



การสื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มคนผ่านภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย

THE COMMUNICATION OF PEOPLE IDENTITY THROUGH MODERN THAI FILMS

วรรณศิลป์ เอี่ยมรณนธ์. วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.

อานิก ทวีชาชาติ. วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยรังสิต.

Thansapon lamranond. College of Communication Art, Rangsit University.

Anick Thavichachat. College of Communication Art, Rangsit University.

Email: prusherz.009@gmail.com, anick@rsu.ac.th

Received: 4 November 2024; Revised: 13 January 2025; Accepted: 15 January 2025

บทคัดย่อ

ปี พ.ศ. 2564 เกิดภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยเรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 กำกับภาพยนตร์โดย พุดผิงษ์ นาคทอง และภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อ กำกับภาพยนตร์โดย ธิตี ศรีนวล ในปี พ.ศ. 2566 สร้างสถิติใหม่ด้านรายได้ ทำให่วงการภาพยนตร์ไทยกลับมาคึกคักอีกครั้ง

ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาการสื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มคนผ่านภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย เพื่อศึกษากระบวนการสื่อสารที่สะท้อนอัตลักษณ์ของกลุ่มคนผ่านภาพยนตร์ร่วมสมัย และวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยที่นำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มคน

ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการสื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มคนผ่านภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย มีวิธีการสื่อสาร 2 ประเภท ได้แก่ 1) การสื่อสารอัตลักษณ์ผ่านตัวบุคคล (กลุ่มคน) ประกอบด้วย ภาษา ลักษณะภายนอก ความเชื่อ และทัศนคติ 2) การสื่อสารอัตลักษณ์ผ่านบริบทด้านสังคมและวัฒนธรรม ประกอบด้วย สภาพแวดล้อมและลักษณะทางภูมิศาสตร์ ชนชั้นทางสังคม การเมือง และวัฒนธรรม/วัฒนธรรมย่อย ซึ่งวิธีการสื่อสารอัตลักษณ์ทั้ง 2 ประเภททำให้เกิดโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ เพราะผู้ชมมองเห็น “ตัวตน” ของตนเองผ่านภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย ทำให้อัตลักษณ์ของกลุ่มคนในเนื้อหาของภาพยนตร์ถูกส่งต่อและแทรกซึมไปในสังคมใหม่ ๆ จนสามารถสร้างพฤติกรรมเลียนแบบและการผลิตซ้ำอัตลักษณ์ต่าง ๆ ขึ้นได้ในที่สุด

คำสำคัญ: อัตลักษณ์ของกลุ่มคน, โครงสร้างการเล่าเรื่อง, ภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย

Abstract

Modern Thai films “4 Kings” (2021) directed by Puttipong Nakthong, and “The Undertaker” (2023) directed by Thiti Srinuan, have established new revenue records for the Thai film industry. This development has revitalized and drawn more attention to the Thai film industry.

This development has prompted the researcher to investigate the communication of people's identity through modern Thai films. Focusing specifically on “4 Kings” and “The Undertaker”, this study aims to analyze the mechanisms by which modern Thai films reflect people's identity as well as to examine the narrative structure employed in these cinematic works.

The findings indicate that the communication of people's identity through modern Thai films is characterized by two main types of representation:

1. Communicating identity through people encompasses various elements, including language, appearance, beliefs, and attitudes.
2. Communicating identity through social and cultural contexts involves a range of factors, including environmental influences, geographic characteristics, social class, political dynamics, and subcultural affiliations.

These two types of identity communication contribute to a cohesive narrative structure, allowing audiences to recognize their own "self" reflected in modern Thai films. Consequently, the people's identity depicted in the films is conveyed and permeates into new societies, leading to imitation and the reproduction of various forms of identity.

Keywords: People 's Identity, Storytelling, Modern Thai Films

บทนำ

"สังคม (Social)" เกิดจากการที่บุคคลจำนวนมากรวมตัวกัน โดยมีปัจจัยมาจากความคล้ายคลึงทางด้านกายภาพ ความเชื่อ การเมือง ตลอดจนวัฒนธรรม บรรพต วีระชัย (2520, น.41) กล่าวว่าสังคมยังหมายถึงความรวมถึงการอยู่ร่วมกันของบุคคลที่มีความสนใจเฉพาะด้านและความรู้สึกร่วมกันเป็นกลุ่มเดียวกันด้วย ความสนใจเฉพาะด้านและความรู้สึกร่วมกันนั้นได้เป็นจุดกำเนิดในการสร้าง "อัตลักษณ์ทางสังคม (Social Identity)" ที่มีการสื่อสารออกมาผ่านลักษณะทางกายภาพ ความเชื่อ การเมือง วัฒนธรรม และภาษา ที่มีความเฉพาะขึ้น อัตลักษณ์ทางสังคม ยังช่วยให้สามารถบ่งบอกถึงสภาพแวดล้อมและระบบนิเวศท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี

อัตลักษณ์ทางสังคมยังก่อให้เกิดการจำแนกประเภทของกลุ่มบุคคลตามมาโดยอัตโนมัติ จนสามารถบ่งชี้แหล่งที่มาของกลุ่มบุคคลต่าง ๆ ได้โดยการ "เหมารวม (Stereotype)" ที่ใช้ทัศนคติจากประสบการณ์ที่เคยเจอตัดสินลักษณะทางกายภาพ วัฒนธรรมต่าง ๆ เชื้อชาติ การเมือง ตลอดจนเรื่องเพศอย่างมีอคติ การเหมารวมนั้นก่อให้เกิด "การตัดสินล่วงหน้า (Prejudice)" พร้อม ๆ กับ "การแบ่งแยก (Discrimination)" รวมอยู่ จนสามารถเป็นต้นเหตุของการเลือกปฏิบัติ ความขัดแย้ง ความเหยียด และความเกลียดชังต่าง ๆ ตามมา เช่น คนผิวขาวเกลียดคนผิวสี (สิริลักษณ์ สุขสวัสดิ์, 2563)

วรชัย ทองไทย (2562) ได้อธิบายว่าการเหมารวมอัตลักษณ์ของกลุ่มคนมักจะมีสาเหตุหลักมาจากการรับสื่อ โดยสิ่งนี้ส่งผลกระทบต่อไปถึงคนในวงกว้าง ทำให้เกิด "พฤติกรรมเลียนแบบ (Imitative learning)" ที่มีผลต่อการสร้างวัฒนธรรมแบบใหม่และทำลายวัฒนธรรมเดิมไปจนทำให้วัฒนธรรมเดิมกลายเป็นเรื่องที่ล้าสมัย

ภาพยนตร์ถือเป็นหนึ่งในศาสตร์ที่มีการรวมศิลปะหลากหลายแขนงเข้าด้วยกัน และมักมีการหยิบยกเรื่องราวหรือประสบการณ์ในอดีตมาหลอมรวมกับความเป็นปัจจุบัน ภาพยนตร์ในปัจจุบันจึงมักมีความเป็น "ศิลปะร่วมสมัย" ที่มุ่งหมายที่จะ "เล่าเรื่อง" ผ่านการทดลองนำเสนอรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อพาผู้ชมไปเผชิญหน้ากับประสบการณ์ใหม่ ๆ โดย กฤษฎิญา ไชยศรี (2564) ได้กล่าวว่า จริงอยู่ว่างานศิลปะในยุคสมัยไหนก็ล้วนเล่าเรื่องด้วยกันทั้งนั้น แต่ในยุคสมัยปัจจุบันที่มนุษย์เราเดินทางข้ามเส้นแบ่งเวลา เส้นแบ่งภาษา และเส้นแบ่งพื้นที่จริงกับพื้นที่เสมือน เคลื่อนย้ายถิ่นฐานจากชุมชนในละแวกบ้าน มาสู่ชุมชนบนโซเชียลมีเดียกันเป็นเรื่องปกติ ผู้วิจัยจึงนิยามภาพยนตร์ที่มีความชัดเจนเรื่องการข้ามเส้นแบ่งเวลา เส้นแบ่งภาษาและเส้นแบ่งพื้นที่จริงกับพื้นที่เสมือนว่า "ภาพยนตร์ร่วมสมัย"

ในระยะ 10 ปีที่ผ่านมา อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยจะต้องเผชิญกับวิกฤติทางรายได้ อย่างหนัก แต่ในปี พ.ศ. 2564 กลับเกิดภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยเรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 (พุ่มพวง นาครทอง) ที่สร้างปรากฏการณ์ในการดึงดูดผู้ชมกลับสู่โรงภาพยนตร์ไทยได้อย่างน่าประหลาดใจ เนื่องจากทั่วโลกกำลังอยู่ในสถานการณ์ที่เพิ่งเริ่มคลี่คลายจากการระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) และอีกปรากฏการณ์หนึ่งคือ ภาพยนตร์เรื่อง สับเหว้อ (ธิดา ศรีนวล) ที่เข้าฉายในเดือนตุลาคม 2566 ก็กวาดรายได้ทั่วประเทศทะลุเกิน 700 ล้านบาทภายในเวลาอันสั้น และถือเป็นภาพยนตร์ที่ทำลายสถิติด้านรายได้ที่เคยเกิดกับภาพยนตร์ไทยแทบจะทุกสถิติจนเรียกได้ว่าเป็น “ปีทองของหนังไทย” (OK Today, 2023)

ภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยทั้งสองเรื่องสะท้อนจุดร่วมบางอย่างที่เกิดขึ้นในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ นั่นคือ “การสื่อสารถึงอัตลักษณ์ของกลุ่มคน” ซึ่งช่วยกระตุ้นความสนใจภาพยนตร์ได้อย่างมาก เพราะผู้ชมรู้สึกว่าคุณภาพมีประสบการณ์ร่วมเดียวกับตัวละครในภาพยนตร์ เพราะเนื้อหาภาพยนตร์ได้ทำหน้าที่สะท้อน “ตัวตน” ของผู้ชมเองผ่านเนื้อหาในภาพยนตร์

ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาการสื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มคนผ่านภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย เพื่อวิเคราะห์ถึงโครงสร้างของภาพยนตร์ที่เป็นหัวใจสำคัญที่จะทำให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จ เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่ในการเข้าใจกระบวนการสร้างภาพยนตร์โดยมีตัวแปรสำคัญคือ “ผู้สร้าง” และ “ผู้ชม” ตลอดจนสามารถนำงานวิจัยฉบับนี้ไปต่อยอดและพัฒนางานการภาพยนตร์ไทยให้ก้าวไปสู่ระดับสากลอย่างมีอัตลักษณ์และการพัฒนาอย่างยั่งยืนต่อไป

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

1. ศึกษากระบวนการสื่อสารที่สะท้อนอัตลักษณ์ของกลุ่มคนผ่านภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย
2. วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยที่นำเสนออัตลักษณ์ของกลุ่มคน

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับอัตลักษณ์ (Identity Theory) เพราะมนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มสังคม โดยมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในหลากหลายรูปแบบ ทำให้เกิดกลุ่มคนที่มีความสนใจร่วมกันหรือมีลักษณะทางวัฒนธรรมที่คล้ายคลึงจนมีความเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะตัว

2. แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่มคน หรือวัฒนธรรมย่อย (Subculture Theory) Subculture หรือ วัฒนธรรมย่อย คือ วัฒนธรรมของกลุ่มเล็กที่สอดคล้องอยู่ในวัฒนธรรมใหญ่ สิ่งที่สามารถนับได้ว่าเป็น Subculture หรือ วัฒนธรรมย่อย คือ ความเชื่อ แนวคิด ค่านิยม และรูปแบบวิถีชีวิต ของคนกลุ่มหนึ่งที่จะแตกต่างกันออกไปตามกลุ่มของพวกเขา ซึ่งมีความแตกต่างไปจากวัฒนธรรมหลัก

3. แนวคิดเกี่ยวกับการประกอบสร้างภาพยนตร์ (Film Construction of Reality Theory) Giannetti (1990) อ้างถึงใน ประวิทย์ แต่งอักษร, 2548, น.98) กล่าวว่า ผู้สร้างภาพยนตร์อาศัยข้อจำกัดของสื่อภาพยนตร์ เช่น ลักษณะภาพที่เป็นสองมิติ การมีกรอบภาพ และการจัดการกับความต่อเนื่องด้านเวลาและสถานที่ ด้วยการสร้าง “ภาษาหนัง” เพื่อสร้างโลกจำเพาะที่คล้ายคลึงกับโลกความเป็นจริง

4. ทฤษฎีสัญญะวิทยา (Theory of Semiology) สัญญะวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์ อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของเรา สัญลักษณ์อาจจะได้แก่ ภาษา รหัส สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ภาพ ฯลฯ หรือหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง ตัวจริงในตัวตนและในบริบทหนึ่ง ๆ

5. แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Narration of Film) ภาพยนตร์เป็นวิธีการเล่าเรื่องโดยอาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น โครงเรื่อง (Plot) แก่นความคิด (Theme) ตัวละคร (Character) และอื่น ๆ เชื่อมโยงและผสมผสานเข้าด้วยกันจนกลายเป็นภาพยนตร์

ขอบเขตการวิจัย

ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยได้เลือกศึกษาและวิเคราะห์การสื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มคนผ่านภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย 2 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 (2564) และภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อ (2566) โดยศึกษาทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ แนวคิดเกี่ยวกับกลุ่มคนหรือวัฒนธรรมย่อย แนวคิดเกี่ยวกับการประกอบสร้างภาพยนตร์ แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ และทฤษฎีสัญญาวิทยา และใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ในการวิเคราะห์เนื้อหาในภาพยนตร์อย่างเป็นระบบ รวมถึงการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ผู้กำกับภาพยนตร์ และผู้ที่ได้รับชมภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องนี้แล้ว เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์

สรุปผลการศึกษา

1. กระบวนการสื่อสารที่สะท้อนอัตลักษณ์ของกลุ่มคนผ่านภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย

ผู้วิจัยพบว่ากระบวนการสื่อสารที่สะท้อนอัตลักษณ์ของกลุ่มคนผ่านภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยสามารถจำแนกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1.1 กระบวนการสื่อสารผ่านตัวบุคคล (กลุ่มบุคคล)

สิ่งแรกของการสื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มคนที่ผู้ชมจะสังเกตและสามารถระบุได้ทันทีว่ากลุ่มคนในภาพยนตร์เป็นกลุ่มคนประเภทใด มีภูมิลำเนาจากที่ไหน มีความเชื่อ ทศนคติ และวัฒนธรรมแบบใด ได้แก่ “ภาษาและลักษณะภายนอก” โดยในภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 นั้น มีการใช้ “ภาษาไทยกลาง” เป็นภาษาหลักในการสื่อสาร การสื่อสารส่วนใหญ่แสดงให้เห็นถึงภาษาที่ไม่สุภาพ ที่วัยรุ่นใช้สื่อสารกันทั่วไป ซึ่งเป็นพฤติกรรมทางภาษาในเชิงลบ เพราะผู้พูดและผู้ฟังอยู่ในระดับเดียวกัน อายุเท่ากัน เป็นเพื่อนกัน หรือแม้กระทั่งเป็นศัตรูกัน ซึ่งผู้พูดตั้งใจที่จะไม่สุภาพ เพื่อให้เกิดความรู้สึกสนิทสนม ตลอดจนต้องการที่จะลดทอนความเป็นมนุษย์หรือศักดิ์ศรีของผู้ฟัง ความเป็นนักศึกษาอาชีวะนั้นมาคู่กับการสวมใส่ “เสื้อซ้อป” ถือว่าเป็นเสื้อที่สะท้อนความเป็นหนึ่งเดียวของสถาบันการศึกษา แต่ความเท่าเทียมดังกล่าวอาจเป็นเพียง “วาทกรรม” ที่สถาบันการศึกษาสร้างขึ้น เนื่องจากคนเราไม่สามารถเท่าเทียมกันได้เพียงใส่เครื่องแบบเท่านั้น ทุกคนสามารถแสดงออกถึงความไม่เท่าเทียมได้ผ่านส่วนประกอบของการแต่งกายและลักษณะภายนอกอื่นๆ ได้

ส่วนในภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อ ภาษาหลักที่ใช้ในการสื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มคน คือ ภาษาอีสานที่ทำให้ผู้ชมรู้ได้ทันทีว่ากลุ่มคนในภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อ มีที่มาจากกลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในภาคอีสานหรือภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย แต่ภาษาอีสานนั้นก็มีความหลากหลายทาง “สำเนียง” เช่นกัน ด้วยความหลากหลายทางสำเนียงของภาษาอีสานนั้น ทำให้ผู้ชมบางกลุ่มรู้สึกถึง “ความไม่สมจริง” ในภาพยนตร์เนื่องจากนักแสดงไม่ได้พูดภาษาอีสานสำเนียงศรีสะเกษอย่างแท้จริง แต่กลับมีความหลากหลายทางสำเนียงแทน ซึ่งผู้ชมที่มีภูมิลำเนาจากภาคอีสานจะสามารถแยกได้ว่านักแสดงแต่ละคนมีภูมิลำเนาจากที่ใด แต่ในความไม่สมจริงที่ผู้ชมสัมผัสได้นั้นกลับสะท้อน “ความเป็นจริง” ที่มีอยู่ในสังคม เพราะการอยู่อาศัยร่วมกันของผู้คนในสังคมนั้นมีความหลากหลาย ทำให้ภาษาไม่มีความจำเป็นจะต้องมีเพียงสำเนียงเดียวในท้องถิ่นนั้นๆ และเมื่อกล่าวถึงกลุ่มคนในภาคอีสาน ลักษณะภายนอกที่โดดเด่นอย่างเห็นได้ชัดคือ คนในสังคมมักจะมีการพก “ผ้าขาวม้า” ติดตัวตลอดเวลา ตลอดเวลา ซึ่งผ้าขาวม้าเป็นสิ่งที่ชาวอีสานนำมาใช้ประโยชน์ในหลาย ๆ เรื่องในชีวิตประจำวัน เนื่องด้วยสภาพอากาศที่ร้อนของภาคอีสานนั้น ทำให้การเล่าเรื่องเลือกที่จะใช้เสื้อผ้าสบาย ๆ และนำเสนอภาพวิถีชีวิตที่เรียบง่ายของชาวอีสาน ไม่ยึดติดกับวัตถุภายนอก เพราะเน้นการใช้งานเป็นหลัก

ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 สะท้อนทัศนคติเชิงลบต่อความรุนแรงของนักศึกษาอาชีวะ ด้วยประสบการณ์ตรงของผู้กำกับภาพยนตร์ที่ผ่านการเป็นนักศึกษาอาชีวะที่เคยศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับความรุนแรงมาก่อนนั้น การสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเป็นการสะท้อน “ตราประทับ” ของตัวผู้กำกับภาพยนตร์ไปยังผู้ชม

ภาพยนตร์เรื่องสลับற்றอนั้น การสะท้อนอัตลักษณ์ทางความเชื่อและทัศนคติมีความเชื่อมโยงกับความเชื่อวัฒนธรรมประเพณีท้องถิ่นของชาวอีสานเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะความเชื่อเกี่ยวกับโลกหลังความตาย การสะท้อนอัตลักษณ์ทางความเชื่อและทัศนคติเป็นไปอย่างตรงไปตรงมา จึงสรุปได้ว่า ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องสลับற்றอนพยายามสะท้อนภาพ “ความจริง” ของภาคอีสานในปัจจุบันไปสู่สายตาผู้ชม ทำให้เนื้อหามีความตรงไปตรงมาและจริงใจ

1.2 กระบวนการสื่อสารอัตลักษณ์ผ่านบริบทด้านสังคมและวัฒนธรรม

ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 มีการสะท้อนอัตลักษณ์ทางสังคมของนักศึกษาอาชีวะเป็นหลัก ที่นักศึกษาอาชีวะทุกคนต้องรักษสถาบันและเคารพรุ่นพี่จนทำให้เกิดประเพณี SOTUS หรือ “การวิวาท” ที่เป็นประเพณีที่เป็นอัตลักษณ์ของนักศึกษาอาชีวะขึ้น ทำให้นักศึกษาอาชีวะรู้สึกถึงการเป็นคนสำคัญคนหนึ่งในสังคม เพราะนักศึกษาอาชีวะส่วนใหญ่ในยุคก่อนมักจะมีพื้นฐานทางครอบครัวที่ไม่ดี ถูกกีดกันโอกาสทางการศึกษา และรู้สึกถึงการเป็น “คนชายขอบ” ในสังคม ระบบโซตัสมักจะดำเนินควบคู่ไปกับระบบการเมืองในสังคมไทย ช่วงไหนที่มีความเป็นเผด็จการมาก การรับน้องก็จะมีการใช้อำนาจมากตามไปด้วย กลุ่มนักศึกษาอาชีวะยังมีทัศนคติเกี่ยวกับความรักศักดิ์ศรีเป็นอย่างมาก ใครจะต้องเพื่อนหรือสถาบันการศึกษาของตนไม่ได้

ส่วนในภาพยนตร์เรื่องสลับற்றอน มีการสะท้อนอัตลักษณ์ทางสังคมของชาวอีสานที่มีชีวิตเรียบง่าย ไม่มีความทะเยอทะยาน แม้รายได้และค่าครองชีพต่ำก็ยังสามารถเข้าถึงอาหารได้ง่าย มีการสะท้อนอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมประเพณีเกี่ยวกับศาสนา ภูตผี และโลกหลังความตาย ของชาวอีสาน จนเกิดพิธีกรรมที่ความเชื่อมโยงกับพุทธศาสนา และศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ขึ้นในสังคม เช่น ความเชื่อในวัฏสงสาร หรือการเวียนว่ายตายเกิด และพิธีที่เชื่อมโยงระหว่างคนเป็น และคนตาย เช่น พิธีสอนขวัญ พิธีตัดสายแนนหรือตัดผ้าตัดเมียด เป็นต้น ซึ่งพิธีเหล่านี้สะท้อนสัจธรรมชีวิตในแง่ที่สอนผู้คนให้รู้จักยอมรับความจริง และมีสติในการใช้ชีวิตเสมอ

2. โครงสร้างการเล่าเรื่อง

2.1 การดำเนินเรื่อง และการจบเรื่อง (Narrative)

ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 และภาพยนตร์เรื่องสลับற்றอน มีการดำเนินเรื่องโดยมีโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 3 องค์ หมายถึง ภาพยนตร์มีการเริ่มเรื่อง (Exposition) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ภาวะวิกฤติ (Climax) การผ่านพ้นภาวะวิกฤติ (Falling Action) และการยุติเรื่องราว (Ending) อย่างเป็นลำดับ

ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 มีการดำเนินเรื่องโดยเริ่มเรื่องจากชีวิตปัจจุบันของตัวละครเอกอย่าง “บิลลี่ อินทร” แล้วเล่าย้อนไปในอดีตที่ได้ร่วมกันสร้างวีรกรรมความรุนแรงกับเพื่อนนักศึกษาอาชีวะ ทำให้พบจุดจบคือการสูญเสียเพื่อน จนทำให้เขาคิดได้และกลับตัวไม่หันไปหาความรุนแรงอีก ซึ่งถือเป็นการเล่าเรื่องแบบ “ไม่ลำดับเวลา” และ “ลำดับเวลา” ในสัดส่วนที่พอดี

ภาพยนตร์เรื่องสลับற்றอน มีการดำเนินเรื่องโดยเล่าผ่านมุมมองของ “เซียง” ที่สูญเสีย “ใบข้าว” แฟนสาวไปจากการฆ่าตัวตายจนทำให้เซียงเสียใจอย่างหนัก และพยายามหาทางพบกับใบข้าวในโลกหลังความตาย โดยการลำดับเรื่องราวในภาพยนตร์เรื่องสลับற்றอนจะเป็นการเล่าเรื่องแบบ “ลำดับเวลา” ที่สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจภาพยนตร์ได้ง่ายกว่าการลำดับเรื่องแบบผสม เพราะผู้ชมมีความรู้สึกและความเข้าใจที่พัฒนาไปพร้อม ๆ กับตัวละคร

2.2 ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 และภาพยนตร์เรื่องลับหรือมีการนำเสนอขั้วขัดแย้งของตัวละครที่แตกต่างกัน เพราะเนื้อหามีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง โดยภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 มุ่งเน้นการนำเสนอขั้วขัดแย้งระหว่างนักศึกษาอาชีวะ 4 สถาบันการศึกษา ได้แก่ โรงเรียนอินทราชีวะ, โรงเรียนเทคโนโลยีประชาชล, โรงเรียนกนกอาชีวะศึกษาและโรงเรียนเทคนิคบูรณพนธ์ โดยความขัดแย้งนำมาซึ่งความสูญเสีย แต่ในภาพยนตร์เรื่องลับหรือ มีการนำเสนอขั้วขัดแย้งระหว่าง “โลกของคนเป็น” และ “โลกหลังความตาย” ทำให้ตัวละครพบกับความผิดหวังเมื่อฝันกฎธรรมชาติหรือสัจธรรม

2.3 แก่นความคิด (Theme)

ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 มีแก่นความคิดในการเล่าเรื่อง คือ “ความรุนแรงนำมาซึ่งบทเรียนชีวิต” และแก่นความคิดที่ภาพยนตร์เรื่องลับหรือพยายามนำเสนอ คือ “สัจธรรมชีวิต” ที่สอนให้ผู้ชมรู้จักการยอมรับความจริงของธรรมชาติที่เราหลีกเลี่ยงไม่ได้

2.4 ฉาก (Setting)

ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 พยายามออกแบบงานสร้างให้มีความเป็นกรุงเทพมหานครช่วงประมาณปี พ.ศ. 2535 ผู้สร้างต้องการสะท้อนว่า ไม่ว่าประเทศจะเจริญไปมากขนาดไหน แต่ชีวิตและสภาพแวดล้อมของนักศึกษาอาชีวะยังคงถูกทิ้งและพยายามถูกลืมไปจากสังคมเสมอ

ภาพยนตร์เรื่องลับหรือเลือกที่จะใช้ฉากและสภาพแวดล้อมจริงของบ้านโนนคูณ จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งไม่ได้มีการปรับปรุงสภาพแวดล้อมของชุมชนมากนัก แต่จะเน้นความพิเศษไปที่การออกแบบพิธีกรรมต่าง ๆ ให้ออกมาน่าเชื่อถือมากที่สุด เพื่อเน้นย้ำอัตลักษณ์ของกลุ่มคนอีสานให้เด่นชัดมากยิ่งขึ้น

2.5 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 และภาพยนตร์เรื่องลับหรือมีลักษณะมุมมองการเล่าเรื่องที่เหมือนกัน คือ เล่าผ่านมุมมองของบุคคลที่ 1 หรือตัวละครหลักเพียงตัวเดียว จุดเด่นของการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของบุคคลที่ 1 นั้นคือการทำให้ผู้ชมได้เห็นโลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้อย่างชัดเจนและมีความรู้สึก ว่าตัวละครกำลังเล่าเรื่องของตัวเอง ดังนั้น การเล่าเรื่องผ่านมุมมองบุคคลที่ 1 ทำให้การสื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มคนถูกสื่อสารไปยังผู้ชมได้โดยตรงจนเกิดการส่งต่อและผลิตซ้ำอัตลักษณ์ได้โดยง่าย

อภิปรายผลการศึกษา

1. การสื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มคนผ่านภาพยนตร์ไทยร่วมสมัย

1.1 การสื่อสารอัตลักษณ์ผ่านบริบทด้านการสื่อสารของกลุ่มคน

1.1.1 ภาษา เป็นสิ่งสำคัญที่ใช้ในการสื่อสารอัตลักษณ์ ที่สามารถชี้ให้ผู้รับสารรับรู้ได้ทันทีว่ากลุ่มคนแต่ละกลุ่มมีพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมอย่างไร ในภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 ได้มีโครงสร้างทางภาษาของภาพยนตร์เป็นภาษาไทยกลางแต่มีลักษณะเป็น “คำหยาบ” ที่ส่วนใหญ่ตัวละครมักจะพูดเพื่อลดทอนความเป็นมนุษย์หรือศักดิ์ศรีของผู้ฟัง ทำให้ผู้ชมภาพยนตร์ทราบได้ทันทีว่ากลุ่มนักศึกษาอาชีวะในภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 เป็นกลุ่มคนที่มีพื้นฐานทางสังคมที่มีคุณภาพต่ำ มาจากครอบครัวที่ไม่อบอุ่น และมีนิสัยก้าวร้าว ซึ่งตรงกันข้ามกับภาพยนตร์เรื่องลับหรือที่มีโครงสร้างทางภาษาของภาพยนตร์เป็นภาษาอีสานที่มีลักษณะเป็น “คำหยาบ” เช่นเดียวกัน แต่กลับถูกพูดในเชิงสร้างสรรค์มากกว่า เพราะตัวละครไม่ได้ตั้งใจพูดคำหยาบเพื่อให้เป็นไปในทิศทางลดศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของผู้ฟัง แต่ใช้ในการสื่อสารถึงความสนิทสนมกันระหว่างเพื่อน จนทำให้คำหยาบเหล่านั้น กลายเป็นความสุภาพตามเจตนาของผู้พูด

ภาษาในหนึ่งภาษานั้นมีความหลากหลายทางอัตลักษณ์ ก่อให้เกิดการผสมผสานและแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมย่อยในสังคม ส่งผลให้สังคมไทยมีลักษณะเปิดกว้าง สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของ ธิติ ศรีนวล ที่ได้เฝ้าสังเกตการณ์การพูดของตัวละครในภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อไว้ว่าเป็น “ความหลากหลายทางด้านภาษา” เพราะในพื้นที่หนึ่ง สามารถมีผู้คนจากหลากหลายภูมิภูลำเนาอาศัยอยู่ร่วมกันได้ เป็นผลทำให้เกิดความหลากหลายด้านต่าง ๆ ตามมาในพื้นที่นั้นด้วยเช่นกัน และภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อถือเป็นภาพยนตร์ที่มุ่งเน้น “สะท้อนความเป็นจริงของพื้นที่” จึงไม่มีความจำเป็นที่จะต้องขัดเกลาสำเนียงการพูดของตัวละครเพื่อให้เป็นคนศรีสะเกษแท้ (ธิติ ศรีนวล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 31 กรกฎาคม 2567) เช่นเดียวกับบทสัมภาษณ์ของบุญฤทธิ์ เวียงนันท ผู้ชมภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อ ที่กล่าวว่า คนในภาคอีสานแต่ละจังหวัดมีความเชื่อมโยงถึงกัน ดังนั้นการที่พื้นที่หนึ่งจะมีคนหลายสำเนียงก็ไม่ได้แปลกหรือมีผลต่อเนื้อหาของภาพยนตร์ เพราะแม้ว่าสำเนียงการพูดจะเป็นอย่างไรก็ตาม แต่หากสามารถสื่อสารและสร้างความเข้าใจให้เกิดแก่ผู้รับสารจนสามารถส่งต่ออัตลักษณ์บางอย่างออกไปได้แล้วนั้น หมายความว่าภาษาได้ทำหน้าที่สื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มคนได้สำเร็จแล้ว (บุญฤทธิ์ เวียงนันท, การสื่อสารส่วนบุคคล, 5 สิงหาคม 2567)

อีกหนึ่งภาษาที่สำคัญในการสื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มคนผ่านภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยคือ “ภาษาหนัง” โดยสิลา จันสว่าง (2556) กล่าวว่า ภาษาและความจริงเกิดจากการประกอบสร้างขึ้นโดยใช้ระบบตัวแทนหรือสัญลักษณ์เพื่ออ้างอิง และมีภาษาเป็นเครื่องมือในการอ้างถึงชุดความเป็นจริงเพื่อให้ผู้อื่นสามารถเข้าใจได้โดยผ่านการประกอบสร้างจากสถาบันทางสังคมของแต่ละชาติแต่ละวัฒนธรรม

โดยแนวคิดเกี่ยวกับการประกอบสร้างภาพยนตร์ (Film Construction of Reality Theory) โดยใช้ภาษาหนังเป็นสิ่งที่ประกอบสร้างนั้นสอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของ ธิติ ศรีนวล ที่กล่าวว่า ในภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อพยายามพัฒนาภาษาภาพหรือภาษาหนังที่เป็นการสื่อสารที่ใช้คำพูดหรือภาษาอีสาน และยกระดับความเป็นอีสานด้วยภาษาภาพ พยายามทำให้หนังอีสานให้ไปสู่ระดับสากล ให้ความเป็นอีสานสามารถไปอยู่ได้ทุกมุมโลก (ธิติ ศรีนวล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 31 กรกฎาคม 2567) สะท้อนให้เห็นว่าการประกอบสร้างภาพยนตร์ด้วยภาษาหนังนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งที่จะสะท้อนอัตลักษณ์ของกลุ่มคน

1.1.2 ลักษณะภายนอก หมายถึง รูปร่างหน้าตา รวมถึงการแต่งกาย สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ด้านอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากความนิยมด้านแฟชั่น ได้อีกด้วย เช่น ภูมิภูลำเนา ศาสนา และวัฒนธรรม เป็นต้น ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 ให้ความสำคัญกับการสื่อสารอัตลักษณ์ของตัวละครโดยสื่อสารผ่านการสวมเครื่องแบบนักศึกษาอาชีวะ หรือ “เสื้อซ้อป” ที่มีการใช้สีแตกต่างกันตามสีประจำของสถาบันการศึกษา ซึ่งสะท้อนอัตลักษณ์ด้านความเป็นหนึ่งเดียวของนักศึกษาและความศรัทธาในสถาบันการศึกษาของตนเอง ภายใต้การแยกแยะที่เกิดขึ้น บางคนเกิดความรู้สึกนึกคิดเชิงเปรียบเทียบบางอย่างภายใต้ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้น โดยมองตัวเองลักษณะที่ “เหนือกว่า โดดเด่น รวมถึงแตกต่าง” จากคนเหล่านั้น บางครั้งก็ยังมีความรู้สึกที่ไม่ชอบปะปนอยู่ด้วย ด้วยเหตุนี้สะท้อนให้เห็นว่าวัยรุ่นต้องการแสดงตัวว่าเหมือนกับกลุ่ม และเป็นการแยก “ตัวตน” ที่แตกต่างจาก “คนอื่น” (อริสา สุขสม, 2552) สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของพุฒิพงษ์ นาคทอง ที่กล่าวว่า เสื้อซ้อปถือเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์สำคัญของนักศึกษาอาชีวะ ซึ่งหากถูกทำลาย ย่อมถือเป็นการที่สถาบันการศึกษาของตนเองถูกทำลายอัตลักษณ์ลงเช่นกัน (พุฒิพงษ์ นาคทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 25 กรกฎาคม 2567) ต่างกับภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อที่ไม่ได้เข้มงวดกับการสื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มคนผ่านลักษณะภายนอกมากนัก การแต่งกายของตัวละครส่วนใหญ่จึงมีเพียงชุดลำลองที่พบเห็นได้ทั่วไป และไม่ได้มีลักษณะเป็นเสื้อผ้าท้องถิ่นอีสานโดยเฉพาะ จึงทำให้ผู้ชมไม่สามารถจำแนกหรือทราบภูมิภูลำเนาของตัวละครได้ทันทีผ่านการสื่อสารด้วยลักษณะภายนอกของตัวละคร แต่ผู้ชมสามารถเข้าใจอัตลักษณ์ของกลุ่มคนในภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อได้ผ่านทาง “ภาษา” ที่สื่อถึงอัตลักษณ์และตัวตนของความเป็นอีสานแทน

สอดคล้องกับ Bennett (2005, pp.95-97) ที่กล่าวว่า แพนชั่นยังคงเป็นแหล่งบรรจุนคุณค่าเชิงสัญลักษณ์บางอย่างที่ใช้แสดงออกซึ่งตัวตนของกลุ่มคนได้ ในภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อ “ผ้าขาวม้า” เป็นภาพตัวแทนของความเป็นอีสานที่ชัดเจนที่สุด ตัวละครที่มีผ้าขาวม้าอยู่ติดตัว มีความหมายในเชิงอำนาจที่เหนือกว่าคนในสังคมทั่วไป ทำให้สัปเหร่อที่พกผ้าขาวม้าอยู่คนเดียวกลายเป็นผู้พิเศษทั้ง ๆ ที่เพียงคนธรรมดา

1.1.3 ความเชื่อ ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 แทบจะไม่มีการสื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มคนผ่านความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ปรากฏในภาพยนตร์มากนัก มีเพียงแต่เรื่องการนับถือองค์พ่อหรือพระวิษณุ ที่เป็นเทพแห่งวิศวกรรมของไทย ซึ่งมีที่มาจากความเชื่อของศาสนาฮินดู แตกต่างกับภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อที่มีการสื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มคนผ่านความเชื่อที่แข็งแรง มีการพูดถึงความเชื่อที่ยังคงมีอยู่ และความเชื่อที่สูญหายไปจากสังคมอีสานแล้วเช่นกัน ภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อยังสะท้อนให้เห็นอิทธิพลของพุทธศาสนาที่มีต่อความเชื่อของคนในสังคมอีสานทั้งทางตรงและทางอ้อม โดยส่วนใหญ่มีความเชื่อมโยงกับภูตผีและโลกหลังความตาย

จากบทสัมภาษณ์ของฐาปณี หลูสุวรรณ ผู้ชมภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อ กล่าวว่า รู้สึกเชื่อมโยงกับสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่แฝงมาในหนังอย่างมาก โดยเฉพาะเรื่องพิธีกรรม ทำให้รู้สึกว่าพิธีกรรมเป็นสิ่งที่ช่วยสร้างสถานการณ์ให้กับหนังอย่างมีพลัง ทำให้รู้สึกว่าบทภาพยนตร์มีความแข็งแรงและการแสดงที่มีความที่เล่นที่จริงในหนังก็สร้างความน่าสนใจให้กับหนังอย่างมาก (ฐาปณี หลูสุวรรณ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 4 สิงหาคม 2567) สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของบุญฤทธิ์ เวียงนนท์ ผู้ชมภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่ออีกท่านหนึ่งที่กล่าวว่า อยากติดตามวิธีการสื่อสารเกี่ยวกับพิธีกรรมและความเชื่อไปเรื่อย ๆ ทุกอย่างที่ยพยายามสื่อสารดูจริงใจแม้ว่าจะเป็นฉากที่เหนือจริงก็ตามหนังค่อนข้างมีความน่าสนใจในเชิงปรัชญาของการจากลาที่ตัวละครโยเยหาและจดจ่อคนรักไว้ (บุญฤทธิ์ เวียงนนท์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 5 สิงหาคม 2567)

กรณีของภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อ ภาพของผีตายท้องกลมหรือผีแม่หม้ายเป็นตัวแทนของ “ผีร้าย” ที่เกิดจากการประทุพผิตตามหลักทางพุทธศาสนา ทำให้ความเป็นผีร้ายของผีแม่หม้ายนั้นไม่มีพื้นที่ทางสังคมและถูกกีดกันด้วยการปลดปล่อยดวงวิญญาณจากการเผาศพในวันที่เป็นมงคล แสดงให้เห็นถึงความไม่ยอมรับและความต้องการความสงบเรียบร้อยในสังคมให้กลับสู่อำนาจและความเป็นปกติสุขที่สามารถควบคุมได้โดยคนในสังคม สอดคล้องกับกัจจกร หลุยยะพงศ์ (2556) ที่กล่าวว่า หากมองในอีกแง่หนึ่ง ผีแม่หม้ายไม่ได้เป็นภาพของผีร้าย แต่กลับเป็นภาพของผู้หญิงที่พยายามเรียกร้องสิทธิของผู้หญิงที่ถูกทารุณจากสังคมแบบชายเป็นใหญ่ทำให้ผู้ชมตระหนักถึงการมีอยู่ของปัญหาที่เพศชายได้สร้างต่อเพศหญิงที่รอการแก้ไขจากสังคม ภาครัฐและกฎหมาย

1.1.4 ทักษะคิด จากบทสัมภาษณ์ของ พุฒิพงษ์ นาคทอง กล่าวว่า ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 เป็นการถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิตของตนเองตั้งแต่ครั้งยังเป็นนักศึกษาอาชีวะ โดยอาศัยข้อมูลของเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในประวัติศาสตร์มาประกอบงานสร้างร่วมกัน และพุฒิพงษ์ นาคทอง ได้ยืนยันว่าตัวเขามีทัศนคติเชิงลบต่อประสบการณ์ชีวิตเกี่ยวกับการศึกษาในโรงเรียนอาชีวะศึกษาว่าเป็น “ตราบาปติดตัว” (พุฒิพงษ์ นาคทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 25 กรกฎาคม 2567) ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 จึงสะท้อนเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรงและปัญหาสังคมเป็นหลัก

ในขณะเดียวกัน ภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อ ผู้กำกับภาพยนตร์ก็มีการวางโครงสร้างการเล่าเรื่องด้วยการอ้างอิงจากประสบการณ์ตรงกัน สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของ ธิติ ศรีนวล ที่กล่าวว่า การหยิบยกประเด็นเกี่ยวกับความตายมาเป็นหัวใจหลักของบทภาพยนตร์ เพราะความตายเป็นความจริงที่ใกล้ตัวที่สุด เพื่อให้คนดูสามารถตีความเกี่ยวกับความตายได้หลากหลายตามประสบการณ์ของตนเอง และธิติ ศรีนวล ยังมีทัศนคติต่องานสร้างภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อว่า ไม่ว่าเราจะอาศัยอยู่ในพื้นที่ภาคไหน ทุกที่มีความจริงของมนุษย์ มีความจริงของการใช้ชีวิตอยู่ ต่างกันแค่พิธีกรรม ความเชื่อ และวิถีชีวิตเท่านั้น ความเป็น “อีสาน” จึงตีความได้ว่าเป็น “ความเรียบง่าย”

จึงพยายามจะสื่อสารความจริงของอีสานออกมาในหนัง ไม่พยายามทำให้ดูสวยงามหรือแสร้งแค้นเกินจริง ซึ่งทัศนคตินี้ ทำให้ผลลัพธ์ของภาพยนตร์ดูจริงใจและตรงไปตรงมา (ธิดิ ศรีนวล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 31 กรกฎาคม 2567)

1.2 การสื่อสารอัตลักษณ์ผ่านบริบทด้านสังคมและวัฒนธรรม

1.2.1 สภาพแวดล้อม และลักษณะทางภูมิศาสตร์ ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 และภาพยนตร์เรื่องสับเหอมีสภาพแวดล้อมและลักษณะทางภูมิศาสตร์ที่ต่างกันอย่างชัดเจน กล่าวคือ ตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 เป็นกลุ่มวัยรุ่นที่อาศัยอยู่ในกรุงเทพมหานคร แต่เป็นกรุงเทพมหานครในรูปแบบของ “ฝันร้าย” ของผู้คน เพราะโอกาสในชีวิตของผู้คน สวนทางกับความเจริญในประเทศที่เติบโตขึ้นทุกวัน สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของ พุฒิพงษ์ นาคทอง ที่กล่าวว่า ในยุค 90 ถือเป็นยุคเฟื่องฟูทางการเมืองที่สุดของไทย แต่ต่อให้เศรษฐกิจจะดีขนาดไหน แต่เด็กก็ยังคงถูกทิ้งไว้ข้างหลังเสมอ ด้วยเหตุผลนี้ ทำให้เกิดการสื่อสารอัตลักษณ์ของกลุ่มคนแบบผิด ๆ ตามมา คือ การที่เยาวชนไม่มีพื้นที่ในการแสดงออกที่ถูกต้อง ทำให้พวกเขาคิดว่า “ความรุนแรง” เป็นสิ่งเดียวที่ทำให้ได้รับการยอมรับ (พุฒิพงษ์ นาคทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 25 กรกฎาคม 2567)

แตกต่างจากภาพยนตร์เรื่องสับเหอ ที่แม้สภาพแวดล้อมทางภูมิศาสตร์โดยรวมจะถูกสะท้อนออกมาเป็นชุมชนในพื้นที่ห่างไกลและตัดขาดจากโลกภายนอก แต่กลับสะท้อนให้เราเห็นความอบอุ่นของสังคมที่มีการอยู่ร่วมกันแบบพึ่งพาอาศัย คนในชุมชนมีเป้าหมายการพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ร่วมกัน เป็นผลทำให้เกิดการสื่อสารทางอัตลักษณ์ที่ตรงตามตามา สอดคล้องกับมาริสซา หิรัญติยะกุล และนพดล ตั้งสกุล (2563) ที่กล่าวว่า ในความสัมพันธ์กันก่อให้เกิดสิ่งที่สะท้อนความพิเศษของพื้นที่ทางกายภาพ (Physical Space) อันเป็นความสัมพันธ์ของบุคคลกับสภาพแวดล้อม และพื้นที่ทางความคิด (Mental Space) ในการดำรงอัตลักษณ์ของคนในสังคมที่มีความหลากหลายเข้าไว้ด้วยกัน เชื่อมโยงความทรงจำถิ่นที่ (Place Memory) ความผูกพันถิ่นที่ (Place Attachment) อันนำไปสู่ความสามารถในการระบุถิ่นที่ (Place Identification) ต่อพื้นที่ที่มีความหมายและมีคุณค่าของผู้คนที่มีให้แก่ถิ่นที่ที่ตนดำรงอยู่ได้

1.2.2 ช่วงชั้นทางสังคม ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 และภาพยนตร์เรื่องสับเหอ มีการวางโครงสร้างการเล่าเรื่องโดยให้ตัวละครมีช่วงชั้นทางสังคมที่คล้ายคลึงกัน คือ ตัวละครมาจากครอบครัวชนชั้นกลางค่อนข้างต่ำ สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของพุฒิพงษ์ นาคทอง ที่กล่าวว่าเด็กอาชีวะส่วนใหญ่มักจะมีปัญหาครอบครัว ด้วยเหตุผลนี้แสดงให้เห็นว่านักศึกษาอาชีวะถูกผลักให้ออกไปเป็นคนชายขอบทางการศึกษาและมีภาวะการโยยหาการยอมรับ (พุฒิพงษ์ นาคทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 25 กรกฎาคม 2567) แตกต่างกับผู้คนที่อาศัยอยู่ในชนบทที่มีภาวะความเครียดเกี่ยวกับรายได้ที่ต่ำน้อยกว่ากลุ่มคนที่อาศัยอยู่ในเมือง จากตัวอย่างของตัวละครในภาพยนตร์เรื่องสับเหอ พบว่าคนอีสานเห็นอำนาจในการสร้างความเจริญและความเปลี่ยนแปลงในแบบที่เป็นเอกลักษณ์ของชุมชนภูมิลำเนาของตน เพื่อทำลายกำแพงแห่งความเหลื่อมล้ำทางโอกาสระหว่างชนบทและสังคมเมืองลง สะท้อนให้เห็นว่าการสื่อสารและการส่งต่ออัตลักษณ์ของผู้คนในชนบทเป็นไปในเชิงสร้างสรรคมากกว่ากลุ่มคนในสังคมเมือง

จากบทสัมภาษณ์ของสุภาณี หลสุวรรณ ผู้ชมภาพยนตร์เรื่องสับเหอ ได้ให้ความคิดเห็นเรื่องช่วงชั้นทางสังคมในภาพยนตร์เรื่องสับเหอว่าเป็นภาพยนตร์ที่สำรวจคนชายขอบที่ไม่มีทางมีตัวตนในภาพยนตร์ได้ เพราะคนส่วนใหญ่ไม่เห็นค่า คนดูสัมผัสได้ถึงความจริงใจ ซึ่งหนังเรื่องสับเหอให้ค่าคนชายขอบมาอยู่ในภาพยนตร์ (สุภาณี หลสุวรรณ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 4 สิงหาคม 2567)

1.2.3 การเมือง ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 มีลักษณะการตั้งคำถามต่อความรู้สึกของตัวละครที่มีต่อตนเองว่า “ฉันคือใคร” ในสายตาคณะอื่นตลอดเวลา ตัวละครมีการรวมตัวกันเป็นกลุ่มคนกลุ่มใหญ่และมีแนวคิดไปในทิศทางแบบ “ชาตินิยม” กล่าวคือ มีกระบวนการในการสร้างอุดมการณ์ให้เกิดการหวงแหน และสำนึกรักในสถาบันการศึกษากลายเป็นข้ออ้างในการก่อความรุนแรง จนลุกลามไปถึงการต่อต้านอำนาจการควบคุมความสงบเรียบร้อยในสังคม และเกิดความสูญเสียถึงชีวิตตามมาได้

ในขณะเดียวกัน ภาพยนตร์เรื่องสับเหว่ กลับมีลักษณะของการเรียกร้องและความไม่จำยอมต่อการสะท้อนภาพอีสานยุคเก่า ที่มักจะถูกมองว่าจนและไม่มีทางเจริญ ทำให้งานสร้างภาพยนตร์เรื่องสับเหว่ ส่วนหนึ่งมีเหตุผลมาจาก “ความเป็นอีสาน” ถูกพรากสิทธิบางอย่างและขาดการยอมรับในระดับสากลไป สอดคล้องกับประวัติ สาสงวนวงศ์ (2562) ที่กล่าวว่า การต่อสู้เพื่อสร้างความเป็นอีสานโดยอาศัยการแทรกซึมของอิทธิพลทางวัฒนธรรม แทนที่จะเป็นการเรียกร้องทางการเมืองอย่างตรงไปตรงมานั้นก่อให้เกิดการบูรณาการเชิงอำนาจ การบูรณาการเชิงพื้นที่ และการบูรณาการเชิงความคิด จนเกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ของภาคอีสาน ทำให้ชาวอีสานเกิดปฏิสัมพันธ์กับรัฐไทยมากขึ้น

1.2.4 วัฒนธรรม/วัฒนธรรมย่อย จากภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 ที่ตัวละครส่วนใหญ่มีที่มาจากครอบครัวที่มีปัญหา ทำให้เกิดภาวะการไร้ที่พึ่งและรู้สึกไม่เป็นที่ยอมรับ เมื่อมีการอยู่รวมกันเป็นกลุ่มกลับมีสิ่งที่ยึดเหนี่ยวจิตใจอย่าง “สถาบันการศึกษา” ซึ่งเป็นต้นกำเนิดของวัฒนธรรม SOTUS (การวิวาท) หรือวัฒนธรรมย่อยเชิงสัญลักษณ์ เช่น เครื่องแต่งกาย การเคารพสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในสถาบันการศึกษา จึงเป็นสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจและเป็นเครื่องยืนยันว่านักศึกษาทุกคนเป็นคนสำคัญและเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างคุณค่าให้สถาบันการศึกษา สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของศาสตราจารย์ บุญศรี ผู้ชมภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 ที่กล่าวว่า ระบบ SOTUS เกิดจากความรู้สึกถึงความเป็นคนชายขอบหรือการถูกมองข้ามจากคนในสังคม ยิ่งเด็กในการศึกษาแผนกไหนรู้สึกถึงความเป็นคนชายขอบมาก จะส่งผลให้เกิดการ SOTUS ที่เข้มข้นตามมา (ศาสตราจารย์ บุญศรี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 8 สิงหาคม 2567)

ในภาพยนตร์เรื่องสับเหว่ ได้สื่อสารอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมและวัฒนธรรมย่อยของชาวอีสานในรูปแบบที่ไม่ได้ยึดโยงกับอัตลักษณ์ของคนลาวอีกต่อไป เพราะการกระจายอำนาจปกครองของรัฐไทยนำไปสู่การรับเอาวัฒนธรรมไทย โดยเฉพาะในเรื่องของภาษา ภาพการสื่อสารอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของอีสานจึงออกมาในลักษณะของความเป็น “อีสานใหม่” ด้วยเช่นกัน สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของ ธิติ ศรีนวล ที่กล่าวว่า ได้มีการหยิบยืมวัฒนธรรมและประเพณีบางส่วนจากภาคเหนือที่ไม่สามารถพบเจอได้ในภาคอีสานมาประยุกต์ให้ออกมาเป็นภาพวัฒนธรรมและประเพณีอีสาน (ธิติ ศรีนวล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 31 กรกฎาคม 2567)

การสื่อสารอัตลักษณ์เกี่ยวกับวัฒนธรรมและวัฒนธรรมย่อยในภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 และภาพยนตร์เรื่องสับเหว่ มีการนำเสนอโดยใช้วิธีคิดแบบ “ชายเป็นใหญ่” สังคมในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องจึงมีความเป็นสังคมแบบปิตาธิปไตยที่เป็นกรอบกำกับพฤติกรรมของคนในสังคมด้วยธรรมเนียมจารีตและประเพณี

2. โครงสร้างการเล่าเรื่อง

2.1 โครงเรื่อง (Plot)

2.1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 มีการเริ่มต้นเรื่องด้วยการเล่าปัญหาสำคัญของตัวละครแล้วทำให้ตัวละครเจอความเปลี่ยนแปลงในชีวิตอย่างรวดเร็ว จากบทสัมภาษณ์ของพุมพิงษ์ นาคทอง กล่าวว่า เริ่มวางโครงสร้างภาพยนตร์โดยหาตัวอย่างในประวัติศาสตร์ของเด็กช่างที่มีความรุนแรงและสะท้อนออกมาในภาพยนตร์ (พุมพิงษ์ นาคทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 25 กรกฎาคม 2567)

ภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อเริ่มด้วยการเล่าเหตุการณ์ปัจจุบันของตัวละครก่อนแล้วค่อย ๆ พาผู้ชมย้อนไปในอดีตของตัวละคร จากบทสัมภาษณ์ของธิตี ศรีนวล กล่าวว่า เลือกที่จะนำความตายมาเป็นประเด็นหลักในโครงสร้างการเล่าเรื่องเพราะความตายเป็นความจริงที่ใกล้ตัวที่สุด มีการสอดแทรกคติธรรมของอาชีวะสัปเหร่อลงไปในเรื่อง และมีการวางแผนเรื่องจุดจริงจัง จุดคลายเครียดในบทภาพยนตร์อย่างแม่นยำ ภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อมีการพูดถึง “ความหลากหลาย” ในหลายมิติทั้งความเชื่อ ศาสนา ตลอดจนเรื่องเพศ ไม่ได้มีการบอกทางความคิดมาครอบงำให้เกิดอคติ ในหนังจึงเหมือนตัวละครกำลังเรียนรู้สิ่งใหม่ตลอดเวลา (ธิตี ศรีนวล, การสื่อสารส่วนบุคคล, 31 กรกฎาคม 2567)

2.1.2 การลำดับเหตุการณ์ของโครงเรื่อง (Time Sequence) ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะยุค 90 และภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อมีการดำเนินเรื่องอย่างค่อยเป็นค่อยไป ค่อยเป็นค่อยไป มีการเล่าเรื่องแบบสลับลำดับเวลาบ้างในบางครั้ง เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและสร้างความเข้าใจเหตุการณ์และความคิดของตัวละครให้กับผู้ชม และมีวิธีการจบเรื่องโดยให้ตัวละครหลักสามารถแก้ไขความขัดแย้งของตนเองได้และค้นพบกับข้อคิดในการดำเนินชีวิต

2.1.3 ความขัดแย้ง (Conflict) ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะยุค 90 และภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อมีการนำเสนอความขัดแย้ง 3 ประเภท ได้แก่

- (1) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับจิตใจ (Intrapersonal Conflict)
- (2) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม (External Conflict)
- (3) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับทางเลือก (Choice Conflict)

จากบทสัมภาษณ์ของพุฒิพงษ์ นาคทอง กล่าวว่า การที่ในเนื้อเรื่องมีฉากที่ “ดา อินท” เสียชีวิตเพราะในอดีต เขามีเพื่อนชื่อเปียร์ ศักรินทร์ เสียชีวิตในเหตุการณ์ทะเลาะวิวาทกับโรงเรียนอื่น เรื่องนี้จึงกลายเป็นตราบาปของตัวเอง (พุฒิพงษ์ นาคทอง, การสื่อสารส่วนบุคคล, 25 กรกฎาคม 2567)

ส่วนความขัดแย้งของภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อคือการที่เชียงอยากพบเจอกับไขว่ แฟนเก่าอีกครั้ง ทำให้เขาพยายามเข้าไปในโลกหลังความตาย แต่สุดท้ายก็ต้องพบกับความเป็นจริงของชีวิตว่าไม่สามารถย้อนเวลาและความสุขที่เคยพบเจอกลับมาได้

2.2 แก่นความคิด (Theme)

ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 มีแก่นความคิดของโครงสร้างการเล่าเรื่องคือ “ตราบาป” สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของพุฒิพงษ์ นาคทอง (สัมภาษณ์ 25 กรกฎาคม 2567) ที่กล่าวว่า คาดหวังให้คนดูเห็นภาพสะท้อนของความรุนแรงและตราบาปที่เกิดขึ้นจากการเสียชีวิตของเพื่อน

ส่วนภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อมีการพูดถึงความเชื่อและกุศโลบายที่เกี่ยวข้องกับความตาย สะท้อนให้ตระหนักถึงแก่นความคิดเรื่อง “สังขารมีชีวิต” ที่ให้ข้อคิดเกี่ยวกับการยอมรับความเป็นจริงของชีวิตและดำเนินชีวิตต่อไปอย่างมีสติ สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของฐาปณี หลูสุวรรณ ผู้ชมภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อ ที่กล่าวว่า ภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อทำให้เห็นว่าความตายเป็นเรื่องของทุกคน จะเห็นได้ว่าจริง ๆ แล้ว คนเป็นไม่ยอมปล่อยให้คนตายไปจากโลกของคนเป็น (ฐาปณี หลูสุวรรณ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 4 สิงหาคม 2567)

2.3 ตัวละคร (Character)

ในภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 และภาพยนตร์เรื่องสัปเหร่อมีการวางโครงสร้างการเล่าเรื่องโดยเล่าผ่านตัวละครเอกหรือ “Dynamic Character” เป็นหลัก หมายถึง ตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลงภายใน ทั้งความคิดและสภาวะทางจิต จากบทสัมภาษณ์ของศาสตราจารย์ บุญศรี ผู้ชมภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 กล่าวว่า บทภาพยนตร์มีความพยายามกระจายน้ำหนักตัวละครได้ดี เป็นหนังที่ดูได้เรื่อย ๆ และคนดูสามารถเพลิดเพลินไปกับหนังได้ (ศาสตราจารย์ บุญศรี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 8 สิงหาคม 2567)

ตัวละคร Dynamic Character ในภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 และภาพยนตร์เรื่องสับแหร่ มีการสร้างภาพลักษณ์แห่ง “ความเป็นชาย” อย่างเห็นได้ชัด กล่าวคือพฤติกรรมของตัวละครมีการโหยหาอำนาจ และการไม่จำนนต่ออุปสรรคที่ขัดขวาง สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของสุภาณี หลูสุวรรณ ผู้ชมภาพยนตร์เรื่อง สับแหร่ ที่กล่าวว่า ตัวละครหญิงของหนังเรื่องสับแหร่มีความอ่อนแอทางโครงสร้างการเล่าเรื่อง เพราะทั้ง ตัวละครครู ตัวละครหมอ กลับมีแฟนเป็นคนอย่าง “แม่งขึ้นาค” (หมายถึงคนไม่ได้เรื่องในภาษาอีสาน) กลุ่มผู้ชายชี้แจงเป็นสิ่งที่ทำให้คนดูเอาใจช่วยตัวละคร (สุภาณี หลูสุวรรณ, การสื่อสารส่วนบุคคล, 4 สิงหาคม 2567)

2.4 ฉาก (Setting)

ในภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 ดำเนินเรื่องโดยแสดงถึงบรรยากาศชุมมิตของกรุงเทพมหานคร ในยุค 90 ทั้งยังมีการนำภาพ “Free Concert” มาเป็นฉากหลังสำคัญที่สะท้อนความคิดคะนอง ความป่าเถื่อน และความอันตรายของยุคสมัย สอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของศาสตราจารย์ บุญศรี (สัมภาษณ์ 8 สิงหาคม 2567) ผู้ชมภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 ที่ยืนยันว่าฟรีคอนเสิร์ตเป็นแหล่งในการรวมตัวทะเลาะวิวาทของ นักศึกษาอาชีวะ และในยุคสมัยนั้นมักจะมีการลงข่าวเกี่ยวกับการทะเลาะวิวาทของนักศึกษาอาชีวะอยู่บ่อย ครั้ง (ศาสตราจารย์ บุญศรี, การสื่อสารส่วนบุคคล, 8 สิงหาคม 2567)

ฉากในภาพยนตร์เรื่องสับแหร่ใช้ฉากหมู่บ้านโนนคูณ จังหวัดศรีสะเกษ ซึ่งมีความเป็นชนบทห่างไกล ความเจริญ ทำให้ตัวละครมีความใกล้ชิดซึ่งกันและกัน และมีการใช้ฉากที่เป็นสิ่งแวดล้อมเชิงนามธรรมอยู่ จำนวนมาก นั่นคือ การพยายามนำเสนอโลกหลังความตายที่เป็นการตีความจากความเข้าใจของผู้กำกับ

2.5 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings อาชีวะ ยุค 90 และภาพยนตร์เรื่องสับแหร่ มีมุมมองการเล่าเรื่องที่ใช้ตัวละคร หลักหรือบุคคลที่ 1 (The First-Person Narrator) เป็นผู้ดำเนินเรื่องราว และในบางกรณีที่มีผู้กำกับภาพยนตร์ ต้องการเน้นย้ำเหตุการณ์บางอย่าง มีการสลับการเล่าเรื่องไปสู่มุมมองการเล่าเรื่องของบุคคลที่สาม คือ การที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครอื่นที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. การสื่อสารด้านอัตลักษณ์ของกลุ่มคน มีความเกี่ยวข้องกับความรู้ในเชิงจิตวิทยาและพฤติกรรมศาสตร์ การทำวิจัยในอนาคตที่เกี่ยวข้องกับประเด็นดังกล่าว จะสามารถทำให้เกิดความเข้าใจเรื่องอัตลักษณ์ของกลุ่ม คนที่ชัดเจนขึ้น

2. การสัมภาษณ์เชิงลึกในประเด็นอื่น ๆ ได้แก่ ประเด็นการสร้างตัวละคร ปมขัดแย้งและการออกแบบ ฉาก เพื่อให้ข้อมูลและรายละเอียดของการประกอบสร้างภาพยนตร์ลุ่มลึกและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์และชาติ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กฤษฎิญา ไชยศรี. (2564). *Contemporary Art ศิลปะร่วมสมัยที่เกิดขึ้นในยุคปัจจุบัน (แต่ดันเข้าใจยากกว่ายุคที่ผ่านมา)*. <https://groundcontrolth.com/blogs/art-term-contemporary-art>
- ธิดิ ศรินวล (ผู้กำกับ). (2566). *สัปเหร่อ [ภาพยนตร์]*. ศรีสะเกษ: เซ็ง มิวสิก, ไทบ้าน สตูดิโอ, สกุน โปรดักชั่น, มูฟวี่ พาร์ทเนอร์ และห้างหุ้นส่วนจำกัด ศิริมงคล พร็อพเพอร์ตี้.
- บรรพต วีระชัย. (2520). *ความคิดเชิงทฤษฎีการเมืองในพุทธศาสนาในทฤษฎีการเมืองสมัยสุโขทัยและสมัยกลาง*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2548, เมษายน). *Alfie (1966): มูลค่าของเสรีภาพ*. ใน บุษบา เดชศรีสุธี (บ.ก.), *สตาร์พิกส์ (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. (น. 97-99). สำนักพิมพ์สตาร์พิกส์.
- ประวิทย์ สายสงวนวงศ์. (2562). *เปลี่ยนอีสานให้เป็น “ไทย”: อุดมการณ์รัฐชาติกับสำนักการเมืองของคนที่ราบสูง*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มติชน.
- พุฒิพงษ์ นาคทอง (ผู้กำกับ). (2564). *4 Kings อาชีวะ ยุค 90 [ภาพยนตร์]*. กรุงเทพฯ: M Pictures.
- มาริสา หิรัญติยะกุล, และนพดล ตั้งสกุล. (2563). การศึกษาอัตลักษณ์ถิ่นที่ในสิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง. *JARS* 19(1), 99-113. https://www.researchgate.net/publication/364464311_karsuksaxatlaksnthinthisingwaedlxmsrrkhsrang
- ลีลา จันสว่าง. (2556). *การศึกษาความเชื่อมโยงของสื่อ สังคมและอุดมการณ์ชาตินิยมกระแสหลัก ผ่านสื่อละครโทรทัศน์เรื่อง ทวิภพ*. <https://cmudc.library.cmu.ac.th/frontend/Info/item/dc:119900>
- วรชัย ทองไทย. (2562). *การเลียนแบบ*. <https://www.theprachakorn.com>
- สิริลักษณ์ สุขสวัสดิ์. (2563). *ภายนอกเหมือน แต่ในใจไม่ใช่ เมื่อ “การเหมารวม” สร้างบาดแผลให้ผู้บริสุทธิ์*. <https://urbancreature.co/stereotype-threat/>
- อริสา สุขสม. (2552). *เมื่อวัยรุ่นบริโภคแฟชั่น : การบริโภค “อัตลักษณ์” ภายใต้วัฒนธรรมการบริโภค*. *วารสารสุทธิปริทัศน์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต*, 23(71), 7-32. https://so05.tci-thaijo.org/index.php/DPU_SuthiparithatJournal/article/view/245961
- Bennett, A. (2005). *Culture and Everyday Life*. London: SAGE.
- OK Today. (2023) *ปีทองของหนังไทย*. OK Today. <https://okaytoday.net/article/101365>