



การออกแบบหนังสือภาพประกอบนิทาน  
สะท้อนปัญหาวัฒนธรรมการทำงานในบริษัทที่เป็นพิษ "ออฟฟิศนี้ผีหลอก"

ILLUSTRATION STORY BOOK DESIGN  
FOR TOXIC OFFICE CULTURE PROBLEM "HAUNTED OFFICE"

ชนเนตร ลีสสุวรรณ  
CHONNANATE LEESUWAN

ศิลปนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชานิตศิลป์ ภาควิชานิตศิลป์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2565

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง  
ใบรับรองศิลปนิพนธ์

หัวข้อศิลปนิพนธ์

การออกแบบหนังสือภาพประกอบนิทานสะท้อนปัญหาวัฒนธรรมการทำงาน  
ในบริษัทที่เป็นพิษ "ออฟฟิศนี้ผีหลอก"  
ILLUSTRATION STORY BOOK DESIGN FOR TOXIC OFFICE CULTURE  
PROBLEM "HAUNTED OFFICE"

นักศึกษา

นางสาวชนเนตร ลีสุวรรณ

รหัสประจำตัว

62020236

หลักสูตร

ศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชา

นิเทศศิลป์

ภาควิชา

นิเทศศิลป์

คณะ

สถาปัตยกรรมศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์

วรพล ยวงเงิน

วรพล ยวงเงิน

อาจารย์ที่ปรึกษา

วันที่...24...เดือน.....มิถุนายน...พ.ศ.2566

หัวข้อศิลปนิพนธ์	การออกแบบหนังสือภาพประกอบนิทานสะท้อนปัญหาวัฒนธรรมการทำงาน ในบริษัทที่เป็นพิษ "ออฟฟิศนี้ผีหลอก" ILLUSTRATION STORY BOOK DESIGN FOR TOXIC OFFICE CULTURE PROBLEM "HAUNTED OFFICE"
นักศึกษา	นางสาวชนเนตร ลีสุวรรณ
รหัสประจำตัว	62020236
หลักสูตร	ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชา	นิเทศศิลป์
ภาควิชา	นิเทศศิลป์
คณะ	สถาปัตยกรรมศาสตร์
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปนิพนธ์	วรพล ยวงเงิน

### บทคัดย่อ

ปัจจุบันปัญหาการทำงานในวัฒนธรรมบริษัทที่เป็นพิษเกิดขึ้นเป็นปกติจนกลายเป็นสิ่งที่เราต้องทำตามอย่างเลี่ยงไม่ได้ ทั้งที่ปัญหานี้เป็นสิ่งที่เราไม่ควรเพิกเฉย จึงจัดทำหนังสือนิทานภาพประกอบแนวสยองขวัญตลกร้ายสำหรับผู้ใหญ่วัยทำงานช่วงอายุ 20-30 ปีขึ้นมา เนื่องจากเรื่องผี/ความเชื่อที่อยู่กับคนไทยช้านานมักจะสะท้อนวัฒนธรรมวิถีชีวิตความเป็นอยู่ผ่านเรื่องราวเสมอ และต้องการเปรียบเทียบว่าปัญหาการทำงานในวัฒนธรรมบริษัทที่เป็นพิษนั้นหลอกหลอนเราไม่ต่างจากผี โดยศิลปนิพนธ์นี้มีเพื่อให้บุคคลที่อยู่ในวัยทำงานได้ตระหนักว่าการเผชิญกับปัญหาในการทำงานของวัฒนธรรมบริษัทไม่ควรเป็นเรื่องปกติ แต่เป็นสิ่งที่น่ากลัวที่ทำร้ายทั้งสุขภาพกายและจิตใจไปที่ละนิดโดยที่เราไม่ทันรู้ตัว

## กิตติกรรมประกาศ

ศิลปินฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ข้าพเจ้าขอขอบคุณอาจารย์วรพล ยวงเงินที่ให้ความอนุเคราะห์รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษา เสียสละเวลา ให้คำปรึกษา แนะนำทั้งวิธีการเล่าและวิธีทำให้ภาพประกอบพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น จนทำให้ศิลปินฉบับนี้สมบูรณ์ในที่สุด

ขอขอบคุณอาจารย์สาขาวิชาศิลปะทุกท่านที่ถ่ายทอดความรู้มาตลอด 4 ปี ทำให้ข้าพเจ้าได้รับประสบการณ์มากมาย แข็งแกร่งขึ้นในหลายด้าน และเรียนรู้ถึงแนวคิด ที่สามารถนำมาปรับใช้กับศิลปินฉบับนี้

ขอขอบคุณศิลปินที่ข้าพเจ้าชื่นชอบทุกท่านที่คอยมอบผลงานบวกลบเหนี่ย้อผ่านผลงานมากมาย โดยเฉพาะ BALLISTIK BOYZ และ PSYCHIC FEVER ที่มาทำกิจกรรมที่ประเทศไทยตลอด 6 เดือนในช่วงที่ข้าพเจ้าทำศิลปิน ทำให้ข้าพเจ้าผ่านความกังวล และได้รับกำลังใจที่อยากสู้ไปกับทุกคนที่ทำงานอย่างหนักเหมือนกัน

ขอขอบคุณครอบครัวที่สนับสนุนข้าพเจ้าในหลาย ๆ ด้าน และให้กำลังใจมาตลอดชีวิตของข้าพเจ้า และขอขอบคุณทั้งเพื่อนในมหาลัยและเพื่อนต่างมหาลัย ถึงแม้จะเครียดและเหนี่ย้อเหมือนกัน แต่ทุกคนก็คอยให้กำลังใจ สนับสนุน เหนี่ย้อ และสู้ไปด้วยกันตลอด 4 ปีจนศิลปินนี้ผ่านไปได้ด้วยดี

และที่ขาดไปไม่ได้ขอขอบคุณบริษัท แบล้ลาเบล จำกัด ที่ให้คำแนะนำที่ดีแก่ข้าพเจ้า และสามารถผลิตผลงานได้มีคุณภาพแม้ระยะเวลาในการทำค่อนข้างจำกัด

หากไม่มีคนเหล่านี้ ข้าพเจ้าคงไม่ถึงจุดนี้ และเพราะสิ่งทั้งปวง ข้าพเจ้าจึงมีพลังที่จะพัฒนาตัวเองให้ดียิ่งขึ้นไปในอนาคต

ชนเนตร ถีสวรรณ

# สารบัญ

หน้า

สารบัญ.....	ง
สารบัญรูปภาพ.....	ฉ
<b>บทที่ 1 บทนำ.....</b>	<b>1</b>
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	1
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	2
1.4 แนวทางบรรลุเป้าหมาย.....	2
1.5 ประโยชน์คาดว่าจะได้รับ.....	3
<b>บทที่ 2 บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....</b>	<b>4</b>
2.1 ความเชื่อเรื่องผีในไทย.....	4
2.2 ประเภทของผีในสังคมไทย.....	4
2.3 ความหมายของวัฒนธรรมองค์กร.....	6
2.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความสุขในการทำงาน.....	6
2.5 วัฒนธรรมองค์กรที่เป็นพิษ.....	8
<b>บทที่ 3 การออกแบบ.....</b>	<b>10</b>
3.1 การเขียนเนื้อเรื่อง.....	10
3.2 การออกแบบโลโก้.....	10
3.3 การออกแบบตัวละคร.....	10
3.4 ภาพประกอบภายในเรื่อง.....	10
<b>บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....</b>	<b>12</b>
4.1 วิเคราะห์ปัญหาวัฒนธรรมการทำงานในองค์กรที่เป็นพิษ.....	12
4.2 แนวทางการออกแบบภาพประกอบ.....	14
4.3 เรื่องย่อของแต่ละแนวทาง.....	14
4.4 โครงเรื่องขยาย.....	16

<b>บทที่ 5 การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง.....</b>	<b>22</b>
5.1 แนวทางการออกแบบโลโก้.....	22
5.2 แนวทางการออกแบบตัวละคร.....	23
5.3 การออกแบบปกหนังสือ.....	26
5.4 การออกแบบภาพประกอบภายในเรื่อง.....	26
<b>บทที่ 6 ผลงานจริง.....</b>	<b>27</b>
6.1 โลโก้.....	27
6.2 ตัวละคร.....	27
6.3 ปกหนังสือ.....	29
6.4 ภาพประกอบภายในเรื่อง.....	30
6.5 รูปเล่มจริง.....	46
6.6 โปสเตอร์.....	47
<b>บทที่ 7 บทสรุปและข้อเสนอแนะ.....</b>	<b>48</b>
7.1 บทสรุป.....	48
7.2 ปัญหา และข้อจำกัดของการศึกษา.....	48
7.3 ข้อเสนอแนะ.....	48
<b>บรรณานุกรม.....</b>	<b>50</b>
<b>ประวัติผู้วิจัย.....</b>	<b>51</b>

## สารบัญรูปภาพ

ภาพที่ 5.1 แบบร่างโลโก้ครั้งแรก.....	22
ภาพที่ 5.2 แบบร่างตะวัน.....	23
ภาพที่ 5.3 แบบร่างนก.....	23
ภาพที่ 5.4 แบบร่างพื้หญิง.....	24
ภาพที่ 5.5 แบบร่างพื้ก้องเกียง.....	24
ภาพที่ 5.6 แบบร่างหัวหน้า.....	25
ภาพที่ 5.7 แบบร่างเจ้าแม่ HR.....	25
ภาพที่ 5.8 แบบร่างหน้าปก.....	26
ภาพที่ 5.9 แบบร่างภาพประกอบภายในเรื่อง.....	26
ภาพที่ 6.1 โลโก้.....	27
ภาพที่ 6.2 ตะวัน.....	27
ภาพที่ 6.3 นก.....	27
ภาพที่ 6.4 พื้หญิง.....	28
ภาพที่ 6.5 พื้ก้องเกียง.....	28
ภาพที่ 6.6 หัวหน้า.....	28
ภาพที่ 6.7 เจ้าแม่ HR.....	29
ภาพที่ 6.8 หน้าปก.....	29
ภาพที่ 6.9 ปกหน้า/ปกหลัง.....	30
ภาพที่ 6.10 Dummy.....	30
ภาพที่ 6.11 หน้า 2-3.....	31
ภาพที่ 6.12 หน้า 4-5.....	31
ภาพที่ 6.13 หน้า 6-7.....	31
ภาพที่ 6.14 หน้า 8-9.....	32
ภาพที่ 6.15 หน้า 10-11.....	32

ภาพที่ 6.16 หน้า 12-13.....	32
ภาพที่ 6.17 หน้า 14-15.....	33
ภาพที่ 6.18 หน้า 16-17.....	33
ภาพที่ 6.19 หน้า 18-19.....	33
ภาพที่ 6.20 หน้า 20-21.....	34
ภาพที่ 6.21 หน้า 22-23.....	34
ภาพที่ 6.22 หน้า 24-25.....	34
ภาพที่ 6.23 หน้า 26-27.....	35
ภาพที่ 6.24 หน้า 28-29.....	35
ภาพที่ 6.25 หน้า 30-31.....	35
ภาพที่ 6.26 หน้า 32-33.....	36
ภาพที่ 6.27 หน้า 34-35.....	36
ภาพที่ 6.28 หน้า 36-37.....	36
ภาพที่ 6.29 หน้า 38-39.....	37
ภาพที่ 6.30 หน้า 40-41.....	37
ภาพที่ 6.31 หน้า 42-43.....	37
ภาพที่ 6.32 หน้า 44-45.....	38
ภาพที่ 6.33 หน้า 46-47.....	38
ภาพที่ 6.34 หน้า 48-49.....	38
ภาพที่ 6.35 หน้า 50-51.....	39
ภาพที่ 6.36 หน้า 52-53.....	39
ภาพที่ 6.37 หน้า 54-55.....	39
ภาพที่ 6.38 หน้า 56-57.....	40
ภาพที่ 6.39 หน้า 58-59.....	40
ภาพที่ 6.40 หน้า 60-61.....	40
ภาพที่ 6.41 หน้า 62-63.....	41
ภาพที่ 6.42 หน้า 64-65.....	41

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพที่ 6.43 หน้า 66-67.....	41
ภาพที่ 6.44 หน้า 68-69.....	42
ภาพที่ 6.45 หน้า 70-71.....	42
ภาพที่ 6.46 หน้า 72-73.....	42
ภาพที่ 6.47 หน้า 74-75.....	43
ภาพที่ 6.48 หน้า 76-77.....	43
ภาพที่ 6.49 หน้า 78-79.....	43
ภาพที่ 6.50 หน้า 80-81.....	44
ภาพที่ 6.51 หน้า 82-83.....	44
ภาพที่ 6.52 หน้า 84-85.....	44
ภาพที่ 6.53 หน้า 86-87.....	45
ภาพที่ 6.54 หน้า 88-89.....	45
ภาพที่ 6.55 หน้า 90-91.....	45
ภาพที่ 6.56 รูปเล่มจริงภายนอก.....	46
ภาพที่ 6.57 รูปเล่มจริงภายใน.....	46
ภาพที่ 6.58 โปสเตอร์.....	49

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในการศึกษาทางวัฒนธรรมต่างก็เชื่อกันว่าการนับถือผีเป็นระบบความเชื่อแรกเริ่มในแต่ละวัฒนธรรมทั้งสิ้น เมื่อมนุษย์ยังไม่มีความรู้ความเข้าใจต่อเหตุการณ์ที่อธิบายไม่ได้อย่างปรากฏการณ์ธรรมชาติ โดยมีความคิดว่าสิ่งเหล่านั้นเกิดตามเจตนารมณ์หรือการแทรกแซงของสิ่งที่มีอำนาจศักดิ์สิทธิ์ต่อชีวิตมนุษย์ จึงพยายามแก้ปัญหาเพื่อสยบความกลัว และต้องการเอาชนะจนเกิดเป็นความเชื่อและพิธีกรรมต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับผีและสิ่งลึกลับขึ้นมา

ในเวลาต่อมาวัฒนธรรมความเชื่อศาสนาพุทธและพราหมณ์ก็เข้ามามีอิทธิพลในพื้นที่เอเชียอาคเนย์ แต่ความเชื่อและแนวทางปฏิบัติในชีวิตประจำวันของผู้คนก็ไม่ได้แยกอย่างชัดเจนว่าสิ่งไหนเป็นผี พราหมณ์ หรือพุทธ แต่เป็นเพียงการปฏิบัติเพื่อให้ดำรงชีวิตอย่างปกติสุขไปได้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นความเชื่อเกี่ยวกับผีจึงสามารถดำรงอยู่ และปรับตัวเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับพัฒนาการทางเศรษฐกิจและสังคม ในช่วงปลายรัชกาลที่ 5 ต่อเนื่องกับรัชกาลที่ 6 ตั้งแต่ พ.ศ.2443 ถึง พ.ศ.2469 จุดเริ่มต้นของนวนิยายไทย และมีวิวัฒนาการนวนิยายหลากหลายประเภท จนเกิด เหม เวชกร นักเขียนนวนิยายผิคนแรกของประเทศไทย ซึ่งเป็นที่สนใจของผู้คนเป็นจำนวนมาก เวลาผ่านไปเรื่องผีก็ถูกเล่าในสื่อที่หลากหลายมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นหนังสือการ์ตูนเล่มละบาท โดยเรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมามักจะสะท้อนถึงวิถีชีวิตสังคมไทย พร้อมให้ข้อคิดหลังอ่านจบ

ในงานศิลป์พินิจนี้จึงจะทำหนังสือภาพประกอบที่มีรสชาติสยองขวัญปนตลกร้าย ที่มีเรื่องราวสะท้อนปัญหาในการทำงานของวัฒนธรรมองค์กรที่เป็นพิษ โดยจะยกปัญหาที่เกิดจากเจ้านาย เพื่อนร่วมงาน และWork ไร้ Balance มาเรียบเรียงเป็นเรื่องราวที่น่ากลัวเหมือนผีที่คอยหลอกหลอนเรา จนนำไปสู่ผลเสียที่ทำร้ายทั้งร่างกายและจิตใจ พร้อมทั้งวิธีการแก้ปัญหาในตอนท้าย

### 1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อให้บุคคลที่อยู่ในวัยทำงานได้ตระหนักว่าการเผชิญกับปัญหาในการทำงานของวัฒนธรรมบริษัทไม่ควรเป็นเรื่องปกติ แต่เป็นสิ่งที่น่ากลัวที่ทำร้ายทั้งสุขภาพกายและจิตใจไปที่ละนิดโดยที่เราไม่ทันรู้ตัว

### 1.3 ขอบเขตของโครงการ

#### 1.3.1 กลุ่มเป้าหมาย

1. คนวัยทำงานอายุ 20-30 ปี ที่มีปัญหาการทำงานในวัฒนธรรมบริษัทที่เป็นพิษ
2. ชอบอ่านการ์ตูน
3. ชอบหนัง/เรื่องเล่าผี

#### 1.3.2 จำนวนงาน

หนังสือนิทานภาพประกอบปกแข็ง จำนวน 92 หน้า

### 1.4 แนวทางบรรลุเป้าหมาย

1. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องเล่าผีไทย เพื่อนำมาเปรียบเทียบให้สอดคล้องกับปัญหาในการทำงานของวัฒนธรรมองค์กรที่เป็นพิษ
2. สอบถามพนักงานบริษัทเกี่ยวกับปัญหาในการทำงานของวัฒนธรรมองค์กรที่เป็นพิษที่เคยพบเจอ รวมถึงสาเหตุ และวิธีแก้ไข/หลีกเลี่ยง
3. เชื่อมโยงเรื่องผี และปัญหาในการทำงาน
4. เรียบเรียงเรื่องราวเพื่อนำไปเป็นเนื้อหาในหนังสือนิทาน และแบบเนื้อหาตามความเหมาะสมในแต่ละหน้า
5. ติดต่อโรงพิมพ์หนังสือ สอบถามรายละเอียดต่าง ๆ
6. วาดภาพประกอบตามเนื้อหาแต่ละหน้า
7. สั่งทำหนังสือ
8. ทำสื่ออื่น ๆ เช่น Bookmark, Poster เป็นต้น
9. สั่งพิมพ์สื่ออื่น ๆ

## 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.5.1 เพื่อให้ผู้อ่านตระหนักถึงปัญหาในการทำงานของวัฒนธรรมองค์กรที่เป็นพิษว่ามีผลต่อร่างกายและจิตใจ และไม่เพิกเฉยว่าเป็นเรื่องที่ควรเพิกเฉย
- 1.5.2 สามารถเล่าเรื่องราวให้ผู้อ่านรู้สึกสนุก น่าติดตาม และเข้าใจสิ่งที่ผู้จัดทำอุปมาอุปไมย
- 1.5.3 สามารถเรียบเรียงเรื่องราวให้เข้าใจง่าย และเชื่อมโยงกับภาพประกอบ
- 1.5.4 สามารถทำการอุปมาอุปไมย ในการออกแบบคาแรคเตอร์และองค์ประกอบต่าง ๆ
- 1.5.5 สามารถสร้างภาพประกอบให้รู้สึกไม่น่าไว้วางใจได้



## บทที่ 2

# บทความวิจัยและงานเกี่ยวข้อง

### 2.1 ความเชื่อเรื่องผีในไทย

ในการศึกษาทางวัฒนธรรมต่างก็เชื่อกันว่าการนับถือผีเป็นระบบความเชื่อแรกเริ่มในแต่ละวัฒนธรรมทั้งสิ้น เมื่อมนุษย์ยังไม่มีความรู้ความเข้าใจต่อเหตุการณ์ที่อธิบายไม่ได้อย่างปรากฏการณ์ธรรมชาติ โดยมีความคิดว่าสิ่งเหล่านั้นเกิดตามเจตนากรรมหรือการแทรกแซงของสิ่งที่มีอำนาจศักดิ์สิทธิ์ต่อชีวิตมนุษย์ จึงพยายามแก้ปัญหาเพื่อสยบความกลัว และต้องการเอาชนะจนเกิดเป็นความเชื่อและพิธีกรรมต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับผีและสิ่งลึกลับขึ้นมา

ในเวลาต่อมาวัฒนธรรมความเชื่อศาสนาพุทธและพราหมณ์ก็เข้ามามีอิทธิพลในพื้นที่เอเชียอาคเนย์ แต่ความเชื่อและแนวทางปฏิบัติในชีวิตประจำวันของผู้คนก็ไม่ได้แยกอย่างชัดเจนว่าสิ่งไหนเป็นผี พราหมณ์ หรือพุทธ แต่เป็นเพียงการปฏิบัติเพื่อให้ดำรงชีวิตอย่างปกติสุขไปได้ในชีวิตประจำวัน ดังนั้นความเชื่อเกี่ยวกับผีจึงสามารถดำรงอยู่ และปรับตัวเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกับพัฒนาการทางเศรษฐกิจและสังคม ในช่วงปลายรัชกาลที่ 5 ต่อเนื่องกับรัชกาลที่ 6 ตั้งแต่ พ.ศ.2443 ถึง พ.ศ.2469 จุดเริ่มต้นของนวนิยายไทย และมีวิวัฒนาการนวนิยายหลากหลายประเภท จนเกิด เหม เวชกร นักเขียนนวนิยายผีคนแรกแห่งประเทศไทย ซึ่งเป็นที่สนใจของผู้คนเป็นจำนวนมาก เวลาผ่านไปเรื่องผีก็ถูกเล่าในสื่อที่หลากหลายมากขึ้นไม่ว่าจะเป็นหนังสือ ละคร หนังสือการ์ตูนเล่มละบาท โดยเรื่องราวที่ถ่ายทอดออกมามักจะสะท้อนถึงวิถีชีวิตสังคมไทย พร้อมให้ข้อคิดหลังอ่านจบ

### 2.2 ประเภทของผีในสังคมไทย

กล่าวได้ว่าการจัดแบ่งประเภทของผีก็ไดสะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อของคนและการแสดงออก ให้เห็นมาในรูปของพิธีกรรมและจารีตการปฏิบัติต่อผีอันเบนความเชื่อที่สืบทอดยืยาวมาอีกตวยจากการทบทวนในเอกสารและการศึกษาความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทยนั้นสามารถสังเคราะห์ได้วา มีการ แบ่งกลุ่มผีได้เปน 2 กลุ่มใหญ่ด้วยกัน คือ (ดูเสถียรโกเศศ 2515; ฉลาดชาย 2527; )

1. ผีดีหรือผีที่มีคุณตอมมนุษย์ หรืออย่างน้อยที่สุดก็เปนผีที่ไม่ทำรายมนุษย์ถายังได้รับการ เคารพบูชาหรือทำพิธีกรรมให้ตามสมควรและสามารถแบ่งออกได้เปน 2 กลุ่มย่อย ดังนี้

**ก. ผีในธรรมชาติ** หรือผีที่เป็นเจาคอยปกป้องรักษาอยู่ในสิ่งต่าง ๆ ตามธรรมชาติเป็นผีที่มีใจเปนกลางไมให้ใครร้ายใครยกเว้นแต่จะทำให้ใครธรมามีความเกรงกลัวโดยการแสดงความเคารพนบขอความคุ้มครองด้วยการจัดทำพิธีบวงสรวงบูชาเอาใจก็จะไม่เปนอันตรายแต่อย่างใด ดังเช่น คนไทยแต่เดิมเรียกผีสูงสุดว่าผีฟ้าเพราะคอยคุ้มครองอยู่บนฟ้า แต่พอรับเอาคติเรื่องเทวดาจากอินเดีย ผูปกครองฟ้า ก็กลายเป็นเทวดาไป ส่วนผีที่สิงสถิตอยู่ตามธรรมชาติถายูที่ใดก็จะเปนใหญ่หรือเปน เจาของที่นั้นคนก็เรียกวาเจา เช่น เจาป่าคือผีที่เปนใหญ่ที่สุดในป่าคอยคุ้มครองรักษาป่า เจาที่คือผีที่ เปนเจาของที่ เปนตน

นอกจากนี้สถานที่ต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้นมาแล้วก็จะมีผีมาคอยเฝ้าอยู่เช่นเดียวกันกับ สถานที่ตามธรรมชาติเช่น เมืองก็มีผีเสื้อเมือง หรือเจาพอหลักเมืองคอยดูแลอยู่ หมูบ้านมีผีเสื้อบ้าน คอยให้ความคุ้มครองและบานเรือนก็มีผีเรือนคอยดูแลรักษาอยู่ เปนตน (ศรีศักร 2527: 13-16) ขอนา สังเกตคือผีเฝ้าสถานที่ที่มนุษย์สร้างขึ้นนั้นมักจะความเชื่อเรื่องผีธรรมชาติผสมปนเปกับผีบรรพบุรุษ

**ข. ผีบรรพบุรุษหรือผีวีรบุรุษ** กล่าวคือผีบรรพบุรุษนั้นเดิมเปนคนในครอบครัวหรือเชื้อ สายพอดตายไปก็ได้รับบริการเคารพบูชากราบไหวเปนเสมือนสมาชิกของครอบครัวยังสิงอยู่ตามบานเรือน โดยมากมักได้แก่ผีญาติผู้ใหญ่ของครอบครัวจึงเรียกวาผีบรรพบุรุษ เช่น ผีปู่ยา ผีปู้ตา ผีเชื้อเปนตน ผี ประเภทนี้มักถูกปฏิบัติเปนเช่นดังสมาชิกในครอบครัวเมื่อมีพิธีการหรือเทศกาลงานมงคลต่างก็ต้งตั้ง เครื่องเซ่นเปนข้าวปลาอาหารไหวทยเสมอและตองดูแลไม่ให้บกพรองเพราะเปนเหมือนญาติผู้ใหญ่ ของครอบครัว

โดยในภาคใต้จะเรียกผีบรรพบุรุษทั้งฝ่ายพอและแมวมผีตายายและเชื้อวพอแม่มปูตายายที่ ลวงลับไปแล้ว แทจจริงยังไม่ได้หายไปไหน หากแต่คอยปกปกรักษาชีวิตของลูกหลานให้อยูรอดปลอดภัย 3 กินดีอยู่ดีและมีความมั่งคั่งมั่นคง โดยผีตายายเหล่านี้จะได้มีโอกาสมาพบลูกหลานในโอกาสและเทศกาลต่าง โดยมีในราโรงครูเปนพิธีกรรมที่ทำหน้าที่เปดประตูปรโลกกับปัจจุบันใหม่มาบรรจบกันในเรื่องพิธี (เจียรชัย 2546: 113-114)

ส่วนในภาคอีสานนั้นเรียกผีบรรพบุรุษที่ทำหน้าที่ปกปกรักษาหมู่บ้านว่า “ผีปู้ตา” โดยมีศาลปูตาอยู่ในบริเวณดอนปูตาซึ่งโดยมากเปนบริเวณที่น้ำท่วมไม่ถึงและมีต้นไม้ใหญ่ขึ้นอยู่หนาแน่น เวลาชาว บานจะไปตัดไม้หรือหาของป่าจึงตองบอกกล่าวกับผีปู้ตากอน และเมื่อมีพิธีการเลี้ยงผีปู้ตาก็จะมีการ “ซุน” หรือเขาทรงผีปู้ตาเพื่อแก้ไขข้อขัดแย้งต่าง ๆ ในชุมชนอีกด้วย (ธวัช 2536 : 376-383 และ สุเทพ 2548)

ส่วนผีวีรบุรุษคือผีของคนที่มีชีวิตอยู่เก่งกลาสามารถเปนคนมีบุญคุณอยางใหญ่หลวงหรือมีอำนาจบารมีเปนนับถือกลัวเกรงตองคนทั้งหลาย พอดตายไปคนก็นับถือและกลัวเกรงอยู่และมีคนไป สร้างศาลไวรกราบไหวบูชา ได้แก่ผีวีรบุรุษในตำนานที่เล่าขานกันสืบมา ซึ่งอาจารย์ศรีศักร วัลลิโภดม เรียกผีวีรบุรุษนี้ว่า “เจาพอ” (ศรีศักร 2527: 12) หรือที่อาจารย์นิธิเอียวศรีวงศ์เรียกษัตริย์องค์สำคัญ ที่มีผู้คนนับถือทำนองเปนวิญญาณศักดิ์สิทธิ์ว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

“เสด็จพอ” ดังเรียกเสด็จพอ.5 (นิธิ 2533) เป็นต้น ซึ่ง เจาพอที่เป็นวีรบุรุษเหล่านี้เช่น ท้าวอุทอง สมเด็จพระเจ้าตากสิน สมเด็จพระนเรศวรกรมหลวงชุมพร เทพเจ้ากวนอูในคติความเชื่อของคนจีน ศาลพระวอพระตาในภาคอีสาน หรือเจาพอพระยาแลที่จังหวัดชัยภูมิ เป็นต้น

2. **ผีรายหรือผีที่โทษตอมมนุษย์** ซึ่งมีอยู่จำนวนมากและอาศัยอยู่ทั่วไปไม่มีหลักแหล่งที่ เด่นชัด และมักให้ร้ายกับมนุษย์จึงต้องมีการระวังป้องกันภัยอันตรายจากผีประเภทนี้ด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น ผูกตะกรุดพิสมร วงตาย สายสิญจน์หรือปกเกล้าไวดตามเขตบริเวณบ้าน เป็นต้น ผีประเภทนี้ได้แก่ ผีชั้นธรรมดาที่ปรากฏทั่วไปและมีผิดแผกกันไปตามแต่ละท้องถิ่นอีกด้วย เช่น ผีหา ผีปอบ ผีขมบ ผี จะกละ ผีกระสือ ผีตายโหง ผีตายพราย เป็นต้น หรือผีในความเชื่อที่เกิดขึ้นใหม่จากตำนานของผีที่ใด ชื่อว่าดุหรือเฮี้ยนมากเช่น ผีแมนาคพระโขนง เป็นต้น

การนับถือผีของคนในแต่ละภาคหรือแต่ละกลุ่มชาติพันธุ์ในสังคมไทยก็ยังคงแตกต่างกันออกอีก ด้วย ดังกรณีของภาคเหนือที่จัดแบ่งผีออกเป็น 3 ประเภทเช่นกันแต่มีรายละเอียดต่างกันเล็กน้อย กล่าวคือผีลานนาแบ่งเป็นสามกลุ่มใหญ่กลุ่มแรกคือ ผีตีเซ่นผีเจาที่ ผีเรื่อน ผีปุยยา เรียกรวมว่า “ผีเจา บาน” หรือ “ผีเจ้านาย” ผีประเภทนี้มีหน้าที่ปกปองรักษาภูมิปะเบียบของสังคมหากผู้ใดละเมิดก็จะถูก ลงโทษหากปฏิบัติถูกต้องตามวิถีทางธรรมเนียมประเพณีของชุมชนหรือสถานที่ เช่น เชนไหวตีพลีถูกก็ จะได้รับการปกปองคุ้มครองทั้งตนและคนใกล้ชิด ครอบครัวเครือญาติ และคนในชุมชนนั้น ผีประเภทที่ สองเป็นผีรายที่คอยกระทำใเปนผลร้ายแก่คนอย่างเดียว่าที่ผีมาบอง ผีกะ ผีพรายผีตายโหง ผีตาย หา เป็นต้น ส่วนผีประเภทที่สามคือผีกลาง ๆ ไมคอยเกี่ยวของกับคน แต่หากคนไปยุ่งหรือรบกวนวิถี ปกติก็อาจได้รับผลร้ายได้ไต่แก่ ผีเสื้อ ผีโพง ผีเสื้อหวย ผีปกกะโหลง ผีตามอย เป็นต้น สิ่งที่มีเหมือนกัน 4 ของผีประเภทที่สองและสามคือการเป็นผีที่ไม่มีที่อยู่แน่นอนต่างจากผีประเภทแรกที่มีศาลหรือห่อผืออยู่แน่นอน (อภิธาน 2541: 24)

### 2.3 ความหมายของวัฒนธรรมองค์กร

วัฒนธรรมองค์กรเป็นวิถีชีวิตเป็นแนวทางการดำเนินปฏิบัติชีวิตในองค์กร ซึ่งมีจุดเริ่มต้นจากปฏุมภายในองค์กรที่ได้ปฏิบัติมา อาจเกิดจากพฤติกรรมของคนเพียงบางกลุ่มจนแปลเปลี่ยนเป็นความเคยชิน จากความเคยชินนั้นจึงนำมาปฏิบัติจนติดเป็นนิสัยและเป็นประเพณีความเชื่อค่านิยมที่สืบต่อมา โดยแต่ละองค์กรจะมีวัฒนธรรมองค์กรที่ต่างกันไป โดยวัฒนธรรมองค์กรจะเป็นตัวกำหนด หรือทำให้บุคคลภายในองค์กรสามารถอยู่ร่วมกันได้และปฏิบัติงานร่วมกันได้อย่างมีระบบระเบียบ

### 2.4 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความสุขในการทำงาน

#### 1. ความหมายความสุขในการทำงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์กรอนามัยโลก (2010) ให้คำอธิบายว่า ความสุขในการทำงาน (Happy Workplace) คือ “องค์กรที่ให้การป้องกัน ส่งเสริมสนับสนุนทั้งร่างกาย จิตใจ และความเป็นอยู่ที่ดีของพนักงาน”

ส่วนนักวิชาการในไทยได้มีคำนิยามเกี่ยวกับความสุขในการทำงาน (Happy Workplace) ไว้ดังนี้

จินดารัตน์ โพธิ์นอก (2557) นิยามว่า ความสุขในการทำงาน หมายถึง “หน่วยงาน สถานประกอบการ สถานศึกษา ที่ทำงาน ที่มีความมั่นคงก้าวหน้าตามจุดประสงค์ของภารกิจ คนในองค์กรทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องมีความพึงพอใจ และตั้งใจทำงาน สถานที่ทำงานมีบรรยากาศเกื้อหนุน บุคลากรมีสุขภาพดี และทุกคนในองค์กรทำงานร่วมกันอย่างสมานฉันท์”

ร้อยโทหญิง ญัฐปภัสร์ ตั้งพานทอง (2560) นิยามว่า ความสุขในการทำงาน หมายถึง “เป็นการสร้างความสุขให้เกิดขึ้นในการทำงาน หากองค์กรใดสามารถทำได้ก็จะถือได้ว่าเป็น “องค์กรแห่งความสุข” ซึ่งองค์กรดังกล่าวนอกจากจะสามารถบรรลุเป้าหมายตามพันธกิจที่ตั้งไว้แล้ว ยังสามารถกระตุ้นจิตใจให้ทุกคนในองค์กรเกิดความพึงพอใจในการทำงาน และมีสภาพแวดล้อมเอื้อต่อการดำรงชีวิตอย่างเหมาะสม ทำให้เกิดความรู้สึทางบวกกับองค์กร และพร้อมที่จะขับเคลื่อนองค์กรให้”

ดิรัตน์ พิมพาภรณ์ และประสพชัย พสุนนท์ (2559) นิยามว่า ความสุขในการทำงาน หมายถึง “อารมณ์และความรู้สึกในทางบวกที่เกิดขึ้นกับการทำงาน โดยความสุขในการทำงานเกิดจากปัจจัยหลายอย่างด้วยกัน เช่น งานที่ได้ทำมีความสุข ความท้าทาย ความมีอิสระในการทำงาน มีความก้าวหน้าในตำแหน่งการงาน รวมทั้งมีบรรยากาศที่ดีในการทำงาน”

จากการศึกษาสรุปได้ว่า ความสุขในการทำงาน หมายถึง การรับรู้ถึงความรู้สึก หรืออารมณ์ในทางบวกต่อการทำงาน ทুমเทแรงกายแรงใจในการทำงานเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมาย โดยความสุขในการทำงานเกิดขึ้นได้หลายปัจจัย เช่น ความชอบในงานที่ได้ทำ ความสนุกสนาน ความมีอิสระ ความรับรู้ถึงประโยชน์ของงานต่อตนเองและสังคม

## 2.องค์ประกอบความสุขในการทำงาน

ในประเทศไทยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ได้นำเสนอแนวคิดในการสร้างองค์กรแห่งความสุข (Happy Workplace) หรือที่ทำงานแห่งความสุขซึ่งจะต้องมีองค์ประกอบ 3 อย่าง ได้แก่ คนทำงานมีความสุข (Happy People) ที่ทำงานน่าอยู่ (Happy Home) และชุมชนสมานฉันท์ (Happy Teamwork) โดยดำเนินการตามแนวทางสร้างความสุขของคนทำงาน 8 ประการ หรือ Happy 8 ได้แก่

1.สุขภาพดี (Happy Body) การเป็นผู้ที่มีสุขภาพดีดูแลตนเองไม่ให้เป็นภาระของผู้อื่น ซึ่งเกิดจากการรู้จักใช้ชีวิตรู้จักกิน รู้จักนอน

2.น้ำใจดี (Happy Heart) เป็นผู้ที่น้ำใจช่วยเหลือผู้อื่น คิดถึงคนอื่น เอื้ออาทรต่อกัน

3.ผ่อนคลายดี (Happy Relax) เป็นผู้ที่สามารถจัดการกับอารมณ์ของตนเองได้รู้จักผ่อนคลาย เพื่อรักษาสมดุลในชีวิตของตนเอง

4.ใฝ่รู้ดี (Happy Brain) เป็นผู้ที่รักการเรียนรู้พัฒนาตนเองตลอดเวลา เพื่อให้เกิดความมั่นคง และก้าวหน้าในอาชีพ

5.จิตวิญญาณดี (Happy Soul) เป็นผู้มีคุณธรรม รู้จักคุณธรรมพื้นฐานการอยู่ร่วมกันในสังคม และความกตัญญู

6.การเงินดี (Happy Money) เป็นผู้ใช้เงินเป็นเก็บเงินเป็น สามารถบริหารค่าใช้จ่ายได้

7.ครอบครัวดี (Happy Family) เป็นผู้ที่รักครอบครัวตนเองครอบครัวอบอุ่น แข็งแรง และคอยให้กำลังใจในการทำงานได้อย่างดี

8.สังคมดี (Happy Society) เป็นผู้ที่รัก ดูแลองค์กร และสังคมของตนเอง รู้จัก สมดุลของชีวิตเพื่อให้เกิดความสุขในสังคม

## 2.5 วัฒนธรรมองค์กรที่เป็นพิษ

ผลงานวิจัยหลายฉบับบ่งชี้ว่าหนึ่งในสาเหตุหลัก ๆ ที่ทำให้พนักงานมีฝีมือดีติดใจลาออกจากบริษัทแม้ว่าจะมีผลตอบแทนมากมายเพียงใดก็คือ วัฒนธรรมองค์กรที่ทำงานเป็นพิษ หรือ Toxic Culture/Toxic Workplace ซึ่งรายงานการศึกษาของสถาบันเทคโนโลยี MIT ระบุว่า สภาพแวดล้อมและวัฒนธรรมองค์กรที่เป็นพิษ ทำให้พนักงานทำงานอย่างมีความสุขจนยอมตัดใจจากงานที่ทำอยู่

ทั้งนี้ MIT Sloan Management Review ระบุว่า วัฒนธรรมองค์กรเป็นพิษทำให้คนลาออกมากกว่า 10 เท่า เมื่อเทียบกับค่าแรงรายได้ที่บริษัทจ่ายให้ ขณะเดียวกันทีมนักวิจัยชุดเดียวกันนี้ก็ได้เดินหน้าศึกษาแบบเจาะลึกต่อไปว่า ลักษณะหรือหน้าตาของวัฒนธรรมองค์กรเป็นพิษเป็นอย่างไร

ทางทีมวิจัยได้วิเคราะห์คำตอบของพนักงานจำนวน 1.4 ล้านคน จากเกือบ 600 บริษัทชั้นนำทั่วสหรัฐอเมริกา ก่อนพบว่าพนักงานได้ให้นิยามที่ทำงานเป็นพิษไว้ 5 รูปแบบด้วยกัน คือ แบ่งแยกเลือกปฏิบัติ, ไม่เคารพให้เกียรติ, ปราบจากจรรยาบรรณ, โหดเหี้ยม ไร้ความปรานี และทารุณกรรมทำร้ายร่างกาย

**1.การแบ่งแยกเลือกปฏิบัติ** กล่าวคือ เป็นสถานที่ทำงานที่ทำให้คนต่างเชื้อชาติ ต่างภาษา ต่างเพศ ต่างรสนิยม ต่างวัย หรือมีความบกพร่องทางด้านร่างกาย รู้สึกว่าได้รับการปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรม หรือรู้สึกถูกแบ่งแยกกีดกันออกจากงานหรือการตัดสินใจ

**2.การไม่เคารพให้เกียรติ** ซึ่งหมายรวมถึงการขาดการพิจารณาไตร่ตรองให้ถี่ถ้วนรอบคอบ ขาดมารยาท และขาดการให้เกียรติผู้อื่นตามความเหมาะสม โดยงานวิจัยก่อนหน้านี้นี้พบว่า การขาดความเคารพเป็นปัจจัยทำนายที่แข็งแกร่งที่สุดประการหนึ่ง ที่บอกได้ว่าพนักงานในภาพรวมจัดอันดับวัฒนธรรมองค์กรไว้อย่างไร

**3.พฤติกรรมที่ผิดจรรยาบรรณ** ก็คือการไม่ปฏิบัติตามหลักจริยธรรมที่เหมาะสมกับพนักงาน ซึ่งหมายถึงองค์กรที่ไม่ซื่อสัตย์หรือขาดการปฏิบัติตามกฎระเบียบ ไม่มีมาตรฐานด้านความปลอดภัยและความสะอาดถูกหลักอาชีวอนามัยเพื่อคอยปกป้องความปลอดภัยของพนักงาน

**4.ขาดความเมตตาปรานี** สถานที่ทำงานที่ขาดความเมตตาปรานี เพื่อนร่วมงานคิดแต่จะแข่งขันหรือพร้อมแทงข้างหลังเสมอ ย่อมเป็นสถานที่ทำงานที่ใครเข้าไปทำงานย่อมไม่มีความสุข โดยจากการสำรวจความเห็นของพนักงานพบว่า ต่อให้ทำงานไม่เข้าหากัน หรือไม่ประสานกันได้ดีสักเท่าไร ก็ไม่มีผลต่อความรู้สึกเท่ากับเพื่อนร่วมงานที่คิดจะแทงข้างหลังตนเอง

**5.การจัดการที่ลำเอียง** โดยรายงานของ Glassdoor พบว่า เกือบ 1 ใน 3 ของพนักงานยอมรับว่า ลาออกเพราะรู้สึกว่าการจัดการลำเอียง เหมินเฉยต่อการก่อกวนแก่ง หรือถูกบุคคลในระดับบริหารจัดการล่วงละเมิด

## บทที่ 3

### การออกแบบ

#### 3.1 การเขียนเนื้อเรื่อง

การเขียนเนื้อเรื่องให้มีลักษณะเป็นเรื่องผี ลึกลับ และอธิบายความรู้สึกของตัวละครและบรรยากาศให้ผู้อ่านสามารถรู้สึกไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้ โดยเนื้อเรื่องจะเชื่อมโยงระหว่างปัญหาและผีให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจถึงเรื่องที่ต้องการจะสื่อสาร เกิดความน่าสนใจ และรู้สึกถึงความตลกร้ายของเนื้อเรื่องที่สะท้อนถึงปัญหาวัฒนธรรมการทำงานในบริษัทที่เป็นพิษ

#### 3.2 การออกแบบโลโก้

คิดชื่อเรื่องให้สอดคล้องกับเนื้อหา และทำให้ผู้อ่านจดจำได้ง่าย ออกแบบโลโก้ให้ไปในทิศทางเดียวกัน ภาพประกอบภายในหนังสือ และมีความเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง เช่น บริษัท หรือผี เป็นต้น เมื่อเห็นโลโก้สามารถรับรู้ได้ว่าเป็นหนังสือนิทานประเภทไหน

#### 3.3 การออกแบบตัวละคร

เนื้อเรื่องภายในหนังสือจะเป็นตัวกำหนดทิศทางการออกแบบตัวละคร สามารถรับรู้คาแรคเตอร์ของแต่ละตัวละครได้ผ่านคำพูด วิธีคิด และการกระทำจากในเนื้อเรื่อง ออกมาเป็นตัวละครที่มีดีไซน์หลากหลายรูปแบบ เพื่อนำมาเลือกดีไซน์สุดท้ายที่เหมาะสมจะเป็นตัวละครนี้ที่สุด โดยเครื่องแต่งกาย รูปร่าง ส่วนสูง สีหน้า ท่าทาง และสีที่ใช้ในตัวละคร ล้วนมีผลต่อภาพลักษณ์ตัวละครทั้งสิ้น แต่เพราะตัวละครภายในนิทานเรื่องนี้เป็นพนักงานบริษัท จึงต้องสวมใส่เสื้อประจำบริษัท การออกแบบจึงต้องมีความเรียบร้อย ไปในทิศทางเดียวกัน แต่การออกแบบเครื่องแต่ละคนจะมีความแตกต่างกันตามความเหมาะสมของตัวละคร เพื่อสร้างภาพจำของตัวละครให้แก่ผู้อ่าน

#### 3.4 ภาพประกอบภายในเรื่อง

ภาพประกอบภายในเรื่องสร้างขึ้นโดยใช้เทคนิค Digital Painting ซึ่งเป็นงานจิตรกรรมที่สร้างขึ้นด้วยระบบดิจิทัลที่หลากหลาย เช่น การสร้างภาพในคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน หรือเครื่องมือดิจิทัลอื่น ๆ ที่พัฒนาไปสู่งานศิลปะร่วมสมัยที่แพร่หลายในปัจจุบันเป็นอย่างมาก

การสร้างภาพประกอบได้นั้นขั้นตอนแรกจะต้องมีเนื้อเรื่องที่แบ่งไว้แต่หน้าเรียบร้อยแล้ว จากนั้นทำความเข้าใจเนื้อเรื่องเพื่อที่จะสร้างสรรค์ภาพประกอบออกมาเพื่อให้สอดคล้องไปกับเนื้อเรื่อง โดยหลักการออกแบบนั้นได้รับแรงบันดาลใจมาจากการออกแบบของ Tim Burton เช่น การใช้สีแสดงอารมณ์ บรรยากาศ ความบิดเบี้ยวเมื่อเกิดสิ่งผิดปกติกับตัวละครในเรื่อง เป็นต้น

### 3.4.1 อุปกรณ์

1. **Ipad** เป็นแท็บเล็ตสำหรับการวาด Digital Painting มีหลากหลายโปรแกรมให้เลือกใช้ และยังมี Apple pen ที่ออกแบบมาเพื่อการวาดที่น้ำหนักสมจริง พกง่ายและสะดวก
2. **Procreate** คือโปรแกรมวาดภาพที่สามารถซื้อขาดได้ภายในราคาเพียง 299 บาท มีบริษัทให้เลือกมากมาย สามารถแก้ไข หรือเปลี่ยนแปลงได้ง่าย
3. **Personal Computer (DELL)** จอสีสามารถให้สีได้ใกล้เคียงมากที่สุด ไม่ว่าจะ เป็น CMYK หรือ RGB
4. **Adobe Indesign** เป็นซอฟต์แวร์ออกแบบเค้าโครง และหน้าเว็บชั้นนำของวงการสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล สร้างการออกแบบกราฟิกที่สวยงาม และสามารถแชร์งานต่อในรูปแบบของ PDF ซึ่งทำให้สามารถจัดการการผลิตได้อย่างรวดเร็วและง่ายดาย

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

#### 4.1 วิเคราะห์ปัญหาวัฒนธรรมการทำงานในองค์กรที่เป็นพิษ

ผู้จัดทำได้ทำการสร้างแบบสอบถามเพื่อดูว่าแต่ละคนมีปัญหาแบบใดบ้างเพื่อนำมาเชื่อมโยง เรียบเรียงเป็นเนื้อเรื่องของหนังสือ โดยแบบสอบถามแบ่งเป็นปัญหาที่เกิดจากหัวหน้า เพื่อนร่วมงาน ลูกน้อง และอื่น ๆ ดังนี้

##### 4.1.1 ปัญหาที่เกิดจากหัวหน้า

- ไม่ใช่ผู้นำที่ดี / เหยียด / ใช้อำนาจสั่งการ / ผิดศีลธรรมในองค์กร
- สั่งงานนอกเวลางาน / สั่งงานวันหยุด
- ด่าไว้ก่อน โดยไม่รู้ว่าเราผิดจริงไหม / ฟังความข้างเดียว
- พุดจาไม่ดีกับลูกน้องต่อหน้าเพื่อนร่วมงานและลูกค้า เช่น "คุณทำงานไปวัน ๆ รอวันเกษียณหรือ"  
"เงินเดือนก็เยอะ ทำอะไรบ้าง" เป็นต้น
- ชอบโยนความผิดให้เรา และมองเป็นเรื่องตลก / รับแต่ผลงานเอาหน้า
- ทำดีแค่ไหนถ้าหัวหน้าไม่ชอบหน้าก็ไม่ได้ดี
- รับงานไม่ถามลูกน้อง พอทำไม่ทันก็หาว่าจัดการเวลาไม่ดี
- เรื่องไม่ถึงผู้บริหาร ติดอยู่ที่หัวหน้า เกิดปัญหาเรื้อรัง
- งานเยอะเงินเดือนน้อย
- แกล้งสั่งงานเยอะ ๆ เวลาทำน้อย ๆ
- ดองงานไว้ก่อน พอใกล้ถึงเวลาส่งถึงมามอบหมายงานให้ / งานยากเยอะ ให้เวลาทำน้อย
- ไม่ได้ตั้งใจก็เสียงดัง ตะคอกกดดันให้ได้สิ่งที่ต้องการ
- เลิกงานตรงเวลาหาว่าไม่ทุ่มเท จริงๆ เราทำงานเสร็จไว สรุบให้งานเพิ่มมากกว่าคนอื่น
- คอมเพลนว่าไม่ไปสังสรรค์หลังเลิกงาน ไม่คุยเล่น / ตอบไลน์บริษัทในวันหยุด
- อាប់น้ำร้อนมาก่อน ไม่รับฟังความเห็นของคนอื่น
- ไม่เห็นด้วยกับความเห็นเรา สุดท้ายก็เอาความเห็นเราไปใช้
- อารมณ์ร้าย ทำให้บรรยากาศในที่มั่ว
- ต้องการแต่ผลงาน / ดู KPI อย่างเดียว ไม่ดูปัญหาจากลูกน้อง

#### 4.1.2 ปัญหาที่เกิดจากเพื่อนร่วมงาน

- ชอบเอาหน้า แต่ไม่ได้ทำเอง
- โหวตให้เรามาทำงานด่วนในวันหยุด เหตุผล : เรายังไม่มีครอบครัว
- ตอนแรกไม่เห็นด้วยกับไอเดีย แต่สุดท้ายแอบเอาไปใช้
- เวลามีปัญหาขอความช่วยเหลือ แต่ถึงเวลาเราต้องการความช่วยเหลือกลับไม่ช่วย
- ชัดแจ้งชัดขาดไม่ให้เห็นตำแหน่ง / ไม่ให้ได้ดีได้ดี
- ไม่ทำอะไรเองเลย ให้ทำงานให้ตั้งแต่งานยันไม่ใช่เรื่องงาน
- ไม่สอนงาน พอถามก็โดนหาว่าไม่รู้จักรู้เรื่องรู้ด้วยตัวเอง
- ทำงานง่ายเอง โยนงานยากเวลาทำน้อยมาให้เรา เห็นเราเป็นผู้น้อยกว่า
- แอบอุ้มในห้องน้ำ จนมีกฎกำหนดเวลา / จำนวนการเข้าห้องน้ำ ทำให้คนอื่นเดือดร้อนไปด้วย
- ไม่รู้จักหน้าที่ของตัวเองที่ได้รับมอบหมาย
- ไม่สื่อสารกับคนในทีม ทำงานคนเดียว
- ไม่ออกความเห็นชอบหรือไม่ชอบอะไร แล้วนำมาเป็นความรู้สึกส่วนตัว รบกวนกับงานที่ทำ ทำให้บรรยากาศในทีมแย่งลง
- หลบงาน ไม่ให้ความร่วมมือ กินแรง
- งานไม่ทำจับกลุ่มนินทาว่าร้ายคนอื่น อิจฉาริษยา

#### 4.1.3 ปัญหาที่เกิดจากลูกน้อง

- ไม่ทำงานตามคำสั่ง เลี่ยงคำสั่ง ให้งานแล้วมีปัญหาตลอด
- ควรรับฟัง และปฏิบัติตามผู้บังคับบัญชาบนพื้นฐานของคำสั่ง และเหตุผล
- เสียบ ไม่ยอมพูดจา ไม่ออกความเห็นชอบ หรือไม่ชอบอะไร แล้วนำมาเป็นความรู้สึกส่วนตัวรบกวนกับงานที่ทำ และบรรยากาศในทีมก็แย่งลง
- ไม่สนใจงาน และบริการไม่ดี เช่น พูดจาไม่ดีกับลูกค้า เป็นต้น / อุ้งงาน / เห็นแก่ตัว
- ไม่ทำงาน และใช้ร่นน้องฝึกงานเกินเหตุ

#### 4.1.4 อื่น ๆ

- ไม่ชอบเวลาเลิกช้ากว่ากำหนด จะออกตรงเวลาก็ไม่ได้ หรือการมีกิจกรรมหลังเลิกงาน เช่น ร้องเพลง บริษัท มันคือการทำงานอย่างหนึ่ง แต่มาทำหลังเลิกงาน
- ประชุมบ่อย แต่ไม่ได้ผลลัพธ์อะไรเลย

- ประชุมนาน 3-5 ชม. ทำให้เวลาทำงานน้อยลง งานไม่เดิน
- ทำงานมานาน ไม่มีการเจริญเติบโตในงาน
- ภาวะกดดันในที่ทำงาน
- การใส่ใจพนักงานในระดับผู้บริหาร / ระบบที่แย่ และทัศนคติของผู้บริหาร
- อยากให้หน่วยงานรับฟังปัญหาจากผู้อยู่ปฏิบัติงาน ไม่ใช่หัวหน้า

## 4.2 แนวทางการออกแบบภาพประกอบ

ได้มีการศึกษาการวาดภาพประกอบจากการออกแบบงานของ Tim Burton ชอบงาน Expressionism ที่มักใช้สีบ่งบอกถึงอารมณ์ และความคิดของจิตใต้สำนึก และภาพที่ออกมาเกินจริง เน้นความรู้สึก อีกทั้งได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ German Expressionist

### 4.2.1 ลักษณะเด่นๆ ของการออกแบบ

1. บรรยากาศหม่นหมอง
2. มีความผิดเพี้ยนบิดเบี้ยวไปจากธรรมชาติ
3. ฉากเล่าเรื่องราว และความรู้สึกภายในตัวละคร

## 4.3 เรื่องย่อของแต่ละแนวทาง

### 4.3.1 แนวทางที่ 1 รายการเล่าเรื่องผี

รายการเล่าเรื่องผีที่คนทางบ้านเคยเจอผีในสถานที่ทำงาน เมื่อถึงตอนปิดรายการตอนตี 3 จู่ๆ สถานที่ก็เปลี่ยนไป รู้ตัวอีกทีคือผู้จัดรายการจริงๆ แล้วเป็นพนักงานที่เปิดเรื่อง ผีฟังระหว่างทำ OT เหนื่อยจนเพลอหลับจนเก็บไปฝัน

แบ่งเนื้อเรื่องได้ 8 บท ได้แก่

**บทที่ 1 21:00** เตรียมการจะเริ่มรายการ แนะนำ รายการ

**บทที่ 2 22:00** ห้องน้ำผีสิง ได้ยินเสียงคิกคักในห้องน้ำบ่อยๆ พอกำหนดเวลาเข้าห้องน้ำ ผีในห้องน้ำก็เฮี้ยนน้อยลง

**บทที่ 3 22:30** ผีแม่ลูกอ่อน ทำงานวันแรกพบเด็กวิ่งอาละวาด จริง ๆ เป็นเด็กผีจากผีแม่ลูกอ่อนสุดท้าย ต้องทำพิธีบอกกล่าว

**บทที่ 4 23:00** ตัวตายตัวแทน บริษัทมีผีจ้างหาตัวตายตัวแทน หาหลักฐานส่งให้เจ้าพ่อไล่ผีให้

**บทที่ 5 01:00 อย่าขานรับ** ขานรับเสียงเรียกยามค่ำคืน เจอเรื่องไม่ดี รู้สึกถูกจ้องมอง,ได้ยินเสียงซุบซิบ จึงไปปรึกษาเจ้าแม่ HR แนะนำให้แกล้งไม่สนใจ ต่างคนต่างอยู่

**บทที่ 6 02:00 OT** เจอผีหลอกตอนทำ OT (เพื่อนร่วมงานสภาพเหมือนผี)

**บทที่ 7 02:45 แท็กซี่เจอผีหลอก** แท็กซี่รับผู้โดยสารหน้าบริษัทหนึ่ง นึกว่าเป็นผีแต่จริง ๆ เป็นคนที่ทำงานหนักจนเหมือนผี

**บทที่ 8 03:00 ช่วงปิดรายการ** บรรยากาศก็เปลี่ยนไป สะดุ้งตื่นขึ้น มองไปที่โต๊ะทำงานเห็นกองงานกับรายการเล่าเรื่องผีที่เปิดค้างไว้

#### 4.3.2 แนวทางที่ 2 3 เล่ม 3 เรื่อง

สามเรื่องเล่าที่เกี่ยวกับเพื่อนร่วมงาน หัวหน้า และเรื่องสุดท้ายจะเป็นแก๊งเพื่อนล่าท้าผีในบริษัทจนเจอเรื่องน่ากลัว มีเฉลยตอนท้ายว่าเป็นบริษัทเดียวกันกับเรื่องก่อนหน้านี้ ไม่ใช่บริษัทร้าง แต่ใกล้เจ๊งเพราะคนอยู่ไม่ได้

**เรื่องที่ 1 : ผีตายโหง** ตะวันเริ่มงานวันแรกในบริษัทเก่า ได้มีเพื่อนร่วมงานชื่อนก ที่ใจดีกลับกันที่ทำงานให้เธอช่วยทำนู่นทำนี่ จึงกลายเป็นตัวตายตัวแทน และเรื่องอื่น ๆ อีก ยงดีที่นกคอยให้กำลังใจ วันหนึ่งนกติดธุระให้ช่วยทำงานให้ เห็นนกช่วยมาตลอดเลยยอม วันต่อมาตัวเองที่เหนื่อยมาก ๆ ก็ได้รู้ว่านกก็หลอกใช้เธอมาตลอด ความรู้สึกหลาย ๆ อย่างสะสมจนไม่ไหว จึงไปหาเจ้าพ่อ (หัวหน้า) ให้ทำ พิธีขับไล่สิ่งชั่วร้ายให้

**เรื่องที่ 2 : เจ้ากรรมนายเวร** หัวหน้าใหม่เริ่มเผยแพร่พฤติกรรมแย่ อารมณ์ร้อนชอบด่าเสียงดัง สั่งงานเยาะ คินหนึ่งทีทุกคนล้ากันจนแทบไม่ไหวต้องทำ OT ทำให้เจอสิ่งน่ากลัวในคืนนั้น (แต่ละคนนึกว่าเพื่อนเป็นผีเพราะโทรมมาก) ในที่สุดทุกคนคิดให้เจ้าแม่ HR ช่วย แต่หัวหน้ามีพลังมากไปจนขับไล่ไม่ได้ พนักงานที่ละคนเลยเริ่มไปในที่ชอบ ๆ ไม่ต้องมาตกรกชดใช้กรรมกับหัวหน้าคนนี้อีก

**เรื่องที่ 3 : ล่าท้าผี** แก๊งเพื่อนมาล่าท้าผีบริษัทโทรมๆ ระหว่างเดินก็เล่าว่าจุดนี้เคยเกิดเหตุอะไรมา จู๋ ๆ ก็ได้ยินเสียงกรอบแกรบกับเสียงร้องไห้โหยหวนเลยวิ่งหนีออกมา เฉลยคนอ่านว่าจริง ๆ เสียงที่ได้ยินคือคนที่ทำงาน OT อย่างทรมาณ เพราะบริษัทนี้ยังไม่ร้าง และเป็นบริษัทเดียวกับเรื่องก่อนหน้านี้ แต่ใกล้เจ๊งเต็มที่

#### 4.3.3 แนวทางที่ 3 เรื่องยาว

ตะวันพนักงานใหม่ไฟแรงที่เข้ามาทำงานบริษัทแห่งหนึ่ง เธอเริ่มงานยุ่งมาก และเจอปัญหาอื่น ๆ ความเหนื่อยทำให้จิตอ่อนเห็นผี (ผีก็คือเพื่อนร่วมงานด้วยกันที่ยุ่งกับโปรเจกต์ใหม่จนสภาพเหมือนผีกัน) จนตนเองไม่ไหวไปหาเจ้าแม่ HR เพื่อให้ไล่ผี ทำให้ความเครียดน้อยลง เธอปรับตัวทำงานได้ปีหนึ่ง จนหางานใหม่ได้ ชีวิตดีขึ้น แต่สิ่งเหมือนเดิมคือเป็น คนเห็นผี (บริษัทใหม่ก็มีปัญหา)

แบ่งเนื้อเรื่องได้เป็น 8 บท ได้แก่

**บทที่ 1 ความหวัง** แนะนำ ตัวละครหลัก, ได้เป็นเพื่อนกับคนที่มาทำงานก่อนไม่กี่เดือน, พี่ที่ทำงานให้ช่วยงานนอกหน้าที่, ตื่นเต้นที่จะได้ทำ โปรเจกต์แรก

**บทที่ 2 จุดเริ่มต้น** เลิกงานตรงเวลาโดนหาว่าไม่ทุ่มเท หัวหน้าจึงมอบหมายงานให้มากกว่าเดิมจากการทำงานหนักทำให้จิตอ่อน เริ่มเห็นผี

**บทที่ 3 คนเห็นผี** พบผีเด็ก สัมภเวสี และผีอื่น ๆ ในออฟฟิศ ทำให้ทำงานล่าช้าและเหนื่อยล้ามาก

**บทที่ 4 ตายไม่รู้ตัว** เรื่องเล่าในหมู่คนขับแท็กซี่ว่ามีผีมาโบกรถหน้าบริษัทนี้หลังเที่ยงคืนบ่อย ๆ (พนักงานสภาพโทรมเพราะเลิกงานดึกบ่อยๆ) คนขับคิดว่ารับผีขึ้นรถมาตลอดทาง แต่สรุปคือตะวันทำงานหนักจนเหมือนผี

**บทที่ 5 เสียงเรียกยามค่ำคืน** ไปขานรับเสียงเรียกยามค่ำคืน ซึ่งก็คือเสียงไลน์หัวหน้าสั่งแกลง เลยต้องทำงานเกือบเช้า

**บทที่ 6 คินสยอง** อีกไม่กี่วันก็ใกล้ส่งโปรเจกต์ใหญ่ ในวันนั้นตะวันก็เจอเรื่องน่ากลัวสุดสยองในคืนนั้น (เพื่อนที่ทำงานหนักเหมือนกันจนสภาพเหมือนผี) และรู้ความจริงว่าตนเป็นเบื้องหลังที่ทำให้ไม่มีใครชอบตะวัน และพยายามให้ตะวันรับภาระที่หนักเคยโดนมาก่อน (เฉลยเหตุการณ์ก่อนหน้านี้ที่ตนเป็นเบื้องหลัง)

**บทที่ 7 ศูนย์บรรเทาทุกข์** หาทางไล่สิ่งเลวร้ายออกไปโดยไปพบเจ้าแม่ HR บรรเทาลงได้บ้าง แต่ก็ต้องอดทนกับบางอย่างต่อไป ต้องปรับตัวอยู่ให้ได้ เกือบเกี่ยวประสบการณ์

**บทที่ 8 ความหวังใหม่** 1 ปีผ่านไป งานใหม่ได้ชีวิตดีขึ้น แต่สิ่งหนึ่งที่ไม่หายไปคือเป็น 'คนเห็นผี'  
สรุป เลือกแนวทางที่ 3

เนื่องจากเนื้อเรื่องแนวทางที่ 1 เป็นตอนจบแบบหักมุมว่าทุกอย่างเป็นความฝัน ซึ่งมีความเป็นไปได้ว่าผู้อ่านหลาย ๆ คนจะไม่ถูกใจกับการจบแบบนี้ ในส่วนของแนวทางที่ 2 ถึงจะเป็น 3 เรื่องราวที่มีที่มาของปัญหาที่ต่างกัน แต่วิธีแก้ค่อนข้างใกล้เคียง จึงจบด้วยแนวทางที่ 3 ที่เชื่อมโยงให้เป็นเรื่องยาว และมีวิธีการแก้ไขในบทเดียวไปเลย

## 4.4 โครงเรื่องขยาย

### 4.4.1 บทที่ 1 ความหวัง

วันนี้เป็นวันสำคัญของตะวัน เด็กต่างจังหวัดไฟแรงที่จะเริ่มทำงานในกรุงเทพเป็นวันแรก บริษัทแห่งนี้อาจดูเก่า ๆ โทรม ๆ แต่ที่แห่งนี้จะเป็นสถานที่ที่มอบประสบการณ์การทำงานสักอย่างให้เธออย่างแน่นอน เมื่อเข้าไปในบริษัทก็รู้สึกถึงบรรยากาศแปลก ๆ คงเพราะความตื่นเต้นที่จะได้เริ่มงานจริงสักที รุ่นพี่ชื่อหญิงเดินเข้ามาทักทายรับน้องใหม่อย่างตะวัน บอกว่าหัวหน้าของตะวันไม่อยู่วันนี้ หลังจากนั้นก็พาไปแนะนำตัวกับเพื่อนร่วมงานของเธอ ตะวันแนะนำตัวทักทายเพื่อนร่วมงาน ทุกคนดูยิ้มแย้มดี แต่เธอกลับรู้สึกเย็นวาบอย่างบอกไม่ถูก หลังจากแนะนำ

ตัวเสร็จตะวันตกเดินมายังโต๊ะทำงานของเธอ เพื่อนร่วมงานที่นั่งข้าง ๆ แนะนำตัวว่าชื่อนก พิ้งเข้ามาทำงานก่อนเธอไม่นาน เธอแนะนำตัวอย่างสดใส ตะวันที่รู้สึกเกร็งก็สบายใจขึ้น สักพักก็มีรุ่นพี่มามอบหมายงาน และสอนงาน ตะวันที่ตั้งใจทำงานมากเลยค่อนข้างเรียนรู้ได้เร็ว พอถึงช่วงพักเที่ยงนกก็ชวนไปกินข้าวเที่ยงด้วยกัน ชวนคุยเรื่อง สัพเพเหระ พี่ที่คอยสอนงานของตะวันตกก็เข้ามาทักจังหวะนั้นพอดี ไม่นานก็ถึงเวลาแยกย้ายไปทำงานต่อในช่วงบ่าย

เมื่อเลิกงานเวลา 6 โมงเย็น ตะวันเคลียงานเรียบร้อยก็เก็บของเตรียมกลับบ้าน กำลังจะบอกลานกแต่เห็นว่านกไม่อยู่จึงกลับก่อน แต่ไม่รู้ทำไมตะวันเหมือนโดนจ้องมองจากหลายสายตาระหว่างที่คอย ๆ เดินตามทางไปสู่ประตูทางออก

วันต่อมาพี่หญิงก็หายไปไม่มาสอนงานตะวันแล้ว แต่เป็นพี่ก้องเกียจมาสอนแทน พี่เกียจแทบจะไม่สอนอะไรเธอเลย ถามอะไรก็บอกให้ไปเรียนรู้เอง ดีที่เมื่อวานรุ่นพี่สอนอะไรที่ควรรู้ไว้เกือบทั้งหมดแล้ว อะไรที่ยังไม่รู้ก็รีบถามคนแถวหน้าแถวหลัง โอ้วทำไมพี่หญิงถึงไม่มาสอนแล้วนะ

งานใกล้จะเสร็จตามแพลนที่วางไว้ของวันนี้ พี่เกียจก็เอางานมาวางบนโต๊ะของตะวันพร้อมบอกว่าช่วยทำส่วนนี้ให้ที ตะวันกึ่งกับพี่คนนี้อีกครั้ง มาให้ช่วยอะไรก่อนเวลาเลิกงานหนึ่งนาที และนี่มันไม่ใช่หน้าที่ของเธอ แต่ก็ยังไม่กล้าปฏิเสธเพราะเพิ่งมาทำงานใหม่ ๆ ยังไม่อยากมีปัญหาอะไรเลยยอม ๆ ไปก่อน

รู้ตัวอีกทีพองานเสร็จก็เป็นเวลา 2 ทุ่มแล้ว ตะวันบิดตัวแก้เมื่อย หันไปซ้ายขวาก็เห็นว่านกกลับไปตอนไหนก็ไม่รู้ ระหว่างเดินออกจากบริษัทก็มองตามทาง บรรยากาศคอฟฟิศตอนกลางคืนมันวังเวงชวนจินตนาการเรื่องผีขึ้นมา เธอได้แต่ก้ำก๋อเพราะความไร้สาระของตัวเอง พร้อมโทรหาพ่อแม่ระหว่างทางกลับหอให้หายคิดถึง รวมถึงให้หายกลัวผีไปในตัว...

เช้าวันต่อมาระหว่างที่ทำงานอยู่นั้นก็รู้สึกถึงพลังบางอย่างที่กำลังเข้ามาในออฟฟิศ เสียงเท้านักๆ กำลังดังขึ้นเรื่อยๆ ตะวันค่อยๆ หันมองด้วยความสงสัย จากเงาดำสูงใหญ่เห็นชัดขึ้นว่าเป็นผู้ชายหน้าตาเคร่งขรึมคิ้วขมวดทุกคนกล่าวทักทายนั้นเลยทำให้รู้ว่าเขาคือหัวหน้าทีม นั่นเอง เธอเลยเดินไปแนะนำตัวไปว่าเป็นพนักงานใหม่ หัวหน้าก็ตอบกลับด้วยสีหน้าเคร่งขรึมแล้วเดินเข้าไปในห้องตัวเอง สักพักเสียงไลน์ที่มิกก็ดังบอกให้คิดไอเดียสำหรับโปรเจกต์ใหม่มาในการประชุมวันพรุ่งนี้ตอน 10 โมง ตะวันตื่นเต้นที่จะได้เริ่มคิดไอเดียสนุกๆ สักที ระหว่างวันเธอช่วยงานรุ่นพี่ ช่วยชงกาแฟ ช่วยปรีนเอกสาร กินข้าวเที่ยง แล้วก็ช่วยงานรุ่นพี่อีกทีก็คิดไอเดียไปด้วยว่าจะหันไปหานกชวนคุยว่าคิดไอเดียอะไรออกบ้างรึยัง แต่พอตึกไม่อยู่เลยหันกลับไปทำงานต่อ

พี่สอนงานก็เอางานมาให้เธอช่วยตอนใกล้เลิกงานอีกแล้ว แถมคราวนี้เหมือนจะเยอะขึ้นอีก ตะวันอยากคิดหาไอเดียสำหรับเสนอในที่ประชุมพรุ่งนี้เลยคิดว่าจะปฏิเสธ แต่ท่าทางของรุ่นพี่ดูน่ากลัวจนเพลอรับงานมาทำอีกครั้ง รู้ตัวอีกทีก็ตึกแล้วว่าจะโทรหาพ่อแม่ก็คงจะนอนกันแล้วเลยไม่ได้โทรไป พักได้แป๊บหนึ่งก็เริ่มคิดไอเดียสำหรับ

เสนอในที่ประชุมพรั่งนี้ด้วยความกระตือรือร้นต่อ นิ่งอยู่สักพักจนตะวันก็คิดออกในที่สุด แต่หารู้ไม่ว่าภายในเงามืด นั้นมีพี่หญิงกำลังแอบมองเธออยู่ด้วยความไม่พอใจ

#### 4.4.2 บทที่ 2 จุดเริ่มต้น

เช้าวันรุ่งขึ้นในห้องประชุม ตั้งแต่ก้าวเท้าเข้ามาก็รู้สึกถึงแรงกดดันจากหัวหน้า ทุกคนต่างเสนอไอเดีย ไอเดีย ตะวันเหมือนจะเป็นไปได้ด้วยดี แต่สุดท้ายหัวหน้าก็คิดว่าที่ตัวเองคิดมาดีที่สุดเหมาะสมที่สุด ตะวันเห็นว่ามิบางอย่าง ไม่ลงตัว ทั้งที่จุดนี้เพื่อนร่วมงานน่าจะสังเกตได้เหมือนกันแต่กลับเงียบไม่มีใครพูดอะไร เธอจึงลองแสดงความ คิดเห็นเสริม แต่กลายเป็นว่าทำให้หัวหน้าไม่พอใจอารมณ์เสียใส่พร้อมบอกว่าตนเองมีประสบการณ์มากกว่า จึงจำใจยินยอมไปกับหัวหน้าอย่างช่วยไม่ได้ด้วยความกลัว

หัวหน้านำเสนองานของตัวเองแก่ผู้บริหาร แต่ดูเหมือนเขาจะไม่เห็นด้วยเท่าไร หัวหน้าจึงเสนอไอเดียตะวันไป ผู้บริหารชอบไอเดียตะวันพร้อมชมหัวหน้า เมื่อตะวันรู้ว่าโดนแย่งความดีความชอบไปที่ตอนที่ต้องเริ่มดำเนินงาน แล้ว เธอเสียความรู้สึกแต่ก็ทำอะไรไม่ได้ และด้วยงานที่ยุ่งขึ้นทำให้ไม่มีเวลามานั่งคิดมาก

ตะวันวางแผนการทำงานในแต่ละวันไว้เรียบร้อย ทำให้เธอทำงานเสร็จทันเลิกงาน แต่คราวนี้ที่เธอเลิกตรงเวลานอกจากสายตาแปลกๆ ที่จ้องมองเธอ เธอยังโดนหัวหน้าเรียกไปคุย ณ ตอนนั้น ตะวันคาดหวังว่าอาจจะเรียกไปชม ที่ทำงานไฉ แต่เธอคิดผิด หัวหน้ากลับบอกว่าตะวันไม่ทุ่มเทกับงาน เธอชี้แจงไปว่าเธอทำงานเสร็จเร็วตามเวลาเฉยๆ หัวหน้าได้ยินแบบนั้นก็เลยทำการแบ่งงานให้ไปเพิ่มแทน กลายเป็นว่าเธอต้องทำงานเพิ่มขึ้นอีกเป็นสาเหตุให้ต้อง อยู่ถึงตีทุกวัน

ในแต่ละคืนเธอก็เริ่มเห็นเงาแปลกๆ การทำงานอย่างหนักอาจทำให้เธอตาฟาดไปเอง แต่ผ่านไปหลายวัน มันทำให้รู้ว่าสิ่งที่เห็นไม่ใช่ตาฟาด แต่จากความเหนื่อยล้าจนร่างกายอ่อนแอ ส่งผลให้เธอจิตอ่อน และเริ่มเห็นผี

#### 4.4.3 บทที่ 3 คนเห็นผี

##### ผี Poltergeist, สัมภเวสี

จะว่าไปแล้วช่วงนี้มีเรื่องแปลกที่ตะวันสังเกตมาสักพักจนมั่นใจว่าไม่ได้คิดไปเอง บางทีเหมือนว่าของบน โต๊ะตะวันก็เปลี่ยนที่เอง บางทีก็หายไปเฉย ๆ หรือแม้กระทั่งของกินเล่นบริษัทก็หมดบ่อยจนผิดปกติ ราวกับว่ามี บางสิ่งบางอย่างนอกจากพวกเรามาช่วยกินเพิ่ม ของกินสุดโปรดของตะวันที่อยู่คู่สาแปะชื่อแสดงความเป็นเจ้าของก็ หายไป หรือมีรอยกัดปริศนา แต่ตะวันก็หาสาเหตุไม่ได้จนบางทีก็คิดว่าอาจเป็นสัมภเวสีเร่ร่อนที่อาศัยอยู่ในบริษัทนี้ ที่กำลังหิวกระหาย “ฮ่า ฮ่า ฮ่า ว่าไปนั่น...”

## ห้องน้ำผีสิง

ระหว่างวันเวลาตะวันมาเข้าห้องน้ำก็มักจะได้ยินเสียงแปลกๆ มาจากห้องน้ำในสุดที่ประตูมักจะล็อกอยู่เสมอ บางทีก็ได้ยินเสียงขำคิกคัก บางทีก็ได้ยินเสียงร้องไหยหวนออกมาจากห้องน้ำห้องสุดท้าย จะว่าไปแล้วนกหายไปในอีกแล้วเนี่ย

## ผีแม่ลูกอ่อน

หลังกลับมาจากห้องน้ำ ขณะตะวันทำงานอยู่เพลิน ๆ ก็ได้ยินเสียงคิกคักของเด็ก แต่น่าแปลกเพราะที่ทำงานมีแต่ผู้ใหญ่ ตะวันมองซ้ายมองขวาหาที่มาของเสียง แต่เมื่อลองฟังดี ๆ แล้วเสียงนั้นมาจากใต้โต๊ะของเธอ ตะวันตกใจรีดลั่น ที่แท้ก็ลูกพี่ฉันนี่เอง ช่วงนี้งานยุ่งมากจริงๆ พี่ฉันที่มีรายได้ไม่มากพอจะหาสถานที่รับเลี้ยงเด็ก จึงจำเป็นต้องพามาบริษัทด้วย วันนี้จึงกลายเป็นอีกวันที่ต้องทำ OT ถึงดึกอีกครั้ง การเจอเด็กวัยกำลังซนมาป่วนพร้อมกับทำงานไปด้วยนั้นไม่ใช่เรื่องง่ายที่จะรับมือได้ง่าย ๆ ทำให้ตะวันเหนื่อยจะตายอยู่แล้ว

### 4.4.4 บทที่ 4 ตายไม่รู้ตัว

คนขับแท็กซี่กะดึกกำลังขับรถหาผู้โดยสาร เขาเห็นผู้หญิงท่าทางน่ากลัวกำลังโบกรถอยู่หน้าบริษัทแห่งหนึ่ง หลังจากถามจุดหมายปลายทางแล้ว คนขับเลยชวนคุยแก้ความง่วงจะได้ไม่รู้สึกล้อ แต่ผู้โดยสารไม่ตอบอะไร คนขับเลยเหลือบมองกระจกหลังเห็นผู้โดยสารนั่งนิ่ง ๆ ไม่ตอบโต้อะไร เลยไม่ถามอะไรต่อ จู่ ๆ ก็นึกถึงเรื่องที่รุ่นพี่แท็กซี่เล่าให้ฟังว่า หลังเที่ยงคืนจะเห็นคนท่าทางแปลก ๆ มายืนโบกแท็กซี่หน้าบริษัทแถวทาง 3 แพร่งตรงถนนแห่งนี้ คนขับแท็กซี่ก็ได้รู้ตัวแล้วว่าเป็นสถานที่เดียวกัน เลยไม่กล้าเหลือบมองกระจกหลังตลอดทางจนถึงที่หมาย คนขับแท็กซี่บอกลูกค้าว่าถึงที่หมายแล้ว แต่ผู้โดยสารยังนิ่งเหมือนเดิม เขากลับใจค่อย ๆ เหลือบมองกระจกหลัง ปรากฏว่าไม่เห็นใคร!! เขาตะโกนร้องตกใจคิดว่าเจอผีเข้าให้แล้ว แต่แล้วตะวันที่นอนไหลตกไปที่พื้นเบาหลังก็กรี๊ดด้วยความตกใจว่าเกิดอะไรขึ้น! พอต่างคนต่างใจเย็นก็คลี่คลายความกลัวกันไป แล้วจึงจ่ายเงินแยกย้าย

### 4.4.5 บทที่ 5 เสียงเรียกยามค่ำคืน

[คุณเคยได้ยินความเชื่อเรื่อง...]

[หากได้ยินเสียงเรียกตอนกลางคืนอย่าขานรับหรือไม่]

วันนี้เคลียงานเสร็จแล้ว พรุ่งนี้มีส่วนที่ต้องทำอีกไม่กี่อย่างเท่านั้น เธอล้มมากเลยรีบกลับมาห้องพักผ่อนจากที่เหนื่อยมาทั้งอาทิตย์ ตะวันนอนกำลังเข้าที่เข้าทาง หยิบขนมเข้าปากกินอย่างสบายใจระหว่างดูซีรีส์เรื่องโปรดที่ค้างไว้จนแทบลืมแล้วว่าตอนล่าสุดที่ดูเรื่องราวเป็นยังไง จู่ ๆ ตะวันก็ได้ยินเสียงบางอย่างดังขึ้น แต่อะไรกันที่เป็นเจ้าของเสียง เพราะเธออาศัยอยู่เพียงคนเดียว ด้วยความที่คิดว่าน่าจะหุแว่วไปเองเลยไม่ได้คิดอะไรมาก แต่สักพักก็ได้ยินอีก จึงมองไปรอบ ๆ ห้องเพื่อหาที่มาของเสียง ยิ่งฟังยิ่งชัดเจน เธอก็รู้ตัวว่าเสียงที่ได้ยินไม่ได้มาจากข้างนอก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ห้อง แต่มาจากข้างในห้องของเธอ เมื่อรู้ถึงที่มาของเสียง ก็อยากลองเสียงดูให้รู้กันชัด ๆ ไปเลยว่าเป็นอะไรกันแน่ ผลจากการกระทำของตะวัน นำไปสู่ความทรมานจนเกือบเข้า

#### 4.4.6 บทที่ 6 คินสยอง

เธอมาทำงานเกือบสาย เพราะหลับลิ้มตื่น พอเปิดประตูเข้ามาบริษัทในวันนี้ดูเหนื่อย พนักงานแต่ละคนทำงานอย่างหนักกับโปรเจกต์ล่าสุดที่ใกล้ถึงเวลาส่งเต็มที่ รวมถึงงานอื่นนอกเหนือจากนี้ที่ต้องรับผิดชอบอีกจนสภาพไม่ต่างกับผี วันนี้อย่างยิ่งยาวไกล ทุกคนต้องลุยงานกันถึงดึกเพื่อทำงานให้ทันเสร็จ

นกกั้ทำทางยุ่งมากระหว่างวันเห็นนกกบอกว่าต้องไปช่วยงานคนนั้นคนนี่ก่อนเดี๋ยวกลับมา ช่วงพลบค่ำนกกั้ก็ต้องไปช่วยรุ่นพี่แผนกอื่นแปะนึ่งจึงฝากตะวันทำงานส่วนของตัวเองให้หน่อยก่อนที่จะทำไม่ทัน ตะวันกลัวงานไม่เสร็จจึงยอมช่วย และเห็นว่านกกเป็นคนเดียวที่ติดกับเธอจึงอยากตอบแทน

เงยหน้าขึ้นอีกทีก็เวลาเกือบตี 3 แล้ว เปลือกตาตะวันอยากปิดลงเต็มที่ แต่ทำได้แค่ถอนหายใจที่ต้องกลับตึกอีกครั้ง พร้อมเดินไปถ่ายเอกสาร ‘จะว่าไปแล้วนกกั้ยังไม่กลับมาเลย’ ตะวันเกิดสงสัยระหว่างยืนรอเครื่องปริ้นเอกสาร แต่ก็กวาดสายตาไปเห็นเงาว่าเพื่อนร่วมงานตนยังอยู่ คิดไว้ว่าพอถ่ายเอกสารเสร็จจะเดินไปถามงานนิดหน่อย แต่พอเดินเข้าใกล้ก็เห็นพี่หญิงเป็นผีคอหักไปซะแล้ว ทันใดนั้นนกกั้ก็ตั้งตรงขึ้นมาพร้อมตะโกนใส่ตะวัน

“พอใจรึยัง! ราคาแพงนักไม่ใช่หรอ!!” แล้วนกกั้ก็หักลงไปเหมือนเดิม ตะวันสะดุ้งโหยง ทั้งสับสน ทั้งตกใจจนรีบถอย ตะวันตกใจมากจึงรีบเร่งฝีเท้าวิ่ง ภาพข้างหน้าทำเอาตะวันขนลุกไปหมด เพราะตามทางมีมือไม้ขาไหล่ออกมาจากใต้โต๊ะเต็มไปหมด เธอวิ่งไปจนกระทั่งเจอห้องน้ำจึงตัดสินใจไปหลบในนั้น แต่เธอก็ลืมไปว่านี่คือห้องน้ำผีสิง คิดได้ตอนนั้นก็สายไปเสียแล้ว

ทันใดนั้นเสียงขำคึกคักก็ดังออกมาจากห้องน้ำในสุด ตะวันอาจบ้าไปแล้วจากการนอนน้อยหรือไม่ก็เพราะเจอเรื่องน่ากลัวมาจนไร้สติ จะหนีไปข้างนอกก็เจอผีอยู่ดี จุดนี้คงไม่มีอะไรน่ากลัวไปกว่านี้แล้ว ไปดูให้มันรู้แล้วรู้รอดไปเลย จะได้ไขข้อข้องใจว่าข้างในห้องน้ำนั้นคืออะไรกันแน่!!

ตะวันค่อยๆ เดินเข้าไปใกล้ห้องน้ำขึ้นเรื่อยๆ เหมือนว่าเสียงปริศนาจะพริบพ้ออะไรบางอย่างไปด้วยพร้อมกับหัวเราะคึกคัก เธอปีนจากห้องน้ำห้องข้างๆ เพื่อชะเง้อดูจากด้านบนแม้ว่าจะมีดมองไม่ค่อยเห็น แต่ตะวันจำเสียงนั้นได้ทันที นั่นก็คือ นก นั่นเอง

สาเหตุที่นกกั้หายไประหว่างทำงานบ่อย ๆ ก็เพื่อแอบในห้องน้ำก่อนช่วงเวลาที่เราที่รุ่นพี่ชอบโยนงาน ตะวันจึงเป็นคนรับไปแทน ด้วยความเป็นน้องใหม่ก่อนหน้านั้นนกกั้ก็เป็นคนโดนให้ช่วยงานรุ่นพี่มาตลอดเช่นกัน

ตะวันรีบวิ่งออกมาจากห้องน้ำอย่างรวดเร็ว ตอนนี้อย่างไรก็รู้สึกละอาย รู้สึกโง่ และหวาดกลัวอย่างมาก นี่มันอะไรกัน ในหัวตะวันความคิดตึกกันไปหมด ตะวันที่กำลังสับสนวิ่งชนกองงานล้มลงมาทับเธอจนสลบลงไปกับพื้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สลับสล็อตขึ้นขึ้นมาก็รู้สึกว่าร่างกายตัวเองขยับไม่ได้นะวินาทีนั้นเธอก็รู้ว่าโดนผีอำเข้าให้แล้ว ด้วยพลังมีเหลืออยู่เพียงน้อยนิดตะวันฮีบรวบรวมแรงทั้งหมดจนหลุดออกมา และรีบวิ่งหนีออกมาจากที่ตรงนั้นให้ไวที่สุด

#### 4.4.7 บทที่ 7 ศูนย์บรรเทาทุกข์

ตะวันคิดว่ารับไม่ไหวแล้วจากหลาย ๆ เรื่องที่เกิดขึ้น เลยคิดว่าจะหาทางไล่สิ่งที่ตามรังควานเธอโดยการไปหาเจ้าแม่ HR ให้ช่วยจัดการขับไล่สิ่งเลวร้ายให้หมดไป เมื่อเล่าสิ่งที่เกิดขึ้นให้กับเจ้าแม่ฟัง เจ้าแม่ก็ทำการจัดเตรียมพิธีเจรจากับสิ่งชั่วร้ายที่ตามรังควานตะวัน โดยการอัญเชิญผีมาคุยตัวต่อตัว ค่อย ๆ เสร็จโดยไม่ทำให้ผีโกรธไม่ขึ้น พิธีจะล้มเหลวและเหตุการณ์จะยิ่งแย่ ผีเพื่อนร่วมงานบางส่วนเอียนน้อยลง แต่ดูเหมือนว่าผีหัวหน้าค่อนข้างแข็งแรงแลยทำอะไรไม่ได้มาก ในส่วนของผีเพื่อนร่วมงานที่เอียนมากเจ้าแม่ HR จะทำการปายนต์สะกดพลังของผีไล่ให้เอียนได้น้อยลง

แม้ว่าความเอียนน้อยลงแต่ก็ยังได้ยินเสียงซุบซิบ หรือรู้สึกถึงสายตาท่จ้องมองอยู่บ้าง เจ้าแม่จึงแนะนำให้แกลังก็ทำเป็นมองไม่เห็น หรือไม่สนใจไป ในส่วนของที่หญิงก็เหมือนจะเชื่อเธอแล้ว แต่ก็อึดอัดหลังจากเกิดเรื่องพวกนั้นขึ้นจึงไม่ได้คุยกันบ่อย

เธออดทนอยู่ต่อให้ครบปี พยายามปรับตัวให้ได้ รู้เท่าทันว่าต้องอยู่ร่วมกับผีอย่างไร ติดต่อสื่อสารกับผีพวกนี้เฉพาะเรื่องจำเป็น ตั้งใจทำหน้าที่ตัวเองให้ดีเพื่อเก็บเกี่ยวประสบการณ์ต่อไป

#### 4.4.8 บทที่ 8 ความหวังครั้งใหม่

1 ปีผ่านไป

ตะวันที่พยายามทำงานมาตลอด ก็ได้ไปสมัครงานหลายๆ ที่จนได้งานใหม่ในที่ที่ดีขึ้น เธอกำลังจะหลุดพ้นจากบริษัทผีสิงในที่สุด แม้ว่าตะวันจะเริ่มงานใหม่ ชีวิตใหม่ แต่สิ่งที่ยังเหมือนเดิมเป็นดังคำสาปที่ลลอกหลอนนั่นคือการมองเห็นผี เธอรู้ได้ยังไงนะหรือ? ก็เพราะว่าบริษัทใหม่นี้ก็มีผีขึงงละ

## บทที่ 5

## การออกแบบและพัฒนาแบบร่าง

## 5.1 การออกแบบโลโก้

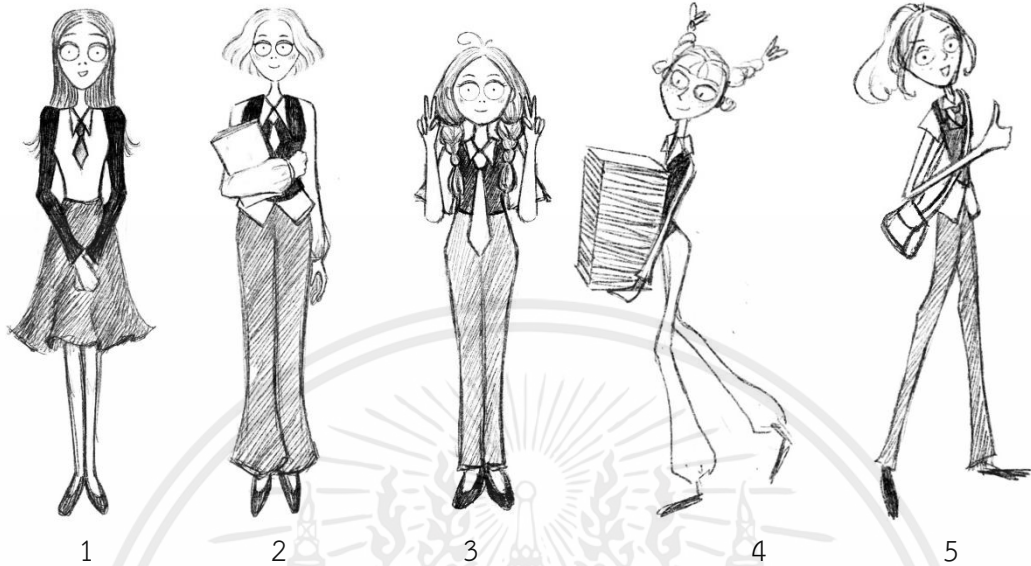
ประเภท	A บริษัท หลอน (ไม่จำกัด)	B บริษัทหลอนซอห์น	C ออฟฟิศนี้ผีหลอก	D ผีหลอกงานหลอน	E ลำบากวันนี้...ไปสบายวันหน้า
ปกติ	① บริษัท หลอน (ไม่จำกัด) ② บริษัท หลอน (ไม่จำกัด) ③ บริษัทหลอน (ไม่จำกัด) ④ บริษัทหลอนไม่จำกัด	① บริษัท หลอน ซอห์น ② บริษัทหลอน ซอห์น	① ออฟฟิศนี้ ผีหลอก ② ออฟฟิศนี้ ผีหลอก	① ผีหลอก งานหลอน ② ผีหลอก งานหลอน	① ลำบากวันนี้ ไปสบายวันหน้า ② ลำบากวันนี้ ไปสบายวันหน้า ③ ลำบากวันนี้ ไปสบายวันหน้า
2	⑤ บริษัท หลอน (ไม่จำกัด) ⑥ บริษัท หลอน (ไม่จำกัด)	③ บริษัท หลอน ซอห์น	③ ออฟฟิศนี้... ผีหลอก	③ ผีหลอก งานหลอน	④ ลำบากวันนี้ ไปสบายวันหน้า
บริษัท	⑦ บริษัท หลอน (ไม่จำกัด)				

ภาพที่ 5.1 แบบร่างโลโก้ครั้งแรก

## สรุป เลือกล้อโก้ C2

เนื่องจากชื่อเรื่องจำได้ง่าย การออกแบบสามารถนำไปต่อยอดให้ลงตัวขึ้นได้อีก อาจนำการออกแบบจากตัวเลือกอื่นมาช่วยให้การออกแบบครั้งต่อไปลงตัวขึ้น

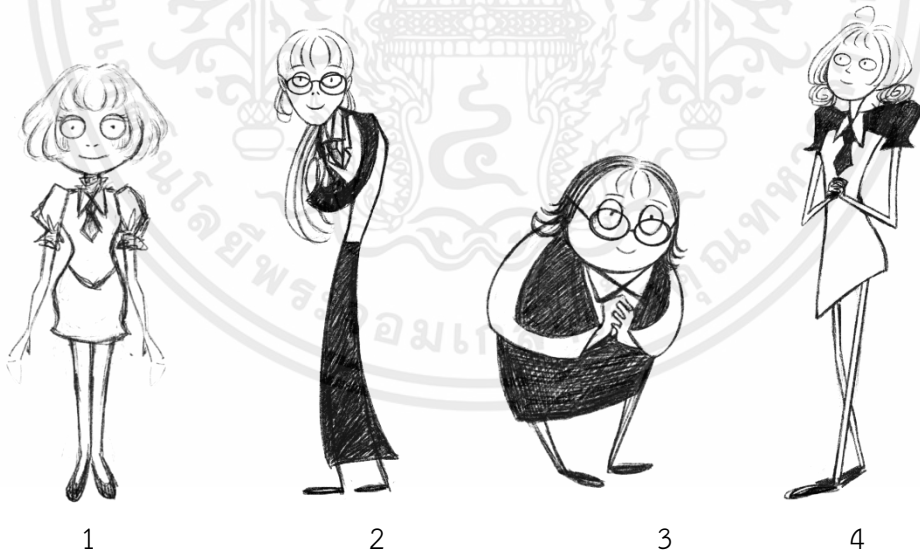
## 5.2 การออกแบบตัวละคร



ภาพที่ 5.2 แบบร่างตะวัน

### สรุป เลือกแนวทางที่ 5

เนื่องจากดูไม่เด็กหรือโตไป มีความสดใส กระตือรือร้น เหมาะกับคาแรคเตอร์เด็กใหม่ไฟแรง

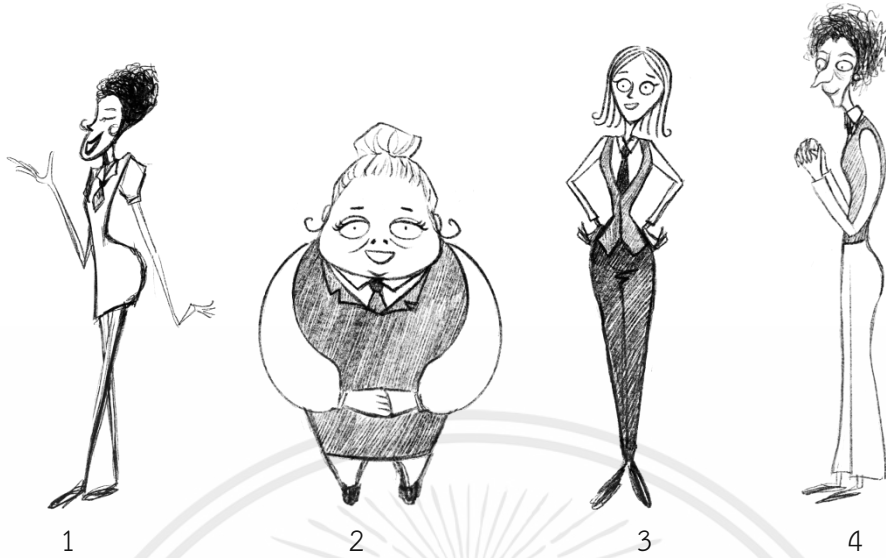


ภาพที่ 5.3 แบบร่างนก

### สรุป เลือกแนวทางที่ 3

เนื่องจากดูเรียบบ่อย ไม่มีพิษมีภัย ทำให้ผู้อ่านไม่สงสัยว่าเป็นตัวร้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.4 แบบร่างผู้หญิง

สรุป เลือกแนวทางที่ 3

เนื่องจากดูเป็นรุ่นพี่ที่ดูเข้าถึงง่าย ใจดี



ภาพที่ 5.5 แบบร่างพี่ก๊อเงียง

สรุป เลือกแนวทางที่ 3

เนื่องจากดูเป็นรุ่นพี่ที่เจ้าเล่ห์ มีลักษณะที่จำง่าย ไม่จำสับสนกับตัวละครอื่น เช่น ตัวเลือกที่ 2 ที่รูปร่างใหญ่ อาจสับสนกับตัวละครหัวหน้าได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 5.6 แบบร่างหัวหน้า

สรุป เลือกแนวทางที่ 1

เนื่องจากดูน่าเกรงขาม มีเอกลักษณ์ การออกแบบน่าสนใจกว่าตัวเลือกอื่น เป็นภาพจำ



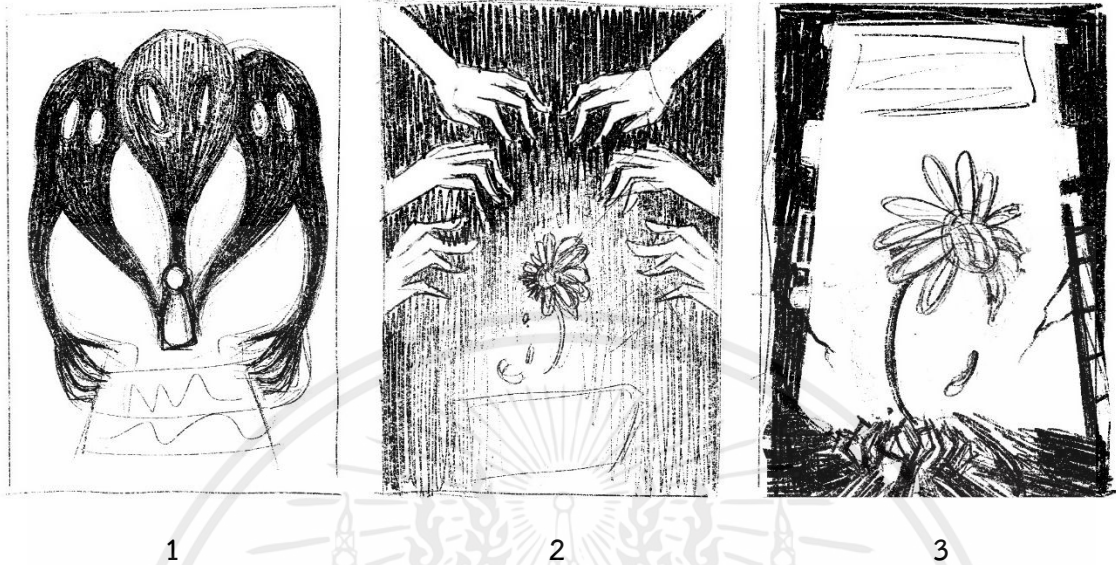
ภาพที่ 5.7 แบบร่างเจ้าแม่ HR

สรุป เลือกแนวทางที่ 2

เนื่องจากดูมีประสบการณ์ มีรูปร่างแข็งแรงสู้กับสิ่งชั่วร้าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

### 5.3 การออกแบบหน้าปก

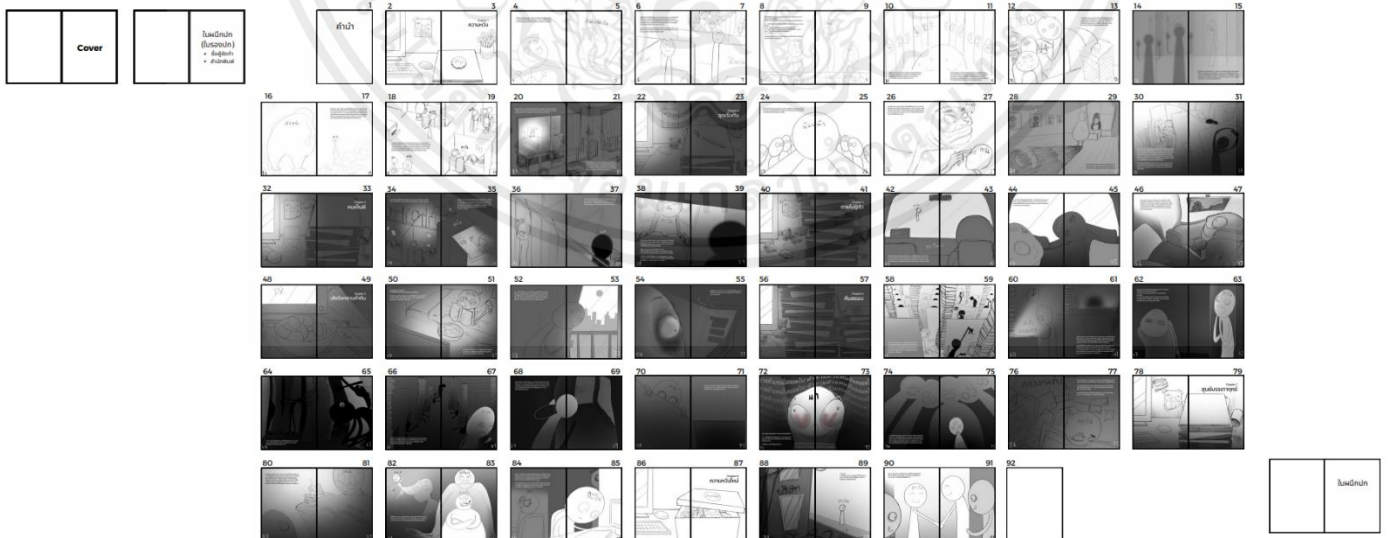


ภาพที่ 5.8 แบบร่างหน้าปก

สรุป เลือกแนวทางที่ 3

เนื่องจากมีรายละเอียดและความหมายแฝงที่น่าสนใจกว่าแนวทางอื่น

### 5.4 การออกแบบภาพประกอบภายในเรื่อง



ภาพที่ 5.9 แบบร่างภาพประกอบภายในเรื่อง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 6

## ผลงานจริง

## 6.1 โลโก้

ออฟฟิศนี้...  
**พลังออก**

ภาพที่ 6.1 โลโก้

## 6.2 ตัวละคร



ภาพที่ 6.2 ตะวัน



ภาพที่ 6.3 นก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.4 พี่หญิง



ภาพที่ 6.5 พี่ก้องเกี้ยว



ภาพที่ 6.6 หัวหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.7 เจ้าแม่ HR

### 6.3 ปกหนังสือ



ภาพที่ 6.8 หน้าปก

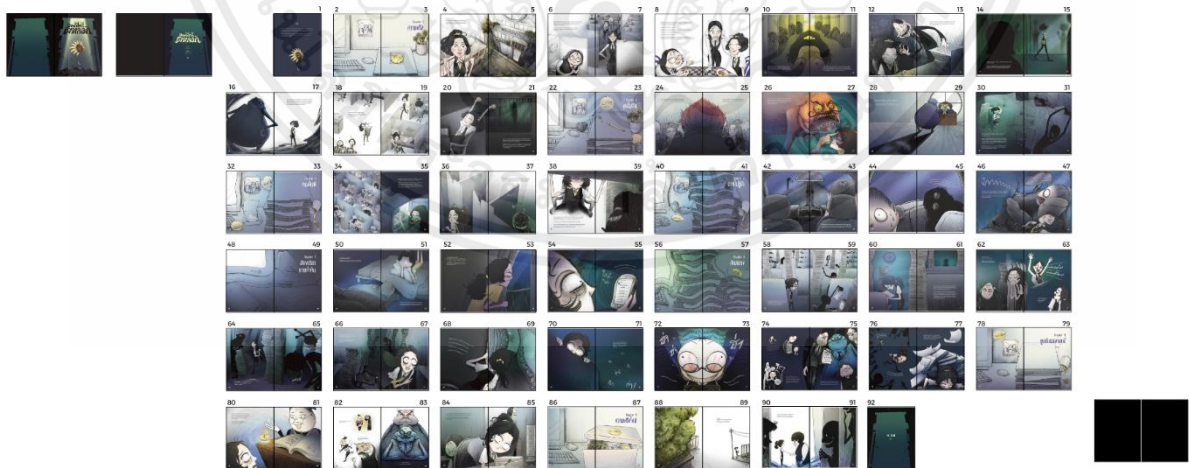
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.9 ปกหน้า/ปกหลัง

## 6.4 ภาพประกอบภายในเรื่อง

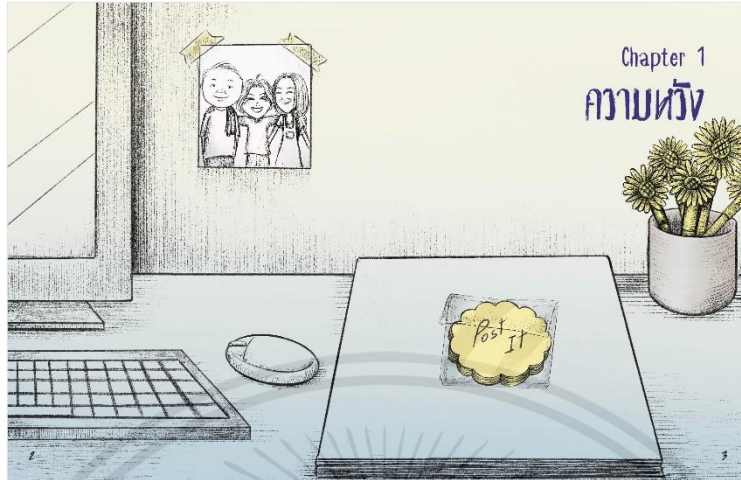
### 6.4.1 Dummy



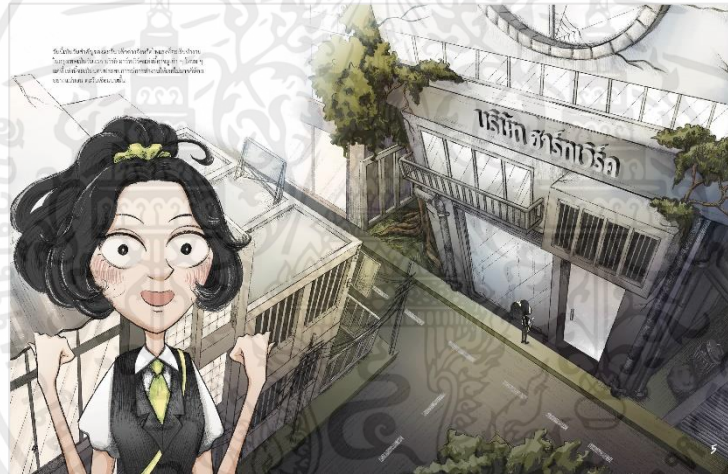
ภาพที่ 6.10 Dummy

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6.4.2 ภาพประกอบภายในเล่ม



ภาพที่ 6.11 หน้า 2-3



ภาพที่ 6.12 หน้า 4-5



ภาพที่ 6.13 หน้า 6-7

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้





ภาพที่ 6.17 หน้า 14-15



ภาพที่ 6.18 หน้า 16-17

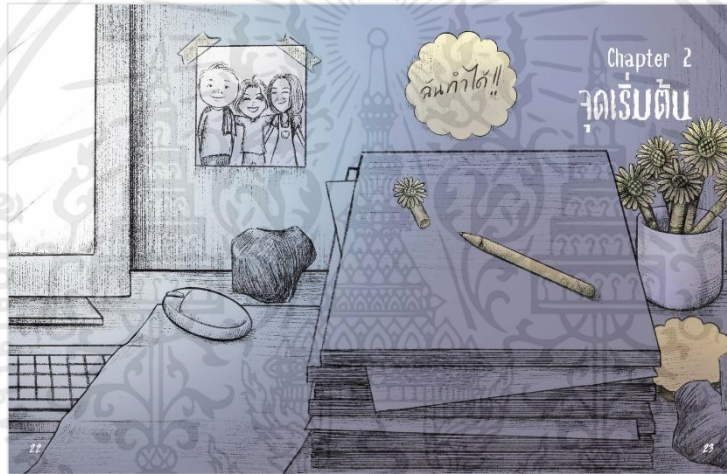


ภาพที่ 6.19 หน้า 18-19

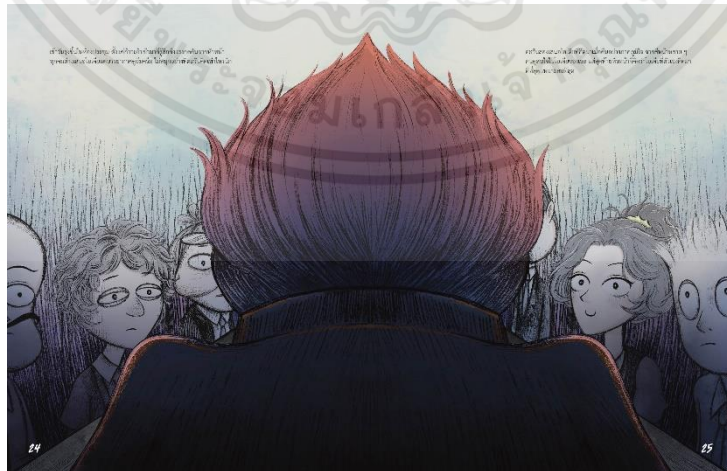
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.20 หน้า 20-21



ภาพที่ 6.21 หน้า 22-23



ภาพที่ 6.22 หน้า 24-25

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.23 หน้า 26-27



ภาพที่ 6.24 หน้า 28-29

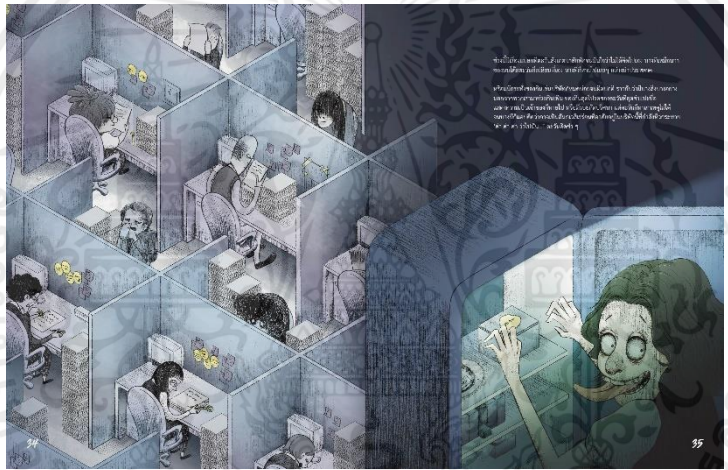


ภาพที่ 6.25 หน้า 30-31

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.26 หน้า 32-33



ภาพที่ 6.27 หน้า 34-35

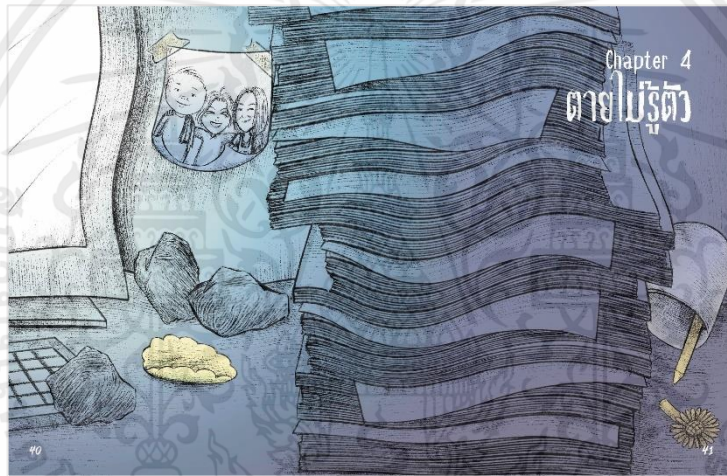


ภาพที่ 6.28 หน้า 36-37

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.29 หน้า 38-39



ภาพที่ 6.30 หน้า 40-41



ภาพที่ 6.31 หน้า 42-43

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.32 หน้า 44-45



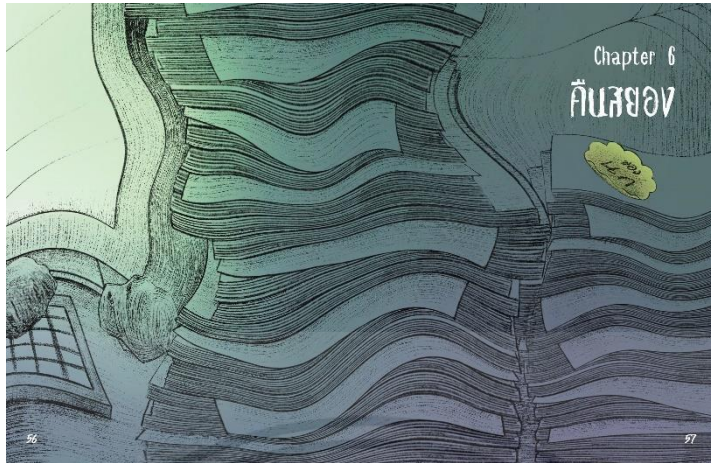
ภาพที่ 6.33 หน้า 46-47



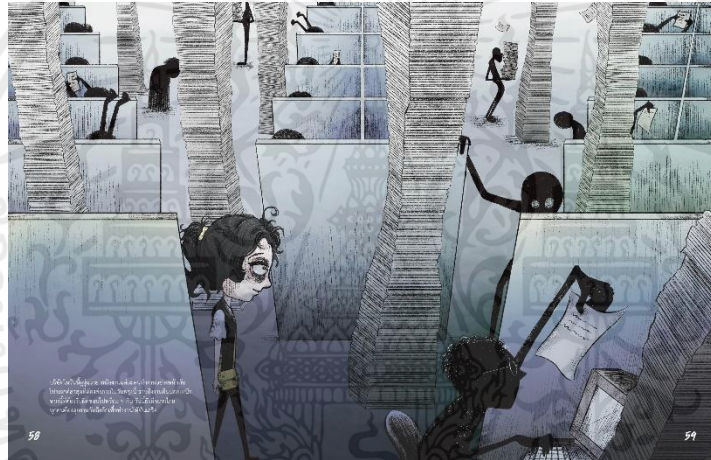
ภาพที่ 6.34 หน้า 48-49

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

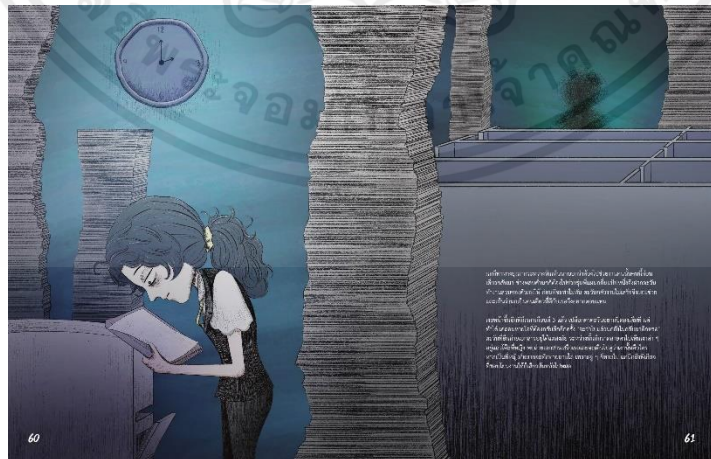




ภาพที่ 6.38 หน้า 56-57



ภาพที่ 6.39 หน้า 58-59

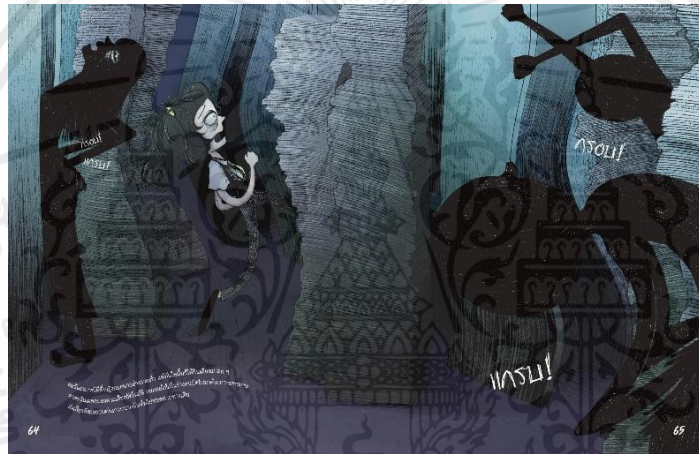


ภาพที่ 6.40 หน้า 60-61

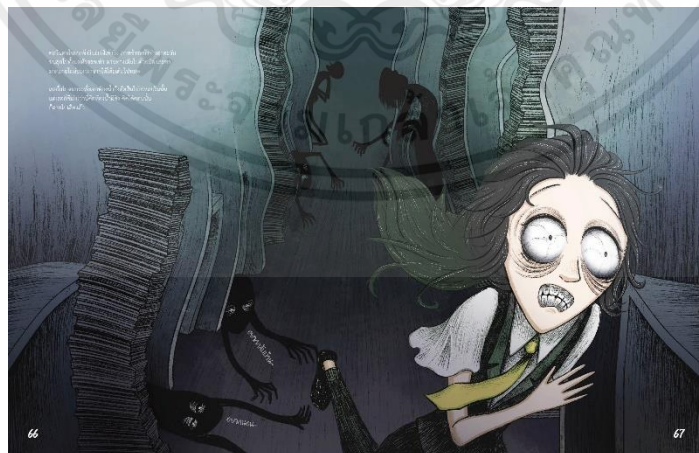
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.41 หน้า 62-63



ภาพที่ 6.42 หน้า 64-65

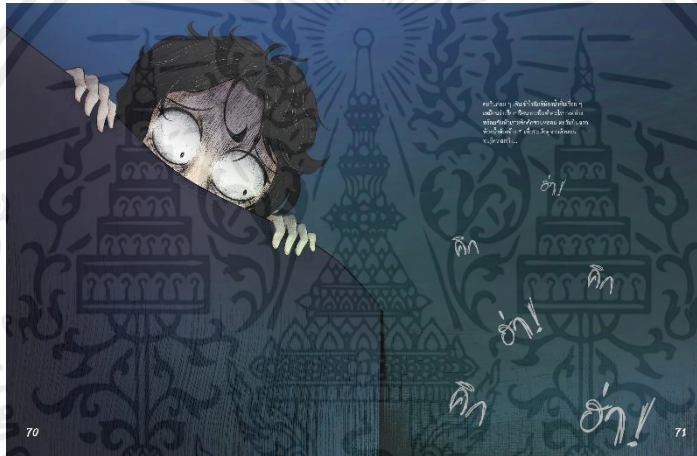


ภาพที่ 6.43 หน้า 66-67

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.44 หน้า 68-69



ภาพที่ 6.45 หน้า 70-71



ภาพที่ 6.46 หน้า 72-73

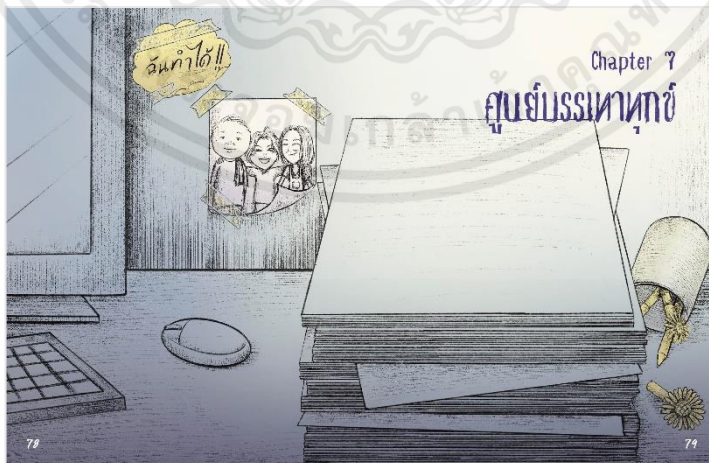
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.47 หน้า 74-75

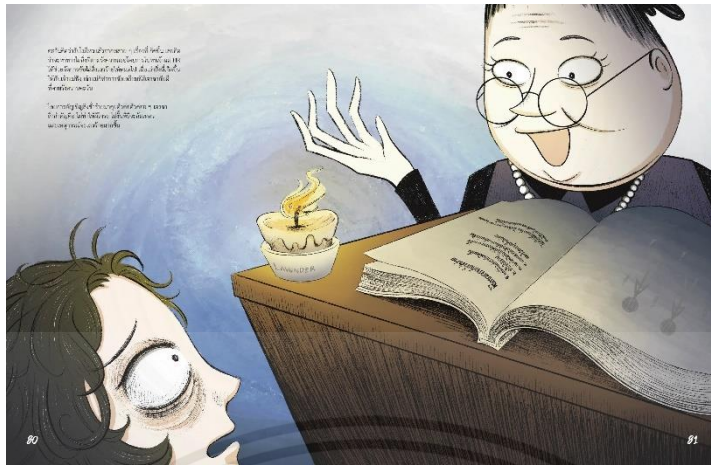


ภาพที่ 6.48 หน้า 76-77



ภาพที่ 6.49 หน้า 78-79

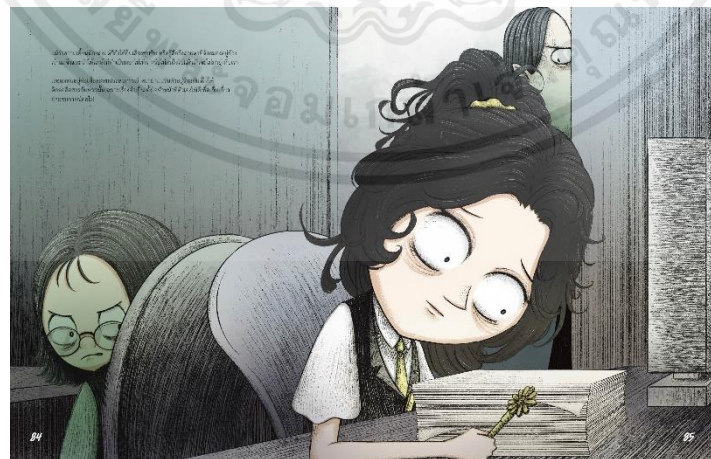
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.50 หน้า 80-81



ภาพที่ 6.51 หน้า 82-83



ภาพที่ 6.52 หน้า 84-85

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพที่ 6.53 หน้า 86-87



ภาพที่ 6.54 หน้า 88-89



ภาพที่ 6.55 หน้า 90-91

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.5 รูปเล่มจริง



ภาพที่ 6.56 รูปเล่มจริงภายนอก



ภาพที่ 6.57 รูปเล่มจริงภายใน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## 6.6 โปสเตอร์



ภาพที่ 6.58 โปสเตอร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า  
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บทที่ 7

### บทสรุปและข้อเสนอแนะ

#### 7.1 บทสรุป

“ออฟฟิศนี้ผีหลอก” เป็นหนังสือนิทานภาพประกอบแนวสยองขวัญตลกร้ายที่สะท้อนปัญหาการทำงานในวัฒนธรรมบริษัทที่เป็นพิษ โดยเปรียบเทียบปัญหาที่หลอกหลอนและน่ากลัวไม่ต่างจากผี จนทำให้สภาพร่างกายจิตใจแย่งเรื่อย ๆ การทำหนังสือนิทานภาพประกอบนี้จึงทำเพื่อให้ผู้อ่านตระหนักว่าสิ่งเหล่านี้คือปัญหา ไม่ใช่เรื่องปกติที่ควรพบเจอจนกลายเป็นวัฒนธรรมในองค์กรแบบผิด ๆ ไม่ว่าผู้อ่านจะเป็นผู้ประสบปัญหาอยู่หรือเป็นผีโดยที่ไม่รู้ตัวอยู่ก็ตาม

หนังสือนิทานภาพประกอบเรื่องนี้อาจไม่สามารถเข้าไปเปลี่ยนแปลงให้วัฒนธรรมที่เป็นพิษของบริษัทใดบริษัทหนึ่งให้ดีขึ้นมาได้ทันที แต่อย่างไรก็ตามการทำหนังสือนิทานภาพประกอบเรื่องนี้จะสามารถเป็นส่วนหนึ่งให้ผู้อ่านได้ตระหนักถึงปัญหาได้มากขึ้นไม่มากก็น้อย

#### 7.2 ปัญหา และข้อจำกัดของการศึกษา

7.2.1 การผลิตหนังสือปกแข็ง โดยอยากให้ออกมามีคุณภาพที่ดี จึงใช้กระดาษที่มีคุณภาพในการพิมพ์ 4 สี จำนวน 92 หน้า ที่ยังไม่รวมปกหน้า/ปกหลัง และใบผนึกปก ทำให้มีราคาที่ยค่อนข้างสูง ก่อนสั่งผลิตจึงต้องตรวจสอบให้ดี หรือถึงแม้ว่าผลิตออกมาแล้วตัวเล่มมีปัญหาที่อาจไม่สามารถแก้ไขได้ด้วยขบวนการที่มีอย่างจำกัด

7.2.2 วิธีแก้ปัญหการทำงานในวัฒนธรรมบริษัทที่เป็นพิษตั้งแต่ต้นเหตุที่ค่อนข้างหายาก เนื่องจากเป็นสิ่งที่พนักงานทั่วไปไม่มีกำลังมากพอที่จะทำอะไรได้ หรือการร้องเรียนไปไม่ถึงผู้บริหาร วิธีแก้ปัญหภายในหนังสือนิทานจึงเป็นวิธีหลีกเลี่ยงเพื่อให้พบปัญหาได้น้อยที่สุด

#### 7.3 ข้อเสนอแนะ

7.3.1 สำหรับผู้ที่ต้องการนำศิลปะนิพนธ์นี้ไปพัฒนาต่อ เนื้อหาภายในหนังสือนิทานเรื่องนี้ได้นำปัญหาเพียงส่วนหนึ่งมาเท่านั้น ซึ่งในความเป็นจริงแล้วยังมีปัญหาการทำงานในวัฒนธรรมองค์กรที่เป็นพิษอีกมากมายที่สามารถนำไปต่อยอดได้อีกหลากหลายเรื่องราว หรืออาจไม่จำเป็นต้องให้กลุ่มเป้าหมายเป็นพนักงานทั่วไป แต่เป็น

ผู้ที่กำลังจะทำธุรกิจบางอย่าง เผยแพร่เรื่องราวการบริหารบริษัทอย่างไรให้ไม่เป็นพิษจากผู้มีประสบการณ์ให้แก่พวกเขาเหล่านั้น เพื่อหลีกเลี่ยงปัญหานี้ตั้งแต่ต้น

7.3.2 แบ่งเวลาการทำงานให้ดี กำหนดวันเสร็จสำหรับแต่ละพาร์ทในการทำงาน เพื่อให้งานเสร็จลุล่วงตรงตามเวลาที่กำหนด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหาและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

## บรรณานุกรม

ศิริพรรณ แสงจันทร์ 2553 “การวิเคราะห์ศิลปะเอ็กเพรสชันนิสม์ในการออกแบบงานสร้างภาพยนตร์ของ

ทิม เบอร์ตัน” ปรินญาณีเทศศาสตร์มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

กัมปนาท ขำแก้ว 2559 “ผี ความน่าสะพรึงกลัวในยุคบุพกาล” วารสารกึ่งวิชาการ 37(3) 74-84

นวรรตน์ เพชรพรหม 2562 “วัฒนธรรมองค์กรและคุณภาพชีวิตในการทำงานที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพในการ

ปฏิบัติงานของพนักงาน บริษัท ไพรซ์วอเตอร์ไค จำกัด” ปรินญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต,

มหาลัยเทคโนโลยีราชวมงคลชัยบุรี

พระครูใบฎีกาหัตถ์ กิตติโนโท และผศ.ดร. 2563 “วิถีแห่งความเชื่อของชาวพุทธในสังคมไทย” วารสาร มจร.

เลย ปริทัศน์ 1(2) 57-61

ศุภาพิญ์ อินแดง 2565 “วัฒนธรรมองค์กรที่ส่งผลต่อความสุขในการทำงานของกลุ่มเจนเนอร์เรชั่นวายในเขต

กรุงเทพมหานครและปริมณฑล” ปรินญาการจัดการมหาบัณฑิต วิทยาการจัดการ, มหาวิทยาลัยมหิดล

