

เกมส์ของขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรม



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THAI HORROR AND GHOST GAMES ON DIGITAL PLATFORM AND CULTURAL CAPITAL



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

Common Course

FACULTY OF COMMUNICATION ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2019

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	เกมส์ของขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรม
โดย	นายธิมา ไหมแพง
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ศาสตราจารย์ ดร.พิรงรอง รามสูต

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	ประธานกรรมการ
.....	
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ศาสตราจารย์ ดร.พิรงรอง รามสูต)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว)	

ธิมา ไหมแพง : เกมสยองขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรม. (THAI HORROR AND GHOST GAMES ON DIGITAL PLATFORM AND CULTURAL CAPITAL) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ศ. ดร.พิรงรอง รามสูต

การศึกษาเรื่อง “เกมสยองขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรม” มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เพื่อศึกษาการสร้าง ‘ขนบ’ (Convention) และ ‘ประดิษฐกรรม’ (Invention) ของเกมสยองขวัญและเกมผีไทย และ (2) เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างทุนทางวัฒนธรรมกับการผลิตเนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละคร และการกำหนดอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม ของเกมสยองขวัญและเกมผีไทย

การวิจัยครั้งนี้ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Methodology) โดยผู้วิจัยศึกษาและมุ่งทำความเข้าใจผ่านการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ของเกม Araya เกม Home Sweet Home และ เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ในด้าน ‘ขนบ’ และ ‘ประดิษฐกรรม’ และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) ผู้ผลิตเกม เพื่อศึกษาทุนทางวัฒนธรรมที่มีผลต่อการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย

ผลการศึกษาแบ่งเป็น 2 ส่วน ส่วนที่ 1 คือ ตระกูลเนื้อหาที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวบท โดยพบว่าเกมสยองขวัญและเกมผีไทยยังคงสะท้อนอุดมการณ์ ความเชื่อ และค่านิยมให้แก่สังคมในด้านความเชื่อเรื่องผี ความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ ความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิด และความเชื่อเรื่องเวรกรรม นอกจากนี้ยังปรากฏอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยมแฝงที่สะท้อนคุณค่าทางสังคม คือ อุดมการณ์เรื่องเพศ โดยตัวละครผีหลักในทั้ง 3 เกมที่ศึกษาเป็นเพศหญิง ซึ่งถูกสร้างให้มีอารมณ์ความรู้สึกรุนแรง ไร้เหตุผล รวมถึงลักษณะของเพศที่เป็นเหยื่อของสังคมยามเมื่อมีชีวิต โดยสะท้อนภาพสังคมชายเป็นใหญ่

ส่วนที่ 2 คือ ความสัมพันธ์ระหว่างทุนทางวัฒนธรรมกับการผลิตเกม โดยพบว่าผู้ผลิตเกมเป็นแรงงานฐานความรู้ (Knowledge Based-worker) ซึ่งได้รับการศึกษาในระดับอุดมศึกษา และได้รับทุนทางวัฒนธรรมจากทุนที่เป็น “รูปแบบสถาบัน” (Institutionalized Form) และ “ทุนที่เป็นรูปธรรม” (Objectified Form) ทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม การเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรมได้ก่อให้เกิดทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล (Embodied Form) ซึ่งสร้าง “โลกทัศน์” ให้กับผู้ผลิตเกม 3 ด้าน คือ โลกทัศน์เกี่ยวกับผี โลกทัศน์เกี่ยวกับศาสนาและไสยศาสตร์ และโลกทัศน์เกี่ยวกับเวรกรรมและการเวียนว่ายตายเกิด

“โลกทัศน์” กลายเป็นส่วนสำคัญในอุดมการณ์ความเชื่อและค่านิยมของเกม และได้เป็นพื้นฐานของการออกแบบเนื้อเรื่องและตัวละคร ซึ่งผู้ผลิตเกมได้อาศัยพื้นฐานเรื่องเล่าตำนานท้องถิ่น รวมถึงภาพจำของผีในสื่อ และการผสมผสานวัฒนธรรมต่างประเทศเข้ามาใช้ในการผลิตเกมด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2562

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6084662028 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORD: Cultural Capital, Game, Thai Ghost, Ghost, Horror, Convention, Invention

Thima Maipang : THAI HORROR AND GHOST GAMES ON DIGITAL PLATFORM AND CULTURAL CAPITAL. Advisor:
Prof. PIRONGRONG RAMASOOTA, Ph.D.

The study of “Thai Horror and Ghost Games on Digital Platform and Cultural Capital” examines (1) the formation of convention and invention of Thai horror and ghost games and (2) the relation between cultural capital and narrative design, character design, and the determination of ideologies, beliefs, and values as manifested in these games.

The researcher employed a textual analysis to explore the ‘convention’ and ‘invention’ of three computer games comprising Araya, How Sweet Home, and Forbidden Love with The Ghost Girl. Furthermore, an in-depth interview was performed on game producers in order to study their cultural capital influencing games’ production.

The findings, first, showed that Thai horror and ghost games remained a reflection of traditional ideologies, beliefs, and values deeply rooted in Thailand such as Animism superstitions, reincarnation and karma. These games, moreover, demonstrated a latent influence reflecting social values - sexual Ideology. This sexual ideology was implicated by the main ghost characters of the 3 games who are female exhibiting extreme emotions, irrationality, as well as their plights as social victims while still alive. In other words, a portrayal of a patriarchal society.

Second, the findings showed that game developers were knowledge-based workers with at least undergraduate degrees and mostly from middle class. Their cultural capital was directly and indirectly derivative of both forms of capital - institutionalized and objectified. Their cultivation of cultures incurred the embodiment of cultural capital in each individual or a group of individuals resulting in 3 different “world views”; Animism, Religions and Superstitions, Reincarnation and Karma.

“World views” of the cultural workers has become a crucial part of ideology, belief and social value represented in the games. It, further, serves as a foundation of narrative and character design. Game producers resort to folklores, the common portrayal of apparitions in various kinds of media, and an incorporation of foreign cultures (cultural hybridization) into the production of the games.

Field of Study: Communication Arts

Academic Year: 2019

Student's Signature

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

ความตั้งใจแต่แรกเริ่มเดิมทีนั้นผู้วิจัยตั้งใจเขียนข้อความอันไพเราะ และลึกซึ้งลงในกิตติกรรมประกาศฉบับนี้ เพื่อแสดงถึงความขอบคุณให้แก่ผู้คนที่คอยมอบแรงผลักดันอันสูงค่ายิ่ง ให้งานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี อย่างไรก็ตาม จะด้วยความสามารถอันด้อยต่ำหรือความรู้สึกบางประการที่ไม่อาจกล่าวออกมาได้ ทำให้ผู้วิจัยทำได้เพียงเขียนถ้อยคำขอบคุณสามัญธรรมดาที่แสนจะเรียบง่าย แต่บรรจุไว้ด้วยความจริงใจแก่ผู้คนที่อยู่บนความสำเร็จเล็ก ๆ ของผู้วิจัยในครั้งนี้

ผู้วิจัยขอเริ่มต้นด้วยการกล่าวคำขอบคุณ แต่ศาสตราจารย์ ดร. พิศรอรอง รามสูต อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ให้ข้อชี้แนะอันมีค่าทางวิชาการ ตลอดไปจนถึงความเมตตาและความเป็นห่วงเป็นใยที่มีให้แก่ผู้วิจัยเสมอมา ขอขอบคุณ ผศ. ดร. จิรยุทธ์ สินธุพันธุ์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และ รศ.ดร. อัครวิน เนตรโพธิ์แก้ว กรรมการภายนอกที่สละเวลาอันมีค่าเพื่อขัดเกลาให้งานวิจัยชิ้นนี้ของผู้วิจัยมีความสมบูรณ์มากขึ้น

ผู้วิจัยขอขอบคุณดร.อลงกรณ์ ปรีวุฒิพงศ์ สำหรับความรู้ใหม่ ๆ และการฝึกฝนให้ผู้วิจัยเป็นผู้ตั้งมั่นและอดทนต่อการค้นหาข้อมูลมากมาย ซึ่งกลายมาเป็นส่วนสำคัญของแรงบันดาลใจเริ่มในงานวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้ ขอขอบคุณ ผศ.อริน เจียจันทร์พงษ์ “ครู” ผู้ประสทธิ ประสาทความรู้ และมากไปกว่านั้น คือ มุมมองความคิดต่าง ๆ ซึ่งทำให้การมองโลกใบเดิมของผู้วิจัยเปลี่ยนแปลงไป ยิ่งไปกว่านั้นยังเป็นผู้ให้แรงผลักดันสำคัญอันทำให้ผู้วิจัยหันหน้าก้าวเดินอยู่บนเส้นทางสายวิชาการในเวลาอัน

ขอขอบคุณพี่อ้อย กับความอดทนช่วยเหลือ งานวิทยานิพนธ์ชิ้นนี้คงไม่อาจสำเร็จได้ทันกำหนดเวลาเลยหากไม่ได้รับความช่วยเหลือที่มีค่าเกินกว่าจะอธิบายเป็นคำพูดได้

ขอส่งมอบคำขอบคุณไปยังเพื่อนและพี่น้อง ปริญญาโทนิเทศจุฬารหัส 60' เจ บุม นัท ต้อง ตู่ตะ พื้ตะ พี่น้อง ชาลิฟ จำ วิ โตโต้ กานแก้ว ศจี และคนอื่น ๆ กับประสบการณ์ที่แสนล้ำค่าของการเรียน การร่วมงาน และมุมมองความรู้ใหม่ ๆ ซึ่งทำให้บรรยากาศกว่า 2 ปีในคณะของผู้วิจัย เต็มไปด้วยความสุขและความสนุกสนานอย่างไม่คาดคิดว่าจะได้รับมาก่อน

ผู้วิจัยยังต้องขอขอบคุณความร่วมมือเป็นอย่างดี จาก MAD VR Studio, Yggdrasil Group, และ Studio เกมเล็ก ๆ ที่กล้าสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ทำทาย อย่าง Long Wing Studio เกมของสตูดิโอเหล่านี้ได้ปลุกความรู้สึกภาคภูมิใจ ความเป็นชาตินิยมและความศรัทธาในอนาคตของวงการเกมไทยให้กับผู้วิจัยเป็นอย่างมาก

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยอยากขอบคุณครอบครัวที่อยู่เบื้องหลังทุกการก้าวเดินของผู้วิจัย และอดทนกับการเติบโตอันแสนเชื่องช้าของลูกชายและน้องชายของพวกเขาอยู่เสมอ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฌ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ.....	1
1.2 ปัญหาวิจัย.....	11
1.3 วัตถุประสงค์.....	11
1.4 ขอบสันนิษฐานเบื้องต้น.....	11
1.5 ขอบเขตการวิจัย.....	12
1.6 นิยามศัพท์.....	13
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	15
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis).....	16
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy).....	24
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับแรงงานสร้างสรรค์ (Creative Labor).....	29
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับต้นทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital).....	39
2.4.1 แนวคิดเรื่อง Habitus.....	43
2.4.2 แนวคิดเรื่องการผสมผสานทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization).....	46
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีไทย.....	49

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ (Computer Game).....	62
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	68
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	71
3.1 รูปแบบการวิจัย	71
3.2 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา.....	71
3.3 การดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล	73
3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล	77
บทที่ 4 ตระกูลเนื้อหา การวิเคราะห์ตัวบท.....	79
4.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง.....	81
4.2 การวิเคราะห์ตัวละคร (Character Typology).....	92
4.3 แก่นความคิด (Themes)	106
4.4 ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ (Setting/Mise en Scene).....	107
4.5 การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)	111
4.6 วิธีการเร้าอารมณ์ (User Appeal).....	118
4.7 อุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม (Ideology and Values).....	122
บทที่ 5 ทิศทางวัฒนธรรมกับการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย.....	131
5.1 แรงงานฐานความรู้ (Knowledge-Based Worker).....	132
5.2 ทุนที่เป็นรูปแบบสถาบัน	135
5.3 ทิศทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม.....	137
5.4 ทิศทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ที่ใช้ในการผลิตเกม.....	142
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	160
6.1 สรุปผลการวิจัย.....	160
6.2 การอภิปรายผล.....	170
6.3 ข้อเสนอจำกัด.....	178

6.4 ข้อเสนอแนะทั่วไป	178
6.5 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	179
บรรณานุกรม.....	180
ประวัติผู้เขียน.....	186



สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 2.1 แสดงแรงงานในอุตสาหกรรมเกม.....	37
ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงขอบและประติษฐกรรมของโครงสร้างการเล่าเรื่อง: การเริ่มเรื่อง	82
ตารางที่ 4.2 ตารางแสดงขอบและประติษฐกรรมของโครงสร้างการเล่าเรื่อง: การพัฒนาเหตุการณ์	83
ตารางที่ 4.3 ตารางแสดงขอบและประติษฐกรรมของโครงสร้างการเล่าเรื่อง: ขึ้นภาวะวิกฤต	87
ตารางที่ 4.4 ตารางแสดงขอบและประติษฐกรรมของโครงสร้างการเล่าเรื่อง: ขึ้นภาวะคลี่คลาย	88
ตารางที่ 4.5 ตารางแสดงขอบและประติษฐกรรมของโครงสร้างการเล่าเรื่อง: ขึ้นยุติเรื่องราว.....	89
ตารางที่ 4.6 ตารางจำแนกลักษณะของตัวละครที่ปรากฏในเกม	92
ตารางที่ 4.7 ตารางแสดงขอบและประติษฐกรรมของการวิเคราะห์ตัวละคร: ลักษณะทาง ประชากรศาสตร์	94
ตารางที่ 4.8 ตารางแสดงขอบและประติษฐกรรมของการวิเคราะห์ตัวละคร: ลักษณะทางกายภาพ	96
ตารางที่ 4.9 ตารางแสดงขอบอื่นๆ ที่ปรากฏในเกมสยองขวัญและเกมผีไทย.....	102
ตารางที่ 4.10 ตารางแสดงขอบของตัวละครมนุษย์ที่ปรากฏในเกม	105
ตารางที่ 4.11 ตารางแสดงขอบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ: สถานที่และเวลา.....	107
ตารางที่ 4.12 แสดงลักษณะขอบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ ด้านสถานที่	108
ตารางที่ 4.13 ตารางแสดงขอบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ: ด้านสถานที่ในโลกแห่ง จินตนาการ.....	110
ตารางที่ 4.14 ตารางแสดงขอบของการสื่อสารในระดับสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเกม	112
ตารางที่ 4.15 ตารางแสดงขอบของการสื่อสารในระดับสัญลักษณ์ด้านเสียงที่ปรากฏในเกม	116
ตารางที่ 4.16 ตารางแสดงขอบของวิธีการเข้าอารมณ์ผู้เล่นที่ปรากฏในเกม.....	119
ตารางที่ 4.17 ตารางแสดงขอบของอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยมที่ปรากฏในเกม.....	122
ตารางที่ 4.18 ตารางแสดงขอบของอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม: อุดมการณ์แฝง	129

ตารางที่ 5.1 ตารางแสดงลักษณะการใช้ทุนทางวัฒนธรรมและสถานที่ดำเนินเรื่องภายในเกม 147

ตารางที่ 5.2 ตารางแสดงลักษณะการใช้ทุนทางวัฒนธรรมและเนื้อเรื่องเกี่ยวกับผีและประเภทของผี
..... 149

ตารางที่ 5.3 ตารางแสดงการใช้ทุนทางวัฒนธรรมและเนื้อเรื่องเกี่ยวกับศาสนา พุทธ พราหมณ์ ผี 150

ตารางที่ 5.4 ตารางแสดงลักษณะการใช้ทุนทางวัฒนธรรมและการทำเนื้อเรื่องให้เป็นสากล 152

ตารางที่ 5.5 ตารางแสดงลักษณะการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการออกแบบตัวละคร: ด้านรูปลักษณ์
..... 155

ตารางที่ 5.6 ตารางแสดงการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร 157

ตารางที่ 5.7 ตารางแสดงลักษณะการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการออกแบบตัวละคร: พลังอำนาจ .. 159



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 3.1 กรอบแนวคิดงานวิจัย	78
ภาพที่ 4.1 ผีโอราหรือนางตานี จากเกม Forbidden Love with The Ghost Girl ที่มีลักษณะทาง กายภาพเหมือนมนุษย์ แต่ไม่มีความสยองขวัญน่าเกลียดน่ากลัว.....	98
ภาพที่ 4.2 ผีเบล จากเกม Araya ที่มีลักษณะทางกายภาพเหมือนมนุษย์ แต่มีความสยองขวัญน่า เกลียดน่ากลัว.....	98
ภาพที่ 4.3 ผีพลอย จากเกม Araya ที่มีลักษณะทางกายภาพเป็นเงาดำรูปร่างคล้ายมนุษย์ (ภาพจาก Youtube Heartlocker).....	99
ภาพที่ 4.4 ผีสัมภเวสี จากเกม Home Sweet Home ที่มีลักษณะทางกายภาพเป็นเงาดำ.....	99
ภาพที่ 4.5 ภาพผีเปรต ในเกม Home Sweet Home ภาพจาก Youtube Trickster512.....	100
ภาพที่ 4.6 ผีสัมภเวสี จากเกม Araya ที่มีแสงออกจากร่างกาย ตรวจจับความเคลื่อนไหวของผู้เล่น	100
ภาพที่ 4.7 ผีเปรต จากเกม Araya ซึ่งเป็นผีจากวัฒนธรรมดั้งเดิม	101
ภาพที่ 4.8 ภาพผีนักศึกษา ที่จัดเป็นผีในวัฒนธรรมร่วมสมัย ที่ปรากฏในเกม Araya.....	102
ภาพที่ 4.9 ผีเบล จาก Home Sweet Home ที่พ่ายแพ้ต่ออาวุธจากพุทธศาสนา ก่อนจะกลายเป็น กองเลือด.....	105
ภาพที่ 4.10 มหาวิทยาลัยคันทายาว จากเกม Home Sweet Home สถานที่ดำเนินเรื่องในเขตเมือง	108
ภาพที่ 4.11 บ้านร้าง จากเกม Home Sweet Home สถานที่ดำเนินเรื่องในเขตชนบท	109
ภาพที่ 4.12 ห้องเส้นเลือดหัวใจ จากเกม Araya สถานที่ในโลกแห่งจินตนาการ	110
ภาพที่ 4.13 แสดงมุมมองการเล่าเรื่องบุคคลที่ 1 จากเกม Home Sweet Home.....	113
ภาพที่ 4.14 แสดงมุมมองการเล่าเรื่องบุคคลที่ 3 จากเกม Forbidden Love with The Ghost Girl	114

ภาพที่ 4.15 ความรู้สึกกลัวจากบรรยากาศ ความอ้างว้างโดดเดี่ยว จากเกม Home Sweet Home 120

ภาพที่ 4.16 ความรู้สึกขยะแขยง น่าอี้อัดจากบรรยากาศ จากเกม Home Sweet Home 120

ภาพที่ 5.1 ตัวละคร Zero จากเกม Darken Guard 3 แรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครผีมะลิ (ภาพจาก Asia Playstation.com)..... 154

ภาพที่ 5.2 ตัวละครผีมะลิ จากเกม Forbidden Love with The Ghost Girl มีดอกไม้้ออกมาจากดวงตาเหมือน Zero (ภาพจาก Facebook Long Wing Studio)..... 154



บทที่ 1

ที่มาและความสำคัญ

1.1 ที่มาและความสำคัญ

ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีการสื่อสารสมัยใหม่ อุตสาหกรรมสื่อเข้ามามีบทบาททรงพลังในการเชื่อมคนทั้งโลกจนเกิดเป็น “ชุมชนเสมือน” (Virtual Community) ผู้คนจากต่างพื้นที่สามารถเชื่อมโยงถึงกันและรับสารสิ่งเดียวกันได้โดยปราศจากข้อจำกัดทางด้านเวลา และสถานที่

การใช้สื่อของผู้คนเปลี่ยนแปลงไปจากยุคสมัยก่อน กล่าวคือ เทคโนโลยีได้เข้ามาเป็นตัวกำหนดรูปแบบการใช้ชีวิตของผู้คนดังที่ Everett M. Rogers นักวิชาการสายเทคโนโลยีเป็นตัวกำหนดแบบอ่อนๆ (Soft Technology Determinism) มีความเห็นว่า “ปัจจัยด้านเทคโนโลยีการสื่อสาร ผสมกับปัจจัยอื่นๆ จะรวมตัวกันเป็นสาเหตุแห่งการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ในสังคม” (สุกัญญา ตั้งเรืองเกียรติ, 2545) แม้แต่รูปแบบการละเล่นที่เคยมีของสังคมในอดีต ก็ถูกแปรเปลี่ยนและเชื่อมโยงผ่านอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่ทำให้ผู้คนในแต่ละซีกโลกสามารถเล่นเกมร่วมกันได้ ผ่านโครงข่ายที่เชื่อมโยงกันของระบบอินเทอร์เน็ต สิ่งดังกล่าวทำให้อุตสาหกรรมเกมแข่งขันกันพัฒนาในหลากหลายรูปแบบ (Platform) เช่น เกมบนคอนโซล, คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล (Personal Computer), โทรศัพท์มือถือ, Tablet ไปจนถึงเกมที่ปรากฏบนเว็บไซต์ และหากวิธีเพื่อดึงดูดให้ผู้เล่นใช้สินค้าตัวเอง

อุตสาหกรรมเกมกลายเป็นส่วนสำคัญของเศรษฐกิจโลก และมีแนวโน้มของการเจริญเติบโตมากขึ้น สอดคล้องไปกับการเข้าถึงการใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีที่เพิ่มมากขึ้นในช่วงเวลาเดียวกัน โดยจากการสำรวจของเว็บไซต์ internetworldstats.com ในปี 2018 ที่สำรวจเมื่อวันที่ 31 ธันวาคม 2561 พบว่าประชากรที่ใช้อินเทอร์เน็ตของโลกมีปริมาณกว่า 4 พันล้านคน โดยเอเชียมีประชากรผู้ใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุดกว่า 2 พันล้านคน ตามมาด้วยยุโรป แอฟริกา ละตินอเมริกา และอเมริกาเหนือตามลำดับ

ธุรกิจเกม กลายเป็นอุตสาหกรรมสื่อที่มีความสำคัญ เป็นอุตสาหกรรมเนื้อหา (Content Industry) ที่มีมูลค่าสูงที่สุด จากตัวเลขการรายงานของ Newzoo บริษัทพัฒนาและวิจัยตลาดเกม พบว่า อุตสาหกรรมเกมโลกในปี 2560 มีตัวเลขสูงถึง 149 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ซึ่งเป็นตัวเลขที่ใกล้เคียงกับอุตสาหกรรมกีฬาโลกที่มีฐานผู้บริโภคมาก่อนอย่างยาวนาน นอกจากนี้ อุตสาหกรรมเกมโลกยังมีมูลค่าสูงกว่ามูลค่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์มากถึง 3 เท่า และมีแนวโน้มการเจริญเติบโตที่สูงขึ้นเรื่อยๆ โดยมีตัวเลขคาดการณ์จาก Newzoo ว่าตัวเลขของเงินในธุรกิจเกมในปี 2563 อาจสูงถึง 240 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ (Taylor, H., 2017)

สอดคล้องกับการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมโลก อุตสาหกรรมเกมของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ทำสถิติเป็นภูมิภาคที่มีการเติบโตของอุตสาหกรรมเกมสูงที่สุด โดยผลสำรวจจาก Newzoo ยังพบว่า รายได้ในอุตสาหกรรมเกมบนโทรศัพท์มือถือในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เติบโตกว่าร้อยละ 45.3 ซึ่งมากกว่าอัตราเฉลี่ยทั่วโลกที่ร้อยละ 14.6 ถึง 3 เท่า (ฐิติพล ปัญญาลิขิต, 2560)

ในประเทศไทย ตัวเลขรายงานอุตสาหกรรมเนื้อหาดิจิทัลของสำนักพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ.) หรือ ETDA ในปี 2559 มีมูลค่าสูงกว่า 20,000 ล้านบาท โดยมีอุตสาหกรรมเกมเติบโตสูงสุดที่ 16,000 ล้านบาท โดยส่วนใหญ่เป็นการนำเข้าเกมมาเพื่อบริโภคภายในประเทศกว่า 15,000 ล้านบาท ในขณะที่ตัวเลขทรัพย์สินทางปัญญา และการรับจ้างผลิตงานรวมนั้นมีมูลค่าราว 600 ล้านบาท

ตลาดเกมมีการเติบโตขึ้นในทุกแพลตฟอร์ม โดยปัจจัยที่ทำให้อุตสาหกรรมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ และอุตสาหกรรมเกมไทยเติบโตเกิดจากการบริโภคที่สูงขึ้น คือจำนวนประชากรที่มีมากกว่า 620 ล้านคนในภูมิภาค มีกลุ่มประชากรที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ตร้อยละ 29 ของประชากรในภูมิภาคทั้งหมดหรือคิดเป็น 179 ล้านคน อย่างไรก็ตาม Newzoo ระบุว่า ในบรรดากลุ่มคนดังกล่าวกว่าร้อยละ 70 มีพฤติกรรมการความสนใจในการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อเล่นเกม (Thumbsupteam, 2558) ในฝั่งประเทศไทยความสำเร็จของอุตสาหกรรมมาจากการเพิ่มขึ้นของผู้เล่น ฐิติพล ปัญญาลิขิต (2560) รายงานว่าประชากรที่ใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อเล่นเกมในไทยมีทั้งหมดราว 17 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 25 ของประชากรทั้งหมด โดย Newzoo และ Global Mobile Game Confederation

ได้คาดการณ์ว่าภายในปี 2560 จะมีผู้เล่นหน้าใหม่ในไทยเพิ่มขึ้นอีกร้อยละ 7.6 เป็น 18.3 ล้านคน ตามการเข้าถึงที่มากขึ้นของการใช้สมาร์ทโฟนในประเทศไทย

ปรากฏการณ์ดังกล่าว สอดคล้องกับตัวเลขรายงานการเข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ตในประเทศ จากผลการรายงานเว็บไซต์ Brandbuffet.in.th (2018) ที่รวบรวมสถิติการใช้งานดิจิทัลของเอเชีย ตะวันออกเฉียงใต้ ในเดือนมกราคม 2561 พบว่ามีประชากรผู้ใช้และเข้าถึงอินเทอร์เน็ต 57 ล้านคนในประเทศไทยจากประชากร 69.11 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 82 ของประชากรทั้งหมด โดยมีผู้เข้าถึงรายใหม่ใน 1 ปีสูงถึง 11 ล้านคนหรือร้อยละ 24 โดยใช้โทรศัพท์มือถือร้อยละ 98 สมาร์ทโฟนร้อยละ 71 แล็ปท็อปหรือเดสก์ท็อปคอมพิวเตอร์ร้อยละ 25 และแท็บเล็ตคอมพิวเตอร์ร้อยละ 12 แสดงให้เห็นถึงการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของประชากรชาวไทยจำนวนมาก

เทคโนโลยีที่ทันสมัยทำให้รูปแบบของเกมพัฒนาขึ้น รวมทั้งมีการลงทุนกับการผลิตเกมที่สูง และทำรายได้ที่ดีตามไปด้วย ความนิยมของเกมต่างๆ ในระดับสินค้า สร้างรายได้ไม่แพ้สินค้า ภาพยนตร์ชื่อดังระดับโลก เกมที่ได้รับความนิยมสร้างรายได้ในการบริโภคมหาศาล อธิป อัศวานันท์ (2561) เปิดเผยว่าตัวเลขการทำเงินของเกม อย่าง Grand Theft Auto V ซึ่งเป็นเกมที่ขายดีที่สุดในโลก สามารถทำยอดขายได้มากกว่า 1,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐภายในระยะเวลา 3 วัน และมียอดขายรวมไปแล้วกว่า 3,000 ล้านดอลลาร์ในปี 2017 โดยมูลค่าดังกล่าว สูงกว่าภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงอย่าง อวตาร (Avatar) ที่นับตั้งแต่เปิดตัวเมื่อปี 2009 จนถึงปี 2017 มีรายได้รวมอยู่ที่ 2,700 ล้านดอลลาร์สหรัฐ นอกจากนี้ การบริโภคเกมยังถูกทำให้เป็นกีฬาการแข่งขันในฐานะของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (E-Sport) ซึ่งสร้างมูลค่ารูปแบบใหม่ๆ จากการบริโภคในฐานะผู้เล่น ไปสู่การบริโภคในฐานะผู้ชม โดยพบว่าการแข่งขัน E-Sport League of Legends World Championship ระหว่าง SK Telecom T1 และ Samsung Galaxy ในปี 2016 มีผู้ชมทั่วโลกสูงถึง 43 ล้านคน โดยมูลค่ากีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ในปี 2017 มีมูลค่าสูงถึง 696 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และอาจเป็นหนึ่งในกีฬาที่จะมีอิทธิพลในการ สันคลอนอุตสาหกรรมกีฬาในอนาคต

ดังที่ได้กล่าวมาจะเห็นว่าอุตสาหกรรมเกมนั้นเป็นอุตสาหกรรมที่สร้างมูลค่าให้กับระบบ เศรษฐกิจรวมถึงการจ้างงานในระดับสูง และยังนำไปสู่ธุรกิจเครือข่ายที่เกี่ยวข้องกับเกมเป็นวงกว้าง อันนำมาซึ่งการเติบโตทางเศรษฐกิจในหลายภาคส่วน ด้วยความที่เกมเป็นสื่อใหม่และสื่อตอบโต้

(Interactive media) อุตสาหกรรมเกมจึงมีใช้อุตสาหกรรมที่สิ้นสุดลงแค่การหาซื้อเกมเพื่อบริโภคเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการบริโภคเป็นกลุ่ม การสร้างรายได้จากการสร้างชุมชนโลกเสมือนในเกม การค้าขายออนไลน์ในเกมทั้งโดยผู้ผลิตหรือตัวบริษัทเอง การเป็นกีฬาแข่งขัน และงานมหกรรมเกมต่างๆ ขณะที่ธุรกิจการลงทุนด้านเกมในประเทศไทยเองมีการขยายตัวขึ้น รวมทั้งมีการลงทุนและร่วมทุนระหว่างบริษัทต่างชาติและบริษัทในประเทศไทยโดยต่างชาติมองว่าระบบนิเวศของตลาดผู้เล่นเกมไทยนั้นค่อนข้างมีความสมบูรณ์ (สิริลักษณ์ เล่า, 2561) ขณะที่ภาครัฐเองก็มีแนวนโยบายที่ส่งเสริมสนับสนุนการลงทุนเกี่ยวกับอุตสาหกรรมเกมให้เติบโตขึ้น

สำหรับประเทศไทยอุตสาหกรรมเกมกลายเป็นอุตสาหกรรมที่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลโดยเกมเป็นสินค้าทางวัฒนธรรม จะเห็นว่าประเทศไทยนั้นมีนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2561) เพื่อเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาระบบเศรษฐกิจให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางการผลิตสินค้าและบริการที่มีมูลค่าสูงบนพื้นฐานแนวคิดสร้างสรรค์ มีการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการพัฒนาสินค้า รวมทั้งสินค้าจากอุตสาหกรรมบันเทิง นอกจากนั้นแล้วไทยยังมียุทธศาสตร์ส่งเสริมภาพยนตร์และวิดิทัศน์ ระยะที่ 2 (พ.ศ. 2555-2559) ซึ่งมีขึ้นเพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมบันเทิง โดยทำให้ประเทศไทยเป็นศูนย์กลางภาพยนตร์และวิดิทัศน์แห่งเอเชีย ขยายอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิดิทัศน์ให้มีความสำคัญต่อตลาดโลก ยุทธศาสตร์ดังกล่าวนำมาซึ่งการที่วัฒนธรรมกลายเป็นสินค้าที่ถูกผลิตผ่านระบบอุตสาหกรรม โดยมีอุตสาหกรรมบันเทิงเป็นส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนและเผยแพร่เนื้อหาดังกล่าวอันรวมไปถึงอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เพลง ละคร เกม แอนิเมชัน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการทำให้เศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นของไทยเติบโตและได้รับความนิยม (ประภาภรณ์ รัตโน และ หยกवासสมหวัง, 2560)

อุตสาหกรรมบันเทิงเหล่านี้ ถูกขนานนามโดยสื่อมวลชนบางสำนักกว่าเป็นปรากฏการณ์ T-Wind หรือ Thai Wind ซึ่งหมายถึงกระแสความนิยมในอุตสาหกรรมบันเทิงไทย ที่ได้รับความนิยมในหมู่ประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และประเทศจีน โดยเปรียบเทียบกับกระแสของผลิตภัณฑ์บันเทิงที่ติดลมบน เป็นกระแสนายลมแห่งประเทศไทยที่พัดออกไปยังประเทศต่างๆ อย่างที่ประเทศเกาหลีได้เคยผลิตอุตสาหกรรมวัฒนธรรมอันเป็นที่รู้จักดีในชื่อของ คลื่นวัฒนธรรมเกาหลี (Korean Wave)

การผลิตสินค้าเนื้อหาสื่อบันเทิงในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมวัฒนธรรมดังกล่าวนี้เองได้อาศัยต้นทุนทางวัฒนธรรม ในการเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้า กล่าวคือ แรงงานในอุตสาหกรรมได้อาศัยทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่ผนวกกับความสร้างสรรค์ของแรงงาน เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับเนื้อหาต่างๆ ที่มีอยู่กลายเป็นเนื้อหาบันเทิงเพื่อส่งออก โดยทุนทางวัฒนธรรมดังกล่าว นั้น Pierre Bourdieu (1986) ได้ให้ความหมายว่า ทุนทางวัฒนธรรม คือ ทุนที่สะสมอยู่ในตัวบุคคล วัตถุ สิ่งของ หรือที่อยู่ในรูปของสถาบัน ซึ่งนำไปสู่การสร้างรสนิยม และสร้างความแตกต่างให้กับแต่ละชนชั้น กล่าวอีกนัยหนึ่ง ทุนทางวัฒนธรรมนั้นคือการเรียนรู้วัฒนธรรมของแต่ละบุคคล โดยวัฒนธรรมดังกล่าว สามารถนำมาใช้สร้างสรรค์ในระบบเศรษฐกิจได้ โดยผ่านการสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นของแรงงานแต่ละบุคคล ดังที่เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2559) ได้ชี้ให้เห็นว่าทุนทางวัฒนธรรมเป็นต้นน้ำของห่วงโซ่คุณค่า ซึ่งสามารถนำไปสร้างสรรค์ในการเล่าเรื่องและสร้างเนื้อหาให้เกิดขึ้นกับสินค้าและบริการได้

สำหรับประเทศไทยเนื้อหาในสื่อบันเทิงที่ได้รับความนิยมและเป็นที่ยึดถือของคนไทยจำนวนมาก คือเนื้อหาประเภทผีและสยองขวัญ ที่ถูกผลิตออกมาผ่านสื่อประเภทต่างๆ เช่น วรรณกรรม การ์ตูน ละคร ละครเวที ไปจนถึงภาพยนตร์ โดยเนื้อหาประเภทดังกล่าวมีการอาศัยทุนทางวัฒนธรรมอันได้แก่วัฒนธรรมผีไทยมาใช้ในการสร้างเนื้อหา โดยสิ่งที่ปรากฏขึ้นนั้น แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ทุนทางวัฒนธรรมหรือมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Heritage) เช่น ตำนาน เรื่องราวในอดีต ความเชื่อในสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติ กฎแห่งกรรม ไปจนถึงประวัติศาสตร์และข่าวที่ปรากฏ และทุนทางวัฒนธรรมหรือมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Heritage) เช่น วัด โรงพยาบาล สุสาน ป่าช้า มาแสดงออกผ่านสื่อแขนงต่างๆ ซึ่งทำหน้าที่คอยส่งต่อวิถีคิด อุดมการณ์ และผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมด้านผีให้แก่มวลชนในวงกว้าง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการผลิตเนื้อหาของสื่อภาพยนตร์หรือสื่อละครซึ่งประสบความสำเร็จได้รับความนิยมจากผู้ชมอย่างกว้างขวาง

Krisda Kerddee (2010) ได้สำรวจข้อมูลภาพยนตร์ไทยที่ออกฉายในปี พ.ศ. 2548- 2552 พบว่าภาพยนตร์ตลก และภาพยนตร์ผีสยองขวัญ คือภาพยนตร์ที่มีปริมาณการออกฉายบ่อยครั้งที่สุดในประเทศไทย นอกจากความสำเร็จที่เกิดขึ้นในประเทศแล้วภาพยนตร์ผีและสยองขวัญของไทยยังประสบความสำเร็จในฐานะที่ได้รับความนิยมในต่างประเทศ เช่น ภาพยนตร์เรื่องลองของ (2548) ประสบความสำเร็จในการทำรายได้เป็นอันดับ 1 ในการฉายที่ประเทศมาเลเซีย ภาพยนตร์เรื่อง

ซัตเตอร์กตติวิญญาน (2549) ทำรายได้ในการออกฉายที่ประเทศบราซิลกว่า 100 ล้านบาท ในแง่ของคุณภาพภาพยนตร์แล้ว ภาพยนตร์ฝีมือไทยยังได้รับรางวัลจากนานาชาติ เช่น ภาพยนตร์เรื่องโปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต (2551) ชนะเลิศรางวัล Audience's Choice Award จากเทศกาลภาพยนตร์ Indonesia International Fantastic Film Festival 2008

ปรากฏการณ์ดังกล่าว สะท้อนให้เห็นถึงการนำต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่แต่เดิมของไทย มาใช้ในการสร้างมูลค่าให้กับระบบเศรษฐกิจอย่างประสบความสำเร็จ โดยผู้ผลิตได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์เข้าไปพัฒนาต่อยอดให้ภาพยนตร์เกิดรูปแบบที่ชัดเจนเฉพาะขึ้น เกิดเป็นสิ่งที่เรียกว่า “สูตร” (Formula) ตามแนวคิดของ Jo Barker & Peter Wall (2008) ซึ่งได้นำมาใช้ในการจำแนกประเภทของภาพยนตร์ ให้เกิดเป็นภาพยนตร์ประเภทต่างๆ หรือ Genre โดยภาพยนตร์ฝีมือและสยองขวัญ ก็มีลักษณะเฉพาะของประเภทภาพยนตร์ตามการจำแนกของสูตรการสร้างที่เกิดขึ้น

ในงานศึกษาวเคราะห์ดัวบท (Textual Analysis) ภาพยนตร์หรือละครผี พบว่าการผลิตและประกอบสร้างเรื่องผีผ่านภาพยนตร์หรือละครนั้น จะมีองค์ประกอบต่างๆ เช่น แนวเรื่อง โครงสร้างการเล่าเรื่อง ตัวละคร แก่นความคิด ฯลฯ อันเป็นการผลิตวัฒนธรรมที่สืบทอดกันมานั้น ได้ให้กำเนิดสิ่งที่เรียกว่า “ขนบ” (Convention) หรือลักษณะเฉพาะของผีที่มีการผลิตซ้ำ เช่น ผีเป็นสิ่งที่น่ากลัว ผีเป็นสิ่งที่มีความน่ากลัว และ “ประดิษฐ์กรรม” (Invention) หรือการสร้างสรรค์ความหมายใหม่ของผีให้เกิดขึ้น ซึ่งขนบและประดิษฐ์กรรมจะเป็นตัวสะท้อนให้เห็นอุดมการณ์ที่ถูกสืบทอด ขับเคลื่อนของเรื่องในตระกูล (Genre) ดังกล่าว

กาญจนา แก้วเทพ (2552) ให้ความเห็นว่าในสื่อเนื้อหาทุกประเภทนั้นจะมีการสร้างขนบและประดิษฐ์กรรมให้เกิดขึ้น ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าตัว “ขนบ” เป็นส่วนที่สร้างความคุ้นเคยให้กับผู้รับสารให้สามารถทำความเข้าใจกับ “ดัวบท” ที่เกิดขึ้นได้ ในขณะที่ “ประดิษฐ์กรรม” นั้น มีหน้าที่เข้ามาเพื่อเพิ่มอรรถรสและสร้างสุนทรียใหม่ๆ ให้เกิดความประทับใจที่แตกต่างไปจากขนบอันมีมาแต่ดั้งเดิม

อย่างไรก็ตาม จากการสำรวจพบว่างานศึกษาสื่อกับผีในประเทศไทยนั้นยังมีอยู่ในปริมาณที่ค่อนข้างน้อย แม้แต่ในสื่อภาพยนตร์เองงานศึกษาเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างผี กับโลกของสื่อก็ยังปรากฏอยู่ไม่มากนัก สมสุข หินวิมาน (2544) มองว่าการที่มีผู้สนใจศึกษาเรื่องดังกล่าวน้อย อาจเป็น

เพราะขาดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการนำมาศึกษา หรือนำมาสู่การออกแบบเครื่องมือที่ใช้เพื่อสร้างหลักเกณฑ์ในการวิเคราะห์ประเด็นดังกล่าวให้ชัดเจน

ด้านอุตสาหกรรมเกม จากการสำรวจอุตสาหกรรมเนื้อหาประเภทเกมพบว่า การศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาเกมผีไทยนั้นยังไม่มีปรากฏเป็นงานวิจัย ทั้งนี้ส่วนหนึ่งเป็นเพราะเกมเป็นสื่อที่ค่อนข้างใหม่ และอาจเพราะอุตสาหกรรมเกมของไทยในสมัยอดีตยังไม่ได้รับความนิยม จากตัวเลขรายงานข้างต้นจะพบว่าประเทศไทยอยู่ในสถานะผู้นำเข้าหรือผู้บริโภคมจากตลาดเกมโลก หรือเป็นผู้รับจ้างผลิตมากกว่า ขณะที่ตัวเลขทรัพย์สินทางปัญญาและการผลิตเกมเพื่อบริโภคเองยังมีปริมาณค่อนข้างต่ำ โดยเกมที่ผลิตยังมีประเภทเนื้อหาที่หลากหลายตามสมัยนิยม เช่น เกมหุ่นรบ เกมแฟนตาซี RPG หรือเกมที่ทำขึ้นเพื่อการศึกษา เช่น เกมวรรณคดี ทำให้เกมสยองขวัญและเกมผีไทยช่วงที่ผ่านมา มีปรากฏไม่มากนัก

อย่างไรก็ตาม สื่อประเภทเกม มีลักษณะที่แตกต่างจากสื่อดั้งเดิม (Traditional Media) โดยสื่อประเภทดังกล่าวมีคุณสมบัติในการมีส่วนร่วมกับผู้รับสารระดับปัจเจก กล่าวคือ เกมเป็นสื่อใหม่ที่ผสมผสานระหว่างรูปแบบที่หลากหลาย มีการถ่ายทอดเรื่องราวเหมือนกับสื่อโทรทัศน์และสื่อภาพยนตร์ แต่ได้เพิ่มรูปแบบการตอบโต้กับผู้เล่น (Interactivity) รวมทั้งทำให้ผู้เล่นได้สัมผัสความหลากหลายของรูปแบบต่างๆ ที่ปรากฏขึ้นในตัวเกม ทั้งมุมมองด้านภาพ เสียง ผ่านขั้นตอนการเล่น และทำให้ผู้เล่นมีส่วนร่วมในการเล่าเรื่องอย่างใกล้ชิด

นอกจากนั้นแล้ว คุณลักษณะสำคัญของเกม ยังมีความเป็นดิจิทัลที่สามารถทำงานตอบโต้กับผู้ใช้สื่อได้อย่างอัตโนมัติ ผ่านกระบวนการสื่อสารระหว่างสื่อกับผู้ใช้ (Human-computer Interface) ผู้ใช้สื่อประเภทนี้ต้องอาศัยความเข้าใจ ไม่เพียงแต่วิธีการใช้สื่อในการปฏิบัติการเท่านั้น แต่ยังต้องทำความเข้าใจกับความหมายที่ปรากฏขึ้นในแต่ละส่วนของการเล่น เพื่อตอบสนองต่อการใช้สื่อตลอดเวลาอีกด้วย

ในต่างประเทศ เกมผีและเกมสยองขวัญได้รับความนิยมโดยมีเกมที่มีชื่อเสียงหลายเกม เช่น เกม Resident Evil, Silent Hill ที่ถูกนำไปสร้างต่อในสื่อประเภทอื่น เช่น การนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ โดยมีรูปแบบของสูตร Formula ที่มักสร้างความแปลกประหลาด (Uncanny) ในด้าน

ตัวละคร การสร้างการเคลื่อนไหวอันแปลกประหลาด การสร้างความพิกลพิการ การใช้เสียงในการสร้างความหวาดกลัว

อย่างไรก็ตาม เกมที่มีเนื้อหาสยองขวัญหรือเนื้อหาประเภทผีในเกมไทยนั้นอยู่ในช่วงที่เริ่มได้รับความสนใจมากขึ้น จากทั้งผู้เล่นในประเทศและผู้เล่นในต่างประเทศ จากกระแสของเกม Araya ของค่าย Mad Virtual Reality Studio และเกม Home Sweet Home ของค่าย Yggdrasil ที่ต่างก็เป็นผู้ผลิตเกมสัญชาติไทย มีการใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมผีแบบไทย มาใช้ในสื่อตอบโต้ประเภทเกม โดยมีการนำความรู้ด้านเทคโนโลยีมาใช้ประกอบเพื่อให้เกิดความสมจริงของอรรถรสความสยองขวัญมากขึ้น เช่น เทคโนโลยี Virtual Reality¹ หรือ VR ซึ่งทำให้เกมกลายเป็นที่รู้จักของผู้เล่นชาวไทยในวงกว้าง รวมทั้งผู้เล่นต่างชาติ ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในหลายประเทศ โดยเกม Araya และ Home Sweet Home นั้นได้รับการตอบรับจากผู้เล่นและผู้สนใจเกมทั่วโลก ทำให้มียอดการรับชมการเล่นของเกมแคสเตอร์² (Game Caster) ทั่วโลกรวมกันเป็นจำนวนหลาย 10 ล้านครั้ง และกลายเป็นกระแสรีวิวความน่ากลัวสยองขวัญของเกม ผ่านเหล่า Influencer ในโลกออนไลน์อีกมากมาย จนมีช่วงเวลาของเกมสามารถก้าวขึ้นไปติดอันดับ 1 ใน 10 ของการจำหน่ายเกมในระบบ Steam ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มขายเกมที่ใช้กันสากลทั่วโลก

สำหรับเกม Home Sweet Home กรมการค้าระหว่างประเทศได้เปิดเผยว่า บริษัท Yggdrasil ผู้ผลิตเกมได้มีการร่วมทุนกับบริษัท Ningbo Inception Media จากประเทศจีน เพื่อผลิตเกม Home Sweet Home ภาคต่อ โดยเป็นการเปิดตลาดสินค้าเกมทางวัฒนธรรมเข้าไปในตลาดจีน

¹ Virtual Reality หรือ VR เทคโนโลยีเสมือนสร้างสภาพแวดล้อมให้กับผู้ใช้เสมือนเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกับเทคโนโลยีดังกล่าว เป็นเทคโนโลยีสร้างสภาพจำลองให้กับผู้ใช้ โดยเชื่อมต่อกับผู้ใช้ผ่านอุปกรณ์ เช่น ถุงมือ เม้าส์ หรือแว่นตา โดยเฉพาะแว่นตาที่สวมใส่แล้วทำให้ผู้เล่นเห็นเหตุการณ์ในโลกเสมือนนั้น นิยมใช้ในอุตสาหกรรมเกมสมัยใหม่

² Game Caster ผู้รีวิวเกม ทำหน้าที่ในการเล่นเกม บอกเล่าเรื่องราวบทบาท เนื้อหาที่เกิดขึ้นภายในเกมให้กับผู้รับชมระหว่างการเล่น

ซึ่งเป็นตลาดสินค้าขนาดใหญ่ นอกจากนั้น ตัวเกมภาคแรกยังได้รับการเสนอซื้อเข้าชิงรางวัล 6 สาขา จาก 12 สาขา ในงาน Game Connection America 2017 (ไทยรัฐออนไลน์, 2561)

นอกจากนี้ ในระยะหลัง ยังมีสตูดิโอพัฒนาเกมรายเดี่ยวที่เริ่มพัฒนาเกมผีไทยในมิติใหม่ๆ เช่น บริษัท Long Wing Studio ได้สร้างเกม Forbidden Love with The Ghost Girls ที่ออกตัวทดลอง (Demo) มาให้เกมแคสเตอร์และบุคคลทั่วไป ได้ทดสอบเล่นโดย เป็นเกมแบบ Visual Novel สลับฉากไปที่ละฉากโดยให้ผู้เล่นตัดสินใจกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยเนื้อหาเล่าถึงตัวเอกที่มีสัมผัสพิเศษ สามารถมองเห็นผีและสิ่งเหนือธรรมชาติ รวมทั้งเข้าไปมีความสัมพันธ์กับผีที่ปรากฏ เช่น การจับผี เป็นต้น

กฤษฎา เกิดดี (2541) ชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์สยองขวัญมีลักษณะสำคัญร่วมกันคือ “การหลุดพ้นจากโลกแห่งความเป็นจริง” ซึ่งผู้ชมจะได้รับชมสิ่งที่เหนือจริงไปจากเรื่องราวที่พบเจอในชีวิตประจำวัน ในอุตสาหกรรมเกมสยองขวัญ สื่อตอบโต้อย่างเกมได้จับเน้นการหลุดพ้นจากโลกแห่งความเป็นจริงและนำพาผู้เล่นเกมเข้าไปสู่โลกเสมือนให้สามารถสัมผัสประสบการณ์ของความน่ากลัว รวมทั้งสัมผัสกับความเชื่อ พิธีกรรม ระหว่างที่คลี่คลายภารกิจเรื่องราวต่างๆ ซึ่งการกระทำดังกล่าวนำไปสู่การเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น

เกมซึ่งเป็นอุตสาหกรรมเนื้อหา จึงเป็นหนึ่งในสินค้าทางวัฒนธรรม เป็นสินค้าในอุตสาหกรรมที่ต้องอาศัยทุนทางวัฒนธรรมและความสร้างสรรค์ของแรงงานในการผลิตสร้างเนื้อหา ส่วนสำคัญของการผลิตจึงไม่ใช่ทรัพยากรทางธรรมชาติอย่างที่เคยใช้ในการการผลิตสินค้าในกระบวนการอุตสาหกรรมโรงงาน หากแต่เป็นการใช้ทรัพยากรมนุษย์ (Human Capital) หรือการใช้แรงงานที่มีฐานความรู้ มีความคิดสร้างสรรค์ ที่ถูกเรียกว่า “แรงงานสร้างสรรค์” ในการทำหน้าที่นำเข้าทุนทางวัฒนธรรม มาผ่านกระบวนการผลิต สร้างสรรค์ เพื่อออกมาเป็นเนื้อหาเกม

ในการสร้างสรรค์และผลิตเกมแต่ละชนิด ทุนทางวัฒนธรรมของแรงงานแต่ละภาคส่วนจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการผลิตให้เกมออกมาเป็นชิ้นงานที่สมบูรณ์แบบ โดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่มีความข้องเกี่ยวกับคุณค่าความรู้ ภูมิปัญญา รวมทั้งมรดกทางวัฒนธรรมที่อยู่ในรูปของความรู้ ความชำนาญ มาใช้ในการสร้างสรรค์ เพื่อใช้ในการต่อยอดและสร้างความโดดเด่นให้กับสินค้านำต้นทุนที่มีอยู่เดิมมาก่อเกิดสินค้าทางวัฒนธรรมใหม่ๆ ขึ้น (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2559)

นอกจากนี้ ภายใต้การผลิตเนื้อหาในอุตสาหกรรมเกม แรงงานผู้ผลิตเนื้อหาเกมในยุคปัจจุบัน เป็นแรงงานผู้ผลิตเนื้อหาที่มีการสะสมทุนทางวัฒนธรรมภายใต้ยุคกระแสโลกาภิวัตน์ กรอบของวัฒนธรรมที่ขยายกว้างออกเหล่านี้ นำมาซึ่งการเรียนรู้วัฒนธรรมที่ไม่จำกัดของแรงงาน ซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์ด้านเนื้อหาและงานออกแบบในยุคสมัยใหม่ จึงมีแนวโน้มของการผสมผสานทางวัฒนธรรมจากภายนอกประเทศและภายในประเทศ ทั้งในด้านงานออกแบบและด้านเนื้อหา

จากการศึกษาของ Tae-Jin Yoon และ Hyejung Cheon (2014) ที่ศึกษาอินดี้เกม ยังพบว่า เกมเกาหลีที่ประสบความสำเร็จในประเทศจีนอย่างเกม Legend of Mir II นั้น เป็นเกมที่มีการผสมผสานอย่างลงตัวของการใช้วัฒนธรรมรูปแบบของโลกตะวันออก (Traditional Asiatic) ทั้งการแต่งกายของตัวละคร สถาปัตยกรรมภายในเกม และความเชื่อด้านลัทธิเต๋า ซึ่งทำให้เกิดความใกล้เคียงกันทางวัฒนธรรมของประเทศส่งออกและประเทศผู้บริโภคเกมหรือ Cultural Proximity สิ่งดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่าเกมสมัยใหม่มีการผสมผสานวัฒนธรรมต่างๆ มากมาย อันมีทุนทางวัฒนธรรมเป็นพื้นฐาน และผู้เล่นเกมเองก็มีแนวโน้มที่จะเรียนรู้วัฒนธรรมใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นจากการเล่นเกมและโลกาภิวัตน์ด้วย

งานวิจัยเรื่องเกมสยองขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรมนั้น ผู้วิจัยต้องการศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาของเกมสยองขวัญและเกมผีไทยที่เกิดขึ้น โดยอาศัยเทียบเคียงสูตรการวิเคราะห์ภาพยนตร์ของ Jo Barker และ Peter Wall เพื่อศึกษาปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในเกมผีไทยว่ามีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์เกมผีและเกมสยองขวัญอย่างไร โดยมุ่งวิเคราะห์ภาพของการสืบทอดขนบเนื้อหาประเภทสยองขวัญและผี รวมทั้งวิเคราะห์ว่าในการสร้างสรรค์เกมนั้นมีประติษฐานกรรมที่เกิดขึ้นใหม่และมีความแตกต่างอย่างไร

ทั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งศึกษาการได้มาซึ่งทุนทางวัฒนธรรมของแรงงานในอุตสาหกรรมเกมสยองขวัญและเกมผีไทย โดยคุ้ปัจจัยด้านประชากรศาสตร์ ภูมิภาค อาชีพ เพศ รวมทั้งศึกษาทุนทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับผีที่อยู่ในตัวแรงงาน ว่าแรงงานซึ่งมีทุนทางวัฒนธรรมไทยติดตัวอยู่นั้นมีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์งานรูปแบบใด นอกจากนี้ ทุนทางวัฒนธรรมยังมีความข้องเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมที่แรงงานสามารถเลือกใช้ เสาะหา ทำความเข้าใจ เพื่อใช้ในการผลิตเกมทางวัฒนธรรมในแต่ละภาคส่วน ทั้งในด้านการสร้างเรื่องราว การสร้างบุคลิกลักษณะตัวละคร การสร้างฉากภายใน

เกม การเลือกใช้เสียง และเพลงประกอบ โดยมีปัจจัยใดที่ทำให้แรงงานเลือกออกแบบสร้างสรรค์ “ผี” หรือบริบทแวดล้อมของผีออกมาเป็นลักษณะที่ปรากฏขึ้นภายในเกม

1.2 ปัญหานำวิจัย

1. เกมสยองขวัญและเกมผีไทยมีลักษณะการสร้าง “ขนบ” (Convention) และ “ประดิษฐกรรม” (Invention) อย่างไร?
2. ต้นทุนทางวัฒนธรรมส่งผลต่อการผลิตเนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละคร และอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม ในการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทยหรือไม่อย่างไร?

1.3 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการสร้าง “ขนบ” (Convention) และ “ประดิษฐกรรม” (Invention) ของเกมสยองขวัญและเกมผีไทย
2. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างต้นทุนทางวัฒนธรรมกับการผลิตเนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละคร และการกำหนดอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม ของเกมสยองขวัญและเกมผีไทย

1.4 ข้อสันนิษฐานเบื้องต้น

1. การผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย มีการใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมจากตำนาน เรื่องเล่า และสื่อมวลชน นอกจากนั้นเนื่องจากแรงงานในอุตสาหกรรมเป็นแรงงานสมัยใหม่ แรงงานจึงมีการใช้วัฒนธรรมผสมผสานในการออกแบบ เช่น การใช้การออกแบบแบบการ์ตูนญี่ปุ่นในการผลิต
2. เทคโนโลยีที่เพิ่มมากขึ้นในอุตสาหกรรมคอมพิวเตอร์เกม และความเป็นสื่อใหม่ทำให้อุตสาหกรรมเกมผีและสยองขวัญมีการนำเสนอประดิษฐกรรมในหลากหลายรูปแบบ และนำประสบการณ์ในการเล่นมาสู่ผู้ใช้สื่อในรูปแบบส่วนตัวมากยิ่งขึ้น

1.5 ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “เกมสยองขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรม” ผู้วิจัยได้ทำการค้นหารวบรวมเกมสยองขวัญและเกมผีไทยที่ใช้แพลตฟอร์มของเกมคอมพิวเตอร์ ตั้งแต่ปี 2558 - 2562 ในช่วงเวลาที่อุตสาหกรรมเกมนั้นมีตัวเลขการบริโภคสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง ซึ่งผลจากการสำรวจข้อมูลผู้วิจัยได้เกมที่ใช้สำหรับการวิจัยแบ่งเป็น 3 เกม ได้แก่

1. เกม Araya บริษัท Mad Virtual Reality Studio บริษัทเกมซึ่งมีจุดเริ่มต้นจากการศึกษาด้านเกมของนักศึกษา ก่อนที่จะพัฒนาต่อยอดเป็นเกม Araya ที่มีเนื้อหาเกมเกี่ยวข้องกับการเสียชีวิตของอารยา และการตามรอยค้นหาหลักฐานของการเสียชีวิตโดยเพื่อนของเธอ โดยมีเหตุการณ์และปริศนาต่างๆ เกิดขึ้นในโรงพยาบาลร้าง รวมถึงตัวละครอื่นๆ ที่เข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่เกิดขึ้นในโรงพยาบาลร้างวันนั้น
2. เกม Home Sweet Home บริษัท Yggdrasil บริษัทด้านกราฟิกดีไซน์ที่หันมาพัฒนาเกมแนวสยองขวัญ โดยเริ่มจากการพัฒนาเกมบนสมาร์ตโฟน และพัฒนาต่อไปสู่การทำเกมบนแพลตฟอร์มคอมพิวเตอร์ โดยตัวเกมจะเน้นบริบทความเป็นไทย วัฒนธรรมเกี่ยวกับผีไทยสถานที่ภายในประเทศ เครื่องรางของขลัง และความเชื่อต่างๆ
3. เกม Forbidden Love with The Ghost Girls กลุ่ม Long Wing Studio กลุ่มพัฒนาเกมขนาดเล็กที่พัฒนาเกมแนว Visual Novel โดยเนื้อหาภายในเกมเป็นเกมที่ตัวละครเอกผู้ชายมีความสามารถพิเศษด้านประสาทสัมผัส สามารถติดต่อสื่อสารกับผีได้ โดยเกมนี้ได้สร้างเป้าหมายของผู้เล่นในการทำภารกิจเพื่อสร้างความรักระหว่างตัวละครที่สวมบทบาทกับผี

ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งการวิจัยเชิงคุณภาพจากข้อมูลที่ได้มา โดยมีแนวทางวิจัย ดังต่อไปนี้

■ การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

- การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ในการวิเคราะห์เนื้อหาเกม
- การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) แรงงานในอุตสาหกรรมเกมผู้ผลิตเนื้อหาของเกม โดยทำการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับการออกแบบเนื้อหา การออกแบบ

ตัวละคร และการผลิตความเชื่ออุดมการณ์ (ผู้จัดการโปรเจกต์, ผู้ทำแอนิเมชัน, ผู้ออกแบบเกม ฯลฯ จากสตูดิโอเกมทั้ง 3 แห่ง

1.6 นิยามศัพท์

- เกมสยองขวัญและเกมผี** หมายถึง สื่อตอบโต้ที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเรื่องราวอันเป็นเอกลักษณ์ของไทย โดยใช้เรื่องผีเป็นฐานทางวัฒนธรรม มีความเชื่อวิญญาณ โลกหลังความตาย กฎแห่งกรรม สัมภเวสี สิ่งเร้นลับ รวมทั้งพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับความตายที่เป็นวัฒนธรรมของไทย
- ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้หมายถึงเกม Araya, Home Sweet Home และ เกม Forbidden Love With Ghost Girl
- กระบวนการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผี** หมายถึง กระบวนการออกแบบทั้งภาพ เสียง และเนื้อหา ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนหลัก คือ การวางแผนความคิด (Conceptual) ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-production) ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production) โดยในงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งความสนใจไปที่ 3 ขั้นตอนแรกเท่านั้น
- ขนบ (Convention)** หมายถึง การจัดรูปแบบเข้าสู่แบบแผนของตระกูลเนื้อหา (Genre) โดยงานวิจัยชิ้นนี้ได้นำเรื่องขนบมาใช้ในการวิเคราะห์เกม โดยขนบนั้นจะมีลักษณะแตกต่างกันไปตามตระกูล มีหน้าที่สร้างความคุ้นเคยให้กับผู้รับสาร พอที่จะเข้าใจตัวบท (Text) ว่าเป็นตระกูลเนื้อหาประเภทใด
- ประดิษฐกรรม (Invention)** หมายถึง ส่วนในการนำเสนอเรื่องราวอันข้องเกี่ยวกับสุนทรีย เป็นหมวดหมู่ย่อยที่แตกออกมาจากขนบ (Convention) ที่สืบทอดกันมา ในประเภทเนื้อหา เช่น การใช้สัมพันธบท การสร้างความโหยหาอดีตที่เกิดขึ้นในเรื่อง

ผู้ผลิตเกม

หมายถึง แรงงานผู้ผลิตเนื้อหาในอุตสาหกรรมเกม ประกอบด้วยแรงงานที่ข้องเกี่ยวกับการสร้างเนื้อหา การออกแบบ และคอมพิวเตอร์โปรแกรม เพื่อร่วมกันดำเนินงานผลิตเกมให้ออกมามีสภาพสมบูรณ์ อย่างไรก็ตาม ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยจะเลือกศึกษาผู้ผลิตเกมเฉพาะด้านที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเนื้อหา ซึ่งประกอบด้วย ผู้จัดการโปรเจกต์ ผู้ทำแอนิเมชัน ผู้ออกแบบเกม ศิลปินฝ่ายเกม ผู้สร้างด่าน และวิศวกรเสียง

ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural capital) หมายถึง ทุนที่ผู้ผลิตเกมได้รับจากกระบวนการหล่อหลอมทางสังคม โดยการสะสมทุนที่เป็นรูปธรรม และทุนที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ซึ่งผู้ผลิตเกมใช้แสดงผลออกมาในการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย

สินค้าทางวัฒนธรรม (Cultural product) หมายถึง การนำศิลปวัฒนธรรมและวัฒนธรรมวิถีชีวิตมาผลิตเป็นสินค้า หรือมาใช้ในการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้าหรือบริการ เช่น การสร้างเรื่องราว สร้างรูปลักษณ์ รวมไปถึงสินค้าที่อาศัยความเข้าใจทางวิถีวัฒนธรรมในการบริโภค เป็นสินค้าที่ก่อเกิดและเติบโตได้โดยอาศัยความเข้าใจของทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้คือเกมสยองขวัญและเกมผีไทย ถือเป็นสินค้าที่นำวัฒนธรรมผีที่เป็นเรื่องราว ตำนาน เรื่องเล่าในสังคมมาผลิตเป็นสินค้าเกมเพื่อการบริโภค

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “เกมสยองขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรม” เป็นการศึกษาเนื้อหาที่ปรากฏบนเกมคอมพิวเตอร์ โดยเนื้อหาที่ปรากฏมีความข้องเกี่ยวกับความคิด ความเชื่อ และวัฒนธรรมไทยที่มีมาแต่โบราณ งานศึกษาชิ้นนี้มุ่งทำการศึกษาแง่มุมของตระกูลผี (Genre) โดยใช้หลักวิเคราะห์ด้าน “ชนบ” และ “ประดิษฐกรรม” อันเป็นทฤษฎีวิเคราะห์ภาพยนตร์ มาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาเกมผีไทยในยุคที่เริ่มมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักของชาวไทยและชาวต่างประเทศ ในวงกว้าง นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังต้องการที่จะสืบค้นไปถึง “ต้นทุนทางวัฒนธรรม” ที่ผู้ผลิตนั้นได้นำมา ผลิตสร้างเกมสยองขวัญและเกมผีไทย โดยหมายรวมถึงทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่แต่เดิม และการ ผสมผสานทุนทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจากโลกาภิวัตน์ ผู้วิจัยได้กำหนดแนวคิดหลักเพื่อตอบปัญหานำ วิจัยโดยมีกรอบแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการศึกษา วิเคราะห์ และอภิปราย ผลการวิจัย ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis)
- 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับแรงงานสร้างสรรค์ (Creative Labor)
- 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital)
- 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีไทย
- 2.6 แนวคิดเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ (Computer Game)
- 2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis)

ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีตระกูล (Genre) มาเป็นแนวคิดหลักเพื่อวิเคราะห์ “ขนบ” (Convention) และ “ประดิษฐ์กรรม” (Invention) ของเกมผีและเกมสยองขวัญของไทย ซึ่งจะทำให้ทราบเอกลักษณ์ของเกมผีและเกมสยองขวัญของไทย เพื่อศึกษาต้นทุนทางวัฒนธรรมของผู้ผลิตและออกแบบเกมที่ใช้ในการสร้างเกม ตลอดจนศึกษาว่ามีการปรากฏของต้นทุนทางวัฒนธรรมในเกมสยองขวัญและเกมผีเหล่านั้นอย่างไร

2.1.1 แนวคิดเรื่อง “ตระกูลเนื้อหา” (Genre)

กาญจนา แก้วเทพ (2552) อธิบายว่า คำว่า Genre เป็นภาษาฝรั่งเศสที่ถูกนำมาใช้ในการแบ่งประเภทของภาพยนตร์ออกเป็นแบบต่างๆ โดยแมคควอล (McQuail, 2005) กล่าวว่าการแบ่งตระกูล (Genre) มีความสำคัญต่อสื่อมวลชนทุกแขนง เพราะทำให้สื่อมวลชนผลิตผลงานที่มีคุณภาพและสม่ำเสมอ ซึ่งการแบ่งตระกูลของผลงานยังเชื่อมโยงกับความคาดหวังของผู้บริโภคด้วย กล่าวคือ การผลิตผลงานตามแนวคิดของตระกูลที่มีมาก่อน จะทำให้ผู้รับสารสามารถเลือกรับผลผลิตจากสื่อมวลชนได้

กฤษฎา เกิดดี (2541) กล่าวถึงการศึกษาและทำความเข้าใจเรื่องตระกูลของภาพยนตร์ว่า ไม่ได้เป็นเพียงการค้นหาลักษณะของภาพยนตร์เพื่อเป็นที่รู้จักในกลุ่มคนดูภาพยนตร์เท่านั้น แต่ยังมีแง่มุมอื่น คือตระกูลไม่เพียงบอกให้ทราบว่าเรื่องราวเป็นอย่างไร แต่ยังแสดงให้เห็นว่ามันถูกสร้างขึ้นมาอย่างไร ที่สำคัญคือภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ทำหน้าที่ต่อคนดูอย่างไร

McQuail เห็นว่า ตระกูลเนื้อหานั้น สามารถอ้างอิงถึงหมวดหมู่ของเนื้อหาที่มีลักษณะต่างๆ ดังนี้

- 1) เป็นอัตลักษณ์ที่สั่งสมไว้ ซึ่งถูกจดจำได้มากกว่าหรือน้อยกว่าอย่างเท่าๆ กัน โดยผู้ผลิต (สื่อ) และผู้บริโภคตระกูลนั้นๆ (ผู้รับสาร)
- 2) อัตลักษณ์เกี่ยวกับวัตถุประสงค์ รูปแบบ (ความยาว จังหวะ โครงสร้าง ภาษา ฯลฯ) และความหมาย (การอ้างอิงความเป็นจริง)

- 3) อັตลัษณ์ที่ถูททำใหให้เป็นที่ยอมรับมายาวนานและเป็น “ชนบ” (Convention) ที่สังเกตได้ ดั่งนั้น “ชนบ” เป็นรูลแบบทงวฒนธรรมที่ถูทสงวนไว้ อย่งไรก็ตาม McQuail เห็นว่ชนบนั้น ยังเป็นสิ่งทีสามารถเปลี่ยนเปล่งและพฒนาขึ้นได้ แต่ต้งอยู่ภายใต้ง็องไขของกรอบตรกูลเนื้อหาคเดิม
- 4) ตรกูลจะเป็นไปตามโครงสร้งของการเล่าเรื่งและลำดับเหตุการณที่คาคทงได้ นำไปสู่คล้งภาพทีทำนายได้ และมีองค้ประกอบคิลป์ทีแตกต่างออกปจากแก่นเรื่งพื้นฐาน

นอกจากนี้ ตรกูลยังถูทนำมาใช้พิจารณาในฐานะกลไกจัดระเบียบความสัมพันธ์ระหว่งผู้ผลิตและผู้บริโภค ตรกูลของภาพยนตร์เป็นครือข่ายเฉพาะสูตรทีจะส่งผ่านผลผลิตทีได้รับการรับรองไปสู่ผู้บริโภคทีรอกอย ผู้ผลิตรับรองความหมายของผลผลิต โดยควบคุมความสัมพันธ์ของผู้ชมกับภาพหรือโครงสร้งการเล่าเรื่งสำหรับเขาหรือเธอ ในความเป็นจริงตรกูลสร้งผู้ชมทีเหมาะสมกับการบริโภคของตนเอง พวกเขาสร้งความปรารถนาและแสดงให้เห็นความพึงพอใจจากสิ่งทีพวกเขากระตุ้น (McQuail, 2005)

2.1.2 การวิเคราะห์ตรกูล (Genre Analysis)

การศึกษาเรื่งเกมผีและเกมสยองขวัญของไทย ผู้วิจัยได้นำทฤษฎีตรกูล (Genre) มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์เกม โดยได้ใช้แนวทางในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในงานวิจัยเรื่ง “การวิเคราะห์ตรกูลหนังผีไทย” ของสกุลวดี สุขอนันต์ (2553) มาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ตรกูลเนื้อหาคและตัวบทในเกมสยองขวัญและเกมผีไทย

Phillip Rayner และ Peter Wall (2008) กล่าวว่ แนวคิการศึกษาเรื่งตรกูลนั้นมีการใช้เป็นเวลาคานแล้ว เช่น การศึกษาเกี่ยวกับการจัดหมวดหมู่เนื้อหาคของหนังสือ อย่งบทประพันธ์ละคร นวนิยาย เป็นต้น ซึ่งสิ่งทีทำให้การศึกษาตรกูลมีความสำคัญ เพราะเนื้อหาคในสื่อนั้นถูทผลิตโดยขันตอนในอุตสาหกรรมคองข้างได้ผลลัพธ์ทีดีกว่าการสร้างผลงานแบบส่วนตัว หรือการผลิตผ่านระบบการสตูดิโอ ซึ่งอำนาจของตรกูลมาจากการสร้งเนื้อหาคและการกำหนดความคาคทงของผู้บริโภค เป็นความสัมพันธ์ระหว่งผู้ผลิต เนื้อหาค และผู้บริโภค ซึ่งรูลแบบนี้เรียกว่ The Triangle of Dependence ซึ่งสามารถนำแนวคินี้มาพฒนาเพื่อการวิเคราะห์เกมผีและเกมสยองขวัญของไทยได้ โดยประกอบด้วยการวิเคราะห์จากมุมมองผู้ผลิต การวิเคราะห์จากมุมมองของเนื้อหาค และการวิเคราะห์

จากมุมมองของผู้บริโภค อย่างไรก็ตาม งานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษาเฉพาะสิ่งที่ปรากฏในเนื้อหา เพื่อที่จะนำไปศึกษาถึงต้นทุนทางวัฒนธรรมในการผลิตของผู้ผลิตเกมต่อไป

- 1) การวิเคราะห์จากมุมมองของเนื้อหา (Text) คือการพิจารณาเนื้อหาและรูปแบบของเกมที่มีระบบระเบียบแบบเดียวกัน ทั้งแง่ของเทคนิคและการเล่าเรื่อง ซึ่งทำให้เกิดเป็น “สูตร” (Formula) ขึ้นมา ซึ่งในการวิเคราะห์สูตรมีสิ่งที่สัมพันธ์กัน 2 ประการ คือ “ขนบ” และ “ประดิษฐกรรม” ที่เป็นองค์ประกอบที่ขาดไม่ได้ เพราะ “ขนบ” ทำให้ผู้รับสารมีความคุ้นเคยมากพอจะเข้าใจตัวบท ส่วน “ประดิษฐกรรม” เป็นส่วนที่สร้างสุนทรียะให้เกิดขึ้น จากคุณลักษณะทั้งสอง ที่สำคัญ การวิเคราะห์เนื้อหาจะทำให้เห็น “อุดมการณ์” (Ideology) ในตระกูล ของเกมนั้นๆ

John Cawelti (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2552) มองว่า Formula คือสูตรที่เป็นส่วนอันข้องเกี่ยวกับ “ขนบ” (Convention) โดยคุณสมบัตินี้ทั้งสองประการ (ขนบและประดิษฐกรรม) เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับสื่อทุกประเภท ทั้งจำเป็นสำหรับผู้สร้างในการผลิต และเป็นความจำเป็นสำหรับผู้รับสารในการตีความหมาย (กาญจนา แก้วเทพ, 2552) ซึ่งการทำความเข้าใจเรื่อง “ขนบ” และ “ประดิษฐกรรม” จะช่วยเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจปรากฏการณ์ที่ผู้สร้างบางคนได้ใช้ลักษณะประดิษฐกรรม (Invention) ของตนเอง สร้างแบบฉบับเฉพาะตัว (ความเป็นขนบประจำตัว) ที่เรียกว่า Auteur Theory ซึ่งมีจุดเริ่มต้นมาจากผู้สร้างหรือผู้ผลิต ที่มีลักษณะเฉพาะตัวโดดเด่นเฉพาะตน

เราจะพบลักษณะขนบ (Convention) ผสมกับประดิษฐกรรม (Invention) ในองค์ประกอบย่อยๆ ของสูตร (Formula) ซึ่งจะช่วยอำนวยความสะดวกกับผู้ผลิต เพราะสามารถหยิบสูตรที่เป็นขนบมาดัดแปลงสร้างเป็นประดิษฐกรรมได้เลย

ในส่วนของการวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อทราบสูตรของเกมสยองขวัญและเกมผีไทย ได้นำแนวคิดของ Jo Barker และ Peter Wall (2006) ซึ่งมีหลักการพิจารณาตามองค์ประกอบย่อยๆ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่

- 1) โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative structure/ Features) โครงสร้างการเล่าเรื่องเป็นส่วนสำคัญของการวิเคราะห์เนื้อหา เพราะลำดับเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น เป็นส่วน

สำคัญที่สืบทอดขนบและประติษฐกรรม โดยแบ่งขั้นตอนการเล่าเรื่องเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

- 1.1. *การเริ่มเรื่อง (Exposition)* การเริ่มเรื่องเป็นจุดที่ชี้้นำผู้เล่นหรือผู้ชมเข้าสู่ความสนใจ เพื่อให้ผู้เล่นหรือผู้ชมติดตามส่วนที่เหลือของเรื่อง เช่น แนะนำตัวละคร แนะนำฉาก หรือสถานที่ เปิดประเด็นความขัดแย้ง การเริ่มเรื่องที่เกิดขึ้นนั้นไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากท้ายเรื่องมาก็ได้ ขึ้นอยู่กับการออกแบบและสร้างสรรค์ของผู้ผลิตแต่ละคน
 - 1.2. *การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action)* เป็นการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ปรบปัญหาและความขัดแย้งทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ เหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นเริ่มสร้างความอึดอัดใจให้ตัวละคร ทำให้ผู้เล่นเกิดความสนใจและอยากเล่นต่อไป
 - 1.3. *ขั้นภาวะวิกฤต (Climax)* เป็นช่วงที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งยากจะคาดเดาว่าเมื่อตัดสินใจเลือกทางหนึ่งแล้วผลจะเป็นอย่างไร
 - 1.4. *ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling action)* เป็นขั้นหลังจากผ่านพ้นจุดวิกฤตไปแล้ว เนื่องจากปัญหาหรือเงื่อนงำต่างๆ ถูกเปิดเผยหรือแก้ไขได้ แต่ถือว่ายังไม่ใช่จุดสิ้นสุดของเรื่อง เนื่องจากตอนท้ายอาจมีการปิดประเด็นอย่างสมบูรณ์ หรือไม่ก็อาจสร้างประเด็นใหม่ให้ผู้บริโภคติดตามต่อ ก็ได้
 - 1.5. *ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)* เป็นการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด อาจมีจุดจบได้หลายลักษณะ เช่น จบอย่างมีความสุข สูญเสีย หรือทิ้งท้ายไว้ให้คิด เป็นต้น ซึ่งจุดจบนับว่าเป็นศิลปะของการเล่าเรื่องอย่างหนึ่ง เพราะทำให้ผู้บริโภคอยากรู้และมีอารมณ์ร่วมกับเรื่องเล่าได้เป็นอย่างดี
- 2) **ตัวละคร (Character typology)** หมายถึง บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่อง หมายรวมถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ทั้งรูปร่าง หน้าตา อุปนิสัยใจคอ โดยตัวละครแต่ละตัวจะมีองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation)
- 3) **แก่นความคิด (Themes)** หมายถึง ความคิดหลักหรือความคิดรวบยอดที่ผู้ออกแบบหรือผู้สร้างต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้บริโภคสามารถค้นพบความหมายหรือใจความสำคัญ

ได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น การสังเกตตัวละคร ค่านิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเรื่อง เป็นต้น แก่นเรื่องเปรียบเสมือนศูนย์กลางของเรื่องและผู้ผลิตต้องการบอกเรื่องราวทั้งหมดหรือต้องการที่จะสื่อสารกับผู้บริโภค

ทั้งนี้ อาจมีแนวคิดย่อยอีกหลายแนวคิดที่สนับสนุนแก่นความคิดหลัก โดยความคิดย่อยทั้งหมดจะมีลักษณะร่วมกันบางประการหรือเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ดังนั้นการพิจารณาแก่นความคิดหลัก จึงควรสังเกตแนวคิดย่อยควบคู่ไปด้วย เพราะจะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจนมากขึ้น

- 4) **ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ (Setting/ Mise en Scene)** เป็นองค์ประกอบสำคัญของการเล่าเรื่องทุกประเภท เพราะเหตุการณ์และตัวละครไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ ดังนั้น ฉากจึงมีความสำคัญในการรองรับและสร้างความต่อเนื่องของเหตุการณ์ ทั้งยังบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องหรือผู้กำกับ และการกระทำของตัวละครได้ด้วย ฉากคือสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นในเรื่อง ซึ่งการเล่าฉากต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่และสภาพแวดล้อม เพื่อให้ผู้บริโภคเกิดความคล้อยตามและเชื่อว่าเรื่องนั้นเกิดขึ้นจริง
- 5) **การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)** หมายถึง การสื่อความหมายผ่านภาพและเสียง (The Visual & Sound Images) ถือเป็นเครื่องมือในการสร้างจินตนาการและอารมณ์ร่วมให้ผู้บริโภค ประกอบด้วย 2 ด้าน ได้แก่

5.1. **การสื่อสารผ่านภาพ (The Visual Image)** ภาพทำหน้าที่บอกเล่าข้อเท็จจริง (Factual) สภาพแวดล้อม (Environment) ช่วยแปลความหมาย (Interpretative) แสดงสัญลักษณ์ (Symbolic) บอกลักษณะเฉพาะต่างๆ (Coupling) สิ่งเหล่านี้มีผลต่อการเชื่อมต่อจินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึก การดำเนินเรื่อง การสร้างความหมายและการรับรู้ความหมายของผู้ชม โดยพิจารณาคูณสมบัติ ดังนี้

5.1.1 มุมกล้อง (Camera angles) มุมกล้องจะทำมุมกับผู้แสดงหรือวัตถุตลอดทั้งเรื่อง ยิ่งมุมกล้องทำมุมกับผู้แสดงมาก ก็ยิ่งดึงความสนใจได้มากเท่านั้น ซึ่งต้องใช้มุมกล้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ด้วย ส่วนเหตุผลของการเปลี่ยนมุมกล้องให้หลากหลายก็เพื่อให้ผู้ชมติดตาม

ผู้แสดง เปิดเผย/ปิดบังเนื้อเรื่องหรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์ ซึ่งในสื่อของขวัญมักเน้นอารมณ์ที่น่ากลัวเพื่อทำให้ตกใจ ดังนั้น มุมกล้องจะเกิดขึ้นจากการที่เราวางตำแหน่งคนดูให้ทำมุมกับตัวละครหรือวัตถุ ทำให้มองเห็นตัวละครในระดับองศาที่แตกต่างกัน (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2545) ซึ่งในหนังผีไทยมีการใช้มุมกล้องที่พบมากที่สุด 3 ประเภท คือ

ก. มุมเฝ้ามอง (Objective camera angle) เป็นการแอบมองหรือเฝ้ามองตัวละคร ในหนังผีหรือเหตุการณ์สำคัญที่จะเกิดขึ้น คนดูจะอยู่หลังกล้อง โดยภาพที่ถ่ายจะผ่านสายตาของตากล้อง หรือบางทีเป็นการแอบถ่าย (Candid camera) ที่นักแสดงไม่รู้ตัว

ข. มุมแทนสายตา (Subjective camera angle) เป็นมุมมองส่วนตัวหรือเรียกว่ามุมแทนสายตา ซึ่งเป็นการนำคนดูเข้ามามีส่วนร่วมในภาพ เช่น ตัวละครมองที่กล้องแล้วพูดกับกล้อง ให้ความรู้สึกเหมือนมองไปที่คนดู หรือพูดกับคนดู ลักษณะของมุมกล้องชนิดนี้เป็นความสัมพันธ์กันระหว่างสายตาต่อสายตา (Eye to eye relationship) สามารถแบ่งมุมสายตาออกเป็น

- แทนสายตาคนดู เป็นการกำหนดตำแหน่งคนดูให้เป็นส่วนหนึ่งของ ฉากนั้น เช่น ผู้ชมถูกพาเข้าไปในสถานที่ซึ่งเป็นที่อยู่ของผี หรือสถานที่ที่เป็นที่มาของเรื่องเล่า ความเชื่อเรื่องผี กล้องอาจถูกตั้งจากที่สูงแทนสายตาจากที่สูง แทนผู้ชมตกมาจากที่สูง
- แทนสายตานักแสดง เป็นการเปลี่ยนจากสายตาคนดูโดยการเฝ้ามองเป็นการแทนสายตาตัวละครแทน ซึ่งผู้ชมก็ยังเห็นภาพร่วมกับนักแสดงอยู่ดี

ค. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) หมายถึง การมองเหตุการณ์ เข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครใดตัวละครหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะไกล ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความเชื่อที่แตกต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่อง เพราะจุดยืนมีผลต่อความรู้สึกของ

ผู้ชม และมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เล่าเรื่องเล่า (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539) ซึ่งมุมมองพื้นฐานในการเล่าเรื่องแบ่งเป็น 4 ประเภท คือ

- การเล่าเรื่องจากมุมมองของบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือการที่ตัวละครเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเอง มักเอ่ยคำว่า “ฉัน” หรือ “ผม” อยู่เสมอ ส่วนมากพบในภาพยนตร์นักสืบหรือภาพยนตร์อัตชีวประวัติ
- การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Point of View) คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถเคลื่อนย้ายเหตุการณ์ สถานที่ ข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปสู่อนาคต และสามารถสำรวจความคิดความฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องแบบนี้ถูกนำมาใช้ในงานภาพยนตร์มากที่สุด
- การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือ การที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวเองพบหรือเกี่ยวพันด้วย
- การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลางหรือจากมุมมองภายนอก (The Objective Point of View) เป็นมุมมองที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นการเล่าเรื่องจากมุมมองภายนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์ โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวงเอง การเล่าเรื่องชนิดนี้พบบ่อยในภาพยนตร์ข่าว สารคดี รวมทั้งภาพยนตร์แนวสมจริง

5.1.2 ขนาดภาพ (Size of shot) ขนาดภาพและมุมมองนั้นเป็นตัวกำหนดความหมาย ของความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับตัวละคร สถานที่ และสิ่งต่างๆ เช่น ภาพระยะไกล (Long shot) ระยะปานกลาง (Medium shot) และระยะใกล้ (Close up) เป็นต้น

5.1.3 เทคนิคการจัดแสง (Lighting) แสงมีอิทธิพลในการเร้าอารมณ์ ความรู้สึกของภาพ สร้างอารมณ์ ความรู้สึกและให้ความหมายที่ผู้ผลิตเนื้อหาต้องการจะสื่อได้

5.1.4 การใช้เทคนิคการตัดต่อ (Editing) คือการตัดต่อโดยการเปลี่ยนช็อต (shot) หนึ่งไปยังอีกช็อตหนึ่งในรูปแบบต่างๆ โดยการตัดต่อต้องคิดเตรียมล่วงหน้าว่าแต่ละช็อตจะตัดต่ออย่างไร ซึ่งมีจุดที่ต้องพิจารณา 2 จุด คือจะตัดตรงไหน และจะต่อเข้ากับภาพอะไร นอกจากนี้ต้องพิจารณาถึงการเชื่อมต่อภาพด้วยอะไร เช่น ตัดชนธรรมดา การใช้ภาพจางซ้อน จางเข้า/จางออก หรือ การกวาดภาพ (Wipe) (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546)

5.1.5 การใช้เทคนิคพิเศษ (Special effects) หมายถึงการใช้งาน Effect ที่ไม่ได้เกิดขึ้นบนคอมพิวเตอร์ เช่น การทำฝนตก หิมะตก ระเบิด น้ำท่วมที่เกิดขึ้นระหว่างการถ่ายทำนักแสดงจริง งานเทคนิคการสร้างหุ่นยนต์ แต่งหน้าสัตว์ประหลาด เช่น การแต่งใบหน้าของผีให้มีความน่ากลัว สยดสยองมากขึ้น หรือ ฉากของการถ่ายทำที่มีการออกแบบบริเวณให้ดูสมจริง รวมถึงใช้เทคนิคด้านคอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อให้บางภาพดูสมจริงมากขึ้น

ในการผลิตเกมนั้นจะไม่มีขั้นตอนการวิเคราะห์ถึงเทคนิคพิเศษ เนื่องจากระบวนการผลิตเกมนั้นไม่ได้อาศัยการถ่ายทำในรูปแบบของภาพยนตร์

5.2. *การสื่อสารผ่านเสียง (The Sound Image)* เสียงไม่ได้เป็นเพียงแค่ส่วนประกอบ แต่ยังสามารถใช้เพื่อเน้นให้ภาพนั้นมีความสำคัญมากขึ้น และแม้ว่าการฟังจะจำได้ไม่นานแต่ก็สร้างจินตนาการได้มากกว่าการจำที่เกิดจากการมองภาพด้วยตา เสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์มีหลายแบบ เช่น เสียงประกอบ ที่ใช้สร้างบรรยากาศของภาพให้เหมือนจริง รวมถึงเสียงดนตรีที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม เป็นต้น

6) **วิธีการเร้าอารมณ์ของผู้รับสาร (Audience appeal)** คือ วิธีกระตุ้นให้ผู้รับสารเกิดความปรารถนา หรือสามารถดึงดูดผู้บริโภคให้เข้าถึงเป้าหมาย มักประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ส่วนประกอบที่มาจากสัญลักษณ์ทางภาพ และสัญลักษณ์ทางเสียง ในอุตสาหกรรมเกมนั้น ลักษณะการเร้าอารมณ์ทั้ง 2 ส่วนเกิดขึ้นระหว่างการ

ดำเนินเรื่องราวผ่านการเล่นของผู้รับสาร โดยเมื่อนำทั้ง 2 ส่วนมารวมกันจะกลายเป็นองค์ประกอบใหญ่ที่สำคัญ

- 7) **อุดมการณ์และค่านิยม (Ideology and Values)** แก่นมของอุดมการณ์ (Ideological dimension) ในที่นี้หมายถึง การวิเคราะห์ว่าตระกูลแต่ละประเภท ได้ทำหน้าที่ในระดับลึกซึ้ง คือการถ่ายทอดอุดมการณ์บางอย่างให้แก่สังคมอย่างไรบ้าง หรือเป็นพื้นที่ในการผลิตซ้ำอุดมการณ์ทางสังคม ผ่านตระกูลภาพยนตร์อย่างไร เช่น ตระกูลหนังผีไทย นั้นจะมีการสะท้อนแนวความคิดเรื่องเวรกรรม ความเชื่อแบบพุทธ ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว

อย่างไรก็ตาม การศึกษาเรื่องเกมสยองขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรม เป็นสื่อที่มีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์และละครที่สุด คือ มีโครงสร้างการเล่าเรื่อง มีตัวละคร แก่นความคิด ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบ การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม และอุดมการณ์และค่านิยม ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดการวิเคราะห์ตระกูล (Genre Analysis) มาเป็นหลักในการวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อทราบถึงต้นทุนทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในเกมเหล่านั้น ว่าผู้ผลิตมีกระบวนการแสวงหาทรัพยากรหรือทุนในการสร้างสรรค์ หรือผลิตเกมออกมาอย่างไร

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์แสดงให้เห็นความเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจยุคหลังอุตสาหกรรม³ (Post-Industrial) ที่เรียกร่องความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) จากแรงงานที่สูงขึ้น เพื่อใช้ในการเพิ่มมูลค่าให้แก่การผลิตสินค้าและบริการ

แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นแนวคิดที่ถูกพัฒนาขึ้นใน พ.ศ.2537 ผ่านรายงานสร้างสรรค์แห่งชาติ (Creative Nation Report) ของประเทศออสเตรเลีย โดยแนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับกลุ่มประเทศในเครือจักรภพ (The Common wealth) ที่มุ่งเน้นการพัฒนาเอกลักษณ์ทางด้านวัฒนธรรม

³ ยุคหลังอุตสาหกรรม หรือ Post-Industrial พัฒนาการของสังคมหลังยุคอุตสาหกรรมสายพานการผลิต หรือการผลิตที่เน้นการผลิตในโรงงานอุตสาหกรรม เศรษฐกิจมีการเปลี่ยนผ่านไปสู่ภาคบริการที่สูงขึ้นทำให้แรงงานต้องมีความรู้ มีการสร้าง “ทุนมนุษย์” (Human Capital) หรือองค์ความรู้ในตัวแรงงานมากขึ้น

จนนำไปสู่การหยิบยกเอาแนวคิดของรายงานชิ้นนี้ไปพัฒนาเป็นนโยบาย “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” ในประเทศอังกฤษ และประเทศหรือองค์กรต่างๆ ในเวลาต่อมา (สมบัติ กุสุมาวาลี, 2558)

John Howkins (2001) ผู้เขียนหนังสือเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ชื่อ The Creative Economy: How People Make Money from Ideas มองว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือความสัมพันธ์ของผลิตภัณฑ์ ซึ่งหมายถึงสินค้าและบริการทางเศรษฐกิจ อันมีผลมาจากความคิดสร้างสรรค์และมีมูลค่าทางเศรษฐกิจ

จากคำนิยามข้างต้น จะเห็นว่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ให้ความสำคัญกับงานสร้างสรรค์ที่ต่อยอดจากวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์ และความรู้ของสังคมมาใช้ในการพัฒนาสินค้าและบริการ โดยพิริยะ ผลพิรุฬห์ (2556) อธิบายถึงที่มาของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทยว่า การพัฒนาเศรษฐกิจไทยดั้งเดิมนั้น มีความผูกติดยึดโยงอยู่กับการใช้แรงงานการผลิตราคาถูกในการส่งออกของประเทศ และมีการใช้เทคโนโลยีรวมทั้งนวัตกรรมต่างๆ ในปริมาณน้อย สิ่งดังกล่าวทำให้เกิดการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ต่ำเมื่อเปรียบเทียบกับประเทศอื่นๆ ในภูมิภาค เช่น จีน สิงคโปร์ ไต้หวัน และเกาหลีใต้

ขณะที่ วรากรณ์ สามโกเศศ (2552) มองว่าประเทศไทยมีวัตถุดิบที่สามารถแปรเปลี่ยนเป็นสินทรัพย์สร้างสรรค์ (Creative Assets) อยู่มากมาย ทั้งแบบรูปธรรมและนามธรรมซึ่งสามารถพัฒนาต่อยอดในระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

จะเห็นว่าหน่วยงานในประเทศไทยและความเห็นของนักวิชาการเกี่ยวกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ให้ความสำคัญกับการใช้วัฒนธรรม สินทรัพย์ทางวัฒนธรรม และความเชื่อมโยงกับพื้นฐานทางประวัติศาสตร์ ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่สามารถต่อยอดได้ ทั้งนี้เกิดจากอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่งที่พัฒนาต่อยอดมาจากอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม และการผลิตวัฒนธรรม การศึกษาเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้นจึงต้องอาศัยความเข้าใจในการศึกษาอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมและการผลิตวัฒนธรรม ซึ่งถือว่าเป็นส่วนประกอบสำคัญของแผนพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในหลายประเทศ

2.2.1 อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมและการผลิตสินค้าทางวัฒนธรรม

อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม (Cultural Industry) แต่แรกเริ่มเป็นแนวคิดที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยนักคิดสำนักแฟรงเฟิร์ต (Frankfurt School) ซึ่งได้ทำการศึกษาการผลิตวัฒนธรรม ผ่านภาพยนตร์ในช่วงการเรืองอำนาจของนาซี นอกจากนั้นแล้วหลังการสิ้นสุดของสงครามโลก นักคิดดังกล่าวยังได้เห็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมในอีกฟากของภาคพื้นทวีป คือ การเกิดขึ้นของวัฒนธรรมป๊อป (Pop Culture Industry) ในประเทศสหรัฐอเมริกา ความคลั่งไคล้ในวัฒนธรรมสองกระแสในสองช่วงเวลาดังกล่าวนี้อาจทำให้ให้นักวิชาการสำนักแฟรงเฟิร์ต เห็นจุดร่วมและต้องการหาคำตอบว่าเหตุใดการผลิตวัฒนธรรมที่เกิดขึ้น จึงสร้างความหลงใหล และความเชื่อให้กับผู้คนเป็นจำนวนมาก (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560)

Theodor Adorno และ Max Horkheimer (1973) สองนักคิดจากสำนักแฟรงเฟิร์ต มองว่าพื้นที่ทางศิลปวัฒนธรรมได้ถูกโยกย้ายมาสู่ภาคอุตสาหกรรม ผ่านการเลือกสรรของทุนและระบบอุตสาหกรรมได้เข้ามามีตมการสร้างสรรค์งานศิลปะจากศิลปินและผู้คน โดยทุนได้คัดเลือกวัฒนธรรมเพียงไม่กี่รูปแบบเพื่อการผลิตทางการค้า และลดทอนวัฒนธรรมอื่นๆ ให้จางหายไปจากสังคม ระบบสายพานการผลิตของระบบทุนนิยมได้นำวัฒนธรรมมาใช้ในการผลิต โดยเปลี่ยนให้วัฒนธรรมกลายเป็นสินค้า (Commodification of Culture) ที่ใช้ในการบริโภคไม่ต่างจากสินค้า ทั้ง Adorno และ Horkheimer เรียกอุตสาหกรรมที่เกิดขึ้นนี้ว่า “อุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม” (Culture Industry) ซึ่งหันมาใช้เครื่องมือเครื่องมือ และเทคโนโลยีที่มีประสิทธิภาพในการผลิตวัฒนธรรมจำนวนมาก และสร้างการบริโภคแบบมวลชนขึ้นเพื่อรองรับการผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมดังกล่าวขึ้นมา

ระบบทุนนิยมไม่เพียงแต่ผลิตผลงานทางวัฒนธรรมออกมาเป็นปริมาณมากเท่านั้น แต่ยังทำให้วัฒนธรรมมีมาตรฐานที่ไม่แตกต่างกัน (Standardization) ไม่ว่าจะผู้บริโภคจะอยู่ในพื้นที่ใดของโลก เช่น การที่ผู้บริโภคในยุโรปและเอเชียสามารถบริโภคภาพยนตร์ที่มาจากบริษัทเดียวกันและมีรูปแบบเนื้อหาที่เหมือนกัน รวมไปถึงฟาสต์ฟู้ดและน้ำอัดลมที่มีรสชาติไม่แตกต่างกัน (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560)

ลักษณะของอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมในกรอบคิดของสำนักแฟรงเฟิร์ต จึงมีลักษณะการมองอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมในฐานะของสินค้าที่ครอบงำทางจิตใจ นอกจากนี้ยังเป็น

การกำหนด คัดเลือก ควบคุมวิธีการผลิตอย่างเบ็ดเสร็จโดย Adorno และ Horkheimer มองว่า เมื่อวัฒนธรรมเข้าสู่สายการผลิตแบบอุตสาหกรรม อุตสาหกรรมได้ทำการลดทอนคุณค่าของงานสร้างสรรค์ลง ขณะที่แรงงานในการผลิตศิลปวัฒนธรรมกลายเป็นเพียงผู้ผลิตสินค้าตามขั้นตอนเท่านั้น อันเป็นการลดทอนอิสระในการสร้างสรรค์งานของผู้ผลิตและกระบวนการผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมเองก็ได้ทำลายคุณค่าในตัวสินค้าลง ทำให้ผู้เสพศิลปะต้องเสพย์ศิลปะเพียงแต่ที่ถูกระบบอุตสาหกรรมเข้ามากำหนด ซึ่งมีรูปแบบที่ไม่เปิดโอกาสให้ได้มีการขบคิดไตร่ตรองเกี่ยวกับวิถีชีวิตและนำไปสู่การเสื่อมถอยทางสติปัญญา

จิรวดี วิไลลอย และอัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว (2558) ศึกษาการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีเรื่อง “การปรับแปลงความหมายผีในละครโทรทัศน์ไทย” พบว่าในอุตสาหกรรมโทรทัศน์ตั้งแต่ปี 2530-2557 นั้น อุตสาหกรรมโทรทัศน์มีผลในการการสร้างพลังในการประกอบสร้างความหมายของ “ผี” ให้กลายเป็นค่านิยม อุดมการณ์ เพื่อทำหน้าที่ในการสืบทอดความหมายบางอย่างของสังคมให้เกิดขึ้น เช่น ผีมีความน่ากลัว ผีมีอำนาจ ผีมีความเป็นอื่นไปจากมนุษย์ และอยู่ร่วมกันกับมนุษย์ไม่ได้ ขณะเดียวกัน ละครโทรทัศน์ก็มีการหลายกรอบอุดมการณ์บางอย่างเกี่ยวกับผี รื้อความหมายและตีความใหม่ เช่น ผีอยู่ร่วมกับมนุษย์ได้ โทรทัศน์จึงทำหน้าที่ในการเลือกผลิตวัฒนธรรมและให้ความหมายทางวัฒนธรรม ดำรงต่อไปในสังคม

นอกจากสำนักคิดแฟรงเฟิร์ตแล้ว กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2560) ได้ชี้ให้เห็นว่าปรากฏการณ์ไหลบ่าทางวัฒนธรรม ของวัฒนธรรมอเมริกัน (American Pop Culture) นั้น ได้มีอิทธิพลกับการศึกษาของสำนักคิดเบอร์มิงแฮม (Birmingham School) นักคิดจากสำนักวัฒนธรรมศึกษาของเบอร์มิงแฮมได้รับอิทธิพลทางความคิดจาก Antonio Gramsci นักทฤษฎีมาร์กซิสต์แนววัฒนธรรมนิยมยังมองว่าแต่ละกลุ่มสังคมจะมีการพยายามสถาปนาวัฒนธรรมของตัวเองให้ขึ้นมาเป็นอุดมการณ์หลักหรือที่เรียกว่าการครองความเป็นเจ้า (Hegemony)

การศึกษาวัฒนธรรมของสำนักเบอร์มิงแฮม ให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมในฐานะวิถีชีวิต จากที่แต่เดิมวัฒนธรรมถูกวางกรอบไว้เพียงแคในสถานะของศิลปะและวัฒนธรรม แต่ยังคงขยายกรอบความสนใจในการศึกษาการผลิตทางวัฒนธรรมที่ครอบคลุมมากขึ้นไปอีก และให้ความสนใจกับวิถี

ปฏิบัติในทุกๆ วัฒนธรรม เช่น วัฒนธรรมย่อย (Subculture) ว่ามีกระบวนการผลิตวัฒนธรรม การบริโภค การเผยแพร่ และการผลิตซ้ำอย่างไร

ในอีกด้านหนึ่งอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรม ในทัศนะของ Richard A. Peterson (2012) ก็ได้ปฏิเสธแนวคิดของสำนักแฟรงก์เฟิร์ตที่มองว่า ศิลปินในอุตสาหกรรมนั้นถูกครอบงำโดยทุนและลดทอนคุณค่าของศิลปินที่ผลิตงาน ในงานศึกษาเรื่อง The Production of Culture: A Prolegomenon เขาได้ชี้ว่าโครงสร้างของระบบอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมมีความซับซ้อน และมีระบบวัฒนธรรมในแต่ละหน่วยการผลิต อุตสาหกรรมวัฒนธรรมไม่ได้ถูกผูกขาดเฉพาะแค่เพียงการจัดการและกำกับของนายทุนดังที่สำนักคิดแฟรงก์เฟิร์ตได้วิพากษ์ แต่ยังเกี่ยวข้องกับ การสร้างสรรค์ การผลิต การตลาด การแพร่กระจาย การจัดแสดง การประเมินค่า อีกด้วย

ยิ่งไปกว่านั้น Richard A. Peterson และ David G. Berger (1990) ได้อธิบายผ่านงานวิจัยเรื่อง Cycles in Symbol Production ซึ่งได้ทำการศึกษาอุตสาหกรรมดนตรีสมัยนิยมในปี 1975 ว่า อุตสาหกรรมดนตรีของสหรัฐอเมริกาในช่วงทศวรรษ 1950-1970 นั้นไม่ได้อยู่ในรูปแบบการผลิตตามใบสั่งหรือศิลปินถูกกำหนด หากแต่ผู้ผลิตงานหรือศิลปินต่างมีอิสระในการผลิตเนื้อหาสาระ และดนตรีภายใต้ความต้องการของกลุ่มศิลปินเองที่มีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตงานค่อนข้างมาก อย่างไรก็ตาม Peterson และ Berger กลับพบว่า กระบวนการหลังการผลิต (Post-Production) ของอุตสาหกรรมเพลงต่างหากที่เข้ามามีส่วนช่วยในการการขายให้อุตสาหกรรมดนตรีผ่านกระบวนการจำหน่าย วางแผนโฆษณา และการใช้สื่อต่างๆ

ในการศึกษาเรื่อง “เกมส์ของขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับต้นทุนทางวัฒนธรรม” ใช้กรอบแนวคิดอุตสาหกรรมวัฒนธรรม ในการเลือกวัฒนธรรมมาผลิต รูปแบบการทำงานของบริษัทผู้ผลิตเกมมีการทำหน้าที่เลือกสรรวัฒนธรรม และส่งทอดวัฒนธรรม “ความหมายของผีไทย” ผ่านรูปแบบวัฒนธรรมดั้งเดิมหรือก่อกำเนิดการผลิตความหมายใหม่ด้านวัฒนธรรมเกี่ยวกับผี นอกจากนี้ ยังศึกษาว่าในการออกแบบแต่ละภาคส่วน แรงงานในตำแหน่งผลิตภาพ Animator, Game Designer, Game Artist, Level Editor แรงงานผลิตเสียง Audio Engineer และเนื้อหาโดยภาพรวม แรงงานมีส่วนใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมในการผลิตอย่างไร?

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับแรงงานสร้างสรรค์ (Creative Labor)

ภาคส่วนที่มีผลกับการผลิตในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ คือ ภาคแรงงานซึ่งอาศัยความคิดสร้างสรรค์มาใช้เป็นปัจจัยในการผลิตสินค้าและบริการ ผู้วิจัยพบว่ามีหลายแนวความคิดที่เชื่อมโยงกับการกล่าวถึงแรงงานที่อาศัยความ “สร้างสรรค์” ในการผลิตสินค้าและบริการ โดยถูกนิยามในหลากหลายชื่อ เช่น แรงงานสร้างสรรค์ ชนชั้นสร้างสรรค์ และแรงงานอวัตุ ในภาคส่วนของ “แรงงานสร้างสรรค์” (Creative Labor) จากตัวเลขรายงานของ Worldcreative.org ในปี 2018 พบว่า ในปี 2015 ทั้งโลกมีแรงงานในอุตสาหกรรมวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำนวน 29.5 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 1 ของประชากรกำลังแรงงาน (Active Population) ทั้งหมดของโลก แต่มีสัดส่วนในการขับเคลื่อนผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP) โลกกว่า 2,250 ล้านดอลลาร์สหรัฐ หรือคิดเป็นร้อยละ 3 ของ GDP โลก “แรงงานสร้างสรรค์” จึงเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพราะอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มุ่งสร้างมูลค่าเพิ่มจากการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ไม่จำกัดอย่าง “ความคิดสร้างสรรค์” (Creativity) โดยต้นทุนในการผลิตคือทุนมนุษย์ (Human Capital)

สำหรับประเทศไทย เว็บไซต์ CreativeThailand รายงานจำนวนผู้ประกอบการ SMEs ปี 2557 ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำนวน 359,515 ราย และแรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยที่มีอายุระหว่าง 15-59 ปีจำนวน 860,654 ราย โดยพบว่าผู้ประกอบการและแรงงานดังกล่าวสร้างมูลค่าให้กับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในปี 2557 ถึง 1.61 ล้านล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 13.18 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ

อาจกล่าวได้ว่า แรงงานสร้างสรรค์เป็นแนวคิดของแรงงานสมัยใหม่ และมีการผสมผสานแนวคิดของแรงงานร่วมสมัย 2 แนวคิด ในทัศนะของ Sarah Brouillette (2009) ซึ่งระบุในวารสาร Mediations Journal of the Marxist Literary Group มองว่า แนวคิดดังกล่าวได้รับอิทธิพลมาจากแนวความคิดของ Richard Florida นักวิชาการเศรษฐศาสตร์และสังคมวิทยา ที่พูดถึง “ชนชั้นสร้างสรรค์” (Creative Class) และการก่อกำเนิดขึ้นของแนวคิดมาร์กซิสต์ (Marxist) แบบ Radical (ความคิดแบบถอนรากถอนโคน) ที่รู้จักกันในชื่อกลุ่มอโตโนมิสต์ (Autonomist) ในประเทศอิตาลี ซึ่งมีมาตั้งแต่ทศวรรษที่ 1960 โดยกลุ่มอโตโนมิสต์ได้นำเสนอแนวความคิดเกี่ยวกับ “แรงงานอวัตุ”

(Immaterial Labor) ที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนรูปแบบแรงงาน อย่างไรก็ตาม การเข้ามาของเทคโนโลยีดิจิทัล และสังคมเครือข่าย ทำให้การทบทวนวรรณกรรมในส่วนนี้ไม่เพียงแต่นำเสนอกระบวนการทัศน์ของแรงงานและภาคการผลิตที่เปลี่ยนแปลงภายใต้แนวความคิดของแรงงานอวัตถุ และชนชั้นสร้างสรรค์เท่านั้น แต่ยังต้องขยายขอบเขตการทบทวนวรรณกรรมไปถึงแรงงานดิจิทัลที่เกี่ยวข้องกับการทำงานบนโครงข่ายที่เชื่อมโลกภายใต้เทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งมีความเกี่ยวข้องอย่างมากกับอุตสาหกรรมเกมอีกด้วย

2.3.1 แนวคิดเกี่ยวกับชนชั้นสร้างสรรค์ (Creative Class)

Richard Florida (2002) ได้ทำการศึกษารูปแบบของแรงงานในอุตสาหกรรมของโลก และมองว่าโลกยุคหลังอุตสาหกรรม (Post-Industrial) ได้ให้กำเนิดแรงงานที่เรียกว่า “ชนชั้นสร้างสรรค์” ซึ่งมีความสำคัญกับภาคธุรกิจ เนื่องจากเป็นแรงงานที่มีความคิดสร้างสรรค์และนำไปสู่การก่อกำเนิดขึ้นของนวัตกรรมใหม่ๆ ที่ส่งผลต่อการเติบโตของเศรษฐกิจ ชนชั้นสร้างสรรค์จึงเป็นแรงงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์จึงมีแนวโน้มที่จะได้รับผลตอบแทนทั้งทางด้านตัวเงินและความสำคัญทางวิชาชีพสูงกว่ากลุ่มอื่นๆ (สมบัติ กุสุมาวลี, 2558)

Richard Florida (2005) อธิบายว่าในสหรัฐอเมริกา กลุ่ม “ผู้ทำงานสร้างสรรค์” (Creative Workers) ได้เพิ่มจำนวนขึ้นอย่างมากในช่วง 3 ทศวรรษหลัง เช่นในปี 2007 แรงงานในสหรัฐอเมริกา ร้อยละ 30 ถูกจ้างงานอยู่ในภาคเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งเป็น 1 ใน 4 ภาคเศรษฐกิจของสหรัฐอเมริกา สามารถทำรายได้เกือบครึ่งหนึ่งของภาคการผลิตทั้งหมดรวมกัน (สมบัติ กุสุมาวลี, 2558)

Florida กล่าวว่า สมาชิกของชนชั้นสร้างสรรค์ (Florida อ้างถึงใน Ashley Lutz, 2012) เป็นการผนวกรวมกันของผู้คนในสาขาวิทยาศาสตร์ วิศวกรรม สถาปัตยกรรม ไปจนถึงสาขาดีไซน์ ศิลปะ ดนตรีและบันเทิง ซึ่งเป็นส่วนประกอบของระบบเศรษฐกิจเพื่อสร้างไอเดีย เทคโนโลยี และเนื้อหาสร้างสรรค์ใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นในสังคม เขามองว่ามนุษย์ทุกคนสามารถสร้างสรรค์ได้ โดยวัดจากการทำงานในอาชีพสร้างสรรค์มากกว่าการเรียนที่เกิดขึ้น

Florida ได้จำแนกประเภทของชนชั้นสร้างสรรค์ออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

- 1) Super Creative Core คือผู้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์หลัก เป็นผู้สร้างและนำเสนอ ไอเดียใหม่ๆ ซึ่งนับรวมถึงแต่ภาคอุตสาหกรรมเทคนิค เช่น นักวิทยาศาสตร์ โปรแกรมเมอร์ วิศวกร ภาคสังคม นักข่าว ครู/อาจารย์ ไปจนถึงภาคศิลปะ คือ ผู้ทำงานออกแบบ ศิลปิน โดยคนกลุ่มนี้เป็นภาคส่วนสำคัญและมีส่วนร่วมอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์อุปโภคบริโภค และบริการในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
- 2) Creative Professional ซึ่งทำหน้าที่ส่งเสริมและเป็น “ฐานความรู้ของแรงงาน” ในการปฏิบัติการ สายงานด้านนี้จะประกอบด้วยการทำงานด้านสุขภาพ ธุรกิจ การเงิน แรงงานด้านกฎหมาย การศึกษา ซึ่งทำงานภายใต้กิจกรรมที่สัมพันธ์กับความรู้ รวมทั้งกิจกรรมที่มีความจำเป็นในการแก้ไขปัญหาเฉพาะด้าน

อาจกล่าวได้ว่า “ชนชั้นสร้างสรรค์” หรือแรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต้องเป็น “แรงงานฐานความรู้” (Knowledge-based worker) ซึ่งประกอบกันเป็นสมาชิกทางสังคม กลุ่มคนเหล่านี้จึงเป็นผู้ขับเคลื่อนเศรษฐกิจ โดย Florida เปรียบชนชั้นสร้างสรรค์เป็นชนชั้นกลางใหม่ที่เกิดขึ้นในระบบหลังอุตสาหกรรม การเกิดขึ้นของชนชั้นสร้างสรรค์จึงนำไปสู่การพัฒนาอุตสาหกรรมต่างๆ ที่รวดเร็ว และทำให้เกิดการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ ซึ่งเป็นผลมาจากนวัตกรรมและความคิดใหม่ๆ ที่ถูกสร้างขึ้นในการผลิตสินค้าและบริการให้กับสังคม

ความคิดของ Florida ไม่ได้หยุดนิ่งอยู่แค่ที่การเปลี่ยนแปลงของแรงงาน หากแต่แนวคิดของเขายังเกี่ยวข้องกับการพัฒนาเมือง Florida เห็นว่า ชนชั้นสร้างสรรค์มีส่วนในการนำมาซึ่งความเจริญเติบโตของเมือง เพราะฉะนั้น เมืองที่สามารถดึงดูดแรงงานหรือชนชั้นที่มีความสร้างสรรค์ได้ก็จะประสบความสำเร็จและก้าวหน้ากว่าเมืองอื่นๆ กล่าวคือ ชนชั้นดังกล่าวนี้เองที่จะเป็นผู้นำมาซึ่งการก่อกำเนิดของนวัตกรรม เทคโนโลยี และงานที่คอยขับเคลื่อนเศรษฐกิจและทำให้เมืองมีการเจริญเติบโต

Florida (2005) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของเมืองที่จะประสบความสำเร็จ โดยได้แยกองค์ประกอบที่เขาเรียกว่า “3Ts” ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อการดึงดูดแรงงานสร้างสรรค์อันนำมาสู่การขยายตัวทางเศรษฐกิจของเมือง ซึ่งประกอบไปด้วย

- 1) Talent (ความสามารถ) ความสามารถของแรงงาน ความชำนาญ และ การสื่อสารนั้นจะนำไปสู่การเจริญเติบโตของเศรษฐกิจและยังมีส่วนในการเข้ามาดึงดูดแรงงานใหม่ๆ ให้เข้ามาร่วมงาน
- 2) Tolerance (ความอดทน) Florida ได้ให้ความสำคัญกับความหลากหลายในการพัฒนาเศรษฐกิจ โดยมองว่าความสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่คาดเดาไม่ได้ว่าจะเป็นลักษณะอันแฝงฝังอยู่ในตัวบุคคลใด ความสร้างสรรค์เองนั้นไม่ใช่สิ่งที่เกี่ยวข้องกับเพศ เชื้อชาติ สัญชาติ เผ่าพันธุ์ หรือตระกูล แต่มองว่าความสร้างสรรค์มีอยู่ในมนุษย์ทุกคนในรูปแบบที่แตกต่างกัน การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจจึงไม่อาจผูกติดอยู่กับผู้มีความสร้างสรรค์อย่างพิเศษ (Creative Talents) และละเลยความสร้างสรรค์ของคนกลุ่มใหญ่จำนวนมากที่มีศักยภาพด้านความสร้างสรรค์เช่นเดียวกัน ความอดทนต่อความหลากหลายจึงเป็นลักษณะที่จำเป็นและสำคัญของเมือง นอกจากนี้ ความอดทนดังกล่าวยังรวมถึงการจัดสิ่งที่ทำให้สังคมปิดกั้น โดยเขาพบว่ายังมีความหลากหลายในสังคมมาก ยังมีการเติบโตของเศรษฐกิจสูงตามไปด้วย
- 3) Technology (เทคโนโลยี) เทคโนโลยีเป็นพื้นฐานของการพัฒนาเมือง เมืองที่มีโครงสร้างพื้นฐานรองรับที่จะใช้ในการพัฒนาระบบเศรษฐกิจของเมืองได้ โดยเฉพาะพื้นฐานด้านเทคโนโลยีที่ได้กลายมาเป็นปัจจัยการผลิตที่สำคัญของอุตสาหกรรมสมัยใหม่

2.3.2 แนวคิดเกี่ยวกับแรงงานอวัตุ (Immaterial Labor)

แรงงานอวัตุเป็นชุดความคิดที่พัฒนามาจากแนวความคิดมาร์กซิสต์ (Marxist) กลุ่มออโตโนมิสต์ (Autonomia) ที่มีจุดกำเนิดในอิตาลีราวทศวรรษที่ 1960 โดยมีความเชื่อมโยงกับมโนทัศน์ทุนนิยมความรู้ (Cognitive Capitalism)⁴ และรูปแบบของแรงงานยุคหลังอุตสาหกรรมที่

⁴ ทุนนิยมความรู้ หรือ Cognitive Capitalism คือ ทุนนิยมสมัยใหม่ที่อาศัยการผลิตสร้างอวัตุ ความคิดเข้าไปในสินค้าและบริการ เพื่อเพิ่มมูลค่า การสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมที่โยงใยถึงกันเป็นเครือข่าย และให้กำเนิดคุณค่าของการผลิตสร้างความสร้างสรรค์ภายนอกโรงงานมากกว่าในโรงงาน

เปลี่ยนแปลงไปจากแรงงานสายการผลิตแบบดั้งเดิม นอกจากนี้ แนวคิดดังกล่าวยังได้นับรวมเอาการผลิตงานที่ไม่ก่อให้เกิดรายได้ซึ่งปรากฏขึ้นต่อสังคมโดยบุคคลธรรมดาทั่วไป ไว้เป็นหนึ่งในรูปแบบของงานในแนวความคิดดังกล่าวด้วย

ยุคหลังอุตสาหกรรม (Post-Industries) เป็นจุดกำเนิดมากมายของการผลิตสินค้าและบริการต่างๆ ที่มีลักษณะเป็น “อวัตุ” (Immaterial) เก่งกิจ กิติเรียงลาภ (2560) ชี้ให้เห็นว่าถึงแม้การผลิตในยุคอุตสาหกรรมจะมีผลงานที่ดูเป็นความมั่งคั่งเชิงศิลปะ เช่น เสื้อผ้าที่เต็มไปด้วยสีสัน งานพิมพ์ และศิลปะต่างๆ ซึ่งดูเหมือนเป็นงานรูปแบบสร้างสรรค์ หากแต่งานดังกล่าวเป็นเพียงการผลิตชิ้นงานตามสายพานการผลิตที่ไม่ได้สร้างสรรค์สิ่งใหม่ใดๆ นอกจากนี้ ยังไม่เกิดกระบวนการสร้างสรรค์ใหม่ในการผลิตขึ้นมาอีกด้วย แรงงานส่วนใหญ่ เป็นแรงงานที่ทำหน้าที่เพียงเฉพาะตามสายพานที่ตัวเองได้รับมอบหมาย โดยมีกำหนดระยะเวลาการทำงานที่แน่นอนตายตัว

นักวิชาการกลุ่มอโตโนมิสต์ ได้กลับมาทบทวนงานของ Karl Marx ที่ชื่อว่า Grundrisse (1857-1858) โดยพวกเขา มองว่าพัฒนาการของทุนนิยมมีแนวโน้มที่จะขยายตัวไปสู่การผลิตอวัตุซึ่งนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของแรงงานให้มีศักยภาพสูงขึ้น (เก่งกิจ กิติเรียงลาภ, 2560)

Paolo Virno (2004) มองว่า “ปัญญาทั่วไป” (General Intellect) ที่ Marx ได้กล่าวเอาไว้ นั้น คือการที่ “ความรู้” กลายมาเป็นส่วนสำคัญหรือหัวใจของการผลิตของสังคมทั้งหมด ในทุกมิติของชีวิต ทั้งความรู้ในรูปแบบที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ Virno ได้ชี้ว่าสิ่งดังกล่าวนั้น นับรวมไปถึงความคาดหวัง จินตนาการ และการมองโลก

Virno มองว่า “ความรู้” ดังกล่าวที่เขาเห็นนั้นได้เข้ามาเป็น “เครื่องจักร” ในตัวของมันเอง ซึ่งกลายเป็นกระบวนการผลิตหนึ่งซึ่งไม่พึ่งพิงกับเครื่องจักรทางการผลิตภายนอกและกลายมาเป็นทุนที่เกิดขึ้นในตัวองแรงงาน Virno มองว่าสิ่งดังกล่าวก็คือ “การสร้างสรรค์” นั่นเอง

อีกด้านหนึ่ง Maurizio Lazzarato (1996) นักสังคมวิทยามาร์กซิสต์ สำนักอโตโนมิสต์ ผู้เสนอมนทัศน์ “แรงงานอวัตุ” ได้ชี้ให้เห็นว่า การขยายตัวของลัทธิเสรีนิยมใหม่ช่วงทศวรรษ 1970 ทำให้รูปแบบของงานและการทำงานได้เปลี่ยนแปลงไป ทักษะของการใช้ความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้จำกัดอยู่แต่เฉพาะในคนกลุ่มน้อยที่มีการศึกษาอีกต่อไป

Lazzarato อธิบายว่า ทูนได้เปลี่ยนมาปล่อยให้แรงงานมีอิสระทางความคิดสร้างสรรค์ และสร้างมูลค่าให้กับการผลิตมากยิ่งขึ้น เกิดการสร้าง “ความรู้” ให้ผู้ใช้ ผ่านความรู้สึก ภาพลักษณ์ และเรื่องเล่าที่น่าสนใจ และทำให้สินค้ามีความเฉพาะตัวที่แตกต่างขึ้น

Maurizio Lazzarato (อ้างถึงใน นรชิต จิรสิทธิ์ธรรม, 2560) เรียกแรงงานในรูปแบบดังกล่าวว่า “แรงงานอวัตุ” อันเป็นแรงงานที่อาศัยความคิดสร้างสรรค์ในการผลิตสร้างงานสร้างสรรค์ ผ่านความคิดและฝีมือเพื่อสร้างมูลค่าให้กับชิ้นงานที่ผลิตขึ้น หัวใจของแรงงานประเภทนี้คือคุณสมบัติในระดับตัวตน (Subjectivity) ที่มีอยู่กับแรงงาน ซึ่งนำมาสู่การแปรเปลี่ยนเป็นมูลค่า หรือการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการให้กำเนิดงาน

Paolo Virno (2004) ยังได้นิยามแรงงานอวัตุ โดยการแยกประสบการณ์ของมนุษย์ออกเป็น 3 รูปแบบ ซึ่งเป็นมุมมองของงานเขียนของ Hannah Arendt อันได้แก่

- 1) การใช้แรงงาน (Labor) ซึ่งหมายถึงการผลิต โดยการแลกเปลี่ยนเชิงอินทรีย์ภาพของมนุษย์กับโลกธรรมชาติ
- 2) การใช้ปัญญา (Intellect)
- 3) การกระทำทางการเมือง (Political Action)

สิ่งที่เกิดขึ้น ได้แปรเปลี่ยนสังคมและงานในด้านต่างๆ กล่าวคือ แม้งานในระบบอุตสาหกรรมยังคงมีมากอยู่ภายหลังจากทศวรรษที่ 1960 แต่ในทุกภาคของการผลิตได้ถูกทำให้เป็นอวัตุมากขึ้น (Immaterialization) ซึ่งทำให้แรงงานภายในอุตสาหกรรมและภาคบริการ ต้องพยายามมีทักษะและความสามารถในการเชื่อมโยงสื่อสาร และสร้างสรรค์มากขึ้น สภาพการณ์ดังกล่าวไม่ได้ทำลายระบบอุตสาหกรรมหรือให้กำเนิดงานใหม่ขึ้นเพียงอย่างเดียว แต่ได้เข้าไปเปลี่ยนแปลงระบบการแบ่งงานกันทำในระดับโลกเสียใหม่ (เก่งกิจ กิติเรียงลาภ, 2560)

แรงงานอวัตุได้นำการผลิตความหมายที่เกิดขึ้นให้แก่สังคม ไม่ว่าแรงงานดังกล่าวจะได้รับค่าตอบแทนจากการผลิตดังกล่าวหรือไม่ก็ตาม หากกล่าวให้ชัดแล้ว การผลิตงานอวัตุเป็นงานที่เกิดจากการให้ความหมายและผลิตของผู้คนในสังคมได้ทั้งหมด ไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะแค่ศิลปินหรือผู้ที่ทำงานเป็นอาชีพเท่านั้น นอกจากนี้ งานด้านอวัตุเป็นงานที่สร้างมูลค่าเพิ่มให้แก่สินค้าและบริการมูลค่าด้านอวัตุที่ตัวแรงงานได้สร้างขึ้นยังมีความเกี่ยวข้องกับราคาสินค้า กล่าวคือ กระบวนการ

สร้างสรรค์ต่างๆ ล้วนเข้ามามีบทบาทในการทำให้สินค้ามีราคาเพิ่มสูงขึ้นมากกว่าสินค้าเชิงวัตถุดิบจากการผลิตความหมายที่เกิดขึ้น เช่น การใช้การออกแบบ การสร้างเรื่องราวให้สินค้า การทำบรรจุภัณฑ์ ไปจนถึงการโฆษณา เก่งกิจ (2560) อธิบายว่า การแปรเปลี่ยนและมุ่งเน้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเพิ่มมูลค่าดังกล่าว ทำให้แรงงานไม่ได้ถูกผูกติดอยู่กับโรงงานอุตสาหกรรมอย่างในอดีต และมีลักษณะที่ยืดหยุ่นมากขึ้น ทั้งในด้านสถานที่และเวลาการทำงาน⁵ สิ่งดังกล่าวได้แปรเปลี่ยนแรงงานให้มีสถานะเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneur) ซึ่งทำหน้าที่ผลิต ผลิตซ้ำ และขยายทักษะเพื่อสร้างศักยภาพในการสร้างงานของตนเองอยู่เสมอ

นอกจากนี้ เก่งกิจ ยังมองว่า แรงงานที่ผลิตสร้างความหมายอารมณ์ความรู้สึกผ่านโลกดิจิทัลถือเป็นแรงงานประเภทหนึ่ง โดยแรงงานดังกล่าวคือ “แรงงานดิจิทัล” (Digital Labor) ซึ่งหมายถึงกลุ่มคนที่ทำการผลิตผ่านอินเทอร์เน็ต ทั้งที่ได้รับค่าแรง และไม่รับค่าแรง แรงงานดิจิทัลนั้นยังนำไปสู่การถือกำเนิดของเครือข่ายทำงานข้ามประเทศ จากการเชื่อมโยงกันของแรงงานความรู้และการเกิดชุมชนสัมพันธ์กันของงาน

การกำเนิดขึ้นของอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายสังคมออนไลน์ได้ทำให้ เส้นแบ่งของความเป็นผู้ผลิตและผู้บริโภคสูญสลายหรือเลือนรางลง บนโลกอินเทอร์เน็ตผู้บริโภคในพื้นที่ดิจิทัลต่างผันตัวเองมาเป็นผู้สร้างมูลค่าให้แก่รายทุนผู้เป็นเจ้าของพื้นที่ออนไลน์ ซึ่งวัดได้จากการมีจำนวนการใช้พื้นที่ออนไลน์แต่ละพื้นที่ ซึ่งการมีผู้คนจำนวนมากจะนำไปสู่การที่พื้นที่ออนไลน์เหล่านั้นมีพัฒนาการทางด้านเนื้อหาและมีความหลากหลายมากขึ้นตามจำนวนของผู้ใช้งาน

แรงงานสร้างสรรค์ จึงหมายถึงแรงงานซึ่งมีพื้นฐานความรู้อันเป็นส่วนผสมผสานของแรงงานผู้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์หลัก ผู้สร้างงานศิลปะ งานเทคนิค และผู้สร้างนวัตกรรม ซึ่งมีหน้าที่ในการผลิตสร้างหรือส่งเสริมสนับสนุนการผลิตสร้าง “อวัตถุ” โดยใช้ต้นทุนที่มีของแรงงานคือ “ความคิดสร้างสรรค์” ในการผลิตชิ้นงานต่างๆ

⁵ แรงงานสามารถสร้างสรรค์งานในพื้นที่อื่นๆ นอกโรงงาน เช่น ที่บ้าน ร้านค้า และไม่จำเป็นต้องถูกตีกรอบเวลาการทำงาน 8 ชั่วโมง พัฒนาตัวเอง 8 ชั่วโมง และพักผ่อน 8 ชั่วโมงตามช่วงเวลาที่ถูกกำหนดในยุคอุตสาหกรรม

2.3.3 แรงงานในอุตสาหกรรมเกม

รายงานจาก IGDA (2014) พบว่า แรงงานในอุตสาหกรรมเกมกว่าร้อยละ 70 เป็นแรงงานเต็มเวลาหรือแรงงานไม่เต็มเวลา (Part-Time) ในขณะที่ร้อยละ 15 เป็นแรงงานชั่วคราวหรือแรงงานจ้างอิสระ เช่นเดียวกับแรงงานสมัยใหม่อื่นๆ Johanna Weststar (2015) กล่าวว่าลักษณะการทำงานของผู้พัฒนาเกมเป็นการจ้างงานแบบโปรเจกต์ต่อโปรเจกต์ ซึ่งพบบ่อยในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และอุตสาหกรรมวัฒนธรรม โดยถูกมอบหมายงานผ่านขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production) การผลิต (Production) และหลังการผลิต (Post-Production) ซึ่งแต่ละช่วงเวลายังใช้ทรัพยากรการผลิตแตกต่างกัน และเนื่องจากแรงงานในอุตสาหกรรมเกมมีความสามารถที่หลากหลาย จึงมักอยู่ในหลายขั้นตอนการผลิต และอาจเคลื่อนย้ายทำงานในหลายโปรเจกต์ขององค์กรหรือทำงานข้ามองค์กร ซึ่งผูกพันเขาไว้ด้วยสัญญาไม่เปิดเผยข้อมูลให้บริษัทอื่นๆ Non-Disclosure หรือ Non-Compete Agreement

ตามแนวคิดของ Richard Florida มองว่าอุตสาหกรรมเกมเป็นอุตสาหกรรมที่อาศัยความร่วมมือของบุคลากรหลายภาคส่วนในการผลิต หากมองโดยแยกหน้าที่ของอุตสาหกรรมเกมเป็นส่วนๆ จะพบว่าในการผลิตผลิตภัณฑ์เกมแต่ละครั้ง ต้องอาศัยการทำงานของแรงงานจากหลากหลายสาขาของชนชั้นสร้างสรรค์ เป็นความร่วมมือที่เกิดขึ้นทั้งในภาคของงานวิศวกรรม โปรแกรมเมอร์ และงานภาคการออกแบบ เป็น “การผสมผสาน” (Cross-Fertilization) ของศิลปะ วัฒนธรรมเทคโนโลยีและเศรษฐกิจ จึงเป็นไปได้เลยที่การสร้างวิดีโอเกมที่ประสบความสำเร็จและมีชื่อเสียงโดยคนคนเดียว เพราะมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยเนื้อหาจากหลายภาคส่วน (Florida, อ้างถึงใน Hinlan Wong, 2011)

ทั้งนี้ Creativeskillset.org ได้จำแนกแรงงานในอุตสาหกรรมเกมออกเป็น 17 ประเภท ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2.1 แสดงแรงงานในอุตสาหกรรมเกม

ประเภท	แรงงานในอุตสาหกรรมเกม	หน้าที่
1	Animator (ผู้ทำแอนิเมชัน)	ดูแลภาพและการวาดรวมทั้งกำหนดพฤติกรรมการเคลื่อนไหวภายในเกม
2	Assistant Producer (ผู้ช่วยผู้ผลิต)	ทำงานยืนยันวันเวลาในการออกผลิตภัณฑ์ ให้เกมแต่ละภาคส่วนผลิตให้ทันเวลา
3	Audio Engineer (วิศวกรเสียง)	ดูแล Sound Effect เสียงตัวละคร เสียงพากษ์คำสั่งและเพลงประกอบ
4	Creative Director (ผู้กำกับสร้างสรรค์)	ดูแลภาพรวมของเกมทั้งหมด
5	DevOps Engineer (วิศวกร ผู้พัฒนาคุณภาพ)	ดูแลโครงสร้างพื้นฐานของเกมออนไลน์ ทำให้ Web Service มีความเสถียรและปลอดภัย
6	External Producer (ผู้ควบคุมการส่งออก)	ทำให้แน่ใจว่าเกมจะปล่อยออกทัน และมีข้อมูลครบถ้วนสำหรับการขาย
7	Game Designer (ผู้ออกแบบเกม)	ดูแล และคิดโครงสร้างรวมทั้งวิธีการเล่นของเกม รวมทั้งกำหนดองค์ประกอบหลักๆ ที่จะมีขึ้นในเกม
8	Game Programmer (โปรแกรมเมอร์)	เขียน Code คำสั่ง เพื่อสร้างเกมและควบคุมวิธีการเล่นเกม
9	Game Artist (ศิลปินฝ่ายเกม)	สร้างภาพองค์ประกอบของเกม ตัวละคร วัตถุ ฉาก พาหนะ ฯลฯ
10	Lead Artist (หัวหน้าทีมศิลป์)	กำกับศิลป์ในเกม ดูแลภาพรวมทั้งหมดของการสร้าง “ภาพ” ในเกม และกำกับการผลิต บางครั้งรู้จักในชื่อของ Creative Manager หรือ Art Director
11	Lead Programmer (หัวหน้าโปรแกรมเมอร์)	เป็นผู้นำทีมโปรแกรมเมอร์ วางแผนและกระจายงาน
12	Level Editor (ผู้สร้างด่าน)	สร้างสถานที่ ภูมิประเทศภายในเกม
13	Narrative Copywriter (ผู้เล่าเรื่อง)	ทำหน้าที่ในการเล่าเรื่องเกี่ยวกับเกม ลงในสื่อต่างๆ
14	Product Manager (ผู้จัดการสินค้า)	สร้างแคมเปญและการขาย
15	Project Manager/Producer (ผู้จัดการโปรเจกต์)	ควบคุมงบประมาณและทรัพยากรในการผลิต ดูแลประสานงานทุกฝ่ายตั้งแต่ต้นจนถึงกระบวนการขาย
16	QA Tester (นักทดสอบเกม ผู้ตรวจสอบคุณภาพ)	ตรวจสอบและแก้ไข Bug ที่เกิดขึ้นในเกม สร้างคุณภาพให้กับเกมก่อนจะไปถึงมือผู้บริโภค
17	Technical Artist (เทคนิคศิลป์)	ทำหน้าที่สร้างความร่วมมือระหว่างภาคงานศิลป์ กับโปรแกรมเมอร์

อย่างไรก็ตาม การจำแนกดังกล่าวเป็นการจำแนกให้เห็นการทำงานในแต่ละภาคส่วนในการรับผิดชอบการผลิต แบ่งแยกตามหน้าที่ในอุตสาหกรรมเกม ทั้งนี้ ผู้ผลิตเกมแต่ละบริษัทมีขนาดองค์กรที่แตกต่างกันทำให้การจำแนกบุคลากรแตกต่างกัน ยิ่งไปกว่านั้น ในอุตสาหกรรมเกมยังพบการทำงานสหวิทยาการ บูรณาการหลายงานในแรงงานคนเดียว หรือแรงงาน 1 คนต้องทำงานหลายหน้าที่

ในกระบวนการผลิตเกมได้จำแนกขั้นตอนการผลิตเกมออกเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้ Sean Gouglas et al. (2010)

- 1) *ขั้นตอนการวางแผนแนวคิด (Conceptual)* ระยะดังกล่าวเป็นจุดแรกเริ่มของการผลิตเกม ในระยะนี้การผลิตเกมจะเน้นไปที่การวางทิศทางกลไกต่างๆ ของเกม การคิดถึงรูปแบบภาพที่ปรากฏในเกม (Visual Style) เรื่องราวของเกมที่จะมีขึ้น และรูปแบบของตัวละคร ในบางครั้งอาจมีการผลิตตัวทดลองของเกมขึ้นมา ขั้นตอนดังกล่าวเป็นขั้นตอนที่ใช้งบประมาณไม่มากและทีมงานขนาดเล็ก มีความคล่องตัวในการพัฒนาเกม และเป็นตัวตัดสินว่าเกมที่วางแผนคิดในขั้นนี้ จะสามารถผ่านไปสู่อขั้นการพัฒนาหรือผลิตเกมออกมาเป็นตัวเกมจริงๆ หรือไม่ Rahul Thadani (n.d.) ชี้ว่า ขั้นตอนการวางแผนแนวคิด เปรียบได้กับการวางพิมพ์เขียวของอาคารปลูกสร้าง การวางแผนคิดดังกล่าวนี้เองจะนำไปสู่การได้รับหรือปฏิเสธจากแหล่งเงินทุนที่จะนำมาใช้ในการพัฒนาเกม
- 2) *ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-Production)* Rahul Thadani (n.d.) แสดงให้เห็นว่า ในขั้นตอนนี้ดังกล่าว งานจากพิมพ์เขียวในการวางแผนแนวคิด จะถูกนำมาพัฒนาต่อยอดการทำงานในขั้นตอนนี้ จะข้องเกี่ยวกับการรายงานผลด้านเทคโนโลยีที่จะนำมาใช้กับเกม การพัฒนาซอฟต์แวร์โดยโปรแกรมเมอร์ และฝ่ายงานศิลป์ที่จะเข้ามาทำงานตามที่ถูกกำหนดมาโดยการวางแผนแนวคิดที่เกิดขึ้นก่อนหน้า
- 3) *ขั้นตอนการผลิต (Production)* เป็นการระดมสรรพกำลังทั้งในด้านแรงงาน ระยะเวลา และเงินทุนอย่างมหาศาล ทุกฝ่ายการผลิตทั้งโปรแกรมเมอร์ ฝ่ายออกแบบ ศิลปะ และฝ่ายเสียงจะผลิตงานที่ตัวเองได้รับมอบหมาย เพื่อให้ทันกับระยะเวลาในการออกขายของเกม ความสำคัญของขั้นตอนนี้ดังกล่าวจึงเป็นเรื่องของการควบคุมให้

แต่ละฝ่ายผลิตงานแล้วนำมาใช้ร่วมกันได้ภายในระยะเวลาที่กำหนดไว้ ซึ่งได้รับการดูแลโดยผู้จัดการโปรเจกต์ (Rahul Thadani, n.d.)

- 4) *ขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production)* หลังการผลิตเกมจนได้เป็นตัวเกมแล้วนั้น ผู้ผลิตเกมยังคงต้องค้นหาข้อผิดพลาดที่อาจมีขึ้นในเกม เพื่อทำการปรับปรุงและแก้ไข โดยการทดสอบตัวเกมที่ผลิตออกมาผ่านการเล่น ทั้งนี้ ข้อผิดพลาดบางอย่าง จะถูกค้นพบโดยผู้เล่นเกมที่ซื้อเกมออกไป ผู้พัฒนาเกมจึงต้องพัฒนา Patch ออกไปเพื่อจัดการกับข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นหลังการขายสินค้าออกไปแล้ว และสร้างความพอใจให้กับผู้เล่นในการใช้ผลิตภัณฑ์ขั้นสุดท้าย ส่วนสำคัญอีกประการในขั้นตอนดังกล่าว ยังรวมถึงงานด้านการตลาดและการประชาสัมพันธ์ซึ่งเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งในธุรกิจเกม (Rahul Thadani, n.d.)

ทั้งนี้ จากแนวคิดเรื่องแรงงานสร้างสรรค์ ขนชั้นสร้างสรรค์ และแรงงานอวิตุที่ได้กล่าวมานั้น หมายถึง แรงงานสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมกรรม ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้จะเรียกว่า “ผู้ผลิตเกม” โดยทำการศึกษา เก็บข้อมูลกลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้ผลิตเกม ในฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเนื้อหาตัวละคร และความเชื่ออุดมการณ์ ทั้งนี้ โครงสร้างองค์กรของผู้ผลิตเกมแต่ละเกมมีความแตกต่างกัน ทำให้แรงงานผู้ผลิตเกมแต่ละเกมมีหน้าที่และขอบข่ายความรับผิดชอบที่ไม่เหมือนกัน

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับต้นทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital)

ความสำคัญอย่างหนึ่งในการศึกษาเรื่อง เศรษฐกิจสร้างสรรค์หรือแรงงานสร้างสรรค์ คือ การศึกษาวิจัยความคิดสร้างสรรค์ในตัวของปัจเจกชน ที่มีส่วนในการขับเคลื่อนต่ออุตสาหกรรม และเป็นผู้สร้างพัฒนาการทางเศรษฐกิจ งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นที่จะศึกษา “ต้นทุน” (Capital) ในฐานะของปัจเจกที่มีส่วนในการสร้าง “ต้นทุนมนุษย์” (Human Capital) ในฐานะของทรัพยากรการผลิตที่สำคัญในระบบอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ซึ่งกลายเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาอุตสาหกรรมเกม ต้นทุนที่ได้กล่าวถึงนั้นมีได้จำกัดเฉพาะตัวเงิน หรือต้นทุนทางเศรษฐกิจแต่เพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมถึงปัจเจกอื่นๆ ที่มีส่วนอยู่ในกระบวนการเติบโตของผู้คน ซึ่งอาจมีอิทธิพลต่อ “ความคิดสร้างสรรค์” (Creativity) ในกระบวนการผลิตของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์อีกด้วย

Pierre Bourdieu นักสังคมวิทยาชาวฝรั่งเศสศึกษาการแบ่งแยกชนชั้น (Class) ทางสังคม แตกต่างจากนักทฤษฎีมาร์กซิสต์ในยุคแรกๆ โดย Bourdieu มองว่า การอธิบายชนชั้นด้วยความมั่งคั่งหรือความร่ำรวยเป็นการมองชนชั้นอย่างผิวเผิน Bourdieu มีความเห็นว่าการมองชนชั้นแบบนั้นเป็นเพียงการสร้างชนชั้นบนแผ่นกระดาษ (Class of Paper) การจะทำความเข้าใจเรื่องของชนชั้นอย่างถ่องแท้จำเป็นต้องเรียนรู้ “ปัจเจกบุคคล” ว่ามีส่วนสัมพันธ์กับ “การผลิต” อย่างไร ซึ่งต้องอาศัยการวิเคราะห์อาชีพ รายได้ ระดับการศึกษา สัดส่วนเพศ และการกระจายตัวในพื้นที่ภูมิศาสตร์ Bourdieu จึงใช้ต้นทุน ในการจำแนกชนชั้นผ่านความแตกต่างของระดับทุนต่างๆ (รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข, 2556) ซึ่งได้ถูกแบ่งไว้เป็น 4 รูปแบบ อันได้แก่

- 1) *ต้นทุนทางเศรษฐกิจ (Economic Capital)* ทุนตามความหมายของ คาร์ล มาร์กซ์ คือ ทุนด้านการครอบครองทางเศรษฐกิจ ซึ่งสามารถเปลี่ยนรูปเป็น “เงิน” ได้อย่างตรงไปตรงมาและทันทีทันใด ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงให้เป็นสถาบันได้ในรูปแบบของสิทธิในทรัพย์สิน
- 2) *ต้นทุนทางสังคม (Social Capital)* ทุนดังกล่าวเกี่ยวข้องกับเครือข่ายความสัมพันธ์ กล่าวคือ บุคคลจะมีตำแหน่งแห่งที่ในสังคมหรือการงานอาชีพใด นั้น ไม่ได้เกี่ยวข้องแต่รากฐานของต้นทุนทางเศรษฐกิจเพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมถึงความสัมพันธ์ทางสังคมด้วย ปริมาณของ “ทุนทางสังคม” จะมากหรือน้อย ขึ้นอยู่กับขนาดเครือข่ายความสัมพันธ์ที่สามารถระดมมาได้ นอกจากนี้ Bourdieu มองว่า ทุนทางสังคมถูกสร้างโดยอำนาจทางสังคม ซึ่งต้องมีการปฏิบัติอย่างสม่ำเสมอ นับรวมเอาความใกล้ชิดต่อกันทางสังคมไว้ด้วย เครือข่ายความสัมพันธ์ที่มีอยู่นั้น ไม่ได้ดำรงอยู่โดยธรรมชาติ แต่เกิดจากความต้องการที่จะรักษาทุนดังกล่าวเอาไว้
- 3) *ต้นทุนทางสัญลักษณ์ (Symbolic Capital)* ทุนทางสัญลักษณ์คือสัญลักษณ์ของบุคคล หรือสิ่งที่แสดงถึงบุคคลว่ามีสัญลักษณ์เป็นสิ่งที่ใดในทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง เช่น ศักดิ์ศรี สถานภาพ อำนาจ ทุนทางสัญลักษณ์สามารถยกระดับได้ เมื่อมีทุนทางเศรษฐกิจมากเพียงพอ เช่น การเป็นเจ้าของ หรือสามารถใช้ทุนทางเศรษฐกิจไปใช้ในการบริจาคตั้งมูลนิธิ การใช้ทุนดังกล่าวก็จะส่งผลให้เกิดทุนทางสัญลักษณ์แก่บุคคล เช่น คุณเป็นคนดี มีเมตตาต่อสังคม เป็นพ่อพระ

- 4) *ต้นทุนทางวัฒนธรรม (Cultural capital)* วัฒนธรรมมีบทบาทในการแยกแยะความแตกต่างระหว่างชนชั้นในสังคมและสร้างความสัมพันธ์ระหว่างชนชั้นในสังคมขึ้นใหม่ตลอดเวลา Bourdieu มองว่า นอกจากทุนทางเศรษฐกิจที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสถานภาพทางสังคมแล้ว ปัจเจกบุคคลยังสามารถเลื่อนชั้นทางสังคมได้ผ่านความสามารถทางวัฒนธรรม อันรวมถึงความคิด ความเข้าใจ ความรู้ การใช้ภาษา รสนิยมและรูปแบบการใช้ชีวิตที่บอกถึงรสนิยมอันดี โดยแต่ละบุคคลหรือกลุ่มสังคมจะได้รับ “ทุนทางวัฒนธรรม” แตกต่างกัน

ในด้านต้นทุนทางวัฒนธรรม Bourdieu อธิบายว่า ทุนทางวัฒนธรรมจะปรากฏใน 3 รูปแบบ คือ

- 1) *ทุนที่เป็นรูปธรรม (Objectified Form)* เป็นทุนที่ครอบครองได้โดยปัจเจกบุคคล เป็นทุนในรูปของวัตถุสิ่งของ เช่น ภาพเขียน หนังสือ เครื่องมือ เครื่องจักร ภาพถ่าย เป็นต้น
- 2) *ทุนที่เป็นรูปแบบสถาบัน (Institutionalized Form)* เป็นทุนที่กล่าวอ้างอิงถึงคุณสมบัติเริ่มต้นของทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งถูกเข้าใจว่าเป็นการรับประกัน โดยแสดงออกในรูปแบบของการรับรองในด้านต่างๆ เช่น หนังสือรับรอง ปริญญาบัตร การสอบ คุณภาพและชื่อเสียงของสถาบัน เป็นต้น
- 3) *ทุนที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มคน (Embodied Form)* เป็นความโน้มเอียงทางอุปนิสัย (Disposition) ซึ่งตรงกับแนวคิดเรื่อง Habitus ของ Bourdieu ทุนประเภทดังกล่าวอยู่ในรูปของการแสดงออกทางร่างกายและจิตใจที่คงทนถาวร (Embodied Form) มักปรากฏในรูปของวัฒนธรรม และต้องใช้ระยะเวลาในการรวมกันขึ้นเพื่อก่อเป็นรูปร่าง เช่น ความรอบรู้ ความสามารถ ความเป็นสุนทรีย์ บุคลิกลักษณะที่สง่างาม ความหมายของทุนที่ฝังตัวอยู่ในบุคคลหรือกลุ่มคน จะมีความหมายใกล้เคียงกับแนวคิดเรื่อง Habitus ของ Bourdieu

ชนิดา เสี่ยมไพศาลสุข (2548) ชี้ว่า ทุนทางวัฒนธรรม ตามแนวคิดของ Bourdieu หมายถึง สิ่งที่บุคคลได้รับจากกระบวนการหล่อหลอมโดยสังคม จนกลายเป็นคุณสมบัติเฉพาะตัวที่สามารถนำไปสู่การเพิ่มมูลค่าให้แก่บุคคลได้ ทั้งด้านความรู้ ความสามารถ รสนิยม รวมถึงทรัพย์สินที่บุคคลถือครอง โดยชนิดา มองว่า ทรัพย์สินดังกล่าวนั้นอาจไม่มี ‘คุณค่า’ เชิงเศรษฐกิจ แต่มี ‘มูลค่า’ ในเชิง

เศรษฐกิจได้ เช่น งานศิลปะ เอกสารรับรองทางวิชาการ ทูทางวัฒนธรรม จึงหมายถึงความถึง ทูที่ เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรม อันเป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการใช้ผลิตวัฒนธรรม

จินดารัตน์ โพธิ์นอก (2552) ให้ความหมายของทุนไว้ในเว็บไซต์สำนักงานราชบัณฑิตยสภา ว่าทุน (Capital) ในทางเศรษฐศาสตร์ หมายถึง ปัจจัยการผลิตชนิดหนึ่งที่ใช้ร่วมกับปัจจัยการผลิต ชนิดอื่นๆ เช่น ที่ดิน แรงงาน การประกอบการ โดยมีขึ้นเพื่อใช้ในการผลิตสินค้าและบริการ หรือ เรียกว่า สินค้าประเภททุน (Capital Goods) ซึ่งเป็นทุนทางกายภาพ เช่น เครื่องจักร สิ่งก่อสร้าง เครื่องมือ นอกจากนี้ ทุนยังอาจรวมไปถึงบริการที่ใช้ในรูปลักษณะต่างๆ เช่น สัตว์ที่ใช้ในการเกษตร ขณะที่ การทำงานของมนุษย์ก็นับรวมเป็นทุนที่ถูกเรียกว่า “ทุนมนุษย์” (Human Capital) ซึ่งนับ รวมไปถึงความรู้ ความชำนาญ ในการผลิตหรือการทำงาน “ทุนทางสังคม” (Social Capital) อันได้แก่ ขนบประเพณีที่ช่วยให้การผลิตมีประสิทธิภาพ เช่น การร่วมมือร่วมใจลงแขกเกี่ยวข้าว

นอกจากนี้ ยังมีผู้ให้ความหมายทุนทางวัฒนธรรม ในลักษณะของวัฒนธรรมอันเป็นมรดก ตกทอด เป็นทรัพย์สินของประเทศ ดังเช่น เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2559) กล่าวว่า ทุนทาง วัฒนธรรมมีความสำคัญในระบบเศรษฐกิจ สามารถนำมาใช้ให้เกิดมูลค่า โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับการ ประยุกต์ใช้ในสังคมฐานความรู้ ด้วยความรู้ ภูมิปัญญา และงานสร้างสรรค์ต่างๆ โดยวัฒนธรรม คือ ต้นน้ำของห่วงโซ่มูลค่าซึ่งมีรากฐานที่มีมูลค่าสูงในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ สามารถใช้สร้างเนื้อหา (Content and Story Telling) ผสมรวมไปกับสินค้าผลิตภัณฑ์ เพื่อให้เกิดจุดเด่นของสินค้า เกิดเป็น สินค้าวัฒนธรรมซึ่งทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มแก่สินค้าและบริการ

นอกจากนั้นทุนทางวัฒนธรรมยังอาจหมายถึงมรดกทางวัฒนธรรม (ICEOMOS,1999) 2 ประเภท คือ มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้

- 1) *มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้* ประกอบด้วยโบราณสถาน โบราณวัตถุ สถาปัตยกรรม และศิลปกรรมต่างๆ ที่ติดมากับโบราณสถานโบราณวัตถุดังกล่าว
- 2) *มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้* ประกอบด้วยระบบความเชื่อ ค่านิยม ระบบ คุณค่า ภาษา จารีตประเพณี พิธีกรรม และภูมิปัญญาท้องถิ่น

ในอีกด้านหนึ่ง สำนักงานพัฒนาสังคมและคุณภาพชีวิต กล่าวว่า ทุนทางวัฒนธรรม คือ สิ่งดี งามที่ผู้คนในอดีตได้คิดค้นขึ้น ทำขึ้น หรือแสดงออก และสืบทอดต่อกันมาด้วยการปฏิบัติ โดยทุน

ดังกล่าวเป็นทั้งสิ่งที่ “จับต้องได้” และ “จับต้องไม่ได้” โดยมีองค์ประกอบแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ คือ

- 1) เป็นมรดกตกทอดเกิดจากภูมิปัญญาของมนุษย์ ประกอบด้วยสิ่งที่เคลื่อนที่ได้และสิ่งที่เคลื่อนที่ไม่ได้
 - สิ่งที่เคลื่อนที่ไม่ได้ โบราณสถาน อาคาร
 - สิ่งที่เคลื่อนที่ได้ โบราณวัตถุ เอกสาร ตำรา
- 2) เป็นสิ่งที่มีเอกลักษณ์พิเศษหรือเนื้อหาของวัฒนธรรม เป็นการกระทำของมนุษย์ ประกอบด้วยเอกลักษณ์พิเศษในการนำมาซึ่งการทำมาหากิน มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันในแต่ละพื้นที่ อันได้แก่ กิริยา ภาษา สำเนียง ศาสนา ความเชื่อ พิธีกรรม ขนบสุนทรียศาสตร์ การมองความงาม
- 3) ภูมิปัญญาดั้งเดิมและภูมิปัญญาสมัยใหม่
 - ศาสตร์หรือความรู้ของบรรพชน
 - ภาษาศาสตร์และการคำนวณ โคลง กาพย์ หน่วยมาตราต่างๆ
 - อาชีวศาสตร์ ภูมิปัญญาความรู้เกี่ยวกับการยังชีพ
 - ยุทธศาสตร์ ศาสตร์ของการยุทธ์ พิชัยสงคราม วิชาการต่อสู้
 - รัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ อันเกี่ยวข้องกับปกครอง
 - ศิลปศาสตร์

2.4.1 แนวคิดเรื่อง Habitus

Habitus มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องชนชั้นและแนวคิดเรื่องทุนทางวัฒนธรรมของ Bourdieu แต่เดิมคำว่า Habitus เป็นภาษาละติน โดยในพจนานุกรมภาษาละติน (Oxford Latin Dictionary, 1982, อ้างถึงใน สุณี๋ย ประสงค์บัณฑิต, 2548) ได้ให้ความหมายไว้ว่า

- 1) สภาพการณ์แห่งการดำรงอยู่ ในด้าน
 - ร่างกาย
 - วัตถุสิ่งของ
 - สิ่งนามธรรม ไม่ใช่วัตถุสิ่งของ เช่น เหตุการณ์ต่างๆ
- 2) การแสดงออก
 - ผ่านท่าทาง สีหน้า
 - ท่าที ทักษะ
- 3) สไตล์ของเสื้อผ้าเครื่องสุภภัณฑ์
 - ลักษณะทางกายภาพ อุปนิสัย บุคลิก
 - การก่อรูป การสร้าง รวมทั้งการทำให้ขึ้นทางกายภาพ (เน้นไปที่ลักษณะอันมองเห็นได้)

ขณะที่หนังสือ Outline of a Theory Practice ได้นิยามคำว่า Habitus ของ Bourdieu (อ้างถึงใน สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต, 2548) ความว่า

“ระบบความโน้มเอียงที่คงทนยาวนาน สามารถปรับเปลี่ยนระดับได้โดยยังรักษาโครงสร้างเดิมเอาไว้ เป็นทั้งโครงสร้างที่ถูกสร้างขึ้นมา และเป็นทั้งเงื่อนไขล่วงหน้าในการทำหน้าที่เป็นผู้วางโครงสร้าง กล่าวคือ เหมือนเป็นหลักแห่งการก่อกำเนิดและวางโครงสร้างให้แก่การปฏิบัติและการสร้างภาพแทนความจริง ซึ่งอาจ “ถูกทำให้เป็นกฎ” และเป็น “ผู้วางกฎ” อย่างเป็นวัตถุวิสัย โดยที่ไม่ได้เป็นผลมาจากการยอมจำนนต่อกฎเกณฑ์ใดๆ สามารถปรับตัวไปตามจุดมุ่งหมายของตัวมันเองได้อย่างเป็นวัตถุวิสัย โดยปราศจากการคาดคะเนในการมุ่งไปสู่จุดสิ้นสุดอย่างรู้สำนึก หรือปราศจากการแสดงออกซึ่งการควบคุมให้ทำงานเพื่อบรรลุจุดมุ่งหมาย ด้วยคุณลักษณะดังกล่าว Habitus จึงสามารถบรรเลงเพลงร่วมกันได้ โดยไม่ได้เป็นบทเพลงที่บรรเลงโดยกำกับการของวาทยากร”

โดย สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต (2548) ได้จำแนกคุณลักษณะ ของ Habitus จากคำนิยามดังกล่าวออกมาเป็น 6 ประการ ดังนี้

- 1) Habitus เป็น “ความโน้มเอียงทางอุปนิสัย” (Disposition) ความโน้มเอียงทางอุปนิสัยดังกล่าวนั้น Bourdieu ได้ให้ความหมายที่ใกล้เคียงกับคำว่าโครงสร้าง และมีความหมายถึงวิถีแห่งการเป็นอยู่ (Way of Being) สภาวะแห่งความเคยชินของร่างกาย และเป็นเงื่อนไขล่วงหน้า (Predisposition) ทั้งยังรวมถึงแนวโน้ม (Tendency) ศักยภาพ (Propensity) หรือความโน้มเอียง (Inclination) อีกด้วย
- 2) Habitus ในฐานะ “โครงสร้าง” คุณลักษณะพิเศษของโครงสร้างของ Habitus คือการเป็นโครงสร้างที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ แต่ยังคงรักษาโครงสร้างเดิมเอาไว้ มีความยืดหยุ่น มีสิ่งที่อยู่ภายนอกระดับพื้นผิว และระดับที่ลึกลงไปคอยกำกับความเป็นไปของพื้นผิวเหล่านั้น
- 3) Habitus ในฐานะของ ผู้ผลิต “การปฏิบัติและการสร้างภาพแทนความจริง” การกระทำและการรับรู้ “ความจริง” ของแต่ละคน มีโครงสร้างอย่างหนึ่งกำกับอยู่ โดยโครงสร้างดังกล่าวนี้ได้มาจาก Habitus
- 4) Habitus ในฐานะของ “ผู้กระทำ” และ “ผู้ถูกกระทำ” สถานะของ Habitus เป็นได้ทั้งผู้สร้างขึ้น และผู้ที่ถูกสร้าง เป็นผู้วางกฎเกณฑ์ หรือถูกทำให้กระทำตามกฎเกณฑ์
- 5) Habitus สัมพันธ์กับความไม่รู้ตัว เกิดขึ้นโดยความไม่รู้สำนึก (Unconscious)
- 6) Habitus ไม่ได้สัมพันธ์อยู่กับเพียงแค่ปัจเจกชน แต่เป็นรูปแบบที่มีความข้องเกี่ยวกับกลุ่มบุคคล กลุ่มชน และชนชั้นด้วย โดยคนกลุ่มเดียวกันจะมีลักษณะอารมณ์ความรู้สึก ทศนคติที่คล้ายคลึงกันโดยไม่ได้ถูกบังคับ หรือไม่มีความจำเป็นที่ต้องตกลงกันไว้ก่อน

สุเนีย ประสงค์บัณฑิต (2548) อธิบายว่า Habitus เป็นโครงสร้างอย่างหนึ่งอันมีความยืดหยุ่น มีรูปแบบการทำงานที่เป็นระบบ เป็นโครงสร้างที่มีขึ้นอยู่ในตัวบุคคลโดยเกิดขึ้นจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นๆ รวมทั้งสภาวะแวดล้อมที่อยู่รอบตัว Habitus จึงมีจุดกำเนิดมาจากโครงสร้างทางสังคม ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ภายนอกตัวคน

อย่างไรก็ตาม สุเนีย มองว่า Habitus ไม่ได้เกิดขึ้นจากสังคมเพียงด้านเดียว หากแต่เกิดจาก “บุคคล” ที่ต้องปฏิสัมพันธ์กับโครงสร้างที่อยู่ภายนอกด้วย จึงมีกระบวนการในการเปลี่ยนโครงสร้างทางสังคม ให้กลายเป็นโครงสร้าง Habitus ซึ่งกระทำผ่านการปฏิบัติหรือการกระทำ Habitus จึงเกิด

จากการกระทำระหว่างกันของสังคมภายนอก และธรรมชาติในร่างกายของบุคคล โดย Bourdieu ได้ให้ความสำคัญกับร่างกายของมนุษย์ในฐานะที่มีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้การกระทำต่างๆ เช่น การที่เด็กเลียนแบบผู้ใหญ่อย่างต่อเนื่อง การทำอะไรซ้ำๆ ต่อเนื่องเป็นระยะเวลายาวนานนั้น โครงสร้างจากการปฏิบัติต่อสิ่งที่อยู่ภายนอก จะเข้าไปเป็นการกระทำที่ค้ำจุนของร่างกาย หรือที่ Bourdieu มองว่าเป็นการหลอมรวมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย (Embodiment)

กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2560) อธิบายว่า Embodiment Form ดังกล่าวคือทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นสมรรถนะของปัจเจกบุคคล ที่สามารถใช้ในการหาประโยชน์ให้แก่ตนเองได้ กล่าวคือลักษณะซึ่งเกี่ยวเนื่องกับบุคลิกภาพ หรือความรู้ความเข้าใจทางวัฒนธรรม สามารถถูกใช้ หรือแสดงออกมาในรูปแบบต่างๆ ในการทำงาน เช่น การถ่ายทอดผ่านงานเขียน

นอกจากนี้ Habitus จะมีสภาพคงอยู่ในร่างกาย โดยสุนีย์ ประสงค์บัณฑิต มองว่า สิ่งดังกล่าวจะกลายเป็นความโน้มเอียงทางอุปนิสัย (Disposition) ซึ่งอยู่ในรูปของอารมณ์ ความรู้สึก ความเชื่อ ความศรัทธา อากัปกริยาของร่างกาย รวมทั้งรสนิยม Bourdieu ได้ชี้ให้เห็นผ่านเรื่องของช่างผู้ชำนาญด้านศิลปะวัตถุว่า การทำงานของ “ศิลปะวัตถุ” นั้น จะได้มาจากการสร้างความคุ้นเคย สิ่งสมความรู้อย่างซ้ำๆ ไม่สามารถถ่ายทอดเป็นคำสั่งแล้วกระทำได้เลย แต่เกิดจากศิลปะแห่งการคิด (Art of Thinking) และศิลปะแห่งการดำรงชีวิต (Art of Living) เกิดจากความสัมพันธ์ในการติดต่อสังสรรค์ระหว่างอาจารย์และศิษย์ ผู้คนและผลงานทางศิลปะ ผู้ปฏิบัติตัวให้กับการฝึกฝนทำงาน จะสามารถทำให้กฎเกณฑ์ในการสร้างศิลปะซึมแทรกเข้าไปอยู่ในตัว โดยที่ตัวผู้ผลิตงานเองนั้นไม่รู้ตัว

2.4.2 แนวคิดเรื่องการผสมผสานทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization)

การผสมผสานทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization) คือ กระบวนการทางวัฒนธรรมที่เกิดจากการแลกเปลี่ยน การหิบบยืมส่วนประกอบของวัฒนธรรมที่มีจากแหล่งวัฒนธรรมมาผสมผสานเป็นลักษณะทางวัฒนธรรมใหม่ขึ้น การผสมผสานดังกล่าวเป็นการปรับเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภค กล่าวคือ การผสมผสานทางวัฒนธรรมทำให้ผู้บริโภควัฒนธรรมรู้สึกใกล้ชิดกับบ้านมากขึ้น (Close to Home) หรืออาจเป็นการผสมผสานวัฒนธรรมโลกเข้ากับวัฒนธรรมท้องถิ่น (Glocalization) เมื่อวัฒนธรรมมีการเชื่อมต่อกัน จะนำไปสู่การที่วัฒนธรรมผสมผสาน

และปรับตัว ทำให้เกิดวัฒนธรรมใหม่ๆ และทำให้วัฒนธรรมโลกมีความหลากหลายมากขึ้น (ภัทรมน ติวานนท์, 2550)

กาญจนา แก้วเทพ (2548) แสดงความเห็นว่ โลกาภิวัดน์ทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นระหว่าง วัฒนธรรมโลกและวัฒนธรรมท้องถิ่น ไม่ได้เกิดขึ้นในรูปแบบของการ “ครอบงำ” ทางวัฒนธรรมเพียง รูปแบบเดียว หากแต่ยังสามารถเกิดการต่อรองระหว่างวัฒนธรรมทั้ง 2 ประเภท จนนำไปสู่การ ผสมผสานทางวัฒนธรรม หรือการที่วัฒนธรรมท้องถิ่นนำวัฒนธรรมของโลกมาใช้ กระบวนการเหล่านี้ ถูกเรียกว่า Cultural Articulation หรือ Cultural Negotiation

Homi K.Bhabha (1990) มองว่า ทุกวัฒนธรรมที่มีล้วนเป็นการผสมผสานทางวัฒนธรรม ทั้งนี้ กล่าวคือ วัฒนธรรมเป็นสิ่งซึ่งไม่หยุดนิ่ง หรือเป็นหนึ่งเดียวในตัวของมันเอง ซึ่งมีความแตกต่าง และหลากหลายอยู่ในวัฒนธรรมเสมอ วัฒนธรรมใด ๆ ล้วนไม่สมบูรณ์ด้วยตัวมันเอง ต่างเป็นสิ่งซึ่งมี พลวัต เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยจะมีปฏิสัมพันธ์กับวัฒนธรรมอื่นๆ ไปพร้อมกันด้วย วัฒนธรรม ที่แตกต่างกันสามารถสื่อสารและสร้างปฏิสัมพันธ์จนเกิดการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมในสังคมขึ้นได้ (สมสุข หินวิมาน, 2548)

Robert Holton (2000) ได้จำแนกผลกระทบที่เกิดจากวัฒนธรรมกระแสโลกาภิวัดน์ เป็น 3 ประเด็น คือ

- 1) *ทฤษฎีวัฒนธรรมกลายเป็นเนื้อเดียวกันหมด (Homogenization)* ทฤษฎีดังกล่าว มองว่ากระบวนการโลกาภิวัดน์นำไปสู่การทำให้วัฒนธรรมต่างๆ ในโลกมีความ เหมือนกัน คล้ายคลึงกัน ไม่แตกต่าง จนอาจถือได้ว่าสังคมต่างๆ นั้นมีการโคจรมา บรรจบกันของวัฒนธรรม
- 2) *ทฤษฎีการแยกชั้น (Polarization)* เช่น การมองเห็นการเกิดขั้วบวก-ขั้วลบขึ้น และมีการชี้ว่าต่อไปจะเกิดความขัดแย้งและสงครามทางวัฒนธรรมอันเนื่องมาจากกระแส โลกาภิวัดน์
- 3) *ทฤษฎีการผสมผสานทางวัฒนธรรม (Hybridization)* มองว่าปฏิบัติการทาง วัฒนธรรมเป็นการแลกเปลี่ยน หยิบยืมองค์ประกอบทางวัฒนธรรมต่างๆ มาสู่การ พัฒนาวัฒนธรรมให้มีลักษณะเฉพาะ โดยเฉพาะในปัจจุบันที่มีการแลกเปลี่ยนข้อมูล

จำนวนมหาศาลทำให้เกิดกระแสวัฒนธรรมข่าวสารที่เกิดการผสมผสานกันภายใต้
กระแสโลกาภิวัตน์

ในแง่ของการส่งออกวัฒนธรรมแล้ว รัชสรรค์ ณะพรพันธุ์ (2545) มองว่าการสร้างอุปสงค์ใน
สินค้าวัฒนธรรมเกิดได้ทั้งปัจจัยภายในประเทศและปัจจัยภายนอกประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง
กระบวนการสากลาณัฐวิตรของวัฒนธรรมชาติมหาอำนาจ ซึ่งเติบโตไปพร้อมกับระบบจักรวรรดินิยม
กระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) และกระบวนการโทรทัศนวิตร โดยการถ่ายทอดวัฒนธรรม
ระหว่างประเทศเป็นกลไกสำคัญอีกกลไกหนึ่งในการสร้างอุปสงค์ที่มีต่อสินค้าวัฒนธรรม ผ่านการล่า
อาณานิคมหรือการขยายตัวของลัทธิจักรวรรดินิยม โดย รัชสรรค์ อธิบายอีกว่า วัฒนธรรมที่มีการ
ถ่ายทอดกันนั้นมีความหลากหลาย ตั้งแต่วัฒนธรรมการเมืองการปกครอง วัฒนธรรมการแต่งกาย
วัฒนธรรมการกิน วัฒนธรรมการพักผ่อนหย่อนใจ วัฒนธรรมทางภาษา วัฒนธรรมทางความคิด เกิด
เป็นกระบวนการสากลาณัฐวิตรของวัฒนธรรม (Internationalization of Culture) **จนวัฒนธรรมของ
ชาติมหาอำนาจกลายเป็นวัฒนธรรมสากล**

สิ่งดังกล่าวนี้เอง นำมาซึ่งการผลิตวัฒนธรรมผสมผสาน ระหว่างความเป็นสากลกับความเป็น
ท้องถิ่นในประเทศปลายทาง การศึกษามิติ “ความเป็นไทย” ในหนังสือการ์ตูนไทย ของจารุณี สุขชัย
(2550) ชี้ให้เห็นว่า “ความเป็นไทย” ในการ์ตูนไทยยุคสมัยหลังนั้น ยังมีการนำเอาวรรณคดี นิทาน
พื้นบ้าน และนิทานจักรๆ วงศ์ๆ มาใช้ในการผลิต หากแต่มีการใช้กระบวนการผสมข้ามสายพันธุ์ทาง
วัฒนธรรม (Cultural Hybridization) โดยมีการใช้ลายเส้นแบบการ์ตูนญี่ปุ่นเพื่อให้มีความเป็นสากล

หรือในงานศึกษาของ พริมรดา จันทรโชติกุล (2553) เรื่องหนุมานในหนังสือการ์ตูนไทย
ปัจจุบัน ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับหนุมาน พบว่า หนังสือการ์ตูนไทยที่เกี่ยวข้องกับหนุมานปรากฏลักษณะที่
แปรเปลี่ยนจากบทประพันธ์รามเกียรติ์เมื่อครั้งอดีต โดยได้รับอิทธิพลจากวรรณกรรมและวัฒนธรรม
ต่างชาติ ทั้งชาติตะวันออกและตะวันตก เช่น การใส่ความเป็นยอดมนุษย์ลงไปในตัวหนุมาน มีการ
ปรับให้หนุมานดูแข็งแรง บึกบึน สูงใหญ่ (ในเรื่องหนุมานชาเลนเจอร์

จากการนิยามและการจัดประเภทดังกล่าว จะเห็นว่าทุนทางวัฒนธรรมถูกจำแนกออกเป็น
หลายรูปแบบ ในงานวิจัยชิ้นนี้จะศึกษาการใช้ทุนทางวัฒนธรรมของผู้ผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย
โดยพิจารณาว่าผู้ผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย มีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่อยู่ในตัวเองในรูปของ

Embodied Form อย่างไร รวมทั้งมีการเสาะแสวงหาทุนทางวัฒนธรรมรูปแบบใดมาใช้เมื่อต้องผลิต เกมสยองขวัญและเกมผีไทย

นอกจากนี้ งานวิจัยมุ่งวิเคราะห์ว่ามีการผสมผสานทางวัฒนธรรมหรือไม่อย่างไร โดยทำการ วิเคราะห์ผ่านภาพที่ปรากฏภายในเกม และใช้ในการสร้างคำถามเพื่อสัมภาษณ์ถึงที่มาของวัฒนธรรม ผสมผสานที่เกิดขึ้น รวมทั้งพิจารณาว่าผู้ผลิตหรือแรงงานในอุตสาหกรรมได้อาศัยต้นทุนทาง วัฒนธรรมแบบใดในการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีไทย

การทบทวนวรรณกรรมในส่วนนี้ มีขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นความเชื่อต่อวัฒนธรรมผีแบบไทยๆ รวมถึงปริณิณตที่เปลี่ยนแปลงไปของความเชื่อในยุคสมัยต่างๆ อันเป็นกรอบด้านวัฒนธรรมที่อาจ นำไปมาสู่การออกแบบและผลิตของแรงงานในอุตสาหกรรมเกม ซึ่งเป็นหนึ่งในผู้ผลิตทางวัฒนธรรม

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ให้ความหมายของคำว่า “ผี” ในความหมาย ที่ (1) ว่า ผีคือสิ่งที่มนุษย์เชื่อว่าเป็นสภาพลึกลับ มองไม่เห็นตัว แต่อาจปรากฏเหมือนมีตัวตนได้ อาจให้คุณหรือให้โทษได้ มีทั้งดีและร้าย เช่น ผีปู่ตายาย ผีเรือน ผีฟ้า, เรียกคนที่ตายไปแล้ว

สารานุกรมวัฒนธรรมไทยภาคเหนือ ให้ความหมายไว้ว่า ผี หมายถึง สภาพหลังความตายซึ่ง โดยรวมแล้วดำรงสภาพความเป็นวิญญาณที่ไม่มีตัวตน แต่อาจแสดงฤทธิ์ให้เห็นเป็นคนหรือสัตว์ต่างๆ ได้ตามต้องการ มีฤทธิ์อำนาจมากกว่าคน ไม่ให้คุณหรือให้โทษแก่ผู้ใด แต่จะให้คุณเมื่อได้รับการขอร้องให้ช่วยเหลือ และจะให้โทษเมื่อถูกทำให้โกรธ

เสฐียรโกเศศ (2508) ให้ความหมายของผีว่า “สิ่งใดตามปกติไม่สามารถจะเห็นตัวได้ แต่เรา ถือหรือเข้าใจเอาว่ามีฤทธิ์หรืออำนาจอยู่เหนือคน อาจให้ดี หรือให้ร้าย คือให้คุณหรือให้โทษแก่เราได้ สิ่งอย่างนี้เรากลัวเกรงและลางที่ก็ต้องนับถือด้วย เราเรียกสิ่งนี้ว่าผี” ขณะที่ เสฐียรพงษ์ วรรณปก (2537) ให้ความหมายว่า ผี ก็คืออสุรกาย ซึ่งมีรากศัพท์หมายถึงผู้ขลาด เป็นผู้ไม่ปรากฏกาย เร่ร่อนไป ตามที่ต่างๆ เพื่อหลอกหลอนผู้คน

จะเห็นได้ว่านิยามของผีนั้นมีหลากหลายเพราะเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นโดยสังคม กัจจกร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน (2552) แสดงความเห็นว่าการนิยาม “ผี” ให้มีความหมายตายตัวนั้นทำได้ยาก เพราะผีเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างจากชุดความคิดต่างๆ มีการให้ความหมายที่แตกต่างกันไปตามสภาพการณ์ กล่าวคือ ผีในความเชื่อของบางกลุ่มคนอาจหมายถึงสิ่งที่น่ากลัว ขณะที่บางกลุ่มมองในฐานะอำนาจของการปกปักรักษา และหากย้ายกรอบการมองออกไปสู่นักคติชนวิทยาหรือนักมานุษยวิทยาก็อาจอธิบายผีในมุมมองความเชื่อของผู้คน ที่สั่งสมกันมาในฐานะมรดกทางวัฒนธรรมจากอดีต ผีจึงเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นโดยสังคม

อย่างไรก็ตาม จุดร่วมที่มีร่วมกันในความหมายของผีคือ ผีไม่ใช่สภาวะที่พบเห็นได้โดยปกติ และมีพลังอำนาจให้คุณและโทษกับผู้ที่เข้าไปเกี่ยวพันได้

เนื่องจากผีเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น ทำให้การจัดประเภทของผีกระจัดกระจายและหลากหลายภายใต้ความเชื่อของการผลิตสร้างตลอดมาตั้งแต่อดีต การข้ามวัฒนธรรมทั้งทางพื้นที่ของความเชื่อ ตำนาน และศาสนา อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนวรรณกรรมอาจจำแนกประเภทผีได้โดยดูจากบริบทแวดล้อมออกมาได้เป็น 5 ประเภท ดังนี้

- 1) ผีแถน ผีฟ้า ผีบรรพบุรุษ ผีประเภทนี้เป็นผีที่ถือเป็นเทพ เทพา ที่ได้รับการสักการบูชา นับถือของชนชาวไทย แต่เดิม มีความเกี่ยวข้องกับกำเหนิดมนุษย์ และปกครองมนุษย์ผ่านสายตระกูลไล่ลำดับลงมา

บุญยงค์ เกศเทศ (2557) อธิบายว่า แถนเป็นผีกึ่งเทพ เดินทางลงมาจากเมืองฟ้าเมืองสวรรค์ เพื่อช่วยเหลือมนุษย์เรียกกันว่า “ผีฟ้า” โดยแถนจะมีสถานอำนาจและถิ่นที่อยู่สถานะสูงสุดคือเมืองแถน มิได้อยู่ตามธรรมชาติ

สุจิตต์ วงษ์เทศ (2561) อธิบายว่า ในตำนานการกำเนิดโลกของผู้คนในตระกูลภาษาไต-ไทของพระยาประชาภิจักรจักร (แช่ม บุนนาค) บรรดาผีกับผู้คนจะติดต่อไปมาหาสู่กันโดยไม่ได้แยกขาดจากกัน ดังคำที่ว่า “กาลเมื่อก่อนนั้นก็เป็นดินเป็นหญ้าเป็นฟ้าเป็นแถน ผีแลคนเที่ยวไปมาหากันบ่ขาด” ซึ่งแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ของแถนซึ่งเปรียบเหมือนเทพที่อยู่คู่กับมนุษย์มากกว่าผี จนมาภายหลังเมื่อแถนและมนุษย์ไม่ได้ไปมาหาสู่กันแล้ว การติดต่อกับแถนหรือผีฟ้าขึ้นจึงต้องอาศัยการติดต่อผ่านพิธีกรรมต่างๆ

แถบและผีบรรพบุรุษ มักทำหน้าที่ปกป้องคุ้มครองมนุษย์ที่เป็นลูกหลานให้อยู่ในความเจริญผาสุกแตกต่างกับการที่ผู้คนเจริญรอยตามวิถีปฏิบัติที่สืบมาตามแถบและบรรพบุรุษได้กำหนด (ชลธิรา สัตยาวัฒนา, 2561) สอดคล้องกับความเห็นของธีระพงษ์ มิไธสง (2560) ที่มองว่า แถบหรือผีฟ้าเป็นผีที่มีอำนาจสูงสุด มักให้คุณมากกว่าโทษ ซึ่งสามารถบันดาลความอุดมสมบูรณ์ให้กับมนุษย์หากสร้างความพอใจให้แก่แถบ อย่างไรก็ตาม ผีดังกล่าวก็สามารถบันดาลให้เกิดทุกข์ภัยแก่ผู้คนที่ทำผิดต่อผี กระทำการอันผิดจารีตประเพณี หรือวัฒนธรรมที่บรรพบุรุษได้กำหนดไว้ หรือการ “ผิดผี” ที่เกิดขึ้นต่อผีบรรพชน หรือผีบรรพบุรุษ

นอกจากนี้ ผีแถบ ผีฟ้า ผีบรรพบุรุษ ยังรวมถึงผีบ้านผีเรือน ผีประจำหมู่บ้าน เมือง และผีอารักษ์ผู้ปกป้องรักษาดิน ฟ้า อีกด้วย ในความคิดทางพระพุทธศาสนายังประกอบด้วยเทวดาในชั้นล่างลงมา ธีระพงษ์ ยังชี้ให้เห็นว่า เทวดาในบางประเภทยังมีสถานะที่ทับซ้อนปะปนกับผีในธรรมชาติ กล่าวคือ เป็นเทวดาที่สถิตอยู่ยังต้นไม้ อันได้แก่ เทวดาที่สถิตอยู่บนยอดไม้เรียกว่า “รุกขวิมาน” และเทวดาที่สถิตอยู่ยังกิ่งไม้เรียกว่า “สาขัฏฐวิมาน” เทวดาดังกล่าวแม้จะมีอิทธิฤทธิ์อันเป็นพิเศษอยู่บ้าง แต่ก็มิได้มีศักดิ์สถานะเหนือกว่าบุคคลผู้มีศีลบริบูรณ์ เป็นเทวดาที่ยังมีกิเลสไม่ต่างจากมนุษย์ ธีระพงษ์ ได้ตั้งข้อสังเกตว่าความเชื่อของเทวดาในศาสนาพุทธ มีลักษณะคล้ายความเชื่อเรื่องผีดั้งเดิมของไทย ที่สถิตอยู่ตามธรรมชาติพงไพร การเข้ามาของแนวคิดดังกล่าวจึงสามารถทำให้ความเชื่อสอดคล้องและประสานรวมกันได้

- 2) ผีที่จำแนกลักษณะตามธรรมชาติที่อาศัย ธรรมชาติเป็นแหล่งที่อยู่อาศัยของความลึกลับอันเป็นบ่อเกิดของเทพ เทวาท้องถิ่นมากมายในหลายศาสนา ในวัฒนธรรมการนับถือผีเองก็เช่นเดียวกัน ที่ความกลัวต่อธรรมชาติถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากความลึกลับของผีผีไทยที่อาศัยตามธรรมชาติมีลักษณะที่แฝงอยู่ในผืนป่า ขุนเขา สายน้ำ ซึ่งมีความคิดสอดคล้องปะปนไปกับความเป็นเทวดา เทพารักษ์ ผู้รักษาสถานที่ต่างๆ อย่างยากจะแยกกัน เช่น ความคิดเรื่องเจ้าป่าเจ้าเขา ผีขุนน้ำ ผีไพร ผีป่า เป็นต้น

อย่างไรก็ดี ผีในประเภทดังกล่าว ยังหมายรวมถึงผีที่มีลักษณะเป็นผู้สิงสถิตอยู่กับ เฉพาะพันธุ์ประเภทตามคติความเชื่อของคนไทยโบราณ เช่น ผีนางตะเคียน ผีนางตานี ผีตันโพธิ์ รวมถึงผีที่เป็นสัตว์หรืออำนาจลึกลับที่อาศัยอยู่ในธรรมชาติ เช่น เสือสมิง ซึ่งมีตำนานความเชื่อว่าเป็นสัตว์ที่ทำร้ายชีวิตคนไปมาก จนถูกวิญญูณร้ายเข้าสิงสู่ ผีกองกอย ผีโป่ง ผีค่าง เป็นต้น

3) *ผีที่จำแนกลักษณะตามวิธีการตาย* การจำแนกผีบางประเภทอาจแบ่งได้ด้วยวิธีการตาย ผีที่ตายด้วยจิตอาฆาตหรือจิตห้วงอาวรณ์ มักถูกประกอบสร้างขึ้นมาให้เห็นอำนาจฤทธิ์ที่รุนแรง เช่น ตำนานผีแม่เนาค การแบ่งลักษณะการตายอาจแบ่งได้โดยการตายกลายเป็นผี ในลักษณะธรรมชาติ และการตายกลายเป็นผีด้วยลักษณะเหนือธรรมชาติ

- การตายกลายเป็นผีในลักษณะธรรมชาติ เช่น ผีตายโหง (ผีที่ตายอย่างฉับพลันจากการถูกฆ่าหรืออุบัติเหตุ) ผีตายทั้งกลม (ตายทั้งที่ท้อง) ผีตาโบ (ถูกควักลูกตาออก) ผีตายห่า (ตายด้วยโรคหิว) ผีหัวขาด เป็นต้น
- การตายกลายเป็นผีด้วยลักษณะเหนือธรรมชาติ หรือการตายด้วยอำนาจของไสยศาสตร์ การตายด้วยอำนาจของผี กลายเป็นผีด้วยอำนาจของผี เป็นตัวตายตัวแทน ด้วยความเชื่อว่ามีจะหาคนเพื่อมาเป็นผีแทนตน เช่น ผีกระสือ ผีกระหัง ผีปอบ เป็นต้น

4) *ผีที่จำแนกลักษณะตามพิธีกรรม* ลักษณะเด่นของผีคืออำนาจอันลึกลับที่มนุษย์ไม่มี มนุษย์จึงมีการต่อรองกับอำนาจ หรือพยายามเข้าควบคุมและนำอำนาจมาใช้ ผีดังกล่าวจึงเป็นผีที่ถูกผลิตสร้างขึ้นผ่านพิธีกรรม หรือกลายเป็นผีจากความบกพร่องของพิธีกรรมทางไสยศาสตร์

- ผีที่เกิดจากพิธีกรรม เช่น กุมารทอง กุมารเทพ ควายธนู ผีถ้วยแก้ว
- ผีที่เกิดจากความบกพร่องของพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ เป็นความเชื่อที่พิธีกรรมทางไสยศาสตร์ทำให้ของเข้าตัวและกลายเป็นผีร้าย เช่น ผีปอบ เสือสมิง

5) *ผีจากภูมิตำ อสุรกาย เปรต และสัตว์นรก* ความเชื่ออันเชื่อมโยงกับพุทธศาสนานั้นเชื่อในเรื่องโลกหลังความตาย ผู้ที่ทำความชั่วแล้วตายลง ย่อมเข้าถึงอบาย เข้าสู่หุคติ วินิบาต นรก ผีในคัมภีร์พระพุทธานุชาจึงเชื่อมโยงกับสัตว์อันอยู่ในภพภูมิดังกล่าวด้วย

สัตว์นรก อสุรกายและเปรตนั้นถือเป็น โอปปาติกะ คือ เมื่อเกิดจะปรากฏกายอุบัติขึ้นเลย และเมื่อตายก็จะไม่เหลือทิ้งซึ่งเศษซากของกาย (ธีระพงษ์ มีโรสง, 2560)

- เปรต เป็นผีที่ปรากฏอยู่ในพระพุทธรูปอย่างชัดเจน พระไตรปิฎกเล่มที่ 26 มีการรวบรวมเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเปรตไว้ โดยเรียกว่า “เปรตวัตถุ” ซึ่งอธิบายถึงตัวตนทางกายภาพ สภาพความเป็นอยู่ และวิถีชีวิตของผีเปรต เปรตในความเชื่อของคนไทยมักถูกประกอบสร้างในฐานะของร่างกายที่สูงเท่าต้นตาล ปากเล็ก ร่างผอมบาง มีเหตุให้กำเนิดเป็นเปรตด้วยผลกรรมที่ชั่วช้ามาแต่ชาติดั้งเดิม เมื่อตายไปจึงกลายเป็นเปรต อาศัยอยู่ในถิ่นแดนที่เรียกว่าเปรตวิสัย หรือในวรรณกรรมบางประเภทได้จัดให้อยู่ในนรก เสวยผลกรรมที่ต้องทรมานด้วยความอยากอาหารอย่างทุกข์ทรมาน
- อสุรกาย เป็นพวกอภิสสมานกาย ไม่ปรากฏ ไม่เผยร่าง เทียวเร่ร่อนไปตามสถานที่ต่างๆ คอยหลอกหลอนผู้คน (เสถียรพงษ์ วรรณปก, 2537) ตามความเชื่อตำนานพราหมณ์-พุทธแต่เดิมนั้นเคยเป็นเทวดา (บุพเทวดา) อาศัยปกครองสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ คราหนึ่งจัดงานดื่มกินสุราจนเมามายไม่ได้สติ ถูกชิงเอาสวรรค์และถูกขับไล่ลงมาจกสวรรค์ ซึ่งเป็นผลให้เหล่าอสุรา ไม่ดื่มสุราอีก เพราะไม่อยากสิ้นฤทธิ์ด้วยความเมามายของตน “อสุรา” จึงมีความหมายของชื่อ ว่า “ไม่ดื่มสุรา” ด้วย ในหนังสือเรื่องผีกับพุทธการผสมผสานทางความเชื่อของธีระพงษ์ มีโรสง (2560) นั้นได้อธิบายว่าอสุรกายจำพวกหนึ่งชื่อกาลัญชิกา ต้องเสวยผลกรรมคล้ายเปรต กล่าวคือ เปรตจะทรมานจากความอยากอาหาร ขณะที่อสุรกายนั้นไม่อาจดื่มน้ำได้ เคลื่อนที่ไปที่ใดน้ำก็จะแห้งเหือดหายไปหมด ในไทยมักใช้คำว่าอสุรกายคู่กับเปรต และมีการผลิตความหมายของอสุรกายในปัจจุบันที่หมายถึงสัตว์ประหลาด อย่างในภาพยนตร์ต่างประเทศ

จากการทบทวนวรรณกรรมและจัดประเภทของผี จะพบว่ามีความทับซ้อนของผีบางประเภท ที่การทบทวนวรรณกรรมไม่สามารถชี้ชัดได้ว่าเป็นผีประเภทไหน หรือถูกจัดอยู่มากกว่าหนึ่งประเภท ซึ่งเป็นร่องรอยการผลิตสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับผีประเภทต่างๆ ที่มีขึ้นในหลายมิติมาตั้งแต่อดีต

นอกจากนี้ ฝึไทยยังเป็นมรดกความเชื่อหรือมรดกทางวัฒนธรรมที่มีส่วนซ้อนทับระหว่างตำนานความเชื่อที่เป็นไทยแท้ดั้งเดิม และการผนวกรวมกับชุดความเชื่อ คำอธิบายของศาสนาพุทธ ที่ได้แบ่งแยก การเวียนว่ายตายเกิด ภพ ภูมิ และประเภทของสัตว์ที่เกิดในภพภูมิต่างๆ อีกด้วย

อีกด้านหนึ่ง อาจจำแนกได้ว่าการประกอบสร้างของผี เป็นการสร้างปริณทลไปตามรูปแบบสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป เราอาจจำแนกรูปแบบและปริณทลของผีไทยได้ในรูปแบบของความเชื่อท้องถิ่นของผีดั้งเดิม และผีที่ผลิตสร้างร่วมสมัยกับสังคมปัจจุบัน ปีลันลัน ปุณญประภา และสามินี รัตนรงค์ไพโรจน์ (2559) ได้ชี้ให้เห็นว่า ตัวละครผีจากการผลิตสร้างของภาพยนตร์ในอดีต มักสะท้อนผ่านตำนาน ความเชื่อท้องถิ่น หรือผีในสภาพธรรมชาติ เช่น ผีตานี เสือสมิง ซึ่งสอดคล้องกับสภาวะทางสังคมของชุมชนสมัยก่อน อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ผีที่ถูกผลิตสร้างร่วมสมัย มีการเปลี่ยนแปลงทางด้าน “เทศะ” (Space) ของผี จากการเปลี่ยนแปลงและเกิดขึ้นของสภาพสังคมเมือง กล่าวคือ ผีไม่ได้อาศัยอยู่ตามป่าดงพงไพรอย่างที่เคยมีในอดีตอีกแล้ว แต่ได้ย้ายเทศะของตัวเองตามความร่วมสมัย ผีได้ปรากฏออกมาในโรงแรม โรงภาพยนตร์ คอนโดมิเนียม และเข้าไปสิงสถิตอยู่ในเทคโนโลยีสมัยใหม่ ในจอภาพยนตร์ ในโทรศัพท์มือถือ อันเป็นการตอกย้ำว่าที่มาของผีไม่ได้เกิดขึ้นจากต้นตอทางวัฒนธรรมอันเป็นตำนานเรื่องเล่าเก่าขานที่มีในอดีตเท่านั้น แต่ยังมีความร่วมสมัยที่เกิดขึ้นจากเรื่องเล่าสมัยปัจจุบัน ข่าว และประเด็นสนทนาในโลกออนไลน์ด้วย ทำให้เราได้เห็นภาพของ ผีนักศึกษา ผีช่องแอร์ ผีพยาบาลในวรรณกรรม ละคร หรือภาพยนตร์ร่วมสมัยในปัจจุบัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

2.5.1 โลกทัศน์ความเชื่อเรื่องผีของสังคมไทย

ธีระพงษ์ มีไธสง (2560) กล่าวว่า Max Webber อธิบายว่า ศาสนาและความเป็นไสยศาสตร์ เป็นปรากฏการณ์และวิถีที่พบเห็นได้อย่างเป็นสากลในทุกวัฒนธรรมทั่วโลก ซึ่งปรากฏในทุกระดับสังคมและเผ่าพันธุ์ สังคมมนุษย์ไม่ว่าจะเป็นสังคมดั้งเดิมหรือสังคมที่ทันสมัยย่อมประกอบด้วยความคิดและความเชื่อที่ว่า มีความเหนือธรรมชาติประกอบอยู่ในสังคมนั้นๆ

สำหรับประเทศไทย โลกทัศน์ของความเชื่อเรื่องผีในสังคมผูกพันอยู่กับโลกทัศน์สำคัญ 3 ประการ ได้แก่ ความเชื่อดั้งเดิมคนไทยที่นับถือผี ความเชื่อในทางพระพุทธศาสนา และความเชื่อของศาสนาพราหมณ์ ที่ประกอบเข้าด้วยกันจนยากจะแยก แต่เดิมศาสนาพื้นถิ่นของไทยเคารพบูชาผี โดย

มีผีฟ้าหรือผีแถนเป็นผีในสถานะเดียวกับเทพ (ชลธิรา สัตยาวัฒนา, 2561) เมื่อศาสนาพุทธเข้ามาได้มีการต่อรองกับศาสนาผีท้องถิ่น และนำความเชื่อในเรื่องกฎแห่งกรรมเข้ามาประกอบสร้างและอธิบายโลกหลังความตายในรูปแบบอื่น (ธีระพงษ์ มีไธสง, 2560) ขณะที่ศาสนาพราหมณ์ก็เข้ามากำกับพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับผีในหลากหลายรูปแบบ

2.5.1.1 การเวียนว่ายตายเกิด สังสารวัฏ และกรรม

ความเชื่อเรื่องผีของสังคมไทย ยังมีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมความเชื่อของกฎแห่งกรรมและสังสารวัฏ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ผูกโยงความเชื่อผีไทยไว้กับแนวความคิดแบบพุทธ

ธีระพงษ์ มีไธสง (2560) อธิบายว่า แนวคิดของพุทธศาสนามีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดสังสารวัฏ กล่าวคือ พุทธศาสนาเชื่อว่าความตายมิใช่จุดสิ้นสุดของชีวิตทั้งหมด ผู้ที่มีได้หลุดพ้นหรือข้ามพ้นการเกิด จะต้องเกิดและตายซ้ำแล้วซ้ำเล่าไปตามภพ ภูมิต่างๆ ดังที่ปรากฏในหนังสือไตรภูมิพระร่วงหรือไตรภูมิภูคา ซึ่งเป็นวรรณคดีทางพุทธศาสนาที่สำคัญของประเทศไทย พระราชนิพนธ์ของพระมหารัชมหาราชที่ 1 พญาสิทธิ (2526) ความว่า “อันว่าสัตว์ทั้งหลายเที่ยวยอมจะเวียนวนไปมา แลเกิดในภูมิ 3 อันนี้แลฯ อันใดแลชื่อภูมิ 3 อันนั้นเล่า? อนึ่งชื่อว่ากามภูมิ อันหนึ่งชื่อรูปภูมิ อันหนึ่งชื่อว่าอรูปภูมิ”

ภูมิในไตรภูมิพระร่วง สามารถจำแนกได้ดังนี้

- 1) กามภูมิ เป็นภูมิที่ประกอบด้วย อบายภูมิหรือทุคติภูมิ คือโลกหลังความตาย เช่น นรกภูมิ และสุคติภูมิ อันประกอบด้วยมนุษยสภูมิและสวรรค์
- 2) รูปภูมิ อันเป็นดินแดนชั้นพรหมที่ยังมีรูป
- 3) อรูปภูมิ เป็นดินแดนชั้นพรหมที่ไม่ปรากฏรูป มีแต่จิตหรือวิญญาณ

ภูมิทั้งหมดที่กล่าวมานั้น เป็นสถานที่ที่สัตว์ทั้งหลายจะไปอุบัติกำเนิดขึ้น โดยการจะเกิดแก่ภพภูมิใดหรือเกิดเป็นสิ่งใดนั้น ขึ้นอยู่กับผลกรรม

สอดคล้องไปกับเรื่อง สังสารวัฏหรือวัฏสังสาร พระราชวรมุนี (ประยูร ปยุตโต, 2527) อธิบายว่า “สังสารวัฏ” คือ ภาพแห่งการเวียนเกิดเวียนตาย หรือการเวียนว่ายตายเกิดอยู่ในโลก

ขณะที่ พระพรหมโมลี (วิลาส ญาณวโร) (2538) อธิบายว่า สังสารวัฏ คือ วัฏสงสาร อันหมายถึงความถึงการเวียนว่ายตายเกิดอยู่ในภพภูมิอันไม่จบสิ้น

ธีระพงษ์ มีโรสง (2560) กล่าวว่า แนวคิดของพุทธศาสนามีความเกี่ยวข้องกับแนวคิดสังสารวัฏ กล่าวคือ พุทธศาสนาเชื่อว่าความตายมิใช่จุดสิ้นสุดของชีวิตทั้งหมด ผู้ที่มีได้หลุดพ้นหรือข้ามพ้นการเกิด จะต้องเกิดและตายซ้ำแล้วซ้ำเล่าในภุมิต่างๆ กันไป ขึ้นกับกรรมที่สัตว์โลกได้ปฏิบัติไว้ในภพชาติที่ยังมีชีวิต โดยมีลักษณะการเวียนว่ายตายเกิดในภพภูมิ 3 ประเภท ดังต่อไปนี้

- 1) *เทภูมิมสงสาร* ภูมิที่สัตว์นรกจะได้รับความทุกข์จากการเวียนว่ายอยู่ในภูมิชั้นอันต่ำ เลว ได้แก่ นิรยภูมิ (นรกภูมิ) เปตติวิสัยภูมิ (เปรตภูมิ) อสุรกายภูมิ และดิรัจฉานภูมิ (เดียรัจฉานภูมิ)
- 2) *มัชฌิมสงสาร* ภูมิโลกมนุษย์และสวรรค์ ผู้ที่เกิดในภูมินี้จะมีความสุขพอประมาณ กล่าวคือมีความสุขและทุกข์ปะปนกันไป
- 3) *อุปริมสงสาร* เป็นภูมิชั้นสูง สัตว์ทั้งหลายที่เกิดในภพภูมินี้จะได้รับแต่ความสุขสบาย อยู่ในชั้นพรหมโลก

ภูมิและสงสารทั้งหมดที่กล่าวมา เป็นสถานที่สำหรับสัตว์ทั้งหลายจะไปปฏิบัติกำเนิดขึ้น โดยการจะเกิดแก่ภพภูมิใดหรือเกิดเป็นสิ่งใด ขึ้นอยู่กับผลกรรมที่ได้กระทำ ภพภูมิในพุทธศาสนา จึงเป็นเรื่องที่ไม่แน่นอน กล่าวคือ หากทำกรรมดีก็มีสิทธิ์ที่จะสถิตอยู่ในภพภูมิอันดี และหากสถิตอยู่ในภพภูมิอันดีแล้วกระทำกรรมชั่ว กรรมก็จะนำพาสู่ภพภูมิที่ต่ำลง เวียนว่ายอยู่เรื่อยไปไม่จบสิ้น

อย่างไรก็ดี แนวคิดของการเวียนว่ายตายเกิดยังสัมพันธ์กับความคิดเรื่อง “กรรมลิขิต” ดังที่ได้กล่าวข้างต้นว่า “กรรม” ถูกกำหนดโดยเจตนา ซึ่งแบ่งเป็น 2 ประเภท คือ กุศลกรรม (กรรมดี) และอกุศลกรรม (กรรมชั่ว) ผ่านการประพฤติกกรรม 3 รูปแบบ คือ มโนกรรม (การกระทำทางใจ) วชิกรรม (การกระทำทางคำพูด) และกายกรรม (การกระทำทางกาย) อย่างไรก็ตาม ธีระพงษ์ มีโรสง ชี้ว่า นักวิชาการทางศาสนาได้แบ่งลักษณะประเภทของกรรม ตามที่กรรมนั้นจะให้ผลออกเป็น 12 ประเภท ดังต่อไปนี้

- 1) ทิฏฐธรรมเวทนิยกรรม คือ กรรมอันกระทำแล้วส่งผลต่อผู้กระทำในปัจจุบัน
- 2) อุปัชชเวทนิยกรรม คือ กรรมอันจะเกิดในภพถัดไป ไม่ว่าผู้ประกอบกรรมนั้นจะไปเกิดเป็นสัตว์ใดก็ตาม
- 3) อปรายเวทนิยกรรม คือ กรรมที่จะติดตามตัวไปยังภพต่อไป กล่าวคือไม่เพียงพบถัดไปเท่านั้น แต่กรรมจะยังตามติดไปยังภพอื่นๆ เพราะผลกรรมที่ทำนั้นยังไม่สูญสิ้นไปจนหมด
- 4) อโหสิกรรม คือ กรรมอันเลิกให้ผลอันเป็นไปตามความต้องการของมนุษย์ กล่าวคือ ผู้ที่ทำการกรรมหรือถูกกระทำนั้นปลงใจที่จะเลิกแล้วภัยต่อกัน ไม่ผูกพยาบาท กรรมนั้นเลิกให้ผล
- 5) ชนกกรรม คือ กรรมที่นำพามนุษย์ให้ไปเกิดใหม่
- 6) อุปัตถัมภกกรรม คือ กรรมอันคอยเกื้อหนุนชนกกรรม
- 7) อุปปีฬกกรรม คือ กรรมอันแปรเปลี่ยนผลให้ ชนกกรรมและอุปัตถัมภกกรรม บรรเทาเบาบางลง
- 8) อุปฆาตกรรม คือ กรรมที่ไปลดทอนผลของชนกกรรมและอุปัตถัมภกกรรม ไม่ให้ส่งผลต่อผู้กระทำกรรม
- 9) ครุกรรม คือ กรรมหนักอันให้ผลก่อนกรรมอื่นๆ เช่น ปิตุฆาต มาตุฆาต และกรรมอันเกิดจากการฆ่าพระอรหันต์
- 10) พหุลกรรม คือ กรรมอันกระทำจนเกิดความเคยชิน
- 11) อาสันนกรรม คือ กรรมที่ให้ผลเวลาใกล้เสียชีวิต
- 12) กตัตตากรม คือ กรรมที่กระทำด้วยเจตนาอ่อน ไม่ได้ตั้งใจกระทำโดยตรง

จะเห็นได้ว่า กรรมให้ผลในรูปแบบที่แตกต่างหลากหลาย แต่ตั้งอยู่บน “กฎแห่งกรรม” อันขึ้นอยู่กัวจเจตนาและมโนสำนึกที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงออกไปได้ ธีระพงษ์ มีโรสง (2560) ชี้ให้เห็นว่า แนวความคิดดังกล่าวมีอิทธิพลต่อชาวพุทธไทยอย่างมาก ดังคำกล่าวติดปากคนไทยที่ว่า “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” ซึ่งผลของการกระทำอาจเกิดขึ้นได้ทั้งในชาตินี้และชาติในภายภาคหน้า จึงเห็นได้ว่า อดุสสาหกรรมเนื้อหาของไทยในหลายเรื่อง จะอาศัยความคิดดังกล่าวในการผลิตสร้างเนื้อหา

2.5.1.2 การกำเนิด และสภาวะสัมภเวสี

ศาสนาพุทธได้อธิบายลักษณะของผี ในเรื่องการกำเนิด การอุบัติกำเนิดขึ้น พระมหาสมปอง (2559) ได้อธิบายว่า การกำเนิดของสัตว์นั้นมีลักษณะ 4 ประเภท ดังต่อไปนี้

- 1) การกำเนิดในครรภ์ หรือ ชลาพุชะ
- 2) การกำเนิดในไข่ หรือ อณฑชะ
- 3) การกำเนิดในตม สิ่งสกปรกเน่าเหม็น หรือ สังกะชะ
- 4) การผุดเกิดขึ้นมาโดยทันที หรือ โอปปาติกะ

การกำเนิดของเหล่าภูติ ผี หรือแม้แต่เทวดาบางประเภทนั้น ในความเชื่อของศาสนาพุทธจะเกิดในสภาวะของโอปปาติกะ คือ การตายจากที่หนึ่งแล้วกำเนิดขึ้นอีกที่หนึ่ง หรือภพภูมิหนึ่ง ในสภาวะของการผุดเกิดขึ้นมาโดยทันทีทันใด เช่น การเกิดของสัตว์นรกในนรก หรือการกำเนิดขึ้นของเปรต ในเปรตวิถี

อย่างไรก็ตาม ผี ในบางสภาวะไม่ได้ไปเกิดในภพภูมิอื่น ผีนั้น ก็คือสัมภเวสี หรือผู้ที่อยู่ระหว่างการเผ่ารอการไปเกิดใหม่

สภาพของการเวียนวนหาที่เกิด หรือผู้ที่ยังไม่เกิดในคติของศาสนาพราหมณ์ จึงถูกเรียกว่า “สัมภเวสี” ซึ่งก็คือวิญญาณที่ยังตกค้าง ไม่ได้ผุดเกิด สอดคล้องกับการอธิบายของ ธีระพงษ์ มีโรสง (2560) ที่มองว่าสัตว์โลกที่สูญสิ้นชีวิตแล้ว “วิญญาณ” ที่มีอยู่จะออกไปแสวงหาร่างใหม่ในภพภูมิอื่น เป็นสภาวะของผีหรือสัมภเวสีที่ปรากฏขึ้นหรือทำให้รู้ขึ้นแก่ผู้คน จนกว่าวิญญาณนั้นจะไปหาร่างในภพภูมิใหม่ของตนเจอ

2.5.2 เพศ ขนชั้นและอุดมการณ์ของผีไทยในสื่อร่วมสมัย

สื่อภาพยนตร์และละครเป็นหนึ่งในสื่อที่คอยประกอบสร้างความหมายให้กับความคิดเกี่ยวกับผีของสังคมไทยในสมัยปัจจุบัน ดังที่ จิวิติ วิไลลอย และอัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว (2558) มองว่าการนำเสนอเรื่องราวผีไทยบนจอโทรทัศน์ที่มีช่วงเวลาและปริมาณที่เพิ่มขึ้นนั้น ได้เข้าไปมีส่วนในการ

กำหนดความหมายของ “ผี” ในรูปแบบหนึ่งโดยการ “คัดเลือก” และ “เชื่อมร้อย” องค์ประกอบต่างๆ ตามที่สื่อมวลชนต้องการ และได้ผลิตซ้ำสืบทอดอุดมการณ์ความเชื่อเกี่ยวกับผีแก่มวลชนขึ้นมา

ในงานศึกษาเรื่องการปรับแปลงความหมายผีในละครโทรทัศน์ไทยของ จิวิติ วิไลลอยและ อัครวิน เนตรโพธิ์แก้ว ยังมองว่าสื่อมีการสืบทอด “ขนบ” โดยได้ศึกษาผ่านการเล่าเรื่องของละคร และเห็นว่าในละครโทรทัศน์มีการประกอบสร้างความหมายผีซ้ำๆ เช่น ผีมีอยู่จริงในสังคม ผีเป็นอื่นไปจากมนุษย์ ผีมีอำนาจ มีความน่ากลัว สื่อมวลชนจึงถือเป็นเครื่องมือสำคัญที่ได้สร้างความหมายของผีให้ยังคงดำรงอยู่ และแพร่กระจายไปเป็นวงกว้าง

เพศของผีที่ปรากฏในสื่อไทยร่วมสมัย มักปรากฏออกมาในสถานะของเพศหญิง ซึ่งสามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผลทางด้านอำนาจของผีที่ผูกโยงกับเพศสภาพ ขณะเดียวกันตำนานของผีไทยที่เป็นเพศชายมักไม่ถูกนำมาสร้างใหม่เป็นภาพยนตร์ แต่มักจะสร้าง “ผีชนิดใหม่” ที่เป็นเพศชายขึ้นมาในภาพยนตร์

กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน (2552) อธิบายว่า ผีเพศหญิงผูกพันกับร่องรอยอำนาจทางประวัติศาสตร์ของแผ่นดินในยุคอุษาคเนย์ กล่าวคือ เพศหญิงมีอำนาจในสังคมไทยแต่เดิมมากกว่าหรือเท่าเทียมกับผู้ชาย ก่อนที่ศาสนาพุทธจะเข้ามา วิชุดา ปานกลาง (2539) อธิบายว่า ผีแม่นาคที่ปรากฏในภาพยนตร์ อาจสะท้อนให้เห็นสังคมหญิงเป็นใหญ่ในอดีต อันเป็นสังคมเกษตรกรรมดั้งเดิมของไทยที่ให้การนับถือสตรี ซึ่ง “แม่นาค” คือตัวแทนของเจ้าแม่ผู้ให้กำเนิด หรือ “เจ้าแม่ดิน” และพ่อมากอาจมาจากชื่อเดิมของ “เจ้าข้าว” อันแทนความหมายของข้าวมาก ปลา มาก นอกจากนี้ อำนาจอีกด้านหนึ่งได้แสดงให้เห็นผ่านความเป็นสังคมปิตาธิปไตย เมื่อเพศหญิงที่ปรากฏเป็นผีเกิดภายใต้สภาวะของผู้อ่อนแอยามมีชีวิต ถูกเอารัดเอาเปรียบรังแกจากสังคม แต่จะได้อำนาจมาในยามที่ตายและกลายเป็นผี

นิรินทร์ เกตราไชยอนันต์ (2550) กล่าวว่า โครงสร้างของสังคมปิตาธิปไตย ได้กดเพศหญิงให้ต้องอยู่ติดที่ หรือที่เรียกว่า “อยู่กับเหย้าเฝ้ากับเรือน” เป็นผู้เฝ้ารอ ติดอยู่กับสถานะและภาระหน้าที่ของความเป็นเมีย และแม่ในชนบประเพณีแบบไทย ขณะที่ชานันท์ ยอดหงษ์ (2560) อธิบายว่า ผีผู้หญิงไทยเป็นผีผู้เฝ้ารอคนรัก รักดี ในทุกภพชาติ แม้เมื่อคนรักได้ตายไปเกิดใหม่แล้วก็ยังคงเฝ้า

วนเวียนไปด้วยใจจิตอันผูกพัน หรือในอีกด้านหนึ่ง ผีผู้หญิงเป็นผีที่ถูกคนรักทรยศหักหลัง หลอกหลวง ในภพภูมิยามเมื่อมีชีวิต อันนำไปสู่การแก้แค้นเมื่อตายไปแล้ว

สิ่งดังกล่าวสอดคล้องกับความเห็นของ ปิลันลัน ปุณฺณประภา และสามินี รัตนยงค์ไพโรจน์ (2559) ที่มองว่า ผียังคงถูกผลิตออกมาเป็นเพศหญิงไม่ว่าในอดีตหรือปัจจุบัน โดยตัวละครมีความข้องเกี่ยวกับความเป็นแม่หรือเป็นเมียที่ทนทุกข์กับความปวดร้าวจากสถานะของเพศหญิง เช่น แม่ที่ตายเพราะคลอดลูก แม่ที่ตายเพราะการทำแท้ง ฉายภาพผู้หญิงที่เป็นเหยื่อของสังคม คนที่ตายกลายเป็นผี มักจะออกมากำราบ แก้แค้นเอาคืน จึงแสดงให้เห็นการเทศนาสั่งสอนสังคมผ่านมุมมองเรื่องเล่าในชื่อดังกล่าว

สมสุข หินวิมาน (2558) อธิบายว่า โครงสร้างความสัมพันธ์ในลักษณะเพศภาวะ ได้สะท้อนผ่านละครออกมาโดยผีเพศชายถูกแสดงออกผ่านนัยยะของความดีชั่วด้วยหลักเหตุผล ขณะที่ผีผู้หญิงเป็นชั่วตรงข้าม มักเป็นผีที่ใช้ “อารมณ์” รัก เกลียด ผูกพยาบาท และมักถูกสะท้อนออกมาในรูปแบบของแรงเสน่ห์ห้ายั่ววน เช่น ในละครเรื่อง “ผีแม่ม่าย ตัณหาพระจันทร์” หรือ “อาถรรพ์น้ำมันพราย” ผีผู้หญิงจะถูกทำให้มีลักษณะของความต้องการความสวาหอันไม่มีที่สิ้นสุด

สมสุข มองว่า เพศของผีถูกผลิตความหมายขึ้นตามลักษณะที่สังคมผู้ชายปรารถนาเป็นจินตนาการปรุงแต่ง “ของผู้ชาย โดยผู้ชาย เพื่อผู้ชาย” ซึ่งจะเห็นได้ว่าผู้ที่มาปราบผีดังกล่าวมักเป็นเพศชาย สมสุข ยังมองว่าเนื่องจากเพศเป็นพื้นฐานสัญชาตญาณการดำรงชีวิตของมนุษย์ การที่เพศชายเข้าไปกำหนดความเป็นไปต่างๆ ของเพศหญิงได้ ย่อมแสดงว่าเพศชายสามารถแสดงอำนาจเหนือแม้แต่ในสัญชาตญาณพื้นฐานทางเพศของหญิงด้วยเช่นกัน

ในแง่ของความเชื่อเรื่องชนชั้น โลกของผีไทยมีรูปแบบการสะท้อนชนชั้นในแบบเดียวกันกับชนชั้นของสังคมโลกมนุษย์ กล่าวคือ ในไตรภูมิภพได้แสดงให้เห็นว่าสัตว์นรก ที่อาศัยอยู่ในนรกชั้นต่างๆ มีชีวิตในการเสวยผลกรรมเปรียบได้กับการติดคุกของนักโทษ มีนายเหล่า “ยมพะบาล” คอยปกครองทำร้ายนักโทษให้ได้รับความทุกข์ตามกรรมเวรที่เคยทำ มี “พระยายมราช” เป็นผู้ปกครองเปรียบดังตุลาการ (พญาลีไทย, 2526) วิธีคิดของโลกหลังความตายในกรอบพุทธนั้นได้มีการยึดโยงสภาพของการรับโทษในรูปแบบของคุกเรือนจำ ดังที่ปรากฏว่าในนรกใหญ่มีลักษณะเป็น 4 เหลี่ยม มีประตูทั้ง 4 ด้าน สัตว์นรกจะวิ่งไปทางใดประตูก็จะปิดขังลงมาไม่สามารถออกไปได้

สำหรับความเชื่อผีที่ปะปนในโลกมนุษย์ จะพบว่าโครงสร้างทางสังคมของผีมีลักษณะของระบบอุปถัมภ์และมีการจัดระดับชนชั้นตั้งแต่ผีผู้น้อย ไปจนถึงผีผู้ใหญ่ในระดับเจ้าบ้านเจ้าเมือง สิ่งดังกล่าว สะท้อนผ่านงานศึกษาของ ฉลาดชาย รมิตานนท์ (2540) ที่ได้ศึกษาการทรงเจ้าเข้าผี หรือที่เรียกว่า “ม้าขี่” (ผีเจ้านายจะมาประทับในร่างของม้าขี่) งานดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า ผีมีการแบ่งอำนาจแบบเดียวกับสังคมมนุษย์ มีการแบ่งลำดับชั้นตามความศักดิ์สิทธิ์ มีการปกครอง มีอำนาจตามพื้นที่ และมักเกี่ยวข้องกับสถานะเมื่อครั้งยังมีชีวิตอยู่ กล่าวคือ ถ้ามีปรากฏการณ์ตำนานเมื่อครั้งยังมีชีวิตอยู่ ก็มักจะถูกสร้างเรื่องให้กลายเป็นผีที่มีฤทธิ์และอำนาจมาก

สิ่งดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การสร้างลำดับชั้นการปกครองหรืออำนาจของผีนั้น มักมีที่มาจากความเป็นจริงของลำดับชั้นทางการเมืองต่างๆ ที่ปรากฏอยู่บนโลกมนุษย์

นอกจากนี้ ผียังมีหน้าที่สะท้อนอุดมการณ์ทางสังคม Raymond Williams (อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2558) กล่าวว่า วัฒนธรรมที่คงอยู่มาจากการดิ้นรน และการปรับตัวของวัฒนธรรมนั้นๆ วัฒนธรรมผีเองเป็นเช่นเดียวกัน กล่าวคือ การคงอยู่ของผีมีพันธกิจ (Function) เพื่อดำรงหน้าที่บางอย่างเอาไว้บนโลกมนุษย์ โดย สมสุข หินวิมาน มองว่าผีไทยมีบทบาทหน้าที่ใน 3 รูปแบบ ดังนี้

- 1) *หน้าที่ในการขับเคลื่อนสังคม* ผีทำหน้าที่ในการคุ้มครองคนดี และลงทัณฑ์ผู้ประพฤติไม่ดีผิดทำนองคลองธรรม เป็นหนึ่งในกลไกความเชื่อของการควบคุมสังคมโดยอำนาจที่มองไม่เห็น
- 2) *หน้าที่ในการสร้างแรงยึดเหนี่ยวจิตใจ* ความเชื่อของผี ก่อร่างขึ้นมาในวัฒนธรรมชุมชน เป็นลักษณะของชุมชนสังคมแบบดั้งเดิม พิธีกรรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับผีมีขึ้นเพื่อสร้างแรงยึดเหนี่ยว เช่น การขับไล่ผีจากผู้เจ็บป่วย ซึ่งลดทอนความป่วยทางจิตใจให้กับญาติมากกว่าการลดความเจ็บป่วยทางกาย
- 3) *หน้าที่ในการให้คำอธิบายแก่สังคม* ในสังคมสมัยใหม่มีศาสตร์อย่างวิทยาศาสตร์เป็นตัวอธิบายหลักการของปรากฏการณ์ต่างๆ โดยตั้งอยู่บนหลักของตรรกะและเหตุผล และการพิสูจน์เชิงประจักษ์ อย่างไรก็ตาม วิทยาศาสตร์ไม่สามารถเติมเต็มคำตอบให้กับปรากฏการณ์ทั้งหมดได้ ผีและความเชื่อดั้งเดิมจึงเข้ามาอธิบายปรากฏการณ์บางอย่างที่วิทยาศาสตร์ไม่สามารถให้คำตอบได้ หรือเข้าไม่ถึงในการหาคำตอบ

ในงานวิจัยเรื่อง เกมสยองขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรม ผู้วิจัยได้ทบทวนวรรณกรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีไทย ขึ้นเพื่อใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์วัฒนธรรมความเชื่อดั้งเดิมเกี่ยวกับผี อันเป็นรากฐานว่าความเชื่อเกี่ยวกับผี ถูกส่งต่อมาในสังคมไทยในรูปแบบใด นอกจากนี้ยังเพื่ออธิบายว่า ผู้ผลิตเนื้อหาเกมสยองขวัญและเกมผีไทย มีการใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมแบบใดในการผลิตเนื้อหาภายในเกม

2.6 แนวคิดเกี่ยวกับเกมคอมพิวเตอร์ (Computer Game)

เกมคอมพิวเตอร์มีลักษณะเป็นสื่อใหม่ (New Media) เป็นสื่อโต้ตอบได้ (Interactive Media) ที่มีลักษณะให้ประสบการณ์การมีส่วนร่วมแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล เป็นสื่อบันเทิงซึ่งแสดงผลผ่านหน้าจอคอมพิวเตอร์ มีเสียงและอุปกรณ์ประกอบในการใช้งานสื่อที่หลากหลาย นอกจากนี้ เกมคอมพิวเตอร์ยังมีลักษณะเป็นสื่อผสมผสาน (Convergence Media) ที่เชื่อมโยงการทำงานระหว่างคอมพิวเตอร์ ระบบโทรคมนาคม และระบบการสื่อสารดิจิทัลไว้ด้วยกัน

Jay David Bolter (2005) อธิบายว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อใหม่ที่สามารถสร้างสัมผัสและประสบการณ์ใหม่ๆ ให้กับผู้เล่นได้ โดยมีคุณสมบัติสำคัญ 3 ประการที่แตกต่างจากสื่อดั้งเดิม ดังนี้

- 1) *Hypermediacy* การที่ผู้เล่นสามารถสัมผัสความหลากหลายของรูปแบบต่างๆ ที่ปรากฏขึ้นในตัวเกม เช่น คำสั่ง ขั้นตอนการเล่น มุมมองภาพ ฉาก แสง สี เสียง รวมทั้งองค์ประกอบที่เกิดขึ้นในตัวเกม เกมสามารถสื่อสารกับผู้เล่นได้ในหลากหลายมิติและทำให้ผู้เล่นสัมผัสถึงความมีชีวิตของตัวเกมที่เกิดขึ้นได้
- 2) *Transparent Immediacy* การที่ผู้เล่นสามารถมีส่วนร่วมกับเกม เช่น การสัมผัสกับเกมอย่างใกล้ชิด (Involvement) ความเป็นธรรมชาติ (Natural) ซึ่งทำให้ผู้เล่นรู้สึกมีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งไปกับการเล่นเกม
- 3) *Remediation* การที่รูปแบบของสื่อใหม่ยังคงความเป็นสื่อดั้งเดิมอยู่ แต่ได้เพิ่มเติมคุณสมบัติใหม่ๆ เข้ามาเป็นองค์ประกอบ เพื่อทำให้ตัวสื่อที่มีความแตกต่างไปจากสื่อดั้งเดิม ซึ่งเกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อที่สามารถใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราวได้เหมือนกับสื่อภาพยนตร์หรือโทรทัศน์ แต่ได้เพิ่มรูปแบบการโต้ตอบได้กับผู้เล่น (Interactivity) หรือการ

จำลองสถานการณ์รูปแบบต่างๆ ให้เพิ่มเข้ามาเป็นองค์ประกอบให้ผู้ใช้ได้มีประสบการณ์
ร่วมใหม่ๆ กับตัวเอง

Lev Manovich (2002) มองว่า เกมคอมพิวเตอร์เป็นสื่อใหม่ชนิดหนึ่ง มีองค์ประกอบของ
ความเป็นสื่อใหม่ คือ

- 1) การทำงานของคอมพิวเตอร์ส่งผลต่อกระบวนการสื่อสารของสื่อใหม่ (Transcoding) ถึงแม้จะมีความเป็นสื่อบันเทิงเช่นเดียวกับสื่อดั้งเดิมอย่างภาพยนตร์หรือละคร ที่เป็นสื่อแบบ Traditional Media แต่กระบวนการผลิตเกมคอมพิวเตอร์ ใช้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ในการผลิต การเผยแพร่ข้อมูลและการเก็บรักษาข้อมูลจึงอาศัยเทคโนโลยีดิจิทัลเป็นหลักในการทำงาน ซึ่งเป็นกระบวนการสื่อสารระหว่างสื่อกับผู้ใช้ (Human-computer Interface) ที่ต้องอาศัยความเข้าใจในการใช้สื่อของผู้ใช้ ทั้งในด้านการควบคุมการปฏิบัติการของเกมที่เล่น และความหมายที่ปรากฏในการสื่อสารบนหน้าจอคอมพิวเตอร์เพื่อให้สามารถเล่นเกมได้
- 2) เกมคอมพิวเตอร์มีรหัสข้อมูลเป็นดิจิทัล สามารถประมวลผลข้อมูล ผู้ใช้งานสามารถดัดแปลงข้อมูลต่างๆ ได้ มีกระบวนการสร้าง กระบวนการเก็บรักษา สามารถสืบค้นข้อมูลที่อยู่ในฐานข้อมูลได้ ผ่านการรับส่งข้อมูลซึ่งอาศัยรหัสทางดิจิทัล (Digital Code) ที่เป็นคุณสมบัติของคอมพิวเตอร์
- 3) เกมคอมพิวเตอร์มีความเป็นอิสระของหน่วยข้อมูลที่สามารถดัดแปลงได้ (Modularity) ข้อมูลภาพ เสียง สี และภาพเคลื่อนไหวที่ปรากฏในการเล่น ถูกจำแนกเป็นหน่วยย่อย (Unit) ที่สามารถแยกออกจากกันได้ ทั้งยังสามารถนำมาประกอบเข้าด้วยกันเพื่อสร้างเป็นงานชิ้นใหม่ให้เกิดขึ้นได้นับไม่ถ้วน เช่น การนำยูนิตต่างๆ มาประกอบสร้างกันในเกมแนว Simulation
- 4) มีลักษณะความเป็นอัตโนมัติ (Automation) เกมคอมพิวเตอร์มีระบบประมวลผลข้อมูลที่ก้าวหน้า ในการประมวลผลรหัสข้อมูลที่เป็นดิจิทัล และความมีอิสระของหน่วยข้อมูล ซึ่งนำไปสู่การทำงานที่เป็นอัตโนมัติ การประมวลผลดังกล่าวนี้เองที่สามารถกำหนดบทบาทต่างๆ ภายในเกมให้กับตัวละคร วัตถุ รวมถึงสถานที่ให้มีปฏิกริยาต่างๆ เกิดขึ้นในเกม

- 5) รูปแบบและเนื้อหาตามความต้องการของผู้ใช้ ลักษณะของเกมคอมพิวเตอร์หลากหลาย เกมจะสร้างความต้องการให้เหมาะสมกับผู้ใช้ กล่าวคือ ผู้ใช้มีส่วนเข้าไปกำหนดเนื้อหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในเกมได้ มีการตอบสนองกับผู้เล่นเฉพาะราย สามารถกำหนดรูปแบบของตัวละคร หน้าตา อายุ เสื้อผ้า ความสามารถ ซึ่งการสร้างทางเลือกที่หลากหลายไม่ เป็นรูปแบบเดียวกันนี้เองเป็นการสร้างความพึงพอใจให้กับผู้ใช้งาน นอกจากนี้ยังเป็นไปตามแนวความคิดของยุคหลังอุตสาหกรรม (Post Industrial) ที่ผลิตภัณฑ์จะมีความเฉพาะกับผู้ซื้อมากขึ้น

นอกจากนี้ John Pavlus (2016) มองว่า วิดีโอเกมได้ผสมระหว่างการมีปฏิสัมพันธ์ในการเล่น และการใช้โปรแกรมควบคุมอย่างจำกัด ทั้ง 2 สิ่งนี้จะเข้าไปสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เล่น ซึ่งแตกต่างจากการใช้สื่อชนิดอื่น กล่าวคือ การปฏิสัมพันธ์นี้เป็นไปโดยการควบคุมของผู้ใช้สื่อด้วยตนเอง

Pavlus เห็นว่าเกมเป็นสิ่งที่ท้าทายความสามารถ ผู้เล่นหลายคนจะชอบเกมที่สร้างความท้าทาย อุปสรรค หรือแม้กระทั่งเกมที่สร้างความหงุดหงิดให้กับตัวผู้เล่นเอง เช่น เกม Meat boy ที่ผู้เล่นจะพบกับความยากลำบากในการทำภารกิจในพื้นที่อันจำกัดและประสบการณ์ล้มเหลวในการผ่านด่าน ซ้ำแล้วซ้ำเล่า ซึ่งความหงุดหงิดที่เกิดขึ้น บางครั้งมีแนวโน้มที่จะสร้างความพึงพอใจให้กับผู้คน การเล่นเกมดังกล่าวเป็นกระตุ้นภายในของสมองส่วน Lateral Prefrontal Cortex ซึ่งควบคุม “Cognitive Engagement” และมีผลเกี่ยวกับความรู้สึกในการได้รับรางวัล หรือวงจรการได้รับรางวัลของมนุษย์ ซึ่งเป็นรูปแบบเดียวกับที่ได้มาในเวลาในการเล่น

ในอีกแง่หนึ่ง Pavlus ชี้ว่า กระบวนการนี้คล้ายคลึงกับความรู้สึกของการพึงพอใจเมื่อได้ผ่านอุปสรรคยากๆ กล่าวคือ สมองมนุษย์ถูกออกแบบมาให้พึงพอใจกับความยากลำบาก (Constrain Satisfaction) คนเรามีแนวโน้มทางจิตวิทยาที่จะชอบประสบการณ์ความยากลำบาก แล้วจะพึงพอใจในความสำเร็จที่ได้รับในภายหลัง เช่น การที่มนุษย์ออกไปทำกิจกรรมกลางแจ้ง ปีนเขาสูง เป็นต้น

2.6.1 แนวคิดเกี่ยวกับความจริงเสมือน (Cyberspace)

ในสื่อเกมหลายประเภท ได้มีการจำลองรูปแบบเสมือนจริงต่างๆ เข้าไปเป็นส่วนประกอบของเกม เพื่อให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นผู้อยู่ในสถานการณ์จำลองดังกล่าว รูปแบบเสมือนจริงเหล่านี้เองได้ผสมผสาน หรือจำลองโลกความจริงในการสร้างบททดสอบให้ผู้เล่นเกมได้มีปฏิสัมพันธ์

เว็บไซต์ Technopedia ได้ให้ความหมายของ Cyberspace ไว้ว่า Cyberspace อ้างอิงอยู่กับโลกเสมือนในคอมพิวเตอร์ และตั้งอยู่บนเครือข่ายของคอมพิวเตอร์ทั่วโลก เพื่อให้การสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆ สะดวกขึ้น Core Feature ของ Cyberspace เป็นสภาวะการมีส่วนร่วมของสิ่งแวดล้อมเสมือนที่มีขอบเขตของผู้ใช้ทั่วโลก

การจำลองรูปแบบเสมือนต่างๆ แบ่งได้เป็น 3 ลักษณะ

- 1) *Mixed Reality* หรือ *MR* คือ เทคโนโลยีความจริงผสม อัครวิน เนตรโพธิ์แก้ว (2561) อธิบายว่าเทคโนโลยีความจริงผสม คือ การผสมผสานโลกเสมือนเข้าไปในโลกของความเป็นจริง หรือการผสมผสานสิ่งแวดล้อมในโลกจริงให้เข้าไปอยู่ในโลกเสมือน
- 2) *Augmented Reality* หรือ *AR* คือเทคโนโลยีที่ผสานโลกเสมือน (Virtual World) เพิ่มเข้าไปในโลกจริง (Physical World) โดย AR เป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีความจริงผสมหรือ MR โดยใช้อุปกรณ์ฮาร์ดแวร์ (Hardware) ผสานกับซอฟต์แวร์ (Software) ซึ่งมักพบมากในเทคโนโลยีสมาร์ทโฟน เนื่องจากมีจอแสดงผลและกล้องที่สามารถใช้ได้กับเทคโนโลยีประเภทดังกล่าวเพื่อแสดงผลของการผสมผสานโลกทั้งสองเข้าด้วยกัน กล่าวคือ ในเทคโนโลยี AR สามารถมองภาพ “วัตถุ” ผ่านจอมอนิเตอร์แสดงผล เป็นภาพ 3 มิติอยู่บนพื้นผิวของโลกความเป็นจริงผ่านสายตาของผู้ใช้สื่อ ซึ่งเกิดจากการทำงานร่วมกันของเทคโนโลยีกล้องวิดีโอ จอมอนิเตอร์แสดงผลภาพ เทคโนโลยีการวิเคราะห์ภาพ (Image Analysis) และการใช้ซอฟต์แวร์เพื่อประมวลผลแบบ 3 มิติ (จิราภรณ์ ปกรณ์, 2561) โดยตัวอย่างของเกมที่ใช้เทคโนโลยีดังกล่าวในการพัฒนานั้น คือเกม Pokémon Go
- 3) *Virtual Reality* หรือ *VR* คือ เทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน เทคโนโลยีที่จำลองสภาวะเสมือนจริงโดยเทคนิคทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัสด้านการมองเห็นเป็นหลัก เทคโนโลยี VR จะทำหน้าที่สร้างภาพของโลกให้ผู้ใช้ขึ้นมาใหม่ทั้งหมด โดยไม่มี

การปะปนกับภาพที่เกิดขึ้นบนโลกของความเป็นจริง เป็นการจำลองทุกสิ่งทุกอย่างขึ้นมาใหม่ทั้งหมด (อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว, 2561) นอกจากนี้ เทคโนโลยี VR ยังเป็นเทคโนโลยีที่แสดงผลในรูปแบบ 3 มิติ ผ่านอุปกรณ์เชื่อมต่อที่ทำให้ผู้ใช้สามารถตอบโต้กับสิ่งแวดล้อมจำลองได้ เช่น การใช้แว่นตา VR ประเภทต่างๆ โดยเทคโนโลยีประเภทดังกล่าวมีการใช้ประโยชน์ในวงการอุตสาหกรรมบันเทิง วิทยาศาสตร์ และการศึกษา (วิรัช ปันธุ์ศิริโรจน์, 2560)

2.6.2 แนวคิดสูตรของเกมสยองขวัญ (Formula of Horror Games)

Danny Langhoff Nielsen (2013) อธิบายว่า สูตร (Formula) ของเกมสยองขวัญ มักปรากฏออกมาในรูปแบบการสร้างความปลอดภัยแปลกประหลาด (Uncanny) ผ่านการสร้างลักษณะบุคลิกของตัวละคร การสร้างความลึกลับแปลกประหลาดของสถานที่ และการใช้เสียงในการสร้างความน่ากลัว ภาพรวมต่างๆ เหล่านี้นำมาสู่บรรยากาศสยองขวัญที่เกิดขึ้นภายในตัวเกม

นอกจากนี้ เกมสยองขวัญยังมีการแบ่งประเภทเนื้อหาออกเป็นหลากหลายรูปแบบ กล่าวคือ เกมต่างๆ ได้มีการทำประเภทเนื้อหาย่อยเข้ามาประกอบผสมร่วมด้วย โดยเนื้อหาแต่ละประเภทจะมีรูปแบบของเกมที่แตกต่างกันและมีการกิจกรรมถึงจุดประสงค์ให้ผู้เล่นดำเนินการเล่นด้วยวิธีการที่ต่างกันไป

เกมแอคชั่นสยองขวัญ (Action-Horror) จะสร้างความตึงตึงด้วยจุดประสงค์ของเกม ที่อาศัยการต่อสู้กับตัวละครศัตรูภายในเกม เช่น เกม Biohazard หรือ Resident Evil ที่มีการใช้ไอเทม (Item) ต่างๆ เพื่อต่อสู้กับผีดิบ (Zombie) รูปแบบการเล่นและจุดประสงค์ในเกมจึงมีการทำลายตัวละครอื่นๆ ภายในเกมมากกว่า

อีกรูปแบบหนึ่งของเกมสยองขวัญที่ได้รับความนิยมอย่างสูงจากผู้เล่นเกม คือ เกมเอาตัวรอดสยองขวัญ (Survival-Horror) เกมรูปแบบนี้จะสร้างภารกิจให้ผู้เล่นที่อยู่ในเกมให้ไม่สามารถต่อสู้กับศัตรูภายในเกมได้ โดยผู้เล่นทำได้เพียงพาตัวละครที่ตนสวมบทบาทอยู่หลบหนี ซ่อนตัว และหลบเลี่ยงการพบเผชิญด้วยวิธีการต่างๆ

รูปแบบดังกล่าว สร้างความกลัว ความเครียด และความกดดันให้กับผู้เล่นเกม โดย Paul Ekman (1999) อธิบายไว้ใน Handbook of Cognition and Emotion ว่า รูปแบบของความกลัว ถูกสร้างขึ้นเมื่อคนคนหนึ่งรู้สึกว่าเขาไม่สามารถต่อสู้ ต่อกร หรือเอาชนะสิ่งนั้นได้ ซึ่ง Danny Langhoff Nielsen อธิบายว่า ในเกมสยองขวัญประเภทแอคชั่น ผู้เล่นยังมีโอกาสที่จะตอบโต้หรือต่อสู้กับตัวละครและสามารถเอาชนะได้ แต่ในเกมสยองขวัญที่ต้องเอาชีวิตรอดนั้น ผู้เล่นจะถูกทำให้ไร้ทางสู้ ซึ่งรูปแบบนี้มักไม่ปรากฏในประเภทเนื้อหาของเกมประเภทอื่น

เกมประเภทเอาชีวิตรอดสยองขวัญ สร้างความกลัวของการจำกัดทางเลือกในการต่อสู้ของผู้เล่นออกไป อย่างไรก็ตาม มีข้อสังเกต คือ เกมสยองขวัญเอาชีวิตรอดมักมีรูปแบบสถาปัตยกรรมแบบเปิด กล่าวคือผู้เล่นสามารถสำรวจพื้นที่อันกว้างขวางภายในเกมได้อย่างไม่มีข้อจำกัด

นอกจากนี้ ด้านเนื้อเรื่องของเกมสยองขวัญประเภทดังกล่าว มักสร้างปมเนื้อเรื่องของตัวละครที่มีความขัดแย้งภายในบางอย่างที่ต้องเผชิญ และมักเล่าเรื่องเหล่านั้นผ่านปริศนาที่เกิดขึ้นภายในเกม และเมื่อลดทอนการต่อสู้ที่เกิดขึ้นภายในเกมลงไปแล้ว ตัวเกมจึงดึงดูดผู้เล่นด้วยการสำรวจพื้นที่และปริศนาที่ตัวเกมได้ออกแบบเอาไว้

ในด้านของการออกแบบ Danny Langhoff Nielsen ได้อธิบายรูปแบบที่มักปรากฏในเกมสยองขวัญไว้ ดังนี้

- 1) ตัวละคร และการเคลื่อนไหวของตัวละคร ตัวละครในเกมสยองขวัญมักถูกสร้างให้มีการเคลื่อนไหวที่ผิดปกติจากธรรมชาติของมนุษย์โดยทั่วไป เช่น ตัวละคร Zombie ที่มีการเคลื่อนไหวที่ผิดแผกแตกต่างจากความปกติธรรมดา มีความพิกลพิการ หรือรูปแบบการเคลื่อนไหวที่ไม่เหมือนกับคนจริง
- 2) การใช้เสียง เสียงเองเป็นตัวย้ำเติมถึงความสยองขวัญ การเกิดขึ้นของเสียงเป็นการเล่นกับจิตใจของผู้เล่นเกมให้อยู่ในสถานการณ์ที่ต้องรับมือกับความสยองขวัญที่จะเกิดขึ้น ตัวละครสยองขวัญในเกมสยองขวัญนั้น มักจะมาพร้อมกับเสียงที่แปลกประหลาด ทั้งเสียงของตัวละครและเสียงของการเคลื่อนไหว เพราะเสียงดังกล่าวเป็นตัวสะท้อนสิ่งแวดล้อม ที่สร้างบรรยากาศสยองขวัญให้กับผู้เล่นเกม

- 3) มุมมองการเล่าเรื่อง บ่อยครั้งเกมสยองขวัญมักนำเสนอเรื่องราวให้ผู้เล่นสวมบทบาทผ่านการเล่นในมุมมองของบุคคลที่ 1 (First Person) เพื่อเป็นภาพแทนตัวของผู้ใช้สื่หรือผู้เล่นในการเข้าไปสัมผัสประสบการณ์ในการเล่นราวกับเป็นตัวละครในเกม สร้างความตื่นเต้นให้กับผู้เล่น

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.7.1 งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย” ของ สุกุลวดี สุขอนันต์ (2553) งานวิจัยชิ้นดังกล่าวได้ทำการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ โดยได้แบ่งเกณฑ์ในการวิเคราะห์ออกเป็น 7 เกณฑ์ ได้แก่ โครงสร้างการเล่าเรื่อง ตัวละคร แก่นความคิด ฉาก/องค์ประกอบภาพ การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ วิธีการเร้าอารมณ์ผู้ชม และอุดมการณ์ ซึ่งมีส่วนเข้าไปกำหนดแนวทางการผลิตหนังผี และความคาดหวังของผู้ชมใน 3 กรณี ดังนี้

- 1) เข้าไปสืบทอดอุดมการณ์ โดยอุดมการณ์หลักมักเป็นเรื่องของความน่ากลัวของผี อำนาจของผี การมีความสัมพันธ์กับคน และอุดมการณ์รอง เช่น การสืบทอดด้านเพศสภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ผี
- 2) สูตรตระกูลภาพยนตร์ผีมีความสัมพันธ์กับผู้ผลิตภาพยนตร์ กล่าวคือ ผู้ผลิตภาพยนตร์จะสามารถใช้สูตรตระกูลภาพยนตร์ผีในการทำความเข้าใจ “ขนบ” (Convention) เพื่อจะกำหนดรูปแบบภาพยนตร์ผีให้มีความเป็นมาตรฐาน แล้วนำไปผลิตให้ตรงตามความคาดหวังของผู้ชมภาพยนตร์ให้มากที่สุด
- 3) ภาพยนตร์ผีไทยมีส่วนสัมพันธ์กับผู้ชมภาพยนตร์ โดยมีการผลิต “ประดิษฐ์กรรม” (Invention) มีการสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงได้ แม้จะเป็นภาพยนตร์ผีแต่ก็ทำให้ผู้รับชมพบสุนทรียะใหม่ๆ

2.7.2 งานวิจัยเรื่อง “การปรับแปลงความหมายผีในละครโทรทัศน์ไทย” ของ จิวิวัต วิไลลอย และอัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว (2558) งานวิจัยดังกล่าวศึกษาการประกอบสร้างความหมายของ

“ผี” ในละครโทรทัศน์ผ่านการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ตามแนวทางศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง (Narratology) โดยได้แยกวิเคราะห์องค์ประกอบแห่งการเล่าเรื่อง ได้แก่ แนวเรื่อง โครงสร้าง การเล่าเรื่อง ตัวละคร แก่นความคิด และสัญรูปทางภาพและเสียง

งานวิจัยชิ้นนี้ แสดงให้เห็นว่าความหมายของผีปรากฏออกมาเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่เรียกว่าขนบ (Convention) ซึ่งมีการผลิตซ้ำในละครโทรทัศน์ เช่น ผีมีอำนาจมีความน่ากลัว ผีมีความเป็นอื่นแตกต่างไปจากมนุษย์ และส่วนที่เรียกว่าประดิษฐ์กรรม (Invention) เป็นส่วนของการสร้างความหมายที่แตกต่างไปของปัจเจกบุคคล กล่าวคือผู้ผลิตละครได้สรรหาวิธีการและกระบวนการใหม่ๆ ในการสร้างสรรค์เรื่องให้น่าดึงดูด

งานวิจัยชิ้นนี้ ยังชี้ให้เห็นว่าภายใต้สถาบันต่างๆ ของสังคมที่ต่างประกอบสร้างแนวความคิดเกี่ยวกับผี ละครโทรทัศน์เป็นหนึ่งในสถาบันโครงสร้างอำนาจในการสร้างความหมาย และมีลักษณะพิเศษที่สามารถสร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวและเสียง สร้างความเป็นรูปธรรมให้กับผี ผ่านนวัตกรรมที่มีขึ้น ซึ่งส่งผลกับความคิดความเชื่อของผู้รับชม

2.7.3 งานวิจัยเรื่อง “ภาพตัวแทนผีผู้หญิงในละครโทรทัศน์” ของ นิรินทร์ เกตราไชย อนันต์ (2550) ที่ศึกษาว่าละครโทรทัศน์มีการสร้างภาพตัวแทนผีผู้หญิงปรากฏออกมาในรูปแบบใด โดย นิรินทร์ อธิบายว่า ผีผู้หญิงในละครโทรทัศน์ไทย ถูกแสดงออกมาใน 3 ลักษณะ ดังนี้

- 1) ผีอรัก สะท้อนภาพผีผู้หญิงที่อยู่บนโลก ด้วยความเชื่อที่ว่าผู้หญิงจะมีความสุขเมื่อมีผู้ชายมาเติมเต็มให้กับชีวิตของเธอ ผีดังกล่าวจะมีหน้าที่ในการตามหาคนรักและมีอำนาจอย่างไรก็ตาม เมื่อพบเจอคนรักอำนาจที่ผีดังกล่าวมีก็จะลดลง
- 2) ผีจำยอม สะท้อนภาพผู้หญิงที่ถูกจองจำด้วยสังคมปิตาธิปไตย ผีประเภทดังกล่าวเกิดจากสถานะจำยอมของผีเพศหญิงที่จำต้องรับผลกระทบให้กลายเป็นผี อาจเกิดจากกรรมของครอบครัวที่ทำไว้
- 3) ผีแม่ เป็นผีที่มีอำนาจสูงที่สุด โดยมีห่วงคือการที่ยังต้องอยู่เพื่อที่จะดูแลลูกของตัวเอง ผีประเภทดังกล่าวจะมีลักษณะอุดมคติของความเป็นแม่ เป็นแม่ที่ดี

งานวิจัยเรื่องนี้ สะท้อนให้เห็นว่า “ผีผู้หญิง” ที่ปรากฏในสื่อละครโทรทัศน์ ถูกประกอบสร้างจากมุมมองของความเป็นชาย (Male Norms) โดยผ่านกระบวนการทำให้ผีผู้หญิงอ่อนแอลง ขณะที่ภาพที่ถูกเสนอเกี่ยวข้องกับเรื่องความรัก ความงาม พรหมจรรย์ ความเป็นแม่ และเวรกรรม

2.7.4 งานวิจัยเรื่อง “มิติ ‘ความเป็นไทย’ ในหนังสือการ์ตูนไทย” ของ จารุณี สุขชัย (2550) งานวิจัยเรื่องนี้ศึกษางานออกแบบของหนังสือการ์ตูนไทยในแต่ละยุค กล่าวคือ การ์ตูนไทยในยุคเริ่มต้น มีลักษณะใช้เรื่องราวจากวรรณคดีมาผสมผสานกับแนวโครงเรื่องของการ์ตูนอเมริกัน ยุคที่ 2 การ์ตูนญี่ปุ่นเข้ามาในประเทศไทยเป็นจำนวนมาก อย่างไรก็ตาม เมื่อถึงยุคที่ 3 หรือยุคปัจจุบัน งานออกแบบของการ์ตูนไทยมีการปรับเปลี่ยน กล่าวคือ แม้เนื้อเรื่องยังอาศัยต้นทุนทางวัฒนธรรม เช่น นิทานพื้นบ้าน นิทานจักรๆ วงศ์ๆ เรื่องราวประวัติศาสตร์มาเขียนเป็นการ์ตูน แต่ก็มีการผสมผสานทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization) โดยการออกแบบลายเส้นให้เหมือนการ์ตูนญี่ปุ่นหรือคงความเป็นสากล (Globalization) โดยมีที่มาจากผู้ผลิตการ์ตูนเห็นความสำคัญของการตามกระแสตลาด ความนิยมของการ์ตูน ว่าตลาดมีความนิยมหรือต้องการการ์ตูนรูปแบบใด พร้อมกันนั้นก็ต้องสร้างลักษณะของตัวละครให้มีความดึงดูดใจผู้อ่าน

นอกจากนี้ จารุณี ยังได้แบ่งการปรับตัวของการ์ตูนไทย โดยมองว่าการปรับตัวมี 3 รูปแบบ ดังนี้

- 1) การ์ตูนไทยที่ยังคงรักษาความเป็นไทยไว้ได้
- 2) การ์ตูนไทยที่มีส่วนผสมของความเป็นไทยและต่างชาติ
- 3) การ์ตูนไทยที่ไม่เหลือความเป็นไทย

โดยประเภทของการ์ตูนไทยส่วนใหญ่จะปรากฏในรูปแบบที่ 2

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “เกมสยองขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรม” มีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจ “ขนบ” (Convention) และ “ประดิษฐกรรม” (Invention) อันเป็นรากฐานของการสร้างประเภทเนื้อหา (Genre) ที่อยู่ในเกมสยองขวัญและเกมผีไทย นอกจากนี้ยังมุ่งหวังที่จะวิเคราะห์และทำความเข้าใจ “ต้นทุนทางวัฒนธรรม” ที่ผู้ผลิตเกมใช้ในการสร้างเนื้อหาว่ามีที่มาที่ไปอย่างไร รวมทั้งการออกแบบต่างๆ ที่เกิดขึ้น ว่ามีการผสมผสานทางวัฒนธรรมหรือไม่อย่างไร โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 รูปแบบการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Methodology) โดยผู้วิจัยศึกษาและมุ่งทำความเข้าใจโดยการวิเคราะห์หัตถบท (Textual Analysis) ของเกมสยองขวัญและเกมผีไทยในด้าน “ขนบ” และ “ประดิษฐกรรม” โดยใช้เกณฑ์ของ Jo Barker และ Peter Wall (2006) นอกจากนี้ ยังใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) เพื่อศึกษาว่าทุนทางวัฒนธรรมต่าง ๆ มีผลต่อการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทยอย่างไร และผู้ผลิตเกมมีการได้มาซึ่งทุนทางวัฒนธรรม และได้แปรรูปทุนดังกล่าวไปสู่การเป็น “สินค้าทางวัฒนธรรมอย่างไร” ผ่านขั้นตอนการออกแบบและผลิตเกม

3.2 แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา

3.2.1 แหล่งข้อมูลประเภทสื่อตอบโต้เกม (Game)

ขั้นที่ 1 ผู้วิจัยสำรวจเกมสยองขวัญและเกมผีของไทยในปัจจุบัน โดยกำหนดช่วงระยะเวลาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2558-2562 โดยเก็บข้อมูลจากการค้นหาข่าวในเว็บไซต์ของแอดวเกม เช่น เว็บไซต์

<https://www.thisisgamethailand.com> เว็บไซต์ <https://www.gamingdose.com/> และสื่อสังคมออนไลน์อย่าง Facebook จากนั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาเกมผีและเกมสยองขวัญทั้งหมด แล้วคัดเลือกโดยอิงจากเกณฑ์ด้านความนิยม

ขั้นที่ 2 ผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างเกมผีแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้เกณฑ์เรื่องความโดดเด่นด้านความนิยม รวม 3 เกม ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

- 1) เกม Araya ของบริษัท MAD Virtual Reality Studio
- 2) เกม Home Sweet Home ของบริษัท Yggdrazil
- 3) เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ซึ่งเป็นเวอร์ชันทดลอง (Demo)

เกม Araya มียอดผู้ชม Caster เช่น Caster zbing.z กว่า 4.5 ล้านครั้ง Caster Heart Rocker กว่า 5 ล้านครั้ง และเกม Home Sweet Home มียอดผู้ชม Caster zbing.z กว่า 5.5 ล้านครั้ง และ Caster HEARTROCKER กว่า 7.5 ล้านครั้ง ในขณะที่เกม Forbidden Love with The Ghost Girl (Demo) ของ Long Wing Studio ซึ่งเป็นผู้พัฒนารายย่อยนั้น ได้รับความนิยมมียอดชมการ Cast Game ของ Caster Aito LH เป็นจำนวนมากกว่า 1 แสนครั้ง

3.2.2 แหล่งข้อมูลผู้ผลิตเกม (Producer)

ในการศึกษาผู้ผลิตและออกแบบเกม เพื่อนำมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการสอบถามถึงทุนทางวัฒนธรรมของแรงงานที่นำไปใช้ในการออกแบบเกมสยองขวัญและเกมผีของไทย ผู้วิจัยได้อาศัยวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ถูกสัมภาษณ์โดยตรงนั้นใช้หลักเกณฑ์ในการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนร่วมในการออกแบบเกม ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละคร และส่วนที่เกี่ยวข้องกับอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม ได้แก่

- 1) ผู้จัดการโปรเจกต์ Project Manager
- 2) ผู้ทำแอนิเมชัน Animator
- 3) ผู้ออกแบบเกม Game Designer
- 4) ผู้เขียนบทเกม Plot Writer

เพื่อสอบถามเกี่ยวกับแนวความคิดการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย ซึ่งมีหน้าที่ในการกำหนดรูปแบบ เนื้อหา งานออกแบบตัวละคร และอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยมของเกม เพื่อหาคำตอบว่าผู้ผลิตเกมมีการใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมในการผลิตเกมผีและเกมสยองขวัญของไทยอย่างไร

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยเห็นว่าผู้ผลิตเกมในแต่ละบริษัท อาจมีหน้าที่ในการทำงานที่หลากหลายมากกว่าหนึ่งตำแหน่ง และสามารถให้ข้อมูลที่ครอบคลุมได้เพียงพอ

3.3 การดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.1 ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวบท

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยใช้วิธีการเล่นเกม และการดูการเล่นจากแคสเตอร์ (Game Caster) เพื่อศึกษาวิเคราะห์ตัวบทที่เกิดขึ้นของเกม

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยใช้เกณฑ์การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ (Genre Analysis) ของ Jo Barker และ Peter Wall (2006) ในการวิเคราะห์เนื้อหาของเกมที่ปรากฏโดยมีเกณฑ์การวิเคราะห์ดังนี้

3.3.2 เกณฑ์การวิเคราะห์ตัวบท

ด้านเนื้อหา เกณฑ์ที่ผู้วิจัยใช้ในการวิเคราะห์เกมสยองขวัญและเกมผีของไทยเพื่อหา “ขนบ” และ “ประติษฐกรรม” ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ของ Jo Barker และ Peter Wall (2006) ประกอบด้วย 7 ส่วน ดังนี้

- 1) โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/ Feature) ประกอบด้วย 5 ชั้น ตั้งแต่การเริ่มเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ ชั้นภาวะวิกฤติ ภาวะคลี่คลาย และชั้นการยุติเรื่องราว
- 2) ตัวละคร (Character Typology) คือ บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราว คือ ตัวละครผี และตัวละครมนุษย์ในเกม
- 3) แก่นความคิด (Theme) คือความคิดหลักที่ผู้ออกแบบเกมต้องการนำเสนอ สังเกตได้จากองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น ตัวละคร คำพูด หรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเกม

- 4) ฉาก/องค์ประกอบ (Setting/ Mise en scene) คือสถานที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง มีความสำคัญในการรองรับและสร้างความต่อเนื่องของเหตุการณ์ โดยฉากจะสะท้อนความคิดที่เกี่ยวกับการแสดงอำนาจของผี รวมถึงแสดงออกถึงความเชื่อเรื่องผีของคนในสังคมด้วย ฉากในที่นี้หมายถึงรวมทั้งสถานที่ (Time) และเวลา (Place)
- 5) การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconology) คือสัญลักษณ์ที่ปรากฏเป็นเครื่องมือสร้างจินตนาการและอารมณ์ร่วม ประกอบด้วย 2 ด้าน คือ เทคนิคด้านภาพและเทคนิคด้านเสียง ทำให้เกมมีความสมจริงและน่ากลัวมากยิ่งขึ้น
- 6) วิธีการเร้าอารมณ์ผู้ชม (Audience Appeal) เพื่อให้เกิดความเข้าใจเนื้อหาและต้องเล่นเกมอย่างตั้งใจ ประกอบด้วย 2 ส่วนคือ ส่วนประกอบที่มาจากสัญลักษณ์ทางภาพและสัญลักษณ์ทางเสียง ทั้ง 2 ส่วนมีผลต่อการรับสารของผู้ชม ช่วยผลักดันการเร้าอารมณ์ของผู้ชม
- 7) อุดมการณ์ (Ideology and Values) แต่ละเกมได้ผลิตซ้ำอุดมการณ์บางอย่างเพื่อสืบทอดให้ดำรงอยู่ในสังคมไทย แบ่งเป็นอุดมการณ์หลักและอุดมการณ์ทางเลือก

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยได้จำแนกข้อมูลทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในตัวเกม เพื่อสร้างกรอบคำถามในการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีของไทยต่อไป โดยผู้วิจัยมุ่งสัมภาษณ์ประเด็นที่เกี่ยวกับการสร้างเนื้อหา การออกแบบตัวละคร และ อุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยมที่ผู้ผลิตเกมได้ใช้ในการสร้างเกมสยองขวัญและเกมผีไทย เนื่องด้วยกลุ่มประเด็นดังกล่าวเป็นตัวสะท้อนความเชื่อทางวัฒนธรรม

3.3.3 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)

ขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยได้จำแนกโครงสร้างการเล่าเรื่อง ลักษณะตัวละคร แก่นความคิด ฉากองค์ประกอบ การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ วิธีการเร้าอารมณ์ผู้ชม และอุดมการณ์ของเกมสยองขวัญและเกมผีที่ปรากฏในแต่ละด้าน แล้วนำมาสร้างกรอบคำถาม โดยมุ่งสร้างกรอบคำถามที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเนื้อหา การออกแบบตัวละคร และการกำหนดอุดมการณ์ความเชื่อและค่านิยมที่ปรากฏในเกมสยองขวัญและเกมผีไทย เพื่อทราบถึงทุนทางวัฒนธรรมของผู้ผลิตกับวัฒนธรรมที่

ปรากฏขึ้นในเกม โดยสัมภาษณ์เชิงลึกด้านต้นทุนทางวัฒนธรรมของผู้ผลิต ซึ่งอิงจากแนวคิดทุนทางวัฒนธรรมของ Pierre Bourdieu ซึ่งแบ่งทุนทางวัฒนธรรมออกเป็น 3 ประเภท

- ทุนที่เป็นรูปธรรม (Objectified Form)
- ทุนที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มคน (Embodied Form)
- ทุนที่เป็นรูปแบบสถาบัน (Institutionalized Form)

ขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยจำแนกขั้นตอนการผลิตเกมออกเป็น 4 ช่วง ตามการทบทวนวรรณกรรม ได้แก่ ขั้นตอนการสร้างแนวคิดของเกม (Concept) ขั้นตอนก่อนการผลิต (Pre-production) ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นหลังการผลิต (Post-Production) โดยผู้วิจัยกำหนดที่จะสัมภาษณ์ผู้ผลิตที่เกี่ยวข้องกับ 3 ขั้นตอนแรก เพื่อศึกษาทุนทางวัฒนธรรมของผู้ผลิตที่ปรากฏในการผลิตเนื้อหาการออกแบบตัวละคร และการกำหนดอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม โดยมีกรอบคำถามสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

3.3.3.1 กรอบคำถามสัมภาษณ์ โดยมีตัวอย่างคำถามแยกตามประเภทหัวข้อดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลด้านปุมหลังของผู้ผลิตเกม ผู้วิจัยอาศัยข้อมูลด้านปุมหลังของผู้ผลิตเกมเพื่อทราบถึง “ต้นทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มคน” (Embodied Form) ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม (Objectified Form) และ “ทุนที่เป็นรูปแบบสถาบัน” (Institutionalized Form)

คำถามเกี่ยวกับวิชาชีพ (ทุนทางวัฒนธรรมที่อยู่ในตัวบุคคล)

- ผู้ผลิตเกมให้ความสนใจในการผลิตเกมตั้งแต่เมื่อใด ?
- ผู้ผลิตเกมได้รับการศึกษาด้านใดบ้างเพื่อผลิตเกม ? (ศิลปะ, โปรแกรม)

ข้อมูลด้านเวลารว่างและงานอดิเรก (ทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคล)

- ผู้ผลิตเกมมีการใช้เวลาว่าง และงานอดิเรกอย่างไร มีความเกี่ยวข้องกับการนำเรื่องเหล่านั้นมาใช้ในการผลิตเกมหรือไม่อย่างไร?
- ผู้ผลิตเกมมีความสนใจกับเนื้อหาเรื่องผีและเรื่องสยองขวัญ อย่างไร? (เรื่องเล่าตำนานท้องถิ่น), (เรื่องเล่าร่วมสมัย), (เรื่องผีในตำนานพุทธศาสนา), (เรื่องราวของผีต่างประเทศและศาสนาต่างประเทศ), (ปีศาจ)

ข้อมูลด้านการใช้สื่อ (ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม)

- พฤติกรรมการเสพสื่อด้านผีและสยองขวัญของผู้ผลิตเกมเป็นอย่างไร? (ใช้สื่อวิทยุ ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ เกม)
- ผู้ผลิตเกมชอบสื่อเกมประเภทใด มีลักษณะของ Genre เกมที่เล่นอย่างไร?
- การใช้สื่อใหม่ Social Media Internet website block มีผลในการสร้างความสนใจด้านการผลิตเกมให้กับผู้ผลิตเกมหรือไม่ อย่างไร?

ข้อมูลความเชื่อ การรับรู้วัฒนธรรม “ผี” (ทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคล)

- บ้าน วัด โรงเรียน ชุมชน มีผลต่อการเรียนรู้วัฒนธรรมผีของผู้ผลิตเกมหรือไม่ อย่างไร?
- นิยามผีของผู้ผลิตเกม

ส่วนที่ 2 ข้อมูลด้านการผลิตของผู้ผลิตเกม (ผู้ผลิตเกมเลือกตอบเป็นบางข้อตามแต่หน้าที่ที่ถูกกำหนดให้ดูแล)

ความสัมพันธ์ในการผลิต

- กลุ่มเป้าหมายของการผลิตเกมผีสยองขวัญ คือ คนกลุ่มใด?
- ตลาดการบริโภคเนื้อหาสยองขวัญและผีไทยส่งผลกับการผลิตเกมของผู้ผลิตมากน้อยเพียงใด อย่างไร?

- ลักษณะความนิยมดังต่อไปนี้มีส่วนในการกำหนดเนื้อหาของเกมหรือไม่อย่างไร ? (เพศ, ลักษณะของผี, เรื่องราวร่วมสมัย (ข่าว, เรื่องเล่าต่าง ๆ) ความเชื่อทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว กฎแห่งกรรม)
- ผู้ผลิตมีส่วนร่วมในการคิด ตัดสินใจในการออกแบบ เนื้อเรื่อง ตัวละคร และความเชื่อของเกมมากน้อยเพียงใด อย่างไร?

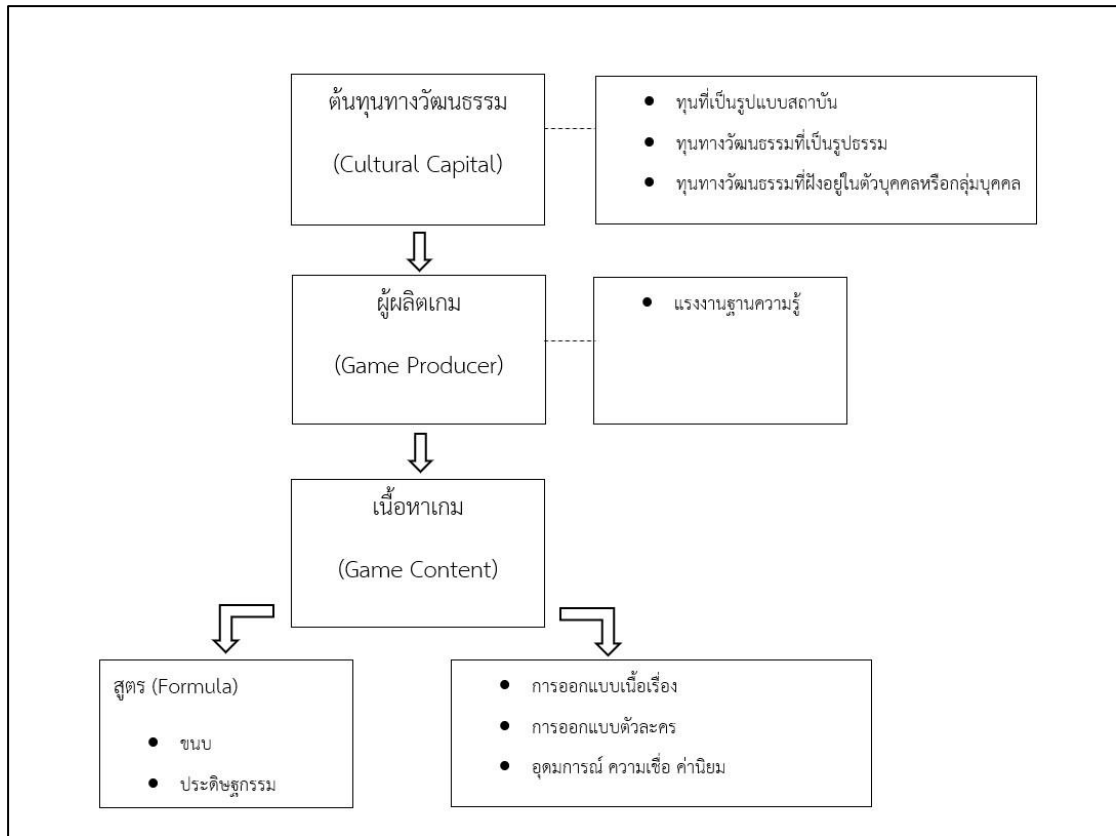
คำถามด้านการผลิตเกม การผลิตวัฒนธรรม

- ผู้ผลิตเกมมีการสำรวจเก็บข้อมูล (Survey) ในการออกแบบหรือไม่ อย่างไร? (มีทุนทางวัฒนธรรมอยู่แล้วและหาคำตอบเพิ่ม, ไม่มีทุนทางวัฒนธรรมอยู่เลย)
- ผู้ผลิตเกมมีการออกแบบเนื้อเรื่องอย่างไร ?
- ผู้ผลิตเกมมีการออกแบบตัวละครอย่างไร ?
- คุณค่า คุณภาพ ความเชื่อและค่านิยม ที่ปรากฏในเกมมีที่มาอย่างไร?

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล

หลังจากผู้วิจัยได้ข้อมูลจากการวิเคราะห์เนื้อหาและสัมภาษณ์เจาะลึกผู้ผลิตและออกแบบเกมสยองขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลแล้ว ผู้วิจัยนำข้อมูลชุดดังกล่าวมาวิเคราะห์ว่าเกมที่ศึกษามีการสะท้อน “ชนบ” และ “ประดิษฐกรรม” อย่างไร แล้วจึงจำแนกต้นทุนทางวัฒนธรรมที่ทำให้เกิด “ชนบ” และ “ประดิษฐกรรม” เหล่านั้น ว่ามีส่วนในการสร้างสรรค์เกมผีและเกมสยองขวัญหรือไม่ อย่างไร นอกจากนี้ยังศึกษาว่าผู้ผลิตและออกแบบเกมมีรูปแบบการใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมอย่างไร เพื่อสร้างสรรค์เนื้อหาในเกมผีและเกมสยองขวัญของไทย

3.5 กรอบแนวคิดงานวิจัย (Conceptual Framework)



บทที่ 4

ตระกูลเนื้อหา การวิเคราะห์ตัวบท

การศึกษาเรื่อง “เกมสยองขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรม” ผู้วิจัยได้อาศัยแนวคิดทฤษฎีในการวิเคราะห์ตัวบท โดยการวิเคราะห์สูตร (Formula) ที่ปรากฏผ่านการเกิดขึ้นของ “ขนบ” (Convention) และ “ประดิษฐ์กรรม” (Invention) ในตระกูลเนื้อหาประเภทสยองขวัญและผีไทย

โดยผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อคัดเลือกเกมที่ใช้ในการวิจัย 3 เกม คือ Araya, Home Sweet Home และ Forbidden Love with The Ghost Girl และนำแนวคิดของ Jo Barker และ Peter Wall (2006) มาใช้ในการวิเคราะห์ตระกูลเนื้อหาเกมสยองขวัญและเกมผีของไทย ซึ่งประกอบด้วย 7 ส่วน ดังนี้

1. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure/Feature)
2. ตัวละคร (Character Typology)
3. แก่นความคิด (Themes)
4. ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ (Setting/Mise en Scene)
5. การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)
6. วิธีการเร้าอารมณ์ (User Appeal)
7. อุดมการณ์ และค่านิยม (Ideology and Values)

ทั้งนี้ เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาของแต่ละเกม ผู้วิจัยจึงขออธิบายเรื่องย่อของเกม ดังนี้

“เกม Araya” ผลงานของสตูดิโอ MAD VR Studio

“มาริสสา” ได้รับข้อความจากเพื่อนที่หายตัวไปให้ไปพบที่โรงพยาบาลร้างซึ่งเป็นสถานที่ที่ “อารยา” เพื่อนของเธอถูกพบเห็นครั้งสุดท้ายก่อนหายตัวไป มาริสสาจึงเดินทางไปโรงพยาบาล โดยมี “ราม” เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยของโรงพยาบาล และ “บุญ” วิทยุรุ่นที่เข้าไปลองของในโรงพยาบาลร้าง ร่วมเหตุการณ์สยองขวัญในค่ำคืนที่มาริสสาเดินทางไปโรงพยาบาลด้วย ทำให้มาริสสา

ทราบว่าโรงพยาบาลเกี่ยวข้องกับการลักศพเพื่อใช้ในพิธีทางไสยศาสตร์และใช้ประโยชน์จากศพ โดยมี “จิต” ชายวัยกลางคนเข้ามายังโรงพยาบาลเพื่อขโมยศพไปทำพิธีและพยายามทำร้ายเธอ แต่เธอยังปลอดภัยเพราะรามให้การช่วยเหลือ ขณะที่บุญซึ่งเข้ามาลองของ ทำพิธีต่างๆ พร้อมกับถ่ายรูปสัญลักษณ์แก๊งเพื่อไปยืนยันกับเพื่อน ก็ถูกผีหลอกและผีเปรตไล่ทำร้าย ทำให้ต้องหนีออกจากโรงพยาบาลร้าง ซึ่งตรงกับช่วงที่มาริสารู้ความจริงว่าอารยาเสียชีวิตแล้ว เนื่องจากอารยาถูกแฟนหนุ่ม ลวงมาโรงพยาบาลเพื่อให้ทำแท้ง แต่เธอไม่ยินยอมจึงถูกวางยาแล้วนำศพไปแขวนคอเพื่ออำพรางว่าเป็นการฆ่าตัวตาย ซึ่งขณะที่แฟนหนุ่มกำลังปีนขึ้นไปแขวนคออารยา เธอได้ทำให้แฟนหนุ่มตกอาคาร จอครด เป็นเหตุให้โรงพยาบาลมีข่าวคนตายแพร่สะพัด และต้องปิดตัวชั่วคราวในที่สุด

จิตได้นำศพของอารยามาทำพิธีสะกดวิญญาณ แต่เธอ “เฮี้ยน” ขึ้นเรื่อยๆ และออกทำร้ายผู้คน รวมถึงมาริสาเพื่อนของเธอด้วย ขณะที่มาริสาพบศพอารยาที่ถูกตอกตะปูเป็นการสะกดวิญญาณ เธอจึงถอนตะปูออก จนผีอารยาแค้นจิตและหัวหน้านายามผู้อยู่เบื้องหลังการขโมยศพ โดยเธอพุ่งชนหัวหน้านายามไปชนกับเชิงเทียน ทำให้ไฟไหม้โรงพยาบาล มาริสาจึงหนีออกจากโรงพยาบาลโดยมีวิญญาณอารยาพยายามไล่ล่า และร้องให้มาริสาหลบหนีไป ซึ่งตอนจบมีให้เลือก 2 แบบ คือ 1) ไว้ชีวิตจิต แล้วจิตจะช่วยปราบผีอารยา และทุกคนปลอดภัย และ 2) ฆ่าจิต แล้วรามจะช่วยสู้ผีอารยา และทุกคนปลอดภัย

“เกม Home Sweet Home” ผลงานของสตูดิโอ Yggdrasil

“ติม” ตัวละครหลักตื่นขึ้นมาในตึกร้างที่เขาไม่รู้จักระหว่างที่พยายามหาทางออกก็พบร่างปริศนาจึงพยายามไล่ตามเพื่อถามหาทางออก แต่ร่างนั้นกลับเป็น “เบล” ฆาตกรรมที่พยายามไล่ทำร้าย เมื่อติมหลบหนีสำเร็จก็พบว่าตัวเองอยู่ในบ้านเพียงลำพัง เพราะ “เจน” ภรรยาของเขาหายตัวไปนับเดือน ทั้งไว้เพียงไดอารี่ที่บันทึกเรื่องราวความฝันแปลกประหลาด เช่น การพบผีนักศึกษาสาว การตื่นขึ้นมาในบ้านร้าง และการพบอสุรกายร่างใหญ่น่ากลัว ขณะที่ตัวเขาเองก็พบเหตุการณ์เดียวกัน ทั้งยังพบร่องรอยของเจนและพยายามตามหา แต่เจนก็หลบหนี ซึ่งทั้งติมและเจนก็หลบหนีการไล่ล่าของ “เปรต” ที่เคยเป็นมนุษย์ชื่อพิชัย มานะไปบูลย์

อีกครั้งที่ติมรู้สึกตัวแล้วพบว่าตัวเองอยู่ในมหาวิทยาลัยและค้นพบความจริงจากหลักฐานต่างๆ ว่าผีนักศึกษาที่คอยไล่ทำร้ายคือ “ผีเบล” ที่เสียชีวิตจากการทำพิธีทางไสยศาสตร์เพื่อให้

“เซอร์” แฟนของ “เซน” ชายที่เธอหลงรัก เสียชีวิตด้วยการเสกตะปูเข้าท้อง แต่ของย้อนเข้าตัวเบล จนเสียชีวิต ขณะที่เซนซึ่งถูกทำพิธีฝังรูปฝังรอยก็ฆ่าตัวตายตามเบล เพราะผลของไสยศาสตร์ ทำให้ไม่อาจอยู่เพียงลำพังโดยขาดเบลได้

ตอนท้าย ดิมติดตามเจนไม่พบ และตนได้ถูกขังอยู่กับผีเบล จึงต่อสู้โดยใช้น้ำมันต์ที่มีอยู่อย่างจำกัด กระทั่งหลบหนีได้แต่ผีเบลก็ตามมา จนพบศพของเซนที่แขวนคอตัวเอง จนโศกเศร้าและเลิกติดตามดิมในที่สุด ส่วนเจนก็พบว่าตัวเองอยู่ในบ้านร้างทรงไทยด้วยความหวาดกลัว มีเพียงเทียนไข และมีดหมอเป็นของติดตัว กระทั่งได้พบกับ “ผีนางรำ” ที่มีเลือดไหลออกจากดวงตาจนมองหน้าซึ่งเป็นฉากสุดท้ายของเกม

“เกม Forbidden Love with The Ghost Girl” ผลงานของสตูดิโอ Long Wing Studio

เกมแนว Visual Novel ตัวเกมบอกเล่าเรื่องราวของกลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมปลายที่ไปเที่ยวบ้านเพื่อนในจังหวัดอยุธยา โดยเล่าผ่านตัวละครเอก “ริว” ผู้มีสัมผัสดู 6 และได้เข้าไปพบกับเหตุการณ์ลึกลับที่ปรากฏขึ้นในบ้าน เมื่อเพื่อนของเขาหายตัวไปจากบ้านร้าง การออกตามหาเพื่อนทำให้ริวพบว่า ที่แห่งนี้ มีผีนางตะเคียนที่อาฆาตมาดร้ายต่อมนุษย์ที่จ้างเล่นงานเขา อีกด้านหนึ่งริวก็ได้พบว่าเพื่อนเก่าสมัยวัยเด็กของเขาได้กลายเป็นผีพราย และมาทวงคำสัญญาที่เขาเคยสัญญาว่าจะเป็นเพื่อนด้วย ระหว่างการดำเนินเรื่องเหล่านี้เองตัวของริวก็ได้พบรักกับแม่บ้านสาวของเพื่อน คือ ไอรา ซึ่งริวมารู้ในภายหลังว่าผู้หญิงคนนี้ก็คือผีนางตานี

ตัวเกมจะพาผู้เล่นไปพบกับทางเลือก ในการตัดสินใจต่าง ๆ โดยผลของการตัดสินใจคือ ตอนจบแบบ Bad End ที่ผีมะลิ ผีเพื่อนวัยเด็กของริวสูญสลายหายไปจากการต่อสู้กับกุมาริทอง Normal End ริวและไอราผีนางตานีแยกจากกันไปโดยไม่ได้มีความสัมพันธ์ต่อกัน และ Good End คือ ริวและไอราผีนางตานีมีความรักต่อกัน จนริวได้นำหน่อกล้วยไปปลูกที่บ้านและได้อยู่ร่วมกันกับผีนางตานี

4.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

โครงสร้างการเล่าเรื่อง คือ การลำดับเหตุการณ์แต่ละส่วนที่ประกอบกันเป็นส่วนสำคัญของเกม ในการทำให้ผู้เล่นเข้าใจเนื้อเรื่อง เป็นกลวิธีที่ผู้พัฒนาขึ้นเพื่อดึงดูดผู้เล่นเอาไว้กับเกม จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างทั้ง 3 เกมพบว่า การลำดับเหตุการณ์จะกระทำผ่านการเล่นของผู้เล่นที่สวม

บทบาทผ่านการเล่นเกมมุมมองบุคคลที่ 1 หรือการตัดสลับกับมุมมองบุคคลที่ 3 โดยมีรายละเอียด ดังนี้

4.1.1 การเริ่มเรื่อง

การเริ่มเรื่อง คือ จุดเริ่มต้นที่ใช้ในการเปิดเรื่องซึ่งผู้พัฒนาเกมใช้เพื่อชักนำผู้เล่นเกิดความสนใจในเรื่องราวของเกม เพื่อดึงดูดให้ผู้เล่นยังคงเล่นเกมต่อไป โดยมีลักษณะ **ขอบของการเริ่มเรื่อง** ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 ตารางแสดงขอบและประติษฐกรรมของโครงสร้างการเล่าเรื่อง: การเริ่มเรื่อง

โครงสร้างการเล่าเรื่อง: การเริ่มเรื่อง		
เกม	ขอบที่ปรากฏ	ประติษฐกรรมที่ปรากฏ
Araya	- การเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครหรือสถานที่	-
Home Sweet Home	- การเริ่มเรื่องด้วยปมปริศนา	-
Forbidden Love with The Ghost Girl		-

- 1) **การเริ่มด้วยการแนะนำตัวละครหรือสถานที่** เป็นการแสดงให้เห็นว่า สถานที่ที่ใช้ในการดำเนินเรื่องที่จะเกิดขึ้นต่อไป มีความลึกซึ้งและเกี่ยวข้องกับเรื่องสยองขวัญหรือการปรากฏขึ้นของผี พบใน
 - ก. เกม Araya ที่ใช้โรงพยาบาลร้าง “นภวารรณ” เป็นสถานที่เริ่มเรื่อง ผ่านการบอกเล่าของมาริสว่าสถานที่แห่งนั้นมีความน่ากลัวอย่างไร
- 2) **การเริ่มด้วยปริศนา** เป็นการเริ่มด้วยการสร้างความสงสัยใคร่รู้ให้กับผู้เล่น เพื่อดิตตามว่าเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นต่อไปคืออะไร และนำไปสู่อะไร พบใน
 - ก. เกม Home Sweet Home ที่เริ่มจากตัวละครหลักตื่นขึ้นมาในสถานที่ที่ไม่รู้จัก
 - ข. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ที่เริ่มเรื่องด้วยปริศนาว่าการดำเนินเรื่องของตัวละครต่อจากนี้จะเป็นจุดเปลี่ยนของชีวิตตัวละครเอกคือ “ริว” ไปตลอดกาล เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้เล่น

4.1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

การพัฒนาเหตุการณ์ คือ ช่วงที่เหตุการณ์ดำเนินต่อจากช่วงเริ่มเรื่อง ผู้เล่นจะเข้าใจเหตุการณ์และตัวละครมากขึ้นในช่วงนี้ เกมเริ่มสร้างขนบให้เห็นว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ใช่เหตุการณ์ปกติ แต่ผู้เล่นจะพบกับอำนาจลึกลับ หรือการถูกผีหลอก ผสมผสานไปกับการคลี่คลายปริศนาต่างๆ ผ่านตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท เพื่อให้เนื้อเรื่องถูกเผยออกมาสร้างความเข้าใจให้กับผู้เล่น โดยผีในเกมทำหน้าที่หลอกหลอนสร้างความน่ากลัว แต่ก็ยังทำหน้าที่ในการบังคับให้ผู้เล่นมุ่งสู่ภารกิจในการคลี่คลายเนื้อเรื่องออกมา โดยมีลักษณะ**ขนบของการพัฒนาเหตุการณ์** ดังนี้

ตารางที่ 4.2 ตารางแสดงขนบและประติษฐกรรมของโครงสร้างการเล่าเรื่อง: การพัฒนาเหตุการณ์

โครงสร้างการเล่าเรื่อง: การพัฒนาเหตุการณ์		
เกม	ขนบที่ปรากฏ	ประติษฐกรรมที่ปรากฏ
Ayara	- การสืบหาความจริงการ คลี่คลายปัญหา	การทำภารกิจและการค้นหาสิ่งของ
Home Sweet Home		- ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับผี
Forbidden Love with The Ghost Girl		- ความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน - ความสัมพันธ์ระหว่างผีกับผี
	- การหลอกหลอน	
	- ความสัมพันธ์-ความรัก	

(1) การสืบหาความจริง การคลี่คลายปัญหา เป็นลักษณะเด่นของการเล่าเรื่องของเกมการศึกษา โดยในเกมผีประเภทมุมมองบุคคลที่ 1 จุดประสงค์หลักของเกม คือการตามหา โดยผู้เล่นจะเข้าใจเนื้อเรื่องผ่านการคลี่คลายปริศนาจากสิ่งของ (Item) ที่ปรากฏในเกม เช่น บันทึกรหัสลับ ข้าวจากหนังสือพิมพ์ หรือสิ่งของอื่นๆ มาประกอบกัน พบใน

ก. เกม Araya มาริสตามหาเพื่อน

ข. เกม Home Sweet Home การตามหาภรรยาของติม

ค. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ดำเนินเรื่องพาผู้เล่นไปพบกับความจริงของเนื้อเรื่องเป็นลำดับขั้นตอนผ่านการคลี่คลายปัญหาต่างๆ

ดังนั้น ในช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างเกมสยองขวัญและเกมผีไทยทั้ง 3 เกมส์ มีการค้นพบลักษณะประติษฐกรรม ดังต่อไปนี้

- **การทำภารกิจและการค้นหาสิ่งของ** ซึ่งผู้เล่นจะเข้าใจเนื้อเรื่องของเกมผ่านข้อมูลต่างๆ ที่รวบรวมได้ในเกม พบใน

ก. เกม Araya จะปรากฏสิ่งของเป็นบันทึกของอารยา ที่คอยอธิบายเหตุการณ์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ไปจนถึงปมเหตุที่เกี่ยวข้องกับสภาพจิตใจของอารยา ประกอบกับหลักฐานเรื่องบันทึกคนไข้ และสิ่งของอื่นๆ ที่ปรากฏ

ข. เกม Home Sweet Home เนื้อเรื่องถูกเปิดเผยผ่านการค้นพบข้อมูล บันทึกของเจนภรรยาของติม (ตัวละครซึ่งผู้เล่นสวมบทบาท) ที่หายตัวไป รวมทั้งข่าวหนังสือพิมพ์เรื่องการเสียชีวิตของนักศึกษาสาว (ผีเบล) และอาชญากรรมแก๊งค์ซึ่ง (ต่อมากลายเป็นเปรต) สิ่งของต่างๆ และข่าววิหยา

(2) **การลอกหลอน** เกมที่ศึกษาเริ่มปรากฏการลอกหลอนของผีในขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ เป็นหนึ่งในความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมนุษย์และตัวละครผีที่ถูกขับเน้นออกมาอย่างเด่นชัดที่สุด พบใน

ก. เกม Araya ผีที่ปรากฏในช่วงพัฒนาเหตุการณ์จะมีการลอกหลอนเพียงเล็กน้อย คือปรากฏขึ้นเพื่อสร้างบรรยากาศและความกดดันให้ผู้เล่น แสดงให้เห็นความน่ากลัว หรือเพื่อให้ผู้เล่นติดตามทำภารกิจ

ข. เกม Home Sweet Home ผีที่ปรากฏสามารถทำร้ายผู้เล่นได้ถึงแก่ความตาย และเป็นการแสดงให้เห็นถึงอำนาจของผีที่ผู้เล่นไม่สามารถต่อกรได้ ทำได้เพียงหลบหนีหรือหลบซ่อนเมื่อผีปรากฏกายขึ้นเท่านั้น

ค. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ผู้เล่นจะพบความไม่ปกติของเรื่องราวและสถานที่เมื่อนางตะเคียนปรากฏตัวขึ้นบนคาบคบันตะเคียนที่สูงกว่า 3 เมตร และใช้อำนาจในการลอกหลอน

(3) **รูปแบบความสัมพันธ์-ความรัก** เกมที่ศึกษามีการใช้รูปแบบความสัมพันธ์ของตัวละครในการพัฒนาเหตุการณ์ โดยแสดงให้เห็นว่าผีมีความสัมพันธ์กับมนุษย์ ในช่วงที่ยังมีชีวิต เช่น การเป็นเพื่อน การเป็นคนรัก หรือการเป็นคนร่วมสายโลหิต โดยพบลักษณะความสัมพันธ์ดังต่อไปนี้

ลักษณะประติษฐกรรมที่ปรากฏ

- ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับผี

ลักษณะเด่นของเนื้อหาเกมสยองขวัญและเกมผีไทยที่ศึกษา คือ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่มนุษย์กับผี ที่เล่าเรื่องผ่านมุมมองของคนที่ไม่เชื่อเหตุการณ์สยองขวัญและผี ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- 1) **ความสัมพันธ์แบบคู่ขัดแย้ง** ลักษณะสำคัญของตัวละครผีที่พบในทั้ง 3 เกม คือ ผีมี “อำนาจ” เหนือมนุษย์ แต่เป็นอำนาจที่จำกัด เพราะอาจถูกร่องหรือทำร้ายด้วยอำนาจอื่นๆ ที่มีพลังทัดเทียมหรือเหนือกว่า ซึ่งมนุษย์สามารถนำอำนาจเหล่านั้นมาต่อสู้กับผี เช่น
 - ก. เกม Araya การต่อสู้ของผีอารยาและผีพยาบาล จะถูกอำนาจที่เหนือกว่าสะกดไว้ ขณะที่ตอนจบ ผีอารยาที่กำลังทำร้ายมาริสาก็ถูกทำร้ายด้วยมีดหมอ ที่น่าสังเกตคือตัวละครที่ผู้เล่นสมทบบาทหมักไม่ค่อยมีอำนาจในการต่อสู้กับผี ต้องเอาตัวรอดจากอำนาจของผีด้วยการหนีให้พ้น
 - ข. เกม Home sweet home ตัวละครต้องหลบหนีผี และแอบซ่อนให้พ้นจากสายตาของผี แต่ตัวละครทีมจะได้รับพลังอำนาจในการต่อสู้กับผี จากไอเทมที่ปรากฏ เช่น ตะกรุด น้ำมันต์ ซึ่งมีอำนาจจำกัด ส่วนรูปหอมมีอำนาจในการเบี่ยงเบนความสนใจของผีบางประเภทได้
 - ค. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ตัวละครผีอย่างแม่ญา หรือมะลิ มีอำนาจในการทำร้ายตัวละครเอกคือริว แต่ริวกี่มีอำนาจตอบโต้ เช่น ใช้แก้วตาซึ่งเป็นผีกุมารทองที่ริวเลี้ยงดู ต่อสู้ตอบโต้ได้อย่างจำกัด
- 2) **ความสัมพันธ์แบบการช่วยเหลือ** พบในเกม Araya โดยหนึ่งในภารกิจของตัวละครที่ผู้เล่นสมทบบาทคือ คลายมนต์สะกดด้วยการเผาผ้ายันต์ เพื่อปลดปล่อยวิญญาณของผี
- 3) **ความสัมพันธ์แบบครอบครัว** พบในเกม Araya เป็นความสัมพันธ์ระหว่างผีพลอยที่ตายไปแล้ว แต่ยังมีความห่วงใยและผูกพันกับพ่อ แสดงออกด้วยการปรากฏตนให้เห็น
- 4) **ความรักแบบเพื่อน** พบในเกม Araya คือความสัมพันธ์ระหว่างมาริสากับอารยา

5) **ความสัมพันธ์แบบคนรัก** พบในเกม Forbidden Love with The Ghost Girl ตัวละครผีนางตานีและตัวละครมนุษย์มีความรักต่อกัน

- **ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์**

ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ที่ปรากฏในเกมที่ศึกษา เป็นส่วนหนึ่งของการกำเนิดและดำเนินเรื่อง กล่าวคือ ทำให้มนุษย์ต้องเข้าไปปฏิสัมพันธ์กับผี หรือนำไปสู่โศกนาฏกรรมที่ทำให้มนุษย์เสียชีวิตและกลายเป็นผีในกรณีต่างๆ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) **ความสัมพันธ์แบบคนรัก** พบใน

ก. เกม Araya เป็นความสัมพันธ์ระหว่างอารยาและศร ที่นำไปสู่การตั้งท้องและการเสียชีวิตของอารยา

ข. เกม Home sweet home เป็นความสัมพันธ์ของติมและเจน ซึ่งทำให้ติมตามหาเจนและพบเรื่องสยองขวัญ นอกจากนี้ ยังพบความสัมพันธ์ในลักษณะของ “รักสามเส้า” ของเบล เซน และเซอร์รี่

2) **ความสัมพันธ์แบบเพื่อน** พบใน

ก. เกม Araya พบความสัมพันธ์ระหว่างอารยากับมาริสา

ข. เกม Forbidden Love with the Ghost Girl พบความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ริว เจน นพ และเกรซ

3) **ความสัมพันธ์แบบคู่ขัดแย้ง** พบใน

ก. เกม Araya ตัวละครจิตและหัวหน้ายาม พยายามทำร้ายผู้คนที่รู้แผนการขโมยศพ จึงไล่ทำร้ายมาริสาและราม ที่อยู่ในโรงพยาบาลร้าง

- **ด้านความสัมพันธ์ระหว่างผีกับผี**

ความสัมพันธ์ระหว่างผีกับผี เป็นการแสดงให้เห็นลำดับชั้นของผี โดยผีที่มีอำนาจสูงสามารถควบคุมและใช้งานผีที่มีอำนาจน้อยกว่าได้

ก. เกม Home Sweet Home ผีเบลจะมีสัมภเวสีไร้ขา คอยสอดส่องความเคลื่อนไหวของตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทเพื่อแจ้งกับผีเบล เสมือนยามเฝ้าระวังตามจุดต่างๆ ทำให้ผู้เล่นทำภารกิจต่างๆ ได้ยากขึ้น

- ข. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ผีแม่ญาสามารถสั่งการผีสัมผัสหรือผีที่มีลำดับศักดิ์ต่ำกว่าได้

4.1.3 ชั้นภาวะวิกฤติ (Climax)

ชั้นภาวะวิกฤติ คือ ช่วงที่เนื้อเรื่องดำเนินมาถึงจุดสูงสุด จากการเก็บข้อมูลพบว่าตัวละครหลักมักจะได้ทราบรายละเอียดของเรื่องราวและต้องตัดสินใจเพื่อให้ผ่านพ้นช่วงเวลาดังกล่าวไปสู่จุดที่สถานการณ์เริ่มคลี่คลายลง โดยมีลักษณะ**ขอบของชั้นภาวะวิกฤติ** ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3 ตารางแสดงขอบและประติษฐกรรมของโครงสร้างการเล่าเรื่อง: ชั้นภาวะวิกฤติ

โครงสร้างการเล่าเรื่อง: ชั้นภาวะวิกฤติ		
เกม	ขอบที่ปรากฏ	ประติษฐกรรมที่ปรากฏ
Araya	- การเปิดเผยสาเหตุการตายของผี	-
Home Sweet Home	- การต่อสู้กับผี	-
Forbidden Love with The Ghost Girl		-

(1) **การต่อสู้กับผี** จากเกมที่ศึกษา ตัวละครที่เป็นอุปสรรคกับตัวละครผู้เล่น คือ ผี โดยในช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ ผู้เล่นจะถูกผีหลอกหลอน ต้องหลบหนี หลบซ่อน แต่เมื่อผู้เล่นได้รับข้อมูลจากเนื้อเรื่องเพียงพอ ในขั้นตอนภาวะวิกฤติ ผู้เล่นจะเข้าใจตัวละครผีมากขึ้น และต้องต่อสู้กับผีเพื่อผ่านภารกิจได้ พบใน

- ก. เกม Home Sweet Home เมื่อทีม ตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาทรู้เรื่องราวต่างๆ จากการประกอบเนื้อเรื่อง ผู้เล่นจะต้องต่อสู้กับผีเบล โดยได้รับน้ำมนต์มาใช้ในการจัดการผีเบลเพื่อหลบหนีออกจากห้องดังกล่าว และปลอดภัยจากผีเบลให้ได้ อย่างไรก็ตาม อำนาจในการต่อสู้กับผีก็มีอยู่อย่างจำกัด ทำได้เพียงต่อสู้เพื่อให้พ้นภัยเท่านั้น แต่ไม่สามารถกำจัดผีได้

- ข. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ตัวละครริว ต้องตัดสินใจตอบโต้กับการคุกคามของผี โดยเข้าไปพัวพันกับเหตุการณ์ที่ถูกผีแม่ญาตามอาฆาตตัวละครผีอื่นๆ โดยได้รับความช่วยเหลือจากผีมะลิ และผีไอรา ที่เข้ามาช่วยเหลือริวในการต่อสู้กับผีแม่ญา

(2) การเปิดเผยสาเหตุการตายของผี ในช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ ผู้เล่นสามารถปะติดปะต่อได้ว่าภาวะไม่ปกติที่เกิดขึ้นกับตนเป็นการถูกหลอกหลอนจากผี แต่ยังไม่ทราบสาเหตุการตาย กระทั่งในขั้นภาวะวิกฤตที่สาเหตุการตายจะถูกเปิดเผยขึ้น พบใน

- ก. เกม Araya ผู้เล่นทราบสาเหตุการตายของอารยาจากการถูกผีขี้หน้า ชักชวน หลอกหลอนมาระยะหนึ่งแล้ว

4.1.4 ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ขั้นภาวะคลี่คลาย คือ ช่วงหลังผ่านขั้นภาวะวิกฤตที่เนื้อเรื่องจะขมวดปมเพื่อคลี่คลายให้เห็นทิศทางหรือทางออกของเรื่อง ว่าจะเป็นไปได้ในลักษณะใดต่อไป โดยตัวละครและปัญหาภายในเกมทั้งหมดจะถูกทำให้กระจ่างจนเกือบสิ้นสุด ขั้นนี้มักเกี่ยวข้องกับจุดมุ่งหมายของผี คือผีได้ในสิ่งที่ต้องการ หรือไม่ได้ในสิ่งที่ต้องการ หรือเกิดความเปลี่ยนแปลงกับผี โดยมีลักษณะชนบของขั้นภาวะคลี่คลาย ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4 ตารางแสดงชนบและประติษฐกรรมของโครงสร้างการเล่าเรื่อง: ขั้นภาวะคลี่คลาย

โครงสร้างการเล่าเรื่อง: ขั้นภาวะคลี่คลาย		
เกม	ชนบที่ปรากฏ	ประติษฐกรรมที่ปรากฏ
Araya	- ผีได้รับการปลดปล่อย	-
Home Sweet Home	- ผียุติการหลอกหลอน	-
Forbidden Love with The Ghost Girl		

(1) ผียุติการหลอกหลอน เมื่อผู้เล่นทำภารกิจจนผ่านขั้นภาวะวิกฤตแล้ว การต่อสู้และการหลอกหลอนของผีจะสิ้นสุดลง ด้วยเหตุการณ์บางอย่าง เช่น ผีพบทางแห่งการหลุดพ้น ผีทำภารกิจของตนในการแก้แค้นเสร็จสิ้น พบใน

- ก. เกม Home Sweet Home ผีเบเลยุติการหลอกหลอนตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท เพราะทราบว่าเซน อดีตคนรักที่ต้องการให้มาอยู่ด้วย ได้เสียชีวิตแล้ว
- ข. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ผีมะลิมาลาหายไปเพราะสิ้นบ่วงพันธนาการ ขณะที่ผีแม่ญาก็ยุติการหลอกหลอนหลังพบกับความพ่ายแพ้

(2) **ผีถูกปลดปล่อย** จากการเล่นเกมที่ศึกษาพบว่าผีมีอำนาจเหนือมนุษย์แต่เป็นอำนาจที่มีอยู่อย่างจำกัด ตัวละครผีสามารถถูกกักขัง จองจำ หรือถูกปราบ ทำให้บางครั้ง ผีต้องการความช่วยเหลือพบใน

ก. เกม Araya ที่ตัวละครภายในเกมได้ทำการปลดปล่อยผีอารยาที่ถูกสะกดไว้

4.1.5 ชั้นยุติเรื่องราว (Ending)

ชั้นตอนยุติเรื่องราว คือ ชั้นตอนสิ้นสุดของเรื่อง เป็นการสรุปความเป็นไปของตัวละครผีว่ามีลักษณะอย่างไร ซึ่งมีความแตกต่างจากละครหรือภาพยนตร์ กล่าวคือ สื่อประเภทเกมสามารถทำให้เรื่องราวที่กำลังดำเนินอยู่สิ้นสุดลง (Game Over) ได้ในหลายช่วงเวลา เช่น การถูกผีหลอกและตัวละครในเรื่องถึงแก่ความตาย ซึ่งผู้เล่นจะกลับไปเริ่มเล่นใหม่ ณ จุดที่ได้ทำการบันทึก (Save) ไว้ พบใน

ก. เกม Araya

ข. เกม Home Sweet Home

นอกจากนี้ การยุติเรื่องราวยังปรากฏในลักษณะทางเลือก ซึ่งแต่ละทางเลือกจะนำไปสู่การยุติเรื่องราวที่ต่างกันไป พบใน

ก. เกม Araya

ข. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl

โดยชนบทที่พบในชั้นยุติเรื่องราว ปรากฏใน 3 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5 ตารางแสดงชนบทและประติษฐกรรมของโครงสร้างการเล่าเรื่อง: ชั้นยุติเรื่องราว

โครงสร้างการเล่าเรื่อง: ชั้นยุติเรื่องราว		
เกม	ชนบทที่ปรากฏ	ประติษฐกรรมที่ปรากฏ
Araya	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครผู้เล่นถึงแก่ความตาย - ผีมลายหายไป 	ประติษฐกรรมจากชนบทผีมลายหายไป <ul style="list-style-type: none"> - ผีจากไปโดยไม่ติดค้าง (พบในตอนจบเมื่อไม่ฆ่าตัวละครจิต) - ทิ้งท้าย (พบในตอนจบเมื่อเลือกฆ่าตัวละครจิต)

ตาราง 4.5 ตารางแสดงขอบและประติษฐกรรมของโครงสร้างการเล่าเรื่อง: ชั้นยุคเรื่องราว (ต่อ)

โครงสร้างการเล่าเรื่อง: ชั้นยุคเรื่องราว		
เกม	ขอบที่ปรากฏ	ประติษฐกรรมที่ปรากฏ
Home Sweet Home	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครผู้เล่นถึงแก่ความตาย - ผียังคงดำรงอยู่ในโลกมนุษย์ 	ประติษฐกรรมจากขอบผียังคงดำรงอยู่ในโลกมนุษย์ <ul style="list-style-type: none"> - กำเนิดผีตัวใหม่
Forbidden Love with The Ghost Girl	<ul style="list-style-type: none"> - ผีมลายหายไป - ผียังคงดำรงอยู่ในโลกมนุษย์ 	ประติษฐกรรมจากขอบผีมลายหายไป <ul style="list-style-type: none"> - ผีจากไปโดยยังติดค้าง(พบในตอนจบแบบ Bad End) ประติษฐกรรมจากขอบผียังคงดำรงอยู่ในโลกมนุษย์ <ul style="list-style-type: none"> - ผีอยู่ร่วมกับคน

(1) การจบแบบตัวละครผู้เล่นถึงแก่ความตาย จากเกมที่ศึกษา ตัวละครมนุษย์ที่ผู้เล่นสวมบทบาทซึ่งมีการดำเนินเรื่องแบบต้องเผชิญหน้ากับผี สามารถถูกผีทำร้ายหรือฆ่าได้ ทำให้เกมสิ้นสุดและต้องกลับไปเริ่มต้นใหม่ในจุดที่บันทึกไว้ พบใน

- ก. เกม Araya
- ข. เกม Home Sweet Home

(2) การจบแบบผีมลายหายไป จากเกมที่ศึกษาพบว่าผีจะสิ้นสุดความพัวพันกับมนุษย์แล้วมลายหายไปเมื่อถูกปราบ หรือได้ในสิ่งที่ต้องการ พบใน

- ก. เกม Araya

ทั้งนี้ สื่อประเภทเกมมักกำหนด “ทางเลือก” ให้ผู้เล่นซึ่งสวมบทบาทตัวละครต้องตัดสินใจเพื่อนำไปสู่การยุติเรื่องราวที่แตกต่างกัน พบใน

- ก. เกม Araya
- ข. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl

โดยการยุติเรื่องราวแบบผีมลายหายไป มีลักษณะประติษฐกรรมดังต่อไปนี้

- **ผีจากไปโดยไม่ติดค้าง พบใน**

ก. เกม Araya หากไม่เลือกฆ่าตัวละครจิต จิตก็จะมาช่วยปราบผีอารยา ซึ่งเป็นตัวละครผีที่มีอารมณ์สองบุคลิก ทุกคนจะรอดตายจากการถูกฆ่าและมีหน่วยกู้ภัยมาช่วยเหลือ และในฉากสุดท้ายตัวละครมาริสากำลังจ้องมองไปยังโรงพยาบาลที่กำลังอยู่ในกองเพลิง มีมือลึกลับที่น่าจะเป็นมือของอารยา ยื่นมาจับมือของมาริส

- **ผีจากไปโดยยังติดค้าง พบใน**

ก. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl หากเลือกไม่เล่นกับตัวละครผีมะลิ ซึ่งเป็นเพื่อนสมัยเด็กของริว และตัวละครผีกุมารี่ที่ริวเลี้ยง จะเกิดการต่อสู้กันจนผีมะลิหายไปทั้งคู่ โดยที่ริวไม่สามารถช่วยใครได้ และยังคงติดค้างคำสัญญาที่ทำไว้กับผีมะลิแต่ไม่สำเร็จ

- **ยุติเรื่องราวแบบทิ้งท้าย พบใน**

ก. เกม Araya หากเลือกฆ่าตัวละครจิต รามจะใช้มีดฟันผีอารยา และผีอารยาจะทำร้ายรามกลับ ก่อนที่จะค่อยๆ สลายตัวหายไป ขณะที่อารยาจะยังคงมีชีวิตรอดจนกู้ภัยมาถึง

(3) **การจบแบบผียังคงดำรงอยู่ในโลกมนุษย์ พบใน**

ก. เกม Home Sweet Home มีการทิ้งท้ายเนื้อหาเพื่อปูทางไปสู่เกมภาคต่อ คือ ปราบภูผีตัวใหม่ขึ้นมา รอให้ผู้คนเข้ามาพบเผชิญกับเรื่องสยองขวัญต่อไปในอนาคต

ข. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl มนุษย์กับผียังคงมีปฏิสัมพันธ์กันต่อไป

โดยประติษฐกรรมที่ผู้พัฒนาเกมเลือกใช้ในขั้นตอนยุติเรื่องราว แบบผียังคงดำรงอยู่ในโลกมนุษย์ ปราบภูในลักษณะดังนี้

- **ผีอยู่ร่วมกับคน พบใน**

ก. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl มีตอนจบแบบสุขนาฏกรรม คือ ตัวละครผีกับตัวละครคนมาสมัครรักใคร่เป็นคู่รักและดำเนินชีวิตอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

- ผีตัวใหม่ปรากฏหรือกำเนิดขึ้น พบใน

ก. เกม Home Sweet Home คือผีนางรำที่เข้ามาทำร้าย เจน คนรักของติม ซึ่งเป็นตัวละครที่เป็นจุดกำเนิดของเรื่องราวทั้งหมด ผู้เล่นจะได้รับรู้ในภาคต่อไป หากตัวละครติมยังตามหาเจนอยู่ จะต้องพบเผชิญกับ “ผีนางรำ” ที่รออยู่ในเกมภาคต่อ

4.2 การวิเคราะห์ตัวละคร (Character Typology)

ตารางที่ 4.6 ตารางจำแนกลักษณะของตัวละครผีที่ปรากฏในเกม

ตารางสรุปลักษณะของตัวละครผีที่ปรากฏในเกม				
ตัวละครผี		เกม		
ลำดับที่	รายละเอียดของตัวละคร	Araya	Home sweet home	Forbidden Love with The Ghost Girl
1	ผีนักศึกษาหญิง	ปรากฏ (เป็นตัวละครเอก)	ปรากฏ (เป็นตัวละครเอก)	ปรากฏ (เป็นผีเด็กนักเรียนหญิง)
2	ผีนักศึกษาชาย	ปรากฏ	ปรากฏ	-
3	เปรต	ปรากฏ	ปรากฏ	-
4	สัมภเวสีกินเครื่องเซ่น	ปรากฏ	ปรากฏ	-
5	สัมภเวสี	-	ปรากฏ	ปรากฏ
6	ผีจากอุบัติเหตุบนท้องถนน	ปรากฏ	กลายเป็นเปรต	
7	ผีพยาบาล	ปรากฏ	-	-
8	ผีเด็ก	ปรากฏ	มีเสียงหัวเราะลึกลับของเด็ก	ปรากฏ (เป็นผีเด็กนักเรียนหญิง)
9	ผีผู้หญิงชรา	ปรากฏเป็นสัมภเวสีกินเครื่องเซ่น	-	-
10	ผีผู้ชายชรา	ปรากฏ	-	-
11	ศพ	ปรากฏ	ปรากฏ	-

ตารางที่ 4.6 ตารางจำแนกลักษณะของตัวละครที่ปรากฏในเกม (ต่อ)

ตารางสรุปลักษณะของตัวละครที่ปรากฏในเกม				
ตัวละครผี		เกม		
ลำดับที่	รายละเอียดของตัวละคร	Araya	Home sweet home	Forbidden Love with The Ghost Girl
12	ผีนางรำ	-	ปรากฏ	-
13	ปีศาจควันทูมึง	ปรากฏ	-	-
14	ผีพราย	-	-	ปรากฏ (เป็นผีเด็กนักเรียนทูมึง)
15	ผีนางตานี	-	-	ปรากฏ
16	ผีนางตะเคียน	-	-	ปรากฏ

จากการศึกษาพบว่าตัวละครที่ปรากฏในเกมสยองขวัญและเกมผีไทยทั้ง 3 เกมที่ศึกษาสามารถแบ่งเป็นตัวละคร “ผี” และตัวละคร “มนุษย์” ที่ปฏิสัมพันธ์กันจนเกิดเป็นเรื่องราวที่ปรากฏขึ้นภายในเกม

4.2.1 ตัวละครผี (Ghost Character)

ตัวละครผี คือ ตัวละครหลักของการดำเนินเนื้อหาในเกมสยองขวัญและผีที่ศึกษา โดยจะมีลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรม ที่แสดงออกผ่านชนบในหลากหลายรูปแบบ โดยพบตัวละครผี ดังนี้

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่า **ชนบของตัวละครผีที่ปรากฏ** นั้น สามารถแบ่งลักษณะได้เป็น 3 ประเภท คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผี ลักษณะทางกายภาพของผี และชนบอื่นๆ ดังนี้

4.2.1.1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผี

คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่ปรากฏขึ้น มักเป็นลักษณะทางกายภาพและความสัมพันธ์ทางสังคม เช่น เพศ อายุ สถานะทางเศรษฐกิจ สถานะทางสังคม โดยปรากฏดังนี้

ตารางที่ 4.7 ตารางแสดงขอบและประติษฐกรรมของการวิเคราะห์ตัวละครผี: ลักษณะทาง
ประชากรศาสตร์

การวิเคราะห์ตัวละครผี: ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผี		
เกม	ขอบที่ปรากฏ	ประติษฐกรรมที่ปรากฏ
Araya	1. เพศ	- เพศหญิง
Home Sweet Home		- เพศชาย
Forbidden Love with The Ghost Girl		- ไม่ระบุเพศ
	2. อายุ	- ผีวัยเด็ก - ผีวัยรุ่น - ผีวัยผู้ใหญ่ - ผีวัยชรา - ผีที่ไม่สามารถระบุอายุได้

ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผี: เพศ

ตัวละครผีที่ปรากฏ มีเพศสภาพตรงตามเพศกำเนิด โดยมีลักษณะของ**ประติษฐกรรมที่พบ 3 รูปแบบ** คือ ผีเพศชาย ผีเพศหญิง และผีที่ไม่สามารถระบุเพศได้ โดยตัวละครผีหลักจะเป็นเพศหญิงทั้ง 3 เกม ส่วนตัวละครผีเพศชายเป็นตัวละครรอง ทั้งยังพบตัวละครผีที่ไม่สามารถระบุอัตลักษณ์ทางเพศได้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- 1) ผีเพศหญิง ทั้ง 3 เกมใช้ผีเพศหญิงเป็นตัวละครหลัก ซึ่งถูกกระทำจากสังคมในที่นี่คือเพศชาย โดยถูกกระทำทั้งทางตรงและทางอ้อม กล่าวคือ ผีเพศหญิงที่เป็นตัวละครหลักมักถูกหลอกหลวงหรือมีความต้องการในเพศชายจนไม่สามารถดำรงอยู่ได้ด้วยตัวเอง และเมื่อตายกลายเป็นผีแล้ว ยังแสดงพลังอำนาจเพื่อหลอกหลอนหรือทำร้ายตัวละครมนุษย์ที่ผู้เล่นสวมบทบาท หรือที่เรียกว่า “เฮี้ยน” ที่เป็นเงื่อนไขปมติดตัวไปพบใน
 - ก. เกม Araya ตัวละคร “ผีอารยา” เป็นผีที่มีความทุกข์ที่จากการกระทำของเพศชาย และมีอารมณ์สุดขั้วที่ต้องการกำจัดทุกคน และ “ผีพลอย” ที่เสียชีวิตก่อนจะได้พบพ่อ จนเกิดความฉิวหาเผ้ารอจะได้พบ

ข. เกม Home Sweet Home ตัวละคร “ผีเบล” ขณะยังมีชีวิตได้ทำพิธีทางไสยศาสตร์เพื่อกำจัดคนรักของชายที่เธอหลงรัก แต่ของย้อนเข้าตัวเบลจนเสียชีวิต ทำให้เธอเป็นผีที่ตามหาผู้ชายตลอดเวลา

ค. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ตัวละคร “แม่ญา” ผีนางตะเคียนเป็นผีที่มีความอาฆาตมนุษย์ โดยเฉพาะมนุษย์ผู้ชาย เพราะเข้าใจผิดคิดว่าตนถูกผู้ชายหลอกให้รักและทิ้งไป และ “ผีมะลิ” เด็กนักเรียนหญิงที่จมน้ำตายกลายเป็นผีพราย มีเผ่ารอ “ริว” เพื่อนสมัยเด็กที่สัญญาว่าจะไม่ทอดทิ้งกัน เป็นบ่วงในใจทำให้ผีมะลิไม่ยอมไปเกิด

นอกจากนี้ยังพบผีเพศหญิงที่เป็นตัวละครรอง ใน

ก. เกม Araya คือ ผีพยาบาล หรือผีหญิงชรา

ข. เกม Home Sweet Home คือผีนางรำ ที่เต็มไปด้วยอำนาจ

2) ผีเพศชาย เป็นตัวละครรองในเกมที่ศึกษา พบใน

ปรากฏในทั้งใน

ก. เกม Araya เช่น เปรตเพศชาย ที่ทำกรรมต่อบุพการีจนเกิดเป็นเปรต ผีเพศชายอื่นๆ

ข. เกม Home Sweet Home เช่น เปรตเพศชาย ที่ทำกรรมต่อบุพการีจนเกิดเป็นเปรต และผีนักศึกษาชาย ที่ฆ่าตัวตายจากความเกี่ยวข้องกับผีนักศึกษาหญิงที่เป็นตัวละครหลัก และผีเพศชายอื่นๆ

3) ผีที่ไม่สามารถระบุเพศ ปรากฏเป็นองค์ประกอบย่อยในเกม ซึ่งผู้ผลิตใช้เพื่อสร้างความตระหนักให้กับผู้เล่น สร้างบรรยากาศของความน่ากลัว เช่น สัมภเวสี ชากศพที่ปรากฏขึ้นและหายไปอย่างฉับพลัน โดยพบในทุกเกม

ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผี: อายุ

จากการศึกษาเกมสยองขวัญและเกมผีไทยทั้ง 3 เกม ผู้วิจัยพบว่าผีที่ปรากฏมีหลายช่วงอายุ ดังรายละเอียดลักษณะประติษฐกรรมที่ปรากฏดังต่อไปนี้

1) ผีวัยเด็ก มีลักษณะคล้ายคลึงกับเด็กทั่วไป ทั้งขนาดร่างกายและเสียงที่ต่างจากผีวัยอื่นๆ โดยมีร่างกายขนาดเล็ก มีเสียงหัวเราะ เสียงวิ่งเล่น ลักษณะนิสัยซุกซน เจ้าอารมณ์และซี้เล่น พบใน

- ก. เกม Araya คือ ผีเด็กพลอย
- ข. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl คือผีมะลิ
- 2) ผีวัยรุ่น เป็นช่วงอายุหลักของตัวละครผีหลักในเกมที่ศึกษา โดยมีลักษณะอารมณ์ความรู้สึก ปัญหาชีวิตตามช่วงวัย ตอนมีชีวิตเป็นผู้กระทำจากสังคม และเมื่อเป็นผีก็มุ่งทำร้ายคนด้วยความคั่งแค้น พบใน
- ก. เกม Araya
- ข. เกม Home Sweet Home นอกจากพบผีปกติแล้ว ยังปรากฏเปรตวัยรุ่น
- 3) ผีวัยผู้ใหญ่ หรือวัยทำงาน พบ
- ก. เกม Araya คือผีพยาบาล
- ข. เกม Home Sweet Home คือผีนางรำ
- ค. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl คือผีโอรานางตานี และแม่ภูนางตะเคียน
- 4) ผีวัยชรา พบใน
- ก. เกม Araya ผีสัมภเวสียาย ผีชายชราที่ป่วยเป็นโรคโตนเจาะคอ
- 5) ผีที่ไม่สามารถระบุอายุ คือสัมภเวสีต่างๆ พบในทั้ง 3 เกม

4.2.1.2 ลักษณะทางกายภาพของตัวละครผี

คือลักษณะทางกายภาพของตัวละครผีที่แสดงให้เห็นความแตกต่างระหว่างตัวละครในเกม ว่าตัวละครใดเป็นผีและตัวละครใดเป็นมนุษย์ รวมทั้งยังสร้างสรรค์ผีตามวัฒนธรรม วิถี และความเชื่อของสังคม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4.8 ตารางแสดงขอบและประดิษฐกรรมของการวิเคราะห์ตัวละครผี: ลักษณะทางกายภาพ

การวิเคราะห์ตัวละครผี: ลักษณะทางกายภาพของผี		
เกม	ขอบที่ปรากฏ	ประดิษฐกรรมที่ปรากฏ
Araya	1. ความเป็นอื่น	- ลักษณะทางกายภาพเหมือนคน
Home Sweet Home		- เป็นเงาดำหรือกลุ่มควัน
Forbidden Love with The Ghost Girl		- มีร่างกายใหญ่โตลักษณะอสุรกาย - มีแสงออกจากร่างกาย
	2. ประเภทของผี	- ผีในวัฒนธรรมร่วมสมัย - ผีในวัฒนธรรมดั้งเดิม

ลักษณะทางกายภาพของผี: การสร้างความเป็นอื่น

จากเกมที่ศึกษา พบความเป็นมนุษย์อันเป็นลักษณะเดิมของผี แต่ก็มีลักษณะที่แตกต่างอันจะมองว่าเป็นมนุษย์ไม่ได้ โดยผีบางชนิดจะ “อุบัติ” ขึ้นในลักษณะที่แตกต่างกันตามคติความเชื่อ เช่น การกำเนิดเป็นเปรต การกำเนิดเป็นอสุรกาย นอกจากนี้ ผีบางตัวก็สามารถปรากฏตนในลักษณะที่ต่างกัน โดยพบ**ลักษณะประดิษฐกรรมของความเป็นอื่น** 4 แบบ ดังนี้

- 1) **ลักษณะทางกายภาพเหมือนคนแต่รูปลักษณ์ไม่เหมือนคน** ร่างเดิมของผีคือมนุษย์ เมื่อเสียชีวิตแล้วยังคงปรากฏลักษณะเดิม นอกจากนี้ ยังมีผีรุกขเทวดาที่ปรากฏผ่านเรื่องเล่า ตำนาน ความเชื่อ รวมถึงสื่อร่วมสมัย โดยถูกกำหนดลักษณะให้มีความเหมือนมนุษย์ ปรากฏในเกม 3 เกม โดยปรากฏเป็น 2 รูปแบบ คือ
 - **ลักษณะเหมือนมนุษย์ แต่ไม่สยองขวัญน่าเกลียดน่ากลัว** พบในผีประเภทรุกขเทวดา ผีนางไม้ นางไพร พบใน
 - ก. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl โดยผู้พัฒนาเกมได้สร้าง “ความเป็นอื่น” ให้กับผีดังกล่าว โดยใส่จินตนาการผสมผสานกับวัฒนธรรมสมัยนิยม คือ การมีหูแหลมแบบเผ่าพันธุ์เอลฟ์ในงานสื่อตะวันตก
 - **ลักษณะเหมือนมนุษย์ แต่สยองขวัญน่าเกลียดน่ากลัว** กล่าวคือ ลักษณะเด่นของเกมสยองขวัญและเกมผีที่ศึกษา คือ การสร้างความไม่ปกติของตัวละครผี เช่น ทำเดินพิกลพิการ ข้อต่อที่ดูห้งอ ลักษณะท่าทาง การนั่ง ยืน เดิน ผมแผ่รูปร่าง คราบเลือดสกปรก และหน้าตาน่าเกลียดน่ากลัว การมีเสียงพูดไม่เหมือนมนุษย์ หรือแม้แต่การมีลักษณะเหมือนคน แต่ไม่มีขาและลอยได้ พบใน
 - ก. เกม Araya คือ ผีอารยา ผีพยาบาล ผียายแก่สัมภเวสีที่คลานบนพื้น
 - ข. เกม Home Sweet Home คือผีเบล
 - ค. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl คือผีมะลิ



ภาพที่ 4.1 ผีโอราหรือนางตานี จากเกม Forbidden Love with The Ghost Girl ที่มีลักษณะทางกายภาพเหมือนมนุษย์ แต่ไม่มีความสยองขวัญน่าเกลียดน่ากลัว



ภาพที่ 4.2 ผีเบล จากเกม Araya ที่มีลักษณะทางกายภาพเหมือนมนุษย์ แต่มีความสยองขวัญน่าเกลียดน่ากลัว

2) ลักษณะทางกายภาพเป็นเงาดำหรือกลุ่มควัน มีลักษณะเป็นเงาดำรูปร่างคล้ายมนุษย์ แต่ไม่เห็นรายละเอียด บางครั้งเห็นเป็นเงาดำ บางครั้งเห็นดวงตา มักไม่มีรายละเอียดของความน่าเกลียดน่ากลัว และใช้ในการสร้างความตระหนกให้ผู้เล่นอย่างฉับพลันและหายไป ปรากฏในเกมทั้ง 3 เช่น

ก. เกม Araya คือ ผีเด็กพลอย ผีที่เป็นกลุ่มควันเข้าทำร้ายตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท

ข. เกม Home Sweet Home คือผีสัมภเวสี

ค. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl คือ ผีสัมภเวสี



ภาพที่ 4.3 ฝึพลอย จากเกม Araya ที่มีลักษณะทางกายภาพเป็นเงาดำรูปร่างคล้ายมนุษย์ (ภาพจาก Youtube Heartlocker)



ภาพที่ 4.4 ฝึสัสมภเวสี จากเกม Home Sweet Home ที่มีลักษณะทางกายภาพเป็นเงาดำ

3) ลักษณะทางกายภาพแบบอสุรกาย ฝึเปรตที่มีร่างกายสูงใหญ่ มีความแตกต่างจากมนุษย์ พบใน

ก. เกม Araya คือฝึเปรตที่มีร่างกายเป็นเนื้อโลหะหลอมเหลว ตัวสูงใหญ่ ผมหอมแหมม เคลื่อนที่คล้ายการคลานในโรงพยาบาลเพราะมีร่างกายสูงใหญ่

ข. เกม Home Sweet Home คือเปรตที่ร่างกายสูงใหญ่ ดวงตาสีแดงส่องประกาย ร่างผอมเห็นแต่ซี่โครง และมีลักษณะเหมือนไปพยาบาลอยู่เต็มห้อง



ภาพที่ 4.5 ภาพผีเปรต ในเกม Home Sweet Home ภาพจาก Youtube Trickster512

4) มีแสงออกจากร่างกาย แสงที่ส่องสว่างจากร่างกายของผีเพื่อทำให้ผู้เล่นทราบลักษณะพิเศษของผี พบใน

ก. เกม Home Sweet Home ผีมีแสงสว่างออกจากตา เป็นเซ็นเซอร์ตรวจจับการเคลื่อนไหวของตัวละครมนุษย์เพื่อเข้าทำร้าย คือ ผีเปรต และผีสัมภเวสี ลูกน้องของผีเบล

ข. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ที่ผีมีดวงตาส่องแสงได้



ภาพที่ 4.6 ผีสัมภเวสี จากเกม Araya ที่มีแสงออกจากร่างกาย ตรวจจับความเคลื่อนไหวของผู้เล่น

ลักษณะทางกายภาพของผี: ประเภทของผี

จากเกมที่ศึกษา พบว่าประเภทของผีเป็นลักษณะทางวัฒนธรรมที่สำคัญประการหนึ่ง โดยผู้ผลิตเกมใช้ผีที่อยู่ในวัฒนธรรมมาสร้างเป็นผีในเกมสยองขวัญและเกมผีไทย โดยปรากฏ

ประติษฐานกรรม 2 รูปแบบ คือ ผีในวัฒนธรรมร่วมสมัยและผีในวัฒนธรรมดั้งเดิม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- 1) ผีในวัฒนธรรมดั้งเดิม ปรากฏในทั้ง 3 เกม โดยปรากฏมากที่สุดในเกม Forbidden Love with The Ghost Girl กล่าวคือ เป็นผีจากตำนานความเชื่อของสังคมไทยดั้งเดิม และผีในคติความเชื่อเกี่ยวกับพระพุทธศาสนาซึ่งดำรงอยู่คู่กับสังคมไทยมายาวนาน อย่างไรก็ตาม การผลิตภาพผีในสื่อประเภทเกมมีการสะท้อนภาพให้มีความน่ากลัวและความเป็นสากลเหมาะสมกับเกม เช่น
 - ก. เกม Araya ผีเปรต มีลักษณะเป็นผิวนั่งที่เป็นโลหะเหลว
 - ข. เกม Home Sweet Home ผีเปรตมีดวงตาที่สามารถส่องแสงไฟออกมา
 - ค. เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ผีนางตะเคียน ผีนางตานี ที่มีลักษณะผสมผสานวัฒนธรรมตะวันตก คือ มีใบหูแบบเฟ่าพันธุ์เอลฟ์



ภาพที่ 4.7 ผีเปรต จากเกม Araya ซึ่งเป็นผีจากวัฒนธรรมดั้งเดิม

- 2) ผีในวัฒนธรรมร่วมสมัย เกิดจากเรื่องเล่าขาน ข่าวสาร ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ที่มีความใกล้ชิดหรือสัมพันธ์กับผู้คนในปัจจุบัน พบใน
 - ก. เกม Araya ตัวละครหลักคือผีนักศึกษาหญิง
 - ข. เกม Home Sweet Home ตัวละครหลักคือผีนักศึกษาหญิง



ภาพที่ 4.8 ภาพผีนักศึกษา ที่จัดเป็นผีในวัฒนธรรมร่วมสมัย ที่ปรากฏในเกม Araya

อนึ่ง เครื่องจำแนกผีจากวัฒนธรรมดั้งเดิมหรือวัฒนธรรมร่วมสมัยนั้น ยังสามารถสะท้อนได้ผ่านวัฒนธรรมการแต่งกายของผี เช่น ชุดนักเรียน นักศึกษา ชุดพยาบาล ไปจนถึงสไบสีทองอ่อน ที่สะท้อนให้เห็นความแตกต่างของยุคสมัย

4.2.1.3 ขนบอื่นๆ ที่พบปรากฏในเกมสยองขวัญและเกมผีไทย

ผู้วิจัยยังพบขนบอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับผี ปรากฏเป็นบริบทแวดล้อมที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับตัวละครผี ได้แก่ สาเหตุการตาย ลักษณะทางจิตใจของผี และลักษณะอาวุธที่ใช้ต่อสู้ผี

ตารางที่ 4.9 ตารางแสดงขนบอื่นๆ ที่ปรากฏในเกมสยองขวัญและเกมผีไทย

ขนบของตัวละครผี (Ghost Character)		
ลักษณะอื่นๆ ที่พบ	การสื่อสารความหมาย	การปรากฏ
สาเหตุการตาย	การตาย คือ ต้นทางของการกลายเป็นผี สาเหตุการตายจึงเกี่ยวพันถึงความเชื่อในการเกิดกลายเป็นผีรูปแบบใด	ปรากฏในทั้ง 3 เกม
บุคลิกและอุปนิสัย	บุคลิกและอุปนิสัยที่ปรากฏของผีนั้น เป็นตัวแสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวพันกับอารมณ์	ปรากฏในทั้ง 3 เกม
ลักษณะอาวุธที่ใช้ต่อสู้ผี	ลักษณะที่เป็นของคน เพราะผีกับคนมีความข้องเกี่ยวกับผีนั้นมีอำนาจ แต่มีอยู่อย่างจำกัด อำนาจที่เหนือกว่าสามารถต่อสู้กับผีได้	ปรากฏในทั้ง 3 เกม

ชนบอื่นๆ ที่พบ: สาเหตุการตาย

จากการศึกษาเกมสยองขวัญและเกมผีไทย มักมีตัวละครผีหลายตัวปรากฏภายในเกมๆ เดียว โดยเฉพาะเกมมุมมองผู้เล่นบุคคลที่ 1 ผู้เล่นมีความจำเป็นต้องปฏิสัมพันธ์กับสถานที่ที่เกิดเรื่องราวสยองขวัญขึ้น เนื่องจากมีความแตกต่างกับสื่อเนื้อหาประเภทอื่นที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครอย่างหลากหลาย แต่ในสื่อประเภทเกมนั้น ผู้เล่นเป็นผู้สร้างปฏิสัมพันธ์ซึ่งโดยมากเกิดขึ้นกับเหตุการณ์เฉพาะหน้าเท่านั้น การมีผีหลายตัวปรากฏจึงทำให้ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นกับผู้เล่นมีความหลากหลาย ลักษณะสาเหตุการตายนั้นปรากฏในเกมทั้ง 3 เกม แต่ไม่ปรากฏกับตัวละครผีทุกตัว กล่าวคือ เนื้อเรื่องบอกเล่าถึงสาเหตุการตายของตัวละครผีซึ่งเป็นตัวละครบางตัวเท่านั้น ซึ่งโดยมากเป็นตัวละครหลัก ทำให้ผู้เล่นเกมทำความเข้าใจเรื่องราว และการกระทำของผีที่ปรากฏได้มากขึ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 1) การฆาตกรรม พบในเกม Araya โดยผีอารยาถูกแฟนจับแขวนคอเพื่ออำพรางว่า อารยามาตัวตาย
- 2) อุบัติเหตุ พบในเกม Araya และเกม Home Sweet Home โดยในเกม Araya เป็นผีที่เกิดจากอุบัติเหตุบนท้องถนน มีลักษณะศีรษะบางส่วนหายไป ขณะที่เกม Home Sweet Home คือ เปรตของนายพิชัย มานะไพบูลย์
- 3) ป่วยตาย พบในเกม Araya คือผีเด็กพลอย และผีชายชราที่ถูกเจาะคอ
- 4) พิธีกรรม พบในเกม Home Sweet Home โดยผีเบลทำคุณไสยแล้วถูกของย้อนเข้าตัวจนถึงแก่ความตาย
- 5) ตายเพราะผี ตัวตายตัวแทน พบในเกม Forbidden Love with The Ghost Girl คือ ผีมะลิ ที่ถูกผีพรายดึงลงไปใต้น้ำ เพื่อเป็นตัวตายตัวแทน

ชนบอื่นๆ ที่พบ: บุคลิกและอุปนิสัยของผี

เป็นองค์ประกอบที่อธิบายการกระทำของผีในเกม สะท้อนถึงเจตนาและจุดประสงค์ที่ตัวละครผีต้องการ ลักษณะทางจิตใจของผีในเกมที่ศึกษา ถอดแบบมาจากภาวะอารมณ์ที่เกิดขึ้นของมนุษย์ กล่าวคือ ผีคือบุคคลที่ถึงแก่ความตายลง เมื่อกลายเป็นผีก็มีลักษณะภาวะจิตใจเหมือนที่เคยมีตอนเป็นมนุษย์ โดยมีลักษณะประติษฐกรรมที่ปรากฏดังต่อไปนี้

- 1) ผีดี คือ ผีที่ไม่สร้างความเดือดร้อนใดๆ ไม่ใช้อำนาจในการหลอกหลอน ทำร้าย ทำลายฝ่ายมนุษย์ รวมถึงผีที่คอยช่วยเหลือมนุษย์ให้พ้นภัย พบในเกม Araya คือ ผีพยาบาล ผีเด็กพลอย และเกม Forbidden Love with The Ghost Girl คือ ผีแก้วตา (ผีกุมารี่) และผีไอรา (ผีนางตานี)
- 2) ผีร้าย ผีร้ายเป็นตัวละครที่สำคัญในการดำเนินเรื่องของเกมผี กล่าวคือ ผีร้ายเป็น ศัตรูคู่ตรงข้ามที่คอยทำร้าย ทำลาย หรือขัดขวางภารกิจต่างๆ ของผู้เล่นเกม ปรากฏขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นอำนาจต่อผู้เล่น พบในเกมทั้ง 3 เกม
- 3) ผีที่มีอารมณ์สองขั้ว นอกจากผีดีหรือผีร้ายแล้ว เนื้อเรื่องของเกมที่ศึกษายังพบผี ที่มีบุคลิกซับซ้อนขึ้น โดยปรากฏผีที่มีอารมณ์ 2 ขั้ว พบในเกม Araya ในตัวละครผีอารยา โดยผู้สร้างเกมได้สร้างให้มีลักษณะอารมณ์แปรปรวน โศกเศร้า เสียใจ ไปจนถึงอาฆาตแค้น ซึ่งอารยาได้รับการวินิจฉัยว่ามีลักษณะ 2 บุคลิก 2 ตัวตน และเมื่อตายกลายเป็นผี ก็ปรากฏลักษณะดังกล่าวด้วย โดยบางครั้ง ต้องการให้เพื่อนปลอดภัย และบางครั้งก็จะทำร้ายเพื่อน
- 4) ขึ้นกับผู้เล่นกำหนด สื่อประเภทเกมเป็นสื่อประเภทตอบโต้ ในเกม Forbidden Love with The Ghost Girl นั้น ผู้เล่นมีตัวเลือกที่จะทำให้ผีปฏิบัติหรือปฏิบัติ ร้ายกับตัวผู้เล่นเอง เช่น ผีมะลิ ผีเด็กนักเรียนพรายน้ำ ที่ผู้เล่นจะสามารถเลือก เล่นด้วยหรือปฏิเสธ หากปฏิเสธจะนำไปสู่ความโกรธแค้นเป็นผีร้ายเข้ามาทำ ร้าย และนำไปสู่การจบเกมแบบโศกนาฏกรรม

ขนบอื่นๆ ที่พบ: ลักษณะอาวุธที่ใช้ต่อสู้กับผี

อาวุธที่ปรากฏในเกมสยองขวัญและเกมผีของไทยที่ศึกษา เป็นการยืนยันอุดมการณ์ ว่า ผีมีอำนาจ แต่อำนาจที่มีเป็นไปอย่างจำกัดและไม่อาจดลบันดาลทุกสิ่งทุกอย่างได้ ผู้เล่นสามารถ ต่อกรกับอำนาจของผีโดยการใช้ ไอเทม (Item) ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ ศาสนา และวัฒนธรรม ในการต่อสู้กับผี โดยปรากฏลักษณะประติษฐกรรม ดังต่อไปนี้

- 1) อาวุธจากพุทธศาสนา พุทธศาสนาเข้ามามีอิทธิพลกับความเชื่อในอุษาคเนย์ การที่พุทธศาสนาเข้ามาจำกัดอำนาจของผีนั้น จึงเป็นการแสดงให้เห็นว่าอำนาจของ ศาสนาพุทธเหนือกว่าอำนาจของผี โดยปรากฏอาวุธจากพุทธศาสนาในเกม Home Sweet Home คือ ตะกรุด น้ำมันต์ และมีดหมอจากเถร

- 2) อาวุธจากไสยเวทย์ เป็นอาวุธของฟอมตหมอผี ใช้ในการกำจัด ควบคุมผี พบในเกม Araya คือ มีดหมอ และตะปู 7 ป่าช้า
- 3) การใช้ผีสู้ผี ปรากฏในเกม Forbidden Love with The Ghost Girl คือ ใช้ผีกุมารี่ ในการต่อสู้กับผีอื่นๆ



ภาพที่ 4.9 ผีเบล จาก Home Sweet Home ที่พ่ายแพ้ต่ออาวุธจากพุทธศาสนา ก่อนจะกลายเป็น กองเลือด

อย่างไรก็ตาม สิ่งที่น่าสังเกตคือ ผู้วิจัยพบว่าอาวุธที่ใช้ต่อสู้ ควบคุม หรือกำจัดผีนั้น คืออาวุธที่มอบให้โดยเพศชาย สร้างโดยเพศชายหรือควบคุมโดยเพศชาย รวมไปถึงยังใช้โดยเพศชาย เพื่อกำราบผีเพศหญิงอีกด้วย

4.2.2 ตัวละครมนุษย์

จากการศึกษาเกมสยองขวัญและเกมผีไทย พบขอบของตัวละครบุคคล 2 ลักษณะ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 4.10 ตารางแสดงขอบของตัวละครมนุษย์ที่ปรากฏในเกม

ขอบของตัวละครมนุษย์ (Human Character)		
ลักษณะของตัวละคร	การสื่อสารความหมาย	การปรากฏ
ตัวละครคนดี	คนที่คอยช่วยเหลือผี หรือไม่มีเจตนาในการทำร้ายใคร	ปรากฏในเกมทั้ง 3 เกม
ตัวละครคู่ตรงข้ามกับผี	ตัวละครคู่ตรงข้ามของผีเป็นตัวละครที่ต้องการทำให้ผี สิ้นฤทธิ์	ปรากฏในเกม Araya

(1) **ตัวละครคนดี** เป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้ในการดำเนินเรื่อง โดยมีจิตเจตนาบริสุทธิ์ แต่เรื่องราวของเกมชักนำให้ตัวละครเหล่านี้เข้าไปประสบกับเหตุการณ์ที่ต้องเผชิญหน้ากับผีและวิญญาณต่างๆ

- เกม Araya คือตัวละคร มาริส้าออกตามหาเพื่อน ตัวละครรวมที่เข้าช่วยเหลือ ตัวละครมาริส้า ตัวละครบุญ
- เกม Home Sweet Home พบในตัวละครติม และตัวละครเจน
- เกม Forbidden Love with The Ghost Girl คือ ตัวละคร ริว เกรซ นพ และเจน

(2) **ตัวละครคู่ตรงข้ามกับผี** ปรากฏออกมาในฐานะศัตรูหรือผู้ที่ต้องการปราบปรามให้ผี สิ้นฤทธิ์ ซึ่งสะท้อนความเชื่อต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับศาสนาและไสยศาสตร์ กล่าวคือ แม้ว่าผีจะมีฤทธิ์ อำนาจมาก แต่ผีก็ยังสามารถถูกต่อต้าน สะกดได้ด้วยฤทธิ์อำนาจที่มากกว่า และไม่มีอำนาจใดเป็นที่ สิ้นสุด อย่างไรก็ตาม ภาพสะท้อนที่เกิดขึ้นในตัวละครคู่ตรงข้ามของผีนั้น มีมิติในการสะกด ปราบ ทำร้าย

- เกม Araya ปรากฏจากเพศชาย ที่ใช้ประโยชน์จากการสะกดศพผีเพศหญิง คือตัว ละครจิต เป็นหมอผีซึ่งขโมยศพมาทำพิธีกรรม ใช้ประโยชน์จากศพ โดยจิตทำพิธี สะกดวิญญาณผีอารยา

อย่างไรก็ตามตัวละครคนดี ในบางขณะก็ถูกทำให้ต้องกลายเป็นตัวละครคู่ตรงข้าม ของผี เพราะถูกผีไล่ล่าหรือเพื่อช่วยคนอื่น เช่น ในเกม Araya ตัวละครรวม ในเกม Home Sweet Home เช่น ตัวละคร ติม และเจน ในเกม Forbidden Love with The Ghost Girl คือตัวละครริว

4.3 แก่นความคิด (Themes)

เนื้อหาประเภทสยองขวัญหรือผีไทยนั้น จะมีแก่นความคิดที่เป็นความคิดรวบยอดเพื่อบอก เล่าถึงลักษณะของเรื่อง แก่นความคิดของเกมสยองขวัญและเกมผีเป็นไปในลักษณะของมุมมองที่ถูก สร้างโดยมนุษย์

กล่าวคือ ผีคือลักษณะที่ถูกสร้างขึ้นผ่านความเชื่อ ความคิด และตำนานที่เล่าขานของมนุษย์ ซึ่งเป็นจินตนาการที่ถูกนำมาพัฒนา ปรับเปลี่ยน หรือปรุงแต่งขึ้น ผีจึงเป็นผลผลิตจากความคิดในการ นำมาปรับแต่ง โดยจินตนาการต่างๆ ได้สร้าง “ชนบ” ร่วมกันคือ แก่นความคิด “มุมมองจากสายตา มนุษย์” ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ สกุลาดี สุขอนันต์ (2553) ที่ได้แสดงให้เห็น

อาจกล่าวได้ว่า แก่นความคิดในเกมสยองขวัญและเกมผีของไทยที่ได้ศึกษานั้น ถูกสร้างขึ้น โดยมุมมองจากสายตาตามนุษย์

กล่าวคือ รูปแบบการกำหนดลักษณะผีจากสายตาและจินตนาการของมนุษย์ ในการพัฒนา เกมสยองขวัญและเกมผีไทยนั้น ผีได้เปลี่ยนแปลงความหมายจากลักษณะดั้งเดิมของตำนาน เรื่องเล่า หรือจินตนาการในอดีต มาปรากฏเป็นภาพที่ถูกสร้างจากจินตนาการผ่านการออกแบบกราฟิกดีไซน์ ทำให้ลักษณะของผีเปลี่ยนแปลงไป มีการเพิ่มเสริมความหมาย เช่น การทำให้ผีเปรตเป็นลักษณะของ ผีวิไลหอลอมเหลวในเกม Araya หรือ ผีเปรตที่มีดวงตาสีแดงส่องสว่างในระยะไกล อย่างผีเปรตในเกม Home Sweet Home หรือผีที่มีใบหูเป็นหูแบบเผ่าพันธุ์เอลฟ์ ในเกม Forbidden Love with The Ghost Girl นอกจากนี้ ยังมีการผสมผสานลักษณะของเกมต่างประเทศ เช่น ลักษณะการหักงอ ผิดปกติของร่างกาย การสร้างทางผ่านข้ามมิติประตูกองเลือดของผีเบล ในเกม Home Sweet Home เป็นต้น

4.4 ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ (Setting/Mise en Scene)

จากการศึกษาเกมสยองขวัญและเกมผีไทย พบว่าเกมมีลักษณะต่างจากสื่อประเภทอื่น คือ ผู้ใช้สื่อหรือผู้เล่นจะสวมบทเป็นตัวละครหนึ่งในเกม ผ่านการเล่นแบบมุมมองบุคคลที่ 1 พาบุคคลไป พบปะกับความจริงเสมือน (Virtual Reality) โดยสถานที่เกิดเหตุการณ์ในเกมสยองขวัญและเกมผีไทย ก็เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สะท้อนความเชื่อความคิดเกี่ยวกับความสยองขวัญและเรื่องราวเกี่ยวกับ ผี โดยชนบทที่ปรากฏในทั้ง 3 เกม ประกอบด้วย 2 ส่วนคือ ชนบทด้านสถานที่ และเวลา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 4.11 ตารางแสดงชนบทของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ: สถานที่และเวลา

ชนบทของ ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ: สถานที่และเวลา		
ลักษณะของฉาก	การสื่อสารความหมาย	การปรากฏ
1) สถานที่	สถานที่ที่เป็นฉากสื่อความสัมพันธ์ระหว่างที่เกิดเหตุและตัวละครผี	ปรากฏในทั้ง 3 เกม
2) เวลา	เวลาเป็นความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และการปรากฏขึ้นของผี	ปรากฏในทั้ง 3 เกม

ขอบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ: สถานที่

สถานที่ เป็นแหล่งกำเนิดของเหตุการณ์ จุดกำเนิดของผี ไปจนถึงพื้นที่แห่งการเผชิญหน้าและปฏิสัมพันธ์ของคนและผี โดยมีลักษณะประติมากรรมที่ปรากฏกายแถมแบ่งเป็น 2 รูปแบบคือสถานที่ในโลกแห่งความเป็นจริง และสถานที่ในโลกแห่งจินตนาการ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) **สถานที่ในโลกแห่งความเป็นจริง** เนื้อหาประเภทสยองขวัญและผีในประเทศไทยยึดโยงกับความเป็นชนบทและเมือง โดยในอดีต ผีจะข้องเกี่ยวกับความเป็นตำนานปรัมปรา เช่น ผีกระสือ ผีโคมด เสือสมิง ฯลฯ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับสถานที่ที่เป็นชนบท ป่าเขา หมู่บ้าน ธรรมชาติ อย่างไรก็ตาม เมื่อความเป็นเมืองขยายตัวมากขึ้น ทำให้ผีที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อได้เปลี่ยนแปลงไป ผีมีความร่วมสมัยและเกี่ยวข้องกับพื้นที่เมืองมากขึ้น เช่น ผีพยาบาล ผีนักศึกษา ผีคนงาน ฯลฯ รวมถึงการสร้างเรื่องราวของผีในสื่อร่วมสมัย ที่กลายเป็นเรื่องราวของผีที่มีความใกล้ชิดกับคนเมืองมากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 4.12 แสดงลักษณะขอบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ ด้านสถานที่

ขอบของ ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ: สถานที่ในโลกแห่งความเป็นจริง		
เกม	ลักษณะของสถานที่ที่ปรากฏ	
	พื้นที่ชนบท	พื้นที่เมือง
Araya	-	โรงพยาบาลนภาวรรณ
Home Sweet Home	บ้านร้างทรงไทย สถานีตำรวจภูธร	มหาวิทยาลัยคันทันยาว หอพักนักศึกษา บ้านของติมและเจน
Forbidden Love with The Ghost Girl	บ้านเรือนไทยในจังหวัดพระนครศรีอยุธยา	-



ภาพที่ 4.10 มหาวิทยาลัยคันทันยาว จากเกม Home Sweet Home สถานที่ดำเนินเรื่องในเขตเมือง



ภาพที่ 4.11 บ้านร้าง จากเกม Home Sweet Home สถานที่ดำเนินเรื่องในเขตชนบท

ข้อสังเกตคือ ในเกมประเภทมุมมองบุคคลที่ 1 อย่างเกม Araya และ Home Sweet Home ตัวเกมจะเลือกใช้รูปแบบการทำให้รกร้าง เก่าแก่ ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ที่มีความเป็นเมืองหรือสถานที่ในชนบท โดยปรากฏในเกือบทุกฉากและทุกด้าน ผ่านข้าวของที่วางกระจัดกระจาย สีของอาคารหลุดลอกและมีคราบสกปรก แมลงและสัตว์ต่างๆ อันเป็นการสร้างความรู้สึกรำกัว สยองขวัญ ผุพัง ไร้คนอยู่อาศัย ซึ่งเกี่ยวข้องกับการสร้างบรรยากาศของความเดียวดาย ว่างเปล่า และน่ากลัว ในขณะที่เกมเล่าเรื่อง Visual Novel อย่างเกม Forbidden Love with The Ghost Girl ไม่มีความจำเป็นต้องสร้างบรรยากาศดังกล่าวตลอดเวลา เนื่องจากเนื้อเรื่องดำเนินของมันเองคล้ายคลึงกับนิทานภาพหรือละครที่ผู้เล่นเข้าไปกำหนดเลือกตัดสินใจเพียงบางช่วง

(2) **สถานที่ในโลกแห่งจินตนาการ** เป็นสถานที่ที่เกิดขึ้นจากความรู้สึกนึกคิด จิตใต้สำนึก ความฝัน หรือโลกสัมผัสพิเศษที่เกิดขึ้นกับตัวละครภายในเกม ซึ่งเป็นลักษณะเด่นที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง สยองขวัญหรือผี คือ การข้องเกี่ยวกับความลึกลับทางด้านมิติต่างๆ

ตารางที่ 4.13 ตารางแสดงขนบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ: ด้านสถานที่ในโลกแห่งจินตนาการ

ขนบของ ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ: สถานที่ในโลกแห่งจินตนาการ	
เกม	ลักษณะของสถานที่ที่ปรากฏ
Araya	- ราม พบห้องที่มีพื้นลายตารางหมากรุก มาสภาพเก่าและฝุ่นที่ สามารถเชื่อมโยงกับจิตใจของตัวเอง - มาริสา พบห้องที่เป็นเขาวงกต และห้องที่ผนังเคลื่อนที่ได้โดยผนังห้องนั้นมีลักษณะเหมือนเส้นเลือดหัวใจที่เด่นอยู่
Home Sweet Home	- เป็นไปได้ว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้น เป็นโลกแห่งจินตนาการ โดยสันนิษฐานจากบันทึกของเจน
Forbidden Love with The Ghost Girl	- เป็นไปได้ว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้น เป็นโลกแห่งจินตนาการหรือความฝัน เนื่องจากเจนและเกรซ ซึ่งเป็นตัวละครที่ถูกทำร้ายจนเสียชีวิต จะปรากฏว่ายังมีชีวิตและมีสภาพปกติเมื่อถึงเวลาเช้า



ภาพที่ 4.12 ห้องเส้นเลือดหัวใจ จากเกม Araya สถานที่ในโลกแห่งจินตนาการ

ขนบของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ: เวลา

เวลา มีความข้องเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีไทยมาโดยเสมอ โดยในอดีต ผีมักปรากฏและใช้อำนาจในเวลากลางคืน ซึ่งอาจเป็นไปได้ว่า ช่วงเวลากลางคืนข้องเกี่ยวกับความลึกลับ ความดำมืด ไม่สามารถเห็นสิ่งต่างๆ ได้กระจ่างชัด นอกจากนี้ เวลาในเกมสยองขวัญและเกมผีไทยมีลักษณะเกี่ยวพันกับการลำดับเหตุการณ์ เช่น การย้อนอดีต ทั้งนี้ ลักษณะประติษฐกรรมที่ปรากฏมี 2 ลักษณะ ดังนี้

(1) กลางวัน-กลางคืน ช่วงเวลาที่ปรากฏในเกม Araya และ Home Sweet Home คือ ช่วงเวลากลางคืน ซึ่งตรงกับความเชื่อโบราณในอดีตที่มีอำนาจเกี่ยวข้องกับช่วงเวลากลางคืน โดยไม่มีการปรากฏตัวของผีในช่วงเวลากลางวันเลย

ขณะที่เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ผีสามารถปรากฏตัวในช่วงเวลากลางวันได้ เช่น ผีโอร่าซึ่งเป็นผีนางตานี มาปรากฏตัวในฐานะแม่บ้าน หรือแม่แต่ผีแม่ญา ที่สามารถพูดคุยกับตัวละครเอก อย่างไรก็ตาม ไม่พบว่าผีได้แสดงอำนาจ ในช่วงเวลาดังกล่าว จึงอาจกล่าวได้ว่า อำนาจของผีในการทำร้ายหรือหลอกหลอนจะปรากฏในช่วงเวลากลางคืนของการดำเนินเรื่องเท่านั้น

(2) การย้อนภาพอดีต พบในเกมทั้ง 3 โดยใช้การย้อนอดีตเพื่อทำให้ผู้เล่นเข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่ปรากฏในเกม รวมทั้งสามารถช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจเรื่องราวในเกมได้ดีขึ้น มักเป็นภาพวิดีโอแอนิเมชันแทรกขึ้นมาระหว่างการเล่นเกมนั้น เช่น ความสัมพันธ์ของศรกับอารยาในเกม Araya ระหว่างติมกับเจน ในเกม Home sweet home และ Forbidden Love with The Ghost Girl ซึ่งเป็นเกม Visual Novel ที่ย้อนผ่านการลำดับภาพนิ่งผสมภาพเคลื่อนไหวสี่ซีเปีย

4.5 การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)

สื่อประเภทเกม เป็นสื่อผสมผสานที่จำลองโลกเสมือน (Virtual Reality) เพื่อใช้ในการดำเนินเนื้อหาผ่านการเล่นของผู้เล่น สัญลักษณ์ด้านภาพและเสียงที่ประกอบขึ้นนั้น มีส่วนในการสร้างความเข้าใจให้กับผู้เล่นเกม ตลอดจนสร้างจินตนาการและอารมณ์ความรู้สึก รูปแบบและเทคนิคต่างๆ ที่ปรากฏขึ้น จึงเป็นกลวิธีของผู้พัฒนาเกมที่จะใช้สัญลักษณ์ด้านภาพและเสียงในการดึงดูดเร้าอารมณ์ให้กับผู้เล่นเกม

4.5.1 สัญลักษณ์ด้านภาพ

ความแตกต่างระหว่างสัญลักษณ์ด้านภาพระหว่างสื่อประเภทภาพยนตร์-ละคร และเกม คือ ลักษณะของความจริงเสมือนที่ปรากฏ กล่าวคือ สื่อประเภทภาพยนตร์และละคร ถ่ายทำจากโลกแห่งความเป็นจริง และอาศัยเทคนิคการถ่ายทำผ่านมุกกล้อง ระยะการถ่ายทำ การจัดแสง ของโลกแห่งความเป็นจริง ร่วมกับการใช้เทคนิคในการตัดต่อ และเทคนิคพิเศษ (Special effect) ในการเล่าเรื่องราว ขณะที่สัญลักษณ์ด้านภาพของเกม เป็นสิ่งที่ถูกจำลองขึ้น

กล่าวคือ ในเกมสยองขวัญและเกมผีไทยทั้งเกม Araya และเกม Home Sweet Home นั้น รูปแบบของเกมเป็นโลกจำลองหรือความจริงเสมือน ที่อาศัยการสร้างเกมในรูปแบบเกมผ่านมุมมองของผู้เล่นบุคคลที่ 1 เทคนิคต่างๆ ที่ปรากฏขึ้นภายในเกมจึงเป็นเทคนิคที่ประกอบขึ้นจากการสร้างสรรค์ของโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือการสร้างด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก (Computer graphic) เพื่อสร้างความจริงเสมือนเพียงอย่างเดียว โดยมีลักษณะและข้อจำกัดที่แตกต่างไปกับเทคนิคทางภาพยนตร์ ขณะที่เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ถูกสร้างขึ้นโดยใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกสร้างภาพนิ่ง ผสมผสานกับภาพนิ่งกึ่งเคลื่อนไหวสลับกันไป ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.14 ตารางแสดงขอบของการสื่อสารในระดับสัญลักษณ์ที่ปรากฏในเกม

ขอบของการสื่อสารในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)		
ขอบสัญลักษณ์ทางด้านภาพ	การสื่อสารความหมาย	เกมที่ปรากฏ
โลกเสมือน - Computer Graphic	ใช้เพื่อการสร้างภาพที่ปรากฏขึ้นในเกม	ปรากฏในทั้ง 3 เกม
มุมมองและขนาดภาพ	ใช้มุมมองภาพในการเล่าเรื่อง	ปรากฏในทั้ง 3 เกม
การลำดับภาพ	การลำดับเหตุการณ์โดยการเปลี่ยนจากช่วงเวลาหนึ่งสู่ช่วงเวลาหนึ่งโดยการเปลี่ยนมุมมองภาพ	ปรากฏในทั้ง 3 เกม

สัญลักษณ์ด้านภาพ: โลกเสมือน - Computer Graphic

พบในเกมทั้ง 3 เกม ดังที่ได้กล่าวไว้แล้วว่า CG เป็นพื้นฐานของการพัฒนาและการผลิตเกมภาพที่จำลองสร้างขึ้นมาในเกมทั้งหมด ปรากฏขึ้นโดยการสร้างสรรค์ของคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยการสร้างตัวละคร สิ่งของ ฉาก สถานที่ ได้จำลองลักษณะของเรื่องสยองขวัญและเรื่องผีขึ้น ผ่านกราฟิกต่างๆ ทั้งหมด โดยผู้วิจัยพบลักษณะประติมากรรม 2 รูปแบบ คือ

(1) การจำลองภาพเกมแบบ Realism 3D Animation พบในเกม Home Sweet Home และเกม Araya และ Stylized Graphic 2D

(2) การจำลองแบบภาพนิ่งผสมภาพเคลื่อนไหว พบในเกม Forbidden Love with The Ghost Girl

สัญลักษณ์ด้านภาพ: มุมมองภาพและขนาดภาพ

ในสื่อประเภทเกมมุมมองบุคคลที่ 1 คือเกม Araya และเกม Home Sweet Home นั้นมีความแตกต่างจากสื่อภาพยนตร์ดังที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น รูปแบบการเล่าเรื่องของเกมจึงมักออกมาในลักษณะของมุมมองบุคคลที่ 1 ที่ผู้เล่นได้มองเห็นตัวละครต่างๆ ภายในเกมและใช้วิธีควบคุมตัวละครไปยังแต่ละพื้นที่เพื่อทำภารกิจต่างๆ ผู้เล่นจะมองเห็นฉากในเรื่อง เสมือนกับเป็นตัวละครนั้นและได้รับการแทนภาพต่างๆ เสมือนที่ตัวละครในเกมได้เห็น

ขณะที่เกม Forbidden Love with The Ghost Girl มุมมองและการลำดับภาพนั้นเป็นการจัดเรียงภาพนิ่งผสมภาพเคลื่อนไหว ใช้มุมมองภาพแบบตัวละครมุมมองบุคคลที่ 1 ผ่านตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท สลับไปกับการมองภาพแบบมุมมองบุคคลที่ 3 คือ เหตุการณ์ปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท ผ่านขนาดภาพในหลายรูปแบบ

ทั้งนี้ ปรากฏลักษณะประติมากรรมมุมมองการเล่าเรื่อง ดังนี้

(1) มุมมองการเล่าเรื่องบุคคลที่ 1 (First Person Narrator) ปรากฏในทั้ง 3 เกม โดยในเกม Araya และ Home Sweet Home ได้อาศัยการเล่าเรื่องผ่านมุมมองบุคคลที่ 1 เพียงอย่างเดียวผ่านการแทนสายตาผู้เล่นเข้าไปสวมบทบาทเป็นตัวละครในเกม



ภาพที่ 4.13 แสดงมุมมองการเล่าเรื่องบุคคลที่ 1 จากเกม Home Sweet Home

(2) มุมมองการเล่าเรื่องบุคคลที่ 3 (Third Person Narrator) พบในเกม Forbidden Love with The Ghost Girl ซึ่งเป็นเกมแนว Visual Novel โดยตัวเกมได้สลับฉากมุมมองการเล่าเรื่อง

บุคคลที่ 3 เมื่อเหตุการณ์เกิดจากการกระทำของตัวละครเอกที่ผู้เล่นสวมบทบาท หรือเป็นฝ่ายถูกกระทำ



ภาพที่ 4.14 แสดงมุมมองการเล่าเรื่องบุคคลที่ 3 จากเกม Forbidden Love with The Ghost Girl

ลักษณะประดิษฐกรรมขนาดภาพ พบในเกม Forbidden Love with The Ghost Girl ที่มีการสลับฉากไปมา ดังนี้

(1) **Extreme Long Shot** เป็นระยะภาพที่ใช้เพื่อแสดงให้เห็นฉาก สถานที่ และสิ่งแวดล้อม เป็นการบรรยายสถานที่เกิดเหตุของเรื่องราวผ่านภาพ

(2) **Medium Shot** เป็นระยะภาพที่ใช้เพื่อแสดงให้เห็นการกระทำต่างๆ ที่ตัวละครกระทำขึ้นเอง หรือกระทำกับสิ่งอื่นๆ เช่น การสื่อสารทั้งทางวัจนะ และอวัจนะภาษาโดยใช้ร่างกาย

(3) **Medium Close Up Shot** เป็นระยะภาพที่เน้นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครมากขึ้น เช่น โกรธเกรี้ยว

(4) **Close Up Shot** เป็นระยะที่เน้นอารมณ์ความรู้สึกของสีหน้าแววตาตัวละคร หรือร่องรอยรายละเอียดของสิ่งที่ปรากฏ

(5) **Big Close Up Shot** เป็นระยะภาพที่ใช้เพื่อแสดงรายละเอียดส่วนต่างๆ ในระยะใกล้มาก ระดับสีหน้าแววตา สิ่งของ เครื่องประดับ พื้นที่บางส่วนของร่างกาย เพื่อสื่อสารความหมาย หรือเพื่อให้เห็นรายละเอียดปฏิสัมพันธ์ระยะใกล้

สัญลักษณ์ด้านภาพ: การลำดับภาพ

สื่อตอบโต้ประเภทเกม เป็นสื่อใหม่ที่มีการผสมผสานระหว่างสื่อหลายประเภท หนึ่งในรูปแบบการผสมผสาน คือ การใช้ภาพยนตร์แอนิเมชันเข้ามาผสานกับเนื้อหาของเกม เกมจึงมีการลำดับภาพระหว่างภาพยนตร์แอนิเมชันและเนื้อหาตัวเกม เพื่อใช้ในการเล่าเรื่องให้ผู้เล่นเกมมีความเข้าใจในเนื้อหาของเกม และมีอารมณ์ความรู้สึกร่วมมากขึ้น

ในเกมแบบมุมมองบุคคลที่ 1 การลำดับภาพ มักเกิดขึ้นเมื่อผู้เล่นพบกับเนื้อหาของความทรงจำ หรือการสิ้นสุดภารกิจใดภารกิจหนึ่งในเกม ไปจนถึงจุดสิ้นสุดของเกม การลำดับภาพเรื่องราวใหม่ที่ปรากฏขึ้นมาเพื่อเล่าเรื่องด้วยวิดิทัศน์เข้ามาเสริมความเข้าใจ หรือนำไปสู่เนื้อหาถัดไปที่ผู้เล่นจะต้องพบเผชิญ

ขณะที่เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ซึ่งเป็นเกมแบบ Visual Novel ใช้การลำดับภาพในการดำเนินเรื่องราวต่อเนื่องทั้งหมดที่ปรากฏภายในเกม โดยผู้เล่นเป็นผู้เลือกผ่านการกดให้เนื้อเรื่องดำเนินต่อว่าจะให้การเล่นนำไปสู่เนื้อเรื่องลำดับถัดไป เมื่อผู้เล่นพร้อมที่จะดำเนินเรื่องต่อ

4.5.2 สัญลักษณ์ด้านเสียง

สื่อประเภทเกมมีความเป็นสื่อใหม่ที่ผสมผสานการเล่าเรื่องโดยผสมผสานระหว่างภาพเคลื่อนไหว ทำให้เสียงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสื่อความหมาย เพื่อให้ผู้เล่นสามารถเข้าใจบริบทแวดล้อมตลอดจนตัวบทของเนื้อเรื่อง ว่าเหตุการณ์ภายในเรื่องดำเนินไปเช่นไร ความสำคัญของเสียงเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างบรรยากาศ และเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกซึ่งเข้าไปประกอบกับสัญลักษณ์ทางภาพที่ปรากฏให้เห็น เสียงที่ปรากฏในเกมจะได้รับการถอดรหัสโดยผู้เล่นเกม ทำให้ผู้เล่นเข้าใจเนื้อหาที่กำลังเผชิญได้มากขึ้น รวมถึงยังเป็นการส่งสัญญาณเพื่อสร้างการเตรียมพร้อมกับการทำงานของสื่อตอบโต้ประเภทเกมร่วมไปกับสัญลักษณ์ทางด้านภาพอีกด้วย

ตารางที่ 4.15 ตารางแสดงขอบของการสื่อสารในระดับสัญลักษณ์ด้านเสียงที่ปรากฏในเกม

ขอบของการสื่อสารในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)			
สัญลักษณ์ด้านเสียง	ประติษฐกรรม	การสื่อความหมาย	เกมที่ปรากฏ
เสียงภายในเนื้อเรื่อง	1) เสียงตัวละครผี 2) เสียงตัวละครมนุษย์ 3) เสียงการเคลื่อนไหว 4) เสียงธรรมชาติ 5) เสียงจากสัตว์ 6) เสียงบทสวด คาถา พิธีกรรม 7) เสียงสังเคราะห์	เสียงเป็นส่วนประกอบในการ สร้างความเข้าใจสารที่ปรากฏ ร่วมกับสัญลักษณ์ด้านภาพ ใช้ใน การสื่อความหมายในเรื่องราว ต่าง ๆ	ปรากฏทั้ง 3 เกม นอกจากเสียงบท สวด คาถาพิธีกรรม ปรากฏในเกม Home Sweet Home
เสียงประกอบเรื่อง	1) เสียงดนตรี 2) เสียงเอฟเฟคเร้า อารมณ์		ปรากฏในเกมทั้ง 3

ขอบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) ทางด้านเสียง ปรากฏในเกม
ทั้ง 3 เกม โดยผู้วิจัยพบว่า เกมมีการใช้ขอบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ด้านเสียง 2
รูปแบบ คือ เสียงภายในเนื้อเรื่อง และ เสียงประกอบเรื่อง โดยมีรายละเอียดดังนี้

สัญลักษณ์ด้านเสียง: เสียงภายในเนื้อเรื่อง

เสียงภายในเนื้อเรื่องเป็นการจำลองสร้างเสียงเพื่อผสมผสานร่วมกับภาพที่สร้างขึ้น ซึ่งรวมไปถึง
เสียงการพูด การเคลื่อนไหว ทั้งจากตัวละครที่ผู้เล่นสวมบทบาท และตัวละครอื่น หรือสัตว์ สิ่งของที่
เกิดขึ้นภายในเกม

โดยแบ่งลักษณะประติษฐกรรมออกเป็นประเภทต่างๆ ดังต่อไปนี้

(1) **เสียงตัวละครผี** เสียงตัวละครผีเป็นเสียงที่เกิดขึ้นจากการสื่อสาร ผ่านตัวละครที่เป็นผี
ในการสร้างเนื้อหา โดยการสื่อสารของผีนี้อาจมีหลายองค์ประกอบ และมีเจตนาที่แตกต่างกันในการ
สื่อสารกับผู้เล่นเกม เช่น การสร้างความกลัว การขอความช่วยเหลือ การรำพันรำพึงถึงความโศกเศร้า
ในเกม Araya และเกม Home Sweet Home พบลักษณะประติษฐกรรมย่อยของเสียงตัวละครผี
ดังต่อไปนี้

- ปรากฏเป็นเสียงที่มีความเป็นอื่นไปจากความเป็นมนุษย์ การสร้างตัวละครผี ตัวละครผีจะต้องมีลักษณะความเป็นอื่นที่สร้างความแตกต่างไปจากความเป็นมนุษย์ การใช้เสียงต่างจากมนุษย์เป็นหนึ่งในสัญญาณที่ใช้กันบ่อย พบในเกม Home Sweet Home และตัวละครบางตัวในเกม Araya
- ปรากฏเป็นเสียงดั้งเดิมที่มีความเป็นมนุษย์ พบในเกม Araya และเกม Forbidden Love with The Ghost Girl โดยเฉพาะในเกม Forbidden Love with The Ghost Girl ที่ตัวละครเป็นผีแบบนางไม้หรือรุกขเทวดา

(2) **เสียงตัวละครมนุษย์** เนื้อหาของเกมสยองขวัญและเกมผีไทยทั้ง 3 เกม มีการเล่าเรื่องของตัวละครมนุษย์ที่ใช้ในการดำเนินเนื้อเรื่อง เสียงที่ใช้ในเกมเป็นการพากษ์ทับ จึงเป็นเสียงที่ต้องดึงบุคลิกลักษณะของตัวละครออกมาเพื่อให้เข้าใจในบุคลิกของตัวละครต่างๆ ได้ง่ายที่สุด

(3) **เสียงการเคลื่อนไหวของตัวละคร** ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหวของตัวละครผีหรือตัวละครมนุษย์ ตัวละครผีในเกม Home Sweet Home จะมีลักษณะการเคลื่อนที่แตกต่างจากมนุษย์ มีลักษณะคล้ายอาการพิกลพิการที่มีเสียงลั่นของกระดูก ขณะที่เปรตมีอาการเคลื่อนที่อย่างรุนแรง ส่วนเกม Araya เสียงเปรตเคลื่อนไหวนั้นแสดงให้เห็นว่าตัวใหญ่ มีอำนาจ

(4) **เสียงธรรมชาติ** มีการใช้เสียงธรรมชาติเพื่อเร้าอารมณ์ให้เกิดความรู้สึกกดดัน ตกใจ เนื่องจากสถานะของเกมนั้นจะมีความกดดันให้ผู้เล่นรู้สึกหวาดกลัวต่อการปรากฏของผีหรือสิ่งเร้าอื่นๆ ตลอดเวลา ทำให้รู้สึกถึงความบีบคั้น เช่น เสียงฟ้าร้อง

(5) **เสียงจากสัตว์** เป็นเสียงขององค์ประกอบของเกมที่เกิดขึ้นจากสิ่งมีชีวิตที่ไม่ใช่มนุษย์ที่เกิดขึ้นภายในเกม โดยเป็นส่วนผสมผสานของการสร้างอารมณ์ความรู้สึก ทั้งโดยการทำให้ตกใจ และการสร้างบรรยากาศผ่านการตีความทางวัฒนธรรมของสัญญาณเสียงที่ปรากฏขึ้น โดยมีลักษณะของประติษฐกรรมย่อยที่เกิดขึ้น 2 ประเภท คือ

(6) **ใช้ร่วมกับสัญญาณด้านภาพ** ในการสร้างความขยะแย้งและตึงเครียด พบในเกม Araya และเกม Home Sweet Home ที่ใช้ประกอบการเคลื่อนที่ของแมลง ต๊กแก นก

(7) **ใช้โดยปราศจากสัญญาณด้านภาพ** เป็นการใช้เสียงที่ผู้เล่นต้องอาศัยความเข้าใจในการถอดรหัส ทางวัฒนธรรม เช่น เสียงตุ๊กแกร้องที่มีความเกี่ยวข้องกับโชคลาง และเสียงหอนของสุนัข

(8) **เสียงบทสวดมนต์ เสียงคาถา** เป็นการแปลสัญลักษณ์ซึ่งเกี่ยวข้องกับศาสนา ศาสนพิธีต่างๆ การเกิด การตาย การปกป้องคุ้มครอง การรักษา ดังนั้น การอาศัยเสียงสวดมนต์เสียงคาถา

ต่างๆ ในเกม มีขึ้นเพื่อสร้างบรรยากาศในเกมให้มีความลึกซึ้งมากขึ้น พบในเกม Home Sweet Home ที่ใช้เสียงบทสวดปรากฏอย่างฉับพลันขึ้นเอง เพื่อสร้างความตื่นตกใจ

(9) **เสียงสังเคราะห์** มักใช้กับสิ่งของหรือบรรยากาศอื่นๆ รวมถึงเสียงในโลกในจินตนาการ ในเกม Araya โลกของเกมนั้นจะปรากฏด้านที่เป็นโลกเหนือจินตนาการ เหมือนพื้นที่ภายในจิตใจของตัวละคร เกมจึงมีสถานที่แปลกๆ ที่ต้องอาศัยเสียงสังเคราะห์ประกอบเพื่อช่วยสื่อสารความเข้าใจ เช่น ห้องที่เป็นเขาวงกต ห้องที่เต็มไปด้วยโซ่ ห้องที่เป็นผนังหัวใจมีหน้าคน

สัญลักษณ์ด้านเสียง: เสียงประกอบเรื่อง

เสียงประกอบเรื่องนั้น เป็นเสียงที่เข้ามาเติมเต็มหรือเร้าอารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้เล่นเกม โดยเสียงดังกล่าวไม่ใช่เสียงที่เกิดขึ้นภายใต้การดำเนินเรื่องราว แต่เป็นเสียงที่แทรกซ้อนขึ้นมาเพื่อขับเน้นอารมณ์ในช่วงเวลาต่างๆ โดยมีลักษณะประดิษฐ์กรรม ดังต่อไปนี้

(1) **เสียงดนตรี** พบในเกมทั้ง 3 เกม ดนตรีประกอบมีส่วนในการสร้างอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ทั้งในการเร้าอารมณ์ความรู้สึกความกลัว สะเทือนใจ อารมณ์ลึกซึ้ง และอารมณ์ด้านความรักที่เกิดขึ้น ภายใต้การดำเนินเรื่องของเกม โดยดนตรีประกอบมีส่วนในการกระตุ้นเร้าอารมณ์ในช่วงเวลาต่างๆ ของเกม เช่นการปรากฏตัวของผี การเร้าอารมณ์ในการหลบหนี เสียงดนตรียังมีส่วนในการทำให้ผู้เล่นปฏิบัติหน้าที่ เช่น การหลบหนีต่อไป จนกระทั่งการสิ้นสุดของเพลงจะเป็นตัวบอกว่า วิกฤตภัยที่ได้ติดตามมานั้นได้ยุติลงแล้ว

(2) **เสียงเอฟเฟคเร้าอารมณ์** เสียงเอฟเฟคเร้าอารมณ์มักปรากฏขึ้นเพื่อใช้ในการสร้างความรู้สึกต่างๆ โดย มักจะเกิดขึ้นกับความรู้สึกแบบฉับพลันประกอบขึ้นจากระบบการตอบโต้ของเกมต่อผู้เล่นพร้อมกับสัญลักษณ์ด้านภาพอื่นๆ โดยเอฟเฟคเร้าอารมณ์เป็นลักษณะเด่นของเกมสยองขวัญ และเกมผี นอกจากเร้าอารมณ์แล้ว ยังนำไปสู่ความตื่นพร้อมที่จะตอบสนองของผู้เล่นในการเล่น

4.6 วิธีการเร้าอารมณ์ (User Appeal)

ในงานศึกษาสื่อประเภทภาพยนตร์ ส่วนของวิธีการเร้าอารมณ์ผู้ชมคือ Audience Appeal อย่างไรก็ตาม รูปแบบการเร้าอารมณ์ของผู้เล่นในเกมสยองขวัญและเกมผีไทย มีความแตกต่างจากงานศึกษาภาพยนตร์ ผู้วิจัยจึงขอใช้คำว่า “User Appeal” เนื่องจากเกมเป็นสื่อใหม่ที่มีการผสมผสานรูปแบบของสื่อหลายประเภทเข้าด้วยกัน การเร้าอารมณ์ของสื่อประเภทเกมจึงเกิดจากสัญญาณทางด้านภาพ เสียง ในการสร้างบรรยากาศภายในเกม และการเป็นสื่อตอบโต้

ตารางที่ 4.16 ตารางแสดงขอบของวิธีการเร้าอารมณ์ผู้เล่นที่ปรากฏในเกม

ขอบของวิธีการเร้าอารมณ์ผู้เล่น (User Appeal)		
ลักษณะอารมณ์ที่ปรากฏ	การสื่อสารความหมาย	เกมที่ปรากฏ
อารมณ์กลัว	สร้างความรู้สึกหวาดกลัวซึ่งเป็นลักษณะเด่นของเกม	ปรากฏในทั้ง 3 เกม
อารมณ์ลึกลับ	สะท้อนถึงความเป็นปริศนา เงื่อนงำ สิ่งที่น่าประหลาดๆ ซึ่งมี ความลึกลับสร้างความตื่นเต้น	ปรากฏในทั้ง 3 เกม
อารมณ์สะท้อนใจ	สะท้อนถึงความโศกเศร้าสะท้อนใจ ที่เกิดขึ้นใน ความสัมพันธ์ของตัวละคร	ปรากฏในทั้ง 3 เกม
อารมณ์ความรัก	สะท้อนความสัมพันธ์ความรักของตัวละคร ที่ปรากฏภายใต้ เรื่องทั้งรูปแบบของครอบครัว เพื่อน และคนรัก	ปรากฏในทั้ง 3 เกม

ลักษณะอารมณ์ที่ปรากฏ: อารมณ์ความกลัว

อารมณ์ความกลัว เป็นอารมณ์พื้นฐานของเนื้อหาประเภทสยองขวัญและผี โดยในเกมผีประเภทมุมมองบุคคลที่ 1 ที่ศึกษา อารมณ์ความกลัวเป็นอารมณ์ที่พบมากที่สุด เป็นภาพสะท้อนของอำนาจของผี อำนาจของเรื่องราวความลึกลับซึ่งปรากฏในสื่อ โดยพบลักษณะการสร้างประติมากรรมที่สร้างอารมณ์ความรู้สึกกลัว 3 รูปแบบ ดังต่อไปนี้

(1) *ความรู้สึกกลัวจากบรรยากาศ* พบในเกม Araya และเกม Home Sweet Home โดยปรากฏผ่านความอ้างว้างโดดเดี่ยว สร้างอารมณ์ความรู้สึกกลัวให้กับผู้เล่นโดยอาศัยลักษณะการจำลองให้ผู้เล่นรู้สึกถึงความโดดเดี่ยว อยู่ในสถานที่รกร้าง สกปรกเลอะเทอะ และถูกทิ้งโดยไม่มีใครดูแล ด้านหนึ่งนั้นผู้เล่นจะพบว่าตนเองถูกทิ้งให้อยู่คนเดียวโดยไม่ได้รับความช่วยเหลือ ขณะที่อีกด้านเมื่อมีการปรากฏของสิ่งแปลกปลอมอันไม่ปกติ หรือการปรากฏขึ้นของร่างกายอื่น ก็จะทำให้รู้สึกว่าตัวเองไม่ได้อยู่คนเดียว แต่อยู่กับความลึกลับ ผี วิญญาณ โดยมีรูปแบบที่ปรากฏดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.15 ความรู้สึกกลัวจากบรรยากาศ ความอ้างว้างโดดเดี่ยว จากเกม Home Sweet Home



ภาพที่ 4.16 ความรู้สึกขยะแขยง น่าอึดอัดจากบรรยากาศ จากเกม Home Sweet Home

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

(2) ความกลัวที่เกิดจากความตกใจ การสร้างความตกใจเป็นลักษณะเด่นอย่างหนึ่งของสื่อตอบโต้ประเภทเกม กล่าวคือ เกมสามารถกำหนดปฏิกิริยาตอบสนอง (Reaction) ตามเหตุการณ์ที่ผู้เล่นได้ปฏิบัติ เกมจึงอาศัยลักษณะดังกล่าวมาสร้างความตกใจในรูปแบบต่างๆ ผ่านองค์ประกอบทางสัญญาณด้านภาพและเสียงที่เกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ในการเล่นของผู้เล่นอย่างเฉียบพลัน เช่น ปรากฏการแวดล้อม ประตูปิดใส่หน้า ประตูปิดตามหลัง การหลอกหลอนของผีที่โผล่มาสร้างความตกใจ หรือถูกผีทำร้ายถึงแก่ความตาย

(3) ความกลัวที่เกิดจากความเครียด อึดอัด จุดเด่นอีกประการของเกมสยองขวัญและเกมผี คือ การบังคับควบคุมสิ่งต่างๆ ในเนื้อเรื่องได้เอง โดยมีข้อจำกัดของเกมเป็นกรอบ

วางให้ควบคุมไปตามเนื้อเรื่องที่เกมออกแบบมาให้ ผู้เล่นจะมีอิสระในการเล่น สำรวจเดินทาง เท่าที่เกมออกแบบมารองรับ อย่างไรก็ตาม ความเครียดและความอึดอัดนั้นจะปรากฏในเกมผ่านอำนาจอันจำกัดของผู้เล่น โดยเกมผีเกมสยองขวัญทั้ง เกม Araya และ เกม Home Sweet Home ได้ออกแบบให้ผีมีอำนาจเหนือกว่าผู้เล่น ผู้เล่นจึงเดินทางไปในเกมอย่างอึดอัด ด้วยการสำรวจ หลบซ่อน ติดตามผี ไปจนถึงการหนีโดยไม่อาจตอบโต้ได้ หรือตอบโต้ได้อย่างจำกัด

ลักษณะอารมณ์ที่ปรากฏ: อารมณ์ลึกลับ

อารมณ์ดังกล่าวนี้ เกิดจากการค่อยๆ คลี่คลายปริศนาในตัวเกมที่ เกมอาศัยการเล่าเรื่องโดยการค้นหาของผู้เล่นที่สวมบทบาทเป็นตัวละครภายในเกม การนำปริศนามาคลี่คลายเพื่อใช้ทำความเข้าใจกับเนื้อเรื่องทั้งหมดที่เกิดขึ้นภายในเกม ความลึกลับที่ยังไม่ถูกเปิดเผย หรือค่อยๆ เปิดเผยนั้นจึงเป็นส่วนประกอบที่ดำเนินไปจนกระทั่งผู้เล่นเล่นเกมไปจนจบ

ลักษณะอารมณ์ที่ปรากฏ: อารมณ์สะเทือนใจ

เนื่องจากประเภทเนื้อหาแนวสยองขวัญและผี มักมีความข้องเกี่ยวกับเรื่องราวต่างๆ ในสังคม ซึ่งนำไปสู่ความสยองขวัญ เนื้อหาประเภทสยองขวัญจึงมีการผสมผสานการเล่าเรื่องประเภทอื่นๆ โดยเฉพาะเนื้อหาที่เป็นเรื่องของโศกนาฏกรรม ในเกม Araya เกม Home Sweet Home และเกม Forbidden Love with The Ghost Girl มีการสร้างอารมณ์ความรู้สึกผ่านสัญลักษณ์ภาพและเสียงตามเนื้อเรื่องที่ตัวละครพบเผชิญอยู่หลายฉากหลายตอน ทั้งคนกับผี ผีกับผี และคนกับคน

ลักษณะอารมณ์ที่ปรากฏ: อารมณ์ความรัก

ความสัมพันธ์ของตัวละครภายในเกมเองก็เป็นส่วนสำคัญในการสร้างเนื้อหาของเกม โดยความผูกพันต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในเกมนั้นมีส่วนในการสร้างเนื้อเรื่องของเกมให้สมบูรณ์ขึ้น อารมณ์ความรักเป็นการแสดงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นภายในเกม โดยเกมมักจะเล่าเรื่องความสัมพันธ์ย้อนหลังผ่านการเห็นภาพย้อนอดีต (Flash Back) หรือการเล่าผ่านสมุดบันทึกของตัวละคร ซึ่งปรากฏทั้งในเกมทั้ง 3 ขณะที่เกม Forbidden Love with The Ghost Girl อารมณ์ความรักเป็นจุดที่ถูกเน้นโดยผู้พัฒนาเกม เนื่องจากเนื้อหาภายในเกมเป็นการข้องเกี่ยวทางความสัมพันธ์ระหว่างผีกับมนุษย์

ผู้วิจัยพบลักษณะประติษฐกรรม ของอารมณ์ความรัก 2 รูปแบบ

(1) *อารมณ์ความรักความผูกพัน* เป็นลักษณะของเนื้อเรื่องที่ถ่ายทอดความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ หรือมนุษย์กับผี ในลักษณะของความผูกพันที่มีต่อกัน หรือเคยมีต่อกันเมื่อครั้งยังมีชีวิต ซึ่งปรากฏในเกมสยองขวัญและเกมผีไทยทุกเกมที่ศึกษา

(2) *อารมณ์กำหนด* สมสุข หินวิมาน (2558) ได้แสดงให้เห็นว่า ในละครโทรทัศน์นั้น ปรากฏภาพของผีสาวที่แสดงออกถึงความเสนาหา ยั่วชวน ซึ่งอาจสะท้อนให้เห็นการปรุงแต่งทางจินตนาการ (Fantasy) ของเพศชาย โดยเพศชาย เพื่อเพศชาย ในทางเดียวกันเกมสยองขวัญและเกมผีไทยที่ศึกษาก็ปรากฏเรื่องทางเพศ และความยั่วชวนทางเพศของผี โดยปรากฏชัดในเกม Forbidden Love with The Ghost Girl ซึ่งปรากฏลักษณะเรือนกายของผี “รุกขเทวดา” หรือ “นางไม้” ทั้งนางตานี และนางตะเคียน ที่ใช้วิธีระทางกายของผู้หญิงอย่างชัดเจน เช่น หน้าอกโต เอวคอด ปรากฏกายโดยมีเสื้อผ้าน้อยชิ้น ทั้งยังปรากฏเนื้อหาการมีเพศสัมพันธ์ระหว่างตัวละครผี และตัวละครมนุษย์ในการเล่นเกมน

4.7 อุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม (Ideology and Values)

จากการศึกษา ผู้วิจัยพบว่าสื่อที่นำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับผีไทย มีการผลิตซ้ำอุดมการณ์ ความเชื่อ และค่านิยม ทำให้อุดมการณ์ความเชื่อเหล่านั้นยังปรากฏอยู่ในสังคม โดยสื่อประเภทเกมเองก็เฉกเช่นเดียวกัน เกมสยองขวัญและเกมผีไทยนั้น ยังคงสะท้อนอุดมการณ์ ความเชื่อผ่านเรื่องราวต่างๆ และวัฒนธรรมที่เกมได้ถ่ายทอดออกมา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 4.17 ตารางแสดงขอบของอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยมที่ปรากฏในเกม

ขอบของอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม (Ideology and Values)		
ลักษณะความเชื่อที่ปรากฏ	การสื่อสารความหมาย	เกมที่ปรากฏ
ความเชื่อเรื่องผี	อุดมการณ์ที่กำหนดคุณค่า ลักษณะไปจนถึงความเชื่อของผีไทย	ปรากฏในทั้ง 3 เกม
ความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์	ไสยศาสตร์เป็นสิ่งที่ดำรงคงอยู่คู่กับความเชื่อผีของไทย ตั้งแต่การกำเนิด การดำรงอยู่ ไปจนถึงการต่อสู้ กำจัดผี	ปรากฏในทั้ง 3 เกม

ตารางที่ 4.17 ตารางแสดงขอบของอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยมที่ปรากฏในเกม (ต่อ)

ขอบของอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม (Ideology and Values)		
ลักษณะความเชื่อที่ปรากฏ	การสื่อสารความหมาย	เกมที่ปรากฏ
ความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิด	พุทธศาสนาเข้ามาอธิบายความเชื่อของผี ว่าความตายไม่ใช่จุดสิ้นสุด หากแต่เป็นจุดกำเนิดของชีวิตในภพภูมิต่อไป	ปรากฏในทั้ง 3 เกม
ความเชื่อเรื่องเวรกรรม	กรรมเป็นตัวลิขิตผลการกระทำของโลก และโลกหลังความตาย	ปรากฏในทั้ง 3 เกม

ลักษณะความเชื่อที่ปรากฏ: ความเชื่อเรื่องผี

อุดมการณ์และค่านิยมเรื่องผี คืออุดมการณ์ที่ประกอบสร้างความเชื่อเกี่ยวกับผี ทั้งในแง่ของลักษณะ อำนาจ ไปจนถึงลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างผีกับคน โดยมีลักษณะประติษฐานกรรมดังต่อไปนี้

(1) **ผีมีความน่ากลัว** ปรากฏใน 3 เกม กล่าวคือ บรรยากาศในเกมได้สะท้อนความน่ากลัวผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ ทั้งลักษณะอุปลักษณ์ ความผิดธรรมชาติ ความเป็นอสุรกาย เลือดและความสกปรก

(2) **ผีมีอำนาจพิเศษ** ปรากฏในเกมทั้ง 3 เกม โดยอำนาจพิเศษของผีนั้นสามารถให้คุณและให้โทษได้ อย่างไรก็ตามอำนาจของผีนั้นมักมีลักษณะที่มีขอบเขต และมักมีเครื่องมือที่ใช้จัดอำนาจหรือลดทอนต่อรองกับอำนาจของผี โดยทั้ง 3 เกมปรากฏอำนาจของผีและเครื่องมือที่ใช้ในการต่อสู้ต่อรองอำนาจกับผีทั้งหมด อย่างไรก็ตามผู้วิจัยพบว่าในสื่อประเภทเกมนั้น อำนาจของผีถูกแสดงให้เห็นผ่านประติษฐานกรรมใหม่ ๆ เช่นการที่ผีเปรตมีแสงออกจากตา การที่ผีนักศึกษาสามารถสร้างกองเลือดประตุมิติทะลุห้องได้ ไปจนถึงการผสมผสานรูปแบบพลังอำนาจของเกมแฟนตาซี (Fighting Fantasy Game) อย่างไรก็ตามการที่ผีพรายน้ำสามารถปล่อยสายบัวมารัดตรึงร่างกายผีตนอื่น ในขณะที่เครื่องมือในการต่อสู้กับผีที่ปรากฏ เช่น มีดหมอ ตะปูเจ็ดป่าช้า ตะกรุด การสวดมนต์

(3) **ผีมีความเป็นอื่น (Otherness)** จากการศึกษาของสกุลวดี สุขอนันต์ (2553) ที่วิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย แสดงให้เห็นว่าตัวละครผีในภาพยนตร์ไทย แม้จะมีความคล้ายมนุษย์แต่ก็แสดงออกว่าตัวละครผีนั้นไม่ใช่มนุษย์ โดยสกุลวดี ได้แบ่งลักษณะสำคัญของความเป็นอื่นของผีที่ปรากฏเป็น 3 กลุ่ม คือ **กลุ่มที่แสดงเป็นคนปกติธรรมดา** **กลุ่มแสดงรูปร่างน่ากลัวปรากฏออกมา** และ**กลุ่มวิญญาณหรือหมอกควัน** อย่างไรก็ตามในเกมสยองขวัญและเกมผีไทย ยังพบลักษณะ **อสุรกาย** ปรากฏขึ้นด้วย

- **กลุ่มที่แสดงเป็นคนปกติธรรมดา** ในเกม Araya และเกม Home Sweet Home ไม่มีลักษณะของผีจำแลงหรือปลอมเป็นคนปกติ อาจเนื่องจากสื่อประเภทเกมมุมมองบุคคลที่ 1 ดำเนินเรื่องโดยการผจญภัยมากกว่าการสื่อสารตอบโต้ ตัวละครจะพบปรากฏการณ์สยองขวัญตั้งแต่ต้น ขณะที่เกม Forbidden Love with The Ghost Girl พบผีที่ปรากฏแสดงเป็นคนปกติธรรมดา คือ ผีไอรา
- **กลุ่มแสดงรูปร่างน่ากลัวปรากฏออกมา** พบในทั้ง 3 เกม กล่าวคือ อุดมการณ์ของผีที่ส่งทอดมานั้น ผีย่อมมีความน่ากลัว มีความสยดสยอง ซึ่งสื่อประเภทเกมยังคงสะท้อนอุดมการณ์นี้
- **กลุ่มวิญญาณหรือหมอกควัน** พบปรากฏในเกมทั้ง 3 ส่วนมากเป็นผีสัมผัส เวลียกเว้นใน Araya ที่เป็นผีเด็กของพลอย
- **อสุรกาย** ลักษณะเด่นของเกมผีในเกม Araya และเกม Home Sweet Home คือ แม้ว่าจะมีการใช้ลักษณะผีที่ค่อนข้างร่วมสมัย เช่น ผีนักศึกษา ผีเด็ก แต่ตัวละครผีที่ถูกใช้และแสดงความเป็นอื่นอย่างเห็นได้ชัดและอยู่ในความเชื่อพุทธ-ผีมาตั้งแต่ดั้งเดิม คือ ตัวละครเปรต ซึ่งมีร่างกายสูงใหญ่มีลักษณะอัปลักษณ์น่าเกลียดน่ากลัว

(4) **ผีมีพันธะหน้าที่** ผีไม่ใช่สิ่งที่ปรากฏขึ้นโดยไร้จุดหมาย กล่าวคือ เรื่องเล่าของผีที่ถ่ายทอดกันมามากแสดงให้เห็นว่า ผีมีเจตจำนง หรือจุดประสงค์ การปรากฏตัวให้เห็นเพราะมีจุดประสงค์บางอย่าง เช่น กระทำเวรกรรมต่อกันมาแต่เมื่อผียังมีชีวิต กระทำผิดต่อผี ผีหาตัวตายตัวแทน หรือผีมาปรากฏขึ้นเพื่อขอส่วนบุญส่วนกุศล หรือขอความช่วยเหลือ ในเกมสยองขวัญและเกมผีไทยนั้นถูกสะท้อนออกมาใน 5 รูปแบบ ดังนี้

- **ปรากฏเมื่อเกิดการผิดผี** ในหนังสือ “ผี วิถีคน” ซึ่งแสดงความเชื่อและการพึ่งพาระหว่างผู้คนกับผี ของ บุญยงค์ เกศเทศ (2557) ได้แสดงให้เห็นว่าผีเป็นสิ่งซึ่งมีอำนาจ หากผู้ใดกระทำผิดต่อผี หรือ “ผิดผี” อำนาจของผีสามารถบันดาลให้ผู้ที่ทำผิดเกิดเจ็บไข้ได้ป่วย ต้องหาวิธีการรักษาโดยการติดต่อกับอำนาจผีผ่านพิธีกรรม เช่น การล่ำผีฟ้า

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยมองว่า การผิดผีไม่ได้จำกัดอยู่แต่การควบคุมพฤติกรรมเชิงจารีตหรือ “ฮีดคอง” ที่ถูกกำหนดโดยสังคมที่นับถือผีฟ้า ผีแถน หรือผีบรรพชน ดังที่ได้กล่าวไว้เท่านั้น แต่การผิดผีรวมความถึงการกระทำที่ทำให้ผีเกิดความไม่พอใจ ซึ่งถ่ายทอดเรื่องราวผ่านสื่อร่วมสมัยต่างๆ เช่น การลวงล้ำพื้นที่ของผี การดูหมิ่น ซึ่งเป็นการกระทำที่แสดงให้เห็นถึงความไม่เคารพหรือทำให้โมหะของผีเกิดขึ้น ซึ่งปรากฏในเกม Araya

และ Forbidden Love with The Ghost Girl ที่ตัวละครเข้าไปรุกรานพื้นที่ของผี เช่น เข้าไปในโรงพยาบาลร้าง หรือลานตะเคียน ทั้งในรูปแบบการท่องเที่ยวหรือการ “ลองของ”

- **ปรากฏเพราะเคยมีเวรกรรมต่อกันเมื่อยังมีชีวิต** พบในเกมทั้ง 3 เกม ซึ่งเป็นการสะท้อนเรื่อง “บ่วงกรรม” ที่คนและผีเคยมีต่อกันเมื่อครั้งยังมีชีวิต เช่น ผีของพลอยที่เฝ้ารอพอก่อนตาย ในเกม Araya หรือผีมะลิที่ตายไปโดยที่ติดค้างคำสัญญาจากริว ในเกม Forbidden Love with The Ghost Girl
- **ปรากฏให้เห็นผ่านพิธีกรรม** อำนาจและพิธีกรรมเป็นตัวเชื่อมประสานระหว่างผีกับคน โดยเสถียรพงษ์ วรรณปก (2554) แสดงความเห็นที่ ผีสามารถเชื่อมต่อ ปรากฏ สื่อสารกับผู้คนได้ผ่านพิธีกรรมหรือการเข้าฌานตั้งแต่ครั้งอดีต อาทิ พิธีกรรมเข้าทรงหรือการติดต่อสื่อสารผ่านพิธีกรรมผีถ้วยแก้ว

ผู้วิจัยพบการปรากฏของผีผ่านพิธีกรรมในเกมทั้ง 3 อย่างไรก็ตามผู้วิจัยมองว่า รูปแบบพิธีกรรมเป็นประติมากรรมที่ผู้ผลิตเกมใช้ในการสร้างการมีส่วนร่วมให้กับผู้เล่น โดยได้แปรเปลี่ยนพิธีกรรมเป็นภารกิจของเกม (Mission) ในหลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะเกมมุมมองบุคคลที่ 1 เช่น ทำพิธีกรรมเพื่อให้เห็นผีในเกม Araya ทำพิธีกรรมให้สัมภเวสีมากินเครื่องเช่นในเกม Home Sweet Home

- **ปรากฏเพื่อขอส่วนบุญหรือขอความช่วยเหลือ** รูปแบบนี้มีส่วนหนึ่งคาบเกี่ยวกับการแปรเปลี่ยนพิธีกรรมให้กลายเป็นภารกิจ (Mission) กล่าวคือ ในการช่วยเหลือผีบางรูปแบบ เช่น ผีที่ปรากฏในเกม Araya มักถูก “สะกด” หรือ “จองจำ” ด้วยอำนาจที่เหนือกว่า การจะทำให้ผีหลุดจากการสะกดนั้นจะต้องกระทำผ่านพิธีกรรม ซึ่งมีการปรากฏดังต่อไปนี้ คือ ผีอารยาปลดปล่อยดวงวิญญาณได้โดยการถอนตะปู 7 ป่าช้า ผีพยาบาลที่มาปรากฏตัวในด้านของรามเพื่อให้รามปลดปล่อยดวงวิญญาณของเธอโดยการเผาทำลายผ้ายันต์
- **ปรากฏเพื่อช่วยเหลือ** พบในเกม Forbidden Love with The Ghost Girl ปรากฏในผีดี ที่จะเข้ามาช่วยเหลือตัวละครเอกหรือตัวละครฝ่ายมนุษย์ในการเผชิญหน้ากับผีคู่ตรงข้าม คือ ผีของไอรา ผีนางตานี และผีของแก้วตาซึ่งเป็นผีกุมารที่ริวตัวละครเอกได้เลี้ยงไว้

(5) **ฝึมมีความสัมพันธ์กับมนุษย์** เกมสยองขวัญและเกมผีไทยได้แสดงให้เห็นมิติความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และผี กล่าวคือ ถึงแม้ความเชื่อโดยทั่วไปนั้นจะแยกโลกวิญญาณและโลกมนุษย์ไว้ต่าง

ภาพภูมิกัน หากแต่เรื่องราวเรื่องเล่าความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และผีนั้นยังคงได้รับการถ่ายทอดอย่างต่อเนื่องในหลายลักษณะ โดยพบดังลักษณะต่อไปนี้

- **คู่ครอง** เกม Forbidden Love with The Ghost Girl เป็นเพียงเกมเดียวที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างคนและผี ในลักษณะของความสัมพันธ์อันผสมกลมเกลียวระหว่างโลกของมนุษย์และผี กล่าวคือ มนุษย์สามารถมีความรักกับผี อยู่ด้วยกัน ไปรวมถึงการมีเพศสัมพันธ์ต่อกันได้
- **เจ้านาย-ลูกน้อง** นอกจากนี้ ยังพบความสัมพันธ์แบบการเลี้ยงดู เรียกหาเรียกใช้ ระหว่างตัวละครริวและผีแก้วตา ผีกุมาริและผีไอรา ผีนางตานีกับปู่ของนพ ที่ฝากฝังให้ไอราเป็นผู้ดูแลบ้านเรือนไทย สิ่งดังกล่าวยังเป็นตัวสะท้อนให้เห็นว่า ไอราเป็นผีที่มีความสัมพันธ์กับคน อยู่ในโลกของคน และสามารถทำงานอย่างคนปกติได้
- **ขัดแย้ง** ขณะที่เกม Araya และเกม Home Sweet Home นั้น ได้แสดงให้เห็นความไม่ลงรอย ความอาฆาตแค้น ระหว่างมนุษย์และผีที่ต้องพบเจอกัน และในท้ายที่สุด การสิ้นสุดลงของเกม Araya นั้นได้แสดงให้เห็นว่า มนุษย์ก็กลับมาใช้ชีวิตต่อในโลกของมนุษย์ ขณะที่ผีก็ต้องมลายหายไป ส่วนเกม Home Sweet Home (เนื้อเรื่องเกมยังไม่จบบริบูรณ์มีภาคต่อ) นั้น ผีก็ยังคงหลอกหลอนคนต่อไป ไม่อาจสัมพันธ์ลงรอย

ลักษณะความเชื่อที่ปรากฏ: ความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์

ไสยศาสตร์เป็นการจัดการเชิงอำนาจ ทั้งระหว่างมนุษย์กับผี และมนุษย์กับมนุษย์ กล่าวคือ ความเชื่อของขวัญและความเชื่อเรื่องผีไทยมีความทับซ้อนกับความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ ด้วยไสยศาสตร์เป็นเรื่องของความลึกลับ คาถา เวทย์มนต์ โน้มนางของความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับผีนั้น ไสยศาสตร์เป็นได้ทั้งจุดก่อเกิดของผี เช่น การทำกุมารทอง คนที่ของเข้าตัวกลายเป็นปอบ เสือสมิง การเชื่อมต่อกับผี เช่น พิธีกรรมต่างๆ ไปจนถึงการต่อสู้ กำราบหรือกำจัดผี ไสยศาสตร์จึงเป็นเครื่องมือทางอำนาจที่คนใช้ในการต่อรองกับผี

พิธีกรรมทางไสยศาสตร์ยังเป็นจุดเน้นย้ำให้เห็นว่า ผีนั้นมีอำนาจที่จำกัด และอำนาจบางอย่างนั้นสามารถเข้าไปต่อรอง ต่อสู้ ตลอดไปจนถึงควบคุมผีได้ ดังที่ปรากฏในเกมทั้ง 3 ดังที่ได้กล่าวถึงก่อนหน้านี้

ลักษณะความเชื่อที่ปรากฏ: ความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิด

ความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิดเกี่ยวพันกับสังคมไทย โดยได้รับอิทธิพลจากศาสนา โดยเฉพาะศาสนาพุทธ และยังสอดคล้องกับความเชื่อและคำอธิบายเรื่องเวรกรรม กล่าวคือ สัตว์โลกที่เกิดขึ้น เมื่อสังขารดับลงจะละทิ้งเพียงร่าง แต่ไม่ได้หลุดพ้น ยังคงจะต้องไปเกิดและดับไปตามภพภูมิต่างๆ ซ้ำแล้วซ้ำเล่า หรือที่เรียกกันว่า “สังสารวัฏ” อันหมายถึงการเวียนว่ายตายเกิดในภพภูมิอย่างไม่จบสิ้น

ผู้วิจัยพบการเกิดขึ้นของผีในทั้ง 3 เกมที่ศึกษา สะท้อนความคิดความเชื่อของการเวียนว่ายตายเกิด กล่าวคือ การตายไม่ใช่จุดสิ้นสุดของเรื่องราว แต่เป็นเพียงการย้ายดวงวิญญาณจากร่างไปปรากฏในพื้นที่อื่นๆ เช่น การเกิดขึ้นของเปรตในเกม Araya และเกม Home Sweet Home สะท้อนและผลิตซ้ำอุดมการณ์ความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิด ขณะที่ผีมะลิ ที่ถูกผีพรายทำให้จมน้ำจมนไป เกิดเป็นผีพรายตัวตายตัวแทนก็เป็นการสะท้อนให้เห็นลักษณะของการเวียนว่ายตายเกิดในเกม Forbidden Love with The Ghost Girl

ลักษณะความเชื่อที่ปรากฏ: ความเชื่อเรื่องเวรกรรม

เรื่องสยองขวัญและผีของไทย มักมีจุดกำเนิดหรือจุดจบของเรื่องที่ข้องเกี่ยวกับเวรกรรม กล่าวคือ ความเชื่อเรื่องเวรกรรมเป็นกลไกในการควบคุมสังคม ให้กระทำหรือไม่กระทำการสิ่งใดตามความเชื่อที่ปลูกฝังไว้ สำหรับสังคมไทย กลไกด้านศาสนาได้เข้ามาสร้างอุดมการณ์ความดีความชั่ว โดยแสดงให้เห็นผ่านความคิดด้านเวรกรรม เช่น ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว หรือใครปฏิบัติอย่างไรก็จะได้สิ่งนั้นตอบแทน และได้สร้างบรรทัดฐานความดีที่เป็นมาตรฐานของสังคมเอาไว้ เรื่องสยองขวัญและผีของไทยจึงทำหน้าที่ในการผลิตซ้ำอุดมการณ์ดังกล่าวให้กับสังคม เช่น ผู้ร้ายที่ทำเรื่องเลวร้ายในบั้นปลาย จะพบกับจุดจบที่เลวร้ายเพราะกรรมเป็นตัวลิขิต (ธีระพงษ์ มีไธสง, 2560)

ผู้วิจัยพบแนวคิดความเชื่อเรื่องเวรกรรมในเกม Araya เกม Home Sweet Home และเกม Forbidden Love with The Ghost Girl โดยแบ่งรูปแบบของกรรมลิขิต หรือกรรมส่งผลให้เกิดให้เป็นนอกเป็นรูปแบบต่างๆ ดังนี้

(1) *ทฤษฎีธรรมเวทนิยกรรม* เวิร์กกรรมที่ส่งผลกับผู้กระทำในภพชาติปัจจุบัน มักสะท้อนให้เห็นผ่านการที่ตัวละครซึ่งเป็นตัวร้าย ได้รับผลของการกระทำไม่ดีของตัวเอง

- เกม Araya เช่น หัวหน้ายามผู้อยู่เบื้องหลังธุรกิจเกี่ยวกับศพในโรงพยาบาล ถูกวิญญาณผีอารยาทำร้ายจนตายในกองเพลิง
- เกม Home Sweet Home ที่เบลต้องการจะทำของใส่เซอรี แต่กลับถูกแก๊งของ ทำให้ของย้อนเข้าตัวจนถึงแก่ความตาย

(2) *ชนกกรรม* เวิร์กกรรมที่ส่งผลชักนำไปเกิดในภพภูมิต่างๆ ชนกกรรมสะท้อนอุดมการณ์ความเชื่อให้เห็นว่ามนุษย์เมื่อตายจากโลกไปแล้ว เวิร์กกรรมจะส่งผลให้ผู้ตายไปเกิดในภพ ภูมิ ตามแต่ เวิร์กกรรมจะกำหนด หากหมั่นกระทำแต่ความดี ก็จะไปเกิดในสุคติภูมิ หากกระทำเวิร์กกรรมความชั่วก็จะไปอุบัติเกิดขึ้นยังทุกคติภูมิ ซึ่งผีที่เกิดขึ้นในเกมนั้นเกิดจากกรรมลิขิตให้มาเกิดเป็นผี เป็นสัมภเวสี เป็นเปรต อย่างที่ปรากฏในเกม Araya และเกม Home Sweet Home โดยเนื้อเรื่องผีที่ปรากฏโดยมาก มักพบว่าการเกิดเป็นผีเกิดจากการทำกรรมเลวมาในภพชาติก่อน อย่างไรก็ตาม เนื้อเรื่องที่สะท้อนชนกกรรมอย่างชัดเจน ในเกมทั้ง 2 ปรากฏดังต่อไปนี้

- เกม Araya ตัวละครผีเปรตเกิดจากการทำร้ายมารดา ทำให้กลับมาเกิดเป็นเปรต ออกไล่ทำร้ายคนในโรงพยาบาล
- เกม Home Sweet Home ตัวละครผีเปรตเกิดจาก ตัวละครหนึ่งในแก๊งค์ซึ่ง “พิชัยมานะไพบูลย์” นำแก๊งค์ซึ่งเข้าไปปล้นนางจันทา มานะไพบูลย์ ซึ่งเป็นมารดาของตัวเอง สู้ตายเมื่อพิชัยตายจากอุบัติเหตุ โดนเหล็กเส้นเสียบทะลุตาซ้ายระหว่างการเล่นบ่อนี้ ตำรวจ ก็มาเกิดเป็นเปรตที่ตาซ้ายมีดบอด

(3) *การไม่ปรากฏเวิร์กกรรม แต่เป็นเหยื่อ (เกิดจากห้วง จากความอาฆาต)* ข้อปรากฏที่น่าสังเกตคือ ไม่ใช่ทุกเรื่องราวของตัวละครผีที่ปรากฏจะสะท้อนเวิร์กกรรม ตัวละครผีบางตัวได้กลายเป็นผี โดยที่ไม่ได้กระทำความร้ายจนต้องกลายเป็นผี หากแต่เกิดจากการถูกกระทำ การเป็นเหยื่อ หรือ “ปวงกรรม” ปรากฏในตัวละครผีพลอยเกม Araya และ ผีมะลิ เกม Forbidden Love with The Ghost Girl

ลักษณะความเชื่อที่ปรากฏ: อุดมการณ์แฝง

มักเป็นอุดมการณ์ที่สะท้อนคุณค่าทางสังคม โดยไม่ได้เกี่ยวกับวัฒนธรรมเรื่องผีโดยตรง แต่เป็นอุดมการณ์ที่เสริมสร้างขึ้นมาจากลักษณะทางสังคม

ตารางที่ 4.18 ตารางแสดงขอบของอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม: อุดมการณ์แฝง

ขอบของอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม: อุดมการณ์แฝง		
ลักษณะอุดมการณ์แฝงที่พบ	การสื่อสารความหมาย	เกมที่ปรากฏ
อุดมการณ์เรื่องเพศ	เพศของผีมักถูกสร้างให้เป็นเพศหญิงซึ่งเกี่ยวข้องกับสังคมชายเป็นใหญ่ใน ผีเพศหญิงเกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกอันรุนแรง รวมถึงลักษณะของเพศที่เป็นเหยื่อของสังคมยามเมื่อมีชีวิต	ปรากฏในเกมทั้ง 3 เกม

อุดมการณ์ทางเลือกหรืออุดมการณ์แฝง อุดมการณ์แฝงที่ปรากฏ เป็นอุดมการณ์ที่ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับการสืบทอดอุดมการณ์ผีโดยตรง หากแต่เป็นเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับการถ่ายทอดเรื่องราวของขวัญและผีในมุมอื่นๆ โดยในเกมสยองขวัญและเกมผีไทยที่ศึกษา ปรากฏอุดมการณ์ทางเลือกหรืออุดมการณ์แฝงที่เด่นชัดคือ อุดมการณ์เรื่องเพศ

(1) ความเชื่อ-ค่านิยมเรื่องเพศ ผู้วิจัยพบว่าในทั้ง 3 เกม ปรากฏรูปแบบของผีเพศหญิงดังรายละเอียดต่อไปนี้

- เกม Araya ตัวละครหลักอย่างอารยาเป็นตัวละครที่มีภาวะปัญหาทางจิตใจและอารมณ์ มีสองบุคลิก ไม่เท่าทันโลก ตกเป็นเหยื่อของผู้ชายจนตัวอารยาเองตั้งท้อง ถูกทรยศบีบบังคับให้ทำแท้งและนำไปสู่โศกนาฏกรรมที่เธอต้องฆ่าตัวตายและกลายเป็นผีในที่สุด ภาพดังกล่าวสะท้อนให้เห็นเหตุการณ์ที่ผู้หญิงที่ตกเป็นเหยื่อของสังคม ไม่สามารถแสวงหาทางออกและจัดการกับปัญหาได้ ไร้ซึ่งอำนาจในสังคมชายเป็นใหญ่ แต่จะได้รับอำนาจกลับมาเมื่อเธอได้ตายไปแล้ว หรือเป็นผีที่มีอำนาจนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม แม้อารยาจะกลายเป็นผี แต่ผีเพศหญิงอย่างอารยาก็ก็น่าสะกดโดยผู้ชายคือจิต ที่ได้สะกดวิญญาณของอารยาไว้ และหากเลือกทางเลือกในการเล่นเกมน่าที่ 8 ของตัวละครราม ในการไม่ฆ่าจิตแล้ว ตัวละครจิตก็จะกลายเป็นตัวละครที่มาปราบผีอารยาในด้านสุดท้าย หรือถ้าเลือกฆ่าจิต ตัวละครรามก็จะกลายเป็นตัวละครที่เข้ามาปราบผีอารยาในที่สุด

นอกจากนี้ ยังมีผีตัวละครอีกหนึ่งตัวที่แสดงถึงการเฝ้ารอไม่ไปผุดไปเกิด คือตัวละครผีพลอย ที่เฝ้ารอพ่อตัวเองให้มาพบ เธอจึงจะไปเกิดได้

- เกม Home Sweet Home ปรากฏภาพของตัวละครผีเพศหญิงที่ติดพันกับเพศชาย กล่าวคือ ตัวละครของเบลตั้งแต่มีชีวิต มีความต้องการช่วงชิงผู้ชายที่มีคนรักอยู่แล้วให้มาเป็นของตน จึงทำทุกวิถีทางอย่างการทำคุณไสยฝังรูปฝังรอย ให้ชายที่ตนรักทิ้งผู้หญิงที่คบอยู่เพื่อมาคบกับเธอ เมื่อกลับกลายเป็นผี เบลกลายเป็นผีที่มีลักษณะของผีเพศหญิงที่เผ่ารอ ต้องการความรักจากชายที่ตัวเองรัก ไม่อาจสลัดหลุดพ้นแม้จะก้าวสู่ความตายกลายเป็นผีแล้ว จิตใจก็ยังวนเวียนต้องการความรักจากคนที่ตนเองรักอยู่ตลอดเวลา ผีเบลมักจะเดินไปเดินมาและพูดว่า “อยากเจอเธอ” “เธออยู่ที่ไหน” “คิดถึงเหลือเกิน” “ไหนว่าจะอยู่ด้วยกันตลอดไป” “ทำไมถึงเป็นแบบนี้” ด้วยความโหยหา
- เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ปรากฏภาพผีเพศหญิงที่เป็นเหยื่อการรังแกจากสังคม และผูกพันกับคำสัญญาของผีเพศชาย คือ ตัวละคร ผีมะลิ ที่ถูกรังแกจากสังคม ถูกรังแกจากเพื่อนในวัยเด็ก ถูกผลัดทกน้ำจนมะลิได้กลายเป็นผีพราย นอกจากนี้ ผีของมะลียังเป็นผีที่มีความผูกพันและไม่อาจหลุดพ้นได้จากคำมั่นสัญญาของผู้ชายที่มีต่อเธอ ทำให้มะลิเป็นผีที่มีความโกรธแค้นต่อผู้ที่ผิดสัญญาเช่นเดียวกันกับผีแม่ญา ผีนางตะเคียน ที่เฝ้าชิงชังมนุษย์ เพราะเคยถูกมนุษย์หลอกให้รักแต่ในท้ายที่สุดมนุษย์ผู้นั้นก็หนีไปแต่งงานกับหญิงสาวที่เป็นมนุษย์ด้วยกัน ผีของแม่ญาจึงเป็นผีที่แสดงออกถึงอารมณ์ร้ายเกลียดชังมนุษย์ มองว่ามนุษย์เป็นผู้โกหกตนเอง และเกลียดชังมนุษย์ทั้งหมด

นอกจากนี้ ข้อสังเกตที่ปรากฏในเกม Araya เองก็คือ ผู้ที่เข้ามาจัดการ “สะกด” ผีเพศหญิง ทำให้เพศหญิงอ่อนอำนาจหรือถึงขั้นปราบผี คือ เพศชาย เช่น การสะกดผีผู้หญิง โดยใช้ผ้ายันต์ของตัวละครจิตและหัวหน้ายาม ทั้งผีพยาบาล และผีอารยา และการฆ่าผีอารยา โดยมีดหมอของราม หรือจิต (แล้วแต่ผู้เล่นจะเลือกฆ่าจิต หรือไม่ฆ่า)

บทที่ 5

ทฤษฎีวิวัฒนาการกับการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย

การวิจัยเรื่อง “เกมสยองขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทฤษฎีวิวัฒนาการ” ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) แรเงงานผู้ผลิตเกมที่เลือกใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง เพื่อทราบถึงรูปแบบต้นทฤษฎีวิวัฒนาการที่แรเงงานใช้ในการผลิตเกม โดยนำแนวคิดทฤษฎีวิวัฒนาการของ Pierre Bourdieu มาปรับใช้ในการวิเคราะห์รูปแบบการใช้ทฤษฎีวิวัฒนาการของผู้ผลิตเกมที่ปรากฏ โดยแบ่งผลการศึกษากออกเป็น 4 ประเด็น ดังต่อไปนี้

- 5.1 แรเงงานฐานความรู้
- 5.2 ทฤษฎีที่เป็นรูปแบบสถาบัน
- 5.3 ทฤษฎีวิวัฒนาการที่เป็นรูปธรรม
- 5.4 ทฤษฎีวิวัฒนาการที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ที่ใช้ในการผลิตเกม

โดยการวิจัยครั้งนี้ ได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกแรเงงานผู้ผลิตเกม ซึ่งมีหน้าที่และขอบข่ายความรับผิดชอบในการการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทยทั้ง 3 เกมที่ถูกใช้เป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาดังนี้

ผู้ผลิตเกม Araya จาก MAD VR Studio

- อารันต์ อาชาพิลาส, CEO สัมภาษณ์เมื่อ 19 มีนาคม 2563
- พรเทพ ธิติมาธนาภรณ์, Concept Artist-2D Animator สัมภาษณ์เมื่อ 25 มีนาคม 2563

ผู้ผลิตเกม Home Sweet Home จาก Yggdrasil Group

- ศรุต ทับลอย, Game Director สัมภาษณ์เมื่อ 13 เมษายน 2563
- กิตติชัย เรื่องชัยชาญ, Art Director สัมภาษณ์เมื่อ 13 เมษายน 2563

ผู้ผลิตเกม Forbidden Love with The Ghost Girl จาก Long Wing Studio

- Dizzy Dorothy, Character Illustration สัมภาษณ์เมื่อ 28 มีนาคม 2563

- Silver Moon, Plot Writer, Freelancer สัมภาษณ์เมื่อ 10 เมษายน 2563
- Nutgamon P., Executive Producer สัมภาษณ์เมื่อ 16 พฤษภาคม 2563

โดยผู้ผลิตเกมทั้ง 3 เกม มีส่วนรับผิดชอบในการออกแบบเนื้อเรื่อง ตัวละคร และอุดมการณ์ ความเชื่อ และค่านิยม โดยผู้ผลิตเกมบางเกมดูแลทั้งในส่วนที่เกี่ยวกับเนื้อหา และงานออกแบบ

5.1 แรงงานฐานความรู้ (Knowledge-Based Worker)

ทุนทางวัฒนธรรมเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาเกมสยองขวัญและเกมผีไทย ทว่าทุนทางวัฒนธรรมที่ปรากฏไม่อาจนำมาใช้ในการผลิตเกมได้ด้วยตัวของมันเอง เพราะผู้ผลิตเกมต้องผสมผสาน ดึงกล่าวกับทุนอื่นๆ ซึ่งมักปรากฏในรูปขององค์ความรู้ ความคิด และทักษะ เพื่อผลิตเกม

จากการวิจัยพบว่า แรงงานผู้ผลิตเกมที่ศึกษา ปรากฏลักษณะของฐานความรู้ที่นำมาใช้ผลิต เกม 2 รูปแบบ คือ กลุ่มฐานความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างเนื้อเรื่อง และกลุ่มฐานความรู้ที่เกี่ยวข้อง กับงานศิลปะ โดยผู้ผลิตเกมบางคนอาจปรากฏทั้ง 2 รูปแบบขณะที่บางคนปรากฏรูปแบบเดียว นอกจากนี้ ผู้ผลิตเกมที่ศึกษาหลายคนสำเร็จการศึกษาในระดับอุดมศึกษาตรงสาขากับงานที่ รับผิดชอบ โดยเฉพาะคนที่เกี่ยวข้องกับช่องอุตสาหกรรมประเภทเนื้อหา ซึ่งเป็นแรงงานฐานความรู้ (Knowledge Based-worker) ตามแนวคิดชนชั้นสร้างสรรค์ (Creative Class) ที่ Richard Florida ได้กล่าวถึง และได้อาศัยฐานความรู้ในการผลิตงาน

5.1.1 กลุ่มฐานความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเนื้อหา จากการวิจัยพบว่า แรงงานผู้ผลิตเกมที่ทำหน้าที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเนื้อหา มักได้รับการศึกษาด้านที่เกี่ยวข้องกับ การผลิตเนื้อหา ทั้งด้านสื่อสารมวลชนและสื่อตอบโต้ และด้านงานเขียน ดังนี้

- **กลุ่มงานเขียน** เป็นกลุ่มที่ได้รับการศึกษาด้านงานเขียน เช่น คณะอักษรศาสตร์ “จบการศึกษาจากคณะอักษรศาสตร์ เรียนด้านการเขียนและภาษา ซึ่งเป็นสิ่งที่ สนใจตั้งแต่ต้น เมื่อถูกติดต่อให้เข้ามาดูแลด้านการเขียนบทเกม จึงสนใจและทำ การบ้านเพิ่มเติมโดยดูตัวอย่างจากเกมอื่นๆ”

(Silver Moon, Plot Writer, Freelancer Longwing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 10 เมษายน 2563)

- **กลุ่มสื่อ** เป็นกลุ่มที่ได้รับการศึกษาด้านสื่อสารมวลชนและสื่อตอบโต้ จะมีลักษณะของการมองภาพรวมของเกมที่เกิด

“การผลิตเกมต้องใช้ศาสตร์หลายแขนง ซึ่งผมเรียนด้านภาพยนตร์จึงมีความรู้ด้านการเขียนบท ด้านจิตวิทยาในการสร้างตัวละคร การวางมุมกล้อง แสง สี องค์ประกอบภาพ และความรู้ด้านการทำคอมพิวเตอร์กราฟิกเพราะเคยทำงานด้านนี้มาก่อน จึงสามารถทำโมเดลสามมิติได้ไต่ไลน์ต่างๆ ได้ด้วย”

(ศรุต ทับลอย, Game Director, Yggdrasil, สัมภาษณ์เมื่อ 13 เมษายน 2563)

5.1.2 กลุ่มฐานความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบงานศิลป์ จากการวิจัยพบว่า ผู้ผลิตเกมส่วนนี้ทำหน้าที่เกี่ยวกับการกำหนด/ออกแบบรูปแบบของฉาก สถานที่ และตัวละคร โดยผู้ผลิตเกมในสายงานดังกล่าวมักได้รับการศึกษาด้านที่เกี่ยวข้องกับการผลิตเกม นอกจากนี้ ผู้ผลิตเกมส่วนนี้มักมีความสามารถด้านภาพเขียน ซึ่งเป็นทักษะที่มีก่อนเข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษา

- “ผมเรียนจบคณะดิจิทัลอาร์ต ซึ่งเรียนเกี่ยวกับการใช้ความคิดสร้างสรรค์ การหาความเชื่อมโยงในงานออกแบบ ออกแบบตั้งแต่งานที่เข้าใจง่ายและงานที่เข้าใจยากซึ่งมีความหมายบางอย่างซ่อนอยู่ รวมถึงการออกแบบเพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น”

(Dizzy Dorothy, Character Illustration, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 28 มีนาคม 2563)

- “มหาวิทยาลัยที่เรียนจะมี 2 สาขาย่อยคือสาขาสื่อตอบโต้และสาขาการทำเกม ทั้ง 2 สาขาจะเรียนร่วมกันทั้งพื้นฐานการวาดภาพ การออกแบบตัวละคร การออกแบบฉาก การขึ้นโมเดลสามมิติ การทำให้โมเดลเคลื่อนไหว รวมถึงการเขียนโค้ด เขียนโปรแกรม ซึ่งทำให้เราได้ฝึกทุกขั้นตอน”

(พรเทพ ธิติมาธนาภรณ์, Concept Artist-2D Animator, MAD VR Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 25 มีนาคม 2563)

นอกจากการศึกษาด้านการผลิตเกมโดยตรงแล้ว จากการวิจัยยังพบว่าผู้ผลิตเกมด้านการออกแบบงานศิลป์ ยังมีทักษะด้านการออกแบบวาดภาพ ซึ่งเป็นทักษะสำคัญที่ใช้ในการผลิตและพัฒนาเกม

- “เริ่มเรียนศิลปะตั้งแต่เด็ก ช่วงมัธยมปลายก็ตัวเข้าเรียนคณะสถาปัตยกรรม ฝึกวาดคน วาดตึก ซึ่งการเรียนในมหาวิทยาลัยไม่ได้ทำให้มีทักษะมากนัก จึงต้องหาความรู้ ฝึกทักษะจากนอกห้องเรียน ทั้งการซื้อหนังสือมาเพื่อฝึกวาดเอง และการเรียนกับนักวาดการ์ตูนมืออาชีพ จึงทำให้ทราบเรื่องของโครงสร้างมากขึ้น”
(Dizzy Dorothy, Character Illustration, Long Wing Studio สัมภาษณ์เมื่อ 28 มีนาคม 2563)

- “เป็นคนชอบวาดรูปตั้งแต่เด็กและลงเข้าประกวดบ้าง พอเข้าเรียนมหาวิทยาลัยก็เล่นเกมหนักมากจึงสนใจทำงานด้านนี้ ซึ่งเรื่องทักษะการวาดสามารถพัฒนาด้วยตัวเอง แต่ต้องเรียนรู้เรื่องเกมเพิ่มเติม”
(พรเทพ ธิติมาธนาภรณ์, Concept Artist-2D Animator, MAD VR Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 25 มีนาคม 2563)

นอกจากนี้ จากการวิจัยยังพบผู้ผลิตเกมที่ไม่ได้สำเร็จการศึกษาในระดับอุดมศึกษา

- “พื้นฐานเป็นคนชอบศิลปะ เมื่อต้องช่วยพี่ชายดูแลร้านอินเทอร์เน็ตทำให้ได้เห็นเกมต่างประเทศซึ่งภาพสวยมาก อยากทำให้ได้แบบนั้นบ้าง ช่วงนั้นผมลาออกจากมหาวิทยาลัยแล้ว จึงศึกษาด้วยตัวเองด้วยการเข้าเว็บไซต์ CG Society เพื่อดูผลงานของศิลปินต่างประเทศ ศึกษาเยอะมากจนเข้าใจเรื่องแสง เรื่องอนาโตมี ฝึกมาเรื่อยๆ จนเป็นทักษะที่เราชำนาญ”
(กิตติชัย เรื่องชัยชาญ, Art Director, Yggdrasil Group, สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 13 เมษายน 2563)

อย่างไรก็ตาม จะเห็นว่าแม้แรงงานไม่ได้จบการศึกษาในระดับอุดมศึกษา แต่ก็ฝึกฝนทักษะที่เกี่ยวข้องกับการผลิตเกม และการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคโนโลยีในการผลิต จนเกิดความรู้ความชำนาญ ผู้วิจัยเห็นว่ารูปแบบดังกล่าวนี้เอง เป็นการสะท้อนให้เห็นความเป็นแรงงานฐานความรู้ (Knowledge Based-worker) ในลักษณะของการศึกษาหาความรู้ในรูปแบบของแรงงานสมัยหลังอุตสาหกรรม หรือแรงงานสมัยใหม่

จากการสัมภาษณ์จะเห็นได้ว่า ผู้ผลิตเกมที่ศึกษาเป็นแรงงานฐานความรู้ (Knowledge Based-worker) ที่สำเร็จการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ซึ่งแม้แรงงานบางส่วนจะไม่ได้

รับการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย ก็เป็นแรงงานระดับ “แรงงานฝีมือ” (Skilled Worker) ที่ศึกษาหาความรู้และเพิ่มพูนทักษะของตัวเองจากนอกห้องเรียน การศึกษาไม่เพียงทำให้ผู้ผลิตเกมเรียนรู้ในด้านเนื้อเรื่องหรืองานออกแบบเท่านั้น แต่ยังสามารถสร้างมุมมอง วิธีคิด ความรู้ และการวิเคราะห์ ซึ่งมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในกระบวนการ “ฝึกฝน” ทักษะการออกแบบงานสร้างสรรค์

5.2 ทูทที่เป็นรูปแบบสถาบัน

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า ทูทที่เป็นรูปแบบสถาบัน (Institutionalized Form) ซึ่งหมายถึง ทูทที่ข้องเกี่ยวกับการรับรองสถานะโดยสถาบันการศึกษาต่างๆ ทั้งนี้ จากการศึกษาของนันทกา สุธรรมประเสริฐ (2559) สรุปว่า สถาบันที่มีส่วนในการสร้างทุนทางวัฒนธรรม ไม่จำกัดเพียงสถาบันการเรียนการสอน แต่รวมถึงสถาบันทางสังคมอื่นๆ ด้วย โดยในงานวิจัยชิ้นนี้ แบ่งเป็น (1) สถาบันศาสนา (2) สถาบันสื่อมวลชน และ (3) สถาบันชุมชน

5.2.1 สถาบันศาสนา จากการวิจัยพบว่า สถาบันศาสนาเป็นสถาบันสำคัญที่ถ่ายทอดวัฒนธรรมสู่ผู้ผลิตเกม โดยเฉพาะสถาบันพุทธศาสนาแบบไทยที่มีการผสมผสานวัฒนธรรมพุทธพราหมณ์ ผี โดยผู้ผลิตเกมอาจรับถ่ายทอดจากสถาบันศาสนาโดยตรง หรืออาจรับถ่ายทอดผ่านสถาบันอื่นๆ ต่ออีกทอดหนึ่ง เช่น สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา หรือสถาบันชุมชน ซึ่งมีความสัมพันธ์กับสถาบันศาสนา

- “บ้านผมอยู่ใกล้วัดและพ่อเป็นมัคทายก บวกกับที่บ้านมีสิ่งของเกี่ยวกับพิธีกรรมและไสยศาสตร์จึงทำให้คลุกคลีกับความเชื่อเหล่านี้มาตลอด แม้ส่วนตัวจะไม่เชื่อเรื่องผีแต่สิ่งเหล่านี้แทรกซึมอยู่ในตัว บวกกับการเป็นคนที่ศึกษาศาสนาพุทธค่อนข้างเยอะ เชื่อคำสอนของพระพุทธเจ้า เชื่อเรื่องตรรกะและเหตุผลของศาสนาพุทธ จึงสอดแทรกเรื่องศาสนาลงในเกมด้วย”

(ศรุต ทับลอย, Game Director, Yggdrasil Group, สัมภาษณ์ เมื่อ 13 เมษายน 2563)

- “เราเรียนวิชาพระพุทธศาสนากันมาตั้งแต่เด็ก ๆ เรียนเรื่องศาสนา บาปกรรม การเวียนว่ายตายเกิด เรียนเรื่องผลของการทำไม่ดี ในโรงเรียนก็จะสอนสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้”

(Silver Moon, Plot Writer, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 10 เมษายน 2563)

5.2.2 สถาบันสื่อมวลชน จากการวิจัยพบว่า สถาบันสื่อมวลชนเป็นสถาบันที่มีอิทธิพลต่อผู้ผลิตเกมค่อนข้างสูง ถือเป็นสถาบันที่ร่วมกันทำหน้าที่ผลิตซ้ำ “ภาพ” ของผีให้กับคนในสังคมไทยได้รับรู้

- “ผมอยู่ต่างประเทศตั้งแต่อายุ 12 ปี และไม่ับถือศาสนา จึงเรียนรู้วัฒนธรรม ความเชื่อเรื่องผีจากละครหรือภาพยนตร์ เช่น เรื่องปอบหวีดสยอง 999 ต่อดีตตาย ดูซ้ำหลายรอบจนจดจำเนื้อเรื่องและวิธีการเล่าเรื่องต่างๆ ได้ และทำให้ได้เรียนรู้วัฒนธรรมไทย แม้จะอาศัยอยู่ต่างประเทศ”

(อารันตร์ อาซาพิลาส, CEO, MAD VR Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 19 มีนาคม 2563)

นอกจากนั้นสถาบันสื่อมวลชน ยังเป็นสถาบันสำคัญที่ผลิตสินค้าทางวัฒนธรรม (Cultural Product) ซึ่งได้รับการบริโภคสะสมโดยผู้ผลิตเกม ซึ่งจะกล่าวถึงต่อไปในหัวข้อทุนที่เป็นรูปธรรม

5.2.3 สถาบันชุมชน จากการวิจัยพบว่า สถาบันชุมชนผูกพันกับควมมีส่วนร่วมของความเป็นท้องถิ่น ซึ่งไม่เพียงมีส่วนในการเรียนรู้วัฒนธรรมจากการบอกกล่าวอย่างเดียวนั้น แต่ยังเป็นพื้นฐานของการฝึกฝน ปฏิบัติการที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมผีหรือเรื่องสยองขวัญ เช่น เข้าใจความเกี่ยวพันของสถานที่บางแห่งกับวิญญาณหรือความตาย หรือรู้ว่าต้องปฏิบัติตนกับพื้นที่ หรือวัตถุทางวัฒนธรรมอย่างไร

- “เราเติบโตในย่านที่อยู่ไม่ไกลจากวัดมหาบุศย์ จึงได้ยินเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีแม่นาค ซึ่งผู้ใหญ่เล่าให้ฟังตลอด ทั้งตำนานของคลองพระโขนง มีวัด มีศาลตั้งไว้ให้ท่านอยู่ รวมถึงสิ่งของต่างๆ เกี่ยวกับท่าน เป็นวัฒนธรรมความเชื่อรอบตัวที่ได้ซึมซับมาตั้งแต่เด็ก หรือหากเดินทางไปที่ต่างๆ ก็พบวัฒนธรรมเหล่านี้ เช่น เรื่องเจ้าแม่ตะเคียน”
- “... ตอนเด็ก ๆ เวลาผ่านวัด ผ่านเมรุที่ใช้เป็นสถานที่เผาศพ เราก็จะรู้สึกว่ามี ผี มี วิญญาณ หรือแม้แต่เรื่องเล่าที่เกิดขึ้นในโรงเรียน จากรุ่นพี่บ้าง อาจารย์บ้าง ว่า

บริเวณโรงเรียนเคยเป็นที่ตั้งค่ายของทหารญี่ปุ่นในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ก็จะมีเรื่องเล่าว่ามีการทิ้งระเบิด มีทหารญี่ปุ่นตาย ศพทหารถูกฝังใต้โรงเรียนจำนวนมาก ตอนกลางคืนถ้ายังอยู่โรงเรียนก็อาจจะเจอผีได้ ส่งผลกับความกลัวของเราตอนเด็กๆ มาก พอเราฟังเรื่องพวกนี้มันก็กึ่งเชื่อ แล้วสร้างจินตนาการออกมาเป็นอารมณ์ที่พอมาทำเกมก็จะนึกถึงและหยิบใช้ความรู้สึกพวกนี้”

(พรเทพ ธิติมาธนาภรณ์, Concept Artist-2D Animator, MAD VR Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 25 มีนาคม 2563)

จากกรณีของ Silver Moon พบว่า ชุมชนได้ถ่ายทอดความหมายให้กับศาลผีแม่น้ำนาค ไม่ใช่แค่เพียงลักษณะของผีโดยทั่วไปที่สำแดงความน่ากลัว แต่ยังสามารถแสดงให้เห็นว่าเป็นสิ่งน่าเคารพสักการะ และสังเกตได้ว่าผู้ผลิตเกมใช้คำเรียกผีแม่น้ำนาคว่า “ท่าน” ซึ่งเป็นความหมายที่เกิดจากการเรียนรู้ทางสังคมของชุมชนนั้น หรือการยกผีตะเคียนเป็น “เจ้าแม่ตะเคียน” หรือการเล่าของ พรเทพ ธิติมาธนาภรณ์ ที่แสดงความเชื่อมโยงของสถานที่ในชีวิตประจำวันกับผี ที่ถูกผูกโยงและสร้างความหมายของความน่ากลัวโดยชุมชน

5.3 ทูทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม

จากการวิจัยพบว่า “ทูทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม” มักถูกกล่าวถึงในฐานะสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับชนชั้น (Social Class) เป็นสินค้าทางวัฒนธรรม ที่ถูกสร้างขึ้นโดยสถาบันต่างๆ โดยเฉพาะสถาบันสื่อมวลชน และได้รับการบริโภคหรือสะสมโดยผู้ผลิตเกม ทูทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมไม่ได้สร้างความเข้าใจ แต่ยกก่อนลักษณะความเป็น “รูปธรรม” ของผี และบริบทของผีให้เกิดขึ้นด้วย โดยผู้วิจัยได้แบ่งทูทางที่เป็นรูปธรรมเป็น 3 รูปแบบ คือ (1) สื่อใหม่ (2) สื่อมวลชน และสื่อดั้งเดิม และ (3) ทูทางที่เป็นรูปธรรมอื่นๆ

(1) **ทูทางวัฒนธรรมที่เป็นสื่อใหม่** จากการวิจัยพบว่า ทูทางวัฒนธรรมที่ผู้ผลิตเกมเรียนรู้ผ่านสื่อใหม่และนำมาใช้ในการพัฒนาเกมสยองขวัญและเกมผีไทย เป็นทูทางวัฒนธรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมหลากหลายประเภท ไม่จำเพาะเจาะจงอยู่แต่วัฒนธรรมผีหรือสยองขวัญแบบไทยๆ แต่รวมถึงวัฒนธรรมเกม การ์ตูน และวัฒนธรรมอื่นๆ ที่ผู้ผลิตเกมเลือกใช้ในการออกแบบหรือมีอิทธิพลต่อการกำหนดรูปแบบของเกม ซึ่งมักเป็นความสนใจที่ติดตัวมากับผู้ผลิตเกม

Nutgamon P. กล่าวว่า ตนมีนิสัยชอบอ่านการ์ตูน ดูแอนิเมชันแนวผีสาวหรือ Monster Girl จากสื่อประเภทการ์ตูนและโดจิน (Doujin) ที่มีเนื้อหาค่อนข้าง 18+ เช่น เรื่องชีวิตป่วนรักของสาวมอนสเตอร์ (Monster Musume) หรือโตเกียวภูต (Tokyo Ghoul) ซึ่งเป็นการ์ตูนเกี่ยวกับผีปอบของญี่ปุ่น ซึ่งมีตัวละครหนึ่งที่เป็นสาวแวน เป็นปอบที่มีความน่ารักเซ็กซี่ แต่ก็มีมารร้าย เหล่านี้ส่งผลต่อลายเส้นในการวาดเกมที่มีความเป็นญี่ปุ่นด้วย นอกจากนี้ยังใช้อินเทอร์เน็ตในการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับตำนานผีไทย (Nutgamon P., Executive Producer, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 16 พฤษภาคม 2563)

ศรุต ทับลอย Game Director จาก Yggdrasil Studio ให้สัมภาษณ์เมื่อ 13 เมษายน 2563 ว่า การเป็นคนชอบเล่นเกมผี เช่น Silent Hill หรือ Resident Evil ทำให้ได้เรียนรู้มุมมองภาพและจิตวิทยาในการกดดันผู้เล่นซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบเกม

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบว่า ด้วยความที่ผู้ผลิตเกมสามารถเข้าถึงเทคโนโลยีการสื่อสารอย่างอินเทอร์เน็ต ทำให้รูปแบบในการเรียนรู้ทุนทางวัฒนธรรม รวมถึงการค้นหามุมมองและทัศนคติของผู้ผลิตเกมนั้น ได้รับอิทธิพลจากงานออกแบบในอินเทอร์เน็ตมาก โดยผู้ผลิตเกมมีการเข้าร่วม “ชุมชนออนไลน์” ที่เป็นผู้ผลิตงานสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นรูปแบบการศึกษาทุนทางวัฒนธรรมที่เข้าถึงได้สะดวกรวดเร็วและง่าย ซึ่งแตกต่างจากการหาข้อมูลสมัยอดีต

จากการสัมภาษณ์กิตติชัย เรื่องชัชชาญ (สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 13 เมษายน 2563) ได้ให้สัมภาษณ์ว่า การทำงานนั้นได้อาศัยอินเทอร์เน็ตในการหาแบบอย่าง และข้อมูลอ้างอิง ทั้งการดูงานต่างประเทศ ภาพยนตร์ ภาพศพคนตาย ภาพไฟไหม้ ซึ่งอินเทอร์เน็ตเข้ามามีส่วนให้การทำงานง่ายขึ้นในการผลิตเกม ในขณะที่ Dizzy Dorothy (สัมภาษณ์เมื่อ 28 มีนาคม 2563) ก็ได้แสดงให้เห็นว่าชุมชนออนไลน์เช่น Twitter นั้นจะทำให้เห็นเทรนด์ในการออกแบบ ว่าโลกกำลังนิยมอะไร

- “อินเทอร์เน็ตเป็นตัวสำคัญในการใช้ค้นหาข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบคาแร็กเตอร์ การออกแบบฉาก หรือออกแบบเนื้อเรื่อง ส่วนใหญ่ถ้าเราไม่มีทุนหรือไม่มีเวลาในการลงพื้นที่จริงเพื่อสำรวจหรือเก็บข้อมูลจากสถานที่ต่างๆ เราก็จะใช้อินเทอร์เน็ตผ่านโปรแกรม Google หรือ Google Earth ก็ได้”

(พรเทพ ธิติมาธนาภรณ์, Concept Artist-2D Animator, MAD VR Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 25 มีนาคม 2563)

สื่ออินเทอร์เน็ตเป็นส่วนสำคัญให้ผู้ผลิตเกมได้ซึมซับวัฒนธรรม ในด้านเนื้อเรื่อง งานออกแบบ ผ่านการเรียนรู้จากสื่อสังคมเครือข่ายอย่างอินเทอร์เน็ต ทั้งในรูปแบบวัฒนธรรมสยองขวัญและผีไทย รวมไปถึงวัฒนธรรมจากต่างประเทศ สิ่งเหล่านี้จะกลายเป็นวัฒนธรรมอีกประเภทที่ทำให้เกิดการผสมผสานทางวัฒนธรรม (Cultural Hybridization) ที่ปรากฏขึ้นหรือเป็นส่วนหนึ่งของแรงบันดาลใจที่ผู้ผลิตเกมได้อาศัยในการผลิตเกม

(2) **ทวนทางวัฒนธรรมที่เป็นสื่อมวลชนและสื่อดั้งเดิม** จากการวิจัยพบว่า ทวนทางวัฒนธรรมที่เป็นสื่อมวลชนและสื่อดั้งเดิมที่ผู้ผลิตเกมเปิดรับ มักเป็นสื่อมวลชนและหนังสือ จากการมีความสนใจที่หลากหลาย นอกจากเนื้อหาประเภทสยองขวัญและผีแล้ว ผู้ผลิตเกมยังรับชมภาพยนตร์ซีรีส์ทั้งของไทยและต่างประเทศ รวมถึงการอ่านหนังสือ ที่มีเนื้อหาข้องเกี่ยวกับศาสนาและความเชื่อ

- “เราเป็นคนชอบอ่านหนังสือ ที่บ้านก็จะมีหนังสือที่เป็นนิทานพื้นบ้าน หนังสือความรู้ต่างๆ ของ ส.พลายน้อย ตำนานกล้วย ฝักกล้วย หนังสือพระ หนังสือกฎแห่งกรรม สัตว์หิมพานต์ หรือแม้แต่หนังสือประวัติศาสตร์เราก็จะชอบอ่านหมดเลย เรื่องพวกนี้ก็จะกลายมาเป็นคลังที่เราใช้ในการดูเรื่องบทของเกม”

(Silver Moon, Plot Writer, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 10 เมษายน 2563) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

นอกจากนั้นยังพบว่า ผู้ผลิตเกมบางส่วนได้ใช้สื่อมวลชนและสื่อดั้งเดิมอย่างภาพยนตร์ วิทยุ และโทรทัศน์ในการศึกษาวัฒนธรรมผีและสยองขวัญ เพื่อศึกษาวัฒนธรรม เรื่องราว บรรยากาศและอารมณ์ความรู้สึกภายในเรื่อง (อาร์นันต์ อาซาพิลาส, Dizzy Dorothy, ศรุต ทับลอย)

- “ของสะสมที่มีจะเป็นพวกซีดี ดีวีดีภาพยนตร์เกี่ยวกับผี เพราะว่าอยู่ต่างประเทศก็เลยเอาหนังไทยไปดู ได้ดูซ้ำๆ หลายรอบอย่างเรื่องปอบหวีดสยอง หรือ 999 ต่อดิตตาย”

(อาร์นันต์ อาซาพิลาส, CEO, MAD VR Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 19 มีนาคม 2563)

- “จริงๆ แล้วไม่ได้เป็นคนชอบดูหนังผี ถ้าดูจะเป็นหนังผีที่ไม่ได้เน้นสร้างความตกใจ คือเป็นหนังที่เน้นเรื่องราวมากกว่า อย่างเรื่อง “เด็กหอ” ซึ่งผมรู้สึกว่าหนังมันมี

ความอาร์ต แบบนี้จะดูได้ติดจอกเลย หรือไม่ก็จะฟังพวก Shock Radio มากกว่า มันมีเรื่องราวต่างๆ”

(Dizzy Dorothy, Character Illustration, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 28 มีนาคม 2563)

- “เวลาว่างของผมจะอยู่กับการอ่านหนังสือ เล่นเกม หรือดูหนัง ค่อนข้างชอบภาพยนตร์ที่ใช้เรื่องของทางจิตวิทยาที่มีผลต่อผู้ชม หรือเรื่องของการใช้ *Mise en Scene* พอได้ทำเกม ก็ได้ใช้มันด้วย จริง ๆ ผมดูหนังไทยที่เป็นหนังผีเป็นเป็นตัวอย่าง เช่น *The Eye*, *Shutter*, ผีคนเป็น, โปรแกรมหน้าวิญญาณอาฆวน หรือเป็นซู้กับผี เราก็คุ้มประกอบกันหลาย ๆ เรื่อง สิ่งที่เราต้องการจริง ๆ คือกลิ่นอายความเป็นหนังไทยที่เข้ามาอยู่ในเกมด้วย แต่ถ้าทางจิตวิทยาหรือการไซโคผู้ชมก็จะได้จาก *The Shining*”

(ศรุต ทับลอย, Game Director, Yggdrasil Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 13 เมษายน 2563)

จากการวิจัยยังพบว่า ทูทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมประเภทสื่อมวลชนและสื่อดั้งเดิม เป็นสื่อที่ผู้ผลิตเกมใช้ในการเรียนรู้ด้านเนื้อหาและเทคนิคทางด้านภาพ รวมถึงการสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏขึ้นในสื่อดังกล่าว ผู้ผลิตเกมจะอาศัยแรงบันดาลใจอย่างตั้งใจเนื้อหา ความรู้สึกในการเป็นส่วนหนึ่งของการผลิตเกม ซึ่งจะกล่าวถึงต่อไปในส่วนของทูทางวัฒนธรรมและการผลิตเกม

(3) **ทูที่เป็นรูปธรรมอื่นๆ** จากการวิจัยพบว่า ทูที่เป็นรูปธรรมอื่นๆ มักปรากฏในลักษณะของสินค้าทางวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุสิ่งของบางประการ ซึ่งเกี่ยวข้องกับศาสนาและไสยศาสตร์ เช่น ศรุต ทับลอย (สัมภาษณ์เมื่อ 13 เมษายน 2563) ได้สั่งสมทูทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมเกี่ยวกับพิธีกรรมไสยศาสตร์ จากการเติบโตในบ้านที่มีวัตถุมงคลและสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ที่พอสะสมได้สะสมไว้

นอกจากนั้นยังพบว่า “สถานที่” ยังเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบสำคัญของผู้ผลิตเกม แม้ว่าจะงานออกแบบและสถาปัตยกรรมอาจไม่ใช่สินทรัพย์ทางวัฒนธรรมที่ถูกกล่าวถึงในเรื่องทูทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมของ Pierre Bourdieu อย่างไรก็ตาม ในการผลิตเกมผู้ผลิตเกมมี

การใช้สถานที่สำคัญในการผลิตเนื้อหา เช่น โรงพยาบาล หรือบ้านเรือนไทย ซึ่งเกิดจากการเรียนรู้ภาพรวมเกี่ยวกับแหล่งปรากฏหรือสถานที่อันปรากฏขึ้นของ “ผี”

- “เราใช้โรงพยาบาล มีการเข้าไปสำรวจพื้นที่โรงพยาบาลรัฐจริง ๆ เพื่อนำมาทำเกมบรรยากาศค่อนข้างน่ากลัวเพราะเรารู้ว่าที่นั่นมีคนตายเยอะ ต้องการเอาบรรยากาศพวกนี้มาใช้ ก็เลยไปเก็บภาพสถานที่ต่าง ๆ ในโรงพยาบาลมาถอดแบบ”

(อารินทร์ อาษาพิลาส, CEO, MAD VR Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 19 มีนาคม 2563)

- “สถานที่สำคัญในการดำเนินเรื่องคือเรือนไทยซึ่งเป็นเรือนเก่าของปู่ของนพ ตอนทำงานเราก็จะมีการหาดู Reference เรือนไทยแบบที่ถูกใจ หาแบบที่ง่ายกับการทำเป็นภาพการ์ตูน ที่ไม่ได้ต้องการงานสร้างเกินไป ตรงนี้เราก็ใช้อินเทอร์เน็ตในการเลือกหาแบบเรือนไทยขนาดกลางๆ ที่เป็นไฟล์ฟรี...”

(Nutigamon P., Executive Producer, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 16 พฤษภาคม 2563)

- “ผมสำรวจหลายที่ พาทีมไปสัมผัสบรรยากาศบ้านร้างที่เขาบอกว่ามีผี ไปดูมหาวิทยาลัยต่างๆ ที่น้องในทีมงานเคยเรียน เอาโครงสร้าง เอาแปลนมา อย่างสถานีตำรวจก็จะใช้วิธีขอพิมพ์เขียวให้โครงสร้างเป็นของจริงที่สุด สำรวจวัด ป่าช้า เราไปเก็บรูป เก็บ Reference มาใช้ในงานอาร์ต ออกแบบทุกอย่างจากสิ่งที่มี งานศิลป์เป็นส่วนใหญ่ หรือพีธีรภัณฑ์สมัยทวารวดีใกล้บ้าน และเมืองโบราณต่างๆ เพื่อดูศิลปวัฒนธรรม”

(ศรุต ทับลอย, Game Director, Yggdrasil Group, สัมภาษณ์เมื่อ 13 เมษายน 2563)

จากการสัมภาษณ์ พบว่า ทูนาทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม เป็นทุนที่แรงงานอาศัยการเรียนรู้จากสินค้าทางวัฒนธรรม กับเนื้อหาประเภทของขวัญและผีไทย นอกจากนี้ ทูนาทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมยังเกี่ยวข้องกับความสุขส่วนตัว ที่กลายเป็นแรงบันดาลใจในการผสมผสานและพัฒนาเกมผ่านแนวคิดทางด้านเนื้อเรื่อง และงานออกแบบ

5.4 ทูทางวัฒนธรรมที่ฝังในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ที่ใช้ในการผลิตเกม

ทูทางวัฒนธรรมที่ฝังในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล เป็นความรู้ที่ผู้ผลิตเกมสั่งสมจากการปฏิสัมพันธ์เรียนรู้ทางสังคม จากการสะสมทุนที่เป็นรูปแบบสถาบัน และทุนที่เป็นรูปธรรม รวมถึงปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อสิ่งรอบตัว จนก่อให้เกิด “โลกทัศน์” ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องสยองขวัญและเรื่องผีไทยในตัวผู้ผลิตเกมเกิดขึ้น นอกจากนั้นยังเป็นความรู้ที่ติดตัวผู้ผลิตเกมจากกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม

ทูทางวัฒนธรรมที่ฝังในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคลจึงสัมพันธ์เกี่ยวข้อง เป็นทุนที่ผู้ผลิตเกมเรียกใช้ออกมาในการผลิตเกมจากการสัมภาษณ์ผู้ผลิตเกม เรื่องทูทางวัฒนธรรมที่ใช้ในการผลิตเกม และการได้มาซึ่งทุนเหล่านั้น ผู้วิจัยได้จำแนกทูทางวัฒนธรรมออกเป็น 3 กลุ่ม คือ (1) กลุ่มอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม (2) กลุ่มการออกแบบเนื้อเรื่อง และ (3) กลุ่มการออกแบบตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังนี้

5.4.1 กลุ่มอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม จากการวิจัยพบว่า ทูทางวัฒนธรรมที่เป็นกลุ่มอุดมการณ์ ความเชื่อ และค่านิยม มักเป็นทุนที่ฝังในตัวบุคคลที่สร้าง “โลกทัศน์” เกี่ยวกับผี ซึ่งโลกทัศน์ดังกล่าวได้ผลิตซ้ำอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยมด้านสยองขวัญ และมีส่วนกำหนดเนื้อเรื่องและตัวละครในเกมที่ศึกษา โดยพบโลกทัศน์หลัก 3 เรื่อง คือ (1) โลกทัศน์เกี่ยวกับผี (2) โลกทัศน์เกี่ยวกับศาสนาและไสยศาสตร์ และ (3) โลกทัศน์เกี่ยวกับเวรกรรมและการเวียนว่ายตายเกิด

(1) **โลกทัศน์เกี่ยวกับผี** จากการสัมภาษณ์พบว่า โลกทัศน์เกี่ยวกับผีเป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทยที่ศึกษา สามารถจำแนกโลกทัศน์เกี่ยวกับผีของผู้ผลิตเกมได้เป็น 3 แนวทางผ่านการอธิบาย คือ (1) การอธิบายผีในความเชื่อดั้งเดิม (2) การอธิบายผีด้วยวิทยาศาสตร์ และ (3) การอธิบายผีด้วยความไม่เชื่อถือ ซึ่งผู้ผลิตเกมบางคนก็มีโลกทัศน์หลายแนวทางในตัวเอง

- “ผีเป็นสิ่งที่ไรตัวตน จับต้องไม่ได้ เป็นความแปลกแยก ซึ่งคนเราหวาดกลัวกับสิ่งที่สัมผัสไม่ได้ อยู่ๆ ก็เกิดขึ้นเป็นภาวะที่ยากจะอธิบาย แต่ถ้าอธิบายในทางวิทยาศาสตร์ ผีก็คือพลังงานอย่างหนึ่งที่สามารถทำในสิ่งที่มนุษย์ทำไม่ได้ เหมือนมีอำนาจบางอย่าง ที่ไม่รู้ว่ามีมาได้อย่างไร หรือมาจากไหน”

(Silver Moon, Plot Writer, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 10 เมษายน 2563)

- “ผีคือสิ่งที่เราไม่เข้าใจ สิ่งที่ยธิบายไม่ได้ ส่วนหนึ่ง ผีเป็นจินตนาการของมนุษย์ มันอาจจะมียูว์จริงหรือไม่มียูว์จริง จนถึงวันนี้เรายังไม่รู้เลยว่าวิญญาณคืออะไร สติ (Consciousness) ของเราที่มีอยู่คืออะไร มันจึงเป็นสิ่งที่เราไม่เข้าใจ ยังรู้ไปไม่ถึง”
(อารันตร์ อาซาพิลาส, CEO, MAD VR Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 19 มีนาคม 2563)

ผู้ผลิตเกมยังอธิบายถึงอำนาจของผีว่า ผีมีอำนาจที่เป็นรูปธรรม คือ ผีสามารถเคลื่อนย้ายสิ่งของ หลอกหลอน รวมถึงทำร้ายมนุษย์ (Dizzy Dorothy, Character Illustration, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 28 มีนาคม 2563) โดยอาจเกิดจากการเหนี่ยวนำพลังงานหรือกระแสไฟฟ้า ซึ่งไม่ได้ตั้งอยู่บนกฎของฟิสิกส์เช่นเดียวกับมนุษย์ แต่เป็นพลังงานบางอย่างที่สามารถควบคุมพลังงานอื่นได้ในระดับอนุภาค หรือที่เรียกว่า “อนุภาคพระเจ้า” (ศรุต ทับลอย, Game Director, Yggdrasil Group, สัมภาษณ์เมื่อ 13 เมษายน 2563)

จะสังเกตว่าถึงแม้ผู้ผลิตจะมีแนวทางในการมองผีในรูปแบบที่แตกต่างกัน แต่ยังมีจุดร่วมของความเข้าใจตรงกันว่า ผีคือสิ่งที่แตกต่างไปจากคนและมีพลังบางอย่าง

(2) **โลกทัศน์เกี่ยวกับศาสนาและไสยศาสตร์** จากการสัมภาษณ์พบว่าความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่เกี่ยวพันกับผีขณะที่ศาสนาต่างๆ ก็เป็นตัวแทนที่ผู้ผลิตเกมใช้เป็น “คู่ตรงข้าม” กับผี สะท้อนว่าอำนาจของผีเป็นอำนาจที่มีอยู่อย่างจำกัดเพราะมีอำนาจของศาสนาและไสยศาสตร์เข้ามาปกป้อง ปกกัน ทำลายอำนาจของผีหรือตัวผีได้ เช่น น้ำมันต์ บทสวดของศาสนาต่างๆ พิธีไสยศาสตร์ที่เป็นเวทย์ของศาสนาพราหมณ์ ที่ถูกใช้ต่อต้านอำนาจ “ความชั่วร้าย” ของผี ทั้งนี้อำนาจของไสยศาสตร์สามารถควบคุม ครอบงำผี ขณะที่อำนาจของศาสนาพุทธสามารถทำให้ผีพ่ายแพ้ได้

- “ความเชื่อเรื่องผีของไทยมักเกี่ยวโยงกับความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์เช่นการใช้คุณไสยปราบผี เช่น ยันต์ คเวยธนู หวายลงอาคมหรือแม้กระทั่งบทสวด ที่หมอผีใช้เป็นอาวุธ”

(Silver Moon, Plot Writer, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 10 เมษายน 2563)

- “ผมนับถือศาสนาคริสต์แต่ถ้าถามว่าจะใช้ไม้กางเขนหรือพระเครื่องเพื่อต่อต้านผี คิดว่าพระเครื่องทำให้อุ่นใจกว่า รู้สึกว่ามีอำนาจฝ่ายดีที่สามารถปกป้องเราหรือต่อสู้กับผีได้”

(กิตติชัย เรื่องซัยซาญ, Art Director, Yggdrasil Group, สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 13 เมษายน 2563)

(3) **โลกทัศน์เกี่ยวกับเวรกรรมและการเวียนว่ายตายเกิด** จากการสัมภาษณ์ผู้ผลิตเกมพบว่า ความเชื่อเรื่องเวรกรรมและการเวียนว่ายตายเกิดเป็นแนวความคิดหลักของเนื้อหาผีและสยองขวัญในประเทศไทยโดยเกี่ยวข้องกับการกำเนิด/เกิดตัวละครผี โดยผีมักเกิดขึ้นจากการสิ้นสุดของชีวิตหนึ่ง สะท้อนว่าการสิ้นสุดของชีวิตไม่ใช่การสิ้นสุดของการดำรงอยู่ซึ่งตรงกับความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิดและสภาวะของการเป็นผีก็ถูกกำหนดโดยการกระทำเมื่อครั้งยังมีชีวิต สะท้อนความเชื่อเรื่องเวรกรรมของผู้ผลิตเกมที่เกิดขึ้นจากการเรียนการสอนและวิถีปฏิบัติของคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งในอีกแง่โลกทัศน์ที่เกี่ยวกับการเวียนว่ายตายเกิด ยังแสดงถึงสิ่งที่ติดค้างในจิตใจระหว่างผีและมนุษย์ซึ่งถูกอธิบายออกมาในลักษณะของห่วงพันธนาการที่ทำให้ผีมีจิตใจวนเวียนอยู่ ซึ่งก็คือ “บ่วงกรรม”

- “...คนไทยเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิดจากวิชาพุทธศาสนาที่ได้เรียนตั้งแต่วัยเด็ก ๆ อย่างทศชาติของพระพุทธเจ้า ทำให้คนไทยเชื่อว่าถ้าเกิดแล้วตายหนเดียวตำนานทศชาติก็คงไม่มีเป็นความเชื่อที่ฝังมาในศาสนาพุทธ”

(Silver Moon, Plot Writer, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 10 เมษายน 2563)

- “ผีเกิดจากคนที่ตายแล้วแต่ยังไม่ได้ไปเกิดในภพภูมิอื่น จึงวนเวียนเป็นผี ซึ่งทุกคนก็ต้องตายกลายเป็นผี จะได้ไปที่ไหนก็ขึ้นอยู่กับว่าทำอะไรมา ถ้าทำกรรมดีก็จะพาไปอยู่ในภพภูมิที่ดี ถ้าทำกรรมชั่วก็อาจจะไปอยู่ในนรกภูมิ หรือเป็นผี”

(Nutigamon P., Executive Producer, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 16 พฤษภาคม 2563)

- “ความสามารถของผีอาจจะขึ้นอยู่กับ “กรรม” ที่เขาทำด้วยคนที่ถูกฆ่าถ้ามีจิตแข็งก็จะกลายเป็นผีที่เคียดแค้น โหดเหี้ยมดุร้ายถ้าเป็นคนดีจิตอ่อน หรือว่าเป็นคนไม่ค่อยสู้คน ก็อาจเป็นแค่วิญญาณเร่ร่อนเช่น ผีเบลในเกม Home Sweet Home เขาเล่นของ แล้วของเข้าตัวแต่จิตเขายังไม่สงบ มีห่วง แต่ห่วงของเขาเป็นห่วงที่ดุร้าย จึงทำให้เขาเป็นผี”

(กิตติชัย เรื่องซัยซาญ, Art Director, Yggdrasil Group, สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 13 เมษายน 2563)

ค่านิยม-คุณค่า เกี่ยวกับผีเพศหญิง

นอกจากโลกทัศน์หลักทั้ง 3 แล้ว จากการวิจัยยังพบความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับเพศของผี จากการสัมภาษณ์พบว่า เพศของผีในเกมสยองขวัญและเกมผีไทยที่ศึกษา ล้วนมีตัวละครเอกเป็นผีเพศหญิง เป็นผีที่มีความสัมพันธ์กับผู้ชาย เป็นเหยื่อของสังคม หรือถูกผู้ชายหลอก อย่างไรก็ตาม เนื้อเรื่องในภาคส่วนดังกล่าวถูกกำหนดโดยตระกูลเนื้อหาย่อย (Sub-Genre) และภาพจำของผู้หญิงในสังคมไทย

- “ผู้หญิงเป็นเพศที่มี Emotional เยอะกว่า ผู้หญิงมีเรื่องราวในความรู้สึกของเขาเยอะกว่าผู้ชาย มีตรรกะ เหตุผลในแบบของเขา เรามักไม่ค่อยเห็นผีผู้ชาย เพราะผู้ชายไม่ค่อยติดกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน เราจะเห็นว่าผู้หญิงมีเรื่องรักเรื่องแค้น เรื่องเล่าที่เกี่ยวกับผีผู้หญิงจึงเยอะกว่า พอเรื่องเล่าเกี่ยวกับผีผู้หญิงเยอะกว่า เราก็หยิบจับเรื่องเล่าที่เกิดขึ้นตรงนั้นมาใช้ในการทำเกม มาใช้ในการออกแบบเรื่องราวของเกม การเอามาทำเกมเราเอาสิ่งที่เรารับรู้มา แล้วเราก็เชื่อว่าคนที่รับรู้มาแบบเดียวกับเราเขาน่าจะชอบ”

(ศรุต ทับลอย, Game Director, Yggdrasil Group, สัมภาษณ์ เมื่อ 13 เมษายน 2563)

- “โครงสร้างวัฒนธรรมของเราผู้หญิงถูกสร้างให้เป็นเพศที่โดนเอาเปรียบได้ง่ายกว่า เช่น เรื่องการท้อง โดยวัฒนธรรมแล้วมันเป็นแบบนั้น อีกอย่างคือสรีระของผู้หญิง เมื่อออกแบบออกมาแล้วมันน่ากลัวกว่าสรีระของผีผู้ชาย เพราะว่ามันมีส่วนที่มองไม่เห็นอยู่ เช่น ผมที่ยาว”

(อารันตร์ อาชาพิลาส, CEO, MAD VR Studio, สัมภาษณ์ เมื่อ 19 มีนาคม 2563)

นอกจากนี้ ในด้านตระกูลเนื้อหาย่อย Nutgamon P. (สัมภาษณ์เมื่อ 16 พฤษภาคม 2563) กล่าวว่า เกม Forbidden Love with The Ghost Girl เป็นตระกูลเนื้อหาย่อย ที่มีการผสมเกมตระกูลจีบสาว อาศัยผีสาวที่มีลักษณะดึงดูดทางเพศ เป็นเกมที่มีเนื้อหาด้านความรักระหว่างคนกับผี โดยเน้นว่า “ต้องการให้คนจินตนาการถึงผีหลายประเภทในมุมมองที่น่ารัก มีความดึงดูดทางเพศ”

อย่างไรก็ตามตนยังมองว่า ตัวละครผีมักจะเป็นเพศหญิง เพราะมีความลึกซึ้ง อ่อนไหว มีความ Dramatic สร้างเงื่อนปมได้มากกว่า ส่วนใหญ่ผู้ผลิตเลยเลือกผีผู้หญิง

5.4.2 กลุ่มการออกแบบเนื้อเรื่อง จากการสัมภาษณ์พบว่า นอกจากทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่ผู้ผลิตเกมได้เรียนรู้ผ่านทุนที่เป็นรูปแบบสถาบันและทุนที่เป็นรูปธรรมแล้ว ผู้ผลิตเกมยังได้มีการนำทุนทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ (ICOMOS, 1999) มาใช้ในการออกแบบเนื้อเรื่อง คือ มรดกทางวัฒนธรรม โบราณสถาน อาคาร พิธีกรรม ความเชื่อ ฯลฯ

(1) **การออกแบบเนื้อเรื่อง: สถานที่ดำเนินเรื่อง** จากการสัมภาษณ์พบว่า การเรียนรู้วัฒนธรรมเกี่ยวกับผีผ่านเรื่องเล่าและวิถีปฏิบัติในชีวิตประจำวันส่งผลต่อการออกแบบสถานที่ดำเนินเรื่องของเกมสยองขวัญและเกมผีไทยที่ศึกษา โดยในขั้นก่อนการผลิต (Pre-Production) ผู้ผลิตเกมจะหาข้อมูลของสถานที่ต่างๆ เพิ่มเติมเพื่อใช้ในการออกแบบเกม ทั้งสถานที่ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรมและสถานที่ที่เป็นอาคารร่วมสมัย ทั้งนี้ ผู้ผลิตยังนำเรื่องเล่าร่วมสมัยหรือตำนานท้องถิ่นเกี่ยวกับสถานที่ มาใช้ในการออกแบบเนื้อเรื่องด้วย

- “สถานที่ในเกม *Forbidden Love with The Ghost Girl* คืออยุธยา ซึ่งตอนคิดโจทย์เราต้องการจังหวัดที่มีความเก่าแก่และมีเรื่องภูตผีวิญญาน จึงเลือกอยุธยา เพราะทุกคนต่างก็รู้ว่าอยุธยาคือกรุงเก่า มีบรรพบุรุษเสียชีวิตมากมาย มีสถานที่รกร้าง วัดเก่า เจดีย์เก่า ซึ่งเอื้อให้เกิดบรรยากาศในการสร้างเกมผี ทั้งยังเป็นเมืองที่ชาวต่างชาติรู้จักด้วย”

(Silver Moon, Plot Writer, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 10 เมษายน 2563)

- “สถานที่ที่คนรู้สึกกลัวเป็นอันดับต้นๆ จะมีโรงเรียน โรงพยาบาล อพาร์ทเมนต์ ซึ่งเกมของไทยยังไม่มีโรงพยาบาลที่ตกแต่งสไตล์ไทย โดยโรงพยาบาลเป็นสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับการเกิด แก่ เจ็บ ตาย ทำให้คนเชื่อกันว่าเมื่อมีคนตายมากก็ต้องมีผีมาก จึงนำความเชื่อส่วนนี้คิดต่อ ว่าในโรงพยาบาลร้างจะมีผีแบบไหน มีอย่างไร ถ้าคนไทยได้เล่นเกม *Araya* แล้วจะคิดว่า ‘ใช่เลย’ เพราะโรงพยาบาลไทยกับผีไทยเป็นสิ่งเชื่อมโยงกัน”

(พรเทพ ธิติมาธนาภรณ์, Concept Artist-2D Animator, MAD VR Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 25 มีนาคม 2563)

- “ระหว่างออกแบบเกม *Home Sweet Home* ที่เนื้อเรื่องเกิดในบ้านร้าง เราคิดว่าต้องทำเกมให้คนมีส่วนร่วมมากที่สุด จึงไปสำรวจสถานที่ต่างๆ ที่เชื่อกันว่ามีผีกับทีมงาน ทั้งบ้านร้าง มหาวิทยาลัยต่างๆ วัด ป่าช้า เพื่อเก็บบรรยากาศและความรู้สึก ทั้งยังดูเรื่องพิมพ์เขียวของอาคารและสิ่งก่อสร้างต่างๆ เพื่อใช้ในการออกแบบด้วย... เรื่องเล่าของสถานที่บางแห่งคนรู้จักในวงกว้าง เช่นถ้าทาลิปต์สีแดง คนจะรู้ทันทีว่าเป็นลิฟต์ตัวไหน หรือเอาศาลไปตั้งในห้องน้ำ คนเล่นก็จะเกิดความรู้สึกร่วมเพราะทราบว่าจะเกี่ยวข้องกับสถานที่ใด... เป็นการออกแบบเพื่อให้ผู้เล่นผูกพันและรักเกมเราง่ายขึ้น”

(ศรุต ทับลอย, Game Director, Yggdrasil Group, สัมภาษณ์เมื่อ 13 เมษายน 2563)

จากการสัมภาษณ์ ทำให้เห็นว่าในการออกแบบเนื้อเรื่องด้านสถานที่ดำเนินเรื่อง ผู้ผลิตเกมได้เลือกใช้เรื่องเล่าเกี่ยวกับผีร่วมสมัย ซึ่งเป็นตำนานมาใช้เป็นองค์ประกอบหนึ่งเพื่อสร้างความรู้สึกเฉพาะให้กับผู้เล่นเกม

ตารางที่ 5.1 ตารางแสดงลักษณะการใช้ทุนทางวัฒนธรรมและสถานที่ดำเนินเรื่องภายในเกม

การใช้ทุนทางวัฒนธรรมและสถานที่ดำเนินเรื่อง			
บริษัทผู้ผลิตเกม	สถานที่ดำเนินเรื่อง	ทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล	ทุนทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในเกม
Yggdrasil Group	ความเชื่อมโยงของสถานที่กับการปรากฏของผี	- เรื่องเล่าเกี่ยวกับผีในมหาวิทยาลัย - เรื่องเล่าเกี่ยวกับผีในบ้านร้าง เสตกน้ำมัน	- สถานที่ดำเนินเรื่องร่วมสมัย มหาวิทยาลัย - หอพัก - บ้านเรือนไทยในต่างจังหวัด
MAD VR Studio		เรื่องเล่าเกี่ยวกับผีในโรงพยาบาล	- ใช้การดำเนินเรื่องในโรงพยาบาล ซึ่งเป็นสถานที่เกิด และตายของผู้คน
Long Wing Studio		จ.พระนครศรีอยุธยา และบ้านเรือนไทยโบราณ	- สถานที่ชนบท อยุธยา บ้านเรือนไทย

จากการวิจัยพบว่า การพัฒนาเกมสยองขวัญและเกมผีไทย ผู้ผลิตเกมใช้ต้นทุนทางวัฒนธรรมของไทยดั้งเดิม มาเป็นพื้นฐานในการสร้างเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ โดยพบว่าต้นทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลและกลุ่มบุคคลได้ทำหน้าที่ให้ความหมายเกี่ยวกับสถานที่ที่มีการปรากฏ

ของผี ผ่านตำนาน เรื่องเล่า เช่น มหาวิทยาลัย โรงพยาบาล บ้านเรือนไทย ซึ่งมักมีตำนานเรื่องเล่าเกี่ยวกับความตายหรือความเก่าแก่ที่เชื่อมโยง สัมพันธ์กับคนตาย นอกจากนี้ ยังพบว่าผู้ผลิตเกมมีการอาศัยทุนทางวัฒนธรรมประเภททุนที่เป็นรูปธรรม หรือมีการใช้สถาปัตยกรรมผ่านการสืบค้นเพื่อเป็นแหล่งอ้างอิงที่ใช้ในการออกแบบ เช่น การสำรวจมหาวิทยาลัย การสำรวจบ้านเรือนไทย การสำรวจโรงพยาบาล ทั้งการสำรวจในพื้นที่จริง และการสืบค้นผ่านอินเทอร์เน็ต

(2) การออกแบบเนื้อเรื่อง: เนื้อเรื่องเกี่ยวกับผีและประเภทของผี จากการวิจัยพบว่า ผู้ผลิตเกมใช้ทุนทางวัฒนธรรม ในการออกแบบเนื้อเรื่องผี โดยอาศัยตำนานท้องถิ่น ตำนานศาสนา และเรื่องเล่าร่วมสมัย ปรากฏผี 2 รูปแบบ คือ (1) ผีในวัฒนธรรมร่วมสมัย ที่ไม่เกี่ยวข้องกับความเชื่อทางวัฒนธรรมแต่ถูกกำหนดด้วยปัจจัยอื่น เช่น สถานที่ และ (2) ผีในวัฒนธรรมดั้งเดิม ซึ่งปรากฏเรื่องเล่าตำนานที่เล่าขานสืบต่อกันมา

- “เนื้อเรื่องของเกมเกิดขึ้นในโรงพยาบาล จึงมาตุว่ามีคาแร็กเตอร์ใดบ้างที่เกี่ยวข้องกับการตายในโรงพยาบาล จึงมีทั้งผู้ป่วย ผู้ประสบอุบัติเหตุ นางพยาบาล ที่ต่างก็ปรากฏเป็นผีในเกม”

- (อรันตร์ อาซาพิลาส, CEO, MAD VR Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 19 มีนาคม 2563)

- “ผีเบลเป็นนักศึกษาที่ถูกข่มขืน ตายเป็นผี เอียน แล้วสร้างเนื้อเรื่องใหม่ ใส่เรื่องไสยศาสตร์เข้าไปทีหลัง ว่าทำพิธีคุณไสยเพื่อแบ่งผู้ชาย ก่อนที่ของจะย้อนเข้าตัว... ขณะที่ผีเปรตมีความโดดเด่นกว่าผีตัวอื่น เพราะแทบจะเป็น Monster ของไทยเพียงตัวเดียวที่คนรู้จัก มีร่างกายใหญ่โต ตัวสูงเท่าต้นตาล ซึ่งถ้าเอายักษ์มาใช้ก็ดูไกลตัว จึงเลือกใช้เปรต”

(ศรุต ทับลอย, Game Director, Yggdrasil Group, สัมภาษณ์เมื่อ 13 เมษายน 2563)

- “ผมเริ่มทำเกมโดยมีโจทย์ตั้งต้นว่าอยากได้นางตานี เจ้าแม่ตะเคียน ผีพราย และกุมารี โดยลือคนางตานีเป็นนางเอกเพราะเป็นผีสาวที่มีชื่อเสียงที่สุดของไทยและเป็นผีที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเซ็กซ์ ที่มีตำนานเล่าว่าจะสุบพลังชีวิตของผู้ชายที่มาร่วมเพศด้วย... ส่วนนางตะเคียนเหมือนภูติ จึงออกแบบให้เหมือนเป็นเจ้าแม่ของผีอื่นๆ เพราะตามความเชื่อแล้วนางตะเคียนจะมีศักดิ์ที่สูงกว่านางตานี”

(Nutgamon P., Executive Producer, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 16 พฤษภาคม 2563)

ตารางที่ 5.2 ตารางแสดงลักษณะการใช้ทุนทางวัฒนธรรมและเนื้อเรื่องเกี่ยวกับผีและประเภทของผี

การใช้ทุนทางวัฒนธรรมและเนื้อเรื่องเกี่ยวกับผีและประเภทของผี			
บริษัทผู้ผลิตเกม	ทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล	ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม	ทุนทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในเกม
Yggdrasil Group	- ผีที่เป็นที่รู้จักดีจากตำนานและเรื่องเล่าท้องถิ่น - หน้าที่ของผีที่ปรากฏในตำนาน	- เรื่องเล่า-ตำนานผีเปรต - เรื่องเล่าผีนักศึกษา	- ผีเปรตที่ทำร้ายคน - ผีนักศึกษาที่มีความอาฆาต ถูกสังคมชายทำร้าย
MAD VR Studio	ตำนาน	- เรื่องเล่า-ตำนานผีเปรต	- ผีเปรต
Long Wing Studio	- ความเป็นเหตุของสังคมของเพศหญิง	- ตำนานผีนางตานี - ตำนานผีนางตะเคียน - ตำนานผีพราย - ตำนานผีกุมารทอง	- ผีนางตานีที่มีความสัมพันธ์ทางเพศกับคน - ผีนางตะเคียนที่

ผู้ผลิตเกมได้อาศัยผีในวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมร่วมสมัย ในการออกแบบเนื้อเรื่องเกี่ยวกับตัวละครผี โดยผู้ผลิตเกมเลือกใช้ผีที่เป็นที่รู้จัก (Well Known) ในสังคมไทย เช่น ผีนางตะเคียน ผีนางตานี ผีเปรต หรือแม้แต่กุมารซึ่งเป็นผีที่อยู่ในวัฒนธรรมไทยมาอย่างยาวนาน สะท้อนการใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล นอกจากนี้ ผู้ผลิตเกมยังเลือกใช้ผีตาม “หน้าที่” (Function) เช่น การเลือกใช้นางตานีซึ่งเป็นผีที่มีความข้องเกี่ยวกับความชั่วร้ายนรกเพศหรือการเลือกใช้ผีเปรตซึ่งเป็นอสุรกายที่มีร่างกายใหญ่ มาใช้ในปฏิบัติการ Action ของเกม

(3) การออกแบบเนื้อเรื่อง: แนวคิดเกี่ยวกับศาสนาที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง จากการวิจัยพบว่าการเกิดขึ้นหรือการสิ้นสุดของผีในทั้ง 3 เกมที่ศึกษา สะท้อนทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นความเชื่อทางศาสนาโดยเฉพาะศาสนาพุทธ ในเรื่องเวรกรรม การเวียนว่ายตายเกิด และแม้จะมี “ตระกูลเนื้อหาย่อย” (Sub- Genre) ที่แตกต่างกัน อย่างเรื่องความรักระหว่างคนและผี ก็ยังปรากฏความเชื่อทางศาสนา ซึ่งดำเนินผ่านตัวละครสำคัญ

- “แฟนของอารยมาฆ่าตัวตาย จึงกลายเป็นเปรตตามหลักศาสนาพุทธ ซึ่งผลของการกระทำส่งผลไปยังภพหน้า เราใช้หลักนี้กับทุกตัวละคร หรือรวมที่ทำบาปหนัก แต่ผลกรรมก็ตกกับลูก...”

(อารันตร์ อาซาพิลาส, CEO, MAD VR Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 19 มีนาคม 2563)

- “เราตั้งใจเผยแพร่ศาสนา วัฒนธรรม และเรื่องพื้นฐานของศาสนาพุทธคือเรื่อง ‘ศีล’ จึงเป็นโจทย์ให้เราตีเป็นเรื่องของเบลที่เกี่ยวข้องกับศีลข้อ 1 คือการฆ่าสัตว์ ซึ่งผิดตั้งแต่มีจิตมุ่งร้ายแล้ว ส่วนพิชัย มานะไพบุลย์ ที่กลายเป็นเปรตก็เกี่ยวกับศีลข้อ 2 ที่ชอบลักขโมย แม้แต่พ่อแม่ของตัวเองก็ไปปล้น”

(ศรุต ทับลอย, Game Director, Yggdrasil Group, สัมภาษณ์เมื่อ 13 เมษายน 2563)

- “มะลิเป็นตัวละครที่สะท้อนความเชื่อเรื่องกฎแห่งกรรม มีห้วงเฝ้ารอคอยคำสัญญา กลายเป็นพันธนาการทำให้ไปสุดไปเกิดไม่ได้ เมื่อริวเข้ามาทำให้ห้วงคลายลงจึงไปเกิดได้”

(Nutigamon P., Executive Producer, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 16 พฤษภาคม 2563)

ตารางที่ 5.3 ตารางแสดงการใช้ทุนทางวัฒนธรรมและเนื้อเรื่องเกี่ยวกับศาสนา พุทธ พราหมณ์ ผี

การใช้ทุนทางวัฒนธรรมและเนื้อเรื่องเกี่ยวกับศาสนา			
บริษัทผู้ผลิตเกม	ทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล	ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม	ทุนทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในเกม
Yggdrasil Group	- โลกทัศน์ไสยศาสตร์และศาสนา - โลกทัศน์การเวียนว่ายตายเกิดและกฎแห่งกรรม		- เนื้อเรื่องเกี่ยวกับศีล - เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการเวียนว่ายตายเกิด - เนื้อเรื่องเกี่ยวกับบ่วงกรรม
MAD VR Studio			- เนื้อเรื่องเกี่ยวกับศีล - เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการเวียนว่ายตายเกิด - เนื้อเรื่องเกี่ยวกับบ่วงกรรม
Long Wing Studio			- เนื้อเรื่องเกี่ยวกับบ่วงกรรม - เนื้อเรื่องเกี่ยวกับ

จะเห็นว่าทุนทางวัฒนธรรมประเภทอุดมการณ์ความเชื่อ ผิงอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ส่งผลต่อการออกแบบเนื้อเรื่องเกี่ยวกับศาสนาและความเชื่อ สะท้อนผ่านโลกทัศน์เกี่ยวกับการเวียนว่ายตายเกิดและกฎแห่งกรรม ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของเนื้อหาสยองขวัญและผีของไทย

(4) **การออกแบบเนื้อเรื่อง: การสร้างความเป็นสากล** จากการวิจัยพบว่า ผู้ผลิตเกมใช้วัฒนธรรมอื่นๆ ในเกมที่ศึกษา หรือขบเน้นวัฒนธรรมบางอย่างที่เป็นวัฒนธรรม “ภาพตัวแทน” เพื่อสร้างความเป็นสากลให้กับเกมสยองขวัญและเกมผีไทยมากขึ้น ทั้งการใช้วัฒนธรรมสากลโดยตรง และการออกแบบเนื้อหา โดยอาศัยวัฒนธรรมที่เข้าใจง่ายหรือวัฒนธรรมกระแสนิยม เช่น ผีวัยรุ่นที่มีปัญหาชีวิตความรัก เป็นต้น รวมทั้งมีการค้นจังหวะของเกม เพื่อให้ผู้เล่นเกิดความคุ้นเคยในเกมที่เล่นได้ง่ายขึ้น

- “เกมช่วงแรกจะออกแบบให้มีความเป็นสากลคือไม่ว่าใครก็เล่นได้ จากนั้นใส่เรื่อง ฆาตกรรม ความเป็นอสุรกาย เช่นเปรตจะเป็นตัวแทนของอสุรกาย เป็นไททัน ซึ่งไม่ต้องมีความเชื่ออะไรก็สามารถเล่นเกมได้ จากนั้นใส่ลูกเล่น ใส่ความเป็นไทยอย่าง อุปกรณ์ประกอบฉาก เช่น รูปช้าง เคียรพระพุทธรูป มีคำอธิบายให้ผู้เล่นเข้าใจ ใส่วิถีชีวิต และใส่เรื่องศาสนาและความเชื่อไสยศาสตร์ตอนท้าย”

(ศรุต ทับลอย, Game Director, Yggdrasil Group, สัมภาษณ์เมื่อ 13 เมษายน 2563)

- “เราใช้วัฒนธรรมของละครหลังข่าว มาออกแบบเกมให้มี 10 Chapter แต่ละ Chapter จะทำให้ผู้เล่นรู้สึกอยากติดตามต่อ โดยการสร้าง Cut Scene ที่ชวนสงสัย ตั้งใจทำให้เหมือนกับละครไทยคือดูง่าย โดยการสร้างเกมเป็นการรวมวัฒนธรรม สยองขวัญ วัฒนธรรมภาพยนตร์ และวัฒนธรรมละคร ซึ่งมีความเป็นสากลเข้าไว้ด้วยกัน”

(อารันตร์ อาซาพิลาส, CEO, MAD VR Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 19 มีนาคม 2563)

ตารางที่ 5.4 ตารางแสดงลักษณะการใช้ทุนทางวัฒนธรรมและการทำเนื้อเรื่องให้เป็นสากล

การใช้ทุนทางวัฒนธรรมและการทำเนื้อเรื่องให้เป็นสากล			
การทำเนื้อเรื่องให้เป็นสากล	ทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล	ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม	การผสมผสานทุนทางวัฒนธรรม
Yggdrasil Group	-	-	- ผสมผสานเนื้อเรื่องผีเปรตกับยักษ์หรือ Titan - เนื้อเรื่องการติดขังอยู่กับผีให้เหมือนการหลบซ่อนจากผู้ร้าย
MAD VR Studio		-	- ผสมผสานวัฒนธรรมละคร
Long Wing Studio		-	-

ผู้ผลิตเกมได้ใช้วัฒนธรรมที่เป็นสากลของเกมหรืองานประเภทอื่นเข้ามาผสมผสานให้เกิดรูปแบบและเนื้อเรื่องซึ่งเป็นที่เข้าใจในวงกว้าง เป็นการสร้างความเป็นสากล เพื่อให้ผู้เล่นที่มีฐานทางวัฒนธรรมต่างกันสามารถเล่นเกมได้ รวมทั้งมีการทำ Cut Scene แบบละคร เพื่อสร้างความเข้าใจและน่าติดตามให้กับผู้เล่นได้มากขึ้น

5.4.3 กลุ่มการออกแบบตัวละคร จากการวิจัยพบว่า พบว่าผู้ผลิตเกมมีการใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลและกลุ่มบุคคล โดยเป็นโลกทัศน์ที่เกี่ยวกับอุดมการณ์ความเชื่อและค่านิยมเรื่องผี ผู้ผลิตเกมมีการเสาะหาทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม เพื่อหาความเป็น “รูปธรรม” มาใช้ในการออกแบบตัวละคร ทั้งยังผสมผสานวัฒนธรรมต่างประเทศเข้ามาในการออกแบบตัวละครในด้านต่างๆ โดยสามารถแบ่งทุนทางวัฒนธรรมในการการออกแบบตัวละครผี ออกเป็น 3 ด้าน คือ (1) การออกแบบรูปลักษณ์ (2) การออกแบบเครื่องแต่งกาย และ (3) การออกแบบพลังอำนาจ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) **การออกแบบตัวละคร: รูปลักษณ์** จากการวิจัยพบว่า การออกแบบรูปลักษณ์ของตัวละครผี ผู้ผลิตเกมใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมโดยหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ เพิ่มเติม เช่น อินเทอร์เน็ต หนังสือ ฯลฯ สามารถจำแนกได้เป็น (1) รูปลักษณ์ของผีในวัฒนธรรมดั้งเดิม ที่ยึดตามตำนาน เรื่องเล่า หรือความเชื่อทางศาสนา ซึ่งอาจเติมลักษณะบางอย่างเพื่อให้มีความเป็นสากลมากขึ้น และ (2) รูปลักษณ์ของผีในวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยผู้ผลิตเกมออกแบบภายใต้พื้นฐานโลกทัศน์ความเชื่ออุดมการณ์ และมีบางส่วนได้รับอิทธิพลจากสื่อต่างประเทศในการออกแบบ

- “ตอนออกแบบนางตานีกับนางตะเคียน อยากให้มีรูปลักษณ์ที่ชัดเจนว่าเป็นภูติ ไม่ใช่มนุษย์ตามหลักของการ์ตูนแฟนตาซีทั่วไป จึงเอาหูเอลฟ์อย่างเรื่องเล่าของ ตะวันตกมาใส่เพื่อแยกให้เห็นพลังชัดเจน หรือการมีผมขาวของนางตานีก็เพื่อให้ดูมีพลัง ขณะที่ผีมะลิไม่มี หรือการปรากฏลูกไฟต่างๆ ตอนที่ผีออกมา ก็ได้รับแรงบันดาลใจจากอาร์ตญี่ปุ่น”

(Nutgamon P., Excutive Producer, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 16 พฤษภาคม 2563)

- “หูเอลฟ์ที่เพิ่มเข้ามา ทำให้ง่ายในการสื่อว่าเป็นผีเทียร์สูง คือเป็น ‘ภูติ’ มีพลัง ใกล้เคียงจะเป็นเทวดาแล้ว”

(Dizzy Dorothy, Character Illstration, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 28 มีนาคม 2563)

นอกจากนั้น ยังพบลักษณะของการออกแบบที่อิงกับโลกทัศน์ผี คือ มีความน่ากลัว มีความเป็นอื่น ถึงแม้จะมีลักษณะร่างกายเหมือนมนุษย์แต่ไม่ใช่มนุษย์ ผ่านการทำให้มีลักษณะความตายเป็นฉากศพ น่าเกลียด

- “จากเรื่องเล่าที่เราคุ้นเคย เปรตมีร่างผอม สูง แขนขายาว ฟันโหล หัวโหล้น แต่เราออกแบบให้แตกต่างและน่าจดจำมากขึ้น คือมีหนังตะปุ่มตะป่ำ ข้ำเลือดข้ำหนอง เหมือนศพ ดูน่าเกลียดน่ากลัวต่างจากผีหนังทั่วไป แต่คนก็ยังเข้าใจว่าเป็นเปรต”

(กิตติชัย เรื่องชัยชาญ, Art Director, Yggdrasil Group, สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 13 เมษายน 2563)

- “ระหว่างออกแบบผีเบลที่เสียชีวิตจากการเล่นของแล้วของย่อนเข้าตัว ถูกตะปูชุด ช่วนลำไส้และหลอดอาหารก่อนจะอ้วกออกมาจนร่างอาบไปด้วยเลือด เราได้ศึกษาสภาพศพจริงๆ ด้วย”

(กิตติชัย เรื่องชัยชาญ, Art Director, Yggdrasil Group, สัมภาษณ์เมื่อวันที่ 13 เมษายน 2563)

- “มะลิเป็นเด็กนักเรียน เมื่อตายแล้วกลายเป็นพรายน้ำ จึงออกแบบศพให้เป็นเด็กนักเรียน ขึ้นอีตีดน้อย แต่ยังคงความน่ารักตามวัย การมีดอกบัวบานอยู่ที่ตาก็

ได้รับแรงบันดาลใจจากเกม *Darken Guard 3* ที่ตัวละครเอกตัวหนึ่งมีดอกไม้บานที่ตา ชอบคาแรกเตอร์นี้จึงนำมาใช้กับมะลิ”

(Dizzy Dorothy, Character Illustration, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 28 มีนาคม 2563)



ภาพที่ 5.1 ตัวละคร Zero จากเกม *Darken Guard 3* แรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครผีมะลิ
(ภาพจาก Asia Playstation.com)



ภาพที่ 5.2 ตัวละครผีมะลิ จากเกม *Forbidden Love with The Ghost Girl* มีดอกไม้ออกมาจากดวงตาเหมือน Zero (ภาพจาก Facebook Long Wing Studio)

ตารางที่ 5.5 ตารางแสดงลักษณะการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการออกแบบตัวละคร: ด้านรูปลักษณ์

การใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการออกแบบตัวละคร: ด้านรูปลักษณ์			
บริษัทผู้ผลิตเกม	ทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล	ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม	การผสมผสานทุนทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในเกม
Yggdrasil Group	- โลกทัศน์ความเชื่อเกี่ยวกับผี และภาพจำของผี	- ศึกษาเอกสารเรื่องเล่าถึงลักษณะของผีเปรต - การทำให้เหมือนซากศพ	- การมีดวงตาส่องแสงสีแดงของผีเปรตและผีสัมภเวสี
MAD VR Studio		- ศึกษาเอกสารเรื่องเล่าถึงลักษณะของผีเปรต	-
Long Wing Studio			- ผสมผสานความหมายใหม่ๆ ให้กับผีที่เป็นภูติหรือรุกเทวดา - ผสมผสานวัฒนธรรมการออกแบบ ใช้แรงบันดาลใจจากตัวละครเกมต่างประเทศ - ใช้สีผมในรูปร่างนางตานีเพื่อสร้างความแตกต่างและให้ดูเป็นสากล

จากการวิจัยพบว่า ผู้ผลิตเกมอาศัยทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล คือตำนาน เรื่องเล่า การเสพสิ่งอื่นๆ รวมทั้งการค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อค้นหารูปแบบอันเป็นรูปธรรมของผีแต่ละตัว เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นในการออกแบบตัวละครด้านรูปลักษณ์ ทั้งยังสร้าง “ความเป็นสากล” ให้ผีบางประเภท เพื่อสร้างความหมายที่แตกต่างออกไป ในที่นี้คือภูติ (Fairy) ซึ่งเป็นผีที่ไม่ได้เกิดจากมนุษย์ที่เสียชีวิต

(2) การออกแบบตัวละคร: เครื่องแต่งกาย จากการวิจัยพบว่า เครื่องแต่งกายของตัวละครผีในทั้ง 3 เกมที่ศึกษาเป็นตัวบ่งบอกสถานภาพของผี ซึ่งผู้ผลิตเกมออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครผี โดยพิจารณาตามสถานภาพ ช่วงอายุ บุคลิกลักษณะ และลักษณะเนื้อเรื่องของเกมคือ (1) เกมที่เน้นความเสมือนจริง (Realistic game) อย่างเกม Home Sweet Home และเกม Araya เครื่องแต่งกายของตัวละครจะสะท้อนเอกลักษณ์ความเป็นไทย ทั้งผีในวัฒนธรรมดั้งเดิมและวัฒนธรรมร่วมสมัย แต่ยังคงตามความเป็นจริง และ (2) เกมที่เน้นจินตนาการ (Fantasy game) เครื่องแต่งกายของตัวละครมีการเติม เสริม แต่ง ให้มีลักษณะเหนือจริง

- “เบื้องตันเรากำหนดคร่าวๆ ว่าเป็นผีวัยรุ่น ซึ่งสุดท้ายตัดลिनใจเลือกชุดนักศึกษา แทนเดรสสีแดงที่ดูโหลเกินไป บวกกับช่วงนั้นกระแสชุดนักศึกษาไทยมาแรง ฝรั่งเศส และญี่ปุ่นชอบเอาไปแต่ง จึงอยากขายความเป็นชุดนักศึกษาไทยให้ต่างชาติได้เห็น ทั้งยังเป็นการสื่อถึงช่วงอายุของผีด้วย”

(พรเทพ ธิติมาธนาภรณ์, Concept Artist-2D Animator, MAD VR Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 25 มีนาคม 2563)

- “นางรำเป็นผีตัวแรกๆ ที่คิดว่าต้องมี แค่เห็นเงาแล้วก็รู้ถึงความเป็นไทย ทั้งเครื่องแต่งกายและชฎา ซึ่งประเทศอื่นไม่มีผีนางรำ นี่จึงเป็น Iconic ของเรา”

(ศรุต ทับลอย, Game Director, Yggdrasil Group, สัมภาษณ์เมื่อ 13 เมษายน 2563)

- “จุดเด่นของเครื่องแต่งกายนางตานีคือสไบสีทองอ่อน ลองรีเสิร์ชดูแล้วก็พบเครื่องแต่งกายลักษณะเดียวกัน จึงดูเทรนดแล้วคิดว่าจะออกแบบยังไงให้คนเข้าใจง่าย แต่ต้องแปลกใหม่ด้วยและเข้ากับเกมที่มีความเข้กซี่ จึงจัดการปรับ (Twist) จึงออกมาเป็นผ้าคาคอกสีทองอ่อน... ตอนออกแบบเจ้าแม่ตะเคียน ลองใช้เครื่องประดับทั้งเครื่องเงินและเครื่องทอง เพราะต้นตะเคียนจะมีตะเคียนเงินและตะเคียนทอง แต่สีทองเหมาะกว่า ส่วนชุดก็จะเป็นสไบเฉียงที่ค่อนข้างเรียบร้อย สะท้อนว่าเป็นผีเทียร์ (Tier) สูง ใกล้เคียงจะเป็นเทวดา”

(Dizzy Dorothy, Character Illustration, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 28 มีนาคม 2563)

- “ผีแก้วตาเป็นกุมารีทอง ยังเป็นผีวัยรุ่นที่มีความชุกชุน จึงออกแบบโดยใช้ชุดไทยผสมกับชุดโลลิต้า คือมีความเป็นไทย แต่ก็คงความน่ารักแบบเด็กด้วย”

(Nutgamon P., Executive Producer, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 16 พฤษภาคม 2563)

ตารางที่ 5.6 ตารางแสดงการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร

การใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการออกแบบตัวละคร: ด้านเครื่องแต่งกาย				
บริษัทผู้ผลิตเกม	ทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล	ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม	การผสมผสานทุนทางวัฒนธรรม	การสร้างความเป็นเอกลักษณ์
Yggdrasil Group	- โลกทัศน์เกี่ยวกับผีภาพจำของผี		-	- ใช้ชุดนักศึกษาไทย - ใช้ชุดนางรำของไทย
MAD VR Studio			-	- ใช้ชุดนักศึกษาไทย
Long Wing Studio		- ใช้ Internet ในการสืบค้นภาพ นางตานี นางตะเคียน และกุมารีทอง - ทุนทางวัฒนธรรมผ้า 3 สี และตะเคียนเงิน ตะเคียนทองในการออกแบบสีเครื่องแต่งกาย	- ผสมผสานชุดโลลิต้าในผีกุมารีทอง - ใช้ผ้าคาดอกแทนสไบสีดองอ่อน เพื่อเน้นสัดส่วนตามจุดขายของเกม - พัดจินและเครื่องทองสื่อถึงความเป็นเจ้าแม่ของนางตะเคียน	- ผ่าสามสีมาเป็นเครื่องแต่งกายของนางตะเคียน - ชุดไทย - ชุดโจงกระเบน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากการวิจัยพบว่า ผู้ผลิตเกมใช้ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมในการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครผี ทั้งทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับผีไทย และทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นสากล โดยการหาข้อมูลเพิ่มเติมทางอินเทอร์เน็ต รวมถึงใส่ความเป็นไทยซึ่งเป็นที่รู้จักในระดับสากลเพื่อออกแบบตัวละครผีด้วย

(3) การออกแบบตัวละคร: พลังอำนาจ จากการวิจัยพบว่า ผู้ผลิตเกมออกแบบให้ตัวละครผีมีพลังอำนาจแตกต่างกันตามประเภทของเกม เช่น เกม Araya ผีมีพลังตามลักษณะทั่วไปของผีในวัฒนธรรมความเชื่อของไทย ขณะที่เกม Forbidden Love with The Ghost girl พลังของผีจะมีมากและต่างจากผีในวัฒนธรรมความเชื่อของไทยตามประเภทของเกมที่เป็นเกมแฟนตาซี เช่น ผีพรายน้ำสามารถปล่อยสายบัวเพื่อยึดหรือจับผีตัวอื่น แต่ลักษณะเด่นของพลังอำนาจของตัวละครผี

ในเกมที่ศึกษา คือ พลังหรืออำนาจเหล่านั้นไม่ใช่อำนาจสูงสุด แต่เป็นอำนาจที่สามารถต่อรองหรือต่อสู้อันได้

- “ผีเบลที่เสียชีวิตจากของยอนเข้าตัว จนอ้วกออกมาเป็นตะปูเลือดอาบร่าง มักปรากฏตัวบริเวณที่มีเลือดสีแดงไปป้ายไว้ตามฝาผนัง เพื่อสื่อสารว่าผีเบลโผล่ไปมาได้อย่างไร ซึ่งผู้ใช้วิชาคนหนึ่งได้มอบอำนาจส่วนนี้ให้กับเบล การข้ามไปมาด้วยกองเลือดแบบนี้ก็ดูเหมาะสม”
- (ศรุต ทับลอย, Game Director, Yggdrasil Group, สัมภาษณ์เมื่อ 13 เมษายน 2563)
- “ด้วยความที่เกมค่อนข้างแฟนตาซี เราเลยสร้างพลังอำนาจของมะลิให้มีสายบัวเป็นพลัง เหมือนเกมต่อสู้แฟนตาซี ตอนแรกเราคิดว่าจะให้พลังของมะลิเป็นน้ำ แต่น้ำไม่สามารถจับยึดร่างได้ พอเห็นว่ามะลิมีความเกี่ยวข้องกับดอกบัว บึงบัว จึงเลือกให้มะลิสามารถใช้สายบัวในการต่อสู้ได้”
- (Nutigamon P., Excutive Producer, Long Wing Studio, สัมภาษณ์เมื่อ 16 พฤษภาคม 2563)

ตารางที่ 5.7 ตารางแสดงลักษณะการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการออกแบบตัวละคร: พลังอำนาจ

การใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการออกแบบตัวละคร: พลังอำนาจของผี				
บริษัทผู้ผลิตเกม	ทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคล	ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม	การผสมผสานทุนทางวัฒนธรรม	การสร้างความเป็นเอกลักษณ์
Yggdrasil Group	- โลกทัศน์เกี่ยวกับผี (ผีมีพลังอำนาจพิเศษที่	-	- ผีเบลทะลุมิติผ่านกองเลือดได้	-
MAD VR Studio	คนไม่มี) - ผีสามารถทำร้ายคนได้	-	-	-
Long Wing Studio		-	- พลังตัวละครเป็นพลังการต่อสู้แบบเกมแฟนตาซี เช่น ตัวละครมะลิใช้พลังเป็นสายบัวผสมผสานวัฒนธรรมเกมแฟนตาซี	-

จากการวิจัยพบว่า ผู้ผลิตเกมออกแบบตัวละครทั้งด้านรูปลักษณ์ เครื่องแต่งกาย และพลังอำนาจ โดยพิจารณาจากประเภทของเกมและกลุ่มเป้าหมายของเกมเป็นอันดับแรก โดยสตูดิโอ Long Wing Studio ซึ่งพัฒนาเกม Forbidden Love With The Ghost Girl ซึ่งเป็นเกมแนว Visual Novel ที่มีเนื้อหาเหนือจริง (Fantasy) มีการออกแบบที่ไม่ยึดโยงกับความเสมือนจริง (Realistic) ขณะที่เกม Araya และเกม Home Sweet Home ของสตูดิโอ MAD VR Studio และ Yggdrasil Group มีการออกแบบตัวละครโดยอิงกับความเป็นจริง

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “เกมสยองขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรม” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างขนบและประติษฐกรรมของเกมสยองขวัญและเกมผีไทย และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างต้นทุนทางวัฒนธรรมกับการผลิตเนื้อเรื่อง การออกแบบตัวละคร และการกำหนดอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม ของเกมสยองขวัญและเกมผีไทย โดยทำการศึกษาเกม 3 เกม คือ เกม Araya เกม Home Sweet Home และเกม Forbidden Love with The Ghost Girl

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์การสร้างเกมทั้งขนบ (Convention) และประติษฐกรรม (Invention) ผ่านการศึกษาเกมสยองขวัญและเกมผีไทย 3 เกม ผ่าน 7 องค์ประกอบ ได้แก่ โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives Structure), ตัวละคร (Character Typology), แก่นความคิด (Theme), ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ (Setting/Mise en scene) การสื่อสารความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography), วิธีการเร้าอารมณ์ผู้ชม (Audience Appeal) และอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม (Ideology and Values)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ทำการสัมภาษณ์ผู้ผลิตเกม เพื่อให้ทราบถึงทุนทางวัฒนธรรมที่ผู้พัฒนาเกมใช้ในการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย โดยทำการสัมภาษณ์ผู้ผลิตเกมทั้ง 3 บริษัท ในตำแหน่ง Project Manager, Animator, Game Designer และ Plot Writer หรือผู้ที่กำกับดูแลงานในตำแหน่งที่ทดแทนกับผู้ที่ทำหน้าที่เหล่านี้ ในบทนี้ผู้วิจัยได้นำข้อค้นพบ มาสรุปผลเพื่อนำเสนอตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย และทำการอภิปรายผลจากข้อค้นพบที่เกิดขึ้น โดยอาศัยแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นกรอบในการอธิบาย พร้อมทั้งเสนอแนะประเด็นการศึกษาที่น่าสนใจต่อไปสำหรับงานวิจัยในอนาคต โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

6.1 สรุปผลการวิจัย

6.1.1 ตระกูลเนื้อหา การวิเคราะห์ตัวบท

ผู้วิจัยได้อาศัยแนวคิดทฤษฎีในการวิเคราะห์ตัวบท ของเกมสยองขวัญและเกมผีไทย ซึ่งปรากฏผ่าน “ขนบ” (Convention) และ “ประติษฐกรรม” (Invention) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

6.1.1.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

ในงานศึกษาเกมสยองขวัญและเกมผีไทยส่วนของตระกูลเนื้อหาและการวิเคราะห์ตัวบท มีรูปแบบโครงสร้างการเล่าเรื่องดังนี้

(1) **การเริ่มเรื่อง (Plot Exposition)** ผู้ผลิตเกมมีการใช้ขนบของการเริ่มเรื่อง คือ การเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครหรือสถานที่ และการเริ่มเรื่องด้วยปมปริศนา ผู้วิจัยพบว่าการเริ่มเรื่องของเกมผีและสยองขวัญ เป็นการสื่อความหมายเพื่อความน่าสนใจ ชวนดึงดูด สร้างความน่าติดตามให้กับผู้เล่นในการเล่นเกมน โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ใช้เหตุการณ์สถานที่ที่น่ากลัวเข้ามาดึงดูด และการใช้เหตุการณ์ปริศนาที่เกิดขึ้นกับตัวละครเองมาดึงดูดให้ผู้เล่นเกมเกิดความสนใจ

(2) **การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)** ขนบของการพัฒนาเหตุการณ์ปรากฏดังนี้ (1) การสืบหาความจริง (2) การหลอกหลอนของผี และ (3) ความสัมพันธ์-ความรัก โดยการหลอกหลอนและความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร มีประติษฐกรรมในด้านความสัมพันธ์-ความรัก ปรากฏ 3 รูปแบบคือ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมนุษย์กับผี ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมนุษย์กับมนุษย์ และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครผีกับผี ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผีก็คือตัวละครมนุษย์ที่ตายไป มีความสัมพันธ์ที่หลงเหลืออยู่กับมนุษย์ที่ยังมีชีวิต

(3) **ขั้นภาวะวิกฤติ (Climax)** ผู้วิจัยพบว่าขนบที่ปรากฏในขั้นภาวะวิกฤติ ปรากฏออกมา 2 รูปแบบ คือ การต่อสู้กับผี และการเปิดเผยสาเหตุการตายของผี โดยการเผชิญหน้าและต่อสู้กับผีเป็นลักษณะเด่นของเกมสยองขวัญและเกมผีไทย นอกจากนั้นยังพบการเปิดเผยสาเหตุการตายของตัวละครผีด้วย

(4) **ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)** ผู้วิจัยพบว่า ขนบที่ปรากฏในขั้นภาวะคลี่คลาย คือ การที่ผียุติการหลอกหลอน หรือผีได้รับการปลดปล่อย ปรากฏเมื่อภาวะวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว

(5) **ขั้นยุติเรื่องราว (Ending)** ลักษณะที่ปรากฏของเกมสยองขวัญและเกมผีไทย คือ ลักษณะขนบของเกมที่มีการยุติเรื่องราวสามารถเกิดขึ้นได้ในหลายช่วงของการเล่นเกม ในขั้นยุติเรื่องราว ปรากฏขนบ 3 รูปแบบ คือ (1) การจบแบบตัวละครผู้เล่นถึงแก่ความตาย ซึ่งเป็นการ “ยุติเรื่องราวระหว่างการดำเนินเรื่อง” และขนบปรากฏเมื่อเนื้อเรื่องสิ้นสุดลงในตอนท้าย คือ (2) ผีมลายหายไป และ (3) ผียังคงดำรงอยู่ในโลกมนุษย์ โดยมีประติษฐกรรมของการที่ผีมลายหายไป

คือ ผีจากไปโดยไม่ติดค้าง การจบแบบทิ้งท้าย และผีจากไปโดยยังติดค้าง ในขณะที่ชนบแบบผียังคงดำรงอยู่ในโลกมนุษย์นั้น พบประติษฐกรรม คือ การกำเนิดผีตัวใหม่ และผีอยู่ร่วมกับคน

6.1.1.2 การวิเคราะห์ตัวละคร (Character Typology)

ชนบที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ตัวละคร มี 3 กลุ่ม คือ กลุ่มลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผี ลักษณะทางกายภาพของผี และชนบอื่นๆ โดยมีรายละเอียดดังนี้

(1) ตัวละครผี

- **ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผี** ปรากฏชนบเพศและอายุ โดยมีลักษณะประติษฐกรรมของชนบเพศ คือ เพศหญิง เพศชาย และไม่ระบุเพศ และประติษฐกรรมอายุ คือ ผีวัยเด็ก ผีวัยรุ่น ผีผู้ใหญ่ ผีวัยชรา และผีที่ไม่สามารถระบุอายุได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ไม่ว่าจะเพศหรือวัยใด ก็สามารถเป็นผีได้
- **ลักษณะทางกายภาพของผี** ปรากฏชนบ คือ ความเป็นอื่น และประเภทของผี โดยชนบความเป็นอื่น มีลักษณะประติษฐกรรมของชนบความเป็นอื่น คือ การที่มีลักษณะทางกายภาพเหมือนมนุษย์ ผีเป็นเงาดำหรือกลุ่มควัน ผีมีลักษณะร่างกายที่ใหญ่โตเป็นอสุรกาย และผีมีแสงออกมาจากร่างกาย นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบชนบในด้านประเภทของผี โดยมีลักษณะประติษฐกรรม คือ ผีร่วมสมัย และผีในวัฒนธรรมดั้งเดิม
- **ชนบอื่นๆ** ผู้วิจัยพบชนบอื่นๆ ที่ปรากฏในเกมสยองขวัญและเกมผีไทยที่เกี่ยวข้องกับตัวละครผี คือ สาเหตุการตาย บุคลิกและอุปนิสัยของผี และอาวุธที่ใช้ต่อสู้กับผี โดยแสดงให้เห็นว่าผีสามารถตายได้โดยหลากหลายสาเหตุและมีบุคลิกอุปนิสัยที่หลากหลายไม่แตกต่างจากคน ขณะที่ประติษฐกรรมอาวุธที่ใช้ต่อสู้กับผี คือ อาวุธจากพุทธศาสนา อำนาจจากไสยศาสตร์ และอำนาจจากผีสู้ผี

(2) ตัวละครมนุษย์ ตัวละครมนุษย์ มีลักษณะชนบของตัวละครมนุษย์ 2

รูปแบบ คือ ตัวละครคนดี และตัวละครคู่ตรงข้ามกับผี

6.1.1.3 แก่นความคิด (Theme)

ในการศึกษาเกมสยองขวัญและเกมผีไทย ส่วนสำคัญที่ปรากฏ คือ “แก่นความคิด” ผู้วิจัยพบว่า ถึงแม้เกมจะเป็นอุตสาหกรรมเนื้อหาที่เป็นสื่อสมัยใหม่ แต่แก่นความคิดที่ปรากฏในเกมสยองขวัญและเกมผีไทย คือ “มุมมองที่ถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์” ซึ่งยังคงสอดคล้องกับอุตสาหกรรมเนื้อหาผีสยองขวัญประเภทอื่นๆ เนื่องจาก “ผี” เป็นผลผลิตจากวัฒนธรรม ความเชื่อ เรื่องเล่าที่ถ่ายทอดกันมา การผลิตผีขึ้นมาในอุตสาหกรรมเนื้อหา จึงเป็นการสร้างผีในรูปแบบต่างๆ

อุตสาหกรรมเกมเองก็ไม่แตกต่างกัน ผีเป็นผลของการ “จำลอง” ภายใต้อจินตนาการที่ถูกปรุงแต่ง โดยกรอบทางวัฒนธรรม ของผู้ผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย ซึ่งอยู่ภายใต้กรอบอุดมการณ์ ความเชื่อ และค่านิยม ที่เกี่ยวข้องกับ “ผี”

6.1.1.4 ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ (Setting/Mise en Scene)

ในการศึกษาเกมสยองขวัญและเกมผีไทย เรื่องฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ ผู้วิจัยพบชนบทที่ปรากฏ 2 ชนบท คือ ชนบท ด้านสถานที่ และเวลา (1) ชนบทด้านสถานที่ มีประติมากรรม คือ สถานที่โลกแห่งความเป็นจริง และสถานที่ในโลกจินตนาการ และ (2) ชนบทด้านเวลา มีการเสนอประติมากรรม คือ เวลากลางวันและกลางคืนอันเป็นเวลาของโลกปกติ โดยพบว่าเหตุการณ์ในเกมส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นตอนกลางคืนซึ่งเป็นเวลาที่ผีหลอกหลอน หรือแสดงอำนาจ และมีการย้อนภาพอดีตในชนบทด้านเวลา ซึ่งพบปรากฏในเกมทุกเกมที่ศึกษา

6.1.1.5 การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)

การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ เป็นส่วนสำคัญในการแสดงเนื้อหาของสื่อประเภทเกม ซึ่งเกิดจากการจำลองโลกเสมือน โดยมีการผสมผสานระหว่างสัญลักษณ์ด้านภาพ และสัญลักษณ์ด้านเสียง ดังนี้

(1) **สัญลักษณ์ด้านภาพ** สัญลักษณ์ด้านภาพที่ปรากฏ สร้าง “ความหมาย” ผ่านจักขุประสาทให้กับผู้เล่น โดยอาศัยการตีความหมายผ่านภาพที่ปรากฏ โดยสัญลักษณ์ด้านภาพปรากฏชนบท 3 รูปแบบ คือ (1) ชนบทโลกเสมือน (Computer Graphic) (2) ชนบทมุมมองและขนาดภาพ และ (3) ชนบทการลำดับภาพ ซึ่งลักษณะประติมากรรมที่สำคัญของเกมที่อาศัยการจำลองโลก

เสมือน คือ ประดิษฐ์กรรมแบบ Realism 3D Animation และ การจำลองภาพนิ่งผสม ภาพเคลื่อนไหว แบบ Stylized Graphic 2D

(2) สัญลักษณ์ทางด้านเสียง ขนบสัญลักษณ์ด้านเสียงในเกมสยองขวัญและเกมผีไทยทุกเกม มีรายละเอียดประดิษฐ์กรรม ดังต่อไปนี้ (1) เสียงดนตรี (2) เสียงตัวละครผี (3) เสียงตัวละครมนุษย์ (4) เสียงเอฟเฟกต์เร้าอารมณ์ (5) เสียงธรรมชาติ (6) เสียงจากสัตว์ และ (7) เสียงบทสวด คาถา พิธีกรรม

6.1.1.6 วิธีการเร้าอารมณ์ผู้ชม (Audience Appeal)

กลวิธีในการเร้าอารมณ์ของเกมสยองขวัญและเกมผีไทยนั้น ผู้วิจัยพบขนบของการเร้าอารมณ์ 4 รูปแบบ คือ (1) อารมณ์กลัว (2) อารมณ์สึกลับ (3) อารมณ์สะท้อนใจ และ (4) อารมณ์ความรัก อารมณ์ดังกล่าวสะท้อนผ่านตัวละครภายในเรื่องทั้งตัวละครมนุษย์และตัวละครผี ซึ่งแสดงให้เห็นว่าแท้ที่จริงแล้ว ผีก็คือภาคส่วนที่แยกไม่ขาดออกจากโลกของมนุษย์ มีเรื่องราว ภูมิหลัง ปม รวมถึงอารมณ์ความรู้สึก ที่ถูกขบขันมากขึ้นตามแต่ละเกม

6.1.1.7 อุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม (Ideology and Value)

เกมสยองขวัญและเกมผีไทยเป็นส่วนหนึ่งของการผลิตซ้ำความหมายของอุดมการณ์ ความเชื่อ และค่านิยม ที่แฝงมากับเนื้อเรื่อง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) ความเชื่อเรื่องผี เป็นความเชื่อสำคัญที่สุดเกี่ยวกับขนบของผีไทยที่เกิดขึ้น กล่าวคือ เกมสยองขวัญและเกมผีไทยมีส่วนในการผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องผีให้เกิดความหมายเดิม คือ ผีมีความน่ากลัว ผีมีอำนาจพิเศษ ผีมีความเป็นอื่น รวมถึงการปรากฏของผีและความเชื่อเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และผี และ (2) ขนบความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ การเวียนว่ายตายเกิด และกฎแห่งกรรม ซึ่งถือเป็นรากฐานของอุตสาหกรรมเนื้อหาและเรื่องเล่าประเภทยุทธศาสตร์ของสยองขวัญและผีของไทย

นอกจากนี้ เกมผีไทยยังคงไว้ซึ่งอุดมการณ์ความเชื่อแฝง ในเรื่องความเชื่อ-ค่านิยมเรื่องเพศ ที่เกี่ยวข้องกับเพศหญิงซึ่งได้ถ่ายทอดให้เห็นว่า ผีเพศหญิงนั้นตกเป็นเหยื่อของสังคมชายเป็นใหญ่ มีอำนาจเมื่อตนเองได้เสียชีวิตไปแล้ว และอาฆาตมาดร้ายต่อสังคมและผู้ชาย

6.1.2 ทูทางวัฒนธรรมกับการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย

6.1.2.1 แรงงานฐานความรู้

ผู้ผลิตเกมในสตูดิโอเกมทั้ง 3 เป็นแรงงานฐานความรู้ (Knowledge Based-worker) ซึ่งเป็นลักษณะของแรงงานสมัยใหม่ หรือแรงงานระดับทักษะ (Skilled Worker) ซึ่งเรียนรู้ทักษะที่สำคัญในการผลิตงาน ผู้ผลิตเกมแต่ละบุคคลเป็นแรงงานที่มีความรู้และความสนใจที่หลากหลายและได้อาศัยความรู้และความสนใจมาเป็นพื้นฐานในการผลิตงาน เช่น ทักษะเกี่ยวกับการออกแบบ วิธีการคิดงานออกแบบ วิธีการคิดเนื้อเรื่อง การดำเนินเรื่อง ทักษะการออกแบบตัวละคร ไปจนถึงวิธีการสร้างความรู้สึกต่อผู้รับชมหรือผู้ใช้สาร ซึ่งเป็นทักษะที่เรียนรู้จากมหาวิทยาลัย

โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ (1) ฐานความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเนื้อหา และ (2) ฐานความรู้เกี่ยวกับงานออกแบบ ในด้านงานออกแบบเนื้อหาผู้ผลิตเกมได้เรียนรู้ผ่านสาขาที่เกี่ยวข้องกับงานด้านเนื้อหา เช่น อักษรศาสตร์ นิเทศศาสตร์ และดิจิทัลอาร์ต ซึ่งการเรียนมีส่วนสัมพันธ์กับอุตสาหกรรมเนื้อหา ขณะที่ด้านงานออกแบบผู้ผลิตเกมเรียนด้านงานออกแบบ เช่น ดิจิทัลอาร์ต

นอกจากนี้ ผู้ผลิตเกมทั้ง 2 กลุ่มยังมีความสนใจที่ข้องเกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองถนัดหรือรับผิดชอบ เช่น มีลักษณะของการชอบเรียนรู้วัฒนธรรม อ่านหนังสือ ซึ่งนำมาใช้ในการผลิตเนื้อเรื่อง หรือมีทักษะในการวาดรูป เขียนรูป ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการผลิตเกม

ความรู้และทักษะดังกล่าวนี้เองได้นำต้นทุทางวัฒนธรรมที่ผู้ผลิตเกมมีอยู่มาแปรรูปผ่านฐานความรู้ที่ตนเองมี กลายเป็นชิ้นงานตามภาคส่วนที่ตนเองได้รับผิดชอบ ในการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทยให้ออกมาสมบูรณ์แบบ

6.1.2.2 ทูที่เป็นรูปแบบสถาบัน

สถาบันศาสนา สถาบันสื่อมวลชน และสถาบันชุมชน เป็นสถาบันหลักที่ผลิตวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องสยองขวัญและเรื่องผีไทย โดยผู้ผลิตเกมได้เรียนรู้วัฒนธรรมสยองขวัญและผีจากสถาบันศาสนาและสถาบันสื่อมวลชน ผ่านการเรียนรู้วัฒนธรรมจากการสัมผัสโดยตรง หรือเรียนรู้วัฒนธรรมต่ออีกทอดหนึ่งจากสถาบันครอบครัวหรือสถาบันชุมชน ขณะที่ สถาบันชุมชนมีส่วนสำคัญในการฝึกฝนการปฏิบัติตน ต่อชุมชน และสถานที่ที่เรื่องเล่าเกี่ยวกับผีภายในชุมชนนั้นๆ

ในอีกด้านหนึ่งสถาบันศาสนาและสถาบันสื่อมวลชน ยังทำหน้าที่ในการผลิตสินค้าทางวัฒนธรรม ซึ่งนำไปสู่การบริโภคทางวัฒนธรรมของผู้ผลิตเกม เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม

6.1.2.3 ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม

ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม คือ ทุนทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมซึ่งผู้ผลิตเกมใช้ในการออกแบบเกม อย่างไรก็ตาม สินทรัพย์ทางวัฒนธรรมที่ผู้ผลิตเกมครอบครองนั้น ไม่ได้เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่อยู่ได้ด้วยตัวมันเอง แต่จะมีการแปรเปลี่ยนเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคลเพื่ออาศัยใช้ในการผลิตเกม โดยทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรมที่ผู้ผลิตเกมเรียนรู้ ใช้เป็นแบบอย่าง และนำมาผลิตเกมนั้น แบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ คือ (1) ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นสื่อใหม่ (2) ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นสื่อมวลชนและสื่อดั้งเดิม และ (3) ทุนที่เป็นรูปธรรมอื่นๆ อันได้แก่สถาปัตยกรรมและสินค้าทางวัฒนธรรม เช่น ของขลัง พระเครื่อง ฯลฯ

(1) ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นสื่อใหม่ ผู้ผลิตเกมในอุตสาหกรรมเกม ใช้สื่อใหม่ที่เป็นสังคมเครือข่าย ให้ความสนใจในสื่อประเภทเกม ในหลากหลายประเภทของเกม ไม่ได้จำเพาะเจาะจงอยู่แค่เกมสยองขวัญหรือเกมพี และได้เรียนรู้สื่อประเภทเกมสยองขวัญต่างประเทศเพื่อเรียนรู้อารมณ์บรรยากาศและเทคนิคที่ใช้ในเกม

นอกจากนี้ ผู้พัฒนาเกมได้ใช้สื่ออินเทอร์เน็ต และสื่อสังคมออนไลน์ในการเรียนรู้การทำงาน ทั้งในการเสาะหารูปแบบวัฒนธรรมสยองขวัญและวัฒนธรรมผีไทยเพื่อใช้ในการออกแบบทั้งเนื้อเรื่อง และงานออกแบบในการหากระแสความนิยม มีการศึกษาวัฒนธรรมต่างชาติและใช้ในการผสมผสานวัฒนธรรม

(2) ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นสื่อมวลชนและสื่อดั้งเดิม สื่อดั้งเดิมมีอิทธิพลต่อผู้ผลิตเกม ในฐานะของการเรียนรู้วัฒนธรรมและการนำเทคนิคประกอบต่างๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์เกมสยองขวัญและเกมผีไทย ผู้พัฒนาเกมได้อาศัยเนื้อเรื่อง ภาพจำ และวัฒนธรรมที่เคยปรากฏในสื่อมวลชนมาเป็นแนวทางในการผลิตเกม นอกจากนี้ รวมถึงการสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่ปรากฏในสื่อดังกล่าวมาใช้ เช่น เทคนิคการสร้างความกลัว

(3) ทุนที่เป็นรูปธรรมอื่นๆ ได้แก่ สถาปัตยกรรมและสินค้าทางวัฒนธรรมประเภทเครื่องราง ของขลัง อันเป็นผลผลิตจากการสร้างสินค้าทางวัฒนธรรมของสถาบันสื่อและศาสนา

6.1.2.4 ทูทางวัฒนธรรมที่ฝังในตัวบุคคลและกลุ่มบุคคล และการใช้ทูทางวัฒนธรรมในการผลิตเกม

ผู้ผลิตเกม นำทูทางวัฒนธรรมมาใช้ร่วมกับฐานความรู้ในตัวแรงงานแต่ละคน นำทักษะ วิธีคิด และวัฒนธรรม มาผสมผสานกันในการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย โดยทูทางวัฒนธรรมดังกล่าวเมื่อผ่านกระบวนการผลิตแล้ว ผลิตผลที่ได้คือ “สินค้าทางวัฒนธรรม” ซึ่งผ่านความรู้ ความคิด และกระบวนการแปรรูปวัฒนธรรม

(1) ทูทางวัฒนธรรมที่ใช้ในการผลิตเกม ในการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย

ผู้วิจัยได้ศึกษาทูทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย ใน 3 กลุ่ม คือ กลุ่มความเชื่อและอุดมการณ์ กลุ่มเนื้อเรื่อง และกลุ่มการออกแบบตัวละคร

- **กลุ่มความเชื่อและอุดมการณ์** เป็นผลจากการเรียนรู้ทางสังคม โดยเฉพาะการเรียนรู้ผ่านสถาบันทางศาสนา ได้ก่อสร้าง “โลกทัศน์” ที่เกี่ยวข้องกับผีให้ผู้ผลิตเกม โดยโลกทัศน์ดังกล่าวไม่ได้เกี่ยวข้องกับ “ความเชื่อ” โดยตรง ผู้ผลิตเกมจะเป็นคริสตศาสนิกชน เป็นผู้ไร้ศาสนา เป็นผู้ไม่เชื่อว่าผีมีจริง แต่ผู้ผลิตเกมทั้งหมด ล้วนมีความเข้าใจความหมายร่วมกันบางอย่างเกี่ยวกับวัฒนธรรมสยองขวัญและวัฒนธรรมผีไทย โดยผู้วิจัยได้จำแนกโลกทัศน์จากผู้ผลิตเกมออกเป็น 3 รูปแบบ และ อุดมการณ์ความเชื่อและค่านิยม ย่อยที่เกี่ยวข้องกับเพศหญิง ดังนี้

- **โลกทัศน์เกี่ยวกับผี** ผู้ผลิตเกมแต่ละคนแสดงให้เห็นว่า ผีมีความเป็นอื่น มีความแตกต่างที่ไม่ใช่คน มีความน่ากลัว มีพลังอำนาจ ซึ่งเป็นพื้นฐานที่ถูกแสดงออกมาผ่านทัศนะที่ปรากฏของผู้ผลิตเกม ซึ่งถึงแม้ว่าจะอธิบายโดยไร้ความเชื่อ พยายามอธิบายอย่างเป็นวิทยาศาสตร์ แต่จะเห็นว่าในโลกทัศน์โดยรวมแล้วจุดร่วมของผีดังกล่าวเป็นจุดร่วมที่ใกล้เคียงหรือมีความเหมือนกัน ซึ่งจะเป็ต้นทางของเนื้อหาเกมสยองขวัญและเกมผีไทยที่ถูกผลิตออกมาต่อไป
- **โลกทัศน์เกี่ยวกับศาสนาและไสยศาสตร์** โลกทัศน์เกี่ยวกับศาสนาและไสยศาสตร์ของผู้ผลิตเกม มักสะท้อนผ่านอำนาจของสิ่งใดๆ ที่

เป็นปฏิปักษ์ตรงข้ามกับอำนาจอันมีอยู่ของผี เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าแม้ผีจะมีอำนาจแต่อำนาจที่ผีมีนั้นเป็นไปอย่างจำกัด โดยอำนาจของศาสนาเป็นอำนาจฝ่ายดีที่เข้ามาจัดการกับอำนาจของผีซึ่งเป็นฝ่ายไม่ดี หรือฝ่ายต่ำ ผ่านการต่อสู้ การทำลาย หรือปกป้องคุ้มครองในทัศนคติของผู้ผลิตเกม โดยผ่านเครื่องมือบางอย่าง เช่น พระเครื่อง หรือไสยศาสตร์

- **โลกทัศน์เกี่ยวกับกฎแห่งกรรมและการเวียนว่ายตายเกิด** เนื้อเรื่องของผีทุกเรื่อง มักอยู่บนฐานทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับกฎแห่งกรรมและการเวียนว่ายตายเกิด ผู้ผลิตเกมมองว่า “ผี” ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ แต่มักมี “คำอธิบาย” เบื้องหลังของการกำเนิดของผีที่เกี่ยวพันกับโลกหลังความตาย ซึ่งมักปรากฏออกมาในฐานะกรรมดีกรรมชั่วอันนำไปเกิดเป็นผี
- **ค่านิยม-คุณค่าเกี่ยวกับผีเพศหญิง** การผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย ผีเพศหญิงเป็นผีที่ถูกพบมากที่สุดและเป็นตัวละครหลักโดยมีลักษณะ โหยหาสัมพันธ์ของผู้ชาย หรือตกเป็นเหยื่อของเพศชาย ซึ่งอยู่ภายใต้มุมมองของผู้ผลิตเกม ซึ่งจำแนกออกเป็น 2 ประเด็นใหญ่ คือ ตระกูลเนื้อหาล่องลับของผี และภาพจำของผู้หญิงในสังคมไทย
 - ก. ตระกูลเนื้อหาล่องลับของผี เกมจีบสาว หรือเกมจีบผีสาว ได้นำผีเพศหญิงมาใช้ ในการช่วยวนและเชิญชวนทางเพศตามประเภทตระกูลเนื้อหาล่องลับของผี เพื่อผู้เล่นเกมกลุ่มดังกล่าว
 - ข. ภาพจำของผู้หญิงในสังคมไทย ผู้ผลิตเกมมองว่าผีเพศหญิงเป็นเพศที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ มีความลึกลับ อ่อนไหว Dramatic มีตรรกะเหตุผลในแบบเฉพาะตัว นอกจากนั้น ยังมองว่าโครงสร้างของสังคมเอื้อให้ผู้หญิงตกเป็นเหยื่อได้ง่ายกว่า ซึ่งปรากฏในเกมทั้ง 3 เกมที่ศึกษา

- **กลุ่มเนื้อเรื่อง “โลกทัศน์”** ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่ออุดมการณ์ได้เข้าไปกำหนดเนื้อหาของเนื้อเรื่อง นอกจากนี้ผู้ผลิตเกมยังอาศัยทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม ทั้งสื่อใหม่ สื่อมวลชนและสื่อดั้งเดิม และทุนที่เป็นรูปธรรมอื่นๆ ในการผลิตเนื้อหาของเกมสยองขวัญและเกมผีไทย โดยแบ่งออกเป็น 4 เรื่อง ดังนี้
 - **สถานที่ดำเนินเรื่อง** ผู้ผลิตเกมอาศัยตำนาน เรื่องเล่า หรือแนวคิด ผูกพันข้องเกี่ยวกับเรื่องราวสยองขวัญมาใช้เป็นสถานที่ในเกม เช่น โรงพยาบาล บ้านร้าง และได้สำรวจทางสถาปัตยกรรม ภูมิทัศน์ เพื่อใช้ในการออกแบบสถานที่ต่างๆ
 - **เนื้อเรื่องเกี่ยวกับผีและประเภทของผี** ผู้พัฒนาเกมได้อาศัยเรื่องเล่าร่วมสมัยและตำนานท้องถิ่นในการสร้างเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับผี โดยมักเลือกผีที่มีเอกลักษณ์ของผีในสังคมไทย ซึ่งเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่อยู่ในตัวบุคคลหรือกลุ่มบุคคลมาใช้ในการดำเนินเรื่อง นอกจากนี้ ผู้ผลิตเกมยังนำเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ “หน้าที่” (Function) อันเป็นลักษณะเด่นที่ติดตัวกับประเภทของผีแต่ละตัวมาใช้ เช่น การเลือกใช้นางตานีมาเป็นผีที่ยั่วยวนดึงดูดทางเพศตัวละครผู้ชาย หรือการเลือกเปรตซึ่งเป็นอสุรกาย นำกลัวตัวใหญ่โตมาใช้ในปฏิบัติการต่อสู้ของเกม
 - **แนวคิดเกี่ยวกับศาสนาที่ปรากฏในเนื้อเรื่อง** ไม่ว่าจะ เป็นประเภทตระกูลเนื้อหาย่อยแบบใด ผู้ผลิตเกมต่างอาศัยแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความดี กฎแห่งกรรมในทุกๆ เกม ซึ่งเกิดจากโลกทัศน์ด้านกฎแห่งกรรมและการเวียนว่ายตายเกิด
 - **การสร้างความเป็นสากล** ในการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย ผู้ผลิตเกมได้พยายามอาศัยวัฒนธรรมที่มีความเป็นไทยและความเป็นเอกลักษณ์ไทยอย่างสูงเพื่อใช้ในการออกแบบเนื้อเรื่อง ผู้ผลิตเกมได้พยายามสร้างความเป็นสากลให้เกิดกับการดำเนินเรื่อง เพื่อให้ผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมไม่มากสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องของเกมได้โดยง่าย

- **กลุ่มการออกแบบตัวละคร** ในกลุ่มการออกแบบตัวละคร ผู้ผลิตเกมมีการออกแบบตัวละครโดยอาศัยต้นทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นรูปธรรม แสดงภาพของผีในรูปแบบที่ผู้ผลิตเกมรู้จักคุ้นเคย แต่มีการผสมผสานทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างความหมายใหม่ให้กับผี หรือใช้เอกลักษณ์ที่สำคัญของไทยเพื่อขบเน้นความหมายดั้งเดิมของผีให้เด่นชัดขึ้น โดยผู้วิจัยได้แบ่งลักษณะการออกแบบตัวละครออกเป็น 3 ด้าน คือ (1) รูปลักษณ์ (2) เครื่องแต่งกาย และ (3) พลังอำนาจ โดยพบว่าเกมแนว Stylized Graphic 2D ซึ่งไม่ได้เน้นความเหมือนจริงเท่ากับเกมประเภท Realistic จะมีการผสมผสานวัฒนธรรมต่างชาติมากกว่าในทั้ง 3 ด้าน ขณะที่เกมแนว Realistic จะมีการเน้นความเหมือนจริง ยกเว้นในด้านพลังอำนาจที่พบว่าอำนาจของผีในเกมได้ผสมผสานกับวัฒนธรรมเกมต่างประเทศ เช่น ผีโผล่ออกมาจากกองเลือด ถึงแม้ว่าผู้ผลิตเกมจะบอกว่าไม่ได้รับแรงบันดาลใจจากเกมอื่น แต่การข้ามพ้นประตูดังกล่าวสามารถพบได้ในเกมที่มีชื่อเสียงของต่างประเทศ เช่น เกม Portal

6.2 การอภิปรายผล

จากการศึกษา “เกมสยองขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรม” ผู้วิจัยได้นำผลการศึกษาทั้งหมดมาทำการอภิปรายผล โดยแยกการอภิปรายผลเป็น 2 ส่วน คือ การผลิตซ้ำความหมายเดิมและการสร้างความหมายใหม่ของ “ผี” ในเกมสยองขวัญและเกมผีไทย และทุนทางวัฒนธรรมกับการส่งออกวัฒนธรรมในการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย

6.2.1 การผลิตซ้ำความหมายเดิมและการสร้างความหมายใหม่ของ “ผี” ในเกมสยองขวัญและเกมผีไทย

การศึกษาเรื่อง “เกมสยองขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทุนทางวัฒนธรรม” ผู้วิจัยมุ่งศึกษา “ชนบ” และ “ประติษฐกรรม” ที่เกิดขึ้นในเนื้อหาของตระกูลเนื้อหาเกมสยองขวัญและเกมผีไทย ซึ่ง ชนบและประติษฐกรรมดังกล่าว เป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ความหมายที่

เกี่ยวข้องกับ ‘ผี’ และเป็นต้นทางของการกำหนดความหมายในการสื่อสารให้กับผู้ใช้หรือผู้รับสาร ภายใต้ความหมายดังกล่าวด้วย

ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์ด้วยบท โดยได้รับแบบอย่างจากงานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย” ของ สกฤตวิ สุখনันต์ (2553) โดยผู้วิจัยพบว่า “ชนบ” ของเกมสยองขวัญและเกมผีไทยที่ศึกษาล้ายคลึงกับชนบของตระกูลหนังผีไทย ซึ่งเป็นการผลิตซ้ำความหมายเดิม เนื่องจากลักษณะพิเศษของตระกูลเนื้อหา “สยองขวัญและผี” ของไทยมีการถ่ายทอดเรื่องราวและวัฒนธรรมเฉพาะอย่าง โดยเฉพาะวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับอุดมการณ์ ความเชื่อ และค่านิยมเกี่ยวกับผีในวัฒนธรรมไทย รวมทั้งสถานที่ในการดำเนินเรื่อง ซึ่งลักษณะที่ปรากฏเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมพุทธ พราหมณ์ ผี ที่มีการผลิตซ้ำในสื่อร่วมสมัย ซึ่งการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทยก็ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมพุทธ พราหมณ์ ผี เช่นกัน

เกมสยองขวัญและเกมผีไทย มีการสร้างความหมายผ่านระบบสัญญาณทางภาพและเสียงผ่านคอมพิวเตอร์กราฟิก ปรากฏเป็น 2 รูปแบบ คือ เกมที่มีลักษณะเสมือนจริง (Realistic) และเกมที่มีลักษณะเหนือจินตนาการ (Unrealistic/Fantasy) ทั้งนี้ แม้ภาพและเสียงที่ปรากฏจะเป็นการสร้างขึ้นมาใหม่ แต่ “ความหมายของผี” ยังเป็นรูปแบบเดิม คือ ผีมีความน่ากลัว มีอำนาจพิเศษ มีความเป็นอื่น มีพันธะหน้าที่และความเกี่ยวข้องกับมนุษย์ นอกจากนี้ ผู้ผลิตเกมยังอาศัยชนบความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิด กฎแห่งกรรม มาอธิบายการเกิดขึ้นและสภาวะของผีด้วย ทั้งยังปรากฏการผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องศาสนาและไสยศาสตร์ เช่นการกำเนิดและการปราบผี ซึ่งสะท้อนว่าอำนาจของผีเป็นสิ่งที่ “จัดการได้” ด้วยอำนาจที่เหนือกว่าหรือดีกว่าของศาสนาและไสยศาสตร์

ในด้านเพศวิถีของผี สื่อประเภทเกมยังคงสะท้อนภาพของผีเพศหญิงออกมามากที่สุด โดยผีเพศหญิงถูกผลิตขึ้นในรูปแบบผีที่เฝ้ารอคนรักหรือเป็นเหยื่อของการถูกลอกหลวงของเพศชาย และของสังคม ซึ่งสอดคล้องไปกับบทความเรื่อง ผี อวด เพศ : ที่ทางของหญิงชายในเรื่องผีๆ โดยชานันท์ ยอดหงษ์ (2560) นอกจากนั้นผีเพศหญิงยังเป็นผีที่เติมเปี่ยมไปด้วย “อารมณ์” รัก เกลียด และผูกพยาบาท ดังที่ สมสุข หินวิมาน (2558) ได้อธิบาย

ภาพจำของผีที่ปรากฏในเกมยังสอดคล้องไปกับงานศึกษาของ ของ นิรินทร์ เกตราไชยอนันต์ (2550) เรื่อง “ภาพตัวแทนผีผู้หญิงในละครโทรทัศน์” ซึ่งได้ฉายภาพจำของผีเพศหญิง เป็น ผีรอรัก

ผีจำยอม และผีแม่ โดยเกมสยองขวัญและเกมผีไทยได้สร้างภาพของผีรกรัก ที่จะอยู่อย่างมีความทุกข์ เมื่อปราศจากความรักของผู้ชาย หรือโหยหาที่จะได้ผู้ชายมาเติมเต็มเป็นภาพหลัก เช่น ผีของแม่ญานางตะเคียนที่ถูกชายผู้เป็นมนุษย์ทิ้ง หรือผีเบลที่หลงรักผู้ชาย ทำคุณไสยใส่ผู้ชาย จนแม้ตายก็ไม่คลายจากบ่วงรัก

ในขณะที่ผีจำยอม ซึ่งเป็นภาพผีที่ได้รับผลกระทบจากการกระทำของคนอื่น ๆ เช่น ผีพลอยที่รับผลกระทบจากพ่อ เกมบางเกมได้เลือกฉายเป็นภาพความเป็นเหยื่อของผู้หญิงเหล่านั้นเป็นภาพรอง และในด้านของ ผีแม่ เกมยังไม่ปรากฏรูปแบบของผีแม่ซึ่งอาจไม่ใช่เพราะว่า เกมได้เปลี่ยนมุมมองที่มีต่อเพศหญิง หากเป็นเพราะว่าตัวเกมนั้นเป็นสื่อที่คัดเลือกเรื่องราวที่เหมาะสมกับช่วงวัยโดยได้หยิบยกเรื่องราวเฉพาะของวัยรุ่นในยุคสมัยปัจจุบันมาใช้ในการเขียนเนื้อเรื่อง นิรินทรยังได้ชี้ให้เห็นว่าภาพเหล่านั้นล้วนเป็นมุมมองที่ถูกประกอบสร้างผ่านมุมมองความเป็นชาย (Male Norms) ซึ่งยังคงดำรงอยู่ในการผลิตเกมด้วย

ภาพจำเหล่านี้ถูกผลิตซ้ำในสังคมชายเป็นใหญ่ ที่ได้วางตำแหน่งแห่งที่ บุคลิกลักษณะของผู้ชาย และผู้หญิง รวมไปถึงผีเพศหญิงเอาไว้ในสถานะของภาพจำในสังคม โดยมีสื่อต่างๆ ทั้งสื่อสมัยใหม่และสื่อมวลชนคอยทำหน้าที่หมุนเวียนมาผลิตซ้ำ จนได้บังคับตอกย้ำที่ทางของผู้หญิงหลังความตาย

สิ่งดังกล่าวที่เกิดขึ้น ได้แสดงว่าความหมายของผีได้ถูกผลิตซ้ำและตัดทอนความหมายให้เหลือเพียงบางรูปแบบ ดังที่ Theodor Adorno และ Max Horkheimer (1973) ได้อธิบายว่าอุตสาหกรรมวัฒนธรรมมีส่วนในการคัดเลือกให้เหลือเพียงวัฒนธรรมบางอย่าง ที่ได้รับการสืบต่อถ่ายทอด เพื่อดำรงหน้าที่บางอย่างให้แก่สังคม เกมสยองขวัญและเกมผีของไทยเอง ไม่ปรากฏผีในมิติอื่นๆ เช่น ผีที่เกี่ยวข้องกับการเป็นอารักษ์ บรรพชน ท้องถิ่น ชุมชน หรือพิธีกรรม รวมถึงผีในภพภูมิอื่นๆ ที่ไม่ทับซ้อนกับภูมิโลกมนุษย์ หรือแม้แต่เจ้าแม่ตะเคียนที่สะท้อนสังคมหญิงเป็นใหญ่ในภูมิภาคอุษาคเนย์ ก็ยังติดพันกับเพศชาย วนเวียนอยู่ในความรักและยอมสยบต่ออำนาจของผู้ชาย โดยอุดมการณ์ ความเชื่อ และค่านิยม เหล่านี้เอง ที่เป็นต้นทางของการผลิตความคิดที่อยู่ในแวดวงอุตสาหกรรมเนื้อหาประเภทสยองขวัญและผีไทย

อย่างไรก็ตาม จากการวิจัยพบว่า ผู้ผลิตเกมได้พยายามที่จะสอดแทรกความหมายใหม่ๆ ผ่าน ประดิษฐ์กรรม ที่ไม่ต่อต้านขนบเดิม กล่าวคือผู้ผลิตเกม ยังคงดำรงขนบ ความน่ากลัว ความเป็นอื่น และความมีพลังอำนาจของผี หากแต่ผู้ผลิตเกมได้มีการ “ผสมผสานทางวัฒนธรรม” (Cultural Hybridization) ที่เป็นผลของการข้ามวัฒนธรรมแบบโลกาภิวัตน์ ดังที่ กาญจนา แก้วเทพ (2548) กล่าวว่า โลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรม ไม่ได้ทำให้เกิดการครอบงำทางวัฒนธรรมเพียงอย่างเดียว แต่ยังมี การหยิบใช้และนำวัฒนธรรมมาปรับตัว ผสมผสานในรูปแบบต่างๆ เกิดสิ่งที่เรียกว่า “การเชื่อม ประสานทางวัฒนธรรม” (Cultural Articulation) ซึ่งให้กำเนิด รูปลักษณ์ การแต่งกาย และพลัง อำนาจของผีที่แตกต่างไป โดยเฉพาะในเกมแบบ Unrealistic/Fantasy ที่มีการปรับรูปลักษณ์ของผี ผสมผสานกับวัฒนธรรมญี่ปุ่นหรือตะวันตก เช่น นางตะเคียนและนางตานีซึ่งผู้ผลิตเกมตีความว่าเป็น ภูติผีหantuแบบเอลฟ์ ผสมผสานชุดโลลิต้าให้กับผีกุมารทองให้ดูมีความเป็นตะวันตกมากขึ้น

6.2.2 ทูทางวัฒนธรรมกับการส่งออกวัฒนธรรมในการผลิตเกมของชาวไทยและเกมผีไทย

ในงานศึกษา “เกมสยองขวัญและเกมผีไทยบนแพลตฟอร์มดิจิทัลกับทูทางวัฒนธรรม” สื่อ ประเภทเกมเป็นสื่อที่ดำรงรูปแบบแตกต่างจากสื่อมวลชนที่เคยมีมาในอดีต กล่าวคือ ในฐานะของ สินค้าทางวัฒนธรรม เกมเป็นสินค้าที่ไม่ได้อาศัยรูปแบบในการเข้าถึงมวลชนอย่างกว้างขวาง พร้อม เปรียง และในเวลาเดียวกัน แต่ได้อาศัยการบริโภคอย่างเป็นส่วนตัวโดยปัจเจกบุคคล

ในปัจจุบัน ระบบอินเทอร์เน็ตได้ทำให้สินค้าประเภทเกม กลายเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่ เข้าถึงผู้บริโภคได้โดยตรง โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องสถานที่และเวลา ผู้เล่นเกมสามารถบริโภคเกมได้ โดยตรงผ่านการซื้อขายในช่องทางออนไลน์ที่เป็นเครือข่ายสากลระดับโลกอย่าง Steam⁶ โดยไม่ต้อง อาศัยการลงทุนของภาคเอกชนในการนำเข้าสินค้าและบริการ ทำให้การส่งออกของเกมซึ่งเป็นสินค้า ทางวัฒนธรรมมีความคล่องตัวมากกว่าสินค้าทางวัฒนธรรมประเภทอื่น และสามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้ โดยไม่ถูกสกัดกั้น ซึ่งถือเป็นช่องทางส่งออกสินค้าทางวัฒนธรรมที่มีคุณภาพ

⁶ Steam หมายถึง Platform ขนาดใหญ่ที่ใช้ในการซื้อขายและเล่นเกมที่โยงโยอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

ด้วยเหตุดังกล่าวนี้เอง ผู้วิจัยเห็นว่าเกมอาจจะเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพอย่างหนึ่ง ในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และอาจเป็นอีกหนึ่งสินค้าที่ถูกกล่าวถึงในนามของ T-Wind หรือสายลมแห่งไทย อันมีความหมายถึงผลิตภัณฑ์บัณฑิตของไทยที่เป็นกระแสโลดแล่นในหมู่ประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ตลอดไปจนถึงสามารถสร้างความนิยมในประเทศจีน ดังที่ละครไทยเคยได้รับความนิยมนมาก่อน

อย่างไรก็ตาม งานวิจัยชิ้นนี้พบว่าเกมสยองขวัญและเกมผีไทยยังคงอาศัย “ขนบ” ดั้งเดิมของวัฒนธรรมสยองขวัญและผี ในลักษณะเดียวกับที่เคยปรากฏในสื่อประเภทอื่น ซึ่งมีลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมแบบไทยที่ค่อนข้างสูง กล่าวคือ เนื้อหาเกมผียังคงมีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อทางศาสนา โดยเฉพาะศาสนาพุทธ ซึ่งมาจากการที่ผู้ผลิตเกมได้เรียนรู้และสั่งสมทุนทางวัฒนธรรมที่มีลักษณะเฉพาะ ทั้งแบบตั้งใจและไม่ตั้งใจ จนเกิดเป็น “โลกทัศน์” ของผู้ผลิตเกม โดยโลกทัศน์ที่เกิดขึ้นนั้นไม่มีความจำเป็นที่จะต้องสัมพันธ์กับความเชื่อของผู้ผลิตเกม กล่าวคือ ถึงแม้ว่าผู้ผลิตเกมที่ไม่ได้นับถือศาสนาพุทธหรือเป็นอศาศนิก หรือแม้แต่ไม่เชื่อเรื่องผี ก็จะมีมุมมองโลกทัศน์ร่วมที่ต่างเรียนรู้มาในสังคมวัฒนธรรมเดียวกัน และได้นำโลกทัศน์ที่เกิดขึ้นไปใช้เป็นพื้นฐานในการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย

สถาบันสำคัญที่เข้ามามีบทบาทในการสั่งสมทุนทางวัฒนธรรมของผู้ผลิต คือ สถาบันสื่อมวลชนและสถาบันศาสนา ที่สร้างกรอบแนวคิดเกี่ยวกับผีแบบมวลชน ทำหน้าที่ให้ความหมายและประกอบสร้างความจริงให้กับสังคม ซึ่งมีผลต่อการก่อสร้างวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับผีให้กับผู้ผลิตเกม ที่มีการบริโภคสื่อทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับผีในหลายประเภท ทั้งภาพยนตร์ ละคร และวิทยุ โดยมีลักษณะเรื่องเล่าทางวัฒนธรรมที่คล้ายคลึงกัน วัฒนธรรมดังกล่าวได้มีส่วนร่วมกันถ่ายทอดอุดมการณ์เกี่ยวกับผีแบบมวลชนขึ้นแก่ผู้ผลิตเกม

ในอีกทางหนึ่ง สถาบันศาสนาเองก็มีส่วนเข้าไปกำหนดบทบาทและสร้างทุนทางวัฒนธรรมให้กับพลเมือง โดยผู้ผลิตเกมมีโอกาสเรียนรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ผ่านวิถีปฏิบัติ ประเพณี สิ่งศักดิ์สิทธิ์ทางพระพุทธศาสนาแบบมวลชน ตลอดไปจนถึงการเรียนการสอนภายในโรงเรียนและการรับสื่อต่างๆ ที่ฝังอุดมการณ์ศาสนาอยู่ภายใน

ผลลัพธ์ดังกล่าวได้ทำให้เนื้อเรื่องนั้นมีรูปแบบที่จำกัดในด้านอุดมการณ์ ความเชื่อ และ ค่านิยมอันเป็นผลทางวัฒนธรรมที่ได้สั่งสมมา นอกจากนี้ผู้ผลิตเกมยังได้สะท้อนลักษณะรสนิยมของ เนื้อเรื่องแบบวัยรุ่นชนชั้นกลางซึ่งเป็นตลาดเป้าหมาย ที่ฉายภาพของปัญหาในวัยเรียน เรื่องราวความรัก ความแค้น ความผูกพันยาบาท ซึ่งรักหักสวาทในสังคมอุดมศึกษา ซึ่งเป็นการย้ายภาพเรื่องราวจาก เรื่องผีวัยรุ่นในเรื่องเล่าของ วิทย์ ละคร และภาพยนตร์มาไว้ในแพลตฟอร์มที่แตกต่างออกไป

แม้ว่าจะพบความแตกต่างจากสื่อประเภทสื่อมวลชนอยู่บ้างในแง่ของรายละเอียดประติศู- กรรม เช่น การผสมผสานความหมายในการออกแบบตัวละครมี อย่างไรก็ตามประติศูกรรมเหล่านั้น เป็นเพียงองค์ประกอบย่อยที่ปรากฏให้เห็นในงานออกแบบ โดยเฉพาะการออกแบบลักษณะของตัว ละคร ขณะที่ตัวเนื้อหา อุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยมที่ปรากฏในเกมยังคงวนเวียนอยู่ในเนื้อหา เดิม เช่นเดียวกับอุตสาหกรรมเนื้อหาสยองขวัญและผีที่ปรากฏในสื่อประเภทอื่น ซึ่งยังคงสะท้อน มุมมองโลกทัศน์แบบพุทธศาสนา ผนวกความเชื่อของศาสนาพราหมณ์และผี

ผลลัพธ์ที่น่าสนใจคือการปรากฏขึ้นของวัฒนธรรมเนื้อหาแบบดั้งเดิมในสื่อใหม่นั้น ยังคงได้รับ การกล่าวถึงในวงกว้าง และค่อนข้างเป็นนิยมในประเทศไทย กล่าวคือ สื่อประเภทเกมซึ่งนำเสนอ เนื้อหาทางวัฒนธรรมที่ผู้เล่นเกมชาวไทยมีความคุ้นชิน อย่างเกม Araya และเกม Home Sweet Home ได้รับความนิยมเป็นวงกว้าง⁷ ในขณะที่เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ซึ่งผลิต โดยสตูดิโอขนาดเล็กก็ได้รับความนิยมจากผู้เล่นเกมเฉพาะกลุ่ม⁸

ความคุ้นเคยดังกล่าว สามารถอธิบายได้ด้วยกรอบ “มายาคติ” ที่ถูกติดตั้งสวมทับไปกับ บริบทของสังคมไทย รวมถึงกลุ่มสังคมที่มีลักษณะร่วมทางวัฒนธรรม ดังงานวิจัยของ สรัสวดี คงปิ่น และมนต์ ขจรเจริญ (2561) ที่ศึกษามายาคติความตายที่สื่อสารผ่านพิธีกรรมงานศพของกลุ่มชาติพันธุ์

⁷ HEARTROCKER เกม Caster ชื่อตั้งของไทย มีตัวเลขยอดผู้ชมในการ Cast เกม Home Sweet Home และ Araya เกือบ 10 ล้านคน และ กว่า 6 ล้านคนตามลำดับ ตัวเลขสืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2563

⁸ ตัวเลขผู้ติดตามเพจเฟซบุ๊กของ Long Wing Studio ผู้ผลิตเกมสูงกว่า 1 หมื่นคน ตัวเลขสืบค้นเมื่อ 19 กันยายน 2563

ภูไทและไทลื้อ ซึ่งชี้ให้เห็นว่าความเชื่อเรื่องผี ความตาย และโลกหลังความตาย มีมายาคติที่เกี่ยวข้องกับผี ซึ่งฝังอยู่ในกลุ่มชาติพันธุ์ที่นับถือพุทธศาสนาแฝงอยู่

มายาคติเหล่านี้เอง ได้เข้ามาเป็นคำอธิบายและประกอบสร้างความจริงทางสังคม (Social Construction of Reality) เป็นตัวกลางที่เข้าไปสร้าง “ความหมาย” ให้แก่ “โลกความเป็นจริง” (World of Reality) ให้กับผู้ที่อยู่ในวัฒนธรรมร่วม กระบวนการดังกล่าวทำให้เกิด “โลกความจริงที่มีอยู่” ซึ่งเป็นความคุ้นเคยและฐานทางวัฒนธรรม ที่ทำให้ผู้บริโภคเปิดรับวัฒนธรรมผ่านการเล่นเกมด้วยความเข้าใจถึงสัญญาณต่างๆ ของสารที่ปรากฏในเกม

ในด้านของการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และอุตสาหกรรมวัฒนธรรม เสาวรภย์ กุสุมา ณ อยุธยา (2553) ได้แสดงให้เห็นว่า การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ต้องอาศัยองค์ประกอบด้านความรู้ การศึกษา การสร้างสรรค์งาน และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญาซึ่งเชื่อมโยงกับพื้นฐานทางวัฒนธรรม อย่างไรก็ตาม หากเปรียบเทียบกับแผนพัฒนาของเกาหลีใต้แล้ว จะพบว่าประเทศเกาหลีใต้ได้มีแนวโน้มนโยบายด้านการตลาดของตนเองอย่างชัดเจน ที่จะเผยแพร่อุตสาหกรรมวัฒนธรรมในช่วงแรกผ่าน K-Drama หรือละครทีวีเกาหลี สู่อเมริกา เอเชียตะวันออกและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (สถิตาภรณ์ เอี่ยมธงชัย, 2559) ซึ่งเป็นประเทศที่มีวัฒนธรรมใกล้เคียงกัน

สิ่งเหล่านี้ แสดงให้เห็นว่าการมีลักษณะทางวัฒนธรรมที่ใกล้เคียงกัน ทำให้การเปิดรับวัฒนธรรมมีการต่อต้านต่ำหรือไร้ซึ่งการต่อต้าน ซึ่งวัฒนธรรมเกมผีที่ปรากฏในเกม Araya, เกม Home Sweet Home และ Forbidden Love with The Ghost Girl นั้น อาจเป็นที่นิยมของประชากรในภูมิภาคอินโดจีน หากมีการส่งเสริมการขายที่เหมาะสม เพราะเป็นการเปิดรับวัฒนธรรมที่มีประสิทธิภาพ จากการที่มีประวัติศาสตร์ร่วมทางวัฒนธรรมกับไทยมาอย่างยาวนานผ่านการนับถือพระพุทธศาสนานิกายเถรวาท หรือหินยาน และความเชื่อเรื่องผีในภูมิภาค

อีกด้านหนึ่ง เกมผีและเกมสยองขวัญของไทยอย่างเกม Araya และเกม Home Sweet Home ก็ได้รับการตอบรับที่น่าสนใจในตลาดสากล (เกม Forbidden Love with The Ghost Girl ไม่ได้ทำระบบภาษาเพื่อขายต่างประเทศ) ตัวเลขที่ปรากฏผ่านการเล่นของแคสเตอร์เกมระดับโลกอย่าง PewDiePie ซึ่งมียอดผู้ติดตามกว่า 106 ล้านคนทางยูทูป ซึ่งได้นำเกมอย่าง Home Sweet

Home มาเล่นให้รับชมผ่านช่องยูทูป และมีผู้ชมคลิกกว่า 6.8 ล้านคน⁹ ขณะที่ ตัวเลขการซื้อขายผ่าน Steam ได้แสดงให้เห็นว่า เกม Araya มีผู้เล่นผ่าน Steam กว่า 2.8 แสนคน และเกม Home Sweet Home มีผู้เล่นที่บริโภคเกมเกินกว่า 1 แสนคน¹⁰

แม้ตัวเลขดังกล่าวไม่ได้สะท้อนถึงการได้รับผลตอบแทนในระดับดีมาก จากการที่เกมสยองขวัญ เป็นตลาดเกมค่อนข้างเฉพาะกลุ่ม แต่ก็ทำให้เห็นว่าเกมทั้ง 2 ถูกพูดถึงในระดับสากล โดยสิ่งดังกล่าว เป็นเพราะความต้องการของผู้ผลิตที่จะพัฒนาเกมสู่ตลาดต่างประเทศ โดยวางเป้าหมายในด้านภาษา และกลยุทธ์ที่สร้างเกมออกมาในรูปแบบเนื้อเรื่องที่เป็นสากล รวมถึงการออกแบบระบบของเกมให้ เล่นง่าย เพื่อช่วยทลายข้อจำกัดทางการสื่อสาร

อย่างไรก็ตาม ชาวต่างชาติที่เล่นเกมสยองขวัญและเกมผีของไทยกลับแสดงความเห็นต่อเกม ในด้านความสยองขวัญ ความน่ากลัว และความแปลกใหม่เท่านั้น แต่ยังคงมีรายละเอียดทาง วัฒนธรรมที่ต้องอาศัยความเข้าใจต่อสัญลักษณ์ต่างๆ ภายในเกม โดยเฉพาะผู้เล่นที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมที่ แตกต่างกัน กล่าวคือ แม้จะเป็นเกมที่เป็นที่รู้จักในระดับสากล แต่ยังคงมีกำแพงทางวัฒนธรรมบาง ประการเข้ามาขวางกั้น โดยเฉพาะในด้านอุดมการณ์ ความเชื่อและค่านิยม และด้านเนื้อเรื่อง ทำให้ เกมไม่ประสบความสำเร็จอย่างกว้างขวางนัก

ผู้วิจัยมองว่าหากผู้ผลิตเกมต้องการพัฒนาเกมเพื่อประสบความสำเร็จในตลาดที่ต้องการ ซึ่งอาจเป็นประเทศที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรมสูง และสามารถส่งออกวัฒนธรรมไปยังประเทศที่ มีความแตกต่างของพื้นฐานทางวัฒนธรรมที่สูงได้ ผู้ผลิตเกมอาจมีความจำเป็นต้องลดองค์ประกอบ บางประการในเกมที่มีวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มอย่างวัฒนธรรมไทย และเพิ่มลักษณะร่วมบางประการ อย่างวัฒนธรรมสากลลงไป ประกอบกับการวางเป้าหมายของกลุ่มประเทศปลายทางที่เหมาะสม เพื่อสร้างกรอบทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมแก่การบริโภคบนฐานทางวัฒนธรรมที่แตกต่าง ซึ่งมีความ จำเป็นต่อการเปิดรับวัฒนธรรม และทำความเข้าใจต่อสาร

⁹ ตัวเลขสืบค้นเมื่อวันที่ 19 สิงหาคม 2563

¹⁰ ตัวเลขสืบค้นเมื่อวันที่ 19 สิงหาคม 2563

ดังเช่นการศึกษาของ Tae-Jin Yoon และ Hyejung Cheon (2014) ที่พบว่า การที่สินค้าเกมเกาหลีใต้ที่ประสบความสำเร็จในประเทศจีน เกิดจากการผลิตเกมซึ่งมีการผสมผสานทางวัฒนธรรมอย่างลงตัว และให้ความสำคัญกับการสร้างความใกล้เคียงทางวัฒนธรรม (Cultural Proximity) ระหว่างประเทศผู้ผลิตกับประเทศผู้บริโภคอันเป็นประเทศปลายทางของการค้า ภายใต้ออกแบบและการสร้างพื้นฐานด้านความเชื่อที่เหมาะสมภายในเกม

6.3 ข้อจำกัด

6.3.1 ผู้วิจัยพบว่าในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ การเข้าถึงแหล่งสัมภาษณ์บางบริษัทเป็นไปได้ยาก บริษัทบางบริษัทไม่สะดวกให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ในหลายตำแหน่ง การทำเกมเป็นโปรเจกต์ที่ทำงานและผู้ผลิตเกมมีการโยกย้าย เปลี่ยนบริษัท นอกจากนั้นผู้ผลิตเกมในหลายตำแหน่งยังทำหน้าที่โดยเป็นแรงงานอิสระ (Freelancer) ซึ่งไม่ได้ผูกโยงกับบริษัท และไม่สะดวกในการให้สัมภาษณ์

6.3.2 ผู้วิจัยพบว่าในเกมอย่าง Forbidden Love with The Ghost Girl ซึ่งเป็นเกมสยองขวัญและเกมผีไทย รูปแบบ Visual Novel ที่มีเนื้อหาด้านเพศนั้น ผู้ผลิตเกมไม่สะดวกที่จะเปิดเผยชื่อจริง ซึ่งอาจมีผลกระทบต่ออนาคตของผู้ผลิตเกมในระยะยาว

6.4 ข้อเสนอแนะทั่วไป

6.4.1 ผลการวิจัยได้แสดงให้เห็นว่าทุนทางวัฒนธรรมเป็นปัจจัยสำคัญในการผลิตเกมสยองขวัญและเกมผีไทย เกิดจากฐานรากทางวัฒนธรรมที่เข้มแข็ง เข้าถึงง่าย และมีเอกลักษณ์โดดเด่น ซึ่งภาครัฐควรเข้ามา สนับสนุนดูแล ให้เกิดการเข้าถึงทุนทางวัฒนธรรมต่างๆ ทั้งในแง่ของเอกสาร วัตถุ สถานที่ มีการเผยแพร่และเข้าถึงได้มากขึ้น เปิดเสรีทางข้อมูลผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้วัฒนธรรมเข้าถึงได้โดยมีต้นทุนที่ไม่แพง ซึ่งผู้ผลิตเกมใช้เป็นพื้นฐานในการผลิต

6.4.2 ทุนทางวัฒนธรรมไม่สามารถใช้ออกได้ด้วยตัวของมันเอง หากแต่อาศัยการแปรรูปเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมผ่าน “มนุษย์” ภาครัฐและเอกชนจึงมีความจำเป็นที่จะต้องพัฒนา “ทุนมนุษย์” ในแง่ขององค์ความรู้ต่าง ๆ ซึ่งนำมาแปรเปลี่ยนเป็นสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมด้วย

6.4.3 ควรสนับสนุนให้มีการร่วมมือทั้งระหว่างคนในชาติและระหว่างต่างชาติ เกิดการแลกเปลี่ยนและเรียนรู้วัฒนธรรม เพื่อให้เห็นความเป็นไปของตลาด สร้างสถานะของนิเวศเชิงสร้างสรรค์ทั้งในรูปของสถานะนิเวศเชิงกายภาพ และสถานะนิเวศเชิงสร้างสรรค์ในโลกเสมือน

6.4.4 ผู้วิจัยพบว่า ทิศทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับเรื่องสยองขวัญและผียังมีความหมายวนเวียนอยู่ไม่ก็รูปแบบ โดยถ่ายทอดอุดมการณ์เดิม การส่งเสริมให้เกิดความหมายใหม่ เช่น ความหมายท้องถิ่นทางด้านพิธีกรรม ตำนานเฉพาะ จึงจะมีส่วนในการทำให้วัฒนธรรมมีพรหมแดนที่กว้างขวาง และสามารถหยิบใช้เป็นวัตถุดิบในการผลิตสินค้าทางวัฒนธรรมได้

6.4.5 ภาครัฐควรมีแนวนโยบายเกี่ยวกับการส่งออกวัฒนธรรมที่ชัดเจน ผ่านการวางแผนการผลิตวัฒนธรรม และกำหนดตลาดเป้าหมายปลายทางของสินค้าทางวัฒนธรรม เพื่อเป็นแนวนโยบายให้ผู้ประกอบการเกมเกิดการสร้างสรรค์ที่เหมาะสม

6.5 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

6.5.1 ในการศึกษาเกมสยองขวัญและเกมผีไทย สิ่งสำคัญประการหนึ่งคือ ความสัมพันธ์ในการผลิต เพื่อทราบถึงว่า วัฒนธรรม ที่ปรากฏภายในเกมนั้นถูกกำหนดโดยใคร ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่า ควรได้จากการสืบทราบผ่านผู้ร่วมผลิตเกมในหลากหลายตำแหน่ง เพื่อให้เห็นทิศทาง หรือลำดับชั้นในการกำหนดความหมายในเกมที่เกิดขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- Thumbsupteam. (2558). *สำรวจตลาดเกมอาเซียน อินโดโตเร็วสุด แต่ไทยยังครองแชมป์ตลาดเกมใหญ่ที่สุด*. สืบค้นจาก <https://www.thumbsup.in.th/indonesia-is-the-fastest-and-thailand-is-the-largest-market-of-asean>
- กฤษฎา เกิดดี. (2541). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ*. กรุงเทพฯ: หสน. ห้องภาพสุวรรณ.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2548). *สื่อพื้นบ้าน : เพื่อการพัฒนาภาพรวมงานวิจัย*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2552). *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน. (2560). *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อการศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 3. มหาสารคาม: อินทนิล.
- กำจร หลุยยะพงศ์ และ สมสุข หินวิมาน. (2552). *ทลอน รัก สับสน ในหนังไทย: ภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ. 2520-2547) กรณีศึกษาตระกูลหนังผี หนังรัก และหนังยุคหลังสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: ศยาม.
- แก่งกิจ กิติเรียงลาภ. (2560). *Autonomia* *ทุนนิยมความรู้ แรงงานอวดฤ และการปฏิวัติของส่วนรวม*. กรุงเทพฯ: หจก. ภาพพิมพ์.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2559). *ประเทศไทย 4.0 กับทุนทางวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: ธุรกิจ. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/639453>
- จารุณี สุขชัย. (2550). *มิติ“ความเป็นไทย”ในหนังสือการ์ตูนไทย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรวดี วิไลลอย และ อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว. (2558). *การปรับแปลงความหมายผีในละครโทรทัศน์ไทย*. *วารสารนิเทศศาสตร์* 33(2).
- จิราภรณ์ ปกรณ์. (2561). *AR (Augmented Reality) เทคโนโลยีโลกเสมือนผสานโลกแห่งความจริง*. สืบค้นจาก <https://www.scimath.org/article-technology/item/7755-ar-augmented-reality>

- ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. (2539). *วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, คณะนิเทศศาสตร์.
- ฉลาดชาย รมิตานนท์. (2540). *ผีเจ้านาย*. พิมพ์ครั้งที่ 2. เชียงใหม่: โรงพิมพ์มิ่งเมือง
- ชลธิรา สัตยาวัฒนา. (2561). *ด้า แถน กำเนิดรัฐไทย สวรรคตต้นตอ คนไทย ชุมชนไทย-ลาว และความเป็นไทย/ไต/ไทย/สยาม*. กรุงเทพฯ: หจก. ภาพพิมพ์.
- ชานันท์ ยอดหงษ์. (2560). *ผี อวด เพศ : ที่ทางของหญิงชายในเรื่องผีๆ*. สืบค้นจาก <https://thematter.co/thinkers/ghost-stories-and-patriarchy/35024>
- ฐิติพล ปัญญาภิรมย์. (2560). *ผู้ใหญ่ก็ตีตบได้ : ตลาดเกมมือถืออาเซียนโตสูงสุดในโลก*. สืบค้นจาก <https://www.bbc.com/thai/thailand-40565506>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2561). *อีกราชสิริร่วมทุนกับบริษัทจีน ส่งเกมผีบุกแดนมังกร ต้นเกมไทยโกอินเตอร์*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/news/business/market-business/1190218>
- ธีระพงษ์ มีไธสง. (2560). *ผีกับพุทธการผสมผสานทางความเชื่อ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อินทนิล.
- นรชิต จิรสิทธิ์ธรรม. (2560). *อวัตุศึกษาของแรงงานนอกระบบภายใต้การสะสมทุนร่วมสมัย*. สืบค้นจาก <http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/642522>
- นิรินทร์ เกตราไชยอนันต์. (2550). *ภาพตัวแทนผีผู้หญิงในละครโทรทัศน์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาสื่อสารมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- บุญยงค์ เกศเทศ. (2557). *ผีวิเศษ ความเชื่อและการพึ่งพาระหว่างคนกับผี*. มหาสารคาม: กากะเย็บ.
- ประภาภรณ์ รัตน์ และ หยกขาว สมหวัง. (2560). *อุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรมและการสื่อสารในยุคดิจิทัล กรณีศึกษาอุตสาหกรรมการสร้างวัฒนธรรมไทยในจีน*. *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้*, 5(1).
- ปิลันลน์ ปุณฺณประภา และ สามินี รัตนยงค์ไพโรจน์. (2559). *ภาพยนตร์ผีไทย : ภาพมายาแทนความฝันของผู้ชม*. *วารสารวิชาการนวัตกรรมการสื่อสารสังคม*. สืบค้นจาก <https://www.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/93096/72921>
- พญาภิไทย. (2526). *ไตรภูมิภิกขา หรือ ไตรภูมิพระร่วง พระราชนิพนธ์พระมหาธรรมราชาที่ ๑ พญาภิไทย ฉบับตรวจสอบชำระใหม่*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: กรมศิลปากร.
- พระพรหมโมลี (วิลาศ ญาณวโร). (2538). *ภาวนาทีปนี*. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.
- พระมหาสมปอง. (2559). *กรรมหนักอะไรถึงต้องเป็น "สัมภเวสี"*. สืบค้นจาก <https://www.thairath.co.th/content/716380>

- พระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์กรมมหาชน). (2561). *ราชกิจจานุเบกษา*. เล่ม 135.
- พริมรดา จันทร์โชติกุล. (2553). *หนุมานในหนังสือการ์ตูนไทยปัจจุบัน*. กรุงเทพมหานคร: คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พิริยะ ผลศิริพันธ์. (2556). เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาประเทศไทย. *วารสารเศรษฐศาสตร์ปริทรรศน์ สถาบันพัฒนศาสตร์*, 7(1).
- ภัทรมน ติวานนท์. (2550). *เว็บไซต์บันเทิงเกาหลีและเว็บไซต์แฟนคลับดาราเกาหลีในประเทศไทยกับโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรม*. (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รักसानต์ วิวัฒน์อุตม. (2545). *นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ*. กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รังสรรค์ ธนะพรพันธุ์. (2545). *ทุนวัฒนธรรม วัฒนธรรมในระบบทุนนิยมโลก เล่มที่หนึ่ง ใน สรรพนิพนธ์*.
- รุ่งนภา ยรรยงเกษมสุข. (2556). มโนทัศน์ชนชั้นและทุนของ ปีแอร์ บูร์ดิเอด. *วารสารเศรษฐศาสตร์การเมืองบูรพา*, 2(1).
- วรากรณ์ สามโกเศศ. (2552). *รู้จักเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)*. สืบค้นจาก <http://libdoc.dpu.ac.th/article/V376.pdf>
- วิชุดา ปานกลาง. (2539). *การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง “แม่น้ำพระโขนง” พ.ศ. 2521-2532*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน, คณะนิเทศศาสตร์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิรัช ปิณฑศิริโรจน์. (2560). *VR เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ยุค 4.0*. สืบค้นจาก <https://www.applicadthai.com/articles/article-education/vr-เทคโนโลยีสำหรับการเรียนรู้ยุค-4-0/>
- สกุลวดี สุขอนันต์. (2553). *การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาสื่อสารมวลชน, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สมบัติ กุสุมาวดี. (2558). *เศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: บริษัทวี.พี.รินทร์.
- สมสุข หินวิมาน. (2544). *ดูหนังดูละครแล้วย้อนดูผี*. *นิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 5.
- สมสุข หินวิมาน. (2548). *ปรัชญานิเทศศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร*. นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สมสุข หินวิมาน. (2558). *อ่านทีวี: การเมืองวัฒนธรรมในจอโทรทัศน์*. กรุงเทพฯ: พารากราฟ.
- สร้อยสวัสดิ์ คงปิ่น และมนต์ ขอเจริญ. (2561). *มายาคติความตายที่สื่อสารผ่านพิธีกรรมงานศพของกลุ่มชาติพันธุ์ที่นับถือศาสนาพุทธ: กรณีศึกษา กลุ่มชาติพันธุ์ภูไท และกลุ่มชาติพันธุ์ไทลื้อ*. *วารสารนิเทศศาสตร์ ธุรกิจบัณฑิตย*, 12(1 (มกราคม-มิถุนายน)).

- สิริลักษณ์ เล่า. (2561). ตลาดเกมโลกโตแสนล้าน : “E-Sport” ฟันกว่า 600 ล้าน ม.ไทย-เทศฯ รับผลิตคนป้อน. สืบค้นจาก <https://workpointnews.com/2018/03/31/ตลาดเกมโลกโตแสนล้าน-e-sport/>
- สุกัญญา ตั้งเรื่องเกียรติ. (2545). การวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของนิทานไทยบนสื่ออินเทอร์เน็ต. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนาการ) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุจิตต์ วงษ์เทศ. (2561). ฝึฟักกับคนเดินดิน ไปมาหาสู่กันไม่ขาด ในตำนานกำเนิดโลก. สืบค้นจาก https://www.matichonweekly.com/column/article_99561
- สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต. (2548). แนวความคิดฮาบิทัส ของ ปีแอร์ บูร์ดิเยอร์ กับทฤษฎีทางมานุษยวิทยา. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ สาขาวิชานิติศาสตร์พัฒนาการ) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เสฐียรพงษ์ วรรณปก. (2537). ฝึฟัก. กรุงเทพฯ: วันรพี.
- เสถียรโกเศศ. (2508). ประเพณีเบ็ดเตล็ด. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สมาคมนักเขียนแห่งประเทศไทย.
- อชิป อัศวานันท์. (2561). “เกมส์” คืออุตสาหกรรมคอนเทนต์ที่ใหญ่ที่สุด. สืบค้นจาก <http://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/643638>
- อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว. (2561). สื่อศาสตร์ หลักการ แนวคิด นวัตกรรม. ปทุมธานี: เอ็ดดิสันเพรส.

ภาษาอังกฤษ

- Adorno, T. and Horkheimer, M. (1973). ‘The Culture Industry: Enlightenment as Mass Deception’, *Dialectic of Enlightenment*. London: Verso.
- Barker, J. and Pater, W. (2006). *A2 Media Studies: the essential revision guide for AQA*. Abingdon: Routledge.
- Bolter, J. D. (2005). *Transference and Transparency: Digital Technology and the Remediation of Cinema*. Retrieved from http://cri.histart.umontreal.ca/cri/fr/intermedialites/p6/pdfs/p6_bolter_text.pdf
- Brouillette, S. (2009). *Creative Labor*. *Mediations Journal of the Marxist Literary Group*. Retrieved from <http://www.mediationsjournal.org/articles/creative-labor>
- Ekman, P. (1999). *Handbook of Cognition and Emotion*. Retrieved from <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/0470013494.ch3>
- Florida, R. L. (2002). *The rise of the creative class: And how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. New York: Basic Books.

- Florida, R. L. (2005). *The flight of the creative class: The new global competition for talent*. New York: HarperBusiness.
- Gouglas, S. and et al. (2010). *Computer Games and Canada's Digital Economy*. Retrieved from <http://circa.ualberta.ca/wp-content/uploads/2010/03/ComputerGamesAndCanadasDigitalEconomy.pdf>
- Holton, R. (2000). *Globalization Cultural Consequences, The Annals of the American Academy (AAPSS)*.
- Howkins, J. (2001). *The Creative Economy : How People Make Money from Ideas*. Penguin Group (USA) Incorporated.
- ICOMOS. (1999). *Cultural Tourism Charter: Principle and Guidelines for Managing Tourism at Places of Cultural and Heritage Significance*.
- IDGA. (2014). *Developer Satisfaction Survey 2014 Summary Report*. Retrieved from https://cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/9215B88F-2AA3-4471-B44D-B5D58FF25DC7/IGDA_DSS_2014-Summary_Report.pdf
- Kerddeee, K. (2010). *Exploring the Kingdom of Thai Filme Genres : A Study of Thai Films, 2005-2009. 2010 International Seminar and Screening of Thai Cinema*. Shanghai: Shanghai Theatre Academy.
- Lazzarato, M. (1996). "Immaterial Labor." In *Radical Thought in Italy: a potential politics*. Edited by Paolo Virno and Michael Hardt. Mineapolis. Minn. Unviersity of Minnesota Press.
- Lutz, A. (2012). *Why The 'Creative Class' Is Taking Over The World*. *Business Insider*. Retrieved from <http://www.businessinsider.com/why-the-creative-class-is-taking-over-the-world-2012-7>
- Manovich, L. (2002). *The Language of New Media*. Retrieved from <http://www.dichtung-digital.de/2002/07/27-Arns/index.htm>
- McQuail, D. (2005). *McQuail's mass communication theory*. London: Sage.
- Nielsen, D. L. (2013). *In the Mood for Horror: A Game Design Approach on Investigating Absorbing Player Experience in Horror Games*. Retrieved from <https://vbn.aau.dk/en/publications/in-the-mood-for-horror-a-game-design-approach-on-investigating-ab>
- Pavlus, J. (2016). *Why We Love the Games That Enrage Us Most*. Retrieved from

<https://www.scientificamerican.com/article/why-we-love-the-games-that-enrage-us-most/>

- Peterson, R. (2012). *“The Production of Culture: A Prolegomenon.”*. Creative Industries: Critical Readings (Economy).
- Rayner, P. and Wall, P. (2008). *AS media studies : the essential introduction for AQA*. Abingdon: Routledge.
- Tae-Jin Yoon and Cheon, H. (2014). Game playing as transnational cultural practice: A case study of Chinese gamers and Korean MMORPGs. *International Journal of Cultural Studies*.
- Taylor, H. (2017). *Global Gaming Revenue on Par with Sports at \$149bn for 2017*. Retrieved from <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-11-28-global-gaming-revenue-on-par-with-sports-following-2017-estimates>
- Thadani, R. (n.d.). *Video Game Development Process*. Retrieved from <https://techspirited.com/video-game-development-process>
- Virno, P. (2004). *A Grammar of the Multitude: For an Analysis of Contemporary Forms of Life*. London: Semiotext (e).
- Weststar, J. (2015). *Understanding Video Game Developers as an Occupational Community*. Routledge. Retrieved from <http://johanna-weststar.squarespace.com/2015-understanding-video-game-developers-as-an-occupational-community/>
- WORLD INTERNET USAGE AND POPULATION STATISTICS DEC 31,2018 – Update. Retrieved from <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>.
- Wong, H. (2011). *A Study of The Video Game Industry In U.S Metropolitan Areas Using Occupational Analysis*. Retrieved from <https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1823&context=theses>

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ธิมา ไหมแพง
วัน เดือน ปี เกิด	24 กุมภาพันธ์ 2533
สถานที่เกิด	อ.หาดใหญ่ จ.สงขลา
วุฒิการศึกษา	นิเทศศาสตรบัณฑิต : Bachelor of Arts (Communication Arts)
ที่อยู่ปัจจุบัน	32/169 ซ.ลาดพร้าว 23 ถ.ลาดพร้าว แขวงจันทระเกษม เขตจตุจักร กรุงเทพฯ 10900



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY