

บทบาทสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์กับการผลิตซ้ำความเชื่อ เพื่อการเสี่ยงโชค¹

ณัชชา อาจารย์ยุตต์²

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง การผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนันผ่านการนำเสนอข่าวของสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์ เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนันผ่านการนำเสนอข่าวของสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์ และศึกษาบทบาทของสื่อกับการดำรงรักษาความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนันในสังคมไทย โดยใช้วิธีวิจัย (research method) 2 ส่วนคือ การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) ผู้เชี่ยวชาญที่มีหน้าที่รับผิดชอบกำกับดูแลการทำหน้าที่ของสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์

ผลการวิจัยพบว่า หนังสือพิมพ์ออนไลน์มีการผลิตซ้ำประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ และนำเสนอตัวเลขสำหรับการเสี่ยงโชคให้กับผู้รับสาร แบ่งออกเป็น 7 ประเด็นหลัก ได้แก่ (1) ประเด็นอุบัติเหตุ (2) ประเด็นพืชที่มีลักษณะผิดปกติ (3) ประเด็นเกี่ยวกับสัตว์ (4) ประเด็นเกี่ยวกับตำนาน (5) ประเด็นผีสิงและวิญญาณ (6) การนำเสนอตัวเลขโดยตรงไปตรงมา และ (7) ประเด็นอื่นๆ โดยทั้งหมดถูกนำเสนอภายใต้โครงสร้างข่าวด้านความแปลกประหลาด ซึ่งมีจำนวนประเด็นข่าวเกี่ยวกับความเชื่อและการนำเสนอตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชค

* วันที่รับบทความ 31 กรกฎาคม 2563; วันที่แก้ไขบทความ 9 กันยายน 2563; วันที่ตอบรับบทความ 31 ตุลาคม 2563

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัยเรื่อง การผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนันผ่านการนำเสนอข่าวของสื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนโครงการวิจัยประจำปีงบประมาณ 2562 จากมหาวิทยาลัยมหาสารคาม

² อาจารย์ ดร. ประจำคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

ของผู้รับสารในช่วงระยะเวลา 12 เดือน รวมทั้งหมด 576 ประเด็น โดยไทยรัฐออนไลน์นำเสนอ 443 ประเด็น ขณะที่ข่าวสดออนไลน์นำเสนอ 133 ประเด็น

การนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องโชคลางและนำไปสู่การบอกตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชค ถือเป็นบทบาทหนึ่งของสื่อมวลชนในการผลิตซ้ำเพื่อธำรงรักษาทางวัฒนธรรม ภายใต้โครงสร้างทางสังคมไทยที่ยึดอยู่กับความเชื่อโชคลาง ปาฏิหาริย์ ฯลฯ นำไปสู่วัฏจักรด้านความเชื่อและการเสี่ยงโชคโดยการใช้อำนาจของสื่อและผู้ใช้สื่อนั้นมีลักษณะแบบ dialectic ทำให้เกิดการกำหนดวาระข่าวสารร่วมกันระหว่างสื่อมวลชนกับประชาชนผู้บริโภค โดยข้ามผ่านข้อจำกัดเรื่องประเภทของสื่อ

สื่อมวลชนได้สะสมทุนทางวัฒนธรรม และสื่ออาศัยทุนทางสังคมที่มีอยู่ผลิตซ้ำประเด็นข่าวเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องโชคลาง และนำเสนอตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชค เพื่อทำให้กลายเป็นสินค้าได้รับผลตอบแทนกลับมาในเชิงเศรษฐกิจ ทั้งยังดำรงรักษาโครงสร้างทางชนชั้นให้กับรัฐและนายทุนไปพร้อมกัน

คำสำคัญ: บทบาทสื่อมวลชน การผลิตซ้ำวัฒนธรรม ความเชื่อ การพนัน หนังสือพิมพ์ออนไลน์

Reproduction of Superstition and Lottery Gambling in Online Newspapers

Natcha Arjarayutt³

Abstract

Reproduction of Superstition and Lottery Gambling in Online Newspapers is a qualitative research with the objective to study the reproduction of superstition and lottery gambling by online newspapers as well as the roles of the media in maintaining superstition and lottery gambling in the Thai society. Research methods used by the researcher include a content analysis and in-depth interviews with specialized online media regulators.

The research found that online newspapers reproduced issues related to beliefs and gave numbers for lottery to the readers. These issues can be categorized into 7 main groups including (1) accidents, (2) plants with abnormal characteristics, (3) animals, (4) legends, (5) ghosts and spirits, (6) straightforward presentation of numbers, and (7) other issues. All of the issues shared the “bizarre” element of news. Furthermore, the research found that the online media published a total of 576 stories related to beliefs with the presentation of numbers for lottery gambling over a period of 12 months. 443 of which were published by *Thairath Online* and the other 133 stories by *Khaosod Online*.

The media presentation of issues related to superstition and numbers for lottery gambling is one of the media’s roles in reproducing issues

³ Lecturer, Faculty of Humanities and Social Sciences, Mahasarakham University

to preserve culture in the Thai society's structure rooted in beliefs, superstition, miracles, etc., creating a cycle of beliefs and lottery gambling. The online media and audiences exercise their power with the use of a dialectic method, creating a joint agenda setting regardless of the limitations on the types of the media.

The media have accumulated cultural capital and used its existing social capital to reproduce news stories about superstition and present numbers for lottery gambling in the hopes turn news into products with economic returns, while preserving the structure of social class for the state and capitalists.

Keywords: media roles, cultural reproduction, belief, gambling, online newspaper

ที่มาและความสำคัญ

การนำเสนอเนื้อหาข่าวในยุคที่เทคโนโลยีพัฒนาและก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ทำให้ข้อมูลข่าวสารแพร่กระจายอย่างรวดเร็วพร้อมแดนด้วยระยะเวลาอันสั้น ไม่มีข้อจำกัดทั้งด้านเวลาและพื้นที่ เปรียบเสมือนคนทั่วโลกอาศัยอยู่ในหมู่บ้านเดียวกัน ดังที่ Marshall McLuhan (1962) เรียกปรากฏการณ์นี้ว่า “global village” หรือ “หมู่บ้านโลก” ซึ่งสะท้อนถึงการพัฒนาในเชิงเทคโนโลยีภายใต้กรอบแนวคิดแบบวิทยาศาสตร์

เมื่อเทคโนโลยีการสื่อสารมีการพัฒนาจึงเกิดรูปแบบ (platform) ของการนำเสนอเนื้อหาข่าวสารที่ทันสมัยและรวดเร็ว สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมผู้รับสาร (receiver) ที่กลายมาเป็นผู้ใช้สื่อ (user) สามารถเลือกเข้าถึงเนื้อหา (content) ที่ตนเองสนใจจากสื่อประเภทต่างๆ ได้โดยตรง ส่งผลให้สื่อมวลชนแบบดั้งเดิมต้องปรับตัว และพัฒนารูปแบบการสื่อสารเนื้อหาเพื่อให้สามารถดำเนินธุรกิจท่ามกลางกระแสการแข่งขันที่รุนแรงเพิ่มขึ้นจากสื่อเกิดขึ้นใหม่

หนังสือพิมพ์เป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่งที่ได้รับผลกระทบอย่างชัดเจนหลังจากสื่อดิจิทัลเข้ามาแทนที่ในชีวิตประจำวันของคน หรือที่รู้จักกันว่า “digital disruption”

การลดลงของยอดขายหนังสือพิมพ์บวกกับความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทำให้สื่อที่เสนอข่าวเป็นหลักอย่างหนังสือพิมพ์ ต้องเปลี่ยนแปลงจากกระดาษไปยังสื่อออนไลน์เพื่อความอยู่รอด หนังสือพิมพ์ที่แปรสภาพเป็นหนังสือพิมพ์ออนไลน์ เป็นทางเลือกหนึ่งที่ช่วยให้ประชาชนรู้ข่าวสาร ประหยัดเงิน เวลา สามารถตอบกลับไปยังผู้เขียนได้ มีลิงก์ไปยังข้อมูลเก่า นอกจากนี้ ยังสามารถใส่ภาพ ภาพเคลื่อนไหวและเสียงได้อีกด้วย (ทักษยา วัชรสารทรัพย์, 2557)

ผู้ดำเนินธุรกิจสื่อหนังสือพิมพ์จึงจำเป็นต้องมีช่องทางออนไลน์ของตนเองเพื่อนำเสนอเนื้อหา แม้ว่าจะยังคงดำเนินการพิมพ์แบบสิ่งพิมพ์ดั้งเดิมควบคู่ไปด้วยหรือปิดกิจการไปแล้ว เหลือเพียงหนังสือพิมพ์ออนไลน์กับชื่อตราสินค้าที่เป็นที่รู้จักของประชาชนเท่านั้น

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าวิทยาศาสตร์จะช่วยเปลี่ยนแปลงและพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อความสะดวก รวดเร็ว เข้าถึงง่าย ไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ แต่บทบาทของสื่อไทยในการนำเสนอข่าวสารยังคงยึดถือหลักการของการทำหน้าที่ โดยใช้เกณฑ์บทบาทของสื่อมวลชนแบบดั้งเดิมในการนำเสนอข้อมูลข่าวสาร

บทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชน (mass media function) หมายถึง การกระทำของสื่อมวลชนที่ได้ส่งผล กำลังส่งผล หรือที่จะส่งผลต่อชีวิตและสังคม ซึ่งการกระทำนั้นอาจเป็นไปตามธรรมชาติของการสื่อสารมวลชน หรือเป็นไปตามจารีต ประเพณี หรือศีลธรรมของสังคม ตามกฎระเบียบที่กำหนดไว้สำหรับอาชีพหรือวิชาชีพสื่อมวลชน (สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ, 2551: 92)

บทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนมิได้เปลี่ยนนิยามไปตามรูปแบบของเทคโนโลยี หากแต่ยึดมั่นในวิถีแห่งการกระทำและเกี่ยวข้องกับค่านิยม วัฒนธรรม ความเชื่อของคนในสังคม การนำเสนอเนื้อหาในสื่อดั้งเดิม (old media) ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์หรือโทรทัศน์ หรือแม้กระทั่งสื่อใหม่ (new media) ในรูปแบบออนไลน์ที่เข้ามามีบทบาทแทนที่สื่อดั้งเดิม ก็ยังคงปรากฏการผลิตซ้ำเนื้อหาที่เกี่ยวกับความเชื่อในสังคมอย่างสม่ำเสมอ

จากการนำเสนอข่าวที่ส่งเสริมความเชื่อเรื่องโศกลางหรือไสยศาสตร์ของสื่อมวลชนกับความเชื่อที่ฝังรากลึกในสังคมไทย อาจมีบทบาทในการควบคุมซึ่งกันและกัน และก่อให้เกิดการผลิตซ้ำเนื้อหาผ่านสื่อมวลชนในประเด็นดังกล่าว เนื่องจากประเด็นข่าวเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องโศกลางหรือไสยศาสตร์เป็นสิ่งที่น่าสนใจของสังคมไทย ทำให้บทบาทของสื่อปรากฏเรื่องของการนำเสนอเนื้อหาดังกล่าวซ้ำแล้วซ้ำเล่า กลายเป็นการผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องโศกลางหรือไสยศาสตร์ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมในสังคมไทย

เนื้อหา (content) และประเด็นการนำเสนอข่าวสารที่ปรากฏผ่านสื่อมวลชนในสังคมไทยจึงยังคงยึดโยงอยู่กับความเชื่อเรื่องโศกลางหรือไสยศาสตร์ หลากหลายแง่มุมที่ไม่สามารถพิสูจน์หรืออธิบายด้วยวิทยาศาสตร์มานำเสนอเป็นข่าว ยกตัวอย่างเช่น อาถรรพ์ ปาฏิหาริย์ ร้างทรง ผีสิง ฯลฯ ไม่เพียงเท่านั้น

การนำเสนอข่าวทั่วไปที่ควรนำเสนอเฉพาะข้อเท็จจริง เช่น ข่าวอุบัติเหตุ ข่าวภัยพิบัติ ข่าวฆาตกรรม และข่าวอาชญากรรมทั่วไป กลับถูกสื่อมวลชนนำเสนอเชื่อมโยงเข้ากับความลึกลับ อาถรรพ์ และชี้ขึ้นไปสู่การตีความของตัวเลข เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการพนันหรือการเสี่ยงโชครูปแบบต่างๆ

ปฏิเสธไม่ได้ว่า ความเชื่อถือเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นมนุษย์และความเป็นวัฒนธรรมมนุษย์เรียนรู้ทั้งสิ่งที่พิสูจน์ได้และพิสูจน์ไม่ได้ โดยสิ่งที่พิสูจน์ได้กลายเป็นความรู้ทางวิทยาศาสตร์ แต่เมื่อมาถึงสิ่งที่ไม่สามารถอธิบายได้ ก็หวงไปถึงความเชื่อ เป็นการนำมนุษย์เข้าไปสัมพันธ์กับสิ่งนอกเหนือธรรมชาติ ดังนั้น มิติของความเชื่อจึงเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นมนุษย์ (ศรีศักร วัลลิโภดม, 2560: 179) นอกจากนี้ ความเชื่อยังเป็นหนึ่งในปัจจัยสำคัญที่มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมผู้บริโภคซึ่งความเชื่อเรื่องโชคลาง จึงเป็นปัจจัยที่จะส่งผลต่อการเสี่ยงโชคต่างๆ (ธีรนุช พุคต์ศิริกิจ และศิวฤทธิ์ พงศกรรังศิลป์, 2557)

การเสี่ยงโชคหรือการพนันเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใกล้ชิด หรืออาจเรียกได้ว่า เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม ดังเช่นที่ Jame A. Warren (2013) ระบุว่า การพนันถือเป็นปรากฏการณ์ระดับโลกอย่างแท้จริงในสังคมมนุษย์ เกิดขึ้นอยู่ใกล้ชิดกับทุกวัฒนธรรมและทุกช่วงเวลา

ในส่วนของสังคมไทยนั้น ต้องยอมรับว่า การพนันถือเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทย และเป็นเรื่องที่ถูกฝังรากลึก สืบทอดต่อเนื่องมาผ่านสื่อทุกระดับ ตั้งแต่สื่อบุคคลไปตลอดจนสื่อมวลชน หรือแม้กระทั่งในตำราเรียนที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ ก็ จะเห็นการชนไก่ การแข่งม้า การละเล่นที่มีการพนันเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งถือเป็นวิถีชีวิตของมนุษย์ และเป็นส่วนหนึ่งของสังคม

แต่ในทางกลับกันมุมมองของการพนันมิได้มีเพียงในแง่ของวัฒนธรรมของสังคมเท่านั้น หากแต่ยังมีความหมายเชิงลบในมุมมองระดับชาติด้วย สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ (2551: 101) ได้เผยแพร่ข้อมูลจากงานวิจัยเกี่ยวกับวัฒนธรรมลักษณะนิสัยของคนไทยที่ควรพัฒนา เพราะเป็นสิ่งที่ไม่ดี โดยมีประเด็นการชอบเสี่ยงโชคและการเล่นพนันเป็นหนึ่งในส่วนที่ต้องพัฒนา ทั้งนี้ สื่อควรเป็นผู้อำหนดคุณค่าและจริยธรรมในการนำเสนอข่าวสาร

เพื่อให้ได้ผลในการเปลี่ยนแปลงสังคม ทั้งในด้านที่ต้องพัฒนาและด้านที่ต้องอนุรักษ์ไว้

ถึงแม้ว่าภาครัฐจะกำหนดความหมายเชิงลบให้กับการพนัน แต่ในเชิงนโยบายถือเป็นส่วนหนึ่งที่มีรากกตเถียงและย้อนแย้ง เพราะด้านหนึ่งคือมูลค่าทางเศรษฐกิจ ขณะที่อีกด้านหนึ่งคือความไม่ถูกต้องในเชิงศีลธรรม ทำให้มีหลายประเด็นที่เคยเป็นที่ถกเถียงและไม่สามารถหาข้อสรุปได้ เช่น การอนุญาตให้เปิดบ่อนอย่างถูกกฎหมายในประเทศไทย หรือการออกสลากแบบพิเศษ อย่างไรก็ตาม มูลค่าทางเศรษฐกิจจำนวนมากทำให้ภาครัฐให้การสนับสนุนการออกสลากกินแบ่งรัฐบาล ด้วยสโลแกน “ช่วยราษฎร์ เสริมรัฐ ยืนหยัดยุติธรรม” ภายใต้การดูแลของสำนักงานสลากกินแบ่งรัฐบาล

การพนันและเสียงไซค์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากในประเทศไทยคือ การเล่นหวย โดยการเล่นหวยเกิดขึ้นครั้งแรกประมาณปี พ.ศ. 2360 โดยชาวจีนที่อาศัยอยู่ในประเทศไทยเริ่มต้นซื้อขายหวยในหมู่คนจีนอพยพ ก่อนที่จะแพร่มาสู่ชาวไทย หลังจากนั้น เริ่มมีการออกหวยรัฐบาลขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (บุศรา สุกใส อ้างถึงใน อธิรณช พุศัคดีศรีกิจ และศิวฤทธิ์ พงศกรรังศิลป์, 2557) และจนถึงปัจจุบันวัฒนธรรมการเล่นหวยยังคงถูกสืบทอดแพร่กระจาย และได้รับความนิยมจากหลากหลายกลุ่มคนในสังคมไทย

การสืบสานวัฒนธรรมถือเป็นบทบาทหน้าที่หนึ่งของสื่อมวลชน ดังเช่นที่ อรรถวรรณ ปิลันธน์โอวาท (2542: น.8) ระบุว่า การทำหน้าที่สืบสานวัฒนธรรม (continuity) เป็นการทำหน้าที่สืบทอดวัฒนธรรมให้คงอยู่ต่อไปจากรุ่นสู่รุ่น โดยสื่อมวลชนมีบทบาทในการแสดงให้เห็นถึงวัฒนธรรมกระแสหลักและวัฒนธรรมย่อยของสังคม รวมไปถึงการพัฒนาวัฒนธรรมใหม่ๆ นอกจากนี้ ยังต้องเสริมสร้างค่านิยมพื้นฐาน และดำรงรักษาไว้ซึ่งค่านิยมโดยส่วนรวมของสังคมหรือสาธารณะ

ด้วยเหตุนี้ ถ้าจะทำความเข้าใจวัฒนธรรมคือ การทำความเข้าใจรากเหง้าของภูมิปัญญาที่สั่งสมมาของมนุษย์ในแต่ละสังคม การดำรงอยู่หรือการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมจึงสามารถอธิบายได้โดยพิจารณาการที่ภูมิปัญญาถูก

ถ่ายทอดเพื่อการผลิตซ้ำ (reproduction) หรือปรับเปลี่ยนในลักษณะใด ซึ่งเครื่องมือที่สำคัญในการถ่ายทอดหรือปรับเปลี่ยนคือ การสื่อสาร (ณัฐกฤต ดิฐวิรุพพ์, 2547: 6)

เมื่อสื่อผลิตซ้ำประเด็นใดประเด็นหนึ่ง ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้ให้ความสนใจไปที่ประเด็นความเชื่อเรื่องโชคลางและไสยศาสตร์ นำไปสู่การตีความตัวเลข และตารางไฉซึ่งวัฒนธรรมการเล่นหวยและการพนันอื่นๆ ทั้งนี้ เมื่อคนในสังคมได้รับข้อมูลดังกล่าวซ้ำๆ ทำให้รู้สึกว่าเป็นเรื่องปกติของวิถีชีวิต สื่อจึงถือเป็นส่วนหนึ่งที่มีบทบาทในการส่งเสริมหรือดำรงรักษาความเชื่อและค่านิยมทางวัฒนธรรมต่างๆ ในสังคม

การสื่อสารถูกใช้เพื่อผลิตซ้ำ ถ่ายทอดความรู้ ความเชื่อ และวัฒนธรรมของคนในสังคม โดยสื่อมวลชนมีบทบาทเป็นสื่อกลางในการคัดเลือกประเด็นมานำเสนอเป็นข่าว ซึ่งส่งผลต่อการดำรงรักษาความเชื่อเรื่องโชคลางหรือไสยศาสตร์ซึ่งนำไปสู่การตีความเกี่ยวกับตัวเลขและการส่งเสริมการพนันของคนในสังคมไทย จึงเป็นประเด็นน่าสนใจที่ผู้วิจัยจะหยิบยกมาใช้ เพื่ออธิบายถึงการผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนันผ่านการนำเสนอข่าวของหนังสือพิมพ์ออนไลน์ โดยงานวิจัยชิ้นนี้ไม่ได้ต้องการแสดงถึงความถูกต้องของการพนันกับความเชื่อ แต่มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ทางด้านสื่อสารมวลชน โดยหยิบยกถึงบทบาทการทำงานของสื่อที่เกี่ยวข้องกับการพนัน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมมาอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร พร้อมทั้งบริบทที่เกี่ยวข้องเท่านั้น โดยผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ดังนี้

ปัญหานำวิจัย

1. การผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนันผ่านการนำเสนอข่าวของหนังสือพิมพ์ออนไลน์เป็นอย่างไร
2. บทบาทของหนังสือพิมพ์ออนไลน์กับการดำรงรักษาความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนันในสังคมไทยมีลักษณะอย่างไร

วัตถุประสงค์งานวิจัย

1. เพื่อศึกษาการผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนันผ่านการนำเสนอข่าวของสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์
2. เพื่อศึกษาบทบาทของสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์กับการดำรงรักษาความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนันในสังคมไทย

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เข้าใจบทบาทของสื่อในแง่มุมมองการดำรงรักษา สืบทอดวัฒนธรรมเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องโชคลางในสังคมไทยผ่านการผลิตซ้ำเนื้อหาผ่านหนังสือพิมพ์ออนไลน์
2. สามารถอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคมเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องโชคลาง ที่นำไปสู่การสนับสนุนการพนันในส่วนของการเล่นหวยผ่านการนำเสนอข่าวของสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์
3. สื่อมวลชนตระหนักถึงความถี่ในการนำเสนอข่าวเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องโชคลางและการสนับสนุน ส่งเสริมการพนันให้กับผู้รับสารของตนเอง และนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาการนำเสนอข่าวต่อไปในอนาคต
4. ตระหนักและรู้เท่าทันสื่อในบทบาทของการผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องโชคลางในสังคมไทย ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับการเล่นพนันของคนในสังคมไทย

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อดำเนินงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้แบ่งการสำรวจเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลัก ได้แก่ (1) งานวิจัยและแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม (2) งานวิจัยและแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวข้องกับบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชน และ (3) งานวิจัยและแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวข้องกับการพนันในสังคมไทย ซึ่งยังไม่ปรากฏงานวิจัยที่ระบุถึงบทบาทของสื่อมวลชนกับความเชื่อและการพนันโดยตรงไปตรงมา แต่เอกสารงานวิจัยได้แบ่งออกเป็นกลุ่มเพื่อศึกษาตามศาสตร์สาขาวิชา

เฉพาะแต่ละศาสตร์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการรวบรวมข้อมูลและคัดเลือกแนวคิด ทฤษฎีรวมไปถึงงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์และอธิบาย ปรากฏการณ์ทางสังคมศาสตร์ตามวัตถุประสงค์งานวิจัยที่ระบุไว้ในส่วนต้น โดยมี แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในงานวิจัยดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับบทบาทของสื่อมวลชนกับการนำเสนอข่าวและการ เผยแพร่วัฒนธรรม เป็นแนวคิดสำคัญที่ใช้สำหรับการอธิบายในเรื่องบทบาท หน้าที่ของสื่อมวลชน และบทบาทของสื่อด้านการสืบทอดและรักษาวัฒนธรรม ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์บทบาทของสื่อในการทำหน้าที่ นำเสนอเรื่องโซคกลางและการพนันในข่าว

2. แนวคิดการรายงานข่าวในสื่อออนไลน์ การรายงานข่าวในสื่อ ออนไลน์นั้นมีหลายปัจจัยที่เปลี่ยนแปลงจากสื่อสิ่งพิมพ์ ดังนั้น ธุรกิจสื่อ หนังสือพิมพ์ที่ปรับตัวเข้าสู่การนำเสนอข่าวในรูปแบบออนไลน์เพื่อความอยู่รอด ทางธุรกิจ จึงต้องเรียนรู้และปรับตัวให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและความต้องการ ของผู้บริโภค ซึ่งผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการรายงานข่าวในสื่อออนไลน์มาใช้ เพื่อออกแบบเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมไปถึงใช้เพื่ออธิบายการ ทำงานของสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในมุมมองของ สื่อมวลชนมากยิ่งขึ้น

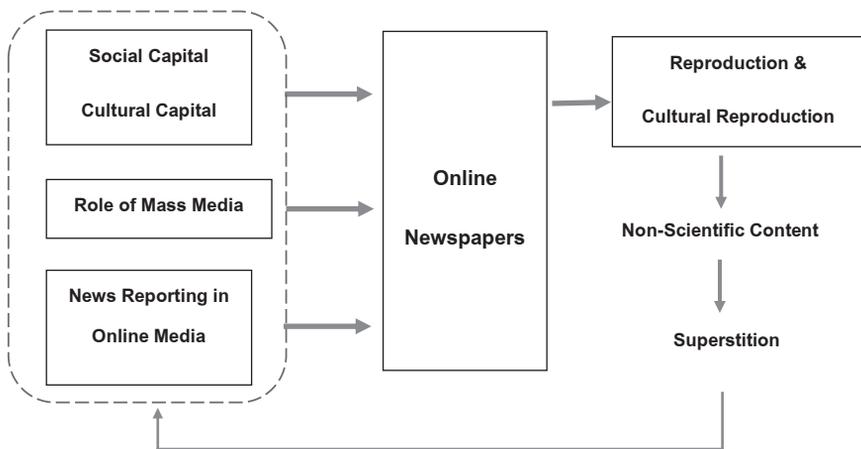
3. แนวคิดการผลิตซ้ำและการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม (cultural reproduction theory) ได้กล่าวถึงการผลิตซ้ำวัฒนธรรม ซึ่งเรื่องของความเชื่อ เรื่องโซคกลางและการพนันถือเป็นวัฒนธรรมในชีวิตประจำวัน และถูกนำมาผลิตซ้ำ ผ่านสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์ในรูปแบบของข่าว โดยได้นำแนวคิดนี้ไปใช้เพื่อ สร้างเกณฑ์การวิเคราะห์เนื้อหาข่าว และอธิบายปรากฏการณ์ที่เกี่ยวข้องกับ การนำเสนอข่าวของสื่อมวลชน

4. แนวคิดเกี่ยวกับทุนทางสังคมและวัฒนธรรม โดย Pierre Bourdieu จะนำมาใช้เพื่ออธิบายในแง่มุมมองหนึ่งของการทำหน้าที่ของสื่อมวลชนในการผลิตซ้ำ วัฒนธรรม ผ่านการสะสมทุนทางวัฒนธรรม และการใช้ทุนทางสังคมเพื่อผลิตซ้ำ และดำรงรักษาสถานะทางโครงสร้างสังคมและชนชั้น เนื่องจากสื่อถือเป็นสถาบัน

หนึ่งในสังคมที่มีอำนาจในการเข้าถึงประชาชน และทำหน้าที่รวมความสัมพันธ์ของสมาชิกสังคมเพื่อสืบทอดและดำรงรักษาวัฒนธรรมและได้รับผลตอบแทนทางเศรษฐกิจตามมา

กรอบแนวคิดทฤษฎีของงานวิจัย

ภาพที่ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย



ระเบียบวิธีวิจัย (Methodology)

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ใช้วิธีวิจัย (research methods) สองส่วน คือ การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) โดยมีผู้ให้ข้อมูลสำคัญคือนายชวรงค์ ลิมป์ปัทมปาณี ประธานสภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ ซึ่งเป็นผู้มีอำนาจรับผิดชอบสูงสุดในการกำกับดูแลบทบาทการทำงานของสื่อหนังสือพิมพ์และหนังสือพิมพ์ออนไลน์ของประเทศไทย

วิธีการดำเนินการวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากเริ่มดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลเบื้องต้นจากเอกสาร ตำรา สื่อออนไลน์ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชนการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม การพนัน ความเชื่อ ฯลฯ รวมไปถึงแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษาแนวทางการวิจัย นำไปสู่การกำหนดประเด็น พัฒนาประเด็นและขอบเขตการศึกษาวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษานำร่อง (pilot study) เกี่ยวกับการนำเสนอเนื้อหาความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติในสื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ 3 เว็บไซต์คือ ไทยรัฐออนไลน์ ข่าวสดออนไลน์ และมติชนออนไลน์ พบว่า สื่อมีการนำเสนอประเด็นข่าวเรื่องเหนือธรรมชาติเกี่ยวกับหอยมากที่สุด ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะศึกษาเฉพาะบทบาทของสื่อกับการนำเสนอข่าวเกี่ยวกับความเชื่อที่มีส่วนสนับสนุนการเสี่ยงโชคหรือการพนัน จึงนำมาสู่ประเด็นของงานวิจัยเรื่อง การผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนันผ่านการนำเสนอข่าวของสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์

ผู้วิจัยจะเก็บรวบรวมข้อมูลจากเนื้อหาข่าวเกี่ยวกับความเชื่อที่ปรากฏในหนังสือพิมพ์ออนไลน์ จากเว็บไซต์ข่าวที่เป็นทางการขององค์กรสื่อ 2 แห่ง คือ ไทยรัฐออนไลน์ (www.thairath.co.th) และข่าวสดออนไลน์ (www.khaosod.co.th) เนื่องจากทั้ง 2 องค์กรสื่อมีรูปแบบการดำเนินธุรกิจสื่อที่นำเสนอข่าวควบคู่กัน ทั้งหนังสือพิมพ์และหนังสือพิมพ์ออนไลน์ ซึ่งหนังสือพิมพ์ออนไลน์ของทั้ง 2 เว็บไซต์มีจำนวนผู้ติดตามตั้งแต่ปี 2560-2562 มากที่สุด 2 อันดับแรกอย่างต่อเนื่อง โดยมีขอบเขตการคัดเลือกเนื้อหาข่าวเฉพาะที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องโชคลางที่มีการบอกตัวเลขเพื่อส่งเสริมการเสี่ยงโชคหรือการเล่นพนันเท่านั้น แต่ไม่ได้จำกัดประเภทของข่าว

โดยผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลในเดือนมกราคมถึงเดือนธันวาคม 2561 เป็นระยะเวลารวม 12 เดือน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์การผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนันผ่านการนำเสนอข่าวของสื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ หลังจากได้ผลการตีความข้อมูลในส่วนการวิเคราะห์เนื้อหาแล้ว จึงนำผลการวิจัยส่วนที่ 1 มาสร้างเป็นคำถามเพื่อใช้ในการสัมภาษณ์เชิงลึก เพื่อเติมเต็ม

ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์เนื้อหา และสามารถอธิบายบทบาทและการทำหน้าที่ที่เหมาะสมของสื่อมวลชนไทยกับกรณีการนำเสนอข่าวความเชื่อเรื่องโชคลางที่สื่อมีส่วนสนับสนุนการบอกตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคหรือการพนันดังกล่าวด้วย

สรุปผลการวิจัย

1. การผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนันผ่านการนำเสนอข่าวของสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์

หนังสือพิมพ์ออนไลน์มีการผลิตซ้ำประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ และนำเสนอตัวเลขสำหรับการเสี่ยงโชคให้กับผู้รับสารในหลากหลายประเด็น โดยทั้งหมดถูกนำเสนอภายใต้องค์ประกอบข่าวด้านความแปลกประหลาด ซึ่งมีจำนวนประเด็นข่าวด้านความเชื่อและการนำเสนอตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคของผู้รับสารปรากฏในหนังสือพิมพ์ออนไลน์ในช่วงระยะเวลา 12 เดือน รวมทั้งหมด 576 ประเด็น แบ่งเป็นหนังสือพิมพ์ไทยรัฐออนไลน์นำเสนอ 443 ประเด็น ขณะที่หนังสือพิมพ์ข่าวสดออนไลน์นำเสนอ 133 ประเด็น

หลังจากผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลและทำการจัดกลุ่ม (grouping) ข้อมูลเพื่อวิเคราะห์เนื้อหา พบว่า หนังสือพิมพ์ออนไลน์ทั้งไทยรัฐออนไลน์และข่าวสดออนไลน์มีการผลิตซ้ำประเด็นด้านความเชื่อและการนำเสนอตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคของผู้รับสารทั้งหมด 7 ประเด็น ได้แก่ (1) ประเด็นอุบัติเหตุ (2) ประเด็นพืชที่มีลักษณะผิดปกติ (3) ประเด็นเกี่ยวกับสัตว์ (4) ประเด็นเกี่ยวกับตำนาน (5) ประเด็นผีสิงและวิญญาณ (6) การนำเสนอตัวเลขอย่างตรงไปตรงมา และ (7) ประเด็นอื่นๆ ดังปรากฏในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงและเปรียบเทียบจำนวนและร้อยละของประเด็นข่าวที่เกี่ยวข้องกับการบอกหรือใบ้ตัวเลข เพื่อส่งเสริมการเสียชีวิตผ่านการนำเสนอเนื้อหาของสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์

สื่อออนไลน์	อุบัติเหตุ	พีชที่มีลักษณะผิดปกติ	สัตว์	ตำนานและการบอกเล่า	ผีสิงและวิญญาณ	การนำเสนอตัวเลขอย่างตรงไปตรงมา	อื่นๆ	รวม
ไทยรัฐ (ร้อยละ)	29 (6.54)	106 (23.92)	73 (16.47)	14 (3.16)	18 (4.06)	151 (34.08)	52 (11.73)	443 (100)
ข่าวสด (ร้อยละ)	0 (0.00)	24 (18.04)	14 (10.52)	3 (2.25)	5 (3.75)	62 (46.61)	25 (18.79)	133 (100)
รวม (ร้อยละ)	29 (5.03)	130 (22.56)	87 (15.10)	17 (2.95)	23 (3.99)	213 (36.97)	77 (13.36)	576 (100)

จากตารางที่ 1 ประเด็นข่าวที่มีความถี่ในการผลิตซ้ำมากที่สุดคือ “การนำเสนอตัวเลขอย่างตรงไปตรงมา” จำนวนรวม 213 ประเด็น คิดเป็นร้อยละ 36.97 รองลงมาคือ “พีชที่มีลักษณะผิดปกติ” มีการนำเสนอจำนวน 130 ประเด็น คิดเป็นร้อยละ 22.56 ส่วน “ประเด็นเกี่ยวกับสัตว์” มีความถี่ในการนำเสนอเป็นลำดับที่ 3 โดยนำเสนอจำนวน 87 ประเด็น คิดเป็นร้อยละ 15.10 ขณะที่ประเด็นข่าวที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและตัวเลขแต่มีจำนวนของประเด็นไม่มากนัก และมีลักษณะประเด็นที่กระจัดกระจายจัดอยู่ในกลุ่ม “ประเด็นอื่นๆ” ซึ่งความถี่ในการนำเสนอมากเป็นอันดับที่ 4 มีจำนวน 77 ประเด็น คิดเป็นร้อยละ 13.36 ส่วนประเด็นเกี่ยวกับ “อุบัติเหตุ” ความถี่ในการนำเสนอเป็นลำดับที่ 5 นำเสนอจำนวน 29 ประเด็น คิดเป็นร้อยละ 5.03 ประเด็น “ผีสิงและวิญญาณ” มีความถี่ในการนำเสนอเป็นลำดับที่ 6 โดยนำเสนอจำนวน 23 ประเด็น คิดเป็นร้อยละ 3.99 และประเด็นเกี่ยวกับ “ตำนานและการบอกเล่า” มีจำนวนในการนำเสนอ น้อยที่สุด จำนวน 17 ประเด็น คิดเป็นร้อยละ 2.95

การนำเสนอตัวเลขอย่างตรงไปตรงมา เป็นประเด็นที่สื่อทั้ง 2 มีความถี่ในการนำเสนอเป็นอันดับหนึ่ง โดยผู้วิจัยจะนำข้อมูลจากการวิเคราะห์เนื้อหาบางส่วนมาแสดงให้เห็นวิธีการสื่อสารประเด็นการนำเสนอตัวเลขอย่างตรงไปตรงมา ยกตัวอย่างเช่น

“ส่องบาตรน้ำมนต์ ที่พระสงฆ์ทำพิธีในวันพระนี่ว่า เป็นเลขอะไร ขณะที่บางคนก็เห็นเป็นเลข 2 และ 3 ที่ลอยเห็นได้ชัด” (ไทยรัฐออนไลน์, 15 ธันวาคม 2561)

“คอหอยก็ยังมีตำราของนาคน้อยเป็นเลขเด็ดจนได้ เราก็ก็นำมาห้ามได้เป็นความเชื่อของแต่ละบุคคล บางคนก็บอกว่า การชুমือเป็นเลขนั้นเลขนี้แล้วแต่ดวง มี 485, 389, 83, 50 ความเชื่อของคอหอย” (ข่าวสดออนไลน์, 30 มิถุนายน 2561)

จากตัวอย่างดังกล่าวเป็นประเด็นการนำเสนอตัวเลขอย่างตรงไปตรงมา โดยหนังสือพิมพ์ออนไลน์ทั้ง 2 สื่อ ต่างก็นำเสนอตัวเลขที่มีที่มาจากสถานที่ หรือจากบุคคลซึ่งได้รับความนิยม และเชื่อว่ามีศักดิ์สิทธิ์ นำมาเป็นแหล่งอ้างอิงก่อนที่จะนำเสนอตัวเลขอย่างตรงไปตรงมา ผ่านตัวอักษรและภาพข่าวประกอบ ทำให้จากการวิเคราะห์เนื้อหาพบว่า การนำเสนอตัวเลขอย่างตรงไปตรงมามีความถี่ของการนำเสนอมากที่สุด

ส่วนการนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับพืชที่มีลักษณะผิดปกตินำไปสู่การบอกตัวเลขสำหรับการเสี่ยงโชค พบว่า วิธีการนำเสนอของหนังสือพิมพ์ออนไลน์ยึดโยงกับองค์ประกอบข่าวเรื่องความแปลกประหลาด ที่อาจเกิดจากความผิดปกติทางพันธุกรรมของพืชซึ่งไม่ถูกนำเสนอในเชิงวิทยาศาสตร์ แต่นำเสนอในเชิงไสยศาสตร์และความเชื่อ โดยอาจอ้างอิงเข้ากับสิ่งศักดิ์สิทธิ์และตำนาน โดยพืชที่ได้รับความนิยมในการนำเสนอประเด็นเพื่อบอกตัวเลขจากสื่อทั้ง 2 สื่อมากที่สุดคือ ต้นตะเคียน และต้นกล้วย ยกตัวอย่างเนื้อหาที่ปรากฏในสื่อดังนี้

“แห่ตัวเลขเด็ด!! พบกล้วยประหลาดออกลูกกลางลำต้น ทั้งที่ถูกตัดไปแล้วกว่า 1 เดือน โดยผลมีขนาดเล็กกว่ากล้วยปกติ ออกลูกเป็นหวีๆ และมีหัวปลีขนาดเล็กโผล่ออกมา จนทำเอาชาวบ้านเชื่อว่าจะนำโชคมาให้ จึงพากัน

ตีเลข 31” (ไทยรัฐออนไลน์, 14 กันยายน 2561)

“...ชาวบ้านกำลังจุดธูป 13 ดอก ไหว้ขอหวยกับต้นกล้วยไข่ที่ออกเครือยาวถึง 1.5 เมตร มีหัวปลีที่ปลาย โดยนับจำนวนหัวได้ 89 หัว และมีลูกออกมา นับ 1,000 ลูก...” (ข่าวสดออนไลน์, 14 กันยายน 2561)

นอกจากนั้น ยังมีการกล่าวถึงพืชอีกหลายชนิด เช่น มะพร้าว ขนุน ลำไย ต้นจิว ต้นตาล ต้นยาง ต้นคูณ หมาก เห็ด สับปะรด พุเรียน แดงโม ฯลฯ จะเห็นได้ว่า พืชที่ถูกสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์นำเสนอเพื่ออ้างอิงถึงตัวเลขมากที่สุดสองอันดับแรกนั้น เกี่ยวข้องกับความเชื่อดั้งเดิมของประชาชน เกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่อาศัยอยู่ภายในพืชดังกล่าว เช่น เจ้าแม่ตะเคียน นางตานี และพญานาค ทำให้เกิดเรื่องประหลาด และเกิดลักษณะที่ผิดแปลกออกไปจากธรรมชาติ จึงสามารถตีความตัวเลขได้ ขณะเดียวกัน แม้ว่าพืชอื่น ๆ ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับตำนานหรือความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์เดิม สื่อก็สามารถนำเสนอเพื่ออ้างอิงการบอกตัวเลขได้เช่นเดียวกัน โดยเน้นการนำเสนอความแปลกและตัวเลขที่เกี่ยวข้อง เช่น ขนาด จำนวน บ้านเลขที่ที่ค้นพบ ฯลฯ

จากการนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับสัตว์เพื่อนำไปสู่การตีความตัวเลขสำหรับการเสี่ยงโชคนั้น พบว่า สื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์เลือกนำเสนอประเด็นของสัตว์ที่ประชาชนมีความเชื่อว่า เป็นสัตว์เจ้าที่หรือสัตว์ที่ให้โชคลาภได้ เช่น ภูเขา ตัวเงินตัวทอง เต่า ต่อหัวเสือ ขณะที่สัตว์ประเภทอื่นๆ สื่อจะยึดโยงเข้ากับองค์ประกอบข่าวด้านความแปลกประหลาด โดยเฉพาะความผิดปกติทางพันธุกรรมที่มีได้ถูกนำเสนอในเชิงวิทยาศาสตร์ เช่น ปลาไหลสีทอง ตะพาบสีทอง ไก่ออกไข่สีขาว เป็นต้น โดยขอยกตัวอย่างเนื้อหาข่าวที่เกี่ยวข้องดังต่อไปนี้

“จงอางยักษ์ เลื้อยซุกตู้ตำราศาสนาอิสลาม ปีนยิงใส่กระสุนด้าน แห่ตีเลขเด็ด...พากันกะแก๊งเอาตัวเลขที่เกี่ยวข้อง เช่น บ้านเลขที่ 77/4 กับเลข 5 และ 45 เป็นเลขเด็ดในงวดนี้” (ไทยรัฐออนไลน์, 25 มกราคม 2561)

“เขียนหวยตาลูก! ตัวเงินตัวทองขึ้นบ้าน แห่ตีเลขเด็ด เจ้าของคอมเมนต์บอกเลขที่บ้าน” (ข่าวสดออนไลน์, 7 พฤศจิกายน 2561)

ทั้งนี้ สัตว์ที่ถูกสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์นำมาเสนอเป็นประเด็นข่าวนั้นมีหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นจิ้งจก ต่อหัวเสื่อ แมว จระเข้ วัว ไก่ ควาย หมู กบ ปลา ฯลฯ ขณะที่ประเด็นเกี่ยวกับสัตว์ที่สื่อนำเสนอเพื่ออ้างอิงกับการบอกตัวเลขสำหรับการเลี้ยงโชคจากทั้ง 2 สื่อมากที่สุดคือ งู และตัวเงินตัวทอง เนื่องจากนั้นเป็นสัตว์ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อของประชาชนทั่วไปในเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์และเรื่องของสัตว์ในตำนานอย่างพญานาค ทำให้งูกลายเป็นประเด็นที่ถูกนำเสนอเพื่อบอกตัวเลขสำหรับการเลี้ยงโชคมากที่สุด

ขณะที่ประเด็นอื่นๆ มีความถี่ในการนำเสนอมากเป็นลำดับที่ 4 ซึ่งข่าวที่ถูกจัดจำแนกอยู่ในกลุ่มนี้คือ ข่าวที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและตัวเลขแต่มีจำนวนของประเด็นไม่มากนัก และมีลักษณะประเด็นที่กระจัดกระจาย เช่น คนถูกหวน การผลิตเหรียญพระ การค้นพบโครงกระดูกมนุษย์ การขุดเจอซากปืนใหญ่ คนทุบศาลให้เลขเด็ด และการแจ้งผลล็อตเตอรี่ เป็นต้น ยกตัวอย่างประเด็นอื่นๆ เช่น

“ทะเบียรถให้โชค! แม่บ้านทหารอากาศ กองบินโคราช ถูกรางวัลที่ 1 รับ 6 ล้าน” (ไทยรัฐออนไลน์, 1 กุมภาพันธ์ 2561)

“2 สามीภรรยาพม่าดวงเฮง! ขอพรวัดสว่างอารมณ์ ถูกรางวัลที่ 1” (ไทยรัฐออนไลน์, 28 สิงหาคม 2561)

สำหรับกลุ่มประเด็นอื่นๆ ที่สื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์นำเสนอส่วนใหญ่เป็นประเด็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ทั่วไป อันเกี่ยวกับตัวเลขแต่ไม่สามารถจัดเข้ากลุ่มใดกลุ่มหนึ่งได้ เพราะการนำเสนอของประเด็นไม่ได้ถูกผลิตซ้ำบ่อยๆ จนกลายเป็นรูปแบบ

ส่วนประเด็นเกี่ยวกับอุบัติเหตุมีความถี่ในการนำเสนอเป็นลำดับที่ 5 โดยการนำเสนอประเด็นหลักคือ อุบัติเหตุหรือเหตุฉุกเฉินที่เกิดขึ้น ก่อนที่จะโยงเนื้อหาเข้าสู่การบอกตัวเลขเพื่อการเลี้ยงโชค เช่น

“จร. ทำคลอดสาวท้องแก่กลางกรุง ปลอดภัยทั้งแม่-ลูก คอหวนจับจ้องเลขหมวก...คือ 6205 และ 6108 เป็นเลขเด็ด เพื่อไปซื้อล็อตเตอรี่กันในช่วงต่อไปนี้ด้วย” (ไทยรัฐออนไลน์, 4 มกราคม 2561)

“โครมสนั่น! หนุ่มใหญ่ซึ่ง จยย. ชนท้าย 10 ล้อดับ พบหวย 2 ใบ ลุ้น 12 ล...เลขท้าย 56 ในกระเป๋าสตางค์” (ไทยรัฐออนไลน์, 1 ตุลาคม 2561)

ทั้งนี้ ประเด็นเกี่ยวกับอุบัติเหตุที่ถูกโยงไปสู่การนำเสนอตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคมากที่สุด 2 อันดับแรกคือ การคลอดลูกบนรถ รองลงมาคือ รถชน และรถคว่ำ สำหรับการคลอดลูกบนรถนั้น มีความเชื่อว่า การเกิดของทารกเป็นเรื่องที่ดี และเกิดขึ้นไม่บ่อยนัก ทำให้ตัวเลขที่เกี่ยวข้องกับการเกิดมักถูกนำมาใช้เสี่ยงโชค โดยเฉพาะทะเบียนรถยนต์ รวมไปถึงเรื่องของอุบัติเหตุรถชนและรถคว่ำ โดยเฉพาะหากผู้โดยสารในรถไม่เสียชีวิต จะมีการนำเสนออ้างอิงถึงสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่คุ้มครองก่อนจะอ้างถึงตัวเลขที่เกี่ยวข้องด้วย

ประเด็นผีสิงและวิญญาณ มีความถนัดในการนำเสนอเป็นลำดับที่ 6 ยกตัวอย่างการนำเสนอประเด็นข่าว เช่น

“สวดถอนวิญญาณ! วิศวกรถูกฆ่า ชื่น ยถา...แตรรดงลิ้น คอหวยแห่ เล็งทะเบียน” (ไทยรัฐออนไลน์, 9 มกราคม 2561)

“ฮือฮาแห่ซื้อหวยผาโลง เสียฟาร์มหมูดับปริศนา วิญญาณสิงร่างชาวบ้าน ไข้เลขเด็ด” (ข่าวสดออนไลน์, 2 พฤษภาคม 2561)

ทั้งนี้ การนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับผีสิงและวิญญาณโดยรวมทั้งหมด มุ่งนำเสนอไปในทิศทางเดียวกันคือ ความเชื่อเรื่องการแสดงอิทธิฤทธิ์หรือสิ่งแปลกประหลาดเหนือธรรมชาติ ก่อนจะนำไปสู่การบอกและตีความตัวเลขที่เกี่ยวข้องเพื่อการเสี่ยงโชค

ขณะที่ประเด็นเกี่ยวกับตำนานและการบอกเล่ามีความถนัดในการนำเสนอ น้อยที่สุด ยกตัวอย่างการนำเสนอประเด็นข่าว เช่น

“ตำนานผีจ้างหนัง ทำพิธีขอพรปีใหม่ปู่ศรีสุทโธ ส่องชั้นน้ำมนต์มีเลขเด็ด! ...มีคนมาดูพูดว่า มองเห็นเป็นเลข 3 บ้าง แถมด้วยเลข 2 แล้วดวงใคร ดวงมัน เผื่อปู่จะให้โชคปีใหม่” (ไทยรัฐออนไลน์, 2 มกราคม 2561)

“ตามความเชื่อของชาวบ้านเชื่อว่า เจ้าแม่นาจีเป็นหลานสาวปู่ศรีสุทโธ และแม่ย่าศรีปทุมมา อยู่ห่างจากเกาะคำชะโนดประมาณ 10 กิโลเมตร หากนักท่องเที่ยวไปไหว้ปู่ศรีสุทโธและย่าศรีปทุมมาเสร็จแล้ว ก็สามารถเดินมากกราบไหว้

หลานสาวที่ปู่และย่ารักมาก...สำหรับงวดนี้เป็นงวดที่ 3 ได้เลขเด็ด คือ 134” (ไทยรัฐออนไลน์, 2 มกราคม 2561)

การนำเสนอประเด็นข่าวเกี่ยวกับตำนานและการบอกเล่า ก่อนจะนำเข้าสู่ การนำเสนอตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคนั้น ทั้งหมดเกี่ยวข้องกับตำนานพญานาค ซึ่งเป็นที่เคารพนับถือของประชาชนอยู่ก่อนแล้ว ทั้งนี้เพื่อสนับสนุนหรือสร้างความ น่าเชื่อถือให้กับที่มาของตัวเลขที่นำเสนอ

2. บทบาทของสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์กับการดำรงรักษาความเชื่อ เรื่องโชคลางและการพนันในสังคมไทย

การนำเสนอประเด็นข่าวเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนัน ในสังคมไทยในด้านบทบาทของสื่อ จะพบว่า สื่อมีบทบาทหน้าที่ในการถ่ายทอด มรดกทางสังคม (transmission of social heritage from one to another) และการแสดงออกทางวัฒนธรรม ถึงแม้การพนันและการเสี่ยงโชคจะถูกกำหนด ความหมายว่า เป็นเรื่องของอบายมุข ทำให้เสียทรัพย์ เป็นสิ่งที่ไม่ดี หรือมีความหมาย เชิงลบในสังคม หากแต่อีกด้านหนึ่ง กลับกลายเป็นวัฒนธรรมและค่านิยม ของสังคม ทั้งในระดับท้องถิ่น ภูมิภาค หรือแม้แต่ระดับประเทศ

ผู้วิจัยได้สรุปถึงบทบาทของสื่อในการผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องโชคลางและ การพนันผ่านการนำเสนอเนื้อหาของสื่อ โดยวิธีการที่หนังสือพิมพ์ออนไลน์ใช้ เพื่อผลิตซ้ำประเด็นดังกล่าว สามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. นำเสนอข่าวเหตุการณ์ที่มีองค์ประกอบข่าวด้านความแปลก โดยประเด็นส่วนใหญ่ที่หนังสือพิมพ์ออนไลน์นำเสนอ นั้น จะยึดโยงเข้ากับ องค์ประกอบข่าวด้านความแปลกเป็นหลัก

2. นำเสนอเป็นรายงานข่าวทั่วไปในประเด็นความเชื่อของประชาชน สถานที่ที่คนนิยมไปเพื่อขอโชคลาง โดยหนังสือพิมพ์ออนไลน์มักจะใช้วิธีการ อ้างอิงถึงคำว่า “คอหวย” และ “ชาวม่าน” เป็นการสื่อสารว่า เนื้อหาที่นำเสนอ เป็นการรายงานข่าวตามความเชื่อของผู้ที่มีประสบการณ์ด้านตัวเลขหรือผู้ที่ เสี่ยงโชคเป็นประจำ สื่อแสดงบทบาทเพียงแค่นี้เป็นผู้นำเสนอตามความเชื่อของ

ประชาชน หรือเป็นเพียงตัวกลางนำเสนอการตีความตัวเลขของคอบวยหรือชาวบ้านเท่านั้น

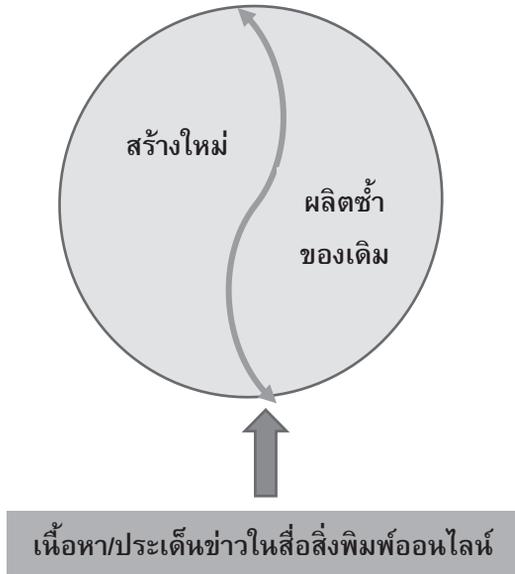
3. สร้างความน่าเชื่อถือเกี่ยวกับที่มาของตัวเลขให้กับประเด็นข่าว โดยระบุถึงผลการออกสลากกินแบ่งงวดก่อนหน้า เพื่อให้ผู้รับสารเกิดความเชื่อมั่นด้านตัวเลขจากแหล่งที่อ้างอิงถึง

4. การผลิตซ้ำประเด็นข่าวที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและโชคลางผ่านบุคคล สถานที่ ดำเนินเดิมอย่างต่อเนื่อง สร้างเนื้อหาข่าวเพื่อตอบสนองผู้รับสารที่ติดตามอย่างต่อเนื่อง หรือที่เรียกว่า ใช้วิธีการสร้างซ้ำประจำ

5. สร้างรูปแบบของที่มาตัวเลขแบบไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและพื้นที่ แม้ว่า การนำเสนอเนื้อหาของสื่อซึ่งเป็นแหล่งที่มาตัวเลขจะมาจากท้องถิ่นหรือภูมิภาคที่แตกต่างกัน แต่หนังสือพิมพ์ออนไลน์ได้มีการกระจายการนำเสนอโดยไม่ยึดติดเชิงพื้นที่ เนื่องด้วยเรื่องของความเชื่อไม่ยึดโยงเฉพาะพื้นที่หรือภูมิภาคใดภูมิภาคหนึ่ง แต่มีความลื่นไหลและสามารถถ่ายโอนความเชื่อระหว่างกันได้ โดยผ่านสื่อกลางความเชื่อ

นอกจากนี้ บทบาทของหนังสือพิมพ์ออนไลน์ในการผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนัน มักจะใช้วิธีการสร้างรูปแบบของเนื้อหา 2 รูปแบบที่สำคัญคือ (1) การสร้างความศักดิ์สิทธิ์ นำเชื่อถือให้กับบุคคลหรือสถานที่ที่ปรากฏใหม่ และ (2) การผลิตซ้ำความศักดิ์สิทธิ์ นำเชื่อถือให้กับบุคคลหรือสถานที่ ดำเนินที่ชาวบ้านเคารพนับถือ หรือเชื่อว่ามี ความศักดิ์สิทธิ์อยู่แล้ว

ภาพที่ 2 แสดงความสัมพันธ์ของวิธีการสร้างรูปแบบเนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อเรื่อง โชคกลางและการพนัน

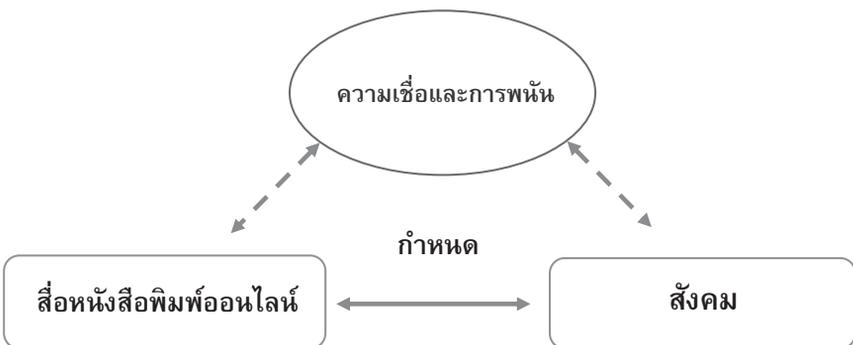


ภาพที่ 2 แสดงให้เห็นถึงการนำเสนอประเด็นหรือเนื้อหาของข่าวในหนังสือพิมพ์ออนไลน์ ซึ่งสามารถพบได้ทั้งการสร้างหรือนำเสนอเหตุการณ์ใหม่ก่อนนำไปสู่การระบุถึงตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชค โดยวิธีนี้สื่อมักนำเสนอประเด็นเรื่องความแปลก ทั้งสัตว์ พิษ สิ่งของ ฯลฯ นำไปสู่การผูกโยงเข้ากับความเชื่อก่อนที่จะนำเสนอตัวเลข ขณะที่ในอีกด้านหนึ่ง ก็ผลิตซ้ำเนื้อหาหรือประเด็นที่สร้างความน่าเชื่อถือให้กับตัวเลข โดยโยงเข้ากับประเด็นและสถานที่เดิมๆ ที่เคยนำเสนอมาแล้ว เพื่อขายเนื้อหาให้กับผู้ติดตามหรือขาประจำสถานที่หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เคยให้ตัวเลขมาก่อน ซึ่งสถานที่ที่นิยมนำเสนอมากที่สุดคือ คำชะโนดที่จังหวัดอุดรธานี วัดสว่างอารมณ์ที่จังหวัดนครปฐม รูปปั้นไอโซที่จังหวัดนครศรีธรรมราช เป็นต้น ซึ่งเมื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์นำเสนอเนื้อหาข่าวเกี่ยวกับประเด็นเหล่านี้วิธีการนำเสนอจะไม่มีรายละเอียดของข่าวมากนัก แต่ใช้วิธีการนำเสนอตัวเลขอย่างตรงไปตรงมา โดยอ้างถึงสถานที่ที่ชาวบ้านเคารพนับถืออยู่แล้ว

ขณะที่ในมุมมองของผู้ผลิตสื่อมองว่า บทบาทของสื่อกับการดำรงรักษาความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนันในสังคมไทยไม่มีข้อจำกัดเรื่องประเภทของสื่อ เนื่องจากเนื้อหาดังกล่าว ไม่ว่าจะอยู่ในสื่อรูปแบบใด ก็จะเป็นที่สนใจติดตามของผู้บริโภค หากแต่ข้อบังคับในการนำเสนอประเด็นดังกล่าวของแต่ละสื่ออาจมีอิสระไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับองค์กรที่เข้ามากำกับดูแล โดยการนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องโชคลาง และนำไปสู่การบอกตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคนั้น ถือเป็นบทบาทหนึ่งของสื่อมวลชนซึ่งเป็นส่วนของการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม สื่อมีหน้าที่นำเสนอโดยไม่สามารถไปตัดสินว่าเรื่องใดถูกหรือผิด หากแต่การนำเสนอต้องไม่ละเมิดกฎหมาย หรือส่งผลกระทบต่อคนในสังคมเกิดความเสียหาย ซึ่งหากมีผู้เสียหายทางสภากาการหนึ่งสื่อพิมพ์แห่งชาติจะรับข้อร้องเรียนเข้าสู่กระบวนการพิจารณาต่อไป

ทั้งนี้ การนำเสนอประเด็นดังกล่าวมิได้เกิดจากการกำหนดของสื่อ แต่เพียงฝ่ายเดียว แต่การกำหนดวาระข่าวสารถูกกำหนดจากความสนใจของประชาชนซึ่งเป็นผู้บริโภค ดังนั้น บทบาทการผลิตซ้ำประเด็นข่าวเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องโชคลาง ซึ่งมีการนำเสนอตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคลางและการพนันนั้น จึงเกิดขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมและผู้บริโภค โดยผู้วิจัยได้อธิบายดังแสดงไว้ในภาพที่ 3

ภาพที่ 3 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างบทบาทของสื่อและสังคมเรื่องการนำเสนอประเด็นข่าวเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนันในสังคมไทย



บทบาทหน้าที่และการทำงานของสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์ในการเลือกนำเสนอประเด็นข่าวเกี่ยวกับโซเชียล และการบอกตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคหรือการพนัน จะยังคงอยู่และดำเนินต่อไป เนื่องจากจำนวนการติดตามของประชาชนเป็นปัจจัยสำคัญในการเลือกนำเสนอประเด็นดังกล่าว ดังนั้น บทบาทการทำหน้าที่ของสื่อไม่ได้ขึ้นอยู่กับข้อกำหนดจากฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง หากแต่ส่วนสำคัญคือ ปัจจัยทางธุรกิจ トラบไคที่สังคมให้ความสนใจติดตามข่าวสารเกี่ยวกับตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชค ประเด็นข่าวเกี่ยวกับความเชื่อที่สามารถเชื่อมโยงไปยังตัวเลขได้ก็ยังคงอยู่คู่กับสังคมไทยต่อไป

สังคมและความเชื่อของคนในสังคมเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม ดังนั้น ผลผลิตทางวัฒนธรรมซึ่งมีการหยั่งรากลึก จึงไม่อาจเกิดขึ้นได้จากส่วนใดส่วนหนึ่งของสังคม หากแต่มีองค์ประกอบหลายส่วน การเล่นหวยอยู่คู่กับสังคมมายาวนาน ขณะที่สื่อเองก็มองว่า สื่อมีไช่ตัวแปรเดียวที่ทำให้สังคมนิยมการเสี่ยงโชคจากตัวเลข แต่เป็นความร่วมมือกันของสังคม ดังนั้น ไม่ว่าจะเนื้อหาประเภทดังกล่าว จะอยู่ในสื่อใดก็จะได้รับความนิยม และเมื่อสื่อใหม่ทำหน้าที่ได้ดีสอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค จึงมีการยอมรับร่วมกันจากผู้ผลิตสื่อและผู้บริโภคในการหยิบยกเนื้อหาที่เป็นความสนใจร่วมของคนในสังคมติดตามไปด้วย

อภิปรายผลการวิจัย

การนำเสนอประเด็นข่าวเกี่ยวกับความเชื่อ โซเชียล และนำไปสู่การบอกตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคหรือการพนันของสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์ มีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อของประชาชน เนื่องจากสังคมไทยมีความหลากหลายทางความเชื่อ แม้ว่าประชากรส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธ แต่ก็มีความเชื่อเรื่องผีและพรหามณ์ประกอบกัน นำไปสู่พิธีกรรมในชีวิตประจำวันอย่างแยกไม่ออก เช่นเดียวกับที่ผลการวิจัยสะท้อนบทบาทการผลิตซ้ำประเด็นการบอกตัวเลขอย่างตรงไปตรงมาของสื่อมากที่สุด โดยวิธีการบอกตัวเลขของสื่อถูกเชื่อมโยงเข้ากับส่วนหนึ่งของพระพุทธรูปศาสนา เช่น การหาตัวเลขจากชั้นนํ้ามนต์ที่วัดต่างๆ หรือการเชื่อมโยงตำนานเรื่องพญานาคและการทรงเจ้าเข้าผี ไปสู่การบอกตัวเลขจาก

ร่างทรงของพญานาค หรือแม้กระทั่งความเชื่อเรื่องงู ซึ่งเป็นสัตว์ที่เชื่อว่าศักดิ์สิทธิ์ เป็นบริวารของพญานาค ก็ถูกผลิตซ้ำในประเด็นเกี่ยวกับสัตว์และนำไปสู่การบอก ตัวเลขที่เกี่ยวข้องในข่าว

ไม่เพียงเท่านั้น พระหรือนักบวชพระพุทธศาสนาบางกลุ่ม ก็ได้เชื่อมโยง ความเป็นพุทธเข้ากับเรื่องราวของความเชื่อและตำนาน เพื่อสร้างศรัทธาและ ดำรงรักษาความเชื่อของประชาชนไว้ เห็นได้จากตัวอย่าง “พระครูยติธรรมานุยุต เฝยว่า ‘ไอ้ไข่เป็นรูปปั้นของวัดเจติย โอ.สิชล จ.นครศรีธรรมราช ซึ่งชาวภาคใต้ ต่างทราบเรื่องราวของไอ้ไข่เป็นอย่างดี ใครที่มีเรื่องทุกข์ร้อนของหาย หากมาบน ขอพร จะได้กลับคืนมาอย่างปาฏิหาริย์ หรือขอโชคขอลากก็ได้ตามหวัง จึงเป็นที่เลื่องลือไปทั่วภาคใต้ เมื่อหลวงพ่อแว่นท่านมีเจตจำนงนำไอ้ไข่มาประดิษฐาน ที่วัด อาตมารีบตอบรับทันที เพราะท่านตั้งใจหล่อด้วยวิธีโบราณตามแบบฉบับ ของภาคใต้ อาตมาเลยตั้งชื่อว่า ‘ไอ้ไข่ สามนคร’ จึงเชิญชวนสาธุชนมาให้ ขอพรได้” (ไทยรัฐออนไลน์, 25 พฤศจิกายน 2561)

สำหรับประเด็นความเชื่อที่นำไปสู่การบอกตัวเลขเพื่อเสี่ยงโชคของสื่อ หนังสือพิมพ์ออนไลน์ที่มีความถี่เป็นอันดับ 2 และอันดับ 3 คือ “พีชที่มีลักษณะ ผิดปกติ” และ “ประเด็นเกี่ยวกับสัตว์” ตามลำดับ ซึ่งเป็นความเชื่อในสังคมไทยว่า ความแปลกประหลาดทางพันธุกรรมที่เกิดขึ้นเป็นอิทธิพลของสิ่งศักดิ์สิทธิ์นำไปสู่ การนำเสนอตัวเลขที่เกี่ยวข้องของสื่อตามมา ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ ชีรนุช พุศศักดิ์ศรีกิจ และศิวฤทธิ์ พงศกรรังศิลป์ (2557) ที่ศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรม การซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดินของผู้บริโภคชาวไทย ซึ่งพบว่าผู้บริโภค มีการตีความตัวเลขจากสิ่งของที่มีชีวิต เช่น ผลไม้ ต้นไม้ สัตว์ เป็นต้น รวมไปถึง ถึงอาศัยตัวเลขจากความฝัน

การนำเสนอข่าวเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องโชคลางและไสยศาสตร์ของ สื่อมวลชนกับความเชื่อที่มีอยู่แล้วในสังคมไทย ต่างก็มีบทบาทในการกำหนด ซึ่งกันและกัน ความต้องการตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคกับการนำเสนอตัวเลขเพื่อ ตอบสนองความต้องการผู้บริโภค จึงทำหน้าที่สอดรับกันก่อให้เกิดการผลิตซ้ำ เนื้อหาผ่านสื่อมวลชนในประเด็นดังกล่าว ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมใน

สังคม แม้ว่าสังคมและเทคโนโลยีการใช้สื่อจะเปลี่ยนแปลงไป สอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ หนึ่งฤทัย ขอผลกลาง และคณะ (2545) ที่ระบุถึงการทำงานของสื่อ หนังสือพิมพ์และโทรทัศน์ว่า แม้สังคมไทยก้าวสู่ยุคแห่งเทคโนโลยีสารสนเทศ แต่ สิ่งพิมพ์ทุกฉบับยังคงแสดงบทบาทการให้ข้อมูลข่าวสารที่เกี่ยวข้องกับโหราศาสตร์ ความเชื่อ ความเร้นลับ หรือสิ่งที่พิสูจน์ไม่ได้อยู่มาก นอกจากนี้ ในสื่อสิ่งพิมพ์ยังมีคอลัมน์ประจำเกี่ยวกับการดูดวง ดูโหราศาสตร์ ดวงวิญญาณ ความเชื่อ พิธีกรรม ไสยศาสตร์ เนื้อหาที่น่าเสียดายก็มักสร้างความน่าเชื่อถือคล้อยตามให้ผู้อ่านได้มาก ขณะที่สื่อโทรทัศน์ก็มีโฆษณารับดูดวงชะตา ทำเลที่ตั้งบ้านหรือฮวงจุ้ย ทั้งที่ ตามระเบียบของสำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) มีข้อห้ามโฆษณาสินค้าหรือบริการ โดยมีเจตนาให้หลงเชื่อ หรือมงาย

เช่นเดียวกับแนวคิดของ John B. Thompson (1995 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2557: 26) ซึ่งอธิบายถึงการสื่อสารกับวัฒนธรรมด้วยมุมมองเชิง โครงสร้างว่า ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมเกิดจากการทำงานของสถาบันต่างๆ รูปแบบและเนื้อหาความหมายของผลผลิตทางวัฒนธรรมจะเป็นอย่างไร จึงขึ้นอยู่กับพัฒนาการด้านโครงสร้างของสื่อมวลชน ดังนั้น ความเชื่อเรื่องโชคกลาง ไสยศาสตร์ที่ถูกผูกโยงอย่างแนบแน่นกับการเสี่ยงโชคหรือการพนัน ซึ่งกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม จึงมีสถาบันสื่อเป็นส่วนสำคัญในการดำรงรักษา วัฒนธรรมดังกล่าวไว้ผ่านการผลิตซ้ำประเด็นเหล่านี้

หากอภิปรายผลการวิจัยชิ้นนี้ตามแนวทางวิเคราะห์กระบวนการผลิต และการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551: 67) สามารถกล่าวได้ว่า

1. **ด้านการผลิต** ผลปรากฏว่า รัฐและสังคมได้ทำการผลิตวัฒนธรรม การพนันและเสี่ยงโชคขึ้น จากความเชื่อดั้งเดิมเกี่ยวกับพุทธ ผี พราหมณ์ ไสยศาสตร์ ฯลฯ ที่มีอยู่แล้วในสังคม โดยมีสื่อมวลชน เป็นส่วนหนึ่งในการผลิตเพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมเหล่านั้น ผ่านการ นำเสนอข่าวเกี่ยวกับความเชื่อและนำไปสู่การนำเสนอตัวเลขเพื่อ

การเสียดสี โดยการสร้างความหมายทางวัฒนธรรม ซึ่งเข้าใจร่วมกันทั้งผู้ผลิตและผู้รับสารในสังคมไทย

2. **ด้านการเผยแพร่** สื่อมวลชนมีบทบาทในการเผยแพร่วัฒนธรรม ซึ่งสื่อเป็นส่วนหนึ่งของหน้าที่ที่ระบุไว้ของสื่อมวลชน หากแต่วัฒนธรรมบางเรื่องถูกกำหนดความหมายไว้ทั้งในเชิงบวกและเชิงลบ แต่สื่อมวลชนก็ได้ดำเนินการแบ่งปันวัฒนธรรมการเสียดสี และความเชื่อต่างๆ ในสังคมที่มีอยู่ ให้เป็นที่รับรู้กันภายในสังคม
3. **ด้านการบริโภค** คือ กลุ่มผู้บริโภคหรือรับรู้วัฒนธรรมคือกลุ่มผู้บริโภคสื่อ ซึ่งปัจจุบันมีบทบาทในการกำหนดวาระข่าวสาร (agenda setting) ด้วยตนเอง สามารถกำหนดสิ่งที่ตนเองต้องการบริโภคได้ และมีปฏิกิริยาตอบสนองไปยังสื่อมวลชนได้ทันทีว่าต้องการรับข่าวสารประเภทใด ฟังพอใจต่อสารหรือไม่ เรื่องของตัวเลขเพื่อการเสียดสีที่ได้จากข่าวสารถือเป็นการรับรู้ทางสังคม (social mind) ในฐานะสมาชิกของสังคมไทย ซึ่งมีความสนใจทางวัฒนธรรมร่วมกัน
4. **ด้านการผลิตซ้ำ** สื่อมีบทบาทในการกำหนดการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมผ่านการผลิตซ้ำความเชื่อเรื่องโซคกลางและการพนัน ซึ่งมีความถี่ในการนำเสนอค่อนข้างสูง โดยใช้วิธีนำเสนอข่าว 5 วิธีการคือ (1) เลือกเหตุการณ์ที่มีองค์ประกอบข่าวด้านความแปลก (2) นำเสนอเป็นรายงานข่าวทั่วไปในประเด็นความเชื่อของประชาชน สถานที่ที่คนนิยมไปเพื่อขอโชคลาง (3) สร้างความน่าเชื่อถือเกี่ยวกับที่มาของตัวเลขให้กับประเด็นข่าว (4) ผลิตซ้ำประเด็นข่าวที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อและโซคกลาง ผ่านบุคคล สถานที่ ดำเนินการเดิมอย่างต่อเนื่อง และ (5) สร้างรูปแบบของที่มาตัวเลขแบบไม่มีข้อจำกัดด้านเวลาและพื้นที่ การผลิตซ้ำประเด็นข่าวเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องโซคกลางและนำไปสู่การนำเสนอตัวเลขเพื่อการเสียดสีผ่านวิธีการดังกล่าว ทำให้ในกลุ่มมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและความรู้ทางวัฒนธรรมระหว่างกันอย่างต่อเนื่องผ่านสื่อ

กระบวนการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมมีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการทำให้วัฒนธรรมกลายเป็นสินค้า (commodification) เนื่องจากวัฒนธรรมถูกระบบทุนนิยมนำมาผลิตซ้ำและแปรรูปเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคเพื่อผลประโยชน์ตอบแทนในเชิงเศรษฐกิจ ดังนั้น เนื้อหาข่าวที่สื่อนำเสนอ มีการหยิบยกเอาวัฒนธรรมระดับชาวบ้าน เช่น เรื่องไสยศาสตร์ ความเชื่อ ก่อนจะนำไปสู่การนำเสนอตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคนั้น ถือเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการทำให้วัฒนธรรมกลายเป็นสินค้าเพื่อนำไปกำหนดราคาและขายสินค้า

สำหรับวัฒนธรรมเรื่องการพนันและการเสี่ยงโชคที่ดำรงอยู่ในสังคมไทยมายาวนานนั้น เป็นเรื่องระดับชาติที่มีมูลค่ามหาศาล ศิริพร ยอดกมลศาสตร์ (2558) กล่าวถึง การพนันในสังคมไทยว่า หลังจากที่ ผาสุก พงษ์ไพจิตร และคณะ สํารวจและให้ข้อมูลในหนังสือ *อุตสาหกรรมการพนัน* พบว่า ปี 2539-2541 ธุรกิจการพนันผิดกฎหมายสูงสุด 3 อันดับแรก คือ (1) หวยใต้ดิน (2) บ่อนเถื่อน และ (3) พนันฟุตบอล การพนันเหล่านี้ทำเงินให้กับผู้ให้บริการการพนันสูงถึง 138,000-277,000 ล้านบาทต่อปี และอีก 12 ปีต่อมา สถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สํารวจสถานการณ์การพนันซ้ำอีก พบว่า ปี 2553 หวยใต้ดินยังเป็นการพนันอันดับหนึ่งของการพนันไทย ควบคู่กับสลากกินแบ่งรัฐบาล ตามด้วยการพนันในบ่อน และการพนันฟุตบอล และประมาณการจำนวนเงินที่สะพัดในอุตสาหกรรมการพนันตลอดทั้งปีสูงถึง 357,275 ล้านบาท

จากมูลค่าทางเศรษฐกิจเกี่ยวกับการพนันโดยเฉพาะหวยและสลากกินแบ่งรัฐบาลที่มีมูลค่ามากเป็นอันดับแรก จึงเป็นดัชนีที่สะท้อนให้เห็นว่า บทบาทของสื่อการผลิตซ้ำเนื้อหาเกี่ยวกับความเชื่อด้านโชคลางกับการพนัน เป็นการตอบสนองความต้องการของคนในสังคม ที่มีความต้องการเนื้อหาในรูปแบบดังกล่าว โดยการผลิตซ้ำต้องดูความสนใจและทิศทางของสังคมเพื่อให้ข่าวสามารถขายได้ เพราะข่าวคือสินค้าประเภทหนึ่ง

หรืออาจกล่าวได้ว่า “สื่อมีบทบาทในการดำรงรักษาความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนันในสังคมไทย” ผ่านการผลิตซ้ำเนื้อหาหรือประเด็นข่าว

เกี่ยวกับความเชื่อนำไปสู่การนำเสนอตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชค โดยบทบาทของสื่อ ถูกกำหนดโดยทุน ซึ่งเนื้อหาของข่าวที่เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องโชคลางกับการพนันนั้น ตอบสนองความต้องการของคนในสังคม ทำให้ข่าวสามารถขายได้ เพราะเป็นการเชื่อมโยงเอาวัฒนธรรมเข้ากับสินค้า โดยวิธีการผลิตข่าวให้กลายเป็นสินค้าเชิงวัฒนธรรม และในที่สุด ก็เป็นการดำรงรักษาอำนาจของนายทุนและรัฐเอาไว้

ดังนั้น ลักษณะการใช้อำนาจของสื่อและผู้ใช้สื่อนั้นมีลักษณะแบบวิภาษวิธี (dialectic) คือ นอกจากตัวผู้ผลิตสื่อที่ทำหน้าที่ในการคัดเลือกประเด็นข่าว ส่งไปยังผู้อ่านแล้ว ผู้ใช้สื่อก็มีอำนาจส่งกลับความต้องการของตน ซึ่งมีเรื่องของทุนทางสังคมและวัฒนธรรมกำหนดอยู่ สะท้อนความต้องการกลับไปยังผู้ผลิต โดยเห็นได้จากยอดการอ่านและการติดตามของข่าวที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ นำไปสู่การนำเสนอตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคเช่นกัน

เมื่อองค์กรสื่อต้องพึ่งพาทุนทางเศรษฐกิจ สังคมหรือผู้บริโภคนั้น สื่อมีบทบาทในการกำหนดได้ว่าต้องการข่าวสารประเภทใด ทำให้สื่อและสังคมต่างกำหนดบทบาทซึ่งกันและกัน ผ่านเงื่อนไขปัจจัยเรื่องทุน ซึ่งการผลิตข่าวประเด็นข่าวเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องโชคลางและการพนันนำไปสู่การสืบทอดทุนทางเศรษฐกิจตามทัศนะของ คาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx) แต่อย่างไรก็ตาม สิ่งที่สังคมต้องการให้นำเสนอก็ขึ้นอยู่กับทุนทางสังคมและทุนทางวัฒนธรรมของผู้คนในสังคมนั้นๆ ในทางกลับกัน สื่อก็ปฏิบัติหน้าที่ตามทุนทางวัฒนธรรมและทุนทางสังคมที่ตนเองได้สะสมมา

ทุนทางสังคมมีคุณสมบัติที่เรียกว่าเป็นสินค้าสาธารณะหรือ public goods สมาชิกของสังคมทุกคนต่างก็มีส่วนในการก่อเกิด การผลิตซ้ำ และการขยายตัวของทุนทางสังคมที่เกี่ยวข้องในเรื่องแนวคิดทฤษฎีในเรื่องทุนทางสังคม นั่นคือทุนทางสังคมในลักษณะที่เป็นปัจจัยเชิงโครงสร้าง หรือใช้ทัศนะแบบ structural determinism ที่มองว่า พฤติกรรมมนุษย์ถูกกำหนดโดยปทัสฐานกรอบวัฒนธรรม หรือกฎของสถาบัน (บัวพันธ์ พรหมพิทักษ์, 2546: 18)

เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเป้าไปที่บทบาทของสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์ ซึ่งทำหน้าที่เป็นผู้ส่งสาร ดังนั้น การวิเคราะห์จึงมีจุดเน้นไปที่สื่อกับการผลิตข้อความเชื่อเรื่องโซเชียลและการพนัน ซึ่งเมื่อมองผ่านประเด็นเรื่องทุนทางสังคมและทุนทางวัฒนธรรม สื่อได้จัดการกับทุนวัฒนธรรมซึ่งสะสมมาจากความเชื่อเรื่องพระพุทธศาสนา พราหมณ์ ผี โซเชียลไฮศาสตร์ต่างๆ รวมไปถึงเรื่องของวัฒนธรรมการเสี่ยงโชคที่ฝังรากในสังคมไทย นำมาผลิตซ้ำเพื่อดำรงรักษาวัฒนธรรมดังกล่าว ขณะเดียวกัน ผู้บริโภคเองซึ่งสะสมทุนทางวัฒนธรรมเหล่านี้จากองค์ประกอบต่างๆ ของสังคม และสื่อมวลชนซึ่งเป็นสถาบันที่เป็นแหล่งผลิตซ้ำเนื้อหาหรือประเด็นข่าวเกี่ยวกับความเชื่อและการเสี่ยงโชค

แม้ว่าในความเป็นจริงแล้ว ประชาชนจะมีความเชื่อและพฤติกรรมความเสี่ยงโชคจากการปลูกฝังหรือเรียนรู้จากสถาบันอื่นๆ เช่น ครอบครัว สังคมหรือชุมชน ศาสนา แต่ความเชื่อและตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อถือว่ามีน้ำหนักในการให้ความสนใจและติดตามจากประชาชน เนื่องจากเป็นสถาบันหลักที่มีอำนาจในการสื่อสารวงกว้าง ดังเช่นที่ Antonio Gramsci (อ้างถึงใน พนิดา หันสวาสดี, 2544: 14) มองว่า การครอบงำด้านวาทกรรมที่ปรากฏในสื่อมวลชนนั้น ทรงพลังกว่าการครอบงำทางเศรษฐกิจการเมือง เพราะข้อความที่ปรากฏในสื่อมวลชนนั้นเป็นการให้คำนิยามสังคม ชีวิต กลุ่มคน เหตุการณ์ ฯลฯ

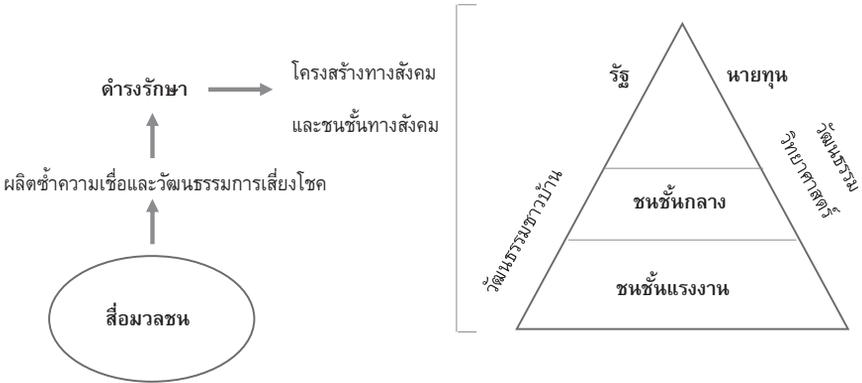
นอกจากนี้ สื่อมวลชนยังมีทั้งทุนทางวัฒนธรรมและทุนทางสังคมค่อนข้างมาก เพราะมีการสะสมเครือข่ายผู้ติดตามสร้างความรู้สึกและการมีส่วนร่วมของประชาชน ยกตัวอย่างเช่น เมื่อสื่อมวลชนขอรับบริจาคเงินในกรณีใดกรณีหนึ่งจะสามารถรวบรวมเงินบริจาคจากประชาชนได้รวดเร็ว เนื่องจากประชาชนรู้สึกว่าการตนเองคือสมาชิกของสังคมโดยมีสื่อมวลชนเป็นสถาบันร่วมหลัก

แม้ว่าสื่อมวลชนเกิดจากกลุ่มชนชั้นนายทุน ในยุคของ Karl Marx สื่อมวลชนที่สำคัญคือหนังสือพิมพ์ ซึ่งเจ้าของหนังสือพิมพ์คือนายทุนที่เข้ามาดำเนินธุรกิจเพื่อแสวงหาผลประโยชน์แก่ตนเองและชนชั้น (เสริมศิริ นิลดำ, 2555: 14) แต่กระบวนการการผลิตสื่อเป็นการทำงานของกลุ่มชนชั้นกลาง เช่น

เดียวกับผู้รับสารส่วนใหญ่ของสังคมที่อยู่ในกลุ่มชนชั้นกลางและชนชั้นแรงงาน ดังนั้นทุนทางวัฒนธรรมและการรับรู้ร่วมเกี่ยวกับความเชื่อรูปแบบต่างๆ ไปตลอดจนการเสี่ยงโชคมีการสะสมทุนวัฒนธรรมร่วมกันเพียงพอที่จะเข้าใจได้ว่า กลุ่มผู้รับสารต้องการเนื้อหาสารประเภทใด ดังที่เห็นได้จากผลการวิเคราะห์ ข้อมูลส่วนหนึ่งที่ระบุว่า สื่อและสังคมต่างกำหนดวาระสารให้กันและกัน เพราะมีวัฒนธรรมและความเชื่อในสังคมร่วมกัน สะท้อนให้เห็นว่า วัฒนธรรมได้มีการแบ่งแยกชนชั้น หรือที่บูร์ดิเยอเรียกว่า รสนิยมในการเลือกบริโภคที่ใช้ในการวัดความแตกต่างทางชนชั้นในมุมมองของการบริโภคสื่อ เมื่อผู้บริโภคมีรสนิยมการติดตามข่าวสารในประเด็นเกี่ยวกับความเชื่อและโชคกลางที่นำไปสู่การบอกตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชค สื่อในฐานะผู้ผลิตเนื้อหาสารจึงนำเสนอให้สอดคล้องกับรสนิยมการบริโภครูปแบบเดียวกัน

ส่วนหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นความแตกต่างทางชนชั้นที่สอดแทรกอยู่ท่ามกลางวัฒนธรรมอย่างการเล่นหวยที่ผู้วิจัยยกตัวอย่างมาคือ สังคมไทยมีวลี “คนจนเล่นหวย คนรวยเล่นหุ้น” ที่ให้คุณค่าความหมายของคนเล่นหวยว่าเป็นคนที่ไม่มียันจะกิน ต้องการเสี่ยงโชคเพื่อเป็นความหวังในการสร้างความร่ำรวย ขณะที่คนรวยจะเข้าสู่ระบบการลงทุนในตลาดหลักทรัพย์ ซึ่งต้องใช้เงินทุนและความรู้ที่มากกว่า ตอกย้ำความเป็นวัฒนธรรมระดับชาวบ้าน และโครงสร้างสังคมที่แตกต่างกัน โดยสื่อมวลชนมีส่วนในการผลิตซ้ำความไม่เท่าเทียมดังกล่าว เพื่อสืบทอดโครงสร้างชนชั้นในสังคม เพราะการทำหน้าที่ของสื่อมวลชนมีความเกี่ยวพันกับทุนทางวัฒนธรรม และทุนทางวัฒนธรรมและทุนทางสังคมก็ไปกำหนดและดำรงรักษาโครงสร้างทางชนชั้นอีกชั้นหนึ่ง โดยผู้วิจัยได้สร้างแผนภาพเพื่ออธิบายให้ชัดเจนขึ้นดังภาพที่ 4

ภาพที่ 4 แสดงการดำรงรักษาโครงสร้างทางสังคมและชนชั้นผ่านการผลิตซ้ำความเชื่อและวัฒนธรรมของสื่อมวลชน



จากภาพที่ 4 แสดงให้เห็นโครงสร้างทางสังคม ซึ่งมีการแบ่งออกเป็นชนชั้นต่างๆ ตามเกณฑ์ด้านทุนทางเศรษฐกิจ โดยมีชนชั้นแรงงานหรือชาวบ้านเป็นส่วนฐานของพีระมิด ซึ่งมีจำนวนมากที่สุด ขณะที่ถัดขึ้นไปเป็นชนชั้นกลางซึ่งมีทุนความรู้และทุนทางเศรษฐกิจที่เหนือกว่า ส่วนบนสุดของพีระมิดคือนายทุนและรัฐซึ่งมีอำนาจในการกำกับดูแลสังคม ทั้งในเชิงนโยบาย วิถีชีวิต และวัฒนธรรม ซึ่งโครงสร้างทางสังคมและชนชั้นทางสังคมดังกล่าว มีสถาบันสื่อมวลชนทำหน้าที่ผลิตซ้ำและสร้างการดำรงอยู่ของวัฒนธรรม ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้หมายถึงความเชื่อและการเสี่ยงโชคของคนในสังคมไทยที่นิยมมากที่สุดคือ หวยและสลากกินแบ่งรัฐบาล การนำเสนอประเด็นข่าวต่างๆ ที่มีตัวเลขเข้ามาเกี่ยวข้อง ทั้งการบอกตัวเลขโดยตรงไปตรงมา การนำเสนอข่าวพีชและสัตว์ที่มีลักษณะผิดปกติ ข่าวอุบัติเหตุ ฯลฯ นำองค์ประกอบข่าวด้านความแปลกประหลาดเข้าไปผูกโยงกับความเชื่อด้านต่างๆ ของการตอกย้ำเรื่องความศักดิ์สิทธิ์ โชคลาง จิตวิญญาณ อาถรรพ์ หรือเรื่องที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยวิทยาศาสตร์อื่นๆ ซึ่งเป็นวัฒนธรรมชาวบ้านนำมาผลิตเป็นสินค้าเพื่อขาย ด้านหนึ่งก็เพื่อผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ ขณะที่ยีกด้านหนึ่ง สื่อได้ทำหน้าที่ผลิตซ้ำเพื่อดำรงรักษาโครงสร้าง

ทางชนชั้นของสังคมเอาไว้ และยังเป็นการดำรงรักษาอำนาจของนายทุนและรัฐ ผ่านการกำหนดนโยบายและทิศทางการนำเสนอข่าวของเจ้าของสื่ออีกด้วย

คำอธิบายข้างต้นสอดคล้องกับ พนิดา หันสวาสดี (2544: 13) ที่ระบุว่า สื่อมวลชนจะนำวัฒนธรรมข่าวสาร ไม่ว่าจะในรูปแบบของข่าว ความบันเทิง เรื่อง แต่ง ฯลฯ มารักษาสภาพสังคมที่มีการแบ่งแยกและครอบงำทางชนชั้นให้ดำรง อยู่ต่อไป ซึ่งกระบวนการทำงานของสื่อมวลชนจะเป็นไปตามหลักการทำงานของ กลไกด้านอุดมการณ์อื่นๆ กล่าวคือ จะสอดแทรกความคิดต่างๆ ให้แทรกซึมอยู่ ตามส่วนต่างๆ ของเนื้อหาสื่อ มีผลทำให้โครงสร้างอำนาจและค่านิยมของสังคม ดูเป็นธรรมชาติ สามารถยอมรับได้โดยปริยาย

เรื่องโครงสร้างทางชนชั้นและการดำรงรักษาชนชั้น ส่วนหนึ่งเป็นเรื่อง ของความรู้และวัฒนธรรม ในอีกมุมหนึ่ง หากจำแนกความแตกต่างทางวัฒนธรรม ตามแนวคิดแบบวิวัฒนาการของ Lenin (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2557: 111) จะเห็นได้ว่า วัฒนธรรมชาวบ้านถือเป็นส่วนเริ่มต้นแรกสุดก่อนจะเกิดระบบ ทุนนิยม ซึ่งเป็นวัฒนธรรมแบบงมายกับไสยศาสตร์ จนกระทั่งเมื่อเกิดระบบ ทุนนิยมที่มากับความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ วัฒนธรรมแบบใหม่จึงเข้ามา แทนที่วัฒนธรรมชาวบ้าน ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า ผลการวิจัยชิ้นนี้ไม่สอดคล้อง กับแนวคิดของ Lenin เนื่องจากเรื่องวัฒนธรรมการเล่นพนันซึ่งในงานวิจัยมุ่งเน้น ไปที่การเสี่ยงโชคด้านตัวเลขหรือการเล่นหวย แต่เดิมเริ่มต้นจากระดับชาวบ้าน จนกระทั่งพัฒนามาเป็นวัฒนธรรมระดับชาติ เนื่องจากการกำกับควบคุมการ ออกสลากกินแบ่งโดยรัฐบาล

กระทั่งในปัจจุบันถึงแม้จะมีวัฒนธรรมวิทยาศาสตร์แบบทุนนิยมเข้ามา แต่ก็มีอีกแทนที่วัฒนธรรมชาวบ้านในสังคมไทยได้ ในทางกลับกัน วัฒนธรรม วิทยาศาสตร์แบบทุนนิยมยังช่วยส่งเสริมให้วัฒนธรรมชาวบ้าน ความเชื่อ แบบไสยศาสตร์เติบโตควบคู่ไปกับการพัฒนาเทคโนโลยี ยกตัวอย่างเช่น สื่อ สังคมออนไลน์นำเสนอและส่งต่อเรื่องราวความเชื่อแบบไสยศาสตร์ ขณะที่สื่อ หนังสือพิมพ์ออนไลน์ก็ยินยอมพร้อมใจที่จะผลิตซ้ำความเชื่อดังกล่าว เพราะเป็น ที่นิยมของผู้บริโภค ซึ่งทำให้เกิดจำนวนผู้ติดตามและผลตอบแทนด้านทุนกลับ

มายังผู้ผลิต ดังนั้น งานวิจัยชิ้นนี้จึงสรุปว่า วัฒนธรรมชาวบ้านและวัฒนธรรมวิทยาศาสตร์ต่างสนับสนุนซึ่งกันและกัน วัฒนธรรมชาวบ้านยังคงดำรงอยู่และทำงานร่วมกับวัฒนธรรมวิทยาศาสตร์แบบทุนนิยมอย่างไม่หยุดนิ่ง โดยมีสื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์ทำหน้าที่ในการส่งเสริมวัฒนธรรมทั้งสองประเภท

ดังนั้น แม้ว่าเวลาจะเปลี่ยนผ่านเทคโนโลยีไป นำเอาวิทยาศาสตร์มาใช้กับวัฒนธรรม แต่วัฒนธรรมความเชื่อเรื่องโชคกลางและการเสี่ยงโชคในสังคมไทย หรือที่ Lenin เรียกว่า วัฒนธรรมชาวบ้านไม่ได้สูญหายไปตามวิวัฒนาการของวัฒนธรรมวิทยาศาสตร์ หากแต่ประเด็นข่าวแบบบอกตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคจากแหล่งที่มาที่ผูกติดกับความเชื่อในสังคมไทย สามารถข้ามผ่านข้อจำกัดด้านเวลาและพื้นที่ได้ หรือเรียกได้ว่าเป็น “อกาลิก”

ผลการวิจัยยังสอดคล้องกับรายงานวิจัยของ หนึ่งฤทัย ขอผลกลาง และคณะ (2545) เกี่ยวกับบทบาทของสื่อมวลชนไทยต่อการสร้างและถ่ายทอดวัฒนธรรมในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ ที่ระบุว่า การนำเสนอเนื้อหาที่ว่าด้วยปาฏิหาริย์ ผีบรรพบุรุษ ผีบ้านผีเรือน เจ้าป่าเจ้าเขา เนื้อหาวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับความเชื่อในสื่อสิ่งพิมพ์ มีลักษณะเป็นการเสนอตามโอกาสหรือเสนอตามความนิยมอันมาจากสื่ออื่น ถือได้ว่า ค่านิยมความเชื่อเรื่องโชคกลางยังมีปรากฏในสังคมไทย และยังมีแนวโน้มสืบทอดต่อไป

จะเห็นได้ว่า ประเภทของสื่อไม่มีผลต่อประเด็นการนำเสนอเนื้อหาความเชื่อโชคกลางและสิ่งเร้นลับ ไม่ว่าจะเป็นสื่อดั้งเดิม (old media) หรือสื่อใหม่ (new media) ยังคงปรากฏการนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องโชคกลางและสิ่งเร้นลับมาโดยตลอด และมีความถี่ในการนำเสนอค่อนข้างสูง สอดคล้องกับผลการวิจัยส่วนหนึ่งจากการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) ประธานสภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ ที่ระบุว่า トラบไตที่สังคมยังมีความต้องการเนื้อหาเหล่านี้ สื่อก็มีหน้าที่นำเสนอ เพราะหากไม่นำเสนอสังคม ก็เรียกร้องให้มีการนำเสนอ ซึ่งในส่วน of สื่อมวลชนมองว่า เป็นการนำเสนอความเชื่อในสังคมที่มีอยู่แล้วมากกว่าจะไปมอมเมาประชาชน

ในมุมมองนี้ประกอบกับผลการวิเคราะห์เนื้อหา สะท้อนให้เห็นความพยายามในการต่อสู้ดิ้นรนเพื่อแย่งชิงพื้นที่ในการดำรงรักษาความเชื่อเรื่องโชคลาง และสิ่งที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยวิทยาศาสตร์ที่ยังคงยึดถือในสังคมไทย ที่มาควบคู่กับวัฒนธรรมการเสี่ยงโชคด้านตัวเลข ซึ่งยึดครองพื้นที่สื่อหลากหลายประเภท รวมไปถึงหนังสือพิมพ์ออนไลน์

ขณะที่สื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์ก็ได้แสดงบทบาท และใช้อำนาจเพื่อดำรงรักษาความเชื่อภายใต้โครงสร้างทางสังคมไทยที่ยึดอยู่กับความเชื่อ โชคลาง ปาฏิหาริย์ หรือสิ่งที่อยู่นอกเหนือการอธิบายด้วยวิทยาศาสตร์ นำไปสู่วัฏจักรด้านความเชื่อและการเสี่ยงโชค และการพึ่งพาข้อมูลข่าวสารในประเด็นดังกล่าว ดำรงรักษาความเชื่อในสังคมไทยจากวลีที่ว่า “ไม่เชื่ออย่าลบหลู่” ที่สะท้อนค่านิยมความเชื่อและวัฒนธรรมของสังคม ซึ่งเป็นสิ่งที่สะสมให้เกิดทุนทางวัฒนธรรม และสื่อได้อาศัยทุนทางสังคมที่มีอยู่ ผลิตซ้ำประเด็นข่าวเกี่ยวกับความเชื่อเกี่ยวกับโชคลางและการนำเสนอตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชค เพื่อทำให้กลายเป็นสินค้าได้รับผลตอบแทนกลับมาในเชิงเศรษฐกิจ อีกทั้งยังดำรงรักษาโครงสร้างทางชนชั้นให้กับรัฐและนายทุนไปพร้อมกัน

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1. สื่อได้นำเสนอตัวเลขเพื่อการเสี่ยงโชคทั้งแบบตรงไปตรงมา และแฝงไว้ในประเด็นข่าวที่มีองค์ประกอบด้านความแปลกประหลาด ดังนั้น การบริโภคข่าวสารผ่านสื่อรูปแบบต่างๆ ต้องตระหนักเสมอว่า สื่อได้มีกระบวนการผลิตเนื้อหา เพื่อเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์บางอย่างทั้งโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ ดังนั้น จึงควรมีความรู้เท่าทันสื่อเพื่อบริโภคข่าวได้อย่างเหมาะสม

2. เทคโนโลยีสื่อเป็นเครื่องมือช่วยอำนวยความสะดวกในการส่งผ่านเนื้อหาข่าวสาร ขณะที่เนื้อหาข่าวสารยังคงถูกกำหนดร่วมกันระหว่างคนในสังคมกับองค์กรสื่อ ดังนั้น หากต้องการยกระดับหรือเปลี่ยนแปลงวิธีการนำเสนอประเด็นข่าวของสื่อ จึงไม่สามารถกำหนดผ่านองค์กรสื่อซึ่งเป็นผู้ผลิตแต่เพียงอย่างเดียวได้ หากแต่ต้องเป็นความร่วมมือกันในทุกภาคส่วนของสังคม

ข้อเสนอแนะสำหรับงานวิจัยในอนาคต

1. งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นศึกษาในส่วนบทบาทของ “สื่อหนังสือพิมพ์ออนไลน์” เป็นสำคัญ ดังนั้นได้เปิดช่องทางในการศึกษาประเด็นเกี่ยวกับการผลิตซ้ำและดำรงรักษาวัฒนธรรมในแง่มุมอื่นๆ หรือประเด็นเกี่ยวกับความเชื่อและการพนันในรูปแบบต่างๆ ในมุมมองของผู้บริโภคสื่อ หรือสื่อพื้นบ้านประเภทอื่นๆ
2. ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมในแง่มุมของการสื่อสารไปในส่วนของการใช้ประโยชน์จากสื่อออนไลน์ไปสู่มิติของผู้บริโภคสื่อ เช่น การโพสต์ และแชร์ (แบ่งปัน) เนื้อหาเกี่ยวกับตัวเลขเพื่อส่งเสริมการเสี่ยงโชคต่อในสื่อออนไลน์อื่นๆ เช่น เฟซบุ๊ก ไลน์ หรืออินสตาแกรม เป็นต้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ (2557), *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2553), *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อการศึกษา*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- ณัฐกฤต ดิฐวิรุฬห์ (2547), “การสื่อสารเพื่อการเรียนรู้และผลิตซ้ำภูมิปัญญาท้องถิ่นของชุมชน”, *วารสารสุโขทัยธรรมาราช*, 17(2): 6-16.
- เดชพันธุ์ ประวิชัย (2554), “สื่อมวลชนกับบทบาทการพัฒนาในยุคสมัยใหม่”, *วารสารนักบริหาร*, 31(1).
- ทักษยา วัชรสารทรัพย์ (2557), “กลยุทธ์การเขียนข่าวเพื่อรายงานข่าวบนหนังสือพิมพ์ออนไลน์”, *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยอีสเทิร์นเอเซีย ฉบับสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์*, 4(2).
- ธีรนุช พุคักดิ์ศรีกิจ และศิวฤทธิ์ พงศกรรังศิลป์ (2557), “บทบาทของความเชื่อโชคลางต่อพฤติกรรม การซื้อสลากกินแบ่งรัฐบาลและหวยใต้ดินของผู้บริโภคชาวไทย”, *วารสารวิชาการ Veridian E-Journal*, 7(2).
- นรินทร์ นำเจริญ (2549), *ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับการรายงานข่าว*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บัวพันธ์ พรหมพักพิง (2546), *การก่อเกิด การผลิตซ้ำและการขยายตัวทุนทางสังคมในชนบทอีสาน*, ขอนแก่น: คลังน่านาวิทยา.
- ปิแอร์ บูร์ดิเยอ (2550), *เศรษฐกิจของทรัพย์สินเชิงสัญลักษณ์*, แปลโดย ชนิตา เสงี่ยมไพศาลกุล, กรุงเทพฯ: คบไฟ.

- พนิดา หันสวาสดี (2544), *ผู้หญิงในภาพยนตร์: กระบวนการผลิตซ้ำภาพลักษณ์ของผู้หญิงในสังคมไทย*, เชียงใหม่: ศูนย์สตรีศึกษา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พนิดดา สุขโกศล (2549), "หนึ่งตระกูล อัตลักษณ์และการผลิตซ้ำทุนทางวัฒนธรรม สื่อพื้นบ้านทางภาคใต้", *วารสารวิทยาการจัดการและสารสนเทศศาสตร์*, 1(1).
- เย็นจิตร ถิ่นขาม และมณีนัย ทองอยู่ (2552), "การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมข้ามพรมแดนในการแต่งงานข้ามวัฒนธรรมระหว่างหญิงไทยกับชายญี่ปุ่น", *วารสารวิจัย มข. ฉบับบัณฑิตศึกษา*, 9(4).
- ศรีศักร วัลลิโภดม (2560), *พุทธศาสนาและความเชื่อในสังคมไทย*, กรุงเทพฯ: มูลนิธิเล็ก-ประไพ วิริยะพันธุ์.
- ศุภศิลา กุลจิตต์เจองวงศ์ (2559), "แนวทางการพัฒนาสิ่งพิมพ์ออนไลน์ในยุคดิจิทัล", *วารสารนิดา ภาษาและการสื่อสาร*, 21(9).
- สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงวัฒนธรรม (2551), *สื่อ: บทบาทและความสำคัญต่อการเผยแพร่งานวัฒนธรรม*, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- เสริมศิริ นิลดำ (2555), *คุณค่าข่าวในภาวะวิกฤติทางสังคม*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- หนึ่งฤทัย ขอมผลกลาง และคณะ (2545), รายงานวิจัยเรื่อง *บทบาทของสื่อมวลชนไทยต่อการสร้างและถ่ายทอดวัฒนธรรมในยุคเทคโนโลยีสารสนเทศ*, นครราชสีมา: มหาวิทยาลัยสุรนารี.

ภาษาอังกฤษ

- Bourdieu, B. (1984), *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*, New York: Routledge.
- Deeming, C. (2014), "The Choice of Necessary: Class, Tastes and Lifestyles", *International Journal of Sociology and Social Policy*, 34: 438-454.
- Fiske, J. (2011), *Introduction to Communication Studies*, New York: Routledge.
- Janjumpa, P. (2016), "Cultural Capital Management for Urban Development", Songkhla Municipality, Thailand, The 4th International Conference on Magsaysay Awardees: Good Governance and Transformative Leadership in Asia, 31 May 2016.
- Kata, P. (2004), *The Study on Social Capital and the Role of Social Capital in Social Movement: Case Study of Healthy Civil Society in One Village in North-Eastern Region of Thailand*, unpublished MA Thesis (Population and Social Research), Institute for Population and Social Research, Mahidol University.
- Nederveen Pieterse, J. (2015), *Globalization and Culture: Global Melange*, Lanham: Rowman & Littlefield.

Warren, J. (2016), *Gambling the State and Society in Thailand, C.1800-1945*, New York: Routledge.

สื่อออนไลน์

ศิริพร ยอดกมลศาสตร์ (2555), "การพนันในสังคมไทย", สืบค้นจาก <http://www.gamblingstudy-th.org>