

บทที่ 6

ตระกูลหนังผีไทย: การศึกษาบทบาทของตระกูลหนังผีไทย ที่มีต่อความคาดหวังของผู้ชม

ในการศึกษา “การวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย” หลังจากผู้วิจัยได้ศึกษาการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ซึ่งเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์ตระกูลหนังผีไทย ก็จะเริ่มการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) โดยกลุ่มตัวอย่าง คือ ผู้ชมหนังผีไทย จำนวน 14 คน ซึ่งเป็นประชาชนที่อาศัยในกรุงเทพฯ โดยผู้ชมต้องเคยชมหนังผีไทยทั้ง 15 เรื่องมาก่อน เพื่อหาคำตอบว่า สูตรของตระกูลหนังผีไทยนั้นจะมีบทบาทในการเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมอย่างไรบ้าง

จากการที่ผู้วิจัยได้หากลุ่มตัวอย่างในส่วนของผู้ส่งสารเพื่อมาศึกษาบทสัมภาษณ์ถึงแนวคิดในการสร้างหนังผีไทย ในส่วนของผู้ชมเพื่อมาศึกษาบทสัมภาษณ์เกี่ยวกับความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อหนังผีไทยนี้ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างคือ ผู้ชมหนังผีไทย เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากผู้ชม ที่เป็นผู้ที่ชื่นชอบหนังผีไทย และเคยชมหนังผีไทยทั้ง 15 เรื่อง ที่ผู้วิจัยนำมาเป็นภาพยนตร์ตัวอย่างซึ่งผู้ชมกลุ่มนี้ต้องอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพฯ กลุ่มตัวอย่างมีจำนวนทั้งหมด 14 คน ทั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อหาคำตอบว่า “ชนบ” และ “ประติษฐกรรม” ที่ผู้วิจัยค้นพบนี้จะมีบทบาทต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหรือไม่ อย่างไร โดยมีรายละเอียดการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของผู้ชม ดังต่อไปนี้

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narratives structure/features)

การเริ่มเรื่อง (Plot Exposition)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของการเริ่มเรื่องเหล่านี้อาจจะเป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ อย่างไร ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าว และสามารถสรุปรายละเอียดต่าง ๆ ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.1

แสดงบทบาทของชนบทการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) ที่มีผลต่อ

การกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังไทย

มิติของ Genre	ชนบท	ความคาดหวังผู้ชมหนังไทย	สรุป
การเริ่มเรื่อง	1) เริ่มต้นด้วย ตำนานเล่าขาน 2) เริ่มต้นด้วยปม ขัดแย้ง 3) เริ่มต้นด้วยแนะนำ ตัวละคร หรือ สถานที่	ตำนานแบบไทย ๆ เป็นเรื่องที่ คนไทยรู้อยู่แล้ว หรือเป็นการ ฉายภาพซ้ำหนังในอดีต มีการเปิดเผยเหตุการณ์ที่น่า สงสัยและตื่นเต้นตั้งแต่ต้น ปูเรื่องก่อนถึงปมที่ซ่อนไว้หรือ แสดงความสัมพันธ์ของคนมา ก่อนที่จะคลี่คลายปม	เป็นไปตามชนบทที่ค้นพบ และผู้ชมมักชอบการเริ่ม เรื่องแบบการแนะนำตัว ละครหรือสถานที่ และ การเริ่มเรื่องที่มีความ แตกต่างกันนี้ขึ้นอยู่กับ ลักษณะของตระกูลย่อย หนังไทยด้วย

จากตารางที่ 6.1 ข้างต้นที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังไทยที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของการเริ่มเรื่อง (Plot Exposition) ในหนังไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชม บางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชม จริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. การเปิดประเด็นเรื่องตำนานเล่าขานและความเชื่อ คือ การเชื่อมโยงความเชื่อในรูปแบบต่าง ๆ ที่คนไทยคุ้นเคยรวมทั้งตำนานเล่าขานและความเชื่อในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งชนบทนี้ได้เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชม หลายคน ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชม ต่อไปนี้

ดำเนินเรื่องจากตำนานที่มีอยู่แล้ว เป็นที่รู้กันอยู่แล้วว่าแม่นาคเป็นอย่างไร กระสือเป็นอย่างไร ปอบเป็นอย่างไร โดยหนังผีสร้างขึ้นเพื่อไปย้ำตำนานอีกทีหนึ่ง เป็นการฉายภาพซ้ำ แล้วก็ขึ้นอยู่กับแนวผีด้วยปะ ถ้าเป็นสืบสวนสอบสวนทำไมผู้หนังถึงตามพยายามไปสืบหาความจริงของเนื้อเรื่อง (วิรุทธ กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

ผมว่าถ้ามองจากภายนอกเมื่อรู้ว่าเป็นหนังผี ซึ่งสังเกตจากชื่อหนัง กับการโปรโมทด้วยภาพของผีก็สามารถสื่อถึงความน่ากลัวได้ก่อนมีการเกริ่นในหนังผีซะอีก แต่ถ้าจะให้บอกว่าการเริ่มเรื่องแบบไหนที่อยากเห็นมาก ก็อาจเป็นการเกริ่นถึงเรื่องราวที่เป็นตำนานเล่าขานเรื่องผีแบบไทย ๆ หรือไม่ก็การเกริ่นถึงเรื่องราวของความสัมพันธ์ระหว่างคนด้วยกันไปเรื่อย ๆ เช่น ความรัก แต่ยังไม่ได้พูดถึงผี ทำให้เราเผลอไม่ได้ทันระวัง ทั้งสองแบบที่พูดนี้ ทำให้รู้สึกกลัวและเข้าใจเนื้อหาได้รวดเร็วเหมือนกัน” (แสนหาญ ภักดีบุตร, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชม ทั้ง 2 ท่าน ในช่วงต้นนี้ ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีไทยมีการเริ่มเรื่องแบบตำนานเล่าขานและความเชื่อ โดยให้ความหมายว่า การเริ่มเรื่องแบบตำนานเล่าขานนี้ เป็นรูปแบบที่คนไทยคุ้นเคย ซึ่งเป็นเรื่องที่เคยเล่าสู่กันฟังกันมานานแล้ว หรือเป็นลักษณะหนังผีในอดีตที่นำมาทำใหม่ในยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป และการกระทำในลักษณะนี้ก็เพื่อเป็นการตอกย้ำตำนานเหล่านั้นอีกครั้ง ซึ่งทั้งหมดนี้ก็เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาหนังผีไทยได้รวดเร็วขึ้น ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้ขอบการเริ่มเรื่องแบบตำนานเล่าขานและความเชื่อที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขอบการเริ่มเรื่องแบบตำนานเล่าขานและความเชื่อนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ที่ชอบชมหนังผีไทย

2. การเปิดเรื่องจากปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนงำที่อาจนำไปสู่ปัญหา คือ เป็นการเคลื่อนไหวอารมณ์ของผู้ชมให้ชวนติดตามด้วยเหตุการณ์ที่เป็นปมปริศนาตั้งแต่ต้นเรื่อง ซึ่งขอบนี้ได้เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชม หลายคน ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมต่อไปนี้

“อยากให้มีปมแบบน่าตื่นเต้น ออกแนวสงสัย แล้วค่อยไปหักมุมตอนท้ายน่าจะตื่นเต้น” (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2553)

“อยากให้มีการปูเรื่องราวด้วยความลึกลับ ตื่นเต้นและน่าสงสัยในการกระทำของผีมาก่อนทำให้เกิดความน่าสนใจว่าจะเป็นอย่างไรต่อไป แล้วค่อย ๆ มีการสืบเรื่องราวออกมาว่าผีต้องการอะไรกันแน่ ทำให้อยากติดตามมากขึ้น” (สายสุนันท์ วงศ์วิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“เราชอบหนังผีที่มีการปูเนื้อเรื่อง อาจย้อนอดีตที่เกิดปัญหาไม่ก็เห็นภาพที่กำลังเกิดปัญหามาบ้าง แล้วค่อย ๆ เกี่ยวพันกับตัวละครไปเรื่อย ๆ ชวนให้รู้สึกน่าติดตาม ไม่ใช่ไม่บอกอะไรเลยมาถึงผีหลอกอย่างเดียวเลย อย่างนี้มันก็ไม่น่าติดตาม” (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชม ที่เป็นกลุ่มตัวอย่างข้างต้นนี้ ที่มีความคาดหวังว่า ต้องการให้หนังสือไทยมีการเริ่มเรื่องแบบปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนงำที่อาจนำไปสู่ปัญหา โดยให้ความหมายว่า การเริ่มเรื่องแบบปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนงำที่อาจนำไปสู่ปัญหานี้ ทำให้รู้สึกมีเรื่องราวลึกลับตื่นเต้นตั้งแต่ต้นเรื่อง ชวนให้สงสัยในการกระทำของทั้งคนและผี แล้วค่อย ๆ คลายความเป็นจริง จากการสืบสวนมากขึ้นเรื่อย ๆ ทำให้หนังสือที่น่าติดตามและมีความน่าสนใจ มากยิ่งขึ้น และทำให้รู้ที่มาที่ไปของหนังสือเพิ่มขึ้นด้วย ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้ขอบ การเริ่มเรื่องแบบปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนงำที่อาจนำไปสู่ปัญหาที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขอบ การเริ่มเรื่องแบบปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนงำที่อาจนำไปสู่ปัญหานี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการ กำหนดความคาดหวังของผู้ชม ที่ชอบชมหนังสือไทย

3. การเปิดประเด็นจากการแนะนำตัวละคร จากหรือสถานที่ คือ การเปิดเรื่อง โดยการแนะนำหรือการกล่าวถึงสถานที่ ตัวละครที่อาจเกี่ยวข้องในหนังสือ หรือสถานที่ที่อาจจะมี ความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในหนังสือ ซึ่งเป็นการค่อย ๆ ปูอารมณ์ให้ผู้ชมไปสู่จุดสูงสุดของเรื่อง หรือ การปูเรื่องราวเพื่อให้ผู้ชมได้ไต่บันไดอารมณ์ขึ้นไป เพื่อชักจูงจิตใจให้ผู้ชมนั้นอยากติดตามใน ภาพยนตร์ต่อไป ซึ่งขณะนี้ได้เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชม หลายคน ดังรายละเอียด ต่อไปนี้

ส่วนตัวเองชอบการเริ่มต้นแบบปูเนื้อเรื่องถึงความสัมพันธ์ของตัวละครมาพอให้ ทราบบ้างเป็นแนวทางให้เราได้คิดถึงเรื่องราวต่อ ๆ มาของหนัง เพราะโดยส่วนตัว คิดว่าวิธีนี้จะทำให้เรารู้สึกค่อนข้างประหลาดใจ ถ้าตอนท้ายของหนังผีผลลัพธ์ ออกมาไม่เป็นแบบที่เราคิดหรือเนื้อหาหักมุมกว่าที่คิดไว้ (ญาณินท์ คุ่มพร้อม, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2553)

“เป็นการดำเนินเรื่องแบบภาพยนตร์ทั่ว ๆ ไป ไม่มีอะไรให้น่าสงสัย จนกระทั่งมี เหตุการณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีความผิดปกติเกิดขึ้นกับตัวละคร คืออยากรู้ความเป็นมาของผี ตั้งแต่เริ่มต้น ให้มันถูกเฉลยกลางเรื่องหรือท้ายเรื่องก็ได้” (อัครัง จิตตะปะสาธา, สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2553)

ผมว่าหนังสือก็คือหนังสือเริ่มเรื่องยังไงเราก็เข้าใจได้ว่ามันคือหนังสือ แต่สิ่งที่สำคัญ ของการเริ่มเรื่องที่จะสามารถทำให้เข้าใจได้ง่ายคือ การแนะนำตัวละครที่เด่น ๆ เท่านั้น เพื่อให้รู้และเข้าใจว่าเราจะต้องติดตามคนนี้ในการดำเนินเรื่อง รวมทั้ง การแนะนำพอร์ตร่างคร่าว ๆ เพื่อให้เกิดความสงสัยเล็กน้อยก็น่าจะดีในการที่จะทำ ให้เข้าใจง่ายขึ้น (สุชุม หวังพระธรรม, สัมภาษณ์, 3 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชม ทั้ง 3 ท่านข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีไทยมีการเริ่มเรื่องแบบปมปัญหาที่ขัดแย้ง หรือเงื่อนไขที่อาจนำไปสู่ปัญหา โดยให้ความหมายว่าการเริ่มเรื่องแบบการแนะนำตัวละคร ฉากหรือสถานที่นี้ ปูเนื้อเรื่องถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร หรือการปูอารมณ์ให้ไปสู่จุดสูงสุดของเรื่อง ทำให้รู้สึกสงสัยและน่าติดตามมากขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งมีเหตุการณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีความผิดปกติเกิดขึ้นกับตัวละคร โดยการเริ่มเรื่องแบบการแนะนำตัวละคร ฉากหรือสถานที่ไปเรื่อย ๆ นี่เป็นการเริ่มเรื่องที่จะสามารถทำให้เข้าใจได้ง่ายจากการแนะนำตัวละครที่เด่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องโดยตรง เพื่อให้รู้และเข้าใจว่าเราจะต้องติดตามคนนี้ในการดำเนินเรื่องรวมทั้งการแนะนำเรื่องราวคร่าว ๆ เพื่อให้เกิดความสงสัยเพียงเล็กน้อยจะทำให้เข้าใจได้ดีและง่ายขึ้น ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้ขอบการเริ่มเรื่องแบบการแนะนำตัวละคร ฉาก หรือสถานที่ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขอบการเริ่มเรื่องแบบการแนะนำตัวละคร ฉาก หรือสถานที่นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ที่ชอบชมหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชม ในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อการเริ่มเรื่องของหนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชม ที่ตรงกับสูตรขอบของการเริ่มเรื่องในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบทั้ง 3 แบบ คือ เริ่มต้นด้วยตำนานเล่าขาน เป็นการนำตำนานที่คนไทยคุ้นเคยกันดีมาฉายภาพซ้ำอีกครั้งตามยุคสมัย เริ่มต้นด้วยปมขัดแย้ง เป็นการเคลื่อนไหวอารมณ์ของผู้ชมให้ชวนติดตาม และเริ่มต้นด้วยการแนะนำตัวละคร หรือสถานที่ เป็นการค่อย ๆ ปูอารมณ์ให้ผู้ชมไปสู่จุดสูงสุดของเรื่อง โดยผู้ชม ส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องเริ่มต้นด้วยการแนะนำตัวละคร หรือสถานที่ และมีการปูอารมณ์ไปสู่จุดสำคัญของเรื่องก่อน แล้วค่อย ๆ คลี่คลายสืบหาความจริงในภายหลัง รองลงมาคือ ความคาดหวังที่ต้องการให้เนื้อเรื่องมีการสร้างปมขัดแย้งตั้งแต่ต้นเรื่อง หรือฉากปมในอดีต เพื่อเป็นการเข้าถึงเนื้อหาของหนังผีได้เร็วยิ่งขึ้น และสุดท้ายคือการเริ่มเรื่องแบบมีตำนานเล่าขาน ที่น้อยสุดอาจเป็นเพราะตำนานบางอย่างผู้รับสารมักจะได้รับฟังมาก่อนหน้านี้แล้วจึงสามารถเดาเหตุการณ์ออกเกือบทั้งเรื่องจึงรู้สึกว่าหากเริ่มแบบนี้มีความน่าเบื่อมากกว่า แต่ผู้รับสารส่วนน้อยที่ยังชื่นชอบอยู่ กล่าวว่า เป็นเพราะตำนานความเชื่อของไทยแท้ดั้งเดิมนั้นจะมีความน่ากลัว โดยฟังก็ครั้งก็รู้สึกขนลุกอยู่ดีแม้จะเดาทิศทางได้ก็ตาม นอกจากนี้ผู้วิจัยพบว่าลักษณะของตระกูลย่อยหนังผีไทย ทำให้ความคาดหวังในการเริ่มเรื่องของหนังผีไทยแตกต่างกันออกไป โดยผู้ชม ได้กล่าวเหมือนกันว่า การเริ่มเรื่องนั้นขึ้นอยู่กับหนังผีแต่ละเรื่องด้วย อย่างถ้าต้องการให้ปิดบังความลับที่ซ่อนอยู่มากอย่างสืบสวนสอบสวนก็ไม่ต้องเปิดเผยเรื่องราว

เยอะตั้งแต่แรก แต่ถ้าเป็นหนังสือตลกเปิดเผยตั้งแต่แรกก็ดีขึ้นได้ไม่ต้องมาห่วงกับความสงสัยมาก รู้สึกตลกไปกับหนังสือดีกว่า เป็นต้น

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตัวละครหนังสือไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของการพัฒนาเหตุการณ์เหล่านี้จะเป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชม แต่ละคนหรือไม่ อย่างไร ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบในเรื่องดังกล่าว และสามารถสรุปออกมาได้ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.2

แสดงบทบาทของชนบการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)
ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังสือไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชมหนังสือไทย	สรุป
การพัฒนาเหตุการณ์	1) ฝีมือ	คือสาเหตุที่ทำให้เกิดความน่ากลัวซึ่งจะต้องมีในหนังสือทุกเรื่อง	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ และผู้ชม มักคาดหวังให้มีการพัฒนาเหตุการณ์ให้เกิดความน่ากลัวและการสืบหาความจริงจากปมปัญหาเพราะรู้สึกตื่นเต้นและลุ้นระทึก
	2) การเดินเรื่องด้วยความตลก	แทรกความตลกเพื่อผ่อนคลายอารมณ์ที่น่ากลัวในหนังสือ ซึ่งระดับความตลกจะขึ้นอยู่กับลักษณะโครงเรื่องของหนังสือแต่ละเรื่อง	
	3) ความรักและมิตรภาพ	เรื่องของความรักทั้งรักแบบชั่วสาวหรือรักแบบมิตรภาพฉันเพื่อนจะทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาหนังสือได้ง่าย	
	4) การสืบหาความจริงจากปมปัญหา	การทำให้เกิดเหตุการณ์ชวนสงสัยจะทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้นอยากติดตาม	
	5) วยรุ่น	เป็นวัยแห่งความคึกคะนอง ลองดีชอบทำตามเพื่อน มักแก้ไขปัญหาไม่ทันและตายอย่างสยดสยอง	

จากตารางที่ 6.2 ข้างต้นที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ในหนังผีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อนำมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่จะที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ ดังนี้

1. ผีหลอก คือ การสร้างอารมณ์ที่น่ากลัวในหนังผี ซึ่งก็คือคือฉากที่มาจากการถูกผีหลอกเป็นหลัก โดยที่ผู้วิจัยพบว่าผีหลอกแบบทำร้ายคน และผีหลอกแบบไม่ทำร้ายคน ซึ่งอาจออกมาให้เห็นชัดเจนหรือจะทำให้รู้สึกว่ามีอยู่แต่มองไม่เห็นก็เป็นไปได้ ซึ่งชนบทนี้ได้เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่เป็นกลุ่มตัวอย่างหลายคน ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมต่อไปนี้

ผมว่าผมอยากเห็นการพัฒนาเหตุการณ์ที่มีอารมณ์ของความน่ากลัวเป็นหลักนะ แล้วจากนั้นก็ค่อย ๆ คลายปม โดยการพิสูจน์หาความจริง เช่น ในหนังผีที่เกี่ยวกับตำนานที่เล่ากันมา เมื่อสงสัยว่าเป็นจริงหรือไม่ แล้วก็ต้องมีคนเข้าไปพิสูจน์เพื่อคลายปม ทำให้รู้สึกที่เราต้องติดตามต่อไป มันทำให้เราเข้าใจเรื่องราวที่หนังผีต้องการสื่อออกมาได้ง่ายขึ้น (แสนหาญ ภักดีบุตร, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

ผมว่าถ้าเราไปดูหนังผีเรื่องหนึ่ง ก็จะเริ่มมีฉากที่น่ากลัวมาก่อนตั้งแต่ต้นเรื่องอยู่แล้ว ดังนั้น ช่วงที่หลังจากการเกริ่นนำนั้นก็น่าจะเป็นการสานต่อฉากที่มีความน่ากลัวให้ต่อเนื่องต่อไปโดยอาจมีทั้งน่ากลัวน้อยแล้วพอเรื่องราวเริ่มกระจางจากการพิสูจน์ก็ค่อยน่ากลัวมากขึ้นมากกว่า แล้วก็ถ้ามีการใส่อารมณ์อื่น ๆ เพิ่มเข้าไปก็ขึ้นอยู่กับโครงเรื่องแต่ละเรื่องด้วยว่าต้องการอารมณ์แบบไหนเข้ามาาร่วมด้วย (นุภากรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

“อยากให้มีการหลอกของผีที่น่ากลัวมาก่อนอันดับแรกเพื่อให้เรารู้สึกกลัวมาก ๆ และทำให้อยากรู้ว่าสาเหตุที่ผีออกมาหลอก นั้นเพราะอะไร และผีมีความต้องการอย่างไร” (สายสุนันท์ ว่องวิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“แบบน่ากลัวสุด ๆ ไปเลยทุกข้อ เพราะบางทีเรารู้ว่าสุดท้ายมันน่าจะเป็นลักษณะแนวนี้ ว่ามันคือ หนังผีก็ต้องน่ากลัวเป็นหลัก” (วิรุทธ กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มผู้ชมในข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีไทยมีการพัฒนาเหตุการณ์แบบถูกผีหลอก ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดอารมณ์แห่งความน่ากลัว โดย

ให้ความหมายว่า การพัฒนาเหตุการณ์ที่ต้องการให้มีในหนังสือไทยทุกเรื่องนั้น คือ อารมณ์ความน่ากลัว ซึ่งความน่ากลัวนี้มาจากการถูกผีหลอกนั่นเอง และนอกจากจะทำให้เกิดความน่ากลัวที่แตกต่างกันแล้ว ยังจะทำให้ผู้รับสารได้รับรู้ว่าสาเหตุที่ผีออกมาหลอกนั้นเพราะอะไร และผีมีความต้องการอย่างไร ทั้งนี้ผู้ชมยังต้องการให้ความน่ากลัวในหนังสือค่อย ๆ เพิ่มระดับความน่ากลัวมากขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงมีความน่ากลัวที่สุด โดยในช่วงที่เรื่องราวเริ่มกระจ่าง หรือช่วงที่ความจริงที่ซ่อนอยู่ในหนังสือถูกค้นพบ ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้ขอบการพัฒนาเหตุการณ์แบบถูกผีหลอก ที่ผู้วิจัยค้นพบ ซึ่งแสดงว่าขอบการพัฒนาเหตุการณ์แบบการถูกผีหลอกนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังสือไทย

2. การเดินเรื่องด้วยความตลก คือ ลักษณะของการเพิ่มอารมณ์แห่งความตลกเข้าไปในเนื้อหานักผีไทย ซึ่งผู้วิจัยพบว่ามีหลายรูปแบบที่อาจเป็นไปได้ ซึ่งประกอบไปด้วยการมีดาราตลกแทรก การเน้นผีให้ตลก และคนพยายามตลกในขณะที่เผชิญหน้ากับผีที่มีความน่ากลัว ซึ่งขณะนี้ได้เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมกลุ่มตัวอย่างหลายคน ดังตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมดังต่อไปนี้

“อย่างหนังสือเรื่องหอแต้วแตงนี่ก็ต้องมีอารมณ์ตลกเข้ามาช่วยด้วย เพราะมันคือหนังสือตลกก็ไม่แปลกที่ผมอยากเห็นมันตลก ถึงจะเป็นหนังสือที่น่ากลัวแต่ก็ขาดไม่ได้กับอารมณ์ตลก” (นุภาพรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

“ก็อยากให้หนังสือมีทั้งอารมณ์ตลก + ตลก + น่ากลัว เพราะถ้ามีแต่ตลกใจ และน่ากลัวทั้งเรื่องก็จะเกร็งเกินไป ต้องมีอารมณ์ผ่อนคลายลงบ้าง” (สุวิชา สุขประเสริฐ, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2553)

“มันขึ้นอยู่กับว่าเรารับรู้มาว่าหนังสือเป็นหนังสือแนวไหนโดยถ้ารู้ว่าเป็นหนังสือตลกเราก็ต้องคาดหวังให้หนังสือมีความตลกปนมาเยอะ ๆ อยู่แล้ว ซึ่งจริง ๆ ถ้าเป็นหนังสือทั่วไปก็ไม่ได้คาดหวังให้มันตลกแค่อยากเข้าไปรับรู้เรื่องราวที่น่ากลัวเฉย ๆ” (สายสุนันท์ ว่องวิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชมทั้ง 3 ท่านข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังสือไทย มีการพัฒนาเหตุการณ์แบบตลก โดยให้ความหมายว่า การที่อยากให้หนังสือมีอารมณ์ตลกช่วย หรือต้องการให้มีการสอดแทรกความตลกนี้ ก็เพื่อต้องการให้หนังสือที่มีความน่ากลัวและต้องมีความอึดอัดมาตลอดทั้งเรื่องนี้มีอารมณ์ผ่อนคลายบ้าง โดยความคาดหวังที่จะเห็นถึงความมากน้อยของอารมณ์ตลกนั้นก็ขึ้นอยู่กับโครงเรื่องของลักษณะตัวละครย่อยของหนังสือเรื่องนั้น ๆ อีกที นั่นคือถ้าผู้ชมมีการรับรู้มาก่อนว่าเป็นหนังสือตลก ก็ไม่แปลกที่จะมีความคาดหวังว่าอยากเห็น

หนังสือเรื่องนั้นมีอารมณ์ตลกมากกว่าแค่การเข้าไปรับรู้ถึงเรื่องราวที่น่ากลัวเพียงเท่านั้น ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้ขอบการพัฒนาเหตุการณ์แบบการเดินเรื่องด้วยความตลก ที่ผู้วิจัยค้นพบ ทั้งนี้แสดงว่าขอบการพัฒนาเหตุการณ์แบบการเดินเรื่องด้วยความตลกนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังสือไทยอยู่เช่นกัน

3. ความรักและมิตรภาพ คือ การทำให้เกิดอารมณ์แบบความรักเชิงคู่สาวและอารมณ์แบบความสัมพันธ์แบบมิตรภาพระหว่างเพื่อน ซึ่งผู้วิจัยพบว่าความสัมพันธ์ด้านความรักมีอยู่หลายรูปแบบ ได้แก่ รักแท้ต้องจากกัน รักคือหลอกหลวง และมิตรภาพระหว่างเพื่อนโดยมีตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชม ดังนี้

“ชอบหนังสือที่แบบว่าทำให้เห็นว่าผีกับคนอาจรักกันมาก่อนแล้วมาตายจาก มันรู้สึกว่าจะเข้าใจง่ายขึ้นเรื่องของความรักเนี่ยแล้วก็เริ่มมีเรื่องผีมาหลอกให้น่ากลัวมากขึ้น” (สุภาพร พันธุ์ธร, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“อยากให้มันสื่ออารมณ์แบบตัวละครคนกับผีมีความสัมพันธ์กันไปเรื่อง ๆ อย่างเด็กหออย่างนี้ที่มีมิตรภาพระหว่างเพื่อนเกิดขึ้น มันซึ่งดีอะแล้วก็ค่อยมีความน่ากลัวขึ้นไปเรื่อย ๆ” (ทนง อินทพงศ์, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชมข้างต้นทั้ง 2 ท่าน ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังสือไทย มีการพัฒนาเหตุการณ์แบบความรักและมิตรภาพนั้น โดยให้ความหมายว่า ความคาดหวังที่อยากเห็นการพัฒนาเรื่องของการรักทั้งเรื่องรักแท้ต้องจากกัน หรือรักที่หลอกหลวง รวมถึงการสานสัมพันธ์ความรักแบบมิตรภาพ ที่ไม่ว่าจะเป็นรักแบบใดผีและคนก็ต้องจากกัน และทำให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ นั้นทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายและรู้สึกเข้าใจความรู้สึกของตัวละครได้ง่ายเช่นกัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่าเรื่องของความรักไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใด แต่ก็จะเป็นเรื่องที่คนทั่วไปรู้สึกรับรู้ได้ง่าย ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้ขอบการพัฒนาเหตุการณ์แบบการเดินเรื่องแบบความรักและมิตรภาพที่ผู้วิจัยค้นพบ ซึ่งแสดงว่าขอบการพัฒนาเหตุการณ์แบบการเดินเรื่องแบบความรักและมิตรภาพนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังสือไทย

4. การสืบหาความจริงจากปมปัญหา คือ อารมณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกสงสัยในความลึกซึ้งของหนังสือ ซึ่งผู้วิจัยพบว่ามียุทธวิธีการในการคลี่คลายความสงสัยเหล่านี้จากวิทยาศาสตร์ ศาสนา ไสยศาสตร์และตำราจหรือทวาร โดยมีตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชม ดังนี้

“นี่ถือว่าน่าจะมีเหตุการณ์ที่ตัวละครเอกสงสัยคอยสืบสวนเรื่องราว พอเรื่องราวเริ่มเข้มข้นพร้อมกับผีที่หลอกมากยิ่งขึ้น ซึ่งผีก็มีส่วนพัวพันกับตัวละครอื่น ๆ ตามมา” (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2553)

“ผมว่าเหตุการณ์ในหนังผีที่จะมีความน่าสนใจและเกิดอารมณ์ร่วมกับหนัง จะต้องเป็นเหตุการณ์ที่ชวนสงสัยว่ากำลังจะเกิดอะไรขึ้นบ่อย ๆ และก็มีผีโผล่ออกมา ซึ่งจะทำให้เราสนใจและเกิดอารมณ์ร่วมที่ดีได้” (สุชุม หวังพระธรรม, สัมภาษณ์, 3 มกราคม 2553)

“เราอยากให้มีการสืบสวนหาสาเหตุที่เกี่ยวข้องกับผีมาเรื่อย ๆ ว่าสาเหตุอะไรคือสาเหตุที่แท้จริงที่ทำให้ผีออกมาหลอกหลอนได้ขนาดนี้ อาจมาจากสาเหตุของความรักของผีกับคน ตั้งแต่ผียังไม่ตาย หรือโกรธแค้นเรื่องอื่นกันมาก่อน จนเป็นสาเหตุที่ผีตาย คือเนื้อเรื่องแบบนี้มันลุ้นดี ทำให้ทั้งกลัวและรู้สึกตื่นเต้นด้วย” (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชมข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีไทยมีการพัฒนาเหตุการณ์แบบการสืบหาความจริงจากปมปัญหานั้น โดยให้ความหมายว่า การสร้างเหตุการณ์ในหนังให้มีเรื่องของ การสืบสวนสอบสวนชวนสงสัยด้วยวิธีการต่าง ๆ นั้นจะทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมและรู้สึกอยากติดตามและรู้สึกตื่นเต้นลุ้นไปกับเนื้อหาในหนังผีได้เป็นอย่างดี ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้ขอบการพัฒนาเหตุการณ์แบบการสืบหาความจริงจากปมปัญหาที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขอบการพัฒนาเหตุการณ์แบบการสืบหาความจริงจากปมปัญหานี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

5. **วัยรุ่น** คือ การนำวัยรุ่นมาเพิ่มอารมณ์แห่งความคึกคะนอง ในรูปแบบที่แตกต่าง ซึ่งอาจเกิดผลที่ตามมา ในหนังผีนั้นทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี ซึ่งผู้วิจัยพบว่าสาเหตุที่ทำให้วัยรุ่นเกิดความคึกคะนอง คือ วัยรุ่นนั้นต้องการที่จะค้นหาตัวตนที่แท้จริง และวัยรุ่นนั้นมีปัญหามากมายที่ผู้ใหญ่บางครั้งก็ยากที่จะเข้าใจ โดยมีตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชม ดังนี้

“อย่างการเอาวัยรุ่นมาแสดงนอกจากจะเห็นนักแสดงหน้าใหม่แล้ว พวกวัยรุ่นมันชอบลองดีจนทำให้เกิดปัญหา แล้วก็พอทำอะไรไม่ได้ หรือแก้ไขไม่ทันผลของการกระทำก็จะตามมา ทำให้น่ากลัวและรู้สึกลุ้นไปกับฉากที่ถูกผีมาทวงสิทธิ์จากวัยรุ่นพวกนี้ด้วย” (ธำรงค์ จิตตะปะสาธา, สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2553)

“วัยรุ่นมันเป็นสัญลักษณ์แห่งความคึกคะนองนะ เพราะว่าพอนำวัยรุ่นมาเดินเรื่องในหนังผีที่ไรท์เห็นจะพบแต่ปัญหาที่ตามมาจากความคึกคะนอง เป็นวัยที่ชอบสร้างปัญหา บางทีแม้จะเป็นคนดีแต่พอเจอเพื่อนที่เลวเข้าหน่อยบวกกับปัญหาชีวิตก็ไปตามเพื่อนจนไปสร้างสถานการณ์ให้มันเลวร้าย” (สุชุม หวังพระธรรม, สัมภาษณ์, 3 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชมทั้ง 2 ท่านข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีไทยมีการพัฒนาเหตุการณ์แบบการเดินเรื่องด้วยวัยรุ่นนั้น โดยให้ความหมายว่า วัยรุ่นนั้นเป็นวัยแห่งความคึกคะนองอยู่แล้ว โดยเหตุการณ์ส่วนมากที่มีปัญหานั้นมาจากการกระทำที่รู้เท่าไม่ถึงการณ์ของวัยรุ่นรวมทั้งการอยากลองดี การทำตามเพื่อนตามนิสัยของวัยรุ่น และส่วนมากแล้ววัยรุ่นมักแก้ไขอะไรได้ไม่ทันการและมักจะถูกผีหลอกจนตาย โดยจะมีภาพการตายที่น่าสยดสยองทำให้เกิดความน่ากลัว ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบการพัฒนาเหตุการณ์แบบการเดินเรื่องด้วยวัยรุ่นที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขอบการพัฒนาเหตุการณ์แบบการเดินเรื่องด้วยวัยรุ่นนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อการพัฒนาเหตุการณ์ของหนังผีไทยนี้ ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรขนบของการพัฒนาเหตุการณ์ในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบทั้ง 5 แบบนี้ ซึ่งได้แก่ ผีหลอก การเดินเรื่องด้วยความตลก ความรักและมิตรภาพ การสืบหาความจริงจากปมปัญหา และวัยรุ่น โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ต้องมีอารมณ์ของความน่ากลัวที่ผีออกมาหลอก และการสืบสวนสอบสวนที่ชวนสงสัยเนื้อเรื่อง มากที่สุด เพราะต้องการให้มีความรู้สึกที่ตื่นเต้นคอยลุ้นเรื่องราวความจริง และลุ้นว่าผีจะออกมาหลอกเมื่อไหร่ ส่วนการพัฒนาเหตุการณ์อารมณ์ของความรักและมิตรภาพระหว่างเพื่อนนั้น จะทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่าย และผู้ชมยังคาดหวังให้มีการพัฒนาอารมณ์ตลกบ้างในหนังผีเพื่อลดความกลัวที่ทำให้ตนเองรู้สึกอึดอัดและเครียด นอกจากนี้ผู้ชมยังได้กล่าววาระดับอารมณ์ตลกในหนังผีนั้นไม่ควรเท่ากัน เพราะขึ้นอยู่กับลักษณะตระกูลย่อยหนังผีไทย โดยถ้าเป็นหนังผีไทยตลกก็ควรมีการเน้นความตลกมาก แต่ถ้าเป็นหนังผีที่เน้นสืบสวนสอบสวนที่คล้ายเป็นเรื่องที่จริงจังก็ไม่ควรมีความตลกมากหรือไม่ควรมีเลย ไม่อย่างนั้นจะกลายเป็นหนังผีตลกมากกว่าหนังผีที่น่ากลัวไปในที่สุด

ขั้นภาวะวิกฤติ (Climax)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าขนบของขั้นภาวะวิกฤติเหล่านี้เป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่อย่างไร ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าวและสรุปได้ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.3
แสดงบทบาทของชนบชั้นภาวะวิกฤติ (Climax) ที่มีผลต่อ
การกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
ชั้นภาวะ วิกฤติ	การเปิดเผย ความจริง	ผู้ชมมีความคาดหวังให้มีจุด วิกฤติ หรือจุดหักมุมที่มีการ เปิดเผยความจริงที่ไม่ซ้ำ หรือ มีหลายครั้งได้ในหนังผีเรื่อง เดียวกันทั้งแบบเปิดเผย ตัวตนที่แท้จริงของผี เปิดเผย สาเหตุการตายของผี เปิดเผย ความต้องการของผี	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบแต่ผู้ชมไม่ ต้องการเห็นลักษณะการเปิดเผย ความจริงที่ซ้ำ เพราะจะเดาทิศ ทาง ได้และทำให้ไม่น่ากลัว ส่วน ลักษณะการเปิดเผยความจริงที่ซ่อน ชอบคือการเปิดเผยตัวตนที่แท้จริง ของผี สาเหตุการตายของผี และ ความต้องการของผี

จากตารางที่ 6.3 ข้างต้นที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของชั้นภาวะวิกฤติ (Climax) ในหนังผีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ช่วงวิกฤติก็คือช่วงการเปิดเผยความจริงท้ายเรื่อง ชอบการปูเรื่องให้ดูน่าติดตาม สงสัยไปตลอดทั้งเรื่อง การเปิดเผยความจริงขอให้ เป็นความคิดที่ผู้ชมคาดไม่ถึง มีวิธีการเปิดตัวผีในแบบต่าง ๆ เปิดเผยเรื่องราวความจริงในแบบที่ผู้ชมคิดไม่ถึง ผมว่ามันเป็นการขายไอเดียของผู้สร้างเลยนะ การหักมุมของหนังทำให้ผู้ชมเดินออกมาจากโรงแล้วพูดว่าคิดได้ไงวะ (อัครัง จิตตะปะสาธา, สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2553)

“ควรมีการหักมุมพอประมาณ ไม่ควรเยอะนะ ที่ชอบสุดๆ คือการมารู้ทีหลังว่าใครเป็นผีนะ อย่างเรื่อง 5 แพ่งที่มีการเปิดเผยว่าใครเป็นผีใครเป็นคน” (วีรยุทธ กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

“ส่วนมากในหนังสือปัจจุบันนี้ จุดหักมุมมันเริ่มเดิม ๆ ผู้สร้างเค้าก็เลยพัฒนามาเรื่อย ๆ ผมว่า เพราะว่าคนดูเค้าเริ่มไม่กลัวกันแล้ว จนหนังสือบางเรื่องก็มีจุดหักมุมหลายข้อต่อเพื่อเพิ่มความน่ากลัวเข้าไป ส่วนขั้นวิกฤติที่น่ากลัวมากสำหรับผมก็มีสองอย่าง คือ อย่างหนึ่งผีเรื่องลองของ 2 ที่ภาพที่มีลักษณะสะอิดสะเอียนจากการทรมานร่างกายคนก็เป็นจุดที่ทำให้กลัว” (นุภาพกรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังสือไทยมีชั้นภาวะวิกฤติ โดยให้ความหมายว่า ช่วงวิกฤติก็คือช่วงการเปิดเผยความจริงที่อยู่ท้ายเรื่อง โดยผู้ชมคาดหวังให้ลักษณะของการเปิดเผยความจริงนั้นเป็นเรื่องที่คาดไม่ถึง หรือเรียกได้ว่าเป็นการหักมุมโดยมีลักษณะที่แตกต่างกันทางความคิดผู้กำกับแต่ละคน เพราะในปัจจุบันผู้ชมคิดว่าจุดหักมุมนั้นเริ่มมีความซ้ำและสามารถเดาทิศทางได้ จึงเริ่มไม่ค่อยกลัวกัน ดังนั้นผู้ชมจึงคาดหวังเปิดเผยความจริงในขั้นวิกฤตินี้ ควรทำให้หนังสือเรื่องนั้นมีความตื่นเต้นพร้อมไปกับตกใจในความจริงที่ถูกเปิดเผยออกมาที่แตกต่างและแปลกใหม่ไปจากเดิมด้วย แต่สุดท้ายก็ต้องการความจริงที่ทำให้เรื่องราวนั้นสามารถนำไปสู่จุดที่คลี่คลายเพื่อผ่อนคลายความอัดอัดที่มีมาทั้งเรื่อง และจุดหักมุมที่ผู้ชมต้องการนั้นไม่ควรมีมากเกินไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องในหนังสือด้วย นอกจากนี้ผู้ชมบางท่านยังได้แสดงถึงลักษณะการเปิดเผยความจริงที่ตนเองคาดหวังที่เคยพบมาและเกิดความชื่นชอบโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผี คือ การเปิดเผยความจริงถึงตัวตนที่แท้จริงของผีว่าใครมีสถานะเป็นผี หรือใครมีสถานะเป็นคน การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผีอาจมีการลงมาตั้งแต่ต้น

ขั้นวิกฤติที่น่ากลัวมากสำหรับผมก็มีสองอย่างคือ อย่างหนึ่งผีเรื่องลองของ 2 ที่ภาพที่มีลักษณะสะอิดสะเอียนจากการทรมานร่างกายคนก็เป็นจุดที่ทำให้ผมกลัวนะ และที่น่ากลัวที่สุดที่ชอบเลยก็ คือ อย่างเรื่องเป็นคู่กับผีคือการเปิดเผยว่าใครคือผีใครคือคน ตอนจบมันทำให้เราหลอนไปเลยว่าที่เราเข้าใจมาทั้งหมดนั้น ผิดมาตลอด (นุภาพกรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

“ผมชอบการเปิดเผยความจริงในลักษณะที่บ่งบอกถึงความเข้าใจผิดของคนดู คือ คนดูเดาผิดว่าคนนั้นไม่ใช่ผี แต่ว่าท้ายที่สุดคือ ผี มันน่ากลัวดี” (สุชุม หวังพระธรรม, สัมภาษณ์, 3 มกราคม 2553)

2) การเปิดเผยสาเหตุการตายของผี คือ การเปิดเผยถึงสาเหตุการตายของผี หรือการเปิดเผยถึงที่มาที่ไป ที่ทำให้ต้องกลายมาเป็นผี ในที่นี้พบว่า การเปิดเผยสาเหตุการตายของผี

นั้นนอกจากจะทำให้ทราบว่ามีตายอย่างไรแล้ว บางเรื่องหากมีคนมาเกี่ยวข้องในสาเหตุการตายของผีก็จะทำให้ทราบว่าใครกันแน่ที่เป็นคนเลว และใครคือคนดี

“ชอบที่บอกเกี่ยวกับสาเหตุการตายของผีแล้วก็บอกว่าสุดท้ายใครเป็นคนเลวกันแน่ และสุดท้ายที่บอกว่าใครเป็นผีนั้นโดนหลอกปาว” (สุภาพร พันธุ์ธร, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

3) การเปิดเผยความต้องการของผี คือ การเปิดเผยถึงความต้องการที่แท้จริงของผี อาจเป็นผลมาจากการตายของผี เพราะอาจเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ผีเกิดความต้องการในรูปแบบต่าง ๆ

“เมื่อมีการเปิดเผยว่าผีต้องการอะไร และกำลังจะทำอะไรอยู่นั้น ผีจะทำให้เราเริ่มรู้สึกอึดอัดและมีอารมณ์ร่วมกับตัวละครผีกับคนที่ต้องมาเกี่ยวข้องกันเหมือนตัวเองเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ด้วย” (สายสุนันท์ ว่องวิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“ชอบแบบหนังผีเรื่องชัตเตอร์นะ ที่มาบอกตอนท้ายว่ามีผีมาชื่ออยู่บนคอพระเอก ก็คือเป็นความต้องการของผีที่แท้จริงที่อยากอยู่กับพระเอก” (ทนง อินทพงศ์, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้ขอบของชั้นวิภัติที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขอบของชั้นวิภัตินี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทยเช่นกัน

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชม ในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อชั้นภาวะวิภัติของหนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้รับสารที่ตรงกับสูตรขอบของชั้นภาวะวิภัติในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบ ซึ่งมีอยู่แบบเดียว นั่นคือ การเปิดเผยความจริง หรือจุดหักมุมที่มีลักษณะการเปิดเผยที่ไปที่ไปของเรื่องราวทั้งหมดทำให้ผู้ชมรู้สึกตื่นเต้น จากนั้นจะเริ่มผ่อนคลายและเข้าใจถึงเรื่องราวที่เป็นความจริงที่ปรากฏขึ้น ซึ่งสิ่งที่ผู้รับสารคาดหวังมากคือไม่ต้องการให้หนังผีไทยสร้างจุดวิภัติหรือการเปิดเผยความจริงที่มีลักษณะซ้ำเดิม เพราะจะทำให้ผู้รับสารคาดเดาทิศทางได้และทำให้ไม่เกิดความกลัว แต่ทั้งนี้ลักษณะของการเปิดเผยความจริงที่ผู้ชมคาดหวังและชื่นชอบและอยากให้มีในหนังผีไทยนั้นมีอยู่ 3 แบบ นั่นคือ การเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของผี, การเปิดเผยสาเหตุการตายของผี และ การเปิดเผยความต้องการของผี โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าชั้นภาวะวิภัติจะต้องมีการเปิดเผยความจริงของเรื่องราวที่เป็นสาเหตุทั้งหมดในหนังผีที่ความจริงบางเรื่องอาจถูกกลวงมาตั้งแต่ต้น โดยผู้ชมส่วนใหญ่ต้องการให้มีจุดวิภัติหรือจุดหักมุมที่มากกว่า 1 จุด แต่ก็ไม่ควรมากเกินไปซึ่งจะขึ้นอยู่กับรายละเอียดของหนังผีไทยแต่ละเรื่อง

ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตัวละครหญิงผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของภาวะคลี่คลายเหล่านี้เป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่อย่างไร ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าวและสรุปมา ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.4

แสดงบทบาทของชนบขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ที่มีผลต่อ

การกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหญิงผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชมหญิงผีไทย	สรุป
ขั้นภาวะคลี่คลาย	1) การปราบผี 2) ผีได้ทำตามความต้องการ	ผู้ชมคาดหวังให้ผีจากไปเองหรืออยู่ต่อไปได้ แต่ไม่ต้องการให้มีการทำพิธีปราบผีโดยพระหรือหมอผีเพราะเป็นเรื่องล้าสมัย นอกจากนี้ผีตนนั้นจะดุร้าย ผีที่มาหลอกส่วนใหญ่มักมีเหตุผลเป็นของตนเองและเมื่อผีได้ทำตามสิ่งที่ตนเองต้องการก็มักจะจากไปเอง หรือไม่ก็อยู่ต่อบนโลกมนุษย์แต่ก็ไม่รบกวนมนุษย์อีก	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ แต่ผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังให้ผีจากไปเอง โดยผีมักมีเหตุผลในการมาหลอกคนและมักน่าสงสาร เพราะถูกคนรังแกก่อน แต่ถ้าผีได้ทำตามความต้องการแล้วจะจากไปหรืออยู่บนโลกก็ได้

จากตารางที่ 6.4 ข้างต้น ที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตัวละครหญิงผีไทยที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ในหนังผีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **การปราบผี** คือ วิธีที่คนต้องการปราบผีหรือกำจัดผีให้อยู่ในที่ที่ควรอยู่หรือจากโลกมนุษย์ไป ในที่นี้ผู้วิจัยจะหมายรวมถึงการจากไปแต่โดยดีของผีเองด้วย โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับความคาดหวังในช่วงชั้นภาวะคลีคลาย โดยการที่ผีถูกปราบ คือ

ก็คือควรมีการคลีคลายโดยสุดท้ายผีควรจากไปเอง การจากไปอาจมาจากการที่ผีถูกปราบด้วยแต่ก็น้อยมาก เพราะว่าหนึ่งผีสมัยนี้ผมไม่ค่อยเห็นหมอผีมาปราบผีเหมือนหนึ่งผีสมัยก่อนแล้ว แต่ส่วนมากพอผีมีความสัมพันธ์กับคน เช่น ความรัก รวมถึงความตลก สุดท้ายผีก็จะจากไปเอง หรือจะอยู่ต่อบนโลกก็แล้วแต่ ซึ่งถ้าคนไม่ไปวุ่นวายผีก็ไม่มาอาละวาดหรอก ไม่เห็นต้องไปปราบ” (แสนหาญ ภักดีบุตร, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

“อยากให้ผีโดนปราบ ผีต้องไปเกิดแต่คนไม่สมควรตายไม่ว่าจะเป็นคนเลวหรือคนดีก็อยากให้อยู่ครบ มีแต่ผีนั้นแหละที่ต้องจากไปอยู่ที่อื่นที่ไม่ใช่บนโลกของมนุษย์ อาจโดนปราบหรือจากไปเองก็ได้แต่ผีต้องไป ไม่ใช่มาฆ่าคน เพราะเรื่องของคนก็ควรปล่อยให้คนจัดการเองดีกว่า” (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชมทั้ง 3 ท่านข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีไทยมีชั้นภาวะคลีคลาย โดยวิธีการปราบผี และให้ความหมายว่า ในการคลีคลายปัญหะระหว่างคนกับผีนั้นสุดท้ายผีควรจะจากไปจะจากไปเองแต่โดยดี หรืออาจอยู่บนโลกมนุษย์ต่อไปได้ แต่ก็ไม่ควรยุ่งเกี่ยวกับคนอื่นอีก ซึ่งทั้งการจากไปหรือการอยู่ต่อไปแต่ไม่มายุ่งกับคนอื่นอีกอาจมาจากการคิดได้เองจากการสะสางเรื่องราวจนเสร็จสิ้น เวิร์กกรรมที่ผีได้เคยทำไว้ในชาตินี้สิ้นสุดลง หรือการอยู่ยังคงกระพันของผีบางประเภทแต่หากผีไม่ยอมจากไปแต่โดยดีก็ควรมีการปราบผีอยู่เพราะผีกับคนก็ไม่ควรอยู่ร่วมกันบนโลกมนุษย์อยู่แล้ว แต่การปราบผีนั้นมักไม่ค่อยพบในหนังผีไทยในปัจจุบันมากนัก ทั้งหมอผี หรือพระ มาปราบเพราะถือว่าเป็นวิธีการที่นำมาใช้ตั้งแต่อดีตแล้ว ดังนั้นผู้ชมส่วนใหญ่จึงมีความคาดหวังที่คล้ายกันว่าผีควรคิดได้เองว่าจะจากไปเองหรืออยู่ต่อไปแต่ก็ต้องไม่มารบกวนมนุษย์อีก ซึ่งหากไม่ทำร้ายคนดีก็ไม่ต้องปราบ แต่สุดท้ายก็ไม่ควรอยู่ร่วมกับคนบนโลกมนุษย์นี้ ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้ขอบของชั้นภาวะคลีคลาย โดยการปราบผีที่ผู้วิจัยค้นพบ ซึ่งแสดงว่าขอบของชั้นภาวะคลีคลาย โดยการปราบผีนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

2. **ผีได้ทำตามความต้องการ** คือ การแสดงถึงความต้องการทั้งในทางที่เลวและดีของผี หรือเรียกว่าเป็นการปฏิบัติภารกิจที่สำคัญของผีให้เสร็จสิ้นไปนั้น อาจจะมีผลมาจากการเปิดเผยความจริงในชั้นวิฤติถึงความต้องการที่แท้จริงของผี ซึ่งตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวข้องกับความคาดหวังในช่วงชั้นภาวะคลั่งคลาย โดยการที่ผีได้ทำตามความต้องการ ดังเช่น

ผีที่มาหลอกแสดงว่าผีมีปัญหาที่อยากให้ช่วยเหลือ เพราะผีส่วนมากมักชอบถูกกระทำ โดยคนเลวมาก่อน จะมีส่วนน้อยบ้างในหนึ่งผีที่มีผีมาตามฆ่าคนแบบไม่มีเหตุผลหรือเป็นเหตุผลที่ไม่สมควรฆ่าคนหรือเรียกว่าผีไม่น่าสงสาร เช่น ถ้าทำผีอย่างนี้จำว่ามันน้อยมาก และเดี๋ยวนี้ผีไม่จำเป็นต้องโดนปราบเสมอไปเพราะเชื่อว่าหากตัวละครหลักเข้าไปช่วยคลั่งคลายปัญหาเพื่อให้ผีผ่านพ้นไป ไม่ต้องมาติดกับห่วงนี้อีกผีก็จะไม่มาหลอกเองแหละหรือไม่ก็ไม่ต้องโดนปราบต่างคนต่างอยู่ เพราะผีพวกนี้ก็คงไม่มาวุ่นวายกับคนก่อนหรือหาก ถ้าคนไม่ไปยุ่งกับผีก่อน” (สุภาพร พันธุ์ธร, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“ในการมาหลอกของผีต้องมีสาเหตุว่าเกิดจากอะไร อยากให้มีการช่วยเหลือจากคนที่อาจจะมีส่วนเกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องก็ได้ คือได้ช่วยให้ผีได้หลุดพ้นจากวงจรกรรมที่ติดตัวอยู่ สุดท้ายถ้าผีได้ทำตามสิ่งที่ตนเองต้องการแล้วทุกอย่างก็คงจบลงด้วยดี” (สายสุนันท์ ว่องวิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“ผมอยากให้คนกับผีร่วมมือกันในการแก้ปัญหา ซึ่งถ้าผีต้องการทำร้ายคนชั่ว ผมก็อยากให้คนเป็นผู้ที่ช่วยผีในการสะสางมากกว่าที่จะให้ผีเป็นผู้ที่คลั่งคลายปัญหาด้วยการเอาชีวิตคนชั่ว” (สุชุม หวังพระธรรม, สัมภาษณ์, 3 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนึ่งผีไทยมีชั้นภาวะคลั่งคลาย โดยผีได้ทำตามความต้องการของตนเอง และให้ความหมายว่า การที่มีผีที่มาคอยหลอกหลอนคนนั้น โดยส่วนมากผีต้องมีเหตุผลเป็นของตนเองอย่างแน่นอน มีส่วนน้อยมากที่ผีจะมาตามฆ่าคนอย่างไม่มีเหตุผล ส่วนสาเหตุที่พบมักมาจากการที่ผีถูกคนเลวทำร้ายมาก่อนแล้วผีก็ตามมาแก้แค้น หรือผีต้องการให้คนมาช่วยเหลือให้ผีหลุดพ้นจากวงจรกรรมนั้น ซึ่งเมื่อผีได้แก้แค้น ได้ปฏิบัติตามภารกิจ หรือได้ทำตามในสิ่งที่ตนเองต้องการแล้ว ทั้งนี้คนอาจร่วมมือแก้ปัญหาไปกับผีด้วย จึงทำให้เรื่องราวมักจะคลั่งคลายไปในทิศทางที่ดีคนเลวถูกกำจัด และผีก็ถูกปลดปล่อยอาจจากไปเลยหรืออยู่ต่อไปบนโลกมนุษย์และไม่มารบกวนมนุษย์อีก ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบของชั้นภาวะคลั่งคลาย โดยผีได้ทำตามความต้องการที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดง

ว่าชนบของชั้นภาวะคลีคลาย โดยผีได้ทำตามความต้องการนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อชั้นภาวะคลีคลายของหนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบของชั้นภาวะคลีคลายในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบทั้ง 2 แบบดังนี้ การปราบผี และการที่ผีได้ทำตามความต้องการ โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าชั้นภาวะคลีคลายต้องการให้คนดีเข้าไปช่วยเหลือตัวละครผีให้หลุดพ้นจากความทุกข์ทรมาน เพราะผีไทยมักจะเป็นผีที่รันทดและน่าสงสาร ซึ่งเมื่อผีได้ทำตามความต้องการแล้ว ทั้งการแก้แค้น การหาเพื่อน หรือการปฏิบัติตามภารกิจ โดยท้ายที่สุดให้ผีจากไปเองอย่างสงบสุข ไม่ต้องการปราบเพราะจะดูโหดร้ายกับผีเหล่านี้มากเกินไป ส่วนคนชั่วก็ปล่อยให้ไปไปตามกฎแห่งกรรมอาจมาจากผีมือคนหรือผีจัดการก็ได้ และยังมีข้อเสนอแนะให้ผีไม่ต้องมาฆ่าใครอีก แต่ให้คนบนโลกจัดการ นอกจากนี้มีผู้ชมส่วนน้อยที่ยังต้องการให้ผีถูกปราบด้วยวิธีทางศาสนาโดยพระ และไสยศาสตร์ โดยให้เหตุผลว่าผีไม่สมควรอยู่บนโลกและมีความน่ากลัวต้องถูกปราบไป หรือไม่ถ้าอยู่บนโลกก็ต่างคนต่างอยู่ผีก็อยู่ส่วนผีในที่ของผีโดยที่ไม่ต้องมาแผ่ให้เห็น

ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของขั้นการยุติเรื่องราวเหล่านี้เป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ อย่างไร ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าวและสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.5
แสดงบทบาทของชนบชั้นการยุติเรื่องราว (Ending) ที่มีผลต่อ
การกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
ชั้นการยุติ เรื่องราว	การจบปัญหา บนโลกมนุษย์	จุดจบของผีและคนหรือการเคลียร์ ปัญหาทุกอย่างควรจบบนโลกมนุษย์ เพราะสุดท้ายแล้วคนก็ย่อมต้อง ดำเนินชีวิตต่อไปบนโลกมนุษย์ไม่ว่า จะมีผีหรือไม่ก็ต้องปรับตัวอยู่ต่อไป ให้ได้ ส่วนที่ไม่ควรจบในโลกของผี เพราะเป็นเรื่องที่ไกลตัว ไม่เคยมีใคร ไปสัมผัสจริง	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ โดยผู้ชมคาดหวังให้หนังผี จบเรื่องราวทุกอย่างบน โลกมนุษย์มีทั้งมีความสุข สูญเสีย และทั้งทำย แต่ ผู้รับสารส่วนมากคาดหวัง ให้หนังผีจบแบบมีความสุข

จากตารางที่ 6.5 ข้างต้นนี้แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของชั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ในหนังผีไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ผมว่าหนังผีที่ผมดูที่ผ่านมาสุดท้ายจุดจบของผีก็จะสลายแล้วก็จากไปทุกที และคนดีก็รอด เหตุการณ์ทั้งหมดก็จะอยู่บนโลกมนุษย์นั่นแหละ ไม่อย่างนั้นจะเห็นคนมีความสุขกันได้ยังไง หนังผีถึงจะมีผีมาเกี่ยวข้องแต่ผมว่าสุดท้ายมันก็เป็นหนังที่คนสร้างก็ย่อมต้องอยากเห็นความเป็นไปของคนบนโลกมากกว่าจุดจบของผีหลังจากที่ตายไปแล้วอีกรอบมั้ง แบบว่าสรุปคือคนต้องรอดอยู่ต่อไปยังโลกคน ผมว่านะ หรือพูดง่าย ๆ คือ คนต้องอยู่แล้วก็ผีต้องไป หรือถ้าไม่ไปก็ต้องวนเวียนอยู่บนโลกคนในหนึ่งและเดาต่อไปว่าผีจะทำอะไรคนอื่นหรือเปล่า คือผมอยากเห็นความเป็นไปของคนมากกว่าอยากรู้ความเป็นไปของผีในโลกของผีนะ (สนทนากันที่ภูเก็ต, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

ผมว่าผีก็น่าจะอยู่ในส่วนของผี คนก็อยู่ในโลกของคน อาจมีการกล่าวถึงโยงถึงกันบ้าง อาจไม่ต้องแยบยลเอนดิงก็ได้ แต่คนก็ต้องเข้าใจว่าผีต้องการอะไร และผีต้องเข้าใจโลกของคน ต่างคนต่างอยู่อย่างสงบ คือไม่ว่าจะอาฆาตแค้นกันมาแค่ไหน แต่สุดท้าย ต้องยอมอภัยต่อกัน ถ้าผีจะยังอยู่บนโลกของคนต่อไปก็ไม่ควรมายุ่งเกี่ยวกับอีกหลังจากคลี่คลายปัญหาแล้ว ส่วนเรื่องราวของผีผมว่ามันเป็นเรื่องที่เรายังไม่เคยสัมผัสมาก่อนมันไกลตัวไปคงไม่มีใครอยากให้ทุกอย่างไปเคลียร์ในโลกของคนตายมั้งไม่งั้นก็แปลว่าทุกคนก็ตายหมดอะดิ (ถาวรค์ จิตตะปะสาทา, สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชมทั้ง 2 ท่านข้างต้น ที่มีความคาดหวังว่าต้องการให้หนังผีไทยมีชั้นยุดีเรื่องราว หรือการจบปัญหาทุกอย่างบนโลกมนุษย์ โดยให้ความหมายว่า ผู้ชมคาดหวังที่จะเห็นเรื่องราวตอนสรุปของมนุษย์ว่าจะเป็นอย่างไรมากกว่าเรื่องราวของผีที่จากโลกมนุษย์ไปแล้ว เพราะเมื่อผีได้จากโลกมนุษย์ไปแล้วก็อาจไปเกิดใหม่ หรือชดใช้กรรมต่อไปแต่เป็นเรื่องที่ผู้ชมคิดว่าเป็นเรื่องที่ไกลตัวเกินไป ไม่เคยเห็นภาพของโลกของผีมาก่อน แต่สิ่งที่ใกล้ตัวและน่ารับรู้ว่าในตอนจบ คือ เรื่องราวของการดำเนินชีวิต หรือความอยู่รอดของมนุษย์ในหนังผีบนโลกมนุษย์ ว่าสุดท้ายแล้วคนดีจะเป็นอย่างไร คนเลวจะถูกลงโทษอย่างไรต่อไป ดังนั้นสุดท้ายเมื่อคลี่คลายปัญหาแล้วทั้งผีและคนก็ไม่ควรมายุ่งเกี่ยวกับอีก โดยไม่ว่าผีจะจากไปหรือไม่ สุดท้ายคนก็ต้องรู้จักปรับตัวให้อยู่รอดบนโลกมนุษย์ที่เป็นที่มาที่ไปของเรื่องราวทั้งหมดให้ได้ โดยหนังผีบางเรื่องจะมีผีมาอยู่ร่วมด้วยก็ตาม ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบของชั้นยุดีเรื่องราวที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขนบของชั้นยุดีเรื่องนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย นอกจากนี้ยังพบลักษณะความคาดหวังในการยุดิปัญหาต่าง ๆ บนโลกมนุษย์ที่มีลักษณะที่แตกต่างกันไปตามความต้องการของผู้ชมแต่ละคน โดยมีตัวอย่างบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

1. มีความสุข คือ การที่หนังผีที่มีความสุข ไม่มีการสูญเสีย และไม่มีเรื่องให้ต้องทิ้งท้ายใดๆ ทั้งสิ้น แม้บางครั้งคนจะถูกผีหลอกในเรื่องมากมายเพียงใด โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับความคาดหวังในช่วงชั้นยุดีเรื่องราว ที่คาดหวังให้หนังผีจบแบบมีความสุข คือ

ผมชอบให้ผีไปเกิดมากกว่าจบแบบมีความสุขดีคนก็ไม่ตายด้วย แต่ที่ชอบอีกอย่างก็คือ หนังผีมีลักษณะการทิ้งท้ายไว้ให้คนคิดต่อไปเองว่าสรุปผีจะอยู่ตรงไหนอยู่ยังไง ผมว่าทำให้รู้สึกเหมือนจะมีภาคสองต่อยังไงไม่รู้ เคาเอานะ และก็พอ

หนังสือก็ทำให้คนก็ผวากันต่อไปด้วย (นุภาพกรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

“ชอบตอนจบแบบแฮปปี้เอนด์นี่ คือคนชั่วก็ต้องได้รับกรรมตามสนอง คนดีอย่างพระเอกนางเอกก็ได้รับสิ่งดีงามตอบแทนและอยู่ต่อไปบนโลกนี้ ส่วนธรรมชาติของผีเค้าก็อยู่ร่วมกับคนไม่ได้อยู่แล้ว พอเสร็จสิ้นปัญหาก็ควรจากไปอย่างสงบนะ” (วิรุทธ กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

“ผมว่าควรจะมีแบบที่ไม่มีใครสูญเสียทั้งผีและคน ผีก็ไปอยู่ในที่ผีควรอยู่หรือไปเกิดซะ ส่วนคนใครผิดก็ว่ากันไปตามผิด คืออยากให้ยุติเรื่องด้วยดี” (สุชุม หวังพระธรรม, สัมภาษณ์, 3 มกราคม 2553)

2. สูญเสีย คือ การที่จุดจบของคนนั้นมักต้องตายจากไป หรือสูญเสียความเป็นชีวิตส่วนตัวไปเพราะผีเข้ามาแทรกแซง แม้จะเป็นการตายจากเพราะผีแก้แค้นสำเร็จก็ตาม (ผีมีความสุข) ก็ถือว่าสูญเสียเช่นกัน โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับความคาดหวังในช่วงชั้นยุติเรื่องราว ที่คาดหวังให้หนังมีจบแบบสูญเสีย คือ

“อยากให้จบแบบผีตนนั้นไม่ยอมจบง่าย ๆ เพราะสิ่งที่เค้าโดนกระทำอาจจะไม่สามารถลบล้างด้วยคำขอโทษหรือการสำนึกผิดได้ก็ได้ และอยากจะทำให้ผีลงโทษคนที่ทำลายเค้าให้สาสมและควรถึงความหนักลัวไว้บนจอหนังแบบหลอน ๆ ให้ติดตามคนดูไปเลย” (กรรณิการ์ อัจฉริยะสุขสันต์, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2553)

“อยากเห็นผีโดนปราบ เพราะว่าผียังงี้ก็ต้องไปเกิด คนเลวอาจจะเจ็บบ้าง แต่ยังไงก็เป็นคน พอเห็นว่าผีมาทำร้ายคนที่มีชีวิตอย่างเรา ๆ ก็ดูหดหู่ก็เลยคิดว่าอยากให้จบแบบมีความสุขคนก็ไม่ตายผีก็ไปเกิด โดยถ้าคนสำนึกในความชั่วที่ตนเองทำและผียอมให้อภัยแล้วไปเกิดก็จะยังดี แต่ถ้าผีไม่ยอมไปดี ๆ ยังอยากทำร้ายคนก็ต้องโดนปราบ” (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

3) ทิ้งท้าย คือ การจบแบบมีเงื่อนงำ ไม่ได้อธิบายไว้อย่างชัดเจน เพื่อเป็นแนวทางให้ผู้ชมเกิดความสงสัยต่อไป โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับความคาดหวังในช่วงชั้นยุติเรื่องราว ที่คาดหวังให้หนังมีจบแบบทิ้งท้าย คือ

“นี่ยังอยากให้ผีเค้าสำนึกได้เองว่าเค้าเป็นผีนะ จะติดค้างอะไรในโลกก็ตามยังงี้ก็ไม่ต้องมาฆ่าคนส่งเดช แต่ถ้าเป็นคนที่เคยทำร้ายผีมาก่อนก็อนุโลมนะ แต่ผีก็ต้องไปอยู่ ส่วนผีอยู่ดีจะอยู่บนโลกต่อหรือภพอื่นก็ได้ แต่อย่ามารบกวนให้คนกลัวอีก และก็ชอบหนังผีแบบที่ไม่บอกตอนจบว่าผีต้องถูกปราบรีเปลา เป็นการทิ้งเอาไว้

เป็นปริศนาว่าผีจะอยู่แบบไหนต่อไปบนโลกของคน พอดูจนจบก็จะหลอนได้อีก
หลังหนังจบ (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2553)

ก็ให้จบแบบรู้ที่มาที่ไป มีเหตุผล และมีอะไรให้คนดูได้คิด อย่าง 5 แพร่งตอนเปรต
เค้าก็ไม่ได้สรุปตรง ๆ ว่า การฆ่าพ่อ คำว่าแม่ ทำให้ตายไปเป็นเปรต แต่จากฉากที่
ทำให้คนดูรู้สึกได้ว่าตัวเอกมีเสียงพูดกลายเป็นเสียงกรีดร้อง และพื้นดินที่เคยอยู่ใกล้
กับสายตาก็ห่างไปเรื่อย ๆ ก็ทำให้เข้าใจได้โดยไม่ต้องเห็นภาพ (งามศิริขวัญ เพิ่มศรี,
สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมข้างต้นที่มีความคาดหวังในชั้นยูติเรื่องราวที่
แตกต่างกันโดยมีทั้งคาดหวังให้จบแบบมีความสุข จบแบบสูญเสีย และจบแบบทิ้งท้าย ซึ่งผู้ชม
ส่วนมากคาดหวังให้หนังผีมีจุดจบแบบมีความสุขมากที่สุด แต่ไม่ว่าจะคาดหวังให้หนังผีมีจุดจบ
แบบใดนั้นผู้ชมยังมีความต้องการให้หนังผีมีการจบปัญหาทุกอย่างอยู่บนโลกมนุษย์ต่อไป ซึ่ง
ทั้งหมดนี้อยู่ภายใต้ลักษณะชนบของชั้นยูติเรื่องราวที่ผู้วิจัยได้ค้นพบมาแล้วเช่นกัน

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชม ในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อชั้นยูติ
เรื่องราวของหนังผีไทยนี้ ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบของชั้นยูติ
เรื่องราวในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบแบบเดียวกัน นั่นคือ ปัญหาทุกอย่างจบลงบนโลกมนุษย์ และมี
ลักษณะประตูลูกกรรมที่แตกต่างออกไป 3 แบบดังนี้ มีความสุข สูญเสีย และทิ้งท้าย โดยผู้ชมส่วน
ใหญ่คาดหวังว่าชั้นยูติเรื่องราวต้องการให้ทั้งผีและคนมีความสุข หรือจบแบบมีความสุข คนเลวถูก
ลงโทษ ผีจากไปอย่างสงบ คนดีก็ได้รับผลดีตอบแทน รองลงมาคือการจบแบบทิ้งท้ายขึ้นอยู่กับการ
กระทำของผีจะจากไปหรือไม่ จะอยู่ทำให้คนเดือดร้อนต่อไปหรือไม่ คนดูต้องเดาเอาเอง หรือคน
อาจจะปราบไม่ได้ผีที่ร้ายก็ต้องอยู่ต่อก็ได้ จบแบบสูญเสียคือความคาดหวังที่น้อยที่สุดของผู้ชมทั้ง
ที่คนดีถูกตกเป็นเหยื่อผี และคนเลวที่ถูกผีฆ่า อาจเป็นเพราะคนดูเห็นผีหลอกก็เครียดมากพอแล้ว
จึงไม่อยากเห็นมีการต้องตายเกิดขึ้นอีก และผู้รับสารเหล่านี้ต้องการให้มีการสูญเสียเพราะหนังผี
ส่วนใหญ่จะจบแบบมีความสุขรู้สึกซ้ำซากจำเจ

ตัวละคร (Character typology)

ตัวละครผี (Ghost Character)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของ
ตัวละครผี ที่ผู้วิจัยพบว่ามีลักษณะชนบของตัวละครผีที่ต่างกัน คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์

ลักษณะทางกายภาพ ภูมิหลัง/สาเหตุการตาย ลักษณะทางจิตใจของผี และลักษณะอาวุธในการกำจัดผีเหล่านี้ อาจจะเป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ อย่างไร ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าว โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **ลักษณะทางประชากรศาสตร์ของผี** คือ คุณสมบัติทางกายภาพ เพศ อายุ และอีกหลายประการที่สามารถบ่งชี้เฉพาะได้ว่าเป็นผีคือ “ตัวละครผี” ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของผู้ชมเพื่อหาความคาดหวังที่มีต่อลักษณะของตัวละครผี และตอบคำถามว่าชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรหรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ อย่างไร ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้ชมดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.6

แสดงบทบาทของชนบทตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะทางประชากรศาสตร์
ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบท	ความคาดหวังผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
ลักษณะทางประชากรศาสตร์	1) เพศ	ผู้ชมคาดหวังว่าตัวละครผีผู้หญิงจะมีความน่ากลัวมากที่สุด ผีผู้ชายมีความโหดร้ายแต่ไม่น่ากลัวมาก ส่วนผีเพศที่สามเป็นผีที่มีความตลก	เป็นไปตามชนบทที่ค้นพบ ผู้รับสารส่วน มากคาดหวังอยากให้เห็นผีมีผีผู้หญิงมากที่สุดเพราะสร้างความน่ากลัวได้มากกว่าเพศอื่น ส่วนวัยผู้รับสารคาดหวังว่า ผีวัยรุ่นนั้นต้องเป็นวัยที่มีความน่ากลัวมากกว่าวัยอื่น เพราะ มัก ถูก ฆ่า ตาย ความแค้นมาก
	2) อายุ	ผู้ชมคาดหวังว่าผีเด็กนั้นน่ากลัวแบบ ชุกชนผีวัยรุ่นน่ากลัวเพราะมักตายแบบ โดนทำร้ายจึงมีความแค้นมาก ผีผู้ใหญ่ น่ากลัวเพราะขริ่มและผ่านปัญหาชีวิตมา มาก ผีคนชราอุปลักษณะภายนอกสร้าง ความน่ากลัวได้อีกเช่นกัน	

จากตารางที่ 6.6 ข้างต้นนี้ที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของลักษณะตัวละครผี โดยเริ่มจากลักษณะทางประชากรศาสตร์ ทั้งเรื่องเพศ และอายุ ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชม

บางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **เพศ** คือ การให้ความหมายเรื่องเพศของตัวละครผี ที่มักมีความหมายอื่นแอบแฝงอยู่ด้วย โดยผู้วิจัยพบว่าลักษณะทางประชากรศาสตร์เรื่องเพศ ที่นำมาแสดงเป็นตัวละครผีในหนังผีประกอบด้วย ผีเพศหญิง ผีเพศชาย ผีเพศที่สาม โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวข้องกับความคาดหวังที่มีต่อการให้ความหมายในเรื่องเพศของตัวละครผี คือ

“ถ้าพูดถึงผีก็ให้คะแนนผีผู้หญิงน่าจะลัวดี ส่วนผีกะเทยดูแล้วตลกไม่ค่อยน่ากลัว” (สุภาพร พันธุ์ร, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“ผีผู้หญิงจะน่ากลัว ผีผู้ชายจะแปลก ๆ ผีผู้หญิงเวลาโหยหวน หรือกรีดซึ่งไม่มีในการกระทำของผีผู้ชาย” (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“ผีผู้หญิงจะดูน่ากลัวกว่าผีเพศอื่น ๆ อาจเพราะเพศหญิงจะมีอารมณ์ ความรู้สึกที่แปรปรวนง่าย บางครั้งก็อ่อนไหว บางครั้งก็โกรธง่าย เมื่อตายไปเป็นผีโดยที่ถูกระทำให้ตายอย่างมีเงื่อนไขจะยังมีความต้องการแก้แค้นและน่ากลัวมากนั่นเอง” (สายสุนันท์ ว่องวิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“ผีผู้หญิงดูหลอนดีกว่าผีผู้ชายนะ แล้วผีผู้หญิงส่วนมากในตัวผีเองก็จะมีแบบหลากหลายอารมณ์ตามประสาผู้หญิง แต่ผีผู้ชายถ้ามีก็จะออกแบบโหด ตามฆ่าอย่างเดียวซะมากกว่า” (ญาณินท์ คุ่มพร้อม, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มผู้ชมทั้ง 4 ท่านข้างต้นนี้ ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อตัวละครผี ในลักษณะทางประชากรศาสตร์ เรื่องเพศของหนังผีไทย โดยให้ความหมายว่าถ้าเป็นผีผู้หญิงนั้นพบว่าเป็นผีที่มีความน่ากลัวมากกว่าเพศอื่น โดยบุคคลิกแล้วเป็นเพศที่มีอารมณ์แปรปรวนง่าย บางครั้งก็มีอารมณ์อ่อนไหว มักเป็นเพศที่ถูกระทำให้ตายอย่างมีเงื่อนไขจึงยังมีความต้องการแก้แค้นและมีความน่ากลัวมากกว่าเพศอื่น ส่วนผีเพศชายถ้ามีก็จะออกแบบโหดตามฆ่าอย่างเดียว และผีผู้ชายไม่มีลักษณะการหลอกหลอนที่ต้องกรีดร้องอย่างผีเพศหญิงจึงไม่น่ากลัวมาก และผีเพศที่สามผู้รับสารคาดหวังว่าจะได้อารมณ์ที่ตลกและสนุกสนานจากการชมผีเพศที่สามมากกว่าที่จะคาดหวังให้เกิดความน่ากลัว อาจเป็นเพราะการแต่งตัว การแสดงอิริยาบถที่ผีเพศที่สามมักได้รับให้เล่นเป็นผีที่มีความตลก ผู้รับสารจึงติดภาพที่เมื่อเห็นผีที่สามแล้วจะคาดหวังให้หนังผีเรื่องนั้นมีความตลกสนุกสนานขึ้นมา ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ลักษณะชนบททางประชากรศาสตร์ เรื่องเพศของตัวละครผี ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าลักษณะชนบททาง

ประชากรศาสตร์ เรื่องเพศของตัวละครผีนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

2. อายุ เป็นการสื่อให้เห็นว่าในหนังผีนั้นหากจะกล่าวว่าผีมีอายุในช่วงใดก็จะพบว่าช่วงอายุของผีนั้น ๆ มีความหลากหลายอยู่มาก ซึ่งในที่นี้ประกอบไปด้วย ผีเด็ก ผีวัยรุ่น ผีผู้ใหญ่ ผีวัยชรา โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับความคาดหวังที่มีต่อการให้ความหมายในเรื่องอายุของตัวละครผี คือ

อยากเห็นผีวัยรุ่นกับผีวัยกลางคนเพราะเห็นผีวัยพวกนี้บ่อยนะในหนังผี และปัญหาส่วนมากมักมาจากผีที่มีช่วงวัยแบบนี้ เช่น ผีที่ถูกข่มขืนแล้วตายก็อยู่ในช่วงวัยเจริญพันธุ์อย่างวัยรุ่น ตายไปแล้วก็เฮี้ยนสุด ๆ ก็เลยคิดว่ามันน่าจะเป็นช่วงอายุที่ผีมีความน่ากลัวมากกว่าวัยอื่นแน่นอน (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“ผีคนแก่ให้ความรู้สึกน่ากลัวกว่าวัยอื่นอะ เพราะว่าหน้าเขานิ่งและด้วยความที่หน้าย่นด้วยเลยดูน่ากลัวกว่าวัยอื่น” (วิรัชพร กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

“ชอบผีเด็ก เพราะรู้สึกหลอนเวลาเห็นผีเด็กวิ่งไปมาแล้วมีเสียงหัวเราะ ซึ่งยิ่งฟังก็ยิ่งทำให้รู้สึกกลัวเข้าไปอีก แล้วถ้าเป็นเด็กที่ดื้ออีก โหน่ากลัวมากมายน” (สุภาพร พันธุ์ธรร, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“วัยคนทำงานทั่วไปนี่แหละ ผีผู้ใหญ่ไง เพราะวัยนี้รู้สึกผิด ชอบ ชั่ว ดี ได้ดีพอสมควรแล้ว ถ้าวัยเด็กก็น่ากลัวไม่มากพออีก ส่วนถ้าแก่ไปก็ดูเดิมๆ” (ญาณินท์ คุ่มพร้อม, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2553)

“ชอบผีวัยรุ่นแบบโกลั ๆ วัยกลาง เพราะคิดว่าเป็นช่วงอายุที่คนในวัยเหล่านี้ต้องเผชิญหน้ากับปัญหาที่หลากหลาย อาจเป็นที่มาของความ สัมพันธ์อันน่ากลัวในหนังผี และชอบผีคนแก่ที่ดูภายนอกก็น่ากลัว และยิ่งดูลึกๆอีกทำให้รู้สึกกลัวมากขึ้น” (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมทั้งหมดข้างต้นนี้ ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อตัวละครผี ในลักษณะทางประชากรศาสตร์ เรื่องอายุของตัวละครผีไทยโดยความคาดหวังในตัวตัวละครผีแต่ละวัยของผู้ชมแต่ละคนนั้น จะคาดหวังว่าผีแต่ละวัยจะมีความน่ากลัวที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับคาร์แรคเตอร์ที่ได้รับ ซึ่งแต่ละวัยก็จะแสดงออกไม่เหมือนกันทำให้ความน่ากลัวก็แตกต่างกันนั้นคือ ผู้รับสารคาดหวังว่าถ้าผีวัยเด็กนั้น ก็เป็นวัยที่ทำให้รู้สึกกลัวได้จากความซุกซน และความดื้อรั้นของเด็ก ๆ เช่น หากเห็นผีเด็กวิ่งไปมาแล้วมีเสียงหัวเราะทำให้รู้สึกกลัวและ

หลอนได้ ฝัวยุ่นเป็นวัยที่ตายโดยอาจยังไม่ถึงอายุไขของตนเอง อาจตายโดยการถูกทารุณ ความรู้เท่าไม่ถึงการณ์เหล่านี้ทำให้ฝัวยุ่นมีการกลับมาแก้แค้นนับว่าเป็นผีที่มีความน่ากลัวเช่นกัน ฝัวยุ่นผู้ใหญ่เป็นผีที่ต้องเผชิญหน้ากับปัญหาที่หลากหลาย ซึ่งอาจเกี่ยวข้องกับคนวัยอื่นอีกมากมาย ซึ่งนั่นอาจเป็นที่มาของความสัมพันธ์อันน่ากลัวในหนังผี สุดท้ายฝัวยชราที่ดูภายนอกนั้นก็มีความน่ากลัวอยู่แล้ว และคาร์แรคเตอร์ที่ดูลึกซึ้งทำให้รู้สึกกลัวมากขึ้น ทั้งนี้นอกจากความคาดหวังทางด้านคาร์แรคเตอร์ของตัวละครผีแต่ละวัยแล้วผู้รับสารยังมีความชื่นชอบผีแต่ละวัยที่แตกต่างกันออกไป อาจเป็นเพราะประสบการณ์ส่วนตัวของแต่ละคนในการรับรู้ถึงเรื่องผีแต่ละวัยที่แตกต่างกันจึงทำให้ความกลัวผีแต่ละวัยแตกต่างกันไปด้วย ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ลักษณะชนบททางประชากรศาสตร์ เรื่องอายุของตัวละครผี ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าลักษณะชนบททางประชากรศาสตร์ เรื่องอายุของตัวละครผีนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมในหัวข้อของลักษณะของตัวละครผี ซึ่งเป็นลักษณะทางประชากรศาสตร์นี้ ผู้วิจัยพบว่าผู้รับสารนั้นมีความคาดหวังต่อลักษณะทางประชากรศาสตร์ตัวละครผี ซึ่งมีทั้งเรื่องเพศและอายุของตัวละครผีไทยที่มีความหลากหลาย โดยสูตรชนบทของตัวละครผีไทยนี้ ได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อตัวละครผี ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) เพศ ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบทในลักษณะทางประชากรศาสตร์เรื่องเพศของตัวละครผี ที่ผู้วิจัยค้นพบโดยลักษณะประติสฐกรรมที่แตกต่างกัน 3 แบบที่ประกอบด้วย เพศชาย เพศหญิง และเพศที่สาม ซึ่งผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่า ต้องการเห็นผีเพศหญิงมากที่สุด เพราะคิดว่ามีที่น่ากลัวมากกว่าเพศอื่น ทั้งมีการแต่งหน้าที่ค่อนข้างน่ากลัว เสียงกรีดร้องที่โหยหวน และความอาฆาตแค้นที่โหดร้าย และมีความรู้สึกเย็นอยู่ด้วย ส่วนผีเพศชายมีความโหดร้ายแต่ก็ไม่น่ากลัวเท่าผีเพศหญิง และผีเพศที่สามทำให้รู้สึกติดภาพความตลกมากกว่าความน่ากลัว

2) อายุ ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบทของตัวละครผีในลักษณะทางประชากรศาสตร์ เรื่องวัยในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบลักษณะของประติสฐกรรมที่แตกต่างกัน 4 แบบดังนี้ วัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ และวัยชรา โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่า ต้องการเห็นผีวัยรุนมากที่สุด เพราะเป็นวัยที่ต้องตัดสินใจในปัญหามากมาย และที่สำคัญเป็นวัยเดียวกันกับผู้รับสารส่วนใหญ่จะทำให้สื่อความเป็นผีให้วัยเดียวกันรู้เรื่องได้ดีกว่าวัยอื่นรวมถึงการสื่อถึงความน่ากลัวก็มากกว่าวัยอื่นด้วย ต่อมาคือวัยผู้ใหญ่ เพราะวัยนี้รู้สึกผิดชอบชั่วดีได้ดีพอสมควร

แล้วน่าจะมีเรื่องให้ทำทายกับการตัดสินใจในเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ดีกว่าวัยอื่นจึงทำให้มีความขริ้มและน่ากลัวมาก และต่อมาคือผีวัยแก่ เพราะคนแก่ธรรมดาที่มีความน่ากลัวอยู่แล้วก็นำมาสร้างเป็นผียิ่งมีความน่ากลัวที่เดาไม่ถูกเข้าไปใหญ่ สุดท้ายคือผีวัยเด็ก เพราะเด็กมีความซุกซนและทำให้รู้สึกหลอนเวลาเห็นผีเด็กวิ่งไปมาแล้วมีเสียงหัวเราะที่จะทำให้รู้สึกกลัวได้เช่นกัน

2. ลักษณะทางกายภาพของผี คือ ลักษณะ หรือรูปลักษณะ ภายนอกที่คนมองเห็นแล้วเข้าใจถึงความเป็นตัวละครผี โดยมีการสื่อถึงความแตกต่างของผีกับคนอย่างชัดเจน รวมถึงการสื่อถึงประเภทของผีด้วย เพื่อหาความคาดหวังที่มีต่อลักษณะของตัวละครผี ในเรื่องลักษณะทางกายภาพของผี และตอบคำถามว่าชนบที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรหรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ อย่างไร ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้ชมด้วยรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.7

แสดงรายละเอียดบทบาทชนบตัวละครผี (Ghost Character) จาก

ลักษณะทางกายภาพที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวัง

ของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
ลักษณะทางกายภาพของผี	1) การแสดงถึงความเป็นอื่น 2) การแบ่งประเภทผี	ผู้ชมคาดหวังให้ตัวละครผีมีการแสดงความเป็นอื่น ทั้งแบบเป็นผีชัดเจน วิญญาณ และที่น่ากลัวและชอบมากคือรูปลักษณะที่เหมือนคน เพราะอาจถูกหลงให้หลอนได้ ผู้ชมคาดหวังว่าผีไทยแท้ดั้งเดิมที่ถูกรื้อถอนความหมายใหม่มีความน่ากลัวมากกว่าผีไทยที่ถูกผสมผสานผีต่างประเทศ	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ ส่วนการแสดงลักษณะความเป็นอื่นของตัวละครผีที่ผู้รับสารชอบมากคือการแสดงรูปลักษณะที่มีลักษณะคล้ายคนธรรมดา ส่วนประเภทผีที่ผู้รับสารชอบคือผีไทยที่ถูกรื้อถอนความหมายใหม่

จากตารางที่ 6.7 ข้างต้นที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของลักษณะตัวละครผี โดยเริ่มจากลักษณะทางกายภาพ ทั้งเรื่องการแสดงถึงความเป็นอื่น และการแบ่งประเภทของผี ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

2.1 การแสดงถึงความเป็นอื่นของผี ที่ทำให้ทราบว่าผีไม่ใช่คนแม้มีบาง ส่วนที่คล้ายก็ตาม ประกอบด้วย การเป็นคนปกติ แสดงรูปร่างน่ากลัว และวิญญาณกลุ่มหมอกควัน โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับความคาดหวังที่มีต่อการให้ความหมายในเรื่องการแสดงถึงความเป็นอื่นของตัวละครผี มีดังนี้

ผีที่ผมเห็นส่วนมากก็มีทั้งโผล่มาเห็นเป็นคนดี ๆ นี่เองแต่สุดท้ายถูกหลอกว่าเป็นผีบางเรื่องก็ไม่แสดงออกให้เห็นชัดว่าผีหรือคน แต่บางเรื่องถึงเป็นคน แต่ก็พูดซ้ำ พูดยาน ๆ ไม่มีเงาในกระจก อะไรประมาณนี้ กับอีกแบบก็ชอบแบบว่าโผล่มาเป็นผีน่ากลัวน่าเกลียดเลยก็น่ากลัวแบบตกใจอีกแบบ แบบแรกมันตกใจแบบหลอน (นุภาภรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

พูดถึงความเป็นอื่นของผีหรือ ก็อย่างที่ทำให้รู้สึกว่าจะไม่ใช่คนใช่ปะ ก็ที่เคยเจอในหนังที่ทำให้เห็นว่าเหมือนคนนั้นอยู่ แต่มือเย็นจืดๆ ทำตาลอย ๆ กินของสด ๆ คาว ๆ เหมือนผีปอบ ไม่ก็เห็นชัดเลยว่าหน้าตาน่ากลัวเหมือนศพ มีกลิ่นเน่าลอยมาแต่มันก็ปกติของผีนะที่ต้องออกมาแบบนี้ บางอารมณ์ตอนนั่งดูก็รู้สึกเฉย ๆ บ้าง แต่บางเรื่องที่ทำให้ที่น่ากลัวก็น่ากลัวได้อีก (ทองอินทพงศ์, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

อย่างที่มาเป็นวิญญูณนะน่ากลัว คือไม่ค่อยชัดเจนแต่แว๊บไปมาในหนังผี แล้วก็ที่เวลาคนเดินไปในที่มืด ๆ แล้วเริ่มเงิบ มีควัน หรือหมอกจาง ๆ แสดงว่าต้องมีผีละ มันทำให้คนรู้สึกได้อะ ว่าไม่ใช่คนอย่างเวลาพูดจาก็ซ้ำ ๆ สายตาแปลก ๆ แต่ชอบแบบมาเหมือนคนมากกว่ามาเป็นผีเลยนะมันน่ากลัวเกินไป (กรรณิการ์ อัจฉริยะสุขสันต์, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้น ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อตัวละครผี ในลักษณะทางกายภาพของผี ในเรื่องการแสดงถึงความเป็นอื่นของผี โดยความคาดหวังของผู้ชมที่เกี่ยวกับการแสดงความเป็นอื่นของผีนั้นมีหลายรูปแบบแบบแรกที่พบมากในหนังผีไทยทั่วไปก็คือ การโผล่มาในรูปลักษณะที่เป็นผีชัดเจนเลย เน่าเฟะ มีกลิ่นเหม็น น่าตาน่ากลัว

เป็นต้น ซึ่งรูปแบบนี้ผู้รับสารกล่าวว่าไม่ว่าจะเป็นยุคไหน ๆ ก็ยังทำให้รู้สึกตกใจและกลัวได้อยู่ แต่บางครั้งหนังผีบางเรื่องแม้จะเน้นรูปร่างที่เป็นผีชัดเจน แต่บรรยากาศไม่ได้น่ากลัวอย่างที่คาดหวังไว้ ก็อาจทำให้ผู้ชมรู้สึกน่ากลัวน้อยลงและเบื่อกับรูปแบบเดิม ๆ ของผีก็ได้ รูปแบบต่อมาที่ทำให้รู้สึกถึงความเป็นอื่นของผีนั่นคือ การปรากฏตัวในรูปร่างของมนุษย์ ซึ่งผู้รับสารกล่าวว่าพบมากในหนังผีไทยในปัจจุบัน บางครั้งเป็นการลวงของผู้สร้างเพราะไม่อยากให้ผู้ชมทราบว่าใครกันแน่ที่เป็นผี แต่ก็จะมีจุดสำคัญบางประการที่ทำให้ผู้รับสารทราบว่านั่นไม่ใช่คนถึงจะเหมือนคนมากเพียงใดก็ตาม เช่น การที่ไม่ปรากฏเงาในกระจก การกระทำบางอย่างที่ทำให้น่าสงสัย เช่น การกลัวแดด การโผล่มาเฉพาะตอนกลางคืน เป็นต้น แต่หากหนังผีบางเรื่องที่ไม่มีการเปิดเผยจุดที่ทำให้รู้สึกกลัวที่รูปร่างเหมือนคนมีความเป็นอื่นที่แตกต่างจากคนเลย จนสุดท้ายผู้ชมก็มาทราบตอนสุดท้ายเหมือนตัวละครในเรื่อง นี่จะเป็นการลวงที่นอกจากจะทำให้ที่น่ากลัวมากแล้ว จะทำให้ผู้ชมรู้สึกหลอนไปเลย รูปแบบนี้จึงเป็นรูปแบบที่ผู้ชมคาดหวังว่าจะสามารถสร้างความน่ากลัวให้กับตนเองได้มาก แบบสุดท้ายคือการที่มาแบบเป็นวิญญาณ คือไม่ค่อยชัดเจนแต่แว็บไปมาในหนังผีหรือ เวลาตัวละครคนเดินไปในที่มืด ๆ แล้วเริ่มเงิบ มีควีน หรือหมอกจาง ๆ แล้วผีรูปแบบวิญญาณก็จะโผล่มาคล้ายกับแบบแรกแต่ไม่ชัดเจนเท่า ซึ่งความเป็นอื่นแบบวิญญาณนี้สามารถสร้างความน่ากลัวที่ทำให้ตกใจได้เช่นกัน ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ลักษณะขนบทางกายภาพ ในเรื่องการแสดงถึงความเป็นอื่นของตัวละครผีที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าลักษณะขนบทางกายภาพ ในเรื่องการแสดงถึงความเป็นอื่นของผีได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบหนังผีไทย

2.2 การแบ่งประเภทผี ที่มีทั้งผีไทยดั้งเดิมที่ถูกรื้อถอนและตีความหมายใหม่ หรือผีไทยที่มีการผสมผสานวัฒนธรรมจากชาติอื่น โดยตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับความคาดหวังที่มีต่อการให้ความหมายในเรื่องการแบ่งประเภทของตัวละครผีมีดังนี้

ผมชอบผีที่มีความเป็นไทยดั้งเดิมมากกว่าเพราะว่าความเชื่อแบบไทย ๆ ที่เราฟังมาทำให้เราถูกปลูกฝังความน่ากลัวของผีไทยแท้อยู่แล้ว บวกกับการตกแต่งหน้าผีหรือลักษณะผีให้เห็นออกมาแบบชัดเจนอีกทำให้หลอนได้อีกผมว่านะ ส่วนผีที่ผมยาว ตัวซีด สีขาวเหมือนผีต่างประเทศไม่ทำให้น่ากลัวเท่าไร ผมรู้สึกธรรมดา (นุภาพรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

นี่คือว่าผีไทยน่ากลัวมากกว่าผีแบบอื่น ๆ แน่นนอน เพราะเรามีความเคยชินจากการฟังตำนานและความเชื่อเรื่องผีแบบไทยแท้ดั้งเดิมอยู่แล้ว พอมาเห็น

ผีในหนังก็เลยมีความรู้สึกกลัวได้มากขึ้นไปอีก คือมันต้องดูบรรยากาศด้วยว่ามีความวังเวงขนาดไหน แต่ยังไงผีไทยก็น่ากลัวกว่าผีฝรั่งอย่างผีดูดเลือดอยู่ดี (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2553)

ผมว่าผมอยากเห็นตัวละครผีไทยที่มีลักษณะเหมือนตัวละครผีต่างประเทศ เช่น ผีในเรื่องจูออนของญี่ปุ่นนั้นแหละน่ากลัว น่ากลัวกว่าผีไทยแบบดั้งเดิมที่ออกมาจำ หรือมาหลอกซะอีก เพราะว่าผมว่าดูหลอนแบบแปลก ๆ ดี ก็แล้วแต่คนนะว่าจะกลัวแบบไหน แต่ผมกลัวแบบนี้ (แสนหาญ ภัคดีบุตร, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารข้างต้นนี้ ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อตัวละครผี ในลักษณะทางกายภาพของผี ในเรื่องการแบ่งประเภทผี โดยความคาดหวังของผู้ชมที่เกี่ยวกับการแบ่งประเภทของตัวละครผีไทยในปัจจุบันนั้นมี 2 รูปแบบด้วยกัน คือ รูปแบบของผีไทยแท้ดั้งเดิม ทั้งที่เป็นผีไทยแต่โบราณและผีไทยที่ถูกนำมาปรับปรุงใหม่แต่ยังคงกลืนอายุความเป็นผีไทยแท้ดั้งเดิมอยู่ โดยผู้ชมมีความคาดหวังว่าผีไทยนี้จะสร้างความน่ากลัวได้มากกว่าผีประเภทอื่น นั่นอาจเป็นเพราะประสบการณ์ของผู้ชมที่เกี่ยวกับการรับรู้เรื่องผีแบบไทย ๆ และความเชื่อแบบไทยแท้ดั้งเดิมนี้ได้ถูกปลูกฝังความน่ากลัวของผีไทยมาแต่เดิมอยู่แล้วบวกกับบรรยากาศแบบไทย ๆ เช่น การบรรเลงดนตรีไทยเวลากลางคืน เป็นต้น จึงทำให้เวลารับชมหนังผีไทยผู้ชมส่วนใหญ่จะรู้สึกชอบความน่ากลัวในแบบไทยแท้ดั้งเดิมของผีไทยมากที่สุด ส่วนอีกรูปแบบคือ ผีไทยที่ถูกผสมผสานผีต่างประเทศ เช่น การแต่งกายให้ชาวโพลน ผมยาว ใส่คอนแทคเลนส์ คล้ายผีจากประเทศญี่ปุ่นในหนังผีเรื่องจูออน ผิดู การเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของผีไทยในบางเรื่องนั้นอาจเป็นเพราะยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไปและกระแสมนิยมในเรื่องรูปลักษณ์ของผี ณ ช่วงเวลานั้น ๆ เช่น หนังผีไทยเรื่องซัดเตอร์กิดิตติวิญญูณ ก็สร้างผีเนตรนภาที่ผมยาว ชาวโพลน สวมชุดสีขาว ซี่คอพระเอก ซึ่งจะสามารถสร้างความน่ากลัว และได้รับความนิยมนจากคนไทยในช่วงเวลาหนึ่งได้เช่นกัน ดังนั้นผู้ชมคาดหวังและต้องการที่จะเห็นผีที่มีความน่ากลัวทั้ง 2 แบบในหนังผีไทย แต่ผู้ชมส่วนใหญ่ก็มีความชื่นชอบความน่ากลัวแบบผีไทยแท้ดั้งเดิมมากที่สุด ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ลักษณะชนบททางกายภาพ ในเรื่องการแบ่งประเภทผี ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าลักษณะชนบททางกายภาพ ในเรื่องการแบ่งประเภทผี นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชม ในหัวข้อของลักษณะตัวละครผี ซึ่งเป็นลักษณะทางกายภาพ ผู้วิจัยพบว่า ผู้ชมนั้นมีความคาดหวังต่อลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

ผี ซึ่งมีทั้ง เรื่องการแสดงถึงความเป็นอื่นของผี และประเภทผีในตัวละครผีไทยที่มีความหลากหลาย โดยสูตรขนบของตัวละครผีไทยนี้ ได้มีบทบาทเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อตัวละครผี ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) การแสดงถึงความเป็นอื่นของผี ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรขนบของตัวละครผี ในลักษณะทางกายภาพ เรื่องการแสดงถึงความเป็นอื่นของผี ซึ่งผู้วิจัยค้นพบลักษณะของประติสฐกรรรมได้ 3 แบบดังนี้ การแสดงภาพผีภายนอกที่ชัดเจน และน่ากลัว เป็นรูปลักษณะที่เมื่อดูก็รู้ได้ทันทีว่านี่คือผีที่มีความแตกต่างจากคนทั่วไป ต่อมาคือผีที่มีรูปลักษณะเหมือนคนธรรมดา อาจพูดซ้ำ ไม่มีเงา ถ่ายรูปไม่ได้ หรืออาจมีความเป็นอื่นที่ไม่แสดงออกชัดเจนทำให้คล้ายเป็นการลวงจากผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งวิธีนี้ผู้รับสารจะมีความคาดหวังว่าจะมีความน่ากลัวมากที่สุด และพบผีลักษณะนี้ในหนังผีไทยในปัจจุบันบ่อยขึ้น และแบบสุดท้ายคือแบบหมอกควัน หรือวิญญาณ จะให้ความรู้สึกคล้ายกับแบบแรกคือเมื่อดูก็จะรู้ถึงความ เป็นอื่นของผีที่ต่างจากคนธรรมดาได้ทันทีเช่นกัน

2) การแบ่งประเภทผี ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรขนบของตัวละครผี ในลักษณะทางกายภาพ เรื่องการแบ่งประเภทผีในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบ ลักษณะของประติสฐกรรรมได้ 2 แบบดังนี้ ผีไทยที่รื้อถอนความหมายและตีความใหม่ และผีไทยที่ถูกผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่น โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นผีแบบไทยแท้มากกว่า แม้จะไม่เหมือนผีไทยเมื่อก่อนนัก เพราะเปลี่ยนไปตามยุคสมัยแต่ก็ยังคงความเป็นผีไทยที่น่ากลัว ที่มาจากเรื่องเล่าตำนานความเชื่อของไทย ซึ่งน่ากลัวมากกว่าผีชาติอื่น มีผู้ชมส่วนน้อยที่ต้องการเห็นผีไทยที่ถูกผสมผสานจากวัฒนธรรมของชาติอื่น และให้เหตุผลว่า คือต้องดูเนื้อเรื่องว่าหนังผีเรื่องนั้นมีโครงเรื่องที่มีความเป็นต่างชาติอยู่ด้วยหรือไม่ เพราะถ้าใส่ผีไทยลงไปคงไม่เหมาะ คงต้องใส่ผีที่ผสมผสานวัฒนธรรมจากผีต่างชาติด้วย มีการประยุกต์มากขึ้นตามสังคมที่เปลี่ยนไป

3. **ภูมิหลัง/สาเหตุการตายของผี** เป็นการสื่อให้เห็นว่าผีนั้นมีอดีตก่อนตายอย่างไร และนั่นอาจเป็นเหตุผลที่ทำให้ผีเป็นผีที่ดีหรือร้ายก็เป็นไปได้ นั่นคือ ถูกฆ่าตาย อุบัติเหตุ ฆ่าตัวตาย และโดนพิธีกรรมตาย เพื่อหาความคาดหวังที่มีต่อลักษณะของตัวละครผี ในเรื่องลักษณะภูมิหลัง/สาเหตุการตายของผี และตอบคำถามว่าขนบที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรหรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ อย่างไร ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้ชมดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.8

แสดงรายละเอียดบทบาทของตัวละครผี (Ghost Character) จากลักษณะ
 ภูมิลักษณ์/สาเหตุการตายที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวัง
 ของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชม หนังผีไทย	สรุป
ภูมิลักษณ์/ สาเหตุการ ตายของผี	ภูมิลักษณ์/สาเหตุการ ตายที่มีประติมากรรม กรรมย่อยคือ ถูก ฆ่าตาย อุบัติเหตุ ฆ่าตัวตาย และ โดนพิธีกรรมตาย	ผู้ชม คาดหวัง ให้มี สาเหตุการตายจากการ ฆาตกรรม อุบัติเหตุ ฆ่า ตัวตาย โดนพิธีกรรม โดยลักษณะการตาย ควรมาจากเรื่องใกล้ตัว ไม่ควรแปลกเกิน	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ โดยผู้ชม คาดหวังให้ผีมีสาเหตุการตายจากการ ถูกฆาตกรรมมากที่สุดเพราะจะได้มี ความแค้นและเพิ่มความน่ากลัวของผีได้ มากขึ้น และสาเหตุการตายส่วนใหญ่ ควรเป็นเรื่องใกล้ตัวมากที่สุดเพราะจะ ได้ดูสมจริงและน่ากลัวเพราะเป็นเรื่องที่ สามารถเกิดขึ้นกับใครก็ได้

จากตารางที่ 6.8 ข้างต้นนี้ที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูล
 หนังผีไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมในเรื่องของการสร้างลักษณะตัวละครผี จาก
 ลักษณะภูมิลักษณ์/สาเหตุการตายของผี ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อ
 มาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชม
 จริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

“อยากให้ผีตายแบบว่าโดนฆาตกรรมแบบไหนก็ได้ตายดีกว่าน่าจะน่ากลัวดี แต่
 ถ้าเป็นผีแบบตายโหงหรือโดนอุบัติเหตุตายต้องดูโครงเรื่องด้วยว่ามาโยงความสัมพันธ์กับคนอื่นด้วย
 มั้ยถ้าใช่ก็น่ากลัวเพราะเค้าอาจไม่รู้ตัวว่าตายไปแล้วอย่างนี้” (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 8
 มกราคม 2553)

“อยากเห็นมากที่สุดก็พวกผีที่ตายเอง หรือตายโหงแบบว่าอาจเกิดอุบัติเหตุแล้ว
 ตายก็ได้ สุดท้ายยังมีห่วงอยู่ ผีตายท้องกลมแบบนี้ น่ากลัวมาก ถ้าผีตายที่โรงพยาบาลแบบป่วยไข้
 ตายก็ยังไม่ค่อยน่ากลัวเท่าไร” (แสนหาญ รักดีบุตร, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

ผมว่าถ้าตายด้วยวิธีแปลก ๆ มันก็คงดูตลกเกินไป ผมว่าเป็นการตายแบบปกติทั่วไป ผมว่าน่ากลัวนะ มันเป็นเรื่องที่เราเห็นได้ตามข่าวโทรทัศน์หนังสือพิมพ์ มีความใกล้ตัว คือ มันเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นกับใครก็ได้ ถ้าอยากตายแบบแปลก ๆ ก็อย่าให้แปลกจนโอเวอร์เกินไป มันกลายเป็นผีแบบตลกแล้วถ้าเป็นแบบนั้น (ธารรงค์ จิตตะปะสาทา, สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นนี้ แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อตัวละครผี ในเรื่องลักษณะภูมิหลัง/สาเหตุการตายของผี โดยความคาดหวังของผู้ชมที่เกี่ยวกับสาเหตุการตายนี้ ผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังอยากให้ผีมีสาเหตุการตายที่มาจากกาชมากรรม ในรูปแบบใดก็ได้ยิ่งโหดเหี้ยมมากยิ่งดี เพราะจะทำให้ผีที่ตายจากการถูกฆ่านี้มีความแค้นที่สร้างความน่ากลัวได้เพิ่มมากยิ่งขึ้น ต่อมาคือการตายแบบไม่รู้ตัว หรือตายโหง เมื่อผีที่ตายไปแล้วมักกลับมาหาคนที่ตนเองมีความสัมพันธ์ด้วยแต่เค้าอาจไม่รู้ตัวว่าเค้าตายไปแล้ว ความไม่รู้ตัวนี้ทำให้ผีมีลักษณะที่คล้ายกับคนจนอาจลวงผู้ชมให้คิดว่าเป็นคนแท้จริงคือผี จึงสร้างความน่ากลัวแบบหลอนก็ได้ ทั้งนี้ไม่ว่าผีจะมีการตายแบบใดก็มักมาจากพื้นฐานลักษณะการตายแบบปกติทั่วไป ซึ่งเป็นสิ่งที่เห็นได้ตามข่าวโทรทัศน์หนังสือพิมพ์ จะเป็นเรื่องที่สามารถเกิดขึ้นกับใครก็ได้ จะยิ่งเพิ่มความน่ากลัวให้กับผู้ชมได้มากขึ้น เพราะถ้าทำให้ผีมาตายแบบแปลกเกินไป คาดไม่ถึงว่าจะเกิดเหตุการณ์แบบนี้ได้ หรือน่าเหลือเชื่อเกินเหตุจะทำให้ไม่สมจริงเกินไป ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ลักษณะชนบทภูมิหลัง/สาเหตุการตายของผี ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าลักษณะชนบทภูมิหลัง/สาเหตุการตายของผี นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชม ในหัวข้อความคาดหวังของผู้รับสารที่มีต่อตัวละครผี ในเรื่องของสาเหตุการตายของผีในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบทของตัวละครผี ในสาเหตุการตายของผีในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยพบลักษณะประติษฐกรรมของสาเหตุการตายของผี 4 รูปแบบ ดังนี้ ถูกฆ่าตาย อุบัติเหตุ ฆ่าตัวตาย โดนพิธีกรรมตาย โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นสาเหตุการตายของผีแบบโดนฆ่าตายมากที่สุด เช่น ฆ่าข่มขืน ฆ่าชิงทรัพย์ โดยให้เหตุผลว่าถ้าผีโดนฆ่าตายจะยิ่งมีความแค้น และความแค้นนั้นส่งผลให้ผีมีความน่ากลัว เขี้ยน มากกว่าเดิม รองลงมาคือสาเหตุการตายที่เกิดจากอุบัติเหตุ แบบที่ไม่รู้ตัวตัวเองตายจะยิ่งดี หรือเรียกว่าตายโหง เช่น ผีตายท้องกลม ไฟครอกตาย เกิดอุบัติเหตุทางรถยนต์ตาย ซึ่งส่วนมากพบว่าจะเป็นสาเหตุการตายที่มาจากข่าวสารบ้านเมือง หรือเหตุการณ์ในปัจจุบัน

นี้ ซึ่งยังเป็นเรื่องใกล้ตัวมากเท่าไรจะยังมีความน่ากลัวมากเท่านั้น นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอให้มีการตายแบบผิดธรรมชาติเพื่อเป็นการเพิ่มสีสันให้คนดู เช่น ฆีเด็กที่เอามาทำลูกกรอกตาย เป็นต้น

4. ลักษณะทางจิตใจของฆี เป็นการแสดงออกถึงเจตนาของฆี ที่ขึ้นอยู่กับโครงสร้างของเรื่องว่าฆีต้องมีจุดประสงค์แบบดีหรือแบบร้าย เพื่อหาความคาดหวังที่มีต่อลักษณะของตัวละครฆี ในเรื่องลักษณะทางจิตใจของฆี และตอบคำถามว่าชนบที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรหรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ อย่างไร ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้ชม ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.9

แสดงรายละเอียดบทบาทชนบตัวละครฆี (Ghost Character) จากลักษณะทางจิตใจ
ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
ลักษณะทางจิตใจของฆี	ฆีดี	เป็นฆีที่มีจิตใจที่ดี เป็นเพื่อนที่ดีของคน คอยช่วยเหลือกัน	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ และลักษณะทางจิตใจของฆีที่ผู้รับสารคาดหวังอยากให้ฆีคือฆีที่มีความชั่วร้าย แต่ไม่ฆ่าคนดี
	ฆีร้าย	เป็นฆีที่มีจิตใจที่เต็มไปด้วยความอาฆาตแค้น แต่มักจะฆ่าแต่คนเลว	

จากตารางที่ 6.9 ข้างต้นนี้ ที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของการสร้างลักษณะตัวละครฆี จากลักษณะทางจิตใจของฆี ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ ดังนี้

“ชอบฆีแบบเรื่องเด็กหอที่เป็นฆีออกแนวมาเป็นเพื่อนดี ๆ หน่อย ไม่ชอบแบบแหกอกควักไส้ มันซ้ำซากจนทำให้ไม่น่ากลัว” (วิรุทธ กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

“ผมอยากเห็นฆีที่มีความอาฆาตแค้น ซึ่งจิตใจชั่วร้ายนะ เพราะว่าฆีที่ออกมาหลอกเพราะมีสาเหตุบางอย่าง โดยสาเหตุที่ออกมาหลอกได้น่ากลัวมากที่สุดก็คือการออกมาแค้น” (นุภากรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของผู้ชมข้างต้นนี้ ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อตัวละครผี ในเรื่องลักษณะทางจิตใจของผี โดยความคาดหวังของผู้ชมที่เกี่ยวกับลักษณะทางจิตใจของผีนี้มีทั้งต้องการให้ผีมีจิตใจที่ดีเป็นเพื่อนที่ดีของคน คอยช่วยเหลือกันโดยเฉพาะคนดีก็ควรได้รับการคุ้มครอง แต่ท้ายที่สุดหากมีคนชั่วร้ายมาผู้ชมก็คาดหวังให้ผีคอยกำจัดคนเลว แต่การฆ่าคนนั้นจะจัดอยู่ในผีที่มีจิตใจที่ชั่วร้ายด้วย เพราะสุดท้ายแล้วไม่ว่าจะเคยเป็นคนที่ดีมาก่อนเพียงใดแต่เมื่อตายไปเป็นผีและยังมีความแค้นก็จะกลายเป็นผีที่มีความชั่วร้ายในสายตาของคนอยู่ดี ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ลักษณะชนบททางจิตใจของผี ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าลักษณะชนบททางจิตใจของผีนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมข้างต้นนี้ ในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อตัวละครผี ในเรื่องของลักษณะทางจิตใจของผีในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบทของตัวละครผี ในลักษณะทางจิตใจของผีในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยพบ 2 รูปแบบดังนี้ ผีที่มีจิตใจดี และผีที่มีจิตใจชั่วร้าย โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นผีที่มีจิตใจชั่วร้ายมากกว่าผีที่ดี เหตุผลคือความชั่วร้ายที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นแรงขับเคลื่อนให้ผีมีความน่ากลัวและน่าติดตามมากกว่า โดยมีข้อแม้ว่าผีที่ชั่วร้ายนั้นต้องชั่วร้ายกับคนเลวเท่านั้นไม่ควรมาฆ่าคนดีหรือหลอกหลอนคนดีที่คอยช่วยเหลือผู้คนเกินเหตุ หรือถ้าต้องการความช่วยเหลือก็ไม่ควรมาขอความช่วยเหลือในสภาพที่ร้ายนัก และอีกแบบคือชั่วร้ายแบบฆ่าทุกคนไม่เลือก แต่ผู้ชมส่วนน้อยเท่านั้นที่ต้องการให้ผีเป็นแบบนี้ เพราะมันดูแล้วหตุเกินไป นอกจากนี้ยังมีผู้ชมส่วนหนึ่งที่ต้องการเห็นผีที่มีลักษณะเป็นผีที่ดีตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบ ให้ความน่ากลัวนั้นมาจากบรรยากาศในหนังที่ทำให้คนดูคิดไปเองดีกว่า แต่ผีที่จะมาเป็นคนรักหรือเป็นเพื่อน แล้วมีความสัมพันธ์ที่ดีกับคนไม่ควรมาหลอกหรือทำร้ายใคร

5. ลักษณะอาวุธในการกำจัดผี ในสายตาคนจะมองว่า “ผีมีความเป็นอื่น” มีความแตกต่างจากคน ดังนั้น คนจึงพยายามหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อมากำจัดผีออกไป โดยมีหลายวิธีและแต่ละวิธีที่กำจัดนี้จะสะท้อนให้เห็นความคิดของคนที่มีต่อผีได้ด้วย ลักษณะอาวุธในการกำจัดผีของผี ประกอบด้วย อาวุธจากพระหรือศาสนา อาวุธจากหมอผี เวรกรรม การคิดได้เองของผี และผียังวนเวียนอยู่ที่เดิม เพื่อหาความคาดหวังที่มีต่อลักษณะของตัวละครผี ในเรื่องลักษณะอาวุธในการกำจัดผี และตอบคำถามว่าชนบทที่ผู้วิจัยค้นพบได้เป็นตัวแปรหรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ อย่างไร ผู้วิจัยจึงศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ผู้ชมดังนี้

ตารางที่ 6.10

แสดงรายละเอียดบทบาทของตัวละครผี (Ghost Character) จาก

ลักษณะอาวูธในการกำจัดผีที่มีผลต่อการกำหนด

ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังของ ผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
ลักษณะ อาวูธในการ กำจัดผี	ลักษณะอาวูธในการกำจัดผี ที่มีลักษณะประตูลูกกรรม ย่อยคือ การปราบโดยอาวูธ จากพระ หมอผี เวรกรรม คิดได้เอง และผียังวนเวียน อยู่ที่เดิม	ผู้ชมคาดหวังให้ผีจากไปเอง หรือสามารถวนเวียนอยู่ก็ได้ ถ้าไม่ยอมไปแบบดี ๆ ก็ควร ถูกปราบโดยอำนาจทาง พระพุทธรูป ศาสนา มากกว่า หมอผี	เป็นไปตามชนบที่ ค้นพบโดยผู้ชมส่วน ใหญ่ คาดหวังว่า ต้องการเห็นผีที่คิดได้ เองแล้วจากไป

จากตารางที่ 6.10 ข้างต้นที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูล
หนังผีไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมในเรื่องของการสร้างลักษณะตัวละครผี จาก
ลักษณะอาวูธในการกำจัดผี ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมา
สนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริง
หรือไม่ ดังนี้

การปราบผีโดยพระที่ใส่บทสวดหรือมาเตือนสติผี ดูแล้วน่าเชื่อถือ แต่ไม่ใช่พระที่
พอเจอผีแล้ววิ่งหนีเหมือน หนังผีตลกที่ผ่าน ๆ มานะนั่นก็ทำให้ไม่น่ากลัว ผมว่า
ปราบผีโดยพระนี่แหละคนไทยน่าจะเชื่อและศรัทธามากกว่า เพราะเราก็นับถือ
ศาสนาพุทธอยู่แล้ว และก็พระเป็นเหมือนที่พึ่งทางใจของคนทั่วไปด้วย พอผีมา
หลอกคนก็ควรให้พระปราบเหมาะสมดีและทั้งน่าเชื่อถือกว่าหมอผีและน่ากลัว
ด้วย (นุภาภรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

อยากเห็นผีจากไปเองมากกว่า นือตว่าผีไทยส่วนมากก็น่าสงสารมีชีวิตก็ทรมาน
อยู่แล้ว ก็น่าจะจากไปเองถ้าเสร็จธุระบนโลกแล้วนะ แต่ก็อีกนะแหละผีบางตน
อาจยังไม่ถึงคราวตายพอตายไปก็ติดอยู่กับอายุไขที่เหลืออยู่มั้ง ก็อนุโลมให้อยู่
บนโลกต่อไปได้ แต่ว่ามีข้อแม้ห้ามมาโผล่ให้คนเห็นนะ ผีก็อยู่ส่วนผีไปแต่ไม่ต้อง

มาหักทลายกัน แบบนี้ก็พอได้อยู่ดีกว่าโดนปราบมันดูเป็นการทรมานผีไปป่าว (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2553)

ไม่ค่อยเห็นผีถูกปราบแล้วนะเดี๋ยวนี้ ก็เห็นแต่ผีจากไปเองมากกว่า เพราะส่วนมากพอผีได้แก้แค้นก็จะจากไปเอง หรือไม่ก็คนเลวพอกลัวผีมากก็เอามอผีที่ดูโหดร้ายมาทำพิธีกรรมปราบผีแต่ดูแล้วไม่ควรนะ เพราะคนเหล่านี้เคยทำอะไรกับผีไว้ก่อนแล้วมาแก้ไขแบบนี้ไม่ถูกต้อง ควรปล่อยผีไปตามทางของตัวเองอาจได้แก้แค้น หรือทำให้คนเลวได้สำนึกผิด เค้จะได้ไม่ติดค้างกับใครอีก จะได้ไม่ต้องมาพัวพันกับคนบนโลกอีกและจากไปเองอย่างสงบ (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นนี้ ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อตัวละครผี ในเรื่องลักษณะอาวุธในการกำจัดผี โดยผู้ชมคาดหวังว่าผีควรจากโลกมนุษย์นี้ไปเองเมื่อเสร็จสิ้นภารกิจของตนเองแล้ว แต่การที่ผียังไม่ยอมจากไปอาจเป็นเพราะยังต้องอยู่ชดใช้กรรมบนโลกมนุษย์ต่อไป แต่ถ้าร้ายกาจจนไม่ยอมจากไปแบบดี ๆ ก็ต้องพึ่งอาวุธมาปราบ โดยผู้ชมส่วนใหญ่ต้องการ การให้ผีถูกปราบด้วยอาวุธทางศาสนา คือไปอย่างมีสติ รู้ผิดรู้ชั่วก่อนที่จะจากไปไม่ใช่ถูกปราบอย่างโหดร้ายด้วยอำนาจพอมดมอผี ทั้งนี้การที่ผีถูกเตือนสติแล้วก็มักเข้าใจและจากไปอย่างสงบเช่นกัน ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ลักษณะชนบททางอาวุธในการกำจัดผี ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าลักษณะชนบททางอาวุธในการกำจัดผีนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชม ในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อตัวละครผี ในเรื่องของลักษณะอาวุธในการปราบผีในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบทของตัวละครผี ในลักษณะอาวุธในการปราบผีในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยพบ 5 รูปแบบดังนี้ อาวุธจากพระหรือศาสนา อาวุธจากหมอผี เวรกรรม คิดได้เอง และผียังวนเวียนอยู่ที่เดิม โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นผีที่คิดได้เองแล้วจากไป เพราะพบบ่อยมาในหนังผีปัจจุบันนี้ไม่ค่อยเห็นผีถูกปราบ และอาจเห็นว่าภารกิจที่ติดค้างอยู่ได้เสร็จสิ้นลงแล้ว และได้ทำตามความต้องการของตนเองเสร็จสิ้นแล้วก็ให้จากไปเองอย่างสงบดีกว่าโดนปราบ รวมทั้งผีที่คนต้องเข้าไปช่วยปลดปล่อยให้หลุดพ้นจากเวรกรรมด้วยเมื่อคนมาช่วยปลดปล่อยแล้วก็ให้จากไปเอง นอกจากนี้ยังมีผู้ชมส่วนน้อยที่ต้องการเห็นผีถูกปราบ โดยผีมือของหมอผี และอำนาจของพระ และให้เห็นว่าผีมีความทรมานแค่ไหนก่อนจะร่างสลายไปด้วย

ตัวละครมนุษย์ (Human Character)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตัวละครหนังสือไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนของตัวละครมนุษย์ โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนของลักษณะตัวละครมนุษย์ที่แตกต่างกัน คือ คนดีและคู่ตรงข้าม/ศัตรูผู้เป็นตัวแปรที่มีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ อย่างไร ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าว และสรุปมาดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 6.11

แสดงรายละเอียดบทบาทของลักษณะตัวละครมนุษย์ (Human Character)

ที่มีผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังสือไทย

มิติของ Genre	ชน	ความคาดหวังของผู้ชมหนังสือไทย	สรุป
ตัวละครมนุษย์	คนดี คู่ตรงข้าม/ศัตรู	ผู้ชมคาดหวังให้มีคนดีที่คอยช่วยเหลือ และปลอดภัยจากอันตรายทั้งปวง ผู้ชมคาดหวังให้มีการนำเสนอคนเลวที่คอยกำจัดผีและสุดท้ายก็ถูกกรรมตามทัน	เป็นไปตามชนที่ค้นพบ ผู้ชมส่วนใหญ่ต้องการให้มีลักษณะคนที่ดีมากกว่าคนเลว และไม่ต้องการให้คนดีตาย แต่คนเลวต้องถูกลงโทษตามกรรมที่ทำมา

จากตารางที่ 6.11 ข้างต้นที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตัวละครหนังสือไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องลักษณะตัวละครมนุษย์ในหนังสือไทย ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

เอาตัวละครที่เป็นคนดีมากกว่าน่าจะดีกว่า ไม่ว่าจะเอามาช่วยผีหรือคน เพราะถึงแม้จะเป็นหนังสือ แต่เรื่องความดีน่าจะสอดแทรกให้คนได้คิดด้วย ส่วนที่คนเลวส่วนมากชอบกำจัดผีนั้น คิดว่าหนังสือต้องการสร้างเรื่องให้ดำเนินต่อไปมากกว่าและอยากให้คนดียังคงอยู่และดำเนินชีวิตมนุษย์ต่อไป ส่วนผีก็จากไปด้วยดี (ญาณินท์ คุ่มพร้อม, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2553)

ผมคิดว่าตัวละครที่เป็นคนดีมักจะเข้าข้างผีนะ เพราะผีไทยชอบนำสงสารและรอให้คนมาช่วยเหลือ เพราะฉะนั้นคนดีจึงสมควรได้รับการคุ้มครองจากผีด้วยเช่นกัน ส่วนทั้งคู่ตรงข้าม/ศัตรูผีนี้ ก็เหมือนศัตรูผีทั้งคู่แหละ แต่ต่างกันตรงที่คู่ตรงข้ามกับผี น่าจะทำตามหน้าที่มากกว่า ก็เค้าต้องมีหน้าที่ปราบผี คู่ตรงข้ามจึงไม่น่ามีจุดจบที่จะต้องตายแต่ศัตรูผีนี้ผมว่าน่าจะเป็นคนเลวซะมากกว่านะ จุดจบจึงสมควรตาย และพอคนเลวที่เคยฆ่าผีตายไป ผีก็จากไปเองไม่ต้องปราบด้วยซ้ำ (สนทนากับกิตติบุตร, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นนี้ ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อลักษณะตัวละครมนุษย์ในหนังผีไทยโดยผู้ชมคาดหวังว่าอยากให้มีทั้งคนดี และคนเลวเพื่ออรรถรสในการชม โดยคาดหวังให้คนดีคอยมาช่วยเหลือผี และสุดท้ายผีก็จะคุ้มครองจากอันตรายทั้งปวงมากกว่าคนดีนั้นจะถูกตกเป็นเหยื่อของผีไปด้วย เพราะการสอดแทรกเรื่องของความดีในหนังผีจะเป็นการตอกย้ำหลักธรรมทางพระพุทธศาสนาที่ว่า “ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว” ส่วนคนเลวในที่นี้มีทั้งคนเลวที่เป็นศัตรูผีกับคนเลวที่เป็นคู่ตรงข้ามผี ทั้งสองแบบเหมือนกันตรงที่ต่างฝ่ายก็ตั้งใจมากำจัดผี แต่ต่างกันที่เจตนาเพราะส่วนมากคนเลวที่เป็นศัตรูผีจะเคยมีความสัมพันธ์ที่เลวร้ายกับผีมาก่อน แต่คู่ตรงข้ามนั้น ส่วนมากจะมีขึ้นมาเพื่อทำหน้าที่ในการปราบผีของตนเองเท่านั้นเอง ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้อยู่ภายใต้ลักษณะชนบของตัวละครมนุษย์ในหนังผีไทยที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าลักษณะชนบของตัวละครมนุษย์คนในหนังผีไทยนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อตัวละครมนุษย์ โดยผู้ชมมีความคาดหวังต่อลักษณะตัวละครมนุษย์ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1) คนดี ผู้รับสารส่วนใหญ่ต้องการให้มีตัวละครที่เป็นคนดีมีมากที่สุด หรือคนดีและคนเลวปะปนกันไปบ้างขึ้นอยู่กับเนื้อเรื่องหนังผีเรื่องนั้น ๆ โดยลักษณะของการเป็นคนดีนี้มีอยู่ 2 แบบ คือ คนดีที่คอยช่วยเหลือผี และคนดีที่ตกเป็นเหยื่อโดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นตัวละครคนดีที่คอยช่วยเหลือผีมากกว่า และมีจุดจบที่รอดตายด้วยรวมไปถึงคนรอบข้างคนดีที่ไม่เกี่ยวข้องด้วย และความสัมพันธ์ที่อยากให้เห็นคนดีเหล่านี้มีกับผีคือแบบของความรัก หรือเพื่อนที่คอยเป็นห่วงกัน หรืออาจเป็นความสัมพันธ์ของคนที่ไม่เกี่ยวข้องกันเลยก็ได้จะได้รู้สึกอยากติดตามเนื้อเรื่องมากขึ้นว่าคนดีนี้ทำไมต้องมาเกี่ยวข้องกับผี และควรเป็นคนดีที่ผีคอยคุ้มครองเกื้อกูลกันและกันด้วย นอกจากนี้ยังมีผู้ชมส่วนน้อยที่ต้องการเห็นคนดีถูกฆ่าตาย เพราะคิดว่าขึ้นอยู่กับความ

ต้องการของผีถ้าผีต้องการให้ไปอยู่ด้วยก็ต้องตายอยู่ดี และถ้ามีคนดีตายเนื้อเรื่องจะได้น่าชมมากขึ้น

2) คู่ตรงข้าม/ศัตรูผี ผู้ชมส่วนน้อยที่มีความคาดหวังที่จะเห็นคนเลวมากกว่าซึ่งมีผู้ชมเพียง 1 คนที่ตอบเช่นนั้น เพราะอยากให้ผีศัตรูผี ทั้งคนปราบผีและคนเลว มากกว่าคนดี เพราะเวลาดูแล้วจะได้สมน้ำสมเนื้อกับผีที่ดูร้ายหนอย่น่าติดตาม ลักษณะของการเป็นคู่ตรงข้าม/ศัตรูผี อยู่ 4 แบบ ดังนี้ หมอผี พระ คนจากสถาบันต่าง ๆ ในสังคม และคนเลวหรือศัตรูผี ซึ่งผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นตัวละครคนเลวสมควรตาย ไม่ว่าจะเป็นศัตรูผีหรือคนปราบผี จากสถาบันไหน หรือหมอผีก็ตามถ้าเลวก็สมควรตาย โดยการทรมานให้ตาย เป็นคนไม่ปกติสุข เป็นคนบ้า หรือโดนกฎหมายลงโทษ หรือถูกผีฆ่าตาย แต่ถ้าเป็นคนปราบผีที่ไม่ได้เป็นคนเลวก็ควรอยู่ต่อไปไม่สมควรตายยกเว้นเกิดจากความประมาทในการทำพิธีกรรมแล้วผีมาฆ่า ส่วนพระไม่ควรมีจุดจบแบบใดทั้งนั้นเพราะเป็นสถาบันที่เราชาวพุทธนับถือและเป็นที่ยึดทางจิตใจของคนทั่วไป

แก่นความคิด (Themes)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบของแก่นความคิด (Themes) ที่ผู้วิจัยพบว่ามีชนบของแก่นความคิดเพียงอย่างเดียวนั่นคือ แก่นความคิดหลักที่มาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ ที่เป็นมุมมองที่จินตนาการความเชื่อเรื่องผีมาจากความคิดของคนในสังคมไทย เป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าวและสรุปได้ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.12

แสดงรายละเอียดบทบาทชนบ่งความคิด (Themes) ที่มีผลต่อการกำหนด

ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชม หนังผีไทย	สรุป
แก่น ความ คืด	มุมมองจากสายตามนุษย์มี ลักษณะประติษฐกรรม 1) ผีมีอยู่จริง 2) ผีมีความน่ากลัว 3) ผีมีความเป็นอื่น 4) ผีมีอำนาจและอิทธิฤทธิ์ แต่เป็นอำนาจอันจำกัด 5) คนมีอำนาจในการจ้อง มองผีผ่านสื่อภาพยนตร์	ผู้ชมคาดหวังว่าหนังผี มักจะนำเสนอในเรื่องของ ผลของการกระทำ หรือ เรื่องกฎแห่งกรรม สอนให้ คนทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว ผ่านหนังผี ซึ่งความเชื่อ เรื่องผีนี้มีพื้นฐานมาจาก มุมมองของคนในสังคม ไทย	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ โดย ผู้ ช ม ส ่วน ไ ห ญ่ ต้องการให้หนังผีมีการ แทรกเรื่องผลแห่งการ กระทำ ในหนังผีโดยทั้ง ผู้สร้างและผู้ชมเองควรมี พื้นฐานความเชื่อเรื่องผี จากมุมมองของคนใน สังคมไทยด้วย

จากตารางที่ 6.12 ข้างต้นที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของแก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

เวลาผมไปดูหนังผีแล้วที่ผมเจอแทบทุกเรื่องเลยนะก็คือเรื่องของเวรกรรม ความดีความชั่ว ใครทำอะไรไว้กรรมนั้นก็ย่อมส่งผลโดยผีเหมือนเป็นเครื่องมือในการสนองเวรกรรม ตัวผีเองถึงตายไปแล้วก็ยังต้องมาทำบาปอีก โดยความน่ากลัวของผี ความเชื่อเรื่องผี หรือการที่ผีมีอิทธิฤทธิ์มาหลอกคนพวกนี้มันแค่ทำให้เรารู้สึกกลัวมากขึ้นแต่ที่คนสร้างเค้าอยากให้เรารู้สึกก็คงเป็นเรื่องเวรกรรมมากกว่านะ สอนไม่ให้เราทำเลวไม่งั้นจะต้องตายแบบคนพวกนี้ อะไรอย่างนี้เป็นต้น แต่สิ่งแรกที่คนไปดูหนังผีแล้วจะเข้าใจคือต้องมีความเชื่อเรื่องผีเป็นพื้นฐานก่อนไม่งั้นพอ เสียงมหาหอน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ว่าผีกำลังจะมาถ้าคนไม่เชื่อว่าผีมีอยู่จริงก็

จะไม่เข้าใจ หรือทำความเข้าใจยากและส่วนมากคนที่ไปดูมักกลัวผีอย่างผม (นุภาพกรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

อยากให้หนังผีมีการสอนเรื่องการทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว กรรมตามสนองแบบนี้ต่อไปแหละดีแล้วพอคนดีมาดูจะได้ไม่กล้าทำเลวหรือคนที่ไม่ดีมาดูเค้าอาจกลับใจได้บ้าง อย่างถ้าเราเคยฆ่า เคยทำเลวอะไรไว้ อย่างนี้ว่าไม่มีใครรู้ เพราะชีวิตหลังความตายนั้นผีเค้ารับรู้อยู่ชัดเจนและจะมาทวงถามความเลวที่คุณเคยทำกับเค้าไว้ (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้น ที่แสดงถึงความคาดหวังต่อแก่นความคิดหลักของหนังผีไทย ที่มาจากสายตามนุษย์ โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าหนังผีส่วนใหญ่ มักจะนำเสนอในเรื่องของการกระทำของแต่ละคนที่ต้องได้รับผลกระทบจากการกระทำนั้น ๆ ไม่ว่าจะทำดีหรือทำเลวก็ตาม ซึ่งสะท้อนให้สังคมได้เห็นว่า ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว โดยเรื่องราวที่ถูกนำเสนอส่วนใหญ่เน้นมักเป็นเรื่องที่ใกล้ตัว แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างคนกับผีได้อย่างชัดเจนและผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อหาความเชื่อเรื่องผีได้ง่าย นั่นอาจเพราะโดยพื้นฐานของผู้ชมส่วนใหญ่แล้วจะมีความเชื่อในเรื่องผีจากสังคมไทยที่ตนเองอาศัยอยู่มาก่อนแล้ว ทั้งตำนาน เรื่องเล่า หรือประสบการณ์ส่วนตัว ดังนั้นการนำความเชื่อเรื่องผีรวมกับเรื่องผลแห่งกรรมมาสะท้อนผ่านหนังผีให้ผู้ชมได้ชมหรือรับรู้ จึงถือเป็นความเชื่อที่มาจากมุมมองของคนในสังคมไทยที่มีอยู่แล้วและเป็นเรื่องที่สำคัญตรงตามหลักธรรมคำสอนทางพระพุทธศาสนา โดยเมื่อนำมาสอดแทรกเพื่อสอนสั่งให้คนดูซึมซับและสามารถนำไปปฏิบัติจริงได้อย่างถูกต้อง ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้แก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าแก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

1. **ผีมีอยู่จริง** คือ คนในสังคมทุกคนนั้นจะต้องมีความเชื่อที่เป็นจุดร่วมกันอยู่อย่างหนึ่งที่ขาดไม่ได้ซึ่งมีผลต่อการสร้างหนังผีไทยนั่นคือ ความเชื่อที่ว่า “ผีมีอยู่จริง” เพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมว่าผีมีอยู่จริง โดยมีรายละเอียดดังนี้

“พูดถึงหนังผี สิ่งแรกที่คนไปดูหนังผีแล้วจะเข้าใจคือต้องมีความเชื่อเรื่องผีเป็นพื้นฐานก่อนไม่งั้นพอ เสียงหมาหอน ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ว่าผีกำลังจะมาถ้าคนไม่เชื่อว่าผีมีอยู่จริงก็จะไม่เข้าใจ หรือทำความเข้าใจยากและส่วนมากคนที่ไปดูมักกลัวผีอย่างผม เป็นต้น” (ทองอินทพงศ์, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

ที่ขอบเห็นในหนังผีก็เป็นความเชื่อเรื่องผี ความเชื่อที่ว่าผีมีอยู่จริงอะไรทำนองนี้ ซึ่งเป็นความเชื่อที่ทำให้ผีมีความน่ากลัวเพิ่มขึ้นหลังจากตายไปแล้วอย่างได้แสดง อิทธิฤทธิ์ที่เหนือกว่ามนุษย์อะไรอย่างนี้ ยังมีความเชื่อที่ฟังมาจากตำนานอย่างไม่ควรเอาที่นอนไปขวางประตูทางเดินเพราะเป็นทางเดินผีอย่างนี้ แล้วก็มีที่มาหลอกหลอนคนต้องเคยทำอะไรกับคน ๆ นั้น เอาไว้ก่อนตายไม่งั้นผีเค้าก็ไม่มาตามล้างแค้นหรอก (สุภาพร พันธุ์ธ, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้น ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อแก่นความคิดหลักของเรื่อง ในเรื่องผีมีอยู่จริง โดยผู้ชมคาดหวังว่าการรับชมหนังผีไทยนั้น ส่วนมากคนที่ดูต้องมีความเชื่อเรื่องผีว่ามีอยู่จริงเป็นพื้นฐานก่อน เพราะจะได้มีความเข้าใจในเนื้อหาของหนังผีได้ง่ายขึ้น โดยผู้ชมบางท่านอาจมีความรู้ที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีที่แตกต่างกัน หรือประสบการณ์ที่อาจเจอกับตัวเองหรือที่รับรู้มา ซึ่งความเชื่อเรื่องผีนี้ถือเป็นความเชื่อที่มาจากมุมมองของคนในสังคมไทยมาแต่อดีตแล้วและความเชื่อเรื่องผีเหล่านี้จะเป็นที่มาของความกลัว โดยความเชื่อที่ว่าผีมีอยู่จริงนี้อาจไม่สามารถพิสูจน์ได้ แต่ความไม่รู้นี้ก็สามารถทำให้ผู้ชมเชื่อได้ แล้วเมื่อได้รับชมหนังผีไทยด้วยแล้วจะยิ่งส่งผลให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกกลัวได้ง่ายขึ้นมาก ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้แก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องผีมีอยู่จริงที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าแก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องผีมีอยู่จริง นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

2. ผีมีความน่ากลัว นอกจากคนในสังคมนั้นจะมีความเชื่อว่าผีมีอยู่จริงแล้ว สิ่งก็ตามมาในความเชื่อเรื่องผีก็คือ ความเชื่อในเรื่องความน่ากลัวของผี ซึ่งจะมากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละคนด้วย เพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมว่าผีมีความน่ากลัว โดยมีรายละเอียดดังนี้

“ผมว่าคนเราถ้าเชื่อเรื่องผีแล้ว ก็จะตามมาด้วยความเชื่อที่ว่าผีเป็นสิ่งที่มีความน่ากลัว ไร้นับ และมีอำนาจมากแต่ก็ไม่ได้คาดหวังให้ผีมีรูปร่างภายนอกที่เหวอะเหว เหมือนผีจนเกินเหตุนะ แค่ว่าบรรยากาศในโรงภาพยนตร์ขณะนั่งดูหนังผีก็มีความน่ากลัวมากพอแล้ว” (สุชุมหวังพระธรรม, สัมภาษณ์, 3 มกราคม 2553)

หนังผียังงี้ก็ต้องมีความน่ากลัวเป็นหลัก ต่อให้จะบอกว่าเรื่องนั้นเป็นหนังผีตลกก็เหอะ เพราะผีก็ต้องคู่กับความน่ากลัวอยู่แล้วจะเคยเห็นในชีวิตจริงรึเปล่านั้นก็อีก

เรื่อง ผมว่าจะเห็นหรือไม่เห็นคนเราก็ดึงกลัวผีเหมือนกันแหละยังไม่เคยเห็นนี้ดิ
กลัวมากกว่าคนเคยเห็นอีกเพราะจินตนาการคนเรานั้นล้ำเลิศ อีกอย่างอาจมาจากการ
จดจำจากการดูผีในหนังผีนี้แหละตัวดีเลยน่ากลัวสุด ๆ (เสนอหาญ ภักดีบุตร,
สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมทั้ง 2 ท่านข้างต้น ที่แสดงถึงความ
คาดหวังที่มีต่อแก่นความคิดหลักของเรื่อง ในเรื่องผีมีความน่ากลัว โดยผู้ชมคาดหวังว่าหากมี
ความเชื่อเรื่องผีว่ามีอยู่จริงแล้วนั้นจะเป็นที่มาที่ทำให้คนรู้สึกกลัวผี ถึงแม้ว่าจะยังไม่สามารถ
พิสูจน์เรื่องผีมีอยู่จริงได้ชัดเจนนัก แต่ผู้ชมส่วนใหญ่ก็สามารถกลัวความไม่รู้ ไม่แน่ใจ สิ่งที่ยังไม่
สามารถพิสูจน์ได้ โดยผู้รับสารส่วนใหญ่คาดหวังว่าแม้จะไม่เคยเห็นผีแบบตัวเป็น ๆ แต่ก็เชื่อได้ว่า
ผีต้องมีความน่ากลัวมาก และความกลัวที่มาจากความไม่แน่ใจนี้อาจมากกว่าคนที่เคยมี
ประสบการณ์พบผีมาด้วยตนเองซะอีก ดังนั้นระดับความกลัวของทุกคนก็อาจขึ้นอยู่กับการมี
ประสบการณ์ การรับรู้เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีที่แตกต่างกันด้วย และหากผู้รับสารที่เชื่อว่าผีมี
ความน่ากลัวเป็นทุนเดิมอยู่แล้วบวกกับบรรยากาศในโรงภาพยนตร์ที่กำลังฉายหนังผีอยู่ก็สามารถ
ที่จะทำให้ผู้ชมรู้สึกกลัวได้มากยิ่งขึ้นเข้าไปอีกเช่นกัน ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้แก่น
ความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตาตามนุษย์ในเรื่องผีมีความน่ากลัวที่ผู้วิจัย
ค้นพบ แสดงว่าแก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตาตามนุษย์ในเรื่องผีมี
ความน่ากลัวนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

3. ผีมีความเป็นอื่น (otherness) การสื่อความหมายที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีถึง
ความหมายของตัวละครผีว่าแม้ในการรับรู้ของคนทั่วไปจะเชื่อว่าผีมีบางอย่างคล้ายคนแต่ผีไม่ใช่
คนเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่
ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมว่าผีมีความเป็นอื่น ดังนี้

“ผมว่าลักษณะความเป็นอื่นของผีที่แผ่มาในหนังผี ผมคงไม่ได้คาดหวังให้มี
ความเป็นอื่นแบบโจ่งแจ้งจนเกินไป แต่ต้องการให้เห็นว่านี่คือผีมีความแตกต่างไปจากคนแค่นั้นก็
น่าจะทำให้น่ากลัวและรู้สึกหลอนมากกว่าแบบที่เห็นชัดเจนซะอีก” (อัครงค์ จิตตะปะสาทา,
สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2553)

ผมอยากเห็นรูปแบบของผีที่แตกต่างไปจากคนแบบไม่ชัดเจนมากนัก เพราะบาง
ทีพอมันเดาไม่ออกว่าใครคือผีใครคือคน จะยิ่งทำให้เรารู้สึกกลัวได้มากกว่าที่จะ
มานั่งเห็นผีแบบโจ่งแจ้ง แต่ถ้ามีผีแบบโจ่งแจ้งก็ขอให้มันเป็นแบบน่ากลัวสุด ๆ แต่

ออกมาแค่แป๊บ ๆ ให้เราพอตกใจเล่นก็พอ ถ้ามันแต่งเยอะเกินก็จะดูตลกไปมากกว่าจะหลอนอีก (วีรยุทธ กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 2 ท่าน ที่แสดงถึงความคิดหวังที่มีต่อแก่นความคิดหลักของเรื่อง ในเรื่องผีมีความเป็นอื่น โดยผู้ชมคาดหวังว่าผีนั้นก็ควรมีลักษณะความเป็นอื่นที่แตกต่างไปจากคน แม้หนังผีบางเรื่องจะแสดงให้เห็นว่ามีรูปร่างคล้ายคนมากเพียงใดก็ตาม แต่สุดท้ายในหนังผีก็ต้องเฉลยว่าใครเป็นผีใครเป็นคนกันแน่ และผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังอยากให้ผีในหนังนั้นมีความเป็นอื่นที่มีรูปร่างคล้ายคนมากกว่า เพราะจะทำให้ผู้รับสารรู้สึกสับสน และอาจถูกลวงได้ง่าย ซึ่งจะดีกว่าการเห็นผีที่มีรูปร่างผีแบบชัดเจนเพราะบางครั้งจะน่ากลัวมากจนเกินไป หรือบางเรื่องก็อาจทำให้รู้สึกตลกไปเลยก็ได้ ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้แก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องผีมีความเป็นอื่นที่ผู้วิจัยค้นพบ ซึ่งแสดงว่าแก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องผีมีความเป็นอื่นนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

4. ผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด คนในสังคมแทบทุกคนมีความเชื่อว่าผีมีอำนาจโดยสามารถแสดงอิทธิฤทธิ์แบบผีที่คนทำไม่ได้ เช่น การหายตัวได้ การแปลงร่างอยู่ในสภาพที่น่าเกลียด แต่อำนาจของผีนั้นเป็นอำนาจอันจำกัด และเป็นอำนาจแบบมีเงื่อนไขอยู่ในระบบกาลเวลาหรือกฎแห่งกรรม เพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมว่าผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัดโดยมีรายละเอียดดังนี้

ชอบเรื่องของการแสดงอำนาจของผีนะ แต่ตอนนี้รู้สึกว่หนังผีบางเรื่องให้อำนาจกับผีแบบที่มันเวอร์จนเกินไป อย่างที่เอา CG มาใส่มาก ๆ บางครั้งรู้สึกว่เป็นผีหรือซูปเปอร์แมนกันแน่อะ ก็ให้พองมแต่ก็สุดท้ายคนก็จะชนะผีอยู่ดี สรุปก็คือไม่ว่ผีจะเก่งกล้ามาจากไหนสุดท้ายคนก็เอาชนะได้อยู่ดี แต่ถ้าประมาทผีก็อาจชนะได้เช่นกัน (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2553)

จริง ๆ ถ้าพิจารณาดี ๆ ผมว่ผีมันทำได้ทุกอย่าง แต่พอถึงเวลาที่คนไม่สามารถสู้กับอำนาจนั้นได้ ก็เลยสร้างให้อำนาจผีมันจำกัดลงมั้ง เช่น กลัวแสงแดด กลัวบทสวด กลัวยันต์ เป็นต้นนะ แต่ที่แน่ ๆ ผีในปัจจุบันนี้มีอิทธิฤทธิ์ที่น่ากลัวมากกว่าผีสมัยก่อนอีกบางที่แสงแดดยังไม่กลัวเลย ผมก็เลยเริ่มไม่แน่ใจว่ผีมันถูกจำกัดอำนาจบางอย่างด้วยอะไรกันแน่เพราะถ้าไม่กลัวอะไรซะเลยแล้วใครจะไปปราบ

ได้ละทีนี้ แต่ถ้าปราบไม่ได้สุดท้ายเดี๋ยวผีมันก็ต้องแพ้วกรรมเก่าของตัวเองอยู่ดี
(อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อ
แก่นความคิดหลักของเรื่อง ในเรื่องผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด โดยผู้ชมคาดหวังว่าผีควรมี
อำนาจในการแสดงอิทธิฤทธิ์ที่ดูแล้วควรสมจริงไม่เยอะจนเกินไป เพราะบางเรื่องก็แสดงอำนาจให้
ผีจนดูแล้วมากเกินไป เหตุนี้ อาจจะมาจากการใช้ภาพที่เป็นคอมพิวเตอร์กราฟฟิคมากเกินไปทำให้ไม่
สมจริง และที่สำคัญในปัจจุบันนี้ที่แม้แต่แสงแดดที่เคยกลัวมาในหนังผีสมัยก่อนก็เริ่มไม่กลัว
ดังนั้นอำนาจบางอย่างที่บอกว่าผีมีอำนาจอยู่อย่างจำกัดนั้นคงลดน้อยไปทุกที แต่ถึงผีจะมีอำนาจ
มากมายเพียงใดสุดท้ายในหนังผีคนก็เอาชนะผีได้อยู่ดี อาจไม่ใช่ด้วยอาวุธปราบผีแต่ผีในปัจจุบัน
มักเป็นผีที่รู้จักคิดได้เอง หรือได้ทำตามความต้องการแล้วก็จากไปเอง หรือถ้ายังวนเวียนอยู่บนโลก
มนุษย์ต่อไป อาจเพราะต้องอยู่ชดใช้กรรมแต่ก็อยู่เฉพาะในบริเวณของตนเองไม่สามารถออกมา
แสดงอิทธิฤทธิ์กับมนุษย์ได้อีก ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้แก่นความคิดหลักของเรื่อง
โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด ที่ผู้วิจัย
ค้นพบ แสดงว่าแก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองของจากสายตามนุษย์ในเรื่อง
ผีมีอำนาจแต่เป็นอำนาจอันจำกัด นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบ
ชมหนังผีไทย

5. คนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ เป็นอีกแง่มุมหนึ่งที่ผีในหนัง
ผีทำให้คนธรรมดาสามัญที่ดูหนังผีนั้นมีอำนาจที่เหนือกว่าผี นั่นคือ การได้จ้องมองผีจากที่ไม่เคย
เห็นในชีวิตจริง หรือเรียกว่า “อำนาจจ้องมองผี” เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้
กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความ
คาดหวังของผู้ชมว่าคนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

เราคิดว่าก็อาจมีส่วนที่ทำให้เราเห็นผีผ่านหนังอีกทีก็เลยรู้สึกว่ามันปลอดภัย ต่อ
ให้กลัวแล้วแค่นั้นพอหนังจบถึงความกลัวจะยังติดมา แต่ก็รู้สึกปลอดภัยขึ้นมา
ทันทีว่ามันไม่ใช่เรื่องจริงแค่ในหนังผีก็เท่านั้น ถ้าจะเรียกว่าเป็นอำนาจในการจ้อง
มองก็อาจใช่ แต่บางครั้งเราเองก็ชอบจดจำภาพผีที่ได้จากในโรงภาพยนตร์มา
จินตนาการเวลาที่ออกไปอยู่ในสังคมแล้วเจอสถานที่ที่เหมือนกับในหนังทั้ง ๆ ที่ก็
รู้ว่าไม่มีอะไรแต่ก็กลัวอยู่ดี (งามศิริขวัญ เพิ่มศรี, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)
ก็อาจจะจริงนะ เพราะเราเองก็ไม่เคยรู้ว่าผีเป็นอย่างไร แต่สิ่งที่ภาพยนตร์ทำ
ออกมาก็ไม่รู้ว่เรื่องจริงผีมันเป็นอย่างนี้จริงรึเปล่า แต่ถ้าให้เจอกับตัวจริง ๆ ของผี

ที่เราก็ยังไม่ว่ารูปร่างหน้าตาเป็นไง แบบนั้นก็โอเคอะมันไม่ปลอดภัย รู้สึกว่าเจอผีตัวเป็น ๆ แคในโรงภาพยนตร์ก็พอแล้วนะ แต่หลังจากดูหนังเสร็จแล้วก็บ้างที่ชอบจินตนาการจากหนังมาสร้างเป็นภาพผีในหัวสมองและทำให้รู้สึกกลัวได้เป็นบางเวลาเหมือนกัน (สุวิชา สุขประเสริฐ, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อแก่นความคิดหลักของเรื่อง ในเรื่องคนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์โดยผู้ชมคาดหวังว่าการมาชมหนังผีในโรงภาพยนตร์แม้จะมีความน่ากลัว ที่กลับบ้านไปก็ยังสามารถนำไปจินตนาการให้เกิดเป็นความกลัวได้ ถ้าไปเจอสถานที่ที่คล้ายกับในหนังผี แต่นั่นก็เป็นเพียงจินตนาการไม่ใช่เรื่องจริง และผู้รับสารจะรู้สึกปลอดภัยในขณะที่เดินออกมาจากโรงภาพยนตร์แล้ว ดังนั้นโรงภาพยนตร์จึงเป็นสถานที่ที่สามารถทำให้คนที่รู้สึกกลัวผีสามารถมาดูหนังผี ได้มีอำนาจในการจ้องมองผีตัวเป็น ๆ ผ่านสื่อภาพยนตร์แล้วเดินออกไปพร้อมกับความน่ากลัวที่ติดตา แต่ก็ทำให้ผู้รับสารรู้สึกปลอดภัยเพราะไม่ใช่เรื่องจริง ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้จะอยู่ภายใต้แก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องคนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าแก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยมีชนบมาจากมุมมองจากสายตามนุษย์ในเรื่องคนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมในหัวข้อความคาดหวังของผู้รับสารที่มีต่อแก่นความคิดในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบของแก่นความคิดแบบเดียวกันคือ มุมมองจากสายตามนุษย์ โดยผู้ชมส่วนใหญ่จะถูกสั่งสมความเชื่อในเรื่องผีมาจากสังคมไทยที่ตนเองอาศัยอยู่มาก่อนแล้ว ทั้งตำนาน เรื่องเล่า หรือประสบการณ์ส่วนตัว ส่วนที่พบมากในหนังผีคือการนำความเชื่อเรื่องผีมารวมกับเรื่องผลของกฎแห่งกรรม โดยเมื่อนำมาแทรกเพื่อสั่งสอนให้คนดูซึมซับจะสามารถนำไปปฏิบัติจริงได้อย่างถูกต้อง และในหนังผีไทยผู้วิจัยพบลักษณะของประติษฐกรรมของแก่นความคิดมุมมองจากสายตามนุษย์มีอยู่ 5 แบบ ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) ผีมีอยู่จริง ผู้ชมส่วนมากคาดหวังว่าคนที่ดูหนังผีต้องมีความเชื่อเรื่องผีว่ามีอยู่จริงเป็นพื้นฐานก่อน เพราะจะได้มีความเข้าใจในเนื้อหาของหนังผีได้ง่ายขึ้นโดยความเชื่อที่ว่าผีมีอยู่จริงนี้อาจไม่สามารถพิสูจน์ได้ แต่ความไม่รู้นี้ก็สามารถทำให้ผู้รับสารเชื่อได้แล้วเมื่อได้รับชมหนังผีไทยด้วยแล้วจะยิ่งส่งผลให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกกลัวได้ง่ายขึ้นมาก

2) ฝีมือความน่ากลัว ผู้ชมส่วนใหญ่จะกลัวความไม่รู้ ไม่แน่ใจ สิ่งที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ โดยคาดหวังว่าแม้จะไม่เคยเห็นผีแบบตัวเป็น ๆ แต่ก็เชื่อได้ว่าผีต้องมีความน่ากลัวมาก ดังนั้นระดับความกลัวของทุกคนก็อาจขึ้นอยู่กับประสบการณ์ การรับรู้เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีที่แตกต่างกันด้วย และหากผู้รับสารที่เชื่อว่าผีมีความน่ากลัวเป็นทุนเดิมอยู่แล้วบวกกับบรรยากาศในโรงภาพยนตร์ที่กำลังฉายหนังผีอยู่ก็สามารถทำให้ผู้รับสารรู้สึกกลัวได้มากยิ่งขึ้นอีก

3) ฝีมือความเป็นอื่น (otherness) ผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังอยากให้ผีในหนังนั้นมีความเป็นอื่นที่มีรูปร่างคล้ายคนมากกว่า เพราะจะทำให้ผู้รับสารรู้สึกสับสน และอาจถูกหลงได้ง่าย ซึ่งจะดีกว่าการเห็นผีที่มีรูปร่างผีแบบชัดเจนเพราะบางครั้งจะน่ากลัวมากจนเกินไป หรือบางเรื่องก็อาจทำให้รู้สึกตกไปเลยก็ได้

4) ฝีมืออำนาจและอิทธิฤทธิ์แต่เป็นอำนาจอันจำกัด ผู้ชมคาดหวังว่าผีควรมีอำนาจในการแสดงอิทธิฤทธิ์ที่ดูแล้วไม่ควรมากเกินไป อาจมาจากการใช้ภาพที่เป็นคอมพิวเตอร์กราฟฟิกมากเกินไปทำให้ไม่สมจริง และผีในปัจจุบันนี้มีอำนาจบางอย่างที่บอกว่าผีมีอำนาจอยู่อย่างจำกัดนั้นคงลดน้อยไปทุกที แต่ถึงผีจะมีอำนาจมากมายเพียงใดสุดท้ายในหนังผีคนก็เอาชนะผีได้อยู่ดี อาจไม่ใช่ด้วยอาวุธปราบผีแต่ผีในปัจจุบันมักเป็นผีที่รู้จักคิดได้เอง หรือได้ทำตามความต้องการแล้วก็จากไปเอง หรือถ้ายังวนเวียนอยู่บนโลกมนุษย์ต่อไป อาจเพราะต้องอยู่ชดใช้กรรม แต่ก็อยู่เฉพาะในบริเวณของตนเองไม่สามารถออกมาแสดงอิทธิฤทธิ์กับมนุษย์ได้อีก

5) คนมีอำนาจในการจ้องมองผีผ่านสื่อภาพยนตร์ ผู้ชมคาดหวังว่าการมาดูหนังผีที่โรงภาพยนตร์นั้นเป็นสถานที่ที่สามารถทำให้คนที่รู้สึกกลัวผีสามารถมาดูหนังผี ได้มีอำนาจในการจ้องมองผีตัวเป็น ๆ ผ่านสื่อภาพยนตร์แล้วเดินออกไปพร้อมกับความน่ากลัวที่ติดตา แต่ก็จะทำให้ผู้รับสารรู้สึกปลอดภัยเพราะไม่ใช่เรื่องจริง

ฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ

(Setting/mise en scene)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตัวละครหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบทของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ (Setting/mise en scene) โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบทของฉาก/การจัดวางองค์ประกอบภาพ มี 2 แบบ คือ เวลา (Time) ซึ่งประกอบด้วยเวลาที่เป็นกลางวันและกลางคืน, เวลาที่เป็นอดีต-ปัจจุบัน-อดีตสลับกับปัจจุบัน และสถานที่ (Place) ซึ่งประกอบด้วยสถานที่ที่เป็นชนบทและเมือง การดำเนินชีวิตประจำวัน จินตนาการ ฉากที่เป็นภาพสัญลักษณ์แห่ง

ความเชื่อเป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าวและสรุปมาดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.13

แสดงรายละเอียดบทบาทของชนบฉก/การจ้ดวางองค์ประกอบของภาพ

(Setting/mise en Scene) ที่มีผลต่อการกำหนด

ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
ฉาก/การจ้ดวางองค์ประกอบของภาพ	เวลา (Time)	ผู้ชมคาดหวังให้ผีออกมาอาละวาดในเวลากลางคืนจะน่ากลัวที่สุด เพราะหลบหนีลำบาก และควรมีฉากการสลับเวลาอดีตและปัจจุบันเพื่อทบทวนเรื่องราวและทำให้เข้าใจเนื้อเรื่องง่ายขึ้น	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ โดยเรื่องเวลาผู้ชมคาดหวังให้ผีออกมาอาละวาดตอนกลางคืนมากที่สุด และควรมีฉากการสลับเวลาอดีตปัจจุบันเพื่อให้เข้าใจเนื้อเรื่องได้ง่ายขึ้น
	สถานที่ (Place)	ผู้ชมคาดหวังอยากเห็นสถานที่ที่เป็นเรื่องใกล้ตัว คล้ายกับดักที่แคบหนีไม่ได้ รวมถึงมีบรรยากาศที่วังเวงด้วย	ส่วนสถานที่ที่ผู้ชมคาดหวังว่าหนังผีต้องเป็นสถานที่ที่ใกล้ตัวและไม่สามารถหนีผีไปไหนพ้น

จากตารางที่ 6.13 ข้างต้นที่แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของชนบ ฉาก/การจ้ดวางองค์ประกอบของภาพ โดยมี 2 แบบ คือ เวลา (Time) และสถานที่ (Place) ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เวลา (Time) คือ การสื่อความหมายของฉาก ถึงทัศนคติเรื่องเวลาที่เกี่ยวข้องกับผี โดยผู้วิจัยพบลักษณะฉากที่เกี่ยวกับเวลาประกอบกัน 2 รูปแบบ คือ 1) เวลาในแบบกลางวันและกลาง คืน คนไทยมักเชื่อว่าผีนั้นออกมาปรากฏกายได้เฉพาะตอนเวลากลางคืนแต่ปัจจุบันหนังผีไทยส่วนใหญ่มักสื่อออกมาให้เห็นว่าผีนั้นสามารถออกมามาตอนกลางวันได้เช่นกัน และ 2) เวลาใน

แบบอดีต-ปัจจุบัน-อดีตสลับกับปัจจุบัน เป็นเทคนิคที่อาจทำให้เกิดการนำเสนอในมิติที่หลากหลายมากขึ้น อาจทำให้ทราบต้นสายปลายเหตุที่เชื่อมระหว่างอดีตจนถึงปัจจุบัน เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

ผมชอบเวลากลางคืนมากกว่าน่าจะน่ากลัวที่สุด เพราะว่าถ้าเป็นกลางวันผมรู้สึกว่าจะคนยังหลบหลีกไปไหนได้แต่ถ้าเป็นเวลากลางคืน เหมือนเป็นเวลาของการอาละวาดของผีนะ มันหนีไปไหนไม่ได้เลยอะส่วนเรื่องเวลาที่เป็นอดีต สลับปัจจุบัน อยากให้มีในหนังผีทุกเรื่องนะ เพราะจะได้รู้ว่าสิ่งที่เราสงสัยมาตอนต้นเรื่องนั้นจริงแล้วมันคืออะไรมันว่าภาพที่แสดงถึงเหตุการณ์ในอดีตจะทำให้เราเข้าใจเนื้อเรื่องได้เร็วขึ้น และ ที่สำคัญเลยนะการย้อนภาพไปในอดีตนี้ทำให้เราเห็นสภาพบรรยากาศที่น่ากลัวมากกว่าปัจจุบันซะอีก (นุภาภรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

กลางวันน่าจะเหมาะกว่า มันเพิ่มบรรยากาศความน่ากลัว คือด้วยความที่เป็นหนังถ้าเป็นกลางวัน ส่วนใหญ่ทำให้ผีดูไม่น่ากลัว บางเรื่องกลายเป็นผีตลก สร้างเสียงหัวเราะ ผิดคอนเซปต์ผีเกินไป ส่วนการถ่ายภาพสลับไปมาระหว่างอดีตกับปัจจุบันก็ได้บ้าง อาจจะอยู่ต้นเรื่องหรือท้ายเรื่องก็ได้ ถ้าต้องกล่าวถึงที่มาของการเป็นผี ตัดสลับได้ แต่อย่าถี่มากจนผู้ชมรู้สึกงง และไม่เข้าใจ การตัดสลับช่วยทำให้เราเข้าใจความเป็นมาของผี เหตุที่ทำให้เป็นผี การตัดสลับไปอดีตให้เน้นที่ความกระชับ เข้าใจง่าย เพื่อไม่ให้เรื่องดูอืดอาดจนเกินไป (อัครัง จิตตะปะสาธา, สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 2 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อชนบท/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ ในเรื่องของเวลา โดยผู้ชมคาดหวังว่าผีควรออกมาอาละวาดตอนกลางคืนจะทำให้รู้สึกน่ากลัวมากที่สุด เพราะว่าถ้าเป็นกลางวันผู้ชมคาดหวังว่าคนยังสามารถหลบหลีกไปไหนได้แต่ถ้าเป็นเวลากลางคืนเหมือนเป็นเวลาของการอาละวาดของผีจะหลบหลีกไปไหนก็ไปไม่ได้ ส่วนเวลาที่เป็นอดีต สลับ ปัจจุบันนั้น ผู้ชมคาดหวังให้หนังผีมีการแทรกฉากที่มีเหตุการณ์เรื่องเวลาที่สลับไปมานี้ เพื่อช่วยทำให้ผู้รับสารมีความเข้าใจความเป็นมาของเรื่องราวในหนังผี และเป็นการช่วยเน้นให้เนื้อหามีความกระชับ เข้าใจง่ายขึ้น และจะได้เป็นการทบทวนให้คนดูเข้าใจเรื่องราวที่แท้จริงอีกครั้ง ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบท/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ ในเรื่องของเวลาที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชน

บนฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ ในเรื่องของเวลานี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชมหนังไทย

2. สถานที่ (Place) คือ การสื่อความหมายถึงสถานที่ที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวกับผี โดยเฉพาะประเด็นเรื่องอำนาจแห่งผี ซึ่งผู้วิจัยพบลักษณะประติสฐกรรมของฉากที่เกี่ยวกับสถานที่ในหนังผี 4 รูปแบบ คือ สถานที่ที่เป็นชนบทและเมือง, การดำเนินชีวิตประจำวัน จินตนาการ ฉากที่เป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อ เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

“ในปัจจุบันที่เห็นบ่อย ๆ คิดว่าน่าจะเป็นหอพักนะ เพราะหอพักมักจะมีเรื่องราวในอดีตที่ไม่เคยรู้มาก่อน ยิ่งถ้าไปอยู่ในห้องที่เคยมีคนตายมาก่อนโดยที่ไม่รู้เรื่องตั้งแต่แรกและต้องอยู่คนเดียว วังเวง อาจจะมีรู้สึกหลอนไปเลยเมื่อมารู้ความจริงทีหลัง” (สายสุนันท์ ว่องวิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“สถานที่โบราณ ที่มีของล้ำค่า น่าจะมีวิญญาณเฝ้าสมบัติ” (งามศิริขวัญ เพิ่มศรี, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

ที่ที่เราไปพัก (อาศัย) ในช่วงเวลาสั้น ๆ (โรงพยาบาล โรงแรม เดนท์ รีสอร์ท) เพราะแต่ละสถานที่ก็ต้องมีเจ้าของที่ ซึ่งในบางที่ที่เราเดินทางไป เราอาจจะทำอะไรที่ไม่ถูก ไม่ควร ไม่เหมาะสม ทำให้เจ้าของที่เดิมไม่พอใจ และออกมาปรากฏกายให้เห็น เพื่อเป็นการเตือนในสิ่งที่เราได้ล่วงเกินไป (สุวิชา สุขประเสริฐ, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้งหมดที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อชนบท/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ ในเรื่องของสถานที่ โดยผู้ชมคาดหวังว่าสถานที่ทำให้รู้สึกน่ากลัวได้มากนั้นมีหลายหลาย ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของผู้รับสารแต่ละคนว่า มีประสบการณ์ หรือการรับรู้เรื่องราวความเชื่อเรื่องผีที่แตกต่างกันเล็กน้อยเพียงใด โดยสถานที่ที่ผู้ชมมีความคาดหวังในเรื่องของความน่ากลัวมากมักจะเป็นสถานที่ที่มีประวัติของคนที่ตายแล้ว รวมกับบรรยากาศมืดๆ และวังเวง รวมไปถึงสถานที่ที่เหมือนเป็นกับดักของผีอย่างเช่น ลิฟต์ ห้องแคบๆ เป็นต้น โดยส่วนใหญ่เป็นฉากในชีวิตประจำวันของตนเอง เป็นเรื่องใกล้ตัวที่ตนเองเชื่อและคิดว่าน่ากลัวซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบท/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ ในเรื่องของสถานที่ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชนบท/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ ในเรื่องของสถานที่นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชมหนังไทย

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อฉาก/การจัดวางองค์ประกอบของภาพ ในหนังสือไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบทของฉาก ทั้งในเรื่องของเวลา ทั้งเวลาแบบกลางวันและกลางคืนและเวลาแบบอดีตสลับกับปัจจุบันและในเรื่องของสถานที่ที่ประกอบด้วย 4 รูปแบบ คือ สถานที่ที่เป็นชนบทและเมือง การดำเนินชีวิตประจำวัน จินตนาการ ฉากที่เป็นภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อ โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) เวลา (time) ในส่วนของเวลาแบบกลางวันและกลางคืนในหนังสือไทย ผู้วิจัยพบว่าผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นฉากในหนังสือทั้งหมดเป็นเวลากลางคืนมากกว่าฉากที่เป็นกลางวัน เพราะเชื่อว่าเป็นเวลาของผี มีทั้งบรรยากาศที่น่ากลัว เย็นยะเยือก ทั้งเสียงทั้งมีดรู้สึกว่าถ้าผีออกมาหลอกจะหนีไปไหนก็ไม่รอด เหมือนถูกผีทำกับดักเอาไว้ โดยนอกจากนี้ยังมีผู้ชมส่วนน้อยที่ชอบลักษณะเวลาที่แตกต่างไป โดยต้องการให้ผีออกมาหลอกในตอนใกล้ค่ำหรือเวลาโพล้เพล้ เพราะแสงที่ยังมองเห็นผีราง ๆ ทำให้น่ากลัวได้เหมือนกันแต่แสงสีสวยกว่ากลางวัน ส่วนในเรื่องของเวลาแบบอดีตสลับกับปัจจุบันในหนังสือไทย ผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นฉากที่มีการตัดสลับอดีตกับปัจจุบัน เพราะจะได้เข้าใจเรื่องราวได้เร็วขึ้น แต่ไม่ควรมากเกินไปจนจะงงและรู้ความลับเร็วเกินไปเดี๋ยวมั่นต้นต้น สรุปคือขึ้นอยู่กับโครงเรื่องในหนังสือด้วยว่าต้องการเปิดเผยความจริงมากน้อยเพียงใดในช่วงเวลาไหน แต่ผู้รับสารชอบให้มีการย้อนอดีตมาที่สุดในจุดหักมุมที่มีการเปิดเผยความจริงทุกอย่าง

2) สถานที่ (Place) ที่ผู้ชมคาดหวังที่ต่อเจอในหนังสือไทย มีทั้งสถานที่ที่เป็นชนบทและเมือง การดำเนินชีวิตประจำวัน จินตนาการ ภาพสัญลักษณ์แห่งความเชื่อในหนังสือไทย โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นฉากที่มีความแตกต่างกันมากมาย โดยส่วนใหญ่เป็นฉากในชีวิตประจำวันของตนเอง เป็นเรื่องใกล้ตัวที่ตนเองเชื่อและคิดที่น่ากลัว หรือเป็นสถานที่ที่ทำให้รู้สึกหนีจากผีไม่รอด เช่น โรงแรม ลิฟต์ บ้านเก่า ๆ ในชนบท ห้องเรียน หอพัก ที่มีด ๆ ที่แคบ ๆ ที่เงียบ ๆ เมรุ วัด ป่าช้าโรงพยาบาล สถานที่ความเชื่อโบราณที่มีสิ่งของมีค่า และป้ายรถเมล์

การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังสือไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าชนบทของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ โดยผู้วิจัยพบว่ามีชนบทของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ที่ต่างกัน คือ สัญลักษณ์ทางด้านภาพ และสัญลักษณ์ทางด้านเสียง ว่าเป็นตัวแปรหรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าว

1. **สัญลักษณ์ทางด้านภาพ** คือ การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ทางภาพนั้นจะเป็นการทำหน้าที่บอกเล่าข้อเท็จจริง (Factual) สภาพแวดล้อม (Environmental) ช่วยแปลความหมาย (Interpretative) แสดงสัญลักษณ์ (Symbolic) บอกลักษณะเฉพาะต่างๆ (Coupling) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อการเชื่อมต่อกับจินตนาการ อารมณ์ ความรู้สึก การดำเนินเรื่อง การสร้างความหมายและการรับรู้ความหมายของผู้ชม (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, น. 19) ซึ่งในส่วนขอบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางด้านภาพในหนังสือมี 5 แบบ คือ มุมกล้อง ขนาดภาพ การจัดแสง การใช้เทคนิคตัดต่อ และ การใช้เทคนิคพิเศษ ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของผู้ชมเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อกำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.14

แสดงรายละเอียดบทบาทของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์
(Iconography) โดยสัญลักษณ์ทางด้านภาพ ที่มีผลต่อ
การกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังสือไทย

มิติของ Genre	ชนบท	ความคาดหวังผู้ชมหนังสือไทย	สรุป
การสื่อ ความหมาย ในระดับ สัญลักษณ์	สัญลักษณ์ ทางด้านภาพ		เป็นไปตามชนบทที่ค้นพบ โดย ผู้ชม ส่วน ใหญ่
	1) มุมกล้อง	มุมกล้องแบบแทนสายตาและมุมกล้องแบบมุมมองการเล่าเรื่อง แบบที่ผู้รับสารเห็นผีแต่คนในเรื่องไม่เห็น	คาดหวังให้มีมุมกล้องทั้งแบบแทนสายตาและแบบมุมมองการเล่าเรื่อง
	2) ขนาดภาพ	ขนาดภาพที่คาดหวังว่าน่ากลัวที่สุดคือขนาดภาพระยะใกล้และระยะใกล้มาก	ขนาดภาพที่มีระยะใกล้จนถึงใกล้มาก มีการจัด
	3) การจัด แสง	คาดหวังให้มีการจัดแสงที่มีดสลัวมากกว่าแสงอื่นแต่ก็ไม่ควรมากเกินไป	แสงมีดสลัว ต้องใช้เทคนิคการตัดต่อให้ผี
	4) ใช้เทคนิค ตัดต่อ	เป็นเทคนิคที่สำคัญที่ทำให้ภาพผีโผล่ขึ้นมาอย่างรวดเร็วจนทำให้ผู้ชมตกใจ	โผล่มาแบบตกใจ และควรใช้เทคนิคพิเศษเพื่อ
	5) ใช้เทคนิค พิเศษ	ควรนำมาใช้เพื่อทำให้ภาพดูสมจริงแต่ก็ไม่ควรนำมาใช้มากเกินไปจะทำให้ภาพดูเกินจริง	ดูสมจริงแต่ไม่ควรมากเกินไป

จากตารางที่ 6.14 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมในเรื่องของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์โดยเริ่มจากการสร้างสัญลักษณ์ทางด้านภาพ ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่านเพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 มุมกล้อง (Camera Angles) คือ การใช้มุมกล้องให้สอดคล้องกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ โดยเหตุผลของการเปลี่ยนมุมมองให้มีความหลากหลายเพื่อใช้ติดตามผู้แสดง, เปิดเผย/ปิดบังเนื้อเรื่อง หรือตัวละคร เปลี่ยนมุมมอง บอกสถานที่ เน้นอารมณ์ ทั้งนี้มุมกล้องที่สำคัญที่ถูกนำมาใช้ในการถ่ายทำหนังผีคือ มุมกล้องที่ใช้แทนระดับสายตา มีทั้งมุมกล้องที่แทนสายตาคนดูกับมุมที่แทนสายตานิักแสดง และเพื่อให้การเล่าเรื่องนั้นมีความสมบูรณ์ ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้อง การจะสื่อความหมายในหนังผีไทย ทั้งนี้ยังจะต้องเลือกใช้มุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) เข้ามาใช้เพื่อให้มีความเหมาะสมต่อการสื่อความหมายที่เน้นอารมณ์ความน่ากลัวในหนังผีไทยและ เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

ผมอยากเห็นมุมกล้องที่แสดงให้เห็นว่า มีผีที่อยู่ในหนังแล้วนักแสดงในหนังผีเองก็ไม่ว่า มีผีอยู่ด้วย คือบางครั้งกล้องก็อาจจะแพนไปแปบเดียวคนดูบางคนถ้าไม่สังเกตก็อาจไม่เห็นสำหรับผมผมชอบมุมกล้องแบบนี้รู้สึกว่ามีผีอยู่ข้าง ๆ นักแสดงทำให้เราลุ้นแทนตัวละครว่าเค้าจะอย่างไรต่อไป ในเมื่อขณะนี้เค้ายังไม่รู้เลยว่าผีอยู่ข้าง ๆ (นุภาพกรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

“อยากให้มียุทธศาสตร์ทุกแบบ เพราะคิดว่าเป็นมันน่ากลัวทั้งหมด แต่ที่ชอบมากคือการที่ดูหนังผีแล้วรู้สึกว่าเราได้เข้าไปมีส่วนร่วมเองในหนังผี ก็คือเหมือนเป็นการลุ้นว่าจะเกิดอะไรขึ้นหลังจากนั้นนะ ลุ้นและเกร็งไปหมด คิดว่ามุมกล้องแบบมีส่วนร่วมน่ากลัวสุด” (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2553)

ชอบหนังผีที่มีมุมกล้องที่ทำให้เราเข้าไปมีส่วนร่วมโดยการจ้องมอง ทำให้รู้สึกเหมือนว่าเราอยู่ในเหตุการณ์ที่เห็นผีด้วยตัวเอง เพราะหนังผีแบบนี้เราจะเดาทิศทางออกอยู่แล้ว บางครั้งชอบหลอกกว่าจะมีผีออกมาแต่สุดท้ายก็แป๊กไม่มี

อะไรออกมา แต่จะออกมาตอนเราเฉลอ (วีรยุทธ กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

“มุกกล้องที่เห็นผี แต่ตัวละครในหนังไม่เห็น และไม่สามารถช่วยเหลือตัวละครให้หลบผีได้ เพราะมันตื่นเต้น และแอบล้นอยู่ตลอดเวลา ว่าตัวละครจะมีวิธีหลบหนียังไง คอยลุ้นระทึกตลอด” (สุวิชา สุขประเสริฐ, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 4 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ เรื่องมุกกล้องโดยผู้ชมคาดหวังว่าอยากให้มุกกล้องหลาย ๆ แบบแต่แบบที่รู้สึกอยากให้มีในหนังผีมากที่สุดเพราะจะทำให้รู้สึกกลัวมากคือมุกกล้องแบบแทนสายตาคนดู เพราะความรู้สึกอยากเข้าไปมีส่วนร่วมในหนังผีนี้จะทำให้ผู้ชมรู้สึกลุ้น และกลัวมากกว่าเดิม และมุกกล้องที่น่ากลัวซึ่งเป็นที่คาดหวังของผู้ชมว่าอยากให้มุกกล้องแบบคือมุกกล้องจากมุมมองการเล่าเรื่อง (POV) ในรูปแบบที่ผู้ชมสามารถเห็นผีได้แต่ตัวละครในเรื่องนั้นไม่เห็นผี นี่ก็เป็นลักษณะของมุกกล้องแบบหนึ่งที่ทำให้รู้สึกกลัวและลุ้นอยู่ตลอดเวลา ว่าตัวละครจะมีวิธีหลบหนียังไง ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของมุกกล้อง ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขอบการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของมุกกล้องนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ขอบชมหนังผี

1.2 ขนาดภาพ (Size of shot) คือ การที่กล้องจะเป็นตัวกำหนดขนาดภาพและมุมมอง ซึ่งภาพจะเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา เราสามารถเห็นภาพได้หลากหลาย ซึ่งระยะภาพที่ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างอารมณ์กลัวในหนังผีไทยมากคือ ภาพระยะใกล้ (Close up/CU) และภาพระยะใกล้มาก (Extreme Close Up/ ECU หรือ XCU) เป็นต้น โดยภาพต้องสอดคล้องกับความหมายที่ต้องการสื่อ และเพื่อหาคำตอบว่าขอบที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อหาคำตอบว่าขอบที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

“อยากให้มีระยะภาพที่ใกล้ ๆ มากกว่าภาพไกล ๆ เพราะลุ้นแล้วก็ตื่นเต้นดี ตอนที่ผีกำลังจะออกมาหลอก และก็ชอบให้ผีโผล่มาแบบเดาศิทางถูกจะได้หลบทัน แต่ถ้าโผล่มาคนละจังหวะที่ตั้งใจหลบก็อาจพลาดและเห็นผีได้เหมือนกันแบบนี้ตกใจและกลัวสุด ๆ” (สุภาพร พันธุ์ธร, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“คงต้องใช้หลายขนาดภาพเพราะการดำเนินเรื่องตลอดทั้งเรื่อง ต้องกระจายไปในหลาย ๆ ขนาดภาพ แต่ถ้าถามว่าแบบไหนมากกว่ากัน คงเป็นแบบClose-up มันทำให้เรา

รู้สึกร่วมไปกับตัวละคร ได้เห็นสีหน้าท่าทางในการหลอก การกระทำของผี” (อภังค์ จิตตะปะสาทา, สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2553)

“ชอบระยะภาพที่ค่อย ๆ เข้าไปที่หน้าของนักแสดงเรื่อย ๆ จนถึงแววตาเลย ดีกว่าจะได้รู้สึกถึงความกลัว และได้ลุ้นไปกับตัวละครด้วยบางที่ ไม่ได้เจผี เห็นภาพใกล้ขนาดนี้ ก็หลอนแล้ว ยิ่งถ้าเป็นฉากที่ผีออกมาหลอกอีกแบบใกล้ ๆ รู้สึกหลบไม่ทันทุกที” (ทนง อินทพงศ์, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 3 ท่าน ที่แสดงถึง ความคาดหวังที่มีต่อขนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ เรื่องขนาดภาพโดยผู้ชม คาดหวังว่าภาพที่อยากเห็นในหนังผีก็มีทุกขนาดตั้งแต่ระยะใกล้ ระยะใกล้มาก ระยะปานกลาง และระยะไกล ผู้ชมกล่าวว่าขึ้นอยู่กับการดำเนินเรื่องมากกว่า แต่ขนาดภาพที่คาดหวังให้มีมากที่สุดนั้นเป็นระยะภาพขนาดใกล้จนถึงใกล้มาก เพราะเมื่อระยะภาพค่อย ๆ ชูมเข้าไปที่หน้าของนักแสดงเรื่อย ๆ จนถึงแววตา หรือร่องรอยการแสดงความรู้สึกของตัวละครจะทำให้ผู้ชมรับรู้ถึง ความกลัว และได้ลุ้นไปกับตัวละครด้วยซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของขนาดภาพ ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขนบการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของขนาดภาพนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผี

1.3 เทคนิคการจัดแสง (Lighting) การจัดแสงเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมในเรื่องของการจัดองค์ประกอบภาพ ผู้กำกับภาพจึงได้ชื่อว่าเป็นศิลปินที่เขียนภาพด้วยแสง และเราสามารถให้คนดูเกิดความรู้สึกทางด้านอารมณ์ และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

“อยากให้มีเทคนิคที่มีดลลวแต่พอดี คืออาจเป็นเฉพาะฉากที่ทำให้รู้สึกว่าผีจะออกมา” (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“ก็ต้องมีแสงสลัว ๆ จนถึงมืด ๆ เมื่อเวลาที่ผีจะออกมาหลอก เพราะจะให้ความรู้สึกที่น่ากลัวและรอดูว่าผีจะออกมาหลอกเมื่อไร” (สายสุนันท์ ว่องวิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“ชอบการจัดแสงแบบสลัว เฉพาะที่ผีมา เพราะถ้าเยอะเกินไปก็จะเกร็งเกินไปทั้งเรื่องไม่มีช่วงผ่อนคลาย” (วีรยุทธ กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

“มีดบ้าง สว่างบ้างตามแต่ละสถานที่ที่เป็นฉากกลางวันกลางคืนแล้วกัน ไม่ใช่ว่าเป็นหนังผีแล้วจะจัดแสงซะมืดจนมองไม่เห็นอะไรเลย” (ญาณินท์ คุ่มพร้อม, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2553)

“ผมว่ามีดแบบสลัวเลยครับดีที่สุด มองเห็นบรรยากาศโดยรอบบ้าง และผีก็ออกมาหรือโอบผ่านไปมา” (สุชุม หวังพระธรรม, สัมภาษณ์, 3 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 5 ท่าน ที่แสดงถึงความคิดหวังที่มีต่อชนบทการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ เรื่องเทคนิคการจัดแสงโดยผู้ชมคาดหวังว่าอยากให้หนังผีนั้นมีทั้งมืดและสว่างขึ้นอยู่กับฉากและสถานที่ และผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังที่จะเห็นฉากในหนังผีที่มีการจัดแสงแบบมืดสลัวมากที่สุด เพราะสามารถสร้างบรรยากาศให้มีความน่ากลัว และดูลึกลับได้มากที่สุด แต่ทั้งนี้ก็ไม่ควรใช้แสงมืดสลัวทั้งเรื่องเพราะหากเยอะเกินไปจะทำให้รู้สึกเกร็งไม่ผ่อนคลายซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบทการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของเทคนิคการจัดแสง ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชนบทการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของเทคนิคการจัดแสงนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผี

1.4 การใช้เทคนิคการตัดต่อ (Editing) การตัดต่อภาพยนตร์นั้นคือการตัดต่อโดยการเปลี่ยน Shot หนึ่งไปยังอีก Shot หนึ่งในรูปแบบต่าง ๆ โดยการตัดต่อต้องคิดเตรียมล่วงหน้าไว้แล้วตั้งแต่การถ่ายทำว่าต้องการตัดต่ออย่างไรในแต่ละช็อต ซึ่งมีข้อพิจารณาอยู่ 2 ประเด็น คือจะตัดตรงไหน และจะต่อเข้ากับภาพอะไร และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

ผมต้องการให้มีในหนังผีนะเพราะฉากแบบนี้ที่ตัดไปที่หน้านักแสดงที่กำลังหวาดระแวงว่าจะเจอผีอยู่แล้วก็ตัดไปหน้าผีเลย ทำให้คนดูอย่างเราตกใจตามไปด้วย บางครั้งถึงกับหลอนไปเลย แต่ก็ขึ้นอยู่กับเทคนิคของหนังผีแต่ละเรื่องว่าเค้าจะตัดฉากไหนมาชนกับฉากไหนที่ทำให้ดูน่ากลัวมาก มากยิ่งขึ้นแต่ส่วนมากพอตัดมาเจอหน้าผีก็น่ากลัวทั้งนั้น (นุภาพรณ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

“อยากให้มีมากเลย เพราะว่าการตัดมาที่หน้าผีเร็วๆ ทำให้รู้สึกตกใจดีแบบตั้งตัวไม่ทัน มีในฉากสำคัญ ๆ เลยก็ได้ แต่ก็ไม่ควรมากเพราะเดี๋ยวผู้ชมจะรู้มุขชะก่อน” (นันทวุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2553)

“อยากให้ฉากตัดชนแบบเร็ว ๆ นะเพราะจะได้รู้สึกว่ามันฉับเร็วเรื่องนี้มาดูแลแล้ว คุ่มเงินจริง ๆ มันน่ากลัวและตกใจ ขนาดว่าออกมานอกโรงหนังแล้วยังกลัวได้อีก เห็นที่ถ้าเป็นฉากแบบนี้ก็ตกใจทุกที” (สุภาพร พันธุ์ธร, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“ก็เหมือนเป็นการใช้เทคนิคช่วยให้มีฉากเด็ด ๆ ที่ดึงดูดฤทธิ์ขึ้นมาเขย่าขวัญคนดูเลยมั้งนี่ เพราะฉากแบบนี้ดูก็ครั้งก็ตกใจทุกครั้ง บางครั้งขนาดผีโผล่มาแว็บเดียวแต่ความตกใจ ยังค้างอยู่ตลอดเลย สุดยอดจริง ๆ ฉากตัดภาพมาเร็ว ๆ แบบนี้น่ากลัวมาก” (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 4 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อชนบทการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ เรื่องเทคนิคการตัดต่อโดยผู้ชมคาดหวังว่าต้องการให้หนังมีการใช้เทคนิคการตัดต่อเพื่อเป็นการเชื่อมภาพ โดยเฉพาะภาพที่ทำให้ตกใจอย่างโหดเหี้ยม เหมือนเป็นฉากเด็ดที่เป็นกลยุทธ์ประจำหนังผีที่ต้องมีเพื่อสร้างความตกใจให้กับผู้ชมได้เป็นช่วง ๆ ของการชมภาพยนตร์ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบทการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของเทคนิคการตัดต่อ ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชนบทการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของเทคนิคการตัดต่อนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชมหนังผี

1.5 การใช้เทคนิคพิเศษ (Special effects) หมายถึงการใช้งาน effects ที่ไม่ได้เกิดขึ้นบนคอมพิวเตอร์ หรือการใช้ effects จากการแสดงของนักแสดง ๆ จริง และการสร้างภาพด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก (computer graphic) และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

รู้สึกว่บางครั้งหนังผีบางเรื่องอย่างบุปผาราตรี 2 ก็ทำ effects โอเวอร์ไปดูแล ไม่สมกับความเป็นผีเลย ผีอะไรตัวใหญ่เวอร์ไม่น่ากลัว กลายเป็นรู้สึกว่ดูหนังการ์ตูนมากกว่า แต่ Effects ที่แต่งหน้าผีก็ไม่ควรมากเหมือนกันก็พอประมาณกำลังน่ากลัวพอละ ไม่อย่างนั้นจนกลายเป็นหนังผีแฟนตาซีไป (นันท์วุฒิ ภัทรพลกุล, สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2553)

ผมว่าก็ต้องมีบ้างเพื่อความสมจริงของหนังเนื่องจากบางครั้งมันถ่ายตามธรรมชาติไม่ได้ แต่ถ้ามีแล้วเนี่ยก็ต้องทำให้ดูสมจริง คนดูต้องจับไม่ได้ ไม่งั้นมันจะดูโอเวอร์ ดูแปลก ๆ แต่ส่วนตัวผมไม่ชอบนะ ผมชอบความกลัวที่เกิดขึ้น

จากแนวคิดเทคนิคของผู้กำกับในการออกแบบเพื่อทำให้เกิดความกลัวตาม
ธรรมชาติ (อัครงค์ จิตตะปะสาทา, สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2553)

“ขึ้นอยู่กับลักษณะผีด้วย อย่างผีเปรตอย่างนี้มันต้องสูงก็ต้องทำ แต่ต้อง
เนียนนะไม่จั่นไม่น่าดู ขึ้นอยู่กับเทคนิคของหนังผีแต่ละเรื่องว่าถ้ามีก็ต้องทำให้ดีถ้าไม่มีก็ไม่มีไป
เลย” (วิรัช ท. กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

“ก็น่าจะมีนะ เพราะคนดูจะอินไม่อินก็คงตรงนี้แหละมั้ง หนังผีหลายเรื่องที่มี
คนพูดถึงว่า ผีหน้าตาน่ากลัว ดูแล้วภาพติดตา” (กรรณิการ์ อัจฉริยะสุขสันต์, สัมภาษณ์, 9
มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 4 ท่าน ที่แสดงถึงความ
คาดหวังที่มีต่อการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ เรื่องเทคนิคพิเศษโดยผู้ชม
คาดหวังว่า การใส่ special effect หรือเทคนิคพิเศษเข้าไปในหนังผีนั้นก็ควรมีบ้างเพื่อให้ผู้ชม
รู้สึกเข้าถึงเนื้อหาได้ดีจากการเห็นภาพและทำให้ภาพดูสมจริง แต่ก็ไม่ควรใช้ effect มากจนเกินไป
เพราะจะทำให้รู้สึกไม่สมจริงแต่เกินจริง ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบการสื่อ
ความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของเทคนิคพิเศษ ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขอบการสื่อ
ความหมายระดับสัญลักษณ์ ในเรื่องของเทคนิคพิเศษนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความ
คาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผี

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชม ในหัวข้อความคาดหวังของผู้รับสารที่มี
ต่อเรื่องการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพในหนังผีไทย ผู้วิจัยพบลักษณะความ
คาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรขอบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางภาพ ทั้ง 5
รูปแบบโดยมีรายละเอียดดังนี้

1) มุมกล้อง ผู้ชมคาดหวังที่จะเห็นมุมกล้องที่แทนระดับสายตาคณดู เพราะ
ต้องการรู้สึกเหมือนเข้าไปมีส่วนร่วมในหนังผี และอีกมุมกล้องที่ทำให้รู้สึกกลัวได้มากคือมุมกล้อง
แบบมุมมองการเล่าเรื่องที่ผู้ชมสามารถเห็นผีในหนังได้แต่ตัวละครคนในเรื่องไม่เห็นทำให้รู้สึกลุ้น

2) ขนาดภาพ ขนาดภาพที่ผู้ชมคาดหวังอยากเห็นในหนังผีมากคือ ขนาด
ภาพที่มีระยะใกล้ (Close-up) และระยะใกล้มาก (Extreme Close-up) เพราะทำให้รู้สึกตื่นเต้น
และเห็นใบหน้าที่น่ากลัวของผีได้ชัดเจน และใบหน้าของนักแสดงที่กำลังลุ้นว่าจะเจอผีได้ชัดเจน
เช่นกัน ส่วนมีผู้ชมที่เป็นส่วนน้อยที่ชอบระยะภาพปานกลางเพราะไม่อย่างล้นมากเกินไปหลบผีไม่
ทัน

3) เทคนิคการจัดแสง ผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นสัญลักษณ์ทางภาพที่มีเทคนิคการจัดแสงแบบมืดสลัว ดูลึกลับ แต่ไม่ต้องทั้งเรื่อง ควรสลับกับฉากที่มีแสงสว่างบ้างจะได้รู้สึกพักสายตา และจะได้ไม่เกร็งทั้งเรื่อง เมื่อมีแสงสว่างจะได้รู้สึกผ่อนคลายบ้าง แต่ถ้ามีแสงสว่างทั้งเรื่องก็เหมือนจะเป็นหนังผีตลกมากไป

4) เทคนิคการตัดต่อ ผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นสัญลักษณ์ทางภาพที่มีเทคนิคการตัดต่อต้องการมากถึงมากที่สุด เพราะเป็นฉากที่เด็ดมากในการตัดหน้าคนธรรมดาให้หันไปหาผีแบบที่ผีโผล่ออกมาไม่รู้ตัว ทำให้หลบผีไม่ทันรู้สึกทั้งกลัวและตกใจมาก

5) เทคนิคพิเศษ หรือ Special Effects ผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นสัญลักษณ์ทางภาพที่มีเทคนิคพิเศษ หรือ Special Effects ควรมีในหนังผีทั่วไปเพราะบางฉากหรือลักษณะของผีบางครั้งเทคนิคพิเศษทั้งการแต่งหน้า หรือการใช้ CG ก็จะช่วยได้ แต่อย่าให้เวอร์มากไปหรือไม่ก็ควรทำให้เนียนและคนดูรู้สึกคล้อยตามให้ได้ แต่ความกลัวที่มาจากเทคนิคพิเศษที่ใช้คอมพิวเตอร์ช่วยก็ยังสู้ความกลัวที่เกิดจากความเป็นผีที่มีความน่ากลัวตามธรรมชาติไม่ได้อยู่ดี

2. สัญลักษณ์ทางด้านเสียง คือ การสื่อสารด้วยสัญลักษณ์ทางเสียงนั้น เสียงถูกนำมาใช้สื่อความหมายเพื่อเน้นให้ภาพและบรรยากาศในหนังผีนั้นมีความสำคัญมากขึ้นซึ่งในส่วนขนบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางด้านเสียงในหนังผีมี 7 แบบ คือ เสียงจากเครื่องดนตรี ความเงียบ เสียงจากผี เสียงจากร่างกายมนุษย์ เสียงสังเคราะห์ เสียงจากสัตว์ และเสียงเพลง/บทสวด ผู้วิจัยจึงได้ศึกษาและวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ของผู้รับสาร เพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชม ดังรายละเอียดในตารางดังนี้

ตารางที่ 6.15

แสดงบทบาทของชนบการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography)

โดยสัญลักษณ์ทางด้านเสียงที่มีผลต่อการกำหนด

ความคาดหวังของผู้ชมหนังไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังของผู้ชม หนังไทย	สรุป
การสื่อ ความหมาย ในระดับ สัญลักษณ์	สัญลักษณ์ทางด้านเสียง และประติมากรรมที่พบมี 7 แบบ คือ เสียงจากเครื่อง ดนตรี ความเงียบ เสียง จากผี เสียงจากร่างกาย มนุษย์ เสียงสังเคราะห์ เสียงจากสัตว์ และเสียง เพลง/บทสวด	ผู้ชมมีความคาดหวังที่ หลากหลายเกี่ยวกับเรื่อง เสียงมีทั้งเสียงจากเครื่อง ดนตรี ความเงียบ เสียงจากผี เสียงจากร่างกายมนุษย์ เสียงสังเคราะห์ เสียงจาก สัตว์ และเสียงเพลง/บทสวด	เป็นไปตามชนบที่ค้น พบ ซึ่งผู้ชมส่วนใหญ่ ชอบเสียงผีร้องไหยหวน และเสียงดนตรีทั้งที่ตั้ง เงียบ และบรรเลงเบา ๆ

จากตารางที่ 6.15 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชม ในเรื่องของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์โดยเริ่มจากการสร้างสัญลักษณ์ทางด้านเสียง ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

“เสียงที่ผมชอบในหนังผีช่วงที่เป็นเสียงพูด ที่อยู่ดี ๆ ก็พูดขึ้นมาในช่วงที่หนังผีเกิดความเงียบคือแบบว่าเป็นสัญลักษณ์ที่ผีเค้าจะออกมาหลอกแล้วละ เสียงใครก็ไม่รู้มาคุยกันโดยที่เราไม่เห็นใคร ผมว่าน่ากลัวนะ” (นุภากรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

“เสียงที่น่ากลัวสุด ๆ และต้องมีในหนังผีทุกเรื่องเลยเราว่า เสียงหัวเราะ เสียงร้องไห้แบบไม่รู้ที่มาของเสียง อาจเป็นเสียงผีก็ได้ใครจะไปรู้ น่ากลัวสุด ๆ” (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“ช่วงแรกต้องการให้มีเสียงเจียบสนิท แบบไม่รู้ว่าจะมีอะไรโผล่มาแล้วจู่ ๆ ก็เกิดเสียงวัตถุดังแทรกขึ้นมาทำให้รู้สึกฉวและตกใจสุดขีด” (สายสุนันท์ วงศ์วิไลรัตน์, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“เสียงของผีที่กำกับสิ่งของ (เปิด/ปิด น้ำ วิทย์ โทททัศน์) แล้วให้เรามองหาที่มาของเสียงแต่ไม่พบ และตามมาด้วยเสียงของผีเอง เป็นอะไรที่ ที่สุดของที่สุดของความหลอนเลยแหละ” (สุวิชา สุขประเสริฐ, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 4 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางเสียง โดยผู้ชมคาดหวังในสัญลักษณ์ทางเสียงที่ค่อนข้างหลากหลายมีทั้งเสียงดนตรี เสียงโหยหวนของผี เสียงเจียบ เสียงจากธรรมชาติ เสียงสังเคราะห์ แต่โดยส่วนใหญ่แล้วผู้ชมคาดหวังให้มีเสียงผีหัวเราะ กรีดร้อง โหยหวน และเสียงดนตรีทั้งดนตรีที่มาหลังจากความเจียบ ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขอบการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ทางเสียง ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขอบการสื่อความหมายระดับสัญลักษณ์ทางเสียงนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผี

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อเรื่องการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางเสียง ผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรขนบของการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ทางเสียง ที่มีลักษณะประติสฐกรรมที่แตกต่างของเสียงในหนังผี 7 แบบดังนี้ เสียงจากเครื่องดนตรี ความเจียบ เสียงจากผี เสียงจากร่างกายมนุษย์ เสียงสังเคราะห์ เสียงจากสัตว์ และเสียงเพลง/บทสวด โดยผู้ชมส่วนใหญ่คาดหวังว่าต้องการเห็นสัญลักษณ์ทางเสียงมีความแตกต่างกัน แต่เสียงที่ผู้รับสารชอบมากที่สุดคือ เสียงจากผีทั้งเสียงหัวเราะ กรีดร้อง โหยหวนต่อมาคือเสียงดนตรี ทั้งดนตรีที่มาหลังจากความเจียบ และดนตรีที่บรรเลงเรื่อย ๆ เป็นต้น นอกนั้นเป็นเสียงที่คนสร้างหนังสังเคราะห์ขึ้น

วิธีการร่ำอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal)

ในการศึกษาถึงบทบาทของตระกูลหนังผีไทยครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการพิสูจน์ว่าขอบของวิธีการร่ำอารมณ์ของผู้ชม (audience appeal) โดยผู้วิจัยพบว่ามีขอบของวิธีการร่ำอารมณ์ของผู้ชมมี 5 แบบ คือ อารมณ์กลัว อารมณ์ตลกขบขัน อารมณ์แบบลึกลับ/ตื่นเต้น อารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ อารมณ์ความรัก/มิตรภาพ เป็นตัวแปรที่ผู้ชมใช้เป็นตัวแปร หรือมีส่วนเข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมแต่ละคนหรือไม่ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัย จึงได้ศึกษาเพื่อหาคำตอบดังกล่าว ดังรายละเอียดในตาราง ดังนี้

ตารางที่ 6.16

แสดงบทบาทของชนบิวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม (Audience appeal) ที่มี
ผลต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย

มิติของ Genre	ชนบ	ความคาดหวังของผู้ชมหนังผีไทย	สรุป
วิธีการเล่า อารมณ์ ของผู้ชม	1) อารมณ์กลัว	มีทั้งความกลัวที่ตกใจจากการโผล่มาแบบรวดเร็วของผีและความกลัวแบบเครียด กัดฟัน และรู้สึกอึดอัด	เป็นไปตามชนบที่ค้นพบ โดยมีอารมณ์ที่แตกต่างไปจากชนบที่ผู้วิจัยค้นพบ นั่นคืออารมณ์เศร้าสะเทือนใจ
	2) อารมณ์ตลกขบขัน	การเพิ่มนักแสดงตลกมาเล่นจะทำให้หนังผีตลกได้อีก โดยความตลกจะทำให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลาย	
	3) อารมณ์แบบลึกลับ/ตื่นเต้น	จะทำให้รู้สึกตื่นเต้น ลุ้นระทึก ไปด้วยความสงสัยที่มักเฉลยตอนจบ	
	4) อารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ	ควรมีการสอดแทรกเรื่องของการรู้จักให้อภัย ที่มาจากความสงสารและเห็นใจ	
	5) อารมณ์ความรัก/มิตรภาพ	มีทั้งรักที่ต้องจากกันและความรักแบบมิตรภาพ ซึ่งความรักเป็นเรื่องที่ผู้รับสารเข้าใจได้ง่ายเพราะเป็นเรื่องสากล	

จากตารางที่ 6.16 แสดงการสรุปรายละเอียดบทบาทของสูตรตระกูลหนังผีไทยที่มีต่อการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมในเรื่องของชนบิวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม ซึ่งผู้วิจัยได้นำตัวอย่างการสัมภาษณ์ของผู้ชมบางท่าน เพื่อมาสนับสนุนและหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทที่เข้าไปกำหนดความคาดหวังของผู้ชมจริงหรือไม่ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. **อารมณ์กลัว** เป็นการเล่าอารมณ์ผู้ชมให้มีความรู้สึกกลัว โดยเป็นการใช้สัญลักษณ์ทั้งทางภาพและเสียงที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีช่วยขับเคลื่อนให้ผู้ชมรู้สึกกลัวมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งระดับความน่ากลัวออกเป็น 3 ระดับ คือ 1) ความน่ากลัวที่รู้สึกตื่นเต้นและสยองขวัญ 2) ความกลัวที่รู้สึกเครียดและอึดอัด และ 3) ความกลัวที่รู้สึกผะและตกใจ และเพื่อหาคำตอบว่า

ชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

ผมว่าอารมณ์ที่น่ากลัวในหนังผีก็อย่างเช่นฉากที่ผีออกมาหลอกแบบคาดเดา
ทิศทางได้นั้นแหละรู้สึกลุ้นและเกร็งกว่าแบบที่อยู่ ๆ โผล่มาก็แค่ตกใจเดี๋ยวก็หายไป
รู้สึกเครียดเท่าแบบแรก และฉากที่กลัวอีกฉากคือ ฉากที่ผีออกมาหลอกแล้วคนหนี
ไปไหน ไม่ได้ใจเหมือนติดกับดักผี อย่างติดอยู่ในลิฟต์อย่างนี้ (แสนหาญ ภักดีบุตร,
สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

ชอบแบบออกมาแบบไม่ทันตั้งตัวและต้องติดอยู่กับอารมณ์นั้นนาน ๆ แบบผีกัด
ไม่ยอมปล่อย หนีไปไหนไม่รอดอาจจะอยู่ในห้องที่ปิดตาย เครื่องบิน ในลิฟต์อะไร
แบบนี้ คือ เราเป็นคนดูก็จะลุ้นไปกับฉาก ๆ นั้นบางที่ลืมหายใจก็มี เพราะกลัว
ด้วยลุ้นด้วย ส่วนแนวโน้มของฉากนี้ก็จะเหมือนจุดพีคของความกลัวทั้งม้วน
(กรรณิการ์ อัจฉริยะสุขสันต์, สัมภาษณ์, 9 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 2 ท่าน ที่แสดงถึงความ
คาดหวังที่มีต่อชนบทของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์กลัว โดยผู้ชมคาดหวังว่าหนังผีจะ
สร้างการเล่าอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกกลัวได้จากการโผล่ออกมาแบบไม่ทันตั้งตัวของผี หรือการ
เบี่ยงเบนความสนใจจุดอื่นก่อน แล้วค่อยปล่อยจังหวะให้ผีออกมาหลอกผู้รับสารแบบนี้ก็สามารถ
เล่าอารมณ์ให้ผู้ชมทั้งกลัวและตกใจได้ และอีกแบบคือการที่ผีออกมาหลอกในที่ที่แคบ หรือที่ที่เป็น
กับดักของผีจะทำให้ผู้ชมรู้สึกเครียด อึดอัด และรู้สึกกลัวยิ่งกว่าแบบแรก ซึ่งความคาดหวังทั้งหมด
นี้อยู่ภายใต้ชนบทของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์กลัว ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชนบทของ
วิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์กลัว นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของ
ผู้ชมที่ชอบชมหนังผี

2. อารมณ์ตลกขบขัน เป็นการเล่าอารมณ์ผู้ชมโดย การใส่ความตลก หรือมุขตลก
ในรูป แบบที่แตกต่างกันทั้งในความสัมพันธ์กับคนหรือคนกับคนโดยแบ่งเป็น 3 รูปแบบ คือ
1) ตัวตลกแทรก 2) ผีตลกแทรก และ 3) คนพยายามตลกในขณะที่เผชิญหน้ากับผีที่น่ากลัว และ
เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้
กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความ
คาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

อยากให้มามีอารมณ์ตลกแต่ก็ต้องเป็นผีที่ไม่น่ากลัวแต่นั่นฮามากกว่าอย่างนี้ก็ชอบ
อย่างหอแต่ตัวตลกที่มีพวกดาราตลกมาแสดงทำยังไงก็ไม่น่ากลัว เขาติดด้วย

ภาพลักษณ์ว่าเป็นดาราตลกจะมาแสดงเป็นผียังไ้ก็น่ากลัว แต่คนที่ไม่เคยเป็นตลกมาก่อน แล้วมาเล่นเป็นผีนี้แหละน่ากลัวกว่า (วิรัช ท. กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

“อยากให้มีความตลกปนเข้ามาบ้าง แบบฮา+สยอง จะได้ไม่เกร็งจนเกินไป” (สุวิชา สุขประเสริฐ, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 2 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อขนบของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์ตลกขบขัน โดยผู้ชมคาดหวังว่าหนังผีควรจะสร้างอารมณ์ตลกขบขันไปด้วยเสมอ เพราะความตลกจะไปลดอาการเกร็ง จะทำให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลายจากความกลัวได้บ้าง และความตลกนี้อาจมาจากดาราตลกด้วยยิ่งดี เพราะดาราตลกจะติดภาพลักษณ์ที่เป็นตลก ถึงจะรับบทเป็นผี แต่ผู้ชมก็ยังคาดหวังที่จะเห็นความตลกจากดาราตลกที่แสดงอยู่ดี ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมโดยอารมณ์ตลกขบขัน ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าขนบของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์ตลกขบขัน นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผี

3. อารมณ์แบบลึกลับ/ตื่นเต้น เป็นการเล่าอารมณ์ผู้ชมให้เกิดความลึกลับปนความตื่นเต้นในช่วงที่ตัวละครในหนังผีมีการสืบหา หรือการหาทางคลี่คลายปัญหา เพื่อตามหาความจริงที่ซ่อนเร้นอยู่ และเพื่อหาคำตอบว่าขนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อหาคำตอบว่าขนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

“อยากดูการเล่าอารมณ์แบบนี้ ที่มาเล่าอารมณ์แบบที่ต้องค่อยๆ ทำให้ผู้ชมเริ่มจากไม่รู้สึกละไร แล้วค่อย ๆ ก้าวเข้าสู่ความสงสัย และตกใจกลัวร้องออกมาในที่สุด” (อภรณ์ จิตตะปะสาธา, สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2553)

“อยากเห็นอารมณ์แบบที่มันลึกลับ ทำให้ดูน่าตื่นเต้น แล้วก็ดูแล้ววัง ๆ ขนาดตอนจบก็ยังไม่ค่อยเข้าใจเพราะชอบจบแบบทิ้งปมปริศนาเอาไว้แต่ก็ชอบนะอารมณ์แบบตื่นเต้นนี้ มันสนุกดี” (งามศิริขวัญ เพิ่มศรี, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 2 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อขนบของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชมโดยอารมณ์ลึกลับ/ตื่นเต้น โดยผู้ชมคาดหวังว่าอยากให้หนังผีมีการแทรก อารมณ์ที่มีความลึกลับ รู้สึกตื่นเต้น และอยากติดตามต่อ ทำให้ผู้ชมรู้สึกสับสนตั้งแต่ต้นเรื่อง ความไม่รู้เมื่อมาเฉลยในตอนท้ายก็อาจทำให้ผู้รับสารตกใจกับความจริงที่ถูกเปิดเผยเช่นกัน ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ขนบของวิธีการเล่าอารมณ์ของผู้ชม โดย

อารมณ์ลึกลับ/ตื่นเต้น ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชนบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์ลึกลับ/ตื่นเต้น นี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผี

4. อารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ เป็นการสร้างสถานการณ์เพื่อเร้าให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์ที่สงสารและเห็นใจตัวละครในหนังผี โดยมีการเน้นการสื่อถึงสัญลักษณ์ทางภาพและเสียงที่แสดงถึงความทุกข์ทรมานทั้งจากตัวละครคนและตัวละครผีที่เป็นฝ่ายถูกกระทำ โดยผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบตามลักษณะจิตใจของตัวละคร 1) ตัวละครผี ที่เป็นผีที่ดี และ 2) ตัวละครคนที่เป็นคนดี และเพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อหาคำตอบว่าชนบที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

“อารมณ์ที่ทำให้เรารู้สึกสำนึกผิดในการทำบาปแบบไม่ตั้งใจ ละอายใจที่หลังอย่างชัดเจนคือจริงแล้วเป็นสาเหตุที่ทำให้เขาไปฆ่าตัวตาย แล้วตัวเองมาสำนึกผิดทีหลังแต่ก็ไมทัน” (วิรัช ท. กลิ่นมะลิ, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

“อารมณ์แบบความสงสารน่าเห็นใจ แบบว่าทำผิดแล้วสำนึกได้ก็นำให้อภัยนะ บางทีหนังผีบางเรื่องก็ทำให้เราร้องไห้ได้นะ” (ทนง อินทพงศ์, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2553)

“อยากให้หนังผีสอดแทรกการรู้จักให้อภัยลงไปหนังด้วย เพราะหนังผีไม่ต้องจบลงด้วยการฆ่าฟันกันแล้วผีค่อยไปเกิดหรือจากไปก็ได้” (ญาณินท์ คุ่มพร้อม, สัมภาษณ์, 25 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 3 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อชนบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ โดยผู้ชมคาดหวังว่าหนังผีควรมีวิธีการสอดแทรกการรู้จักให้อภัยลงไปหนังบ้าง โดยเมื่อผีหรือคนที่ผิดแล้วรู้จักกลับตัวกลับใจก็ไม่ควรรุมประณามแต่ควรดูที่เหตุผลและสุดท้ายควรรู้จักให้อภัย เพราะจะได้เป็นการสอนให้คนรู้จักสำนึกผิดหากคิดไม่ดีอยู่และรู้จักให้อภัยตนเองและผู้อื่นที่ทำผิดโดยไม่ตั้งใจ โดยเรื่องความสงสาร ความเห็นใจเป็นพื้นฐานจิตใจของคนในสังคมไทยอยู่แล้ว ทั้งนี้หากให้อภัยกันได้หนังผีก็จะได้ไม่ต้องจบลงด้วยการฆ่าฟันกันแล้วผีก็ไม่ต้องโดนปราบอย่างทารุณ ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมโดยอารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจ ที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชนบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมโดยอารมณ์สงสาร/น่าเห็นใจนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผี

5. อารมณ์ความรักและมิตรภาพ เป็นการเร้าอารมณ์ผู้ชมให้รู้สึกถึงอารมณ์ความสัมพันธ์เชิงคู่สาวและมิตรภาพระหว่างเพื่อน โดยมีการแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคนกับผีเป็นส่วนใหญ่ และเพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาท เพื่อหาคำตอบว่าชนบทที่ค้นพบนั้นมีบทบาทเพื่อใช้กำหนดความคาดหวังของผู้ชมว่าจริงหรือไม่ ผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ความคาดหวังของผู้ชมโดยมีรายละเอียดดังนี้

“ชอบอารมณ์ที่อยากให้มียุทธศาสตร์ของผู้หญิงที่กำลังมีความรักแล้วกำลังจะแต่งงาน แต่สุดท้ายถูกฆ่าตายโหงววิญญาณคงเฮี้ยนและเนื้อเรื่องเศร้าสุด ๆ” (อิสรพงษ์ มากอำไพ, สัมภาษณ์, 30 มกราคม 2553)

“ผมว่าอารมณ์ที่เหมือนหนังรักระหว่างคนกับผี แบบว่ามีฉากซึ้ง ๆ ดราม่าหน่อย ๆ ก่อนที่คนกับผีจะต้องแยกจากกันไปด้วย แล้วก็มีความตลกบ้างแต่ระหว่างคนตลกกับคนก็พอแต่ไม่ใช่เยอะไม่งั้นจะกลายเป็นหนังผีตลกไป เพราะจะได้เป็นการเพิ่มสีสันให้หนังผีไม่ดูเครียดเกินไป” (แสนหาญ รักดีบุตร, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้นทั้ง 2 ท่าน ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อชนบทของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์ความรักและมิตรภาพ โดยผู้ชมคาดหวังว่าอยากให้มียุทธศาสตร์ที่เกี่ยวกับความรักสอดแทรกในหนังผีทั้งความรักที่ต้องพลัดพรากจากกันระหว่างผีกับคน และความรักที่เปรียบเสมือนมิตรภาพระหว่างคนกับผี เพราะเรื่องราวของความรักจะมีความเป็นดราม่าสูง มีความเป็นสากลและสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายที่สุด ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้ชนบทของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์ความรักและมิตรภาพที่ผู้วิจัยค้นพบ แสดงว่าชนบทของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์ความรักและมิตรภาพนี้ได้เข้าไปมีบทบาทในการกำหนดความคาดหวังของผู้ชมที่ชอบชมหนังผีไทย

อารมณ์เศร้าสะเทือนใจเป็นอารมณ์ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าจะรู้สึกเศร้ากับโศกนาฏกรรมหรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องและรู้สึกสะเทือนใจไปกับเรื่องเล่าเหล่านั้น โดยผู้วิจัยได้นำตัวอย่างบทสัมภาษณ์ของผู้ชมที่ได้เสนอความคาดหวังที่จะเห็นการเร้าอารมณ์ด้วยความเศร้าสะเทือนใจ ไว้ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ผมอยากให้มียุทธศาสตร์ที่มาจากความรู้สึกสะเทือนใจเศร้าเสียใจ เกี่ยวกับเรื่องของการทำงานได้ดีชั่วได้ชั่ว การกระทำอะไรก็ตามไม่ว่าจะก่อนตายหรือตายไปเป็นผีแล้วยังทำบาปอยู่ เหมือนว่าจะต้องคอยชดใช้กรรมนั้นต่อไปดูจากหนังก็รู้ว่าการเน้นให้เกิดอารมณ์ที่ทำให้รู้สึกเศร้า สะเทือนใจ ปนความกลัวอยู่ด้วยน่าจะทำให้คนดูรู้สึกน่าติดตามมากขึ้น (นุภาภรณ์ รุ่งเรืองแจ่ม, สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2553)

จากบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างผู้ชมข้างต้น ที่แสดงถึงความคาดหวังที่มีต่อชนบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม โดยอารมณ์เศร้าสะเทือนใจโดยผู้ชมคาดหวังว่าอยากให้เห็นฝีมือการเร้าอารมณ์แบบเศร้า สะเทือนใจอาจเกี่ยวกับเรื่องการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่วก็ได้ จะได้เป็นเครื่องมือสั่งสอนให้มนุษย์ไม่ทำบาปก่อนที่อะไร ๆ จะสายเกินแก้ เช่น ถ้าตายไปแล้วบาปกรรมที่ทำไว้ก็ต้องตามไปชดใช้กรรมอยู่ดี ซึ่งความคาดหวังทั้งหมดนี้ เป็นความคาดหวังของผู้ชมที่แตกต่างไปจากชนบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชมที่ผู้วิจัยค้นพบ

ข้อสรุปที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้ชมในหัวข้อความคาดหวังของผู้ชมที่มีต่อเรื่องวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม โดยผู้วิจัยพบลักษณะความคาดหวังของผู้ชมที่ตรงกับสูตรชนบของวิธีการเร้าอารมณ์ของผู้ชม ที่มีลักษณะชนบที่แตกต่างของอารมณ์ในหนังผี 5 แบบ ดังนี้

1) อารมณ์กลัว ผู้ชมคาดหวังอยากเห็นอารมณ์กลัวแบบรู้สึกเครียด และกดดัน เช่นการอยู่ในลิฟต์ รองลงมาคืออารมณ์กลัวที่มาจากความตกใจจากการที่ผีโผล่ออกมาแบบไม่ทันตั้งตัว

2) อารมณ์ตลกขบขัน ผู้ชมคาดหวังอยากให้เห็นผีมีอารมณ์ตลกขบขัน เพื่อไปผ่อนคลายความตึงเครียดที่มาเจอกับผี และการนำดาราดลกลมาเล่นบทที่น่ากลัวที่สุดในหนังผีก็เชื่อว่าจะทำให้หนังผีเรื่องนั้นดูน่ากลัวมากเพราะความตลกของดาราดลกลนั้นมักติดตามผู้ชมและทำให้ข้าได้ตลอดเพียงแค่เห็นหน้า

3) อารมณ์ลึกลับ/ตื่นเต้น ผู้ชมคาดหวังอยากให้มีในหนังผี เพราะทำให้รู้สึกตื่นเต้นไปกับความสงสัย และเมื่อมาเฉลยตอนจบก็มักทำให้ประหลาดใจ จนถึงกับผิดหวังในสิ่งที่เดามา

4) อารมณ์น่าสงสาร/เห็นใจ เป็นอารมณ์ที่ผู้รับสารอยากให้สอดแทรกเรื่องของการให้อภัยเพิ่มเติมหลังจากที่สงสารและเห็นใจแล้วด้วย เพราะถ้าคนเราให้อภัยกันได้หนังผีจะได้ไม่ต้องมีจุดจบแบบฆ่ากันหรือต้องปราบผีแบบทารุณไปตลอด

5) อารมณ์ความรักและมิตรภาพ ความรักเป็นเรื่องสากลที่ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้รวดเร็วทั้งความรักแบบต้องพลัดพราก และความรักแบบมิตรภาพระหว่างคนกับผี

อารมณ์เศร้าสะเทือนใจ เป็นอารมณ์ที่แตกต่างไปจากชนบที่ผู้วิจัยค้นพบแต่ผู้ชมบางท่านอยากให้เห็นผีมีการนำเสนออารมณ์นี้โดยสะท้อนในเรื่องผลแห่งกรรมจะได้ไม่กล้าทำบาปอีก