อนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดา

Motifs and Tale Types of Modern Horror Tales on the Joylada Application

รัชชานนท์ จิตรีสรรพ[1*] และ นรุตม์ คุปต์ธนโรจน์[1]

Ratchanon Jiteesup[1*] and Narut Kupthanaroj[1]

[1]สาขาวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต ปทุมธานี ประเทศไทย

[1]Thai Language for Communication Program, Faculty of Liberal Arts, Rangsit University, Pathum Thani, Thailand

[*]Corresponding author, E-mail: narut.k@rsu.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์อนุภาค (Motif) และแบบเรื่อง (Tale type) ที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่บนแอปพลิเคชันจอยลดา โดยการประยุกต์วิธีการจัดทำดัชนีอนุภาคและแบบเรื่องของสติธ ธอมป์สัน (Stith Thompson) มาวิเคราะห์เรื่องเล่าแนวสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดาอันดับ 1-50 ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในห้องเขตอาถรรพ์ ซึ่งโพสต์จนจบเรื่องแล้ว และวิเคราะห์ปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์เรื่องเล่าสยองขวัญ ผลการวิเคราะห์พบว่าอนุภาคที่โดดเด่นและมีผลต่อการดำเนินเรื่องมี 2 หมวดใหญ่ คือ ก. อนุภาคการหลอกหลอน และ ข. อนุภาคการรับมือกับผี นอกจากนี้ผู้ศึกษายังได้วิเคราะห์และจัดแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดา โดยเลือกจัดเรื่องเล่าที่มีลำดับ “เหตุการณ์หลักที่เหมือนกัน” ให้เป็นแบบเรื่องเดียวกัน ผู้วิจัยพบว่า สามารถจำแนกแบบเรื่องได้เป็น 9 แบบ ได้แก่ 1) แบบเรื่องผีตามหาความจริง 2) แบบเรื่องสถานที่อาถรรพ์ 3) แบบเรื่องอาถรรพ์สัมผัสที่ 6 4) แบบเรื่องผีหาตัวตายตัวแทน 5) แบบเรื่องคนช่วยผี 6) แบบเรื่องผีช่วยคน 7) แบบเรื่องผีแก้แค้น 8) แบบเรื่องคำท้าทายจากผี และ 9) แบบเรื่องเรื่องผีที่คิดไปเอง ทั้งนี้จากการวิเคราะห์และจัดหมวดหมู่อนุภาคและแบบเรื่อง สามารถสะท้อนให้เห็นปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์เรื่องเล่าสยองขวัญ ได้แก่ 1. ภาพยนตร์และซีรีส์สยองขวัญที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าสยองขวัญ 2. ความเชื่อที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าสยองขวัญ 3. การใช้ศิลปินเกาหลีประกอบการเล่าเรื่องที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าสยองขวัญ 4. เรื่องเล่าคนเมืองร่วมสมัย (Urban Legend) ที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าสยองขวัญ 5. สื่อเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าสยองขวัญ 6. วรรณกรรมชายรักชาย (วรรณกรรม Y) ที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าสยองขวัญ 7. สถานะของผู้สร้างและผู้เสพที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าสยองขวัญ การศึกษาอนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดา ทำให้เห็นวิวัฒนาการของการเล่าเรื่องผีว่ามีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย เป็นไปตามสื่อเทคโนโลยี สิ่งเหล่านี้จึงเป็นเครื่องยืนยันถึงความคิดอันเป็นสากลของมนุษย์ที่ถ่ายทอดผ่านวรรณกรรม ในขณะเดียวกันก็สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นตามบริบทของสังคมนั้นๆ อีกด้วย

คำสำคัญ: *อนุภาค แบบเรื่อง เรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดา*

Abstract

The principal objectives of this research are to analyze motifs and tale types which appeared in the modern horror tales on the Joylada application and to identify the factors that influenced the creation of the horror tales. This analysis was conducted by using the motif index and tale types of Stith Thompson. Out of the top 50 ranked horror tale, “In the Mystery Room” was the most popular story. It was found that the motifs were outstanding and influenced the storyline into two categories. A) the motif of haunting and B) the motif of dealing with spirits. Moreover, the researcher also analyzed and formatted the modern horror tales on Joylada application by categorizing the tales that have “the same main event” as the same tale. These were classified into 9 categories: 1) Finding the truth of the spirit, 2) Mysterious places, 3) Sixth sense, 4) Finding the doppelganger, 5) Humans helping the spirit, 6) Help from the spirit, 7) Spirit’s revenge, 8) Challenging words from the spirit, and 9) Imagination about the spirit. Furthermore, further analysis revealed that the motifs and tale types reflected the important factors that influenced the creation of the horror tales. These factors included horror films, horror TV series, beliefs, using the Korean artists to narrate the tales, urban legends, technology and media, homosexual literature, as well as the genres of the author and the readers. The study of motifs and tale types of the modern horror tales on Joylada application helps us to notice the evolution of the ghost story telling that has changed according to the era and technology. Evidently, it can be proven that the universal concept and theme of humans have been passed down through their literature. At the same time, it also reflects creativity that occurs according to the social context.

Keywords*: Motif, Tale Type, Modern Horror Tales in the Joylada Application*

1. บทนำ

เรื่องเล่าสยองขวัญมีที่มาและความเป็นมาอย่างยาวนาน และเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย กอบกุล อิงคุทานนท์ (2545: 65) ได้ให้คำจำกัดความว่าในภาษาอังกฤษใช้คำว่า Gothic Novel หมายถึง “ลักษณะสำคัญของนวนิยายประเภทนี้จะมีความลี้ลับเวทมนตร์ และความกล้าหาญเยี่ยงอัศวิน โดยมีความน่ากลัวสยองขวัญอบอวลอยู่” นอกจากนั้นหากมองในมุมมองของคติชนวิทยา จะพบว่ามีวรรณกรรมประเภทนิทานเรื่องผีหรือเรื่องเล่าสยองขวัญในลักษณะนิทานอยู่จำนวนมากในทุกสังคมทั่วโลก ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเป็นสากล ประคอง นิมมานเหมินท์ (2545 : 138) กล่าวไว้ว่า “นิทานเรื่องผีของคนไทยก็เช่นเดียวกับคนชาติอื่น ที่นิยมฟังการเล่าเรื่องเกี่ยวกับผี ๆ สาง ๆ และเรื่องตื่นเต้นเขย่าขวัญโดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องผี กล่าวได้ว่า มีเล่าอยู่ทุกถิ่น ในขณะที่เล่าทั้งผู้เล่าและผู้ฟังมักเชื่อว่าเป็นเรื่องจริง เรื่องเล่ากับผีนี้จึงสะท้อนให้เห็นความเชื่อในเรื่องวิญญาณและเรื่องภูตผีต่าง ๆ ของคนไทยได้เป็นอย่างดี ผีในเรื่องเล่ามีทั้งผีที่ดี ซึ่งให้ความช่วยเหลือหรือคุ้มครองคนหรือบอกลาภให้และผีร้ายที่คอยหลอกหลอนรังควานคน”

จากคำจำกัดความดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า เรื่องเล่าสยองขวัญยังคงอยู่ในสังคมไทย โดยมีการเปลี่ยนไปตามยุคสมัย และนำเสนอหลายรูปแบบ ในปัจจุบันการเล่าเรื่องผีไม่ได้อยู่ในรูปแบบของสื่อสิ่งพิมพ์เพียงเท่านั้น วรรณกรรมออนไลน์เป็นอีกหนึ่งสื่อที่ได้รับความนิยมจากผู้คนในวงกว้าง เช่น นวนิยายสยองขวัญและสั่นประสาท

จาก เว็บธัญวลัย นวนิยายระทึกขวัญจากเว็บนิยายเด็กดี ห้องเรื่องเล่าสยองขวัญจากกระทู้สนทนาในเว็บ พันทิป รายการ The Ghost Radio เล่าเรื่องผีผ่านคลื่นวิทยุ เป็นต้น ตัวอย่างดังกล่าวทำให้เห็นถึงวิวัฒนาการของการเล่าเรื่องผีว่ามีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัยและปรับรูปแบบการนำเสนอไปตามสื่อเทคโนโลยี เรื่องเล่าสยองขวัญจึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของวรรณกรรมออนไลน์ที่ได้รับความนิยม

แอปพลิเคชันจอยลดา (Joylada) เป็นหนึ่งในแหล่งรวมวรรณกรรมออนไลน์ที่มีชื่อเสียงมากในปัจจุบัน เนื่องจากการเล่าเรื่องผ่านโปรแกรมแชตครั้งแรกของประเทศไทยจากค่ายอุ๊กบี (OOKBEE) ด้วยตัวเลขจำนวนนิยายทั้งหมด 250,000 เรื่อง 1,100,000 ตอน จากนักเขียน 180,000 คน ยอดเข้าอ่านนิยายประมาณ 800,000,000 ครั้งต่อวัน ซึ่งกลุ่มผู้อ่านจอยลดามากที่สุด คือ กลุ่มวัยรุ่นอายุไม่เกิน 25 ปี ช่วงเวลาที่มีคนเข้าดูมากที่สุดคือช่วงปิดเทอม ซึ่งมียอดเข้าอ่านนิยายประมาณวันละ 1,000,000,000 ครั้ง เนื่องจากการเล่าเรื่องผ่านโปรแกรมแชต แอปพลิเคชันนี้มีวรรณกรรมให้เลือกอ่านหลายรูปแบบและเรื่องเล่าสยองขวัญเป็นหนึ่งในนั้น โดยใช้ชื่อว่าห้องเขตอาถรรพ์ (Issaree (นามแฝง), 2560)

ห้องเขตอาถรรพ์ ในแอปพลิเคชันจอยลดา มีลักษณะเหมือนการเล่านิทานและมีแนวเรื่องที่หลากหลายตรงกับรสนิยมการอ่านของคนไทย ผู้วิจัยจึงนำทฤษฎีการศึกษาอนุภาคมาศึกษาองค์ประกอบย่อยที่เป็นวัตถุดิบ ซึ่งทำให้เรื่องน่าสนใจ ตลอดจนการใช้ทฤษฎีแบบเรื่อง เพื่อทำให้เห็นแนวเรื่องของเรื่องเล่าแนวสยองขวัญเหล่านี้ การศึกษาเรื่องเล่าโดยการใช้ทฤษฎีทั้งสองนี้ นอกจากจะทำให้เห็นโครงสร้างของเรื่องเล่าแนวสยองขวัญแล้ว ยังจะทำให้เห็นปัจจัยทางวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์เรื่องเล่าสยองขวัญและวรรณกรรมออนไลน์อีกด้วย

รูปที่ 1 ลักษณะของการเล่าเรื่องแบบนวนิยายแชตในแอปพลิเคชันจอยลดา

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อวิเคราะห์อนุภาคที่ปรากฏในเรื่องเล่าแนวสยองขวัญสมัยใหม่บนแอปพลิเคชันจอยลดา

2.2 เพื่อวิเคราะห์แบบเรื่องของเรื่องเล่าแนวสยองขวัญสมัยใหม่บนแอปพลิเคชันจอยลดา

2.3 เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์เรื่องเล่าสยองขวัญ

3. อุปกรณ์และวิธีการ / วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามลำดับดังนี้

3.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 คัดเลือกและศึกษาเรื่องเล่าแนวสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดาอันดับ 1-50 ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในห้องเขตอาถรรพ์ ซึ่งโพสต์จนจบเรื่องแล้ว ตั้งแต่เดือนสิงหาคม - ตุลาคม พ.ศ. 2561 จำนวน 50 เรื่อง

3.3 วิเคราะห์อนุภาคและแบบเรื่องที่ปรากฏในเรื่องเล่าแนวสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดา

3.3.1 การจัดระบบเพื่อให้ได้ดัชนีอนุภาคเรื่องเล่าสยองขวัญ ตามแนวของ สติธ ธอมป์สัน (Stith Thompson) (ศิราพร ณ ถลาง, 2548) ผู้ศึกษาได้เรียบเรียงหมวดหมู่อนุภาคหมวดใหญ่โดยใช้พยัญชนะไทยกำกับ และใช้ตัวเลขแทนอนุภาคหมวดย่อย ขึ้นอยู่กับรายละเอียดของอนุภาคที่พบว่ามีมากน้อยเพียงใด ดังนี้

ก ……

ก.1 ……

ก.1.1 …….

3.3.2 การวิเคราะห์และจัดแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญ ผู้ศึกษาเลือกจัดเรื่องเล่าที่มีลำดับ “เหตุการณ์หลักเหมือนกัน” ให้เป็นแบบเรื่องเดียวกัน ตามวิธีการของสติธ ธอมป์สัน โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.3.2.1 ผู้ศึกษาใช้วิธีประมวลเหตุการณ์สำคัญของเรื่องเล่าสยองขวัญแต่ละเรื่อง

3.3.2.2 เมื่อได้เหตุการณ์สำคัญแต่ละเรื่องแล้ว ผู้ศึกษาจัดลำดับเหตุการณ์สำคัญก่อนหลัง

3.3.2.3 จัดแบบเรื่องตามเนื้อหาโดยใช้วิธีสังเกต “เหตุการณ์หลักที่เหมือนกัน” ซึ่งเป็นปัญหาสำคัญของเรื่อง เรื่องเล่าที่มีโครงเรื่องหรือเหตุการณ์หลักเหมือนกันจะจัดอยู่ในแบบเรื่องเดียวกัน

3.4 วิเคราะห์ปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์เรื่องเล่าสยองขวัญ

3.5 สรุปผลการวิจัยและนำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์

4. ผลการวิจัย

4.1 อนุภาคที่ปรากฏในเรื่องเล่าแนวสยองขวัญสมัยใหม่บนแอปพลิเคชันจอยลดา

ผู้วิจัยได้จัดหมวดหมู่อนุภาคเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดาขึ้นมาใหม่โดยประยุกต์วิธีการจัดทำดัชนีอนุภาคและแบบเรื่องของสติธ ธอมป์สัน (Stith Thompson) และพิจารณาจากอนุภาคที่โดดเด่นที่สุดในเรื่องเล่าสยองขวัญในจอยลดา 2 หมวดใหญ่ คือ ก. อนุภาคการหลอกหลอนของผีที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญใน แอปพลิเคชันจอยลดา ข. อนุภาคการรับมือกับผีที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดา โดยใช้พยัญชนะตัวอักษรไทยแทนรายละเอียดของอนุภาคหมวดใหญ่และหมวดย่อยเหล่านั้นเป็นลำดับ โดยสามารถสรุปผลในรูปแบบตารางได้ ดังนี้

ตารางที่ 1 แสดงอนุภาคการหลอกหลอนของผีที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญจอยลดา

ก. อนุภาคการหลอกหลอนของผีที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญจอยลดา		
ก.1 การหลอกหลอนด้วยการปรากฏกายของผี	ก.1.1 ปรากฏกายให้เห็นในรูปลักษณ์ที่เป็นมนุษย์ปกติ	ก.1.1.1 ปรากฏกายให้เห็นในรูปลักษณ์นักเรียน (พบจำนวน 9 เรื่อง)
		ก.1.1.2 ปรากฏกายให้เห็นในรูปลักษณ์นักศึกษา (พบจำนวน 3 เรื่อง)
		ก.1.1.3 ปรากฏกายให้เห็นตามลักษณะของอาชีพ ก.1.1.3.1 ครูและอาจารย์ (พบจำนวน 9 เรื่อง) ก.1.1.3.2 แพทย์ (พบจำนวน 1 เรื่อง) ก.1.1.3.3 พยาบาล (พบจำนวน 1 เรื่อง) ก.1.1.3.4 ศิลปินและนักแสดง (พบจำนวน 2 เรื่อง)
	ก.1.2 ปรากฏกายให้เห็นตามสภาพที่ตายอย่างไรมาให้เห็นอย่างนั้น	ก.1.2.1 ปรากฏกายให้เห็นตามลักษณะการฆ่าตัวตาย ก.1.2.1.1 ฆ่าตัวตายด้วยการกระโดดตึก (พบจำนวน 9 เรื่อง) ก.1.2.1.2 ฆ่าตัวตายด้วยการผูกคอ (พบจำนวน 7 เรื่อง) ก.1.2.1.3 ฆ่าตัวตายด้วยการกระโดดน้ำหรือจมน้ำ (พบจำนวน 1 เรื่อง) ก.1.2.1.4 ฆ่าตัวตายด้วยการยิงตัวตาย (พบจำนวน 1 เรื่อง)
		ก.1.2.2 ปรากฏกายให้เห็นตามสภาพที่ถูกฆาตกรรม ก.1.2.2.1 ฆาตกรรมด้วยของมีคม (พบจำนวน 1 เรื่อง) ก.1.2.2.2 ฆาตกรรมด้วยการฆ่าข่มขืน (พบจำนวน 1 เรื่อง) ก.1.2.2.3 ฆาตกรรมด้วยการฆ่าหั่นศพ (พบจำนวน 2 เรื่อง
		ก.1.2.3 ปรากฏกายให้เห็นตามสภาพที่ป่วยเป็นโรคร้ายจนตาย (พบจำนวน 8 เรื่อง) ก.1.2.4 ปรากฏกายให้เห็นตามสภาพที่ตายเพราะอุบัติเหตุ ก.1.2.4.1 ปรากฏกายให้เห็นในรูปลักษณ์ที่ถูกรถชนตาย (พบจำนวน 1 เรื่อง) ก.1.2.4.2 ปรากฏกายให้เห็นในรูปลักษณ์ที่ถูกไฟคลอกตาย (พบจำนวน 2 เรื่อง)
		ก.1.3.1 ปรากฏกายให้เห็นในรูปลักษณ์ของเวตาล (พบจำนวน 1 เรื่อง)
	ก.1.3 ปรากฏกายให้เห็นในรูปลักษณ์ที่เป็นอมนุษย์	ก.1.3.2 ปรากฏกายให้เห็นในรูปลักษณ์ของรากษส (พบจำนวน 1 เรื่อง)

ก. อนุภาคการหลอกหลอนของผีที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญจอยลดา		
ก.2 การหลอกหลอนด้วยเรื่องเกี่ยวกับเสียง	ก.2.1 ทำเสียงให้ตกใจโดยการเลียนเสียงมนุษย์	ก.2.1.1 เสียงคนเรียกชื่อ (พบจำนวน 9 เรื่อง)
		ก.2.1.2 เสียงคนกำลังพูดคุยกัน (พบจำนวน 6 เรื่อง)
		ก.2.1.3 เสียงคนกรีดร้องโหยหวน (พบจำนวน 5 เรื่อง)
		ก.2.1.4 เสียงคนหัวเราะ (พบจำนวน 4 เรื่อง)
		ก.2.1.5 เสียงคนเดินกระทืบเท้า (พบจำนวน 8 เรื่อง)
		ก.2.1.6 เสียงคนกำลังคลาน (พบจำนวน 10 เรื่อง)
	ก.2.2 ทำเสียงให้ตกใจโดยการใช้จังหวะการเคาะ	ก.2.2.1 จังหวะการเคาะประตู (พบจำนวน 27 เรื่อง)
		ก.2.2.2 จังหวะการเคาะกระจกหน้าต่าง (พบจำนวน 12 เรื่อง)
	ก.2.3 ทำเสียงให้ตกใจโดยการใช้อุปกรณ์	ก.2.3.1 เสียงอุปกรณ์ชักโครกเปิดทำงานเอง (พบจำนวน 15 เรื่อง)
		ก.2.3.2 เสียงอุปกรณ์ฝักบัวเปิดทำงานเอง (พบจำนวน 5 เรื่อง)
		ก.2.3.3 เสียงเรียกเข้าโทรศัพท์ดัง (พบจำนวน 6 เรื่อง)
		ก.2.3.4 เสียงกริ่งประตูหน้าบ้านและหอพัก (พบจำนวน 10 เรื่อง)
		ก.2.3.5 เสียงอุปกรณ์เครื่องดนตรี ก.2.3.5.1 เครื่องดนตรีไทย (พบจำนวน 5 เรื่อง) ก.2.3.5.2 เครื่องดนตรีสากล (พบจำนวน 2 เรื่อง)
	ก.2.4 การห้ามใช้เสียง (พบจำนวน 1 เรื่อง)	
ก.3 การหลอกหลอนด้วยการหายตัว	ก.3.1 การหายตัวจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง (พบจำนวน 32 เรื่อง)	
	ก.3.2 การหายตัวแบบล่องหน (พบจำนวน 25 เรื่อง)	
ก.4 การหลอกหลอนด้วยการเข้าสิงคน	ก.4.1 ผีเข้าสิงคน (พบจำนวน 2 เรื่อง)	
ก.5 การหลอกหลอนด้วยการแปลงร่าง	ก.5.1 การแปลงร่างเป็นคนรู้จัก	ก.5.1.1 การแปลงเป็นเพื่อน (พบจำนวน 19 เรื่อง)
		ก.5.1.2 การแปลงเป็นพ่อแม่ (พบจำนวน 1 เรื่อง)
ก.5 การหลอกหลอนด้วยการแปลงร่าง	ก.5.1 การแปลงร่างเป็นคนรู้จัก	ก.5.1.3 การแปลงเป็นรุ่นน้อง (พบจำนวน 8 เรื่อง)
		ก.5.1.4 การแปลงเป็นรุ่นพี่ (พบจำนวน 9 เรื่อง)
ก.6 การหลอกหลอนด้วยมนตร์คาถาไสยศาสตร์	ก.6.1 มนตร์คาถาเสกของเข้าท้อง (พบจำนวน 1 เรื่อง)	
	ก.6.2 มนตร์คาถาการฝังรูปฝังรอย (พบจำนวน 2 เรื่อง)	
ก.7 การหลอกหลอนด้วยการใช้วัตถุสื่อกลาง	ก.7.1 วัตถุสื่อกลางสมัยใหม่ในโลกออนไลน์	ก.7.1.1 แอฟพลิเคชันไลน์ (พบจำนวน 50 เรื่อง)
		ก.7.1.2 ข้อความบนโทรศัพท์มือถือ (พบจำนวน 6 เรื่อง)
	ก.7.2 วัตถุสื่อกลางตามแนวขนบโบราณ	ก.7.2.1 ตุ๊กตานางรำ (พบจำนวน 14 เรื่อง)
	ก.7.3 วัตถุสื่อกลางประเภทอื่น ๆ	ก.7.3.1 จดหมายลูกโซ่ (พบจำนวน 1 เรื่อง)
		ก.7.3.2 กุญแจ (พบจำนวน 1 เรื่อง)
		ก.7.3.3 ดอกกุหลาบ (พบจำนวน 1 เรื่อง)
		ก.7.3.4 หนังสือ (พบจำนวน 3 เรื่อง)

ก. อนุภาคการหลอกหลอนของผีที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญจอยลดา		
		ก.7.3.5 ตุ๊กตา (พบจำนวน 3 เรื่อง)
		ก.7.3.6 เครื่องประดับ (พบจำนวน 2 เรื่อง)
		ก.7.3.7 หุ่นรูปปั้นเหมือนมนุษย์ (จำนวน 14 เรื่อง)

ตารางที่ 2 แสดงข้อมูลอนุภาคการรับมือกับผีที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญจอยลดา

ข. อนุภาคการรับมือกับผีที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญจอยลดา		
ข.1 การรับมือกับผีด้วย เวทมนตร์คาถา หรือความเชื่อพื้นบ้าน	ข.1.1 การรับมือกับผีด้วยคาถาป้องกันและขับไล่ผี (พบจำนวน 7 เรื่อง)	
	ข.1.2 การสาปแช่ง (พบจำนวน 2 เรื่อง)	
ข.2 การรับมือกับผีตามความเชื่อทางศาสนา	ข.2.1 การรับมือกับผีตามความเชื่อทางศาสนาพุทธ	ข.2.1.1 พิธีกรรมของสงฆ์ในการรับมือกับผี ประกอบด้วย พิธีกรรมสวดส่งวิญญาณ พิธีกรรมขับไล่ดวงวิญญาณ (พบจำนวน 3 เรื่อง)
		ข.2.1.2 บทสวดมนตร์เพื่อขับไล่ผี (พบจำนวน 7 เรื่อง)
		ข.2.1.3 การสะเดาะเคราะห์ (พบจำนวน 2 เรื่อง)
	ข.2.2 การรับมือกับผีตามความเชื่อทางศาสนาคริสต์	ข.2.2.1 การอ่านบทสวดขับไล่ปีศาจในคัมภีร์ ไบเบิลของศาสนาคริสต์ (พบจำนวน 1 เรื่อง)
		ข.2.2.2 การขับไล่ผีโดยการใช้ไม้กางเขน (พบจำนวน 1 เรื่อง)
ข.3 การรับมือกับผีโดยใช้บุคคลพิเศษเป็นสื่อกลางเพื่อขับไล่ผี	ข.3.1 การรับมือกับผีโดยบุคคลที่มีไสยเวทย์ (พบจำนวน 6 เรื่อง)	
	ข.3.2 การรับมือกับผีโดยบุคคลที่มีสัมผัสที่ 6 (พบจำนวน 11 เรื่อง)	
ข.4 การรับมือกับผีด้วยการค้นหาความจริง	ข.4.1 การค้นหาผีตัวจริง (พบจำนวน 5 เรื่อง)	
	ข.4.2 การค้นหามาตกรตัวจริง (พบจำนวน 9 เรื่อง)	
ข.5 การรับมือกับผีด้วยการหาตัวตายตัวแทน	ข.5.1 ผีหาตัวตายตัวแทนเพื่อปลดปล่อยดวงวิญญาณของตนเองให้เป็นอิสระ (พบจำนวน 7 เรื่อง)	
ข.6 การรับมือด้วยของวิเศษและเครื่องรางของขลัง	ข.6.1 การรับมือด้วยผ้ายันต์สะกดวิญญาณ (พบจำนวน 1 เรื่อง)	
	ข.6.2 การรับมือด้วยหม้อสะกดวิญญาณ (พบจำนวน 1)	
	ข.6.3 การรับมือด้วยสายสิญจน์ป้องกันผี (พบจำนวน 1 เรื่อง)	
	ข.6.4 การรับมือกับผีโดยกุมารทอง (พบจำนวน 1 เรื่อง)	
	ข.6.5 การรับมือกับผีโดยรักยม (พบจำนวน 1 เรื่อง)	

4.2 แบบเรื่องของเรื่องเล่าแนวสยองขวัญสมัยใหม่บนแอปพลิเคชันจอยลดา

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์และจัดแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญตามวิธีการของสติธ ธอมป์สัน (Stith Thompson) โดยเลือกจัดเรื่องเล่าที่มีลำดับ “เหตุการณ์หลักที่เหมือนกัน” ให้เป็นแบบเรื่องเดียวกัน ผู้วิจัยพบว่า สามารถจำแนกแบบเรื่องได้เป็น 9 แบบ ได้แก่

1) แบบเรื่องผีตามหาความจริง พบจำนวน 24 เรื่อง และมีแบบเรื่องย่อย 3 แบบ คือ แบบเรื่องย่อยตามหาฆาตกรตัวจริง แบบเรื่องย่อยตามหาสาเหตุการตาย และแบบเรื่องย่อยตามหาร่างตนเอง

2) แบบเรื่องสถานที่อาถรรพ์ พบจำนวน 6 เรื่อง และมีแบบเรื่องย่อย 2 แบบ คือ แบบเรื่องย่อยโรงเรียนอาถรรพ์ และแบบเรื่องย่อยสถานที่อาถรรพ์อื่น ๆ ที่เล่าตามตำนาน

3) แบบเรื่องอาถรรพ์สัมผัสที่หก พบจำนวน 2 เรื่อง ไม่พบแบบเรื่องย่อย

4) แบบเรื่องผีหาตัวตายตัวแทน พบจำนวน 9 เรื่อง ไม่พบแบบเรื่องย่อย

5) แบบเรื่องคนช่วยผี พบจำนวน 3 เรื่อง ไม่พบแบบเรื่องย่อย

6) แบบเรื่องผีช่วยคน พบจำนวน 2 เรื่อง ไม่พบแบบเรื่องย่อย

7) แบบเรื่องผีแก้แค้น พบจำนวน 1 เรื่องไม่พบแบบเรื่องย่อย

8) แบบเรื่องคำท้าทายจากผี พบจำนวน 2 เรื่อง ไม่พบแบบเรื่องย่อย

9) แบบเรื่องเรื่องผีที่คิดไปเอง พบจำนวน 1 เรื่อง ไม่พบแบบเรื่องย่อย

4.3 ปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์เรื่องเล่าสยองขวัญ

การวิเคราะห์และจัดหมวดหมู่อนุภาครวมทั้งแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดา ผู้วิจัยพบว่าอนุภาคและแบบเรื่องเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์เรื่องเล่าสยองขวัญ ปัจจัยสำคัญเหล่านี้ล้วนเป็นวัตถุดิบในเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ ซึ่งทำให้แอปพลิเคชันจอยลดา มีความสนุก สร้างความน่าสนใจและความแปลกใหม่ที่แตกต่างไปจากวรรณกรรมออนไลน์ประเภทอื่น ๆ ปัจจัยที่ส่งผลต่อการสร้างสรรค์เรื่องเล่าสยองขวัญ ประกอบด้วย

4.3.1 ภาพยนตร์และซีรีส์สยองขวัญที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าสยองขวัญ

ผู้วิจัยพบว่า วัตถุดิบสำคัญที่ใช้สร้างความสยองขวัญมีความคล้ายกับภาพยนตร์ทั้งไทยและต่างประเทศ ไม่ว่าจะเป็น การหลอกหลอนด้วยการหายตัว การเข้าสิงคน การแปลงร่างเป็นคน การใช้เสียงในการหลอกหลอน ส่วนการใช้วัตถุสื่อกลางในการหลอกหลอน มีทั้งวัตถุโบราณและสมัยใหม่ รวมทั้งยังมีการต่อกรกับผี จะเห็นได้ว่าอนุภาคเหล่านี้มีลักษณะที่เป็นสากลซึ่งส่งผลต่อการสร้างสรรค์เรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดา

ตารางที่ 3 ตัวอย่างเรื่องเล่าสยองขวัญจอยลดาที่คล้ายกับภาพยนตร์และซีรีส์สยองขวัญในประเทศไทย

ชื่อเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดา	**ภาพยนตร์และซีรีส์สยองขวัญไทย**
1. นายคือใครกัน PD101	ภาพยนตร์เรื่อง “สี่แพร่ง” ตอน “เหงา”
2. 7ERROR #7_error	ภาพยนตร์เรื่อง “เป็นชู้กับผี”
3. “เรื่องลึกลับในโรงเรียนของผม” ตอน “คำมั่นสัญญา”	ภาพยนตร์เรื่อง “เพื่อน..ที่ระลึก”
4. มุงเคยได้ยินป้ะ?	ภาพยนตร์เรื่อง “999-9999 ต่อ ติด ต่าย”

ตารางที่ 4 ตัวอย่างเรื่องเล่าสยองขวัญจอยลดาที่คล้ายกับภาพยนตร์และซีรีส์สยองขวัญในต่างประเทศ

ชื่อเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดา	ภาพยนตร์และซีรีส์สยองขวัญต่างประเทศ
1. 72 HOURS #ซ่อนหาnct	ภาพยนตร์เรื่อง “A Quiet Place | ดินแดนไร้เสียง”
2. 7ERROR #7_error	ภาพยนตร์เรื่อง “The Corpse of Anna Fritz | คน ซั่ม ศพ”

4.3.2 ความเชื่อที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าสยองขวัญ

ผู้ศึกษาพบว่า ความเชื่อมีอิทธิพลต่อการสร้างเรื่องเล่าสยองขวัญ ประกอบด้วยการใช้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศาสนาจำนวนมาก เช่น ศาสนาพุทธปรากฏให้เห็นผ่านพิธีกรรมการป้องกันภูตผีปีศาจที่มาหลอกหลอนคน อีกทั้งยังมีความเชื่อเรื่องการใช้ตัวละครอมนุษย์ ได้แก่ รากษส และ เวตาล รวมทั้งยังปรากฏความเชื่อพื้นบ้าน เช่น ความเชื่อเกี่ยวกับไสยศาสตร์ ความเชื่อในเรื่องของเวทมนตร์ คาถาอาคม และความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับวัตถุตามแนวขนบโบราณ

4.3.3 การใช้ศิลปินเกาหลีประกอบการเล่าเรื่องที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าสยองขวัญ

ผู้ศึกษาพบการใช้ศิลปินเกาหลีประกอบการเล่าเรื่องจำนวนมาก โดยสร้างเรื่องราวของเรื่องเล่าสยองขวัญผ่านศิลปินที่ชื่นชอบ และสร้างบทบาทสมมุติขึ้นมา ผู้เขียนจะเปลี่ยนชื่อดารานักร้องเกาหลีเป็นชื่อไทย แต่รูปภาพตัวละครและบุคลิกที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญจอยลดาเป็นรูปลักษณ์ของดารานักร้องเกาหลีทั้งหมด สะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมร่วมสมัยของเกาหลี (Korean Pop Culture) เป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมข้ามชาติที่มีอิทธิพลต่อสังคมไทย กระแสความนิยมเกิดจากความนิยมชมชอบจากดารานักร้องเกาหลี เพลงเคป๊อบ (K-POP) ซีรีส์ภาพยนตร์ เป็นต้น

4.3.4 เรื่องเล่าคนเมืองร่วมสมัย (Urban Legend) ที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าสยองขวัญ

เรื่องเล่าคนเมืองร่วมสมัย (Urban Legend) หมายถึง “เรื่องเล่าสมัยใหม่” ที่มีฉากเป็นสังคมเมือง สะท้อนวิถีชีวิตและปัญหาในสังคมเมือง (ศิราพร ณ ถลาง, 2548 : 399) จัดเป็นข้อมูลคติชนประเภทหนึ่ง เรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดามีเหตุการณ์คล้ายกับเรื่องเล่าคนเมือง ร่วมสมัยทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ซึ่งมีผลต่อการสร้างสรรค์เรื่องเล่าสยองขวัญ ตำนานเรื่องผีและเรื่องเล่าคนเมืองร่วมสมัยเหล่านี้คืออีกหนึ่งวัตถุดิบที่สะท้อนความเป็นสากลของเรื่องเล่าสยองขวัญทั่วโลก เรื่องเล่าคนเมืองร่วมสมัยที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าในแอปพลิเคชัน จอยลดา เช่น “ศุกร์13วันเห็นผี” จากเรื่อง “ป๊อก...ป๊อก...ครืด มหาวิทยาลัยเชียงใหม่” “อาถรรพ์ ม.6/3 กลุ่มเรามันแปลกๆ ป่าวว่ะ” จากเรื่อง “เรื่องเล่าหลังตึก 7 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย” “หอเฮี้ยน?” จากเรื่อง “ศาลในห้องน้ำ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง”

4.3.5 สื่อเทคโนโลยีที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าสยองขวัญ

สื่อเทคโนโลยีในเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดาถือเป็นอนุภาคที่โดดเด่นในเรื่องของการใช้สื่อเทคโนโลยีเป็นวัตถุสื่อกลางสมัยใหม่ที่ใช้ในการหลอกหลอนนั่นคือแอปพลิเคชันไลน์บนโทรศัพท์มือถือ มีทั้งในรูปแบบที่ผู้ใช้สามารถส่งข้อความ ภาพ สร้างกลุ่มแชต รวมทั้งการพูดคุยโทรศัพท์แบบเสียง โดยแบ่งลักษณะของการใช้แอปพลิเคชันไลน์บนโทรศัพท์มือถือเพื่อการหลอกหลอนออกเป็น 3 ประเภท คือ ข้อความปริศนา ภาพ ข้อความเสียง

4.3.6 วรรณกรรมชายรักชาย (วรรณกรรม Y) ที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าสยองขวัญ

เรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดา ส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลของวรรณกรรมชายรักชาย (วรรณกรรม Y) ที่เป็นกระแสนิยมในปัจจุบัน เข้ามาเป็นวัตถุดิบในการสร้างตัวละคร เพื่อให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการ นอกจากนี้ยัง

ปรากฏลักษณะของวรรณกรรมหญิงรักหญิงด้วย หรือที่เรียกว่า “ยูริ” (Yuri) ซึ่งเป็นความรักระหว่างผู้หญิงด้วยกันเอง โดยแสดงให้เห็นผ่านรูปแบบความสนิทสนมของคู่เพื่อนสนิท ความน่ารักระหว่างหญิงกับหญิง การสร้างแนวเรื่องหรือพฤติกรรมตัวละครให้มีลักษณะดังกล่าวสร้างความน่าสนใจ ตอบสนองรสนิยมของกลุ่มนักอ่านที่เป็นวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี

4.3.7 สถานะของผู้สร้างและผู้เสพที่ส่งผลต่อการสร้างเรื่องเล่าสยองขวัญ

จากการศึกษาอนุภาคเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดาทำให้ผู้วิจัยพบว่าเรื่องเล่าสยองขวัญส่วนใหญ่มีสถานะของตัวละครที่ปรากฏมากที่สุด คือ นักเรียนและนักศึกษา สะท้อนผ่านสถานะของผู้สร้างและผู้เสพในการสร้างสรรค์เรื่องเล่าสยองขวัญจอยลดา ซึ่งส่วนใหญ่ผู้สร้างเรื่องเล่าสยองขวัญ และผู้เสพเป็นบุคคลที่กำลังอยู่ในช่วงวัยเรียน นอกจากนี้ยังรวมถึงสถานที่ เช่น โรงเรียน มหาวิทยาลัย หอพักนักศึกษา ที่มีความเกี่ยวข้องกับการหลอกหลอนของผีและการรับมือกับผีผ่านอนุภาคต่าง ๆ

5. การอภิปรายผล

ผู้วิจัยพบอนุภาคเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดาที่นำมาจัดระบบมีลักษณะที่น่าสนใจดังนี้

ประการแรก อนุภาคการหลอกหลอนของผีที่พบมากที่สุดคือ อนุภาคการหลอกหลอนด้วยการใช้วัตถุสื่อกลาง ได้แก่ วัตถุสื่อกลางสมัยใหม่ตามโลกออนไลน์ เช่น แอปพลิเคชันไลน์บนโทรศัพท์มือถือ ที่มีทั้งในรูปแบบที่ส่งข้อความ ภาพ คลิปวิดีโอ สร้างกลุ่มแชต รวมทั้งการพูดคุยแบบเสียง เนื่องจากเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดาเป็นการเล่าเรื่องผ่านโปรแกรมแชต รวมทั้งยังสะท้อนให้เห็นว่าอิทธิพลของเทคโนโลยีในยุคปัจจุบันมีผลอย่างมากต่อการนำมาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์เรื่องเล่า ที่พบรองลงมาคือ อนุภาคการหลอกหลอนด้วยการหายตัว ได้แก่ การหายตัวจากที่หนึ่งไปยังอีกที่หนึ่ง และการหายตัวแบบล่องหน เนื่องจากเรื่องเล่าสยองขวัญปรากฏการหลอกหลอนด้วยการหายตัวของผีเป็นวัตถุดิบทางความคิดที่พบกันในเรื่องเล่าสยองขวัญโดยทั่วไป

ประการที่สอง อนุภาคการรับมือกับผีที่พบมากที่สุดคือ อนุภาคการรับมือกับผีตามความเชื่อทางศาสนา ได้แก่ การรับมือกับผีตามความเชื่อทางศาสนาพุทธ เช่น พิธีกรรมสวดส่งวิญญาณ พิธีกรรมขับไล่ดวงวิญญาณให้ไปผุดไปเกิด บทสวดมนต์เพื่อขับไล่ผี และการสะเดาะเคราะห์ด้วยการนอนโลงศพเพื่อต่อชะตาชีวิต การรับมือกับผีตามความเชื่อทางศาสนาคริสต์ เช่น การอ่านบทสวด ขับไล่ปีศาจในคัมภีร์ไบเบิลของศาสนาคริสต์ และการขับไล่ผีโดยการใช้ ไม้กางเขน ผู้วิจัยเห็นว่าการรับมือกับผีตามความเชื่อทางศาสนายังคงเป็นชุดความเชื่อที่ฝังรากลึกในสังคมไทย ถ่ายทอดผ่านวิถีชีวิต สื่อต่าง ๆ ซึ่งเปลี่ยนแปลงได้ยาก จึงไม่พบการสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่เท่าที่ควร

การศึกษาอนุภาคการหลอกหลอนและการรับมือกับผีที่ปรากฏในเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดาดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงชุดความคิดของมนุษย์ในเรื่องผีที่มาหลอกหลอนคน ทำให้คนต้องหาวิธีการรับมือกับผีที่ปรากฏอยู่ในเรื่องเล่าสยองขวัญ แต่ก็ยังปรากฏเรื่องเล่าสยองขวัญบางเรื่องที่เป็นความสัมพันธ์เชิงบวกระหว่างคนกับผี คืออนุภาคการช่วยเหลือของคนกับผี และอนุภาคการให้รางวัลของคนกับผี ซึ่งทำให้มีแนวเรื่องที่หลากหลาย และสร้างความน่าสนใจให้เกิดขึ้นได้

นอกจากนั้นในส่วนของการวิเคราะห์แบบเรื่องผู้วิจัยพบประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

ประการแรก แบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดาที่พบมากที่สุดคือ แบบเรื่องผีตามหาความจริง เป็นแบบเรื่องที่เกี่ยวกับผีซึ่งต้องการตามหาความจริง หรือตามหาของชิ้นส่วนสำคัญ ที่สามารถทำให้ดวงวิญญาณไปผุดไปเกิดในภพภูมิที่เหมาะสม ประกอบด้วยแบบเรื่องย่อย ได้แก่ แบบเรื่องย่อยผีตามหาฆาตกร แบบเรื่องย่อยผีตามหาสาเหตุการตาย และแบบเรื่องย่อยผีตามหาร่างตนเอง แบบเรื่องที่พบรองลงมาคือ แบบเรื่องสถานที่อาถรรพ์ ซึ่งประกอบไปด้วย สถานที่ต้องห้าม หรือสถานที่ที่มีกฎข้อห้าม เช่น เรื่องเวลา เรื่องข้อห้ามตามระเบียบของสถานที่ เป็นต้น ซึ่งแบบเรื่องสถานที่อาถรรพ์สามารถแยกเป็นแบบเรื่องย่อยได้แก่ แบบเรื่องย่อยโรงเรียนอาถรรพ์ และแบบเรื่องย่อยสถานที่อาถรรพ์อื่น ๆ ที่เล่าตามตำนาน ผู้วิจัยเห็นว่าสาเหตุที่พบแบบเรื่องผีตามหาความจริงมากที่สุด เนื่องจากความคิดเรื่องการไปผุดไปเกิด การตายอย่างหมดห่วง หมดกังวล เป็นชุดความคิดสำคัญที่ปรากฏในสังคมไทย ผู้เขียนเรื่องเล่าจึงนำมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นไปในทำนองเดียวกับอนุภาคการรับมือกับผีตามความเชื่อทางศาสนาที่พบมากที่สุด นอกจากนี้แบบเรื่องตามหาความจริงยังทำให้เรื่องเล่าเข้าลักษณะของเรื่องสืบสวนสอบสวน ซึ่งทำให้ผู้อ่านเกิดความสนใจได้ง่าย

ประการที่สอง แบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดาที่พบน้อยที่สุดมีอยู่ 2 แบบเรื่อง คือ แบบเรื่องผีแก้แค้น เป็นแบบเรื่องที่เกี่ยวกับผีกลับมาแก้แค้น ทวงความยุติธรรมและความถูกต้องให้กับตนเอง และแบบเรื่องเรื่องผีที่คิดไปเอง เป็นแบบเรื่องที่เกี่ยวกับคนที่พยายามสร้างเรื่องราวสยองขวัญหรือเหตุการณ์ในลักษณะที่ตนเองถูกผีหลอก หรือกำลังต่อกรกับผีที่เข้ามาทำร้ายตนเอง โดยเรื่องทั้งหมดไม่ได้มีผีขึ้นมาจริง ๆ แต่เป็นความคิดของตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นมาทั้งหมด

6. บทสรุป

จากการศึกษาอนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญในแอปพลิเคชันจอยลดาทั้ง 50 เรื่อง ที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในห้องเขตอาถรรพ์ ซึ่งโพสต์จนจบเรื่องแล้ว ตั้งแต่เดือนสิงหาคม - ตุลาคม พ.ศ. 2561 แสดงให้เห็นว่าเรื่องเล่าสยองขวัญมีอนุภาค ที่มีลักษณะเด่น น่าจดจำ และการเล่าสืบต่อกันมา โดยเฉพาะประเด็นเรื่องของการเล่าสืบทอดต่อกันมาจะเห็นว่าแม้จะมีการเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทของสังคม อาทิ เทคโนโลยี แต่ก็ยังคงแก่นของลักษณะของเรื่องเล่าสยองขวัญไว้ อีกทั้งจากการพิจารณาแบบเรื่องยังพบว่าเรื่องเล่าสยองขวัญในจอยลดามีการถ่ายทอดเรื่องราว ด้วยการเล่าเหตุการณ์หลักที่ซ้ำกัน แต่เล่าด้วยวิธีการที่แตกต่างกันไปตามประสบการณ์และรสนิยมของผู้เขียน

การศึกษาอนุภาคและแบบเรื่องของเรื่องเล่าสยองขวัญสมัยใหม่ในแอปพลิเคชันจอยลดา ทำให้เห็นวิวัฒนาการของการเล่าเรื่องผีว่ามีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย เป็นไปตามสื่อเทคโนโลยี สิ่งเหล่านี้จึงเป็นเครื่องยืนยันถึงความคิดอันเป็นสากลของมนุษย์ที่ถ่ายทอดผ่านวรรณกรรม ในขณะเดียวกันก็สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ ความมีเอกลักษณ์ของแต่ละเรื่อง ซึ่งมีการปรับแปลงไปไปตามบริบทของสังคมนั้น ๆ ตลอดจนแปรตามแต่ละช่วงเวลาอีกด้วย

7. กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ ดร. รพีพรรณ เพชรอนันต์กุล ดร. รัชดา ลาภใหญ่ และ อ. จำลอง วงษ์ยี่ ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ ตลอดจนแง่คิด มุมมองเพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางการปรับปรุงแก้ไขจนงานวิจัยเสร็จ

สมบูรณ์ ขอขอบคุณนางสาวมุจลินท์ สุขประเสริฐ ที่ช่วยแปลบทคัดย่อเป็นภาษาอังกฤษ รวมทั้งขอบคุณ อ. วรางคณา นิ่มราศรี ที่ช่วยปรับปรุงบทคัดย่อจนสมบูรณ์

8. เอกสารอ้างอิง

กอบกุล อิงคุทานนท์. (2545). *ศัพท์วรรณกรรม*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์รักอักษร.

ประคอง นิมมานเหมินท์. (2545). *นิทานพื้นบ้าน*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิราพร ณ ถลาง. (2548). *ทฤษฎีคติชนวิทยา: วิธีวิทยาในการวิเคราะห์ตำนาน - นิทานพื้นบ้าน*. กรุงเทพฯ : โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Issaree (นามแฝง). ความนิยมของแอปพลิเคชันจอยลดา (Joylada). [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา www.techsauce.com. [15 ธันวาคม 2561].