

กระแสความนิยมภาพยนตร์ผีไทยกับการผลักดันเป็นสินค้าส่งออกของอุตสาหกรรม  
ภาพยนตร์ไทย

The Increasing Popularity of Thai Ghost Films Lends Itself to the Export  
Potential of the Thai Film Industry

วันที่รับบทความ: 11 กุมภาพันธ์ 2567 / วันที่แก้ไขบทความ: 23 เมษายน 2567 / วันที่ตอบรับบทความ: 25 เมษายน 2567

อุรพงศ์ แพทย์คชา<sup>1</sup>  
Urapong Patkachar

**Abstract**

The popularity of Thai ghost film both domestically and internationally, especially in Asia, has had an impact on the film industry. Because Thai ghost movies are created based on unique Thai stories, unlike Western horror movies. By connecting stories about souls and afterlife beliefs, ghosts, mysterious things, and rituals related to death. Traditional Thai culture Thai ghost film also combine traditional Thai culture with foreign ghost film culture and the way the story operates has also added horror, as well as the return of Thai ghost film in 2023. This led audiences to watch film again in cinemas after the economic downturn of COVID-19. However, the return to cinema viewing has led to various institutions. The government has shifted its focus to promoting the film industry as the country's future export product.

**Keywords:** Thai Ghost Film, Film Industry, Export Products

---

<sup>1</sup> คณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ  
School of Digital Media and Cinematic Arts Bangkok University  
\*\*Corresponding author; E-mail address: urapong.p@bu.ac.th

### บทคัดย่อ

ด้วยกระแสความนิยมภาพยนตร์ผีไทยทั้งจากภายในประเทศ และต่างประเทศ โดยเฉพาะในแถบเอเชีย ได้ส่งผลต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ เนื่องจากภาพยนตร์ผีไทยถูกสร้างขึ้นมาด้วยเรื่องราวอันเป็นเอกลักษณ์ของไทย ซึ่งแตกต่างจากหนังสยองขวัญของตะวันตก โดยผูกเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องของวิญญาณและโลกหลังความตาย ภูตผีปีศาจสิ่งเร้นลับ พิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับความตาย ซึ่งเป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทย และภาพยนตร์ผีไทยยังมีการนำความเชื่อที่เป็นวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทยนี้ไปผสมผสานกับวัฒนธรรมของหนังผีต่างชาติจึงทำให้เกิดความหลากหลายของผีและวิธีการดำเนินเรื่อง ทำให้เกิดความน่ากลัวที่เพิ่มขึ้นอีกด้วย และการกลับมาของภาพยนตร์ผีไทยในปี 2566 ที่ส่งผลให้ผู้ชมกลับมาชมภาพยนตร์ในโรงอีกครั้ง ภายหลังจากชบเซาจากสถานะเศรษฐกิจในช่วงโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ทั้งนี้การกลับมาของการรับชมในโรงภาพยนตร์ส่งผลให้หน่วยงานต่าง ๆ ของภาครัฐได้หันมาให้ความสนใจในการผลักดันอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในการผลักดันให้เป็นสินค้าส่งออกของประเทศต่อไปในอนาคต

**คำสำคัญ:** ภาพยนตร์ผีไทย อุตสาหกรรมภาพยนตร์ สินค้าส่งออก

## 1. บทนำ

ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 ได้อธิบายว่า “ผี” คือ สิ่งที่มีมนุษย์เชื่อว่าเป็นสภาพลึกลับ มองไม่เห็นตัว แต่อาจจะปรากฏเหมือนมีตัวตนได้ อาจให้คุณหรือให้โทษได้ มีทั้งดีและร้าย ส่วน “ผี” ในสื่อจินตศิลป์ไทยระบุไว้ว่า จุดกำเนิดของการเกิดผี เริ่มต้นจากความกลัว ในยุคที่ยังไม่มีไฟฟ้า คนไทยอยู่กับความมืดและธรรมชาติ ทำให้เกิดการสร้างภาพความกลัวจากจินตนาการ และพยายามเอาชนะความกลัวที่เกิดขึ้น นำไปสู่การประกอบพิธี การกำเนิดพิธีกรรมต่าง ๆ สร้างเป็นวัฒนธรรม ถ่ายทอดจากตำนานสู่เรื่องเล่า วรรณคดี นิยายละคร และภาพยนตร์อย่างที่เราจักกัน (สุกัญญา สมไพบูลย์, 2566) จากการศึกษาความเชื่อเรื่องขวัญระหว่างแนวคิดของชาวตะวันตกกับแนวคิดของชาวตะวันออกพบว่า มีแนวคิดแตกต่างกันตรงที่ชาวตะวันตกมุ่งเน้นใช้ความเชื่อประเภทเครื่องรางของขลัง เทพเจ้า ผีวิญญาณเข้ามาช่วยในการเสริมขวัญกำลังใจและความเชื่อมั่นให้กับตนเองมากกว่าการใช้หลักการคิดแบบนำตัวเอง ให้เกิดความรู้สึกประนีประนอมและนำตัวของมนุษย์ให้กลมกลืนกับสรรพสิ่งต่าง ๆ ในโลกนี้ (ญาวินีย์ รักพาณิชย์, 2564)

ทางด้านนักสังคมวิทยาและนักมนุษยวิทยามีความเห็นพ้องกันว่า ความเชื่อเรื่องผีเป็นความเชื่อที่ยังรากในสังคมไทยตั้งแต่อดีตก่อนที่จะได้รับอิทธิพลของศาสนา ความเชื่อเรื่องผี มีความสำคัญต่อคน เช่น ผีช่วยดลบันดาลและให้การช่วยเหลือ หรือก่อให้เกิดความเดือดร้อนกับคนได้ ความเชื่อเรื่องผีไม่ใช่สิ่งตายตัว แต่มีการเปลี่ยนแปลงเป็นพลวัต มีกระแสที่กระทบต่อการเปลี่ยนแปลงของผีในสังคมไทยอย่างน้อย 3 กระแส อาทิ กระแสของศาสนา กระแสของวิทยาศาสตร์ และกระแสของโลกาภิวัตน์ (ชัชพล ทรงสุนทรวงศ์, 2548) อย่างไรก็ตาม แม้ผีจะถูกกระแสต่าง ๆ โถมกระหน่ำ แต่ความเชื่อเรื่องผีก็ยังคงอยู่ในสังคมไทยและปรากฏในภาพยนตร์ (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2552)

นอกจากนี้มุมมองเกี่ยวกับ “ผี” มีมุมมองที่หลากหลาย ซึ่งผีเป็นคำอธิบายถึงโลกหลังความตาย ยังหาคำตอบไม่ได้ อาจกล่าวได้ว่าเป็นปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติที่ยังไม่สามารถพิสูจน์ด้วยเทคโนโลยีหรือวิทยาศาสตร์ได้อย่างแน่ชัด แต่หากมองในเชิงวัฒนธรรมจะเห็นได้ว่ามนุษย์มีความผูกพันกับผีในหลาย ๆ ด้าน ตั้งแต่ในระดับความคิด ความเชื่อ ประเพณี ซึ่งมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตของเราไม่มากนักน้อย (ประเสริฐ รุณรา, 2566) ทั้งนี้การศึกษาเกี่ยวกับผีในแนวคิดมุมมองนิยมนั้น แบ่งออกเป็น 6 ส่วน (แก๊งกิจ กิตติเรียงลาภ, 2560) ดังนี้

1. พหุธรรมชาติในตำนานปรัมปรา ยุคที่อัฐภาวะทุกอย่างนั้นอยู่รวมกัน ดังนั้นช่วงกำเนิดจักรวาลจึงเป็นช่วงที่อัฐภาวะต่าง ๆ ถูกแยกออกจากกัน ดังนั้น ผีหรือวิญญาณก็มีร่างกายเป็นของตนเองเช่นเดียวกัน แม้ว่า จะไม่สามารถปรากฏให้เห็นก็ตาม สิ่งที่มีองไม่เห็นหรือไม่ปรากฏไม่ได้หมายความว่าไม่มี ความเป็นวิญญาณนิยมทำให้สังคมมีความยึดหยุ่นและไม่มีข้อจำกัดทั้งกาลและเทศะ การเล่าเรื่องเชิงประวัติศาสตร์ที่มีการผสมกับตำนานปรัมปรา นั้น มีความซับซ้อนและซ้อนทับกันของเวลาและมิติ

2. มุมมองนิยม: เมื่อมนุษย์ก็คิดได้และมีจิตวิญญาณ คือ ทุก ๆ อัฐภาวะนั้นเห็นและประกอบสร้างโลกในวิถีเดียวกัน หากแต่มีมุมมองที่ต่างกันการจำแนกสิ่งต่าง ๆ หรือคุณค่าที่ต่างกัน ดังนั้นแล้วมนุษย์ก็ถือว่าเป็นมนุษย์หากเขามีมุมมองว่าตนเป็นมนุษย์ความแตกต่างของสิ่งต่าง ๆ นั้นเกิดจากกายภาพไม่ใช่วิญญาณ เมื่อวิญญาณไปอยู่ในร่างไหน ก็จะมีมุมมองเช่นนั้น แต่กระนั้นแล้วทุกสิ่งในโลกมีคุณสมบัติพื้นฐานคือการมองว่าตนเป็นมนุษย์ไม่ต่างจากมนุษย์ กำหนดและให้ความหมายสิ่งต่าง ๆ ไปตามที่เราเห็น

3. ร่างกายในฐานะข้อจำกัดและมุมมอง เป็นความแตกต่างของอัฐภาวะเป็นเรื่องของร่างกาย ไม่ใช่วิญญาณหรือวัฒนธรรม ทุกสิ่งล้วนมีวัฒนธรรมเป็นของตนเอง ร่างกายของร่างกายคือจิตวิญญาณ ทุกสิ่งทุกอย่างล้วนประกอบสร้างไปด้วยร่างกายและวิญญาณ ดังนั้นร่างกายจึงเป็นสิ่งที่ลวง เนื่องด้วยความต่างกันจึงต้องคุยกันเพื่อสร้างธรรมชาติบางอย่างร่วมกัน หรือก็คือการสื่อสารข้าม สปีชีส์ด้วยภาษา Tran species pidgins ซึ่งการสื่อสารข้ามธรรมชาติเช่นนี้กระทำโดยพิธีกรรม ได้แก่ หมอผี หรือการกินอัฐภาวะอื่นเข้าไป

4. การกลายร่างในฐานะศักยภาพของร่างกาย ซึ่งร่างแต่ละร่างนั้นมีศักยภาพที่แตกต่างกันไปไม่มีร่างใดด้อยไปกว่ากัน เพียงแต่มีความเฉพาะทางที่ต่างกัน ซึ่งความสามารถในการกลายร่างนั้นเป็นความสามารถหนึ่งของผีที่สามารถพูดคุยกับสิ่งอื่น ๆ ได้ในร่างอื่น การที่จะสนทนากับสิ่งอื่นจำเป็นจะต้องกลายร่างให้เหมือนกับคู่สนทนา หรือก็คือการสวมมุมมองแบบเดียวกันกับคู่สนทนา เช่น การตกแต่งร่างกาย หรือการใช้หม้อผี เป็นต้น

5. การล่าและการกลืนกินเลือดเนื้อและอวัยวะของคนอื่น ความสัมพันธ์ในธรรมชาตินั้นแบ่งออกเป็น 2 แบบคือ ผู้ล่า และผู้ถูกล่า ผู้ล่าเป็นผู้ปฏิบัติหรือผู้ที่พรากความเป็นประธานไปจากผู้ถูกล่า ซึ่งการล่านั้นเป็นไปเพื่อการดำรงชีวิต หรือการสร้างตัวตนให้ยังคงอยู่ได้ เป็นการแลกเปลี่ยนพลังชีวิตในจักรวาลวิทยาเดียวกัน เช่น การแบ่งหรือกินเนื้อส่วนที่เหมาะสมกันแต่ละคน ดังนั้นความตายจึงเป็นเรื่องปกติ เป็นธรรมชาติ เกิดขึ้นได้ตลอดเป็นมุมมองที่ตรงข้ามกับทางตะวันตกเห็นได้จากการสร้างโรงพยาบาลเพื่อหลีกเลี่ยงหรือยืดเวลาความตายออกไป

6. จาก "อมนุษย์" สู่อภิมนุษย์ คือ เป้าหมายของมนุษย์คือการปลดปล่อยชีวิตของตน แรงงาน ภาษา ต้องการเผชิญหน้ากับชีวิตใหม่ที่ดีกว่าเดิม อภิมนุษย์มีเป้าหมายคือการปลดปล่อยออกจากมนุษย์ ให้กลายเป็นอัฐภาวะอื่น ๆ เช่น สัตว์ พืช หรือ ผี เมื่อคิดจึงดำรงอยู่ เมื่อดำรงอยู่จึงกลายเป็น เมื่อทุกอัฐภาวะสามารถกลายเป็นมนุษย์ได้ จึงไม่มีอัฐภาวะใดหรือสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นมนุษย์อย่างชัดเจนด้วยตนเองจากภายใน

กล่าวโดยสรุป จะเห็นได้ว่ามุมมองเกี่ยวกับ ที่เชื่อว่าทุกสิ่งในโลกล้วนประกอบสร้างด้วยร่างกายและวิญญาณ ตามความแตกต่างของแต่ละสิ่งนั้นมาจากร่างกายที่มีความแตกต่างและศักยภาพที่เฉพาะทาง ซึ่งส่งผลต่อมุมมองการมองโลกและการให้ความหมายของสิ่งต่าง ๆ ในโลกซึ่งปัจจุบันการนำเสนอภาพยนตร์นิยมใช้การโครงเรื่องตามแนวคิดมุมมองนิยมดังกล่าวมาดำเนินเรื่องเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผี และวิญญาณ

อนึ่ง ภาพยนตร์ผี (Ghost film) เป็นประเภทที่ได้รับความนิยมในอุตสาหกรรมภาพยนตร์มานานหลายทศวรรษ ซึ่งดึงดูดผู้ชมด้วยความสามารถในการปลุกฝังความหวาดกลัว ตั้งแต่การใช้ดนตรีและเสียงประกอบไปจนถึงการพรรณนาองค์ประกอบเหนือธรรมชาติและอาถรรพณ์ ภาพยนตร์เหล่านี้มีความสามารถพิเศษในการดึงความกลัวและความวิตกกังวลที่ลึกที่สุดของผู้ชมออกมา เนื่องจากแนวเพลงมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จึงเป็นเรื่องน่าสนใจที่จะได้เห็นว่าภาพยนตร์สยองขวัญยังคงส่งผลกระทบต่อสังคมและสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้สร้างภาพยนตร์รุ่นใหม่ ภาพยนตร์เหล่านี้มีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา โดยผสมผสานเทคโนโลยีใหม่ ๆ เพื่อปรับปรุงองค์ประกอบสยองขวัญ ทั้งนี้ภาพยนตร์ผีเริ่มปรากฏในช่วง ค.ศ. 1890 - 1920 โดยที่ภาพยนตร์ผีเรื่องแรกในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ มีชื่อว่า "The Haunted Castle" (1896) เป็นหนังสั้นขาว - ดำ ผลงานของผู้กำกับชาวฝรั่งเศส "Georges Méliès" และได้กลายเป็นต้นแบบของภาพยนตร์ผีสมัยใหม่ ซึ่งนับเป็นจุดเริ่มต้นของศิลปะภาพยนตร์ รวมถึงการได้รับอิทธิพลของศิลปะแนวลัทธิสำแดงพลังอารมณ์แบบเยอรมัน (German Expressionism) ที่ได้รับความนิยมในช่วงเวลานั้น ๆ ส่งผลให้ภาพยนตร์ผีหลายเรื่องที่ทำตามออกมาได้ใช้ศิลปะแนวนี้ในการนำเสนอ โดยจะมีความโดดเด่นในแง่ของการบิดเบือนความสมจริงอย่างรุนแรงเพื่อกระตุ้นอารมณ์และความคิด (ธนาณัติ ลิ้มธนาสาร, 2564)

ภาพยนตร์ผีในประเทศไทย มีจุดเริ่มต้นจากความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติหรือสิ่งเร้นลับมาอย่างยาวนาน ความเชื่อเหล่านี้ถูกหล่อหลอมและฝังรากลึกอยู่ในคนไทยมาหลายชั่วอายุคน ซึ่งความเชื่อต่าง ๆ เหล่านี้ถูกถ่ายทอดผ่านเรื่องเล่าปากต่อปาก ตำนานพิธีกรรม และการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษร ทำให้คนรุ่นหลังมีความเชื่อในเรื่องราวของภูตผีไม่ต่างจากรุ่นก่อน ซึ่งเรื่องราวเหล่านี้ได้รับการสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นและกลายเป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมไทย นิทานเหล่านี้หลายเรื่องมีวิญญาณพยาบาทที่แสวงหาการแก้แค้นหรือวิญญาณที่สูญหายซึ่งไม่สามารถก้าวต่อไปจากการดำรงอยู่บนโลกได้ เรื่องราวเหล่านี้มักทำหน้าที่เป็นนิทานเตือนใจหรือบทเรียนทางศีลธรรม เตือนถึงผลที่ตามมาจากพฤติกรรมที่ผิดศีลธรรมหรือการไม่เคารพโลกเหนือธรรมชาติ ประเพณีการเล่าเรื่องมีบทบาทสำคัญในการอนุรักษ์เรื่องผีเหล่านี้ ซึ่งยังคงสร้างแรงบันดาลใจให้กับวรรณกรรม

และภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย (Pahuyuth, 2020) จนกระทั่งความเจริญของสื่อเข้ามามีบทบาทกับชีวิตของคนในสังคม วัฒนธรรมความเชื่อต่าง ๆ จากเดิมที่เป็นเพียงเรื่องเล่าธรรมดาที่พัฒนาขึ้นมาในรูปแบบของวรรณกรรมเชิงสารคดีและบันเทิงคดี มีการนำความเชื่อเดิมมาผูกเป็นเค้าโครงเรื่องเพื่อความเพลิดเพลินใจแก่ผู้อ่าน ส่งผลให้เกิดวรรณกรรมประเภทสยองขวัญขึ้นในไทย

วรรณกรรมยังมีบทบาทสำคัญในการหล่อหลอมเรื่องผีไทยอีกด้วย เรื่องผีของไทยหลายเรื่องมีต้นกำเนิดมาจากวรรณกรรม ตัวอย่างเช่น เรื่องราวของแม่นาค ผีที่กลับมาหาสามีหลังจากเสียชีวิตจากการคลอดบุตร เรื่องนี้ได้รับการดัดแปลงเป็นภาพยนตร์และละครหลายเรื่องจนกลายมาเป็นแก่นของหนังผีไทย งานวรรณกรรมอื่น ๆ เช่น นวนิยายเรื่องผีสยาม ก็มีส่วนช่วยในการพัฒนาเรื่องผีไทย สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้สร้างภาพยนตร์และนักเขียนเจาะลึกเข้าไปในโลกเหนือธรรมชาติ รวมถึงอิทธิพลของพุทธศาสนาและการบูชาบรรพบุรุษยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างเรื่องราวผีไทยพุทธศาสนาไทยผสมผสานพิธีกรรมและการปฏิบัติต่าง ๆ ที่ยอมรับการมีอยู่ของวิญญาณและโลกเหนือธรรมชาติ การบูชาบรรพบุรุษยังเป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมไทย โดยหลายคนเชื่อว่าบรรพบุรุษของพวกเขายังคงเฝ้าดูและปกป้องพวกเขาต่อไป ความเชื่อเหล่านี้มีอิทธิพลต่อพัฒนาการของเรื่องผีไทย โดยมีนิทานหลายเรื่องที่มีวิญญาณบรรพบุรุษหรือผีที่ต้องการปกป้องลูกหลานของตน การผสมผสานความเชื่อเหล่านี้เข้ากับภาพยนตร์ร่วมสมัยทำให้เกิดภาพยนตร์แนวสยองขวัญไทยที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ยังคงดึงดูดผู้ชมทั่วโลก (Pahuyuth, อ้างแล้ว)

## 2. ความสำคัญของภาพยนตร์ผีในอุตสาหกรรมภาพยนตร์

ด้วยอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวีดิทัศน์เป็นหนึ่งในสาขาของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เป็นอีกหนึ่งกลไกสำคัญในการส่งเสริมและยกระดับเศรษฐกิจของประเทศในฐานะสินค้าที่ใช้ทุนทางปัญญาเป็นพื้นฐานหลัก โดยอุตสาหกรรมดังกล่าวสามารถสร้างรายได้ให้กับประเทศเป็นมูลค่ากว่า 2,421 ล้านบาท ในปี พ.ศ. 2561 (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2562) เห็นได้ชัดตั้งแต่ภาพยนตร์เรื่อง 'นางนาก' ในปี พ.ศ. 2542 ซึ่งเป็นภาพยนตร์ผีที่เป็นจุดพลิกผันของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ด้วยการสร้างรายได้สูงสุดและสามารถปลุกกระแสภาพยนตร์ไทยให้เป็นที่นิยมทั้งในประเทศและต่างประเทศ ส่งผลให้ภาพยนตร์ไทยเติบโตอย่างก้าวกระโดดและดึงดูดผู้ประกอบการจากต่างประเทศในการซื้อลิขสิทธิ์เพื่อจัดฉายหรือนำไปสร้างใหม่ (Remake) (รัตนฤดี ปิ่นแก้ว, 2564)

ภาพยนตร์ผีได้กลายเป็นภาพยนตร์กระแสหลักในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ แม้ว่าบางคนอาจมองว่าภาพยนตร์เหล่านี้เป็นเพียงความบันเทิง แต่ก็มีความคุ้มค่าทางวัฒนธรรม เทคนิค และเชิงพาณิชย์ที่สำคัญ ซึ่งภาพยนตร์ผีไม่ได้เป็นเพียงเกี่ยวกับความหวาดกลัวและความตื่นเต้นเท่านั้น นอกจากนี้ยังสะท้อนถึงความเชื่อทางวัฒนธรรมและความเชื่อโชคลางเกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย ภาพยนตร์เหล่านี้เป็นวิธีการรับมือกับความตายและความสูญเสีย เป็นช่องทางให้ผู้คนเผชิญหน้ากับความกลัวและความวิตกกังวลเกี่ยวกับความตาย เช่น ในวัฒนธรรมญี่ปุ่น เรื่องผีเป็นวิธีหนึ่งในการให้เกียรติผู้ตายและรับทราบถึงการมีอยู่ของพวกเขาในโลกนี้ต่อไป ภาพยนตร์ผียังเป็นเวทีสำหรับการสำรวจประเด็นทางสังคมและการเมืองผ่านเรื่องเหนือธรรมชาติ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง "Get Out" ใช้แนวสยองขวัญในการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการเลือกปฏิบัติทางเชื้อชาติในอเมริกา

ทางด้านเทคนิคของภาพยนตร์ผีมีบทบาทสำคัญในการสร้างประสบการณ์ที่น่าเชื่อและน่าดื่มด่ำสำหรับผู้ชม การใช้เอฟเฟกต์พิเศษเพื่อสร้างการปรากฏของผีที่สมจริงถือเป็นจุดเด่นของประเภทนี้ เอฟเฟกต์เหล่านี้มีตั้งแต่การแต่งหน้าและขาเทียมที่ใช้งานได้จริง ไปจนถึงภาพที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ (CGI) การออกแบบเสียงยังเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างความระทึกขวัญและความสยองขวัญ ด้วยเอฟเฟกต์เสียงที่น่าขนลุกและดนตรีที่ทำให้เกิดความตึงเครียด ความสำคัญของการจัดสถานที่และการจัดแสงไม่สามารถกล่าวเกินจริงได้ เนื่องจากช่วยสร้างบรรยากาศและอารมณ์ เช่น การใช้เงาและความมืดใน "The Conjuring" ทำให้เกิดลางสังหรณ์และความน่ากลัว

ภาพยนตร์ได้รับการพิสูจน์แล้วว่าประสบความสำเร็จในเชิงพาณิชย์ ที่สร้างรายได้ให้กับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์เหล่านี้สามารถผลิตได้ด้วยงบประมาณที่ค่อนข้างต่ำและยังคงสร้างผลกำไรได้จำนวนมาก ตัวอย่างเช่น "The Blair Witch Project" สร้างขึ้นด้วยทุนสร้างเพียง 60,000 เหรียญดอลลาร์สหรัฐ หรือประมาณ 1.8 ล้านบาท แต่ทำรายได้ทั่วโลกไปมากกว่า 248 ล้านเหรียญดอลลาร์สหรัฐ ความนิยมของภาพยนตร์ผีในตลาดต่างประเทศยังส่งผลให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์เข้าถึงทั่วโลกอีกด้วย ตัวอย่างเช่น บ็อกซ์ออฟฟิศของจีนมีความสำคัญมากขึ้นสำหรับสตูดิโอฮอลลีวูด โดยภาพยนตร์อย่าง "The Meg" และ "The Great Wall" ใช้ประโยชน์จากความรักของผู้ชมชาวจีนเรื่องเหนือธรรมชาติ

นอกจากนี้ ภาพยนตร์ผีของไทยยังได้ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ภาพยนตร์เหล่านี้มีอิทธิพลต่อการผลิตภาพยนตร์สยองขวัญอื่น ๆ ในภูมิภาค และมีส่วนทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเติบโต นอกจากนี้ภาพยนตร์ผีไทยยังสะท้อนถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมและการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยเมื่อเวลาผ่านไป ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง "นางนาค" ในปี 2542 นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับความรักและความภักดี ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง "พี่มาก" ในปี 2556 มีเนื้อหาเกี่ยวกับอารมณ์ขันและการเสียสละ ภาพยนตร์เหล่านี้เป็นช่องทางเข้าสู่วัฒนธรรมและสังคมไทย และยังคงกำหนดแนวทางการผลิตและรับภาพยนตร์ไทยต่อไป (รัตนฤดี ปิ่นแก้ว, อ้างแล้ว)

จึงกล่าวได้ ภาพยนตร์ผีมีคุณค่ามหาศาลในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยเป็นช่องทางในการถ่ายทอดความเชื่อทางวัฒนธรรมและความเชื่อทางไสยศาสตร์ นำเสนอความเชี่ยวชาญทางเทคนิค และสร้างรายได้ แม้ว่าบางคนอาจมองว่าภาพยนตร์เหล่านี้เป็นเพียงความบันเทิง แต่ก็มีอะไรให้มากกว่านั้นอีกมาก โดยเป็นหน้าต่างที่เผยให้เห็นความกลัวและความวิตกกังวลของผู้ชม และช่วยให้เผชิญหน้าในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยและมีการควบคุมได้

### 3. วิวัฒนาการภาพยนตร์ผี

หลายทศวรรษที่ผ่านมา ภาพยนตร์ผีฝรั่งและภาพยนตร์ผีไทย ต่างมีพัฒนาการที่จะนำเสนอเทคนิคการเล่าเรื่องแบบใหม่ ๆ สู่สายตาผู้ชมในยุคแรก ๆ ของภาพยนตร์ ภาพยนตร์ผีมักเป็นภาพยนตร์เจียบบที่อาศัยเอฟเฟ็กต์ภาพ เช่น การเปิดรับแสงซ้อน เพื่อสร้างภาพลวงตาของการปรากฏของผี ตัวอย่างแรกสุดของภาพยนตร์ผีคือภาพยนตร์ฝรั่งเศสปี 1896 เรื่อง Le Manoir du Diable (บ้านปีศาจ) ซึ่งมีปีศาจและสิ่งมีชีวิตคล้ายค้างคาวเมื่ออุตสาหกรรมเติบโตขึ้น ภาพยนตร์ผีก็มีความซับซ้อนมากขึ้น โดยผู้สร้างภาพยนตร์ได้สำรวจธีมและสไตล์ที่แตกต่างกัน ภาพยนตร์ปี 1963 เรื่อง The Haunting กำกับโดย Robert Wise เป็นตัวอย่างคลาสสิกของหนังผีที่ต้องอาศัยความสยองขวัญแนวจิตวิทยาและความหวาดระแวง แทนที่จะเป็นความกลัวราคาถูก ความกลัวกระโดดบ้านและสถานที่ผีสิงเป็นสิ่งที่พบเห็นได้ทั่วไปในภาพยนตร์ผี โดยผู้สร้างภาพยนตร์มักใช้อาคารเก่าและร้างเพื่อสร้างความรู้สึกหวาดกลัวและความไม่สบายใจ ภาพยนตร์ปี 1982 เรื่อง Poltergeist กำกับโดย Tobe Hooper เป็นตัวอย่างคลาสสิกของภาพยนตร์บ้านผีสิงที่ใช้เหตุการณ์เหนือธรรมชาติเพื่อข่มขวัญครอบครัว และการครอบครองของผีเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมในภาพยนตร์ผีเช่นกัน โดยผู้สร้างภาพยนตร์มักจะใช้เอฟเฟ็กต์พิเศษเพื่อสร้างภาพลวงตาของผีและวิญญาณ ภาพยนตร์ปี 1973 เรื่อง The Exorcist กำกับโดยวิลเลียม ฟรีดคิน เป็นตัวอย่างคลาสสิกของภาพยนตร์ครอบครองที่สำรวจธีมของความศรัทธาและการครอบครองของปีศาจ วิญญาณแห่งความพยาบาทที่แสวงหาการแก้แค้นหรือความยุติธรรมก็พบเห็นได้ทั่วไปในภาพยนตร์ผี โดยผู้สร้างภาพยนตร์มักจะใช้แนวคิดนี้ในการสำรวจธีมของความยุติธรรมและการแก้แค้น ภาพยนตร์เรื่อง The Ring ในปี 2002 กำกับโดย Gore Verbinski เป็นตัวอย่างคลาสสิกของภาพยนตร์ผีพยาบาทที่ใช้แนวคิดเรื่องวิดีโอเทปต้องสาปเพื่อสร้างความรู้สึกหวาดกลัว

ทั้งนี้ ภาพยนตร์ผีไทยเรื่องแรกที่ได้ถือกำเนิดขึ้นมา คือ "นางนาคพระโขนง" สร้างโดย บริษัทหัตถิธร ภาพยนตร์ ของ ม.ร.ว.อนุศักดิ์ หัตถิธร ฉายที่โรงภาพยนตร์วัฒนาการ วันที่ 9 - 11 เมษายน 2476 มีคนดูแน่น ทุกรอบ รวมถึงมีการวิพากษ์วิจารณ์ว่ามีความน่ากลัวมากยิ่งขึ้นกว่า "เดชผีดิบ" ที่เป็นภาพยนตร์ผีของต่างประเทศ แต่บางคนก็บอกว่าน่าขบขันมากกว่า ด้านฝ่ายผู้สร้างก็โฆษณาว่าสร้างมาจากเรื่องอิงตำนานที่เล่าขานสืบต่อกันมา แต่โบราณซึ่งในยุคนั้นเป็นช่วงที่ภาพยนตร์อเมริกันจากฮอลลีวูดเข้ามาฉายอย่างเฟื่องฟู และภาพยนตร์ผีฝรั่ง ที่เข้ามาทำให้คนไทยขนหัวลุกและเป็นที่ยอมรับเป็นอันมาก คือ แฟรงเก้นสไตน์ และเคอร์ แดรกควิล่า หรือ เดชผีดิบ (ฉัตรสิทธิ์ ขยายศรสิทธิ์, 2563)

อย่างไรก็ตาม กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน (อ้างแล้ว) ได้แบ่งภาพยนตร์ผีไทยออกเป็น 3 ยุค ได้แก่ ยุคธรรมเนียมนิยม (2520 - 2529) มักหยิบยกตำนานผีที่คนไทยคุ้นเคยกันดีมาใช้ เช่น ตำนานผีแม่เฒ่า ผีพราย เนื่องจากสังคมยุคนั้นยังไม่ได้ก้าวเข้าสู่ความทันสมัยที่เดียว รวมถึงเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ก็ยังไม่เท่าปัจจุบัน ทำให้หนังในช่วงนี้ยังคงจำกัดแค่การยกตำนานขึ้นมาเล่าเรื่อง ยุคผีวัยรุ่น (2530 - 2539) สังคมไทย ได้มีการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคสมัยใหม่มากขึ้น ด้วยการกำเนิดของ Studio Thailand Entertainment จึงมี ผู้กำกับภาพยนตร์หน้าใหม่เกิดขึ้น และขยายกลุ่มไปยังผู้ชมที่อายุน้อยมากขึ้น ดังนั้นภาพยนตร์ไทยยุคนี้จะเน้น หนังสืวัยรุ่น การบอกเล่าเรื่องราวของเมืองนี้เชื่อมโยงกับละครและมิตรภาพ แต่ยังคงรักษาประเพณีเดิมไว้ และยุค ธรรมเนียมนิยมแบบใหม่ (2540-2547) นับเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของภาพยนตร์ไทย เพราะในปี 2542 มีภาพยนตร์ เรื่อง "นางนาค" เกิดขึ้น กำกับโดย นนทรี นิมิบุตร และประสบความสำเร็จทั้งในประเทศและต่างประเทศ ส่งผลให้ หนังสืไทยเริ่มได้รับความสนใจจากวงการเทศกาลภาพยนตร์ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์นานาชาติ

ส่วนยุคหลังปี 2547 นั้น สุกัญญา สมไพบูลย์ และธนพล เซาว์วานิชย์ (2566) ได้ระบุว่า เป็นยุคของ ภาพยนตร์ยุคใหม่ คือ การตีความและผสมผสานรูปแบบใหม่โดย ผู้กำกับได้อ้างอิงถึงตำนานไทยโบราณที่มีมา ยาวนาน เช่น กระแสนาค และใช้สิ่งเหล่านี้ในการสร้างภาพยนตร์ แต่อีกด้านหนึ่งก็แสดงให้เห็น เช่น เรื่องราวของแม่เฒ่าที่มักจะใช้พ่อมากถ่ายทอดมุมมองอีกมุมหนึ่ง เช่น พี่มาก...พระโขนง (2556) ตำนานกระสือ เกี่ยวกับความรัก เช่น แสง กระสือ (พ.ศ. 2562) ซึ่งความแปลกใหม่ไม่เพียงแต่อยู่ในเนื้อหา การตีความและ การผสมผสานแบบใหม่เท่านั้น แต่การแสดงออกของผู้กำกับยังจำกัดการรับรู้ของผู้ชมอีกด้วย ก่อนหน้านี้ ผู้คนรู้จัก เรื่องราวของภาพยนตร์มากกว่าตัวละคร ปรากฏว่าทีมผู้สร้างพยายามทำให้ผู้ชมตื่นตากับเรื่องราวพอ ๆ กับตัวละคร

#### 4. ความนิยมของภาพยนตร์ผีไทย

จากอดีตถึงปัจจุบันภาพยนตร์ผีไทยกลายเป็นประเภทที่ได้รับความนิยมในวงการภาพยนตร์ทั้ง ในประเทศและต่างประเทศ ภาพยนตร์เหล่านี้ขึ้นชื่อเรื่องการใช้องค์ประกอบของขวัญ การเล่าเรื่องที่ชัดเจน และการพัฒนาตัวละครอย่างมีประสิทธิภาพ ในบทความนี้ จะสำรวจปัจจัยที่มีส่วนทำให้ภาพยนตร์ผีไทย ประสบความสำเร็จ รายได้ในบ็อกซ์ออฟฟิศ การต้อนรับผู้ชมของภาพยนตร์เหล่านี้ และผลกระทบต่อ อุตสาหกรรมภาพยนตร์และสังคม ซึ่งวัฒนธรรมไทยขึ้นชื่อเรื่องความเชื่อและความเชื่อทางไสยศาสตร์เกี่ยวกับ เรื่องผี ซึ่งมีส่วนทำให้ภาพยนตร์ผีของไทยได้รับความนิยม ภาพยนตร์เหล่านี้มักจะรวมองค์ประกอบทางวัฒนธรรม ที่โดนใจผู้ชมชาวไทย เช่น การใช้ดนตรีไทยและฉากต่าง ๆ นอกจากนี้ ภาพยนตร์ผีของไทยยังขึ้นชื่อเรื่อง การใช้องค์ประกอบของขวัญ เช่น เสียง แสง และเอฟเฟ็กต์พิเศษอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การใช้เสียงเอฟเฟ็กต์ นำชนลูกที่จะสร้างความรู้สึกตึงเครียดและความกลัวให้กับผู้ชมในที่สุด ภาพยนตร์ผีของไทยก็มีชื่อเสียงในเรื่องของ การเล่าเรื่องและการพัฒนาตัวละครที่แข็งแกร่ง ตัวละครมักจะเข้าถึงได้และโครงเรื่องก็ได้รับการออกแบบมาอย่างดี ซึ่งดึงดูดผู้ชมและทำให้มีส่วนร่วม

ความนิยมของภาพยนตร์ผีไทยในต่างประเทศ โดยเฉพาะในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้สอดคล้องกับ แนวคิดอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และสามารถขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศผ่านการผลิตและส่งออกผลิตภัณฑ์ สร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังสามารถสร้างผลประโยชน์เชิงบวกให้กับประเทศได้อีกด้วย ทั้งในด้านการสร้าง ภาพลักษณ์และการประชาสัมพันธ์ ทำให้ประเทศไทยเป็นที่รู้จักในสังคมโลกและสร้างกระแสผู้บริโภคที่ส่งผลต่อ เศรษฐกิจของภูมิภาคต่าง ๆ ของประเทศ เพราะถึงแม้ภาพยนตร์ผีของไทยจะมีลักษณะเฉพาะของตัวเอง ทว่ามีความแปลกใหม่ หลากหลายและสามารถสร้างความรู้สึกร่วมกับวัฒนธรรมชาติอื่นได้ง่ายโดยเฉพาะในแถบอาเซียน เมื่อนำภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror Film) ของตะวันตกกับหนังผีไทย (Thai Ghost Film) มาเปรียบเทียบกัน กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน (อ้างแล้ว) ได้กล่าวว่าภาพยนตร์ผีไทยเป็นวัตถุดิบที่น่าสนใจยิ่งนัก ในการวิเคราะห์ศึกษา เมื่อเปรียบเทียบกับหนังสยองขวัญที่มักเน้นแต่ความสยองขวัญและมีรูปลักษณ์ที่จำกัดได้ ไม่กี่ประเภท และเป็นการรวมความเป็นวิทยาศาสตร์กับอำนาจการจินตนาการ แต่ หนังผีไทย กลับเป็นศิลปะ ที่ได้รับการสร้างขึ้นจากคลังของทุนวัฒนธรรมความเชื่อที่ตกผลึกผ่านกาลเวลามาช้านานและรวมไปถึงสายพันธุ์ผี ที่เกิดจากการผสมผสานหยาบยืมทุนทางวัฒนธรรมจากภายนอกเข้ามาค้ำหลังหนังผีของไทย ทั้งนี้เนื่องมาจากวัตถุดิบ เดิมของวัฒนธรรมไทยที่เกี่ยวกับเรื่องผีสางนั้นมีมากมาย และวัฒนธรรมไทยก็ยังเปิดกว้างรับเอาวัฒนธรรมอื่น เข้ามาผสมผสานอีกด้วย จึงทำให้เกิดองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีความหลากหลายมากกว่าหนังผีสัญชาติอื่นและยังทำให้ หนังผีไทยมี "เอกลักษณ์" เฉพาะที่น่าค้นหา (รัตนฤดี ปิ่นแก้ว, อ้างแล้ว)

จึงกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ผีที่เคยสร้างปรากฏการณ์ความนิยมอย่างภาพยนตร์เรื่อง ร้างทรง ภาพยนตร์ เรื่อง ปริศนารูหลอน และซีรีส์เรื่อง เด็กใหม่ 2 ได้รับความนิยมในตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เหมือนกันทั้งหมด โดยตลาดดังกล่าวยังคงให้การตอบรับต่อสื่อบันเทิงสยองขวัญของไทยไปในเชิงบวกเหมือนในอดีต โดยการกลับมา ของภาพยนตร์และซีรีส์ประเภทสยองขวัญมีบริบทที่ต่างไปจาก พ.ศ. 2557 อย่างสิ้นเชิง เนื่องจากภูมิทัศน์ของสื่อ เปลี่ยนไปอย่างมากจากความพลวัตทางสังคมและการเกิดโรคระบาด ที่กลายเป็นตัวเชื่อมโยงให้ภาพยนตร์และซีรีส์ เดินทางข้ามชาติได้ไหลลื่นกว่าในอดีต โดยเฉพาะการเข้ามาของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งที่มองว่าภูมิภาคเอเชีย ตะวันออกเฉียงใต้เป็นตลาดสำคัญ ซึ่งสอดคล้องกับความเห็นของ Janice Lee ผู้บริหารของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Viu ที่กล่าวว่า คุณมองภาพของการแข่งขัน จะพบว่าเอเชียคือพื้นที่แห่งการเติบโตที่ โดยเฉพาะตลาดตะวันออกเฉียงใต้ที่มีความหลากหลาย ไม่เหมือนอเมริกาเหนือที่ค่อนข้างเป็นเนื้อเดียวกัน ผู้คนในเอเชียต้องการที่จะเสพ คอนเทนต์ทุก ๆ วัน และนอกจากหนัง Blockbuster ขนาดใหญ่แล้ว ผู้ชมยังอยากรับชมใบหน้าที่คุณเคย เรื่องราว ที่สัมพันธ์กับตนเอง ไปจนถึงภาษาของตนเอง (โพสิชันนิ่ง, 2564)

โดยในปี 2566 ซึ่งหลังจากสถานการณ์แพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ที่ผ่านมา ตลาดภาพยนตร์ในไต้หวัน อินโดนีเซีย และไทยต่างมีปรากฏการณ์ที่คล้ายกัน คือ ภาพยนตร์ผีสามารถ ทำรายได้จากการขายบัตรสูงที่สุดของปีและดึงดูดผู้ชมให้กลับเข้ามาชมโรงภาพยนตร์เป็นจำนวนมาก และสามารถ กวาดรายได้จากการเข้าฉายสูงสุดเป็นประวัติการณ์เช่นเดียวกัน ทั้งนี้ภาพยนตร์ผีไทยได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในตลาดภาพยนตร์ไต้หวัน คือ สัปเหร่อ ซึ่งเป็นภาพยนตร์ผีตลก กำกับภาพยนตร์ โดยธิตติ ศรีนวล และ ธีหยด เป็นผลงานของทวีวัฒน์ วันทา ทำรายได้สูงเป็นประวัติการณ์จากการเข้าฉายในประเทศไทยในปี 2566 โดยทำ รายได้มากกว่า 700 ล้านบาทและ 500 ล้านบาทตามลำดับ และเป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดจากการเข้าฉาย ในประเทศไทยสองอันดับแรกของปีนี้ ทำให้เหล่าคอหนังผีในไต้หวันสนใจอยากดู โดยจะเข้าฉายในไต้หวันต่อจาก หนังผีอินโดนีเซีย ในวันที่ 22 ธันวาคม 2566 และวันที่ 19 มกราคม 2567 ภาพยนตร์ผีเรื่องธีหยด จะเข้าฉายใน ลำดับต่อไป (กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ, 2566) ซึ่งใกล้เคียงกับผลสำรวจของบริษัท ไวซ์ไซท์ (ประเทศไทย) จำกัด ได้ทำการเก็บข้อมูลตั้งแต่วันที่ 1 กันยายน – 30 ตุลาคม 2566 ผ่านเครื่องมือ ZOCIAL EYE พบว่า การพูด ถึงภาพยนตร์เรื่อง "ของแถม" ที่เล่าถึงไสยศาสตร์และมนตร์ดำ สัปเหร่อ และ ธีหยด ที่กลายเป็นกระแสบนโลก

สังคมออนไลน์ โดยภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องมีการพูดถึงมากกว่า 90,000 ข้อความ และมีส่วนร่วมถึง 90 ล้าน จากช่องทางต่าง ๆ แบ่งเป็น เฟซบุ๊ก (Facebook) ร้อยละ 48 ทวิตเตอร์ (Twitter) ร้อยละ 22 อินสตาแกรม (Instagram) ร้อยละ 17 ยูทูบ (Youtube) ร้อยละ 6 และช่องทางอื่น ๆ รวมร้อยละ 7 ตามลำดับ (Spring news, 2566)

อย่างไรก็ตาม อุตสาหกรรมภาพยนตร์มีไทย ยังสามารถเติบโตและก้าวเข้าสู่สากลได้มากกว่านี้ เพราะประเทศไทยยังคงมี “ผี” อยู่จำนวนมาก ซึ่งสามารถนำมาปรับใช้กับสังคมในปัจจุบันได้ อย่างที่ผ่านมาก็จะมี ลัดดาแลนด์ ซึ่งผูกโยงกับเรื่องอสังหาริมทรัพย์ ครอบครัว เรื่อง เพื่อน..ที่ระลึก ก็มีการเกี่ยวโยงกับเรื่องวิกฤตต้มยำกุ้ง ในปี 2540 (สุกัญญา สมไพบูลย์ และและธนพล เซาว์นวนิชย์, 2566)

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่ารายได้บ็อกซ์ออฟฟิศและการต้อนรับผู้ชมจากภาพยนตร์มีไทยทำผลงานได้ดีใน บ็อกซ์ออฟฟิศมาโดยตลอด โดยมักจะทำได้ดีกว่าประเภทอื่น ๆ เช่น หนึ่งปี 2556 “พีมาก” ที่สร้างรายได้ไปกว่า 1 พันล้านบาท ทำให้เป็นภาพยนตร์ไทยที่ทำรายได้สูงสุดเรื่องหนึ่งตลอดกาล ความสำเร็จของภาพยนตร์มีไทย สามารถดึงดูดผู้ชมได้หลากหลาย รวมถึงกลุ่มวัยรุ่นและผู้ชื่นชอบภาพยนตร์แนวสยองขวัญ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์เหล่านี้ยังได้รับการวิพากษ์วิจารณ์ถึงการพึ่งพาเรื่อง Jump Scare และโครงเรื่องที่คาดเดาได้ และ ภาพยนตร์มีของไทยยังคงเป็นภาพยนตร์ประเภทที่ได้รับความนิยมทั้งในหมู่ผู้ชมและนักวิจารณ์ ดังที่ Ainslie and Ancuta (2018) ได้กล่าวถึงภาพยนตร์สยองขวัญไทยในหนังสือ Thai Cinema: The Complete Guide ว่า ภาพยนตร์สยองขวัญนับได้ว่าเป็นหัวใจของภาพยนตร์ไทยมาโดยตลอด อีกทั้งยังเป็นหนึ่งในผลงานเชิงพาณิชย์ ที่ทำกำไรให้ประเทศได้มากที่สุด นอกจากนี้ภาพยนตร์สยองขวัญยังเป็นส่วนสำคัญในการแนะนำภาพยนตร์ไทยสู่สายตาชาวโลก เนื่องจากความสำเร็จของภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่มีภาพยนตร์สยองขวัญถูกจารึกไว้หลายเรื่อง ในประวัติศาสตร์

## 5. การยกระดับภาพยนตร์มีสู่การเป็นสินค้าของประเทศ

จากการกลับมาของภาพยนตร์มีในช่วงปัจจุบันจึงเป็นโอกาสสำคัญในการศึกษาแนวทางการพัฒนา ภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญของไทยให้สอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงทางสังคม อีกทั้งยังเป็นช่วงเวลาที่เหมาะสมในการศึกษาต่อกระแสนิยมของภาพยนตร์ของไทยที่กลับมาอีกครั้งในรอบทศวรรษ ซึ่งประเทศไทยได้หันมาสนใจกับการส่งออกภาพยนตร์และวีดิทัศน์ไปสู่ตลาดโลกมากยิ่งขึ้นเนื่องจากกระแสของคำว่า Soft Power หรือ อำนาจละมุน ที่เข้ามามีบทบาทในการสร้าง ทั้งนี้ Soft power คือ ความสามารถของประเทศในการโน้มน้าวผู้อื่นผ่านวัฒนธรรม ค่านิยม และสถาบันของตน แทนที่จะใช้วิธีการทหารหรือเศรษฐกิจ ภาพยนตร์มีของไทย ได้กลายเป็นพลังอันอ่อนโยนรูปแบบหนึ่งสำหรับประเทศไทย เนื่องจากภาพยนตร์เหล่านี้ได้รับการยอมรับและชื่นชมในระดับสากลมากขึ้น การใช้ภาพยนตร์มีไทยเป็นรูปแบบของพลังอ่อนโยนสามารถพบเห็นได้ในการตลาด และการส่งเสริมการขายภาพยนตร์เหล่านี้ในต่างประเทศ เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญยอดนิยมของไทยเรื่อง "Shutter" ได้รับการรีเมคโดยฮอลลีวูด ซึ่งช่วยยกระดับไปร็อฟของภาพยนตร์ไทย นอกจากนี้ภาพยนตร์มีไทยยังถูกนำมาใช้เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว เนื่องจากเป็นการแสดงมรดกทางวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของประเทศ ผลกระทบของภาพยนตร์มีไทยต่อการทูตทางวัฒนธรรมมีความสำคัญ เนื่องจากได้ช่วยสร้างภาพลักษณ์และชื่อเสียงของประเทศไทยในเวทีโลก โดยจะเห็นได้จากสถิติตลาดภาพยนตร์ไทยในไต้หวัน ปี 2566 จำนวน 10 เรื่อง เป็นหนังผีถึง 5 เรื่อง และภาพยนตร์ไทยที่ทำรายได้มากที่สุดจากการเข้าฉายในไต้หวัน 3 อันดับแรก คือ บ้านเช่าบูชายัญ ทำรายได้ 16.55 ล้านบาท รองลงมา คือ สุขสันต์วันกลับบ้าน รายได้ 9.25 ล้านบาท และเรื่อง Mae Nak Reborn ทำรายได้ 3.01 ล้านบาท (กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ, 2567)

แม้ว่าภาพยนตร์มีไทยจะส่งผลกระทบเชิงบวกต่อ Soft power ของประเทศไทย แต่ก็ยังมีการวิพากษ์วิจารณ์และข้อโต้แย้งเกี่ยวกับการใช้งานภาพยนตร์เหล่านี้ด้วย ข้อกังวลด้านจริยธรรมประการหนึ่ง คือ

การใช้ภาพยนตร์สยองขวัญเพื่อการทูตทางวัฒนธรรม เนื่องจากบางกลุ่มแย้งว่าการใช้ความกลัวของผู้คนจะส่งผลกระทบต่อด้านลบที่อาจเกิดขึ้น อีกประการหนึ่งคือผลกระทบของภาพยนตร์ผีไทยต่อการรับรู้วัฒนธรรมไทยของนานาชาติ ในฐานะดินแดนแห่งไสยศาสตร์และความลึกลับ อย่างไรก็ตาม บทบาทของผู้สร้างภาพยนตร์และผู้กำหนดนโยบายทางวัฒนธรรมในการส่งเสริมภาพยนตร์ผีไทยในฐานะ Soft power ไม่สามารถมองข้ามได้ พวกเขามีบทบาทสำคัญในการสร้างภาพลักษณ์ของประเทศไทยในต่างประเทศ และช่วยสร้างความตระหนักรู้ถึงมรดกทางวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ของประเทศประกอบกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิถีทัศน์เป็นหนึ่งในสาขาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่รัฐบาลไทยเล็งเห็นศักยภาพ พร้อมมีเป้าหมายผลักดันให้เกิดการขับเคลื่อนในฐานะ Soft Power เพื่อสร้างรายได้ในฐานะสินค้าบริโภคและสินค้าส่งออก ขณะเดียวกันภาพยนตร์มีมิติด้านศิลปะที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ การยกระดับสติปัญญาของประชาชน รวมทั้งเป็นเสมือนเครื่องสะท้อนวัฒนธรรมและมรดกของชาติที่วางฐานรากและหล่อเลี้ยงอุตสาหกรรมมายาวนาน ดังนั้น การบริหารจัดการอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิถีทัศน์ของประเทศไทย จำเป็นต้องพิจารณาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในมิติอุตสาหกรรมสร้างสรรค์และศิลปะควบคู่กัน (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2562) ซึ่งสอดคล้องกับการจัดกลุ่มประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของ UNCTAD ซึ่งกำหนดให้กลุ่มสื่อเป็นหนึ่งในประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้กับประเทศ (รัตนฤดี ปิ่นแก้ว, 2564) โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA) ได้วิเคราะห์ข้อมูลสถิติมูลค่าการส่งออกสินค้าในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย พบว่า ในปี 2561 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 15 กลุ่มอุตสาหกรรม สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจถึง 1.46 ล้านล้านบาท โดยอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิถีทัศน์เป็นหนึ่งในสาขาของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่สร้างรายได้ให้กับประเทศเป็นมูลค่ากว่า 2,421 ล้านบาท (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2562) โดยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ 15 กลุ่ม เติบโตมากยิ่งขึ้นในปี 2562 สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจถึง 1.54 ล้านล้านบาท มีมูลค่า GDP ของประเทศเป็นสัดส่วน ร้อยละ 9.13 จนกระทั่งในปี 2563 ที่ผ่านมา ผู้ประกอบการสร้างสรรค์มีรายได้ลดลงจากปีก่อนหน้าถึง ร้อยละ 26 อยู่ที่ 1.49 ล้านล้านบาท ทำให้อุตสาหกรรมต้องเผชิญการขาดทุนสุทธิรวม 1.74 หมื่นล้านบาท อันเนื่องมาจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (COVID-19) ที่ส่งผลกระทบต่อด้านการค้าไปทั่วโลก (วันเพ็ญ พุทธานนท์, 2564)

ดังนั้น การพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิถีทัศน์จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนาให้สอดคล้องกับบริบทที่เปลี่ยนแปลงทางสังคม ซึ่งในประเด็นนี้ได้ตรงกับข้อเสนอแนะของ Flew (2007) ที่มีความเห็นว่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีความเชื่อมโยงกับโลกาภิวัตน์ สื่อใหม่ และเศรษฐกิจฐานความรู้ นอกจากนี้เศรษฐกิจสร้างสรรค์เป็นแนวคิดที่เชื่อมโยงกับความคิดสร้างสรรค์ของปัจเจกบุคคลซึ่งถือเป็นทรัพยากรสำคัญที่เป็นแก่นจำเป็นที่ต้องได้ และยังสามารถนำไปใช้พัฒนาเนื้อหาใหม่ ๆ ที่มีพลังจับใจในโลกที่แวดล้อมด้วยสื่อดิจิทัลและปฏิสัมพันธ์ กล่าวได้ว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิถีทัศน์เป็นหนึ่งในอุตสาหกรรมที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ นวัตกรรม และเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้สร้างโอกาสใหม่ ๆ ในการผลิตเนื้อหาและพัฒนาการทำงาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคที่ภูมิทัศน์ของสื่อเปลี่ยนไปจากในอดีต ที่เทคโนโลยีสารสนเทศได้ผนวกเข้ากับชีวิตมนุษย์และทำจัดเส้นแบ่งของพรมแดนประเทศได้จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ซึ่งปรากฏการณ์นี้ถือเป็นมิติใหม่ของอุตสาหกรรมสื่อที่ช่วยสร้างช่องทางการบริโภคที่หลากหลาย อีกทั้งสร้างสรรค์รูปแบบเนื้อหาใหม่ ๆ เพื่อให้มีความพร้อมในการส่งออกในลักษณะสินค้าเชิงสร้างสรรค์ เนื่องจากภาพยนตร์ไม่ได้เป็นเพียงสินค้าหรือบริการแต่เป็นสิ่งที่ช่วยแสดงอัตลักษณ์ของประเทศ ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมความได้เปรียบในการแข่งขันในตลาดโลกให้แก่ประเทศไทยได้ หากสามารถพัฒนาอัตลักษณ์ควบคู่ไปกับการคิดสร้างสรรค์และความเป็นสากล อุตสาหกรรมภาพยนตร์และวิถีทัศน์จะกลายเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนอุตสาหกรรมอื่น ๆ ได้อย่างมีนัยสำคัญ และจะเป็นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่สามารถนำพาประเทศไปสู่การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและการพัฒนาเศรษฐกิจได้อย่างยั่งยืน

ภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์และการค้าเสรีในปัจจุบันนี้ (ศุภเจตน์ จันทรสาส์น และคณะ, 2558) ซึ่งใกล้เคียงกับผลการศึกษาของรัตนฤดี ปิ่นแก้ว (อ้างแล้ว) ที่ได้ศึกษา แนวทางการยกระดับภาพยนตร์และซีรีส์ของชาวไทยสู่การเป็นสินค้าของประเทศ พบว่า ภาพยนตร์และซีรีส์ของชาวไทยได้สร้างปรากฏการณ์ความนิยมในตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยมีปัจจัยสนับสนุน คือการมีรากฐานความเชื่อต่อสิ่งลึกลับที่ใกล้เคียงกับคนไทย อีกทั้งอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่มีผลต่ออำนาจในการซื้อสินค้าและบริการ รวมถึงความเข้มงวดของกฎหมายเซ็นเซอร์ในชาติมุสลิมที่ทำให้ภาพยนตร์และซีรีส์ของชาวไทยได้เปรียบในการส่งออกสู่ประเทศนั้น และที่สำคัญคือการขยายตัวของสื่อออนไลน์สตรีมมิ่งที่ผู้ใช้งานสามารถเปิดรับเนื้อหาได้หลากหลายจากทั่วโลก ซึ่งเป็นปัจจัยหลักที่ส่งผลให้ภาพยนตร์และซีรีส์ของชาวไทยเดินทางข้ามเส้นแบ่งพรมแดนได้อย่างอิสระ

อนึ่ง ภาพยนตร์และซีรีส์ของชาวไทยมีเอกลักษณ์การเล่าเรื่องที่เป็นจุดเด่นในเอเชีย โดยมีปัจจัยสนับสนุน คือการมีรากฐานความเชื่อต่อสิ่งลึกลับที่ใกล้เคียงกับคนไทย รวมถึงข้อได้เปรียบจากปัจจัยภายนอก ได้แก่ ด้านกฎหมายและการเมือง ส่งผลให้ภาพยนตร์และซีรีส์ของชาวไทยได้เปรียบในการส่งออกไปยังประเทศที่เข้มงวดกับกฎหมายเซ็นเซอร์ของสื่อบันเทิงภายในประเทศ โดยเฉพาะประเทศที่นับถือศาสนาอิสลามอย่างอินโดนีเซียและมาเลเซีย อีกทั้งพบว่าผู้ผลิตภาพยนตร์และซีรีส์ของชาวไทยเริ่มหันไปพึ่งพาแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งเพื่อหลีกเลี่ยงการตัดทอนเนื้อหาอีกด้วย ทางด้านสังคมและวัฒนธรรม พบว่าสื่อบันเทิงประเภทของชาวไทยมีภาษาภาพยนตร์ที่สามารถความรู้สึกสากล อีกทั้งพบว่าประชากรในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ภาคพื้นสมุทร มีรากฐานทางวัฒนธรรมและความเชื่อที่มีความใกล้เคียงกันกับไทย ส่งผลให้ภาพยนตร์และซีรีส์ของชาวไทยเชื่อมติดกับคนในภูมิภาคนี้ได้อย่างแนบแน่น นอกจากนี้การสนับสนุนจากภาครัฐที่ไม่เป็นรูปธรรมได้ส่งผลต่อผู้ผลิตภาพยนตร์และซีรีส์ของชาวไทยให้ต้องพึ่งพาตัวเอง โดยเฉพาะด้านการส่งออกที่ต้องใช้ทุนในการผลิตที่สูงยิ่งขึ้น ส่วนปัจจัยภายในภาพยนตร์และซีรีส์ของชาวไทย ได้เป็นปัจจัยที่ผู้ผลิตสามารถควบคุมหรือกำหนดให้เป็นไปตามทิศทางที่ต้องการได้ เช่น ด้านผลงานของภาพยนตร์และซีรีส์ไทยมีคุณภาพทางการผลิตสูง อีกทั้งเป็นที่เชื่อมั่นในตลาดเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ภาคพื้นสมุทรตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เนื่องจากมีเรื่องราวที่สนุก มีเนื้อหาสมเหตุสมผล และสอดคล้องกับวิถีชีวิตของผู้ชมสากล (รัตนฤดี ปิ่นแก้ว, อ้างแล้ว)

นอกจากนี้ยังมีเทคนิคการสร้างสรรคและการดำเนินเนื้อเรื่องใกล้เคียงกับฮอลลีวูด ซึ่งสัมพันธ์กับรสนิยมของผู้ชมในปัจจุบันที่มักมองหาภาพยนตร์หรือซีรีส์ในแถบอเมริกาเป็นอันดับแรก ถึงแม้ว่าภาพยนตร์และซีรีส์ของชาวไทยจะมีกระแสตอบรับในด้านผลงานเป็นเชิงบวก ทว่าในหลายทศวรรษมองว่าภาพยนตร์และซีรีส์ของชาวไทยกลับไม่กล้าเสี่ยงหรือออกจากขอบของผลงานในอดีตมากนัก ส่งผลให้ความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อผลงานถูกจำกัด และอาจทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายกับภาพยนตร์หรือซีรีส์ประเภทดังกล่าว นอกจากนี้ยังพบว่าอัตลักษณ์ที่พบในภาพยนตร์และซีรีส์ของชาวไทยเริ่มจางหายไปจากการพยายามเป็นสากล (ภคคณี บุญคุณ และกฤษดา เกิดดี, 2565) รวมถึงในการยกระดับภาพยนตร์และซีรีส์ของชาวไทยจะต้องตระหนักถึงปัจจัยสำคัญใน 3 ด้าน คือ ด้านการผลิตและออกฉาย ด้านการตลาดและประชาสัมพันธ์ และด้านบุคลากร หากได้รับการสนับสนุนอย่างเหมาะสม ย่อมส่งผลให้ภาพยนตร์และซีรีส์ของชาวไทยสามารถแข่งขันในตลาดโลกตามกรอบแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์อย่างมีประสิทธิภาพและยั่งยืน (รัตนฤดี ปิ่นแก้ว, อ้างแล้ว)

## 6. บทสรุป

ภาพยนตร์ฝีมือไทยได้กลายเป็นปรากฏการณ์ระดับโลกในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา ดึงดูดผู้ชมด้วยการผสมผสานระหว่างความเชื่อดั้งเดิม คุณค่าทางวัฒนธรรม และองค์ประกอบของชาวไทยอย่างมีเอกลักษณ์ ภาพยนตร์เหล่านี้ได้รับความนิยมอย่างมากไม่เฉพาะในประเทศไทยแต่ยังรวมถึงต่างประเทศ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแถบเอเชีย ซึ่งมีอิทธิพลต่อการผลิตและจำหน่ายภาพยนตร์ของชาวไทยในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

ประเทศอื่น ๆ ในภูมิภาคเริ่มผลิตภาพยนตร์สยองขวัญที่มีองค์ประกอบทางวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ตามความสำเร็จของภาพยนตร์ผีไทย และการกลับมาของภาพยนตร์ผีไทยในปี 2566 ที่ส่งผลให้ผู้ชมกลับมาชมภาพยนตร์ในโรงกันอีกครั้ง ภายหลังจากชบเซาจากสภาวะเศรษฐกิจในช่วงโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) อันเนื่องมาจากภาพยนตร์ผีในประเทศได้สะท้อนถึงคุณค่าทางวัฒนธรรมและการเปลี่ยนแปลงของสังคมไทย โดยเป็นช่องทางในการถ่ายทอดความเชื่อทางวัฒนธรรมและความเชื่อเกี่ยวกับผีของคนไทย ประกอบกับข้อได้เปรียบทางการแข่งขันในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั้งปัจจัยภายใน และปัจจัยภายนอกที่เอื้อต่อกระแสนิยมภาพยนตร์ผีไทย ทั้งนี้การกลับมาของการรับชมในโรงภาพยนตร์ส่งผลให้หน่วยงานต่าง ๆ ของภาครัฐได้หันมาให้ความสนใจในการผลักดันอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในการผลักดันให้เป็นสินค้าส่งออกของประเทศต่อไปในอนาคต

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน. (2552). *หลอน รัก ลับสน ในหนังไทย: ภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ* (พ.ศ. 2520–2547) *กรณีศึกษาตระกูลหนังผีหนังรักและหนังยุคหลังสมัยใหม่*. สำนักพิมพ์สยาม.
- กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ. (1 ธันวาคม 2566). *หนังผีไทย กระแส Soft Power ไทยในได้ทุกวัน*. กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์ <https://www.ditp.go.th/post/155306>
- กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ. (5 กุมภาพันธ์ 2567). *พาณิชย์-DITP เผยหนังผีไทยสุดฮอตในได้ทุกวันปี 66 นำฉาย 10 เรื่องทำรายได้กว่า 28 ล้านบาท*. ศูนย์ข่าวกระทรวงพาณิชย์. <https://www.moc.go.th/th/gallery/article/detail/id/5/iid/377>
- ซัชพล ทรงสุนทรวงศ์. (2548). *หนังผีไทยกับภาพสะท้อนทางสังคมและสิ่งแวดล้อม*. *วารสารอักษรศาสตร์*, 34(2), 141-165. <https://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/8913/1/Chatpol.pdf>
- ญาวิณี รักษาศรี. (2564). *ความเชื่อเรื่องขวัญของชาวตะวันตกและตะวันออก*. *วารสารมนุษยสังคมปริทัศน์*, 23(2), 7-23.
- ธนาณัติ ลิ้มธนาสาร. (18 พฤศจิกายน 2564). *วิวัฒนาการหนังสยองขวัญ ในแต่ละยุคสมัยก่อนการมาของ ‘ร่างทรง’*. *The modernist*. <https://themodernist.in.th/evolution-to-themedium/>
- ประเสริฐ รุณรา. (20 ตุลาคม 2566). *คนไทยกับการบูชาผี’ มองเรื่องผี ๆ ด้วยเลนส์นักคิดชน มธ*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. <https://tu.ac.th/thammasat-201066-analyze-thai-people-and-ghost-worship>
- ณัฐสิทธิ์ ขจรศิริสิทธิ์. (2563). *พัฒนาการของเทคนิคการสร้างภาพพิเศษในภาพยนตร์ไทย ในช่วง พ.ศ. 2470 ถึง พ.ศ. 2563*. [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. <https://digital.car.chula.ac.th/cgi/viewcontent.cgi?article=5337&context=chulaetd>
- สุกัญญา สมไพบูลย์ และธนพล เขาวนวิชัย. (7 เมษายน 2566). *เปิดความสำคัญ “หนังผีไทย” ลู่วงการภาพยนตร์โลก*. *Silpa-mag*. [https://www.silpa-mag.com/on-view/article\\_105818#google\\_vignette](https://www.silpa-mag.com/on-view/article_105818#google_vignette)
- ภาคินีย์ บุญคุณ และกฤษดา เกิดดี. (2565). *การสื่อสารการตลาดของตัวแทนจัดจำหน่ายภาพยนตร์ไทยในการนำภาพยนตร์ไปเผยแพร่ที่สาธารณประชาชนจีน*. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 26(2), 113-126. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/jca/article/view/256483/172608>
- รัตน์ฤดี ปิ่นแก้ว. (2564). *แนวทางการยกระดับภาพยนตร์และซีรีส์สยองขวัญไทยสู่การเป็นสินค้าของประเทศ*. [วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. <https://digital.car.chula.ac.th/cgi/viewcontent.cgi?article=6217&context=chulaetd>.
- วันเพ็ญ พุทธานนท์. (27 กันยายน 2564). *CEA ขานรับนโยบายจับกระแส ‘THAI DNA’ เดินหน้าเศรษฐกิจสร้างสรรค์*. *The bang insight*. <https://www.thebangkokinsight.com/news/business/712743/>
- โพธิ์ชันนิง. (17 กันยายน 2564). *‘Viu’ ผงาดแซง ‘Netflix’ ขึ้นแท่นสตรีมมิ่งเบอร์ 2 เอเชีย รอง ‘Disney’*. *Positioningmag*. <https://positioningmag.com/1352270>
- ศุภเจตน์ จันทร์สาส์น และคณะ. (2558). *การยกระดับความได้เปรียบในการแข่งขันของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยภายใต้การค้าเสรี*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (15 กันยายน 2562). *สัดส่วนมูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่อ GDP ของประเทศ*. *Creative Economy Agency*. <https://www.cea.or.th/en/single-statistic/creative-industry-gdp>
- Spring news. (31 ตุลาคม 2566). *ผีไทยมาแรงบนเฟสบุ๊ก กระแส “ลึบเทร่อ” มาแรงบนโซเชียลรวม 90 ล้านเอ็นเกจเมนต์*. *Spring news*. [https://www.springnews.co.th/digital-business/844788?fbclid=IwAR0PLOWReERQDJz2t17UiAmRSy41sNo\\_fbUc02QUcCdqBwyANRvS2J0xs](https://www.springnews.co.th/digital-business/844788?fbclid=IwAR0PLOWReERQDJz2t17UiAmRSy41sNo_fbUc02QUcCdqBwyANRvS2J0xs)

### ภาษาอังกฤษ

- Ainslie, M. J., & Ancuta, K. (2018). *Nang Phi / Nang Sayong Kwan / Horror Thai Cinema: The complete guide*. Bloomsbury Publishing.
- Flew, T. (2007). *Understanding global media*. Red Globe Press.

Pahuyuth. (2020). *Guide: Ghosts of Thai folklore*. Pahuyuth. <https://pahuyuth.com/en/saiyasart/ghosts-of-thai-folklore/>