

## องค์ประกอบของขวัญในสื่อการ์ตูนผีบาทเดียว เทคนิคการเล่าเรื่อง และการสร้างบรรยากาศเพื่อกระตุ้นอารมณ์ผู้ชม\*

### HORROR ELEMENTS IN THE CARTOON MEDIA, THE STORYTELLING TECHNIQUE AND ATMOSPHERE CREATION TO STIMULATE THE AUDIENCE'S EMOTIONS

วันวิสาข์ พรหมจัน\*, พชชนันท์ บุญช่วย

Wanwisa Promjeen\*, Poschanan Boonchuai

คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ นครปฐม ประเทศไทย

Faculty of Business Administration, Rajamangala University of Technology Rattanakosin, Nakhon Pathom, Thailand

\*Corresponding author E-mail: wanwisa.pro@rmutr.ac.th

#### บทคัดย่อ

บทความวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาแนวทางและกระบวนการสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ สร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการ สู่ต้นแบบองค์ความรู้การออกแบบสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญในการสร้างบรรยากาศสยองขวัญ เลือกแบบเจาะจง ชาย 15 คน หญิง 15 คน รวมจำนวน 30 คน และจำแนกตามช่วงอายุไม่ต่ำกว่า 18 - 29 ปี ที่มีประสบการณ์และความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและการใช้สื่อการ์ตูนช่องได้ดี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์เชิงลึก เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก วิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา ผลการวิจัย พบว่า แนวทางและกระบวนการสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ ในการสร้างบรรยากาศสยองขวัญ จากการตูนผีเล่มละบาท สรุปได้ว่า การ์ตูนผีเล่มละบาทนับเป็นวัฒนธรรมไทยที่สามารถดึงดูดสร้างการมีส่วนร่วมแก่คนในสังคม และทรงพลัง ด้วยองค์ประกอบด้านลายเส้น ภาพวาด และเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังมีความเป็นอมตะ การสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการ สู่ต้นแบบองค์ความรู้การออกแบบสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ มีจุดมุ่งหมายการสร้างตัวละครที่สอดคล้องกับรหัสทางวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ ค่านิยม มุมมอง สุนทรียศาสตร์แห่งการออกแบบ โดยอาศัยองค์ประกอบศิลป์ เนื่องจากการตูนไทยในปัจจุบันยังได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศ โดยเฉพาะญี่ปุ่นและจีน และเมื่อรูปแบบสังคมเข้าสู่ยุคดิจิทัล การ์ตูนได้ปรับเปลี่ยนก้าวข้ามจากสื่อสิ่งพิมพ์กระดาษไปสู่สื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเนื้อหา รูปแบบการเข้าถึง และการผสมผสานทางวัฒนธรรม สะท้อนความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยได้เป็นอย่างดี

**คำสำคัญ:** องค์ประกอบของขวัญ, การ์ตูนผีบาทเดียว, เทคนิคการเล่าเรื่อง, การสร้างบรรยากาศ, กระตุ้นอารมณ์

## Abstract

This research article aims to study the guidelines and processes of creating a horror atmosphere from artistic elements. Create works from concepts and processes to the prototype of the knowledge of designing and creating a horror atmosphere from artistic elements. It is a quantitative research. Those who provide important information are experts in creating horror atmospheres, specifically selected, 15 men, 15 women, a total of 30 people, and classified by age range of not less than 18-29 years old, who have experience and understanding of storytelling and using cartoon media. The tools used in the research include in-depth interviews, collect data with in-depth interviews, analyze the data. The results of the research found that the guidelines and processes of creating a horror atmosphere from art elements in creating a horror atmosphere from ghost cartoons per book. In conclusion, the ghost cartoon is a Thai culture that can attract and create participation of people in society and be powerful with elements of lines, drawings, and stories related to everyday life. There is also immortality. Creation of works from ideas and processes to the prototype of design knowledge, creating a horror atmosphere from artistic elements. The objective is to create characters that are consistent with cultural codes related to religion, beliefs, values, views, aesthetics of design based on artistic elements. Because Thai cartoons today are also influenced by foreign countries, especially Japan and China, and when the social model enters the digital age, cartoons have changed beyond paper print media to online print media. Which has changed in content, access patterns and cultural integration Reflecting the changes in Thai society very well.

**Keywords:** Horror Elements, One-Bath Ghost Cartoon, Storytelling Techniques, Atmosphere Creation, Emotional Stimulation

## บทนำ

การ์ตูนผีเล่มละบาทนับเป็นวรรณกรรมไทยที่สามารถดึงดูด สร้างการมีส่วนร่วมแก่คนในสังคม และทรงพลัง ด้วยองค์ประกอบด้านลายเส้น ภาพวาด และเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เรื่องผี ความเชื่อ เผยให้เห็น ภูตผีปีศาจ ความดี ความชั่ว เพื่อพาผู้รับสารไปค้นหาจิตใจของมนุษย์ พร้อม ๆ กันนั้นได้ดึงสภาพสังคมปัจจุบันเข้าไปสอดแทรกด้วย มีข้อคิด มีคำสอน มีข้อมูลต่าง ๆ ที่ช่วยทำให้ผู้รับสารคิด แยกแยะ เลือกรับสื่อได้อย่างเหมาะสม อันเป็นผลให้การตูนผีไทยเล่มละบาทประสบความสำเร็จมาโดยตลอด เนื่องจากสามารถสะท้อนพฤติกรรมอันขัดแย้งของมนุษย์ที่ตกอยู่ภายใต้อำนาจของกิเลสและแรงปรารถนาได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังมีความเป็นอมตะ การ์ตูนผีเล่มละบาทสามารถสะท้อนให้เห็นภาพความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคมไทยได้ด้วย และมักนำเสนอเกี่ยวกับ ประเพณี ความรัก ยิ่งไปกว่านั้น รตพร ปัทมเจริญ ได้สรุปไว้ได้อย่างน่าสนใจว่า ทั้งนี้เพราะเป็นสิ่งลึกลับและใกล้ตัว สามารถก่อให้เกิดอารมณ์ร่วมทั้งสุขและทุกข์ได้ แสดงให้เห็นถึงความเชื่อที่เกี่ยวพันกับวิถีชีวิตคนไทยอย่างแนบแน่น

(รตพร ปัทมเจริญ, 2545) และสมศักดิ์ เจสกุล เจ้าของนามปากกา ‘ชาย ชาตรี’ กล่าวว่า การตูนเล่มละบาทที่เป็น การตูนราคาถูก อ่านง่าย เนื้อเรื่องไม่ยาว เพราะคนไทยชอบเรื่องผี เป็นประเพณีคู่กับคนไทยเรื่องราวแบบบ้าน ๆ แต่ต้องมีสาระ การตูนผีเป็นที่นิยมจนบางสำนักพิมพ์บอกนักเขียนว่าต้องมีคำว่า ‘ผี’ อยู่ในชื่อเรื่อง (สมศักดิ์ เจสกุล, 2022) และอรรถกฤตย์ จินมหันต์ นักสะสมการ์ตูนเล่มละบาทมากกว่า 50,000 เล่ม กล่าวว่าเสน่ห์ของการตูนเล่มละบาท คือปก หน้าปกวาดเกินราคาเล่มละบาท ลงสีสวยงาม หน้าตาสวยงาม ดูปกสวยทำให้อยากสัมผัสเข้าไปอ่าน ข้างใน คมค่าเกินราคา 1 บาท ทางสำนักพิมพ์จึงเอาจักเขียนดั่ง ๆ ดึงมาเขียนหน้าปก เพื่อดึงดูดให้คนซื้อ ปกราคา 1 บาท แต่คนวาดทุ่มฝีมือสุดยอด เราเห็นเราก็อ่าน อีกทั้งยังชอบเรื่องผี อ่านแล้วกลัว อ่านแล้วจินตนาการ พร้อม ๆ กันนั้น ยิ่งผู้อ่านดำดิ่งเข้าสู่เนื้อหา ความรู้สึกหวาดหวั่นยิ่งทวีความเข้มข้น จนเกิดเป็นความตื่นเต้นที่ผสมผสานกับแรงดึงดูดให้ติดตามต่อเนื่อง โดยเฉพาะในยามค่ำคืน อารมณ์ที่เกิดขึ้นจะยิ่งทับซ้อน ทั้งความหลอน ความตื่นเต้น และความรู้สึกสะอิดสะเอียน จนส่งผลให้ประสบการณ์การอ่านมีพลังทางอารมณ์อย่างรุนแรง (อรรถกฤตย์ จินมหันต์, 2025) และนิรวาณ คุระทอง สรุปไว้ว่า ในหนังสือประวัติย่อการ์ตูนไทย ในช่วงยุครุ่งเรือง มีการตูนเล่มละบาทจากหลายสำนักพิมพ์วางแผงกันเกือบเดือนละล้านเล่มเลยทีเดียว” กระแสความนิยมหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น คือจุดเริ่มต้นสำคัญที่ทำให้วงการสิ่งพิมพ์ไทยหันมาทำหนังสือการ์ตูนเล่มละบาทในราวปี พ.ศ. 2518 เพื่อประหยัดต้นทุนและยังยืนหยัดได้บนหน้าแผงหนังสือ โดยนำแถบกระดาษเหลือใช้ในโรงพิมพ์มาทำหนังสือขนาดเล็ก 9x13 เซนติเมตร จำนวน 16 หน้า และขายในราคาเพียง 1 บาท (ภายหลังปรับราคาเป็น 5 บาท) (นิรวาณ คุระทอง, 2553) และนิโคลาส เวอร์สแตปเป็น สรุปไว้ว่า เรื่องสั้นจำนวนมากที่เกี่ยวกับผี เหม เวชกรเป็นทั้งผู้แต่งเรื่องและผู้อวดภาพประกอบหลังจากที่ตีพิมพ์เรื่องสั้นเรื่องแรกชื่อ ผี! เมื่อวันที่ 5 กรกฎาคม พ.ศ. 2479 ยกเว้นภาพวาดบางส่วนในงานจิตรกรรมฝาผนังแบบดั้งเดิม ภาพชุด ผี! เหม เวชกร ถือได้ว่าเป็นงานภาพวาดชิ้นแรก ๆ ที่สะท้อนความเชื่อตำนานลึกลับของสยาม โดยภาพวิญญูณมักจะถูกวาดให้เป็นรูปร่างล่องลอยหรือเลื่อนรางโดยใช้เทคนิคลงสีขาว เนื่องด้วยคุณสมบัติความน่ากลัวและความสยองของภาพวาด รูปทรงของ “วิญญูณ” เหล่านี้จึงเป็นต้นแบบในงานภาพประกอบ การ์ตูน และภาพยนตร์ในยุคต่อมา (นิโคลาส เวอร์สแตปเป็น, 2564) และ นที ศศิวิมล สรุป ตำนานหลอนไว้ว่า เรื่องเล่าและตำนานหลายอย่าง เป็นที่มา เป็นรากเหง้าเป็นส่วนประกอบที่ช่วยปั้นสังคมและวัฒนธรรมในทุกวัฒนธรรมบางเรื่อง สืบกันมาเป็นร้อยเป็นพันปี หากเวลาสามารถช่วยคัดสรรเรื่องราวที่เรียกได้ว่าเป็นของจริงและมีประโยชน์ จะกล่าวได้อย่างไรว่า สิ่งลึกลับต่าง ๆ ที่อยู่ในเรื่องราวเหล่านั้นไม่เคยมีอยู่จริง ในเมื่อเรื่องเล่ายังคงถูกส่งต่อมาได้จนถึงทุกวันนี้ (นที ศศิวิมล, 2567A) ยิ่งไปกว่านั้น นที ศศิวิมล สรุป ตำนานภูตผีปีศาจไทยไว้ว่า “โป่งค่างหรือกองกอย” เป็นผีป่าชนิดหนึ่ง มีปากเป็นท่อเหมือนแมลงวัน เคลื่อนที่โดยการกระโดด หน้าตาคล้ายลิงหรือค่าง บ้างเรียกผีโป่งหรือผีกองกอย เชื่อว่าโป่งค่างชอบดูดเลือดจากหัวแม่เท้าของคนทีนอนค้างแรมในป่า “พรายหรือเงือก” เงือกของไทยเป็นผีพรายน้ำที่สิงอยู่ตามวังน้ำวนคอยขัดขวางคนหรือสัตว์ที่ลงไปเล่นน้ำในบริเวณนั้นเพื่อเอาชีวิต เชื่อกันว่าวิธีช่วยคนที่ถูกเงือกหรือพรายดูดต้องทำให้คนนั้นเลือดตกยางออกถึงจะหลุดออกมาได้ “ศาลตายาย” ศาลตายายมักสร้างเป็นบ้านหลังเล็กขนาด 6 เส้า มีรูปปั้นชายชราและหญิงชราทำทางใจติดกัน เชื่อว่าเป็นวิญญูณเจ้าของที่เก่า มักนิยมสร้างในสถานที่ที่มีเด็ก ๆ มาก เพราะเชื่อว่าตากับยายชอบเด็กและจะคอยปกป้องเด็ก ๆ ให้พ้นจากโรคภัยและอันตราย (นที ศศิวิมล, 2567B) และยังมี เอนก นาวิกมูล สรุปไว้ว่า คนที่เชื่อเรื่องผี เช่น ไหว้หรือเลี้ยงดู ผีนั้นเชื่อว่ามีเป็นจำนวนมาก ในที่นี้จะยกตัวอย่างสักคนหนึ่งคือขุนแผน จะเห็นได้ความเชื่อของคนสมัยก่อนว่าเป็น



อย่างไรบ้าง รายละเอียดการปรากฏตัวของผีมีหลากหลายมาก ตั้งแต่การแสดงตนแบบมองไม่เห็น ปรากฏเป็นรูปร่าง บอบบางที่โปร่งแสงหรือแทบมองไม่เห็น ไปจนถึงการเห็นภาพสมจริงดั่งมีชีวิต (เอนก นาวิกมูล, 2567)

อย่างไรก็ตามการ์ตูนผีกลายเป็นที่จดจำของคนไทย การสร้างสรรค์ผลงานดังกล่าวมีองค์ประกอบที่สะท้อนบรรยากาศที่ดึงดูดให้ผู้รับสารมีความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องราวหรือรูปแบบสยองขวัญ และปรากฏในสังคมไทยมาเป็นระยะเวลายาวนาน มีการออกแบบสร้างบรรยากาศโดยการใช้ลายเส้น บริบทของความเชื่อด้านผีสารที่คู่กันมากับชุมชนและวัฒนธรรมไทย อีกทั้งยังถ่ายทอดความน่าสยดสยองของผีประเภทต่าง ๆ อย่างต่อเนื่องในรูปแบบและบริบทที่แตกต่างกันไปจากองค์ประกอบศิลป์ ซึ่ง ชลุด นิ่มเสมอ สรุปลไว้ว่า องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดหรือความงาม ซึ่งประกอบด้วย ส่วนที่มนุษย์สร้างขึ้นและส่วนที่เป็นการแสดงออกอันเป็นผลที่เกิดจากโครงสร้างทางวัตถุ ต้องมีเอกภาพ คือ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีความกลมกลืน อันเนื่องมาจากการเชื่อมโยงและสัมพันธ์กันของส่วนประกอบต่าง ๆ โดยต้องมีดุลยภาพ คือมีการถ่วงดุลของสิ่งที่ขัดแย้งกัน หรือจากการรวมตัว หรือการซ้ำของสิ่งที่มีน้ำหนักพอๆ กันทั้ง 2 ด้านให้ประสานกลมกลืน พอเหมาะพอดี อาจจะใช้การจัดวางวัตถุ การใช้สี หรือการใช้น้ำหนัก (ชลุด นิ่มเสมอ, 2559) และ จูเลีย คริสเตวา นักปรัชญาและนักจิตวิเคราะห์ เจ้าของทฤษฎี Abjection เสนอว่างานวรรณกรรมที่ใช้ภาพความสยองขวัญเป็นที่ให้คนได้ระบายอารมณ์ ปลดปล่อยความคับข้องใจ เพราะเห็นภาพที่น่าขยะแขยง ทำให้ขอบเขตสิ่งที่เป็นอยู่ถูกสลายไปชั่วขณะหนึ่ง เมื่อดูจบจะช่วยให้คนได้ปลดปล่อยอารมณ์ที่ถูกกดทับ (Kristeva, J., 1982)

การถอดความรู้และการใช้องค์ประกอบศิลป์เพื่อการออกแบบบรรยากาศเชิงสยองขวัญ จากการใช้แนวคิดในการนำสิ่งต่าง ๆ มาประยุกต์และดัดแปลง ผนวกความเป็นปัจเจกลักษณ์ แล้วนำมารวมกันตามสัดส่วนและความเหมาะสม จากนั้นสร้างสรรค์เป็นผลงานให้เกิดเป็นความน่าสนใจและมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวมากที่สุดพร้อม ๆ กันนั้นผู้เขียนจึงนำเสนอแนวคิดวิเคราะห์องค์ความรู้จากองค์ประกอบศิลป์ของงานการ์ตูนผีเล่มละบาท ถอดองค์ความรู้ของผลงานเก่ามาสร้างสรรค์ใหม่ ส่งต่อจินตนาการผสมความสยดสยองต่อยอดงานจากนักเขียนรุ่นเก่าไปสู่การสร้างสรรค์ใหม่ปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอของเนื้อหาในรูปแบบศิลปะดิจิทัล เพื่อให้ตามทันยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป นั่นเพราะหากไม่มีการสานต่อส่งผลให้ความทรงจำของวันวานในอดีตความเป็นการ์ตูนไทยจะถูกกลืนกินหายไป

จากสภาพปัญหาและความสำคัญดังกล่าว จึงสนใจในการทำวิจัย เรื่อง องค์ประกอบสยองขวัญในสื่อการ์ตูนผีบาทเดียว เทคนิคการเล่าเรื่องและการสร้างบรรยากาศเพื่อกระตุ้นอารมณ์ผู้ชม เพื่อศึกษาแนวทางและกระบวนการสร้างสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญ และสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการ สู่ต้นแบบองค์ความรู้การออกแบบสร้างสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ และจะได้ทำการเก็บข้อมูลการ์ตูนผีเล่มละบาทในส่วนเนื้อหาของเนื้อหา ศึกษาวิธีการแสดงเคลื่อนไหว ความขัดแย้งของตัวละครตามโครงเรื่อง ในส่วนขององค์ประกอบศิลป์ ในส่วนของโครงสร้าง รูปทรง และเส้น การสร้างสรรค์ผลงานที่แสดงถึงบรรยากาศสยองขวัญ วิเคราะห์ลักษณะการสร้างสรรคผลงาน ค้นหาองค์ความรู้และความสอดคล้องของลักษณะทางบรรยากาศ จากเรื่องราว เนื้อหา รูปแบบ เทคนิค วิธีการ ที่ผสมผสานกับจินตนาการของศิลปินออกมาเป็นการสร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญ ด้วยการประยุกต์และสร้างสรรค์ โดยมีผีไทยเป็น “ต้นแบบ” ที่สร้างอิทธิพลและแรงบันดาลใจ

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาแนวทางและกระบวนการสร้างสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์

2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการ สู่ต้นแบบองค์ความรู้การออกแบบสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์

## วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวิธีดำเนินการวิจัย ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

**รูปแบบการวิจัย** เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ได้ดำเนินค้นคว้าสร้างแนวความคิดหรือมโนทัศน์ (Visual-Art Concept) งานสร้างสรรค์ที่สร้างจากพื้นฐานงานวิจัย (Practice Based Research) การสร้างสรรค์ที่มีฐานการหาข้อมูลจากวิธีวิจัยเป็นการทำงานสร้างสรรค์โดยให้การปฏิบัติเป็นเครื่องมือนำไปสู่ความรู้ใหม่ในงานวิจัย โดยเน้นถึงความรู้ที่ได้จากกระบวนการศึกษาและสร้างสรรค์ที่แสดงออกด้วยความเป็นเอกลักษณ์ของผลงาน (Originality) หรือการพัฒนาความรู้ในการปฏิบัติงานสร้างสรรค์ การค้นคว้าสร้างสรรค์เพื่อให้ได้ความรู้ใหม่โดยการปฏิบัติและผลลัพธ์ของการปฏิบัตินั้น โดยผลงานวิจัยจะแสดงผ่านผลของการสร้างสรรค์ในลักษณะของการออกแบบในรูปแบบต่าง ๆ โดยการนำเอาตัวแปรและประเด็นที่ต้องการทำวิจัยมาเชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องนำไปสู่การออกแบบงานวิจัย โดยเลือกใช้รูปแบบการวิจัยที่มีความเหมาะสม จึงสร้างกรอบแนวคิดการวิจัยเป็นข้อสมมติฐานเบื้องต้นที่จะดำเนินการศึกษาพิสูจน์ความจริงที่แท้จริงโดยผ่านกระบวนการวิจัย การสร้างกรอบแนวคิดการวิจัยเป็นขั้นตอนการนำเอาตัวแปรและประเด็นที่ต้องการทำวิจัยมาเชื่อมโยงกับแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในรูปแบบของคำบรรยาย แบบจำลอง แผนภาพหรือแบบผสมเพื่อกำหนดขอบเขตของการวิจัย โดยใช้การวิจัยทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory Study) ซึ่งเป็นวิธีการวิจัยอย่างเป็นระบบของการรวบรวมข้อมูล การจำแนกข้อมูลออกเป็นหมวดและการเชื่อมโยงหมวดเหล่านั้น เพื่อนำเสนอเป็นทฤษฎีที่เป็นกรอบแนวคิดกว้าง ๆ อธิบายกระบวนการของเหตุการณ์ กิจกรรม การกระทำหรือการมีปฏิสัมพันธ์ ในประเด็นที่วิจัย Charmaz, K., สรุปไว้ว่า ทฤษฎีที่เป็นผลจากการวิจัยทฤษฎีฐานรากจึงเป็นทฤษฎีเชิงกระบวนการที่อธิบายถึงกระบวนการของเหตุการณ์ กิจกรรมการกระทำหรือการมีปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น (Charmaz, K., 2006) โดยยึดหลักของการทำความเข้าใจสิ่งต่าง ๆ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้นำมาสร้างมโนทัศน์หาความเชื่อมโยงระหว่างมโนทัศน์ต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อสรุปเชิงทฤษฎีของปรากฏการณ์ที่ต้องการหาคำอธิบาย โดยนำเอาข้อมูลของการสร้างสรรค์บรรยากาศสยองขวัญเรื่องราวของผีไทยจากจินตนาการของศิลปินจากแหล่งต่าง ๆ ในการวิเคราะห์และตีความหมายข้อมูลที่เลือกมาแบบเฉพาะเจาะจงและภาพรวมของการสร้างสรรค์จากจินตนาการ องค์ประกอบในการสร้างสรรค์ สื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ นำมาสู่การวิเคราะห์การเชื่อมโยงหรือกำหนดความสัมพันธ์ ผ่านกระบวนการวิจัยทฤษฎีฐานรากตามขั้นตอนเพื่อกำหนดรูปแบบที่มีความชัดเจน และสรุปเป็นองค์ความรู้การออกแบบสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ การสร้างสรรค์บนพื้นฐานข้อมูลความรู้เดิม เพื่อให้ได้ข้อสรุปเชิงทฤษฎีของปรากฏการณ์ โดยการศึกษาครั้งนี้จะนำไปสู่การออกแบบสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์สำหรับศิลปะการ์ตูนไทย เพื่อนำมาสู่การนำองค์ความรู้มาออกแบบสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ ทั้งในด้านรูปแบบของการนำเสนอภาพ เทคนิคและวิธีการที่ใช้สร้างสรรค์งาน การใช้สัญลักษณ์แทนการสื่อความหมาย ที่นำองค์ประกอบมูลฐานของการออกแบบการจัดองค์ประกอบศิลป์ และหลักการออกแบบมาเป็นเกณฑ์ สะท้อนบรรยากาศเชิงสยองขวัญอิทธิพลทางวัฒนธรรมผ่านรูปลักษณะของการนำเสนอภาพ โดยการวิจัยครั้งนี้จะนำไปสู่การออกแบบ ศิลปะการ์ตูนผีเล่มละบาท: การออกแบบ



สร้างสรรค์บรรยากาศเชิงสยองขวัญของวรรณกรรมผีไทยโดยอาศัยองค์ประกอบศิลป์ เพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรม  
สร้างสรรค์เศรษฐกิจไทย การ์ตูนช่อง (Comics) เป็นหนึ่งในสิ่งที่ได้รับความนิยมอย่างสูงมานาน เป็นที่ทราบกันดีว่า  
ความนิยมอ่านการ์ตูนแพร่หลายทั้งในเด็กและผู้ใหญ่ด้วยเนื้อเรื่องและรูปแบบที่หลากหลายจากแหล่งการ์ตูนทั้ง  
ต่างชาติและไทย Scott, M., สรุปไว้ว่า การ์ตูนช่องเป็นรูปแบบวิธีการหนึ่งที่ศิลปินใช้แสดงออก ถ่ายทอดผ่านมุมมอง  
และความคิดเพื่อสะท้อนสังคมจากโลกแห่งความจริงมุ่งไปสู่โลกของจินตนาการ จากรูปภาพ 1 ภาพ นำมารวมกับ  
ตัวอักษร 1 ตัวอักษรผสมผสานกันจนกลายเป็นภาษาการ์ตูนที่สมบูรณ์แบบที่ศิลปินทั้งหลายต่างพากันสรรหากลวิธี  
ต่าง ๆ มาสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวเพื่อสร้างภาพของจินตนาการภายในการ์ตูน ซึ่งหนึ่งในเทคนิคที่การ์ตูนช่องใช้  
อธิบายภาพและเล่าเรื่องได้ชัดเจนที่สุด ก็คือ การเชื่อมต่อช่องช่องหรือเรียกในภาษาวิชาการว่า โคลสเชอร์ (Closure)  
ที่เกิดจากการเชื่อมโยงภาพมากกว่าหนึ่งภาพเพื่อเชื่อมต่อให้เกิดกระแสเวลาขึ้นนั่นเอง (Scott, M., 1994)

**ประชากรและผู้ให้ข้อมูลสำคัญ** ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญในการสร้างบรรยากาศสยองขวัญ (Expert in Creating a  
Horror Atmosphere) เพื่อวิเคราะห์และพัฒนาต้นแบบองค์ประกอบสยองขวัญ เถกเถียงการคัดเลือกตัวแทน  
กลุ่มเป้าหมาย (Try Out) โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำแนกตามเพศชาย หญิง  
อย่างละเท่า ๆ กัน จำนวน 30 คน และจำแนกตามช่วงอายุไม่ต่ำกว่า 18-29 ปี เป็นช่วงอายุที่มีประสบการณ์และ  
ความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและการใช้สื่อการ์ตูนช่องได้ดี

**เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย** ได้แก่ แบบสอบถามเชิงลึก หลังจากรวบรวมข้อมูลแนวคิดและการวิเคราะห์  
ครบถ้วนแล้ว ได้ทำการออกแบบระเบียบวิธีวิจัยและวิธีดำเนินงานวิจัยโดยใช้กรอบทฤษฎีจากการวิเคราะห์ข้อมูล  
ได้ดำเนินการยึดกระบวนการผลิตการ์ตูนผีเล่มละบาท โดยการรวบรวมและวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ การรวบรวม  
ข้อมูลตามระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ

**เก็บข้อมูลรวบรวมข้อมูล** ได้ทำการลงพื้นที่สัมภาษณ์เชิงลึกจากกลุ่มตัวอย่างที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญในการสร้าง  
บรรยากาศสยองขวัญ (Expert in Creating a Horror Atmosphere) เป็นผู้มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญในการ  
สร้างสรรค์ผลงานสยองขวัญ มีประสบการณ์ไม่น้อยกว่า 5 ปี และทำงานอย่างต่อเนื่องพร้อมวิเคราะห์ข้อมูลและนำมา  
หาความสัมพันธ์ เพื่อใช้อธิบายการสร้างผลงานจากองค์ความรู้การใช้องค์ประกอบสยองขวัญในสื่อการ์ตูนผี  
บาทเดียว เทคนิคการเล่าเรื่องและการสร้างบรรยากาศเพื่อกระตุ้นอารมณ์ผู้ชม จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้อาหาหลักการ  
ในรูปลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้ได้ข้อสรุปเชิงทฤษฎีโดยการวิจัยครั้งนี้จะนำไปสู่การออกแบบต่อไป โดยการวิจัยในครั้งนี้  
ได้ประยุกต์ใช้ทฤษฎีฐานราก รูปแบบกระบวนการที่เป็นระบบ ในการวิเคราะห์และตีความหมายข้อมูล โดยการ  
คัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จนได้ข้อสรุปเชิงทฤษฎีชั่วคราวแล้วจึงนำข้อสรุปที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูล

**การวิเคราะห์ข้อมูล** ได้ถอดเทปการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีฐานราก (Grounded Theory)  
เน้นการสร้างทฤษฎีขึ้นจากข้อมูลที่ได้จากภาคสนามหรือข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยการวิเคราะห์ผ่านการเข้ารหัส  
(Coding) องค์ประกอบสยองขวัญผ่านการสังเคราะห์ผลเพื่อให้ได้แนวคิดการสร้างสรรค จากนั้นดำเนินการสร้างสรรค์  
ผลงานและประเมินคุณภาพผ่านแบบสัมภาษณ์เพื่อตรวจสอบการรับรู้และการวิเคราะห์การใช้สัญลักษณ์และภาพ  
(Symbolism & Imagery) การสร้างอารมณ์และความรู้สึกต่อผู้อ่านการสร้างบรรยากาศ (Atmosphere & Mood)  
สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ถึงความเหมาะสมด้านการพัฒนางานการสร้างสรรค โดยกลุ่มตัวอย่างที่ 2 คือ  
ผู้รับสารการ์ตูนแนวสยองขวัญหรือการ์ตูนผี ตัวแทนกลุ่มเป้าหมาย 18 - 29 ปี จำนวน 30 คน (Try out) เพื่อทดสอบ

การใช้สื่อ เนื่องจากกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่มีประสบการณ์ และความเข้าใจเกี่ยวกับการรับรู้สื่อหรือรับสารเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง และการใช้สื่อการตูนช่องได้ดี และกลุ่มตัวอย่างที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญในการสร้างบรรยากาศสยองขวัญ (Expert in Creating a Horror Atmosphere) สำหรับการประเมินคุณภาพกระบวนการออกแบบ องค์ประกอบสยองขวัญในสื่อการ์ตูนผี บทเดียว เทคนิคการเล่าเรื่องและการสร้างบรรยากาศเพื่อกระตุ้นอารมณ์ผู้ชม เมื่อได้ข้อสรุปดังกล่าวข้างต้นคณะผู้วิจัย จึงดำเนินการทดลองสร้างสรรค์ตามขั้นตอน จากนั้นจึงประเมินคุณภาพการ์ตูนช่อง (Comic Strips) โดยกลุ่มตัวอย่าง ที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญในการสร้างบรรยากาศสยองขวัญ (Expert in Creating a Horror Atmosphere) จากนั้น จึงนำแนวทาง ที่ได้มาพัฒนาในรูปแบบการ์ตูนเล่ม และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ปรับปรุงเป็นผลงานต้นแบบ จากนั้นจึงนำมาสรุปผล และขยายไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานชุดสรุปด้วยการตูนช่องจำนวน 5 ตอนต่อไป ซึ่งเครื่องมือทั้ง 2 ประเภท

วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ศึกษาข้อมูลของบรรยากาศสยองขวัญการ์ตูนผีไทยที่สร้างสรรค์จากจินตนาการ ของศิลปินจากแหล่งต่าง ๆ ผ่านกระบวนการวิจัยทฤษฎีฐานรากแนวสร้างสรรค์นิยม (Constructionist Grounded Theory) ตามขั้นตอนเพื่อกำหนดรูปแบบความสัมพันธ์เชิงเหตุผลหรือแผนภาพของทฤษฎีที่มีความชัดเจน จึงสรุป เป็นทฤษฎีเชิงกระบวนการ และนำข้อสรุปที่ได้กำหนดเป็นมโนทัศน์ศิลป์ (Visual-Art Concept) การวิเคราะห์การ์ตูน ผีไทยเล่มละบาทแนวสยองขวัญในประเด็นต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่ง แนวความคิด รูปแบบ วิธีการ และองค์ประกอบ และสังเคราะห์เป็นข้อสรุปที่สำคัญเก็บรวบรวมข้อมูลจากบทสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญแบบเจาะลึกรายบุคคล (In-depth Interview) โดยมุ่งเน้นวิธีเทคนิค รูปแบบ วิธีการ เป็นประเด็นหลัก โดยมีจุดมุ่งหมายคือ ประเด็นเรื่อง การสร้าง บรรยากาศสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ ได้แก่ นักเขียนการ์ตูนผีสยองขวัญเล่มละบาทเพื่อเป็นแนวทางในการ สร้างสรรค์ของผู้วิจัย โดยคัดเลือกผลงานศิลปินระดับประเทศ 5 ท่าน ได้แก่ ไต้ดำ โกสุมพิสัย, อภิชาติ รอดวัฒนกุล, สนิท สุดสาคร, สมศักดิ์ เจสกุล และชาติรี สังวรศิลป์ อย่างละ 5 ชิ้นงาน รวม 25 ชิ้นงาน เพื่อนำมาทำการวิเคราะห์ ภาพปกการ์ตูนผีเล่มละบาท โดยมุ่งเน้นวิธีการศึกษาการออกแบบสร้างสรรค์บรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบ ศิลป์เป็นประเด็นหลักในด้านความคิดทางด้านรูปแบบ ทางด้านเนื้อเรื่อง ทางด้านกลวิธีการสร้างและองค์ประกอบ ศิลป์ เพื่อหาสาระความหมายและเป็นแนวทางสร้างสรรค์ต่อไป

### จริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

ได้ผ่านการนำเสนอขอพิจารณาจริยธรรมการวิจัยและได้รับการอนุมัติและรับรองผลการพิจารณาจริยธรรม การวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ซึ่งออกให้ ณ วันที่ 8 มกราคม 2568 เอกสารรับรอง เลขที่ COA No. 003/2025 โดยมี ศ.ดร.ทวี เชื้อสุวรรณ ประธานคณะกรรมการพิจารณา จริยธรรมวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ เป็นผู้ลงนามรับรองผล

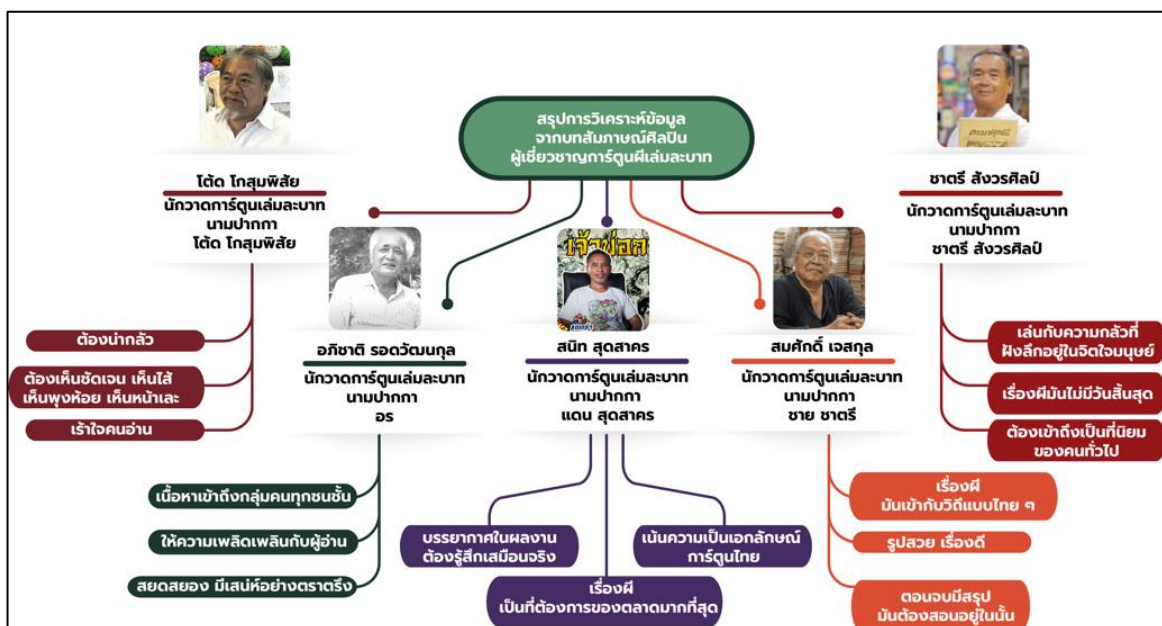
### ผลการวิจัย

ผลการศึกษาวิจัยพบว่า แนวทางและกระบวนการสร้างสรรค์บรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบ ศิลป์สามารถตอบทเรียนได้จากการวิเคราะห์เชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษา วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล เพื่อพัฒนาองค์ความรู้และระบุเทคนิคที่เหมาะสมในการสร้างสรรค์ต้นแบบงานศิลปะในลักษณะดังกล่าว โดยสามารถ สรุปผลให้เห็นภาพตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 คือ เพื่อค้นหาแนวทางและกระบวนการสร้างสรรค์สร้างบรรยากาศเชิง สยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ ได้ดังนี้



วัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 1 เพื่อหาแนวทางและกระบวนการสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์

ผลการวิจัยพบว่า การสร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญในการผลิตงานภาพประกอบประเภท “ผี” ไม่จำเป็นต้องพึ่งพาการแสดงให้เห็นถึงลักษณะโดยรวมของตัวผีอย่างชัดเจนหรือสมบูรณ์เสมอไป เช่น การแสดงภาพของภูตผีในลักษณะที่น่าสยดสยอง อาทิ การฉีกอวัยวะ ใบหน้าที่บิดเบี้ยว หรือดวงตาที่ว่างเปล่า เป็นเพียงส่วนหนึ่งของการนำเสนอเพื่อกระตุ้นอารมณ์สยองขวัญในระดับผิวเผิน แต่การสร้างสรรค์ความรู้สึกหวาดกลัวอย่างแท้จริงนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ผ่านการใช้ “องค์ประกอบเชิงนามธรรม” ที่ชวนให้จินตนาการไปไกลกว่าที่สายตาจะมองเห็น เส้นและเอกลักษณ์ของ “ผีไทย” อยู่ที่การนำเสนอในลักษณะคลุมเครือ แผงเร้น และสื่อถึงบรรยากาศที่น่าขนลุกโดยไม่จำเป็นต้องแสดงภาพความน่าสยดสยองเพียงอย่างเดียวซึ่งถือเป็นลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากผีในวัฒนธรรมตะวันตก นอกจากนี้ ผลการศึกษายังพบว่า “การ์ตูนผี” ที่ดีควรมีสาระเชิงคุณธรรมควบคู่ไปกับการให้ความบันเทิง โดยสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสะท้อนภาพของสังคม และสื่อสารแนวคิดเชิงจริยธรรม อันเป็นคตินิยมที่ฝังรากลึกในสังคมไทย ทั้งนี้ การ์ตูนยังมีบทบาทเป็นสื่อศิลปะที่ให้ทั้งความเพลิดเพลินและบำบัดทางอารมณ์แก่ผู้อ่าน สำหรับแนวทางในการพัฒนาเนื้อหาและพล็อตเรื่องของการ์ตูนผีไทยเล่มละบาท มักเน้นโครงเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ “ผี” เป็นหลัก โดยมีการปรับบริบทและเนื้อหาให้สอดคล้องกับวัฒนธรรม สภาพสังคม และบริบทร่วมสมัยของไทย ในแง่ของการออกแบบเชิงการตลาด หน้าปกของการ์ตูนถือเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง ภาพประกอบต้องมีความสวยงาม สีสันสดใส และมีความน่าสนใจ เพื่อกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นและดึงดูดผู้อ่านเป้าหมายสุดท้าย ผลจากการถอดบทสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการตูนผีเล่มละบาทชี้ให้เห็นว่า แก่นสำคัญของความนิยมในการบริโภคการ์ตูนผีประเภทนี้ คือการเล่นกับ “ความกลัวที่ฝังลึกอยู่ในจิตใต้สำนึกของมนุษย์” ซึ่งสามารถกระตุ้นอารมณ์ ความสนใจ และแรงจูงใจในการอ่านได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 บทสรุปการถอดบทสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญการ์ตูนผีเล่มละบาท



จากภาพบทสรุปการถอดบทสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญในการสร้างบรรยากาศสยองขวัญ (Expert in Creating a Horror Atmosphere) จากการตีพิมพ์เล่มละบาท สรุปได้ว่า การตีพิมพ์เล่มละบาทนับเป็นวัฒนธรรมไทยที่สามารถดึงดูด สร้างการมีส่วนร่วมแก่คนในสังคม และทรงพลัง ด้วยองค์ประกอบด้านลายเส้น ภาพวาด และเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เรื่องผี ความเชื่อ เผยให้เห็นภูตผีปิศาจ ความดี ความชั่ว เพื่อพาผู้รับสารไปค้นหาจิตใจของมนุษย์ พร้อม ๆ กันนั้นได้ตั้งสภาพสังคมปัจจุบันเข้าไปสอดแทรกด้วย มีข้อคิด มีคำสอน มีข้อมูลต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้รับสารคิด แยกแยะ เลือกรับสื่อได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้ประสบความสำเร็จจากการพฤติกรรมกับกิเลสมนุษย์อยู่เสมอ อีกทั้งยังมีความเป็นอมตะ

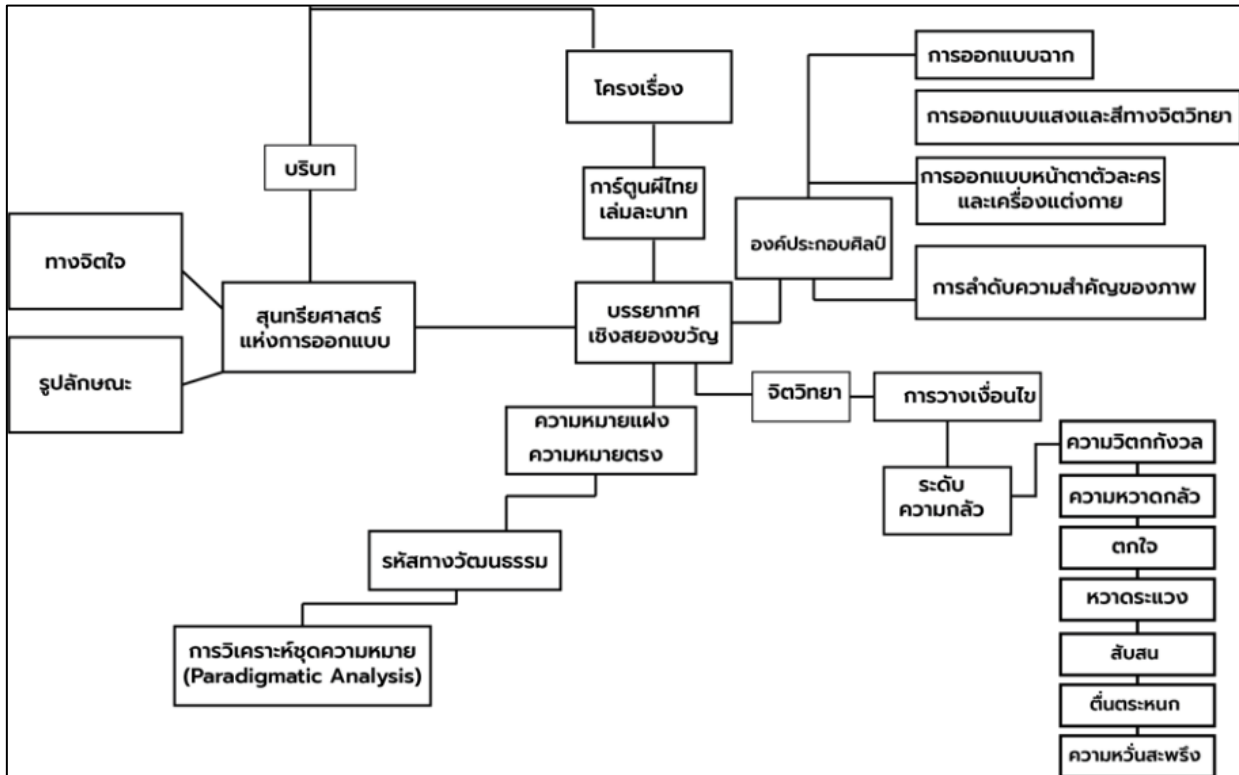
วัตถุประสงค์ของการวิจัยข้อที่ 2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการ สู่ต้นแบบองค์ความรู้การออกแบบสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์

การสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการ สู่ต้นแบบองค์ความรู้การออกแบบสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ ผลการวิเคราะห์ผ่านการเก็บข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง หนังสือ รายงานวิจัย วิทยานิพนธ์ บทความ สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ แบบเจาะจงที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องผีไทย เพื่อนำมาทำการวิเคราะห์การสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ โดยมีจุดมุ่งหมายการสร้างตัวละครที่สอดคล้องกับ รหัสทางวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ ค่านิยม มุมมอง สุนทรียศาสตร์แห่งการออกแบบ วิเคราะห์การสร้างที่น่าสะพรึงกลัวจากจิตวิทยาของมนุษย์ บรรยากาศสยองขวัญ จากองค์ประกอบต่าง ๆ ในด้านการจิตวิทยาการสื่อสาร ตลอดจนวิถีชีวิต โดยมีจุดมุ่งหมายการสร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ พบว่า วัฒนธรรมของไทยที่ยึดถือปฏิบัติกันมาจวบจนปัจจุบัน เกิดจากการปลูกฝัง เรื่อง บาป บุญ คุณ โทษ ตามคติทางพุทธศาสนา ความเชื่อ ความเป็นมาต่าง ๆ ผ่านการเล่าเรื่องตำนานผีไทย สืบทอดต่อกันมา โดยสอดแทรกเรื่องการทำดีละเว้นความชั่ว ยิ่งไปกว่านั้นถือว่าเป็นกุศโลบายอย่างหนึ่งที่ทำให้แง่คิดในด้านคุณธรรม จริยธรรมที่สอดแทรกในเนื้อหาเรื่องเล่า

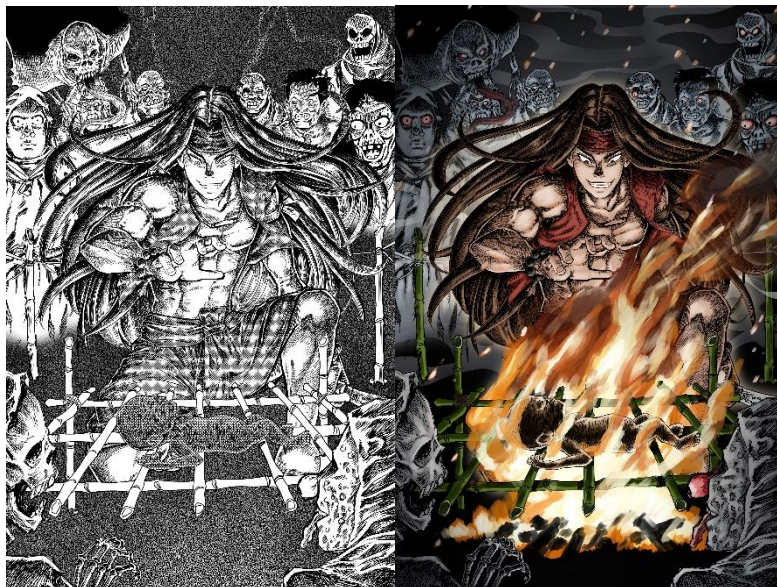
จากการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลดังกล่าวข้างต้น นำมาสู่ รูปแบบ กระบวนการสร้างสรรค์ แนวทางการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ระยะที่ 1 โดยงานวิจัยชิ้นนี้จะดำเนินการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้วิธีการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในผีไทยผ่านบรรยากาศสภาพแวดล้อมและจากรูปลักษณ์ของตัวละครผีไทยโดยสอดแทรกคติความเชื่อเกี่ยวกับเรื่องทางศาสนา ไสยศาสตร์ และเรื่องราวของภูตผีวิญญาณต่าง ๆ เอาไว้อย่างมากมาย ซึ่งจัดเป็นรหัสทางวัฒนธรรม (Cultural Code) และสามารถถ่ายทอดรหัสทางวัฒนธรรมผ่านผลงานสร้างสรรค์ได้อย่างแนบเนียน เช่นความเชื่อเรื่องความเฮี้ยนของผีตายทั้งกลมหรือผีตายโหง ความเชื่อเรื่องการแก้บน ความเชื่อเรื่องการมัดตราสังข์เพื่อสะกดวิญญาณ ความเชื่อเรื่องร่างทรงเจ้า ความเชื่อเรื่องผีเข้าสิงคน ซึ่งความเชื่อต่าง ๆ เหล่านี้ ผู้วิจัยพบว่ามีความหลากหลายและมีการผสมผสานความเชื่อจากทั้งวัฒนธรรมของไทยกับความเชื่อจากวัฒนธรรมอื่น ๆ หรือความเชื่อสากลที่เรียกว่ารหัสทั่วไป (Common Code) เข้ามาสอดแทรกด้วย ทำให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ ซึ่งผู้รับสารทุกคนไม่ว่าจะเป็นชนชาติไหนก็สามารถดูแล้วเข้าใจได้ เช่น เรื่องความเชื่อเรื่องเลขอัปมงคล และความเชื่อเรื่องอิก้าเป็นสัตว์อัปมงคล อีกทั้งยังมีการทำให้สมจริง โดยให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสกร่วมไปกับเนื้อหา ภาพ ทั้งในด้านของอารมณ์ ความรู้สึก ตลอดจนความเข้าใจในเหตุการณ์และเนื้อเรื่อง โดยการทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสมจริงสมจังนั้นอาจทำได้โดยการใช้เทคนิคที่เล่นกับประสาทการรับรู้และการสัมผัสของมนุษย์ เช่น ประสาทสัมผัสของมนุษย์



เทคนิคการทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกเหมือนจริง ได้แก่ การใช้มุมมองการเล่าเรื่องเพื่อความน่าสะพรึงกลัว สรุปลักษณะ  
ทางการสร้างสรรค์วิจัยและพัฒนา และผลงานช่วงพัฒนาและสร้างสรรค์ระยะที่ 1 ดังภาพที่ 2 และ 3



ภาพที่ 2 ทิศทางการสร้างสรรค์วิจัยและพัฒนา



ภาพที่ 3 ผลงานช่วงพัฒนาและสร้างสรรค์ระยะที่ 1

## อภิปรายผล

จากผลการวิจัย สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้ แนวทางและกระบวนการสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญ จากองค์ประกอบศิลป์ ในการสร้างบรรยากาศสยองขวัญ (Expert in Creating a Horror Atmosphere) จากการ์ตูนผีเล่มละบาท สรุปได้ว่า การ์ตูนผีเล่มละบาทนับเป็นวัฒนธรรมไทยที่สามารถดึงดูด สร้างการมีส่วนร่วมแก่คนในสังคม และทรงพลัง ด้วยองค์ประกอบด้านลายเส้น ภาพวาด และเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน เรื่องผี ความเชื่อ เผยให้เห็นภูตผีปิศาจ ความดี ความชั่ว เพื่อพาผู้รับสารไปค้นหาจิตใจของมนุษย์ พร้อม ๆ กันนั้นได้ตั้งสภาพสังคมปัจจุบันเข้าไปสอดแทรกด้วย มีข้อคิด มีคำสอน มีข้อมูลต่าง ๆ ที่ช่วยทำให้ผู้รับสารคิด แยกแยะ เลือก รับสื่อได้อย่างเหมาะสม ส่งผลให้ประสบความสำเร็จจากการพฤติกรรมกับกิเลสมนุษย์อยู่เสมอ อีกทั้งยังมีความเป็นอมตะ การทบทวนวรรณกรรมข้างต้นจักนำมาเป็นเครื่องมือในการสร้างศิลปะการ์ตูนผีเล่มละบาท

การสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการ สู่ต้นแบบองค์ความรู้การออกแบบสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ ผลการวิเคราะห์ผ่านการเก็บข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง หนังสือ รายงานวิจัย วิทยานิพนธ์ บทความ สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ แบบเจาะจงที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องผีไทย เพื่อนำมาทำการวิเคราะห์การสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ โดยมีจุดมุ่งหมายการสร้างตัวละครที่สอดคล้องกับ รหัสทางวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ความเชื่อ ค่านิยม มุมมอง สุนทรียศาสตร์แห่งการออกแบบ วิเคราะห์การสร้างที่น่าสะพรึงกลัวจากจิตวิทยาของมนุษย์ บรรยากาศสยองขวัญ จากองค์ประกอบต่าง ๆ ในด้านการจิตวิทยาการสื่อสาร ตลอดจนวิถีชีวิต โดยมีจุดมุ่งหมายการสร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ การออกแบบสร้างสรรค์บรรยากาศเชิงสยองขวัญของวรรณคดีตำนานผีไทยโดยอาศัยองค์ประกอบศิลป์ เพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรมสร้างสรรค์เศรษฐกิจไทย เนื่องจากการ์ตูนไทยในปัจจุบันยังได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศ โดยเฉพาะญี่ปุ่นและจีน และเมื่อรูปแบบสังคมเข้าสู่ยุคดิจิทัล การ์ตูนได้ปรับเปลี่ยนก้าวข้ามจากสื่อสิ่งพิมพ์กระดาษไปสู่สื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเนื้อหา รูปแบบการเข้าถึง และการผสมผสานทางวัฒนธรรม สะท้อนความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า บทบาทของการ์ตูนผีเล่มละบาทสามารถพัฒนาต่อยอดเอกลักษณ์ของการ์ตูนผีไทย ในฐานะเป็น Soft Power ของนโยบายด้านวัฒนธรรมในการกระตุ้นความนิยมของสินค้าวัฒนธรรมจากประเทศไทย โดยใช้ความร่วมมือจากหน่วยงานต่าง ๆ ร่วมเผยแพร่และสร้างการรับรู้ให้เห็นถึงความสำคัญของหนังสือการ์ตูนไทยที่เป็นทรัพยากรสารสนเทศและเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ให้ได้รับความนิยมอีกครั้งหนึ่ง โดยอาศัยความสามารถด้านการออกแบบจากบรรยากาศตัวละคร อันมีเอกลักษณ์ของประเทศไทยและการผลักดันอย่างเต็มที่จากการสนับสนุนงานวิจัยจากรัฐบาล โดยอาศัยการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงลึก เพื่อใช้การ์ตูนผีไทยเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมและเสริมสร้างภาพลักษณ์ของประเทศ เพื่อแผ่ขยายอิทธิพลไปยังประเทศอื่น ๆ ได้อย่างกว้างขวาง ยิ่งไปกว่านั้นผู้วิจัยเล็งเห็นว่า ในยุคโลกาภิวัตน์เช่นนี้ ผู้วิจัยจะสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับศิลปะเหล่านี้ด้วยเครื่องมือดิจิทัล ผ่านการเล่าเรื่องราวในรูปแบบของการ์ตูนผีไทย เห็นได้ว่าการ์ตูนผีเล่มละบาทเป็นทรัพย์สินทางปัญญาและสมบัติอันมีค่าทางศิลปะ โดยเฉพาะลายเส้นหนังสือการ์ตูนผีเล่มละบาทของไทยที่เป็นเอกลักษณ์ ให้สามารถปรับตัวไปตามกาลเวลา ทั้งยังมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถเพิ่มมูลค่าให้กับผลงานได้อยู่เสมอ และสามารถนำมาใช้ในรูปแบบการนำเสนอใหม่ ๆ ที่น่าสนใจเสน่ห์ของการ์ตูนผีไทยอยู่ที่ลายเส้นของภาพของที่เหมือนงานศิลปะ โดยเฉพาะปกที่มักใช้สีฉูดฉาด เข้มข้น เพื่อ



ดึงดูดความสนใจ ในส่วนเนื้อหาที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี สิ่งลี้ลับ ซึ่งฝังอยู่ในคติความเชื่อของคนในสังคมมาช้านาน พ้องกับที่ Swain, D. V., ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่ตัวละครแต่ละตัวต้องมี คือ ส่วนของความคิด (Conception) และส่วนของพฤติกรรมที่มีการแสดงออก (Presentation) ที่ผ่านความคิดและทัศนคติของตัวละคร ซึ่งเป็นลักษณะภายนอกที่ตัวละครแสดงออกมาผ่านบุคลิกต่างๆ การ์ตูนผีเล่มละบาทจะมีขนาดสั้นเป็นเล่มบาง ๆ เพียงแค่ 16 - 24 หน้าต่อเรื่อง การนำเสนอจึงไม่มีการอรรถาธิบายมาก เปิดเรื่องมาเพียงเล็กน้อยก็เข้าสู่เนื้อหาหลักทันที ทำให้ผู้รับสารติดตามเรื่องราวจนจบได้อย่างรวดเร็ว และยังสามารถใช้อ่านสำหรับคันเวลาระหว่างทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้ (Swain, D. V., 1988) ซึ่งสอดคล้องกับ ทฤษฎีสัญลักษณ์แห่งการกระทำ (Symbolic Interactionism) ทฤษฎีนี้โดย Mead, G. H., Blumer, H. ได้สรุปไว้ว่า เน้นที่การที่บุคคลสร้างความหมายผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม โดยการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสาร เช่น คำพูด ท่าทาง หรือสัญลักษณ์อื่น ๆ เช่น การ์ตูนช่องที่ใช้ตัวละครที่มีการสะท้อนผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ เช่น พฤติกรรม สถานที่ หรือเหตุการณ์ในการเล่าเรื่อง เพื่อถ่ายทอดความหมายและองค์ประกอบของขบวนการ ผู้วิจัยใช้การเล่าเรื่องเชิงสัญลักษณ์ช่วยให้ผู้รับสารสามารถตีความเหตุการณ์และตัวละครในมุมมองที่มีความหมายเชิงลึก (Mead, G. H., 1934); (Blumer, H., 1969) การใช้สัญลักษณ์ความหมาย (Symbol) ในการสร้างสรรค์โดยสัญลักษณ์ที่ปรากฏในการ์ตูนผีเล่มละบาทนั้นจะแสดงให้เห็นถึงความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งลี้ลับ สรุปผลการทดลองกับตัวแทนกลุ่มตัวอย่าง (Try out) สามารถสรุปได้ว่าความสยองขวัญนั้น มิได้ขึ้นกับการนำเสนอมีแต่ผีหรือปีศาจเป็นส่วนประกอบอย่างเดียว หากแต่อาจจำเป็นต้องมีส่วนประกอบอื่น ๆ เป็นองค์ประกอบร่วมเพื่อกระตุ้นอารมณ์ผู้ชม

## องค์ความรู้ใหม่

จากผลการวิจัยเรื่องนี้ ได้พบองค์ความรู้ใหม่ ที่แสดงให้เห็นว่าในปัจจุบันในสังคมไทยมีวัตถุดิบที่เป็นเรื่องผีและเรื่องลี้ลับอยู่มากมาย ยิ่งไปกว่านั้นยังมีพบเห็นในข่าวเสมอ ๆ การสร้างสรรค์องค์ประกอบของขบวนการในสื่อการ์ตูนผีบาทเดียว เทคนิคการเล่าเรื่องและการสร้างบรรยากาศเพื่อกระตุ้นอารมณ์ผู้ชมเป็นกระบวนการที่ต้องพิจารณาทั้งในด้านการเล่าเรื่อง การออกแบบตัวละคร และการใช้ศิลปะในการสื่อสารแนวคิดอย่างลึกซึ้งและเข้าถึงอารมณ์ของผู้รับสาร นอกจากนี้ ‘ผีไทย’ ยังถือเป็น ‘ทุนวัฒนธรรม’ (Soft power) อย่างหนึ่ง เพราะคนไทยมีเรื่องราวเกี่ยวกับผีมากมาย การนำเรื่องผีมาเป็นองค์ประกอบในการเล่าจากความเชื่อ คือเทคนิคและวิธีการที่สำคัญในการสร้างสรรค์นี้ 1) ความกลัว โดยส่วนใหญ่แล้วความกลัวต้องอาศัยการสร้างความตึงเครียด การออกแบบสร้างสรรค์บรรยากาศเชิงสยองขวัญนั้น ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าจำเป็นต้องเติมเต็มขึ้นนั้น ๆ ด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อปูทางไปถึงจุดสุดท้าย กล่าวคือ การสร้างสรรค์ผลงานต้องสร้างความกดดันแก่ผู้รับสารหรือสร้างสถานการณ์หรือที่คาดไม่ถึงให้ผู้รับสาร 2) ความน่าขยะแขยง เป็นการออกแบบสร้างสรรค์บรรยากาศเชิงสยองขวัญที่ดี กล่าวคือ การแสดงภาพที่น่าขยะแขยงของการนำเสนอ เช่น ของเสียหรือเครื่องใน หรือสิ่งที่ผู้รับสารไม่สามารถจินตนาการรังสรรค์ออกมาได้ด้วยตนเอง สิ่งที่ไม่เคยพบเคยเห็น หรือการสร้างสถานการณ์ในผีในเรื่องจะจับตนเองไปทำอะไรที่น่าขยะแขยงได้ เช่น การกินไส้คน ความลึ้นระทึกกระหว่างอ่านการ์ตูนผีเล่มละบาท ยิ่งไปกว่านั้นการนำเสนอผ่านสิ่งที่แสดงถึงเลือด ความตาย หรือศพก็จะสร้างความน่าขยะแขยงได้เช่นกัน 3) ความประหลาดใจ ตื่นเต้น คาดไม่ถึง ผู้รับสารมักจะกลัวในสิ่งที่ตนเองไม่เข้าใจ หรือพิสูจน์ไม่ได้ นักวิจัยเล็งเห็นว่า การสร้างสรรค์ผลงานนั้นต้องนำสิ่งที่ผู้รับสารไม่เข้าใจ



มานำเสนอในบรรยากาศสยองขวัญ ความประหลาดใจ ตื่นเต้น คาดไม่ถึงเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความสยองขวัญ เพราะมนุษย์เมื่อเจอเรื่องที่น่าประหลาดใจกว่าจะเข้าใจถึงเหตุและผลมักจะกลัวไปก่อน เมื่อผู้รับสารไม่เข้าใจว่าตัวละครกับเจออะไรอยู่ และมีความประหลาดใจว่าเรื่องดำเนินมาได้อย่างไรจึงก่อให้เกิดความกลัว 4) ความสยดสยองผ่านจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ จินตนาการของผู้สร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญในการนำเสนอสู่ผู้รับสาร เรื่องราวอาจจะไม่น่ากลัวมากแต่หากผู้สร้างสรรค์สามารถถ่ายทอดผ่านจินตนาการสู่ผู้รับสารได้อย่างล้ำลึกจะสามารถทำให้ผู้รับสารจินตนาการตามจนรู้สึกกลัวไปเอง การนำเสนอผ่านบรรยากาศสยองขวัญที่เป็นสัญลักษณ์สากล เช่น ทางเดินในป่าโล่งมองไปสุดลูกหูลูกตาเห็นเพียงแต่ความแว้งคว้างและความมืด และมีไฟกระพริบ หากแต่มีแสงสีผ่านภาพและจินตนาการของผู้รับสาร จักทำให้ฉากดูน่ากลัวขึ้น ผู้รับสารอาจจะคิดว่าจะมีผีโผล่มาในหน้าถัดไป เป็นต้น โดยการตูนผีเล่มละบาทจะมีประสาททั้ง 5 เป็นตัวช่วยในการสร้างความสยองขวัญผ่านการสร้างสรรค์บรรยากาศโดยให้ผู้รับสารรับรู้ มีอารมณ์ร่วมและรู้สึกถึงความสยดสยองในบรรยากาศจนเหมือนเป็นตัวละครนั้น ๆ ซึ่งองค์ประกอบสยองขวัญในสื่อการ์ตูนผีบาทเดียว เทคนิคการเล่าเรื่องและการสร้างบรรยากาศเพื่อกระตุ้นอารมณ์ผู้ชม ดังภาพที่ 4



ภาพที่ 4 องค์ประกอบสยองขวัญในสื่อการ์ตูนผีบาทเดียว เทคนิคการเล่าเรื่องและการสร้างบรรยากาศ เพื่อกระตุ้นอารมณ์ผู้ชม





## สรุปและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องนี้ สรุปได้ว่า แนวทางและกระบวนการสร้างสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ ในการสร้างบรรยากาศสยองขวัญ (Expert in Creating a Horror Atmosphere) จากการทุนผีเล่มละบาท สรุปได้ว่า การทุนผีเล่มละบาทนับเป็นวัฒนธรรมไทยที่สามารถดึงดูด สร้างการมีส่วนร่วมแก่คนในสังคม และทรงพลัง ด้วยองค์ประกอบด้านลายเส้น ภาพวาด และเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน อีกทั้งยังมีความเป็นอมตะ การสร้างสรรค์ผลงานจากแนวคิดและกระบวนการ สู่ต้นแบบองค์ความรู้การออกแบบสร้างสรรค์สร้างบรรยากาศเชิงสยองขวัญจากองค์ประกอบศิลป์ มีจุดมุ่งหมายการสร้างตัวละครที่สอดคล้องกับ รหัสทางวัฒนธรรม ที่เกี่ยวข้องกับ ศาสนา ความเชื่อ ค่านิยม มุมมอง สุนทรียศาสตร์แห่งการออกแบบ การออกแบบสร้างสรรค์บรรยากาศเชิงสยองขวัญของวรรณคดีตำนานผีไทยโดยอาศัยองค์ประกอบศิลป์ เพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรมสร้างสรรค์เศรษฐกิจไทย การทุนได้ปรับเปลี่ยนก้าวข้ามจากสื่อสิ่งพิมพ์กระดาษไปสู่สื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงทางด้านเนื้อหา รูปแบบการเข้าถึง และการผสมผสานทางวัฒนธรรม สะท้อนความเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยได้เป็นอย่างดี การทุนผีเล่มละบาทสามารถพัฒนาต่อยอดเอกลักษณ์ของการทุนผีไทย ในฐานะเป็น Soft Power ของนโยบายด้านวัฒนธรรมในการกระตุ้นความนิยมของสินค้าวัฒนธรรมจากประเทศไทย โดยอาศัยความสามารถด้านการออกแบบจากบรรยากาศ ตัวละคร อันมีเอกลักษณ์ของประเทศไทยและการผลักดันอย่างเต็มที่จากการสนับสนุนงานวิจัยจากรัฐบาล เสน่ห์ของการทุนผีไทยอยู่ที่ลายเส้นของภาพของที่เหมือนงานศิลปะ โดยเฉพาะปกที่มักใช้สีฉูดฉาด เข้มข้น เพื่อดึงดูดความสนใจ ในส่วนเนื้อหาก็คือเป็นเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี ลี้ลับ ซึ่งฝังอยู่ในคติความเชื่อของคนในสังคมมาช้านาน จึงมีข้อเสนอแนะดังนี้ ควรมีองค์ประกอบสยองขวัญในสื่อการทุนผีบาทเดียว เทคนิคการเล่าเรื่องและการสร้างบรรยากาศเพื่อกระตุ้นอารมณ์ผู้ชม เป็นกระบวนการที่ต้องอาศัยความเชื่อเรื่องราวลี้ลับเหนือธรรมชาติ การหยิบยกเหตุการณ์จริงหรือความเชื่อมาสร้างสรรค์เป็นการทุนสยองขวัญเล่มละบาทจะได้รับความสนใจ กล่าวคือผู้รับสารมีความเชื่อในเรื่องของวิญญาณเพราะว่าสัญลักษณ์และความหมายภายในการทุนผีเล่มละบาทนั้นเกี่ยวกับความเชื่อในเรื่องราวลี้ลับเหนือธรรมชาติทั้งสิ้น ฉาก สถานที่ และบรรยากาศโดยรอบตัวละครเป็นปัจจัยเกื้อหนุนให้เกิดความสยองขวัญ การนำเสนอสถานที่ที่มีอยู่จริงมานำเสนอจะทำให้ผู้อ่านมีประสบการณ์ร่วมได้อย่างรวดเร็วเพราะใช้เวลาในการดำเนินเรื่องแบบกระชับ ฉับไว การสร้างสรรค์บรรยากาศสยองขวัญนั้นต้องใช้แสงในการดึงอารมณ์ร่วมผ่านความมืดและบรรยากาศที่กดดันให้น่าหวาดกลัว ไม่น่าไว้วางใจ เพื่อดึงให้ผู้รับสารมีอารมณ์ร่วมไปกับทุกเหตุการณ์ที่ดำเนินอยู่ ผ่านการนำเสนอจากฉาก แสง เงา สี ที่ผ่านการคิดและสร้างสรรค์มาอย่างแยบยล

## กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนการดำเนินงานโดยสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) ร่วมกับโครงการวิจัยมูลฐาน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี สังกัดศูนย์วิจัยเลขที่ FRB68002/2568 รหัสโครงการ 202976 โครงการวิจัยเรื่อง ศิลปะการทุนผีเล่มละบาท: การออกแบบสร้างสรรค์บรรยากาศเชิงสยองขวัญของวรรณคดีตำนานผีไทยโดยอาศัยองค์ประกอบศิลป์ เพื่อการเผยแพร่วัฒนธรรมสร้างสรรค์เศรษฐกิจไทย ปีงบประมาณ 2568



## เอกสารอ้างอิง

- ชอุต นิ่มเสมอ. (2559). องค์ประกอบศิลป์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นพธี ศศิวิมล. (2567A). ชุดตำนานหลอน. กรุงเทพมหานคร: บริษัท นานมีบุ๊คส์ จำกัด.
- \_\_\_\_\_. (2567B). ผีสีกาก. กรุงเทพมหานคร: บริษัท นานมีบุ๊คส์ จำกัด.
- นิโคลาส เวอร์สแตปเปน. (2564). การ์ตูนไทย : ศิลปะและประวัติศาสตร์. กรุงเทพมหานคร: ริเวอร์ บุ๊คส์.
- นิรวาณ คุระทอง. (2553). ประวัติย่อการ์ตูนไทย. กรุงเทพมหานคร: เล็ต คอมีค.
- รตพร ปัทมเจริญ. (2545). การ์ตูน 5 บาท กับสังคมวัฒนธรรม. รุสมิแล, 23(2-3), 104-106.
- สมศักดิ์ เจสกุล. (7 ก.ย. 2022). สมศักดิ์ เจสกุล นักเขียนการ์ตูนไทย ฝีมือคู่คุณธรรม. (อาทิตย์ทรงกรด, ผู้สัมภาษณ์) อรรถกถุญ์ จินมหันต์. (15 มี.ค. 2025). 1 บาทซื้อความสุขได้จริง! เปิดกรุ 'ป้าเอ็กซ์' นักสะสมการ์ตูนผีเล่มละบาทกว่า 5 หมื่นเล่ม! (FEED RETRO, ผู้สัมภาษณ์)
- เอนก นาวิกมูล. (2567). ผีไทย Thai Ghost : Ghost & Spirit in Thai Culture. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แสงดาว.
- Blumer, H. (1969). Symbolic interactionism: Perspective and method. Englewood cliffs: Prentice-Hall.
- Charmaz, K. (2006). Constructing Grounded Theory: A Practical Guide through Qualitative Analysis. London: Sage Publications.
- Kristeva, J. (1982). Powers of horror: An essay on abjection. New York: Columbia University Press.
- Mead, G. H. (1934). Mind, self, and society: From the standpoint of a social behaviorist. Chicago: The University of Chicago Press.
- Scott, M. (1994). Understanding Comics: The Invisible Art. Bangkok: Corporation4d.
- Swain, D. V. (1988). Film scriptwriting: A practical manual. USA: Butterworth.