

# ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย: การประกอบสร้างความหมาย ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม<sup>1</sup>

ธีระพล ศิริทัพ<sup>2</sup>

## บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่องนี้มุ่งนำเสนอประเด็นสำคัญและผลการศึกษาหลักจากงานวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการประกอบสร้างความหมายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย และศึกษาการถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) ซึ่งในส่วนแรกศึกษาการประกอบสร้างตัวละครนักเลงอันธพาลที่ปรากฏอยู่ในบทบาทของตัวละครพระเอก (The Hero) จำนวน 7 ตัวละคร จากภาพยนตร์ 7 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) โก๋หลังวัง (2545) เด็กเดน (2548) ทำชน (2552) มึงกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และ อันธพาล (2555) และส่วนที่สองคือ การตีความถอดรหัสจากผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับนักเลงอันธพาล จำนวน 2 คน โดยใช้แนวคิดการศึกษาผู้รับสารตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาของ Stuart Hall ในการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยถือเป็นพื้นที่ผลิตซ้ำและปะทะกันระหว่างชุดอุดมการณ์หลัก (dominant ideology) และชุดอุดมการณ์ต่อต้าน (counter ideology) ผ่านองค์ประกอบทางด้านการเล่าเรื่องและองค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของตัวละครอยู่ตลอดเวลา หากแต่คุณลักษณะเด่น

\* วันที่รับบทความ 28 กันยายน 2565; วันที่แก้ไขบทความ 28 ธันวาคม 2565; วันที่ตอบรับบทความ 12 มกราคม 2566

<sup>1</sup> บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

<sup>2</sup> นักศึกษาปริญญาเอก คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

ภายใต้ขอบของการประกอบสร้างความหมายตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ก็คือ กลวิธีของชุดอุดมการณ์ต่อต้านที่สร้างความชอบธรรมให้กับตัวละครในลักษณะของการเป็นพื้นที่ “สีเทา” ที่ทำงานซุกซ่อนอยู่ภายใต้ชุดอุดมการณ์หลัก ซึ่งประกอบด้วยกลวิธีดังต่อไปนี้

(1) การประกอบสร้างภาพตัวละครวัยรุ่นในฐานะของคนตัวเล็กตัวน้อยในสังคม (2) การประกอบสร้างความเป็นชายในอุดมคติแต่ไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานทางสังคม (3) กลวิธีการผสมผสานทั้งด้านการผนวกรวมและการลงโทษ (4) ชัยชนะในช่วงต้นก่อนจะกลับเข้าสู่ภาวะปกติในช่วงปลาย (โคร่งเรื่อง) (5) ต่อต้านในบางประเด็นและยอมรับในบางประเด็น (6) กลวิธีผสมผสานความย้อนแย้งระหว่างของจริงและจินตนาการผ่านตัวละครและฉาก

ในส่วนของการถอดรหัสความหมายของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับนักเลงอันธพาล พบว่า ข้อสังเกตจากการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรงมักจะถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” กับสิ่งที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอ โดยถึงแม้ว่าภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างตัวละครให้มีลักษณะความเป็นมนุษย์ที่ผสมผสานกันระหว่างด้านความเป็นตัวละครพระเอก (The Hero) และด้านความเป็นตัวละครผู้ร้าย (The Villain) แต่กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงก็เลือกที่จะต่อรองความหมายเกือบทั้งหมดทั้งนี้ก็เพื่อแสดงถึงอัตลักษณ์และจุดยืนในสังคมของกลุ่มตนเองบนโลกแห่งความเป็นจริงให้มีลักษณะแตกต่างไปจากโลกแห่งแฟนตาซี

**คำสำคัญ:** ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย การประกอบสร้างความหมาย ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

# Thai Gangster Films: Construction of Male Characters Who Reject Social Control

Teerapol Sirithap<sup>3</sup>

## Abstract

This research paper aims to present the main points and the key findings from the research study titled *The Representation of Male Characters Who Reject Social Control in Thai Gangster Film*. The objectives were to study meaning construction of male characters who reject social control in Thai gangster films and to study the decoding of the meaning of the audience with direct experience of gangsters through in-depth interviews. The first part investigated the construction of gangster characters who appear in the role of the hero, 7 characters from 7 films. These include the following films: *Dangerous Years* (1996), *Dang Bireley's and Young Gangsters* (1997), *Born Blood* (2002), *Dek Dehn* (2005), *Fireball* (2009), *Friends Never Die* (2012), and *Gangsters* (2012). The second part is the interpretation from two audiences who have first-hand experience of gangsters using audience reception analysis according to cultural studies by Stuart Hall.

The results showed that Thai gangster films are considered as the space of reproduction and clashes between a set of dominant ideologies and a set of counter ideologies, through narrative elements and character attribute elements, which is always present in the films.

---

<sup>3</sup> PhD candidate, Faculty of Communication Arts, Dhurakij Pundit University

However, the dominant feature under the tradition of semanticization of male characters who deny social control is the tactics of the set of counter ideologies that legitimize the characters as being in a “gray” space under the set of dominant ideologies. This consists of the following strategies: (1) constructing the image of an adolescent character as a lesser person in the society, (2) constructing ideal masculinity but not conforming to social norms, (3) combining both the inclusion and exclusion strategies, (4) victory in the early stages before returning to normal in the later stages (Plot), (5) resisting some aspects while accepting others, and (6) combining the contradictions between the reality and the imaginary through the characters and the setting strategies.

In deciphering the meaning by the audience with first-hand experience of gangsters, it was found that the subjects often deciphered the meaning with a standpoint that negotiated the meaning with what the films offer. Although the films constructed the characters to have human characteristics that combine the aspects of being a hero and being a villain, the subjects chose to negotiate almost all the meanings presented. The negotiation of meaning is aimed to show the identity and the position in the society of their own group in the real world, which is different from the fantasy world.

**Keywords:** Thai gangster films, meaning construction, male characters who reject social control

## 1. บทนำ

ซีโมน เดอ โบวัวร์ นักสตรีนิยมได้กล่าวไว้ในหนังสือ *The Second Sex* ว่า คนเราไม่เกิดมาเป็นชายหญิงตั้งแต่แรกแต่ถูกประกอบสร้างขึ้นในภายหลัง (one is not born woman but becomes one) (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2560: 604) ทั้งนี้ สำหรับนิยามของคำว่า “ความเป็นชาย” หรือ “masculinity” ในมุมมองของคนส่วนใหญ่มักจะนึกถึงคุณลักษณะ รวมทั้ง คุณสมบัติที่แสดงออกถึงความเป็นผู้ชาย เช่น ความเป็นวีรบุรุษ ความเป็นตัวของตัวเอง มีความกล้าหาญ มีความแข็งแรง มีเหตุผล เป็นต้น (Kahn, 2009: 198 อ้างถึงใน กัญญณ์พัชญ์ พรณรัตน์, 2559: 3)

ทั้งนี้ จะเห็นได้ว่า สำหรับพื้นที่จากโลกความเป็นจริงทางกายภาพดังที่กล่าวมาข้างต้น จะแสดงให้เห็นถึงการจัดวางคุณค่าของความเป็นชายในสังคมอุดมคติให้เกิดขึ้นแล้ว สื่อมวลชนบางประเภทอย่างสื่อโฆษณาก็ได้มีการต่อยอดถึงคุณค่าของลักษณะดังกล่าวอีกด้วย เช่น งานวิจัยของ พงษ์ศักดิ์ พุ่มประดิษฐ์ (2553) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง *การรับรู้ภาพความเป็นชายในโฆษณาผลิตภัณฑ์เพื่อการดูแลตนเองสำหรับผู้ชายทางโทรทัศน์* โดยผลวิจัยชี้ให้เห็นว่า คุณลักษณะของความเป็นชายที่ยังคงมีร่วมกันคือ มีรูปร่างดี ผิวขาว มีความมั่นใจ มีความแข็งแรง เป็นต้น

อย่างไรก็ดี แม้ว่ารูปแบบคุณค่าของความเป็นชายในอุดมคติดังกล่าวจะถูกผลิตซ้ำจนกลายเป็นอุดมการณ์หลักของสังคม หากแต่ทว่ารูปแบบคุณค่าของความเป็นชายก็ไม่ได้มีเพียงรูปแบบเดียวเท่านั้น โดยยังปรากฏถึงรูปแบบการให้คุณค่าของความเป็นชายที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติ หรืออาจจะเรียกว่า ผู้ชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในลักษณะของการมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนอีกด้วย ดังเช่น

“เสื่อมหนัก!! วัยรุ่นตึกกันใช้ ‘พระพุทธรูป’ ใน รพ.บางสะพานน้อย ขว้างปาจนเสียหาย ลือเป็นกลุ่มลูกผู้มีอิทธิพล” (ทีมข่าวผู้จัดการ, 2562)

“นักเรียนนักเลงเหิมเกริม ปาระเบิดใส่-ชี จยย. โล่ฟันอริกลางถนน อยู่ระยะถึงขั้นปาระเบิดใส่กันทำรถร้านค้าได้รับความเสียหาย อีกทั้งชี จยย.

ใช้มีดไล่ฟันกันกลางถนนอย่างไม่เกรงกลัวกฎหมาย” (ทีมข่าวไทยรัฐ, 2563)

“วัยรุ่นเจ้าถิ่นยกพวกกว่า 7 คน ทะเลาะวิวาทบุกใช้มีดฟันหนุ่มเมืองชล มือเกือบขาดถึงในบ้านพัก อาการสาหัสกู้ภัยเร่งนำส่งรักษาตัว!” (ทีมข่าวไทยรัฐ, 2565)

จากประเด็นดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่า ที่ผ่านมานในพื้นที่ของสื่อมวลชนประเภทข่าวนั้น มักหยิบยกชุดความหมายเกี่ยวกับคุณค่าของความเป็นชาย ดังเช่นกลุ่มนักเลงอันธพาล มาเพื่อตีตราและประทับตราว่า กลุ่มคนเหล่านี้เป็นกลุ่มคนที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมและมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นจารีตประเพณี ศีลธรรม รวมถึงกฎหมาย และจะต้องถูกลงโทษโดยอำนาจจากกระบวนการทางสังคมต่อไป โดยจากการประกอบสร้างของสื่อนี้ ทำให้เราเห็นถึงกระบวนการผลิตซ้ำความหมายคุณค่าของความเป็นชายทั้งในอุดมคติ และความเป็นชายที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติหรือปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมอยู่ตลอดเวลา ซึ่งนั่นนำมาสู่คำถามของผู้วิจัยที่ว่า ถ้าหากในโลกของภาพยนตร์ที่เป็นพื้นที่ที่จริงจังจริงจัง และเป็นพื้นที่ในการต่อสู้เชิงความหมายของตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ดังกรณีของกลุ่มนักเลงอันธพาลแล้ว ภาพของตัวละครเหล่านี้จะยังคงถูกผลิตและประกอบสร้างให้เป็นเหมือนจริง เหมือนเดิม หรือเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ อย่างไร โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องภาพยนตร์ตระกูลแก๊งสเตอร์ (gangster film) แนวคิดความเป็นชาย (masculinity) แนวคิดวัฒนธรรมวัยรุ่น (youth culture) แนวคิดพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน (deviance) แนวคิดภาพตัวแทน (representation) แนวคิดการสร้างตัวละคร (characterization) และแนวคิดการศึกษาผู้รับสารตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาของ Stuart Hall มาทำการศึกษาเพื่อหาคำตอบในครั้งนี้

สำหรับภาพยนตร์นั้นมีแค่สื่อบันเทิงที่ทำหน้าที่ในการเล่าเรื่องเพื่อให้ผู้ชมหลีกเลี่ยงจากชีวิตประจำวันเท่านั้น หากแต่ภาพยนตร์ยังทำหน้าที่ในการประกอบสร้างความหมายผ่านภาษาของหนัง เช่น ภาพและเสียงอีกด้วย ซึ่ง กำจร หลุยยะพงศ์ (2556: 4) ได้อธิบายว่า ภาพยนตร์ประกอบสร้างความจริง (constructionism) ทั้งนี้ตามแนวทางของสำนักมาร์กซิสต์ และวัฒนธรรมศึกษา

ซึ่งมองว่าแม้จะไม่มีความจริง แต่ภาพยนตร์ก็สามารถประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นมาได้ตามแต่ว่าใครเป็นผู้กำหนด

ทั้งนี้ ถ้าหากใช้เลนส์ในการส่องและมุ่งประเด็นไปยังคำถามที่ว่า ความเป็นชายที่ปรากฏในสื่อมวลชนประเภทภาพยนตร์นั้น ก็ถือว่าเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ลองนำเกณฑ์ของ Vladimir Propp (อ้างถึงใน ขจิตขวัณ กิจวิสาละ, 2553: 81) มาทำการพิจารณาถึงคุณลักษณะขององค์ประกอบในการสร้างความหมายผ่านตัวละครชาตินั้น ก็มักจะปรากฏถึงคุณลักษณะที่ประกอบไปด้วย

- พระเอก (The Hero) เป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะ และเป็นผู้นำในการแก้ไขข้อขัดแย้ง

- ผู้ร้าย (The Villian) เป็นผู้ที่สร้างความเดือดร้อนให้กับชุมชนหรือผู้ที่เป็นปรปักษ์กับตัวละครหลักในเรื่อง

- พระเอกจอมปลอม (The Flash Hero) คือ ตัวละครที่แสร้งเป็นคนดี แต่มักเปิดเผยความชั่วในภายหลัง

- ผู้ช่วยเหลือ (The Helper) ผู้ช่วยของพระเอกในการต่อกรกับผู้ร้าย หรือช่วยเหลือพระเอกให้พ้นอุปสรรค เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม หากนำเกณฑ์การวิเคราะห์ตัวละครตามแนวคิดของ Vladimir Propp (อ้างถึงใน ขจิตขวัณ กิจวิสาละ, 2553: 81) มาพิจารณารูปแบบความหมายของความเป็นชายในอุดมคติ ก็พบว่า มีความคล้ายคลึงกับคุณลักษณะตัวละครแบบพระเอก (The Hero) ที่ถูกประกอบสร้างให้เป็นภาพต้นแบบหรือแบบฉบับ (archetypes) ซึ่งสามารถพบได้ในตระกูล (genre) ของภาพยนตร์ทั่วไป เช่น ตระกูลแอ็กชัน ดังงานวิจัยของ นิวัฒน์ ประสิทธิวรวิทย์ (2553) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง แนวคิดชาตินิยม และบริบทสังคมไทยในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย ระหว่างปี พ.ศ. 2540-2551 โดยพบว่า ตัวละครพระเอกส่วนใหญ่ มักแฝงฝังความเป็นชายในอุดมคติ ด้วยความรักชาติ ปกป้องผลประโยชน์ชาติในฐานะวีรบุรุษ เช่นเดียวกันกับงานวิจัยของ อัญมณี ภูักดี (2547) เรื่อง การตีความของผู้รับสารชาวไทยต่อภาพของวีรบุรุษแบบอเมริกันจากภาพยนตร์

ฮอลลีวูด ซึ่งผลวิจัยพบว่า ความหมายของวีรบุรุษแบบอเมริกันมี 5 ลักษณะ ได้แก่ (1) วีรบุรุษที่ต่อสู้และช่วยโลกได้โดยลำพัง หรือเรียกว่าวีรบุรุษในระบบ (2) วีรบุรุษที่ปกป้องสิทธิตนเอง/ครอบครัวและพลเมืองอเมริกัน (3) วีรบุรุษจากอาชีพทหาร (4) วีรบุรุษแบบกลับใจ (5) วีรบุรุษที่แก้ปัญหาอย่างสันติ

ทั้งนี้ เมื่อย้อนกลับมาดูถึงกลุ่มตัวละครที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ก็จะพบว่า มักจะถูกประกอบสร้างให้กลุ่มคนเหล่านี้เป็นพวกต่อต้านกฎระเบียบ และไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งถูกจัดวางคุณค่าให้มีคุณลักษณะเป็นตัวละครประเภทผู้ร้าย (The Villain) เป็นส่วนมาก อีกทั้งตัวละครที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในสื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์ ก็มักจะถูกประกอบสร้างให้มีส่วนพิเศษและเพศชาย ที่มักไม่เป็นตามความคาดหวังของสังคม เช่น งานวิจัยเรื่อง *การสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์ไทย กรณีตัวละครหญิงที่มีลักษณะเบี่ยงเบน* ในปี พ.ศ. 2528-2530 ของ บงกช เศวตามร์ (2533) โดยผลวิจัยพบว่า ผู้หญิงที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน (deviance) อย่างเช่นโสเภณี ภาพยนตร์มักนำเสนอให้คนเหล่านี้ถูกลงโทษและเป็นทุกข์ในตอนจบ และผู้หญิงแกร่งต้องไม่เก่งเกินผู้ชาย หากฝ่าฝืนก็จะถูกกำจัดออกไปจากสังคม หรืองานวิจัยของ ณัฐ สุขสมัย (2551) ที่ได้ทำการศึกษาเรื่อง *การสร้าง ความหมายใหม่ของ “วีรบุรุษและยอดวีรบุรุษ” ในภาพยนตร์ไทย* ซึ่งพบว่า ตัวละครผู้ร้าย (The Villain) ที่ปรากฏในภาพยนตร์มักถูกประกอบสร้างให้เป็นกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน ต่อต้านสังคม และต้องถูกราบปราม ดังเช่น เจ้าพ่อผู้มีอิทธิพล มาเฟีย รวมถึงนักเลงอันธพาล เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ดังที่กล่าวไปแล้วในข้างต้น แม้ว่าจะแสดงให้เห็นถึงการจำแนกหรือแบ่งขั้วตรงข้าม (binary opposition) ระหว่างตัวละครพระเอก (ชายในอุดมคติ) กับตัวละครผู้ร้าย (ชายที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติ) อย่างชัดเจนแล้ว หากแต่ทั้งนี้ผู้วิจัยยังพบว่า ตัวละครที่มีคุณลักษณะปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมมิได้ปรากฏเพียงเฉพาะตัวละครประเภทผู้ร้าย (The Villain) เพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ยังพบตัวละครประเภทดังกล่าวที่มีคุณลักษณะผสมผสานกันทั้งภาพของความเป็นตัวละครพระเอก (The Hero) และตัวละครประเภท

ผู้ร้าย (The Villain) หรืออาจจะเรียกได้ว่า เป็นประเภทตัวละครพระเอกที่  
ขบถต่อสังคม (anti-hero) อีกด้วย ดังเช่น ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยเรื่อง  
อันธพาล (2555) ที่ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างตัวละครอย่าง จ๊อด เฮาดี  
(รับบทโดย กฤษดา สุโกศล แคลปป์ หรือน้อย วงพรุ) ให้ปรากฏอยู่ในบทบาท  
ของคุณลักษณะพระเอก (The Hero) ที่มีรูปร่างหน้าตาดี และมีความเป็นสุภาพ-  
บุรุษ แต่อีกด้านหนึ่งก็มีสวมบทบาทความเป็นตัวละครผู้ร้าย (The Villain)  
ที่โหดเหี้ยมชอบฆ่าคนและกระทำความผิดบาปด้วย ซึ่ง Daniel M. Shafer (2012)  
ได้ให้ความหมายและอธิบายคุณลักษณะของตัวละครประเภทนี้ว่า เป็นตัวละคร  
ที่มีลักษณะกึ่งดีกึ่งเลว (anti-hero) กล่าวคือ ตัวละครเอกจะมีการผสมผสาน  
ทั้งคุณสมบัติของทั้งวีรบุรุษ (The Hero) และผู้ร้าย (The Villain) อยู่ในตนเอง  
รวมถึงการแสดงออกการของกระทำของตัวละครเหล่านี้ จะมีลักษณะกำกวม  
ซึ่งมักจะมี ความเกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์กันกับอำนาจต่อต้าน ศีลธรรม และความ  
รุนแรง เป็นต้น

จากปรากฏการณ์ดังกล่าว นำมาสู่คำถามของผู้วิจัยที่ว่า จากงานศึกษา  
ทางด้านภาพยนตร์ในตระกูลอื่นๆ มักให้คำตอบไปในทิศทางที่ว่า ตัวละครประเภท  
พระเอก (The Hero) เป็นตัวละครที่ถูกประกอบสร้างเพื่อแฝงฝังถึงคุณค่าของ  
อุดมการณ์ความเป็นเพศชายในอุดมคติเป็นหลัก ดังนั้น หากเป็นภาพยนตร์  
ตระกูลแก๊งสเตอร์ที่เป็นพื้นที่ในการผลิตซ้ำถึงอุดมการณ์ต่อต้านเป็นทุนเดิม  
อยู่แล้ว ตัวละครพระเอก (The Hero) ที่มีลักษณะปฏิเสธอำนาจควบคุมของ  
สังคมเหล่านี้ จะถูกประกอบสร้างให้มีลักษณะย้อนแย้งหรือผลิตซ้ำอุดมการณ์  
บุรุษเพศออกมาในลักษณะใด และทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

อย่างไรก็ตาม สำหรับบทความวิจัยชิ้นนี้มุ่งเน้นถึงการศึกษาวิเคราะห์  
“ตัวบท” (text) ของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยในการประกอบสร้างความหมายภาพ  
ของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมเป็นหลัก โดยผู้วิจัยได้ทำการ  
รวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ไทยแบบเจาะจง (purposive sampling)  
ซึ่งมีเนื้อหาในการนำเสนอภาพของตัวละครประเภทนักเลงอันธพาลเพศชายใน  
ฐานะตัวละครพระเอก (The Hero) จำนวนทั้งสิ้น 7 เรื่อง ได้แก่ เด็กเสเพล (2539)

2499 อันธพาลครองเมือง (2540) โก๋หลังวัง (2545) เด็กเดน (2548) ทำชน (2552) มิงกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และ อันธพาล (2555) โดยผู้วิจัยสามารถจำแนกเกณฑ์ในการวิเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบทางด้านโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ได้แก่ สารวบริบทภาพรวมของภาพยนตร์ เรื่องย่อ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่อง และความขัดแย้ง

2. องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร ได้แก่ อายุ การศึกษา อาชีพ และสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม

3. องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละคร ได้แก่ หน้าตา ร่างกาย อาวุธ การแต่งกาย และกิจกรรมของตัวละคร

4. องค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร ได้แก่ อุปนิสัย และทัศนคติ

5. องค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร ได้แก่ สภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิบัติเสรีอำนาจควบคุมของสังคม ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร และฉากจบของตัวละคร

6. องค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกัน และปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้ทำการวิเคราะห์ถึงการถอดรหัสตีความของผู้รับสารควบคู่ไปด้วย เพื่อเป็นแนวโน้มข้อสังเกต และเป็นส่วนหนึ่งสำหรับการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ให้มีความรอบด้าน รวมทั้งมีมิติมากยิ่งขึ้น โดยสำหรับการถอดรหัส/การตีความของกลุ่มผู้รับสาร ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกกลุ่มคนที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับกลุ่มนักเลงอันธพาลเพศชายเป็นหลัก เนื่องจากกลุ่มคนเหล่านี้เป็นกลุ่มคนที่มีประสบการณ์ตรงทางสังคมในชีวิตประจำวันมากกว่ากลุ่มอื่นๆ อีกทั้งจากโจทย์การวิจัยที่ว่า ในขณะที่ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์อาจจะนำเสนอภาพที่ย้อนแย้งของตัวละครพระเอก (The Hero) กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารเหล่านี้จะมีแนวโน้มที่จะเอนเอียงไปในทิศทางใด ระหว่างการเชื่อในพลังของโครงสร้าง (norms) หรือพลังของปัจเจก (human agency) ในการอ่านความหมายดังกล่าว

ซึ่งนั่นจะนำไปสู่การเข้าใจเรื่องอำนาจและอุดมการณ์ของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ว่าทำงานได้ถึงในระดับใด โดยผู้วิจัยหวังว่า การวิจัยในครั้งนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์เชิงเปรียบเทียบให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างตัวบทและผู้รับสาร และขยายองค์ความรู้ทางด้านภาพยนตร์ศึกษาให้มากยิ่งขึ้นไป

## 2. วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยในการประกอบสร้างความหมายตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม
2. เพื่อศึกษาการตีความถอดรหัสความหมายตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง

## 3. วิธีการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) โดยผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัย 2 วิธี คือ วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจำนวน 2 คน โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ทั้งนี้ สำหรับการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ คำตอบที่ได้อาจไม่ใช่คำตอบที่ชี้วัดไปยังตัวแทนของกลุ่มคนที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับนักเลงอันธพาลทั้งหมด หากแต่ผู้วิจัยเพียงต้องการนำตัวแทนของกลุ่มตัวอย่างบางส่วน มาเพื่อเป็นข้อสังเกตของการถอดรหัสความหมายที่สามารถนำมาส่วนหนึ่งในการวิเคราะห์ควบคู่กับตัวบทภาพยนตร์เท่านั้น โดยกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์จะต้องมีคุณสมบัติกล่าวคือ เป็นเพศชายอายุระหว่าง 18-35 ปี ซึ่งเคยรับชมภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกมาอย่างน้อย 4 เรื่อง ไม่ว่าจะจากช่องทางใดช่องทางหนึ่ง และเป็นผู้เคยมีประสบการณ์ตรงในแวดวงของการเป็นนักเลงอันธพาลอย่างน้อย 5 ปี เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ สรุปผล และอภิปรายผลการศึกษา เพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย

## 4. ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยโดยแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วนหลัก โดยในส่วนแรกเป็นการอธิบายผลการศึกษาดังโครงสร้างองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ได้แก่ สำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่อง และความขัดแย้ง

### 4.1 โครงสร้างองค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

#### 4.1.1 สำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์

สำหรับบริบทภาพรวมของภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง ปรากฏอยู่ 2 รูปแบบ ได้แก่ (1) กลวิธีสร้างขึ้นจากเรื่องจริงและเรื่องแต่ง พบได้ในภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) มิ่งกุเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และ อันธพาล (2555) ซึ่งผู้สร้างสอดแทรกของจริง เช่น บุคคลที่มีตัวตนอยู่จริงในประวัติศาสตร์นักเลงอันธพาล และฉากสถานที่จริง เช่น ย่านวังบูรพา มาเพื่อเสริมการเล่าเรื่องให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น และ (2) กลวิธีสร้างขึ้นจากเรื่องแต่งเพียงอย่างเดียว พบได้ในภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) โก๋หลังวัง (2545) เด็กเดน (2548) และ ทำซน (2552) ทั้งนี้ เป็นที่น่าสนใจว่า สำหรับกลวิธีที่สร้างขึ้นจากเรื่องแต่งเพียงอย่างเดียว นั้น ผู้สร้างก็ยังได้สอดแทรกบางสิ่งบางอย่างที่มาจากของจริงในโลกทางกายภาพไว้ด้วยเช่นกัน ดังกรณีฉากหลังย่านวังบูรพา ดังปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง โก๋หลังวัง (2545) ที่เต็มไปด้วยเหล่านักเลงอันธพาล ในประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นจริงในยุคหนึ่ง หรือฉากหลังเกี่ยวกับชุมชนสลัมแออัดที่เต็มไปด้วยความรุนแรงและการกระทำผิดกฎหมาย ซึ่งมีการผลิตซ้ำผ่านสื่อสารมวลชนประเภทข่าวอยู่บ่อยครั้งดังที่ปรากฏในภาพยนตร์อีกสองเรื่อง ซึ่งนั่นหมายความว่า ในภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ไทยนั้น แม้ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้ถือได้ว่าเป็นเรื่องแต่งเสียส่วนมาก หากแต่ก็ไม่มียะไรที่เป็นเรื่องแต่งโดยสิ้นเชิง ซึ่งข้อค้นพบของประเด็นของการสำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์ทั้งหมดนี้ สามารถสรุปได้ว่า จากกลวิธีใช้ทั้งเรื่องแต่งและเรื่องจริง และกลวิธีที่สร้างขึ้นจากเรื่องแต่งทั้งหมด ผู้สร้างตั้งใจหยิบประเด็นเหล่านี้เพื่อมาเสริมการเล่าเรื่องด้วยการผสมผสานโลกแห่งความจริง (the world of reality) กับโลกจินตนาการ

(the world of imagination) เข้าไว้ด้วยกัน เพื่อให้มีความสมจริงมากยิ่งขึ้นนั่นเอง

#### 4.1.2 โครงเรื่อง (Plot)

สำหรับโครงเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง พบว่า โดยพื้นฐานมักจะมีการเริ่มเรื่อง (exposition) ด้วยการเล่าภูมิหลังวิถีชีวิตของตัวละครเอกในการเป็นนักแสดงอันธพาลที่ชอบก่อเรื่องทะเลาะวิวาท รวมถึงการชอบสร้างความเดือดร้อน โดยปัญหาการของการใช้ความรุนแรงเกิดมาจากการณ์บีบคั้นให้ตัวละครตกเป็นฝ่ายถูกกระทำจากโครงสร้างทางสังคม ซึ่งทำให้ต้องตัดสินใจลุกขึ้นสู้เพื่อปกป้องตนเองและผู้อื่น ดังนั้นภาพยนตร์จึงต้องใช้กลวิธีในการสร้างตัวละครดังกล่าวให้ปรากฏทั้งด้านดีและด้านเลวอย่างรอบด้านเพื่อสร้างความชอบธรรมให้กับการต่อสู้ของอุดมการณ์ต่อต้าน ทั้งนี้สำหรับความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในช่วงเริ่มเรื่องนั้น ส่วนมากมักจะพบกับความขัดแย้งในระดับปัจเจกบุคคล นั่นคือ การไม่สยบยอมต่อกลุ่มนักแสดงอันธพาลด้วยกัน ดังเช่นภาพยนตร์เรื่อง *เด็กเสเพล* (2539) 2499 *อันธพาลครองเมือง* (2540) *โก๋หลังวัง* (2545) *เด็กเดน* (2548) และ *มิงกูเพื่อนกันจนวันตาย* (2555) ที่โครงเรื่องช่วงแรกเน้นไปยังตัวละครเอกที่ถูกคู่ริศัตรูต่างแก่งและต่างสถาบันทำร้าย

อย่างไรก็ดี นอกจากในส่วนของความขัดแย้งในระดับปัจเจกบุคคลระหว่างกลุ่มนักแสดงอันธพาลด้วยกันแล้ว โครงเรื่องในช่วงเริ่มต้นนี้ยังปรากฏถึงความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกกับกลุ่มผู้มีอำนาจมืดอีกด้วย ดังเช่น ภาพยนตร์เรื่อง *ทำชน* (2552) ที่โครงเรื่องได้นำเสนอถึงการครอบงำของนายทุนนอกกฎหมายในการพยายามโน้มน้าวให้ตัวละครตกเป็นเหยื่อเพื่อใช้ประโยชน์ในการต่อสู้ และภาพยนตร์เรื่อง *อันธพาล* (2555) ที่โครงเรื่องได้นำเสนอถึงการพยายามฆ่าเจ้าพ่อเพื่อช่วงชิงอำนาจความเป็นใหญ่ ดังนั้น จะเห็นได้ว่า โครงเรื่องในช่วงแรกทั้งหมดนี้ได้แสดงให้เห็นถึงการปูเรื่องราวของการเผชิญหน้ากับความขัดแย้งของตัวละครในฐานะผู้ถูกกระทำ จนทำให้ตัวละครต้องลุกขึ้นมาต่อสู้ รวมถึงการประสานผลประโยชน์เพื่อให้ตนเองอยู่รอด

เมื่อเข้าสู่การพัฒนาเหตุการณ์ (rising action) โครงเรื่องของภาพยนตร์ได้ค่อยๆ ได้ระดับความเข้มข้นของอารมณ์มากขึ้นไปเรื่อยๆ ซึ่งจากเดิม

ที่ปรากฏถึงความขัดแย้งของตัวละครในระดับปัจเจก ก็ได้เพิ่มความขัดแย้งในระดับสังคม โดยเฉพาะการพยายามทำลายอำนาจกับสถาบันทางกฎหมาย สถาบันการศึกษา และสถาบันศาสนา โดยในภาพยนตร์ของทุกเรื่องได้แสดงถึงเส้นทางชีวิตและอาชีพด้านมืดของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นการค้ายาเสพติด การลักขโมย การรับจ้างฆ่าคนอย่างไม่เกรงกลัวต่อบาป และการขัดขืนต่อสู้กับเจ้าหน้าที่รัฐ อย่างไรก็ตาม แม้ว่าการดำเนินเรื่องในระยนี้จะเปิดโอกาสให้พื้นที่แก่ตัวละครในการแสดงอำนาจทำลายและต่อต้านได้อย่างมาก หากแต่ด้วยปัญหาการเผชิญหน้าทั้งระดับปัจเจกบุคคลและสังคม นั้นก็กลับนำพาให้ตัวละครตกอยู่ในภาวะลำบากอีกครั้ง โดยจุดร่วมของการดำเนินเรื่องดังกล่าวในโครงเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องนี้คือ การแสดงให้เห็นถึงยุคทองของการเป็นนักเลงอันธพาลที่กระทำผิดบาปสุดขีด ในขณะที่เดียวกันก็ถูกตามล่าจากอำนาจของกฎหมายภายใต้อำนาจรัฐอย่างตำรวจและทหารจนทำให้ตัวละครอยู่ในสภาวะไร้อำนาจ อย่างไรก็ตาม สิ่งต่างๆ เหล่านี้ล้วนเป็นสถานการณ์บีบคั้น และเป็นจุดหักเหให้ตัวละครต้องเลือกกระหน่ำการสยบยอมต่ออำนาจควบคุมของสังคม เพื่อกลับเข้ามาอยู่ในกรอบบรรทัดฐานทางสังคม หรือเลือกที่ยืนหยัดต่อสู้เพื่อเอาชนะ และเมื่อมาถึงช่วงจุดสูงสุด (climax) โครงเรื่องของภาพยนตร์ทุกเรื่องมีการนำเสนอในลักษณะของการประสานเสียง ที่ให้ตัวละครเลือกตัดสินใจลุกขึ้นสู้กับปัญหาหรืออำนาจที่คอยกดทับพวกเขาไว้ ทั้งนี้ก็ปรากฏถึงวัตถุประสงค์ของการต่อสู้ที่แตกต่างกันออกไปอยู่บ้าง เช่น การต่อสู้เพื่อแก้แค้น การต่อสู้เพื่อปกป้องตนเอง และการต่อสู้เพื่อช่วงชิงอำนาจ แต่ท้ายที่สุดแล้วจุดร่วมกันของโครงเรื่องระยะนี้คือการที่ตัวละครเลือกใช้กลวิธีในการต่อสู้เพื่อต่อรองต่อสู้กับอำนาจด้วยการแสดงออกจากความรุนแรงทางด้านกายภาพทั้งสิ้น

ทั้งนี้ ตัวละครเอกจะต่อสู้ต่อรองกับอำนาจและความขัดแย้งต่างๆ ในภาวะคลี่คลาย (falling action) โดยมีจุดร่วมกัน นั่นคือ ตัวละครนั้นต่างก็เอาชนะวิกฤติและศัตรูมาได้ หากแต่จากการต่อสู้ก็ย่อมแลกมาด้วยความสูญเสีย เช่น การสูญเสียมิตรสหาย และการได้รับบาดเจ็บ ดังปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง *เด็กเสเพล* (2539) 2499 *อันธพาลครองเมือง* (2540) *โก๋หลังวัง* (2545)

และ เด็กเดน (2548) อีกทั้งการสละชีวิตตนเองเพื่อเอาตัวเข้าแลก เพื่อแสดงเจตจำนงต่อการไม่สยบยอมภายใต้อำนาจอิทธิพลมืด ดังเช่น ภาพยนตร์เรื่อง ทำชน (2552) มิง္กุเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และ อันธพาล (2555) เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม หากทำการวิเคราะห์โครงเรื่องในภาวะคลี่คลาย ผู้วิจัยพบว่า ศัตรูที่สามารถเอาชนะได้นั้น กลับเป็นกลุ่มศัตรูในระดับปัจเจกเท่านั้น นั่นคือ กลุ่มนักเลง อันธพาล หรือเจ้าพ่อมาเฟีย ผู้ที่อยู่นอกกฎระเบียบของสังคม ซึ่งโครงเรื่องในระยะนี้ได้สื่อให้เห็นถึงกลลวงของผู้สร้าง ที่ปกปิดแล้วความขัดแย้งของตัวละครนั้นส่วนมากเป็นความขัดแย้งกับโครงสร้างทางสังคม แต่โครงเรื่องกลับประกอบสร้างให้ศัตรูอยู่แค่ในแค่ระดับปัจเจก นั้นเป็นเพราะว่า ผู้สร้างกำลังเปิดพื้นที่เพื่อสร้างความชอบธรรมให้อำนาจควบคุมของสถาบันทางสังคมเข้ามาจัดการจัดระเบียบตัวละครที่มีพฤติกรรมต่อต้านในภายหลังนั่นเอง โดยเมื่อเข้าสู่ช่วงการยุติเรื่องราว (ending) ได้ตอกย้ำถึงกลวิธีดังกล่าว นั่นคือ จุดจบของตัวละครที่ปรากฏอยู่สองรูปแบบ ได้แก่ จบแบบสุขนาฏกรรม (happy ending) ตัวละครได้รับการลงโทษสำนึกผิดกลับตัวกลับใจเป็นคนดีของสังคม และจบแบบโศกนาฏกรรม (tragic ending) ที่ตัวละครยังคงไม่สำนึกผิดต่อการกระทำของตนเอง ซึ่งมีจุดจบที่ต้องตาย

สำหรับการจบแบบสุขนาฏกรรม (happy ending) ดังเช่น ภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) โก๋หลังวัง (2545) และ เด็กเดน (2548) ซึ่งโครงเรื่องในช่วงนี้คือ การที่ตัวละครเอกได้ยอมรับผิดและสำนึกต่อการกระทำของตนเองที่ได้กระทำลงไป และพร้อมรับการลงโทษเพื่อกลับคืนสู่บรรทัดฐานทางสังคม อย่างไรก็ตาม หากแต่จากองค์ประกอบดังกล่าวจะต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่เป็นจุดร่วมกัน นั่นคือการยอมให้อำนาจทางควบคุมทางสังคม อาทิ สถาบันกฎหมาย และสถาบันศาสนา เข้ามาจัดการลงโทษและจัดระเบียบวินัยเสียก่อน จึงจะสามารถทำให้ตัวละครใช้ชีวิตในสภาวะปกติสุขภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคมได้

ในส่วนของภาพยนตร์อีก 4 เรื่อง ที่จบแบบโศกนาฏกรรม (tragic ending) ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ทำชน (2552)

มิ่งกุเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และ อันธพาล (2555) จะเห็นได้ว่า โครงเรื่องทั้งหมดนี้ได้แสดงถึงการพยายามต่อต้านต่ออำนาจควบคุมของกฎหมาย อย่างเข้มข้น โดยท้ายที่สุดแล้ว สำหรับภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล (2555) ตัวละครก็ไม่สามารถที่จะเอาชนะอำนาจของกฎหมายไปได้ และต้องถูกกำจัด แยกแยะออกไป อย่างไรก็ตาม สำหรับภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ทำชน (2552) และ มิ่งกุเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ถึงแม้ว่า ตัวละครจะไม่ถูกลงโทษจากอำนาจของสถาบันทางกฎหมาย หากแต่จุดจบจากการ ตายด้วยการประสบอุบัติเหตุ รวมทั้งการถูกล่มุ่มนักเลง อันธพาลด้วยกันฆ่าตาย นั้นแสดงให้เห็นว่า อำนาจของสถาบันศาสนาได้เข้ามาทำหน้าที่ลงโทษตัวละคร แทนอำนาจของกฎหมายที่ชุกซ่อนอยู่ในรูปแบบของกฎแห่งกรรมแทนนั่นเอง

ดังนั้นโครงเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การเริ่มเรื่อง (exposition) (2) การพัฒนาเหตุการณ์ (rising action) (3) จุดสูงสุด (climax) (4) ภาวะคลี่คลาย (falling action) (5) การยุติเรื่องราว (ending) ทั้งหมด สะท้อนจุดยืนของการเล่าเรื่องให้เห็นว่า แม้ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยที่ดูเหมือน จะเป็นพื้นที่หลีกเลี่ยงหนีการเมืองในชีวิตประจำวัน เป็นโลกแห่งจินตนาการ และเป็นโลกที่เปิดพื้นที่ให้ตัวละครแสดงการขัดขืนต่อต้านอำนาจได้อย่างเข้มข้น หากแต่ แท้จริงแล้ว โครงเรื่องของการเล่าเรื่องของภาพยนตร์นี้กลับยังคงหนีไม่พ้นการให้อำนาจในการประกอบสร้างความหมายตัวละครนักเลงอันธพาล ภายใต้สถาบันหลักทางสังคมนั่นเอง

### 4.1.3 แก่นเรื่อง (Theme)

สำหรับแก่นเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องนี้มีลักษณะ 2 รูปแบบ ได้แก่ (1) การให้คำอธิบายถึงผลของการกระทำและจุดจบจากการใช้ชีวิตของการ เป็นนักเลงอันธพาลที่ไม่สยบยอมต่ออำนาจควบคุมของสังคม พบได้ในภาพยนตร์ เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ทำชน (2552) มิ่งกุเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และ อันธพาล (2555) (2) มุ่งนำเสนอถึงวิถีชีวิตของนักเลงอันธพาล ในฐานะกลุ่มคนที่สร้างความเดือดร้อน และการให้โอกาสในการกลับตัวกลับใจ เป็นคนดีภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคม พบได้ในภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล

(2539) โก๋หลังวัง (2545) และ เด็กเดน (2548) ซึ่งข้อค้นพบจากแก่นเรื่องของภาพยนตร์ทุกเรื่องนั้นคือ การสื่อสารเพื่อตอกย้ำและผลิตซ้ำความหมายของนักเลงอันธพาลในฐานะของกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน และต้องได้รับการจัดระเบียบวินัยเพื่อให้บรรทัดฐานทางสังคมดำรงอยู่ต่อไป

#### 4.1.4 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

ในส่วนของมุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องนี้ ปรากฏอยู่ 2 รูปแบบ ได้แก่ (1) การใช้เทคนิคของมุมมองการเล่าเรื่องแบบรอบด้าน (the omniscient narrator) โดยเป็นเทคนิคมุมมองการเล่าเรื่องที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตเส้นทางของการเป็นนักเลงอันธพาลของตัวละครเอก ตัวละครรอง และตัวร้ายอย่างรอบด้าน พบได้ภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) เด็กเดน (2548) ทำซน (2552) มิ่งกุเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และ อันธพาล (2555) (2) เทคนิคมุมมองการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 1 (the first-person narrator) ด้วยการผสมผสานการใช้เสียงบรรยาย (voice over) ของบุคคลที่มีตัวตนอยู่จริงหรืออยู่ในเหตุการณ์จริง พบได้ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) และ โก๋หลังวัง (2545) ซึ่งข้อค้นพบของประเด็นมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) สรุปได้ว่า เป็นส่วนหนึ่งของผู้สร้างที่ใช้เป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องเพื่อเพิ่มความชอบธรรมให้กับเจตนาของอุดมการณ์หลักทางสังคม

#### 4.1.5 ความขัดแย้ง (Conflict)

สำหรับความขัดแย้งจากภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องนี้ ประกอบไปด้วย 3 ระดับ ได้แก่ (1) ความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง ซึ่งเป็นความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครที่ต้องต่อสู้กับการครอบงำของอำนาจระหว่างศีลธรรมและไร้ศีลธรรม โดยพบได้ในภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) (2) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันเอง ซึ่งส่วนมากเป็นความขัดแย้งที่เกิดจากกลุ่มนักเลงอันธพาลด้วยกัน ด้วยความต้องการเอาชนะและอำนาจผลประโยชน์เป็นพื้นฐาน ซึ่งพบได้ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง (3) ความขัดแย้งระดับสังคม โดยเฉพาะตัวแทนของสถาบันทางกฎหมายอย่างตำรวจ ซึ่งพบได้ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ทั้งนี้ข้อค้นพบของความขัดแย้งทั้งหมดในภาพยนตร์ สามารถสรุปได้ว่า ทุกความขัดแย้งต่างเป็นปัจจัยที่

บีบคั้นให้ตัวละครตกอยู่ในสถานะของคนตัวเล็กตัวน้อย หรือคนไม่มีปากเสียงในสังคม จนต้องลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อความอยู่รอด

## 4.2 การวิเคราะห์องค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของตัวละครและการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ทำการสรุปถึงองค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของตัวละครและการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

### 4.2.1 องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร

ผลการศึกษาพบว่า ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มีลักษณะเป็นกลุ่มคนที่ขาดโอกาส และไม่มีต้นทุนในชีวิต รวมทั้งไม่สามารถปรับตัวเข้ากับระบบบรรทัดฐานทางสังคมได้ ไม่ว่าจะเป็นสถาบันครอบครัว สถาบันกฎหมาย สถาบันการศึกษา และสถาบันทางเศรษฐกิจ อาทิเช่น ประเด็นด้านอายุ ที่ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างตัวละครวัยรุ่นทั้งสองรูปแบบในลักษณะภาพเหมารวม (stereotype) ที่สื่อสารความหมายด้วยกลวิธีทางภาษาภาพยนตร์ ผ่านบทสนทนาจากมุมมองของตัวละครที่เป็น “ผู้ใหญ่” ในทำนองที่ว่า วัยรุ่นคือวัยที่ไม่สามารถแยกแยะผิดชอบชั่วดีได้ ประเด็นทางด้านการศึกษา ที่แม้ด้านหนึ่งเกิดจากการขาดโอกาสและต้นทุนในการเข้าถึงทุนทางด้านความรู้ แต่อีกด้านหนึ่งเกิดจากตัวละครเลือกที่จะปฏิเสธระบบการศึกษา เนื่องจากไม่ต้องการถูกครอบงำและถูกธำรงวินัยภายใต้กฎเกณฑ์กฎระเบียบ ประเด็นทางด้านอาชีพ ที่ส่วนมากมักจะเป็นอาชีพที่ผิดกฎหมายในลักษณะของการเป็นมิจฉาชีพ ซึ่งมีลักษณะคู่ตรงข้าม (binary opposition) กับอาชีพที่ขาวสะอาด เช่น อันธพาล ค้ายาเสพติด ลักขโมย คุมบ่อนการพนัน และทวงหนี้ และประเด็นทางด้านสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ ที่ตัวละครต้องดิ้นรนต่อสู้กระทำทุกวิถีทาง แม้จะต้องกระทำการที่ต่อต้านกฎระเบียบของสังคม ทั้งนี้ก็เพื่อให้ได้มาซึ่งปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ และเพื่อความต้องการหลุดพ้นจากสถานภาพความเป็นอยู่เดิม ซึ่งทั้งหมดแล้วสามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบทาง

ด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ถูกประกอบสร้างให้มีลักษณะภาพของความเป็นตัวละครผู้ร้าย (The Villain) ที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากสังคมนั่นเอง

**ภาพที่ 1** แสดงตัวอย่างองค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์เรื่อง *เด็กเสเพล* (2539) (ซ้าย) และภาพยนตร์เรื่อง *โก๋หลังวัง* (2545) (ขวา)



**ที่มา:** [youtube.com/watch?v=PvCF5M5ewh4](https://www.youtube.com/watch?v=PvCF5M5ewh4) และ [youtube.com/watch?v=V2OjzUORWe4](https://www.youtube.com/watch?v=V2OjzUORWe4)

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายทั้งหมด ด้วยเหตุผลกล่าวคือ ไม่ว่าคุณลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์ ทั้งอายุ การศึกษา อาชีพ และสถานภาพทางสังคม และเศรษฐกิจ จะเป็นแบบใดทุกคนล้วนแล้วมีโอกาสและมีพฤติกรรมในการเข้าสู่การเป็นนักเลงอันธพาลด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า กลุ่มผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเลือกที่จะแสดงจุดยืนเพื่อต่อสู้และกำหนดความหมายอัตลักษณ์ของกลุ่มตัวเองจากประสบการณ์ตรงในโลกแห่งความเป็นจริง ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นทางด้านการเข้ารหัสและถอดรหัสขององค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละครได้ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นองค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร

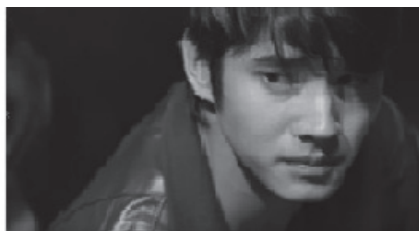
| เกณฑ์                      | การเข้ารหัสความหมายตัวบทภาพยนตร์                                                                                                                                                              | การถอดรหัส<br>ความหมายของ<br>กลุ่มตัวอย่างที่มี<br>ประสบการณ์ตรง |
|----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| อายุ                       | ตัวละครปรากฏอยู่ในช่วงของวัยรุ่น ทั้งสิ้น 2 ลักษณะ ได้แก่<br>(1) วัยรุ่นเป็นวัยที่สร้างความเดือดร้อนและต้องถูกจัดระเบียบวินัย<br>(2) วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความเพียบพร้อมและมีศักยภาพในการต่อสู้ | กลุ่มผู้รับสาร<br>ถอดรหัสด้วย<br>จุดยืนต่อรอง<br>ความหมาย        |
| การศึกษา                   | ตัวละครส่วนมากไม่ได้รับการศึกษา เนื่องจากไม่มีโอกาสเข้าถึงทุนทางการศึกษา ทั้งนี้ถึงแม้แค่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรี                                                                                |                                                                  |
| อาชีพ                      | ตัวละครเลือกที่จะประกอบอาชีพที่ผิดกฎหมายในลักษณะของการเป็นมิจฉาชีพ                                                                                                                            |                                                                  |
| สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ | ตัวละครถูกประกอบสร้างให้เป็นชนชั้นล่าง ฐานะยากจนไม่มีต้นทุนในชีวิต ทำให้ต้องดิ้นรนต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินเงินทอง และเพื่อความต้องการหลุดพ้นจากสถานภาพความเป็นอยู่เดิม                |                                                                  |

4.2.2 องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

ผลการศึกษาพบว่า ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มีเอกลักษณ์โดดเด่น โดยตัวละครชายทั้งหมดที่ปรากฏในภาพยนตร์แสดงถึงความมีเสน่ห์ดึงดูดเพศตรงข้าม รวมทั้งสะท้อนถึงความเป็นชายในอุดมคติได้เป็นอย่างดี สำหรับกลวิธีทางภาษาของภาพยนตร์ในการสื่อความหมาย กล่าวคือ การเลือกใช้นาฏภาพระยะใกล้ (close up) และการถ่ายทำด้วยเทคนิคภาพเคลื่อนไหวช้า (slow motion) เป็นหลัก โดยกลวิธีดังกล่าว

มักถูกนำมาใช้เป็นชนบสำหรับเปิดตัวละครในช่วงแรก โดยเฉพาะฉากที่ตัวละครชายมีปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม ทั้งนี้เพื่อสื่อความหมายและสร้างความประทับใจถึงความเป็นตัวละครบุรุษเพศที่มีเสน่ห์น่าค้นหา ซึ่งมักปรากฏในภาพยนตร์แทบทุกเรื่อง อย่างไรก็ตาม สำหรับประเด็นขององค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม สามารถสรุปได้ว่า ภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมายอยู่สองด้าน ได้แก่ ด้านแรกคือการผลิตซ้ำคุณลักษณะความเป็นตัวละครพระเอก (The Hero) และด้านที่สองคือการสร้างความชอบธรรมให้กับอุดมการณ์ต่อต้าน

**ภาพที่ 2** แสดงตัวอย่างองค์ประกอบทางด้านทางกายภาพของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์เรื่อง *2499 อันธพาลครองเมือง* (2540) (ซ้าย) และภาพยนตร์เรื่อง *มึงกูเพื่อนกันจนวันตาย* (2555) (ขวา)



ที่มา: [youtube.com/watch?v=f3XcMHwPN-I](https://youtube.com/watch?v=f3XcMHwPN-I) และ [youtube.com/watch?v=e8wWcnXiK3I](https://youtube.com/watch?v=e8wWcnXiK3I)

ในส่วนข้อสังเกตต่อการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายทั้งหมดด้วยเหตุผลดังนี้ แม้ด้านหนึ่งกลุ่มตัวอย่างจะยอมรับว่า นักเลงอันธพาลบางส่วนอาจจะมีลักษณะทางกายดังเช่นภาพยนตร์นำเสนอ แต่นั่นก็เป็นเพียงส่วนน้อยเท่านั้น โดยในโลกของความเป็นจริงลักษณะทางกายภาพของแต่ละบุคคลก็มีความแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับสรีระทางด้านกายภาพ รวมถึงรสนิยมในการมอง ทั้งนี้ โดยรวมแล้วกลุ่มตัวอย่างผู้รับสาร

เห็นว่า ภาพยนตร์เพียงเพื่อต้องการปรุ้งแต่งหรือเสริมเติมการเล่าเรื่องที่ทำให้ตัวละครมีมิติน่าสนใจ น่าชวนติดตามมากยิ่งขึ้นเท่านั้น ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นทางด้านการเข้ารหัสและถอดรหัสขององค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละครได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

| เกณฑ์                 | การเข้ารหัสความหมายตัวบทภาพยนตร์                                                                                                                      | การถอดรหัส<br>ความหมายของ<br>กลุ่มตัวอย่างที่มี<br>ประสบการณ์ตรง |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| หน้าตา                | หน้าตาหล่อมีเสน่ห์ดึงดูดต่อเพศตรงข้าม<br>สอดคล้องกับคุณสมบัติตัวละครพระเอก<br>(The Hero)                                                              | กลุ่มผู้รับสารถอดรหัส<br>ด้วยจุดยืนต่อรอง<br>ความหมาย            |
| ร่างกาย               | ร่างกายสมบูรณ์ดังชายชาติตรี ที่มีลักษณะ<br>ความเป็นบุรุษเพศในอุดมคติ                                                                                  |                                                                  |
| อาวุธ                 | ตัวละครเลือกที่จะใช้อาวุธที่มีความรุนแรงทาง<br>กายภาพ เพื่อแสดงอำนาจต่อต้าน                                                                           |                                                                  |
| การแต่งกาย            | มีเอกลักษณ์โดดเด่น และสื่อความหมายถึง<br>ความผิดระเบียบ                                                                                               |                                                                  |
| กิจกรรมของ<br>ตัวละคร | กิจกรรมที่แสดงถึงความเป็นบุรุษเพศและการ<br>คบค้าสมาคมระหว่างเพศชายด้วยกัน เพื่อ<br>เป็นพื้นที่ในการก่อร่างสร้างตัว ที่นำไปสู่การ<br>สร้างอำนาจต่อต้าน |                                                                  |

#### 4.2.3 องค์ประกอบด้านจิตใจของตัวละคร

ผลการศึกษาพบว่า ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ถูกประกอบสร้างให้มีลักษณะย้อนแย้ง ที่ผสมผสานทั้งด้านความเป็นตัวละคร พระเอก (The Hero) และความเป็นตัวละครผู้ร้าย (The Villain) เข้าไว้ด้วยกัน ดังเช่น ประเด็นด้านอุปนิสัยของตัวละครที่ปรากฏทั้งด้านของความเป็นชายในอุดมคติและด้านที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติ หรือในกรณีของประเด็นทางด้านทัศนคติของตัวละคร ที่แม้ว่าจะถูกประกอบสร้างให้มีทัศนคติต่อต้านกับสถาบันหลักทางสังคม หากแต่ภายใต้ชนบแห่งการต่อต้านนั้น ตัวละครก็มีความชอบธรรมอันเกิดมาจากการถูกกดขี่ ถูกเอารัดเอาเปรียบ รวมทั้งไม่ได้รับความยุติธรรมจากสังคมจนทำให้ตัวละครต้องสู้ ดังนั้นการประกอบสร้างความหมายในประเด็นขององค์ประกอบด้านจิตใจของตัวละคร จึงมีลักษณะเป็นพื้นที่สีเทาที่แสดงถึงการแฝงฝังและปะทะกันระหว่างชุดอุดมการณ์หลักและอุดมการณ์ต่อต้าน กล่าวคือ ภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมาย 2 ด้าน ได้แก่ ด้านหนึ่งเพื่อตอกย้ำถึงความเป็นตัวละครที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน และอีกด้านหนึ่งเพื่อแสดงถึงความเป็นตัวละครที่กล้าลุกขึ้นมาปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมเพื่อทวงสิทธิ์ให้กับตนเอง

ในส่วนข้อสังเกตต่อการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ได้แสดงจุดยืนที่แตกต่างหลากหลาย แต่ประเด็นที่น่าสนใจก็คือ การแสดงจุดยืนต่อรองความหมายของกลุ่มตัวอย่าง โดยจะเห็นได้ว่า ทั้งประเด็นทางด้านอุปนิสัย และประเด็นทางด้านทัศนคติ กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารเห็นว่า ทั้งหมดถือเป็นพื้นฐานของความเป็นนักเลงอันธพาลที่มีทั้งด้านดีและด้านไม่ดี ซึ่งไม่แตกต่างจากปัจเจกชนทั่วไป นั่นคือ ไม่มีใครที่จะดีสุดชั่วหรือเลวสุดชั่วนั้นเอง ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นทางด้านการเข้ารหัสและถอดรหัสขององค์ประกอบด้านคุณลักษณะจิตใจของตัวละครได้ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นองค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร

| เกณฑ์    | การเข้ารหัสความหมายตัวบทภาพยนตร์                                                                                                                                                 | การถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรง           |
|----------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| อุปนิสัย | อุปนิสัยให้มีลักษณะย้อนแย้ง 2 ด้าน คือด้านที่เป็นพระเอก (The Hero) และด้านที่เป็นผู้ร้าย (The Villain) ได้แก่<br>(1) ใจร้อนแต่ก็มีความเป็นสุภาพบุรุษ<br>(2) ก้าวร้าวแต่รักเพื่อน | กลุ่มผู้รับสารถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมายและยอมรับความหมาย |
| ทัศนคติ  | มีทัศนคติที่ขัดแย้งไม่ยอมรับต่อกฎเกณฑ์กฎระเบียบ และเป็นปฏิปักษ์กับบรรทัดฐานทางสังคม ได้แก่<br>(1) ต่อต้านสถาบันกฎหมาย<br>(2) ต่อต้านสถาบันศาสนา<br>(3) ต่อต้านสถาบันการศึกษา     | กลุ่มผู้รับสารถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมายและปฏิเสธความหมาย |

#### 4.2.4 องค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ได้แสดงถึงการปะทะกันเพื่อช่วงชิงพื้นที่ความชอบธรรมระหว่างชุดอุดมการณ์ต่อต้านและชุดอุดมการณ์หลักอยู่ตลอดเวลา โดยจะเห็นได้ว่า ในประเด็นด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ประเด็นด้านปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ภาพยนตร์มักแฝงฝังถึงชุดอุดมการณ์ต่อต้านผ่านตัวละครในฐานะมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ ซึ่งเกิดจากการที่ตัวละครตกเป็นฝ่ายถูกกระทำ นั้นจึงทำให้ตัวละครต้องตัดสินใจลุกขึ้นสู้ แต่เมื่อถึงประเด็นทางด้านความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร และประเด็นทางด้านฉากจบของตัวละคร จะเห็นได้ว่า การต่อสู้ของตัวละครเริ่มเกินเลยขอบเขตที่มีความสัมพันธ์กับอำนาจ

ผลประโยชน์ และความรุนแรง ซึ่งนั่นถือเป็นการท้าทายต่อชุดอุดมการณ์หลักของสังคม โดยทั้งหมดนี้อาจกล่าวได้ว่า แมื่อด้านหนึ่งภาพยนตร์ได้เปิดโอกาสให้ชุดอุดมการณ์ต่อต้านเข้ามาทำหน้าที่เพื่อสร้างความชอบธรรมในการต่อสู้ของตัวละคร หากแต่จากสิ่งที่ตัวละครได้กระทำลงไปในลักษณะของ “การล้าเส้น” ต่อกรอบศีลธรรมอันดีงามของสังคม นั้นจึงทำให้อำนาจจากสถาบันหลักทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นกฎหมาย ศาสนา และการศึกษา มีความชอบธรรมในการเข้ามาลงโทษตัวละครผ่านชุดอุดมการณ์หลัก ดังนั้นแล้ว ในประเด็นขององค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร จึงอาจสรุปได้ว่า ภาพยนตร์ได้เลือกผลิตซ้ำชุดอุดมการณ์หลักของบรรทัดฐานทางสังคมผ่านอำนาจของสถาบันหลักต่างๆ เพื่อสร้างเงื่อนไขสำหรับการควบคุมความประพฤติของคนในสังคมมิให้มีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน และเพื่อสามารถทำให้โครงสร้างทั้งหมดของสังคมยังคงเดินหน้าต่อไปได้ อีกทั้งยังเป็นการตอกย้ำถึงผู้ชมในทำนองที่ว่า วิถีชีวิตของนักเลงอันธพาลคือ แง่คิดสอนใจที่สามารถดูไว้เพื่อเอาเป็นเยี่ยงได้แต่ไม่ควรเอาเป็นอย่างนั่นเอง

**ภาพที่ 3** แสดงตัวอย่างองค์ประกอบทางด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์เรื่อง *เด็กเดน* (2548) (ซ้าย) และภาพยนตร์เรื่อง *ทำซน* (2552) (ขวา)



ที่มา: [youtube.com/watch?v=gPsxADjABIO](https://youtube.com/watch?v=gPsxADjABIO) และ [youtube.com/watch?v=OSCCcFAZuxvU](https://youtube.com/watch?v=OSCCcFAZuxvU)

ในส่วนข้อสังเกตต่อการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายทั้งหมด โดยส่วนหนึ่งแม้ว่ากลุ่มตัวอย่างจะยอมรับถึงการลงโทษที่เกิดจากการกระทำต่อต้านอำนาจหลักของสถาบันทางสังคม หากแต่นั้นก็ไม่จำเป็นต้องหมดอนาคตและพิจารณาไป ดังเช่นในฉากจบของภาพยนตร์ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างได้แสดงจุดยืนในประเด็นขององค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละครว่า ภาพยนตร์ได้มีการนำเสนอเพียงด้านเดียวเท่านั้น ซึ่งในชีวิตจริงพวกเขาก็สามารถกลับมาใช้ชีวิตปกติ และประสบความสำเร็จ รวมทั้งมีที่ยืนทางสังคมได้ไม่แตกต่างจากปัจเจกชนทั่วไป ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นทางด้านการเข้ารหัสและถอดรหัสขององค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละครได้ดังตารางที่ 4

**ตารางที่ 4** แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นองค์ประกอบทางด้านการพัฒนาการชีวิตของตัวละคร

| เกณฑ์                                                          | การเข้ารหัสความหมายด้วยภาพยนตร์                                                                                                                                   | การถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรง |
|----------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| สภาพแวดล้อมภายในครอบครัว                                       | ครอบครัวแตกแยก ขาดพ่อหรือแม่ ทำให้ไม่ได้รับการขัดเกลาอบรมสั่งสอน จนทำให้ตัดสินใจเลือกเข้าสู่การเป็นนักเลงอันธพาล                                                  | กลุ่มผู้รับสารถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมาย        |
| ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม | (1) ปัจจัยทางด้านปัจเจกบุคคล<br>(2) ปัจจัยทางด้านสังคมทั้งสองปัจจัยต่างเป็นสถานการณ์บีบคั้น ที่ทำให้ตัวละครอยู่ตกในสภาวะกดดันและไร้อำนาจ จนต้องตัดสินใจลุกขึ้นสู้ |                                                      |
| ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร                     | สาเหตุของการแค้นแค้นเกิดจากบุคคลรอบข้างถูกกระทำและตนเองถูกกระทำ ซึ่งทั้งหมดตอกย้ำถึงการมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน                                                     |                                                      |
| ฉากจบของตัวละคร                                                | (1) หากไม่สำนึกผิด มีจุดจบที่ต้องตาย<br>(2) สำนึกผิดยอมกลับตัวกลับใจ โดยตัวละครทั้งหมดได้รับบทลงโทษจากผลของการกระทำของตนเองทั้งเบาและหนัก                         |                                                      |

#### 4.2.5 องค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร

ผลการศึกษาพบว่า ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มีลักษณะโน้มเอียงไปในทางความเป็นตัวละครผู้ร้าย (The Villain) เป็นส่วนมาก ทั้งนี้ แม้ว่าสำหรับปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างถึงความเป็นสุภาพบุรุษของตัวละครอยู่บ้าง หากแต่นั่นก็ปรากฏเพียงแค่ช่วงแรกของภาพยนตร์ เพื่อความต้องการสื่อความหมายถึงความเป็นตัวละครพระเอก (The Hero) เท่านั้น โดยในภายหลังการดำเนินเรื่องราวจะเห็นได้ว่า บทบาทของเพศหญิงนั้นถูกลดทอนอำนาจให้น้อยลง

จนพวกเธอถูกจำกัดอยู่แค่แม่หรือเมีย ดังนั้น ในประเด็นขององค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร อาจกล่าวสรุปได้ว่า ปฏิสัมพันธ์ของตัวละครชายกับตัวละครอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นมิตรสหาย ศัตรู หรือเพศหญิง สามารถแบ่งออกได้เป็นสองด้าน ด้านแรกคือ เป็นความสัมพันธ์ในรูปแบบที่แสดงถึงการไม่มีมิตรแท้และศัตรูที่ถาวร ซึ่งสอดคล้องกับชนบของโลกภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ ดังที่ Shadoian (2003) ได้อธิบายว่า เป็นชนบของความเป็นชายหญิง หรือกลุ่มที่มีจุดยืนในการแสดงออกเชิงต่อต้านหรือปฏิบัติในสิ่งที่ตรงกันข้ามกับสังคม โดยเนื้อหาของภาพยนตร์แนวนี้จะแสดงให้เห็นถึงการหักหลัง การล้างแค้น และผลประโยชน์เป็นหลัก อีกด้านหนึ่งก็แสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ก็ยังคงเป็นพื้นที่ผลิตซ้ำชุดอุดมการณ์หลักว่าด้วยเรื่องของอำนาจชายเป็นใหญ่ผ่านการต่อสู้ของบุรุษเพศอีกด้วย

**ภาพที่ 4** แสดงตัวอย่างองค์ประกอบทางด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์เรื่อง *เด็กเสเพล* (2539) (ซ้าย) และภาพยนตร์เรื่อง *อันธพาล* (2555) (ขวา)



ที่มา: [youtube.com/watch?v=PVcF5M5ewh4](https://www.youtube.com/watch?v=PVcF5M5ewh4) และ [youtube.com/watch?v=UBYhiEWGRF4](https://www.youtube.com/watch?v=UBYhiEWGRF4)

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ได้แสดงจุดยืนทั้งยอมรับความหมายและต่อรองความหมาย โดยกลุ่มตัวอย่างได้แสดงจุดยืนไปในทิศทางที่ว่า ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างองค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละครให้มีลักษณะแตกต่างจากโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อเสริมเติมแต่งจินตนาการของการเล่าเรื่องเท่านั้น ทั้งนี้ ในชีวิตจริงแม้ว่าพวกเขาอาจจะเจออุปสรรคความสัมพันธ์กับมิตรสหาย ศัตรู หรือเพศตรงข้าม โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นเรื่องผลประโยชน์ แต่นั่นก็ไม่ใช่ว่าทั้งหมด ซึ่งในชีวิตจริงพวกเขาก็สามารถเลือกที่จะมีปฏิสัมพันธ์กลุ่มคนต่างๆ เหล่านี้ โดยไม่จำเป็นต้องหวังผลประโยชน์เสมอไปได้เช่นกัน ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นทางด้านการเข้ารหัสและถอดรหัสขององค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละครได้ดังตารางที่ 5

**ตารางที่ 5** แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นองค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร

| เกณฑ์                                   | การเข้ารหัสความหมายด้วยภาพยนตร์                                                                                                                                 | การถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรง |
|-----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะมิตรสหาย | (1) มิตรสหายที่คอยช่วยเหลือสนับสนุน<br>(2) มิตรสหายที่คอยขัดขวางและเป็นอุปสรรค โดยทั้งมิตรทั้งหมดส่วนมากมักจะมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครในแง่ของการต่อรองผลประโยชน์ | กลุ่มผู้รับสารถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมาย        |
| ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะศัตรู    | ศัตรูของตัวละครปรากฏในระดับปัจเจกบุคคลซึ่งเกิดจากความตึงเครียดเขาชนะซึ่งกันและกัน                                                                               | กลุ่มผู้รับสารถอดรหัสด้วยจุดยืนยอมรับความหมาย        |
| ปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม                | ความสัมพันธ์เชิงครอบงำ โดยบทบาทของเพศหญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์ถูกจำกัดอยู่ในสถานะของแม่และเมีย                                                                     | กลุ่มผู้รับสารถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมาย        |

กล่าวโดยสรุป การประกอบสร้างความหมายตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยผ่านองค์ประกอบทางด้านการเล่าเรื่องและองค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของตัวละครได้ว่า แม้ภาพยนตร์ได้พยายามประกอบสร้างความหมายภาพความเป็นนักเลงอันธพาลภายใต้พื้นที่ของการผลิตซ้ำระหว่างชุดอุดมการณ์หลักและชุดอุดมการณ์ต่อต้าน หากแต่จะสังเกตได้ว่า กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารก็จะเลือกที่จะอ่านความหมายบนจุดยืน “ต่อรองความหมาย” เสียส่วนใหญ่ ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า แนวโน้มข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างไม่ได้ถอดรหัสเพื่อความต้องการที่จะเป็นดังเช่นตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ แต่เป็นการถอดรหัสก็เพื่อกำหนดความหมายและจุดยืนของของตนเองบนโลกแห่งความเป็นจริงนั่นเอง

## 5. อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการศึกษาที่ผ่านมาข้างต้น แม้ว่าจะเห็นได้ถึงการประกอบสร้างความหมายตัวละครประเภทนักเลงอันธพาล ผ่านองค์ประกอบด้านการเล่าเรื่องและองค์ประกอบด้านตัวละคร ทั้งด้านที่เป็นบรรทัดฐานทางสังคม (norms) และด้านที่เป็นมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ (human agency) อยู่ตลอดเวลา แต่สำหรับประเด็นที่น่าสนใจของงานวิจัยชิ้นนี้ได้เน้นศึกษาถึงกระบวนการสร้างความชอบธรรมในการต่อสู้ของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมผ่านตัวบทภาพยนตร์ โดยเฉพาะในตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ซึ่งเป็นพื้นที่ในการผลิตซ้ำชุดอุดมการณ์ต่อต้านเป็นหลัก รวมทั้งข้อสังเกตของผู้รับสารในฐานะกลุ่มคนที่มีประสบการณ์ตรง ดังนั้นภาคปฏิบัติของการอุดมการณ์ต่อต้านภายใต้สูตรชนบทของภาพยนตร์ดังกล่าวนี้ จะมีลักษณะของการทำงานผ่านกลไกของภาพยนตร์อย่างไร และทำไมจึงเป็นเช่นนั้น ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปเพื่อนำไปสู่ข้อค้นพบที่น่าสนใจได้ดังต่อไปนี้

### 5.1 การต่อสู้ทางอุดมการณ์ภายใต้สูตรการเล่าเรื่องของแนวภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย

#### 5.1.1 มิติด้านโครงสร้างการเล่าเรื่อง

การวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจตระกูล (genre) นั้น เป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากความเป็นตระกูลมักมีความสัมพันธ์กับปฏิบัติการทางอุดมการณ์ (ideological practices) ทั้งนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2544) อธิบายมิติการวิเคราะห์การต่อสู้ทางอุดมการณ์ในตระกูล (ideological struggle in the genre) ไว้ว่า หากปฏิบัติการของอุดมการณ์มีทั้งด้านที่เป็นการผลิตอุดมการณ์หลัก (dominant ideology) และด้านของอุดมการณ์ต่อต้าน (counter ideology) นั้น พื้นที่ของตระกูลก็จะกลายเป็นเวทีการสื่อสารที่อุดมการณ์อันแตกต่างหลากหลายดังกล่าวมาปะทะประสานเพื่อต่อสู้ช่วงชิงอำนาจระหว่างกัน

ดังนั้น หากทำการพิจารณาโครงสร้างการเล่าเรื่องในตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้แสดงถึงการต่อสู้กันระหว่างชุดอุดมการณ์หลักและอุดมการณ์ต่อต้านอย่างเป็นระยะๆ ซึ่งเมื่อเข้าสู่การเริ่มเรื่อง (exposition) และช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (rising action) จุดร่วมกันของภาพยนตร์ทุกเรื่องคือ การเปิดโอกาสให้ชุดอุดมการณ์ต่อต้านเข้ามาทำหน้าที่ท้าทายกับชุดอุดมการณ์หลัก ดังเช่น การที่ตัวละครเอกทุกตัวได้ทำการท้าทายกฎหมายอย่างไม่เกรงกลัว เช่นเดียวกันกับชุดอุดมการณ์ต่อต้านศาสนา อย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) และภาพยนตร์เรื่อง โกะหลังวัง (2545) ที่ตัวละครต้องใช้ชีวิตอยู่กับการครอบงำ และต้องการปฏิเสธต่ออำนาจควบคุมของศาสนา ซึ่งทั้งหมดสะท้อนถึง ตัวละครที่มักจะแสดงถึงความย้อนแย้งในการเลือกจุดยืนระหว่างศีลธรรมและไร้ศีลธรรมอย่างกำกวม

ทั้งนี้ เมื่อโครงเรื่องเข้าสู่ช่วงจุดสูงสุด (climax) และภาวะคลี่คลาย (falling action) จะเห็นได้ถึงการพยายามปะทะสังสรรค์กันระหว่างสองชุดอุดมการณ์อีกครั้ง ซึ่งกลวิธีที่อุดมการณ์หลักของสังคมจะสามารถกลับมาช่วงชิงพื้นที่ในการผลิตซ้ำความหมาย นั่นคือ การยุติเรื่องราว (ending) โดยภาพยนตร์ได้ให้ทางเลือกแก่ผู้ชม 2 ทาง กล่าวคือ การจบแบบโศกนาฏกรรม บนเงื่อนไขของการเลือกอุดมการณ์ต่อต้าน และสุขนานาฏกรรม ภายใต้การเลือกอุดมการณ์หลักของสังคม ซึ่งหากพิจารณาการสื่อความหมายดังกล่าว อาจกล่าวได้ว่า การที่อุดมการณ์หลักของสังคมจะมีอำนาจในการเข้ามากำกับความหมายโครงสร้าง

การเล่าเรื่องได้ จำเป็นต้องใช้อำนาจจากสถาบันทางสังคมต่างๆ เข้ามาด้วย เช่น อำนาจของสถาบันกฎหมาย ศาสนา หรือการศึกษา เพื่อความชอบธรรมในการ สอดแทรกอุดมการณ์หลักลงไปภาพยนตร์

อย่างไรก็ตาม จากประเด็นดังกล่าวข้างต้น สอดคล้องกับข้อค้นพบ ในประเด็นด้านแก่นเรื่องของภาพยนตร์ที่น่าเสนอทั้งสองด้าน ได้แก่ ด้านที่ เป็นการปล่อยให้พื้นที่ของอุดมการณ์ต่อต้านทำงาน ซึ่งสังเกตได้จากแก่นเรื่อง ที่มุ่งถึงจุดจบจากการใช้ชีวิตของการเป็นนักแสดงอันธพาลที่ไม่สยบยอมต่ออำนาจ ควบคุมของสังคม และด้านที่เป็นพื้นที่อุดมการณ์หลักของสังคม โดยจะเห็นได้ จากแก่นเรื่องที่มีมุ่งถึงการให้โอกาสกลับตัวกลับใจเป็นคนดีของนักแสดงอันธพาล ซึ่งแก่นเรื่องทั้งสองได้ต่อยอดถึงการให้พื้นที่ของอุดมการณ์ต่อต้านและอุดมการณ์ หลักเข้ามาช่วงชิงอำนาจระหว่างกันนั่นเอง

ดังนั้น อาจกล่าวสรุปได้ว่า ด้วยโครงสร้างการเล่าเรื่องของตระกูล ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนั้น ก็เปรียบเสมือนพื้นที่หนึ่งในการเป็นสนามทดลองที่ แสดงถึงการต่อสู้ของตัวละครนักแสดงอันธพาลกับกรอบบรรทัดฐานทางสังคมผ่าน โลกแห่งสัญญาะ ทั้งนี้ ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์ในฐานะสื่อสารมวลชนประเภทหนึ่งได้ เลือกนำเสนอผ่านกลวิธีดังกล่าว เนื่องด้วยสื่อภาพยนตร์ที่มีความแตกต่างจาก สื่ออื่นๆ เช่น แตกต่างจากข่าวที่รายงานตามความเป็นจริง ซึ่งภาพยนตร์เป็นพื้นที่ จินตนาการและความเป็นจริงผสมรวมอยู่ด้วยกันได้อย่างกลมกลืน ดังนั้นกลไก ในการครอบงำทางอุดมการณ์ (ideological apparatus) โดยเฉพาะกับผู้ชมหรือ แนวโน้มของผู้รับสาร จำเป็นจะต้องอาศัยการแฝงฝังของชุดอุดมการณ์ต่อต้าน และอุดมการณ์หลักควบคู่กันไป เพื่อสร้างข้อเปรียบเทียบให้พลังของอุดมการณ์ หลักมีน้ำหนักและความชอบธรรมมากยิ่งขึ้น

### 5.1.2 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

ในประเด็นด้านมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) จากงานวิจัย ของ อัญมณี รักดีมวลชน (2552) เรื่อง ภาพตัวแทนของคุกชายในภาพยนตร์ ไทย กรณีศึกษาเรื่อง น.ช. นักโทษชาย แม้ว่าในงานวิจัยดังกล่าวได้ให้คำตอบไป ในทิศทางที่ว่า มุมมองการเล่าเรื่องจะมาจากตัวละครนักโทษเป็นผู้เล่าเพื่อสร้าง

อารมณ์ร่วมกับผู้ชม และแฝงฝังอุดมการณ์หลักของสังคมเข้าไปในการจัดระเบียบวินัยกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน หากแต่ในงานวิจัยชิ้นนี้ได้ให้คำตอบที่แตกต่างออกไปว่า มุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนี้ไม่ได้ทำหน้าที่เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับผู้ชมและแฝงฝังอุดมการณ์หลักของสังคมไว้เพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นพื้นที่ในการปะทะสังสรรค์เพื่อกำหนดการเล่าเรื่องระหว่างชุดอุดมการณ์หลักและอุดมการณ์ต่อต้านเข้าไว้ด้วยกันอีกด้วย ดังเช่น การใช้มุมมองการเล่าเรื่องผ่านบุคคลที่ 1 (the first person narrator) อย่างภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ที่ใช้การเล่าผ่านบุคคลที่มีตัวตนอยู่จริงในประวัติศาสตร์นักเลงอันธพาล อย่างเปี้ยก วิสุทธิ์กษัตริย์ นักเลงกลับใจ บุคคลผู้เป็นเพื่อนสนิทของ แดง ไบเล่ย์ อย่างไรก็ดี ด้วยเทคนิคดังกล่าวจะมาจากผู้สร้างในกำหนดความหมาย หากแต่มุมมองการเล่าเรื่องในลักษณะนี้ ด้านหนึ่งก็แสดงให้เห็นการสร้างอารมณ์ร่วมกับผู้ชมที่ใช้บุคคลจริงเข้ามาเสริมเพิ่มเติม แต่อีกด้านหนึ่งนั้น แม้ว่าจะมาจากมุมมองของนักเลงกลับใจ แต่การเล่าเรื่องที่สอดแทรกมุมมองของตัวนักเลงอันธพาลเองนี้ จะสามารถช่วยพรวนและสร้างลักษณะกึ่งจริงกึ่งลวง ระหว่างชุดอุดมการณ์ต่อต้านและชุดอุดมการณ์หลักในการต่อสู้ช่วงชิงอำนาจระหว่างกัน ภายใต้ชนบแห่งความย้อนแย้งของภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี โดยจะเห็นได้ว่า ในงานวิจัยชิ้นนี้ด้วยกลวิธีการเล่าเรื่องจากมุมมองดังกล่าว ท้ายที่สุดผู้สร้างได้หยิบยกกถวิธีของอุดมการณ์ต่อต้านมาเป็นเครื่องมือเพื่อเพิ่มความชอบธรรมให้อุดมการณ์ของสังคมมีความแยบยล มากกว่าจะใช้กลวิธีสอดแทรกอุดมการณ์หลักเพียงอย่างเดียวนั่นเอง

## 5.2 กลวิธีการทำงานและผลิตซ้ำภาคปฏิบัติการของอุดมการณ์ต่อต้าน

### 5.2.1 การประกอบสร้างภาพตัวละครวัยรุ่นในฐานะของคนตัวเล็กตัวน้อยในสังคม

สำหรับตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมดังกลุ่มนักเลงอันธพาลที่ถูกประกอบสร้างขึ้นในภาพยนตร์ จะสังเกตเห็นได้ว่า ช่วงอายุของตัวละครทั้งหมดมักจะถูกประกอบสร้างให้มีลักษณะความเป็นวัยรุ่นทั้งสิ้น โดยสำหรับลักษณะความเป็นวัยรุ่นดังกล่าวก็มักจะให้คำตอบไปในทิศทางที่ว่า

ตัวละครกลุ่มนี้คือ ตัวแทนของวัยรุ่นที่อยู่ในฐานะวัฒนธรรมย่อย (subculture) ในการกล่าวก้าวขึ้นมาขัดแย้งต่อสู้กับอำนาจควบคุมของสังคมอย่างไม่เกรงกลัว ทั้งนี้ ความเป็นวัยรุ่นของตัวละครที่ถูกประกอบสร้างในภาพยนตร์ก็มีความสอดคล้องกับแนวคิดวัฒนธรรมวัยรุ่นของ Hebdige (1979 อ้างถึงใน ทิตยอาภา คงสาสุริยฉาย, 2558: 32) ที่ได้อธิบายว่า ภาพตัวแทน (representation) ของวัยรุ่นที่นำเสนอในสื่อมวลชน มีหลักๆ อยู่ 2 ประเภท คือ ภาพของวัยรุ่นที่ชอบสร้างความเดือดร้อน (trouble makers) และภาพแบบวัยรุ่นที่รักความสนุกสนาน (fun lover) ด้วยเช่นกัน โดยภาพของตัวละครนักเลงอันธพาลก็จะปรากฏทั้งภาพของวัยรุ่นที่ชอบสร้างความเดือดร้อน (trouble maker) ดังเช่น ภาพยนตร์เรื่อง *เด็กเซเพล* (2539) *เด็กเดน* (2548) ที่ตัวละครถูกตีตราและเปรียบเทียบให้เป็นขยะสังคม ซึ่งจำเป็นต้องถูกจัดระเบียบวินัย และภาพของวัยรุ่นผู้รักความสนุกสนานร่าเริง (fun lover) ดังเช่นในภาพยนตร์ทุกเรื่องที่แสดงออกผ่านทางด้านองค์ประกอบทางกายภาพของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกายและกิจกรรมที่ปรากฏ ซึ่งทั้งหมดก็มักแสดงถึงการตอกย้ำว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่รักสนุกและชอบความท้าทาย

อย่างไรก็ตาม จากแนวคิดของ Hebdige (1979) นั้น แสดงให้เห็นว่า แม้ว่าด้านหนึ่งสังคมได้พยายามสร้างภาพเหมารวม (stereotype) ของวัยรุ่น ไม่ว่าจะเป็นวัยรุ่นที่ชอบสร้างความเดือดร้อน (trouble maker) และวัยรุ่นผู้รักความสนุกสนานร่าเริง (fun lover) ซึ่งตัวละครชายอย่างกลุ่มนักเลงอันธพาลที่ปรากฏในภาพยนตร์นี้ก็มีลักษณะดังกล่าว หากแต่สำหรับอีกด้านหนึ่งก็มีข้อค้นพบที่น่าสนใจ กล่าวคือ ภาพของตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์ก็ไม่ได้เป็นภาพที่เกิดจากตัวของวัยรุ่นเองทั้งหมด โดยสำหรับภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ได้พยายามอธิบายเพิ่มเติมด้วยว่า ภาพของวัยรุ่นเหล่านี้เกิดจากเงื่อนไขของสังคมด้วยเช่นกัน ดังกรณีเช่น ความไม่เท่าเทียมทางสังคม ซึ่งถูกประกอบสร้างผ่านองค์ประกอบด้านอาชีพ การศึกษา รวมทั้งสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ ที่ทำให้ภาพวัยรุ่นนั้นแสดงถึงการถูกกดขี่ ถูกเอารัดเอาเปรียบ ที่ส่งผลทำให้ตัวละครวัยรุ่นเหล่านี้ต้องตัดสินใจลุกขึ้นต่อสู้ ต่อต้านกับอำนาจควบคุม

ทางสังคม ซึ่งท้ายที่สุดแล้ว การที่ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยได้สร้างภาพของตัวละครวัยรุ่นในลักษณะย้อนแย้งภายใต้เงื่อนไขที่เกิดจากสังคม นั่นก็เพราะว่า ด้วยคุณลักษณะเหล่านี้สามารถเพิ่มอำนาจแก่อุดมการณ์ต่อต้านให้กับตัวละครต่อสู้ได้อย่างมีความชอบธรรมมากยิ่งขึ้นนั่นเอง

### 5.2.2 ตัวละครในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย: การประกอบสร้างความเป็นชายในอุดมคติแต่ไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานทางสังคม

สำหรับข้อค้นพบที่น่าสนใจในงานวิจัยชิ้นนี้ จะเห็นได้ว่า หากกล่าวถึงคุณสมบัติของความเป็นตัวละครนักเลงอันธพาล โดยเฉพาะในตระกูลภาพยนตร์ทั่วไปอย่างแอ็กชัน ดังเช่นงานวิจัยของ กฤตยา ณ หนองคาย (2556) ที่ทำการศึกษาเรื่อง พระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม โดยข้อค้นพบในงานวิจัยของกฤตยาได้ให้คำตอบไปในทำนองที่ว่า ภาพของตัวละครพระเอกและผู้ร้ายมักจะมีคุณสมบัติที่ตายตัวและแบ่งด้านดีด้านเลว หรือสร้างในลักษณะขั้วตรงข้าม (binary opposition) อย่างชัดเจน เช่น ภาพของตัวละครพระเอก (The Hero) มักจะมีคู่ร่วมกัน นั่นคือ ความเป็นด้านที่ดีในทุกมิติ และภาพของผู้ร้าย (The Villain) โดยเฉพาะภาพของตัวละครนักเลงอันธพาลก็มักจะเลวไปทุกด้าน ซึ่งด้วยลักษณะดังกล่าวทำให้ภาพของตัวละครจึงมีลักษณะที่ค่อนข้างแบน (flat character) อีกทั้งยังเป็นการสร้างภาพเหมารวม (stereotype) เพื่อให้อุดมการณ์หลักสามารถเข้ามาทำงานในการจำแนกแยกแยะลงโทษตัวละครที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนได้อย่างชอบธรรม

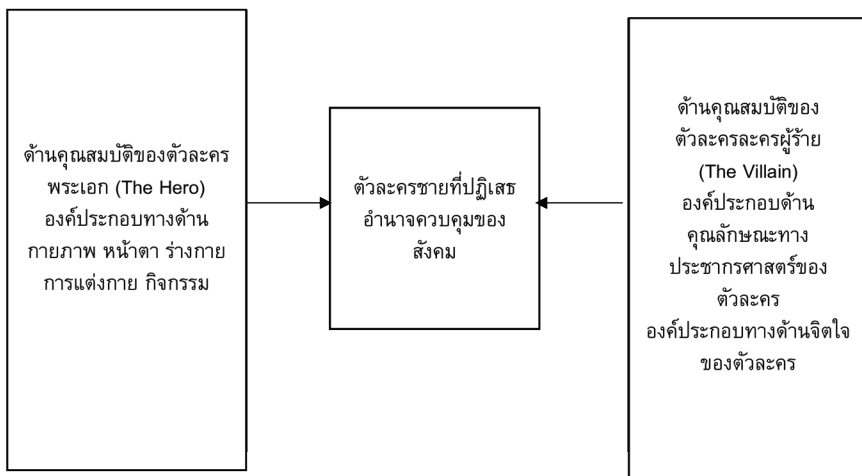
แต่ทั้งนี้ สำหรับตัวละครนักเลงอันธพาลในฐานะบทบาทของตัวละครพระเอก (The Hero) โดยเฉพาะตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยกลับไม่เป็นเช่นนั้น โดยจะเห็นได้ว่า ภาพของตัวละครชายจะมีลักษณะที่ค่อนข้างกลม (round character) ซึ่งภาพยนตร์มักจะมีการแสดงถึงที่มาที่ไปภูมิหลังของตัวละครอย่างชัดเจน ผ่านองค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นประเด็นด้านอายุ การศึกษา อาชีพ รวมทั้งสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ ซึ่งทั้งหมดเป็นการปูเรื่องราวให้ผู้ชมได้เห็นและรับรู้ถึง

การกระทำของตัวละคร ผ่านการต่อสู้จากการถูกกดขี่ การถูกเอารัดเอาเปรียบ จนทำให้ตัวละครต้องลุกขึ้นสู้ได้อย่างมีความชอบธรรม อีกทั้งตัวละครนักเลง อันธพาลก็ไม่ได้สร้างในลักษณะขั้วตรงข้าม (binary opposition) แต่เป็นการสร้างในลักษณะของการผสมผสานความย้อนแย้งที่ลบเส้นแบ่งทั้งด้านของความ เป็นตัวละครพระเอก (The Hero) และด้านของความเป็นตัวละครผู้ร้าย (The Villain) ให้เข้าไว้ด้วยกัน ดังต่อไปนี้

(1) คุณสมบัติตัวละครพระเอก (The Hero) จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างผ่านองค์ประกอบทางด้านกายภาพทั้งสิ้น ดังเช่น ประเด็นด้านหน้าที่ตัวละครทุกคนมักจะปรากฏถึงหน้าที่ที่หล่อ ที่มักมีเสน่ห์ เป็นที่ดึงดูดต่อเพศตรงข้ามเป็นอย่างมาก ประเด็นด้านร่างกายที่มักมีร่างกายที่ ผอม สูง และมีกล้ามเนื้อสะท้อนถึงความเป็นชายในอุดมคติ ประเด็นด้านการ แต่งกายที่ผสมผสานความมีระเบียบและผิดระเบียบที่นำมาสู่การสร้างอัตลักษณ์ อย่างโดดเด่น ประเด็นด้านกิจกรรมของตัวละครที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่าง เพศชายในฐานะมิตรภาพ

(2) คุณสมบัติตัวละครผู้ร้าย (The Villain) ภาพยนตร์ได้ประกอบ สร้างผ่านทางด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ ที่มักจะให้คำตอบไปว่า กลุ่ม นักเลงอันธพาลที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนนั้น เกิดมาจากความไม่เท่าเทียมและ โอกาสทางสังคม จึงทำให้ต้องแสดงพฤติกรรมต่อต้านและขัดขืนอำนาจควบคุม องค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร ที่มักจะสะท้อนถึงการไม่เคารพกฎเกณฑ์ กฎระเบียบของสังคม จากทัศนคติอันต่อต้านต่อสถาบันหลักทางสังคม องค์ประกอบทางด้านพัฒนาการชีวิตในประเด็นด้านความต้องการและความปรารถนา สูงสุดที่แสดงถึงความต้องการเอาชนะและการแก้แค้นเป็นหลัก

ภาพที่ 5 แสดงถึงคุณสมบัติการผสมผสานความย้อนแย้งของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม



จากภาพที่ 5 จะเห็นได้ว่า การผสมผสานคุณลักษณะคุณสมบัติตัวละครข้างต้นด้านหนึ่งสอดคล้องกับ Tillman (2011 อ้างถึงใน สิริภพ แก้วมาก, 2558: 23-25) ของความเป็นแม่แบบตัวละครสองด้านคือ แม่แบบของการเป็นตัวละครฮีโร่ (The Hero) และแม่แบบของความเป็นตัวละครด้านมืด (The Shadow) เนื่องด้วยชนบของความเป็นภาพยนตร์ตระกูลแก๊งสเตอร์ที่วาดด้วยเรื่องของกลุ่มคนที่กล้าจะลุกขึ้นมาปฏิเสธอำนาจควบคุมจากการกระทำการแหกกฎและบรรทัดฐานต่างๆ ทางโครงสร้างของสังคม ดังนั้น การที่ภาพยนตร์ต้องการสอดแทรกถึงอุดมการณ์ต่อต้านเพื่อสร้างการรับรู้กับผู้ชมได้อย่างแนบเนียนจึงจำเป็นต้องอาศัยกลวิธีสร้างตัวละครในลักษณะดังกล่าวในการเล่าเรื่อง แต่อีกด้านหนึ่งก็จะสังเกตเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครเหล่านีกลายเป็นพื้นที่ “สีเทา” เพื่อให้กลวิธีของอุดมการณ์ต่อต้านสามารถมีอำนาจทำลายกับอุดมการณ์หลักของสังคมได้ด้วยเช่นกัน โดยภาพยนตร์ได้เลือกองค์ประกอบทางด้านกายภาพมาสร้างคุณลักษณะด้านความเป็นตัวละครพระเอกที่

ถึงส่วนเสียมาจากความเป็นตระกูลโรมานซ์ ซึ่ง Radway (อ้างถึงใน นลินทิพย์ เนตรวงศ์, 2559: 45) ได้อธิบายคุณสมบัติของตัวละครพระเอกในละครโทรทัศน์ แนวนี้ไว้ว่า มักจะมีความเป็นชาย (masculinity) ที่มีทั้งความแข็งแรง (strength) การปกป้องดูแล (protectiveness) ผู้ชายที่ฉลาด (intelligence) อ่อนโยน (tenderness) และมีอารมณ์ขัน (sense of humor) เป็นต้น เนื่องจากองค์ประกอบดังกล่าวสามารถสื่อความหมายถึงความเป็นชายในอุดมคติได้อย่างชัดเจนเป็นรูปธรรม และถึงด้านที่เป็นตัวละครผู้ร้ายจากตระกูลแอ็กชันเข้ามาผสม ซึ่งหากกล่าวถึงการต่อสู้ของกลุ่มนักเลงอันธพาล ที่มักถือได้ว่าเป็นคนตัวเล็กตัวน้อยในสังคม และสื่อถึงการมีพฤติกรรมที่เปี่ยงเบนที่กระทำผิดศีลธรรม และกฎเกณฑ์บรรทัดฐานทางสังคม ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ก็มักถูกเหมารวมในลักษณะของความเป็นตัวละครผู้ร้ายทั้งสิ้น ดังนั้นแล้วอาจสรุปได้ว่าการประกอบสร้างความหมายตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนี้ จึงเป็นการประกอบสร้างภาพของความย้อนแย้งของความเป็นชายในอุดมคติ แต่ไม่เป็นไปตามอุดมคติของกรอบบรรทัดฐานทางสังคม เพื่อชักชวนให้กลวิธีของอุดมการณ์ต่อต้านที่อยู่ภายใต้อุดมการณ์หลักสามารถทำงานผ่านตัวละครได้อย่างมีความชอบธรรมในการต่อสู้มากยิ่งขึ้น

### 5.2.3 กลวิธีการผสมผสานทั้งด้านการผนวกรวมและการลงโทษ

สำหรับตัวละครประเภทนักเลงอันธพาลในงานวิจัยนี้ จะเห็นได้ว่า แม้ตัวละครจะถูกประกอบสร้างให้มีลักษณะของการกระทำที่สื่อความหมายถึงการต่อต้านอำนาจควบคุมของสังคม และจำเป็นจะต้องถูกจัดระเบียบวินัยเพื่อให้กลับคืนสู่บรรทัดฐานทางสังคม หากแต่ภาพยนตร์กลับไม่ได้ใช้กลวิธีในด้านที่ลงโทษเพื่อกำจัดแยกแยะตัวละครออกไปเพื่อรักษาอุดมการณ์หลักเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ ผู้สร้างชนชั้นกลางได้ใช้กลวิธีทางด้านที่ลงโทษถึงคุณลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ออกไป และกลวิธีด้านการผนวกรวมในลักษณะที่ต้องการเข้ามา เพื่อสร้างกลลวงระหว่างความชอบธรรมและความไม่ชอบธรรมในการต่อสู้อีกด้วย

ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะหยิบยกตัวอย่างการประกอบสร้างตัวละครด้วยกลวิธีทั้งสองเข้าไว้ด้วยกัน กล่าวคือ สำหรับกลวิธีด้านการลงโทษ แม้ว่าผู้สร้างจะ

ประกอบสร้างให้ตัวละครเหล่านี้ได้รับผลของการกระทำหรือบทลงโทษตามระดับของการต่อต้านที่แตกต่างกันออกไป เช่น กรณีตัวละครทินจากภาพยนตร์เรื่อง *เด็กเสเพล* (2539) ตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่อง *เด็กเดน* (2548) หากสำนึกผิดกลับตัวกลับใจ ก็จะได้รับโทษในลักษณะที่ค่อนข้างเบา แต่หากยังคงกระทำการต่อต้านสังคมต่อไป ต้องพบจุดจบที่ต้องตาย อย่างตัวละครแดง ไบเล่ย์จากภาพยนตร์เรื่อง *2499 อันธพาลครองเมือง* (2540) หรือตัวละครจิ๊ต เฮาดีจากภาพยนตร์เรื่อง *อันธพาล* (2555) แต่ผู้สร้างก็ได้แสดงถึงกลวิธีด้านการผนวกรวมควบคู่ไว้ด้วย ดังจะเห็นได้จากการให้รางวัลด้วยการให้อ่านาจอ ชื่อเสียงเงินทอง รวมทั้งผลประโยชน์ตอบแทนจากการกล้ำกลืนขึ้นมาปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม โดยการไม่สยบยอมต่อกลุ่มนักเลงอันธพาลด้วยกัน รวมทั้งกลุ่มผู้ใช้อำนาจรัฐจากการกดขี่อย่างไม่เป็นธรรม หรืออย่างกรณีตัวละครกันต์ จากภาพยนตร์เรื่อง *มึงกูเพื่อนกันจนวันตาย* (2555) ที่แม้ว่าจะไม่ได้ผลประโยชน์ตอบแทนเป็นทุนทางเศรษฐกิจ แต่ตัวละครก็ได้ผลตอบแทนในลักษณะทุนทางวัฒนธรรม ด้วยการที่ตัวละครนั้นได้กลายเป็นที่หลงใหลและชื่นชอบในบรรดากลุ่มเพศตรงข้าม และการยอมรับถึงความเป็นสัญลักษณ์ทางด้านกายภาพที่สื่อความหมายถึงความเป็นวัยรุ่นหน้าซบถ

ดังนั้น ข้อค้นพบในงานวิจัยชิ้นนี้ อาจกล่าวได้ว่า ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมก็จะถูกประกอบสร้างทั้งด้านที่ให้คุณและให้โทษเข้าไว้ด้วยกัน โดยกลวิธีที่ผู้สร้างนั้นใช้ก็คือ พวกเขาไม่ได้ใช้ด้านการลงโทษเพื่อจำแนกแยะตัวละครเหล่านี้ออกไปอย่างสิ้นเชิง แต่ก็ใช้ด้านการผนวกรวมด้วยการตอบแทนและให้รางวัลที่แฝงฝังไว้ผ่านองค์ประกอบต่างๆ ของตัวละครเพื่อสร้างคุณค่าและความชอบธรรมในการต่อสู้ด้วย ซึ่งด้านหนึ่งนั้น กลวิธีดังกล่าวจะช่วยให้อุดมการณ์ต่อต้านสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้ว อีกด้านหนึ่งก็ยังเป็นตัวกำหนดด้วยว่า การต่อสู้ของตัวละครที่ต่อต้านสังคมสามารถทำได้ในประเด็นใด และทำอย่างไรบ้าง ที่จะสามารถสร้างความชอบธรรมในการยอมรับได้

## 5.2.4 ชัยชนะในช่วงต้นก่อนจะกลับเข้าสู่ภาวะปกติในช่วงปลาย (โครงเรื่อง)

นักวิชาการกลุ่ม Screen Theory ได้ให้คำอธิบายในทำนองที่ว่า ตอนจบของภาพยนตร์มักถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือเพื่อสถาปนาความชอบธรรมให้กับชุดความคิดหรืออุดมการณ์บางอย่าง (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551: 230) ทั้งนี้ สำหรับองค์ประกอบด้านโครงเรื่องในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนี้ จะเห็นได้ว่า แม้ในตอนจบของภาพยนตร์จะมีลักษณะเผยให้เห็นถึงการทำงานของชุดอุดมการณ์หลักเพื่อเข้ามาควบคุมกลุ่มคนที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมให้กลับคืนสู่บรรทัดฐานทางสังคม ดังบทลงโทษของตัวละคร ที่ถูกประกอบสร้างทั้งในระดับเบาไปจนถึงหนัก หากแต่ผู้วิจัยยังพบว่า ความชอบธรรมของชุดอุดมการณ์หลักไม่สามารถทำงานได้อย่างล้าพั้งและมีประสิทธิภาพ โดยปราศจากการสนับสนุนจากชุดอุดมการณ์ต่อต้านด้วยเช่นกัน ซึ่งจากโครงสร้างการเล่าเรื่องในขั้นตอน เช่น (1) การเริ่มเรื่อง (exposition) ที่ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยภูมิหลังวิถีชีวิตของตัวละคร และปัญหาที่ต้องเผชิญจากความขัดแย้งกับระดับปัจเจก จากกลุ่มนักเลง อันธพาล เจ้าพ่อมาเฟีย ในฐานะของผู้ถูกกระทำ (2) การพัฒนาเหตุการณ์ (rising action) ที่ตัวละครเอกเข้าสู่ชีวิตด้านมืดอย่างเต็มตัวในขณะเดียวกัน ก็ต้องเผชิญกับปัญหาต่างๆ มากมาย ตั้งแต่การต่อสู้กับทั้งระดับปัจเจกและการท้าทายกับอำนาจของสถาบันหลักทางสังคมที่เริ่มเข้ามาควบคุม (3) จุดสูงสุด (climax) ที่ตัวละครเอกเลือกที่จะตัดสินใจลุกขึ้นสู้กับปัญหาความขัดแย้งด้วยการใช้ความรุนแรงทางกายภาพ (4) ภาวะคลี่คลาย (falling action) ที่ตัวละครเอกสามารถเอาชนะวิกฤติได้สำเร็จ หากแต่ต้องแลกมาด้วยภาวะสูญเสีย (5) การยุติเรื่องราว (ending) ที่จบแบบสุขนาฏกรรม (happy ending) และโศกนาฏกรรม (tragic ending) จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้อุดมการณ์ต่อต้านเข้ามาแฝงฝังไว้เกินกว่าครึ่งหนึ่งของโครงเรื่องทั้งหมด เพื่อสร้างความชอบธรรมให้กับตัวละครได้ต่อสู้จากการโดนสังคมบีบคั้น การถูกกดขี่ ถูกเอารัดเอาเปรียบ จนกลายเป็นมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการได้ อย่่างไรก็ดี แม้ว่าสำหรับตอนจบของภาพยนตร์ที่มีทั้งด้านการให้รางวัลและการลงโทษแก่ผู้ที่กระทำการ

ต่อต้านสังคม เพื่อรักษาไว้ซึ่งอุดมการณ์หลัก หากแต่ด้วยชนบของภาพยนตร์  
แก๊งสเตอร์ไทยที่เป็นพื้นที่สื่อสารอุดมการณ์ต่อต้านเป็นหลักก็ยังสะท้อนให้เห็นด้วยว่า  
ชุดอุดมการณ์ต่อต้านผ่านการเล่าเรื่องหรือประกอบสร้างผ่านตัวละครใน  
ภาพยนตร์นี้ ยังคงสามารถทำงานและให้อำนาจในการต่อสู้ต่อต้านได้ถึงในระดับ  
ใดด้วยเช่นกัน

#### 5.2.5 ต่อต้านในบางประเด็นและยอมรับในบางประเด็น

แม้ว่าข้อค้นพบในงานวิจัยนี้จะตอกย้ำให้เห็นถึงกลวิธีของการทำงาน  
ของอุดมการณ์ต่อต้านผ่านชนบของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย หากแต่ข้อสังเกต  
ประการหนึ่งที่น่าสนใจของผู้วิจัยยังพบว่า กลวิธีของอุดมการณ์ต่อต้านก็จะเลือก  
สื่อสารเพื่อให้ตัวละครต่อสู้ต่อต้านได้ในบางประเด็น และเลือกที่จะยอมรับหรือ  
รวมขอมกับอุดมการณ์หลักในบางประเด็นด้วยเช่นกัน โดยถ้าหากเป็นกรณี  
ของการต่อสู้ต่อต้านกับอำนาจที่เข้ามาควบคุมหรือต้องการจัดระเบียบวินัย  
ภายใต้การแผ่พังของอุดมการณ์หลัก ดังเช่น ประเด็นความไม่เท่าเทียมทางสังคม  
การพยายามปราบปรามของอำนาจรัฐ และการถูกกดขี่ ถูกเอารัดเอาเปรียบจาก  
อำนาจมืด ที่ทั้งหมดมักเข้ามาสั่นคลอนเพื่อให้ตัวละครนั้นสยบยอม ภาพยนตร์  
ก็มักจะแผ่พังถึงอุดมการณ์ต่อต้านผ่านการต่อสู้ของตัวละครในการเข้าไปปะทะ  
สังสรรค์เพื่อต่อสู้ต่อรองกับอุดมการณ์หลักอย่างเข้มข้น แต่ถ้าหากเป็นกรณี  
ของอุดมการณ์หลักที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับประเด็นด้านความต้องการควบคุมหรือ  
จัดระเบียบวินัย ดังเช่น ประเด็นด้านปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามที่ภาพยนตร์  
ได้ประกอบสร้างให้เพศชายยังคงเป็นเพศที่กดขี่ และมีสถานะเหนือว่าเพศหญิง  
เสมอ ตัวละครก็มักจะไม่ปรากฏถึงการต่อสู้ต่อต้านในประเด็นดังกล่าว แต่กลับ  
เลือกที่จะยอมรับเสียมากกว่า

อย่างไรก็ตาม จากข้อค้นพบดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงกลยุทธ์หรือ  
กลวิธีที่อุดมการณ์ต่อต้านจะทำงานได้อย่างแยบยลมากยิ่งขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า  
ตัวละครก็เลือกที่จะยอมรับหรือรวมขอมต่ออุดมการณ์หลักในด้านที่ไม่ได้  
เกี่ยวข้องกับประเด็นด้านความต้องการควบคุมหรือจัดระเบียบวินัยเท่านั้น โดย  
ในที่นี้ได้แสดงให้เห็นว่า แม้ว่าภาพยนตร์จะแผ่ถึงอุดมการณ์หลักเรื่องของความ

เป็นเพศชายนั้นมีความเหนือกว่าเพศหญิง แต่ตัวละครก็ไม่ได้ปฏิเสธหรือแสดง  
อุดมการณ์ต่อต้านเสมอไป ก็เนื่องจากว่า อุดมการณ์หลักเหล่านี้เป็นสิ่งที่ตัวละคร  
นั้นยอมรับได้ และไม่มีผลกระทบเกี่ยวข้องทำให้ลดทอนอำนาจต่อสู้ต่อต้านลง  
ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัครวิณ ชาบรา (2551) เรื่อง *ภาพความเป็นชาย*  
จากการสร้างตัวละครหลักในภาพยนตร์ของ มาร์ติน สกอร์เซซี ที่ว่า แมตตระกูล  
ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์อเมริกันจะเป็นพื้นที่ประกอบสร้างถึงตัวละครบุรุษเพศภายใต้  
อุดมการณ์ต่อต้านที่พัวพันอยู่กับความผิดบาป ความรุนแรง รวมทั้งการชำระแค้น  
หากแต่ภาพยนตร์ก็ยังคงผลิตซ้ำขนบความเป็นเพศชายหรือสังคมชายเป็นใหญ่ที่  
เป็นอุดมการณ์หลักของสังคมไว้นั่นเอง

### 5.2.6 กลวิธีผสมผสานความย้อนแย้งระหว่างของจริงและ จินตนาการผ่านตัวละครและฉาก

ทั้งนี้ สำหรับกลวิธีของอุดมการณ์ต่อต้าน นอกจากจะทำงานในพื้นที่  
ของการเล่าเรื่อง รวมทั้งการประกอบสร้างตัวละครที่ปรากฏในแต่ละองค์ประกอบ  
ของภาพยนตร์แล้ว ผู้วิจัยพบว่า การทำงานของอุดมการณ์ต่อต้านยังทำงานผ่าน  
กลวิธีทางด้านเทคนิคการนำเสนอซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการที่สำคัญด้วย โดยจะสังเกต  
เห็นได้ว่า ผู้สร้างนั้นตั้งใจใช้การผสมผสานความย้อนแย้งระหว่างของจริงและ  
จินตนาการเข้าไว้ด้วยกัน ดังเช่น กรณีตัวละครแดงโบเลย์จากภาพยนตร์เรื่อง  
2499 *อันธพาลครองเมือง* (2540) ตัวละครกันต์จากภาพยนตร์เรื่อง *มึงกูเพื่อน*  
*กันจนวันตาย* (2555) และตัวละครจ๊อด เฮาดีจากภาพยนตร์เรื่อง *อันธพาล*  
(2555) ที่ของจริงได้ถูกสร้างขึ้นจากบุคคลที่เป็นนักเลงอันธพาลที่มีตัวตนอยู่  
จริงในประวัติศาสตร์ ผสมกับการสวมบทบาทโดยการใช้นักแสดงซึ่งเป็น  
โลกแห่งจินตนาการ หรืออย่างกรณีตัวละครวาทินจากภาพยนตร์เรื่อง *โก๋หลังวัง*  
(2545) ที่แม้ว่าจะเป็นตัวละครสมมติที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมา แต่สำหรับฉาก  
ของภาพยนตร์ที่ใช้ดำเนินเรื่องราวอย่างเช่น ย่านวังบูรพา ก็เป็นสถานที่ซึ่งเคย  
บันทึกเหตุการณ์ และมีนักเลง อันธพาลอยู่จริงในประวัติศาสตร์

อย่างไรก็ตาม จากการที่ผู้สร้างได้ใช้คุณลักษณะของการผสมผสาน  
ดังกล่าว ก็เนื่องจากหากต้องการจะสร้างความชอบธรรมให้กับอุดมการณ์ต่อต้าน

ผ่านตัวละครประเภทนักแสดงอันธพาล ก็จำเป็นจะต้องผสมผสานภาพของทั้งสองด้านในเวลาเดียวกัน กล่าวคือ ด้านหนึ่งก็ใช้ด้านที่ผิดแปลกไปจากชนบ ซึ่งผู้สร้างได้อ้างอิงชื่อบุคคลที่เป็นนักแสดงอันธพาลและสถานที่ที่เป็นของจริงเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว แต่อีกด้านหนึ่ง ก็ต้องมีด้านที่เป็นแบบฉบับหรืออุดมคติด้วย ซึ่งกรณีนี้ จะเห็นได้จากการใช้ดารานักแสดงที่หน้าตาหล่อ รูปร่างดี มาทำการแสดงสวมบทบาทเป็นตัวละครนักแสดงอันธพาล ดังนั้น จากการผนวกรวมของทั้งสองด้าน จึงทำให้อุดมการณ์ต่อต้านถูกแฝงฝังและกลายเป็นพื้นที่ “สีเทา” ที่ลบเส้นแบ่งระหว่างเรื่องจริงและลวงออกไป ซึ่งเป็นพื้นที่กำกวม กึ่งๆ ที่สามารถเรียกได้ว่าให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถามกับอำนาจทางศีลธรรมที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้

### 5.3 ตัวบทภาพยนตร์กับอำนาจการต่อรองความหมายของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสาร

สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ แม้ว่าการศึกษาผู้รับสารจะเป็นเพียงส่วนหนึ่งเพื่อประกอบการวิเคราะห์กับตัวบทภาพยนตร์เท่านั้น หากแต่ข้อสังเกตของการถอดรหัสตีความอำนาจของการประกอบสร้างความหมาย จากประสบการณ์ตรงก็เป็นตัวแปรที่มีส่วนสำคัญประการหนึ่งด้วยเช่นกัน โดยหลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ทั้งตัวบทของการประกอบสร้างภาพตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในด้านต่างๆ จะเห็นได้ว่า แนวโน้มข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารก็มีประเด็นที่น่าสนใจในการตีความหมายที่แตกต่างกันออกไป ดังต่อไปนี้

*ประการแรก* สำหรับองค์ประกอบทางด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้พยายามประกอบสร้างภาพเหมารวมให้ตัวละครปรากฏในลักษณะความเป็นคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนจากสังคม ซึ่งสำหรับประเด็นด้านอายุ อาชีพ การศึกษา รวมทั้งสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ ทั้งหมดโดยรวมภาพยนตร์มักให้คำความหมายที่ไปในทำนองที่ว่า กลุ่มคนที่เป็นนักแสดงอันธพาลมักจะมีพื้นฐานภูมิหลังที่แสดงถึงการขาดโอกาสในชีวิต หรือขาดโอกาสในการเข้าถึงปัจจัยทางด้านการผลิต ดังนั้นปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ล้วนส่งผลให้ตัวละครเลือกที่จะเป็นนักแสดงอันธพาล ซึ่งในส่วนแนวโน้มข้อสังเกตการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรง จะเห็นได้ว่า

กลุ่มตัวอย่างนั้นเลือกที่จะต่อรองความหมายกับภาพยนตร์ในแทบจะทุกประเด็น โดยในแต่ละองค์ประกอบ กลุ่มตัวอย่างได้เลือกยอมรับเพียงบางส่วนเท่านั้น อย่างกรณีเช่น การเลือกยอมรับว่าตนเองนั้นอยู่ในสถานะชนชั้นล่าง ฐานะยากจน แต่ไม่ได้หมายความว่า ชนชั้นล่างทุกคนจะต้องเลือกเป็นนักแสดงอันธพาล ในขณะเดียวกัน ชนชั้นกลางหรือชนชั้นนายทุนก็สามารถเป็นนักแสดงอันธพาลได้ เช่นกัน ดังบทสัมภาษณ์ตอนหนึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ว่า “อย่างที่บอกแหละ ผมว่า ส่วนหนึ่งอาจจะใช่ อย่างในหนัง แต่ก็ไม่ทั้งหมดนะ สมมติว่าถ้าเอาเรื่องเงินทอง มาวัดกัน คนที่รวยๆ ฐานะดี ก็เป็นนักแสดงอันธพาลเยอะเยาะไป เองง่ายๆ เลย แต่ก่อนพี่เคยได้ยินนักแสดงฝั่งธนไหม หรือลูกนักการเมืองคนหนึ่งนั่นแหละ นั่นก็รวย เห็นทำธุรกิจอะไรตั้งหลายอย่าง มันก็ไม่เสมอไปหรอก บางคนก็เค้ารวยแล้วเป็น นักเลงก็อาจจะจะมีเหตุผลของเขา” โดยจากข้อสังเกตของการถอดรหัสของกลุ่ม ตัวอย่างผู้รับสาร ซึ่งให้เห็นว่า ปัจจัยของแต่ละชนชั้นต่างก็มีเหตุผลในการเลือกที่จะใช้วิถีทางของการเป็นนักแสดงอันธพาลแตกต่างกันออกไป ซึ่งไม่ได้หมายความว่า กลุ่มนักแสดงอันธพาลที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นจะต้องเป็นมุมมองตามแนวคิด พฤติกรรมที่เปี่ยงเบน ตามที่นักทฤษฎีสายโครงสร้างหน้าที่นิยมมองกลุ่มคนเหล่านี้ ในลักษณะด้านเดียวเสมอไป แต่ข้อสังเกตที่น่าสนใจกล่าวคือ สำหรับชนชั้น นายทุนหรือชนชั้นกลางผ่านทัศนะของกลุ่มตัวอย่าง แสดงให้เห็นว่า ไม่ได้เกิด จากการขาดโอกาสทางสังคมและเศรษฐกิจแต่อย่างใด หากแต่การเลือกวิถีนักแสดง อันธพาลนั้นอาจเป็นวิถีทางหนึ่งในการรักษาผลประโยชน์ของตนเองเช่นกัน ซึ่ง ในสังคมไทยที่ขับเคลื่อนด้วยความเป็นกระแสผ่านสื่อต่างๆ นั้น การใช้ประโยชน์ จากวิถีนักแสดงอันธพาลของกลุ่มคนเหล่านี้จึงเป็นช่องทางหนึ่งที่จะใช้เพื่อรักษา ผลประโยชน์และอำนาจของตนเองให้คงอยู่นั่นเอง

*ประการที่สอง* สำหรับองค์ประกอบทางด้านกายภาพ จะเห็นได้ว่า คุณลักษณะของภาพตัวละครที่ปรากฏผ่านหน้าตา ร่างกาย การแต่งกาย รวมทั้งกิจกรรมของตัวละคร แสดงให้เห็นถึงลักษณะภาพจำของความเป็น ตัวละครพระเอก ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นผ่านมุมมองของชนชั้นกลางทั้งสิ้น ซึ่งจาก ข้อสังเกตการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่าง จะเห็นได้ว่า ผู้รับสารได้ต่อรองความหมาย

จากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของตนเอง โดยแม้ว่าภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครชายมีลักษณะความเป็นบุรุษเพศหรือความเป็นชายในอุดมคติ หากแต่มุมมองจากโลกแห่งความเป็นจริงนั้น ภาพของตัวละครเหล่านี้เป็นเพียงภาพที่อยู่จินตนาการเพื่อเสริมสร้างอำนาจการเล่าเรื่องเท่านั้น ดังบทสัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างตอนหนึ่งที่ว่า “ในหนังมันก็ต้องทำอย่างนั้นรีเปล่า ใครจะเอาคนไม่หล่อมาเล่น” ซึ่งข้อสังเกตตรงนี้ได้ตอกย้ำให้เห็นว่า ในโลกของสัญญาผ่านอำนาจของภาพยนตร์มักใช้มุมมองผ่านองค์ประกอบด้านจิตวิทยาในการประกอบสร้างความหมาย แต่ในขณะที่ผู้รับสารกลับใช้มุมมองทางด้านสังคมเข้ามาเพื่อต่อรองความหมาย ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า แนวโน้มข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างไม่ได้ถอดรหัสเพื่อความต้องการที่จะเป็นดังเช่นตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ แต่เป็นการถอดรหัสก็เพื่อเป็นข้อสะท้อนย้อนคิดบนโลกแห่งความเป็นจริงในการเป็นพื้นที่สำหรับการต่อสู้เชิงความหมายและอำนาจต่อรองกับโลกของสัญญา

*ประการสุดท้าย* แม้ว่าภาพยนตร์ได้พยายามประกอบสร้างความหมายภาพความเป็นนักเลง อันธพาลในลักษณะรูปแบบต่างๆ ผ่านองค์ประกอบทางด้านตัวละครเป็นหลัก หากแต่จะสังเกตได้ว่า กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารก็จะเลือกที่จะอ่านความหมายในลักษณะภาพรวมของความเป็นตระกูลภาพยนตร์เสียมากกว่า กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรงเหล่านี้ มักจะอ่านความหมายของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย เพื่อแสดงจุดยืนของตนเองในสังคมซึ่งบ่งบอกว่า ในโลกแห่งความเป็นจริงภาพของนักเลงอันธพาลมักจะมีลักษณะลึนไหลมากกว่าจะหยุดนิ่งเพียงรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ดังที่ภาพยนตร์นำเสนอตัวอย่าง เช่น ในประเด็นทางด้านอาวุธ ที่แม้ภาพยนตร์ได้สร้างความชอบธรรมให้ตัวละครสามารถใช้อาวุธเพื่อแสดงอำนาจต่อต้านได้อย่างเต็มที่ หากแต่ผู้รับสารก็ได้ต่อรองว่า พวกเขาไม่ต้องการแสดงอำนาจต่อต้านเพื่อสร้างความชอบธรรมแต่อย่างใด ซึ่งพวกเขาเพียงแค่ต้องการปกป้องตนเองเท่านั้น ดังบทสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างตอนหนึ่งที่ว่า “การพกทั้งมีดและปืนติดตัวไปมันอุ่นใจมากกว่าการไปตัวเปล่านะ แบบตัวเปล่าไปก็เปรี๊ยะเกิน เราก็ไม่รู้หรอกว่า มันจะเกิดอะไรขึ้น แต่อย่างน้อยมันก็ช่วยให้

ทำให้เราสนใจ ซึ่งตามความคิดผมนะ เราก็ไม่ได้ต้องการพกอวัวร์เพื่อแสดงอำนาจบาตรใหญ่อะไรเลย” หรือในประเด็นด้านอาชีพที่ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครนั้นมักวนเวียนอยู่กับสิ่งที่ผิดกฎหมายและกระทำผิดบาป หากแต่ผู้รับสารก็ได้ต่อรองความหมายว่า ในชีวิตจริงพวกเขาก็ไม่จำเป็นจะต้องเลวสุดชั่วเช่นเดียวกันกับในภาพยนตร์นำเสนอ หรือประเด็นด้านอุปนิสัยใจร้อนแต่ก็เป็นสุภาพบุรุษ ที่แม้ว่าด้านที่ใจร้อนนั้นภาพยนตร์ได้สร้างให้ตัวละครเลือกกระทำการต่อเพศเดียวกันเท่านั้น แต่ในโลกความเป็นจริง พวกเขาอาจจะเลวกว่าภาพยนตร์นำเสนอก็ได้ เช่น ความใจร้อนที่นำไปสู่ทำร้ายเพศตรงข้าม ดังบทสัมภาษณ์ตอนหนึ่งของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่ว่า “ถ้าผู้หญิงเขาทำตัวดี เราก็ให้เกียรติเขา บางคนดูถูกเราก็ไม่จำเป็นต้องดีด้วย แค่นั้นเอง”

ดังนั้นแล้วอาจกล่าวสรุปได้ว่า ความหมายของนักเลงอันธพาลจากข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรงในโลกความเป็นจริงนั้น มีขอบเขตที่กว้างกว่าที่ภาพยนตร์นำเสนอ โดยจะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์เลือกประกอบสร้างให้ตัวละครนักเลงอันธพาลจำกัดอยู่เพียงแค่รูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเท่านั้น ไม่ว่าจะป็นด้านที่ให้คุณค่าหรือด้านที่ลดทอนเพื่อสื่อสารอุดมการณ์บางอย่าง หากแต่ในการอ่านความหมายของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ก็ไม่ได้เป็นอย่างที่ภาพยนตร์นำเสนอทั้งหมด เช่น ในบางประเด็นถึงจะเลวแต่ก็ไม่ได้เลวสุดชั่ว หรือในบางประเด็นก็อาจจะเลวกว่าในภาพยนตร์ ซึ่งท้ายที่สุดแล้ว แม้ภาพยนตร์จะมีความชอบธรรมในการกำหนดความหมายในระดับหนึ่ง แต่ผู้รับสารก็มีความชอบธรรมในการกำหนดความหมายของตนเองให้แตกต่างไปด้วยเช่นกัน โดยลักษณะดังกล่าวนี้เพื่อตอกย้ำว่า กลุ่มพวกเขานั้นคือใคร และมีอัตลักษณ์เป็นเช่นไร เพื่อแสดงถึงควมมีตัวตนหรือมีที่ยืนในสังคม

## ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาตัวละครนักเลงอันธพาลเฉพาะในสื่อภาพยนตร์เท่านั้น ซึ่งหากทำการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาตัวละครนักเลงอันธพาลในสื่อประเภทอื่นๆ หรือภาพยนตร์ตระกูลอื่นๆ ด้วย เพื่อให้

เห็นอำนาจในการประกอบสร้างความหมายที่ครอบคลุมหลากหลาย รวมทั้งเป็นแนวทางและประโยชน์สำหรับการสร้างตัวละครเหล่านี้ให้มีที่น่าสนใจสอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมในอนาคตมากยิ่งขึ้น

2. การศึกษางานวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาตัวละครนักเลงอันธพาลเฉพาะเพศชายหรือบุรุษเพศเท่านั้น หากแต่ประเด็นที่น่าสนใจในการนำมาศึกษาต่อไป ควรมีการศึกษาถึงตัวละครเพศหญิง ที่มีลักษณะพฤติกรรมต่อต้านสังคมด้วยเช่นกัน ซึ่งจะช่วยให้เกิดข้อเปรียบเทียบของอำนาจในการสร้างความหมายภาพตัวแทนผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่องต่างๆ ให้ลึกซึ้ง และต่อยอดองค์ความรู้ได้มากยิ่งขึ้นไป

3. การศึกษากลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้เป็นเพียงการศึกษาข้อสังเกตเพื่อเป็นส่วนหนึ่งกับการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์ ทั้งนี้ควรศึกษาถึงผู้รับสารที่มีจำนวนประชากรกลุ่มตัวอย่างให้มากยิ่งขึ้น เพื่อแสดงให้เห็นอำนาจของการตีความหมายได้อย่างครบถ้วนรอบด้าน รวมทั้งควรศึกษากลุ่มผู้รับสารกลุ่มอื่นๆ ด้วย อาทิ มุมมองของคนใช้อำนาจรัฐที่มีต่อกลุ่มนักเลงอันธพาล หรือมุมมองจากคนที่มีประสบการณ์ผ่านสื่อ เพื่อแสดงให้เห็นถึงการถอดรหัสความหมายที่แตกต่างออกไป

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- กฤตยา ฦ หนองคาย (2556), พระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย: การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม, วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กัญญณ์พัชญ์ พรรณรัตน์ (2559), ความเป็นชายในนวนิยายของ นิโคลัส สปาร์กส์, วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ (2544), ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2551), สายธารนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสาร การศึกษา, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- \_\_\_\_\_. (2560), สายธารนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา, พิมพ์ครั้งที่ 3, กรุงเทพฯ: อินทนิล.
- กัจกร หลุยยะพงศ์ (2556), ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ขจิตขวัณ กิจวิสาละ (2553), ความหมายของการขัดขืนอำนาจของสังคมผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยระหว่าง พ.ศ. 2513-2550, วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐ สุขสมัย (2551), การสร้างความหมายใหม่ของ “วีรบุรุษและยอดวีรบุรุษ” ในภาพยนตร์ไทย, วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทิตยอำภา คงคาสุริยฉาย (2558), กระบวนการสร้างความเป็นจริงของตัวละครวัยรุ่นในละครโทรทัศน์ กรณีศึกษาซีรีส์ละครโทรทัศน์เรื่อง ฮอริโมน วัยว้าวุ่น, วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นลินทิพย์ เนตรวงศ์ (2559), ภาพตัวแทน “ผู้ชายในฝัน” ในละครโทรทัศน์แนวโรแมนติก, วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นิวัฒน์ ประสิทธิ์วิทย์ (2553), แนวคิดชาตินิยมและบริบททางสังคมในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยระหว่างปี พ.ศ.2540-2551, วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บงกช เศวตามร์ (2533), การสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์ไทยกรณีตัวละครหญิงที่มีลักษณะเบี่ยงเบน ปี พ.ศ. 2528-2530, วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พงษ์ศักดิ์ พุ่มประดิษฐ์ (2553), การรับรู้ภาพความเป็นชายในโฆษณาผลิตภัณฑ์เพื่อการดูแลตนเองสำหรับผู้ชายทางโทรทัศน์, วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ระพีพรรณ บัวผัน (2557), *การตัดสินใจเสพยาเสพติดของเด็กและเยาวชน: กรณีศึกษาศูนย์ฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนเขต 1 จังหวัดระยอง*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาพัฒนมนุษยและสังคม (สหสาขาวิชา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิริภพ แก้วมาก (2558), *การสร้างตัวละครหลักและกลวิธีการเล่าเรื่องชายรักชายในสื่อบันเทิงไทย*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัญมณี ภักดีมวชน (2552), *การสื่อสารภาพตัวแทนของคุกชายในภาพยนตร์ไทย: ศึกษากรณีภาพยนตร์เรื่อง “น.ช.นักโทษชาย”*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชา คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อัญมณี ภักดี (2547), *การตีความของผู้รับสารชาวไทยต่อภาพของวีรบุรุษแบบอเมริกันจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัศวิน ซาบารา (2551), *ภาพความเป็นชายจากการสร้างตัวละครหลักในภาพยนตร์ของ มาร์ติน สกอร์เซซี*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

## ภาษาอังกฤษ

- Shadoian, J. (2003). *Dreams and Dead Ends: The American Gangster Film*, Oxford: Oxford University Press.
- Shafer, D. and Raney, A. (2012), *Exploring How We Enjoy Antihero Narratives*, Texas: Baylor University Press.

## สื่อออนไลน์

- ทีมข่าวไทยรัฐ (2563), “พบศพหนุ่มลักลอบยัดทำเรือวัดหนึ่ง”, สืบค้นเมื่อ 6 กุมภาพันธ์ 2564 จาก <https://www.thairath.co.th/clip/395310>
- \_\_\_\_\_. (2565), “วัยรุ่นเจ้าถิ่นยกพวกบุกใช้มีดฟันหนุ่มเมืองชล มือเกือบขาดถึงในบ้านพัก”, สืบค้นเมื่อ 31 มีนาคม 2563 จาก <https://www.thairath.co.th/news/local/east/2301822>
- ทีมข่าวผู้จัดการ (2562), “เสื้อหมัก วัยรุ่นตีกันใช้ ‘พระพุทธรูป’ ใน รพ.บางสะพานน้อย ขว้างปาจนเสียหาย ลือเป็นกลุ่มลูกผู้มีอิทธิพล”, สืบค้นเมื่อ 16 เมษายน 2563 จาก <https://mgronline.com/qol/detail/9620000037121>
- ไท เอ็นเตอร์เทนเมนต์ (2540), 2499 อันธพาลครองเมือง: นนทรี นิมิตรบุตร, สืบค้นเมื่อ 23 สิงหาคม 2563 จาก <https://www.youtube.com/watch?v=f3XcMHwPN-I>
- พระนครฟิล์ม (2548), เด็กเดน: วิโรจน์ ทองชีว, สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2563 จาก <https://www.youtube.com/watch?v=gPsxADjABl0>
- \_\_\_\_\_. (2552), ทำชน: ธนกร พงษ์สุวรรณ, สืบค้นเมื่อ 25 สิงหาคม 2563 จาก <https://www.youtube.com/watch?v=OSCcFAZuxvU>

ไฟว์สตาร์โปรดักชั่น (2539), เด็กเสเพล: นพพร วาทีน, สืบค้นเมื่อ 23 สิงหาคม 2563 จาก <https://www.youtube.com/watch?v=PVCf5M5ewh4>  
โมโนฟิล์ม (2555), มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย: อัจฉรย์ สัตโกวิท, สืบค้นเมื่อ 25 สิงหาคม 2563 จาก <https://www.youtube.com/watch?v=e8wWcnXiK3I>  
สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล (2545), โก๋หลังวัง: อัครพล อัครเศรษฐี, สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2563 จาก <https://www.youtube.com/watch?v=V2OjzUORWe4>  
\_\_\_\_\_. (2555), อันธพาล: ก้องเกียรติ โขมศิริ, สืบค้นเมื่อ 25 สิงหาคม 2563 จาก <https://www.youtube.com/watch?v=UBYhiEWGRF4>