

บ้านผีสิง : พื้นที่สื่อสารกับการประกอบสร้างความกลัว Haunted House : Communication Space and A Construction of Fear

วันที่ได้รับบทความ 27 มิถุนายน 2566 วันที่แก้ไขเสร็จ 24 มิถุนายน 2566
วันที่ตอบรับเผยแพร่ 28 กรกฎาคม 2566

กมลชนก ยวดยง*
Kamolchanok Yuadyong*
สมสุข หินวิมาน**
Somsuk Hinviman**
กำจร หลุยยะพงศ์***
Kamjohn Louiyapong***

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “บ้านผีสิง : พื้นที่สื่อสารกับการประกอบสร้างความกลัว”
มีวัตถุประสงค์เพื่อทำความเข้าใจถึงการสร้างสภาวะความจริงเสมือนที่มาจากทุน

*นักศึกษานิเทศศาสตร์ เอก คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

อีเมล : kamolchanok.mim@gmail.com

**Ph.D. candidate in Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

E-mail: kamolchanok.mim@gmail.com

***รศ.ดร. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

อีเมล : acfb2@hotmail.com

**Associate Professor, Dr., Main Advisor, The Faculty of Journalism and Mass Communication,
Thammasat University Email: acfb2@hotmail.com

***รศ.ดร. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ อีเมล : kamjohn.g@gmail.com

***Associate Professor, Dr., Co- advisor, The Faculty of Journalism and Mass Communication,
Thammasat University Email: kamjohn.g@gmail.com

วัฒนธรรมเกี่ยวกับความกลัวผ่านการเล่าเรื่องและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง และเพื่อศึกษาวิเคราะห์ความสัมพันธ์หรือความแตกต่าง ในการถอดรหัสความหมาย ความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงของผู้เล่นที่มีประสบการณ์และผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์เรื่องผี โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ตัวบท (บ้านผีสิง) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ได้แก่ บ้านผีสิง Ripley's Haunted Adventure พัทยา และบ้านแม่นาค ส่วนที่ 2 คือ การวิเคราะห์ ผู้รับสาร (ผู้เล่นบ้านผีสิง) โดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจำนวนสถานที่ละ 10 คน เพื่อวิเคราะห์การถอดรหัสความหมาย ความกลัวที่เกิดขึ้นหลังจากเล่นบ้านผีสิง แนวคิดทฤษฎีหลักที่ใช้เป็นกรอบในการศึกษา ได้แก่ ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory) และแนวคิดเรื่องผู้รับสารของ Stuart Hall

ผลการวิจัยพบว่า บ้านผีสิงซึ่งเป็นพื้นที่เหนือจริงมีการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวผ่านองค์ประกอบด้านการเล่าเรื่อง โดยมีการออกแบบโครงเรื่องด้วยเทคนิคสัมพันธ์บท นำเอาเรื่องราวตำนานเกี่ยวกับผีในอดีตมาประกอบสร้างร้อยเรียงเรื่องราว สื่อสารผ่านตัวละคร สถานที่ และเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง เพื่อสร้างความสมจริงให้ผู้เล่นรู้สึกเหมือนหลุดเข้าไปในพื้นที่ในอดีต เวลากลางคืนเจอผีและเกิดความรู้สึกกลัวและสนุกไปพร้อมกัน

ในส่วนของการถอดรหัสความหมายของผู้เล่นที่ทำการศึกษ พบว่า ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี และผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงในเรื่องดังกล่าว มีการถอดรหัสความหมาย ความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงไม่แตกต่างกัน การที่ผู้เล่นที่ทำการศึกษา สามารถถอดรหัสความหมาย ความน่ากลัวของบ้านผีสิง บ้านแม่นาค ได้อย่างสอดคล้องในหลายประเด็นมากกว่า Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และให้ความเห็นว่า บ้านผีสิงแบบไทยน่ากลัวกว่าบ้านผีสิงที่มีรูปแบบการนำเสนอแบบตะวันตก อาจเป็นเพราะผีไทยเคยถูกติดตั้งความกลัวให้กับผู้เล่นมาก่อนหน้า และมีสัญลักษณ์บางอย่างที่สามารถกระตุ้นความจำในสมองที่คุ้นเคย และมีการใช้

เทคนิคการสื่อสารแบบสัมพันธ์ที่อิงกับวัฒนธรรม ดำเนินการให้ความรู้สึกใกล้ชิด
จึงสามารถถอดรหัสความหมายโดยง่าย

คำสำคัญ: การเล่าเรื่อง / ความกลัว / สภาวะความจริงเสมือน / บ้านผีสิง / ถอดรหัส
ความหมาย

ABSTRACT

This research studied how to simulate cultural capital from fear through storytelling and specific communication techniques in haunted houses, while analyzing relationships and differences in decoding meaning of fear among haunted house participants, those claiming or not claiming direct past experience with ghost. Qualitative research was done by 1) textual analysis (haunted houses) with samples Ripley's Haunted Adventure Pattaya and Baan Mae Nak; and 2) in-depth interviews with ten participants per haunted house to analyze decoding of the fear occurring after participation. The main theoretical conceptual framework included narrative theory and Stuart Hall's audience theory and encoding system.

Results were that the haunted house simulated hyperrealistic fear through narrative elements intertextually with historical ghosts to formulate stories, communicate through characters, places and specific haunted house techniques to make participants feel like they had experienced a ghost, retroactively, nocturnally, and with simultaneous anguish and delight.

In decoding the meaning of participants, those claiming or not claiming direct past experience with spirits decoded haunted house fears no different. Participants decoded the hegemonic significance position of fear in Baan Mae Nak more than Ripley's Haunted Adventure Pattaya, claiming that Thai-style haunted houses are scarier than Western ones, possibly because Thai ghosts were innate lore for them. Certain symbols potentially trigger memories, employing intertextual techniques based on culture and local myths, for easily decoded significance.

Keywords: Narrative / Fear / Simulation / Haunted house / Decoding

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

“ความคิดสร้างสรรค์” (Creative Ideas) ถือเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นและมีความสำคัญมากในโลกยุคปัจจุบัน หลายประเทศได้มีการพัฒนาบุคลากรให้มีทักษะในการคิด และการมีความคิดริเริ่ม (Originality) เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน เกิดเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ขึ้นมาได้

ประเทศที่พัฒนาแล้ว มักอาศัยเศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นตัวขับเคลื่อนระบบเศรษฐกิจจนประสบความสำเร็จ และในหลาย ๆ ประเทศได้นำทุนวัฒนธรรมเกี่ยวกับเรื่องที่เร้าใจ ความกลัวผี ความกลัวต่าง ๆ มาต่อยอดเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy Agency, 2564) อาทิ ประเทศญี่ปุ่น ได้มีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กหญิงตัวเอกหลุดเข้าไปในโลกของภูตมาสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนชื่อดัง เรื่อง Spirited Away ซึ่งได้รับการยอมรับและได้รางวัลระดับโลกอย่างรางวัลออสการ์ (โฆเซิต ทิพย์เทียมพงษ์, 2561) หรือแม้แต่ในสังคมอเมริกาที่สถาปนาตัวเป็นสังคมแห่งวัตถุนิยมและวิทยาศาสตร์อย่างสูง ก็ยังมีหลักฐาน

การผลิตภาพยนตร์เกี่ยวกับผีมากมาย และสามารถสร้างรายได้อย่างมหาศาล (Movie News, 2560)

“ความกลัว” เป็นหนึ่งในอารมณ์พื้นฐานสำคัญที่สุดของมนุษย์ (Fu, 2016) โดย Öhman. (2000) ได้อธิบายถึง “ความกลัว” ในเชิงจิตวิทยาไว้ว่าเป็นกลไกของอารมณ์ที่ตอบสนองต่อความไม่ปลอดภัย ข้อดีของความกลัว คือ ทำให้เกิดการตอบสนองอย่างอัตโนมัติในลักษณะเตรียมพร้อมที่จะต่อสู้ ทำให้คนเรามีการโต้ตอบ ป้องกันตนเองจากอันตรายในช่วงวิกฤตได้ทันทั่วทั้ง (สุธีรา นิมิตรนิวัฒน์, 2555) ความกลัวในระดับที่พอเหมาะพอดีจะสอดคล้องกับบุคลิกภาพ สามารถทำให้บุคคลเกิดความรู้สึกตื่นเต้น ทำลาย เป็นสิ่งกระตุ้นให้มนุษย์เกิดความรู้สึกอยากเรียนรู้ ผลักดันให้ออกไปผจญภัยในโลกกว้าง (Tuan, 2013)

ความกลัวนั้นเป็นสิ่งติดตัวมนุษย์มาตั้งแต่กำเนิด แต่ก็สามารถเกิดขึ้นได้จากการทั้งการเรียนรู้จากสภาพแวดล้อมภายนอก (พรธมพร กะตะจิตต์, 2561) ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าสนใจอย่างมาก ที่แสดงให้เห็นว่า ความกลัวสามารถถูกประกอบสร้างขึ้นมาได้ ซึ่งหากผู้ใดก็ตามสามารถประกอบสร้างความกลัวให้เกิดขึ้นได้ บุคคลผู้นั้นถือว่าเป็นผู้มีอำนาจอย่างมากในการกำกับอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์

ในอดีต เมื่อมนุษย์เผชิญหน้ากับสิ่งที่ไม่รู้ จะก่อให้เกิดความกลัว และหาสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจจนกลายเป็นความเชื่อที่ยึดถือ ความกลัวจึงเป็นพื้นฐานสำคัญที่ก่อให้เกิดความเชื่อ โดยเฉพาะความเชื่อเรื่องผี วิญญาณ แต่สำหรับสังคมสมัยใหม่ เมื่อมนุษย์มีกระบวนการหาความรู้แบบศาสตร์มากขึ้น ความหวาดกลัวในปรากฏการณ์ธรรมชาติ หรือเหตุการณ์บางอย่างสามารถอธิบายได้ด้วยหลักทางวิทยาศาสตร์ ทำให้ความเชื่อในสิ่งเร้นลับลดน้อยลงไป นักวิทยาศาสตร์จำนวนหนึ่งพยายามอธิบายเกี่ยวกับผี วิญญาณ ด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์ (Persinger, 1983; Putic, 2015; กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินนิมาน, 2552) และพัฒนาสังคมเข้าสู่ยุคอุตสาหกรรม ก่อให้เกิดระบบทุนนิยมที่ผลิตชีวิตและวัฒนธรรมในแบบมาตรฐานเดียวกัน มนุษย์เสพ

แต่วัฒนธรรมเดิมซ้ำซาก ชีวิตของมนุษย์ก็มีแนวโน้มที่จะกลายเป็น ชีวิตแบบถัวเฉลี่ย (Average life) คือ เป็นชีวิตที่ราบเรียบ ไร้ความแตกต่าง (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2560) และเมื่อเกิดเวลาว่าง (Leisure) ระบบอุตสาหกรรมก็ได้ สร้างวัฒนธรรมเข้ามาเติมเต็ม เพื่อช่วยกระตุ้นความรู้สึกแบบมนุษย์ที่หายไปในช่วง เวลาทำงาน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีความสนุกสนาน มีความแปลกใหม่ เช่น การซื้อตัว ภาพยนตร์เข้าไปเข้าชมภาพยนตร์สยองขวัญในโรงภาพยนตร์เพื่อความตื่นเต้น และ ผ่อนคลาย ดำเนินความเชื่อ และจินตนาการเรื่องผีต่าง ๆ ที่สั่งสมมาตั้งแต่อดีต จึงถือเป็นทุนทางวัฒนธรรมชั้นยอดที่เหล่าบรรดาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์นำมา ออกแบบ สื่อสาร สร้างประสบการณ์ ให้ชีวิตของผู้คนมีสีสันและแตกต่างออกไป การเกิดขึ้นของภาพยนตร์สยองขวัญ หรือพื้นที่เหนือจริงอย่าง สนวนสนุก บ้านผีสิง และเครื่องเล่นรถไฟเหาะต่าง ๆ จึงมีขึ้นเพื่อบริหารความตื่นเต้น สนองความต้องการ ของคนในสังคมยุคปัจจุบันนี้เช่นกัน

ธุรกิจบ้านผีสิง สามารถแบ่งเป็น 4 ประเภทหลักๆด้วยกัน คือ 1. ธุรกิจบ้านผีสิง ตามงานเทศกาลขนาดใหญ่ เช่น งาน Halloween Horror Nights ที่จัดโดย Universal Studios 2. ธุรกิจบ้านผีสิงแบบมืออาชีพ มีสถานที่ตั้งแน่นอน ชัดเจน ได้แก่บ้านผีสิงที่อยู่ในสวนสนุกต่างๆ 3. บ้านผีสิงเพื่อการกุศล จัดขึ้นชั่วคราว ตามการออกงานต่าง ๆ หรือในวันสำคัญตามพิธีทางศาสนา และ 4. บ้านผีสิงตามบ้าน ที่ชาวตะวันตกสร้างขึ้นเองในช่วงเทศกาลฮาโลวีน โดยธุรกิจบ้านผีสิงในช่วงเทศกาล ฮาโลวีน ถือเป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สามารถสร้างรายได้เป็นจำนวนมาก เป็นรองแค่รายได้ในช่วงเทศกาลคริสต์มาส (Mckendry, 2018)

สำหรับในประเทศไทย มีบ้านผีสิงแบบมืออาชีพอยู่ 6 สถานที่ด้วยกัน ได้แก่ 1. Ripley's Haunted Adventure จังหวัดชลบุรี 2. บ้านแม่นาค เลเจนธ์ สยาม จังหวัดชลบุรี 3. Big Double Shock สวนสยาม กรุงเทพมหานคร 4. ปราสาทผีสิง ดรีมเวิร์ล กรุงเทพมหานคร 5. บ้านผีสิง โยโย่แลนด์ ซีคอนสแควร์ ศรีนครินทร์

กรุงเทพมหานคร 6. Mystery Mansion เอเชียทีค กรุงเทพมหานคร (Legend
siam pattaya, 2562 ;Wongnai.com, 2562 ;Thaiticketmajor, 2562)

จะเห็นได้ว่า บ้านผีสิงเป็นพื้นที่ที่ถูกประกอบสร้างความน่ากลัวขึ้นมา
มีลักษณะพิเศษในการจำลองบรรยากาศให้ดูสมจริง น่าเชื่อถือ ซึ่งถือว่าเป็นสื่อชนิด
หนึ่งที่มีความน่าสนใจอย่างมาก เพราะผู้เล่นที่เข้าไปยังสถานที่แห่งนั้น จะมีการ
ปฏิสัมพันธ์กับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวมากกว่าสื่อชนิดอื่น ๆ การศึกษาถึงการประกอบ
สร้างความกลัวในพื้นที่เหนือจริงอย่างบ้านผีสิงได้รับความนิยมศึกษาในงานวิจัย
ด้านจิตวิทยาอยู่เช่นกัน ซึ่งความกลัวในสถานที่แห่งนี้ค่อนข้างมีความย้อนแย้ง
(Paradox) แตกต่างกับความกลัวทางด้านจิตวิทยาโดยปกติทั่วไป เนื่องจากมักจะ
มาพร้อมกับความสนุกควบคู่กัน แต่ยังไม่ได้มีการศึกษาด้านการสื่อสารมากนัก
ว่าต้องออกแบบการสื่อสารอย่างไรถึงจะก่อให้เกิดความสนุกและความกลัวในจุดที่
พอเหมาะ (Clasena, Andersenb, & Schjoedtb, 2019; Scrivner, Andersen,
Schjodt, & Clasen, 2022) ผู้วิจัยจึงมีความสนใจเป็นอย่างมากที่จะศึกษา
ว่า บ้านผีสิงในประเทศไทยที่ได้รับความนิยมนั้น มีการนำทุนวัฒนธรรมความกลัว
มาสื่อสารขับเคลื่อนความคิดสร้างสรรค์ จนก่อให้เกิดโลกสภาวะความจริงเสมือน
ที่สร้างรายได้ได้อย่างไร มีการสร้างความกลัวและความสนุกสนานให้เกิดขึ้นผ่าน
การเล่าเรื่องและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงอย่างไร รวมถึงเป็นที่น่าสนใจศึกษาว่า
ผู้รับสารในฐานะที่เป็นผู้เล่น มีการรับรู้ ถอดรหัสความหมายความน่ากลัวของผี
แตกต่างกันหรือไม่ ในผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงกับเกี่ยวกับวิญญาณและคนตาย
ที่แตกต่างกัน

ปัญหานำวิจัย

1. บ้านผีสิงมีการสื่อสารความกลัวในสภาวะความจริงเสมือนผ่านการเล่า
เรื่องและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงอย่างไร

2. ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับวิญญาณและคนตายในโลกของความเป็นจริง และผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์ตรงในเรื่องดังกล่าวจะมีการถอดรหัสความหมาย (Decoding) ความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงแตกต่างกันหรือไม่ อย่างไร

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อทำความเข้าใจถึงการสร้างสภาวะความจริงเสมือนที่มาจากทุนวัฒนธรรมเกี่ยวกับความกลัวผ่านการเล่าเรื่องและเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ความสัมพันธ์หรือความแตกต่าง ในการถอดรหัสความหมายความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงของผู้เล่นที่มีประสบการณ์และความชื่นชอบในเรื่องผีที่แตกต่างกัน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ต่อโลกวิชาการ

1. เป็นการพัฒนาคำความรู้เรื่องการสร้างสภาวะความจริงเสมือน โดยได้ทราบถึงปัจจัยสำคัญในการสร้างสภาวะความจริงเสมือนของบ้านผีสิง
2. ทราบถึงพลังของทฤษฎีการเล่าเรื่องต่อการประกอบสร้างความน่ากลัวของผีในสื่อที่แปลกใหม่ไปจากเดิม ที่ผู้รับสารสามารถเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ได้มากกว่าสื่อทางภาพและเสียง
3. ทราบถึงองค์ประกอบที่น่าสนใจในการประกอบสร้างความน่ากลัวให้เกิดขึ้น และเป็นสิ่งที่ผู้รับสารจดจำ และตีความหมายออกมา ในผู้รับสารที่มีความแตกต่างกัน
4. สร้าง และขยายการยอมรับพื้นที่เหนือจริงอย่างบ้านผีสิงในฐานะของการเป็นสื่อ และสื่อมวลชนให้กว้างขวางมากขึ้น

ประโยชน์ต่อผู้ที่เกี่ยวข้อง

1. ได้องค์ความรู้เพิ่มเติมในการออกแบบเนื้อหาสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทุกประเภท โดยเป็นตัวอย่างของการผันศิลปะและวัฒนธรรมให้กลายเป็นอุตสาหกรรมที่ผลิตสินค้าและบริการเชิงวัฒนธรรม และส่งออกผ่านเครื่องมือทางสื่อสารอย่างบ้านผีสิง
2. ผู้ที่อยู่ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวได้ข้อมูลเพิ่มเกี่ยวกับการออกแบบเนื้อหาเพื่อนำไปพัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรม (Cultural Industry) และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Industries) ของประเทศ
3. ผู้ประกอบธุรกิจบ้านผีสิง ได้ทราบถึงองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่มียุทธศิลป์ต่อผู้เล่น ในบริบทประเทศไทย และสามารถนำไปพัฒนาเพื่อความเป็นสากลต่อไป

แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ทฤษฎีการเล่าเรื่อง (Narrative Theory)

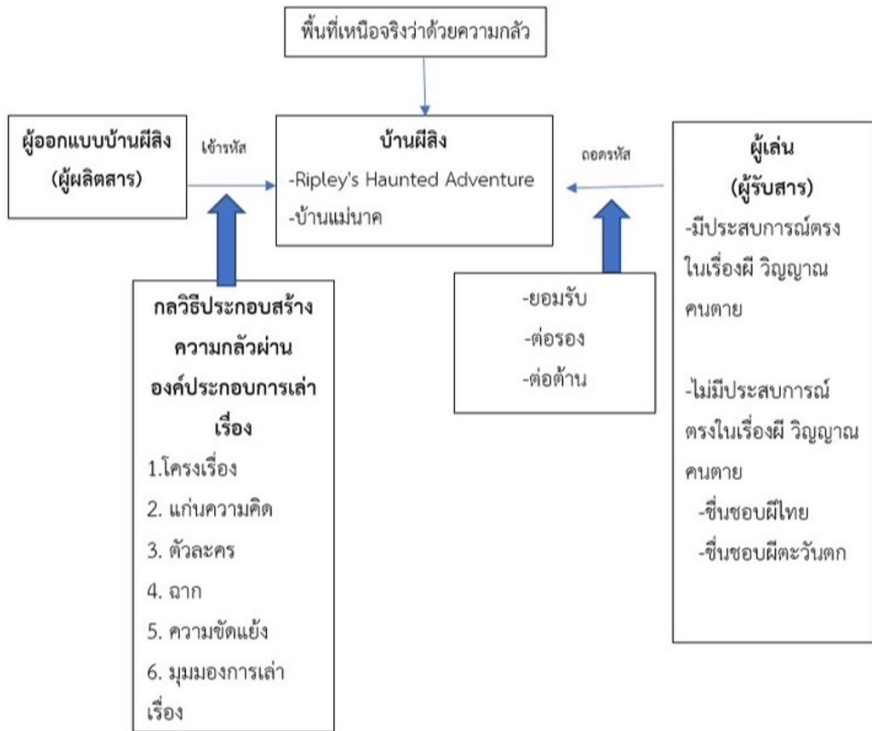
เรื่องเล่าอยู่คู่กับประวัติศาสตร์มนุษยชาติมาอย่างยาวนาน เป็นการส่งผ่านคุณค่า รวมทั้งเป็นการสร้างความบันเทิงและจินตนาการให้กับสังคม โดยเมื่อสื่อมีการเปลี่ยนชนิดไป รูปแบบการเล่าเรื่องก็มีการเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย โดย ธีมปาร์ค (Theme Park) ซึ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวประเภทที่มนุษย์สร้างขึ้น เพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยว เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่รวมความบันเทิง อาหาร เครื่องดื่ม ร้านค้า โดยมีแก่นหลักแต่ละสถานที่ เน้นการสร้างอารมณ์และความรู้สึก ถือว่าเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่มีการนำเสนอเรื่องเล่าเพื่อสร้างบรรยากาศ โดยเปรียบเสมือนการรวมเอาสื่อหลายๆชนิดอย่างภาพยนตร์ เรื่องเล่า หรือเกมส์ มารวมกัน (Baker, 2018) การนำทฤษฎีนี้มาใช้ในการทำความเข้าใจถึงการสื่อสารความกลัวในพื้นที่เหนือจริง จะสามารถช่วยให้เข้าใจถึงการประกอบสร้างความกลัวขึ้นมาได้ ซึ่งการประกอบสร้าง

ความหมายผ่านการเล่าเรื่องนั้น จะอยู่ที่การเลือกสรรและการผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องเล่ามานำเสนอ ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ ได้แก่ 1. โครงเรื่อง (Plot) 2. แก่นความคิด (Theme) 3. ตัวละคร (Character) 4. ฉาก (Setting) 5. ความขัดแย้ง (Conflict) 6. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) และ 7. สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol) (กาญจนา แก้วเทพ, 2553)

แนวคิดเรื่องผู้รับสารของ Stuart Hall

Stuart Hall (1973) เสนอแนวคิดที่ว่า ผู้รับสารมีลักษณะตั้งรับ (passive) โดยในการสื่อสาร ผู้ส่งสารและผู้รับสาร ไม่จำเป็นต้องเป็นรหัสการสื่อสารชุดเดียวกันเสมอไป ผู้รับสารสามารถมีจุดยืนได้ 3 แบบ อันจะทำให้อ่านความหมายได้ 3 แบบ คือ 1. จุดยืนแบบผู้ผลิตสารต้องการ (Dominant – hegemonic position) 2. จุดยืนที่ผู้รับสารจะต่อรองความหมายใหม่ (Negotiated position) และ 3. จุดยืนที่ผู้รับสารตีความต่อต้านความหมายที่ผู้ส่งสารใส่รหัสมา (กาญจนา แก้วเทพ, 2557) โดยในการส่งข่าวสารแต่ละครั้ง จะเกิดจุดยืนการตีความทั้ง 3 แบบอยู่ตลอดเวลา เพียงแต่ว่าสัดส่วนของแต่ละอันจะมีมากน้อยอย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถในการใส่รหัสของผู้ผลิตสาร

งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดและทฤษฎีข้างต้น มาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย โดยแสดงดังภาพ



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการศึกษาตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีวิเคราะห์หัตถบท (บ้านผีสิง) ในฐานะที่เป็นพื้นที่สื่อสารความกลัว โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูล และลงพื้นที่ที่สังเกตภาคสนาม เก็บข้อมูลในประเด็น วิธีการสื่อสารประกอบสร้างพื้นที่ การประกอบสร้างความน่ากลัวผ่านทฤษฎีการเล่าเรื่อง และเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่เป็นบ้านผีสิงแบบมืออาชีพ ที่ได้รับความนิยม ติดอันดับ 1 ใน 5 บ้านผีสิงที่น่ากลัวที่สุดในประเทศไทย

(Legend Siam, 2019) 2 สถานที่ คือ 1. Ripley’s Haunted Adventure พัทยา จังหวัดชลบุรี 2. บ้านแม่นาค เนื่องจากเป็นบ้านผีสิงที่เกณฑ์ตรงกัน คือ 1. ใช้นักแสดงรับบทบาทเป็นตัวละครผี และ 2. มีการกำหนดระดับความเหมาะสมของผู้เล่นที่เท่ากัน คือ กำหนดให้ผู้เล่นควรมีอายุเกิน 8 ปี ขึ้นไป ในขณะเดียวกัน ผู้วิจัยยังออกแบบการศึกษาจากการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เพื่อวิเคราะห์การถอดรหัสความหมายความน่ากลัวของบ้านผีสิงของผู้เล่นที่มีประสบการณ์และไม่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีและขึ้นชอบในเรื่องผีที่แตกต่างกัน สถานที่ละ10 คน โดยเมื่อเก็บข้อมูลทั้งหมดแล้ว จะทำการวิเคราะห์ถึงการถอดรหัสความหมายของผู้เล่นโดยแยกวิเคราะห์ตามองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

สรุปผลการวิจัย

1. การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวใน Ripley’s HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาค สามารถสรุปได้ดังตาราง

ตารางที่ 1 การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่ Ripley’s HAUNTED ADVENTURE พัทยาและบ้านแม่นาค แบ่งตามทฤษฎีการเล่าเรื่อง

องค์ประกอบ การเล่าเรื่อง	การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว ของ Ripley’s HAUNTED ADVENTURE พัทยา	การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว ของ บ้านแม่นาค
1. โครงเรื่อง (Plot)	เป็นสัมผัสบทที่นำมาจากตำนานที่เล่า ขานถึงความโหดร้าย น่ากลัว ของโกดัง ผลิตโลศพ กริมส์บี้ แอน สตริปเปอร์ คาสเก็ต คอมพานี (GRIMSBY & STREAPER CASKET COMPANY) ที่ถือว่า เป็น “โกดังผีสิง” มาออกแบบโครงเรื่อง โดยแบ่งเป็น 5 เหตุการณ์ใหญ่ คือ	เป็นสัมผัสบทที่นำตำนานของผีแม่นาค พระโขนง ซึ่งเป็นทุนวัฒนธรรมที่เป็นที่รู้จัก ของคนไทยมายาวนาน มาประกอบสร้าง และสื่อสารความกลัว โดยโครงเรื่องทั้งหมด จะเป็นการเข้าไปพิสูจน์ความน่ากลัวตามคำ ร่ำลือถึงอิทธิฤทธิ์ความดุร้ายของ “ผีแม่นาค พระโขนง” ที่ยังคงรอคอยการกลับมาของ

	1.การเดินทางเข้าสู่ฝันร้าย 2.เผชิญหน้าหมอฆ่าและศพ 3.ผจญแวมไพร์ ผีดิบ 4.คุกจองจำวิญญาณ ดำดิ่งสู่จิตใต้สำนึก 5.เอาตัวรอดจากฝีมือเลื่อยผู้คลุ้มคลั่ง	“พี่มาก” คนรักของตนเองอยู่ที่บ้านเสมอ โดยแบ่งเป็น 4 เหตุการณ์ใหญ่ คือ 1.การเดินทางเข้าสู่โลกหลังความตาย 2.ผจญภัยในป่าลึก 3.ขึ้นเรือนแม่น้ำ 4.การเผชิญหน้ากับแม่น้ำ
2. แก่นเรื่อง (Theme)	โกดังผีสิงนี้เป็นสถานที่ลึกลับ อันตราย เต็มไปด้วยความโหดร้าย สยดสยอง และ วิญญาณที่ถูกจองจำอย่างทรมาน ผู้ที่ต้องการเข้าไปในโกดังผีสิงซึ่งเป็นโกดังร้างแห่งนี้ถือว่าเป็นผู้ที่ต้องการพิสูจน์ความกล้า หรือต้องการปลุกตำนานเรื่องราวอัน น่าสยดสยองที่เลือนหายให้กลับมามีชีวิตอีกครั้งหนึ่ง	แม่น้ำ ปฏิสงจะยอมรับกับความตาย อัน เป็นชะตากรรมที่มนุษย์ทุกคนต้องยอมรับ ยังคงรอการกลับมาของคนรักเสมอ
3. ตัวละคร (Character)	1.ตัวละครที่ใช้นุชย์แสดง -สัปเหร่อ -ผีเจ้าของบริษัท -หมอผ่าตัด -ฝีมือเลื่อย -แวมไพร์ -วิญญาณที่เร่ร่อนอยู่ภายนอกโกดังผีสิง 2.ตัวละครที่ไม่ใช้นุชย์แสดง ได้แก่ -หุ่นผี -มัมมี่ -แมมมด -ขอมบี้ -ผีปอบ -ผีจากคอมพิวเตอร์กราฟิก	1.ตัวละครที่ใช้นุชย์แสดง -สัปเหร่อ -ผีปอบ -ผีนางรำ -ผีสาว -แม่น้ำ 2.ตัวละครที่ไม่ใช้นุชย์แสดง ได้แก่ -หุ่นผีแม่น้ำ

4. ฉาก (Setting)	เวลา -กลางคืน สถานที่ -เป็นการจำลองโรงงานผลิตโลงศพที่ถูกทิ้งร้างปิดตัวลงตั้งแต่ปี ค.ศ. 1926 ประกอบไปด้วยพื้นที่หลายส่วน อาทิ ลิฟต์ ห้องโลงศพ ห้องเก็บศพ บ่าและสุสาน ห้องผ่าตัด ห้องแวมไพร์ คุกจองจำ ทรมาน รวมถึงฉากที่เปรียบเสมือนพื้นที่จิตใต้สำนึก ซึ่งเป็นที่อยู่ของความเชื่อเรื่องผี	เวลา -กลางคืน สถานที่ -เป็นการจำลองพื้นที่สมัยที่แม่น้ำคมีชีวิตอยู่ในอดีต ซึ่งก่อนจะไปพบแม่น้ำคต้องผ่านบรรยากาศความน่ากลัวจากฉากต่างๆ ได้แก่ งานศพ ทางเดินในป่า ลานโพธิ์ และฉากสำคัญคือเรือนแม่น้ำค
5. ความขัดแย้ง (Conflict)	ระหว่างคนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ (ผี) -แบบ Uncanny พบได้จากการออกแบบตัวละคร และฉากต่าง ๆ ซึ่งเป็นการทำให้ผู้เล่นมีความคุ้นเคย แต่ไม่คุ้นชิน ก่อให้เกิดความหวาดกลัวในจิตใจได้	-ระหว่างคนกับสิ่งเหนือธรรมชาติ (ผี) -แบบ Uncanny พบได้จากการออกแบบตัวละคร และฉากต่าง ๆ ซึ่งเป็นการทำให้ผู้เล่นมีความคุ้นเคย แต่ไม่คุ้นชิน ก่อให้เกิดความหวาดกลัวในจิตใจได้
6. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	การเล่าเรื่องเป็นมุมมองจากฝั่งผี ในพื้นที่โกดังผีสิง	การเล่าเรื่องเป็นมุมมองจากฝั่งผี ในพื้นที่บ้านแม่น้ำค
7. สัญลักษณ์พิเศษ (Special symbol)	ภาพ -โลงศพ ที่พบได้ในหลายฉาก ซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องราวของบ้านผีสิงแห่งนี้ เสียง -เสียงเสื่อไฟฟ้า สามารถแสดงถึงความโหดเหี้ยม น่ากลัวของผีร้ายสื่อถึงการเป็นโกดังผีสิงที่เต็มไปด้วยความโหดร้าย น่ากลัว สยองขวัญ เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง -ประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น (Sight) -แสงสลัว ในความมืด	ภาพ -ภาพแม่น้ำคในชุดไทย นุ่งโจงกระเบนยืนอุ้มทารกอยู่ในอ้อมอก เสียง -เสียงร้องเรียกพี่มากของตัวละครแม่น้ำค แสดงถึงการรอคอยคนรัก และมั่นคงในความรักของแม่น้ำค เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิง -ประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น (Sight) -แสงสว่างน้อย เน้นบรรยากาศสัว

	-มักจัดแสงในมุมต่ำ เพื่อเสริมสร้างความน่ากลัว -เน้นการใช้แสงสีน้ำเงิน สีแดง และสีเขียวมาสร้างบรรยากาศความหลอน -ประสาทสัมผัสด้านการได้ยิน (Sound) -เสียงพูดหรือเสียงสนทนาของตัวละครที่เป็นเสียงต่ำ ยาน ขำ ของตัวละครผี -เสียงเจ็บบ -เสียงประกอบ ได้แก่ เสียงร้องอย่างโหยหวนขอความช่วยเหลือ เสียงเครื่องยนต์เสียงไฟฟ้า -เสียงดนตรีคลาสสิก และดนตรีจากเครื่องดนตรีอิเล็กทรอนิกส์ -ประสาทสัมผัสด้านการรับรู้กลิ่น (Smell) -กลิ่นของน้ำมันของเครื่องยนต์เสียงไฟฟ้า -ประสาทสัมผัสด้านการสัมผัส (Touch) -เทคนิคเป่าลม -เทคนิคละอองน้ำ -อุปกรณ์ประกอบฉาก สัมผัสผิวหนัง	-มักจัดแสงในมุมต่ำ เพื่อเสริมสร้างความน่ากลัว -เน้นการใช้แสงสีเขียวมาสร้างบรรยากาศความหลอน และบรรยากาศสัวในเวลากลางคืน -ประสาทสัมผัสด้านการได้ยิน (Sound) -เสียงพูดหรือเสียงสนทนาของตัวละครที่เป็นเสียงต่ำ ยาน ขำ และเสียงตะโกน เสียงหวีดร้อง -เสียงเจ็บบ ก่อนมีปรากฏตัวแบบ Jump scare คือ ทำให้ทุกอย่างเจ็บบ ก่อนที่ผีจะปรากฏตัวขึ้น โดยไม่มีสัญญาณใดเตือนล่วงหน้า -เสียงประกอบ ได้แก่ เสียงแมลงเพื่อสร้างบรรยากาศในเวลากลางคืน -เสียงดนตรีไทยเดิม ในฉากการปรากฏตัวของนางรำ -ประสาทสัมผัสด้านการรับรู้กลิ่น (Smell) -กลิ่นน้ำอบ ธูปงานศพ -ประสาทสัมผัสด้านการสัมผัส (Touch) -ทางเดินแคบ -เทคนิคเป่าลม -อุปกรณ์ประกอบฉาก สัมผัสผิวหนัง -พื้นทางเดินยุบวบ
--	---	--

2. การถอดรหัสความหมายของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านเม่นาค

การถอดรหัสความหมายของผู้เล่น Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

โกดังผีสิง Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา เป็นบ้านผีสิงที่มีการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวแบบตะวันตก เนื่องจากมีจุดกำเนิดของความน่ากลัวมาจากอเมริกา ซึ่งทำให้ผู้เล่นทั้งหมดที่ทำการศึกษา ทั้งผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผี และไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับผี มีการถอดรหัสความหมายใน 2 รูปแบบด้วยกัน คือทั้งถอดรหัสความหมายได้สอดคล้องกับ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ต้องการสื่อสาร และถอดรหัสความหมายแบบต่อรองความหมาย โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ผู้เล่นทั้งหมดที่ทำการศึกษามีการถอดรหัสความหมายที่สอดคล้องกับเนื้อหาที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา สื่อสารมาในหลายประเด็นด้วยกัน ได้แก่ การออกแบบโครงเรื่องที่มีการสื่อสาร ทำให้กลัว (Scare) ทำให้ตกใจ และลดความกลัวลงเป็นช่วง ๆ ไม่ได้ทำให้รู้สึกตื่นเต้นตลอดเวลาจนกลัวมากเกินไป โดยเหตุการณ์จะค่อย ๆ เพิ่มระดับความน่ากลัวขึ้นเรื่อย ๆ

นอกจากนี้ ผู้เล่นยังถอดรหัสความหมายสอดคล้องในประเด็นของแก่นเรื่องว่าโกดังผีสิงเป็นสถานที่ลึกลับ อันตราย เต็มไปด้วยความโหดร้าย สยดสยอง

การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในส่วนของแต่ละครต่าง ๆ ก็เป็นสิ่งที่ผู้เล่นถอดรหัส

ความหมายสอดคล้องเช่นกัน โดยผู้เล่นยอมรับว่า ตัวละครมีส่วนสำคัญที่จะทำให้เกิดความกลัวได้เป็นอย่างมาก เนื่องจากมีการพูด การแต่งหน้า แต่งกาย การแสดงออกของตัวละครที่ดูแตกต่างจากคนทั่วไป ทำให้เกิดเป็นตัวละครผีที่มีความน่ากลัว และสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง

ฉากต่าง ๆ ที่ปรากฏใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยานั้น เป็นสิ่งที่ผู้เล่นถอดรหัสความหมายได้สอดคล้องเช่นกัน โดยสามารถเข้าใจเนื้อหาได้ว่า บ้านผีสิงแห่งนี้ประกอบสร้างพื้นที่เหนือจริงที่เป็นพื้นที่ในเวลากลางคืน และเป็นโลกอดีตที่มีความเก่า ห่างไกลจากโลกปัจจุบัน และมีความแฟนตาซี ทั้งตัวละครที่ปรากฏและฉากมีความสอดคล้อง เป็นบรรยากาศแบบตะวันตก และเป็นพื้นที่ของผีที่มีความดุร้าย ผ่านฉากทรมานกรรมต่าง ๆ อาทิ การหั่นศพ ข่าแหล่ศพ และการที่มีมือเลื้อยใช้อาวุธประกอบฉากในการทำร้ายผู้เล่น

การสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในส่วนของความขัดแย้งของผีกับคนที่เข้าไปบุกรุก การเล่าเรื่องจากมุมมองของผี และการสื่อสารผ่านสัญลักษณ์พิเศษก็เป็นสิ่งที่ผู้เล่นถอดรหัสความหมายได้สอดคล้องเช่นกัน โดยผู้เล่นส่วนมากมองว่า โลงศพแบบคริสต์พบเห็นได้ทั่วบริเวณนี้เป็นสัญลักษณ์พิเศษด้านภาพ และก่อให้เกิดความกลัวได้เพราะทำให้นึกถึงงานศพ ความตาย ผู้เล่นส่วนมากถอดรหัสความหมายว่า เสียงเลื้อยไฟฟ้าถือเป็นเสียงที่โดดเด่นและน่ากลัวที่สุดในพื้นที่แห่งนี้ และการสื่อสารผ่านผัสสะต่าง ๆ ภายในพื้นที่บ้านผีสิงถือเป็นเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงที่ก่อให้เกิดบรรยากาศที่น่ากลัว สามารถสร้างความกลัวขึ้นในจิตใจของผู้เล่นได้ โดยเฉพาะการสื่อสารผ่านทางด้านเสียงสนทนา เสียงเจิบ เสียงประกอบ ที่ทำให้พื้นที่แห่งนี้เกิดความสมจริง และน่ากลัว การสื่อสารผ่านทางกลิ่นน้ำมันเครื่อง ทำให้ผู้เล่นรับรู้ได้ถึงความอันตรายที่เกิดจากเลื้อยไฟฟ้าที่จะเข้ามาทำร้ายร่างกาย และการสื่อสารผ่านทางกายสัมผัส เช่น การเป่าลม เทคนิคพ่นน้ำต่าง ๆ ไล่ สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความกลัวขึ้นได้ในหลายเหตุการณ์

ส่วนเนื้อหาที่ผู้เล่นมีการถอดรหัสความหมายแบบต่อรองความหมาย ได้แก่ การนำเสนอเนื้อเรื่องว่าสถานที่แห่งนี้มาจากเรื่องจริงของโรงงานผลิตโลงศพgrimss บี แอน สตริปเปอร์ คาสเก็ท คอมพานีในอดีตที่ปิดตัวลงเพราะมีเหตุการณ์สยองขวัญต่าง ๆ เกิดขึ้นมากมาย จนกลายเป็นถ้ำร้างที่ได้ชื่อว่าเป็น โกดังผีสิง โดย ผู้เล่นไม่เชื่อ

ว่าเรื่องราวนี้เป็นเรื่องจริง และผู้เล่นไม่แน่ใจว่าตัวละครที่ปรากฏเป็นคน ผีหรือซอมบี้ ผิดิกันแน่ แต่ก็ยอมรับว่าตัวละครใน Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยานั้นมีความแตกต่างไปจากคนปกติ มีการใช้อาวุธ น่ากลัว คล้ายกับคนมีอาการผิดปกติทางจิต ทำให้รับรู้ได้ถึงความน่ากลัว

ตัวละครที่เป็นผีคอมพิวเตอร์กราฟิก และหุ่นผีต่างชาตก็เป็นสิ่งที่ผู้เล่นมีการถอดรหัสความหมายแบบต่อรองความหมายเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นแม่มด มัมมี่ หรือซอมบี้ เนื่องจากเป็นผีต่างชาติ ไม่ได้ก่อให้เกิดความกลัวในใจของผู้เล่นได้นัก เนื่องจากไกลตัว แต่มีผู้เล่นบางคนยอมรับว่าหุ่นเหล่านี้มีความน่ากลัว เนื่องจากมีแผลเหวอะหวะ และการจินตนาการว่าหุ่นเหล่านี้ขยับได้ ทำให้เกิดความน่ากลัวขึ้นภายในจิตใจได้

นอกจากนี้ เทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงที่มีการสื่อสารผ่านการมองเห็น อาทิ การออกแบบแสงสี ความมืด สว่าง ก็เป็นสิ่งที่เล่นมีการถอดรหัสความหมายแบบต่อรองความหมายเช่นกัน เนื่องจากผู้เล่นส่วนมากพบว่า การออกแบบแสงภายในโกดังผีสิงค่อนข้างมืดมาก ทำให้ผู้เล่นมองไม่ค่อยเห็นรายละเอียดของตัวละคร หรือฉากชัดเจนมากนัก ความกลัวจึงลดลง และการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวผ่านเสียงเพลงก็เป็นสิ่งที่ผู้เล่นต่อรองความหมายด้วยเช่นกัน เนื่องจากผู้เล่นส่วนมากให้ความสนใจกับสิ่งที่มองเห็นทางสายตามากกว่า จึงไม่ได้ให้ความสนใจในการถอดรหัสความหมายเสียงเพลงที่ได้ยินมากนัก

ถอดรหัสความหมายของผู้เล่นบ้านแม่นาค

การถอดรหัสความหมายของผู้เล่นชาวไทยที่ได้เล่นบ้านผีสิง บ้านแม่นาค นับว่า มีความน่าสนใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้เล่นชาวไทย มีการถอดรหัสความหมายความน่ากลัวสอดคล้องกับการเข้ารหัสความกลัวของผู้ส่งสารในหลายประเด็น ทั้งการสื่อสารความกลัวผ่านตัวละครที่มนุษย์แสดงและตัวละครที่เป็นหุ่น โดยบ้านผีสิงแห่งนี้มีการสื่อสารความกลัวผ่านตัวละครทั้งแม่นาค สัปเหร่อ ผีปอบ ผีนางรำ

ที่ล้วนเป็นผู้ที่ผู้เล่นรู้จัก รับรู้ว่ามีควมน่ากลัวจากสื่อประเภทอื่นที่เคยรับชมมา จึงยอมรับว่าตัวละครทุกตัวสามารถสร้างความกลัวให้เกิดขึ้นได้ แม้ตัวละครจะมีการแสดงออก จังหวะในการหลอกแต่ละรอบที่แตกต่างกันไป โดยผู้เล่นให้ความเห็นว่าสามารถแสดงได้สมบทบาท และน่ากลัว ลักษณะการพูด การแต่งกาย ดูสมจริงเข้ากับพื้นที่ที่มีความเป็นไทยโบราณ แม้จะแสงสลัวมองไม่เห็นชัดก็ตาม

ฉากต่าง ๆ ที่ปรากฏในพื้นที่บ้านผีสิงแห่งนี้ แม้บางฉากดูเหมือนจะไม่มีมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราว แม่นาคพระโขนง อาทิ ฉากป่า หรือฉากงานศพ แต่ก็สามารถสื่อสารความกลัวได้ว่าเป็นพื้นที่ชนบทของไทยในอดีตที่มีความเกี่ยวข้องกับความตาย และเป็นที่อยู่ของผีแม่นาค และสื่อถึงเวลากลางคืน ที่ทำให้ผู้เล่นเกิดความกลัวเช่นกัน

นอกจากนี้ การถอดรหัสความหมายของผู้เล่นเกี่ยวกับความขัดแย้งก็มีความสอดคล้อง และการสื่อสารผ่านสัญลักษณ์พิเศษก็เป็นสิ่งที่ผู้เล่นถอดรหัสความหมายได้สอดคล้องเช่นกัน โดยผู้เล่นส่วนมากถอดรหัสความหมายว่า รูปปั้นแม่นาค คือสัญลักษณ์ที่โดดเด่นด้านภาพในพื้นที่ ทำให้นึกถึงตำนาน และอำนาจของแม่นาค และเสียงกรีดร้องของแม่นาค ก็ถือเป็นเอกลักษณ์ของสถานที่ ที่ทำให้ตกใจ กลัว และต้องการวิ่งออกจากบ้าน

สำหรับการสื่อสารผ่านผัสสะต่าง ๆ ภายในพื้นที่บ้านผีสิงถือเป็นเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงที่ ก่อให้เกิดบรรยากาศที่น่ากลัว ผู้เล่นได้ถอดรหัสความหมายว่าสามารถสร้างความกลัวขึ้นในจิตใจของผู้เล่น บ้านแม่นาคได้เป็นอย่างดี โดยการสื่อสารผ่านการมองเห็นนั้น สามารถสื่อสารได้ว่า บ้านแม่นาคมีบรรยากาศสัว เห็นทุกสิ่งได้ลาง ๆ ทำให้เกิดความกลัวขึ้นในจิตใจได้ การสื่อสารผ่านทางเสียงเงียบ เสียงประกอบ เสียงสนทนา และเสียงดนตรี โดยเฉพาะเสียงดนตรีไทยที่ดังขึ้นเบา ๆ ตอนที่นางรำได้ปรากฏตัวขึ้น ทำให้ผู้เล่นรู้สึกกลัวเป็นอย่างมาก

การสื่อสารผ่านกลิ่นน้ำอบ กลิ่นธูป สามารถทำให้ผู้เล่นถอดรหัสความหมายไปในทิศทางเดียวกันหมดว่า ทำให้รู้สึกถึงความเป็นผี และทำให้รู้สึกกลัวผีแบบไทย

มาก โดยคิดว่ามีความเหมาะสมอย่างมากในการนำมาสื่อสารและประกอบสร้างความน่ากลัวในพื้นที่บ้านผีสิงแห่งนี้ และการสื่อสารผ่านทางผัสสะทางร่างกาย อาทิ การนั่งบนเตียงที่สั่นและยุบได้ การออกแบบฉากให้ผู้เล่นต้องเดินในฉากป่าที่เป็นทางเดินที่แคบ ทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกอึดอัด และกลัว ได้เช่นกัน

สำหรับเนื้อหาที่ผู้เล่นชาวไทยถอทรหัสต่อรองความหมาย มีเพียงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องและแก่นเรื่อง โดยผู้เล่นไม่ค่อยเข้าใจว่าแก่นเรื่องนั้นเกี่ยวกับผีแม่นาคที่กำลังรอคอยคนรักกลับมาหาอีกครั้ง

โดยสรุปแล้ว ผู้เล่นที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับผีในโลกของความเป็นจริง ถอทรหัสความหมายความน่ากลัวที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา และบ้านแม่นาคประกอบสร้างขึ้น ได้ไม่แตกต่างกับผู้เล่นที่ไม่มีประสบการณ์เกี่ยวกับผี โดยผู้เล่นทั้งหมดที่ทำการศึกษา มีการถอทรหัสความหมายความน่ากลัวของบ้านแม่นาค สอดคล้องกับการเข้ารหัสความกลัวของผู้ส่งสารในหลายประเด็น มากกว่า Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา

อภิปรายผลการวิจัย

1. คุณสมบัติของบ้านผีสิงในฐานะสื่อ

หากพิจารณาการทำหน้าที่ “สื่อ” ของบ้านผีสิง แล้ว จะพบว่า บ้านผีสิงนั้นเป็นสื่อที่ได้จำลองสภาวะความจริงเสมือน (Simulation) ให้กับผู้เล่น โดยสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวผ่านการใช้สัญญาณต่าง ๆ มาประกอบสร้างบรรยากาศของพื้นที่โลกหลังความตาย รวมถึงการสื่อสารผ่านประสาทสัมผัสด้านการมองเห็น การได้ยิน การได้กลิ่น การสัมผัส คล้ายกับการสร้างสัมผัสที่ให้กับผู้เล่นทั่วไปให้สามารถรับรู้และมีปฏิสัมพันธ์กับสัญญาณต่าง ๆ ในพื้นที่บ้านผีสิง เสมือนหลุดเข้าไปในโลกของวิญญาณ เห็นได้จากการสื่อสารและประกอบสร้างความน่ากลัวในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ที่ได้ประกอบสร้างพื้นที่ให้กลายเป็นโกดัง

ผีสิ่งที่เต็มไปด้วยผีที่มีความโหดร้ายทารุณ ผู้เล่นต้องเข้าไปในพื้นที่ ได้เผชิญหน้ากับผีต่าง ๆ ทั้งสัปเหร่อ หมอผ่าตัด ต้องวิ่งหนีแวมไพร์ และผีมือเลื้อยที่วิ่งเข้ามาประชิดตัว ผู้เล่นสามารถได้กลิ่นน้ำมันเครื่องของเลื่อยไฟฟ้า ได้ยินเสียงเลื่อยไฟฟ้าอย่างชัดเจน ทำให้เกิดความสมจริง เสมือนหลุดเข้าไปในพื้นที่แห่งนั้น จริง ๆ

บ้านผีสิงแบบไทยอย่างบ้านแม่นาค ก็เช่นเดียวกัน โดยเป็นสื่อที่ได้จำลองพื้นที่วิถีชีวิตของคนไทยในอดีตที่อยู่ในชนบท ห้างไกลผู้คน เมื่อผู้เล่นเข้าไปในพื้นที่แห่งนี้จะต้องเอาตัวรอดให้ได้จากการไล่ล่าของผีปอบ ผีนางรำ และได้ประสบการณ์ในการเผชิญหน้ากับผีแม่นาคบนเรือนแม่นาค ซึ่งเปรียบเสมือนพื้นที่ที่แม่นาคดำรงอยู่ ถือเป็นสื่อที่สร้างโลกที่แตกต่างกับโลกความเป็นจริงของผู้เล่น แยกจากชีวิตปกติของผู้คน ทำให้ผู้เล่นได้บริหารความตื่นเต้น บริหารอารมณ์ เพื่อหลีกหนีชีวิตประจำวันที่ซ้ำซากตามแนวคิดของ Marcuse โดยสามารถสร้างประสบการณ์ตรงแบบทันทีทันใดแก่ผู้รับสาร (Immediate experience) ถือเป็นการสื่อสารที่รวดเร็ว สมจริง และมีประสิทธิภาพในการสื่อสาร ซึ่งจากการศึกษาครั้งนี้พบว่าการสื่อสารผ่านทางประสาทสัมผัสนี้สามารถสร้างความกลัวให้กับผู้เล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และไม่จำกัดว่าสามารถสื่อสารผ่านผัสสะประเภทใดบ้าง ผู้ส่งสารสามารถสื่อสารกับผู้เล่นเพื่อสร้างประสบการณ์ตรงแบบทันทีทันใดแก่ผู้รับสารได้หลายผัสสะพร้อม ๆ กัน เพื่อให้เกิดความสมจริง และสื่อสารความน่ากลัวให้กับผู้เล่นได้อย่างเต็มที่

นอกจากนี้ บ้านผีสิงเป็นสื่อในยุคหลังสมัยใหม่ (Post-modern) ที่มีการแบ่งขอบเขตเส้นแบ่งทาง

วัฒนธรรมในพื้นที่ของผีพร้าเลื่อนลง (Boundariless) กลายเป็นพื้นที่ที่คลุมเครือแตกต่างจากสื่อประเภทอื่น ๆ ที่นำเสนอเรื่องราวของขวัญ เรื่องราวของผีอย่างมีขอบเขตที่ชัดเจน อาทิ ละครชุด The Walking Dead จะนำเสนอเนื้อหาของผีประเภทซอมบี้เท่านั้น โดยจะไม่มี การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับผีที่แตกต่าง

เช่น แม่มด แวมไพร์ ปรากฏให้เห็นแต่อย่างใด แต่ในพื้นที่บ้านผีสิงนี้ ผู้เล่นจะสามารถพบการปรากฏตัวของผีหลากหลายประเภทอยู่ด้วยกัน เมื่อเส้นแบ่งโลกความเป็นผีพร่าเลือน และยังเป็นพื้นที่ที่มีความเป็นตะวันตก (ความเป็นโลก) โดยความเป็นโลกได้เข้ามาปะทะความเป็นท้องถิ่น เกิดการผสมผสานความเป็นโลกและความเป็นท้องถิ่น (Glocalization) ทำให้เส้นแบ่งความเป็นโลกและท้องถิ่นที่พร่าเลือนเข้าด้วยกัน โกดังผีสิงแห่งนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่สื่อสารความน่ากลัวของผีจากทางตะวันตกเพียงเท่านั้น แต่ยังเกิดการปรากฏตัวของผีปอบซึ่งเป็นผีไทยที่สามารถปรากฏกายเพื่อสร้างความกลัวในพื้นที่ Ripley's HAUNTED ADVENTURE พัทยา ร่วมกับซอมบี้ แม่มด หรือผีมือเลื้อยได้ เช่นเดียวกับบ้านแม่นาคที่เป็นพื้นที่นำเสนอความน่ากลัวของผีในบริบทความเป็นไทย แต่ก็เกิดการปรากฏตัวของผีสาว ซึ่งมีลักษณะที่คล้ายคลึงกับผีจูออนอันโด่งดังของญี่ปุ่น ซึ่งแม้ไม่มีความเกี่ยวข้องกับแม่นาค แต่ก็สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความกลัวได้เช่นกัน

จะเห็นได้ว่า แม้บ้านผีสิงจะเป็นสื่อที่ไม่ยึดหลักความถูกต้องตามโลกความเป็นจริง โดยอนุญาตให้มีการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวผ่านตัวละครผีที่มีเส้นแบ่งกันที่พร่าเลือน มีความหลากหลาย ความหมายลึ้นหลอ แต่สามารถทำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกกลัว และสนุกในการเป็นผู้เล่นโดยไม่มีข้อสงสัยเกี่ยวกับการปรากฏตัวของผีประเภทต่าง ๆ แต่อย่างใด ถือเป็นสื่อที่เปิดโอกาสให้ผู้ที่อยู่ในธุรกิจ สามารถสร้างสรรค์เนื้อหาความสนุกของเรื่องราวภายในบ้านผีสิงได้อย่างไร้การปิดกั้น ซึ่งช่วยส่งเสริมให้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์สามารถพัฒนาต่อไปได้

2. กลวิธีการสร้างความกลัวในบ้านผีสิง

จากการศึกษาพบว่า กลวิธีการสร้างความกลัวในบ้านผีสิงนั้น มีการประกอบสร้างความกลัวในหลายรูปแบบด้วยกัน อาทิ

สื่อสารและประกอบสร้างความกลัวเพื่อตอบสนองรสนิยมแบบชนชั้นกลางของผู้เล่น สร้างความกลัวผ่านพลังของการเล่าเรื่อง และประกอบสร้างความกลัว

แบบย้อนแย้ง โดยไม่ได้นำเสนอเรื่องราวของผีในรูปแบบของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ต้องให้ความเคารพนับถือแบบชนชั้นชาวบ้าน ที่ทำการเคารพ กลัว และยอมรับว่าผีมีอำนาจดำรงข้องเกี่ยวกับการดำเนินชีวิต เห็นได้จากการนำเสนอความกลัวที่ปรากฏในพื้นที่บ้านผีสิงจะไม่ใช้รูปแบบของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่แตะต้องไม่ได้ แต่เป็นการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวสำหรับผู้เล่นที่เป็นชนชั้นกลางที่แสวงหารูปแบบการใช้ชีวิตรูปแบบหนึ่ง เพื่อหลีกหนีชีวิตประจำวันอันซ้ำซาก จำเจ ดังนั้นในพื้นที่บ้านผีสิงจึงมีการนำต้นทุนวัฒนธรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีมาประกอบสร้างเป็นพื้นที่เหนือจริง นำมาประกอบสร้างเรื่องราวเพื่อประโยชน์ใช้สอย ตอบสนองกับการเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ คือ สามารถสร้างรายได้จากการคลายเครียด ผ่อนคลาย และสร้างความตื่นเต้น ตอบสนองรสนิยมแบบหวือหวาแปลกตา (Exoticism) ที่ชนชั้นกลางแสวงหา

หากพิจารณาเรื่องกลวิธีการเล่าเรื่อง จะพบว่า เป็นการเล่าเรื่องราวความน่ากลัวจากมุมมองของผี ที่ต้องการสื่อสารกับผู้เล่นว่า โกดังผีสิงและบ้านแม่นาคเป็นพื้นที่แห่งความสยองขวัญ เต็มไปด้วยความน่ากลัว อนุญาตให้ผู้เล่นได้เข้าไปเยี่ยมชมและพบเจอเรื่องราวของโลกวิญญาณเพียงชั่วคราวเท่านั้น โดยสุดท้ายแล้วมนุษย์ต้องกลับออกไป ไม่สามารถที่จะอยู่ร่วมกันได้ มีการใช้เทคนิคการเล่าที่เกินจริง มีความตื่นเต้น สยองขวัญ เกินกว่าชีวิตจริง เพื่อตอบสนองรสนิยมแบบหวือหวาแปลกตา (Exoticism) ที่ชนชั้นกลางต้องการ มีการออกแบบตัวละคร โดยใช้ผีกระส래หลักมาสื่อสารและประกอบสร้างความกลัว เช่นในบ้านแม่นาคที่มีการนำผีبوب ผีนางรำ ผีแม่นาค ซึ่งเป็นผีที่โด่งดังในเรื่องความน่ากลัวในบริบทสังคมไทยที่แม้มีพื้นที่ปรากฏตัวแตกต่างกัน แต่ก็สามารถมาอยู่ร่วมกันในพื้นที่บ้านแม่นาคเพื่อสร้างความกลัวให้กับผู้เล่นได้ ซึ่งหากมองในมุมมองของการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม ที่หากมีการเลือกนำเสนอตัวละครผีที่ผู้เล่นไม่รู้จัก โดยอาจจะเป็นผีเฉพาะถิ่น (Sub-culture) อาทิ ผีโสมด ผีพราย แทนผีกระส래หลัก ผู้เล่นที่มีลักษณะเป็นมวลชน (Mass) อาจจะไม่รู้จัก

ไม่เข้าใจถึงความโหดร้ายน่ากลัว และอาจจะไม่รู้สึกลัวได้เมื่อเข้าไปพบเจอผีเหล่านี้ในบ้านผีสิง

นอกจากนี้ จากการศึกษาพบว่า โครงเรื่องในการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิงจะมีการ ลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ เลียนแบบตรรกะอารมณ์ของมนุษย์ที่ไม่ได้คงที่อยู่ตลอดเวลา มีการเปลี่ยนแปลง และมีการกระตุ้นอารมณ์ให้รู้สึกลัวเป็นช่วง จนถึงความกลัวที่มากที่สุด และสามารถหลุดพ้นออกมาได้ และการเล่าเรื่องที่ส่งเสริมให้ผู้เล่นได้รู้สึกมีส่วนร่วมและเป็นตัวละครหนึ่งในเรื่อง อาจทำได้โดยการค่อย ๆ เปิดเผยเรื่องราวเหตุการณ์ต่าง ๆ คล้ายกับเกมโชว์ที่ผู้เล่นจะค่อย ๆ ผ่านไปที่ละด่าน จะช่วยให้ผู้เล่นเกิดความสนใจ สนุก และรู้สึกได้ว่าตนเองเสมือนหลุดเข้าไปในสถานที่แห่งนั้น

หากพิจารณาการนำเสนอความกลัวในพื้นที่บ้านผีสิง จะพบว่า มีการนำเสนอความกลัวแบบย้อนแย้ง (Paradox) ผ่านเทคนิคต่าง ๆ ได้แก่ การสร้างความคุ้นเคยบนความไม่คุ้นชิน การสร้างความสนุกแต่น่ากลัว การประกอบสร้างที่ปลอมแต่สมจริง และการทำให้คล้ายรู้จักแต่ก็ไม่รู้จัก

3. การถอดรหัสความหมายจากผู้เล่น

จากการศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายจากผู้เล่นที่เป็นผู้รับสารตามแนวคิดของ Stuart Hall พบว่า ผู้เล่นมีการถอดรหัสความหมายสอดคล้องกับจุดยืนแบบผู้ผลิตสารต้องการ (Dominant – hegemonic position) ในหลายประเด็น อาทิ ตัวละครที่มนุษย์แสดง มีความน่ากลัว สมจริงกว่าตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์ การแต่งกาย แต่งหน้า และลักษณะการพูดของตัวละครที่มนุษย์แสดงคล้ายผีน่ากลัวแตกต่างจากคนทั่วไป ฉากต่าง ๆ ในบ้านผีสิงแสดงถึงการเป็นพื้นที่ที่น่ากลัวในอดีต เป็นดินแดนแห่งความตาย เป็นเวลากลางคืน เป็นพื้นที่ของผีที่มีความโหดร้ายทารุณ และเทคนิคเฉพาะของบ้านผีสิงทั้งหมด ก่อให้เกิดบรรยากาศของความตาย ก่อให้เกิดความกลัวในจิตใจได้ ถือได้ว่าผู้เล่นและผู้ส่งสารถือรหัสการสื่อสาร

ชุดเดียวกัน การสื่อสารความกลัวประสบความสำเร็จ โดยจากงานวิจัย พบว่า ผู้เล่นที่เป็นผู้รับสารนั้น ไม่ได้มีความว่างเปล่าเกี่ยวกับเรื่องของผี ล้วนแต่เคยถูกติดตั้งวิธีคิดเรื่องความกลัวผีมาก่อนหน้านี้ โดยการรับรู้เนื้อหา ความน่ากลัวของผีผ่านสื่อประเภทอื่น ๆ มาก่อน ซึ่งการที่ผู้เล่นทั้งหมดที่ทำการศึกษามีการถอดรหัสความหมายความน่ากลัวของบ้านผีสิง บ้านแม่นาค ซึ่งเป็นบ้านผีสิงที่น่าขนานเกี่ยวกับผีแม่นาคพระโขนง ได้อย่างสอดคล้องในหลายประเด็น เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่า ผู้เล่นนั้นจะกลัวในผีที่มีความรู้สึกใกล้ชิด คั่นเคย ซึ่งแม้ว่า บ้านแม่นาคจะมีจุดอ่อนในการสื่อสารโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ที่ไม่ได้มีการออกแบบเป็นโครงร่างที่แข็งแรง ชัดเจน หรือใช้เทคนิคในการสื่อสารแบบวัฒนธรรมตะวันตกก็ตาม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดในการออกแบบบ้านผีสิงของ Hirofumi ผู้เป็นนักออกแบบบ้านผีสิงชาวญี่ปุ่นที่กล่าวว่า การออกแบบบ้านผีสิงมีความเกี่ยวข้องกับบริบททางวัฒนธรรมเป็นอย่างมาก คนญี่ปุ่นจะสามารถออกแบบความน่ากลัวของบ้านผีสิงแบบญี่ปุ่นได้ดีกว่าการให้ผู้ออกแบบญี่ปุ่นไปออกแบบบ้านผีสิงแบบตะวันตก เพราะคงไม่มีประสบการณ์ ไม่สามารถนำเสนอความน่ากลัว และเข้าใจผู้เล่นได้เท่ากับคนที่ใกล้ชิดวัฒนธรรมนั้น (Nippon.com, 2016)

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้อง

1. อุตสาหกรรมบ้านผีสิงเป็นหนึ่งในเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ที่สามารถสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวในหลายรูปแบบ ซึ่งหากต้องการให้ผู้เล่นสามารถเล่นได้หลากหลายเพศ-วัย ความกลัวที่น่าเสนอต้องไม่ใช่รูปแบบความกลัวที่สมจริง หรือนำให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกกลัวจนไม่ต้องการเล่นบ้านผีสิง ผู้ออกแบบเนื้อหาในบ้านผีสิงต้องมีความสามารถในการสื่อสารออกแบบเนื้อหาให้มีความพอเหมาะ สามารถเปลี่ยนความกลัวให้กลายเป็นความสนุกได้

2. จากการศึกษาพบว่า บ้านผีสิงไม่ใช่พื้นที่ในการสื่อสารเฉพาะความกลัวเกี่ยวกับผี หรือโลกหลังความตายเพียงอย่างเดียว แต่ควรมีการประกอบสร้างอารมณ์ที่หลากหลายเพื่อให้ผู้เล่นเกิดความสุข เช่น การสร้างบรรยากาศที่ผู้เล่นถูกไล่ล่าสลับกับการหลอกผี ซึ่งเป็นการสร้างอารมณ์ตื่นเต้น ตกใจ หวาดกลัว และสนุกให้เกิดขึ้น และควรนำเสนอเนื้อเรื่องที่คล้ายกับอารมณ์ของมนุษย์ที่มีระดับขึ้น-ลง เพื่อไม่ให้ผู้เล่นเกิดความรู้สึกเหนื่อยจนเกินไปในการเล่นบ้านผีสิง

3. พื้นที่เหนือจริงของบ้านผีสิง หรือสวนสนุก เป็นสื่อที่สามารถสร้างสรรค์จินตนาการได้อย่างไร้ขอบเขต ผู้เข้ารหัสความหมายสามารถประยุกต์ใช้เทคโนโลยีหรือนวัตกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า เพื่อการสื่อสารกับผู้เล่นได้ดีที่สุด โดยสามารถผสมผสาน ออกแบบการสื่อสารผ่านทางผัสสะทั้งห้าได้พร้อมกัน เพื่อเพิ่มบรรยากาศความสมจริง และสร้างประสบการณ์ให้กับผู้เล่นได้มากที่สุด

4. ผู้เล่นทั้งหมดที่ทำการศึกษายังไม่ได้มีความชื่นชอบหรือกลัวการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวผ่านเทคโนโลยีการสื่อสารที่ใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกมากนัก โดยจะขึ้นชอบความรู้สึกใกล้ชิดกับบรรยากาศ และการสื่อสารที่ตัวละครมีความใกล้ชิดและฉากที่มีลักษณะทางกายภาพที่สามารถสัมผัสได้มากกว่า

ข้อเสนอแนะการวิจัยในอนาคต

1. การศึกษารุ่นนี้ เป็นการศึกษาการถอดรหัสความหมายเฉพาะผู้เล่นชาวไทยเท่านั้น ซึ่งสามารถศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายของผู้เล่นชาวต่างชาติเพิ่มเติมได้ เพื่อความเข้าใจถึงการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวได้มากยิ่งขึ้น และหากสามารถเปรียบเทียบ การถอดรหัสความหมายของผู้เล่นชาวไทยกับชาวต่างชาติ อาจจะทำให้พบประเด็นการถอดรหัสความหมายในลักษณะเดียวกัน หรือพบปัจจัยที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการถอดรหัสความหมายเพิ่มเติม เพื่อเป็นข้อมูลในการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่อไป

2. ผู้ที่สนใจศึกษาถึงพลังของการเล่าเรื่องและพลังในการสร้างความจริงเสมือนจริงจากสัญญาณต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการประกอบสร้างความกลัว สามารถทำการศึกษาเพิ่มเติมได้ในบ้านผีสิงที่ไม่ใช้คนแสดง แต่ได้รับความนิยมและเป็นที่ชื่นชอบของผู้เล่น เพื่อทราบบทความรู้ในการสื่อสารและประกอบสร้างความกลัวได้ดียิ่งขึ้น

3. การศึกษาในครั้งนี้เป็นการศึกษาการสร้างพื้นที่ความจริงเสมือนผ่านการประกอบสร้างพื้นที่บ้านผีสิงทางกายภาพ ซึ่งผู้ที่สนใจสามารถศึกษาถึงการสร้างความจริงเสมือนในสื่ออื่น ๆ เช่น ผ่านเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และการถอดรหัสความหมายจากผู้เล่น และสามารถเปรียบเทียบถึงปัจจัยที่มีความเหมือนหรือแตกต่างกับการประกอบสร้างความกลัวในบ้านผีสิงปกติได้เช่นกัน

บรรณานุกรม

กาญจนา แก้วเทพ. (2553). *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

กาญจนา แก้วเทพ. (2557). *ปรัชญานิเทศศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. (2560). *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ : อินทนิล.

กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน.(2552). *หลอน รัก ลับสน ในหนังไทย : ภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ. 2520-2547) กรณีศึกษาตระกูลหนังผี หนังรัก และหนังยุคหลังสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สยาม.

โฆษิต ทิพย์เทียมพงษ์. (2561, 2 กรกฎาคม). มอง “การนับถือผีแบบไทย” ตามกรอบญี่ปุ่น. <https://mgronline.com/japan/detail/9610000065748>

พัฒนิตา มิตรรักดี. (2561). *Creative Economy in Action*. คิด, 9(12), 14-15.

- พรรณพร กะตะจิตต์. (2561, 9 เมษายน). *วิทยาศาสตร์เบื้องหลังผู้คนที่ชื่นชอบความกลัว*. สืบค้นจาก <https://www.scimath.org/article-science/item/7829-2018-01-10-09-00-11>.
- สุธีรา นิมิตรนิวัฒน์. (2555). ความกลัว : เรื่องที่ไม่น่ากลัว. *ศิลปศาสตร์ปริทัศน์*, 7(13), 1-16.
- Baker, C. (2018). *Exploring a Three-Dimensional Narrative Medium: The Theme Park as “De Sprookjessprokkelaar,” The Gatherer and Teller of Stories*. (Thesis, Doctor of Philosophy (PhD)), University of Central Florida.)
- Clasena, M., Andersenb, M., & Schjoedt, U. (2019). Adrenaline junkies and white-knucklers: A quantitative study of fear management in haunted house visitors. *Poetics*, 73, 61–71.
- Creative Economy Agency. (2564, 1 มิถุนายน). *Soft Power เครื่องมือสำคัญในการผลักดันเศรษฐกิจสร้างสรรค์ไทย*. สืบค้นจาก <https://www.cea.or.th/th/single-statistic/cea-soft-power>
- Fu., X. (2016). *HORROR MOVIE AESTHETICS: How color, time, space and sound elicit fear in an audience*. (Master of Fine Arts in Information Design and Visualization, Northeastern University.)
- Hall, S. (1973). *Encoding and Decoding in the Television Discourse*. CCCS Stencilled Paper 7, University of Birmingham. Retrieved from <https://www.birmingham.ac.uk/Documents/college-artslaw/history/cccs/stenciled-occasional-papers/1to8and11to24and38to48/SOP07.pdf>

- Legend Siam. (2018, 19 สิงหาคม). *บ้านแม่นาค*. <https://www.facebook.com/watch/?v=399734824089664>
- Legend siam pattaya. (2562, 2 สิงหาคม). *สวนสนุก สถานที่ถ่ายรูปแบบไทย ย้อนยุค เปิดใหม่ Legend Siam พัทยา*. สืบค้นจาก <https://pantip.com/topic/39108673>
- Mckendry, B. (2018). *The History Of HauntedHouses*. Retrieved from <https://www.americahaunts.com/ah/facts>
- Movie News. (2560, 22 สิงหาคม). *5 หนังผีสยองขวัญที่ทำเงินแรงทั่วโลก !!*. สืบค้นจาก <https://www.sfcinematicity.com/news-activity/news-227>
- Nippon.com, (2016). *Gomi Hirofumi and Japan's Scariest Haunted Houses*. Retrieved from https://www.nippon.com/en/views/b05501/?cx_recs_click=true
- Öhman, A. (2000). *Fear and anxiety: Evolutionary, cognitive, and clinical perspectives. Handbook of emotions*. New York. : The Guilford Press.
- Persinger, M., A. (1983). "Religious and Mystical Experiences as Artifacts of Temporal Lobe Function: A General Hypothesis". *Perceptual and Motor Skills*. 57(3), 1255–1262
- Putic, G. (2015, 14 มกราคม). *นักวิจัยในสวีเดนเชื่อว่าผีไม่มีจริงแต่เกิดจากสมองแปลงสัญญาณผิดพลาด*. สืบค้นจาก <https://www.voathai.com/a/science-stories-ghosts-tk/2597444.html>
- Scrivner, C., Andersen, M., Schjodt, U., & Clasen, M. (2022). The Psychological Benefits of Scary Play in Three Types of Horror Fans. *Journal of Media Psychology*, 35(2), 1-20.

- Thaiticketmajor. (2562, 1 เมษายน). *เปิดแล้ว! MYSTERY MANSION รถไฟผีสิง แบบห้อยขาแห่งเดียวในไทย ที่เอเซียทีค*. สืบค้นจาก <https://www.thaiticketmajor.com/variety/travel/11186/>
- Tuan, Y., F. (2013). *10 Fear of Human Nature: Ghosts*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Wongnai.com. (2562, 7 มิถุนายน). *5 ที่เที่ยวบ้านผีสิง หลอนจริงเตรียมกรีดลั่น!*. สืบค้นจาก <https://www.wongnai.com/listings/attractions-haunted-house>