

Research article

จิตวิญญาณภูตผีที่ปรากฏในสื่อไทยศตวรรษที่ 21

สู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ภาพยนตร์และเกมไทย

Ghost spirit that appearing in Thai Media in the 21st Century towards a Creative Economy: Case studies of Thai Films and Games

แช มังกรวงศ์¹

Khae Mungkornwong¹

Received: 18 September 2025 | Revised: 25 November 2025 | Accepted: 16 December 2025

<https://doi.org/10.55003/acaad.2026.282399>

บทคัดย่อ

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ร่วมสมัย ภูตผี ความเชื่อพื้นบ้าน และความเชื่อเหนือธรรมชาติของไทยได้รับการยอมรับว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่มีศักยภาพสูงต่อการนำไปพัฒนาเป็นเนื้อหาเชิงสร้างสรรค์ในอุตสาหกรรมบันเทิง โดยเฉพาะอุตสาหกรรมภาพยนตร์และเกม ซึ่งครอบคลุมพื้นที่สำคัญในการสื่อสารและเผยแพร่วัฒนธรรมสู่สาธารณะทั้งในประเทศและต่างประเทศ การเรียนรู้ รูปแบบการรับรู้ และการตีความภูตผีจึงกลายเป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทสำคัญต่อการสร้างคุณค่าเชิงเศรษฐกิจและเชิงวัฒนธรรมในสื่อร่วมสมัย การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาทำความเข้าใจถึงการคงอยู่ของจิตวิญญาณภูตผีไทยผ่านรูปแบบ เนื้อหา และความหมาย ที่ถูกแสดงออกในสื่อร่วมสมัยศตวรรษที่ 21 และ 2) เพื่อศึกษาวิธีการการสร้างสรรครูปแบบ และเนื้อหา ของจิตวิญญาณภูตผีให้เป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติผ่านภาพยนตร์ และเกม กรณีศึกษาในมิติเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ผลงานภาพยนตร์และเกมไทยช่วงเวลาในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้สร้างขึ้นในช่วงปี พ.ศ. 2555–2565 (ค.ศ. 2012–2022) จำนวน 4 ผลงาน คือ 1) พี่มาก..พระโขนง (2556) 2) ร่างทรง (The Medium) (2564) 3) เกม Araya (2559) 4) เกม Home Sweet Home 2 (2564)

การวิจัยอาศัยระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาและวิเคราะห์รูปแบบของสื่อควบคู่กับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์และเกมไทย จำนวน 3 ท่าน เพื่อรวบรวมข้อมูลเชิงลึกเชิงวิชาชีพ ข้อมูลที่ได้ถูกสังเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจมิติการคงอยู่ และการแปรเปลี่ยนของจิตวิญญาณภูตผีไทยในสื่อร่วมสมัย ผลการศึกษาค้นคว้าชี้ให้เห็นว่าภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอภูตผีมีลักษณะร่วมที่สำคัญสองด้าน คือ ด้านรูปแบบ และด้านความหมาย ในด้านรูปแบบ ตัวละครภูตผีที่ปรากฏส่วนใหญ่เป็นตัวละครเพศหญิง ออกแบบภาพลักษณ์ให้มีความสมจริงทั้งในด้านบุคลิก ท่าทาง และอารมณ์ การกำกับบรรยากาศของฉาก แสง สี และเสียงถูกใช้เพื่อเสริมความลึกลับและความน่าหวาดหวั่นในระดับที่สมจริง การเล่าเรื่องนิยมใช้การผสมผสานแนวภาพยนตร์หลายประเภท เช่น สยองขวัญ ทราม่า โรแมนติก ตลก และสังคมวิพากษ์ เพื่อเปิดพื้นที่ให้ตัวละครมีบทบาทมากกว่าการเป็นสิ่งเหนือธรรมชาติสำหรับสร้างความกลัว ผีจึงทำหน้าที่เป็น “ตัวแทนทางสัญลักษณ์” ที่ใช้ถ่ายทอด

¹ สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย คณะสถาปัตยกรรม ศิลปะและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

¹ Department of Film & Digital Media, School of Architecture, Art & Design, King Mongkut's Institute of Technology of Ladkrabang
ผู้รับผิดชอบประสานงาน (Corresponding Author) อีเมล: Khae.mu@kmitl.ac.th

ปัญหาในสังคมร่วมสมัย ไม่ว่าจะเป็นความสูญเสีย ความขัดแย้งในครอบครัว หรือความเปราะบางของมนุษย์ในโครงสร้างอำนาจที่ไม่เป็นธรรม

ในส่วนของเกมไทย การนำเสนอภูตผีมีลักษณะสอดคล้องกับภาพยนตร์ในประเด็นที่ตัวละครมีส่วนใหญ่เป็นหญิงสาวที่มีความสวยงามแต่แฝงด้วยความน่าสะพรึงกลัว อย่างไรก็ตาม เกมให้ความสำคัญกับความสมจริงของบรรยากาศและแสง ในขณะที่เสียงถูกออกแบบให้มีความ “เกินจริง” เพื่อเพิ่มความเข้มข้นทางอารมณ์และการมีส่วนร่วมของผู้เล่น เนื้อหาของเกมมักมุ่งเน้นประเด็นการอาฆาตแค้น กฎแห่งกรรม และการไล่ล่าที่ก่อให้เกิดความตึงเครียดตลอดการเล่น ตัวละครผีในเกมจึงไม่เพียงเป็นส่วนประกอบของเรื่องราว แต่เป็นตัวขับเคลื่อนประสบการณ์แบบมีปฏิสัมพันธ์ที่ทำให้ผู้เล่นรับรู้ถึงการเผชิญหน้ากับภูตผีในมิติที่ลึกกว่าในสื่อภาพยนตร์ เมื่อนำสื่อทั้งสองประเภทมาวิเคราะห์เปรียบเทียบ พบลักษณะร่วมหลายประการที่ทำให้ภูตผีไทยสามารถนำเสนอในระดับสากลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ได้แก่ 1) การเลือกใช้ตัวละครผีหญิงที่มีภาพจำเป็นสากล เช่น ผีนางรำ ผีตายทอกลม ผีนักศึกษา และผีสิงร่าง ซึ่งเป็นภาพแทนที่เข้าใจง่ายและสื่อสารได้กว้าง 2) การออกแบบลักษณะผีให้มีเอกลักษณ์และน่าจดจำผ่านสุนทรียะทางกายภาพ 3) การสร้างบรรยากาศฉากที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น เช่น วัด โรงเรียน และพื้นที่ชนบทไทย เพื่อเพิ่มความเฉพาะถิ่นในเชิงวัฒนธรรม และ 4) การปรับวิธีการเล่าเรื่องให้มีความร่วมสมัย โดยผสมผสานเทคนิคการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ตะวันตกเข้ากับบริบทความเชื่อท้องถิ่น เพื่อให้ผลงานสามารถเข้าถึงผู้ชมต่างชาติได้โดยไม่สูญเสียรากฐานความเป็นไทย

ผลการศึกษาโดยรวมสะท้อนว่าจิตวิญญาณภูตผีไทยในสื่อร่วมสมัยไม่เพียงทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบของความบันเทิง แต่ยังเป็น “ทุนทางวัฒนธรรม” ที่ถูกนำไปสร้างสรรค์และต่อยอดเป็นคุณค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างเด่นชัด สื่อภาพยนตร์และเกมได้พิสูจน์ให้เห็นถึงศักยภาพของภูตผีไทยในการสื่อสารกับผู้ชมระดับนานาชาติ ผ่านการตีความใหม่ให้ร่วมสมัยแต่ยังคงรากเหง้าความเชื่อพื้นบ้านไว้ การทำความเข้าใจบทบาท รูปแบบ และความหมายของภูตผีในสื่อยุคใหม่จึงเป็นประเด็นสำคัญที่เอื้อต่อการสื่อสารและสืบทอดวิถีชีวิต ความเชื่อ และวัฒนธรรมไทยได้อย่างแนบเนียน พร้อมทั้งทำหน้าที่เป็นต้นทุนทางวัฒนธรรมที่มีศักยภาพในการสนับสนุนให้สื่อไทยเติบโตและแข่งขันได้ในบริบทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ระดับสากล

คำสำคัญ: จิตวิญญาณภูตผี เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ภาพยนตร์ไทย เกมไทย

Abstract

In the context of the contemporary creative economy, Thai spirits, folk beliefs, and supernatural traditions have increasingly become recognized as invaluable forms of cultural heritage that possess significant potential for creative adaptation within the entertainment industry. Films and online games, in particular, serve as crucial platforms for transmitting and reinterpreting cultural narratives to both domestic and international audiences. As these media continue to evolve technologically and aesthetically, the processes through which spirits are learned, perceived, and reimagined have grown increasingly important in shaping the cultural and economic value of modern Thai creative productions. The objectives of this study are: (1) to examine and understand the persistence of Thai spiritual and ghost entities through the forms, content, and meanings expressed in 21st-century contemporary media; and (2) to investigate the methods of creatively developing the forms and content of these spiritual entities to achieve international acceptance through films and games, using a case study within the context of the creative economy, specifically, through selected Thai films and video games. The analysis focuses on four works produced

between 2012 and 2022: *Pee Mak Phra Khanong* (2013), *The Medium* (2021), *Araya* (2016), and *Home Sweet Home 2* (2021).

The research employs a qualitative methodological framework that combines systematic analysis of the form, content, meaning and in-depth interviews with three experts from the Thai film and gaming sectors. This methodological triangulation enables a more comprehensive understanding of both the continuities and transformations that characterize the representation of Thai spirit beliefs in contemporary media. The findings suggest that the portrayal of spirits in Thai films can be understood through two key dimensions: formal characteristics and thematic significance.

In terms of form, spirit characters in the selected films are predominantly female, a pattern that underscores not only cultural familiarity but also the strong visual and emotional impact associated with feminine ghost archetypes in Thai cultural memory. These characters are rendered with notable realism in bodily appearance, movement, and emotional expression, contributing to a heightened sense of believability and immersion. Cinematographic elements—including mise-en-scène, lighting design, color palette, and soundscape—are deliberately orchestrated to create atmospheres of mystery, tension, and supernatural dread. Narrative structures in these films frequently integrate multiple genres such as horror, drama, romance, comedy, and social critique, resulting in hybrid forms that grant spirit characters a more expansive narrative function. Instead of serving solely as frightening supernatural entities, spirit characters emerge as symbolic agents that articulate social issues such as grief, family conflict, communal trauma, and the vulnerabilities experienced by individuals within inequitable social structures.

In Thai online games, the representation of spirits diverges in certain ways while retaining notable similarities with cinematic portrayals. As in film, game ghosts are typically female and visually striking, combining beauty with elements of fear and grotesqueness. However, games emphasize atmospheric realism through detailed environmental design and lighting effects, while sound design tends to be intentionally exaggerated or hyper-real to amplify emotional intensity and enhance player engagement. The thematic content of these games often centers on vengeance, karmic retribution, and relentless pursuit, which together produce a sustained sense of tension throughout the interactive experience. In this context, spirits function not merely as narrative fixtures but as active, dynamic forces that shape gameplay, influencing the player's psychological state and fostering a more intimate and participatory encounter with the supernatural than is possible in non-interactive media.

A comparative analysis of the film and game cases reveals several shared characteristics that contribute significantly to the global communicability and creative adaptability of Thai spirit traditions. First, both media rely on recognizable ghost archetypes—such as the dancing ghost (*phi nang ram*), the pregnant ghost (*phi tai thang klom*), student ghosts, and possession spirits—that carry clear cultural associations while remaining accessible to international audiences. Second, both forms emphasize distinctive aesthetic design, ensuring that ghosts are memorable, visually unique, and symbolically rich. Third, the settings in which these spirits appear—temples, schools, dormitories, rural landscapes—serve as culturally specific environments that effectively communicate Thai identity and localized ways of life. Fourth, both films and

games strategically incorporate contemporary storytelling and visual techniques, including influences from Western cinema and global horror conventions, while maintaining links to traditional belief systems. This hybrid strategy supports cross-cultural accessibility without diminishing cultural authenticity.

Overall, the findings demonstrate that the representation of Thai spirits in contemporary media operates on multiple levels: as an entertainment device, as a cultural narrative, and as an economic asset. These representations highlight how traditional beliefs can be reinterpreted in modern contexts while preserving their symbolic significance. By transforming ancestral ghost narratives into creative content that aligns with contemporary media aesthetics and international expectations, Thai films and games reveal the adaptability and enduring relevance of local spiritual traditions. Understanding the roles, forms, and meanings of spirits in modern media is therefore essential, as such representations function as subtle yet powerful channels for conveying Thai beliefs, ways of life, and cultural identity. Moreover, they constitute forms of cultural capital with immense potential to propel the growth and competitiveness of Thai media within the global creative economy.

Keywords: The spirit of ghosts, creative economy, Thai films, Thai games

1. บทนำ

จากการสำรวจภาพยนตร์ และเกมไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับจิตวิญญาณและภูติผี ที่ได้รับรางวัล หรือ ได้รับการตอบรับในระดับนานาชาติ ในช่วงปีพ.ศ. 2555-2565 พบว่ามีภาพยนตร์ไทย จำนวน 2 เรื่องที่ได้รับรางวัลระดับนานาชาติ คือ พี่มาก พระโขนง (Pee Mak Phra Khanong), 2556 ร่างทรง (The Medium), 2564 และเกมไทยพบ 2 เกมด้วยกันคือ Araya, 2559 และ Home Sweet Home, 2560 พบว่าภาพยนตร์และเกมดังกล่าวสร้างทั้งรางวัล และรายได้ในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้อย่างมีนัยยะสำคัญ โดยพระราชกฤษฎีกาจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) พ.ศ. 2561 ให้นิยามเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือ การพัฒนาระบบเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ ทรัพยากรทางปัญญา และการศึกษาวิจัยซึ่งเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์การสั่งสมความรู้ของสังคม เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อใช้ในการพัฒนาธุรกิจ การผลิตสินค้าและบริการในรูปแบบใหม่ซึ่งสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจหรือคุณค่าทางสังคมโดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย ประกอบด้วย 15 สาขา คือ 1) งานฝีมือและหัตถกรรม 2) ดนตรี 3) ศิลปะการแสดง 4) ทัศนศิลป์ 5) ภาพยนตร์ 6) การแพร่ภาพและกระจายเสียง 7) การพิมพ์ 8) ซอฟต์แวร์ 9) การโฆษณา 10) การออกแบบ 11) การให้บริการด้านสถาปัตยกรรม 12) แฟชั่น 13) อาหารไทย 14) การแพทย์แผนไทย 15) การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Creative Economy Agency (Public Organization), n.d.)

ภูติผี หรือ จิตวิญญาณ เชื่อมโยง ผูกติดกับวิถีชีวิตผู้คน วัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ รวมถึงเป็นความเชื่อร่วมในภูมิภาคอาเซียน ที่ฝังลึกแนบแน่นเต็มเปี่ยมด้วยจิตวิญญาณจากอดีต จนถึงปัจจุบัน เรื่องราวของจิตวิญญาณ และ ภูติผีจึงมีคุณค่าในเชิงเป็นหน้าที่ในการสะท้อน ส่งต่อภาพความเชื่อ วิถีชีวิต วัฒนธรรมของท้องถิ่นนั้นๆ และเป็นเนื้อหาที่เข้าถึงผู้คนได้ในวงกว้าง จากงานวิจัยภาพยนตร์ไทย : ภาพมายาแทนความฝันของผู้ชม (Punyaprapa & Rattanyongphairoj, 2016)

กล่าวว่า รูปแบบตระกูลหนังผีไทยจะมี “นวัตกรรม” (Innovation) คือ โครงสร้างสื่อ/ภาษา ด้านการเคลื่อนไหว ผู้ชมต้องการสุนทรีย์อันยากจะคาดเดาที่จะเกิดขึ้นในหนังผีเหล่านั้น “ภาพยนตร์ผีไทย” เป็นศิลปะที่ได้รับการสร้างขึ้นจากคลังของทุนวัฒนธรรมความเชื่อที่ตกผลึกผ่านกาลเวลามายาวนาน และข้อมูลจากไทยฟิล์มไดเรกทอรี 2551-2552 (Thai Film Directory 2008–2009) สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยกระทรวงวัฒนธรรม ซึ่งเป็นฐานข้อมูลที่รวบรวมภาพยนตร์ไทยที่ออกฉาย

ในช่วงปลายทศวรรษ 2000 พบว่า โครงสร้างการผลิตและการออกฉายภาพยนตร์ไทยมีการกระจายตัวของแนวภาพยนตร์อย่างหลากหลาย อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาในเชิงแนวโน้มโดยรวม จะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า ภาพยนตร์แนวตลก (comedy) และ ภาพยนตร์แนวผี/สยองขวัญ (horror) ปรากฏในรายการด้วยความถี่สูงเมื่อเทียบกับแนวอื่น ๆ (Office of Contemporary Art and Culture [OCAC], 2009) ภาพยนตร์ผีไทยยังพัฒนารุดหน้า ได้รับความนิยมระดับนานาชาติด้วย ดังเช่น เรื่องลองของ (2548) ทำรายได้ขึ้นเป็นอันดับ 1 ในประเทศมาเลเซีย ภาพยนตร์ผีเรื่อง ชัตเตอร์กดติดวิญญาณ (2549) ทำรายได้ในประเทศบราซิลกว่า 100 ล้านบาท ในด้านรางวัลระดับนานาชาติ เรื่อง โปรแกรมหน้า วิญญาณอาฆาต (2551) ชนะเลิศรางวัล Audience's choice Award 2008 จากประเทศมาเลเซีย และอีกหลายๆเรื่อง อาทิ เด็กหอ (2549) และแฝด (2550) ซึ่งได้รับรางวัลระดับนานาชาติเช่นกัน ตลอดจนภาพยนตร์ เรื่อง ลุงบุญมีระลึกชาติ (2553) ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับจิตวิญญาณ เชิงเหนือจริงเกี่ยวกับการนั่งสมาธิสวดจิตและระลึกชาติ โดยภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์จากภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เรื่องแรกที่ได้รับรางวัลปาล์มทองคำจากงานเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์ครั้งที่63 และได้รับคำชื่นชมว่าเป็นภาพยนตร์ที่ทำให้เข้าใจประเด็นเรื่องความตายจากมุมมองใหม่แบบตะวันออก (Thai Film Archive (Public Organization), n.d.) ความหมายของผี ในภาพยนตร์ลุงบุญมีระลึกชาติ กล่าวถึง ประวัติศาสตร์ความรุนแรงเกี่ยวกับการปราบปรามคอมมิวนิสต์ในยุคสงครามเย็นถูกรื้อฟื้นผ่านเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ ผี และการเวียนว่ายตายเกิด จึงเป็นการวิพากษ์อำนาจรัฐผ่านการปลุก "ผี" จากอดีตให้กลับมาหลอกหลอนปัจจุบัน (Phonmuk, 2015)

เนื้อหาจิตวิญญาณ ภูตผี นอกจากภาพยนตร์แล้ว ยังถูกนำไปสร้างสรรค์ผ่านสื่อซอฟต์แวร์ประเภทเกม เกมจัดว่าเป็นสื่อประเภติดิจิทัลที่ได้รับความนิยมอย่างมากในปัจจุบัน อาทิ เกม "Home Sweet Home" (2560) (<https://adaymagazine.com/draft-home-sweet-home>) ที่มีเนื้อหาผีไทยที่ใช้ตัวละครผีไทย เช่น นางรำ และบรรยากาศของฉากสถานที่แบบไทย ๆ เสียงประกอบ เช่น เสียงบทสวดมนต์ เสียงเครื่องดนตรีไทย ผังด้วยเรื่องราวมนตร์ขลังไสยศาสตร์อย่างไทย ปัจจุบันลงนามร่วมทุนผลิตเกมกับบริษัทของประเทศจีน และ "Home Sweet Home 2" (2562) ที่ได้รับรางวัลในระดับโลก โดยในปีพ.ศ. 2566 ได้ถูกนำไปดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด เกมไทยกำลังก้าวสู่ความเป็นศูนย์กลางของเกมอาเซียน ในปัจจุบัน สื่อร่วมสมัยในศตวรรษที่ 21 ดำเนินอยู่ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้บริโภคอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้อุตสาหกรรมสื่อเผชิญกับความท้าทายในการสร้าง "คุณค่า" และ "มูลค่า" ให้กับเนื้อหาอย่างยั่งยืน โดยเฉพาะเนื้อหาที่มีรากฐานมาจากทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) ซึ่งเป็นที่ต้องการอย่างยิ่งในบริบทของ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) เนื่องจากสามารถต่อยอดและพัฒนาไปสู่การเป็นผลิตภัณฑ์หรือบริการทางวัฒนธรรมในระดับนานาชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ จากตัวอย่างของภาพยนตร์ไทยประเภท "ผี" หรือเรื่องเล่าจิตวิญญาณพื้นถิ่นไทยที่ได้รับความนิยมในตลาดต่างประเทศ สะท้อนให้เห็นว่าแนวคิดและเนื้อหาแบบไทย (Thainess) ยังคงเป็นที่สนใจในระดับนานาชาติ อีกทั้งยังสามารถกลายเป็นเนื้อหาที่มีลักษณะ "สากล" (universal content) ซึ่งสอดคล้องกับแนวโน้มการเติบโตอย่างต่อเนื่องของ สื่อดิจิทัลคอนเทนต์ (Digital Content) ที่ต้องอาศัยทั้งความคิดสร้างสรรค์และความลึกซึ้งทางวัฒนธรรมในการผลิต

การศึกษานี้จึงมุ่งวิเคราะห์แนวคิดแบบไทยที่ปรากฏในสื่อไทยร่วมสมัย โดยเฉพาะเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับจิตวิญญาณและภูตผีไทย ซึ่งเป็นองค์ประกอบทางวัฒนธรรมที่มีความเข้มข้นทั้งด้านความเชื่อและความหมาย ทว่าในปัจจุบันยังพบปัญหาสำคัญ คือการขาดแคลนองค์ความรู้เชิงกลยุทธ์ที่จะช่วยให้ผู้ประกอบการสื่อสร้างสรรค์สามารถแปลงผีไทยให้เป็นสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมที่มีมูลค่า และต่อยอดสู่การส่งออกได้อย่างเป็นรูปธรรม ทำให้การนำเสนอผีไทยในสื่อจำนวนมากยังคงจำกัดอยู่ในกรอบเดิม ขาดการพัฒนาให้ร่วมสมัยหรือสร้างมูลค่าเชิงเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน

แม้ว่าจะมีงานศึกษาจำนวนมากที่วิเคราะห์อัตลักษณ์ รูปแบบ และความหมายของภูตผีไทยในสื่อร่วมสมัย แต่ข้อค้นพบเหล่านั้นยังคงจำกัดอยู่ในระดับการตีความเชิงวัฒนธรรมและการอธิบายลักษณะของภาพแทนผีไทยในภาพยนตร์และเกม งานวิจัยที่ผ่านมาแทบไม่กล่าวถึง องค์ความรู้เชิงกลยุทธ์ ที่สามารถนำไปใช้ในการพัฒนาภูตผีไทยให้เป็น "สินทรัพย์เชิงวัฒนธรรมที่มีมูลค่าในการส่งออก" ภายใต้บริบทเศรษฐกิจสร้างสรรค์ระดับนานาชาติ ขอบข่ายดังกล่าวสะท้อนการขาดข้อมูลเกี่ยวกับวิธีการออกแบบ แปรความหมาย และจัดวางผีไทยเชิงกลยุทธ์ในสื่อ เพื่อเพิ่มศักยภาพการแข่งขันในตลาดโลก งานวิจัย

จึงมุ่งศึกษารูปแบบการนำเสนอ แนวโน้มเชิงสร้างสรรค์ และศักยภาพเชิงธุรกิจของผีไทยในอุตสาหกรรมสื่อ โดยใช้ระเบียบวิธีแบบผสมผสาน (Mixed Methods) ผ่านการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อผลิตองค์ความรู้ที่สามารถนำไปใช้ในการออกแบบ พัฒนา และสร้างมูลค่าให้กับเนื้อหาวัฒนธรรมไทยในสื่อและสื่อดิจิทัล (Digital Media Content) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

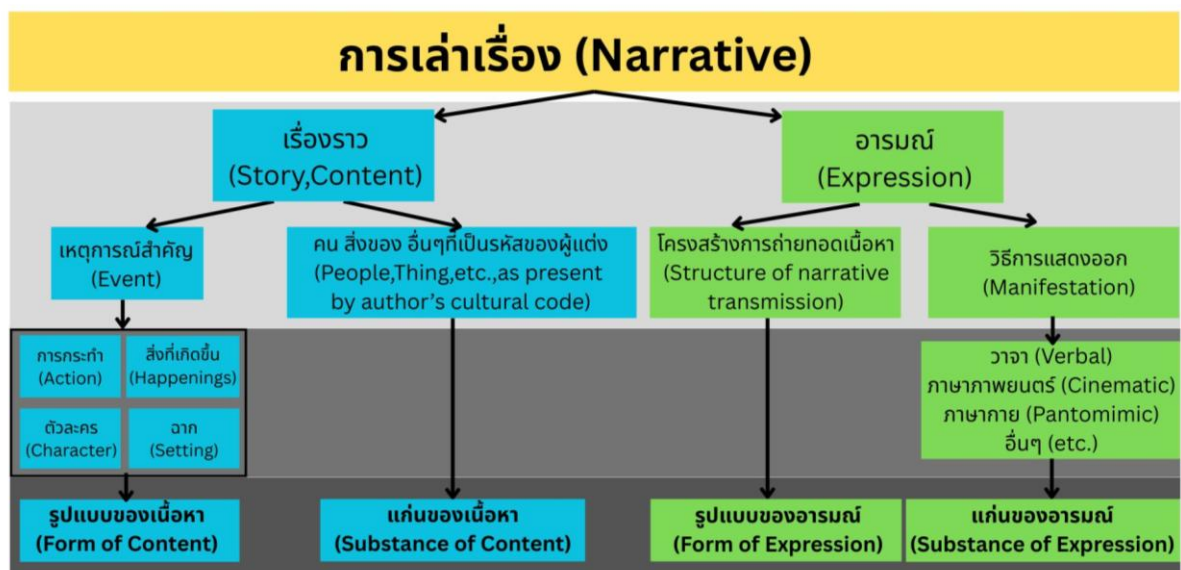
2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาทำความเข้าใจถึงการคงอยู่ของจิตวิญญาณภูตผีไทยผ่านรูปแบบ เนื้อหา และความหมาย ที่ถูกแสดงออกในสื่อร่วมสมัยศตวรรษที่ 21

2.2 เพื่อศึกษาวิธีการการสร้างสรรค์รูปแบบ และเนื้อหา ของจิตวิญญาณภูตผีให้เป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติผ่านภาพยนตร์ และเกมกรณีศึกษาในมิติเศรษฐกิจสร้างสรรค์

3. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.1 ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narratology) การเล่าเรื่องในทฤษฎีภาพยนตร์มีการศึกษามากมายไม่ว่าจะเป็นนักวิเคราะห์โครงสร้าง (Structuralist analysis) ดังเช่น เมอแรร์ ฌอแน็ต (Gérard Genette) โคลด เบรมง (Claude Bremond) โรลอง บาร์ต (Roland Barthes) ชเวตัน โตโดรอฟ (Tzvetan Todorov) แฟร์ดินอง เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) และ โคลด เลวี-สตรอส (Claude Lévi-Strauss) นักวิเคราะห์การเล่าเรื่องจะมองไปยังโครงสร้างสามัญภายใต้การเล่าเรื่อง ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างความหมาย ซึ่งวิธีการที่ช่วยให้นักทฤษฎีต้องเผชิญกับความหลากหลายของเรื่องราว (Chatman,1978) รูปแบบการเล่าเรื่อง (Narrative Form) สามารถใช้กับการศึกษาที่มุ่งเน้นในการศึกษาว่าเรื่องราวเหล่านั้นทำงานอย่างไร วัตถุดิบที่ใช้ในการเล่าเรื่องเป็นอย่างไร กลยุทธ์การเล่า ขนบ ประเพณีของเรื่อง และนัยยะต่างๆ โดยการศึกษานี้ใช้หลักการเล่าเรื่องของ แซทแมน มีหลักการศึกษาในการหารูปแบบของเนื้อหา แก่นของเนื้อหา รูปแบบของอารมณ์ แก่นของอารมณ์ ที่ซ่อนอยู่ในโครงสร้างการเล่าเรื่อง ดังนี้



รูปที่ 1 แผนผังการเล่าเรื่องของแซทแมน

Figure 1 Chatman's diagram of narrative

โครงสร้างการเล่าเรื่อง คือ โครงสร้างของสัญญาณ โครงสร้างถูกแบ่งเป็น 2 ส่วนคือ ส่วนที่ 1 คือ เนื้อหา (Content) อารมณ์ (Expression) ส่วนที่ 2 คือ แก่น (Substance) รูปแบบ (Form) ทั้ง 2 ส่วนนี้คือ องค์ประกอบของแก่นสาระ และรูปแบบ

3.2 แนวความคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy Concept)

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ มุ่งเน้นที่กระบวนการหรือกิจกรรม ที่เกิดจากการนำทุนทางปัญญา และ ทักษะในการประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ มาสร้างคุณค่าในเชิงพาณิชย์ โดยมีองค์ประกอบสำคัญ 2 ประการ ได้แก่

3.2.1 ทุนทางปัญญา (Intellectual Capital)

คือ ความรู้ที่สามารถนำมาต่อยอดเป็นแนวคิดหรือผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ซึ่งรวมถึงทุนมนุษย์ (Human Capital): ความรู้จากการศึกษาและฝึกอบรม ทุนวัฒนธรรม (Cultural Capital): มรดกทางวัฒนธรรม เช่น ประเพณีไทย ทุนทางสังคม (Social Capital): ขนบธรรมเนียมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

3.2.1 ทักษะการประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์

คือ ความสามารถในการนำองค์ความรู้ไปพัฒนาให้เกิดคุณค่าทางเศรษฐกิจ เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ การสร้างสื่อบันเทิง หรือการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ ๆ โดยทักษะการประยุกต์มี 3 ขั้นตอนคือ 1) สร้างความแตกต่าง ซึ่งจะส่งผลต่อการ 2) สร้างมูลค่า และนำไปสู่ 3) สร้างคุณค่าโดยสื่อภาพยนตร์ และเกม ประเทศไทยจัดอยู่ใน 2 ใน 4 อุตสาหกรรมหลัก คือ สื่อสมัยใหม่ (New Media) ได้แก่ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์ การพิมพ์ การกระจายเสียง และงานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) ได้แก่ การออกแบบ แพชั่น สถาปัตยกรรม การโฆษณา และซอฟต์แวร์ (Pholphirul, 2013)

4. วิธีการวิจัย เครื่องมือวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย หรือวิธีการศึกษา

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้การวิเคราะห์รูปแบบและการวิเคราะห์เนื้อหา ผ่านกรอบ ทฤษฎีการเล่าเรื่อง และ แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และการสัมภาษณ์ผ่านผู้เชี่ยวชาญเฉพาะตามวัตถุประสงค์การศึกษา (Purposive sampling) ด้วยวิธีการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (Semi-structured interview) เพื่อศึกษาการนำเสนอจิตวิญญาณ-ภูมิปัญญาในสื่อสร้างสรรค์ร่วมสมัย และศักยภาพในการพัฒนาเป็นสินทรัพย์เชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และเกมไทย

4.1 กลุ่มตัวอย่าง

ผลงานภาพยนตร์และเกมไทยที่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับจิตวิญญาณ-ภูมิปัญญาในช่วง พ.ศ. 2555-2565 กลุ่มตัวอย่างคัดแบบเจาะจงจำนวน 4 ผลงาน ได้แก่

- 1) พี่มาก..พระโขนง (2556)
- 2) ร่างทรง (The Medium) (2564)
- 3) เกม Araya (2559)
- 4) เกม Home Sweet Home 2 (2564)

โดยทุกผลงานใช้แก่นขมี้เนื้อหาเกี่ยวกับผีไทยอย่างชัดเจน และได้รับรางวัลหรือการร่วมทุนระดับนานาชาติ

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- 1) วิเคราะห์ตามทฤษฎีการเล่าเรื่องและแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์
- 2) แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างสำหรับผู้เชี่ยวชาญ

4.3 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

- 1) ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง
- 2) คัดเลือกผลงานกรณีศึกษาตามเกณฑ์
- 3) วิเคราะห์เนื้อหาและรูปแบบของผลงานกรณีศึกษา โดยใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่องและแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นกรอบวิเคราะห์

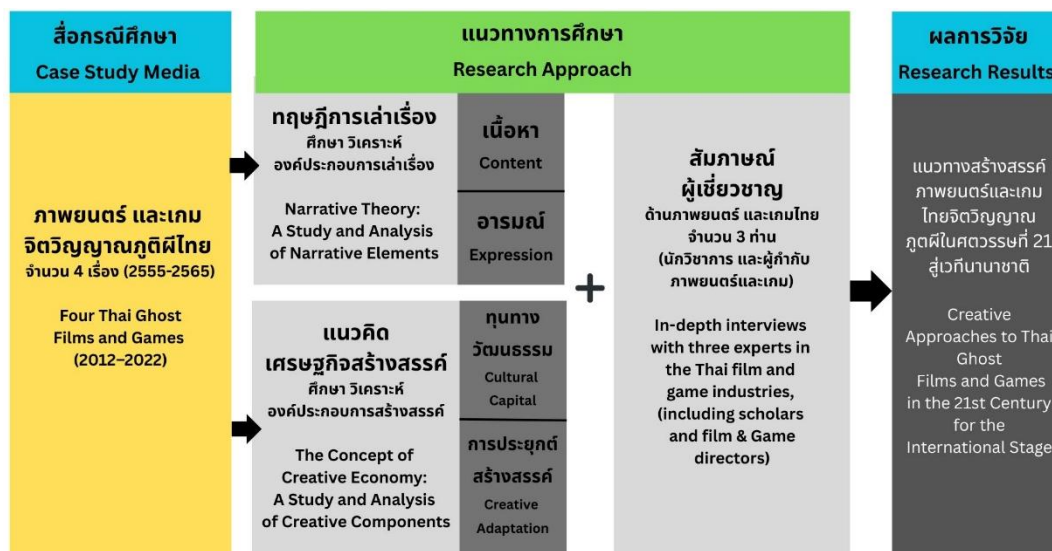
- 4) วิเคราะห์ศักยภาพเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของผลงานแต่ละกรณี
- 5) สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์และเกม 3 ท่าน โดยใช้เกณฑ์ที่มีความเชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์และเกมไทย โดยเป็นผู้กำกับ ผู้สร้างสรรค์ หรือนักวิชาการ ที่ทำงานในสาขานี้ไม่ต่ำกว่า 10 ปี
- 6) วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลจากการวิเคราะห์กรณีศึกษาและข้อมูลเชิงลึกจากผู้เชี่ยวชาญ

4.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อมูลถูกวิเคราะห์แบบ **วิเคราะห์ภายในกรณี (within-case)** และ **วิเคราะห์ข้ามกรณี (cross-case)** พร้อมสังเคราะห์ร่วมกับข้อคิดเห็นผู้เชี่ยวชาญ เพื่อสรุปแนวโน้ม วิถีนำเสนอผีไทย และศักยภาพในการพัฒนาเป็นสินทรัพย์สร้างมูลค่าในอุตสาหกรรมสื่อสร้างสรรค์ไทย

4.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย การวิจัยนี้ใช้ ทฤษฎีการเล่าเรื่อง และ แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ วิเคราะห์ภาพยนตร์และเกมผีไทย 4 เรื่อง (2555-2565) โดยพิจารณา เนื้อหา-อารมณ์, ทุนวัฒนธรรม-การประยุกต์สร้างสรรค์ ร่วมกับการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน เพื่อสรุป แนวทางพัฒนาสื่อผีไทยสู่เวทีนานาชาติในศตวรรษที่ 21 มีขั้นตอน ดังต่อไปนี้



รูปที่ 2 กรอบแนวคิดในการวิจัย

Figure 2 Conceptual Framework

5. ผลการวิจัย

5.1 วิตุลประสงค์ข้อที่ 1 : เพื่อศึกษาทำความเข้าใจถึงการคงอยู่ของจิตวิญญาณภูตผีไทยผ่านรูปแบบ เนื้อหา และความหมาย ที่ถูกแสดงออกในสื่อร่วมสมัยศตวรรษที่ 21 (ใช้ทฤษฎีวิเคราะห์รูปแบบ และเนื้อหา)

การเล่าเรื่อง วิเคราะห์โดยใช้หลักทฤษฎีการเล่าเรื่องของแซทแมน แบ่งเป็น 2 ประเด็น คือ หลักการสร้างเรื่องราว (Story, Content) และ หลักการสร้างอารมณ์ (Expression)

ตารางที่ 1 การเล่าเรื่องจิตวิญญาณ ภูตผี ในภาพยนตร์เรื่อง พี่มาก..พระโขนง (Pee Mak Phra Khanong), 2556

Table 1 The Narrative of Ghost spirit in the Film Pee Mak Phra Khanong (2013)

เรื่องราว Story, Content
แนวคิด การกระทำ สิ่งที่เกิดขึ้น บทบาทผีไทยเปลี่ยนจาก ‘ความน่ากลัว’ สู่ ‘ตัวละครที่มีความรัก ความรู้สึก และความเป็นมนุษย์’ โดยใช้แนวคิด ผีถูกนำเสนอในมิติใหม่ เช่น “รักแท้” “ความผูกพัน” “การอยู่ร่วมกับ มนุษย์” Theme, Action, Happening The role of Thai ghosts has evolved from frightening beings to characters with love, emotions, and humanity. They are now portrayed through themes of true love, emotional bonds, and coexistence with humans. This shift humanizes spirits and deepens their relationship with the living.
ตัวละคร ตัวละครผีถูกออกแบบให้ “งดงาม-มีสไตล์-เป็นอัตลักษณ์วัฒนธรรม” ภาพลักษณ์ผีไทยถูกสร้างแบบมีความงามเฉพาะ ใช้แฟชั่น หน้าผม และท่าทางร่วมสมัย เพื่อให้ผีดูร่วมยุคและดึงดูดคนรุ่นใหม่ โดยตัวละครนางเอก “นาค” ภาพลักษณ์ใบหน้าลูกครึ่งไทย-ฝรั่ง รูปร่างผอมบางตามความงามในปัจจุบัน ตัวละครพระเอก “มาก หรือ มาร์ค” ภาพลักษณ์ใบหน้าลูกครึ่งไทย-ฝรั่ง รูปร่าง ทรงผมการแต่งกายเป็นการประยุกต์ในลักษณะไทยร่วมสมัย Character Ghost characters are designed to be stylish, culturally distinctive, and visually appealing, blending traditional Thai aesthetics with contemporary fashion, hair, and gestures. The heroine, “Nak,” features a Thai-Western hybrid face and slim modern figure, while the hero, “Mark,” also reflects a Thai-Western look with contemporary Thai-inspired styling. This design modernizes ghosts to engage younger audiences while preserving cultural identity. นางนาค Nak พี่มาก Mak
ฉาก เน้น “ความร่วมมือ” มากกว่าความถูกต้องตามประวัติศาสตร์ ฉาก เสื้อผ้า บรรยากาศมีความผสมผสานยุคสมัย ทำให้ผีไทยเข้าถึงผู้ชมสากลง่ายขึ้น ลักษณะการออกแบบฉากเป็นแนวร่วมสมัย ไม่เน้นความถูกต้องตามยุคสมัย แต่ยังคงใช้สถานที่ที่คุ้นเคยในวิถีชีวิตไทย โดยมีฉากหลังในเรื่องดังนี้ ฉากตลาด (ตลาดน้ำ ตลาดบก) ทำน้า งานวัด วัด (โบสถ์ ศาลา) และฉากสงคราม (สงครามโลกครั้งที่ 2) Setting The sets prioritize contemporary appeal over historical accuracy, blending different eras to make Thai ghosts more accessible to a global audience. Familiar Thai settings—markets, river piers, temple halls, festival grounds, and WWII scenes—are used, while design emphasizes modern aesthetics within traditional contexts.

เรื่องราว Story, Content



ฉากงานวัด Temple fair



ท่าไม้ dock



โบสถ์ ordination hall



ฉากสงคราม A war scene

หลักการสร้างอารมณ์ (Expression)

รูปแบบอารมณ์ของผีไทยถูกขยายให้หลากหลายกว่าสื่อดั้งเดิม ผสมผสานอารมณ์ รัก-ตลก-ระทึกขวัญ ผีไทยในสื่อร่วมสมัย ไม่ใช่สยองขวัญอย่างเดียว มีความตลก ตรามา ความรัก และแฟนตาซี

ส่วนประกอบของการสร้างของอารมณ์

ภาษาพูด ใช้ภาษาปัจจุบันผสมคำพวน สแลง และอารมณ์ขัน พร้อมประโยคกินใจที่สื่อความรักในเชิงปรัชญาอย่างลึกซึ้ง

ภาษากาย แสดงอารมณ์ชัดเจน ตรงไปตรงมา ช่วยสื่อสภาวะความรู้สึกของตัวละครได้เด่นชัด

ภาษาภาพ ใช้ภาพสวยงาม สีสดใสชัดเจน และการจัดวางที่สื่ออารมณ์ของฉากอย่างตรงไปตรงมา

ภาพส่วนใหญ่สว่าง คมชัด ไม่คลุมเครือ ทำให้ความหมายของแต่ละเหตุการณ์สื่อสารได้ตรงและมีพลัง

Form of Expression

The emotional range of Thai ghosts has expanded beyond traditional horror to include love, humor, suspense, drama, and fantasy.

Substance of Expression

- **Verbal language:** contemporary speech with wordplay, slang, humor, and philosophically meaningful lines about love.

- **Body language:** clear, direct gestures conveying characters' emotions.

- **Visual language:** vivid, well-composed imagery with bright, sharp colors that directly express scene emotions, enhancing clarity and impact.

สรุปข้อค้นพบ ภาพยนตร์เรื่อง พี่มาก..พระโขนง (Pee Mak Phra Khanong), 2556

ภาพยนตร์พี่มากพระโขนง ถูกนำเสนอผ่านอารมณ์และบริบทที่หลากหลาย อาทิ ความรัก ความตลก และความระทึกขวัญ แทนการยึดโยงอยู่กับความน่ากลัวเชิงดั้งเดิมเพียงมิติเดียว การประยุกต์ใช้ภาษา ภาษากาย และองค์ประกอบภาพแบบร่วมสมัยส่งผลให้ “ภาพลักษณ์ของผีไทย” มีความเป็นมนุษย์มากขึ้นและเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายกว่าในอดีต ส่งผลให้เกิดองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับ “ภาพลักษณ์ผีไทยเชิงไฮบริดร่วมสมัย” ซึ่งเป็นการผสมผสานมิติความงาม อารมณ์ และความลึกลับอย่างสมดุล อันช่วยให้ผีไทยสามารถดำรงอยู่ และสร้างความโดดเด่นในสื่อร่วมสมัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ตารางที่ 2 การเล่าเรื่องจิตวิญญาณ ภูตผี ในภาพยนตร์เรื่อง ร่างทรง, 2564

Table 2 The Narrative of Ghost spirit in the Film *The Medium* (2021)

เรื่องราว Story, Content
แนวคิด การกระทำ สิ่งที่เกิดขึ้น นำเสนอแนวคิดที่ วิญญาณหรือพลังเหนือธรรมชาติแทรกซึมอยู่ในทุกสิ่ง ไม่ใช่จำกัดอยู่ในสิ่งศักดิ์สิทธิ์เพียงรูปแบบเดียว สิ่งที่เกิดขึ้น เรื่องดำเนินผ่านมุมมองของการ เข้าทรง ผีสาง การสืบทอดร่างทรง การปฏิเสธหน้าที่ และความพยายามไล่ผี Theme, Action, Happening The study presents the idea that spirits or supernatural forces permeate all aspects of life, not limited to sacred forms. The narrative unfolds through possession, spirit mediumship, the inheritance or rejection of spiritual duties, and attempts at exorcism.
ตัวละคร ตัวละครถูกสร้างเป็นตัวแทนของคนในสังคมที่ถูกกดทับจากวิถี ความเชื่อ และค่านิยมของสังคม นำเสนอแนวสมจริง ตัวละคร มิ่ง กลายเป็นผู้ถูกครอบงำจนแสดงสัญญาณผิดปกติด้านลบ เช่น ความก้าวร้าว เพศ และความเกลียดชังเหยื่อของความเชื่อ” ที่ไม่มีทางเลือก แต่ต้องรับผลของความขัดแย้งระหว่างรุ่น น้อม (ป้า): ตัวแทนของ “ผู้ยอมรับ” การกิจทางจิตวิญญาณ แต่มีข้อจำกัดของตนเอง ทำให้การเป็นร่างทรงไม่สมบูรณ์ น้อย (แม่): ตัวแทนของ “ผู้ปฏิเสธ” ซึ่งก่อให้เกิดช่องโหว่ทางจิตวิญญาณในครอบครัว “ความสัมพันธ์แม่-ลูก และบทบาทที่ถูกปฏิเสธ” Character The characters reflect societal pressures and intergenerational conflict. Ming, a “victim of belief,” displays primal negative instincts. Nim accepts spiritual duties with limitations, while Noi rejects them, creating a spiritual gap in the family.    มิ่ง Mink ป้า น้อม Nim น้อย Noi
ฉาก เน้น “ความสมจริง” ช่วยเพิ่มพลังของความสยอง ฉากที่จำลองวิถีอีสาน ทำให้เหตุการณ์เหนือธรรมชาติดูเหมือนสามารถเกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน โดยมีฉากหลักในเรื่องตั้งที่หมู่บ้านแถบภาคอีสาน (ไม่ระบุจังหวัด) ป่า ถ้ำ บ้านต่างจังหวัด (ไม่ระบุพื้นที่) ดำเนินการร่างทรง เป็นต้น Setting The film emphasizes realism to heighten horror, depicting supernatural events as plausible within daily life. Key settings include a Northeastern Thai village, forests, caves, rural houses (wood and concrete), and a spirit medium’s shrine.

เรื่องราว Story, Content



หมู่บ้านภาคอีสาน a village in the Northeastern



ป่า ถ้ำ forest, cave



บ้านไทยชนบท (ปูนผสมไม้)

a rural house (made of wood and concrete)



ตำหนักร่างทรง

spirit medium's shrine

หลักการสร้างอารมณ์ (Expression)

รูปแบบอารมณ์ อารมณ์แบบสารคดีเทียม ทำให้ผู้ชม “เชื่อก่อนกลัว” การใช้กล้องแบบสารคดีทำให้ผู้ชมรู้สึกเป็นผู้ติดตามเหตุการณ์จริง ลักษณะของภาพ ออกแบบภาพความอบอุ่น-ศรัทธา (ภาพหมู่บ้าน ชีวิตชนบท) ขัดแย้งกับความมืดดำ-ความกลัว (ภาพผี พิธีกรรม) และนำเสนอแบบร่วมสมัยในช่วงท้ายโดยใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบภาพยนตร์ขอมบ๊วยของขวัญในช่วงครึ่งหลังของเรื่อง

ส่วนประกอบของการสร้างของอารมณ์

ภาษาพูด ใช้ภาษาพื้นเมืองอีสาน

ภาษากาย ใช้ 2 รูปแบบ 1.ภาษากายสมจริงเป็นธรรมชาติ 2. เหนือจริง ผิดธรรมชาติ

ภาษาภาพ ใช้ 2 รูปแบบ 1.ภาพที่สวยงามของธรรมชาติ / บรรยากาศความสงบของชนบท / ภาพความหลังของความเชื่อ ความศรัทธาผ่านพิธีกรรม 2. ภาพสยดสยองน่ากลัว บรรยากาศลึกลับชวนหดหู่

Form of Expression

The film adopts a mockumentary-style approach to evoke “believe before fear,” using documentary-like camerawork to make viewers feel like witnesses to real events. Visuals contrast warmth and faithfulness (village life, rural scenes) with darkness and fear (ghosts, rituals), and shift to a contemporary zombie-horror storytelling style in the latter half.

Substance of Expression

- **Verbal language:** use of Northeastern Thai dialect.

- **Body language:** two types—natural, realistic gestures and supernatural, unnatural movements.

- **Visual language:** two styles—beautiful, serene rural landscapes and ritual solemnity; contrasted with frightening, eerie, and oppressive scenes.

สรุปข้อค้นพบ ภาพยนตร์เรื่อง ร่างทรง, 2564

วิญญาณหรือพลังเหนือธรรมชาติถูกนำเสนอผ่านการเข้าทรง ผีสิง และความขัดแย้งในครอบครัว ตัวละครสะท้อนแรงกดดันทางสังคมได้แก่ มั้ง “เหยื่อความเชื่อ” นิมผู้ยอมรับ และน้อยผู้ปฏิเสธ แสดงความตึงเครียดระหว่างรุ่น ฉากในหมู่บ้านอีสานและชนบทสร้างความสมจริงให้ความสยอง ภาพยนตร์ใช้สไตล์สารคดีเทียม ผสมภาพอบอุ่น-ศรัทธา กับภาพมืด-ลึกลับ

พร้อมภาษาถิ่น ภาษากาย และภาพที่ออกแบบอย่างสมจริง เสริมอารมณ์และความเข้าถึงผู้ชมอย่างมีพลัง และผสมการเล่าแบบร่วมสมัยเพื่อสร้างการเร้าอารมณ์แบบสยองขวัญ

ตารางที่ 3 การเล่าเรื่องจิตวิญญาณ ภูตผี ในเกมเรื่อง อารยา, 2559

Table 3 The Narrative of Ghost spirit in the Game Araya (2016)

เรื่องราว Story, Content
แนวคิด การกระทำ สิ่งที่เกิดขึ้น แนวคิดการถูกทำร้ายนำมาซึ่งความอาฆาต ความแค้น ก้าวร้าว และรุนแรง ในวิญญาณเฮี้ยน อาฆาต หลอกหลอน ทำร้ายทุกคนที่เข้าไปในโรงพยาบาล Theme, Action, Happening The concept that harm begets vengeance, aggression, and violence is embodied in the vengeful spirit that haunts and harms all who enter the hospital. This restless ghost symbolizes the cyclical nature of trauma and retribution.
ตัวละคร ผีตัวละครหลัก (อารยา) - ฝึกศึกษาสาวตายท้องกลม อารมณ์แปรปรวน 2 บุคลิก ตัวเล็กผอม ใบหน้าสวย ตอนเป็นผีใบหน้าสยดสยองน่ากลัว ตัวละครผีในฉากต่างๆ - ลักษณะผีที่เป็นองค์ประกอบในโรงพยาบาล หรือเกี่ยวข้องกับตัวละครในเกม เป็นตัวแทนของคนในสังคมไทย ซึ่งมีทั้งผีที่เป็นสิ่งของ และในลักษณะวิญญาณร้าย น่ากลัว ดังนี้ จิต ฆาตกรคนเล่นของ ผีหุ่นจำลอง ผีรถเข็น ผีตุ๊กตาเด็ก ผีนางพยาบาล ผีน้องพลอย ผีเปรต ผีคุณตา สัมภเวสี ผีเด็กแว้น ผีคุณยาย ศพอาจารย์ใหญ่  อารยา Araya  ผีอารยา Ghost of Araya  ผีรถเข็น Ghost of a wheelchair  ผีตุ๊กตา Ghost of a child's doll  ผีพยาบาล Ghost of a nurse  ผีหุ่นจำลอง Ghost of a mannequin  ผีน้องพลอย Ghost of Nong Ploy  ผีเปรต Pret ghost ตัวละครผู้เล่นสวมบทบาท ปรากฏ 3 ตัวละครหลัก คือ ซึ่งเป็นตัวแทนของคนในสังคมในบริบทต่างๆ มาริสาหญิงสาววัยรุ่นสวย เช็กชี บุญदैค์วัยรุ่น ดิดหนี่พนัน ตัวอ้วนผิวคล้ำ และรามยามเฝ้าโรงพยาบาล หนูม้วยกลางคน รูปร่างล่ำสัน แข็งแรง ผมยาวประบ่า มีหนวด ใบหน้าคมเข้มแบบไทย



มาริส้า Marisa



บุญ Boon



ราม Ram

Character

Main Ghost Character (Araya):

A female student ghost who died pregnant, exhibiting two contrasting personalities. She is small and slender with a beautiful face, but her ghostly appearance is terrifying and grotesque.

Supporting Ghost Characters:

Various ghost entities within the hospital setting or related to the game's characters represent different facets of Thai society. These include both object-based and malevolent spirits such as Jit (the occult killer), mannequin ghost, wheelchair ghost, doll ghost, nurse ghost, Nong Ploy ghost, preta ghost, grandfather ghost, restless spirit, biker ghost, grandmother ghost, and the deceased headmaster.

Roleplay Player:

The game features three main player characters representing diverse social roles: Marisa, a young, attractive, and confident teenage girl; Boon, an overweight, dark-skinned adolescent burdened by gambling debt; and Ram, a strong, middle-aged hospital security guard with long hair, a mustache, and distinctively Thai facial features.

ฉาก

ลักษณะการออกแบบเป็นแนวสมจริง (Realistic) ยุคสมัยปัจจุบัน ใช้สถานที่หลักเพียงสถานที่เดียว เป็นสถานที่ร้างทรุดโทรม

Setting

The design adopts a **realistic style** set in the **contemporary period**, focusing on a **single primary location**—an abandoned, dilapidated site.



โรงพยาบาลร้าง (ภายนอก)

Abandoned hospital (exterior)



ศาลในโรงพยาบาลร้าง (ภายนอก)

Spirit Shrine in the abandoned hospital (exterior)



โรงพยาบาลร้าง (ภายใน)



Abandoned hospital (interior)

หลักการสร้างอารมณ์ (Expression)

รูปแบบอารมณ์ สยองขวัญ สืบสวนสอบสวน ใช้มุมแทนสายตา ผู้ชมหรือผู้เล่นอยู่ในลักษณะสวมบทบาท

ส่วนประกอบของการสร้างของอารมณ์

ภาษา ใช้ตัวอักษร และเสียงบรรยาย

ภาษากาย ใช้ 2 รูปแบบ 1.ภาษากายสมจริงเป็นธรรมชาติ 2. เหนือจริง ผิดธรรมชาติ

ภาษาภาพ ใช้ 2 รูปแบบ 1.ภาพสยดสยองน่ากลัว 2. ภาพทอนมืดลึกลับ ใช้ชอกหลับ ทางเดิน ช่องประตู ช่องหน้าต่าง การปิดบัง ซ่อนเร้น ขวนให้สงสัยใคร่รู้ และจังหวะกระตุกขวัญ

Form of Expression

Employs a first-person perspective, positioning the viewer or player in a role-playing or immersive context

Substance of Expression

-**Language:** Utilizes both written text and voice-over narration.

-**Body Language:** Presented in two styles:

1. Realistic and naturalistic gestures
2. Surreal or unnatural movements

-**Visual Language:** Employs two stylistic approaches:

1. Gruesome and horrifying imagery
2. Dark, mysterious tones—making use of narrow spaces, corridors, doorways, windows, concealment,

and obscuration—to evoke curiosity and suspense, reinforced by sudden, shocking moments designed to startle the audience.

สรุปข้อค้นพบ เกมเรื่อง อารยา, 2559

การกระทำรุนแรงและอาชญากรรมของผีสะท้อนความแค้นและความรุนแรงในจิตใจมนุษย์ที่ถูกทำร้าย ตัวละครผีหลายรูปแบบทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์แทนสังคมไทยทั้งวิญญาณร้ายและสิ่งของ ส่วนตัวละครผู้เล่นสะท้อนมิติทางสังคมและบุคลิกภาพที่แตกต่างผ่านการสวมบทบาทในสถานการณ์ตึงเครียด การสร้างบรรยากาศเน้นการผสมผสานความสมจริงกับองค์ประกอบเหนือจริง ใช้มุมกล้อง ภาษากาย ภาพและเสียงเพื่อสร้างอารมณ์ และการออกแบบสถานที่ร้างซ่อนเร้นเสริมความลึกลับ ความตึงเครียด และความอยากรู้อยากเห็นของผู้ชมหรือผู้เล่น

ตารางที่ 4 การเล่าเรื่องจิตวิญญาณ ภูตผี ใน

Table 4 The Narrative of Ghost spirit in the Game *Home Sweet Home 2* (2019)

เรื่องราว Story, Content**แนวคิด การกระทำ สิ่งที่เกิดขึ้น**

แนวคิดการผิตรีล ยุ่งเกี่ยวกับศาสตร์มีดนำมำซึ่งความต่ายและการถูกจองจำ ตัวละครผู้เล่นหลุดเข้าไปในนิวรณ์ ต้องเอาชีวิตรอดจาก วิญญาณเฮี้ยน อาชญาต หลอกหลอน เพื่อหลุดจากมิติของนิวรณ์

Theme, Action, Happening

The concept explores how transgressing moral precepts and engaging with dark arts leads to death and spiritual confinement. Player characters enter the realm of Niwron and must survive encounters with vengeful and malevolent spirits to escape this dimension.

ตัวละคร

เรื่องราว Story, Content

ตัวละครผี มี 2 ตัวละคร ผีตัวละครหลัก (ผีราตรี) ผีนางรำ หน้าตาสวยแบบร่วมสมัย เช่น มีผิวขาว ผอม ใบหน้าเรียวเล็ก ไม่ไทยแท้ อารมณ์ริษยา อารมณ์ร้าย ผิดิดา (พี่สาวราตรี) วิญญาณผีสาวที่ต้องการให้ช่วยปลดปล่อย หน้าตาสวย อารมณ์เศร้าหมอง



ราตรี Ratri

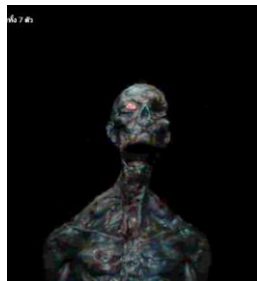


ธิดา Thida

ตัวละครผีในฉากต่างๆ ตัวละครผีพื้นบ้านไทยมีลักษณะเหนือจริง ผีกระสือ ผีเปรต ผีปอบ ผีสัมภเวสีในศาล



ผีกระสือ Krasue



ผีเปรต Pret



ผีปอบ pop

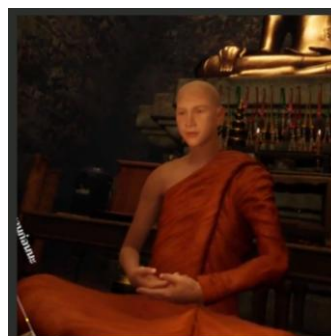


ผีสัมภเวสี Samphawesi

ตัวละครสายเวทย์ ใช้ตัวละครที่มีฤทธิ์เดชปราบผีในความเชื่อพื้นบ้านไทย หมอผีชัย หมอผี มีอาคม มนต์ดำ ผมหงอกขาว ยาวประป่า มีหนวดเครา รูปร่างซูบผอม และเนรหนุ่มอายุประมาณ 30-35 ปี นิสัยสุขุม มีวิชาอาคม ปราบมนต์ดำ



หมอผี Shaman



เณร Young Acolyte

ตัวละครผู้เล่นสวมบทบาท ทิม สามีของเงิน ดิดาเหล่า หน่อมอพิศวัยกลางคน ผิวขาว ใส่แว่น ใบหน้าลูกครึ่งจีน



ทิม Tim

เรื่องราว Story, Content

Character**Main Ghost Character (Ratree and Thida):**

The character framework consists of two main ghost figures: Ratree, a modern-looking female spirit with fair skin, a slim figure, and a small, sharp face of non-Thai appearance, characterized by jealousy and malevolence; and Thida, Ratree's older sister, a sorrowful spirit seeking liberation, also beautiful but with a melancholic demeanor.

Supporting ghost : characters include serialized Thai folklore spirits such as Krasue, Pret, Pop, and wandering spirits in shrines.

The magic-wielding characters : feature powerful exorcists rooted in Thai folk beliefs: Master Chai and other shamans, possessing occult powers and dark magic, with long white hair, beards, and gaunt physiques, alongside a calm, 30–35-year-old novice skilled in countering dark magic.

The Roleplay player : character, Tim, is a middle-aged office worker, fair-skinned, half-Chinese, wears glasses, struggles with alcohol, and embodies a grounded, human perspective amidst supernatural events.

ฉาก

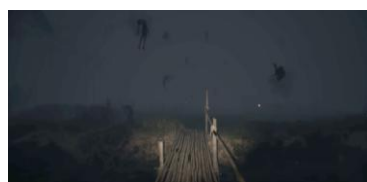
ลักษณะการออกแบบเป็นแนวสมจริง (Realistic) ใช้สถานที่หลายสถานที่ แยกพื้นที่อยู่ในมิติของโลกจริง กับโลกนิรณ สถานที่ในนิรณเน้นความเป็นไทย เช่น บ้านไม้ครูสอนรำไทย สุสาน วัด โบสถ์ ท้องนา ป่ารก ที่ดูทรมาน รกร้าง

Setting

The design adopts a realistic style, utilizing multiple locations that distinguish between the real world and the Niwron dimension. Settings within Niwron emphasize traditional Thai elements, including wooden houses of classical dance teachers, cemeteries, temples, ordination halls, rice fields, and overgrown forests, all depicted in a dilapidated and abandoned state.



บ้านติม และเจน Tim and Jane's house



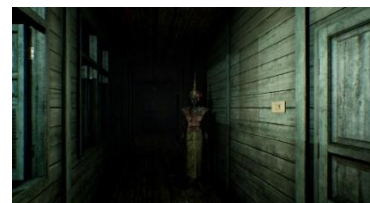
ทุ่งนา Rice Field



เรือนไม้ครูสมัย (ภายนอก และภายใน)



Traditional Wooden Teacher's



Samai House (Interior & Exterior)



วัด Temple



โบสถ์ ordination hall



สุสานไทย Thai Cemetery

เรื่องราว Story, Content
หลักการสร้างอารมณ์ (Expression)
รูปแบบอารมณ์ สยองขวัญ ฆาตกรรม สืบสวนสอบสวน ใช้มุมแทนสายตา ผู้ชมหรือผู้เล่นอยู่ในลักษณะสวมบทบาท มีภารกิจต้องเอาชีวิตรอด ส่วนประกอบของการสร้างของอารมณ์ ภาษา ใช้ตัวอักษรประกอบเสียงบรรยาย ภาษากาย ใช้ 2 รูปแบบ 1. ภาษากายสมจริงเป็นธรรมชาติ 2. เหนือจริง ผิดธรรมชาติ ภาษาภาพ ใช้ 2 รูปแบบ 1. ภาพสยดสยองน่ากลัว 2. ภาพโทนมืดลึกลับ ใช้ชอกหลับ ทางเดิน ช่องประตู รูผนัง และบรรยากาศวัด ท้องนา สุสานตอนกลางคืน ใช้การปิดบัง ซ่อนเร้น ขวนให้สงสัยใคร่รู้ Form of Expression Horror, murder, investigation. Uses a point-of-view perspective as if the viewer or player is role-playing. There is a mission to survive. Substance of Expression Language: Uses written text to accompany narration. Body Language: Presented in two forms: 1. Realistic and natural body language 2. Surreal or unnatural body language Visual Language: Utilizes two styles: 1. Gruesome and terrifying imagery 2. Dark and mysterious tones, incorporating tight spaces, corridors, doorways, wall crevices, and atmospheric settings such as temples, rice fields, and graveyards at night. It relies on concealment, hidden elements, and visual cues that provoke curiosity and suspense.

สรุปข้อค้นพบ เกมเรื่อง โทมัสวีทโฮม 2, 2562

การคิดศิลปะและยังเกี่ยวกับศาสตร์มีนำไปสู่ความตายและการถูกจองจำ ตัวละครผู้เล่นต้องเอาชีวิตรอดจากวิญญาณอาฆาตในมิตินิรณีย์ ตัวละครผีหลักและผีพื้นบ้านสะท้อนอารมณ์ริษยา ความเศร้า และความลึกลับของสังคมไทย ส่วนการออกแบบเน้นความสมจริงของตัวละครและสถานที่ผสมกับองค์ประกอบเหนือจริง ผ่านการเล่าเรื่องแบบสยองขวัญ สืบสวนสอบสวน ใช้ภาพ เสียง ภาษากาย และมุมมองสวมบทบาทเพื่อสร้างอารมณ์สยองขวัญและความตึงเครียดแก่ผู้เล่น

สรุปการเล่าเรื่องจิตวิญญาณ ภูตผี พบการเล่าเรื่องในลักษณะสยองขวัญโดยมีสาเหตุความแค้น อาฆาตผิตหวังจากความรัก 2 ใน 4 เรื่อง สยองขวัญโดยมีสาเหตุจากสิ่งอาถรรพ์ลึกลับ 3 ใน 4 เรื่อง เล่าเรื่องผ่านความรัก ตลก 1 ใน 4 เรื่อง การกระทำของตัวละครผีใช้ความรุนแรงทำร้าย 3 ใน 4 เรื่อง ใช้ตัวละครผู้หญิงเป็นตัวละครหลัก 4 ใน 4 เรื่อง ใช้ฉากบรรยากาศที่แสดงถึงวัฒนธรรมวิถีชีวิตไทยในลักษณะสมจริง 3 ใน 4 เรื่อง ใช้ภาพที่สยดสยอง โทนมืด ลึกลับ 3 ใน 4 เรื่อง ใช้ภาษากาย และภาษาพูดที่สมจริง 4 ใน 4 เรื่อง ตัวละครผีใช้ภาษากายในลักษณะผิดธรรมชาติ 4 ใน 4 เรื่อง

สรุปลักษณะตัวละครผีไทย ภาพยนตร์ผีไทยมักมีการใช้สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับจิตใจ ความเชื่อ และประสบการณ์ส่วนบุคคล ซึ่งทั้งหมดเป็น “ผีผู้หญิง” โดยพบลักษณะตัวละครที่มีทั้งจากความเชื่อพื้นบ้าน และ ตำนานที่มีมานานในสังคมไทย (Folklore) เช่น ผีตายโหง ผีตายท้องกลม ผีปอบ และตัวละครผีที่เข้าถึงได้ง่ายมีความสากล เช่น ผีนางรำ ผีนักศึกษาไทย เป็นต้น

5.2 สรุปผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ และเกมไทย จำนวน 3 ท่าน โดยมีเกณฑ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวิชาการภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย และทางด้านสายวิชาชีพ ตำแหน่งผู้กำกับมีประสบการณ์การทำงานไม่ต่ำกว่า 10 ปี ตอบ วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 : เพื่อศึกษาทำความเข้าใจถึงการคงอยู่ของจิตวิญญาณภูติผีไทยที่แสดงออกในสื่อร่วมสมัย ศตวรรษที่ 21 (ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะจง) และวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาวิธีการการสร้างสรรครูปแบบ และเนื้อหา ของจิตวิญญาณภูติผีให้เป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติผ่านภาพยนตร์ และเกมกรณีศึกษา

ตารางที่ 5 ตารางสรุปผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

Table 5 Summary Table of Expert Interview Results

ลักษณะภูติผีไทยที่ถูกแสดงออกในสื่อร่วมสมัยศตวรรษที่ 21 Characteristics of Thai Spirits and Ghosts as Portrayed in Contemporary 21st-Century Media	ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีความสอดคล้องเข้ากันมากที่สุด Findings from Expert Interviews Using the Most Coherent and Consistent Data Analysis Method
1. ตัวละคร Characters	- ผีส่วนใหญ่เป็นผีในตำนานพื้นบ้านไทยที่รู้จัก เข้าถึงง่าย กับคนรุ่นใหม่ คนเมือง หรือชาวต่างชาติ โดยเน้นที่การออกแบบภาพจำใหม่ - ผีทั้งหมดเป็นเพศหญิง เนื่องจากเพศหญิงในด้านอารมณ์มีอารมณ์ซับซ้อน และแปรปรวน โกรธแค้น แค้นแค้น รักแค้น ริษยา อาฆาต จึงทำให้ตัวละครผีเพศหญิงมีพลังความน่ากลัว สร้างความเปลี่ยนแปลงขับเคลื่อนสถานการณ์ของเนื้อเรื่องได้ดีกว่าตัวละครผีเพศชายทางด้านกายภาพ ผีเพศหญิง มีความสวยงามในความน่ากลัว มีความดึงดูดทางเพศ ทำให้ตัวละครผีผู้หญิงมีเสน่ห์กว่าผีเพศชาย - มิตตัวละครผี มีชีวิตจิตใจ มีความรู้สึก เป็นมนุษย์มากขึ้น ไม่เน้นไปที่ความดุร้ายของผีเพียงอย่างเดียว ตัวละครผีมีเหตุผลของการกระทำ ความแค้น ความริษยาโดยส่วนมากเกิดจากผู้หญิงถูกกระทำ เช่น โดนหักหลังจากคนรัก ปลัดพรากจากคนรัก ความริษยา ความลุ่มหลง - Most of the ghosts are based on well-known figures from Thai folklore, making them easily accessible and relatable to younger generations, urban audiences, and even foreigners. The focus is on reimagining and redesigning their iconic appearances. - All the ghosts are female, as women are often portrayed as emotionally complex—capable of intense anger, deep resentment, passionate love, jealousy, and vengefulness. These emotional extremes make female ghost characters more terrifying and better suited to drive the narrative forward than male ghosts. Physically, female ghosts possess a haunting beauty and sexual allure, making them more captivating and intriguing than their male counterparts. - The ghost characters are portrayed with emotional depth and human-like qualities. The emphasis is not solely on their viciousness. Instead, they are given motives behind their actions—such as revenge or jealousy—that often stem from personal trauma, particularly injustices inflicted on women, like betrayal by a lover, separation from a loved one, obsession, or envy.

ลักษณะภูติผีไทยที่ถูกแสดงออกในสื่อร่วมสมัยศตวรรษที่ 21 Characteristics of Thai Spirits and Ghosts as Portrayed in Contemporary 21st-Century Media	ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีความสอดคล้องเข้ากันมากที่สุด Findings from Expert Interviews Using the Most Coherent and Consistent Data Analysis Method
2. ประเด็น และเนื้อหา Theme and Content	- ประเด็นเนื้อหา เป็นประเด็นร่วมสมัยกับผู้ชม ผู้เล่นยุคปัจจุบัน มีแนวคิดของยุคศตวรรษที่ 21 เช่น ความรักไร้พรมแดน (แม้แต่คนกับผี) ความเชื่อมีทุกที่ถ้าเราเชื่อและไม่ได้มีแค่ความเชื่อเดียว ทุกคนมีความไม่ตีความผิดพลาดไม่มีใครดีทั้งหมดและเลวทั้งหมด การปล่อยวางยอมรับความจริง แม้ความจริงนั้นจะเจ็บปวด หรือโลกจริงโหดร้ายกว่าโลกวิญญาณ The themes are contemporary and resonate with today's audiences and players, reflecting 21st-century perspectives. These include ideas such as love without boundaries (even between humans and ghosts), the notion that belief exists wherever one chooses to believe—and that no single belief system holds all the truth. The stories emphasize that everyone has flaws and makes mistakes; no one is entirely good or entirely evil. They also explore the importance of letting go and accepting reality, even when that reality is painful—or when the real world is more cruel than the spirit world.
3. ประเภท Genre	- ผสมผสานประเภทภาพยนตร์ โดยเน้นประเภทภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยม เช่น เขย่าขวัญ ตลก โรแมนติก หรือ ประเภทภาพยนตร์ที่สร้างส่วนผสมรสชาติที่แปลก ใหม่ Combines multiple film genres, with a focus on popular ones such as thriller, comedy, and romance, as well as genre blends that offer fresh and unique combinations of tones and flavors.
4. รูปแบบการนำเสนอ	- ใช้วิธีการเล่าเรื่องที่มีความเป็นสากล เช่น การสืบสวนสอบสวน การหลอกแบบขอมบี้ การเล่าแบบหักมุม การเล่าเรื่องหลายมุมมอง หรือเปลี่ยนมุมมอง Uses storytelling techniques with universal appeal, such as investigation and mystery-solving, zombie-style haunting, plot twists, multi-perspective narration, or shifts in point of view.
ลักษณะร่วมของภาพยนตร์และเกมกรณีศึกษาในเชิงวัฒนธรรม The Converging Characteristics of Film and Games: A Cultural Perspective Case Study	ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีความสอดคล้องเข้ากันมากที่สุด Findings from Expert Interviews Using the Most Coherent and Consistent Data Analysis Method
ความเชื่อและวัฒนธรรมไทยที่ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์ และเกมกรณีศึกษาทั้ง 4 เรื่อง The Representation of Thai Beliefs and Culture in Films and Games: A Case Study of Four Selected Works	- ความเชื่อแบบ “ผีไทย” ถูกนำมาใช้อย่างมีลักษณะเฉพาะ เพราะคนไทยเติบโตมาด้วยความกลัวผี ที่เป็นตัวแทนของสิ่งที่ไม่เห็น ปรากฏการณ์ที่อธิบายไม่ได้ ผ่านการผสม ผี กับ พุทธ ซึ่ง “ผีไทย” คือตัวแทนความเชื่อ วัฒนธรรม ประเพณีและความเฉพาะถิ่นของไทย - รูปแบบผี มีลักษณะเป็นผีที่มาจากตำนานความเชื่อพื้นบ้าน หรือผี (ชุดประจำชาติ) ชุดไทย ชุดนางรำไทย ชุดนักศึกษาไทย หรือชาวบ้านต่างจังหวัด มีความน่ากลัว โดยถูกออกแบบใหม่ให้เกิดภาพจำใหม่ มีความร่วมสมัย - ใช้โลเคชั่นที่มีความเฉพาะถิ่น และสมจริง โดยเน้นสถานที่ที่เชื่อมโยงกับความเชื่อ

ลักษณะภูติผีไทยที่ถูกแสดงออกในสื่อร่วมสมัยศตวรรษที่ 21 Characteristics of Thai Spirits and Ghosts as Portrayed in Contemporary 21st-Century Media	ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีความสอดคล้องเข้ากันมากที่สุด Findings from Expert Interviews Using the Most Coherent and Consistent Data Analysis Method
	ผี พุท เช่น วัด โบสถ์ ป่าช้า สุสาน ป่า บ้านเรือนไม้ เรือนไทย หิ้งบูชาทั้งพระและผีในบ้าน ลำคลอง ตลาด งานวัด โรงพยาบาล หรือสถานที่ร้าง เนื่องจากโลเคชั่นเหล่านี้เกี่ยวข้องกับความกลัว ความเชื่อ เรื่องผีกับคนไทย - The concept of "Thai ghosts" is uniquely portrayed, as Thai people grow up with a fear of spirits—representing the unseen and the inexplicable. These beliefs often merge ghost folklore with Buddhism, making “Thai ghosts” symbolic of cultural beliefs, traditions, and local identity. - The ghost characters are based on traditional folklore and local legends, often depicted in culturally iconic attire such as traditional Thai dress, classical dancer costumes, student uniforms, or rural villagers' clothing. They are redesigned with a modern aesthetic to create new, memorable visual identities while retaining their cultural roots. - The settings are highly localized and realistic, focusing on places associated with ghost and Buddhist beliefs—such as temples, chapels, cemeteries, graveyards, forests, traditional wooden houses, spirit and Buddha altars within homes, canals, local markets, temple fairs, hospitals, and abandoned buildings. These locations are deeply linked to fear, belief, and the spiritual relationship between ghosts and Thai people.
ลักษณะร่วมของของจิตวิญญาณ ภูติผีให้เป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติผ่านภาพยนตร์และเกมกรณีศึกษา Common Traits of Spirits and Ghosts in Achieving International Acceptance through Films and Games: A Case Study Approach	ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีความสอดคล้องเข้ากันมากที่สุด Findings from Expert Interviews Using the Most Coherent and Consistent Data Analysis Method
วิธีการสร้างสรรค์รูปแบบและเนื้อหา ในภาพยนตร์และเกมกรณีศึกษาทั้ง 4 เรื่อง. 1.ในเชิงคุณค่า (ทางวัฒนธรรม) Creative Approaches to Form and Content in Films and	- ผีไทย มีคุณค่าทางวัฒนธรรมไทย ผีไทยถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสั่งสอนไม่ให้ทำความชั่วด้วยการใช้ความกลัว เพราะผีในคติไทยให้ทั้งคุณ และโทษได้ สอนให้กลัวในกฎแห่งกรรม การเคารพต่อธรรมชาติ บรรพบุรุษ ความเชื่อเรื่องการรับกรรมในโลกหลังความตาย มีความหลอนน่ากลัว เขย่าขวัญ ผีไทยแฝงอยู่ในพิธีกรรม ประเพณี เกือบทุกอย่างของชีวิตคนไทย และผีไทยมีความแฟนตาซีสูง มีภาพลักษณ์ที่มีความเฉพาะถิ่น มีความหลากหลายจึงมีภาพลักษณ์ที่น่าสนใจ แปลกตาในสายตาคนนอก หรือต่างชาติ ที่สามารถนำมาพัฒนาสร้างสรรค์ได้อีกมากมาย

ลักษณะภูติผีไทยที่ถูกแสดงออกในสื่อร่วมสมัยศตวรรษที่ 21 Characteristics of Thai Spirits and Ghosts as Portrayed in Contemporary 21st-Century Media	ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีความสอดคล้องเข้ากันมากที่สุด Findings from Expert Interviews Using the Most Coherent and Consistent Data Analysis Method
Games: A Case Study of Four Works 1. In Terms of Cultural Values	- Thai ghosts hold significant cultural value. They are used as a tool to teach people not to commit wrongdoings through fear, as ghosts in Thai beliefs can bring both benefits and harm. They instill fear of the law of karma, respect for nature and ancestors, and the belief in receiving consequences in the afterlife. Thai ghosts are eerie and frightening, creating a chilling effect. They are deeply embedded in rituals and traditions, present in almost every aspect of Thai life. Moreover, Thai ghosts have a high level of fantasy, featuring distinctive local characteristics and great diversity, which makes their appearance intriguing and unusual to outsiders or foreigners. This rich imagery offers vast potential for creative development.
2. ในเชิงมูลค่า (ทางเศรษฐกิจ) 2. In terms of value (economic value)	- ผีไทยเป็นที่นิยมในตลาดเอเชีย และระดับโลกในหลายๆ ประเทศ ผีไทย ถือว่าเป็นสินค้าที่ขายวัฒนธรรมได้เป็นอย่างดี เรื่องเล่าเหล่านี้ฝังรากลึกในวิถีชีวิตคนไทย และสามารถนำมาดัดแปลงสร้างเนื้อหาใหม่ๆ ต่อยอด สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อย่างต่อเนื่องในอนาคต ผีไทยคือ soft power ที่สำคัญของไทย เพราะเรื่องราวมีความบันเทิง วัฒนธรรม และความเชื่อผสมผสานกันอยู่ ทำให้สามารถต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ บริการ และประสบการณ์ที่สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้อีกหลากหลายช่องทาง Thai ghosts are popular in the Asian market and worldwide across many countries. They are considered cultural products that effectively sell Thai culture. These stories are deeply rooted in the Thai way of life and can be adapted to create new content, continuously generating economic value in the future. Thai ghosts represent an important soft power for Thailand because their stories blend entertainment, culture, and belief. This makes it possible to further develop them into various products, services, and experiences that create economic value through multiple channels.

5.3 สรุปผล ตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาวิธีการการสร้างสรรครูปแบบ และเนื้อหา ของจิตวิญญาณภูติผีให้เป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติผ่านภาพยนตร์ และเกมกรณีศึกษาในมิติเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตัวขององค์ประกอบสำคัญของแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

องค์ประกอบที่ 1 ทูทางปัญญา (Intellectual Capital)

ทุนวัฒนธรรม (Cultural Capital) จิตวิญญาณภูติผีไทย นับว่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ครบด้วยความเชื่อ วิถีชีวิต ประเพณีไทย ซึ่งแสดงออกผ่านวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Heritage) เช่น สถาปัตยกรรม อาคาร โบราณสถาน งานศิลปะ สิ่งของ วัตถุโบราณ เป็นต้น และทุนทางสังคม (Social Capital) จิตวิญญาณภูติผีไทย เป็นเรื่องราวที่สามารถแสดงออก

ได้ถึงขนบธรรมเนียมและภูมิปัญญาท้องถิ่นไทย ที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Heritage) เช่น พิธีกรรม การนับถือผี ร่ำทรง บทสวด การร่ายรำ ภาษา ตลอดจนคติ หรือกุศโลบาย

องค์ประกอบที่ 2 ทักษะการประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Skills in Applying Creative Thinking)

จิตวิญญาณภูมิปัญญาไทย ความสามารถสร้างสรรค์ให้เกิดคุณค่าทางเศรษฐกิจทางการสร้างสื่อบันเทิง ได้อย่างมากมาย โดยสามารถใช้หลักทักษะการประยุกต์มี 3 ขั้นตอน 1) สร้างความแตกต่างจากสิ่งเดิม เช่น เนื้อหา มุมมอง เทคนิคการนำเสนอที่มีความเป็นสากล 2) สร้างมูลค่า ด้วยการสอดแทรก แฝงความเป็นไทย วัฒนธรรมไทยได้อย่างหลากหลายมิติ ซึ่งปัจจุบัน วัฒนธรรม อัตลักษณ์เฉพาะถิ่นเป็นเนื้อหาที่ได้รับความนิยมในระดับนานาชาติ 3) สร้างคุณค่า สามารถสร้างคุณค่าผ่านแนวคิด วิถีชีวิตแบบไทยได้ เช่น เรื่องกฎแห่งกรรม การเคารพธรรมชาติ ความตาย การทำความดี ซึ่งเป็นคุณค่าที่มีความสากล

6. การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

6.1 อภิปรายผล

การสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากเรื่องราวจิตวิญญาณและภูมิปัญญาไทย เรื่องราวเกี่ยวกับจิตวิญญาณและภูมิปัญญาไทยสามารถนำมาใช้ในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจได้อย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาในบริบทของ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ตามนิยามขององค์การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA) ซึ่งหมายถึง “การพัฒนาเศรษฐกิจโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม พื้นฐานทางประวัติศาสตร์ และองค์ความรู้ที่สั่งสมในสังคม” การประยุกต์ใช้แนวคิดดังกล่าวสะท้อนให้เห็นอย่างชัดเจนในสื่อประเภทภาพยนตร์และเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับจิตวิญญาณและภูมิปัญญาไทย ซึ่งสามารถแปรเปลี่ยนทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) ให้กลายเป็นสินทรัพย์ทางเศรษฐกิจผ่านการใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) โดยการผสมผสานความคิดสร้างสรรค์เข้ากับรากวัฒนธรรมทำให้ผู้ผลิตเนื้อหาสามารถพัฒนาเรื่องผีไทยให้มีความร่วมสมัย สื่อสารได้ในหลายสื่อ ส่งผลให้ภูมิปัญญาไทยไม่เพียงดำรงอยู่ในฐานะมรดกทางวัฒนธรรม แต่ยังเปลี่ยนสู่บทบาทของ “ทุนสร้างสรรค์” ที่ขับเคลื่อนอุตสาหกรรมบันเทิงและตลาดเชิงวัฒนธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ที่สอดคล้องกับ ปิรันธน์ ปุณณประภา และสามินี รัตนยงค์ไพโรจน์ (Punyaprapa & Rattanayongphairoj, 2016) ได้เสนอว่า รูปแบบตระกูลภาพยนตร์ผีไทยนั้นมีลักษณะของ “นวัตกรรม” ที่เกิดขึ้นจากการใช้ทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับการที่เรื่องราวเกี่ยวกับภูมิปัญญาไทยยังคงได้รับความนิยมในระดับนานาชาติอย่างต่อเนื่อง ขณะที่ไทยฟิล์มไดเรคทอรี 2551-2552 (Thai Film Directory 2008–2009) (Office of Contemporary Art and Culture [OCAC], 2009) สรุปว่า ภาพยนตร์ประเภท “ตลก” และ “ผี” เป็นหมวดหมู่ที่มีปริมาณการออกฉายมากที่สุดในประเทศไทย โดยเฉพาะภาพยนตร์ผีไทยจำนวนไม่น้อยที่สามารถพัฒนาและได้รับความนิยมอย่างกว้างขวางในระดับสากล

สรุปได้ว่า เรื่องราวจิตวิญญาณและภูมิปัญญาไทยในศตวรรษที่ 21 ยังคงเป็นเนื้อหาที่มีศักยภาพสูงในการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจในระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่สามารถผ่านกระบวนการผลิตซ้ำและตีความใหม่ โดยเฉพาะคุณลักษณะร่วมอย่างปมปัญหาและความเป็นหญิง ซึ่งทำหน้าที่เป็นทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถเปลี่ยนเป็นสินทรัพย์เชิงเศรษฐกิจได้ทั้งในภาพยนตร์และเกม ผ่านการสร้างตัวละครที่มีมิติทางอารมณ์และสะท้อนโครงสร้างสังคมไทยร่วมสมัย ขณะที่ภาพยนตร์ใช้การเล่าเรื่องเพื่อสร้างคุณค่าทางอารมณ์และความหมายทางวัฒนธรรม เกมสามารถเพิ่มมูลค่าผ่าน ประสบการณ์เชิงปฏิสัมพันธ์และโมเดลรายได้ระยะยาว สะท้อนให้เห็นว่าภูมิปัญญาไทยไม่ได้เป็นเพียงสัญลักษณ์ท้องถิ่น แต่สามารถกลายเป็นทรัพยากรเชิงเศรษฐกิจที่ตอบรับตลาดบันเทิงสากลได้อย่างมีพลวัตในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์

6.2 ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาเรื่องการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากเรื่องราวจิตวิญญาณและภูมิปัญญาไทย สามารถเสนอแนะแนวทางในเชิงการประยุกต์ใช้ (Practical Implications)

- การส่งเสริมการผลิตสื่อวัฒนธรรมร่วมสมัย

ภาครัฐควรสนับสนุนการใช้ทุนทางวัฒนธรรม เช่น เรื่องเล่าเกี่ยวกับภูตผีไทย เป็นเครื่องมือในการสร้างผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม (Cultural Products) ผ่านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ อาทิ ภาพยนตร์ ซีรีส์ แอนิเมชัน เกม หรือนิทรรศการ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการแข่งขันของไทยในตลาดวัฒนธรรมนานาชาติ

- การบูรณาการในระบบการศึกษา

สถาบันการศึกษาควรบูรณาการองค์ความรู้เกี่ยวกับความเชื่อพื้นถิ่นไทย เข้ากับหลักสูตรด้านนิเทศศิลป์ นิเทศศาสตร์ สื่อดิจิทัล หรือการจัดการวัฒนธรรม เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในการใช้ทุนทางวัฒนธรรมเชิงสร้างสรรค์ และส่งเสริมการคิดเชิงนวัตกรรมในกลุ่มนักศึกษา

7. กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยเรื่อง “จิตวิญญาณภูตผีที่ปรากฏในสื่อไทยศตวรรษที่ 21 สู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ กรณีศึกษา ภาพยนตร์และเกมไทย” สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี โดยได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากทุนวิจัยส่งเสริมส่วนงานวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ และการออกแบบ สัญญาเลขที่ 2564-02-02-008 โครงการวิจัยเรื่อง “การศึกษาเนื้อหาสื่อดิจิทัลไทยในศตวรรษที่ 21” ปีงบประมาณ 2564

เอกสารอ้างอิง

- Chatman, S. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*. Cornell University Press.
- Creative Economy Agency (Public Organization). (n.d.). *What is creative economy?*
<https://www.cea.or.th/background> (in Thai)
- Limpipat, S. (2019, February 25). *Home Sweet Home: Behind the Thai horror game haunting players worldwide*. a day. <https://adaymagazine.com/draft-home-sweet-home/> (in Thai)
- MAD Virtual Reality Studio. (2016). *Araya* [Video game]. MAD Virtual Reality Studio.
- Office of Contemporary Art and Culture, Ministry of Culture. (2009). *Thai Film Directory 2008–2009* [PDF].
<https://contentthailand.com/wp-content/uploads/2021/10/Thai-Film-Directory-2008-2009.pdf>
- Pisanthanakun, B. (Director). (2013). *Pee Mak* [Film]. GTH.
- Pisanthanakun, B. (Director). (2021). *The Medium* [Film]. GDH 559; Showbox.
- Phonmuk, C. (2015). *Returning to Isan: Haunted dreams and urban violence in the films Full Moon Night and Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives*. *Journal of Letters*, 44(2), 33–70.
<https://so03.tci-thaijo.org/index.php/jletters/article/view/48834> (in Thai)
- Pholphirul, P. (2013). *Creative economy and the development of Thailand*. *Pritatsat Journal of Economics*, 7(1), 6–10. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/NER/article/view/22675>
(in Thai)
- Punyaprapa, P., & Rattanayongphairoj, S. (2016). Thai ghost films: The illusion of the dream. *Journal of Social Communication Innovation*, 4(2), 8–15. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcosci/article/view/93096> (in Thai)
- Film Archive (Public Organization). (n.d.). *Uncle Boonmee Who Can Recall His Past Lives*. Thai Film Archive. <https://www.fapot.or.th/main/cinema/view/1017> (in Thai)