

การออกแบบแอนิเมชันผีไทยเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมแก่เด็ก

Animation Design of Thai Ghosts for Promoting Morality among Thai Youth

ภัทรวรรณ ปานสูง^{1*} พรรณเพ็ญ ฉายปรีชา² และ ชัยพร พานิชรุติวงศ์³

Phattrawan Pansung^{1*} Panpen Chaipreecha² and Chaiporn Panichrutiwong³

¹นักศึกษาปริญญาโท หลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

²อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

³หัวหน้าหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ อาร์ต คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

¹Graduate Student in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

²Lecturer in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

³Master Chief in Master of Fine Arts (Computer Art) of Digital Art Faculty, Rangsit University

*Corresponding author, E mail: chibi.xs22@gmail.com

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติ ผสม 2 มิติ เพื่อนำเสนอความเป็นมาและความเชื่อเรื่องผีไทย 5 ชนิด ได้แก่ ผีตานี ผีกระสือ ผีกระหัง ผีปอบ และผีเปรต โดยสอดแทรกเรื่องการทำมาค้าขายและความซื่อสัตย์ให้มีความรู้เรื่องผีไทยในอดีต รวมถึงวัฒนธรรมของไทยที่ยึดถือปฏิบัติกันมาจวบจนปัจจุบันอีกด้วย

หากกล่าวถึงผีในยุคสมัยปัจจุบันแล้วเด็กและคนทั่วไปอาจไม่ได้นึกถึงผีไทยเป็นอันดับแรก ด้วยเทคโนโลยีและสื่อใหม่ทำให้เรารู้จักผีต่างชาติชนิดอื่นที่ได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ การ์ตูน และเกมส์ ทำให้เด็กสมัยใหม่ห่างไกลเรื่องเล่าและวัฒนธรรมไทยออกไป จึงใช้วิธีการนำเสนอในรูปแบบแอนิเมชันที่มีโครงเรื่องเป็นลักษณะการเล่าเรื่องของตัวละครหลักคือยายโคยได้แรงบันดาลใจมาจากวิถีชีวิตความเป็นอยู่อย่างไทยและการส่งต่อขนบธรรมเนียมประเพณีจากปู่ย่าตายายสู่ลูกหลาน โดยการใช้แอนิเมชันเป็นเครื่องมือในการนำเสนอซึ่งมีทั้งภาพและเสียงที่กระตุ้นการรับรู้สามารถทำให้กลุ่มเป้าหมายเข้าใจถึงเรื่องราวได้ง่ายและเกิดการจินตนาการทางความคิดได้อย่างอิสระเสรี

จากผลการวิจัยพบว่าการออกแบบแอนิเมชันผีไทยสร้างความน่าสนใจแก่กลุ่มเป้าหมาย โดยกลุ่มเป้าหมายมีความพึงพอใจในระดับดี และกลุ่มเป้าหมายได้รับความรู้เกี่ยวกับประเพณีของผีไทยอีกทั้งยังได้แง่คิดในด้านของคุณธรรมจริยธรรมที่สอดแทรกในเนื้อหาอีกด้วย

คำสำคัญ: ผีตานี ผีกระสือ ผีกระหัง ผีปอบ ผีเปรต

Abstract

This study aims to design 2D and 3D animation media to present the background and beliefs of five Thai spirits namely Tanee spirit, filth-eating spirit, evil spirit, ogre, and hungry ghost. The knowledge of Thai spirits and ancient Thai culture is also presented.

The present generations, especially children, no longer think of Thai ghosts. The influence of modern technology and media causes people to recognize the ghost stories from other countries have been recognized via animated films and games, make the younger generation far from the narratives of Thai culture. The story is based on the narrative of the main character, Grandmother, inspired by the Thai traditional way of life and the traditions of grandparents to grandchildren. By using animation as a tool to present it, there is a visual and audio that stimulates awareness, makes it easy for the target audience to access the story and to think imaginatively and freely.

Based on the findings, it was found that the Thai ghost animation design was attractive to the target audience. The target group has good level of satisfaction. Moreover, the target audience is knowledgeable about the types of Thai ghosts, and also the sense of ethics in the content as well.

Keywords: *tanee spirit, filth-eating spirit, evil spirit, ogre, hungry ghost*

1. บทนำ

เรื่องผีเป็นความเชื่อที่มีกันมาตั้งแต่สมัยโบราณ และทุกชาติก็มีความเชื่อเรื่องผี คำว่า “ผี” ในภาษาไทยมีการสันนิษฐานมากมาย บ้างว่าน่าจะมาจากคำว่า “กิด” แปลว่า “เงา” ทางภาคเหนือมีคำว่า “ผี” หมายถึงผีเช่นกัน เพราะคำว่าผีแปลว่าอ้วนพองเหมือนคนตายที่ตายแล้วมักขึ้นอืด อีกทั้งคำไทยพยับและไทยภาคอีสานเรียกว่า “ผี” เช่นเดียวกันกับไทยตามหลักฐานการจารึกของพ่อขุนรามคำแหงใช้คำว่า “ชะพุง” ผีในศิลาจารึกตอนหนึ่งตามคติของคนไทยมีความเชื่อเรื่องผีที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีที่มีมาอย่างยาวนาน โดยความเชื่อถูกส่งผ่านโดยการเล่าสู่ลูกหลานเพื่อให้ประเพณีปฏิบัติตนถูกต้องตามขนบธรรมเนียมประเพณี (ส.พลายน้อย, 2543)

ชาวไทยมีความเชื่อในสิ่งลึกลับที่ไม่อาจพิสูจน์ได้และความเชื่อนี้อยู่คู่มนุษยมาเนิ่นนาน คือความเชื่อเรื่อง ผี ปิศาจ และ วิญญาณ และความเชื่อเรื่องผีนี้เองที่มีความเชื่อมโยงมาถึงศาสนาถึงแม้จะหาคำตอบเรื่องผีไม่ได้แต่ก็เชื่อว่าผีมีจริง ส. ศิวรักษ์ กล่าวว่า “ความเชื่อระดับศาสนาจะเป็นความเชื่อที่ลึกซึ้งที่สุดของมนุษย์ เป็นความเชื่อในสิ่งที่ไม่สามารถจะหาคำตอบได้ แต่จะลึกซึ้งขนาดไหนขึ้นอยู่กับระดับสติปัญญาของมนุษย์ ซึ่งเกี่ยวพันไปถึงพัฒนาการทางความคิดและจิตใจของคนนั้น ถ้าพัฒนาน้อยความเชื่อก็ตื้น ถ้าพัฒนามากความเชื่อจะลึก ทั้งหมดคือความเชื่อ” การยอมรับความเชื่อโดยทั่วไปมีอยู่ 3 ลักษณะ คือ 1. ความเชื่อที่ถูกครอบงำด้วยสื่อโฆษณา การไหลบ่าของวัฒนธรรมที่เจริญกว่า 2. ความเชื่อที่ถูกบังคับให้เชื่อด้วยอำนาจทางการเมือง การศึกษาแบบใหม่ หรือ ดั้งสมอง 3. ความเชื่อที่ถูกหลอกให้เชื่อด้วยความด้อยอำนาจทางความรู้ คือการโฆษณาชวนเชื่อ (ศักดิ์อนันต์ อนันตสุข, 2557)

ความเชื่อเรื่องผีอาจดูเป็นเรื่องไร้สาระแต่เราเลือกที่จะเชื่อเพื่อพัฒนาความคิดและสร้างคุณธรรมจริยธรรมแล้วนั้น ก็เป็นประโยชน์แก่ผู้ที่เชื่อ ความเชื่อบางอย่างอยู่เหนือเหตุผลและไม่ต้องการพิสูจน์ดัง เสฐียรโกเศศ กล่าวว่า

“ถ้าทราบใดถือว่าความเชื่อใช้ได้ ความเชื่อนั้นย่อมอยู่เหนือเหตุผล และทราบนั้นความเชื่อก็เป็นจริง ถ้าเมื่อใด ความเชื่อใดถือว่าใช้ไม่ได้ เมื่อนั้นความเชื่อนั้นก็ไม่เป็นจริง” (จอมยุทธ์ แห่งบ้านจอมยุทธ์, 2543)

ความเชื่อเรื่องผีเป็นสิ่งที่อยู่คู่สังคมไทยมาช้านานและมีบทบาทในการดำเนินชีวิตในกิจการงานต่าง ๆ จึงมีพิธีกรรมเกิดขึ้นมากมาย ความเชื่อเรื่องผีนับถวายเป็นเชิงสัญลักษณ์ของคำสอนในพระพุทธศาสนา มีประเด็นน่าสนใจเกี่ยวกับเรื่องการทำความชั่วที่ทำให้คนรกรกภูมิเกิดเป็นผีเป็นอสุรกายจึงหยิบยกประเด็นดังกล่าวมาใช้เป็นประเด็นในการชี้แนะเด็กให้ตระหนักถึงความดีความชั่ว โดยนำเสนอในรูปแบบสื่อแอนิเมชัน 3 มิติผสม 2 มิติ ในการอธิบายเรื่องราวที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรมเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้โดยง่ายซึ่งการเล่าผ่านการ์ตูนแอนิเมชันนั้นเป็นวิธีการเล่าเรื่องที่ดึงดูดความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายอย่างเด็ก ๆ ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังเป็นวิธีที่สามารถอธิบายเรื่องราวได้อย่างชัดเจน ภาพเสมือนจริง มีมิติและทำให้ผู้ชมเกิดจินตนาการและความรู้สึกร่วมไปกับแอนิเมชัน

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวัฒนธรรมความเชื่อเรื่องผีไทย
2. เพื่อศึกษาความเชื่อเรื่องผีที่มีความเกี่ยวข้องกับศาสนา
3. เพื่อออกแบบและสร้างแอนิเมชันสามมิติผสมสองมิติ

3. วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันสามมิติผสมสองมิติ จากความเชื่อเรื่องผีไทย ซึ่งเป็นการนำเสนอเนื้อหาของผีไทยที่เกี่ยวข้องกับพระพุทธศาสนาและการทำความดี แอนิเมชันเรื่องนี้ใช้การเล่าเรื่องด้วยตัวละครหลักบรรยายเกี่ยวกับความเป็นมาความเชื่อและการทำความดีเพื่อถ่ายทอดความรู้ให้แก่เด็ก

3.1 ขั้นตอนการดำเนินงาน

- 3.1.1 ศึกษาค้นคว้าหนังสือ บทความ งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผีไทย
- 3.1.2 สัมภาษณ์ผู้สูงอายุที่อาศัยในต่างจังหวัดเกี่ยวกับตำนานความเชื่อเรื่องผี
- 3.1.3 ออกแบบตัวละครจากข้อมูลที่ได้ศึกษา และศึกษางานแอนิเมชัน

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

เด็กที่มีอายุตั้งแต่ 6-15 ปี ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

3.3 อุปกรณ์ที่ใช้ในการวิจัย

- 3.3.1 อุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชันคือคอมพิวเตอร์และเมาส์ปากกา
- 3.3.2 โปรแกรมที่ใช้ในการผลิตแอนิเมชันคือ Autodesk Maya, Adobe Photoshop, Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro
- 3.3.3 สื่อแอนิเมชันสามมิติผสมสองมิติเรื่องผีไทย

3.3.4 แบบสอบถามวัดผลจากการรับชมแอนิเมชัน โดยแบบสอบถามระบุถึง

3.3.4.1 ความพึงพอใจต่อการรับชม

3.3.4.2. ความเข้าใจถึงเรื่องราวที่น่าสนใจ

3.3.4.3 มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องของผีไทยและวัฒนธรรมไทย

3.3.4.4 ได้ข้อคิดเกี่ยวกับคุณธรรมจริยธรรม

3.3.4.5 ผู้ชมสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้

3.4 ขั้นตอนการผลิต

3.4.1 เขียนบทภาพยนตร์

ผู้วิจัยได้ประมวลผลและสร้างบทภาพยนตร์แอนิเมชันเกี่ยวกับผีไทยโดยใช้ตัวละครชายเป็นตัวละครหลักในการเล่าเรื่องผีแต่ละชนิด แนวความคิดในการวางโครงเรื่องได้แรงบันดาลใจมาจากวิถีชีวิตของคนไทยสมัยก่อนที่มีความใกล้ชิดกันในเรื่องความเชื่อ ทำให้หลานผูกพันกับปู่ย่าตายายและเรื่องเล่าของปู่ย่าตายายนี้เองเป็นสิ่งที่ยึดถือปฏิบัติสืบต่อกันมาเรียกว่าขนบธรรมเนียมประเพณี ผู้วิจัยอยากแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตแบบไทยจึงได้ถ่ายทอดออกมาในบทภาพยนตร์แอนิเมชัน โดยเนื้อเรื่องเป็นเรื่องราวของชายที่อาศัยอยู่ต่างหวัดแล้วผู้ชมเปรียบเสมือนหลานของยายมาเที่ยวบ้านยายในคืนหนึ่ง ในระหว่างที่ยายพาเดินทางไปยังบ้านนั้น ระหว่างทางยายก็เล่าเรื่องผีไทยได้แก่ ผีตานี ผีกระสือ ผีกระหัง ผีปอบ และผีเปรต ในขณะที่ยายเล่าก็จะมีผีชนิดต่าง ๆ ปรากฏขึ้นมา จนถึงผีเปรตซึ่งเป็นผีชนิดสุดท้าย ยายจึงแผ่เมตตาให้แก่ผีเปรต ก่อนยายขอลากลับไปนอนยายได้สั่งสอนเด็ก ๆ ให้ทำความดี หมั่นสวดมนต์แผ่เมตตา เมื่อยายพูดจบก็หายตัวไปยังศาลเพียงตาที่อยู่ในบริเวณบ้าน

ผู้วิจัยได้ทำการร่างไอเดียบนกระดาษโพสอิท (Post-it note) เพื่อเรียงลำดับการนำเสนอได้อย่างต่อเนื่องตามที่ต้องการ หลังจากนั้นจึงคัดเลือกเฟรมภาพที่เหมาะสมผลิติดอกมาเป็นบทภาพหนึ่งที่เล่ารายละเอียดของเรื่องได้อย่างชัดเจนแสดงดังรูปที่ 1



รูปที่ 1 บทภาพหนึ่งของเรื่องผีไทย

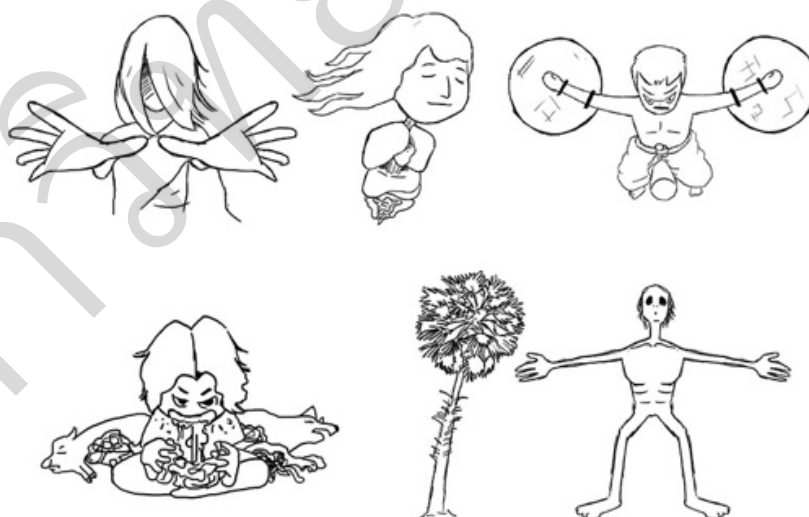
3.4.2 ออกแบบตัวละคร

ตัวละครจะมีตัวละครหลัก 1 ตัวคือคุณยาย และมีตัวละครผี 5 ตัว ได้แก่ ผีตานี ผีกระสือ ผีกระหัง ผีปอบ และ ผีเปรต โดยตัวละครคุณยายเป็นการอ้างอิงลักษณะของหญิงชราในชนบท โดยลักษณะออกแบบโดยจะให้ตัวละครคุณยายนุ่งผ้าถุงกับเสื้อคอกระเช้ามีการลดทอนสัดส่วนให้มีความน่ารักในแบบการ์ตูนดังแสดงในรูปที่ 2



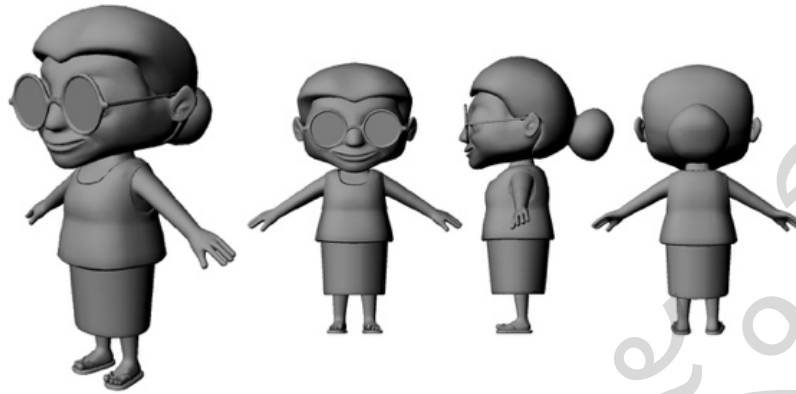
รูปที่ 2 ออกแบบตัวละครหลัก คุณยาย (Turn Table)

การออกแบบตัวละครผี ได้มีการร่างตัวละครจากข้อมูลที่ได้อ่านมาและตีความลักษณะของผีทั้ง 4 ชนิด โดยเป็นการร่างการออกแบบคร่าว ๆ เพื่อลงรายละเอียดจริงในการขึ้นโมเดล 3 มิติ ดังแสดงในรูปที่ 3



รูปที่ 3 ออกแบบตัวละครผี

ในขั้นตอนการผลิตแอนิเมชัน 3 มิติ ผู้วิจัยขึ้นโมเดล 3 มิติ ด้วยโปรแกรม Autodesk Maya ด้วยรูปที่ออกแบบมูมมอกรอบด้าน Turn Table เพื่อให้เห็นมูมมอต่าง ๆ รอบด้านใกล้เคียงความเป็นจริงมากขึ้นดังแสดงในรูปที่ 4



รูปที่ 4 การสร้างโมเดลตัวละครหลัก คุณยาย

จากนั้นจึงได้เวลาในการเล่าเรื่องจากบทาพหนึ่งเพื่อกำหนดจังหวะของการเล่าเรื่องให้ต่อเนื่องและสื่อถึงภาพและอารมณ์มากขึ้น โดยการสร้างแอนิเมติกความยาว 5 นาที เพื่อกำหนดขอบเขตของงาน มีการนำโมเดล 3 มิติของตัวละครหลักมาวางในเนื้อเรื่องผสมกับส่วนของการร่างภาพ ใส่เสียงพากย์และเสียงดนตรีประกอบเพื่อให้ได้เวลาที่ใกล้เคียงงานจริงมากที่สุดดังแสดงในรูปที่ 5



รูปที่ 5 แอนิเมติกความยาว 5 นาที

4. ผลการวิจัย

จากการสำรวจแบบสอบถามการวิจัยเรื่องการออกแบบแอนิเมชันผีไทยเพื่อส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมแก่เด็ก จากนั้นจึงทำการแจกแบบสอบถามและให้กลุ่มเป้าหมายเด็กที่มีอายุตั้งแต่ 6 - 15 ปี ที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานครและปริมณฑล รับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน ซึ่งแบ่งเป็น 3 ส่วน

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามของกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็นที่ถาม	ผลลัพธ์
ด้านประโยชน์	
1. เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับผีไทยและวัฒนธรรมไทย	ดี
2. ได้แง่คิดด้านคุณธรรมจริยธรรม	ดี
3. สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้	ปานกลาง
ด้านเนื้อหา	
1. มีความเข้าใจเนื้อหา	ดี
2. ได้รับความรู้เรื่องผีชนิดต่าง ๆ	ดี
3. ความยาวของเนื้อหาเหมาะสมสำหรับเด็ก	ปานกลาง
4. ผู้ชมมีความพึงพอใจต่อการรับชมภาพยนตร์แอนิเมชัน	ดี
ด้านเทคนิค	
1. ความน่าสนใจ	ดี
2. การเล่าเรื่อง	ดี
3. ความน่าดึงดูดใจของตัวละคร	ดี
4. เสียงพากย์ บรรยาย	ดี
5. ดนตรีประกอบ	ดี

5. การอภิปรายผล

ผลการศึกษาพบว่า การนำเสนอเรื่องราวความเป็นมาของผีไทยที่สอดแทรกวัฒนธรรมไทยนั้น เป็นสื่อให้เด็กได้ศึกษาเรื่องผีไทยที่กำลังจะเลือนหายไปกับสังคมสมัยใหม่ นอกจากนี้ยังสอดแทรกคติสอนใจในด้านคุณธรรมจริยธรรมให้เด็กสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อีกด้วย แต่ในด้านเนื้อหาที่มีความยาวไปสำหรับเด็ก

ด้านภาพในส่วนของผู้คนของตัวละครและฉากยังขาดความละเอียดของโครงสร้างและสีผิวจึงต้องทำการหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้มีความสวยงามมากขึ้น ในด้านการจัดแสงยังดูแบนไป จึงศึกษาหาข้อมูลในการจัดแสงให้ดูมีมิติมากขึ้น ผู้วิจัยจะต้องศึกษาหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อให้งานออกมาสวยและสมจริงที่สุด

6. บทสรุป

จากการทำการวิจัยเรื่องความเชื่อของผีไทย ผู้วิจัยได้ศึกษารวบรวมความรู้ และวิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับโครงการ และนำความรู้ที่ได้มาประยุกต์ใช้ร่วมกับการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ ทำให้เกิดงานที่น่าสนใจและผู้ชมกลุ่มตัวอย่างได้ความรู้จากข้อมูลเรื่องผีไทยและวัฒนธรรมไทยที่กำลังจะเลือนหายไปจากสังคมยุคใหม่

งานวิจัยนี้มีระยะเวลาจำกัดทำให้ไม่ได้สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างเพิ่มเติมนอกเหนือจากการตอบแบบสอบถาม หากได้มีการสัมภาษณ์เพิ่มเติมอาจจะได้ข้อมูลในด้านอื่น ๆ เพิ่มมากขึ้น

จากการทดลองฉายแอนิเมชัน 3 มิติ ผสม 2 มิติ ผู้ชมกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในระดับดี ได้ความรู้ในเรื่องของผีไทย และได้แง่คิดด้านคุณธรรมตามหลักพระพุทธศาสนา อีกทั้งยังสามารถนำแง่คิดคติสอนใจไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน อีกทั้งนำความรู้จากการที่ได้ศึกษาไปใช้เป็นการเรียนการสอนให้แก่กรมศาสนา กระทรวงศึกษาธิการ กระทรวงวัฒนธรรม และหน่วยงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน

7. กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์พรหมเพ็ญ นายปรีชา ที่ปรึกษาหลักด้านการวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยพร พานิชรุทติวงศ์ ที่ปรึกษาด้านการผลิต ผู้ช่วยศาสตราจารย์ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล และคณะกรรมการทุกท่าน ขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำหลักสูตรทุกท่านที่คอยให้คำปรึกษา แนะนำช่วยเหลือและสนับสนุนจนเกิดโครงการนี้ สุดท้ายขอขอบคุณบิดามารดา ครอบครัว และเพื่อน ที่เป็นกำลังสนับสนุนและช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ ตลอดการทำงานวิจัย

8. เอกสารอ้างอิง

- ส.พลายน้อย. (2543). *ตำนานผีไทย*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ พิมพ์คำ.
- จอมยุทธ์ แห่งบ้านจอมยุทธ์. ความเชื่อก่อนการนับถือพระพุทธศาสนา. [ออนไลน์]. 2543. แหล่งที่มา https://www.baanjommyut.com/library_2/extension-2/thai_philosophy/08.html [9 พฤศจิกายน 2560]
- ศักดิ์อนันต์ อนันตสุข. ความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทย อิทธิพลของความเชื่อผีต่อสังคมวัฒนธรรมไทย. [ออนไลน์]. 2557. แหล่งที่มา <http://www.anantasook.com/ghost-believe-in-thai-society> [9 พฤศจิกายน 2560]