปตีความและนำเสนอเป็นภาพและเสียง เป็นการจำลองประสบการณ์การเจอผีกลับมาให้ผู้ชมหรือผู้เล่นได้มีโอกาสเข้าไปอยู่ในสถานการณ์นั้นๆ มีทั้งภาพและเสียงซึ่งพยายามสร้างให้มีความสมจริงมากที่สุด ในกรณีของเกมสยองขวัญจะยังมีเครื่องมือให้ผู้ผู้เล่นสามารถควบคุมตัวละครและจำลองการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ต้องเสี่ยงจะเจอผีได้ สื่อทั้งสองประเภทนี้ยังเป็นเป็นสื่อไทยสองประเภทที่มีการส่งออกไประดับนานาชาติอย่างค่อนข้างจริงจัง ภาพยนตร์สยองขวัญของไทยมีจุดเปลี่ยนสำคัญจากภาพยนตร์เรื่องแม่นากพระโขนง ของนนทรีย์ นิมิบุตร²⁷ ซึ่งนำเทคโนโลยีการถ่ายทำภาพยนตร์ของฮอลลีวูดมาใช้กับภาพยนตร์ไทย ทำให้ภาพยนตร์สยองขวัญของไทยในยุคนั้นปรับเปลี่ยนจากภาพยนตร์คุณภาพระดับรองที่ไม่ได้มีภาพสมจริงนัก ขึ้นมาเป็นภาพยนตร์คุณภาพที่มีความสมจริง มีความสยองขวัญมากยิ่งขึ้น ขณะที่เกมสยองขวัญของไทยก็เป็นเกมไทยประเภทแรกๆ ที่ได้รับความนิยมในระดับนานาชาติ แม้จะมีคนไทยที่ประสบความสำเร็จอยู่อุตสาหกรรมการทำเกมระดับนานาชาติจากเกมอื่นๆ แล้ว แต่เกมเหล่านั้นมักเป็นเกมของบริษัทต่างชาติและไม่ได้ถูกนำเสนอว่าเป็นเกมฝีมือคนไทย เกม Araya และ Home Sweet Home เป็นเกมไทยสองเกมแรกๆ ที่รับการพูดถึงจากนานาชาติอย่างกว้างขวางในฐานะเกมฝีมือคนไทย สื่อร่วมสมัยทั้งสองประเภทนี้จึงมีลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่น่าสนใจ เพราะไม่เพียงแต่นำเรื่องเล่าไปใช้ในสื่อใหม่เท่านั้น แต่ยังต้องคำนึงถึงการออกแบบสื่อให้ตรงกับรสนิยมที่เป็นสากลมากขึ้นด้วย

²⁷ Anchalee Chaiworaporn and Adam Knee. Thailand: Revival in the Age of Globalization. Anne Teresca Ciecko, ed. Contemporary Asian Cinema. Oxford: New York, 2006.

ภาพยนตร์สยองขวัญที่นำมาใช้ศึกษา เป็นภาพยนตร์ที่นำเรื่องผียอดนิยมที่มีการเล่ากันอยู่ในสังคมมาใช้จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ ผีช่องแอร์ (2547), มหาลัยสยองขวัญ (2552), และลัดดาแลนด์ (2554) และเกมสยองขวัญที่สร้างโดยคนไทยจำนวน 3 เกม ได้แก่ Hospital Haunted BE LOST (2558), ARAYA (2559), Home Sweet Home (2560)

เรื่องผีช่องแอร์ (2547) สร้างมาจากเรื่องผีเหยื่อฆาตกรรมอำพรางศพ ณ โรงแรมแห่งหนึ่งในอำเภอหาดใหญ่ มหาลัยสยองขวัญ (2552) เป็นภาพยนตร์ที่นำเรื่องผีในมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงจำนวน 4 เรื่องมาสร้างเป็นภาพยนตร์ผี 4 ตอนที่มีความต่อเนื่องกัน เรื่องผีที่นำมาใช้ได้แก่ “ห้องน้ำชั้น 5” (หรือศาลในห้องน้ำหญิง: นักศึกษาสาวที่ผูกคอตายเพราะผิดหวังจากความรัก และมีคนตั้งศาลไว้ในห้องน้ำ), “ลิปต์แดง” (นักศึกษาที่เสียชีวิตในลิปต์ ณ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จากเหตุการณ์ 14 ตุลาฯ), “ศพหาย” (นักศึกษาแพทย์ผ่าศพหญิงสาวที่ถูกสังหารอย่างทารุณ), และ “ป๊อก ป๊อก ครี๊ด” (นักศึกษาสาวที่ออกไปซื้ออาหารให้เพื่อน และเสียชีวิตระหว่างทางกลับหอ แต่ยังคงพยายามนำอาหารกลับมาให้เพื่อน) ส่วนลัดดาแลนด์ (2554) สร้างจากเรื่องหมู่บ้านผีสิงแห่งหนึ่งในจังหวัดเชียงใหม่

เกม Hospital Haunted BE LOST (2558) และ ARAYA (2559) เป็นเกมผีในโรงพยาบาล สร้างโดยผู้สร้างคนเดียวกัน ทั้งสองเกมมีเนื้อหาเกี่ยวกับการคลี่คลายปมปริศนาฆาตกรรม 5 ศพทั้งคู่ เป็นคดีที่มีเค้าโครงมาจากเรื่องจริง เกม Hospital Haunted BE LOST (2558) มีขนาดสั้นกว่า เป็นเกมที่ทำสำหรับเป็นศิลปนิพนธ์เพื่อจบการศึกษา ส่วน ARAYA (2559) มีขนาดยาวกว่า เป็นการพัฒนาต่อจาก Hospital Haunted BE LOST และมีการเพิ่มตัวละครทำให้มีความซับซ้อนมากขึ้น ทั้งสองเกมสามารถเล่นในโหมดเสมือนจริง (Virtual Reality: VR)²⁸ ได้ ส่วน Home Sweet Home (2560) เป็นเกมสยองขวัญที่มีตัวละครหลักเป็นนักศึกษาที่ออกตามหาแฟนสาวที่หายตัวไป และต้องพบกับเงื่อนงำต่างๆ ให้ไขปริศนา ปัจจุบัน เนื้อเรื่องของเกมยังไม่สิ้นสุด โดยเกมที่ปล่อยออกมาเป็นเนื้อหาเฉพาะภาคแรกเท่านั้น

3.1 การนำเรื่องผีไปใช้

แม้จะเป็นการนำเรื่องผีที่มีเล่ากันอยู่จริงไปใช้เหมือนกัน แต่ภาพยนตร์และเกมแต่ละเรื่องก็มีการเลือกใช้ และมีวิธีการนำเรื่องผีไปใช้ที่แตกต่างกัน

3.1.1 สิ่งที่น่าไปใช้

3.1.1.1 นำเรื่องไปใช้

²⁸ Virtual Reality: VR คือ

นำเรื่องเรื่องผีที่มีอยู่ไปใช้โดยคงโครงเรื่องและตัวละครเอาไว้ โดยมีการปรับเนื้อเรื่องเล็กน้อยให้ เช่น ตั้งชื่อตัวละครใหม่ เขียนบทภาพยนตร์ให้มีความละเอียดมากยิ่งขึ้น เป็นต้น เรื่องที่มีการนำเรื่องผีไปใช้ทั้งเรื่องโดยมีการปรับเปลี่ยนเพียงเล็กน้อยคือเรื่อง ผีช่องแอร์ มีข้อสังเกตว่าเรื่องผีช่องแอร์เป็นเรื่องที่มีการเล่ากันอยู่หลายสำนวน แต่สำนวนที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดคือ สำนวนของรายการเดอะ โชค ซึ่งไม่เพียงเล่าเรื่องของผีช่องแอร์ที่น่ากลัว แต่ยังเล่าเรื่องของนักดนตรี 5 คนที่ถูกผีตามล่าเอาชีวิตด้วย สำนวนดังกล่าวเป็นสำนวนที่มีเนื้อหาชวนตื่นเต้นอยู่ในตัวเอง จึงเป็นสำนวนที่ถูกเลือกไปใช้สร้างเป็นภาพยนตร์ และมีการปรับเนื้อหาเล็กน้อย

3.1.1.2 นำแบบเรื่องไปใช้

นำแบบเรื่องของเรื่องผีที่เล่าอยู่ทั่วไปมาใช้ แต่ไม่ใช่เรื่องผีที่มีการเล่าสู่กันฟังอยู่จริง เช่น เกม Home Sweet Home นำแบบเรื่องผีผิดหวังจากความรักไปใช้ โดยเป็นเรื่องราวของนักศึกษาสาวที่ตายเพราะผิดหวังจากความรัก แบบเรื่องผีผิดหวังจากความรักเป็นแบบเรื่องที่พบได้ทั่วไปในมหาวิทยาลัย แต่แบบเรื่องที่ปรากฏในเกมนี้มีการเพิ่มความเข้มข้นของเรื่อง ด้วยการเพิ่มเรื่องความสัมพันธ์ที่ซับซ้อน ทั้งยังเพิ่มเรื่องไสยศาสตร์การทำของเข้ามา ซึ่งเป็นอนุภาคไม่พบในเรื่องผีทั้ง 100 เรื่องที่ใช้เป็นข้อมูลในการศึกษานี้

3.1.1.3 นำอนุภาคผีไปใช้

นำอนุภาคผีซึ่งเป็นอนุภาคเด่นของเรื่องไปใช้ แต่สร้างเรื่องการเจอผีขึ้นมาใหม่ เช่น ในมหาวิทยาลัยสยองขวัญ นำอนุภาคผีจากเรื่องศาลในหอน้ำหญิงไปใช้ แต่เรื่องราวไม่ได้เน้นเล่าเรื่องราวความรักและการตายของเธอ หากแต่มีการสร้างโครงเรื่องใหม่เกี่ยวกับคนที่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับการค้ายาเสพติด และเข้ามาหลบภัยในบริเวณที่เธอสิงสู่ ทำให้เกิดการหลอกหลอนขึ้น สิ่งที่น่าไปใช้จึงมีเพียงตัวละครและฉากของผี แต่สร้างองค์ประกอบอื่นๆ ขึ้นใหม่

3.1.1.4 นำอนุภาคอื่นๆ ไปใช้

นอกจากจะมีการนำเรื่อง แบบเรื่อง และอนุภาคตัวละครไปใช้แล้ว สื่อร่วมสมัยยังมีการหยิบอนุภาคอื่นๆ ที่ใช้สร้างความสยองขวัญหรือเป็นประโยชน์ต่อการถ่ายทอดเรื่องเล่าผีไปใช้ด้วย เช่น เกม Home Sweet Home นำเสียงอนุภาคสวดมนต์ไปใส่เป็นเสียงวิหุ เพื่อสร้างความน่ากลัวให้กับเกม เป็นต้น

3.1.2 วิธีการนำไปใช้

เมื่อนำองค์ประกอบต่างๆ ของเรื่องผีไปใช้ ทั้งภาพยนตร์และเกมสยองขวัญต่างก็มีการปรับประยุกต์เนื้อหาและองค์ประกอบของเรื่อง โดยมีวิธีการต่างๆ เหล่านี้ประกอบกัน

3.1.2.1 ปรับวิธีการเล่าเรื่อง

เรื่องผีที่นำไปใช้จะต้องถูกปรับวิธีการเล่าเรื่องให้เหมาะสมกับสื่อนั้นๆ มากยิ่งขึ้น หลายเรื่องมีการสร้างโครงเรื่องหลักขึ้นมาใหม่ และใช้เรื่องผีที่อยู่เดิมเป็นฉากหลังหรือส่วนประกอบในเรื่อง วิธีการเล่าเรื่องที่พบมากคือการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ระทึกขวัญและเล่าเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน การเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ระทึกขวัญ เช่นเรื่อง ลัดดาแลนด์ ที่เล่าเรื่องราวของครอบครัวที่เข้าไปอยู่ในหมู่บ้านที่เกิดเหตุการณ์ฆาตกรรมขึ้น ลัดดาแลนด์มีการสร้างปมขัดแย้งและโครงเรื่องของครอบครัวนี้ขึ้นมาใหม่ มีทั้งปมปัญหาของตัวละครเอกที่เป็นหัวหน้าครอบครัวและปมเรื่องความสัมพันธ์ภายในครอบครัวเองด้วย และขณะที่เรื่องดำเนินไปตัวละครในเรื่องก็จะถูกหลอกหลอนจากผีในหมู่บ้าน เช่น ผีสาวใช้ชาวเมียนมาที่ถูกฆาตกรรม เป็นต้น ส่วนการเล่าเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน เป็นวิธีการที่เกมสยองขวัญนิยมนำไปใช้ เพราะการไขปริศนาเป็นองค์ประกอบที่เหมาะสมสำหรับการนำมาสร้างเช่น เกม Hospital Haunted BE LOST (2558) และ ARAYA (2559) ที่ผู้เล่นจะต้องสืบคดีฆาตกรรมที่เกิดขึ้นในโรงพยาบาล

3.1.2.2 สร้างโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องย่อย

เรื่องผีที่นำไปใช้มักมีการสร้างโครงเรื่องขึ้นมาใหม่ เรื่องผีอาจจะกลายเป็นโครงเรื่องย่อยของภาพยนตร์หรือเกมนั้นๆ หรือในเรื่องที่ใช้เรื่องผีเป็นโครงเรื่องหลัก ก็มีการสร้างโครงเรื่องย่อยให้ตัวละครเพื่อให้เรื่องมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ตัวอย่างของภาพยนตร์ที่มีการสร้างโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องย่อยที่น่าสนใจคือเรื่อง มหาวิทยาลัยสยองขวัญ ที่มีการสร้างโครงเรื่องหลักให้นักศึกษาสาวที่มาฝึกงานที่มูลนิธิกุ้ยและมีเหตุให้ต้องเข้าไปปฏิบัติหน้าที่ ณ มหาวิทยาลัยต่างๆ ทำให้ได้รับรู้เรื่องสยองขวัญที่เป็นโครงเรื่องย่อยของภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง ในเรื่องย่อยๆ เองก็มีการสร้างโครงเรื่องขึ้นมาใหม่ ไม่ได้ใช้โครงเรื่องเดิมทั้งหมด เช่น “ลิปต์แดง” เป็นเรื่องเกี่ยวกับรุ่นพี่ที่ไม่พอใจรุ่นน้อง เพราะเธอเป็นหลานของทหารที่สังฆานักศึกษาในเหตุการณ์เดือนตุลาฯ จึงสั่งให้เธอไปอยู่ในลิปต์ตัวนั้น และเกิดการหลอกหลอนขึ้น

3.1.2.3 สร้างมิติให้ตัวละคร

ตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์และเกมสยองขวัญจะมีปรับให้มีมิติและมีรายละเอียดมากขึ้น โดยมีทั้งการเพิ่มรายละเอียดความรู้สึกนึกคิดของตัวละครให้มีมิติมากขึ้น เช่น ในเรื่องผีช่องแอร์ หรือมีการตีความตัวละครใหม่ เช่น ในเรื่อง “ลิปต์แดง” ที่ตีความตัวละครผีใหม่ ว่าผีที่สิงอยู่ในลิปต์แดงนั้นไม่ได้โกรธแค้นคนที่สังฆานักศึกษา หากแต่เธอเพียงต้องการพบคนรักเท่านั้น

3.1.2.4 สร้างแก่นเรื่องหรือสารของเรื่องให้เด่นชัด

เรื่องผีที่เล่าอยู่ในอินเทอร์เน็ตจำนวนไม่น้อยนั้นไม่ได้มีแก่นหรือสารของเรื่องที่ชัดเจน โดยเน้นการเล่าเรื่องราวของผีและความน่ากลัวของผีเป็นหลัก แต่ในสื่อบันเทิง โดยเฉพาะภาพยนตร์ จำเป็นที่จะต้องปรับเรื่องให้มีแก่นหรือสารสำคัญที่เด่นชัดยิ่งขึ้น เช่น เรื่องลัดดาแลนด์ ที่ไม่ได้มีเพียงเรื่องราวสยองขวัญ แต่ยังมีประเด็นเรื่องความสัมพันธ์ในครอบครัวด้วย

3.2. การผสมผสานทางวัฒนธรรมที่พบในการนำเรื่องผีร่วมสมัยไปใช้

การนำเรื่องผีร่วมสมัยไปใช้ในบริบทใหม่ คือสื่อร่วมสมัยที่มุ่งให้มีมาตรฐานเป็นสากล แต่ขณะเดียวกันก็ยังต้องการแสดงความเป็น “ผีมีคนไทย” เอาไว้ในงานด้วย ดังปรากฏในบทสัมภาษณ์ของผู้สร้างเกม Home Sweet Home ว่า “ที่เราทำเกม Home Sweet Home ก็เพราะว่าต้องการประชาสัมพันธ์ถึงความเป็นไทย ดูว่าอะไรคือความสำเร็จหรือได้ความยอมรับในที่ต้องการเผยแพร่วัฒนธรรมไทยไปด้วยซึ่งคำตอบก็ลงตรง “หนังผี” รวมถึงมุมมองความเชื่อทางฝรั่งเขาก็คิดว่าผีไทยนี้น่ากลัว ดังนั้นถ้าเป็นเกมผีเราก็คงจะทำได้ดีและหวังว่าต่างชาติจะสนใจและหันมาซื้อ”²⁹ ดังนั้น ทั้งภาพยนตร์สยองขวัญและเกมสยองขวัญของไทยจึงปรากฏการผสมผสานทางวัฒนธรรมคือ แม้รูปแบบในการนำเสนอจะเป็นเทคโนโลยีจากตะวันตก คือเทคโนโลยีการสร้างภาพยนตร์ การสร้างเกมสามมิติ หรือแม้กระทั่งการสร้างเกมที่เล่นได้ในระบบเสมือนจริง แต่ในด้านเนื้อหาที่ยังปรากฏลักษณะของวัฒนธรรมไทยผสมผสานอยู่ด้วย ไม่ว่าจะเป็นความคิด ความเชื่อ เช่น การแก้เคล็ดการถูกผีตามล่าด้วยการไปนอนในโรงศพในเรื่องผีช่องแอร์ ตัวละครผีนางรำในเกม Home Sweet Home ฉากศาลในหอน้ำ เป็นต้น

3.2.1. กระบวนการการผสมผสานทางวัฒนธรรม

หากพิจารณากระบวนการผสมผสานทางวัฒนธรรมของ Wang and Yeh (2005) พบว่าภาพยนตร์และเกมสยองขวัญของไทยก็เกิดกระบวนการผสมผสานทางวัฒนธรรมในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน ดังนี้

3.2.1.1. การลดทอนลักษณะทางวัฒนธรรม (Deculturation)

คือพบการลดทอนลักษณะทางวัฒนธรรมบางประการ ด้วยการนำเรื่องผีไปใช้และเลือกหยิบไปบางส่วนเท่านั้น เช่น การนำอนุภาคเสียงสวดมนต์มาใช้เปิดเทปเพื่อสร้างบรรยากาศความน่ากลัว ในเกม Home Sweet Home ผู้สร้างได้ลดทอนมิติทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับความศักดิ์สิทธิ์หรือมิติทางศาสนาลง คงเหลือแต่มิติความน่ากลัวของเสียงสวดมนต์ซึ่งเป็นภาษาที่ฟังไม่ออกเท่านั้น

3.2.1.2. การเพิ่มเติมลักษณะทางวัฒนธรรม (Acculturation)

²⁹ Jackycoolguy. สัมภาษณ์พิเศษเจาะลึกผู้พัฒนา Home Sweet Home เกมไทยที่ดังไกลไปต่างแดน. [ออนไลน์]. 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.online-station.net/pc-console-game/view/104085>

คือเพิ่มลักษณะทางวัฒนธรรมบางประการเข้ามา เช่น ในเกม Home Sweet Home ได้เพิ่มลักษณะความเป็นมอนสเตอร์ในเกมเข้าไปในตัวละครฝึกศึกษา แม้ตัวละครจะยังคงเป็นฝึกศึกษาไทย และมีวิธีการรับมือแบบไทย คือต้องไปหาน้ำมนต์มาปราบ แต่ตัวละครดังกล่าวก็มีลักษณะของมอนสเตอร์ในเกมด้วย คือเป็นมอนสเตอร์ประเภทที่ผู้เล่นจะต้องคอยวิ่งหลบ ไม่สามารถโจมตีกลับได้ อันเป็นลักษณะของมอนสเตอร์ประเภทหนึ่งที่ได้รับคามนิยามอยู่ทั่วไป

3.2.1.3. การนำองค์ประกอบทางวัฒนธรรมมาใช้ในบริบทใหม่ (Re-culturation)

คือการถอดถอนลักษณะทางวัฒนธรรมบางประการ และเพิ่มลักษณะทางวัฒนธรรมอื่นเข้ามา เช่น การหยิบเรื่องลัทธิเต๋าแล่นมาใช้ โดยลัทธิเต๋า นอกจากจะเป็นหมู่บ้านผีสิงแล้ว ก็ยังมีความเชื่อเรื่องสถานที่ที่ทำให้คู่รักสมหวังด้วย แต่การนำเรื่องของลัทธิเต๋ามาใช้ ได้หยิบไปเฉพาะส่วนที่เป็นเรื่องสยองขวัญเท่านั้น และตัดทอนส่วนที่เป็นความเชื่ออื่นๆ ไป ขณะเดียวกัน ก็มีการสร้างโครงเรื่องขึ้นมาใหม่ ให้มีเรื่องปมปัญหาของครอบครัวที่ย้ายเข้ามาอยู่ในหมู่บ้านผีสิงนี้ การดัดแปลงเช่นนี้เกิดขึ้นเพราะการผสมผสานระหว่างประเภทเรื่องเล่าผีที่มุ่งเน้นเรื่องความสยองขวัญกับประเภทของภาพยนตร์ที่ถูกคาดหวังให้มนำเสนอประเด็นหรือสารของเรื่องที่ชัดเจน เป็นต้น

3.2.2. ปัจจัยที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลง

การปรับเปลี่ยนต่างๆ ที่เกิดขึ้น สัมพันธ์กับปัจจัยสำคัญ 2 ประการ คือ ปัจจัยด้านกลุ่มผู้ชมหรือผู้เล่นและปัจจัยด้านธรรมชาติของสื่อชนิดนั้นๆ

3.2.2.1. ปัจจัยด้านกลุ่มผู้ชมหรือผู้เล่น

ภาพยนตร์และเกมสยองขวัญต่างก็มีกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มประชาชนจำนวนมาก (mass) ดังนั้น การออกแบบเนื้อหาภาพยนตร์และเกมสยองขวัญนั้นต้องออกแบบให้สอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมหรือผู้เล่น กล่าวคือ กล่าวออกแบบเนื้อหาให้สามารถดึงดูดความสนใจผู้ชมผู้เล่นจำนวนมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ซึ่งรวมไปถึงการออกแบบเนื้อหาให้มีความเป็นสากล คนไทยดูหรือเล่นได้ แต่หากเป็นคนต่างชาติก็สามารถเข้าใจได้เช่นกัน เนื้อหาจึงต้องไม่มีลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมมากเกินไป จนทำให้คนต่างชาติไม่เข้าใจ ขณะเดียวกันก็ต้องคงลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมไว้ในระดับหนึ่งเพื่อให้ผลิตภัณฑ์มีความแปลกใหม่ ดึงดูดความสนใจผู้เล่น การออกแบบเนื้อหาโดยคำนึงถึงผู้ชมและผู้เล่น ซึ่งอยู่บนพื้นฐานของบริบทของความเป็นโลกาภิวัตน์ ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมที่มุ่งแสวงหาผลกำไร ขณะเดียวกันก็ต้องอยู่บนอุดมการณ์ที่จะสื่อสารอัตลักษณ์ของชาติด้วย

3.2.2.2. ปัจจัยด้านธรรมชาติของสื่อชนิดนั้นๆ

การออกแบบเนื้อหาของภาพยนตร์และเกมสยองขวัญไม่เพียงต้องคำนึงถึงเรื่องทางวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังต้องคำนึงถึงเนื้อหาที่ต้องสอดคล้องกับธรรมชาติของสื่อชนิดนั้นๆ ด้วย เช่น ภาพยนตร์เป็นสื่อบันเทิงที่ใช้การสื่อสารด้วยภาพและเสียง ซึ่งมักมีความยาวประมาณ 1-2 ชั่วโมง ดังนั้น การออกแบบเนื้อเรื่องก็ต้องสอดคล้องกับระยะเวลาที่มีและวิธีการในการสื่อสาร หากสร้างภาพยนตร์โดยมีเนื้อเรื่องตรงกับเรื่องผีที่เล่าลือกันอยู่ทั่วไปทั้งหมด ก็อาจประสบปัญหา เช่น เรื่องผีเรื่องนั้นมีปมขัดแย้งที่ไม่เข้มข้นพอ และไม่สามารถเขียนบทให้ยาวถึงเวลาที่ควรจะเป็นได้ ก็ต้องมีการเขียนบทภาพยนตร์ขึ้นใหม่ให้เหมาะสมกับประเภทของสื่อ หรือเกมซึ่งมักมีข้อจำกัดในการถ่ายทอดและดำเนินเรื่อง เพราะผู้เล่นเกมย่อมคาดหวังที่จะมีสิทธิ์ในการควบคุมตัวละครในเกมและตัดสินใจตามต้องการ ผู้ออกแบบเนื้อหาเกมจึงต้องมิกลวิธีในการบอกข้อมูลต่างๆ ของเรื่องอย่างมีศิลปะ ไม่ให้ผู้เล่นรู้สึกถูกบังคับไปตามเกมมากเกินไป เช่น การออกแบบเกมให้มีลักษณะเป็นเกมสืบสวนสอบสวน หรือใส่onusภาคสิ่งของต่างๆ เข้าไปในเกมเพื่อบอกไปถึงเนื้อเรื่อง ดังในเกม Home Sweet Home ที่มีการวางหนังสือพิมพ์ที่ชาวสยองของนักศึกษาสาวในมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งวางไว้ ทำให้ผู้เล่นที่เห็นหนังสือพิมพ์ฉบับนี้ คาดเดาได้ว่าผีนักศึกษาสาวที่ตนเจอคือผีนักศึกษาในชาวดังกล่าว เป็นต้น

3.3. บทบาทของเรื่องผีที่ถูกขับเคลื่อนในสื่อร่วมสมัย

เมื่อเรื่องผีถูกนำไปใช้ บทบาทของเรื่องผีก็ปรับเปลี่ยนตามไปด้วย โดยเฉพาะบทบาทเกี่ยวกับการอธิบายพื้นที่ที่ถูกกลดทอนลง เพราะการนำเรื่องผีไปใช้ในสื่อร่วมสมัยนั้นจำเป็นต้องมีการสงวนชื่อของบุคคลและสถานที่เอาไว้ แม้กระนั้น ในภาพยนตร์เรื่องมหาลัยสยองขวัญก็ปรากฏการสร้างเรื่องเล่าที่สัมพันธ์กับบทบาทการอธิบายพื้นที่และส่งต่อความทรงจำของเรื่องผี ดังปรากฏในเรื่องลิปต์แดง ที่รุ่นพี่ในเรื่องรับรู้เรื่องเหตุการณ์ความรุนแรงในอดีต ทั้งยังใช้เรื่องที่ลิปต์แดงมีผีสิงเพราะเหตุการณ์ในครั้งนั้นมาเป็นบทลงโทษของรุ่นน้องอีกด้วย นอกจากนี้ อาจมองว่าการที่ผู้สร้างเกมพยายามให้เรื่องผีเพื่อสื่อสารความเป็นไทย ก็สัมพันธ์กับบทบาทของเรื่องผีที่มีส่วนให้การอธิบายลักษณะและอัตลักษณ์ของคนในพื้นที่นั้นเช่นกัน

อย่างไรก็ตาม บทบาทของเรื่องผีที่ได้รับการขับเคลื่อนมากในสื่อบันเทิงทั้งสองประเภทนี้คือ บทบาทในการสร้างความบันเทิงและบทบาทในการสนับสนุนมาตรฐานศีลธรรมหรือธำรงความมั่นคงของสังคม โดยพื้นฐานภาพยนตร์และเกมสยองขวัญย่อมมุ่งจะสร้างความบันเทิงอยู่แล้ว เมื่อนำเรื่องผีไปใช้จึงยังมีการปรับเรื่องให้ตื่นเต้น ลุ้นระทึกมากขึ้น มีการเติมonusภาคสยองขวัญต่างๆ เข้าไปเพื่อสร้างความน่ากลัวยิ่งขึ้น ขณะเดียวกัน ก็มีบทบาทในการสนับสนุนมาตรฐานศีลธรรมด้วย บทบาทนี้ปรากฏชัดมากกว่าในภาพยนตร์ ที่ต้องมีประเด็นและสารของเรื่องที่

ชัดเจน บ่อยครั้งเรื่องผีในภาพยนตร์จึงถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการสอนศีลธรรมที่เด่นชัดยิ่งกว่าเรื่องผีที่เล่าอยู่ทั่วไป เช่น การนำเรื่องผีลิปต์แดงมาใช้ และแสดงให้เห็นว่าการสั่งยิมนักศึกษาเป็นการกระทำผิดและทำให้ทนายทต้องได้รับบทลงโทษ ขณะเดียวกัน เรื่องก็แสดงให้เห็นว่าการสั่งทำโทษรุ่นน้องด้วยอคติก็เป็นการกระทำที่ผิดเช่นกัน เป็นต้น

การศึกษาในบทนี้ทำให้เห็นการผสมผสานทางวัฒนธรรมในเรื่องผีร่วมสมัยซึ่งมีมาทั้งจากวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมใหม่ โดยมีการผสมผสานวัฒนธรรมกันทั้งในระดับเนื้อหาและรูปแบบ การศึกษาการผสมผสานทางวัฒนธรรมในเรื่องผีร่วมสมัยนี้ไม่เพียงทำให้เห็นลักษณะของเรื่องเล่าร่วมสมัยที่มีการประยุกต์และรับเอาลักษณะเรื่องเล่าใหม่ๆ เข้ามาใช้เท่านั้น ทว่า ยังทำให้เห็นภาพสะท้อนสังคมไทยที่ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและการผสมผสานทางวัฒนธรรมอย่างมากด้วย การศึกษาในบทนี้ยังได้ศึกษาบทบาทของเรื่องผีไทยร่วมสมัยคือบทบาทในการสร้างความบันเทิง บทบาทในการกำหนดพฤติกรรมของคนในสังคม และบทบาทในการอธิบายพื้นที่และส่งต่อความทรงจำ บทบาทเหล่านี้มีทั้งบทบาทที่สัมพันธ์กับบทบาทของเรื่องเล่าในอดีตและบทบาทที่เกิดขึ้นใหม่พร้อมกับลักษณะของเรื่องเล่าร่วมสมัย นอกจากนี้ บทนี้ยังได้ศึกษาการนำเรื่องผีร่วมสมัยไปใช้ในภาพยนตร์และเกมส์ของขวัญทำให้เห็นลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่เด่นชัดขึ้น รวมถึงยังได้เห็นบทบาทบางบทบาทที่ถูกขบขันขึ้นมาเมื่อเรื่องผีเรื่องหนึ่งๆ ถูกนำไปใช้ในบริบทใหม่ด้วย

บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผลการศึกษา

1. สรุปผลการศึกษา

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้มุ่งศึกษาเรื่องผีไทยร่วมสมัย เพื่อศึกษาลักษณะสำคัญของเรื่องผี รวมทั้งวิเคราะห์การผสมผสานทางวัฒนธรรมและบทบาทของเรื่องผีไทยร่วมสมัย โดยใช้ข้อมูลเรื่องผีไทยร่วมสมัยในอินเทอร์เน็ตจำนวน 98 เรื่อง 100 สำนวน ประกอบกับภาพยนตร์สยองขวัญจำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ ผีช่องแอร์ (2547), มหาลัยสยองขวัญ (2552), ลัดดาแลนด์ (2554) และเกมสยองขวัญจำนวน 3 เกม ได้แก่ Hospital Haunted BE LOST (2558), ARAYA (2559), Home Sweet Home (2560) ระยะเวลาในการดำเนินการเก็บข้อมูลระหว่างวันที่ 1 ธันวาคม 2560 – 28 กุมภาพันธ์ 2561 โดยสุ่มเก็บข้อมูลเรื่องผีจาก 16 เว็บไซต์ การศึกษาครั้งนี้ปรับประยุกต์แนวคิดเรื่องอนุภาค แบบเรื่อง และการศึกษานิทานเชิงโครงสร้างของวลาดีมีร์ พรอพพ์มาเป็นเครื่องมือในการศึกษาและจัดระบบเรื่องผีที่พบในสังคมไทยร่วมสมัย เพื่อวิเคราะห์ลักษณะ การผสมผสานทางวัฒนธรรมและบทบาทของเรื่องผีไทยร่วมสมัย

ผลการศึกษาพบว่าเรื่องผีไทยร่วมสมัยมีลักษณะสำคัญคือการสร้างความสยองขวัญโดยใช้ความผิดปกติบางอย่างเป็นเครื่องมือในการทำให้เกิดความน่ากลัว เรื่องผีไทยร่วมสมัยแสดงให้เห็นวิธีการในการรับมือกับของผิดปกติของคนในสังคมที่มีวิธีการและมาตรการต่างๆ ในการจัดการสถานการณ์หรือความผิดปกติที่เกิดขึ้น อนุภาคแบบเรื่อง และโครงสร้างของเรื่องผี

อนุภาคที่พบในเรื่องผีประกอบด้วยอนุภาค 4 กลุ่ม ได้แก่ อนุภาคตัวละคร อนุภาคเหตุการณ์ อนุภาคสิ่งของ และอนุภาคสถานที่ อนุภาคจำนวนทำหน้าที่ให้ข้อมูลพื้นฐานแก่เรื่องผีนั่นๆ แต่อนุภาคอีกกลุ่มใหญ่ทำหน้าที่ความผิดปกติ เช่น ผีที่มีหน้าตาผิดไปจากปกติเพียงเล็กน้อย เล่นล้อกับประสาทสัมผัสของคน เช่น อนุภาคที่ผีหายตัวไปอย่างฉับพลัน รวมถึงใช้ความหมายนัยประหวัดของอนุภาคต่างๆ มาสร้างความกลัว เช่น อนุภาคคุกเก่า ซึ่งสามารถเชื่อมโยงได้กับความตายและความรุนแรงที่เคยเกิดขึ้นในอดีต

แบบเรื่องที่พบประกอบด้วย 4 แบบเรื่อง ได้แก่ ผีผู้รับกรรม ผีสิ่งที่ตาย ผีผู้ปรารถนาดี และผีทวงแค้น แบบเรื่องทั้งสี่แบบแสดงให้เห็นปมขัดแย้งของเรื่องอันเป็นเหตุให้ผียังคงต้องสิงสู่อยู่กับโลกมนุษย์ที่แตกต่างกันอย่างไรก็ตามปมขัดแย้งต่างๆ เหล่านี้แสดงให้เห็นว่าผีมักจะยึดติดอยู่กับสถานที่ คน หรือสิ่งของ อย่างน้อยอย่างใดอย่างหนึ่งเสมอ สาเหตุของการยึดติดนั้นแตกต่างกันออก ทั้งความรู้สึกในทางบวกอย่างความรัก ความผูกพัน ความรู้สึกในทางลบอย่างความเศร้า ความแค้น รวมไปถึงพลังงานเหนือธรรมชาติ บุญกรรม หรืออาถรรพ์ที่ไม่อาจ

ทำให้ผีไปสู่สุคติได้ ปมขัดแย้งของเรื่องเป็นจึงสำคัญให้การอธิบายเหตุว่าเหตุใดความผิดปกติต่างๆ ที่เกิดขึ้นหลังจากความตายของผีจึงไม่สามารถสงบลงไปได้โดยง่าย

โครงสร้างของเรื่องผีประกอบด้วย 7 พฤติกรรม คือ ก^๒ พฤติกรรมกลางบอกเหตุ (ความตายของผี), ข พฤติกรรมไม่ดี, ค การตาย, ก^๑ พฤติกรรมกลางบอกเหตุ (เคราะห์ของคน), จ พฤติกรรมการมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่เกี่ยวข้องกับผี, ฉ พฤติกรรมการหลอกหลอน, ช พฤติกรรมการรับรู้เกี่ยวกับการตายของผี และ ซ พฤติกรรมการจัดการสถานการณ์ โครงสร้างของเรื่องผีมีลักษณะพิเศษคือสามารถวนซ้ำได้ไม่รู้จบ แม้มีความพยายามรับมือกับผีและความพยายามประนีประนอม ติดต่อสื่อสารกับผีแล้ว แต่สุดท้ายเรื่องผีก็มักจะจบลงแบบปลายเปิด และเปิดโอกาสให้ผีนั่นออกมาหลอกหลอนได้ใหม่อีกครั้งเสมอ

เรื่องผีจึงสะท้อนวิธีการในการจัดการกับความผิดปกติของคนในสังคมร่วมสมัย หากมองว่าผีคือความผิดปกติ จะพบว่าในเรื่องผีหลายๆ เรื่องมักมีเรื่องเกี่ยวกับการพยายามกำจัดผีหรือลบล้างความผิดปกติเหล่านั้นอยู่ด้วย ทว่า ความพยายามในการปกปิดนั้นมักไม่ประสบความสำเร็จ หรือทิ้งร่องรอยบางอย่างไว้ให้จดจำเสมอ สังคมเป็นสิ่งที่ต้องการระบบระเบียบในการควบคุมดูแลสังคมให้เป็นระเบียบเรียบร้อย การมีผี หรือการมีพฤติกรรมร้ายแรงสุดโต่ง เป็นสิ่งที่สังคมไม่ต้องการ และเป็นสิ่งที่ทำร้ายระบบระเบียบในสังคม ดังนั้น เมื่อมีผี จึงต้องมีความพยายามในการนิมนต์พระมาสวด ทาสีทบรอยเลือด ปูพื้นทับปูนที่ไม่ยอมแห้ง เพื่อให้ความผิดปกตินั้นหายไป และคนในสังคมยังใช้ชีวิตต่อไปได้อย่างปกติ อย่างไรก็ตาม สังคมก็ยังต้องการร่องรอยของความผิดปกติอันเกิดจากความรุนแรงในอดีตไว้เป็นเครื่องเตือนใจโศกนาฏกรรมที่เคยเกิดขึ้น เพื่อให้ร่องรอยเป็นเครื่องเตือนใจไม่ให้คนในสังคมทำผิดซ้ำอีก

เรื่องผีไทยร่วมสมัย จึงไม่เพียงมีบทบาทในการสร้างความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังมีบทบาทในการกำหนดพฤติกรรมของคนด้วยความรู้สึกลัวเพื่อสนับสนุนมาตรฐานศีลธรรมหรืออ้างความมั่นคงของสังคมและสร้างความปลอดภัย นอกจากนี้ยังมีบทบาทในการอธิบายพื้นที่และการส่งต่อความความทรงจำ โดยอธิบายประวัติศาสตร์ของพื้นที่ อธิบายลักษณะหรืออัตลักษณ์ของคนในพื้นที่ ส่งต่อความทรงจำเหตุการณ์ความรุนแรงที่เคยเกิดขึ้นในอดีต และสืบทอดความเชื่อดั้งเดิมเอาไว้ด้วย

หากพิจารณา “เรื่องผี” ในฐานะเล่าเก่าในขวดยุคใหม่ให้ตี จะพบว่าเรื่องผีร่วมสมัยนั้นเป็นเล่าเก่าที่มีการเติบโตเติบโตใหม่ลงไป และขวดยุคใหม่ก็ยังมีวัสดุเก่าที่ใช้เป็นวัสดุในการหลอมขวดยุคด้วย เล่าเก่า คือเนื้อหาของเรื่องที่ยังคงพบการถ่ายทอดความคิดความเชื่อดั้งเดิม แต่ก็มีการเพิ่มตัวละครใหม่ๆ ฉากใหม่ๆ วิธีชีวิตใหม่ๆ เข้าไป ขณะที่ขวดยุคใหม่ คือ รูปแบบเรื่องเล่าที่มีลักษณะเป็นตำนานร่วมสมัย (contemporary legend) ซึ่งขับเคลื่อนเรื่องภัย

ใกล้ตัว สะท้อนความหวาดกลัวของสังคมร่วมสมัย ลักษณะความน่ากลัวนี้เป็นลักษณะที่พบในเรื่องผีทุกเรื่อง และเป็นลักษณะที่ไม่เคยพบในเรื่องเล่าดั้งเดิมมาก่อน แม้กระนั้น เรื่องเล่าผียังปรากฏลักษณะแบบเดิมของเรื่องผีที่เรื่องเล่ามีบทบาทในการสอนศีลธรรมและส่งเสริมความทรงจำ เรื่องผีไทยร่วมสมัยจึงเป็นเรื่องนี้มีส่วนประกอบของทั้งวัฒนธรรมเก่าและใหม่ ดังจะเห็นได้จากตารางด้านล่าง

		เรื่องเล่าในอดีต	เรื่องผีไทยร่วมสมัย
โครงสร้าง	เหมือน	• สามารถหาไวยากรณ์ของนิทานได้	• สามารถหาไวยากรณ์ของนิทานได้
	ต่าง	• ดำเนินเรื่องตามลำดับเวลา • เรื่องมีตอนจบ	• ไม่จำเป็นต้องดำเนินเรื่องตามลำดับเวลา • เรื่องไม่รู้จบ
บทบาท	เหมือน	• ใช้คติชนมาอธิบายที่มาและเหตุผลในการทำพิธีกรรม • ทำหน้าที่ให้การศึกษาในสังคมที่ใช้ประเพณีบอกเล่า • รักษามาตรฐานทางพฤติกรรมที่เป็นแบบแผนของสังคม • ให้ความเพลิดเพลินและเป็นทางออกให้กับความคับข้องใจของบุคคล	• บทบาทในการสร้างความบันเทิงบทบาทในการกำหนดพฤติกรรมของคน: สร้างมาตรฐานศีลธรรม • บทบาทในการอธิบายพื้นที่เพื่อส่งเสริมความทรงจำและความเชื่อ
	ต่าง	-	• บทบาทในการกำหนดพฤติกรรมของคน: สร้างความปลอดภัย • ส่งเสริมความทรงจำเหตุการณ์ความรุนแรงที่เคยเกิดขึ้นในอดีต

เรื่องผีไทยร่วมสมัยมีการผสมผสานทางวัฒนธรรมจากวัฒนธรรมดั้งเดิมที่มีส่วนประกอบทั้งลักษณะของวัฒนธรรมไทยที่มีอยู่เดิมและวัฒนธรรมการเล่าเรื่องแบบเก่า ผสมผสานกับวัฒนธรรมใหม่ซึ่งมีที่มาจากวัฒนธรรมต่างชาติ วัฒนธรรมสมัยใหม่ที่เกิดจากโลกาภิวัตน์ และลักษณะการเล่าเรื่องแบบใหม่ด้วย โดยการผสมผสานทางวัฒนธรรมนี้แสดงออกผ่านทั้งระดับเนื้อหาของเรื่องเล่า ได้แก่ ตัวละคร ฉาก แบบเรื่อง แนวคิด วิถี

ปฏิบัติและความเชื่อที่ปรากฏในเรื่อง และในระดับรูปแบบของเรื่องเล่าได้แก่ แบบเรื่อง ตลอดจนบทบาทของเรื่องที่มีการผสมผสานกันระหว่างบทบาทของเรื่องเล่าแบบเก่ากับเรื่องเล่าที่เป็นตำนานร่วมสมัยด้วย

บทบาทและลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในเรื่องผีไทยร่วมสมัยเหล่านี้ถูกขบขันให้เห็นเด่นชัดขึ้น เมื่อเรื่องเล่าถูกนำไปนำเสนอในรูปแบบอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์ เกม เป็นต้น แล้วเกิดกระบวนการดัดแปลงทางวัฒนธรรม เพิ่มลักษณะทางวัฒนธรรม และนำไปใช้ในบริบททางวัฒนธรรมใหม่ เพราะเรื่องเล่าเหล่านั้นต้องไปผ่านกระบวนการการเขียนบทใหม่ให้เหมาะสมกับสื่อประเภทรูปนั้นๆ และยังถูกนำไปใช้ตอบจุดประสงค์และธรรมชาติของสื่อที่มีลักษณะแตกต่างกันออกไปด้วย การต้องตอบโจทย์สำคัญเหล่านี้ทำให้เรื่องผีในภาพยนตร์และเกมสยองขวัญมีบทบาทในการสร้างความบันเทิงและสนับสนุนมาตรฐานศีลธรรมที่เด่นชัดขึ้น ทั้งยังทำให้เกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรมที่ซับซ้อนยิ่งขึ้นด้วย

2. อภิปรายผลการศึกษา

กลุ่มข้อมูลเรื่องเล่าร่วมสมัยในสังคมไทย โดยเฉพาะสังคมเมือง เป็นกลุ่มข้อมูลที่ยังมีผู้ศึกษาไว้น้อยนัก รวมถึงการศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยที่ผ่านมาก็มักเป็นการศึกษาทางนิเทศศาสตร์เป็นส่วนใหญ่ การศึกษากลุ่มดังกล่าวจึงมุ่งเน้นศึกษากลวิธีการสื่อสารมากกว่าวิเคราะห์เนื้อหาของเรื่องผี การศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยในครั้งนี้จึงได้พยายามที่จะเติมเต็มความรู้ส่วนดังกล่าวโดยวิเคราะห์เนื้อหาของเรื่องผีด้วยเครื่องมือทางคติชนวิทยา ความน่าสนใจของผลการศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยคือการที่ยังคงพบลักษณะเด่นๆ ของกลุ่มข้อมูลประเภทเรื่องเล่า เช่น พบการแพร่กระจายของแบบเรื่อง พบอนุภาคซ้ำๆ พบโครงสร้างร่วมกันของเรื่องผี ดังผลการศึกษาที่ผ่านมาข้างต้น ทั้งยังมีผลการศึกษาที่นำไปเทียบเคียงได้กับผลการศึกษาข้อมูลตำนานนิทานไทยที่เคยมีการศึกษากันมา เช่น บทบาทของเรื่องเล่าผีร่วมสมัยที่มีความคล้ายคลึงกับบทบาทของเรื่องเล่าแบบดั้งเดิมอยู่หลายประการ ทว่า ขณะเดียวกันก็พบลักษณะความ “ร่วมสมัย” ของเรื่องผี โดยเฉพาะฉากและสภาพสังคมของเรื่องผีที่ทำให้เรื่อง “เรื่องเล่าร่วมสมัย” มีลักษณะต่างไปจากเรื่องเล่าในวัฒนธรรมดั้งเดิม

เรื่องเล่าร่วมสมัยเป็นกลุ่มข้อมูลที่บันทึกเรื่องราวต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมร่วมสมัยไว้อย่างน่าสนใจ ดังจะเห็นได้จากการศึกษาเรื่องเล่าในสังคมเมืองที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องเล่ากับสังคม เช่น **เรื่องเล่าแนว "รักโศก"** และ**กลวิธีการให้คำปรึกษาในพื้นที่สื่อสารสาธารณะ : กรณีศึกษารายการวิทยุ "คลับฟรายเดย์"** ของ เกศ สุธา นาสีเคน ที่ศึกษาแบบเรื่องของเรื่องรักโศกจากรายการวิทยุ “คลับฟรายเดย์” พบว่าปัญหาชีวิตรักเหล่านี้สะท้อนให้เห็นชีวิต ค่านิยม และปัญหาต่างๆ ของชนชั้นกลางในสังคมเมือง เช่น ค่านิยมการอยู่ก่อนแต่ง ปัญหาเศรษฐกิจที่ส่งผลกระทบต่อความสัมพันธ์ ฯลฯ การศึกษาเรื่องผีไทยร่วมสมัยก็เป็นกลุ่มข้อมูลอีกกลุ่มหนึ่งที่บันทึกวิถีชีวิต ความคิด ความรู้สึกของผู้คนร่วมสมัยเอาไว้ แง่มุมทางสังคมที่พบในเรื่องผีร่วมสมัยนี้มีทั้งส่วนที่สอดคล้อง

กับผลการศึกษาเรื่องเล่าแนวรักโศก เช่น ในเรื่องเล่าแนวรักโศกพบประเด็นทางสังคมเรื่องการไม่ยอมรับเพศที่สาม ในเรื่องผีร่วมสมัยเองก็ปรากฏปัญหาที่เกิดจากการไม่ยอมรับเพศที่สามจนนำไปสู่ความตายของตัวละครเช่นกัน ขณะเดียวกัน เรื่องผีร่วมสมัยก็ยังเผยให้เห็นประเด็นทางสังคมอื่นๆ เช่น ปัญหาอาชญากรรม แรงงานต่างด้าวในประเทศไทย ฯลฯ ขณะที่เรื่องเล่าแนวรักโศกซึ่งมีที่มาจากรายการวิทยุยอดนิยมของคนเมืองสะท้อนให้เห็นชีวิตของคนชั้นกลางเป็นหลัก ตัวละครจำนวนไม่น้อยในเรื่องผีที่นำมาศึกษาเป็นตัวละครจากชนชั้นรากหญ้า คนขายขอบ หรือพลเมืองชั้นสองของสังคม ดังนั้นสภาพสังคมที่เห็นได้จากเรื่องผีร่วมสมัยเหล่านี้จึงมีภาพสะท้อนชีวิตของคนกลุ่มนี้รวมอยู่ด้วย การศึกษาเรื่องผีในครั้งนี้มิได้มุ่งศึกษาเรื่องผีที่เล่าถึงคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งเป็นพิเศษเนื่องจากต้องการมุ่งศึกษาลักษณะของเรื่องผีเป็นหลัก หากแต่ประเด็นทางสังคมต่างๆ ที่พบในเรื่องผีนี้เป็นประเด็นที่สามารถนำไปศึกษาต่อยอดได้ เช่น ผีแรงงานต่างด้าวที่ทำให้เห็นมุมมองคนไทยต่อเพื่อนบ้านว่าแปลกแยก ไม่รู้จัก ไม่รู้จักรัก ไม่เข้าใจกัน เป็นต้น

นอกจากนี้ เรื่องผีร่วมสมัยยังแสดงให้เห็นลักษณะของสังคมไทยที่มีการผสมผสานทางวัฒนธรรมอันหลากหลาย ดังจะเห็นได้จากอนุภาคต่างๆ ในเรื่องผีที่มีที่มาจากทั้งจากวัฒนธรรมเก่า-ใหม่ วัฒนธรรมดั้งเดิมในสังคมไทยและวัฒนธรรมที่มีที่มาจากภายนอก รวมถึงความคิดความเชื่อของคนในสังคมที่ปรากฏทั้งความเชื่อเรื่องผี ความนับถือในพุทธศาสนา และวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์ปรากฏอยู่ร่วมกัน ความแตกต่างหลากหลายเหล่านี้แสดงให้เห็นความเป็นพหุวัฒนธรรมอันเป็นพื้นฐานเดิมของสังคมไทย ขณะเดียวกันก็สะท้อนให้เห็นอิทธิพลของโลกาภิวัตน์ที่ทำให้ความผสมผสานทางวัฒนธรรมในพื้นที่หนึ่งๆ มีความเข้มข้นและหลากหลายยิ่งขึ้น

เรื่องผีมีลักษณะต่างจากเรื่องเล่าแนวรักโศกในรายการวิทยุมาก เพราะมีเรื่องเหนือธรรมชาติอย่างตัวละคร “ผี” และอิทธิฤทธิ์อื่นๆ ที่ใช้ในการปราบผี รวมถึงเรื่องผียังมีทั้งเรื่องที่เล่าลือกันว่าเป็นเรื่องจริงและเรื่องที่เชื่อว่าเป็นเรื่องแต่ง ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับชีวิตของผู้คนร่วมสมัยจึงอาจจะแตกต่างไปจากข้อเท็จจริงในเรื่องเล่ารักโศก กล่าวคือแม้ไม่อาจรับรองว่าเป็นความจริงทั้งหมด แต่ก็ยังคงมีร่องรอยความเป็นจริงปรากฏอยู่ เช่นเดียวกับเรื่องเล่าประเภทตำนานปรัมปรา (myth) และตำนานประจำถิ่น (legend) ที่แม้จะเต็มไปด้วยอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ แต่ก็เชื่อว่ามีเค้าโครงของความเป็นจริง ตำนานปรัมปราและตำนานประจำถิ่นจำนวนไม่น้อยถูกเล่าขานในฐานะประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ในยุคหลังมายังเริ่มได้รับการพิจารณาในฐานะหลักฐานทางประวัติศาสตร์มากขึ้นด้วย

เรื่องผีร่วมสมัยมีลักษณะหลายประการร่วมกับตำนานร่วมสมัย (contemporary legend) และมีความคล้ายคลึงสำคัญข้อหนึ่งของ “ตำนาน” คือเรื่องผีมักถูกเล่าเสมือนว่าเป็นเรื่องจริงหรือมีเค้าโครงมาจากเรื่องจริง ดังนั้นในแง่มุมนี้ เรื่องผีจึงไม่เพียงสะท้อนให้เห็นสภาพบางอย่างของสังคมร่วมสมัยเท่านั้น แต่เรื่องผียังทำหน้าที่คล้ายตำนานปรัมปราและตำนานประจำถิ่น คือทำหน้าที่บันทึกความทรงจำร่วมบางอย่างของสังคม ทว่า ความ

ทรงจำดังกล่าวไม่ใช่ประวัติศาสตร์สมัยสร้างโลกหรือเมื่อแรกเริ่มมีแวนแคว้น หากแต่เป็นประวัติศาสตร์ระยะใกล้เข้ามา ช่วงเวลาในประวัติศาสตร์ที่พบในเรื่องผิวนั้นมีตั้งแต่สมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น สงครามโลกครั้งที่สอง เรื่อยมาจนถึงเหตุการณ์ที่เป็นที่โจษจันในอดีตในระยะไม่กี่สิบปีที่ผ่านมา ความแตกต่างสำคัญจากตำนานในยุคเก่าก่อน คือ เรื่องผีมักไม่ได้กล่าวถึงวีรบุรุษของหมู่บ้านหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของกลุ่มชน หากแต่เรื่องผีบอกเล่าเรื่องราวของคนธรรมดา ทั้งยังเป็นคนธรรมดาที่โชคร้ายต้องเผชิญกับความรุนแรง ความน่ากลัว และอาชญากรรมต่างๆ อีกด้วย ลักษณะเรื่องเล่าของคนธรรมดาที่ต้องเผชิญกับเรื่องน่ากลัวนี้เป็นลักษณะเด่นของตำนานร่วมสมัยซึ่งไม่ได้พบเฉพาะในเรื่องผีไทยร่วมสมัย แต่ยังพบได้ในตำนานร่วมสมัยทั่วโลก ลักษณะต่างๆ เหล่านี้สัมพันธ์กับบทบาทของเรื่องผีไทยร่วมสมัย คือ เรื่องผีร่วมสมัยยังคงมีบทบาทในการอธิบายพื้นที่ อธิบายประวัติความเป็นมาของสิ่งต่างๆ เช่นเดียวกับตำนานในอดีต ในขณะเดียวกันก็มีบทบาทในการสร้างความกลัวเพื่อกระตุ้นเรื่องความปลอดภัย อันเป็นบทบาทเด่นของตำนานร่วมสมัย ดังนั้นจะเห็นได้ว่าเรื่องเล่าผีมีทั้งการสืบทอดลักษณะเดิมของเรื่องเล่าและมีลักษณะใหม่ๆ ที่เพิ่มขึ้นมาตามยุคสมัย การศึกษาพลวัตของเรื่องเล่าในสังคมร่วมสมัย รวมถึงการศึกษาพลวัตของเรื่องเล่าผีโดยเฉพาะ จึงเป็นเรื่องที่ควรมีการศึกษาต่อไปในอนาคต

การศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยในครั้งนี้ได้ศึกษาบทบาทของเรื่องผีโดยการวิเคราะห์จากเนื้อหาของเรื่องผี ประกอบกับการนำเรื่องผีไปใช้ในสื่อภาพยนตร์และเกม อย่างไรก็ตาม การศึกษาการนำเรื่องผีไปใช้ในสื่อร่วมสมัยทั้งสองประเภทนี้แสดงให้เห็นว่าบทบาทของเรื่องผิวนั้นไม่ได้หยุดนิ่งตายตัว หากแต่เมื่อเรื่องผีถูกนำไปใช้ในบริบทที่แตกต่างกัน บทบาทของเรื่องผีก็อาจแตกต่างกันตามไปด้วย เช่น บทบาทในการสนับสนุนมาตรฐานศีลธรรมในสังคมของเรื่องผีเมื่อถูกขบขันให้เด่นชัดขึ้นเมื่อเรื่องผีเรื่องนั้นถูกนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ เป็นต้น นอกจากการนำเรื่องผีไปใช้ในสื่อทั้งสองประเภทที่เลือกมาศึกษานี้แล้ว ยังพบว่ามี การนำเรื่องผีไปใช้ในรูปแบบอื่นๆ อีกมากมาย เช่น เรื่องผีที่นำไปเล่าในช่วงกิจกรรมรับน้องอาจมีบทบาททั้งการควบคุมพฤติกรรมของนิสิตนักศึกษาใหม่ให้ปฏิบัติตามแนวทางของรุ่นพี่ พรอมนั้นนั้นก็อาจมีบทบาทในการสร้างความสัมพันธ์และความสนิทสนมในหมู่ นิสิตนักศึกษาด้วย ขณะเดียวกันก็มีเรื่องผีที่นำไปเขียนเป็นการ์ตูนช่อง มีเนื้อหาเกี่ยวกับเหยื่อความรุนแรงทางการเมือง ครั้งหนึ่งในกรุงเทพ เรื่องผีเรื่องนั้นมีบทบาทในการส่งต่อความทรงจำอันเจ็บปวดของผู้ตายที่เป็นเหยื่อความรุนแรง ขณะเดียวกันก็มีบทบาทในการแสดงเจตจำนงที่จะเรียกร้องประชาธิปไตยของผู้ตายด้วย ฯลฯ การศึกษาบทบาทและการนำเรื่องผีไปใช้ในบริบทต่างๆ กันจึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจศึกษาต่อไป

การศึกษาเรื่องผีร่วมสมัยในสังคมไทยครั้งนี้จึงเป็นการศึกษาเรื่องผีในฐานะเรื่องเล่าร่วมสมัยในเบื้องต้น ผลการศึกษาครั้งนี้ได้เผยให้เห็นประเด็นต่างๆ ที่น่าสนใจศึกษาต่อไปได้ ทั้งประเด็นทางประวัติศาสตร์ สังคม

วัฒนธรรม พลวัตของเรื่องเล่า รวมถึงบทบาทของเรื่องผีที่มีต่อสังคมไทย การศึกษาในประเด็นต่างๆ เหล่านี้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการทำความเข้าใจสภาวะและความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยร่วมสมัยต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการศึกษาพลวัตของเรื่องเล่าผีในสังคมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน
2. ควรมีการศึกษาการทำเรื่องผีไปใช้ในบริบทต่างๆ เพราะบริบทการใช้ที่ต่างกัน ส่งผลถึงบทบาทของเรื่องผีที่แตกต่างกันได้

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กฤตยา ณ หนองคาย. **พระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย: การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม.** วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556.

กิจจา รัตนการุณย์. **นิทานในเกมคอมพิวเตอร์: การสืบสานและสร้างสรรค์.** วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

เกศสุตา นาสีเคน. **เรื่องเล่าแนว "รักโศก" และกลวิธีการให้คำปรึกษาในพื้นที่สื่อสาธารณะ: กรณีศึกษารายการวิทยุ "คลับฟรายเดย์".** วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557.

จุฬาวดี วรเศรษฐศักดิ์. **การวิเคราะห์เรื่องเล่าสยองขวัญของรายการวิทยุ : “เดอะซี๊ด”.** วิทยานิพนธ์ – มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย, 2548.

ทอปัต เอี่ยมอุดม. **คุณลักษณะของภาพยนตร์ผีตลกไทย ลักษณะชนชั้นและอุดมการณ์ชนชั้นทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ผีตลกไทย.** วิทยานิพนธ์ (นศ.ม.)--จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.

ธนัท อนุรักษย์. **มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย.** วิทยานิพนธ์ (นศ.ม.)--จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555.

นฤชิต เฮงวัฒนอาภา. **การใช้เสียงเพื่อสร้างความรู้สึกลัวใน "หนังผี" ไทย.** วิทยานิพนธ์ (นศ.ม.)--จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2559.

ณิรนุช แผลงภู. **อนุภาคการให้รางวัลและการลงโทษในนิทานพื้นบ้านไทย : ลักษณะและความหมายเชิงวัฒนธรรม.** วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

ปฐม หงษ์สุวรรณ. “มุขตลกในอินเทอร์เน็ต: การสืบทอดและความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย.” [ออนไลน์.] 2545. เข้าถึงได้จาก http://beyond.library.tu.ac.th/cdm/ref/collection/trf_or_th/id/2177.

ประคอง นิมมานเหมินท์. **นิทานพื้นบ้านศึกษา.** พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ .: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ,2551.

ปรมินท์ จารูร. **ความขัดแย้งและการประนีประนอมในตำนานปรัมปราไทย.** กรุงเทพฯ :โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, .2549

ปรียารัตน์ เขาวลิตประพันธ์ .การสมพาสที่ผิดธรรมชาติในนิทานไทย .การศึกษาอนุภาคทางคติชนวิทยา : กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ; .2549

พรพิชชา บุญบรรจง. แม่นาก : มายาคติ “ความเป็นเมีย” ที่ถูกประกอบสร้างในละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์และละครเวที. วิทยานิพนธ์ (อ.ม.)--จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.

พริมรดา จันทร์โชติกุล .หนูมานในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน .วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.

พิชญานี เชิงศิริ. การศึกษาวรรณกรรมนิทานไทยตามทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดิมีร์ พรอพพ์. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

วัชรภรณ์ ดิษฐบ้าน .แบบเรื่องนิทานสังข์ทอง .การแพร่กระจายและความหลากหลาย : กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, .2549

สุกัญญา ตั้งเรืองเกียรติ. การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต. วิทยานิพนธ์ ปริญญามหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

ศิริพร ณ ถลาง. ทฤษฎีคติชนวิทยา : วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนานนิทานพื้นบ้าน .พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ,2557.

ศิริพร ณ ถลาง. ไวยากรณ์ของนิทาน การศึกษานิทานเชิงโครงสร้าง. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

ศิริพร ภักดีผาสุข. “การผสมผสานวัฒนธรรมในหนังสือนิทานแนว edutainment (สาระบันเทิง) ภาษาไทย” ใน ศิริพร ณ ถลาง, บรรณาธิการ. เรื่องเล่าพื้นบ้านไทยในโลกที่เปลี่ยนแปลง. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), 2558.

มนสิการ เสงสุวรรณ. คำเรียกประเภทผีของคนไทยในชุมชนวัดสวนแก้ว ต.บางเลน อ.บางใหญ่ จ.นนทบุรี : การศึกษาแนววรรณคดีชาติพันธุ์. วิทยานิพนธ์ (อ.ม.)--จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

วิชุดา ปานกลาง. การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง "ผี" ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง "แม่นาคพระโขนง". วิทยานิพนธ์ (นศ.ม.)--จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

Jackycoolguy. สัมภาษณ์พิเศษเจาะลึกผู้พัฒนา Home Sweet Home เกมไทยที่ดังไกลไปต่างแดน. [ออนไลน์]. 2560. เข้าถึงได้จาก <https://www.online-station.net/pc-console-game/view/10408>

ภาษาอังกฤษ

Aarne, Antti, and Stith Thompson. **The Types of The Folklore**. FF Communications No. 184. Helsinki: Academia Scientarium Fennica, 1961.

Anchalee Chaiworaporn and Adam Knee. Thailand: Revival in the Age of Globalization. Anne Teresca Ciecko, ed. Contemporary Asian Cinema. Oxford: New York, 2006.

Brunvand, Jan Harold. **The Vanishing Hitchhiker American Urban Legends & Their Meanings**. NY: W.W. Norton & Company, 1981.

_____. *Encyclopedia of Urban Legends*. NY: ABC-CLIO, Inc, 2001.

Degh, Linda. "Legend" in Charlie T. McCormick and Kim Kennedy White; ed. **Folklore An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art – 2nd Edition**. Santa Barbara, CA : ABC-CLIO, 2011.

Dundes, Alan. "The Motif-Index and the Tale type Index: A Critique." **Journal of Folklore Research** 1997, 34(3).

_____. **Who Are The Folk?**. 1980. [Online]. Available <https://lizmontague.files.wordpress.com/2011/10/fl-whoarethefolk.pdf> Retrieved December 12, 2015.

Ellis, Bill. "Urban Legend" in Charlie T. McCormick and Kim Kennedy White; ed. **Folklore An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art – 2nd Edition**. Santa Barbara, CA : ABC-CLIO, 2011.

Froggatt, Wayne. "Rational Emotive Behaviour Therapy." [Online]. 2005. Available https://www.researchgate.net/publication/237435902_Rational_Emotive_Behaviour_Therapy.

Goldstein, Diane. **Once upon a virus: AIDS legends and vernacular risk perception**. LA: Utah State University Press, 2004.

_____. **Haunting Experiences: Ghost in Contemporary Folklore**. Logan: Utah State University Press, 2007.

- Jackson, Peter (1999). **Royal spirits, Chinese gods, and magic monks: Thailand's boom-time religions of prosperity.** South East Asia Research, 7, pp 245-320. [Online]. Available: <http://www.jstor.org/stable/23746841>.
- McDaniel, Justin Thomas. **The lovelorn ghost and the magical monk: practicing Buddhism in modern Thailand.** New York: Columbia University Press, 2011.
- O'Brien, Lucy. "Kojima on Why He Doesn't Want to Make Another Horror Game." [Online.] 2017. Available <http://www.ign.com/articles/2017/02/07/kojima-on-why-he-doesnt-want-to-make-another-horror-game>.
- Pattana Kitiarsa (2005). **Beyond Syncretism: Hybridization of Popular Religion in Contemporary Thailand.** Journal of Southeast Asian Studies, 36, pp 461-487 doi: 10.1017/S0022463405000251.
- Pieterse, Jan Nederveen. **Global Modernities.** London: SAGE Publications, 1995.
- Primiano, L. N. (1995). **Vernacular Religion and the Search for Method in Religious Folklife.** Western Folklore, 54(1). 37. doi:10.2307/1499910.
- Propp, Vladimir. **Morphology of the Folktale.** Austin, Texas: University of Texas Press, 2000.
- Sade-Beck, Liav. "Internet Ethnography: Online and Offline." **International Journal of Qualitative Methods** 2004, 3(2).
- Siriporn Phakdeephasook. Cultural Hybridity and Dynamics in Hanuman Chansamon. **Journal of Humanities** (Special Issues) No.9 2005.
- Smith, Paul. "Contemporary Legend" in Charlie T. McCormick and Kim Kennedy White; ed. **Folklore An Encyclopedia of Beliefs, Customs, Tales, Music, and Art – 2nd Edition.** Santa Barbara, CA : ABC-CLIO, 2011.
- Thompson, Stith. **Motif-index of folk-literature : a classification of narrative elements in folktales, ballads, myths, fables, mediaval romances, exempla, fabliaux, jest-books and local legends.** Bloomington, In : Indiana University Press, 1989.

Wang and Yeh. "Globalization and hybridization in cultural products: The cases of Mulan and Crouching Tiger, Hidden Dragon." **Journal of Cultural Studies** 2005, 8(2).

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย