

บทที่ 8 สรุปผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

8.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยการสร้างควาามน่าสะพรึงกลัวใน "หนังสือ" อเมริกัน เกาหลี และไทย เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ถึงองค์ประกอบต่างๆ ที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ โดยการวิเคราะห์จากแผ่นวีดิทัศน์ของหนังสือทั้งสิ้น 50 เรื่อง ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ไทยในช่วงปี 2542 – 2551 แบ่งออกเป็น หนังสืออเมริกันจำนวน 20 เรื่อง หนังสือเกาหลีจำนวน 10 เรื่อง และหนังสือไทยจำนวน 20 เรื่อง รวมถึงรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้ผลิตหนังสือ เมื่อสิ้นสุดกระบวนการวิเคราะห์หนังสือทั้ง 3 สัญชาติแล้วจึงทำการเปรียบเทียบองค์ประกอบและวิธีการสร้างความน่าสะพรึงกลัวในหนังสือของทั้ง 3 สัญชาติว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างกันในด้านใดบ้าง

จากการวิเคราะห์การสร้างควาามน่าสะพรึงกลัวใน "หนังสือ" อเมริกัน เกาหลี และไทย พบองค์ประกอบหลักที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือไทย ดังนี้

8.1.1 สิ่งที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวใน "หนังสือ" อเมริกัน เกาหลี และไทย

องค์ประกอบหลักที่มีส่วนทำให้ผู้ชมเกิดความสะพรึงกลัวต่อหนังสือเรื่องนั้นออกเป็น 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ "ตัวละครผี" "รหัส" และ "ความสัมพันธ์ของภาพและเสียง" ซึ่งทั้ง 3 องค์ประกอบนั้นจะทำงานสัมพันธ์เชื่อมโยงกันและกัน แสดงให้เห็นดังภาพด้านล่าง

ภาพที่ 17 แบบจำลองสิ่งที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวใน "หนังสือ" อเมริกัน เกาหลี และไทย



- ก. **ตัวละครผี** ตัวละครผีในหนังผีทั้ง 3 สัญชาตินั้นมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน รายละเอียด ดังนี้

“ตัวละครผีอเมริกัน” มักเป็นผีที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องการต่อต้านพระคริสต์ (Anti-Christ) เช่น ซาดาน ผีดิบ แม่มด เป็นต้น ซึ่งมีรูปลักษณ์และอุปนิสัยที่โหดเหี้ยมอำมหิต มักเกี่ยวข้องกับความตายและการเช่นฆ่าโดยตรง ส่วนใหญ่นิยมอ้างอิงเข้ากับเหตุการณ์หรือคำทำนายตามที่พระคัมภีร์ไบเบิลเขียนไว้ เช่น การทำนายเรื่องวันสิ้นโลก (Armageddon) หรือวันฮัลโลวีน ทั้งนี้เนื่องจากศาสนาคริสต์มีปูมประวัติศาสตร์อันยาวนานที่เกี่ยวข้องกับความทุกข์ทรมาน (ของพระเยซู) เพื่อไถ่บาปให้กับมวลมนุษยชาติ ทำให้มีความเชื่อจำนวนมากเกี่ยวกับบาป การชำระล้างบาป การลงโทษ และการขัดแย้งระหว่างพระเจ้ากับปีศาจ นอกจากนี้ตัวละครผีในหนังผีอเมริกันนิยมใช้เทคนิคทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟฟิก (CG) ร่วมกับการแต่งหน้า (Make Up) มาใช้ในการทำตัวละครผี แทนที่จะใช้มนุษย์จริงมาแสดง เนื่องจากการใช้คอมพิวเตอร์กราฟฟิกจะช่วยสรรค์สร้างภาพที่เหนือจริงได้มากกว่า และทำให้ตัวละครผีมีความน่าสยดสยองได้เหนือกว่าจินตนาการของมนุษย์ จุดเด่นหนึ่งที่พบในตัวละครผีอเมริกันก็คือ จุดมุ่งหมายของการหลอกหลอนหรือทำร้ายมนุษย์นั้นมักเป็นการสุ่มหลอก (Non-purposive Haunting) ผีสามารถทำร้ายได้ทุกคนโดยไม่มีข้อยกเว้น ต่างจากตัวละครผีในแถบเอเชียที่มักเจาะจงเป้าหมาย เช่น ปรากฏตัวเพื่อแก้แค้นใครบางคน เป็นต้น และที่สำคัญจำนวนของผีในแต่ละเรื่องนั้นมักมีมากกว่า 1 ตัวต่อเรื่อง เช่น ผู่ผีดิบ เป็นต้น

“ตัวละครผีเกาหลี” รูปลักษณ์ของผีในหนังผีเกาหลีได้รับอิทธิพลจากผีญี่ปุ่นที่เรียกกันโดยทั่วไปว่า Yurei เข้ามาปรับใช้ ซึ่งมีลักษณะเด่น 4 ประการ ดังนี้ (อ้างถึง Michiko Iwasaka และ Barre Toelken, 2538)

- สวมชุดขาว ซึ่งมักเป็นชุดกิโมโน สีขาวที่เป็นสีของชุดที่จะใส่ให้ศพในงานศพ
- ผมยาวสีดำ ได้รับอิทธิพลมาจากการแสดงคาบูกิ ที่ตัวละครมักจะสวมวิกยาวเสมอๆ แต่โดยทั่วไปผู้หญิงญี่ปุ่นและเกาหลีในสมัยก่อนมักนิยมไว้ผมยาวอยู่แล้ว และใช้การมัดหรือมัดขึ้นเก็บ

- มือและเท้ามักจะไม่มีเรียวแรง บ้างก็ไม่มีขา ลอยสูงจากพื้น มีความผิดปกติบริเวณข้อต่อของร่างกาย หรืออาจเคลื่อนไหวอย่างยากลำบาก
- อาจแปลงรูปร่างเป็นดวงไฟได้ มีสีต่างๆ เช่น สีฟ้า สีเขียว หรือสีม่วง

หนังผีเกาหลีส่วนใหญ่มีตัวละครผีที่เป็นเพศหญิง และเป็นตัวละครที่เคยถูกกระทำทั้งทางร่างกายและจิตใจอย่างรุนแรง จนทำให้เกิดความทุกข์ระทม (Trauma) และพัฒนาเป็นความโกรธแค้นชิงชังในที่สุด เมื่อตายไปดวงวิญญาณของหญิงสาวเหล่านี้จึงวนเวียนอยู่ในความอาฆาตพยาบาทและมีเจตนาที่จะล้างแค้น ตัวละครผีเกาหลีส่วนใหญ่จึงมีบทบาทเป็น "ผู้ล่า" (Hunter) "ผู้ล่องหน" และ "ผู้ร้าย" ไปพร้อมๆ กัน อย่างไรก็ตาม จุดที่น่าสนใจอย่างหนึ่งของรูปลักษณ์ของผีเกาหลี คือมักจะมีลักษณะคล้ายคลึงมนุษย์ เน้นการแต่งหน้า (Make Up) และการจัดแสงไฟในฉากให้ดูน่าหวาดกลัว แต่ไม่นิยมใช้เทคนิคทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟฟิกร่วมด้วย หรือหากใช้ก็จะใช้เพียงส่วนน้อยเท่านั้น

"ตัวละครผีไทย" เนื่องจากกาลเวลาและยุคสมัยของสังคมไทยเปลี่ยนแปลงไป ส่งผลให้บริบททางสังคมรวมถึงวิถีชีวิตของคนเปลี่ยนแปลงตามไปด้วย ทำให้ผู้ผลิตหนังผีไทยได้คิดหาหนทางที่จะพัฒนาเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของผีไทย ให้คงความน่าสะพรึงกลัวเอาไว้ตามความเชื่อในสมัยโบราณให้มากที่สุด ในขณะที่เดียวกันก็มีความร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ตัวละครผีไทยในยุค 10 ปีที่ผ่านมาจึงมีการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์เพื่อให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

- **ผีไทยที่ถูกถอดถอนความหมายและตีความใหม่ (Deconstructed and Reinterpreted Ghosts)** ผีไทยในสมัยอดีตที่เป็นที่รู้จักกันทั่วไปมีจำนวนมากมาย เช่น กระสือ กระหัง กุมารทอง นางตะเคียน นางตานี นางนาก ปอบ เปรด สัมพะเวสี ฯลฯ ซึ่งส่วนมากก็ถูกนำมาผลิตเป็นตัวละครหลักในหนังผีเรื่อยมาตั้งแต่ในสมัยอดีต จวบจนถึงปัจจุบันผีไทยดั้งเดิมเหล่านี้ก็ยังถือเป็นตัวละครผีที่ยังคงโลดแล่นอยู่บนแผ่นฟิล์มและยังคงความน่าสะพรึงกลัวอยู่เหมือนเคย ถึงแม้วิถีชีวิตของคนจะเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา และถึงแม้สังคมไทยจะเริ่มมีความเป็น

สังคมเมืองมากขึ้น แต่ว่าความเชื่อเรื่องภูติผีก็ยังคงฝังแน่น ดังเกตได้จากกลุ่มตัวอย่างหนังผีที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาวิเคราะห์ มีตัวละครผีที่เป็นผีไทยในสมัยอดีตที่เป็นที่รู้จักกันดี เช่น นางนาก กระสือ นางตะเคียน สัมปทเวสี เจ้ากรรมนายเวร และผีตายโหง เป็นต้น แต่สิ่งที่เปลี่ยน และ ถูกปรับให้ร่วมสมัยขึ้น คือ การตีความใหม่ (Reinterpretation) ถึงแม้ผู้ผลิตจะหยิบยกเอาลักษณะ (Character) ของผีไทยในสมัยอดีตมาใช้เป็นตัวละครหลักในหนัง แต่ก็ได้ทำการตีความใหม่และรื้อถอนโครงสร้างเดิม (Deconstruction) เพื่อให้ตัวละครผีตัวนั้นมีความสมจริง สมเหตุสมผล และมีความน่าสะพรึงกลัวมากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น ผีนางตะเคียน จากเรื่อง “ตะเคียน” ก็มีใช้ผีหญิงสาวห่มสไบเฉียงคอยยืนหลอกหลอนผู้คนเหมือนในสมัยก่อนแล้ว แต่พัฒนาจนกลายเป็นผีที่ใช้เทคนิคคอมพิวเตอร์กราฟฟิกให้ดูมีอิทธิฤทธิ์และพลังอำนาจมากยิ่งขึ้น หรือผีแม่นาก จากเรื่อง “นางนาก” ก็ถูกปรับเปลี่ยนรูปลักษณะให้มีมิติของความเป็นมนุษย์มากยิ่งขึ้น บทพูดที่เคยคั้นหูของผีแม่นากที่พูดยานคางว่า “พี่มากจ๋า.....” ก็ถูกตัดทอนลงไป คงเหลือเพียงจากการเอื้อมมือเก็บมะนาวที่ได้ถุนบ้านและบุคลิกภาพของแม่นากที่ดูสมจริงสมจังมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้สิ่งหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวละครผีไทยดั้งเดิมและยังถูกดำรงรักษาเอาไว้แม้ว่ากาลเวลาจะผ่านไปนานแค่ไหน ก็คือตัวละครผีไทยนั้นมักจะเป็นตัวละครที่น่าสงสาร ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกสงสาร (Sympathy) ได้ง่าย และบ่อยครั้งที่ตัวละครผีไทยเหล่านี้มักจะเป็น พระเอก นางเอก เช่น แม่นาคพระโขนง นางตานี ผีกระสือ เป็นต้น ซึ่งเป็นจุดเด่นที่ผีของประเทศอื่นไม่มี

- **ผีไทยที่ถูกผสมผสานจากวัฒนธรรมอื่น (Intercultural Ghosts)** จากการวิเคราะห์หนังผีไทยทั้ง 20 เรื่อง พบว่ามีตัวละครผีจำนวนไม่น้อยที่มีรูปลักษณะแตกต่างไปจากผีไทยในสมัยอดีต นั่นคือได้รับการผสมผสานจากผีวัฒนธรรมอื่นๆ (Intercultural Ghosts) ซึ่งส่วนมากได้รับอิทธิพลมาจากผี Yurei ของประเทศญี่ปุ่น เมื่อถูกปรับเปลี่ยนให้มีความเป็นไทยผสมผสานเข้าไปร่วมด้วย รูปลักษณะของผีจึงอาจเป็นผีที่ไม่จำเป็นต้องใส่ชุดขาว ผมก็อาจจะสั้นกว่าผี Yurei แต่ยังคงไว้ซึ่ง

ท่าทางและอากัปกิริยาแบบผี Yurei ต้นฉบับ นอกจากประเทศญี่ปุ่นแล้ว ตัวละครผีไทยจากหนังสือไทยบางเรื่องที่ได้รับอิทธิพลมาจากประเทศฝั่งตะวันตก ตัวละครผีก็จะมีลักษณะโน้มเอียงไปทางปีศาจมากกว่าผีทั่วไป

- ข. รหัสและสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรม หนังสือทั้ง 3 สัญชาติมีการใช้ทั้งรหัสทางวัฒนธรรม (Cultural Code) และรหัสทั่วไป (Common Code) เพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือของตน จากการรับชมและการวิเคราะห์หนังสือ ผู้วิจัยพบว่า รหัสและสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมนี้มีความแตกต่างกันด้วยข้อจำกัดทางวัฒนธรรม (Cultural Bound) และนับเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สามารถสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือได้อย่างมาก หากเปรียบเทียบหนังสือทั้ง 3 สัญชาติแล้ว พบว่า หนังสืออเมริกันส่วนใหญ่มักสอดแทรกเอาคติความเชื่อเรื่องการต่อต้านพระคริสต์ (Anti-Christ) ไสยศาสตร์ พิธีกรรม และความเชื่อเรื่องภูติผีวิญญาณต่างๆ เอาไว้อย่างมากมาย ซึ่งจัดเป็นรหัสทางวัฒนธรรม (Cultural Code) ที่ทำให้ผู้ชมโดยเฉพาะชาวคริสต์เกิดความสะพรึงกลัวได้ง่าย ตัวอย่างของรหัสทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในหนังสืออเมริกัน เช่น ความเชื่อเรื่องซาตาน ความเชื่อเรื่องการขับไล่ผีด้วยวิธีทางคริสต์ ความเชื่อเรื่องการบูชาขี้ฉี่ ความเชื่อเรื่องเวทย์มนต์คาถา เป็นต้น ส่วนหนังสือเกาหลีนั้นส่วนมากมักจะใช้รหัสที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องภูติผีวิญญาณต่างๆ ตัวอย่างของรหัสทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในหนังสือเกาหลี เช่น ภาพลักษณ์ของผีหญิงสาวผมดำสยายที่ได้รับอิทธิพลมาจากญี่ปุ่น ความเชื่อเรื่องการขอพรจากจิ้งจอกศักดิ์สิทธิ์ และการเล่นผีถ้วยแก้ว เป็นต้น แต่หนังสือที่มีความผสมผสานและมีรหัสทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ได้แก่ หนังสือไทย โดยหนังสือไทยมักจะสอดแทรกเอาคติความเชื่อทั้งเกี่ยวกับเรื่องทางพุทธศาสนา ไสยศาสตร์ และเรื่องราวของภูติผีวิญญาณต่างๆ เอาไว้อย่างมากมาย ตัวอย่างของรหัสทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในหนังสือไทย เช่น ความเชื่อเรื่องความเฮี้ยนของผีตายทั้งกลมหรือผีตายโหง ความเชื่อเรื่องการกับน ความเชื่อเรื่องการมัดตราสังข์เพื่อสะกดวิญญาณ ความเชื่อเรื่องร่างทรงเจ้า ความเชื่อเรื่องผีเข้าสิงคน เป็นต้น

อย่างไรก็ดี ยังมีรหัสอีกหนึ่งประเภท ที่ไม่มีขอบเขตทางด้านเชื้อชาติและภาษาเป็นตัวกีดกัน ซึ่งนิยมเรียกกันว่า "รหัสทั่วไป" (Common Code) ซึ่งเป็นรหัสหรือความเชื่อ

สากล ที่ผู้ชมทุกคนไม่ว่าจะเป็นชนชาติไหนก็สามารถดูแล้วเข้าใจได้ในทันที เช่น ความเชื่อเรื่องเลขอัปมงคล "13" และ ความเชื่อเรื่องอิกาเป็นสัตว์อัปมงคล เป็นต้น

- ค. องค์ประกอบด้านภาพและเสียง องค์ประกอบด้านภาพและเสียงของหนังสือทั้ง 3 สัญชาติมีความคล้ายคลึงกัน และไม่มีขอบเขตทางด้านวัฒนธรรมมากนัก (Cultural Unbound) ทั้งนี้เนื่องจากภาพและเสียงจัดเป็นภาษาสากล (Universal Languages) ที่ไม่ว่าใครก็ตามดูแล้วย่อมเข้าใจได้ตรงกัน ภาพและเสียงที่ก่อให้เกิดความน่าสะพรึงกลัว แบ่งออกเป็น 4 หมวดหมู่ ได้แก่
- **ภาพและเสียงที่แสดงถึงการตกอยู่ในอันตราย** ตัวอย่างของภาพและเสียงที่ปรากฏ ได้แก่ ภาพตัวละครกวาดสายตามองในที่มืด ภาพตัวละครแอบมองจ้องดู ภาพตัวละครที่ไร้ทางสู้ (Helpless Character) ที่ตกอยู่ในสถานการณ์จมน้ำ (Trapped Situation) โดยมีเสียงเงียบ เสียงเครื่องดนตรีน้อยชิ้น หรือเสียงในธรรมชาติ เช่น เสียงฝนฟ้าคะนอง หรือเสียงบานประตูเอี้ยดอึด เป็นต้น
 - **ภาพและเสียงที่แสดงถึงสัตว์ที่น่ารังเกียจ** ตัวอย่างของภาพและเสียงที่ปรากฏ ได้แก่ ภาพฝูงหนูสกปรก ภาพหนอนย้วยเยี้ย ภาพฝูงแมลงสาบ ภาพหมาไฮยีน่า ภาพแมลงวันบินว่อน โดยเสียงที่ปรากฏก็มักเป็นเสียงร้องของสัตว์ชนิดนั้นๆ หรือเสียงกรีดร้องของตัวละครที่แสดงอารมณ์เกลียดกลัวหรือขยะแขยงสัตว์ที่น่ารังเกียจ เป็นต้น
 - **ภาพและเสียงที่แสดงถึงการบาดเจ็บหรือตาย** ตัวอย่างของภาพและเสียงที่ปรากฏ ได้แก่ ภาพเลือด ภาพบาดแผล ภาพคนตาย เสียงที่ปรากฏร่วมกับภาพ เช่น เสียงกรีดร้องด้วยความเจ็บปวดทรมาน เสียงกระดูกหัก เสียงเลือดพุ่งกระชูด เป็นต้น
 - **ภาพและเสียงที่แสดงถึงความทุกข์ทรมานหรือความโกรธแค้น** ตัวอย่างของภาพและเสียงที่ปรากฏ ได้แก่ ภาพใบหน้าที่โกรธแค้นของผี ภาพดวงตาผี ภาพใบหน้าตัวละครที่ทุกข์ทรมาน โดยเสียงที่ปรากฏก็มักเป็นเสียงร้องคำรามของผีนั่นเอง

8.1.2 การสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน "หนังสือ" อเมริกัน เกาหลี และไทย

รูปแบบการสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน "หนังสือ" อเมริกัน เกาหลี และไทย นั้นมีความคล้ายคลึงกัน ได้แก่ การปกปิด การลวง และการทำให้สมจริง ซึ่งมีรายละเอียดต่างๆ ดังนี้

"การปกปิด" คือการเก็บงำความลับบางสิ่งบางอย่างเอาไว้ไม่ให้ผู้ชมทราบ ซึ่งการปกปิดความลับนี้จะอยู่ในองค์ประกอบทางด้านโครงเรื่อง ซึ่งโครงเรื่องที่มีการปกปิดความลับมากที่สุด ได้แก่ โครงเรื่องแบบเรื่องราวการสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) จุดเด่นของโครงเรื่องประเภทนี้ก็คือการที่ตัวละครหลักจะค่อยๆ คลี่คลายปมปัญหา หรือคลี่คลายความลับบางสิ่งบางอย่างที่ถูกปิดซ่อนเอาไว้ จนเมื่อปมปัญหาถูกคลี่คลายหรือความจริงถูกเปิดเผย ผู้ชมก็จะพบกับความน่าสะพรึงกลัวต่อเรื่องราวในตอนท้ายเรื่องนั่นเอง ด้วยเอกลักษณ์ของโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน (Investigative Plot) ที่จะค่อยๆ เปิดเผยข้อมูลหรือข้อเท็จจริงทีละเล็กทีละน้อยแก่ผู้ชม จนกระทั่งท้ายเรื่องจึงจะเปิดเผยความจริงทั้งหมดในที่สุด ทำให้หนังที่มีโครงเรื่องประเภทนี้มีจุดเด่นในชั่วตรงข้ามของการรับรู้ (Perception) นั่นคือ "ชั่วของการปกปิด" และ "ชั่วของการเปิดเผย" เพราะการปกปิดข้อมูลหรือข้อเท็จจริงบางอย่างกับผู้ชมในช่วงต้น จะก่อให้เกิด "ความไม่รู้" ซึ่งทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกไม่มั่นคง คลางแคลง หวาดระวาง และรู้สึกสะพรึงกลัวในที่สุดนั่นเอง

อย่างไรก็ดีพบว่ามีการใช้เทคนิคการปกปิดเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัวด้วยการใช้โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวนในหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ แต่ต่างก็มีความแตกต่างทางด้านรายละเอียดบางประการ โครงเรื่องสืบสวนสอบสวนของหนังสืออเมริกันนั้นมักจะปกปิดความลับเพื่อปลุกเร้าให้ตัวละครหลักในเรื่องสืบหาข้อมูลเพื่อนำไปสู่การเอาชนะผี และมีการแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Method) เช่น การจะฆ่าผีดิบต้องเอาเป็นยุงที่ศีระชะ (เพราะว่าศีระชะเป็นที่ตั้งของสมองซึ่งเป็นศูนย์กลางของระบบควบคุมในร่างกาย) หรือการจะฆ่าแม่มดต้องเอาลิ้มตอกที่หัวใจ (เพราะว่าหัวใจเป็นอวัยวะที่สำคัญที่สุด) เป็นต้น แต่ในขณะที่โครงเรื่องสืบสวนสอบสวนของหนังสือไทยนั้นกลับมีวัตถุประสงค์ในการคลี่คลายความลับเพียงเพื่อให้ตัวละครหลักได้เผชิญหน้ากับผี และมุ่งเน้นการแก้ปัญหาด้วยแนวคิดทางจิตวิญญาณ กล่าวคือการเอาชนะผีนั้นส่วนมากเป็นวิธีที่เป็นนามธรรม เช่น การให้อภัย การแผ่เมตตา เป็นต้น

"การลวง" เป็นการทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึก "คาดไม่ถึง" (Unexpected) แบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบ ได้แก่ "การลวงให้เข้าใจตัวละครผิดพลาด" เป็นการลวงให้ผู้ชมเข้าใจหรือรับรู้สถานะของตัวละครตัวนั้นอย่างผิดพลาด เช่น ตัวละครหลักที่ผู้ชมเข้าใจว่าเป็นมนุษย์มาตลอดเรื่อง แต่

ท้ายที่สุดตัวละครตัวนั้นอาจกลายเป็นผีเสื้อเอง เป็นต้น และ “การลวงให้เข้าใจเรื่องราวผิดพลาด” เช่น การให้ผู้ชมรับรู้สถานการณ์ใดสถานการณ์หนึ่งแล้วเฉลยในภายหลังว่าสถานการณ์นั้นไม่ได้เกิดขึ้นจริง ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครสะดุ้งตื่นจากฝันร้าย เป็นต้น

- **“การทำให้สมจริง”** การทำให้สมจริงในที่นี้หมายถึง การทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมไปกับหนังทั้งในด้านของอารมณ์ ความรู้สึก ตลอดจนความเข้าใจในเหตุการณ์และเนื้อเรื่อง โดยการทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสมจริงสมจังนั้นอาจทำได้โดยการใช้เทคนิคที่เล่นกันประสาทการรับรู้และการรับสัมผัสของมนุษย์ เช่น ประสาทสัมผัสทางตา ทางหู เป็นต้น เทคนิคของการทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกเสมือนจริง ได้แก่ การใช้มุมมองการเล่าเรื่องทั้ง 3 มุมมองเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัวได้แก่
 - ก. **มุมมองการเล่าเรื่องแบบบุรุษพจน์ที่ 3 (The Third-Person Narrator)** เป็นมุมมองการเล่าเรื่องที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้ในระดับปานกลาง กล่าวคือเป็นมุมมองที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่าอยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นด้วย (Close Up Observation Audience) เช่น ฉากที่กล้องจับภาพตัวละครผีและคนที่เผชิญหน้ากันอย่างใกล้ชิด ก็จะช่วยทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีส่วนร่วมและอยู่ในสถานการณ์นั้นจริงๆ
 - ข. **มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (Omniscient Narrator)** เป็นมุมมองที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวได้มากกว่ามุมมองชนิดแรก กล่าวคือผู้ชมจะถูกกำหนดให้กลายเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดแต่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ใดๆ ได้ ในฉากผู้ชมอาจจะเห็นตัวละครมนุษย์ที่ไร้ทางต่อสู้ (Helpless Character) ที่กำลังอยู่ในสถานการณ์ที่จมนม (Trapped Situation) โดยที่ผู้ชมไม่สามารถช่วยเหลืออะไรได้เลย
 - ค. **มุมมองการเล่าเรื่องแบบบุรุษพจน์ที่ 1 (The First-Person Narrator)** สามารถสร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับผู้ชมได้มากเนื่องจากเปลี่ยนมุมมองของผู้ชมจากเดิมที่เป็นเพียงแค่ผู้จ้องมอง (Gesturing Audience) ให้กลายมาเป็นผู้มีส่วนร่วม (Participating Audience) กับหนัง จุดประสงค์ของมุมมองการเล่าแบบนี้ก็คือการทำให้ผู้ชมคิด เห็น รู้สึก และมีอารมณ์เดียวกับตัวละครในหนัง หรือทำให้ผู้ชมกลายเป็นผู้กระทำนั่นเอง ตัวอย่างภาพที่ปรากฏ เช่น ภาพ Close up มือของตัว

ละครที่กำลังเอื้อมไปปิดลูกบิดประตูในความมืด ผู้ชมจะรู้สึกกราวกับมือในภาพนั้น เป็นมือของตัวเอง และตนเองเป็นผู้ที่กำลังเปิดประตู

ตารางที่ 12 ตารางเปรียบเทียบการสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน "หนังสือ" อเมริกัน เกาหลี และไทย

	หนังสืออเมริกัน	หนังสือเกาหลี	หนังสือไทย
การปกปิด	- คดีฆาตกรรม - เรื่องราวสยองขวัญในอดีต	- คดีฆาตกรรม - ปมรักสามเส้า	- คดีฆาตกรรม - ซาติภพ
การลวง	- ลวงให้เข้าใจตัวละคร ผิดพลาด - ลวงให้เข้าใจเรื่องราว ผิดพลาด	- ลวงให้เข้าใจตัวละคร ผิดพลาด - ลวงให้เข้าใจเรื่องราว ผิดพลาด	- ลวงให้เข้าใจตัวละคร ผิดพลาด - ลวงให้เข้าใจเรื่องราว ผิดพลาด
การทำให้สมจริง	ผ่านมุมมองการเล่าเรื่องทั้ง 3 มุมมอง	ผ่านมุมมองการเล่าเรื่องทั้ง 3 มุมมอง	ผ่านมุมมองการเล่าเรื่องทั้ง 3 มุมมอง

8.2 อภิปรายผล

เมื่อนำผลที่ได้จากการวิจัยมาเปรียบเทียบกับข้อสันนิษฐานเบื้องต้นของผู้วิจัย พบว่ามีความสอดคล้องกันในหลายประเด็น เช่น ความเหมือนหรือจุดร่วมในการสร้างความน่าสะพรึงกลัวของหนังสือทั้งสามสัญชาติ ได้แก่ การใช้เสียงหรือดนตรีประกอบเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัวคล้ายคลึงกัน และมีการจัดแสงแบบต่ำ (Low Key Light) เช่นเดียวกัน ทั้งนี้ผลของการวิจัยยังช่วยขยายผลให้เห็นอีกว่า ตัวแปรทางด้านภาพนั้นก็มีความสัมพันธ์กับตัวแปรเสียง และยังมีความคล้ายคลึงกันในหนังสือทั้งสามสัญชาติด้วย ทั้งนี้เนื่องจากภาพและเสียงจัดเป็นภาษาสากล (Universal Languages) ที่ไม่ว่าใครก็ตามสามารถดูและเข้าใจได้ใกล้เคียงกัน แต่ตัวแปรที่มีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงในหนังสือทั้งสามสัญชาตินั้น ได้แก่ ความเชื่ออันเป็นสัญลักษณ์หรือรหัสทางวัฒนธรรม

หากพิจารณาในรายละเอียดปลีกย่อยขององค์ประกอบการเล่าเรื่องของหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ จะพบความคล้ายคลึงและแตกต่างที่น่าสนใจและสามารถหยิบยกมาอภิปรายได้ในหลายประเด็น ดังต่อไปนี้

ตัวละครผี ซึ่งจัดเป็นตัวละครหลักและมีความสำคัญต่อเรื่องราวทั้งหมดในหนังสือนั้น มีความแตกต่างและมีเอกลักษณ์ที่เด่นชัดออกจากกัน กล่าวคือตัวละครผีอเมริกันนั้นมีรูปลักษณะที่เชื่อมโยงกับความเชื่อทางด้านการต่อต้านพระคริสต์ (anti-Christ) ทั้งนี้เนื่องมาจากประเทศ

สหรัฐอเมริกา นั้นคนส่วนใหญ่นับถือศาสนา และคริสตชนส่วนใหญ่มักจะต่อต้านและมีความหวาดกลัวในลัทธิต่อต้านพระเจ้า ซึ่งเป็นลัทธิที่มีความขัดแย้งและคำสอนที่ขัดแย้งกับหลักธรรมคำสอนของตนในพระคัมภีร์อย่างสิ้นเชิง ในขณะที่พระคัมภีร์สั่งสอนให้คริสตชนมีความรักต่อกันและกัน แต่กลุ่มลัทธิต่อต้านพระคริสต์กลับยุแหยงให้คนแตกแยกและใช้ความรุนแรงในการทำร้ายกันและกัน จึงเป็นสาเหตุหลักที่ทำให้รูปลักษณ์ของตัวละครผีอเมริกันมีความโดดเด่น มีอุปนิสัยต่อต้านสังคม (anti-Social) และชอบใช้ความรุนแรง (Aggressive) นอกจากนี้การที่ตัวละครผีอเมริกันมีความต้องการที่จะสร้างความวุ่นวายและก่อความไม่สงบจึงส่งผลให้ตัวละครผีอเมริกันนั้นมักจะไม่มีเป้าหมายในการหลอก กล่าวคือการหลอกของตัวละครผีอเมริกันนั้นมักเป็นการหลอก (Non-purposive Haunting) ไม่เจาะจงหลอกใครคนใดคนหนึ่ง

ทางด้านตัวละครผีเกาหลีนั้น เนื่องจากประเทศเกาหลีถึงแม้จะเป็นประเทศที่เก่าแก่ แต่ด้วยความที่ประเทศเกาหลีเป็นประเทศที่ในสมัยอดีตไม่มีความเข้มแข็งทางวัฒนธรรม จึงมักเปิดรับวัฒนธรรมจากประเทศข้างเคียงที่วัฒนธรรมเข้มแข็งกว่าเข้ามาผสมผสาน อันได้แก่ประเทศจีนและประเทศญี่ปุ่น ซึ่งเป็นประเทศที่ตั้งชนาประเทศเกาหลีนั่นเอง โดยเฉพาะประเทศญี่ปุ่นที่มีวัฒนธรรมความเชื่อเรื่องผีที่โด่งดัง ทำให้ประเทศเกาหลีได้หยิบยกเอาผี Yurei ของประเทศญี่ปุ่นมาเป็นต้นแบบ อย่างไรก็ตามมีนักวิชาการทางด้านตะวันตกหลายท่านได้ระบุความแตกต่างระหว่างตัวละครผีเกาหลีและตัวละครผีญี่ปุ่นเอาไว้ว่าตัวละครผีเกาหลีนั้นมักมีความดุร้าย เกี้ยวกราดกว่าตัวละครผีญี่ปุ่น

ในส่วนของตัวละครผีไทยนั้นแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ตัวละครผีไทยดั้งเดิมที่ถูกถอดถอนความหมาย (Deconstruction) และตีความใหม่ (Reinterpretation) ซึ่งตัวละครผีในหมวดหมู่นี้ก็คือตัวละครผีที่ถูกเล่าขานกันสืบต่อมาช้านาน เช่น ผีกระสือ นางตะเคียน แม่นาคพระโขนง เป็นต้น ซึ่งพบว่ามีเอกลักษณ์และจุดเด่นที่ไม่ซ้ำใคร นั่นคือตัวละครผีไทยดั้งเดิมนั้นมักจะเป็นตัวละครเอก (ส่วนมากมักเป็นนางเอกของเรื่อง) ทำให้ผู้ชมมักเอาใจช่วยตัวละครผี และเกิดความรู้สึกสงสารตัวละครผีได้ง่าย (Sympathize) นอกจากนี้เอกลักษณ์ที่สำคัญอย่างหนึ่งของตัวละครผีไทยดั้งเดิมก็คือ จะปกป้องคนดี และทำร้ายเฉพาะคนชั่วเท่านั้น ประเภทที่สองของตัวละครผีไทยคือตัวละครผีที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมอื่นเข้ามาผสมผสาน (Intercultural Ghost Character) ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมาพบว่าตัวละครผีไทยได้รับอิทธิพลจากตัวละครผีญี่ปุ่นเข้ามาผสมผสานมากที่สุด เนื่องมาจากความเฟื่องฟูของกระแส J-Wave ที่ทำให้วัฒนธรรมญี่ปุ่นหลังไหลเข้ามาในประเทศไทย แม้กระทั่งตัวละครผีก็ยังคงถูกผสมผสานกลมกลืนให้เข้ากับวัฒนธรรมของเราด้วย

ปัจจัยสำคัญอีกประการหนึ่งที่ช่วยทำให้หนังสือเกิดความน่าสะพรึงกลัวได้นั้นก็คงหนีไม่พ้น รหัสทางวัฒนธรรม รหัสดังกล่าวนี้หมายความรวมถึงขนบความเชื่อ และแนวคิดทางสังคม วัฒนธรรมของคนเชื้อชาตินั้นๆ ด้วย ตัวอย่างหนึ่งที่พบได้เด่นชัด คือความคิดแบบรูปธรรมและนามธรรมที่แฝงเอาไว้ในโครงเรื่อง โครงเรื่องสืบสวนสอบสวนของหนังสืออเมริกันนั้นมักจะนิยม ปกปิดความลับบางสิ่งบางอย่างเพื่อปลุกเร้าให้ตัวละครหลักในเรื่องสืบหาข้อมูลเพื่อนำไปสู่การ เอาชนะผี และใช้การแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ (Scientific Method) เช่น การจะฆ่าผีดิบต้องเอาปืนยิงที่ศีรษะ (เพราะว่าศีรษะเป็นที่ตั้งของสมองซึ่งเป็นศูนย์กลางของระบบ ควบคุมในร่างกาย) หรือการจะฆ่าแม่มดต้องเอาลิ้มตอกที่หัวใจ (เพราะว่าหัวใจเป็นอวัยวะที่สำคัญที่สุด) เป็นต้น แต่ในขณะที่โครงเรื่องสืบสวนสอบสวนของหนังสือไทยนั้นกลับมีวัตถุประสงค์ ในการคลี่คลายความลับเพียงเพื่อให้ตัวละครหลักได้เผชิญหน้ากับผี และมุ่งเน้นการแก้ปัญหาด้วย แนวคิดทางจิตวิญญาณ กล่าวคือการเอาชนะผีนั้นส่วนมากเป็นวิธีที่เป็นนามธรรม เช่น การให้อภัย การแผ่เมตตา เป็นต้น

ตัวแปรต่างๆ ที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวในหนังสือทั้ง 3 สัญชาติที่ได้ถูกหยิบยกมา อภิปรายในข้างต้นจะพบว่ามีความแตกต่างกันในรายละเอียดปลีกย่อย อย่างไรก็ตามก็ยังมีตัวแปรอีก ชนิดหนึ่งที่สร้างความน่าสะพรึงกลัวให้กับหนังสือทั้ง 3 สัญชาติ และแทบไม่มีความแตกต่างกันเลย ได้แก่ ตัวแปรความสัมพันธ์ระหว่างภาพและเสียงนั่นเอง ทั้งนี้เพราะภาพและเสียงจัดเป็น ภาษาสากล (Universal Languages) ที่ไม่ว่าผู้ชมจะมีเชื้อชาติใดก็สามารถดูแล้วเข้าใจได้ทันที

ข้อค้นพบที่ได้จากการวิจัยได้แสดงให้เห็นถึงจุดที่น่าสนใจประการหนึ่งของหนังสือไทย นั่น คือ "ความหลากหลายรอบด้าน" (Versatility) ขององค์ประกอบต่างๆ ของหนังสือไทยที่สร้างความ น่าสะพรึงกลัวให้กับตัวหนังสือ เช่น โครงเรื่อง ฉาก รหัสทางวัฒนธรรม ซึ่งมีหลากหลายชนิดและ รูปแบบมากกว่าหนังสือสัญชาติอื่น ตลอดจนถึงตัวละครผีก็มีความหลากหลายกว่า ทั้งนี้ เนื่องมาจากวัตถุดิบเดิมของวัฒนธรรมไทยที่เกี่ยวกับเรื่องผีสาขานั้นมีมากมาย แต่วัฒนธรรมไทยก็ ยังเปิดกว้างรับเอาวัฒนธรรมอื่นเข้ามาผสมผสานอีกด้วย ทำให้เกิดองค์ประกอบต่างๆ ที่มีความ หลากหลายมากกว่าหนังสือสัญชาติอื่น

รศ.ดร.กาญจนา แก้วเทพ ได้ใช้คำว่า "Thainization" เพื่ออธิบายถึงการที่สิ่งต่างๆ จาก วัฒนธรรมอื่นถูกทำให้มีความเป็นไทย กลมกลืน และกลายเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับวัฒนธรรม ดั้งเดิมของไทย ยกตัวอย่างเช่น ขนมกุหลิบก็ ที่เมื่อถูกนำเข้ามาจัดจำหน่ายก็ถูกแปรสภาพให้ กลายเป็น ป๊อปปี้รสลาบ เพื่อทำให้คุ้นลิ้นคนไทยและได้รับความนิยมมากขึ้น เช่นเดียวกันกับหนังสือ

ไทยนั่นเอง ที่ได้เปิดรับเอาวัตถุดิบทั้งทางด้านความคิด (Idea) และทางด้านเทคโนโลยีเครื่องมือ เครื่องมือจากประเทศอื่นเข้ามาผสมผสาน จนทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ซึ่ง ความเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมของหนังผีไทยนี้เป็นไปในรูปแบบ Cultural diffusion นอกจากนี้ รศ.ดร.กาญจนา แก้วเทพ ยังได้อธิบายต่อไปว่าเนื่องด้วยสังคมไทยเป็นสังคมที่มีความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของตัวเอง แต่ไม่มั่นใจในวัฒนธรรมของตัวเอง ความไม่มั่นใจทำให้วัฒนธรรมไทยมีความยืดหยุ่นและคอยผสมผสานกับวัฒนธรรมภายนอก ตลอดเวลา

จากคำกล่าวดังกล่าว ผู้วิจัยคิดว่าความไม่มั่นใจในวัฒนธรรมของตนเอง ก็อาจกลับ กลายเป็นจุดแข็งของวงการหนังผีไทยได้ ทั้งนี้เนื่องจากหนังผีไทยในยุคก่อนมักเป็นหนังผีเชิงตลก ล้อเลียน (Slapsticks) จึงทำให้ความน่าสะพรึงกลัวถูกลดทอนลงไป จนทำให้ต้องหยิบยืมความ เชื่อหรือผสมผสานวัฒนธรรมอื่นเข้ามาเจือปน เมื่อเกิดการผสมผสานขึ้นผลที่ได้ตามมาก็คือความ หลากหลายและส่วนผสมที่มากพอ ซึ่งเป็นโอกาสในการที่หนังผีไทยจะรุดตลาดไปยังประเทศต่างๆ ตัวอย่างที่เป็นนิมิตหมายอันดีและสนับสนุนความคิดนี้ ได้แก่ การเริ่มเดินหน้าขายลิขสิทธิ์หนังผี ไทยไปยังต่างประเทศเพื่อทำการออกฉายรวมถึงผลิตซ้ำ (Remake) เช่น หนังผีไทยเรื่องซัดเตอร์ กตติวิญญาณ ในฝั่งฮอลลีวูด เป็นต้น

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าผลของการวิจัยในครั้งนี้ จะเป็นองค์ความรู้ที่ดีและเป็นส่วนหนึ่งที่ ช่วยทำให้วงการหนังผีของไทยได้ยกระดับ และสามารถพัฒนาให้เข้มแข็ง ทั้งในด้านความมั่นใจ ในวัฒนธรรม และความหลากหลายของหนังผีไทย ที่จะสามารถถูกใจผู้ชมหนังผีทั่วโลกได้ใน ไม่ช้า

8.3 ข้อเสนอแนะ

1. การวิจัยเรื่องการสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลี และไทยนี้ ได้ สะท้อนสภาพความเป็นจริงของหนังผีในปัจจุบันออกมา เพื่อให้สังคมได้รับทราบถึงค่านิยม ความ เชื่อของคนในสังคมต่อเรื่องราวของผีต่าง ที่ผูกพันกันแน่นแฟ้นมาตั้งแต่อดีตกาล นอกจากนี้หนังผี แต่ละเรื่องนอกจากจะมีความน่าสะพรึงกลัวเป็นอาหารจานหลักให้กับผู้ชมแล้ว ยังมีคติธรรมคำ สอนต่างๆ ที่คอยสอดแทรกให้กับผู้ชมอีกด้วย โดยการใช้ความน่าสะพรึงกลัวเป็นตัวแบบ (Model) ให้ผู้ชมได้เห็นว่าคุณและโทษของการทำความชั่วนั้นคืออะไร และผลของมันส่งผลเสียหายอย่างไร บ้าง ซึ่งเป็นการอบรมสั่งสอนคนในทางอ้อมที่มีความแยบยล ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของการ

เล่าเรื่องราวผีสงของผู้อัฒักผู้อัฒหญใในสมัยโบราณ ก็เพื่อตักเตือนหรืออบรมสั่งสอนเด็กๆ ให้อยู่ในทำนองคลองธรรมและไม่ประพฤติปฏิบัติตนในทางที่ไม่ดีนั่นเอง

2. นอกจากการวิเคราะห์การสร้างควมน่าสะพรึงกลัวใน “หนังสือ” ทั้ง 3 สัณฐาติแล้ว ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าตัวแปรทางด้านผู้รับสาร (Audience) ก็มีความสำคัญในการที่จะวิเคราะห์ว่าผู้รับสารหรือผู้ชมหนังสือนั้นมีการตอบรับ (Reaction) หรือการตีความ (Interpretation) กับควมน่าสะพรึงกลัวนั้นอย่างไร เพื่อให้วงจรของการรับส่งสารนั้นสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยอาจมีการวิจัยผู้รับสารโดยการใ้แบบสอบถามทางจิตวิทยา ควบคู่กับการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research)

8.4 ข้อจำกัดในงานวิจัย

1. ด้วยข้อจำกัดทางด้านภาษาและวัฒนธรรม ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถรับชมหนังสืออเมริกันและหนังสือเกาหลีได้โดยตรงโดยไม่ผ่านการพากษ์เสียงหรือการขึ้นข้อความแปล (Subtitle) ทำให้อาจจะไม่เข้าใจในความหมายของบทสนทนาได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ อย่างไรก็ตามก็ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกแผ่นบันทึกที่ถูกกฎหมายลิขสิทธิ์มารับชมและวิเคราะห์ เพื่อให้มั่นใจได้ว่าการพากษ์และการแปลนั้นได้มาตรฐานและมีความใกล้เคียงกับความหมายเดิมของต้นฉบับมากที่สุด นอกจากนี้ข้อจำกัดทางด้านภาษาและวัฒนธรรมยังส่งผลกระทบต่อการเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกอีกด้วย เนื่องจากผู้วิจัยไม่สามารถเดินทางไปสัมภาษณ์ผู้ผลิตหนังสืออเมริกันและเกาหลีได้ ทำให้ข้อมูลที่จะสามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์ในส่วนนั้นขาดหายไปบ้าง แต่ทั้งนี้ผู้วิจัยก็ได้พยายามรวบรวมข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหนังสือทั้ง 2 สัณฐาตินั้นให้มากที่สุด ประกอบกับการสัมภาษณ์นักวิชาการชาวต่างประเทศที่มีความรู้ในด้านหนังสือเพื่อนำข้อมูลมาเติมเต็มในส่วนที่ยังขาดตกไป