

บทบรรณาธิการ

“เอ อี ไอ โอ ยู หยุต!!!”

เมื่อราวครึ่งหลังของปี 2564 ที่ผ่านมา เกิดปรากฏการณ์ที่ซีรีส์โทรทัศน์จากดินแดนโสมเรื่อง *Squid Game* ได้กลายเป็น “ทอล์กออฟเดอะทาวน์” แบบฮิตติดลมบนชั่วข้ามคืน และข้ามมาอีกหลายเดือนหลังจากที่ออกฉาย (release) ผ่านแพลตฟอร์ม Netflix ไปหลายๆ ประเทศทั่วโลก รวมทั้งในเมืองไทยด้วยเช่นกัน แม้ว่าเนื้อหาในซีรีส์จะเป็นเรื่องราวชีวิตของชายวัยกลางคนผู้สิ้นหวังในชีวิตทางเศรษฐกิจและสังคมของเกาหลีใต้ จนเดินก้าวเข้าสู่โลกแห่งการแข่งขันเกมวัยเด็กเพื่อให้ได้เงินรางวัลก้อนใหญ่ แต่อีกด้านหนึ่งผู้ชมก็ได้หลุดเข้าไปสัมผัสโลกแห่งเกมการละเล่นมากมาย ซึ่งครั้งหนึ่งเป็นที่คุ้นเคยกันในวัยเยาว์ และที่โดดเด่นก็คือ เกม *Red Light, Green Light* ที่มี “ตุ๊กตาเด็กหญิงโกโกว” ในชุดเสื้อเหลืองกระโปรงส้ม เป็นผู้คุมกฎของเกมซึ่งตัวละครต่างๆ กำลังเล่นอยู่ในสนามแข่งขัน กับประโยคที่น่ารักสมวัย แต่ก็น่าสะพรึงกลัวอยู่ในทีว่า “เอ อี ไอ โอ ยู หยุต!!!” อันนำไปสู่ฉากสังหารหมู่ของตัวละคร

จะว่าไปแล้ว เรื่องของ “เกม” ที่อยู่ในชีวิตประจำวัน และเราค้นเคยกันมาตั้งแต่ช่วงชีวิตวัยเด็กเช่นนี้ เป็นแบบจำลองที่นักทฤษฎีสื่อสารศึกษาหลายคนให้ความสนใจ หนึ่งในนั้นก็คือ ลุดวิก วิทเจนสไตน์ (Ludwig Wittgenstein 1889-1951) นักปรัชญาภาษาศาสตร์ชาวออสเตรีย วิทเจนสไตน์ได้เสนอแนวคิดที่ชื่อ “เกมแห่งภาษา” (language game) โดยเขากล่าวว่า ในขณะที่นักภาษาศาสตร์เดิมเชื่อว่า เพราะคนเราคิด เราจึงสื่อสารเป็นระบบภาษาออกมา (ดังเช่นประโยคที่เรามักจะเตือนสติว่า “จงคิดก่อนพูด”) แต่เขาได้โต้แย้งว่า ภาษาต่างหากที่เป็นตัวกำหนดความคิดและการกระทำของคนเรามากกว่า

ในเวลาเดียวกัน ถ้าจะเข้าใจภาคปฏิบัติการทางภาษาได้จริง เราไม่อาจจะพิจารณาภาษาแบบนิ่งๆ เฉกเช่นที่ปรากฏเป็นตัวอักษรอยู่ในพจนานุกรมหรือตำราที่เราท่องจำกันในชั้นเรียน หากแต่ต้องวิเคราะห์ความลื่นไหลของภาษาที่ใช้กันอยู่จริงๆ ในชีวิตประจำวัน และในความลื่นไหลของภาษานี้เอง

ภาษาจึงมีสถานะไม่ต่างจาก “เกม” ที่ปัจเจกบุคคลกำลังเดินหมากเป็นผู้เล่นอยู่ในกระดาน

ด้วยความเป็น “เกม” ภาษาจึงมี “กฎ” ซึ่งเข้ามากำหนดให้เฉพาะคนที่รู้กฎหรือไวยากรณ์ของภาษาเท่านั้น ที่จะสื่อสารกันรู้เรื่องหรือเป็นที่ยอมรับได้ แต่ถึงกระนั้น ผู้เล่นเกมแห่งภาษาจะมีด้านที่ดำเนินไปตามกฎซึ่งกำหนดไว้ ทว่าผู้สร้างสรรค์ภาษาก็สามารถสร้างกลวิธีที่จะเลี้ยวหลบ รอมชอม แหกคอก ทำทนาย หรือแม้แต่ลบล้างกฎเกณฑ์ต่างๆ ได้ในเวลาเดียวกัน กลเกมแห่งภาษาแบบนี้จึงทำให้ปัจเจกผู้เล่นสามารถสื่อสารเพื่อนำไปสู่เป้าหมายอันหลากหลายได้แตกต่างกันไปในแต่ละบริบท และเพื่อสาธิตให้เห็นรูปธรรมของเกมแห่งภาษาดังคำอธิบายนี้ วารสารวิชาการ *วารสารศาสตร์* ฉบับเล่ม “เอ อี ไอ โอ ยู หยุด!!” จึงเลือกสรรนำเสนอบทความหลากหลายมาฉายภาพตอบโจทย์การกระทำทางภาษาในปฏิบัติการทางสังคมที่แตกต่างกันไปในหลายรูปแบบ

กับงานเขียนสองชิ้นแรกที่เปิดประเด็นเรื่องการทำงานทางภาษาเพื่อสถาปนาความจริง (truth) เริ่มต้นจาก รุจน์ โกมลบุตร กับบทความวิจัยที่เก็บข้อมูลสัมภาษณ์ผู้ที่มีประสบการณ์จากการนำเสนอเนื้อหาที่ “ไม่เป็นความจริงแท้” และเผยให้เห็นว่า แม้ในปัจจุบัน สัจจะหรือความจริงต่างๆ ถูกทำลายจากคำถามที่ว่า ยังมีความจริงอยู่หรือ หรือเป็นความจริงในสายตาใคร แต่ในโลกวิชาชีพเชิงวารสารศาสตร์ที่มีจรรยาบรรณสื่อเป็นกรอบกำกับการทำงานนั้น สื่อสถาบันยังคงถูกคาดหวังให้นำเสนอเนื้อหาอันจริงแท้ รอบด้าน ชัดตรง และไม่แปดเปื้อนเจือปนด้วยอคติใดๆ กับบทความอีกเรื่องของ นิลาวัณย์ พาณิชย์รุ่งเรือง และคณะที่ศึกษาแนวทางการพัฒนาสมรรถนะของผู้ประกาศข่าวสถานีโทรทัศน์ระบบดิจิทัลและพบว่า เนื่องจากผู้ประกาศข่าวคือ “ข้อต่อ” ข้อสุดท้ายที่จะสื่อสารความจริงไปสู่สาธารณชน จึงเป็นความจำเป็นที่ต้องแสวงหาแนวทางขยายศักยภาพบุคลากรข่าวกลุ่มนี้ที่มีต่อโลกรอบตัว และรักษาไว้ซึ่งรหัสจริยธรรมทางวิชาชีพสื่อกันอย่างจริงจัง

จากนั้น บทความเรื่องถัดมาของ เหมือนฝัน คงสมแสง กับความสนใจพื้นที่สื่อสารของงานศิลปะ โดยเลือกศึกษากรณีผลงานสร้างสรรค์ของ ถวัลย์ ดัชนี

และตั้ม MAMAFKA สองศิลปินผู้ล่งลับ แต่มรดกผลงานยังทรงไว้ซึ่งคุณค่าเป็นที่ยอมรับในกลุ่มอนุชนผู้เสพศิลปะรุ่นหลัง ผู้เขียนชี้ให้เห็นว่า แม้จะเป็นจิตรศิลป์ที่ผู้วาดสรรค์สร้างไว้ในยุคสมัยหนึ่งๆ แต่ด้วยกลเกมแห่งภาษาที่เรียกว่า “สัมพันธบท” (intertextuality) ได้สืบทอดชะตาชีวิตของศิลปะให้ยืนยาวขึ้น และยังคงพบเส้นทางแห่งการต่อรองระหว่งการพยายามรักษาอำนาจและรัศมี (aura) ของตัวผลงานศิลปะต้นฉบับ กับการสร้างความจริงแท้ลวง (pseudo-authenticity) ในบริบทของงานศิลปะที่ได้รับการผลิตซ้ำ

หากภาษาเป็นประหนึ่งเกมที่ปัจเจกบุคคลสร้างสรรค์ขึ้น รณฤทธิ์ มณีพันธุ์ ได้เลือกศึกษาพื้นที่สื่อสารของเกมออนไลน์ที่ชื่อว่า *ดีเทนชั่น* (Detention) สื่อวิดีโอเกมสยองขวัญของไต้หวัน ซึ่งด้านหนึ่งผู้เล่นเกมจะสนุกสนานตื่นตากับกลเกมที่ถูกรังสรรค์ขึ้น แต่ในอีกทางหนึ่ง ภาษาและเรื่องเล่าของเกมดังกล่าวยังเอื้อให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทเป็นตัวละครเอก และย้อนรอยความทรงจำแห่งบาดแผลทางสังคมยุคไวด์ เทอร์เรอร์ หรือยุคที่ระบอบเผด็จการประกาศกฎอัยการศึกในสังคมการเมืองไต้หวัน ภาษาแห่งเกม *ดีเทนชั่น* จึงบ่งชี้สถานะความทรงจำอันเจ็บปวดที่ย้อนแย้งระหว่าง “จำไม่ได้” แต่ก็ “ลืมไม่ลง” ไปในเวลาเดียวกัน

สำหรับบทความสามเรื่องสุดท้าย ได้ส่องซูมไปที่เกมแห่งภาษาในบริบทการสื่อสารทางการตลาดจากสามกรณีที่แตกต่างกันไป เริ่มต้นจากบทความของแก๊งก๊วน “มามีที่รัก” สามคนคือ พรทิพย์ สัมปัตตะวนิช แอนนา จุมพลเสถียร และกัลยกร วรกุลลัญฐานีย์ ได้ทำวิจัยการแสวงหาข่าวสารและตอบสนองต่อเนื้อหาบนสื่อสังคมของกลุ่ม Gen Z ด้วยวิธีวิทยาการวิจัยเชิงสำรวจ ทีมนักวิจัยพบว่า กลุ่ม Gen Z อายุ 18-23 ปี มีแนวโน้มจะเปิดรับข่าวสารหลากหลายชนิดในโซเชียลมีเดียไปใช้ประโยชน์ ทั้งเพื่อเชื่อมสัมพันธ์กับกลุ่มบุคคลที่มีความสนใจร่วมกัน และเพื่อผลประโยชน์ในเชิงธุรกิจ

ส่วนงานเขียนถัดมาของ วาสุณีย์ อัครวิภาค และพรทิพย์ สัมปัตตะวนิช ได้เลือกศึกษาทำความเข้าใจทัศนคติต่อผู้ใช้ชีวิตในที่สาธารณะ อันเป็นกลุ่มที่อยู่ชายขอบเกินเอื้อมจะเข้าถึงสิทธิสวัสดิการขั้นพื้นฐานแห่งรัฐ เพื่อให้

เข้าใจว่า คนกลุ่มนี้รับรู้บทบาทในด้านการให้ความช่วยเหลือของกรมพัฒนาสังคม และสวัสดิการในช่วงแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 กันอย่างไร ก่อนจะปิดท้ายด้วย พัฒน์ บุญฤทธิ์รุ่งโรจน์ ที่เลือกศึกษาวิจัยปฏิบัติการแห่งภาษาในช่วงสถานการณ์ โควิด-19 เช่นกัน ผ่านการสื่อสารการตลาดในการปรับตัวของธุรกิจงานบริการ โรงแรม ซึ่งจำเป็นต้องอยู่รอดทางเศรษฐกิจในช่วงวิกฤติแห่งโรคระบาดดังกล่าว

ถ้าเรามองย้อนกลับมาสู่ซีรีส์เกาหลี *Squid Game* กับฉาก “เอ อี ไอ โอ ยู หยด!!!” ที่มีตุ๊กตาโกโกวาแสนน่ารักเป็นผู้คุมกฎกำกับความเคลื่อนไหว ของผู้เล่นเกมในสนามประลองนั้น หากภาษาเป็นดังกลเกมที่ผู้เล่นสร้างสรรค์ กลวิธีที่จะยั่วล้อหรือทำลายภายใต้การยอมรับต่อกฎต่างๆ ที่ควบคุมเอาไว้ เพื่อ บรรลุตามเป้าหมายและเจตจำนงของปัจเจกบุคคลผู้ใช้ภาษานั้น วารสารวิชาการ *วารสารศาสตร์ ฉบับ “เอ อี ไอ โอ ยู หยด!!!”* ในมือของผู้อ่านเล่มนี้ ก็น่าจะ จุดประกายให้เราเริ่มตั้งคำถามต่อเกมแห่งภาษาที่มนุษย์สรรค์สร้างขึ้น และนำไป สู่เป้าหมายที่ปัจเจกบุคคลจะกระทำต่อกฎเกณฑ์แห่งโครงสร้างกันได้ไม่สิ้นไม่สุด

สมสุข หินวิมาน

บรรณาธิการ