

มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย

นายธนัท อนุรักษ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชานิติศาสตร์

คณะนิติศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2555

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

CONCEPT AND CREATION OF FEAR IN THAI HORROR ENTERTAINMENT

MR. THANUT ANURUKSA

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Communication Arts Program in Communication Arts

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2012

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีของ
ขวัญไทย

โดย

นายธนัท อนุรักษ์

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

อาจารย์ ดร.จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงกมล ชาติประเสริฐ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร.โสภณวรรณ บุญนิมิตร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร.จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.วราภรณ์ ฉัตรชาติชาติ)

ธนัท อนุรักษ์ : มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย.
(CONCEPT AND CREATION OF FEAR IN THAI HORROR ENTERTAINMENT) อ.ที่
ปริกษาวิทยานิพนธ์หลัก : อ.ดร.จิรยุทธ์ สิ้นธุพันธ์, 351 หน้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายมโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวและกลวิธีสร้างความกลัวของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่ปรากฏอยู่ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละประเภทของไทย ผ่านการศึกษา กลุ่มตัวอย่างสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทยประเภทต่าง ๆ ในช่วง พ.ศ. 2550-2555 อันได้แก่ นวนิยายสยองขวัญจำนวน 3 ชุด ละครเวทีสยองขวัญจำนวน 1 เรื่อง ภาพยนตร์สยองขวัญจำนวน 7 เรื่อง และละครโทรทัศน์สยองขวัญจำนวน 8 เรื่อง

ผลการวิจัยพบว่า มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำมาใช้ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย แบ่งออกเป็น 6 ลักษณะ ได้แก่ มโนทัศน์ว่าด้วยการถ่ายทอดอารมณ์ มโนทัศน์ว่าด้วยการอุปาทาน มโนทัศน์แบบคติชน มโนทัศน์แบบสากล มโนทัศน์ว่าด้วยอิทธิพลจากเอเชียบูรพา และมโนทัศน์ว่าด้วยอิทธิพลจากโลกตะวันตก นอกจากนี้ยังพบว่ามโนทัศน์ว่าด้วยการถ่ายทอดอารมณ์ และมโนทัศน์ว่าด้วยการอุปาทาน จะเป็นมโนทัศน์ที่มีลักษณะคู่ขนาน ไม่สามารถเกิดขึ้นพร้อมกัน เนื่องจากมโนทัศน์ว่าด้วยการถ่ายทอดอารมณ์จะเกิดขึ้นเมื่อตัวละครมนุษย์กำลังแสดงความหวาดกลัว ในขณะที่มโนทัศน์ว่าด้วยการอุปาทานจะเกิดในช่วงที่ตัวละครมนุษย์ไม่ได้อยู่ในฉาก

ส่วนวิธีการสร้างความกลัวนั้น พบว่าสูตรสำเร็จที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำมาใช้ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทยทุกเรื่องมีด้วยกันทั้งสิ้น 5 ประการ ได้แก่ การวางโครงเรื่อง ตัวละครผี ตัวละครมนุษย์ ฉากและบรรยากาศ และจังหวะและโอกาส นอกจากนี้ยังพบอีกว่าหัวใจสำคัญของการสร้างความกลัวในสื่อนวนิยายสยองขวัญอยู่ที่การวางโครงเรื่องและการใช้สำนวนภาษา ในขณะที่สื่อละครเวทีสยองขวัญจะเน้นการสร้าง ความกลัวผ่านการแสดงออกของตัวละครมนุษย์ รวมถึงจังหวะการปรากฏตัวของตัวละครผีที่ทำให้ผู้ชมตกใจ ส่วนในสื่อภาพยนตร์สยองขวัญจะโดดเด่นในเรื่องการนำเสนอความกลัวผ่านรูปลักษณ์ของตัวละครผีและปฏิกิริยาหวาดกลัวของตัวละครมนุษย์ที่มีต่อตัวละครผี และสุดท้ายในสื่อละครโทรทัศน์สยองขวัญจะใช้รูปลักษณ์ของตัวละครผีและคติความเชื่อในสังคมไทยเป็นหลักในการสร้างความกลัว

สาขาวิชา.....นิเทศศาสตร์.....ลายมือชื่อ.....

ปีการศึกษา.....2555.....ลายมือชื่อ อ.ที่ปริกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....

5484669528 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORDS : CONCEPT / CREATION / FEAR / THAI HORROR ENTERTAINMENT

THANUT ANURUKSA : CONCEPT AND CREATION OF FEAR IN THAI HORROR ENTERTAINMENT. ADVISOR : JIRAYUDH SINTHUPHAN, Ph.D., 351 pp.

The objective of this research paper is to explain the concept and creation of fear in Thai horror entertainment through an analysis of 3 sets of horror novel, 1 horror stage play, 7 horror films and 8 horror TV serials popularized between 2007-2012.

The research found out that the concept of the fear in Thai horror entertainment can be classified into 6 groups: Emotional transferring concept, Preconceived concept, Traditional concept, International concept, Eastern-Asia-influential concept and Western-influential concept. The emotional transferring concept and the preconceived concept are the parallel concept that cannot appear simultaneously. The emotional transferring concept must be occurred when human presents his fear, but the preconceived concept must be occurred while human is not in the setting.

It also found out that the creation of fear in Thai horror entertainment consist of 5 factors: 1) Plot 2) Ghost character 3) Human Character 4) Setting and Atmosphere 5) Opportunity and awed moment. The research also found out that the essential elements of the creation of fear in the horror novel are the plot and the language using. In the horror stage play, there are the action of human and the awed moment. In the horror films, there are the ghost's appearance and the human's reaction. And in the horror TV serial, there are the ghost's appearance and Thai belief as the essential elements of the creation of fear.

Field of Study: Communication Arts Student's Signature.....

Academic Year 2012 Advisor's Signature.....

กิตติกรรมประกาศ

ผมเชื่อว่าการศึกษาวิพนธ์เล่มนี้จะสำเร็จลุล่วงได้นั้นต้องเกิดจากปัจจัยหลาย ๆ ด้าน โดยหนึ่งในนั้นก็คือทรัพยากรบุคคลที่คอยให้ความช่วยเหลือผมมาตลอด ด้วยเหตุนี้ในลำดับแรกผมจึงต้องขอขอบคุณ อ.ดร.จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์ อาจารย์ผู้มีดวงสมพงค์กับผมตั้งแต่วันสอบสัมภาษณ์ จนกระทั่งได้มาเป็นที่ปรึกษาวิพนธ์และคอยให้คำแนะนำต่าง ๆ เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังต้องขอขอบคุณ รศ.ถิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์ ผศ.ณานันท์ วัฒนศิริวงศ์ วงศ์บ้านดู่ และอ.ดร.ประภัสสร จันทร์ สติติย์พร อาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้แก่ผมมาตลอด 2 ปี รวมถึง อ.ดร.โสภณวรรณ บุญนิมิตร และ อ.ดร.วราภรณ์ ฉัตรชาติกร กรรมการสอบวิพนธ์ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะต่าง ๆ แก่ผมด้วยความเมตตา

ลำดับถัดมาต้องขอขอบคุณครอบครัวของผมที่สนับสนุนให้ผมได้เรียนและลงมือทำในสิ่งที่รัก ขอขอบคุณครู-อาจารย์ เพื่อน ๆ พี่น้องร่วมสถาบัน อันได้แก่ โรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โดยเฉพาะ อ.ดร.วิชาติ บุรณะประเสริฐสุข อาจารย์ผู้ที่สอนให้ผมรักในภาษาไทยและงานสื่อสารมวลชน นอกจากนี้ยังต้องขอบคุณพี่ ๆ เพื่อน ๆ ร่วมรุ่นปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่คอยให้กำลังใจ เป็นที่ปรึกษา และรับฟังปัญหาของผมทุกครั้งที่เกิดอาการท้อใจด้วยเหตุผลต่าง ๆ นานา

ลำดับสุดท้ายผมต้องขอขอบคุณผู้พิชิตวิญญูณและสิ่งเหนือธรรมชาติทั้งหลาย ตลอดจนผู้สร้างสรรค์สืบสานเทิดทูนของขวัญทุกคนที่สร้างสรรค์ผลงานดี ๆ อันเป็นแรงบันดาลใจให้ผมในการทำวิพนธ์เล่มนี้

และที่สำคัญที่สุด ผมต้องขอขอบคุณ “ตัวผมเอง” ที่อดทนและไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคต่าง ๆ จนกระทั่งสำเร็จการศึกษาได้อย่างภาคภูมิใจในวันนี้

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฅ
สารบัญภาพ.....	ฐ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 ปัญหาวิจัย.....	4
1.3 วัตถุประสงค์.....	4
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
1.5 ขอบเขตการวิจัย.....	4
1.6 นิยามศัพท์.....	5
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับความกลัว.....	6
2.1.1 ความกลัวในเชิงจิตวิทยา.....	6
2.1.2 ความกลัวในเชิงพระพุทธศาสนา.....	8
2.1.3 ความกลัวในเชิงวัฒนธรรม.....	10
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความสยองขวัญ.....	13
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับประเภทของสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย.....	20
2.3.1 การแบ่งตามประเภทของสื่อ.....	20
2.3.1.1 นวนิยาย.....	20
2.3.1.2 ละครเวที.....	21

บทที่	หน้า
2.3.1.3 ภาพยนตร์.....	21
2.3.1.4 ละครโทรทัศน์.....	22
2.3.2 การแบ่งตามลักษณะเนื้อเรื่อง.....	23
2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	28
2.4.1 งานวิจัยเกี่ยวกับความกลัว.....	28
2.4.2 งานวิจัยเกี่ยวกับสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ.....	29
2.4.3 งานวิจัยเกี่ยวกับมโนทัศน์.....	32
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	33
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	33
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	35
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	35
3.4 การนำเสนอข้อมูล.....	36
4 มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในนวนิยายสยองขวัญไทย.....	37
4.1 มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในนวนิยายสยองขวัญไทย.....	37
4.1.1 ความกลัวตามแนวคิดเชิงจิตวิทยา.....	37
4.1.2 ความกลัวตามแนวคิดเชิงพระพุทธศาสนา.....	38
4.1.3 ความกลัวตามแนวคิดในเชิงวัฒนธรรม.....	39
4.2 การสร้างความกลัวในนวนิยายสยองขวัญไทย.....	43
4.2.1 โครงเรื่อง.....	43
4.2.2 ตัวละครผี.....	45
4.2.3 ตัวละครมนุษย์.....	57
4.2.4 ฉากและบรรยากาศ.....	67
4.2.5 โอกาสและจังหวะ.....	79
4.2.6 สิ่งน่าขยะแขยงต่าง ๆ.....	90
4.2.7 สัญลักษณ์และนัยยะแฝง.....	97
4.2.8 บทสนทนา.....	99
4.2.9 ความเชื่อในสังคมไทย.....	108
4.2.10 ความใกล้ชิดระหว่างมนุษย์กับวัตถุ.....	115

บทที่	หน้า
5 มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในละครเวทีสยองขวัญไทย.....	126
5.1 มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในละครเวทีสยองขวัญไทย.....	126
5.1.1 ความกลัวตามแนวคิดเชิงจิตวิทยา.....	126
5.1.2 ความกลัวตามแนวคิดเชิงพระพุทธศาสนา.....	127
5.1.3 ความกลัวตามแนวคิดในเชิงวัฒนธรรม.....	128
5.2 การสร้างความกลัวในละครเวทีสยองขวัญไทย.....	130
5.2.1 โครงเรื่อง.....	130
5.2.2 ตัวละครผี.....	133
5.2.3 ตัวละครมนุษย์.....	135
5.2.4 ฉากและบรรยากาศ.....	138
5.2.5 โอกาสและจังหวะ.....	141
5.2.6 สิ่งน่าขยะแขยงต่าง ๆ.....	144
5.2.7 สัญลักษณ์และนัยยะแฝง.....	145
5.2.8 บทสนทนา.....	147
5.2.9 ความเชื่อในสังคมไทย.....	149
5.2.10 ความใกล้ชิดระหว่างมนุษย์กับวัตถุ.....	150
6 มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในภาพยนตร์สยองขวัญไทย.....	153
6.1 มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในภาพยนตร์สยองขวัญไทย.....	153
6.1.1 มโนทัศน์ว่าด้วยแนวคิดในเชิงจิตวิทยา.....	153
6.1.2 มโนทัศน์ว่าด้วยแนวคิดในเชิงพระพุทธศาสนา.....	154
6.1.3 มโนทัศน์ว่าด้วยแนวคิดในเชิงวัฒนธรรม.....	155
6.2 การสร้างความกลัวในภาพยนตร์สยองขวัญไทย.....	158
6.2.1 โครงเรื่อง.....	158
6.2.2 ตัวละครผี.....	160
6.2.3 ตัวละครมนุษย์.....	170
6.2.4 ฉากและบรรยากาศ.....	179
6.2.5 โอกาสและจังหวะ.....	188
6.2.6 สิ่งน่าขยะแขยงต่าง ๆ.....	197

บทที่	หน้า
6.2.7	สัญลักษณ์และนัยยะแฝง..... 205
6.2.8	บทสนทนา.....209
6.2.9	ความเชื่อในสังคมไทย.....214
6.2.10	ความใกล้ชิดระหว่างมนุษย์กับวัตถุ..... 218
7	มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในละครโทรทัศน์สยองขวัญไทย.....223
7.1	มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในละครโทรทัศน์สยองขวัญไทย..... 223
7.1.1	มโนทัศน์ว่าด้วยแนวคิดในเชิงจิตวิทยา.....223
7.1.2	มโนทัศน์ว่าด้วยแนวคิดในเชิงพระพุทธศาสนา.....224
7.1.3	มโนทัศน์ว่าด้วยแนวคิดในเชิงวัฒนธรรม..... 225
7.2	การสร้างความกลัวในภาพยนตร์สยองขวัญไทย..... 228
7.2.1	โครงเรื่อง..... 228
7.2.2	ตัวละครผี..... 230
7.2.3	ตัวละครมนุษย์..... 242
7.2.4	ฉากและบรรยากาศ.....248
7.2.5	โอกาสและจังหวะ..... 254
7.2.6	สิ่งน่าขยะแขยงต่าง ๆ.....259
7.2.7	บทสนทนา.....264
7.2.8	ความเชื่อในสังคมไทย.....270
8	สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ..... 278
8.1	สรุปผลการวิจัย..... 278
8.2	อภิปรายผลการวิจัย..... 288
8.2.1	มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย..... 288
8.2.2	การสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย.....289
8.3	ข้อจำกัดในงานวิจัย..... 291
8.4	ข้อเสนอแนะ..... 292
	รายการอ้างอิง..... 293

ภาคผนวก.....	298
ภาคผนวก ก เรื่องย่อนวนิยายสยองขวัญไทย.....	299
ภาคผนวก ข เรื่องย่อละครเวทีสยองขวัญไทย.....	324
ภาคผนวก ค เรื่องย่อภาพยนตร์สยองขวัญไทย.....	327
ภาคผนวก ง เรื่องย่อละครโทรทัศน์สยองขวัญไทย.....	340
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	351

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
1	มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวที่ปรากฏในนวนิยายสยองขวัญไทย.....41
2	วิธีสร้างความกลัวที่ปรากฏในนวนิยายสยองขวัญไทย..... 121
3	มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวที่ปรากฏในละครเวทีสยองขวัญไทย.....130
4	วิธีสร้างความกลัวที่ปรากฏในละครเวทีสยองขวัญไทย..... 151
5	มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญไทย.....157
6	วิธีสร้างความกลัวที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญไทย..... 219
7	มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวที่ปรากฏในละครโทรทัศน์สยองขวัญไทย.....227
8	วิธีสร้างความกลัวที่ปรากฏในละครโทรทัศน์สยองขวัญไทย..... 275

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1	แผนภาพสัญญาณทางร่างกายเมื่อเกิดความกลัว..... 7
2	แผนภาพสัญญาณทางอารมณ์ความรู้สึกเมื่อเกิดความกลัว..... 8
3	ตัวอย่างสื่อบันทึงคดีสยของขวัณธรรมเนียมเนียมที่ผลิตซ้ำเนื้อหาเดิม..... 10
4	ตัวอย่างสื่อบันทึงคดีสยของขวัณธรรมเนียมเนียมที่ผลิตซ้ำโดยเปลี่ยนแปลงเนื้อหา..... 11
5	ตัวอย่างสื่อบันทึงคดีสยของขวัณร่วมสมัย..... 12
6	ตัวอย่างสื่อบันทึงคดีสยของขวัณที่มีเค้าโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน..... 24
7	ตัวอย่างสื่อบันทึงคดีสยของขวัณที่มีเค้าโครงเรื่องแบบปฏิบัติการกิจ..... 25
8	ตัวอย่างสื่อบันทึงคดีสยของขวัณที่มีเค้าโครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม..... 25
9	ตัวอย่างสื่อบันทึงคดีเกี่ยวกับภูตผีแบบตลก..... 26
10	ตัวอย่างสื่อบันทึงคดีเกี่ยวกับภูตผีแบบโรมานซ์..... 27
11	รูปของฝนที่แขวนอยู่บนฝาผนัง..... 133
12	ดีเจตั้มเจอตัวละครผีแต่ไม่รู้ตัว..... 134
13	วิญญาณของนักศึกษาที่เสียชีวิตในห้องน้ำ..... 134
14	วิญญาณของผู้หญิงกำลังรอโอกาสที่จะทำร้ายหมอ..... 135
15	เอกตจใจกลัววิญญาณของฝน..... 136
16	ดีเจตั้มพยายามจะตัดสายน้องชิมทิ้งเพราะหวาดกลัว..... 137
17	เพื่อน ๆ รู้สึกหวาดกลัวจากเรื่องที่วิญญาณนักศึกษาเล่าให้ฟัง..... 137
18	สามีมาปรึกษาหมอเรื่องกำจัดศพภรรยาด้วยความหวาดกลัว..... 138
19	ฉากบ้านทรงไทยของดาวและฝน..... 139
20	ตัวละครใช้ไฟฉายส่องให้เห็นบรรยากาศในห้องน้ำผีสิง..... 139
21	สภาพห้องน้ำที่สกปรกเพราะขาดคนดูแล..... 140
22	บรรยากาศในคลินิกทำแท้ง..... 140
23	ห้องจัดรายการวิทยุตอนกลางคืน..... 141
24	เพื่อนของฝนพูดทำท่ายให้วิญญาณปรากฏตัว..... 142
25	ดีเจตั้มรู้สึกหวาดกลัวแต่ไม่สามารถหนีไปไหนได้..... 142

ภาพที่	หน้า
26	นักศึกษาคนหนึ่งกำลังจะเปิดประตูห้องสุขา..... 143
27	หมอเดินกลับไปดูศพทำให้มีโอกาสดูกฎวิญญานทำร้าย..... 144
28	วิญญานนักศึกษาทำท่าแสดงการอาเจียน..... 144
29	มีศาลเพียงตาอยู่ในห้องน้ำผีสิง..... 150
30	ผู้ชมจะเข้าใจว่าดีเจตั้มคุยโทรศัพท์กับตัวละครผี..... 150
31	วิญญานของพิมในรูปลักษณะเด็กสาววัยรุ่น..... 161
32	วิญญานของนักศึกษาที่ตามเอารูปมาให้พังกัด..... 162
33	วิญญานของเฮในสภาพอืดบวม..... 162
34	วิญญานของเจ้าหญิงไซเพียที่ปรากฏตัวให้พิมเห็น..... 163
35	วิญญานของอิงจันทร์ซึ่งเป็นนักแสดงที่รับบทผีซบาในภาพยนตร์..... 163
36	แป้เดินมาพบผีเปรตในป่า..... 164
37	ตัวละครผีที่มีลักษณะคล้ายผีดิบ..... 164
38	วิญญานเด็กผู้ชายที่ถูกรถทับ..... 165
39	วิญญานเด็กชายพวงมาลัยที่ถูกรถชน..... 165
40	วิญญานที่ถูกไฟคลอกเสียชีวิตในรถ..... 165
41	น้องเกดที่ถูกที่มงานเข้าใจว่าเป็นผี..... 166
42	วิญญานของมินิในรูปลักษณะที่น่าเกลียดน่ากลัว..... 166
43	วิญญานของมะซิ่นปรากฏตัวอยู่กลางถนนในหมู่บ้าน..... 167
44	วิญญานของสมเกียรติที่ปรากฏตัวในห้องนอนของเขา..... 167
45	วิญญานของคุณนิตปรากฏตัวในห้องตัดเย็บเสื้อผ้า..... 167
46	วิญญานของพิมในรูปลักษณะเดียวกับพลอย..... 168
47	วิญญานของชายที่ติดต่อกับปิ่นผ่านโทรศัพท์มือถือ..... 169
48	วิญญานชายแก่ที่ปรากฏตัวให้ตีเห็น..... 169
49	วิญญานของมินิในรูปลักษณะเหมือนคนปกติ..... 170
50	วิญญานของหมอนกที่ปรากฏตัวมาหลอกผู้หญิงที่ตามจับหมอนก..... 170
51	พลอยตกใจกลัววิญญานของพิมที่อยู่ในตู้เสื้อผ้า..... 171
52	แป้นอนตัวสั้นหลังจากที่เห็นเปรต..... 172
53	ปิ่นส่องไฟจากโทรศัพท์มือถือไปทั่วห้องด้วยความหวาดกลัว..... 173

ภาพที่	หน้า
54	ฟังก์กำลังหวาดกลัววิญญาณของเพื่อน ๆ..... 173
55	เจอพบวิญญาณของเฮในป่าจึงเกิดอาการตกใจกลัว..... 174
56	พึมพำหวาดกลัววิญญาณของเจ้าหญิงไซเพียแต่ไม่สามารถหนีได้..... 174
57	เซนรู้สึกหวาดกลัวเพราะรู้ว่าวิญญาณของอิงจันทรอยู่ด้านหลัง..... 175
58	ตีคลานหนีลงจากเตียงด้วยความหวาดกลัว..... 175
59	เด็กทำยกรวิงหนีตัวละครผีเพื่อเอาชีวิตรอด..... 176
60	นุชตกใจกลัวเพราะเห็นวิญญาณท่องแยกยืนอยู่ตรงหน้า..... 176
61	ชินและเผือกกรี๊ดร้องเพราะตกใจที่เห็นวิญญาณของน้องเกด..... 177
62	เคนถอยตัวหนีวิญญาณของมินด้วยความหวาดกลัว..... 177
63	แนนคลานหนีวิญญาณของคุณนิดด้วยความหวาดกลัว..... 178
64	พระสงฆ์เกิดอาการหวาดกลัววิญญาณของมะชิน..... 178
65	หมอบีถอยตัวหนีวิญญาณของหมอนกด้วยความหวาดกลัว..... 179
66	เต๋อและเพื่อน ๆ มาตั้งเต็นท์กันในป่าที่บ..... 180
67	เป้ออกมาขโมยเครื่องเล่นของชาวบ้านไปกินในตอนกลางคืน..... 181
68	บรรยายอากาศภายในโรงพยาบาลตอนกลางคืน..... 181
69	เด็กทำยกรและสาวญี่ปุ่นกำลังออกจากหลังรถบรรทุกด้วยความหวาดกลัว..... 182
70	บรรยายอากาศภายในหมู่บ้านลัดดาแลนด์หลังจากเกิดเหตุฆาตกรรม..... 182
71	บ้านของธีรอยู่ติดกับบ้านที่เกิดเหตุฆาตกรรมยกครอบครัว..... 182
72	ห้องเก็บศพในโรงพยาบาล..... 183
73	ถนนบริเวณที่หมอนกเสียชีวิต..... 183
74	บ้านหลังเก่าของพลอยที่ดูเงียบเชียบวังเวง..... 184
75	บรรยายอากาศวังเวงในบ้านตอนกลางคืน..... 184
76	ทางเดินในอพาร์ทเมนต์ที่ไฟค่อย ๆ ดับลงทีละดวง..... 185
77	ฟังก์นั่งอยู่ในห้องสอบปากคำมืด ๆ เพียงคนเดียว..... 185
78	พึมพำอยู่บนเครื่องบินที่ไฟดับเพียงลำพัง..... 186
79	เครื่องฉายในโรงภาพยนตร์ทำงานขึ้นเองในตอนกลางคืน..... 186
80	บรรยายอากาศในเต็นท์ซาวยกรหลังจากที่รถทุกคันกลายเป็นของเก่า..... 187
81	ห้องโถงที่เปิดไฟสลัว ๆ สำหรับให้น้องเกดปรากฏตัวออกมา..... 187

ภาพที่	หน้า
82	บรรยายอากาศรอบ ๆ บ้านตากลอากาศของเคน..... 188
83	ป็นพยายามปกป้องตนเองจากวิญญาณชายแปลกหน้า..... 189
84	โยหยาธิรูปศพตายโหงมาคู่ทำให้มีโอกาสเสียชีวิตทันที..... 190
85	แต่กำลังคลำหาแว่นตาทำให้วิญญาณของเอตามมาทัน..... 190
86	พิมพบวิญญาณของเจ้าหญิงไซเพียปรากฏตัวตามบริเวณต่าง ๆ..... 191
87	เซนได้ชมภาพตอนที่องค์จันทร์เสียชีวิต ทำให้มีโอกาสถูกตัวละครผีทำร้าย..... 191
88	เป้เข้ามาในลานชิงเปรตเพียงลำพังในตอนกลางคืน..... 192
89	ความสอรู้สอเห็นทำให้มีโอกาสถูกผีหลอก..... 192
90	นุชอยู่ในเต็นท์รถมือสองเพียงลำพังทำให้มีโอกาสถูกผีหลอก..... 193
91	เคนเดินสำรวจบ้านในความมืดเพียงลำพัง..... 193
92	ธีร์เข้ามาในบ้านที่เกิดเหตุฆาตกรรมยกครอบครัวเพียงลำพัง..... 194
93	หนุ่มญี่ปุ่นไม่ทันระวังตัวทำให้ตัวละครผีมีโอกาสเข้ามาทำร้ายจากด้านหลัง..... 194
94	วิญญาณของหมอนกปรากฏตัวขณะที่หมอบีกำลังนอนหลับ..... 195
95	วิญญาณของหมอนกปรากฏตัวขณะที่หมอบีอยู่ในห้องน้ำ..... 195
96	วิญญาณของหมอนกปรากฏตัวขณะที่หมอบีอยู่ในห้องเก็บศพ..... 195
97	พลอยลืมนตาขึ้นมาเห็นวิญญาณของพิมนอนอยู่ข้าง ๆ..... 196
98	พีซ่าหันมาเจอวิญญาณของน้องเกิดอย่างกะทันหันจึงเกิดอาการตกใจ..... 197
99	ศพของเตอที่ลอยมาตามแม่น้ำ..... 198
100	วิญญาณของเจ้าหญิงไซเพียทรงอาเจียนออกมา..... 198
101	ชิ้นส่วนอวัยวะภายในของวิญญาณผู้หญิงอ้วน..... 199
102	น้องเกิดไอเป็นเลือดใส่หน้าชิน..... 199
103	เอมีเลือดไหลออกจากศีรษะเมื่อถูกเพื่อนสงสัยว่าเป็นผี..... 200
104	วิญญาณแม่ของสมเกียรติมีรอยแผลอยู่บนใบหน้า..... 200
105	เลือดซึมออกบริเวณหน้าท้องของพลอย..... 201
106	วิญญาณชายแก่พ่นน้ำหมากใส่หน้าตี..... 201
107	วิญญาณของหมอนกสร้างภาพหลอนเป็นเลือดไหลมาตามพื้น..... 202
108	เลือดและลูกตาที่ฟังก์ค์วิกออกมาเพื่อเอาชีวิตรอด..... 203
109	เลือดและฟันของเป้ที่หลุดออกมาเพราะถูกปาหินใส่..... 203

ภาพที่	หน้า
110 หนุ่มญี่ปุ่นถูกผีดิบกัดคอจนเลือดไหลทะลัก.....	204
111 ซึ้นส่วนมือของเหยื่อที่ถูกผีดิบกัดจนเสียชีวิต.....	204
112 เคนพบเลือดของนิมิตปรากฏอยู่เต็มบ้าน.....	204
113 พลอยส่องกระจกเพื่อสะท้อนให้เห็นตัวตนจริง ๆ ของเธอ.....	205
114 ร่างกายของเอมีน้ำไหลซึมออกมาโดยตลอด.....	206
115 พิมเข้ามาในห้องน้ำเพราะได้ยินเสียงไอวิญญาณของเจ้าหญิงไซเพีย.....	206
116 เชนพบแปรงหวีผมของผีฆาตกรอยู่ในห้องน้ำของตนเอง.....	207
117 ตุ๊กแกขึ้นมาเกาะอยู่บนจิวรของเป้.....	207
118 ดอกลั่นทมที่ตกลงมาจากรถของเคน.....	208
119 ดอกลั่นทมที่เข้ามาอยู่ในห้องของเคน.....	208
120 จักรเย็บผ้าของคุณนิคที่ทำงานขึ้นมาได้เอง.....	208
121 รอยลิปสติกปรากฏที่แกวกาแพ็ของหมอนกทั้งที่ไม่มีคนดื่ม.....	209
122 ภาพเขียนบนผนังถ้าเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องเปรต.....	215
123 ภาพศพตายโหงที่ใช้ทำพิธีกรรมยันต์สังตายน.....	216
124 รอยสักยันต์บนหลังของวิญญาณของชายแก่.....	216
125 หมากพลูที่ลูกศิษย์นำมาวางไว้ที่หัวเตียงของชายแก่.....	216
126 เงาสสะท้อนในลิปต์แสดงให้เห็นว่าวิญญาณของพิมอยู่กับพลอย.....	217
127 วิญญาณของพิมมากอดพลอยในวาระสุดท้ายของชีวิต.....	217
128 ข้อความที่วิญญาณส่งมาทางโทรศัพท์มือถือ.....	218
129 รถมือสองที่มีประวัติไม่ดีจำนวนมากจอดอยู่ในเต็นท์รถ.....	218
130 หน้าตาเดิมของทวารัศมีที่น่ารังเกียจ.....	231
131 ภูตแม่น้ำโขงตอนหน้าตาน่าเกลียด.....	232
132 ปอบผีเจ้าในสภาพปกติ.....	232
133 ร่างแท้จริงของปอบผีเจ้า.....	232
134 ผีพรายที่หมอผีส่งมาทำร้ายวายุภัก.....	233
135 ผีพรายที่ปรากฏตัวเป็นกลุ่มควนรูปร่างคล้ายมนุษย์.....	233
136 ผีพรายที่ปรากฏตัวในลักษณะกลุ่มควนสีดำ.....	234
137 ผีอึ่งแมงในรูปลักษณะที่น่าเกลียดน่ากลัว.....	234

ภาพที่	หน้า
138 วิญญาณของเจ้าหอมจันทร์.....	235
139 วิญญาณของปู่โสม.....	235
140 วิญญาณของนางเพียน.....	236
141 วิญญาณของขุนพิทักษ์.....	236
142 หน้าตาที่ทวารศมีเนรมิตให้ดังาม.....	236
143 ภูตแม่น้ำโขงตอนหน้าตาต่างดังาม.....	237
144 วิญญาณของเจ้านางละอองทองและปาวชื้อโสภี.....	237
145 วิญญาณของทิพวรรณที่ปรากฏให้เห็นทั้งร่างกาย.....	238
146 วิญญาณของทิพวรรณที่ปรากฏให้เห็นเพียงมือ.....	238
147 หน้าตาจริง ๆ ของผีพราย.....	239
148 วิญญาณที่ถูกผีพรายทำร้ายมาปรากฏตัวให้ศักยะเห็น.....	239
149 ผีอี่แพงในลักษณะปกติ.....	240
150 วิญญาณของคุณหญิงอบเชย.....	240
151 บัวผันขณะทีกลายเป็นภูตแม่น้ำโขง.....	241
152 ลิ่นฟ้ามีดวงตาสีแดงเพราะถูกวิญญาณของเจ้านางละอองทองเข้าสิง.....	241
153 วายุกค์มีดวงตาสีแดงเพราะถูกผีพรายเข้าสิง.....	242
154 เเรนถูกผีพรายเข้าสิงจึงมีหน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว.....	242
155 ภารดาตกใจกลัววิญญาณของทิพวรรณ.....	243
156 ศักยะตกใจกลัวที่จู่ ๆ ศพของตาจอนก็หันหน้ามา.....	244
157 พิมาลาตกใจกลัววิญญาณของนางเพียนจนเป็นลมไป.....	245
158 ภาวัญกริดร้องเมื่อเห็นวิญญาณของทวารศมี.....	245
159 หมออัคนีวิ่งหนีตัวละครผี.....	246
160 ลิ่นฟ้าและลูกสาวหวาดกลัววิญญาณของเจ้านางละออง.....	246
161 วายุกค์สะดุ้งตื่นด้วยความหวาดกลัว.....	247
162 รัมภาตกใจกลัวเมื่อเห็นผีอี่แพง.....	247
163 วิญญาณของเจ้านางละอองทองและโสภีหวาดกลัวปอบผีเจ้า.....	248
164 วิญญาณของเจ้านางละอองทองถูกจับใส่หน้ากากสะกดวิญญาณ.....	248
165 บรรยายกาศของป่าที่วิญญาณของปู่โสมอาศัยอยู่.....	249

ภาพที่	หน้า
166 บรรยายอากาศของแม่น้ำโขงตอนกลางคืน.....	250
167 บรรยายอากาศในป่าตอนกลางคืน.....	250
168 ความวังเวงของเรือนพักในอาณาจักรภูค้ำ.....	250
169 บ้านของศักยะตอนกลางคืนหลังจากถูกครอบงำโดยผีพราย.....	251
170 เรือนทำยสวณที่ผีอี่แพงสิงสถิตอยู่.....	251
171 คุณหาสน์ของทวารัศมีในยามปกติ.....	252
172 ความสวยงามในคุณหาสน์ที่วิญญาณของทวารัศมีบันดาล.....	252
173 บรรยายอากาศวังเวงรอบ ๆ บ้านก่อนวิญญาณของทิพวรรณจะปรากฏตัว.....	253
174 ทางเดินที่มีดและเปลี่ยวในไร่สายลม.....	253
175 ภาวรัญเข้าไปในคุณหาสน์ของทวารัศมีเพียงลำพัง.....	255
176 แม่และเพื่อน ๆ ของบัวผันมาพายเรือกันกลางดึกทำให้ถูกผีหลอก.....	255
177 วิญญาณของนางเพียนปรากฏตัวในช่วงที่พิมาลาอยู่คนเดียว.....	256
178 วิญญาณของเจ้านางละอองทองแอบดูภูวนัยตอนกำลังหลับ.....	256
179 วายุภักค์กำลังถูกตัวละครผีคุกคามโดยไม่รู้ตัว.....	257
180 ผีพรายเข้ามาทำร้ายรัชต์ขณะนอนหลับ.....	257
181 ผีอี่แพงเข้ามาแอบดูรั่มภาขณะนอนหลับ.....	258
182 วิญญาณของทิพวรรณปรากฏตัวให้มูตาเห็นตอนจะกลับบ้าน.....	258
183 ตะขาบตัวใหญ่ที่วิญญาณของทวารัศมีเนรมิตขึ้นมา.....	259
184 ศพของเต็มใจที่วิญญาณของทวารัศมีเนรมิตขึ้นมา.....	260
185 อาหารที่ทำจากหนอน.....	260
186 น้ำในอ่างของมูตากลายเป็นเลือด.....	261
187 น้ำที่ไหลออกมาจากก๊อกน้ำกลายเป็นเลือด.....	261
188 ห้องเก็บซากศพและโครงกระดูกในคุณหาสน์ของทวารัศมี.....	262
189 ศพของผู้ที่ถูกเจ้าแม่ทอหูกฆ่าตาย.....	262
190 ซากโครงกระดูกของผู้ที่ถูกเจ้าแม่ทอหูกฆ่าตาย.....	263
191 ผลการเอ็กซเรย์ที่ทำให้เห็นว่ามีตะปูอยู่ในท้องของวายุภักค์.....	263
192 เศษผมและฟันที่หลุดออกมาจากตัวของวายุภักค์.....	263
193 วิญญาณของปู่โสมเฝ้าทรัพย์สมบัติของแผ่นดิน.....	271

ภาพที่	หน้า
194 ภูตแม่น้ำโขงและลูกสมุนกำลังขึ้นมาจากแม่น้ำโขง.....	271
195 ร่างทรงผีฟ้าที่ถูกผีปอบเข้าสิง.....	272
196 ผีพรายถูกส่งมาให้ทำร้ายตัวละครเอก.....	272
197 เขี้ยอกคนสุดท้ายที่จะต้องกลายเป็นผีพรายตนต่อไป.....	273
198 หมอผีกำลังทำเสน่ห์ให้ตัวละครมนุษย์.....	274
199 เสือผีกำลังทำร้ายวิญญาณของทิพวรรณ.....	274
200 หมอผีกำลังบริกรรมคาถาอาคมของตน.....	274
201 อีแพงกำลังบริกรรมคาถาทำเสน่ห์.....	275

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

“เบื้องตื้นนอนเมืองสุโขทัยมีตลาดปสาน มีพระอัฉนะ มีปราสาท มีป่า
หมากพร้าวป่าหมากกลาง มีไร่มีนา มีถิ่นถ้ำน มีบ้านใหญ่บ้านเล็ก เบื้องหัวนอน
เมืองสุโขทัยนี้มีภูมิพิหารปู่ครูอยู่ มีสตรีดงส มีป่าพร้าว ป่ากลาง มีป่าม่วงป่าขาม
มีน้ำโคก มีพระขพุง ผีเทพดาในเขอาอันนั้นเป็นใหญ่กว่าทุกผีในเมืองนี้ ชุนผู้ใดถือ
เมืองสุโขทัยนี้แล้ ใหวัดพิลฎูก เมืองนี้เที่ยง เมืองนี้ดี ผีใหวัดพิลฎูก ผีในเขอาอัน
นั้นบ่คุ้มบ่เกรง เมืองนี้หาย”

(ศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหง ด้านที่ 3 โดย พ่อขุนรามคำแหงมหาราช)

จากข้อความข้างต้นแสดงให้เห็นว่าประเทศไทยมีวัฒนธรรมความเชื่อเรื่องผีมาตั้งแต่ครั้ง
สมัยกรุงสุโขทัยเป็นราชธานี คนไทยแต่เดิมเชื่อว่าการนับถือผีบูชาผีจะนำความสุขความเจริญมา
ให้แก่ตน แต่หากใครดูถูกหรือลบหลู่ก็จะต้องพบกับความหายนะ ทั้งนี้เพราะคนไทยมองว่าผีเป็น
สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่มีอิทธิฤทธิ์เหนือกว่ามนุษย์ สามารถบันดาลให้เกิดสิ่งต่าง ๆ ได้ตามใจชอบ

ในยุคต่อมา ความเชื่อเรื่องภูตผีวิญญาณก็ได้แตกหน่อแพร่หลายออกไปอย่างมาก ทำให้
ลักษณะของผีไม่ได้ถูกจำกัดว่าต้องมีรูปร่างหน้าตาและอุปนิสัยที่เหมือนมนุษย์เจ้าของร่างเดิม
เสมอไป ดังจะเห็นได้ว่าผีตามความเชื่อและวัฒนธรรมต่าง ๆ นั้นมีหลากหลาย และแตกต่างกัน
ออกไปในทุกท้องถิ่น ผีบางจำพวกเป็นผีดี บางจำพวกเป็นผีร้าย บางจำพวกมีอยู่เฉพาะท้องถิ่นใด
ท้องถิ่นหนึ่ง บางจำพวกก็เป็นที่รู้จักโดยทั่วไป นั้นหมายความว่าผีในทัศนะของคนไทยไม่ได้มีเพียง
ตนเดียว แต่มีจำนวนนับสิบนับร้อยประเภท

และด้วยความที่ประเทศไทยมีความเชื่อเรื่องผีที่หลากหลายหลากนี้เอง คติความเชื่อเรื่องผีจึง
ได้รับการสืบทอดต่อ ๆ กันมาในสังคม ทั้งในรูปแบบการเล่าปากต่อปากและการบันทึกเป็นลาย
ลักษณ์อักษร ทำให้คนรุ่นหลังยังคงมีความเชื่อในเรื่องผีอยู่ไม่ต่างจากคนรุ่นก่อน

จนกระทั่งความเจริญของสื่อเริ่มเข้ามามีบทบาทกับชีวิตของคนในสังคม วัฒนธรรมความ
เชื่อต่าง ๆ ก็ได้รับการถ่ายทอดอย่างเป็นระบบมากขึ้นเช่นเดียวกัน ในการนี้รวมถึงความเชื่อเรื่องผี

จากเดิมที่เป็นเพียงแค่เรื่องเล่าธรรมดา ๆ ก็พัฒนาขึ้นมาอยู่ในรูปของวรรณกรรมทั้งเชิงสารคดีและบันเทิงคดี มีการนำความเชื่อดั้งเดิมมาผูกเป็นเค้าโครงเรื่องเพื่อความเพลิดเพลินใจแก่ผู้อ่าน ส่งผลให้เกิดวรรณกรรมประเภทสยองขวัญขึ้นในสังคมไทย และจากการปรากฏตัวของผีผ่านสื่อประเภทวรรณกรรม ยุคต่อมาก็ได้มีการหยิบยกนำเอาเรื่องราวผี ๆ เหล่านี้มาสร้างสรรค์เป็นรูปธรรมที่ชัดเจนมากขึ้น ทั้งในรูปแบบละครเวที ภาพยนตร์ รวมถึงละครโทรทัศน์ ซึ่งทั้งหมดนี้สามารถเรียกรวม ๆ ได้ว่า “สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ”

การปรากฏตัวของภูตผีวิญญาณในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญหลายเรื่องได้รับความนิยมจากประชาชนผู้รับสาร ในกรณี วิสิฐ อรุณรัตน์ (2552) ได้อธิบายถึงสาเหตุที่คนส่วนใหญ่ชื่นชอบเรื่องสยองขวัญว่าเป็นเพราะคนในสังคมยังคงปรารถนาที่จะสัมผัสเรื่องราวเร้นลับเหล่านี้ ส่งผลให้ระบบความเชื่อแบบวิญญาณนิยมยังสามารถดำรงอยู่ในสังคมปัจจุบันได้

ตามแนวคิดเรื่องจิตวิเคราะห์ของ Sigmund Freud อธิบายว่าเมื่อมนุษย์สร้างอารยธรรมขึ้นมา มนุษย์จะกดทับความปรารถนาดั้งเดิม เช่น ความปรารถนาทางเพศ ความปรารถนาในการใช้ความรุนแรง ฯลฯ เอาไว้ในระดับจิตใต้สำนึก (Conscious Mind) เพื่อให้สังคมสามารถดำรงอยู่ได้อย่างร่มรื่น และเมื่อสิ่งเหล่านี้ถูกกดทับไว้นานวันเข้าก็ย่อมต้องการหาทางระบายออกมา นั่นก็คือการแสดงความปรารถนาผ่านทางความฝัน

ในทฤษฎีภาพยนตร์ที่ศึกษาตามแนวทางจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Film Theory) ของ Richard Allen (2004: 123-145) พบว่า การชมภาพยนตร์นั้นมีลักษณะเหมือนการอยู่ในความฝัน ภายในโรงภาพยนตร์จะดับไฟมืดทำให้มีลักษณะคล้ายกับการเข้าสู่การนอนหลับ ผู้ชมจะปล่อยจิตใจให้หลุดพ้นจากการควบคุมของร่างกาย และจดจ่ออยู่กับภาพที่ฉายอยู่บนหน้าจอท่ามกลางความมืด ซึ่งเปรียบได้กับภาพความฝันที่ปรากฏขึ้นขณะหลับ โดยภาพยนตร์สยองขวัญจะจัดอยู่ในกลุ่มของ “ฝันร้าย” มีภูตผีปีศาจเป็นปัจจัยกระตุ้นให้เกิดความหวาดกลัวและความพึงพอใจตามหลักจิตวิทยา ซึ่งความพึงพอใจในการรับชมภาพยนตร์สยองขวัญนั้นถือเป็นเรื่องแปลกประหลาด เพราะเป็นความพึงพอใจที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับการตอบสนองด้วยความรู้สึกที่ไม่น่าพึงพอใจ เช่น ความกลัว ความขยะแขยงสะอิดสะเอียน โดยปรากฏการณ์นี้สามารถอธิบายได้ถึงการชดเชยหรือตอบสนองต่อความปรารถนาที่มาจากจิตไร้สำนึก (Unconscious Mind) ซึ่งอยู่ลึกลงไปยิ่งกว่าระดับจิตสำนึก

นอกจากนี้ Mulcolm Turvey (2003: 71) ยังกล่าวว่าความพึงพอใจอันเกิดจากการรับชมเรื่องสยองขวัญนั้นเป็นการเชื่อมโยงภายในจิตไร้สำนึกของมนุษย์เข้ากับภาวะเมื่อคราวเป็นทารก

แรกเกิดยังไม่ได้เรียนรู้ถึงบรรทัดฐานทางสังคม (Social Norms) เกี่ยวกับความสะอาดและการตระหนักรู้ถึงความเป็นตัวตน ซึ่งภาพยนตร์สยองขวัญเปรียบได้กับสิ่งปฏิญญาของร่างกาย เป็นสิ่งขยี้ขยี้ที่น่ารังเกียจ การชมภาพยนตร์แนวนี้จะทำให้ผู้รับชมรู้สึกเหมือนได้ย้อนไปในวัยทารกที่สามารถเล่นกับร่างกายและสิ่งปฏิญญาได้อย่างอิสระ นำไปสู่จุดมุ่งหมายอันได้แก่ความสุขและความพึงพอใจ

จะเห็นได้ว่าสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญจะมีหน้าที่หลักอย่างหนึ่งที่แตกต่างไปจากสื่อบันเทิงคดีตระกูลอื่น ๆ (Genre) นั่นก็คือการสร้างความน่ากลัว น่าขยี้ขยี้ สะอิดสะเอียน ให้แก่ผู้รับสาร ดังนั้นในการสร้างสรรค์งานบันเทิงคดีสยองขวัญขึ้นหนึ่ง ๆ ผู้สร้างชิ้นงานจะต้องเริ่มต้นด้วยการกำหนดภาพในหัวหรือมโนทัศน์บางอย่างเกี่ยวกับความกลัว เพื่อที่จะใช้เป็นวัตถุดิบในการถ่ายทอดความกลัวผ่านสื่อไปยังผู้รับสาร เพื่อให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกร่วมไปกับเหตุการณ์และตัวละครในเรื่อง

หากเราพิจารณาในแง่ปริมาณ จะพบว่าจำนวนสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญที่ผลิตในช่วง พ.ศ. 2550-2555 ซึ่งเป็นระยะเวลาเพียง 6 ปี มีจำนวนใกล้เคียงกับจำนวนสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญที่ผลิตในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา (พ.ศ. 2540-2549) ยกตัวอย่างเช่น ในสื่อภาพยนตร์ ช่วง พ.ศ. 2550-2555 มีการผลิตภาพยนตร์สยองขวัญถึง 55 เรื่อง ในขณะที่ตลอดทศวรรษก่อนมีการผลิตภาพยนตร์สยองขวัญประมาณ 45 เรื่อง (Wikipedia, 2012)

นอกจากนี้ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 เป็นต้นมาถือว่าเป็นช่วงที่มีความสำคัญต่อแวดวงละครโทรทัศน์ไทย เนื่องจากในปีดังกล่าวบริษัท เอจีบี นีลเสน มีเดีย รีเสิร์ช (ประเทศไทย) ได้ทำการเปลี่ยนระบบการเก็บข้อมูลเป็นระบบ ออนไลน์มิเตอร์ ซึ่งมีประสิทธิภาพในการดึงข้อมูลแบบวันต่อวัน และเป็นอัตโนมัติ ทำให้สามารถประเมินค่าเรตติ้งละครได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (www.agbnielsen.net, 2555)

ด้วยความที่ช่วงเดือนมกราคม พ.ศ.2550 - ตุลาคม พ.ศ.2555 สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญมีแนวโน้มที่จะพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทั้งในส่วนของการผลิตและระบบการจัดเก็บข้อมูล ผู้วิจัยจึงมีความเห็นว่าช่วงเวลาดังกล่าวนี้เป็นช่วงที่เหมาะสมสำหรับการศึกษาว่าในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละประเภท ผู้สร้างสรรค์จะมีการใช้มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวอย่างไร ตลอดจนในแต่ละสื่อจะมีวิธีการสร้างความกลัวให้เกิดแก่ผู้รับสารในลักษณะที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรบ้าง

1.2 ปัญหานำวิจัย

1. สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละประเภทมีการนำเสนอมนต์เสน่ห์เกี่ยวกับความกลัวอย่างไร
2. สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละประเภทมีวิธีสร้างความกลัวอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์

1. เพื่ออธิบายมนต์เสน่ห์เกี่ยวกับความกลัวของผู้สร้างสรรค์ผลงานในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละประเภท
2. เพื่ออธิบายวิธีสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละประเภท

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับความกลัวตามมนต์เสน่ห์ของผู้ผลิตสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละประเภท
2. ได้องค์ความรู้เกี่ยวกับวิธีสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ
3. เป็นแนวทางสำหรับการผลิตสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญในปัจจุบัน

1.5 ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของงานวิจัย คือ สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทต่าง ๆ ได้แก่ นวนิยายสยองขวัญ ละครเวทีสยองขวัญ ภาพยนตร์สยองขวัญ และละครโทรทัศน์สยองขวัญ ซึ่งผลิตขึ้นในช่วงเดือนมกราคม พ.ศ.2550 - ตุลาคม พ.ศ.2555 โดยเนื้อหาของสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญทั้งหมดจะต้องเกี่ยวข้องกับภูตผีวิญญาณ และมีเนื้อหาที่ไม่เป็นไปในเชิงตลกหรือโรมานซ์

ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์สื่อ (Media Analysis) โดยศึกษาจาก DVD, คลิปในอินเทอร์เน็ต, หนังสือ, รูปภาพ และใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ผู้สร้างสรรค์งานบันเทิงคดีสยองขวัญที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อจะนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หามนต์เสน่ห์และวิธีสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละประเภท

1.6 นิยามศัพท์

การสร้างความกลัว คือ กลวิธีที่ผู้สร้างสรรค์งานบันเทิงคดีสยองขวัญใช้ในงานบันเทิงคดีสยองขวัญเพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัว

ผู้สร้างสรรค์ผลงาน คือ ผู้ที่มีส่วนในการออกแบบเนื้อเรื่องในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ ซึ่งครอบคลุมทั้ง ผู้ประพันธ์เรื่อง ผู้เขียนบท และผู้กำกับการแสดง

มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัว คือ ภาพความคิดว่าด้วยเรื่องของความกลัวที่มีอยู่ภายในจิตใจผู้สร้างสรรค์งานบันเทิงคดีสยองขวัญ และได้นำมาสอดแทรกหรือใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละเรื่อง

สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ คือ นวนิยาย ละครเวที ภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ที่มีเนื้อหาว่าด้วยเรื่องราวเกี่ยวกับภูตผีวิญญาณ และได้รับการเผยแพร่ในช่วงเดือนมกราคม พ.ศ.2550 - ตุลาคม พ.ศ.2555 ซึ่งในการวิจัยครั้งนี้จะศึกษาเฉพาะเรื่องเล่าแนวสยองขวัญ (Horror) ไม่นับรวมเรื่องเล่าที่มีเนื้อหาแนวตลก (Comedy) หรือแนวโรมานซ์ (Romance)

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีของชาวไทย” ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มาเป็นแนวทางในการวิจัยและศึกษาข้อมูล ดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับความกลัว
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความสยองขวัญ
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับประเภทของสื่อบันเทิงคดีของชาวไทย
- 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับความกลัว

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542: 78) ได้ให้ความหมายตามรูปศัพท์ไว้ว่า กลัว [กลัว] หมายถึง รู้สึกไม่ชอบหรือกลัวสิ่งที่ไม่ดีแก่ตัว เช่น กลัวบาป กลัวถูกตีเตียน, รู้สึกหวาดเพราะคาดว่าจะประสบภัย เช่น กลัวเสือ กลัวไฟไหม้ ซึ่งความรู้สึกดังกล่าวนี้ได้มีผู้สนใจทำการศึกษาในศาสตร์ต่าง ๆ เช่น

2.1.1 ความกลัวในเชิงจิตวิทยา

Omen, A. (2000: 573-593) กล่าวถึง ความกลัว (Fear) ว่าเป็นกลไกพื้นฐานทางอารมณ์อย่างหนึ่งที่ตอบสนองต่อการถูกคุกคาม ภัยอันตราย หรือสิ่งกระตุ้นที่จำเพาะ เช่น ความกลัวความเจ็บปวดหรือสิ่งที่ก่อให้เกิดความเจ็บปวด ซึ่งนักจิตวิทยาได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับเรื่องนี้ว่า ความกลัว เป็นอารมณ์พื้นฐานอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่มีติดตัวมาพร้อมกับอารมณ์อื่น ๆ อันได้แก่ ความสุข ความเศร้า และความโกรธ

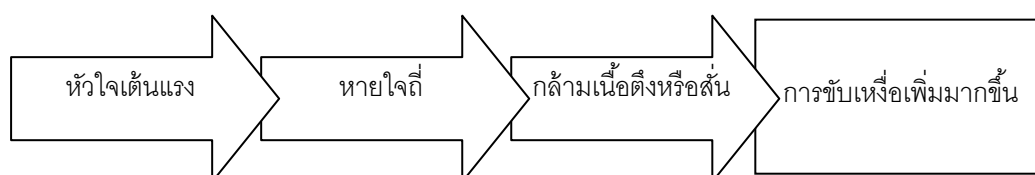
ทั้งนี้ ความกลัวจะมีลักษณะแตกต่างจากความกังวลตรงที่ความกลัวเป็นการตอบสนองโดยที่ไม่มีสิ่งคุกคามจากภายนอก และมักเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมการหลบหนีหรือหลีกเลี่ยง ส่วนความกังวลนั้นจะเป็นผลของการถูกคุกคาม โดยที่เจ้าตัวรับรู้ว่าจะตนเองไม่สามารถควบคุมหรือหลีกเลี่ยงสภาวะนั้นได้

ในขณะเดียวกัน ผลพวงจากความกลัวที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของมนุษย์ จะนำไปสู่การเป็นโรคกลัว (Phobia) ซึ่งเป็นพฤติกรรมเชิงอารมณ์ที่รุนแรง ผู้ป่วยโรคดังกล่าวจะปฏิเสธต่อสิ่งเร้าบางอย่างที่คิดว่าจะก่อให้เกิดอันตรายแก่ตนเอง เช่น บุคคล สิ่งของ การกระทำ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ มีทั้งความกลัวที่สมเหตุสมผล และความกลัวที่ไม่สมเหตุสมผล โดยที่ตนเองก็รู้ว่าอะไรเป็นสาเหตุของความกลัวนี้ เช่น กลัวแรงดึงดูดของโลก กลัวหนังสือ กลัวอาหาร กลัวแมว เป็นต้น

McGlasson, Michael (B) (2012) กล่าวว่าบางครั้งความกลัวของมนุษย์ไม่ได้เกิดขึ้นเอง แต่เกิดจากการรับเอาความเจ็บปวดหรือความกลัวของคนอื่นเข้ามาในจิตใจ ซึ่งตัวอย่างที่เด่นชัดที่สุดในเรื่องนี้ก็คือ การที่เรารับชมภาพยนตร์สยองขวัญแล้วรู้สึกกลัวเช่นเดียวกับตัวละครในเรื่อง

เมื่อเราเริ่มมีความรู้สึกกลัว จังหวะการเต้นของหัวใจของเราจะแรงขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้ระบบอวัยวะในการหายใจทำงานผิดปกติ สังเกตได้จากการที่เราหายใจถี่ เมื่อเรารู้สึกกลัวมากยิ่งขึ้น เราจะพบว่าร่างกายจะตึงหรือสั่น และท้ายสุดก็มีการขับเหงื่อออกมาทางต่อมเหงื่อที่กระจายอยู่ทั่วร่างกาย ซึ่งบางครั้งเราเองก็อาจไม่รู้สึกรู้สึกร่างกายกำลังมีการขับเหงื่อในปริมาณที่เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ

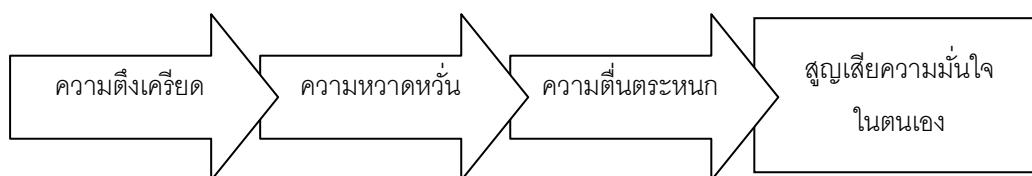
สัญญาณทางร่างกายที่เกิดขึ้นเมื่อมีความรู้สึกกลัว สามารถแสดงตามลำดับได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1 แผนภาพสัญญาณทางร่างกายเมื่อเกิดความกลัว

นอกจากสัญญาณทางร่างกายที่เกิดขึ้นเมื่อมีความรู้สึกกลัว ยังมีสัญญาณทางอารมณ์ที่มักเกิดขึ้นพร้อม ๆ กับสัญญาณทางร่างกายอีกด้วย โดยในระดับแรกเราจะรู้สึกตึงเครียดหรือไม่สบายใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ถัดมาเราจะเริ่มรู้สึกหวาดหวั่นว่าสิ่งที่กลัวนั้นจะนำภัยมาสู่ตัวเรา และเมื่อเราพบว่าเราไม่สามารถหลีกเลี่ยงภาวะดังกล่าวได้ เราก็จะเกิดความตื่นตระหนกและสูญเสียความมั่นใจในตนเอง ส่งผลให้เราแสดงอาการต่าง ๆ ซึ่งเราจะไม่ทำในภาวะปกติ เช่น การร้องไห้ การกรี๊ดร้อง ร่างกายสั่นเทา เป็นต้น

สัญญาณทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อเรารู้สึกกลัว สามารถแสดงตามลำดับได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2 แผนภาพสัญญาณทางอารมณ์ความรู้สึกเมื่อเกิดความกลัว

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวในเชิงจิตวิทยา มาประกอบการวิเคราะห์หามโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวที่ผู้สร้างสรรคงานบันเทิงคดีสยองขวัญสอดแทรกเอาไว้ในเรื่องเล่าของตน รวมถึงสัญญาณทางร่างกายและสัญญาณทางอารมณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อรู้สึกกลัวตามที่ได้กล่าวไว้ มีส่วนในการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ เพื่อให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกกลัวร่วมไปกับตัวละครที่ตนเองกำลังติดตามอยู่อย่างไร และมากน้อยเพียงใด

2.1.2 ความกลัวในเชิงพระพุทธศาสนา

พุทธทาสภิกขุ (2479) ได้กล่าวไว้ในหนังสือชุมนุมเรื่องสั้นเกี่ยวกับ “ความกลัว” ว่าความกลัวเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นในการรบกวนประสาท ทำลายความสุข ความสำราญของมนุษย์ โดยความกลัวของแต่ละบุคคลย่อมมีลักษณะและพิษสงที่แตกต่างกันออกไปตามความรู้สึกอันสูงต่ำของจิต

ความกลัวนั้นเป็นสัญชาตญาณอย่างหนึ่งที่มนุษย์มีเหมือนกัน แต่จะแตกต่างกันไปตาม “วัตถุที่กลัว” ที่เราเข้าไปไว้ในสมอง ซึ่งบางครั้งนั้นวัตถุที่กลัวนั้นอาจไม่มีอยู่จริง หากแต่เป็นสิ่งที่ใจสร้างขึ้นสำหรับกลัวเท่านั้น ดังจะเห็นได้จากเรื่องบางเรื่องนั้นผ่านเข้ามาแล้วผ่านเลยออกจากชีวิตของเราไป โดยที่เรายังไม่ทันรู้สึกกลัวด้วยซ้ำ ผิดกับบางที่ใจเราสร้างขึ้นมาอย่างหลอกลอก ๆ และคงอยู่ตราบเท่าที่จะนานได้

ตัวอย่างหนึ่งของการที่ใจเราสร้างความกลัวขึ้นมา ได้แก่ การที่เราเดินผ่านร้านขายโลงศพ ซึ่งยังไม่เคยใส่ศพเลยสักครั้ง แต่เราก็รู้สึกว่ามันเป็นสิ่งน่ารังเกียจ เป็นสิ่งอวมงคล และย่อมต้องมีเรื่องภูตผีวิญญาณเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ฉะนั้นเราจะเห็นว่าความกลัวถูกสร้างขึ้นด้วยประสบการณ์ในอดีต โดยไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับผีที่แท้จริงเลย สิ่งที่เราเรียกว่า “ผี” นั้นเป็นความเชื่อแห่งจิตของคนเกือบทั้งประเทศหรือทั้งโลก และได้แผ่ซ่านไปครอบงำจิตของทุกคนให้สร้างผีขึ้นมาใน

มโนคติ ทำให้มีตัวตนจริง ๆ อยู่ในโลกรอบนี้ ฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่าความกลัวเป็นเรื่องของ “จิต” มากกว่า “วัตถุ” ผู้ใดที่ไม่สามารถควบคุมจิตได้ก็ย่อมถูกความกลัวทำร้ายให้พบแต่ความหมองหม่น

นอกจากนี้ พุทธทาสภิกขุ (2479) ยังกล่าวไว้อีกด้วยว่า ในทางพระพุทธศาสนาความกลัว เป็นสิ่งที่สามารถกำจัดออกไปจากจิตได้ โดยกระทำได้ในระดับต่าง ๆ ดังนี้

1. หลอกตัวเองโดยการตั้งความเชื่อไว้กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อใช้เป็นที่ยึดเหนี่ยว เช่น ต้นไม้ ภูเขา จอมปลวก เครื่องรางของขลัง พระสถูป เจดีย์ต่าง ๆ ฯลฯ ซึ่งวิธีดังกล่าวนี้จะช่วยให้เราเกิดความเบาใจ เพราะเชื่อว่าสิ่งเหล่านั้นจะคุ้มครองให้เราปลอดภัยได้ แต่ข้อควรระวังอย่างหนึ่งก็คือ หากตัวเราหมดความเชื่อต่อสิ่ง ๆ นั้นแล้ว วิธีการนี้ก็จะไร้ผลในทันที
2. ย้ายความคิดไปสนใจเรื่องอื่น อาจเป็นสิ่งที่เรารักหรือเทิดทูน เช่น คนรัก เจ้านาย ประเทศชาติ ฯลฯ ทำให้เราไม่สนใจความกลัวที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน
3. ตัดต้นเหตุของความกลัวที่เรียกว่า “อุปาทาน” ออกไป โดยมองว่าทุกอย่างเป็นไปตามเหตุและปัจจัยของมัน เช่น หากเรามีจิตใจและร่างกายที่เข้มแข็ง เราก็จะรู้ว่าไม่มีสิ่งใดทำอันตรายเราได้ และทำให้ความกลัวหมดไปในที่สุด

กล่าวได้ว่าความกลัวในเชิงพระพุทธศาสนาจะมุ่งอธิบายว่าความกลัวเป็นภาวะทางจิตที่เกิดจากประสบการณ์และนำไปสู่การอุปาทานของแต่ละบุคคล ซึ่งแตกต่างจากความกลัวที่อธิบายด้วยหลักทางจิตวิทยาที่ว่าความกลัวเป็นอารมณ์ที่จะเกิดขึ้นเมื่อถูกกระตุ้นด้วยสิ่งเร้าบางอย่าง ดังนั้นในเรื่องเล่าบางเรื่อง ผู้ชมจึงรู้สึกกลัวต่อบรรยากาศ เสียง หรือองค์ประกอบอื่น ๆ ในขณะที่ตัวละครในเรื่องไม่ได้แสดงออกถึงความกลัวต่อสิ่งเร้าเหล่านั้นเลย ยกตัวอย่างเช่น การที่ตัวละครเพศหญิงเดินเข้าไปในห้องมืด ๆ เพียงลำพัง ผู้ชมจะรู้สึกตื่นตระหนกว่าตัวละครอาจจะถูกผีหลอก เพราะจากประสบการณ์ของผู้ชมส่วนใหญ่คิดว่าผีต้องโผล่ออกมาจากที่มืด ๆ เท่านั้น

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวในเชิงพระพุทธศาสนา มาประกอบการวิเคราะห์หัตถ์ศิลป์ที่ผู้สร้างสรรค์งานบันเทิงคดีสยองขวัญสอดแทรกเอาไว้ในเรื่องเล่าสยองขวัญ โดยจะมองว่าการที่ผู้รับสารมีประสบการณ์ต่อองค์ประกอบต่าง ๆ ในเรื่องเล่า เช่น ฉากบรรยากาศ ตัวละครผี เสียงดนตรีประกอบ ฯลฯ จะทำให้เรื่องเล่ามีความน่ากลัวหรือไม่ อย่างไร และประสบการณ์ต่อองค์ประกอบใดที่ผู้สร้างสรรค์งานบันเทิงคดีสยองขวัญมองว่าผู้ชมมักจะมีร่วมกัน จึงได้หยิบยกมาใช้ไว้ในเรื่องเล่าของตน

2.1.3 ความกลัวในเชิงวัฒนธรรม

กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน (2552: 55-74) ได้ศึกษาภาพยนตร์ไทยสมัยของขวัญ ในช่วงปี พ.ศ.2520-2540 พบว่าภายใต้บริบททางสังคมและเศรษฐกิจของประเทศไทย สื่อบันเทิงคดีของขวัญสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม โดยพิจารณาจากความคติความเชื่อที่ปรากฏในเรื่อง ดังนี้

1. สื่อบันเทิงคดีของขวัญธรรมเนียมนิยม (Traditional Horror Entertainments) เป็นสื่อบันเทิงคดีของขวัญที่น่าสยองที่ปรากฏในคติความเชื่อของสังคมไทย ทั้งในส่วนของภูตผีวิญญาณ เช่น กระสือ ปอบ นางตานี นางตะเคียน แม่นาคพระโขนง ฯลฯ ตลอดจนเรื่องราวเกี่ยวกับคุณไสย มนต์ดำ คาถาอาคมต่าง ๆ มาถ่ายทอดในสื่อบันเทิงคดีโดยให้ลักษณะเป็นไปตามที่ความเชื่อหรือตำนานระบุไว้ การสร้างสื่อบันเทิงคดีประเภทนี้มักเป็นการนำของเดิมมาผลิตซ้ำโดยคงเค้าโครงเรื่อง หรือมีการปรับเปลี่ยนเล็กน้อยเพื่อความเหมาะสมกับยุคสมัย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง นางนาคพระโขนง (2476) นางนาคพระโขนง (2495) นางนาคพระโขนง (2498) แม่นาคพระโขนง (2502) แม่นาคพระโขนง (2521) แม่นาคพระโขนง (2537) นางนาค (2542) แม่นาค 3D (2555) เนื้อเรื่อง ภาพยนตร์ทั้งหมดนี้อ้างอิงจากตำนานรักของแม่นาคและพ่อมาก ซึ่งเป็นความรักแนว ไศกนาฏกรรมระหว่างคนกับผี และจบเรื่องด้วยการไปสู่สุคติของแม่นาค



ภาพที่ 3 ตัวอย่างสื่อบันเทิงคดีของขวัญธรรมเนียมนิยมที่ผลิตซ้ำเนื้อหาเดิม

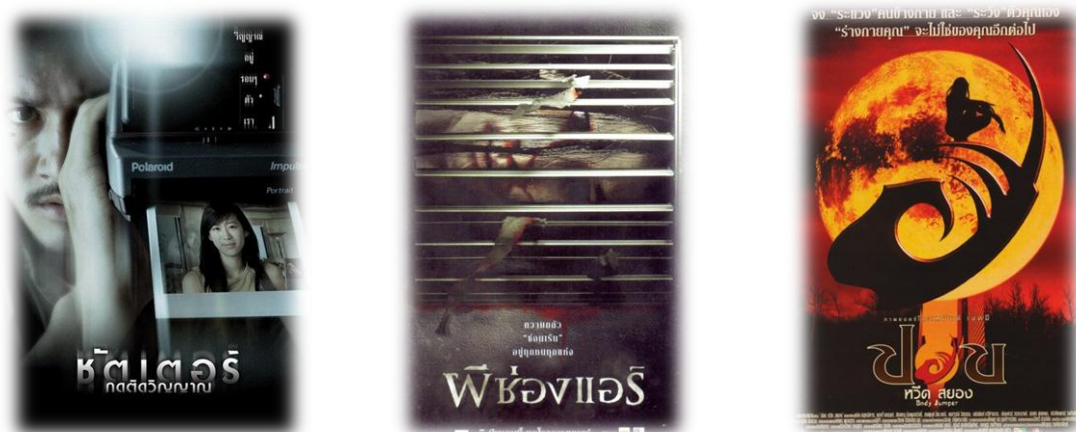
นอกจากการผลิตซ้ำแล้ว การสร้างสื่อบันเทิงคดีของขวัญธรรมเนียมก็สามารถใช้วิธีอื่นได้อีก อาทิ การสร้างภาคต่อให้เป็นภาพยนตร์ชุดในภาพยนตร์เรื่อง บ้านผีปอบ 1-13 (2532 - 2538) หรือ

นำตัวละครจากเรื่องหนึ่งมาพบกับตัวละครจากอีกเรื่องหนึ่ง โดยไม่เสียอรรถรสของเค้าโครงเรื่องเดิม เช่น *กระสือกัดปอบ* (2533) และ *แม่นาคเจดีย์ปอบ* (2535) เป็นต้น



ภาพที่ 4 ตัวอย่างสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญธรรมเนียมนิยมที่ผลิตซ้ำโดยเปลี่ยนแปลงเนื้อหา

2. สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญร่วมสมัย หรือ สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญวัยรุ่น (Contemporary Horror Entertainments) เป็นสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญที่นำความเชื่อเรื่องผีมาผสมผสานกับวัฒนธรรมและเทคโนโลยีต่างชาติ ส่วนมากมักเป็นอิทธิพลที่มาจากโลกตะวันตกและประเทศแถบเอเชียตะวันออก สื่อบันเทิงคดีกลุ่มนี้จะมุ่งนำเสนอต่อกลุ่มเป้าหมายที่เป็นวัยรุ่นที่อาศัยอยู่เมือง ตัวละครผีในเรื่องจึงไม่ใช่ตัวละครที่อยู่ในความเชื่อและตำนานของไทยโดยตรง เช่น การที่ผีปรากฏในภาพถ่ายในภาพยนตร์เรื่อง *ซัดเตอร์ กดติติวิญญาน* (2547) หรือการที่ผีอาศัยอยู่ในช่องแอร์ในภาพยนตร์เรื่อง *ผีช่องแอร์* (2547) เป็นต้น หรือหากตัวละครผีมีที่มาจากความเชื่อหรือตำนานของไทยก็จะต้องถูกตีความใหม่ให้มีความผิดแผกออกไปชนบเดิม เช่น ฝึปอบที่เป็นสาวเซ็กซี และออกล่าเหยื่อในเมืองใหญ่ในภาพยนตร์เรื่อง *ปอบหวีดสยอง* (2544) เป็นต้น



ภาพที่ 5 ตัวอย่างสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญร่วมสมัย

การมีอยู่ของตัวละครผีในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญร่วมสมัยมักเป็นผลสืบเนื่องมาจากพันธะความผูกพันบางอย่างทำให้ผีไม่ยอมไม่สุภภุมิอื่น เช่น ความอาฆาตแค้น ความรักความห่วงใย และมักมีตัวละครที่เป็นมนุษย์เป็นผู้เดินเรื่องและเข้ามาเกี่ยวข้องกับเรื่องของผีโดยบังเอิญ

นอกจากตัวละครผีที่ไม่ได้ยึดถือความเชื่อหรือตำนานของไทยแล้ว สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญกลุ่มนี้ยังได้รื้อถอนความเชื่อบางอย่างเกี่ยวกับผีในสังคมไทยออกไป เช่น การกำหนดให้ผีปรากฏตัวได้ทั้งในเวลากลางวันและกลางคืน การกำหนดให้ผีไม่กลัวพระ และการกำหนดให้ตัวละครที่ทำความดีอาจไม่ได้รับผลตอบแทนที่ดีเสมอไป เป็นต้น

ฐนรัช กองทอง (สัมภาษณ์, 19 ตุลาคม 2555) กล่าวว่า การนำคติความเชื่อที่ปรากฏในสังคมไทยมาสร้างสรรค์สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญจะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัวได้มากกว่า เนื่องจากผู้ชมจะมีความรู้สึกใกล้ชิดและคุ้นเคยกับความเชื่อในลักษณะนี้มาก ตัวอย่างเช่น เมื่อผู้ชมเห็นตัวละครที่เป็นผีปอบ ซึ่งมีลักษณะหน้าตาไม่ต่างจากมนุษย์ปกติทั่วไป แต่ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกกลัวในทันทีที่เห็นตัวละครดังกล่าว เพราะผู้ชมรู้ว่าสิ่งที่ตนเองเห็นนั้นคือผีปอบตามคติความเชื่อที่มีอยู่ในสังคมไทย ตลอดจนรู้ตัวละครผีปอบมีลักษณะนิสัยร้ายและจะไล่ทำร้ายตัวละครมนุษย์ตัวอื่น ๆ จนถึงแก่ความตาย

นอกจากนี้ศัลยา สุชนะนิวัดดี (สัมภาษณ์, 23 พฤศจิกายน 2555) ยังกล่าวเพิ่มเติมด้วยว่า สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญที่นำแนวคิดเกี่ยวกับตัวละครผีหรือคติความเชื่อจากวัฒนธรรมอื่นมาใช้ก็สามารถสร้างความกลัวให้ผู้ชมได้เช่นเดียวกัน หากแต่ต้องอาศัยการทำทศวรรษเพื่อให้รู้ที่มาที่ไปของการกระทำของตัวละคร เพราะผู้ชมไม่เคยรู้จักคติความเชื่อแบบนี้มาก่อน ตัวอย่างเช่น การที่ผี

ปรากฏตัวในตู้เสื้อผ้า ซึ่งเรารับเอาแนวคิดนี้มาจากภาพยนตร์สยองขวัญของเกาหลีเรื่อง *ตู้ซ่อนผี* คนไทยไม่เคยมีความเชื่อมาก่อนว่าเพราะเหตุใดผีจึงมาอยู่ในตู้เสื้อผ้าได้ ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่จะต้องอธิบายว่าผีเข้ามาอยู่ในตู้ได้อย่างไร และอยู่ด้วยวัตถุประสงค์ใด เป็นต้น

โดยในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวในเชิงวัฒนธรรมและคติความเชื่อมาใช้วิเคราะห์หมโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ เพื่อพิจารณาว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำวัฒนธรรมและคติความเชื่อของสังคมใดมาสอดแทรกไว้ในผลงานของตน เพื่อให้ผู้ชมซึ่งเป็นผู้รับสารเกิดความรู้สึกหวาดกลัว

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความสยองขวัญ

การที่เรื่องเล่าสยองขวัญได้รับความนิยมทั้งที่เป็นเรื่องคลุมเครือนั้นสามารถอธิบายได้ด้วยแนวคิดเชิงสุนทรียศาสตร์ของการเล่าเรื่อง (Aesthetic of Narrative) ที่ว่าเรื่องเล่าสยองขวัญจะตอบสนองต่อจิตวิทยาและอารมณ์ของผู้รับสาร นำไปสู่ความกลัว ความสนใจ และอารมณ์ลึนตาม อันเป็นความพึงพอใจของบุคคลบางกลุ่ม

พระภคมณี (แสง มณีวิฑูร ผู้แปล, 2511) ได้รจนาคัมภีร์นาฏยศาสตร์ขึ้นเมื่อราว ๆ 500 ปีก่อนคริสตกาล โดยรวบรวมความรู้เกี่ยวกับงานศิลปะและงานละครที่มีอยู่ในประเทศอินเดียขึ้นเป็นตำราสำหรับผู้สนใจในศาสตร์ด้านการละครสันสกฤต โดยเนื้อหาส่วนหนึ่งในคัมภีร์นาฏยศาสตร์ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงกับผู้ชมว่าทั้งสองฝ่ายจะถูกเชื่อมโยงกันและกันโดยสุนทรียศาสตร์ที่เรียกว่า “รส”

กฤษณา รัชชมนณี (2534: 103-114) อธิบายถึงคำว่า “รส” ในคัมภีร์ทางสันสกฤตว่ามีใช้อยู่หลายความหมาย เช่น ในคัมภีร์ฤคเวทและคัมภีร์อถรรพเวท ใช้คำว่า “รส” ในความหมายว่า “น้ำใสหรือน้ำจากสมุนไพรร” ต่อมาในยุคอุปนิษัท ใช้คำว่า “รส” ในความหมายว่า “ส่วนสำคัญ” ส่วนในคัมภีร์ไตตติรียะอุปนิษัทและไม่ตรีอุปนิษัท คำว่า “รส” มีความหมายจำเพาะถึง “ความรู้สึกปิติสูงสุดที่รับรู้ได้ด้วยลิ้น” ซึ่งความหมายดังกล่าวนี้ใกล้เคียงกับคำว่า “รสชาติ” มากที่สุด

จากพื้นความหมายที่ว่า “ความรู้สึกปิติสูงสุดที่รับรู้ได้ด้วยลิ้น” นักทฤษฎีละครสันสกฤตจึงได้นำมาคำว่า “รส” มาใช้กับอารมณ์ที่ผู้ชมได้รับจากละคร โดยที่ผู้ชมนั้นจะต้องลบอัตตาของตนและตั้งจิตพร้อมที่จะรับรู้อารมณ์ต่าง ๆ ของตัวละครด้วย

จูติรัตน์ รัตนจรัสโรจน์ (2542: 40-41) กล่าวว่ารสไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่ในงานศิลปะหรือหรือเป็นอารมณ์ที่อยู่ในใจของผู้ชม แต่รสเป็นปฏิกิริยาตอบสนองทางจิตใจของผู้ชมเมื่อได้รับชมงานศิลปะ ซึ่งจะเกิดขึ้นหลังจากที่ผู้ชมเกิดอารมณ์บางอย่างต่องานศิลปะแล้ว

ในคัมภีร์นาฏยศาสตร์ได้ระบุไว้ถึงรสที่ตอบสนองต่ออารมณ์ต่าง ๆ ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ดังนี้

1. รสอันเป็นต้นเหตุของรสอื่น ประกอบด้วย 4 รส ได้แก่

- ศฤงคารรส	ตอบสนองต่อ	ความรัก
- เราทรส	ตอบสนองต่อ	ความโกรธ
- วีรรส	ตอบสนองต่อ	ความกล้าหาญ
- พีภัสสรส	ตอบสนองต่อ	ความชิงชัง รังเกียจ ขยะแขยง

2. รสที่เกิดคล้ายตาม ประกอบด้วย 4 รส ได้แก่

- หาสยรส	ตอบสนองต่อ	ความขบขัน สนุกสนาน
- กรุณารส	ตอบสนองต่อ	ความสงสาร โศกเศร้า
- อัปภูตรส	ตอบสนองต่อ	ความอัศจรรย์ใจ พิศวง
- ภยานกรส	ตอบสนองต่อ	ความกลัว

การแบ่งรสออกเป็น 2 กลุ่มนี้ สามารถพิจารณาได้จากตัวอย่าง เช่น เมื่อเราเกิดความรัก (ศฤงคารรส) ก็สามารถก่อให้เกิดความสนุกสนาน (หาสยรส) ตามมาได้ หรือเมื่อเราพบคนกำลังอาฆาตเคียดต่อกัน (เราทรส) เราก็อาจเกิดความสงสาร (กรุณารส) ต่อผู้ที่เสียผลประโยชน์ เป็นต้น

ตำรานาฏยศาสตร์บางฉบับอาจมีการกล่าวถึงรสที่ 9 เพิ่มเข้ามาด้วย ได้แก่ ศานติรส ซึ่งตอบสนองต่ออารมณ์ที่ไม่สุขไม่ทุกข์ และไม่มีผลต่อการคล้ายตาม รสดังกล่าวนี้มีอิทธิพลต่อคติทางพระพุทธศาสนาเป็นอย่างมาก และถือว่าเป็นรสที่เด่นกว่ารสอื่นทั้ง 8 รส

พระภรตมุนี (แสง มนวิฑูร ผู้แปล, 2511: 311-317) ได้อธิบายเฉพาะถึง ภยานกรส ว่าเป็นรสที่ตอบสนองต่อความรู้สึกกลัว ซึ่งเกิดจาก 3 ปัจจัย คือ การหลอกลวง การลงโทษ และการขู่ให้กลัว โดยปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดความกลัวได้ เช่น ได้ยินเสียงผิดปกติ เห็นภูตผีวิญญูณ เห็นหมาป่า นกฮูก เห็นญาติพี่น้องถูกฆ่า การไปบ้านร้าง ป่าเปลี่ยว หรือต้องโทษจองจำ เป็นต้น

เมื่อผู้แสดงละครต้องการแสดงให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัว ผู้แสดงความกลัวจะต้องทำให้ความกลัวเกิดขึ้นในใจของตนเสียก่อน แล้วจึงแกล้งแสดงอาการเหล่านั้นออกไปอย่างแนบเนียน ซึ่งลักษณะที่แสดงออกมานั้นประกอบด้วยท่าทางหลัก ได้แก่ ตัวสั่น มือสั่น เท้าสั่น ตากลอกไปมา ขนลุก หน้าซีด ปากแห้ง เหงื่อแตก เสียงกระเส่า พุดละล้าละลัก สะดุ้งกลัว หายที่ซ่อน วิงหนี ส่งเสียงอะอะโวยวาย ลมจับ แกล้งตาย เป็นต้น

ในแง่ของงานประพันธ์วรรณกรรม บุญเหลือ ใจมโน (2549: 22-23) กล่าวถึง **ภยานกรส** ว่าเป็นรสเสียงแห่งคำอันเกิดจากการเรียงร้อยถ้อยคำให้ได้ตามจังหวะสัมผัสทำให้ผู้ฟังหรือผู้ดูเห็นความทุกข์และเห็นโทษจากบาปกรรม โรคภัยต่าง ๆ ญาติปีศาจ สิ่งประหลาด หรือสิ่งที่ผิดปกติไปจากที่เคยเห็น เคยได้ยิน เคยสัมผัส หรือเคยรู้สึกมาก่อน ทำให้เกิดความกลัว ความตื่นเต้นตกใจ จนบางครั้งถึงกับต้องหยุดอ่านด้วยความขนลุก

ตัวอย่างคำประพันธ์ที่แสดงถึงภยานกรสหรือรสแห่งความกลัว เช่น

ต่างมองตาตาข้าต่างรำไห้ มองแผ่นดินนามประเทืองว่าเมืองทอง	บ้างเลือดไหลรันทศยดสยของ ได้แต่มองแล้วต้องหลบต้องหลบตา (บริเวณนาการ โดย สุจิตต์ วงษ์เทศ)
---	--

เมื่อนั้น พระกรทรายลายกริชติดตาม หลบหลีกไว้ว่องบ้องกัน ปะทะแทงแสรังทำลำทับ	ระเด่นมนตรีชาญสนาม ไม่เข็ดขามคร้ามถอยคอยรับ ผัดผันหันออกกลอกกลับ ย่างกระหัยบุรุกไฉมิได้ยั้ง
เห็นระตุถอยเท้าก้าวผิด ลุ่มลงดาวดินสิ้นกำลัง	พระกรายกริชแทงอกตลอดหลัง มอดม้วยชีวังปลดปลง

(อิเหนา ตอน ตีกระหมังกุหนิง โดย รัชกาลที่ 2)

Bloch, Robert (2007: 145) มองว่าการเขียนเรื่องสยองขวัญนั้นเกิดขึ้นจากปมภายในจิตใจที่คนเรามีมาตั้งแต่เด็ก ทั้งในเรื่องของความไม่พอใจต่อสิ่งที่เป็นอยู่ บาดแผลทางจิตใจ และความหวาดกลัวตามจินตนาการ ซึ่งเมื่อถึงเวลาลงมือเขียน นักเขียนจะปฏิเสธทฤษฎีทั้งหมดที่

เกี่ยวข้องกับศาสนา รวมทั้งความกลัวที่มีต่อขุมนรก หรือแม้แต่ความหวังที่มีต่อสวรรค์ เพื่อที่จะสามารถดึงเอาความรู้สึกเจ็บปวด ความตาย และการให้อภัยมาเรียบเรียงได้อย่างมีชีวิตชีวามากที่สุด

ในบทความของ McGlasson, Michael (A) (2012) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของเรื่องสยองขวัญ โดยอ้างอิงจากการแสดงทัศนะของนักเรียนในโรงเรียนแห่งหนึ่งว่าต้องประกอบด้วย

1. *ความน่าสะพรึงกลัว* ถือเป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุดของเรื่องสยองขวัญ โดยการที่จะสร้างความกลัวได้นั้นจำเป็นต้องอาศัยกฎเกณฑ์สำคัญ 3 ประการที่จะนำไปสู่จุดจบของเรื่องราว ได้แก่ ความคาดหวัง ความกังวล และความไม่แน่นอน

2. *ตัวละคร* เพราะตัวละครเปรียบเสมือนฟันเฟืองชิ้นสำคัญในกระบวนการเล่าเรื่อง ผู้อ่านเกิดความสะพรึงกลัวได้จากความกังวลหรือหวาดระแวงต่อตัวละครที่มีความน่าเชื่อถือ ซึ่งผู้เขียนเรื่องสยองขวัญที่ดีจะต้องทำให้ผู้อ่านรู้สึกได้เหมือนตัวละครที่ตัวละครรู้สึก ทั้งความเจ็บปวด ความกลัว ความสุข และความต้องการ

3. *ฉากและบรรยากาศ* จะต้องให้ความรู้สึกสมจริง เหมาะสมกับตัวละครและเหตุการณ์ในเรื่อง นอกจากนี้ยังต้องมีความสมดุลในการแบ่งสัดส่วนโลกของความจริงและโลกที่อยู่เหนือธรรมชาติอย่างกลมกลืนและลงตัว

4. *จังหวะการดำเนินเรื่อง* กล่าวคือ ผู้เขียนเรื่องต้องทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าการกระทำของตัวละครอยู่ในระดับเดียวกันไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งถึงฉากที่ต้องการสร้างความสะพรึงกลัว จึงค่อยปรับจังหวะการดำเนินเรื่องให้เร็วขึ้น เพื่อกระตุ้นความตื่นเต้นระหนกของผู้อ่าน

5. *การใช้เลือดและสิ่งน่าขยะแขยง* ซึ่งประกอบฉากเหล่านี้ถือได้ว่าเป็นสิ่งที่ผู้ชมคาดหวังว่าจะได้เห็นในเรื่องราวสยองขวัญ โดยเฉพาะเรื่องราวสยองขวัญที่นำเสนอเนื้อหาด้วยภาพ เพราะจะทำให้เกิดความสมจริงต่อเหตุการณ์และบรรยากาศมากยิ่งขึ้น

6. *นัยยะแฝงที่อยู่ในเรื่อง* ซึ่งนัยยะแฝงส่วนใหญ่ที่นักเขียนส่วนใหญ่นิยมใช้ก็คือ การโจมตีข้อห้ามทางสังคม นำเสนอในสิ่งที่พูดไม่ได้ ตลอดจนเรื่องน่าขยะแขยงภายในจิตใจของมนุษย์

นอกจากนี้เรื่องเล่าสยองขวัญที่ดียังต้องแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์การเล่าของผู้เขียน โดยการบรรยายเรื่องนั้นควรให้ข้อมูลมากเพียงพอที่จะทำให้ผู้อ่านเห็นภาพ แต่ก็ไม่ควรมากเกินไปจนบดบังจินตนาการของผู้อ่านเช่นกัน

ในบทความของ McGlasson, Michael (B) (2012) ยังได้กล่าวเพิ่มเติมเกี่ยวกับโครงสร้างของเรื่องเล่าสยองขวัญว่าจะต้องสร้างและรักษาความกลัวเอาไว้ได้ เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมตกอยู่ในสภาวะตื่นเครียด ยกตัวอย่างเช่น คนบ้าที่ควงมีดชื่อ Michael Myers ในภาพยนตร์เรื่อง *John Carpenter's Halloween* จะให้ความรู้สึกถึงความอันตรายและค่อย ๆ เพิ่มระดับความน่ากลัวขึ้นเมื่อเขาเริ่มฆ่าเหยื่อของเขา

นอกจากนี้ McGlasson, Michael ยังกล่าวว่าสถานการณ์ที่เจ็บปวดก็สามารถสร้างความกลัวได้อย่างช้า ๆ และจะเพิ่มขึ้นจนรุนแรงที่สุดที่จุดไคลแมกซ์ของเรื่อง ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดก็คือฉากจากภาพยนตร์เรื่อง *Psycho* ที่ Norman Bates แต่งตัวเป็นแม่ของเขาและเข้าไปในห้องอาบน้ำของ Marion Crain โดยฉากดังกล่าวนี้จะทำให้ผู้ชมรู้สึกวิตกกังวลไปต่อย และต่อมาจึงแสดงให้เห็นว่า Norman Bates เป็นผู้มีปัญหาทางจิตใจ และตอบสนองความเจ็บปวดของตนด้วยการลงมือฆ่า Marion Crain อย่างเลือดเย็น

บงกช (2547: 90-102) ได้เปรียบเทียบการสร้างโครงเรื่องแนวสยองขวัญว่าเป็นเหมือนเกมแมวไล่จับหนูระหว่างผู้อ่านกับผู้เขียน ทั้งนี้เพราะเรื่องสยองขวัญต้องแสดงให้เห็นถึงความล่อแหลมและรัดกุมของชุดเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่สัมพันธ์กันอย่างมีเอกภาพ

เหตุผลอย่างหนึ่งสำหรับการสร้างโครงเรื่องแนวสยองขวัญก็คือ ความสนุกของผู้เขียนที่จะได้แสดงหลักฐานเอาไว้หลอกล่อให้ผู้อ่านหลงทาง ขณะเดียวกันผู้เขียนก็ยังสามารถวิจารณ์ปัญหาสังคม ศีลธรรม หรือศีลธรรมของผู้คนในสังคมแฝงลงไปในเรื่องได้อีกด้วย

โครงเรื่องแนวสยองขวัญที่ดีนั้นจะต้องประกอบด้วยความลึกลับเป็นหัวใจสำคัญ ซึ่งการสร้างความลึกลับในเรื่องต่าง ๆ นั้น ผู้เขียนต้องอธิบายให้เห็นถึง 3 ประเด็นต่อไปนี้

1. **แรงจูงใจ** ไม่ว่าจะเป็นตัวละครตัวใดก็ตามจะต้องมีแรงจูงใจให้เข้ามาเกี่ยวข้องกับเรื่องราวสยองขวัญ และแรงจูงใจดังกล่าวจะต้องมีความสมเหตุสมผล ทั้งในมุมมองของผู้อ่าน ตัวละครเอก ญาติสืบสาย และอาชญากร ซึ่งแม้แต่อาชญากรจะเป็นฆาตกรโรคจิต ก็จำเป็นที่จะต้องมีความจูงใจที่สมเหตุสมผลในการก่อเหตุร้ายด้วยเช่นกัน

2. **วิถีทาง** คือ ทิศทางที่เรื่องราวดำเนินไป ซึ่งผู้เขียนสามารถสอดแทรกลูกเล่น เช่น บรรยากาศและน้ำเสียงที่ก่อให้เกิดความสยองขวัญลงไปตามช่วงเหตุการณ์ต่าง ๆ สอดคล้องกับที่กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน (อ้างถึงใน กฤษดา เกิดดี, 2541: 33-35) ได้กล่าวว่ารุกขาคัญสำคัญที่จะทำให้เกิดความสยองขวัญในภาพยนตร์มีอยู่ 4 ลักษณะ ได้แก่

2.1 *Moments of Suspense* เป็นช่วงที่เกิดเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้ชมตื่นเต้นระทึกใจ หรือหวาดกลัว มักเป็นช่วงที่ตัวละครกำลังตกเป็นเหยื่อ หรือถูกทำร้ายในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง

2.2 *Helpless Character* เป็นช่วงที่ตัวละครตกอยู่ในสถานะที่ไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ ส่วนใหญ่จะนำเสนอภาพในลักษณะที่ตัวละครมีชีวิตอยู่อย่างโดดเดี่ยว ถูกตัดขาดจากสังคมแวดล้อม เช่น การที่ตัวละครอยู่ลำพังแล้วถูกผีร้ายคุกคามโดยที่ไม่สามารถป้องกันตัวเองได้ ลักษณะดังกล่าวนี้จะทำให้ผู้ชมเอาใจช่วยเพื่อให้ตัวละครรอดพ้นจากภาวะดังกล่าว

2.3 *Trapped Situation* เป็นช่วงที่ตัวละครเกิดสภาวะจนมุม หรือติดอยู่ในสถานที่คับแคบ ไม่สามารถหาทางออกได้ อาจจะมีเวลาเพียงสั้น ๆ เพื่อนำไปสู่ช่วง *Helpless Character* และ *Moments of Suspense* ตามลำดับ

2.4 *Psychic Element* เป็นช่วงที่นำเสนอภาพในมุมมองจิตวิทยา มีการสนับสนุนที่มาที่ไปของการกระทำต่าง ๆ มักจะเน้นไปทางตัวละครที่มีปมภายในจิตใจ เช่น ผี หรือฆาตกร เป็นต้น

3. *โอกาส* ในที่นี้หมายถึง จังหวะของการเล่าเรื่องที่กำหนดให้ตัวละครเอกตกอยู่ในสถานะที่ต้องเผชิญกับเหตุการณ์สยองขวัญ เช่น การที่ผู้หญิงตัวคนเดียวต้องเข้าไปเอาของในบ้านร้างตอนกลางคืน ทำให้มีโอกาสถูกผีหลอก เป็นต้น

สำหรับประเทศไทย เรื่องสยองขวัญส่วนมากจะวางโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน ฉะนั้นบทเปิดเรื่องจึงมักเสนอด้วยฉากฆาตกรรมและหลักฐานบางอย่าง ตัวละครเอกจะเข้ามาพัวพันกับเหตุการณ์สยองขวัญ เกิดข้อสงสัยเกี่ยวกับวิญญาณ และพยายามรวบรวมหลักฐานจากเหตุการณ์ต่าง ๆ เพื่อค้นหาคำตอบ ซึ่งนักเขียนที่มีความสามารถจะหันเหความสนใจของผู้อ่านให้ไปในหนทางใหม่ ๆ หรืออาจทำให้ผู้อ่านสงสัยในพฤติกรรมของตัวละครหลาย ๆ ตัว

สิ่งสำคัญอย่างหนึ่งของเรื่องแนวสยองขวัญก็คือความสัมพันธ์ระหว่างผีและฆาตกร ในเรื่องนี้นักเขียนจะต้องรู้ว่าเรื่องราวทั้งหมดแต่แรก และค่อย ๆ เผยออกมาให้ผู้อ่านรับรู้ทีละน้อยผ่านบทสนทนาหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ จนกระทั่งเฉลยเรื่องราวทั้งหมดในตอนจบเรื่อง ซึ่งการจบเรื่องแนวสยองขวัญ นักเขียนส่วนมากจะกระชากอารมณ์ผู้อ่านให้เกิดความรู้สึกตกใจ สยองขวัญ หรือ ผิดความคาดหมาย โดยบงกช (2547: 90-102) ได้นำเสนอเกี่ยวกับวิธีการจบเรื่องที่น่าสนใจไว้ เช่น

1. ตัวละครเอกสะดุ้งตื่นจากความฝัน เป็นวิธีการจบเรื่องอย่างง่าย และช่วยให้ผู้อ่านแยกแยะได้ว่าเรื่องราวทั้งหมดไม่ได้เกิดขึ้นจริง เป็นเพียงความฝัน จินตนาการ หรือความคิดอีกมิติหนึ่งของตัวละครเอก
2. ตัวละครเอกตาย เป็นวิธีการจบเรื่องที่นิยมมากที่สุดในเรื่องแนวสยองขวัญในช่วงต้นศตวรรษที่ผ่านมา วิธีการจบแบบนี้มักใช้ในกรณีที่เรื่องตอนท้ายเฉลยออกมาว่าตัวละครเอกนั่นเองที่เป็นฆาตกรหรือคนร้าย จึงต้องชดใช้ความผิดในสิ่งที่ตนเองเคยกระทำไว้เมื่ออดีต
3. ตัวละครเอกเพิ่งรู้ว่าตนเองตายมานานแล้ว เป็นการเฉลยเรื่องที่ทำให้ผู้อ่านรู้สึกประหลาดใจ หลังจากที่เอาใจช่วยตัวละครเอกมาตลอดทั้งเรื่อง ซึ่งเรื่องสยองขวัญที่ใช้วิธีการจบเรื่องแบบนี้ และเป็นที่รู้จักทั่วไป ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง *The Sixth Sense* เป็นต้น
4. ตัวละครเอกเหมือนจะอยู่ในสภาวะที่ปลอดภัย แต่แล้วก็ถูกผี ปีศาจ หรือฆาตกรเข้ามาทำร้ายในฉากสุดท้ายก่อนจะตัดจบไป เป็นวิธีที่นิยมใช้ในเรื่องสยองขวัญของต่างประเทศ เช่น ขณะที่พระเอกและนางเอกกำลังกอดกันอย่างซาบซึ้งใจ นางเอกก็แยกเขี้ยวกลายเป็นผีดูดเลือด ขย้ำคอพระเอกในตอนจบ เป็นต้น

กฤษฏา กฤษณะเศรณี และธนรัชต์ ฐราช (2554: 21-22) กล่าวถึงการเล่าเรื่องสยองขวัญที่นิยมอีกรูปแบบหนึ่ง ได้แก่ การเล่าเรื่องโดยอิงจากเรื่องราวที่มีอยู่จริง ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง *ลัดดาแลนด์* ซึ่งเป็นการนำเรื่องเล่าในจังหวัดเชียงใหม่มาผสมผสานกับชุดเหตุการณ์ ทำให้เกิด “วาทกรรมใหม่” ที่มีรูปแบบและกรอบความคิดจากเรื่องเล่าเดิมเป็นแกนหลัก และใช้กลวิธีการเล่าเรื่องเหมือนภาพยนตร์สยองขวัญทั่วไป คือ เริ่มต้นด้วยชีวิตปกติของตัวละคร จนกระทั่งเกิดจุดขัดแย้ง (Conflict) นำเข้าไปสู่ตรรกะชุดใหม่ (Set of Logics) ที่บิดเบือนไปจากความเป็นจริง แต่พยายามให้ผู้ชมเชื่อว่าสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นในภาพยนตร์เป็นเรื่องจริง และเมื่อถึงท้ายเรื่องก็จะนำผู้ชมกลับเข้าสู่ตรรกะชุดเดิมซึ่งเป็นชีวิตปกติของตัวละคร

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะนำแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความสยองขวัญมาเป็นกรอบความคิดในการศึกษาการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญของผู้สร้างงานแต่ละคน ซึ่งแม้ว่ากลวิธีการสร้างความสยองขวัญเหล่านี้จะมีรูปแบบที่ค่อนข้างตายตัว แต่ด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ อาทิ ลักษณะนิสัยของผู้สร้างชิ้นงาน ประสบการณ์ และลักษณะเนื้อเรื่อง ย่อมส่งผลให้สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละเรื่องมีการสร้างความกลัวที่แตกต่างกันทั้งในแง่ของวิธีการและปริมาณ

การนำมาใช้ ตลอดจนอาจมีการสร้างความกลัวด้วยกลวิธีใหม่ ๆ ซึ่งไม่พบในสูตรการสร้างเรื่องเล่า
สยของขวัญก็เป็นไปได้

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับประเภทของสื่อบันเทิงคดีสยของขวัญไทย

2.3.1 การแบ่งตามประเภทของสื่อ

2.3.1.1 นวนิยาย

วรรณกรรม โดยทั่วไปหมายถึงงานเขียนที่แต่งหรือรวบรวมขึ้นอย่างมีศิลปะ ซึ่ง
ผู้เขียนต้องการถ่ายทอดเรื่องราวบางอย่างไปสู่ผู้อ่าน ดังนั้นผู้เขียนจึงต้องมีความรู้ความสามารถ
ในด้านภาษาเป็นอย่างดี จึงจะสามารถเรียบเรียงร้อยเรื่องราวให้ผู้อ่านเข้าใจในสิ่งที่ตนเองต้องการ
สื่อสาร ตลอดจนเกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมไปกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง เช่น ในฉากที่ต้องการให้
เกิดความน่าสะพรึงกลัว ผู้เขียนก็ต้องพรรณนาฉากและบรรยากาศเพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพตาม
(Wikipedia, 2012)

วรรณกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผีเรื่องแรกของประเทศไทยนั้น ผู้รู้ในแวดวง
วรรณกรรมไทยสันนิษฐานว่าน่าจะเป็นเรื่องสั้นชื่อ *ตางมภูกผีหลอก* ของผู้เขียนเจ้าของนามปากกา
“ลูกอิน” โดยเรื่องสั้นดังกล่าวนี้ได้รับการตีพิมพ์ลงในวารสารทวิปัญญา ฉบับที่ 14 เดือน
พฤษภาคม พุทธศักราช 2448 เนื้อเรื่องกล่าวถึงตางม้วย 70 ปีที่ลงมาไชนาฟีกากลางดึก เป็นเหตุ
ให้พบกับวิญญาณของป่าแนบ ญาติที่เพิ่งเสียชีวิตไป

บาหยัน อิมสำราญ (2527: 33) ได้อธิบายว่านวนิยายสยของขวัญ จะเป็น
เรื่องราวที่เสนอความสัมพันธ์ระหว่างผีกับมนุษย์ โดยผู้ประพันธ์จะเน้นความน่าสะพรึงกลัวของ
ภูตผี เช่น บรรยายรูปร่างให้น่าเกลียดน่ากลัว มีอุปนิสัยที่โหดร้าย ทำให้ตัวละครที่เป็นมนุษย์
หวาดกลัว

สันติ ทองประเสริฐ (กล่าวถึงใน ทฤษฎี เสมอ, 2541: 21) ได้ศึกษานวนิยายไทย
ตั้งแต่ พ.ศ. 2476-2517 และพบว่านวนิยายสยของขวัญเรื่องยาวเรื่องแรกของประเทศไทย ได้แก่ นว
นิยายเรื่อง *วิญญาณพยาบาล* ของ สด กุระมะโหวิต ตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2500

2.3.1.2 ละครเวที

ละครเวที คือ การนำเสนอชุดเหตุการณ์ใดชุดเหตุการณ์หนึ่งต่อหน้าผู้ชม ผู้ทำการแสดงจะต้องเตรียมความพร้อมต่อองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น จังหวะการแสดง ฉากและบรรยากาศ แสง สี เสียง ฯลฯ เนื่องจากละครเวทีเป็นการแสดงสด ผู้แสดงไม่สามารถย้อนกลับไปแก้ไขความผิดพลาดที่เกิดขึ้นได้โดยตรง แต่ด้วยความที่เป็นการแสดงสดนี้เองจึงทำให้เกิดการสื่อสารระหว่างผู้แสดงและผู้ชมไปพร้อมกัน ซึ่งการสื่อสารลักษณะนี้จะไม่พบในสื่อบันเทิงคดีประเภทอื่น ๆ (Wikipedia, 2012)

ในประเทศไทยมีการแสดงที่มีลักษณะคล้ายกับละครเวที เรียกว่า “ละครร้อง” ถือกำเนิดขึ้นในช่วงปลายรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว แต่จะมีจุดเด่นอยู่ที่ผู้แสดงจะทำการขับร้องเพลงประกอบการแสดงไปด้วย สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ละครร้องสลัப்புต และละครร้องลิ้วน ๆ

ละครเวทีสมัยของขวัญเรือนแรก สันนิษฐานว่าเป็นละครร้องเรื่อง *อินทนิลพระอินทร์* ผลงานพระนิพนธ์ของพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระนราธิปประพันธ์พงศ์ ออกแสดง ณ โรงละครปริดาลัย ในช่วงปี พ.ศ. 2454-2455 ผลงานดังกล่าวได้รับความนิยมจากผู้ชมเป็นอย่างมาก ส่งผลให้ในยุค ต่อ ๆ มามีการนำเรื่องราวของ “แม่นาคพระโขนง” มาสร้างในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และละครเวทีอย่างแพร่หลาย

2.3.1.3 ภาพยนตร์

ภาพยนตร์ คือ การบันทึกภาพนิ่งจำนวนมากด้วยฟิล์ม แล้วนำออกเสนอในลักษณะของภาพเคลื่อนไหว เพื่อให้ผู้ชมเห็นอริยาบถของตัวละครที่ละน้อยแต่มีความต่อเนื่องกัน ซึ่งภาพยนตร์ที่ดีจะต้องให้ความเพลิดเพลินแก่ผู้รับชม นักวิชาการบางคนจึงมองว่าการผลิตสื่อประเภทนี้เป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่ต้องอาศัยความประณีตไม่ต่างจากงานจิตรศิลป์ วรรณศิลป์ นาฏศิลป์ หรือศิลปะแขนงอื่น ๆ ตลอดจนถึงต้องสะท้อนให้เห็นถึงความหมายในเชิงโลกทัศน์และวัฒนธรรมบางส่วนของผู้ผลิตด้วย (Wikipedia, 2012)

สำหรับภาพยนตร์สมัยของขวัญ หรือ ภาพยนตร์ผี (Ghost Film) เป็นภาพยนตร์ตระกูลย่อยตระกูลหนึ่ง (Genre) ตามที่กฤษดา เกิดดี (2547: 29-43) กล่าวไว้ว่าเป็นเรื่องราวที่ดำเนินด้วยสิ่งเร้นลับ ความหวาดกลัว ความสยดสยอง และความตาย มักเป็นเรื่องราวที่อยู่เหนือธรรมชาติและหลุดพ้นจากโลกแห่งความเป็นจริง มีแนวคิดที่ต่อต้านวิถีคิดแบบสัจนิยม (Anti-

realism) ตัวละครในภาพยนตร์สยองขวัญมักถ่ายทอดมาจากตัวละครในวรรณกรรม เช่น แวมไพร์, มัมมี่ และแฟรงเกนสไตน์

ภาพยนตร์สยองขวัญในยุคแรกจะเป็นภาพยนตร์ทุนต่ำ จัดอยู่ในกลุ่มภาพยนตร์เกรดบี มีกระบวนการผลิตอย่างง่าย ๆ เมื่อนำไปเทียบกับภาพยนตร์ตระกูลอื่นจะพบว่าภาพยนตร์สยองขวัญอยู่ในสถานะที่ด้อยกว่า สังเกตได้จากการที่ภาพยนตร์สยองขวัญไม่ได้รับรางวัลจากสมาคมภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงเท่าที่ควร แต่ในทิศทางตรงกันข้ามเมื่อนำภาพยนตร์สยองขวัญออกฉายตามโรงภาพยนตร์ ภาพยนตร์สยองขวัญกลับเป็นที่นิยมและสร้างผลกำไรได้มาก ผู้ผลิตภาพยนตร์จึงยังคงนิยมสร้างภาพยนตร์ที่ว่าด้วยเรื่องราวสยองขวัญเช่นนี้อย่างต่อเนื่อง

ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องแรกในประเทศไทย คือ ภาพยนตร์เรื่อง *ไม่เชื่อน้ำมนต์หมอมณี* ผลิตโดยกาชาดสยาม เข้าฉายที่โรงภาพยนตร์พัฒนากรเมื่อวันที่ 27-30 สิงหาคม พ.ศ. 2470 ต่อจากภาพยนตร์เรื่อง *โชคสองชั้น* ที่เพิ่งออกจากโรงไป ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเป็นภาพยนตร์ขนาดสั้น มีเนื้อหาไม่น่ากลัวให้ประชาชนหันมารักษาโรคด้วยวิธีการแพทย์แผนปัจจุบัน แทนการรักษาจากพ่อมดหมอมณี แต่ด้วยเนื้อเรื่องที่ไม่น่าติดตามและมีการเปิดตัวอย่างกะทันหัน จึงทำให้ไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร

2.3.1.4 ละครโทรทัศน์

ละครโทรทัศน์ คือการนำเสนอเรื่องราวทางโทรทัศน์โดยแบ่งเป็นตอน ๆ ที่มีความต่อเนื่องกัน มีลักษณะแตกต่างจากภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องราวที่นำเสนอยาวทีเดียวตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง มักมีตัวละครคู่ขวัญ เรียกว่า “พระเอก-นางเอก” แสดงออกซึ่งความรักใคร่ต่อกันตั้งแต่ช่วงกลางเรื่องไปจนถึงตอนจบของเรื่อง (Wikipedia, 2012)

ละครโทรทัศน์ที่ว่าด้วยเรื่องราวสยองขวัญ ทาง <http://www.komchadluek.net> ได้เขียนคอลัมน์ว่าด้วยเรื่องของพัฒนาการละครผีไทยไว้ว่า ละครผีไทยสร้างจากความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีวิญญาณบนพื้นฐานของกฎแห่งกรรม ดังคำกล่าวที่ว่า “กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นย่อมสนอง” โดยตัวละครผีทำหน้าที่เป็นผู้ทวงความยุติธรรม ในกรณีที่ถูกกฎหมายไม่สามารถเอาผิดต่อผู้ที่กระทำความผิดได้

กล่าวได้ว่าละครผีไทยมีวิวัฒนาการตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ทำให้มีความสยองขวัญและมีความสมจริงมากขึ้นเรื่อย ๆ ตามเทคโนโลยีในแต่ละยุคสมัยจะเอื้ออำนวย โดยละครผี

ในยุคแรก ๆ นั้น นิยมสร้างจากตำนานและความเชื่อที่มีอยู่ในสังคมเช่นเดียวกับภาพยนตร์ ตัวอย่างเช่น ละครเรื่อง *แม่นาคพระโขนง* ตำนานรักระหว่างคนกับผีอันมีชื่อเสียงโด่งดัง

จากบทความเรื่อง “Thriller Ghost ปลุกตำนานผีสยาม” ในนิตยสาร MAXIM (ตุลาคม 2012, 90-93) กล่าวว่า ละครเรื่อง *ปอบผีฟ้า* บทประพันธ์ของประดิษฐ์ กัลย์จาฤก น่าจะเป็นละครโทรทัศน์สยองขวัญเรื่องแรกของไทย ออกอากาศเมื่อ พ.ศ. 2518 ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 7 นำแสดงโดย วีรวรรณ ไทณะวณิก และด้วยความที่มีกระแสตอบรับจากกลุ่มผู้ชมเป็นอย่างดี ละครดังกล่าวจึงถูกหยิบยกมาสร้างใหม่ถึง 2 ครั้งใน พ.ศ. 2540 และ พ.ศ. 2552 ซึ่งก็ประสบความสำเร็จไม่แพ้กัน

มีข้อสังเกตอย่างหนึ่งว่า การออกแบบตัวละครผีในละครไทยสมัยก่อนนิยมทำแบบง่าย ๆ เช่น การติดเขี้ยว ใช้ไฟสีเขียวส่องหน้า แล้วให้ตัวละครโผล่ออกมาท่ามกลางความมืด ซึ่งวิธีการเหล่านี้ถือเป็นรูปแบบพื้นฐานสำหรับการสร้างความสยองขวัญ

จนกระทั่งถึงยุคที่นวัตกรรมต่าง ๆ ก้าวหน้ามากขึ้น การออกแบบตัวละครผีจึงมักใช้กาแต่งหน้าเอฟเฟกต์ ทั้งการใช้หน้าตาโดยทั่วไป การทำผิวให้ซีด หรือแม้แต่การแต่งหน้าให้ดูเลอะเทอะเกลียดน่ากลัว ประกอบกับการแต่งกายที่ดูสมจริง ทำให้ตัวละครผีมีอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์สามารถฆ่าคนได้โดยตรง และตัวละครผีบางเรื่องยังสามารถปรากฏกายในตอนกลางวันได้อีกด้วย นอกจากนี้ในละครบางเรื่องยังมีการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิกในการออกแบบตัวละครผี ทำให้ผีมีลักษณะห่างไกลจากความเป็นมนุษย์ออกไปมากยิ่งขึ้น

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะใช้ความแตกต่างตามลักษณะของสื่อเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาว่า ภายใต้อิทธิพลของความแตกต่างของสื่อ ผู้สร้างสรรคงานบันเทิงคดีสยองขวัญได้สอดแทรกมโนทัศน์และใช้กลวิธีสร้างความกลัวในลักษณะที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร

2.3.2 การแบ่งตามลักษณะเนื้อเรื่อง

กฤษดา เกิดดี (2547: 29-43) กล่าวว่าสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ (Horror Entertainments) เป็นตระกูลสื่อบันเทิงคดีขนาดใหญ่ที่มุ่งให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดผวา สะอิดสะเอียนต่อชุดเหตุการณ์ภายในเรื่อง โดยสื่อบันเทิงคดีตระกูลนี้ยังสามารถแบ่งออกเป็นตระกูลย่อยได้อีกหลาย

ลักษณะ ตัวอย่างเช่น สื่อบันเทิงคดีเกี่ยวกับการฆาตกรรม สื่อบันเทิงคดีเกี่ยวกับอุบัติเหตุธรรมชาติและ สื่อบันเทิงคดีเกี่ยวกับภูตผี เป็นต้น

และหากพิจารณาในส่วนของสื่อบันเทิงคดีเกี่ยวกับภูตผีก็จะพบว่ายังสามารถแบ่งได้อีก 3 กระจุกย่อยตามลักษณะเนื้อหาของเรื่อง (ทศพร กรกิจ, 2550) ดังนี้

1. สื่อบันเทิงคดีเกี่ยวกับภูตผีแบบสยองขวัญ (Horror Ghost Entertainments) เป็นสื่อบันเทิงคดีที่เล่าถึงความโหดร้ายของตัวละครไม่ว่าจะเป็นผีหรือมนุษย์ ตัวละครผีมักเป็นแกนหลักในการดำเนินเรื่อง ทำให้เรื่องดำเนินไปในทิศทางต่าง ๆ ตามที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการนำเสนอ โดย ได้จำแนกสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญกลุ่มนี้ตามลักษณะเค้าโครงเรื่องออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1.1 เค้าโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน เค้าโครงเรื่องประเภทนี้เป็นที่นิยมมาก โดยจะมีตัวละครเอกซึ่งเป็นมนุษย์ที่เข้าไปพัวพันกับตัวละครผีด้วยความบังเอิญ และพยายามสืบหาที่มาที่ไปของผีจนตนเองต้องเข้าไปผจญกับอันตรายต่าง ๆ แต่ในขณะที่เดียวกันตัวละครผีก็จะให้ความช่วยเหลือทำให้ตัวละครเอกสามารถรอดชีวิตจากเหตุการณ์ร้ายได้ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *อาจารย์ใหญ่* (2549) *บ้านผีสิง* (2550) และ *โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต* (2551) เป็นต้น



ภาพที่ 6 ตัวอย่างสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญที่มีเค้าโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน

1.2 **เค้าโครงเรื่องแบบปฏิบัติการ** เค้าโครงเรื่องประเภทนี้จะแสดงให้เห็นว่าตัวละครเอกซึ่งเป็นมนุษย์ต้องปฏิบัติการบางอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งก็คือการเอาชีวิตจากการทำร้ายของพวกเขาภูตผีวิญญาณ เค้าโครงเรื่องลักษณะนี้มักนำเสนอให้เห็นว่าตัวละครเอกได้ล่องล้าเข้าไปในพื้นที่ส่วนตัวของผี ทำให้ต้องถูกตามทำร้ายอย่างไม่มีสาเหตุ และในตอนท้ายของเรื่องมักจบด้วยความตายของตัวเอก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *ล่าท้าผี* (2549) *สี่แพร่ง* *ตอน เหนงา* (2551) และ *ห้าแพร่งตอน รถมือสอง* (2552) เป็นต้น



ภาพที่ 7 ตัวอย่างสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญที่มีเค้าโครงเรื่องแบบปฏิบัติการ

1.3 **เค้าโครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม** เค้าโครงเรื่องประเภทนี้จะไม่มุ่งสร้างความกลัวเป็นประเด็นหลัก แต่จะมีลักษณะคล้ายกับเรื่องเล่าแบบโศกนาฏกรรมโดยมีตัวละครเป็นองค์ประกอบที่นำไปสู่เหตุการณ์โศกนาฏกรรมในเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *นางนาก* (2540) *ลัดดาแลนด์* (2554) และ *รักฉันอย่าคิดถึงฉัน* (2555) เป็นต้น



ภาพที่ 8 ตัวอย่างสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญที่มีเค้าโครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม

2. *สื่อบันเทิงคดีเกี่ยวกับภูตผีแบบตลก (Comedy Ghost Entertainments)* เป็นสื่อบันเทิงคดีที่มุ่งเน้นให้ผู้ชมเกิดความเพลิดเพลินจะมุกตลกของตัวละครมากกว่าจะมุ่งให้เกิดความกลัว ซึ่งตัวละครผีจะเป็นตัวละครตัวหนึ่งในจำนวนตัวละครทั้งหมดที่แสดงกิริยาท่าทางเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกสนุกสนาน สื่อบันเทิงคดีประเภทนี้มักไม่กล่าวถึงภูมิหลังของตัวละครผี และตัวละครผีก็มักไม่มีความเกี่ยวข้องกับตัวละครหลักโดยตรง แต่จะอาศัยความบังเอิญที่ตัวละครหลักต้องเข้ามาพัวพันกับตัวละครผี และทำให้ต้องฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ ไปด้วยกัน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *สยามเกีย* (2534) *โกยเถอะโยม* (2549) และ *ผีไม้จิ้มฟัน* (2550) เป็นต้น



ภาพที่ 9 ตัวอย่างสื่อบันเทิงคดีเกี่ยวกับภูตผีแบบตลก

3. *สื่อบันเทิงคดีเกี่ยวกับภูตผีแบบโรمانซ์ (Romance Ghost Films)* เป็นสื่อบันเทิงคดีที่มีตัวละครผีเป็นตัวละครเอกตัวหนึ่ง โดยจะเป็นผีที่ดี คอยให้ความช่วยเหลือหรือแสดงความรักใคร่ต่อตัวละครเอกที่เป็นมนุษย์ ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกอิมเมจในมิตรภาพที่งดงามระหว่างมนุษย์กับผี และไม่รู้สึกลัวหวาดกลัวต่อตัวละครผีในสื่อบันเทิงคดีกลุ่มนี้ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *ปีหนึ่งเพื่อนกัน* และ *วันอัศจรรย์ของผม* (2536) *คู่แท้สองโลก* (2537) และ *เกิดอีกทีต้องมีเธอ* (2538) เป็นต้น



ภาพที่ 10 ตัวอย่างสื่อบันเทิงคดีเกี่ยวกับภูตผีแบบโรمانซ์

เมื่อพิจารณาจะเห็นว่า ในแนวคิดเกี่ยวกับประเภทของสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย ผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอตัวอย่างสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญที่เป็นสื่อภาพยนตร์ ทั้งนี้เนื่องจากสื่อภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีการนำเสนอเรื่องราวอย่างสมจริง ไม่เน้นการจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) ทำให้สามารถแสดงตระกูลของเรื่องเล่าได้อย่างชัดเจน เหมาะสำหรับการใช้เป็นตัวอย่างประกอบการอธิบายเรื่องการแบ่งสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญตาม

ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะนำกรอบความคิดเกี่ยวกับสื่อบันเทิงคดีเกี่ยวกับภูตผีแบบสยองขวัญมาใช้เป็นเกณฑ์ในการคัดเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา เนื่องจากสื่อบันเทิงคดีเกี่ยวกับภูตผีแบบสยองขวัญเป็นสื่อบันเทิงคดีเพียงกลุ่มเดียวที่มุ่งนำเสนอให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัวเป็นหลัก ซึ่งสอดคล้องกับการนิยามศัพท์ที่ได้ให้ไว้ในบท 1 ของงานวิจัยชิ้นนี้

2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย” ผู้วิจัยศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง มีรายละเอียด ดังนี้

2.4.1 งานวิจัยเกี่ยวกับความกลัว

โสภิตา นันทพรภิมย์ (2548) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความกลัวโดยปกติของเด็กและวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร พบว่าความกลัวของเด็กและวัยรุ่นในกรุงเทพมหานครสามารถจัดได้เป็น 5 กลุ่มใหญ่ ๆ เรียงตามลำดับได้ดังนี้ 1) *กลัวความตาย* ซึ่งหมายรวมทั้งความตายและภัยอันตรายที่เกิดขึ้นแก่ตัวเองและบุคคลอื่นที่ตนเองรู้จัก 2) *กลัวสิ่งที่ไม่น่าไว้วางใจ* ทั้งที่เป็นบุคคลแปลกหน้า สัตว์ร้ายต่าง ๆ ตลอดจนสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ เช่น ไฟ พายุ ร่อง ฟ้าผ่า ฯลฯ 3) *กลัวผี* สิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ รวมทั้งสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับผี เช่น ศพ เลือด ป่าช้า บ้านร้าง ฯลฯ 4) *กลัวเกี่ยวกับเรื่องภายในจิตใจ* ซึ่งเป็นผลมาจากความล้มเหลวหรือความกดดันต่าง ๆ ที่เด็กต้องเผชิญในครอบครัวและในสังคม และ 5) *กลัวการถูกล่วงละเมิด* มักเป็นเรื่องเกี่ยวกับบุคคล เช่น พ่อ แม่ ญาติผู้ใหญ่ คุณครู ที่ดุหรือตีเด็กทำให้เกิดการฝังใจ

งานวิจัยดังกล่าวเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาเกี่ยวกับมโนทัศน์เรื่องความกลัว ซึ่งพบว่าสามารถเกิดได้จากหลายปัจจัย และผู้สร้างงานก็มักจะนำมโนทัศน์เหล่านี้มาประกอบสร้างให้เป็นเรื่องราวที่มีความแตกต่างกันไปตามวิธีการนำเสนอของแต่ละคน ซึ่งผู้วิจัยจะสามารถนำแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวทั้ง 5 รูปแบบมาช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์

วินัส เจิตจรรยาพงศ์ (2541) ได้ศึกษาวิเคราะห์เกี่ยวกับอิทธิพลของการใช้ความกลัวระดับต่าง ๆ ในภาพยนตร์โฆษณาต่อต้านโรคเอดส์ โดยพบว่าสื่อที่มีระดับความน่ากลัวสูงจะมีประสิทธิภาพมากกว่าสื่อที่ใช้ความน่ากลัวระดับปานกลางและต่ำ แต่ทว่าก็ยังไม่สามารถหยุดพฤติกรรมทางเพศของผู้รับสารได้ทั้งหมด นอกจากนี้ยังได้ข้อสรุปอีกว่าความน่ากลัวที่นำมาใช้ควรเป็นข้อเท็จจริง ข้อมูลทางวิชาการ หรือการใช้อารมณ์ความรู้สึกของผู้แสดง ซึ่งจะมีประสิทธิภาพมากกว่าการใช้ภาพประกอบเพื่อแสดงความน่ากลัวของโรค

แม้ว่างานวิจัยดังกล่าวจะเป็นการศึกษาเกี่ยวกับการประชาสัมพันธ์และรณรงค์เกี่ยวกับสุขภาพ แต่ก็แสดงให้เห็นการนำเสนอความน่ากลัวในระดับที่แตกต่างกันจะส่งผลต่อพฤติกรรม

ของผู้รับสารที่แตกต่างกันด้วย โดยข้อมูลในส่วนนี้จะเป็นโยบายสำหรับการนำไปวิเคราะห์การสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละเรื่อง ซึ่งจะมีการสร้างความกลัวในระดับที่แตกต่างกัน เพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะผลงานชิ้นหนึ่ง ๆ

2.4.2 งานวิจัยเกี่ยวกับสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ

ทศพร กรกิจ (2550) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกา เกาหลี และไทย พบว่าหนังผีในช่วงปี พ.ศ. 2542-2551 ตัวละครผีของอเมริกามักมีความเชื่อมโยงกับการต่อต้านศาสนาคริสต์ ในขณะที่ตัวละครผีของเกาหลีมักได้รับอิทธิพลจากผีในประเทศญี่ปุ่นที่เรียกว่า Yurei ซึ่งเป็นผีผู้หญิงผมยาว สวมชุดสีขาว ส่วนตัวละครผีของไทยจะมีทั้งที่เป็นผีไทยดั้งเดิม ผีไทยที่ถูกตีความใหม่ และผีที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมอื่นเข้ามาผสมผสานและสำหรับการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังผีนั้น แต่ละประเทศเลือกใช้วิธีการสร้างความน่าสะพรึงกลัวที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งมีทั้งหมด 3 วิธี ได้แก่ การปกปิด การลวง และการทำให้สมจริง

ผลงานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญสากล โดยมีสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทยประเภทภาพยนตร์เป็นประชากรส่วนหนึ่งในการวิจัย ผู้วิจัยจึงพอจะเห็นแนวทางการสร้างความกลัว ซึ่งสามารถนำไปต่อยอดสำหรับใช้ศึกษาเฉพาะกับสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทยได้

ณัฐพล วงษ์ชื่น (2552) ได้ศึกษาเกี่ยวกับปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนดโทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์แนวสยองขวัญ พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้มู้ดแอนดโทนในภาพยนตร์สยองขวัญนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม เรียงตามลำดับตามความสำคัญได้ดังนี้ 1) มุมกล้อง 2) สีและฉากสถานที่ 3) อุปกรณ์ประกอบฉาก แสงและเงา และเวลา และ 4) การแต่งหน้า ทรงผม และเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัยพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการรับรู้มู้ดแอนดโทนในภาพยนตร์แนวสยองขวัญนั้นมีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชมภาพยนตร์สยองขวัญ ดังนั้นปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้จึงย่อมมีผลต่อการสร้างความกลัวในภาพยนตร์สยองขวัญ และสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางการประกอบการอธิบายในประเด็นเกี่ยวกับการสร้างความกลัวได้

ทฤษฎี เสมอ (2541) ได้ศึกษาเกี่ยวกับกลวิธีการแต่งเรื่องสั้นของชวัญของ เหม เวชกร พบว่าการสร้างโครงเรื่องของเหม เวชกร จะเริ่มเรื่องด้วยการบรรยายที่มาของเหตุการณ์ ดำเนินเรื่องด้วยการสร้างความขัดแย้งไปตามลำดับเหตุการณ์ โดยใช้กลวิธีต่าง ๆ ให้ผู้อ่านเกิดความสนใจและติดตามเรื่อง เช่น การบรรยายฉากอย่างตรงไปตรงมาทั้งจากประสบการณ์ตรงและจินตนาการ เน้นให้สอดคล้องกับสภาพความเป็นจริง และเหมาะสมกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะรายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ซึ่งต้องแสดงให้เห็นถึงสภาพความเป็นอยู่ ขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนวิถีชีวิตของคนไทยในบริบทสังคมไทยสมัยนั้น และในส่วนของงานจบเรื่องนั้น เหม เวชกร มักจะจบเรื่องแบบโคกนาฏกรรมเป็นส่วนใหญ่

งานวิจัยดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงกลวิธีการสร้างเรื่องราวในสื่อบันเทิงคดีประเภทวรรณกรรมของชวัญของเหม เวชกร ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำกลวิธีที่เหม เวชกรใช้ในการแต่งเรื่องสั้นไปเป็นแนวทางสำหรับศึกษาโดยเน้นเฉพาะการสร้าง ความสยงของชวัญในสื่อบันเทิงคดีประเภทวรรณกรรมซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างได้

วิชุดา ปานกลาง (2539) ได้ศึกษาการถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” จากภาพยนตร์เรื่อง “แม่นาคพระโขนง” พบว่าการนำเสนอเนื้อเรื่องเป็นไปตามสูตรของภาพยนตร์สยงของชวัญ คือ ผีออกมาอาละวาดหลอกหลอนผู้คน ทำให้ผู้คนเกิดความต้องการที่จะกำจัดผีออกไป ซึ่งเรื่องดังกล่าวนี้สะท้อนอยู่บนพื้นฐานวัฒนธรรมไทยที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ภายในสังคมไทย ได้แก่ “บ้าน” ตัวแทนของสถาบันครอบครัว หมายถึงความรัก ความอบอุ่น, “ผี” ตัวแทนของอุปสรรค ปมปัญหา ความน่ากลัว และ “วัด” ตัวแทนของสถาบันศาสนา ความปลอดภัย การคลี่คลาย ตลอดจนเป็นสิ่งที่จัดระเบียบสังคมให้อยู่ในทิศทางที่ควรจะเป็น ทั้งนี้ยังพบอีกว่าองค์ประกอบย่อยของเรื่องสามารถเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เพราะความเป็นไปในสังคมยุคหนึ่ง ๆ ย่อมมีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการผลิตภาพยนตร์

ศิริพร ไผศิริ (2544) ได้ศึกษาเรื่องการผลิตซ้ำภาพยนตร์ไทยจากตำนานแม่นาคพระโขนง พบว่าในการผลิตซ้ำแต่ละครั้ง ทั้งที่ผลิตโดยคงความหมายเดิม และที่ผลิตโดยเปลี่ยนเค้าโครงเรื่องใหม่ ตัวละคร “แม่นาคพระโขนง” ก็ยังคงถูกนำเสนอเป็นภาพแทนของผู้หญิงในสังคมซึ่งมีความรักเป็นที่ตั้ง เมื่อนำเอกลักษณ์จุดนี้ของแม่นากมาผนวกกับความลึกลับ บุคลิกลักษณะของผี

บรรยายสิ่งแวดล้อม ฯลฯ จึงทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวที่ระคนกับความซาบซึ้งใจ ส่งผลทำให้ตำนานเรื่อง “แม่นากพระโขนง” ยังคงดำรงอยู่ในสังคมไทยมาโดยตลอด

งานวิจัยทั้ง 2 ชิ้นนี้แสดงให้เห็นถึงมโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวอย่างหนึ่งว่าเรื่องเล่าที่วาดด้วยคติความเชื่อของคนไทยจะต้องสะท้อนให้เห็นวิถีชีวิตหรือสภาพสังคมที่สอดคล้องกับความเป็นอยู่ของคนไทย จึงจะสามารถทำให้ผู้ชมซึ่งเป็นคนไทยเกิดความรู้สึกกลัวคล้อยตามไปด้วยได้ และในขณะเดียวกันการใช้คติความเชื่อมาเป็นส่วนประกอบในเค้าโครงเรื่องก็ถือได้ว่าเป็นวิธีหนึ่งในการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีของชาวไทย ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำข้อมูลส่วนนี้มาเป็นแนวทางในการอธิบายวิธีการสร้างความกลัวได้ในลักษณะหนึ่ง

ว่าที่ ร.ต.สุเมธ โพธิ์โสภณ (2551) ได้ศึกษาวิเคราะห์ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีที่สร้างโดยประเทศญี่ปุ่นและไทย เปรียบเทียบกับภาพยนตร์เรื่องเดียวกันฉบับที่ฮอลลีวูดนำไปสร้างใหม่ พบว่าการสร้างใหม่จะมีการคงเดิม, ดัดแปลง, ตัดทอน และเพิ่มเติมในทุกองค์ประกอบ แต่องค์ประกอบที่มีการคงเดิมไว้มากที่สุด คือ จุดเด่นเฉพาะตัวของภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทย ซึ่งได้แก่ การปรากฏตัวของผีในสถานที่ที่ใกล้ชิดกับชีวิตประจำวันของคน และการใช้อุปกรณ์เทคโนโลยีเป็นช่องทางในการติดต่อหรือทำร้ายผู้คน ซึ่งจุดเด่นเฉพาะตัวดังกล่าวนี้ถูกสร้างขึ้นโดยการผสมรูปแบบสังคมสมัยใหม่เข้ากับความคิดเรื่องผีดั้งเดิมทำให้รูปแบบแปลกใหม่ที่ไม่เคยมีปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

ผู้วิจัยพบว่าข้อมูลที่ได้จากงานวิจัยชิ้นนี้สามารถนำมาใช้ประกอบการวิเคราะห์ได้ใน 2 ประเด็น กล่าวคือ ในประเด็นเกี่ยวกับองค์ประกอบของภาพยนตร์สยองขวัญญี่ปุ่น-ไทยที่ฮอลลีวูดพยายามคงไว้ นั้น จะแสดงให้เห็นถึงกลวิธีการสร้างความกลัวซึ่งเป็นแบบฉบับเฉพาะของประเทศญี่ปุ่นและไทย และอีกประเด็นหนึ่งก็คือ การที่ประเทศไทยเองก็ได้รับเอามโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวจากภาพยนตร์สยองขวัญของประเทศญี่ปุ่นมาประยุกต์ใช้ในสื่อบันเทิงคดีของไทยด้วย

2.4.3 งานวิจัยเกี่ยวกับมโนทัศน์

ศุภสุดา สุขเจริญผล (2554) ได้ศึกษาเกี่ยวกับมโนทัศน์ความสุขของเด็กไทยในช่วงวัยต่าง ๆ โดยวิเคราะห์ทางสถิติ พบว่าเด็กแต่ละช่วงวัยมีมโนทัศน์เกี่ยวกับความสุขในทิศทางเดียวกัน โดยจะมีสัดส่วนเพิ่มมากขึ้นตามอายุของเด็ก ทั้งนี้ผลการวิจัยอธิบายว่ามโนทัศน์ด้านการนิยามความสุข และมโนทัศน์ด้านลักษณะของคนที่มีความสุข จัดเป็นความสุขที่มาจากปัจจัยภายใน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเด็กที่อยู่ในสภาวะครอบครัวหย่าร้าง ส่วนมโนทัศน์ด้านที่มาของความสุข จัดเป็นความสุขที่มาจากปัจจัยภายนอก

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นประโยชน์สำหรับการศึกษามโนทัศน์เกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึก ทั้งนี้เพราะความสุขและความกลัวต่างก็เป็นอารมณ์ที่เกิดขึ้นกับมนุษย์ทุกคน ดังนั้นหากผู้วิจัยลองนำแนวทางการศึกษาดังกล่าวมาปรับใช้ โดยเปลี่ยนกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาจากเด็กไทยเป็นสื่อบันเทิงคดีของขวัญไทย ก็ทำจะพบมโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในลักษณะต่าง ๆ ที่สื่อบันเทิงคดีของขวัญไทยมีส่วนร่วม

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีของขวัญไทย” ใช้วิธีการวิเคราะห์สื่อ (Media Analysis) โดยรวบรวมสื่อบันเทิงคดีของขวัญแต่ละประเภทจากสื่อต่าง ๆ รวมทั้งใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ผู้สร้างสรรค์งานบันเทิงคดีของขวัญ เพื่อนำข้อมูลมาประกอบการวิเคราะห์

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่สื่อบันเทิงคดีของขวัญประเภทภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ นวนิยาย และละครเวที ซึ่งผลิตในช่วงเดือนมกราคม พ.ศ.2550 - ตุลาคม พ.ศ.2555 โดยจะไม่ับงานบันเทิงคดีของขวัญที่มีเนื้อหาตลกหรือโรมานซ์

จากประชากรทั้งหมด ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากสื่อบันเทิงคดีของขวัญแต่ละประเภท โดยพิจารณาจากความนิยมของผู้รับสาร ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. **นวนิยาย** พิจารณาจากนวนิยายชุดที่ทั้งชุดมีนักเขียนเพียงคนเดียวและมีชื่อเสียงในแวดวงวรรณกรรม ตลอดจนนวนิยายดังกล่าวได้รับการตีพิมพ์ซ้ำหลายครั้งหรือนำมาสร้างเป็นบทละครมาแล้ว ได้กลุ่มตัวอย่าง 3 ชุด ได้แก่

- นวนิยายชุดผีกับผ้า (ไม่มีชื่อชุดที่เป็นทางการ) ประกอบด้วยนวนิยาย 4 เรื่อง ดังนี้
 - สาปภูษา
 - รอยไหม
 - กิ่เพ้า
 - สีน้หาสำหรับ
- นวนิยายชุด 7 วันจองเวร ประกอบด้วยนวนิยาย 7 เรื่อง ดังนี้
 - Ward ห้องคลอดมรณะ
 - Mirror กระจกสังตายน

- Haunted อาคารรพีเรือนล้นทม
- Theatre ตีตัวไปตาย
- Stairs 12 ชั้นบันไดผี
- Reality ทำคนเป็น เห็นคนตาย
- Holy ศพ-เซ่น-ศาล
- นวนิยายชุด The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ประกอบด้วยนวนิยาย 6 เรื่อง

ดังนี้

- The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณภาพ
- The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา
- The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม
- The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ผีเสื้อ
- The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ไทรมาน
- The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน อทศน

2. **ละครเวที** ศึกษาจากละครเวทีสยองขวัญเพียงเรื่องเดียว (แต่ประกอบด้วย 4 เรื่องย่อย) ได้แก่

- เรื่องเล่าคืนไฟผี

3. **ภาพยนตร์** พิจารณาความนิยมจากสถิติด้านรายได้เมื่อเทียบกับภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องอื่น ๆ ที่ผลิตในช่วงปี พ.ศ. 2550-2555 ได้กลุ่มตัวอย่าง 7 เรื่อง ได้แก่

- แผลด
- สีแพรง
- โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต
- ห้าแพรง
- แฟนเก่า
- ลัดดาแลนด์
- รักฉันอย่าคิดถึงฉัน

4. **ละครโทรทัศน์** พิจารณาความนิยมจากเรตติ้งเมื่อเทียบกับละครโทรทัศน์สยองขวัญเรื่องอื่น ๆ ที่ผลิตในช่วงปี พ.ศ. 2550-2555 ได้กลุ่มตัวอย่าง 8 เรื่อง ได้แก่

- ปู่โสมเฝ้าทรัพย์
- นิमितมาร
- ภูตแม่น้ำโขง
- มีอนาง
- ปอบผีฟ้า
- วายุภคมนตรี
- เงามพราย
- บ่วง

3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยชิ้นนี้จะรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสื่อบันเทิงคดีของขวัญแต่ละประเภทจากสื่อต่าง ๆ ได้แก่ DVD, คลิปในอินเทอร์เน็ต, หนังสือ, รูปภาพ และใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) ผู้สร้างสรรค้งานบันเทิงคดีของขวัญที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หิมโนทัศน์และวิธีสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีของขวัญแต่ละประเภท

3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. รับชมหรืออ่านสื่อบันเทิงคดีของขวัญที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยละเอียด แล้วจึงวิเคราะห์หิมโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวโดยอาศัยแนวคิดเรื่องความกลัวในศาสตร์ต่าง ๆ ตามหัวข้อต่อไปนี้

- ความกลัวตามแนวคิดเชิงจิตวิทยา
- ความกลัวตามแนวคิดเชิงพระพุทธศาสนา
- ความกลัวตามแนวคิดเชิงวัฒนธรรม

2. รับชมหรืออ่านสื่อบันเทิงคดีของขวัญที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยละเอียด แล้วจึงวิเคราะห์วิธีสร้างความกลัวโดยอาศัยแนวคิดเรื่องการสร้างความสยองขวัญตามหัวข้อต่อไปนี้

- โครงเรื่อง
- ตัวละครผี
- ตัวละครมนุษย์

- ฉากและบรรยากาศ
- โอกาสและจังหวะ
- สิ่งน่าขยะแหยงต่าง ๆ
- สัญลักษณ์และนัยยะแฝง
- บทสนทนา
- ความเชื่อในสังคมไทย
- ความใกล้ชิดระหว่างมนุษย์กับวัตถุ

3.4 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลด้วยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ โดยแยกการนำเสนอออกเป็น 4 ส่วน ได้แก่

1. นำเสนอข้อมูลการวิเคราะห์หมโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีของขวัญประเภทนวนิยาย
2. นำเสนอข้อมูลการวิเคราะห์หมโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีของขวัญประเภทละครเวที
3. นำเสนอข้อมูลการวิเคราะห์หมโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีของขวัญประเภทภาพยนตร์
4. นำเสนอข้อมูลการวิเคราะห์หมโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีของขวัญประเภทละครโทรทัศน์

บทที่ 4

มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในนวนิยายสยองขวัญไทย

4.1 มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในนวนิยายสยองขวัญไทย

4.1.1 ความกลัวตามแนวคิดเชิงจิตวิทยา

ความกลัวที่ปรากฏในนวนิยายสยองขวัญที่เป็นกลุ่มตัวอย่างพบว่ามีเป็นผลมาจากการที่ตัวละครในเรื่องไม่เคยเห็นวิญญาณมาก่อน และเมื่อได้พบกับตัวละครผีอย่างกะทันหันหรือต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับวิญญาณ ตัวละครดังกล่าวจึงเกิดความหวาดกลัวต่อสิ่งที่ตนกำลังพบเจอ เพราะเกรงว่าสิ่งเหล่านั้นจะมาทำร้าย ซึ่งจากการอธิบายเรื่องความกลัวตามแนวคิดเชิงจิตวิทยานั้นกล่าวไว้ว่า เมื่อผู้รับสารพบว่าตัวละครที่ตนเองกำลังติดตามอยู่นั้นเกิดความรู้สึกกลัว ผู้รับสารจะเผลอรับเอาความรู้สึกของตัวละครมาเป็นความรู้สึกของตนเอง ทำให้เกิดความรู้สึกเช่นเดียวกับที่ตัวละครนั้น ๆ

ทั้งนี้สื่อบันเทิงคดีประเภทนวนิยายเป็นสื่อที่ผู้รับสารจะรับสารผ่านการอ่านตัวหนังสือที่ร้อยเรียงกันเป็นเรื่องราวตามที่ถูกสร้างสรรค์ผลงานออกแบบไว้ ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงต้องอธิบายความรู้สึกของตัวละครที่เกิดขึ้นในแต่ละชุดเหตุการณ์ พร้อมแสดงอากัปกิริยาของตัวละครที่เกิดขึ้นให้สอดคล้องกับความรู้สึกของตัวละคร เพื่อช่วยให้ผู้อ่านจินตนาการภาพตามเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นในเรื่อง

ตัวอย่างเช่น “หมอลิ้น” ในนวนิยายเรื่อง *Ward ห้องคลอดมรณะ* ซึ่งเป็นนักศึกษาแพทย์ที่มีระบบความคิดตามแนวทางวิทยาศาสตร์ และมักอธิบายสิ่งต่าง ๆ ตามหลักของเหตุผลที่สามารถพิสูจน์ได้จริง ดังนั้นเขาจึงไม่เคยมีความเชื่อเรื่องวิญญาณมาก่อน จนกระทั่งเขาได้พบกับวิญญาณของเพชรพลับพลึงที่เสียชีวิตในแผนกสูตินารีที่เขารับผิดชอบอยู่ ด้วยความที่วิญญาณดังกล่าวต้องการทวงความยุติธรรมให้กับการเสียชีวิตของตนเอง เธอจึงพยายามสื่อสารกับหมอลิ้นโดยการปรากฏตัวให้เห็นในสภาพที่น่าเกลียดน่ากลัว หมอลิ้นจึงเกิดความรู้สึกหวาดกลัวต่อตัวละครผีเนื่องจากสิ่งที่เขาพบเห็นนั้นอยู่นอกเหนือจากทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์ที่เขาเชื่อถือมาโดยตลอด และการที่หมอลิ้นรู้สึกหวาดกลัวนี้เองที่จะถ่ายทอดมาสู่ผู้อ่านโดยอัตโนมัติ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกหวาดกลัวไปพร้อม ๆ กับหมอลิ้นด้วย

4.1.2 ความกลัวตามแนวคิดเชิงพระพุทธศาสนา

ตามแนวคิดทางพระพุทธศาสนาได้กล่าวไว้ว่าความรู้สึกของมนุษย์มักผูกติดอยู่กับวัตถุหรือประสบการณ์ที่มนุษย์แต่ละคนเคยมี ดังนั้นแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวในเชิงพระพุทธศาสนาจึงมักเกิดจากการที่มนุษย์แสดงความรู้สึกหวาดกลัวต่อวัตถุหรือสถานที่ต่าง ๆ ที่มีความเป็นไปได้ว่าจะเกี่ยวข้องกับวิญญาณ เช่น ศพ บ้านร้าง หรือสถานที่ที่เคยมีผู้เสียชีวิตมาก่อน เป็นต้น ซึ่งบางครั้งความหวาดกลัวก็เกิดขึ้นโดยที่มนุษย์ยังไม่ได้พบเห็นวิญญาณที่เกี่ยวข้องกับวัตถุหรือสถานที่ดังกล่าวด้วยซ้ำไป โดยในทางพระพุทธศาสนาจะเรียกความรู้สึกหวาดกลัวที่เกิดขึ้นล่วงหน้าไปก่อนเช่นนี้ว่า “การอุปาทาน”

ลักษณะเด่นของแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวในเชิงพระพุทธศาสนา คือ การที่ผู้รับสารเกิดความรู้สึกหวาดกลัวไปล่วงหน้าเมื่อพบว่าตัวละครเข้าไปพัวพันกับวัตถุหรือสถานที่ที่มีความเป็นไปได้ว่าจะเกี่ยวข้องกับวิญญาณโดยที่ตัวละครที่ผู้รับสารกำลังติดตามอยู่นั้นไม่ได้รู้สึกหรือแสดงออกถึงความหวาดกลัว สัญญาณที่บ่งชี้ได้อย่างชัดเจนถึงภาวะที่ผู้อ่านกำลังอุปาทาน ได้แก่ การที่ผู้รับสารเกิดความคิดในใจว่าไม่ต้องการให้ตัวละครเข้าไปยุ่งกับวัตถุหรือสถานที่ดังกล่าว เพราะอาจจะมิตัวละครผีหรือสิ่งทำให้เกิดความสยองขวัญปรากฏตัวขึ้นมาหลอกให้ตกใจได้

ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทนวนิยายพบว่ามีการใช้แนวคิดเกี่ยวกับความกลัวในเชิงพระพุทธศาสนาอยู่บ้างแต่ไม่มากนัก เนื่องจากข้อจำกัดของสื่อที่มีเพียงตัวหนังสือให้ผู้รับสารอ่านและจินตนาการภาพด้วยตัวเอง ผู้สร้างสรรค์ผลงานส่วนมากจึงนิยมบรรยายรูปร่างลักษณะของตัวละครผีและอากัปภิกขัยของตัวละครที่เจตนาโดยตรงเพื่อให้ผู้อ่านสามารถจินตนาการภาพเหตุการณ์ได้ชัดเจนที่สุด ส่วนการพรรณนาวัตถุและสถานที่เพื่อให้อ่านเกิดการอุปาทานจะนิยมใช้เป็นส่วนสนับสนุนให้อ่านเชื่อว่าตัวละครผีจะปรากฏตัวมากกว่า

ตัวอย่างเช่น ในนวนิยายเรื่อง *Reality ทำคนเป็น เห็นคนตาย* จะกล่าวถึงทีมงานและผู้เข้าแข่งขันรายการล่าท้าผีที่ไปค้างคืนในโรงแรมบนเกาะร้างที่เคยมีผู้เสียชีวิตเป็นจำนวนมาก อีกทั้งทีมงานและผู้เข้าแข่งขันทั้งหมดต่างก็เป็นคนเกิดวันศุกร์ซึ่งมีจิตสื่อสารกับวิญญาณที่สิงอยู่ตามแหล่งน้ำได้เป็นอย่างดี โดยผู้อ่านจะเกิดอาการหวาดระแวงไปก่อนล่วงหน้า สังเกตได้จากการที่ตัวผู้อ่านจะเกิดความรู้สึกไม่ต้องการให้ตัวละครเข้าไปในสถานที่ดังกล่าว เพราะเกรงว่าตัวละครผีอาจจะปรากฏตัวออกมาหลอกให้ตกใจหรือทำร้ายจนถึงแก่ชีวิต ในขณะที่ตัวละครแต่ละคนต่างก็ไม่ได้แสดงความรู้สึกหวาดกลัวออกมา และยังคงเข้าไปในสถานที่ดังกล่าวส่งผลให้เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินต่อไปตามทิศทางที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานวางแผนเอาไว้

4.1.3 ความกลัวตามแนวคิดเชิงวัฒนธรรม

ความกลัวอันเป็นผลพวงมาจากแนวคิดเชิงวัฒนธรรมนั้น เมื่อพิจารณาจากบทสัมภาษณ์ของผู้ที่มีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญจะพบว่า ลักษณะของวัฒนธรรมที่มีผลต่อความหวาดกลัวของมนุษย์นั้นสามารถจำแนกออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ อันได้แก่

4.1.3.1 ความกลัวตามแนวคิดเชิงวัฒนธรรมแบบธรรมเนียมนิยม

ในวัฒนธรรมไทยมีคติความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติเป็นจำนวนมาก ทั้งที่สามารถมองเห็นเป็นรูปธรรมได้ชัดเจน เช่น ภูตผีวิญญูณ และสิ่งที่ไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตา เช่น การทำเสน่ห์ คุ้มไสย และอาคมต่าง ๆ ซึ่งเมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานนำคติความเชื่อเหล่านี้มาประกอบในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ ผู้รับสารที่เป็นคนไทยก็จะมี ความเชื่อถือต่อสถานการณ์ในเรื่องได้มาก เนื่องจากความเชื่อเหล่านี้มีความใกล้ชิดกับผู้รับสารโดยตรง ทำให้ผู้รับสารรู้สึกคุ้นเคย และเกิดความหวาดกลัวได้โดยที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่จำเป็นต้องอธิบายที่มาที่ไปของเหตุการณ์อย่างละเอียดมากนัก

ตัวอย่างในแง่ของความเชื่อที่สามารถมองเห็นเป็นรูปธรรมที่ปรากฏในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทนวนิยาย เช่น ผีนางรำที่สิงอยู่ในตุ๊กตาของศาลพระภูมิ จากนวนิยายเรื่อง *Holy ศพ-เช่น-ศาล* ซึ่งในวัฒนธรรมไทยจะนิยมนำตุ๊กตานางรำมาตั้งไว้ในศาลพระภูมิ โดยเชื่อกันว่าเป็นการแสดงความเคารพและเป็นตัวแทนที่จะมอบความเปล็ดเปล็นให้แก่พระภูมิเจ้าที่ ดังนั้นชาวบ้านจึงมักดูแลตุ๊กตาทุกตัวในศาลพระภูมิให้แลดูงดงามสะอาดตาอยู่เสมอ และเมื่อใดก็ตามที่มีผู้มาทำให้ตุ๊กตาแตกหักก็เปรียบเหมือนการลบหลู่วิญญูณที่สิงอยู่ในตุ๊กตาเหล่านั้น และอาจทำให้ผู้ลบหลู่ต้องเผชิญกับสิ่งเร้นลับที่น่าสะพรึงกลัวจนกระทั่งผู้ลบหลู่มาขอขมาโทษ

ส่วนตัวอย่างของความเชื่อที่ไม่เป็นรูปธรรมที่ปรากฏในนวนิยายสยองขวัญ เช่น การสาปแช่งของวิญญูณเจ้าสี่เกด จากนวนิยายเรื่อง *สาปภูเขา* โดยลักษณะการสาปแช่งที่พบนั้นเป็นการสาปแช่งให้ผู้ทีตนเองเกลียดชังรวมถึงลูกหลานรุ่นต่อ ๆ ไปประสบแต่ความวิบัติเสื่อมเสีย สอดคล้องกับคติความเชื่อของคนไทยที่ว่าผู้อาวุโสหรือมียศศักดิ์สูงสามารถสาปแช่งผู้ที่มีสถานะต่ำกว่าได้ ในการนี้ผู้อ่านจะรู้สึกหวาดกลัวต่อคำสาปแช่งของเจ้าสี่เกดซึ่งเป็นคนสมัยโบราณ เพราะเชื่อว่าคำสาปนั้นจะส่งผลให้คนยุคปัจจุบันเกิดความเดือดร้อน

4.1.3.2 แนวคิดในเชิงวัฒนธรรมแบบร่วมสมัย

ในการออกแบบเรื่องราวของขวัญเรื่องหนึ่ง ๆ ผู้สร้างสรรค์ผลงานอาจต้องการให้เนื้อเรื่องมีความแปลกใหม่หรือมีความเป็นสากลมากยิ่งขึ้น จึงได้หยิบยกแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวจากวัฒนธรรมอื่น ๆ มาผสมในสื่อบันเทิงคดีของขวัญ ซึ่งจากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์สื่อบันเทิงคดีของขวัญกล่าวได้ว่าเมื่อผู้รับสารเห็นในสิ่งที่ตนเองไม่คุ้นเคยหรือไม่เป็นไปตามขนบเดิมของสื่อบันเทิงคดีของขวัญ ผู้รับสารจะเกิดความตื่นตาตื่นใจและไม่สามารถคาดเดาได้ว่าสิ่งใดบ้างจะทำให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกหวาดกลัวขึ้น

ความกลัวตามแนวคิดในเชิงวัฒนธรรมแบบร่วมสมัยที่พบในสื่อบันเทิงคดีของขวัญประเภทนวนิยายนั้น สามารถจำแนกออกเป็น 2 กลุ่มย่อย โดยพิจารณาตามเกณฑ์เกี่ยวกับที่มาของวัฒนธรรมที่มีอิทธิพลต่อสื่อบันเทิงคดีของขวัญไทย ดังนี้

- ความกลัวที่ไม่สอดคล้องกับคติความเชื่อแบบไทย แต่ก็ไม่สามารถระบุได้ชัดเจนว่าเป็นอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมใด โดยเนื้อเรื่องมักจะกล่าวถึงตัวละครผีที่เสียชีวิตด้วยอุบัติเหตุหรือคดีอาชญากรรมซึ่งพบได้ตามข่าวทั่วไป และด้วยความที่วิญญาณยังคงมีพันธนาการบางอย่าง ทำให้ตัวละครผียังคงวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์เพื่อคลี่คลายปมปัญหาเหล่านั้น เช่น การพยายามทวงความยุติธรรมให้แก่ตัวเอง เพราะทราบว่ากฎหมายไม่สามารถเอาผิดกับคนร้ายได้ ซึ่งการปรากฏตัวของตัวละครผีจะเป็นไปใน 2 ลักษณะ ได้แก่ การปรากฏตัวเพื่อขอความช่วยเหลือและการปรากฏตัวเพื่อแก้แค้น ตัวอย่างเช่น นวนิยายเรื่อง *กิ่เพ้า* วิญญาณของเมย์ลีมักปรากฏตัวให้ตัวละครเอกเห็นเพื่อขอร้องให้ช่วยตามหาฆาตกร และในตอนท้ายเรื่องเมื่อวิญญาณของเมย์ลีทราบว่าใครคือฆาตกร เธอก็ได้ปรากฏตัวออกมาหลอกผู้นั้นจนตกใจและพลัดตกบันไดเสียชีวิต

- ความกลัวที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศแถบเอเชียตะวันออก ได้แก่ ประเทศญี่ปุ่นและเกาหลี ซึ่งจะมีลักษณะเด่นเป็นที่จดจำ คือ การที่ตัวละครผีมักจะเป็นผู้หญิงสวมชุดสีขาวหรือการที่ตัวละครผีมักปรากฏตัวผ่านสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานอาจหยิบยกลักษณะเด่นอย่างใดอย่างหนึ่งมาใช้หรืออาจนำเสนอสองลักษณะร่วมกันในผลงานชิ้นเดียวกันก็ได้ ดังตัวอย่างเช่น นวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน *มรณะภาพ* ซึ่งตัวละครผีจะปรากฏตัวผ่านกล้องถ่ายรูปที่ตัวละครเอกสั่งซื้อมาจากเว็บไซต์ขายของมือสอง และนำพาให้ตัวละครเอกประสบกับเรื่องน่าสะพรึงกลัวต่าง ๆ จนถึงขั้นเสียชีวิตในช่วงท้ายเรื่อง

จากแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวข้างต้น เมื่อนำมาศึกษาวิเคราะห์ห้วงนิยายสยองขวัญซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง จะพบว่ามีกรอบแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวดังที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ชื่อนิยาย	แนวคิดเกี่ยวกับความกลัว	คำอธิบาย
สถาปนา	จิตวิทยา	ตัวละครหวาดกลัวต่อการแสดงออกของไหมพิมที่ถูกผีสิง
	พระพุทธศาสนา	เจ้าสีกัดไปเรียนวิชาคุณไสยที่ภูริรังใกล้ป่าช้า
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครผีสาปแข่งผ่านผ้าตาดทองของตน
	อิทธิพล - เอเชีย	ผ้าโบราณของตัวละครเอกทำให้พบเจอตัวละครผี
รอยไหม	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ถนนเวลากลางคืนที่ชวนให้รู้สึกว่ามีอะไรโผล่ออกมา
	วัฒนธรรมไทย	การเลี้ยงผีอี่เมียไว้เป็นบ่าวรับใช้
	อิทธิพล - เอเชีย	ผ้าโบราณทำให้ตัวละครเอกพบเจอตัวละครผี
ก็เพ้า	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ในคฤหาสน์เคยมีคนตายและมีสุสานส่วนตัว
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีถูกฆาตกรรม และต้องการตามหาตัวฆาตกร
	อิทธิพล - เอเชีย	ชุดก็เพ้าของผู้ตายทำให้ตัวละครเอกพบเจอตัวละครผี
ลิเน่หาสำหรับ	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	บรรยากาศรอบ ๆ วังที่ชวนให้รู้สึกว่ามีอะไรโผล่ออกมา
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีถูกฆาตกรรม แต่ไม่ยอมไปเกิดเพราะพันธะบางอย่าง
	อิทธิพล - เอเชีย	ชุดสำหรับของผู้ตายทำให้ตัวละครเอกพบเจอตัวละครผี
Ward ห้องคลอด มรณะ	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกทำงานในโรงพยาบาลซึ่งมีคนตายจำนวนมาก
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครเอกเกิดวันอาทิตย์ทำให้สื่อสารกับผีคนท้องได้
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีถูกฆาตกรรม แต่ไม่ยอมไปเกิดเพราะพันธะบางอย่าง
Mirror กระจกสั่งตาย	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกอยู่ในโรงเรียนประจำซึ่งมีนักเรียนเสียชีวิต
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครเอกเกิดวันจันทร์ทำให้สื่อสารกับผีในกระจกได้
	อิทธิพล - เอเชีย	ตัวละครผีมีความเชื่อมโยงกับกระจกเงา
Haunted อาคารผี เรือนลั่นทม	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	บ้านพักตากอากาศของตัวละครเอกที่มีผีสิง
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครเอกเกิดวันอังคารทำให้สื่อสารกับผีที่อยู่ในบ่อเกรอะได้
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีถูกฆาตกรรม และต้องการแก้แค้นตัวละครเอก

Theatre ตีตัวไปตาย	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกทำงานในโรงภาพยนตร์ที่เคยมีคนตาย
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครเอกเกิดวันพุธทำให้สื่อสารกับผีในงานศพได้
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีถูกฆาตกรรม และต้องการตามหาตัวฆาตกร
Stairs 12 ชั้น บันไดผี	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ทาวน์เฮ้าส์ที่อยู่ข้าง ๆ บ้านตัวละครเอกเป็นบ้านผีสิง
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครเอกเกิดวันพฤหัสบดีทำให้สื่อสารกับผีบริเวณบันไดได้
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีฆ่าตัวตาย และต้องการหาตัวตายตัวแทน
	อิทธิพล - เอเชีย	ตัวละครผีมีความเกี่ยวข้องกับบันไดบ้าน
Reality ทำคนเป็น เห็นคนตาย	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกไปร่วมรายการที่โรงแรมร้างบนเกาะห่างไกล
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครเอกเกิดวันศุกร์ทำให้สื่อสารกับผีบริเวณแหล่งน้ำได้
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีเสียชีวิต แต่ไม่ยอมไปเกิดเพราะพันธะบางอย่าง
Holy ศพ-เซ็น-ศาล	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกเดินทางผ่านสุสานศาลพระภูมิ และทำเรื่องไม่ดีไว้
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครเอกเกิดวันเสาร์ทำให้สื่อสารกับผีที่มาจากศาลได้
The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกไปถ่ายรูปในสถานที่ที่เคยมีคนเสียชีวิต
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีถูกฆาตกรรม และมีความแค้นต่อมนุษย์
	อิทธิพล - เอเชีย	ตัวละครผีปรากฏตัวผ่านกล้องถ่ายรูปของตัวละครเอก
The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกพักอยู่ในโรงพยาบาลซึ่งมีคนตายจำนวนมาก
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีถูกฆาตกรรม และมีความแค้นต่อมนุษย์
	อิทธิพล - เอเชีย	ตัวละครเอกได้รับตุ๊กตาผีสิงมาจากชายหนุ่ม
The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกอาศัยอยู่บ้านที่เก็บวัตถุโบราณมากมาย
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครผีตนแรกมีลักษณะเหมือนปูโสมไฟาทรัพย์
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีอีกตนถูกฆาตกรรม และมีความแค้นต่อมนุษย์
	อิทธิพล - เอเชีย	ตัวละครเอกรับเศียรพระพุทธรูปมา ทำให้ถูกผีตามรังควาน
The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ผีเสื้อ	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกไปตามหาชิ้นส่วนศีรษะของตัวละครผีที่เกิดเหตุ
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีถูกฆาตกรรม และต้องการตามหาตัวฆาตกร
	อิทธิพล - เอเชีย	ตัวละครผีมีความเกี่ยวข้องกับเสื้อมือสองของตัวละครเอก

The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ไทรมาน	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกอยู่หอพักเพียงลำพังในขณะที่ถูกผีตามรังควาน
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีถูกฆาตกรรม และต้องการตามความช่วยเหลือ
	อิทธิพล - เอเชีย	ตัวละครผีปรากฏตัวผ่านคลิปในโทรศัพท์มือถือ
The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน อทศน	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกเดินทางไปยังสถานที่ที่ตัวละครผีเสียชีวิต
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีถูกฆาตกรรม แต่ไม่ยอมไปเกิดเพราะพันธะบางอย่าง

ตารางที่ 1 มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวที่ปรากฏในนวนิยายสยองขวัญไทย

4.2 การสร้างความกลัวในนวนิยายสยองขวัญไทย

4.2.1 โครงเรื่อง

การวางโครงเรื่องในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทนวนิยายเพื่อสร้างให้ผู้อ่านเกิดความหวาดกลัว สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มตามวัตถุประสงค์การปรากฏตัวของตัวละครผี ดังนี้

4.2.1.1 โครงเรื่องแบบ “ผีมาดี”

การวางโครงเรื่องแบบ “ผีมาดี” ผู้สร้างสรรค์ผลงานมักจะนำเสนอให้ผู้ชมเห็นว่าวิญญาณปรากฏตัวด้วยเจตนาที่บริสุทธิ์ และมักเป็นการขอความช่วยเหลือจากตัวละครเอกที่มีจิตที่สื่อสารกับวิญญาณตนนั้น เพื่อให้ตัวละครเอกช่วยคลี่คลายปมปัญหาที่วิญญาณไม่สามารถสะสางได้ และในขณะเดียวกันวิญญาณดังกล่าวก็จะช่วยปกป้องตัวละครเอกเมื่อตัวละครเอกถูกคุกคามโดยตัวละครที่เป็นคนร้ายของเรื่อง

โครงเรื่องนวนิยายสยองขวัญลักษณะนี้ ความกลัวจะเกิดจากการที่ตัวละครเอกไม่เคยพบเห็นวิญญาณมาก่อน และเมื่อวันหนึ่งได้มาพบกับวิญญาณโดยบังเอิญจึงเกิดความหวาดกลัวขึ้น โดยระแวงว่าวิญญาณที่มาปรากฏตัวนั้นจะเข้ามาทำร้ายให้ได้รับบาดเจ็บ แต่เมื่อเนื้อเรื่องดำเนินไปตัวละครเอกจะเริ่มชินกับการปรากฏตัวของวิญญาณและพยายามช่วยตัวละครผีแก้ปัญหา ในขณะเดียวกันฆาตกรหรือคนร้ายของเรื่องก็จะพยายามขัดขวางไม่ให้ตัวละครเอกคลี่คลายปัญหา ทำให้ตัวละครผีต้องปรากฏตัวออกมาหลอกหลอนคนร้าย เพื่อทำให้คนร้ายเกิดความหวาดกลัวและล่าถอยไป

ตัวอย่างนวนิยายสยองขวัญที่วางโครงเรื่องแบบ “ผีมาดี” ได้แก่ นวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ผีเสื้อ โดยวิญญาณผู้หญิงหัวขาดที่ติดตามมากับเสื้อมือสองของพี่ก๊าดได้พยายามสื่อสารกับเข็มซึ่งเป็นน้องสาวของพี่ก๊าดโดยการปรากฏตัวให้เธอเห็นเพื่อขอความช่วยเหลือ แต่ด้วยความที่เข็มไม่เป็นพบเห็นวิญญาณมาก่อน รวมกับสภาพของผีหัวขาดที่มักปรากฏให้เห็นเพียงศีรษะ เข็มจึงเกิดความรู้สึกหวาดกลัวต่อวิญญาณตนนี้ จนกระทั่งเธอทราบที่มาที่ไปของวิญญาณผู้หญิงหัวขาด เธอจึงได้พยายามตามหาชิ้นส่วนศีรษะของศพที่หายไปจนถูกฆาตกรทำร้ายจนเกือบเสียชีวิต ในตอนนั้นเองที่วิญญาณผู้หญิงหัวขาดได้มาเข้าสิงร่างของเข็มและหลอกหลอนจนฆาตกรเกิดความหวาดกลัวและถูกตำรวจจับได้ในที่สุด

4.2.1.2 โครงเรื่องแบบ “ผีมาร้าย”

การวางโครงเรื่องแบบ “ผีมาร้าย” ผู้อ่านจะทราบว่าตัวละครผีมีวัตถุประสงค์การปรากฏตัวเพื่อหลอกให้ตัวละครเอกตกใจหรือเพื่อทำร้ายให้ได้รับบาดเจ็บ ทั้งนี้เนื่องจากในอดีตตัวละครผีเคยมีความแค้นต่อตัวละครเอกมาก่อน โดยหากว่าตัวละครเอกเป็นคนดี ตัวละครผีมักจะถูกนำเสนอว่าเป็นผู้ที่มีความแค้นแต่ไม่สามารถเอาชนะตัวละครเอกได้เมื่อคราวที่มีชีวิตอยู่ จึงต้องตามมาคุกคามตัวละครเอกหลังจากที่ตนเองเสียชีวิตไปแล้ว แต่หากว่าตัวละครเอกเป็นคนร้าย ตัวละครผีมักจะถูกนำเสนอว่าเป็นผู้ที่ถูกตัวละครเอกทำร้ายจนเสียชีวิต จึงได้ตามมาหลอกตัวละครเอกเพื่อแก้แค้นและทวงความยุติธรรมให้แก่ตนเอง

โครงเรื่องนวนิยายสยองขวัญลักษณะนี้ ความกลัวจะเกิดจากการที่ตัวละครเอกทราบวัตถุประสงค์ของตัวละครผีว่าต้องการหลอกให้ตนเองตกใจกลัว แต่ด้วยเหตุผลบางประการ เช่น เพื่อปกปิดความลับ เพื่อค้นหาความจริง ฯลฯ ตัวละครเอกจึงยังคงอยู่ในสถานการณ์ที่น่าสะพรึงกลัวดังกล่าวต่อไป ส่งผลให้ตัวละครผีมีโอกาสปรากฏตัวออกมาหลอกตัวละครเอกได้อีกบ่อยครั้ง

ตัวอย่างนวนิยายสยองขวัญที่วางโครงเรื่องแบบ “ผีมาร้าย” ได้แก่ นวนิยายเรื่อง *Mirror กระจกสังหาร* ซึ่งเคยได้หลอกให้เฟิร์นทำพิธีกระจกสังหารใส่เพื่อน ๆ ที่ชอบรังแกเธอ และเมื่อถึงเวลาหนึ่งวิญญาณของเพื่อน ๆ ที่เสียชีวิตไปแล้วก็พากันมาหลอกเธอจนเกิดความหวาดกลัวและวิ่งหนีเข้าไปในห้องที่เคยใช้ทำพิธีกระจกสังหาร เพื่อที่วิญญาณเหล่านี้จะได้แก้แค้นโดยการทำลายกระจกให้ชิ้นส่วนที่แตกออกมาพุ่งเข้าปักหัวร่างของเธอจนเสียชีวิต

4.2.1.3 โครงเรื่องแบบ “ผีเด็ยวดีเด็ยวร้าย”

การวางโครงเรื่องแบบ “ผีเด็ยวดีเด็ยวร้าย” ผู้อ่านจะเห็นว่าการปรากฏตัวของตัวละครผีมีจุดมุ่งหมายที่เปลี่ยนไปในแต่ละครั้ง กล่าวคือในบางช่วงตัวละครผีจะปรากฏตัวมาขอความช่วยเหลือจากตัวละครเอก แต่เมื่อเนื้อเรื่องดำเนินไปจนถึงจุดเหตุการณ์หนึ่งตัวละครผีก็เกิดความรู้สึกขัดแย้งต่อตัวละครเอกทำให้แสดงความก้าวร้าวหรือทำร้ายจนตัวละครเอกเกิดความหวาดกลัว โดยความกลัวที่เกิดจากการวางโครงเรื่องลักษณะนี้จะเนื่องมาจากผู้อ่านเกิดความระแวงว่าการปรากฏตัวของตัวละครผีในแต่ละครั้งจะเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ใด

ตัวอย่างนวนิยายที่วางโครงเรื่องแบบ “ผีเด็ยวดีเด็ยวร้าย” ได้แก่ นวนิยายเรื่อง *ก๊เพ้า* ซึ่งวิญญาณของเมย์ลี่มักจะปรากฏตัวเพื่อขอให้เพกาซึ่งเป็นตัวละครเอกช่วยตามหาซาตกรให้เธอ จนกระทั่งเมื่อวิญญาณของเมย์ลี่เห็นว่าเพกาทำตัวใกล้ชิดกับเจ้าหมิงเทียน อดีตคนรักของเธอ วิญญาณของเมย์ลี่จึงได้ปรากฏตัวมาขู่ให้เพกาหวาดกลัวและตัดใจไม่ยุ่งกับเจ้าหมิงเทียนอีก และต่อมาเมื่อเพกาตกอยู่ในอันตราย วิญญาณของเมย์ลี่ก็ได้ปรากฏตัวเพื่อช่วยเหลือเธอ หากแต่เพกา ก็เกิดความหวาดกลัวต่อตัวละครผีดังกล่าวเพราะเข้าใจว่าวิญญาณของเมย์ลี่ยังโกรธแค้นที่เธอทำตัวใกล้ชิดกับเจ้าหมิงเทียนอยู่ และสุดท้ายเมื่อวิญญาณของเมย์ลี่เห็นว่าเจ้าหมิงเทียนรักเพกาจริง เธอจึงปล่อยวางและยอมให้เพกาได้รักกับเจ้าหมิงเทียน

4.2.2 ตัวละครผี

ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทนวนิยาย ตัวละครผีถือเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งที่สามารถทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกหวาดกลัว เพราะแม้ผู้อ่านจะทราบอยู่ก่อนแล้วว่านวนิยายสยองขวัญจะต้องมีการปรากฏตัวของตัวละครผี แต่ผู้อ่านส่วนมากก็ไม่ต้องการให้ตัวละครผีปรากฏตัวออกมา เพราะรู้สึกหวาดกลัวทั้งต่อรูปลักษณ์ที่ไม่พึงประสงค์ ตลอดจนวัตถุประสงค์ของการปรากฏตัวที่ทำให้ตัวละครเอกตกใจ ซึ่งภายใต้ข้อจำกัดของสื่อบันเทิงคดีประเภทนวนิยายที่มีเพียงตัวหนังสือร้อยเรียงกันเป็นเรื่องราว ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะต้องให้รายละเอียดของตัวละครผีอย่างชัดเจนเพื่อที่ผู้อ่านจะสามารถจินตนาการบุคลิกภาพของตัวละครผีได้อย่างชัดเจนตรงตามที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการจะนำเสนอ

ตัวละครผีที่ปรากฏในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทนวนิยายนั้น สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มตามลักษณะของรูปลักษณ์ที่ตัวละครผีใช้ในการปรากฏตัว ดังนี้

4.2.2.1 ตัวละครที่มีหน้าตาน่ากลัว

โดยปกติแล้วรูปลักษณ์ที่น่าเกลียดน่ากลัวของตัวละครผีจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้รับสาร เนื่องจากผู้รับสารจะมองว่าตัวละครดังกล่าวแตกต่างจากมนุษย์ทั่วไปทำให้เกิดความรู้สึกแปลกแยกและไม่ไว้วางใจ เกรงว่าตัวละครผีอาจจะใช้รูปลักษณ์ที่น่าเกลียดน่ากลัวในการทำให้ตัวละครมนุษย์เกิดอาการตกใจหวาดกลัว

ในนวนิยายเรื่อง *รอยไหม* ผีอ๊้อมเป็นผีร้ายที่ฆ่าตัวตายเพื่อหนีความผิดโทษฐานลอบทำร้ายเจ้านางมะณีริน แต่ก่อนตายนั้นอ๊้อมได้ขอให้หม่อมบัวเงินซึ่งเป็นนายของตนทำพิธีกรรมเลี้ยงวิญญาณของตนเองไว้ ทำให้ผีอ๊้อมยังคงเป็นปาวผู้ซื่อสัตย์ที่หม่อมบัวเงินสามารถใช้ให้ไปทำร้ายผู้ใดก็ได้ตามความต้องการ ทั้งนี้ผีอ๊้อมจะมีรูปร่างน่าเกลียดน่ากลัวเนื่องจากถูกหม่อมบัวเงินเอาเตารีดนาบที่ใบหน้า ทำให้มีรอยแผลไหม้อยู่บนหน้าและมีดวงตาสีแดงก่ำ ซึ่งเมื่อผู้อ่านจินตนาการภาพตามก็จะเกิดความรู้สึกหวาดกลัว

“อ๊้อม...”

ห่างออกไปเพียงชั่วเอื้อมมือถึง มีเงาดำกลุ่มหนึ่ง รวมกันเหมือนกับเป็นร่างของผู้หญิงผอมเกร็ง...หม่อมบัวเงินพยายามรวบรวมความกล้าจ้องมองหน้าดำเกรียมราวกับศพที่ถูกเพลิงไหม้ซึ่งยื่นอยู่ต่อหน้า

ดวงตาของปีศาจร้ายแดงราวถ่านไฟ กลิ่นเหม็นภายในห้องเมื่อแรกเข้ามา เทียบไม่ได้กับความสาบสางในเวลา

(รอยไหม หน้า 211)

ในนวนิยายเรื่อง *ก็แพ้* วิญญาณของเมย์ลี (ชื่อเดิมว่า สุคนธา) ได้เสียชีวิตเพราะถูกฆาตกรรม และฆาตกรก็ยังลอยนวลอยู่ทำให้เธอไม่ไปสู่สุคติ การปรากฏตัวของวิญญาณจึงมาในสภาพเดียวกับศพซึ่งมีรูปร่างน่าเกลียดน่ากลัว ทำให้ผู้อ่านทราบได้ทันทีว่าตัวละครดังกล่าวเป็นตัวละครผีและเกิดความหวาดกลัวต่อรูปลักษณ์ดังกล่าว

สุคนธาสวมก็แพ้สีแดงเลือดนกตัวเดียวกับที่สวมในวันเสียชีวิต บนทรวงอกด้านซ้ายตำแหน่งตรงกับหัวใจ มีมีดปลายแหลมเสียบคาอยู่ เลือดสด ๆ ไหลทะลักออกมาเป็นลิ่ม เปรอะออกเลือดเป็นวง

กลิ่นคาวของเลือด ผสมกับกลิ่นสาบสาางของดอกโบตั๋นแห่ง ๆ ทำให้
เพกาวิงเวียนคลายเป็นลม

“อย่านะคุณสุคนธา...” เสียงของเพกาสิ้นระริก “แล้วฉันจะทำบุญไปให้
อย่าเข้ามานะคะ ฉันกลัว...”

“เพ...กา...”

ร่างนั้นยังคงเดินกะเผลกสะเผลกตรงมา ดวงหน้าที่ครั้งหนึ่งเคยสวยงาม
กลับเขียวคล้ำน่าหวาดกลัว ริมฝีปากบวมแฉ่ มีเลือดแห้งเกรอะกรัง
นิ้วมือที่ชี้มาข้างหน้าหงิกงอ กระด้ากระด้าง เหมือนรากไม้ผู้พัง...

(กีเพ้า หน้า 294)

ในนวนิยายเรื่อง *สีเนहाสำหรับ* มีการปรากฏตัวของตัวละครผี คือ วิญญาณของ
เจ้าหญิงอุรวสี ซึ่งได้ปรากฏตัวให้นวลเนื้อแก้วเห็นตั้งแต่ต้นเรื่อง โดยเธอจะมาในสภาพที่น่าเกลียด
น่ากลัว หรือทำแค่เพียงปรากฏตัวให้นวลเนื้อแก้วเห็นแค่ชั่วพริบตา ส่งผลให้นวลเนื้อแก้วเกิดความ
หวาดกลัวและพยายามสืบค้นหาความจริงว่าวิญญาณที่ตนเองเห็นนั้นเป็นใคร และปรากฏตัวมา
เพื่อวัตถุประสงค์ใด

ภายใต้สำหรับสี่ขาวบริสุทธิ์ที่คลีคลุ้มศิระษะ มิใช่ดวงหน้าสวยงามของ
อิสตรี หากแต่เป็นกะโหลกสีขาวโพลน ดวงตาข้างหนึ่งโปลิกเป็นโพรง ขณะที่อีก
ข้างหนึ่งนั้นมีลูกตากกลมโตห้อยร่องแรงติดอยู่...

น้ำเลือดและน้ำหนองน้ำและเต็มดวงหน้า และก่อนที่ปีศาจตนนั้นจะลุก
ขึ้นแล้วเดินตรงเข้ามาหานวลเนื้อแก้ว ลูกตาที่ห้อยติดอยู่กับกะโหลกผีก็หลุด
ผลัวะออกมาจากเบ้า แล้วกลิ้งหลุน ๆ มาทางหญิงสาวอย่างรวดเร็ว

(สีเนहाสำหรับ หน้า 100)

ในนวนิยายเรื่อง *Ward ห้องคลอดมรณะ* วิญญาณของเพชรพลับพลึงได้ปรากฏ
ตัวให้หมออันเห็นครั้งแรกในห้องดับจิต เพื่อขอรื่องให้เขาช่วยสืบสาเหตุการเสียชีวิตของเธอ โดย
ภาพที่หมออันเห็นจะมีสภาพเหมือนตอนที่เพชรพลับพลึงเสียชีวิต คือ เป็นหญิงท้องแก่ มีอาการตก
เลือด และสวมชุดคลุมท้อง ซึ่งให้ความรู้สึกน่าสะพรึงกลัวแก่ผู้อ่าน

แล้วสิ่งที่ไม่คาดฝันก็เกิดขึ้น...เมื่ออยู่ ๆ ก็มีร่างใครคนหนึ่งค่อย ๆ คลาน ออกมาจากตู้แช่ศพ เธอเป็นหญิงสาวผมยาว สวมชุดคลุมท้อง ใบหน้าซีดเผือด รวากับไร้สีเลือด แล้วหญิงสาวคนนั้นก็ลุกขึ้นมายืนนิ่ง ร้องไห้ร้องไห้เสียงโหย หวนชวนขวัญผวา ก่อนจะกรีดร้องขึ้นพร้อมทั้งใช้มือทั้งสองข้างฉีกหน้าท้องของ ตนเองออก เผยให้เห็นเด็กทารกในนั้นกำลังดิ้นพรวดพราดจนเลือดทะลัก

(Ward ห้องคลอดมรณะ หน้า 53)

ในนวนิยายเรื่อง *Mirror กระจกสังตตาย* วิญญาณแต่ละตนมีความแค้นต่อเอเย จึง พยายามหลอกเอเยให้กลับไปชาติใช้บาปกรรมของตนที่ห้องที่ซ่อนกระจกไว้ โดยวิญญาณแต่ละตน จะปรากฏตัวตามลักษณะตอนที่ตนเองเสียชีวิต เช่น จ้าที่เสียชีวิตเพราะถูกไฟครอกก็จะปรากฏตัว ในลักษณะร่างกายไหม้เกรียม ส่วนลั้งที่เสียชีวิตเพราะถูกเครื่องบินก็ปรากฏตัวในรูปลักษณะ ที่ร่างกายแหลกเหลว เพื่อให้เอเยและผู้อ่านเกิดความหวาดกลัว

“โอเย...หนาว...ฉันทหนาว”

สิ้นเสียงร้อง...ไฟก็ลุกพริบติดผ้าห่มไฟฟ้าที่ห้องร้างของนักเรียนหญิงคน นั้น เอเยผละ ร้องกรีดลั่นด้วยความตกใจ และยังทวีความตกใจมากขึ้นเมื่อคนที่ ถูกผ้าห่มไฟฟ้าห่อหุ้มนั้นพลิกตัวมาหาเอเยแล้วถลึงตาใส่ มันคือร่างของจ้าที่ไหม้ เกรียมเป็นตอตะโกนั่นเอง

(*Mirror กระจกสังตตาย* หน้า 220)

จู่ ๆ ประตูก็เปิดออกอย่างแรง ลมภายนอกพัดวูบเข้ามาจนทำให้เอเยเซ แสบลัม หญิงสาววิ่งแหกปากร้องโวยวายออกไปอย่างไม่รู้ทิศทางจนสะดุดเข้ากับขาของตนเองจนล้มกลิ้ง รู้สึกเจ็บแปลบที่สะโพกจนแทบอยากร้องไห้ แต่แล้ว ก็มีมือหนึ่งยื่นมาตรงหน้าของเอเย มันเป็นมือที่แหลกเหลวราวกับมือที่ถูกกด เอเย เงยหน้าขึ้นมองแล้วตะลึง เพราะมันเป็นร่างของลั้งที่แหลกเหลวเห็นแล้วว่า สะอิดสะเอียนเป็นที่สุด

(*Mirror กระจกสังตตาย* หน้า 220)

ในนวนิยายเรื่อง *Theatre ตีตัวไปตาย* วิญญาณของอรอรินทร์เป็นเสียชีวิตเพราะ ถูกฆาตกรรมทำให้มีความอาฆาตแค้น คู่ร้าย และเอาแต่ใจ เมื่อวิญญาณของอรอรินทร์พบว่ารดา สามารถสื่อสารกับเธอได้ เธอจึงมาขอให้รดาช่วยสืบหาความจริงทั้งที่รดาไม่เต็มใจ วิญญาณของ อรอรินทร์จึงตามหลอกรดาด้วยรูปลักษณะที่น่าเกลียดจนรดาเกิดหวาดกลัวและยอมช่วยเหลือเธอ ในที่สุด

ทันใดนั้นรดา ก็พบกับร่างของใครคนหนึ่งกำลังนั่งหันหลังอยู่ที่โต๊ะอ่านหนังสือภายในห้องพักของเธอเอง ใครคนนั้นส่งเสียงร้องไห้สะอึกสะอื้นดูน่าเวทนายิ่งนัก รดาเปิดตาโพล่งรีบถอยหลังไปจนชิดฝาผนัง

ใครกัน...ใครมาอยู่ในห้องพักของเธอ !

“ฮือ...ฮือ...ฮือ”

“ใครนะ ?”

“รดา...ช่วยฉันด้วย เธอต้องช่วยฉันนะ” หญิงสาวที่นั่งอยู่บนโต๊ะอ่านหนังสือค่อย ๆ หันมาหารดาที่กำลังตื่นกลัว ใบหน้าอันเขียวคล้ำของเธอจ้องเขม็งตรงมาที่รดาแล้วร่ำไห้

เธอจำได้ทันทีว่า...หญิงสาวคนนั้นคืออรอรินทร์ !

(*Theatre ตีตัวไปตาย* หน้า 51-52)

ในนวนิยายเรื่อง *Stairs 12 ชั้น...บันไดผี* วิญญาณของแยมเสียชีวิตจากการฆ่าตัวตาย ทำให้เธอต้องวนกลับมาฆ่าตัวตายที่เดิมซ้ำ ๆ ทุกวัน แต่ด้วยความที่วิญญาณของแยมเป็นผีที่มีความเจ้าเล่ห์และเห็นแก่ตัว เธอจึงขับไล่ผู้ที่อยู่บ้านข้าง ๆ ออกไปจนเหลือตัวละครเอกชื่อ กัน เพียงคนเดียวที่มีจิตที่สื่อสารกับเธอได้ โดยวิญญาณของแยมได้หลอกอีกฝ่ายให้เกิดความสงสารและถอดจิตเข้ามาช่วยเธอ จากนั้นเธอจึงได้คืนสภาพเป็นวิญญาณที่หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัวและพยายามจะใช้วิญญาณของกันเป็นตัวตายตัวแทนของเธอ ส่งผลให้กันต์เกิดความรู้สึกหวาดกลัว เพราะไม่คาดคิดว่าจะถูกตัวละครผีหลอกลวงเช่นนี้

กลิ่นแอมที่เคยหอมหวานกลับเหม็นเหมือนซากศพจนเขาต้องเบือนหน้าหนี มือที่ลูบไล้ไปที่ท่อนแขนของเธอนั้นรู้สึกได้ถึงความเหนอะหนะของบางสิ่ง ตอนแรกเขาคิดว่ามันคงเป็นน้ำฝน แต่ครั้งนี้พอแสงฟ้าแลบสว่างแวบเข้ามา สีแดงของเลือดจึงปรากฏให้เห็นบนฝ่ามือของฤทธิ์ ชายหนุ่มม่งมะและผละออกจากร่าง

ของผู้หญิงคนนั้น ร่างทั้งร่างที่เคยเต่งตึงสมกับวัยแรกสาวกลับเน่าเฟะเลือดท่วม
กาย ดวงตาทั้งสองข้างเบิกโพลงใส่พลาจตะคอกด้วยน้ำเสียงดุฉัน

(Stairs 12 ชั้น...บันไดผี หน้า 62)

ในนวนิยายเรื่อง *Reality* ทำคนเป็น เห็นคนตาย จะมีการปรากฏตัวของผีจำนวนมาก โดยผีแต่ละตนล้วนแต่เคยเป็นผู้ที่พักอาศัยอยู่ในโรงแรมศิตามันอันตรา และเสียชีวิตภายในบริเวณโรงแรม ทำให้ดวงวิญญาณยังคงสิงสถิตอยู่ที่เดิมและทำกิจวัตรเหมือนตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ เช่น ตัวละครผีที่เสียชีวิตพร้อมกันทั้งครอบครัวก็ยังคงใช้ชีวิตอยู่ด้วยกัน ส่วนผีที่เคยเป็นนักแสดงก็ยังคงทำการแสดงของตนอยู่ทุกวัน เป็นต้น ซึ่งการดำรงอยู่ของตัวละครผีแต่ละตนนั้นก็อยู่ในสภาพเดียวกับตอนที่ตนเองเสียชีวิต ทำให้มีรูปลักษณ์น่าเกลียดน่ากลัวใกล้เคียงกับศพ

เหมือนโลกทั้งโลกสิ้นไหว ชายหนุ่มหวัดร้องด้วยความกลัว ในขณะที่
ดวงวิญญาณทั้งสี่หัวเราะร่วนราวกับเห็นแก่งเป็นตัวตลก ร่างของผู้เป็นพ่อที่อึด
จนเขี้ยวคล้ายยิ้มกว้าง หันมาถามลูกชายคนหัวแห้ว

“พ่อจะลงไปส่งพี่เค้าข้างล่าง ลูกไปกับพ่อไหม ?”

“ไปครับ” เด็กน้อยยิ้มกว้าง...ช่างเป็นยิ้มที่น่ากลัวเหลือเกิน

แล้วร่างทั้งสองก็เดินตรงเข้ามายืนชนาบข้างแก่งในลิฟต์กลางเอี่ยมมือไป

กดปิดประตู โดยมีผู้เป็นแม่กับเด็กชายตาโบยยืนโอบมืออยู่หน้าประตูลิฟต์

(Reality ทำคนเป็น เห็นคนตาย หน้า 12)

ในนวนิยายเรื่อง *Holy ศพ-เซ่น-ศาล* ตัวละครผีที่ปรากฏตัวให้เห็นเป็นรูปธรรมชัดเจน ได้แก่ ผีนางรำ ที่ปรากฏตัวเพื่อทวงสัญญาจากก้อยพร้อมทั้งแสดงความอาฆาตแค้น ทำให้ก้อยเกิดอาการตกใจกลัว ส่วนตัวละครผีที่ตัวละครอื่น ๆ พบนั้นมักไม่มีรูปร่างแน่นอน บางครั้งก็มีการปรากฏตัวในลักษณะดวงวิญญาณ บางครั้งก็ใช้วิธีเข้าฝัน และบางครั้งก็ใช้วิธีเนรมิตให้เห็นภาพหลอนจนตัวละครเกิดความรู้สึกหวาดกลัว ตัวอย่างเช่น การที่ชิงเห็นภาพหลอนว่าลูกที่อยู่ในอ้อมกอดของตนกลายเป็นก้อนเลือดสีดำน่ากลัว

อยู่ ๆ นางรำคนนั้นก็เดินตรงมาที่หน้ากระบี่ของเธอก่อนจะใช้มือทั้งสองข้างที่สวมเล็บทองเหลืองอันแหลมคมกระแทกอย่างแรงจนรถแก๊งทั้งคันสั่นไหว นางพยาบาลก็อภัยกรีดร้องลั่นด้วยความตกใจ กำลังคิดจะเอื้อมมือไปเปิดประตูรถหนี แต่แล้วก็ต้องผงะเมื่อศีรษะของนางรำตบนั้นหลุดออกจากคออย่างง่ายดาย ก่อนจะกลิ้งหลุน ๆ มาที่หน้ากระจกรถพลาถลิ่งตาใสอีกฝ่ายอย่างอาฆาตแค้นเสียเต็มประดา !

(Holy ศพ-เซ่น-ศาล หน้า 61)

แต่แล้วหญิงสาวก็ต้องเบิกตาโพลงด้วยความตกใจสุดขีด ! เมื่อเห็นวาทารถที่อยู่ในห้องผ้าสีขาวนั้นไม่ได้เป็นร่างกายแบบคนทั่วไป แต่ไม่มีแขน ไม่มีขา ไม่มีหัว หากเป็นเพียงก้อนเลือดสีดำ ๆ ขนาดประมาณลูกรักบี้ ที่กำลังเคลื่อนไหวไปมาพลาถลิ่งเสี่ยงร้องที่น่าเกลียดน่ากลัว แต่นั่นยังไม่ทำให้ชิงขวัญผวาได้เท่าก้อนเลือดก้อนนั้นกระโดดขึ้นมาเกาะที่ใบหน้าของหญิงสาวจนเธอต้องกรีดร้องลั่นห้องตลอด

(Holy ศพ-เซ่น-ศาล หน้า 43)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ มีการปรากฏตัวของตัวละครผีจำนวนมาก ซึ่งล้วนต่างก็เป็นผู้เสียชีวิตที่ถูกนักข่าวเจ้าของกล้องคนเดิมถ่ายรูปลงไว้ ทำให้ความแค้นของวิญญาณสะสมอยู่ในกล้อง และมีความต้องการทำร้ายมนุษย์ที่ถูกถ่ายรูปลงด้วยกล้องนี้ โดยเฉพาะวิญญาณของผู้หญิงสวมชุดสีฟ้าที่เป็นวิญญาณที่มีความอาฆาตแค้นรุนแรงมากที่สุด และมักปรากฏตัวให้เจ้าของกล้องคนใหม่ชื่อ รุ่ง เห็นในสภาพที่น่าสะพรึงกลัวอยู่บ่อย ๆ

ผู้หญิงในชุดทำงานสีฟ้าโผล่เข้ามาในรูปแบบ ตาเบิกโพลงเห็นแต่ตาขาว ปากอ้ากว้างเต็มไปด้วยรอยแตกกระแหงเหมือนคนไม่ได้กินน้ำมาเป็นอาทิตย์ ความเน่าเฟะกระจายอยู่ทั่วลำแขนของเธอ เธอพุ่งเข้ามาหาฉัน ใช้มือหยาบกระด้างเปื้อนเลือดจับมือฉันที่ถือกล้องอยู่อีกที

(*The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ หน้า 101)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา ตัวละครที่ปรากฏตัวโดยที่ผู้อ่านรู้ว่าเป็นตัวละครมีทั้งสิ้น 2 คน โดยวิญญาณตนแรกเป็นวิญญาณผู้ชายที่มีดวงตาโตและอัปาทกกว้างจนน่าสะพรึงกลัวซึ่งได้เข้ามาหรือหาของบางอย่างในห้องพักของแอน และในตอนท้ายเรื่องแอนได้ทราบความจริงว่าวิญญาณดังกล่าวเคยเป็นผู้ป่วยที่นอนพักในห้องของเธอ แต่ได้ถูกพ่อของหญิงที่ตนข่มขืนบุกเข้ามาตัดอวัยวะเพศทิ้งไปเพราะความโกรธแค้น ทำให้วิญญาณชายผู้นั้นยังคงวนเวียนเข้ามาตามหาชิ้นส่วนอวัยวะเพศของตน

ส่วนตัวละครที่ปรากฏตัวในช่วงหลังของเรื่อง เป็นวิญญาณที่สิงอยู่ในตุ๊กตาที่רחםช่วยสั่งซื้อจากเว็บไซต์ขายของมือสองมาให้แอน โดยวิญญาณดังกล่าวมีลักษณะเป็นเด็กผู้หญิงผมหยิกฟู ร่างกายเต็มไปด้วยรอยแผลชวนให้รู้สึกหวาดกลัวและสะอิดสะเอียน เนื่องจากก่อนที่เธอจะเสียชีวิตเธอได้ถูกผู้ชายข่มขืนและฆาตกรรมอย่างโหดเหี้ยม ทำให้วิญญาณของเธอมีความอาฆาตแค้นมนุษย์ผู้ชายทุกคน

ภาพเมื่อคืนก่อนยังติดตาฉันแม้ในตอนนั้นห้องจะมีดสลัว ดวงตาที่เบิก
กว้างเหมือนกับ...เหมือนกับกำลังตกใจ...หรือร้อนรน...อะไรสักอย่าง ปากที่อ้า
กว้างเห็นเป็นหลุมดำอยู่ข้างใน ฟันน้ำลายออกมาพร้อมคำขู่
มันอยู่ไหน...

(*The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา หน้า 35)

ฉันได้ยินเสียงประตูห้องน้ำเลื่อนเปิดออก ฉันหันกลับไปมอง แท้ข้าง
หนึ่งก้าวออกมา เป็นเท้าสกปรกที่เต็มไปด้วยรอยแผลเป็น ฉันเงยหน้ามองคนที่
เดินออกมาจากห้องน้ำ

เด็กผู้หญิงคนนั้นอีกแล้ว

เธอค่อย ๆ เดินออกมา ตรงมาทางฉัน แล้วก็หยุด ค่อย ๆ เงยหน้าขึ้น
ทำให้ผมชี้ไปที่กระจายอยู่รอบใบหน้าของเธอเลื่อนไปด้านหลัง เผยให้เห็นใบหน้า
สีคล้ำที่เต็มไปด้วยรอยแผลเป็นเหมือนรอยบาดกระจายอยู่ทั่วหน้า รอยหนึ่งพาด
ข้ามริมฝีปากของเธอจากคางไปจรดรูจมูก เลือดไหลซึมออกมาจากรอยเหล่านั้น
สด...ราวกับเธอเพิ่งถูกใครบางคนกรีดหน้ามา

(*The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา หน้า 151)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ฝี่เสื่อ ตัวละครที่เข้มพบนั้นเป็นวิญญาณผู้หญิงหัวขาด ซึ่งในอดีตเธอประกอบอาชีพขายบริการและถูกลูกค้ารายหนึ่งฆาตกรรม และตัดศีรษะของเธอไปซ่อนเพื่ออำพรางคดี และหลังจากการเสียชีวิตพ่อแม่ก็ตัดสินใจขายสิ่งของเครื่องใช้ทั้งหมดของเธอ รวมทั้งเสื่อลายฝี่เสื่อที่เธอสวมตอนถูกฆาตกรรมด้วย ดังนั้นเมื่อเข้มซึ่งนำเสื่อลายฝี่เสื่อตัวนั้นมาสวม จึงสามารถสื่อสารกับวิญญาณผู้หญิงในลักษณะที่หัวขาดจนเกิดความรู้สึกหวาดกลัวได้

มันเป็นหัวผู้หญิง...ใบหน้าเหยเกิดด้วยความเจ็บปวดระคนตกใจ เส้นผมที่ยาวออกมาจากหนังศีรษะดูหยาบกระด้าง ขยู่มอยู่ด้วยกันเป็นก้อน ๆ ลำคอที่ถูกตัดอย่างหยาบ ๆ นั้นเห็นเป็นรอยเว้าแหว่งของผิวหนังและกระดูกคอ...เนื้อเยื่อ...เส้นเลือดที่รวมกันอยู่ภายใน

(*The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ฝี่เสื่อ หน้า 115-116)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน โทรมาน มีวิญญาณทั้งสิ้น 6 ดวงที่เสียชีวิตเพราะถูกเจ้าของโทรศัพท์มือถือคนเก่าจับมาทรมานจนเสียชีวิตด้วยสาเหตุที่ว่าเมื่อตอนที่แต่ละคนยังมีชีวิตอยู่พวกเขาได้ทรมานสัตว์ที่ไม่มีทางสู้ เมื่อขายเจ้าของโทรศัพท์มือถือมาพบเข้าก็เกิดความโกรธแค้นอยากให้คนร้ายได้รับความทรมานเช่นเดียวกับสัตว์ตัวอย่างเช่น ผู้หญิงเจ้าของร้านอาหารตามสั่งที่ชอบนำปลามาทอดในน้ำมันเดือดทั้งเป็น ชายเจ้าของโทรศัพท์มือถือก็ได้ลักพาตัวเธอมาทรมานโดยการจับทอดในน้ำมันเดือดจนเสียชีวิตและนำศพของเธอไปถ่วงกับหินทิ้งไว้ในแม่น้ำ และเมื่อดาผู้เป็นเจ้าของโทรศัพท์มือถือคนใหม่ได้เห็นคลิปวิดีโอที่เจ้าของเดิมถ่ายทำไว้ระหว่างการทรมาน วิญญาณของผู้ที่ถูกทรมานก็จะปรากฏตัวออกมาให้ดาเห็นในสภาพเดียวกับตอนที่เสียชีวิตจนเธอเกิดความหวาดกลัว

พอฉันหันกลับไปมองตรงหัวเตียง ฉันก็เห็นผู้หญิงคนหนึ่งยืนอยู่บนนั้น ทำเหยียบอยู่บนหัวเตียงที่เป็นไม้กว้างประมาณคืบกว่า ๆ ทำข้างขวามีรอยแผลพุพอง ขึ้นเนื้อหูดตัวขาดจากกันเหมือนหนังปลาห้อยต้องแต่งอยู่กับเนื้อที่เป็นสีแดงเข้ม รอบ ๆ เป็นสีชมพูอ่อนสลับกับรอยด้านสีดำ

ฉันเงยหน้า เห็นเธอกำลังก้มลงมองที่ฉัน ครั้งหนึ่งของตัวเธอเหมือนโดนน้ำร้อนลวกหรือไฟไหม้ มันละ เน่า เศษเนื้อที่หลุดออกจากกันห้อยระย้อยข้างเนื้อที่ยังติดกระดูกอยู่ ขณะที่ใบหน้าของเธอนั้น ครั้งหนึ่งดูอย่างกับก้อนสีแดงเลือด

มีรอยพุพองเป็นแผลอยู่ตลอดข้างแก้มลามไปถึงขมับ เส้นผมหยิกพองเหมือนผมเสียและบางส่วนก็หายไปเป็นกระจุก ดวงตาของเธอโปนถลนออกมาและดูใหญ่กว่าตาข้างปกติหลายเท่า

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ไทรมาน หน้า 44-45)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน อทศน ชายเจ้าของเว็บไซต์ขายของมือสองได้ส่งวิญญาณของปภัสราซึ่งเป็นคนรักของเขามาขู่ใหม่ที่กำลังพยายามสืบหาตัวเจ้าของเว็บไซต์ขายของมือสองให้มารับผิดชอบการเสียชีวิตของเพื่อน วิญญาณของปภัสราจึงมาปรากฏตัวให้ใหม่เห็นตามสถานที่ต่าง ๆ ในสภาพเดียวกับตอนที่เธอเสียชีวิต คือใบหน้าที่เธอได้ถูกฆาตกรโรคจิตฆ่าและเลาะเอาผิวหนังออกไป ทำให้เหลือเพียงผิวหนังชั้นในกับเลือดสีแดงสดน่าสะอิดสะเอียน

ใบหน้านั้นเป็นใบหน้าที่คนที่เจ็บปวด ใบหน้าที่ปราศจากผิวหนัง ปกปิด รวบรวมมีคนลอกเอาผิวหนังของเธอไปเหลือไว้แต่หนังกำพร้าและเนื้อสีแดงก่ำข้างใน ดวงตาของเธอเป็นสีขาวขุ่น รอบข้างมีรอยเส้นเลือดฝอยกระจายตัวออกมา กระนั้นใหม่ก็ยังเห็นความโกรธเคืองในดวงตาคู่นั้น รับรู้ได้ถึงอารมณ์ของคนที่อยู่ตรงหน้า

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน อทศน หน้า 138)

4.2.2.2 ตัวละครผีที่มีหน้าตาเหมือนคนปกติ

การที่ตัวละครผีจะปรากฏตัวในสภาพเหมือนคนปกตินั้น มักเป็นไปด้วยเหตุผลบางประการ เช่น ตัวละครผีมาดีและไม่ต้องการให้ตัวละครมนุษย์รู้สึกกลัว หรือตัวละครมนุษย์อยู่ก่อนแล้วว่าตัวละครดังกล่าวเป็นผี จึงไม่มีความจำเป็นต้องปรากฏตัวด้วยรูปลักษณ์ที่น่าเกลียดน่ากลัวเพื่อหลอกให้อีกฝ่ายตกใจ แต่อย่างไรก็ตามเมื่อผู้รับสารพบว่าตัวละครผีเข้ามาในสถานการณ์ที่ตนเองกำลังติดตามอยู่ ก็ย่อมจะเกิดความรู้สึกหวาดระแวงว่าตัวละครผีอาจจะมีเจตนาร้ายบางอย่างแฝงอยู่

ในนวนิยายเรื่อง *Haunted อาคารผีเรือนล้นทม* วิญญาณของภรรยาเสียชีวิตเพราะ ถูกฆาตกรรม ทำให้วิญญาณยังคงสิงอยู่ที่เรือนล้นทมซึ่งเป็นสถานที่ซ่อนศพของเขา และเมื่อ วิญญาณของภรรยาพบว่าอริปและสิปางเดินทางกลับมายังเรือนล้นทมจึงได้ปรากฏตัวมาหลอกทั้ง สองคนจนเกิดความหวาดกลัว แต่เมื่อวิญญาณของภรรยามาทราบภายหลังว่าสิปางประสບอุบัติเหตุ จนความจำเสื่อม เขาจึงได้วางแผนหลอกสิปางให้เข้าใจว่าอริปเป็นฆาตกรโดยอาศัยการปรากฏตัว ในลักษณะที่เป็นมิตรเพื่อให้สิปางตายใจ ทั้งนี้ผู้อ่านจะเกิดความกลัวเพราะทราบว่าภายใต้ใบหน้า ที่เป็นมิตรของตัวละครผีนั้นมีเจตนาร้ายแอบแฝงอยู่

สิปางทิ้งตัวลงนอนอีกครั้ง สายตามองขึ้นไปบนชื่อของเรือนล้นทมแล้วก็ ถึงกับผวา เพราะสิ่งที่เธอเห็นนั้นเป็นร่างของมนุษย์ ไม่ใช่ผี...ภรรยาไม่ใช่มนุษย์ แล้ว เขาเป็นวิญญาณที่ยังคงสิงสถิตอยู่ที่เรือนล้นทมแห่งนี้ ไม่เคยจากไปไหน ชายหนุ่มหนึ่งห้อยขาไปมา ก่อนจะกระโดดลงมาที่เตียงของสิปาง ร่างที่โปร่งแสง ของเขาทะลุผ่านมุ้งสีขาวบาง ก่อนจะกระโดดลงมาคร่อมที่ตัวของสิปาง

(*Haunted อาคารผีเรือนล้นทม* หน้า 142)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม ตัว ละครผีที่เบิร์ดพบเห็นจะมีทั้งสิ้น 2 ตน โดยวิญญาณตนแรกเป็นชายหนุ่มใจกระเบนแดง ซึ่งเคยเป็น นักบวชสมัยกรุงศรีอยุธยาที่มีความเลื่อมใสในพระพุทธรูปศาสนามาก เมื่อเสียชีวิตลงวิญญาณ ของเขาจึงยังคงคอยปกป้องศาสนาวัตถุและตามไปทวงเคียรพระพุทธรูปคืนจากครอบครัวของเบิร์ด ซึ่งแม้ว่าตัวละครดังกล่าวจะไม่ได้ปรากฏตัวภายใต้รูปลักษณะที่น่าเกลียดน่ากลัว แต่ด้วยรูปลักษณะ ที่เป็นชายไทยสมัยโบราณก็สามารถทำให้ตัวละครมนุษย์รู้สึกแปลกแยกและเกิดความสะพรึงกลัว ได้ในทันที

ส่วนวิญญาณอีกตนที่เบิร์ดและเพื่อน ๆ เห็นขณะกำลังจัดสถานที่สำหรับกิจกรรม รับประทานอาหารในชวงหั่วคำ ได้แก่ วิญญาณของนักศึกษาสาวที่ถูกข่มขืนและฆาตกรรม ในลิฟต์ตัวเก่าของคณะ โดยวิญญาณตนนี้เป็นจะมีความโกรธแค้นมนุษย์ผู้ชาย จึงมักปรากฏตัวให้ ผู้ชายเห็นด้วยรูปลักษณะที่ดูเหมือนคนธรรมดา แต่เมื่อประกอบกับเรื่องเล่าเก่าแก่ของคณะเบิร์ด และเพื่อน ๆ จึงมั่นใจได้ทันทีว่าตัวละครดังกล่าวเป็นผีและเกิดความหวาดกลัวขึ้น

ชายร่างสูงใหญ่ยืนอยู่ข้างเตียงของน้องกรรม์ ร่างของเขาเหมือนนักยกน้ำหนัก ท่อนบนเต็มไปด้วยมัดกล้ามเนื้อ ปราศจากเสื้อผ้าปกปิดร่างกาย ท่อนล่างมีเพียงผ้าสีแดงเข้มพันไว้โดยรอบเป็นทรงใจกระเบน มือทั้งสองข้างถือดาบยาวที่สะท้อนกับแสงจันทร์จากบานหน้าต่าง ศีรษะของเขามีเพียงผมเส้นบาง ๆ ขึ้นอยู่รอบเหมือนเด็กมัธยม เขาหันมามองผม ยืนหันหลังให้แสงจันทร์ จนผมมองเห็นแต่เพียงความมืดในใบหน้าของเขา

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม หน้า 142)

แล้วประตูลิฟต์ก็ปิดอีกครั้ง แต่ในช่วงพริบตาที่ผมกำลังจะถอนหายใจออกด้วยความโล่งอก ผมก็เห็นคนยืนอยู่ชิดมุมด้านในของตัวลิฟต์ เป็นผู้หญิงในชุดนักศึกษา ผมสั่นสิดำขลับ ดูปกติธรรมดา แต่ผมรู้ว่ามันไม่ปกติ

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม หน้า 41)

นอกจากนี้ ยังพบว่าบางครั้งตัวละครมนุษย์ก็สามารถทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกหวาดกลัวได้ในลักษณะเดียวกับตัวละครผี กล่าวคือ เมื่อตัวละครมนุษย์อยู่ในภาวะที่ถูกตัวละครผีครอบงำ ตัวละครมนุษย์จะมีการแสดงออกเสมือนว่าตนเองเป็นผี โดยสังเกตได้ว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานจะเปลี่ยนแปลงบุคลิกภาพของตัวละครไป ในขณะที่รูปลักษณ์ของตัวละครยังคงเป็นมนุษย์ปกติ ซึ่งผู้อ่านจะทราบได้ว่าตัวดังกล่าวนั้นถูกผีสิงอยู่ และเกิดความรู้สึกหวาดกลัวเช่นเดียวกับการที่ตัวละครผีปรากฏตัวโดยตรง เนื่องจากหวาดระแวงว่าตัวละครผีมีวัตถุประสงค์ใดในการปรากฏตัว ตลอดจนตัวละครที่ถูกผีเข้าสิงจะได้รับผลกระทบใดบ้างจากการกระทำของตัวละครผีในครั้งนี้

ในนวนิยายเรื่อง *สาป/ภูษา* กล่าวถึง เจ้าสีเกิด ซึ่งเป็นวิญญาณที่ฝังความอาฆาตของตนเอาไว้ในผ้าตาดทองที่ไหมพิมเพิ่งได้มา ทำให้วิญญาณของเจ้าสีเกิดเข้าครอบงำไหมพิมและใช้ร่างของไหมพิมทำให้ปริศยากับท้าววิรมีปัญหาต่อกัน และนอกจากนี้เมื่อมีตัวละครมนุษย์คนอื่นเข้ามาพัวพันกับผ้าตาดทอง วิญญาณของเจ้าสีเกิดก็จะมาเข้าสิงไหมพิมเพื่อตามไปปกป้องผ้าดังกล่าวจากตัวละครมนุษย์เหล่านั้น ตัวอย่างเช่น ฉากที่มณีภักฎัญญานุกเข้ามาค้นหาผ้าตาดทองในห้องนอนของไหมพิม วิญญาณของเจ้าสีเกิดก็มาสิงร่างของไหมพิมและเข้าไปยื้อแย่งผ้าผืนนั้น โดยผู้อ่านจะพบว่าอาการของไหมพิมเมื่อถูกผีสิงจะมีความน่าสะพรึงกลัวด้วยลักษณะเกรี้ยวกราดและหยาบคาย ต่างจากบุคลิกทั่วไปของไหมพิมที่จะเป็นคนสุภาพเรียบร้อย

ใหม่พิมพ์เปิดประตูห้องนอนออกด้วยความรุนแรง ท่ามกลางสีหน้าตื่น
ตะลึงของทุกคนหญิงสาวโผล่พรุดเข้ามา พร้อมกับกรีดร้องเสียงแหลม จากนั้น
ก็พุ่งตรงเข้าไปหาหมอนี่ก็ถูกด้วยสีหน้าและแววตาที่แสดงถึงความเกลียดชัง
อย่างชัดเจน

(สาปภูษา หน้า 365)

ในนวนิยายเรื่อง รอยใหม่ จะพบว่าผีอ๊้อมเป็นตัวละครที่สามารถไปเข้าถึงคนอื่น
เพื่อไปทำร้ายเร็นตามคำสั่งของหม่อมบัวเงินผู้เป็นนาย โดยผู้อ่านจะเกิดความหวาดกลัวต่อตัว
ละครดังกล่าว เนื่องจากสังเกตได้ว่าตัวละครมนุษย์จะค่อย ๆ มีลักษณะการแสดงออกที่เหมือนกับ
ตัวละครผี ตัวอย่างเช่น ช่วงทำเรื่องที่ผีอ๊้อมเข้าถึงร่างของธนิธร์เพื่อจับตัวเร็นไปให้หม่อมบัว
เงินฆ่าที่ท่าเรือ

ธนิธร์หันกลับไปมองเร็นด้วยดวงตาแดงกำร้าวกับสายเลือด ดวงหน้า
ของชายหนุ่มดำคล้ำขึ้นมาราวกับมีเงาสีดำซ้อนทับ เขาออกแรงบีบแขนของ
หล่อนแรงยิ่งกว่าเก่า ลากหล่อนออกจากห้องไป

(รอยใหม่ หน้า 486)

4.2.3 ตัวละครมนุษย์

สืบเนื่องจากมโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในเชิงจิตวิทยาที่กล่าวว่า ในขณะที่ผู้รับสารกำลัง
ติดตามตัวละครตัวหนึ่ง ๆ อยู่ นั่น หากเนื้อเรื่องดำเนินไปอย่างสมจริงและเป็นเหตุเป็นผลต่อกันแล้ว
ผู้รับสารจะรับเอาความรู้สึกของตัวละครมาเป็นความรู้สึกของตนเอง ซึ่งความรู้สึกกลัวก็ถือเป็น
ความรู้สึกขั้นพื้นฐานอย่างหนึ่งของมนุษย์ เมื่อพบว่าตัวละครในเรื่องกำลังอยู่ในสถานการณ์ที่
ก่อให้เกิดความหวาดกลัว ผู้รับสารก็จะรู้สึกหวาดกลัวพร้อมกับตัวละคร โดยในสื่อบันเทิงคดีของ
ขวัญประภาทนวนิยาย ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะต้องเรียงร้อยเนื้อความเพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึก
ตลอดจนการกระทำของตัวละครให้ชัดเจน เพื่อที่ผู้อ่านจะจินตนาการได้ว่าตัวละครกำลังอยู่ในช่วง
อารมณ์หวาดกลัวตามที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการที่จะนำเสนอ และส่งผลให้ความรู้สึกกลัวของ
ตัวละครถูกถ่ายทอดมายังผู้อ่านได้อย่างสมบูรณ์

ทั้งนี้จะพบว่าความหวาดกลัวที่เกิดจากตัวละครมนุษย์ในสื่อบันเทิงคดีของขวัญประภา นวนิยาย สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มตามลักษณะการแสดงออก ดังนี้

4.2.3.1 ตัวละครมนุษย์ที่แสดงออกถึงความหวาดกลัวแบบเก็บกด

ละครมนุษย์ที่มีความเก็บกดทางอารมณ์ มักเป็นผู้ที่มีปมปัญหาภายในจิตใจ หรือ มีอดีตร่วมกับตัวละครที่ไม่ต้องการให้ผู้ใดล่วงรู้ ทำให้เมื่อได้พบเจอตัวละครก็อย่างกะทันหันจึง แสดงความหวาดกลัวออกมาเพียงเล็กน้อย เช่น ตกใจ หรือส่งเสียงร้องสั้น ๆ จากนั้นจึงตั้งสติและ ดำเนินชีวิตต่อไปตามปกติเพื่อไม่ให้ใครตั้งข้อสงสัยเกี่ยวกับปมปัญหาของตนได้

ในนวนิยายเรื่อง *Holy ศพ-เซ่น-ศาล* จะเห็นว่า นิเว เป็นตัวละครเอกที่ได้เคยทำ ความผิดไว้โดยการฆ่าเพื่อนสนิทและแย่งแฟนสาวของเพื่อนมาเป็นของตน ทำให้เขามีปมปัญหา ภายในจิตใจและมีความเชื่อเรื่องภูตผีอย่างทาก ดังนั้นในฉากที่เขาเข้ามาในห้องเลคเชอร์และพบ นักศึกษาชายคนหนึ่งนั่งหัวเราะอยู่ เขาจึงรู้สึกหวาดระแวงจนตัวสั่นเต็มว่าสิ่งที่ตนเองเห็นอาจเป็น ภาพหลอนที่เกิดจากวิญญาณ แต่เขาก็มีสติมากพอที่จะหันกลับไปพิสูจน์ข้อสงสัยของตนเองว่าเป็น เรื่องหรือไม่

ทุกครั้งที่อีกฝ่ายหัวเราะคล้ายกับการเอาน้ำแข็งเย็น ๆ มาลูบที่ต้นแขน
มันหนาวสะท้านไปถึงหัวใจ

นิเวเริ่มรู้สึกว่าทุกอย่างไม่ปกติเสียแล้ว ชายหนุ่มรีบหันหลังกลับ ไม่กล้า
หันไปมองทางด้านหลังอีก แต่กระนั้นความรู้สึกเย็นเยือกก็แผ่ซ่านไปทั่วทั้ง
แผ่นหลัง เมื่อเขารู้สึกได้ว่าใครคนนั้นกำลังเคลื่อนที่ตรงมาหาเขา มันไม่ใช่การ
เคลื่อนที่แบบเดินมาหา แต่เป็นการเคลื่อนที่แบบหายวูบ...หายวูบแบบที่รู้สึกได้
ทั้ง ๆ ที่ไม่เห็นด้วยตา นิเวตัวสั่นเต็ม แต่แล้วก็กลั้นใจหันไปมองทางด้านหลังของ
ตัวเอง

เป็นไงเป็นกันวะ...อยากรู้ว่าอีกฝ่ายต้องการอะไรกันแน่

แต่ไม่มีใครอยู่ตรงนั้น ไม่มีแม่แต่ยุ่งสักตัว !

(*Holy ศพ-เซ่น-ศาล* หน้า 64)

4.2.3.2 ตัวละครมนุษย์ที่แสดงออกถึงความหวาดกลัวแบบบ้าคลั่ง

การแสดงออกถึงความหวาดกลัวอย่างบ้าคลั่งมักเกิดจากการที่ตัวละครมนุษย์ไม่คุ้นเคยกับตัวของตัวละครผี ทำให้เมื่อได้พบกับตัวละครผีจึงเกิดอาการตกใจและแสดงออกอย่างเต็มที่ เช่น กรีดร้อง ตะโกนขอความช่วยเหลือ วิ่งหนี ฯลฯ ซึ่งส่วนมากผู้สร้างสรรค์ผลงานมักจะออกแบบตัวละครมนุษย์ให้แสดงออกเช่นนั้น เพราะเป็นการแสดงออกที่มีความชัดเจน และสามารถดึงดูดผู้อ่านให้รู้สึกตามได้ง่ายกว่าการที่ตัวละครจะแสดงออกถึงความหวาดกลัวเพียงเล็กน้อย

ในนวนิยายเรื่อง *รอยไหม* ตัวละครมนุษย์ชื่อ เวิร์น จะแสดงความหวาดกลัวต่อผีอีมัย เนื่องจากรู้ว่าวิญญาณดังกล่าวจะทำร้ายตนเองมาตั้งแต่ชาติก่อนตามคำสั่งของหม่อมมบัวเงินผู้เป็นเจ้านาย ตัวอย่างเช่น ช่วงกลางดึกที่เวิร์นหลบออกจากพิพิธภัณฑสถานทางด้านหลังเป็นครั้งแรก และผีอีมัยก็ได้ปรากฏตัวมาโดยหวังจะทำร้ายเธอ เวิร์นได้แสดงออกถึงความหวาดกลัวโดยการการส่งเสียงกรีดร้องและเกร็งส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

แม้จะอยู่ในความมืดสลัว หากสายตาสีที่ชินกับความมืดของเวิร์นสามารถมองเห็นดวงหน้าดำเกรียมราวไหมไฟของสตรีตรงหน้าได้อย่างชัดเจน...ดวงตาที่แดงราวถ่านไฟของอสูรร้ายนั้น จับจ้องดวงหน้างามของหญิงสาวราวกับต้องการจะฉีกกินเลือดเนื้อ

เลือดในกายของเวิร์นเย็นเฉียบ หัวใจแทบจะหยุดเต้น

หลอนเกร็งข้อมือสู้กับแรงของผีร้ายจนสุดความสามารถ พร้อมกับนั้นก็ส่งเสียงกรีดร้องดังลั่น ด้วยความหวาดกลัวจนสุดประมาณ

(รอยไหม หน้า 236)

ในนวนิยายเรื่อง *ก็แพ้* จะพบว่า เพกา เป็นตัวละครมนุษย์ที่ต้องเดินทางมาใช้ชีวิตอยู่ในประเทศฮ่องกงเพียงลำพัง โดยเธอได้เข้ามาพักอาศัยอยู่ในคอนโดหรูที่เธอเคยเกิดคดีฆาตกรรมเมื่อหลายปีก่อน ในช่วงแรกที่เพกาเข้านอนในห้องที่เมย์ลีถูกฆาตกรรม เธอได้พบกับวิญญาณของเมย์ลีปรากฏตัวออกมาในสภาพน่าเกลียดน่ากลัวเพื่อขู่ไม่ให้ยุ่งกับเจ้าหมิงเทียนจนเกินเลย ทำให้เพกาเกิดความหวาดกลัวและแสดงออกด้วยร่างกายที่สั่นระริกจนแทบทรงตัวไม่อยู่

ต่อให้ไม่เคยเห็นสตรีผู้นั้นมาก่อน หากเพกาบอกได้ในบัดดลว่าร่างเลื่อน
รางที่ปรากฏให้เห็นตรงหน้า ก็คือ...สุคนธา หญิงคนรักของเจ้าหมีงเตียน ที่ถูก
คนร้ายฆ่าตายในห้องนี้...

เพกาเข้าอ่อน ทรงกายแทบไม่อยู่ ต้องถอยหลังไปพึ่งโต๊ะเขียนหนังสือ
ข้างกระจกเงาบานยาว มือที่ถือเชิงเทียนสั่นระริก

(ก็แพ้ หน้า 293)

ในนวนิยายเรื่อง *ลิเนฮาสำหรับ* จะเห็นว่า นวลเนื้อแก้ว เป็นตัวละครมนุษย์ที่ต้องไป
อาศัยอยู่ในประเทศอินเดีย และพบเจอกับวิญญาณของเจ้าหญิงอูรวตี อดีตเจ้าหญิงที่หายตัวไป
อย่างลึกลับในช่วงที่ประเทศอังกฤษบุกเข้ายึดอำนาจ โดยวิญญาณของเจ้าหญิงอูรวตีได้ปรากฏตัว
ให้นวลเนื้อแก้วเห็นเพียงไม่กี่ครั้ง หากแต่การปรากฏตัวนั้นเป็นไปในสภาพที่น่าเกลียดจนผู้พบเห็น
เกิดความหวาดกลัว ตัวอย่างเช่น ตอนที่วิญญาณของเจ้าหญิงอูรวตีมาเข้าฝันของนวลเนื้อแก้ว
และด้วยความที่นวลเนื้อแก้วเป็นคนกลัวผีอยู่แล้ว เมื่อต้องเผชิญหน้ากับวิญญาณของคนที่ไม่เคย
รู้จักกัน เธอจึงแสดงออกถึงความกลัวโดยการกรีดร้องและยืนตัวแข็ง

“กรีด...”

นวลเนื้อแก้วกรีดร้องจนสุดเสียง พยายามจะวิ่งหนีลูกตาที่กำลังมาหา
หากทำทั้งสองข้างเหมือนกลายเป็นก้อนศิลา ถูกตรึงให้หยุดนิ่งอยู่กับที่ไปเสีย
แล้ว

(ลิเนฮาสำหรับ หน้า 100)

ในนวนิยายเรื่อง *Ward ห้องคลอดมรณะ* จะพบว่า หมออันเป็นตัวละครที่เกิดวัน
อาทิตย์ ทำให้มีจิตที่สื่อสารกับวิญญาณคนท้องได้ง่าย วิญญาณของเพชรพลับพลึงจึงปรากฏตัว
มาขอความช่วยเหลือ และเมื่อเพชรพลับพลึงได้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้รู้เห็นต่อการเสียชีวิต เธอก็ตาม
ไปทำร้ายคนเหล่านั้นและกลับมาบอกหมออัน ทำให้หมออันเกิดความหวาดกลัวอยู่บ่อยครั้ง
ตัวอย่างเช่น ฉากที่หมออันมาดูศพนางพยาบาลนางหนึ่งที่ถูกรักษาของเพชรพลับพลึงทำร้าย
จนเสียชีวิต แต่กลับพบวิญญาณของเพชรพลับพลึงในลักษณะที่น่าสะพรึงกลัวจนเขาต้องเอามือ
ปิดหูปิดตา และมีเหงื่อไหลซึมไปทั่วร่างกาย

ผีสาวที่ถือหัวศพของนางพยาบาลเปียไวนั้นหัวเราะร่วน เสียงมันดังก้อง ไปถึงโสตประสาทจนหมออื่นต้องเอามือปิดหูไว้ ชายหนุ่มหลับตาปีแล้วบอกตัวเองว่ามันไม่ใช่ความจริง เขากำลังเกิดความผิดปกติทางประสาท...หรือไม่กี่กำลังละเมอ

หมออันรู้สึกว่ามีมือเย็น ๆ มาแตะที่ไหล่ของเขาในเสี้ยววินาทีที่หลับตา ชายหนุ่มสะดุ้งโหยงตื่นจากภวังค์ เขาหันมองรอบตัว เหงื่อแตกพลั๊กจนเสื้อที่ใส่อยู่เปียกชื้นเป็นวง

(Ward ห้องคลอดมรณะ หน้า 56)

ในนวนิยายเรื่อง *Mirror* กระจกสังตายเป็น จะพบว่า เอย เป็นผู้ที่ถูกวิญญาณของเพื่อน ๆ ตามหลอกหลอนในช่วงทำเรื่อง หลังจากที่มีการได้เฉลยว่าเธอเป็นผู้ที่วางแผนหลอกใช้เฟิร์นให้ฆ่าเพื่อน ๆ ทำให้วิญญาณเกิดความแค้นและพยายามพาเธอกลับเข้าไปในห้องที่มีกระจกสำหรับประกอบพิธีกรรมเพื่อที่จะได้แก้แค้นเธอ ซึ่งเมื่อเอยพบวิญญาณของเพื่อน ๆ เธอก็เกิดความหวาดกลัว ส่งเสียงร้องขอความช่วยเหลือและวิ่งหนีโดยไม่สนทิศทางจนกระทั่งไปถึงห้องอันเป็นจุดหมายที่ตัวละครนี้ต้องการ

เอยรีบลุกขึ้นวิ่งหนีสิ่งที่น่าสะพรึง ปากก็ร้องโวยวายเพื่อขอความช่วยเหลือ น่าแปลกเหลือเกินที่รอบข้างกลับเงียบสงบราวกับว่าที่แห่งนี้เป็นโรงเรียนร้างไร้ซึ่งผู้คน ฟ้าเริ่มขมุกขมัวลงทุกที ลมพัดแรงจนทำให้ยอดไม้เอนไหวไปตาม ๆ กัน เศษใบไม้แห้งที่ร่วงอยู่บนพื้นต่างปลิวว่อนเป็นวง เอยวิ่งอย่างไม่ลืมหูลืมตา จนมารู้สึกตัวอีกที่ตัวเองก็อยู่บนชั้นสองหน้าห้องพักของซิสเตอร์มากาเร็ตเสียแล้ว

(*Mirror* กระจกสังตายเป็น หน้า 220-221)

ในช่วงแรกของนวนิยายเรื่อง *Haunted* อาถรรพ์เรือนล้นทม วิญญาณของภูผาแค้นที่อธิปและสิปางมีส่วนรู้เห็นในการฆาตกรรมตนเอง จึงได้ปรากฏตัวออกมาหลอกให้ตกใจกลัว ตัวอย่าง เช่น ฉากที่อธิปกำลังจะเข้านอนและถูกวิญญาณของภูผาอำจนขยับตัวไปไหนไม่ได้ ทำให้อธิปแสดงความหวาดกลัวผ่านการกะพริบตาถี่ ๆ และพยายามเปล่งเสียงแต่ก็ไม่สามารถทำได้

เสียงลมหายใจลึกกลับนั้นกลับมาดังอยู่ข้าง ๆ ด้านที่อริปหันหนีมาอีก คราวนี้มันส่งเสียงดังขึ้น...ดังขึ้น จนสุดท้ายเขาต้องลืมตาขึ้นมอง ในความมืดนั้น ชายหนุ่มเห็นร่างลึกลับนั่งคุกเข่าอยู่ข้าง ๆ ตัวของเขา พลางเอาน้ำเย็นเข้ามาใน มุ้ง กลืนเหม็นเน่าลอยคละคลุ้งไปทั่วบริเวณ

อริปเริ่มรู้สึกที่ตัวของเขาแข็งที่อึ้นมาไม่ต่างจากท่อนไม้ท่อนหนึ่ง เท่านั้น ดวงตากะพริบถี่ ๆ บ่งบอกถึงอาการตื่นกลัว ปากพยายามเปล่งเสียงแต่ กลับไม่มีเสียงใดเล็ดลอดออกมาจากปากของตัวเองเลยแม้แต่เพียงนิด !

(*Haunted* อาถรรพณ์เรือนลันทม หน้า 69-70)

ในนวนิยายเรื่อง *Theatre* ตีตัวไปตาย จะพบว่าวิญญาณของออรินท์มักจะมาปรากฏตัวให้รดาซึ่งเป็นเพื่อสนิทเห็นเพื่อขอร้องให้รดาช่วยตามหาตัวฆาตกรให้ แต่ด้วยความที่รดาไม่เคยเห็นผีมาก่อนจึงเกิดความหวาดกลัวและปฏิเสธที่จะให้ความช่วยเหลือ วิญญาณของออรินท์จึงต้องมาปรากฏตัวให้รดาเห็นในสภาพที่น่าเกลียดน่ากลัวอยู่บ่อยครั้งเพื่อบังคับให้เธอยอมช่วยเหลือ ตัวอย่างเช่น ฉากที่รดาสะดุ้งตื่นในลักษณะที่มีเหงื่อไหลซึมทั่วร่างกายหลังจากที่วิญญาณของออรินท์มาเข้าฝันข่มขู่และขอให้เธอช่วยตามหาตัวฆาตกร เป็นต้น

เสียงโทรศัพท์มือถือของรดาดังขึ้นจนหญิงสาวสะดุ้งโหยงขึ้นมาจากที่นอน แสงแดดจากภายนอกสอดส่องเข้ามาจากทางหน้าต่างระเบียงห้องบอกเวลาว่า ตอนนี้เป็นเวลาเช้าแล้ว หญิงสาวหอบหายใจเหนื่อย เหงื่อแตกเต็มใบหน้าและแผ่นหลัง ในใจกำลังสับสนว่าสิ่งที่เธอพบเจอมันคือความฝันหรือความจริง

(*Theatre* ตีตัวไปตาย หน้า 53)

ในนวนิยายเรื่อง *Stairs* 12 ชั้น...บันไดผี ตัวละครมนุษย์ทั้งหมดในเรื่องต่างก็ได้พบกับวิญญาณของแก้ม โดยจะเห็นได้ว่าทั้งเพื่อนและคนรักของกันตี่ซึ่งเป็นตัวละครเอกถูกวิญญาณปรากฏตัวมาขบไล่ออกจากบ้านในสภาพที่น่าสะพรึงกลัว ดังนั้นเมื่อกันตี่ได้พบกับวิญญาณของแก้ม เขาจึงรู้สึกหวาดกลัวเพราะเข้าใจว่าวิญญาณของแก้มต้องการที่จะไล่เขาออกจากบ้านเช่นเดียวกับคนอื่น ๆ ตัวอย่างเช่น ฉากที่กันตี่กลับเข้ามาในทาวน์เฮ้าส์และพบวิญญาณ

ของแก้มที่ปรากฏตัวในสภาพของผีเป็นครั้งแรก ก็นต์ตกใจกลัวและพยายามหาทางหนีออกจากห้องโดยการทุบประตูและตะโกนขอความช่วยเหลือ

“หามือถืออยู่หรือคะคุณกนต์...ฉันเก็บไว้ให้แล้ว เพราะฉันรู้ว่าคุณกนต์ต้องมา” ทันทีที่พูดจบ...มืออันยาวเหยียดของวิญญาณผีสาวที่ถือโทรศัพท์ไว้ก็ยื่นลงมาให้กับชายหนุ่มเพื่อนบ้าน กนต์อ้าปากร้องลั่น รวบรวมกำลังและสติที่มีวิ่งตรงไปที่หน้าประตูห้องนอนเพื่อที่จะวิ่งลงไปข้างล่าง แต่ทว่าประตูกลับปิดเองและเปิดออกไม่ได้...ไม่ว่ากนต์จะพยายามเปิดมันด้วยวิธีใดก็ตาม ชายหนุ่มทุบประตูห้องนอนแล้วร้องขอความช่วยเหลืออยู่อย่างนั้น

(Stairs 12 ชั้น...บันไดผี หน้า 167-168)

ในนวนิยายเรื่อง *Reality* ทำคนเป็น เห็นคนตาย ตัวละครมนุษย์ทั้งหมดเป็นผู้ที่มาร่วมกิจกรรมล่าผีบนเกาะร้าง ซึ่งการประกอบพิธีกรรมต่าง ๆ เพื่อให้เห็นผีนี้ถือเป็นการลบหลู่วิญญาณแต่ละดวงที่สิงอยู่ในโรงแรม วิญญาณเหล่านั้นจึงได้ปรากฏตัวออกมาแสดงความโกรธเคือง ทำให้ตัวละครแต่ละตัวเกิดความหวาดกลัวและพยายามหาทางเอาชีวิตรอด ตัวอย่างเช่น ขณะที่ชะพลูกำลังทำพิธีกรรมเห็นผีอยู่ที่ชั้น 6 ของโรงแรม วิญญาณของครอบครัวหนึ่งก็ได้ปรากฏตัวและหลอกจนชะพลูตกใจกลัวพร้อมทั้งร้องไห้และตะโกนขอความช่วยเหลือ

“แม่ยะ...นี่ใครครับ” หนึ่งในวิญญาณเด็กเอ่ยถามด้วยความสงสัย ดวงตาที่กลมโตและไร้ซึ่งเปลือกตาจ้องตรงมาที่คนแปลกหน้าที่เข้ามาอยู่ในห้องของพวกเขา

“แขกนะลูก แขกของเรา...ที่อีกไม่นานเขาก็จะมาอยู่ที่นี้กับเรา” เมื่อผู้เป็นแม่พูดจบเธอก็หัวเราะร่วนด้วยความชอบใจ ชะพลูดีใจพรวด พยายามให้หลุดออกจากพันธนาการที่ผูกมัดเธอเอาไว้ แต่สิ่งเดียวที่เธอทำได้ดีที่สุดในตอนนี้คือแผดเสียงร้องลั่นเพื่อขอความช่วยเหลือโดยลืมเรื่องเงินล้านไปเสียแล้ว

ไม่เอาแล้วเงิน...ไม่เอาแล้ว !

“กรี๊ดดดดดดดดดดดดดดดดด...ใครก็ได้ช่วยด้วย ไม่เอาแล้ว ไม่เล่นแล้ว ช่วยด้วย...ช่วยที !” น้ำใส ๆ เริ่มไหลออกจากดวงตาด้วยความกลัวและตกใจจนแทบควบคุมสติไม่ได้

(Reality ทำคนเป็น เห็นคนตาย หน้า 184)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ จะพบว่ารุ้งเป็นตัวละครที่สั่งซื้อกล้องมาจากเว็บไซต์ขายของมือสอง และหลังจากนั้นเธอก็มักพบเห็นวิญญาณปรากฏตัวอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ ซึ่งล้วนแต่ทำให้เธอเกิดความรู้สึกหวาดกลัว ตัวอย่างเช่น ตอนทำเรื่องที่รุ้งกลับไปทีหอเพียงลำพัง และพบว่ามิวิญญาณจำนวนมากพยายามจะเอาชีวิตเธอ ทำให้เธอเกิดความรู้สึกหวาดกลัวจนต้องรีบวิ่งหนีออกมาจากห้องพร้อมกับตะโกนขอความช่วยเหลือ แต่สุดท้ายเธอก็ถูกรถชนเสียชีวิต

ฉันยกกล้องขึ้นแนบกับหน้า ลืมตามองผ่านช่องภาพที่น้ำกล้วที่สุดเวลา
จะถ่ายรูปสักรูปหนึ่ง สิ่งที่ฉันเห็นทำให้ขนแขนฉันลุกชัน

รอบตัวฉันมีแต่วิญญาณ มีแต่คนตาย พวกเขาเย็นล่อมฉัน ตาสีขาวจ้อง
มาที่กล้องด้วยอารมณ์ต่าง ๆ กัน อาฆาตแค้น...ขุ่นเคือง...สงสัย...อื้อฉาว...
พวกเขาถาถอมเข้ามา มากกว่าสิบ มากกว่านั้น มีวิญญาณอยู่เต็มห้องไปหมด
“กรีด !!!”

ฉันกรีดร้อง ปากกล้องใส่วิญญาณพวกนั้น แต่พอก็ไม่ได้มองผ่านช่องมอง
ภาพ ฉันก็ไม่เห็นอะไรเลย ฉันวิ่งออกจากห้อง วิ่งไปที่บันได ลงไปเรื่อย ๆ ปากก็
ตะโกนเรียกขอให้คนช่วย

(*The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ หน้า 140)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา จะเห็นว่าแอนเป็นผู้ป่วยความจำเสื่อมที่พักอยู่ในห้องพยาบาลที่เคยมีประวัติคนไข้เสียชีวิต และวิญญาณตนนั้นก็ยังคงวนเวียนอยู่ในห้องดังกล่าวและปรากฏตัวให้เธอเห็นอยู่บ่อย ๆ จนกระทั่งวันหนึ่งรณชัย ซึ่งเป็นผู้ป่วยที่พักรักษาอยู่ห้องใกล้เคียง ได้สั่งซื้อตุ๊กตาจากเว็บไซต์ขายของมือสองมาให้เธอ โดยไม่รู้ว่าตุ๊กตาดังนั้นมีวิญญาณสิงอยู่ ส่งผลให้แอนกรีดร้องด้วยกลัวและพยายามหนีออกจากห้องเธอ แต่นั่นก็ทำให้เธอได้เห็นวิญญาณจำนวนมากที่ยังคงวนเวียนอยู่ในโรงพยาบาล ซึ่งต่างก็ทำให้เธอเกิดความรู้สึกหวาดกลัวเช่นเดียวกัน

ฉันหันกลับไปข้างหลัง ไม่ใช่ผู้ชายที่ตามฉันมา กลับเป็นเด็กผู้หญิงคนที่
ฉันเจอในห้อง สวมเสื้อผ้าสกปรกมอมแมมเหมือนเด็กข้างถนน ได้ไรมมหยักศก
มีแค่รอยยิ้มยิปยิปฟันสีขาวกลางผิวที่คล้ำแห่งตกระเด็น

เธอลืมตาขึ้นช้า ๆ แต่มันไม่มีตาดำ

“อ้อ !!!”

ฉันกรี๊ดร้อง ตั้งใจจะวิ่งไปทางซ้าย แต่ก็เจอคนมากมายล้อมฉันอยู่ พวกเขาสวมชุดคนไข้แบบเดียวกันหมด ยืนเรียงแถวกันเป็นวงกลมล้อมฉันไว้ บางคนมีใบหน้าซีดเซียวเหมือนคนใกล้ตาย บางคนใบหน้าบวมดูขี้เนื้อ บางคนไม่มีแขน บางคนนั่งอยู่บนรถเข็น

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา หน้า 102)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม จะเห็นว่าเบิร์ตและเพื่อน ๆ ต้องอยู่เตรียมงานที่มหาวิทยาลัยจนค่ำ โดยบริเวณใต้ถุนคณะที่เขาและเพื่อน ๆ ได้รับมอบหมายให้เตรียมงานเป็นลิฟต์ที่กล่าวกันว่ามิถุนญานนักศึกษาสาวสิงอยู่ เมื่อเบิร์ตและเพื่อนเริ่มเห็นว่าลิฟต์มีอาการแปลก ๆ จึงได้พากันเดินออกจากใต้ถุนคณะไป เหลือเพียงเพื่อนชื่อเซงที่ยืนคุยโทรศัพท์อยู่ ทำให้เขาได้พบกับมิถุนญานนักศึกษาสาวคนนั้นและเกิดอาการตกใจกลัวจนล้มลงไปนอนชักอยู่บนพื้น และต่อมาในภายหลังเพื่อนคนดังกล่าวก็ได้ป่วยเป็นโรคซึมเศร้าและเสียชีวิตไปในที่สุด

“อ้อ !!”

เสียงตะโกนของไอ้เซงดังมาจากห้องใต้ดินจนทุกคนตกใจต้องรีบวิ่งไปดู ผมเองก็ตกใจเหมือนกันเพราะไม่คิดว่ามันจะเจออะไร พอพวกเราทุกคนไปถึงชั้นล่างก็เจอไอ้เซงนอนอยู่กับพื้น โทรศัพท์มือถือตกอยู่ข้างตัว มันดิ้นพรวดอย่างกับแมลงสาบถูกน้ำร้อนลวก หน้าตาเหมือนพระเอกหนังผีตอนรู้ว่าแฟนตัวเองตายแล้ว

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม หน้า 42)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ผีเสื้อ หลังจากที่พี่ก๊อดนำเสื้อลายผีเสื้อกลับมาที่บ้าน เข็มมักจะเห็นวิญญาณของผู้หญิงที่ปรากฏตัวมาขอความช่วยเหลือ แต่ด้วยลักษณะของวิญญาณที่มาในรูปของคนหัวขาดจึงทำให้เข็มเกิดความรู้สึกหวาดกลัว แต่เธอก็อาศัยความเคยชินที่ได้พูดคุยกับน้องชายของเพื่อนบ้านที่มีสัมผัสเห็นผี ทำให้เธอมีสติมากพอที่จะหาทางเลี่ยงการเผชิญหน้าโดยตรงกับตัวละครผีไปได้ ตัวอย่างเช่น ตอนที่เข็มออกมาจาก

ห้องน้ำและเห็นวิญญาณผู้หญิงหัวขาดยืนอยู่ในห้องครัว เธอรู้สึกหวาดกลัวและต้องการหนีออกจากสถานการณ์ดังกล่าวโดยเร็ว เธอจึงตั้งสติแล้วค่อย ๆ เดินถอยหลังวิ่งขึ้นบันไดไป

ทันใดนั้นเอง ลมเย็นวูบหนึ่งก็พัดผ่านร่างของฉัน จากห้องนั่งเล่น...ไปทางห้องครัว ฉันหันกลับไปมองตามทิศทางลม เจอใครคนหนึ่งกำลังยืนอยู่ตรงหน้าทางเข้าห้องครัว

น่าจะเป็นผู้หญิง...เพียงแต่เธอไม่มีหัว มีแค่ลำตัว แขน ขา เธอสวมเสื้อยืดกางเกงยีนส์ปกติ อันที่จริงร่างกายของเธอปกติทุกอย่าง...ยกเว้นแต่อวัยวะสำคัญที่หายไป

ฉันค่อย ๆ เดินถอยหลัง มือคว้าราวบันไดเอาไว้ แล้วรีบวิ่งกลับขึ้นไปข้างบน ปิดประตูห้องตามหลัง

วิญญาณ...เธอกำลังตามฉัน...เธอต้องการความช่วยเหลือจากฉัน

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ผีเสื้อ หน้า 114-115)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ไทรมาน จะเห็นว่าในโทรศัพท์มือถือที่ดาซื้อต่อมาจากญาติจะมีคลิปวิดีโอบันทึกภาพการทรมานคนจนเสียชีวิตเอาไว้ และวิญญาณผู้ที่เสียชีวิตในคลิปก็มักจะปรากฏตัวออกมาให้ดาเห็น โดยพยายามสื่อสารกับดาว่าต้องการให้เธอทำลายโทรศัพท์มือถือเครื่องนี้ เพื่อปลดปล่อยวิญญาณให้เป็นอิสระ แต่ด้วยความที่วิญญาณปรากฏตัวในสภาพเดียวกับที่ตนเองถูกทรมาน ซึ่งมีความน่าสะอิดสะเอียนอย่างมาก ดาจึงได้แสดงความรู้สึกหวาดกลัวโดยพยายามหาทางหลบหนีและปฏิเสธในสิ่งที่วิญญาณต้องการจะสื่อสารกับเธอ

หัวใจของฉันเต้นเร็วขึ้นเรื่อย ๆ เมื่อพวกเขาพยายามเดินเข้ามาใกล้ฉัน ค่อย ๆ เดิน ค่อย ๆ ขยับใบหน้าของทั้งคู่ที่เหยเกจากการเนบซิดติดกันต่างจ้องเขม็งมาที่ฉัน เป้าหมายคือฉัน

ฉันถอยห่างจากพวกเขาโดยสัญชาตญาณ ไม่อาจกรีดร้องขอความช่วยเหลือได้ตอนนี้ร่างกายทั้งหมดมันไม่ฟังคำสั่งฉันเสียแล้ว

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ไทรมาน หน้า 84)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน อทศน จะพบว่า วิญญาณของปภัสราซึ่งเป็นคนรักของเจ้าของเว็บไซต์ขายของมือสองได้ปรากฏตัวเพื่อข่มขู่ให้ไหม เลิกสืบหาตัวขายเจ้าของเว็บไซต์ขายของมือสอง โดยเธอจะปรากฏตัวในรูปลักษณะที่อัปลักษณ์ทำให้ไหมเกิดความหวาดกลัว ตัวอย่างเช่น ตอนที่ไหมกดลิฟต์แล้วเห็นวิญญาณของปภัสราอยู่ในนั้น เธอจึงได้วิ่งหนีขึ้นบันไดไป แต่วิญญาณผีสาวก็ยังตามมาหลอกให้เธอตกใจกลัวที่บริเวณบันไดอีก ส่งผลให้เธอกรีดร้อง รู้สึกคลื่นไส้อายากอาเจียน และทรุดตัวร้องไห้

ไหมยกมือปิดปาก เธอหันหลังกลับแล้ววิ่งขึ้นบันไดที่อยู่ด้านหลัง กระโดดขึ้นไปทีละสองสามขั้นจนกระทั่งสะดุดลัมที่ซานพักบันไดชั้นสาม กระเป๋าสะพายเลื่อนหลุดจากไหล่ เธอรีบเงยหน้าเพื่อไม่ให้อาเจียนออกมา ขณะกำลังหอบหายใจเธอสูดเอากลิ่นเหม็นเน่าแปลก ๆ เข้ามาด้วย กลิ่นนั้นชัดเจนมากจนเหมือนมีอะไรตายอยู่ใกล้ ๆ เธอตอนนี้

เด็กสาวกลับความรู้สึกอยากอาเจียนเอาไว้ จับสายสะพายมาพาดไหล่ เหมือนเดิมแล้วค่อย ๆ พยุงตัวลุกขึ้น มือเปียกชื้นเอี่ยมไปสัมผัสราวบันไดเพื่อหาที่ยึดเกาะ แต่กลายเป็นว่ามีเธอกลับจับได้แต่ผิวหยุ่น ๆ เต็มไปด้วยรอยขรุขระ เธอหันไปมองเห็นแขนสีเทาวางอยู่บนราวบันได มือข้างนั้นมีรอยกรีดสีแดงบนหลังมือ

เธอกรีดร้องออกมาในที่สุด เช็ดมือกับกางเกงยีนส์ที่ใส่อยู่เพื่อลบความรู้สึกขยะแขยงออกไป มือสีเทาซิดนั้นหายวับไปในทันทีที่เธอกะพริบตา ใหมถอยหลังไปซิดผนัง ยกมือปิดปาก ขาแข็งไว้เร็วแรงจนต้องทรุดตัวร้องไห้

(*The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน อทศน หน้า 137-138)

4.2.4 ฉากและบรรยากาศ

ฉากและบรรยากาศในสื่อบันเทิงคดีของขวัญมีส่วนช่วยทำให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกกลัวได้ โดยอาศัยประสบการณ์ที่ผู้รับสารมีต่อฉากและบรรยากาศอิมเมจซึ่งเอื้อต่อการปรากฏตัวของตัวละครผี ดังนั้นเมื่อผู้รับสารฉากและบรรยากาศที่มีลักษณะเช่นนี้ ทั้งที่เป็นสถานที่ที่มีอยู่จริงและเป็นสถานที่ที่ตัวละครผีเนรมิตขึ้นมา ผู้รับสารก็จะเกิดความรู้สึกกลัวจากการอุปาทานตามแนวคิดทางพระพุทธศาสนา ทำให้คิดไปล่วงหน้าว่าตัวละครผีต้องปรากฏตัวขึ้นมาในฉากและบรรยากาศดังกล่าวอย่างแน่นอน

ในสี่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทนวนิยาย ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะต้องใช้วรรณศิลป์ในการอธิบายฉากและบรรยากาศเพื่อชี้แนะให้ผู้อ่านจินตนาการภาพสถานการณ์อย่างสมจริง ชวนให้เกิดความคิดว่าอาจจะมีตัวละครที่ปรากฏออกมาทำให้ตัวละครมนุษย์ที่อยู่ในฉากและบรรยากาศดังกล่าวเกิดอาการตกใจกลัว ทั้งที่บางครั้งตัวละครอาจจะไม่ได้รู้สึกกลัวก็เป็นไปได้

ทั้งนี้ ฉากและบรรยากาศที่ใช้ในการสร้างความกลัวในนวนิยายสยองขวัญนั้น ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถออกแบบได้ใน 2 ลักษณะ ดังนี้

4.2.4.1 สถานที่ที่มักมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผี

การนำตัวละครมนุษย์เข้าไปในสถานที่ที่มักมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีจะทำให้ผู้อ่านรู้สึกกลัวได้ง่าย เพราะผู้อ่านจะมีภาพความคิดอยู่ก่อนแล้วว่าในสถานที่ดังกล่าวจะต้องมีผี และเมื่อตัวละครมนุษย์เข้าไปในสถานที่ดังกล่าวก็ย่อมต้องได้พบเจอตัวละครผีอย่างแน่นอน

ในนวนิยายเรื่อง *สาปภูเขา* จะมีฉากและบรรยากาศที่ก่อให้เกิดความกลัวน่าเสียดายอยู่ในช่วงที่เจ้าสีเกิดไปพบตุ้เจ้าวงษาเพื่อเรียนรู้วิธีการทำคุณไสย โดยที่อยู่ของตุ้เจ้าวงษานั้นเป็นกุฎิรกร้าง มีบรรยากาศรอบ ๆ เป็นป่าช้าที่สกปรกและวังเวง ซึ่งผู้อ่านจะเกิดความรู้สึกกลัวเพราะเข้าใจว่าในกุฎิรกร้างและป่าช้าย่อมจะต้องมีผีสิงอยู่

กุฎิของตุ้เจ้าวงษานั้นปลูกด้วยไม้เก่า ๆ ยกพื้นสูง อยู่สุดทางเดินดินที่เปียกชื้นด้วยใบไม้ที่หล่นลงมาทับถมกัน มีแสงตะเกียงวับแววมส่องผ่านลอดฝาขัดแตะออกมาให้เห็น มีกลิ่นสาบสางของอะไรบางอย่างที่ชวนคลื่นเหียนกรุ่นอยู่รอบกาย

(สาปภูเขา หน้า 444)

ในนวนิยายเรื่อง *รอยไหม* เหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นในเมืองหลวงพระบาง ซึ่งเป็นเมืองขนาดเล็กที่เต็มไปด้วยสถานที่สำคัญตั้งแต่สมัยอดีต หนึ่งในนั้นก็คือพิพิธภัณฑที่ที่เคยเป็นวังหลวงมาก่อน โดยเรรินได้แอบเข้ามาทอผ้าไหมของเจ้านางมะณีรินที่ห้องเก็บของ และกลับออกมาในช่วงดึกผ่านทางออกด้านหลังเข้าสู่ถนนเปลี่ยวมืดเลียบแม่น้ำโขง ซึ่งด้วยบรรยากาศที่วังเวงของถนนสายนี้จึงถูกเล่าสืบกันว่าบริเวณดังกล่าวมีผีดุ ชวนให้เรรินและผู้อ่านเกิดความรู้สึกหวาดกลัว

ในยามค่ำคืนดึกดื่นขนาดนี้ ถนนด้านหลังพระราชวังไม่ค่อยมีผู้คนสัญจรผ่านไปผ่านมาสัก แม่หญิงวันดาราคเคยบอกกับหล่อนว่า เดินไปเที่ยวไหนจนมืดค่ำ พยายามอย่าผ่านถนนด้านหลังพระราชวังจะเป็นดี

ตอนนั้นหล่อนใช้มาตรฐานของประเทศบ้านเกิดเมืองนอนของตัวเองแล้วคิดมากไปว่าแม่หญิงวันดาราคาจะเป็นห่วงความปลอดภัยของหล่อน เพราะถนนที่มีมืดมืดเช่นนี้อาจจะมีมิฉฉาชีพ หรือวัยรุ่นที่ติดยา มาคอยดักจับปล้นชิงทรัพย์เอาก็ได้

หากพอลงมือออกไปตามที่ได้คิด หญิงสาวใหญ่เจ้าของเรือนพักวันวิสาขกลับหัวเราะ แล้วบอกกับหล่อนด้วยการแกล้งทำเสียงให้รู้สึกเยือกเย็นว่า

“เปล่าหรือกคะคุณริน...เอื่อยบ่ได้ห่วงเรื่องขโมยขโจรดอก หลวงพระบางไม่มีโจร แต่ที่เอื่อยห่วงเพราะเขาสือกันว่าถนนหลังพระราชวัง เวลากลางคืนมีผู้คน ไม่จำเป็นอย่าผ่านไปดีกว่า ถึงเอื่อยบ่เคยเจอด้วยตนเองก็บ่อยากลองเสี่ยง”

(รอยใหม่ หน้า 233-234)

ในนวนิยายเรื่อง *สีเน่หาสำหรับ* เหตุการณ์ส่วนใหญ่ของเรื่องจะเกิดขึ้นในบริเวณพระราชวังที่มีความเก่าแก่ และเต็มไปด้วยความลึกลับที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ ทั้งในส่วนของที่พักที่เรียกว่า “บุรจันทรธา” เลยยาวออกไปจนถึงถนนดินที่ตัดผ่านป่าแมกโนเลียสำหรับเดินทางเข้าออกพระราชวังที่เรียกว่า “ลานมณฑาป่า” โดยเฉพาะในช่วงเวลากลางคืนซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานได้พรรณนาบรรยากาศให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการและรู้สึกหวาดกลัวว่าในฉาก ๆ นี้ อาจจะมีตัวละครผีปรากฏตัวออกมา

ด้วยเป็นยามสนทยา นวลเนื้อแก้วจึงไม่เห็นรายละเอียดของตัวป้อมนอกจากแสงไฟที่มลังเมลิอง เหมือนกับใครเอาโคมไฟดวงเล็ก ๆ ไปแขวนตามเอาไว้ในราวป่า

ยิ่งซบถสูงขึ้นไปตามลาดไหล่เขา สายหมอกขาวซุ่นก็เริ่มโรยตัวหนาหนักจับกระจกด้านหน้าเป็นไอน้ำ ๆ

นวลเนื้อแก้วจึงปิดเครื่องปรับอากาศ ลดกระจกลงเพื่อสูดกลิ่นหอมของแมกโนเลียที่เรียงรายอยู่สองข้างทาง

หมอกเย็น ๆ พัดพรมเข้ามาในรถ อวลกลิ่นหอมหวานของดอกไม้ระยาระ
รินเข้ามาด้วย

(ลิเนฮาสำหรับ หน้า 125-126)

“เฮ้อ”

นวลเนื้อแก้วอดไม่ได้ที่จะถอนใจออกมาดัง ๆ

เฮ้อออออ...

เสียงสะท้อนของลมหายใจ เหมือนกับใครสักคนแก้งยั่วเย้า นวลเนื้อ
แก้วขนลุกชู พยายามเหลียวมองไปโดยรอบ หากไม่พบว่าในห้องภูษาจะมีผู้ใด
อยู่อีกนอกจากตัวเธอเอง

สายลมเยือกเย็นพัดผ่านเข้ามาทางหน้าต่างบานยาว ม่านลูกไม้สีขาว
บริสุทธิ์พลิ้วสะบัดไปตามแรงลม แสงจากอักษกลับแก้วก่อให้เกิดรูปเงาประหลาด
ตา

(ลิเนฮาสำหรับ หน้า 453-454)

ในนวนิยายเรื่อง *Ward* ห้องคลอดมรณะ เหตุการณ์สยองขวัญมักเกิดขึ้นที่
โรงพยาบาล ซึ่งเป็นที่รู้กันว่าโรงพยาบาลเป็นสถานที่ที่มีผู้เสียชีวิตจำนวนมาก ประกอบกับผู้อ่าน
ทราบว่าตัวละครผีในเรื่องนี้เป็นหนึ่งในผู้ที่เสียชีวิตในโรงพยาบาล และมีความอาฆาตแค้นต่อ
บุคลากรหลายคนในโรงพยาบาล ความหวาดกลัวจึงเกิดจากการที่ผู้อ่านเข้าใจว่าตัวละครผี
สามารถปรากฏตัวมาหลอกใครและในบริเวณใดของโรงพยาบาลก็ได้

ตามทางเดินที่ทอดยาวนั้นแม้จะสว่างจ้าด้วยแสงไฟ แต่นั่นกลับทำให้
นางพยาบาลเอิร์ลลึกลับหวาดเสถียรอย่างบอกไม่ถูก เธอไม่กล้าแม้แต่จะจ้องตรงไป
แล้วเพ่งมองข้างหน้า เพราะกลัวว่าจะเจอกับอะไรที่น่าเจอในยามวิกาล

(*Ward* ห้องคลอดมรณะ หน้า 76)

ในนวนิยายเรื่อง *Mirror* กระจกสังตตาย เหตุการณ์ทั้งหมดเกิดขึ้นในโรงเรียน
ประจำชื่อ โรงเรียนนอร์ทเธอร์พอร์ต เมมเมอเรียสกูล ซึ่งมีสุสานส่วนตัวบริเวณด้านหลังโรงเรียน และ

ยังคงมีนักเรียนและครูเสียชีวิตติดต่อกันเป็นจำนวนมาก ส่งผลผู้อ่านจะรู้สึกหวาดกลัวเมื่อมีการกล่าวถึงบรรยากาศของโรงเรียนที่วังเวง และมีโอกาสที่ตัวละครผีจะปรากฏตัวออกมาได้ในบริเวณต่าง ๆ ของโรงเรียน โดยเฉพาะในช่วงท้ายของเรื่องที่ได้บรรยายถึงสภาพของโรงเรียนหลังจากที่ถูกสั่งปิดอย่างไม่มีกำหนด

ฝนท่าใหญ่ตกลงมาอย่างไม่มีปีไม่มีขลุ่ย ‘อธิป’ ชายหนุ่มรีบวิ่งเข้าไปที่ป้ายรถเมล์บริเวณหน้าโรงเรียนรัฐเธอร์ฟอร์ด เมมเมอเรียลสกูล ชายหนุ่มหันหลังมองเข้าไปภายในโรงเรียนแล้วชนลูกชู้ โรงเรียนอยู่ในสภาพกรำง ต้นไม้ที่สูงใหญ่ทำให้บริเวณนั้นมีดคริมบรรยากาศอึมครึมชวนขวัญผวา

ป้ายหินอ่อนที่สลักชื่อโรงเรียนถูกพวกมือบอนใช้สีสเปรย์พ่นด้วยภาษาหยาบคาย ตรงกำแพงสีขาวกลายเป็นพื้นที่ชั้นดีของพวกที่ชอบแสดงฝีมือทางศิลปะชั้นต่ำ ตัวหนังสือสีแดงตัวใหญ่เขียนไว้ว่า

‘ที่นี่ผีดู’ พลังวาดรูปหวัะโหลกประกอบ

(Mirror กระจกสังตตาย หน้า 231)

ในนวนิยายเรื่อง *Haunted* อภรรพ์เรือนลั่นทม สถานที่ที่เกิดเหตุการณ์สยองขวัญ ได้แก่ เรือนลั่นทมซึ่งเป็นบ้านพักตากอากาศริมทะเลที่ในอดีตสีปางได้เคยก่อเหตุฆาตกรรมเพื่อนชื่อภูผา และอธิปคนรักของเธอก็ได้ซ่อนศพเอาไว้ในบ่อเกรอะของบ้าน ทำให้เรือนลั่นทมกลายเป็นบ้านที่มีวิญญาณของภูผาสังอยู่ ดังนั้นเรือนลั่นทมจึงเป็นบ้านที่สยองงามและในขณะเดียวกันก็ให้ความรู้สึกน่าหวาดกลัว แต่ทั้งนี้อธิปได้ตัดสินใจพาสีปางกลับมาบ้านหลังนี้อีกครั้งเพราะหวังว่าบรรยากาศเก่า ๆ จะช่วยให้ความทรงจำของสีปางฟื้นคืนกลับมา

แสงไฟจากกระบอกไฟฉายกระบอกน้อยเริ่มทำงานอีกครั้ง มันถูกส่องไปที่ด้านหนึ่งของริมหาดทรายอันเงียบสงบ สิ่งที่ปรากฏตรงหน้าคือพื้นดินที่ถูกยกให้สูงขึ้นจนเป็นเนินขนาดย่อม ๆ มีหินประดับอยู่อย่างสวยงาม บันไดด้านหนึ่งถูกทอดให้เดินขึ้นไปบนเนินนั้นเพื่อที่จะพบกับบ้านไม้ทรงไทยเรือนปั้นหยา ที่มีสถาปัตยกรรมแบบขนมปังขิง ตั้งตระหง่านอยู่ในความมืดรอบด้านปลูกต้นลีลาวดีสีขาวนวลร้อยต้น ส่งกลิ่นหอมฟุ้งไปทั่วบริเวณ เป็นความงดงาม...หากก็น่าสะพรึงในเวลาเดียวกัน

(Haunted อภรรพ์เรือนลั่นทม หน้า 10)

ในนวนิยายเรื่อง *Reality* ทำคนเป็น เห็นคนตาย ผู้เข้าแข่งขันทุกคนถูกพามาที่ โรงแรมศิวามันอันตรา ซึ่งเป็นโรงแรมผีสิงตั้งอยู่บนเกาะร้าง โดยการแข่งขันเรียลลิตี้ได้เริ่มต้นขึ้น ในช่วงกลางคืน เพราะมีบรรยากาศที่มีดิสโก้และวังเวง ประกอบกับภูมิหลังของสถานที่ที่กล่าวว่ามี ผู้เสียชีวิตเป็นจำนวนมาก ทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการว่าตัวละครผีสามารถปรากฏตัวได้ในทุกที่ และทุกเวลาภายในบริเวณโรงแรมแห่งนี้

ที่เชื่อใหม่...เกาะนั้นนะ...มีดิสโก้ จะเห็นแต่เงาตะคุ่ม ๆ ของโรงแรมหก ชั้นที่สร้างเป็นรูปเปลือกม้าเพื่อให้ทุกห้องได้เห็นวิวทะเลด้วยกันหมด พวกนักตก หมึก พวกชาวประมง ถ้าแล่นเรือผ่านบริเวณเกาะนั้นจะรีบเร่งเครื่องหนีให้ผ่านไปอย่างรวดเร็วที่สุด เพราะมีคนเคยเห็นพวกคนที่ตายมายืนโบกมือที่ชายหาด บอกให้ไปรับบ้างละ ว่ายนํ้ามาเกาะเรือบ้างละ

(*Reality* ทำคนเป็น เห็นคนตาย หน้า 17)

ในนวนิยายเรื่อง *Holy ศพ-เซ่น-ศาล* ตัวละครเอกทั้งสามมีจุดเชื่อมโยงเป็นสถานที่เดียวกันในตอนต้นเรื่อง ได้แก่ ซอยเปลี่ยวที่มีคนนำศาลพระภูมิเก่ามาทิ้งไว้ ทำให้บรรยากาศน่า สะพรึงกลัวทั้งในตอนกลางวันและกลางคืน โดยผู้อ่านจะถูกลวงให้เข้าใจว่าตัวละครเอกได้กระทำ ผิดต่อวิญญาณที่อยู่ในศาลพระภูมิบริเวณนี้ ทำให้วิญญาณจากศาลพระภูมิตามวังจวนต้อง พบกับเรื่องราวที่น่าสะพรึงกลัว

แม้จะเป็นเวลากลางวัน แต่ภายในซอยลึกลับแห่งนี้กลับเงียบเสียจน วังเวง แสงแดดยามเที่ยงไม่ได้ช่วยให้บรรยากาศรอบข้างดีขึ้นมา ตรงกันข้าม ... มันกลับทำให้ทิวทัศน์น่ากลัวมากขึ้นไปอีก ทำไมนะหรือ...ก็เพราะเวลากลางวัน สามารถเห็นได้ชัดว่าสถานที่แห่งนี้ไม่ใช่เพียงซอยเปลี่ยว ไม่ใช่เพียงที่ดินรกร้าง แต่เป็นสุสานศาลพระภูมิขนาดใหญ่ที่เต็มไปด้วยซากปรักหักพังวางเรียงรายนับ ร้อยนับพันหลัง ทางริมด้านหนึ่งมีหุ่นม้าลายหลายขนาดตั้งอย่างระเกะระกะ หนุ่้าคาที่รกสูงนั้นหากสังเกตดูดี ๆ ภายในกอกหนุ่้านั้นก็เต็มไปด้วยศาลพระภูมิ มันช่างเป็นสถานที่ที่ไม่สมควรมาเสียจริง ๆ ถ้าไม่จำเป็น

(*Holy ศพ-เซ่น-ศาล* หน้า 141)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ จะพบว่าตัวละครผีสามารถปรากฏตัวได้ทุกสถานที่และทุกเวลา ทำให้ฉากที่เกิดเหตุการณ์ไม่ค่อยมีอิทธิพลที่จะก่อให้เกิดความรู้สึกหวาดกลัว ยกเว้นฉากตึกร้างในช่วงทำเรื่องที่รุ่งเดินทางไปถ่ายรูปเพื่อนำมาใช้ประกอบบทความนิยายสาร โดยรู้ได้สันนิษฐานว่าน่าจะมีผีสิงอยู่บริเวณดังกล่าว เธอจึงได้นำกล้องมือสองเข้าไปถ่ายรูป และได้เห็นวิญญาณเด็กผู้ชายที่วนเวียนอยู่ในตึกหลังนี้

ฉันมาถ่ายสถานที่สุดท้าย ซึ่งเป็นตึกแถวที่ไม่มีคนอยู่ มันตั้งโดดขึ้นมาอยู่ข้างถนนแถวคลองเตย อาคารสามชั้นรูปร่างเหมือนก้อนสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ที่มีผักบุ้งหรือไม้เลื้อยสักอย่างขึ้นอยู่ด้านบน กลายเป็นสถาปัตยกรรมสไตล์อิตาเลียน ฉันถ่ายรูปด้านนอกหนึ่งรูป แล้วแอบเข้าไปในอาคาร ถ่ายจากมุมล่างขึ้นไปยังช่องเปิดกว้างที่ทะลุไปถึงเพดานชั้นสาม

เสร็จแล้วก็ปั่นบันไดที่เต็มไปด้วยฝุ่นและตะไคร่น้ำในเวลาเดียวกันขึ้นไปยังด้านบนเพื่อถ่ายจากมุมบนลงมา

ตอนที่กำลังหมุนเลนส์กล้องอยู่นั่นเอง ฉันก็ได้ยินเสียงดังตบจากในห้อง ๆ หนึ่งที่ติดอยู่กับระเบียงทางเดิน

ฉันลดกล้องลง ค่อย ๆ เดินเข้าไปดูในห้องนั้น มันในห้องสี่เหลี่ยมเล็ก ๆ ที่มีเพียงซากไม้หัก ๆ อยู่สองสามชิ้นวางกองกันไว้ที่มุมหนึ่ง ปูนที่แบนผนังด้านหนึ่งไว้กะทะจะออกมาจนเห็นก้อนอิฐก่อตัวกันอยู่ด้านใน

ไม่รู้ตอนนั้นฉันคิดอะไรอยู่ ถึงได้ค่อย ๆ ยกกล้องขึ้นส่องดูในห้อง

แล้วฉันก็เห็นเด็กผู้ชายคนหนึ่งนั่งอยู่ที่มุมห้อง ใกล้กับซากไม้ นั่นเลย

(*The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ หน้า 113-114)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา เหตุการณ์ส่วนใหญ่เกิดขึ้นภายในโรงพยาบาล ซึ่งผู้อ่านจะมีประสบการณ์อยู่ก่อนแล้วว่าโรงพยาบาลเป็นสถานที่ที่มีผู้เสียชีวิตจำนวนมาก ทำให้มีความเป็นไปได้ที่วิญญาณของผู้เสียชีวิตเหล่านั้นยังคงวนเวียนอยู่ในโรงพยาบาล โดยเฉพาะในเวลากลางคืนที่บรรยากาศรอบตัวนั้นมืดและเงียบสงัดเนื่องจากเป็นเวลาพักผ่อนของผู้ป่วยที่มาใช้บริการที่โรงพยาบาล ทำให้ตัวละครเอกสามารถได้ยินเสียงที่เกิดจากสิ่งผิดปกติได้โดยง่าย

นอกหน้าต่างนั้นมืดแล้ว ฉันมองนาฬิกาบนผนังห้อง ใกล้เคียงเที่ยงคืนแล้ว ช่าง ๆ ตัวโรงพยาบาลเป็นชอยเล็ก ๆ พอดตึกกรอบข้างก็เงียบขึ้นมาทันที ฉันออกมายืนตรงระเบียงที่มีตาข่ายสีเขียวกันไว้ไม่ให้ใครตกลงไป และมีดอกไม้ อยู่ในกระถางห้อยลงมาจากเพดาน

ฉันพยายามจะนึกให้ออกว่าเกิดอะไรขึ้นกับฉัน ทำไมอยู่ดี ๆ ฉันถึงมาลงเอยที่นี่ ทำไมฉันต้องกินยาเกินขนาด ฉันพยายามฆ่าตัวตายหรือ

ถ้าเป็นอย่างนั้น ทำไมฉันถึงอยากตาย

ฉันจะต้องอยู่แบบนี้ไปอีกนานแค่ไหน แล้วถ้าฉันไม่มีญาติ ไม่มีครอบครัว ไม่มีคนที่จะมารับฉันออกไป ฉันจะทำยังไง ฉันจะหาเงินที่ไหนมาจ่ายค่ารักษาพยาบาล

แอ็ด...

ฉันหันกลับไปดูในห้อง เมื่อกี้ฉันว่าฉันได้ยินเสียงเหมือนคนปิดประตู แต่ก็ไม่มีใคร

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา หน้า 23)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม พบว่าสถานที่ที่มีส่วนทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกหวาดกลัวนั้นมืออยู่ด้วยกัน 2 บริเวณ ได้แก่ ห้องทำงานของพ่อของเบิร์ต ซึ่งเป็นห้องที่ใช้เก็บวัตถุโบราณจำนวนมากรวมถึงเศียรพระพุทธรูปโบราณที่เบิร์ตนำมาให้พ่อ โดยผู้อ่านจะเกิดความหวาดกลัวเพราะจะมีความคิดอยู่ก่อนแล้วว่าของเก่าของโบราณมักจะมีวิญญาณแฝงดูแลรักษาอยู่ การนำของโบราณมาเก็บเป็นสมบัติส่วนตัวจึงอาจส่งผลให้วิญญาณเกิดความไม่พอใจและตามมาทวงของคืนได้

ส่วนอีกบริเวณหนึ่ง คือ ลิฟต์ที่อยู่ชั้นใต้ดินของคณะที่เบิร์ตต้องมาเตรียมสถานที่จัดกิจกรรมรับน้อง โดยลิฟต์ดังกล่าวนี้มีประวัติว่าเคยเกิดเหตุการณ์ฆาตกรรมนักศึกษาคนหนึ่ง และได้กลายมาเป็นเรื่องเล่าสยองขวัญในคณะว่าวิญญาณของเธอยังคงสิงอยู่ในลิฟต์ตัวนี้ ทำให้ลิฟต์มักจะทำงานได้เองในตอนกลางคืน

เคาะประตูอีกครั้ง แล้วลองจับลูกบิด มันหมุนได้ ประตูเปิดออก ในห้องทำงานของพ่อมีดสนิท แม้แต่หน้าต่างก็ไม่มีสื่อกับาน ผมรู้ว่าอีกฝั่งหนึ่งของห้อง

เป็นประตูที่เปิดไปสู่ห้องเก็บของ ห้องที่พ่อหวงแหนเสียยิ่งกว่าตู้เซฟในห้องนอนเสียอีก

ผมเปิดประตูกว้างขึ้นเพื่อให้แสงจากภายนอกเล็ดลอดเข้ามาข้างในได้บ้าง แต่สิ่งที่สายตาของผมตอนนี้พอจะมองเห็น มีเพียงเงาราง ๆ ของโต๊ะ เก้าอี้ และชั้นหนังสือเท่านั้น

“พ่อ...” ผมเรียก “พ่ออยู่ในนี้หรือเปล่า”

ไม่มีคำตอบ เดกว่าไม่มีใครอยู่ในนี้จริง ๆ

แต่เสียงลับมีดยังอยู่ และดังขึ้นเรื่อย ๆ ใกล้เข้ามาเรื่อย ๆ ทุกย่างก้าวที่ผมเดินเข้าไปในห้อง ผมมองไม่เห็นสวิตช์ไฟ ไม่คิดว่าจะเปิด ถ้าเมื่อพ่อนอนอยู่ในห้องนี้หรือทำอะไรอยู่...

ไม่...ผมไม่คิดจะเปิด

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม หน้า 59-60)

“เปิดไฟให้หน่อย” ผมตะโกนบอกไอ้จิ้งที่ขยับยืนก้มแล้วแมลงสาบอยู่ตรงทางลง แต่ยังไม่ทันที่มันจะได้เปิดไฟ ผมก็ได้ยินเสียงครีตคราดจากด้านหลัง แล้วก็ตามด้วยเสียงดังกึ่ง

เราสามคนหันไปมองเกือบจะพร้อม ๆ กัน

ประตูลิฟต์เก่าตัวนั้นเปิดออกช้า ๆ ภายในลิฟต์มืดเสียยิ่งกว่าด้านนอกผนังลิฟต์สีเขียวนั้นชวนสยของสุด ๆ และที่สำคัญก็คือ มันไม่มีใครอยู่ในลิฟต์

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม หน้า 40)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ผีเสื้อ ตัวละครนี้สามารถปรากฏตัวตามสถานที่ต่าง ๆ ได้อย่างอิสระทั้งในสถานที่โล่งแจ้งและสถานที่ส่วนบุคคลตลอดจนสามารถปรากฏตัวได้ทั้งในเวลากลางวันและกลางคืน ทำให้ฉากที่เชื้อต่อการเกิดความหวาดกลัวมีจำนวนไม่มากนัก หากแต่สถานที่หนึ่งที่มีผลต่อความรู้สึกของผู้อ่าน ได้แก่ ซอยเปลี่ยว ซึ่งเป็นที่ตั้งของแฟลตที่หญิงสาวถูกฆาตกรรม เข็มและพริกสดได้เดินทางมาตามหาชิ้นส่วนศีรษะที่หายไปของวิญญาณในบริเวณดังกล่าวตอนกลางคืน ทำให้ผู้อ่านเกิดความหวาดกลัวเพราะเชื่อว่าวิญญาณมักจะยึดติดอยู่กับสถานที่ที่ตนเองเสียชีวิต

รอบบริเวณมีแต่ตึกแถวเรียงต่อ ๆ กัน แต่ละที่ล้วนแล้วแต่มีอายุไม่ต่ำกว่าสิบปีทั้งนั้น วิทยุณหายลับเข้าไปในซอยใกล้ ๆ เราสองคนพี่น้องตามเธอไปลึกจนถึงเกือบท้ายซอย มีอาคารสูงสามชั้นตั้งอยู่โดดออกมาจากตึกแถวหลังอื่น ๆ มันเป็นแฟลตขนาดเล็กที่ดูเก่าและน่ากลัวอย่างบอกไม่ถูก คนที่อยู่รอบ ๆ ถ้าไม่ใช่คนแก่ก็เป็นพวกหนุ่มวัยฉกรรจ์นั่งดูดเหล้ากันอยู่ตรงม้านั่งหน้าร้านขายของชำ พี่ก๊อดดึงฉันเข้าไปใกล้ สายตากวาดไปรอบ ๆ อย่างระมัดระวัง

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ฝึเสื้อ หน้า 130)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ไทรมาน ตัวละคร ฝึสามารถปรากฏตัวให้ตาซึ่งเป็นเจ้าของคนใหม่ของชื่อโทรศัพท์มือถือมือสองเห็นได้ตลอดเวลา ดังนั้นฉากและบรรยากาศที่เอื้อต่อการสร้างความหวาดกลัวจึงมีจำนวนไม่มากนัก หากแต่จะพอเห็นได้ชัดเจนในช่วงท้ายเรื่องที่เราติดตามสืบที่มาของโทรศัพท์มือถือยังสถานที่แรกเริ่มที่เจ้าของเดิมเคยใช้ ไทรมานคนในคลิป์วิดีโอในโทรศัพท์มือถือจนเสียชีวิต โดยตาได้เดินทางไปยังบ้านหลังดังกล่าวที่ถูกทิ้งไว้จนรกร้างอยู่นอกหมู่บ้านเพียงลำพัง ชวนให้ผู้อ่านคาดเดาไปได้ว่าเมื่อตัวละครเอกเดินทางไปในสถานที่ที่เคยเกิดคดีฆาตกรรม เธออาจได้พบวิญญาณของผู้ที่เสียชีวิตในบ้านหลังดังกล่าวก็เป็นไปได้

ลมตอนกลางคืนพัดจนใบไม้ไหว เศษขยะ เศษฝุ่นที่หล่นตามถนนปลิวไปกับสายลมในยามวิกาล ไม่มีชาวบ้านคนไหนอยู่นอกบ้านเลย บ้านทุกหลังปิดประตูเงียบ ไม่เปิดแม้แต่ไฟสลัดดวง ฉันทาศัยไฟข้างถนนเดินไปตามถนนสายใหญ่ที่ทอดยาวไปยังที่รกร้างอีกด้านหนึ่งของหมู่บ้าน เมื่อพ้นแหล่งที่อยู่อาศัยมาแล้ว รอบข้างฉันก็มีแต่พงหญ้าชุกชูดสูงขึ้นมาเกือบถึงเอว

บ้านหลังนั้นไม่ได้อยู่ห่างจากหมู่บ้านเท่าไรนัก ฉันเห็นมันตั้งอยู่ลิบ ๆ ตรงสุดปลายถนน บ้านสีน้ำตาลทั้งหลัง ราวกับก้อนขนมเค้กที่วางแหมะอยู่กลางดงหญ้า บ้านหลังนั้นทำด้วยไม้มีรั้วล้อมรอบ สภาพบ้านผุพังแต่ยังใช้การได้อยู่ ฉันใกล้เข้าไปเรื่อย ๆ จนเห็นว่าชั้นล่างของตัวบ้านนั้นไม่ได้ทำด้วยไม้ แต่เป็นปูน

ฉันมาหยุดอยู่หน้าบ้านที่เป็นต้นตอของทุกอย่าง ร้วบ้านที่ชั้นสนิมจนกลายเป็นสีน้ำตาลแดงกั้นกลางระหว่างฉันกับความจริงในบ้านหลังนี้

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ไทรมาน หน้า 113)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน อทศน พบว่าช่วงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้เล่าถึงที่มาที่ไปของชายเจ้าของเว็บไซต์ขายของมือสองตั้งแต่เขาประสบปัญหาชีวิตจนต้องหนีออกจากบ้านและไปพักอยู่ที่โรงแรมจิ้งหรีดของพี่สาวของปัทมา โดยไม่รู้มาก่อนว่าโรงแรมดังกล่าวเป็นสถานที่ขายบริการและยังเคยเกิดเหตุฆาตกรรมภายในโรงแรมบ่อยครั้งรวมถึงห้องที่เขาพักอยู่ด้วย ส่งผลให้เขาเกิดความรู้สึกหวาดกลัวต่อห้องพักของตนเองตั้งแต่คืนแรกที่มาเข้าพัก

เด็กหนุ่มลุกขึ้นนั่ง ยกมือข่มขมที่ยุ่งเหยิงให้เข้าที่เข้าทางแล้วก้าวลงจากเตียง ทำสัมผัสพื้นปูนที่ยังมีฝุ่นเกาะอยู่บาง ๆ ตอนที่เขาเข้ามาในห้องนี้ครั้งแรก เขาแทบไม่ได้สนใจรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ในห้องนี้เลยด้วยซ้ำ แต่เมื่อเขาเริ่มปรับสายตาให้ชินกับความมืดได้ เขาก็เริ่มสังเกตเห็นอะไรที่ไม่ทันได้มอง

ห้องนั้นแม้จะเล็กแต่ก็ดูกว้าง เพราะมีแค่เตียงไม้และโต๊ะตัวเล็กวางอยู่ตรงมุมห้องเท่านั้น ผงที่ทาเป็นสีเขียวอ่อน สีเดียวกับผนังด้านนอกยิ่งทำให้ห้องดูหดหู่และเก่าขึ้นไปอีก แคมสีกี่เริ่มแตกกะเทาะ มีรอยร้าวบนผนังที่เกิดจากความชื้นจนปูนเริ่มหลุดร่วง หน้าต่างไม้บานแคบที่อยู่ฝั่งตรงข้ามกับทางเข้าห้องเปิดออกกว้างให้แสงจันทร์จากภายนอกทอลอดเข้ามาภายในห้องจนเห็นคราบฝุ่นบนพื้นเป็นสีเงินชัดเจน

มันโล่ง...แต่กลับรู้สึกอึดอัด คับแคบ เหมือนมีของที่มองไม่เห็นกองอยู่เต็มห้อง

(*The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน อทศน หน้า 116)

4.2.4.2 สถานที่ทั่วไป

สถานที่ทั่วไปเป็นสถานที่ที่ผู้คนสามารถใช้ในการดำเนินชีวิตได้อย่างปกติ โดยไม่มีความหวาดระแวงต่อการปรากฏตัวของภูตผีวิญญาณมาก่อน ซึ่งเมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานออกแบบให้ตัวละครผีปรากฏตัวออกมาในสถานที่ประเภทนี้ก็มักจะต้องใช้บรรยากาศที่อึมครึมช่วงเสริมให้ผู้อ่านรู้สึกหวาดกลัวถึงความไม่ปกติของสถานที่ดังกล่าว อันจะนำไปสู่การปรากฏตัวของตัวละครผีในเวลาถัดมา

ในนวนิยายเรื่อง *กิ่เพ้า* วิญญาณของเมย์ลีสามารถปรากฏตัวบริเวณใดของคฤหาสน์ตระกูลเจ้าก็ได้ หากแต่มักอยู่ในช่วงเวลากลางคืน พร้อมกับสภาพบรรยากาศที่ชวนอึดอัด เช่น ท้องฟ้ามีดมัวหรือเกิดพายุ แต่ทั้งนี้หากว่าวิญญาณของเมย์ลีจะปรากฏตัวในห้องนอนของเพกา เธอก็มักจะบันดาลให้ไฟในห้องดับเสียก่อน เพื่อสร้างบรรยากาศให้น่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น และเอื้อต่อการทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกว่าวิญญาณของเมย์ลีจะปรากฏตัวออกมา

ภายนอกคฤหาสน์ตระกูลเจ้า สายลมแรงยังคงพัดหิววนฟุ้งดูน่าหวั่น
เกรง ม่านฝนสีขาวขุ่นยังคงกระหน่ำลงมาไม่ขาดสาย ไอนหมอกลอยกรุ่นอยู่รอบ
บริเวณ ปิดบังทัศนวิสัยให้สลัวราง เพกาผู้สีกวาก็อยู่ในอีกมิติหนึ่งที่ไม่ใช่โลก
มนุษย์

(กิ่เพ้า หน้า 521)

ในนวนิยายเรื่อง *Theatre ดีตัวไปตาย* เหตุการณ์ส่วนใหญ่เกิดขึ้นที่โรงภาพยนตร์มาสเตอร์เธียร์เตอร์ ซึ่งเป็นสถานที่เสียชีวิตของออรินทร์ และในเวลาต่อมาวิญญาณของออรินทร์ก็ได้ฆาตกรรมเอกและชั้นน้ำทองในโรงภาพยนตร์หมายเลข 7 ทำให้บรรยากาศภายในโรงภาพยนตร์ดังกล่าวกลายเป็นสภาพจากสถานที่ที่ครึกครื้นเป็นวังเวงและน่าสะพรึงกลัว ชวนให้รู้สึกที่ตัวละครมีโอกาสปรากฏตัวขึ้นมาเมื่อใดก็ได้

ทันทีที่โรงภาพยนตร์ที่เจ็ดเปิดออก แจ็คก็ล้วงเอาไฟฉายขึ้นมาส่องเข้าไปข้างในโรงภาพยนตร์อันมืดมิด มันเงียบเสียจนน่าขนลุก กลิ่นความเย็นยังลอยแว้งอยู่ภายในที่แห่งนี้ แม้แจ็คจะเดินนำหน้ารดาเพื่อตรงไปยังหน้าจอฉาย แต่เขาเองกลับตัวสั่นทึ่มเสียจนน่าเวทนา ไม่มีการพูดคุยกันระหว่างคนทั้งสอง ได้ยินเพียงเสียงลมหายใจพี๊ดฟาดของแจ็คแสดงออกถึงความตื่นเต้นอย่างเต็มกำลัง

แอ๊ดดดดดดดดด...

เสียงบางดังขึ้นจากทางเก้าอี้ชมภาพยนตร์ ตามประสาคนทำงานที่โรงหนัง มองหน้ากันก็เข้าใจกันดีว่ามันคือเสียงของคนที่นั่งนำหน้านั่งลงบนเก้าอี้แล้วเอนเบาะไปทางด้านหลัง แจ็คไม่อยากหันไปมอง...เช่นเดียวกับรดา เรื่องบางเรื่องไม่จำเป็นต้องเห็นกับตาที่ซาบซึ้งถึงใจแล้ว

(*Theatre ดีตัวไปตาย* หน้า 195)

ในนวนิยายเรื่อง *Stairs 12 ชั้น...บันไดผี* มีสถานที่ที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกหวาดกลัว ได้แก่ ทาวน์เฮ้าส์หลังที่อยู่ข้าง ๆ บ้านของกันต์ ซึ่งสภาพภายในทาวน์เฮ้าส์หลังนั้นเป็นเหมือนบ้านเก่า ๆ ที่ขาดการดูแล ทำให้บรรยากาศภายในอึมครึม สกปรก และมีมด อีกทั้งยังให้ความรู้สึกน่าสะพรึงกลัวเพราะทาวน์เฮ้าส์หลังดังกล่าวเป็นที่เล่าเรื่องของเพื่อนบ้านหลังอื่นว่ามีผีสิง

ไม่มีแสงไฟส่องออกมาจากภายในบ้าน...มันมืดเสียจนเกือบสนิท เห็นเพียงเงาราง ๆ ของเฟอร์นิเจอร์ที่ตั้งอย่างระเกะระกะอยู่ทางเบื้องล่างของบ้าน กันต์ ล้วงไฟฉายจากกระเป๋าขึ้นมาส่องลงไปดู ข้างของที่อยู่ภายในห้องนอนใหญ่กรราวกับว่าไม่มีคนเก็บกวาดมาร่วมปี มีลังกระดาษตั้งสูงอยู่ทางด้านหนึ่งของห้อง อีกทางหนึ่งมีพุกที่นอนผืนบางพับไว้อย่างไม่เป็นระเบียบมากนัก ที่หน้าต่างและประตูถูกปิดด้วยผ้าม่านสีเข้ม นั่นเป็นเหตุผลที่ทำให้บ้านทั้งบ้านมืดอยู่ตลอดเวลา

(*Stairs 12 ชั้น...บันไดผี* หน้า 145)

4.2.5 โอกาสและจังหวะ

โอกาสและจังหวะในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญมีส่วนทำให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกหวาดกลัวได้เนื่องจาก ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะออกแบบให้ผู้รับสารมองเห็นชุดเหตุการณ์ในมุมมองที่ตนเองต้องการ เช่น การทำให้ผู้รับสารมองเห็นตัวละครผีในขณะที่ตัวละครมนุษย์ในเรื่องกลับมองไม่เห็นหรือการทำให้ผู้รับสารรับทราบความเป็นไปของเรื่องราวพร้อมกับตัวละครมนุษย์ ซึ่งเมื่อตัวละครผีปรากฏตัวขึ้นมาก็เกิดอาการตกใจหวาดกลัวพร้อมกัน เป็นต้น

สำหรับสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทนวนิยาย การใช้ถ้อยคำของผู้สร้างสรรค์ผลงานจะมีอิทธิพลต่อผู้อ่านซึ่งเป็นผู้รับสาร เพราะข้อจำกัดของสื่อที่ไม่มีการใช้ภาพเคลื่อนไหว ดังนั้นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำเสนอออกมาจึงต้องการสามารถกระตุ้นให้ผู้อ่านจินตนาการภาพเหตุการณ์ขึ้นมาด้วยตัวเองอย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับเรื่องราวที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการนำเสนอ

โอกาสและจังหวะที่มีอิทธิพลต่อความหวาดกลัวนั้น สามารถแบ่งได้เป็น 3 ลักษณะเด่น ๆ ซึ่งสามารถเกิดขึ้นสลับกันไปมาด้วยลักษณะที่แตกต่างกันภายในนวนิยายเรื่องหนึ่ง ดังนี้

4.2.5.1 ช่วงที่ตัวละครผียังไม่ปรากฏตัว

เมื่อตัวละครมนุษย์เข้าไปพัวพันกับสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ ทั้งที่เป็นไปได้ด้วยความจำเป็นหรืออาจเพราะไม่ได้รู้สึกหวาดกลัวต่อสถานการณ์นั้น ผู้อ่านจะรู้สึกหวาดระแวงล่วงหน้าไปก่อนว่าอาจจะมีตัวละครผีปรากฏตัวออกมาหลอกหรือทำร้ายตัวละครมนุษย์ ทำให้ผู้อ่านเกิดความคิดในใจว่าไม่ต้องการให้ตัวละครมนุษย์เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสถานการณ์ดังกล่าว แต่ก็ไม่สามารถหยุดยั้งการกระทำของตัวละครมนุษย์ได้ จึงเกิดเป็นความอึดอัดใจเฉพาะกับตัวผู้อ่านเท่านั้น

ในนวนิยายเรื่อง *ก๊ี้เพ้า* ตัวละครมนุษย์ชื่อเพกาได้เข้าไปในสถานการณ์ที่น่าน่าไว้วางใจโดยการนำชุดที่เพ้าสีแดงเลือดนกของเมย์ลีมาสวม ทำให้เธอสามารถเชื่อมต่อกับวิญญาณของเมย์ลีได้โดยที่เธอไม่สังเกต

*เธอค่อย ๆ ถอดเสื้อผ้าชุดเสื้อยืดกางเกงยีนที่ตนเองสวมอยู่ จากนั้นก็
บรรจงสวมก๊ี้เพ้าใหม่ด้วยท่าทางราวต้องมนตร์...*

*เส้นไหมที่ทอเป็นก๊ี้เพ้าชุดนั้นหนานุ่ม สวมสบาย วงแขน ออก และเอว
พอดีกับรูปร่างของเพกา ราวกับถูกตัดขึ้นมาเพื่อตัวหล่อนโดยเฉพาะ...*

*...ก๊ี้เพ้าเป็นเสื้อผ้าที่เน้นรูปร่างของผู้สวมใส่ เปิดเผยให้เห็นถึงความสง่า
งามของผู้หญิงเอเชีย...*

*เพกาค่อย ๆ ลืมตามองดูเงาของตัวเองในกระจกด้วยความตื่นเต้น
ภาพที่ปรากฏตรงหน้านั้นก็คือผู้หญิงสาวสวย เรือนผมดกดำ รูปร่างบาง
ระหง หน้าอกอวบอิม ช่วงเอวคอดกิ่ว สะโพกผายงดงามได้สัดส่วน*

*ทรวดทรงองค์เอย ส่วนสูงของผู้หญิงในกระจกนั้นก็คือเพกา หากแต่ดวง
หน้าและดวงตาที่จ้องมองตรงมานั้นกลับไม่ใช่ !*

(ก๊ี้เพ้า หน้า 38)

4.2.5.2 ช่วงที่ตัวละครผีปรากฏตัวออกมาแต่ตัวละครมนุษย์ยังไม่เห็น

การที่ผู้อ่านพบว่าตัวละครผีปรากฏตัวออกมาโดยที่ตัวละครมนุษย์มองไม่เห็นนั้น จะทำให้ผู้อ่านเกิดความกังวลใจเพราะทราบว่าตัวละครมนุษย์กำลังถูกตัวละครผีเฝ้ามองอยู่ ทำให้

ตัวละครที่มีโอกาสปองร้ายตัวละครมนุษย์ได้โดยที่ไม่ทันระวังตัว และผู้อ่านเองก็ไม่สามารถหยุดยั้งเหตุการณ์ดังกล่าวได้

ในนวนิยายเรื่อง *สาปภูษา* ตัวละครชื่อใหม่พิมจะถูกวิญญาณของเจ้าสีเกิดเข้าครอบงำเพื่อที่จะใช้ร่างของเธอไปก่อความเดือดร้อนโดยไม่มีใครทันระวังตัว ในสถานการณ์เช่นนี้ ผู้อ่านจะรู้สึกกลัวเพราะทราบว่ามีตัวละครผีมาเข้าสิงใหม่พิมโดยที่เธอก็เองไม่รู้ตัว และอาจจะเกิดความกังวลว่าเมื่อตัวละครผีออกจากร่างของใหม่พิมแล้ว เธอจะต้องประสบเรื่องเดือดร้อนอย่างไรบ้าง ตัวอย่างเช่น ช่วงท้ายเรื่องที่ใหม่พิมนอนพักอยู่ในโรงพยาบาล และถูกวิญญาณของเจ้าสีเกิดครอบงำให้ขึ้นไปกระโดดตึกบนตาดฟ้า

ใหม่พิมกำลังยืนเกาะราวเหล็กนั้นอยู่ ขาข้างหนึ่งปีนออกไปแล้ว

“ฉันบอกพวกแกแล้วอย่างไรว่าฉันไม่ใช่ใหม่พิม...ฉันชื่อสีเกิด...”

เสียงแหบโหยที่เปล่งออกมาจากปากของหญิงสาวที่กำลังยืนโงนเงนไปมานั้น ปริศนาคงมั่นใจว่าอย่างไรก็ตามไม่ใช่เสียงของใหม่พิม...ยังจะสีหน้าเกรี้ยวกราดแววตา และท่าทางจงเกลียดจงชังนั้นอีก...

(สาปภูษา หน้า 490)

ในนวนิยายเรื่อง *สีเนหาสำหรับ* ตัวละครผีจะปรากฏตัวให้มองเห็นในจังหวะที่เธออยู่คนเดียว โดยบางครั้งตัวละครผีอาจปรากฏตัวเพียงชั่วพริบตา ทำให้มองเห็นแก้วหวาดระแวงว่าสิ่งที่ตนเองเห็นนั้นเป็นผีจริง ๆ หรือเป็นเพียงแค่การอุปาทาน ตัวอย่างเช่น ตอนที่นวนลเนื้อแก้วขับรถกลับมาที่พระราชวังเพียงลำพัง และมีหญิงสาวคนหนึ่งเดินตัดหน้ารถไปอย่างรวดเร็ว เมื่อนวลเนื้อแก้วลงจากรถไปดูก็ไม่เห็นใครจึงได้ขับรถออกไป โดยไม่ได้สังเกตว่ามีวิญญาณจ้องมองเธออยู่จากบนต้นไม้ด้านหลัง

นวนลเนื้อแก้วมั่นใจว่าตนเองไม่ได้ตาผาดแน่ ๆ มีผู้หญิงใส่ชุดสำหรับสีนวน

วิ่งตัดหน้ารถไปจริง ๆ ไม่อย่างนั้นหล่อนคงไม่ต้องเบรกลีลาตัวโก่งอย่างนี้

...แต่เธอคนนั้นหายไปไหน...

ชุมชนบนกายหญิงสาวลุกชัน บรรยากาศรอบกายเต็มไปด้วยความเงียบ

สงัดและสลัวราง

พอนึกขึ้นมาได้ว่าเจ้าชายกิริชกำชับนักหนา ไม่ให้หยุดรถกลางทางที่ขึ้น
สู่ประตูจันทรา นวลเนื้อแก้วเลยรีบหันหลังกลับไปที่รถ แล้วขับจากไปจากที่ตรง
นั้นอย่างรวดเร็ว...

อารามร้อนทำให้หญิงสาวไม่ทันสังเกตเห็นสิ่งใด...

หากนวลเนื้อแก้วเฉลียวใจสักนิด แล้วหันกลับมามอง...หรือแค่เหลือบ
ตาดูกระจกส่องหลังสักนิดละก็...เลือดในกายของหญิงสาวอาจจะเย็นเฉียบจน
กลายเป็นน้ำแข็งไปก็ได้

เพราะบนกิ่งของแมกโนเลียต้นสูงใหญ่ต้นหนึ่งนั้น มีร่างของสตรีในชุด
สำหรับสาวนุ่งใช้ชาเกี่ยวกิ่งไม้ ห้อยส่วนศีรษะต่ำลงมา ตำแหน่งที่ครั้งหนึ่งเคย
เป็นดวงตานั้น ข้างหนึ่งกลวงไป อีกข้างมีลูกตาสีขาวทะลักออกมาจากบ้านั้น...
กำลังมองจ้องมาทางรถยนต์สีดำอย่างแน่วแน่ !

(เสนาหาสำหรับ หน้า 127)

4.2.5.3 ช่วงที่ตัวละครผีปรากฏตัวออกมาอย่างกะทันหัน

การปรากฏตัวโดยกะทันหันของตัวละครผีมักเกิดในจังหวะที่ตัวละครมนุษย์อยู่
เพียงลำพังและไม่ทันระวังตัว ส่งผลให้ตัวละครมนุษย์เกิดอาการหวาดกลัวเนื่องจากไม่คิดว่าจะ
เจอผีในช่วงเวลาดังกล่าว ซึ่งในทิศทางเดียวกันตัวผู้อ่านเองก็จะเกิดอาการตกใจ เพราะการสร้าง
ความกลัวในลักษณะดังกล่าวนี้จะเกิดขึ้นโดยที่ผู้อ่านไม่ได้เตรียมใจมาก่อน

ในนวนิยายเรื่อง รอยไหม ความน่ากลัวจะเกิดจากการที่ผีอึ้มैयाอาศัยจังหวะที่เร
รินอยู่เพียงลำพังภายใต้บรรยากาศที่เอื้อต่อการปรากฏตัวของผีและไม่ทันระวังตัว โดยผีอึ้มैयाจะ
โผล่ออกมาหลอกจนเธอสะดุ้งตกใจกลัว ตัวอย่างเช่น ตอนที่เรรินไปหาหม่อมบัวเงินที่บ้าน และ
บังเอิญพบผีอึ้มैयाซ่อนอยู่หลังบานประตู

ตอนที่หล่อนหันหลังกลับไปเพื่อหยิบแก้วอย่างที่ชายหนุ่มบอกนั่นเอง ที่
หล่อนเหลือบไปเห็นดวงหน้าดำมะเมื่อม ที่แอบอยู่ทางด้านหลังประตู...เรริน
เกือบร้องหวีดออกมา เมื่อเหลือบเห็นดวงตาสีแดงกำกับเขี้ยวแหลมคมสีขาว
วาววับ ที่ยื่นออกมาจากมุมของริมฝีปากทั้งสองข้าง

(รอยไหม หน้า 67)

ในนวนิยายเรื่อง *Ward* ห้องคลอดมรณะ หมออันซึ่งเป็นตัวละครเอกมักจะพบ วิญญาณของเพชรพลับพลึงในช่วงที่เขาอยู่เพียงลำพังและไม่ทันระวังตัว เมื่อวิญญาณของเพชรพลับพลึงปรากฏตัวขึ้นมาก็ทำให้หมออันเกิดอาการตกใจหวาดกลัว เช่น ฉากที่หมออันกลับมาที่ห้องนอนและเห็นว่าเพื่อนร่วมห้องนอนคลุมโปงอยู่บนเตียง แต่ไม่นานเพื่อนของเขาก็โทรศัพท์เข้ามาว่าอยู่วอร์ดฉุกเฉิน ทำให้หมออันทราบได้ทันทีว่าผู้ที่อยู่บนเตียงไม่ใช่เพื่อนของเขา

ถ้าไอ้หมอกอล์ฟอยู่ ER...แล้วใครกันที่นอนอยู่บนเตียง ?

เหมือนคนคนนั้นจะได้ยินคำถามภายในจิตใจของหมออัน เธอจึงส่งเสียงร้องให้กระซิก ๆ พลังครางด้วยน้ำเสียงเบา ๆ ว่า "ช่วยด้วย...ช่วยฉันด้วย"

(*Ward* ห้องคลอดมรณะ หน้า 37)

ในนวนิยายเรื่อง *Mirror* กระจกสังตตาย โอกาสที่เอยจะถูกวิญญาณของเพื่อน ๆ หลอกจะเกิดจากการที่เธอโดดเรียนแล้วแอบเข้าไปนอนในห้องพยาบาลเพียงลำพัง แต่ไม่นานเธอก็ถูกปลุกเพราะเสียงลมพัดจนประตูปิดกระแทกเสียงดัง จังหวะนี้เองที่วิญญาณได้ปรากฏตัวต่อหน้าเอยโดยเรียงลำดับ ได้แก่ จำ ลั้ง ซิสเตอร์มากาเร็ต และแบม จนกระทั่งเธอวิ่งหนีเข้าไปในห้องเก็บกระจกเพราะเข้าใจว่าเป็นห้องของซิสเตอร์วิกตอเรีย

เสียงลมพัดบานประตูให้กระแทกกับวงกบดังขึ้น ทำให้เอยสะดุ้งโหยง ท้องฟ้าภายนอกมีดครึ้มราวกับฝนกำลังจะตก หน้าต่างรอบห้องพยาบาลถูกลมพัดผลัดกันปิดผลัดกันเปิดจนเสียงดังก้องไปทั่ว ผ่านม่านลูกไม้สีขาวพลิ้วไหว เอยรีบลุกขึ้นไปปิดหน้าต่าง สายตาเหลือบมองไปที่เตียงข้างในสุดที่มีนักเรียนคนหนึ่งนอนห่มผ้าห่มไฟฟ้าอยู่ คงจะเป็นนักเรียนที่เพิ่งเข้ามาพักตอนที่เอยนอนหลับ...หญิงสาวคิดแบบนั้น

(*Mirror* กระจกสังตตาย หน้า 219)

ในนวนิยายเรื่อง *Haunted* อภรรพรเรือนลันทม ได้แสดงให้เห็นว่าสิ่งลึกลับที่ซ่อนอยู่เพียงลำพังเพื่อทบทวนสิ่งต่าง ๆ ทำให้วิญญาณของภูผาซึ่งสิงอยู่ในเรือนลันทมมีโอกาสปรากฏตัวให้เธอเห็นบ่อยครั้ง โดยในช่วงแรกที่วิญญาณของภูผายังไม่ทราบว่าสิ่งลึกลับความจำเสื่อม การ

ปรากฏตัวจะเป็นไปในลักษณะหลอกให้ตกใจ แต่หลังจากที่ทราบเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับสิปางแล้ว วิญญาณของภูมาก็มักจะปรากฏตัวเพื่อหลอกให้อีกฝ่ายเชื่อคำพูดของตน

สิปางกำลังจะเดินออกจากห้องนอน แต่แล้วก็ต้องชะงักเมื่อเห็นดอก ลิลาวดีหล่นอยู่ที่พื้น อาจเป็นเพราะสายลมที่พัดมันให้มาตกในห้อง หญิงสาวก้ม ลงเก็บขึ้นมาทักดู ยังไม่ทันจะได้ก้าวทำออกไป อยู่ ๆ ก็มีมือสีขาวซีดโผล่มาจาก ใต้เตียงนอนของเธอ มือนั้นจับเข้าที่ขาของสิปางแน่นแล้วออกแรงดึงราวกับ จะลากให้หญิงสาวเข้าไปใต้เตียงเสียให้ได้ สิปางร้องลั่น ทำตะสะปะสะปะ ด้วยความตื่นกลัวอย่างสุดขีด

(*Haunted* อภรรพีเรือนลั่นทม หน้า 53)

ในนวนิยายเรื่อง *Theatre* ดีตัวไปตาย จังหวะที่วิญญาณของออรินทร์ปรากฏตัว ออกมามากเป็นช่วงที่รดาอยู่เพียงลำพังหรือไม่ทันระวังตัว ทำให้รดาเกิดอาการตกใจหวาดกลัว ตัวอย่างเช่น ช่วงที่รดาปิดไฟกำลังจะเข้านอน แล้ววิญญาณของออรินทร์ก็ปรากฏตัวเพื่อพยายาม โน้มน้าวให้รดาเห็นใจและยอมช่วยตามหาฆาตกร แต่ด้วยความที่รดาไม่คุ้นเคยกับการพบเห็นผี เธอเกิดความหวาดกลัวขึ้น

บานประตูห้องค่อย ๆ ถูกเปิดออกโดยบุคคลนิรนาม แสงไฟจากภายนอกทำให้เห็นว่าร่างที่ยืนจังก้าอยู่ตรงนั้นคือร่างของผู้หญิงคนหนึ่ง รดาหรือรดา มอง ไม่รู้ว่าตัวเองอยู่ในความจริงหรือความฝัน ทว่าถ้าหากเป็นความฝันก็ อยากรจะหยิกตัวเองให้ตื่นขึ้นเสีย ไม่อยากเดาเรื่องต่อว่าจะเจอกับอะไรที่น่าสะ พริงอีก

(*Theatre* ดีตัวไปตาย หน้า 78)

ในนวนิยายเรื่อง *Stairs* 12 ชั้น...บันไดผี ความกลัวจะเกิดจากจังหวะที่ตัวละคร แต่ละตัวได้พบกับวิญญาณของแก้ม ในขณะที่ตนเองอยู่เพียงคนเดียวและไม่ทันระวังตัว โดย สำหรับกันต์ วิญญาณของแก้มจะปรากฏตัวในลักษณะของการขอความช่วยเหลือ ในขณะที่เพื่อน และคนรักของกันต์จะพบกับวิญญาณของแก้มที่แสดงความดุร้ายและพยายามขับไล่พวกตนออก

จากทาวน์เฮ้าส์ ตัวอย่างเช่น ฉากที่พลอยเข้ามาเตรียมเค้กวันเกิดให้กันตีในทาวน์เฮ้าส์เพียงลำพัง และกฎวิญญูณของแก้มปรากฏตัวออกมาทำร้ายโดยการผลักตกบันได

ประตูเปิดออกพร้อมการปรากฏตัวของ 'บางสิ่ง'
รอยยิ้มของหญิงสาวที่เคยยิ้มกว้างกลับกลายเป็นอ้าปากค้าง ดวงตา
เบิกโพลงด้วยความตกใจ มือที่ถือเค้กอ่อนแรงจนถึงกับปล่อยเค้กก่อนสวยหล่น
ลงพื้น

“ออกไป !”

ร่างของผีสาวที่ใบหน้าบวมซ้ำพุ่งตรงเข้ามาหาพลอยคล้ายกับลมพายุ
ปะทะเข้าใส่ หญิงสาวกรีดร้องด้วยความตกใจ รู้สึกตัวเองเบาหวิวหมุนคว้างก่อน
จะถูกวิญญูณตนนั้นผลักร่างบางให้ตกลงบันไดไปอย่างรวดเร็ว

(Stairs 12 ชั้น...บันไดผี หน้า 49)

ในนวนิยายเรื่อง *Reality* ทำคนเป็น เห็นคนตาย ความน่าสะพรึงกลัวจะเกิดจาก
การที่ตัวละครทั้งหมดล้วนมีโอกาสถูกผีหลอก เนื่องจากทุกคนเข้าไปทำรายการเรียลลิตี้ที่โรงแรมผี
สิงบนเกาะซึ่งมีแหล่งน้ำล้อมรอบ ทำให้ไม่สามารถหนีไปไหนได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อตัวละคร
ต่างแยกกันไปทำภารกิจของตนเพียงลำพัง ทั้งในส่วนของคู่แข่งขันและทีมงานที่เข้าไป
ประสานงานในบริเวณต่าง ๆ ของโรงแรม โดยจังหวะนี้วิญญูณที่รู้สึกว่าจะตนเองกำลังถูกลบหลู่จะ
ปรากฏตัวออกมาทำร้ายตัวละครซึ่งเป็นมนุษย์จนเกิดอาการตกใจกลัวและเสียชีวิต

เบญจมาศเสียงร้องแล้วรีบวิ่งออกจากห้องประชุมแห่งนั้นไปอย่างคนสติ
แตก ปากยังคงร้องลั่นจนสุดเสียง แต่แล้วเธอก็ถึงกับร้องไม่ออก เมื่อวิ่งมาถึง
บริเวณบันไดชั้นสาม เพราะบริเวณนั้นเต็มไปด้วยวิญญูณนับสิบที่ยืนกันเต็ม
พื้นที่ ทุกดวงวิญญูณหันมามองเบญจมาศเป็นสายตาเดียวกัน หญิงสาวหยุดกึกแล้ว
เดินถอยหลัง ครั้นจะวิ่งขึ้นชั้นสี่ก็ไม่มีที่พอให้เธอวิ่งขึ้นไปได้เลย เหมือนดวง
วิญญูณพวกนี้กำลังมารอ...รอดวงวิญญูณดวงใหม่มาแทนที่เพื่อไปผูกไปเกิด

(Reality ทำคนเป็น เห็นคนตาย หน้า 176)

ในนวนิยายเรื่อง *Holy ศพ-เซ่น-ศาล* ตัวละครเอกทั้งหมดมีโอกาสดูผีหลอกในช่วงที่อยู่เพียงลำพังและไม่ทันระวังตัว และเมื่อมีตัวละครอื่นเข้ามาสมทบ ตัวละครผีจะหายไป ทำให้ตัวละครเอกหวาดกลัวเนื่องจากรู้สึกว่าคุณเองถูกผีหลอกอยู่เพียงผู้เดียว ตัวอย่างเช่น ฉากที่นิวไปสระว่ายน้ำของคอนโดฯ เพียงลำพังแล้วถูกวิญญาณร้ายดึงจมน้ำ แต่เมื่อมีคนเข้ามาช่วยวิญญาณนั้นก็หายไป

ในขณะที่ชายหนุ่มกำลังก้าวขึ้นบันไดนั้น อยู่ ๆ ก็มีมือหนึ่งกระชากร่างของเขาลงไปที่สระน้ำอีกครั้ง จนเกิดเสียงดังตูมใหญ่ สายน้ำกระเด็นเซ็นชานเป็นวงทั่วสระ น้ำกระเพื่อมอย่างแรงเนื่องจากนิวกำลังพยายามที่จะโผล่ขึ้นหายใจที่ผิวน้ำแต่ทว่าไม่สามารถทำได้ เพราะมีใครบางคนกำลังพยายามกดเขาให้จมลงที่ก้นสระ

มันไม่มีตัวตน มันไม่มีรูปร่าง...แต่มันมีอยู่ !

นิวตื่นตระหนกราย ส้ำลักน้ำในสระไปมากโขจนรู้สึกหุ้อและตาลาย มือไม้บิดสะเปะสะปะตามสัญญาณของการเอาตัวรอด เขาคิดว่าคงตายแน่แล้ว ร่างกายของชายหนุ่มเริ่มหมดแรง ขาข้างหนึ่งแข็งเกร็งเนื่องจากเป็นตะคริว ในที่สุดเขาก็หมดกำลังแล้วค่อย ๆ จมดิ่งลงสู่ก้นสระ

แต่แล้วก็เหมือนพระเจ้าเข้าข้าง !

มีมือของใครคนหนึ่งมาโอบกอดที่เอวของนิวไว้แล้วดึงเขาขึ้นไปบนผืนน้ำ ร้องเรียกให้คนแถวนั้นช่วยกันนำร่างของชายหนุ่มผู้เคราะห์ร้ายขึ้นไปที่ริมสระ ก่อนจะช่วยทำการปฐมพยาบาลเบื้องต้นจนนิวสำลักน้ำแล้วฟื้นขึ้นมา

(*Holy ศพ-เซ่น-ศาล* หน้า 77)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ จะพบว่ารุ่งได้สั่งซื้อกล้องถ่ายรูปมือสองมาจากเว็บไซต์ลึกลับ โดยที่ไม่รู้มาก่อนว่ากล้องตัวนี้ได้เก็บสะสมความอาฆาตแค้นของวิญญาณเอาไว้ ดังนั้นเมื่อรุ่งมองสิ่งภาพต่าง ๆ ผ่านกล้องจึงมีโอกาสที่วิญญาณจะปรากฏตัวออกมาให้เห็นและทำให้เธอตกใจกลัว ตัวอย่างเช่น ฉากที่รุ่งตั้งใจจะแกล้งหลอกผีใหม่พร้อมกับถ่ายรูปตอนที่เพื่อนทำหน้าตกใจ แต่เธอกลับเห็นวิญญาณจำนวนมากผ่านกล้องถ่ายรูปและกลายเป็นฝ่ายที่ตกใจกลัวเสียเอง

ต่อมาในช่วงหลังของเรื่องเมื่อรุ่งฤกษ์วิญญาณคุกคามหนักขึ้น เธอจึงเริ่มมองเห็นวิญญาณ ได้โดยไม่จำเป็นต้องมองผ่านกล้องถ่ายรูป ซึ่งวิญญาณมักจะมาปรากฏตัวในจังหวะที่รุ่งอยู่เพียงลำพังและอยู่ในสถานการณ์ที่ยากต่อการหลบหนี ตัวอย่างเช่น ตอนที่รุ่งออกจากลิฟต์และรู้สึกว่ามีผู้หญิงคนหนึ่งยังไม่เดินออกจากลิฟต์ แต่เมื่อเธอหันกลับไปมองก็ปรากฏว่าอีกฝ่ายหายตัวไปแล้ว

ฉันลองชะโงกหน้าเข้าไปดูในห้อง พยายามยกกล้องขึ้นด้วยเผื่อจะได้เก็บรูป
ไอ้ใหม่ตอนทำหน้าที่ขวัณผวา
แต่ว่า...สิ่งที่ฉันเห็นผ่านกล้องไม่ใช่ไอ้ใหม่นั่งอยู่ในห้องกำลังทำหน้าที่
ตกใจ
แต่เป็นคนมากมายที่ยืนอยู่ในห้อง ร่างเป็นสีเทาซีดเหมือนที่เห็นใน
โทรทัศน์ข่าวด่าสมัยก่อน ต่างคนต่างยืนนิ่งราวกับหุ่น
และจ้องมาที่กล้อง...เป็นสายตาเดียว

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ หน้า 47)

แล้วลิฟต์ก็ลงต่อไปจนถึงชั้นล่าง
ประตูเปิด ฉันรอให้ทุกคนออกไป ขณะที่ตนเองกดปุ่มลิฟต์ค้างไว้ แต่
ผู้หญิงคนนั้นกลับไม่เดินออกมา
ฉันหันกลับไปดู ถึงเห็นว่าเธอไม่อยู่เสียแล้ว
“เฮ้ย...”
ระหว่างที่รีบกระโดดออกจากลิฟต์ก่อนที่จะมีอะไรแปลก ๆ เกิดขึ้นอีก
ฉันก็หันหลังกลับไปดูประตูลิฟต์ค่อย ๆ ปิดลง
แต่คราวนี้มีเธอยืนอยู่ข้างในจ้องมองมาที่ฉันด้วยแววตาโกรธซึ่ง และคง
ไม่ใช่เพราะฉันรีบกดปุ่มปิดประตูลิฟต์แน่

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ หน้า 66)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา จะพบว่ากรณีที่แอนต้องใช้ชีวิตอยู่ในห้องผู้ป่วยของโรงพยาบาลเพียงลำพัง ทำให้เธอมีโอกาสถูกผีที่อยู่ในห้องพักของเธอปรากฏตัวออกมาหลอกให้ตกใจอยู่ตลอดเวลา ตัวอย่างเช่น ขณะที่แอนกำลัง

นอนหลับ จู่ ๆ เธอก็ได้กลิ่นเหม็น และได้ยินเสียงกุกกักจากการค้นหาชิ้นส่วนอวัยวะเพศของ
วิญญาณชายแปลกหน้า

กลิ่นเหม็นเน่าลอยมาเตะจมูก ฉันค่อย ๆ ลืมตาขึ้นในความมืด ค่อย ๆ
ปรับสายตาให้ชินกับความมืดจนพอจะมองเห็นหลอดไฟบนเพดาน ทางซ้ายมือ
ได้ยินเสียงกุกกักเหมือนมีใครกำลังทำอะไรอยู่
ฉันดึงผ้าห่มขึ้นแล้วพลิกตัวไปทางเสียงนั้น ก่อนจะผงะถอยหลัง
ผู้ชายคนนั้นอีกแล้ว เขาซ่อนตัวอยู่ในความมืด หันหลังให้กับแสงจาก
ระเบียงด้านบน รื้อหาอะไรบางอย่างตรงโซฟาตัวยาวพร้อมทั้งย่ำคำพูดเดิม
“อยู่ไหน ? อยู่ไหน ? อยู่ไหน !!!”

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา หน้า 57)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม
หลังจากที่เบิร์ดนำเศียรพระพุทธรูปมาไว้ที่บ้าน เขาก็มีโอกาสได้พบกับวิญญาณชายหนุ่มใจกระเบน
สีแดงที่ต้องการทวงทรัพย์แผ่นดินคืน โดยจะเห็นได้ว่าในช่วงที่เบิร์ดถอดสร้อยพระออกตามความ
เคยชิน วิญญาณชายหนุ่มใจกระเบนสีแดงจะใช้จังหวะนั้นในการเข้ามาทำร้ายเบิร์ดจนเกิดความ
หวาดกลัวอยู่เป็นประจำ

ผมสะดุ้งตื่น เมื่อไขว่คว้าในความมืด ตาที่ยังไม่ชินกับความมืดมองเห็น
ร่างดำเงื่อมอยู่เหนือตัวผม ร่างดำนั้นถือดาบ เตรียมฟันมาที่ตัวผม
ผมรีบคว้าสร้อยพระที่วางอยู่ข้างเตียงมาสวมแล้วเปิดโคมไฟ ร่างอัน
ใหญ่โตนั้นหายไปทันทีโดยไม่ทิ้งร่องรอยใด ๆ ไว้ในห้อง แต่ผมพอจะรู้ว่าตัวเอง
เกือบจะเจออะไร ผมพอจะรู้ดี
ต่อไปนี่ผมจะต้องใส่พระไว้ตลอด

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม หน้า 94)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ผีเสื้อ วิญญาณ
ผู้หญิงหัวขาดมักจะปรากฏตัวให้เข้มเห็นในจังหวะที่เธอไม่คาดคิดว่าจะมีตัวละครผีปรากฏตัว
ออกมา ทำให้เข้มเกิดการตกใจและแสดงออกถึงความรู้สึกหวาดกลัว ตัวอย่างเช่น ตอนที่เข้ม

กำลังจะเข้านอนแล้วบังเอิญหันไปเห็นกระจกเงากำลังสะท้อนภาพของผู้หญิงที่ไม่มีศีรษะ เป็นเหตุให้เขมต้องรีบวิ่งไปเปิดไฟเพื่อขบไล่ความมืด

ฉันเบือนหน้าหนีจากพี่ไปที่โต๊ะเครื่องแป้ง แล้วก็ต้องใจหาบวบเมื่อเงา
ในกระจกนั้นไม่ได้สะท้อนเงาของพี่กั๊ดเพียงคนเดียว
“พี่ !” ฉันลุกขึ้นกระโดดกอดพี่กั๊ด
“อะไร อะไร ! เกิดอะไรขึ้น !”
“หนูเห็น...” ฉันตัดสินใจไม่ตอบ แต่รีบวิ่งไปเปิดไฟในห้องพอทั้งห้อง
สว่าง เงาสะท้อนในกระจกที่ฉันเห็นตอนแรกก็หายไป
“มีอะไรหรือ” พี่กั๊ดถาม
“หนูเห็น...” ฉันชี้ไปที่กระจก แล้วก็หันกลับมามองรอบ ๆ ห้อง
ไม่มี...ไม่มีอะไรเลย ทั้ง ๆ ที่เมื่อกี้ฉันเห็นจริง ๆ ฉันเห็นคนยืนอยู่ใกล้กับ
โต๊ะเครื่องแป้ง และคนคนนั้น...ไม่มีหัว

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ฝี่เสื่อ หน้า 86)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ไทรมาน จะพบว่าหลังจากที่ตาได้ชมคลิปวิดีโอที่บันทึกอยู่ในโทรศัพท์มือถือ วิญญาณของผู้ที่อยู่ในคลิปนั้นก็จะพยายามติดต่อกับเธอ โดยอาศัยจังหวะที่เธออยู่เพียงลำพังและไม่ทันได้ระวังตัว ทำให้ตาเกิดอาการตกใจและรู้สึกหวาดกลัว เนื่องจากไม่รู้ว่าตัวละครผีเหล่านั้นมาปรากฏตัวให้เธอเห็นด้วยวัตถุประสงค์ใด ตัวอย่างเช่น ฉากที่ตาแวะมาหาแฟนเก่าที่หอพัก และขณะที่กำลังเดินกลับเธอก็ได้ยินเสียงใครบางคนเดินตามมา เมื่อหันกลับไปมองก็พบว่าเป็นวิญญาณชายสองคนที่ร่างกายถูกทรมานโดนการเชื่อมตัวติดกันด้วยกาว

ฉันลุกขึ้น คราวนี้ต้องกลับจริง ๆ แล้ว
เสียงรongsทำย่ำไปบนเม็ดทรายละเอียด บนทางเดินหน้าหอที่เต็มไปด้วย
ฝุ่น ควัน และทราย
นอกเหนือจากเสียงรongsเท้าของฉัน ยังมีเสียงอื่นอีก
ฉันหยุดเดิน เสียงนั้นยังดังอยู่ และเข้ามาใกล้เรื่อย ๆ เป็นเสียงคนเดิน
แต่ไม่ใช่แค่คนเดียว...ไม่ใช่
ฉันสูดลมหายใจเข้า แล้วหันหลังกลับไปมอง

แวบแรกที่ฉันเห็น พวกเขาเป็นแค่ชายสองคนที่ยืนด้วยท่าทางแปลก ๆ เท่านั้น แต่พอฉันเพ่งมองดูดี ๆ จึงได้เห็นว่าเขาเป็นเกย์ กัง ๆ เพราะร่างกายของทั้งคู่ซึ่งไม่ได้สวมเสื้อผ้านั้น...มันติดกัน

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ไทรมาน หน้า 84)

ในนวนิยายเรื่อง The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน อทศน จะเห็นว่า ไหมซึ่งเป็นตัวละครเอกมีโอกาสพบวิญญาณของภักศราที่มักจะปรากฏตัวมาขู่ไม่ให้เธอตามสืบเรื่องของชายเจ้าของเว็บไซต์ขายของมือสองในขณะที่เธออยู่เพียงลำพังและไม่ทันระวังตัว ตัวอย่างเช่น ขณะที่ไหมกำลังจะเข้านอน เธอก็พบว่ามียูนิคอร์นของผู้นอนอยู่ข้าง ๆ เธอคนเดียว ทำให้เธอเกิดอาการตกใจหวาดกลัวในทันที

ไหมพลิกตัวหันข้าง พลันเห็นร่างหนึ่งนอนอยู่บนเตียงข้างตัวเธอ ผมสีดำสยายบนผืนผ้าปูเตียงลายทางสีน้ำตาล ใบหน้านั้นหันขวับมาหาเธอ พร้อมกับอำปากส่งเสียงกรีดร้องใส่ เป็นเสียงกรีดร้องที่ผสมผสานระหว่างเสียงแมวร้องกับเสียงอึกกา ไหมดันตัวเองหนีทันควันก่อนจะกลิ้งตกจากเตียง เธอเห็นหน้าของผู้นอนคนนั้นเพียงแวบเดียวเท่านั้น

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน อทศน หน้า 121)

4.2.6 สิ่งน่าขยะแขยงต่าง ๆ

ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญมักมีการใช้สิ่งน่าขยะแขยงต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนให้รูปลักษณ์ของตัวละครมีความน่าสะพรึงกลัวขึ้น โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานมักจะนำเสนอสิ่งน่าขยะแขยงได้ตามตำแหน่งหรือช่วงเวลาต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมให้ผู้รับสารเห็นว่าตัวละครมีความน่าสะพรึงกลัวมากที่สุด โดยในสื่อประเภทนวนิยายจะพบว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานมักกล่าวถึงสิ่งน่าขยะแขยงพร้อมกับบรรยายความรู้สึกและปฏิกิริยาตอบสนองของตัวละครมนุษย์ที่ได้พบเห็นสิ่งเหล่านั้น ซึ่งส่วนใหญ่จะเกิดความรู้สึกหวาดกลัวและสะอิดสะเอียน ทั้งนี้การบรรยายภาพของสิ่งน่าขยะแขยงอย่างสมจริงนั้นจะช่วยนำพาให้ผู้อ่านเชื่อและจินตนาการว่าตัวละครมีอำนาจพิเศษในการกระทำสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ตัวละครมนุษย์เกิดความหวาดกลัว

สิ่งนำขยะแขยงที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำมาใช้ถ่ายทอดในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทนวนิยายจะปรากฏในลักษณะที่แตกต่างกัน 3 ประเภท ดังนี้

4.2.6.1 สิ่งนำขยะแขยงที่ปรากฏบนตัวละครผี

สิ่งนำขยะแขยงที่ปรากฏบนตัวละครผีมักอยู่ในรูปของรอยเลือดหรือรอยแผล ซึ่งจะส่งเสริมให้รูปลักษณ์ของตัวละครผีมีความใกล้เคียงกับศพของตนเองมากยิ่งขึ้น ตลอดจนทำให้ผู้อ่านรู้สึกแปลกแยกว่าตัวละครดังกล่าวไม่ใช่มนุษย์ปกติ ส่งผลให้เกิดความรู้สึกไม่ไว้วางใจต่อตัวละครดังกล่าว และพัฒนาต่อเนื่องจนกลายเป็นความหวาดกลัวต่อตัวละครผีที่มีรูปลักษณ์เช่นนี้ไปในที่สุด

ในนวนิยายเรื่อง *กึ่งเพ้า* วิญญาณของเมย์ลีจะมีสิ่งนำขยะแขยงปรากฏอยู่ตามร่างกาย เช่น ตัวหนอน น้ำเหลือง และคราบสีดำสกปรก เป็นต้น โดยสิ่งเหล่านี้จะช่วยสนับสนุนให้วิญญาณของเมย์ลีมีความน่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น เนื่องจากรูปลักษณ์ของวิญญาณตามที่ผู้อ่านจินตนาการจะมีความใกล้เคียงกับสภาพของศพคนจริง ๆ

แม้จะอยู่ไกลกัน หากเพกาสามารถมองเห็นเล็บแหลมที่ยาวจนงุ้มสีดำสกปรก เลอะเทอะเต็มไปด้วยคราบดิน ดวงตาสีขาวขุ่น บัดนี้ไซนแดงกำด้วยเพลิงโทสะ

เพกาเกือบจะขย้อนเอาอาหารในท้องออกมา เมื่อเห็นน้ำเหลืองหยดติ๋ง ๆ ลงจากปลายนิ้วซึ่งมีขี้มูกปน ห้อม ๆ กับหนอนตัวอวบอ้วนที่ไต่ยุบยู่อยู่บนผิวหนังที่ครึ่งหนึ่งเคยสวยงาม

(กึ่งเพ้า หน้า 523)

ในนวนิยายเรื่อง *Mirror กระจกสังตายน* ตอนที่เอยเผชิญหน้ากับวิญญาณของแบมซึ่งเสียชีวิตเพราะถูกยกดตันคริสต์มาสแท่งจนหน้าอกเป็นรูกลวง วิญญาณของแบมพยายามบีบคอเธอ เอยจึงหาทางเอาชีวิตรอดจากวิญญาณตรงหน้าด้วยการกระชากหัวใจของอีกฝ่ายออกมาพร้อมกับเลือดจำนวนมาก ซึ่งการใช้สิ่งนำขยะแขยงจำพวกชิ้นส่วนอวัยวะและเลือดจะสนับสนุนให้ผู้อ่านจินตนาการภาพของตัวละครผีว่ามีรูปลักษณ์น่าเกลียดน่ากลัวได้มากยิ่งขึ้น

เรี่ยวแรงทั้งหมดถูกกดลงที่คออันขาวเนียนของเอย เอยไม่ยอมแพ้ เธอใช้มือทั้งสองข้างทุบตีวิญญาณของแบมอย่างสุดแรง เมื่อเห็นว่าไม่ได้ผลจึงเอามือข้างหนึ่งล้วงเข้าไปที่รอยโบ้ตรงหน้าอกแล้วดึงกระชากทุกสิ่งที่มีสัมผัสได้ ออกมา ผีสาวร้องกรี๊ดลั่น หัวใจดวงน้อยที่หน้าอกของแบมหลุดออกมาอยู่ในกำมือของเอยแล้ว มันยังเต้นตุบ ๆ รวากับยังทำงานได้ดี มือทั้งสองข้างที่บีบคอเอยค่อย ๆ คลายออกเอยอาศัยจังหวะนั้นรีบลุกขึ้น มือของเธอเต็มไปด้วยเลือดที่ส่งกลิ่นคาวคลุ้ง

(Mirror กระจกสังตายน หน้า 221-222)

ในนวนิยายเรื่อง *Reality* ทำคนเป็น เห็นคนตาย มีผู้เข้าแข่งขันคนหนึ่งชื่อ แดงกวาง ต้องทำพิธีกรรมเห็นโดยการตัดเล็บ ซึ่งเมื่อเธอตัดเล็บเสร็จเรียบร้อยแล้วเธอก็พบว่าวิญญาณหญิงสาวปรากฏตัวขึ้นเหนือศีรษะของเธอ วิญญาณนั้นกำลังดึงเศษเล็บดำ ๆ ของตนเองไปรยลงมาใส่เธอ ซึ่งเศษเล็บที่ตัวละครผีไปรยลงมานั้นจะทำให้ตัวละครมนุษย์และผู้อ่านเกิดความหวาดกลัวและสะอิดสะเอียนในเวลาเดียวกัน

แดงกวารู้สึกอ่อนคลายมากขึ้น กำลังจะพยายามสื่อสารกับวิฑูอีกครั้ง แต่จู่ ๆ ก็มีบางสิ่งหล่นมาที่ศีรษะของตัวเองเสียก่อน เธอหยิบมันขึ้นมาดู ลักษณะเป็นแผ่นสีดำ ๆ ส่งกลิ่นเหม็นไม่พึงปรารถนา นี่มันอะไรกัน เศษสีที่หลุดออกมาหรือ ?

เมื่อความสงสัยบังเกิด คำตอบที่ดีที่สุดก็คือการเงยหน้าขึ้นไปมอง แล้วสิ่งที่แดงกวางพบก็ทำเอาเธอถึงกับตาเหลือก อ้าปากค้างแล้วหวีดร้องลั่นจนสุดชีวิต เพราะมันเป็นร่างของผู้หญิงยืนห้อยหัวอยู่โดยที่ใช้กรรไกรตัดเล็บตัดเล็บสีดำของตัวเองอย่างช้า ๆ ก่อนจะดึงมันออกมาจากขั้วเล็บทีละนิ้ว...ทีละนิ้ว เพราะฉะนั้นสิ่งที่หล่นมาบนหัวแดงกวางก็คือเล็บของผีสาวตนนั้นนั่นเอง

(Reality ทำคนเป็น เห็นคนตาย หน้า 148)

4.2.6.2 สิ่งน่าขยะแขยงที่ตัวละครผีบันดาลขึ้น

สิ่งน่าขยะแขยงประเภทนี้มักเป็นภาพลวงตาที่ตัวละครผีบันดาลขึ้นมาเพื่อหลอกให้ตัวละครมนุษย์ได้เห็นและเกิดความรู้สึกหวาดกลัวและสะอิดสะเอียน และเมื่อตัวละครมนุษย์แสดงความกลัวออกมาภาพลวงตาเหล่านี้ก็จะหายไป ทำให้ตัวละครมนุษย์กลายเป็นตัวประหลาดในสายตาของคนรอบข้าง ทั้งนี้สิ่งน่าขยะแขยงที่ตัวละครผีบันดาลขึ้นจะแสดงให้เห็นว่าตัวละครผีมีความน่าสะพรึงกลัวในแง่ของการมีอิทธิฤทธิ์ที่จะสร้างภาพลวงตา

ในนวนิยายเรื่อง *รอยไหม* จะพบว่าเมื่อใดที่ผีอ๊้อมต้องการจะเข้าสิงร่างของมนุษย์ผู้ที่เป่าหมายมักจะได้พบเส้นผมของผีอ๊้อมอยู่ในร่างกาย ทำให้คน ๆ นั้นเกิดความรู้สึกสะอิดสะเอียนก่อนที่จะถูกครอบงำไปในที่สุด ตัวอย่างเช่น ตอนที่หม่อมบัวเงินต้องการให้ผีอ๊้อมเข้าสิงร่างของธนิทร์ เธอจึงได้ใช้วงพระจันทร์ให้พาธนิทร์มาหาตน เมื่อธนิทร์ดื่มน้ำชาของหม่อมบัวเงินก็พบว่าเส้นผมของผีอ๊้อมเข้ามาอยู่ในปากของตน ซึ่งการใช้สิ่งน่าขยะแขยงนี้จะช่วยสนับสนุนให้ผู้อ่านรู้สึกว่าเป็นผีที่น่ารังเกียจ เนื่องจากต้องใช้สิ่งสกปรกน่าขยะแขยงเป็นสื่อในการเข้าสิงร่างของคนอื่น

“แหวะ” คราวนี้เขาบัววนน้ำชาในปากออกมา เพราะรู้สึกเหมือนมีเส้นผมหรือเส้นอะไรเหนียว ๆ ปนอยู่ในน้ำนั้นด้วย “ผมใครวะ”

ทั้งวงพระจันทร์และหม่อมบัวเงินยังคงนั่งสนทนากันอยู่โดยมิได้มีท่าทีสนใจกับอาการของเขาดั่งอย่างใด ธนิทร์รู้สึกกระคายคอเหมือนมีเส้นผมเข้าไปพันอยู่ในนั้น

เหอ เหอ เหอ...

ธนิทร์เหลียวมองไปโดยรอบกาย เมื่อเสียงหัวเราะแหบแห้ง หากแฝงความหฤหรรษ์ของใครคนหนึ่งก้องขึ้นมาในหัว

(รอยไหม หน้า 427)

ในนวนิยายเรื่อง *Haunted* *อาถรรพ์เรือนลั่นทม* จะพบว่าบางครั้งวิญญาณของภูผาก็ไม่ได้ปรากฏตัวออกมาให้อธิปและสีปางเห็นโดยตรง หากแต่ดลบันดาลให้อีกฝ่ายเห็นภาพหลอนจนเกิดอาการตกใจ ตัวอย่างเช่น ตอนที่สีปางทานบะหมี่กึ่งสำเร็จรูป เธอพบว่าเส้นบะหมี่ในปากได้กลายเป็นเส้นผมจำนวนมาก ซึ่งการที่ตัวละครผีสร้างภาพหลอนให้ตัวละครมนุษย์เห็นสิ่ง

น่าขยะแขยงนี้ จะช่วยให้ผู้อ่านเกิดความกลัวและสะอิดสะเอียนจากการที่ตัวละครมีจุดประสงค์ชั่วร้าย และใช้อิทธิฤทธิ์ในดลบันดาลให้เห็นภาพลวงตาต่าง ๆ เพื่อทำให้ผู้อื่นตกใจหวาดกลัว

ในทันทีที่ใช้ส้อมตักมันเข้าปาก...สิปาก็รับรู้ได้ถึงความผิดปกติของเส้น
บะหมี่ที่เธอกำลังกิน ความผิดปกติที่ว่าเป็นหญิงสาวรู้สึกเหมือนเส้นบะหมี่มันแข็ง
กระด้างจนยากที่จะกลืนลงคอ สุดท้ายจึงคายบะหมี่ออกแล้วใช้มือจับสิ่งสิ่งนั้น
ขึ้นมาดู ปรากฏว่ามันคือเส้นผมสีดำขลับของมนุษย์ ! และไม่ใช่ว่าแค่เส้นสองเส้น
...แต่คือทุกเส้นที่อยู่ในปาก !

(Haunted อาถรรพ์เรือนล้นทม หน้า 63)

ในนวนิยายเรื่อง Holy ศพ-เซน-ศาล จะพบว่านิวเป็นตัวละครมนุษย์ที่มักเห็นภาพ
หลอนที่น่าขยะแขยงจนทำให้เกิดความรู้สึกหวาดกลัวอยู่บ่อยครั้ง ตัวอย่างเช่น เห็นว่ามีเลือดไหล
ซึมออกมาจากโทรศัพท์มือถือ หรือเห็นลูกตาของมนุษย์อยู่ในอาหาร เป็นต้น โดยสิ่งขยะแขยงที่นิว
เห็นจะส่งเสริมให้ผู้อ่านเกิดความหวาดกลัวเพราะรู้สึกว่ามีวิญญาณที่ตามรั้งความมีอิทธิฤทธิ์และมีความ
ความอาฆาตแค้นต่อนิวมาก

นิวนั่งเล่นรถอิทธิฤทธิ์อยู่เพียงลำพัง นึกเบื่อขึ้นมาอย่างห้ามไม่ได้ ชายหนุ่ม
จึงล้วงบิปีของตัวเองออกมาเล่นเกม Sudoku ในเครื่องเพื่อฆ่าเวลา ขณะที่นิว
กำลังเล่นเกมเพลิน ๆ นั้น อยู่ ๆ ก็รู้สึกว่ามีมือของเขาเหนียวเหนอะหนะ อาจ
เพราะอากาศร้อนมากเลยทำให้เหงื่อออกกระมัง

แต่แล้วความเหนอะหนะที่เพิ่มมากขึ้นก็ทำให้คนเล่นถึงกับต้องหยุดเล่น
เกม เขาแบมือข้างหนึ่งออกแล้วต้องผงะ เมื่อเห็นว่าที่ฝ่ามือของตัวเองเต็มไปด้วย
ด้วยเลือดสีแดงสด

เลือด...เลือดอะไรกัน ? แล้วมันมาจากไหน ?

คำตอบทั้งหมดเหมือนจะถูกเฉลยขึ้นมาอย่างทันท่วงทีเมื่อเลือดปริศนา
กลับทะลักออกมาจากปุ่มกดโทรศัพท์มือถือ มันไหลออกมาจนเต็มและไม่มีที่ท่า
ว่าจะหยุดไหล นิวตาเหลือก โยนโทรศัพท์ในมือทิ้งทันทีด้วยความตกใจ

(Holy ศพ-เซน-ศาล หน้า 90)

นิ้วจ้องมองพิชซ่าในมือของฤทธิ์ บนหน้าของพิชซ่ามันเต็มไปด้วยลูกตา
ของมนุษย์ซวนสยดสยอง เขาร้องโวยวายแล้วปิดพิชซ่าในมือของฤทธิ์ออก

(Holy ศพ-เซ็น-ศาล หน้า 99)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ไทรมาน สิ่งน่า
ขยะแขยงที่วิญญาณนรมิตให้ดาเห็น ได้แก่ กระจกสะท้อนที่ฆาตกรใช้ใส่ร่างของผู้เคราะห์ร้ายก่อนจะ
ทุบตีจนเสียชีวิต ซึ่งดาเคยเห็นผู้เคราะห์ร้ายดังกล่าวในคลิปที่บ้านที่กอยู่ในโทรศัพท์มือถือของเธอ
โดยกระจกสะท้อนที่ดาเห็นนั้นมีเลือดไหลซึมออกมาทำให้เธอรู้สึกหวาดกลัวเพราะเชื่อว่าภายในถุงใบ
นั้นจะต้องมีวิญญาณที่กำลังพยายามจะปรากฏตัวให้เธอเห็น

สายตาของฉันเหลือบไปเห็นรอยเปื้อนบริเวณด้านล่างของกระจก มัน
เป็นรอยเปื้อนสีดำแผ่เป็นวงกว้าง และดูเหมือนจะค่อย ๆ ซึมแผ่ออกไปเรื่อย ๆ
จนกลายเป็นหยดน้ำสีเข้มหยดลงมาบนพื้นกระเบื้องสีน้ำตาล

เลือด !

สัญชาตญาณพาฉันถอยห่างออกมาจากกระจกใบนั้น มันขยับไหวนิด
หนึ่งเหมือนมีสิ่งมีชีวิตอยู่ข้างใน เมื่อมองดูดี ๆ ฉันจึงเห็นเป็นรูปร่างที่อยู่ใน
กระจกใบนั้น

รูปร่างของมนุษย์

(*The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ไทรมาน หน้า 35)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน อทศน พบว่าใน
บางครั้งวิญญาณของปภัสราไม่ได้ปรากฏตัวให้ไหมเห็นโดยตรง หากแต่ใช้วิธีบันดาลให้เธอเห็น
ภาพหลอนที่น่าขยะแขยง ซึ่งไหมก็จะรู้ได้ทันทีว่าสิ่งที่เกิดขึ้นกับเธอเป็นเพราะวิญญาณที่พยายาม
ขู่มิให้เธอสืบหาตัวชายเจ้าของเว็บไซต์ขายของมือสอง ตัวอย่างเช่น ตอนที่ไหมไปเข้าห้องน้ำและ
พบว่ามิเห็นผมจำนวนมากอยู่ในอ่างล้างมือ ส่งผลให้ไหมเกิดอาการตกใจจนต้องรีบถอยออกมา
จากห้องน้ำในทันที

เด็กสาวลุกเดินไปที่ห้องน้ำ แสงสว่างสีขาวนวลทำให้เธอต้องหรี่ตา มือ
เอื้อมไปหมุนก๊อกน้ำ เมื่อก้มหน้าลงเธอก็เห็นสิ่งที่ทำให้หัวใจเธอหยุดเต้น

มีผมสีดำยาวกองอยู่ในอ่างล้างมือเป็นกระจุก

“กรี๊ด !!”

ไหมกระโดดออกจากห้องน้ำ ปะทะเข้ากับตู้เย็นที่ตั้งอยู่ด้านนอก แก้วน้ำ
บนหลังตู้กระทบกันแล้วใบหนึ่งก็หล่นลงมาแตกกระจายอยู่กับพื้น

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน อทศน หน้า 82)

4.2.6.3 สิ่งน่าขยะแขยงที่เกิดจากการกระทำของตัวละครผี

สิ่งน่าขยะแขยงที่เกิดจากการกระทำของตัวละครผีมักปรากฏในรูปของซากศพ
หรือวัสดุสิ่งของที่ตัวละครผีเคยลงคุณไสยอาคมไว้ ทำให้ผู้อ่านเห็นว่าตัวละครผีน่าสะพรึงกลัว โดยเฉพาะตัวละครผีที่มีความอาฆาตแค้นต่อตัวละครมนุษย์ และมักจะลงมือสังหารคนที่ทำความผิด
ต่อตนเองด้วยวิธีการที่โหดร้ายทารุณ

ในนวนิยายเรื่อง *สาปภูษา* จะพบว่าลายดอกไม้บนผ้าตาดทองดอกสุดท้ายซึ่งเป็น
สีแดงเพียงดอกเดียวนั้นเคยเป็นสีขาวมาก่อน แต่เจ้าสีเกิดได้ทำการสาปแช่งโดยหยดเลือดของ
ตัวเองลงไปบนดอกไม้ชิ้นนี้ และเมื่อแทนไทขอร้องให้มณีภักฎญาเลาะดอกไม้ออกมา ก็พบว่าภายใต้
ลายดอกไม้มีสิ่งน่าขยะแขยงซึ่งเป็นของอัปมงคลสำหรับทำคุณไสยซ่อนอยู่ ได้แก่ เศษดินจากป่า
ช้า และเส้นผม แสดงให้เห็นถึงความอาฆาตแค้นของวิญญูณของเจ้าสีเกิดที่ถ่ายทอดผ่านผ้าตาด
ทองของเธอเพื่อให้ลูกหลานของคนที่เขาแค้นได้ประสบกับเหตุการณ์น่าสะพรึงกลัวต่าง ๆ

เมื่อตลบเส้นไหมสีแดงให้หลุดออกจากแหล่งทองที่ทอสานเป็นผืนผ้า สิ่งที่
ปรากฏให้เห็นก็คือผงละเอียดสีดำสนิทกับเส้นผมสีดำจำนวนหนึ่ง

กลิ่นเหม็นเน่าราวกับซากศพอวลตลบขึ้นมาในทันใด กลิ่นสาบสางนั้น
แทรกอยู่ในบรรยากาศโดยทั่วไป พาให้ทุกคนภายในห้องคลื่นเหียน ฐีสีกออยาก
อาเจียน

(สาปภูษา หน้า 377)

ในนวนิยายเรื่อง *Ward ห้องคลอดมรณะ* จะพบว่าตัวละครในเรื่องได้ถูกวิญญูณของเพชรพลับพลึงฆ่าและทิ้งซากศพที่น่าสยดสยองเอาไว้ให้หมอนัดดู ทำให้หมอนัดดูและคนอื่น ๆ ในโรงพยาบาลเกิดความรู้สึกหวาดกลัวเป็นอย่างมาก ตัวอย่างเช่น กรณีของนางพยาบาลเอีที่ถูกฆ่าในห้องพักรักษาผู้ป่วย และเมื่อเพื่อนนางพยาบาลตามมาก็พบนางพยาบาลเอีในสภาพที่ลำตัวถูกตัดขาดออกจากกันเป็นสองส่วน และมีชิ้นส่วนอวัยวะภายในลากยาวไปตามพื้นห้องถึงระเบียง ซึ่งการใช้สิ่งน่าขยะแขยงเหล่านี้จะทำให้ผู้อ่านรู้สึกสะอิดสะเอียน และเชื่อว่าวิญญูณของเพชรพลับพลึงเป็นตัวละครที่น่ากลัวและมีอิทธิฤทธิ์สามารถทำร้ายคนได้อย่างง่ายดาย

เธอเห็นร่างของนางพยาบาลเอีมีเพียงแค่ครึ่งท่อนบนเท่านั้น ที่หน้าห้อง คล้ายถูกตัดด้วยมีดอันคมกริบจนกระดูกขาดออกจากกัน ลำไส้ที่ถูกลากยาว ออกมานอกเตียงนั้นถูกลากไปตามทางออกสู่ที่หน้าระเบียง ครึ่งท่อนล่างถูกจับวางไว้ในท่ามกลางตรงราวระเบียง เป็นภาพที่ชวนสยดสยองเหลือเกิน

(*Ward ห้องคลอดมรณะ* หน้า 82)

4.2.7 สัญลักษณ์และนัยยะแฝง

ในบางครั้งผู้สร้างสรรค์ผลงานบันเทิงคดีของชาวจีนมักจะแทนการปรากฏตัวของตัวละครผีด้วยสัญลักษณ์หรือนัยยะแฝงที่เกี่ยวข้องกับตัวละครผีทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์หรือนัยยะแฝงนี้จะต้องทำให้ผู้รับสารทราบได้ในทันทีว่าเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นนี้มีตัวละครผีเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ในขณะที่ตัวละครในเรื่องอาจจะมองว่าเป็นเพียงวัตถุสิ่งของธรรมดา ผู้รับสารจะเกิดความรู้สึกหวาดกลัวเนื่องจากเข้าใจว่าตัวละครมนุษย์กำลังถูกตัวละครผีเฝ้าติดตามโดยไม่รู้ตัว

สำหรับสื่อบันเทิงคดีของชาวจีนประเภทนวนิยาย พบว่าการนำเสนอสัญลักษณ์และนัยยะแฝงของผู้สร้างสรรค์ผลงานมักกล่าวถึงวัตถุสิ่งของธรรมดา ไม่เน้นการพรรณนารูปลักษณ์ของตัววัตถุมากนัก เพราะถือว่าเป็นสิ่งที่ผู้อ่านสามารถพบเห็นได้ทั่วไปทำให้สามารถจินตนาการภาพตามได้โดยง่าย หากแต่ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะเพิ่มความน่ากลัวของสัญลักษณ์และนัยยะแฝงโดยใช้วิธีบรรยายความสัมพันธ์ของวัตถุนั้น ๆ กับตัวละครผี

ในนวนิยายเรื่อง *สาวปฐษา* จะพบว่าไม่มีการปรากฏตัวของตัวละครผี หากแต่จะมีตัวละครชื่อแทนไทที่สามารถใช้ญาณพิเศษสัมผัสผัสความผิดปกติต่าง ๆ โดยเขาได้มองเห็นความผิดปกติใน

รูปของกลุ่มควันสีดำปรากฏอยู่ในบ้านของปรีชญา ซึ่งทำให้ผู้อ่านทราบว่แทนไทกำลังเผชิญหน้าอยู่กับวิญญาณของเจ้าสีเกิด และสันนิษฐานว่าผ้าตาดทองของเจ้าสีเกิดถูกเก็บไว้ที่บ้านหลังนี้

“คุณนี่...” แทนไทเอ่ยอย่างนี้ก็จะไรขึ้นมาได้ เขาเงยหน้ามองขึ้นไปรอบ ๆ ห้อง ความรู้สึกแน่นและอึดอัดเหมือนหายใจไม่ออกยังคงอยู่เช่นเดิม และ ‘ใจ’ ของเขาก็ยังเห็นกลุ่มควันสีดำสนิทลอยกรุ่นอยู่ทั่วไป

(สาปภาษา หน้า 338-339)

ในนวนิยายเรื่อง *Haunted* อภรรพรเรือ่นล้นทม จะมีการใช้สัญลักษณ์ คือ ดอกกลิ่นทม ซึ่งเป็นต้นไม้ที่ปลูกไว้รอบ ๆ บริเวณเรือ่นล้นทม โดยสีปางจะพบดอกกลิ่นทมหล่นอยู่ตามสถานที่ต่าง ๆ เป็นนัยยะว่าวิญญาณของภูผาได้ตามเธอมาจากเรือ่นล้นทม และกำลังเฝ้ามองเธออยู่ เช่น ในช่วงท้ายเรื่องที่สีปางกลับมาอยู่ที่คอนโดฯ เธอก็พบว่ามิดอกกลิ่นทมตกอยู่ในห้อง โดยที่เธอไม่ได้เอะใจเลยว่าวิญญาณของภูผาได้ตามเธอกลับมาด้วย

ครั้นเมื่อมองกลับมาภายในห้อง หญิงสาวก็ได้พบกับดอกลีลาวดีดอกหนึ่งร่วงหล่นอยู่ที่พื้น เธอทำหน้าฉงน ดอกลีลาวดีมาจากไหน ? แล้วเหตุใดจึงมาตกอยู่ในห้องของเธอได้ ? หรือว่าแถวนี้จะมีต้นลีลาวดีแล้วลมพัดมา สีปางคิดไปต่าง ๆ นานา แต่สุดท้ายก็เลิกที่จะหาคำตอบให้กับคำถาม เธอดมดอกลีลาวดีอย่างชื่นใจก่อนจะตัดมันไว้ที่ใบหู

(*Haunted* อภรรพรเรือ่นล้นทม หน้า 223-224)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม จะใช้เสียงลับดาบเพื่อแสดงถึงการมีอยู่ของวิญญาณชายหนุ่มใจกระเบนสีแดง ทั้งนี้เพราะวิญญาณดังกล่าวเคยเป็นนักรบชาวกรุงศรีอยุธยาที่มีความเชี่ยวชาญในการสู้รบด้วยดาบ และมักจะลับดาบของตนเพื่อเตรียมต่อสู้กับศัตรู ดังนั้นเมื่อนักรบผู้นี้ได้เสียชีวิตลงวิญญาณของเขาก็ยังคงหมั่นลับดาบอยู่เสมอ และเปรียบผู้ทีขโมยวัตถุโบราณเป็นศัตรูในยุคปัจจุบันที่เขาจ้องจะเอาชีวิต

ตกกลางดึก ผมตื่นขึ้นมาเพราะได้ยินเสียงแปลก ๆ มันดังมาจากห้องทำงานของพ่อ ไม่ผิดแน่ เสียงเหมือนคนกำลังลับมีด

ผมลุกขึ้นจากเตียง เดินไปเปิดประตู ทางเดินข้างนอกไฟยังเปิดอยู่
แปลว่าพอยังไม่หลับ ไหน ๆ ก็ลุกจากเตียงแล้วผมเลยเดินไปเข้าห้องน้ำซึ่งต้อง
ผ่านประตูห้องทำงานของพ่อ
เสียงลับมีดนั้นดังชัดขึ้น ชัดขึ้น มันดูไม่น่าใช่เสียงอื่น ผมก็ไม่รู้ว่าทำไม
พ่อต้องมานั่งลับของเก่าอะไรตอนดึก ๆ ดื่น ๆ แบบนี้

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม หน้า 52)

4.2.8 บทสนทนา

บทสนทนาของตัวละครในสื่อบันเทิงคดีของขวัญจะสะท้อนให้ผู้รับสารเห็นถึงอารมณ์
ความรู้สึกของตัวละครที่มีต่อตัวละครมนุษย์ในขณะนั้น โดยในสื่อประเภทนวนิยายจะพบว่าตัว
ละครมีมีการใช้บทสนทนาอยู่บ่อยครั้งเพื่อช่วยในการสื่ออารมณ์ของตัวละครเนื่องจากข้อจำกัด
ของสื่อที่ไม่มีภาพประกอบ ทำให้ผู้อ่านไม่เห็นสีหน้าและท่าทางของตัวละครโดยตรง

บทสนทนาที่ตัวละครใช้ในสื่อนวนิยายของขวัญสามารถจำแนกเป็น 2 ลักษณะ ตาม
เกณฑ์ด้านระดับของภาษาและอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครขณะที่กล่าวบทสนทนานั้น ๆ ซึ่ง
แบ่งได้ดังนี้

4.2.8.1 บทสนทนาที่เป็นคำหยาบคาย

การที่ตัวละครใช้บทสนทนาที่เป็นคำหยาบคายนั้น มักเกิดจากการที่ตัวละครมี
ความอหังการเด่นต่อคู่สนทนาซึ่งเป็นตัวละครมนุษย์ สะท้อนให้เห็นถึงอารมณ์โกรธแค้น ชิงชัง หรือ
เยาะเย้ยของตัวละคร ทำให้ภาพของตัวละครในความคิดของผู้อ่านมีความน่าสะพรึงกลัวมาก
ยิ่งขึ้น

ในนวนิยายเรื่อง *สาปภูษา* จะเห็นว่าวิญญาณของเจ้าสีเกิดมักเข้าสิงไหมพิมเพื่อ
ใช้เป็นตัวกลางในการสื่อสาร ซึ่งจะสังเกตได้ว่าสำนวนภาษาจะมีความเคียดแค้น และไม่ตรงกับ
ลักษณะการพูดโดยทั่วไปของไหมพิม เช่น เมื่อไหมพิมที่ถูกครอบงำโดยวิญญาณเจ้าสีเกิดขณะ
กลับมาที่บ้านและพบว่าทุกคนได้รื้อค้นห้องของเธอ ไหมพิมได้เข้าไปยื้อแย่งผ้าตาตองของตน
จากมณีกัญญาจนผ้าขาดออกจากกัน ส่งผลให้วิญญาณของเจ้าสีเกิดโกรธมณีกัญญาและด่าทอ
ด้วยความโกรธแค้น

“ผ้า...” ดวงตาของหญิงสาวแดงก่ำ ริมฝีปากมึนแน่นด้วยความเดือด
 ดาล ดวงตาพองโต ก่อนจะแค้นเสียงแหลมเล็กออกมาอย่างเจ็บแค้น “อีมณี
 ก็ปัญญา มึงทำผ้าของกูขาด...ตายเสียเถอะ...อีไพร่”

(สาปภาษา หน้า 368)

ในนวนิยายเรื่อง รอยไหม ผีอีแม่ย่มักใช้บทสนทนาที่มีสำเนียงการพูดเป็นภาษาลาวสมัยโบราณซึ่งคล้ายกับภาษาไทยถิ่นเหนือ โดยถ้อยคำที่พูดส่วนใหญ่จะเป็นถ้อยคำหยาบคายเนื่องจากวิญญานนั้นอยู่ในชนชั้นไพร่ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่ามีเจตนาร้ายต่อตัวละครมนุษย์ที่เป็นคู่สนทนา ตัวอย่างเช่น ตอนที่เรรินแอบออกมาทางด้านหลังพิพิธภัณฑสถาน ผีอีแม่ยได้ปรากฏตัวขึ้นเพื่อที่จะทำร้ายเธอ พร้อมกับใช้บทสนทนาที่แสดงถึงความประสงค์ของตนว่าต้องการเอาชีวิตของเรริน

เรรินพยายามร้องขอความช่วยเหลือ หากดูเหมือนไม่ได้ผลด้วยถนนสาย
 ยาวที่ทอดขนานไปกับสายน้ำโขงนั้นมีดสนิท
 “ไป...ไปกับกู...กูจะเอามึงไปอยู่ด้วย...เหอ เหอ เหอ...”

(รอยไหม หน้า 237)

ในนวนิยายเรื่อง กี่เพ้า โดยปกติวิญญานของเมย์ลี่มักจะแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตนผ่านการกระทำต่าง ๆ ยกเว้นในตอนต้นของเรื่องที่เธอต้องการชู่เพกกาไม่ให้คิดอะไรเกินเลยกับเจ้าหมิงเทียนซึ่งเป็นอดีตคนรักของตน เธอจึงได้ปรากฏตัวมาชู่ให้รู้สึกหวาดกลัว โดยบทสนทนาที่เมย์ลี่ใช้นั้นตามเนื้อเรื่องจะเป็นภาษาอังกฤษ หากแต่ผู้สร้างสรรค์ผลงานก็นำเสนอเป็นภาษาไทยเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่ายขึ้น ซึ่งบทสนทนาภาษาไทยนั้นจะแฝงด้วยความหยาบคายอยู่ในที่ ทำให้ผู้อ่านเห็นบุคลิกของวิญญานของเมย์ลี่ว่าเป็นผีที่น่าสงสาร แต่ขณะเดียวกันก็มีความหึงหวงอดีตคนรักเหมือนอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดได้กับมนุษย์ทั่วไป

สุคนธาเสยะยิม พร้อมกับชะโงกหน้ามาจนเกือบชิดใบหน้าของเพกกา
 “คุณต้องการอะไรกันแน่” เพการวบรวมความกล้าถามออกไป

“หมิง...เทียน” น้ำเสียงของสุคนธาเต็มไปด้วยความรักและความซึ้ง
 “อย่ายุ่งกับเขา...ห้ามแกยุ่งกับ...หมิง...เทียน...”

(ก็แพ้ หน้า 293)

ในนวนิยายเรื่อง *Ward* ห้องคลอดมรณะ บทสนทนาของวิญญาณของเพชรพลับพลึงมีส่วนส่งเสริมบุคลิกของตัวละครที่มีความอาฆาตแค้นต่อทุกคนที่มีส่วนทำให้เธอเสียชีวิต โดยสำนวนภาษาที่วิญญาณของเพชรพลับพลึงใช้มักเป็นคำสบถหยาบคายที่สอดคล้องกับอารมณ์เกรี้ยวกราดของตัวละครที่เกิดขึ้นในขณะนั้น ตัวอย่างเช่น ลักษณะคำพูดที่แสดงความโกรธแค้นเมื่อวิญญาณของเพชรพลับพลึงปรากฏตัวต่อหน้าหมอกอล์ฟเพื่อแก้แค้น หลังจากที่ทราบว่หมอกอล์ฟมีส่วนทำให้เธอเสียชีวิต

“มึงจะไปไหนไอ้หมอกอล์ฟ มึงต้องรับผิดชอบที่ทำให้ชีวิตกูเป็นแบบนี้!”
 ผีสาวถลึงตาใส่อีกฝ่าย หมอกอล์ฟยกมือไหว้ท่วมหัว ตั้งแต่เกิดมาเขาเพิ่งเคย
 เห็นผีก็วันนี้เอง

“หมอไม่ได้ตั้งใจนะ...อโหสิให้หมอด้วย”

“ไม่...กูไม่โอโหสิให้ใครทั้งนั้น!” ผีสาวประกาศกร้าว เธอเดินเข้ามาหา
 หมอกอล์ฟอย่างช้า ๆ หมอกอล์ฟถอยหลังจนไปชนกับฝาผนัง รู้สึกเหมือนว่า
 ตัวเองกำลังใกล้จะตาย

(*Ward* ห้องคลอดมรณะ หน้า 194)

ในนวนิยายเรื่อง *Mirror* กระจกสังตตาย วิญญาณที่เสียชีวิตเพราะพิธีกรรมกระจกสังตตายต่างมีความเคียดแค้นต่อเอย ดังนั้นเมื่อวิญญาณแต่ละตนปรากฏตัวขึ้นจึงได้กล่าวกับเอยด้วยบทสนทนาที่เป็นคำหยาบคายเพื่อแสดงถึงความโกรธและอาฆาตแค้นของตน ซึ่งสนับสนุนให้รูปลักษณะของตัวละครมีความน่าหวาดกลัวมากยิ่งขึ้น

แบบค่อย ๆ เงยหน้าขึ้นแล้วจ้องมาที่เอยอย่างโกรธแค้น ก่อนจะเดินตรง
 เข้ามาหาคู่อริ มือของผีสาวยาวยืดมาบีบคอของเอยจนเอยหายใจไม่ออกดิน
 ทูรนทูราย

“ปล่อยฉันนะ...บอกให้ปล่อย!”

“มึงยังทรมาณไม่ได้ครึ่งหนึ่งของที่กูเจอ มึงต้องตายอึเอ๋ย...มึงต้องตาย!”

(Mirror กระจกสังตายน หน้า 221)

ในนวนิยายเรื่อง *Haunted* อาถรรพ์เรือนล้นทม จะพบว่าวิญญาณของภูผานั้นได้ใช้บทสนทนาที่เป็นถ้อยคำหยาบคายเมื่อต้องการความรู้สึกโกรธแค้นชิงชังต่อคู่สนทนา ซึ่งจะช่วยสนับสนุนให้ผู้อ่านรู้สึกตัวละครมีความน่าสะพรึงกลัว ตัวอย่างเช่น ช่วงท้ายเรื่องที่ลีปางทราบความจริงว่าตนเองถูกวิญญาณของภูผาหลอกมาโดยตลอด ลีปางจึงกลับไปเรือนล้นทมโดยตั้งใจจะไปเผาบ้านทิ้ง แต่วิญญาณของภูผาก็ปรากฏตัวขึ้นมาข่มขู่ในทำนองว่าต้องการจะเอาชีวิตเธอ

เสียงหัวเราะของภูผาดังขึ้นพร้อม ๆ กับไฟในเรือนล้นทมที่เปิดสว่างจ้า ลีปางนั่งลงที่พื้น มือของเธอปิดตาตัวเองอยู่กลางหวัดร้อง เสียงฝีเท้าที่ก้าวเดินมาหานั้นทำให้พื้นไม้ดังเอี้ยดอ๊าด หญิงสาวตัวสั้นเทิ้ม ไม่อยากลืมหูลืมตามองภาพตรงหน้าเสียเลย

“ไอ้ปางเพื่อนรัก...แกไม่ต้องกลัวฉันหรอก ฉันคือคนที่รักแก ฉันไม่มีวันทำร้ายคนที่ฉันรัก” มืออันเย็นเยียบของภูผาลูบเข้าที่ใบหน้าของลีปาง หญิงสาวรีบปิดมือนั้นออก รู้สึกขยะแขยงจนอยากจะอ้วกเสียเต็มประดา

“เอามือของแกออกไป...ไอ้ผีสารเลว !”

“ปากร้ายไม่เปลี่ยนเลยนะเพื่อน” วิญญาณของภูผาหัวเราะร่วน เขากระชากมือของลีปางที่ปิดตาออกมา แล้วใช้มืออันขาวซีดของเขานั้นแหกตาของหญิงสาวให้เปิดออกดูตัวของเขา ลีปางพยายามจะหลับตา แต่ทว่าทำไม่ได้ ทำให้เธอเห็นร่างอันบวมอืดของภูผาอย่างเต็มตา

“มึงทำให้กูตาย ถึงเวลาที่มึงต้องชดใช้กรรมของมึงแล้วไอ้ปาง !”

(*Haunted* อาถรรพ์เรือนล้นทม หน้า 205-206)

ในนวนิยายเรื่อง *Theatre* ตีตัวไปตาย จะเห็นว่าวิญญาณของอรอรินทร์มักใช้ถ้อยคำหยาบคายคู่สนทนาที่ ทำให้ตนเองไม่พึงพอใจ ซึ่งสนับสนุนให้ผู้อ่านเห็นถึงอุปนิสัยของตัวละครที่น่ากลัวและเต็มไปด้วยความอาฆาตแค้น ตัวอย่างเช่น ตอนที่ขึ้นน้ำทองพยายามจะยิงรดา

ในโรงภาพยนตร์ วิญญาณของออรินทรจึงมาเข้าสิงชั้นน้ำทอง ซึ่งบทสนทนาดังกล่าวจะช่วยทำให้ผู้อ่านรู้สึกตัวละครมีอิทธิฤทธิ์มากและต้องการเอาชีวิตของอีกฝ่ายหนึ่ง

ออรินทรอาศัยจังหวะนั้นพุ่งเข้าสิงในร่างของชั้นน้ำทองทันที ร่างของวิญญาณผีสาวกับร่างของเจ้าของตัวจริงต่อสู้กันอย่างสุดกำลัง ถ้าใครมาเห็นเข้าตอนนี้คงนึกว่าชั้นน้ำทองเป็นบ้าเพราะมันเหมือนกับว่าหญิงสาวกำลังเถียงกับตัวเอง

“ออกไปจากร่างของกูนะอีแพศยา !”

“ไม่ออก...กูจะอยู่ในร่างของมึง”

“ออกไป...กูไม่ยอมให้มึงอยู่หรอก”

“มึงแน่จริงก็เอากูออกไปให้ได้สิ”

(Theatre ดีตัวไปตาย หน้า 180)

ในนวนิยายเรื่อง *Stairs 12 ชั้น...บันไดผี* วิญญาณของแก็มมักจะใช้ถ้อยคำหยาบคายและแสดงถึงความเกรี้ยวกราดดุร้ายกับเพื่อน ๆ ของกันต์ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้คนเหล่านั้นเกิดความหวาดกลัวจนย้ายออกไปจากทาวน์เฮ้าส์ ทำให้ไม่มีผู้ใดคอยช่วยเหลือกันต์ขณะที่เธอนำเขามาเป็นตัวตายตัวแทน ตัวอย่างเช่น ฉากที่นิเวศวิญญาณของแก็มอำจจนขยับตัวไม่ได้ หากแต่เขายังได้ยินเสียงวิญญาณของแก็มที่ก่นด่าขับไล่เขาอยู่

“ออกไปจากที่นี่ ! มึงต้องออกไปจากที่นี่ ถ้ามึงยังอยู่...กูจะไม่ไว้ชีวิตมึง !”

น้ำเสียงอันแข็งกร้าวดังขึ้นที่ข้าง ๆ หูของนิเวศ ชายหนุ่มรับรู้เพียงว่ามันเป็นเสียงของผู้หญิงแต่ทว่าไม่เห็นร่างของคนที่เป็นเสียง เพียงอึดใจ...ร่างที่ยืนเหยียบอยู่บนหน้าอกของนิเวศก็ค่อย ๆ หายไป ร่างกายอันแข็งแกร่งของชายหนุ่มกลับคืนสู่สภาพปกติ เปลือกตาที่เคยปิดกลับเปิดออกอย่างรวดเร็ว นิเวศลุกขึ้นนั่งหอบหายใจเหนื่อย ใช้มือปาดเหงื่อที่หน้าผากออกอย่างตื่นกลัว สายตามองรอบตัวอย่างหวาดระแวง

(Stairs 12 ชั้น...บันไดผี หน้า 47)

ในนวนิยายเรื่อง *Reality* ทำคนเป็น เห็นคนตาย วิญญาณที่สิงอยู่ในโรงแรมศิตามันอันตรายมักใช้ถ้อยคำหยาบคาย เพื่อแสดงให้เห็นว่าตนเองมีอำนาจเหนือกว่าและเพื่อให้ตัวละครมนุษย์รู้ว่าตนเองกำลังโกรธหรือไม่พึงพอใจที่ถูกหลบหลู่ ซึ่งลักษณะการพูดเช่นนี้จะช่วยส่งเสริมให้ตัวละครมนุษย์เกิดความรู้สึกหวาดกลัวต่อสถานการณ์ที่ตนเองกำลังเผชิญอยู่ ตัวอย่างเช่น ตอนที่เซนเข้ามาพาชะพลูออกจากห้องที่มีวิญญาณพ่อแม่ลูก แต่วิญญาณพ่อแม่ลูกต้องการให้ชะพลูเสียชีวิตในห้องนี้จึงได้กล่าววาจาแสดงความไม่พอใจต่อเซน

“ออกไป ! ไม่ใช่เรื่องของมึง ! อย่าเสือก !” วิญญาณผู้ชายร่างใหญ่
คำรามเสียงดังใส่เซนอย่างไม่พอใจ

เซนรู้สึกตัวสั่นเต็ม ปากคอสั่นอย่างห้ามไม่ได้ ชายหนุ่มเดินถอยหลัง
อย่างช้า ๆ ดวงตาแอบเหลือบมองที่โลงศพซึ่งมีร่างของชะพลูอยู่ข้างในอย่างชั่ว
ใจว่าจะเอาตัวรอดหรือจะเสี่ยงเข้าไปช่วยอีกฝ่ายดี

(*Reality* ทำคนเป็น เห็นคนตาย หน้า 188)

ในนวนิยายเรื่อง *Holy* ศพ-เซน-ศาล ตัวละครผีจะใช้บทสนทนาที่มีความหยาบคายเพื่อแสดงวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันออกไป เช่น ตัวละครผีที่ปรากฏต่อหน้าชิงจะใช้บทสนทนาเพื่อแสดงให้เห็นว่าตนเองกำลังถูกวิญญาณคุกคามและพยายามทำร้ายเธอกับลูกให้ไม่มีความสุข ในขณะที่ตัวละครผีที่ปรากฏตัวต่อหน้าก้อยจะแสดงอารมณ์เกรี้ยวกราดและอาฆาตแค้นที่มีต่อเธอ ซึ่งบทสนทนาที่เป็นถ้อยคำหยาบคายนี้จะทำให้ผู้อ่านเห็นว่าตัวละครผีมีความโหดร้ายทารุณ

“ถ้าลูกคือความสุขของแก...ฉันก็จะทำลายความสุขของแกเดี๋ยวนี้ !”
พูดจบนางพยาบาลสาวก็เดินออกจากห้องคนไข้ไป ชิงรีบกระโดดลงจากเตียง
แล้ววิ่งตามนางพยาบาลคนนั้นไปด้วยความตกใจ เธอร้องเรียกอีกฝ่ายเสียงหลง
แต่ดูเหมือนนางพยาบาลคนนั้นจะไม่สนใจผู้เป็นแม่เลยแม้แต่นิดเดียว

(*Holy* ศพ-เซน-ศาล หน้า 85)

“มึงไม่ได้ขอขมากู มึงไม่ทำตามที่มีมึงพูด !”

“ฉันขอขมาแล้ว...ขอขมาที่ถนนเส้นนั้น ที่ที่เหยียบรูปปั้นของแกจนคอ
หัก” นางพยาบาลก้อยทำใจดีสู้เสือพูดได้ตอบกับวิญญาณนางรำ อีกฝ่ายได้ยิน

ดังนั้นก็ใช้เล็บทองเหลืองที่สวมอยู่สอดเข้าไปที่ผิวหนังบริเวณลำคอของนาง
พยาบาลก้อยจนเนื้อถลอก

“นั่นไม่ใช่กู...กูไม่ได้อยู่ที่นั่น มึงนี่กดูให้ดี ทำอะไรกับกูไว้ เคยพูดอะไร
กับกูไว้แล้วไม่ทำตาม กูเกลียดคนไม่รักษาสัญญา ถ้าเก่งแต่ปากพล่อยอย่ามา
ลองดีกับกู ! กูจะไม่ไว้ชีวิต !”

สิ่งที่วิญญานนางรำบอกยิ่งทำให้นางพยาบาลก้อยถึงกับงงเป็นไก่ตา
แตก อะไรกัน ? ดวงวิญญานที่เธอขอขมาไม่ใช่ดวงวิญญานของนางรำตนนี้
หรือ...แล้ววิญญานนางรำตนนี้เป็นใคร ? เธอไปสัญญาอะไรไว้ ? นึก
เท่าไรก็นึกไม่ออก

(Holy ศพ-เซน-ศาล หน้า 197-198)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ ตัว
ละครผีซึ่งเป็นหญิงสาวสวมชุดสีฟ้า ถือว่าเป็นวิญญานที่มีความอาฆาตแค้นมากที่สุด และได้
ปรากฏตัวให้รู้เห็นอยู่บ่อยครั้ง พร้อมกับใช้บทสนทนาที่คำหยาบคายเพื่อแสดงถึงความอาฆาต
แค้นต่อผู้เป็นเจ้าของกล้อง ทำให้รู้ถึงความรู้สึกหวาดกลัวต่อตัวละครผีตนนี้เป็นอย่างยิ่ง

“กูจะฆ่ามึง !”

เธอพูดซ้ำ ๆ แล้วค่อย ๆ บีบมือฉัน ยื่นหน้าเข้ามาใกล้กระบอกเลนส์
เรื่อย ๆ จนมีหน้าเธออยู่เต็มช่องมองภาพ ฉันอยากจะถอยหนี อยากจะหลบตา
แต่ทำอะไรไม่ได้เลย

(*The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ หน้า 101)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา ตัว
ละครผีที่ปรากฏตัวนั้นมักจะใช้บทสนทนาที่หยาบคายในการสื่อสารกับแอน โดยวิญญานแต่ละ
ตนก็จะมีวัตถุประสงค์ในการกล่าวบทสนทนาที่แตกต่างกันออกไป กล่าวคือ วิญญานของผู้ชายที่
เข้ามาค้นหาชิ้นส่วนอวัยวะเพศของตนมักจะใช้ถ้อยคำที่แสดงถึงความร้อร่น อยากได้สิ่งของของ
ตนคืน ขณะที่วิญญานของเด็กผู้หญิงผมฟูมักจะใช้คำพูดโน้มน้าวให้แอนรู้สึกเกลียดตรวนชัย ซึ่งบท
สนทนาของตัวละครผีทั้งคู่นี้จะช่วยส่งเสริมให้บุคลิกของตัวละครผีมีความน่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น

เขาหันมาทางฉัน ด้วยดวงตาอาฆาตและใบหน้าที่บิดเบี้ยวเหมือนไม่ใช่คนปกติ ฉันควรจะร้องตะโกนให้ใครสักคนมาช่วย แต่ฉันอ้าปากไม่ได้ ขยับไม่ได้ ทำอะไรไม่ได้เลยนอกจากฟังเสียงหัวใจตัวเองเต้นแรง

“มึงเอาไปไว้ไหน !! เอาของกูคืนมา !!!”

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา หน้า 57)

“ฆ่าพวกมันให้หมดสิ...พวกคนที่ข่มขืนเธอ...”

ฉันเงยหน้ามองผ่านม่านน้ำตาไปยังเด็กที่ยืนอยู่บนเตียง เธออุ้มตุ๊กตาดาวที่คุณภรรยาให้ฉันไว้ในมือ เธอก็มหันมาหาฉัน ทำให้ฉันมองไม่เห็นใบหน้าที่น่าสะพรึงกลัวของเธอ แต่จะกลัวอะไรเล่า ฉันเองก็เป็นผี ใบหน้าของฉันตอนนี้ อาจไม่ต่างอะไรกับเธอก็ได้

“ฆ่าพวกมันให้หมด...” ฉันกระซิบ

“ใช่ ฆ่าผู้ชายพวกนั้นให้หมด โดยเฉพาะไอ้ผู้ชายคนนั้นที่มันคอยมาจีบเธอ มันตั้งใจจะหลอกให้เธอนอนกับมัน...”

“ฆ่าพวกมัน...ฆ่ามัน...”

“แก้แค้นสิ ฆ่ามันสิ”

ฉันหลับตา

ฆ่าไอ้พวกเดนมนุษย์นั้นให้หมด

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา หน้า 192)

4.2.8.2 บทสนทนาที่เป็นคำพูดปกติ

บทสนทนาของตัวละครที่เป็นคำพูดปกติมักจะต้องพิจารณาประกอบกับน้ำเสียงและอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครซึ่งจะทราบเจตนาในการพูดของตัวละคร ซึ่งโดยทั่วไปเมื่อตัวละครใช้บทสนทนาที่เป็นคำพูดปกติ จะแสดงว่าตัวละครไม่ได้อยู่ในอารมณ์โกรธแค้นโดยตรง หากแต่อาจจะกำลังมีจุดประสงค์ในการล่อลวงให้เข้าใจผิดหรือเพื่อเตือนไม่ให้คู่สนทนาทำในสิ่งที่ไม่ถูกต้อง ทั้งนี้ด้วยข้อจำกัดของสื่อประเภทนวนิยายที่มีเพียงตัวหนังสือ ผู้อ่านจึงไม่ได้ยินน้ำเสียงและอารมณ์ของตัวละครโดยตรง บทสนทนาประเภทนี้จึงก่อให้เกิดความกลัวได้น้อยมาก แต่ก็ยังพอทำให้เห็นความแปลกแยกระหว่างตัวละครและตัวละครมนุษย์ได้ในระดับหนึ่ง

ในนวนิยายเรื่อง *สาปภูษา* พบว่าวิญญาณของเจ้าสีเกิดได้สื่อสารกับไหมพิมผ่านทางความคิด ทำให้ไหมพิมเป็นเพียงผู้เดียวที่ได้ยินคำพูดของวิญญาณเจ้าสีเกิดที่พยายามโน้มน้าวให้เธอสร้างความเดือดร้อนต่าง ๆ เช่น คำพูดของเจ้าสีเกิดที่โน้มน้าวให้ไหมพิมแย่งท้าวธิดาเป็นคนรักของตนและทำให้ปรีชญาต้องเสียใจ โดยบทสนทนาในลักษณะนี้จะส่งเสริมให้ถึงความชั่วร้ายของวิญญาณของเจ้าสีเกิดแม้ว่าตัวละครผีจะใช้ถ้อยคำปกติ

...เขารักเธอ ไหมพิม...ท้าวธิดารักเธอมาก เห็นหรือเปล่า...

เขายอมทำเพื่อเธอขนาดนี้ ทำไมเธอไม่บอกให้เขารู้ล่ะว่า เธอเองก็รักเขามากเช่นกัน...

ไม่ต้องไปสนใจแม่ปรีชญานั่น...ความรักไม่เข้าใครออกใคร จำเอาไว้ของแบบนี้ใครดีใครได้ เชื้อฉันทัน แล้วเธอจะไม่ต้องมานั่งน้ำตาเช็ดหัวเข่าแบบที่ฉันทันเคยเป็น...

(สาปภูษา หน้า 321)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน *อทศน* จะพบว่าการปรากฏตัวของวิญญาณของปักษิธาเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ในการขู่ให้ไหมหวาดกลัวและเลิกตามหาชายเจ้าของเว็บไซต์ขายของมือสอง ซึ่งแม้ว่าบทสนทนาที่วิญญาณของปักษิธาใช้จะเป็นถ้อยคำปกติแต่ก็สามารถแสดงให้เห็นถึงภาวะของการข่มขู่ สะท้อนให้เห็นว่าวิญญาณของปักษิธามีอำนาจที่เหนือกว่าไหม

“เธอเป็นใคร...” ไหมรู้สึกขนลุกไปทั้งตัว จากทางตา เธอเห็นว่าผู้หญิงคนนั้นค่อย ๆ เคลื่อนตัวใกล้เข้ามา เส้นผมสีดำที่ยาวลงมาไม่เท่ากันนั้นปกคลุมใบหน้าอันน่ากลัวของเธอเอาไว้ เห็นเพียงใบหน้าสีแดงเข้มและขึ้นเนื้อเหวอะหวะไหล่ฟันเส้นผมออกมาเป็นบางส่วน

“...”

“เธอเป็นใคร !” ไหมตะโกน หมดความอดทนกับความเงิบและเสียงลมหายใจของอีกฝ่าย “ต้องการอะไรก็บอกมาสิ !”

“หยุดซะ...”

“หยุด...อะไร”

“หยุดสิ่งที่เธอทำอยู่...แล้วฉันจะไม่ทำอะไรเธอ...”

พูดจบ ร่างนั้นก็หายไป

(*The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน อทศน หน้า 102-103)

4.2.9 ความเชื่อในสังคมไทย

การนำคติความเชื่อในสังคมไทยมาใช้ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญจะช่วยให้ผู้รับสารที่เป็นคนไทยเกิดความกลัวได้มากกว่าการนำแนวคิดเรื่องสยองขวัญจากวัฒนธรรมอื่นมาใช้ เนื่องจากผู้รับสารจะรู้สึกใกล้ชิดหรือมีความคุ้นเคยกับสิ่งที่ปรากฏในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ โดยในสื่อประเภทนวนิยายพบว่าผู้สร้างสรรค์จะอธิบายถึงรายละเอียดของความเชื่อแต่ละประเภทเพื่อนำมาทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าการนำคติความเชื่อเหล่านั้นมีความเกี่ยวข้องกับตัวละครหรือการกระทำต่าง ๆ ของตัวละคร

ทั้งนี้ความเชื่อในสังคมไทยที่ปรากฏในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทนวนิยายนั้นแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

4.2.9.1 ความเชื่อเกี่ยวกับผี

การนำรูปลักษณะของตัวละครผีที่ปรากฏอยู่ในคติความเชื่อของคนไทยมาใช้ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญจะทำให้ผู้อ่านเกิดความหวาดกลัวได้ง่ายขึ้น เนื่องจากผู้อ่านที่เป็นคนไทยมักจะเคยได้ยินได้ฟังเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีกลุ่มนี้มาบ้าง ทำให้ทราบว่ามีอิทธิฤทธิ์หรือมีเจตนาในการกระทำต่าง ๆ อย่างไรบ้าง

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม ตัวละครผีของนวนิยายเรื่องนี้ได้รับอิทธิพลมาจากคติความเชื่อเรื่องภูตผีวิญญาณของไทยที่เรียกว่า “ปู่โสมเฝ้าทรัพย์” โดยวิญญาณดังกล่าวจะเป็นคนสมัยโบราณที่เสียสละชีวิตและจอบจำวิญญาณของตนเองเพื่อคอยรักษาทรัพย์สมบัติของชาติ ซึ่งวิญญาณชายหนุ่มใจกระเบนสีแดงที่ปรากฏตัวให้เบิร์ดเห็นก็เป็นวิญญาณที่เฝ้าพระพุทธรูปองค์หนึ่งในสมัยกรุงศรีอยุธยา และเมื่อเศียรของพระถูกลักลอบตัดออกไปโดยคนชั่ว วิญญาณตนนั้นจึงได้ตามมาทวงเศียรพระคืนจากครอบครัวของเบิร์ด

ใครก็ตามที่เข้ามา ณ ที่แห่งนี้ด้วยจุดประสงค์ไม่ดี มันผู้นั้นจะต้องเจอกับความอาฆาตแค้นของวิญญาณนักรบที่สิงสถิตอยู่ที่นั่น

จนกระทั่งวันหนึ่งที่มีพวกลักลอบตัดเศียรพระไปขายได้แอบเข้ามายังที่
แห่งนี้พร้อมกับเครื่องมือในการทำบาป พวกมันตัดเศียรพระไปได้สำเร็จ และ
เหตุผลเดียวที่พวกมันไม่ถูกฆ่าตายไปเสียก่อนก็คือพระที่พวกมันห้อยคออยู่

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิภาณกรรม หน้า 154-155)

4.2.9.2 ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีกรรม

พิธีกรรมที่ปรากฏในคติความเชื่อของไทย รวมทั้งความเชื่อเรื่องคุณไสย มนต์ดำ
และอาคมต่าง ๆ ที่ปรากฏในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญสามารถทำให้ผู้อ่านซึ่งเป็นคนไทยเกิดความ
หวาดกลัวได้ เนื่องจากผู้อ่านจะทราบได้ว่ากรที่มีผู้ใช้พิธีกรรมที่น่าสะพรึงกลัวเหล่านี้ย่อมนำไปสู่
เรื่องราวน่าสะพรึงกลัวหรือความเดือดร้อนของตัวละครอื่น ๆ

ในนวนิยายเรื่อง *สาปภูษา* มีการใช้คติความเชื่อเกี่ยวกับการใช้คุณไสยมนต์ดำใน
การสาปแช่ง โดยเนื้อเรื่องได้กล่าวอย่างชัดเจนว่าเจ้าสีเกิดนำดินจากป่าช้าและเส้นผมของผู้ที่ตน
อาฆาตมาซ่อนไว้ภายใต้ลายดอกไม้บนผ้าตาดทองที่ตนเองปักขึ้น จากนั้นจึงได้ทำการหยดเลือด
ของตนลงไปบนลายดอกไม้ดอกไม้สุดท้ายพร้อมบริกรรมคาถา เพื่อให้การสาปแช่งของตนสมบูรณ์
ซึ่งในการนี้ผู้อ่านที่เป็นคนไทยจะเกิดความรู้สึกกลัว เนื่องจากทราบว่าพิธีกรรมเหล่านี้จะก่อให้เกิด
ผลในทางเสื่อมเสีย ดังนั้นเมื่อตัวละครมีเลือกที่จะนำคุณไสยมนต์ดำมาใช้ ผู้อ่านก็จะคาดเดาได้ว่า
ตัวละครที่เป็นมนุษย์จะต้องได้รับผลกระทบจากพิธีกรรมนี้จนเกิดเรื่องวุ่นวายและน่าสะพรึงกลัว

หล่อนค่อย ๆ เลาะกลีบสีขาวแต่ละกลีบออก ก่อนบรรจุป้ายฝุ่นดินสีด้า
สนิทที่ขูดมาจากใจกลางป่าช้าลงไปทีละน้อย แล้วค่อยใจเย็นปักกลีบดอกสีขาว
สะอาดกลับเข้าไปดังเดิม

(สาปภูษา หน้า 476-477)

“ขอสาปแช่งด้วยดวงชีวิต ดวงจิต และดวงวิญญาณของข้าเจ้า...ทุกผี
เข็ม ทุกเส้นไหม ทุกลมหายใจ...ความทุกข์ ความเจ็บแค้นใดที่พวกมันทำไว้กับ
ข้าเจ้า ขอจงฝังอยู่ในผ้าทรงสะพักผืนนี้...พวกมันจะต้องเจ็บและทรมานมากกว่า
ที่ข้าเจ้าเคยเจ็บนับสิบนับร้อยเท่า...ทุกผีเข็ม ทุกเส้นไหม ทุกลมหายใจ ข้าเจ้าขอ
สาปแช่งมันผู้ใดที่ห่มผ้าผืนนี้...พวกมันจะต้องชดใช้สิ่งที่ทำลงไปจนสาสม ข้าเจ้า

ขอสาปแช่งพวกมัน ขอสาปแช่งไปจนชั่วลูกชั่วหลาน ให้พวกมันวิบัติฉิบหาย
อย่าได้พบกับความสุขได้อีกเลย...”

(สาปภูษา หน้า 477)

ในนวนิยายเรื่อง *Reality* ทำคนเป็น เห็นคนตาย ได้กล่าวถึงพิธีกรรมเห็นผีวิธีต่าง ๆ ตาม
คติความเชื่อโบราณ ซึ่งดีเจเตย์ได้เลือกมา 6 วิธีสำหรับให้ผู้เข้าแข่งขัน 6 คนประกอบพิธีกรรมเห็น
ผี ส่งผลให้แต่ละคนได้พบกับวิญญาณที่ปรากฏตัวมาทำร้ายในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป โดย
พิธีกรรมทั้ง 6 วิธี ได้แก่

1. เข้าไปนอนในมุ้งที่เคยใช้คลุมศพคนตายโดยหันศีรษะไปทางทิศตะวันตก จุดธูป
หลับตาลง แล้วท่องว่า มะอะอุ 7 ครั้ง เมื่อลืมตาขึ้นก็จะพบกับวิญญาณ
2. เตรียมอาหารใส่จานไว้ 2 ชุด จานหนึ่งไว้ตรงหน้าตนเอง อีกจานวางไว้ฝั่งตรงข้าม จุด
ธูปปักไว้ที่จานฝั่งตรงข้ามแล้วตะโกนเรียกสัมภเวสีให้ออกมาทานอาหาร
3. ถอดเสื้อที่สวมอยู่แล้วกลับเอาด้านหน้ามาใส่ด้านหลัง จากนั้นขึ้นไปนอนบนเตียงตาม
แนวขวางแล้วห้อยหัวลงมามองเตียงข้าง ๆ ซึ่งเคยเป็นเตียงที่มีผู้เสียชีวิต
4. เอากรรไกรตัดเล็บของคนตายมาตัดเล็บตนเองในเวลากลางคืน โดยเรียงลำดับจาก
นิ้วก้อย นิ้วโป้ง นิ้วนาง นิ้วชี้ และนิ้วกลาง และให้เริ่มจากมือขวาก่อน อีกทั้งเล็บที่ตัดห้ามขาดออก
จากกัน ต่อมาจึงนำเล็บใส่ในถุงผ้าสีดำนำไปวางทางทิศตะวันตกของตน
5. เทลูกคิดเข้ามาทางตนเองให้หมด จากนั้นดีดลูกคิดออกจากตัวเองทีละลูก ไล่ตั้งแต่ร่าง
แรกจนถึงร่างสุดท้าย เมื่อทำหมดทุกร่างแล้วจึงหงายลูกคิดกลับอีกด้าน แล้วมองขึ้นมามองผ่าน
ช่องของลูกคิด
6. นำน้ำมะพร้าวมาล้างหน้า จากนั้นกำดอกไม้รูปเทียนแล้วลงไปนอนหลับตาในโลงศพ

4.2.9.3 ความเชื่อโบราณ

ความเชื่อโบราณในที่นี้ปรากฏในนวนิยายของซวีญชุต 7 วันจองเวร ซึ่งมีแนวคิดสำคัญของเรื่องเกี่ยวกับสัมผัสเห็นผีของผู้ที่เกิดวันต่าง ๆ ซึ่งเมื่อผู้อ่านได้ติดตามเรื่องราวจนจบก็จะเกิดความรู้สึกหวาดกลัวในแง่ของผู้ที่เกิดวันเดียวกับตัวละครว่าตนเองจะมีโอกาสพบเจอวิญญาณตามลักษณะที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำเสนอไว้หรือไม่

ในนวนิยายเรื่อง *Ward ห้องคลอดมรณะ* มีการใช้ความเชื่อเรื่องสัมผัสพิเศษของคนที่เกิดในแต่ละวัน โดยกล่าวกันว่าผู้ที่เกิดวันอาทิตย์มันจะมีจิตที่สื่อสารกับวิญญาณของคนท้องได้ดี ดังนั้นหมออันซึ่งเป็นคนที่เกิดวันอาทิตย์ ประกอบเป็นผู้ที่ทำงานอยู่ที่วอร์ดสูตินารีในโรงพยาบาล จึงมีโอกาสดำเนินพบกับคนท้องเป็นจำนวนมาก วิญญาณของเพชรพลับพลึงจึงเลือกที่จะปรากฏตัวให้หมออันเห็นและขอความช่วยเหลือจากเขา

“เขาบอกว่าหมอเป็นคนที่มีจิตสื่อถึงเขาได้มากที่สุดในวอร์ด หมอเกิดวันอาทิตย์ใช่ใหม ?” ชายชราเอ่ยปากถาม

หมออันพยักหน้าหงึกหงัก ใช่แล้ว...เขาเกิดวันอาทิตย์

“คนที่เกิดวันอาทิตย์มักมีจิตสื่อกับคนท้อง ยิ่งพวกวิญญาณมักจะมาให้คนเกิดวันอาทิตย์เห็นยามที่คนวันอาทิตย์เข้าใกล้ผู้หญิงที่ท้องอยู่ หมอน่ะเป็นหมอสูติฯ ย่อมเจอคนท้องเป็นประจำอยู่แล้ว ไม่ต้องแปลกใจหรอกที่หมอจะเป็นคนที่ถูกเลือก...จากผีสาวตนนี้” ชายชราพูดง่าย ๆ แต่คนฟังกลับทำใจลำบากอย่างยิ่ง

(*Ward ห้องคลอดมรณะ* หน้า 59)

ในนวนิยายเรื่อง *Mirror กระจกสังตายน* มีการใช้ความเชื่อเรื่องสัมผัสพิเศษของคนที่เกิดในแต่ละวัน โดยกล่าวกันว่าผู้ที่เกิดวันจันทร์มักมีจิตที่สื่อกับกระจก โดยเฉพาะหากได้เข้าใกล้กระจกที่มีประวัติไม่ดีในช่วงหลังเที่ยงคืนจะทำให้มีโอกาสพบสิ่งเร้นลับได้ง่าย ดังนั้นเฟิร์นซึ่งเป็นคนที่เกิดวันจันทร์จึงถูกเอยหลอกใช้ให้ทำพิธีกรรมกระจกสังตายนเพื่อกำจัดคนที่เธอไม่ชอบ และสุดท้ายเฟิร์นก็ถูกผลย้อนกลับของพิธีกรรมทำให้วิญญาณของเธอถูกขังไว้ในกระจกตลอดกาล

พิธีกระจกสังคาย

ตามความเชื่อของคนกลุ่มหนึ่ง หากต้องการแก้แค้นหรืออยากให้ศัตรูมีอันเป็นไป ให้ดำเนินการตามวิธีดังกล่าวจะทำให้ทุกอย่างสำเร็จตามประสงค์ บุคคลที่จะประกอบพิธีกรรมสำเร็จต้องเป็นคนที่เกิดวันจันทร์เท่านั้น เพราะคนเกิดวันจันทร์มักมีจิตที่สื่อกับกระจกได้

(Mirror กระจกสังคาย หน้า 83)

ในนวนิยายเรื่อง *Haunted* อภรรพรพรรณร้อนล้นทม มีการใช้ความเชื่อเรื่องสัมผัสพิเศษของคนที่เกิดในแต่ละวัน โดยกล่าวกันว่าผู้ที่เกิดวันอังคารจะมีจิตที่สื่อกับห้องน้ำที่มีประวัติไม่ดี ทำให้พบเห็นสิ่งเร้นลับได้ง่าย ซึ่งลิปางเองก็เป็นผู้ที่เกิดวันอังคาร ทำให้วิญญาณของภูผาซึ่งถูกฆาตกรรมอำพรางศพไว้ในบ่อเกรอะสามารถสื่อสารกับเธอได้แม้ว่าเธอจะไม่ได้อยู่ที่เรือนล้นทม ตัวอย่างเช่น ฉากที่วิญญาณของภูผาที่ตามมาหลอกลิปางในห้องน้ำของศูนย์การค้า โดยสร้างภาพหลอนให้เธอเห็นเป็นเลือดไหลมาจากห้องน้ำด้านข้างจนลิปางตกใจกลัวและสลบไป

“ไม่มีใครในห้องน้ำ ?”

“ใช่ค่ะ ในห้องน้ำมีคุณอยู่คนเดียว ห้องข้าง ๆ คุณประตูก็เปิดอยู่ ไม่มีใครใช้ห้องน้ำเลยนะคะ”

คำพูดของแม่บ้านร่างอ้วนทำเอาลิปางหน้าถอดสี เริ่มรู้สึกว้าวุ่นราวทั้งหมดที่เธอเจออาจไม่ใช่เพียงอาการทางสมองเสียแล้ว บางทีมันอาจเป็นความจริงที่เธอพยายามหลอกตัวเองว่ามันเป็นเพียงภาพลวงตา

มีอะไรตามเธออยู่...มันคืออะไรกัน !

“คุณเกิดวันอังคารใช่ไหม ?”

“คะ ? เอ่อ...ใช่ค่ะ” ลิปางเลิกคิ้วสูง แม่บ้านคนนั้นมองรอบ ๆ ตัวของลิปางราวกับว่าเห็น ‘อะไรบางอย่าง’ ที่คนอื่นไม่สามารถมองเห็นได้

“คนวันอังคารมักมีจิตสื่อสารกับห้องน้ำ คุณเคยทำบาปบุญกับใครไว้ เขาคนนั้นกำลังตามคุณมา”

(*Haunted* อภรรพรพรรณร้อนล้นทม หน้า 90-91)

ในนวนิยายเรื่อง *Theatre ดีตัวไปตาย* มีการใช้ความเชื่อเรื่องสัมผัสพิเศษของคนที่เกิดในแต่ละวัน โดยกล่าวกันว่าผู้ที่เกิดวันพุธที่จะมีจิตสื่อสารกับงานศพ ทำให้มักมีวิญญาณติดตามกลับมาจากงานศพด้วย ซึ่งรดาก็เป็นผู้ที่เกิดวันพุธและไปร่วมงานศพของเพื่อนชื่ออรอินทร์ ทำให้วิญญาณของเธอตามกลับมาที่ห้องพักและขอร้องให้เธอช่วยตามสืบหาตัวฆาตกร

“คนวันพุธห้ามไปงานศพหรือ ?”

“อืม...ถ้าไม่จำเป็นอย่าไปงานศพ เพราะคนวันพุธมีจิตสื่อกับดวงวิญญาณได้ดี พวกผีสงสามภเวสีจะตามมาได้ง่าย หรือถ้าไปงานศพแล้วกลับมาบ้านให้อาบน้ำสระผมทันที ว่าแต่รดาถามทำไมหรือ อย่าบอกนะว่าเกิดวันพุธ” บอสพูดพลางหัวเราะร่วน แต่อีกฝ่ายไม่หัวเราะด้วย เธอเริ่มมองรอบตัวอย่างระแวง รู้สึกเหมือนได้กลิ่นน้ำหอมที่อรอินทร์ชอบใช้ลอยมาเตะจมูกซึ่งไม่รู้ว่าจะอุปาทานไปเองหรือเปล่า

(*Theatre ดีตัวไปตาย* หน้า 49)

ในนวนิยายเรื่อง *Stairs 12 ชั้น...บันไดผี* มีการใช้ความเชื่อเรื่องสัมผัสพิเศษของคนที่เกิดในแต่ละวัน โดยกล่าวกันว่าผู้ที่เกิดวันพฤหัสบดีที่จะมีจิตสื่อสารกับบันได โดยเฉพาะในตอนกลางคืน เนื่องจากมีโอกาสได้พบกับดวงวิญญาณที่อยู่บริเวณนั้น ซึ่งกันต์เป็นคนที่เกิดวันพฤหัสบดีจึงสามารถสัมผัสกับวิญญาณของแถมที่เสียชีวิตโดยการผูกคอตายที่ราวบันไดบ้าน และด้วยเหตุนี้วิญญาณของแถมจึงเลือกกันต์เพื่อที่จะให้มาเป็นตัวตายตัวแทนของตน

“อันนี้ดิฉันก็พูดตามที่เคยรู้มานะคะ เข่าว่ากันว่าบ้านที่มีคนตกบันไดหลาย ๆ คนเนี่ย เป็นบ้านที่อยู่ไม่ได้ อาจมีพวกผีสงสามภเวสีวนเวียนอยู่ในบ้านคอยทำร้ายคนที่อยู่อาศัยอยู่ ยิ่งคนที่เกิดวันพฤหัสบดี เข่าว่ากันว่าห้ามอยู่ใกล้บันไดตอนกลางคืน ไม่อย่างนั้นอาจจะได้เจอกับสิ่งเร้นลับ แต่นั่นเป็นความเชื่อทางโบราณนะ แต่ถ้าจะดูตามหลักทางสถาปัตยกรรม คุณลองไปนับชั้นบันไดบ้านดู บ้านส่วนใหญ่จะมีชั้นบันไดเป็นเลขคู่ แต่ถ้าบ้านไหนเป็นเลขคี่มักจะเกิดอุบัติเหตุกับคนในบ้าน ซึ่งมันเกี่ยวกับลักษณะการก้าวเท้าของคนเรา อันนี้ดิฉันก็ไม่วรรายละเอียดนักนะคะ ถ้าเป็นกรณีหลัง..อันนั้นคงต้องไปแก้ไขที่ตัวบันไดบ้านแล้วละคะ”

(*Stairs 12 ชั้น...บันไดผี* หน้า 139)

ในนวนิยายเรื่อง *Reality* ทำคนเป็น เห็นคนตาย มีการใช้ความเชื่อเรื่องสัมผัสพิเศษของคนที่เกิดในแต่ละวัน โดยกล่าวกันว่าผู้ที่เกิดวันศุกร์ไม่ควรอยู่ใกล้แหล่งน้ำตามลำพัง เนื่องจากจะทำให้พบกับวิญญาณที่เสียชีวิตจากแหล่งน้ำได้ง่าย และด้วยความเชื่อดังกล่าวนี้ดีเจเตี้ยจึงได้ระบุคุณสมบัติของผู้เข้าแข่งขันเอาไว้ว่าผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นคนที่เกิดวันศุกร์เท่านั้น

“ที่พี่เลือกคนวันศุกร์ เพราะโบราณเชื่อว่าคนวันศุกร์มักมีจิตสื่อสารกับพวกภูตผีวิญญาณที่อยู่ในน้ำ แล้วพวกแกคิดดู...เกาะร้างกลางทะเล...ทะเลก็คือน้ำใช่ไหม ? ไหนจะมีที่ตายจากเหตุการณ์เรือล่มอีก แหม...เหมาะเจาะจริง ๆ คนวันศุกร์นี่แหละจะเจผีที่นั่นได้ง่าย เร็วลืมนี่ผีต้องมีผี จะมากุ้งไก่อไม่เจออะไรก็ไม่สนุกสิวะ ยิ่งถ้าเจอผีจริงยิ่งดี ตอนที่ดีวีดีออกขายจะได้ขายดี ๆ ขยันโปรโมทเยอะ ๆ รับรอง...เจ๋ง !” ดีเจเตี้ยหัวเราะร่วนอย่างพอกพอกใจในความคิดของตัวเอง

(*Reality* ทำคนเป็น เห็นคนตาย หน้า 44)

ในนวนิยายเรื่อง *Holy ศพ-เซ่น-ศาล* มีการใช้ความเชื่อเรื่องสัมผัสพิเศษของคนที่เกิดในแต่ละวัน โดยกล่าวกันว่าผู้ที่เกิดวันเสาร์มักมีจิตที่เชื่อมโยงกับศาลพระภูมิ ทำให้มีโอกาสพบวิญญาณที่เกี่ยวข้องกับการบนบานหรือการลบหลู่ศาลพระภูมิได้โดยง่าย ซึ่งทั้งข้าว นิ่ว และก้อนต่างก็เป็นผู้ที่เกิดวันเสาร์ และได้ละเลยการแก้บนทำให้วิญญาณตามมาแก้แค้นจนเกิดเรื่องราวที่น่าสะพรึงกลัวขึ้น

ข้าวจวดรายการทุกสิ่งตามที่หลวงพ่อบอกจนหมด แอบนึกในใจว่าทำไมข้าวของมันถึงเยอะขนาดนั้น ทั้ง ๆ ที่เธอบนบานไว้แค่หัวหมูสามหัว แต่ก็นั่นแหละ...จะโทษใครก็ได้เพราะเธอปากพล่อยไปบนไว้เองนี่นา

“เรียบริ้อยแล้วใช่ไหมสิกา ถ้างั้นก็รีบไปแก้บนซะให้เรียบริ้อย แล้วนี่สิกา เกิดวันอะไรี ?”

“วันเสาร์ค่ะ”

“ยิ่งน่ากังวลไปใหญ่ ตามความเชื่อโบราณว่ากันว่าคนวันเสาร์จิตสื่อสารกับศาลพระภูมินะสิกา นั่นอาจทำให้สิกาได้พบเจอกับเรื่องแปลก ๆ รอบตัวชัดเจนกว่าคนอื่น ขออะไรท่านไว้พอได้ตามคำขอก็จงแก้บน ไม่อย่างนั้น

ท่านจะมาเอาคืน และบางครั้งการมาเอาคืนอาจน่ากลัวกว่าสิ่งที่ขอลไปหลายเท่า
นัก”

(Holy ศพ-เซ็น-ศาล หน้า 122-123)

4.2.10 ความใกล้ชิดระหว่างมนุษย์กับวัตถุ

การที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำวัตถุที่มีความใกล้ชิดกับมนุษย์มาผูกเป็นเรื่องราวของขวัญสามารถทำให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกหวาดกลัวได้ เพราะเมื่อติดตามสืบค้นเชิงคดีจนจบผู้รับสารจะรู้สึกหวาดระแวงต่อสิ่งของเครื่องใช้ที่ตนมีเหมือนตัวละครในเรื่องว่าอาจจะทำให้ตนมีโอกาสดังพบเจอเรื่องราวน่าสะพรึงกลัวเช่นเดียวกับตัวละคร โดยในสืบค้นเชิงคดีของขวัญประเภทนวนิยายพบว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานมักหยิบยกวัตถุที่มีความใกล้ชิดกับมนุษย์อย่างชัดเจนมาใช้เป็นแก่นสำหรับเรื่องราว โดยจะใช้การพรรณนาตัววัตถุอย่างง่าย ๆ เพราะถือว่าเป็นสิ่งที่คนทั่วไปเคยพบเห็นอยู่แล้ว จึงสามารถจินตนาการภาพตามได้ไม่ยาก หากแต่จะเพิ่มเติมในแง่ประวัติของวัตถุหรือความเกี่ยวข้องกับระหว่างวัตถุกับตัวละครผีเข้าไปเพื่อให้เนื้อเรื่องมีความสมเหตุสมผลมากยิ่งขึ้น

ในนวนิยายเรื่อง *สาปภูษา* จะเห็นว่าตัวละครผีจะมีความเกี่ยวข้องกับผ้าโบราณที่ตนเองปักขึ้น ส่งผลให้ผู้ที่ได้รับสืบทอดต่อกันมาต้องเจอเรื่องราวน่าสะพรึงกลัวต่าง ๆ มากมาย ทั้งนี้จะสังเกตได้ว่าในประเทศไทยมีผู้ให้ความสนใจและสะสมผ้าโบราณอยู่เป็นจำนวนมากไม่น้อย ซึ่งหากผู้ที่มีผ้าโบราณเป็นของสะสมได้อ่านนวนิยายเรื่องดังกล่าวก็อาจจะทำให้เกิดความรู้สึกหวาดระแวงต่อของสะสมของตนว่าเคยมีประวัติไม่ดีหรือมีวิญญาณติดจามมากับผ้าด้วยหรือไม่

คราวนี้พชรหันมาทนายตำรวจที่เอาแต่กัมหนานิ่ง อุปาทานเห็น
เหมือนดวงหน้าของท้าวธรรมาทกับคนไม่สบาย ในใจของชายหนุ่มที่กำลังขบถอยู่
นั่นนี่ยกยอนไปถึงเรื่องผ้าห่มสะพักที่แทนไทเคยพูดเอาไว้

...เหมือนกับว่าผ้าตาดทองระกำใหม่ผืนนั้นกำลังส่งอิทธิพลไปถึงผู้คนที่
อยู่รอบตัวใหม่พิม...แม้แต่ตัวเขาเองก็ไม่ใช่ว่าข้อยกเว้น...

จะเป็นด้วยอิทธิพลของพลังงานซึ่งแฝงมากับผ้าสไบตาดทองหรือไม่
พชรไม่สามารถตอบได้

(สาปภูษา หน้า 359-360)

ในนวนิยายเรื่อง *กึ่งฟ้า* จะเห็นว่าตัวละครผีจะมีความเกี่ยวข้องกับชุดกีฬาจีนที่ตนเองสวมใส่ขณะเสียชีวิต ซึ่งกลุ่มผู้อ่านที่เป็นคนไทยเชื้อสายจีนมักจะมีความคุ้นเคยต่อชุดกีฬาในระดับหนึ่ง ดังนั้นหากผู้อ่านที่มีชุดกีฬาไว้ในครอบครองได้ติดตามนวนิยายเรื่องนี้จนจบก็จะทำให้เกิดความหวาดระแวงต่อเครื่องแต่งกายของตนว่ามีความเกี่ยวข้องกับวิญญาณเหมือนในนวนิยายหรือไม่

โดยไม่รู้สึกตัว เธอสืบเท้าเดินตรงไปข้างหน้าช้า ๆ เอื้อมมือไปแตะกีฬา
ใหม่สีแดงเลือดนกออย่างทะนุถนอม สายตายังคงจ้องมองที่ลวดลายโบตันสีชมพู
อ่อนที่ปักด้วยไหมเส้นเล็กละเอียด

หล่อนเพิ่งสังเกตเห็นรอยอะไรบางอย่างบนอกเสื้อในตอนนั้นเอง
น่าแปลกที่ตอนแรกหล่อนมองไม่เห็น รอยขาดเล็ก ๆ และคราบสีแดง
คล้ำนั้นเหมือนกับว่า ก่อนหน้านี้กีฬาบนหุ่นแสดงเคยถูกวัตถุมีคมแทงทะลุผ่าน

(กึ่งฟ้า หน้า 37)

ในนวนิยายเรื่อง *สินเฝ้าสำหรับ* จะเห็นว่าตัวละครผีจะมีความเกี่ยวข้องกับชุดสำหรับของอินเดีย ซึ่งกลุ่มผู้อ่านที่เป็นคนไทยเชื้อสายอินเดียมักจะรู้จักเครื่องแต่งกายที่เรียกว่าสำหรับ ดังนั้นหากผู้อ่านเจ้าของชุดสำหรับได้ติดตามนวนิยายจนจบก็จะเกิดความหวาดระแวงต่อชุดสำหรับที่ตนมีอยู่ว่าจะนำพาให้ไปพบเจอกับเรื่องราวของขวัญหรือตัวละครผีเหมือนในนวนิยายหรือไม่

ผู้ซัดผนังฝั่งซ้ายคือตู้เก็บฉลองพระองค์และฉลองพระบาทของมหาราช
ชั้นบนเรนทร์ ส่วนฝั่งทางด้านขวานั้นเป็นของมหารานีสติประไพ

ที่ทำให้มวลเนื้อแก้วตื่นตาตื่นใจที่สุด กลับไม่ใช่ตู้เสื้อผ้าที่ยาวสุดลูกหูลูก
ตาเหล่านั้น แต่เป็นสำหรับสีขาวนวลที่หมอบอยู่บนหุ่นกลางห้องนั้นต่างหาก...

(สินเฝ้าสำหรับ หน้า 172)

ในนวนิยายเรื่อง *Mirror กระจกสังตายน* ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำแนวคิดเรื่องวิญญาณที่มีความสัมพันธ์กับกระจกมาผูกเป็นเรื่องราวของขวัญ โดยกระจกนั้นถือเป็นสิ่งของที่มีความใกล้ชิดกับมนุษย์ ใช้สำหรับตรวจสอบบุคลิกภาพของตนเองจากภาพที่สะท้อนอยู่ในกระจก ซึ่งหลังจาก

อ่านนวนิยายเรื่องนี้ ผู้อ่านจะรู้สึกหวาดระแวงต่อการส่องกระจกในเวลากลางคืน เนื่องจากกลัวว่าภาพที่สะท้อนอยู่ในกระจกอาจไม่ใช่ตนเอง แต่เป็นวิญญาณหรือสิ่งเร้นลับที่ไม่สามารถอธิบายได้

“พุทโธทายะ พุทโธทายะ พุทโธทายะ”

สิ้นเสียงบทสวด เงามูบวาบก็เกิดที่กระจกเงาเป็นวงกลม ซึ่งนั่นคือ
สัญญาณบอกว่าได้เวลาสังคายแล้ว

(Mirror กระจกสังคาย หน้า 193)

ในนวนิยายเรื่อง *Stairs 12 ชั้น...บันไดผี* ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำแนวคิดเรื่องวิญญาณที่มีความสัมพันธ์กับบันไดบ้านมาผูกเป็นเรื่องราว ซึ่งในบ้านโดยทั่วไปมักจะมีบันไดและคนในบ้านก็มักจะใช้เดินขึ้นลงระหว่างชั้นต่าง ๆ โดยไม่ได้รู้สึกหวาดกลัวแต่อย่างใด จนกระทั่งได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้จนจบแล้ว ผู้อ่านจะเกิดความหวาดระแวงเวลาเดินขึ้นหรือลงบันไดว่าที่ด้านหลังของตนจะมีวิญญาณตามมาหรือไม่ และหากเกิดการตกบันไดก็จะสันนิษฐานว่าตนเองถูก “ผีผลัก” แทนที่จะโทษความประมาทของตนเอง

ก๊ก...ก๊ก...ก๊ก...ก๊ก

เสียงเหมือนมีอะไรสักอย่างตกลงบันไดดังขึ้นอีกแล้ว คราวนี้กันต์ไม่รอช้า...รีบเปิดประตูห้องออกไปดูตรงบันไดทันที มันไม่มีใครและไม่มีทางที่จะมีใครไปได้ เพราะเวลานี้มีเขากับนิวอยู่กันแค่สองคน ชายหนุ่มยื่นมือหนึ่ง เจี่ยหูฟังอีกครั้ง

ก๊ก...ก๊ก...ก๊ก...ก๊ก

ใช่แล้ว...เสียงมันไม่ได้ดังมาจากบันไดบ้านเขาหรอก เสียงนั้นมันดังมาจากบันไดของทาวนีย์แฮร์หลังข้าง ๆ ที่ใช้ฝาผนังเดียวกันและบันไดอยู่ทางด้านเดียวกันต่างหาก !

(Stairs 12 ชั้น...บันไดผี หน้า 79)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ ได้กล่าวถึงกล้องถ่ายภาพมือสองที่ได้เก็บความรู้สึกของวิญญาณขณะที่ตากกล้องถ่ายภาพของตนเอาไว้ ทำให้มักจะมีวิญญาณปรากฏตัวให้เจ้าของกล้องคนใหม่เห็นผ่านช่องมองภาพ ซึ่งผู้อ่านที่มีกล้องถ่ายรูป

เป็นของตนเองโดยเฉพาะที่เป็นกล่องมือสอง จะเกิดความหวาดระแวงว่ากล่องถ่ายรูปของตนนั้นมีความเกี่ยวพันกับคนตายมาก่อน และเมื่อใช้กล่องของตนถ่ายรูปต่าง ๆ จะส่งผลให้เกิดเหตุการณ์สยองขวัญเช่นเดียวกับในนวนิยายหรือไม่

ตอนที่ฉันยกกล่องขึ้นอีกครั้ง ลานนั้นยังว่างเปล่า แต่พอลดกล่องลงฉันสังเกตเห็นบางอย่างในช่องมองภาพถึงได้ยกกล่องดูอีกครั้ง

แล้วฉันก็เห็นผู้หญิงนอนจมกองเลือดอยู่กลางลานนั้น สภาพเหมือนถูกใครเอาของมีคมแทงตรงท้องซ้ำ ๆ กันหลาย ๆ ครั้ง ชุดทำงานสีฟ้าของเธอเต็มไปด้วยเลือดสีแดงเข้ม ตาเรียวเล็ทของเธอหันมาทางฉัน ตาที่เหมือนจะไร้ชีวิตแต่กลับ...กลอกไปมา

แล้วจ้องมาที่ฉัน

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ หน้า 41)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา จะเห็นว่ารณชัยได้สั่งซื้อตุ๊กตาเด็กผู้หญิงจากเว็บไซต์ขายของมือสองโดยไม่รู้มาก่อนว่าตุ๊กตาดังกล่าวมีผีสิง และเมื่อเขานำตุ๊กตาไปมอบให้แอน เธอจึงเริ่มถูกวิญญาณของเด็กผู้หญิงผมฟูคุกคาม ซึ่งบางครั้งอาจปรากฏเพียงแต่การกลอกตาไปมาของตุ๊กตาทำให้ดูเหมือนมีชีวิตของตนเอง ซึ่งหลังจากที่ผู้อ่านได้อ่านนวนิยายเรื่องดังกล่าวจนจบ ก็อาจเกิดความหวาดระแวงต่อตุ๊กตาของตนที่เคยเป็นของคนตายมาก่อนหรือไม่ และตุ๊กตานั้นอาจแสดงอาการที่ดูเหมือนว่าตนเองมีชีวิตขึ้นมาในวันใดวันหนึ่งก็เป็นไปได้

ฉันดูผมตุ๊กตาตัวน้อย แล้วพูดกับมัน อาจจะมีผีสิง แต่ฉันรู้สึกได้ว่ามันกำลังฟังฉันอยู่

“เธอ...เป็นใคร...”

แทนคำตอบ ตุ๊กตาตัวนั้นกลอกตาให้ฉัน ทันใดนั้นฉันก็ได้ยินเสียงแหลมสูงเสียดขึ้นมาในหู เป็นเสียงกรีดร้องของผู้หญิง ไม่ใช่เสียงกรีดร้องแบบเวลาเราเจอนักกร้อง แต่เป็นเสียงกรีดร้องเหมือนคนกำลังเจ็บปวด

เสียงกรีดร้องโหยหวนของคนที่กำลังจะตาย

ฉันปล่อยมือจากตุ๊กตา หอบหายใจ

ตุ๊กตาดำตัวน้อยยกลิ้งไปบนเตียง นอนหงายมองเพดาน แต่ด้วยตากลับ
กลอกมาที่ฉัน จ้องฉันเหมือนมันมีชีวิต มองฉันอย่างกับมันรู้ว่าฉันกำลังคิดอะไร
อยู่ และมันกำลังพูดกับฉัน
แล้วแกละ...เป็นใคร ?

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา หน้า 78)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม ได้กล่าวถึง
เศียรพระโบราณที่ถูกลักลอบตัดมาขายในวงการค้าของเก่า ทำให้วิญญาณที่มีหน้าที่ปกป้องรักษา
ทรัพย์สินสมบัติของแผ่นดินตามมาทวงคืน ซึ่งหากว่าผู้ที่สะสมพระพุทธรูปโบราณได้อ่านนวนิยาย
เรื่องนี้ก็อาจจะเกิดความรู้สึกหวาดระแวงว่าจะมีวิญญาณตามมาทวงสมบัติเหล่านี้คืนบ้างหรือไม่

เศียรพระหายไปจากซากโบราณสถาน และหลังจากนั้นก็ไม่มีใครเคย
เห็นวิญญาณชายที่ถือดาบสองเล่มอีก นั่นเป็นเพราะเขาได้สิงสถิตอยู่รอบเศียร
พระที่เขาเคารพบูชา เพื่อคอยฆ่าพวกโจรใจบาปต่อไป

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม หน้า 155)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ผีเสื้อ พบว่าหลังจากที่พี่
ก๊อตได้นำเสื้อมือสองกลับมาที่บ้าน และเข็มนก็ได้นำเสื้อตัวนั้นมาสวมเพราะเข้าใจผิดว่าเป็นเสื้อ
ของตนเอง ทำให้เข็มนสามารถติดต่อกับวิญญาณผู้หญิงหัวขาดที่เคยเป็นเจ้าของเสื้อดังกล่าว ซึ่ง
เมื่อผู้อ่านได้อ่านนวนิยายเรื่องนี้ก็จะเกิดความรู้สึกหวาดระแวงต่อเสื้อผ้าที่ซื้อจากร้านขาย
ของมือสองว่าจะมีวิญญาณเจ้าของเดิมติดตามมาด้วยหรือไม่

“เสื้อตัวนี้น่ะ...ที่ซื้อมาจากตลาดมือสอง พี่ไม่รู้หรือว่ามันมีอะไร แต่วัน
แรกที่พี่ใส่เสื้อตัวนี้ มีคนเห็นอะไรแปลก ๆ น่ะ”

“อะไรแปลก ๆ ที่ว่า...ใช่ผู้หญิงหัวขาดหรือเปล่าคะ”

พี่ก๊อตส่ายหน้า “ก็ไม่เชิงหรอก...คือ...คนที่เห็นเขาบอกว่า...เขาเห็นพี่น่ะ
...ไม่มีหัว”

ฉันกลืนน้ำลาย รู้สึกเสียวสันหลังงูบขึ้นมาทันที

(The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ผีเสื้อ หน้า 126)

ในนวนิยายเรื่อง *The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ไทรมาน ได้กล่าวถึง โทรศัพท์มือถือมือสองที่ตาซื้อต่อมาจากญาติที่ได้ซื้อมาจากเว็บไซต์ขายของมือสองอีกต่อหนึ่ง ต่อมาตาได้เห็นคลิปวิดีโอที่บันทึกไว้ในโทรศัพท์มือถือและพบว่าวิญญาณของผู้ที่อยู่ในคลิปนั้น วนเวียนอยู่รอบ ๆ ตัวเธอ ซึ่งจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนี้จะส่งผลให้ผู้อ่านเกิดความหวาดระแวงต่อ โทรศัพท์มือถือของตนที่ซื้อมาในรูปแบบของสินค้ามือสอง เพราะไม่แน่ใจว่าจะมีวิญญาณติดตามมากับโทรศัพท์มือถือด้วยหรือไม่

เสียงจากโทรศัพท์บนโต๊ะทำเอาฉันสะดุ้งอีกรอบ วันนี้ใจลอยไม่อยู่กับ
เนื้อกับตัวเลยจริง ๆ ฉันเดินไปคิดว่าโทรศัพท์ที่ขึ้นมาจะกดรับสาย แต่เมื่อดูอีกทีถึงรู้
ว่าไม่มีสายเรียกเข้า และเสียงที่ฉันได้ยินก็ไม่ใช่เสียงริงโทนของฉัน

มันเป็นเสียงจากคลิปที่จู่ ๆ ก็เปิดขึ้นมาเอง

“แปลกจัง” ฉันกดปุ่มยกเลิกซ้ำ ๆ แต่คลิปก็ยังเดินหน้าต่อไปราวกับ
โทรศัพท์เครื่องนี้ไม่รับฟังคำสั่งของฉันอีกต่อไปแล้ว แถมคลิปนี้ยังเป็นคลิป
เดียวกับที่ฉันลบทิ้งไปแล้วตอนที่เจอมันครั้งแรกอีกด้วย

คลิปเจ้าปัญหาที่ทำให้ฉันต้องฝันร้ายติดต่อกันหลายคืน

(*The Second Hand* ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ไทรมาน หน้า 24)

จากแนวคิดเรื่องการสร้างความสยองขวัญในสื่อบันเทิงคดี เมื่อนำมาศึกษาวิเคราะห์นวนิยายสยองขวัญซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่าในนวนิยายสยองขวัญเรื่องหนึ่ง ๆ มีวิธีสร้างความกลัวผ่านวิธีการต่าง ๆ ทั้งวิธีการพบเห็นได้ทั่วไปและวิธีการที่พบได้เฉพาะในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย ดังที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ชื่อนวนิยาย	วิธีสร้างความกลัว	คำอธิบาย
สาปภูษา	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	ไม่ปรากฏตัวโดยตรง แต่ใช้แสดงออกผ่านการเข้าถึงมนุษย์
	ตัวละครมนุษย์	ไม่แสดงความหวาดกลัว แต่แปลกใจในท่าทีของคนที่ถูกผีสิง
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : ภูริกร้างใกล้ป่าช้า
	โอกาสและจังหวะ	ผู้อ่านทราบว่าผีตัวละครผี แต่ตัวละครมนุษย์มองไม่เห็น
	สิ่งน่าขยะแขยง	เป็นผลจากการกระทำอันโหดร้ายของตัวละครผี
	สัญลักษณ์ - นัยยะ	กลุ่มควีนส์ดำในบ้านของตัวละครมนุษย์
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย / ใช้ถ้อยคำปกติ
	ความเชื่อแบบไทย	การสาปแช่งผู้ที่ตนเองเกลียด
	มนุษย์กับวัตถุ	ผ้าโบราณทำให้ตัวละครเอกถูกผีสิง
รอยไหม	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : ถนนด้านหลังพิพิธภัณฑสถานซึ่งเป็นวังหลวงเก่า
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	สิ่งน่าขยะแขยง	ตัวละครผีบันดาลภาพลวงตาที่น่าขยะแขยง
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย
กึ่งฟ้า	โครงเรื่อง	ผีได้ยวดีเดียวร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ทั่วไป : คฤหาสน์ตระกูลเจ้า
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครมนุษย์มีโอกาเจอผีในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ
	สิ่งน่าขยะแขยง	สิ่งน่าขยะแขยงปรากฏบนตัวละครผี
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย
	มนุษย์กับวัตถุ	ตัวละครเอกเจอผีผ่านการสวมชุดกึ่งฟ้า

ลิเนหาสำหรับ	โครงเรื่อง	ผีมาตี
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : พระราชวังเก่าแก่และถนนที่ตัดผ่านป่า
	โอกาสและจังหวะ	ผู้อ่านทราบว่าผีมีตัวละครผี แต่ตัวละครมนุษย์มองไม่เห็น
	มนุษย์กับวัตถุ	ตัวละครเอกเจอผีผ่านการซ่อมแซมชุดสำหรับ
Ward ห้องคลอด มรณะ	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : โรงพยาบาล
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	สิ่งน่าขยะแขยง	เป็นผลจากการกระทำอันโหดร้ายของตัวละครผี
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย
	ความเชื่อแบบไทย	สัมผัสเห็นผีของผู้ที่เกิดวันอาทิตย์
Mirror กระจกสั่งตาย	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : โรงเรียนประจำ
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	สิ่งน่าขยะแขยง	สิ่งน่าขยะแขยงปรากฏบนตัวละครผี
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย
	ความเชื่อแบบไทย	สัมผัสเห็นผีของผู้ที่เกิดวันจันทร์
	มนุษย์กับวัตถุ	ตัวละครเอกเจอผีผ่านกระจกเงา
Haunted อาคารผี เรือนลั่นทม	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาเหมือนคนปกติ แต่รู้ได้ว่าเป็นผี
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : บ้านพักตากอากาศ
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	สิ่งน่าขยะแขยง	ตัวละครผีบันดาลสภาพลวงตาที่นำขยะแขยง
	สัญลักษณ์ - นัยยะ	ดอกลั่นทม
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย
	ความเชื่อแบบไทย	สัมผัสเห็นผีของผู้ที่เกิดวันอังคาร

Theatre ตีตัวไปตาย	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ทั่วไป : โรงภาพยนตร์
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย
	ความเชื่อแบบไทย	สัมผัสเห็นผีของผู้ที่เกิดวันพุธ
Stairs 12 ชั้น บ้านไฉฉี	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ทั่วไป : ทาวน์เฮ้าส์
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย
	ความเชื่อแบบไทย	สัมผัสเห็นผีของผู้ที่เกิดวันพฤหัสบดี
	มนุษย์กับวัตถุ	ตัวละครเอกเจอผีบริเวณบันไดบ้าน
Reality ทำคนเป็น เห็นคนตาย	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มีผี : โรงแรมร้างบนเกาะ
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	สิ่งน่าขยะแขยง	สิ่งน่าขยะแขยงปรากฏบนตัวละครผี
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย
	ความเชื่อแบบไทย	สัมผัสเห็นผีของผู้ที่เกิดวันศุกร์ / พิธีกรรมเห็น 6 รูปแบบ
Holy ศพ-เซ่น-ศาล	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกอย่างเก็บกด เพราะเคยทำเรื่องไม่ดีเอาไว้
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มีผี : ซอยเปลี่ยวซึ่งเป็นสุสานศาลพระภูมิ
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	สิ่งน่าขยะแขยง	ตัวละครผีบันดาลภาพลวงตาที่น่าขยะแขยง
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย
	ความเชื่อแบบไทย	สัมผัสเห็นผีของผู้ที่เกิดวันเสาร์

The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : ตึกร้าง
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย
	มนุษย์กับวัตถุ	ตัวละครเอกเจอผีผ่านการใช้กล้องถ่ายภาพมือถือสอง
The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : โรงพยาบาล
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย
	มนุษย์กับวัตถุ	ตัวละครเอกเจอผีหลังจากที่ได้รับตุ๊กตามือสอง
The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาเหมือนคนปกติ แต่รู้ได้ว่าเป็นผี
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : ห้องเก็บของเก่าและใต้ถุนคณะที่เคยมีคนตาย
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	สัญลักษณ์ - นัยยะ	เสียงลับตาบของชายหนุ่มใจกระเบนแดง
	ความเชื่อแบบไทย	ชายหนุ่มใจกระเบนแดงมีลักษณะเหมือน “ปู่โสมเฝ้าทรัพย์”
มนุษย์กับวัตถุ	ตัวละครเอกเจอผีหลังจากที่นำเศียรพระพุทธรูปมาไว้ในบ้าน	
The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ผีเสื้อ	โครงเรื่อง	ผีมาดี
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกอย่างเก็บกด หลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับตัวละครผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : กองขยะที่ตัวละครผีเสียชีวิต
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	มนุษย์กับวัตถุ	ตัวละครเอกเจอผีผ่านการสวมเสื้อของคนตาย

The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ไทรมาน	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : บ้านร้างที่ตัวละครผีเสียชีวิต
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	สิ่งน่าขยะแขยง	ตัวละครผีบันดาลสภาพลวงตาที่นำขยะแขยง
	มนุษย์กับวัตถุ	ตัวละครเอกเจอผีผ่านการดูคลิปวิดีโอในโทรศัพท์มือถือ
The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน อทศน	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : ห้องพักในโรงแรมที่มีคนเสียชีวิต
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	สิ่งน่าขยะแขยง	ตัวละครผีบันดาลสภาพลวงตาที่นำขยะแขยง
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำปกติ

ตารางที่ 2 วิธีสร้างความกลัวที่ปรากฏในนวนิยายสยองขวัญไทย

บทที่ 5

มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในละครเวทีสยองขวัญไทย

5.1 มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในละครเวทีสยองขวัญไทย

5.1.1 ความกลัวตามแนวคิดเชิงจิตวิทยา

ความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญสามารถเกิดขึ้นได้เมื่อผู้รับสารพบว่าตัวละครในเรื่องกำลังอยู่ในสถานะตื่นเต้นหรือตื่นตระหนกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ตัวละครผี สิ่งน่าขยะแขยง เป็นต้น เนื่องจากผู้รับสารมักจะเอาความรู้สึกของตัวละครมาเป็นความรู้สึกของตนเอง ทำให้ผู้รับสารเผลอคิดไปว่าตนเป็นตัวละครหนึ่งและกำลังเผชิญกับเหตุการณ์ในเรื่อง ดังนั้นเมื่อมีเหตุการณ์ที่กระตุ้นให้ตัวละครรู้สึกกลัว ผู้รับสารจึงเกิดความรู้สึกเช่นเดียวกับตัวละคร โดยลักษณะของการถ่ายทอดความกลัวจากตัวละครมาสู่ผู้รับสารนี้จะสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องความกลัวที่อธิบายได้ด้วยทฤษฎีในเชิงจิตวิทยา

การแสดงออกถึงความกลัวของตัวละครในละครเวทีสยองขวัญการแต่ละเรื่องนั้นมักกระทำผ่านการใช้ท่าทางและน้ำเสียงที่มากเกินไปกว่าปกติ เนื่องจากลักษณะของสื่อที่เป็นการแสดงสดบนเวทีทำให้ผู้แสดงต้องแสดงออกปฏิกิริยาต่าง ๆ ให้ชัดเจน สามารถถ่ายทอดความรู้สึกที่เกิดขึ้นไปสู่สายตาผู้ชมในตำแหน่งที่ต่าง ๆ ได้อย่างเท่าเทียมกัน ทั้งนี้ยังอีกพบว่าความหวาดกลัวของตัวละครจะมีพัฒนาการที่สูงขึ้นตามลำดับของเหตุการณ์ ดังจะเห็นได้ว่าในช่วงแรกตัวละครมนุษย์จะเพียงแต่รู้สึกสงสัยหรือหวาดระแวงต่อสถานการณ์หนึ่ง ๆ จนกระทั่งได้พบตัวละครผีโดยตรงตัวละครมนุษย์จึงเกิดความรู้สึกกลัว และเปลี่ยนเป็นความตื่นเต้นหรือตื่นตระหนกที่จะเอาชีวิตรอดในลำดับสุดท้าย

ตัวอย่างเช่น ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* ได้กล่าวถึงนักศึกษาปี 1 ที่ถูกรุ่นพี่แกล้งโดยการจับมาขังไว้ในห้องน้ำผีสิง ซึ่งตอนแรกนักศึกษาทั้งกลุ่มยังไม่เชื่อเรื่องผีเท่าใดนัก จนกระทั่งมีนักศึกษาคนหนึ่งเริ่มเล่าประวัติของห้องน้ำจนทำให้เพื่อน ๆ เกิดข้อสงสัยว่าเรื่องเล่าดังกล่าวเป็นเรื่องจริงหรือไม่ แต่ต่อมาเมื่อได้พบความจริงว่านักศึกษาคนที่เล่าเรื่องก็คือตัวละครผีที่สิงอยู่ในห้องน้ำแห่งนี้ นักศึกษาทั้งหมดก็เกิดความกลัวและหาทางหนีออกจากห้องน้ำด้วยความตื่นตระหนก

5.1.2 ความกลัวตามแนวคิดเชิงพระพุทธศาสนา

ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญจะสังเกตได้ว่าบางครั้งผู้รับสารจะเกิดความรู้สึกไม่ไว้วางใจต่อฉากหรือบรรยากาศของเรื่องทั้งที่ยังไม่มีตัวละครผีปรากฏตัวขึ้นมา ทั้งนี้เป็นเพราะผู้รับสารมีภาพความคิดหรือประสบการณ์เกี่ยวกับสิ่งที่ไม่น่าไว้วางใจมาก่อน ทำให้เชื่อว่าฉากหรือบรรยากาศที่ตนกำลังติดตามอยู่นั้นมีความเกี่ยวข้องกับวิญญาณ และอาจมีตัวละครผีปรากฏตัวขึ้นมาหลอกให้ตัวละครมนุษย์ที่เข้าไปในบริเวณดังกล่าวเกิดอาการตกใจกลัวหรือได้รับบาดเจ็บจากการกระทำของตัวละครผีได้ โดยความรู้สึกหวาดกลัวที่เกิดขึ้นล่วงหน้าก่อนตัวละครมนุษย์นี้ ตามแนวคิดเรื่องความกลัวในเชิงพระพุทธศาสนาจะเรียกว่า “การอุปาทาน”

สำหรับสื่อละครเวทีสยองขวัญนั้น จะเป็นการเล่าเรื่องที่เน้นให้ผู้ชมได้เห็นพัฒนาการทางความรู้สึกหวาดกลัวของตัวละครอย่างชัดเจน แต่ในขณะที่เดียวกันด้วยคุณลักษณะของสื่อที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องดำเนินเหตุการณ์ในเรื่องให้เกิดขึ้นและจบลงภายในระยะเวลาที่มีจำกัด ดังนั้นผู้ชมจึงจะเห็นว่าตัวละครมนุษย์มักเข้าไปในสถานการณ์ที่น่าไว้วางใจตั้งแต่ช่วงต้นของเรื่อง แต่ตัวละครดังกล่าวไม่ได้แสดงออกถึงความรู้สึกหวาดกลัวโดยทันที ซึ่งในช่วงนี้ผู้ชมจะเกิดการอุปาทานจนทำให้เกิดความรู้สึกหวาดกลัว โดยจะสังเกตได้ว่าเมื่อผู้ชมเห็นตัวละครมนุษย์เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับฉากและบรรยากาศที่ชวนให้นึกถึงตัวละครผี ผู้ชมจะมีความรู้สึกในใจว่าไม่ต้องการให้ตัวละครเข้าไปในสถานที่ดังกล่าว แต่ก็ไม่สามารถหยุดยั้งการกระทำของตัวละครในเรื่องได้

ตัวอย่างเช่น ในโครงเรื่องใหญ่ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนฟ้าผี* จะเห็นว่าเหตุการณ์ทั้งหมดได้เกิดขึ้นในบ้านทรงไทยที่บริเวณใต้ถุนบ้านใช้สำหรับสวดพระอภิธรรมศพน้องสาวของเจ้าของบ้าน และผู้ที่มาร่วมงานศพและค้างคืนในบ้านหลังดังกล่าวก็เป็นกลุ่มเพื่อนของผู้ที่เสียชีวิตซึ่งมีความเป็นไปได้ว่าหนึ่งในแขกที่มางานศพนี้จะเป็นฆาตกร ดังนั้นผู้ชมจึงเกิดความรู้สึกกลัวเพราะเชื่อว่าในฉากที่เป็นงานศพย่อมมีความเกี่ยวข้องกับภูตผีวิญญาณ ทำให้ฆาตกรที่เป็นตัวละครมนุษย์ในกลุ่มนี้มีโอกาสเจอตัวละครผีที่ปรากฏตัวขึ้นมาหลอกจนเกิดอาการตกใจกลัวหรือทำร้ายจนได้รับบาดเจ็บเพื่อเป็นการแก้แค้น ทั้งนี้ตัวละครมนุษย์บางคนยังไม่ได้แสดงความรู้สึกหวาดกลัวต่อสถานที่ดังกล่าวด้วยซ้ำ

5.1.3 ความกลัวตามแนวคิดเชิงวัฒนธรรม

ความกลัวตามแนวคิดเชิงวัฒนธรรมตามทัศนะของผู้ที่มีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์สื่อ บันเทิงคดีสยองขวัญนั้น กล่าวได้ว่าสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ซึ่งจำแนกจากลักษณะของ วัฒนธรรมที่เป็นชนบดั้งเดิมของสังคมไทย และวัฒนธรรมใหม่ที่มีความเป็นสากล โดยแนวคิดเชิง วัฒนธรรมดังกล่าวนี้ประกอบด้วย

5.1.3.1 แนวคิดในเชิงวัฒนธรรมแบบธรรมเนียมนิยม

แนวคิดเรื่องความกลัวในเชิงวัฒนธรรมแบบธรรมเนียมนิยมสามารถอธิบายได้ ด้วยการสังเกตว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานนำคติความเชื่อที่ปรากฏในวัฒนธรรมไทยทั้งที่เป็นความเชื่อ เกี่ยวกับภูตผี สิ่งศักดิ์สิทธิ์ ตลอดจนคาถาอาคมต่าง ๆ มาสอดแทรกเอาไว้อย่างแนบเนียน ในการนี้ ผู้รับสารที่เป็นคนไทยจะเกิดความคุ้นเคยและรู้สึกว่สิ่งเหนือธรรมชาติที่ปรากฏในสื่อ่นั้นมีความ ใกล้ชิดกับตนเอง ทำให้เกิดความหวาดกลัวอย่างง่ายดายโดยที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่ต้องอธิบาย รายละเอียดมากนัก ซึ่งในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทละครเวทีจะพบว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ นำคติความเชื่อในสังคมไทยบางประเด็นมาประยุกต์ใช้ให้มีความทันสมัยเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง ส่งผลให้ผู้ชมที่เป็นคนไทยรู้สึกคุ้นเคยและเกิดความกลัวได้ในระดับหนึ่ง

ตัวอย่างเช่น ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* ได้กล่าวถึง คติความเชื่อเรื่องการตั้งศาลเพียงตาในบริเวณที่มีผู้เสียชีวิตในลักษณะ “ตายโหง” โดยเชื่อกันว่า วิญญาณของผู้ที่เสียชีวิตจะได้สิงสถิตอยู่ในศาลเพียงตาลังนั้น ซึ่งในละครเวทีดังกล่าว ตัวละครผี ได้แสดงให้เห็นเพื่อนนักศึกษาที่ถูกขังในห้องน้ำเห็นว่ามีการตั้งศาลเพียงตาเอาไว้ เพื่อเป็นการยืนยันให้ นักศึกษาที่ยังไม่ปักใจเรื่องห้องน้ำแห่งนี้มีผีได้เปลี่ยนทัศนคติและเชื่อว่ามีผีอยู่ในห้องน้ำจริง ๆ ทั้งนี้เมื่อผู้ชมพบว่าศาลเพียงตาตั้งอยู่ในห้องน้ำก็จะรู้สึกหวาดกลัวเนื่องจากเข้าใจว่าศาลเพียงตา มักจะมีความเกี่ยวข้องกับตัวละครผี และมีความเป็นไปได้ที่ตัวละครผีจะปรากฏตัวในบริเวณใกล้ เคียงกับศาลเพียงตาลังนั้น

5.1.3.2 แนวคิดในเชิงวัฒนธรรมแบบร่วมสมัย

แนวคิดเรื่องความกลัวในเชิงวัฒนธรรมแบบร่วมสมัยมักเกิดจากการที่ผู้สร้างสรรค์ ผลงานนำคติความเชื่อที่ไม่ปรากฏในวัฒนธรรมไทยโดยตรงมาใช้ ทั้งในลักษณะที่สามารถระบุได้ ชัดเจนว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานรับเอาอิทธิพลมาจากสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญของวัฒนธรรมใด และ ลักษณะที่ปรากฏได้ทั่วไปจนไม่สามารถชี้ชัดได้ว่าเป็นลักษณะเฉพาะของวัฒนธรรมใด ทั้งนี้จาก

การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ที่มีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์สื่อบันเทิงคดีของขวัญ จะพบว่า การนำ ความเชื่อจากวัฒนธรรมอื่นมาใช้ในสื่อบันเทิงคดีของขวัญไทยนอกจากจะทำให้เกิดความแปลก ใหม่ในแง่ของเนื้อหาแล้ว ตัวผู้รับชมเองก็จะเกิดความตื่นตาตื่นใจและเกิดความหวาดกลัวไปพร้อม กับตัวละครในเรื่อง เนื่องจากไม่สามารถคาดเดาได้ว่าความสยองขวัญจะเกิดขึ้นเมื่อใด และจะ นำไปสู่การขมวดปมจบเรื่องอย่างไร

จากการศึกษาและวิเคราะห์สื่อบันเทิงคดีของขวัญประเภทละครเวทีซึ่งเป็นกลุ่ม ตัวอย่างในงานวิจัยชิ้นนี้ จะเห็นว่าวัฒนธรรมแบบร่วมสมัยที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานสอดแทรกไว้ใน เรื่องราวสามารถจำแนกออกเป็น 2 กลุ่มย่อย ดังนี้

- ความกลัวที่ไม่ปรากฏในความเชื่อของสังคมไทยโดยตรง แต่ก็ไม่สามารถระบุให้ ชัดเจนได้ว่าเป็นลักษณะเด่นจากวัฒนธรรมใด ซึ่งความกลัวรูปแบบนี้มักเป็นการต่อยอดความคิด มาจากข่าวสารทั่วไปที่พบได้ในทุกวัฒนธรรม อันได้แก่ ข่าวอาชญากรรม ข่าวฆาตกรรม และข่าว อุบัติเหตุ โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานจะนำเสนอให้เห็นว่าวิญญาณที่เสียชีวิตจากสถานการณ์ข้างต้น ยังมีพันธะหรือบ่วงบางอย่างที่ต้องการสะสาง ทำให้ตัวละครผียังคงวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์ และ จะนำไปสู่การพบเจอวิญญาณของตัวละครมนุษย์ ตัวอย่างเช่น ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 3 ของละครเวที เรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ถ่ายทอดเรื่องการทำแท้งผิดกฎหมายในแม่และเด็ก ที่เสียชีวิตเพราะการทำแท้ง วิญญาณของทั้งคู่จึงมีความอาฆาตต่อสามีและแพทย์ ทำให้ต้องกลับมา แก่แก่คนบุคคลทั้งสองจนเสียชีวิต

- ความกลัวที่มีความคล้ายคลึงกับสื่อบันเทิงคดีของขวัญจากประเทศญี่ปุ่นและ เกาหลี ซึ่งจะมีลักษณะพิเศษคือการที่ตัวละครมนุษย์ในเรื่องจะสามารถติดต่อกับตัวละครผีผ่าน สิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันของตน ทำให้ต้องเผชิญกับเรื่องราวสยองขวัญมากมายโดยที่ตนเอง ไม่เต็มใจ ตัวอย่างเช่น ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* ที่ตัวละครมนุษย์ เป็นดีเจจัดรายการวิทยุช่วงกลางคืนเพียงลำพังและได้รับโทรศัพท์จากแฟนรายการที่ใช้บทสนทนา ชวนให้สงสัยว่าผู้ที่โทรศัพท์เข้ามาอาจจะเป็นผี โดยลักษณะการปรากฏตัวของตัวละครผีเช่นนี้จะมี ความใกล้เคียงกับสื่อบันเทิงคดีของขวัญของประเทศในแถบเอเชียตะวันออก เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญของประเทศเกาหลีใต้เรื่อง *Phone* เป็นต้น

จากแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวข้างต้น เมื่อนำมาใช้ศึกษาวิเคราะห์ละครเวทีสยองขวัญซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง จะพบว่ามีการสอดแทรกแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวดังที่ปรากฏในตารางต่อไปนี้

ชื่อละครเวที	แนวคิดเกี่ยวกับ ความกลัว	คำอธิบาย
เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี (โครงเรื่องใหญ่)	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	บ้านทรงไทยที่มีการตั้งสวดศพ ชวนให้รู้สึกว่าจะเผล่ออกมา
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีถูกฆาตกรรม และต้องการแก้แค้นฆาตกร
เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี (เรื่องเล่าเรื่องที่ 1)	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกต้องจัดรายการวิทยุช่วงดึกเพียงลำพัง
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีถูกฆาตกรรม แต่ไม่ยอมไปเกิดเพราะพันธะบางอย่าง
	อิทธิพล - เอเชีย	ตัวละครผีติดต่อกับตัวละครเอกผ่านทางโทรศัพท์
เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี (เรื่องเล่าเรื่องที่ 2)	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกถูกขังไว้ในห้องน้ำที่มีผีสิง
	วัฒนธรรมไทย	มีการสร้างศาลเพียงตาไว้ในห้องน้ำ เพื่อให้ผีได้สิงสู่
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีตรอมใจตาย ทำให้ยังไม่ไปเกิดเพราะต้องการเพื่อน
เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี (เรื่องเล่าเรื่องที่ 3)	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกพาภรรยาไปทำแท้งในคลินิกเถื่อน
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีเสียเพราะถูกพามาทำแท้ง และต้องการแก้แค้น

ตารางที่ 3 มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวที่ปรากฏในละครเวทีสยองขวัญไทย

5.2 การสร้างความกลัวในละครเวทีสยองขวัญไทย

5.2.1 โครงเรื่อง

ผู้สร้างสรรค์สืบค้นเชิงคดีสยองขวัญประเภทละครเวทีมักวางโครงเรื่องเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัวใน 3 ลักษณะ ได้แก่

5.2.1.1 โครงเรื่องแบบ “ผีมาตี”

การวางโครงเรื่องแบบ “ผีมาตี” จะแสดงให้เห็นว่าตัวละครผีไม่ได้มีเจตนาในการหลอกหรือทำร้ายตัวละครมนุษย์ให้เกิดความหวาดกลัว แต่อาศัยความที่ตัวละครมนุษย์ไม่เคยพบเห็นวิญญาณมาก่อนประกอบกับไม่รู้ถึงวัตถุประสงค์ในการปรากฏตัวของตัวละครผีจึงเกิดการระแวงต่อตัวละครผีที่เห็นว่าจะมาทำร้ายตนเองหรือไม่

การนำเสนอโครงเรื่องแบบ “ผีมาตี” ในสืบค้นเชิงคดีสยองขวัญประเภทละครเวทีที่เป็นกลุ่มตัวอย่างนั้น พบว่าในช่วงต้นของเรื่องตัวละครมนุษย์มักจะยังไม่สามารถสัมผัสได้ถึงการ

มีอยู่ของตัวละครผี แต่จะมีองค์ประกอบบางอย่างที่ชี้ให้เห็นว่าตัวละครมนุษย์และผู้ชมรู้สึกหวาดระแวงและพัฒนาเป็นความรู้สึกกลัวเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ตามสถานการณ์ จนกระทั่งถึงจุดหนึ่งของเรื่อง ที่ตัวละครผีปรากฏตัวขึ้นมา ส่งผลให้ตัวละครมนุษย์เกิดความหวาดกลัวจนถึงขีดสุด และอารมณ์ความรู้สึกดังกล่าวก็จะถูกถ่ายทอดมายังผู้ชมซึ่งเป็นผู้ที่รับสารอยู่ในขณะนั้น

ตัวอย่างเช่น ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* จะเห็นได้ว่าตัวละครผีในเรื่องเป็นวิญญาณของนักศึกษาหนุ่มที่เสียชีวิตในห้องน้ำ และได้เกิดความรู้สึกเหงาที่ต่องอยู่ในห้องน้ำเพียงลำพังจึงได้ปรากฏตัวมาในสภาพของชายหนุ่มรุ่นเดียวกับนักศึกษาที่ถูกรุ่นพี่จับมาขังไว้ในห้องน้ำผีสิงเพื่อหาเพื่อนคุย ในการนี้ผู้ชมจะสังเกตได้ว่าตัวละครผีไม่ได้มีเจตนาที่จะทำร้ายตัวละครมนุษย์ แต่หลังจากที่ตัวละครผีเล่าประวัติของห้องน้ำและเปิดเผยว่าตนเองนั้นเป็นผี ตัวละครมนุษย์ก็เกิดความหวาดกลัวและพยายามหนีออกจากห้องน้ำ เพราะไม่ได้คาดคิดมาก่อนว่าจะเจอตัวละครผีในช่วงเวลาดังกล่าว

5.2.1.2 โครงเรื่องแบบ “ผีมาร้าย”

การวางโครงเรื่องแบบ “ผีมาร้าย” ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะกำหนดให้ตัวละครผีมีปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งที่ยังไม่ได้สะสางกับตัวละครมนุษย์คนใดคนหนึ่ง ทำให้การปรากฏตัวของตัวละครผีเป็นไปด้วยวัตถุประสงค์ร้ายที่ต้องการให้ตัวละครมนุษย์หวาดกลัวหรือได้รับบาดเจ็บ ซึ่งส่วนมากตัวละครมนุษย์ที่พบเห็นตัวละครผีก็มักจะทราบสาเหตุที่ทำให้ตัวละครผีเข้ามาคุกคามในชีวิตของตนอยู่ก่อนแล้ว จึงแสดงออกถึงความรู้สึกหวาดกลัวได้ในทันทีที่ตัวละครผีปรากฏเข้ามาในฉากหรือเหตุการณ์

ในละครเวทีของขวัญที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จะเห็นว่าตัวละครผีที่มีเจตนาร้ายต่อตัวละครมนุษย์มักจะไม่ปรากฏตัวออกมาตั้งแต่ต้นเรื่อง แต่ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะใช้วิธีสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้เกิดขึ้นอย่างช้า ๆ โดยค่อย ๆ คลี่คลายเรื่องราวให้ผู้ชมรับรู้ความผิดของตัวละครมนุษย์จนถึงขั้นที่รู้สึกว่าตัวละครดังกล่าวสมควรได้รับการลงโทษ ตัวละครผีจึงปรากฏตัวขึ้นเพื่อทำหน้าที่ดังกล่าว โดยผู้ชมจะรู้สึกหวาดกลัวต่อความโหดร้ายของตัวละครผี แต่ในขณะเดียวกันก็จะเกิดความรู้สึกโล่งใจเมื่อเห็นว่าตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนร้ายได้รับผลกระทบในความผิดที่ตนเองได้ก่อเอาไว้

ตัวอย่างเช่น ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 3 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำเสนอให้เห็นว่ามีชายคนหนึ่งพากรรยามาทำแท้งผิดกฎหมาย แต่หลังจากที่หมอได้ทำแท้งผู้หญิงคนดังกล่าวก็พบว่าเธอเกิดอาการตกเลือดและเสียชีวิต ในช่วงนี้ผู้ชมจะเกิดความไม่พอใจต่อตัวละครมนุษย์ทั้งสองคนที่ได้ทำเรื่องชั่วร้าย และพบว่าในช่วงต่อมาตัวละครผีก็ปรากฏตัวขึ้นเพื่อแก้แค้นในสิ่งที่ตัวละครมนุษย์ได้กระทำไว้กับตนเอง ทำให้ผู้ชมเกิดอาการตกใจกลัวไปตามจังหวะการปรากฏตัวของตัวละครผีในเรื่องจนกระทั่งพบว่าตัวละครมนุษย์ทั้งหมดได้เสียชีวิตลง

5.2.1.3 โครงเรื่องแบบ “ผีไม่มาดีและไม่มาร้าย”

การโครงเรื่องแบบ “ผีไม่มาดีและไม่มาร้าย” จะเกิดจากการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำเสนอให้ผู้รับสารเห็นถึงการที่ตัวละครผียังไม่รู้ว่าตนเองเสียชีวิตไปแล้วและทำให้ยังคงปฏิบัติกิจวัตรประจำวันของตนเหมือนตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ โดยการที่ตัวละครผีในโครงเรื่องลักษณะนี้ยังไม่ทราบว่าตนเองเสียชีวิตจึงไม่จำเป็นต้องแสดงอาการปฏิกิริยาต่าง ๆ ให้เหมือนตัวละครผีในสื่อบันเทิงคดีทั่วไป ซึ่งก็รวมถึงไม่มีการปรากฏตัวหรือแสดงอิทธิฤทธิ์ให้ตัวละครมนุษย์เกิดความหวาดกลัว แต่จะอาศัยการบอกความจริงในตอนท้ายเรื่อง ตัวละครมนุษย์ที่อยู่ร่วมฉากจะเกิดอาการไม่คาดคิดและนำไปสู่ความรู้สึกหวาดกลัว

การนำเสนอโครงเรื่องแบบ “ผีไม่มาดีและไม่มาร้าย” ในละครเวทีสยองขวัญนิยมเริ่มต้นด้วยการหันเหความสนใจของผู้ชมให้ไปยึดติดหรือหวาดกลัวอยู่กับสิ่งอื่นก่อน ทำให้ผู้ชมและตัวละครมนุษย์ไม่ทันได้สังเกตว่ามีตัวละครมนุษย์คนหนึ่งในฉากที่เป็นตัวละครผี จนกระทั่งสุดท้ายเมื่อมีการเฉลยว่าตัวละครมนุษย์ดังกล่าวคือตัวละครผีจึงค่อยส่งผลให้ผู้ชมตัวละครมนุษย์เกิดความรู้สึกหวาดกลัว เนื่องจากไม่คาดคิดว่าจะได้พบเห็นวิญญาณในจักรวาลนั้น

ตัวอย่างเช่น ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* ซึ่งในช่วงแรกผู้ชมจะเข้าใจไปว่าผู้ที่โทรศัพท์เข้ามาในรายการวิทยุเป็นตัวละครผีของเรื่องเนื่องจากตัวละครดังกล่าวได้ใช้บทสนทนาและน้ำเสียงที่ชวนให้เกิดความรู้สึกหวาดกลัว และในเวลาเดียวกันผู้ชมจะไม่รู้สึกหวาดระแวงตัวละครมนุษย์ที่เป็นผู้ช่วยดีใจและนั่งทำงานอยู่ข้าง ๆ ห้องจัดรายการวิทยุโดยตลอด จนกระทั่งมีดีใจได้อ่านข้อความโทรศัพท์มือถือที่เพื่อนส่งมาจึงได้ทราบความจริงว่าผู้ที่เป็นตัวละครผีก็คือผู้ช่วยของเขา และเมื่อเขาลองเดินไปเปิดไฟห้องทำงานก็พบว่าตัวละครดังกล่าวได้หายตัวไปแล้ว ทำให้เชื่อได้ว่าตัวละครดังกล่าวเป็นตัวละครผีจริง ๆ

5.2.2 ตัวละครผี

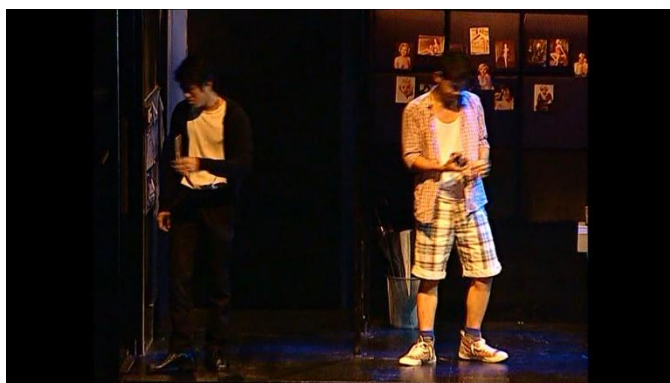
ตัวละครผีที่ปรากฏในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทละครเวทีมักจะมีรูปลักษณ์ที่ใกล้เคียงกับตัวละครมนุษย์ปกติ โดยผู้ชมจะสามารถแยกแยะได้ว่าตัวละครใดเป็นตัวละครผีผ่านการสังเกตการแสดงออกทางร่างกาย บทสนทนา และการใช้แสงสี ซึ่งจะสนับสนุนให้ตัวละครดังกล่าวมีความโดดเด่นและน่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้สาเหตุที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่นิยมแต่งหน้าตัวละครผีให้แตกต่างไปจากคนปกติ เนื่องจากข้อจำกัดของสื่อละครเวทีที่เป็นการแสดงสดและมีผู้ชมอยู่ในระยะห่างที่ลดหลั่นกันออกไป ทำให้ผู้ชมที่นั่งอยู่ในตำแหน่งไกลจากเวทีอาจมองเห็นหน้าตาของตัวละครผีได้ไม่ชัดเจนเท่าการแสดงออกทางกายภาพ

ในโครงเรื่องใหญ่ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* จะเห็นว่าวิญญาณของฝนเป็นตัวละครผีที่เสียชีวิตจากการฆาตกรรมเนื่องจากแฟนหนุ่มชื่อเอกพบว่าเธอได้แอบมีสัมพันธ์กับรุ่นพี่ชื่อแทนจนตั้งครรภ์ เอกซึ่งยอมรับความจริงไม่ได้จึงฆ่าเธอและหนีไปต่างประเทศ ทำให้ไม่มีใครคิดว่าเขาคือฆาตกร จนกระทั่งวันที่เอกได้กลับมาร่วมงานศพของฝนและทำร้ายแทน วิญญาณของฝนจึงส่งเสียงมาบอกทุกคนว่าเอกเป็นฆาตกรก่อนจะปรากฏตัวขึ้นมาทำร้ายเอกเพื่อเป็นการแก้แค้นก่อนจะหายตัวไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ผู้ชมเกิดอาการตกใจกลัวและสังเกตเห็นเพียงท่าทางการขยับร่างกายที่แข็งเกร็งของตัวละครผีเท่านั้น ไม่ทันได้รับรู้ว่หน้าตาของตัวละครผีเป็นอย่างไร ยกเว้นจะสังเกตจากรูปที่แขวนอยู่บนฝาผนังซึ่งจะพอจินตนาการรูปร่างหน้าตาของตัวละครที่ชื่อฝนขณะยังมีชีวิตอยู่ได้



ภาพที่ 11 รูปของฝนที่แขวนอยู่บนฝาผนัง

ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* ผู้ชมจะเข้าใจว่าตัวละครผีได้แก่น้องซิมที่โทรศัพท์เข้ามาคุยในรายการวิทยุของดีเจตั้ม เนื่องจากเรื่องเล่าและการใช้น้ำเสียงของเธอชวนให้คิดไปว่าเธอเสียชีวิตไปแล้ว แต่ภายหลังดีเจตั้มก็ได้รับความจริงจากการโทรศัพท์คุยกับเพื่อนว่าน้องซิมยังมีชีวิตอยู่ เพียงแต่ต้องการหาเพื่อนคุยเพราะแฟนของเธอเพิ่งประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต และแฟนหนุ่มของน้องซิมก็คือผู้ช่วยจัดรายการที่นั่งทำงานอยู่ห้องข้าง ๆ ห้องจัดรายการวิทยุของดีเจตั้มมาตั้งแต่ต้นเรื่องนั่นเอง



ภาพที่ 12 ดีเจตั้มเจอตัวละครผีแต่ไม่รู้ตัว

ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* จะเห็นว่าตัวละครผีได้ปรากฏตัวขึ้นมาตั้งแต่แรกในรูปลักษณะของนักศึกษาคนหนึ่ง ทำให้เพื่อน ๆ นักศึกษาที่ถูกจับมาขังในห้องน้ำผีสิงด้วยกันไม่ทันจะเข้าใจว่าตัวละครดังกล่าวเป็นผี ต่อมาวิญญาณของนักศึกษาผู้นี้ก็ได้เล่าถึงประวัติความเป็นมาของผู้ที่เสียชีวิตในห้องน้ำ ก่อนจะเปิดเผยในตอนท้ายว่าวิญญาณในห้องน้ำแห่งนี้ก็คือตนเอง ส่งผลให้เพื่อน ๆ รู้สึกหวาดกลัวและพยายามหนีออกจากห้องน้ำ



ภาพที่ 13 วิญญาณของนักศึกษาที่เสียชีวิตในห้องน้ำ

ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 3 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* จะพบว่าตัวละครผีซึ่งเป็นผู้หญิงที่เสียชีวิตจากการทำแท้งได้ปรากฏตัวขึ้นหลังจากที่ตนเองเสียชีวิตในคลินิกเพียงไม่นาน โดยเธอมีวัตถุประสงค์ในการแก้แค้นสามีและหมอม ทำให้ผู้ชมเห็นถึงความโหดร้ายและน่าสะพรึงกลัวของตัวละครผีจากการไล่ตามไปทำร้ายตัวละครมนุษย์จนกระทั่งสามารถเอาชีวิตทั้งสองคนได้สำเร็จ



ภาพที่ 14 วิญญาณของผู้หญิงกำลังรอโอกาสที่จะทำร้ายหมอ

5.2.3 ตัวละครมนุษย์

ในการรับชมสื่อบันเทิงคดีของขวัญโดยทั่วไป ผู้รับสารจะพาตัวเองเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่องโดยไม่รู้ตัว ทำให้ผู้รับสารเกิดอารมณ์ความรู้สึกที่คล้อยตามตัวละครที่ตนเองกำลังติดตามอยู่ ดังนั้นเมื่อผู้รับสารพบว่าตัวละครมนุษย์แสดงความหวาดกลัวออกมาเมื่อได้เผชิญหน้ากับตัวละครผี ผู้รับสารก็จะเกิดความรู้สึกหวาดกลัวเช่นเดียวกับตัวละครมนุษย์นั้น ๆ ซึ่งในสื่อบันเทิงคดีประเภทละครเวทีของขวัญ กล่าวได้ว่าการแสดงออกของตัวละครมนุษย์จะต้องทำให้มีความสมจริงหรือเกินความเป็นจริงเพื่อให้ผู้ชมที่อยู่ในระยะไกลสามารถมองเห็นการกระทำของตัวละครได้อย่างชัดเจน และเกิดความรู้สึกหวาดกลัวร่วมไปกับตัวละครมนุษย์ในเรื่อง

ทั้งนี้ จะพบว่าความหวาดกลัวที่เกิดจากตัวละครมนุษย์ในสื่อบันเทิงคดีของขวัญประเภทละครเวที สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มตามลักษณะการแสดงออก ดังนี้

5.2.3.1 ตัวละครมนุษย์ที่แสดงออกถึงความหวาดกลัวแบบเก็บกด

ตัวละครมนุษย์ที่เก็บกดมักจะเป็นผู้ที่กุมความลับบางอย่างเอาไว้หรือมีปมปัญหาภายในจิตใจ ทำให้เมื่อเผชิญกับสถานการณ์ที่น่าสะพรึงกลัว ตัวละครเหล่านี้จะแสดงอาการตกใจออกมาเพียงเล็กน้อย ก่อนจะตั้งสติและพยายามกลบเกลื่อนด้วยการกระทำอื่น ๆ เพราะเกรงว่า จะมีใครจับผิดพฤติกรรมของตนได้

ในโครงเรื่องใหญ่ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* จะเห็นว่าตัวละครผีได้ใช้สนทนาเป็นสื่อในการแสดงความไม่พึงพอใจต่อเอกซึ่งเป็นตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนร้าย ทำให้ตัวละครดังกล่าวเกิดความรู้สึกหวาดกลัว แต่ก็พยายามอดกลั้นด้วยการเดินไปรอบ ๆ ฉาก จนกระทั่งเขาเดินไปถึงตำแหน่งที่ตรงกับบริเวณที่ตั้งโรงศพ วิญญาณของฝนจึงปรากฏตัวขึ้นมาทำร้ายเอกโดยกะทันหัน และพาร่างของเขากลับลงโรงศพไปด้วย



ภาพที่ 15 เอกตกใจกลัววิญญาณของฝน

5.2.3.2 ตัวละครมนุษย์ที่แสดงออกถึงความหวาดกลัวแบบบ้าคลั่ง

การแสดงออกแบบบ้าคลั่งนั้นเป็นภาวะที่ตัวละครมนุษย์ปกติพึงจะแสดงออกเมื่อได้พบตัวละครผีด้วยความบังเอิญ โดยตัวละครมนุษย์จะแสดงอาการหวาดกลัวออกมาอย่างเต็มที่ เช่น กรีดร้อง วิ่งหนี เพื่อแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าตนเองกำลังหวาดกลัวต่อสถานการณ์ดังกล่าว อันจะทำให้ผู้รับสารเกิดความกลัวคล้อยตามไปกับตัวละครนั้น ๆ ด้วย

ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* ดีเจตั้มได้แสดงความหวาดกลัวต่อคู่สนทนาทางโทรศัพท์ที่ชื่อน้องซิมเนื่องจากเข้าใจว่าอีกฝ่ายเป็นผี โดยเขาได้พยายามหาทางเลี่ยงไม่สนทนากับน้องซิม ด้วยวิธีการต่าง ๆ อาทิ พุดตัดบทย่างสุภาพหรือตัดสายทิ้ง แต่ก็ไม่สามารถหยุดการโทรศัพท์เข้ามาในรายการของน้องซิมได้ ส่งผลให้ดีเจตั้มเกิดความหวาดระแวงเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ก่อนจะมาคลี่คลายลงเมื่อทราบจากเพื่อนว่าน้องซิมยังมีชีวิตอยู่ และต่อมาเมื่อเขาได้ข้อมูลเพิ่มเติมว่าผู้ช่วยดีเจที่นั่นทำงานในห้องข้าง ๆ ของเขาเสียชีวิตไปแล้ว ดีเจตั้มก็ได้แสดงความหวาดกลัวออกมาอีกครั้งโดยการส่งเสียงกรีดร้องเสียงดัง



ภาพที่ 16 ดีเจตั้มพยายามจะตัดสายน้องชิมทิ้งเพราะหวาดกลัว

ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* จะเห็นว่าตัวละครที่เป็นนักศึกษาปี 1 ได้แสดงออกถึงความหวาดกลัว เช่น ร่างกายสั่นเทา พูดเสียงสั่น ทันทีที่พวกตนเริ่มเชื่อว่าในห้องน้ำที่พวกตนถูกขังอยู่มีผีสิงจริง ๆ ต่อมาเมื่อพวกเขาได้พบว่าเพื่อนนักศึกษาคนหนึ่งเป็นตัวละครผีที่ปลอมตัวมาหาเพื่อนคุยแก้เหงา กลุ่มนักศึกษาที่เป็นตัวละครมนุษย์จึงแสดงออกถึงความกลัวอย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้นด้วยกิริยาอาการต่าง ๆ เช่น การกรีดร้อง และวิ่งหนีหาทางเอาชีวิตรอด เป็นต้น



ภาพที่ 17 เพื่อน ๆ รู้สึกหวาดกลัวจากเรื่องที่ว่าวิญญาณนักศึกษาเล่าให้ฟัง

ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 3 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* หลังจากที่แม่และเด็กเสียชีวิต ตัวละครผู้เป็นสามีก็เกิดความรู้สึกหวาดกลัวทั้งในแง่ของกฎหมายและการแก้แค้นจากตัวละครผี ทำให้เขารีบปรึกษากับหมอผู้ทำแท้งเพื่อหาทางกำจัดศพภรรยาด้วยความร้อนใจ แต่ไม่ทันที่ทั้งคู่จะได้ลงมือ วิญญาณของแม่และเด็กก็ปรากฏตัวขึ้นและทำร้ายสามีกับหมอจนเสียชีวิตไปแล้วเสียก่อน



ภาพที่ 18 สามีมาปรึกษาหมอเรื่องกำจัดศพภรรยาด้วยความร้อนใจ

5.2.4 ฉากและบรรยากาศ

ฉากและบรรยากาศในสื่อบันเทิงคดีของขวัญมีอิทธิพลทำให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกหวาดกลัวได้ เนื่องจากผู้รับสารส่วนใหญ่มีประสบการณ์หรือมีความเชื่อว่าตัวละครผีจะปรากฏตัวในฉากหรือบรรยากาศที่มีลักษณะเฉพาะบางอย่าง เช่น มีต วังเวง มีประวัติไม่ดี หรือมีความเกี่ยวข้องกับคนตาย โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานก็มักนำมาใช้ในการสร้างสรรค์สื่อบันเทิงคดีของขวัญ เพื่อช่วยโน้มน้าวให้ผู้รับสารเกิดความคิดล่วงหน้าไปก่อนว่าจะมีตัวละครผีปรากฏในฉากดังกล่าว ทั้งนี้ตัวละครมนุษย์ในเรื่องอาจจะยังไม่ได้แสดงความหวาดกลัวต่อฉากและบรรยากาศเหล่านี้

ในสื่อบันเทิงคดีประเภทละครเวทีโดยทั่วไปมักจะมีการใช้ฉากเพียงไม่กี่ฉากในการดำเนินเรื่อง ดังนั้นเมื่อจำเพาะลงไปเป็นละครเวทีของขวัญที่เป็นกลุ่มตัวอย่างก็จะพบว่าในละครเวทีแต่ละเรื่องจะเลือกใช้ฉากเพียงฉากเดียว และอาศัยแสงสีเสียงช่วยเปลี่ยนบรรยากาศให้มีความน่าสะพรึงกลัวเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมที่อยู่ในระยะไกลสามารถมองเห็นบรรยากาศบนเวทีได้ชัดเจนมากที่สุด

ทั้งนี้ฉากและบรรยากาศที่ใช้สร้างความกลัวในสื่อละครเวทีของขวัญ ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถออกแบบได้ใน 2 ลักษณะ ดังนี้

5.2.4.1 สถานที่ที่มักมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผี

สถานที่ที่มีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีจะเป็นสถานที่ที่ไม่น่าไว้วางใจในความคิดของผู้ชม เพราะเมื่อสถานที่เหล่านี้เข้ามาปรากฏอยู่ในสื่อบันเทิงคดี ผู้ชมจะเกิดการจินตนาการได้โดยง่ายว่า

ในสถานที่ดังกล่าวจะต้องมีตัวละครผีปรากฏตัวออกมาด้วยความมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่ง จะส่งผลให้ตัวละครมนุษย์เกิดความหวาดกลัว

ในโครงเรื่องใหญ่ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* เหตุการณ์ทั้งหมดได้เกิดขึ้นที่บ้านทรงไทยของดาวซึ่งบริเวณใต้ถุนบ้านเป็นที่ตั้งสวดอภิธรรมศพของฝนผู้เป็นน้องสาว โดยผู้ชม จะเกิดความหวาดระแวงเพราะมีความเชื่ออยู่ก่อนแล้วว่าในบริเวณที่ตั้งศพมักจะตัวละครผีเข้ามา เกี่ยวพันด้วย และเมื่อประกอบกับบรรยากาศโดยรอบที่เป็นช่วงเวลากลางคืนและมีพายุฝนพัดโหม อยู่ภายนอกก็จะยิ่งส่งเสริมให้คิดไปได้ว่าอาจมีตัวละครผีปรากฏตัวขึ้นมาเมื่อใดก็ได้



ภาพที่ 19 ฉากบ้านทรงไทยของดาวและฝน

ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* ช่วงแรกของเรื่องจะเปิด ด้วยความมืดและตัวละครจะใช้ไฟฉายส่องให้เห็นฉากเป็นจุด ๆ ทำให้ผู้ชมเกิดความหวาดระแวง ว่ามีสิ่งใดซ่อนอยู่ในความมืด ต่อมาเมื่อไฟสว่างขึ้นผู้ชมจะเห็นว่ากลุ่มนักศึกษาถูกขังไว้ในห้องน้ำที่ กล่าวกันว่าเคยมีคนเสียชีวิต โดยภายในห้องน้ำจะมีสภาพสกปรก อีกทั้งยังมีการตั้งศาลเพียงตา เอาไว้ในห้องน้ำทำให้ผู้ชมเกิดความคิดว่ายังมีผีสิงอยู่ในสถานที่ดังกล่าวและอาจปรากฏตัวมา หลอกหรือทำร้ายตัวละครมนุษย์เมื่อใดก็ได้



ภาพที่ 20 ตัวละครใช้ไฟฉายส่องให้เห็นบรรยากาศในห้องน้ำผีสิง

ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* ได้กำหนดฉากเหตุการณ์ให้เกิดขึ้นที่ห้องจัดรายการวิทยุช่วงกลางดึก ซึ่งดีเจตั้มมีต้องมาทำงานเพียงลำพัง โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ออกแบบบรรยากาศของห้องจัดรายการให้มีการจัดแสงสลัว ๆ ประกอบกับเสียงจึงเกิดประจํารายการที่ถูกเปลี่ยนใหม่ให้กลายเป็นทำนองสยองขวัญ ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัวจากการต่อฉากและบรรยากาศลักษณะเช่นนี้



ภาพที่ 23 ห้องจัดรายการวิทยุตอนกลางคืน

5.2.5 โอกาสและจังหวะ

โอกาสและจังหวะในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญเกิดจากการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการนำเสนอให้ผู้รับสารมองเห็นชุดเหตุการณ์ในมุมมองต่าง ๆ ส่งผลให้ผู้รับสารเกิดความกลัวและรู้สึกหวาดระแวงด้วยสาเหตุที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ในสื่อละครเวทีสยองขวัญจะเห็นว่าโอกาสและจังหวะมีความสำคัญมากต่อการสร้างความกลัวให้แก่ผู้ชม เนื่องจากลักษณะของสื่อที่เป็นการแสดงให้ผู้ชมได้รับชมตรงหน้า ผู้ชมจึงมีความรู้สึกร่วมไปกับเหตุการณ์และบรรยากาศในเรื่องได้ง่ายที่สุด โดยเฉพาะในจังหวะที่ตัวละครผีปรากฏตัวขึ้นมาอย่างกะทันหันผู้ชมก็จะเกิดอาการสะดุ้งตกใจ เนื่องจากผู้ชมรู้สึกเหมือนว่าได้เห็นตัวละครผีในระยะใกล้ด้วยตนเองโดยตรง

โอกาสและจังหวะที่จะนำไปสู่ความรู้สึกหวาดกลัวของผู้ชมละครเวที สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะที่แตกต่างกัน และสามารถเกิดขึ้นสลับกันไปมาภายในละครเวทีเรื่องหนึ่ง ๆ ดังนี้

5.2.5.1 ช่วงที่ตัวละครผียังไม่ปรากฏตัว

การสร้างความกลัวลักษณะนี้จะสอดคล้องกับฉากและบรรยากาศโดยตรง เนื่องจากเมื่อผู้ชมเห็นว่าตัวละครมนุษย์ได้เข้าไปในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจหรือชวนให้รู้สึกว่าจะอาจมี

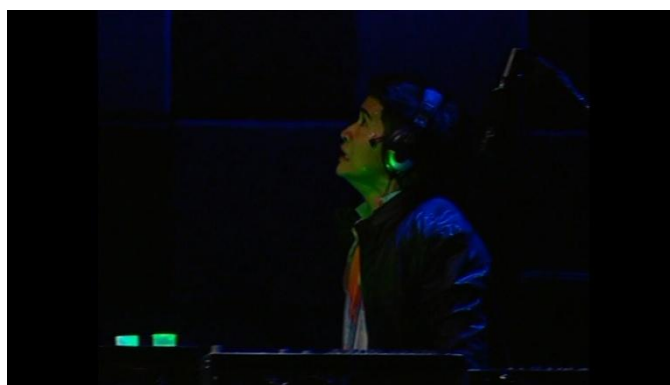
ตัวละครผีปรากฏตัวออกมา ผู้ชมจะเกิดความวิตกกังวลต่อการกระทำของตัวละครมนุษย์ และเมื่อพบว่าตนเองไม่สามารถหยุดยั้งตัวละครมนุษย์เหล่านี้ได้ ผู้ชมก็จะรู้สึกอึดอัดใจและเอาใจช่วยให้ตัวละครมนุษย์เอาตัวรอดจากสถานการณ์ดังกล่าวได้โดยเร็ว

ในโครงเรื่องใหญ่ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* จะพบว่าตัวละครมนุษย์ทั้งหมดได้อยู่ในบ้านที่มีการตั้งสวดอธิษฐานศพของฝน ทำให้ผู้ชมเกิดความกังวลเนื่องจากทุกคนมีโอกาสได้เจอตัวละครผี โดยเฉพาะตัวละครมนุษย์ที่ไม่เชื่อในเรื่องภูตผีวิญญาณและมักจะกล่าวถ้อยคำท้าทายให้วิญญาณของฝนปรากฏตัว ทำให้ผู้เกิดความระแวงว่าเมื่อตัวละครมนุษย์ได้สร้างสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจขึ้น ตัวละครผีจะปรากฏตัวออกมาตามคำท้าทายดังกล่าวหรือไม่



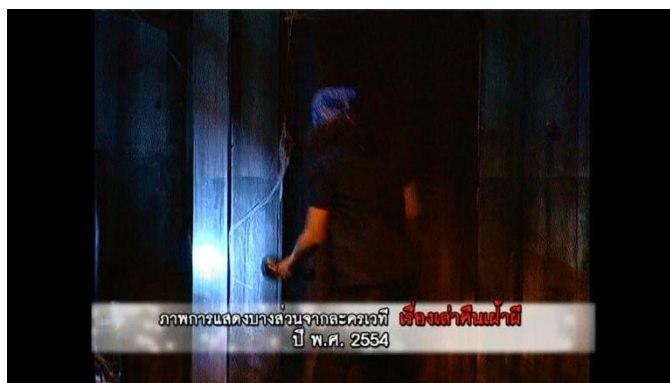
ภาพที่ 24 เพื่อนของฝนพูดท้าทายให้วิญญาณปรากฏตัว

ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* โอกาสที่ดีเจตัมจะถูกผีหลอกเริ่มต้นจากการที่เขารับสายหน้าไมค์ของผู้หญิงชื่อซิมซึ่งใช้บทสนทนาที่ชวนให้เข้าใจว่าเขาเป็นผี โดยลักษณะดังกล่าวนี้ผู้ชมจะรู้สึกว่าเป็นสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจเพราะหากตัวละครผีเข้ามาคุกคามดีเจตัมในช่วงเวลานี้ เขาจะไม่สามารถหนีหรือขอความช่วยเหลือจากใครได้เนื่องจากเขาอยู่เพียงลำพังในห้องที่เป็นกำแพงทึบ



ภาพที่ 25 ดีเจตัมรู้สึกหวาดกลัวแต่ไม่สามารถหนีไปไหนได้

ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* การที่กลุ่มนักศึกษาถูกจับขังไว้ในห้องน้ำผีสิงถือเป็นสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ เพราะผู้ชมจะเกิดความหวาดระแวงว่าพวกนักศึกษาอาจได้พบเห็นตัวละครผี โดยเฉพาะนักศึกษาคนที่ไม่เชื่อเรื่องผีและพยายามพิสูจน์ในสิ่งที่วิญญานของนักศึกษาเล่าด้วยการเดินไปเปิดประตูห้องสุขาที่กล่าวกันว่าเคยมีนักศึกษาเสียชีวิตอยู่在那นั้น



ภาพที่ 26 นักศึกษาคนหนึ่งกำลังจะเปิดประตูห้องสุขา

5.2.5.2 ช่วงที่ตัวละครผีปรากฏตัวออกมาอย่างกะทันหัน

การที่ตัวละครผีปรากฏตัวโดยกะทันหันมีผลต่อการสร้างความกลัวในสื่อประเภทละครเวทีสยองขวัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากลักษณะพิเศษของสื่อที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนอยู่ในเหตุการณ์จริง ฉะนั้นเมื่อมีสิ่งใดน่าสะพรึงกลัวเกิดขึ้นอย่างกะทันหันก็จะสามารถเรียกความสนใจจากตัวละครมนุษย์และผู้ชมให้เกิดอาการตกใจได้ในคราวเดียวกัน

ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 3 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* จะพบว่าตัวละครมนุษย์ทั้งสองคน ได้แก่ สามีและหมอล่างต้องการกำจัดศพของหญิงตั้งท้อง ซึ่งอาจทำให้ตัวละครผีเกิดความรู้สึกโกรธแค้น และเมื่อหมอล่างเดินกลับเข้าไปดูศพของหญิงตั้งท้องอีกครั้งเพียงลำพังและไม่ทันระวังตัว วิญญานของหญิงท้องก็ลุกขึ้นโดยกะทันหันและพุ่งเข้าไปบีบคอหมอล่างจนเสียชีวิต โดยฉากเหตุการณ์ดังกล่าวจะทำให้ผู้ชมเกิดอาการตกใจกลัวเนื่องจากไม่คาดคิดว่าตัวละครผีจะปรากฏตัวออกมาในจังหวะดังกล่าว



ภาพที่ 27 หมอเดินกลับไปดูศพทำให้มีโอกาสดูวิญญาณทำร้าย

5.2.6 สิ่งน่าขยะแขยงต่าง ๆ

การใช้สิ่งน่าขยะแขยงในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญจะเป็นการส่งเสริมรูปลักษณ์ของตัวละครผีให้มีความน่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น เนื่องจากผู้รับสารจะเห็นว่าตัวละครผีนำสิ่งที่คนทั่วไปรังเกียจมาประกอบการปรากฏตัว ทำให้ผู้ที่พบเห็นรู้สึกว่าการแสดงออกของตัวละครผีมีความสมจริงและสามารถทำให้เกิดความรู้สึกสะอิดสะเอียนและหวาดกลัวต่อตัวละครผีได้ตามลำดับ

จากการศึกษาสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทละครเวทีที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่าการนำเสนอสิ่งน่าขยะแขยงจะต้องอาศัยตัวละครมนุษย์คนใดคนหนึ่งทำหน้าที่กล่าวถึงหรือหยิบขึ้นมาแสดงในระดับที่ตาของผู้ชมจะสามารถมองเห็นได้อย่างทั่วถึง โดยในเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* วิญญาณของนักศึกษาได้เล่าพร้อมแสดงท่าทางประกอบว่าขณะติดอยู่ในห้องน้ำตนเองต้องรับประทานสิ่งน่าขยะแขยงต่าง ๆ เช่น กระดาษชำระ หรือซากหนู เพื่อประทังชีวิต ดังนั้นการแสดงออกอย่างหนึ่งระหว่างการเล่าเรื่องของวิญญาณของนักศึกษาจึงมีลักษณะของการรับประทานสิ่งน่าขยะแขยงและอาเจียนออกมา ทำให้ตัวละครมนุษย์และผู้ชมรู้สึกสะอิดสะเอียนต่อภาพที่เกิดขึ้น



ภาพที่ 28 วิญญาณนักศึกษาทำท่าแสดงการอาเจียน

5.2.7 สัญลักษณ์และนัยยะแฝง

ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญพบว่าบางครั้งผู้สร้างสรรค์ผลงานอาจใช้สัญลักษณ์และนัยยะแฝงเป็นภาพแทนการปรากฏตัวของตัวละครผี ซึ่งสิ่งทีนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์และนัยยะแฝงจะมีความเกี่ยวข้องกับตัวละครผีในทางใดทางหนึ่ง ดังนั้นเมื่อผู้รับสารได้พบเห็นสิ่งเหล่านี้ก็จะเกิดความรู้สึกกลัวเพราะเข้าใจว่าตัวละครผีได้เข้ามาอยู่ในฉากแล้ว และอาจกำลังเฝ้าดูพฤติกรรมของตัวละครมนุษย์ที่อยู่ในฉาก โดยที่ตัวละครมนุษย์ไม่ทันได้เอะใจหรือสังเกตเห็นตัวละครผีโดยตรง

ดังที่กล่าวไว้แล้วว่าสื่อประเภทละครเวทีสยองขวัญจะมีลักษณะที่แตกต่างจากสื่ออื่น ๆ ในแง่ที่ผู้ชมจะอยู่ในโรงละครโดยมีตัวละครในเรื่องทำการแสดงอยู่ตรงหน้า ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนว่าตนเองกำลังอยู่ในเหตุการณ์ในเรื่อง ซึ่งเมื่อพิจารณาจากละครเวทีสยองขวัญที่เป็นกลุ่มตัวอย่างจะพบว่าละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* เป็นละครเวทีประเภท 4 มิติที่ใช้ประสาทการรับรู้กลิ่นของมนุษย์ช่วยในการนำเสนอความน่าสะพรึงกลัว ฉะนั้นกลิ่นที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำเสนอออกมาจึงถือว่าเป็นสัญลักษณ์และนัยยะแฝงที่ทำให้ผู้ชมรับรู้ว่าผีตัวละครอยู่ในฉาก ส่งผลให้เกิดความหวาดระแวงและหวาดกลัวโดยที่ตัวละครผีอาจจะยังไม่ปรากฏตัวออกมาโดยตรง

ในโครงเรื่องใหญ่ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* ขณะที่ตัวละครมนุษย์ทั้งหมดกำลังคุยกันเกี่ยวกับวิญญาณของฝน ผู้สร้างสรรค์ผลงานก็ได้ปล่อยกลิ่นน้ำหอมที่ฝนชอบเป็นสื่อแสดงให้ตัวละครมนุษย์และผู้ชมเชื่อว่าวิญญาณของฝนเข้ามาอยู่ในฉากดังกล่าวด้วย และเกิดความรู้สึกหวาดกลัวเพราะไม่ทราบถึงเจตนาของวิญญาณของฝน

ฉาก บ้านทรงไทย

- ดาวเดินนำหมอนและผ้าห่มเข้ามาวางที่เก้าอี้นั่งกลางห้อง
- จ่อมได้กลิ่นอะไรบางอย่างจึงกระตุกชายเสื้อแทนอย่างแรง

จ่อม : เฮ้ย...มีใครได้กลิ่นอะไรเหมือนผมไหม

ดาว : กลิ่นน้ำหอมฝน

- ทุกคนจ้องหน้าดาว แต่ดาวไม่สนใจ กลับเดินตามหาที่มาของกลิ่นไปรอบ ๆ

ห้อง

ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* จะพบว่าขณะที่ดีเจตั้มกำลังคุยโทรศัพท์กับน้องซิม ช่วงหนึ่งของบทสนทนาของซิมได้กล่าวว่าตนเองนั้นอยู่ที่วัดและได้กลิ่นดอกไม้ตลอดเวลา ซึ่งช่วงดังกล่าวผู้สร้างสรรคผลงานจะปล่อยกลิ่นดอกไม้ออกมาทั่วโรงละครทำให้ผู้ชมได้กลิ่นเช่นเดียวกับที่ตัวละครกำลังเอ่ยถึง โดยกลิ่นดังกล่าวนี้จะเป็นสัญลักษณ์ที่สนับสนุนให้ผู้ชมเชื่อว่าน้องซิมอยู่ที่วัดและเป็นตัวละครผีของเรื่องจริง ๆ และโน้มน้าวให้ผู้รับสารรู้สึกหวาดระแวงต่อตัวละครดังกล่าวในเวลาต่อมา

ฉาก ห้องจัดรายการวิทยุ

- ดีเจตั้มนั่งฟังบทสนทนาของน้องซิมด้วยความหวาดกลัว

น้องซิม : กลิ่น...กลิ่น...กลิ่นมันมาอีกแล้ว

ดีเจตั้ม : กลิ่นอะไรจะน้องซิม

น้องซิม : กลิ่นดอกไม้ ที่ไม่มีแต่พวงหรีดเต็มไปหมด หนูไม่ชอบเลย

- ดีเจตั้มทำจมูกพุดพิศูดกลิ่นตามที่น้องซิมพูด

ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* ตัวละครผีได้เล่าว่าตนเองต้องทนรับประทานสิ่งน่าขยะแขยงต่าง ๆ เพื่อประทังชีวิตขณะที่ติดอยู่ในห้องน้ำ จนบางครั้งก็อาเจียนออกมาเพราะไม่สามารถรับประทานอาหารได้ ซึ่งแม้ว่าตัวละครผีจะไม่ได้เอ่ยถึงเรื่องกลิ่นโดยตรง แต่ผู้สร้างสรรคผลงานก็จะปล่อยกลิ่นที่มีลักษณะเหม็นเน่าเพื่อสื่อให้ผู้ชมรู้สึกว่สิ่งที่ตัวละครผีเล่านั้นเป็นเรื่องจริง อีกทั้งยังช่วยทำให้ผู้ชมรู้สึกสะอิดสะเอียนต่อสิ่งที่ตัวละครผีเล่ามา ยิ่งขึ้นได้อีกด้วย

ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 3 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* ผู้สร้างสรรคผลงานจะปล่อยกลิ่นยาและสารเคมีที่ผู้รับสารมักจะเคยได้กลิ่นลักษณะนี้ตามโรงพยาบาลโดยที่ตัวละครมนุษย์ไม่ได้เอ่ยถึง ทั้งนี้เพื่อมุ่งให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกเหมือนว่าตนเองอยู่ในคลินิกซึ่งเป็นฉากของเรื่อง และคาดเดาไปว่าตัวละครผีที่เสียชีวิตในคลินิกแห่งนี้อาจจะปรากฏตัวขึ้นมาเพื่อแก้แค้นคนที่ทำให้เธอเสียชีวิต

5.2.8 บทสนทนา

การที่ตัวละครผีใช้บทสนทนาในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญจะช่วยให้ผู้รับสารเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกหรือเจตนาในการทำสิ่งต่าง ๆ ของตัวละครผีได้มากกว่าการแสดงออกทางกายภาพเพียงอย่างเดียว ซึ่งสำหรับสื่อประเภทละครเวทีที่เป็นการแสดงสดย่อมมีสัดส่วนของสีหน้าและน้ำเสียงของตัวละครผีเข้ามาส่งเสริมบทสนทนาให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น โดยเฉพาะบทสนทนาที่มุ่งแสดงอารมณ์โกรธเกรี้ยวจะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัวต่อตัวละครผีได้อย่างง่ายดาย

บทสนทนาของตัวละครผีที่ปรากฏในสื่อประเภทละครเวทีสยองขวัญสามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ตามเกณฑ์ด้านระดับของภาษาของตัวละครผีขณะที่กล่าวบทสนทนา ดังนี้

5.2.8.1 บทสนทนาที่เป็นคำหยาบคาย

การที่ตัวละครผีใช้คำหยาบคายในบทสนทนามักเป็นไปเพื่อสะท้อนถึงอารมณ์ไม่พึงพอใจหรือโกรธแค้นของตัวละครผีต่อคู่สนทนา ทำให้ไม่จำเป็นต้องมีพิธีรีตองในการเลือกใช้สำนวนภาษา ซึ่งถ้อยคำที่หยาบคายนี้จะทำให้ภาพลักษณ์ของตัวละครผีน่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้นในสายตาของผู้ชม

ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* จะเห็นว่าดีเจตั้มและผู้ชมถูกโน้มน้าวให้หลงคิดไปว่าน้องซิมที่โทรศัพท์เข้ามาในรายการวิทยุเป็นตัวละครผี โดยที่น้องซิมไม่ต้องปรากฏตัวเข้ามาในฉาก เนื่องจากบทสนทนาของตัวละครดังกล่าวสามารถถ่ายทอดความรู้สึกที่มีต่อบรรยากาศรอบ ๆ ตัวของเธอให้ผู้ชมเห็นภาพได้ชัดเจน นอกจากนี้ผู้ชมจะสังเกตได้อีกว่าน้ำเสียงน้องซิมมีความสัมพันธ์กับอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งเธอจะใช้น้ำเสียงเน้นซ้ำโหยหวนในบทสนทนาทำนองว่าขอความเห็นใจ และจะเปลี่ยนมาใช้คำหยาบคายและน้ำเสียงเกรี้ยวกราดเมื่อไม่ได้ตั้งใจ

ฉาก ห้องจัดรายการวิทยุ

- ไฟในห้องจัดรายการดับ
- เสียงสายเรียกเข้าดังขึ้นที่โต๊ะของดีเจตั้ม
- ดีเจตั้มเดินมากับสายเรียกเข้าด้วยท่าทางหวาดกลัว
- น้องซิมกล่าวด้วยเสียงโหยหวน

น้องซิม : หนูไปหาพี่นะคะ

- ดีเจตั้มตกใจกลัวจนปิดเครื่องรับโทรศัพท์ตกลงพื้น

น้องซิม : มึงตัดสายกูทำไม มึงไม่อยากจะคุยกับกูหรือ ได้...กูจะไปหา มึง
 กูจะฆ่ามึง มึงตาย...
 - ดีใจตั้มวิ่งลนลานด้วยความหวาดกลัวไปทั่วห้อง

5.2.8.2 บทสนทนาที่เป็นคำพูดปกติ

ตัวละครผีใช้บทสนทนาที่เป็นคำพูดปกติมักจะใช้น้ำเสียงที่เนิบช้าโหยหวนชวนให้
 ผู้ชมรู้สึกขนลุก และเมื่อพิจารณาเชิงลึกในส่วนเนื้อหาโดยประกอบกับสีหน้าท่าทางของตัวละครผี
 ก็จะทำให้เจตนาที่ตัวละครดังกล่าวต้องการจะสื่อสารให้ผู้ชมได้รับทราบ ซึ่งโดยส่วนใหญ่การที่
 ตัวละครผีเลือกใช้ถ้อยคำปกติมักแสดงให้เห็นว่าตัวละครผีไม่ได้อยู่ในอารมณ์อาฆาตแค้น
 เทียบเท่ากับการใช้ถ้อยคำหยาบคายในการสนทนา

ในโครงเรื่องใหญ่ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* ช่วงทำยาก่อนที่ตัวละครผีจะ
 ปรากฏตัวขึ้นมา ผู้ชมจะได้ยินเสียงของตัวละครผีที่กล่าวแสดงความเสียใจต่อการกระทำของเอก
 ซึ่งเป็นฆาตกรที่ทำร้ายตนและกำลังพยายามทำร้ายตัวละครมนุษย์คนอื่น โดยบทสนทนาดังกล่าว
 จะช่วยแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครผีในขณะนั้นให้ผู้ชมรับทราบ อีกทั้งยังเป็นการคลี่คลาย
 ปมปัญหาทั้งหมดของเรื่องทำให้ผู้ชมได้รู้ว่าใครคือคนร้ายและเป็นผู้ที่ถูกตัวละครผีจ้างจะเอาชีวิต
 ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความสะพรึงกลัวต่อตัวละครผีได้มากยิ่งขึ้น

ฉาก บ้านทรงไทย

- เอกแทงแทนจนเสียชีวิตหลังจากที่รู้ว่าแทนเป็นคนทำให้ฝนท้อง
- เสียงวิญญาณของฝนดังขึ้น

ฝน : พี่เอกฆ่าพี่แทนทำไม พี่เอกฆ่าฝนกับลูกแล้วยังไม่พออีกหรือ พี่
 เอกฆ่าพี่แทนทำไม

- เสียงพายุและฟ้าผ่าดังเบรียง
- เอกตกใจหวาดกลัว ทิ้งมีดในมือและวิ่งไปมาทั่วห้อง

ในเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* จะพบว่าในช่วงต้นเรื่อง
 ตัวละครผีได้ปลอมตัวมาปะปนอยู่กับกลุ่มนักศึกษาที่ถูกขังอยู่ในห้องน้ำผีสิง ทำให้บทสนทนาของ
 ตัวละครผีมีลักษณะเหมือนกับคนปกติ แต่จะสังเกตได้ว่าเมื่อตัวละครผีเริ่มเล่าเกี่ยวกับผู้ที่เสียชีวิต

ในห้องน้ำ ลักษณะการเล่าตลอดจนน้ำเสียงจะให้ความรู้สึกว่าคุณเล่าทราบประวัติของห้องน้ำเป็นอย่างดีจนสามารถถ่ายทอดปฏิกิริยาและอารมณ์ความรู้สึกของผู้ที่เสียชีวิตได้สมจริง ทำให้ผู้ชมเกิดความหวาดระแวงว่านักศึกษาผู้เล่าเรื่องอาจจะเป็นตัวละครผีเสียเอง และเมื่อความจริงถูกเปิดเผยในช่วงท้ายเรื่องผู้ชมก็จะพบว่านักศึกษาคนดังกล่าวเป็นผีจริง ๆ

ฉาก ห้องน้ำผีสิง

- วิญญาณนักศึกษากำลังเล่าช่วงที่ตนเองกำลังเสียชีวิตให้เพื่อน ๆ ฟังพร้อมกับเดินวนรอบตัวเพื่อน ๆ แต่ละคน

วิญญาณ : เขาอยากออกไปจากที่นี่ เขาพยายามร้องให้คนช่วย แหกปากร้องทั้งวันทั้งคืน ช่วยด้วย...ช่วยด้วย...ช่วยด้วย...

- เพื่อนสองคนหวาดกลัวมีจนเข้าอ้อน

- วิญญาณนักศึกษาตะเบ็งเสียงดังขึ้นแล้วพุ่งลงไปคุกเข่าอยู่กับพื้น

วิญญาณ : ช่วยด้วย...

5.2.9 ความเชื่อในสังคมไทย

การนำคติความเชื่อของคนไทยเกี่ยวกับสิ่งเร้นลับเหนือธรรมชาติมาสอดแทรกในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญจะสามารถทำให้ผู้รับสารเกิดความหวาดกลัวได้ง่าย เนื่องจากผู้รับสารที่เป็นคนไทยมักจะเคยได้ยินข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งเร้นลับเหล่านี้อยู่แล้ว ทำให้ผู้รับสารทราบถึงลักษณะโดยรวมของคติความเชื่อดังกล่าวและเกิดความสะพรึงกลัวโดยที่ผู้สร้างสรรคผลงานไม่จำเป็นต้องอธิบายที่มาที่ไปอย่างละเอียดมากนัก

ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทละครเวที จะเห็นว่ามี การนำคติความเชื่อในสังคมไทยมานำเสนออยู่บ้าง แต่ก็ได้ปรับให้มีความเหมาะสมกับยุคสมัยและเหตุการณ์ในเรื่อง ดังเห็นได้จากเรื่องเล่าเรื่องที่ 2 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* ที่ได้มีการตั้งศาลเพียงตาไว้ในห้องน้ำที่เคยมีคนเสียชีวิต สอดคล้องกับความเชื่อโบราณของไทยที่มักสร้างศาลเพียงตาบริเวณที่มีผู้เสียชีวิตในลักษณะ “ตายโหง” ดังนั้นเมื่อผู้ชมได้เห็นว่ามีศาลเพียงตาตั้งอยู่ก็จะเกิดความรู้สึกหวาดกลัวเพราะเชื่อว่ามีตัวละครผีอยู่ในสถานที่แห่งนี้จริง ๆ



ภาพที่ 29 มีศาลเพียงตาอยู่ในห้องน้ำผีสิง

5.2.10 ความใกล้ชิดระหว่างมนุษย์กับวัตถุ

วิธีสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญอีกวิธีหนึ่งได้แก่การนำวัตถุสิ่งของที่มีความใกล้ชิดกับมนุษย์มาผูกเป็นเรื่องราวสยองขวัญ โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานมักจะออกแบบให้ตัวละครที่มีความเกี่ยวพันกับวัตถุสิ่งของอย่างใดอย่างหนึ่งที่ตัวละครมนุษย์ใช้อยู่เป็นประจำและไม่คิดว่าจะได้พบเจอตัวละครผีผ่านวัตถุสิ่งของชิ้นดังกล่าว เมื่อผู้รับสารติดตามเนื้อเรื่องจบจนก็จะเกิดความหวาดระแวงว่าวัตถุที่ตนเองมีอยู่เช่นเดียวกับตัวละครในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญจะทำให้ตนเองมีโอกาสได้พบเจอวิญญาณบ้างหรือไม่

ในสื่อประเภทละครเวทีสยองขวัญที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่าในเรื่องเล่าเรื่องที่ 1 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนไฟผี* ผู้ชมจะเข้าใจว่าดีเจตัดไม้ได้พูดคุยกับตัวละครผีผ่านทางโทรศัพท์ที่ต่อสายเข้ามาในรายการวิทยุ ทำให้ผู้ชมเชื่อว่าตัวละครผีในเรื่องสามารถใช้โทรศัพท์ในการติดต่อสื่อสารได้ และชวนให้ผู้ชมเกิดความหวาดระแวงต่อไปว่าจะเกิดอะไรขึ้นหากมีวิญญาณติดต่อตนผ่านทางโทรศัพท์เช่นเดียวกับที่ตัวละครในเรื่องได้พบเจอ



ภาพที่ 30 ผู้ชมจะเข้าใจว่าดีเจตัดไม้คุยโทรศัพท์กับตัวละครผี

จากแนวคิดเรื่องการสร้างความสุขของขวัญในสื่อบันเทิงคดี เมื่อนำมาศึกษาวิเคราะห์ละครเวทีของขวัญที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่าในละครเวทีของขวัญแต่ละเรื่องมีวิธีสร้างความกลัวผ่านวิธีการพบเห็นได้ทั่วไปและวิธีการที่พบได้เฉพาะในสื่อบันเทิงคดีของขวัญไทย ดังที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ชื่อละครเวที	วิธีสร้างความกลัว	คำอธิบาย
เรื่องเล่าคืนไฟผี (โครงเรื่องใหญ่)	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาเหมือนคนปกติ แต่รู้ว่าเป็นผีผ่านการแสดงออกทางกาย
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกอย่างเก็บกด เพราะเคยทำเรื่องไม่ดีเอาไว้
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : บ้านทรงไทยซึ่งตั้งสวดศพบริเวณใต้ถุนบ้าน
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครมนุษย์มีโอกาสเจอผีในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ
	สัญลักษณ์ - นัยยะ	กลิ่นน้ำหอมที่ตัวละครผีชอบใช้
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำปกติ
เรื่องเล่าคืนไฟผี (เรื่องเล่าเรื่องที่ 1)	โครงเรื่อง	ผีไม่มาดีและไม่มาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาเหมือนคนปกติ และเฉลยตอนท้ายว่าเป็นผี
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คืนเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ทั่วไป : ห้องจัดรายการวิทยุ
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครมนุษย์มีโอกาสเจอผีในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ
	สัญลักษณ์ - นัยยะ	กลิ่นดอกไม้ในงานศพที่ตัวละครผีกล่าวถึง
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำปกติ แล้วจึงค่อย ๆ เปลี่ยนเป็นถ้อยคำหยาบคาย
	มนุษย์กับวัตถุ	ตัวละครเอกติดต่อกับตัวละครผีผ่านโทรศัพท์
เรื่องเล่าคืนไฟผี (เรื่องเล่าเรื่องที่ 2)	โครงเรื่อง	ผีมาดี
	ตัวละครผี	หน้าตาเหมือนคนปกติ และเฉลยตอนท้ายว่าเป็นผี
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คืนเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : ห้องน้ำที่เคยมีคนตาย
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครมนุษย์มีโอกาสเจอผีในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ
	สิ่งนำขยะแขยง	สิ่งนำขยะแขยงปรากฏบนตัวละครผี : อาเจียน
	สัญลักษณ์ - นัยยะ	กลิ่นเหม็นเน่าในห้องน้ำที่ตัวละครผีกล่าวถึง
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำปกติ
	ความเชื่อแบบไทย	การตั้งศาลเพียงตาให้วิญญาณที่เสียชีวิตในห้องน้ำได้สิงสถิต

เรื่องเล่าคีนไฟไฟ (เรื่องเล่าเรื่องที่ 3)	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาเหมือนคนปกติ แต่รู้ว่าเป็นผีผ่านการแสดงออกทางกาย
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : คลินิกทำแท้งซึ่งมีเด็กทารกเสียชีวิตจำนวนมาก
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	สัญลักษณ์ - นัยยะ	กลิ่นยาและสารเคมีในคลินิก

ตารางที่ 4 วิธีสร้างความกลัวที่ปรากฏในละครเวทีสยองขวัญไทย

บทที่ 6

มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในภาพยนตร์สยองขวัญไทย

6.1 มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในภาพยนตร์สยองขวัญไทย

6.1.1 ความกลัวตามแนวคิดเชิงจิตวิทยา

เมื่อศึกษาสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทภาพยนตร์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่าการปรากฏตัวของตัวละครผีสามารถทำให้ตัวละครมนุษย์เกิดอาการตกใจกลัวเนื่องจากตัวละครเหล่านั้นไม่เคยเห็นผีมาก่อน หรือบางครั้งอาจจะเป็นเพราะตัวละครมนุษย์เคยรู้จักกับอีกฝ่าย แต่ไม่เคยคิดว่าจะได้พบตัวละครดังกล่าวในสภาพของวิญญาณ ทำให้ตัวละครมนุษย์แสดงความหวาดกลัวออกมาผ่านทางคำพูดและกิริยาอาการต่าง ๆ ซึ่งคำอธิบายแนวคิดเชิงจิตวิทยาได้กล่าวว่าความกลัวของตัวละครจะสามารถถ่ายโอนไปสู่ผู้ชมได้หากว่าผู้รับสารกำลังคิดคล้ายตามว่าตัวเองเป็นตัวละครมนุษย์ในภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ ส่งผลให้ผู้ชมมีความรู้สึกเช่นเดียวกับที่ตัวละครกำลังรู้สึก

เราจะเห็นได้ว่าลักษณะความกลัวของตัวละครมนุษย์ที่เกิดขึ้นในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทภาพยนตร์มักเกิดขึ้นทุกครั้งที่ตัวละครมนุษย์ได้พบกับตัวละครผี ทั้งนี้เนื่องจากข้อจำกัดของภาพยนตร์ที่จำเป็นต้องขมวดปมเรื่องให้จบภายในเวลาประมาณ 1-2 ชั่วโมง ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงเลี้ยงที่จะนำเสนอภาพตัวละครมนุษย์ที่ได้ตอบกับตัวละครผีด้วยความคุ้นเคยและไม่รู้สึกหวาดกลัว หรือแม้แต่การที่ตัวละครมนุษย์พยายามเอาชนะตัวละครผีด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น นิมนต์พระมาสวด พาหมอมผีมาปราบ ฯลฯ หากแต่ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะนำเสนอด้วยอาการตกใจกลัวของตัวละครมนุษย์ไปตลอดทั้งเรื่องจนกระทั่งเหตุการณ์คลี่คลายและเข้าสู่ตอนจบ

ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง *แผลด* ตัวละครเอกชื่อ พลอย ได้เดินทางกลับมาอยู่บ้านที่ตนเองเคยใช้ชีวิตร่วมกับพิมในฐานะฝาแฝดตัวติดกัน และเธอก็ได้พบกับวิญญาณของพิมที่มักปรากฏตัวออกมาหลอกให้เธอตกใจ ซึ่งทั้งที่พลอยรู้ว่าวิญญาณดังกล่าวคือคู่แฝดของเธอ แต่เธอก็จะเกิดอาการหวาดกลัวทุกครั้งที่ยูนิฟอร์มของพิมปรากฏตัวออกมาให้เห็น ทั้งนี้เป็นเพราะในอดีตพลอยเป็นผู้ที่ฆาตกรรมพิมจนเสียชีวิต และคิดไปเองว่าวิญญาณพิมต้องการที่จะแก้แค้นในสิ่งที่เธอเคยทำเอาไว้

6.1.2 ความกลัวตามแนวคิดเชิงพระพุทธศาสนา

ในสื่อบันเทิงคดีของขวัญประเภทภาพยนตร์ มักนำเสนอให้ผู้ชมเห็นว่าตัวละครมนุษย์ได้เข้าไปพัวพันกับสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจหรือเสี่ยงต่อการถูกตัวละครผีปรากฏตัวมาหลอกหรือทำอันตราย โดยผู้ชมจะเกิดความคิดในขณะที่ยังไม่ต้องการให้ผู้ชมเห็นว่าตัวละครมนุษย์เข้าไปพัวพันกับสถานการณ์นั้น ๆ หากแต่ก็ไม่สามารถห้ามการกระทำของตัวละครดังกล่าวได้ ผู้ชมจึงเป็นรู้สึกกังวลแทนตัวละคร ความรู้สึกนี้ถือว่าการอุปาทานจนเกิดความหวาดกลัวตามแนวคิดทางพระพุทธศาสนา

การอุปาทานจนเกิดความหวาดกลัวในสื่อบันเทิงคดีของขวัญประเภทภาพยนตร์เป็นผลมาจากการที่ผู้ชมนำความรู้สึกของตนเองไปผูกไว้กับประสบการณ์ในอดีต วัตถุ หรือสถานที่ เมื่อผู้ชมได้เห็นว่าตัวละครมนุษย์กำลังเข้าไปพัวพันกับสิ่งเหล่านั้นจึงรู้สึกว่าจะไม่ปลอดภัย ทั้งที่บางครั้งตัวละครที่ผู้ชมกำลังติดตามอยู่นั้นอาจจะยังไม่เกิดความรู้สึกหวาดกลัวต่อสถานการณ์ดังกล่าวก็เป็นไปได้

เมื่อพิจารณาถึงข้อจำกัดของสื่อประเภทภาพยนตร์ จะเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องควบคุมเนื้อหาของเรื่องให้จบภายในระยะเวลาอันสั้น การนำเสนอภาพตัวละครที่เข้าไปพัวพันกับสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจจึงมักตามมาด้วยการปรากฏตัวของตัวละครผีในจังหวะที่ตัวละครมนุษย์ไม่ทันได้ตั้งตัว ส่งผลให้การอุปาทานในสื่อบันเทิงคดีของขวัญประเภทภาพยนตร์เกิดขึ้นในช่วงเวลาสั้น ๆ หรือในภาพยนตร์ของขวัญบางเรื่องอาจไม่มีโมเมนต์ด้านนี้อย่างเด่นชัด เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ผลงานเลือกที่จะกำหนดให้ตัวละครมนุษย์รู้ว่าวัตถุและสถานที่เหล่านั้นมีความเกี่ยวข้องกับวิญญาณ และตัวมนุษย์เองก็เข้าใจเข้าไปเผชิญเหตุการณ์ต่าง ๆ ในขณะที่รู้สึกหวาดกลัวอยู่แล้ว

ตัวอย่างของแนวคิดด้านนี้ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง *ลัดดาแลนด์* มีตัวละครชื่อ ธีร์ เป็นผู้ที่ไม่เชื่อในเรื่องภูตผีวิญญาณ และเมื่อลูกสาวของเขากลับบ้านดึกโดยอ้างว่าเธอถูกผีหลอก เขาไม่เชื่ออีกทั้งยังพาลูกสาวไปพิสูจน์บ้านร้างซึ่งเคยเกิดคดีฆาตกรรมด้วยตัวของเขาเอง ซึ่งในสถานการณ์ดังกล่าวนี้ ผู้ชมที่มีภาพความคิดว่า “บ้านร้าง” เป็นสิ่งที่มีความเชื่อมโยงกับวิญญาณก็จะเกิดความหวาดกลัว และคาดหวังว่าธีร์จะไม่เข้าไปในนั้นเพราะอาจจะมีวิญญาณที่ถูกฆาตกรรมในบ้านปรากฏตัวออกมาหลอกจนตกใจ แต่อย่างไรก็ตามเมื่อผู้ชมไม่สามารถห้ามการกระทำของธีร์ได้ ผู้ชมจึงต้องแบกรับความกังวลนี้ไว้จนกระทั่งเขากลับออกมาจากบ้านร้างหลังดังกล่าว

6.1.3 ความกลัวตามแนวคิดเชิงวัฒนธรรม

จากการสัมภาษณ์ผู้ที่มีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญกล่าวได้ว่า อุตลักษณ์ทางวัฒนธรรมต่าง ๆ ล้วนมีอิทธิพลต่อความรู้สึกของผู้รับสาร ซึ่งสำหรับในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญนั้น ความกลัวที่เป็นผลมาจากแนวคิดเชิงวัฒนธรรมจะสามารถแบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ ได้แก่

6.1.3.1 แนวคิดในเชิงวัฒนธรรมแบบธรรมเนียมนิยม

ความกลัวแบบธรรมเนียมนิยมมักเกิดจากการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานหยิบเอาคติความเชื่อที่มีอยู่ในสังคมไทยแต่เดิมมาร้อยเรียงเป็นเรื่องราว ทำให้ผู้รับสารเกิดความหวาดกลัวโดยไม่ต้องอาศัยการอธิบายตัวละครหรือการกระทำมากนัก ทั้งนี้เพราะผู้รับสารมักมีประสบการณ์หรือเคยได้ยินเรื่องเล่าเกี่ยวกับคติความเชื่อเหล่านี้มาก่อนแล้ว แต่อย่างไรก็ตามเมื่อศึกษาได้วิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จะพบว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่นิยมนำความเชื่อของไทยมาใช้มากนัก เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายของสื่อภาพยนตร์ในปัจจุบันต้องการรับชมสิ่งที่มีความแปลกใหม่และทันสมัย ดังนั้นการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะนำแนวคิดลักษณะนี้มาสอดแทรกไว้ในเรื่องราวสยองขวัญ ผู้สร้างสรรค์ผลงานก็จำเป็นต้องปรับคติความเชื่อเหล่านี้ให้เหมาะสมกับบริบททางสังคมมากยิ่งขึ้น

ในจำนวนสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทภาพยนตร์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่าภาพยนตร์ที่นำเสนอตัวละครผีตามคติความเชื่อของคนไทย ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *หลาวชะโอน* ซึ่งเนื้อเรื่องได้หยิบยกความคิดเรื่อง “เวรกรรม” มาเป็นหัวใจสำคัญ โดยมีตัวละครเอกชื่อ เป้ ได้ทำความชั่วไว้ และถูกรรรมตามทันจนเขาเสียชีวิตกลายเป็นเปรตในตอนจบ ในเรื่องนี้จะเห็นว่าผู้ชมที่เป็นคนไทยมักจะมีคามเชื่อเรื่อง “เวรกรรม” และ “เปรต” อยู่แล้ว ทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่จำเป็นต้องอธิบายถึงสาเหตุที่ไปถูกเวรกรรมตามทันจนต้องกลายเป็นเปรตโดยละเอียดมากนัก ผู้ชมก็สามารถรับรู้ เข้าใจ และเกิดความหวาดกลัวได้

6.1.3.2 แนวคิดในเชิงวัฒนธรรมแบบร่วมสมัย

ผู้ที่มีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญได้อธิบายถึงรูปแบบของความเป็นร่วมสมัยว่ามักเป็นอะไรที่ไม่ใช่ของไทยโดยตรง แต่จะเป็นสิ่งที่ประเทศไทยรับมาจากวัฒนธรรมอื่น ๆ ซึ่งบางครั้งก็สามารถชี้ชัดได้ว่าลักษณะเช่นนี้ปรากฏในวัฒนธรรมใด แต่บางครั้งก็ไม่สามารถระบุได้ชัดเจนเนื่องจากสามารถพบได้ในทุกวัฒนธรรม ทั้งนี้เมื่อพิจารณาเฉพาะในแง่

ของความกลัวที่เกิดขึ้นในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ การที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวในวัฒนธรรมอื่นมาสอดแทรกในเรื่องเล่าของตนจะทำให้ผู้รับสารตื่นตาตื่นใจและอยากทราบว่าความกลัวที่เกิดขึ้นจะมีลักษณะเช่นใด

ทั้งนี้ จากการศึกษาวิเคราะห์สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทภาพยนตร์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จะพบว่าความกลัวตามแนวคิดเชิงวัฒนธรรมแบบร่วมสมัยที่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาสามารถจำแนกออกเป็น 3 กลุ่มย่อย ดังนี้

- ความกลัวอันเกิดจากข่าวและสถานการณ์ปัจจุบัน เช่น อาชญากรรม ฆาตกรรม และอุบัติเหตุต่าง ๆ ซึ่งสามารถพบได้ในทุกวัฒนธรรมจนไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นลักษณะเด่นของวัฒนธรรมใด ทั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานมักนำข่าวและสถานการณ์เหล่านี้มาสร้างเป็นเรื่องราวต่อยอดในทำนองว่าวิญญาณของผู้ที่เสียชีวิตยังมีพันธะหรือความต้องการบางอย่าง ทำให้วิญญาณยังคงวนเวียนอยู่รอบ ๆ ตัวละครมนุษย์จนเกิดเป็นเรื่องราวสยองขวัญ ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง *รักฉันอย่าคิดถึงฉัน* ที่ตัวละครผีเป็นผู้ที่ประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์จนเสียชีวิต แต่ด้วยความที่ยังมีความผูกพันกับคนรักของตน ตัวละครผีจึงยังคงวนเวียนอยู่รอบ ๆ ตัวคนรักและคอยหลอกหลอนผู้ที่แสดงท่าทีสนใจในตัวคนรักของเธอ

- ความกลัวที่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นและเกาหลี โดยจะเห็นได้ว่าในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญของทั้งสองประเทศจะมีความโดดเด่นที่ตัวละครผีมักปรากฏตัวเชื่อมโยงกับสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ส่งผลให้ผู้รับสารที่มีสิ่งของเครื่องใช้เช่นเดียวกับตัวละครในเรื่องเกิดความรู้สึกหวาดหวาดระแวง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *เหงา* ซึ่งตัวละครผีได้ติดต่อสื่อสารกับตัวละครมนุษย์ผ่านการส่งข้อความทางโทรศัพท์มือถือ ทำให้เห็นว่าตัวละครผีสามารถใช้โทรศัพท์ในการติดต่อสื่อสารกับมนุษย์ได้ คล้ายกับภาพยนตร์สยองขวัญของประเทศเกาหลีใต้เรื่อง *Phone*

- ความกลัวที่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมของชาวตะวันตก ซึ่งตัวละครผีในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญมักจะมีลักษณะที่ค่อนข้างน่ากลัวหรืออมนุษย์มากกว่าสิ่งทีเรียกว่า “ผี” ในคติความเชื่อแบบไทย ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *Backpacker* ที่ตัวละครผีจะมีลักษณะเหมือนผีดิบ (Zombie) ที่ฟื้นขึ้นมาจากความตายและเข้าไปทำร้ายตัวละครมนุษย์โดยไม่สนใจว่าเป็นคนที่มีความแค้นต่อกันหรือไม่ นอกจากนี้ตัวละครผีในภาพยนตร์ยังลดทอนอัตลักษณ์ในเรื่องของเวลา ทำให้ตัวละครผีสามารถปรากฏตัวออกมาสร้างความสยองขวัญได้อย่างอิสระทั้ง

ในเวลากลางวันและกลางคืน แตกต่างจากผีในความคิดของคนไทยที่จะปรากฏตัวออกมาในเวลา กลางคืนเท่านั้นจึงจะทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวได้

จากแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวที่กล่าวข้างต้น เมื่อนำมาศึกษาและวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่าง ภาพยนตร์สยองขวัญ จะพบแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวสอดแทรกอยู่ดังที่ปรากฏในตารางต่อไปนี้

ชื่อภาพยนตร์	แนวคิดเกี่ยวกับความกลัว	คำอธิบาย
แฝด	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	บ้านที่ตัวละครเอกเคยอยู่ก่อนที่ฝาแฝดของตนจะเสียชีวิต
	อิทธิพล - เอเชีย	ตัวละครผีสวมชุดสีขาวแบบผีญี่ปุ่น
สี่แพร่ง ตอน เหงา	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกขาหัก และต้องอยู่คนเดียวในอพาร์ทเมนต์
	อิทธิพล - เอเชีย	ตัวละครผีติดต่อตัวละครมนุษย์ผ่านโทรศัพท์มือถือ
สี่แพร่ง ตอน ยันต์สิ่งตาย	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ห้องสอบสวนที่เปิดไฟไว้สลับ ๆ
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครผีใช้พิธีกรรมยันต์สิ่งตาย
สี่แพร่ง ตอน คนกลาง	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ป่าที่ตอนกลางคืนที่ชวนให้รู้สึกว่ามีผีจะโผล่ออกมา
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีประสบอุบัติเหตุจมน้ำเสียชีวิต และพยายามบอกเพื่อน
สี่แพร่ง ตอน เทียวบิน 224	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกโดยสารเครื่องไปพร้อมกับศพเพียงลำพัง
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีเสียชีวิต และต้องการแก้แค้นผู้รักของสามี
โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	โรงภาพยนตร์ตอนกลางคืน
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีเสียชีวิตขณะถ่ายภาพยนตร์ และโกรธแค้นผู้ที่มาชม ภาพยนตร์จากที่เธอเสียชีวิต
ห้าแพร่ง ตอน หลาวชะโอน	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ป่าที่ตอนกลางคืนที่ชวนให้รู้สึกว่ามีผีจะโผล่ออกมา
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครผี คือ เปรต
ห้าแพร่ง ตอน ห้องเตียงรวม	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกพักอยู่ในโรงพยาบาลซึ่งมีคนตายจำนวนมาก
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครผีเป็นผู้มีวิชาอาคมในการถอดวิญญาณ

ห้าแพ่ง ตอน Backpacker	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ถนนเวลากลางคืนที่ชวนให้รู้สึกว่ามีผีจะโผล่ออกมา
	อิทธิพล - ตะวันตก	ตัวละครผีมีลักษณะเหมือนมนุษย์ประเภทผีดิบ
ห้าแพ่ง ตอน รถมือสอง	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	เด็กที่ขายรถมือสองที่มีประวัติไม่ดี
	อิทธิพล - เอเชีย	ตัวละครผีมีความเชื่อมโยงกับรถมือสอง
ห้าแพ่ง ตอน คนกอง	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	กองถ่ายภาพยนตร์สยองขวัญที่เปิดไฟสลัว ๆ
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีเสียชีวิตขณะถ่ายภาพยนตร์ แต่กลับมาถ่ายทำต่อ
	อิทธิพล - เอเชีย	ตัวละครผีสวมชุดสีขาวแบบผีญี่ปุ่น
แฟนเก่า	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	บ้านพักตากอากาศของตัวละครเอก
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีฆ่าตัวตาย และโกรธแค้นแฟนใหม่ของคนรัก
ลัดดาแลนด์	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	หมู่บ้านจัดสรรที่เกือบร้างเพราะมีคนตาย
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีถูกฆาตกรรม แต่ไม่ยอมไปเกิดเพราะพันธะบางอย่าง
รักฉันอย่าคิดถึงฉัน	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ถนนเวลากลางคืนที่ตัวละครผีเสียชีวิต / ในโรงพยาบาล
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต และแสดงความหึงหวงคนรัก

ตารางที่ 5 มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญไทย

6.2 การสร้างความกลัวในภาพยนตร์สยองขวัญไทย

6.2.1 โครงเรื่อง

ในการศึกษาสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทภาพยนตร์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จะพบว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานนิยมสร้างความหวาดกลัวให้แก่ผู้ชมผ่านการวางโครงเรื่อง 2 ลักษณะ ได้แก่

6.2.1.1 โครงเรื่องแบบ “ผีมาตี”

การวางโครงเรื่องแบบ “ผีมาตี” ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะนำเสนอให้ผู้ชมเห็นว่าตัวละครผีไม่ได้ต้องการปรากฏตัวเพื่อหลอกหรือทำร้ายตัวละครมนุษย์ให้เกิดความหวาดกลัว แต่เป็นปรากฏตัวโดยพยายามสื่อสารกับตัวละครมนุษย์ที่มีจิตตรงกันเพื่อขอความช่วยเหลือ หรือเพื่อ

ขอให้ช่วยจัดการธุระบางอย่างที่ตัวละครนี้ไม่สามารถกระทำได้ด้วยตนเอง หรือเพื่อบอกเรื่องราวบางอย่างแก่ตัวละครมนุษย์ ความกลัวของโครงเรื่องลักษณะนี้เกิดจากการที่ตัวละครมนุษย์ไม่เคยพบเห็นวิญญาณมาก่อน เมื่อตนได้มาเห็นเป็นครั้งแรกจึงเกิดความรู้สึกหวาดกลัวเพราะไม่รู้ถึงจุดประสงค์ที่แท้จริงของตัวละครนี้

ทั้งนี้ ในสื่อภาพยนตร์สยองขวัญจะพบว่าตัวละครมนุษย์มักแสดงความหวาดกลัวให้ผู้ชมเห็นบ่อยครั้ง แม้ว่าตัวละครดังกล่าวจะทราบแล้วว่าตัวละครนี้ไม่ได้มีเจตนาที่จะหลอกหรือทำร้ายตนเอง แต่ด้วยความที่ไม่สามารถทำให้คุ้นเคยกับตัวละครนี้ได้ ตัวละครมนุษย์จึงรู้สึกกลัวทุกครั้งที่ต้องเข้าไปใกล้ตัวละครนี้ และความกลัวของตัวละครนี้ก็ถ่ายทอดสู่ผู้ชมตามมโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในเชิงจิตวิทยา

ตัวอย่างภาพยนตร์สยองขวัญที่วางโครงเรื่องแบบ “ผีมาตี” เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง ตอน คนกลาง* ซึ่งวิญญาณของเขเป็นตัวละครที่พยายามสื่อสารกับเพื่อน ๆ ในกลุ่มของตนว่าทุกคนได้ประสบอุบัติเหตุจมน้ำเสียชีวิตกันหมดแล้ว แต่เนื่องจากเพื่อนของเขาไม่เคยพบเจอวิญญาณมาก่อน อีกทั้งแต่ละคนก็มีความกลัวต่อคติความเชื่อเรื่องภูตผีที่ปรากฏตัวในป่าอยู่เป็นทุนเดิม ทำให้ทั้งหมดเลือกที่จะแสดงออกด้วยการวิ่งหนีตัวละครนี้โดยไม่ได้สนใจว่าตัวละครนี้ไม่ได้มีเจตนาที่จะทำร้ายพวกตน จนกระทั่งตัวละครที่คิดว่าตนเองเป็นมนุษย์ทั้งหมดได้มาพบศพของตัวเองอยู่ในแม่น้ำ ทุกคนจึงได้ระงับความกลัวและหันไปฟังในสิ่งที่วิญญาณของเขพยายามที่จะสื่อสารมาโดยตลอด

6.2.1.2 โครงเรื่องแบบ “ผีมาร้าย”

การวางโครงเรื่องแบบ “ผีมาร้าย” เป็นลักษณะโครงเรื่องที่พบในสื่อภาพยนตร์สยองขวัญเป็นจำนวนมาก โดยเนื้อเรื่องมักนำเสนอให้เห็นว่าตัวละครที่เป็นมนุษย์ได้เข้ามาพัวพันกับชุดเหตุการณ์บางอย่างที่ส่งผลให้ตัวละครนี้เกิดความไม่พึงพอใจจึงต้องปรากฏตัวออกมาหลอกให้ตกใจกลัว ในภาพยนตร์สยองขวัญที่มีรูปแบบกึ่งสืบสวนสอบสวน ผู้สร้างสรรค์ผลงานมักจะไม่นำเสนอภูมิหลังของตัวละครทั้งหมดตั้งแต่ต้นเรื่อง และปล่อยให้ตัวละครนี้คุกคามตัวละครมนุษย์ไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งท้ายเรื่องจึงค่อยเฉลยว่าสาเหตุที่ตัวละครนี้จ้องจะทำร้ายตัวละครมนุษย์ก็เนื่องจากแต่ละฝ่ายต่างก็เคยมีความแค้นต่อกัน ซึ่งโดยทั่วไปจะพบว่าตัวละครมนุษย์ที่ผู้ชมเอาใจช่วยมาตลอดทั้งเรื่องแท้จริงคือคนที่เคยทำร้ายตัวละครนี้ ทำให้ตัวละครนี้พยายามที่จะแก้แค้นคืน

กลับไป ส่วนในภาพยนตร์สยองขวัญที่มีรูปแบบกึ่งผจญภัย ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะเริ่มเรื่องด้วยภูมิหลังระหว่างตัวละครมนุษย์และตัวละครผี ทำให้ผู้ชมทราบว่าเป็นตัวละครมนุษย์ได้กระทำความผิดอะไรต่อตัวละครผีเอาไว้ และตลอดทั้งเรื่องตัวละครมนุษย์จะต้องพยายามหาวิธีเอาชีวิตรอดจากการแก้แค้นของตัวละครผีด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่น่าสะพรึงกลัว

ความกลัวจากการวางโครงเรื่องแบบ “ผีมาร้าย” จะเกิดจากการที่ผู้ชมถูกโน้มน้าวให้ติดตามการกระทำต่าง ๆ ของตัวละครมนุษย์ ซึ่งหนึ่งในนั้นก็คือการถูกผีหลอกภายใต้จังหวะและบรรยากาศที่เอื้ออำนวยอยู่บ่อยครั้ง และทุกครั้งที่ตัวละครผีปรากฏตัวออกมาตัวละครมนุษย์ก็จะเกิดอาการตกใจหวาดกลัว ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัวเหมือนกับที่ตัวละครในเรื่องกำลังรู้สึกในขณะนั้น

ตัวอย่างภาพยนตร์สยองขวัญที่วางโครงเรื่องแบบ “ผีมาร้าย” เช่น ภาพยนตร์เรื่องสี่แพร่ง ตอน เทียวบิน 224 ซึ่งกล่าวถึงพินซึ่งเป็นตัวละครมนุษย์ที่ได้กระทำความผิดโดยการลักลอบเป็นคู่กับพระสวามีของเจ้าหญิงโซเฟีย ต่อมาเมื่อเจ้าหญิงสิ้นพระชนม์โดยกะทันหัน และพินเป็นแอร์โฮสเตสที่ต้องขึ้นเครื่องบินไปดูแลศพของเจ้าหญิงเพียงลำพัง วิญญาณของเจ้าหญิงโซเฟียจึงได้ปรากฏตัวขึ้นเพื่อทวงความยุติธรรมในสิ่งที่กฎหมายไม่สามารถเอาความผิดกับพินได้ ส่งผลให้พินเกิดความหวาดกลัวและพยายามเอาชีวิตรอดจากตัวละครผีด้วยวิธีการต่าง ๆ แต่สุดท้ายเธอก็ทำไม่สำเร็จ และถูกวิญญาณของเจ้าหญิงโซเฟียทำร้ายจนถึงแก่ชีวิตในที่สุด

6.2.2 ตัวละครผี

ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทภาพยนตร์ จะเห็นได้ว่าตัวละครผีเป็นหัวใจสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการสร้างความสยองขวัญ เพราะเมื่อใดก็ตามที่ตัวละครผีปรากฏตัวขึ้นมาทั้งตัวละครมนุษย์และผู้ชมก็มักจะเกิดอาการตกใจ โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันที่มีเทคนิคคอมพิวเตอร์ช่วยให้ตัวละครผีรูปลักษณะที่น่าสะพรึงกลัว อีกทั้งยังสามารถแสดงอิทธิฤทธิ์อย่างอิสระ ผู้ชมจึงเกิดความรู้สึกว่าตัวละครผีที่ตนเองกำลังรับชมอยู่มีความสมจริงและเกิดความรู้สึกหวาดกลัวราวกับตนเองกำลังเผชิญหน้าอยู่กับตัวละครผีนั้น ๆ

ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทภาพยนตร์ รูปลักษณะของตัวละครผีที่มีผลต่อการสร้างความกลัวแก่ผู้ชม สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

6.2.2.1 ตัวละครที่มีหน้าตาน่ากลัว

รูปลักษณะที่น่าเกลียดน่ากลัวของตัวละครที่เกิดจากการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ตัวละครมีภาพที่ใกล้เคียงกับศพของมนุษย์มากยิ่งขึ้น จึงได้อาศัยการแต่งหน้าเอฟเฟคและโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ในการออกแบบตัวละคร ซึ่งรูปลักษณะของตัวละครผีเช่นนี้สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัวได้ทันทีที่พบเห็น เพราะผู้ชมจะทราบว่าตัวละครตรงหน้านั้นไม่ใช่มนุษย์ปกติ และส่งผลให้เกิดความหวาดระแวงว่าตัวละครดังกล่าวว่าจะปรากฏตัวออกมาด้วยวัตถุประสงค์ใด

ในภาพยนตร์เรื่อง *แฝด* ตัวละครผีในเรื่องนี้ได้แก่ วิญญาณของพิม (แต่ผู้ชมจะเข้าใจว่าเป็นวิญญาณของพลอยตลอดทั้งเรื่อง) ซึ่งการปรากฏตัวที่แสดงถึงช่วงวัยที่ตนเองเสียชีวิตนั้น ตัวละครผีจะมีรูปลักษณะเป็นเด็กสาววัยรุ่นสวมชุดสีขาวแบบผีญี่ปุ่น แต่จะมีหน้าตาที่น่าเกลียดน่ากลัวจนทำให้พลอยที่เป็นฝาแฝดที่ยังมีชีวิตอยู่เกิดอาการตกใจกลัว



ภาพที่ 31 วิญญาณของพิมในรูปลักษณะเด็กสาววัยรุ่น

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *ยันต์สังตายน* จะพบว่านักศึกษาคนหนึ่งได้ถูกกลุ่มของเด็ยวร้างแกจนเกิดความรู้สึกแค้นและได้ทำพิธีกรรมยันต์สังตายนขึ้น แต่ตนเองกลับเผลอมองรูปศพตายโหงที่ใช้ในพิธีกรรมทำให้เสียชีวิตไปก่อน ต่อมาวิญญาณของนักศึกษาดังกล่าวจึงได้ตามมาในสภาพที่น่าเกลียดน่ากลัวและเอารูปศพตายโหงมาให้กลุ่มของเด็ยวดูทำให้สมาชิกในกลุ่มเสียชีวิตไปที่ละคน จนกระทั่งเหลือเพียงคนเดียวที่ยังรอดชีวิตอยู่ วิญญาณของเพื่อน ๆ จึงตามมารังควานเพื่อให้เธอยอมดูรูปที่อยู่ในมือของวิญญาณของนักศึกษาและเสียชีวิตเช่นเดียวกับพวกตน



ภาพที่ 32 วิญญาณของนักศึกษาที่ตามเอารูปมาให้ฟังคดี

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *คนกลาง* จะเห็นว่าช่วงแรกที่เอกลับมารวมกลุ่มกับเพื่อน เขายังไม่ทราบว่าตนเองเสียชีวิตไปแล้วจึงปรากฏตัวในสภาพเหมือนคนปกติ จนกระทั่งเอได้เห็นศพของตนเองที่ลอยมาตามแม่น้ำ ทำให้เขารู้ว่าตนเองเป็นผี และหลังจากนั้นรูปร่างหน้าตาของเขาก็ได้เปลี่ยนไปเป็นสภาพอืดบวมน่าเกลียด และวิญญาณของเขาก็ใช้รูปลักษณะดังกล่าวตามไปบอกเพื่อน ๆ ว่าทุกคนต่างก็เสียชีวิตหมดแล้ว หากแต่เมื่อเพื่อน ๆ ได้เห็นวิญญาณของเขาก็ตกใจกลัวและพากันวิ่งหนีโดยไม่สนใจสิ่งที่วิญญาณของเอพยายามจะสื่อสาร



ภาพที่ 33 วิญญาณของเอในสภาพอืดบวม

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *เที่ยวบิน 224* วิญญาณของเจ้าหญิงโซเฟียเป็นตัวละครผีที่เสียชีวิตโดยกะทันหัน ในขณะที่ยังคงมีความอาฆาตแค้นต่อพิมซึ่งลักลอบเป็นคู่กับพระสวามีของพระองค์ ดังนั้นการปรากฏตัวของวิญญาณเจ้าหญิงจึงเริ่มต้นด้วยการขยับศพของพระองค์ให้กลิ้งไปมาบนเครื่องบิน ก่อนที่จะปรากฏตัวออกมาในสภาพที่น่าเกลียดน่ากลัว โดยพยายามทำให้พิมค่อย ๆ เกิดความรู้สึกหวาดกลัวและยอมรับความผิดที่ได้ก่อไว้ จากนั้นวิญญาณของพระองค์จึงได้ฆ่าพิมเพื่อเป็นการแก้แค้น



ภาพที่ 34 วิญญาณของเจ้าหญิงไซเฟียที่ปรากฏตัวให้พึมพำ

ในภาพยนตร์เรื่อง *โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต* ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะพยายามโน้มน้าวให้ผู้ชมเข้าใจโดยตลอดว่าตัวละครผีหน้าตาน่าเกลียดน่ากลัวที่ตามทำร้ายชนคือ วิญญาณของชบา ซึ่งเป็นผู้ที่เคยก่อคดีอาชญากรรมสะเทือนขวัญในอดีต จนผู้กำกับภาพยนตร์คนหนึ่งได้นำเรื่องราวของเธอมาสร้างเป็นภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง *วิญญาณอาฆาต* หากแต่ในตอนท้ายเรื่องชนก็ได้พบความจริงว่าคนที่ชื่อชบายังมีชีวิตอยู่ ส่วนวิญญาณที่เขาได้พบก็คือ วิญญาณของนักแสดงผู้รับบทเป็นผีชบาในภาพยนตร์ชื่อ *อิงจันทร์ พันดาว* ซึ่งได้เสียชีวิตระหว่างถ่ายทำและไม่ต้องการให้ผู้ชมได้เห็นฉากที่ตนเองเสียชีวิต



ภาพที่ 35 วิญญาณของอิงจันทร์ซึ่งเป็นนักแสดงที่รับบทผีชบาในภาพยนตร์

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง ตอน หลาวชะโอน* ตัวละครผีซึ่งเป็นเปรตได้ปรากฏตัวออกมาเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ เพื่อแสดงตัวให้รับรู้ว่าการกำลังจะกลายเป็นเปรตแทนที่ตนเอง ทำให้เกิดอาการตกใจกลัวเพราะไม่เคยเห็นผีเปรตมาก่อน ทั้งนี้ตัวละครผีเปรตที่ปรากฏในภาพยนตร์จะมีลักษณะสอดคล้องกับคติความเชื่อของคนไทย คือเป็นผีรูปร่างสูงใหญ่ มีหน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว มีมือโตเท่าโขน และ มีปากเล็กเท่ารูเข็มทำให้ส่งเสียงเล็กแหลมให้ความรู้สึกขนลุก



ภาพที่ 36 เป็ดินมาพบผีเปรตในป่า

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *Backpacker* ตัวละครผีจะมีลักษณะคล้ายกับผีดิบ (Zombie) ในสื่อบันเทิงคดีของขวัญของประเทศตะวันตก โดยรูปลักษณ์ของตัวละครผีที่ปรากฏมีสภาพเหมือนศพเดินได้ รูปร่างหน้าตาซีดเซียวน่าเกลียดน่ากลัว และด้วยความที่เสียชีวิตจากการได้รับสารเสพติดจำนวนมากไปแล้ว ทำให้ศพที่กลายเป็นผีดิบมีอาการคลุ้มคลั่ง ได้ทำร้ายตัวละครมนุษย์ทุกคนที่พบโดยไม่สนใจว่าจะมีความแค้นต่อกันหรือไม่ ทำให้ผู้ชมลุ้นระทึกและหวาดกลัวต่อทั้งรูปลักษณ์และการกระทำของตัวละครผี



ภาพที่ 37 ตัวละครผีที่มีลักษณะคล้ายผีดิบ

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *รถมือสอง* ตัวละครผีที่ปรากฏตัวทั้งหมดล้วนเป็นผีตายโหงที่เสียชีวิตจากอุบัติเหตุทางรถยนต์ ทำให้ตัวละครผีแต่ละตนเลือกที่จะปรากฏตัวในบริเวณที่ตนเองเสียชีวิต โดยคงสภาพน่าเกลียดน่ากลัวของศพตนเองไว้ เพื่อแสดงให้เห็นว่าพวกเขาเสียชีวิตอย่างไร เช่น ถูกรถทับจนร่างกายติดอยู่ในล้อรถ ถูกรถชนจนร่างกายเด้งห่าง หรือถูกไฟครอกเสียชีวิต เป็นต้น ซึ่งลักษณะการเสียชีวิตที่น่าสะพรึงกลัวของตัวละครผีทั้งหมดจะส่งผลให้ผู้ชมเกิดอาการตกใจและหวาดกลัว



ภาพที่ 38 วิญญาณเด็กผู้ชายที่ถูกรถทับ



ภาพที่ 39 วิญญาณเด็กชายพวงมาลัยที่ถูกรถชน



ภาพที่ 40 วิญญาณที่ถูกไฟคลอกเสียชีวิตในรถ

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง ตอน คนกอง* จะเห็นว่าน้องเกตเป็นนักแสดงที่รับบทเป็นผีในภาพยนตร์เรื่อง *แฝด 2* ทำให้ต้องแต่งหน้าเอฟเฟคเป็นผีตัวซีด ผมเผ้ายุ่งเหยิง และสวมชุดสีขาวลักษณะคล้ายกับผีในสื่อบันเทิงคดีของประเทศญี่ปุ่น ซึ่งระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์นั้น น้องเกตมีอาการป่วยจนต้องนำส่งโรงพยาบาล ต่อมาเมื่อน้องเกตกลับมาจากโรงพยาบาลทั้งที่ยังมีสภาพร่างกายอ่อนแอ ทีมงานจึงเข้าใจว่าน้องเกตเสียชีวิตไปแล้วและเกิดความหวาดกลัวต่อตัวละครดังกล่าว



ภาพที่ 41 น้องเกดที่ถูกทีมงานเข้าใจว่าเป็นผี

ในภาพยนตร์เรื่อง *แฟนเก่า* จะพบว่าเมื่อวิญญาณของมินมีเจตนาที่จะปรากฏตัวมาหลอกคนรักใหม่ของเคนซึ่งเป็นแฟนเก่าของตน วิญญาณของมินจะมาในรูปแบบที่น่าเกลียดเพื่อหลอกให้ตัวละครมนุษย์เกิดความหวาดกลัว ก่อนที่จะทำร้ายตัวละครเหล่านั้นจนถึงแก่ความตายเพราะไม่ต้องการให้แฟนเก่าของตนได้มีความรักกับใครอีก



ภาพที่ 42 วิญญาณของมินในรูปแบบที่น่าเกลียดน่ากลัว

ในภาพยนตร์เรื่อง *ลัดดาแลนด์* วิญญาณตนแรกที่ปรากฏตัวในหมู่บ้านได้แก่ วิญญาณของมะซิ่น สาวรับใช้ชาวพม่าที่ถูกฆาตกรรมและซ่อนศพไว้ในตู้เย็นของบ้านหลังหนึ่ง แต่ด้วยความที่มะซิ่นรับจ้างทำงานบ้านให้กับหลาย ๆ ครอบครัวในหมู่บ้าน เมื่อเสียชีวิตไปแล้ววิญญาณของเธอจึงยังคงเข้าออกบ้านแต่ละหลังเพื่อทำกิจวัตรต่าง ๆ เหมือนที่เคยทำตอนยังมีชีวิต แต่ด้วยรูปลักษณะของวิญญาณของมะซิ่นที่มีสภาพน่าเกลียดน่ากลัวเพราะถูกฆาตกรรมด้วยการสาดน้ำกรด ทำให้เจ้าของบ้านแต่ละหลังเกิดความหวาดกลัวจนต้องย้ายบ้านหนีไป

ทั้งนี้ นอกจากวิญญาณของมะซิ่นแล้ว ยังมีวิญญาณอีกกลุ่มหนึ่งที่ปรากฏตัวขึ้นในช่วงท้ายเรื่อง ได้แก่ วิญญาณครอบครัวของสมเกียรติ ซึ่งเป็นเพื่อนบ้านของธีร์ที่ได้ก่อเหตุฆ่าตัวตายยกครอบครัว และด้วยความที่ครอบครัวดังกล่าวมีเรื่องบาดหมางใจกับครอบครัวของธีร์ เมื่อเสียชีวิตไปแล้ววิญญาณครอบครัวของสมเกียรติ จึงได้ตั้งใจทำกิจวัตรประจำวันของพวกตนเพื่อก่อให้เกิดความยุ่งยากรำคาญและความน่าสะพรึงกลัวแก่ครอบครัวของธีร์อยู่เป็นประจำ เช่น เดินมายืนหน้าบ้าน ใช้จักรเย็บผ้าเสียงดัง หรือชวนลูกชายของธีร์ไปเล่นที่บ้าน และเมื่อธีร์ไปตามลูกชายกลับบ้านก็จะได้พบกับวิญญาณครอบครัวสมเกียรติในสภาพที่น่าเกลียดจนเกิดความหวาดกลัว



ภาพที่ 43 วิญญาณของมะซิ่นปรากฏตัวอยู่กลางถนนในหมู่บ้าน



ภาพที่ 44 วิญญาณของสมเกียรติที่ปรากฏตัวในห้องนอนของเขา



ภาพที่ 45 วิญญาณของคุณนิตปรากฏตัวในห้องตัดเย็บเสื้อผ้า

6.2.2.2 ตัวละครที่มีหน้าตาเหมือนคนปกติ

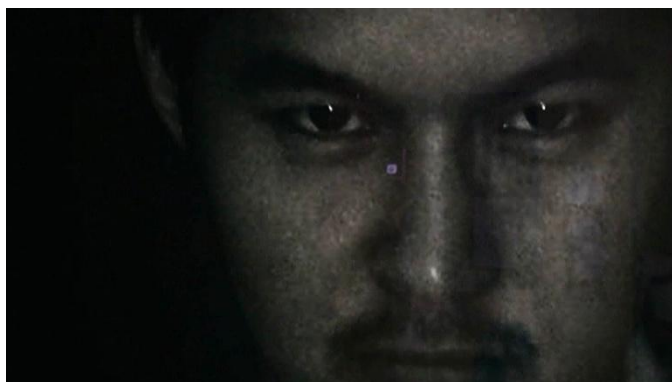
ตัวละครที่มีปรากฏตัวในรูปลักษณะของคนปกติมักจะต้องอาศัยองค์ประกอบบางประการที่แสดงให้เห็นว่าตัวละครดังกล่าวไม่ใช่ตัวละครมนุษย์ปกติ โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานจะใส่รายละเอียดผ่านวิธีการต่าง ๆ เช่น การปูเรื่องว่าตัวละครที่กำลังจะปรากฏตัวคือตัวละครผี การเพิ่มสิ่งน่าขยะแขยงหรือแต่งสีผิวให้ซีดลงกว่าปกติ ซึ่งแม้ว่ารูปลักษณะดังกล่าวของตัวละครผีอาจไม่ทำให้ผู้ชมเกิดการสะดุ้งตกใจในทันทีที่ได้เห็น แต่เมื่อผู้ชมทราบว่าตัวละครดังกล่าวเป็นตัวละครผีก็ย่อมต้องเกิดความหวาดระแวงถึงวัตถุประสงค์ในการปรากฏตัว ซึ่งจะนำไปสู่ความรู้สึกกลัวต่อการกระทำของตัวละครผีในลำดับถัดมา

ในภาพยนตร์เรื่อง *แฝด* จะพบว่าบางครั้งวิญญาณของพิมก็อาจปรากฏตัวในรูปลักษณะเดียวกับพลอยซึ่งเป็นตัวละครมนุษย์ เพื่อแสดงให้เห็นว่าทั้งสองคนเคยเป็นฝาแฝดกัน จึงมีหน้าตาที่เหมือนกัน แม้ว่าฝ่ายหนึ่งจะเสียชีวิตไปนานแล้วก็ตาม ซึ่งการปรากฏตัวลักษณะนี้จะทำให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวเพราะทราบว่ามีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งที่เป็นตัวละครผี และอาจมีเจตนาที่ไม่ดีต่อตัวละครมนุษย์



ภาพที่ 46 วิญญาณของพิมในรูปลักษณะเดียวกับพลอย

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *เหงา* ตัวละครผีในเรื่องนี้ได้แก่ วิญญาณของชายที่ได้ฆ่าตัวตายโดยการวิ่งตัดหน้ารถแท็กซี่ที่ปิ่นโดยสารมา และก่อนที่ชายดังกล่าวจะเสียชีวิตเขาได้เห็นหน้าปิ่นเป็นคนสุดท้าย ทำให้วิญญาณของเขาเลือกที่จะติดตอสื่อสารกับปิ่น เพื่อคลายความเหงา ทั้งนี้ผู้ชมจะเห็นว่าตลอดทั้งเรื่องตัวละครผีปรากฏตัวออกมาเพียงครั้งเดียวในลักษณะของภาพใบหน้าคนปกติที่ซ้อนขึ้นมาในฉากสุดท้ายก่อนที่ปิ่นจะตกลงมาจากตึกจนเสียชีวิต ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวอย่างรวดเร็วก่อนที่เนื้อเรื่องจะตัดจบไป



ภาพที่ 47 วิญญาณของชายที่ติดต่อกับปีนผ่านโทรศัพท์มือถือ

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง ตอน ห้องเตียงรวม* จะเห็นว่าวิญญาณของชายแก่ได้ปรากฏตัวให้ตีเห็นบ่อยครั้ง ซึ่งแต่ละครั้งวิญญาณดังกล่าวจะมีลักษณะหน้าตาเหมือนคนธรรมดาทั่วไป แต่ผู้ชมจะทราบก่อนแล้วว่าตัวละครที่เห็นนั้นไม่ใช่มนุษย์ เนื่องจากเนื้อเรื่องได้ให้ข้อมูลว่าชายแก่ที่นอนอยู่เตียงด้านข้างตีเป็นผู้ที่ไม่มีการรับรู้ทางประสาทสัมผัสใด ๆ ทำให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวเพราะรู้ว่าไม่มีทางที่ชายผู้นั้นจะลุกขึ้นมาทำสิ่งต่าง ๆ ได้ นอกจากการมาในสภาพของวิญญาณเพียงอย่างเดียวเท่านั้น



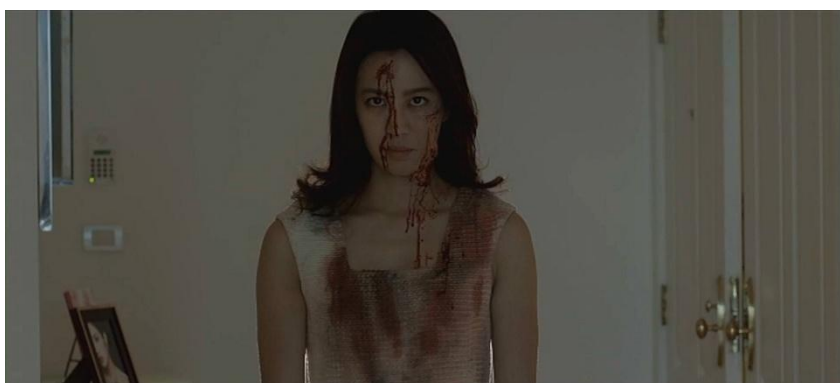
ภาพที่ 48 วิญญาณชายแก่ที่ปรากฏตัวให้ตีเห็น

ในภาพยนตร์เรื่อง *แฟนเก่า* วิญญาณของมินจะปรากฏตัวในลักษณะเหมือนคนปกติเฉพาะเมื่ออยู่ต่อหน้าเคนซึ่งเป็นอดีตคนรักของเธอ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อแสดงการตัดพ้อเสียความรู้สึกที่เคนคบหาผู้หญิงคนใหม่อยู่เรื่อย ๆ ทั้งที่เขาเคยบอกกับเธอว่าจะรักเธอเพียงคนเดียวตลอดไป ซึ่งเมื่อผู้ชมทราบเจตนาในการปรากฏตัวของตัวละครนี้แล้วก็จะเกิดความหวาดระแวงว่าในช่วงเวลานั้นตัวละครนี้จะทำร้ายอดีตคนรักหรือไม่



ภาพที่ 49 วิญญาณของมินในรูปลักษณะเหมือนคนปกติ

ในภาพยนตร์เรื่อง *รักฉันอย่าคิดถึงฉัน* จะเห็นว่าวิญญาณของหมอนกเป็นตัวละครผีที่เสียชีวิตจากการประสบอุบัติเหตุ และถูกหมอนกใช้ความคิดถึงพันธนาการวิญญาณของเธอเอาไว้ ทำให้เธอยังคงวนเวียนอยู่รอบ ๆ ตัวของเขา และมักจะปรากฏตัวออกมาหลอกพวกผู้หญิงที่แสดงความสนใจในตัวหมอนกด้วยรูปลักษณะของคนปกติที่มีสายตาดูร้ายแสดงถึงความไม่พอใจ ทำให้ทั้งตัวละครมนุษย์และผู้ชมต่างก็เกิดความหวาดกลัวต่อตัวละครดังกล่าว



ภาพที่ 50 วิญญาณของหมอนกที่ปรากฏตัวมาหลอกผู้หญิงที่ตามจับหมอนก

6.2.3 ตัวละครมนุษย์

การแสดงออกถึงความหวาดกลัวของตัวละครมนุษย์ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทภาพยนตร์สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัวได้ตามแนวคิดเรื่องความกลัวในเชิงจิตวิทยา กล่าวคือ เมื่อตัวละครมนุษย์ได้พบตัวละครผี ความรู้สึกแรกของตัวละครมนุษย์ดังกล่าวจะเริ่มจากการตกใจและนำไปสู่การแสดงออกถึงความหวาดกลัวต่อตัวละครผีตนนั้นตามลำดับ ซึ่งผู้ที่กำลังชมภาพยนตร์จะรู้สึกกลัวจากการรับเอาความรู้สึกของตัวละครมาเป็นความรู้สึกของตนเองโดยไม่

รู้ตัว ทั้งนี้ลักษณะเด่นของการแสดงออกถึงความหวาดกลัวของตัวละครมนุษย์ในสื่อภาพยนตร์ของขวัญ จะเห็นได้ว่าแม้ตัวละครมนุษย์มีโอกาสพบเห็นวิญญาณตนเดิมซ้ำหลาย ๆ ครั้ง แต่ตัวละครมนุษย์ดังกล่าวก็จะยังคงแสดงความหวาดกลัวเช่นเดียวกับครั้งแรกที่ตนได้พบกับตัวละครผี ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัวได้อย่างต่อเนื่องไปตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

ความกลัวที่เกิดจากตัวละครมนุษย์ในสื่อประเภทภาพยนตร์ของขวัญนั้น สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มโดยพิจารณาจากลักษณะการแสดงออกของตัวละครได้ดังนี้

6.2.3.1 ตัวละครมนุษย์ที่แสดงออกถึงความหวาดกลัวแบบเก็บกด

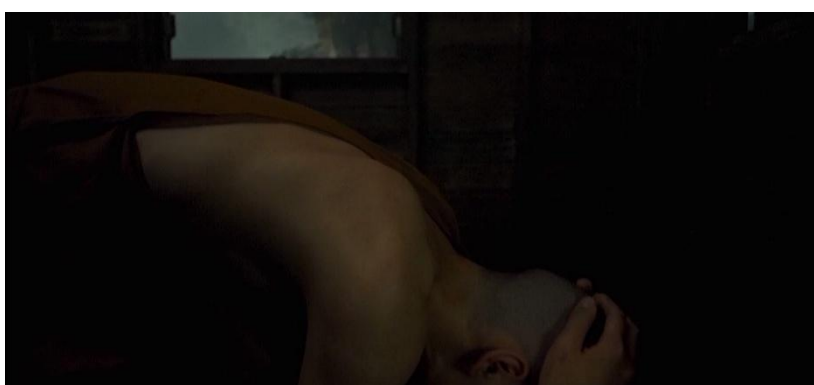
การที่ตัวละครมนุษย์แสดงออกอย่างเก็บกดนั้นเกิดจากการที่ตัวละครดังกล่าวมีปมปัญหาภายในจิตใจที่ไม่สามารถบอกใครได้ ดังนั้นเมื่อได้พบเจอตัวละครผีที่มีความเชื่อมโยงหรือเกี่ยวข้องกับปัญหาของตนเอง ตัวละครกลุ่มนี้จึงมักแสดงความหวาดกลัวเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ เช่น ส่งเสียงร้องแสดงความตกใจ หรือถอยห่างจากตัวละครผีอย่างรวดเร็ว ก่อนจะกลับมาใช้ชีวิตตามปกติ เพื่อปกปิดไม่ให้ผู้ใดสังเกตเห็นความลับของตน

ในภาพยนตร์เรื่อง *แปด* จะพบว่า พลอย ซึ่งเป็นตัวละครมนุษย์ได้พบกับวิญญาณของพิมตั้งแต่คืนแรกที่เธอลับมานอนค้างที่บ้าน แต่เธอก็ยังคงอาศัยอยู่ที่บ้านดังกล่าวต่อไปทั้งที่รู้สึกหวาดกลัวต่อตัวละครผี ส่งผลให้วิญญาณของพิมปรากฏตัวออกมาหลอกเธออีกบ่อยครั้ง โดยในฉากหนึ่งเมื่อพลอยเริ่มทนกับพฤติกรรมของตัวละครผีไม่ไหว เธอจึงตัดสินใจนำสิ่งของเครื่องใช้เก่า ๆ ของตนกับพิมไปเผาทำลาย นั่นทำให้เธอได้พบวิญญาณของพิมที่ปรากฏตัวในตู้เสื้อผ้า และได้ทำให้เธอตกใจจนต้องถอยหนีอย่างรวดเร็ว แต่เพียงไม่นานเธอก็ตั้งสติและหาทางรับมือกับตัวละครผีต่อไป



ภาพที่ 51 พลอยตกใจกลัววิญญาณของพิมที่อยู่ในตู้เสื้อผ้า

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *หลาวชะโอน* จะพบว่าเป้เป็นตัวละครที่เคยทำ ความผิดอย่างใดอย่างหนึ่งเอาไว้และไม่เชื่อในเรื่องบาปบุญคุณโทษ จนกระทั่งเป้มีเหตุจำเป็นต้อง ไปบวชเณรอยู่ที่วัดในป่าลึกซึ่งมักจะมีเปรตออกมาหาอาหารในตอนกลางคืน เมื่อเป้บังเอิญไปพบ เปรตจึงเกิดความหวาดกลัว และแสดงออกถึงความรู้สึกดังกล่าวโดยการวิ่งกลับมาบนตัวสั่นที่ภู มิจนถึงเช้า และเมื่อพระพี่เลี้ยงมาพบเข้าเป้ก็รีบกลับเกลื่อนโดยการเลียขมเฒ่าถึงสิ่งที่ตนเองได้ พบเจอให้ใครฟัง เพราะกลัวว่าคนอื่นจะทราบความจริงว่าเขาเคยทำร้ายพ่อตนเองจนเสียชีวิต และมีแนวโน้มว่าจะกลายเป็นเปรตตนใหม่



ภาพที่ 52 เป็นอนตัวสั่นหลังจากที่เห็นเปรตในป่า

6.2.3.2 ตัวละครมนุษย์ที่แสดงออกถึงความหวาดกลัวแบบบ้าคลั่ง

ผู้สร้างสรรค์ผลงานบันเทิงคดีสยองขวัญโดยทั่วไปมักจะกำหนดให้ตัวละครมนุษย์ แสดงออกถึงความหวาดกลัวเมื่อต้องเผชิญหน้ากับตัวละครผิอย่างเต็มที่ เพื่อให้ผู้ชมได้รับอรรถรส ของความน่าสะพรึงกลัวในเรื่องมากที่สุด โดยในการแสดงออกแบบบ้าคลั่งนั้นตัวละครมนุษย์ มักจะถ่ายทอดความกลัวผ่านวิธีการต่าง ๆ ที่มองเห็นได้ชัดเจน เช่น ตัวสั่น กรีดร้อง และหาทางหนี เอาชีวิตรอด เพื่อที่จะส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกตัวละครกำลังรู้สึกหวาดกลัวจริง ๆ และรับเอาความรู้สึก ของตัวละครมนุษย์ในสถานการณ์นั้น ๆ ไปเป็นความรู้สึกของตนเอง

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *เหงา* จะพบว่าเมื่อปิ่นเริ่มสงสัยว่าคู่สนทนาทาง ข้อความโทรศัพท์มือถือของเธอจะเป็นวิญญาณ เธอก็แสดงออกถึงความหวาดระแวงผ่านอาการ ตัวสั่นและสายตาที่กลอกไปมา จนกระทั่งเมื่อคู่สนทนาทางโทรศัพท์มือถือบอกว่าจะแวะมาหาเธอ ที่ห้องพัก เธอจึงได้แสดงความหวาดกลัวอย่างบ้าคลั่งโดยการพยายามหาทางป้องกันไม่ให้อีกฝ่าย

เข้ามาในห้อง แต่เมื่อไม่สามารถหยุดยั้งอีกฝ่ายได้เธอก็ทำได้เพียงแต่ร้องไห้และใช้ไฟจากหน้าจอโทรศัพท์มือถือส่องไปทั่ว ๆ ห้องด้วยความหวาดกลัวและสิ้นหวัง



ภาพที่ 53 ปืนส่องไฟจากโทรศัพท์มือถือไปทั่วห้องด้วยความหวาดกลัว

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *ยันต์สังต์ตาย* วิญญาณของนักศึกษาคนหนึ่งได้ตามคุกคามชีวิตของเพื่อน ๆ ของฟุ้งค์จนเสียชีวิต ส่งผลให้ฟุ้งค์เข้าไปขอความช่วยเหลือจากตำรวจ นั่นทำเธอพบว่านอกจากวิญญาณของนักศึกษาที่มีความแค้นต่อเธอแล้ว ยังมีวิญญาณเพื่อน ๆ ของเธอที่กำลังคุกคามเธออยู่เช่นกัน ดังจะเห็นได้จากตอนที่เธอนั่งอยู่ในห้องสอบสวนเพียงลำพัง และวิญญาณแต่ละตนต่างก็พยายามที่จะทำให้เธอเสียชีวิตด้วยการดูรูปอาถรรพ์ แต่ด้วยความกลัวฟุ้งค์จึงตัดสินใจหาทางเอาชีวิตรอดโดยการควักลูกตาของตนเองออกเพื่อที่จะได้ไม่ต้องดูรูปอาถรรพ์นั้น และไม่ต้องเสียชีวิตจากพิธีกรรมยันต์สังต์ตาย



ภาพที่ 54 ฟุ้งค์กำลังหวาดกลัววิญญาณของเพื่อน ๆ

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *คนกลาง* กลุ่มตัวละครมนุษย์ ได้แก่ เต๋อ ซิน และเผือก ได้แสดงความหวาดระแวงต่อเพื่อนชื่อเอผ่านการมองด้วยสายตาที่หวาดระแวง ตั้งแต่ที่เขารอดชีวิตกลับมาจากอุบัติเหตุเรือคว่ำ ซึ่งต่อมาเต๋อและเพื่อน ๆ ได้แสดงความหวาดกลัวอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น เมื่อทุกคนพบว่าเอเสียชีวิตไปแล้วจริง ๆ โดยแต่ละคนต่างก็วิ่งหนีเข้าไปในป่าเพื่อหาทางเอาชีวิตรอด



ภาพที่ 55 เต๋อพบวิญญาณของเอในป่าจึงเกิดอาการตกใจกลัว

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *เที่ยวบิน 224* จะพบว่าตลอดเวลาที่พิมต้องดูแลพระศพของเจ้าหญิงโซเฟีย เธอได้ถูกวิญญาณของเจ้าหญิงโซเฟียปรากฏตัวออกมาหลอกจนเกิดความหวาดกลัว ซึ่งแสดงออกโดยการวิ่งหนีและกรี๊ดร้องไปทั่วทั้งลำเครื่องบิน จนกัปตันต้องจับเธอผูกไว้กับที่นั่งตรงหน้าพระศพ ทำให้เธอไม่สามารถหลบหนีวิญญาณของเจ้าหญิงโซเฟียไปไหนได้ และเมื่อวิญญาณของเจ้าหญิงโซเฟียปรากฏตัวขึ้นอีกครั้ง พิมจึงได้แต่ร้องไห้ก่อนที่จะถูกตัวละครผีทำร้ายจนเสียชีวิต



ภาพที่ 56 พิมหวาดกลัววิญญาณของเจ้าหญิงโซเฟียแต่ไม่สามารถหนีได้

ในภาพยนตร์เรื่อง *โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต* วิญญาณของอิงจันทรี่ได้ปรากฏตัวให้เซนเห็นในบริเวณโรงภาพยนตร์อยู่บ่อยครั้ง ทำให้เซนได้แสดงออกถึงความหวาดกลัวของตนผ่านการกระทำที่บ้าคลั่งต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น ตอนที่เซนเข้ามาในโรงภาพยนตร์เพียงลำพัง และวิญญาณของอิงจันทรี่ได้ปรากฏตัวขึ้นด้านหลังของเขา เซนเกิดความรู้สึกหวาดกลัวจึงได้แสดงออกด้วยการวิ่งหนีออกจากโรงภาพยนตร์อย่างรวดเร็ว ก่อนจะพบว่าตนเองได้หลุดเข้าไปอยู่ในโรงภาพยนตร์ของอิงจันทรี่ ทำให้เธอสามารถตามมาทำร้ายเขาได้อย่างอิสระ



ภาพที่ 57 เซนรู้สึกหวาดกลัวเพราะรู้ว่าวิญญาณของอิงจันทรี่อยู่ด้านหลัง

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *ห้องเตียงรวม* จะเห็นว่าตีเข้ามาในสถานที่ที่มีวิญญาณชายแก่อาศัยอยู่ด้วยความบังเอิญ วิญญาณดังกล่าวจึงคุกคามเขาโดยการปรากฏตัวออกมาหลอกให้ตกใจอยู่บ่อย ๆ ซึ่งตีก็ได้แสดงออกถึงความกลัวด้วยการพยายามหนีออกจากห้อง แต่ก็ถูกนางพยาบาลที่มองว่าเขาคิดมากไปเองจับขังเตียงนอนหลับจนไม่สามารถหนีไปไหนได้ ทำให้วิญญาณชายแก่สามารถเอาชีวิตรเขาไปในที่สุด



ภาพที่ 58 ตีคลานหนีลงจากเตียงด้วยความหวาดกลัว

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *Backpacker* ตัวละครมนุษย์ทั้งหมดในเรื่องต่างได้แสดงความหวาดกลัวออกมาเมื่อพบว่าศพแรงงานต่างด้าวได้กลายมาเป็นผีดิบที่คู้มคั่งและวิ่งไล่ทำร้ายคนโดยไม่สนใจว่าเป็นใคร โดยตัวละครมนุษย์แต่ละคนจะมีวิธีแสดงออกถึงความกลัวชีวิตในลักษณะที่ใกล้เคียงกันคือการแสดงสีหน้าตกใจและพยายามวิ่งหนีเพื่อเอาชีวิตรอดจากสถานการณ์ตรงหน้า



ภาพที่ 59 เด็กทำยกรวิ่งหนีตัวละครผีเพื่อเอาชีวิตรอด

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *รถมือสอง* จะพบว่า นุช เป็นตัวละครมนุษย์ที่ต้องตามหาลูกชายที่หายตัวไปในเต็นท์รถมือสองเพียงตอนกลางคืน ระหว่างนั้นนุชได้พบวิญญาณมากมายที่เสียชีวิตจากอุบัติเหตุทางรถยนต์ และด้วยความที่ไม่เคยเห็นวิญญาณมาก่อนเธอจึงเกิดรู้สึกหวาดกลัวและแสดงออกด้วยกิริยาท่าทางต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น ขณะที่นุชกำลังเดินตามหาลูกชายและเดินมาพบกับวิญญาณผู้หญิงอ้วนที่กำลังทุกข์ทรมานเพราะท้องกำลังแตก นุชได้ส่งเสียงกรี๊ดร้องด้วยความหวาดกลัวและวิ่งหนีไปทั่วเต็นท์รถ ซึ่งก็ทำให้เธอได้พบวิญญาณอื่นอีกมากมายที่สิงอยู่ภายในเต็นท์รถมือสองของเธอ



ภาพที่ 60 นุชตกใจกลัวเพราะเห็นวิญญาณท้องแตกยืนอยู่ตรงหน้า

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *คนกอง* หลังจากที่เต๋อ ชิน และเผือก ทราบข่าวจากเอว่าน้องเกิดเสียชีวิตแล้ว ทั้งที่วิญญาณของน้องเกิดยังคงมาถ่ายทำภาพยนตร์ในส่วนที่เธอต้องรับผิดชอบ ทั้งสามคนจึงต้องจำใจถ่ายทำภาพยนตร์ต่อไปทั้งที่รู้สึกหวาดกลัว โดยทั้งสามคนก็ได้แสดงความรู้สึกหวาดกลัวออกมาให้ผู้ชมเห็นตลอด เช่น ตอนที่ไฟในสตูดิโอดับ ทำให้ชินต้องส่องไฟฉายช่วยในการถ่ายทำและพบว่าวิญญาณของน้องเกิดกำลังแสดงท่าทางน่าสะพรึงกลัวอยู่ ชินและเผือกจึงส่งเสียงกรี๊ดร้องด้วยความตกใจกลัว ก่อนจะวิ่งหนีออกจากสตูดิโอไปอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 61 ชินและเผือกกรี๊ดร้องเพราะตกใจที่เห็นวิญญาณของน้องเกิด

ในภาพยนตร์เรื่อง *แฟนเก่า* จะพบว่าวิญญาณของมินมักปรากฏตัวออกมาหลอกผู้ทำให้เธอไม่พึงพอใจจนเกิดความหวาดกลัว ซึ่งเคนก็เป็นตัวละครมนุษย์คนหนึ่งที่เกิดความรู้สึกหวาดกลัวต่อวิญญาณของมิน ดังเห็นได้จากตอนที่เคนกลับมาถึงบ้านและเจอมินที่ค่อย ๆ กลายสภาพเป็นตัวละครผีที่มีอารมณ์ดุร้าย เคนแสดงออกถึงความหวาดกลัวด้วยการถอยหนีวิญญาณของมินจนไปอยู่ติดกับผนังห้องอีกด้านหนึ่ง ก่อนจะรีบวิ่งไปขึ้นรถของตนที่จอดอยู่ด้านนอกและขับออกไปอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 62 เคนถอยตัวหนีวิญญาณของมินด้วยความหวาดกลัว

ในภาพยนตร์เรื่อง *ลัดดาแลนด์* ตัวละครในครอบครัวของธีร์ต่างเป็นคนที่ไม่เคยพบเห็นผีและไม่คาดคิดว่าจะได้เห็นมาก่อน ดังนั้นเมื่อเพื่อนบ้านของเขาฆ่าตัวตายยกครอบครัว สมาชิกในครอบครัวของธีร์จึงได้พบกับวิญญาณของเพื่อนในลักษณะต่าง ๆ จนเกิดความรู้สึกหวาดกลัว ตัวอย่างเช่น ตอนที่แนนป็นไปเก็บผ้าเช็ดหน้าที่ปลิวไปตกบ้านข้าง ๆ แนนจึงได้พบวิญญาณของคุณนิคผู้เป็นภรรยาที่ออกมาเก็บผ้าตามความเคยชิน แต่ด้วยความที่แนนไม่รู้มาก่อนว่าอีกฝ่ายเสียชีวิตไปแล้ว เธอจึงตกใจกลัวและพยายามวิ่งหนีอย่างรวดเร็วจนไปพบกับวิญญาณของคุณยายที่นั่งอยู่บนรถเข็นอีกทางหนึ่ง ส่งผลให้แนนเกิดความรู้สึกกลัวจนถึงขั้นช็อกต้องนำส่งโรงพยาบาลในทันที

นอกจากนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานยังได้นำเสนอความกลัวของตัวละครที่ผิดแปลกไปจากคติความเชื่อของสังคมที่มักปรากฏในสื่อบันเทิงคดีของขวัญ ได้แก่ การออกแบบให้พระสงฆ์แสดงความหวาดกลัวต่อวิญญาณของมะขึ้นผ่านทางสีหน้าและอาการล้มลงไปชัก ทั้งนี้โดยทั่วไปผู้ชมจะมีความคิดว่าพระสงฆ์ต้องเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของประชาชน และสามารถปราบวิญญาณร้ายให้ไปสู่สุคติ ฉะนั้นเมื่อผู้ชมเห็นว่าแม้แต่พระสงฆ์ยังหวาดกลัว ผู้ชมก็จะเกิดความหวาดกลัวต่อตัวละครผีเช่นเดียวกัน



ภาพที่ 63 แนนคลานหนีวิญญาณของคุณนิคด้วยความหวาดกลัว



ภาพที่ 64 พระสงฆ์เกิดอาการหวาดกลัววิญญาณของมะขึ้น

ในภาพยนตร์เรื่อง *รักฉันอย่าคิดถึงฉัน* จะพบว่าวิญญาณของหมอนกมักปรากฏตัวมาหลอกผู้หญิงที่แสดงความสนใจในตัวหมอนกอยู่เสมอ ซึ่งหมอนกก็เป็นตัวละครหนึ่งที่กำลังแสดงท่าทางรักใคร่อยู่กับหมอนก ทำให้วิญญาณของหมอนกปรากฏตัวเห็นเพื่อกีดกันเธออยู่เสมอ ตัวอย่างเช่น ตอนที่หมอนกนั่งคุยอยู่กับเพื่อน แต่จู่ ๆ หมอนกก็เห็นใบหน้าของเพื่อนกลายเป็นวิญญาณหมอนกที่ปรากฏตัวมานั่งอยู่ด้านข้างหมอนกอย่างกะทันหัน ทำให้หมอนกแสดงสีหน้าตกใจและรีบถอยหลังให้ห่างออกไปอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 65 หมอนกถอยตัวหนีวิญญาณของหมอนกด้วยความหวาดกลัว

6.2.4 ฉากและบรรยากาศ

ในสื่อบันเทิงคดีของขวัญประเภทภาพยนตร์มักมีการใช้ฉากและบรรยากาศช่วยโน้มน้าวให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัว โดยเฉพาะฉากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเวลากลางคืนและมีบรรยากาศโดยรอบที่เปลี่ยวและเงียบสงัด ชวนให้ผู้ชมเกิดการอุปาทานตามแนวคิดทางพระพุทธศาสนาว่าสถานที่ดังกล่าวน่าจะมีเวทมนตร์หรือสิ่งลึกลับหรืออาจมีตัวละครผีออกมาหลอกตัวละครมนุษย์ ทำให้ผู้ชมรู้สึกไม่ไว้วางใจและเกิดความหวาดกลัว ทั้งที่บางครั้งตัวละครผียังไม่ได้ปรากฏตัวออกมาให้เห็นในฉากและบรรยากาศนั้นเลยด้วยซ้ำ

สื่อภาพยนตร์มีลักษณะเด่นอยู่ที่ความกระชับของเนื้อเรื่องที่ต้องดำเนินเหตุการณ์ต่าง ๆ ผ่านภาพเคลื่อนไหวให้จบภายในระยะเวลาอันสั้น ดังนั้นฉากและบรรยากาศที่ก่อให้เกิดความรู้สึกกลัวในภาพยนตร์ของขวัญจึงมีจำนวนไม่มากนัก ทว่าแต่ละฉากก็ล้วนนำเสนอด้วยภาพที่มีความชัดเจนและสมจริง ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนว่าตนเองกำลังอยู่ในสถานที่ที่กำลังรับชมในภาพยนตร์

ในการนี้จะเห็นได้ว่าสถานที่ที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานออกแบบมาเพื่อให้ผู้ชมอุปาทานถึงตัวละครผีในภาพยนตร์ของขวัญนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

6.2.4.1 สถานที่ที่มักมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผี

สถานที่ที่มักมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีอาจปรากฏในรูปของสถานที่ที่มีคนเสียชีวิต หรืออาจเป็นสถานที่ที่มีลักษณะพิเศษ คือ ให้ความรู้สึกลึกลับ วังเวง ชวนให้ผู้ชมจินตนาการว่าตัวละครผีมักจะอาศัยอยู่ในสถานที่เช่นนี้ และเกิดเป็นความรู้สึกหวาดกลัวต่อสถานที่ดังกล่าวขึ้นภายในจิตใจ

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *คนกลาง* เรื่องราวทั้งหมดได้เกิดขึ้นในป่าที่ปืตอนกลางคืน ซึ่งด้วยความที่ในป่าปกคลุมไปด้วยต้นไม้สูงใหญ่จำนวนมาก ทำให้เกิดแสงและเงาที่ดูลึกลับและน่าสะพรึงกลัว และเมื่อรวมกับสถานการณ์ที่เพื่อนคนหนึ่งในกลุ่มของตัวละครเอกได้จมน้ำหายไป สันนิษฐานได้ว่าอาจจะเสียชีวิตไปแล้ว ทำให้บรรยากาศยิ่งน่ากลัวเพราะผู้ชมจะรู้สึกว่าวิญญาณของเพื่อนสามารถปรากฏตัวขึ้นเมื่อใดและบริเวณใดของป่าก็ได้ และหากว่าวิญญาณของเพื่อนปรากฏตัวขึ้นมาจริงก็ย่อมไม่มีใครเข้ามาช่วยเหลือ เนื่องจากภูมิประเทศที่เป็นป่าที่ปืตอนอยู่ห่างไกลจากแหล่งชุมชน



ภาพที่ 66 เต๋อและเพื่อน ๆ มาตั้งเต็นท์กันในป่าที่ปื

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *หลาวชะโอน* ฉากและบรรยากาศมีส่วนทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัวเนื่องจากเป็นวัดที่อยู่กลางป่าและหุบเขา อีกทั้งยังเป็นสถานที่สำหรับจัดประเพณีชิงเปรตของชาวบ้าน ทำให้มีสัตว์งูไต่เครื่องเช่นอาหารคาวหวานของชาวบ้านวางอยู่ตามพื้นดินจำนวนมาก และสถานที่ดังกล่าวนี้จะมีอิทธิพลมากเมื่อเป็นเวลากลางคืน เพราะบรรยากาศแวดล้อมที่มีดลัวจะทำให้ผู้ชมจินตนาการว่าอาจจะมีใครหรือสิ่งใดซ่อนตัวอยู่ในความมืดนั้น



ภาพที่ 67 เป็ออกมาขโมยเครื่องเล่นของชาวบ้านไปกินในตอนกลางคืน

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *ห้องเตียงรวม* ฉากและบรรยากาศของเรื่องมีส่วนทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัวได้ เนื่องจากสถานที่เกิดเหตุการณ์เป็นโรงพยาบาลเวลากลางคืน ซึ่งมีความเงียบสงัดและวังเวง อีกทั้งยังเป็นที่รู้กันว่าโรงพยาบาลเป็นสถานที่ที่มีผู้เสียชีวิตเป็นจำนวนมาก ผู้ชมจึงเกิดความหวาดระแวงเพราะตัวละครมนุษย์ที่พักผ่อนอยู่ในโรงพยาบาลตอนกลางคืนอาจจะได้พบกับวิญญาณของผู้ที่เสียชีวิตเหล่านั้น



ภาพที่ 68 บรรยากาศภายในโรงพยาบาลตอนกลางคืน

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *Backpacker* จะพบว่าฉากและบรรยากาศมีลักษณะแตกต่างจากภาพยนตร์สยองขวัญทั่วไป เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ออกแบบให้ตัวละครผีซึ่งเป็นผีดิบปรากฏตัวได้ในช่วงเวลากลางวัน ในขณะที่ช่วงเวลากลางคืนผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำมาใช้เพียงฉากเดียว คือ ถนนเวลากลางคืนหลังจากที่ฝูงผีดิบเข้าจู่โจมรถบรรทุกจนพลิกคว่ำไปแล้ว และเหลือผู้รอดชีวิต คือ เด็กทำยรถ สาวญี่ปุ่น และเด็กต่างด้าว อยู่ท่ามกลางศพที่ยังค้างอยู่ทำยรถ ซึ่งผู้ชมจะรู้สึกไม่ไว้วางใจต่อบรรยากาศดังกล่าวเพราะอาจจะมีตัวละครผีซ่อนอยู่ตามมุมมืดต่าง ๆ บริเวณข้างถนน หรือในขณะเดียวกันศพแรงงานต่างด้าวที่อยู่ทำยรถก็อาจจะลุกขึ้นมากลายเป็นผีดิบได้เช่นกัน



ภาพที่ 69 เด็กทำยารถและสาวญี่ปุ่นกำลังออกจากหลังรถบรรทุกด้วยความหวาดกลัว

ในภาพยนตร์เรื่อง *ลัดดาแลนด์* เหตุการณ์ทั้งหมดได้เกิดขึ้นในหมู่บ้านจัดสรรที่มีคดีฆาตกรรมอย่างต่อเนื่อง ตลอดจนเป็นที่เล่าลือกันว่าวิญญาณของผู้ที่เสียชีวิตก็ยังคงวนเวียนอยู่ในบ้านของตน ทำให้ผู้ที่อาศัยอยู่ในหมู่บ้านเกิดความหวาดกลัวและพากันย้ายออกไปเป็นจำนวนมาก ส่งผลให้ครอบครัวของธีร์ซึ่งเป็นตัวละครเอกต้องอาศัยอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เป็นหมู่บ้านร้างเต็มไปด้วยความวังเวงและน่าหดหู่ ชวนให้จินตนาการว่าตัวละครผีอาจจะปรากฏตัวมาเมื่อใดก็ได้



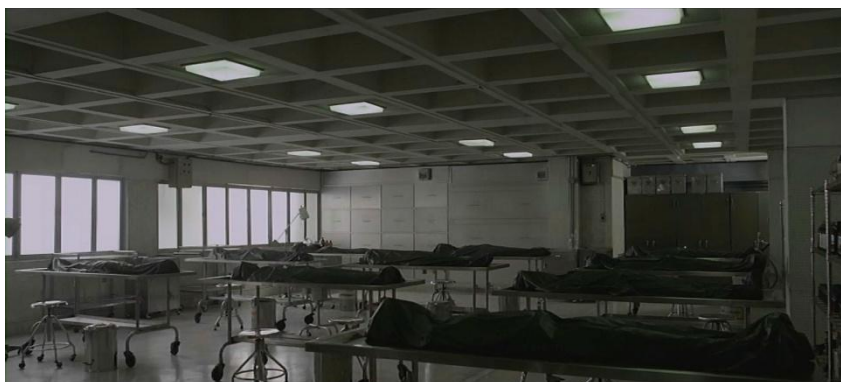
ภาพที่ 70 บรรยากาศภายในหมู่บ้านลัดดาแลนด์หลังจากเกิดเหตุฆาตกรรม



ภาพที่ 71 บ้านของธีร์อยู่ติดกับบ้านที่เกิดเหตุฆาตกรรมยกครอบครัว

ในภาพยนตร์เรื่อง *รักฉันอย่าคิดถึงฉัน* ฉากและบรรยากาศที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัวมีอยู่หลายฉาก อาทิเช่น ห้องอาจารย์ใหญ่ที่หมอนาตั้งใจเก็บศพของหมอนกเอาไว้ ซึ่งโดยทั่วไปเมื่อผู้ชมเห็นว่ามีศพเข้ามาอยู่ในฉากก็มักจะเกิดการอุปาทานว่าบริเวณที่มีศพอยู่นั้นจะต้องมีวิญญาณของเจ้าของศพวนเวียนอยู่รอบ ๆ ด้วย ทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัวเพราะเกรงว่าตัวละครผีอาจจะปรากฏตัวขึ้นมาเมื่อใดก็ได้

นอกจากนี้ถนนบริเวณที่หมอนกประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์จนเสียชีวิตก็สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวได้ เนื่องจากบริเวณถนนต่าง ๆ มักมีคำเล่าลือเกี่ยวกับวิญญาณผู้ที่ประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต ดังนั้นเมื่อผู้ชมพบว่าหมอนกได้นำดอกไม้มาวางไว้ริมทางอยู่เป็นประจำก็จะทำให้ผู้ชมมีความคิดที่ว่าวิญญาณของหมอนกอาจจะยังคงวนเวียนอยู่ในบริเวณดังกล่าวไม่ยอมจากไปไหน



ภาพที่ 72 ห้องเก็บศพในโรงพยาบาล



ภาพที่ 73 ถนนบริเวณที่หมอนกเสียชีวิต

6.2.4.2 สถานที่ทั่วไป

สถานที่ทั่วไปคือสถานที่ที่ผู้ชมจะไม่นึกถึงตัวละครผีหากอยู่ในภาวะปกติ หากแต่ด้วยวิธีการเล่าเรื่องของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่มักจะปูเรื่องมาก่อนว่าเหตุใดสถานที่เหล่านี้จึงทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวขึ้นมาได้ เช่น ตัวละครมนุษย์เป็นผู้พาตัวละครผีเข้ามา หรือมีการใช้สถานที่เพื่อดำเนินกิจกรรมเกี่ยวกับวิญญาณเป็นกรณีพิเศษ เป็นต้น

ในภาพยนตร์เรื่อง *แผลด* จะพบว่าพลอยได้เดินทางกลับจากประเทศเกาหลีมาอยู่ที่บ้านหลังเดิมที่ตนเคยอยู่เมื่อเป็นเด็ก โดยตัวบ้านเป็นบ้านสองชั้นมีลักษณะเก่าแก่และเสื่อมโทรมไปตามกาลเวลา แต่สาเหตุหลักที่ทำให้บ้านหลังนี้น่าสะพรึงกลัวก็เนื่องจากการที่พลอยกลับมาและรื้อค้นสิ่งของเครื่องใช้ที่พลอยและพิมเคยใช้ด้วยกันเมื่อตอนเป็นเด็ก เช่น เครื่องแต่งกาย ของเล่น ฯลฯ ซึ่งให้ความรู้สึกเหมือนว่าวิญญาณของพิมยังคงอยู่รอบ ๆ ตัวพลอยไม่ได้จากไปไหน และเมื่อเกิดเหตุไฟดับภายในบ้าน ผู้ชมก็จะเกิดความหวาดกลัวเพราะคิดไปก่อนว่าสิ่งนี้เป็นสัญญาณก่อนที่วิญญาณของพิมจะปรากฏตัวออกมาให้พลอยเห็น



ภาพที่ 74 บ้านหลังเก่าของพลอยที่ดูเจี๊ยบเซียบวังเวง



ภาพที่ 75 บรรยากาศวังเวงในบ้านตอนกลางคืน

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *เหงา* เหตุการณ์ทั้งหมดได้เกิดขึ้นในห้องพักของ ปิ่นนอพาร์ทเมนต์ใกล้สี่แยกซึ่งไม่น่าก่อให้เกิดความสงสัยของขวัญ จนกระทั่งปิ่นติดต่อกับวิญญาณ ของชายแปลกหน้า จนวิญญาณดังกล่าวได้บอกกับปิ่นว่าจะมาพบที่ห้อง ในฉากนี้ผู้สร้างสรรค์ ผลงานได้สร้างบรรยากาศการเดินทางมาของวิญญาณให้น่าสะพรึงกลัวด้วยการที่ไฟค่อย ๆ ดับลง ทีละดวงเพื่อสื่อว่าบริเวณดังกล่าวเป็นทางผีผ่าน และเมื่อไฟดับมาถึงห้องพักของปิ่นก็หมายความว่าวิญญาณได้เข้ามาอยู่ในห้องของเธอเรียบร้อยแล้ว



ภาพที่ 76 ทางเดินในอพาร์ทเมนต์ที่ไฟค่อย ๆ ดับลงทีละดวง

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *ยันต์สั่งตาย* ช่วงท้ายของเรื่องฟังก์ได้ถูกตำรวจ ควบคุมตัวไว้ในห้องสอบปากคำเพียงลำพัง โดยที่ห้องสอบปากคำทั่วไปจะไม่ก่อให้เกิดความ หวาดกลัว หากแต่ในกรณีดังกล่าวห้องสอบปากคำกลับมีลักษณะมืดและเงียบสงัด ทำให้ผู้ชมเกิด ความรู้สึกที่วิญญาณของนักศึกษาที่โกรธแค้นและยังคงตามคุกคามเธออยู่อาจปรากฏตัวออกมา ทำร้ายเธออีก ซึ่งหากตัวละครผีปรากฏตัวออกมาจริง ๆ ฟังก์ก็จะไม่สามารถหลบหนีเพื่อหาทางเอา ชีวิตรอดไปไหนได้เพราะบริเวณภายนอกมีตำรวจคุ้มกันอยู่



ภาพที่ 77 ฟังก์นั่งอยู่ในห้องสอบปากคำมืด ๆ เพียงคนเดียว

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *เที่ยวบิน 224* เหตุการณ์ส่วนใหญ่ได้เกิดขึ้นบนเครื่องบินเพียงลำเดียว โดยบรรยากาศภายในเครื่องบินจะถูกออกแบบให้มีความน่ากลัวเนื่องจากตัวละครเอกต้องเดินทางไปพร้อมกับศพของผู้ที่มีความแค้นต่อตนเองโดยลำพัง ประกอบกับสภาพแวดล้อมภายนอกที่เป็นพายุ ท้องฟ้ามืดครึ้ม รวมทั้งระบบไฟฟ้าบนเครื่องบินที่ขัดข้องทำให้เกิดมุมมืดตามบริเวณต่าง ๆ ชวนให้คิดได้ว่าตัวละครนี้อาจปรากฏตัวในตำแหน่งใดและเมื่อใดก็ได้



ภาพที่ 78 พิมอยู่บนเครื่องบินที่ไฟดับเพียงลำพัง

ในภาพยนตร์เรื่อง *โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต* ฉากที่เป็นโรงภาพยนตร์ว่างเปล่าจะช่วยสนับสนุนให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัว เนื่องจากผู้ชมจะทราบอยู่ก่อนแล้วว่าการปรากฏตัวของตัวละครผีนั้นมีความเกี่ยวข้องกับโรงภาพยนตร์ ดังนั้นเมื่อผู้ชมเห็นฉากและบรรยากาศในโรงภาพยนตร์ที่มีแสงไฟสลัว มีแสงเงาจำนวนมาก และเครื่องฉายที่ทำงานขึ้นมาเอง ก็ย่อมชวนให้คิดต่อไปได้ว่าอาจจะมีตัวละครผีอยู่ในโรงภาพยนตร์แห่งนี้



ภาพที่ 79 เครื่องฉายในโรงภาพยนตร์ทำงานขึ้นเองในตอนกลางคืน

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *รถมือสอง* จะพบว่าเหตุการณ์ทั้งหมดได้เกิดขึ้นกลางดึกในเต็นท์ขายรถมือสอง โดยรถยนต์แต่ละคันต่างได้แสดงเรื่องราวเกี่ยวกับอุบัติเหตุที่เคยเกิดขึ้นกับตนเอง ซึ่งเมื่อมองภาพรวมจะให้ความรู้สึกว่ามีควมน่ากลัวซ่อนอยู่ท่ามกลางรถยนต์ธรรมดา และอาจมีตัวละครผีปรากฏตัวออกมาจากมุมมืดของเต็นท์รถก็ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในตอนท้ายที่รถยนต์ทุกคันพากันคืนสภาพกลายเป็นเหมือนตอนที่ประสบอุบัติเหตุ ยิ่งช่วยเสริมให้ผู้ชมรู้สึกว่่าบรรยากาศภายในเต็นท์รถน่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 80 บรรยากาศในเต็นท์ขายรถหลังจากที่รถทุกคันกลายสภาพเป็นของเก่า

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *คนกอง* จะพบว่าเหตุการณ์ส่วนใหญ่เกิดขึ้นในกองถ่ายภาพยนตร์เรื่อง *แฝด 2* ซึ่งเป็นภาพยนตร์สยองขวัญ ดังนั้นในกองถ่ายจึงมีการจัดแสงและองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อให้มีบรรยากาศน่ากลัวตั้งแต่ต้นเรื่อง โดยเฉพาะบริเวณที่ใช้ในการถ่ายทำ เช่น โถงทางเดินที่ปิดไฟมืดสำหรับน้องเกตซึ่งรับบทเป็นผีได้ปรากฏตัวออกมา และยังเมื่อทุกคนเข้าใจว่าน้องเกตที่จะปรากฏตัวออกมานั้นเป็นผีจริง ๆ ก็ยิ่งทำให้บรรยากาศน่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 81 ห้องโถงที่เปิดไฟสลัว ๆ สำหรับให้น้องเกตปรากฏตัวออกมา

ในภาพยนตร์เรื่อง *แฟนเก่า* จะเห็นได้ว่าสถานที่เกิดเหตุการณ์สยองขวัญ ได้แก่ บ้านพักตากอากาศของเคน ซึ่งตัวละครมีความผูกพันและไม่ต้องการให้เคนพาผู้หญิงคนอื่นเข้ามาในบ้าน ทำให้บรรยากาศของบ้านพักตากอากาศตอนกลางคืนมีความน่าสะพรึงกลัว เพราะผู้ชมจะรู้สึกที่ตัวละครเฝ้าอาจจะปรากฏตัวขึ้นมาเมื่อใดก็ได้



ภาพที่ 82 บรรยากาศรอบ ๆ บ้านตากอากาศของเคน

6.2.5 โอกาสและจังหวะ

โอกาสและจังหวะคือมุมมองการเล่าเรื่องของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่ต้องการให้ผู้รับสารได้เห็นเหตุการณ์ในตามที่ตนเองต้องการนำเสนอ โดยผู้รับสารจะเกิดความหวาดกลัวตามเงื่อนไขที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานกำหนดไว้ เช่น ผู้รับสารมองเห็นตัวละครเฝ้าในขณะที่ตัวละครมนุษย์มองไม่เห็น หรือการที่ตัวละครมนุษย์และผู้ชมเห็นตัวละครพร้อมกันในจังหวะที่ไม่คาดคิดคาดฝัน โดยในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทภาพยนตร์ ซึ่งเป็นสื่อที่นำเสนอด้วยภาพเคลื่อนไหวที่ได้รับการบันทึกเอาไว้ ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะใช้มุมมองช่วยในการออกแบบโอกาสและจังหวะ ก่อนจะนำภาพมาเลือกสรรในกระบวนการตัดต่อเพื่อให้ได้มุมมองที่ก่อให้เกิดความหวาดกลัวอย่างเหมาะสมที่สุด

ทั้งนี้โอกาสและจังหวะที่ปรากฏในสื่อประเภทภาพยนตร์สยองขวัญนี้สามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ซึ่งสามารถเกิดขึ้นสลับไปกันมาในภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ トラาบใดที่ตัวละครเฝ้ายังไม่ได้จากไปสู่สุคติ ดังต่อไปนี้

6.2.5.1 ช่วงที่ตัวละครเฝ้ายังไม่ปรากฏตัว

การที่ผู้ชมเห็นว่าตัวละครมนุษย์ซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่องเข้าไปในสถานที่หรือสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจก็จะส่งผลให้ผู้รับสารรู้สึกต่อต้านไม่ต้องการให้ตัวละครมนุษย์เข้าไป

เพราะว่ามีโอกาสที่ตัวละครผีจะปรากฏตัวออกมาหลอกหรือทำร้ายตัวละครดังกล่าวเมื่อใดก็ได้ ทั้งที่สถานการณ์ในเรื่องขณะนั้นยังไม่มี การปรากฏตัวของตัวละครผีออกมา แต่เมื่อผู้ชมติดตามเนื้อเรื่องต่อไปก็จะพบว่าตนเองไม่สามารถห้ามการกระทำของตัวละครได้ ส่งผลให้ผู้ชมอึดอัดใจและนำไปสู่ความหวาดระแวงในลำดับถัดมา

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *เหงา* ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกกลัวเนื่องจากทราบว่าปิ่นเป็นตัวละครที่กำลังอยู่ในช่วงพักฟื้นขาอาการหักและอยู่ตัวคนเดียวในห้องพัก จึงเปรียบเหมือนเธออยู่ในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจและมีโอกาสถูกตัวละครผีเข้ามาคุกคาม โดยที่เธอไม่สามารถหลบหนีได้อย่างที่ใจนึก โดยเฉพาะช่วงท้ายของเรื่องที่ยิวญานของชายหนุ่มบอกเธอว่าจะมาหาที่ห้อง ทำให้ปิ่นเกิดความหวาดกลัวมากยิ่งขึ้นและพยายามเอาชีวิตรอดจากสถานการณ์ดังกล่าวอย่างทุลักทุเล



ภาพที่ 83 ปิ่นพยายามปกป้องตนเองจากวิญญาณชายแปลกหน้า

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *ยันต์สังตาย* พิธีกรรมยันต์สังตายจะทำให้ผู้ที่ได้ดูรูปศพตายโหงจะเสียชีวิตในทันที ดังนั้นความกลัวจะเกิดจากการที่ผู้ชมเห็นว่าตัวละครทุกตัวมีโอกาสได้เห็นรูปดังกล่าวในขณะที่สภาพแวดล้อมล้นเต็มไปด้วยสิ่งที่สามารถก่อให้เกิดอันตรายขึ้นได้ สิ่งนี้ถือเป็นสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจที่ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความกังวลแทนตัวละครมนุษย์ว่า อาจเกิดเหตุทำให้ต้องเสียชีวิตอย่างกะทันหันและน่าสะพรึงกลัว ตัวอย่างเช่น ฉากที่นักศึกษาชื่อโยเป็นคนแรกที่หยิบรูปศพตายโหงขึ้นมาดูด้วยความไม่รู้ ทำให้เธอก็เกิดอาการตกใจจนล้มถอยหลังไปถูกแท่งเหล็กเสียบเข้าที่ลำคอและเสียชีวิตในเวลาต่อมา



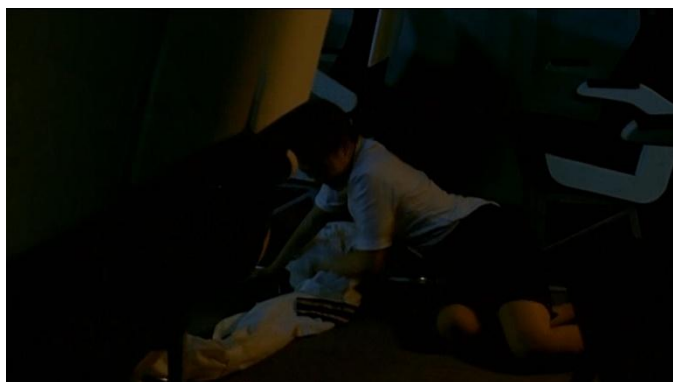
ภาพที่ 84 โยหยิบรูปศพตายโหงมาดูทำให้มีโอกาสเสียชีวิตทันที

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *คนกลาง* จะเห็นได้ว่า เต๋อ เป็นตัวละครเอกที่มีโอกาสถูกผีหลอกมากที่สุด เนื่องจากเขามักจะไปไหนมาไหนกับเอออยู่เสมอ ทำให้เกิดสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ ตัวอย่างเช่น ฉากที่เต๋อกับเออไปปีศาจวาระด้วยกัน และเต๋อบังเอิญเห็นศพของเออที่ลอยมาตามแม่น้ำ ส่งผลให้เขาเกิดความกลัวจนวิ่งหนีเข้าป่าและได้สะดุดหลุมจมนวนตาหล่นหาย ทำให้วิญญาณของเออมีโอกาสตามมาทันเพื่อที่จะบอกความจริงว่าเต๋อเองก็เสียชีวิตไปแล้ว แต่เพราะความหวาดกลัวต่อวิญญาณของเพื่อน เต๋อจึงวิ่งหนีไปก่อนที่จะวิญญาณของเออจะได้พูดในสิ่งที่ตนต้องการ



ภาพที่ 85 เต๋อกำลังค้นหาแว่นตาทำให้วิญญาณของเออตามมาทัน

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *เที่ยวบิน 224* ความกลัวจะเกิดจากการที่พิมต้องอยู่ในห้องรับรองผู้โดยสารบนเครื่องบินกับพระศพของเจ้าหญิงไซเพียโดยลำพัง ซึ่งสถานการณ์ดังกล่าวมีลักษณะเหมือนถูกตัดขาดจากโลกภายนอก ทำให้ตัวละครมนุษย์ไม่สามารถหนีออกจากเครื่องบินเพื่อเอาชีวิตรอดหากเกิดเหตุการณ์คับขันขึ้น ดังนั้นวิญญาณของเจ้าหญิงไซเพียจึงใช้โอกาสนี้ในการปรากฏตัวมาหลอกพิมให้ตกใจอยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 86 พิมพ์ปฏิญญาของเจ้าหญิงไซเพียปรากฏตัวตามบริเวณต่าง ๆ

ในภาพยนตร์เรื่อง *โปรแกรมหน้า วิทยุอาฆาต* ผู้ที่ได้ชมภาพยนตร์เรื่อง *วิทยุอาฆาต* ฉากที่อิงจันทร์เสียชีวิตถือว่าเข้ามาอยู่ในสถานการณ์ที่อันตราย เพราะวิทยุอาฆาตของอิงจันทร์จะมีความไม่พอใจและต้องการทำร้ายคนกลุ่มนี้ ส่งผลให้เธอหาจังหวะที่ผู้ชมแต่ละคนอยู่เพียงลำพังและปรากฏตัวมาทำร้ายโดยการลอบกักให้คนนั้น ๆ หลุดเข้าไปในภาพยนตร์ที่เธอแสดงก่อนจะลงมือฆ่าโดยการควักลูกตาออกมา



ภาพที่ 87 เซนได้ชมภาพตอนที่อิงจันทร์เสียชีวิต ทำให้มีโอกาสถูกวิทยุอาฆาตทำร้าย

ในภาพยนตร์เรื่อง *หัวแพร่ง ตอน หลาวชะโอน* พบว่าโอกาสที่ไปจะถูกผีหลอกเกิดจากการที่เขาเข้าไปในป่าตอนกลางคืนเพียงลำพังทั้งที่ยังมีความวิตกกังวลอย่างติดตัวอยู่ ส่งผลให้ภายใต้สถานการณ์เช่นนี้ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกหวาดระแวงว่าอาจมีตัวละครผีปรากฏตัวมาทำร้ายหรือแค้นแค้นไปเพื่อเป็นการชดเชยความผิดของเขาหรือไม่



ภาพที่ 88 เป้เข้ามาในลานชิงเปรตเพียงลำพังในตอนกลางคืน

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *ห้องเตียงรวม* จะพบว่าตีมีโอกาสถูกตัวละครผีหลอกจนเกิดความรู้สึกหวาดกลัว เนื่องจากตนเป็นผู้ป่วยที่เข้ามานอนพักในห้องเตียงรวมเพียงลำพัง อีกทั้งขาของเขายังไม่สามารถใช้งานได้ ทำให้เขาไม่สามารถหลบหนีจากสถานการณ์เลวร้ายต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้น ประกอบกับความที่ตีเป็นคนอยากรู้ อยากเห็น และมักจะชะงักดูชายแก่ที่นอนเป็นเจ้าชายนิทราอยู่บ่อยครั้ง ทำให้เกิดจังหวะที่เขาจะได้เห็นตัวละครผีแบบชั่วพริบตาอยู่เสมอ ๆ



ภาพที่ 89 ความสอดคล้องสอดเห็นทำให้ตีมีโอกาสดูผีหลอก

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *รถมือสอง* จะพบว่านูซมีโอกาสถูกผีหลอกในช่วงที่อยู่เพียงลำพังท่ามกลางรถมือสองที่เคยมีประวัติไม่ดี เนื่องจากจุดมุ่งหมายของเธอนั้นต้องการตามหาลูกชายที่หายตัวไป ทำให้ไม่ทันได้สังเกตบรรยากาศรอบตัวที่ผิดไปจากปกติ ดังนั้นเมื่อนูซได้เผชิญหน้ากับตัวละครผีตนแรกเธอก็เกิดความหวาดกลัวเนื่องจากไม่คาดคิดว่าจะได้เห็นอย่างกะทันหัน แต่อย่างไรก็ตามเธอยังคงตามหาลูกชายของเธอต่อไป ทำให้มีโอกาที่ตัวละครผีตนอื่นจะมาปรากฏตัวในจังหวะต่าง ๆ จนเธอเกิดความหวาดกลัวถึงที่สุดและตัดสินใจเลิกตามหาลูกชายและหนีออกจากเต็นท์รถไปเพียงลำพัง



ภาพที่ 90 นุชอยู่ในเต็นท์รถมือสองเพียงลำพังทำให้มีโอกาสถูกผีหลอก

ในภาพยนตร์เรื่อง *แฟนเก่า* ความน่ากลัวจะเกิดจากการที่ตัวละครมนุษย์อยู่เพียงลำพังภายใต้สถานการณ์ที่น่าไม่ไว้วางใจ ทำให้ผู้ชมเกิดการคาดเดาว่าตัวละครนี้อาจปรากฏตัวออกมาทำร้ายหรือทำให้ตกใจได้ ตัวอย่างเช่น ฉากที่เคนกลับมาที่บ้านของตนและพบว่านิมิตถูกฆาตกรรม เคนจึงเดินสำรวจบ้านเพียงลำพังในความมืด สถานการณ์เช่นนี้ถือเป็นสถานการณ์ที่น่าไม่ไว้วางใจ เพราะผู้ชมจะเกิดการคาดเดาและหวาดระแวงไปว่าเคนมีโอกาสพบวิญญานของมินิ และอาจถูกทำร้ายเหมือนนิมิตก็เป็นไปได้



ภาพที่ 91 เคนเดินสำรวจบ้านในความมืดเพียงลำพัง

ในภาพยนตร์เรื่อง *ลัดดาแลนด์* ครอบครัวของธีร์ได้อาศัยอยู่ในหมู่บ้านที่มีผีเฮี้ยน ครอบครัวของเขาจึงมีโอกาสถูกผีหลอกได้ง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อธีร์มีเหตุให้ต้องเข้าไปในบ้านของสมเกียรติตอนกลางคืนเพียงลำพัง ลักษณะนี้ถือเป็นการที่ตัวละครได้ก้าวเข้าไปในสถานการณ์ที่น่าไม่ไว้วางใจ ทำให้ผู้ชมเกิดความหวาดระแวงว่าตัวละครนี้จะปรากฏตัวออกมาหลอกธีร์จนเกิดอาการตกใจกลัวหรือไม่



ภาพที่ 92 ธีร์เข้ามาในบ้านที่เกิดเหตุฆาตกรรมยกครอบครัวเพียงลำพัง

6.2.5.2 ช่วงที่ตัวละครผีปรากฏตัวออกมาแต่ตัวละครมนุษย์ยังไม่เห็น

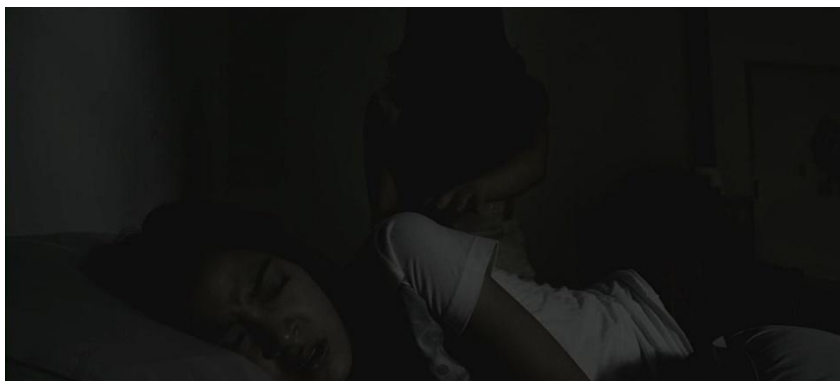
เมื่อผู้ชมอยู่ในฐานะของผู้สังเกตการณ์และมองเห็นตัวละครผีปรากฏตัวขึ้นมาในฉากทั้งที่ตัวละครมนุษย์ยังไม่ได้สังเกตเห็น ผู้ชมก็เกิดความรู้สึกหวาดกลัวต่อตัวละครผีนั้น ๆ และยังคงรู้สึกหวาดระแวงว่าตัวละครมนุษย์ที่อยู่ในสถานการณ์ขณะนั้นจะถูกตัวละครผีทำร้ายหรือไม่

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *Backpacker* โอกาสที่ตัวละครมนุษย์จะถูกตัวละครผีทำร้าย ได้แก่ ช่วงที่ตัวละครนั้นไม่ทันระวังตัวเนื่องจากกำลังให้ความสนใจต่อสิ่งอื่น ตัวอย่างเช่น ตอนที่หนุ่มญี่ปุ่นกำลังหวาดระแวงคนขับรถบรรทุกกับเด็กท้ายรถเกี่ยวกับศพแรงงานต่างด้าว โดยไม่ทันได้สังเกตว่าแรงงานต่างด้าวด้านหลังของตนกลายเป็นผีดิบที่กำลังพุ่งเข้ามาทำร้ายเขา ซึ่งในลักษณะนี้ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกหวาดกลัวเนื่องจากได้เห็นภาพแบบรอบด้านทำให้รู้ว่าตัวละครกำลังถูกผีจู่โจมในจังหวะที่เขาไม่ทันระวังตัว

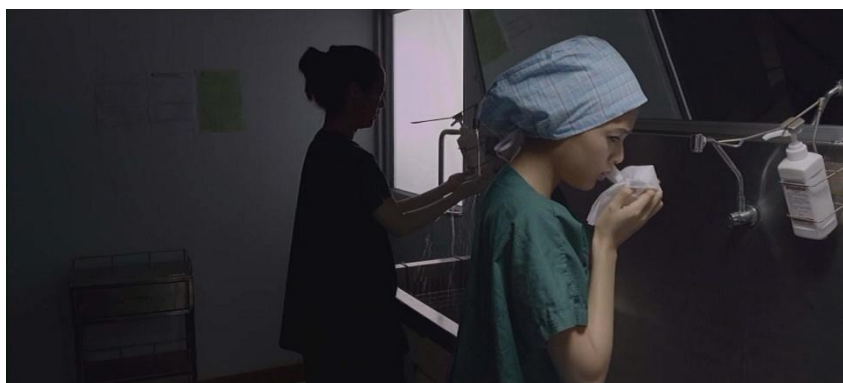


ภาพที่ 93 หนุ่มญี่ปุ่นไม่ทันระวังตัวทำให้ตัวละครผีมีโอกาสเข้ามาทำร้ายจากด้านหลัง

ในภาพยนตร์เรื่อง *รักฉันอย่าคิดถึงฉัน* ผู้ชมจะเห็นว่าวิญญาณของหมอนกปรากฏตัวอยู่รอบ ๆ หมอบีโดยที่เธอมักจะไม่สามารถสังเกตเห็น ทั้งนี้เพราะหมอบีเป็นตัวละครมนุษย์ที่แสดงความสนใจต่อหมอนกอย่างชัดเจนที่สุด ทำให้วิญญาณของหมอนกไม่พอใจ และจึงได้ปรากฏตัวขึ้นมาในช่วงที่หมอบีอยู่เพียงลำพังและไม่ทันระวังตัว เช่น ช่วงที่กำลังจะเข้านอน, ช่วงที่เข้าห้องน้ำคนเดียว หรือช่วงที่อยู่ในห้องเก็บศพ เป็นต้น



ภาพที่ 94 วิญญาณหมอนกปรากฏตัวขณะที่หมอบีกำลังนอนหลับ



ภาพที่ 95 วิญญาณหมอนกปรากฏตัวขณะที่หมอบีอยู่ในห้องน้ำ



ภาพที่ 96 วิญญาณหมอนกปรากฏตัวขณะที่หมอบีอยู่ในห้องเก็บศพ

6.2.5.3 ช่วงที่ตัวละครมีปฏิกิริยาออกมาอย่างกะทันหัน

ความกลัวที่เกิดจากการที่ตัวละครมีปฏิกิริยาออกมาอย่างกะทันหันมักเกิดในช่วงที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานกำหนดมุมมองให้ผู้ชมติดตามสถานการณ์ร่วมไปกับตัวละครมนุษย์คนใดคนหนึ่ง ทำให้เมื่อตัวละครมนุษย์พบตัวละครผีในจังหวะที่ไม่คาดคิด ทั้งตัวละครมนุษย์และผู้ชมต่างก็เกิดอาการตกใจและรู้สึกหวาดกลัวขึ้นพร้อม ๆ กัน

ในภาพยนตร์เรื่อง *แฝด* ความกลัวจะเกิดจากการที่พลอยอาศัยอยู่ในบ้านที่เธอเคยอยู่ในสมัยเด็ก ซึ่งเป็นสถานที่ที่วิญญาณของพิมมีความผูกพัน ทำให้ในจังหวะที่พลอยอยู่เพียงลำพังหรือไม่ทันระวังตัว วิญญาณของพิมก็จะปรากฏตัวออกมาหลอกให้เธอตกใจอย่างกะทันหัน ตัวอย่างเช่น ตอนที่เธอนอนกอดหมอนข้างอยู่บนเตียง แล้วเมื่อลึบตาขึ้นมาก็เห็นว่าหมอนข้างได้กลายเป็นวิญญาณของพิมที่นอนอยู่ด้านข้าง ทำให้ทั้งพลอยและผู้ชมต่างก็เกิดอาการตกใจกลัวขึ้นมาพร้อม ๆ กัน



ภาพที่ 97 พลอยลึบตาขึ้นมาเห็นวิญญาณของพิมนอนอยู่ข้าง ๆ

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง ตอน คนกอง* จะเห็นได้ว่าวิญญาณของน้องเกตมักปรากฏตัวอย่างกะทันหันในจังหวะที่ตัวละครอื่นไม่ทันสังเกต ทำให้ทั้งตัวละครมนุษย์และผู้ชมต่างก็เกิดความรู้สึกตกใจกลัวต่อจังหวะการปรากฏตัวที่รวดเร็วไปพร้อม ๆ กัน ตัวอย่างเช่น ฉากที่พี่ซ่ากำลังซ่อมบทร้องให้ และเมื่อหันไปด้านหลังก็ได้พบวิญญาณน้องเกตที่กลับมาจากโรงพยาบาลอย่างกะทันหันในระยะประชิด ทำให้พี่ซ่าและผู้ชมเกิดอาการตกใจกลัว



ภาพที่ 98 ที่ซ้ำหันมาเจอวิญญาณของน้องเกิดอย่างกะทันหันจึงเกิดอาการตกใจ

6.2.6 สิ่งนำขยะแขยงต่าง ๆ

การใช้สิ่งนำขยะแขยงในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทภาพยนตร์มีส่วนช่วยให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัวต่อตัวละครผีมากยิ่งขึ้น โดยจะสังเกตได้ว่าการที่ตัวละครผีมีเลือดหรือคราบสกปรกอยู่ตามร่างกาย ผู้ชมจะรู้สึกว่ารูปลักษณ์ของตัวละครมีความน่าเกลียดน่ากลัว ไม่น่าเข้าใกล้ ทำให้เกิดความรู้สึกสะอิดสะเอียนและไม่น่าไว้วางใจตามลำดับ และนอกจากนี้การใช้สิ่งนำขยะแขยงยังสามารถสะท้อนถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครผี เช่น ตัวละครผีมีความอาฆาตแค้นและต้องการทำให้ตัวละครมนุษย์เกิดความหวาดกลัว เป็นต้น

ทั้งนี้ในสื่อภาพยนตร์สยองขวัญมักจะนำเสนอสิ่งนำขยะแขยงพร้อมกับตัวละครผีอย่างชัดเจนเพื่อใช้สิ่งนำขยะแขยงช่วยสนับสนุนให้ตัวละครผีน่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น หรือหากตัวละครผีไม่ปรากฏตัวออกมาพร้อมกับสิ่งนำขยะแขยงก็จะต้องมีนัยยะบางอย่างที่สื่อให้ผู้ชมรู้ว่าสิ่งนำขยะแขยงนี้มีความเกี่ยวข้องกับตัวละครผีในทางใดทางหนึ่ง

สิ่งนำขยะแขยงที่ปรากฏในสื่อประเภทภาพยนตร์สยองขวัญสามารถแบ่งเป็น 3 รูปแบบตามลักษณะของสิ่งนำขยะแขยงที่ปรากฏ ดังนี้

6.2.6.1 สิ่งนำขยะแขยงที่ปรากฏบนตัวละครผี

สิ่งนำขยะแขยงที่ปรากฏบนตัวละครผีจะช่วยเสริมรูปลักษณ์ของตัวละครผีให้น่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้นภาพของตัวละครผีที่ผู้ชมจะได้เห็นนั้นมีลักษณะใกล้เคียงกับศพมนุษย์จริง ๆ โดยสิ่งนำขยะแขยงในกลุ่มนี้มักจะเป็นรอยเลือด รอยแผล หรือคราบสกปรกต่าง ๆ

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *คนกลาง* มีการใช้สิ่งนำขยะแขยง ได้แก่ รอยแผล และสภาพวมืดที่ปรากฏบนตัวละครผี ซึ่งทำให้ตัวละครมนุษย์ตกใจกลัวและพากันวิ่งหนีเข้าไปในป่า ก่อนที่ตัวละครผีจะหลอกให้ทุกคนกลับมารวมกลุ่มกันที่ริมแม่น้ำ เพื่อที่ตัวละครมนุษย์จะได้เห็นศพของตัวเองที่ลอยอยู่ในแม่น้ำและมีสภาพวมืดเช่นเดียวกับรูปลักษณะของตัวละครผี โดยความกลัวจะเกิดจากการที่ผู้ชมได้เห็นศพของแต่ละคนในสภาพที่น่าเกลียดน่ากลัว และทราบความจริงว่าตัวละครที่ตนเองเอาใจช่วยมาโดยตลอดนั้นล้วนเสียชีวิตไปหมดแล้ว



ภาพที่ 99 ศพของเด็กที่ลอยมาตามแม่น้ำ

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *เที่ยวบิน 224* ผู้ชมจะเห็นว่าหลังที่วิญญาณของเจ้าหญิงไซเพียทรงออกมาจากผ้าห่อพระศพ วิญญาณของพระองค์จะทรงอาเจียนอยู่ตลอดเวลา เนื่องจากก่อนสิ้นพระชนม์พระองค์ได้เสวยกุ่มซึ่งเป็นอาหารที่ทรงแพ้อย่างหนัก ดังนั้นวิญญาณของพระองค์จึงยังคงแสดงอาการอาเจียนอยู่เสมอ ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสะอิดสะเอียนและหวาดกลัวต่อรูปลักษณะของวิญญาณเจ้าหญิงไซเพียมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 100 วิญญาณของเจ้าหญิงไซเพียทรงอาเจียนออกมา

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *รถมือสอง* จะเห็นว่าวิญญาณตนแรกที่หลอกให้ นุชตกใจกลัว ได้แก่ วิญญาณของผู้หญิงอ้วนที่เสียชีวิตเพราะถูกรถชนจนต้องแตก ซึ่งการปรากฏตัวของวิญญาณดังกล่าวจะมีลักษณะเหมือนคนแหวกท้องทำให้อวัยวะภายในที่นำขยะแขยงไหลลงมากองอยู่บนพื้น โดยสิ่งนำขยะแขยงนี้จะส่งเสริมรูปลักษณะของตัวละครผีให้ดูน่าสะอิดสะเอียน อีกทั้งทำให้นุชเกิดความรู้สึกไม่ปลอดภัยจนต้องวิ่งหนีไปยังบริเวณอื่นของเต็นท์รถ



ภาพที่ 101 ชิ้นส่วนอวัยวะภายในของวิญญาณผู้หญิงอ้วน

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *คนกอง* จะเห็นว่าตัวละครในเรื่องมีการใช้เลือดเป็นส่วนประกอบทันทีที่ตัวละครอื่น ๆ เข้าใจว่าตนเองกำลังเผชิญหน้าอยู่กับผี ตัวอย่างเช่น ฉากที่น้องเกตไอเป็นเลือดออกมาทันทีที่ซินได้รับโทรศัพท์จากเอว่าน้องเกตเสียชีวิต และฉากที่เอมีเลือดไหลออกจากศีรษะทันทีที่เพื่อน ๆ เกิดความสงสัยว่าเออาจจะเสียชีวิตไปแล้ว ซึ่งสิ่งนำขยะแขยงนี้จะช่วยสนับสนุนให้ผู้ชมเข้าใจว่าตัวละครที่กำลังรับชมนั้นเป็นผีจริง ๆ และทำให้อารมณ์หวาดกลัว เช่นเดียวกับที่ตัวละครมนุษย์ที่เผชิญหน้าอยู่กับตัวละครผี



ภาพที่ 102 น้องเกตไอเป็นเลือดใส่หน้าซิน



ภาพที่ 103 เอมี่เลือดไหลออกจากศีรษะเมื่อถูกเพื่อนสงสัยว่าเป็นผี

ในภาพยนตร์เรื่อง *ลัดดาแลนด์* ตัวละครผีซึ่งเป็นคนในครอบครัวเพื่อนบ้านของธีร์ ได้เสียชีวิตเนื่องจากถูกสมเกียรติซึ่งเป็นหัวหน้าครอบครัวฆาตกรรม ทำให้ตัวละครผีกลุ่มนี้ปรากฏตัวโดยมีรอยเลือดและรอยแผลอยู่ตามร่างกาย เพื่อให้รูปลักษณ์ของตัวละครมีความใกล้เคียงกับศพของตนเองเมื่อตอนที่เสียชีวิตจริง ๆ ซึ่งรูปลักษณ์ของตัวละครผีที่น่าขยะแขยงเช่นนี้จะส่งผลให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวต่อตัวละครผีมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 104 วิญญาณแม่ของสมเกียรติมีรอยแผลอยู่บนใบหน้า

6.2.6.2 สิ่งน่าขยะแขยงที่ตัวละครผีบันดาลขึ้น

สิ่งน่าขยะแขยงที่เกิดจากการสร้างภาพลวงตาของตัวละครผีมักเกิดจากการที่ตัวละครผีมีความแค้นต่อตัวละครมนุษย์ผู้นั้น จึงได้บันดาลสิ่งน่าขยะแขยงขึ้นมาเพื่อหลอกให้อีกฝ่ายเกิดอาการตกใจหวาดกลัว ทั้งนี้การที่ตัวละครผีแสดงอิทธิฤทธิ์ในลักษณะนี้จะทำให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวต่อตัวละครผีที่มีความดุร้าย มีความอาฆาตแค้น และสามารถสร้างสิ่งสมมุติขึ้นมาหลอกตัวละครมนุษย์ได้ตามใจชอบ

ในภาพยนตร์เรื่อง *แมด* จะพบว่าพลอยได้เห็นภาพหลอนว่ามีเลือดซึมออกมา บริเวณหน้าท้องของตนซึ่งมีรอยแผลที่เกิดจากการผ่าตัดแยกระหว่างเธอและฝาแฝดชื่อพิม โดยสิ่งน่าขยะแขยงลักษณะนี้จะแสดงให้เห็นว่าวิญญาณของพิมไม่พอใจต่อการผ่าตัดแยก ตลอดจนต้องการให้พลอยเกิดความรู้สึกหวาดกลัวและสะอิดสะเอียน



ภาพที่ 105 เลือดซึมออกบริเวณหน้าท้องของพลอย

ในภาพยนตร์เรื่อง *หัวแพร่ง ตอน ห้องเตียงรวม* จะเห็นว่าขณะที่วิญญาณของชายแก่พยายามจะครอบครองร่างกายของดี วิญญาณดังกล่าวได้ทำให้ดีตกใจกลัวโดยการสร้างภาพลวงตาเป็นน้ำหมากซึ่งมีสีแดงสดคล้ายเลือดและนำขยะแขยงพ่นเข้าใส่ใบหน้าดี จนเขาไม่ทันระวังหรือป้องกันตัวเองจากวิญญาณของชายแก่ และทำให้วิญญาณสามารถเข้ามายึดร่างกายของเขาไปในที่สุด



ภาพที่ 106 วิญญาณชายแก่พ่นน้ำหมากใส่หน้าดี

ในภาพยนตร์เรื่อง *รักฉันอย่าคิดถึงฉัน* มีการใช้เลือดประกอบฉากการปรากฏตัวของวิญญาณของหมอนกเพื่อแสดงอารมณ์ไม่พอใจ โดยเฉพาะในฉากที่วิญญาณของหมอนกตามมาคุกคามผู้หญิงชื่อตรี ซึ่งเป็นผู้ที่แสดงความสนใจในตัวหมอนกและมักใช้ถ้อยคำดูถูกวิญญาณของหมอนกอยู่เสมอ วิญญาณของหมอนกจึงได้ปรากฏตัวมาทำร้ายตรีพร้อมกับสร้างภาพลวงตาของเลือดที่ไหลนองมาตามพื้น ซึ่งจะช่วยสนับสนุนบุคลิกณิทัศน์วิญญาณของหมอนกให้น่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 107 วิญญาณของหมอนกสร้างภาพหลอนเป็นเลือดไหลมาตามพื้น

6.2.6.3 สิ่งน่าขยะแขยงที่เกิดจากการกระทำของตัวละครผี

เมื่อผู้ชมได้เห็นว่าตัวละครผีทำร้ายตัวละครมนุษย์ด้วยวิธีการต่าง ๆ และทั้งสิ่งน่าขยะแขยงเอาไว้เพื่อแสดงถึงผลของการกระทำของตน ผู้ชมจะรู้สึกสะอิดสะเอียนและหวาดกลัวต่อตัวละครผีตนนั้นเพราะได้เห็นถึงความโหดร้ายทารุณและความอาฆาตแค้นของตัวละครผีมีต่อตัวละครมนุษย์

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง ตอน ยันต์สังตายน* มีการใช้สิ่งน่าขยะแขยง ได้แก่ เลือดและลูกตาที่ฟังก์ควักออกมาเพื่อที่ตนเองจะได้ไม่ต้องเห็นรูปศพตายโหงที่วิญญาณของเพื่อน ๆ พยายามบังคับให้เธอมอง สิ่งน่าขยะแขยงนี้จะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสะอิดสะเอียนและเห็นถึงความโหดร้ายของตัวละครผีที่ก่อดันฟังก์จนเธอต้องตัดสินใจควักลูกตาของตนเองออกเพื่อเอาชีวิตรอดจากสถานการณ์ดังกล่าว



ภาพที่ 108 เลือดและลูกตาที่ฟังก์ค์วกออกมาเพื่อเอาชีวิตรอด

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *หลาวชะโอน* พบว่าจากที่เป็ถูกผีในป่ารุมปาหินใส่ นอกจากจะทำให้ใบหน้าของเป็มีสภาพน่าเกลียดแล้ว ยังมีสิ่งน่าขยะแขยงอื่น ๆ ที่ส่งเสริมให้ผู้ชมรู้สึกตัวละครผีมีความโหดร้ายทารุณและต้องการจะเอาชีวิตของเป็ให้ได้ เช่น เลือดและฟันของเป็ที่หลุดออกมาจากปากหลังถูกปาด้วยหินอย่างรุนแรง

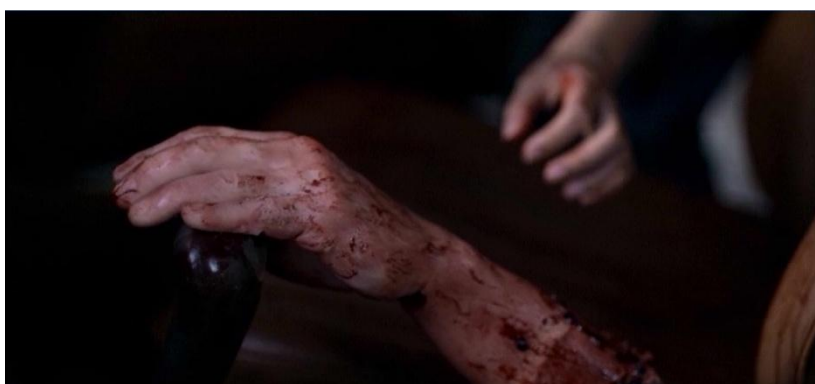


ภาพที่ 109 เลือดและฟันของเป็ที่หลุดออกมาเพราะถูกปาหินใส่

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *Backpacker* มีการใช้สิ่งน่าขยะแขยงต่าง ๆ เพื่อสนับสนุนให้เนื้อเรื่องมีความน่ากลัว เช่น ศพของหนูมญี่ปุ่นที่มีเลือดไหลทะลักหลังจากถูกผีดิบกระโดดกัดคอจนเสียชีวิต และเศษชิ้นส่วนมือของผู้ที่บังเอิญขับรถผ่านมาและถูกผีดิบทำร้ายจนเสียชีวิต ซึ่งสิ่งน่าขยะแขยงเหล่านี้จะช่วยสนับสนุนให้ผู้ชมรู้สึกตัวผีดิบในเรื่องมีความโหดร้ายและน่าสะพรึงกลัว สามารถทำร้ายผู้อื่นได้โดยการกัดจนร่างกายเป็นแผลหรือทำให้ชิ้นส่วนร่างกายขาดออกจากกันจนถึงแก่ความตาย



ภาพที่ 110 หนุ่มญี่ปุ่นถูกฆาตกรแทงคอจนเลือดไหลทะลัก



ภาพที่ 111 ชิ้นส่วนมือของเหยื่อที่ถูกฆาตกรแทงจนเสียชีวิต

ในภาพยนตร์เรื่อง *แฟนเก่า* มีการใช้เลือดในฉากที่เคนกลับมาถึงบ้านพักตากอากาศและพบว่าผู้จัดการส่วนตัวชื่อนิมิตถูกวิญญาณของมินฆ่าตายและทิ้งรอยเลือดไว้เป็นจำนวนมาก ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกสะอิดสะเอียนและหวาดกลัว เพราะรอยเลือดนี้จะช่วยสนับสนุนให้ผู้ชมรู้สึกว่าวิญญาณของมินเป็นผีที่มีความอาฆาตแค้น โหดร้าย และมีอิทธิฤทธิ์สามารถทำร้ายคนได้ตามใจชอบ



ภาพที่ 112 เคนพบเลือดของนิมิตปรากฏอยู่เต็มบ้าน

6.2.7 สัญลักษณ์และนัยยะแฝง

ในสื่อบันเทิงคดีของขวัญประเภทภาพยนตร์อาจมีการใช้สิ่งต่าง ๆ ทั้งที่เป็นรูปธรรมและนามธรรมเพื่อสื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงสถานการณ์ดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องกับตัวละครผี โดยที่ตัวละครผีไม่จำเป็นต้องปรากฏตัวออกมาให้ตัวละครมนุษย์เห็นโดยตรงก็สามารถทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัวได้ เพราะอุปาทานไปว่าตัวละครมนุษย์กำลังถูกตัวละครผีเฝ้าติดตามอยู่ ทั้งนี้สัญลักษณ์และนัยยะแฝงที่เป็นรูปธรรมมักจะเป็นสิ่งของธรรมดาที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไป ส่วนสัญลักษณ์และนัยยะแฝงที่เป็นนามธรรมมักจะปรากฏในรูปของเสียงที่ผู้ชมคุ้นเคยหรือคาดเดาได้ว่าเกิดจากการกระทำของตัวละครผี

ในภาพยนตร์เรื่อง *แฝด* มักจะมีฉากที่พลอยมองตัวเองในกระจก เพื่อสื่อให้เห็นว่าเธอกำลังซ่อนบุคลิกภาพของใครอีกคนหนึ่งเอาไว้ ซึ่งก็คือบุคลิกภาพจริง ๆ ของพลอยที่เธอพยายามซ่อนไว้ภายใต้บุคลิกภาพของพิม โดยในบางครั้งผู้ชมก็จะเห็นว่าภาพที่สะท้อนอยู่ในกระจกนั้นไม่ใช่พลอย หากแต่เธอกำลังเผชิญหน้าอยู่กับวิญญาณของพิมที่ต้องการสื่อให้เห็นว่าทั้งสองคนต่างก็มีหน้าตาที่เหมือนกัน และวิญญาณของพิมก็วนเวียนอยู่รอบ ๆ ตัวพลอยตลอดเวลา



ภาพที่ 113 พลอยส่องกระจกเพื่อสะท้อนให้เห็นตัวตนจริง ๆ ของเธอ

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *คนกลาง* จะมีการใช้สัญลักษณ์ที่สื่อถึงความผิดปกติของเอ ได้แก่ น้ำที่ไหลซึมออกมาจากร่างกายของเขาตลอดเวลา ทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดระแวงเนื่องจากมีข้อสันนิษฐานอยู่แต่แรกแล้วว่าเธออาจจะเป็นวิญญาณที่เสียชีวิตจากการจมน้ำตาย ทำให้วิญญาณของเอมีน้ำอยู่ในตัวจำนวนมากและไหลซึมออกมา



ภาพที่ 114 ร่างกายของเอมีน้ำไหลซึมออกมาโดยตลอด

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *เที่ยวบิน 224* มีการใช้สัญลักษณ์ที่เป็นนามธรรมเพื่อสื่อถึงความผิดปกติของวิญญาณของเจ้าหญิงโซเฟีย ได้แก่ เสียงไอ ซึ่งจะมีลักษณะคล้ายกับการอาเจียนที่วิญญาณของเจ้าหญิงทรงแสดงให้เห็นอยู่เป็นประจำ เนื่องจากการไอเป็นอาการอย่างหนึ่งที่เป็นผลมาจากการเสวยอาหารประเภทกุ้งจนเกิดอาการแพ้และเสียชีวิต ดังนั้นในบางฉากผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงนำเสนอด้วยเสียงไอเพียงอย่างเดียวก็สามารถสื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัวเนื่องจากทราบว่าตัวละครผีได้เข้ามาอยู่ในฉากนั้น ๆ แล้ว ตัวอย่างเช่น ฉากที่พิมได้ยินเสียงคนไอดังมาจากห้องน้ำ แต่เมื่อเธอเปิดเข้าไปก็ไม่พบอะไร จนกระทั่งตอนเธอกำลังจะเดินออกจากห้องน้ำจึงได้พบว่าวิญญาณของเจ้าหญิงอยู่ด้านหลังของเธอ



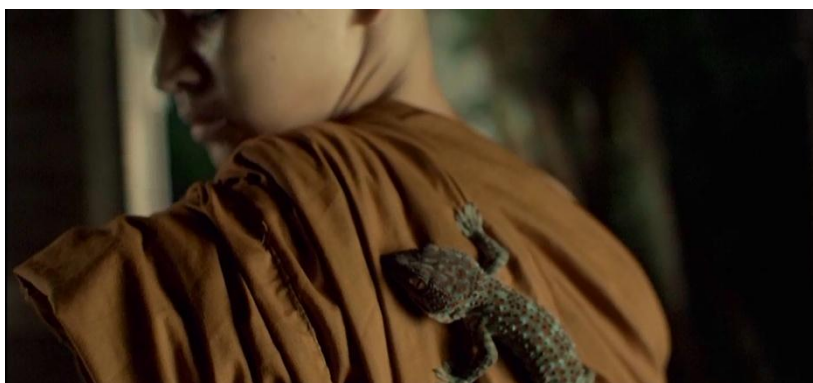
ภาพที่ 115 พิมเข้ามาในห้องน้ำเพราะได้ยินเสียงไอวิญญาณของเจ้าหญิงโซเฟีย

ในภาพยนตร์เรื่อง *โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต* มีการใช้สัญลักษณ์เพื่อแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าวิญญาณของอิงจันทร์ได้ตามเซนกลับมาถึงห้องพัก ได้แก่ แปรงหวีผม โดยผู้ชมจะเห็นว่าในภาพยนตร์เรื่อง *วิญญาณอาฆาต* ฝึชบามักจะใช้แปรงหวีผมตนเองอยู่เสมอ ดังนั้นเมื่อเซนเห็นเงาของผู้หญิงนั่งแปรงผมอยู่ในห้องน้ำ แต่เมื่อลองชะเงาะเข้าไปดูกลับพบเพียงแปรงที่ตกอยู่ เซนก็ได้เกิดความรู้สึกกลัวและสังหรณ์ใจว่ามีวิญญาณตามตนมาที่ห้องพัก



ภาพที่ 116 เซนพบแปรงหวีผมของผีซบาตกอยู่ในห้องน้ำของตนเอง

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *หลาวชะโอน* มีการใช้สัญลักษณ์ที่ให้ความรู้สึกน่าสะพรึงกลัว ได้แก่ ตี๊กแก ซึ่งสื่อความโชคร้าย โดยเป้ได้มาพบตี๊กแกกำลังต่อสู้กับงู แล้วจู่ ๆ ตี๊กแกก็วิ่งเข้ามาเกาะที่จีวรของตน แสดงให้เห็นว่าแม้ตัวละครเอกจะบวชเป็นสามเณร แต่ก็จะต้องเจอเรื่องกับเรื่องโชคร้ายในทำนองว่าต้องชดใช้บาปกรรมที่ตนเองได้ก่อเอาไว้



ภาพที่ 117 ตี๊กแกขึ้นมาเกาะอยู่บนจีวรของเป้

ในภาพยนตร์เรื่อง *แฟนเก่า* จะมีการใช้สัญลักษณ์ คือ ดอกลิ้นทม ซึ่งเป็นดอกไม้ที่มีนชอบและนำมาปลูกไว้ที่บ้านพักตากอากาศของเคน ดังนั้นในเรื่องจึงจะพบว่ามียดอกลิ้นทมตามปรากฏยังสถานที่ต่าง ๆ ที่เคนกับพลอยอยู่ด้วยกัน ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัวเนื่องจากรู้สึกว่าทุกการกระทำของเคนและพลอยนั้นอยู่ในสายตาของวิญญาณของมินมาโดยตลอด และวิญญาณของมินก็อาจจะรู้สึกไม่พอใจจนปรากฏตัวออกมาทำร้ายเคนและพลอยเมื่อไหร่ก็ได้



ภาพที่ 118 ดอกกลิ่นหอมที่ตกลงมาจากรถของเคน



ภาพที่ 119 ดอกกลิ่นหอมที่เข้ามาอยู่ในห้องของเคน

ในภาพยนตร์เรื่อง *ลัดดาแลนด์* จะมีการใช้สัญลักษณ์ ได้แก่ เสียงจักรเย็บผ้า ซึ่งเมื่อตอนมีชีวิตอยู่คุณนิตชอบทำงานเย็บปักถักร้อย ทำให้ครอบครัวของธีร์มักจะได้ยินเสียงจักรเย็บผ้าดังมาจากบ้านของสมเกียรติเสมอ ต่อมาเมื่อคุณนิตเสียชีวิต ครอบครัวของธีร์ก็ยังคงได้ยินเสียงจักรเย็บผ้าดังจากมาจากบ้านของสมเกียรติอยู่ แสดงให้เห็นว่าวิญญาณของคุณนิตยังคงวนเวียนอยู่ในบ้านของตน และประกอบกิจวัตรต่าง ๆ เหมือนที่ตนเองเคยทำเมื่อครั้งยังมีชีวิต



ภาพที่ 120 จักรเย็บผ้าของคุณนิตที่ทำงานขึ้นมาได้เอง

ในภาพยนตร์เรื่อง *รักฉันอย่าคิดถึงฉัน* จะใช้สัญลักษณ์ที่สื่อให้ผู้ชมทราบว่าวิญญาณของหมอนกยังคงวนเวียนอยู่รอบตัวหมอนา โดยหมอบีจะเป็นผู้สังเกตเห็นและเกิดความรู้สึกหวาดกลัวต่อวิญญาณของหมอนก ตัวอย่างเช่น ฉากที่หมอนาสั่งกาแฟมาดื่มสองแก้ว โดยแก้วหนึ่งเป็นรสชาติที่หมอนกชอบ และหลังจากที่หมอนาลุกไป หมอบีเดินเข้ามาดูก็พบว่าที่แก้วของหมอนกมีรอยลิปสติกปรากฏอยู่ แสดงให้เห็นว่าเมื่อครู่ที่ผ่านมามีวิญญาณของหมอนกได้มาดื่มกาแฟอยู่ข้าง ๆ หมอนา



ภาพที่ 121 รอยลิปสติกปรากฏที่แก้วกาแฟของหมอนกทั้งที่ไม่มีคนดื่ม

6.2.8 บทสนทนา

โดยทั่วไปบทสนทนาของตัวละครผีในสื่อบันเทิงคดีของขวัญจะช่วยเสริมบุคลิกลักษณะของตัวละครผีให้มีความชัดเจนในเรื่องของอารมณ์ความรู้สึกและวัตถุประสงค์ในการปรากฏตัวมาหลอกตัวละครมนุษย์ แต่จากการศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญที่เป็นกลุ่มตัวอย่างพบว่าตัวละครผีส่วนมากจะไม่นิยมใช้บทสนทนา โดยในภาพยนตร์เรื่องหนึ่งอาจมีบทสนทนาของตัวละครผีปรากฏเพียงฉากเดียว ทั้งนี้เพราะภาพยนตร์เป็นสื่อที่เน้นการนำเสนอเรื่องราวให้มีความกระชับ ดังนั้นการแสดงออกทางกายภาพของตัวละครผีส่วนมากจึงสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกได้อย่างสมบูรณ์

ทั้งนี้ เมื่อพิจารณาตามเกณฑ์ด้านระดับของภาษาและอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร จะเห็นว่าบทสนทนาของตัวละครผีที่ปรากฏในสื่อประเภทภาพยนตร์สยองขวัญสามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

6.2.8.1 บทสนทนาที่เป็นคำหยาบคาย

บทสนทนาที่หยาบคายของตัวละครผีจะส่งเสริมให้ผู้ชมรู้สึกว่ารูปลักษณ์ของตัวละครผีมีความน่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น เนื่องจากได้เห็นที่ตัวละครผีมีอารมณ์โกรธหรืออาฆาตอันเป็นเจตนาที่ไม่ดีต่อตัวละครมนุษย์ ทำให้ไม่ต้องคำนึงถึงระดับและความถูกต้องตามแบบแผนของภาษาที่ใช้

ในภาพยนตร์เรื่อง *โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต* วิญญาณของอิงจันทร์ได้ปรากฏตัวมาหลอกเซนช่วงท้ายเรื่องพร้อมกับพูดด้วยถ้อยคำหยาบคายทำนองว่า “อยากดูฉากที่เธอเสีย ชีวิตใช่ไหม” ซึ่งบทสนทนาดังกล่าวนี้อาจจะทำให้รูปลักษณ์ของผีมีความน่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น และยังช่วยให้ผู้ชมเข้าใจถึงเจตนาในการปรากฏตัวของวิญญาณของอิงจันทร์ว่าทำไปก็เพราะตนมีความอาฆาตแค้นต่อผู้ที่ได้ชมฉากเสียชีวิตของเธอในภาพยนตร์เรื่อง *วิญญาณอาฆาต*

ฉาก ในโรงภาพยนตร์

- วิญญาณของอิงจันทร์เดินมาทางด้านหลังของเซน
- เซนยืนนิ่งด้วยความหวาดกลัวและค่อย ๆ หันไปด้านหลัง
- วิญญาณของอิงจันทร์พุ่งเข้ามาบีบคอเซน

วิญญาณ : มึงอยากดูตายนักใช่ไหม...อยากดูนักใช่ไหม...มึงมองกูสิ...

ดูเลย...อยากดูตายนักหรอ...อยากดูตายนักใช่ไหม

- เซนสะดุ้งตัวถอยห่างออกไปแล้วหันหลังกลับวิ่งหนีไปอย่างรวดเร็ว

ในภาพยนตร์เรื่อง *แฟนเก่า* มีบทสนทนาที่ตัวละครผีพูดด้วยคำหยาบคาย ซึ่งเมื่อประกอบกับภาพที่ผู้ชมกำลังรับชมอยู่ก็จะสนับสนุนให้เกิดความกลัวมากยิ่งขึ้น ได้แก่ ฉากที่พลอยกำลังขับรถอยู่เพียงลำพัง แล้ววิญญาณของมินก็ปรากฏตัวที่เบาะด้านข้างด้วยสภาพหน้าตาน่าเกลียดน่ากลัวและกับบอกพลอยในทำนองว่า “อย่ามายุ่งกับคนของเธอ” ซึ่งกระตุ้นให้พลอยตกใจกลัวและขับรถเสียหลักจนประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต

ฉาก ถนนตอนกลางคืน

- พลอยกำลังขับรถกลับกรุงเทพฯ แต่ระหว่างทางเครื่องปรับอากาศเกิดเสียทำให้พ่นควันเข้ามาเต็มรถ

- พลอยสำคัญวันจึงเปิดกระจกรถและไล่ควันออกไป พอหันกลับมาก็พบว่ามီးมือของวิญญาณของมินจับอยู่ที่พวงมาลัย
 - พลอยหันไปมองวิญญาณของมินด้วยความหวาดกลัว
- มิน : อย่ามายุ่งกับคนของกู
- พลอยกรี๊ดร้องและขับรถเสียหลักพุ่งไปชนที่กั้นทาง

6.2.8.2 บทสนทนาที่เป็นคำพูดปกติ

บทสนทนาของตัวละครที่เป็นคำพูดปกติเป็นบทสนทนาที่ผู้ชมจะต้องตีความร่วมกับเนื้อหา น้ำเสียง และสีหน้าของตัวละคร เนื่องจากลักษณะของภาษาไม่ได้ก่อให้เกิดความรู้สึกหวาดกลัวโดยตรง หากแต่องค์ประกอบอื่น ๆ ที่กล่าวมานั้นจะช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมเข้าใจถึงเจตนาของตัวละครได้ชัดเจนยิ่งขึ้นและเกิดความรู้สึกหวาดกลัว

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *ยันต์สังตาย* จะพบว่าบทสนทนาที่ตัวละครผีใช้จะเป็นถ้อยคำปกติแต่ก็สามารถสนับสนุนให้ผู้ชมเห็นว่าตัวละครผีนั้นน่าสะพรึงกลัว โดยวิญญาณของนักศึกษาที่มีความแค้นต่อพิ้งค์จะพูดกับเธอด้วยน้ำเสียงแข็งกร้าวในทำนองว่า “ถึงเวลาชดใช้กรรมของเธอแล้ว” และ “ยังไงก็หนีไม่พ้น” ซึ่งสื่อให้เห็นว่าตัวละครผีตัวนี้ไม่ยอมให้อภัยในความผิดของพิ้งค์ ขณะที่วิญญาณของเพื่อน ๆ ของพิ้งค์จะปรากฏตัวออกมาในช่วงท้าย และใช้บทสนทนาด้วยภาษาที่นุ่มนวลแต่มีใจความที่สนับสนุนการกระทำของวิญญาณนักศึกษาตนแรกในทำนองว่า “มาอยู่กับพวกเราเถอะ” แสดงให้เห็นว่าวิญญาณของเพื่อน ๆ ต่างก็มีเจตนาจะเอาชีวิตพิ้งค์เหมือนที่วิญญาณนักศึกษามีความอาฆาตแค้น

ฉาก ห้องสอบปากคำ

- พิ้งค์นั่งอยู่ในห้องสอบปากคำเพียงลำพัง
- วิญญาณของนักศึกษาที่มีความแค้นปรากฏตัวมานั่งอยู่ฝั่งตรงข้ามและปิดกั้นกระดาษทั้งหมดบนโต๊ะทิ้ง เหลือเพียงแต่หนังสือที่สอดรูปภาพอาถรรพ์ไว้ข้างใน
- เสียงวิญญาณของเพื่อน ๆ ดังมาจากด้านหลัง

เพื่อน : พิ้งค์...เงยหน้าขึ้นมาสิ เราคือแก๊งค์เดียวกันไม่ใช่หรือ ไซ้...เราคือเพื่อนกันไม่ใช่หรือ พิ้งค์ พิ้งค์...อย่าทิ้งพวกเราไปสิ ยีนมีออกมาสิ พิ้งค์ ไปอยู่ด้วยกัน เธอไม่ชอบเราแล้วหรือ

วิญญาณ : ตาเธอแล้ว

พิงค์ : ไม่...ฉันไม่เกี่ยวอะไรเลย ฉันไม่เคยทำอะไรนาย ฉันไม่เกี่ยวอะไร

ด้วย

- วิญญาณของเพื่อน ๆ เข้ามายืมล้อมตัวพิงค์เอาไว้

ในภาพยนตร์เรื่อง สีแพร่ง ตอน คนกลาง แม้ตัวละครผีจะใช้คำพูดหยาบคาย เช่น “มึง-กู” ในการสนทนา แต่ผู้ชมก็จะเห็นว่าตัวละครผีได้พูดไปเพื่อแสดงความสนิทสนมที่มีต่อเพื่อนของตน ในขณะที่กลุ่มตัวละครเพื่อน ๆ วิญญาณของเองจะเกิดความหวาดกลัวเพราะยังทำให้คุ้นเคยกับการปรากฏตัวของตัวละครผีไม่ได้

ฉาก ในป่า ริมแม่น้ำ

- เต๋อ ซิน และเผือกเห็นศพตนเกยอยู่ริมฝั่งก็เกิดความรู้สึกหวาดกลัว

- เต๋อเงยหน้าขึ้น เห็นวิญญาณของเอียนอยู่อีกฝั่งของแม่น้ำ

เอ : ภูพยายามบอกพวกมึงแล้ว เสือกกลัวกันอยู่ได้ ภูเลยให้พวกมึงมา

เห็นเองไง

- เต๋อ ซิน และเผือกนั่งทบทวนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมด

เอ : ไง...กูยังเป็นเพื่อนมึงอยู่ใช่ไหม

ในภาพยนตร์เรื่อง ห้าแพร่ง ตอน รถมือสอง ตัวละครผีบางคนจะมีบทสนทนาเพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึก เช่น วิญญาณผู้หญิงท้องแตกจะส่งเสียงร้องโอดครวญเพื่อแสดงความเจ็บปวดบริเวณหน้าท้อง หรือวิญญาณที่ถูกไฟครอกจะส่งเสียงร้องแสดงความทุกข์ทรมานตามร่างกาย และนอกจากนี้ตัวละครผีบางคนก็ใช้บทสนทนาเพื่อแสดงสถานะของตนก่อนที่จะเสียชีวิต ตัวอย่างเช่น วิญญาณของเด็กชายพวงมาลัยที่เดินมาขายพวงมาลัยกับนุช เป็นต้น โดยบทสนทนาของตัวละครผีเหล่านี้แม้จะใช้ถ้อยคำปกติ แต่ก็จะช่วยสนับสนุนบุคลิกของตัวละครผีให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัวมากยิ่งขึ้น

ฉาก ในเต็นท์รถมือสอง ตอนกลางคืน

- นุชถูกผีในเต็นท์ขายรถหลอกและวิ่งไปที่รถของตนเอง

- วิญญาณเด็กชายพวงมาลัยเดินมาด้านหลังขณะที่นุชกำลังไขกุญแจ

วิญญาณ : เอาพวงมาลัยม้าย

- นุชหันไปเห็นวิญญาณเด็กชายพวงมาลัยที่มีร่างกายแว่วแห่ว
- นุชตกใจจนทำกุญแจตกพื้น
- วิญญาณเด็กชายพวงมาลัยเดินเข้ามาใกล้มากขึ้นเรื่อย ๆ
- นุชลงลานเก็บกุญแจมาไขเปิดประตูและเข้าไปนั่งในรถ

ในภาพยนตร์เรื่อง หัวแพร่ง ตอน คนกอง จะเห็นว่าน้องเกิดเป็นตัวละครที่มีอาการไม่สบาย ลักษณะการพูดของเธอจึงฟังดูเนิบนาบเหมือนคนป่วย ไม่มีชีวิตชีวา ซึ่งวิธีการพูดเช่นนี้แม้จะเป็นถ้อยคำธรรมดา แต่น้ำเสียงของเธอก็จะส่งเสริมรูปลักษณ์ จนทำให้ตัวละครอื่น ๆ รวมถึงผู้ชมเชื่อว่าน้องเกิดเป็นผีจริง ๆ ส่งผลให้เกิดความรู้สึกหวาดกลัวต่อตัวละครดังกล่าวในที่สุด

ฉาก ในกองถ่ายภาพยนตร์

- พี่ช่าพาน้องเกิดไปเข้าห้องน้ำ
- เต็มพบว่าพี่ช่าไม่ได้ปิดมิดมิดจึงแอบฟังบทสนทนาระหว่างพี่ช่าและน้องเกิด

พี่ช่า : ตอนแรกพี่ตกใจหมดเลยนะ นึกว่าน้องจะอาการหนักกว่านี้ ดีจริง ๆ เลยนะที่ตอนนี้หายดีแล้ว

น้องเกิด : ยังไงหนูก็ต้องถ่ายหนังเรื่องนี้ให้จบ นี่เป็นหนังเรื่องแรกของหนู และก็อาจจะเป็นเรื่องสุดท้ายด้วย

ในภาพยนตร์เรื่อง รักฉันอย่าคิดถึงฉัน วิญญาณของหมอนกได้ใช้บทสนทนาที่เป็นถ้อยคำธรรมดาในการทำให้หมอบีเกิดความรู้สึกหวาดกลัว ดังจะเห็นจากฉากที่หมอบีนั่งอยู่ในร้านอาหารเพียงลำพังและได้หยิบโทรศัพท์มือถือของหมอนกมากดฟังเสียงที่ได้บันทึกไว้ในเครื่อง ทำให้เธอได้ยินเสียงหมอนกพูดทำนองว่า “กำลังจะมาหา” ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำเสนอบทสนทนาในลักษณะที่วิญญาณของหมอนกเป็นผู้มาพูดให้หมอบีฟังที่ข้างหู ทำให้หมอบีและผู้ชมเกิดอาการตกใจกลัวขึ้นพร้อม ๆ กัน

ฉาก ในร้านอาหาร

- หมอนกพาหมอบีมาที่ร้านอาหารที่ตนเองเคยมาทานกับหมอนก
- บริกรเดินมาตามให้หมอนกไปเลื่อนรถ

- หมอธนาลูกเดินไปโดยวางโทรศัพท์มือถือทิ้งเอาไว้
 - หมอบีหยิบโทรศัพท์มือถือของหมอธนามาดู และกดฟังเสียงหมอนกที่หมอธนาอัดไว้ในโทรศัพท์มือถือ
- หมอนก : ธนา...คิดอย่างนี้จะกัน ยิ่งนกไปสายเท่าไร นกก็ยังคิดถึงคุณมากเท่านั้น อึกแป๊บนะ...ฉันไปหาแน่ ๆ
- หมอบีสะดุ้งเพราะได้ยินเสียงหมอนกมายืนพูดอยู่ข้างหู

6.2.9 ความเชื่อในสังคมไทย

ผู้สร้างสรรค์ผลงานบันเทิงคดีของชาวญสามารถสร้างความหวาดกลัวในเรื่องได้ด้วยการนำคติความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งเร้นลับในสังคมไทยมาสอดแทรกไว้ ทำให้ผู้รับสารที่เป็นคนไทยรู้สึกว่สิ่งที่ตัวละครมนุษย์กำลังเผชิญอยู่นั้นเป็นสิ่งที่เคยพบเห็นหรือเคยได้ยินมาก่อน ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงไม่จำเป็นต้องอธิบายรายละเอียดของคติความเชื่อเหล่านั้นมากนักก็สามารถทำให้ผู้รับสารรู้สึกตามไปกับเนื้อเรื่องได้

จากการศึกษาสื่อบันเทิงคดีของชาวญประเภทภาพยนตร์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง พบว่ามีการใช้คติความเชื่อที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม ซึ่งต่างก็ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวได้เพราะเชื่อว่าคติความเชื่อดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องกับตัวละครผี และมักจะนำความเดือดร้อนมาสู่ตัวละครมนุษย์ในเรื่อง

คติความเชื่อที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำมาใช้สร้างความกลัวในสื่อประเภทภาพยนตร์สยของชาวญนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ ได้แก่

6.2.9.1 ความเชื่อเกี่ยวกับผี

ความเชื่อเรื่องผีจะว่าด้วยเรื่องเล่าที่สืบต่อกันมาเกี่ยวกับรูปลักษณะ อุปนิสัยใจคอ ตลอดจนวิถีความเป็นอยู่ของผีแต่ละประเภทในสังคมไทย ผู้ชมภาพยนตร์ซึ่งเป็นคนไทยมักจะเคยได้ยินเรื่องเล่าทำนองนี้มาก่อนแล้ว ทำให้เมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละครผีให้สอดคล้องกับสิ่งที่ตนเองเคยได้ยินจึงส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัวได้อย่างง่ายดาย

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *หลาวชะโอน* มีการใช้คติความเชื่อในสังคมไทย ที่กล่าวกันว่าผู้ที่ทำบาปกรรมทำร้ายพ่อแม่ของตนเองเมื่อตายจะไปเกิดเป็นผีเปรต มีรูปร่างสูงใหญ่ มือโตเท่าใบลาน และปากเล็กเท่ารูเข็ม ซึ่งการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำความเชื่อเรื่องเปรตมาใช้จะส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัวรวมไปกับเนื้อเรื่องได้ง่าย เพราะคนไทยส่วนใหญ่จะรู้จักผีประเภท อยู่ก่อนแล้ว ส่งผลให้เมื่อเห็นตัวละครผีปรากฏออกมา ก็จะทราบทันทีว่าสิ่งที่เห็นนั้นคือเปรต ตลอด ฉันทะภูมิหลังว่าตัวละครผีต้องเคยเป็นคนที่ทำบาปกรรมมาก่อน จึงต้องมารับความทุกข์ทรมานใน สภาพดังกล่าวนี้



ภาพที่ 122 ภาพเขียนบนผนังถ้ำเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องเปรต

6.2.9.2 ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีกรรม

คติความเชื่อในสังคมไทยเกี่ยวกับพิธีกรรมมักจะเกี่ยวข้องกับไสยศาสตร์ มนต์ดำ และคาถาอาคมต่าง ๆ ทั้งที่เกิดขึ้นจากการกระทำของตัวละครมนุษย์ที่เรียกว่าหมอผี หรืออาจจะ เกิดจากการที่ตัวละครผีเป็นผู้ประกอบพิธีกรรมด้วยตนเอง ซึ่งไม่ว่าพิธีกรรมจะเกิดขึ้นลักษณะใด ก็ ย่อมจะส่งผลให้ผู้ชมเกิดความหวาดระแวงล่วงหน้าไปก่อน เนื่องจากผู้รับสารที่เป็นคนไทยมักจะ ทราบว่าพิธีกรรมเหล่านี้มีผลในทางเดียดร้อนเสื่อมเสียแก่ตัวละครมนุษย์

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน *ยันต์สังตาย* มีการใช้ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีกรรมที่ เรียกว่า “ยันต์สังตาย” โดยเชื่อกันว่าผู้ทำพิธีจะบริกรรมคาถาใส่รูปศพตายโหง แล้วนำรูปดังกล่าว ไปให้ศัตรูดู ซึ่งหากผู้ใดได้สบตากับศพในรูปก็จะชะตาขาดทันที ทั้งนี้รูปศพตายโหงที่วิญญูณ ของนักศึกษาได้นำมาให้ตัวละครอื่น ๆ ดูเพื่อเป็นการแก้แค้นนั้น เป็นรูปศพตายโหงที่มีข้อความเขียน กำกับไว้ด้านข้างว่า “กูเห็นมึงแล้ว” ซึ่งจะทำให้ผู้รับสารเกิดความหวาดระแวงว่าตัวละครมนุษย์จะ ได้ดูรูปและต้องเสียชีวิตหรือไม่



ภาพที่ 123 ภาพศพตายโหงที่ใช้ทำพิธีกรรมยันต์สังตตาย

ในภาพยนตร์เรื่อง หัวแพร่ง ตอน ห้องเตียงรวม มีการใช้คติความเชื่อเกี่ยวกับไสยศาสตร์ โดยจะเห็นว่าวิญญาณของชายแก่เป็นหมอไสยที่มีลูกศิษย์จำนวนมาก และเมื่อชายแก่รู้ว่าร่างกายของตนเองกำลังเสื่อมสภาพไปตามกาลเวลา ตนจึงถอดวิญญาณออกมายึดร่างกายของดี ซึ่งเป็นผู้ป่วยเตียงข้าง ๆ เพื่อใช้เป็นร่างกายใหม่ทำให้มีชีวิตยืนยาวต่อไป ทั้งนี้สิ่งที่เป็นเครื่องแสดงให้ผู้ชมรู้ว่าชายแก่นั้นเป็นหมอไสยและเกิดความรู้สึกหวาดระแวง ได้แก่ การสักยันต์ตามร่างกายที่จะทำให้ฟันแทงไม่เข้า ตลอดจนการที่ลูกศิษย์นำหมากพลูซึ่งเป็นของบูชามาวางไว้หัวเตียงของชายแก่ เพื่อแสดงให้เห็นว่ากำลังมีพิธีกรรมบางอย่างเกิดในห้องดังกล่าว



ภาพที่ 124 รอยสักยันต์บนหลังของวิญญาณของชายแก่



ภาพที่ 125 หมากพลูที่ลูกศิษย์นำมาวางไว้ที่หัวเตียงของชายแก่

6.2.9.3 ความเชื่อโบราณ

ความเชื่อโบราณความหมายถึงเรื่องที่เล่าต่อ ๆ กันมาหรือเกร็ดความรู้เกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติที่มีมาตั้งแต่สมัยอดีตและวิทยาศาสตร์ยังไม่สามารถพิสูจน์ได้ ซึ่งการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำความเชื่อโบราณมาผูกเข้ากับเรื่องภูตผีวิญญาณ ก็จะทำให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวขึ้นได้เพราะทราบว่าตัวละครมนุษย์จะมีโอกาสเจอตัวละครผีในลักษณะใด

ในภาพยนตร์เรื่อง *แฝด* ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำความเชื่อโบราณเกี่ยวกับฝาแฝดที่มักจะมีจิตที่เชื่อมโยงถึงกันมาถ่ายทอดในฐานะของเรื่องราวของขวัญ ส่งผลให้พลอยที่เป็นตัวละครมนุษย์รู้สึกว่าคุณสมบัติของพิมอยู่กับเธอตลอดเวลา และเมื่อพลอยกำลังจะเสียชีวิตเพราะติดอยู่ในตู้ที่ถูกไฟเผา วิญญาณของพิมก็ได้ปรากฏตัวและกอดคู่แฝดของเธอเอาไว้ เพื่อแสดงให้เห็นว่าทั้งคู่เกิดมาพร้อมกันก็ต้องไปสู่สุคติพร้อมกัน



ภาพที่ 126 เงาสะท้อนในลิฟต์แสดงให้เห็นว่าคุณสมบัติของพิมอยู่กับพลอย

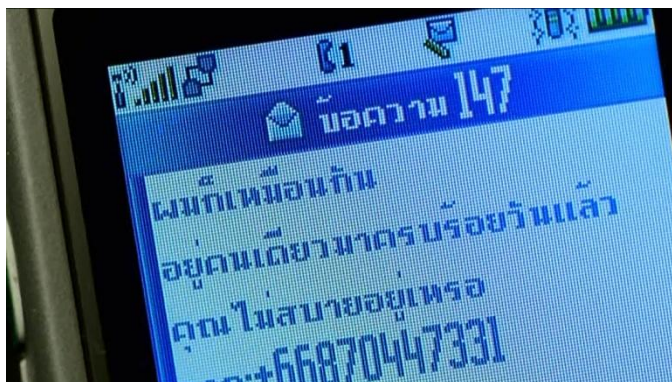


ภาพที่ 127 วิญญาณของพิมมากอดพลอยในวาระสุดท้ายของชีวิต

6.2.10 ความใกล้ชิดระหว่างมนุษย์กับวัตถุ

การนำสิ่งที่มีความใกล้ชิดกับมนุษย์มาสร้างเป็นเรื่องราวของขบวนการจะทำให้ผู้รับสารรู้สึกหวาดกลัวขึ้นมาได้ เนื่องจากผู้รับสารที่มีประสบการณ์หรือเป็นเจ้าของวัตถุนั้น ๆ จะเกิดความหวาดระแวงต่อวัตถุที่มีอยู่ว่าจะทำให้ตนเองได้พบกับเหตุการณ์ในลักษณะเดียวกับที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำเสนอหรือไม่ โดยภาพยนตร์ของขบวนการที่มีรูปแบบการสร้างความกลัวลักษณะนี้มักได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ของขบวนการในประเทศแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เช่น ประเทศญี่ปุ่นและประเทศเกาหลี ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานมักออกแบบตัวละครผีให้มีความเชื่อมโยงกับสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันของมนุษย์

ในภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง ตอน เหงา* ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำประเด็นเรื่องการสนทนาผ่านข้อความโทรศัพท์มือถือมาใช้เป็นแก่นของเรื่อง โดยแสดงให้เห็นว่าตัวละครผีสามารถใช้โทรศัพท์มือถือในการติดต่อกับตัวละครมนุษย์ และนำพาให้ตัวละครมนุษย์ต้องพบกับความเดือดร้อนจนถึงขั้นเสียชีวิต ซึ่งผู้รับสารที่มีโทรศัพท์มือถือจะเกิดความหวาดระแวงหากพบว่าวันใดวันหนึ่งมีข้อความส่งมาจากคนไม่รู้จัก ทำให้คิดไปได้ว่าตนเองอาจจะมีคู่สนทนาเป็นผีก็เป็นไปได้



ภาพที่ 128 ข้อความที่วิญญาณส่งมาทางโทรศัพท์มือถือ

ในภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง ตอน รถมือสอง* ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้หยิบยกเรื่องราวของวิญญาณที่ติดมากับรถมือสองมานำเสนอ โดยจะเห็นได้ว่าในปัจจุบันรถมือสองเป็นสินค้าที่คนส่วนใหญ่นิยมซื้อเพราะราคาไม่แพง และสามารถใช้งานได้ดี แต่ทว่าเมื่อผู้ชมได้ชมภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวแล้วก็อาจเกิดความหวาดระแวงว่ารถมือสองของตนจะเคยมีประวัติประสบอุบัติเหตุจนทำให้มีผู้เสียชีวิตดังเช่นในภาพยนตร์หรือไม่ และวิญญาณตนนั้นยังคงวนเวียนอยู่ในรถหรือจะปรากฏตัวมาให้เห็นบ้างหรือไม่



ภาพที่ 129 รถมือสองที่มีประวัติไม่ดีจำนวนมากจอดอยู่ในเต็นท์รถ

เมื่อศึกษาวิเคราะห์สื่อบันเทิงคดีของขวัญประเภทภาพยนตร์ตามแนวคิดเรื่องการสร้าง ความสยองขวัญในสื่อบันเทิงคดี จะเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานได้เลือกใช้วิธีการต่าง ๆ ในการ สร้างความกลัวให้เกิดแก่ผู้ชมดังที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ชื่อภาพยนตร์	วิธีสร้างความกลัว	คำอธิบาย
แฝด	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว / หน้าตาเหมือนคนปกติ
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกอย่างเก็บกด กลัวว่าผู้อื่นจะรู้ว่าปลอมตัวเป็นคนอื่น
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ทั่วไป : บ้านของตัวละครเอก
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	สิ่งนำขยะแซง	ตัวละครผีบันดาลภาพลวงตาที่นำขยะแซง
	สัญลักษณ์ - นัยยะ	กระจกเงา
	ความเชื่อแบบไทย	ความเชื่อโบราณเรื่องฝาแฝดมักมีจิตที่สื่อถึงกัน
สี่แพร่ง ตอน เหงา	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาเหมือนคนปกติ
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ทั่วไป : อพาร์ตเมนต์
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครมนุษย์มีโอกาสเจอผีในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ
	มนุษย์กับวัตถุ	ตัวละครเอกเจอผีจากการติดต่อทางโทรศัพท์มือถือ

สี่แพร่ง ตอน ยันต์สี่ตาย	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ทั่วไป : ห้องสอบสวน
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครมนุษย์มีโอกาสเจอผีในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ
	สิ่งน่าขยะแขยง	เป็นผลจากการกระทำอันโหดร้ายของตัวละครผี
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำปกติ แต่เจตนาร้าย
	ความเชื่อแบบไทย	พิธีกรรมยันต์สี่ตาย
สี่แพร่ง ตอน คนกลาง	โครงเรื่อง	ผีมาดี
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : ป่าเวลากลางคืน
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครมนุษย์มีโอกาสเจอผีในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ
	สิ่งน่าขยะแขยง	สิ่งน่าขยะแขยงปรากฏบนตัวละครผี
	สัญลักษณ์ - นัยยะ	รอยซึมน้ำ
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย แต่เจตนาดี
สี่แพร่ง ตอน เที่ยวบิน 224	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ทั่วไป : บนเครื่องบิน
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครมนุษย์มีโอกาสเจอผีในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ
	สิ่งน่าขยะแขยง	สิ่งน่าขยะแขยงปรากฏบนตัวละครผี
	สัญลักษณ์ - นัยยะ	เสียงไอของตัวละครผี
โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ทั่วไป : โรงภาพยนตร์
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครมนุษย์มีโอกาสเจอผีในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ
	สัญลักษณ์ - นัยยะ	แปร่งหัวผมของตัวละครผี
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย

ห้าแพรง ตอน หลาวชะโอน	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกอย่างเก็บกด ไม่ต้องการให้ใครรู้ว่าทำความผิดมา
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : ป่าเวลากลางคืน
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครมนุษย์มีโอกาสเจอผีในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ
	สิ่งน่าขยะแหยง	เป็นผลจากการกระทำอันโหดร้ายของตัวละครผี
	สัญลักษณ์ - นัยยะ	ตุ๊กแก
	ความเชื่อแบบไทย	ตัวละครผี คือ เปรต
ห้าแพรง ตอน ห้องเตียงรวม	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาเหมือนคนปกติ
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : โรงพยาบาลเวลากลางคืน
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครมนุษย์มีโอกาสเจอผีในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ
	สิ่งน่าขยะแหยง	ตัวละครผีบันดาลสภาพลงตาที่นำขยะแหยง
	ความเชื่อแบบไทย	พิธีกรรมถอดวิญญาณของตัวละครผี
ห้าแพรง ตอน Backpacker	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : ถนนเวลากลางคืน
	โอกาสและจังหวะ	ผู้อ่านทราบว่าผีมีตัวละครผี แต่ตัวละครมนุษย์มองไม่เห็น
	สิ่งน่าขยะแหยง	เป็นผลจากการกระทำอันโหดร้ายของตัวละครผี
ห้าแพรง ตอน รถมือสอง	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่ทั่วไป : เติร์ทซายรถ
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครมนุษย์มีโอกาสเจอผีในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ
	สิ่งน่าขยะแหยง	สิ่งน่าขยะแหยงปรากฏบนตัวละครผี
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำปกติ
	มนุษย์กับวัตถุ	ตัวละครเอกเจอผีจากการค้าขายรถมือสอง

ห้าแพร่ง ตอน คนกอง	โครงเรื่อง	ผีมาตี
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ทั่วไป : กองถ่ายภาพยนตร์
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	สิ่งน่าขยะแขยง	สิ่งน่าขยะแขยงปรากฏบนตัวละครผี
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำปกติ
แฟนเก่า	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว / หน้าตาเหมือนคนปกติ
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ทั่วไป : บ้านพักตากอากาศ
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครมนุษย์มีโอกาสเจอผีในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ
	สิ่งน่าขยะแขยง	เป็นผลจากการกระทำอันโหดร้ายของตัวละครผี
	สัญลักษณ์ - นัยยะ	ดอกลั่นทม
บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย	
ลัดดาแลนด์	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มีผี : บ้านร้าง / หมู่บ้านที่มีผีสิง
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครมนุษย์มีโอกาสเจอผีในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ
	สิ่งน่าขยะแขยง	สิ่งน่าขยะแขยงปรากฏบนตัวละครผี
	สัญลักษณ์ - นัยยะ	เสียงจักรเย็บผ้า
รักฉันอย่าคิดถึงฉัน	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาเหมือนคนปกติ
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มีผี : โรงพยาบาล / ถนนเวลากลางคืน
	โอกาสและจังหวะ	ผู้อ่านทราบว่าผีมีตัวละครผี แต่ตัวละครมนุษย์มองไม่เห็น
	สิ่งน่าขยะแขยง	ตัวละครผีบันดาลภาพลวงตาที่หน้าขยะแขยง
	สัญลักษณ์ - นัยยะ	รอยลิปสติก
บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำปกติ	

ตารางที่ 6 วิธีสร้างความกลัวที่ปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญไทย

บทที่ 7

มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในละครโทรทัศน์ของชาวไทย

7.1 มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในละครโทรทัศน์ของชาวไทย

7.1.1 ความกลัวตามแนวคิดเชิงจิตวิทยา

การศึกษาเรื่องความกลัวในสื่อบันเทิงคดีของชาวไทยตามแนวคิดเชิงจิตวิทยาอธิบายไว้ว่า ผู้รับสารจะเกิดความรู้สึกกลัวเมื่อพบตัวละครในเรื่องแสดงความรู้สึกหวาดกลัว ซึ่งโดยทั่วไป ความรู้สึกดังกล่าวจะเกิดขึ้นในช่วงที่ตัวละครมนุษย์ได้เผชิญหน้ากับตัวละครผีอย่างกะทันหัน และอาศัยความที่ตัวละครมนุษย์นั้น ๆ ไม่คุ้นเคยกับการเห็นผีจึงเกิดความหวาดกลัวว่าจะถูกตัวละครผีทำร้าย ในขณะที่ผู้รับสารจะรับเอาความรู้สึกของตัวละครผีมาเป็นความรู้สึกของตนเองอย่างไม่รู้ตัว ผู้รับสารจึงเกิดความรู้สึกเช่นเดียวกับตัวละครที่ตนเองกำลังติดตามอยู่

ในสื่อบันเทิงคดีของชาวไทยประเภทละครโทรทัศน์ ตัวละครมนุษย์ส่วนมากจะแสดงความรู้สึกหวาดกลัวต่อตัวละครผีในช่วงแรกของเรื่อง ด้วยเพราะลักษณะของละครโทรทัศน์ที่เป็นเรื่องเล่าขนาดยาวที่สามารถใส่รายละเอียดของชุดเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้มากกว่าสื่อชนิดอื่น ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงมักนำเสนอให้ผู้ชมเห็นพัฒนาการของตัวละครมนุษย์ที่ค่อย ๆ คุ้นเคยต่อการปรากฏตัวของตัวละครผีมากขึ้น ทำให้ในเนื้อเรื่องช่วงหลังของละครโทรทัศน์ของชาวไทยหลาย ๆ เรื่องตัวละครมนุษย์สามารถพูดคุยหรือแสดงปฏิกิริยาโต้ตอบกับตัวละครผีโดยแสดงท่าที่หวาดกลัวให้เห็นเพียงเล็กน้อยหรืออาจไม่แสดงท่าที่หวาดกลัวเลย

ตัวอย่างเช่น ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปอบผีฟ้า* ตัวละครเอกชื่อ ภูวนัย ได้เดินทางไปยังอาณาจักรภูค่าซึ่งซ่อนอยู่ในป่าลึก โดยระหว่างเดินทางอยู่ในป่าภูวนัยก็ถูกผีที่เป็นลูกสมุนของเจ้าละอองทองปรากฏตัวออกหลอกจนตกใจอยู่บ่อยครั้ง แต่เมื่อเดินทางไปถึงอาณาจักรภูค่าก็พบว่าตนและเจ้านางละอองทองเคยมีอดีตชาติร่วมกัน และเจ้านางละอองทองก็พยายามที่จะรื้อฟื้นความทรงจำให้แก่เขา ทำให้ภูวนัยมีโอกาสเข้าไปสนทนากับเจ้านางละอองทองเพียงลำพังบ่อยครั้ง ซึ่งในช่วงแรกภูวนัยมีท่าทางหวาดกลัวเจ้านางละอองทองอยู่บ้าง แต่เมื่อภูวนัยเริ่มคุ้นเคยเขาก็สามารถพูดคุยกับเจ้านางละอองทองได้เหมือนพูดคุยกับมนุษย์ทั่วไป ทั้ง ๆ ที่รู้แก่ใจว่าอีกฝ่ายเป็นวิญญาณที่มีจุดประสงค์ชั่วร้าย

7.1.2 ความกลัวตามแนวคิดเชิงพระพุทธศาสนา

ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ ความกลัวตามแนวคิดทางพระพุทธศาสนาเกิดจากการที่ผู้รับสารรู้สึกไม่ไว้วางใจต่อวัตถุหรือสถานการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งตามประสบการณ์ของตนเอง โดยเชื่อไปว่าสิ่งเหล่านี้มีความเชื่อมโยงกับตัวละครผี เมื่อพบว่าตัวละครมนุษย์ได้เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับวัตถุหรือสถานการณ์ดังกล่าวก็อาจส่งผลให้ตัวละครมนุษย์ถูกผีหลอกหรือทำร้าย ผู้รับสารจึงเกิดการอุปาทานทำให้รู้สึกกลัวล่วงหน้าไปก่อนทั้งที่บางครั้งตัวละครในเรื่องอาจจะไม่ได้รู้สึกหวาดกลัวอย่างที่ผู้รับสารกำลังรู้สึก

เมื่อทำการศึกษาเฉพาะในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทละครโทรทัศน์ที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จะเห็นว่าด้วยความที่ละครโทรทัศน์เป็นเรื่องเล่าขนาดยาวผู้สร้างสรรคผลงานจึงมักใส่รายละเอียดให้ผู้ชมเห็นว่าตัวละครมนุษย์ได้เข้าไปพัวพันกับวัตถุหรือสถานการณ์ที่น่าจะมีความเชื่อมโยงกับตัวละครผีอยู่บ่อยครั้ง เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดระแวงว่าตัวละครมนุษย์จะถูกผีหลอกหรือทำร้ายหรือไม่

ตัวอย่างเช่น ในละครโทรทัศน์เรื่อง *นิมิตมาร* จะพบว่าวิญญาณของทวารค์มิได้เนรมิตคุณาสนรีร่างของตนให้ดูสวยงามและหลอกพาภรรยาเข้าไปเที่ยวชมภายในอยู่เป็นประจำ ซึ่งจุดนี้ผู้ชมจะทราบว่าสิ่งที่ตนเองเห็นนั้นเป็นภาพลวงตาจึงหวาดระแวงถึงจุดมุ่งหมายในการหลอกลวงภรรยาของตัวละครผี ในขณะที่ตัวละครมนุษย์เช่นภรรยาไม่ได้เกิดความรู้สึกหวาดกลัวเนื่องจากเธอเข้าใจว่าสิ่งที่เห็นนั้นเป็นความจริง ครั้นต่อมาเมื่อภรรยาทราบว่าสิ่งที่ตนเองพบเห็นเป็นภาพลวงตาที่วิญญาณของทวารค์สร้างขึ้น แต่ด้วยความที่เพื่อนของเธอชื่อเต็มใจได้หายตัวไปในคุณาสนรีหลังดังกล่าว ภรรยาจึงจำเป็นต้องกลับเข้าไปในคุณาสนรีอีกครั้งเพื่อตามหาเพื่อน เหตุการณ์นี้ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความหวาดระแวงได้เช่นเดียวกับในช่วงแรกของเรื่องที่ภรรยาเข้าไปในคุณาสนรี

นอกจากนี้การอุปาทานในละครโทรทัศน์สยองขวัญยังมีลักษณะพิเศษอีกอย่างหนึ่ง ดังที่กล่าวไปแล้วว่าตัวละครมนุษย์มักจะแสดงความหวาดกลัวตัวละครผีในช่วงแรกของเรื่อง และเมื่อเวลาผ่านไปตัวละครมนุษย์เริ่มชินกับการปรากฏตัวของวิญญาณ ตัวละครมนุษย์จึงสามารถแสดงปฏิกิริยาได้ตอบกับตัวละครผีได้เหมือนที่โต้ตอบกับตัวละครมนุษย์ หากแต่ในส่วนของผู้ชมนั้นจะยังมองว่าฝ่ายหนึ่งเป็นตัวละครมนุษย์และอีกฝ่ายหนึ่งเป็นตัวละครผี และอุปาทานไปได้ว่าในจังหวะใดจังหวะหนึ่งตัวละครผีอาจเข้ามาทำร้ายตัวละครมนุษย์ ดังนั้นผู้ชมจึงรู้สึกไม่ไว้วางใจและนำไปสู่ความรู้สึกกลัวต่อตัวละครผี ในขณะที่ตัวละครมนุษย์ในเรื่องไม่ได้รู้สึกเช่นนั้น

ตัวอย่างเช่น ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ภูตแม่น้ำโขง* จะเห็นว่าในช่วงแรกที่หมออัคนีได้พบภูตแม่น้ำโขงเขาได้แสดงท่าทีหวาดกลัวอยู่บ้างเนื่องจากตนเองไม่เคยพบเห็นวิญญาณมาก่อน แต่เมื่อเวลาผ่านไปหมออัคนีเริ่มคุ้นเคยกับการปรากฏตัวของภูตแม่น้ำโขงในลักษณะต่าง ๆ เช่น ปรากฏตัวให้เห็นโดยตรง การเข้าสิงร่างคนอื่น หรือการส่งลูกสมุนมาตามรังควาน ฯลฯ หมออัคนีจึงกล้าที่จะเผชิญหน้ากับตัวละครผีเหล่านั้นโดยตรง หรือแม้แต่การกระโดดลงไปแม่น้ำโขงเพื่อไปพบภูตแม่น้ำโขงที่ถ้าได้บาดาลด้วยตนเองเพียงลำพัง

7.1.3 ความกลัวตามแนวคิดเชิงวัฒนธรรม

7.1.3.1 แนวคิดในเชิงวัฒนธรรมแบบธรรมเนียมนิยม

ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทละครโทรทัศน์ จะเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถนำคติความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติที่ปรากฏในสังคมไทยมาใช้เป็นโครงเรื่องหลัก หรือสอดแทรกไว้บางส่วนเพื่อทำให้ผู้ชมหวาดกลัวได้ โดยการให้ความเชื่อในสังคมไทยจะส่งผลให้ผู้ชมที่เป็นคนไทยรู้สึกว่าคุณมีส่วนร่วมกับการเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น เนื่องจากความเชื่อที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำมาใช้ส่วนมากจะเป็นเรื่องคนไทยทั่วไปรู้จักเป็นอย่างดี ทำให้ผู้ชมเข้าใจความคิด ความอ่านตลอดจนเจตนาในการปรากฏตัวของตัวละครผีได้โดยง่าย

ความเชื่อในสังคมไทยที่ปรากฏในละครโทรทัศน์สยองขวัญมีทั้งที่เป็นความเชื่อในเรื่องภูตผีวิญญาณ ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานจะคงรูปลักษณะ อูบนิสัย และวัตถุประสงค์ของตัวละครผีเอาไว้ให้คล้ายกับตัวละครผีที่ปรากฏในความเชื่อของคนไทยตั้งแต่สมัยโบราณให้มากที่สุด แต่อาจมีการปรับบริบทหรือสภาพสังคมของตัวละครมนุษย์มนุษย์ให้มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น ตัวอย่างเช่น ละครโทรทัศน์เรื่อง *ปู่โสมเฝ้าทรัพย์* ที่นำความเชื่อเรื่องวิญญาณของปู่โสมที่คอยเฝ้าทรัพย์สมบัติของแผ่นดินมาตั้งแต่สมัยโบราณและมักปรากฏตัวออกมาขับไล่พวกลักลอบขโมยสมบัติมาใช้ โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ทำให้นี้อามีความทันสมัยด้วยการปูเรื่องราวของรุ่นลูกของปู่โสมที่กลับชาติมาเกิดใหม่ในยุคปัจจุบันและมีเหตุให้ต้องเดินทางเข้าป่าไปตามหาสมบัติที่ปู่โสมดูแลอยู่

นอกจากความเชื่อเรื่องภูตผีวิญญาณแล้ว ผู้สร้างสรรค์ผลงานละครโทรทัศน์สยองขวัญบางเรื่องยังได้นำความเชื่อเกี่ยวกับมนต์ดำและคาถาอาคมมาใช้ ทำให้ผู้ชมเข้าถึงเหตุการณ์ในเรื่องได้ชัดเจนมากขึ้น เพราะเชื่อกันว่ามนต์ดำและคาถาอาคมเหล่านี้จะเชื่อมโยงไปสู่การปรากฏตัวของตัวละครผี โดยจะเห็นได้ว่าในละครบางเรื่องตัวละครผีจะเป็นผู้ประกอบพิธีกรรมเอง ตัวอย่าง

เช่น ละครโทรทัศน์เรื่อง *บ่วง* ซึ่งจะเห็นว่าผีอึ่งแพงเป็นผู้ที่เชี่ยวชาญในการใช้คาถาอาคมตั้งแต่ยังมีชีวิตอยู่ ต่อมาเมื่อตนเองเสียชีวิตไปแล้ววิญญาณของตนก็ยังสามารถในการร่ายคาถาอาคมอยู่ ทำให้เธอสามารถแก้แค้นทายาทของคนที่ทำให้เธอเสียชีวิตในชาติภพก่อนได้ แต่อย่างไรก็ดี ในละครโทรทัศน์สยองขวัญบางเรื่องก็จะพบว่าตัวละครผีไม่ได้เป็นผู้ใช้คาถาอาคมเอง หากแต่เป็นผู้ที่อยู่ภายใต้อาคมของหมอมผีซึ่งเป็นคนร้ายของเรื่อง ตัวอย่างเช่น ละครโทรทัศน์เรื่อง *วายุภักคมนตรี* ที่นางผีพรายเป็นวิญญาณที่ถูกหมอมผีใช้มาทำร้ายวายุภักซึ่งเป็นตัวละครเอก ทำให้ต้องประสบกับเรื่องเดือดร้อนและน่าสะพรึงกลัว

7.1.3.2 แนวคิดในเชิงวัฒนธรรมแบบร่วมสมัย

ในละครโทรทัศน์สยองขวัญบางเรื่องจะพบว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำแนวคิดเรื่องความกลัวแบบร่วมสมัยมาใช้ในการออกแบบเรื่องราว โดยตัวละครผีไม่ได้สร้างขึ้นบนพื้นฐานของคติความเชื่อในสังคมไทย แต่เป็นการประยุกต์อัตลักษณ์ของตัวละครผีมาจากวัฒนธรรมอื่น ๆ ทั้งที่สามารถระบุได้ว่าลักษณะดังกล่าวมาจากวัฒนธรรมใด และที่ไม่สามารถระบุได้ชัดเจนเนื่องเป็นลักษณะที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปจากข่าว สถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งการใช้วัฒนธรรมที่ไม่ใช่ชนบดดั้งเดิมในการออกแบบความสยองขวัญ จะทำให้ผู้รับสารเกิดความหวาดกลัวแต่ก็รู้สึกตื่นตาตื่นใจไปกับองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อน

ทั้งนี้ ความกลัวตามแนวคิดในเชิงวัฒนธรรมแบบร่วมสมัยที่ปรากฏในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทละครโทรทัศน์สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ตามเกณฑ์ด้านวัฒนธรรมดั้งเดิมที่มีอิทธิพลต่อสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย ดังนี้

- ความกลัวที่ไม่ได้ปรากฏตามคติความเชื่อของสังคมไทยโดยตรง เนื่องจากได้รับอิทธิพลมาจากข่าวอาชญากรรม ฆาตกรรม หรืออุบัติเหตุต่าง ๆ ที่พบเห็นได้ทั่วโลก ซึ่งแม้ว่าจะไม่สามารถชี้ชัดได้ว่าลักษณะของความกลัวกลุ่มนี้ปรากฏอย่างโดดเด่นในวัฒนธรรมใด ในการนี้จะเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานนิยมนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้เป็นจุดเริ่มต้นของตัวละครผี และเมื่อตัวละครผียังคงมีพันธะบางอย่างอยู่จึงไม่ยอมไปเกิดและเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครมนุษย์จนเกิดเรื่องราวสยองขวัญ เช่น ละครโทรทัศน์เรื่อง *นิมิตมาร* ที่วิญญาณของทวารัศมีเป็นตัวละครผีที่เสียชีวิตลงพร้อมกับความรู้สึกว่าไม่มีใครรักเนื่องจากตนมีรูปร่างหน้าตาน่าเกลียด ทำให้วิญญาณของทวารัศมีเนรมิตรูปลักษณะและสถานที่ที่อยู่อาศัยของตนขึ้นมาเพื่อลงให้ตัวละครมนุษย์ผู้หญิงเข้ามาหลงใหลชื่นชมและถูกผูกมัดซึ่งวิญญาณเอาไว้ตลอดไป

- ความกลัวที่มีลักษณะคล้ายกับความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญในประเทศแถบเอเชียตะวันออก อันได้แก่ ประเทศญี่ปุ่นและเกาหลี ซึ่งประเทศในแถบนี้มักกล่าวถึงตัวละครผีผู้หญิงผอมยาวและแต่งกายด้วยชุดสีขาว ให้ความรู้สึกเหมือนชุดของผู้ตายในงานศพ ตัวอย่างเช่น ละครโทรทัศน์เรื่อง *มือนาง* ที่วิญญาณของทิววรรณเป็นตัวละครผีประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์จนเสียชีวิต แต่ก็ยังกลับมาปรากฏตัวเป็นผีสาวในชุดสีขาวเพื่อคอยปกป้องดูแลลูกสาวให้ปลอดภัยจากการรังแกของแม่เลี้ยงและน้องสาวที่เป็นลูกของแม่เลี้ยง

- ความกลัวที่ได้รับอิทธิพลมาจากความเชื่อหรือเรื่องเล่าสยองขวัญของชาวตะวันตกที่ตัวละครผีมักจะมีลักษณะค่อยไปทางปีศาจหรือมนุษย์ แตกต่างจากคติความเชื่อแบบไทยที่ผีจะเกิดจากการที่มีผู้เสียชีวิต และดวงวิญญาณก็หลุดออกมาจากร่างกายกลายเป็นตัวละครผี ซึ่งเมื่อความกลัวแบบตะวันตกได้เข้ามาอยู่ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย ก็มักจะสังเกตได้จากการที่ตัวละครผียังคงมีชิ้นส่วนร่างกายหรือซากศพที่เคลื่อนไหวไปมาได้ ตัวอย่างเช่น ละครโทรทัศน์เรื่อง *มือนาง* ที่วิญญาณของทิววรรณมีจิตที่เชื่อมโยงกับชิ้นส่วนมือของตนที่ขาดออกจากร่างกายตั้งแต่ตอนประสบอุบัติเหตุและสามีของเธอก็ได้เก็บรักษาเอาไว้ ทำให้มือดังกล่าวแสดงท่าทางเหมือนมีชีวิต สอดคล้องกับตัวละครชื่อ *The Thing* ในภาพยนตร์ตะวันตกเรื่อง *The Adams Family*

จากแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวที่กล่าวมาข้างต้น เมื่อนำมาศึกษาวิเคราะห์ละครโทรทัศน์สยองขวัญไทยที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จะพบว่าแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวสอดแทรกอยู่ดังที่ปรากฏในตารางต่อไปนี้

ชื่อละครโทรทัศน์	แนวคิดเกี่ยวกับความกลัว	คำอธิบาย
ปู่โสมเฝ้าทรัพย์	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกไปหาสมบัติในถ้ำกลางป่าลึก
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครผี คือ ปู่โสมเฝ้าทรัพย์
นิมิตมาร	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกเข้าไปในคฤหาสน์ของตัวละครผี
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีเสียชีวิต และยังต้องการแก้แค้นมนุษย์ผู้หญิง
ภูตแม่น้ำโขง	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกใช้ชีวิตอยู่ที่หมู่บ้านริมแม่น้ำโขงที่เคยมีคนตาย
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครผี คือ ภูตแม่น้ำโขง และมีผีพรายเป็นลูกสมุน

ปอบผีฟ้า	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ตัวละครเอกเข้าไปยังอาณาจักรภูค้ำของตัวละครผี
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครผี คือ ปอบ
มือนาง	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	บ้านที่มีตัวละครผีคอยปกป้องตัวละครเอกอยู่
	วัฒนธรรมไทย	หมอมผีเป็นศัตรูกับตัวละครผี
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ตัวละครผีเสียชีวิตจากอุบัติเหตุ แต่ไม่ไปเกิดเพราะเป็นห่วงลูก
	อิทธิพล - เอเชีย	ตัวละครผีแต่งกายด้วยชุดสีขาวแบบผีญี่ปุ่นและเกาหลี
	อิทธิพล - ตะวันตก	ตัวละครผีมีชิ้นส่วนร่างกายที่แสดงอาการเหมือนยังมีชีวิต
วายุภักคมนตรี	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	ไร่องุ่นตอนกลางคืนที่ชวนให้รู้สึกว่ามีผีโผล่ออกมา
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครผี คือ ผีพรายที่หมอมผีเลี้ยงไว้
เงาพราย	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	คฤหาสน์ที่ตัวละครมนุษย์ให้ผีพรายมาสิงสู่
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครผี คือ ผีพราย
	ไม่ระบุวัฒนธรรม	ผู้ที่ถูกผีพรายฆ่า กลายเป็นผีกลับมาระรานตัวละครเอก
ป่วง	จิตวิทยา	ตัวละครเอกหวาดกลัวตัวละครผี
	พระพุทธศาสนา	บ้านหลังเก่าของตัวละครเอกที่มีตัวละครผีคอยแก้แค้นอยู่
	วัฒนธรรมไทย	ตัวละครผีสามารถใช้คุณไสยมนต์ดำได้อย่างชำนาญ

ตารางที่ 7 มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวที่ปรากฏในละครโทรทัศน์สยองขวัญไทย

7.2 การสร้างความกลัวในละครโทรทัศน์สยองขวัญไทย

7.2.1 โครงเรื่อง

ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทละครโทรทัศน์ จะพบว่ากรวางโครงเรื่องของผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถทำให้ผู้ชมเกิดความกลัวได้ โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

7.2.1.1 โครงเรื่องแบบ “ผีมาตี”

การวางโครงเรื่องแบบ “ผีมาตี” มักจะแสดงให้เห็นให้ผู้ชมเห็นว่าตัวละครผีไม่ได้ต้องการทำร้ายตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนดี เนื่องจากตัวละครมนุษย์และตัวละครผีมีความสัมพันธ์อันดีต่อกันมาตั้งแต่อดีต แต่ในทางกลับกันตัวละครผีในโครงเรื่องลักษณะนี้จะทำหน้าที่ปกป้องตัวละครเอก

ให้ปลอดภัยจะการกลั่นแกล้งหรือทำร้ายของตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนร้าย ดังนั้นความน่ากลัวของโครงเรื่องแบบ “ผีมาดี” จึงเกิดจากการที่ตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนร้ายรู้สึกหวาดกลัวเมื่อพบว่าตัวละครผีปรากฏตัวมาปกป้องตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนดี

ในสื่อประเภทละครโทรทัศน์ของขวัญจะพบว่าตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนร้ายจะรู้สึกหวาดกลัวต่อตัวละครผีในช่วงต้นเรื่อง เนื่องจากรู้ถึงวัตถุประสงค์ในการปรากฏตัวของตัวละครผีว่าต้องการที่จะปกป้องตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนดี แต่ภายหลังเมื่อตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนร้ายเริ่มคุ้นเคยกับการปรากฏตัวของตัวละครผี ตัวละครเหล่านี้ก็อาจจะไม่แสดงความหวาดกลัวออกมาอย่างชัดเจน อีกทั้งยังมักหาวิธีป้องกันตนเองโดยการพาหมอมผีมาต่อสู้กับตัวละครผี

ตัวอย่างละครโทรทัศน์ของขวัญที่วางโครงเรื่องแบบ “ผีมาดี” เช่น ละครโทรทัศน์เรื่อง *มีอนาง* กล่าวถึงวิญญาณของทิพวรรณที่ต้องการปกป้องลูกสาวของตนจากแม่เลี้ยงใจร้ายชื่อภารดา วิญญาณของเธอจึงมักปรากฏตัวมากหลอกภารดาจนเกิดความหวาดกลัว ทำให้ภารดาต้องหาวิธีต่าง ๆ เพื่อรับมือกับวิญญาณของทิพวรรณ เช่น นำผ้ายันต์มาสะกดวิญญาณ หรือพาหมอมผีมาทำลายดวงวิญญาณของทิพวรรณ แต่สุดท้ายภารดาก็ไม่สามารถเอาชนะวิญญาณของทิพวรรณได้ ซึ่งก็หมายความว่าตัวละครผีบรรลวัตถุประสงค์ของตนที่ตั้งไว้ตั้งแต่แรกคือการปกป้องลูกสาวจากตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนร้าย

7.2.1.2 โครงเรื่องแบบ “ผีมาร้าย”

การวางโครงเรื่องแบบ “ผีมาร้าย” จะแสดงให้เห็นว่าตัวละครผีมีพื้นฐานจิตใจที่มืดตั้งแต่แรก ทำให้มีเจตนาร้ายต่อตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนดี ทั้งนี้พบว่าลักษณะการมาร้ายของตัวละครผีในละครโทรทัศน์ของขวัญสามารถแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ การมาร้ายโดยตัวละครมนุษย์และตัวละครผีต่างไม่เคยมีความแค้นต่อกันมาก่อน การมาร้ายลักษณะดังกล่าวมักเกิดจากการที่ตัวละครผีมีปมภายในจิตใจมาตั้งแต่อดีต ทำให้ตัวละครผีพยายามแก้ปมปัญหานั้นตามความต้องการของตนโดยไม่สนใจว่าจะทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน ในการนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานมักจะต้องนำเสนอให้ผู้ชมเห็นถึงภูมิหลังของตัวละครผีว่าได้พบเจอสิ่งใดมาบ้างจึงทำให้มีพื้นฐานจิตใจที่โหดร้าย ตัวอย่างเช่น ละครโทรทัศน์เรื่อง *เงาพราย* ซึ่งจะเห็นได้ว่าตัวละครผีในเรื่องมีภูมิหลังคือการร้องขอความช่วยเหลือจากผีพรายอยู่บ่อยครั้งจนสุดท้ายต้องมาเป็นตัวตายตัวแทนของผีพรายตนเดิม ดังนั้นผีพรายตนใหม่จึงจำเป็นต้องหลอกล่อตัวละครมนุษย์เพื่อให้มาเป็นตัวตายตัวแทนของตนอีกทอดหนึ่ง

ส่วนการมาร้ายของตัวละครผีในละครโทรทัศน์สมัยของขวัญอีกลักษณะหนึ่ง คือ การมาร้ายโดยที่ตัวละครมนุษย์และตัวละครผีเคยมีความแค้นต่อกันในชาติภพก่อน ตัวละครผีจึงยังคงวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์เพื่อรอเวลาที่จะได้แก้แค้นเมื่อศัตรูของตนกลับชาติมาเกิด ในโครงเรื่องที่มีลักษณะนี้ผู้สร้างสรรค์จะต้องเล่าถึงภูมิหลังที่ตัวละครมนุษย์และตัวละครผีได้เกิดร่วมชาติภพกันว่าแต่ละฝ่ายได้มีความแค้นต่อกันอย่างไร และเพราะเหตุใดตัวละครผีจึงยังคงรอคอยแก้แค้นมาจนถึงในชาติภพใหม่ ตัวอย่างเช่น ละครโทรทัศน์เรื่อง *ภูตแม่น้ำโขง* จะเห็นว่าเจ้าแม่ทอหูกหรือภูตแม่น้ำโขงมีความอาฆาตแค้นต่อสาวชาวบ้านชื่อบัวผัน ทั้งนี้เพราะในชาติก่อนบัวผันเคยเกิดเป็นเจ้านางน้อยซึ่งเป็นน้องสาวของเจ้าแม่ทอหูกและได้แย่งท่านบุโรหิตที่คนรักของเจ้าแม่ทอหูกไป ทำให้เจ้าแม่ทอหูกเกิดความแค้นและรอคอยในสถานะของตัวละครผีเพื่อที่จะแก้แค้นเจ้านางน้อยที่จะกลับชาติมาเกิดใหม่ที่หมู่บ้านริมแม่น้ำโขง

7.2.2 ตัวละครผี

ตัวละครผีในสื่อบันเทิงคดีสมัยของขวัญประเภทละครโทรทัศน์เรื่องหนึ่ง ๆ มักจะมีรูปลักษณะที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของผู้สร้างสรรค์ผลงานที่จะการออกแบบความน่าสะพรึงกลัวในแต่ละฉาก โดยจะเห็นว่าหากไม่ต้องการให้ตัวละครผีมีองค์ประกอบมากนัก ผู้สร้างสรรค์ผลงานมักนำเสนอตัวละครผีด้วยวิธีแบบโบราณ คือ การใช้ไฟสีเขียวหรือสีน้ำเงินส่องขึ้นมาจากหน้าซึ่งดูเหมือนคนปกติ เพื่อให้ผู้ชมสามารถแยกแยะตัวละครผีออกจากตัวละครมนุษย์ได้โดยง่าย แต่เมื่อใดที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้รูปลักษณะของตัวละครผีมีความผีน่ากลัวยิ่งขึ้นก็จะอาศัยการแต่งหน้าเอฟเฟค หรืออาจมีการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยให้ตัวละครผีสามารถแสดงอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ได้อย่างสมจริง แต่ทั้งนี้ไม่ว่าตัวละครผีจะมีรูปลักษณะแตกต่างกันอย่างไร จุดมุ่งหมายของผู้สร้างสรรค์ผลงานก็ยังคงเหมือนกันคือต้องการทำให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวจากการปรากฏตัวของตัวละครผีดังกล่าว

ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าลักษณะของตัวละครผีที่ปรากฏในสื่อประเภทละครโทรทัศน์จะแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะดังที่กล่าวข้างต้น และสามารถเกิดขึ้นสลับกันไปมาในละครโทรทัศน์เรื่องหนึ่ง ๆ ตามรายละเอียดต่อไปนี้

7.2.2.1 ตัวละครที่มีหน้าตาน่ากลัว

รูปลักษณะที่น่าเกลียดน่ากลัวของตัวละครผีมักเกิดจากการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำสิ่งที่ไม่ต้องการจะเห็น เช่น เลือด หรือรอยแผล ฯลฯ มาประกอบเข้ากับร่างกายส่วนต่าง ๆ ของตัวละครผี ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรังเกียจและรู้สึกว่าการปรากฏตัวของตัวละครผีมีความน่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *นิมิตมาร* จะพบว่าทวารศมีเป็นผู้ที่เกิดมาพร้อมกับรูปร่างหน้าตาที่อัปลักษณ์ ทำให้ใคร ๆ ต่างพากันรังเกียจจนทำให้เขากลายเป็นคนเก็บกด เกิดความรู้สึกเคียดแค้นชิงชังโดยเฉพาะกับมนุษย์เพศหญิงที่มักจะเข้ามาหลอกเพื่อหวังผลประโยชน์อย่างใดอย่างหนึ่ง ส่งผลให้เมื่อทวารศมีเสียชีวิตลง วิญญาณของเขาจึงได้กลายเป็นวิญญาณร้ายและมักจะเนรมิตภาพลวงตาเพื่อหลอกผู้หญิงหน้าตาดีมาฆ่าและกักขังวิญญาณไว้ในคฤหาสน์ของเขา ซึ่งรูปลักษณะที่น่าเกลียดของตัวละครผีเช่นนี้จะส่งผลให้เกิดผู้ชมเกิดความรังเกียจและหวาดกลัว



ภาพที่ 130 หน้าตาเดิมของทวารศมีที่น่ารังเกียจ

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ภูตแม่น้ำโขง* มีตัวละครผีคือเจ้าแม่ทอหูก เป็นภูตแม่น้ำโขงที่มีความเคียดแค้นต่อตัวละครมนุษย์ชื่อบัวผันมาตั้งแต่อดีตชาติ และได้วางแผนแก้แค้นบัวผันด้วยการลักพาตัวเธอไปและลวงให้ชาวบ้านเข้าใจว่าบัวผันคือภูตแม่โขงที่ชั่วร้าย โดยในการหลอกให้บัวผันเกิดความหวาดกลัว เจ้าแม่ทอหูกมักจะปรากฏตัวด้วยรูปลักษณะที่น่าเกลียดน่ากลัว ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวต่อรูปลักษณะดังกล่าวไปพร้อม ๆ กับบัวผัน



ภาพที่ 131 ภูตแม่ น้ำโขงตอนหน้าตาน่าเกลียด

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปอบผีฟ้า* จะมีตัวละครผีที่เรียกว่า ปอบผีเจ้า เป็นผีปอบที่มีฤทธิ์เดชเหนือกว่าตัวละครผีอื่น ๆ รวมถึงวิญญาณของเจ้านางละอองทองที่เป็นผีปอบผู้ปกครองอาณาจักรภูค้ำ โดยปอบผีเจ้ามักจะปรากฏตัวมาข่มขู่วิญญาณของเจ้านางละอองทองเพื่อให้เธอหาอาหารความมาเป็นเครื่องเซ่นให้แก่ตน โดยรูปลักษณะของปอบผีเจ้าโดยทั่วไปจะเป็นผู้หญิงตัวขาวซีดแต่งกายด้วยชุดสีดำ แต่เมื่อเกิดอารมณ์เกรี้ยวโกรธปอบผีเจ้าจะแสดงหน้าที่แท้จริงซึ่งน่าเกลียดน่ากลัว ทำให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวต่อตัวละครดังกล่าว



ภาพที่ 132 ปอบผีเจ้าในสภาพปกติ



ภาพที่ 133 ร่างแท้จริงของปอบผีเจ้า

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *วายุภักต์มนตรา* จะเห็นว่ามีผู้ไม่หวังดีว่าจ้างให้หมอผีทำร้าย วายุภักต์ด้วยการทำคุณไสยใส่ หมอผีคนดังกล่าวจึงส่งผีพรายที่ตนเองเลี้ยงไว้มารังควานวายุภักต์จน เกิดเรื่องน่าสะพรึงกลัวมากมาย โดยตัวละครผีในละครโทรทัศน์เรื่องนี้จะมีหน้าตาที่ขาวซีดผิดจาก มนุษย์ปกติ และแสดงความดุร้ายผ่านการกระทำต่าง ๆ ได้แก่ เข้าสิงร่างของมนุษย์ และแปลงกาย เป็นมนุษย์มาหลอกคนในไร่ ฯลฯ ซึ่งจะส่งผลให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวต่อตัวละครผีดังกล่าว



ภาพที่ 134 ผีพรายที่หมอผีส่งมาทำร้ายวายุภักต์

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *เงาพราย* ตัวละครผีจะมีรูปร่างเปลี่ยนไปตามสถานการณ์ ที่ศัภยะซึ่งเป็นเจ้านายของผีพรายจะเรียกใช้งาน เช่น ปรากฏในลักษณะของกลุ่มควันสีดำ ส่งเสียง มาเพียงอย่างเดียว หรือปรากฏตัวผ่านการเข้าสิงร่างคนอื่น ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความตื่นเต้นสนใจ และหวาดกลัวต่อลักษณะการปรากฏตัวของตัวละครผีที่เปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ



ภาพที่ 135 ผีพรายที่ปรากฏตัวเป็นกลุ่มควันรูปร่างคล้ายมนุษย์



ภาพที่ 136 ผีพรายที่ปรากฏตัวในลักษณะกลุ่มควันสีดำ

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *บัวง* จะมี ผีอีแพง เป็นตัวละครผีที่มีความแค้นต่อตัวละครมนุษย์มาตั้งแต่ชาติภพก่อน ทำให้เธอมักจะปรากฏตัวออกมาให้ตัวละครมนุษย์เห็นและเกิดอาการตกใจกลัว โดยรูปลักษณะหนึ่งที่เขาเลือกใช้ในการปรากฏตัวคือสภาพใบหน้าที่มีความน่าเกลียด อันจะส่งผลให้ผู้ชมไม่วางใจในตัวละครผีว่าจะมีแผนการทำร้ายตัวละครมนุษย์อย่างไรบ้าง

นอกจากนี้ ในช่วงที่อีแพงยังมีชีวิตอยู่และเริ่มเชี่ยวชาญในการใช้ไสยศาสตร์ เธอได้อัญเชิญวิญญาณของเจ้าหอมจันทร์ซึ่งเชื่อกันว่ามีในทางเสน่ห์มาช่วยทำให้ลูกเขยของคุณหญิงอบเชยหันมารักตนเอง โดยวิญญาณดังกล่าวจะมีลักษณะที่พิเศษกว่าตัวละครผีตนอื่นตรงที่มีร่างกายสีดำสนิทและมีท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายที่แข็งกระด้างน่ากลัว



ภาพที่ 137 ผีอีแพงในรูปลักษณะที่น่าเกลียดน่ากลัว



ภาพที่ 138 วิญญาณของเจ้าหอมจันทร์

7.2.2.2 ตัวละครที่มีหน้าตาเหมือนคนปกติ

ตัวละครที่ปรากฏตัวในรูปลักษณะเหมือนคนปกตินั้นมักเป็นไปด้วยวัตถุประสงค์บางอย่าง เช่น ไม่ต้องการให้ตัวละครมนุษย์เกิดความหวาดกลัว หรือเพื่อแสดงความรักต่ออดีตคนรักที่กลับมาเกิดในชาติภพใหม่ ซึ่งบางครั้งผู้ชมจะพบว่าการนำเสนอใบหน้าของตัวละครที่เหมือนคนปกติ ผู้สร้างสรรค์ผลงานอาจจะเพิ่มรายละเอียดพวกแสงสีต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมสามารถแยกแยะตัวละครออกจากตัวละครมนุษย์ได้และเกิดความรู้สึกหวาดระแวงต่อตัวละครดังกล่าว

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปู่โสมเฝ้าทรัพย์* จะพบว่าตัวละครผีเป็นกลุ่มวิญญาณที่อยู่เฝ้าทรัพย์สมบัติของแผ่นดินมาตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยาด้วยสมัครใจ จึงมักปรากฏตัวออกมาหลอกเฉพาะคนร้ายที่พยายามจะขโมยของมีค่า ยกเว้นตัวละครผี 2 คน คือ วิญญาณของนางเพียนและวิญญาณของขุนพิทักษ์ที่จำใจอยู่เฝ้าทรัพย์สมบัติเพราะถูกวิญญาณของปู่โสมฆ่าตายขณะที่กำลังยกยกสมบัติ โดยตัวละครทั้งหมดจะปรากฏตัวในสภาพหน้าตาเหมือนคนปกติ แต่จะใช้ไฟสีต่าง ๆ ส่องเข้ามาที่ใบหน้าเพื่อให้ผู้ชมรู้ว่าตัวละครดังกล่าวเป็นตัวละครผี และเกิดความหวาดกลัวว่าการปรากฏตัวแต่ละครั้งของตัวละครผีเป็นไปด้วยวัตถุประสงค์ใด



ภาพที่ 139 วิญญาณของปู่โสม



ภาพที่ 140 วิญญาณของนางเพียน



ภาพที่ 141 วิญญาณของขุนพิทักษ์

ในละครโทรทัศน์เรื่อง นิมิตมาร จะพบว่าจากการที่วิญญาณของทวารัศมีมีความ
 รั้งเกี่ยวต่อรูปลักษณ์ของตนเอง เขาจึงได้เนรมิตรูปร่างใหม่ให้งดงามเพื่อที่จะสามารถหลอกผู้หญิง
 สวย ๆ มาฆ่าและกักขังวิญญาณไว้เป็นทาสของตนในคฤหาสน์เป็นจำนวนมาก ดังนั้นเมื่อผู้ชมได้
 เห็นตัวละครผีปรากฏตัวในลักษณะดังกล่าวก็จะเกิดความหวาดระแวงว่าตัวละครผีมีจุดประสงค์
 อย่างไรในการปรากฏตัว



ภาพที่ 142 หน้าตาที่ทวารัศมีเนรมิตให้งดงาม

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ภูตแม่น้ำโขง* จะพบว่าเจ้าแม่ทอหูกเป็นตัวละครที่มีความโดดเด่นจากกรไสร้ายบัวผันซึ่งเป็นคนที่เธอมีความแค้นว่าเป็นภูตแม่น้ำโขง และนอกจากนั้นเธอก็มักจะเนรมิตร่างกายให้งดงามเพื่อไปแสดงความรักต่อหมอค์นี้ที่เคยเป็นคนรักของเธอในชาติภพก่อน ทั้งนี้การที่ผู้ชมได้เห็นรูปลักษณะของตัวละครผีในสองด้านจะทำให้เกิดความรู้สึกหวาดระแวงแทนหมอค์นี้ว่าอาจจะถูกตัวละครผีทำร้ายเมื่อใดก็ได้



ภาพที่ 143 ภูตแม่น้ำโขงตอนหน้าตาางงาม

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปอบผีฟ้า* จะเห็นว่าวิญญาณของเจ้านางละอองทองซึ่งเป็นผีปอบที่ปกครองอาณาจักรภูค้ำ เป็นตัวละครผีที่มักจะแต่งตัวและแต่งหน้าให้ดูสวยงามเหมาะสมกับตำแหน่งเจ้าผู้ครองเมือง หากแต่การที่ผู้ชมทราบถึงเจตนาร้ายของตัวละครดังกล่าวที่มีต่อตัวละครมนุษย์คนอื่น ๆ ผู้ชมจึงเกิดความรู้สึกหวาดกลัวและไม่ไว้ใจเมื่อพบว่าตัวละครมนุษย์ได้อยู่กับวิญญาณของเจ้านางละอองทองเพียงลำพัง



ภาพที่ 144 วิญญาณของเจ้านางละอองทองและบ่าวชื่อโสภี

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *มีอนาง* จะเห็นว่าวิญญาณของทิพวรรณเป็นตัวละครที่เสียชีวิตด้วยอุบัติเหตุทางรถยนต์ โดยมีข้อหนึ่งได้ขาดออกจากร่างกาย และหมอดนัยผู้เป็นสามีก็แอบเก็บมือนั้นไว้โดยไม่บอกให้ใครรู้ วิญญาณของทิพวรรณจึงสามารถตามหมอดนัยและลูกสาวชื่อเมษยากลับไปที่บ้าน และเมื่อใดที่เห็นว่าภรรยาใหม่ของหมอดนัยมาวังแกเมษยา วิญญาณของทิพวรรณก็จะปรากฏตัวมาขู่ไม่ให้ทำร้ายลูกสาวของตน โดยบางครั้งเธอก็จะมาปรากฏตัวให้เห็นในสภาพเหมือนคนปกติ แต่บางครั้งก็ปรากฏให้เห็นเพียงส่วนของมือที่หมอดนัยเก็บไว้ ซึ่งต่างก็ก่อให้เกิดตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนร้ายเกิดความหวาดกลัว



ภาพที่ 145 วิญญาณของทิพวรรณที่ปรากฏให้เห็นทั้งร่างกาย



ภาพที่ 146 วิญญาณของทิพวรรณที่ปรากฏให้เห็นเพียงมือ

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *เงาพราย* ช่วงท้ายของเรื่องที่ผีพรายได้เปิดเผยร่างที่แท้จริงให้ตัวละครมนุษย์ได้เห็น ผู้ชมจะพบว่าตัวละครดังกล่าวได้ปรากฏตัวในรูปลักษณะเหมือนคนทั่วไป แต่มีการใช้ไฟสีเขียวส่องใบหน้าเพื่อให้ทราบว่าเป็นตัวละครนี้คือตัวละครผีที่มีเจตนาร้ายต่อตัวละครมนุษย์ ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัวต่อตัวละครดังกล่าวในทันที

นอกจากนี้ผู้ชมจะพบว่าหลังจากที่ผีพรายได้ลงมือฆ่าเหยื่อของตนเรียบร้อยแล้ว วิญญาณของผู้ที่เสียชีวิตมักจะมาปรากฏตัวให้ศักยะผู้เป็นนายของผีพรายเห็นเพื่อแสดงความโกรธแค้นที่ศักยะขอพรจากผีพราย ทำให้ผีพรายขอข้อแลกเปลี่ยนเป็นการเอาชีวิตตนเอง โดยการปรากฏของวิญญาณเหล่านี้จะมีไฟสีเขียวส่องใบหน้าเช่นเดียวกับร่างที่แท้จริงของผีพราย ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเกิดความกลัวว่าวิญญาณเหล่านี้จะทำร้ายศักยะหรือไม่



ภาพที่ 147 หน้าตาจริง ๆ ของผีพราย



ภาพที่ 148 วิญญาณที่ถูกผีพรายทำร้ายมาปรากฏตัวให้ศักยะเห็น

ในละครโทรทัศน์เรื่อง บ่วง จะมีตัวละครผีอยู่ 2 คน คือ ผีอึ่งซึ่งเป็นวิญญาณร้ายที่อาฆาตครอบครวัตัวละครเอกมาตั้งแต่ชาติภพก่อน โดยเธอปรารถนาในตัวของศามนซึ่งเป็นตัวละครเอกฝ่ายชาย จึงได้ใช้คาถาอาคมทำให้ศามนนอกใจภรรยา แต่ขณะเดียวกันวิญญาณของคุณหญิงอบเชยซึ่งเคยมีชีวิตอยู่ในยุคเดียวกับผีอึ่งและเป็นบรรพบุรุษของศามนก็มักปรากฏตัวออกมาปกป้องลูกหลานจากการจองเวรของผีอึ่ง โดยฉากที่ตัวละครผีทั้งสองปรากฏตัวออกมาปะทะคารมกันนั้นมักจะเป็นไปในสภาพหน้าที่เหมือนคนปกติ แต่ด้วยเนื้อหาการสนทนาตลอดจนลักษณะการปรากฏตัวจะทำให้ผู้ชมทราบว่าเป็นตัวละครดังกล่าวไม่ใช่มนุษย์ และเกิดความรู้สึกกลัวว่าการกระทำของตัวละครผีทั้งสองจะส่งผลร้ายต่อตัวละครมนุษย์หรือไม่



ภาพที่ 149 ผีอีแพงในลักษณะปกติ



ภาพที่ 150 วิญญาณของคุณหญิงอบเชย

นอกจากนี้ยังพบว่าบางครั้งการสร้างความกลัวโดยตัวละครผีอาจไม่ได้นำเสนอผ่านภาพของตัวละครผีเสมอไป ทั้งนี้เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการแสดงให้เห็นว่าตัวละครผีมีอิทธิฤทธิ์ในการเข้าถึงตัวละครมนุษย์ ทำให้ตัวละครมนุษย์มีอกกับปฏิกิริยาที่เสมือนว่าตนเองเป็นผีสังเกตได้จากการที่ตัวละครมนุษย์จะมีท่าทางแตกต่างไปจากปกติ หรืออาจมีสัญลักษณ์บางอย่างที่ทำให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวเนื่องจากรู้ว่าสถานการณ์ดังกล่าวตัวละครมนุษย์กำลังถูกตัวละครผีเข้าถึงอยู่

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ภูตแม่น้ำโขง* จะเห็นว่าเจ้าแม่ทอหูกได้เข้าถึงร่างกายของบัวผันเพื่อไปหลอกให้ชาวบ้านริมฝั่งโขงเข้าใจว่าบัวผันเป็นภูตแม่น้ำโขง ทำให้ชาวบ้านต่างพากันหวาดกลัวและพยายามกำจัดบัวผันออกจากหมู่บ้าน โดยเมื่อบัวผันถูกเจ้าแม่ทอหูกเข้าถึง อุปนิสัยหรือวิธีการพูดจาของเธอจะเปลี่ยนไปจากเดิมที่เป็นคนเรียบร้อยอ่อนหวานกลายเป็นคนแข็งกร้าวดุร้าย อีกทั้งมักจะพูดออกมาว่าตนเองเป็นภูตแม่น้ำโขง ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความกลัวได้เหมือนขณะที่รับชมตัวละครผีโดยตรง



ภาพที่ 151 บัวผันขณะที่กลายเป็นภูตแม่ น้ำโขง

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปอบผีฟ้า* จะมีอยู่ช่วงหนึ่งที่วิญญาณของเจ้าละอองทอง เข้าสิงร่างของลีนฟ้าซึ่งเป็นคนทรงผีฟ้าในหมู่บ้านเพื่อหลอกให้ชาวบ้านหลงเชื่อว่ลีนฟ้าเป็นปอบ และหมดความศรัทธาต่อลีนฟ้า โดยเมื่อลีนฟ้าถูกวิญญาณเข้าสิง ผู้สร้างสรรค์ผลงานก็ได้นำเสนอให้ผู้ชมเห็นดวงตาของลีนฟ้าที่กลายเป็นสีแดงเลือด ส่งผลให้เข้าใจได้ทันทีว่าในสภาวะดังกล่าวมี เหตุการณ์ผิดปกติเกิดขึ้นกับลีนฟ้า ทำให้รู้สึกหวาดกลัวต่อสถานการณ์ดังกล่าว



ภาพที่ 152 ลีนฟ้ามีดวงตาสีแดงเพราะถูกวิญญาณของเจ้านางละอองทองเข้าสิง

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *วายุภักคมนตรี* ช่วงแรกนั้นผีพรายได้เข้ามาทำร้ายวายุภัก โดยการเข้าสิงร่างทำให้สุขภาพของเธอเสื่อมโทรมลงเรื่อย ๆ จากนั้นจึงพยายามที่จะฆ่าตัวตาย ซึ่งในช่วงที่วายุภักถูกวิญญาณครอบงำอยู่นั้นเขาจะแสดงอารมณ์เกรี้ยวกราดใส่ตัวละครมนุษย์คนอื่น และพยายามกีดกันไม่ให้ใครเข้ามาอยู่ในบ้านของเขา โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานได้แสดงให้เห็นว่าวายุภักมีดวงตาสีแดงเลือดผิดไปจากลักษณะของคนปกติ ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวว่าวายุภักจะได้รับผลร้ายจากตัวละครผีอย่างไรบ้าง



ภาพที่ 153 วายภคมีดวงตาสีแดงเพราะถูกผีพรายเข้าสิง

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *เงาพราย* จะพบว่าบางครั้งผีพรายได้เข้าสิงร่างของตัวละครมนุษย์เพื่อปรากฏตัวมาพูดคุยกับศักยะ แต่บางครั้งก็ใช้วิธีการเข้าสิงเพื่อพาเจ้าของร่างไปฆ่าตามข้อแลกเปลี่ยนที่เคยให้ไว้กับศักยะ ตัวอย่างเช่น ฉากที่ผีพรายเลือกที่จะทำร้ายเรนโดยเข้าสิงร่างของเธอและจะนำไปกระโดดตึก เมื่อศักยะเห็นภาพดังกล่าวก็เกิดอาการตกใจและขอร้องให้ผีพรายไปทำร้ายคนอื่นแทน ซึ่งขณะที่เรนถูกตัวละครผีเข้าสิงใบหน้าของเธอจะแสดงออกเสมือนตัวละครผี ทำให้ผู้ชมทราบได้ว่าเรากำลังถูกตัวละครผีเข้าสิงและเกิดความหวาดกลัวแทนเรน



ภาพที่ 154 เรนถูกผีพรายเข้าสิงจึงมีหน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว

7.2.3 ตัวละครมนุษย์

ความกลัวจากการนำเสนอผ่านตัวละครมนุษย์จะเกิดขึ้นเมื่อตัวละครมนุษย์ที่ไม่เคยเห็นผีมาก่อนต้องเผชิญหน้ากับตัวละครผีอย่างกะทันหัน ทำให้เกิดอาการตกใจและรู้สึกหวาดกลัวว่าตัวละครผีที่ปรากฏให้เห็นนั้นจะทำร้ายตนเองหรือไม่ โดยเมื่อเห็นว่าตัวละครเกิดความหวาดกลัวผู้ชมจะรับเอาความรู้สึกของตัวละครที่กำลังติดตามอยู่ในขณะนั้นมาเป็นความรู้สึกของตนดังที่อธิบายไว้ตามแนวคิดเรื่องความกลัวในเชิงจิตวิทยา

ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทละครโทรทัศน์ จะเห็นว่าตัวละครมนุษย์ส่วนมากจะแสดงความรู้สึกกลัวตัวละครผีในช่วงแรกของเรื่องเนื่องจากยังไม่ชินกับการปรากฏตัวของตัวละครผี แต่เมื่อเหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปเรื่อย ๆ ตัวละครมนุษย์ก็จะเริ่มคุ้นเคยกับตัวละครผีมากขึ้นทำให้กล้าที่จะโต้ตอบกับตัวละครผีเสมือนว่าตนเองกำลังโต้ตอบกับตัวละครมนุษย์ ส่งผลให้ความกลัวที่เกิดจากตัวละครมนุษย์ลดความโดดเด่นลงไป

ทั้งนี้ การแสดงออกถึงความหวาดกลัวของตัวละครมนุษย์ในสื่อละครโทรทัศน์สยองขวัญจะสามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ ดังนี้

7.2.3.1 ตัวละครมนุษย์ที่แสดงออกถึงความหวาดกลัวแบบเก็บกด

การแสดงออกของตัวละครมนุษย์ที่มีความเก็บกดมักปรากฏให้เห็นเพียงเล็กน้อย ได้แก่ สะดุ้งตกใจ หรือส่งเสียงร้องเบา ๆ เนื่องจากตัวละครดังกล่าวจะมีปมปัญหาภายในใจหรือซ่อนความลับบางอย่างเกี่ยวกับตัวละครผีเอาไว้ ทำให้เมื่อได้พบตัวละครผีจึงไม่รู้สึกตกใจมากนัก และตัวละครเหล่านี้ก็หาทางแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น หาวิธีกำจัดตัวละครผีออกไปจากชีวิตของตน เป็นต้น

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *มีอนาง* วิญญาณของทิพวรรณมักปรากฏตัวออกมาหลอกภรรดาที่เคยก่อเหตุให้เธอประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตและยังชอบรังแกลูกสาวของเธอ ส่งผลให้ภรรดาแสดงออกถึงความกลัวผ่านการกรีดร้องและวิ่งหนี แต่ต่อมาเมื่อภรรดาหมดความอดทน เธอจึงไปตามหมอผีมาปราบวิญญาณของทิพวรรณ เพื่อป้องกันไม่ให้วิญญาณของทิพวรรณเปิดโปงความชั่วร้ายของเธอ ดังนั้นในช่วงหลังของเรื่องภรรดาจึงกล้าที่จะเผชิญหน้ากับตัวละครผีได้โดยไม่ได้แสดงถึงความหวาดกลัวมากนัก



ภาพที่ 155 ภรรดาตกใจกลัววิญญาณของทิพวรรณ

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *เงาพราย* จะพบว่าศักยะได้แสดงความกลัวต่อวิญญาณผู้ที่เสียชีวิตจากผีพรายที่มักปรากฏตัวให้เขาเห็นพร้อมกับแสดงความอาฆาตแค้น ตัวอย่างเช่น ตอนที่ศักยะไปร่วมงานศพของตาจอนซึ่งเคยเป็นคนดูแลบ้านของเขา วิญญาณของตาจอนได้บันดาลให้ศักยะเห็นศพของตนเองที่หันหน้ามามองเขาจนศักยะถอยตัวหนีอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ผู้ชมเกิดอาการสะดุ้งตกใจตามไปด้วย และหลังจากนั้นไม่นานศักยะก็จะกลับไปขอพรและปล่อยผีพรายฆ่าคนต่อไป โดยไม่มีใครระแคะระคายว่าเขาเป็นเจ้านายของผีพราย



ภาพที่ 156 ศักยะตกใจกลัวที่จู่ ๆ ศพของตาจอนก็หันหน้ามามอง

7.2.3.2 ตัวละครมนุษย์ที่แสดงออกถึงความหวาดกลัวแบบบ้าคลั่ง

การที่ตัวละครมนุษย์แสดงความหวาดกลัวอย่างบ้าคลั่งถือเป็นลักษณะปกติของผู้ที่ไม่คุ้นเคยกับตัวละครผี โดยการแสดงออกต่าง ๆ ของตัวละครมนุษย์ เช่น กรีดร้องเสียงดัง ตะโกนขอความช่วยเหลือ ร่างกายสั่นเทา ฯลฯ จะเกิดขึ้นอย่างสมจริงและเต็มที่ ทำให้ผู้ชมเชื่อว่าตัวละครมนุษย์ผู้นี้กำลังรู้สึกกลัวอยู่จริง ๆ และเกิดความรู้สึกหวาดกลัวคล้อยตามได้โดยง่าย

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปู่โสมเฝ้าทรัพย์* ตัวละครมนุษย์ที่ถูกผีหลอกมักเป็นคนร้ายที่แอบเข้ามาขุดทรัพย์สมบัติที่วิญญาณของปู่โสมเฝ้ารักษาอยู่ ทำให้เกิดความหวาดกลัวและวิ่งหนีไปราวกับคนเสียสติ นอกจากนี้ ยังพบว่าผีจากที่วิญญาณของนางเพียนได้ไปปรากฏตัวให้ทายาทของตนชื่อพิมาลาเห็น เพื่อโน้มน้าวให้เธอยอมมาเป็นตัวตายตัวแทน แต่ด้วยความที่พิมาลาไม่เคยเห็นผีมาก่อนจึงเกิดอาการตกใจกลัว ตัวอย่างเช่น ตอนที่พิมาลาไปร่วมงานเลี้ยงของสถานทูตและเห็นนักแสดงบนเวทีคนหนึ่งเป็นวิญญาณของนางเพียน ส่งผลให้เธอรู้สึกหวาดกลัวจนเป็นลมไปในทันที



ภาพที่ 157 พินาลตกใจกลัววิญญาณของนางเพียนจนเป็นลมไป

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *นิมิตมาร* หลังจากที่ภาชวัญรู้ความจริงว่าวิญญาณทวารศมีต้องการจะเอาชีวิตรอด ภาชวัญจึงย้ายที่พักเพื่อหลบหนีวิญญาณดังกล่าว แต่ด้วยความที่อีกฝ่ายเป็นวิญญาณที่มีอิทธิฤทธิ์จึงสามารถตามไปรังควานภาชวัญในทุกที่ ทำให้ภาชวัญแสดงออกถึงความหวาดด้วยอาการต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น ครั้งแรกที่ภาชวัญเห็นรูปร่างแท้จริงที่น่าเกลียดน่ากลัวของวิญญาณทวารศมี ภาชวัญเกิดอาการตกใจกลัวและแสดงออกถึงอารมณ์ดังกล่าวด้วยการกรี๊ดร้องและปิดหน้าปิดตาร้องไห้



ภาพที่ 158 ภาชวัญกรี๊ดร้องเมื่อเห็นวิญญาณของทวารศมี

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ภูตแม่น้ำโขง* จะพบว่าหมออัคนีซึ่งเป็นผู้ที่เจ้าแม่ทอหูกมีใจให้ในชาติพบก่อน มักจะพบฝูงผีพรายที่เป็นลูกสมุนของภูตแม่น้ำโขงปรากฏตัวมาให้เห็นจนเกิดอาการตกใจกลัวอยู่เป็นประจำ ส่งผลให้เขาแสดงออกด้วยการวิ่งหนีด้วยสีหน้าตื่นตระหนกเพื่อหาทางเอาชีวิตรอด



ภาพที่ 159 หมออัคนีวิ่งหนีตัวละครผี

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปอบผีฟ้า* วิญญาณของเจ้านางละอองทองมักปรากฏตัวมาหลอกลี้้นฟ้าและลูกสาวให้ตกใจกลัวอยู่เป็นประจำเนื่องจากทั้งคู่เคยมีความแค้นต่อกันในชาติภพก่อน อีกทั้งในปัจจุบันลี้้นฟ้าก็ทำหน้าที่เป็นช่างทรงผีฟ้าคอยขับไล่ผีปอบที่เป็นลูกสมุนของวิญญาณของเจ้านางละอองทอง ทำให้วิญญาณของเจ้านางละอองทองไม่พอใจเป็นอย่างมาก ซึ่งแม้ว่าลี้้นฟ้าจะมีความคุ้นเคยกับผู้ที่ถูกผีสิง แต่ในช่วงที่เธอถูกวิญญาณของเจ้านางละอองทองคุกคามโดยไม่ได้เข้าทรงผีฟ้า นั้น เธอก็ได้แสดงความหวาดกลัวต่อตัวละครผีดังกล่าวด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น ส่งเสียงร้อง และถอยตัวหนีอย่างรวดเร็วเพราะคิดว่าอาจไม่มีใครมาช่วยให้เธอปลอดภัยได้



ภาพที่ 160 ลี้้นฟ้าและลูกสาวหวาดกลัววิญญาณของเจ้านางละออง

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *วายุภัก์มนตรา* จะเห็นว่าตัวละครเอกชื่อ วายุภัก์ เป็นผู้ที่ไม่เชื่อในเรื่องภูตผีวิญญาณ ดังนั้นเมื่อถูกหมอผีทำคุณไสยใส่เขาจึงมองว่าความผิดปกติที่เกิดขึ้นเป็นเพียงอาการเจ็บป่วยทางร่างกาย จนกระทั่งคืนหนึ่งที่ผีพรายหลอกวายุภัก์โดยการมาเข้าฝัน ทำให้เขาสะดุ้งตื่นขึ้นด้วยความตื่นตระหนกและแสดงสีหน้าตกใจถึงขีดสุด ซึ่งแม้ภาพดังกล่าวจะปรากฏเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ แต่ก็สามารถบ่งบอกถึงความรู้สึกหวาดกลัวของตัวละครได้เป็นอย่างดี



ภาพที่ 161 วายุภักสะตั้งตื่นด้วยความหวาดกลัว

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *บัวง* จะพบว่าอ๊ี้แพงจงจำวิญญาณตนเองไว้ในเรือนหลังเก่าและรอจนกระทั่งคนที่เธอแอบรักกลับชาติมาเกิดเป็นคู่รักชื่อรัมภาและสามน โดยอ๊ี้แพงมักจะปรากฏตัวมาหลอกรัมภาจนตกใจกลัว ส่งผลให้สามนเริ่มเบื่อหน่ายความเป็นคนคิดมากของเธอและตั้งใจไปคบหากับผู้หญิงคนอื่น ตัวอย่างเช่น ในช่วงที่รัมภาและสามนกำลังมีความสุขบนเตียง รัมภาได้หันไปเห็นอ๊ี้แพงกำลังแอบดูอยู่บนเพดานจึงเกิดอาการตกใจกลัว และแสดงออกผ่านสีหน้าที่หวาดระแวงพร้อมกับกรี๊ดร้องเสียงดัง



ภาพที่ 162 รัมภาตกใจกลัวเมื่อเห็นอ๊ี้แพง

นอกจากนี้ยังพบว่าในละครโทรทัศน์สยของขวัญบางเรื่อง ตัวละครผีก็ได้แสดงความรู้สึกหวาดกลัวต่อตัวละครผีที่มีอิทธิฤทธิ์เก่งกล้ากว่าโดยการแสดงกิริยาท่าทางเช่นเดียวกับที่ตัวละครมนุษย์แสดงออกเมื่อเกิดความกลัว เช่น ชักสีหน้าหวาดระแวง หรือถอยตัวหนีอย่างรวดเร็ว ซึ่งการแสดงออกเหล่านี้สามารถทำให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัวเนื่องจากรับเอาความรู้สึกของตัวละครผีมาเป็นความรู้สึกของตนเอง ตัวอย่างเช่น ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปอบผีฟ้า* จะเห็นว่าวิญญาณของเจ้านางละอองทองและโสภีเป็นตัวละครผีที่แสดงความหวาดกลัวต่อปอบผีเจ้า ซึ่งเป็นปอบที่มีฤทธิ์

มาก สามารถทำร้ายวิญญาณของเจ้านางละอองทองและโสภีด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น จับวิญญาณของเจ้านางละอองทองใส่หน้ากากสะกดวิญญาณ หรือเนรมิตให้หน้าตาวิญญาณของเจ้านางละอองทองให้อัปลักษณ์ส่งผลให้เกิดความเจ็บปวดทางจิตใจ เป็นต้น



ภาพที่ 163 วิญญาณของเจ้านางละอองทองและโสภีหวาดกลัวปอบผีเจ้า



ภาพที่ 164 วิญญาณของเจ้านางละอองทองถูกจับใส่หน้ากากสะกดวิญญาณ

7.2.4 ฉากและบรรยากาศ

ฉากและบรรยากาศในสื่อบันเทิงคดีของขวัญจะช่วยสนับสนุนให้ผู้รับสารรู้สึกหวาดกลัวต่อเหตุการณ์ในเรื่องได้ เนื่องจากผู้รับสารมักมีประสบการณ์หรือมีภาพความคิดเกี่ยวกับสถานที่ที่ผีจะปรากฏตัวออกมาว่าต้องมีลักษณะมืด วังเวง หรือไม่น่าไว้วางใจ ดังนั้นเมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานนำสถานที่ดังกล่าวมาใช้ ผู้รับสารจึงเกิดความกลัวเนื่องจากคิดไปล่วงหน้าว่าตัวละครผีอาจปรากฏตัวออกมาเมื่อใดก็ได้

ในสื่อบันเทิงคดีของขวัญประเภทละครโทรทัศน์ ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถนำฉากและบรรยากาศมาช่วยสร้างความกลัวในช่วงต่าง ๆ ของเรื่อง เพราะสื่อประเภทละครโทรทัศน์เป็นเรื่อง

เล่าขนาดยาวที่สามารถสอดแทรกรายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่ที่น่าสยองขวัญเพื่อเน้นให้ผู้ชมรู้สึก
ว่าสถานที่ดังกล่าวไม่น่าไว้วางใจและอาจจะมีตัวละครผีปรากฏในช่วงเวลาใกล้ ๆ ก็เป็นไปได้

ฉากและบรรยากาศที่มีส่วนช่วยสร้างความกลัวในสื่อละครโทรทัศน์สยองขวัญ จะสามารถ
ปรากฏได้ใน 2 ลักษณะ ดังนี้

7.2.4.1 สถานที่ที่มักมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผี

การนำเสนอสถานที่ที่มักมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีจะช่วยให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัวได้
โดยง่าย เพราะเมื่อผู้ชมได้เห็นในสิ่งที่ตนเองคิดว่ามีความเชื่อมโยงกับตัวละครผีอย่างแน่นอแนบยอม
ทำให้ผู้ชมเกิดการจินตนาการถึงการปรากฏตัวของตัวละครผี และทำให้เกิดความรู้สึกหวาดกลัว
ล่วงหน้าไปก่อนที่ตัวละครมนุษย์ในเรื่องจะเกิดความรู้สึกดังกล่าว

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปู่โสมเฒ่าทรัพย์* มักจะนำเสนอฉากและบรรยากาศที่เป็นป่า
ทึบและถ้ำซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของตัวละครผี โดยเฉพาะในเวลากลางซึ่งจะมีแสงและเงาเหลือมล้ำกัน
ไปมาให้ความรู้สึกว่าตัวละครผีสามารถปรากฏตัวขึ้นมาจากมุมมืดบริเวณใดก็ได้ ดังนั้นเมื่อผู้ชม
เห็นว่ามีคนเข้ามาขุดหาสมบัติในป่าตอนกลางคืนจึงเกิดความรู้สึกหวาดกลัวแทนตัวละครเหล่านั้น
ว่าจะถูกผีหลอกหรือทำร้ายจนเสียชีวิตหรือไม่



ภาพที่ 165 บรรยากาศของป่าที่วิญญาณของปู่โสมอาศัยอยู่

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ภูตแม่น้ำโขง* เหตุการณ์ในเรื่องได้เกิดขึ้นที่หมู่บ้านเล็ก ๆ ริม
แม่น้ำโขงซึ่งเชื่อกันว่ามีภูตแม่น้ำโขงอาศัยอยู่ในบริเวณดังกล่าว ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่บรรยากาศของ
หมู่บ้านตอนกลางคืนน่าสะพรึงกลัว โดยเฉพาะบริเวณริมแม่น้ำที่มีความเป็นไปได้อันน่ากลัว
อาจขึ้นจากแม่น้ำและคอยจับมนุษย์ที่เป็นหญิงบริสุทธิ์ไปฆ่าและเอาเลือดไปถวายเจ้าแม่ทอหูก



ภาพที่ 166 บรรยากาศของแม่น้ำโขงตอนกลางคืน

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปอบผีฟ้า* จะเห็นว่าตัวละครมนุษย์จำนวนมากได้เดินทางเข้าไปยังอาณาจักรภูค้ำ ซึ่งในฉากที่เป็นป่ามักจะส่งผลให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวจากการที่มีแสงและเงาหลือมล้ากันไปมา ชวนให้รู้สึกว่าจะอาจมีตัวละครผีซ่อนตัวอยู่ตรงไหนก็ได้ และเมื่อกลุ่มตัวละครเดินทางไปจนถึงอาณาจักรภูค้ำ ผู้ชมจะยังคงไว้ซึ่งความหวาดกลัวอยู่ เนื่องจากผู้ชมจะรู้อยู่แ่ใจว่าอาณาจักรดังกล่าวเป็นเมืองผีที่มีเงาร้ายต่อตัวละครมนุษย์



ภาพที่ 167 บรรยากาศในป่าตอนกลางคืน



ภาพที่ 168 ความวังเวงของเรือนพักในอาณาจักรภูค้ำ

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *เงาพราย* ช่วงต้นเรื่องจะเห็นว่าศักยะและผีพรายอาศัยอยู่ในบ้านหลังเดียวกัน โดยบ้านหลังดังกล่าวเป็นบ้านโบราณที่ใช้อยู่อาศัยตั้งแต่รุ่นคุณปู่ของศักยะ ที่เชี่ยวชาญในเรื่องคุณไสยอาคม ทำให้ตัวบ้านสะท้อนถึงความเก่าแก่และลึกลับ และเมื่อถึงตอนกลางคืนบ้านหลังดังกล่าวจึงดูน่ากลัวมากยิ่งขึ้นเพราะผู้ชมจะรู้สึกว่ามีพรายอาจปรากฏตัวเมื่อใดและบริเวณใดของบ้านก็ได้



ภาพที่ 169 บ้านของศักยะตอนกลางคืนหลังจากถูกครอบงำโดยผีพราย

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *บ่วง* จะเห็นว่าเรือนเล็กทำยสวนเป็นเรือนที่ถูกทิ้งร้างมานานเนื่องจากในอดีตเคยใช้เป็นที่กักขังอิแพงจนเสียชีวิต ทำให้บ่าวไพร่คนรับใช้รู้สึกหวาดกลัวจนไม่กล้าเข้าใกล้เรือนหลังนั้น แต่ต่อมาเมื่อศามนและครอบครัวเดินทางกลับมาจากต่างประเทศ ลูกทั้งสองคนของศามนก็ได้ค้นพบเรือนหลังดังกล่าวและเดินไปสำรวจกันเพียงลำพังในตอนกลางคืน ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวต่อฉากนี้เพราะเกรงว่ามีอิแพงจะปรากฏตัวมาทำร้ายเด็ก ๆ



ภาพที่ 170 เรือนทำยสวนที่มีอิแพงสิงสถิตอยู่

7.2.4.2 สถานที่ทั่วไป

การที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ฉากและบรรยากาศเป็นสถานที่ที่ไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกกลัวในสายตาคนทั่วไป ผู้สร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องปูพื้นเรื่องราวส่วนหนึ่งก่อนเพื่อให้ผู้ชมทราบว่าสถานที่ดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องกับตัวละครได้อย่างไร และเมื่อถึงเวลาที่ตัวละครจะปรากฏตัว อาจมีการใช้องค์ประกอบเสริม เช่น บรรยากาศที่อึมครึม หรือเสียงลมเสียงฝน ช่วยโน้มน้าวให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัว

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *นิมิตมาร* มีฉากที่ก่อให้เกิดความกลัว ได้แก่ คฤหาสน์ของ ทวารัศมี ซึ่งหากมองผิวเผินจะรู้สึกเหมือนคฤหาสน์ของเศรษฐีทั่วไป หากแต่การที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ปูเรื่องมาก่อนว่าคฤหาสน์หลังนี้เป็นภาพลวงตาที่วิญญาณของทวารัศมีสร้างขึ้นมาเพื่อหลอกผู้หญิงมาฆ่าและกักขังวิญญาณเอาไว้เป็นจำนวนมาก ซึ่งเมื่อผู้ชมเห็นว่าภาพลวงตาตัวละครผีพาเข้าไปในคฤหาสน์หลังนี้ ก็จะทำให้เกิดความกลัวว่าเธอจะถูกวิญญาณของทวารัศมีทำร้ายจนเสียชีวิตหรือไม่



ภาพที่ 171 คฤหาสน์ของทวารัศมีในยามปกติ



ภาพที่ 172 ความสวยงามในคฤหาสน์ที่วิญญาณของทวารัศมีบันดาล

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *มีอนาง* จะพบว่าสถานที่ที่มีส่วนทำให้ผู้ชมรู้สึกกลัว ได้แก่ บ้านของหมอดนัย ทั้งนี้เพราะหลังจากที่ทิพวรรณเสียชีวิต หมอดนัยก็ได้เก็บชิ้นส่วนของทิพวรรณมาซ่อนเอาไว้ในห้องทำงาน ส่งผลให้วิญญาณของทิพวรรณเข้ามาสิงสถิตอยู่ในบ้านหลังดังกล่าวได้ และเมื่อพบว่าลูกสาวถูกคนไม่ดีรังแก บรรยายกาศรอบ ๆ บ้านก็จะมีลมพัดแรงชวนให้ผู้ชมเกิดความสะพรึงกลัวก่อนที่จะตัวละครผีจะปรากฏตัวขึ้นมา



ภาพที่ 173 บรรยายกาศวังเวงรอบ ๆ บ้านก่อนวิญญาณของทิพวรรณจะปรากฏตัว

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *วายุภักคมนตรี* เหตุการณ์ส่วนใหญ่เกิดขึ้นในไร่สายลมซึ่งเป็นไร่ของวายุภักค โดยในช่วงที่เขาถูกทำคุณไสยจะเห็นได้ว่าบรรยายกาศในไร่ตอนกลางคืนมักมีความวังเวงและมีดสลับ ให้ความรู้สึกที่ตัวละครผีสามารถปรากฏตัวมาหลอกตัวละครมนุษย์ในไร่ได้ตลอดเวลา และไม่เฉพาะเจาะจงเพียงแต่วายุภักคคนเดียว



ภาพที่ 174 ทางเดินที่มีดและเปลี่ยวในไร่สายลม

7.2.5 โอกาสและจังหวะ

ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ การกำหนดโอกาสและจังหวะที่เหมาะสมสำหรับการปรากฏตัวของตัวละครผีจะช่วยทำให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกหวาดกลัวได้ โดยอาศัยการกำหนดให้ผู้รับสารได้เห็นสถานการณ์ในมุมมองต่าง ๆ ส่งผลให้ผู้รับสารรู้สึกอึดอัดใจที่ไม่สามารถออกจากสถานการณ์ดังกล่าวและค่อย ๆ พัฒนากลายเป็นความหวาดกลัวว่าตัวละครในเรื่องอาจจะถูกผีหลอกจนเกิดอาการตกใจ

สำหรับสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทละครโทรทัศน์ โอกาสที่ตัวละครมนุษย์จะได้เจอตัวละครผีมักเกิดในช่วงที่ตัวละครดังกล่าวอยู่เพียงลำพังและไม่ทันระวังตัว ทำให้มีโอกาสที่ตัวละครผีจะกระทำการต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดความกลัวได้อย่างอิสระ และยังคงส่งผลมาถึงผู้ชมให้เกิดความกลัวร่วมไปกับสถานการณ์ได้อีกด้วย

การสร้างความกลัวด้วยโอกาสและจังหวะในสื่อประเภทละครโทรทัศน์สยองขวัญสามารถทำได้ใน 3 ลักษณะสลับกันไปมาภายในละครโทรทัศน์เรื่องหนึ่ง ๆ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเกิดอาการกลัวในมุมมองที่ต่างกัน ดังนี้

7.2.5.1 ช่วงที่ตัวละครผียังไม่ปรากฏตัว

ความกลัวที่เกิดในช่วงที่ตัวละครผียังไม่ปรากฏตัวจะสอดคล้องโดยตรงกับฉากและบรรยากาศที่สามารถโน้มน้าวให้ผู้ชมรู้สึกถึงความไม่น่าไว้วางใจ และเมื่อตัวละครมนุษย์เข้าไปพัวพันกับสถานการณ์ดังกล่าว ผู้ชมจะรู้สึกอึดอัดเพราะไม่ต้องการให้ตัวละครดังกล่าวมีโอกาสพบเจอตัวละครผี แต่เมื่อไม่สามารถหยุดยั้งการกระทำของตัวละครมนุษย์ได้ ความอึดอัดของผู้ชมก็จะค่อย ๆ กลายเป็นความหวาดระแวงหรือความหวาดกลัวไปในที่สุด

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *นิมิตมาร* มีช่วงที่ภาวัญบุกเข้าไปในคฤหาสน์ของทวารัศมีเพื่อตามหาเพื่อนชื่อเต็มใจอยู่บ่อยครั้ง โดยบางครั้งผู้สร้างสรรค์ผลงานได้นำเสนอให้ผู้ชมได้เห็นภาวัญตัดสินใจเข้าไปเพียงลำพัง ซึ่งสถานการณ์นี้ถือเป็นสถานการณ์ไม่น่าไว้วางใจ และส่งผลให้ผู้ชมจะเกิดความหวาดระแวงเพราะวิญญาณของทวารัศมีมีโอกาสปรากฏตัวมาหลอกและทำร้ายโดยที่เธอไม่ทันระวังตัว



ภาพที่ 175 ภาพขวัญเข้าไปในคฤหาสน์ของทวารัศมีเพียงลำพัง

ในละครโทรทัศน์เรื่อง ภูตแม่น้ำโขง หลังจากที่บัวผันหายตัวลงไปในแม่น้ำโขง ชาวบ้านได้พากันออกตามหาบัวผันรอบ ๆ ที่ราบลุ่มแม่น้ำ ซึ่งส่วนมากจะออกตามหาตอนกลางคืน เพราะมีอากาศเย็นสบายกว่า แต่ก็ให้ความรู้สึกไม่น่าไว้วางใจในเวลาเดียวกันเนื่องจากตัวละครเหล่านี้มีโอกาสถูกลูกสมุนของภูตแม่น้ำโขงปรากฏตัวขึ้นมาหลอกให้หวาดกลัว ตัวอย่างเช่น ตอนที่แม่และเพื่อน ๆ ของบัวผันออกมาพายเรือกันตอนกลางคืน และถูกพวกผีพรายปรากฏตัวมาหลอกจนต้องแยกย้ายกันหนีไปในที่สุด



ภาพที่ 176 แม่และเพื่อน ๆ ของบัวผันมาพายเรือกันกลางดึกทำให้ถูกผีหลอก

7.2.5.2 ช่วงที่ตัวละครผีปรากฏตัวออกมาแต่ตัวละครมนุษย์ยังไม่เห็น

เมื่อผู้ชมได้เห็นว่าตัวละครผีปรากฏตัวขึ้นมาในสถานการณ์ ๆ หนึ่งแล้ว หากแต่ตัวละครมนุษย์ที่อยู่ในฉากกลับไม่ทันได้สังเกตเห็น ผู้ชมมักจะเกิดความหวาดระแวงเพราะไม่แน่ใจว่าตัวละครผีจะลงมือทำร้ายหรือหลอกตัวละครมนุษย์ให้เกิดความหวาดกลัวหรือไม่

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปู่โสมเฝ้าทรัพย์* จะเห็นว่าวิญญาณของนางเพียนมักจะมาปรากฏตัวรอบ ๆ พิมาลาเพื่อหาทางโน้มน้าวให้เธอมาเป็นตัวตายตัวแทน ซึ่งในการนี้ผู้ชมจะเกิดความหวาดกลัวเพราะไม่รู้ว่าพิมาลาจะสังเกตเห็นวิญญาณของนางเพียนและเกิดอาการตกใจเมื่อใด แต่ต่อมาภายหลังเมื่อวิญญาณของนางเพียนพบว่าพิมาลาไม่ต้องการไปจากครอบครัว เธอจึงเริ่มแสดงความโมโหและหาโอกาสปรากฏตัวมาข่มขู่พิมาลาโดยตรงในช่วงที่เธออยู่คนเดียวลำพังซึ่งเป็นช่วงที่เธอไม่ทันระวังตัว



ภาพที่ 177 วิญญาณของนางเพียนปรากฏตัวในช่วงที่พิมาลาอยู่คนเดียว

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปอบผีฟ้า* เมื่อตัวละครมนุษย์จำนวนมากเข้าไปพักอยู่ในอาณาจักรภูค้ำซึ่งเป็นอาณาจักรที่เจ้านางละอองทองปกครองอยู่ โดยไม่รู้ว่าวิญญาณดังกล่าวมีความแค้นต่อตัวละครมนุษย์ทุกคน ดังนั้นทุกคนจึงมีโอกาสถูกตัวละครผีหลอกหรือทำร้ายได้ตลอดเวลา โดยเฉพาะช่วงที่อยู่เพียงลำพังและไม่ทันระวังตัว ตัวอย่างเช่น ฉากที่วิญญาณของเจ้านางละอองทองเข้ามาแอบดูภูวนัยขณะที่เขานอนหลับ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเกิดความหวาดระแวงว่าตัวละครผีจะทำอันตรายภูวนัยหรือไม่



ภาพที่ 178 วิญญาณของเจ้านางละอองทองแอบดูภูวนัยตอนกำลังหลับ

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *วายุภักคมนตรี* ผู้ชมจะเห็นว่าวายุภักคได้ถูกตัวละครผีตามรั้ว ความอยู่ตลอดเวลา เช่น การซี้ค และตามไปไหนมาไหน โดยที่เขาไม่ได้เอะใจเนื่องจากเขาไม่เคย เชื่อเรื่องภูตผีวิญญาณมาก่อน ซึ่งภาพของตัวละครผีที่ติดตามตัวละครมนุษย์ไปยังสถานที่ต่าง ๆ จะทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดระแวงว่าตัวละครมนุษย์จะเอาชีวิตรอดจากสถานการณ์ดังกล่าว ได้อย่างไร



ภาพที่ 179 วายุภักคกำลังถูกตัวละครผีคุกคามโดยไม่รู้ตัว

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *เงาพราย* ตัวละครชื่อ รัชต์ ซึ่งเป็นเพื่อนที่ศักยะได้เข้าไปพักอาศัยอยู่ในบ้านของศักยะช่วงระยะเวลาหนึ่ง ทำให้ผีพรายที่ครอบครองบ้านของศักยะในขณะนั้น เกิดความไม่พอใจอยู่ตลอดเวลา และมักปรากฏตัวออกมาทำร้ายในช่วงที่เขาไม่ทันได้สังเกตหรือระวังตัว เช่น ขณะนอนหลับ เป็นต้น



ภาพที่ 180 ผีพรายเข้ามาทำร้ายรัชต์ขณะนอนหลับ

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *บัว* หลังจากที่ตามนพาคอบครัวย้ายเข้าไปอยู่ในเรือนหลังเล็ก ผู้ชมจะเห็นว่าตัวละครมนุษย์ทั้งหมดจะอยู่ภายใต้การเฝ้าสังเกตของผีเสื้อแมงที่มักจะแอบมองคามนและภรรยาจากมุมต่าง ๆ ของบ้านโดยที่เขาไม่รู้ตัว ซึ่งการปรากฏตัวของตัวละครผีเสื้อแมงนี้จะทำให้ผู้ชมเกิดความหวาดระแวงว่าตัวละครผีเสื้อแมงมีเจตนาจะทำร้ายตัวละครมนุษย์อย่างไร



ภาพที่ 181 ผีเสื้อแมงเข้ามาแอบดูริมภาชนะนอนหลับ

7.2.5.3 ช่วงที่ตัวละครผีปรากฏตัวออกมาอย่างกะทันหัน

การปรากฏตัวโดยกะทันหันของตัวละครผีเป็นจังหวะการดำเนินเรื่องที่สามารทำให้ผู้ชมเกิดอาการตกใจได้ง่าย เนื่องจากช่วงดังกล่าวผู้ชมจะเห็นสถานการณ์ต่าง ๆ ในมุมมองเดียวกับตัวละครมนุษย์ ซึ่งหากมีสิ่งใดที่ปรากฏขึ้นมากระตุ้นให้ตัวละครมนุษย์เกิดอาการตกใจ ผู้ชมก็ย่อมจะเกิดอาการตกใจและหวาดกลัวเช่นเดียวกับตัวละครตรงหน้า

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *มือนาง* จะเห็นว่าวิญญาณของทิพวรรณมักปรากฏตัวเมื่อเมษยาถูกภารดาและมุตารังแก โดยเธอจะอาศัยจังหวะที่แต่ละคนอยู่เพียงลำพังในการหลอกให้ตกใจ ตัวอย่างเช่น หลังจากที่มุตาบังคับให้ภีมภพแต่งงานกับตนจนเมษยาเสียใจ วิญญาณของทิพวรรณได้รอจังหวะที่มุตากำลังจะเดินทางกลับบ้านและปรากฏตัวขึ้นมาหลอกจนเธอตกใจกลัว



ภาพที่ 182 วิญญาณของทิพวรรณปรากฏตัวให้มุตาดูเห็นตอนจะกลับบ้าน

7.2.6 สิ่งน่าขยะแขยงต่าง ๆ

ในสื่อบันเทิงคดีของขวัญมักมีการนำสิ่งน่าขยะแขยงมานำเสนอพร้อมกับตัวละครผีเพื่อช่วยกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดความหวาดกลัวต่อสถานการณ์ที่กำลังติดตามอยู่ เพราะสิ่งน่าขยะแขยงเหล่านี้มักจะสื่อให้เห็นถึงความแค้น ความโหดร้าย หรืออิทธิฤทธิ์ของตัวละครผีที่สามารถกระทำสิ่งต่าง ๆ ได้ตามใจปรารถนา โดยในสื่อประเภทละครโทรทัศน์ของขวัญจะนำเสนอภาพของสิ่งน่าขยะแขยงอย่างชัดเจน เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกว่าการณ์ในเรื่องมีความสมจริงจนเกิดเป็นความรู้สึกสะอิดสะเอียนก่อนจะนำไปสู่ความหวาดกลัวต่อตัวละครผี

สิ่งน่าขยะแขยงที่ปรากฏในสื่อบันเทิงคดีของขวัญประเภทละครโทรทัศน์สามารถปรากฏได้ใน 3 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

7.2.6.1 สิ่งน่าขยะแขยงที่ตัวละครผีบันดาลขึ้น

สิ่งน่าขยะแขยงประเภทนี้จะเกิดจากการที่ตัวละครผีรู้สึกไม่พึงพอใจต่อตัวละครจึงได้บันดาลสิ่งน่าขยะแขยงขึ้นมาเพื่อเป็นการแก้แค้นหรือข่มขู่ให้อีกฝ่ายเกิดความรู้สึกหวาดกลัว ซึ่งเมื่อผู้ชมได้เห็นสิ่งน่าขยะแขยงกลุ่มนี้ก็จะเกิดความรู้สึกสะอิดสะเอียนและเชื่อว่าตัวละครผีเป็นผู้ที่มีอิทธิฤทธิ์ในการสร้างภาพลวงตาได้อย่างง่ายดาย

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *นิมิตมาร* มีการใช้สิ่งน่าขยะแขยงจำนวนมาก โดยวิญญาณของทวารัศมีได้เนรมิตขึ้นมาหลอกภาขวัญให้หวาดกลัว เช่น ฉากที่วิญญาณของทวารัศมีต้องการขู่ภาขวัญไม่ให้พาคนรักเก่าเข้ามาในห้องพักโดยการเนรมิตตะขาบขนาดใหญ่ขึ้นมาได้ตามร่างกายของเธอ หรือในฉากที่วิญญาณของทวารัศมีได้เนรมิตให้ภาขวัญเป็นศพของเต็มใจเพื่อหลอกล่อให้เธอกลับเข้าไปในคุกหาสน์ของตนอีกครั้ง โดยสิ่งน่าขยะแขยงเหล่านี้จะส่งเสริมให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัวเพราะเห็นว่าตัวละครผีมีอิทธิฤทธิ์ในการดลบันดาลสิ่งต่าง ๆ



ภาพที่ 183 ตะขาบตัวใหญ่ที่วิญญาณของทวารัศมีเนรมิตขึ้นมา



ภาพที่ 184 ศพของเต็มใจที่วิญญาณของทวารค์มีเนรมิตขึ้นมา

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปอบผีฟ้า* จะพบว่าวิญญาณของเจ้านางละอองทองได้นำหนอนซึ่งเป็นสิ่งน่าขยะแขยงมาทำอาหารให้ตัวละครมนุษย์รับประทาน โดยเธอได้เนรมิตให้ตัวละครมนุษย์ทั้งหมดเห็นว่าเป็นอาหารที่มีหน้าตาสวยงาม ในขณะที่ผู้ชมจะทราบอยู่ตลอดว่าอาหารดังกล่าวเป็นหนอนจึงเกิดความรู้สึกสะอิดสะเอียน อีกทั้งได้เห็นว่าตัวละครมีความโหดร้ายและมีอิทธิฤทธิ์ในการสร้างภาพลวงตา



ภาพที่ 185 อาหารที่ทำจากหนอน

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *มือนาง* จะมีช่วงที่วิญญาณของทิพวรรณพยายามหลอกให้มูตาเกิดความรู้สึกกลัวเพื่อเป็นการสั่งสอนที่เธอรังแกเมษยา โดยการบันดาลให้น้ำในอ่างที่มูตากำลังอาบอยู่กลายเป็นเลือด ส่งผลให้มูตาตกใจกลัวและพยายามหนีออกจากห้องน้ำ ซึ่งเลือดนี้ถือเป็นสิ่งน่าขยะแขยงที่สะท้อนให้เห็นว่าตัวละครมีอิทธิฤทธิ์ในการสร้างภาพลวงตาทำให้ตัวละครมนุษย์เกิดความหวาดกลัวได้



ภาพที่ 186 น้ำในอ่างของมูตากลายเป็นเลือด

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *บ่วง* มีการใช้สิ่งนำขยะแขยงในฉากที่ผีแหว่งต้องการหลอกรั้มนภาให้ตกใจกลัว โดยผีแหว่งได้เปลี่ยนน้ำที่ไหลออกมาจากก๊อกน้ำให้กลายเป็นเลือด ทำให้รั้มนภาซึ่งมาใช้ก๊อกน้ำโดยไม่ทันระวังตัวเกิดอาการตกใจกลัว ทั้งนี้การนำเสนอสิ่งนำขยะแขยงจะทำให้ผู้ชมเห็นว่าผีแหว่งมีความแค้นต่อรั้มนภาจึงต้องการกลั่นแกล้งให้เธอหวาดกลัว และขณะเดียวกันก็แสดงให้เห็นว่าตัวละครผีมีอิทธิฤทธิ์สามารถสร้างภาพลวงตามาหลอกรั้มนภาได้



ภาพที่ 187 น้ำที่ไหลออกมาจากก๊อกน้ำกลายเป็นเลือด

7.2.6.2 สิ่งนำขยะแขยงที่เกิดจากการกระทำของตัวละครผี

สิ่งนำขยะแขยงที่เกิดจากการกระทำตัวละครผีในที่นี้หมายรวมถึงสิ่งที่เกิดจากการใช้ไสยศาสตร์ โดยสิ่งนำขยะแขยงกลุ่มนี้จะอยู่ในรูปของซากศพหรือชิ้นส่วนร่างกายของตัวละครมนุษย์ที่ถูกตัวละครผีทำร้าย ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวในความโหดร้ายของตัวละครผีและในขณะเดียวกันก็รู้สึกสะอิดสะเอียนต่อภาพที่ได้พบเห็นไปพร้อม ๆ กัน

ในละครโทรทัศน์เรื่อง นิมิตมาร จะพบว่าในคฤหาสน์ของวิญญานทวารัศมีมีห้องสำหรับเก็บซากศพหรือโครงกระดูกของหญิงสาวที่ถูกตัวละครผีหลอกมาฆ่าและกักขังวิญญานไว้ ทำให้ผู้ชมเห็นว่าวิญญานของทวารัศมีเป็นตัวละครผีที่มีความโหดร้ายเนื่องจากได้คร่าชีวิตผู้หญิงมาเป็นจำนวนมาก



ภาพที่ 188 ห้องเก็บซากศพและโครงกระดูกในคฤหาสน์ของทวารัศมี

ในละครโทรทัศน์เรื่อง ภูตแม่น้ำโขง จะเห็นว่าเจ้าแม่ทอหูกเป็นตัวละครผีที่มีความโหดร้ายโดยเธอมักจะใช้ให้ผีพรายขึ้นมากับสาวบริสุทธิ์ไปฆ่าและนำเลือดมาให้เธอดื่มเป็นประจำ ทำให้ในถ้าได้บาดาลซึ่งเป็นที่อยู่อาศัยของเธอมียาซากศพและโครงกระดูกของผู้ที่เป็นเหยื่อของเจ้าแม่ทอหูกเป็นจำนวนมาก โดยสิ่งน่าขยะแขยงดังกล่าวจะช่วยสนับสนุนให้ผู้ชมรู้สึกตัวละครผีมีความน่าสะพรึงกลัว



ภาพที่ 189 ศพของผู้ที่ถูกเจ้าแม่ทอหูกฆ่าตาย



ภาพที่ 190 ซากโครงกระดูกของผู้ที่ถูกเจ้าแม่ทอหูกฆ่าตาย

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *วายุภักคมนตรี* มีการใช้สิ่งน่าขยะแขยงจากการที่หมอมือทำคุณไสยใส่วายุภักค เช่น ตะปู และเส้นผม ซึ่งตัววายุภักคไม่ทราบมาก่อนว่ามีสิ่งเหล่านี้อยู่ในร่างกายของเขาจนกระทั่งญาติ ๆ ได้ส่งตัวเขาไปเอกซเรย์ที่โรงพยาบาล ทำให้วายุภักคเริ่มเชื่อว่าเขาถูกทำคุณไสยจริง ๆ โดยสังเกตได้ว่าสิ่งน่าขยะแขยงในละครโทรทัศน์เรื่องนี้ มีบทบาทในแง่การสร้าง ความกลัวเทียบเท่ากับผลจากการกระทำของตัวละครผี เนื่องจากสิ่งน่าขยะแขยงทั้งหมดล้วนเป็นผลมาจากการกระทำของหมอมือที่เชี่ยวชาญเรื่องการใช้คุณไสย



ภาพที่ 191 ผลการเอกซเรย์ที่ทำให้เห็นว่า มีตะปูอยู่ในท้องของวายุภักค



ภาพที่ 192 เศษผมและฟันที่หลุดออกมาจากตัวของวายุภักค

7.2.7 บทสนทนา

บทสนทนาของตัวละครผีในสื่อบันเทิงคดีสมัยของขวัญมีส่วนช่วยให้ผู้รับสารรู้สึกหวาดกลัวได้ เนื่องจากสิ่งที่ตัวละครผีพูดออกมานั้นจะสะท้อนเห็นถึงอุปนิสัยและวัตถุประสงค์ในการกระทำต่าง ๆ ของตัวละครผี โดยในสื่อประเภทละครโทรทัศน์สมัยของขวัญซึ่งเป็นการนำเสนอเรื่องเล่าขนาดยาว ตัวละครผีส่วนมากจะมีการใช้บทพูดเพื่อช่วยให้ผู้ชมเห็นถึงการโต้ตอบกันทั้งระหว่างตัวละครผีกับตัวละครมนุษย์และระหว่างตัวละครผีด้วยกัน นอกจากนี้ยังพบอีกว่าสีหน้าและน้ำเสียงของตัวละครผีที่ใช้ในการสนทนานั้นสามารถสามารถแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครผี เช่น โกรธ อาฆาตแค้น หรือน่าสงสาร ทำให้ผู้ชมเห็นถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครผีที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้เมื่อจำแนกบทสนทนาของตัวละครผีที่พบในสื่อประเภทละครโทรทัศน์สมัยของขวัญ จะพบว่าสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มตามลักษณะของระดับภาษาที่ตัวละครผีใช้ ดังนี้

7.2.7.1 บทสนทนาที่เป็นคำหยาบคาย

ตัวละครผีที่ใช้บทสนทนาด้วยถ้อยคำหยาบคายมักสะท้อนให้เห็นถึงอารมณ์โกรธหรือไม่พึงพอใจที่มีต่อตัวละครมนุษย์ ทำให้ตัวละครผีไม่ได้คำนึงถึงแบบแผนทางภาษา ซึ่งการใช้ถ้อยคำลักษณะนี้จะส่งผลให้รูปลักษณ์ของตัวละครผีในสายตาของผู้ชมน่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปู่โสมเฝ้าทรัพย์* ตัวละครผีทั้งหมดมีหน้าที่ปกป้องทรัพย์สมบัติของชาติ ดังนั้นเมื่อพบว่ามีผู้เข้ามาขโมยทรัพย์สมบัติ ตัวละครผีก็จะปรากฏตัวขึ้นมาและใช้บทสนทนาที่เป็นถ้อยคำหยาบคายในการว่ากล่าวตีสอนก่อนที่จะลงมือทำร้ายตัวละครมนุษย์ ซึ่งลักษณะของภาษาที่ตัวละครผีใช้แสดงให้เห็นถึงความไม่พึงพอใจของตัวละครผี ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวต่อตัวละครผีมากยิ่งขึ้น

ฉาก ในป่าตอนกลางคืน

- เสียคนหนึ่งพาลูกน้องมาขุดทรัพย์สมบัติ
- วิญญาณของปู่โสมปรากฏตัวขึ้นและฆ่าลูกน้องของเสียตายทั้งหมด
- เสียหอบกล่องสมบัติวิ่งหนีไป พร้อมกับโทรศัพท์เจรจาต่อรองราคาของทรัพย์สมบัติกับชาวต่างชาติ
- วิญญาณของปู่โสมเดินมาเฝ้าอยู่ข้างหน้าเสีย

ปู่โสม : สมบัติของหลวง สมบัติของชาติ ยังจะเอาอีกเระอะ

เสีย : เอ...ทำไมข้าจะไม่เอา ฮ่า ๆ เห็นไหม ข้าเอาแน่

- เสียหีบพระพุทธรองค์เล็กขึ้นมาสู่วิญญาณของปู่โสม
 - เสีย : เข้ามาสิเว้ย ข้าก็มีของดีเหมือนกัน เข้ามา...เข้ามาสิเว้ย
 - ปู่โสม : ถามว่าสมบัติของชาติยังจะเอาอีกเระอะ
 - เสีย : มึงเป็นใครวะถึงได้กล้ามาถามคนอย่างกู ไอ้วิญญาณพะเนจร ไป...
ออกไปเดี๋ยวนี้นะ
- เสียวางพระพุทธรูปลงบนโขดหินตรงหน้า
 - เสีย : แน่จริงเข้ามาสิวะ เข้ามาเลย หี...ไม่แน่จริงนี่หว่า
- เสียกำลังจะหิ้วกล่องสมบัติหนีไป วิญญาณของปู่โสมก็ปรากฏตัวขึ้นมาทางด้านหลัง
 - เสีย : เห้ย...หลีกไปสิวะ หลีกไป มายืนเกาะกะขวางทางข้าทำไมเล่า หรือว่าเอ็งเป็นวิญญาณของใครกันแน่ หรือเป็นวิญญาณเฝ้าสมบัติอยู่แถวนี้
 - ปู่โสม : สมบัติเหล่านี้เป็นของแผ่นดิน เจ้าของเขาต้องการให้คนนำไปใช้ กู้กรุง เจ้าจงละเว้นความโลภโมโหสัน กตัญญูต่อแผ่นดินที่เลี้ยงเจ้ามาเถิด
 - เสีย : โอ้ย...จะบ้าตาย พุดอะไรของมึงวะ กูไม่รู้จักสักอย่างเลย ภาษาอะไรของมึงวะ ไอ้วิญญาณกระจอก ไอ้วิญญาณพะเนจร ไป...กูไม่รู้ ไอ้กตัญญู แผ่นดินมันเป็นอย่างนี้ หลีกไปสิเว้ย ไป...
 - ปู่โสม : เจ้าอยู่ เจ้าโต เจ้าได้อาศัยแผ่นดินที่ชุบเลี้ยงเจ้ามา มีสุขสบายตามสมควร จะมาฉกฉวยสมบัติที่ไม่ใช่ของเจ้าได้อย่างไร
 - เสีย : มันต้องได้สิเว้ย ก็ข้ากำลังจะเอาไปอยู่นี่ไง เอ็งไม่เห็นเระอะ ไป... กลับหลุมไปซะ ไปอยู่หลุมของเอ็งตามเดิม ไป...อย่ามาขวางทางข้า ไป...
 - ปู่โสม : โอกาสสุดท้าย เอาสมบัติแผ่นดินคืนที่ซะ
- เสียหันกลับไปจะหีบพระพุทธรูป แต่วิญญาณของปู่โสมบันดาลให้พระพุทธรูปลอยหาขึ้นไปบนฟ้า
 - ปู่โสม : มึงชั่วขนาดนี้ยังหวังจะให้พระท่านช่วยอีกเระอะ ตายซะเถอะ
- วิญญาณของปู่โสมฟาดฝ่ามือใส่หน้าเสียจนคอหักเสียชีวิตทันที

ในละครโทรทัศน์เรื่อง ภูตแม่น้ำโขง ช่วงที่บัวผันถูกกักขังไว้ที่ถ้ำใต้บาดาล เจ้าแม่ทอหูกมักจะใช้บทสนทนาที่หยาบคายเพื่อแสดงความดูร้ายให้บัวผันได้เห็น เนื่องจากเจ้าแม่ทอหูกมีความแค้นกับบัวผันมาตั้งแต่ชาติภพก่อนจึงต้องการแสดงให้อีกฝ่ายเห็นว่าตนมีอำนาจเหนือกว่า

และสามารถทำร้ายบัวผันอย่างไรก็ได้ ตัวอย่างเช่น ตอนที่เจ้าแม่ทอหูกเข้าสิงร่างบัวผันเพื่อไปหลอกหมอฉวีแต่หมอฉวีก็กลับไม่หลงกล เจ้าแม่ทอหูกจึงมาอาละวาดใส่บัวผันที่ทำให้แผนการล้มเหลว

ฉาก ในถ้ำใต้น้ำ

- เจ้าแม่ทอหูกเดินมาหาบัวผันด้วยท่าทางโกรธเกรี้ยว

เจ้าแม่ทอหูก : ไม่ต้องมาแก้งีบน้ำตาเลยนะ มันเป็นแผนของเจ้าใช้ไหมที่มัวแต่ซักซ้า จนท่านปู่โรหิตเปลี่ยนใจไม่ยอมตามมา

บัวผัน : บัวผันไปใช้เจ้าแม่ บัวผันบ่ฮู้เฮื่อง เจ้าแม่ก็ฮู้ว่าตอนนั้นเจ้าแม่สิงร่างบัวผันอยู่

- เจ้าแม่ทอหูกตบหน้าบัวผันจนล้มลงไป

เจ้าแม่ทอหูก : ไม่ต้องมาเถียง ยังไงมันก็เป็นความผิดของเจ้า ที่ทำให้งานของข้าในครั้งนี้ล้มเหลว เจ้าต้องรับผิดชอบ

บัวผัน : จะให้บัวผันรับผิดชอบอียัง บัวผันบ่เกี่ยวกับเฮื่องนี้

เจ้าแม่ทอหูก : ทำไมจะไม่เกี่ยว เจ้านั้นแหละต้นเหตุของเรื่องราวทุกอย่าง ถ้าไม่ใช่เพราะเจ้าป่านนี้ข้าคงจะครองรักกับท่านปู่โรหิตไปแล้ว จำไว้... ยังไงเจ้าก็ต้องรับผิดชอบ เจ้านางน้อย...

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปอบผีฟ้า* จะเห็นได้ว่าวิญญาณของเจ้านางละอองทองเป็นตัวละครผีที่มีความแค้นต่อตัวละครมนุษย์หลายคน โดยเฉพาะมักจะปรากฏตัวและใช้บทสนทนาที่หยาบคายเพื่อข่มขู่ให้อีกฝ่ายรู้สึกหวาดกลัว ตัวอย่างเช่น ตอนที่วิญญาณของเจ้านางละอองทองตั้งใจจะมาข่มขู่ลิ้นฟ้า เนื่องจากในชาติก่อนลิ้นฟ้าเคยเกิดเป็นเจ้านางแสงหล้าเมสียีกคนของเจ้าหลวงภูค้ำ และในชาติปัจจุบันลิ้นฟ้ายังเป็นร่างทรงผีฟ้าทำหน้าที่ขับไล่ผีปอบลูกสมุนของเจ้านางซึ่งบทสนทนาของวิญญาณของเจ้านางละอองทองนี้สามารถทำให้ลิ้นฟ้าเกิดความกลัวได้

ฉาก ในห้องนอนของลิ้นฟ้า

- วิญญาณของเจ้านางละอองทองปรากฏตัวขึ้นและพยายามทำร้ายลิ้นฟ้าโดยการบีบคอ

ละอองทอง : เจ้าหนีข้าไม่พ้นหรอกแสงหล้า เจ้าทำให้ข้าทุกข์ทรมานมานานแล้ว

ลิ้นฟ้า : เราไม่เคยรู้จักกัน มาทำร้ายข้าทำไม

ละอองทอง : ไม่รู้จักกรี ? เจ้าคงลืมไปหมดแล้วสินะ ได้...ข้าจะทำให้เจ้าจำอดีต
ของข้ากับเจ้าได้เอง

- ลิ่นฟ้าถูกวิญญาณของเจ้านางละอองทองบีบคอจนสลบไป

ในละครโทรทัศน์เรื่อง เกาพราย จะเห็นว่าในขณะที่ผีพรายกำลังจะสังหารเหยื่อ
ตัวละครดังกล่าวจะส่งเสียงมาชมชู้อีกฝ่ายหนึ่ง โดยจะเริ่มจากเสียงหัวเราะที่น้ำสะพรั่งแล้วจึง
ตามมาด้วยบทสนทนาสั้น ๆ เพื่อแสดงให้ผู้ชมเห็นว่าตัวละครมีอำนาจที่เก่งกล้ามากกว่าตัวละคร
มนุษย์ ตัวอย่างเช่น ในฉากที่ผีพรายกำลังจะทำร้ายตาจอนซึ่งเป็นอดีตคนรับใช้เก่าแก่ในบ้านของ
ศักยะ โดยผีพรายได้กล่าวกับตาจอนด้วยถ้อยคำหยาบคายในทำนองว่าตาจอนไม่มีทางรอดชีวิต
อย่างแน่นอน

ฉาก ซอยเปลี่ยว

- ตาจอนลงจากรถสองแถวแล้วเดินเข้ามาในซอยเปลี่ยวตามลำพัง
- เมื่อเดินมาถึงโคนต้นไม้ใหญ่ กลุ่มควนสีดาก็ลอยมาวนอยู่รอบ ๆ ตัวตาจอน
- ตาจอนพยายามวิ่งหนี แต่ถูกกลุ่มควนสีดาจับตัวไว้
- ผีพรายส่งเสียงหัวเราะน้ำสะพรั่งแล้ว

ผีพราย : ไ้อจอน...เอ็งนี่กหรือว่าจะหนีข้าพัน เอ็งมันแสบตีนัก อยู่ไปก็
คอยขัดขวางข้า เอ็งตามนายเอ็งไปเสียอีกคนเกิดไ้อจอน

- ผีพรายส่งเสียงหัวเราะน้ำสะพรั่งแล้ว
- กลุ่มควนสีดาลากตัวตาจอนลอยขึ้นไปฆ่าบนต้นไม้

ในละครโทรทัศน์เรื่อง บ่วง จะเห็นว่าผีอ๊างเป็นตัวละครที่ไม่ได้ใช้บทสนทนา
สื่อสารกับตัวละครมนุษย์โดยตรง แต่มักใช้บทสนทนาเพื่อแสดงอารมณ์โกรธแค้นของตน แสดง
ความเหนือกว่า หรือเพื่อบริกรรมคาถาใส่ตัวละครมนุษย์ นอกจากนี้ผีอ๊างยังได้ใช้บทสนทนาใน
การโต้ตอบกับวิญญาณของคุณหญิงอบเชยซึ่งเป็นคู่อาฆาตในประเด็นเรื่องการทำร้ายครอบครัว
ของศามน โดยตัวละครทั้งสองจะใช้บทสนทนาที่เป็นคำหยาบคายเพื่อแสดงความไม่พอใจต่อกัน
และกัน ทำให้ผู้ชมเกิดความหวาดกลัวต่อรูปลักษณ์ของตัวละครผีมากยิ่งขึ้น

ฉาก เรือนเล็กทำยสวนเวลากลางคืน

- ลูก ๆ ของศามนเดินไปที่เรือนเล็กทำยสวนตอนกลางดึก

- ฝี้อีแพงแอบดูเด็ก ๆ จากช่องหน้าต่างในเรือนเล็ก

- วิญญาณของคุณหญิงอบเชยปรากฏตัวขึ้น

อบเชย : อีแพง อย่ายุ่งกับหลานกู

- ฝี้อีแพงไม่สนใจคุณหญิงอบเชย แต่ยังจ้องมองที่เด็กทั้งสองคน

อีแพง : กูบอกให้เข้ามา

- เด็ก ๆ เดินเข้าไปใกล้เรือนหลังเล็กในท่าทางกลัว ๆ กล้า ๆ

อบเชย : หลานทวด กลับออกมาหาทวด กลับออกมา

อีแพง : เข้ามา...มาทางนี้ เข้ามาช่วยปลดปล่อยข้า ข้าบอกให้เข้ามา

อบเชย : กลับออกมาลูก กลับออกมาหาทวด เร็ว ๆ เข้า กลับออกมาหา

ทวด

- เด็ก ๆ ตัดสินใจเดินกลับออกไป

- ฝี้อีแพงมองตามด้วยความโกรธแค้น

4.2.7.2 บทสนทนาที่เป็นคำพูดปกติ

บทสนทนาของตัวละครผีที่เป็นคำพูดปกติเป็นบทสนทนาที่ไม่ก่อให้เกิดความกลัวโดยตรง ทำให้ผู้ชมต้องอาศัยบริบท เช่น สีหน้า ท่าทาง และน้ำเสียงของตัวละครมาประกอบกันจึงจะทราบถึงจุดมุ่งหมายของตัวละครผี ซึ่งหากผู้ชมพบว่าตัวละครผีมีเจตนาที่ไม่ดีก็จะเกิดความรู้สึกหวาดกลัวต่อตัวละครผีได้เช่นเดียวกับการที่ตัวละครผีใช้ถ้อยคำที่หยาบคาย

ในละครโทรทัศน์เรื่อง นิमितมาร วิญญาณของทวารัศมีมักจะปรากฏตัวและใช้บทสนทนาในทำนองว่าไม่ต้องการให้ใครขี้ใจหรือแสดงความอาฆาตแค้นต่อบุคคลอื่น ตัวอย่างเช่นตอนที่วิญญาณของทวารัศมีไม่พอใจที่ภพวิญญาพาแฟนเก่าเข้ามาในหอพัก เขาจึงปรากฏตัวมาข่มขู่ให้ภพวิญญารู้สึกกลัว ซึ่งบทสนทนาดังกล่าวจะแสดงให้เห็นว่าวิญญาณของทวารัศมีเป็นผู้ที่เห็นแก่ตัวและมีอารมณ์หึงหวงรุนแรง ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกหวาดกลัว ทั้ง ๆ ที่ตัวละครดังกล่าวใช้ถ้อยคำปกติในการสนทนาเพื่อช่วยในการรักษารูปลักษณ์ที่งดงามของตน

ฉาก หน้ากระจกในห้องพักของภาขวัญ

- ภาขวัญกำลังยืนส่องกระจกอยู่ที่เห็นว่าวิญญาณของทวารัศมีมายืนอยู่
ด้านหลัง

- ภาขวัญสะดุ้งแล้วรีบหันไปหาวิญญาณของทวารัศมี

ภาขวัญ : ท่าน...ท่านเข้ามาในห้องภาได้ยังไง

ทวารัศมี : ที่ทั้งหมดนี้เป็นบ้านฉัน ฉันจะเข้ามาเมื่อไหร่ก็ยอมได้

- วิญญาณของทวารัศมีใช้ไม้เท้าชี้หน้าภาขวัญ

ทวารัศมี : ฉันไม่อนุญาตให้เธอพาคนรักเก่าเข้ามาในบ้านของฉัน และ
ฉันขอสั่งห้ามเธออย่างเด็ดขาด ไม่ให้ติดต่อกับมันอีก

ภาขวัญ : ท่านมีสิทธิ์อะไรมาห้ามภา ภาจะคบกับพี่กฤตหรือไม่คบก็
ขึ้นอยู่กับภาตัดสินใจเอง

ทวารัศมี : ใครว่าไม่มีสิทธิ์ เธอสัญญากับฉันแล้วจำไม่ได้หรือ เธอสัญญาว่าจะอยู่กับฉัน
เพราะฉะนั้นไอ้ผู้ชายคนนี้มันต้องไปให้พ้น

ในละครโทรทัศน์เรื่อง มือนาง จะเห็นว่าวิญญาณของทิพวรรณมักแสดงความไม่
พอใจเมื่อลูกสาวของตนถูกรังแก โดยการปรากฏตัวพร้อมกับใช้บทสนทนาที่เป็นถ้อยคำปกติแต่มี
เนื้อหาและน้ำเสียงที่บ่งบอกให้อีกฝ่ายรู้ว่าเธอกำลังโกรธ ตัวอย่างเช่น ช่วงที่วิญญาณของทิพวรรณ
เพิ่งหลุดจากการสะกดวิญญาณ และพบว่าภารดากับมุตตาได้ร่วมมือกันรังแกลูกสาว วิญญาณของ
ทิพวรรณจึงปรากฏตัวมาหลอกทั้งสองพร้อมกับใช้คำพูดข่มขู่

ฉาก ในห้องนอนของภารดา

- วิญญาณของทิพวรรณปรากฏตัวขึ้นด้วยความโกรธแค้น

ทิพวรรณ : เธอแย่งสามีฉัน และยังทำร้ายลูกฉัน ต่อให้ฉันแค้นเธอมาก
แค่ไหน ฉันก็ไม่มีวันทำจิตใจชั่วร้ายแบบเธอหรอก นี่คือการเตือนนะภารดา

- วิญญาณของทิพวรรณกระซอกผ้าห่มของภารดา

- ภารดาลุกขึ้นนั่งบนเตียงด้วยความตกใจ

- ไฟในห้องเปิดปิดเอง กรอบรูปบนหัวเตียงตกลงมาแตกเอง

- ภารดากรี๊ดร้องด้วยความหวาดกลัว

7.2.8 ความเชื่อในสังคมไทย

ประเทศไทยมีคติความเชื่อเกี่ยวกับภูตผีวิญญูญาณและคาถาอาคมเป็นจำนวนมาก ซึ่งหากผู้สร้างสรรค์ผลงานเลือกนำคติความเชื่อเหล่านี้มาใช้ในฐานะตัวละครหรือเป็นประเด็นสำคัญในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญก็จะช่วยให้ผู้รับสารที่เป็นคนไทยเกิดความรู้สึกหวาดกลัวได้ง่าย เนื่องจากผู้รับสารจะมองว่าสิ่งที่ตนเองกำลังให้ความสนใจนั้นเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว ตนเองอาจเคยพบเจอหรือได้ยินได้ฟังเรื่องเล่าเกี่ยวกับคติความเชื่อเหล่านี้มาบ้าง

ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทละครโทรทัศน์พบว่า มีละครโทรทัศน์หลายเรื่องที่ได้นำคติความเชื่อในสังคมไทยมาใช้ ทั้งนี้เนื่องจากละครโทรทัศน์เป็นสื่อที่เผยแพร่ทางโทรทัศน์ซึ่งง่ายต่อการเข้าถึงผู้รับสารทุกครัวเรือน ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงมักนำเสนอด้วยสิ่งที่คุณรับสารรู้สึกว่าจะเข้าใจได้ง่าย และด้วยลักษณะของสื่อที่เป็นเรื่องเล่าขนาดยาวยังทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถสอดแทรกรายละเอียดของเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

คติความเชื่อในสังคมไทยที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำมาใช้ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทละครโทรทัศน์แบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

7.2.8.1 ความเชื่อเกี่ยวกับผี

การนำความเชื่อเรื่องผีที่ปรากฏในสังคมไทยมาสร้างเป็นตัวละครผีในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญเป็นวิธีการที่ค่อนข้างได้รับความนิยม เพราะไม่เพียงแต่ความสะดวกในการออกแบบรูปลักษณะของตัวละครผี หากแต่ผู้ชมยังสามารถเข้าใจถึงพฤติกรรมของตัวละครผีได้อย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดความรู้สึกหวาดกลัวต่อสิ่งที่เห็นโดยที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่ต้องอธิบายอะไรมากมาย

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปู่โสมเฝ้าทรัพย์* ได้นำเสนอเรื่องราวของตัวละครผีที่เรียกว่า “ปู่โสมเฝ้าทรัพย์” ซึ่งผู้ชมส่วนมากมักจะเคยได้ยินตำนานเกี่ยวกับผีประเภทนี้ว่าเป็นผีที่มีหน้าที่เฝ้าทรัพย์สมบัติของแผ่นดิน และเมื่อมีผู้ใดเข้ามาขโมยทรัพย์สมบัติ ผีดังกล่าวก็มักจะปรากฏตัวขึ้นมาขับไล่ผู้นั้นจนเกิดความหวาดกลัวและหนีไป ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าตัวละครผีที่ปรากฏในละครโทรทัศน์เรื่องดังกล่าวมีลักษณะและพฤติกรรมตรงตามที่มีการเล่าสืบต่อกันมาในสังคมไทย



ภาพที่ 193 วิญญาณของปู่โสมเฝ้าทรัพย์สมบัติของแผ่นดิน

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ภูตแม่น้ำโขง* จะเห็นว่าตัวละครผีของเรื่อง ได้แก่ “ภูตแม่น้ำโขง” ซึ่งปรากฏตามคติความเชื่อของคนไทยที่อาศัยอยู่แถบลุ่มแม่น้ำโขงว่าเป็นผีที่มีอิทธิฤทธิ์มากที่สุด ในบริเวณดังกล่าว สามารถให้คุณให้โทษแก่ชาวบ้านได้ตามแต่ตนเองจะต้องการ นอกจากนี้ยังพบว่าลูกสมุนของภูตแม่น้ำโขงยังเป็นผีในกลุ่มของ “พรายน้ำ” ที่ปรากฏตามคติความเชื่อของไทยว่าเป็นผีที่อาศัยอยู่ตามแหล่งน้ำและมักก่อความเดือดร้อนให้แก่ชาวบ้านในแง่ของการลักพาตัวมนุษย์จนจมน้ำเสียชีวิต โดยในละครโทรทัศน์เรื่องดังกล่าวตัวละครผีทั้งหมดอาศัยอยู่ในถ้ำใต้บาดาลบริเวณลุ่มแม่น้ำโขง และมักจะโผล่ขึ้นมาเหนือน้ำเมื่อต้องการจับสาวบริสุทธิ์ไปฆ่าเพื่อเอาเลือดให้ภูตแม่น้ำโขงดื่มกิน



ภาพที่ 194 ภูตแม่น้ำโขงและลูกสมุนกำลังขึ้นมาจากแม่น้ำโขง

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ปอบผีฟ้า* มีการกล่าวถึงภูตผีในคติความเชื่อของคนไทย 2 กลุ่ม ได้แก่ ผีปอบ ซึ่งเป็นผีชั่วร้ายที่มักจะมาเข้าสิงร่างของมนุษย์เพื่อใช้ร่างดังกล่าวไปหากินเครื่องในของสัตว์ต่าง ๆ และขณะเดียวกันก็ทำให้ร่างของผู้ที่เข้าสิงเสื่อมโทรมลงเรื่อย ๆ จนถึงขั้นเสียชีวิต

ส่วนญาติอีกกลุ่มหนึ่งได้แก่ ผีฟ้าผีแดน เชื่อกันว่าเป็นเทวดาที่อยู่บนสวรรค์ มีความสามารถบรรเทาความเดือดร้อนของประชาชน โดยในการทำพิธีจะต้องใช้ร่างทรงทำการฟ้อนรำอัญเชิญให้ผีฟ้ามาประทับร่างจึงจะสามารถบรรเทาความเดือดร้อนได้ ทั้งนี้ผู้สร้างสรรคผลงานได้นำเสนอความเชื่อเกี่ยวกับผีทั้งสองให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวผ่านมุมมองที่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นหากผีปอบมาเข้าสิงอยู่ในตัวของผู้ที่เป็นร่างทรงผีฟ้า



ภาพที่ 195 ร่างทรงผีฟ้าที่ถูกผีปอบเข้าสิง

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *วายุภักคมนตรี* จะเห็นว่าตลอดทั้งเรื่องตัวละครมนุษย์ได้ถูกคุกคามโดยผีพราย ซึ่งในความเชื่อของคนไทยกล่าวว่าผีพรายเป็นผีจำพวกหนึ่งที่มีสร้างความสะดวกให้แก่มนุษย์ หากเป็นผีที่ถูกเลี้ยงไว้โดยหมอผีก็จะสร้างความเดือดร้อนให้แก่มนุษย์ตามที่หมอผีผู้เป็นนายสั่งให้ทำ โดยผู้ชมจะเห็นว่าผีพรายในละครโทรทัศน์เรื่องดังกล่าวเป็นผีที่ทำตามคำสั่งของหมอผีที่มีวิชาอาคมแก่กล้า ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหวาดกลัวแทนวายุภักที่ถูกตัวละครผีตามรั้งควาน



ภาพที่ 196 ผีพรายถูกส่งมาให้ทำร้ายตัวละครเอก

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *เงาพราย* จะพบว่าตัวละครผีที่เป็นตัวหลักของเรื่อง ได้แก่ “ผีพราย” ซึ่งปรากฏในคติความเชื่อของคนไทยว่าเป็นผีที่มักสร้างความเดือดร้อนให้แก่มนุษย์ โดยตัวละครผีในเรื่องนี้เป็นผีพรายที่เป็นตัวตายตัวแทนของกันไปเรื่อย ๆ โดยผู้เป็นเจ้านายจะสามารถขอพรอะไรจากผีพรายก็ได้แต่ต้องแลกด้วยชีวิตของมนุษย์ตามจำนวนที่ผีพรายเรียกร้อง และเมื่อผีพรายได้วิญญาณมนุษย์ตามจำนวนที่ต้องการแล้ว ผีพรายก็จะใช้วิญญาณตนสุดท้ายที่ถูกฆ่าเป็นตัวตายตัวแทนต่อไป โดยภาพของตัวละครผีในละครโทรทัศน์เรื่องดังกล่าวจะก่อให้เกิดความหวาดกลัวเนื่องจากได้เห็นถึงความเจ้าเล่ห์และโหดร้ายของตัวละครอย่างชัดเจน



ภาพที่ 197 เหลือคนสุดท้ายที่จะต้องกลายเป็นผีพรายตนต่อไป

7.2.8.2 ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีกรรม

ตามคติความเชื่อของคนไทย พิธีกรรมเกี่ยวกับไสยศาสตร์มักเป็นสิ่งที่จะนำมาซึ่งความเสื่อมเสียของมนุษย์ ดังนั้นหากผู้สร้างสรรค์ผลงานนำความเชื่อเกี่ยวกับพิธีกรรมและไสยศาสตร์เข้ามาสอดแทรกในเรื่อง ก็จะมีส่งผลให้ผู้รับสารเกิดความหวาดระแวงว่าตัวละครมนุษย์จะได้รับผลร้ายจากพิธีกรรมเหล่านั้นอย่างไรบ้าง

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *มือนาง* จะเห็นว่าตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนร้ายได้นำหมอผีที่มีอาคมมาต่อกรกับวิญญาณของทิพวรรณหลังจากที่พวกตนเริ่มหมดความอดทนกับการปรากฏตัวมาข่มขู่ของตัวละครผี โดยหมอผีดังกล่าวเป็นผู้ที่เชี่ยวชาญในการทำคุณไสยและยังเลี้ยงผีสัตว์เอาไว้สำหรับส่งไปทำร้ายศัตรูที่ตนเองหมายตา ซึ่งผู้ชมจะเกิดความรู้สึกหวาดกลัวเพราะเชื่อว่าพิธีกรรมที่หมอผีผู้นี้กำลังทำจะส่งผลให้วิญญาณของทิพวรรณและตัวละครมนุษย์คนอื่น ๆ ที่เป็นคนดีต้องประสบกับความเดือดร้อน



ภาพที่ 198 หมอผีกำลังทำเสน่ห์ให้ตัวละครมนุษย์



ภาพที่ 199 เสือผีกำลังทำร้ายวิญญาณของทิววรรณ

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *วายุภักคมนตรี* จะเห็นว่าผู้ว่าจ้างให้หมอผีชราทำคุณไสยใส่วายุภักคด้วยเหตุผลเรื่องความแค้นส่วนตัว ซึ่งหมอผีผู้นี้มีความเชี่ยวชาญในเรื่องการเสกของเข้าไปในร่างกายและการเลี้ยงผีพรายไว้ใช้ประโยชน์ ดังนั้นเมื่อผู้ชมได้เห็นพิธีกรรมของหมอผีผู้นี้จึงย่อมสันนิษฐานจนเกิดเป็นความรู้สึกหวาดกลัวได้ว่าวายุภักคซึ่งเป็นตัวละครเอกจะต้องได้รับความเดือดร้อนจากพิธีกรรมเหล่านี้



ภาพที่ 200 หมอผีกำลังบริกรรมคาถาอาคมของตน

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *บัว* จะเห็นว่าผีอึ่งเปงเป็นผู้ที่มีความเชี่ยวชาญในการใช้คาถาคาคมมาตั้งแต่ตอนที่ตนเองยังมีชีวิตอยู่ ซึ่งเธอได้ทำเสน่ห์ให้คู่คุณพระภักดีบพมาลัยผู้เป็นลูกเขยของคุณหญิงอบเชยให้มาหลงรักตนเอง และเมื่ออึ่งเปงเสียชีวิตลงวิญญาณของเธอก็ยังคงมีความสามารถในการใช้คาถาคาคม ทำให้เธอเฝ้ารอการกลับมาเกิดของคนที่เธอรักและพยายามใช้คาถาทำเสน่ห์เพื่อรั้งชายดังกล่าวไว้กับตนเองอีกครั้งหนึ่ง โดยผู้ชมจะรู้สึกว่าการน่าสะพรึงกลัวในเรื่องส่วนหนึ่งเกิดจากไสยศาสตร์มนต์ดำของผีอึ่งเปงที่เชื่อกันว่าจะนำความเสื่อมเสียมาสู่ผู้ที่ถูกทำคุณไสย



ภาพที่ 201 อึ่งเปงกำลังบริกรรมคาถาทำเสน่ห์

จากแนวคิดเรื่องการสร้างความสยองขวัญในสื่อบันเทิงคดี เมื่อนำมาศึกษาและวิเคราะห์ละครโทรทัศน์สยองขวัญที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง จะพบว่าผู้สร้างสรรคผลงานได้เลือกใช้วิธีสร้างความกลัวที่หลากหลายและเหมาะสมกับเนื้อหาของเรื่องที่ต้องการนำเสนอ ดังที่แสดงในตารางต่อไปนี้

ชื่อละครโทรทัศน์	วิธีสร้างความกลัว	คำอธิบาย
ปู่โสมเฝ้าทรัพย์	โครงเรื่อง	ผีมาตี
	ตัวละครผี	หน้าตาเหมือนคนปกติ แต่รู้ได้ว่าเป็นผี
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : ป่าตอนกลางคืน
	โอกาสและจังหวะ	ผู้อ่านทราบว่ามีตัวละครผี แต่ตัวละครมนุษย์มองไม่เห็น
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย
	ความเชื่อแบบไทย	ตัวละครผี “ปู่โสมเฝ้าทรัพย์”

นิมิตมาร	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว / หน้าตาเหมือนคนปกติ
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ทั่วไป : ศฤกษณที่ตัวละครผีเฝ้าเฝ้าขึ้น
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครมนุษย์มีโอกาสเจอผีในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ
	สิ่งน่าขยะแขยง	ตัวละครผีบันดาลสภาพลวงตาที่น่าขยะแขยง / เป็นผลจากการกระทำอันโหดร้ายของตัวละครผี
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำปกติ แต่เจตนาร้าย
ภูตแม่น้ำโขง	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว / หน้าตาเหมือนคนปกติ
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มีผี : แม่น้ำโขงตอนกลางคืน
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครมนุษย์มีโอกาสเจอผีในสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจ
	สิ่งน่าขยะแขยง	เป็นผลจากการกระทำอันโหดร้ายของตัวละครผี
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย
ความเชื่อแบบไทย	ตัวละครผี “ภูตแม่น้ำโขง” และ “พรายน้ำ”	
ปอบผีฟ้า	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว / หน้าตาเหมือนคนปกติ
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มีผี : ป่าทึบและอาณาจักรของตัวละครผี
	โอกาสและจังหวะ	ผู้อ่านทราบว่าผีมีตัวละครผี แต่ตัวละครมนุษย์มองไม่เห็น
	สิ่งน่าขยะแขยง	ตัวละครผีบันดาลสภาพลวงตาที่น่าขยะแขยง
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย
ความเชื่อแบบไทย	ตัวละครผี “ผีปอบ”	
มือนาง	โครงเรื่อง	ผีมาดี
	ตัวละครผี	หน้าตาเหมือนคนปกติ แต่รู้ได้ว่าเป็นผี
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกอย่างเก็บกด เพราะกลัวใครจะล่วงรู้ความลับ
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ทั่วไป : บ้านของตัวละครเอก
	โอกาสและจังหวะ	ตัวละครผีมักปรากฏตัวให้ตัวละครมนุษย์เห็นอย่างกะทันหัน
	สิ่งน่าขยะแขยง	ตัวละครผีบันดาลสภาพลวงตาที่น่าขยะแขยง
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำปกติ
ความเชื่อแบบไทย	ตัวละครเอกจ้างหมอผีมาสู้กับตัวละครผี	

วายุภัคมนตรี	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ทั่วไป : ไร่ของตัวละครเอก
	โอกาสและจังหวะ	ผู้อ่านทราบว่าผีมีตัวละครผี แต่ตัวละครมนุษย์มองไม่เห็น
	สิ่งน่าขยะแขยง	เป็นผลจากการกระทำอันโหดร้ายของตัวละครผี
	ความเชื่อแบบไทย	ตัวละครผี “ผีพราย”
เงาพราย	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว / หน้าตาเหมือนคนปกติ
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกอย่างเก็บกด เพราะกลัวใครจะล่วงรู้ความลับ
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : บ้านที่ผีพรายครอบครอง
	โอกาสและจังหวะ	ผู้อ่านทราบว่าผีมีตัวละครผี แต่ตัวละครมนุษย์มองไม่เห็น
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย
	ความเชื่อแบบไทย	ตัวละครผี “ผีพราย” / หมอผีทำคุณไสยใส่ตัวละครเอก
ปวง	โครงเรื่อง	ผีมาร้าย
	ตัวละครผี	หน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว / หน้าตาเหมือนคนปกติ
	ตัวละครมนุษย์	แสดงออกแบบบ้าคลั่ง เพราะไม่คุ้นเคยกับการเจอผี
	ฉากและบรรยากาศ	สถานที่ที่มักมีผี : เรือนหลังเล็กที่มีผีสิง
	โอกาสและจังหวะ	ผู้อ่านทราบว่าผีมีตัวละครผี แต่ตัวละครมนุษย์มองไม่เห็น
	สิ่งน่าขยะแขยง	ตัวละครผีบันดาลภาพลวงตาที่น่าขยะแขยง
	บทสนทนา	ใช้ถ้อยคำหยาบคาย
ความเชื่อแบบไทย	ตัวละครผีทำคุณไสยใส่ตัวละครเอก	

ตารางที่ 8 วิธีสร้างความกลัวที่ปรากฏในละครโทรทัศน์สยองขวัญไทย

บทที่ 8

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “มโนทัศน์และการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ” เป็นงานวิจัยที่ใช้วิธีการวิเคราะห์สื่อ (Media Analysis) ในการศึกษากลุ่มตัวอย่างที่เป็นสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ ประกอบด้วยนวนิยายสยองขวัญ 3 ชุด, ละครเวทีสยองขวัญ 1 เรื่อง, ภาพยนตร์สยองขวัญ 7 เรื่อง และละครโทรทัศน์สยองขวัญ 8 เรื่อง โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับความกลัวและแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างความสยองขวัญเป็นแนวทางในการวิเคราะห์

8.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญทั้งหมด สามารถสรุปผลการวิจัยได้ตามปัญหาคำถามวิจัยดังต่อไปนี้

1. สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละประเภทมีการนำเสนอมนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวอย่างไร

ในการศึกษามโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญโดยอาศัยแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวในเชิงจิตวิทยา, แนวคิดเกี่ยวกับความกลัวในเชิงพระพุทธศาสนา และแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวในเชิงวัฒนธรรม พบว่าสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละประเภทมีการใช้แนวคิดทั้งสามประกอบการเล่าเรื่องให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวอย่างครบถ้วน หากแต่นำหนักความสำคัญหรือความโดดเด่นของแต่ละแนวคิดที่ปรากฏในสื่อแต่ละประเภทก็จะลดหลั่นแตกต่างกันออกไป

ทั้งนี้จากการศึกษาสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญด้วยแนวคิดเกี่ยวกับความกลัว ทำให้ผู้วิจัยสามารถสรุปมโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญได้ทั้งสิ้น 6 ลักษณะ ดังนี้

1. มโนทัศน์ว่าด้วยการถ่ายทอดอารมณ์ อ้างอิงจากแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวในเชิงจิตวิทยาที่พบว่าเมื่อตัวละครมนุษย์แสดงความหวาดกลัวตัวละครผีออกมาอย่างสมเหตุสมผล ทั้งในแง่ของอารมณ์ความรู้สึกและปฏิกิริยาทางร่างกายต่าง ๆ ผู้รับสารจะรับเอาความรู้สึกของตัวละครมนุษย์เหล่านั้นมาเป็นความรู้สึกของตนเอง ส่งผลให้ผู้รับสารเกิดความหวาดกลัวต่อตัวละครผีเช่นเดียวกับที่ตัวละครมนุษย์กำลังรู้สึกอยู่ในเนื้อเรื่องขณะนั้น

ตัวอย่างเช่น เรื่องเล่าเรื่องที่ 2 ของละครเวทีเรื่อง *เรื่องเล่าคืนเฝ้าผี* ตัวละครมนุษย์ ซึ่งเป็นกลุ่มนักศึกษาที่ถูกขังอยู่ในห้องน้ำผีสิงได้แสดงความหวาดกลัวออกอย่างเต็มที่หลังจากที่พบว่าเพื่อนนักศึกษาคนหนึ่งเป็นตัวละครผีที่แฝงตัวมาหาเพื่อนคุยเพราะรู้สึกเหงา โดยตัวละครมนุษย์ทั้งหมดได้แสดงออกถึงความหวาดกลัวผ่านสีหน้าที่บิดเบี้ยว พร้อมกับส่งเสียงกรีดร้องและวิ่งไปหุบประตูรัว ๆ เพื่อขอความช่วยเหลือจากนักศึกษารุ่นพี่ที่รออยู่ด้านนอกห้องน้ำ ทั้งนี้เมื่อผู้ชมเป็นอากัปกริยาดังกล่าวของกลุ่มนักศึกษาก็จะเกิดความกลัวร่วมไปด้วย เพราะในขณะนั้นผู้ชมได้รับเอาความรู้สึกของตัวละครในเรื่องมาเป็นความรู้สึกของตนเองไปแล้ว

2. มโนทัศน์ว่าด้วยการอุปาทาน อ้างอิงจากแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวในเชิงพระพุทธศาสนาที่พบว่าผู้รับสารมักจะเคยได้ยินได้ฟังหรือมีประสบการณ์ตรงต่อวัตถุหรือสถานที่บางอย่างที่สามารถทำให้เกิดความคิดเชื่อมโยงไปถึงสิ่งเร้าลับเหนือธรรมชาติ และเมื่อผู้รับสารเห็นสิ่งเหล่านี้ปรากฏอยู่ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญก็จะเกิดความกลัวล่วงหน้าทำให้รู้สึกหวาดกลัวไปก่อนว่าวัตถุหรือสถานที่ดังกล่าวจะนำพาให้ตัวละครมนุษย์ไปพบเจอตัวละครผี

ตัวอย่างเช่น ละครโทรทัศน์เรื่อง *ภูตแม่* นำโขง เหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องได้เกิดขึ้นที่หมู่บ้านเล็ก ๆ ริมแม่น้ำโขง ซึ่งชาวบ้านแถบนั้นจะมีความเชื่อว่ามีภูตและผีพรายอาศัยอยู่ เมื่อผู้ชมได้เห็นตัวละครมนุษย์ออกมาทำกิจวัตรต่าง ๆ บริเวณริมแม่น้ำในช่วงเวลากลางคืน ก็จะทำให้เกิดการอุปาทานไปว่าอาจจะมีตัวละครผีขึ้นมาจากแม่น้ำและทำร้ายชาวบ้านเหล่านี้ ทั้งนี้ตัวละครอาจจะไม่ได้เกิดความหวาดกลัวเพราะตนเองคุ้นเคยกับบรรยากาศริมแม่น้ำโขงอยู่ก่อนแล้ว

3. มโนทัศน์แบบคติชน อ้างอิงจากแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวในเชิงวัฒนธรรมแบบธรรมเนียม โดยมโนทัศน์ลักษณะนี้จะเกิดจากการที่ผู้สร้างสรรคผลงานนำความเชื่อเรื่องสิ่งเหนือธรรมชาติที่มีอยู่ในสังคมไทยมาช้านานมาสอดแทรกไว้ในเรื่องเล่าสยองขวัญ ส่งผลให้ผู้รับสารที่เป็นคนไทยรู้สึกคุ้นเคยและเกิดความหวาดกลัวได้โดยง่าย

ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง ตอน หลาวชะโอน* ซึ่งได้เล่าถึงตัวละครเอกที่ได้ทำความผิดอย่างหนึ่งไว้ แล้วจึงหลบหนีมาบวชสามเณรอยู่ที่วัดกลางป่า ถึงแม้ว่าตัวละครเอกจะไม่ได้รับโทษทางกฎหมาย แต่เขาก็ไม่สามารถหนีพ้นเวรกรรมที่ตนเองได้ก่อไว้ โดยเฉพาะกรรมจากการทำร้ายพ่อตนเองจนเสียชีวิต ส่งผลให้เขาต้องกลายเป็นผีเปรตตนใหม่ โดยรูปลักษณะของผีเปรตที่ปรากฏนั้นจะมีรูปร่างสูงใหญ่ มีมือโตเท่าใบลาน และมีปากเล็กเท่ารูเข็ม สอดคล้องกับคติความเชื่อเรื่องผีเปรตที่มีอยู่ในสังคมไทย ทำให้ผู้ชมที่เป็นคนไทยเกิดความรู้สึกหวาดกลัวได้ง่าย

4. มโนทัศน์แบบสากล อ้างอิงจากแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวในเชิงวัฒนธรรมแบบร่วมสมัยที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานมักจะนำเอาข่าวอาชญากรรมและฆาตกรรมที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปในทุกวัฒนธรรมมาผูกเป็นเรื่องราว ซึ่งส่วนมากเนื้อเรื่องจะแสดงให้เห็นว่าตัวละครผีเป็นเหยื่อของอาชญากรรมและฆาตกรรมในสังคม และกฎหมายยังไม่สามารถเอาความผิดกับคนร้ายได้ ทำให้ตัวละครผีต้องกลับมาเพื่อทวงความยุติธรรมให้แก่ตนเองหรือตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนบริสุทธิ์ โดยผู้รับสารจะเกิดความหวาดกลัวเนื่องจากพบว่าการปรากฏตัวของตัวละครผีเป็นการต่อ ยอดมาจากข่าวอาชญากรรมและฆาตกรรมที่พบเจออยู่เป็นประจำ

ตัวอย่างเช่น นวนิยายเรื่อง *Theatre ตีตัวไปตาย* ที่กล่าวถึงตัวละครผีที่เสียชีวิตจากการฆาตกรรมและฆ่าในโรงภาพยนตร์ที่เธอทำงานอยู่ ส่งผลให้วิญญาณของเธอต้องไปขอความช่วยเหลือจากตัวละครมนุษย์ซึ่งเป็นเพื่อนร่วมงานให้ช่วยตามหาฆาตกรเพื่อที่เธอจะได้ไปสู่สุคติ ซึ่งในตอนแรกตัวละครมนุษย์เกิดความหวาดกลัวเพราะไม่เคยพบเห็นผีมาก่อนจึงได้บ้ายเบี่ยงไม่ยอมช่วยเหลือ ส่งผลให้ตัวละครผีต้องข่มขู่ตัวละครมนุษย์ให้เกิดความหวาดกลัวและยอมช่วยเหลือในที่สุด ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าจุดเริ่มต้นของเรื่องราวของขบวนการนี้เกิดจากเหตุฆาตกรรมที่พบได้ทั่วไป แต่ผู้สร้างสรรค์ผลงานก็ได้ต่อยอดเรื่องราวออกมาเพื่อทำให้ผู้อ่านเกิดความสะพรึงกลัวไปพร้อมกับเนื้อเรื่องที่ชวนติดตาม

5. มโนทัศน์ว่าด้วยอิทธิพลจากเอเชียบูรพา อ้างอิงจากแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวในเชิงวัฒนธรรมแบบร่วมสมัยที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำลักษณะเด่นที่เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปจากเรื่องเล่าสยองขวัญของประเทศแถบเอเชียตะวันออก เช่น ผีผู้หญิงผมยาวสวมชุดสีขาว หรือผีที่ปรากฏตัวผ่านสิ่งของในชีวิตประจำวันของมนุษย์ มาใช้ในการสร้างสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ ซึ่งเมื่อผู้รับสารได้เห็นลักษณะเด่นเหล่านี้ก็จะระลึกได้และรู้สึกว่าเป็นการนำเสนอความกลัวที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำกับคติความเชื่อในสังคมไทย

ตัวอย่างเช่น นวนิยายเรื่อง *The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ* ที่ตัวละครมนุษย์ได้มีโอกาสพบเจอตัวละครผีผ่านกล้องถ่ายรูปมือสองที่เธอเพิ่งซื้อมา ทำให้เธอเกิดความหวาดกลัวแต่ก็ไม่สามารถเลี่ยงได้เพราะยังจำเป็นต้องใช้กล้องถ่ายรูปดังกล่าวในการทำงานนิตยสารของเธอ โดยการนำเสนอเรื่องราวของขบวนการนี้ กล่าวได้ว่าเป็นอิทธิพลจากสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญของประเทศญี่ปุ่นและเกาหลี ซึ่งเนื้อเรื่องมักจะว่าด้วยการที่ตัวละครผีมีความเกี่ยวพันกับสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน และสิ่งของชิ้นนั้น ๆ ก็ได้ตกมาเป็นของตัวละครเอกในเวลาต่อมา ทำให้เขาต้องเผชิญกับเรื่องสยองขวัญที่ตัวละครผีต้องการจะถ่ายทอดให้เขารับรู้

6. มโนทัศน์ว่าด้วยอิทธิพลจากโลกตะวันตก อ้างอิงจากแนวคิดเกี่ยวกับความกลัว ในเชิงวัฒนธรรมแบบร่วมสมัยที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำลักษณะเด่นที่เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไปจาก เรื่องเล่าสยองขวัญของประเทศตะวันตก เช่น ตัวละครผีที่มีลักษณะกึ่งปีศาจ หรือชิ้นส่วนร่างกายที่ยังมีชีวิตอยู่ มาใช้ในการสร้างสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ ซึ่งเมื่อผู้รับสารได้เห็นลักษณะเด่นเหล่านี้ก็จะระลึกได้และรู้สึกว่าเป็นการนำเสนอความกลัวที่แปลกใหม่เช่นเดียวกับการใช้มโนทัศน์ว่าด้วยอิทธิพลจากเอเชียบูรพาที่กล่าวมาข้างต้น

ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง *ห้าแพร่ง* ตอน *Backpacker* ที่ตัวละครผีได้กลายสภาพจากศพของแรงงานต่างด้าวที่เสียชีวิตจากการได้รับสารเสพติดเกินขนาดมาเป็นผีดิบบ้าคลั่งไล่กัดตัวละครมนุษย์ทุกคนที่ตนเองพบเจอโดยไม่สนใจว่าจะเป็นคนรู้จักหรือเคยมีความคุ้นเคยกันมาก่อนหรือไม่ โดยจะเห็นได้ว่าลักษณะของตัวละครผีเช่นนี้เป็นลักษณะกึ่งปีศาจที่มักปรากฏในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญตะวันตก ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกลุ้นระทึกต่อการกระทำต่าง ๆ ของตัวละครผีที่แปลกใหม่ไม่เหมือนตัวละครผีตามคติความเชื่อแบบไทย

2. สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญแต่ละประเภทมีวิธีสร้างความกลัวอย่างไร

จากการศึกษาวิธีสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญที่เป็นกลุ่มตัวอย่างโดยอาศัยแนวคิดเรื่องการสร้างความสยองขวัญ พบว่าความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญสามารถเกิดได้จากองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งในลักษณะที่สามารถสร้างความกลัวได้โดยตรงและในลักษณะของการสนับสนุนองค์ประกอบอื่นให้มีความน่ากลัวมากยิ่งขึ้น โดยวิธีการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนิยมนำมาใช้ในการสร้างความกลัวมีด้วยกันทั้งสิ้น 5 วิธีการ ซึ่งจะพบได้ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเกือบทุกเรื่อง ได้แก่

1. โครงเรื่อง โดยจะเห็นได้ว่าการวางโครงเรื่องของผู้สร้างสรรค์ผลงานจะทำให้ผู้รับสารเกิดความหวาดกลัวได้ เนื่องจากโครงเรื่องจะเป็นตัวกำหนดทิศทางของเนื้อหา การกระทำ ตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ทำให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกร่วมไปกับเหตุการณ์ในเรื่อง โดยง่าย ทั้งนี้เราสามารถแบ่งประเภทโครงเรื่องของสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญที่ก่อให้เกิดความกลัวโดยพิจารณาจากเจตนาในการปรากฏตัวของตัวละครผีได้ 4 กลุ่ม ดังนี้

1.1 โครงเรื่องแบบ “ผีมาร้าย” ผู้รับสารจะเห็นว่าตัวละครผีมีเจตนาในการปรากฏตัวมาหลอกหรือทำร้ายตัวละครมนุษย์ซึ่งเป็นตัวละครเอก ทำให้ผู้ชมได้ลุ้นระทึกและเอาใจ

ช่วยให้ตัวละครมนุษย์ดังกล่าวสามารถเอาชีวิตรอดรอด หากแต่โครงเรื่องทำนองนี้มักจะมีการเฉลยในตอนท้ายว่าตัวละครมนุษย์ที่ผู้รับสารเอาใจช่วยมาตลอดเป็นผู้ที่เคยกระทำความผิดต่อตัวละครผีเอาไว้จึงต้องถูกตัวละครผีตามแก้แค้น

1.2 โครงเรื่องแบบ “ผีมาดี” ซึ่งผู้รับสารจะทราบอยู่ก่อนว่าตัวละครคนใดเป็นคนดีและคนใดเป็นคนร้าย โดยตัวละครผีในโครงเรื่องลักษณะนี้จะให้ความช่วยเหลือตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนดีและปรากฏตัวมาหลอกหรือทำร้ายตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนร้าย โดยบางครั้งผู้รับสารอาจจะเห็นตัวละครมนุษย์ที่เป็นคนดีเกิดความหวาดกลัวต่อตัวละครผีในช่วงแรกที่ได้พบกัน เนื่องจากไม่เคยพบเห็นวิญญาณมาก่อน แต่เมื่อเริ่มคุ้นเคยและเชื่อว่าตัวละครผีจะไม่ทำร้ายตนเอง ตัวละครดังกล่าวก็จะปฏิบัติกับตัวละครผีเสมือนเป็นตัวละครมนุษย์คนหนึ่ง

1.3 โครงเรื่องแบบ “ผีเดี๋ยวดีเดี๋ยวร้าย” ผู้รับสารจะเห็นระบบความคิดของตัวละครผีที่มีต่อตัวละครมนุษย์คนใดคนหนึ่งได้เปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ในเรื่อง กล่าวได้ว่าบางสถานการณ์ตัวละครผีจะให้ความช่วยเหลือแก่ตัวละครมนุษย์ แต่สำหรับบางสถานการณ์ตัวละครผีก็แสดงความมุ่งร้ายต่อตัวละครดังกล่าวเนื่องจากเกิดความไม่พึงพอใจบางประการ โครงเรื่องลักษณะนี้จะทำให้ผู้ชมหวาดระแวงว่าการปรากฏตัวของตัวละครผีแต่ละครั้งว่าจะเป็นไปด้วยวัตถุประสงค์อย่างไร

1.4 โครงเรื่องแบบ “ผีไม่มาดีและไม่มาร้าย” ผู้รับสารจะเห็นว่าตัวละครผีในเรื่องไม่ทราบว่าจะตนเองเสียชีวิตไปแล้ว จึงยังคงปรากฏตัวและทำกิจวัตรเหมือนมนุษย์ทั่วไป โดยตัวละครผีจะไม่มีเจตนาในการปรากฏตัวเพื่อคุกคามหรือช่วยเหลือตัวละครมนุษย์ ซึ่งส่งผลให้ตัวละครมนุษย์ไม่ได้เฝ้าระวังว่าผู้ที่อยู่ด้วยนั้นเป็นตัวละครผี จนกระทั่งตัวละครมนุษย์ได้ข้อมูลบางอย่างทำให้ทราบว่าอีกฝ่ายเป็นตัวละครผีจึงได้เกิดความหวาดกลัวขึ้นเพราะไม่คาดคิดว่าจะได้พบเจอตัวละครผีในระยะใกล้และกะทันหัน

2. ตัวละครผี เป็นตัวละครที่มีความสำคัญสำหรับสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ เนื่องจากตัวละครผีเปรียบได้กับฝันร้ายที่ทำให้เนื้อเรื่องดำเนินไปในทิศทางที่แตกต่างจากชีวิตปกติสุขของตัวละครมนุษย์ โดยผู้สร้างสรรคผลงานจะต้องออกแบบตัวละครผีให้มีลักษณะบางประการที่ผิดไปจากมนุษย์ปกติ เช่น รูปร่างหน้าตา กิริยาอาการ หรือบทสนทนา เพื่อให้ผู้รับสารรู้สึกถึงความแปลกแยกและก่อให้เกิดความหวาดกลัวต่อเจตนาอันไม่ชัดเจนของตัวละครดังกล่าว ทั้งนี้ตัวละครผีที่ปรากฏในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ตามเกณฑ์ด้านรูปลักษณะในขณะที่ปรากฏตัว ดังนี้

2.1 ตัวละครที่มีหน้าตาน่ากลัว คือการนำเสนอให้ผู้รับสารได้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างตัวละครผีและตัวละครมนุษย์โดยตรง อาศัยการพรรณนารูปลักษณ์หรือนำเสนอภาพของตัวละครผีให้มีหน้าตาใกล้เคียงกับศพของมนุษย์มากที่สุด โดยอาจเสริมรายละเอียดอื่น ๆ เข้ามา เช่น รอยเลือด รอยแผล ฯลฯ เพื่อให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกหวาดกลัวได้ในทันทีที่พบเห็นตัวละครดังกล่าว

2.2 ตัวละครที่มีหน้าตาเหมือนคนปกติ คือตัวละครที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการให้ผู้รับสารเกิดความหวาดกลัวผ่านเจตนาและการกระทำต่าง ๆ ของตัวละครผีแทนที่จะเกิดความกลัวจากรูปร่างหน้าตา ด้วยเหตุนี้จึงได้ออกแบบให้ตัวละครผีมีรูปลักษณ์ที่ไม่แตกต่างจากมนุษย์ปกติมากนัก ซึ่งในการนี้ผู้สร้างสรรค์ผลงานอาจเพิ่มรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อให้ผู้ชมสังเกตเห็นถึงความแปลกแยก เช่น การทำร่างกายของตัวละครผีให้ซีดกว่าคนปกติ หรือการใช้ไฟสีเขียวหรือสีน้ำเงินส่องหน้าตัวละครผี เป็นต้น

3. ตัวละครมนุษย์ เป็นตัวละครผู้ถูกกระทำให้เกิดความกลัวจากการปรากฏตัวของตัวละครผี โดยการแสดงออกถึงความรู้สึกกลัวผ่านอารมณ์ความรู้สึกและการกระทำต่าง ๆ ซึ่งระดับของการแสดงออกของตัวละครมนุษย์จะแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับบุคลิกและอุปนิสัยส่วนตัว แต่อย่างไรก็ดีเมื่อผู้รับสารพบว่าตัวละครกำลังแสดงความรู้สึกหวาดกลัว ผู้รับสารก็จะรับเอาความรู้สึกของตัวละครนั้น ๆ มาเป็นความรู้สึกของตนเอง ๗๗ ทำให้เกิดความกลัวเช่นเดียวกับที่ตัวละครมนุษย์กำลังรู้สึกอยู่ในขณะนั้น โดยจะพบว่าลักษณะการแสดงออกถึงความกลัวของตัวละครมนุษย์สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

3.1 ตัวละครมนุษย์ที่แสดงออกถึงความกลัวแบบเก็บกด มักเป็นตัวละครที่มีปมปัญหาภายในจิตใจ มีความลับ หรืออาจเคยมีอดีตไม่ดีร่วมกับตัวละครผี ทำให้เมื่อพบเห็นตัวละครผี ตัวละครมนุษย์กลุ่มนี้จึงแสดงความหวาดกลัวออกมาเพียงช่วงเวลาสั้น ๆ เช่น อาการตกใจ การส่งเสียงร้องสั้น ๆ และการถอยตัวหนีออกห่างช้า ๆ ก่อนจะรีบตั้งสติและดำเนินกิจกรรมของตนต่อไปเพื่อป้องกันไม่ให้ตัวละครอื่นจับพิรุณของตนได้

3.2 ตัวละครมนุษย์ที่แสดงออกถึงความกลัวแบบบ้าคลั่ง มักเกิดจากการที่ตัวละครมนุษย์ไม่คุ้นเคยกับการพบเจอกับตัวละครผีมาก่อน ฉะนั้นเมื่อต้องเผชิญหน้ากับตัวละครผีในจังหวะที่ไม่คาดฝัน ตัวละครมนุษย์กลุ่มนี้จึงแสดงความหวาดกลัวอย่างเต็มที่ เช่น การกรี๊ดร้องเสียงดัง ตะโกนขอความช่วยเหลือ ตัวสั่น วิงหนีหรือหาทางเอาชีวิตรอด ซึ่งผู้รับสารจะมีความรู้สึกว่า การแสดงออกเช่นนี้มีความจริง และเชื่อว่าตัวละครมนุษย์กำลังหวาดกลัวตัวละครผีอยู่

4. ฉากและบรรยากาศ เห็นได้ว่าผู้รับสารจะเกิดความหวาดกลัวโดยอาศัยประสบการณ์ของผู้รับสารที่มีต่อสถานที่ที่ไม่น่าไว้วางใจต่าง ๆ ซึ่งลักษณะของสถานที่เช่นนี้จะชี้นำให้ผู้รับสารคาดคิดไปว่ามีตัวละครผีเข้ามาเกี่ยวข้องกับสถานที่ดังกล่าว และตัวละครนั้นอาจปรากฏตัวออกมาเมื่อใดก็ได้ ผู้รับสารจึงเกิดความหวาดกลัวไปก่อนที่จะตัวละครในเรื่องจะแสดงความรู้สึกหรือแสดงกิริยาอาการออกมา โดยฉากและบรรยากาศที่ก่อให้เกิดความหวาดกลัวได้ประกอบด้วยสถานที่ 2 ประเภทตามเกณฑ์เรื่องภูมิหลังของสถานที่ ดังนี้

4.1 สถานที่ที่มักมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผี เป็นสถานที่ที่ผู้รับสารมีประสบการณ์หรือมักจะนึกถึงเรื่องไร้นับพันที่มีคนเอ่ยถึง เช่น บ้านร้าง สุสาน ป่าทึบ โรงพยาบาล ฯลฯ ทำให้เมื่อพบว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานได้เลือกนำสถานที่เหล่านี้มาใช้เป็นฉากและบรรยากาศของเรื่องก็จะส่งผลให้ผู้รับสารเกิดการจินตนาการล่วงหน้าไปก่อนที่จะตัวละครผีจะปรากฏตัวออกมา

4.2 สถานที่ทั่วไป มักเป็นสถานที่ที่คนทั่วไปจะไม่นึกถึงสิ่งเหนือธรรมชาติ จนกระทั่งผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ปูเรื่องให้ผู้รับสารรู้สึกว่าสถานที่ดังกล่าวมีความไม่น่าไว้วางใจ เช่น บ้านของตัวละครมนุษย์ มหาวิทยาลัย โรงพยาบาล ฯลฯ ซึ่งเมื่อประกอบกับบรรยากาศของเรื่องก็มักจะถูกออกแบบให้มีผี มีแสงและเงาชวนให้รู้สึกว่ามีใครซ่อนตัวอยู่ในบริเวณดังกล่าว ผู้รับสารก็จะเกิดความหวาดกลัวต่อฉากและบรรยากาศนี้เช่นเดียวกับสถานที่ที่มักมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับผี

5. โอกาสและจังหวะ คือมุมมองการเล่าเรื่องของผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการนำเสนอให้ผู้รับสารเห็นว่าตัวละครมนุษย์มีโอกาสถูกตัวละครผีทำร้าย ซึ่งในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญเรื่องหนึ่ง ๆ ความกลัวจากการใช้โอกาสและจังหวะสามารถเกิดขึ้นได้บ่อยครั้งและอยู่ในรูปแบบใดก็ได้ทราบเท่าที่ตัวละครผียังคงอยู่ในเรื่อง ทั้งนี้จะพบว่าโอกาสและจังหวะในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญสามารถแบ่งออกเป็น 3 ช่วงที่มีลักษณะแตกต่างกันดังนี้

5.1 ช่วงที่ตัวละครผียังไม่ปรากฏตัว มักเกิดจากสถานการณ์ที่ผู้รับสารพบว่าตัวละครมนุษย์ได้เข้าไปพัวพันกับสถานที่หรือชุดเหตุการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจเพียงลำพังและไม่ทันระวังตัว ทำให้ผู้รับสารจะเกิดความคิดว่าไม่ต้องการให้ตัวละครมนุษย์เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับสถานการณ์ดังกล่าว แต่เมื่อผู้รับสารไม่สามารถหยุดยั้งตัวละครมนุษย์ได้ก็จะเป็นความมืดมิดใจและหวาดระแวงว่าตัวละครมนุษย์ผู้นั้นจะมีโอกาสถูกตัวละครผีปรากฏตัวออกมาหลอกหรือทำร้ายจนถึงแก่ชีวิตหรือไม่

5.2 ช่วงที่ตัวละครผีปรากฏตัวออกมาแต่ตัวละครมนุษย์ยังไม่เห็น มักเป็นวิธีการนำเสนอแบบที่ผู้รับสารเป็นผู้รู้รอบด้าน คือสามารถมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ในฉากได้ครบถ้วน ในขณะที่ตัวละครมนุษย์ไม่เห็นเช่นเดียวกับผู้รับสาร ทั้งนี้ผู้รับสารรู้สึกหวาดระแวงเพราะไม่รู้ว่ามีสถานการณ์เช่นนี้ตัวละครผีจะอาศัยจังหวะที่ตัวละครมนุษย์ไม่ทันสังเกตในการเข้ามาทำร้ายตัวละครมนุษย์หรือไม่

5.3 ช่วงที่ตัวละครผีปรากฏตัวออกมาอย่างกะทันหัน มักเป็นการนำเสนอที่โน้มน้าวให้ผู้รับสารติดตามเนื้อเรื่องและเหตุการณ์ต่าง ๆ ไปพร้อมกับตัวละครมนุษย์ ทำให้ผู้รับสารรู้สึกเหมือนเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราว และหลังจากนั้นผู้สร้างสรรค์ผลงานก็จะออกแบบให้ตัวละครผีปรากฏตัวขึ้นมาในจังหวะที่ตัวละครมนุษย์และผู้ชมรับสารไม่คาดคิดมาก่อนว่าจะได้พบกับเรื่องสยองขวัญ ส่งผลให้ตัวละครมนุษย์และผู้ชมต่างก็เกิดอาการตกใจกลัวในจังหวะเดียวกัน

นอกจากนี้ยังพบว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานสามารถสร้างความกลัวได้อีก 5 วิธีการ ซึ่งแม้ว่าวิธีการเหล่านี้จะปรากฏในสื่อบันเทิงสยองขวัญเพียงบางเรื่อง แต่ก็ถือว่าวิธีการเหล่านี้มีส่วนทำให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกหวาดกลัวต่อเนื่องหาของสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญได้ไม่ต่างไปจากวิธีที่ได้รับความนิยมข้างต้น โดยวิธีการทั้งห้ามีดังต่อไปนี้

1. สิ่งน่าขยะแขยง คือสิ่งที่ผู้รับสารไม่ต้องการพบเห็นแต่ผู้สร้างสรรค์ผลงานก็มักจะนำเสนอสิ่งเหล่านี้ผ่านตัวละครผีในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้ผู้รับสารเห็นว่าตัวละครผีเป็นผู้ที่มีรูปลักษณ์น่าเกลียดน่ากลัวหรือมีความโหดร้ายทารุณ สามารถดลบันดาลสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้ตัวละครมนุษย์เกิดความเดือดร้อนเสียหาย ซึ่งลักษณะของสิ่งน่าขยะแขยงที่ปรากฏในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญสามารถจำแนกออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

1.1 สิ่งน่าขยะแขยงที่ปรากฏบนตัวละครผี มักปรากฏอยู่ในรูปของเลือดหรือบาดแผลที่ตัวละครผีได้รับก่อนที่จะเสียชีวิต ซึ่งเมื่อตัวละครผีปรากฏตัวโดยมีสิ่งน่าขยะแขยงกลุ่มนี้อยู่บนร่างกาย ผู้รับสารก็จะรู้สึกว่ารูปลักษณ์ของตัวละครผีใกล้เคียงกับศพของมนุษย์ ส่งผลให้เกิดความขยะแขยงสะอิดสะเอียนและรู้สึกหวาดกลัวต่อตัวละครผีมากยิ่งขึ้น

1.2 สิ่งน่าขยะแขยงที่ตัวละครผีบันดาลขึ้น จะเกิดจากการที่ตัวละครผีมีเจตนาร้ายต่อตัวละครมนุษย์จึงได้สร้างภาพลวงตาที่นำขยะแขยงขึ้นเพื่อหลอกให้ตกใจและเกิดความสะอิดสะเอียน ตัวอย่างเช่น สัตว์เลื้อยคลาน เลือด ขึ้นส่วนอวัยวะต่าง ๆ ซึ่งเมื่อผู้รับสารได้พบว่าตัวละครผีใช้อิทธิฤทธิ์บันดาลสิ่งน่าขยะแขยงเหล่านี้ก็จะเข้าใจว่าตัวละครผีมีความสามารถ

ในการสร้างสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่มีอยู่จริงให้ปรากฏขึ้นมาได้ ตลอดจนเห็นถึงความโหดร้ายของตัวละครผีที่ต้องการให้ตัวละครมนุษย์เกิดความรู้สึกหวาดกลัวจากการกระทำของตน

1.3 สิ่งน่าขยะแขยงที่เกิดจากการกระทำของตัวละครผี มักปรากฏในรูปซากศพ ชิ้นส่วนร่างกาย หรือโครงกระดูกของตัวละครมนุษย์ที่ถูกตัวละครผีทำร้ายจนเสียชีวิต ซึ่งผู้รับสารจะเกิดความหวาดกลัวเนื่องจากสิ่งน่าขยะแขยงเหล่านี้จะส่งเสริมให้เห็นถึงความโหดร้ายของตัวละครผีที่สามารถฆ่าหรือทำร้ายตัวละครมนุษย์ได้ตามใจปรารถนา

2. สัญลักษณ์และนัยยะแฝง คือการที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำสิ่งใดสิ่งหนึ่งสื่อถึงตัวละครผีมาใช้ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ โดยตัวละครผีไม่ต้องปรากฏตัวออกมาโดยตรงผู้รับสารก็สามารถทราบได้ว่าในสถานการณ์ดังกล่าวมีตัวละครผีเข้ามาเกี่ยวข้องหรือตัวละครมนุษย์กำลังถูกตัวละครผีจับตามองอยู่โดยไม่รู้ตัว ทำให้ผู้รับสารเกิดความหวาดระแวงว่าตัวละครมนุษย์จะได้พบเจอตัวละครผีเมื่อใด ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์และนัยยะแฝงไม่จำเป็นต้องเป็นวัตถุที่มองเห็นด้วยตาเพียงอย่างเดียว หากแต่เป็นสิ่งที่สามารถกระทบกับประสาทสัมผัสต่าง ๆ ได้ เช่น เสียงหรือกลิ่น เป็นต้น

3. บทสนทนา ในที่นี้หมายถึงบทสนทนาที่ตัวละครผีใช้ในการสนทนากับตัวละครมนุษย์ ซึ่งเมื่อพิจารณาเนื้อหา สีหน้าท่าทาง และน้ำเสียงที่ตัวละครผีใช้ประกอบเข้าด้วยกัน ผู้รับสารก็จะเข้าใจถึงความรู้สึกนึกคิด และเจตนาในการกระทำสิ่งต่าง ๆ ของตัวละครผีได้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยลักษณะของบทสนทนาที่ตัวละครผีใช้นั้นแบ่งออกได้ 2 ลักษณะตามลักษณะระดับของภาษาดังนี้

3.1 บทสนทนาที่เป็นคำหยาบคาย มักเป็นบทสนทนาที่ตัวละครผีใช้เมื่ออยู่ในภาวะอารมณ์โกรธหรืออาฆาตแค้นต่อตัวละครมนุษย์ที่เป็นคู่สนทนา ทำให้ไม่ได้คำนึงถึงเรื่องแบบแผนของภาษา และด้วยความที่ลักษณะของถ้อยคำสามารถสื่อถึงอารมณ์ของตัวละครผีได้อย่างชัดเจน ผู้รับสารจึงเข้าใจได้ว่าตัวละครผีมีเจตนาร้ายต่อตัวละครมนุษย์อย่างแน่นอน และเกิดความหวาดกลัวร่วมไปกับตัวละครมนุษย์ในขณะนั้น

3.2 บทสนทนาที่เป็นคำพูดปกติ เป็นบทสนทนาที่ฟังดูนุ่มนวลมากขึ้น หากแต่ผู้รับสารก็จำเป็นต้องพิจารณาเนื้อหา สีหน้าท่าทาง และน้ำเสียงประกอบจึงจะทราบได้ว่าตัวละครผีมีเจตนาอย่างไร เช่น ตัวละครผีที่ใช้น้ำเสียงโหยหวนหรือยืดยาวจะให้ความรู้สึกถึงการ

ตัดพ้อหรือแสดงความเสียใจ แต่ทั้งนี้ไม่ว่าตัวละครผีจะมีจุดประสงค์ในการสนทนาอย่างไร แต่ผู้รับสารก็มักจะเกิดความรู้สึกหวาดกลัว เพราะรู้ที่อยู่แก่ใจว่าผู้พูดนั้นไม่ใช่ตัวละครมนุษย์ปกติ

4. คติความเชื่อ จะสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องความกลัวในเชิงวัฒนธรรมแบบธรรมเนียมนิยม โดยผู้สร้างสรรค์ผลงานจะนำความเชื่อในสังคมไทยมาสอดแทรกไว้ในเนื้อเรื่องทั้งในลักษณะของตัวละครผีและการกระทำต่าง ๆ เมื่อผู้รับสารที่เป็นคนไทยพบคติความเชื่อเหล่านี้ สอดแทรกอยู่ในเรื่องที่ตนเองกำลังติดตามก็จะรู้ได้ทันทีว่าสิ่งเหล่านี้สามารถให้คุณให้โทษอย่างไร อีกทั้งผู้รับสารก็จะเกิดความหวาดกลัวเพราะคาดเดาได้ว่าตัวละครมนุษย์จะต้องประสบกับความเดือดร้อนอันเป็นผลมาจากคติความเชื่อดังกล่าว ทั้งนี้ความเชื่อที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำมาใช้สร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประกอบด้วยคติความเชื่อใน 3 ลักษณะ ดังต่อไปนี้

4.1 ความเชื่อเกี่ยวกับผี ในที่นี้หมายถึงตัวละครผีที่มีลักษณะสอดคล้องกับความเชื่อของคนไทยที่กล่าวถึงรูปลักษณ์ อุบิสัย ตลอดจนถิ่นที่อยู่อาศัยของผีแต่ละชนิดเอาไว้ ทำให้เมื่อมีตัวละครผีปรากฏตัวออกมา ผู้รับสารก็จะเกิดความหวาดกลัวเพราะรู้ว่าตัวละครผีเป็นใครและมีเจตนาในการกระทำสิ่งต่าง ๆ อย่างไร โดยที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานไม่จำเป็นต้องอธิบายหรือปูเรื่องเพื่อให้รายละเอียดของตัวละครผีกลุ่มนี้มากนัก

4.2 ความเชื่อเกี่ยวกับพิธีกรรม ได้แก่ พิธีกรรมทางไสยศาสตร์ต่าง ๆ ที่มีสิ่งเร้นลับเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เช่น การเลี้ยงผี พิธีกรรมเห็นผี หรือคุณไสยอาคมต่าง ๆ ซึ่งผู้รับสารจะรู้ว่าสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นศาสตร์มืดที่ก่อความเดือดร้อนให้กับตัวละครมนุษย์ ดังนั้นเมื่อมีการใช้สิ่งเหล่านี้ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญ ผู้รับสารก็จะเกิดความหวาดระแวงว่าตัวละครมนุษย์จะได้รับผลจากพิธีกรรมเหล่านี้เช่นใด

4.3 ความเชื่อโบราณ มักเป็นเรื่องเล่าที่สืบทอดต่อ ๆ กันมาในรูปแบบของเกร็ดความรู้ เช่น สัมผัสเห็นผีของคนที่เกิดวันต่าง ๆ หรือการที่ฝาแฝดมักจะมีสัมผัสพิเศษถึงกัน ซึ่งเมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานนำความเชื่อเหล่านี้มาต่อยอดในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญของตน ก็จะส่งผลให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกหวาดกลัว เพราะทราบถึงช่องทางที่ตัวละครมนุษย์มีโอกาสจะพบเจอตัวละครผี

5. ความใกล้ชิดระหว่างมนุษย์กับวัตถุ จะสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องความกลัวในเชิงวัฒนธรรมแบบร่วมสมัยที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศแถบเอเชียตะวันออก โดยสังเกตได้ว่าหากผู้สร้างสรรค์ผลงานออกแบบตัวละครผีให้มีความเกี่ยวข้องกับสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน

ของมนุษย์ เมื่อผู้รับสารติดตามเนื้อเรื่องของสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญจนจบก็เกิดความหวาดระแวงต่อสิ่งของที่ตนเองมีเหมือนกับตัวละครในเรื่องว่าจะนำพาให้ตนพบเจอกับวิญญาณหรือไม่

8.2 อภิปรายผลการวิจัย

8.2.1 มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย

มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวนั้นเป็นผลมาจากการประมวลแนวคิดที่ด้วยเรื่องของความกลัวภายในจิตใจมนุษย์ที่ปรากฏในศาสตร์ต่าง ๆ ได้แก่ จิตวิทยา พระพุทธศาสนา และวัฒนธรรม มาสรุปเป็นภาพความคิดที่แท้จริงแล้วความกลัวนั้นคืออะไร ลักษณะเช่นใดบ้างที่ก่อให้เกิดความกลัว ดังนั้นเมื่อนำลักษณะเหล่านี้มาสอดแทรกไว้ในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวก็จะเปรียบเสมือนวัตถุดิบหลักที่ทำให้ผู้รับสารเกิดความหวาดกลัว ซึ่งสามารถตอบใจทฤษฎีเรื่องการสร้างสรรค์สื่อบันเทิงคดีสยองขวัญของผู้สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างลงตัว

กล่าวได้ว่าด้วยลักษณะของสื่อแต่ละประเภทที่มีความแตกต่างกัน ย่อมส่งผลให้มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานนำมาสอดแทรกไว้มีความโดดเด่นในระดับที่ต่างกัน ดังจะเห็นว่าในสื่อที่มีความเป็นรูปธรรมสูง ได้แก่ สื่อละครเวที สื่อภาพยนตร์ และสื่อละครโทรทัศน์ ผู้รับสารจะเห็นภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานเลือกเฟ้นไว้ก่อนแล้ว โดยเฉพาะภาพของตัวละครแต่ละตัวที่ถูกจำกัดอยู่ภายใต้ความต้องการของผู้สร้างสรรค์ผลงาน ไม่ใช่การใช้จินตนาการของผู้รับสาร ดังนั้นมโนทัศน์ว่าด้วยการถ่ายทอดอารมณ์จึงมีความโดดเด่นมากกว่าที่สุดในบรรดามโนทัศน์ว่าด้วยความกลัวทั้งหมด เพราะผู้รับสารจะเห็นตัวละครที่ถูกสร้างสรรค์ไว้อย่างสำเร็จรูปแล้ว ทำให้ผลอรับเอาความรู้สึกหวาดกลัวมาเป็นความรู้สึกของตนเองได้โดยที่ไม่ต้องผ่านกระบวนการตีความหรือจินตนาการเพื่อให้เกิดความรู้สึกหวาดกลัว แต่ขณะเดียวกันในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญประเภทนวนิยาย ผู้รับสารจะต้องตีความองค์ประกอบต่าง ๆ จากการอ่านตัวหนังสือที่เรียงร้อยเป็นเรื่องราวตั้งแต่ต้นจนจบ ทำให้มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวทุกรูปแบบล้วนต้องอาศัยการจินตนาการภาพตามที่ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการนำเสนอ มโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวในสื่อประเภทนวนิยายสยองขวัญจึงมีความโดดเด่นอย่างเท่าเทียมกัน

ทั้งนี้จากผลการวิจัยที่ศึกษาจำเพาะลงไปถึงมโนทัศน์ว่าด้วยความกลัวในสื่อบันเทิงคดีสยองขวัญไทย สิ่งที่ค้นพบนั้นไม่ใช่เพียงแค่การจำแนกแนวคิดเกี่ยวกับความกลัวจากศาสตร์ทั้งสามออกเป็นมโนทัศน์ว่าด้วยความกลัวใน 6 รูปแบบ หากแต่ยังพบว่ามโนทัศน์แต่ละรูปแบบจะ

สามารถเกิดขึ้นซ้อนทับกันได้ภายในฉาก ๆ เดียว ตัวอย่างเช่น ละครโทรทัศน์เรื่อง *มือนาง* ที่ผู้รับสารจะพบว่าตัวละครผีเป็นผู้ที่เสียชีวิตจากเหตุฆาตกรรมแต่ด้วยพันธะบางอย่างที่ทำให้ตัวละครผียังคงวนเวียนอยู่ในโลกมนุษย์ (สอดคล้องกับมโนทัศน์แบบสากล) ในขณะที่เดียวกันรูปลักษณะของตัวละครผีก็จะแต่งกายด้วยชุดสีขาวแบบตัวละครผีในสื่อบันเทิงคดีของประเทศญี่ปุ่นและเกาหลี (สอดคล้องกับมโนทัศน์ว่าด้วยอิทธิพลจากเอเชียบูรพา) และยังคงมีชิ้นส่วนของร่างกายที่สามารถเคลื่อนไหวได้ (สอดคล้องกับมโนทัศน์ว่าด้วยอิทธิพลจากโลกตะวันตก) นอกจากนี้ผู้รับสารอาจพบอีกว่าในฉากดังกล่าว ตัวละครผีต้องรับมือกับศัตรูที่เป็นหมอผีมีวิชาอาคมเก่งกล้า (สอดคล้องกับมโนทัศน์แบบคติชน) ทำให้ต่างฝ่ายต้องแสดงอิทธิฤทธิ์กันอย่างเต็มที่จนผู้รับสารเกิดหวาดกลัวต่อภาพเหตุการณ์ในขณะนั้น

แต่อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้พบว่าในจำนวนมโนทัศน์เกี่ยวกับความกลัวที่พบในสื่อบันเทิงคดีของชาวไทยทั้งหมด มโนทัศน์ว่าด้วยการถ่ายทอดอารมณ์และมโนทัศน์ว่าด้วยการอุปาทานจะเป็นมโนทัศน์คู่ขนานที่ไม่สามารถเกิดขึ้นซ้อนทับกันได้ เนื่องจากเมื่อผู้รับสารรู้สึกหวาดกลัวจากการที่ตัวละครมนุษย์ได้แสดงอาการต่าง ๆ ที่บ่งบอกถึงความหวาดกลัวหลังจากได้พบตัวละครผีนั้นหมายความว่ามโนทัศน์ว่าด้วยการถ่ายทอดอารมณ์กำลังทำงานอยู่โดยอาศัยการนำพาอารมณ์ความรู้สึกหวาดกลัวของตัวละครมนุษย์ผู้หนึ่งมาสู่ผู้รับสารโดยที่ผู้รับสารไม่ทันรู้สึกตัว แต่หากผู้รับสารรู้สึกหวาดกลัวต่อสถานการณ์ที่ไม่น่าไว้วางใจทั้งที่ตัวละครมนุษย์ไม่ได้อยู่ในฉากหรืออยู่ในฉากแต่ไม่ได้แสดงออกถึงความรู้สึกหวาดกลัว นั่นก็กล่าวได้ว่ามโนทัศน์ว่าด้วยการอุปาทานกำลังทำงานผ่านการที่ผู้รับสารใช้ประสบการณ์หรือความเชื่อส่วนตัวในการจินตนาการเชื่อมโยงไปถึงตัวละครผีจนกลายเป็นความรู้สึกหวาดกลัว

8.2.2 การสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีของชาวไทย

จากแนวคิดเรื่องการสร้างความสยองขวัญในสื่อบันเทิงคดีที่พบว่ามโนทัศน์ประกอบหรือวิธีการต่าง ๆ มากมายที่สามารถทำให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกหวาดกลัว นับตั้งแต่การวางโครงเรื่องที่สมเหตุสมผลและน่าติดตาม การออกแบบตัวละครและสถานที่ให้สมจริง จังหวะการดำเนินเรื่องที่ทำให้ผู้รับสารรู้สึกอึดอัดหรือตกใจกลัว ตลอดจนปัจจัยส่งเสริมอื่น ๆ เช่น สิ่งน่าขยะแขยง และบทพูดของตัวละครผี ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนถือว่าเป็นสูตรสำเร็จสำหรับการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีของชาวไทยแบบสากลที่สามารถทำให้ผู้รับสารทั่วทั้งโลกเกิดความสะพรึงกลัวต่อชุดเหตุการณ์หนึ่งได้เป็นอย่างดี

ทั้งนี้หากจำเพาะลงมาศึกษาเฉพาะสื่อบันเทิงคดีของชาวไทย ก็จะสามารถสังเกตเห็นว่าในผลการวิจัยได้กล่าวถึงวิธีสร้างความกลัวอีก 2 รูปแบบที่ไม่ปรากฏในหลักการสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีของชาวญี่ปุ่นแบบสากล อย่างแรกคือ การนำคติความเชื่อในสังคมไทยมาสอดแทรกในเรื่องเพื่อสร้างความกลัว โดยอาศัยพื้นเพที่ผู้รับสารส่วนใหญ่เป็นคนไทยและมักจะเคยได้ยินได้ฟังเรื่องเล่าเกี่ยวกับสิ่งเร้นลับลักษณะต่าง ๆ จนเกิดความฝังใจว่าผีชนิดใดมีรูปร่างหน้าตาและนิสัยใจคออย่างไร หรือพิธีกรรมลักษณะเช่นนี้จะส่งผลในทางเสื่อมเสียแก่นุชย์เช่นใด ดังนั้นเมื่อผู้รับสารพบว่าคติความเชื่อเหล่านี้ปรากฏอยู่ในสื่อบันเทิงคดีของชาวไทย ก็จะเหมือนถูกกระตุ้นสิ่งที่ฝังอยู่ในใจของตนให้เกิดความรู้สึกหวาดกลัวได้เร็วกว่าผู้รับสารที่ไม่ใช่คนไทย

วิธีสร้างความกลัวอีกอย่างหนึ่งที่พบในสื่อบันเทิงคดีของชาวไทย แต่ไม่พบในสูตรสำเร็จของการสร้างความสยองของชาวญี่ปุ่น ได้แก่ การที่ตัวละครผีปรากฏตัวผ่านวัตถุที่มีความใกล้ชิดกับมนุษย์ ซึ่งแม้ว่าวิธีการดังกล่าวจะพบมากในสื่อบันเทิงคดีของชาวญี่ปุ่นและเกาหลี แต่ด้วยเทคโนโลยีในประเทศไทยที่มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น ทำให้คนไทยส่วนมากก็มีสิ่งของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันที่ไม่แตกต่างจากชาวญี่ปุ่นและเกาหลีมากนัก ดังนั้นเมื่อผู้สร้างสรรค์ผลงานได้สร้างเรื่องราวให้ตัวละครผีมีความเชื่อมโยงกับสิ่งของต่าง ๆ ผู้รับสารที่มีสิ่งของเหล่านั้นในครอบครองก็จะเกิดความหวาดระแวงว่าสิ่งของของตนจะนำพาให้ได้พบกับเหตุการณ์สยองของชาวญี่ปุ่นเช่นเดียวกับในสื่อบันเทิงคดีบ้างหรือไม่

อนึ่ง จากผลการศึกษาวิเคราะห์วิธีสร้างความกลัวในสื่อบันเทิงคดีของชาวไทย จะพบว่าภายใต้ลักษณะที่แตกต่างกันของสื่อแต่ละประเภท ย่อมส่งผลทำให้กลวิธีสร้างความกลัวมีน้ำหนักความสำคัญที่แตกต่างกันออกไปด้วย ดังจะเห็นได้ว่าในสื่อบันเทิงคดีของชาวญี่ปุ่นประเภทนวนิยายจะให้น้ำหนักกับการวางโครงเรื่องที่สลับซับซ้อนชวนติดตามและสำนวนภาษาที่สามารถชี้นำผู้อ่านให้จินตนาการภาพเหตุการณ์สยองของชาวญี่ปุ่นได้จากต่อจาก แตกต่างกับสื่อประเภทละครเวทีสยองของชาวญี่ปุ่นที่เป็นการแสดงเรื่องราวให้ผู้ชมได้เห็นโดยตรง ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้อยตามเหมือนว่าตัวเองกำลังอยู่ในเหตุการณ์ตรงหน้า การสร้างความกลัวในสื่อลักษณะนี้จึงต้องอาศัยการแสดงออกของตัวละครมนุษย์ที่สมจริงเพื่อที่ผู้ชมจะสามารถรับเอาความรู้สึกกลัวที่นักแสดงกำลังถ่ายทอดมาเป็นความรู้สึกของตนเองได้ในทันทีทันใด

ส่วนสื่อบันเทิงคดีของชาวญี่ปุ่นประเภทภาพยนตร์และละครโทรทัศน์นั้น แม้ว่าสื่อทั้งสองจะมีลักษณะร่วมที่คล้ายกัน คือการเป็นสื่อที่ต้องอาศัยกระบวนการถ่ายทำและตัดต่อเนื้อเรื่องก่อนที่จะนำเสนอออกสู่สายตาของผู้ชม แต่หากพิจารณาให้ดีจะพบว่าสื่อประเภทภาพยนตร์สยองของชาวญี่ปุ่นจะมี

ข้อจำกัดเรื่องเวลาในการนำเสนอเรื่องราว ทำให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องเน้นน้ำหนักความสำคัญไปยังรูปลักษณะของตัวละครและการแสดงออกถึงความกลัวของตัวละครมนุษย์เมื่อพบเจอตัวละครผีนั้น ๆ ส่งผลให้มีความหวาดกลัวเกิดขึ้นตลอดทั้งเรื่องจนกระทั่งเหตุการณ์ได้คลี่คลายลงและเข้าสู่ฉากจบ ในขณะที่เดียวกันความกลัวในสื่อประเภทละครโทรทัศน์ของขวัญก็มักจะทำให้ความสำคัญกับตัวละครผีและการแสดงออกถึงความหวาดกลัวของตัวละครมนุษย์ หากแต่ด้วยเนื้อเรื่องของละครโทรทัศน์ที่มีช่วงเวลาในการนำเสนอมากกว่าสื่อภาพยนตร์ ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงถือโอกาสสอดแทรกคติความเชื่อของไทยลงไปเพื่อให้เหมาะสมกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมายทุกเพศทุกวัย นอกจากนี้ผู้ชมจะเห็นว่าตัวละครมนุษย์ในเรื่องมีพัฒนาการจนเกิดความคุ้นเคยต่อตัวละครผี ทำให้ช่วงท้ายเรื่องตัวละครมนุษย์จะไม่ค่อยแสดงออกถึงความหวาดกลัว หากแต่จะหาวิธีข้ามผ่านหรือเอาชนะตัวละครผี เพื่อจะขมวดปมเข้าสู่ตอนจบของเรื่องที่เป็นการสมหวังในรักระหว่างตัวละครเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิง

สุดท้ายนี้ จะเห็นได้ว่าสื่อบันเทิงคดีของขวัญแต่ละประเภทต่างก็มีเสน่ห์อันเกิดจากความน่าสะพรึงกลัวในแบบฉบับของตนเอง ดังนั้นในฐานะผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงควรพิจารณาเลือกใช้และให้น้ำหนักกับวิธีการสร้างความกลัวที่เหมาะสมกับสื่อบันเทิงคดีของขวัญแต่ละประเภท ทั้งนี้เพื่อให้สื่อบันเทิงคดีของขวัญไทยสามารถตอบโจทย์เรื่องความน่าสะพรึงกลัวได้โดยสมบูรณ์แบบมากที่สุด

8.3 ข้อจำกัดในงานวิจัย

1. สื่อบันเทิงคดีของขวัญที่ผู้วิจัยเลือกศึกษาเป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยชิ้นนี้เป็นสื่อบันเทิงคดีของขวัญไทยที่ได้รับความนิยมในช่วงปี พ.ศ. 2550-2555 เพียงบางเรื่อง ซึ่งในความจริงยังมีสื่อบันเทิงคดีของขวัญอีกมากมาย ส่งผลให้ผลของการวิจัยอาจจะไม่ครอบคลุมเนื้อหาทั้งหมดของ “สื่อบันเทิงคดีของขวัญไทย”

2. งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งใช้วิธีการวิจัยแบบวิเคราะห์สื่อ (Media Analysis) ทำให้ขาดความชัดเจนในเรื่องข้อมูลเชิงสถิติเกี่ยวกับจำนวนหรือความถี่ของมโนทัศน์และวิธีสร้างความกลัวที่ปรากฏในสื่อบันเทิงคดีของขวัญไทย

8.4 ข้อเสนอแนะ

1. สื่อบัณฑิตศึกษองชวัญในประเทศไทยยังคงมีการผลิตขึ้นอยู่เสมอ จึงควรมีการศึกษาเรื่องมโนทัศน์และวิธีสร้างความกลัวต่อไปเพื่อจะได้ค้นพบความเปลี่ยนแปลง หรือมโนทัศน์และวิธีสร้างความกลัวในรูปแบบใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้น
2. ควรมีการศึกษามโนทัศน์และวิธีสร้างความกลัวในสื่อบัณฑิตศึกษองชวัญทั้งที่ได้รับคความนิยมและไม่ได้รับความนิยม เพื่อดูว่ามีการใช้มโนทัศน์และวิธีสร้างความกลัวที่เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไรบ้าง
3. ควรมีการศึกษาสื่อบัณฑิตศึกษองชวัญที่ไม่มีตัวละครผี (สื่อบัณฑิตศึกษองชวัญแนวฆาตกรรม) เพื่อดูว่าผู้สร้างสรรค์ผลงานใช้มโนทัศน์และวิธีสร้างความกลัวเหมือนหรือต่างกับสื่อบัณฑิตศึกษองชวัญที่มีตัวละครผีอย่างไร
4. ควรมีการศึกษามโนทัศน์และวิธีสร้างความกลัวในสื่อบัณฑิตศึกษองชวัญประเภทวิทยุเพิ่มเติม
5. ควรมีการนำผลการวิจัยไปประยุกต์เป็นสื่อบัณฑิตศึกษขนาดสั้นเพื่อศึกษาลักษณะการแสดงออกของผู้รับสาร

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กฤษฏา กฤษณะเศรณี และธนรักษ์ ฐ ราช. เรื่องจริงที่ยังสงสัย บอกได้ชัดนี้เท่านั้น เล่ม 11.
นนทบุรี: ริงค์ ป๊ายอน บ็ูคส์, 2554.

กฤษดา เกิดดี. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. พิมพ์ครั้งที่ 3.
กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์พิมพ์คำ, 2547.

กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน. หลงรัก สับสน ในหนังไทย: ภาพยนตร์ไทยในรอบสาม
ทศวรรษ (พ.ศ. 2520 – 2547) กรณีศึกษาตระกูลหนังผี หนังรัก และหนังยุคหลังสมัยใหม่.
กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์สยาม, 2552.

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกคิน. หนังคลาสสิก. กรุงเทพมหานคร: ห้องภาพสุวรรณ, 2529.

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกคิน. หนังหุ้มกระดูก. กรุงเทพมหานคร: แพรวเอนเตอร์เทน, 2540.

กฤษมา รัชชมนณี. การวิเคราะห์วรรณคดีไทยตามทฤษฎีวรรณคดีสันสกฤต. กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิ
โครงการตำราสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์, 2534.

ฐนรัช กองทอง. นักเขียนบทโทรทัศน์. สัมภาษณ์, 19 ตุลาคม 2555.

ฐิติรัตน์ รัตนจรัสโรจน์. สุนทรียศาสตร์ในคัมภีร์นาฏยศาสตร์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต
สาขาวิชาปรัชญา ภาควิชาปรัชญา คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

ณัฐพล วงษ์ชื่น. ปัจจัยที่มีผลต่อการรับรู้มู้ดแอนด์โทนของผู้ชมภาพยนตร์ไทยในการออกแบบงาน
สร้างภาพยนตร์สยองขวัญ. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์
ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

ตามมฤตผีหลอก วรรณกรรมเมื่อ 100 ปีก่อน. [ออนไลน์.] แหล่งที่มา: <http://www.thainongkhai.thmy.com/%E0%B8%95%E0%B8%B2%E0%B8%96%E0%B8%A1%E0%B8%96%E0%B8%B9%E0%B8%81%E0%B8%9C%E0%B8%B5%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%AD%E0%B8%81.htm> [11 ธันวาคม 2555]

ทฤษฎี เสมา. วิเคราะห์กลวิธีการแต่งเรื่องสั้นแนวสยองขวัญของ เหม เวชกร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2541.

ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Theory). [ออนไลน์.] แหล่งที่มา: <http://www.nana-bio.com/psychology/Psychoanalytic%20theory.htm> [1 ตุลาคม 2555]

ทศพร กรกิจ. การสร้างความน่าสยองขวัญใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลี และไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย มหาวิทยาลัยมหาสารคาม คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

นิชฌานวีน จุลละพราหมณ์. สัมพันธบทในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.

บงกช. คู่มือนักเขียน. กรุงเทพมหานคร: เนชั่นบุ๊คส์, 2547.

บาหยัน อิมสำราญ. นวนิยายไทยระหว่าง พ.ศ. 2501-2506: การวิเคราะห์แนวคิด. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527.

บุญเหลือ ใจมโน. การแต่งคำประพันธ์. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2549.

พุทธทาสภิกขุ. ความกลัว. [ออนไลน์.] แหล่งที่มา: <http://www.buddhadasa.com/shortbook/fearghost.html> [29 กันยายน 2555]

พุทธเลิศหล้านภาลัย, พระบาทสมเด็จพระ. บทละครเรื่อง อิเหนา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: กะรัตเพชร, 2554.

ภรตมูณี. นาฏยศาสตร์ ตำราจำ. แปลโดย แสง มนวิฑูร. พระนคร: กรมศิลปากร, 2511.

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. เสกฝัน ป็นหนัง: บทภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร: ห้องภาพสุวรรณ,
2547.

วิชุดา ปานกลาง. การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง “แม่นาค
พระโขนง” พ.ศ.2521-2532. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

วิสิฐ อรุณรัตน์านนท์. จิตวิเคราะห์ต่อปัญหา: ความพึงพอใจในการชมภาพยนตร์สยองขวัญ.
[ออนไลน์.] แหล่งที่มา: <http://61.47.2.69/~midnight/midnighttext/0009999785.html>
[1 ตุลาคม 2555]

วินัส เจิดจรรยาพงศ์. อิทธิพลของการใช้ความกลัวในภาพยนตร์โฆษณาต่อต้านโรคเอดส์ต่อกลุ่มผู้
มีความเสี่ยงสูง. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศ
ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541.

ศัลยา สุขะนิวัตติ์. นักเขียนบทโทรทัศน์. สัมภาษณ์, 13 พฤศจิกายน 2555.

ศิริพร ฝัศิริ. การสร้างสรรคิในการผลิตซ้ำภาพยนตร์ไทยจากตำนาน “แม่นาคพระโขนง”.
วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2544.

ศิลาจารึกพ่อขุนรามคำแหง ด่านที่ 3. [ออนไลน์.] แหล่งที่มา: <http://www.info.ru.ac.th/province/sukhotai/srj33-4.htm> [26 สิงหาคม 2555]

ศุภสุดา สุขเจริญผล. มโนทัศน์ความสุขของเด็กไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต สาขา
จิตวิทยาพัฒนาการ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.

ส.ศิริรักษ์. พุทธไสยในสังคมไทย. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: คณะกรรมการศาสนาเพื่อการพัฒนา,
2538.

สกุ๊ปบันเทิง: ผีหลอก-วิญญาณหลอน รวมพัฒนาการละครผีไทย. [ออนไลน์.] แหล่งที่มา:
<http://www.komchadluek.net/detail/20110916/109259/ผีหลอกวิญญาณหลอน.html>
[11 ตุลาคม 2555]

สุจิตต์ วงษ์เทศ. ปริเวทนาการ. ใน คมทวน คันธนู (บรรณาธิการ). ๒ ตุลาคมหากาพย์.

กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์อาทิตย์, 2522.

สุเมธ โพธิ์โสภณ, ว่าที่ ร.ต.. ลักษณะสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ผีญี่ปุ่น-ไทยต้นฉบับ กับ

ภาพยนตร์ผีฉบับฮอลลีวูดสร้างใหม่. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการ
สื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.

โสภิตา นันทพรภิรมย์. ความกลัวปกติของเด็กและวัยรุ่นในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์

ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย, 2548.

หนึ่งเดียว. ร้อยกฏผี พันวิญญาณ ตำนานหนังผีไทย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ Popcorn,

2552.

Thriller Ghost ปลุกดำนานผีสยอง. นิตยสาร MAXIM. 94(ตุลาคม 2012): 90-93.

ภาษาอังกฤษ

Allen, Richard. Psychoanalytic Film Theory. in Toby Miller and Robert Stam, eds. A
Companion to Film Theory. 123-145. Oxford: Blackwell, 2004.

Bloch, Robert. On Horror Writers. in Clive Bloom, eds. Gothic Horror: A Guide for
Students and Readers. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

Bourke, Joanna. Fear: a Cultural History. London: Virago, 2006.

Carroll, Noël. The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart. New York: Routledge,
1990.

Knee, Adam. The Transnational Whisperings of Contemporary Asian Horror. Bangkok:
Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University, 2006.

McGlasson, Michael (A). The Basic Elements of Horror Screenwriting. [Online.] Available from: <http://constructinghorror.com/index.php?id=182> [2012, October 12]

McGlasson, Michael (B). The Psychology of Fear. [Online.] Available from: <http://constructinghorror.com/index.php?id=61> [2012, October 12]

Omen, A. Fear and Anxiety: Evolutionary, Cognitive, and Clinical Perspectives. in M.Lewis & J.M.Haviland-Jones, eds. Handbook of Emotions. New York: The Guilford Press, 2000.

Turvey, Mulcolm. The Horror Film and Psychoanalysis: Freud's Worst Nightmares. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.

Worland, Rick. The Horror Film: An Introduction. Maldan: Blackwell Publishing, 2007.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

เรื่องย่อนวนิยายสยองขวัญไทย

ภาคผนวก ก เรื่องย่อนวนิยายสยองขวัญไทย

นวนิยายเรื่อง *สาปภูษา*

ผู้แต่ง นายแพทย์พงศกร จินดาวัฒน์

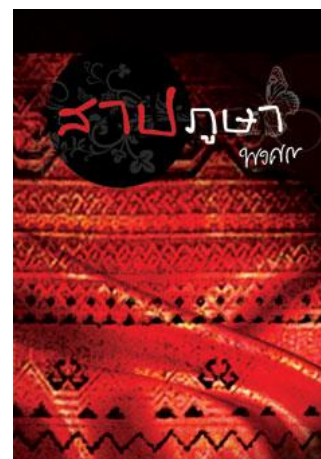
ไหมพิมทำงานในร้านขายผ้าโบราณของบริษัทฯและมณีกัญญา วันหนึ่งมีชายแปลกหน้ามาที่ร้านและทำผ้าตาดทองโบราณตกไว้ มณีกัญญาตรวจสอบพบว่า เป็นผ้าที่สวดยามล้ำค่าจึงเก็บเอาไว้ที่ร้าน ชายแปลกหน้าเข้าใจว่าไหมพิมเก็บผ้าไว้จึงตามไหมพิมไปที่บ้านเพื่อทวงผ้าคืน

เมื่อบริษัทฯทราบเรื่องก็ได้สั่งให้ไหมพิมย้ายไปอยู่ที่บ้านของตนเพื่อความปลอดภัย ในขณะที่เดียวกันทาวริธแฟนหนุ่มของ บริษัทฯก็ได้สั่งให้ตำรวจรุ่นน้องเข้ามาจับผิดขอบคุณแลไหมพิมและตามหาเจ้าของผ้าตาดทองที่แท้จริง

บริษัทฯ ทาวริธ และมณีกัญญาไปเที่ยวเชียงใหม่กันช่วงวันหยุดปีใหม่ มณีกัญญาจึงให้พรช น้องชายของตนเองมาค้างที่บ้านของบริษัทฯเพื่อดูแลไหมพิมและ ม.ล.รณี คุณยายของบริษัทฯ และเป็นช่วงเดียวกับที่ตำรวจรุ่นน้องของทาวริธพบเบาะแสเจ้าของผ้าตาดทอง ไหมพิมถูกใครบางคนครอบงำจึงแอบสลับเอาผ้าผืนอื่นที่มีลักษณะใกล้เคียงกันให้กับตำรวจ ส่วนตัวเธอก็เก็บผ้าตาดทองนั้นไว้โดยไม่ให้ใครรู้

หลังจากนั้นไหมพิมก็เริ่มมีอาการแปลก ๆ คือ เหม่อลอยและมักสร้างปัญหาให้คนรอบข้าง พรชจึงพาแทนไท ลูกค้าของเขาซึ่งมีญาณพิเศษมาตรวจสอบที่บ้าน โดยแทนไทพบว่ามีวิญญาณของใครบางคนกำลังครอบงำไหมพิมอยู่

มณีกัญญาไปสถานีตำรวจเพื่อขอผ้าตาดทองมาให้แทนไทตรวจสอบจึงได้รู้ว่าผ้าถูกไหมพิมสับเปลี่ยนไปแล้ว พรช บริษัทฯ ทาวริธ มณีกัญญา และแทนไทจึงเข้าไปค้นห้องนอนของไหมพิมจนพบผ้าตาดทอง แทนไทขอให้มณีกัญญาช่วยไล่และลวดลายดอกไม้ออกทำให้พบของที่เจ้าของผ้าทำคุณไสยเอาไว้ ไหมพิมที่ถูกวิญญาณร้ายครอบงำและเข้ามาอาละวาด แทนไทสบโอกาสคล้องสร้อยพระให้ไหมพิมจึงทำให้สงบลงได้



ปรีชญาพบว่าไหมพรมมีใช้สูงจึงพาส่งโรงพยาบาล หลังจากนั้นก็ตามทุกคนไปสอบถามประวัติของผ้าตาดทองจาก ม.ล.รตา คุณยายของพรและมณีก็สัญญาซึ่งเคยเป็นข้าหลวงเก่า จนทราบว่าผ้าผืนนี้เป็นผ้าที่เจ้าหญิงลาวพลัดถิ่นชื่อ เจ้าสีเกต ปักขึ้นด้วยความอาฆาตแค้นที่ผิดหวังในความรักจากหม่อมเจ้าชายทัต และสาปแช่งผู้ที่ครอบครองผ้าให้พบแต่ความพินาศ

ไหมพรมเกิดอาการคลุ้มคลั่งจะกระโดดตึก แทนไทจึงนำผ้าตาดทองไปเผา วิญญาณของเจ้าสีเกตจึงออกจากร่างไหมพรมไป หลังจากนั้นแทนไทก็นำทองคำที่ได้ตอนเผาผ้าตาดทองไปหล่อเป็นพระพุทธรูปเพื่ออุทิศส่วนกุศลให้แก่เจ้าสีเกต ส่วนไหมพรมก็เปิดใจคบหากับพรในฐานะคนรัก

นวนิยายเรื่อง รอยไหม

ผู้แต่ง นายแพทย์พงศกร จินดาวัฒน์

เรรินมีปัญหากับคู่หมั้นที่ชื่อธนินทร์และหนีไปอยู่หลวงพระบาง ทำให้เธอมีโอกาสได้รู้จักกับสุริยวงศ์ ลูกพี่ลูกน้องของวันดารา ซึ่งเป็นเจ้าของเกสต์เฮาส์ที่เรรินไปพักอยู่ สุริยวงศ์หลงรักเรรินตั้งแต่วัยเยาว์จึงตามคอยดูแลอยู่ตลอดเวลา ผิดกับหม่อมบัวเงิน คุณย่าของสุริยวงศ์ที่ไม่ชอบหน้าเรรินและพยายามบังคับให้สุริยวงศ์แต่งงานกับวงพระจันทร์

เรรินไปที่พิพิธภัณฑสถานซึ่งเคยเป็นวังหลวงเก่าและได้พบกับก๊ทอผ้าของเจ้านางมะณีริน เจ้านางจากล้านนาที่เสียชีวิตไประหว่างที่กำลังทอผ้า เรรินเกิดความรู้สึกอยากทอผ้าของเจ้านางมะณีรินให้สำเร็จจึงแอบลักลอบเข้ามาในพิพิธภัณฑสถานตอนกลางคืน และทำให้เธอได้พบกับวิญญาณของเจ้าศิริวัฒนา

หม่อมบัวเงินส่งผีที่เป็นบ่าวของตนชื่อ อีเม้ย มาตามทำร้ายเรริน เมื่อวิญญาณของเจ้าศิริวัฒนาทราบเรื่องจึงได้เล่าเหตุการณ์ในอดีตให้เรรินฟังว่าเมื่อเจ็ดสิบปีก่อน เจ้านางมะณีรินได้เดินทางมาจากล้านนาเพื่อเข้าพิธีอภิเษกกับเจ้าศิริวัฒนา ทั้งที่เจ้าศิริวัฒนามีเมียอยู่แล้ว ซึ่งก็คือหม่อมบัวเงิน แต่เมื่อเจ้านางมะณีรินมาถึงล้านช้างเธอกลับตกหลุมรักกับเจ้าศิริวงศ์ น้องชายของเจ้าศิริวัฒนา



หม่อมบัวเงินส่งอี่เมียมาตามวังแกระริน แต่เจ้าศิริวัฒนาจับได้ อี่เมียจึงตัดสินใจฆ่าตัวตาย และขอให้หม่อมบัวเงินเลี้ยงวิญญาณของตนให้เป็นบ่าวรับใช้ หม่อมบัวเงินจึงให้ฝี้อี่เมียไปครอบงำ เจ้าศิริวัฒนาฆ่าเจ้าศิริวงศ์เสียชีวิต เจ้านางมะณีรินเสียใจมากแต่ก็ถูกบังคับให้เข้าพิธีอภิเษกโดยเร็ว เธอจึงได้ทอผ้าขึ้นผืนหนึ่งโดยตั้งใจจะใช้ผ้าผืนดังกล่าวผูกคอตายในวันงาน แต่หลังจากทอผ้าไปได้ไม่นานหม่อมบัวเงินกับฝี้อี่เมาก็เข้ามาฆ่าเจ้านางมะณีรินเสียชีวิตไปก่อน ส่วนเจ้าศิริวัฒนา ก็ตรอมใจตายหลังจากนั้นไม่นาน

เรรินแอบเข้ามาทอผ้าจนเสร็จ ในขณะที่นั้นเองธนิทรก็เดินทางมาจากกรุงเทพฯ เพื่อตามตัวเรรินกลับบ้าน หม่อมบัวเงินให้ฝี้อี่เมียไปครอบงำธนิทรและลักพาตัวเธอขึ้นเรือไปกลางแม่น้ำโขงโดยตั้งใจจะฆ่าตัวง้ำน้ำ เรรินสบโอกาสคล้องสร้อยพระไศศธนิทรทำให้ฝี้อี่เมียแสบร้อนจนพาร่างของธนิทรกลิ้งตกล้ำน้ำไป หม่อมบัวเงินจึงพยายามที่จะฆ่าเรรินด้วยตนเองแต่ด้วยความแก่ชรา เธอจึงขาดใจตายไปก่อน ส่วนเรรินก็ได้รับบาดเจ็บจนเส้นเลือดในสมองแตก

เรรินถูกส่งไปรักษาตัวที่กรุงเทพฯ โดยมีสุริยวงศ์เดินทางไปด้วย แต่ยังไม่ทันที่เรรินจะฟื้น เขาก็ต้องกลับมาจัดงานศพหม่อมบัวเงินที่หลวงพระบาง ทำให้ไม่มีโอกาสได้พบกับเรรินอีก จนเวลาผ่านไปหลายเดือน เรรินได้เดินทางกลับมาหาสุริยวงศ์ที่หลวงพระบางอีกครั้ง และสัญญาว่าคราวนี้เธอจะไม่ทิ้งเขาไม่ไปไหนอีกแล้ว

นวนิยายเรื่อง กี่เพ้า

ผู้แต่ง นายแพทย์พงศกร จินดาวัฒน์

เพกาเป็นภณฑารักษ์ในแผนกเครื่องแต่งกาย ของ The MET พิพิธภัณฑ์ระดับโลกซึ่งตั้งอยู่ในประเทศสหรัฐอเมริกา วันหนึ่งเธอต้องรับผิดชอบในการจัดนิทรรศการชุดกี่เพ้าของเจ้าเหวินเยี่ย เธอพบว่าในจำนวนกี่เพ้าทั้งหมดที่ส่งมาจากฮ่องกง มีกี่เพ้าสีแดงเลือดนกปักลายดอกโบตั๋นสีชมพูเกินมาชุดหนึ่ง เพกาแอบนำชุดดังกล่าวมาสวมทำให้เกิดภาพนิมิตเห็นผู้หญิงกำลังถูกฆาตกรรม โดยผู้หญิงคนนั้นพยายามขัดขึ้นด้วยการบีบกำไลข้อมือหยกของฆาตกรจนหัก



ในวันสุดท้ายของนิทรรศการ เด็กฝึกงานคนหนึ่งได้ทำที่เพ้าของเจ้าเหวินเยี่ยขาด ด้วยความโกรธเจ้าเหวินเยี่ยจึงสั่งให้คนจาก The MET เดินทางมาซ่อมที่เพ้าที่บ้านของตนในฮ่องกง เพกาจึงต้องเดินทางไปพักอยู่บ้านตระกูลเจ้า โดยมีเจ้าหมีงเตียน ลูกชายคนรองของเจ้าเหวินเยี่ยคอยดูแลให้ความช่วยเหลือจนทั้งคู่เริ่มมีใจให้กัน

เมื่อมาอยู่บ้านตระกูลเจ้าเพกาจึงได้รู้ว่าผู้หญิงที่ตนเองเห็นในนิมิต คือ เมย์ลี่ ซึ่งเจ้าเหวินเยี่ยและหวังลี่ฝิงรับมาเป็นบุตรบุญธรรม โดยหมายมั่นว่าจะให้เธอแต่งงานกับเจ้าหมีงเตียน บุตรชายคนโตของทั้งคู่ แต่ทว่าเมย์ลี่กลับมีใจให้เจ้าหมีงเตียน เพราะรู้ว่าเจ้าหมีงเตียนนั้นเป็นเกย์และกำลังคบหาอยู่กับเหลียงเหว่ยเหอ ในช่วงก่อนที่เจ้าหมีงเตียนและเมย์ลี่จะถูกจับคลุมถุงชน เจ้าหมีงเตียนทะเลาะกับเจ้าเหวินเยี่ยจนขับรถไปตกเขาเสียชีวิต ส่วนเมย์ลี่ก็ถูกพบว่าถูกฆาตกรรมในห้องนอนของเธอ และมีผู้ต้องสงสัยคือเหลียงเหว่ยเหอ

เพกาเข้าใจว่าวิญญาณของเมย์ลี่ต้องการให้เธอเปิดเผยความจริง เพกาจึงต้องแบ่งเวลาจากการซ่อมที่เพ้าเพื่อสืบหาตัวฆาตกร เพกาสืบจนได้ข้อมูลว่าเหลียงเหว่ยเหอไม่ใช่ฆาตกร แต่ฆาตกรตัวจริงเป็นใครคนหนึ่งในบ้านตระกูลเจ้าซึ่งต่างก็สวมก่าไลหยกกันทุกคน แต่มีเพียง 3 คนเท่านั้นมีก่าไลหยกมีร่องรอยว่าเคยหักมาก่อน ได้แก่ เจ้าหมีงเตียน, หยางอวี๋เหลียน น้ำสะใภ้ของเจ้าหมีงเตียน และซิวหลาน พี่เลี้ยงของเจ้าหมีงเตียน

เพกาสืบจนรู้ถึงสาเหตุการที่ก่าไลหยกของหยางอวี๋เหลียนและซิวหลานหัก ทำให้เหลือผู้ต้องสงสัยเพียงคนเดียว คือ เจ้าหมีงเตียน เพกาเกิดความหวาดระแวงจึงใช้โอกาสช่วงที่เจ้าหมีงเตียนไปต่างประเทศเพื่อจะหนีกลับบ้าน แต่เธอก็ได้ทราบความจริงจากหยางซ่าน ภักธารักษ์ประจำตระกูลเจ้า ว่าเจ้าหมีงเตียนแลกก่าไลหยกของตนเองกับหวังลี่ฝิงผู้เป็นแม่

เพกานัดแนะให้เหลียงเหว่ยเหอเข้ามาพบในห้องนอน แต่ก็ถูกหวังลี่ฝิงซ่อนแผนจับตัวทั้งคู่ไปซ่อนไว้ห้องเก็บศพของเจ้าหมีงเตียนและเมย์ลี่ เมื่อเจ้าหมีงเตียนกลับมาถึงบ้าน วิญญาณของเมย์ลี่ก็ได้ปรากฏตัวให้เขาเห็น และพาเขาไปช่วยเพกาออกมาจากห้องเก็บศพได้ ส่วนเหลียงเหว่ยเหอนั้นถูกยิงเสียชีวิตไปก่อนแล้ว หวังลี่ฝิงตามไปที่สุสานเพื่อหวังจะขัดขวางเพกา แต่ก็ถูกวิญญาณของเมย์ลี่หลอกจนตกบันไดเสียชีวิต

เจ้าเหวินเยี่ยเห็นใจในความรักของเจ้าหมีงเตียนและเพกาจึงอนุญาตให้ทั้งสองแต่งงานกันได้ พร้อมกับนั้นก็ได้อำนาจของเมย์ลี่ออกประกอบพิธีกรรมทางศาสนา จากนั้นจึงให้บรรจู่ศพของเหลียงเหว่ยเหอเข้าไปอยู่คู่กับเจ้าหมีงเตียนแทน

ซ่อมแซมสำหรับของราชมาตาสริตา พร้อมกับขอให้นวลเนื้อแก้วรับราชินีแมงมุมแสงจันทร์กลับไปดูแล นวลเนื้อแก้วตกลงจึงนำแมงมุมแสงจันทร์ใส่กล่องอุปกรณ์เดินทางกลับไปมันตราปุระ และซ่อมแซมสำหรับเรือนเสร็จ

ในคืนฉลองก่อนวันงานวิวาทของเจ้าชายชัยทัตต์และนิลปัทม์ นวลเนื้อแก้วพบสาวิตีถูกฆาตกรรมในห้องเก็บสำหรับของราชมาตาสริตา ทุกคนปักใจเชื่อว่านวลเนื้อแก้วเป็นฆาตกร ยกเว้นนายขจิต บิดาของสาวิตี คืนหนึ่งนายขจิตนำหลักฐานที่ตนรวบรวมได้มาให้นวลเนื้อแก้วดู ในเอกสารพบว่าสาวิตีตั้งครรรภ์ได้ 3 เดือน และเคยมีประวัติแจ้งความจับเจ้าชายในราชวงศ์พระองค์หนึ่งข้อหาฆ่าข่มขืน นวลเนื้อแก้วเสนอผู้ต้องสงสัย 3 คน ได้แก่ เจ้าชายกิริช เจ้าชายชัยทัตต์ และเจ้าชายศากุน

ทันใดนั้น เจ้าชายทัตต์ก็เข้ามาถึงนายขจิตเสียชีวิต นวลเนื้อแก้วจึงนึกได้ว่าแม้จะเป็นพระเจ้าอาของเจ้าชายกิริช แต่พระองค์ก็ใช้คำว่าเจ้าชายนำหน้าเช่นกัน เจ้าชายทัตต์พยายามจะยิงนวลเนื้อแก้ว แต่เจ้าชายกิริชก็เข้ามาช่วยไว้ได้ทัน เนื่องจากวิญญาณของราชมาตาสริตาได้ไปปรากฏตัวเพื่อตามพระองค์ให้มาช่วยเธอ ทั้งสองคนหนีเข้าไปในเขาวงกตด้านหลัง ระหว่างทางเจ้าชายทัตต์ถูกแมงมุมแสงจันทร์ของนวลเนื้อแก้วกัดจนสิ้นพระชนม์

เจ้าชายกิริชและนวลเนื้อแก้วหลงอยู่ในเขาวงกต จนกระทั่งเจ้าชายกิริชสังเกตเห็นว่านวลเนื้อแก้วนำสำหรับของราชมาตาสริตาติดมาด้วย และเส้นไหมบนชุดก็ทำปฏิกิริยากับแสงจันทร์กลายเป็นแผนที่ของเขาวงกต ทั้งคู่จึงเดินไปตามทางจนสามารถออกจากเขาวงกตได้

เมื่อนวลเนื้อแก้วพ้นข้อกล่าวหา เธอก็ได้เข้าพิธีวิวาห์สุขุมพรกับเจ้าชายกิริชในวันเดียวกับพิธีวิวาห์สุขุมพรของเจ้าชายชัยทัตต์และนิลปัทม์ โดยนิลปัทม์ได้สวมสำหรับของราชมาตาสริตา ส่วนนวลเนื้อแก้วนั้นสวมสำหรับของหม่อมอะแมนดำพระมารดาของเจ้าชายกิริช

นวนิยายเรื่อง Ward ห้องคลอดมรณะ

ผู้แต่ง ภาคินัย

หมออ๋นเป็นนักศึกษาแพทย์ปี 6 ที่ต้องอยู่ประจำออร์ดิซูตินารี ด้วยความที่เขาเป็นคนเกิดวันอาทิตย์ซึ่งมักจะมีสัมผัสพิเศษกับวิญญาณคนท้อง หมออ๋นจึงได้พบกับวิญญาณที่ตายทั้งกลมชื่อเพชรพลับพลึงและทราบว่าเธอไม่ได้เสียชีวิตเพราะอาการตกเลือดอย่างที่ระบุในมรณบัตร แต่ทว่ามีคนจงใจฆาตกรรมเธอ

หมออ๋นพยายามสืบค้นความจริงเกี่ยวกับสาเหตุการตายของเพชรพลับพลึงจนรู้ความจริงว่าหมอกวีกับเพชรพลับพลึงแอบลักลอบเป็นชู้กันโดยที่ไตรทิพย์สามีของเธอไม่รู้ วันหนึ่งเพชรพลับพลึงเกิดตั้งท้องขึ้นมาทั้งที่ไตรทิพย์เป็นหมัน หมอกวีก็กลัวว่าตนเองจะเสียประวัติจึงหลอกให้ไตรทิพย์พาเพชรพลับพลึงมาทำแท้งกับตน จากนั้นหมอกวีก็วางยาให้เพชรพลับพลึงตกเลือดจนเสียชีวิต เมื่อวิญญาณของเพชรพลับพลึงทราบเรื่องก็โกรธแค้นมาก จึงไปตามฆ่าทุกคนที่มีส่วนทำให้เธอเสียชีวิต



หลายวันต่อมา มีคู่สามีภรรยาผอมมาไวยวายเป็นผลตรวจร่างกายผิดปกติ หมออ๋นรับเรื่องมาตรวจพบพบว่าในเอกสารระบุว่าฝ่ายสามีร่างกายปกติ ทั้งที่แท้จริงเขาเป็นหมัน โดยในเอกสารระบุวันและเวลาตรวจช่วงเดียวกับที่ไตรทิพย์และเพชรพลับพลึงมาตรวจร่างกาย อีกทั้งผู้ที่เซ็นชื่อนำผลตรวจไปส่งห้องแล็บยังเป็นหมอกอล์ฟ เพื่อนร่วมห้องของหมออ๋นอีกด้วย

หมออ๋นไปสอบถามหมอกอล์ฟจึงทราบว่าในวันเกิดเหตุหมอกอล์ฟเป็นคนนำผลตรวจของสามีภรรยาทั้งสองคู่ไปส่งห้องแล็บ แต่ระหว่างทางเกิดถูกเรียกกลับออร์ดิกะทันหัน เขาจึงฝากโจ๊กซึ่งเป็นวินมอเตอร์ไซค์หน้าโรงพยาบาลให้นำผลตรวจไปส่งที่ห้องแล็บอีกต่อหนึ่ง หมออ๋นเข้าใจแล้วว่าโจ๊กเป็นคนทำผลตรวจร่างกายสามีภรรยาทั้งสองคู่สลับกัน และไตรไม่ได้เป็นหมัน ส่วนเด็กในครรภ์ของเพชรพลับพลึงก็น่าจะเป็นลูกของไตรและเพชรพลับพลึงจริง ๆ

วิญญาณของเพชรพลับพลึงโกรธและตามรังควานโจ๊ก หมออ๋นและหมอกอล์ฟพยายามตามไปช่วยแต่ก็สู้อิทธิฤทธิ์ของเพชรพลับพลึงไม่ได้ ขณะนั้นเองตำรวจคาวิซึ่งอยู่ในเหตุการณ์ได้เข้ามาช่วยโดยการขว้างเครื่องรางของขลังของตนใส่จนวิญญาณของเพชรพลับพลึงล่าถอยไป

หลายวันต่อมา หมออัน หมอกอล์ฟ โจ๊ก และตำรวจคาวิ ขึ้นลิฟต์ตัวเดียวกันโดยบังเอิญ หมออันเพิ่งจะจำตำรวจคาวิได้ว่าเคยเจอกันที่หน้าร้านสะดวกซื้อ ทั้งคู่เดินชนกันท่าก๊ากแพที่ซื้อมา หก และวันนั้นโจ๊กเองก็ได้เดินไปเหยียบก๊ากแพที่หกอยู่บนพื้นหน้าร้านสะดวกซื้อทำให้ลื่นล้มจนผล ตรวจสลบกัน ทันใดนั้นเองลิฟต์ที่โดยสารอยู่ก็เกิดดับและทิ้งตัวลงสู่พื้นด้านล่างจนทั้งสี่คนเสียชีวิต พร้อมกันด้วยฝีมือวิญญานของเพชรลับปลั่ง

นวนิยายเรื่อง Mirror กระจกสังหาร

ผู้แต่ง ภาคินัย

เฟิร์นประสบปัญหาต้องย้ายไปอยู่โรงเรียนประจำกะทันหัน นักเรียนที่เป็นขาใหญ่ของโรงเรียน ได้แก่ แบม จ๋า และลั้ง พยายาม ช่มให้เฟิร์นเป็นเบี่ยล่าง แต่เฟิร์นไม่ยอมทำให้มีปากเสียงกันบ่อยครั้ง และซิสเตอร์มากาเร็ตผู้ดูแลนักเรียนก็มักจะเข้าข้างแบมอยู่เสมอ

เฟิร์นมีเพื่อนสนิทในโรงเรียนเพียงคนเดียวคือ เอย ซึ่งได้เล่า ถึงพิธีกรรมโบราณที่เรียกว่ากระจกสังหาร โดยเอยบอกเฟิร์นว่าผู้ทำ พิธีกรรมจะต้องเป็นคนเกิดวันจันทร์เท่านั้น และกระจกบานหนึ่งจะ สามารถทำพิธีกรรมได้เพียง 5 ครั้ง เมื่อใดที่ทำพิธีกรรมครบแล้วผู้ ประกอบพิธีกรรมก็ต้องพบกับจุดจบที่น่าสะพรึงกลัว



เฟิร์นแอบทำพิธีกรรมกระจกสังหารโดยไม่บอกให้ใครรู้ ส่งผลให้ลั้ง จ๋า แบม และซิสเตอร์ มากาเร็ตเสียชีวิตไปตามลำดับ เมื่อเอยรู้ว่าเฟิร์นเป็นคนทำพิธีกรรมก็รู้สึกเสียใจที่เฟิร์นเป็นคนใจ คอโหดเหี้ยม เฟิร์นไม่มีทางเลือกจึงตัดสินใจทำพิธีกรรมกระจกสังหารเป็นครั้งที่ 5 เพื่อกำจัดเอย

เมื่อเริ่มทำพิธีกรรม ร่างกายของเฟิร์นก็ถูกอาถรรพ์ของพิธีกรรมดูดร่างของเธอเข้าไปสิงอยู่ใน กระจก ตอนนั้นเองที่เอยสารภาพความจริงว่าเธอเคยทำพิธีกรรมกระจกสังหารให้เพื่อนชื่อนุ้ยที่ กระจกบานนี้มาแล้ว และได้หลอกใช้ให้เฟิร์นทำพิธีกรรมเพื่อกำจัดคนอื่น ๆ ที่เธอเกลียด เพื่อที่เธอ เองจะได้ไม่ต้องถูกอาถรรพ์ของพิธีกรรมกระจกสังหาร นอกจากนี้พิธีกรรมครั้งที่ 5 ของเฟิร์นก็จะไม่ ส่งผลต่อเอย เนื่องจากกระจกบานดังกล่าวถูกใช้ทำพิธีกรรม 5 ครั้งไปแล้ว

เอียบอกกับพวกซิสเตอร์ในโรงเรียนว่าเฟิร์นเป็นฆาตกรโรคจิตและหลบหนีไปแล้วเพื่อหลบเกลื่อนร่องการหายตัวไปของเฟิร์น คืบหนึ่งวิญญาณของแบม จำ และตั้งปรากฏตัวต่อหน้าเอย เธอจึงวิ่งหนีเข้าไปในห้องที่มีกระจกพิธีกรรม วิญญาณของนุ่ยปรากฏตัวขึ้นแล้วกล่าวว่าเธอไม่ได้เสียชีวิตเพราะพิธีกรรมของเอย แต่เธอถูกซิสเตอร์มากาเร็ตผลักดันตักเนื่องจากบังเอิญไปพบว่าซิสเตอร์มากาเร็ตกับเพื่อนกำลังยกยอนเงินของโรงเรียน ดังนั้นพิธีกรรมครั้งแรกจึงไม่เป็นผล และพิธีกรรมที่เฟิร์นสั่งให้เอยตายก็จะเป็นความจริง

รุ่งเช้าซิสเตอร์ก็มาพบว่าเอยนอนอยู่ในห้องพยาบาล โดยถูกเศษกระจกแตกพุ่งเข้าปักทั่วทั้งร่างจนเสียชีวิต

นวนิยายเรื่อง Haunted อารรพ์เรือนลั่นทม

ผู้แต่ง ภาคินัย

สีป่างประสบอุบัติเหตุทำให้ความจำเสื่อม อธิปแฟนหนุ่มจึงพาเธอไปพักผ่อนที่เรือนลั่นทม บ้านริมหาดที่ทั้งคู่เคยมาพักผ่อนด้วยกัน โดยหวังว่าจะช่วยฟื้นความทรงจำของสีป่างได้บ้าง

วันหนึ่งอธิปต้องเดินทางไปธุระต่างประเทศอย่างกะทันหัน สีป่างจึงต้องอยู่ที่เรือนลั่นทมเพียงลำพัง ระหว่างนั้นสีป่างได้ขับรถเข้าไปเที่ยวในตัวเมือง และได้พบกับเพื่อนเก่าชื่อภูผาโดยบังเอิญ ภูผาจึงตามสีป่างมาที่เรือนลั่นทมและเล่าเรื่องราวความสัมพันธ์ระหว่างเขาและสีป่างตั้งแต่สมัยเด็กจนกระทั่งสีป่างเป็นแฟนกับอธิป สีป่างเริ่มจำได้ว่าภูผาและอธิปไม่ถูกกันเพราะต่างก็หลงรักสีป่าง

อธิปกลับมาที่เรือนลั่นทม สีป่างเล่าว่าภูผาแวะมาเยี่ยมเธอ แต่อธิปกลับบอกว่าไม่มีทางเป็นไปได้เนื่องจากภูผาได้หายตัวไปตั้งแต่ 2 ปีที่แล้ว สีป่างไม่เชื่ออธิปจึงพาเธอไปพิสูจน์ที่บ้านของภูผา ซึ่งแม่ของภูผาก็กยืนยันว่าเขาหายตัวไป 2 ปีแล้วจริง ๆ

คืนนั้นวิญญาณของภูผามาหาสีป่าง และเล่าถึงตอนที่ตนเองเสียชีวิตว่าวันนั้นอธิปและสีป่างมีปากเสียงกันเรื่องภูผา สีป่างโกรธจึงขับรถออกจากบ้านไป ภูผาแวะมาที่บ้านในสภาพเมาเหล้าและทะเลาะกับอธิปจนถูกฆาตกรรมซ่อนศพไว้ในบ่อเกรอะของเรือนลั่นทมแห่งนี้



เมื่อรู้ความจริงสีป้างจึงพยายามหนีออกจากบ้าน อธิปตามออกมาพยายามรั้งไม่ให้สีป้างหนีไป สีป้างจึงขับรถพุ่งเข้าชนอธิปจนเสียชีวิต ภายหลังสีป้างพาตำรวจมาพิสูจน์บ่อเกรอะของเรือนลั่นทมก็พบศพของภรรยาซ่อนอยู่ แม่ของภรรยาขอมาทำพิธีเชิญดวงวิญญาณภรรยากลับไปอยู่บ้าน แต่วิญญาณของภรรยายืนยันว่าจะไม่ไปไหนเพราะต้องการอยู่กับคนที่ตนเองรัก

คืนหนึ่งขณะที่สีป้างกำลังขับรถก็เกิดคิดถึงความทรงจำดี ๆ ระหว่างตนและอธิป ส่งผลให้เธอเผลอหักรถออกไปชนข้างทางจนสลบ เมื่อเธอฟื้นขึ้นที่โรงพยาบาลความทรงจำของสีป้างก็คืนกลับมา เธอจำได้ว่าวันที่เธอกับอธิปทะเลาะกัน อธิปเป็นฝ่ายโกรธเธอและขับรถหนีไป จากนั้นภรรยาที่มาที่เรือนลั่นทมในสภาพที่เมาเหล้าและพยายามข่มขืนเธอ สีป้างจึงใช้มีดแทงภรรยาจนเสียชีวิต อธิปกลับมาเห็นเหตุการณ์พอดีจึงอาสาศพไว้ในบ่อเกรอะ

สีป้างแค้นใจที่วิญญาณของภรรยาหลอกให้เธอฆ่าอธิป เธอจึงแอบหนีออกจากโรงพยาบาลกลับไปที่เรือนลั่นทมแล้วจุดไฟเผาบ้านทิ้งหลังเพื่อทำลายดวงวิญญาณของภรรยา

สีป้างกลับมาอยู่คนเดียวที่กรุงเทพฯ เธอสั่งอาหารจากร้านประจำให้ขึ้นไปส่งที่ห้อง ระหว่างที่สีป้างกำลังอาบน้ำอยู่ เสียงเคาะประตูก็ดังขึ้น เธอเข้าใจว่าเป็นเด็กส่งอาหารจึงตะโกนอนุญาตให้เข้ามา โดยที่เธอไม่รู้เลยว่าผู้ที่มาเคาะประตูห้องคือวิญญาณของภรรยา และการที่เธออนุญาตก็เท่ากับกรทมิญให้วิญญาณของภรรยาได้เข้ามาอยู่ร่วมห้องกับเธอตลอดไป

นวนิยายเรื่อง Theatre ตีตัวไปตาย

ผู้แต่ง ภาคินัย

ที่โรงภาพยนตร์มาสเตอร์เธียเตอร์ ได้เกิดเหตุการณ์ข่มขืนและฆาตกรรมพนักงานคนหนึ่งชื่อ อรรรินทร์ ที่ศพมีดอกโป๊ยเขียนสีแดง 3 ดอกและมวนยาเส้นวางอยู่บนหน้าผาก รดาซึ่งเป็นพนักงานโรงภาพยนตร์จึงต้องไปร่วมงานศพของเพื่อนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

หลังกลับจากงานศพ รดาเข้านอนตามปกติ แต่ไม่ทันไรก็ได้ยินเสียงร้องไห้ของใครบางคน รดาลุกจากเตียงก็พบว่าวิญญาณของอรรรินทร์ได้ตามเธอมาจากงานศพ วิญญาณของอรรรินทร์ขอร้องไห้ รดาช่วยตามหาตัวฆาตกร ทั้งนี้เพราะตอนเสียชีวิตอรรรินทร์



ถูกคนร้ายทำพิธีสะกดวิญญาณให้จำหน้าคนร้ายไม่ได้

วิญญาณของอรอรินทร์บอกรดาว่าก่อนตนเองเสียชีวิตเธอได้คบหาอยู่กับเอก ซึ่งเป็นรองผู้จัดการสาขา แต่เอกเมื่อถูกผู้จัดการสาขาไต่สวน เอกก็ตีตัวออกห่าง อรอรินทร์ขู่ว่าจะเอาวิดีโอที่บันทึกช่วงที่ทั้งคู่มีสัมพันธ์สวาทออกมาแฉ ทำให้เอกยิ่งโกรธเกลียดเธอหนักกว่าเดิม

รดาเข้าไปเอาวิดีโอในห้องของอรอรินทร์และตั้งใจจะเอาหลักฐานไปส่งให้ผู้จัดการสาขา แต่เอกมาพบก่อนจึงพยายามทำร้ายรดา วิญญาณของอรอรินทร์จึงเข้ามาช่วย โดนการหลอกเอกไปฆ่าที่โรงพยาบาลนตร์หมายเลข 7

เพื่อนร่วมงานชื่อขวัญนำข่าวลือเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างเอกและอรอรินทร์มาในทา รดา รู้สึกรำคาญจึงนัดให้แฟนหนุ่มชื่อบอสมารับที่ลานจอดรถ แต่รดาไปถึงก่อนเวลาเล็กน้อยจึงพบว่าบอสกำลังคุยกับชั้นน้ำทอง ภรรยาของเอก และบอสก็ได้รับเงินมาจำนวนหนึ่ง รดาเริ่มสงสัยว่าบอสอาจมีส่วนรู้เห็นเกี่ยวกับการเสียชีวิตของอรอรินทร์คล้ายหลังชั้นน้ำทองเธอจึงพยายามคาดคั้นเอาความจากแฟนหนุ่ม แต่บอสก็เดินหนีไป

ระหว่างนั่งรถเมย์กลับบ้าน บอสก็คิดถึงเหตุการณ์วันที่เจอกับชั้นน้ำทองเป็นครั้งแรก เธอบังเอิญเห็นบอสกำลังสูบบุหรี่อยู่ในบริเวณที่ห้ามสูบ จึงยกเรื่องดังกล่าวมาเป็นข้ออ้างให้บอสบอกรายละเอียดเกี่ยวกับอรอรินทร์บอสจำใจต้องทำตามเพราะไม่อยากถูกเอกไล่ออก และหลังจากได้ข้อมูลเกี่ยวกับอรอรินทร์แล้ว ชั้นน้ำทองก็ชวนบอสไปทานอาหารด้วยกัน ก่อนที่จะมอมบอสด้วยไวน์จนขาดสติ กว่าบอสจะรู้ตัวอีกทีก็พบว่าตนเองมีสัมพันธ์สวาทกับชั้นน้ำทองไปแล้ว และเธอยังถ่ายวิดีโอเก็บไว้เป็นหลักฐาน พร้อมทั้งยกเรื่องที่บอสเคยคบหากับอรอรินทร์จนต้องก่อนแต่ง แล้วพาไปทำแท้ง เพื่อขู่บังคับให้บอสไปฆ่าอรอรินทร์เมื่อคิดมาถึงตรงนั้นวิญญาณของอรอรินทร์ก็ปรากฏกายตรงหน้าบอส เขาถลนลานกระโดดลงจากรถเมย์ไปด้วยความรวดเร็ว ทำให้ถูกรถเก๋งที่แล่นมาด้านข้างชนจนกระดูกหักทั้งตัว

บอสมารู้สึกตัวที่โรงพยาบาลและพบว่ารดามาเยี่ยม แต่เนื่องจากบอสไม่สามารถพูดได้จึงใช้วิธีเขียนโน้ตส่งให้รดาว่าชั้นน้ำทองเป็นคนสั่งให้ตนไปฆ่าอรอรินทร์ รดารีบเรื่องนี้ไปบอกให้ผู้จัดการสาขาให้ทราบทันที โดยไม่ได้สนใจว่าบอสต้องการจะสื่อสารบางอย่างกับเธอก็ และหลังจากรดาออกไปวิญญาณของอรอรินทร์ก็มาฆ่าบอสทันที

รดาพบว่าชั้นน้ำทองมาดักเธออยู่ที่ผู้จัดการสาขา ชั้นน้ำทองหยิบปืนขึ้นมาจะยิงรดา แต่วิญญาณของอรอรินทร์โผล่มาช่วยเธอเอาไว้ รดาจึงวิ่งหนีเข้าไปในโรงพยาบาลนตร์หมายเลข 7 ชั้น

น้ำทองตามมาหมายจะฆ่ารดาให้ได้ วิญญาณของอรอรินทร์จึงมาเข้าสิงร่างของชั้นน้ำทองแล้วยังตัวเองเสียชีวิต วิญญาณของรินทร์หมดห่วงเรื่องฆาตกรจึงบอกลารดาเพื่อไปสู่สุคติ

รดาตัดสินใจลาออก เพราะไม่ชอบที่ขวัญนำเรื่องของตนไปนินทาจนเสียหาย โดยในวันสุดท้ายของการทำงานรดาได้นำเครื่องเช่นไปให้ขวัญมาวิญญาณของเอกและชั้นน้ำทองที่โรงพยาบาลนตร์หมายเลข 7 ในตอนนั้นรดาได้พบกับวิญญาณของบอสอีกครึ่งหนึ่ง บอสมาบอกรดาพร้อมกับสารภาพความจริงในส่วนที่เหลือว่าในวันนั้นตนตั้งใจจะมาฆ่าอรอรินทร์ แต่ไม่ได้ฆ่า เพราะวันนั้นตนเข้ามาพบว่าอีกฝ่ายกลายเป็นศพอยู่แล้ว ดังนั้นฆาตกรตัวจริงจึงยังลอยนวลอยู่

รดากลับไปเก็บของที่ล็อกเกอร์เพียงลำพัง ทว่าฆาตกรที่ฆ่าอรอรินทร์ก็แฝงเข้ามาฆ่ารดา ก่อนที่จะลงมือข่มขืนและทำพิธีสะกดวิญญาณไม่ให้รดาจำหน้าฆาตกรได้ และเมื่อถึงห้องพักของตนเอง ฆาตกรค่อย ๆ ถอดเสื้อผ้าและหน้ากากใ้ไม่งออก เผยให้เห็นว่าฆาตกรตัวจริงก็คือขวัญ ซึ่งเป็นบุคคลที่มีเพศกำกวม คือมีร่างกายเป็นผู้หญิง แต่กลับมีฮอร์โมนและอวัยวะเพศชายอยู่บนเรือนร่าง

นวนิยายเรื่อง Stairs 12 ชั้น...บันไดผี

ผู้แต่ง ภาคินัย

กันต์ นิว และฤทธิ มาเช่าทาวน์เฮ้าส์อยู่ด้วยกันเพราะเห็นว่าอยู่ใกล้มหาวิทยาลัย โดยทาวน์เฮ้าส์หลังดังกล่าวเป็นตึกแฝดที่มีผนังและหลังคาพร้อมกับทาวน์เฮ้าส์หลังข้าง ๆ ของลุงเพิ่ม

ตอนกลางคืนทั้งสามคนมักจะได้ยินเสียงกึกกักดังมาจากบันไดบ้านข้าง ๆ ซึ่งอยู่ติดกับฝาผนัง ฤทธิเอย์ทำว่าหากเป็นผีก็ขอให้มาหลอกตน ไม่นานฤทธิก็ถูกผีผู้หญิงหลอกจนวิ่งลงลานตกบันไดแขนหัก นิวเองก็มักจะเห็นวิญญาณผู้หญิงปรากฏตัวในบ้านอยู่บ่อยครั้งพร้อมกล่าวจาขับไล่พวกตนให้ออกจากบ้านไป



พลอยแฟนสาวของกันต์แวะมาหาฝ่ายชายที่บ้าน แต่ก็ถูกผีหลอกเช่นเดียวกับนิวและฤทธิ กันต์เริ่มสงสัยว่าทำไมตนเองเป็นเพียงคนเดียวที่ผีไม่พยายามขับไล่ออกจากบ้าน เขาตัดสินใจอยู่ที่ทาวน์เฮ้าส์หลังนี้ต่อไปเพื่อค้นหาความจริง ในขณะที่นิวขอย้ายออกไป ส่วนฤทธิลาไปบวช

กันต์พบว่าที่ทาวน์เฮ้าส์หลังข้าง ๆ นอกจากลุงเพิ่มแล้วยังมีหญิงสาวชื่อแยม และแม่เลี้ยงชื่อสร้อยอาศัยอยู่ด้วย พอตกกลางคืนกันต์มักจะไต่ยีนเสียงแยมร้องขอความช่วยเหลือเป็นประจำ แต่ก็ไม่สามารถช่วยเหลืออะไรได้เนื่องจากลุงเพิ่มสั่งห้ามไม่ให้เข้ามายุ่งเรื่องส่วนตัว

กันต์รู้สึกเป็นห่วงแยมจึงตัดสินใจเปิดฝาเพดานแล้วปีนข้ามไปยังทาวน์เฮ้าส์ที่อยู่ด้านข้าง กันต์พบว่าในห้องนอนมีซากโครงกระดูกผู้หญิงผมยาวนอนอยู่บนเตียง และภายในห้องยังมีรูปครึ่งตัวของแยมพร้อมมะรุวันชาตะและมรณะเอาไว้ กันต์จึงได้รู้ว่าแยมที่เขาคุยด้วยมาตลอดที่แท้ก็คือวิญญาณนั่นเอง

กันต์นำเรื่องที่ตนเองพบมาเล่าให้นิวและพลอยฟัง พลอยเสนอให้กันต์ย้ายออกจากทาวน์เฮ้าส์หลังนั้น ซึ่งกันต์ก็เห็นด้วย ทั้งสามคนจึงกลับไปทาวน์เฮ้าส์และเริ่มเก็บของ ขณะทั้งสามคนกำลังจะออกรถ กันต์ก็นึกได้ว่าทำโทรศัพท์ตกไว้เขาจึงต้องกลับเข้าไปในบ้านอีกครั้ง วิญญาณของแยมก็ปรากฏตัวและเล่าว่าลุงเพิ่มถูกสร้อยทำเสน่ห์ แยมแอบรู้เรื่องจึงนำตุ๊กตาลงอาคมไปฝังดินเพื่อทำลายพิธี วันที่เกิดเหตุลุงเพิ่มออกไปทำงานกะดึก สร้อยพบว่าตุ๊กตาลงอาคมของตนหายไปก็มาอาละวาดกับแยม ทั้งคู่ทะเลาะกันจนแยมพลัดตกบันไดเสียชีวิต ส่วนสร้อยก็เก็บข้าวของหนีออกจากบ้านไป

วิญญาณของแยมขอร้องให้กันต์เข้ามาห้ามไม่ให้วิญญาณของเธอต้องตกบันไดทุกคืน กันต์สงสารจึงแอบไปจุดวิธีถอดวิญญาณจากพ่อปู่ท้ายมหาวิทยาลัย จากนั้นจึงกลับไปหา นิวที่มหาวิทยาลัย ระหว่างที่กันต์เดินไปซื้ออาหารกลางวัน กระเป๋าของเขาร่วงจากเก้าอี้ นิวเป็นคนเก็บขึ้นมาและเห็นกระดาษที่จุดบันทึกเกี่ยวกับวิธีถอดวิญญาณ กันต์กลับมาเห็นพอดีและรู้สึกโกรธที่เพื่อนละลาบละล้วงสิ่งของในกระเป๋าจึงขอตัวกลับบ้าน นิวรู้สึกไม่สบายใจจึงโทรศัพท์หาพลอยเพื่อที่จะตามกันต์ไปที่บ้าน

กันต์กลับมาที่ทาวน์เฮ้าส์และถอดวิญญาณเข้าไปยังทาวน์เฮ้าส์ด้านข้าง เขาได้เห็นภาพเหตุการณ์ทะเลาะกันระหว่างแยมและสร้อย แต่ภาพที่เห็นนั้นผู้ที่ตกบันไดเสียชีวิตคือสร้อย ส่วนแยมก็ได้หาทางหนีความผิดโดยการผูกคอตายกับราวบันได พลันเขาก็ไต่ยีนเสียงวิญญาณของสร้อยกำลังต่อว่าเรื่องทีวิญญาณของแยมกำลังจะใช้กันต์เป็นตัวตายตัวแทน กันต์จึงรู้ความจริงว่าที่ผ่านมาเขาถูกวิญญาณของแยมหลอก นอกจากนั้นศพที่อยู่ในห้องนอนยังเป็นศพของสร้อยที่ถูกลุงเพิ่มจงจำวิญญาณไว้เพราะฤทธิ์เสน่ห์ยาแฝดที่เสื่อมสลายไป ส่วนศพของแยมได้รับการฌาปนกิจไปแล้ว แต่เนื่องจากแยมฆ่าตัวตายวิญญาณจึงยังคงต้องวนเวียนมาฆ่าตัวตายอยู่เดิม

วิญญาณของสร้อยบอกให้กันต์กลับไปเข้าร่าง แต่สายไปแล้วเพราะนิวและพลอยเข้ามาในบ้านเห็นกันต์นอนทำพิธีอยู่ ด้วยความที่นิวแอบรักพลอย เขาจึงแอบเตะกระถางธูปซึ่งจะนำทางให้วิญญาณของกันต์จมน้ำ ทำให้กันต์ไม่สามารถกลับมาเข้าร่างและต้องกลายเป็นตัวตายตัวแทนของวิญญาณของแก้ม ส่วนนิวเองก็จะได้ใช้โอกาสนี้จับพลอยเป็นแฟน

นวนิยายเรื่อง Reality ทำคนเป็น เห็นคนตาย

ผู้แต่ง ภาคินัย

ชะพลูกำลังตกงานในขณะที่ตนเองมีหนี้สินเป็นจำนวนมาก เธอจึงตัดสินใจเข้าร่วมกันแข่งขันเรียลลิตีทำผีของคลื่น 111.5 Dark Devil Radio ของดีเจเต๋อ ซึ่งผู้ชนะจะได้รับเงินรางวัลมูลค่าหนึ่งล้านบาท

เมื่อถึงวันแข่งขัน ดีเจเต๋อพาชะพลูและผู้เข้าแข่งขันอีก 5 คน ไปยังโรงแรมจิตามันอันตรา ซึ่งเป็นโรงแรมร้างบนเกาะแห่งหนึ่ง ตัวโรงแรมจะเป็นอาคาร 6 ชั้น ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนจึงถูกกำหนดให้เข้าไปปฏิบัติการทำผีกันคนละชั้น โดยที่ชะพลูจับสลากได้ปฏิบัติการที่ชั้น 6



เมื่อเริ่มการแข่งขัน ดีเจเต๋อสั่งให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนปฏิบัติการทำผีในลักษณะที่แตกต่างกันออกไป วิญญาณที่สิงอยู่ในโรงแรมเกิดความไม่พอใจที่มีคนมาลบหลู่พวกตน จึงพากันออกมาหลอกและทำร้ายผู้เข้าแข่งขันรวมถึงทีมงานจนเสียชีวิต เหลือเพียงแค่ชะพลู เพื่อนผู้เข้าแข่งขันอีกคนชื่อ เซน และทีมงานอีกหนึ่งคนชื่อ ตูน

ด้วยความเห็นแก่ตัว ตูนหยิบเอากระเป๋าใส่เงินล้านติดตัวมาด้วย ชะพลูและเซนบอกให้ตุนแบ่งเงินรางวัลออกเป็นสามส่วน แล้วจึงแยกกันไปทางใครทางมัน ตูนอยากได้เงินรางวัลทั้งหมดเพียงผู้เดียวจึงพยายามฆ่าชะพลูและเซน แต่ตุนกลับพลาดท่าถูกเซนเอามีดแทงจนเสียชีวิต

เมื่อถึงรุ่งเช้า ชะพลูมีอาการคอแห้งเหมือนคนขาดน้ำ เซนจึงอาสาเข้าไปเอาน้ำที่โรงแรมมาให้ ขณะนั้นเองเรือโดยสารที่นัดให้มารับทุกคนกลับเข้าฝั่งก็เดินทางมาถึง ชะพลูตัดสินใจหอบกระเป๋าเงินขึ้นเรือไปเพียงลำพัง โดยอ้างกับได้งงเรือว่าไม่มีใครรอดชีวิตแล้ว

ชะพลูกลับมาถึงฝั่ง กำลังจะขึ้นรถทัวร์กลับบ้านก็บังเอิญได้ยินข่าววิทยุเกี่ยวกับศพที่ฝังได้
โป๊ะที่ทำเรือล่มเมื่อสามวันก่อน ชะพลูจำได้ว่าวันนั้นเป็นวันนัดรวมผู้เข้าแข่งขันเรียลลิตี้ท้าผี และ
เธอก็ได้ใช้บริการเรือข้ามฟากเพื่อที่จะเดินทางไปทีคลีน 111.5 Dark Devil Radio ของดีเจเต๋ย
และเธอก็ได้ประสบอุบัติเหตุทางน้ำเสียชีวิตตั้งแต่วันนั้นโดยไม่รู้ตัว

ร่างของชะพลูค่อย ๆ อืดบวมและกลายเป็นสีเขียวซีด กว่าจจะรู้ตัวอีกทีบรรยากาสรอบ ๆ ก็
เปลี่ยนเป็นที่แคบและมีดสนิท อีกทั้งยังมีเสียงพระสวดดังมาจากบริเวณด้านนอก ซึ่งหมายความว่า
เธอกำลังนอนอยู่ในโลงศพนั่นเอง

นวนิยายเรื่อง Holy ศพ เช่น ศาล

ผู้แต่ง ภาคินัย

ข้าวจเดินทางมากรุงเทพฯ ทันทีที่ทราบข่าวจากภีมว่าชิง
พี่สาวท้องแก่ของเธอประสบอุบัติเหตุจนต้องเข้าโรงพยาบาล
มอเตอริไซค์รับจ้างพาเธอไปทางลัดซึ่งเป็นซอยเล็ก ๆ สำหรับทิ้งศาล
พระภูมิ เธอนึกอธิษฐานในใจต่อศาลพระภูมิว่าหากพี่สาวปลอดภัย
เธอจะนำหิ้วหมูมาถวาย

ในซอยเดียวกันก็อัย ธิบขับรถเพื่อไปให้ทันเข้าเวรกะดึก แต่
ด้วยความไม่ชินทางจึงถูกมอเตอริไซค์รับจ้างที่ข้าวจซ้อนอยู่ปาดหน้า
จนต้องหักรถลงข้างทาง ส่งผลให้ตุ๊กตานางรำที่ประดับศาลศาลพระ
ภูมิตัวหนึ่งกระเด็นเข้ามาติดในล้อรถของเธอ

พลอยขับรถพานิวและฤทธิ์ที่เมาเหล้าหลังจากไปงานเลี้ยงผ่านเข้ามาในซอย เมื่อเห็นรถ
ของก้อยจอดเสียหลักอยู่ เธอจึงหยุดรถแล้วลงไปสำรวจอาการบาดเจ็บ ฤทธิ์จึงพานิวลงไปปลด
ทุกข์เบาอีกฝั่งหนึ่งของถนน ซึ่งมีศาลศาลพระภูมิวางอยู่เช่นเดียวกัน

หลังจากชิงผ่าตัดทำคลอดอย่างปลอดภัย ข้าวจและชิงมักจะเห็นดวงวิญญาณเด็กทารก
คอยเข้ามาทำร้ายอยู่เสมอ นานวันเข้าชิงเกิดอาการคลุ้มคลั่งถึงกับพาลูกหนีออกจากโรงพยาบาล
ข้าวจก็ขึ้นได้ว่าตนเองยังไม่แก่บ่นจึงรีบไปประกอบพิธี จากนั้นจึงขึ้นรถไปกับภีมเพื่อตามหาชิงและ
ลูก ซึ่งต่อมาทั้งคู่ก็ถูกพบกลายเป็นศพนอนอยู่กลางถนน ข้าวจเสียใจที่ตนเองไม่ยอมแก่บ่นตั้งแต่



แรก ทำให้ชิงและลูกต้องพบจุดจบเช่นนี้ หากแต่ก็มั่งรู้ดีว่าความผิดทั้งหมดนั้นไม่ได้เกิดจากข้าว แต่เกิดจากเขาเองที่ได้ไปบนต่อศาลพระภูมิขอให้ชิงตั้งท้องแต่ก็ไม่เคยไปแก้บน

ส่วนก้อยมักจะเห็นวิญญาณนางรำมาหลอกหลอน เธอเข้าใจว่าวิญญาณนางรำคงจะโกรธที่เธอหลบหลู่ ก้อยจึงรีบกลับไปขอขมาวิญญาณนางรำที่ขอยทิ้งศาลพระภูมิ แต่พบว่าวิญญาณนางรำยังคงตามอาฆาตเธออยู่ โดยวิญญาณบอกว่าเธอเคยไปบนที่ศาลพระภูมิแห่งหนึ่ง แล้วเธอหกล้มเหยียบหัวตุ๊กตานางรำหัก เธอสัญญาว่าจะซื้อมาใช้คืนแต่ก็ไม่เคยทำ วิญญาณนางรำจึงเนรมิตให้ก้อยขับรถออกไปประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตในสภาพคอขาด

ส่วนนิวก๊ก็มักจะเจอเหตุการณ์แปลก ๆ เช่น โทรศัพท์มือถือมีเลือดไหลออกมา หรือเห็นลูกตาปะปนอยู่ในอาหาร ฤทธิ์เป็นห่วงอาการของนิวจึงแอบไปซื้อโตะหนังสือดูก็พบสมุดโน้ตเล่มหนึ่งเขียนเกี่ยวกับความรักระหว่างนิวก๊กับพลอย ซึ่งนิวก๊ได้ตัดสินใจฆ่าเพื่อนสนิทที่ชื่อกันต์เพื่อที่ตนเองจะได้จีบพลอย ฤทธิ์เอาเรื่องดังกล่าวไปต่อว่านิวก๊ทำให้นิวก๊โกรธจัดและผลักรัทธิตจจากระเบียบเสียชีวิต

นิวก๊วิญญาณของฤทธิ์ตามหลอกหลอนจนพลอยเริ่มรู้สึกไม่มั่นใจในตัวแฟนหนุ่ม นิวก๊จับพลอยขึ้นรถไปด้วยกันแล้วเล่าความจริงเรื่องที่ตนฆ่าเพื่อนทั้งสองคน พลอยพยายามหาทางลงจากรถ แต่ระหว่างที่ยื้อแย่งพวงมาลัยกันอยู่ รถอีกคันก็แล่นสวนมาทำให้นิวก๊ต้องหักหลบจนรถชนเข้ากับต้นไม้ ร่างของพลอยกระเด็นไปเสียบกับกิ่งไม้จนหัวใจหลุดลงมากองอยู่ตรงหน้านิวก๊ เขาจึงนึกขึ้นได้ว่าตนเองเคยไปบนศาลพระภูมิเอาไว้ว่าขอให้ได้เป็นเจ้าของหัวใจพลอย แต่เมื่อไม่ยอมไปแก้บน เขาจึงต้องสูญเสียพลอยไปตลอดกาล

นวนิยายเรื่อง The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน มรณะภาพ

ผู้แต่ง ข้าเจ้า (อภิญา สุระเชษฐ์พงศธร)

รู้กับใหม่เป็นนักศึกษาที่ทำงานพิเศษให้กับนิตยสารฉบับหนึ่ง โดยรู้ทำงานในตำแหน่งตากล้อง ส่วนใหม่ทำในส่วนของบทความ ซึ่งงานล่าสุดที่ก๊ัดหัวหน้าของเธอได้มอบหมายให้ใหม่เขียนบทความเกี่ยวกับเว็บไซต์ขายของมือสองที่มีข้อแลกเปลี่ยนคือให้ลูกค้านำสิ่งของที่นำสนใจมาแลกเปลี่ยนกับสินค้าในร้าน



ในช่วงนั้นกล้องถ่ายรูปชนิดใสฟิล์มของรุ่งเพิ่งเสีย เธอจึงอาสาส่งสินค้าจากเว็บไซต์ดังกล่าวโดยแลกกับนาฬิกาข้อมือของเธอ และหลังจากได้กล้องดังกล่าวมา รุ่งพบว่าในกล้องมีฟิล์มที่ถ่ายรูปค้างไว้ครึ่งหนึ่ง เธอจึงนำไป ใช้ถ่ายรูปต่อ โดยเริ่มจากให้ไหมทดลองถ่ายรูปให้เธอ

รุ่งเริ่มเห็นวิญญาณจำนวนมากปรากฏตัวขณะที่เธอมองผ่านกล้องดังกล่าว โดยเฉพาะวิญญาณหญิงสาวสวมชุดสีฟ้าที่ได้ยินมิติให้รุ่งเห็นว่าตนเองถูกใจรวิงราวใช้มีดแทงซ้ำ ๆ จนเสียชีวิต รุ่งเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นให้ไหมฟังและตัดสินใจที่จะสืบประวัติกล้องของรุ่งด้วยกัน

ไหมพบภาพข่าวของผู้หญิงสวมชุดสีฟ้าในหนังสือพิมพ์เมื่อหลายปีก่อน รุ่งและไหมจึงไปพบเกรียงไกร ตากล้องข่าวอาชญากรรมที่เคยถ่ายภาพดังกล่าว และได้รู้ว่ากล้องตัวนี้สามารถเก็บอารมณ์ความรู้สึกของคนในภาพ ซึ่งนักข่าวผู้นั้นได้ใช้กล้องถ่ายรูปศพมาโดยตลอด ส่งผลให้กล้องเก็บอารมณ์โกรธแค้นของดวงวิญญาณไว้เป็นจำนวนมาก

รุ่งนำฟิล์มไปล้างก็พบว่ารูปคนที่เธอถ่ายนั้นมีใบหน้าบิดเบี้ยวทุกรูป และในเวลาต่อมาคนในรูปก็ทยอยเสียชีวิตลงทีละคน รุ่งซึ่งเป็นคนหนึ่งที่ถูกถ่ายรูปก็เกิดความรู้สึกหวาดกลัวว่าตนเองจะเสียชีวิต เมื่อพี่กัลดทราบเรื่องก็ได้แนะนำให้รุ่งได้รู้จักกับพี่มิว เพื่อนของเธอที่เคยซื้อกล้องตัวนั้นต่อจากเจ้าของเดิม ก่อนที่จะขายต่อให้ร้านขายของมือสอง โดยพี่มิวเล่าว่าเธอก็เคยถ่ายรูปตัวเองด้วยกล้องตัวนั้นแต่ก็ยังมีชีวิตอยู่ รุ่งจึงมีกำลังใจกลับมาใช้กล้องตัวนั้นทำงานเหมือนเดิม

จนถึงวันนัดส่งงาน รุ่งนำฟิล์มชุดใหม่มาล้าง แต่ก็นึกขึ้นได้ว่าลืมฟิล์มม้วนหนึ่งไว้ที่หอพัก เธอจึงให้ไหมไปรับรูปที่ร้าน ส่วนตนเองก็กลับหอไปเอาฟิล์มที่เหลือมาล้าง และเมื่อกลับมาถึงหอพักรุ่งก็พบว่าในห้องของเธอมีวิญญาณอยู่เป็นจำนวนมาก ขณะเดียวกันไหมก็โทรศัพท์มาหารุ่งเพื่อบอกเธอว่าในจำนวนฟิล์มที่เอามาล้างนั้นมีม้วนฟิล์มที่เคยค้างอยู่ในกล้องรวมอยู่ด้วย ซึ่งรูปถ่ายในฟิล์มม้วนนั้นมีทั้งรูปของพี่มิวและรูปของรุ่ง และมีความเป็นไปได้ว่าคนในรูปจะเสียชีวิตเมื่อรูปถูกล้างออกมา ทันใดนั้นสายโทรศัพท์ก็ถูกตัดไปไหมเป็นห่วงเพื่อนจึงรีบตามไปที่หอ แต่ก็พบว่ารุ่งเจอผีหลอกจนวิ่งออกมานอกถนนและถูกรถชนเสียชีวิตไปแล้ว

นวนิยายเรื่อง The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ดัดตุ๊กตา

ผู้แต่ง ข้าเจ้า (อภิญา สุรเชษฐ์พงศธร)

รณชัยประสบอุบัติเหตุตกบันไดจนขาหัก ทำให้ต้องเข้ามา รักษาตัวอยู่ในโรงพยาบาล โดยมีน้องชายชื่อรณภูมิคอยดูแล ต่อมา รณชัยได้รู้จักกับหญิงสาวที่พักอยู่ห้องด้านในสุดของชั้น เธอเป็นผู้ป่วยความจำเสื่อม และเป็นโรคหวาดกลัวผู้ชาย ยกเว้นเพียงหมอ อาติตย์ซึ่งเป็นจิตแพทย์เจ้าของไข้ของเธอ

รณชัยไปเยี่ยมหญิงสาวความจำเสื่อมที่ห้องทุกวันจนเธอเริ่ม ไขว่คว้าใจในตัวเขา นอกจากนี้เขายังได้ทราบว่าห้องของเธอเป็นห้อง ที่มีผีสิงอยู่ โดยสาวความจำเสื่อมมักจะเห็นวิญญาณผู้ชายเข้ามา คั่นของในห้องของเธอเป็นประจำ แต่เนื่องจากหมออาติตย์เห็นว่าเธอเป็นผู้ป่วยความจำเสื่อม จึงได้กำชับไม่ให้เธอออกจากห้องไปไหน ทำให้หญิงสาวต้องทนเห็นผีทุกวัน

รณชัยกลัวหญิงสาวความจำเสื่อมจะเหงา เขาจึงได้สั่งให้รณภูมิสั่งซื้อตุ๊กตาเด็กผู้หญิงจาก เว็บของสินค้ามือสองมาให้เธอ และหลังจากนั้นหญิงสาวความจำเสื่อมก็พบว่าวิญญาณของเด็ก ผู้หญิงผมฟูเข้ามาปรากฏตัวในห้องของเธอแทนวิญญาณผู้ชาย แต่ในขณะเดียวกันความทรงจำ ของหญิงสาวก็ค่อย ๆ ฟื้นคืนกลับมาจนจำได้ว่าเธอเป็นนักศึกษาชื่อ แอน และได้ถูกชายฉกรรจ์รุ่ม รุ่มซิ่นทำให้เธอเสียใจจนพยายามฆ่าตัวตายโดยการทานยาเกินขนาด

แอนเล่าสิ่งที่เธอจำได้ให้รณชัยฟังก่อนที่จะออกจากโรงพยาบาล รณชัยได้ตั้งข้อสังเกต ว่าหมออาติตย์อาจจะมีส่วนรู้เห็นกับการรุ่มซิ่นของแอน เขาจึงไปคาดคั้นความจริงจนทราบว่า แอนได้เสียชีวิตไปตั้งแต่วันที่ถูส่งตัวมาโรงพยาบาล แต่หมออาติตย์เป็นคนที่สัมผัสพิเศษจึงเห็น ว่าวิญญาณของแอนยังคงวนเวียนอยู่ในห้องที่เธอเสียชีวิต อีกทั้งยังมีอาการความจำเสื่อม หมอ อติตย์จึงตั้งใจช่วยรักษาอาการความจำเสื่อมให้กับวิญญาณของแอน

วันหนึ่งแอนแอบหนีออกจากห้องพักของตน เมื่อเธอเข้าไปในลิฟต์และพบว่าเธอกดปุ่ม ลิฟต์ไม่ได้ เธอจึงรู้ว่าตนเองเป็นวิญญาณ ต่อมาวิญญาณของเด็กผู้หญิงผมฟูได้มาปรากฏตัวเล่า ให้แอนฟังว่าตนเองเคยถูกรุ่มซิ่นและฆ่า ทำให้ความแค้นยังคงฝังอยู่ในตุ๊กตาที่รณชัยซื้อมา แอนได้ ฟังเช่นนั้นแล้วก็เกิดความไม่ไว้วางใจในตัวผู้ชายทุกคน



รณชัยยอมรับว่าตนเองหลงรักแอน ทั้ง ๆ ที่รู้ว่าอีกฝ่ายเป็นผีและเคยเสียความบริสุทธิ์ให้ชายอื่นไปแล้ว เขากลับไปที่ห้องพักของแอนแต่ก็พบว่าเธอได้หนีขึ้นไปที่ตาดฟ้าและกำลังจะกระโดดลงไป รณชัยวิ่งไปคว้าแขนของแอนไว้ เธอจึงได้รับรู้ถึงความรักที่รณชัยมีให้แก่เธอแม้ว่าเธอจะเป็นผี รณชัยดึงแอนขึ้นมาบนตึกได้สำเร็จ ในขณะที่เดียวกันวิญญาณเด็กผมฟูที่สิงอยู่ในตุ๊กตาก็ได้ปรากฏตัวขึ้นและผลักรณชัยจนตกจากตึกเสียชีวิต

นวนิยายเรื่อง The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ปฏิมากรรม

ผู้แต่ง ข้าเจ้า (อภิญา สุระเชษฐพงษ์ศร)

พ่อของเบิร์ตประกอบอาชีพซื้อขายของเก่า และมักจะหมกตัวทำงานอยู่ในห้องของเขาเพียงลำพัง จนไม่มีเวลาให้ลูก ๆ เบิร์ตจึงต้องคอยดูแลน้องสาวชื่อ กรรณ ซึ่งเป็นคนร่าเริงและก๊อบบองบางเพราะสุขภาพร่างกายไม่แข็งแรง

วันหนึ่งเบิร์ตได้รับการให้อาหารจากพ่อให้ไปรับกล่องพัสดุจากชายแปลกหน้าที่จังหวัดอยุธยา โดยที่เขาไม่ได้สนใจว่าภายในกล่องนั้นมีสิ่งใดอยู่ แต่หลังจากนำกล่องกลับมาถึงบ้าน เบิร์ตมักจะได้ยินเสียงลับมีดตาดังมาจากห้องทำงานของพ่อ ในขณะเดียวกันกรรณก็มักจะเห็นชายหนุ่มใจกระเบนเดินอยู่ในบ้าน

เบิร์ตต้องไปเตรียมกิจกรรมรับน้องที่มหาวิทยาลัย โดยกิจกรรมที่เขาต้องรับผิดชอบได้แก่กิจกรรมเล่าเรื่องสยองขวัญประจำคณะ เบิร์ตกับเพื่อน ๆ จึงต้องอยู่จัดสถานที่ในเวลาากลางคืนและทำให้ได้พบกับวิญญาณนักศึกษาสาวที่ถูกข่มขืนและฆาตกรรมในลิฟต์ เบิร์ตจึงเกิดความคิดว่าการที่วิญญาณไม่ยอมไปเกิดนั้นน่าจะเป็นเพราะวิญญาณที่ห่วงแค้นบางอย่าง ซึ่งวิญญาณของชายหนุ่มใจกระเบนสีแดงก็น่าจะเป็นเช่นเดียวกัน

กรรณเริ่มมีอาการป่วยจนต้องเข้าโรงพยาบาล และอาการของเธอก็หนักขึ้นเรื่อย ๆ เบิร์ตเชื่อว่าอาการดังกล่าวเป็นฝีมือของวิญญาณชายหนุ่มใจกระเบนสีแดง เขาจึงตัดสินใจนำสร้อยพระของตนคล้องไว้ที่น้องสาวเพื่อความปลอดภัย จากนั้นเบิร์ตก็รีบกลับบ้านเพื่อไปหาความจริงว่าของที่พ่อให้ตนไปรับนั้นคืออะไร และเกี่ยวข้องกับวิญญาณชายหนุ่มใจกระเบนสีแดงอย่างไร



เบิร์ตพบว่าของที่อยู่ในกล่องเป็นเศียรพระพุทธรูปโบราณ พ่อของเขาเข้ามาเห็นพอดีจึงพยายามจับไล่เขาออกจากห้อง เบิร์ตเสียใจที่พ่อเห็นงานสำคัญว่าตนและน้องสาวจึงได้ชกต่อยกับพ่อจนสร้อยพระของพ่อหลุดติดมือออกมา และทำให้เบิร์ตและพ่อเกิดนิมิตเห็นเหตุการณ์ในสมัยกรุงศรีอยุธยา โดยชายหนุ่มใจกระเบนสีแดงนั้นเป็นพระสงฆ์ที่จำต้องลาสิกขาออกมาสู้รบกับพม่า แต่ด้วยความที่เขาเลื่อมใสในพระพุทธรูป จึงได้มาต่อสู้กับศัตรูบริเวณวัดเพื่อป้องกันไม่ให้ข้าศึกเข้าไปทำลายพระพุทธรูป และก่อนนักรบดังกล่าวจะเสียชีวิตเขาก็ได้อธิษฐานจิตเอาไว้ว่าจะอยู่รักษาพระพุทธรูปตลอดไป

หลังจากภรรยาหายป่วย พ่อของเบิร์ตยังคงสนใจแต่งงานของตนอยู่เช่นเดิม เบิร์ตจึงตัดสินใจพาน้องสาวของตนย้ายออกไปอยู่ด้วยกันเพียงสองพี่น้อง และในวันที่เข้าไปเก็บของเบิร์ตก็พบว่าพ่อได้นำเศียรพระพุทธรูปมาวางไว้ในห้องนอนของเขา เพื่อฝากให้นำกลับไปคืนยังสถานที่เดิม

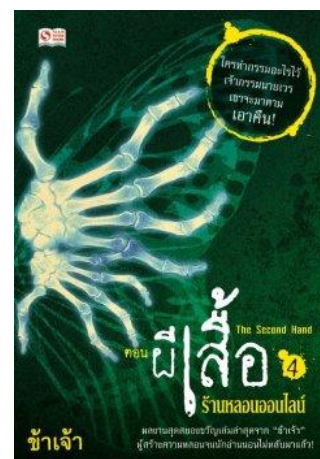
นวนิยายเรื่อง The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน 4 ผีเสื้อ

ผู้แต่ง ข้าเจ้า (อภิญา สุระเชษฐ์พงศธร)

เข้มถูกเพื่อน ๆ ที่โรงเรียนรังแกเพราะอิจฉาที่พี่หนู นักกีฬาบาสเกตบอลรูปหล่อมาแอบชอบ เข้มจึงนำเรื่องทุกซิกไปปรึกษาพี่ไต่และน้องโม ซึ่งเป็นเพื่อนบ้านที่เพิ่งย้ายเข้ามาอยู่ใหม่ โดยน้องโมนั้นเป็นเด็กที่สามารถมองเห็นวิญญาณได้ และมีทัศนคติแง่ลบต่อการดำเนินชีวิต น้องโมจึงได้นำกระจกต้องคำสาปมาให้เข้ม เพื่อให้เธอนำไปแก้แค้นเพื่อน ๆ ที่โรงเรียน

เข้มสนิทกับพี่ไต่และน้องโมมากขึ้นเรื่อย ๆ จนเธอรู้สึกว่าคุณเองชอบพี่ไต่ วันหนึ่งพี่ไต่ซึ่งเป็นผู้สาวของเข้มกลับมาที่บ้าน พี่ไต่บอกกับเข้มว่าเขาสนใจในตัวพี่ไต่ เข้มจึงเริ่มอิจฉาพี่สาวของตนเอง และเข้าใจความรู้สึกของเพื่อน ๆ ที่อิจฉาเธอเมื่อรู้ว่าพี่ไต่มาแอบชอบเธอ

เข้มเริ่มฝันเห็นวิญญาณผู้หญิงหัวขาดตั้งแต่พี่ไต่กลับมาอยู่ที่บ้าน วันหนึ่งเข้มเกิดความรู้สึกน้อยใจที่พ่อแม่พูดเปรียบเทียบกับเธอทำอะไรรู้พี่ไต่ไม่ได้สักอย่าง เข้มจึงหนีออกจากบ้านไป



แต่ภายหลังน้องโมก็ตามมาพบและเล่าให้เธอฟังว่าเธอกำลังถูกวิญญาณผู้หญิงหัวตามอยู่ โดยวิญญาณตนนั้นมากับเสื้อลายผีเสื้อที่เธอสวมอยู่

เข้มกลับบ้านโดยไม่ได้เล่าเรื่องวิญญาณให้ใครฟังเพราะคิดว่าคงไม่มีใครเชื่อ จนเธอได้ยินพี่ก๊าดคุยโทรศัพท์เรื่องเสื้อลายผีเสื้อที่ได้มาจากเว็บขายของมือสอง เข้มจึงได้รู้ว่าเธอเผลอหยิบเสื้อของพี่สาวมาใส่ เธอรีบนำเสื้อมาคืนพร้อมกับเปิดใจคุยทั้งเรื่องที่เขาอิจฉาพี่สาวและเรื่องที่เขาเห็นวิญญาณ

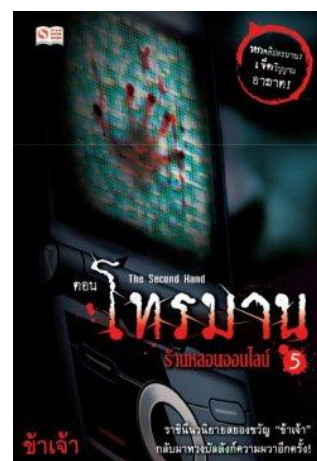
พี่ก๊าดเล่าให้เข้มฟังว่าเสื้อดังกล่าวเป็นเสื้อของเหยื่อฆาตกรรมตัดคอ และส่วนศีรษะของเหยื่อก็ยังหาไม่พบ เข้มมั่นใจว่าการที่วิญญาณมาปรากฏตัวให้เธอนั้นเป็นเพราะต้องการความช่วยเหลือให้เธอตามหาส่วนศีรษะ กลางดึกเข้มเห็นวิญญาณผู้หญิงหัวขาดยืนอยู่กลางถนนหน้าบ้าน เธอจึงได้ชวนพี่ก๊าดให้ตามวิญญาณตนนั้นไปจนถึงกองขยะหลังแฟลตในซอยเปลี่ยวแห่งหนึ่ง เข้มและพี่ก๊าดตัดสินใจช่วยกันรื้อกองขยะเพื่อหาชิ้นส่วนศีรษะของหญิงสาว แต่ไม่ทันไรทั้งสองคนก็ถูกฆาตกรที่แอบสังเกตการณ์อยู่เข้ามาทำร้ายจนสลบไป

เข้มและพี่ก๊าดฟื้นขึ้นในห้องของฆาตกรติดยาเสพติด พี่ก๊าดแอบกดโทรศัพท์มือถือไปยังหมายเลขฉุกเฉิน ฆาตกรพยายามจะทำร้ายเข้มจนเธอล้มไปพบกับศีรษะหญิงสาวที่ฆาตกรแอบเก็บไว้ในห้อง วิญญาณผู้หญิงหัวขาดจึงมาเข้าสิงร่างของเข้มและหลอกฆาตกรจนตกใจกลัว หลังจากนั้นตำรวจก็เข้ามาจับกุมคนร้ายและนำเข้มและพี่ก๊าดส่งโรงพยาบาลอย่างปลอดภัย

นวนิยายเรื่อง The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน ไทรมาน

ผู้แต่ง ข้าเจ้า (อภิญา สุระเชษฐ์พงศธร)

ดาทำโทรศัพท์มือถือของตัวเองเสียจึงได้ซื้อโทรศัพท์มือถือต่อมาจากผู้ชาย โดยที่นำของเธอได้ซื้อโทรศัพท์ดังกล่าวมาจากเว็บไซต์ขายของมือสองแห่งหนึ่ง ดาพบว่าในโทรศัพท์มือถือนั้นมีคลิปวิดีโอการทรมานคนอยู่ 6 คลิป เธอพยายามลบคลิปเหล่านั้นทิ้ง แต่ไม่สามารถทำได้เพราะคลิปจะปรากฏกลับมาทุกครั้งเธอลบมันออกไป



ดาเริ่มเห็นวิญญาณของผู้ที่ถูกฆาตกรรมในคลิปวิดีโอ เธอจึงนำเรื่องนี้ไปบอกเมียและณัฐ ซึ่งเป็นเพื่อนที่มหาวิทยาลัย ณัฐตั้งข้อสังเกตว่าคลิปทั้งหมดเป็นการทำงานของคนเพียงคนเดียว เนื่องจากผู้ลงมือฆาตกรรมและสถานที่ที่ใช้ถ่ายทำมีลักษณะเหมือนกัน ยกเว้นคลิปสุดท้ายที่ระยะเวลาบันทึกภาพทิ้งช่วงห่างจากคลิปอื่น ๆ อีกทั้งคุณภาพในการถ่ายและบุคคลที่ลงมือฆาตกรรมเหยื่อในคลิปก็มีมากกว่าหนึ่งคน

ดาอยากรู้ว่าถึงที่มาที่ไปของเหตุการณ์ในคลิป และต้องการปลดปล่อยวิญญาณในคลิปให้ไปสู่สุคติ ณัฐจึงช่วยสืบหาเจ้าของเดิมของโทรศัพท์มือถือจนได้ข้อมูลว่าเจ้าของเดิมนั้นอาศัยอยู่ที่หมู่บ้านนัชชา ซึ่งเป็นหมู่บ้านที่เคยมีชาวบ้านหายตัวไปอย่างลึกลับ 6 คน แต่ชาวบ้านคนอื่นก็ไม่ได้สนใจจะตามหาหรือแจ้งตำรวจ

ดาสอบถามจากชาวบ้านคนหนึ่งได้ความว่า เมื่อหลายปีก่อนได้เกิดเหตุสยองขวัญที่บ้านทรงไทยท้ายโครงการ ผู้เป็นพ่อได้ข่มขืนลูกสาวของตนเอง ลูกสาวเสียใจมากจนฆ่าตัวตาย และเมื่อแม่ทราบเรื่องที่เกิดขึ้นก็เกิดอาการคลุ้มคลั่งเอาמידเข้าไปฉีดยาพิษจนสามีขาดใจตาย ต่อมาผู้เป็นแม่ถูกตำรวจจับกุมไป ภายในบ้านจึงเหลือเพียงลูกชายที่กลายเป็นคนเก็บกดและมักจะเล่นอยู่กับสัตว์แถวบ้านเท่านั้น จนกระทั่งวันหนึ่งแมวของเด็กชายดังกล่าวได้ถูกเด็กเกเรรังแกจนเสียชีวิต เด็กชายผู้นั้นจึงเริ่มลักพาตัวคนที่ชอบฆาตกรรมสัตว์มาทำการฆาตกรรมในลักษณะเดียวกัน ภายในห้องใต้ดินของบ้านพร้อมกับถ่ายคลิปวิดีโอเอาไว้ จากนั้นก็ได้ทำการซ่อนศพโดยถ่วงไว้ที่คลองหลังบ้าน

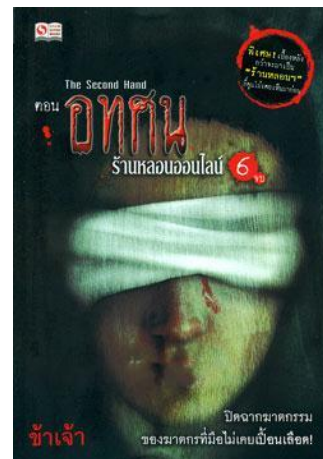
ดาดังคาใจกับคลิปวิดีโอสุดท้ายจึงแอบเข้าไปในบ้านทรงไทยท้ายโครงการ เธอได้เห็นรูปของชายที่ถ่ายคลิปวิดีโอ 5 คลิปแรกก็จำได้ว่าเป็นคนเดียวกับชายที่ถูกฆาตกรรมในคลิปสุดท้าย ซึ่งก็หมายความว่ามีความรู้เรื่องที่ว่าชายดังกล่าวลักพาตัวคนมาฆาตกรรม จึงได้ตามมาแค้นแค้นพร้อมกับถ่ายวิดีโอเอาไว้เช่นกัน ระหว่างที่ดาเดินสำรวจบ้านอยู่นั้น ชาวบ้านสติเฟื่องเพื่อนคนหนึ่งได้เข้ามาทำร้ายดาและพยายามจุดไฟเผาบ้านด้วยความหวาดกลัว ณัฐเข้ามาช่วยดาออกจากบ้านได้ทัน หากแต่เธอก็ทำโทรศัพท์มือถือตกไว้ในบ้าน ทำให้โทรศัพท์นั้นถูกไฟเผาทำลาย และวิญญาณทั้งหมดก็ได้รับการปลดปล่อยเป็นอิสระในที่สุด

นวนิยายเรื่อง The Second Hand ร้านหลอนออนไลน์ ตอน อทคน

ผู้แต่ง ข้าเจ้า (อภิญา สุวเชษฐพงษ์)

หลังจากที่รุ่งเสียชีวิต ไหมก็พยายามตามหาตัวเจ้าของเว็บไซต์ขายของมือสองเพื่อนำตัวมาขอขมาวิญญาณของรุ่ง วันหนึ่งไหมกลับไปสำนักพิมพ์ของพี่ก๊าด และพบว่าทีมงานที่สำนักพิมพ์ ได้แก่ พี่ก๊าด พี่เบิร์ด พี่ณัฐ และภุมิ ต่างก็เป็นคนที่เคยมีอดีตเกี่ยวกับเว็บไซต์ขายของมือสองด้วยกันทั้งนั้น ทุกคนจึงอาสาที่จะช่วยไหมตามหาชายเจ้าของเว็บไซต์ขายของมือสอง

ไหมรวบรวมรายชื่อผู้ที่เสียชีวิตอย่างแปลกประหลาดจากเว็บไซต์รวมเรื่องแปลก โดยเธอให้ความสนใจเรื่องของผู้หญิงชื่อ ปกัศราซึ่งไม่มีการระบุสาเหตุการเสียชีวิตเอาไว้ ไหมลองส่งอีเมลไปสอบถามเจ้าของเว็บไซต์ แต่อีกฝ่ายกลับบอกให้เธอมาคุยกับเขาด้วยตัวเองที่หมู่บ้านนัชชา ไหมนำเรื่องนี้ไปบอกทีมงานทุกคน และในขณะที่เดียวกันเธอก็พบว่าตนเองกำลังถูกตามรังควานโดยวิญญาณผู้หญิงคนหนึ่งที่ยพยายามจะให้เธอเลิกสืบเกี่ยวกับเจ้าของเว็บไซต์ขายของมือสอง



ไหมขอให้พี่ณัฐพาเธอและทีมงานทุกคนไปส่งที่หมู่บ้านนัชชา โดยมุ่งหน้าไปยังบ้านของเจ้าของเว็บไซต์รวมเรื่องแปลกชื่อ นัท เพื่อสอบถามถึงสาเหตุการเสียชีวิตของปักษรา นัทจึงได้เล่าว่าปักษราคือวิญญาณที่กำลังคุกคามไหมอยู่

นัทยังเล่าอีกว่าเมื่อหลายปีก่อนปักษราเคยเป็นคนรักของเจ้าของเว็บไซต์ขายของมือสองที่ไหมกำลังตามหาตัว ซึ่งปักษราได้ถูกฆาตกรโรคจิตที่ชอบทรมานเหยื่อพร้อมกับถ่ายคลิปวิดีโอทำร้ายจนเสียชีวิตในวันที่ชายเจ้าของเว็บไซต์ขายของมือสองเดินทางไปดูหอพักที่ทั้งคู่กำลังจะไปเริ่มต้นชีวิตใหม่ด้วยกัน เมื่อชายเจ้าของเว็บไซต์ขายของมือสองกลับมาพบว่าคนรักของตนถูกฆาตกรรุมก็เกิดความโกรธแค้นและจับฆาตกรโรคจิตชายให้ชาวต่างชาตินำไปทำสนัฟฟ์ฟิล์มและให้บันทึกเป็นคลิปโทรศัพท์มือถือส่งมาให้เขาดูด้วย

นอกจากนี้ชายเจ้าของเว็บไซต์ขายของมือสองยังรู้สึกโกรธแค้นคนในหมู่บ้านทุกคนที่ไม่มีใครเข้าไปช่วยปักษรา เขาจึงตั้งใจที่จะส่งสอนมนุษย์ทุกคนโดยการใช้ของมือสองที่มีวิญญาณร้ายสิงอยู่เป็นสื่อกลางในการฆาตกรรม โดยเขาได้รวบรวมสินค้ามือสองที่มีอดีตหลาย ๆ ชิ้นมาเก็บไว้และให้วิญญาณของปักษราเป็นผู้เจรจาต่อรองไม่ให้วิญญาณตนไหนทำร้ายเขา

หลังจากฟังเรื่องของเจ้าของเว็บไซต์ชายของมือสองจบ ไหมและภูมิตัดสินใจเดินไปดูโรงแรมจึงหรีดที่ปัสสาวะถูกฆาตกรรม แต่ระหว่างทางภูมิตั้งใจไปเห็นเด็กคนหนึ่งอุ้มตุ๊กตามือสองที่ทำให้พี่ชายของตนเสียชีวิตกำลังเดินไปทางบ้านท้ายโครงการ ภูมิจึงแอบตามเด็กคนนั้นไปและปล่อยให้ไหมเข้าไปในโรงแรมเพียงลำพัง

ในห้องที่ปัสสาวะเสียชีวิตไหมพบว่าชายเจ้าของเว็บไซต์ชายของมือสองกำลังรอการมาถึงของเธออยู่ ไหมนึกไม่ถึงว่าจะเจออีกฝ่ายได้ง่ายเช่นนี้และเมื่อรวมกับเรื่องที่ได้ฟังมาจากนักโทษไหมจึงไม่รู้จะเริ่มต้นบทสนทนาอย่างไรดี ชายเจ้าของเว็บไซต์ชายของมือสองจึงเป็นผู้ชวนเธอคุยโดยเขาชี้ให้เธอดูซากบ้านทรงไทยถูกไฟไหม้ท้ายโครงการที่มีตุ๊กตาตกอยู่ ไหมตกใจนึกว่าภูมิจึงเป็นอันตรายเธอจึงรีบวิ่งไปยังซากบ้านทรงไทยหลังนั้น แต่ก็พบเพียงซากบ้านที่มีกลิ่นน้ำมันคละคลุ้ง ชายเจ้าของเว็บไซต์ชายของมือสองเดินตามมาพร้อมกับบอกว่าเธอเป็นคนแรกที่เขายอมลดตัวลงมาฆาตกรรมด้วยตัวเอง จากนั้นเขาก็จุดไฟแช็กโยนเข้าใส่ซากบ้านทำให้ไหมเสียชีวิตในกองเพลิงทันที

ภาคผนวก ข

เรื่องย่อละครเวทีสยองขวัญไทย

ภาคผนวก ข เรื่องย่อละครเวทีสยองขวัญไทย

ละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าคืนไฟผี (โครงเรื่องใหญ่)

ผู้กำกับ จิรศักดิ์ ไข่มุก

งานศพของฝนที่จังหวัดชัยภูมิ ดาวตัดสินใจตั้งสวดศพที่บริเวณใต้ถุนบ้าน โดยแขกที่มาร่วมงานศพประกอบด้วยรุ่นพี่ของฝนชื่อ แทน และเพื่อนร่วมรุ่นของฝนอีก 3 คน ซึ่งดาวจัดที่พักให้ทุกคนที่เรือนด้านบน ซึ่งอยู่เหนือบริเวณที่ตั้งสวดศพของฝน แทนและเพื่อน ๆ พยายามถามดาวเกี่ยวกับสาเหตุการตายของฝน แต่ดาวบ่ายเบี่ยงว่ายังไม่ถึงเวลา

ในกลุ่มที่มางานศพของฝนมีทั้งคนที่เชื่อเรื่องผีและไม่เชื่อเรื่องผี คนที่เชื่อเรื่องผีจึงได้เล่าเรื่องผีที่ตายแบบไม่รู้ตัวให้เพื่อนฟังเพื่อโน้มน้าวให้เปลี่ยนใจ หลังจากนั้นเอกซึ่งเป็นแฟนหนุ่มของฝนก็เดินทางมาถึงและพยายามคาดคะเนดาวว่าเกิดอะไรขึ้นกับฝน

ดาวเชื่อว่าฝนจะเป็นคนกลับมาบอกเรื่องราวทั้งหมดด้วยตัวเอง เอกจึงเถียงว่าฝนไม่มีเหตุผลที่จะกลับมา แทนจึงอาสาเล่าเรื่องผีที่กลับมาเพราะความเหงา และต่อมามดาวก็ได้เล่าเรื่องผีที่กลับมาเพราะความแค้น

หลังเล่าเรื่องจบ ดาวก็เล่าถึงฝนว่าตั้งท้องได้ 6 เดือนแล้วก่อนที่จะถูกฆาตกรรม ดาวเชื่อมาตลอดว่าเอกเป็นคนทำให้ฝนท้อง แต่เอกปฏิเสธว่าตนไม่รู้เรื่อง ส่วนแทนนั้นยอมรับสารภาพว่าตนเองแอบรักฝนมานานแล้ว และได้ล่องเกินฝนจนตั้งท้อง เอกโกรธแทนที่ทำให้ฝนท้องและฆ่าฝน แทนรีบปฏิเสธว่าตนไม่ได้ฆ่าฝน แต่เอกไม่สนใจรีบคว้ามีดมาแทงแทนจนเสียชีวิต ทันใดนั้นวิญญาณของฝนก็ส่งเสียงตัดพ้อที่เอกฆ่าแทน และเล่าความจริงว่าคนที่ฆ่าฝนก็คือเอก เพราะรับไม่ได้ที่ฝนท้องกับแทน เอกกลัวจนวิ่งเตลิดทำให้ถูกวิญญาณของฝนที่ปรากฏตัวขึ้นพาไปอยู่ด้วยกัน



ละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าคืนไฟผี (เรื่องเล่าเรื่องที่ 1)

ผู้กำกับ จิรศักดิ์ โย้จิว

ดีเจตั้มเป็นดีเจกะดึกที่เพิ่งกลับมาจากลาพักร้อนหนึ่งสัปดาห์ โดยมีผู้ช่วยจัดรายการชื่อ ยศ ซึ่งเป็นคนพูดน้อยคอยให้ความช่วยเหลือในการทำงานโดยตลอด ดีเจตั้มรับสายผู้ฟังทางบ้าน สายแรกก็พบกับน้องชิม หญิงสาวที่ร้องไห้สะอื้นและพูดชวนให้คิดว่าตนเองเป็นผี ระหว่างนั้นเพื่อนของดีเจตั้มก็โทรศัพท์เข้ามา เมื่อรับสายจึงรู้ความจริงว่าชิมยังมีชีวิตอยู่ แต่กำลังเสียใจเนื่องจากแฟนหนุ่มของตนเพิ่งจะเสียชีวิต และแฟนหนุ่มของชิมก็คือยศผู้ช่วยของเขา ดีเจตั้มต้องการพิสูจน์ โดยลูกไปกดสวิทช์ไฟห้องทำงานของยศที่ปิดมิดอยู่ก็พบว่ายศได้หายตัวไปแล้ว

ละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าคืนไฟผี (เรื่องเล่าเรื่องที่ 2)

ผู้กำกับ จิรศักดิ์ โย้จิว

กลุ่มนักศึกษาปี 1 ที่ถูกรุ่นพี่รับน้องด้วยการจับมาขังในห้องน้ำอาตรรพ์ นักศึกษาคนหนึ่งอาศัยความที่ตนเองเป็นเด็กจึงรู้เจตนาของรุ่นพี่ว่าต้องการแก้มองตนและพรรคพวก แต่เพื่อนคนหนึ่งกลับแย้งขึ้นมาว่าห้องน้ำแห่งนี้เคยมีนักศึกษาเสียชีวิตจริง โดยเขาเล่าว่าเหตุเกิดในเย็นวันสุดท้ายก่อนปิดภาคเรียนหนึ่ง นักศึกษาผู้นั้นได้ติดอยู่ในห้องน้ำโดยที่ไม่มีใครรู้ ทำให้เขาทุกข์ทรมานและตรอมใจตายด้วยความเหงา และเพื่อเป็นการยืนยันนักศึกษาผู้เล่าเรื่องก็เดินไปเปิดผ้าที่คลุมปิดศาลเพียงตาในห้องน้ำเอาไว้ เพื่อน ๆ ของเขาเดินเข้ามาดูและพบว่ารูปถ่ายนักศึกษาที่เสียชีวิตเหมือนกันเพื่อนที่เล่าเรื่อง ทุกคนจึงทราบความจริงว่าเพื่อนที่เล่าเรื่องแท้จริงแล้วก็คือผีที่เหงาและต้องการเพื่อนคุณนั่นเอง

ละครเวทีเรื่อง เรื่องเล่าคืนไฟผี (เรื่องเล่าเรื่องที่ 3)

ผู้กำกับ จิรศักดิ์ โย้จิว

ชายคนหนึ่งที่เขาภรรยาฆ่าทำแท้ง แต่เพราะเด็กตัวใหญ่เกินไปทำให้แม่และเด็กเสียชีวิตทั้งคู่ ชายหนุ่มขอให้หมอนำศพของภรรยาไปทิ้ง แต่ด้วยความอาฆาตแค้นวิญญาณของแม่และเด็กจึงกลับมาฆ่าทั้งหมอมและสามีเสียชีวิตในทันที

ภาคผนวก ค

เรื่องย่อภาพยนตร์สยองขวัญไทย

ภาคผนวก ค เรื่องย่อภาพยนตร์สยองขวัญไทย

ภาพยนตร์เรื่อง แผลด

ผู้กำกับ ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ / บรรจง ปิณฑุณณะกุล

พิมกับวีใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันที่ประเทศเกาหลี วันหนึ่งพิมทราบข่าวว่าแม่ของเธอประสบอุบัติเหตุ จึงต้องเดินทางกลับบ้านที่ตนเคยอยู่เมื่อเป็นเด็ก พิมเริ่มนึกถึงวันเวลาเก่า ๆ ที่เธอกับฝาแฝดชื่อพลอยตัวติดกัน และต้องทำอะไรด้วยกันอยู่เสมอ ก่อนที่ทั้งคู่จะตัดสินใจผ่าตัดแยกจนพลอยต้องเสียชีวิต

พิมเห็นวิญญาณของพลอยปรากฏตัวอยู่ข้าง ๆ บ่อยครั้ง เธอพยายามเล่าเรื่องนี้ให้วีฟัง แต่วีกลับหาว่าเธอคิดไปเอง และเมื่อเห็นว่าอาการหลอนของพิมหนักขึ้นเรื่อย ๆ วีจึงแนะนำให้เธอไปพบจิตแพทย์ที่โรงพยาบาล



แม่ของพิมหาโอกาสเล่าความจริงให้วีฟังก่อนตายว่าแท้จริงแล้วคนที่อยู่กับวีไม่ใช่พิมแต่เป็นพลอย ทั้งนี้เกิดจากในตอนนั้นพิมและพลอยหลงรักวีเช่นเดียวกัน พิมจำคาถาพลอยจึงขอผ่าตัดแยก พลอยโกรธพิมมากจนแผลบิบบคอฟาแฝดจนตาย หมอจึงอนุญาตให้ทั้งคู่ผ่าแยกกันได้

วีกลับไปที่บ้านเพื่อเค้นความจริงจนพลอยยอมรับ พลอยคิดจะฆ่าวีทิ้ง แต่วีหนีไปซ่อนตัวเสียก่อน พลอยจึงราดน้ำมันและตั้งใจจะจุดไฟเผาบ้าน วีพุ่งเข้ามาแย่งไฟแช็กจากพลอยจนสะเก็ดไฟกระเด็นไปติดน้ำมัน ไฟเริ่มลามไปทั่วบ้าน พลอยพยายามจะหนีแต่กลับถูกวิญญาณของพิมออกมาหลอกให้ตกใจ สุดท้ายตู้ใบใหญ่ล้มลงมาทับพลอย ภายในนั้นวิญญาณของพิมกอดพลอยไว้แน่นราวกับไม่ต้องการแยกจากกันก่อนที่ไฟจะลามเผาทุกสิ่งทุกอย่างจนหมดสิ้น

ภาพยนตร์เรื่อง สี่แพร่ง ตอน เหวง

ผู้กำกับ ยงยุทธ ทองกองทุน

ปิ่นประสบอุบัติเหตุจนขาหัก ทำให้ต้องอยู่ใฝ่อาพาร์ตเมนต์เพียงลำพัง คินหนึ่งมีชายแปลกหน้าส่งข้อความมาที่โทรศัพท์มือถือของปิ่นเพื่อขอทำความรู้จัก ด้วยความเหงापิ่นจึงตอบข้อความกลับไป

ปิ่นคุยกับชายแปลกหน้าอยู่หลายคืน ฝ่ายชายก็ขอรูปของปิ่น เธอจึงถ่ายรูปตัวเองด้วยกล้องโทรศัพท์มือถือส่งให้อีกฝ่าย และขอรูปบ้าง ชายแปลกหน้าส่งจึงได้ส่งรูปของปิ่นกลับมา พร้อมบอกว่าตนเองอยู่ในรูปดังกล่าวแล้ว

ปิ่นลองค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตพบเรื่องราวเกี่ยวกับญาติที่เอาโทรศัพท์มือถือไปส่งในโรงศพของผู้ตาย เธอจึงเริ่มระแวงว่าคู่สนทนาของเธอเป็นผี ขณะนั้นเองมีข้อความโทรศัพท์ส่งมาจากชายแปลกหน้าว่าจะพบเธอที่ห้อง

ปิ่นพยายามจะหนีออกจากห้อง แต่เพราะขาหักอยู่จึงไปไหนไม่สะดวก ระหว่างนั้นไฟฟ้าบริเวณใกล้เคียงก็ค่อย ๆ ดับทีละดวงจนได้มาถึงห้องพักของเธอ ปิ่นใช้แสงจากหน้าจอโทรศัพท์ส่องไปทั่วห้องด้วยความหวาดกลัว แต่แล้ววิญญาณของผู้ชายคนหนึ่งที่ปรากฏขึ้นและผลักเธอตกลงมาจากตึกเสียชีวิต



ภาพยนตร์เรื่อง สี่แพร่ง ตอน ยันต์สังตายน

ผู้กำกับ ปวีณ ภูริจิตปัญญา

เดี่ยว พิงค์ และเพื่อน ๆ ได้ไปรังแกเพื่อนคนหนึ่งจนบาดเจ็บปางตาย เพื่อนคนดังกล่าวจึงได้ทำพิธียันต์สังตายน และส่งรูปของศพตายโหงมาให้กลุ่มของเดี่ยว โดยมีความเชื่อว่าใครได้สบตากับศพในรูปจะชะตาขาดทันที ส่งผลให้สมาชิกในกลุ่มของเดี่ยวเสียชีวิตลงทีละคน ไม่เว้นแม้แต่เพื่อนผู้ทำพิธียันต์สังตายน



ฟังก์เป็นคนสุดท้ายที่ยังรอดชีวิตอยู่ แต่ก็ถูกตำรวจพาไปสอบปากคำเกี่ยวกับสาเหตุการตายของเพื่อน ๆ ระหว่างนั้นได้เกิดเหตุการณ์คนร้ายบุกยิงตำรวจเสียชีวิตในโรงพัก ตำรวจทุกคนจึงทิ้งฟังก์ไว้เพียงลำพังเพื่อไปควบคุมสถานการณ์

ระหว่างนั่งอยู่ในห้องสอบปากคำ วิญญาณเพื่อน ๆ ที่เสียชีวิตไปแล้วพยายามบังคับให้ฟังก์ดูรูปศพตายโหงเพื่อที่จะได้เสียชีวิตมาเป็นวิญญาณด้วยกัน ด้วยความกลัวฟังก์จึงตัดสินใจควักลูกตาของตัวเองออกทั้งสองข้าง เพื่อที่จะได้ไม่ต้องเห็นรูปศพตายโหงเหล่านั้น และสามารถรอดชีวิตไปได้ในที่สุด

ภาพยนตร์เรื่อง *สี่แพร่ง* ตอน คนกลาง

ผู้กำกับ บรรจง ปิสิญธนะกุล

กลุ่มเพื่อน 4 คน ได้แก่ เต๋อ เอ เผือก และชิน ได้เดินทางไปเที่ยวค้างแรมในป่า ทั้งหมดนอนอยู่ในเต็นท์เดียวกัน และเถียงกันว่าใครจะนอนริม เพราะมีความเชื่อกันว่าคนที่นอนริมมักจะถูกผีหลอก ด้วยความรำคาญเอจึงพูดขึ้นว่าหากตนเองตายจะเป็นผีมาหลอกคนที่นอนอยู่ตรงกลางเป็นคนแรก

วันรุ่งขึ้นทั้งสี่คนไปล่องแก่งกัน แต่กระแสน้ำที่แรงทำให้เรือพลิกคว่ำ และเอได้จมน้ำหายไป ตกตึกทุกคนต่างเถียงกันที่จะนอนตรงกลาง แต่แล้วจู่ ๆ เขาก็ปรากฏตัวเหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น

ทุกคนสงสัยว่าเอรอดชีวิตมาได้อย่างไรแต่ไม่มีใครกล้าถาม เต๋อกับเอลุกออกไปปัสสาวะด้วยกันกลางดึก เต๋อเห็นศพเอลอยอยู่ในน้ำจึงรู้ความจริงว่าเอเป็นผี และรีบไปบอกเพื่อนที่อยู่ในเต็นท์ ทั้งสามคนวิ่งหนีผีกันไปตามคนละทาง จนเมื่อกลับมาเจอกันและเห็นเอยืนอยู่อีกฝั่งหนึ่งของแม่น้ำ เต๋อพยายามบอกให้เอไปสู่สุคติ แต่เอก็ตะโกนกลับมาว่าให้หันไปมองในแม่น้ำ ซึ่งปรากฏว่ามีศพของทุกคนลอยอยู่ ซึ่งก็หมายความว่าทุกคนได้เสียชีวิตไปแล้วตั้งแต่ที่เรือคว่ำเมื่อตอนกลางวัน



ภาพยนตร์เรื่อง สี่แพร่ง ตอน เที่ยวบิน 224

ผู้กำกับ ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ

พิม เป็นแอร์โฮสเตสสาวคนเดียวที่ต้องมาบริการเจ้าหญิงไซเพียนบนเครื่องบิน ระหว่างเดินทางเจ้าหญิงไซเพียนรู้ว่าพิมลักลอบเป็นซู้กับเจ้าชายอัลเบิร์ต พระสวามีของพระองค์ ทำให้พระองค์แสดงอาการปฏิกิริยาที่ไม่ดีต่อพิม สุดท้ายพิมได้นำอาหารที่มีกุ้งมาถวายเจ้าหญิง เมื่อเจ้าหญิงเสวยเข้าไปจึงเกิดอาการแพ้อย่างรุนแรง

หลายวันต่อมาพิมทราบข่าวการสิ้นพระชนม์ของเจ้าหญิง และต้องเป็นผู้ที่เดินทางนำพระศพกลับไปส่งยังประเทศ เนื่องจากพระศพไม่สามารถไหลดไปไว้ได้เครื่องบิน พิมจึงต้องนั่งเครื่องบินไปพร้อมกับพระศพ

ระหว่างเดินทาง พระศพของเจ้าหญิงได้หลุดออกจากพระที่นั่ง พิมเก็บพระศพเข้าที่เดิมแล้วหลบเข้าไปอยู่ในห้องกัปตัน แต่ก็ถูกกัปตันไล่ออกมาดูแลพระศพ แต่พระศพก็ได้หายไปจากพระที่นั่งแล้ว พิมเดินตามหาพระศพและเริ่มมีอาการหลอนว่าวิญญาณของเจ้าหญิงกำลังเดินไปมาอยู่บนเครื่องบินลำนี้ พิมเริ่มสติแตกและพยายามเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้กัปตันฟัง แต่กัปตันกลับคิดว่าเธอฟุ้งซ่าน จึงจับเธอมัดไว้ตรงที่นั่งหน้าพระศพ

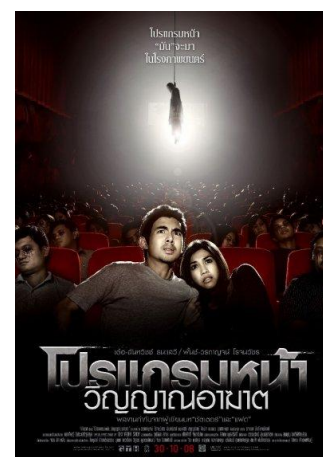
เมื่อเครื่องบินลงจอดพนักงานภาคพื้นดินเข้ามาสำรวจในเครื่องบินก็พบว่าพิมได้กลายเป็นศพนอนคอหักอยู่ในท่าพนมมือกราบเท้าของเจ้าหญิงแล้ว



ภาพยนตร์เรื่อง โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต

ผู้กำกับ ไสภณ ศักดาพิศิษฏ์

เซนกับยอดเป็นพนักงานโรงภาพยนตร์ที่แอบเข้าไปชมภาพยนตร์เรื่อง *วิญญาณอาฆาต* ก่อนที่ภาพยนตร์จะเข้าฉาย เซนเผลอหลับและเมื่อตื่นขึ้นมาก็พบว่ายอดหายตัวไป เหลือเพียงกล่องวิดีโอที่ตกอยู่ เซนลองเปิดดูก็พบว่ากล่องถ่ายไว้ถึงตอนที่ตัวละคร



ชื่อชบาแขวนคอตาย แล้วจึงตัดกลับมาที่ยอดซึ่งแสดงท่าที่หวาดกลัวบางอย่าง

นักเลงที่จ้างเซนและยอดชุมภาพยนตร์ตามทวงงาน เซนจึงต้องแอบเข้าไปชุมภาพยนตร์อีกครั้งหนึ่ง ทำให้เซนพบว่ายอดกลายเป็นศพอยู่ในภาพยนตร์เสียแล้ว

หลังจากชมภาพยนตร์จนจบ เซนก็มักจะถูกผีชบาหลอกอยู่บ่อยครั้ง เซนสืบสนว่าเกิดอะไรขึ้นกับชีวิตของตน จนกระทั่งล้ม พนักงานเดินตัวและแฟนเก่าของเขามาแล้วให้ฟังว่าภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวสร้างจากเหตุการณ์จริง และผีชบาก็มีตัวตนอยู่จริง

เซนและล้มจึงพยายามสืบที่มาที่ไปของผีชบา เพื่อที่จะหาทางแก้ไขเรื่องเลวร้ายที่เกิดขึ้นกับตนเอง และเมื่อสืบไปทั้งคู่ก็พบว่าแท้จริงแล้วคนที่ชื่อชบานั่นยังไม่ตาย เนื่องจากมีคนมาช่วยชีวิตจากการแขวนคอไว้ได้ทัน

เซนและล้มจึงต้องเริ่มสืบข้อมูลกันใหม่จนพบว่าผีชบาที่เซนเห็นก็คือนักแสดงชื่อ อิงจันทร์ พันดาว ที่รับบทเป็นผีชบาในภาพยนตร์ ซึ่งประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตในระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์เห็นว่าจากการตายนี้สมจริงจึงไม่ได้ตัดออก ทำให้วิญญาณของอิงจันทร์โกรธแค้นผู้กำกับรวมถึงผู้ที่ได้ชมภาพยนตร์ทุกคน ซึ่งเซนและล้มก็เป็นหนึ่งในจำนวนผู้ที่ได้ชมภาพยนตร์ไปแล้ว จึงทำให้วิญญาณของอิงจันทร์ตามมาเอาชีวิตในที่สุด

ภาพยนตร์เรื่อง ห้าแพร่ง ตอน หลาวชะโอน

ผู้กำกับ ปวีณ ภูริจิตปัญญา

เป็เป็นสมาชิกแก๊งปาหินที่หลบหนีความผิดไปบวชเณรอยู่ที่วัดในหุบเขาลึกด้วยความจำใจ ทั้งที่ตนเองไม่เคยศรัทธาในพระพุทธศาสนาเลย

เป็สังเกตเห็นว่าบริเวณรอบ ๆ ชายป่ามีชาวบ้านนำเครื่องควรวานมาวางเช่นไหว้ผีจำนวนมาก ตกตึกเป็จึงย่องลงมาจากกุฏิเพื่อแอบขโมยเครื่องเช่นไปกิน ระหว่างนั้นเป็ก็ได้พบกับผีเปรตที่กำลังออกมากินเครื่องเช่น เป็ตกใจวิ่งหนีกลับกุฏิอย่างรวดเร็ว



เป้ตั้งใจจะหนีออกจากวัด พระพี่เลี้ยงรู้ว่าเป้กำลังชะตาขาด จึงพาเป้ไปนั่งสมาธิอยู่ในถ้ำ พร้อมกับกำชับว่าไม่ให้ออกไปไหน แต่เมื่อพระพี่เลี้ยงกลับไปทำวัตรสวดมนต์ เป้ก็หนีออกจากถ้ำ แล้วถูกวิญญาณร้ายในป่ารุมปาหินใส่จนเสียชีวิต กลายเป็นเปรตตนใหม่ที่มาอยู่แทนเปรตตนเดิม ทั้งนี้เพราะคนไทยมีความเชื่อว่าผู้ที่ทำร้ายพ่อแม่เมื่อตายไปแล้วจะต้องกลายเป็นเปรต ซึ่งเหยื่อรายล่าสุดที่ถูกเป้ปาหินใส่จนประสบอุบัติเหตุเสียชีวิตก็คือ พ่อของเป้นั่นเอง

ภาพยนตร์เรื่อง ห้าแพร่ง ตอน ห้องเตียงรวม

ผู้กำกับ วิสูตร พูลวรลักษณ์

ตีประสบอุบัติเหตุรถจักรยานยนต์ล้มและถูกส่งตัวมาพักฟื้นที่ห้องเตียงในโรงพยาบาลแห่งหนึ่ง โดยที่เตียงนอนด้านขวามือของเขาเป็นชายแก่ที่นอนไม่รู้สึกรู้สึกรู้สึกตัวมาเป็นเวลานานแล้ว

กลางดึกตีตื่นขึ้นมาพบว่าโทรศัพท์ที่อยู่ปลายเตียงชายแก่ถูกเปิดทิ้งไว้ เขาเกิดความอยากรู้อยากเห็นว่าสภาพของชายแก่ที่นอนอยู่ข้าง ๆ เป็นอย่างไร จึงได้ลองพยายามชะงะงักหน้ามองผ่านม่านที่กั้นไว้



ตีพบว่าหลังผ้าม่านนั้นมีบางสิ่งกำลังเคลื่อนไหวอยู่ เขาจึงร้องขอความช่วยเหลือจากนางพยาบาล ซึ่งเมื่อเข้ามาตรวจดูก็ไม่พบอะไรผิดปกติ นางพยาบาลเข้าใจว่าตีคิดมากไปเองจึงได้จัดยานอนหลับให้ตีหลับไป

ตีตื่นขึ้นมากลางดึกอีกครั้งเพราะรู้สึกไม่สบายตัว เมื่อลืมตาขึ้นเขาก็พบวิญญาณของชายแก่จากเตียงข้าง ๆ กำลังยื่นเหยียบขยับบนหน้าอกของเขา วิญญาณชายแก่ก็หันหน้าลงมาและพยายามจะครอบครองร่างกายของตี โดยที่เจ้าตีไม่สามารถต่อต้านอะไรได้เลย

รุ่งเช้าลูกศิษย์ของชายแก่มาเฝ้ารอการเกิดใหม่ของอาจารย์ที่หน้าห้องพักผู้ป่วยเป็นจำนวนมาก ซึ่งการเกิดใหม่ดังกล่าวก็คือการย้ายวิญญาณจากร่างเดิมที่เสื่อมสภาพแล้วมาอยู่ในร่างของตีนั่นเอง

ภาพยนตร์เรื่อง ห้าแพร่ง ตอน Backpacker

ผู้กำกับ ทรงแศก สุขมากอนันต์

คู่รักชาวญี่ปุ่นคู่หนึ่งตัดสินใจโบกรถเข้ากรุงเทพฯ รถพ่วงคันหนึ่งจอดรับทั้งสองด้วยเหตุผลว่าอยากได้เงินของทั้งคู่ ระหว่างเดินทางทั้งหมดได้ยินเสียงทุบดังมาจากผู้สินค้าด้านหลังตลอดเวลา ชายคนขับหยุดรถและลงไปเปิดตู้ด้านหลังพร้อมกับเด็กจรด ทั้งคู่พบว่าแรงงานต่างด้าวที่แอบพาเข้าประเทศได้เสียชีวิตลงเพราะยาเสพติดที่เด็กจรดบังคับให้ทุกคนกิน



ชายคนขับและเด็กจรดช่วยกันขนศพลงมาทิ้งนอกรถ ชาวญี่ปุ่นทั้งสองคนลงมาดูเหตุการณ์และตกใจกับภาพที่เห็น ขณะนั้นเองศพต่างด้าวก็เริ่มลุกขึ้นมาในลักษณะของผีดิบ และกระโดดกัดคอหนุ่มญี่ปุ่นเสียชีวิตคาที่

ชายคนขับกระโดดขึ้นรถและออกรถอย่างรวดเร็ว โชคดีที่ได้กรรถกับสาวญี่ปุ่นกระโดดขึ้นตู้สินค้าด้านหลังรถได้ทันก่อนที่พวกผีดิบจะวิ่งตามมา แต่ทั้งคู่ก็ต้องตกอยู่ในความมืดโดยไม่รู้ว่สถานการณ์ภายนอกเป็นอย่างไรบ้าง

ในที่สุดรถพ่วงก็พลิกคว่ำ ประตู่ผู้สินค้าเปิดออก เด็กจรดและสาวญี่ปุ่นวิ่งออกมาบนถนนพบว่าชายคนขับเสียชีวิตไปแล้ว และบริเวณข้าง ๆ กันก็มีรถเก๋งโซคร้ายอีกคันที่ถูกฝูงผีดิบจู่โจมจนเหลือแต่ซากรถ

เด็กจรดเดินไปสำรวจรถเก๋ง ส่วนสาวญี่ปุ่นก็พบว่ามี้เด็กต่างด้าวรอดชีวิตอยู่คนหนึ่ง เด็กจรดจำได้ว่าเด็กคนนั้นเป็นหนึ่งในคนที่เขาให้กินยาเสพติดเข้าไป จึงพยายามเตือนสาวญี่ปุ่นให้ระวังตัว แต่สาวญี่ปุ่นระแวงเด็กจรดมากกว่า จึงหยิบปืนขึ้นมายิงเด็กจรดจนเสียชีวิต แล้วตัดสินใจพาเด็กต่างด้าวขึ้นรถเก๋งขับพาออกไปด้วยกัน

เมื่อถึงรุ่งเช้า สาวญี่ปุ่นพบว่าเด็กที่พามาด้วยกลายเป็นศพชิ้นอื่นอีก เธอหยิบปืนขึ้นมาหวังป้องกันตัว จังหวะเดียวกับที่ศพเด็กต่างด้าวลุกขึ้นมาเป็นผีดิบแล้วกระโดดกัดเธอจนเสียชีวิต

ภาพยนตร์เรื่อง ห้าแพร่ง ตอน รถมือสอง

ผู้กำกับ ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ

นุชเป็นเจ้าของเต็นท์ขายรถมือสอง วันหนึ่งนุชต้องทำงานอยู่ในออฟฟิศจนดึก และได้ปล่อยให้ลูกชายชื่อ เตี้ย วิ่งเล่นอยู่ในบริเวณที่จอดรถมือสอง จนเวลาผ่านไปนุชผิด้สังเกตเห็นว่าเตี้ยหายตัวไปท่ามกลางหมู่รถที่จอดอยู่ เธอจึงออกไปเดินตามหาลูกชายด้วยตัวเอง

นุชพบว่าภายในเต็นท์รถของเธอมีผีเป็นจำนวนมาก ซึ่งผีแต่ละตนล้วนแต่เป็นคนที่ประสบอุบัติเหตุจากรถที่ขายอยู่ในเต็นท์ของเธอ นุชถูกผีหลอกจนสติแตก รีบวิ่งไปที่รถของเธอ ติดเครื่องยนต์แล้วขับออกไปทันที แต่ไปไม่ได้ไม่กี่กิโลรถก็ดับ นุชลงจากรถเจอรองเท้าเตี้ยตกอยู่ เธอจึงลองเปิดฝากระโปรงรถดูก็พบว่าลูกชายของเธอกลายเป็นศพอยู่ใต้กระโปรงหน้ารถ



ภาพยนตร์เรื่อง ห้าแพร่ง ตอน คนกอง

ผู้กำกับ บรรจง ปิษฐ์ธนะกุล

กลุ่มเพื่อน 4 คน ได้แก่ เต๋อ เอ เผือก และชิน ทำงานในกองถ่ายภาพยนตร์เรื่อง แผลด 2 ซึ่งมีพี่ซ่าเป็นนางเอก และน้องเกดรับบทเป็นผี ระหว่างการถ่ายทำน้องเกดเกิดไม่สบายกะทันหัน เอจึงขับรถพาน้องเกดไปส่งที่โรงพยาบาล ต่อมาคุณหมอก็แจ้งให้เอทราบว่าผู้ป่วยเสียชีวิตแล้ว

อีกด้านหนึ่ง เต๋อ เผือก และชิน กำลังทำงานถ่ายทำภาพยนตร์ส่วนที่เหลือ น้องเกดก็กลับมาเพื่อขอถ่ายภาพยนตร์ต่อระหว่างนั้นชินก็ได้คุยโทรศัพท์กับเอทราบว่าน้องเกดเสียชีวิตแล้ว แต่ด้วยจิตวิญญาณของนักแสดง น้องเกดจึงกลับมาถ่ายภาพยนตร์



เต๋อ เผือก และชิน จึงต้องถ่ายทำภาพยนตร์ที่มีผีน้องเกิดแสดงเป็นผี โดยจะบอกให้พี่ซ่า ทราบความจริงไม่ได้ และเมื่อถ่ายทำเสร็จทั้งสามคนก็รีบหนีออกจากสตูดิโอ เจอเอที่กลับมาพอดี จึงพาขึ้นรถออกไปด้วยกัน แต่ระหว่างทางทั้งหมดก็พบว่ารถที่เอขับไปส่งน้องเกิดนั้นประสบ อุบัติเหตุอยู่กลางทาง ทำให้เต๋อ เผือก และชิน สงสัยว่าเธอจะเป็นผีเช่นเดียวกัน

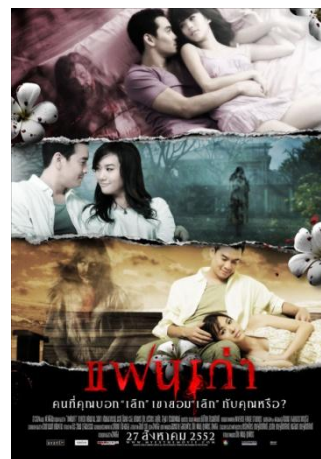
เต๋อกับชินหนีลงจากรถไป เอจึงต้องรีบอธิบายว่าตนเองยังไม่เสียชีวิต ในขณะที่เดียวกันผี น้องเกิดก็ปรากฏตัวเพื่อขอร้องให้ เต๋อ เอ เผือก และชิน พาตนไปโรงพยาบาลอีกครั้ง ท่ามกลาง ความมุงนง นางพยาบาลก็ต่อโทรศัพท์หาเอเรื่องนี้น้องเกิดหายตัวไป ทำให้ทุกคนทราบว่าที่ผ่านมา เป็นเรื่องเข้าใจผิด และน้องเกิดยังไม่เสียชีวิต

ทั้งสี่คนตั้งใจจะพาน้องเกิดไปส่งโรงพยาบาล ตอนนั้นเองที่พี่ซ่าเพิ่งขับรถออกมาจาก สตูดิโอในสภาพหลับใหล ทำให้รถของพี่ซ่าพุ่งเข้าชนรถของพวกเขาแต่จนทุกคนเสียชีวิต

ภาพยนตร์เรื่อง แฟนเก่า

ผู้กำกับ ปิยะพันธ์ุ ชูเพชร

เคน เป็นพระเอกชื่อดังที่ประกาศแต่งงานกับพลอย ทำให้ แฟนเก่าชื่อ มิน ซึ่งเป็นลูกสาวรัฐมนตรีและกำลังตั้งท้องอยู่กับเคน เกิดความไม่พอใจ แต่มินก็ไม่สามารถทำอะไรเคนได้เพราะนิมิตร ผู้จัดการส่วนตัวของเคนคอยกันทำเอาไว้ ขณะเดียวกันปาปาร์ตตี้ ชื่อ คิง ก็คอยตามถ่ายรูปเคนกับพลอยเพื่อนำภาพกลับไปลงนิตยสาร เคนจึงตัดสินใจหนีความวุ่นวายไปพักผ่อนที่บ้านพักตากอากาศที่หัวหินและพบว่ามินก็มาที่นี่เช่นเดียวกัน ขณะที่ทั้งคู่กำลัง จะรื้อฟื้นความสัมพันธ์ พลอยก็ปรากฏตัวขึ้นทำให้มินหนีไปซ่อน



พลอยติดงานจึงต้องเดินทางกลับกรุงเทพฯ ก่อน แต่ระหว่างทางพลอยก็ถูกวิญญาณแฟนเก่าของเคนหลอกทำให้รถเสียหลักชนกับข้างทางจนเสียชีวิต เคนถูกตำรวจเรียกตัวมาสอบปากคำ พร้อมกับนิมิตร หลังจากนั้นคิงก็ปรากฏตัวขึ้นพร้อมกับนำรูปที่ตนเองเคยแอบถ่ายเคนมามอบให้ นิมิตร ส่วนเคนเดินทางกลับหัวหินล่วงหน้าไปก่อน

นิมิตนำรูปของคิงกลับมาตรวจสอบที่บ้านพบว่าในรูปที่คิงถ่ายมักมีรูปของมินติดเข้ามาด้วย และขณะนั้นเองเขาก็ได้ยินข่าวในโทรทัศน์รายงานเรื่องการฆ่าตัวตายของมินเมื่อสามวันก่อน ซึ่งหมายความว่ามินที่เคนเจอนั้นเป็นผี นิมิตตัดสินใจขับรถไปหาเคนที่หัวหินทันที

เคนออกไปซื้อของนอกบ้าน พอกลับมาถึงก็พบว่านิมิตถูกฆาตกรรมไปแล้ว ส่วนมินที่นั่งอยู่ในห้องนอนก็ค่อย ๆ กลายสภาพเป็นผีร้าย เคนตกใจรีบขับรถหนีออกจากบ้านไปอย่างรวดเร็ว แต่ระหว่างทางเขาก็ถูกวิญญาณของมินหลอกทำให้รถพุ่งเข้าชนต้นไม้ เคนพยายามขอโทษที่ผิดสัญญาว่าจะรักมินคนเดียว วิญญาณของมินเห็นใจจึงยอมไว้ชีวิตเคน แต่ต่อมาเคนก็ได้มีแฟนใหม่อีก ทำให้วิญญาณของมินไม่พอใจ เธอจึงกลับมาจับทั้งคู่คนโยนลงจากตึกเสียชีวิต

ภาพยนตร์เรื่อง ลัดดาแลนด์

ผู้กำกับ ไสภณ ศักดาพิศิษฏ์

ธีร์ได้งานที่จังหวัดเชียงใหม่จึงตัดสินใจซื้อบ้านในหมู่บ้าน ลัดดาแลนด์ และให้ภรรยาชื่อ ปาน พาลูกทั้ง 2 คน คือ แนนและนัท ย้ายมาอยู่ด้วยกัน

แนนไม่ค่อยมีความทรงจำที่ดีเกี่ยวกับพ่อเท่าไรนัก เพราะเติบโตมาโดยมียายเป็นคนเลี้ยงดู และยายก็เสียมสอนแนนว่าธีร์เป็นคนไม่เอาไหน ผิดกับนัทที่เติบโตมาในช่วงที่ครอบครัวเริ่มเป็นหลักเป็นฐานแล้ว ทำให้ธีร์และปานมีเวลาดูแลนัทอย่างเต็มที่



วันหนึ่ง มะฉิ่น สาวใช้ที่รับงานทำงานให้บ้านหลาย ๆ หลังในหมู่บ้านถูกฆาตกรรม แต่วิญญาณของเธอก็ยังคงเดินเข้าออกบ้านทุกหลังเสมือนเป็นกิจวัตรของเธอ ปานเริ่มใจคอไม่ดี เพราะมีคนตายในหมู่บ้าน แต่ธีร์ก็เ็นมั่นใจว่าให้นานทนอยู่ที่หมู่บ้านนี้ต่อไป เพราะยังผ่อนบ้านไม่หมด

แนนและเพื่อน ๆ พวกกันเข้าไปพิสูจน์ผีในบ้านที่มะฉิ่นถูกฆ่าตาย แนนถูกผีหลอกทำให้กลับบ้านช้า ธีร์หาว่าแนนไปเที่ยวเถลไถลแล้วยกเรื่องผีมาอ้าง ทำให้ธีร์และแนนทะเลาะกันรุนแรงยิ่งขึ้น สุดท้ายแนนจึงตัดสินใจย้ายออกไปอยู่หอกับเพื่อน

สมเกียรติ เพื่อนบ้านของธีร์เกิดอาการเครียดเรื่องงาน ทำให้ตัดสินใจฆ่าคนในครอบครัว และยิงตัวตายตามไป วิญญาณของสมเกียรติและคนในครอบครัวปรากฏตัวให้ธีร์และปานเห็นอยู่เสมอ ๆ จนแทบทนอยู่ไม่ได้

ธีร์ไปตามแนกกลับมาอยู่บ้าน ขณะที่แนกกำลังช่วยแม่ตากผ้า ผ้าผืนหนึ่งปลิวไปตกที่สวน หลังบ้านสมเกียรติ แนกปีนไปเก็บและถูกผีหลอกจนช็อกเข้าโรงพยาบาล ปานโกรธและไล่ธีร์กลับบ้านไปดูแลนัท แต่เมื่อธีร์กลับบ้านก็ตามหานัทไม่พบ เขาตัดสินใจเข้าไปตามหานัทในบ้านของสมเกียรติ และต้องเผชิญกับวิญญาณมากมาย ธีร์ยังปีนไปทั่ว ๆ ทำให้นัทที่ซ่อนอยู่ในตู้พลอยถูกยิงไปด้วย ปานเข้ามาพบว่านัทถูกยิงแค่อก ๆ แต่ธีร์เข้าใจว่าลูกเสียชีวิตจึงได้ยิงตัวตายไปก่อนแล้ว

ภาพยนตร์เรื่อง รักฉันอย่าคิดถึงฉัน

ผู้กำกับ มณฑล อารยางกูร

หลังจากประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์จนทำให้หมอนกเสียชีวิต หมอธนาที่ยังคงเฝ้าคิดถึงแต่หมอนกจนไม่เคยเปิดใจให้ผู้หญิงคนอื่น

วันหนึ่งหมอธนาได้รู้จักกับหมอบี นักศึกษาแพทย์แผนกศัลยกรรม หมอบีเป็นคนอัธยาศัยดีและมักจะมาคุยกับหมอธนาเรื่อย ๆ ทำให้เธอได้รู้เรื่องราวในอดีตของเขา จนหมอบีเริ่มมีใจให้กับหมอธนา ในขณะที่เดียวกันเธอก็ถูกวิญญาณของหมอนกหลอกและทำร้ายหลายครั้ง ซึ่งครั้งสุดท้ายหมอบีวิ่งหนีตกบันไดจนต้องเข้าโรงพยาบาล

หมอธนาอึดอัดกับความรู้สึกที่เกิดขึ้นจึงตัดสินใจกินยาจะฆ่าตัวตาย ระหว่างที่อยู่ในภาวะเฉียดตายนั้นหมอธนาได้พบกับวิญญาณหมอนก หมอนกบอกหมอธนาว่าสาเหตุที่เธอยังไม่ไปไหนก็เพราะความคิดถึงของหมอธนารั้งเธอเอาไว้

หมอธนาถูกส่งเข้ารักษาตัวในโรงพยาบาล หมอบีแวะมาเยี่ยมหมอธนา และตัดสินใจเปิดอกคุยกับวิญญาณหมอนก โดยให้หมอธนาเป็นผู้ตัดสินใจว่าจะเลือกใคร หากหมอธนาพินิจแสดง



ว่าเขาเลือกหมอบี แต่หากหมอธนาไม่พินก็แสดงว่าเขาเลือกหมอนก ทั้งนี้ตอนจบของภาพยนตร์เรื่อง *รักฉันอย่าคิดถึงฉัน* มีด้วยกัน 3 แบบ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. หมอธนาเสียชีวิต แต่หมอบีก็ใช้ความคิดถึงรั้งวิญญาณหมอธนาให้อยู่กับเธอตลอดไป
2. หมอธนาเสียชีวิต โดยที่หมอบียอมตัดใจไม่คิดถึงหมอธนาอีก
3. หมอธนาฟื้นขึ้นมา ส่วนวิญญาณของหมอนกก็จากไปสู่สุคติ

ภาคผนวก ง

เรื่องย่อละครโทรทัศน์สยของขวัญไทย

ภาคผนวก ง เรื่องย่อละครโทรทัศน์ของชาวไทย

ละครโทรทัศน์เรื่อง ปู่โสมเฝ้าทรัพย์

ผู้กำกับ จรุง ธรรมศิลป์

ในช่วงที่กรุงศรีอยุธยา กำลังจะพ่ายให้แก่พม่า พระราชาครูโหรหลวง “ปู่โสม” ได้นำทรัพย์สมบัติของแผ่นดินมาซ่อนไว้ที่ถ้ำแถบกาญจนบุรี และสั่งให้ทหารประหารตน นางกำนัล และทหารบางส่วนเพื่อทำหน้าที่เฝ้าสมบัติตลอดไป

หลายร้อยปีต่อมา พีร์ เป็นทายาทของปู่โสม และพิมาลา เป็นทายาทของนางเพียน วิญญาณนางกำนัลที่ไม่เต็มใจอยู่เฝ้าสมบัติ ทั้งคู่ได้มาพบรักกันที่ประเทศสเปน ทั้งที่พิมาลา มีโยธินเป็นคู่หมั้นอยู่แล้ว



นางเพียนพยายามเข้าฝันพิมาลาเพื่อให้มาปลดปล่อยตนจากถ้ำที่เก็บสมบัติ เมื่อโยธินทราบเรื่องก็เกิดความโลภ ชักชวนพิมาลาและพรรคพวกออกเดินทางเข้าป่าไปตามหาสมบัติ โดยมีพีร์ขอตามไปด้วย

เมื่อไปถึงถ้ำ โยธินและพรรคพวกพยายามจะขโมยสมบัติ แต่ถูกปู่โสมขัดขวางไว้ นางเพียนจึงมาเข้าฝันโยธินบอกว่าให้โจมตีปู่โสมในวันพระใหญ่ เพราะปู่โสมต้องจำศีล และเมื่อถึงวันพระใหญ่ พรรคพวกของโยธินได้เข้าไปขโมยสมบัติ แต่ก็ถูกปู่โสมตามไปทำร้ายจนเกือบหมด เหลือเพียงโยธินที่จับพีร์และพิมาลาไปเป็นตัวประกัน พีร์ตามมาช่วยพิมาลาโดยเข้าไปต่อสู้กับโยธิน แต่โยธินพลาดท่าตกเหวเสียชีวิตไป

พิมาลาอาสาเป็นผู้เฝ้าสมบัติเพื่อปลดปล่อยวิญญาณนางเพียน เพราะทั้งคู่เคยเป็นแม่ลูกกันในชาติก่อน แต่พีร์ไม่ยอมให้พิมาลาตาย ทั้งคู่ต่างเกียดกันจนวิญญาณนางเพียนเข้ามาจับมือพิมาลาและดึงวิญญาณเธอออกจากร่างไปได้สำเร็จ หลังจากนั้นพีร์ก็ได้ตัดสินใจออกบวชตลอดชีวิตเพื่ออุทิศส่วนบุญส่วนกุศลให้พิมาลา

ละครโทรทัศน์เรื่อง นิมิตมาร

ผู้กำกับ กฤษณ์ ศุกระมงคล

ภาขวัญและเต็มใจเข้ามาหาที่พักกันในเมือง และเกิดสนใจห้องพักที่นทีคอร์ทซึ่งมีนทีทองเป็นเจ้าของ เมื่อย้ายเข้ามาอยู่ในช่วงแรกภาขวัญก็ฝันว่ามีชายหนุ่มรูปงานชื่อทวารัศมีมาชวนเธอไปงานเต้นรำที่คฤหาสน์ข้าง ๆ

ภาขวัญฝันถึงทวารัศมีบ่อยจนภรรยาเพื่อนร่วมหอพักเป็นกังวล เธอรู้สึกทวารัศมีไม่ใช่คน ภรรยาและเต็มใจจึงแนะนำให้ภาขวัญย้ายจากนทีคอร์ท โดยที่เต็มใจอาสาเก็บเสื้อผ้าให้ภาขวัญในวันต่อมา แต่เต็มใจก็ถูกทวารัศมีลักพาตัวไปเสียก่อน



ภาขวัญพยายามตามหาเต็มใจพร้อมกับสืบประวัติคฤหาสน์ จนภรรยาได้พบกับสมุดบันทึกของนาถฤดี แม่ของนทีทองซึ่งได้หายตัวได้ตั้งแต่นทีทองยังเด็ก ทุกคนจึงได้ทราบว่าทวารัศมีเป็นลูกท่านเจ้าคุณ แต่เนื่องจากเกิดมามีหน้าตาที่อัปลักษณ์จึงมีแต่คนพากันรังเกียจ เมื่อทวารัศมีเสียชีวิต วิญญาณของเขายังคงสิงสถิตอยู่ในคฤหาสน์ และสั่งให้นทีทองหลอกหญิงสาวมาให้เขาฆ่าและกักวิญญาณเอาไว้ โดยมีข้อแลกเปลี่ยนว่าจะปลดปล่อยนาถฤดีให้เป็นอิสระ

แต่เมื่อนทีทองทราบความจริงว่านาถฤดีถูกทวารัศมีฆ่าไปนานแล้ว เธอโกรธแค้นทวารัศมีจึงไปเผาคฤหาสน์ของทวารัศมีโดยที่ไม่รู้ว่าภรรยาและภาขวัญเข้าไปตามหาเต็มใจในคฤหาสน์หลังนั้นและยังออกมาไม่ได้

ภรรยาและภาขวัญหมดสติอยู่ในคฤหาสน์ วิญญาณของนาถฤดีและเต็มใจจึงมาเข้าสิงร่างทั้งคู่แล้วพากันหนีออกมาจากคฤหาสน์ได้สำเร็จ ส่วนวิญญาณของทวารัศมีก็ถูกพาไปยังนรกภูมิ

ภรรยาและภาขวัญฟื้นขึ้นที่โรงพยาบาล ตำรวจแจ้งให้ทั้งคู่ทราบว่านทีทองได้เสียชีวิตในกองเพลิง และพร้อมกันนั้นทางตำรวจยังขุดพบซากโครงกระดูกมนุษย์ฝังอยู่รอบคฤหาสน์อีกเป็นจำนวนมาก

เวลาผ่านไป 5 ปี นทีคอร์ทเปลี่ยนมือเจ้าของไปแล้วถึง 2 คน โดยเจ้าของนทีคอร์ทคนใหม่ชื่อว่าธาวี ขณะอยู่ในช่วงปรับปรุงสถานที่ ธาวีต้องพัวพันกับคฤหาสน์โดยไม่สนใจตำนานลึกลับ

เกี่ยวกับที่ดินรกร้างด้านข้าง คั้นหนึ่งธาวีได้ยินเสียงเพลงแว่วมา เมื่อเขาเดินไปดูก็พบว่าที่ดินรกร้างด้านข้างมีคฤหาสน์หลังงามตั้งอยู่ และเจ้าของคฤหาสน์ที่เดินออกมาชักชวนเขาให้เข้าไปร่วมงานเลี้ยงในบ้านก็คืออนทิตอง ซึ่งได้กลายมาเป็นวิญญาณสืบทอดคำสาปของทวารัศมีต่อไป

ละครโทรทัศน์เรื่อง ภูตแม่น้ำโขง

ผู้กำกับ ลำรวย รักชาติ

บัวผันได้กินไขลึกลับที่ตนเก็บได้จากแม่น้ำ ทำให้เกิดอาการคลื่นคลั่งและวิ่งลงแม่น้ำหายตัวไป หมออัคนีซึ่งมาทำงานวิจัยที่หมู่บ้านริมแม่น้ำโขงพยายามติดตามเรื่องที่บัวผันหายตัวไป จนทราบจากหญิงร่างทรงในหมู่บ้านว่าบัวผันจะกลับมาในอีกสองวันแรม

ที่เมืองใต้บาดาลบัวผันถูกเจ้าแม่ทอหูกซึ่งเป็นภูตแม่น้ำโขงจับตัวไป เนื่องจากในอดีตก่อนเธอได้เกิดเป็นน้องสาวของเจ้าแม่ทอหูก และลอบรักกับท่านบุโรहितซึ่งได้กลับชาติมาเกิดเป็นหมออัคนี เจ้าแม่ทอหูกโกรธแค้นที่หมออัคนียังคงรักบัวผันอยู่ทุกชาติภพจึงได้วางแผนให้ชาวบ้านเกลียดบัวผันโดยการเข้าสิงร่างบัวผันและกลับไปทำร้ายชาวบ้านริมฝั่งโขง ส่งผลให้ชาวบ้านพากันเชื่อว่าบัวผันเป็นภูตแม่น้ำโขง แต่หมออัคนีไม่เชื่อเรื่องผีจึงออกตัวปกป้องบัวผันพร้อมกับคอยเฝ้าสังเกตพฤติกรรมของเธออยู่เสมอ



เมื่อเห็นว่าหมออัคนีไม่เชื่อว่าบัวผันเป็นภูตแม่น้ำโขง เจ้าแม่ทอหูกจึงแปลงร่างเป็นสาวชาวบ้านชื่อวาริมาหลอกให้หมออัคนีหลงรัก และพยายามโน้มน้าวให้หมออัคนีเชื่อว่าบัวผันเป็นภูตแม่น้ำโขงจริง ๆ แต่หมออัคนีก็ไม่เคยเชื่อว่าบัวผันเป็นภูตแม่น้ำโขง เจ้าแม่ทอหูกจึงลักพาตัวบัวผันกลับไปยังเมืองใต้บาดาล และสั่งให้พวกผีพรายไปหาเลือดสาวบริสุทธิ์มาให้ตนดื่ม 1,001 คนเพื่อความเย็นอมตะ

หลวงพ่อบุญพระภิกษุสงฆ์ซึ่งเป็นพ่อของบัวผันบอกให้หมออัคนีนั่งสมาธิจนสามารถมองเห็นอดีตได้ และเมื่อถึงวันขึ้น 15 ค่ำเดือน 10 ซึ่งเป็นวันที่ประตูของโลกทั้งสามจะเปิดถึงกันหลวงพ่อบุญก็ได้ชวนชาวบ้านมานั่งสมาธิที่ริมแม่น้ำโขง โดยที่หลวงพ่อบุญและหมออัคนีถือจดจิตลงไป

เมืองบาดาลพร้อมอันเชิญเทวดาและเหล่าวิญญาณที่ถูกภูตแม่น้ำโขงฆาตกรรมมาช่วยเหลือบัวผัน เจ้าแม่ทอหูกำลังจะฆ่าสาวบริสุทธิ์คนสุดท้ายจึงไม่ทันระวังตัวและถูกพวกหมออัคนีจุ่ม หมออัคนีเข้าไปช่วยบัวผันออกมาได้สำเร็จ ส่วนหลวงพ่อบุญก็ได้อธิษฐานทำให้เพดานถ้ำถล่มลงมาทับ เจ้าแม่ทอหูก หากแต่ไม่มีใครสังเกตเห็นที่ถล่มลงมา นั่นได้ทับร่างสาวบริสุทธิ์จนเสียชีวิต และเลือดของเธอก็ได้หยดเข้าปากของเจ้าแม่ทอหูก ทำให้เธอกลายเป็นผู้อมตะ

หลายสิบปีหลังจากหมออัคนีแต่งงานกับบัวผัน ทั้งคู่ได้เดินทางกลับมาที่หมู่บ้านริมแม่น้ำโขงอีกครั้งพร้อมกับลูกสาว วันหนึ่งลูกสาวของหมออัคนีพายเรือไปกลางแม่น้ำโขงและพบไข่ประหลาดของเจ้าแม่ทอหูกจึงได้เก็บมากิน ทำให้ครอบครัวของหมออัคนีต้องเข้าสู่วังวนของภูตแม่น้ำโขงอีกครั้งหนึ่ง

ละครโทรทัศน์เรื่อง ปอบผีฟ้า

ผู้กำกับ นิรุตติ์ กัลจากรุก

ที่หมู่บ้านบริเวณชายแดนประเทศกัมพูชา เจ้านางละอองทองซึ่งเป็นปอบที่มีอายุยืนยาวหลายร้อยปีโกรธแค้นที่ลีนฟ้ามักจะทำพิธีร้ายรำเพื่อไล่ปอบของตนที่เข้าสิงคนในหมู่บ้าน เจ้านางละอองทองจึงมาเข้าสิงลีนฟ้าทำให้ลีนฟ้ากลายเป็นปอบ

ภูวนัยเป็นนักโบราณคดีที่ออกเดินทางตามหาเมืองภูค้ำพร้อมกับเพื่อนชื่อชัยยะ ระหว่างเดินทางเขาได้พบกับกำนันสิงห์และแสงจันทร์ ลูกสาวที่พยายามขับไล่ครอบครัวของลีนฟ้าออกจากหมู่บ้าน ทั้งนี้เพราะแสงจันทร์อิฉาที่คมรักอยู่กับมณี ลูกสาวคนโตของลีนฟ้า ภูวนัยเข้าไปช่วยเหลือครอบครัวของลีนฟ้า และแจ้งความประสงค์กับทุกคนว่าจะเดินทางไปที่เมืองภูค้ำ กำนันสิงห์และแสงจันทร์จึงอาสาพาเข้าไปในป่า



เจ้านางละอองทองประกอบพิธีกรรมเพื่อตามหาทายาทของตน โดยบันดาลให้ผู้ที่มิกรรมเกี่ยวข้องกับเจ้านางละอองทองเดินทางมาที่คุ่มของนาง อันได้แก่ กลุ่มของภูวนัยและชัยยะ, นวล ลูกสาวคนเล็กของลีนฟ้า และปาลิน คนรักของภูวนัย

คมกับมณีบังเอิญพบพระพุทธรูปหนึ่ง ท่านแนะนำให้ทั้งสองปฏิบัติธรรมเพื่อส่งผลบุญไปช่วยทุกคนที่เมืองภูค่า และยังได้มอบตะกรุดทองคำโดยบอกคมว่าให้นำไปตอกหน้าผากศพของเจ้าหลวงภูค่าที่ซ่อนอยู่ในค้ำของเจ้านางละอองทองในคืนวันเพ็ญ

เจ้านางละอองทองให้ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเข้าพบเพื่อทำการพิสูจน์ทายาทคืนละคน นวลทนรอไม่ไหว เพราะต้องการจะเป็นทายาทของเจ้านางละอองทองเพื่อที่เจ้านางจะได้เลิกยุ่งกับแม่ของเธอ เจ้านางละอองทองโกรธสั่งจับนวลไปขัง ภูวนัยและชัยยะออกไปตามหานวลและได้พบกับคมที่เข้าป่าเอาตะกรุดมาให้

เมื่อเจ้านางละอองทองรู้เรื่องตะกรุด จึงใช้ให้นวลไปขโมยตะกรุดของภูวนัยเพื่อแลกกับชีวิตของลินฟ้า จากนั้นจึงได้ฆ่ากำนันสิงห์และทำให้แสงจันทร์กลายเป็นครึ่งคนครึ่งผีคอยทำร้ายปาลิน ภูวนัยจึงมอบตะกรุดให้ปาลินเอาไว้ป้องกันตัว

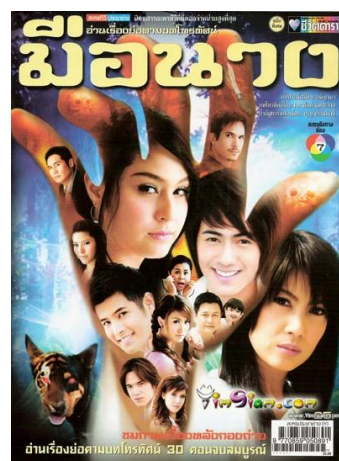
ในคืนวันเพ็ญ ภูวนัยเข้าไปในห้องเก็บศพของเจ้าหลวงภูค่าได้สำเร็จ เจ้านางละอองทองเข้ามาขัดขวาง ปาลินตามมาช่วยแต่ก็ถูกนวลเข้ามาแย่งตะกรุด ขณะเดียวกันทางหมู่บ้านก็ได้ทำพิธีสวดมนต์อ้อนวอนผีฟ้าผีแผ่นดินให้ช่วยเหลือ โดยมีลินฟ้าเป็นผู้นำสวดมนต์ และให้คมกับมณีเข้าไปที่ค้ำเพื่อช่วยเหลือภูวนัย เมื่อนวลเห็นคมกับมณีก็ได้สติ และยอมปล่อยให้ภูวนัยไปตอกตะกรุดลงที่หน้าผากศพของเจ้าหลวงภูค่า ทำให้วิญญาณของเจ้านางละอองทองสูญสลายไป

ภูวนัยได้แต่งงานกับปาลิน คมก็ได้แต่งงานกับมณี ส่วนนวลรับสืบทอดหน้าที่เป็นผีฟ้าแทนลินฟ้าที่ออกบวชชีเพื่ออุทิศส่วนบุญให้แก่เจ้านางละอองทอง

ละครโทรทัศน์เรื่อง มือนาง

ผู้กำกับ จรุง ธรรมศิลป์

หมอดนัยและทิพวรรณมีลูกสาวด้วยกันหนึ่งคนชื่อเมษยา วันหนึ่งภารดาซึ่งแอบรักหมอดนัยอยู่ได้แอบมาตัดสายเบรกรถของทิพวรรณ ทำให้ทิพวรรณประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต หมอดนัยเห็นมือของทิพวรรณที่ถูกกระแสรถบาดจนขาดออกมา จึงตัดสินใจเก็บมือนั้นกลับไปใส่ตู้ลิ้นในห้องทำงานส่วนตัวโดยไม่ได้บอกใคร



หมอดนัยแต่งงานใหม่กับภารดา มีลูกสาวด้วยกันชื่อมุตตา ภารดาและมุตตามักจะหาโอกาส กลั่นแกล้งเมษยาอยู่เสมอ นอกจากนั้นภารดา ยังแอบรู้เรื่องมือของทิพวรรณที่อยู่ในห้องทำงานของ หมอดนัย จึงได้เอาฝ้ายันต์ไปสะกดวิญญาณเอาไว้

วันหนึ่งเมษยาถูกจับขังไว้ในห้องทำงานของหมอดนัย เธอพบกับมือของทิพวรรณและทำ ยันต์ที่สะกดวิญญาณไว้หลุดออกด้วยความบังเอิญ วิญญาณของทิพวรรณจึงออกมาปกป้องลูก สาวได้

ภารดาตั้งใจจะให้มุตตาแต่งงานกับกิมภพ ลูกชายของเพื่อนสนิท แต่กิมภพสนใจเมษยา มากกว่า มุตตาจึงให้ภริตน์มาตีสนิทเมษยาเพื่อให้กิมภพเข้าใจผิด

ภารดาจ้างหมอผีชื่อพยัคฆ์มาทำลายมือของทิพวรรณ แต่เมษยาได้ขโมยมือของแม่หนี ออกจากบ้านไป กิมภพเข้าใจว่าเมษยาหนีไปกับผู้ชายจึงตามไปจับตัวเมษยามาขังไว้ที่บ้านสวน ทั้งคู่จึงมีโอกาสได้ปรับความเข้าใจกัน แต่มุตตาก็ตามมาพร้อมกับบังคับให้กิมภพแต่งงานกับเธอ

ภารดาแอบมีสัมพันธ์กับพยัคฆ์ หมอดนัยมาเห็นทำให้ทราบความจริงว่าภารดาเป็นคนตัด สายเบรกรถของทิพวรรณ ภารดาตั้งใจจะฆ่าหมอดนัย กิมภพเข้ามาช่วยไว้ได้แต่ก็ถูกใส่ร้ายว่าเป็น คนร้าย ส่วนหมอดนัยบาดเจ็บจนเป็นอัมพาตไม่สามารถพุดช่วยกิมภพได้

ภริตน์บอกเมษยาว่ามีหลักฐานว่าใครเป็นคนทำร้ายหมอดนัย แต่มีข้อแม้ว่าเมษยาจะต้อง แต่งงานด้วย วิญญาณของทิพวรรณรู้ว่าเมษยาโดนหลอกจึงพยายามตามกิมภพมาขัดขวางงาน แต่งงานได้ทัน

ภารดากับพยัคฆ์เอามือของทิพวรรณไปทำพิธีที่โกดังร้าง กิมภพกับเมษยาตามไปช่วย พยัคฆ์ถูกยิงเสียชีวิต ส่วนภารดาและมุตตาถูกตำรวจจับ แต่ระหว่างทางรถเกิดพลิกคว่ำ ภารดาถูก กระจกบาดมือขาด ส่วนมุตตาถูกกระจกบาดหน้าเสียโฉม ทำให้ทั้งคู่กลายเป็นคนบ้า

ดนัยกับเมษยานำมือของทิพวรรณไปทำพิธีทางศาสนาเพื่อส่งวิญญาณของทิพวรรณไปสู่ สุคติ หลังจากนั้นกิมภพกับเมษยาก็ตัดความสัมพันธ์และแต่งงานกันใหม่ในที่สุด

ละครโทรทัศน์เรื่อง วายุภักมณตรา

ผู้กำกับ พงษ์พัฒน์ วชิรบรรจง

กะทิ เป็นนักเขียนที่เดินทางมาเก็บข้อมูลที่ไร่ของนายสายลม และด้วยความที่เป็นลูกสาวของหมอไสย ทำให้เธอรู้ได้ทันทีว่าลมเจ้าของไร่แห่งนี้กำลังตกอยู่ใต้คุณไสยของใครบางคน แต่ลมไม่เชื่อสิ่งที่กะทิพูด ทำให้ทั้งสองคนทะเลาะกันอยู่บ่อย ๆ

กะทิพบว่าลมกำลังถูกผีโพงพรายตามทำร้าย เธอจึงตามช่วยเหลือ แต่ทุกครั้งเธอก็มักจะถูกลมต่อว่ากลับมาให้เสียน้ำใจ จนหนักเข้ากะทิจึงได้ตัดสินใจเก็บของกลับบ้าน และเป็นวันเดียวกับที่ลมโดนคุณไสยอย่างรุนแรงจนกระดูกเลือด โชคดีที่กะทิกลับมาช่วยเหลือได้ทันเวลา



ลมถูกส่งตัวเข้าโรงพยาบาล และพบว่า มีตะปูอยู่ในท้องเป็นจำนวนมาก เขาจึงเริ่มเชื่อว่าตนเองกำลังโดนของ กะทินำน้ำมันต์มาช่วยรักษาลมจนปลอดภัย พร้อมกับความรู้สึกดี ๆ ที่ทั้งคู่เริ่มมีให้แก่กัน

กะทิเริ่มสืบหาว่าใครเป็นคนทำคุณไสยใส่ลม แต่หมอไสยรู้ตัวก่อนจึงได้ส่งจดหมายลงไปในให้กะทิ เธอจึงออกจากไร่ไปเพียงลำพังและถูกหมอไสยทำร้ายจนหมดสติ ไกรฤกษ์ พ่อของกะทิ บอกให้ลมขึ้นภูเขาไปเก็บสมุนไพรมารักษากะทิจนหายดี

วันหนึ่ง ปีนมูก อดีตคนงานในไร่ของไร่ได้เดินทางกลับมาที่ไร่พร้อมกับพ่อ พ่อของเธอสารภาพว่าเป็นคนจ้างหมอไสยให้ทำร้ายลม เพราะเข้าใจผิดว่าลมทำปิ่นมูกท้อง แต่ภายหลังได้ทราบความจริงว่าผู้ที่ทำปิ่นมูกท้องก็คือ ภาณู ผู้จัดการไร่

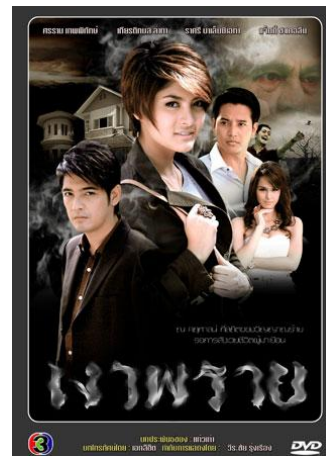
ลมกับกะทิสะสางปัญหาทุกอย่างจนเรียบร้อย จากนั้นจึงปรับความเข้าใจกัน และแต่งงานกันในที่สุด

ละครโทรทัศน์เรื่อง เภพพราย

ผู้กำกับ วีรชัย รุ่งเรือง

ศักยะเดินทางกลับจากต่างประเทศเพื่อรับมรดกของนางวาทิ หลวงสินาดชลยุทธ คุณปู่ที่เสียชีวิต ในพินัยกรรมระบุไว้ว่าให้ศักยะนำเครื่องรางของขลังทั้งหมดของหลวงสินาดไปทิ้งที่แม่น้ำปากอ่าว แต่ศักยะแอบเก็บโถลายครามไว้ใบหนึ่ง เมื่อศักยะเปิดโถดูก็พบว่ามียางสิ่งคล้าย ๆ หนอนอยู่ในนั้น เขาจึงวางโถทิ้งจนแตก

คืนหนึ่งศักยะได้พบกับเงาประหลาดที่แนะนำตัวเองว่าเป็น “พราย” สามารถดลบันดาลให้ศักยะได้ทุกอย่าง ศักยะจึงทดสอบด้วยการขอให้ขายเครื่องเรือนโบราณได้ ซึ่งในวันรุ่งขึ้นศักยะก็สามารถขายเครื่องเรือนให้กับเรน ผู้ช่วยของรัชต์ ศักยะจึงเชื่อในสิ่งที่พรายพูด



ต่อมาศักยะได้ทำงานเป็นเซลล์ในบริษัทของรัชต์ด้วยอำนาจบันดาลของพราย วันหนึ่งศักยะไปปาร์ตี้ที่บ้านของรัชต์และพบกับพิม แฟนสาวของรัชต์ ศักยะอยากได้ทุกอย่างที่รัชต์มีจึงไปขอกับพราย แต่พรายก็ยื่นข้อเสนอมว่าจะให้ทุกอย่างทุกอย่างภายในเวลา 1 ปี โดยแลกกับการที่ศักยะจะไม่เข้าไปอยู่ที่บ้านของหลวงสินาด ศักยะตอบตกลงทันที

ศักยะหลงรักพิม จึงบอกพรายให้หาทางช่วย พรายแนะนำให้ศักยะลงทุนในตลาดหุ้น เพื่อให้ทรัพย์สินงอกเงยขึ้นมา ในขณะที่เดียวกันธุรกิจของรัชต์ก็ประสบความล้มเหลวเพราะถูกพรายดลบันดาล ศักยะตัดสินใจซื้อหุ้นของรัชต์ พิมตัดสินใจบอกเลิกรัชต์แล้วหันไปคบกับศักยะ รัชต์หมดที่พึ่งจึงไปอยู่กับเรนและตาเลิศซึ่งเป็นคุณตาของเรน

ศักยะกับพิมมีปัญหาทะเลาะ พิมเริ่มกลับไปติดต่อรัชต์ทำให้ศักยะหึงหวงและสั่งให้พรายไปฆ่าทั้งสองคน พรายตั้งข้อแลกเปลี่ยนคือขอชีวิตผู้หญิงคนแรกที่เขาจะตื่นขึ้นมาพบในวันรุ่งขึ้น ศักยะรับคำอย่างง่ายดาย จนกระทั่งวันรุ่งขึ้นพิไลเป็นคนมาปลุกศักยะที่ห้องนอน เขาตกใจมาก จึงไปหาตาเลิศเพื่อขอให้ช่วยกำจัดพรายก่อนที่มันจะมาเอาชีวิตแม่ของตนไป แต่ตาเลิศปฏิเสธเพราะเห็นว่าไม่ชอบมาพากล พิไลจึงถูกพรายฆ่าตาย

ศักยะถูกเรียกไปสอบปากคำและถูกจับเข้าคุก พิมจึงหาโอกาสหนีไปเรียนต่อต่างประเทศ พรายมาหาศักยะเพื่อเสนอข้อแลกเปลี่ยนว่าจะพาเขาออกจากคุก โดยที่ศักยะจะต้องไปขโมยไม้เท้าของตาเลศมาได้ ศักยะยอมตกลงพรายจึงช่วยศักยะออกจากคุก

ตาเลศสวดมนต์ขอให้วิญญาณของหลวงสินดามาช่วย ทันใดนั้นไม้เท้าก็สิ้นจนวนหัวไม้เท้ารูปเสือหลุดออกมา ตาเลศจึงพบว่าไม้เท้ายันต์อยู่ข้างในนั้น ศักยะและพรายเข้ามาหมายจะแย่งไม้เท้าของตาเลศ ศักยะสำนึกผิดได้ในนาทีสุดท้ายและพยายามกำจัดพราย ทำให้ตนเองถูกดูดเข้าไปในไม้เท้าพร้อมกับพราย ตาเลศรู้ว่าศักยะกำลังจะมาเป็นตัวตายตัวแทนของพราย จึงตัดสินใจนำวิญญาณศักยะไปถ่วงน้ำพร้อมกับไม้เท้าเพื่อไม่ให้ศักยะออกมาทำร้ายใครได้อีก ส่วนรัชต์กับเรนก็แต่งงานกันและช่วยกันฟื้นฟูธุรกิจจนกลับมารุ่งเรืองในที่สุด

ละครโทรทัศน์เรื่อง บ่วง

ผู้กำกับ ภาวัต พนังคศิริ

ศามนและรัมภาเป็นคู่รักที่เพิ่งเดินทางกลับมาจากประเทศอเมริกาพร้อมลูกฝาแฝด เพื่อรับมรดกของศามนซึ่งเป็นบ้านสวนหลังเก่า รัมภาไม่ค่อยชอบบ้านหลังนี้เพราะในบ้านมีห้องสำหรับตั้งศพคุณทวดอบเชยของศามนเอาไว้

ศามนพบว่านอกจากเรื่องใหญ่แล้ว ด้านหลังบ้านยังมีเรือนหลังเล็กซ่อนอยู่ ศามนเข้าไปสำรวจในเรือนเล็กแล้วชอบบรรยากาศมาก จึงตัดสินใจปรับปรุงเรือนเล็กให้เป็นบ้านพักแทนเรือนใหญ่



ครอบครัวของศามนย้ายมาอยู่เรือนเล็ก รัมภารู้สึกอึดอัดจนนอนหลับอย่างไม่เป็นสุข เธอมักจะฝันเห็นผีสาวชุดดำเข้ามาทำร้าย เธอพยายามเล่าให้ศามนฟัง แต่เขากลับบอกว่าเธอคิดมากไปเอง

เดือนแรมเป็นเพื่อนบ้านที่แอบชอบศามนจึงมักจะแวะมาที่บ้านอยู่เสมอ จนวันหนึ่งเธอก็ถูกผีนางแพงซึ่งเป็นวิญญาณร้ายที่สิงอยู่ในเรือนเล็กเข้าครอบงำ ทำให้เธอพยายามแย่งชิงศามนมาเป็นของตนเอง ขณะเดียวกันผีแพงก็ร้ายมนต์ให้ศามนหันมาสนใจเดือนแรม และละเลยรัมภา

กับลูก ๆ รัมภาเสียใจมากที่รู้ว่าสามนมีอะไรกับเดือนแรมจนร่างกายล้มป่วยเข้าโรงพยาบาล ระหว่างนอนพักอยู่ในโรงพยาบาล พชนี้ผู้ช่วยเลขาสองสามนแนะนำให้รัมภารู้จักกับลุงช่วง ซึ่งได้แนะนำให้รัมภาไปฝึกนั่งสมาธิจนสามารถมองเห็นอดีตชาติของตน

รัมภาพบว่าในชาติก่อนตนเคยเกิดเป็น ชีนกลิน ลูกสาวของคุณหญิงอบเชย ส่วนสามน เกิดเป็นคุณพระภักดีปทมาลย์ สามีของชีนกลิน ในช่วงเวลานั้นนางแพง หญิงรับใช้ของชีนกลินได้แอบหลงรักคุณพระ จึงพยายามหาทางแย่งคุณพระมาเป็นสามีของตนถึงขนาดทำเสน่ห์ใส่จนคุณพระหันไปสนใจแต่นางแพง เมื่อคุณหญิงอบเชยทราบเรื่องก็ได้นำผู้ทรงสมณศักดิ์มาช่วยแก้คุณไสย ร่างกายของคุณพระอ่อนแอลงเรื่อย ๆ จนถึงแก่กรรมในวันเดียวกับที่คุณชีนกลินคลอดลูกสาวชื่อ ชิดศรี ซึ่งต่อมาก็คือคุณยายของสามน

หลังจากคุณพระเสียชีวิต คุณไสยต่าง ๆ ได้ย้อนกลับเข้าตัวนางแพงจนเสียชีวิต คุณหญิงอบเชยจึงสั่งให้คนรับใช้สร้างเรือนหลังเล็กไว้สำหรับชังนางแพง และทรมาณนางแพงโดยการเขียนตื่ออยู่เป็นประจำ ส่งผลให้ก่อนตายนางแพงได้กล่าวขอร้องเวรทุกคนที่เกี่ยวข้อง คุณหญิงอบเชยกลัวว่านางแพงจะมาทำร้ายลูกหลาน จึงสั่งให้คนรับใช้เก็บศพเธอเอาไว้ เพื่อที่เธอจะได้เป็นวิญญาณคอยปกป้องดูแลทุกคน

เมื่อทราบความจริง รัมภาขอร้องให้คุณทวดอบเชยเลิกจองเวรนางแพงเพื่อที่จะได้หมดบ่วงกรรมที่ต่อกัน คุณทวดอบเชยจึงยอมให้เผาร่างของท่าน หลังจากนั้นรัมภาก็หมั่นทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้นางแพงอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับการได้รับบโหสิกรรมจากคุณทวดอบเชยและรัมภา เธอจึงเลิกอาฆาตและยอมไปสู่สุคติ

สามนกลับมาเป็นคนรักครอบครัวเหมือนเดิม และออกบวชเพื่อสร้างกุศลแม่เมตตาให้แก่เจ้ากรรมนายเวร ส่วนเดือนแรมนั้นเมื่อหลุดพ้นจากอาคมของนางแพงก็กลายเป็นคนเสียสติ และต้องเข้าไปรักษาตัวในโรงพยาบาลโรคจิตตลอดไป

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายธนัท อุนุรักษ์ เกิดวันที่ 20 ธันวาคม พ.ศ. 2531 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาจากโรงเรียนอัสสัมชัญสมุทรปราการ เมื่อ พ.ศ. 2549 ได้เข้าศึกษาระดับปริญญาตรีในภาควิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จนสำเร็จการศึกษาเกียรตินิยมอันดับ 1 เมื่อ พ.ศ. 2553 จากนั้นจึงเข้าศึกษาต่อระดับบัณฑิตศึกษาในสาขาวิชาการสื่อสารเชิงสุนทรียะและบันเทิงคดี คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อ พ.ศ. 2554