

ภาพตัวแทนการใช้อำนาจ การครอบงำ และการต่อต้านขัดขืนในภาพยนตร์ชุด

Hunger Games

THE REPRESENTATION OF POWER, HEGEMONY AND RESISTANCE IN
THE HUNGER GAMES FILM SERIES



ภาพตัวแทนการใช้อำนาจ การครอบงำ และการต่อต้านขัดขืนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games

THE REPRESENTATION OF POWER, HEGEMONY AND RESISTANCE IN THE
HUNGER GAMES FILM SERIES



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
ปีการศึกษา 2562



© 2563

จร สถิติวิทยา

สงวนลิขสิทธิ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
อนุมัติให้วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์

เรื่อง ภาพตัวแทนการใช้อำนาจ การครอบงำ และการต่อต้านชัดเจนในภาพยนตร์
ชุด Hunger Games

ผู้วิจัย ธร สถิตวิทยา

ได้พิจารณาเห็นชอบโดย

อาจารย์ที่ปรึกษา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริชัย อรรถอุดม)

อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม

(ดร.พีรชัย เกิดสินธุ์)

กรรมการบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.องอาจ สิงห์ลำพอง)

กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ

(ดร.ไกรวุฒิ จุลพงศธร)

(อาจารย์วิรัตน์ รัตตากร)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

27 พฤษภาคม 2563

จร สถิติวิทยา. ปริญญาโทเศรษฐศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์, พฤษภาคม 2563, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ภาพตัวแทนการใช้อำนาจ การครอบงำ และการต่อต้านขัดขืนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games (77 หน้า)

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริชัย อรรคอุดม

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอการใช้อำนาจของรัฐ และการครอบงำ ที่จะทำให้ประชาชนยอมทำตาม ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอวิธีและลักษณะในการต่อต้านและขัดขืนอำนาจของประชาชนในภาพยนตร์เรื่อง Hunger Game และเพื่อศึกษาเงื่อนไขในการเลือกสัญญาณในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ที่ได้ถูกนำไปใช้แสดงการต่อต้านขัดขืนอำนาจรัฐ ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อความ (Textual Analysis)

ผลการศึกษาพบว่า ภาพตัวแทนที่มีการใช้อำนาจของรัฐที่จะทำให้ประชาชนยอมทำตาม คือ การสร้างวินัยผ่านพิธีกรรมที่มีเหตุมีผล การทำให้ตกอยู่ภายใต้การจ้องมอง การใช้อำนาจชีวะ และการใช้อำนาจในการควบคุมบังคับชนชั้นล่าง และการยอมรับการปกครองอย่างยินยอมพร้อมใจ การนำเสนอวิธีและลักษณะในการต่อต้าน และขัดขืนอำนาจของประชาชน คือ การต่อต้านและขัดขืนอำนาจผ่านสัญญาณการชูสามนิ้ว นกมือกิ้งเกย์ โฆษณาชวนเชื่อ ผิวปาก และการวาดภาพ และสัญญาณที่ได้ถูกนำไปใช้แสดงการต่อต้านขัดขืนอำนาจรัฐในปัจจุบัน คือ สัญญาณการชูสามนิ้วที่สามารถกระทำได้โดยทันที โดยไม่จำเป็นต้องผ่านกระบวนการเตรียมการ และยังสามารถหลบซ่อนจากการถูกจับกุมได้โดยง่ายเท่านั้น ที่ถูกนำไปใช้ในโลกลงความจริง อย่างไรก็ตามสัญญาณในภาพยนตร์ก็ได้ถูกนำไปเผยแพร่โดยสื่อมวลชน และโดยเฉพาะสื่ออินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ จนทำให้เกิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม ที่แม้แต่ผู้ที่ไม่เคยชมภาพยนตร์มาก่อน แต่มีความเข้าใจและเห็นด้วยกับความหมายของสัญญาณ ก็สามารถที่จะหยิบยืมนำสัญญาณมาใช้ได้ ผ่านกลไกต่าง ๆ บนโลกอินเทอร์เน็ต อย่างเช่น การใช้แฮชแท็กบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ เป็นต้น

อนุมัติ:

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

Stitwitya, T. M.Com.Arts (Strategic Communications), July 2020, Graduate School, Bangkok University.

The Representation of Power, Hegemony and Resistance in the Hunger Games Film Series (77 pp.)

Thesis Advisor: Asst.Prof. Arishai Akraudom, Ph.D.

ABSTRACT

This qualitative research aiming to study representative image that the creator of The Hunger Games films represent the exercise of real world by textual analysis of the Hunger Games films series as follows, the exercise of state power that make the people feel docile towards that power, Representative image that the creator of The Hunger Games films represents the collective way the people in the films use to resist the state power and the conditions of selecting symbols that have been brought to use in real world as a way to represent the state power resistance.

The study shows the representative image of exercise state power that the state make the people discipline through creating rational ritual, making the people feels like they are always being watched through gazing or bio-power and the exercise of power to rule over lower class with coercion. The study shows the representative image of the collective ways the people in the films use to resist state power is through the resistance by using symbolic signs such as three fingers salute, the mocking jay symbol, propaganda media, the whistle symbol and wall painting. While the symbol that the audiences brought to use in the real world as a symbol of state power resistance is the symbol of three finger salute since it's the most recognizable symbol and easiest symbol from the movie that the people in the real world can use without going through many limitations or risks.

Also because of the new media like internet or social network, have been publishing contents or news about the symbol of three finger salute. It creates the participatory culture, that even people who haven't watched the hunger games film series before, can still understand what the symbol means and can use that symbol

to express their feelings through social media function such as hashtag on twitter.



Approved: _____



Thesis Advisor

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนการใช้อำนาจ การครอบงำ และการต่อต้านขัดขืนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games สามารถเสร็จสิ้นลงได้นั้น ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริชัย อรรคอุดม และ อาจารย์ ดร.พีรชัย เกิดสินธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาของผู้วิจัยที่ให้คำปรึกษา รวมถึงคณาจารย์ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้คำชี้แนะ แนะนำ และช่วยเหลือตลอดทุกระบวนขั้นตอนการทำงานวิจัย ทำให้งานวิจัยชิ้นนี้ออกมาอย่างสมบูรณ์แบบและมีประโยชน์มากที่สุด

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่ พี่ชาย พี่สาว ครอบครัว รวมไปถึงเพื่อน ๆ ที่สนับสนุนและให้กำลังใจที่ดีเสมอมา และขอขอบคุณโลกภาพยนตร์ที่นอกจากจะทำให้ผู้วิจัยเติบโตและเรียนรู้มุมมองชีวิตต่าง ๆ ของมนุษย์แล้ว ยังช่วยให้ผ่านช่วงเวลาที่ดีหรือร้ายในช่วงชีวิตมาได้ กลายมาเป็นบุคคลที่มีคุณภาพของสังคมในปัจจุบัน จนกระทั่งเป็นแรงบันดาลใจให้เกิดเป็นงานวิจัยชิ้นนี้ขึ้น

ธร สถิติวิทยา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ช
สารบัญตาราง	ญ
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 หลักการและเหตุผล	1
1.2 คำถามวิจัย	3
1.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัย	4
1.4 ขอบเขตการวิจัย	4
1.5 นิยามศัพท์	4
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	7
2.1 ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology)	7
2.2 แนวคิดเรื่องอุดมการณ์ (Ideology) และการต่อสู้ช่วงชิงทางวัฒนธรรม	12
2.3 แนวคิดวาทกรรมและอำนาจของมิเชล ฟูโก (Michel Foucault)	16
2.4 แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (Participatory Culture)	22
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	24
2.6 กรอบแนวคิด (Conceptual Model)	26
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	27
3.1 รูปแบบการวิจัย	27
3.2 วิธีการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล	27
3.3 แหล่งข้อมูลในการวิจัย	27
3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	28
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	28
3.6 การนำเสนอข้อมูล	28

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล	29
4.1 การวิเคราะห์ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอการใช้อำนาจของรัฐที่จะทำให้ ประชาชนยอมทำตามในภาพยนตร์ชุด Hunger Games	31
4.2 วิเคราะห์ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอวิธี และลักษณะในการต่อต้านและขัด ขึ้นอำนาจของประชาชนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games	43
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	57
5.1 สรุปผลการวิจัย	57
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	59
5.3 ข้อเสนอแนะ	67
บรรณานุกรม	70
ภาคผนวก	74
ประวัติเจ้าของผลงาน	77
ข้อตกลงว่าด้วยการขออนุญาตให้ใช้สิทธิ์ในวิทยานิพนธ์	

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 4.1: แสดงการนำสัญญาณไปใช้เพื่อการต่อต้านและขัดขวางอำนาจในโลกจริง	54
ตารางที่ 4.2: แสดงความหมายของสัญญาณการชุมนุมที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบท	55



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1: กรอบแนวคิด	26
ภาพที่ 4.1: การบุกค้นของเจ้าหน้าที่	35
ภาพที่ 4.2: ความสามารถในการติดตามและจ้องมองของรัฐ	37
ภาพที่ 4.3: การควบคุมของเจ้าหน้าที่รักษาความสงบ	38
ภาพที่ 4.4: สัตว์ร้ายที่รัฐปล่อยเข้าสู่เกม	41
ภาพที่ 4.5: การส่งของผ่านระบบ Sponsorship	43
ภาพที่ 4.6: การแต่งกายชุดนวมมือกึ่งเจย์ สัญญะกลุ่มกบฏ	45
ภาพที่ 4.7: การขีดเขียนบนกำแพง	46
ภาพที่ 4.8: รูปร่างของนวมมือกึ่งเจย์	47
ภาพที่ 4.9: ฉากการชุมนุมที่นำไปสู่การลงโทษ	49
ภาพที่ 4.10: การชุมนุมในสังคมไทย	51
ภาพที่ 4.11: การชุมนุมโลกสื่อสารออนไลน์	53
ภาพที่ 5.1: การ์ตูนล้อเลียนการชุมนุม	64
ภาพที่ 5.2: การชุมนุมผ่านสื่อมวลชน	65
ภาพที่ 5.3: สัญญาหน้ากาก กายฟอว์กส์	66
ภาพที่ 5.4: การเปลี่ยนแปลงสัญญาหน้ากาก กาย ฟอว์กส์	67

บทที่ 1

บทนำ

1.1 หลักการและเหตุผล

แอริสตอเติล (Aristotle) นักปรัชญากรีกโบราณเคยกล่าวว่า มนุษย์เป็นสัตว์สังคม (Social Animal) โดยเชื่อว่า โดยสภาพธรรมชาติของมนุษย์แล้ว จะต้องใช้ชีวิตร่วมกับบุคคลอื่น ๆ มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในหลากหลายรูปแบบ การรวมตัวของมนุษย์นั้นสามารถที่จะสร้าง และพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างสำเร็จลุล่วง ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์คนเดียวอาจทำไม่ได้ อย่างไรก็ตามเนื่องจากประชากรในสังคมมนุษย์ได้มีการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง พร้อมกับ การเติบโตของการประดิษฐ์ การเขียน และการประมวลผลแบบใหม่ จึงก่อให้เกิดองค์การทางการเมืองเรียกว่า “รัฐ” ขึ้น (ธรรมบุญ เฟื่องทอง, 2549) รัฐเป็นองค์การที่มีอำนาจในการออกและบังคับใช้กฎหมาย เพื่อให้สังคมมนุษย์ที่รัฐนั้น ๆ ควบคุมอยู่ดำเนินต่อไปอย่างเป็นระบบระเบียบ

หนึ่งในวิธีการแสดงตัวตนของอำนาจรัฐที่ชัดเจนมากที่สุดในยุคอดีตคือ การลงโทษทางกายต่อผู้ที่ละเมิดหรือทำผิดกฎหมายที่รัฐเป็นผู้กำหนดขึ้น เช่น การเขียนตี การกักขังหน่วงเหนี่ยว นอกจากนั้นแล้วการลงโทษในบางครั้งยังใช้วิธีการที่สอดคล้องกับความผิดที่นักโทษได้ทำลงไป เช่น หากขโมยของก็จะถูกตัดมือ หากฟุ้งในสิ่งที่มีควรถูกตัดหู เป็นต้น การลงโทษดังกล่าวยังคงจะกระทำกันในสถานที่สาธารณะให้ประชาชนคนอื่น ๆ ได้รับรู้และเห็นถึงขบวนการตัดสิน และการลงโทษ เพื่อเป็นการตอกย้ำถึงอำนาจของรัฐ และสร้างความกลัวให้กับประชาชนมิให้ขัดขืนกฎหมายหรือต่อต้านอำนาจของรัฐ

อย่างไรก็ตามดังที่ อันโตนิโอ กรัมสกี (Antonio Gramsci) นักเศรษฐศาสตร์การเมืองชาวอิตาลีเคยได้กล่าวไว้ว่า เครื่องมือการปกครองที่เลือกใช้ความรุนแรงและกำลังนั้น มักจะได้ผลเพียงแค่ชั่วคราว และยังใช้ความรุนแรงมากขึ้นเท่าไร ก็จะถูกต่อต้านและตอบโต้ด้วยความรุนแรงกลับคืนมา (Gramsci, 1971 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) เฉกเช่นเดียวกับการลงโทษทางกายในอดีต ซึ่งมีแชล ฟูโก (Michel Foucault) พบว่า ในบางครั้งการลงโทษทางกายกลับเป็นตัวจุดฉนวนการลุกขึ้นมาประท้วงหรือต่อต้านรัฐของประชาชน แทนที่จะกดประชาชนไว้ให้อยู่ภายใต้ อำนาจของรัฐ การปกครองที่มีประสิทธิภาพมากกว่าจึงเป็นการปกครองที่ใช้อำนาจเครื่องมือกลไกทางอุดมการณ์ในการทำให้ผู้ถูกปกครองหรือคนชนชั้นล่างยินยอมอย่างพร้อมใจ (Consent) กันไปเอง (Foucault, 1972)

เครื่องมือกลไกในการสร้างความยินยอมอย่างพร้อมใจ จึงมักจะมาในรูปแบบที่แนบเนียน เป็นระบบระเบียบ ดำรงและทำงานอยู่ เราทำตามไปอย่างว่านอนสอนง่าย (Docile) หรือกระทั่งไม่รู้ตัวว่าเป็นเครื่องมือกลไกในการใช้อำนาจของรัฐ เช่น การที่ผู้ขับขี่รถยนต์ทุกคนจะต้องมีใบขับขี่ การ

ที่ประชาชนทุกคนจะต้องมีบัตรประชาชน การที่ประชาชนทุกคนมีหน้าที่จะต้องแสดงรายได้และเสียภาษีให้รัฐ อำนาจเหล่านี้ยังถ่ายทอดไปสู่ระบบอื่น ๆ เช่น เวลาเข้าเรียนและเลิกเรียนในโรงเรียน ทรงผมที่อนุญาตให้ไว้ได้ในโรงเรียน หรือเวลาเข้างานและเลิกงานในสถานที่ทำงาน เป็นต้น

ถึงกระนั้นก็ตาม ก็เชื่อว่าการครอบงำจะมีผลอยู่อย่างต่อเนื่องถาวรเสมอไป เพราะกรัมซึ (Gramsci, 1971 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) ได้เคยชี้ให้เห็นถึงหลักฐานทางประวัติศาสตร์ของมนุษย์ว่า ที่ใดที่มีการครอบงำ (Hegemony) ที่นั่นก็ต้องการต่อต้านการครอบงำเสมอ (Counter Hegemony) ทว่าการต่อต้านและขัดขืนดังกล่าวนี้ สามารถแสดงออกมาได้ในหลากหลายรูปแบบ ทั้งรูปแบบที่ชัดเจนตรงไปตรงมา เช่น แคมเปญยกเลิกระเบียบเรื่องผมทรงนักเรียนของกระทรวงศึกษาธิการ หรือรูปแบบที่ซ่อนเร้น เช่น การตุ๋นล้อเลียน และการขีดเขียนฝาผนัง เป็นต้น

ด้วยความที่เครื่องมือกลไกหรือปฏิบัติการทางอำนาจเหล่านี้ มีความแนบเนียนและซ่อนเร้นจนเป็นเหมือนกิจวัตรประจำวันทั่ว ๆ ไป การที่คนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งจะชี้ให้เห็นถึงปฏิบัติการดังกล่าวในโลกจริงอย่างตรงไปตรงมาจึงอาจเป็นไปได้ยาก วิธีที่สามารถจะสะท้อนให้ประชาชนเห็นถึงปฏิบัติการดังกล่าวได้ดีก็คือภาพยนตร์ ซึ่งเป็นสื่อเชิงกึ่งบันเทิงและศิลปะที่สามารถทำให้ผู้ชมคล้อยตามกับความบันเทิงได้ แต่ก็ยังเป็นสื่อที่ยังสามารถสอดแทรกความหมายและเป็นภาพสะท้อนถึงโลกความเป็นจริงได้เช่นเดียวกัน (หอภาพยนตร์ (องค์กรมมหาชน), ม.ป.ป.)

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่สร้างเพื่อความบันเทิงเป็นหลักจึงมีองค์ประกอบหลากหลายด้าน ที่จะดึงดูดผู้ชมออกจากบ้านไปสู่โรงภาพยนตร์ แต่ในปัจจุบันสิ่งที่มากไปกว่านั้น คือ ภาพยนตร์มีเนื้อเรื่องประจวบเหมาะกับความรู้สึกของผู้ชมต่อสถานการณ์สังคมในปัจจุบัน ที่ทำให้ผู้คนในยุคโซเชียลมีเดียได้แบ่งปันความรู้สึกเกี่ยวกับภาพยนตร์ผ่านถึงกัน นำมาสู่การหยิบเอาสัญลักษณ์ หรือตัวละครมาใช้พูดความคิดเห็น เพราะภาพยนตร์ดังกล่าวได้มีการอ้างอิงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นแล้ว คนจึงรู้สึกมีส่วนร่วมร่วมกับสารดังกล่าวมากกว่า (ทศพร กลิ่นหอม และศากุน บางกร, 2557) ในอดีตคนในสังคมทั่วโลกได้มีการหยิบยืมเอาสัญลักษณ์จากในภาพยนตร์มาใช้ แต่ไม่เคยมีการหยิบยืมครั้งใดที่ถูกนำมาใช้บ่อยครั้งเหมือนดังการหยิบยืมนำสัญลักษณ์การชูสามนิ้วในภาพยนตร์ชุด Hunger Games มาใช้ แม้กระทั่งในปัจจุบันที่เป็นระยะเวลาผ่านมากกว่า 4 ปี นับตั้งแต่ที่มีการนำสัญลักษณ์ชูสามนิ้วมาใช้ครั้งแรก การชูสามนิ้วก็ยังถูกนำมาใช้โดยประชาชนคนไทย กลุ่มเคลื่อนไหวทางการเมือง หรือนักการเมืองเพื่อสื่อความหมายในบริบทต่าง ๆ มากมายบ่อยครั้ง

สัญลักษณ์ชูสามนิ้วดังกล่าว จึงได้ถูกเผยแพร่ไปยังสื่อต่าง ๆ ซึ่งแม้แต่บุคคลทั่วไปที่แม้จะไม่เคยชมภาพยนตร์มาก่อนได้เข้าใจถึงความหมาย และบริบทผ่านจากสื่อสำนักข่าว และโดยเฉพาะสื่อโลกออนไลน์ ที่ทำให้การชูสามนิ้วกลายเป็นวัฒนธรรมการต่อต้าน และขัดขืนอำนาจที่มีความหมาย

และบริบทที่อยู่นอกเหนือภาพยนตร์ของกลุ่มผู้ที่ต้องการมีส่วนร่วมกับการแสดงความคิดเห็นทางการเมืองกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง

ภาพยนตร์ชุด Hunger Games เป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมจากผู้ชมไปทั่วทั้งโลก โดยทำเงินไปกว่า 1,451 ล้านดอลลาร์สหรัฐ แต่ที่สำคัญยิ่งกว่า คือ ภาพยนตร์ดังกล่าวยังได้สร้างปรากฏการณ์ต่อประชาชนและสื่อหลากหลายสำนัก ที่นำเอาภาพยนตร์มาอ้างอิงและเปรียบเทียบกับสถานการณ์โลกแห่งความจริง จนพบว่ามีการปฏิบัติบางอย่างในภาพยนตร์ที่ช่างละม้ายคล้ายคลึงกับปฏิบัติการที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความจริงที่เราใช้ชีวิตอยู่ทุกวัน เปรียบเทียบพรรคการเมืองต่าง ๆ ว่ามีหน้าที่ในการส่งผู้สมัครรับเลือกตั้งคนต่าง ๆ เข้าไปพาดพิงกันในสภา เสมือนกับเป็นกีฬาการแข่งขันว่าพรรคใดเหนือกว่าพรรคใด ไม่แตกต่างไปจากการที่ผู้คุมเกม (Game Makers) ในภาพยนตร์ส่งผู้เข้าแข่งขันเข้าไปพาดพิงกันในลานประลองเพื่อความบันเทิง ซึ่งความบันเทิง ความสนุกสนานที่ได้จากการแข่งขันดังกล่าว นั้น มีจุดประสงค์ที่แท้จริงคือเพื่อปกปิดไม่ให้ประชาชนมองเห็นถึงปัญหาที่แท้จริงของสังคมในขณะนั้น อย่างเช่น ความไม่เท่าเทียมในสังคมอเมริกันทั้งเรื่องของเพศ ศาสนา ชนชั้น หรือเชื้อชาติ

อีกหนึ่งปรากฏการณ์ที่ชัดเจนและใกล้ตัวคนไทยอย่างมาก ก็คือเหตุการณ์ที่ผู้ชุมนุมประท้วงการรัฐประหารของรัฐบาลพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ในปี พ.ศ. 2557 ใช้สัญญาณชูสามนิ้ว เป็นหนึ่งในเครื่องมือในการประท้วง ซึ่งสัญญาณดังกล่าวมีลักษณะเดียวกันกับสัญญาณชูสามนิ้วที่ตัวละครในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ใช้ สัญญาณดังกล่าวยังถูกนำมาใช้อีกในหลากหลายเหตุการณ์ เช่น ในงานเปิดตัวภาพยนตร์ The Hunger Games: Mockingjay Part 1 หรือการประท้วงของกลุ่มผู้ต่อต้านรัฐบาลทักษิณ ชินวัตร ดังนั้นงานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งที่จะศึกษาภาพตัวแทนของปฏิบัติการ และเครื่องมือกลไกทางอำนาจรัฐในการควบคุมประชาชนให้ยินยอมอย่างพร้อมใจ (Consent) หรือทำตามไปอย่างว่านอนสอนง่าย (Docile) ซึ่งทำงานอยู่อย่างแนบเนียนในภาพยนตร์ การต่อต้านขัดขืนอำนาจรัฐ และสัญญาณในภาพยนตร์ที่ถูกผู้ชมนำไปใช้แสดงการต่อต้านและขัดขืนอำนาจรัฐ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงภาพตัวแทนของปฏิบัติการ และเครื่องมือกลไกทางอำนาจรัฐ และการต่อต้านอำนาจรัฐที่คล้ายคลึงกับในโลกแห่งความจริง ซึ่งนำไปสู่การเลือกที่จะหยิบยืมสัญญาณบางอย่างในภาพยนตร์มาใช้ในโลกแห่งความจริง บ่อยครั้งจึงนำมาสู่วัฒนธรรมการมีส่วนร่วมของการใช้สัญญาณดังกล่าว เพื่อแสดงจุดยืนทางการเมืองของสังคมไทย

1.2 คำถามวิจัย

1.2.1 ภาพยนตร์ชุด Hunger Games เป็นภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอการใช้อำนาจของรัฐที่จะทำให้ประชาชนยอมทำตามอย่างไร

1.2.2 ภาพยนตร์ชุด Hunger Games เป็นภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอวิธีในการต่อต้าน และขัดขืนอำนาจของประชาชนในลักษณะใดบ้าง

1.2.3 มีสัญญาณในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ไต่บ้างที่ได้ถูกนำไปใช้แสดงการต่อต้าน ขัดขืนอำนาจรัฐ

1.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1.3.1 เพื่อศึกษาภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอการใช้อำนาจของรัฐที่จะทำให้ประชาชนยอมทำตามในภาพยนตร์ชุด Hunger Games

1.3.2 เพื่อศึกษาภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอวิธีและลักษณะในการต่อต้านและขัดขืนอำนาจของประชาชนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games

1.3.3 เพื่อศึกษาเงื่อนไขในการเลือกสัญญาณในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ที่ได้ถูกนำไปใช้แสดงการต่อต้านขัดขืนอำนาจรัฐ

1.4 ขอบเขตการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทั่วโลก และปฏิบัติการทางอำนาจรัฐอันซ่อนเร้น ที่ถูกใช้ในการทำให้ประชาชนยอมตาม (Docile) และการต่อต้านขัดขืนของประชาชน ผู้วิจัยเลือกศึกษา ภาพยนตร์ชุด Hunger Games โดยประกอบไปด้วยภาพยนตร์ 4 เรื่อง ได้แก่ The Hunger Games, The Hunger Games: Catching Fire, The Hunger Games: Mockingjay Part 1 และ The Hunger Games: Mockingjay Part 2

1.5 นิยามศัพท์

ภาพยนตร์ชุด Hunger Games หมายถึง ภาพยนตร์แฟรนไชส์ The Hunger Games ทั้ง 4 ภาค

The Hunger Games หมายถึง ภาพยนตร์ Hunger Games ภาคแรก ซึ่งเข้าฉายในปี 2554

ฮังเกอร์เกมส์ หมายถึง เกมการเล่นในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ที่ประชาชนในเขตย่อยต่าง ๆ จะต้องส่งเยาวชนเข้าร่วมแข่งขันทุกปี

เขตย่อย หมายถึง ประชาชนในเขตต่าง ๆ ทั้ง 12 เขต ในประเทศพาเน็ม ซึ่งตกอยู่ภายใต้ อำนาจการควบคุมของรัฐ

ภาพตัวแทน หมายถึง ผลผลิตความหมายของสิ่งที่คิด (Concept) ในสมองของเราผ่าน ภาษา เป็นการเชื่อมโยงระหว่างความคิดและภาษา ซึ่งทำให้เราสามารถอ้างอิงองค์ประกอบต่าง ๆ

ในภาพยนตร์ถึงโลกวัตถุจริง ๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นผู้คน เหตุการณ์ หรือบริบท เช่น เหตุการณ์หรือองค์ประกอบบางอย่างในโลกภาพยนตร์มีความคล้ายคลึงจนสามารถอ้างอิงกับเหตุการณ์ หรือองค์ประกอบบางอย่างในโลกแห่งความจริงได้

ยินยอมอย่างพร้อมใจ หมายถึง การยอมรับ และการกระทำตามความต้องการของผู้อื่น อย่างยินยอม เต็มใจ และพร้อมใจที่จะทำ

การครอบงำ หมายถึง การทำให้ผู้อื่นกระทำตามสิ่งที่ผู้ครอบงำต้องการด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การข่มขู่ คุกคาม การให้รางวัล การสร้างความเชื่อ ฯลฯ แต่มิใช่ด้วยการใช้กำลังทหารโดยตรง

อำนาจ หมายถึง กระบวนการสร้างหรือผลิตรูปแบบของความรู้ ความจริง ความเป็นธรรมชาติในสังคม อำนาจอาจเรียกได้ว่าเป็นความสามารถในการกำหนดให้ผู้อื่นกระทำ หรือเป็นไปตามความต้องการของผู้มีอำนาจ เช่น เมืองหลวงในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ใช้อำนาจการปกครองด้วยความรุนแรงในการบังคับให้เขตย่อยต่าง ๆ ต้องส่งตัวแทนมาแข่งขันในเกมลานประลอง เป็นต้น

การต่อต้านชัดเจน หมายถึง ในทุกหนแห่งที่มีการใช้อำนาจ ก็ต้องมี การต่อต้าน ชัดขวาง หรือชัดเจนปฏิบัติการของอำนาจอยู่เช่นเดียวกัน เช่น แม้เมืองหลวงหรือรัฐในภาพยนตร์ชุด Hunger Games จะใช้อำนาจการปกครองด้วยความรุนแรงในการกำหนดให้เขตหรือรัฐย่อยต่าง ๆ ต้องทำตามกฎระเบียบที่เมืองหลวงเป็นผู้กำหนด แต่ทว่าสุดท้ายแล้วด้วยการนำของตัวละครเอก ก็จุดประกายไฟเขตต่าง ๆ ให้ลุกขึ้นมาทำการชัดเจน และต่อต้านการใช้อำนาจของเมืองหลวงดังกล่าว โดยหนึ่งรูปแบบการใช้อำนาจ และการต่อต้านชัดเจนที่ชัดเจนที่สุด และยังคงอาศัยอยู่ในสังคมของเราก็คือ คุก ซึ่งเป็นสถานที่ ๆ ผู้กระทำความผิดจะต้องถูกส่งมาเพื่อปรับปรุงตัวให้เข้าตามกฎระเบียบของสังคม และแม้นักโทษจะถูกใช้อำนาจจากทางสังคมหรือผู้คุมเรือนจำเองก็ตาม คุกก็เป็นสถานที่ซึ่งแอบแฝงการต่อต้านชัดเจนเอาไว้หลากหลายรูปแบบ เช่น ภาพวาด หรือการเขียนตัวอักษรบนผนังห้องขัง เป็นต้น

สังคม หมายถึง การอยู่ร่วมกันของมนุษย์ในสถานที่ หรือพื้นที่ใดพื้นที่หนึ่ง โดยมีลักษณะความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันหลายรูปแบบ เช่น อาชีพ อายุ เพศ ศาสนา ฐานะ ที่อยู่อาศัย

ภาพยนตร์ หมายถึง กระบวนการบันทึกภาพ แล้วนำออกฉายให้เห็นภาพเคลื่อนไหว ภาพที่ปรากฏบนภาพยนตร์หลังจากผ่านกระบวนการถ่ายทำแล้ว เป็นเพียงภาพนิ่งจำนวนมาก ที่มีอิริยาบถหรือแสดงอาการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงไปที่ละน้อยต่อเนื่องกันเป็นช่วง ๆ ตามเรื่องราวที่ได้รับการถ่ายทำและตัดต่อมา ซึ่งอาจเป็นเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง หรือเป็นการแสดงให้เหมือนจริง หรืออาจเป็นการแสดงและสร้างภาพจากจินตนาการของผู้สร้างก็ได้

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.6.1 ประโยชน์เชิงวิชาการในศาสตร์ด้านภาพยนตร์ ทำให้เกิดความเข้าใจต่อการใช้อำนาจของรัฐในภาพยนตร์ ผ่านการเล่าเรื่องถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจ การสร้าง และการสะสมอำนาจ การขยายความร่วมมือ เพื่อขยายฐานของอำนาจผ่านปฏิบัติการทางวาทกรรมในการจัดกิจกรรม Hunger Game ภาพตัวแทนเหล่านั้น ยังสะท้อนถึงการใช้อำนาจของรัฐผ่านรูปแบบการปกครองในปัจจุบัน

1.6.2 ประโยชน์เชิงวิชาการในศาสตร์ด้านสังคม งานวิจัยชิ้นนี้สร้างให้เกิดความเข้าใจในความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างรัฐกับประชาชน ในรูปแบบของการใช้อำนาจของรัฐผ่านเครื่องมือทางการเมือง และเศรษฐกิจ ซึ่งส่งผลให้เกิดการต่อต้าน และขัดขืนอำนาจรัฐของประชาชนในภาพยนตร์ ซึ่งสามารถนำมาทำความเข้าใจภาพตัวแทนการต่อต้าน และขัดขืนอำนาจรัฐของประชาชนผ่านกระบวนการใช้สัญญาณในรูปแบบต่าง ๆ

1.6.3 ประโยชน์เชิงการประยุกต์ใช้ ผู้ที่ทำงานด้านการวางแผนกลยุทธ์การสื่อสาร สามารถนำความเข้าใจเรื่องการใช้สัญญาณที่มีความลึกลับ และเปลี่ยนแปลง เพื่อเป็นประโยชน์ในการเลือกรูปสัญญาณ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้สื่อสารเชิงกลยุทธ์ในแต่ละบริบทได้อย่างถูกต้อง และมีประสิทธิภาพ

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนการใช้อำนาจ การครอบงำ และการต่อต้านขัดขืนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games มีแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องนำเสนอตามหัวข้อ ดังนี้

2.1 ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology)

2.2 แนวคิดเรื่องอุดมการณ์ (Ideology) และการต่อสู้ช่วงชิงทางวัฒนธรรม

2.3 แนวคิดวาทกรรมและอำนาจของมิเชล ฟูโก (Michel Foucault)

2.4 แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (Participatory Culture)

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.6 กรอบแนวคิด (Conceptual Model)

2.1 ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology)

ผู้วิจัยมีอาจที่จะสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่อยู่ในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะในรูปแบบที่ผู้สร้างตั้งใจหรือไม่ตั้งใจได้เลย หากไม่เข้าใจถึงหลักการของสัญลักษณ์ หรือสัญญาวิทยา ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งในภาพยนตร์ การทำความเข้าใจกับทฤษฎีสัญญาวิทยาจะทำให้สามารถวิเคราะห์สัญลักษณ์หรือสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เพื่อการตีความหมาย และนำมาสู่การวิเคราะห์ได้ในที่สุด

2.1.1 ความหมายของสัญญา

ทฤษฎีสัญญาวิทยาเป็นทฤษฎีที่เน้นศึกษาขั้นตอน หรือกระบวนการในการผลิตความหมาย โดยสัญญาวิทยาแปลมาจากภาษาอังกฤษ Semiology (สัญญาวิทยา) หรือ Semiotic (สัญศาสตร์) ซึ่งคำว่าสัญญา (Sign) หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา เพื่อให้มีความหมายแทนของจริงทางกายภาพในบริบทต่าง ๆ

ถ้าหากเราจะพูดถึงสัญญาวิทยาแล้ว หนึ่งในนักวิชาการด้านนี้ที่สร้างคุณประโยชน์มากมายให้กับวงการดังกล่าว ก็คือ แฟร์ดีนันด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) นักวิชาการทางด้านภาษาศาสตร์ (กาญจนา แก้วเทพ, 2542) ซึ่งเขาได้ขยายวัตถุดิบในการศึกษาสัญญาออกไปกว้างขวางกว่าเดิม โดยเสนอว่า ยังมีสัญญาในรูปแบบอื่น ๆ ที่สามารถจะแสดงความหมายและความคิดของผู้ส่งสารได้อีก ไม่ใช่แค่เฉพาะคำพูดหรือคำเขียนอย่างเดียวเท่านั้น เช่น ภาษามือ สัญญาณทางทหาร สีหน้าจากอาการความเจ็บป่วยต่างก็เป็นสัญญาทั้งสิ้น กล่าวคือ ทุกสิ่งทุกอย่างสามารถนำมาเป็นสัญญาได้หากสิ่ง ๆ นั้น ได้ถูกนำมาใช้แสดงความหมายได้

อย่างไรก็ตาม ชาร์ล แซนเดอร์ส เพียร์ส (Charles Sanders Peirce) นักปรัชญาชาวอเมริกัน และผู้บุกเบิกศาสตร์แห่งสัญญาวิทยาคนสำคัญอีกท่าน ได้ให้ความหมายของคำว่าสัญญา ในเชิง

ที่แตกต่างไปจากโซซัวร์ เพราะในขณะที่โซซัวร์อธิบายสัญลักษณ์ด้วยแนวคิดความสัมพันธ์เชิงโครงสร้าง แต่เพียร์ซ สนใจที่จะศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์กับแนวคิดที่สัญลักษณ์นั้นได้อ้างอิงถึงมากกว่า ทำให้ตามทัศนะของเพียร์ซ สัญลักษณ์ หมายถึง บางสิ่งบางอย่างที่สำหรับคนบางคนแล้ว ยืนยันความหมายของบางสิ่งบางอย่างในบางกรณี (Sign is Something Which Stands to Somebody to Something in Some Respect) ดังนั้น คำถามที่จะเกิดขึ้นเสมอคือ สัญลักษณ์ดังกล่าวถูกสร้างขึ้นโดยใคร ในความหมายใด และอยู่ในบริบทใด โดยเขายังได้จำแนกประเภทของสัญลักษณ์โดยพิจารณาจากระยะห่างระหว่างรูปสัญลักษณ์ (Signifier) กับวัตถุอ้างอิงที่เป็นของจริง (Object/External Reality) เป็น 3 ประเภท ดังนี้

1) สัญลักษณ์ที่เป็นภาพจำลอง (Icon) หมายถึง รูปสัญลักษณ์ที่มีหน้าตาหรือรูปร่างคล้ายคลึงหรือเหมือน (Resemble) กับวัตถุอ้างอิงมากที่สุด เช่น ภาพถ่ายของนักแสดงภาพยนตร์ชื่อดัง หรือภาพของนักการเมืองในการเลือกตั้งประธานาธิบดี เป็นต้น

2) สัญลักษณ์ที่เป็นดัชนี (Index) หมายถึง สัญลักษณ์ที่มีความเกี่ยวโยงหรือมีความเชื่อมโยงคล้ายคลึงกับวัตถุที่มีจริงอยู่บ้าง แต่ไม่ทั้งหมด หรือเกี่ยวโยงกันอย่างมีเหตุผล (Causal Relationship) เมื่อเราเห็นสัญลักษณ์ดังกล่าว ก็พอที่จะสามารถคาดเดาความหมายได้ออก การถอดรหัสประเภทดัชนีจึงจำเป็นต้องใช้การคิดหาเหตุผลเชื่อมโยงเชิงเหตุผลระหว่างดัชนีกับวัตถุ เช่น เทพีเสรีภาพเป็นดัชนีที่เชื่อมโยงกับประเทศสหรัฐอเมริกาหรือเมืองนิวยอร์ก เป็นต้น

3) สัญลักษณ์ที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbols) หมายถึง สัญลักษณ์ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องอันใดกันระหว่างตัวสัญลักษณ์กับวัตถุที่มีอยู่จริง แต่เป็นความเกี่ยวข้องที่เกิดขึ้นจากการตกลงร่วมกันระหว่างผู้ใช้ภาษา (Convention) เช่น คำในภาษา ตัวเลข หรือตัวอักษร เป็นสิ่งที่ไม่ได้มีรูปร่างหน้าตาคล้ายกับสิ่งที่มีอยู่จริง ดังในกรณีของสัญลักษณ์ที่เป็นภาพจำลองหรือสามารถหาความเชื่อมโยงเกี่ยวข้องที่มีอยู่จริงได้ บางส่วนแฉกเช่นในสัญลักษณ์ประเภทที่เป็นแบบดัชนี แต่การที่จะเข้าใจหรือสามารถถอดรหัสความหมายของสัญลักษณ์ประเภทสัญลักษณ์ได้ จำเป็นจะต้องอาศัยการเรียนรู้ การเข้าใจของผู้ใช้สัญลักษณ์ประเภทนี้เท่านั้น เช่น กางเขน หมายถึง พระเยซูหรือศาสนาคริสต์ เครื่องหมายสวัสดิกะ หมายถึง พรรคนาซี เป็นต้น

แม้เพียร์ซจะแบ่งแยกประเภทของสัญลักษณ์ออกมาแล้ว แต่ข้อสังเกตหนึ่งที่น่าสนใจก็คือ ในหลากหลายครั้งเราก็ไม่อาจที่จะแยกสัญลักษณ์ทั้งสามประเภทออกจากกันได้อย่างเด็ดขาด เพราะสัญลักษณ์บางประเภท สามารถเป็นได้ทั้งสัญลักษณ์ที่เป็นภาพจำลอง สัญลักษณ์ที่เป็นดัชนี หรือสัญลักษณ์ที่เป็นสัญลักษณ์ในเวลาเดียวกัน ดังนั้นเป้าหมายในการจำแนกหรือแบ่งแยกประเภทของสัญลักษณ์ออกมาจึงทำไปเพื่อสามารถชี้ให้เห็นถึงความยากง่าย และความซับซ้อนในการเข้ารหัส และถอดรหัสของสัญลักษณ์นั้น ๆ มากกว่า

2.1.2 ระดับของความหมายในการสื่อสาร

อีกหนึ่งนักวิชาการที่จำเป็นจะต้องพูด เมื่อพูดถึงสัญวิทยาวิทยา โดยเฉพาะในงานวิจัยครั้งนี้ที่มีความเกี่ยวข้องกับบทบาทในการวิพากษ์สังคมอย่างมาก นักวิชาการท่านนั้นก็ คือ รอล็อง บาร์ต (Roland Barthes) เนื่องจากเขาได้รับอิทธิพล และแนวคิดมาจากสายมาร์กซิสม์ค่อนข้างมาก จึงไม่แปลกที่เขาจะพยายามผลักดันทฤษฎีสัญวิทยาให้มีมุมมองในเชิงวิพากษ์มากขึ้น โดยเขากล่าวว่า สัญญะนั้นเป็นพื้นที่ ซึ่งชุกช่อนไปด้วยอุดมการณ์ต่าง ๆ มากมาย พร้อมอธิบายว่า ความหมายที่บรรจุอยู่ในสัญญาทุกรูปแบบนั้น ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่กลับเกิดขึ้นมาจากการเสกสรรปั้นแต่งวัฒนธรรมต่าง ๆ จนทำให้ความหมายเหล่านี้ ดูราวกับว่าเป็นธรรมชาติ (Naturalization) ส่งผลให้เราไม่ตระหนัก หรือตั้งคำถามอะไรกับความหมายเหล่านี้เลย (Barthes, 1957) ด้วยเหตุนี้เอง บาร์ตจึงได้พัฒนาแนวคิดเรื่องสัญญาและการสร้างความหมายของโซซูรีไปอีกขั้น โดยให้ความสนใจไปที่การสร้าง ความหมายในชั้นสอง (Secondary Signification) แทนที่ความหมายขั้นต้นทั่วไป (Primary Signification) เพราะการสร้าง ความหมายในชั้นสองมักจะถูกแต่งเติม และมักจะเป็นพื้นที่ชุกช่อน อุดมการณ์ทางสังคมต่าง ๆ เอาไว้มากมาย ซึ่งบาร์ตก็ได้แบ่งจำแนกความหมายในการสื่อสารออกเป็น 2 ระดับ ดังนี้

1) ความหมายโดยตรง (Denotation) หมายถึง ความหมายลำดับแรกที่มีวัตถุวิสัย (Objective) เป็นไปอย่างตรงตัว ตามตัวอักษรอย่างชัดเจน มักจะเป็นความหมายที่สามารถเข้าใจ ตรงกันได้เป็นส่วนใหญ่ เป็นความหมายที่ระบอบอยู่ในตามพจนานุกรม เช่น คำว่าหนังสือก็มีความหมาย เพียงแค่เอกสารที่เขียนหรือพิมพ์ขึ้นเท่านั้น

2) ความหมายโดยนัย (Connotation) หมายถึง ความหมายในลำดับสองเป็น ความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นอย่างมีอัตวิสัย (Subjective) เป็นความหมายที่เกิดขึ้นจาก ข้อตกลง โดยความหมายเหล่านั้นอาจเกิดจากประสบการณ์เฉพาะ ถูกใส่ความหมายเชิงสังคมหรือ วัฒนธรรมเอาไว้ (Social or Cultural Meaning) เช่น เมื่อพูดถึงพ่อ บางคนอาจจะนึกถึงความอบอุ่น หรือบางคนอาจจะนึกถึงความเข้มงวด เป็นต้น โดยบาร์ต (Barthes, 1957) เรียกความหมายโดยนัยนี้ ว่า เป็นความหมายชั้นที่สอง (Second Order of Signification)

ซึ่งความหมายชั้นที่สองดังกล่าวนี้เอง ที่เป็นที่อยู่อาศัยของมายาคติ (Myth) ต่าง ๆ โดย บาร์ตนิยามความหมายของคำว่า มายาคติ ว่าเป็นการสื่อความหมายด้วยคติความเชื่อทางวัฒนธรรม ซึ่งถูกกลบเกลื่อนให้รับรู้เสมือนกับว่าเป็นเรื่องธรรมชาติ เป็นความเชื่อที่คนส่วนใหญ่ในสังคมยอมรับ กัน โดยที่ไม่ตั้งคำถามกับระบบอำนาจที่ดำรงอยู่ในสังคมในขณะนั้น เช่น คนที่ไม่มีศาสนา คือ คนไม่ดี บุตรจะต้องกตัญญูต่อบิดามารดา ผู้หญิงชั่วร้ายแยกว่าผู้ชาย เป็นต้น บาร์ต (Barthes, 1957) เรียก กระบวนการนี้ว่า เป็นการลดทอน ปกปิด อำพราง และบิดเบือนฐานะการเป็นสัญญาของสรรพสิ่งใน สังคมให้กลายเป็นเรื่องธรรมชาติ กลายเป็นเรื่องปกติ การกระทำเหล่านี้ คือ กระบวนการสร้างมายา

คติ และเขาได้เรียกสิ่งที่เป็นผลลัพธ์ หรือผลผลิตของกระบวนการนี้ว่า มายาคติ (Myth, Alibi, Doxa) (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2555)

นอกจากนี้ บาร์ต (Barthes, 1957) ยังได้กล่าวเพิ่มว่า ถ้าหากมีอำนาจ (Power) มากเพียงพอ ก็สามารถขยับความหมายโดยนัย (Upgrade Connotative Meaning) ของบางคน ให้กลายเป็นความหมายโดยตรง (Denotative Meaning) คือ กลายเป็นความหมายที่ไม่ใช่แค่รับรู้ หรือเข้าใจกันเฉพาะกลุ่ม แต่ยอมรับกันได้โดยคนทั่วไป เช่นเดียวกัน เมื่อพูดถึงคนไทย ซึ่งเป็นเชื้อชาติหนึ่ง คนส่วนใหญ่อาจจะไม่ได้ใช้ในความหมายของเชื้อชาติ แต่ใช้ในความหมายว่า คนไทย คือ คนที่ใจดี มีไมตรีจิต เป็นต้น ซึ่งคำว่าใจดี มีไมตรีจิตเป็นเพียงแคความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ดังนั้นคำว่า คนไทย จึงไม่ได้ถูกใช้ในความหมายของเชื้อชาติ แต่นำมาทำเป็นคำคุณศัพท์ (Adjective) ผังมายาคติเอาไว้

อย่างไรก็ตาม นักสัญวิทยาชาวอิตาลีเลียนอย่าง อุมแบร์โต เอโก (Umberto Eco) เชื่อว่า ความหมายต่าง ๆ ไม่ได้เป็นในลักษณะปิด หรือตายตัวเสมอไป เนื่องจากเขาได้นำเสนอแนวคิดเรื่อง ตัวบทที่เปิด (The Open Work) โดยอธิบายว่า การเสพชิ้นงานศิลปะในแบบก่อนมักจะมีลักษณะที่ค่อนข้างเป็นในลักษณะปิด คือ มีคำตอบ มีความหมายตายตัว เหมือนการท่องจำจากพจนานุกรมหรือพระคัมภีร์ แต่ในปัจจุบันการสร้างหรือเสพงานศิลปะต่าง ๆ ไม่ได้เป็นเช่นนั้นแล้ว แต่มีแนวโน้มที่จะเปิดโอกาสให้สามารถตีความได้หลากหลาย (Multi-interpretability) (Eco, 1984) เช่น การชูสามนิ้วในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ถ้าหากเราตีความตามหนังสือก็จะตีความหมายว่า ขอบคุณ ชื่นชม และกล่าววอกลาคนที่รัก แต่ผู้ชมในประเทศไทยบางคนเมื่อชมภาพยนตร์แล้วอาจตีความได้ว่า การชูสามนิ้วหมายถึง ชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ เป็นต้น

สาเหตุที่เอโก (Eco, 1984) เชื่อว่าความหมายต่าง ๆ ไม่ได้ตายตัวและสามารถตีความออกไปได้แตกต่างหลากหลาย ก็เพราะเขาเชื่อในศักยภาพของผู้รับสารว่า เป็นผู้รับสารแบบเชิงรุก (Active Audience) กล่าวคือ เป็นผู้รับสารที่สามารถสร้างโลกความหมายอันเป็นไปได้หลากหลาย (Possible Worlds) พร้อมย้ำว่าแม้การให้หรือตีความหมายเช่นนี้ อาจจะไปสู่การถอดรหัสที่คลาดเคลื่อนได้ แต่ก็ไม่จำเป็นเสมอไปที่ความหมายจะต้องเหมือนกันกับผู้ส่งสารได้กำหนดเอาไว้ในขั้นตอนของการผลิต

2.1.3 ความสัมพันธ์

หลังจากที่กล่าวถึงความหมายของสัญลักษณ์แล้ว สิ่งสำคัญต่อมาที่จำเป็นจะต้องพูดถึงก็คือ ความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์และความหมายของสัญลักษณ์ และกระบวนการหรือขั้นตอนในการสร้างความหมายเหล่านี้ โดย โซซูร์ (Saussure, 1974) ได้กล่าวว่า กระบวนการสร้างความหมายจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีตัวอ้างอิง (Reference) เท่านั้น โดยประกอบไปด้วยรูปสัญลักษณ์ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งภาพ เสียง หรือรูปที่มีลักษณะทางกายภาพใด ๆ และความหมายสัญลักษณ์ ซึ่งก็คือแนวคิดที่เกิดขึ้นในใจที่

เชื่อมโยงไปถึงรูปสัญลักษณ์ ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์และความหมายของสัญลักษณ์ดังกล่าวมีลักษณะสำคัญ 3 ประการ ดังนี้

1) ปราศจากหลักเกณฑ์ใด ๆ (Arbitrary) หมายถึง เป็นความสัมพันธ์ที่ถูกสร้างขึ้นมาอย่างปราศจากซึ่งกฎเกณฑ์ใด ๆ กล่าวคือ จะเป็นไปตามอำเภอใจ เช่นคำว่า ขวด ไม่ได้มีหลักเกณฑ์หรือความคล้ายคลึงอันใดกับรูปร่างของขวดจริง ๆ เลย

2) ไม่ได้ตั้งใจ (Unmotivated) หมายถึง เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่รู้ที่มาที่ไป ไม่สามารถทราบได้ว่ารูปสัญลักษณ์หรือความหมายของสัญลักษณ์ไปเชื่อมโยงกันได้อย่างไร

3) ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ (Unnatural) หมายถึง เป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ จำเป็นจะต้องเรียนรู้ และทำความเข้าใจผ่านสังคมเท่านั้น

2.1.4 รูปแบบของกระบวนการสร้างความหมาย

สำหรับกระบวนการสร้างความหมายแล้ว โซซูร์ (Saussure, 1974) ได้กล่าวว่าสามารถเกิดขึ้นได้จากหลากหลายวิธีการ 4 รูปแบบ ดังนี้

1) การเทียบเคียงเชิงโครงสร้าง (Structural Comparison) คือ รูปแบบของกระบวนการสร้างความหมายที่อาศัยการเทียบเคียงสัญลักษณ์ตัวหนึ่งกับสัญลักษณ์ตัวอื่น ๆ เพื่อการสื่อสารความหมาย เช่น หากเราต้องการที่จะเข้าใจความหมายของคำว่า คนชั้นสูง เราก็ต้องเทียบเคียงคำนี้กับคำอื่น ๆ ที่ใกล้เคียง เช่น คนชั้นกลาง คนชั้นล่าง คนชั้นแรงงาน เป็นต้น

2) การเปรียบเทียบความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) คือ รูปแบบของกระบวนการสร้างความหมายที่อาศัยการจับคู่ความสัมพันธ์ของความหมายชนิดตรงกันข้ามเอามาเทียบเคียงกัน ซึ่งเป็นรูปแบบการสร้างความหมายที่ง่ายและชัดเจนที่สุด เช่น หากเราต้องการที่จะเข้าใจความหมายของคำว่า คนรวย เราก็ต้องดูความสัมพันธ์กับคำว่า คนจน เป็นต้น ซึ่งกระบวนการสร้างความหมายรูปแบบนี้นั้นเอง ที่เหล่านักทฤษฎีวิพากษ์อย่าง เช่น บาร์ตนาไปขยายเพิ่มเติมว่าเป็นแหล่งชุกซ่อนการทำงานของอุดมการณ์ เช่น ให้นิยามว่าคนขาวตรงกันข้ามกับคนดำ หรือพระเอกตรงกันข้ามกับตัวร้าย เป็นต้น

3) การจัดระบบสัญลักษณ์แบบความสัมพันธ์แทนที่ (Paradigmatic) และความสัมพันธ์แบบประโยค (Syntagmatic) โดยการจัดระบบสัญลักษณ์แบบความสัมพันธ์แทนที่ (Paradigmatic) ก็คือ ชุดสัญลักษณ์ที่ถูกจัดให้อยู่ในหมวดหมู่เดียวกัน มีตัวเลือกที่มาจากหมวดหมู่เดียวกัน เช่น หมวดหมู่ของพระเอกก็จะมีหลากหลายตัวเลือก เช่น พระเอกแสนรวย พระเอกที่เก่งกาจ หรือพระเอกที่มีคุณธรรม เป็นต้น ในขณะที่ขณะเดียวกันการจัดระบบสัญลักษณ์แบบประโยค (Syntagmatic) จะเป็นการเชื่อมโยงชุดสัญลักษณ์หรือประสมประสานความสัมพันธ์จากตัวเลือกข้างต้นเข้าด้วยกัน เช่น จัดวางพระเอกให้เข้ากับนางเอก และจัดวางองค์ประกอบว่าใครจะปรากฏตัวก่อนหรือหลัง ปรากฏตัวในฉากใดบ้าง เป็นต้น

4) ความสัมพันธ์ของตัวบทกับบริบท คือ รูปแบบของกระบวนการสร้างความหมายที่ถูกบรรจุอยู่ในตัวบท (Text) ซึ่งสามารถถูกแปรเปลี่ยนไปได้ตามเงื่อนไขที่เรียกว่า บริบท (Context) เช่น การชดน้ำซูปเสียงดังในบริบทของสังคมจีนก็จะมี ความหมายว่าอาหารร้านนี้อร่อยมาก แต่ถ้าหากอยู่ในสังคมไทย การชดน้ำซูปเสียงดังจะมีความหมายว่าเสียมารยาทเป็นการรบกวนผู้อื่น เป็นต้น

เมื่อผู้วิจัยได้ทำความเข้าใจกับความหมายของสัญญาณ ความสัมพันธ์ และกระบวนการสร้างความหมายเรียบร้อยแล้ว สิ่งสำคัญต่อมาที่ผู้วิจัยจำเป็นต้องทราบก็คือเรื่องของสี ซึ่ง เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างมากในกลุ่มตัวอย่างของงานวิจัยครั้งนี้

2.2 แนวคิดเรื่องอุดมการณ์ (Ideology) และการต่อสู้ช่วงชิงทางวัฒนธรรม

เมื่อผู้วิจัยเข้าใจถึงสัญญาณต่าง ๆ ในภาพยนตร์แล้ว สิ่งที่ผู้วิจัยจะต้องทำความเข้าใจในลำดับ ต่อมาก็คือ แนวคิดเรื่องอุดมการณ์ เพราะงานวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาภาพตัวแทนการใช้อำนาจ การครอบงำ และการต่อต้านขัดขืนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ดังนั้นผู้วิจัยจึงจำเป็นต้อง เข้าใจอุดมการณ์ที่แอบซ่อนอยู่ในตัวบท ตัวละคร และในโลกของภาพยนตร์ ว่ามันเป็นเช่นไร ทำงาน อย่างไร และส่งผลต่อตัวละครหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์อย่างไร เพื่อที่จะสามารถวิเคราะห์ กลุ่มตัวอย่างได้ถูกต้อง

2.2.1 ความหมายของอุดมการณ์

คำว่า อุดมการณ์ เป็นคำที่มีการนิยามไว้มากมายหลากหลาย และเป็นที่ยกเถียงกันมาโดยตลอด โดยอุดมการณ์หรือที่ใช้ภาษาฝรั่งเศสว่า Ideologie นั้นเกิดมาจากสำนักปรัชญาที่มีแนวโน้มนั้นไปทางวัตถุนิยม โดยมี ดีสตุท เดอ แทรกซี (Destutt de Tracy) นักปราชญ์ชาวฝรั่งเศสนำมาใช้เป็นคนแรกในช่วงต่อระหว่างปลายปีคริสต์ศตวรรษที่ 18 และต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 ซึ่งได้ให้ความหมายกับอุดมการณ์ว่าเป็นศาสตร์ชนิดหนึ่งที่ศึกษาเกี่ยวกับความคิดในแง่นามธรรม และศึกษาที่มาของความคิด ทว่าพอเข้าสู่ช่วงเริ่มต้นของคริสต์ศตวรรษที่ 20 ความหมายของอุดมการณ์ก็เริ่มที่จะเปลี่ยนแปลงไป กลายเป็นมีความหมายว่า คือ บทบาทของความคิด (กนกศักดิ์ แก้วเทพ, 2550)

2.2.2 ประเภทของอุดมการณ์

แต่สำหรับหลุยส์ อัลธุสแซร์ (Louis Althusser) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสแล้ว ตัวเขาปฏิเสธแนวคิดที่กล่าวถึงอุดมการณ์ว่าเป็นจิตสำนึกที่ผิดพลาด (False Consciousness) โดยตัวอัลธุสแซร์ (Althusser, 1970 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) กล่าวว่า อุดมการณ์ไม่ใช่ตัวความคิด แต่เป็นชุดความคิดหรือกรอบวิธีคิดที่ได้รับการติดตั้งไว้ในตัวเราต่างหาก หากจะเปรียบเทียบให้เห็นภาพ อุดมการณ์ก็เป็นเหมือนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่เราติดตั้งไว้ในคอมพิวเตอร์ของเรา ซึ่งหากไม่มีโปรแกรมห้คอมพิวเตอร์ก็ไม่อาจจะทำงานบางอย่างได้เพราะไม่เข้าใจคำสั่งของเรา อัลธุสแซร์เป็นหนึ่งในนักปรัชญาคนสำคัญที่ได้รับแนวคิดโครงสร้างส่วนบน และ

โครงสร้างส่วนล่างของ คาร์ล มากซ์ (Karl Marx) มาขยายต่อ เขาลงมือวิเคราะห์ และแสดงให้เห็น ประจักษ์ว่า การสร้างประวัติศาสตร์ของมนุษย์จะสามารถทำได้ก็ต้องผ่านสิ่งที่เรียกว่า อุดมการณ์ ซึ่งเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของโครงสร้างส่วนบน โดยอ็อลธุสแซร์ (Althusser, 1970 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) ได้จำแนกประเภทของอุดมการณ์ออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1) อุดมการณ์หลัก (Dominant Ideology) คือ อุดมการณ์ของชนชั้นปกครองที่ผลิตซ้ำแล้วซ้ำอีก เพื่อครอบงำให้มวลชนยอมรับ กลายเป็นความคิดหลักของสังคม ซึ่งเป็นผลมาจากแนวคิดเรื่องทุนนิยม ซึ่งการจะดำรงอยู่ของความสัมพันธ์ทางการผลิตในสังคมทุนนิยมจะเป็นไปได้ก็ต่อเมื่อมีการผลิตซ้ำ เพื่อสืบทอดอุดมการณ์หลักให้ฝังลึกอย่างมีประสิทธิภาพในสามัญสำนึกของมวลชน

2) อุดมการณ์ทางเลือก (Alternative Ideology) คือ อุดมการณ์ที่ประนีประนอมกับระบบวิธีคิดหลักในระดับหนึ่ง กล่าวคือ เป็นกรอบความคิดที่ยอมรับอุดมการณ์หลัก แต่ยอมรับอยู่บนเงื่อนไขบางประการ

3) อุดมการณ์ตรงข้ามหรือต่อต้าน (Oppositional/Counter-ideology) คือ อุดมการณ์ที่ปฏิเสธกรอบวิธีคิดของอุดมการณ์หลัก และมักนำเสนอจินตภาพของสังคมแบบใหม่ (New Social Imagination) เพื่อเรียกร้องหรือดึงผู้คนให้เข้ามามีส่วนร่วมต่อต้านกับโครงสร้างอุดมการณ์หลักของสังคม เช่น การต่อต้านแนวคิดทุนนิยม และนำเสนอแนวคิดสังคมนิยม เป็นต้น

2.2.3 การทำงานของอุดมการณ์

นอกจากนั้นแล้วอ็อลธุสแซร์ (Althusser, 1970 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) ยังได้อธิบายถึงจุดเด่นของวิธีการทำงานของอุดมการณ์ไว้ 4 ประการ ดังนี้

1) การทำให้ดูราวกับเป็นธรรมชาติ (Naturalization) หมายถึง อุดมการณ์ทำงานลึกลงไปในจิตไร้สำนึก (Unconscious) จนเราไม่ได้ตระหนักถึง รู้สึกราวกับว่ากระบวนการนั้นเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติไปโดยปริยาย โดยกระทำผ่านกลไกต่าง ๆ ซึ่งเป็นอุดมการณ์ที่ได้รับอิทธิพลมาจากนักทฤษฎีสายจิตวิเคราะห์

2) การผสมกันระหว่างความจริงกับจินตนาการ (Real and Seemingness) หมายถึง การทำงานของอุดมการณ์ที่ผสมเรื่องจริงกับเรื่องแต่งเข้าด้วยกัน จนไม่สามารถที่จะแยกออกจากกันได้เลย เช่น สื่อบันเทิงต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นละคร โฆษณา หรือภาพยนตร์ ที่ผสมผสานโลกแห่งความจริงกับจินตนาการเข้าด้วยกัน ซึ่งถึงแม้ว่าเรื่องเหล่านี้จะเป็นเรื่องแต่ง แต่ก็สามารถที่จะดึงผู้ชมให้เข้าไปมีจินตนาการร่วม หรือเป็นหนึ่งในเดียวกับอุดมการณ์ชุดนั้นได้ ด้วยการพรางเส้นแบ่งของความจริงกับความลวงออกไป

3) การสร้างชุดโครงสร้างความสัมพันธ์ (Structuralist Set of Relations) หมายถึง อุดมการณ์ที่ทำงานผ่านชุดโครงสร้างความสัมพันธ์ โดยในขั้นแรกจะมีการแบ่งขั้วของความหมายออกเป็นความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (Binary Oppositions) และกำหนดชั้นของคุณค่า ในลำดับถัด

มา (Hierarchy of Values) เช่น การแบ่งแยกระหว่างตะวันตกกับตะวันออก ผิดขาวกับผิดสี รวยกับจน ฉลาดกับโง่ หลังจากนั้นก็จะใส่คุณค่าลงไปว่า ชาวตะวันตกผิดขาวนั้นจะรวยและฉลาด ในขณะที่ชาวตะวันออกผิดสีจะจนและโง่ เป็นต้น

4) การผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดอุดมการณ์ (Reproduction of Ideology) คือ การผลิตหรือทำซ้ำเพื่อสืบทอดอุดมการณ์ ซึ่งเป็นแนวคิดที่อันธูแชร์ต่อยอดมาจากนักเศรษฐศาสตร์การเมืองในเรื่องของการผลิต/ผลิตซ้ำ

2.2.4 แนวคิดการต่อสู้ช่วงชิงทางวัฒนธรรม

ตามแนวคิดของนักเศรษฐศาสตร์การเมืองชาวอิตาลีเกรมสกีแล้ว ในสังคมหนึ่งไม่ได้มีอยู่เพียงวัฒนธรรมหนึ่งเดียวหากแต่ยังมีหลาย ๆ วัฒนธรรมปะปนกันอยู่ในสังคม ซึ่งวัฒนธรรมเหล่านี้ล้วนแล้วแต่ต่อสู้กันเพื่อแย่งชิงพื้นที่วัฒนธรรมทางสังคม และพื้นที่ในความนึกคิดจิตใจของผู้คนอยู่ตลอดเวลา ซึ่งกรีมสกี (Gramsci, 1971 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) เสนอแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้ช่วงชิงทางวัฒนธรรมผ่านอุดมการณ์ 3 ประการ ดังนี้

1) การใช้อำนาจในการควบคุมบังคับชนชั้นล่าง และการยอมรับการปกครองอย่างยินยอมพร้อมใจ (Coercion vs. Consent) หมายถึง กลไกการปราบปรามที่จะทำให้กลุ่มผู้ปกครองสามารถที่จะใช้อำนาจหรือกำลังในการควบคุมชนชั้นล่าง (Coercion) กับกลไกทางอุดมการณ์ที่จะทำให้คนชนชั้นล่างยอมรับการปกครองอย่างยินยอมพร้อมใจ (Consent) โดยกรีมสกี กล่าวว่า จากการวิเคราะห์ประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาได้พิสูจน์แล้วว่าในสังคมยุคโบราณ ซึ่งมีแต่เครื่องมือการปกครองแบบเพียงการใช้ความรุนแรงและกำลังนั้น จะให้ผลดีได้เพียงแค่ชั่วคราว และยิ่งใช้กำลังหรือความรุนแรงมากเท่าไร ก็จะมีได้รับการต่อต้าน และตอบโต้ด้วยความรุนแรงกลับคืนมาเท่านั้น ดังนั้นการใช้เครื่องมือกลไกทางอุดมการณ์จึงเป็นสูตรในการปกครองสำหรับผู้ปกครองทั่วโลก ทำให้ชนชั้นล่างหรือผู้ที่ถูกปกครองยินยอมพร้อมใจกันไปเอง และจะใช้เครื่องมือกลไกในการปราบปราม อย่างจำกัดหรือเฉพาะบางช่วงที่กลไกทางอุดมการณ์ไม่ได้ผลแล้วเท่านั้น

2) สงครามแห่งการเคลื่อนไหวทางการเมือง และพื้นที่ทางความคิดของประชาชน และพื้นที่ทางวัฒนธรรมในสังคม (War of Movement vs. War of Position)

ในช่วงยุคแรกของนักทฤษฎีวิพากษ์ที่ใช้แนวคิดเรื่องชนชั้นและการต่อสู้ทางชนชั้นเป็นหลักนั้น แนวทางการเปลี่ยนแปลงสังคมที่พวกเขายึดถือ มักจะเป็นข้อเสนอให้มีการต่อสู้เพื่อยึดถืออำนาจรัฐที่เรียกว่า สงครามแห่งการเคลื่อนไหวทางการเมือง (War of Movement) และมีกิจกรรมการเคลื่อนไหวทางการเมืองเป็นหลัก เช่น การหาเสียงเลือกตั้ง การอภิปรายในสภา เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม กรีมสกีก็ได้กล่าวว่า หากพรรคการเมืองพรรคใดกระทำแต่สงครามแห่งการเคลื่อนไหวทางการเมือง (War of Movement) เพียงอย่างเดียว นอกจากที่จะประสบความสำเร็จได้ยากแล้ว ยังยากที่จะรักษาอำนาจที่ได้รับมา ดังนั้นก่อนที่จะมีการทำสงครามแห่งการเคลื่อนไหวทาง

การเมืองนั้น จึงต้องมีการทำสงครามแย่งชิงพื้นที่ทางความคิดของประชาชน และพื้นที่ทางวัฒนธรรม ในสังคมก่อน หมายความว่า กลุ่มหรือพรรคการเมืองที่ต้องการจะเปลี่ยนแปลงสังคมนั้น จะต้องดำเนินกิจกรรมทุกอย่าง เพื่อที่จะเอาชนะความคิดและจิตใจของคนทุก ๆ กลุ่มในสังคม ทำให้คนและกลุ่มในสังคมต่างยอมรับ และเห็นดีเห็นงามไปกับกลุ่มหรือพรรคการเมืองนั้น ๆ ตามไปด้วย แม้ความคิดของพรรค หรือกลุ่มดังกล่าวจะตอบสนองผลประโยชน์ของเพียงแค่งกลุ่ม หรือพรรคของตน เท่านั้นก็ตาม

3) การครอบงำ และการต่อต้านการครอบงำ (Hegemony vs. Counter Hegemony)

ดังที่กล่าวไปแล้วในข้างต้นว่า การที่กลุ่มผู้ปกครองจะสามารถครอบครองอำนาจได้อย่างแท้จริง มั่นคง และยั่งยืนได้นั้น พวกเขาจำเป็นต้องทำให้ผู้ถูกปกครองยอมรับอุดมการณ์ได้อย่างยินยอมพร้อมใจ รู้สึกว่าเป็นธรรมชาติ ไม่เกิดการตั้งคำถาม อาจกล่าวได้ว่า ผู้ปกครองจำเป็นต้องครอบงำผู้ถูกปกครอง เพื่อให้อำนาจของพวกเขาเป็นไปอย่างสมบูรณ์แบบ

2.2.5 ประเภทของการครอบงำ

ซึ่งกริมซีได้แบ่งประเภทของการครอบงำเอาไว้ 2 มิติ ดังนี้

1) Political Hegemony หมายถึง การสถาปนาระบบการเมืองระบบหนึ่งให้กลายเป็นระบบหลักของสังคม เช่น การปกครองแบบประชาธิปไตยที่วางเงื่อนไขให้พรรคการเมืองทุกพรรคส่งผู้สมัครรับเลือกตั้งเข้ามาในสภา หากพรรคการเมืองใดมีจำนวนสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรมากที่สุด ก็จะได้รับสิทธิในการจัดตั้งรัฐบาล และมีหัวหน้าพรรคเป็นนายกรัฐมนตรี ซึ่งการสถาปนาระบบการเมืองเช่นนี้ ไม่ว่าจะวิธีการได้สมาชิกสภาผู้แทนราษฎรนั้น จะมาด้วยวิธีการอย่างไร หรือหัวหน้าพรรคทางการเมืองที่มีสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรมากที่สุดจะเหมาะสมเป็นผู้นำหรือไม่ ผลที่ออกมาก็จะได้รับการยอมรับในสังคมดังกล่าว และส่งผลทำให้รูปแบบการเมืองในแบบอื่น ๆ หมดความชอบธรรมไปโดยปริยาย

2) Cultural Hegemony หมายถึง การสถาปนาระบบคิด หรือระบบทางวัฒนธรรม มีความหมายคล้ายคลึงกับ Political Hegemony แต่เปลี่ยนมิติจากการเมืองมาเป็นระบบวิถีคิด และวัฒนธรรมในสังคมอันหนึ่ง ให้กลายเป็นระบบความคิดหลักและเป็นวัฒนธรรมหลักของสังคมแทน เช่น ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว เป็นลูกต้องเชื่อฟังไม่เถียงบิดา มารดา หรือไม่เชื่ออย่าลบหลู่ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม กริมซี ก็ได้ชี้ให้เห็นหลักฐานทางประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติว่า เมื่อมีการครอบงำเกิดขึ้น ที่นั่นก็จะต้องมีการต่อต้านการครอบงำ (Counter Hegemony) เกิดขึ้นเสมอ ๆ คล้ายคลึงกับแนวคิดเรื่องมายาคติของบาร์ตที่อธิบายว่า ที่ใดที่มีมายาคติ ที่นั่นก็ต้องย่อมมีมายาคติต่อต้าน (Counter-myth) อยู่เสมอ ซึ่งวัฒนธรรมต่อต้านนี้ อาจมีเนื้อหารุนแรงแต่ซ่อนเร้นอยู่ในรูปแบบที่พรางตา เช่น การตุ๋นล้อเลียนการเมืองในหนังสือพิมพ์ การเขียนข้อความตามผนังกำแพง

ถนน หรือมุขตลกในภาพยนตร์เสียดสี เป็นต้น โดยกริมซีเรียกวัฒนธรรมที่มีแนวคิดต่อต้านระบบนี้ว่า วัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture)

2.3 แนวคิดวาทกรรมและอำนาจของมีแชล ฟูโก (Michel Foucault)

ในทัศนะของฟูโก (Foucault, 1972) มนุษย์ทุกคนต่างมีความเกี่ยวข้องกับอำนาจและวาทกรรมแฝงตัวอยู่รอบตัวเราอย่างแนบเนียน แน่นนอนว่าโลกในภาพยนตร์ก็ไม่ใช่ข้อยกเว้นเช่นกัน และยังผู้วิจัยศึกษาในเรื่องของภาพตัวแทนการใช้อำนาจ การครอบงำ และการต่อต้านชัดเจนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ด้วยแล้ว ยิ่งเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้วิจัยจะต้องทำความเข้าใจถึงเรื่องวาทกรรม อำนาจ และคุกของฟูโก (Foucault, 1972) เพื่อผู้วิจัยจะสามารถนำแนวคิดมาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ทางอำนาจ การต่อต้านชัดเจน และวาทกรรมที่แอบซ่อนอยู่ในกลุ่มตัวอย่างได้

2.3.1 ความหมายของวาทกรรม

ฟูโก (Foucault, 1983) เป็นนักคิด นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสในช่วงครึ่งหลังศตวรรษที่ 20 ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างอำนาจ และความรู้ว่าทำงานอยู่ภายใต้สิ่งที่เรียกว่า การก่อรูปของวาทกรรม (Discursive Formation)

คำว่า วาทกรรม (Discourse) ในทัศนะของ ฟูโก หมายถึง ระบบและกระบวนการในการสร้างหรือผลิต (Constitute) เอกลักษณ์ (Identity) และความหมาย (Significance) ให้กับสรรพสิ่งต่าง ๆ ในสังคมที่ห่อหุ้มเราอยู่ ไม่ว่าจะเป็นความรู้ ความจริง อำนาจ หรือตัวตน วาทกรรมทำหน้าที่ในการตรึงสิ่งที่สร้างขึ้นให้ดำรงอยู่ต่อไปและเป็นที่ยอมรับของสังคมในวงกว้าง แต่ในขณะเดียวกันวาทกรรมก็เป็นสิ่งที่ทำหน้าที่ในการเก็บกด ปิดกั้นไม่ให้เอกลักษณ์ และความหมายบางอย่างเกิดขึ้น (Subjugate) หรือไม่ก็ทำให้เอกลักษณ์ และความหมายบางอย่างที่ดำรงอยู่ในสังคมเลื่อนหายไปพร้อม ๆ กันได้ด้วย (Displace) (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2545)

นอกจากนี้แล้ว วาทกรรมยังรวมถึงกระบวนการผลิตความหมายเกี่ยวกับความจริงในเรื่องต่าง ๆ เช่น การผลิตชุดของความรู้ กฎเกณฑ์ ข้อปฏิบัติของสังคม การมีสถาบันทางสังคม และการปฏิบัติการทางสังคม (Discursive Practice) ในความคิดของฟูโก ความรู้ทุกชนิดต่างถูกผลิตออกมาเกี่ยวข้องกับอำนาจเสมอ และสามารถเปลี่ยนมาเป็นเครื่องมือของอำนาจได้ตลอดเวลา トラบเท่าที่คนหรือสังคมนั้น ๆ ยอมรับชุดความรู้ที่ถูกผลิตขึ้น หมายความว่า วาทกรรมจะอยู่ควบคู่ไปกับสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่สังคมสร้างขึ้นมา วาทกรรมเป็นตัวสร้างหรือกำหนดเอกลักษณ์ของคนในสังคม

กระทั่งสิ่งที่สังคมเรียกกันว่า ความรู้ (Knowledge) ฟูโก (Foucault, 1972) ก็เชื่อว่า เป็นเพียงรูปแบบของวาทกรรมที่มนุษย์ใช้เพื่อควบคุมผู้อื่นและตนเอง เป็นเหมือนปฏิบัติการที่ขึ้นการตัดสินใจและการกระทำของเราว่า ถูกหรือผิด จริงหรือปลอม และควรทำหรือไม่ควรทำ ด้วยเหตุนี้เองเอกลักษณ์และความหมายของสิ่งต่าง ๆ จึงสามารถสั่นไหวและเปลี่ยนแปลงได้ตามวาทกรรมที่สร้าง

สิ่งเหล่านั้นขึ้นมา ไม่แน่นอน ไม่ตายตัว และไม่หยุดนิ่ง เรื่องของวาทกรรม และอำนาจจึงเป็นเรื่องที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ ด้วยเหตุที่วาทกรรมไม่สามารถที่จะดำรงอยู่ได้อย่างอิสระ โดยปราศจากการค้ำจุนของอำนาจ และในทางกลับกันอำนาจก็ไม่สามารถสถาปนาตัวเองขึ้นมาได้ ถ้าขาดซึ่งวาทกรรมในการสร้างชุดความรู้ เพื่อการสยบยอมและปฏิบัติตามอำนาจ พูโกเปรียบเทียบความรู้ว่าเป็นวาทกรรมที่ซ่อนอยู่ภายใต้ความเป็นเอกภาพ ความผสมกลมกลืน ความต่อเนื่องของปรากฏการณ์ในสังคม เกี่ยวโยงกับการค้ำจุนของเครือข่ายสถาบัน ที่เป็นที่มาของวาทกรรมเชิงอำนาจกับปฏิบัติการสังคม

2.3.2 ความหมายของอำนาจ

สำหรับคำว่า อำนาจตามทัศนะของพูโกแล้ว หมายถึง กระบวนการทางประวัติศาสตร์ของสังคมที่สถาปนา “อาณาจักรแห่งความจริง” (Regime of Truth) ชุดใดชุดหนึ่งขึ้นมา โดยกลุ่มคนที่มีอำนาจ โดยความจริงเหล่านี้จะนำไปสู่ปฏิบัติการทางสังคมมากมายได้ในระดับมหภาคและจุลภาค อำนาจเป็นกระบวนการสร้างหรือผลิตรูปแบบของความรู้ ความจริง ความเป็นธรรมชาติ หรือความเป็นปกติธรรมดาขึ้นมาชุดหนึ่ง โดยมีประโยชน์ต่อผู้ที่มีอำนาจหรือผู้สร้างวาทกรรม และพยายามเก็บกตปิดกั้นความรู้ ความจริงชุดอื่น ๆ โดยใช้อำนาจที่ซึมลึก ผู้ที่ตกเป็นเป้าของอำนาจนั้นไม่รู้สึกรู้ว่าถูกกระทำ มิหนำซ้ำยังเห็นพ้อง (Consensus) กระตือรือร้นที่จะสวมบทบาทนั้นด้วยตนเอง

พูโกอธิบายว่า มนุษย์ทุกคน ทุกกลุ่มต่างมีความเกี่ยวข้องกับอำนาจทั้งสิ้น ไม่ว่าจะในรูปแบบของผู้ที่ใช้อำนาจ หรือผู้ที่ถูกใช้อำนาจเสียเอง นอกจากที่อำนาจจะเป็นตัวทำหน้าที่เก็บกตบังสิ่งบางอย่างไว้แล้ว อำนาจยังเป็นตัวทำหน้าที่ในการสร้างบางสิ่งบางอย่างขึ้นมาใหม่อีกด้วย โดยสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาก็จะกลายเป็นความจริง เป็นผลทำให้คำพูดของผู้ที่มีอำนาจจึงกลายเป็นความจริงเสมอ ดังนั้นความจริงต่าง ๆ ทุกวันนี้จึงเป็นความจริงที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากอำนาจ

อย่างไรก็ตาม อำนาจที่เป็นแหล่งที่มาของการสร้างวาทกรรมต่าง ๆ ในสังคมเหล่านั้นนั้น ไม่ใช่อำนาจในรูปแบบของการใช้กำลังเข้าบังคับ แต่เป็นอำนาจในรูปแบบของความรู้เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ ความรู้ที่ว่านั้นไม่ใช่ความรู้โดยทั่วไป แต่เป็นความรู้เฉพาะด้านหรือความรู้เฉพาะทาง ความสำเร็จของอำนาจจะขึ้นอยู่กับความสามารถในการอำพรางหรือปกปิดกลไกในการทำงานของมันเอง โดยกลไกการทำงานของอำนาจเหล่านี้ ได้แก่ กฎเกณฑ์ จารีต หรือประเพณีปฏิบัติต่าง ๆ ในสังคม

2.3.3 แนวคิดเรื่องคุก

หากพูดถึงอำนาจแล้ว หนึ่งในตัวอย่างในสังคมที่สามารถแสดงให้เห็นถึงขบวนการทำงานของอำนาจและการต่อต้านชัดเจนได้อย่างชัดเจนและเข้มข้นที่สุดก็คือ คุก ซึ่งประวัติศาสตร์ย้อนกลับไปได้ตั้งแต่ยุคสมัยก่อนที่การฆาตกรรมหรือการขโมยของมีโทษรุนแรงถึงขั้นประหารชีวิต เพราะสังคมช่วงยุคสมัยนั้นปกครองโดยระบอบกษัตริย์ ดังนั้นการกระทำผิดใด ๆ จึงเป็นเหมือนการกระทำต่อกษัตริย์โดยตรง การลงโทษจึงเป็นการใช้อำนาจต่อร่างกาย (Bio-power) เพื่อใช้ในการแก้แค้น เพราะ

การประหารชีวิตในยุคสมัยก่อนไม่ได้เป็นการฉีดยาหรือยิงเป้านัดเดียว แต่ผู้ทำความผิดจะต้องได้รับโทษมากมายหลายประการ ก่อนที่จะประกาศคำสารภาพและเสียชีวิตในที่สุด ยิ่งโดยเฉพาะการลงโทษที่กระทำต่อหน้าสาธารณชน ยิ่งเป็นการแสดงถึงอำนาจอันเป็นรูปธรรมในตัวกษัตริย์ ว่าการกระทำของประชาชน หรือผู้ที่มีอำนาจต่ำกว่าสามารถถูกตอบโต้ด้วยอำนาจที่เหนือกว่าและเป็นสิ่งที่พวกเขาไม่อาจควบคุมได้ โดยฟูโกยังชี้ให้เห็นอีกว่า การประหารในยุคสมัยก่อนเป็นเหมือนศิลปะที่แบ่งความตายที่สามารถเกิดขึ้นได้เพียงครั้งเดียว ให้เป็นการตายนับพันนับหมื่นครั้งก่อนความตายที่แท้จริงได้ (สายพิน ศุพุทรมงคล, 2543)

อย่างไรก็ตาม ฟูโกก็ยังได้กล่าวเพิ่มเติมอีกว่า อำนาจเองก็จำเป็นต้องอาศัยการต่อต้าน (Resistance) เป็นเงื่อนไขหนึ่งในการปฏิบัติการ เพราะการต่อต้านจะนำไปสู่การแผ่ขยายเครือข่ายของอำนาจ เช่น เวทีประหารจำเป็นจะต้องมีผู้ชม มิเช่นนั้นอำนาจก็ไม่สามารถที่จะเผยตัวอำนาจให้เห็นชัดเจนได้ และถ้าไม่มีผู้กระทำความผิด อำนาจก็ไม่สามารถที่จะแสดงตัวด้วยการลงโทษได้ ซึ่งการต่อต้านนี้เอง ก็นำไปสู่การพัฒนาของกลุ่มนักปฏิรูปมนุษยนิยมในช่วงหลังคริสต์ศตวรรษที่ 18 ซึ่งได้นำเสนอวาทกรรมลงโทษชนิดใหม่ เพื่อใช้ในการต่อต้านกับการความรุนแรงเพื่อการแก้แค้น และการแสดงอำนาจของกษัตริย์ ว่าแทนที่จะแก้แค้นผู้ที่กระทำความผิดน่าจะเพียงถูกลงโทษ โดยเป็นความคิดที่ตั้งอยู่บนกรอบความคิดของสัญญาประชาคม ซึ่งมองว่าสังคมเกิดจากการที่คนจำนวนหนึ่งเข้ามาอยู่อาศัยโดยมีข้อตกลงร่วมกันบางอย่าง

ดังนั้นการกระทำผิดของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง จึงมิใช่การละเมิดอำนาจของกษัตริย์ แต่เป็นการสร้างความเดือดร้อนและทำร้ายแก่สังคมโดยรวมต่างหาก ด้วยเหตุนี้สังคมจึงมีสิทธิอำนาจที่จะให้บุคคลนั้นชดใช้และแก้ไขความเสียหายที่เกิดขึ้น เช่น หากเราไปทำให้ข้าวของคนอื่นเสียหาย เราก็ต้องชดใช้ค่าเสียหายข้าวของเขานั้น ๆ หรือถ้าเราไปทำให้สังคมสาธารณะเดือดร้อน เราก็ต้องชดใช้ด้วยการทำประโยชน์ให้แก่สังคม เช่น กวาดถนน ทาสีโรงเรียน เป็นต้น

อย่างไรก็ตามสาเหตุที่ผู้กระทำความผิดมักจะถูกเคลื่อนย้ายไปในจุดต่าง ๆ ที่ให้สมาชิกคนอื่นในสังคมมองเห็นได้มากที่สุด ก็เพราะว่าร่างกายของพวกเขาเป็นเหมือนบทเรียน สัญลักษณ์ และตัวแทนของศีลธรรมของประชาชน ซึ่งต้องเปิดเผยให้ทุกคนรับรู้ การลงโทษจึงได้ถูกพัฒนามากกว่าแค่ในเชิงของร่างกาย แต่ยังเป็นการให้บทเรียนแก่จิตวิญญาณ ทั้งตัวผู้กระทำความผิด และสมาชิกคนอื่น ๆ ในสังคมอีกด้วย ซึ่งหนึ่งในตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดก็คือคุกนั่นเอง เพราะคุกเป็นสถานที่ซึ่งผู้กระทำความผิดจะถูกแยกตัวออกมาจากสังคม และถูกจัดอยู่ในสถานที่ ๆ ซึ่งคนอื่นในสังคมตระหนักและเข้าใจดีว่าเป็นสถานที่ซึ่งใช้ในการลงโทษผู้กระทำความผิด ซ้ำยังถูกลิตรอนทางเสรีภาพ และต้องทำตามกฎระเบียบของคุณ และคำสั่งของผู้คุมซึ่ง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ก็ต่างเป็นอำนาจทั้งนั้น ทว่าฟูโกกล่าวว่าการลงโทษแบบนี้ ไม่ได้เป็นการลงโทษที่ทำให้เบาขึ้น แต่เป็นการลงโทษที่ดีขึ้น

ทว่าก็ไม่ได้หมายความว่า ผู้กระทำความผิดหรือนักโทษในคุกจะไม่สามารถต่อต้านและขัดขืนได้เสียทีเดียว เช่น ผู้ต้องขังสามารถที่จะถ่ายทอดการต่อต้านออกมาในลักษณะของศิลปะการขีดเขียนตัวอักษร หรือวาดภาพตามฝาผนัง การสามารถเลือกที่จะทานอาหารอะไรก็ได้ก่อนจะถูกนำไปประหารชีวิต หรือกระทั่งการขอยกโทษ

2.3.4 แนวคิดเรื่อง Panopticon

ฟูโก (Foucault, 1972) ได้ชี้ให้เห็นว่า ในช่วงศตวรรษที่ 17 และ 18 ก็เกิดอำนาจรูปแบบใหม่ขึ้น ซึ่งเป็นอำนาจที่อยู่ในรูปแบบของการสร้างวินัย พยายามจัดวางคนให้อยู่ภายใต้การสอดส่องหรือความรู้สึกว่าถูกสอดส่อง ทำให้คนเหล่านั้นควบคุมและจัดระเบียบพฤติกรรมของตนเอง กล่าวคือเป็นการควบคุมพฤติกรรมของคนแทนที่จะควบคุมโดยการลงโทษอย่างในอดีต ระบบอำนาจดังกล่าวได้แพร่ขยายไปในสถาบันต่าง ๆ ที่สำคัญของสังคม ไม่ใช่แค่ในคุก แต่ยังมีตัวตนในโรงเรียน หรือโรงพยาบาลในอดีต เจเรมี เบนท์แฮม (Jeremy Bentham) ได้ออกแบบโครงสร้างของคุกเอาไว้ (Bentham, 1791 อ้างใน เชษฐา พวงหัตถ์, 2548) เป็นลักษณะแบบ Panopticon คือ อาคารที่สร้างเป็นรูปวงกลม จัดวางห้องขังสำหรับคนบ้า อาชญากร คนป่วย หรือนักเรียน นักศึกษา เรียงกันเป็นวงกลมเหมือนกับวงผึ้ง ซึ่งแต่ละห้องมีหน้าต่างเพียง 2 บาน บานแรก คือ ลูกกรงที่หันเข้าหาหอตรวจการณ์ เพื่อให้ผู้ตรวจการณ์จะสามารถจับตาและสอดส่องเข้ามาในกรงขังได้ ส่วนหน้าต่างอีกบานมีหน้าต่างในการให้แสงแดดสอดส่องเข้ามา ซึ่งก็เพื่อให้ผู้ตรวจการณ์สามารถมองเห็นภายในกรงขังอีกเช่นกัน เพราะฉะนั้นไม่ว่าผู้ตรวจการณ์จะจ้องอยู่หรือไม่ นักโทษก็จะรู้สึกที่กำลังถูกจับจ้องอยู่ตลอดเวลา การออกแบบคุก Panopticon ดังกล่าว ในปัจจุบันได้พัฒนามาเป็นกล้องวงจรปิด ซึ่งผู้ถูกจ้องมองก็ไม่สามารถที่จะทราบได้ว่ามีใครจ้องมองอยู่หรือไม่ พวกเขาจึงต้องจัดระเบียบพฤติกรรมของตนเอง ไม่ให้ผิดกฎระเบียบหรือสิ่งที่ควรจะทำ เช่น หน่วยงานรัฐบาลได้ติดตั้งกล้องวงจรปิดไปทั่วกรุงเทพมหานคร เพื่อจับตา และเอาผิดผู้ที่ทำให้ผิดกฎการจราจร ซึ่งเป็นคนขับรถ แม้จะไม่ทราบว่าใครที่คอยดูเราผ่านกล้องวงจรปิดหรือไม่ หรือกระทั่งว่ากล้องวงจรปิดเหล่านี้เสียหรือไม่ เราก็ปรับพฤติกรรมของตนเอง ให้ขับรถตามกฎหมาย ไม่ขับฝ่าไฟแดง หรือขับด้วยความเร็วเกินกำหนด เพราะเรารู้สึกว่ามีกล้องวงจรปิดคอยจ้องมองเราอยู่ อีกหนึ่งสาเหตุอีกประการที่ทำให้ ฟูโก (Foucault, 1971 อ้างใน สุภชัย เจริญวงศ์, 2544) มองเห็นว่า การควบคุมคนผ่านพฤติกรรมเป็นกลไกการควบคุมที่สำคัญ ก็เพราะว่ารูปแบบของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป มนุษย์ถูกทำให้ดูเหมือนมีทางเลือกสำหรับตัวเองมากขึ้น ความรุนแรงและการควบคุมอาศัยความอ่อนเร้นมากขึ้น ทำให้วิธีการที่บังคับให้คนเปลี่ยนแปลงนั้น ไม่มีประสิทธิภาพเท่ากับการทำให้คนเกิดวินัยและเปลี่ยนแปลงจากในตัวพวกเขาเอง การควบคุมจึงทำผ่านการสอดส่องและดูแล ผิดฝนด้านจิตวิญญาณให้พวกเขาใช้ชีวิตอย่างปกติ โดยผ่านสถาบันต่าง ๆ เช่น โรงเรียน คุก หรือบ้าน อีกทั้งยังมอบอำนาจให้ผู้ที่มีอำนาจสามารถพิจารณามนุษย์ได้ว่า อะไรหรือใครที่ปกติ และอะไรหรือใครที่ไม่ปกติ เช่น แพทย์หรือจิตแพทย์

ที่สามารถวินิจฉัยและพิจารณาคนได้ว่า เป็นคนป่วย หรือเป็นคนปกติสมบูรณ์ดี และสามารถพิจารณาคนได้ว่าใครเป็นคนบ้า และใครที่เป็นคนปกติ

2.3.5 การวิเคราะห์วาทกรรม (Discourse Analysis)

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทราบถึงความหมายของวาทกรรม อำนาจ และแนวคิดเรื่องคุกของฟูโก แล้ว สิ่งสำคัญในลำดับต่อมาที่ผู้วิจัยจำเป็นต้องทราบ ก็คือวิธีการวิเคราะห์ และแบ่งแยกปฏิบัติการเชิงวาทกรรมเพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์กลุ่มตัวอย่าง ซึ่งฟูโกได้แบ่งแยกไว้ 3 ประการ ในบทความเรื่อง “The Order of Discourse” (Foucault, 1971 อ้างใน ศุภชัย เจริญวงศ์, 2544) ดังนี้

1) วาทกรรมกีดกัน ห้ามปราม และแบ่งแยก หมายถึง วาทกรรมที่มีการปฏิบัติการเพื่อกีดกันวาทกรรมอื่น และห้ามปรามวาทกรรมบางประเภท (Another Principle of Exclusion) โดยเห็นว่าวาทกรรมมีอำนาจสามารถแบ่งส่วน และปฏิเสธ (Division and Rejection) ชุดวาทกรรมอื่นออกจากประโยคความรู้ที่ถูกให้กลายเป็นวาทกรรมที่ผิด เช่น การแยกคนบ้าออกจากคนปกติ หรือวาทกรรมประชาธิปไตย เป็นต้น ที่ยิ่งไปกว่านั้นก็คือ วาทกรรมดังกล่าวเหล่านี้ยังห้ามปราม (Prohibition) ทั้งตัวมันเอง และวาทกรรมอื่นไม่ให้พูดในบางสิ่งบางอย่าง เช่น ห้ามพูดเกี่ยวกับเรื่องเพศ ห้ามแถลงถึงความปกติของคนบ้า ห้ามตั้งคำถามถึงความเป็นธรรมของระบอบประชาธิปไตย เป็นต้น กระบวนการกีดกันและห้ามปรามนี้ ทำให้ชุดวาทกรรมชุดหนึ่งสามารถสถาปนาขึ้นมาเป็นความรู้ที่ถูก และมีอำนาจในการแถลงความหมายได้ โดยการกระทำผ่านสถาบัน เช่น การศึกษา ระเบียบวินัย จารีตปฏิบัติ

2) วาทกรรมหลักควบคุมวาทกรรมอื่น หมายถึง วาทกรรมที่มีการปฏิบัติการเพื่อปิดกั้นเขตและควบคุมวาทกรรมอื่น (Controlling and Delimiting Discourse) โดยวาทกรรมที่ขึ้นมาเถลิงอำนาจจะมีกลไกในการวิจารณ์ (Commentary) ชุดวาทกรรมอื่นหรือวาทกรรมเก่าให้หมดความถูกต้องไป พร้อมทั้งยังให้เอกสิทธิ์แก่ผู้พูด ซึ่งหมายถึงกลุ่มวาทกรรมกลุ่มใดกลุ่มหนึ่งให้มีอำนาจในการแถลงความหมายหรือสื่อสิ่งต่าง ๆ ให้เอกสิทธิ์แก่ผู้พูดในการวิพากษ์วิจารณ์ ควบคุมวาทกรรมอื่นให้ตกอยู่ภายใต้การจำกัดและควบคุมทางวินัย โดยฟูโก (Foucault, 1971 อ้างใน ศุภชัย เจริญวงศ์, 2544) เห็นว่า ภาคปฏิบัติของวาทกรรมส่วนนี้เป็นเครื่องมือในการจัดระเบียบ หรือสร้างการยอมรับในสังคมวงกว้าง ว่าเราควรจะวิพากษ์วิจารณ์อะไร อย่างไร และใครควรเป็นผู้พูดผู้วิจารณ์ กล่าวคือวาทกรรมจะเป็นตัวทำหน้าที่แยกแยะชุดประโยค ว่าสิ่งใดถูกหรือผิด

3) วาทกรรมสร้างความชอบธรรมให้ตนเอง หมายถึง ชุดวาทกรรมที่สามารถตั้งตัวเองอยู่ในสังคมอย่างชอบธรรมได้ โดยวาทกรรมดังกล่าวจำเป็นต้องสร้างอำนาจผ่านพิธีกรรมบางอย่างขึ้นมาเพื่อให้เกิดความศักดิ์สิทธิ์น่าเชื่อถือ เช่น การผ่านพิธีกรรมทางศาสนา หรือผ่านกฎเกณฑ์ของความยุติธรรม ในปัจจุบันชุดวาทกรรมที่มีอำนาจจะต้องผ่านกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่สามารถพิสูจน์ ทดลอง หรือได้รับความยอมรับในการเป็นศาสตร์ เช่น วาทกรรมที่กล่าวว่าโลกของเรานั้นกลม

ไม่ได้แบนราบดังที่เคยคิดกันมาในยุคสมัยก่อน วาทกรรมนี้มีอำนาจมีความชอบธรรมได้โดยอ้างการพิสูจน์จากวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม แม้บุคคลจะตกอยู่ภายใต้อำนาจของวาทกรรม ซึ่งดำรงอยู่ทุกหนทุกแห่ง แต่ในขณะเดียวกัน ฟูโกก็มองว่า อำนาจไม่ได้อยู่เหนือทุกสิ่งอย่างสมบูรณ์ (Omnipresent But Not Omnipotent) เขาเชื่อว่า ที่ใดมีอำนาจที่นั่นย่อมมีการต่อต้านซึ่งทั้งสองสิ่งต่างเป็นสิ่งที่มิได้อยู่และดำเนินควบคู่กันไปเสมอ คล้ายกับแนวคิดการครอบงำและการต่อต้านการครอบงำ (Hegemony vs. Counter Hegemony) ของกรัมซี ดังนั้นในทัศนะของฟูโก (Foucault, 1971 อ้างใน ศุภชัย เจริญวงศ์, 2544) มนุษย์จึงไม่ได้ไร้ซึ่งอำนาจและความสามารถในการต่อรอง และตกเป็นผู้ถูกกระทำ (Subject) จากวาทกรรมอยู่ตลอดเวลา แต่ยังมีผลผลิตวาทกรรมคู่ตรงข้าม เพื่อสร้างความชอบธรรมให้แก่ตนเองอีกด้วย

โดยสรุปแล้ว ฟูโกมองเห็นวาทกรรมเป็นเครื่องมือในการสร้างและรักษาอำนาจ ซึ่งสามารถแฝงตัวอยู่ได้อย่างแนบเนียนรอบ ๆ ตัวมนุษย์ทุกคน ไม่ว่าจะเป็น กฎเกณฑ์ ความคิด ความเชื่อ หรือคุณค่า ต่างก็เป็นผลจากการปฏิบัติของวาทกรรมทั้งสิ้น วาทกรรมเหล่านี้จึงกลายเป็นเหมือนการตีตราหรือกรอบการรับรู้ของบุคคลในลักษณะของความเป็นปกติ (Form of Normalization) หรือมาตรฐาน ในขณะที่เดียวกันการสร้างกรอบความเป็นปกติหรือมาตรฐานของมันก็ได้อำนาจความหมายให้แก่สิ่งที่อยู่นอกเหนือ และต่างจากชุดวาทกรรมนั้น ๆ ออกไปให้กลายเป็นสิ่งที่ถูกกดทับ (Dominate) ต้อยกว่า (Inferior) เป็นสิ่งที่ผิด (Wrong) ถูกทำให้กลายเป็นสิ่งอื่น (Others) จนกระทั่งถูกทำให้เลือนหายไปจากสังคมได้ในที่สุด ซึ่งมนุษย์ส่วนใหญ่จะไม่ได้ถูกคิดตั้งข้อสงสัยในที่มาที่ไป แต่มักจะยอมรับอย่างสนิทใจ เชื่อมั่นและปฏิบัติตามอย่างเต็มใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อวาทกรรมอยู่ในรูปแบบของความรู้เฉพาะด้านหรือกฎเกณฑ์ของผู้ที่มีอำนาจเช่นผู้เชี่ยวชาญต่าง ๆ กล่าวคือ วาทกรรมจึงกลายเป็นกลไกในการกำหนดความสัมพันธ์เชิงอำนาจของผู้กระทำวาทกรรมนั้น ๆ เพื่อให้สามารถควบคุมหรือจัดการกับสังคมได้อย่างแนบเนียน

2.3.6 วาทกรรมสื่อมวลชน (Media Critical Discourse Analysis)

เนื่องจากแหล่งข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ เป็นภาพยนตร์ซึ่งจัดได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของสื่อมวลชน นอกจากผู้วิจัยจำเป็นต้องทำความเข้าใจกับแนวคิดวาทกรรมและอำนาจของฟูโก (Foucault, 1983) แล้ว ผู้วิจัยจำเป็นต้องทำความเข้าใจแนวคิดวาทกรรมของสื่อมวลชนเช่นเดียวกัน

นักภาษาศาสตร์อย่าง แฟร์คลอจ (Fairclough, 1995) มองว่าในโลกปัจจุบันนี้ สื่อมวลชนมีอำนาจที่แฝงเร้นอยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ได้อย่างแนบเนียน โดยเฉพาะในยุคปัจจุบันซึ่งสังคมมีโอกาสได้เข้าถึงสื่อและเกิดประสบการณ์ผ่านสื่อ (Mediated Experience) ได้ง่ายตายมากกว่า ประสบการณ์ตรงจากวิถีชีวิตของตน สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านการนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ ของสื่อ

จึงสามารถประกอบกันเป็นการสร้างความรู้ ความเชื่อ หรืออัตลักษณ์ทางสังคมได้ เช่น ละครโทรทัศน์ ไม่ยอมรับการข่มขืนของตัวละครร้าย แต่การข่มขืนของตัวละครเอกกลับเป็นสิ่งที่สามารถยอมรับได้ เป็นต้น ด้วยความที่สื่อมวลชนมีอำนาจต่อเราเอง จึงทำให้สื่อมวลชนมีการอ้างความชอบธรรมของตนในการนำเสนอความเป็นจริงของสังคม ทำหน้าที่เป็นเสมือนการพูดแทนประชาชนจากวิชาชีพของตน เฉกเช่นเดียวกับการอ้างความชอบธรรมในการวินิจฉัยโรคร้ายไข้เจ็บของแพทย์

อย่างไรก็ตาม แฟร์คลอจ (Fairclough, 1995) เชื่อว่าแท้ที่จริงแล้ว สื่อมวลชน ไม่ได้ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการทำหน้าที่ในการพูดแทนประชาชนหรือเป็นเครื่องมือของชนชั้นนำ (Elite) ในสังคม แต่ทำหน้าที่ได้เป็นเพียงช่องทาง (Channel) ในการเผยแพร่วาทกรรมนั้นเท่านั้น เพราะแท้ที่จริงแล้วสื่อมวลชนต่างสร้างวาทกรรมของตนขึ้นมาเอง วาทกรรมของสื่อมวลชน (Media Discourse) จึงหมายถึงวาทกรรมที่เกิดขึ้น โดยมีสื่อมวลชนเป็นผู้กระทำ ไม่ว่าวาทกรรมนั้นจะรองรับโดยผลประโยชน์หรือดำรงรักษาไว้ซึ่งอำนาจของใครก็ตาม

กาญจนา แก้วเทพ (2557) ได้ยกตัวอย่างของวาทกรรมสื่อมวลชนผ่านการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในภาพยนตร์เรื่อง ทาร์ซานว่า เป็นภาพยนตร์ที่ใช้การประกอบสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับความเป็นพื้นเมือง ในการกำหนดความหมายของผู้ล่าจากอำนาจของวัฒนธรรมคนผิวขาวต่อคนป่า ซึ่งตกอยู่ในฐานะของผู้ถูกกระทำหรือผู้ถูกล่า เนื่องจากสถานะของความเป็นพื้นเมืองได้ถูกนิยามว่าเป็นผู้ที่ไร้ซึ่งอำนาจและต่ำต้อยกว่า

การศึกษาเรื่อง แนวคิดวาทกรรมและอำนาจของ ฟูโก (Foucault, 1983) ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงความหมายของวาทกรรม อำนาจ และกระบวนการทำงาน ทักษะของ ฟูโก (Foucault, 1983) และวาทกรรมสื่อมวลชนของ แฟร์คลอจ (Fairclough, 1995) ซึ่งผู้วิจัยจะนำความรู้ที่ได้ไปวิเคราะห์แหล่งข้อมูลต่อไป

2.4 แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (Participatory Culture)

เหตุการณ์ที่ประชาชนมีการนำชูสามนิ้วในโลกแห่งภาพยนตร์ มาใช้ในโลกแห่งความเป็นจริงหลายต่อหลายครั้ง แม้ว่าภาพยนตร์ชุด Hunger Games จะได้ฉายเสร็จสิ้นไปแล้วหลายปี แสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมของประชาชนกลุ่มดังกล่าวได้อย่างชัดเจน จึงเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้วิจัยจำเป็นต้องศึกษาถึงวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (Participatory Culture) เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมดังกล่าว

แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (Participatory Culture) เป็นแนวคิดของ เจนคินส์ (Jenkins, 2006) ซึ่งกล่าวถึงวัฒนธรรมที่บุคคลแต่ละคนในสังคม มีส่วนร่วมในการสร้างหรือเผยแพร่ผลงาน ซึ่งโดยส่วนมากจะหมายถึงผลงานในสื่อบนโลกอินเทอร์เน็ต (Jenkins, 2006) เช่น บทวิจารณ์ บทตีความ บทวิเคราะห์ เป็นต้น เนื่องจากระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและสื่อใหม่ (New Media)

และสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ได้เปลี่ยนคุณลักษณะผู้รับสารแบบไม่มีทางเลือก (Passive Audience) กลายมาเป็นผู้แสวงหาข่าวสาร (Active Audience) เนื่องจากสื่อใหม่ในยุคดิจิทัลได้เอื้อให้เกิดการสร้างปฏิสัมพันธ์โต้ตอบแบบทันทีทันใด (Interactive) บุคคลแต่ละคนในยุคปัจจุบันไม่ได้เพียงแค่ทำหน้าที่เป็นผู้รับสารอีกต่อไป (อัญญาวิริ อุนสวัสดิ์อาภา, 2556) พวกเขาจึงมีการแสดงออกทางความรู้สึก หรือตอบโต้ต่อสิ่งต่าง ๆ ยิ่งด้วยโลกเทคโนโลยีของโลกปัจจุบันโดยเฉพาะอินเทอร์เน็ตทำให้บุคคลแต่ละคนมีความสามารถที่จะสร้าง และเผยแพร่ผลงานของตนเองลงบนอินเทอร์เน็ตได้ และยังทำให้บุคคลสามารถที่จะมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรมได้สูงอีกด้วย ทั้งนี้การสร้างสรรคผลงานดังกล่าวไม่จำเป็นจะต้องถูกจำกัดอยู่เพียงแค่การสร้างผลงานของคนใดคนหนึ่ง แต่ยังรวมไปถึงการสร้างผลงานร่วมกันระหว่างผู้เชี่ยวชาญ (Experts) กับผู้ที่ริเริ่มใหม่ (Novices) ได้ไม่นานอีกด้วย สื่อบนโลกอินเทอร์เน็ตสมัยใหม่อย่างเช่น สื่อสังคมออนไลน์ยังมีลักษณะการเปิดร่วม ปลูกเร้าให้สมาชิกหรือบุคคลมีส่วนร่วม เช่น บนโลกเฟซบุ๊กมีการกดไลค์ เพื่อเป็นการแสดงว่าสมาชิกชื่นชอบผลงานดังกล่าว การแสดงความคิดเห็น (Comment) ต่อผลงานดังกล่าว หรือการแชร์เพื่อเป็นการเผยแพร่ผลงานดังกล่าวไปให้สมาชิกคนอื่น ๆ ได้เห็น เป็นต้น โดยแนวคิดดังกล่าวประกอบไปด้วย

2.4.1 เป็นวัฒนธรรมที่มีข้อจำกัดน้อยทางด้าน การแสดงออกทางศิลปะหรือการมีส่วนร่วมของบุคคล กล่าวคือเป็นวัฒนธรรมที่ไม่ได้มีข้อห้ามในการแสดงออกทางด้านการมีส่วนร่วม อย่างเช่น ห้ามวิพากษ์วิจารณ์ หรือ ห้ามใช้อินเทอร์เน็ต เป็นต้น

2.4.2 เป็นวัฒนธรรมที่สนับสนุนการสร้างและเผยแพร่การสร้างสรรคผลงาน จากคนหนึ่งสู่ผู้อื่น เช่น การแชร์ในสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก (Facebook) หรือการรีทวีต (Re-tweet) ในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ (Twitter)

2.4.3 เป็นวัฒนธรรมที่มีการถ่ายทอดความรู้จากผู้เชี่ยวชาญให้กับผู้ที่ริเริ่มใหม่อย่างไม่เป็นทางการ เช่น วัฒนธรรมที่กระตุ้นทำให้ผู้อื่นมีส่วนร่วม ดารานักแสดงคิดทำเต็น และเผยแพร่ลงบนแอปพลิเคชันติ๊กต็อก (Tiktok) ที่ทำให้ผู้อื่นนำไปทำตาม หรือนักเล่นเกมมืออาชีพสร้างวิดีโอเล่นเกมบนยูทูป (Youtube)

2.4.4 เป็นวัฒนธรรมที่สมาชิกเชื่อว่าการมีส่วนร่วมของพวกเขานั้น มีความหมายและมีคุณค่า

2.4.5 เป็นวัฒนธรรมที่สมาชิกให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวเขาและผู้อื่นในสังคมนั้น กล่าวคือ อย่างน้อยสมาชิกนั้นให้ความสำคัญกับความเห็นของผู้อื่นที่มีต่อผลงานที่ตนเองสร้างขึ้น

ผู้วิจัยจะนำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม ไปใช้วิเคราะห์วัฒนธรรมการมีส่วนร่วม โดยนำสัญญาณสามนี้ไปใช้โดยประชาชนหรือพลเมืองในสังคมไทยต่อไป

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2553) ศึกษาเรื่อง ความหมายของการขัดขึ้นอำนาจของสังคมผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยระหว่าง พ.ศ. 2513–2550 ซึ่งมีจุดประสงค์ในการวิจัย เพื่อศึกษาระบบการประกอบสร้างความหมายให้แก่บุคคลและกลุ่มคนที่ขัดขึ้นอำนาจของสังคม ผ่านระบบสัญลักษณ์ของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทย การศึกษาค้นคว้าพบว่า การขัดขึ้นอำนาจของสังคมในภาพยนตร์นั้น ผู้ขัดขึ้นมักจะเป็นชนชั้นล่าง ชนชั้นกลาง เพศที่สาม อัมพาต คนบ้า หรือผู้หญิง ส่วนอุดมการณ์ในการขัดขึ้นหรือต่อสู้ นั้น มีความแตกต่างกันไป เกิดขึ้นทั้งในด้านอุดมการณ์สู้ และอุดมการณ์ถอย อุดมการณ์แนวทางการต่อสู้ อุดมการณ์ปลอมประโลม และอุดมการณ์ครอบงำ ในขณะที่มิตร และศัตรูปรากฏมีหลากหลายลักษณะ ในด้านมิตรนั้น ปรากฏทั้งมิตรที่ช่วยในการต่อสู้ บันทอน ขัดขึ้นการต่อสู้ และมิตรที่ลวงมาในแบบต่าง ๆ เพื่อรับใช้อุดมการณ์หลัก ส่วนศัตรูก็ปรากฏทั้งในระดับบุคคล ระดับสังคม ระดับสถาบัน และระดับอุดมการณ์ในสังคม จุดจบของตัวละครที่ขัดขึ้นอำนาจของสังคม ปรากฏทั้งในรูปแบบลงโทษ และให้รางวัลแก่การขัดขึ้นต่อสู้ อย่างไรก็ตามการขัดขึ้นอำนาจของสังคมที่ถูกประกอบสร้างในภาพยนตร์นั้น มีระดับแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับผู้ที่กระทำการขัดขึ้น โดยมีตั้งแต่ควรทำอย่างยิ่ง ควรทำ แต่วิธีการจะต้องเป็นแบบนี้ ไม่ควรทำ และไม่ควรทำอย่างยิ่ง

จากการศึกษางานวิจัยของ ขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2553) ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า การขัดขึ้นอำนาจของสังคมในภาพยนตร์ไทยนั้น ผู้ที่ทำการขัดขึ้นมักจะมีลักษณะเช่นใดบ้าง เช่น มักจะเป็นบุคคลชนชั้นล่าง หรือผู้ที่ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมมากนัก หรือจุดจบ บทสรุปของการขัดขึ้น ปรากฏทั้งรูปแบบให้โทษ และให้รางวัลจากการขัดขึ้น ซึ่งผู้วิจัยจะนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ตัวละคร อุดมการณ์ อำนาจ และการต่อต้านขัดขึ้นที่เกิดขึ้นในกลุ่มตัวอย่างต่อไป โดยใช้ความเข้าใจของกระบวนการประกอบสร้างความหมายให้กับบุคคล ไปชี้ให้เห็นถึงบทบาทเชิงวิพากษ์สังคมในภาพยนตร์อย่างชัดเจน

บุรินทร์ นาคสิงห์ และชาตรี ใต้ฟ้าพูล (2556) ศึกษาเรื่อง การประกอบสร้างตัวตนเกย์ในภาพยนตร์ไทย ซึ่งมีจุดประสงค์ในการวิจัยเพื่อศึกษาการประกอบสร้างอัตลักษณ์เกย์ในภาพยนตร์ไทย และกลวิธีที่ภาพยนตร์ใช้ในการประกอบสร้างความเป็นจริงให้สมจริง ผลการวิจัยพบว่า ถึงแม้ภาพยนตร์จะพยายามประกอบสร้างให้เกย์มีอัตลักษณ์ที่หลากหลาย ตามความเป็นจริงทางสังคมที่เปลี่ยนแปลง แต่ในท้ายที่สุดแล้วกลับพบว่า ภาพยนตร์ต่างก็มีกลไกอุดมการณ์แฝงอยู่เบื้องหลังในการทำให้ตัวละครเกย์เหล่านั้นกลับคืนสู่บรรทัดฐานหลักอย่างแนบเนียนด้วยกลวิธีสร้างให้สมจริง นอกจากนี้ยังมีการสร้างลักษณะร่วมของอัตลักษณ์เกย์ขึ้นมา ให้มีลักษณะที่ไม่เป็นสังเกตุ (Invisible) เพื่อหลีกเลี่ยงจากการจับจ้องและลงโทษของสังคม ดังนั้นการนำเสนออัตลักษณ์เกย์ที่สังคมยอมรับจึงต้องให้คุณค่ากับความเป็นชาย มีพฤติกรรมไม่แตกต่างจากชายรักต่างเพศ กล่าวคือ ต้องแสดงออก

อย่างปกติ หรือต้องไม่แตกต่างกันเป็นที่สังเกต สะท้อนให้เห็นมุมมองของสถาบันหลักอย่าง สื่อสารมวลชน ซึ่งยังคงมีมุมมองต่อเกย์ในฐานะของผู้เบี่ยงเบนอยู่

จากการศึกษางานวิจัยของ ปุรินทร์ นาคสิงห์ และธাত্রี ใต้ฟ้าพูล (2556) ทำให้ผู้วิจัยทราบ ถึงกลวิธีที่ภาพยนตร์ใช้ในการประกอบสร้างความเป็นจริงให้สมจริง ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ส่วน ดังนี้

- 1) การผสมกันระหว่างความจริงกับจินตนาการ (Real and Seemingness) หมายถึง การที่ผู้ชมไม่สามารถแยกโลกแห่งความจริงกับโลกจินตนาการ หรือโลกแห่งสัญลักษณ์ออกจากกันได้
- 2) การทำให้ดูเป็นเรื่องปกติ (Normalization) หมายถึง การที่ทำให้บางสิ่ง เช่น ตัวละครเกย์ในงานวิจัยครั้งนี้ ถูกสร้างให้ไม่แตกต่างหรือแปลกแยกไปจากสมาชิกคนอื่นในสังคม
- 3) การให้คุณและให้โทษ (Rewarding and Punishment) หมายถึง การที่ภาพยนตร์ จำลองรูปแบบการควบคุมทางสังคมด้วยการให้คุณและให้โทษเพื่อสร้างระเบียบกับสังคม โดยแสดง ผ่านตัวละคร
- 4) การสร้างข้อยกเว้น (Exception) หมายถึง การที่ภาพยนตร์นำสิ่งที่ไม่สามารถเกิดขึ้น ในชีวิตประจำวันได้ มาปรากฏให้เห็นในโลกภาพยนตร์ หรือแห่งจินตนาการ ทำให้โลกแห่งภาพยนตร์ กลายเป็นโลกที่ไม่มีข้อจำกัด
- 5) การใช้เทคนิคเสียงหรือเพลงประกอบ (Sound Image) หมายถึง การที่ภาพยนตร์ใช้ เสียงประกอบเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้สถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นดูสมจริงใกล้เคียงกับโลกแห่งความเป็นจริง เช่นเสียงร้องของสัตว์ เช่น นกหรือแมลง มักจะเป็นกล่าวถึงชนบท

ผู้วิจัยจะนำความรู้ที่ได้จากการศึกษางานวิจัยของ ปุรินทร์ นาคสิงห์ และธাত্রี ใต้ฟ้าพูล (2556) ไปประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์ตัวละคร อำนาจ และอุดมการณ์ที่แฝงอยู่ในกลุ่มตัวอย่างต่อไป เพื่อสามารถที่จะชี้ให้เห็นถึงบทบาทเชิงวิพากษ์สังคมในภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจน

อัญมณี ภักดีมวชน (2552) ศึกษาเรื่อง การสื่อสารภาพตัวแทนของคู่ชายในภาพยนตร์ ไทย: ศึกษากรณีภาพยนตร์เรื่อง "น.ช. นักโทษชาย" โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย เพื่อศึกษาว่า ภาพยนตร์ไทยเรื่อง น.ช. นักโทษชาย สร้างภาพตัวแทนของคู่อย่างไร และผู้รับสารที่มีประสบการณ์ ตรง กับผู้รับสารที่มีประสบการณ์ผ่านสื่อ ถอดรหัสภาพตัวแทนของคู่ที่ผ่านสื่อภาพยนตร์ เหมือน หรือแตกต่างกันอย่างไร ผลการวิจัยพบว่า ภาพตัวแทนของคู่สามารถแบ่งออกได้เป็น 9 ลักษณะ คือ

- 1) คู่เป็นแหล่งรวมคนที่กระทำความผิด
- 2) คู่เป็นสถานที่รวมของความเลวร้าย
- 3) คู่เป็นพื้นที่ของพวกที่มีความคิด หรือพฤติกรรมที่แปลกไปจากกฎเกณฑ์สังคม
- 4) คู่เป็นพื้นที่ในการฟื้นฟูพฤติกรรมเสีย
- 5) คู่เป็นพื้นที่ที่มีการจัดระเบียบวินัย
- 6) คู่เป็นพื้นที่ที่มีการใช้อำนาจ
- 7) คู่เป็นพื้นที่ที่ขาดอิสรภาพ
- 8) คู่เป็นพื้นที่ที่มีการต่อต้านอำนาจ และ
- 9) คู่เป็นพื้นที่ที่มีทั้งคนดีและคนเลวปะปนกัน

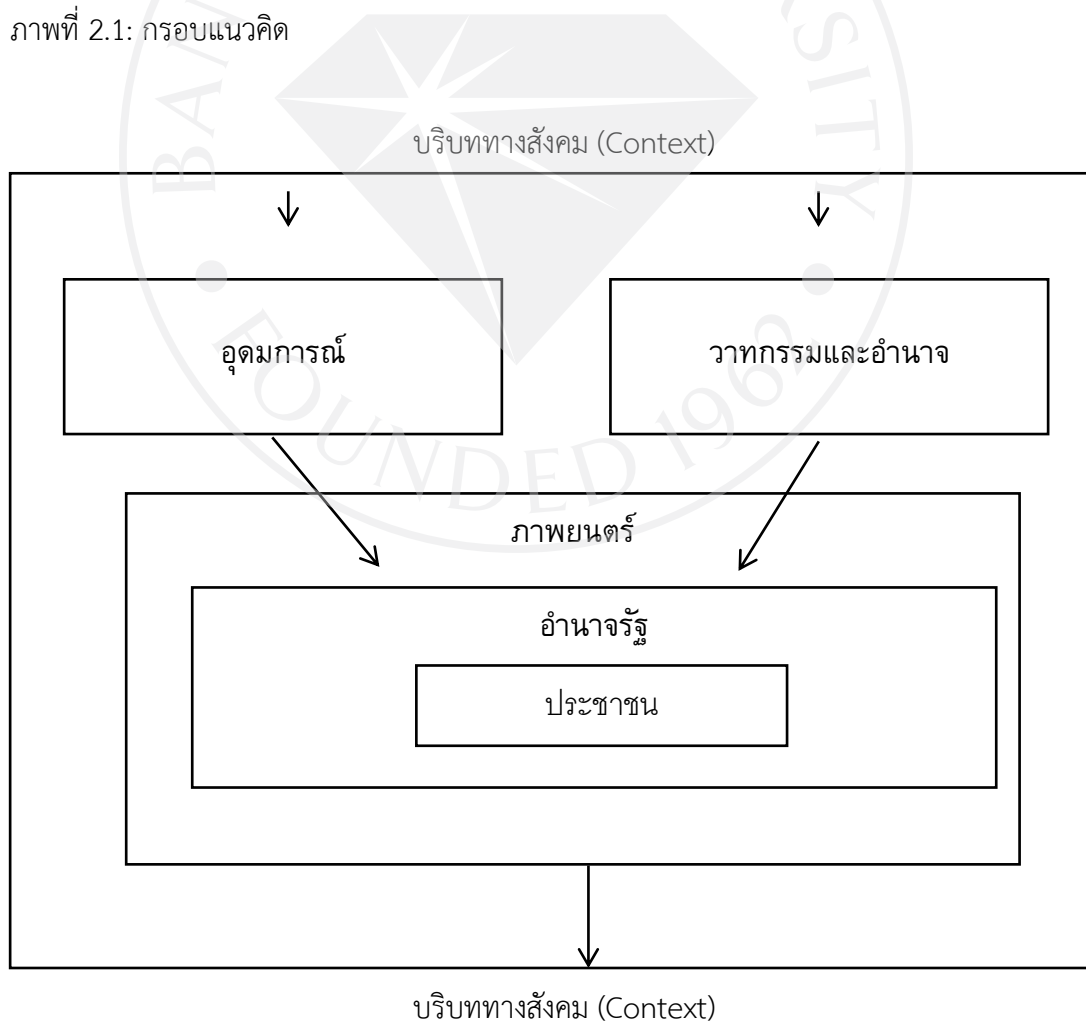
ในขณะเดียวกันวิธีซึ่งภาพยนตร์ไทยเรื่อง น.ช. นักโทษชายได้ใช้กลยุทธ์ทางด้านภาษาในการสร้างความ

สมจริงให้กับภาพตัวแทนดังกล่าว สามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ประการ ได้แก่ 1) ใช้คนจริง ๆ เข้าไปแสดง 2) การสร้างตัวละครนักโทษแบบภาพสรุปเหมารวม (Stereotype) 3) การใช้กลวิธีการนำเสนอเหตุการณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ 4) การนำกลวิธีการสร้างมาจากสารคดี เรื่อง "คุก" ชีวิตในพันธนาการ และ 5) การใช้วิธีการจับภาพในรูปแบบต่าง ๆ เหมือนกล้องมีอำนาจในการสร้างความหมาย

การศึกษางานวิจัยของ อัญมณี ภักดีมวลชน (2552) ทำให้ผู้วิจัยทราบถึง ภาพตัวแทนของ คุก และวิธีการสร้างความเป็นจริงให้กับภาพตัวแทนของคุกเหล่านี้ผ่านภาพยนตร์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการใช้อำนาจ นำไปสู่การขัดขึ้นและต่อต้าน ซึ่งผู้วิจัยจะนำความรู้จากการศึกษางานวิจัยชิ้นนี้ไปใช้ในการวิเคราะห์การใช้อำนาจ และการต่อต้านขัดขึ้นในงานวิจัยครั้งนี้ต่อไป

2.6 กรอบแนวคิด (Conceptual Model)

ภาพที่ 2.1: กรอบแนวคิด



บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนการใช้อำนาจ การครอบงำ และการต่อต้านขัดขืน
ในภาพยนตร์ชุด Hunger Games สามารถแบ่งระเบียบวิธีวิจัยได้ ดังนี้

- 3.1 รูปแบบการวิจัย
- 3.2 วิธีการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.3 แหล่งข้อมูลในการวิจัย
- 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 การนำเสนอข้อมูล

3.1 รูปแบบการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งทำการศึกษาภาพตัว
แทนที่ผู้สร้างนำเสนอการใช้อำนาจของรัฐ ที่ถูกใช้ในการทำให้ประชาชนยอมตาม (Docile) การ
ต่อต้านและขัดขืนอำนาจในภาพยนตร์ และการสัจฉริยะที่ได้ถูกผู้ชมนำไปใช้แสดงการต่อต้านขัดขืน
อำนาจรัฐ ด้วยวิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ซึ่งตัวบทในงานวิจัยครั้งนี้ ก็คือภาพยนตร์
ที่ได้เลือกมาวิเคราะห์กับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

3.2 วิธีการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยชิ้นนี้จะศึกษาบทบาทในเชิงวิพากษ์สังคมในภาพยนตร์ พร้อมวิเคราะห์การนำเสนอ
ภาพตัวแทนโลกจริงของภาพยนตร์ และศึกษาภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอการใช้อำนาจของรัฐที่ถูก
ใช้ในการทำให้ประชาชนยอมตาม (Docile) ประชาชนในภาพยนตร์มีการต่อต้านและขัดขืนอำนาจ
อย่างไร และสัจฉริยะในภาพยนตร์ที่ได้ถูกผู้ชมนำไปใช้แสดงการต่อต้านขัดขืนอำนาจรัฐในโลกจริง โดย
ภาพยนตร์ที่จะเลือกมาศึกษา ได้แก่ ภาพยนตร์ชุด Hunger Games ซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่สร้าง
ปรากฏการณ์ในการนำสัจฉริยะของภาพยนตร์ มาใช้ในโลกรจริงหลายต่อหลายครั้งในสังคมไทย
แม้กระทั่งในปัจจุบันที่ตัวภาพยนตร์ได้ถูกนำมาฉายในโรงภาพยนตร์มากกว่า 6 ปี

3.3 แหล่งข้อมูลในการวิจัย

แหล่งข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ คือ ภาพยนตร์แฟรนไชส์ The Hunger Games จำนวน 4
เรื่อง ได้แก่ The Hunger Games (2012), The Hunger Games: Catching Fire (2013), The

Hunger Games: Mockingjay Part 1 (2014) และ The Hunger Games: Mockingjay Part 2 (2015)

3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้เครื่องมือในการวิจัยในรูปแบบพรรณนา หรือตาราง ร่วมกับทฤษฎีสำคัญต่าง ๆ ดังนี้

3.4.1 แนวคิดการต่อสู้ช่วงชิงทางวัฒนธรรมของกรัมซี (Bates, 1975)

3.4.2 ทฤษฎีสัญญาวิทยาของเพียร์ซ (Peirce, 1955) และบาร์ต (Barthes, 1957)

3.4.3 แนวคิดเรื่องวาทกรรมและอำนาจของฟูโก (Foucault, 1983)

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อหาคำตอบสำหรับคำถามวิจัยที่ตั้งไว้ การวิจัยครั้งนี้จะใช้วิเคราะห์ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ โดยแบ่งการเสนอข้อมูลเป็น 3 ส่วน คือ

3.5.1 วิเคราะห์ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอการใช้อำนาจของรัฐที่จะทำให้ประชาชนยอมทำตามในภาพยนตร์ชุด Hunger Games โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์

3.5.2 วิเคราะห์ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอวิธีและลักษณะในการต่อต้านและขัดขืนอำนาจของประชาชนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games โดยการสร้างวินัยผ่านการใช้อำนาจชีวะ (Bio-power)

3.5.3 วิเคราะห์เงื่อนไขการเลือกสัญญาในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ที่ได้ถูกผู้ชมนำไปใช้แสดงการต่อต้านขัดขืนอำนาจรัฐที่ถูกแสดงออกผ่านสื่อต่าง ๆ ในโลกแห่งความเป็นจริง

3.6 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางร่วมกับการพรรณนาวิเคราะห์ (Descriptive Analysis)

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจะทำการศึกษาและวิเคราะห์ถึงภาพตัวแทนการใช้อำนาจ การครอบงำ และการต่อต้านขัดขืนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ศึกษาภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอ การใช้อำนาจของรัฐที่จะทำให้ประชาชนยอมทำตาม ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอวิธีและลักษณะในการต่อต้านและขัดขืนอำนาจของประชาชนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games และศึกษาสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ที่ได้ถูกผู้ชมนำไปใช้แสดงการต่อต้านขัดขืนอำนาจรัฐ โดยเมื่อผู้วิจัยจะใช้คำว่า ภาพยนตร์ชุด Hunger Games เมื่อกล่าวถึงภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องในภาพรวม เมื่อกล่าวถึงภาพยนตร์แต่ละภาคจะใช้ชื่อเรื่อง รวมถึงชื่อตอนของแต่ละภาค และเมื่อกล่าวถึงการเล่นเกมในภาพยนตร์จะใช้คำว่าฮังเกอร์เกม โดยจะประกอบไปด้วย ภาพยนตร์ชุด Hunger Games จำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ The Hunger Games (2012), The Hunger Games: Catching Fire (2013), The Hunger Games: Mockingjay Part 1 (2014) และ The Hunger Games: Mockingjay Part 2 (2015) โดยมีเนื้อเรื่องย่อ ดังนี้

ภาพยนตร์ชุด Hunger Games หรือในชื่อภาษาไทยว่า เกมล่าเกม กล่าวถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นในประเทศโลกสมมุติที่มีชื่อว่า พาเนม (Panem) คำว่า พาเนม (Panem) นอกจากที่จะใช้สื่อถึงประเทศในภาพยนตร์แล้ว ยังเป็นคำที่ถูกยืมมาจากสำนวนในภาษาละติน “Panem et Circenses” โดยมีความหมายว่า ขนมปังและละครสัตว์ (Bread and Circuses) ซึ่งในความหมายเชิงการเมืองนั้น หมายถึง การที่ประชาชน หรือมวลชนยินยอมที่จะสละสิทธิทางการเมือง เพื่อแลกกับความพึงพอใจที่ฉาบฉวย เช่น ความบันเทิง ความต้องการพื้นฐาน อาหาร น้ำ หรือที่อยู่อาศัย ประเทศพาเนมเป็นประเทศที่มีรัฐเป็นศูนย์กลางของอำนาจในการปกครองเขตหรือจังหวัดย่อยต่าง ๆ และมีอำนาจทั้งหมดตกอยู่ในมือประธานาธิบดีสโนว์ เดิมทีพาเนมประกอบไปด้วยเขตต่าง ๆ หลายเขต และมีเมืองหลวงในชื่อแคปิตอล (Capitol) เป็นเมืองหลักของประเทศ ด้วยความมั่งคั่งและความพยายามในการควบคุมเขตต่าง ๆ ของแคปิตอล การก่อกบฏของเขตย่อยต่าง ๆ ต่อแคปิตอลครั้งที่หนึ่งจึงเกิดขึ้น (First Rebellion) ทว่าการก่อกบฏดังกล่าว ก็จบลงด้วยความพ่ายแพ้ของทุกเขต เมื่อเขตต่าง ๆ อยู่ในจุดที่อ่อนแอที่สุดจากสงคราม และเพื่อเป็นการตอกย้ำให้ประชาชนทุกเขตทราบถึงผลเสีย หรือผลที่ตามมาจากการก่อกบฏดังกล่าว แคปิตอลจึงได้จัดการแข่งขันที่มีชื่อว่า ฮังเกอร์เกม (Hunger Games) ขึ้น โดยการแข่งขังดังกล่าวจะบังคับให้เขต ซึ่งในเหตุการณ์ภาพยนตร์ชุด Hunger Games มีอยู่ด้วยกัน 12 เขต ส่งเยาวชนทั้งชายและหญิง ที่มีอายุตั้งแต่ 12-18 ปี เพื่อมาแข่งขันอย่างละคน รวมทั้งหมด 24 คน จาก 12 เขต ให้เข้ามาแข่งขันในเกมที่รัฐเป็นผู้กำหนดขึ้น และจะต้องทำการต่อสู้กันเองจนกว่าจะมีผู้มีชีวิตรอดเพียงคนเดียว โดยรัฐสัญญาว่าผู้ที่ชนะจะได้รับความมั่งคั่งและ

ความสุขสบายไปตลอดชีวิต โดยเหตุการณ์ในภาพยนตร์ The Hunger Games (2012) เป็นเหตุการณ์ที่เริ่มต้นจากการแข่งขันฮังเกอร์เกมส์ครั้งที่ 74 นำโดยตัวละคร แคตนิส เอเวอร์ดิน ซึ่งอาสาสมัครเข้าไปแข่งขันในฮังเกอร์เกมส์แทนน้องสาวของเธอ ชัยชนะของเธอถือได้ว่าเป็นประกายไฟจุดแรกที่น่าไปสู่การรวมตัวกับเขตอื่น ๆ เพื่อลุกขึ้นมาต่อต้านและโค่นล้มแคปิตอลชุดปัจจุบันในที่สุด เนื่องจากแคตนิส และพีต้า มัลลาร์ค สองผู้เข้าแข่งขันตัวแทนจากเขต 12 ได้สร้างปรากฏการณ์ไปทั่วทั้งพาเนม จากการที่พวกเขาสามารถเอาชนะ ฮังเกอร์เกมส์มาได้ทั้งสองคน ซึ่งแตกต่างจากปีก่อน ๆ ที่แต่ละปีจะมีผู้ชนะเพียงแค่นคนเดียวเท่านั้น และยังเป็นชัยชนะที่ได้มาจากการข่มขู่รัฐด้วยการที่พวกเขาตัดสินใจว่าจะฆ่าตัวตาย ทำให้ฮังเกอร์เกมส์ครั้งนี้ไม่มีผู้ชนะ หากรัฐไม่ยอมให้พวกเขาทั้งสองคนได้รับชัยชนะ การกระทำของพวกเขาทั้งสองคนเริ่มจุดประกายประชาชนในเขตย่อยต่าง ๆ ที่เริ่มเบื่อหน่ายกับการใช้อำนาจอันไม่เป็นธรรมของรัฐที่ละเล็กที่ละน้อย และแสดงให้เห็นว่าอำนาจของรัฐไม่มีที่สิ้นสุด และไม่ได้สามารถควบคุมได้ทุกอย่างอย่างที่พวกเขาเคยเชื่อ

บทสรุปดังกล่าวใน The Hunger Games จึงนำมาสู่ปมขัดแย้งในภาพยนตร์ The Hunger Games: Catching Fire (2013) ที่รัฐตัดสินใจบังคับให้เขตย่อยต่าง ๆ ส่งผู้ชนะฮังเกอร์เกมส์ครั้งก่อนหน้าเข้ามาแข่งขันในฮังเกอร์เกมส์ เพื่อจะแสดงให้เห็นประชาชนทั่วทั้งพาเนม ซึ่งกำลังตั้งคำถามกับอำนาจของรัฐที่สิ้นค론ว่า แม้กระทั่งผู้ที่เก่งกาจที่สุดของในแต่ละเขตย่อย ก็สามารถที่จะเอาชนะอำนาจของรัฐได้ แต่แทนที่ผู้เข้าแข่งขันฮังเกอร์เกมส์ครั้งที่ 75 จะทำการชนฆ่าและเอาชนะกัน ผู้เข้าแข่งขันกลุ่มหนึ่งกลับเลือกที่จะสนับสนุนและเข้าข้าง แคตนิส ทำทุกวิถีทางที่จะให้เธอมีชีวิตรอดเอาชนะเกมครั้งนี้ไปได้ โดยเชื่อว่าเธอคือชิ้นส่วนสำคัญที่จะนำไปสู่ชัยชนะของกลุ่มกบฏ กลุ่มผู้เข้าแข่งขันที่ร่วมมือกันสามารถที่จะคลายปริศนากลไกของสนามประลองในครั้งนี้ และทำลายสนามประลองฮังเกอร์เกมส์ลงได้ในที่สุด ผู้เข้าแข่งขันกลุ่มหนึ่งยังสามารถที่จะหลบหนีการจับกุมของรัฐไปได้อีกด้วย ความประมาท และความผิดพลาดในฮังเกอร์เกมส์สองครั้งติดต่อกัน ส่งผลให้รัฐเริ่มหันมาใช้อำนาจความรุนแรงทางทหารอย่างเต็มตัว เพื่อตอบโต้กับอำนาจที่กำลังถูกสั่นคลอนของตน กลายเป็นชนวนจุดไฟการก่อกบฏของประชาชนทั้ง 12 เขต ซึ่งเข้าร่วมผนึกกำลังกับเขต 13 ที่หลบซ่อนเพื่อทำการสะสมกำลังในการต่อสู้กับรัฐมาหลายต่อหลายปีอีกครั้ง

ในภาพยนตร์ The Hunger Games: Mocking Jay Part 1 (2014) ภายใต้การนำของ แคตนิส และอัลมา คอยน์ ผู้นำกลุ่มกบฏ สามารถที่จะค่อย ๆ เกือบกล่อมประชาชนเขตย่อยที่เหลือให้เข้าร่วมผนึกกำลังกับกลุ่มผู้ต่อต้าน เพื่อโค่นล้มรัฐ ผนึกกำลังทั้ง 13 เขตทั่วทั้งพาเนมเป็นหนึ่งเดียว และเข้าโค่นล้มอำนาจรัฐ รัฐซึ่งค่อย ๆ ถูกตัดกำลังทางด้านทรัพยากรที่เขตย่อยต่าง ๆ เคยเป็นผู้จัดส่งให้จึงค่อย ๆ สูญเสียกำลังและพ่ายแพ้ไปในที่สุด อย่างไรก็ตามในภาพยนตร์ The Hunger Games: Mockingjay Part 2 (2015) ภายหลังจากกลุ่มกบฏได้รับชัยชนะ เหล่าผู้นำได้ทำการร่วมออกเสียงกันว่า จะทำอย่างไรกับประชาชนที่อาศัยอยู่ในเขตรัฐบาลชุดเก่าต่อไป ซึ่งผลออกมาว่า รัฐบาลชุดใหม่

ซึ่งจะถูกนำโดยคอร์ด และจะยังคงประเพณีฮังเกอร์เกมส์ต่อไป เพียงแต่ว่าเยาวชนที่จะต้องถูกบังคับให้เข้ามาแข่งขันจะไม่ได้มาจากเขตย่อยอีกต่อไป แต่เป็นเยาวชนของเหล่ากลุ่มประชาชนที่อาศัยในเขตรัฐบาลชุดเก่า เพื่อเป็นการแก้แค้นที่ประชาชนในเขตรัฐบาลชุดเก่า เคยรับการแข่งขันฮังเกอร์เกมส์ครั้งก่อนหน้า ๆ ที่มีเยาวชนของเขตย่อยเป็นผู้เข้าแข่งขันเพื่อความบันเทิง แคทนิส ที่มองเห็นว่าภายใต้การนำของคอร์ด สุดท้ายแล้วจะไม่ได้นำไปสู่ความสงบสุข แต่นำไปสู่การปกครองที่ไม่ได้แตกต่างไปจากรัฐบาลชุดก่อน เพียงแต่เปลี่ยนผู้รับชะตากรรมจากเยาวชนในเขตย่อย เป็นเยาวชนของประชาชนที่อาศัยในเมืองรัฐบาลชุดเก่า จึงได้ตัดสินใจสังหารคอร์ดเพื่อหยุดไม่ให้ประวัติศาสตร์ซ้ำรอยอีกครั้ง ในภายหลังก็ได้มีการเลือกตั้งประธานาธิบดีคนใหม่ขึ้นมา ซึ่งปกครองอย่างเป็นธรรม ในขณะที่แคทนิสก็กลับไปเขต 12 ของตน เพื่ออาศัยและใช้ชีวิตอย่างมีความสุขอยู่กับพีต้า

ในการวิเคราะห์บทบาทภาพยนตร์นี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์แยกออกเป็นสามส่วนตามวัตถุประสงค์การวิจัย ได้แก่ ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอการใช้อำนาจของรัฐที่จะทำให้ประชาชนยอมทำตาม ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอวิธีและลักษณะในการต่อต้านและขัดขืนอำนาจของประชาชน และการวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ได้ถูกผู้ชมนำไปใช้แสดงการต่อต้านขัดขืนอำนาจรัฐ ภาพยนตร์ชุด Hunger Games ดังนี้

4.1 การวิเคราะห์ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอการใช้อำนาจของรัฐที่จะทำให้ประชาชนยอมทำตามในภาพยนตร์ชุด Hunger Games

4.1.1 ภาพตัวแทนการใช้อำนาจของรัฐในรูปแบบของการสร้างวินัย (Disciplinary Power) ของรัฐที่มีต่อประชาชน

ในภาพยนตร์ชุด Hunger Games จากการที่รัฐได้มีการจัดการแข่งขันในเกมและบังคับให้ทุกเขตลงแข่งขันกัน โดยรัฐสัญญาว่าผู้ที่แข่งขันชนะจะได้รับความมั่งคั่งและความสุขสบายไปตลอดชีวิต ซึ่งจะเห็นว่าการบังคับให้ทุกเขตลงแข่งขันลักษณะนี้ จัดว่าเป็นการใช้อำนาจของรัฐในรูปแบบของการสร้างวินัย (Disciplinary Power) ของรัฐที่มีต่อประชาชน จนทำให้ประชาชนเกิดความรู้สึกคล้อยตามและเชื่อ (Docile) เพราะถ้าเขตไหนเข้าแข่งขันและชนะจะได้รับความมั่งคั่งร่ำรวยและความสุขสบายไปตลอดชีวิต แคปิตอลจึงได้จัดการแข่งขันที่มีชื่อว่าฮังเกอร์เกมส์ขึ้น โดยสิ่งที่เห็นในภาพยนตร์ คือ การบังคับให้ทุกเขตลงแข่งขัน จากลักษณะนี้ทำให้เห็นถึงการใช้อำนาจในการควบคุมบังคับประชาชนที่เปรียบเสมือนชนชั้นล่าง และทำให้เกิดการยอมรับการปกครองอย่างยินยอมพร้อมใจ (Coercion vs. Consent) ซึ่งลักษณะการบังคับให้ลงแข่งขันทุกเขต และถ้าเขตไหนชนะจะได้รับรางวัลตอบแทนด้วยของมีค่า และความเป็นอยู่ที่ดี แบบนี้เปรียบเป็นกลไกการปราบปรามที่จะทำให้กลุ่มผู้มีอำนาจปกครองสามารถที่จะใช้อำนาจ หรือใช้กำลังในการควบคุมประชาชน หรือกลุ่มคนชนชั้นล่าง (Coercion) กับกลไกทางอุดมการณ์ที่จะทำให้ประชาชนยอมรับการปกครองอย่างยินยอม

พร้อมใจ (Consent) เหมือนกับกริมซีที่กล่าวว่า ประวัติศาสตร์ที่ผ่านมาทำให้พิสูจน์ได้ว่า ในสังคมยุคโบราณ มีการใช้เครื่องมือในการปกครอง ซึ่งก็คือการใช้ความกำลังและความรุนแรง แต่จะทำให้เกิดผลได้เพียงแค่วัฒนธรรมเท่านั้น เพราะยังใช้กำลังหรือความรุนแรงมากเท่าไร ก็จะทำให้ได้รับการต่อต้านและตอบโต้ด้วยความรุนแรงกลับคืนมาเท่านั้น ดังนั้นการใช้การปกครองสำหรับผู้มีอำนาจของรัฐจากภาพยนตร์ชุด Hunger Games ทำให้ประชาชนหรือผู้ที่ถูกปกครองแบบยินยอมพร้อมใจมีอยู่อย่างจำกัดหรือเฉพาะบางช่วงที่กลไกทางอุดมการณ์ไม่ได้ผลแล้วเท่านั้น

ภาพยนตร์ชุด Hunger Games ที่ผู้มีอำนาจปกครองได้ใช้อำนาจหรือใช้กำลังในการควบคุมประชาชนหรือกลุ่มคนชั้นกลาง (Coercion) กับกลไกทางอุดมการณ์ที่จะทำให้ประชาชนยอมรับการปกครองอย่างยินยอมพร้อมใจ (Consent) ยังได้แสดงให้เห็นถึงการใช้อำนาจการปกครองเหมือนในประเทศกลุ่มสังคมนิยมในปัจจุบัน แบบสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนเกาหลี (The Democratic People's Republic of Korea) หรือเรียกกันว่า เกาหลีเหนือ เป็นประเทศคอมมิวนิสต์ที่ปกครองโดยพรรคคอมมิวนิสต์ มีประธานาธิบดีเป็นประมุขของประเทศ มีการปกครองระบบพรรคเดียวมาโดยตลอด นับตั้งแต่มีการก่อตั้งประเทศ (ดำรงค ฐานติ, 2555) ซึ่งลักษณะการปกครองจะเป็นรัฐที่มีอำนาจเบ็ดเสร็จทุกอย่าง ทั้งการทำงาน รายได้ต่าง ๆ ในประเทศขึ้นกับรัฐเป็นผู้ผูกขาดทั้งหมด

4.1.2 ภาพตัวแทนของรัฐที่ใช้อำนาจทางทหารและการใช้ความรุนแรงในการควบคุมทรัพยากรและความเป็นอยู่ประชาชนเขตต่าง ๆ ของรัฐ

เป็นภาพตัวแทนที่แสดงให้เห็นถึงปัจจัยที่ส่งผลอย่างมาก ต่อเหตุผลที่ทำไมถึงไม่มีเขตไหนเขตใดเลยทั้ง 12 เขตที่จะลุกขึ้นมาต่อต้านรัฐตลอดเวลา 73 ปีที่ผ่านมา เมื่อรัฐมีอำนาจในการควบคุมทรัพยากรและความเป็นอยู่ รัฐจึงมีอำนาจในการควบคุมความเป็น หรือตายของประชาชนในเขตต่าง ๆ อย่างง่ายตายตั้งเป็นลูกไก่ในกำมือ ยกตัวอย่างเช่น หากเขตไหนที่มีท่าทีแข็งขึ้น รัฐก็จะจัดส่งทรัพยากรประทังชีวิต ส่วนเขตไหนที่อ่อนน้อม ตั้งใจรับใช้อำนาจรัฐ ก็ได้จะรับการปฏิบัติที่ดี มีสภาพความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น การที่ภาพยนตร์มีการดำเนินเรื่องราวในรูปแบบนี้เป็นการสร้างโลกที่เป็นไปตามแนวคิดเรื่อง Division of Labour ที่มาร์กซ์ (Marx, 1959) ซึ่งได้อธิบายไว้ในเรื่องของการแบ่งงานกันทำว่า การทำงานใดงานหนึ่งซ้ำ ๆ อย่างเดิมไปเรื่อย ๆ แม้จะทำให้เราเชี่ยวชาญในด้านนั้น แต่สุดท้ายแล้วก็จะทำให้กลุ่มคนเหล่านั้นเกิดภาวะซึมเศร้า ทั้งทางจิตใจและร่างกาย อีกซ้ำยังขาดแรงจูงใจในการทำงาน เนื่องจากยิ่งกลุ่มคนเหล่านั้นเชี่ยวชาญเท่าไร ก็ยิ่งต้องใช้ในการฝึกฝนที่น้อยลงมากเท่านั้น แตกต่างจากการแบ่งงานกันทำในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไปในเขต ๆ หนึ่ง ปัจจัยดังกล่าวจึงส่งผลให้เขตย่อยต่าง ๆ ที่ไม่ได้อยู่ใกล้เคียงกับตัวเมืองรัฐ ได้แก่ เขต 3 และ 5 ไปจนถึงเขต 12 เป็นเขตที่มักจะมีสภาพความเป็นอยู่ที่แย่ ประชาชนส่วนใหญ่ประสบกับปัญหาความอดอยาก ไม่มีจะกิน ถูกบังคับให้ทำงานโดยที่ไม่มีความมั่นคงทางด้านความปลอดภัยของชีวิต สถานที่ทำงานในบางเขต เช่นเหมืองถ่านหินในเขต 12 มีความอันตรายไม่ปลอดภัยต่อชีวิต และเกิดอุบัติเหตุซึ่งถึงแก่ชีวิตของ

ประชาชนบ่อยครั้ง พวกเขาถูกจำกัดอิสรภาพไม่ให้เดินทางออกไปจากนอกเขตของตนเอง ทำงานประเภทอื่นที่ไม่ได้รับอนุญาต หรือกระทั่งติดต่อกับประชาชนเขตอื่น ๆ ในประเทศ พวกเขาจึงไม่มีพลังกำลังหรือทรัพยากรเพียงพอที่จะลุกขึ้นสู้กับรัฐ และถึงแม้จะลุกขึ้นสู้ก็ต้องพบกับความพ่ายแพ้เสมอไป

สิ่งที่เห็นในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ได้แสดงให้เห็นถึงการปกครองที่มีการใช้อำนาจและความรุนแรง ไม่ให้คนในเขตปกครองตนได้มีการออกความคิดเห็นต่าง ๆ เหมือนที่ แคตนิสที่ขึ้นมาจากบรืว เด็กสาววัย 12 ปีจากเขต 11 ที่ช่วยเธอไว้ ทั้งสองช่วยกันหาอาหารทำให้แคตนิสเอ็นดูริว แต่แล้วริวกลับถูกฆ่าตายในขณะที่พลัดหลง ทำให้แคตนิสเริ่มเห็นถึงความยุติธรรมที่แคปิตอลมอบให้เด็กอายุ 12 คนหนึ่ง ดังฟูโก (Foucault, 1972) ที่อธิบายว่ามนุษย์ทุกคนต่างมีความเกี่ยวข้องกับอำนาจ ในรูปแบบของผู้ที่ใช้อำนาจ หรือผู้ที่ถูกใช้อำนาจ และอำนาจยังเป็นตัวทำหน้าที่ในการสร้างบางอย่างขึ้นมาใหม่ โดยสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาจากกลายเป็นความจริง ทำให้คำพูดของผู้ที่มีอำนาจกลายเป็นความจริงเสมอ ดังนั้นความจริงต่าง ๆ ทุกวันนี้จึงเป็นความจริงที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากอำนาจ การประหารในยุคสมัยก่อนเป็นเหมือนศิลปะที่แบ่งความตายที่สามารถเกิดขึ้นได้เพียงครั้งเดียวให้เป็นการตายนับพันนับหมื่นครั้งก่อนความตายที่แท้จริงได้ (สายพิณ ศุภุทธมงคล, 2543)

ดังนั้น ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอการใช้อำนาจของรัฐที่จะทำให้ประชาชนยอมทำตาม ซึ่งเปรียบได้กับการปกครองในปัจจุบันที่มีการใช้อำนาจทางทหาร ใช้ความรุนแรงในการบังคับ เมื่อประชาชนได้มีการแสดงจุดยืนถึงความไม่พอใจรัฐบาล เช่น การออกมาชุมนุมนอกถนน ทางทหารจึงได้ทำการประกาศภาวะฉุกเฉิน รวมไปถึงการบังคับใช้พระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน ทำให้ทหารสามารถใช้อำนาจในการควบคุมได้ทุกอย่าง และถ้าผู้ใดไม่ปฏิบัติตามสามารถใช้อำนาจในการลงโทษได้โดยไม่มีผิด (วรชัย แสนสิระ, 2553) ซึ่งกรัมซี (Gramsci, 1971 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) ก็ได้กล่าวว่า หากพรรคการเมืองพรรคใด กระทำแต่สงครามแห่งการเคลื่อนไหวทางการเมือง (War of Movement) เพียงอย่างเดียว นอกจากที่จะประสบความสำเร็จได้ยากแล้ว ยังยากที่จะรักษาอำนาจที่ได้รับมา ดังนั้นก่อนที่จะมีการทำสงครามแห่งการเคลื่อนไหวทางการเมืองนั้น จึงต้องมีการทำสงครามแย่งชิงพื้นที่ทางความคิดของประชาชน และพื้นที่ทางวัฒนธรรมในสังคมก่อน หมายความว่า กลุ่มหรือพรรคการเมืองที่ต้องการจะเปลี่ยนแปลงสังคมนั้น จะต้องดำเนินกิจกรรมทุกอย่างเพื่อที่จะเอาชนะความคิด และจิตใจของคนทุก ๆ กลุ่มในสังคม ทำให้คนและกลุ่มในสังคมต่างยอมรับ และเห็นดีเห็นงามไปกับกลุ่มหรือพรรคการเมืองนั้น ๆ ตามไปด้วย แม้ความคิดของพรรคหรือกลุ่มดังกล่าวจะตอบสนองผลประโยชน์ของเพียงแต่กลุ่มหรือพรรคของตนเท่านั้นก็ตาม

ภาพตัวแทนของการใช้อำนาจรัฐในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ในการสร้างวินัยในฐานะประชาชน ถือเป็นรากฐานที่สำคัญที่สุดในการดำรงไว้ ซึ่งอำนาจของรัฐที่จะใช้ควบคุมและทำให้

ประชาชนคล้อยตามหรือเชื่อ เนื่องจากประชาชนเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อนประเทศพาเนม (Panem) ทั้งประเทศ และยังเป็นฟันเฟืองสำคัญที่รัฐใช้ในการแสดงตัวตนของอำนาจอีกด้วย ทว่าหากการสร้างวินัยดังกล่าวนั้น เกิดขึ้นเพียงจากแต่ความรุนแรง หรือกำลังผ่านอำนาจทางการทหาร การสร้างวินัยดังกล่าวก็จะทำให้เกิดการต่อต้านและขัดขืนรุนแรง รวดเร็วมากขึ้น ไม่ยั่งยืน สอดคล้องกับแนวคิดการใช้อำนาจในการควบคุมบังคับชนชั้นล่าง และการยอมรับการปกครองอย่างยินยอมพร้อมใจของกรัสม์ซึ่งกล่าวว่า ยังมีการใช้เครื่องมือที่มีความรุนแรงมากเท่าไร นอกจากจะได้ผลดีเพียงแค่วั่วครวแล้ว การต่อต้าน และขัดขืนก็จะยิ่งรุนแรงมากขึ้นเท่านั้น ด้วยเหตุนี้เอง การสร้างวินัยของรัฐจึงถูกใช้ในรูปแบบที่แนบเนียน แอบแฝง เป็นขั้นตอนที่ผ่านพิธีกรรมหลายต่อหลายครั้ง จนเป็นเหมือนขนมประเพณีที่มีเหตุผล (Rationality) ยิ่งไปกว่านั้น คือ รัฐนอกจากจะทำให้พิธีกรรมดังกล่าว มีเหตุผลแล้ว ยังทำให้เป็นพิธีกรรมที่มีความหวัง หรือสร้างความหวังให้กับผู้ที่มีส่วนร่วมหรือผู้ที่รับรู้ในพิธีกรรมดังกล่าว ซึ่งเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้พิธีกรรมสามารถถูกนำมาใช้ซ้ำแล้วซ้ำเล่า จนเกิดวินัยเป็นระยะเวลาหลายต่อหลายปีอีกด้วย

4.1.3 ภาพตัวแทนของรัฐที่ใช้อำนาจในการใช้กฎหมายห้ามชุมนุม

ภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงภาพตัวแทนของรัฐที่ใช้กฎหมายการห้ามชุมนุม เป็นเหตุการณ์ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับตัวตนของอำนาจรัฐ ประชาชนมักจะถูกสอดส่องและถูกจ้องมองเสมอ เช่น ช่วงประเพณีการเก็บเกี่ยว หรือจับฉลากผู้เข้าแข่งชิงฮังเกอร์เกม ซึ่งประชาชนจะถูกจับตามองโดยเจ้าหน้าที่รักษาความสงบคอยจับตามองอยู่ตลอดเวลา ยิ่งภายหลังจากเหตุการณ์ใน The Hunger Games ภาคแรก อำนาจของรัฐนั้นสั่นคลอนและถูกตั้งคำถาม การสอดส่องและจ้องมองก็มีความเข้มข้นมากขึ้นเป็นทวีคูณ ถึงระดับที่แทรกซึมเข้าไปในการใช้ชีวิตประจำวันของประชาชน มีเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยประจำ และเฝ้ามองประชาชนอยู่ในแต่ละเขต เดินตามประชาชนที่ไปกลับจากที่ทำงานเพื่อเฝ้ามองมิให้มีการชุมนุมเพื่อรวมตัวกันต่อต้าน มีอำนาจในการเข้าค้นและทำลายทรัพย์สินของประชาชนทุกอย่าง ที่สื่อหรือสามารถนำไปสู่การต่อต้าน โดยไม่จำเป็นต้องขออนุญาต ผู้รักษาความสงบเหล่านี้ ยังมีสิทธิในการใช้อาวุธ หรือความรุนแรงในการข่มขู่ หรือตัดสินความผิดโดยไม่จำเป็นต้องผ่านกระบวนการพิสูจน์ หรือกระบวนการยุติธรรมใด ๆ เช่น The Hunger Games Catching Fire ประชาชนคนหนึ่งขัดขืน และไม่ยอมให้ผู้รักษาความสงบเข้าทำการรื้อและค้นบ้านของเธอ จนเป็นเหตุที่ทำให้เธอเกือบจะถูกหัวหน้าทีมเจ้าหน้าที่รักษาความสงบโจมตีด้วยความรุนแรง แม้กระทั่งประชาชนที่มีความสำคัญอย่างเช่น อดีตผู้ชนะฮังเกอร์เกม แคตนิส พีต้า และเฮย์มิช ซึ่งพยายามเข้าไปห้ามปรามก็เกือบจะถูกประหารชีวิตด้วยปืน

ภาพที่ 4.1: การบุกค้นของเจ้าหน้าที่



ที่มา: Lawrence, F. (2013). *The hunger games: Catching fire* [Motion Picture]. United States: Lionsgates.

การแสดงออกในลักษณะนี้ของรัฐ เปรียบเสมือนการใช้วาทกรรมในการข่มขู่ให้ประชาชนหวาดกลัวไม่กล้ามาชุมนุมกัน ซึ่งจัดเป็นลักษณะของการใช้วาทกรรมในการทำให้กลัว สอดคล้องกับ แวน ดิจก์ (van Dijk, 2011 อ้างใน ศึกษา เรื่องดำ, 2559) ซึ่งได้กล่าวไว้ว่า วาทกรรมจัดว่าเป็นการแสดงเพื่อให้เห็นสัมพันธ์กันระหว่างภาษา การสื่อสาร ปฏิบัติการโต้ตอบสังคม และวัฒนธรรม ซึ่งการวิเคราะห์วาทกรรมต้องศึกษาการใช้ภาษาในการสื่อสาร (Text) ในภาษานั้น ๆ ล้วนแล้วแต่มีบริบทต่าง ๆ (Context) เข้ามาเกี่ยวข้องอยู่เสมอ อย่างไรก็ตามถึงแม้การวิเคราะห์วาทกรรมจะเกี่ยวข้องกับภาษา แต่ไม่ได้หมายความว่าวิเคราะห์ไปที่ภาษาแต่อย่างใด ดังที่ ฟูโก (Foucault, 1983) ก็ได้แสดงทัศนะไว้ว่า วาทกรรมเป็นมากกว่าเรื่องของภาษา คำพูดหรือการตีความ แต่มีภาคปฏิบัติการจริงของวาทกรรม (Discursive Practice) ซึ่งรวมเอาจารีตปฏิบัติ ความคิด ความเชื่อ คุณค่า และสถาบันต่าง ๆ ในสังคมที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้นด้วย ฉะนั้น “วาทกรรมจึงสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ขึ้นมาภายใต้กฎเกณฑ์นี้จะเป็นตัวกำหนด การดำรงอยู่ การเปลี่ยนแปลงหรือการหายไปของสรรพสิ่ง” ดังนั้นหัวใจของการวิเคราะห์วาทกรรมสำหรับ ฟูโก (Foucault, 1983) ก็คือการพิจารณาค้นหาว่าด้วยวิธีการหรือกระบวนการใดที่สิ่งต่าง ๆ ในสังคมถูกทำให้กลายเป็นวัตถุเพื่อการศึกษา เพื่อการพูดถึง ซึ่งเปรียบเสมือนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ที่มีการข่มขู่ประชาชนด้วยวาทกรรมอยู่เสมอทำให้ประชาชนกลัว และเกิดการคล้อยตามหรือปฏิบัติตามที่รัฐต้องการให้ทำ

ซึ่งสิ่งที่เห็นในภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงการใช้วาทกรรมในการข่มขู่ให้ประชาชนหวาดกลัวไม่กล้าลุกขึ้นมาต่อต้าน และรัฐยังมีอำนาจที่สามารถจะกำจัดผู้เข้าแข่งขันที่พวกเขาต้องการได้ตามใจชอบ โดยไม่จำเป็นต้องผ่านกระบวนการยุติธรรมใด ๆ ซึ่งการกำจัดดังกล่าวเป็นได้จากผู้

ละเมิดกฎระเบียบ เช่น การระเบิดเพื่อฆ่าผู้ที่ก้าวออกจากแท่นเปิดตัวในลานประลองก่อนเวลาจะนับถอยหลังครบ 10 วินาที ก่อนสัญญาณดังให้เกมเริ่มต้นขึ้น หรือระหว่างในเกมการแข่งขัน รัฐสามารถสร้างอุปสรรค หรือใช้อาวุธในการกำจัดผู้เข้าแข่งขันได้ตามอำเภอใจ เช่น ใน The Hunger Games ภาคแรก รัฐสามารถใช้เทคโนโลยีในการควบคุมลานประลองเพื่อปล่อยสัตว์ร้าย หรือใช้อาวุธในการยิงลูกไฟเพื่อทำร้ายผู้เข้าแข่งขันได้โดยตรง โดยอ้างว่าเป็นเพื่อการทำให้อำนาจและความน่าตื่นเต้นมากขึ้น ในทัศนะของ ฟูโก (Foucault, 1983) มนุษย์ทุกคนต่างมีความเกี่ยวข้องกับอำนาจและวาทกรรมแฝงตัวอยู่รอบตัวเราอย่างแนบเนียน แน่นนอนว่าโลกในภาพยนตร์ก็ไม่ใช่ข้อยกเว้นเช่นกัน และยิ่งผู้วิจัยศึกษาในเรื่องของการเล่นเกม การต่อต้านขัดขืนอำนาจ และบทบาทเชิงวิพากษ์สังคมในภาพยนตร์ด้วยแล้ว ยิ่งเป็นเรื่องสำคัญที่ผู้วิจัยจะต้องทำความเข้าใจถึงเรื่องวาทกรรม อำนาจ และคุกของฟูโก เพื่อผู้วิจัยจะสามารถนำแนวคิดมาวิเคราะห์ความสัมพันธ์ทางอำนาจ การต่อต้านขัดขืน และวาทกรรมที่แอบซ่อนอยู่ในกลุ่มตัวอย่างได้

4.1.4 ภาพตัวแทนของรัฐที่ทำให้รู้สึกประชาชนเหมือนถูกจับตามองตลอดเวลา

ไม่ว่าจะในฐานะของประชาชนทั่วไป หรือในฐานะของผู้เข้าแข่งขัน กระทั่งในฐานะของผู้ชนะยังเกอร์เกมจะเห็นได้ชัดเลยว่า พวกเขาต่างถูกรัฐทำให้รู้สึกตกอยู่ภายใต้การจ้องมอง (Gaze) อยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้เนื่องจากการลงโทษความผิดที่ตามมาไม่จำเป็นจะต้องทำผ่านกระบวนการยุติธรรม มันยังเป็นการจ้องมองในรูปแบบที่ไม่รู้ว่าจะถูกลงโทษโดยไม่มีปี่มีขลุ่ยอีกด้วย กลไกการสร้างวินัยดังกล่าว นอกจากจะทำให้ประชาชนอยากต่อการรวมตัวกันเพื่อต่อต้านรัฐแล้ว ยังทำให้ประชาชนรู้สึกว่ามันกำลังถูกจับตามองแบบพร้อมจะถูกเอาผิดได้ทุกเมื่อ พวกเขาจึงไม่มีทางเลือกนอกจากที่จะต้องจำยอม และทำตามสิ่งที่รัฐได้สั่งหรือสร้างมาให้ทำตามอย่างจำยอม พร้อมทั้งเลือกที่จะไม่แสดงตัวตนออกมา แต่ใช้ชีวิตไปแต่ละวันในรูปแบบที่ซ่อนแค่เอาชีวิตรอดก็เพียงพอ ประชาชนส่วนใหญ่ยอมจะถูกรัฐกดขี่และทำร้าย ในฉากการรื้อค้น และทำลายข้าวของในบ้านของประชาชนใน The Hunger Games Catching Fire ไม่มีประชาชนคนไหนที่หลบหนีหรือปฏิเสธในการเข้าร่วมพิธีการเก็บเกี่ยวเลือกผู้เข้าแข่งขันทั้งใน The Hunger games และ The Hunger Games Catching Fire ผู้ที่ถูกเลือกยังไม่มีท่าทีขัดขืน อีกทั้งยังยอมรับชะตากรรมว่าพวกเขาจะต้องถูกส่งเข้าไปในเกม เพราะพวกเขาารู้สึกว่า ยิ่งไงพวกเขาก็ไม่สามารถที่จะหลบหนีรัฐไปได้ ไม่มีผู้เข้าแข่งขันคนไหนที่ขัดขืนการเดินทางไปยังเขตรัฐ สวมใส่ชุดที่รัฐกำหนดให้ ปฏิเสธการเข้าร่วมพิธีเปิดตัว หรือปฏิเสธการถูกฉีดยาติดตามเข้าไปในร่างกายก่อนการแข่งขัน จะเห็นได้ชัดเลยว่าทุกขั้นตอน ประชาชนไม่ว่าจะอยู่ในฐานะใด ต่างก็ทำตามวินัยที่รัฐกำหนดให้ ไม่ในรูปแบบร่วมมือก็ในรูปแบบจำยอม ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง

ภาพที่ 4.2: ความสามารถในการติดตามและจ้องมองของรัฐ



ที่มา: Ross, G. (2012) *The Hunger Games* [Motion Picture]. United States: Lionsgates.

วาทกรรมที่ใช้ในงานวิเคราะห์นี้ เป็นการวิเคราะห์วาทกรรมในมิติทางด้านตัวบท ที่กล่าวถึง เนื้อหาของวาทกรรม (Discourse) ที่ปรากฏอยู่ใน “ภาพยนตร์ชุด เรื่อง Hunger Games” ซึ่งเป็นการสังเคราะห์ภาษาของตัวบทในการใช้สัญลักษณ์ ซึ่งสิ่งที่เห็นในภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นวาทกรรมจัดเป็นระบบ และกระบวนการผลิตการสร้างเอกลักษณ์ (Identity) และความหมาย (Significance) ให้กับสรรพสิ่งต่าง ๆ ในสังคม ไม่ว่าจะเป็นความรู้ ความจริง อำนาจ หรือตัวตนของเรา นอกจากนี้ วาทกรรมยังมีผลให้สิ่งที่สร้างขึ้นนั้น ดำรงอยู่ และได้รับการยอมรับของสังคมในวงกว้างที่เข้าใจกัน โดยเรียกว่า “วาทกรรมหลัก” (Dominant Discourse) เช่น การใช้อำนาจรัฐในการข่มขู่ประชาชน ถ้าไม่ปฏิบัติตามจะถูกตัดอาหาร และการดำรงชีวิตต่าง ๆ ซึ่งในทัศนะของฟูโกกล่าวไว้ เป็นระบบและกระบวนการในการสร้างหรือผลิต (Constitute) เอกลักษณ์ (Identity) และความหมาย (Significance) ให้กับสรรพสิ่งต่าง ๆ ในสังคมที่ห่อหุ้มเราอยู่ไม่ว่าจะเป็น ความรู้ ความจริง อำนาจ หรือตัวตน วาทกรรมทำหน้าที่ในการตรึงสิ่งที่สร้างขึ้นให้ดำรงอยู่ต่อไป และเป็นที่ยอมรับของสังคมในวงกว้าง แต่ในขณะเดียวกันวาทกรรมก็เป็นสิ่งที่ทำหน้าที่ในการเก็บกด ปิดกั้นไม่ให้เอกลักษณ์และความหมายบางอย่างเกิดขึ้น (Subjugate) หรือไม่ก็ทำให้เอกลักษณ์ และความหมายบางอย่างที่ดำรงอยู่ในสังคมเลื่อนหายไปพร้อม ๆ กันได้ด้วย (Displace)

ดังในภาพตัวแทนสิ่งที่รัฐสร้างขึ้นมาในภาพยนตร์ชุด Hunger Games เป็นลักษณะการเป็นอยู่ที่ถูกบังคับ มีการจ้องมองพฤติกรรมอยู่ตลอดเวลา เปรียบเสมือนอยู่ในคุกที่ทุกคนไม่สามารถมีสิทธิ์ เสียง หรือการแสดงความคิดเห็นใด ๆ ดังเช่นแนวคิด Panopticon ที่เจเรมี เบนท์แฮม (เชษฐา พวงหัตถ์, 2548) ได้กล่าวถึงโครงสร้างของคุกว่า เป็นลักษณะแบบ Panopticon คือ อาคารที่สร้าง

เป็นรูปวงกลม จัดวางห้องซังสำหรับคนบ้า อาชญากร คนป่วย หรือนักเรียน นักศึกษา เรียงกันเป็นวงกลมเหมือนกับวงผึ้ง ซึ่งแต่ละห้องมีหน้าต่างเพียง 2 บาน บานแรก คือ ลูกกรงที่หันเข้าหาหอตรวจการณ์ เพื่อให้ผู้ตรวจการณ์จะสามารถจับตาและสอดส่องเข้ามาในกรงซังได้ ส่วนหน้าต่างอีกบานมีหน้าที่ในการให้แสงแดดสอดส่องเข้ามา ซึ่งก็เพื่อให้ผู้ตรวจการณ์สามารถมองเห็นภายในกรงซังอีกเช่นกัน เพราะฉะนั้นไม่ว่าผู้ตรวจการณ์จะจ้องอยู่หรือไม่ นักโทษก็จะรู้สึกที่กำลังถูกจับจ้องอยู่ตลอดเวลา ดังเช่น การตรวจตราของเจ้าหน้าที่รักษาความสงบ ในฐานะของประชาชนทั่วไป ก็จะถูกสร้างความรู้สึกลูกสอดส่องด้วยเจ้าหน้าที่รักษาความสงบ (Peacekeeper) ในเขตของตนเอง ซึ่งทำหน้าที่คล้ายคลึงกับตำรวจในโลกจริง คอยยืนสอดส่อง และตรวจตราความเป็นไปในเขต และจุดที่เจ้าหน้าที่ในภาพยนตร์เหล่านี้มีมากกว่า แตกต่างจากตำรวจในโลกจริง ก็ตรงที่เจ้าหน้าที่เหล่านี้ยังมีอำนาจในการตัดสินลงโทษผู้ที่พวกเขาเห็นว่ากระทำความผิดในทันที โดยไม่ต้องผ่านกระบวนการยุติธรรม เช่น การขึ้นลงขึ้นศาลใด ๆ เลย เช่น เหตุการณ์ใน *The Hunger Games: Catching Fire* ที่ประชาชนคนหนึ่งขัดขืนการบุกเข้าค้นและรื้อทรัพย์สิน เจ้าหน้าที่จึงทำการตัดสินลงโทษด้วยกำลังในทันที

ภาพที่ 4.3: การควบคุมของเจ้าหน้าที่รักษาความสงบ



ที่มา: Ross, G. (2012). *The Hunger Games* [Motion Picture]. United States: Lionsgates.

เมื่อใดก็ตาม ที่มีเหตุการณ์ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับตัวตนของอำนาจรัฐ ประชาชนมักจะถูกสอดส่องและถูกจ้องมองเสมอ เช่น ช่วงประเพณีการเก็บเกี่ยว หรือจับฉลากผู้เข้าแข่งขันฮังเกอร์เกม ซึ่งประชาชนจะถูกจับตามอง โดยเจ้าหน้าที่รักษาความสงบคอยจับตามองอยู่ตลอดเวลา ยิ่งภายหลัง

จากเหตุการณ์ใน The Hunger Games ซึ่งอำนาจของรัฐนั้นสั้นคลอน และถูกตั้งคำถาม การสอดส่อง และจ้องมองก็มีความเข้มข้นมากขึ้นเป็นทวีคูณ ถึงระดับที่แทรกซึมเข้าไปในการใช้ชีวิตประจำวันของประชาชน มีเจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัยประจำและเฝ้ามองประชาชนอยู่ในแต่ละเขต เดินตามประชาชนที่ไปกลับจากที่ทำงาน เพื่อเฝ้ามองมิให้มีการชุมนุมรวมตัวกันต่อต้าน มีอำนาจในการเข้าค้นและทำลายทรัพย์สินของประชาชนทุกอย่างที่สื่อ หรือสามารถนำไปสู่การต่อต้าน โดยไม่จำเป็นต้องขออนุญาต ผู้รักษาความสงบเหล่านี้ ยังมีสิทธิในการใช้อาวุธหรือความรุนแรงในการข่มขู่หรือตัดสินความผิด โดยไม่จำเป็นต้องผ่านกระบวนการพิสูจน์หรือกระบวนการยุติธรรมใด ๆ เช่น The Hunger Games Catching Fire ประชาชนคนหนึ่งขัดขืนและไม่ยอมให้ผู้รักษาความสงบเข้าทำการรื้อและค้นบ้านของเธอ จนเป็นเหตุที่ทำให้เธอเกือบจะถูกหัวหน้าทีมเจ้าหน้าที่รักษาความสงบลงโทษด้วยการใช้ความรุนแรง แม้กระทั่งประชาชนที่มีความสำคัญอย่างเช่น อดีตผู้ชนะฮังเกอร์เกมส์ แคตนิส พีต้า และเฮย์มิช ซึ่งพยายามเข้าไปห้ามปรามก็เกือบจะถูกประหารชีวิตด้วยปืน

นอกจากการสอดส่องและจ้องมองผ่านผู้รักษาความสงบแล้ว รัฐยังสามารถติดตามและสอดส่องเป็นรายบุคคลสำคัญ และนำข้อมูลดังกล่าวมาขู่บังคับ หรือแบล็คเมล์ได้อีกด้วย เช่นใน The Hunger Games Catching Fire รัฐใช้โดรนคอยสอดแนมติดตาม แคตนิส ผู้ชนะฮังเกอร์เกมส์ ครั้งที่ 74 และอดีตวิดีโอที่เธอแสดงความรักต่อเพื่อนของเธอ แม็คคน ๆ นั้นจะไม่ใช้ความรักของเธอตามที่ประชาชนทั่วไปเข้าใจ และนำวิดีโอดังกล่าวมาบังคับให้เธอทำตามความต้องการของรัฐ มิเช่นนั้นรัฐจะทำการปล่อยวิดีโอนั้นออกมา เมื่อถึงเวลาที่จะต้องเข้าต่อสู้ในสนามประลอง ผู้เข้าแข่งขันทุกคนจะถูกบังคับให้ฉีดเครื่องติดตามตัวเข้าไปในตัวทุกคน หากจะมีแหล่งหรือสถานที่ใด ซึ่งประชาชนกลุ่มหนึ่งถูกจับตามองโดยรัฐมากที่สุด สถานที่นั้นจะต้องเป็นสนามประลองอย่างแน่นอน ผู้เข้าแข่งขันทุกคนต่างถูกรัฐจ้องมองและสอดส่องผ่านเทคโนโลยีต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นกล้องหรือเครื่องติดตาม ในรูปแบบที่เกินกว่าแค่การกระทำภายนอก แต่สามารถจ้องมองไปถึงข้อมูลระดับที่บุคคลทั่วไปมีอาจกระทำได้ เช่น อัตราการเต้นหัวใจ หรือการทำงานของอวัยวะสำคัญ และฟูโก (Foucault, 1972) มองเห็นว่าการควบคุมคนผ่านพฤติกรรม เป็นกลไกการควบคุมที่สำคัญ ก็เพราะว่ารูปแบบของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป มนุษย์ถูกทำให้ดูเหมือนมีทางเลือกสำหรับตัวเองมากขึ้น ความรุนแรงและการควบคุมอาศัยความซ่อนเร้นมากขึ้น ทำให้วิธีการที่บังคับให้คนเปลี่ยนแปลงนั้น ไม่มีประสิทธิภาพเท่ากับการทำให้คนเกิดวินัยและเปลี่ยนแปลงจากในตัวพวกเขาเอง การควบคุมจึงทำผ่านการสอดส่องและดูแลฝึกฝนด้านจิตวิญญาณให้พวกเขาใช้ชีวิตอย่างปกติ โดยผ่านสถาบันต่าง ๆ เช่น โรงเรียน ศุภ หรือบ้าน อีกทั้งยังมอบอำนาจให้ผู้ที่มีอำนาจสามารถพิจารณามนุษย์ได้ว่าอะไร หรือใครที่ปกติ และอะไรหรือใครที่ไม่ปกติ เช่น แพทย์หรือจิตแพทย์ ที่สามารถวินิจฉัย และพิจารณาคนได้ว่า เป็นคนป่วย หรือเป็นคนปกติสมบูรณ์ดี และสามารถพิจารณาคนได้ว่าใครเป็นคนบ้า และใครที่เป็นคนปกติ

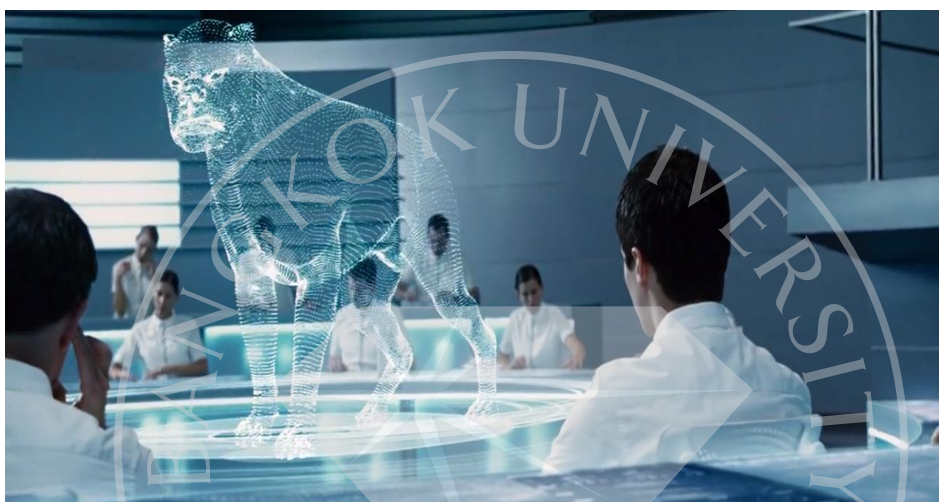
4.1.5 ภาพตัวแทนของรัฐที่ใช้อำนาจต่อร่างกาย (Bio-power) เพื่อให้ร่างกายของประชาชนเป็นร่างกายภายใต้โอวาท

ตั้งในภาพยนตร์ชุด เรื่อง Hunger Games ที่มีพิธีกรรมและการจ้องมอง แม้จะเป็นการสร้างวินัยที่ทรงพลัง แต่ยังมีอีกหนึ่งกระบวนการสร้างวินัยที่พบว่ารัฐได้ปฏิบัติใช้กับประชาชน ซึ่งก็คือการใช้อำนาจต่อร่างกาย (Bio-power) เพื่อให้ร่างกายของประชาชนเป็นร่างกายภายใต้โอวาท (Docile Body) ที่ยิ่งทำให้กระบวนการสร้างวินัยของรัฐทรงพลังยิ่งขึ้นไปอีกระดับ ดังกลไกการสร้างวินัยและลงโทษโดยไม่จำเป็นต้องผ่านพิธีกรรม ซึ่งรัฐยังมีอำนาจที่สามารถจะกำจัดผู้เข้าแข่งขันที่พวกเขาต้องการได้ตามใจชอบ โดยไม่จำเป็นต้องผ่านกระบวนการยุติธรรมใด ๆ ซึ่งการกำจัดดังกล่าวเป็นได้จากผู้ที่จะเมิดกฎระเบียบ เช่น การระเบิดเพื่อฆ่าผู้ที่ก้าวออกจากแท่นเปิดตัวในลานประลอง ก่อนเวลาจะนับถอยหลังครบ 10 วินาที และสัญญาณดังให้เกมเริ่มต้นขึ้น หรือระหว่างในเกมการแข่งขัน รัฐสามารถสร้างอุปสรรคหรือใช้อาวุธในการกำจัดผู้เข้าแข่งขันได้ตามอำเภอใจ เช่น The Hunger Games รัฐสามารถใช้เทคโนโลยีในการควบคุมลานประลอง เพื่อปล่อยสัตว์ร้ายหรือใช้อาวุธในการยิงลูกไฟเพื่อทำร้ายผู้เข้าแข่งขันได้โดยตรง โดยอ้างว่าเป็นเพื่อการทำให้ยังเกอร์เกมนั้น มีความน่าตื่นเต้นมากขึ้น แม้กระทั่งผู้เข้าแข่งขันที่ชนะและกลายเป็นผู้ชนะยังเกอร์เกม ก็ยังมีอาจที่จะรอดพ้นไปจากการจ้องมองของรัฐ หากพวกเขายังต้องการที่จะติดตามตัวพวกเขา เช่น แคตนิส ที่ยังคงถูกรัฐส่งโทรนไปติดตามตัวและถ่ายวิดีโอเพื่อทำการแบล็คเมลล์เธอใน The Hunger Games: Catching Fire เมื่อเปรียบเทียบลักษณะของการส่งตัวผู้เข้าแข่งขันเข้าไปยังในยังเกอร์เกมกับการส่งตัวนักโทษที่พบว่ามีความผิดไปยังห้องคุมขังในโลกแห่งความจริงแล้ว ทั้งสองแบบมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน โดยมีความคล้ายคลึงกัน ดังนี้

- 1) ทันทีที่พวกเขาได้ถูกประกาศว่าเป็นผู้เข้าแข่งขัน พวกเขาจะถูกควบคุมตัวโดยเจ้าหน้าที่รักษาความสงบในทันที และไม่ได้รับอนุญาตให้เดินทางไปอื่นนอกจากสถานที่ ซึ่งรัฐกำหนด คล้ายกับการควบคุมตัวนักโทษของตำรวจในโลกจริง ซึ่งพวกเขาจะถูกส่งตัวไปยังสถานที่ที่ถูกกำหนดไว้เท่านั้น ไม่ว่าจะเป็นคุก ศาล หรือจุดเกิดเหตุ
- 2) พวกเขาจะถูกเรียกด้วยสรรพนามอย่างอื่นนอกจากชื่อของตนเอง เช่น ผู้เข้าแข่งขันจากเขต 12 ตัวแทนจากเขต 11 หญิงสาวผู้มากับไฟ มีอกกิ้งเจย์ ผู้ชนะ เหล่ากบฏ ฯลฯ การถูกเรียกโดยสรรพนามดังกล่าว เป็นหนึ่งในขั้นตอนของปฏิบัติการของอำนาจ ซึ่งลดทอนอำนาจด้วยการลดทอนตัวตนของคน หรือกลุ่มคนดังกล่าว และยิ่งคล้ายคลึงกับในชีวิตจริง ซึ่งนักโทษมักจะถูกกล่าวขานด้วยตัวเลขหรือตัวอักษรมากกว่าชื่อจริง ๆ ของตน
- 3) พวกเขาถูกบังคับให้แต่งกายตามที่กำหนดไว้ เมื่อใดก็ตามที่ผู้เข้าแข่งขันในภาพยนตร์จะต้องเข้าร่วมพิธีที่ถ่ายทอดสด เช่น การสัมภาษณ์ พิธีเปิด หรือกระทั่งในสนามประลอง พวกเขาจะต้องแต่งกายด้วยชุดที่ถูกกำหนดโดยเจ้าหน้าที่รักษาความสงบเท่านั้น คล้ายคลึงกับการที่นักโทษใน

โลกจริงจะต้องถูกบังคับให้ใส่ชุดนักโทษเหมือน ๆ กันทุกคน นอกจากนี้พวกเขายังจะต้องถูกชำระล้าง ถูกตัดเสื้อผ้าหน้าผม และแต่งหน้าตามที่รัฐกำหนดไว้อีกด้วย ลักษณะการกระทำดังกล่าว เป็นการลดทอนอำนาจของพวกเขา ด้วยการลดทอนตัวตนของพวกเขาลง จัดพวกเขาให้เข้าไปอยู่ในกลุ่มพวกเดียวกัน ซึ่งก็คือกลุ่มผู้เข้าแข่งขัน เครื่องบรรณาการของรัฐ

ภาพที่ 4.4: สัตว์ร้ายที่รัฐปล่อยเข้าสู่เกม



ที่มา: Ross, G. (2012). *The hunger games* [Motion Picture]. United States: Lionsgates.

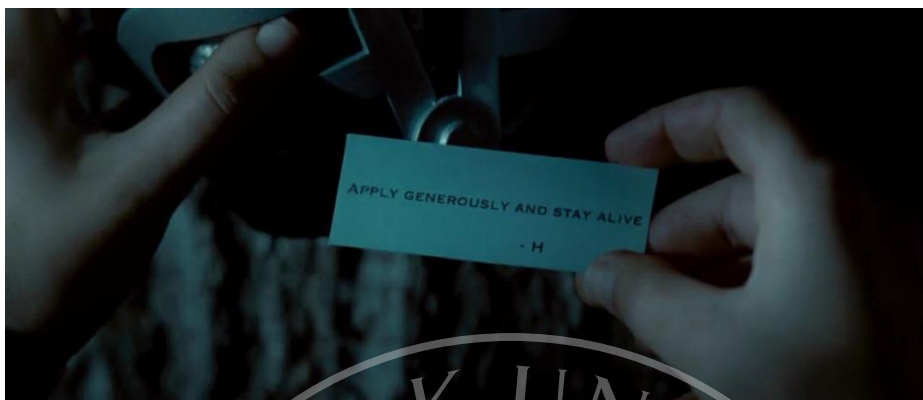
อย่างไรก็ตามฟูโกยังได้กล่าวเพิ่มเติมอีกว่า อำนาจเองก็จำเป็นจะต้องอาศัยการต่อต้าน (Resistance) เป็นเงื่อนไขหนึ่งในการปฏิบัติการ เพราะการต่อต้านจะนำไปสู่การแผ่ขยายเครือข่ายของอำนาจ เช่น เวทีประหารจำเป็นจะต้องมีผู้ชม มิเช่นนั้นอำนาจก็ไม่สามารถที่จะเผยแพร่ตัวอำนาจให้เห็นชัดเจนได้ เช่น ในภาพยนตร์ชุด *The Hunger Games* การแข่งขันนั้นเป็นการต่อสู้ระหว่างผู้เข้าแข่งขัน เหมือนกับการต่อสู้เพื่ออิสรภาพ เพราะผู้ที่ได้รับชัยชนะนอกจากจะได้รับเกียรติยศและฐานะในสังคมแล้วยังได้รับอิสรภาพอีกด้วย ซึ่งสิ่งที่เกิดขึ้นแม้จะไม่ได้มีสถานที่สำหรับให้ผู้ชมนั่งดูรอบข้าง แต่ประชาชนก็สามารถชมการแข่งขันแบบถ่ายทอดสดได้ ผ่านกล้องที่ซ่อนอยู่ตามลานประลองในจุดต่าง ๆ นอกจากนี้กฎการแข่งขันยังสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามใจของผู้มีอำนาจเหมือนกับภาพยนตร์ที่กฎการแข่งขันสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามผู้มีอำนาจ เช่น ผู้คุมเกม หรือประธานาธิบดีโนว ในการแข่งขันอีสเกอร์เกม ครั้งที่ 74 ในภาพยนตร์ *The Hunger Games* ผู้คุมเกมก็เคยได้ใช้อำนาจในการเปลี่ยนแปลงกฎให้มีผู้ชนะได้ถึงสองคน หากผู้เข้าแข่งขันทั้งคู่มาจากเขตเดียวกัน และยังมีอำนาจใน

การเปลี่ยนกฎกลับมาให้มีผู้ชนะได้เพียงคนเดียว เมื่อสถานการณ์ในเกมได้ลงเอยตามที่ตนต้องการ แล้วอีกด้วย

ดังนั้นการกระทำผิดของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง จึงมิใช่การละเมิดอำนาจของกษัตริย์ แต่เป็นการสร้างความเดือดร้อนและทำร้ายแก่สังคมโดยรวมต่างหาก ด้วยเหตุนี้สังคมจึงมีสิทธิอำนาจที่จะให้บุคคลนั้นชดใช้และแก้ไขความเสียหายที่เกิดขึ้น เช่น หากเราไปทำให้ข้าวของคนอื่นเสียหาย เราก็ต้องชดใช้ค่าเสียหายข้าวของเขานั้น ๆ หรือถ้าเราไปทำให้สังคมสาธารณะเดือดร้อน เราก็ต้องชดใช้ด้วยการทำประโยชน์ให้แก่สังคม เช่น กวาดถนน ทาสีโรงเรียน เป็นต้น

ภาพตัวแทนของรัฐที่ใช้การควบคุมสื่อให้ออกข่าวเฉพาะบางเรื่อง (Censorship) แม้รัฐจะมีอำนาจเหนือประชาชนในเขตย่อยต่าง ๆ แต่ประชาชนในเมืองรัฐเอง ก็ถือเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ทำให้รัฐสามารถดำรงอำนาจมาได้อย่างยาวนาน ในการแข่งขันฮังเกอร์เกมเรื่องของ Sponsorship เป็นพันเพื่อสำคัญอย่างมาก ทั้งต่อผู้เข้าแข่งขันและต่อรัฐ สำหรับผู้เข้าแข่งขันยิ่งพวกเขาทำให้ประชาชนในรัฐประทับใจได้มากเท่าไร พวกเขาก็ยังมีโอกาสที่จะได้รับการสนับสนุนเป็นทรัพยากรสำคัญต่าง ๆ ระหว่างในเกม เช่น หากผู้เข้าแข่งขันคนหนึ่งกำลังอ่อนแรงจากการขาดน้ำ ประชาชนในรัฐก็สามารถที่จะส่งน้ำเข้าไปในเกมให้ได้ หรือผู้เข้าแข่งขันอีกคนอาจได้รับพิษจากสัตว์หรือแมลงในเกม ประชาชนในรัฐก็สามารถที่จะส่งยาบรรเทาความเจ็บปวด หรือกระทั่งยาแก้พิษเข้าไปให้ผู้เล่นคนนั้น ๆ ในเกมได้ กล่าวคือประชาชนรัฐมีอำนาจที่แทบจะชี้เป็นชี้ตาย และผลของเกมเลยทีเดียว ด้วยเหตุนี้เองจึงเป็นสาเหตุที่ทำให้ไม่มีการเปิดตัวผู้เข้าแข่งขัน การออกแบบชุดเสื้อผ้าหน้าผม การแสดงทักษะ การต่อสู้เอาตัวรอด ไปจนถึงการพูดประจบประจ้อเอาใจประชาชนรัฐในระหว่างช่วงการให้สัมภาษณ์ จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อความเป็นหรือความตายในเกมเลยทีเดียว ยิ่งผู้เข้าแข่งขันคนไหนสามารถทำให้ประชาชนรัฐประทับใจได้มาก ผู้เข้าแข่งขันคนนั้นก็ยังมีอำนาจที่จะทำให้พวกเขามีโอกาสชนะในเกมมากขึ้น

ภาพที่ 4.5: การส่งของผ่านระบบ Sponsorship



ที่มา: Ross, G. (2012). *The hunger games* [Motion Picture]. United States: Lionsgates.

ซึ่งสิ่งที่เห็นในภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงการมีสิทธิของประชาชนที่ไม่มีอยู่กับตัว ไม่สามารถแสดงออกมาได้ และยังคงถูกจับตาอยู่ตลอดเวลา ซึ่งถือว่าเป็นสาเหตุอีกประการที่ทำให้ผู้โหม่งเห็นว่าการควบคุมคนผ่านพฤติกรรมเป็นกลไกการควบคุมที่สำคัญ ก็เพราะว่ารูปแบบของสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป มนุษย์ถูกทำให้ดูเหมือนมีทางเลือกสำหรับตัวเองมากขึ้น ความรุนแรงและการควบคุมอาศัยความซ่อนเร้นมากขึ้น ทำให้วิธีการที่บังคับให้คนเปลี่ยนแปลงนั้น ไม่มีประสิทธิภาพเท่ากับการทำให้คนเกิดวินัยและเปลี่ยนแปลงจากในตัวพวกเขาเอง การควบคุมจึงทำผ่านการสอดส่องและดูแลฝึกฝนด้านจิตวิญญาณให้พวกเขาใช้ชีวิตอย่างปกติ โดยผ่านสถาบันต่าง ๆ เช่น โรงเรียน คุก หรือบ้าน อีกทั้งยังมอบอำนาจให้ผู้ที่มีอำนาจสามารถพิจารณามนุษย์ได้ว่า อะไรหรือใครที่ปกติ และอะไรหรือใครที่ไม่ปกติ เช่น แพทย์หรือจิตแพทย์ ที่สามารถวินิจฉัยและพิจารณาคนได้ว่าเป็นคนป่วย

4.2 วิเคราะห์ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอวิธี และลักษณะในการต่อต้านและขัดขึ้นอำนาจของประชาชนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games

4.2.1 ลักษณะของสัญญาณเพื่อใช้ในการต่อต้านและขัดขึ้นอำนาจของประชาชน

ภาพตัวแทนการนำเสนอวิธีและลักษณะในการต่อต้านและขัดขึ้นอำนาจรัฐ ในภาพยนตร์ชุดเรื่อง Hunger Games ที่ประชาชนได้แสดงการใช้สัญญาณ เช่น การชูสามนิ้ว นกมือกิ้งเกย์ การผิวกปาก ภาพตัวแทนของการวาดรูป ชีตเขียนล้อเลียน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้เกิดในเขต 3 และ 5 ไปจนถึงเขต 12 เป็น ซึ่งเป็นเขตที่มีสภาพความเป็นอยู่ที่แย่ ประชาชนส่วนใหญ่ประสบกับปัญหาความอดอยาก ไม่มีจะกิน ถูกบังคับให้ทำงานโดยที่ไม่มี ความมั่นคงทางด้านความปลอดภัยของชีวิต สถานที่ทำงานในบางเขต เช่น เหมืองถ่านในเขต 12 มีความอันตรายไม่ปลอดภัยต่อชีวิต และเกิดอุบัติเหตุซึ่งถึงแก่ชีวิต

ของประชาชนบ่อยครั้ง พวกเขาถูกจำกัดอิสรภาพไม่ให้เดินทางออกไปจากนอกเขตของตนเอง ทำงานประเภทอื่นที่ไม่ได้รับอนุญาต หรือกระทั่งติดต่อกับประชาชนเขตอื่น ๆ ในประเทศ พวกเขาจึงไม่มีพลังกำลังหรือทรัพยากรเพียงพอที่จะลุกขึ้นสู้กับรัฐ และถึงแม้จะลุกขึ้นสู้ก็ต้องพบกับความพ่ายแพ้ เช่นในฉากการก่อกบฏของประชาชนเขต 11 ซึ่งเกิดขึ้นมาจากการเสียชีวิตของรูว์ ผู้เข้าแข่งขันที่มาจากเขต 11 นำไปสู่การชูสัญญาสามนิ้วของแคตนิส และก่อให้เกิดประชาชนเขต 11 ลุกขึ้นมาทำลายทรัพย์สินของรัฐ พร้อมใช้กำลังในการต่อต้านเจ้าหน้าที่รักษาความสงบ แต่ก็จบลงด้วยความพ่ายแพ้ด้วยปัจจัยทางด้านการขาดแคลนทรัพยากรในการดำรงชีวิต

ซึ่งจะเห็นได้ว่าการแสดงสัญญาในภาพยนตร์ชุด Hunger Games เป็นลักษณะของการแสดงออกทางสันติ หรือการไม่เห็นด้วยกับอำนาจของรัฐ สัญญา (Sign) เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนการแสดงออกทางกายภาพในบริบทต่าง ๆ โดย (กาญจนา แก้วเทพ, 2542) ดังเช่นในภาพยนตร์ชุด Hunger Games สัญญาที่ใช้ในการต่อต้านขัดขืนอำนาจรัฐด้วยการใช้สัญญาการชูสามนิ้ว เป็นตอนที่แคตนิสหนีไปได้ แต่ก็กลับไปเพราะพิษของแตรีกเกอร์ แจ็กเกอร์ แคตนิสฟื้นขึ้นพบกับริว เด็กสาววัย 12 ปีจากเขต 11 ที่ช่วยเธอไว้ ทั้งสองช่วยกันหาอาหารทำให้แคตนิสเอ็นดูริว แต่แล้วริวกลับถูกฆ่าตายในขณะที่พลัดหลง ทำให้แคตนิสเริ่มเห็นถึงความยุติธรรมที่แคปิตอลมอบให้เด็กอายุ 12 คนหนึ่ง เธอจัดแต่งศพของริวให้สวยงาม พร้อมกับชูสัญลักษณ์ 3 นิ้วแสดงถึงการบอกลาและขอบคุณ จากจุดนี้ทำให้ประชาชนเขตต่าง ๆ เริ่มรู้สึกอึดอัดที่จะไม่อยู่ใต้อำนาจของแคปิตอลตลอดไป

สิ่งที่เห็นในภาพยนตร์ชุด Hunger Games การสร้างวินัยที่สำคัญและชัดเจนที่สุด ก็คือการสร้างวินัยผ่านกฎหมายหรือข้อห้าม กฎหมายหรือข้อห้ามเป็นสิ่งที่รัฐอาจกำหนดไว้อย่างชัดเจนว่า ห้ามประชาชนในเขตต่าง ๆ กระทำ แต่ก็ไม่ได้มีกฎหมายระบุชัดเจน ซึ่งประชาชนสามารถรับรู้กันได้ด้วยตัวเองว่าไม่ควรกระทำ การสร้างวินัยในรูปแบบนี้มิให้เห็นอยู่บ่อยครั้งในภาพยนตร์ เช่นการห้ามมิให้ใช้สัญญาบางอย่าง ทั้งสัญญาการชูสามนิ้ว ซึ่งจัดว่าเป็นสัญญาที่พัฒนามาเป็นสื่อถึงการต่อต้านรัฐ ในภาพยนตร์ได้ถูกประกาศห้ามและแบนให้เป็นสัญญาต้องห้าม ห้ามประชาชนทุกคนกระทำ มิเช่นนั้นจะถูกลงโทษทันที

ซึ่งในทฤษฎีสัญญาของเพียร์ซ (Peirce, 1914 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ, 2542) เป็นผู้บุกเบิกศาสตร์แห่งสัญวิทยาคนสำคัญ และได้จำแนกประเภทของสัญญา โดยพิจารณาจากระยะห่างระหว่างรูปสัญญา (Signifier) กับวัตถุอ้างอิงที่เป็นของจริง (Object/External Reality) เป็น 3 ประเภท ได้แก่ สัญญาที่เป็นภาพจำลอง (Icon) สัญญาที่เป็นดัชนี (Index) หรือเกี่ยวโยงกันอย่างมีเหตุผล (Causal Relation-ship) และสัญญาที่เป็นสัญลักษณ์ (Symbols) เช่น ในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ได้ใช้ลักษณะของการแต่งกาย การออกแบบชุด และเสื้อผ้าที่แตกต่างออกไปจนถึงขั้นที่ถูกมองได้ว่า เป็นอีกหนึ่งการต่อต้าน และขัดขืนอำนาจรัฐ ดีไซน์เนอร์ที่มีการกระทำดังกล่าว

ชัดเจนที่สุดก็คือ ซินน่า นักออกแบบเสื้อผ้าของแคตนิส เอเวอร์ดีน ซึ่งเขาเลือกที่จะออกแบบเสื้อผ้าให้สอดคล้องกับลักษณะนิสัยและทัศนคติของแคตนิส ที่ดงามแต่ไม่ยอมใครจึงเป็นผลให้เกิดชุดไฟที่แคตนิสใส่เข้าพิธีเปิดตัวในฮังเกอร์เกม ครั้งที่ 74 จนทำให้ประชาชนและสื่อต่างตั้งชื่อให้กับ แคตนิสว่า หญิงสาวผู้ที่มากับไฟ นอกจากนี้ในฮังเกอร์เกม ครั้งที่ 75 ซินน่า ยังเป็นผู้ที่สอดแทรกเทคนิคที่ทำให้ชุดแต่งงานของแคตนิส ซึ่งประธานาธิบดีสโนว์บังคับให้เธอใส่ สามารถเปลี่ยนกลายเป็นชุดที่มีลักษณะเหมือนนกมีอกกิ่งเจย์ได้ ซึ่งนกมีอกกิ่งเจย์จัดว่าเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนของกลุ่มกบฏในช่วงเวลานั้นในโลกของภาพยนตร์อีกด้วย

ภาพที่ 4.6: การแต่งกายชุดนกมีอกกิ่งเจย์ สัญลักษณ์กลุ่มกบฏ



ที่มา: Lawrence, F. (2013). The hunger games: Catching fire [Motion Picture]. United States: Lionsgates.

4.2.2 รูปแบบของการใช้สัญลักษณ์เพื่อดำเนิน และขัดขวางอำนาจรัฐของประชาชน

ในภาพตัวแทนของคนที่ออกมาชุมนุมต่อต้านนั้น การต่อต้านและขัดขวางในรูปแบบที่แอบแฝง ซึ่งการต่อต้านและขัดขวางอำนาจ แบ่งได้เป็น 2 แบบ เป็นลักษณะแบบแอบแฝง เช่น การใช้สัญลักษณ์ การแสดงสัญลักษณ์ ส่วนแบบไม่แอบแฝง เช่น การออกมาชุมนุมต่อต้านบนสถานที่ต่าง ๆ การใช้รูปแบบที่แอบแฝงในภาพยนตร์ชุด Hunger Games มักจะเกิดขึ้นในช่วงระหว่างที่ประชาชนยังไม่มีอำนาจเพียงพอในการต่อกรกับรัฐ จึงต้องทำในรูปแบบแอบแฝง เพื่อมิให้ถูกลงโทษ เช่น การแอบหลบหนีไปทำกิจกรรมอื่น ๆ นอกเขตของตน แทนที่จะสามารถเดินทางไปไหนมาไหนได้อย่างเปิดเผย อย่างแคตนิสซึ่งลุดออกจากไร่เขต 12 เพื่อไปทำการล่าสัตว์ในเขตอื่น ซึ่งเธอต้องคอยระวังตัวมิให้เจ้าหน้าที่รัฐพบเจอตัวเธอได้ การขีดเขียนผาผนังกำแพงว่า “โชคไม่เคยที่จะเข้าข้างพวกเรา” หรือ “The Odds are Never in Our Favor” ซึ่งเป็นการล้อเลียนกับประโยคที่ประธานาธิบดีสโนว์

มักจะอวยพรให้ผู้เข้าแข่งขันฮังเกอร์เกม ก่อนเกมจะเริ่มต้นขึ้นว่า “ขอให้โชคเข้าข้างพวกคุณ” หรือ “May the Odds be Ever in Your Favor” ประชาชนบางคนยังมีความคิดที่จะหนีรัฐเข้าไปในป่า และไม่กลับเข้ามาในเมืองอีกเลย อย่างเช่น เกลที่ชวนแคตนิสหนีเข้าไปในป่าด้วยกัน ในภาพยนตร์ชุด Hunger Games หนึ่งในสัญลักษณ์ที่ปรากฏบ่อยครั้งในภาพยนตร์ และเป็นสัญลักษณ์ที่มักจะถูกนำไปใช้เป็นตัวแทนของกลุ่มกบฏ ก็คือสัญลักษณ์มือกิ้งเจอร์ โดยเริ่มต้นมาจากการที่ตัวละครเอกของเรื่อง แคตนิส ได้รับเข็มกลัดรูปนกมือกิ้งเจอร์จากประชาชนในเขต 12 ซึ่งเธอเชื่อว่ามันเป็นเครื่องรางนำโชค จึงนำติดตัวไปในเกม เมื่อประชาชนเห็นเธอใส่เข็มกลัดดังกล่าว สัญลักษณ์เข็มกลัดนกมือกิ้งเจอร์จึงได้กลายมาเป็นสัญลักษณ์ที่คนนำไปใช้ตาม

ภาพที่ 4.7: การขีดเขียนบนกำแพง



ที่มา: Lawrence, F. (2013). *The hunger games: Catching fire* [Motion Picture]. United States: Lionsgates.

ซึ่งจะเห็นได้ว่าการนำสัญลักษณ์มือกิ้งเจ้านั้น เป็นนกที่ไม่ได้มีตัวตนอยู่จริงในโลกแห่งความเป็นจริง แต่เป็นนกที่ถูกสร้างขึ้นมาเฉพาะในโลกของภาพยนตร์ นอกจากนี้แล้วนกมือกิ้งเจ้านี้ในโลกของภาพยนตร์ชุด Hunger Games ได้กลายเป็นสัญลักษณ์แห่งการต่อต้านและขัดขืน ก็เพราะต้นกำเนิดของนกมือกิ้งเจ้านี้ในโลกของภาพยนตร์ รัฐได้สร้าง ผสมพันธุ์ และทดลองสัตว์ประเภทต่าง ๆ มากมาย ซึ่งหนึ่งในผลการทดลองก็คือนกแจ็บเบอร์เจย์ (Jabberjay) นกซึ่งมีความสามารถในการจดจำและพูดทวนประโยคคำพูดของมนุษย์ได้ทั้งประโยค โดยรัฐมีจุดประสงค์ในการสร้างนกชนิดนี้ขึ้นมาเพื่อส่งไปสอดแนมกลุ่มต่อต้าน ที่แอบแฝงอยู่ในกลุ่มประชาชนในเขตย่อยต่าง ๆ อย่างไรก็ตามไม่ว่าประชาชนในเขตย่อยต่าง ๆ ก็ทราบว่าเป็นนกพันธุ์นี้มีความสามารถในการจดจำคำพูดของพวกเขา แทนที่พวกเขาจะพูดเรื่องจริง พวกเขาจึงตั้งใจที่จะพูดเรื่องโกหก สร้างข่าวลวงเพื่อทำให้นกแจ็บ

เบอร์เจย์นำข่าวไปส่งรัฐบาลแบบผิด ๆ ด้วยเหตุนี้เอง รัฐจึงเลิกใช้นกแจ๊บบอร์เจย์ และปล่อยมันกลับไปสู่ธรรมชาติ เชื่อว่ามันคงจะสูญพันธุ์ไปเอง โดยนำกลับมาใช้เพียงแคในฮังเกอร์ เกมส์ครั้งที่ 75 ในภาค 2 เท่านั้น ซึ่งนกมือกิ้งเจย์มีความสามารถในการจดจำและทวนเสียงทำนองของมนุษย์ได้ ประชาชนในเขตย่อย โดยเฉพาะเขตที่ 11 ใช้ความสามารถของนกมือกิ้งเจย์จุดนี้ เพื่อส่งข้อความลับให้กันและกัน ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าจุดกำเนิดของนกมือกิ้งเจย์นั้น มีต้นกำเนิดมาจากความผิดพลาดและล้มเหลวของรัฐบาลในการควบคุมวินัยของกลุ่มกบฏและประชาชนในเขตย่อย

ภาพที่ 4.8: รูปร่างของนกมือกิ้งเจย์



ที่มา: Lawrence, F. (2014). *The hunger games: Mockingjay part 1* [Motion Picture]. United States: Lionsgates.

ด้วยเหตุนี้เองเข็มกลัดนกมือกิ้งเจย์ที่แคทนิสเก็บไว้ประจำที่ตัวเพื่อโซคกลาง จึงได้ถูกเปลี่ยนแปลง (Transform) ให้กลายเป็นสัญลักษณ์ที่มีความหมายถึงการต่อต้านรัฐ หรือเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนกลุ่มผู้ต่อต้านรัฐ ในโลกแห่งความจริงนกยังเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อถึงความหมายของอิสรภาพ และความสง่างาม ซึ่งเมื่อมีลูกธนูที่สื่อถึงการใช้อาวุธธนู จึงยิ่งทำให้สัญลักษณ์เข็มกลัดนกมือกิ้งเจย์ดังกล่าวมีความหมายในการสื่อถึงแคทนิส หญิงสาวที่ใช้อาวุธธนู สง่างาม และหญิงสาวผู้ซึ่งยื่นคำขาดต่ออำนาจรัฐระหว่างในฮังเกอร์เกม ครั้งที่ 74 ซึ่งจัดว่าการนำสัญลักษณ์นกมือกิ้งเจย์ หรือเข็มกลัดนกมือกิ้งเจย์มาใช้ เพื่อแสดงถึงการต่อต้านและขัดขืนอำนาจรัฐนั้น เป็นการแสดงสัญลักษณ์การต่อต้านอำนาจรัฐบาลแบบเงียบ ๆ แต่แฝงไว้ด้วยความหมายที่ต่อต้านขัดขืนอำนาจรัฐ

4.2.3 วิเคราะห์เงื่อนไขการเลือกสัญญาณในภาพยนตร์เรื่อง Hunger Games ที่ได้ถูกผู้ชมนำไปใช้แสดงการต่อต้านขัดขืนอำนาจรัฐ

1) สัญญาณที่โดดเด่นและมีความหมายสำคัญในภาพยนตร์ชุด Hunger Games

การเลือกสัญญาณในภาพยนตร์ชุดเรื่อง Hunger Games หนึ่งในสัญญาณที่ปรากฏบ่อยครั้งในภาพยนตร์ และเป็นสัญญาณที่มักจะถูกนำไปใช้เป็นตัวแทนของกลุ่มกบฏ ก็คือ สัญญาณนกมือกิ้งกิ้ง โดยเริ่มต้นมาจากการที่ตัวละครเอกของเรื่อง แคตนิส ได้รับเข็มกลัดรูปนกมือกิ้งกิ้งจากประชาชนในเขต 12 ซึ่งเธอเชื่อมั่นว่าเป็นเครื่องรางนำโชค จึงนำติดตัวไปในเกมเมื่อประชาชนเห็นเธอใส่เข็มกลัดดังกล่าว สัญญาณเข็มกลัดนกมือกิ้งกิ้งจึงได้กลายมาเป็นสัญญาณที่คนนำไปใช้ตาม อย่งไรก็ตามนกมือกิ้งกิ้งนั้น เป็นนกที่ไม่ได้มีตัวตนอยู่จริงในโลกแห่งความเป็นจริง แต่เป็นนกที่ถูกสร้างขึ้นมาเฉพาะในโลกของภาพยนตร์ จึงกล่าวได้ว่าจุดกำเนิดของนกมือกิ้งกิ้งนั้น มีต้นกำเนิดมาจากความผิดพลาดและล้มเหลวของรัฐในการควบคุมวินัยของกลุ่มกบฏและประชาชนในเขตย่อย ใน The Hunger Games: Catching Fire มีการนำสัญญาณนกมือกิ้งกิ้ง หรือเข็มกลัดนกมือกิ้งกิ้งมาใช้เพื่อแสดงถึงการต่อต้านและขัดขืนอำนาจรัฐปรากฏให้เห็นหลายต่อหลายครั้ง ทั้งในรูปแบบที่แอบซ่อน เช่น การฉีต ฟันสีตามฝาผนัง หรือรูปแบบที่เปิดเผย อย่างการชูป้ายสัญญาณนกมือกิ้งกิ้งของประชาชนกลุ่มผู้ประท้วง หรือการตัดชุดของแคตนิส ระหว่างช่วงสัมภาษณ์ สื่อให้เผาผลาญชุดแต่งงานตามที่รัฐต้องการให้กลายเป็นนกมือกิ้งกิ้งสัญญาณแห่งการต่อต้านเสียแทน

อีกหนึ่งสัญญาณที่ถูกนำมาใช้ในภาพยนตร์ชุด Hunger Games คือ การชูสามนิ้ว สัญญาณการชูสามนิ้วนั้น แรกเริ่มมีความหมายถึงการขอบคุณ สรรเสริญ และการบอกลาคนรัก ซึ่งเป็นสัญญาณเฉพาะตัวของประชาชน สำหรับ The Hunger Games Catching Fire การใช้สัญญาณการชูสามนิ้วนั้นสามารถพบเห็นได้บ่อยครั้งอย่างมาก โดยเฉพาะในช่วงต้นเรื่องที่แคตนิสและพีต้าออกเดินสายพบกับประชาชนเขตต่าง ๆ ในฐานะตัวแทนของรัฐ แม้จะเป็นสัญญาณที่มีความเสี่ยงอันตรายในการนำมาใช้ เช่น ฉากการเย็บเยียนประชาชนในเขตที่ 11 ประชาชนคนหนึ่งถูกผู้คุมกุสสังหารต่อหน้าต่อตาแคตนิส พีต้า และประชาชนทุกคน เนื่องจากเขาเป็นผู้ที่ชูสามนิ้วสมกับการผิวกปาก ซึ่งเป็นอีกหนึ่งสัญญาณการต่อต้าน และขัดขืนอำนาจรัฐของประชาชนขึ้นเป็นคนแรกนั่นเอง

ภาพที่ 4.9: ฉากการชุมนุมที่นำไปสู่การลงโทษ



ที่มา: Lawrence, F. (2013). *The hunger games: Catching fire* [Motion Picture]. United States: Lionsgates.

ในการเลือกสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ที่ใช้ในแต่ละครั้ง ทั้งการชุมนุมนี้วนก็มีอากังขณ์ นั้นถือว่าการแสดงการต่อต้านอำนาจรัฐอย่างสงบเพื่อให้รัฐได้เห็น การแสดงออกของประชาชนในแต่ละเขตมีความเห็นในลักษณะไหนสำหรับการต่อต้านอำนาจรัฐ ดึงนักสัญวิทยาชาวอิตาเลียนอย่าง เอโก (Eco, 1984) เชื่อว่าความหมายต่าง ๆ ไม่ได้เป็นในลักษณะปิดหรือตายตัวเสมอไป เนื่องจากเขาได้นำเสนอแนวคิดเรื่องตัวบทที่เปิด (The Open Work) โดยอธิบายว่า การเสพชิ้นงานศิลปะในแบบก่อนมักจะมีลักษณะที่ค่อนข้างเป็นในลักษณะปิด คือ มีคำตอบมีความหมายตายตัว เหมือนการท่องจำจากพจนานุกรมหรือพระคัมภีร์ แต่ในปัจจุบันการสร้างหรือเสพงานศิลปะต่าง ๆ ไม่ได้เป็นเช่นนั้นแล้ว แต่มีแนวโน้มที่จะเปิดโอกาสให้สามารถตีความได้หลากหลาย (Multi-interpretability) เช่น การชุมนุมนี้วนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ถ้าหากเราตีความหมายตามหนังสือก็จะตีความได้ว่า ขอบคุณ ชื่นชม และกล่าวบอกลาคนที่รัก แต่ผู้ชมในประเทศไทยบางคนเมื่อชมภาพยนตร์แล้วอาจตีความได้ว่าการชุมนุมนี้วนหมายถึงชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ เป็นต้นสาเหตุที่เอโกเชื่อว่าความหมายต่าง ๆ ไม่ได้ตายตัว และสามารถตีความออกไปได้แตกต่างหลากหลายก็เพราะเขาเชื่อในศักยภาพของผู้รับสารว่า เป็นผู้รับสารแบบเชิงรุก (Active Audience) กล่าวคือเป็นผู้รับสารที่สามารถสร้างโลกความหมายอันเป็นไปได้หลากหลาย (Possible Worlds) พร้อมย้ำว่าแม้การให้หรือตีความหมายเช่นนี้อาจจะนำไปสู่การถอดรหัสที่คลาดเคลื่อนได้ แต่ก็ไม่จำเป็นเสมอไปที่ความหมายจะต้องเหมือนกันกับผู้ส่งสารได้กำหนดเอาไว้ในขั้นตอนของการผลิต

ซึ่งจากข้อมูลของการกล่าวถึงความหมายของสัญลักษณ์แล้ว สิ่งสำคัญต่อมาที่จำเป็นจะต้องพูดถึงก็คือความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญลักษณ์และความหมายของสัญลักษณ์ โดยโซซูร์ (Saussure, 1974)

ได้กล่าวว่า กระบวนการสร้างความหมายจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อมีตัวอ้างอิง (Reference) เท่านั้น โดยประกอบไปด้วยรูปสัญลักษณ์ และความหมายสัญลักษณ์ ดังภาพยนตร์ชุด Hunger Games ที่มีการแสดงออกถึงการต่อต้านอำนาจของรัฐโดยการใส่ชุดแต่งงานของแคตนิส เป็นชุดที่มีลักษณะเหมือนนกมือกกิงเจย์ ซึ่งนกมือกกิงเจย์จัดว่าเป็นสัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทนของกลุ่มกบฏในช่วงระยะเวลานั้น และเข็มกลัดนกมือกกิงเจย์ที่นำมาใช้เพื่อแสดงถึงการต่อต้านและขัดขืนอำนาจรัฐ ทั้งในรูปแบบที่แอบซ่อน เช่น การฉีดยา ฟันสีตามฝาผนัง หรือรูปแบบที่เปิดเผย อย่างการชูป้ายสัญลักษณ์นกมือกกิงเจย์ และฉากการชูสามนิ้วผสมกับการผิวกาย ซึ่งเป็นอีกหนึ่งสัญลักษณ์การต่อต้านและขัดขืนอำนาจรัฐ

จากการเลือกสัญลักษณ์ที่ใช้ในแต่ละครั้ง ทั้งการชูสามนิ้ว นกมือกกิงเจย์ จัดเป็นการแสดงรูปแบบของกระบวนการสร้างความหมาย ดัง โซซูร์ (Saussure, 1974) ได้กล่าวว่า กระบวนการสร้างความหมายสามารถเกิดขึ้นได้จากหลากหลายวิธีการ 4 รูปแบบ ได้แก่ การเทียบเคียงเชิงโครงสร้าง (Structural Comparison) คือ รูปแบบของกระบวนการสร้างความหมายที่อาศัยการเทียบเคียงสัญลักษณ์ตัวหนึ่งกับสัญลักษณ์ตัวอื่น ๆ เพื่อการสื่อสารความหมาย เช่น หากเราต้องการที่จะเข้าใจความหมายของคำว่า ชนชั้นสูง เราก็ต้องเทียบเคียงคำนี้กับคำอื่น ๆ ที่ใกล้เคียง เช่น ชนชั้นกลาง ชนชั้นล่าง ชนชั้นแรงงาน การเปรียบเทียบความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) คือ รูปแบบของกระบวนการสร้างความหมายที่อาศัยการจับคู่ความสัมพันธ์ของความหมายชนิดตรงกันข้ามเอามาเทียบเคียงกัน ซึ่งเป็นรูปแบบการสร้างความหมายที่ง่ายและชัดเจนที่สุด เช่น หากเราต้องการที่จะเข้าใจความหมายของคำว่า คนรวย เราก็ต้องดูความสัมพันธ์กับคำว่า คนจน เป็นต้น ซึ่งกระบวนการสร้างความหมายรูปแบบนี้นั้นเองที่เหล่านักทฤษฎีวิพากษ์อย่างเช่น บาร์ต (Barthes, 1957) นำไปขยายเพิ่มเติมว่าเป็นแหล่งการจัดระบบสัญลักษณ์แบบความสัมพันธ์แทนที่ (Paradigmatic) เป็นชุดสัญลักษณ์ที่ถูกจัดให้อยู่ในหมวดหมู่เดียวกัน เช่น พระเอก ก็จะมีหลากหลายตัวเลือก เช่น พระเอกแสนรวย พระเอกที่เก่งกาจ หรือพระเอกที่มีคุณธรรม เป็นต้น ในขณะที่เดียวกันความสัมพันธ์แบบประโยค (Syntagmatic) เป็นการเชื่อมโยงชุดสัญลักษณ์หรือประสานความสัมพันธ์เข้าด้วยกัน เช่น จัดวางพระเอกให้เข้ากับนางเอก และจัดวางองค์ประกอบว่าใครจะปรากฏตัวก่อนหรือหลัง เป็นต้น

2) กลยุทธ์การเลือกนำสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ชุด Hunger Games เพื่อไปสื่อสารในโลกจริง

ซึ่งจะเห็นได้ว่า ในปัจจุบันได้มีการเลือกใช้สัญลักษณ์ในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ที่ถูกนำไปใช้ในความหมายเชิงการต่อต้านและขัดขืนอำนาจรัฐ คือ สัญลักษณ์การชูสามนิ้ว เนื่องจากเหตุผลด้านความง่ายและความสะดวกในการใช้ สัญลักษณ์เข็มกลัดนกมือกกิงเจย์นั้นผู้ใช้จำเป็นต้องมีเข็มกลัดจริง ๆ หรืออย่างน้อยก็ต้องมีการวาดเขียนสัญลักษณ์ลงในวัสดุหนึ่ง ในขณะที่สัญลักษณ์การผิวกายเป็นทำนอง ผู้ใช้ก็จำเป็นต้องมีทักษะในการผิวกายเป็นทำนองได้เหมือนตัวละครในภาพยนตร์ กล่าวคือ ทั้งสองสัญลักษณ์นั้นมีเงื่อนไขที่ต้องอาศัยทักษะหรือทรัพยากร เช่น เงินในการซื้อ ถึงจะสามารถใช้ได้

อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อเปรียบเทียบกับสัญญาการชูสามนิ้วแล้ว สัญญานี้มีเงื่อนไขที่ง่ายกว่ามาก โดยมีเงื่อนไขเพียงแค่นี้ ผู้ใช้ ชูนิ้วชี้ นิ้วกลาง และนิ้วนางขึ้นฟ้าพร้อมกัน ก็ประกอบเป็นสัญญาการชูสามนิ้วได้แล้ว ไม่จำเป็นจะต้องใช้ทักษะหรือวัตถุดิบพิเศษอันใด นอกจากนี้ผู้ใช้หรือผู้ถูกใช้จะต้องเข้าใจถึงความหมายของสัญญา หรือจากการตกลงกัน การใช้สามนิ้ว ยังไม่ใช่สิ่งใหม่สำหรับประชาชน ที่ได้รับการศึกษา เนื่องจากสัญญาดังกล่าวนั้นมีตัวตนอยู่ในตำราเรียน เช่น ในวิชาลูกเสือ เนตรนารี เป็นต้น การชูสามนิ้วจึงเป็นสัญญาที่สามารถนำมาใช้และเลียนแบบได้ง่ายกว่าสัญญาอื่น ๆ เช่น ใน การแสดงสัญลักษณ์การต่อต้านอำนาจรัฐของหัวหน้าพรรคอนาคตใหม่ ซึ่งทำหน้าที่เป็นคู่แข่งคนสำคัญในการเลือกตั้งปี พ.ศ. 2562 ของพรรคพลังประชารัฐ ที่มีผู้นำและสมาชิกเป็นคณะรัฐบาลที่ทำการรัฐประหารในปี พ.ศ. 2557 พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา และภายหลังยังเป็นกำลังสำคัญในหน้าที่พรรคฝ่ายค้านในรัฐบาลอีกด้วย เขาได้เดินทางไปพบเจ้าหน้าที่เพื่อรับการแจ้งข้อกล่าวหา ได้ทำการชูสามนิ้วให้กับประชาชนและสื่อมวลชนในระหว่างการเดินทาง เพื่อแสดงออกถึงสัญญาการต่อต้านขัดขืนความไม่เป็นธรรม

ภาพที่ 4.10: การชูสามนิ้วในสังคมไทย



ที่มา: “ธนาธร” ชู สามนิ้ว เดินเข้า สน.ปทุมวัน ไร้ปากคำ แฟนคลับให้แห่ล้อมเพียบ. (2562). *มติชนออนไลน์*. สืบค้นจาก https://www.matichon.co.th/politics/news_1439753.

นอกจากนี้จะเห็นได้ว่า การใช้สัญญาการชูสามนิ้วยังมีความสะดวกสบายในการหลบซ่อนของสัญญาเพื่อไม่ให้ตนถูกเป็นเป้าหมายที่รัฐจะเข้าจับกุมได้ด้วยแม้แต่การนำสัญญาสามนิ้วไปใช้ในบริบทที่คล้ายคลึงกัน แต่ต่างประเทศหรือต่างยุคสมัย ก็สามารถทำให้ความหมายเปลี่ยนแปลงไปได้

เช่นเดียวกัน เช่น การชูสามนิ้วในประเทศไทยช่วงปี พ.ศ. 2557 นั้น มีความหมายว่า เสรีภาพ ความเสมอภาค และภราดรภาพ ซึ่งถูกยืมมาจากการปฏิวัติฝรั่งเศสในปี ค.ศ. 1789 แต่การใช้สามนิ้วในประเทศไทยช่วงปี พ.ศ. 2561 นั้นกลับมีความหมายว่า เลือกลงในปีนี้เผด็จการจงพินาศ และประชาธิปไตยจงเจริญ ซึ่งที่มาของความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปดังกล่าวก็เพราะกาลเวลาที่ทำให้บริบทเปลี่ยนแปลงไป ในปี 2557 เป็นช่วงที่กลุ่มผู้ชุมนุมนั้นใช้สัญญาณเพื่อจุดประสงค์ในการต่อต้านการรัฐประหาร แต่ในปี 2561 ซึ่งเป็นปีที่รัฐบาลเคยสัญญาว่าจะมีการจัดการเลือกตั้ง ความหมายของสัญญาณจึงเปลี่ยนแปลงไปเพื่อต่อย้ำและกดดันให้มีการกระทำจัดการเลือกตั้งดังกล่าวเกิดขึ้นจริง ดังนั้นความหมายดังกล่าวมักจะขึ้นอยู่กับบริบทที่ถูกนำไปใช้ทั้งเวลา สถานที่ และกลุ่มคนที่ใช้ สอดคล้องกับกระบวนการสร้างความหมายในแบบความสัมพันธ์ของตัวบทกับบริบท ดังที่ โซซูร์ (Saussure, 1974) ได้กล่าวไว้ ซึ่งจากการนำรูปแบบของกระบวนการสร้างความหมายทำให้เกิดความเข้าใจกับความหมายของสัญญาณ ความสัมพันธ์ และกระบวนการสร้างความหมายให้สามารถแสดงออกได้อย่างไม่ผิดกฎของรัฐได้

3) สัญญาณการชูสามนิ้วผ่านวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม

การแสดงสัญญาณในโลกแห่งความเป็นจริง แม้ว่าภาพยนตร์ชุด Hunger Games จะได้เสร็จสิ้นไปแล้ว สัญญาณดังกล่าวก็ยังคงถูกนำมาใช้ให้ประชาชนหรือพลเมืองได้เห็นอย่างต่อเนื่อง แต่ไม่ได้เห็นจากภาพยนตร์ หรือเหตุการณ์ เช่น เหตุการณ์การชุมนุม หรือการประท้วงโดยตรง แต่เห็นผ่านจากสื่อต่าง ๆ เช่น จากการรายงานข่าวบนโทรทัศน์ บนเว็บไซต์สำนักข่าวในอินเทอร์เน็ต และที่สำคัญคือเห็นจากสื่อสังคมออนไลน์ เช่นบนสื่อสังคมออนไลน์อย่างทวิตเตอร์ ดังนั้นผู้ที่ไม่ได้รู้จักหรือชมภาพยนตร์ชุด Hunger Games แต่มีความเห็นด้วยต่อความหมายของสัญญาณการชูสามนิ้ว ซึ่งมีความหมายไปในเชิงการต่อต้านและขัดขืนอำนาจ ก็จะมีความรู้สึกเห็นด้วย อยากที่จะมีส่วนร่วมในการแสดงออกสัญญาณดังกล่าว ซึ่งเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านสื่อขนาดใหญ่ เพราะในโลกปัจจุบัน สื่อโลกอินเทอร์เน็ต ทำให้เราสามารถรับรู้และทันข่าวเหตุการณ์ได้ภายในระยะเวลาอันสั้น ในขณะเดียวกันสื่อใหม่อย่างสื่อสังคมออนไลน์ก็เป็นสื่อยุคใหม่ที่มีการเปิด และกระตุ้นการมีส่วนร่วมผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ที่แตกต่างกันไปแต่ละสื่อ เช่น Facebook ก็จะมีการกดไลก์ การคอมเมนต์ หรือการแชร์ หรือ Twitter ในภายหลังสัญญาณการชูสามนิ้ว จึงได้ถูกนำไปใช้เป็นแฮชแท็ก ซึ่งเป็นลูกเล่นของสื่อสังคมออนไลน์ที่กระตุ้นให้ประชาชนหรือสมาชิกในทวิตเตอร์สามารถที่จะมีส่วนร่วมในการพูดถึงประเด็นสามนิ้วได้ ด้วยการใช้แฮชแท็ก อย่างเช่น #สามนิ้ว การชูสามนิ้วในบางครั้งยังถูกลดคำให้กลายเป็นการพิมพ์เพียงว่า .lll. เพื่อความสะดวกสบาย และรวดเร็วในการพิมพ์ ในขณะที่ยังคงเป็นสัญญาณที่สื่อถึงการชูสามนิ้ว

ภาพที่ 4.11: การชูสามนิ้วโลกสื่อสารออนไลน์



ที่มา: Bunchanan, J. (2019). *Democracy invade .III.* สืบค้นจาก

<https://twitter.com/JBuchananBKK/status/1120234801280106501>.

ปรากฏการณ์ดังกล่าว ยังสอดคล้องกับองค์ประกอบของวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมดังที่ เจนคินส์ (Jenkins, 2006) ได้กล่าวไว้ ดังนี้

1) เป็นวัฒนธรรมที่มีข้อจำกัดน้อยทั้งด้านการแสดงออกทางศิลปะ หรือการมีส่วนร่วมของบุคคล คือ ปรากฏการณ์ดังกล่าวประชาชนยังมีความสามารถที่จะแสดงออกและมีส่วนร่วมได้ สามารถทวิต (Tweet) ข้อความลงบนทวิตเตอร์ได้

2) เป็นวัฒนธรรมที่สนับสนุนการสร้างและเผยแพร่การสร้างสรรค์ผลงานจากคนหนึ่งสู่ผู้อื่น คือ การที่ผู้รู้สึกร่วมกับประเด็นการชูสามนิ้ว จะทำการเผยแพร่ผลงานของผู้อื่นต่อไป โดยการรีทวิต (Retweet) ซึ่งเป็นการนำข้อความที่ผู้อื่นสร้างสรรค์ไปเผยแพร่ในพื้นที่ของตนเองต่อไป

3) เป็นวัฒนธรรมที่มีการถ่ายทอดความรู้จากผู้เชี่ยวชาญให้กับผู้ที่ริเริ่มใหม่ อย่างไรก็ตามเป็นทางการ คือ การสร้างแฮชแท็ก (Hashtag) เพื่อให้คนอื่นนำแฮชแท็ก ซึ่งกล่าวถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการชูสามนิ้วของตนเองไปใช้ต่อ

4) เป็นวัฒนธรรมที่สมาชิกเชื่อว่า การมีส่วนร่วมของพวกเขา นั้น มีความหมายและมีคุณค่า คือ ปรากฏการณ์ที่กลุ่มคนผู้นำการชูสามนิ้วมาใช้ อย่างต่อเนื่อง และยังมีผู้มีส่วนร่วมโดยการใช้แฮชแท็กและรีทวีตอย่างต่อเนื่อง แสดงให้เห็นว่า กลุ่มคนดังกล่าวเชื่อว่า การแสดงออกของพวกเขา จะส่งผลทำให้เหตุการณ์ต่าง ๆ คลี่คลายไปในทางที่ดีขึ้นในที่สุด

5) เป็นวัฒนธรรมที่สมาชิกให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างตัวเขาและผู้อื่นในสังคมนั้น กล่าวคืออย่างน้อยสมาชิกนั้นให้ความสำคัญกับความเห็นของผู้อื่นที่จะมีต่อผลงานที่ตนเองสร้างขึ้นมา คือปรากฏการณ์ที่กลุ่มคนสมาชิกดังกล่าวให้ความสำคัญกับความเห็นของผู้อื่นที่แสดงความคิดเห็นในทวีตข้อความของตนเอง

จากการวิเคราะห์การนำสัญญาณที่ใช้ในภาพยนตร์ชุด Hunger Games เข้าสู่โลกความจริง สามารถแบ่งได้สัญญาณที่ใช้เพื่อการต่อต้านและขัดขึ้นอำนาจในโลกจริง ดังตารางที่ 4.1 และ ความหมายที่เปลี่ยนไปในตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.1: แสดงการนำสัญญาณไปใช้เพื่อการต่อต้านและขัดขึ้นอำนาจในโลกจริง

สัญญาณ	ที่มาของสัญญาณ	รูปลักษณะของสัญญาณ	ความหมายของสัญญาณในโลกภาพยนตร์	ความหมายของสัญญาณในโลกจริง
เข็มกลัดมือกิ้งเจย์	เป็นเข็มกลัดที่แคทนิสติดตัว	รูปนกมือกิ้งเจย์คาบลูกธนูเอาไว้ในปาก	ตัวแทนของแคทนิส สัญญาณของกลุ่มผู้ต่อต้าน	ไม่ปรากฏ
ชูสามนิ้ว	เป็นสัญญาณประจำเขต 12	ผู้ใช้จุมพิตที่นิ้วสามนิ้วได้แก่ นิ้วชี้ นิ้วกลาง และนิ้วนาง จากนั้นก็จะชูขึ้นฟ้า	การขอขอบคุณ ชื่นชม และบอกลาคนที่รัก	การต่อต้านอำนาจรัฐ ความอยู่ดีธรรม

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.1 (ต่อ): แสดงการนำสัญญาณไปใช้เพื่อการต่อต้านและขัดขวางอำนาจในโลกจริง

สัญญาณ	ที่มาของสัญญาณ	รูปลักษณะ ของสัญญาณ	ความหมาย ของสัญญาณ ในโลกภาพยนตร์	ความหมาย ของสัญญาณ ในโลกจริง
การฉีดยา เป็นทำนอง	เป็นสัญญาณที่ ประชาชนเขต 11 ใช้ในการสื่อสาร กันโดยไม่ให้ผู้คุม กฎหมายหรือรัฐล่วงรู้	ผู้ใช้จะฉีดยาเป็น ทำนองให้หนักมี อากิ่งเจย์ที่อยู่ใกล้ เลียนแบบเสียงร้อง ตามกันไปเรื่อย ๆ	การส่งสัญญาณให้ อีกฝ่ายทราบว่า ตนเองปลอดภัย จากอันตราย	ไม่ปรากฏ
การพนสีหรือ ขีดเขียนรูปภาพ หรือตัว อักษรบนผนัง กำแพง	ประชาชนหรือ กลุ่มผู้ต่อต้านมี การพนสีเป็น รูปม้อกกิ่งเจย์ หรือคำและ ประโยคต่าง ๆ ในเชิงต่อต้าน	ขึ้นอยู่กับคำ หรือสัญญาณที่พน	การต่อต้านและขัด ขวางอำนาจรัฐ กลุ่มกบฏ	ขึ้นกับสัญญาณ ที่พน

ตารางที่ 4.2: แสดงความหมายของสัญญาณการชูสามนิ้วที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบท

บริบท	ความหมาย	ท่าทางพิเศษ
สังคมชาวเซอร์เบีย และยุโรปกลาง	พระบิดา พระบุตร พระจิต	ใช้นิ้วโป้ง นิ้วกลาง และนิ้วชี้ ชู ขณะที่นิ้วนางและนิ้วก้อย หุบลง
ปฏิวัติฝรั่งเศส 1789	เสรีภาพ ความเสมอภาค ภราดรภาพ	-

(ตารางมีต่อ)

ตารางที่ 4.2 (ต่อ): แสดงความหมายของสัญลักษณ์การชูสามนิ้วที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบท

บริบท	ความหมาย	ท่าทางพิเศษ
สังคมชาวอเมริกัน	โอเค	ใช้นิ้วกลางกับนิ้วชี้ประสานกัน เป็นรูปวงกลม
กลุ่มเคลื่อนไหวชาวซิชิลี	ความอุดมสมบูรณ์	ทั้งสามนิ้วเป็นตัวแทนขาทั้ง สามของสัญลักษณ์โบราณ ที่ล้อมรอบหัวของเมดูซ่าสัตว์ ในตำนานกรีก
ลูกเสือ เนตรนารี	ข้าจะจงรักภักดีต่อชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ข้าจะช่วยเหลือผู้อื่นทุกเมื่อ ข้าจะปฏิบัติตามกฎของลูกเสือ	การใช้สามนิ้วแตะที่ปลาย หมวก
การประชุมต่อต้านรัฐประหาร ประเทศไทยปี 2557	เสรีภาพ ความเสมอภาค ภราดรภาพ และการขัดขืนอำนาจการ จับกุมของรัฐ	ใช้มือปิดปาก
กลุ่มผู้ต่อต้านรัฐบาลชินวัตร	โกงข้าว ล้มเจ้า เผาเมือง	-
การชูสามนิ้วประเทศไทย ปี 2561	การต่อต้านอำนาจรัฐ/ ความยุติธรรม	-

การวิจัย เรื่อง ภาพตัวแทนการใช้อำนาจของรัฐ การต่อต้านชัดเจน และบทบาทเชิงวิพากษ์ สังคมในภาพยนตร์ชุด Hunger Games เพื่อวิเคราะห์ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอการใช้อำนาจของรัฐที่จะทำให้ประชาชนยอมทำตาม วิเคราะห์ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอวิธีและลักษณะในการต่อต้านและชัดเจนอำนาจของประชาชนในภาพยนตร์ชุดเรื่อง Hunger Games และวิเคราะห์สัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่อง Hunger Games ที่ได้ถูกผู้ชมนำไปใช้แสดงการต่อต้านชัดเจนอำนาจรัฐ ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อความ (Textual Analysis) ซึ่งในฉบับงานวิจัยครั้งนี้ คือ ภาพยนตร์แฟรนไชส์ The Hunger Games ร่วมกับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาวิเคราะห์ข้อความ (Textual Analysis) จากภาพยนตร์ชุด Hunger Games ได้ผลสรุปตามคำถามการวิจัย ดังนี้

5.1.1 ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอการใช้อำนาจของรัฐที่จะทำให้ประชาชนยอมทำตามในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ผู้วิจัยพบว่าภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอการใช้อำนาจของรัฐที่จะทำให้ประชาชนยอมทำตามมีด้วยกัน 4 ประการ ได้แก่

1) การสร้างวินัยผ่านพิธีกรรมที่มีเหตุผล (Rationality) หมายถึงกระบวนการแอบแฝงความรุนแรงโดยตรงอย่างเช่นการจับประชาชนกลุ่มหนึ่งมาประหารชีวิตทันที ด้วยการใช้ประเพณีฮังเกอร์เกมร่วมกับปฏิบัติการเรื่องของความหวังเพื่อให้กลไกในการสร้างวินัยมีเหตุผล ทำให้ประชาชนรู้สึกถึงความผิดไม่ได้อยู่ที่รัฐ แต่อยู่ที่เรื่องของโชคและดวง และยังมีหวังสำหรับประชาชนบางกลุ่มที่จะใช้พิธีกรรมเป็นเครื่องมือเพื่อยกระดับฐานะของตนเอง

2) การสร้างวินัยผ่านการทำให้ตกอยู่ภายใต้การจ้องมอง (Gaze) หมายถึงกระบวนการที่ทำให้ประชาชนทุกคนไม่ว่าจะที่อยู่ไหนในเขต ผู้เข้าแข่งขัน หรือกระทั่งผู้ชนะฮังเกอร์เกม ต่างตกอยู่ภายใต้ความรู้สึกว่ากำลังถูกจ้องมอง และสามารถที่จะถูกลงโทษอย่างไม่มีการขู่ได้ตลอดเวลาโดยไม่จำเป็นจะต้องผ่านพิธีกรรมหรือกระบวนการยุติธรรม ด้วยวิธีการจ้องมองที่ไม่มีที่สิ้นสุด และมีความซ่อนเร้น ทำให้ประชาชนตกต้องตกอยู่ภายใต้สภาวะจำยอม ใช้ชีวิตไปเพียงแค่ว่าเอาชีวิตรอดไปวัน

3) การสร้างวินัยผ่านการใช้อำนาจชีวะ (Bio-power) หมายถึงการควบคุมร่างกายของประชาชนด้วยการควบคุมทำให้ลดความเป็นตัวตนของประชาชนแต่ละคนลง จนเกิดการยอมตาม (Docile) ทั้งในแง่ประชากร เช่น การบังคับให้ทั้งเขตใดเขตหนึ่งทำอาชีพเพียงอาชีพเดียวเพื่อให้

ประชาชนเกิดความซึมเศร้าทั้งทางจิตใจและร่างกายตามแนวคิดเรื่อง Division of Labour ของ Karl Max การอบรมขัดเกลาจนทำให้ร่างกายของประชาชนกลายเป็นร่างกายที่ยอมทำตาม เพราะเชื่อว่า กระบวนการฮังเกอร์เกมเป็นสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับพวกเขา หรือการสร้างวินัยผ่านการบังคับด้านการ เสื้อผ้า หน้าตา และการแต่งกาย

4) การสร้างวินัยผ่านการใช้อำนาจในการควบคุมบังคับชนชั้นล่าง และการยอมรับการปกครองอย่างยินยอมพร้อมใจ (Coercion vs. Consent) ภาพยนตร์ยังได้ตอกย้ำให้เห็นถึงการใช้อำนาจของรัฐในรูปแบบของการสร้างวินัย (Disciplinary Power) ของรัฐที่มีต่อประชาชน จนทำให้ประชาชนเกิดความรู้สึกกลัวตามและเชื่อ (Docile) เปรียบเป็นกลไกการปราบปรามที่จะทำให้กลุ่มผู้ปกครองสามารถใช้อำนาจหรือกำลังในการควบคุมชนชั้นล่าง (Coercion) กับกลไกทางอุดมการณ์ที่จะทำให้คนชนชั้นล่างยอมรับการปกครองอย่างยินยอมพร้อมใจ (Consent)

5.1.2 ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอวิธีและลักษณะในการต่อต้านและขัดขืนอำนาจของประชาชนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ผู้วิจัยพบว่า ประชาชนมีวิธีในการต่อต้านขัดขืน 2 รูปแบบ ดังนี้

1) การต่อต้านและขัดขืนอำนาจผ่านสัญญาในรูปแบบที่แอบซ่อน สัญญาดังกล่าวได้แก่ สัญญานกมือกิ้งเกย์ นกที่เกิดขึ้นมาจากการทดลองที่ล้มเหลวของรัฐ และพัฒนาขึ้นมาเป็นสัญญาซึ่งเป็นตัวแทนของกลุ่มกบฏในท้ายที่สุด สัญญาการชูสามนิ้ว ซึ่งแรกเริ่มเป็นสัญญาที่ใช้กันภายในเพียงกลุ่มประชาชนเขต 12 แต่ในภายหลังถูกนำไปใช้ในเขตอื่น ๆ ทั่วทั้งพาเน็ม และกลายเป็นสัญญาที่สื่อถึงการต่อต้านและขัดขืนอำนาจในที่สุด

2) การต่อต้านและขัดขืนอำนาจผ่านสัญญาในรูปแบบที่เปิดเผยม สัญญาดังกล่าว ได้แก่ การเดินกลุ่มประท้วงชูป้ายนกมือกิ้งเกย์ รวมไปถึงการตัดชุดของแคทนิสระหว่างช่วงสัมภาษณ์สื่อ ถ่ายทอดสดทั่วทั้งพาเน็ม ให้เขาผลาญชุดแต่งงานตามที่รัฐต้องการ ให้กลายเป็นนกมือกิ้งเกย์ สัญญาแห่งการต่อต้านเสียแทน รวมไปถึงภาพยนตร์ชวนเชื่อของกลุ่มต่อต้านที่โจมตีภาพลักษณ์ของรัฐ 3 สัญญาในภาพยนตร์ชุดเรื่อง Hunger Games ที่ได้ถูกผู้ชมนำไปใช้แสดงการต่อต้านขัดขืนอำนาจรัฐ ผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์และโลกแห่งความจริงมีความแตกต่างกัน เนื่องจากโลกแห่งความจริงมีข้อจำกัดและเงื่อนไขในการเลือกใช้สัญญาจากภาพยนตร์สู่โลกจริง สัญญาในการต่อต้านและขัดขืนอำนาจบางอย่างในภาพยนตร์ เช่น สัญญานกมือกิ้งเกย์ การฉีกปาก หรือกระทั่งการพนสี ซิดเซียน รูปภาพบนผนังกำแพง มีเงื่อนไขที่ต้องใช้เวลา และทักษะในการแสดงออก จึงมีเพียงแค่สัญญาการชูสามนิ้วที่สามารถกระทำได้โดยทันทีเท่านั้น ที่ถูกนำไปใช้ในโลกลงความจริง

นอกจากนี้แล้ว การต่อต้านและขัดขืนโดยตรงอย่าง เช่น โฆษณาชวนเชื่อนั้นมีข้อจำกัดในการกระทำได้ในโลกจริง การต่อต้านและขัดขืนอำนาจจึงถูกถ่ายทอดออกมาในรูปแบบที่แอบแฝง เช่น การตุ๋นตลกล้อเลียนการชูสามนิ้ว นอกจากนี้แล้ว สัญญาทั้งในภาพยนตร์และในโลกจริงยังมีการ

เคลื่อนไหวทางด้านความหมายอยู่ตลอดเวลา เช่น การชูสามนิ้วในภาพยนตร์หมายถึง ขอบคุณ สรรเสริญ และบอกลาคนที่รัก แต่ในบริบทสังคมชาวเซอร์เบียและยุโรปกลาง จะหมายถึง พระบิดา พระบุตร และพระจิต แม้กระทั่งในสังคมปัจจุบันภายหลังจากที่ภาพยนตร์ชุด Hunger Games ได้ฉาย และประชาชนในโลกจริงได้นำสัญลักษณ์จากในภาพยนตร์มาใช้แล้ว สัญลักษณ์ก็ยังคงมีการเคลื่อนไหวทางด้านความหมาย เช่น ในช่วงการประชุมต่อหน้ารัฐประหารประเทศไทยปี 2557 มีความหมายว่า เสรีภาพ ความเสมอภาค และภราดรภาพ ในขณะที่การชูสามนิ้วในปี 2561 หมายถึง เลือกลงในปีนี้ เผด็จการ จงพินาศ และประชาธิปไตยจงเจริญ ไม่ใช่เพียงแค่ว่าความหมายของสัญลักษณ์เท่านั้นที่เคลื่อนไหว แต่ยังมี การเพิ่มเติมท่าทางเพื่อเพิ่มความหมายเข้าไปในสัญลักษณ์ เช่น การชูสามนิ้วพร้อมกับการปิดปาก เพื่อสื่อถึง เสรีภาพ ความเสมอภาค ภราดรภาพ และการขัดขืนอำนาจการจับกุมของรัฐ

5.1.3 สัญลักษณ์ในภาพยนตร์ชุดเรื่อง Hunger Games ที่ได้ถูกผู้ชมนำไปใช้แสดงการต่อต้าน ขัดขืนอำนาจรัฐ ผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์และโลกแห่งความจริงมีความแตกต่างกัน เนื่องจากโลกแห่งความจริงมีข้อจำกัดและเงื่อนไขในการเลือกใช้สัญลักษณ์จากภาพยนตร์สู่โลกจริง สัญลักษณ์ในการต่อต้าน และขัดขืนอำนาจบางอย่างในภาพยนตร์ เช่น สัญลักษณ์มือกิ้งกิ้งเจย์ การผิวกา หรือกระทั่งการพนัสนิชาติเขียนรูปภาพบนผนังกำแพง มีเงื่อนไขที่ต้องใช้เวลาและทักษะในการฝึกฝนเพื่อแสดงออก จึงมีเพียงแค่นิสัญลักษณ์การชูสามนิ้วที่สามารถกระทำได้โดยสะดวกเท่านั้นที่ถูกนำไปใช้ในโลกลงความจริง การแสดงสัญลักษณ์ในโลกแห่งความเป็นจริง ถึงภาพยนตร์ชุด Hunger Games จะได้จบแล้ว แต่วัฒนธรรมการมีส่วนร่วมของประชาชนยังเห็นได้อย่างชัดเจน โดยผ่านสื่อใหม่บนโลกอินเทอร์เน็ต ทำให้แม้แต่ผู้ที่ไม่เคยชมภาพยนตร์ชุด Hunger Games มาก่อน แต่มีความรู้สึกเห็นด้วย และมีส่วนร่วมเกี่ยวกับความหมายของสัญลักษณ์ดังกล่าว ก็อยากที่จะมีส่วนร่วมในการใช้สัญลักษณ์ดังกล่าวด้วย เช่นกัน อย่างเช่น ทวิตเตอร์ ด้วยการสร้างทวิตข้อความเกี่ยวกับการชูสามนิ้ว การนำข้อความเกี่ยวกับการชูสามนิ้วของผู้อื่นไปเผยแพร่ต่อผ่านการทวิต และการสร้างแฮชแท็กหรือข้อความเฉพาะเพื่อให้ผู้อื่นนำไปใช้พูดถึงประเด็นการชูสามนิ้วต่อไป เช่น #สามนิ้ว และ .III. เป็นต้น

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

5.2.1 ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอการใช้อำนาจของรัฐที่จะทำให้ประชาชนยอมทำตามใน แพรนไซส์ภาพยนตร์ Hunger Games ได้แก่ การสร้างวินัยผ่านพิธีกรรมที่มีเหตุผล (Rationality) เป็นการสร้างวินัยในฐานะประชาชนถือเป็นรากฐานที่สำคัญที่สุดในการดำรงไว้ซึ่งอำนาจของรัฐที่จะใช้ควบคุมและทำให้ประชาชนคล้อยตามหรือเชื่อ เนื่องจากประชาชนเป็นกลไกหลักในการขับเคลื่อน ประเทศพาเน็ม (Panem) ทั้งประเทศ และยังเป็นพื้นเพองสำคัญที่รัฐใช้ในการแสดงตัวตนของอำนาจ อีกด้วย ทว่าหากการสร้างวินัยดังกล่าวนั้นเกิดขึ้นเพียงจากแต่ความรุนแรง หรือกำลังผ่านอำนาจทางการทหาร การสร้างวินัยดังกล่าวก็จะทำให้เกิดการต่อต้านและขัดขืนรุนแรง และรวดเร็วมากขึ้นไม่

ยังยืน สอดคล้องกับแนวคิดการใช้อำนาจในการควบคุมบังคับชนชั้นล่าง และการยอมรับการปกครองอย่างยินยอมพร้อมใจของ กรีมซี (Gramsci, 1971 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) ซึ่งกล่าวว่ายังมีการใช้เครื่องมือที่มีความรุนแรงมากเท่าไร นอกจากจะได้ผลดีเพียงแค่ชั่วคราวแล้ว การต่อต้านและขัดขืนก็จะยิ่งรุนแรงมากขึ้นเท่านั้น ด้วยเหตุนี้เอง การสร้างวินัยของรัฐจึงถูกใช้ในรูปแบบที่แนบเนียน แอบแฝง เป็นขั้นตอนที่ผ่านพิธีกรรมหลายต่อหลายครั้ง จนเป็นเหมือนขนมประเพณีที่มีเหตุผล (Rationality) ยิ่งไปกว่านั้น คือ รัฐนอกจากจะทำให้พิธีกรรมดังกล่าว มีเหตุผลแล้ว ยังทำให้เป็นพิธีกรรมที่มีความหวัง หรือสร้างความหวังให้กับผู้ที่มีส่วนร่วมหรือผู้ที่รับรู้ในพิธีกรรม ซึ่งเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้พิธีกรรมสามารถถูกนำมาใช้ซ้ำแล้วซ้ำเล่า จนเกิดวินัยเป็นระยะเวลาหลายต่อหลายปีอีกด้วย

ผลการศึกษาภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอการใช้อำนาจของรัฐที่จะทำให้ประชาชนยอมทำตามในภาพยนตร์ชุด Hunger Games สอดคล้องกับงานวิจัยของ กรีมซี (Gramsci, 1971 อ้างใน (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) กล่าวว่า การต่อสู้ช่วงชิงทางวัฒนธรรมผ่านอุดมการณ์ ได้แก่ การใช้อำนาจในการควบคุมบังคับชนชั้นล่าง และการยอมรับการปกครองอย่างยินยอมพร้อมใจ (Coercion vs. Consent) เป็นกลไกการปราบปรามที่จะทำให้กลุ่มผู้ปกครองสามารถที่จะใช้อำนาจหรือกำลังในการควบคุมชนชั้นล่าง (Coercion) กับกลไกทางอุดมการณ์ที่จะทำให้คนชนชั้นล่างยอมรับการปกครองอย่างยินยอมพร้อมใจ (Consent) กรีมซี (Gramsci, 1971 อ้างใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) ได้กล่าวว่า หากพรรคการเมืองพรรคใดกระทำแต่สงครามแห่งการเคลื่อนไหวทางการเมือง (War of Movement) เพียงอย่างเดียว นอกจากที่จะประสบความสำเร็จได้ยากแล้ว ยังยากที่จะรักษาอำนาจที่ได้รับมา ดังนั้นก่อนที่จะมีการทำสงครามแห่งการเคลื่อนไหวทางการเมืองนั้น จึงต้องมีการทำสงครามแย่งชิง พื้นที่ทางความคิดของประชาชน และพื้นที่ทางวัฒนธรรมในสังคมก่อน และในทัศนะของ ฟูโก (Foucault, 1972) กล่าวว่า เป็นระบบและกระบวนการในการสร้างหรือผลิต (Constitute) เอกลักษณ์ (Identity) และความหมาย (Significance) ให้กับสรรพสิ่งต่าง ๆ ในสังคมที่ห่อหุ้มเราอยู่ ไม่ว่าจะเป็นความรู้ ความจริง อำนาจ หรือตัวตน วาทกรรมทำหน้าที่ในการตรึงสิ่งที่สร้างขึ้นให้ดำรงอยู่ต่อไปและเป็นที่ยอมรับของสังคมในวงกว้าง แต่ในขณะเดียวกันวาทกรรมก็เป็นสิ่งที่ทำหน้าที่ในการเก็บกด ปิดกั้นไม่ให้เอกลักษณ์และความหมายบางอย่างเกิดขึ้น (Subjugate) หรือไม่ก็ทำให้เอกลักษณ์และความหมายบางอย่างที่ดำรงอยู่ในสังคมเลื่อนหายไปพร้อม ๆ กันได้ด้วย (Displace)

และสอดคล้องกับภาพยนตร์เรื่อง What Happen to Monday 2017 ที่สมมุติปัญหาที่จะเกิดขึ้นในสังคมของโลกอนาคตจึงต้องมีการออกกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เพื่อรองรับจำนวนประชากรในโลก โดยหนังได้เล่าถึงโลกอนาคตที่ประชาชนล้นโลกจนทรัพยากรไม่เพียงพอต่อความต้องการ เคย์แมน (Glenn Close) จึงแก้ปัญหาด้วยการออกกฎให้ทุกคนครอบครัวยามีลูกได้เพียงหนึ่งคน หากใครฝ่าฝืนจะถูก

จับไปจำศีลแข่งแข่งเพื่อรอจนกว่าทรัพยากรในอนาคตจะเพียงพอ แต่มีครอบครัวหนึ่งคลอดลูกแฝดเจ็ดคนออกมา ทั้งหมดจึงต้องใช้ตัวคนเดียวกันเวลาออกนอกบ้าน (What Happen to Monday 2017 (“หนังโปรดของข้าพเจ้า”, 2560) ซึ่งก็ลักษณะเหมือนกับภาพยนตร์ชุด Hunger Games ที่ใช้กลไกและปฏิบัติการทางอำนาจรัฐอันซ่อนเร้นที่ถูกใช้ในการทำให้ประชาชนทำตาม (Docile) โดยใช้การสร้างวินัยผ่านพิธีกรรมที่มีเหตุผล (Rationality) เป็นการสร้างวินัยในฐานะประชาชนถือเป็นรากฐานที่สำคัญที่สุดในการดำรงไว้ซึ่งอำนาจของรัฐ ที่จะใช้ควบคุมและทำให้ประชาชนคล้อยตามหรือเชื่อ

และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อูสุมา สุขสวัสดิ์ (2560) เรื่อง รัฐกับศักยภาพของภาพยนตร์ ซึ่งได้กล่าวว่า ภาพยนตร์ถือเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรม เป็นภาพสะท้อนของวิถีชีวิต และทัศนคติของมนุษย์ สำหรับรัฐบาลในหลายประเทศเห็นว่า ภาพยนตร์สามารถชักชวนโลกทัศน์ หรืออุดมการณ์บางอย่างได้จึงถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการรณรงค์ สร้างค่านิยม และอุดมการณ์ทางการเมือง ในขณะที่ตัวรัฐเองก็มีความเกรงกลัวศักยภาพนี้ ถ้าตกไปอยู่ในอำนาจของคนที่ไม่เห็นต่าง ภาพยนตร์จึงเป็นงานศิลปะเพียงแขนงเดียวในปัจจุบัน ที่มีกฎหมายออกมาควบคุมจริงจัง ในประเทศไทยแม้ว่าพระราชบัญญัติฉบับใหม่จะมีการแบ่งเรตต์ตามอายุผู้ชมแล้วก็ตาม การห้ามฉาย หรือสั่งตัด ภาพยนตร์ยังคงอยู่ คนไทยมีความเคยชินจากการไม่ถนัดในการใช้เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นต่อต้านผู้มีอำนาจ มิได้มีความเข้าใจในเรื่องสิทธิและหน้าที่ในระบอบประชาธิปไตยอย่างแท้จริง ในยุคแห่งข้อมูลข่าวสารวิธีการควบคุมแบบเดิม ๆ เช่นนี้อาจทำไม่ได้เต็มที่ ชาวจริง ชาวเท็จ บางครั้งแทบจะแยกแยะไม่ออก การติดอาวุธทางปัญญาให้กับประชาชนย่อมน่าจะเป็นวิธีการที่มีผลดีมากกว่าการปกปิดข้อมูล ถ้าผู้มีอำนาจมีวิสัยทัศน์ที่คับแคบ ขาดขันติธรรมในการปกครอง ย่อมเป็นการยากที่จะเกิดการพัฒนาให้เกิดเป็นสังคมประชาธิปไตยที่แท้จริง และยังสอดคล้องกับภาพยนตร์เรื่อง The Lego Movie 2014 แอนิเมชันเรียกเสียงฮาที่ไม่น่าจะมียอดมากกว่าการผจญภัยของตัวต่อจัสตีเลียส แต่แท้จริงแล้วโลกของตัวต่อเลโก้เป็นโลกในอุดมคติที่ทุก ๆ อย่างได้ถูกตั้งระบบโดยผู้คุมอำนาจ ไล่ตั้งแต่การที่ประชากรเลโก้มีหน้าที่ที่ต้องทำเป็นกิจวัตร เพลงความสุขที่ตัวต่อทุกตัวพากันประสานเสียงปลุกใจ และคู่มือในการใช้ชีวิตที่ถูกเขียนมาเพื่อให้ทุกคนอยู่ในกรอบที่ถูกวางไว้

5.2.2 ภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอวิธีและลักษณะในการต่อต้านและขัดขืนอำนาจของประชาชนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games วิธีการที่ประชาชนใช้ในการต่อต้านและขัดขืน ซึ่งเป็นการต่อต้านและขัดขืนในรูปแบบที่แอบแฝง การต่อต้านและขัดขืนอำนาจ แบ่งได้เป็น 2 แบบ เป็นลักษณะแบบแอบแฝง เช่น การใช้สัญลักษณ์ การแสดงสัญลักษณ์ ส่วนแบบไม่แอบแฝง เช่น การออกมาชุมนุมต่อต้านบนสถานที่ต่าง ๆ ในการใช้รูปแบบที่แอบแฝงในภาพยนตร์ชุด Hunger Games มักจะเกิดขึ้นในช่วงระหว่างที่ประชาชนยังไม่มีอำนาจเพียงพอในการต่อกรกับรัฐ จึงต้องทำในรูปแบบแอบแฝง เพื่อมิให้ถูกลงโทษ ซึ่งการนำเสนอวิธีและลักษณะในการต่อต้านและขัดขืนอำนาจ ซึ่งสอดคล้องกับภาพยนตร์ เรื่อง Avatar 2009 ซึ่ง Avatar ว่าด้วยเรื่องของโลกมนุษย์ในอนาคตที่ขาดแคลน

พลังงานจากทรัพยากรธรรมชาติ ต่างจากพิภพแพนโดราของชาวเผ่านาวิ สถานที่ซึ่งอุดมไปด้วยความสมบูรณ์ทางทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม คงไม่น่าแปลกใจสักเท่าไร เมื่อแพนโดรากลายเป็นเป้าหมายในการโจมตีของมนุษย์ โดยการใช้นุขย์แฝงภายในร่างนาวิ เพื่อสอดแนมและสืบค้นข้อมูลจากพวกเขา ประเด็นที่ถูกพูดถึงกันอย่างกว้างขวางของหนังเรื่องนี้ คือ แนวคิดของผู้สร้างที่จิกกัดประเทศมหาอำนาจอย่างประเทศของพวกเขาเองได้อย่างเจ็บแสบ เพราะสหรัฐอเมริกาก็เคยมีประเด็นการบุกรุกพื้นที่ของชาติอื่น เพื่อยึดเอาทรัพยากรมาเป็นของตนให้พูดถึงอยู่เช่นกัน และดูท่าจะไม่มีการจบสิ้น

ผลการศึกษาภาพตัวแทนที่ผู้สร้างนำเสนอวิธีและลักษณะในการต่อต้านและขัดขืนอำนาจของประชาชนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games วิธีการที่ประชาชนใช้ในการต่อต้านและขัดขืนเครื่องมือกลไก และปฏิบัติการอำนาจรัฐอันซ่อนเร้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2553) ศึกษาเรื่อง ความหมายของการขัดขืนอำนาจของสังคมผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทย ระหว่าง พ.ศ. 2513–2550 ซึ่งมีจุดประสงค์ในการวิจัย เพื่อศึกษากระบวนการประกอบสร้างความหมายให้แก่บุคคล และกลุ่มคนที่ขัดขืนอำนาจของสังคม ผ่านระบบสัญลักษณ์ของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทย จากการศึกษางานวิจัยของ ขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2553) ทำให้ผู้วิจัยทราบว่า การขัดขืนอำนาจของสังคมในภาพยนตร์ไทยนั้น ผู้ที่ทำการขัดขืนมักจะมีลักษณะเป็นบุคคลชนชั้นล่าง หรือผู้ที่ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมมากนัก กล่าวได้ว่าจุดจบหรือบทสรุปของการขัดขืนมีปรากฏทั้งรูปแบบการให้โทษ และให้รางวัล ซึ่งคล้ายกับวิธีการที่ประชาชนใช้ในการต่อต้านและขัดขืนปฏิบัติการของอำนาจรัฐอันซ่อนเร้น จากภาพยนตร์ชุด Hunger Games ที่นักแสดงได้ใช้ เช่น การแสดงสัญลักษณ์มือกึ่งเงา การชู 3 นิ้ว เป็นการต่อต้าน และขัดขืนปฏิบัติการของอำนาจรัฐอันซ่อนเร้นอยู่เช่นกัน

และสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัญมณี ภัคติมवलชน (2552) ศึกษาเรื่อง การสื่อสารภาพตัวแทนของคุณชายในภาพยนตร์ไทย: ศึกษากรณีภาพยนตร์เรื่อง "น.ช. นักโทษชาย" โดยมีวัตถุประสงค์ในการวิจัย เพื่อศึกษาว่าภาพยนตร์ไทยเรื่อง น.ช. นักโทษชาย สร้างภาพตัวแทนของคุณชายอย่างไร และผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง กับผู้รับสารที่มีประสบการณ์ผ่านสื่อ ถอดรหัสภาพตัวแทนของคุณชายที่ผ่านสื่อภาพยนตร์ โดยผลการวิจัยของ อัญมณี ภัคติมवलชน (2552) พบว่า ภาพตัวแทนของคุณชาย สามารถแบ่งออกได้เป็น 9 ลักษณะ คือ คุณเป็นแหล่งรวมคนที่กระทำความผิด คุณเป็นสถานที่รวมของความเลวร้าย คุณเป็นพื้นที่ของพวกที่มีความคิด หรือพฤติกรรมที่แปลกไปจากเกณฑ์สังคม คุณเป็นพื้นที่ในการฟื้นฟูพฤติกรรมเสีย คุณเป็นพื้นที่ที่มีการจัดระเบียบวินัย คุณเป็นพื้นที่ที่มีการใช้อำนาจ คุณเป็นพื้นที่ที่ขาดอิสรภาพ คุณเป็นพื้นที่ที่มีการต่อต้านอำนาจ และคุณเป็นพื้นที่ที่มีทั้งคนดีและคนเลวปะปนกัน การศึกษาวิจัยของ อัญมณี ภัคติมवलชน (2552) ทำให้ผู้วิจัยทราบถึงภาพตัวแทนของคุณชาย และวิธีการสร้างความเป็นจริงให้กับภาพตัวแทนของคุณชายนี้ผ่านภาพยนตร์ ซึ่งจากการสื่อถึงคุณชายในภาพยนตร์เรื่อง "น.ช. นักโทษชาย" เป็นการขัดขืนและต่อต้านอำนาจ ทำให้จุดจบต้องได้รับ

รูปแบบการให้โทษต้องเข้าไปอยู่ในคุก เหมือนกับการที่ประชาชนใช้ในการต่อต้านและขัดขึ้น
ปฏิบัติการของอำนาจรัฐอันซ่อนเร้น จากภาพยนตร์ชุด Hunger Games

5.2.3 สัญญาในภาพยนตร์ชุดเรื่อง Hunger Games ที่ได้ถูกผู้ชมนำไปใช้แสดงการต่อต้าน
ขัดขึ้นอำนาจรัฐ ในภาพยนตร์ชุด Hunger Games สัญญาที่มักจะถูกนำไปใช้เป็นตัวแทนของกลุ่ม
กบฏ ก็คือ สัญญะนกกมือกิ้งเจย์ และสัญญาการชูสามนิ้วนั้นแรกเริ่มมีความหมายถึงการ ขอขอบคุณ
สรรเสริญ และการบอกลาคนรัก ซึ่งเป็นสัญญาเฉพาะตัวของประชาชน ซึ่งเป็นการต่อต้านอีกหนึ่ง
สัญญาและเป็นการขัดขึ้นอำนาจรัฐของประชาชน ซึ่งสอดคล้องกับภาพยนตร์เรื่อง Snowpiercer
2014 ซึ่งเป็นหนังบอกเล่าเรื่องราว 17 ปี หลังเกิดภาวะโลกร้อน โลกทั้งใบในปี 2031 ตกอยู่ในยุค
น้ำแข็ง พืชพรรณและอาหารขาดแคลน มนุษย์พากันล้มตายจาก เห็นจะมีก็แต่รถไฟขับเคลื่อน
พลังงานสูงของวิลฟอร์ดที่กลายเป็นเสมือนโลกใบใหม่ของบรรดาผู้รอดชีวิต การขาดแคลนทุนทรัพย์
และความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ ส่งผลให้กลุ่มคนผู้ไร้ทางเลือกจำต้องอยู่แออัดกันในโบกี้ทางขบวน
ในขณะที่โบกี้หัวขบวนก็ถูกจับจองจากผู้มีฐานะและวิชาชีพชั้นสูง ความแยบยลของตัวหนังเล่าผ่าน
การจิกกัดชนชั้นของมนุษย์ในโลกยุคใหม่ (รถไฟ) ซึ่งถูกแบ่งไว้อย่างชัดเจนด้วยขบวนโบกี้ที่พ่วงต่อกัน
ลดหลั่นลงไปในแต่ละขบวน ความแร้นแค้น และการถูกกดขี่อย่างปาเถื่อนเป็นเวลานานทำให้ชนชั้น
ทางขบวนเกิดการลุกฮืออันนำไปสู่การก่อจลาจลอย่างบ้าคลั่ง ท้ายที่สุดแม้ทศวรรษของหนังอาจไม่ถูก
จริตของใครหลายคน รวมไปถึงยังแอบจิกกัดบรรดาฝรั่งผิวขาวได้อย่างแสนสันต์ แต่ตลอดระยะเวลาที่
หนังได้บอกเล่าเรื่องราวที่ตัวเองของเรื่องได้เผชิญไล่ตั้งแต่ท้ายขบวนยันหัวขบวน เราพบว่า
Snowpiercer ทำให้เรารู้สึกสั่นไม่เข้าคายไม่ออกกับคำว่า ‘ชนชั้น’ เลยทีเดียว

ผลการศึกษาสัญญาในภาพยนตร์ชุดเรื่อง Hunger Games ที่ได้ถูกผู้ชมนำไปใช้แสดงการ
ต่อต้านขัดขึ้นอำนาจรัฐที่ประชาชนใช้ในการต่อต้านและขัดขึ้น จัดเป็นเครื่องมือกลไกและปฏิบัติการ
อันซ่อนเร้นทางอำนาจรัฐ ที่ถูกนำไปใช้ในโลกรจริง สอดคล้องกับแนวคิดของ โซซูร์ (Saussure, 1974)
ที่ได้กล่าวว่า ในสัญญาต้องมีทั้ง 2 รูปแบบทั้ง รูปสัญญา (Signifier) ที่เป็นสิ่งที่ปรากฏให้เห็นซึ่ง
สามารถรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส เช่น การมองเห็น รูปภาพ หรือการได้ยินที่เป็นเสียง (Acoustic
Image) และความหมายสัญญา (Signified) เป็นตัวที่ถูกให้ความหมาย คำนิยาม หรือความคิดรวบ
ยอด (Concept) เป็นแนวคิดเชิงนามธรรมที่เกิดขึ้นในใจหรือในความคิดของพบเห็น โดยความหมาย
ต่าง ๆ ในระบบสัญลักษณ์นั้น ไม่ได้เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติแต่ต้องเกิดจากการทำงานกันอย่าง
สัมพันธ์ของรูปสัญญา และความหมายสัญญา แม้ในภาพยนตร์จะมีสัญญาที่ถูกนำไปใช้ในความหมาย
เชิงการต่อต้าน และขัดขึ้นอำนาจถึง 4 สัญญา ประกอบด้วย การชูสามนิ้ว นกกมือกิ้งเจย์ การผิวปาก
เป็นทำนอง และการพนสี หรือขีดเขียนรูปภาพ หรือตัวอักษรบนผนังกำแพง แต่ในโลกแห่งความจริง
สัญญาที่ถูกนำมาใช้บ่อยครั้ง และส่งผลกระทบต่อสังคมในโลกแห่งความจริงนั้น มีเพียงสัญญาการ
ชูสามนิ้ว เนื่องจากเหตุผลด้านความง่ายและความสะดวกในการใช้ เมื่อเปรียบเทียบกับสัญญาการ

ชูสามนิ้วแล้ว สัญลักษณ์นี้มีเงื่อนไขที่ง่ายกว่ามาก โดยมีเงื่อนไขเพียงแคให้ผู้ใช้ ชูนิ้วชี้ นิ้วกลาง และ นิ้วนางขึ้นฟ้าพร้อมกัน ก็ประกอบเป็นสัญลักษณ์การชูสามนิ้วได้แล้ว อีกทั้งการใช้สามนิ้วยังไม่ใช้สิ่งใหม่ สำหรับประชาชนที่ได้รับการศึกษา เนื่องจากสัญลักษณ์ดังกล่าวนี้ มีตัวตนอยู่ในตำราเรียน เช่น ในวิชา ลูกเสือ เนตรนารี เป็นต้น

การชูสามนิ้วจึงเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถนำมาใช้และเลียนแบบได้ง่ายกว่าสัญลักษณ์อื่น ๆ เช่น การสอดคล้องกับสัญลักษณ์การชูสามนิ้วในภาพยนตร์ และในโลกจริง จึงทำให้ถูกผู้นำในการชุมนุมเข้าใจผิดว่าพลทหารคนดังกล่าวกำลังชูสัญลักษณ์ต่อต้านชัดเจน แทนที่จะเป็นการตอบคำถามเรขาคณิต พลทหาร จึงถูกจับส่งเข้ากรงขังทันที การชุมนุมดังกล่าวมีได้เพียงแค่ล้อเลียนสถานการณ์ในช่วงปี พ.ศ. 2557 ที่ประชาชนตั้งคำถามการจัดซื้อยุโรปกรณ์ของรัฐบาล แต่ยังตั้งคำถามต่อความอ่อนไหวของผู้นำรัฐบาล ที่อ่อนไหวต่อสัญลักษณ์การชูสามนิ้วที่เกิดขึ้น

ภาพที่ 5.1: การชุมนุมล้อเลียนการชูสามนิ้ว



ที่มา: เปิดที่มา ‘ชู 3 นิ้ว’ สัญลักษณ์ หนามยอกอก ทีมแทง ‘เผด็จการ’. (2562). *ข่าวสดออนไลน์*.

สืบค้นจาก https://www.khaosod.co.th/politics/news_2389389/.

สัญลักษณ์การชูสามนิ้วยังถูกนำมาใช้อยู่เนื่อง ๆ ภายหลังจากภาพยนตร์ชุด Hunger Games ได้จบลงไปแล้ว นอกจากนี้ปรากฏการณ์วัฒนธรรมการมีส่วนร่วมของประชาชนยังเห็นได้อย่างชัดเจน โดยผ่านสื่อใหม่บนโลกอินเทอร์เน็ต สื่อสังคมออนไลน์ทำให้แม้แต่ผู้ที่ไม่เคยชมภาพยนตร์ชุด Hunger Games มาก่อน แต่มีความรู้สึกเห็นด้วย และมีส่วนร่วมเกี่ยวกับความหมายของสัญลักษณ์ดังกล่าว ก็อยากที่จะมีส่วนร่วมในการใช้สัญลักษณ์ดังกล่าวด้วยเช่นกัน เกิดเป็นแฮชแท็ก เช่น #สามนิ้ว และ .lll.

หรือกระทั่งผ่านสำนักข่าวต่าง ๆ เช่นวันที่ 6 เมษายน พ.ศ. 2562 หัวหน้าพรรคอนาคตใหม่ ซึ่งทำหน้าที่เป็นคู่แข่งคนสำคัญในการเลือกตั้งปี พ.ศ. 2562 ของพรรคพลังประชาชน ที่มีผู้นำ และสมาชิกเป็นคณะรัฐบาลที่ทำการรัฐประหารในปี พ.ศ. 2557 และภายหลังยังเป็นกำลังสำคัญในหน้าที่พรรคฝ่ายค้านในรัฐบาลอีกด้วย เขาได้เดินทางไปพบเจ้าหน้าที่เพื่อรับการแจ้งข้อกล่าวหา ได้ทำการชูสามนิ้วให้กับประชาชน และสื่อมวลชนในระหว่างการเดินทาง เพื่อแสดงออกถึงสัญลักษณ์ต่อต้านขัดขืนความไม่เป็นธรรม ส่งผลให้ผู้ที่แม้จะไม่เคยชมภาพยนตร์ แต่ได้ชมการออกข่าวการชูสามนิ้วของหัวหน้าพรรคอนาคตใหม่ และมีความเห็นด้วยกับแนวคิดของหัวหน้าพรรคใหม่ ก็สามารถที่จะนำสัญลักษณ์ชูสามนิ้วไปใช้ได้

ภาพที่ 5.2: การชูสามนิ้วผ่านสื่อมวลชน



ที่มา: ชู3นิ้ว ‘ธนาเกอร์เกมส์’ ขึ้น ‘ศาลทหาร’ 3ข้อหา. (2562). *ไทยโพสต์*. สืบค้นจาก

<https://www.thaipost.net/main/detail/33123>.

นอกจากนี้ การแสดงออกในรูปสัญลักษณ์แต่แฝงด้วยความหมายสัญลักษณ์ เพื่อเป็นการต่อต้านและขัดขืนปฏิบัติการของอำนาจรัฐ และสอดคล้องกับเหตุการณ์ในโลกของความจริง เช่น สัญลักษณ์หน้ากาก กายฟอว์กส์ ยังถูกนำมาใช้โดยกลุ่มผู้ชุมนุมชาวฝรั่งเศส ซึ่งประท้วงค่าน้ำมัน และการเป็นอยู่อาศัยที่พุ่งขึ้นสูง พร้อมกับอัตราการว่างงานที่สูงในประเทศฝรั่งเศส

ภาพที่ 5.3: สัญลักษณ์หน้ากาก กายฟอว์กส์



ที่มา: *Lessons from the Paris riots.* (2018). Retrieved from <https://www.hindustantimes.com/editorials/lessons-from-the-paris-riots/story-GxztFtOaUa77uWY7fd84IK.html>.

สัญลักษณ์ดังกล่าวยังถูกนำไปเสริมเพิ่มเติมอีกครั้งในปี ค.ศ. 2013 ซึ่งกลุ่มพนักงานสายการบิน Turkish Airline กลุ่มหนึ่งได้รวมตัวกันสวมใส่หน้ากาก กายฟอว์กส์ พร้อมกับสาธิตขั้นตอนและอุปกรณ์ความปลอดภัยคล้ายคลึงกับการสาธิตที่พนักงานต้อนรับบนเครื่องบินจะต้องสาธิตให้กับผู้โดยสารได้ชม ก่อนเครื่องบินจะออกจากท่าอากาศยาน แต่กลุ่มผู้ชุมนุมดังกล่าวได้ปรับเปลี่ยนคำต่าง ๆ ให้ความหมายเปลี่ยนจากการสาธิตขั้นตอนและอุปกรณ์ความปลอดภัยบนเครื่องบิน เป็นการเรียกร้องสิทธิในฐานะของพนักงานแทน เช่น การกล่าวว่า กลุ่มผู้ชุมนุมต่างเป็นเสื้อชูชีพที่ต้องประคองกันให้พ้นวิกฤตินี้ไปให้ได้ หรือระหว่างการสาธิตการใช้เข็มขัดพวกเขาใช้เข็มขัดรัดคอตัวเองแทนที่จะรัดบริเวณท้อง เพื่อเป็นการสื่อถึงการทำงานที่เหมือนถูกตรึง หรือถูกบ่วงล่ามเอาไว้ เป็นต้น

ภาพที่ 5.4: การเปลี่ยนแปลงสัญลักษณ์หน้ากาก กาย ฟอว์กส์



ที่มา: Collier, K. (2013). Fawkes masks. Retrieved from https://www.salon.com/2013/06/05/turkish_airline_workers_join_demonstrations_don_guy_fawkes_masks_partner/.

ดังนั้นจะเห็นได้ชัดเลยว่า แม้ความหมายของสัญลักษณ์ในโลกภาพยนตร์จะค่อนข้างมีความนิ่งและตายตัว แต่เมื่อสัญลักษณ์ดังกล่าวถูกนำมาใช้ในโลกรจริง สัญลักษณ์เหล่านี้ก็สามารถที่จะมีความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปได้ แม้จะมีรูปลักษณะที่เหมือนกันขึ้นอยู่กับบริบท เวลา สถานที่ และผู้ใช้ นอกจากนี้แล้วสัญลักษณ์ดังกล่าวยังสามารถที่จะถูกเสริมเพิ่มเติมความหมาย และถูกนำไปรวมกับสัญลักษณ์ที่มีอยู่ในโลกรจริง เพื่อเพิ่มบริบทที่สร้างความแตกต่างระหว่างกลุ่มผู้ใช้กลุ่มดังกล่าวกับกลุ่มผู้ใช้อื่น ๆ เข้าไปในสัญลักษณ์เดิมที่มีอยู่แล้วอีกด้วย เช่น ในกรณีการใช้หน้ากาก กายฟอว์กส์ ของกลุ่มผู้ประท้วงซึ่งเป็นคนทำงานสายการบิน Turkish Airline ที่คัดค้านการปรับขึ้นค่าโดยสารเครื่องบิน ซึ่งเป็นหนึ่งในจุดเด่นที่คนทั่วโลกสามารถจดจำได้เวลาขึ้นเครื่องบิน ให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของการประท้วงสภาพการทำงานที่ไม่เท่าเทียมของพวกเขา หรือการชุมนุมในประเทศไทย ที่นอกจากชุมนุมแล้วก็ยังมีการใช้มืออีกข้างปิดปาก เพื่อเป็นการประท้วงการตอบโต้การจับกุมกลุ่มผู้ประท้วงของรัฐบาล คล้ายคลึงกับการพยายามปิดปากไม่ให้ประชาชนพูดหรือแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้

1) การศึกษางานวิจัยครั้งนี้ ทำให้ทราบถึงความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาและแนวคิดที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ชุด Hunger Games ซึ่งนักสื่อสารสามารถที่จะเลือกนำไปใช้เป็นกลยุทธ์ในการสื่อสาร โดยเชื่อมโยงสิ่งที่อยู่ในโลกของภาพยนตร์มาสู่โลกแห่งความเป็นจริง โดยเฉพาะในช่องทาง

ที่เป็นโลกของผู้ที่มีวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมสูง เช่น เชื่อมโยงฉาก หรือสัญลักษณ์ที่มีความหมายถึงความเมตตาสามารถเข้าถึงคนในสังคมในภาพยนตร์ไปใช้ในโลกจริง เพื่อนำไปใช้เป็นกระแสแซชแท็กในโลกของทวิตเตอร์ เพื่อสร้างความตระหนัก และรับรู้ถึงความสำคัญต่อความเมตตา และสามานสามัคคีของคนในสังคมให้แข็งแกร่งยิ่งขึ้น เป็นต้น

2) กระบวนการเชื่อมโยงสิ่งที่อยู่ในโลกของภาพยนตร์มาสู่โลกแห่งความเป็นจริง สามารถที่จะนำไปปรับใช้ โดยนักสื่อสารในอนาคต เพื่อเป็นกลยุทธ์ในการสร้างวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมในเรื่องต่าง ๆ เช่น เรื่องการแสดงออกทางความคิดเห็นทางการเมือง แสดงออกทางความคิดเห็นในสังคม หรือแสดงออกทางความคิดเห็นในองค์กร โดยไม่ต้องใช้ความรุนแรง แต่เป็นการสื่อสารอย่างมีกลยุทธ์ผ่านสัญลักษณ์หรือฉากในภาพยนตร์

3) ความเข้าใจต่อกระบวนการเชื่อมโยงสิ่งที่อยู่ในโลกของภาพยนตร์มาสู่โลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งก่อให้เกิดการสร้างวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมในเรื่องต่าง ๆ สามารถถูกนำไปใช้โดยนักสื่อสาร เพื่อทำความเข้าใจต้นตอ หรือที่มาของกลยุทธ์ในการสื่อสารของสื่อสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่หนทางในการแก้ไขปัญหาได้ เช่น หากเกิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมในองค์กรต่อการลดเงินเดือนพนักงาน ซึ่งก่อให้เกิดการนำสัญลักษณ์ในภาพยนตร์มาใช้ เมื่อนักสื่อสารสามารถที่จะศึกษา และทำความเข้าใจถึงที่มาของสัญลักษณ์ของภาพยนตร์เรื่องนั้นได้ นักสื่อสารก็สามารถที่จะเข้าใจถึงปัญหา และบริบทที่คล้ายคลึงระหว่างโลกจริงกับโลกภาพยนตร์ นำไปสู่การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นภายในองค์กรได้

4) ความเข้าใจต่อสัญลักษณ์ที่มีความหมายลึกลับและเปลี่ยนแปลง ทำให้ผู้ที่ทำงานด้านการวางแผนกลยุทธ์การสื่อสารสามารถนำความเข้าใจเรื่องดังกล่าว ไปเป็นประโยชน์ในการเลือกรูปสัญลักษณ์ เพื่อนำไปประยุกต์ใช้สื่อสารเชิงกลยุทธ์ในแต่ละบริบทได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

5.3.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรมีการนำภาพยนตร์เรื่องอื่นมาวิเคราะห์ และค้นหาสัญลักษณ์ที่ถูกเลือกใช้และนำมาใช้ในโลกจริง ในความหมายและบริบทอื่น ๆ อย่างเช่น การชูแขนเหมือนนกในภาพยนตร์ Titanic การเดินราบบนบันไดใน Joker หรือการไขว่แขนของตัวละครหลักใน Black Panther

2) ควรมีการนำภาพยนตร์หลากหลายรูปแบบมาวิเคราะห์เพิ่มเติม เช่น ภาพยนตร์ชีวิต ภาพยนตร์ตลก เพื่อศึกษาความแปลกใหม่เฉพาะของภาพยนตร์ และศึกษาอุดมการณ์หลักที่แฝงมากับภาพยนตร์ว่าสัมพันธ์กับบริบทสังคมไทยอย่างไร รวมไปถึงการวิเคราะห์เพิ่มเติมว่ามีการนำเนื้อหาหรือแนวคิดในภาพยนตร์มีการถูกนำไปใช้ จนทำให้เกิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมสูงหรือไม่ อย่างไร

3) ควรมีการนำภาพยนตร์ไทยกับภาพยนตร์ต่างประเทศมาเปรียบเทียบกับการวิเคราะห์สื่อภาพยนตร์ เพื่อหาความเหมือนและความแตกต่างของภาพยนตร์ และเพื่อนำมาเปรียบเทียบว่า กระบวนการทำให้เกิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมสูงมีความเหมือน หรือแตกต่างกัน

อย่างไร เพื่อที่จะสามารถหีบย้อมหรือปรับเปลี่ยนกลยุทธ์การสื่อสารผ่านวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมสูง
ของไทย ให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

4) เนื้อหาและแนวคิดที่ถูกนำมาใช้จนเกิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมสูง ไม่ได้มีเพียงแค่สื่อ
ภาพยนตร์เท่านั้น แต่ยังคงมีการนำมาวิเคราะห์ไปถึงสื่ออื่น ๆ ด้วย อย่างเช่น ดนตรี หรือวิดีโอเกม



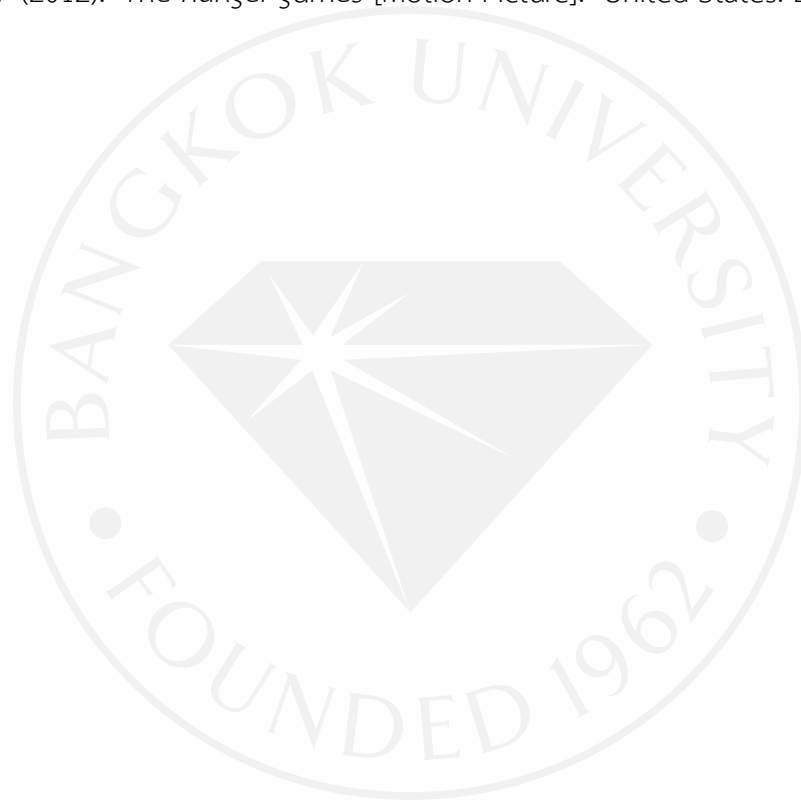
บรรณานุกรม

- กนกศักดิ์ แก้วเทพ. (2550). *มรรควิธีเศรษฐศาสตร์การเมือง*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2542). *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2557). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. (2551). *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- เกมล่าเกม *The Hunger Games* (2012). (2555). สืบค้นจาก <https://www.nangdee.com/title/html/2794/The-Hunger-Games-.html>.
- เกมล่าเกม 2 แคมป์ไฟเออร์ *The hunger games: Catching fire* (2013). (2556). สืบค้นจาก <https://www.nangdee.com/title/html/3216/The-Hunger-Games:-Catching-Fire.html>.
- เกมล่าเกม: มือกิ้งเจย์ พาร์ท 1, *The hunger games: Mockingjay part 1* (2014). (2557). สืบค้นจาก <https://www.nangdee.com/title/html/3639/The-Hunger-Games:-Mockingjay-Part-1.html>.
- เกมล่าเกม: มือกิ้งเจย์ พาร์ท 2, *The hunger games: Mockingjay part II*. (2558). สืบค้นจาก <https://www.nangdee.com/title/html/3956/The-Hunger-Games:-Mockingjay-Part-2.html>.
- ขจิตขวัญ กิจวิสาละ. (2553). *ความหมายของการขัดขืนอำนาจของสังคมผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยระหว่าง พ.ศ. 2513–2550*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ซู 3 นิ้ว ‘ธนาเกอร์เกมส์’ ขึ้น ‘ศาลทหาร’ 3 ข้อหา. (2562). *ไทยโพสต์*. สืบค้นจาก <https://www.thaipost.net/main/detail/33123>.
- เชษฐา พวงหัตถ์. (2548). *โครงสร้างผู้กระทำการ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2545). *ขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมรูปแบบใหม่*. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2555). *ลัทธิวิทยา โครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์* (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: วิชาษา.

- ดำรงค์ ฐานดี. (2555). *พัฒนาการทางการเมืองการปกครองของสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนเกาหลี (เกาหลีเหนือ) และสาธารณรัฐเกาหลี (เกาหลีใต้)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ทศพร กลิ่นหอม และศากุน บางกระ. (2557). *สู้จริง อิงหน้ง*. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/586763>.
- “ธนาธร” ชู สามนิ้ว เดินเข้า สน.ปทุมวัน ให้ปากคำ แพนคลับให้แห่ล้อมเพียบ. (2562). *มติชนออนไลน์*. สืบค้นจาก https://www.matichon.co.th/politics/news_1439753.
- ธรรมบุญ เฟื่องทอง. (2549). *วิวัฒนาการและโครงสร้างเกี่ยวกับสังคม*. สืบค้นจาก https://www.moe.go.th/moe/upload/news_research/htmlfiles/9511-7900.html.
- ปรีนทร์ นาคสิงห์ และชาติรี ได้ฟ้าพล. (2556). การประกอบสร้างตัวตนเกย์ในภาพยนตร์ไทย. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 39(2), 35-53.
- เปิดที่มา ‘ชู 3 นิ้ว’ สัญลักษณ์ หนามยอกอก ทีมแหง ‘เผด็จการ’. (2562). *ข่าวสดออนไลน์*. สืบค้นจาก https://www.khaosod.co.th/politics/news_2389389/.
- วรชัย แสนสีระ. (2553). *จุดนิติ*. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการวุฒิสภา.
- ศึกษา เรื่องดำ. (2559). การศึกษาภาษาระดับข้อความและการใช้ประโยชน์ ด้านการวิจัยทางภาษาไทย. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี*, 8(3), 107-124.
- ศุภชัย เจริญวงศ์. (2544). *ถอดรหัสการพัฒนา*. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาการเมือง.
- สายพิณ ศุภธรรมงคล. (2543). *คุกกักับคน อำนาจและการต่อต้านชัดขึ้น*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- หน้งโปรดของข้าพเจ้า. (2560). สืบค้นจาก <https://www.facebook.com/356656854403697/posts/1361464983922874/>.
- หอภาพยนตร์ (องค์กรมหาชน). (ม.ป.ป.). *การใช้สื่อภาพยนตร์เพื่อการเรียนรู้ของเยาวชน จ. ชัยภูมิ*. สืบค้นจาก <http://www.fapot.org/files/images/01%20UseMediaForLearning.pdf>.
- อัญญาวิร์ อนุสวัสดิ์อากา. (2556). *วัยรุ่นพันธุ์ใหม่ในยุคดิจิทัล*. สืบค้นจาก <https://www.bangkokbiznews.com/blog/detail/520287>.
- อัญมณี ภัคดีมวลง. (2552). *การสื่อสารภาพตัวแทนของคุกชายในภาพยนตร์ไทย: ศึกษากรณี ภาพยนตร์เรื่อง "น.ช.นักโทษชาย"*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- อุสุมา สุขสวัสดิ์. (2561). รัฐกับศักยภาพของภาพยนตร์. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 6(1), 115-126.
- Alyssa, M. (2015). *Hunger games mockingjay part 2 movie review*. Retrieved from <https://alyyphantee.wordpress.com/2015/11/28/hunger-games-mockingjay-part-2-movie-review/>.
- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. New York: Noonday.
- Bates, T. R. (1975). Gramsci and the theory of hegemony. *Journal of the History of Ideas*, 36(2), 351-366.
- Bunchanan, J. (2019). *Democracy invade .III*. สืบค้นจาก <https://twitter.com/JBuchananBKK/status/1120234801280106501>.
- Collier, K. (2013). *Fawkes masks*. Retrieved from https://www.salon.com/2013/06/05/turkish_airline_workers_join_demonstrations_don_guy_fawkes_masks_partner/.
- Eco, U. (1984). *The role of the reader: Explorations in the semiotics of texts*. Indiana: Indiana University.
- Fairclough, N. (1995). *Media discourse*. New York: Edward Arnold.
- Foucault, M. (1972). *The archaeology of knowledge and the discourse on language*. New York: Pantheon Books.
- Foucault, M. (1983). The subject and power. In H. Dreyfus, & P. Rabinow (Eds.). *Beyond structuralism and hermeneutics* (pp. 208-226). Chicago: University of Chicago.
- Jenkins, H. (2006). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century* (part one). Retrieved from http://henryjenkins.org/blog/2006/10/confronting_the_challenges_of.html?fbclid=IwAR2VJcO4Rr7gjkM6E4EPWOMJSh9-pk7G27-Qp3A4WmvMGw8lduFcQSi3hcg.
- Lawrence, F. (2013). *The hunger games: Catching fire* [Motion Picture]. United States: Lionsgates.
- Lawrence, F. (2014). *The hunger games: Mockingjay part 1* [Motion Picture]. United States: Lionsgates.

- Lessons from the Paris riots.* (2018). Retrieved from <https://www.hindustantimes.com/editorials/lessons-from-the-paris-riots/story-GxztFtOaUa77uWY7fD84IK.html>.
- Marx, K. (1959). *Economic and political manuscripts of 1844*. Retrieved from <https://www.marxists.org/archive/marx/works/download/pdf/Economic-Philosophic-Manuscripts-1844.pdf>.
- Peirce, C. S. (1955). *Philosophical writings of Peirce*. New York: Dover.
- Ross, G. (2012). *The hunger games* [Motion Picture]. United States: Lionsgates.





เรื่องย่อภาพยนตร์ชุด The Hunger Games

The Hunger Games (2555)

เรื่องย่อ:

ในอนาคตสงครามทำให้โลกกลายเป็นยุคมืดอีกครั้ง ทั้ง 12 เขต ตกอยู่ภายใต้การปกครองของแคปิตอล ที่กำหนดให้ทั้ง 12 เขต จะต้องส่งเด็กผู้หญิงหนึ่งและเด็กผู้ชายหนึ่ง เข้าร่วม Hunger Games ที่มีกฎง่าย ๆ คือให้เด็กทั้ง 24 คนต่อสู้กันต่อหน้าทีวีจนเหลือผู้รอดเพียงคนเดียวทุกปี เมื่อน้องสาวของ แคทนิส เอเวอร์ดีน (เจนนิเฟอร์ ลอร์เรนซ์) จากเขต 12 กลายเป็นผู้โชคร้ายคนล่าสุด เธอไม่มีทางเลือกนอกจากเสนอตัวเองแทน และต้องเดินทางไปเข้าร่วมเกมกับ พีต้า เมลลาร์ค (จอช ฮัทเชอร์สัน) ตัวแทนจากเขตอีกคน โดยมีเกล (เลียม เฮมส์เวิร์ธ) เพื่อนสนิทของแคทนิส ที่พยายามช่วยเธอจากเกมมรณะนี้ แคทนิสต้องเลือกระหว่างมนุษยธรรมหรือการเอาตัวรอด ชีวิตหรือความรัก จุดมุ่งหมายเดียว ก็คือการเอาชนะเกมล่าชีวิตเพื่อกลับบ้าน (“เกมล่าเกม The Hunger Games”, 2555)

The Hunger Games: Catching Fire (2556)

เรื่องย่อ:

เมื่อแคทนิส (เจนนิเฟอร์ ลอร์เรนซ์) และพีต้า (จอช ฮัทเชอร์สัน) เดินทางกลับสู่เขต 12 ในฐานะผู้ชนะเกมล่าชีวิตครั้งที่ 74 อย่างไรก็ตามประธานาธิบดีสโนว์ (ดอนัลด์ ซุทเธอร์แลนด์) ที่พบว่าถูกกลุ่มคนเล็ก ๆ ทำทลายอำนาจ ตัดสินใจที่จะจัดเกมล่าชีวิต ครั้งที่ 75 ด้วยการนำอดีตผู้ชนะจากทั้ง 12 เขตมาต่อสู้กัน ซึ่งก็รวมถึงสองตัวแทนคนสำคัญ ฟินนิค โอแคร์ (แซม แคลฟลิน) และโจแฮนน่า เมสัน (เจน่า มาโลน) ซึ่งการแข่งขันครั้งนี้เอง ก็กลายเป็นชนวนครั้งสำคัญที่จะเปลี่ยนแปลงพาเน็มไปตลอดกาล (“เกมล่าเกม 2 แคชชิงไฟเออร์”, 2556)

The Hunger Games: Mockingjay Part 1 (2557)

เรื่องย่อ:

ภายหลังจากการแข่งขันอันเข้มข้นใน Quarter Quell ที่สาวน้อยผู้มากับไฟ แคทนิส เอเวอร์ดีน (เจนนิเฟอร์ ลอร์เรนซ์) ได้ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่หลวงขึ้น และมันได้นำมาซึ่งจุดเริ่มต้นที่แท้จริงของสงครามที่แท้จริง ที่เธอจะไม่ยอมสยบต่อแคปิตอลอีกต่อไป โดยมีแคทนิส ในฐานะสัญลักษณ์ของมือคิงเจย์ จะเป็นผู้นำในการลุกขึ้นต่อต้านครั้งนี้ร่วมกับเกล (เลียม เฮมส์เวิร์ธ) เพื่อนรักจากเขต 12 ฟินนิค (แซม แคลฟลิน) เพื่อนร่วมเกมจาก Quarter Quell และพลูตาร์ช

(ฟิลลิป ซีมัวร์ ฮอฟฟ์แมน) เกมเมคเกอร์ที่ขอกหักหลังแคปิตอล แต่ทุกอย่างไม่ได้ง่ายอย่างที่คิด เมื่อชายหนุ่มที่เคยต่อสู้เคียงข้างเธออย่าง พีต้า เมลลาร์ค (จوخ ฮัทเซอร์สัน) ต้องถูกแคปิตอลจับเป็นตัวประกัน และประธานาธิบดีสโนว์ (โดนัลด์ ซุทเธอร์แลนด์) ก็ดูเหมือนจะไม่ยอมอ่อนข้อให้อีกต่อไป ในสงครามครั้งนี้ แคทนิส หรือแคปิตอล ใครจะกุมชะตาแห่งพานิ์ม (“เกมล่าเกม: ม็อกกิ้งเจย์ พาร์ท 1”, 2557)

The Hunger Games: Mockingjay Part 2 (2018)

เรื่องย่อ:

จากวันแรกที่แคทนิส เอเวอร์ดีน (เจนนิเฟอร์ ลอว์เรนซ์) เข้าร่วมการแข่งขันเดอะฮังเกอร์เกมส์ ในฐานะตัวแทนของเขต 12 วันนี้เธอคือความหวังของทุกชีวิตในสงครามครั้งยิ่งใหญ่ที่สุด ซึ่งจะตัดสินกับแคปิตอล ซึ่งนำโดยประธานาธิบดีสโนว์ (โดนัลด์ ซุทเธอร์แลนด์) โดยมีเกล (เลียม เฮมส์เวิร์ธ) ฟินนิค (แซม แคลพลิน) และประธานาธิบดีคอยน์แห่งเขต 13 (จูเลียแอนน์ มัวร์) เป็นกำลังสำคัญในการต่อสู้ครั้งสุดท้ายครั้งนี้ และอีกสิ่งหนึ่งที่ทุกคนตั้งตารออย่างใจจดใจจ่อ คือ บทสรุปความสัมพันธ์ระหว่าง "แคทนิส" กับ "พีต้า" ที่ไม่ใช่พีต้าคนเดิมอีกต่อไป (“เกมล่าเกม: ม็อกกิ้งเจย์ พาร์ท 2”, 2558)

ภาพโปสเตอร์



ที่มา: Alyssa, M. (2015). *Hunger Games Mockingjay part 2 movie review*. Retrieved from <https://alyphantee.wordpress.com/2015/11/28/hunger-games-mockingjay-part-2-movie-review/>.

ประวัติเจ้าของผลงาน

ชื่อ-นามสกุล	จร สกิตวิทยา
อีเมล	thornmaster58@gmail.com
ประวัติการศึกษา	มัธยมปลาย โรงเรียนหอวัง ปริญญาตรี นิเทศศาสตร์ ภาพยนตร์ศึกษา
ประสบการณ์ทำงาน	บริษัท ไอพรอสเพค (ประเทศไทย) จำกัด บริษัท ฮอริซอน กรุ๊ป (ประเทศไทย) จำกัด



มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

ข้อตกลงว่าด้วยการอนุญาตให้ใช้สิทธิในวิทยานิพนธ์/สารนิพนธ์

วันที่ 1 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2563

ข้าพเจ้า (นาย/นาง/นางสาว) อยู่บ้านเลขที่ 11/186
ชื่อย่ กานต์ ถนน ลาดพร้าว 23 ตำบล/แขวง จันทน์เกษม
อำเภอ/เขต จตุจักร จังหวัด กรุงเทพมหานคร รหัสไปรษณีย์ 10900
เป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ รหัสประจำตัว 7580301419
ระดับปริญญา ตรี โท เอก
หลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชา การสื่อสารเชิงกลยุทธ์ คณะ นิเทศศาสตร์
ซึ่งต่อไปนี้เรียกว่า “ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ” ฝ่ายหนึ่ง และ

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ตั้งอยู่เลขที่ 119 ถนนพระราม 4 แขวงพระโขนง เขตคลองเตย
กรุงเทพมหานคร 10110 ซึ่งต่อไปนี้เรียกว่า “ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ” อีกฝ่ายหนึ่ง

ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ และ ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ ตกลงทำสัญญากันโดยมีข้อความดังต่อไปนี้

ข้อ 1. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิขอรับรองว่าเป็นผู้สร้างสรรค์และเป็นผู้มีสิทธิแต่เพียงผู้เดียวในงานสารนิพนธ์/
วิทยานิพนธ์หัวข้อ ภาพคำวิพากษ์การวิจารณ์ และ การต่อต้านสังคม
ในภาพยนตร์ Hunger Games

ซึ่งถือเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ของมหาวิทยาลัยกรุงเทพ
(ต่อไปนี้เรียกว่า “สารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์”)

ข้อ 2. ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิตกลงยินยอมให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิโดยปราศจากค่าตอบแทนและไม่มีการ
กำหนดระยะเวลาในการนำสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ ซึ่งรวมถึงแต่ไม่จำกัดเพียงการทำซ้ำ ดัดแปลง เผยแพร่
ต่อสาธารณชน ให้เช่าต้นฉบับหรือสำเนา งาน ให้ประโยชน์อันเกิดจากลิขสิทธิ์แก่ผู้อื่น อนุญาตให้ผู้อื่นใช้
สิทธิโดยจะกำหนดเงื่อนไขอย่างหนึ่งอย่างใดด้วยหรือไม่ก็ได้ ไม่ว่าทั้งหมดหรือเพียงบางส่วน หรือการ
กระทำอื่นใดในลักษณะทำนองเดียวกัน

ข้อ 3. หากกรณีมีข้อขัดแย้งในปัญหาสิทธิในสารนิพนธ์/วิทยานิพนธ์ระหว่างผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิกับ
บุคคลภายนอกก็ดี หรือระหว่างผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิกับบุคคลภายนอกก็ดี หรือมีเหตุขัดข้องอื่นๆ
เกี่ยวกับลิขสิทธิ์ อันเป็นเหตุให้ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิไม่สามารถนำงานนั้นออกทำซ้ำ เผยแพร่ หรือโฆษณา
ได้ ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิยินยอมรับผิดชอบและชดเชยค่าเสียหายแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิในความเสียหาย
ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นแก่ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิทั้งสิ้น

สัญญานี้ทำขึ้นสองฉบับ มีข้อความเป็นอย่างเดียวกัน คู่สัญญาได้อ่านและเข้าใจข้อความในสัญญานี้โดยละเอียดแล้ว จึงได้ลงลายมือชื่อให้ไว้เป็นสำคัญต่อหน้าพยาน และเก็บรักษาไว้ฝ่ายละฉบับ

ลงชื่อ..... [redacted]ผู้อนุญาตให้ใช้สิทธิ
([redacted])

ลงชื่อ..... [redacted]ผู้ได้รับอนุญาตให้ใช้สิทธิ
(อาจารย์อภิญญา จุลพิสิฐ)
ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดและพื้นที่การเรียนรู้

ลงชื่อ..... [redacted]พยาน
(ดร.สุชาดา เจริญพันธุ์ศิริกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ลงชื่อ..... [redacted]พยาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดร.ปฐมา สตะเวทิน)
ผู้อำนวยการหลักสูตร/ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร