

เล่าให้หลอน: กลวิธีทางภาษาในการประกอบสร้างความน่ากลัว
จากรายการ “คืนพุธ มืดผ้าห่ม” ¹

The Horror Story Telling: Linguistic Strategies for The Construction of
Horror in The Wednesdaynight Channel

พรเพลง จันทรทอง

Pornpleng Chanthong

ฟาติน มุซอ

Fatin Musor

อัสรี คำเจริญ

Asree Kumcharoean

พรหมมินทร์ ประไพพงษ์

Prommin Prapaipong

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Faculty of Humanities, Srinakharinwirot University

Received: 9 April 2024

Revised: 18 May 2024

Accepted: 15 June 2024

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ใช้ประกอบสร้างความน่ากลัวในการเล่าเรื่องสยองขวัญจากรายการ “คืนพุธ มืดผ้าห่ม” ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากเรื่องเล่าสยองขวัญ รายการ “คืนพุธ มืดผ้าห่ม” ช่องทางยูทูบ จำนวน 10 เรื่อง จาก 42 ตอน ตั้งแต่วันพุธที่ 13 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2565 ถึง 31 ธันวาคม พ.ศ.2565 ผลการวิจัยพบว่า กลวิธีทางภาษาในการประกอบสร้างความน่ากลัว สามารถจำแนกตามหน้าที่ทางภาษาออกเป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ ลักษณะที่ 1 การใช้ภาษาเพื่อสร้างจินตนาการ ประกอบด้วย 2 กลวิธีย่อย ได้แก่ การให้รายละเอียด และการใช้คำและชุดคำ ลักษณะที่ 2 การใช้ภาษาเพื่อสร้างความสมจริง ประกอบด้วย 3 กลวิธีย่อย ได้แก่ การอ้างถึง การใช้บทสนทนา และการใช้คำและชุดคำ ลักษณะเด่นของการประกอบสร้างความน่ากลัวที่ใช้ในการเล่าเรื่องสยองขวัญพบว่า กลวิธีทางภาษาที่โดดเด่น ได้แก่ การให้รายละเอียด และการใช้บทสนทนา

คำสำคัญ: กลวิธีทางภาษา, การประกอบสร้างความน่ากลัว, เรื่องเล่าสยองขวัญ

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของรายวิชาสัมมนาการวิจัยทางภาษาไทยสำหรับครู หลักสูตรการศึกษาระดับบัณฑิต สาขาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Abstract

This research article is aimed at analyzing language strategies used in creating horror from the “Wednesday Night” Show on YouTube. The data were collected from 10 horror stories from 42 episodes broadcasted from February, 13th 2022 to December, 31st 2022. The results indicate that the language strategies used to create horror can be divided into 2 features as follows: 1) language that helps build imagination such as detailed narration and specific word choices, and 2) language that enhances realism such as using references, conversations, and particular words and phrases. The distinctive features in creating horror found in this study are detailed narration and using conversations.

Keywords: Linguistic strategies, The construction of horror and horror story

บทนำ

เรื่องสยองขวัญ เป็นเรื่องเล่าที่มีลักษณะเฉพาะทั้งเนื้อหา วิธีการเล่า และการใช้ภาษา กล่าวคือ การเล่าเรื่องสยองขวัญนำเสนอเรื่องราวที่น่ากลัว โดยนำประเด็นเกี่ยวกับความตาย ภูตผีปิศาจ อำนาจความลึกลับ (วราพรพรณ ทังโคตร, 2562, หน้า 78) รวมถึงภัยที่อาจปรากฏในรูปแบบอื่น ๆ ที่คุกคามต่อชีวิตของคนมาใช้ในการเล่าเรื่อง ส่งผลให้ผู้ฟังหรือผู้อ่านเกิดความรู้สึกหวาดกลัว ตื่นตระหนก หรือเกิดความรู้สึกสยองขวัญ วิธีการเล่าเรื่องสยองขวัญมักถ่ายทอดโดยการเล่าแบบปากต่อปาก จึงมักปรากฏในรูปแบบของข่าวลือ เรื่องที่เล่าจึงดูเหมือนเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริง แต่สืบแหล่งที่มาหรือพิสูจน์ข้อเท็จจริงของเรื่องได้ยาก (นลิน สันธูประมา, 2560, หน้า 7) อีกทั้งมักมีการใช้คำและภาพพจน์เพื่อให้ผู้ฟังหรือผู้อ่านเห็นภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง รวมถึงช่วยให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกลุ้นระทึก มีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร (วราพรพรณ ทังโคตร, 2562, หน้า 65)

จากลักษณะที่น่าสนใจของเรื่องเล่าสยองขวัญดังกล่าว จึงส่งผลให้มีผู้นิยมเรื่องเล่าประเภทนี้จำนวนมาก ดังจะเห็นได้จากการที่เรื่องราวสยองขวัญได้ปรากฏตามสื่อหลากหลายประเภท เช่น รายการ “เดอะโกสต์เรดิโอ” ที่เผยแพร่บนวิทยุกระจายเสียง รายการ “คนอวดผี” ที่เผยแพร่ในรายการโทรทัศน์ และรายการที่นำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ เช่น เพจเฟซบุ๊ก “เดอะเฮาส์” ช่องยูทูบ “คืนพุธ มุดผ้าห่ม”

อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยพบว่า การเล่าเรื่องสยองขวัญในรายการคืนพุธ มุดผ้าห่ม เป็นรายการเล่าเรื่องที่แตกต่างจากการเล่าเรื่องสยองขวัญอื่น ๆ โดยได้เริ่มถ่ายทอดสดผ่านช่องทาง Twitch เมื่อปีพ.ศ. 2561 และได้เผยแพร่ลงช่องทางยูทูบเมื่อปี พ.ศ.2562 เพื่อให้ผู้ฟังเข้าถึงได้ง่ายขึ้น เนื่องจากยูทูบเป็นช่องทางที่มีผู้ใช้งานจำนวนมากว่า Twitch โดยผู้ดำเนินรายการนำเสนอเรื่องราวสยองขวัญในหลายวัฒนธรรมโดยเฉพาะจากประเทศญี่ปุ่น จึงเป็นที่น่าสนใจและกำลังเป็นกระแสในปัจจุบัน ทั้งด้านความนิยมที่มียอดผู้ติดตามมากกว่า 3 แสนคน และมีผู้เข้าชมในแต่ละสัปดาห์สูงขึ้นอย่างสม่ำเสมอ ขณะเดียวกันวิธีการเล่าเรื่องเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านเสียงจากผู้ดำเนิน

รายการ คือ นายมิ่งบุญ ฮาตะ เป็นหลัก และมีแซ่รับเชิญมาร่วมเล่าเป็นครั้งคราว การเล่าเรื่องไม่มีภาพหรือเสียง มาสร้างบรรยากาศให้เกิดความกลัวได้ แต่ผู้เล่าก็สามารถเลือกวิธีการเล่าและเลือกใช้ภาษาที่สร้างจินตนาการถึงเรื่องเล่าได้อย่างน่าสนใจตลอดทั้งเรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“พอหันไปดูอะผู้หญิงที่ก้มหน้าอยู่เนี่ยค่อย ๆ เงยหน้าขึ้นมา ตอนแรกเขาก็กลัวว่าจะเห็นดวงตาของคนตายอีกแต่ปรากฏว่ารอบนี้ไม่เห็นอะไรเลย คือเป็นตาดำ ๆ โป ๆ ลูกตาก็ไม่มี แล้วผู้หญิงก็ ‘อ้าก’ ‘กรีด’ ด้วยปากที่มันโปเข้าไปข้างในอะ เขาก็ ‘เซี่ย’ แล้วก็ถอยหลังกลับไปที่เดิม แล้วผู้หญิงคนเนี่ยก็ลุกขึ้นแล้วก็คลานแบบ พุบ พับ พุบ พับ พุบ พับ มหาเขา แล้วก็ ‘อ้า อ้าก อ้า’ จนเขาแบบ ไอเซี่ย พอ ๆ ไม่เอาแล้ว แล้วก็มียื่นออกมาจากปากของผู้หญิง มือนั้นนะ เหมือนจะล้วงเข้าไปในคอของเขา แล้วมันเหมือนจะมีตัวอะไรบางอย่างกำลังออกมาเพื่อที่จะเข้าไปในร่างกายของเขาอะ”

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่า ผู้เล่าเรื่องใช้กลวิธีทางภาษาที่หลากหลาย ทั้งการให้รายละเอียดลักษณะผีผู้หญิงและพฤติกรรมของคนที่ยกย่องเพื่อหนีผีที่มีลักษณะน่ากลัว การให้รายละเอียดพฤติกรรมของผีที่คลานเข้าหาคนเมื่อแสดงอาการหวาดกลัว การใช้คำและชุดคำแสดงความรู้สึกของคนต่อเหตุการณ์น่าสะพรึงกลัว และการให้รายละเอียดพฤติกรรมการหลอกลอนของผีผู้หญิง

ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า การเล่าเรื่องสยองขวัญในรายการ “คืนพุธ มดผ้าห่ม” มีการใช้ภาษาเป็นปัจจัยสำคัญในการเล่าเรื่อง แม้คนฟังอาจไม่เคยพบเจอสิ่งสยองขวัญ แต่ผู้เล่าสามารถถ่ายทอดเรื่องราวผ่านการเลือกใช้คำ ชุดคำ หรือกลวิธีต่าง ๆ เพื่อทำให้ผู้ฟังเกิดความกลัว อันเป็นวัตถุประสงค์หลักในการเล่าเรื่องสยองขวัญ

จากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่าภาษามีบทบาทหน้าที่สำคัญในการเล่าเรื่องสยองให้บรรลุตามวัตถุประสงค์ผู้เล่าเรื่อง ทว่างานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องสยองขวัญในด้านกลวิธีทางภาษายังไม่เป็นที่แพร่หลาย และส่วนใหญ่ยังศึกษาแค่ในขอบเขตของโครงสร้างและภาษาที่ใช้ในปริเฉทการเล่าเรื่อง แต่งานวิจัยที่ศึกษาโดยมุ่งประเด็นเกี่ยวกับหน้าที่ของภาษาที่ใช้ประกอบสร้างความน่ากลัวยังมีค่อนข้างจำกัด ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษากลวิธีทางภาษาที่ใช้ประกอบสร้างความน่ากลัวที่ใช้ในการเล่าเรื่องสยองขวัญจากรายการ “คืนพุธ มดผ้าห่ม” โดยมีคำถามวิจัยว่า ผู้เล่าใช้กลวิธีทางภาษาใดในการเล่าเรื่องสยองขวัญ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ใช้ประกอบสร้างความน่ากลัวในการเล่าเรื่องสยองขวัญจากรายการ “คืนพุธ มดผ้าห่ม”

การทบทวนวรรณกรรม

ผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิดที่เกี่ยวข้อง 2 แนวคิด ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับความกลัว และแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง โดยแต่ละแนวคิดมีรายละเอียดดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับความกลัว

“ความกลัว” เป็นถ้อยคำที่มีนิยามหลากหลายตามแนวคิดทางวิชาการแขนงต่าง ๆ แต่พบว่านักวิชาการหลายท่านได้ให้นิยามอย่างสอดคล้องกัน โดยสรุปเป็นนิยามได้ดังนี้ “ความกลัว” หมายถึงอารมณ์ลักษณะหนึ่งของบุคคลที่ตอบสนองต่อภัยคุกคาม ทั้งที่เกิดขึ้นจริงหรือเกิดจากจินตนาการ (Gullone, 2000, pp, 61-75 อ้างถึงใน เอื้องกานท์ จิงยิ่งเรืองรุ่ง, 2552, หน้า 8) ส่งผลให้เกิดความไม่สบายใจ นำไปสู่การหลีกเลี่ยง หรือปฏิเสธกับการเผชิญในสิ่งที่ตนกลัว (สุธีรา นิमितนิวัฒน์, 2555, หน้า 1)

อย่างไรก็ดี การอธิบายประเด็นเกี่ยวกับความกลัว มักจะใช้แนวคิดทางจิตวิทยา และแนวคิดทางพุทธศาสนาอธิบาย ดังนี้

ความน่ากลัวในมุมมองทางจิตวิทยา

นักจิตวิทยาได้นิยามคำว่า “ความกลัว” ไว้ว่าความกลัวเป็นความรู้สึกไม่มั่นคงทางอารมณ์ เนื่องจากรู้สึกขาดความปลอดภัยจากสิ่งที่คุกคาม หรือต้องเผชิญเหตุการณ์หนึ่ง ๆ (เอื้องกานท์ จิงยิ่งเรืองรุ่ง, 2552, หน้า 9) สมองจึงเกิดกระบวนการทำงานในลักษณะตอบสนองอย่างอัตโนมัติเพื่อต่อสู้กับสิ่งที่ตนกลัว ส่งผลไปยังร่างกาย และจิตใจ โดยเมื่อเริ่มรู้สึกกลัว หัวใจจะเต้นแรงขึ้น ทำให้ระบบอวัยวะทำงานผิดปกติ ทำให้หายใจถี่เร็ว หน้าซีด กล้ามเนื้ออ่อนแรง เหงื่อออกมากขึ้น (สุธีรา นิमितนิวัฒน์, 2555, หน้า 3-4)

ขณะที่ผู้เชี่ยวชาญด้านจิตวิทยาหลายท่านได้พยายามแบ่งประเภทรูปแบบของความกลัวเพื่อให้เห็นภาพต้นเหตุของความกลัว โดยลีซ่า โซลิน (2000 อ้างถึงใน เอื้องกานท์ จิงยิ่งเรืองรุ่ง, 2552, หน้า 11) เสนอให้แบ่งเป็น 6 ประเภท ดังนี้

1. กลัวการแยกจาก เช่น กลัวการสูญเสีย กลัวการอยู่คนเดียว
2. กลัวในสิ่งที่ตนไม่รู้ เช่น กลัวคนแปลกหน้า สถานที่ หรือวัตถุ กลัวความมืด
3. กลัวถูกกระทำอันตราย เช่น กลัวบาดเจ็บ กลัวอุบัติเหตุ กลัวเกี่ยวกับการแพทย์ กลัวความสูง
4. กลัวความล้มเหลว การวิพากษ์วิจารณ์ และความลำบากใจ เช่น กลัวถูกล้อเลียน กลัวการต่อสู้อย่างไม่ยุติธรรม
5. กลัวแมลงหรือสัตว์ เช่น กลัวแมงมุม กลัวงู กลัวหมา กลัวแมว กลัวค้างคาว
6. กลัวในสิ่งที่ไม่สามารถสัมผัสได้ เช่น กลัวฝันร้าย กลัวผี ปีศาจ หรือ วิญญาณ

อย่างไรก็ดี จากกลุ่มข้อมูลที่ผู้วิจัยเลือกใช้ เมื่อพิจารณาตามมุมมองทางจิตวิทยาแล้ว ความกลัวที่เกิดขึ้นจากการฟังเรื่องเล่าสยองขวัญสามารถจัดอยู่ในประเภทความกลัวในสิ่งที่ไม่สามารถสัมผัสได้

ความน่ากลัวในมุมมองทางพุทธศาสนา

ในทางศาสนาพุทธ พุทธทาสภิกขุ (2563, หน้า 17-36) ได้กล่าวเกี่ยวกับ “ความกลัว” ว่าเป็นสิ่งที่มีอำนาจอย่างหนึ่งในการรบกวนประสาทและทำลายความสุขของคน โดยความกลัวของแต่ละบุคคลมีลักษณะและผลกระทบที่แตกต่างกันออกไปตามความรู้สึกอันสูงต่ำของจิต แม้คนทุกคนล้วนมีความกลัว แต่จะต่างกันไปตาม “วัตถุที่กลัว” ที่เรารับเข้าไปไว้ในสมอง ซึ่งบางครั้งวัตถุที่กลัวนั้นอาจไม่มีอยู่จริง หากแต่เป็นสิ่งที่ใจสร้างขึ้นมาให้กลัว

เท่านั้น สิ่งที่เราเรียกว่า "ผี" นั้นเป็นความเชื่อแห่งจิตของคนเกือบทั้งประเทศหรือทั้งโลก และได้แผ่ข้ามไปครอบงำจิตของทุกคนให้สร้างผีขึ้นมาในมโนคติ ทำให้ผีมีตัวตนอยู่จริง

ฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่า ความกลัวเป็นเรื่องของ "จิต" มากกว่า "วัตถุ" ผู้ใดที่ไม่สามารถควบคุมจิตได้ก็ย่อมถูกความกลัวทำร้ายให้พบแต่ความหมองหม่น ขณะที่พระไตรปิฎก ได้อธิบายถึงเหตุแห่งความกลัวด้วยกัน 2 ประการ (สุทธิลักษณ์ นิเลสงค์, 2559, หน้า 485) ได้แก่

ประการที่ 1 สาเหตุมาจากสิ่งเร้าภายนอก เช่น ราชสีห์ เสือโคร่ง หมี หมาป่า โค กระบือ ช้าง งู แมลงป่อง ตะขาบ คนที่ทำหรือเตรียมจะทำการชั่ว

ประการที่ 2 สาเหตุอันเกิดมาจากจิต ได้แก่ ภัยในวิญญูสงสาร และภัยแต่ความติเตียนตน การทำผิด กฎหมาย และอื่น ๆ ซึ่งเป็นจิตที่มีราคะ

จากแนวคิดทางพระพุทธศาสนาข้างต้น จึงอาจสรุปได้ว่า ความกลัวที่เกิดจากการฟังเรื่องเล่าสยองขวัญนั้น สัมพันธ์กับจิต เพราะไม่สามารถควบคุมจิตใจได้ จึงทำให้ถูกความกลัวครอบงำ ขณะเดียวกันก็มีสาเหตุมาจากสิ่งเร้าภายนอกที่อาจจะเป็นเรื่องที่น่ามาเล่า

2. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

“การเล่าเรื่อง” นักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามว่า หมายถึง กลวิธีการถ่ายทอดเรื่องราวอย่างหนึ่งซึ่งบรรจุชุดลำดับของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในช่วงเวลาหนึ่งไว้ (Berger A., 1992 อ้างถึงใน ขจิตขวีญู กิจวิสาละ, 2564, หน้า 12) อาจบรรจุอยู่ในรูปแบบสื่อที่แตกต่างกัน ผ่านการถ่ายทอดออกมาหลากหลายรูปแบบ ผู้ฟังจึงสามารถเข้าถึง แสดงออก และเก็บข้อมูลหรือองค์ความรู้ต่าง ๆ ไว้ได้ โดยเนื้อหาของเรื่องราวที่นำมาเล่านั้นจะเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ส่วนตัว เหตุการณ์ในชีวิต และสถานการณ์ต่าง ๆ (Caine et al, 2005 อ้างถึงใน พัทธรา วาณิชสิน, 2562, หน้า 282)

ด้านหลักการเล่าเรื่อง สามารถจำแนกเป็น 2 ระดับ ได้แก่ 1) ระดับเนื้อความหรือระดับตัวบท คือ เนื้อความที่รับรู้ได้ด้วยตา เป็นรูปธรรมตามที่ปรากฏจริง และ 2) ระดับเนื้อเรื่อง คือ ระดับโครงสร้างที่เป็นโครงสร้างความสัมพันธ์ของแนวคิดหรือมโนทัศน์ (Concept) ที่อยู่ในเรื่อง (นพพร ประชากุล, 2543 อ้างถึงใน อุบลวรรณ เปรมศรี, 2558, หน้า 37)

ขณะที่การเล่าเรื่องสามารถจำแนกตามองค์ประกอบสำคัญได้ 7 ประการดังนี้

1. มุมมองในการเล่าเรื่อง แบ่งจุดยืนพื้นฐานในการเล่าเรื่องไว้ 4 ประเภท ดังนี้ (1) เล่าเรื่องจากจุดยืนของบุคคลที่หนึ่ง (2) เล่าเรื่องจากจุดยืนของบุคคลที่สาม (3) เล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง และ (4) การเล่าเรื่องแบบสัพพัญญู คืออาจใช้มุมมองทั้ง 3 แบบข้างต้นร่วมกัน (Giannetti, 1988 อ้างถึงใน ขจิตขวีญู กิจวิสาละ, 2564, หน้า 28)

2. แก่นเรื่อง แนวคิดหลักของเรื่องที่เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของการเล่าเรื่องเมื่อต้องวิเคราะห์ ใจความสำคัญของเรื่องเพื่อให้ทราบว่า ผู้ส่งสารต้องการบอกอะไร (อุบลวรรณ เปรมศรี, 2558, หน้า 38)

3. ปมความขัดแย้ง เป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของเรื่องที่สร้างปมปัญหา การหาหนทาง แก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือ การเป็นปฏิปักษ์ต่อกัน (อุบลวรรณ เปรมศรี, 2558, หน้า 38)

4. ตัวละคร คือบุคคลที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราว เมื่อพูดถึงตัวละครนั้นรวมความหมาย ตั้งแต่บุคลิกลักษณะของตัวละคร รูปร่างหน้าตา ไปจนถึงอุปนิสัยใจคอ ซึ่งตัวละครจะมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ ได้แก่ ส่วนที่เป็นความคิด (conception) และ ส่วนที่เป็นพฤติกรรม (presentation) (Swain, 1982 อ้างถึงใน ขจิตขวัณ กิจวิสาละ, 2564, หน้า 31)

5.เค้าโครงเรื่อง คือการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างมีเหตุมีผลและมีจุดหมายปลายทาง กล่าวคือ มีช่วงต้น ช่วงกลาง และตอนจบของเรื่อง รวมถึงเป็นการกำหนดเส้นทางของตัวละครภายใน เรื่องที่จะมีทั้งปัญหา อุปสรรค การกระทำทางเลือก และบทสรุปของตัวละครแต่ละตัวว่าจะเป็นอย่างไ (อุบลวรรณ เปรมศรี, 2558, หน้า 37)

6. ฉาก เป็นสถานที่ที่ดำเนินเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในเรื่องซึ่งสามารถบอกความหมายบางอย่างในเรื่องและมีอิทธิพลต่อความคิดและการกระทำของตัวละคร (อุบลวรรณ เปรมศรี, 2558, หน้า 25) โดยบรรยายให้เห็นถึงช่วงเวลา สถานที่ ตัวละคร และบริบทที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ผู้ชมได้จินตนาการหรือรู้สึกได้ถึงสภาพแวดล้อมที่บรรยายไว้ (Morgan & Dennehy, 1997 อ้างถึงใน พัทธรา วาณิชวิน, 2562, หน้า 283)

7. บทสนทนา เป็นส่วนช่วยให้เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปตามที่ต้องการ และสะท้อนถึง ความคิด อารมณ์ ความรู้สึก ลักษณะนิสัย และบุคลิกของตัวละคร อีกทั้งมีส่วนช่วยให้สามารถดำเนินเรื่องแทนการบรรยายของผู้เล่า ช่วยให้รู้จักตัวละครในเรื่องโดยอ้อม และช่วยสร้างความสมจริง ทำให้ผู้รับสารรู้สึกว่าเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง (อุบลวรรณ เปรมศรี, 2558, หน้า 39)

จากข้อมูลที่ใช้ในงานวิจัยนี้คือเรื่องเล่าสยองขวัญในรายการ “คืนพุธ มดผ้าห่ม” มีลักษณะสอดคล้องกับเรื่องเล่า เพราะผู้เล่าได้ถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ โดยใช้หลักการเล่าเรื่อง และองค์ประกอบการเล่าเรื่อง

เนื่องด้วยข้อมูลที่น่าสนใจมาศึกษาเป็นการเล่าเรื่องที่มีลักษณะเฉพาะคือ “เรื่องเล่าสยองขวัญ” ผู้วิจัยจึงได้ทบทวนงานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องเล่าแนวสยองขวัญในด้านต่าง ๆ ดังนี้ งานวิจัยสาขาวิชาภาษาไทย พบงานวิจัยที่ศึกษาปริศนาวิเคราะห์และวิจารณ์ปฏิบัติศาสตร์จากเรื่องเล่าแนวสยองขวัญในเพจเฟซบุ๊ก “เดอะเฮาส์” (สิทธิธรรม อ่องวุฒิวัฒน์, 2565) ผลการศึกษาพบกลวิธีทางภาษาจำนวน 8 กลวิธี ดังนี้ 1) การอ้างถึง 2) การให้รายละเอียด 3) การแสดงเหตุผล 4) การยกถ้อยคำบทสนทนา 5) การใช้ถ้อยคำแสดงอารมณ์ความรู้สึก 6) การใช้ภาษาพูด 7) การใช้ถ้อยคำเลียนเสียง และ 8) การใช้อุปลักษณ์ กลวิธีทางภาษาดังกล่าวสอดคล้องกับเป้าหมายในการสื่อสาร 5 กลวิธี ดังนี้ 1) กลวิธีทางภาษาที่ใช้เพื่อให้ผู้รับสารเห็นภาพและ/หรือได้ยินเสียงอย่างเป็นรูปธรรม 2) กลวิธีทางภาษาที่ใช้เพื่อเรียกร้องและดึงดูดความสนใจจากผู้รับสาร 3) กลวิธีทางภาษาที่ใช้เพื่อโน้มน้าวให้ผู้รับสารเชื่อหรือคล้อยตามสารที่นำเสนอ 4) กลวิธีทางภาษาที่ใช้เพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกของผู้ส่งสารที่มีต่อเหตุการณ์หรือเรื่องราวสยองขวัญ และ 5) กลวิธีทางภาษาที่ใช้เพื่อสร้างความเป็นกันเองระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับ

สาร นอกจากนี้ การศึกษางานวิจัยของจุฬาวดี วรเศรษฐศักดิ์ (2548) ได้วิเคราะห์การใช้ภาษาจากเรื่องเล่าสยองขวัญของรายการวิทยุ “เดอะซ็อค” พบว่า มีการใช้ภาษาสนทนา เพื่อกระตุ้นให้เกิดความสนใจติดตามเรื่องเล่าสยองขวัญจนจบ มีการใช้ทั้งวันภาษาและอวัจนภาษา โดยด้านวัจนภาษาได้ใช้ภาษาเพื่อให้เข้าถึงผู้ฟังและสร้างความน่าสะพรึงกลัว และใช้อวัจนภาษาเพื่อให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์ร่วม ทั้งนี้เพื่อสร้างความน่าสนใจให้รายการ

ส่วนงานวิจัยที่ศึกษาในด้านคติชนวิทยา พบตัวอย่างการศึกษาที่เกี่ยวกับเรื่องเล่าสยองขวัญด้านต่าง ๆ เช่น เรื่องผีในสังคมไทยร่วมสมัย: บทบาทและการผสมผสานทางวัฒนธรรม (นลิน ลินธประมา, 2560) ผลการศึกษาพบว่า เรื่องผีไทยร่วมสมัยมีลักษณะสำคัญคือการสร้างความสยองขวัญโดยใช้ความผิดปกติบางอย่าง รวมถึงอนุภาคแบบเรื่องและโครงสร้างของเรื่องผีเป็นเครื่องมือในการทำให้เกิดความน่ากลัว รวมทั้งงานวิจัยที่ปรากฏในสื่อสมัยใหม่อย่างยูทูบซึ่งเป็นที่นิยมในปัจจุบัน เช่น การศึกษากลยุทธ์การสื่อสารรายการเล่าเรื่องลึกลับ กรณีศึกษา รายการเดอะโกสต์เรดิโอ (ศิริรัตน์ สมสวัสดิ์, 2561) ผลการศึกษาพบโครงสร้างการเล่าเรื่องของรายการ 6 องค์ประกอบ ได้แก่ การนำเรื่อง ภาวะแทรกซ้อน จุดสำคัญ เริ่มคลี่คลาย เหตุการณ์ต่อเนื่อง และการยุติเรื่อง โดยจะปรากฏจุดสำคัญและเริ่มคลี่คลายเสมอ มีการเล่าเรื่องเรียงลำดับเหตุการณ์ตามปฏิทินเพื่อให้ผู้ฟังไม่สับสน โดยการหยิบยกประเด็นเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือของข้อมูล และศิลปะการดำเนินรายการนั้นเป็นองค์ประกอบร่วมที่สำคัญของการนำเสนอเรื่องเล่าลึกลับเพื่อดึงดูดทั้งผู้เล่าและผู้ฟัง อีกทั้ง มีงานวิจัยที่ศึกษาการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญในจักรวาลเดอะคอนเจอร์ริง (สุวัจน์ พุฒิชัย, 2564) พบว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องประกอบด้วยโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก บทสนทนา มุมมองในการเล่าเรื่อง และการใช้สัญลักษณ์พิเศษ นอกจากนี้ยังมีวิธีการเล่าเรื่องที่ใช้ความเงียบเพื่อกดดัน และดึงอารมณ์คนดูให้รู้สึกถึงความกลัว

จากการทบทวนแนวคิด และงานวิจัยข้างต้นจะเห็นได้ว่า มีงานวิจัยที่ศึกษาโครงสร้างและกลวิธี การใช้ภาษาในปริศนาเรื่องเล่าแนวสยองขวัญ แต่ยังไม่พบประเด็นการศึกษากลวิธีทางภาษาที่ใช้ประกอบสร้างความน่ากลัวในเรื่องเล่าแนวสยองขวัญโดยเฉพาะ และประเด็นดังกล่าวก็เป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้การเล่าเรื่องบรรลุวัตถุประสงค์ อีกทั้งรายการคินพูธ มุดผ้าห่ม เป็นชุดข้อมูลใหม่ที่ยังไม่เคยมีผู้วิจัยศึกษากลวิธีทางภาษาที่ปรากฏในรายการ งานวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษากลวิธีทางภาษาในการประกอบสร้างความน่ากลัว เพื่อให้การศึกษาเรื่องเล่าสยองขวัญมีมิติที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

ระเบียบวิธีวิจัย

ผู้วิจัยมีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ทบทวนแนวคิดและงานวิจัยที่ศึกษาความกลัว และการเล่าเรื่องสยองขวัญ
2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากรายการ “คินพูธ มุดผ้าห่ม” จำนวน 10 เรื่อง จาก 42 ตอน ตั้งแต่วันพุธที่ 13 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2565 ถึง 31 ธันวาคม พ.ศ.2565 โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกข้อมูล 2 ประการ ได้แก่

2.1 วิธีการคัดเลือกจากคลิปที่มียอดผู้เข้าชมสูงสุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่า เรื่องราวเหล่านี้ได้รับความนิยมจากผู้ฟังมากที่สุด โดยผู้วิจัยพบว่า ลักษณะเด่นของชุดข้อมูลที่นำมาวิเคราะห์ทั้ง 10 ตอน เล่าโดยนายมีงบุญ ฮาตะ ทั้งหมด และมีผู้จัดทำรายการร่วมรับฟังรวมทั้งแสดงความคิดเห็นเป็นระยะเปรียบเสมือนตัวแทนของผู้ฟังรายการ

2.2 เลือกเรื่องที่มีการเล่นซ้ำบ่อยที่สุดในตอนนั้น ๆ เนื่องจากในแต่ละคลิปประกอบไปด้วยเรื่องเล่าหลายเรื่อง เรื่องที่ได้รับการเล่นซ้ำบ่อยที่สุดจึงแสดงให้เห็นถึงความสนใจของผู้ฟัง ทั้งนี้ข้อมูลที่ใช้ในงานวิจัยมีรายละเอียดดังตารางที่ 1

ลำดับ	คืนที่	เรื่อง	ความยาว (นาที)	ยอดผู้เข้าชม
1	161	8ท ลพบุรี	11.06	2,774,222
2	130	รูปในห้อง	08.33	1,000,817
3	135	เล่าได้เพราะไล่แล้ว	57.57	856,480
4	146	มีแม่ที่อายุน้อยกว่า	23.04	796,565
5	152	จุดจบสายชิง	53.54	793,760
6	136	เอากลับมาทำไม	08.10	773,155
7	133	2.47	20.12	760,892
8	148	ทัวร์เจดี	02.42	712,060
9	143	กฎในการทำงานที่บ้านแกรี่	44.18	684,780
10	134	อิชิทาโร่	10.35	602,638

ตาราง 1: แสดงเรื่องเล่าสยองขวัญจากรายการ “คืนพุธ มุดผ้าห่ม” ที่นำมาวิเคราะห์ จำนวน 10 เรื่อง

3. นำเรื่องเล่าสยองขวัญทั้ง 10 เรื่องมาถ่ายทอดเป็นตัวอักษร
4. วิเคราะห์ภาษาที่ใช้ในการเล่าเรื่องสยองขวัญจากรายการ “คืนพุธ มุดผ้าห่ม” โดยแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ การวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง และ กลวิธีทางภาษาที่ใช้ประกอบสร้างความน่ากลัว
5. เรียบเรียงผลการวิเคราะห์และนำเสนอผลการวิจัย
6. สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายผล

แม้ว่างานวิจัยนี้จะมุ่งศึกษากลวิธีทางภาษาในการประกอบสร้างความน่ากลัวเป็นหลัก แต่เพื่อให้เห็นภาพรวมของเรื่องเล่าสยองขวัญจากรายการ “คืนพุธ มุดผ้าห่ม” ให้ชัดเจน ผู้วิจัยจึงนำเสนอผลการวิเคราะห์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1) องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ซึ่งจะทำให้ลักษณะและวิธีการเล่าที่เป็นลักษณะเฉพาะของข้อมูลที่น่าสนใจ

จากการวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่องสอดคล้องกับองค์ประกอบเรื่องเล่า 7 ประการ โดยผู้วิจัยได้สรุปกลวิธีการเล่าเรื่องแต่ละองค์ประกอบไว้ ดังตารางที่ 2

องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง	กลวิธีการเล่าเรื่องที่ปรากฏในรายการคินพูร มุดผ้าห่ม
1. มุมมองในการเล่าเรื่อง	ส่วนมากจะเล่าเรื่องแบบสัพพัญญู ซึ่งเล่าโดยนายมิ่งบุญ ฮาตะ โดย 10 เรื่องที่คัดเลือกมานี้ มีจำนวน 9 เรื่องที่ใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบสัพพัญญู และมี 1 เรื่องที่ใช้มุมมองการเล่าเรื่องจากบุคคลที่หนึ่ง เนื่องจากเป็นประสบการณ์ที่ผู้เล่าเจอผีด้วยตัวเอง
2. แก่นเรื่อง	การนำเสนอเรื่องราวของขวัญจากหลายวัฒนธรรม โดยส่วนมากมาจากประเทศญี่ปุ่น ทั้งเรื่องเล่าที่มาจากประสบการณ์ตรง เรื่องเล่าจากเว็บไซต์ของญี่ปุ่น และเรื่องเล่ามุขปาฐะ
3. ปมความขัดแย้ง	การนำเสนอสาเหตุที่ทำให้ตัวละครคนต้องพบเจอกับผี เช่น พฤติกรรมไม่ดี การยุ่งเกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ จนนำไปสู่การอยู่ในเหตุการณ์ที่ผิดปกติและการเผชิญหน้ากับผี ทำให้ตัวละครคนต้องพยายามหลีกเลี่ยง เพื่อให้หลุดพ้นจากสถานการณ์ที่น่าหวาดกลัว
4. ตัวละคร	ตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในเรื่องเล่าของขวัญ ได้แก่ ผี และมนุษย์ ผู้เป็นตัวละครหลักที่มีเหตุให้ต้องเกี่ยวเนื่องกับผี
5.เค้าโครงเรื่อง	1. การอธิบายข้อมูลของตัวละคร เช่น ชื่อ อาชีพ ลักษณะนิสัย 2. การเล่าถึงพฤติกรรมที่นำไปสู่การเกี่ยวข้องกับสิ่งเร้นลับ 3. การเล่าถึงสถานะที่ตัวละครต้องเผชิญกับผี 4. การหลีกเลี่ยงของตัวละคร 5. การคลี่คลายปมสาเหตุที่ทำให้ต้องเจอกับเหตุการณ์ของขวัญ
6. ฉาก	การบรรยายถึงสภาพแวดล้อมของสถานที่ต่าง ๆ ได้แก่ วัตถุ สิ่งของ สิ่งปลูกสร้าง สถานที่ และบรรยากาศ เพื่อสนับสนุนให้เกิดบรรยากาศที่น่าหวาดกลัวขณะฟัง
7. บทสนทนา	การใช้ถ้อยคำโต้ตอบระหว่างตัวละครคนกับคนมาแทรกกระหว่างการเล่า ซึ่งแบ่งออกเป็นบทสนทนา ก่อน และหลังเจอผีหลอก

ตาราง 2: แสดงการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าของขวัญจากรายการคินพูร มุดผ้าห่ม

2) กลวิธีทางภาษาที่ใช้ประกอบสร้างความน่ากลัว ซึ่งจะทำให้เห็นว่าผู้เล่าเรื่องเลือกใช้กลวิธีทางภาษาอย่างไรที่จะทำให้เรื่องเล่าสยองขวัญมีความน่ากลัวและน่าติดตาม

จากการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาในการประกอบสร้างความน่ากลัว สามารถจำแนกตามหน้าที่ทางภาษาออกเป็น 2 ลักษณะดังนี้ ลักษณะที่ 1 การใช้ภาษาเพื่อสร้างจินตนาการ โดยผู้วิจัยพิจารณาจากการใช้ภาษาเพื่อให้ผู้ฟังเกิดภาพขึ้นในความคิดและความรู้สึก และลักษณะที่ 2 การใช้ภาษาเพื่อสร้างความสมจริง โดยผู้วิจัยพิจารณาจากการใช้ภาษาที่ให้รายละเอียดข้อมูล เพื่อเป็นหลักฐานที่สร้างความสมเหตุสมผลของข้อมูล ทำให้ผู้ฟังคล้อยตามและเกิดความเชื่อไปกับเรื่องเล่า ซึ่งมีรายละเอียด ดังตารางที่ 3

การใช้ภาษาเพื่อสร้างจินตนาการ	การใช้ภาษาเพื่อสร้างความสมจริง
1. การให้รายละเอียด	1. การอ้างถึง
1.1 สถานที่	
1.1.1 สิ่งที่พบในสถานที่	
1.1.2 บรรยากาศสถานที่	
1.2 ตัวละคร	
1.3 พฤติกรรม	
1.3.1 พฤติกรรมของผี	
1.3.2 พฤติกรรมของคน	
1.4 ความผิดปกติ	
2. การใช้คำและชุดคำ	2. การใช้บทสนทนา
2.1 ความขยะแขยง	2.1 ก่อนเจอผีหลอก
2.2 ความรู้สึกนึกคิด	2.2 หลังเจอผีหลอก
2.3 แสดงการบาดเจ็บ	
	3. การใช้คำและชุดคำ
	3.1 บอกเวลา

ตาราง 3: แสดงกลวิธีทางภาษาในการประกอบสร้างความน่ากลัวจากรายการคืนพุธ มุดผ้าห่ม

1. การสร้างจินตนาการ หมายถึง กลวิธีที่ผู้เล่าเรื่องเลือกใช้ภาษาโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ผู้ฟังเกิดภาพขึ้นในความคิด อันจะนำไปสู่การรับรู้ถึงบรรยากาศ ความรู้สึกของตัวละคร และความน่ากลัวของผีได้ มีกลวิธีดังนี้

1.1 การให้รายละเอียด เป็นกลวิธีที่ผู้เล่าเรื่องใช้ภาษาเสนอรายละเอียดขององค์ประกอบต่าง ๆ ในเรื่องเล่า ได้แก่ ฉาก ตัวละคร เหตุการณ์ เพื่อให้ผู้ฟังรับรู้และเห็นภาพได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น มีกลวิธีย่อยดังนี้

1.1.1 การให้รายละเอียดสถานที่ เป็นกลวิธีที่ให้ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับสิ่งที่ปรากฏในสถานที่ที่พบ มีกลวิธีย่อยดังนี้

1.1.1.1 การให้รายละเอียดสิ่งที่พบในสถานที่ เป็นกลวิธีที่ให้ข้อมูลว่ามีวัตถุ สิ่งของ หรือ สิ่งปลูกสร้างในบริเวณสถานที่ที่เจอผี เช่น ศาล รูปปั้นเจ้าแม่กวนอิม ผ้าสามสี ตุ๊กตานางรำ รูปปั้นจิโซ ดังตัวอย่างที่ (1) และ (2)

(1) “...แล้วระหว่างทางนะ แม่เป็นทางแคบ ๆ อะ ก็มีป่า มีภูเขา มีศาลไฉนัย ตอนแรกก็เป็นศาล มีพระ มีเจ้าแม่กวนอิมอยู่ด้านนี้ เดินเข้าไป...เป็นจังหวะที่ทุกคนเจียบพร้อมกันหมดเลยเว้ย เพราะข้างหน้าแม่มีต้นไม้ใหญ่ เบื่อเริ่มเลย แล้วมีผ้าสามสีพัน แล้วข้างล่างนี้มีตุ๊กตานางรำ...”²

คีนุช มุดผ้าห่ม : คินที่ 161 ตอน 8ท ลพบุรี (มังบุญ ฮาตะ, 2565)

(2) “...มันมีเก้าอี้ซ้ายขวาหันหน้าไปทิศเดียวกัน คือคล้าย ๆ กับโบสถ์...ตรงกลางนี่น่าจะเป็นแท่นที่เอาไว้วางศพหรือเอาไว้วางโลงศพหรืออะไรก็แล้วแต่ อันนี้เขาเรียกว่าเป็นห้องพิธี...”

คีนุช มุดผ้าห่ม : คินที่ 143 ตอน กฎในการทำงานที่บ้านแกรี (มังบุญ ฮาตะ, 2565)

จากตัวอย่างที่ (1) ใช้กลวิธีการให้รายละเอียดลักษณะสถานที่ เช่น “เป็นศาล” “มีเจ้าแม่กวนอิม” “มีพระ” “มีผ้าสามสีพัน” “มีตุ๊กตานางรำ” จะเห็นได้ว่าสิ่งที่พบในสถานที่นี้เกี่ยวข้องกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ความเชื่อ และไสยศาสตร์

ขณะที่ตัวอย่างที่ (2) ใช้กลวิธีการให้รายละเอียดลักษณะสถานที่ เช่น “คล้าย ๆ กับโบสถ์” “แท่นที่เอาไว้วางศพ” “เขาเรียกว่าเป็นห้องพิธี” โดยนำคำที่เกี่ยวข้องกับศาสนสถานและพิธีกรรมตามความเชื่อของศาสนาคริสต์มาใช้ประกอบการเล่าเรื่อง

จะเห็นได้ว่า การให้รายละเอียดดังกล่าวจะทำให้ผู้ฟังนึกภาพตามและรับรู้ได้ถึงความอาถรรพ์ของสถานที่นี้จนเกิดความกลัว

1.1.1.2 การให้รายละเอียดบรรยากาศสถานที่ เป็นกลวิธีที่ผู้เล่าเรื่องใช้ภาษาเพื่อเสนอความรู้สึกหรือสิ่งที่อยู่รอบ ๆ บริเวณสถานที่ที่เจอผี เช่น ราง โล่ง มีด เจียบ ดังตัวอย่างที่ (3) และ (4)

(3) “...ไ้ทางขึ้นนะ มันมีซุ้มเรื่อย ๆ ตามทาง มีป้ายบอกขึ้นบันไดตามที่พี่จอร์จบอก แต่แม่ร้างแบบร้างเลย ไม่มี ไม่มีคน ไม่มีใครสักคนนั่งเล่นนะ โล่ง ๆ...”

คีนุช มุดผ้าห่ม : คินที่ 161 ตอน 8ท ลพบุรี (มังบุญ ฮาตะ, 2565)

(4) “...ตรงถนนใหญ่ ไม่มีใครเลยเว้ยที่เดินอยู่ ไฟแต่ละบ้านแม่ปิดมืดหมดเลย ไฟถนนก็แทบไม่มีแล้วก็เห็นข้างหน้านั้นมีร้านสะดวกซื้อ เป็นร้านสะดวกซื้อที่เจียบ ไม่มีแม่กระทั่งเพลง แล้วไฟก็ดับฟุบ...”

คีนุช มุดผ้าห่ม : คินที่ 133 ตอน 2.47 (มังบุญ ฮาตะ, 2565)

จากตัวอย่างที่ (3) มีการให้รายละเอียดบรรยากาศสถานที่ โดยให้ข้อมูลทั้ง “ร้างแบบร้าง” “ไม่มีคน” “ไม่มีใครสักคนนั่งเล่นนะ” “โล่ง ๆ” ซึ่งสื่อให้เห็นได้ว่าสถานที่นี้ค่อนข้างวังเวง ประกอบกับเมื่อปรากฏร่วมกับการให้

² งานวิจัยนี้ ผู้วิจัยถ่ายทอดเสียงตามลักษณะที่ผู้เล่าเรื่องออกเสียง

รายละเอียดข้อมูลของสถานที่ เช่น “มีซุ้มเรื่อย ๆ ตามทาง” “มีป้ายบอกชั้นบันได” ซึ่งเป็นข้อมูลตามที่ได้รับรู้มาเบื้องต้น สถานที่ซึ่งน่าจะมีผู้คนอาศัยอยู่ แต่สิ่งที่พบกลับไม่เป็นเช่นนั้น และ ตัวอย่างที่ (4) ผู้เล่าเรื่องให้รายละเอียดบรรยากาศรอบตัวซึ่งเป็นช่วงเวลากลางคืนที่ไม่มีผู้คน เหลือเพียงร้านสะดวกซื้อที่ยังเปิดอยู่ โดยผู้เล่าให้รายละเอียดข้อมูล เช่น “เป็นร้านสะดวกซื้อที่เงียบ” “ไม่มีแม๊กระทั่งเพลง” ทั้งที่น่าจะมีพนักงานหรือผู้คนมาซื้อของ ดังนั้นการให้รายละเอียดในตัวอย่างดังกล่าวทำให้ผู้ฟังรับรู้ถึงความผิดปกติของสถานที่ได้

1.1.2 การให้รายละเอียดตัวละคร เป็นกลวิธีที่ผู้เล่าเรื่องใช้ภาษาให้รายละเอียดรูปร่างลักษณะของตัวละคร เช่น ฟันเหลืองอ๋อย ผู้สูงอายุ แก้มย่น เด็กหิน ดังตัวอย่างที่ (5)

(5) “...เหมือนกับฟันของคุณยาย ไม่รู้ว่าฟันจริงหรือฟันปลอม แต่มันคือฟันที่สีเหลืองแบบเหลืองอ๋อยมาเลย เป็นฟันของผู้สูงอายุอะนะ แล้วก็ แก้มเนี่ย ย่นลงมา แต่ย่นลงมาผิดมนุษย์มนา ไม่ได้เป็นการเหยย่นของผู้สูงอายุธรรมดา แต่มันเหยย่นกระทั่งแก้มสองข้างมันห้อยลงมาเลยคาง ซึ่งภาพนั้นมันหลอนและมันติดตามเขา มาก...”

คีนุช มุคผำห่ม : คีนที่ 135 ตอน เล่าได้เพราะไล่แล้ว (มิ่งบุญ ฮาตะ, 2565)

จากตัวอย่างที่ (5) ผู้เล่าเรื่องให้ข้อมูลเกี่ยวกับรูปร่างลักษณะของตัวละครที่เป็นผี ทั้งฟัน มีลักษณะเป็น “สีเหลืองอ๋อย” และ “ฟันของผู้สูงอายุ” แก้ม มีลักษณะ “ย่นลงมา” “ย่นลงมาผิดมนุษย์มนา” “ไม่ได้เป็นการเหยย่นของผู้สูงอายุธรรมดา” “เหยย่นกระทั่งแก้มสองข้างมันห้อยลงมาเลยคาง” การให้รายละเอียดเกี่ยวกับความผิดปกติทางรูปร่างลักษณะข้างต้น เป็นข้อมูลที่ทำให้ทราบว่า บุคคลนั้นไม่ใช่คนแต่เป็นผี

1.1.3 การให้รายละเอียดพฤติกรรม เป็นกลวิธีที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำหรืออาการที่แสดงออกของตัวละครที่เป็นผีและคน มีกลวิธีย่อยดังนี้

1.1.3.1 การให้รายละเอียดพฤติกรรมของผี เป็นกลวิธีที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำ และวิธีการแสดงออกของผี เช่น เลียปาก ยิ้ม กระโดด การทำให้ไฟดับ ดังตัวอย่างที่ (6) และ (7)

(6) “รุ่นน้องอะ ยืนนิ่ง ๆ เว่ย แล้วมองเขา แล้วก็ทำท่าแบบ ซิบ ซิบ เลียปาก เออ แล้วก็ยิ้มให้เขาเว่ย แล้วรุ่นน้องอะ กระโดดมาหาเขาเว่ย อืม แล้วก็เอาฟันอะ กัดที่ตึงหูเขา แล้วเหมือนแบบ กำลังจะฉีกตึงหูเขาอย่างเงี้ย”

คีนุช มุคผำห่ม : คีนที่ 135 ตอน เล่าได้เพราะไล่แล้ว (มิ่งบุญ ฮาตะ, 2565)

(7) “...กูเห็นผู้หญิงคนนึง...ค้อย ๆ เดินมาแล้วทุกครั้งที่เขาตื่นมาไอ้ตรงทางยาว ๆ มันมีไฟอะ แล้วไฟมันดับปั๊บ เหมือนในหนังผีเลย...มีขาคู่นึงมาอยู่ข้างหลัง...แล้วอยู่ดี ๆ มีหัวคนก้มลงมาใต้ท้องรถแล้วบอกว่ามึงห้ามไปพรุ่งนี้นะ”

คีนุช มุคผำห่ม : คีนที่ 152 ตอน จุดจบสายซิง (มิ่งบุญ ฮาตะ, 2565)

จากตัวอย่างที่ (6) เป็นการให้รายละเอียดการกระทำของคนที่ถูกผีสิง ซึ่งแสดงพฤติกรรมต่อตัวละครคน เช่น เลียปาก ยิ้ม แล้วกระโดดเข้ามากัดที่ตึงหู พฤติกรรมดังกล่าวเป็นผลมาจากการเข้าสิงของตัวละครผี จาก

ตัวอย่างนี้สื่อให้เห็นว่า ฝีมือนักควบคุมการกระทำของคนได้ เพื่อใช้แสดงพฤติกรรมที่แปลกประหลาดสำหรับ
หลอกคนอื่น ๆ

จากตัวอย่างที่ (7) ผู้เล่าให้รายละเอียดการกระทำของผี เช่น “ค่อย ๆ เดินมา” “ก้มหัวลงมาได้ห้องรถ”
“ยืนอยู่ข้างหลัง” แสดงถึงการคุกคามคน ทำให้ตัวละครตกใจและสร้างความหวาดกลัว อีกทั้ง “ไฟดับปั๊บ” แสดง
ให้เห็นถึงอิทธิฤทธิ์ของผีที่ควบคุมสิ่งต่าง ๆ ได้ กลวิธีดังกล่าวจะช่วยทำให้ผู้ฟังเห็นภาพพฤติกรรมของผีได้อย่างเป็น
รูปธรรมมากขึ้น

1.1.3.2 การให้รายละเอียดพฤติกรรมของคน เป็นกลวิธีที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำ และวิธีการแสดง
ของคนเมื่อต้องเจอผี เช่น การตกใจ การกลัว การหนี การตะโกน ดังตัวอย่างที่ (8) และ (9)

(8) “...ไฟมันก็ดับ แล้วก็ดับเว้ย ‘เซี่ยแล้ว ๆ เซี่ยแล้วพี่ พี่เอาใจ พี่ พี่ช่วยผมด้วยพี่ เราเอาใจกันดีวะพี่’ แล้ว
พี่ก็นิ่งเว้ย ตอนนั้นพี่นิ่ง รุนพี่นิ่งอยู่แล้ว ‘เห้ยพี่ พี่ได้ยินผมมัยเนี่ย พี่ ผมกลัวนะพี่’ ...”

คีนพธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 135 ตอน เล่าได้เพราะไล่แล้ว (มิ่งบุญ ฮาตะ, 2565)

(9) “...พอลงมาชั้น 1 เห็นว่าตรงห้องโถงก็มีผู้หญิงคนนั้นนะคลานออกมาอีก ก็เลยจะวิ่งออกไปที่หน้า
ประตูโรงเรียน แล้วก็วิ่ง...ออกไปที่หน้าประตูโรงเรียน ทูบ ๆ ก็เห็นว่าประตูล็อกตั้งก็ตะโกน ‘เอาขึ้นออกไป เอา
กูออกไป ๆ’ ปิ้ง ปิ้ง ปิ้ง ปิ้ง ปิ้ง ปิ้ง...”

คีนพธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 133 ตอน 2.47 (มิ่งบุญ ฮาตะ, 2565)

จากตัวอย่างที่ (8) เป็นการให้รายละเอียดเกี่ยวกับความกลัวของตัวละครคนเมื่อต้องเผชิญกับเหตุการณ์ที่
ผิดปกติ และก่อนรู้ตัวว่า ตัวละครอีกคนที่มาด้วยกันโดนผีสิง โดยใช้ถ้อยคำว่า “เซี่ยแล้ว ๆ” “เซี่ยแล้วพี่” ร่วมกับ
การถามเพื่อหาทางออกคือ “พี่เอาใจ” “เราเอาใจกันดีวะพี่” “เห้ยพี่ พี่ได้ยินผมมัยเนี่ย” และบอกความรู้สึกกลัว
ต่อเหตุการณ์นี้คือ “พี่ ผมกลัวนะพี่” การให้รายละเอียดดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมตอบสนองต่อความกลัว
ของตัวละคร หลังจากรับรู้ว่าเป็นเหตุการณ์ที่ผิดปกติ ส่งผลให้ผู้ฟังเข้าใจความเป็นไปของสถานการณ์และรับรู้ถึง
อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครขณะที่เจอเหตุการณ์ไม่คาดคิด

ขณะที่ตัวอย่างที่ (9) ใช้กลวิธีการให้รายละเอียดการแสดงออกของตัวละครนักเรียนหญิงเมื่อถูกตัวละคร
ผีหลอก ดังจะเห็นจากการใช้ถ้อยคำเพื่ออธิบายการหนีคือ “วิ่งออกไปที่หน้าประตูโรงเรียน แล้วก็วิ่ง...ออกไปที่หน้า
ประตูโรงเรียน” รวมทั้งการให้ข้อมูลเกี่ยวกับการเอาตัวรอด ทั้งการตะโกนขอความช่วยเหลือคือ “เอาขึ้นออกไป
เอากูออกไป ๆ” และการทุบประตูหนี โดยใช้คำว่า “ตูบ ๆ” และ “ปิ้ง ปิ้ง ปิ้ง ปิ้ง ปิ้ง ปิ้ง” การให้รายละเอียด
ในเหตุการณ์นี้แสดงให้เห็นว่าตัวละครกลัวจนไม่มีสติแล้ว ทำให้ผู้ฟังเห็นภาพหรือเสียงของเหตุการณ์ได้ชัดขึ้น
รวมถึงมีอารมณ์ร่วมลุ้นให้ตัวละครสามารถรอดพ้นจากเหตุการณ์น่าสะพรึงกลัวไปได้

1.1.4 ให้รายละเอียดความผิดปกติ เป็นกลวิธีที่ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่ผิดไปจากสถานการณ์ทั่วไป
หรือกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้ โดยสามารถนำไปสู่การเผชิญหน้ากับสิ่งที่น่าสะพรึงกลัวได้ เพื่อให้ผู้ฟังเข้าใจเหตุการณ์ได้

ชัดเจนขึ้น เช่น โลงศพเปิดเอง สัญญาณของโทรศัพท์ดับกะทันหัน การถ่ายรูปไม่ติด การอยู่ในเหตุการณ์ที่ผิดปกติไปจากชีวิตประจำวัน ดังตัวอย่างที่ (10)

(10) “...เดินลงไป ตีบ ตีบ ตีบ เปิด แอ๊ด แล้วก็เห็นว่าข้างในห้องเย็นนะ แค่นั้นไปทำพิธีจัดงเจงานแบบเดียวอะ ฝาของโลงอะแง้มเปิดทุกบาน ‘แก แกรี’ ไม่รู้จะพูดอะไรเลย แล้วคือตามันก็จ้องเลย แล้วมันก็เห็นว่าทุกบานในนั้นนะ แแง้มเปิด เปิด เปิด แล้วทุกบานไม่มีศพอยู่ข้างในนั้น ซึ่งมันควรจะมียศพอยู่หลายศพที่ยังต้องเก็บไว้ เพราะยังไม่ถึงเวลา...”

คีนุส มุดผ้าห่ม : คีนที่ 143 ตอน กฎในการทำงานที่บ้านแกรี่ (มิ่งบุญ ฮาตะ, 2565)

จากตัวอย่างที่ (10) ผู้เล่าเรื่องอธิบายเหตุการณ์ที่ผิดปกติของโลงศพ เช่น การที่โลงศพเปิดเองได้ โดยใช้ถ้อยคำว่า “ฝาของโลงอะแง้มเปิดทุกบาน” และโลงศพที่ไม่มีศพอยู่ ใช้ถ้อยคำว่า “แล้วทุกบานไม่มีศพอยู่ข้างในนั้น” ประกอบการให้รายละเอียดที่เป็นข้อสังเกตถึงความผิดปกติ โดยระบุว่า “ซึ่งมันควรจะมียศพอยู่หลายศพที่ยังต้องเก็บไว้เพราะยังไม่ถึงเวลา” อย่างไรก็ตาม ความผิดปกติที่เกิดขึ้นนี้ ผู้ฟังก็สามารถรับรู้ได้เพราะในเนื้อเรื่องระบุถึงกฎการทำงานที่บ้านแกรี่ ซึ่งผิดกฎข้อที่ 2 คือ “ต้องล็อกตู้ศพตลอด” ดังนั้นการให้รายละเอียดทำให้ผู้ฟังได้จินตนาการถึงความผิดปกติ อันจะนำมาสู่การเผชิญกับเหตุการณ์ที่ไม่คาดฝันในอนาคตได้

1.2 การใช้คำและชุดคำ เป็นกลวิธีที่ใช้คำและชุดคำที่ช่วยให้เกิดจินตนาการ เข้าใจเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน และนำไปสู่การเกิดความกลัวได้ มีกลวิธีย่อยดังนี้

1.2.1 การใช้คำและชุดคำแสดงถึงสิ่งที่น่าขยะแขยง เป็นกลวิธีที่เลือกใช้คำและชุดคำเพื่อสื่อถึงที่ไม่น่าพึงประสงค์ เช่น เลือด ศพ ร่วมกับคำขยาย เช่น เละทะ ไหล อืด เขียว ดังตัวอย่างที่ (11)

(11) “...มีอึป่าแก็ ๆ คนนี้อยู่ ซึ่งแบบ ป่ากั ‘แอะแอะ’ ออก ด้วยความที่มันไม่มีเลือด มันไม่มีเครื่องใน ไม่มีอะไรแล้วอะ ทุกอย่างมันคือแบบเขียว ๆ เหลว ๆ ออกมาจากปาก...”

คีนุส มุดผ้าห่ม : คีนที่ 143 ตอน กฎในการทำงานที่บ้านแกรี่ (มิ่งบุญ ฮาตะ, 2565)

จากตัวอย่างที่ (11) เป็นการใช้คำแสดงถึงสิ่งที่น่าขยะแขยง ดังจะเห็นได้จากการใช้คำบอกสีคือ “เขียว ๆ” และคำบอกสถานะคือ “เหลว ๆ” เพื่ออธิบายถึงสิ่งประหลาดที่ออกมาจากร่างกายของผี ทั้งนี้ การใช้คำดังกล่าวสามารถสื่อถึงความน่าขยะแขยงได้ เพราะสิ่งที่สารถออกมาจากปากมักเป็นสิ่งสกปรกที่น่ารังเกียจ เมื่อใช้คำขยายข้างต้นยิ่งทำให้ผู้ฟังเสมือนได้เห็นสิ่งที่น่ารังเกียจข้างต้นอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ส่งผลให้ผู้ฟังรับรู้ถึงสภาพความน่าขยะแขยงของผี

1.2.2 การใช้คำและชุดคำแสดงถึงความรู้สึกนึกคิด เป็นกลวิธีที่เลือกใช้คำและชุดคำที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ ความคิด หรือความรู้สึกของตัวละครคนต่อเหตุการณ์ที่ถูกผีหลอก เช่น ลังเล ไม่ไหวแล้ว เจอแน่ ขนหัวลุก ขิบหาย ขวี้ยงแล้ว ตายแน่ ดังตัวอย่างที่ (12)

(12) “...ตอนนั้นนะลังเลแล้ว..ไปตีเปลวอะ เออะ เดินต่ออีกสักหน่อย แล้วก็รู้สึกว่ายัย ไม่เอาแล้ว ไม่ไปแล้วดีกว่า ไปกูเจอแน่ ในใจคิดอย่างจี้ ไปกูเจอแน่ ‘เฮ้ย ไมค์ เดียวกูลงไปก่อน’ บอก ‘เออ ผากบอกคนอื่นด้วย

เดียวลงไปรอข้างล่าง' ไม่ไหววะ คือเรารู้สึกว่าเราต้องออกจากตรงนี้ไง ณ วินาทีนั้นนะ เออ ถ้ายิ่งขึ้นมันคือ คือยิ่งเข้าไปลึกขึ้นไข่ม้อย ก็เลยบอก 'เอ้ยไม่ไหวแล้ววะ ฝากไปบอกคนอื่นด้วย'..."

คีนพธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 161 ตอน 8ท ลพบุรี (มิ่งบุญ ฮาตะ, 2565)

จากตัวอย่างที่ (12) เป็นการใช้คำแสดงความรู้สึกนึกคิด ทั้งบอกความไม่แน่ใจ ดังที่ใช้คำว่า “ลังเล” เพื่อแสดงถึงความไม่แน่ใจของตัวละครว่า ควรเดินต่อไปดีหรือไม่ มีการแสดงถึงความกลัวโดยใช้คำว่า “ไม่เอาแล้ว” “ไม่ไปแล้วดีกว่า” เพื่อเลี่ยงการเผชิญเหตุการณ์ในอนาคตที่คาดการณ์ไว้ และใช้คำว่า “ไปเจอเน” เนื่องจากคาดว่า หากไปต่อจะต้องเจอผี อีกทั้งมีการแสดงความรู้สึกยอมแพ้ต่อสิ่งที่เกิดขึ้น โดยใช้คำว่า “ไม่ไหววะ” เพื่อสื่อให้เห็นว่าไม่สามารถรับมือกับการเผชิญกับผีได้ ขณะเดียวกันก็บอกความรู้สึกที่ต้องหนีออกจากเหตุการณ์นี้ โดยใช้คำว่า “รู้สึกว้า” ตามด้วยสิ่งที่ต้องการกระทำคือ “เราต้องออกจากตรงนี้ไง” เพื่อหลบหลีกจากผีซึ่งเป็นสิ่งที่ตนคาดไว้นั้น การเลือกใช้กลวิธีนี้ สามารถทำให้ผู้ฟังรับรู้ถึงอารมณ์ ความคิด และความรู้สึกร่วมกับตัวละคร โดยเฉพาะเมื่อเผชิญกับเหตุการณ์น่าสะพรึงกลัว

1.2.3 การใช้คำและชุดคำแสดงการบาดเจ็บ เป็นกลวิธีการเลือกใช้คำและชุดคำ เพื่อแสดงถึงอาการบาดเจ็บจากการลบลู่ตัวละครผี เช่น ตกบันได แขนหัก หูขาด ร่วมกับคำขยาย เช่น หัวทิ่ม อย่างแรง เลือดซิบ รวมทั้งความรู้สึกเจ็บปวดของตัวละครคนอื่นเกิดจากอิทธิฤทธิ์ของผี เช่น เจ็บ ปวด ร่วมกับคำขยาย เช่น มาก สุด ๆ นอกจากนี้ยังพบการใช้คำอุทาน เช่น โอ้ย ซีด ดังตัวอย่างที่ (13) และ (14)

(13) “...ไอ้คนที่เฮ้ว ๆ ที่มันก่อวีรกรรมเยอะ ๆ ตกบันไดหัวทิ่ม เข้าโรงพยาบาลเลย แขนขาหัก...”

คีนพธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 148 ตอน ทัวร์เจอดี (มิ่งบุญ ฮาตะ, 2565)

(14) “...แล้วรูน้องอะ กระโดดมาหาเขาเว้ย อิม แล้วก็เอาฟันอะ กัดที่ตึงหูเขา แล้วเหมือนแบบกำลังจะฉีกตึงหูเขา ‘โห เหี้ย มึงทำอะไรวะ’ ตกใจมาก ‘โอ้ย โอ้ย โอ้ย โอ้ย โอ้ย’ จนกระทั่งเขาก็หมดสติไป เพราะมันเจ็บมาก ๆ...”

คีนพธ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 135 ตอน เล่าได้เพราะไล่แล้ว (มิ่งบุญ ฮาตะ, 2565)

จากตัวอย่างที่ (13) ผู้เล่าเรื่องใช้คำที่บรรยายลักษณะอาการบาดเจ็บของตัวละครคน ซึ่งเป็นผลมาจากการลบลู่ตัวละครผี ทำให้ตัวละครผีใช้อิทธิฤทธิ์บังคับให้ตกบันไดจนแขนขาหักด้วยการแสดงอิทธิฤทธิ์ดังกล่าว ทำให้ผู้ฟังรับรู้ถึงอำนาจและความน่ากลัวของตัวละครผีได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

ส่วนตัวอย่างที่ (14) เป็นการใช้คำแสดงความรู้สึกเจ็บปวด ได้แก่ “โอ้ย โอ้ย โอ้ย โอ้ย โอ้ย” โดยมีการใช้คำซ้ำ ๆ เพื่อเพิ่มน้ำหนักความเจ็บปวดของตัวละคร และใช้คำว่า “เจ็บ” ร่วมกับคำขยาย “มาก ๆ” จะเห็นได้ว่าการบอกความเจ็บปวดมากมกมีการเน้นย้ำ ทั้งนี้ก็เพื่อให้ผู้ฟังสามารถรับรู้ถึงความเจ็บปวดของตัวละคร อันเป็นผลมาจากอิทธิฤทธิ์ของผีที่คุกคามคนจนทำให้เกิดความไม่ปลอดภัยในชีวิตซึ่งเป็นปัจจัยที่นำไปสู่ความกลัวได้ ทำให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมกับตัวละครคน

อย่างไรก็ดี แม้ไม่ได้กล่าวถึงความกลัวโดยตรง แต่เมื่อกล่าวถึงการบาดเจ็บหรือความรู้สึกเจ็บปวดจากการคุกคามของผี มีผลทำให้เกิดความรู้สึกไม่ดีหรือความรู้สึกที่เป็นอันตรายต่อชีวิต

2. การใช้ภาษาเพื่อสร้างความสมจริง หมายถึง กลวิธีที่ผู้เล่าเรื่องเลือกใช้ภาษาโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อถ่ายทอดเรื่องเล่าให้มีความเหมือนจริงอย่างสมเหตุสมผล ทำให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกคล้อยตามและเกิดความเชื่อไปกับเรื่องเล่าผ่านกลวิธีดังนี้

2.1 การอ้างถึง เป็นกลวิธีที่หยิบยกข้อมูลที่เคยรับรู้ ข้อเท็จจริง ประสบการณ์ หรือเหตุการณ์มาประกอบกับการเล่าเรื่องเพื่อแสดงที่มาของตัวละครและเหตุการณ์ ทำให้เนื้อเรื่องมีความสมเหตุสมผลจนผู้ฟังเกิดความเชื่อถือกับเรื่องเล่าของขวัญ เช่น สิ่งที่เคยได้ยินมา ขวัญ ดังตัวอย่างที่ (15) และ (16)

(15) “...ตัวเองก็ไม่ว่าหรอกว่าวันนั้นนะ ที่เขาไปมา เรื่องของเพื่อนแต่ละคนนะว่าเรื่องไหนมันคือเรื่องจริง แต่สิ่งที่เขาเคยได้ยินมาก็คือ มันมีผู้หญิงคนนึงเคยถูกบูลลี่ที่โรงเรียน...จนแบบรู้สึกว้าท้อแท้ รอไม่ไหวแล้ว ก็เลยอาจจะปาดคอตัวเองตายตอนเวลาตี 2.47 ก็ได้...”

คันทะ มุตผ้าหม่ม : คันทะ 133 ตอน 2.47 (มังงู ฮาตะ, 2565)

(16) “...ปรากฏว่ามันมีข่าวจริง ที่ภูเขานั้นจริง ๆ เลย เผลอ ๆ จะเป็นตรงที่มันมีรั้วเปิด ...มีรถพุ่งลงไปมันไปจมอยู่ตรงน้ำ แล้วผู้หญิงออกจากรถไม่ได้เลยจนน้ำตายพร้อมกับรถ...ระหว่างอันเนี่ยเป็นเรื่องอินไซด์อีกทีหนึ่งว่า เขาทำงานอยู่ในวงการรถเต็นท์โซมัยเต็นท์รถ เขาไปสืบมาแบบเคยมีข่าวรถบีทีเอสอะไรมัย บอกว่าเฮ้ยเคยมีอยู่เนี่ย ตรงภูเขาดังเนี่ย ‘จริงหรือ’ ‘โซมัยมีอยู่เว้ย’...”

คันทะ มุตผ้าหม่ม : คันทะ 152 ตอน จดจบสายซิง (มังงู ฮาตะ, 2565)

จากตัวอย่างที่ (15) เป็นการเลือกใช้กลวิธีการอ้างถึงข้อมูลที่รับรู้มา โดยใช้คำว่า “สิ่งที่เขาเคยได้ยินมาก็คือ” ตามรายละเอียดข้อมูลเรื่องเล่าของผีนักเรียนสาวที่เคียดแค้นจากการถูกลั่นแก้งจนฆ่าตัวตาย จากนั้นยังคงสังเกตุและหลอกหลอนผู้คนในโรงเรียนช่วงเวลากลางคืน การอ้างถึงทำให้เรื่องราวเป็นเรื่องที่น่าเชื่อถือเกิดขึ้นจริง ส่งผลให้ผู้ฟังคล้อยตามและเกิดความเชื่อในเรื่องเล่าจนนำไปสู่ความกลัว

ขณะที่ตัวอย่างที่ (16) ใช้วิธีการอ้างถึงข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง โดยใช้ถ้อยคำว่า “ปรากฏว่า” ตามด้วยถ้อยคำว่า “มันมีข่าวจริง” และ “ที่ภูเขานั้นจริง” ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสถานที่นี้เคยมีข่าวอุบัติเหตุบนท้องถนนที่มีผู้เสียชีวิตจริง ผู้เล่าเรื่องอ้างถึงข่าวอุบัติเหตุบนท้องถนนที่มีผู้เสียชีวิต จากนั้นได้เล่ารายละเอียดของสาเหตุการเสียชีวิต และได้ใช้กลวิธีการอ้างถึงข้อมูลเชิงลึกที่รับรู้มา โดยใช้ถ้อยคำว่า “เป็นเรื่องอินไซด์” ตามด้วยข้อมูลเกี่ยวกับการประกอบอาชีพของผู้เสียชีวิต และอ้างถึงอีกหนึ่งข้อมูลที่มาจากการสืบ โดยใช้ถ้อยคำว่า “เขาไปสืบมาแบบเคยมีข่าวรถบีทีเอสอะไรมัย” ตามด้วยการยืนยันข้อมูลว่า เรื่องทั้งหมดเคยเกิดขึ้นจริง

จากตัวอย่างดังกล่าวจะเห็นได้ว่า มีการอ้างถึงหลายประเด็นและใช้บ่อย อาจเป็นเพราะการอ้างถึงจะช่วยทำให้เรื่องเล่ามีแหล่งอ้างอิงที่มาข้อมูล ทำให้เรื่องเล่ามีเหตุผล และน้ำหนักเพียงพอให้เชื่อว่าเรื่องที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องจริง ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้ฟังคล้อยตามและเกิดความเชื่อในเรื่องเล่าจนนำไปสู่ความกลัว

2.2 การใช้บทสนทนา เป็นกลวิธีที่ผู้เล่าเรื่องใช้ถ้อยคำของตัวละครที่ได้ตอบกันในการดำเนินเรื่องเพื่อแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ และความรู้สึกของตัวละคร เพื่อให้เรื่องเล่ามีลักษณะเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง โดยผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 กลวิธีย่อย ได้แก่ บทสนทนามาก่อนเจอผีหลอก และบทสนทนาหลังเจอผีหลอก ซึ่งมีหน้าที่ในการเล่าเรื่องต่างกัน ดังนี้

2.2.1 บทสนทนามาก่อนเจอผีหลอก เป็นกลวิธีที่ผู้เล่าเรื่องใช้บทสนทนาที่แสดงพฤติกรรมของตัวละครคนที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการพบและรู้สึกได้ถึงสิ่งผิดปกติ และการตัดสินใจเมื่ออยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ ซึ่งทำให้ผู้ฟังลุ้นระทึกสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นในเรื่องเล่าต่อไป ดังตัวอย่างที่ (17)

(17) ตัวละครคนที่ 1 : “อ้าวเฮ้ย ผู้หญิงวะ ผู้หญิงบ้าอะไรจะอยู่ในป่าในเขา” (ผลัดที่ 1)

ตัวละครคนที่ 2 : “มีงเหี้ยบเบรกหาพ่อมึงเหรือ เหี้ยบทำไม” (ผลัดที่ 2)

ตัวละครคนที่ 1 : “อ้าว วันนี้จะมาเจอเง คือถ้าวันนี้จะมาเจอเงนี้ เราต้องเจอให้ เต็มที่ ไซปะ อันนี้เห็นมัย มีงเห็นไซมัย กูก็เห็น เราต่างคนต่างเห็นว่ามีผู้หญิงยืนอยู่ เพราะฉะนั้นเนี่ยกว่าเนี่ยคนเขาต้องการความช่วยเหลือ” (ผลัดที่ 3)

ตัวละครคนที่ 2 : “ไม่เอา ไปเหอะ ๆ” (ผลัดที่ 4)

ตัวละครผี : “โทษนะคำ ขอขึ้นไปด้วยได้มัยกะ” (ผลัดที่ 5)

ตัวละครคนที่ 2 : “เฮ้ยไปเหอะ” (ผลัดที่ 6)

ตัวละครคนที่ 1 : “ครับ ๆ ขึ้นข้างหลังเลยครับ” (ผลัดที่ 7)

คินพูร มุดผ้าหม่ม : คินที่ 152 ตอน จุดจบสายชิง (มิ่งบุญ ฮาตะ, 2565)

จากตัวอย่างที่ (17) มีการใช้บทสนทนามาก่อนเจอผีหลอก โดยแต่ละผลัดสนทนาแสดงถึงน้ำเสียงของตัวละครแตกต่างกันดังนี้ ผลัดที่ 1 สื่อถึงความผิดปกติที่มีผู้หญิงอยู่ในป่า ผลัดที่ 2 สื่อถึงอารมณ์ไม่พอใจต่อพฤติกรรมทำท่ายของตัวละครคนที่ 1 ผลัดที่ 3 สื่อถึงความกล้าที่อยากพิสูจน์ความจริงเกี่ยวกับผี ผลัดที่ 4 สื่อถึงความกลัวที่ไม่อยากเผชิญกับผี ผลัดที่ 5 สื่อถึงการปรากฏตัวของผีและเป็นจุดเริ่มต้นของการหลอก ผลัดที่ 6 สื่อถึงการเน้นย้ำพฤติกรรมที่ไม่อยากเผชิญกับผี และผลัดที่ 7 สื่อถึงการเน้นย้ำความกล้าที่อยากทำท่ายผี

ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่าบทสนทนาของตัวละครคนที่ 1 สื่อว่า เป็นคนที่ไม่กลัวผีและกล้าทำท่ายผี ขณะที่บทสนทนาของตัวละครคนที่ 2 สื่อว่า เป็นคนที่กลัวผี อย่างไรก็ตาม การใช้บทสนทนาดังกล่าวส่งผลให้ผู้ฟังรับรู้ถึงเหตุที่นำไปสู่การเผชิญหน้ากับผีในอนาคต อีกทั้งการใช้ภาษากันเองยังช่วยสร้างความสมจริงให้แก่ตัวละคร และส่งเสริมให้ผู้ฟังเกิดอารมณ์ร่วมกับตัวละครเสมือนอยู่ในเหตุการณ์จริง

2.2.2 การใช้บทสนทนาหลังเจอผีหลอก เป็นกลวิธีที่ผู้เล่าเรื่องใช้บทสนทนาแสดงพฤติกรรมของตัวละครคนหลังจากเผชิญหน้ากับผี ทำให้เรื่องเล่าเกิดความน่ากลัวมากขึ้นในหลายมิติ ไม่เพียงแต่ลักษณะและพฤติกรรมของผี แต่ยังแสดงให้เห็นถึงการตอบสนองของตัวละครที่หวาดกลัวต่อผี ดังตัวอย่างที่ (18)

(18) ตัวละครคนที่ 1 : “มีงพูดอะไร ไปพูดแบบนั้นเดี๋ยวคนข้างหลังเขารู้สึกหอรอก” (ผลัดที่ 1)

ตัวละครคนที่ 2 : “เขาไม่ได้ยินแล้วมึง เขาไม่ได้ยินแล้ว ะ” (ผลัดที่ 2)

ตัวละครคนที่ 1 : “อะมึง หมายความว่าไง” (ผลัดที่ 3)

ตัวละครคนที่ 2 : “เขาไม่อยู่แล้ว ะ ชิบหายแล้ว กูตายแล้ว กูตายแล้วแน่ ะ เลย” (ผลัดที่ 4)

คีนพุ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 152 ตอน จุดจบสายซิง (มิ่งบุญ ฮาตะ, 2565)

จากตัวอย่างที่ (18) มีการใช้บทสนทนาหลังเจอผีหลอก โดยแต่ละผลัดสนทนาแสดงถึงน้ำเสียงของตัวละครแตกต่างกันดังนี้ ผลัดที่ 1 สื่อถึงความประหลาดใจคำพูดของตัวละครคนที่ 2 ผลัดที่ 2 สื่อถึงการตื่นตระหนก เนื่องจากตัวละครหนีหายไป ผลัดที่ 3 สื่อถึงการงัดกับพฤติกรรมและคำพูด ของตัวละครคนที่ 1 และผลัดที่ 4 สื่อถึงความกลัวอย่างรุนแรงที่อาจจะเกิดอันตรายถึงแก่ชีวิต

จากตัวอย่างการใช้บทสนทนานี้ ช่วยให้ผู้ฟังเข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่กำลังเผชิญเหตุการณ์ และเกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครเสมือนอยู่ในเหตุการณ์จริง

2.3 การใช้คำและชุดคำ เป็นกลวิธีที่ผู้เล่าเรื่องใช้คำและชุดคำที่ช่วยให้เกิดความสมจริงและนำไปสู่การเกิดความกลัว พบการใช้ 1 กลวิธีย่อยดังนี้

2.3.1 การใช้คำและชุดคำบอกเวลา เป็นกลวิธีที่ผู้เล่าเรื่องใช้คำและชุดคำบอกช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ น่าสะพรึงกลัว

ผลการศึกษาพบการใช้คำและชุดคำ เช่น ตอนเย็น พลบค่ำ กลางคืน เทียงคืน รุ่งเช้า และมีบอกเวลาตามเข็มนาฬิกา เช่น ทุ่มกว่า 3 ทุ่มกว่า ตี 2 ตี 2.47 ตี 5 ดังตัวอย่างที่ (19) และ (20)

(19) “...มันมีผู้หญิงคนนึงเคยถูกบูลลี่ที่โรงเรียน...จนแบบรู้สึกท้อแท้ รอไม่ไหวแล้วก็เลยอาจจะปาดคอตัวเองตายตอนเวลาตี 2.47 ก็ได้...”

คีนพุ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 133 ตอน 2.47 (มิ่งบุญ ฮาตะ, 2565)

(20) “...คีนนี้เรา 3 คนนี้แหละไปกันเลย เอาใกล้ ะ นี่ก็ได้... ‘รอกกลางคีนพระอาทิตย์ตกดินเมื่อไหร่ เดี่ยว เอาปีเทิลมึงจะออกไปซับ’ ตอนนั้นนะความรู้สึกของเขารู้สึกสนุกด้วย เพราะแบบรถที่มีเรื่องราวเว่ย...”

คีนพุ มุดผ้าห่ม : คีนที่ 152 ตอน จุดจบสายซิง (มิ่งบุญ ฮาตะ, 2565)

จากตัวอย่างที่ (19) มีการใช้คำบอกเวลาคือ “ตี 2.47” ซึ่งเป็นเวลาที่ตัวละครผีฆ่าตัวตาย และเป็นเวลาที่ตัวละครคนเจอผีหลอกในเวลาเดียวกัน รวมถึงตัวอย่างที่ (20) มีการใช้คำบอกเวลาคือ “คีนนี้” “กลางคีน” “พระอาทิตย์ตกดิน” เป็นเหตุการณ์ที่เกิดในช่วงกลางคีนเช่นกัน ซึ่งตัวละครตั้งใจเลือกเวลาดังกล่าวเพื่อทำทนายผี ทั้งนี้จะสังเกตได้ว่า การใช้คำบอกเวลาในเรื่องเล่าจะเป็นเวลากลางคีนเท่านั้น เพราะช่วงเวลาดังกล่าวมีความมืดและเงียบสงบ ไม่มีคนพลุกพล่าน รวมถึงเป็นที่ทราบโดยทั่วกันว่า ช่วงเวลากลางคีนมักมีผีปรากฏตัว ส่งผลให้เกิดบรรยากาศวังเวงและน่ากลัว จึงทำให้เรื่องเล่าเกิดความสมเหตุสมผล จนผู้ฟังเกิดความเชื่อและความกลัวต่อสิ่งที่มองไม่เห็นหรือสถานการณ์ที่ควบคุมไม่ได้

จากการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาที่ใช้ประกอบสร้างความกลัวในเรื่องเล่าสยองขวัญจากรายการ “คืนพุธ มดผ้าห่ม” จะเห็นได้ว่า กลวิธีทางภาษาทั้ง 2 ลักษณะมีหน้าที่แตกต่างกัน กล่าวคือ กลวิธีการสร้างจินตนาการ มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้ฟังเกิดภาพขึ้นในความคิด ซึ่งจะส่งผลให้ผู้ฟังรับรู้ถึงบรรยากาศ ความรู้สึกของตัวละคร และความน่ากลัวของผี ขณะที่กลวิธีการสร้างความสมจริง มีจุดมุ่งหมายเพื่อถ่ายทอดเรื่องเล่าให้มีความสมจริงอย่างสมเหตุสมผล โดยนำหลักฐานมาสนับสนุน ซึ่งจะส่งผลให้ผู้ฟังคล้อยตามและเกิดความเชื่อไปกับเรื่องเล่า แม้ว่ากลวิธีดังกล่าวจะมีลักษณะแตกต่างกัน แต่ก็มีส่วนช่วยให้เรื่องเล่าสยองขวัญมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เพราะผู้เล่ามักหยิบยกสิ่งเหนือจินตนาการมาเล่าจึงต้องทำให้ผู้ฟังเห็นภาพหรือเสียงได้อย่างเป็นรูปธรรม ในขณะเดียวกันต้องถ่ายทอดให้เรื่องราวมีความสมจริง เพื่อโน้มน้าวให้เกิดความเชื่อจนนำไปสู่ความกลัวได้

บทสรุป

จากการวิเคราะห์กลวิธีทางภาษาในการประกอบสร้างความน่ากลัวจากรายการ “คืนพุธ มดผ้าห่ม” สามารถจำแนกตามหน้าที่ทางภาษาออกเป็น 2 ลักษณะดังนี้ ลักษณะที่ 1 การใช้ภาษาเพื่อสร้างจินตนาการ ประกอบด้วย 2 กลวิธีย่อย ได้แก่ การให้รายละเอียด และการใช้คำและชุดคำ ลักษณะที่ 2 การใช้ภาษาเพื่อสร้างความสมจริง ประกอบด้วย 3 กลวิธีย่อย ได้แก่ การอ้างถึง การใช้บทสนทนา และการใช้คำและชุดคำ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่า กลวิธีทางภาษาที่โดดเด่นมี 2 กลวิธี ได้แก่ การให้รายละเอียด เนื่องจากเป็นกลวิธีทางภาษาที่เสนอรายละเอียดให้ผู้ฟังเกิดความเชื่อ รวมถึงทำให้เกิดภาพในจินตนาการ และการใช้บทสนทนา เป็นกลวิธีทางภาษาที่ผู้เล่าเรื่องใช้ถ้อยคำของตัวละครในการดำเนินเรื่อง เสมือนผู้ฟังเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์จริง

จากผลการศึกษาข้างต้น ผู้วิจัยพบประเด็นที่น่าสนใจในการศึกษากลวิธีทางภาษาในการประกอบสร้างความน่ากลัวที่ใช้ในการเล่าเรื่องสยองขวัญ 3 ประการดังนี้

ประการที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างจินตนาการกับความสมจริง เรื่องเล่าสยองขวัญจะเล่าถึงอิทธิฤทธิ์และปาฏิหาริย์จากสิ่งเหนือธรรมชาติที่ผู้ฟังไม่เคยพบมาก่อน ผู้เล่าจึงต้องใช้กลวิธีทางภาษาที่ทำให้เกิดจินตภาพและความสมจริงควบคู่กันไป

ในด้านจินตภาพ ผู้เล่าจะทำให้เกิดการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ จินตภาพทางตา เช่น การกระทำของผีที่เข้ามาหาคน จินตภาพทางเสียง เช่น เสียงกรีดร้องและเสียงฝีเท้าของผี จินตภาพทางสัมผัส เช่น การลูบศีรษะของผี จินตภาพทางกลิ่นและรส เช่น สิ่งที่น่าขยะแขยงที่ออกมาจากปากของผี จินตภาพเหล่านี้ต่างเกิดขึ้นจากการเลือกใช้กลวิธีทางภาษา เช่น การใช้คำและชุดคำที่แสดงถึงสิ่งที่น่าขยะแขยงและอาการบาดเจ็บ การให้รายละเอียดความผิดปกติและพฤติกรรมของตัวละคร ซึ่งกลวิธีการใช้ภาษาเหล่านี้ ทำให้เราประสาทสัมผัสของผู้ฟังในหลายมิติ ทำให้ตอบสนองต่ออารมณ์จนเกิดความกลัว

ในขณะเดียวกันก็มีเค้าโครงของความเป็นจริงด้วยเช่นกัน เพื่อถ่ายทอดให้ดูเหมือนเกิดขึ้นจริง โดยผู้เล่าจะใช้กลวิธีทางภาษา เช่น การอ้างถึง การใช้บทสนทนา ซึ่งส่งผลให้เรื่องเล่าน่าเชื่อถือ จนผู้ฟังเชื่อและเกิดความกลัวได้

ด้วยเหตุผลข้างต้นจึงอาจกล่าวได้ว่า ความสมจริงและจินตนาการเป็นสูตรสำเร็จในการเล่าเรื่องสยองขวัญ เพราะไม่สามารถขาดองค์ประกอบใดได้ หากเรื่องเล่าขาดจินตนาการก็ไม่สามารถนับว่าเป็นเรื่องสยองขวัญได้ เพราะสิ่งลึกลับอาจเป็นเรื่องที่ผู้ฟังไม่เคยพบมาก่อน หากเรื่องเล่าขาดความสมจริงย่อมส่งผลให้ผู้ฟังไม่เชื่อเป็นพื้นฐานในการฟัง เพื่อให้รู้สึกร่วมกับตัวละครและเรื่องเล่า จึงต้องถ่ายทอดให้เสมือนว่าเรื่องราวเหล่านั้นเกิดขึ้นจริง จึงนำไปสู่ความกลัวอันเป็นวัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องสยองขวัญ

ประการที่ 2 ลักษณะเฉพาะของข้อมูล เรื่องเล่าสยองขวัญในรายการ “คืนพุธ มืดผ้าห่ม” จัดเป็นข้อมูลประเภทการเล่าเรื่องโดยเป็นรายการถ่ายทอดสดที่เล่าผ่านผู้ดำเนินรายการเพียงอย่างเดียวและไม่ใช้องค์ประกอบอื่น ๆ ที่เสริมสร้างความกลัว เช่น การใช้ภาพหรือเสียงประกอบ เรื่องเล่าดังกล่าวจึงมีการถ่ายทอดด้วยกลวิธีเฉพาะ ผู้เล่าต้องเลือกเฟ้นวิธีการเล่าเพื่อให้เรื่องเล่าราบรื่น มีความชัดเจนและทำให้ผู้ฟังเข้าใจได้ภายในครั้งเดียว ซึ่งแตกต่างกับการเล่าเรื่องประเภทงานเขียนที่ผู้รับสารสามารถอ่านทวนได้ เพื่อให้ผู้ฟังสามารถนึกเรื่องราวได้ทัน ผู้เล่าจึงต้องใช้กลวิธีที่ทำให้ผู้ฟังเห็นภาพในจินตนาการได้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยที่ศึกษากลวิธีทางภาษาที่ใช้เล่าเรื่องสยองขวัญ (สิทธิธรรม อ่องวุฒิวัฒน์, 2565) และงานวิจัยที่ศึกษาการใช้ภาษาสร้างจินตภาพในนวนิยายสยองขวัญ (วราพรรณ ทิ้งโคตร, 2562) พบว่า มีการใช้กลวิธีทางภาษาเพื่อสร้างจินตนาการได้อย่างเป็นรูปธรรม ในขณะเดียวกันก็ต้องถ่ายทอดเรื่องราวให้มีความสมจริง รวมทั้งสอดคล้องกับงานวิจัยของสิทธิธรรม อ่องวุฒิวัฒน์ (2565) ที่ว่ามีการใช้กลวิธีเพื่อโน้มน้าวให้ผู้รับสารเชื่อหรือคล้อยตามสารที่นำเสนอ

ประการที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างจิตวิทยา พุทธศาสนา และภาษาที่ทำให้เกิด “ความกลัวผี” ในการเล่าเรื่องสยองขวัญจนทำให้เกิดความกลัวหรือความหลอนของผู้ฟังได้นั้น คงไม่สามารถเกิดขึ้นจาก “ภาษา” ในการเล่าเรื่องเพียงอย่างเดียว หากแต่ผู้ฟังจะต้องมีความเชื่อเรื่อง “ผี” และมี “ความกลัวผี” เป็นพื้นฐานก่อน ในด้านจิตวิทยาและพุทธศาสนาอธิบายอย่างสอดคล้องกันว่า “ผี” จัดเป็นความกลัวรูปแบบหนึ่งที่ไม่สามารถสัมผัสได้ อันเป็นสิ่งเร้าที่ส่งผลต่อความกลัวของมนุษย์ โดยเกิดจากการใช้จินตนาการ ส่งผลให้รู้สึกไม่ปลอดภัยทางอารมณ์ ร่างกายจึงตอบสนองผ่านพฤติกรรมต่าง ๆ เมื่อมีความกลัวดังกล่าวแล้ว ในการเล่าเรื่องสยองขวัญมีความท้าทายสำคัญ คือ ผู้ฟังไม่ได้เจอผีโดยตรง แต่ผู้เล่าต้องเล่าให้ผู้ฟังกลัวให้ได้ ดังนั้นผู้เล่าเรื่องจึงต้องเลือกเรื่องเล่า วิธีการเล่า และกลวิธีทางภาษามาใช้ เพื่อให้ผู้ฟังรู้สึกราวกับตนอยู่ในเหตุการณ์นั้นจริง

จากผลการศึกษาในงานวิจัยนี้จะเห็นได้ว่า การสร้างจินตนาการผ่านกลวิธีทางภาษา เช่น การให้รายละเอียดสถานที่ การให้รายละเอียดความผิดปกติ การใช้คำและชุดคำต่าง ๆ อีกทั้งปลูกฝังความเชื่อเรื่องผีผ่านกลวิธีทางภาษาเพื่อสร้างความสมจริง เช่น การอ้างถึง การใช้คำและชุดคำบอกเวลา ทำให้ผู้ฟังคล้อยตามจนสร้างความกลัวขึ้นมาในโน้มนาคติ

ทั้งนี้ ผู้วิจัยพบข้อแตกต่างจากงานวิจัยของ สิทธิธรรม อ่องวุฒิวัฒน์ (2565) ในด้านเป้าหมายการสื่อสาร ซึ่งระบุว่าทำให้รายละเอียดเกี่ยวกับที่มาและการใช้บทสนทนามีเป้าหมายเพื่อทำให้ผู้รับสารเห็นภาพและ/หรือได้ยินเสียงอย่างเป็นรูปธรรมและเพื่อโน้มน้าวให้ผู้รับสารเกิดความเชื่อหรือคล้อยตามสารที่นำเสนอ แต่ในงานวิจัยนี้

ผู้วิจัยมุ่งเน้นศึกษาเฉพาะกลวิธีทางภาษาที่ส่งผลต่อความกลัว พบว่า แต่ละกลวิธีมีหน้าที่ในการสื่อสารที่ชัดเจน กล่าวคือการให้รายละเอียดเกี่ยวกับที่มาและการใช้บทสนทนาของตัวละคร เป็นการมุ่งเน้นในด้านการสร้างความสมจริงมากกว่าจินตนาการ เนื่องจากการเชื่อมโยงประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของผู้ฟัง เช่น การอ้างอิงจากข่าว สถานที่ที่มีอยู่จริง อันเป็นการสร้างความสมเหตุสมผลให้กับเรื่องเล่า รวมถึงการใช้บทสนทนา ช่วยสร้างความสมจริง ทำให้ผู้รับสารรู้สึกว่าเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง (อุบลวรรณ เปรมศรี, 2558, หน้า 39) เพื่อให้ผู้ฟังรู้สึกคล้อยตามจนเกิดความเชื่อ ทั้งนี้อาจเป็นผลจากความแตกต่างของประเภทข้อมูล กล่าวคือ ชุดข้อมูลงานวิจัยของ สิทธิธรรม อ่องวุฒิวัฒน์ (2565) เป็นการเล่าเรื่องผ่านตัวอักษร แต่งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการเล่าเรื่องผ่านเสียง

นอกจากนี้ยังแตกต่างกับผลการวิจัยของวราพรรณ ทังโคตร (2562) ที่อธิบายว่า ภาคินัยมีการใช้คำสร้างจินตภาพหลายลักษณะ เช่น การได้ยิน การมองเห็น การสัมผัส และการได้กลิ่น แต่ในงานวิจัยนี้พบว่า มีการสร้างจินตนาการด้วยการใช้คำอธิบายรูปลักษณะ ความรู้สึกนึกคิด และเหตุการณ์ เพื่อบ่งชี้ให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึกขยี้ขย้าง หวาดเสียว และเจ็บปวด ปัจจัยที่ทำให้เกิดความแตกต่างกัน ผู้วิจัยสันนิษฐานว่า มาจากประเภทของข้อมูล กล่าวคือ งานเขียนต้องใช้ภาษาสร้างจินตภาพผ่านประสาทสัมผัสเพื่อให้ผู้อ่านรับรู้ถึงความน่ากลัวทุก ๆ ด้านได้ ต่างกับการเล่าเรื่องในรายการที่ผู้เล่าสามารถใช้องค์ประกอบอื่น ๆ เช่น น้ำเสียง จังหวะ สีหน้า ท่าทาง เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศให้เกิดความกลัว

จากการศึกษากลวิธีทางภาษาในการประกอบสร้างความน่ากลัวที่ใช้ในการเล่าเรื่องสยองขวัญจากรายการ “คืนพุธ มืดผ้าห่ม” แสดงให้เห็นว่า กลวิธีทางภาษาเพื่อสร้างความสมจริงและจินตนาการมีหน้าที่ในการทำให้เรื่องเล่าสยองขวัญประสบความสำเร็จได้แตกต่างกัน นอกจากนี้ผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงกลวิธีทางภาษาที่ช่วยเสริมสร้างความรู้เกี่ยวกับการเล่าเรื่อง อันเป็นประโยชน์ต่อการเล่าเรื่องให้ประสบความสำเร็จตลอดจนสามารถนำไปเป็นบทเรียนเพื่อพัฒนาทั้งการเขียนและการพูด โดยเฉพาะการเล่าเรื่องประเภทสยองขวัญ เพื่อนำไปสู่การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพและให้ผู้ฟังเกิดความเข้าใจได้แจ่มชัดยิ่งขึ้น

เกี่ยวกับผู้เขียน

พรเพ็ญ จันทร์ทอง: นิสิตสาขาวิชาภาษาไทย หลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ฟาติน มูซอ: นิสิตสาขาวิชาภาษาไทย หลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

อัสรี คำเจริญ: นิสิตสาขาวิชาภาษาไทย หลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พรหมมินทร์ ประไพพงษ์: อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย หลักสูตรการศึกษาศาสตรบัณฑิต คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บรรณานุกรม

ขจิตขวัญ กิจวิสาละ. (2564). ศาสตร์การเล่าเรื่องในสื่อการศึกษา. *วารสารศาสตร์*, 14(3), 9-9. [https://so06.tci-](https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcmag/article/view/250754)

[thaijo.org/index.php/jcmag/article/view/250754](https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jcmag/article/view/250754)

- จุฬาวดี วรเศรษฐศักดิ์. (2548). *การศึกษาวิเคราะห์เรื่องเล่าสยองขวัญของรายการวิทยุ : "เดอะซ็อค"*. [วิทยานิพนธ์ปริญญา
มหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย. <https://scholar.utcc.ac.th/entities/publication/9887e291-e279-439b-bf27-48ee4bc1dfb4>
- นพพร ประชากุล. (2543). สัมพันธบท (Intertextuality). *สารคดี*, 16(182), 175-177.
- นลิน ลินธุประมา. (2560). *เรื่องผีในสังคมไทยร่วมสมัย: บทบาทและการผสมผสานทางวัฒนธรรม* [ปริญญาานิพนธ์ ปริญญาบัณฑิต,
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
<https://www.arts.chula.ac.th/folklore/index.php/2020/06/06/seniorproject-2560-1/>
- พัชรา วาณิชชิน. (2562). เทคนิคการเล่าเรื่อง: เครื่องมือสอนที่มีศักยภาพ. *วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม*, 18(3), 281-291.
<https://ph01.tci-thaijo.org/index.php/JIE/article/view/180159/163613>
- พุทธทาสภิกขุ. (2563). *ความกลัว*. มูลนิธิหอจดหมายเหตุพุทธทาส อินทปัญโญ: กรุงเทพฯ.
- มิ่งบุญ ฮาตะ. (2565, 26 กุมภาพันธ์). *คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 130* [วิดีโอ]. ยูทูบ. <https://youtu.be/HJUGPfPN7Ok?t=3277>
- มิ่งบุญ ฮาตะ. (2565, 19 มีนาคม). *คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 133* [วิดีโอ]. ยูทูบ. <https://youtu.be/gP2s05KlrQM?t=6666>
- มิ่งบุญ ฮาตะ. (2565, 27 มีนาคม). *คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 134* [วิดีโอ]. ยูทูบ. <https://youtu.be/UknKvftpyRw?t=1846>
- มิ่งบุญ ฮาตะ. (2565, 3 เมษายน). *คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 135* [วิดีโอ]. ยูทูบ. <https://youtu.be/oLZhseszLDs?t=5558>
- มิ่งบุญ ฮาตะ. (2565, 9 เมษายน). *คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 136* [วิดีโอ]. ยูทูบ. https://youtu.be/3EAfnq4_4TA?t=3475
- มิ่งบุญ ฮาตะ. (2565, 5 มิถุนายน). *คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 143* [วิดีโอ]. ยูทูบ. <https://youtu.be/gR83uh73U50?t=4235>
- มิ่งบุญ ฮาตะ. (2565, 25 มิถุนายน). *คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 146...Ft. เอ้ย Mass Music* [วิดีโอ]. ยูทูบ.
<https://youtu.be/xg6PFqdhTWI?t=4716>
- มิ่งบุญ ฮาตะ. (2565, 9 กรกฎาคม). *คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 148...Ft. LET'S GIRL* [วิดีโอ]. ยูทูบ
<https://youtu.be/LHj4kqP8oH4?t=1310>
- มิ่งบุญ ฮาตะ. (2565, 13 สิงหาคม). *คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 152* [วิดีโอ]. ยูทูบ. https://youtu.be/R_-tKizXnNA?t=3606
- มิ่งบุญ ฮาตะ. (2565, 21 ตุลาคม). *คืนพุธ มุดผ้าห่ม : คืนที่ 161 ft. ลุงไนท์ Gssspotted* [วิดีโอ]. ยูทูบ.
<https://youtu.be/IJhv5kjreik?t=2781>
- วราพรรณ ทังโคตร. (2562). การใช้ภาษาสร้างจินตภาพในนวนิยายสยองขวัญชุด 4 ทิศตายของภานิย.
วิจิตรวรรณสาร, 3(2), 63-80. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/wiwitwannasan/article/view/194586>
- ศิริรัตน์ สมสวัสดิ์. (2561). *การศึกษากลยุทธ์การสื่อสารรายการเล่าเรื่องลึกลับ กรณีศึกษารายการเดอะโกสต์เรดิโอ* [ปริญญาานิพนธ์
ปริญญามหาบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
http://dspace.bu.ac.th/bitstream/123456789/5088/1/sirat_soms.pdf
- สิทธิธรรม อ่องวุฒิวัฒน์. (2565). เรื่องเล่าแนวสยองขวัญในเฟซบุ๊กเพจ “เดอะเฮาส์” : การศึกษาเชิงปริวรรตวิเคราะห์และวิจารณ์
ปฏิบัติศาสตร์. *วารสารภาษาและวรรณคดีไทย*, 39(1), 138-203. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/THlanglit/article/view/258808/175734>
- สุทธิลักษณ์ นิลเอสงค์. (2559). พุทธวิธีรับมือกับความกลัว. *Veridian E – Journal, Silpakorn University*, 9(3), 483-488.
<https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/download/73304/59017/173938>

สุธีรา นิมิตินิวัฒน์. (2555). ความกลัว: เรื่องที่ไม่น่ากลัว. *ศิลปศาสตร์ปริทัศน์*, 7(13), 1-16.

<http://arts.hcu.ac.th/upload/files/JournalLib/2555/7-7-13-55%5Bfull%5D.pdf>

สุวัจน์ พุฒิชิต. (2564). การวิเคราะห์ศิลปะการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญในจักรวาลเดอะคอนเจอริง. *วารสารนิเทศศาสตร์มสธ*, 11(1), 48-62. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/JOCASTOU/article/view/249870/169068>

อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์. (2558). การเล่าเรื่องทางนิเทศศาสตร์: ศึกษาจากงานวิจัย. *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิด้า*, 2(1), 31-58. <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jmsr/article/view/254935/172732>

เอื้องกานท์ จิ้งย้งเรืองรุ่ง. (2552). *การศึกษาความกลัวของเด็กไทย* [สารนิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Gui_Cou_Psy/Uangkarn_C