

JOURNAL OF JOURNALISM,
Thammasat University

วารสารวิชาการ “วารสารศาสตร์”

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



วารสารศาสตร์ ฉบับ “คุณพี่เจ้าขา...คณิสสรศึกษาในทุ่งนวล”
ปีที่ 18 ฉบับที่ 3 กันยายน - ธันวาคม 2568

วารสารศาสตร์ เป็นวารสารวิชาการรายสี่เดือน ด้านวารสารศาสตร์ นิเทศศาสตร์ และสาขาวิชาอื่นที่เกี่ยวข้องกับ
แวดวงการสื่อสาร อันได้แก่ สาขาสื่อสารมวลชน สาขาโฆษณาและประชาสัมพันธ์ สาขาสื่อสารองค์กร และ
สาขาสื่อสารศึกษาในมุมมองต่างๆ ทั้งนี้ บทความวิชาการและบทความวิจัยที่ตีพิมพ์ในเล่มได้ผ่านการพิจารณา
จากผู้ทรงคุณวุฒิต่างสถาบันจำนวนอย่างน้อย 3 ท่าน วางจำหน่ายปีละ 3 ฉบับ คือ ฉบับเดือนมกราคม-เมษายน
ฉบับเดือนพฤษภาคม-สิงหาคม และฉบับเดือนกันยายน-ธันวาคม

กองบรรณาธิการ ประกอบด้วย

ที่ปรึกษา	รศ.อรรถัย ศรีสันติสุข รศ.กิตติมา สุรสนธิ	อดีตคณบดีคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ. อดีตอาจารย์คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
บรรณาธิการบริหาร	ผศ.ดร.อัจฉรา ปันทรานวงค์	คณบดีคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
บรรณาธิการเล่ม	รศ.ดร.สมสุข หินวิมาน	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
ผู้ช่วยบรรณาธิการ	ผศ.วารี ฉัตรอุดมผล	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.
กองบรรณาธิการบริหาร	รศ.ดร.พีระ จิระโสภณ รศ.ดร.สุชาดา พงศ์กิตติวิบูลย์ รศ.ดร.กุลทรัพย์ ศาสตระรุจิ	อดีตคณบดีคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณະมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา คณະนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า)
	ศ.ดร.ไพโรจน์ วิไลนุช รศ.ดร.สราวุธ อนันตชาติ รศ.ดวงพร คำคุณวัฒน์ รศ.ดร.นันทิยา ดวงกุ่มเมศ รศ.ดร.อาทิตย์ ใต้ฟ้าพล ผศ.ดร.วนาวลัย ดาดี รศ.ดร.วรัญญู ครุจิต	คณະนิเทศศาสตร์ ม.หอการค้าไทย คณະนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมแห่งเอเชีย ม.มหิดล สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมแห่งเอเชีย ม.มหิดล คณະนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณະบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์ และการสื่อสาร มนเรศวร คณະนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ (นิด้า)
	ผศ.ดร.อริชัย อรรถอุดม ผศ.ดร.ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์	คณະนิเทศศาสตร์ ม.กรุงเทพ คณະการสื่อสารมวลชน ม.เชียงใหม่

กองบรรณาธิการบริหาร มีหน้าที่กำหนดรูปแบบวารสารให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์
อำนวยการให้การจัดทำวารสารดำเนินไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ ควบคุม
ดูแลกิจกรรมการดำเนินงานให้บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่กำหนดไว้

กองบรรณาธิการจัดการ	รศ.รุจน์ โกมลบุตร รศ.ดร.นิธิดา แสงสิงแก้ว รศ.ดร.กำจร หลุยยะพงศ์ ผศ.ดร.เกศราพร ทองพุ่มพุกษา ผศ.พรณวดี ประยงค์	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.

กองบรรณาธิการจัดการ มีหน้าที่ประสานงานสถาบันและหน่วยงานภายนอกในการ
สับบทความ กำหนดรูปแบบการจัดทำบทความ ติดตามการจัดส่งบทความ ประสานงาน
ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก และพิจารณาคัดกรองบทความในเบื้องต้น

เจ้าหน้าที่กองบรรณาธิการ	น.ส.สุมล สร้อยสุมาลี น.ส.จารุณี สุขสม นายฐิติ อุทอง	คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มธ.

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เลขที่ 99 ถ.พหลโยธิน ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12121

โทรศัพท์ 0-2696-6220

อีเมล oilsumol@hotmail.com

โทรสาร 0-2696-6218

เว็บไซต์ www.jc.tu.ac.th

ปก: Ryo Yamashita <ryoyamashita.com>

ISSN: 0125-8192

ราคา: 120 บาท

Journal of Journalism, Thammasat University is an academic journal involving journalism studies, communication studies and other related fields, i.e., mass communication, advertising, public relations, new media studies. The Journal publishes every four months with three volumes per year: January-April, May-August, and September-December.

The Editorial Team includes:

The Advisory Board

Assoc. Prof. Oratai Srisantisuk	former dean, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University
Assoc. Prof. Kitima Surasonthi	former lecturer, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

Administrative Editor

Asst. Prof. Adchara Panthanuwong, Ph.D.	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

Journal Editor

Assoc. Prof. Somsuk Hinwiman, Ph.D.	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

Vice-Editor

Asst. Prof. Varee Chatudomopl	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

The Administrative Editorial Board

Assoc. Prof. Pira Chirasopone, Ph.D.	former dean, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University
Assoc. Prof. Suchada Pongkittiwiboon, Ph.D.	Faculty of Humanities and Social Science, Burapha University
Assoc. Prof. Kullatip Satararuij, Ph.D.	Graduate School of Communication Arts and Management Innovation, National Institute of Development Administration
Prof. Pairoj Wilainuch, Ph.D.	School of Communication Arts, University of the Thai Chamber of Commerce
Assoc. Prof. Saravudh Anantachart, Ph.D.	Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University
Assoc. Prof. Duangporn Kamnoonwatana	Research Institute for Languages and Cultures of Asia, Mahidol University
Assoc. Prof. Nuntiya Doungphummes, Ph.D.	Research Institute for Languages and Cultures of Asia, Mahidol University
Assoc. Prof. Tatri Taiphapoon, Ph.D.	Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University
Asst. Prof. Wanawan Doherty, Ph.D.	Faculty of Business, Economics and Communications, Naresuan University
Assoc. Prof. Warat Karuchit, Ph.D.	Graduate School of Communication Arts and Management Innovation, National Institute of Development Administration
Asst. Prof. Arishai Akraudom, Ph.D.	School of Communication Arts, Bangkok University
Asst. Prof. Kwanfa Sripraphan, Ph.D.	Faculty of Mass Communication, Chiang Mai University

The Administrative Editorial Board sets up the objectives of the Journal as well as administrates the publication procedures according to its goals.

The Managerial Editorial Board

Assoc. Prof. Ruj Komonbut	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University
Assoc. Prof. Nitida Sangsingkeo, Ph.D.	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University
Assoc. Prof. Kamjohn Louiyapong, Ph.D.	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University
Asst. Prof. Ketsaraporn Thongphumpreeaksa, Ph.D.	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University
Asst. Prof. Punwadee Prayong	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

The Managerial Editorial Board coordinates the management of Journal publication including a submission of articles, a preliminary screening of the articles, a review of the articles, production and editing of the articles, as well as a publishing of each volume of the Journal.

Editorial Staff

Sumol Soysumalee	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University
Jarunee Sooksom	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University
Thiti Uthong	Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

99 Moo 18 Phaholyothin Rd., Khlongluang, Pathumthani 12121, Thailand	
Tel: +66 (0) 2696 6215	Fax: +66 (0) 2696 6218
email: oilsumol@hotmail.com	Website: www.jc.tu.ac.th

Cover: Ryo Yamashita <ryoyamashita.com>
ISSN: 0125-8192
Price: 120 Baht

สารบัญ

บทบรรณาธิการ	6
บทความพิเศษ เกมศึกษา: การศึกษารอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมเรื่องเกม กาญจนา แก้วเทพ	11
วาทกรรมความพิการในวรรณกรรมเยาวชนไทย เกศราพร ทองพุ่มพุกษา	92
การประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุผ่านตระกูลรายการเกมโชว์ แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ พรชัย ฉันทวีเศษลักษณ์	144
แนวทางการพัฒนาการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล วิศวัธ ปัญญาวงศ์สถาพร	180
การรายงานข่าวการประท้วง: บทบาทของสื่อมวลชนไทยในการชุมนุม และความรุนแรงทางการเมือง พรราชสีมา ภูหลาบ	217
แผล ผี และความเจ็บในภาพยนตร์ ดาวคะนอง: การศึกษา 6 ตุลาในชีวิตประจำวัน ชุตติมา ประกาศวุฒิสาร	260
หวาดบู่หลัน หวันดวงเดือน: พิธีกรรมสังเวชนุสรณ์และ ระบอบแห่งภาพลักษณ์ ในสกรีนคติชนของขวัญไทยและอินโดนีเซีย วันชนะ ทองคำเภา	319

ทัศนะหรือข้อคิดเห็นในบทความที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ วารสารศาสตร์ ฉบับนี้ เป็นของผู้เขียนแต่ละท่าน มิใช่ทัศนะหรือข้อคิดเห็นของกองบรรณาธิการ หรือของคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชนมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้ประสงค์จะขอนำข้อความใดจากวารสารฉบับนี้ไปเผยแพร่จะต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียนตามกฎหมายว่าด้วยลิขสิทธิ์เสียก่อน

บทบรรณาธิการ “คุณพี่เจ้าขา...ดิฉันสื่อสารศึกษาในผุงหงส์”

จากยุคเริ่มต้นของศาสตร์สาขาวิชาสื่อสารศึกษา (communication studies) ในบริบทสังคมไทย ที่ก่อร่างขึ้นครั้งแรกเป็นหลักสูตรอนุปริญญาด้านการหนังสือพิมพ์ของคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปี พ.ศ. 2482 ตามมาด้วยการเกิดแผนกวารสารศาสตร์ขึ้นในคณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เมื่อปี พ.ศ. 2497 จนมาถึงทุกวันนี้ก็เกือบ 8 ทศวรรษ แห่งการผ่านร้อนผ่านหนาวที่สื่อสารศึกษาของไทย ซึ่งอาจจะรู้จักกันในชื่อว่า “วารสารศาสตร์” บ้าง หรือ “นิเทศศาสตร์” บ้าง ได้สะท้อนถึงการต่อสู้เพื่อสถาปนาความเป็นศาสตร์วิชาที่มีรากฐานและองค์ความรู้อันลุ่มลึกและแยกกายไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าศาสตร์แขนงอื่นๆ ที่ได้วางศิลาฤกษ์มายาวนานนับเป็นศตวรรษ

แม้จุดเริ่มต้นของสื่อสารศึกษาในเมืองไทยอาจมุ่งเน้นการพัฒนาความรู้ในสายการผลิตสื่อ และเน้นสร้างบุคลากรเพื่อป้อนเข้าสู่ตลาดวิชาชีพสื่อมวลชน แต่เมื่อกาลเวลาดำเนินไป กอปรกับ (1) การค้นคว้าบุกเบิกงานวิจัยใหม่ๆ ที่เติบโตมากขึ้น (2) การเปิดรับการผสมผสานทฤษฎีใหม่จากต่างสาขาวิชา (3) การพัฒนาเครื่องมือและวิธีวิทยาออกไปอย่างกว้างขวาง (4) การขานรับกับเทคโนโลยีสื่อที่วิวัฒนาการไปในโลกความจริง และ (5) การผลิตทั้งความรู้และบุคลากรที่พร้อมขับเคลื่อนสังคมไทยอย่างแท้จริง สื่อสารศึกษาที่ได้ผลิดอกออกผลอยู่ในหลากหลายสถาบันการศึกษาก็พร้อมจะประกาศเจตนารมณ์ว่า เราเป็นศาสตร์วิชาหนึ่งที่มีองค์ความรู้ของตนเองอย่างยืนเด่นเป็นสง่า เฉกเช่นเดียวกับคณะหรือสาขาวิชาอื่นที่ดำรงอยู่ในโลกวิชาการ

ด้วยเหตุนี้ วารสารวิชาการ วารสารศาสตร์ ฉบับชื่อธิมหรูเลิศว่า “คุณพี่เจ้าขา...ดิฉันสื่อสารศึกษาในผุงหงส์” จึงรวบรวมบทความที่นิพนธ์ขึ้นเพื่อสะท้อนความก้าวหน้าขององค์ความรู้สื่อสารศึกษา ซึ่งผู้เขียนหลายคนร่วมกันสร้างสรรค์ไว้อย่างแยกกาย รวม 7 เรื่องราวและแง่มุม

สำหรับบทความแรกนั้น วารสารวิชาการ *วารสารศาสตร์* ได้รับเกียรติจาก The Living Legend อย่าง กาญจนา แก้วเทพ ภูธรด้านสื่อสารศึกษา และนักวิจัยดีเด่นแห่งชาติปี 2548 สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและนิเทศศาสตร์ กับงานเขียนที่สำรวจทฤษฎีและมุมมองในการทำความเข้าใจเรื่อง “เกม” และด้วยการทบทวนแนวคิด “เกมศึกษา” (game studies) อย่างสุขุมลุ่มลึก แม้เกมจะเป็นสื่อที่ดำรงอยู่อย่างแนบแน่นควบคู่กับมนุษยชาติมายาวนาน หากทว่าผู้เขียนได้เผยให้เห็นว่า ข้อถกเถียงของนักสังคมศาสตร์ที่ว่า ระหว่างอำนาจของโครงสร้าง/สถาบันสังคมที่กระทำต่อปัจเจกบุคคล กับพลังของมนุษย์ในฐานะปัจเจกผู้กระทำการที่มีเจตจำนงจะเขย่าความเปลี่ยนแปลงของโครงสร้าง/สถาบันสังคมนั้น เป็นอะไรที่กำหนดอะไร หรือต่างสามารถกำหนดซึ่งกันและกันอย่างไร ได้ผลักดันให้เกมกลายเป็นวัตถุบับอันดีที่นักทฤษฎีสังคมศาสตร์ รวมถึงนักทฤษฎีสื่อสารศึกษา ร่วมกันพัฒนามุมมองอันหลากหลายชวนขบคิดต่อเกม ซึ่งมีที่มาจากวิถีประเพณีการเล่นยุคดั้งเดิม จนถึงยุคแห่งเกมผ่านสื่อและเกมออนไลน์ในโลกสมัยใหม่

กับการตั้งคำถามถึงพื้นที่สื่อสารของกลุ่มวัฒนธรรมที่ถูกรับรู้ว่าเป็น “กลุ่มเปราะบาง” นั้น บทความวิจัยอีกสามเรื่องได้เลือกตั้งโจทย์ต่อประเด็นปัญหาที่ต่างกัน เพื่อตอบคำถามว่า จริงหรือที่ “กลุ่มเปราะบาง” จะมีความหมายเท่ากับกลุ่มคนที่ “อ่อนแอ” และ “ไร้อำนาจ” ในทุกครั้งไป เริ่มจากบทความของ เกศราพร ทองพุ่มพฤษฯ ที่เลือกศึกษาสื่อหนังสือประเภทวรรณกรรมเยาวชน ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับความพิการ หรือเล่าเรื่องผ่านตัวละครหลักที่เป็นคนพิการ และพบว่า ในขณะที่วรรณกรรมเด็กกลุ่มนี้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาเพื่อตอบโต้กับความหมายเชิงลบที่ว่า ความพิการคือความผิดปกติ ความไม่สมบูรณ์ หรือทุกขเวทนาซึ่งตกทอดมาแต่กรรมเก่า ผู้ประพันธ์กลับใช้พื้นที่สื่อสารของวรรณกรรมเยาวชนเพื่อริ่สร้างความหมายใหม่ด้วยว่า คนพิการก็คือคนที่มีสิทธิเข้าถึงและเป็นเจ้าของความสุขได้ ไม่ต่างไปจากปัจเจกบุคคลทั่วไป

ตามต่อมาด้วยบทความวิจัยของ พรชัย ฉันทวิเศษลักษณ์ กับการวิเคราะห์ตัวบทของรายการเกมโชว์แสดงความสามารถ (talent contest show) ของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ ภายใต้แนวคิดหลัก (key concept) ของรายการที่เน้นสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ชมได้สัมผัสการแสดงความสามารถของผู้สูงอายุ และด้วยกลวิธีการเล่าเรื่องผ่านแก่นเรื่อง การออกแบบวิธีแข่งขัน การให้กำลังใจของพิธีกรและกรรมการ ไปจนถึงของรางวัลในเกมการแข่งขัน ภาพตัวแทนของผู้สูงวัยแบบ “ลายคราม” ได้ถูกตอกย้ำด้วยรหัสใหม่ว่า เป็นผู้แข็งแรงทั้งกาย ความคิดจิตใจ เป็นหลักพึ่งพิงของครอบครัว มีความรู้ความสามารถ และมีการกิจส่งต่อมรดกภูมิปัญญาทางสังคมไปสู่รุ่นลูกหลาน

สำหรับบทความเรื่องที่สามนั้น วิศวัส ปัญญาวงศ์สถาพร กับการแสวงหาแนวทางการพัฒนาและออกแบบเว็บไซต์สำหรับกลุ่มผู้สูงอายุและผู้พิการด้วยการใช้จุดยืนแนวคิดการสร้างสังคมคนทั้งมวล (inclusive society) นั้น แม้ด้วยข้อจำกัดทางร่างกายและช่วงวัย ผู้สูงอายุและผู้พิการก็มักจะถูกขนานนามว่าเป็น “กลุ่มเปราะบาง” ที่เผชิญหน้ากับความเหลื่อมล้ำดิจิทัล (digital divide) แต่ผู้เขียนก็อาศัยการเก็บข้อมูลที่รอบด้าน เพื่อนำมาสร้างโมเดลการออกแบบเว็บไซต์ต้นแบบ (prototype) ก่อนจะนำไปทดสอบและสร้างแคนวาสการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล ที่ผลักดันสิทธิและโอกาสของกลุ่มเปราะบางในการมีส่วนร่วมของชีวิตสาธารณะ

ในส่วนของกลุ่มบทความเรื่องสุดท้าย ได้หยิบจากการตั้งคำถามของพื้นที่การต่อสู้ทางการเมืองระดับจุลภาค (micro-politics) ในชีวิตประจำวันของกลุ่มคนชายขอบ มาสู่การสื่อสารกับภาพการต่อสู้ทางการเมืองระดับมหภาค (macro-politics) ในหลายๆ รูปแบบ เริ่มต้นจากสองบทความแรกที่น่าสนใจ ผนวกสื่อกับบริบทสังคมการเมืองของไทย พรรษาสิริ กุหลาบ กับบทความวิจัยเรื่องแรกที่วิเคราะห์บทบาทของการรายงานข่าวเหตุการณ์ชุมนุมประท้วงทางการเมืองครั้งใหญ่ๆ ของไทยในรอบปี 2535-2564 และเผยให้เห็นว่าภาพการรายงานข่าวการชุมนุมดังกล่าวมักถูกนำเสนอในฐานะที่ย้อนแย้งแบบ “เหรียญสองด้าน” โดยในเหรียญด้านหนึ่ง สื่อมวลชนบางกลุ่มก็ให้ความชอบธรรม

กับการใช้ความรุนแรงภายใต้วาทกรรมที่ว่า การชุมนุมประท้วงเป็นเหตุการณ์ที่ไม่ปกติ ส่งผลกระทบต่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยในสังคม และนำมาซึ่งความรุนแรงทางกายภาพ ในขณะที่เหรียญอีกด้านหนึ่ง สื่อมวลชนบางกลุ่มกลับรายงานข่าวที่ยืนยันว่า การชุมนุมเป็นสิทธิการสื่อสารขั้นพื้นฐานของการมีส่วนร่วมทางการเมือง และเป็นภารกิจของทุกฝ่ายที่ต้องเฝ้าระวังและตรวจสอบการใช้ความรุนแรงที่รัฐไม่พึงกระทำต่อประชาชน

ขยับจากสื่อสาระประเภทข่าวมาสู่สื่อบันเทิงอย่างภาพยนตร์ ชุดิมาประกาศุติสาร กับการตั้งคำถามอันแหลมคม ทั้งในเชิงทฤษฎีและการตีความเรื่องบาดแผลที่สะท้อนผ่านความเจ็บและผีในภาพยนตร์รางวัลระดับชาติเรื่อง *ดาวคะนอง* ด้วยการใช้นวนคิดของ Judith Butler ว่าด้วย “ความสูญเสียในความสูญเสีย” (the loss in loss) ผู้เขียนได้บรรจงชี้ให้เห็นว่า สิ่งที่ภาพยนตร์เรื่องนี้เน้นย้ำหาใช่การค้นพบความจริงทางประวัติศาสตร์ไม่ หากแต่ฉายภาพบาดแผลและความรุนแรงในอดีตผ่านการหลอนและความเจ็บที่ปกคลุมเหตุการณ์ “6 ตุลา” เอาไว้ จนบาดแผลนั้นกลายเป็นวัฏจักรที่วนเวียนหลอกหลอนอยู่ในชีวิตประจำวัน มิได้เจือจางลงเลือนไปแต่อย่างใด

และปิดท้ายกับการสื่อสารในบริบทสังคมการเมืองระดับอุษาคเนย์ ในงานเขียนของ วันชนะ ทองคำเกา ที่เมื่ออ่านแล้วอาจชวน “ชนหัวลูก” และเกิดมุมมองอันน่าสะพรึงกลัวต่อวิถีแห่งรัตติกาล ผู้เขียนได้ลงมือวิเคราะห์คติความเชื่อวิญญาณนิยมที่ปรากฏในพิธีกรรมสังเวชนุชย์ ซึ่งเล่าผ่านคติชนสยองขวัญ 2 เรื่อง คือ ละครโทรทัศน์ไทยเรื่อง *ภูษสังหาร* และภาพยนตร์อินโดนีเซียเรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ* ก่อนจะเผยให้เห็นว่า การหยิบเอาคติชนโบราณมาเล่าใหม่ได้สร้างลักษณะร่วมทางความคิดของสังคมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ที่ยอมรับการดำรงอยู่ของผีและวิญญาณในโลกสมัยใหม่ และการใช้คตินิยมดังกล่าววิพากษ์การเมืองอย่างเฉียบคม โดยมีความรู้และความทรงจำของคนต่างรุ่นหล่อเลี้ยงอยู่ด้านหลังความเร้นลับแห่งพิธีกรรมเช่นสรวงสังเวชนั้น

นับตั้งแต่การลงหลักปักฐานของศาสตร์วิชา จนผ่านเส้นทางการเดินทางมาหลายทศวรรษของวารสารศาสตร์และสื่อสารศึกษา นักวิชาการจากรุ่นสู่รุ่น

ต่างก็ได้สร้างสรรค์งานวิจัยและพัฒนาคลังความรู้เพื่อยืนยันกับประชาคมวิชาการว่า สาขาวิชาการสื่อสารได้ก่อร่างอัตลักษณ์บางอย่างที่ด้านหนึ่งก็มีตัวตนร่วมกับศาสตร์วิชาอื่น แต่ก็มีอีกด้านหนึ่งที่จะบอกกับนักสังคมศาสตร์ทั้งหลายด้วยว่าเราเองก็มีองค์ความรู้ที่สั่งสมมาอย่างโดดเด่นและแตกต่างจนเป็นเอกลักษณ์เหมือนกับที่ทุกๆ บทความในวารสารวิชาการ *วารสารศาสตร์ ฉบับเล่ม “คุณพี่เจ้าขา...ดิฉันสื่อสารศึกษาในผุงหงส์”* ชี้ชวนให้เราได้เห็นคำตอบข้อนี้ และรอคอยนักคิดนักวิจัยรุ่นใหม่ๆ ที่จะต่อยอดชุดความรู้สื่อสารศึกษาต่อไปในอนาคต

สมสุข หินวิมาน
บรรณาธิการ

บทความพิเศษ

เกมศึกษา: การศึกษารอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรม เรื่องเกม

กาญจนา แก้วเทพ¹

ส่วนที่ 1: เกริ่นนำ

1. การรับรู้คำว่า “เกม” “การเล่นเกม” แบบทั่วไป ทั้งๆ ที่คำว่า “เกม” นั้นกินความหมายครอบคลุมการเล่นหลายประเภท ทั้งเกมพื้นบ้าน รายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ หรือเกมที่ใช้ในการฝึกอบรม ฯลฯ แต่เนื่องจากมี “เกมประเภทหนึ่ง” ที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย และเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนก็คือ “เกมและการเล่นเกมออนไลน์” (ไม่เชื่อลองแอบดูผู้ที่เล่นมือถือตามป้ายรถเมล์หรือในรถไฟฟ้าใต้ดิน พนันได้ว่าอย่างน้อย 2-3 คน ใน 10 คน จะต้องกำลังเล่นเกมออนไลน์อยู่) ดังนั้น เมื่อพูดถึงเกมและการเล่นเกมในสังคมปัจจุบัน ผู้คนทั่วไปจึงตีวงแคบว่า หมายความว่า “เกมและการเล่นเกมออนไลน์” เป็นส่วนใหญ่

ผู้เขียนลองค้นหาคำว่า “เกมออนไลน์” จากเว็บไซต์ Google ก็พบว่า จากข้อมูล 5-6 ชุดที่ถูกนำเสนอมา จะอยู่ภายใต้หัวข้อเดียวกันคือ มีการให้ความหมายสั้นๆ ว่า เกมออนไลน์หมายถึง หรือคืออะไร จากนั้นก็เป็นการพรรณนาถึง “คุณและโทษของการเล่นเกมออนไลน์” อีกมากมายหลายสิบข้อ ในการพรรณนาถึงคุณและโทษของการเล่นเกมออนไลน์นี้จะมีแบบแผนเป็นไปในทิศทางเดียวกันคือ มีการเน้นหนักถึง “โทษภัยของการเล่นเกมออนไลน์” มากกว่า “ประโยชน์ที่อาจจะมี” (การพูดถึงประโยชน์นั้นคล้ายๆ เป็นข้อแก้ต่าง เนื่องจาก

* ดัดแปลงจากบทความที่นำเสนอในโครงการ “รอยต่อ-รอยแยกเชิงวัฒนธรรมของ เล่น เกม กีฬา” (2562) สนับสนุนโดย ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน)

¹ นักวิชาการด้านสื่อสารศึกษา และนักวิจัยดีเด่นแห่งชาติ ปี 2548 สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศและนิเทศศาสตร์

ได้เล่นเกมไปแล้ว) โดยเฉพาะโทษภัยที่เกิดขึ้นจาก “อาการติดเกม” “เสพติดเกมอย่างหนัก” แต่ก็ดูเหมือนจะมีการยอมรับว่า “การเล่นเกมเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับชีวิตปัจจุบัน” แม้ว่าจะเป็นสิ่งที่มีโทษมากกว่ามีคุณก็ตาม วาทกรรมการพูดถึงเกมออนไลน์ในลักษณะนี้ ทำให้การเล่นเกมออนไลน์ดูมีภาพลักษณ์เป็น “ความชั่วร้ายที่จำเป็น” (necessary evil) และมีคำตอบสำเร็จรูปเพียงคำตอบเดียวที่เป็นทางออกคือ “การเล่นเกมให้พอดี/พอสมควร”

2. สถานภาพของเกมในชีวิตมนุษย์ ในขณะที่ชีวิตมนุษย์ในปัจจุบันเป็นประจักษ์พยานว่า “เกมเป็นสิ่งที่ชีวิตเราจะขาดไม่ได้” แต่แท้จริงแล้ว ไม่ว่าจะ เป็นมนุษย์ชาติในยุคสมัยใด หรืออยู่ที่ไหน “เกมก็เป็นส่วนหนึ่งที่ชีวิตของมนุษย์ชาติจะขาดไม่ได้อยู่แล้ว” ดังประจักษ์พยานหลักฐานด้านโบราณคดีที่ยืนยันได้ว่า มนุษย์เรามีการละเล่นที่เรียกว่า “เกม/การเสี่ยงทาย” มาแต่ไหนแต่ไรแล้ว โดยที่เกมถือเป็นรูปแบบของการเล่นชนิดหนึ่งที่มีเงื่อนไขควบคุม มีจุดเริ่มต้น-มีจุดจบ มีความเสี่ยงที่จะสำเร็จและล้มเหลว ซึ่งคุณสมบัติที่กล่าวมานี้ ผังรหัสอยู่ในความหมายของคำว่า “game” ที่มาจากคำว่า “gamen” ที่แปลว่า “การล่าสัตว์”

และเนื่องจากเกมเป็นสิ่งที่เคยอยู่คู่กับมนุษยชาติมาแล้ว กำลังอยู่กับมนุษย์ในยุคปัจจุบัน และคงจะอยู่คู่กับมนุษย์รุ่นต่อไปในอนาคต ความเข้าใจต่อเรื่องเกมในแง่มุมมองเพียง “ประโยชน์และโทษ” และ “เป็นความชั่วร้ายที่จำเป็น” เท่านั้น คงจะไม่น่าเพียงพอที่จะทำให้มนุษย์เรา “อยู่กับเกมอย่างรู้จัก รู้ใจ รู้ใช้ รู้รักษา และรู้พัฒนาเกม” ต่อไปได้

3. ตำแหน่งที่ยืนของ “เกม” ในทฤษฎีสังคมศาสตร์ ในสงครามที่ยืดเยื้อยาวนานระหว่างแนวคิดด้านสังคมศาสตร์ตะวันตกที่ก่อตัวมาตั้งแต่ยุคเริ่มแรกของแวดวงวิชาการ (ประมาณศตวรรษที่ 15-16) จนถึงต้นศตวรรษที่ 20 ก็คือ สงครามในประเด็นที่ว่า ระหว่างอำนาจของโครงสร้าง/สถาบันทางสังคมที่เป็นฝ่ายกระทำต่อมนุษย์ที่เป็นปัจเจก (เป็นค่ายโครงสร้างอำนาจของสังคม) หรือในทางตรงกันข้าม เป็นพลังของปัจเจก/กลุ่มคนต่างหากที่สามารถจะเปลี่ยนแปลงโครงสร้าง/สถาบันสังคมได้ (เป็นค่ายที่เชื่อในพลังของมนุษย์นิยม) ข้อตกลงเบื้องต้นของฝ่ายใดระหว่างโครงสร้างนิยมหรือพลังอิสระของปัจเจกมนุษย์ ฝ่ายใดที่ถูกต้องมากกว่ากัน

ระหว่างทางเลือกทั้ง 2 ค่ายนี้ มีกลุ่มทฤษฎีทางเลือกที่ 3 (ซึ่งแนวคิดและทฤษฎีเรื่องเกมจะสังกัดอยู่ค่ายที่ 3 นี้) ที่อยู่ระหว่างค่ายโครงสร้างอำนาจของสังคมกับค่ายพลังอิสระของมนุษย์ เนื้อหาหลักของทฤษฎีทางเลือกที่ 3 นั้นก็คือ เมื่อหลุดจากสายโครงสร้างนิยม มนุษย์นั้นจำเป็นต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขของ**โครงสร้างสังคม**อย่างแน่นอน (ซึ่งในทฤษฎีเกม ส่วนนี้ก็คือ กฎกติกา มารยาทของเกม) แต่แม้กระนั้น มนุษย์ก็ยังมี**อิสระที่จะเลือก**ว่า จะอยู่ภายใต้เงื่อนไขนั้นในแบบไหน (ในทฤษฎีเกม ส่วนนี้ก็คือการตัดสินใจว่าจะเล่นเกมแบบไหนของผู้เล่น) ในทางกลับกัน เมื่อหลุดจากค่ายมนุษยนิยม แม้ว่ามนุษย์เราจะมีอิสระที่จะเลือก แต่ทว่าการเลือกของมนุษย์นั้นก็ต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขเสมอ

นักวิชาการที่สังกัดอยู่ค่ายทางเลือกที่สามและได้พยายามเทียบเคียงกิจกรรมทางสังคม (social action) เข้ากับเกมและการเล่นเกมมีอยู่หลายคน เช่น Johan Huizinga, George Herber Mead, Hans-Georg Gadamer, Erving Goffman, Pierre Bourdieu และ Ludwig Wittgenstein ดังตัวอย่างของนักสังคมวิทยาอย่าง Erving Goffman (1922-1982) ได้เปรียบเทียบชีวิตทางสังคมโดยใช้อุปมาอุปไมยหลายๆ แบบ เช่น สังคมเป็นเช่นโรงละคร (ที่เราต้องออกท่าออกทางเพื่อสื่อสารให้คนอื่นเข้าใจเรา) สังคมเป็นเช่นพิธีกรรม (ritual) และที่สำคัญคือ สังคมก็เป็นเช่นสนามเล่นเกม

การที่สังคมเป็นเสมือนเกมอย่างหนึ่งก็เนื่องมาจากในเกมแต่ละเกมจะต้องมีกฎเกณฑ์จำนวนหนึ่งที่ผู้เล่นจะต้องปฏิบัติตาม ซึ่งในสังคมส่วนนี้ก็คือ**ระเบียบทางสังคม (social order)** เช่น ถ้าเล่นหมากรุก ก็ต้องรู้กฎว่า หมากรุกตัวเรือจะต้องเดินอย่างไร ผิดไปจากนี้ไม่ใช่หมากรุก เป็นต้น

แต่ในอีกด้านหนึ่ง ผู้เล่นเกมก็ต้องใช้ความเข้าใจ ทักษะ และประสบการณ์ที่จะจัดระบบการเล่นของตัวเองว่า จะให้เป็นไปในแบบไหน จะต้องคิดวางแผนเชิงกลยุทธ์ จะต้องรู้ข้อมูลทั้งของเราและของฝ่ายตรงข้าม เพื่อที่จะตัดสินใจจัดการให้ได้ผลประโยชน์อย่างสูงสุด (manipulation) การดำเนินกิจกรรมทางสังคมของปัจเจกบุคคลจึงประกอบไปด้วยการขับเคลื่อน (move) การใช้กลยุทธ์และกลวิธี (strategies and tactics) การเสี่ยง การวางแผนรุก

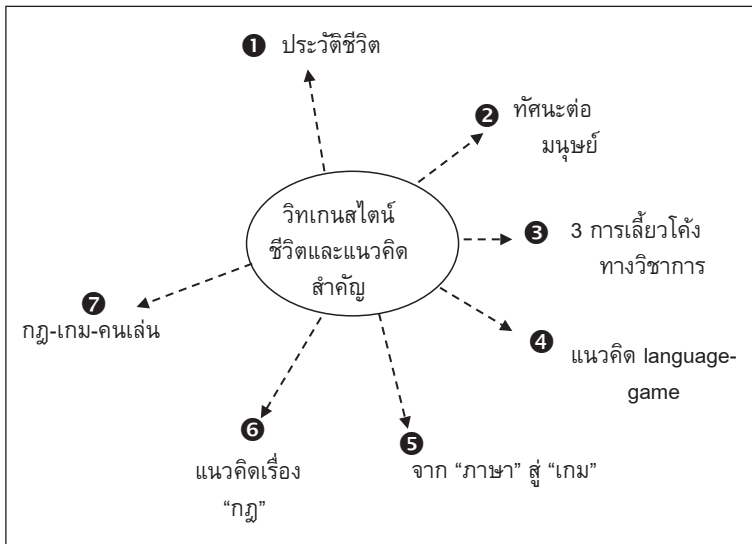
เดิมพัน ฯลฯ ไม่ว่าจะตั้งเป้าหมายเอาไว้ที่ระดับใด (ให้ได้ชัยชนะอย่างเด็ดขาด ให้เสมอตัว ให้แพ้อย่างไม่หลุดลุ่ยเกินไป) ฯลฯ

และในขณะที่นักทฤษฎีด้านสังคมศาสตร์โดยเฉพาะค่ายทางเลือกที่ 3 นี้ ได้เริ่มผนวกเอาแนวคิดเรื่อง “เกม” เข้าไปใช้ในการอธิบายปรากฏการณ์ทางสังคม ผู้เขียนจึงมีความเห็นว่า การก่อร่างสร้างทฤษฎีเกมศึกษาขึ้นมาเพื่อก้าวไปให้ไกลกว่าความเข้าใจเกมเพียงแค่มุมคุณและโทษเท่านั้น น่าจะใช้วิธีการต่อยอดก้าวต่อไปจากทฤษฎีสังคมศาสตร์ในค่ายทางเลือกที่ 3 นี้ โดยอาจจะเริ่มต้นจากประเภทของเกมออนไลน์ที่กำลังครองเมืองอยู่ในยุค digital เพื่อขยายขยายไปสู่ “บรรดาสหายเกมประเภทอื่นๆ” ไม่ว่าจะเป็นรายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ หรือ บรรดาเกมฝึกอบรมที่น่าจะเป็น “ดาวรุ่งพุ่งแรง” (rising star) ของรูปแบบการเรียนรู้ในอนาคต

ในที่นี้ ผู้เขียนจะขอยกตัวอย่างแนวคิดเรื่องเกมของนักปรัชญาภาษาศาสตร์คนสำคัญของศตวรรษที่ 20 คือ ลุดวิก วิทเจนสไตน์ (Ludwig Wittgenstein, 1898-1951) ผู้เปิดม่านการวิเคราะห์ภาษา-เกมแนวใหม่ในช่วงทศวรรษที่ 1910-1920 และมีอิทธิพลต่อนักวิชาการในกลุ่มทฤษฎีทางเลือกที่ 3 ในรุ่นต่อๆ มา

ส่วนที่ 2: ตัวอย่างนักวิชาการด้านเกมศึกษา วิท겐สไตน์: เจ้าของแนวคิด ภาษา-เกม (Language-Game)

ภาพที่ 1 แสดงแง่มุมต่างๆ ของ วิท겐สไตน์ และแนวคิดเกมศึกษา



(1) วิท겐สไตน์: ประวัติชีวิตและผลงาน

(1.1) **เขาคือใคร** ลุดวิก วิท겐สไตน์ (1889-1951) เป็นนักปรัชญาชาวออสเตรีย ซึ่งต่อมาได้โอนสัญชาติมาเป็นชาวอังกฤษในระหว่างที่เข้าเป็นอาจารย์ในมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์ เพื่อหนีปัญหาการมีเชื้อชาติยิวที่ถูกลัทธินาซีของฮิตเลอร์คุกคาม (เขาและฮิตเลอร์เกิดในช่วงเวลาใกล้ๆ กัน)

เมื่อดูจากช่วงชีวิตของเขาคือ ระหว่าง ค.ศ. 1889-1951 จะพบว่าเขามีชีวิตอยู่ระหว่างสงครามโลก ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เลวร้ายอย่างยิ่งสำหรับมนุษยชาติถึง 2 ครั้ง โดยเฉพาะผลกระทบที่เกิดขึ้นกับตัวของเขาเอง เนื่องจากการมีเชื้อสายยิวที่ถูกลัทธินาซีล่าล้างเผ่าพันธุ์ของนาซีมุ่งร้ายหมายชีวิต บริบททางสังคมเหล่านี้จะช่วยอธิบายที่มาของทศนะต่อมนุษย์ของวิท겐สไตน์ว่าก่อตัวมาได้อย่างไร

และนอกจากบริบทสังคมระดับกว้างดังกล่าวแล้ว ผลกระทบของสงครามโลกทั้ง 2 ครั้งก็ยิ่งแผ่อิทธิพลมาถึงแวดวงวิชาการที่ทำให้เกิดการเลี้ยวโค้ง (turn) ที่สำคัญๆ อย่างน้อย 3 turn คือ การเลี้ยวโค้งมาสู่มิติวัฒนธรรม (cultural turn) การเลี้ยวโค้งมาสู่ศาสตร์ด้านภาษา (linguistic turn) และการเลี้ยวโค้งมาสู่แนวคิดเรื่อง “ปฏิบัติการ” (practice turn) (ดูรายละเอียดในตอนต่อไป) ท่ามกลางการเลี้ยวโค้งทางวิชาการเหล่านี้ วิท겐สไตน์เป็นทั้งนักวิชาการที่ได้รับผลกระทบจากและก็เป็นผู้ร่วมขบวนการสร้างผลกระทบให้เกิดขึ้นกับกระแสการเลี้ยวโค้งทั้งสามในเวลาเดียวกัน

(1.2) ภูมิหลังครอบครัว วิท겐สไตน์เกิดในตระกูลที่มั่งคั่งมากเป็นอันดับสองของเวียนนาในขณะนั้น (เป็นรองจากตระกูล Rothschilds เท่านั้น) อย่างไรก็ตาม ท่ามกลางความร่ำรวยอย่างมหาศาลของครอบครัว ก็ดูเหมือนว่าครอบครัวของเขาจะมีวิกฤติอย่างมาก เพราะพี่ๆ น้องๆ ของวิท겐สไตน์ได้ฆ่าตัวตายไปถึง 3 คน ตัวเขาเองก็เคยพยายามฆ่าตัวตายเช่นเดียวกัน หลังจากมรณกรรมของบิดา เขาได้รับมรดกจำนวนมหาศาล แต่เขาก็ได้อุทิศและบริจาคให้กับองค์กรการกุศลและองค์กรสาธารณะไปเป็นส่วนใหญ่

(1.3) ภูมิหลังด้านการศึกษา เขาเริ่มต้นเข้าศึกษาระดับปริญญาตรีในสาขาวิศวกรรมเครื่องกล แต่ในเวลาต่อมา เขาก็เคลื่อนย้ายความสนใจมาศึกษาต่อปริญญาเอกในสาขาปรัชญา โดยเน้นนักเรื่องประวัติศาสตร์ของปรัชญาและปรัชญาภาษา เขาได้เป็นลูกศิษย์ของ Bertrand Russell ซึ่งสนใจหลักการแห่งคณิตศาสตร์ และมีอิทธิพลต่อแนวคิดด้านปรัชญาของวิท겐สไตน์

จากภูมิหลังที่ศึกษามาจากด้านวิศวกรรมเครื่องกล และวิท겐สไตน์ยังมีโอกาสได้ทำงานด้านการออกแบบและก่อสร้างบ้านที่พักอาศัย ดังนั้นเขาจึงประสานแนวคิดหลักๆ ด้านวิศวกรรมและด้านปรัชญาเข้ามาด้วยกัน เช่น เขาสนใจ “มิติเชิงพื้นที่ของความคิด” (ความคิดต่างๆ ของคนเราวางอยู่ตรงตำแหน่งไหน) สนใจเรื่องร่างกายและการเคลื่อนไหวใช้ร่างกายของมนุษย์ในการทำกิจกรรมต่างๆ (action) ซึ่งเป็นการเปิดประตูความสนใจเรื่อง “ร่างกาย” (body) ให้เข้ามาในแวดวงวิชาการสาขาปรัชญาและสังคมศาสตร์ในยุคต่อๆ มา

จึงเป็นการง่ายที่แนวคิดของวิท겐สไตน์จะไหลเข้ามาสู่เรื่องการ เล่น เกม และ กีฬา ซึ่งเป็นเรื่องของการใช้ร่างกายโดยพื้นฐานอยู่แล้ว

หากเราตั้งคำถามที่กำกวมทางวิชาการของวิท겐สไตน์จากกรอบ 2 กรอบ คือ กรอบ 3 การเลี้ยวโค้งทางวิชาการ กับกรอบในสาขาปรัชญา ก็จะพบตำแหน่งแห่งที่ทางวิชาการของวิท겐สไตน์ ดังนี้

(i) **จากกรอบค่ายโครงสร้างมีอำนาจ vs. มนุษย์มีพลัง** ดังที่ได้เกริ่นมาข้างต้นแล้วว่า วิท겐สไตน์นั้นสังกัดอยู่ในกลุ่มทางเลือกที่ 3 กล่าวคือเชื่อมั่นในความสัมพันธ์แบบซึ่งกันและกัน (dialectic) ระหว่างอำนาจของโครงสร้างกับพลังของมนุษย์ตัวเล็กๆ ทั้งนี้จากสภาพความเป็นจริงที่ว่า ในช่วงสงครามโลกทั้ง 2 ครั้งนั้น เป็นเวลาที่สะท้อนให้เห็นอำนาจของโครงสร้างสังคม (อาทิ สงคราม ลัทธินาซี อำนาจทหาร ฯลฯ) ที่กระทำต่อมนุษย์อย่างถึงที่สุด แต่ในอีกด้านหนึ่ง ท่ามกลางสถานการณ์ที่เลวร้ายที่สุดนี้ มนุษย์บางคนก็ยังไม่ยอมพ่ายแพ้อย่างสิ้นเชิง

วิท겐สไตน์เห็นว่า ความสัมพันธ์แบบทางเลือกที่ 3 นี้จะแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนที่สุดในกรณีของ “ภาษา” และ “การเล่นเกม” (ดูรายละเอียดต่อไป)

(ii) **จากกรอบของสาขาวิชาปรัชญา** วิท겐สไตน์ปฏิเสธปรัชญาแบบอภิปรัชญา (metaphysics) แต่สนใจปรัชญาที่ **ประชาชนใช้กันอยู่จริง ๆ ในชีวิตประจำวัน** ดังที่ปรากฏอย่างชัดเจนในการใช้ภาษา (ในทัศนะของวิท겐สไตน์ การเล่นเกม-กีฬา ก็เป็นรูปแบบหนึ่งของภาษา) ปรัชญาของเขาจึงมีชื่อเรียกว่า “philosophy of ordinary language” วิท겐สไตน์เสนอว่า “ชีวิตและปรัชญาเปรียบเสมือนด้านหน้าและด้านหลังของกระดาษแผ่นเดียวกัน จึงไม่อาจแยกกันได้” และถือได้ว่า เขาเป็นผู้บุกเบิกปรัชญาที่ชื่อว่า “ปรัชญาเชิงวิเคราะห์” (analytical philosophy) และใช้เทคนิค “การวิเคราะห์” เป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษาประเด็นต่างๆ

(1.4) **ชีวิตการทำงานและผลงาน** จากจุดยืนที่ว่า “ชีวิตปกติธรรมดาและปรัชญาเป็นเรื่องเดียวกันนั้น” วิท겐สไตน์ก็ได้พิสูจน์จุดยืนดังกล่าวด้วยชีวิตของเขาเอง ก่อนที่ผันตัวเองมาเป็นนักวิชาการ-อาจารย์ในมหาวิทยาลัยเคมบริดจ์นั้น

วิท겐สไตน์เคยทำงานเป็นครูในโรงเรียนประถมศึกษา เคยเป็นเจ้าหน้าที่บริการ
เดินหนังสือในโรงพยาบาล ฯลฯ ซึ่งเป็นงานของคนธรรมดาทั่วไป แม้ในช่วงชีวิต
ที่เขาเริ่มชื่อเสียงแล้วในฐานะนักวิชาการที่โด่งดัง วิท겐สไตน์ก็ยังแอบไปทำงาน
เป็นคนทำสวนให้กับวัดและโบสถ์อยู่เป็นประจำ ผู้เขียนเข้าใจว่า ประสบการณ์
การใช้ชีวิตแบบคนธรรมดาดังกล่าวนี้ สอดคล้องกับจุดยืนทางปรัชญา “ภาษา
ในชีวิตประจำวัน” ของเขา และก็คงเป็นวัตถุดิบสำคัญสำหรับการคิดไตร่ตรอง
ทางวิชาการอีกด้วย

สำหรับผลงานสำคัญของวิท겐สไตน์มีอยู่ 2 ชิ้น ชิ้นแรก คือ
Tractatus ที่มีเนื้อหาอธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง “ภาษา” กับ “โลกที่เป็นจริง”
โดยในการศึกษาภาษานั้น วิท겐สไตน์ได้ผนวกมิติวัฒนธรรม (คำศัพท์ของ
วิท겐สไตน์คือ “life-form”) เข้ามาในการศึกษาภาษา และในการศึกษาภาษา
นั้น วิท겐สไตน์ได้แสดงให้เห็น “ข้อจำกัดของภาษา” ที่มีความหมายอย่างจำกัด
จึงทำให้มีประสบการณ์บางอย่างไม่สามารถจะอธิบายได้ด้วยภาษา (คนไทยรู้จักดี
ในสำนวน “พูดไม่ออก ได้แต่กรอกหน้า”)

ส่วนผลงานชิ้นที่สองที่สร้างชื่อเสียงให้กับวิท겐สไตน์อย่างมากคือ
Philosophical Investigation (1953) ที่ตีพิมพ์หลังจากวิท겐สไตน์เสียชีวิต
ไปแล้ว 3 ปี แนวคิดหลักในหนังสือเล่มนี้คือ การตั้งคำถามว่ามนุษย์เราเข้าใจกฎ
กติกา/ระเบียบต่างๆ ของสังคมได้อย่างไร และคำตอบก็คือ เราเข้าใจโดยผ่าน
“การใช้ภาษา” (use of language) คำว่า “การใช้ภาษา” นี้ หมายรวมถึงเวลา
เราเล่นเกมซึ่งก็เป็นภาษารูปแบบหนึ่งด้วย

และในหนังสือ *Philosophical Investigation* นี้ มีแนวคิดหลักๆ
ของวิท겐สไตน์อยู่ 3 แนวคิด คือ (1) language-game (2) family-resemblance
(3) seeing as... โดยเฉพาะในที่นี้ เราจะให้ความสนใจเป็นพิเศษกับแนวคิดแรก
คือ “ภาษา-เกม” Gunter Gebauer (2017) วิเคราะห์ว่า วิท겐สไตน์น่าจะได้นำ
แรงบันดาลใจมาจากการอ่านงานของ Karl Marx ที่เขียนถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่าง
การผลิต-การบริโภคสินค้า ซึ่งเป็นการมองจากปลายทั้ง 2 ด้าน คือ จากผู้ผลิต
ที่เป็นต้นทาง และผู้บริโภคที่เป็นปลายทาง ดังนั้น เมื่อนำมาใช้ศึกษา “ภาษา

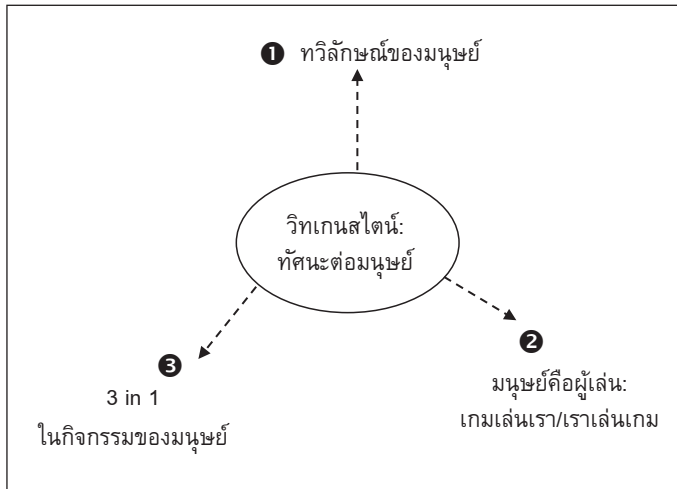
และเกม” จึงต้องมองทั้งต้นทางและปลายทางคือ ศึกษาทั้งผู้สร้างภาษา/ผู้สร้างเกม และที่สำคัญคือการศึกษาผู้ใช้ภาษา/ผู้เล่นเกม (จากทัศนะดังกล่าวนี้ สำนักวัฒนธรรมศึกษาได้มาพัฒนาต่อโดยเฉพาะในเรื่อง “การศึกษาความหมาย” ที่ต้องศึกษาทั้งขั้นตอนของการใส่รหัสและการถอดรหัส)

จากแนวคิดหลักๆ ในหนังสือ *Philosophical Investigation* นี้ ส่งอิทธิพลต่อนักวิชาการทั้งที่อยู่ในรุ่นเดียวกัน เช่น กลุ่มนักภาษาศาสตร์ speech act (การกระทำของภาษา) และรุ่นต่อๆ มา เช่น Jurgen Habermas และ Pierre Bourdieu

(2) ทัศนะต่อมนุษย์

ในการทำความเข้าใจกับจุดยืนทางวิชาการของนักคิดคนใดคนหนึ่งนั้น จะมีคำถามหลักๆ ที่ใช้ทดสอบค้นหาจุดยืนของนักคิดคนนั้นๆ เช่น คำถามที่ว่า ทัศนะต่อมนุษย์ ทัศนะต่อสังคม ทัศนะต่อชีวิตของนักคิดคนนั้นเป็นอย่างไร เป็นต้น ในที่นี้ เนื่องจากการศึกษาเรื่องเกมและการเล่นเกมจะต้องมีมนุษย์เข้าไปเกี่ยวข้องด้วยอย่างน้อยก็ใน 2 สถานะ คือ ในฐานะนักสร้างเกม/นักออกแบบรายการเกมโชว์ และในฐานะนักเล่นเกม/คนดูรายการเกมโชว์ เราจึงจะค้นหาว่า วิท겐สไตน์มีทัศนะต่อมนุษย์อย่างไร

ภาพที่ 2 ทิศต่อมนุษย์ในมุมมองของวิทเคนสไตน์



จากภาพที่ 2 ทิศต่อมนุษย์ในมุมมองของวิทเคนสไตน์มี 3 ด้าน คือ

(2.1) ทวิลักษณ์ของมนุษย์ จากพิกัดทางวิชาการที่อยู่ในกลุ่มทางเลือกที่ 3 ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว วิทเคนสไตน์จึงมองว่า มนุษย์เรานั้นมีลักษณะทวิลักษณ์สองด้าน ในด้านหนึ่งมนุษย์เรามีทั้ง “เงื่อนไขบีบรัด” ที่เป็นความจำเป็นจากด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นความจำเป็นทางร่างกาย (ต้องการอาหาร อากาศ การพักผ่อน ฯลฯ) ความจำเป็นของครอบครัว ความจำเป็นด้านสังคม ฯลฯ แต่ในอีกด้านหนึ่ง มนุษย์เราก็มีศักยภาพที่จะเป็น “อิสระจากความจำเป็นเหล่านั้น” ได้ด้วย

จากการมองมนุษย์ในแบบทั้งสองด้านนี้ เมื่อวิเคราะห์เรื่องเกม/ภาษาที่ต้องมีกฎ/กติกา/ไวยากรณ์เป็นองค์ประกอบที่เป็นหัวใจ วิทเคนสไตน์จึงเปลี่ยนถ้อยคำที่ใช้ในการอธิบาย จากคำว่า “การใช้กฎ” (use of rule) เขาเริ่มใช้คำว่า “ปฏิบัติการ” (practice) (ซึ่งเป็น 1 ใน 3 ของการเลี้ยวโค้งทางวิชาการในช่วงเวลานั้น) ที่สะท้อนให้เห็นความเชื่อที่มีต่อมนุษย์ของเขา และที่น่าสนใจอย่างยิ่งก็คือ ความเชื่อมั่นในทวิลักษณ์ของมนุษย์นี้เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่มนุษย์จำนวนมากกำลังพ่ายแพ้ต่อกฎเหล็กของลัทธินาซีอย่างแทบจะหมดรูป

(2.2) **มนุษย์คือผู้เล่นเกม: เกมเล่นเรา และเราเล่นเกม** เนื่องจาก วิทเคนสไตน์ใช้อุปมาอุปไมยการเปรียบเทียบ “มนุษย์และสังคม” เทียบเคียงกับ “เกมและการเล่นเกม” ดังนั้น เขาจึงมองมนุษย์ในฐานะ “ผู้เล่นเกม” ส่วนโครงสร้าง และระเบียบทางสังคมนั้นก็เปรียบเสมือน “กฎ/กติกามารยาท”

เมื่อวิทเคนสไตน์กล่าวว่า มนุษย์เราคือผู้เล่นเกมนั้น ก็มีนัยตามมา 2-3 ประการ คือ

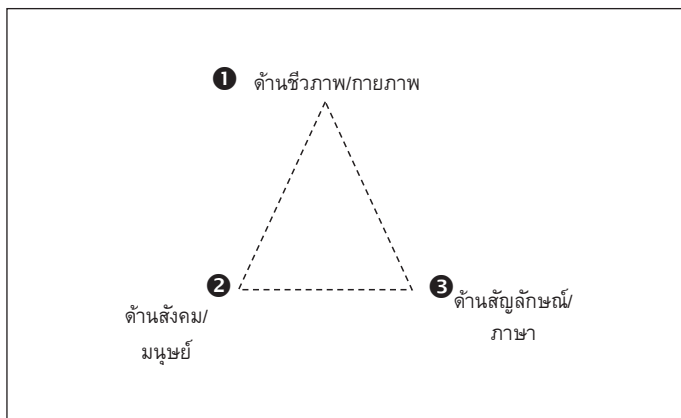
ประการแรก มนุษย์กับการเล่นเกม นั้นเป็นความสัมพันธ์แบบซึ่งกัน และกัน กล่าวคือ ในบางช่วงขณะ บางสถานที่ กับบางคน “เกมจะเล่นเรา” และ ในบางช่วงขณะ บางสถานที่ กับบางคน บางสถานที่ “เราจะเล่นเกม”

ประการที่สอง ถ้ามนุษย์จะเรียกตัวเองว่า “เป็นผู้เล่น” ข้อตกลงแรก ก็คือ มนุษย์จะต้อง “เข้าร่วม” ในกระบวนการนั้น คนเล่นเกมจะต้อง **เข้าไปอยู่ในเกม** ดังที่สาริตอยู่ในภาพยนตร์เรื่อง *Jumanji* ที่ผู้เล่นจะต้องเข้าไปอยู่ในกฎ/กติกา/การให้รางวัล-การลงโทษของเกมนั้น (ชีวิตของสังคมก็เช่นเดียวกัน) หากทว่า ด้วยศักยภาพและขีดความสามารถของมนุษย์ นอกจากเราจะ “เข้าไปอยู่ในเกม” แล้ว มนุษย์ก็ยังสามารถ “ที่จะรักษาระยะห่าง” จากเกมได้ด้วย ตัวอย่างของ กิจกรรมซึ่งแสดงศักยภาพที่จะรักษาระยะห่างจากเกมของมนุษย์ที่วิทเคนสไตน์ ยกมาก็คือ **การสังเกตและการพรรณนาเกม** (ทัศนะดังกล่าวนี้คล้ายคลึงกับ แนวคิดของพุทธศาสนาที่ระบุว่า มนุษย์เรามีความสัมพันธ์กับคนอื่น/กลุ่ม/สังคม/โลกได้ 3 รูปแบบคือ อยู่กับโลกและเป็นเหมือนโลก หนีจากโลกและไม่เป็นเหมือนโลก และอยู่กับโลกแต่อยู่เหนือโลก/ไม่เป็นเหมือนโลก)

ประการที่สาม ในการเล่นเกมแห่งชีวิต เกมแห่งสังคม เกมแห่งโลกนั้น วิทเคนสไตน์มีความเชื่อว่า ในการดำเนินชีวิตประจำวัน มนุษย์ผู้เล่นจะมีชุดความรู้ ที่หลากหลายและซับซ้อนที่ทำให้ผู้เล่นรู้ว่า “เราจะไปต่อได้อย่างไร” แม้แต่ในช่วงเวลา ที่เรากำลังตกต่ำอย่างที่สุด เรากำลังตกเป็นรองอย่างที่สุดในเกมนั้น (ดังเช่นใน บรรยายาของสงครามโลกและลัทธินาซีเรืองอำนาจ) แต่มนุษย์ก็ยังมี “หนทางไป” อยู่เสมอ (คล้ายๆ แนวคิด “life will find the way”)

(2.3) **Three in One ในกิจกรรมของมนุษย์** วิทเคนสไตน์เสนอว่า เมื่อมนุษย์เริ่มกิจกรรมการเล่นเกม (หรือเริ่มทำกิจกรรมทางสังคม-social activities) จะมีมิติ 3 ด้านเกิดขึ้นพร้อมๆ กันแบบ 3 in 1 คือ

ภาพที่ 3 Three in One ในกิจกรรมของมนุษย์



มิติที่ 1 มิติด้านกายภาพ/ชีวภาพ (Biological Dimension) เป็นมิติที่ร่างกายต้องติดต่อกับโลกภายนอก ไม่ว่าจะเป็นการเข้านั่งโต๊ะเล่นเกมคอมพิวเตอร์ หรือเดินเข้าไปในร้านกาแฟก็ตาม

มิติที่ 2 มิติด้านสังคมแบบมนุษย์ (Human Activities) เป็นมิติที่เราต้องอยู่ร่วมกับเพื่อนมนุษย์คนอื่นๆ ที่วิทเคนสไตน์เรียกว่า เป็น pragmatic dimension เช่น เราต้องรู้ว่าในร้านเล่นเกมต้องปฏิบัติตัวอย่างไร เป็นต้น

มิติที่ 3 มิติความสามารถที่จะใช้ภาษาของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นภาษาพูดหรือภาษาท่าทาง (symbolic dimension) เช่น เราต้องพูดกับคนขายกาแฟอย่างไร เป็นต้น

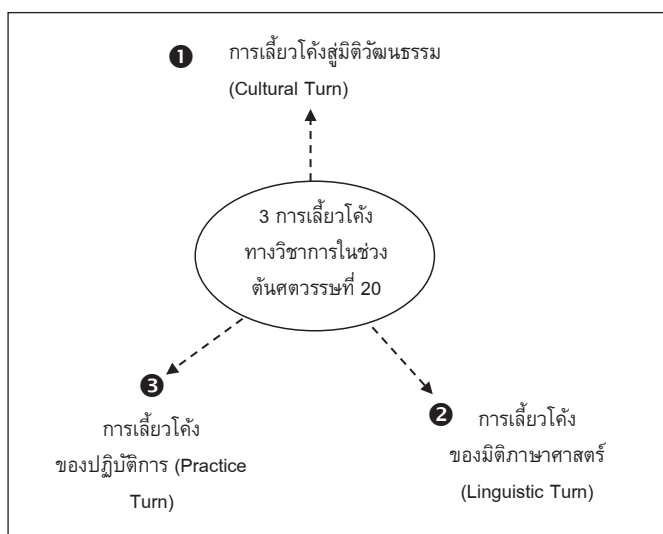
ในการวิเคราะห์กิจกรรมการเล่นเกมที่ต่างๆ ในชีวิตประจำวัน วิทเคนสไตน์จะดูการทำงานประสานกันแบบ 3 in 1 ของมิติทั้ง 3 นี้ ตัวอย่างกิจกรรมที่เขา ยกมาวิเคราะห์ได้แก่ “เทคนิคที่จะทำตามกฎเกณฑ์” (เช่น เวลาที่คนขับรถมอเตอร์ไซด์แมสเซนเจอร์ต่อรองกับตำรวจเมื่อเขาถูกจับ) “ความเข้าใจภาพของ

ภาษา” (เช่น การฟังเพื่อนๆ เล่าความน่ากินของส้มตำที่ได้ไปกินมา ทำให้เราเห็นภาพ) และโดยเฉพาะ “ภาษาแห่งความรู้สึก” (ที่จะพบได้มากในการพากย์รายการกีฬาทางโทรทัศน์)

(3) 3 เลี้ยวโค้งทางวิชาการในช่วงต้นศตวรรษที่ 20

ดังได้เกริ่นมาแล้วในข้างต้นว่า ช่วงชีวิตของวิทเกนสไตน์นั้นอยู่ในช่วงเวลาที่เกิดการเปลี่ยนแปลงแบบเลี้ยวโค้งหักศอกในแวดวงวิชาการ ที่ภาษาอังกฤษเรียกว่า academic turn ซึ่งการเลี้ยวโค้งทางวิชาการดังกล่าวย่อมส่งผลต่อวิทเกนสไตน์ และในเวลาเดียวกัน วิทเกนสไตน์ก็เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เกิดการขับเคลื่อนการเลี้ยวโค้งดังกล่าว เราจึงจะตามมาดูรายละเอียดของการเลี้ยวโค้งทั้ง 3 ด้าน ซึ่งส่งผลต่อการศึกษาเรื่องการเล่น-เกม-กีฬา ด้วยเช่นกัน

ภาพที่ 4 3 การเลี้ยวโค้งทางวิชาการในช่วงต้นศตวรรษที่ 20



(3.1) การเลี้ยวโค้งสู่มิติวัฒนธรรม (Cultural Turn)

(3.1.1) บริบทช่วงสงครามโลก นับตั้งแต่แควงวิชาการตะวันตกได้สถาปนาตัวเองขึ้นมาจนถึงช่วงก่อนสงครามโลกครั้งที่ 1 นั้น ความสนใจกระแสหลักของนักวิชาการส่วนใหญ่จะมุ่งไปที่ด้านเศรษฐกิจและการเมือง เช่น รูปแบบการทำมาหากิน การปกครองของรัฐ (แม้แต่สายเศรษฐศาสตร์การเมืองก็ไม่ยกเว้น) โดยถูกรับรู้ว่าเป็น “สายแข็งทางวิชาการ” ส่วนมิติด้านวัฒนธรรมนั้นจะถูกรับรู้ว่าเป็นประเด็นเบาๆ (soft science) และถูกขีดวงเอาไว้เฉพาะภายในขอบเขตของวิชามานุษยวิทยาเท่านั้น

อย่างไรก็ตาม สภาพความเป็นจริงบางประการก็ทำให้แควงวิชาการต้องมีการพลิกตัวกันครั้งใหญ่ สภาพความเป็นจริงแรกก็คือ ความสำเร็จของฮิตเลอร์และนาซีที่สามารถใช้เครื่องมือทางวัฒนธรรม ไม่ว่าจะเป็นผลงานของสื่อมวลชนประเภทต่างๆ การโฆษณาชวนเชื่อ ประเด็นเชื้อชาติ ฯลฯ ให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างเหลือเชื่อ ส่งผลให้นักวิชาการส่วนใหญ่เริ่มตระหนักว่า “จะมองข้ามความสำคัญของมิติทางวัฒนธรรมอีกต่อไปไม่ได้แล้ว” ผนวกกับข้อเท็จจริงที่ว่าหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 มีประเทศที่ปลดปล่อยตนเองจากลัทธิอาณานิคมจำนวนมาก และประเทศเหล่านี้ได้ตระหนักว่า สิ่งที่ตนเองสูญเสียไปในระหว่างตกเป็นอาณานิคมนั้นก็คือ บรรดาภาษา วิถีชีวิต ประเพณี ความเชื่อ และคุณค่าต่างๆ นั่นเอง กระแสการฟื้นฟูวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ศักดิ์ศรีของชาติจึงเริ่มต้นขึ้น นี่จึงเป็นที่มาของ “การเลี้ยวโค้งมาสู่มิติวัฒนธรรม” ที่เกิดขึ้นในแควงวิชาการ

(3.1.2) ความหมายของคำว่า “วัฒนธรรม” ในการหวนกลับคืนมาให้ความสนใจแก่มิติด้านวัฒนธรรมนี้ วิทเกนสไตน์ก็ได้ปรับเปลี่ยนความหมายของวัฒนธรรมให้เป็นแบบใหม่ไปด้วย จากเดิมที่วัฒนธรรมมักจะหมายถึงการพรรณนาประเพณี ธรรมเนียม ค่านิยมของชนกลุ่มต่างๆ แต่เนื่องจากวิทเกนสไตน์สนใจปรัชญาแห่งภาษาที่อยู่ในชีวิตประจำวัน เขาจึงเริ่มใช้ความหมายของคำว่า “วัฒนธรรม” ว่า หมายถึง “ระบบแห่งความหมายที่ใช้ร่วมกันในสังคม” (system of signification) (อันเป็นความหมายเดียวกับที่นักมานุษยวิทยา เช่น Clifford

Geertz ใช้อยู่) และเขาได้เพิ่มเติม “มิติวัฒนธรรม” ในความหมายนี้ เข้ามาในการศึกษาเรื่องภาษาของเขา

(3.1.3) การเรียนรู้ความหมายของภาษาและวัฒนธรรม

วิทเคนสไตน์ดำเนินรอยตาม Saint Augustine นักเทววิทยาคนสำคัญของ คริสต์ศาสนาในศตวรรษที่ 9 ในการตั้งโจทย์การค้นคว้าว่า คนเราเรียนรู้ “ความหมาย” ในครั้งแรกๆ ตอนที่เรายังเป็นเด็กเล็กๆ ได้อย่างไร วิทเคนสไตน์ ใช้คำตอบที่คล้ายคลึงกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Albert Bandura ที่ว่า มนุษย์เราเรียนรู้สิ่งต่างๆ รอบตัว รวมทั้งเรียนรู้กฎระเบียบของสังคม ด้วยรูปแบบกิจกรรมหลัก คือ การสังเกต (act of observation) และแน่นอนว่า เริ่มต้นจากการเรียนรู้ด้วยการสังเกตและต่อมาก็เลียนแบบ (imitation) แต่ทว่า การเลียนแบบในครั้งแรกๆ นั้น ก็คงเป็น “การเลียนแบบที่ปราศจากความหมาย” เช่น การยกมือทำท่าบ้าย-บ้าย ส่งจูบ ฯลฯ โดยยังไม่เข้าใจความหมายว่า “หมายความว่าอะไร” (ปัจจุบัน Jean Piaget ได้สานต่อแนวคิดเรื่องกระบวนการ เรียนรู้ในระดับรูปธรรมและนามธรรมนี้อย่างเป็นระบบชัดเจน) ในลำดับต่อมา เด็กๆ จึงจะเรียน “ความหมาย” (meaning) ที่อยู่ข้างหลังกิจกรรมต่างๆ ได้ เช่น ถ้าแม่ทำมือจุกที่ปาก “หมายความว่า/แปลว่า” “ห้ามพูด” เป็นต้น

วิทเคนสไตน์สรุปว่า เนื่องจากมนุษย์มีมิติที่ 3 ของกิจกรรมแบบ มนุษย์ คือมนุษย์เป็นสัตว์โลกที่รู้จักใช้สัญลักษณ์ มีความสามารถที่จะคิด (ทบทวน/ไตร่ตรอง) ทำให้มนุษย์สามารถเรียนรู้ “ความหมายของภาษาและ วัฒนธรรม” ได้ อย่างไรก็ตาม กระบวนการเรียนรู้ความหมายนี้ก็มีได้เกิดขึ้นแบบ “ม้วนเดียวจบ” แต่จะค่อยๆ เปลี่ยนแปลงสั่งสมไปที่ละเล็กทีละน้อย นักศึกษา เกมประเภทต่างๆ อาจจะสนใจศึกษาว่า เด็กๆ ได้เรียนรู้ความหมายของเกม ประเภทต่างๆ ได้อย่างไร มีพัฒนาการเปลี่ยนแปลงความเข้าใจความหมายของ เกมได้อย่างไร ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ เกมฝึกอบรม ซึ่งในระยะเริ่มแรก ผู้เล่นจะ เข้าใจความหมายเพียงว่า “เล่นเพื่อสนุกๆ เท่านั้น” บางคนก็ตีความหมายว่า “เสีย เวลาที่จะมาเล่นในการประชุม” เป็นต้น

(3.1.4) วิธีการศึกษา “วัฒนธรรม/ภาษา/เกม” วิทเจนสไตน์
นำเสนอวิธีการศึกษาวัฒนธรรม ภาษา และเกมที่เป็นแนวทางใหม่ในขณะนั้น ซึ่ง
กระแสหลักของวิธีการศึกษาทางสังคมศาสตร์มักจะเน้น “การศึกษาจากมุมมอง
ของคนนอก” (outsider's view) เพื่อขบขันเรื่อง “ความเป็นกลางทางวิชาการ”
วิทเจนสไตน์กลับเห็นว่า ในการศึกษาภาษา-วัฒนธรรม-เกม ผู้ศึกษาไม่สามารถ
จะใช้วิธีการสังเกตแบบ “คนนอก” (outsider's view) ได้ หากแต่จะต้อง “เข้าไป
มีส่วนร่วมกับกลุ่มที่กำลังศึกษา” (as participants)

ตัวอย่างรูปแบบของการเข้าไปมีส่วนร่วมกับชุมชนที่เรากำลังจะ
ศึกษาเช่นเรื่องการเล่นเกมออนไลน์ ได้แก่

- มีการแลกเปลี่ยนอย่างเท่าเทียม (active interchange)
ระหว่างผู้ศึกษากับชุมชนคนเล่นเกม

- เข้าไปร่วมเล่นในเกมที่ออกแบบมาเพื่อการทดลองศึกษา
- เข้าร่วมเล่นอย่างรู้ตัวว่า กำลังทำการศึกษาอยู่ (critical participation) ที่จะทำให้มี “ระยะห่าง” ในฐานะ “นักวิจัย” แต่ “ไม่ใช่เป็นผู้เล่น
แบบกลุ่มตัวอย่าง” ไปด้วยเลย กล่าวคือ ผู้ศึกษาจะต้องเป็น “พวกลูกครึ่ง” ที่
ครึ่งหนึ่งเป็นนักวิจัย อีกครึ่งหนึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่าง

กล่าวโดยสรุป วิทเจนสไตน์เห็นว่า วิธีการศึกษาเรื่องเกมและการ
เล่นนั้น จะศึกษาจากเอกสารเท่านั้นไม่ได้ จะวิเคราะห์แต่ “โครงสร้าง” เท่านั้น
ไม่ได้ หากแต่จะต้องรอดูจาก “ปรากฏการณ์ของการเล่นจริงๆ” (phenomena)
ต้องดูการลงมือปฏิบัติการจริงๆ ของผู้เล่น (playing practice) ไม่ใช่การให้
สัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างเท่านั้น และนอกจากนั้น ผู้ศึกษายังต้องเข้าร่วมลงมือ
เล่นเกมด้วย เพราะการเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่ใช้สมองทั้งสองซีก คือซีกขวาและ
ซีกซ้าย ใช้ทั้งด้านเหตุผล-ความเข้าใจและอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งมีติหลังนี้ต้องใช้
วิธีการศึกษาแบบ “ต้องรักเอง เจ็บเอง” เพราะ “ไม่เจ็บอย่างฉนั้นใครจะเข้าใจ”
แต่ในเวลาเดียวกัน ผู้ศึกษาก็ต้อง “รักษาระยะห่าง” ดังที่กล่าวมาข้างต้น เพื่อ
ป้องกันไม่ให้ตนเองแปลงร่างจาก “นักวิจัย” ไปเป็น “กลุ่มตัวอย่าง” เสียเอง

(3.2) การเลี้ยวโค้งของมติภาษาศาสตร์ (Linguistic Turn) ผลจากการใช้การสื่อสารเพื่อโน้มน้าวใจอย่างได้ผลที่เกินคาดคิดของอิตเลอร์ ทำให้แวดวงวิชาการต้องหวนกลับมาให้ความสนใจกับเรื่องการสื่อสารและเรื่องภาษาที่ “เป็นอะไรมากกว่าที่เคยเข้าใจกันมา” และในการหวนกลับมาพิจารณามติด้านภาษาศาสตร์อีกครั้งหนึ่งในการเลี้ยวโค้งครั้งนี้ วิท겐สไตน์ที่สนใจ “ปรัชญาแห่งภาษาปกติธรรมดาในชีวิต” ก็ได้นำเสนอมุมมองใหม่ๆ (ใหม่ในขณะนั้นคือช่วงทศวรรษที่ 1950) รวม 4 ประการ ดังนี้

(3.2.1) สิ่งที่เราเรียกว่า “ความหมาย” (Meaning) ไม่ได้อยู่ในพจนานุกรมหรือไวยากรณ์ แต่เดิมเมื่อพูดถึงความหมายของ “คำคำหนึ่ง” นักภาษาศาสตร์มักจะอ้างอิงไปถึงความหมายที่อยู่ในพจนานุกรมหรืออยู่ในหลักไวยากรณ์ แต่ทว่าในหนังสือ *Philosophical Investigation* (1953) วิท겐สไตน์ได้นำเสนอแนวคิดใหม่ว่า ความหมายของภาษา ไม่ว่าจะเป็นถ้อยคำวลี หรือประโยคหนึ่ง มิได้อยู่ในพจนานุกรมหรือไวยากรณ์ หากทว่าอยู่ใน “บริบทของการใช้จริง” (actual use) ซึ่งความหมายที่ใช้งานจริงนี้อาจจะแตกต่างหรืออาจจะมีหมายถึงชั้นมีความหมายที่ตรงกันข้ามกับความหมายในพจนานุกรมเสียก็ได้

ตัวอย่างเช่น ความหมายของคำว่า “ก็ได้” ที่ปรากฏขึ้นในการสนทนาในบริบทต่างๆ ความหมายของคำว่า “ก็ได้” อาจจะมีหลายอย่างตั้งแต่ “เห็นพ้อง ตกลง รับปากว่าทำได้ จำใจจำยอม” ไปจนกระทั่งหมายถึง “การทำทลายความแค้นใจ น้อยใจ ไม่เห็นด้วย” เป็นต้น (โดยในภายหลัง Roland Barthes ได้มาต่อกลาโลงในเรื่องความหมายตามพจนานุกรม/ไวยากรณ์ว่า เป็น denotative meaning ส่วนความหมายที่เกิดขึ้นในบริบทของการใช้งานจริงก็คือ connotative meaning นั่นเอง)

และเนื่องจากความหมายของภาษาฝังรหัสอยู่ในบริบทการใช้งานจริง การศึกษาภาษาจึงต้องศึกษาจากบริบทที่มีการใช้ภาษานั้นเสมอ

(3.2.2) ภาษาเป็นเรื่องเชิงสังคม/เป็นการเล่นเกมส์ วิท겐สไตน์สานต่อแนวคิดจาก Saint Augustine ที่ว่า การเรียนรู้และการใช้ภาษาของมนุษย์จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมนุษย์ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นๆ ในสังคมเท่านั้น

ดังนั้น หากมีมนุษย์ที่ไม่เคยมีความสัมพันธ์กับมนุษย์คนอื่นๆ เลยตลอดทั้งชีวิต เขาก็จะไม่มีโอกาสเรียนรู้ภาษาเลย นี่คือมิติเชิงสังคมของภาษา (ดังตัวอย่างของ เมาคลีที่อยู่กับหมาป่า จึงพูดภาษามนุษย์ไม่ได้)

และวิทเคนสไตน์ได้ต่อยอดแนวคิดดังกล่าวว่า และรูปแบบ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ในการเรียนรู้และการใช้ภาษานั้น ก็คือ **รูปแบบของการเล่นเกม** วิทเคนสไตน์สร้างแนวคิดเรื่อง language-game (ภาษา-เกม) ขึ้นมา language-game หมายถึง “ภาษาที่เราใช้งานจริงๆ” (actual use) ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น ภาษาแบบนี้จะมีลักษณะเหมือน “เกม” คือต้องมี “กฎ” (rule) เป็นองค์ประกอบหัวใจสำคัญ (เราจะกล่าวถึงหน้าที่ของวิทเคนสไตน์ต่อเรื่องของ “กฎ” ในตอนต่อไป)

วิทเคนสไตน์เสนอว่า การที่เราใช้ภาษาหรือเล่นเกมโดยทำตาม กฎนั้น ก็เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย (ในภาษาเกมคือ เพื่อทำภารกิจให้สำเร็จ) ด้วย การใช้ภาษาในรูปแบบต่างๆ ดังนั้น เมื่อเรากำลังเล่นเกมการใช้ภาษา ก็จะมี รูปแบบภาษาหลายๆ แบบ (เหมือนเกมหลายๆ ประเภทให้เราเลือกเล่น มีตัวละคร มีอาวุธให้เลือกใช้) ให้เราเลือกเล่น เช่น เพื่อท้าทาย เพื่อขอร้อง เพื่อออกคำสั่ง เพื่อทวงหนี้ เพื่อติดตามผล เพื่อประท้วง ฯลฯ

(3.2.3) การเรียนรู้ภาษา/การเรียนรู้เกม ไม่ได้เกิดจาก “การกระทำทางความคิด” (mental acts) หากแต่เกิดจาก “การลงมือทำจริง” (practical acts) เช่น ถ้าจะเรียนรู้ “รสชาติของความเปรี้ยว” ก็มีแต่ต้องหยิบเอา “มะนาวเข้าปาก” เท่านั้น การรู้จัก เข้าใจ และเข้าถึงเกมประเภทต่างๆ ก็เช่นกัน ต้องทำ/ต้องเรียนรู้ด้วยการลงมือเล่นเท่านั้น ที่เรียกว่า “action learning” ดังที่เราอาจจะสังเกตได้ว่า การเรียนรู้ภาษาต่างประเทศจากหนังสือนั้นไม่ค่อยช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ภาษาอย่างแท้จริงหรือใช้งานได้มากนัก หากแต่ต้องเป็นการเรียน “ด้วยการนำเอาภาษาไปใช้ในสถานการณ์จริงเท่านั้น”

(3.2.4) การประสานภาษาแบบ “วจนภาษา” กับ “อวจนภาษา” (Verbal and Non-verbal Language) ถึงแม้ว่าวิชาภาษาศาสตร์ จะมีแนวคิดเรื่องภาษาแบบวจนภาษาและอวจนภาษา แต่ทว่าในการศึกษาก็มักจะ

เน้นแต่ภาษาแบบวัจนภาษา (อาทิ การพูด การเขียน การอ่าน การฟัง) เป็นส่วนใหญ่ ทัศนะใหม่ที่วิทเคนสไตน์นำเสนอในประเด็นนี้ก็คือ ในการใช้ภาษาจริงๆ นั้น เราแทบจะแยกวัจนภาษากับอวัจนภาษาออกจากกันไม่ได้ เพราะภาษาทั้ง 2 แบบ จะประสานร่วมกันอยู่เสมอในสถานการณ์การใช้ภาษาที่เป็นจริง

และที่ก้าวเกินไปกว่าการเน้นให้ประสานระหว่างวัจนและอวัจนภาษาแล้ว วิทเคนสไตน์ยังชี้ให้เห็นได้ความสำคัญของ “อวัจนภาษา” ซึ่งเป็นส่วนที่เกี่ยวกับการใช้ร่างกายในส่วนต่างๆ (ไม่ใช่เพียงแค่ปากและหูเท่านั้น) เพื่อทำการสื่อสาร กล่าวคือ วิทเคนสไตน์เสนอให้เราสนใจ “การเรียนรู้ด้วยร่างกายทุกส่วน” เช่น การพลิกฝ่ามือที่สามารถเก็บหมากเก็บได้หมด การใช้หัวเพื่อโหม่งลูกฟุตบอล การใช้ตาประสานกับมืออย่างรวดเร็วและแม่นยำ (eye-hand coordination) ที่จำเป็นมากสำหรับการเล่นเกมออนไลน์และเกมฝึกอบรมซึ่งการใช้ร่างกายในการสื่อสารในการเรียนรู้นั้นก็คือมิติแรกจาก 3 มิติของกิจกรรมมนุษย์ดังที่ได้กล่าวมา การให้ความสนใจเรื่องการเรียนรู้และการสื่อสารด้วยร่างกายนี้ต่อมาก็คือ แนวคิดเรื่อง habitus ของ Pierre Bourdieu นั้นเอง

(3.3) การเลี้ยวโค้งของปฏิบัติการ (Practice Turn) การเลี้ยวโค้งทางวิชาการแบบที่ 3 คือ การเพิ่มความสนใจกับแนวคิด **practice** (ปฏิบัติการ) ซึ่งเป็นแนวคิดใหม่ที่เข้ามาประสานรอยแยกระหว่าง “ทฤษฎี” กับ “ภาคปฏิบัติ” (ในสายเศรษฐศาสตร์การเมืองเรียกแนวคิดการประสานระหว่างทฤษฎีกับภาคปฏิบัติการนี้ว่า praxis)

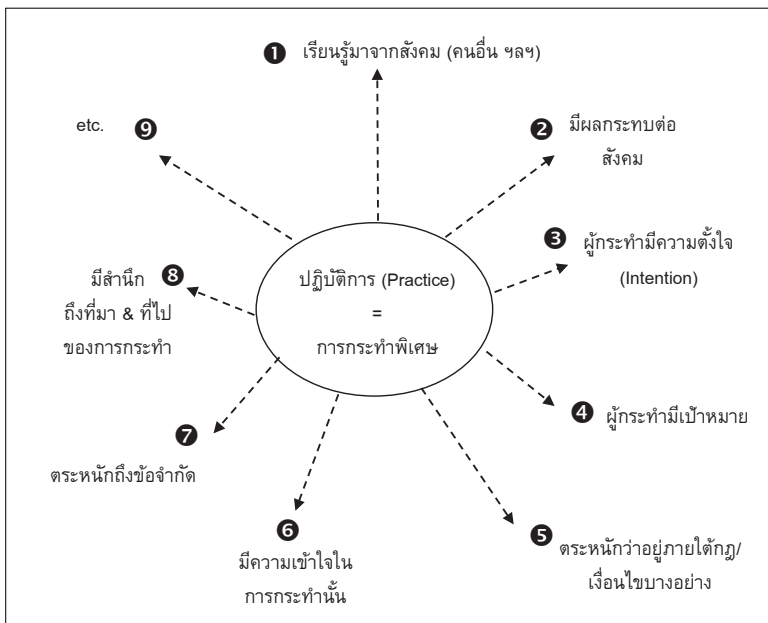
(3.3.1) พิกัดของแนวคิด Practice ปฏิบัติการ (practice) เป็นข้อเสนอด้านแนวคิดใหม่ของกลุ่มทฤษฎีทางเลือกทางที่ 3 ดังนั้นจุดยืนนี้จึงไม่เห็นด้วยกับ “ค่ายพลังของมนุษย์” ที่เชื่อว่า มนุษย์เราสามารถถลงมือทำทุกอย่างได้ขอเพียงแต่มีเจตจำนงที่แน่วแน่ (โดยไม่ดูเงื่อนไขความเป็นจริง) และในเวลาเดียวกัน ก็ไม่เห็นด้วยกับ “ค่ายอำนาจของโครงสร้างสังคม” ที่เชื่อว่า สังคมนั้นมีอำนาจที่จะกำหนดเส้นทางชีวิตของมนุษย์ให้ถูกกักขังจนไม่มีทางออกหรือไม่มีทางไป และนอกจากนั้น แนวคิด practice ก็ยังต่อต้านในลัทธิที่เชื่อว่า มนุษย์ต้องก้มหน้ายอมรับชะตากรรมทุกอย่าง ด้วยการนำเสนอแนวคิดในทาง

ตรงกันข้ามว่า “มีแต่ต้องลงมือกระทำเท่านั้น จึงจะเกิดโอกาสของการบรรลุเป้าหมายได้”

(3.3.2) Practice คืออะไร ถึงแม้ “ปฏิบัติการ” จะมีความหมายถึงการลงมือกระทำอะไรบางอย่าง เป็นการทำกิจกรรมอะไรบางอย่าง แต่ทว่าก็มีใช้การลงมือกระทำกิจกรรมทุกอย่างจะเป็น “ปฏิบัติการ” (practice) ตัวอย่างเช่น การเดิน การล้างหน้าแปรงฟัน การนอน ฯลฯ กิจกรรมที่ลงมือทำเหล่านี้อาจจะไม่ใช่ปฏิบัติการ ทั้งนี้เพราะกิจกรรมที่จะเรียกว่าเป็น “ปฏิบัติการ” นั้นจะต้องมี “คุณสมบัติพิเศษบางประการ” เพิ่มเติมขึ้นมา เช่น คุณสมบัติข้อที่ว่าเป็นปฏิบัติการที่เป็นผลมาจากแรงผลักดัน/การเรียนรู้จากสังคม และเป็นปฏิบัติการที่ย้อนกลับไปมีผลกระทบต่อสังคม (ในความหมายที่กว้างขวางครอบคลุมอย่างที่สุด) เป็นต้น

ในที่นี้ จะลองประมวล “คุณสมบัติพิเศษบางประการ” ที่ทำให้การลงมือทำกิจกรรมบางอย่างมีคุณภาพกลายเป็น “ปฏิบัติการ” ได้ดังแสดงในภาพที่ 5

ภาพที่ 5 คุณสมบัติพิเศษบางประการของ “ปฏิบัติการ” (Practice/Praxis)



เราจะเห็นตัวอย่างของ practice/praxis ที่เกิดขึ้นในชีวิตมนุษย์ และเป็นข้อยืนยันความสำคัญของ “มีแต่การลงมือทำเท่านั้น” ได้อย่างชัดเจนที่สุดในกรณีของมนุษย์ที่เป็นวัยเด็ก และอยู่ในขั้นตอนของการสืบคลาน และที่เห็นเด่นชัดที่สุดก็คือ **การตั้งใจเพื่อจะยืน** ไม่มีเด็กคนไหนสามารถที่จะยืนได้ด้วย “การใช้ความคิดเท่านั้น” หากแต่จะต้อง “ลงมือปฏิบัติการด้วยการตั้งใจ” ซึ่งเป็นการกระทำที่มีคุณสมบัติพิเศษบางข้อของ practice ที่ได้กล่าวมาแล้ว เช่น ต้องมีความตั้งใจ การเล่นเกมและการเรียนรู้ภาษา (รวมทั้งการเรียนรู้อย่างอื่น ๆ) ก็เป็นไปตามหลักการเดียวกับ “ปฏิบัติการตั้งใจ” เช่นเดียวกัน

(3.3.3) การเรียนรู้ด้วยร่างกาย จากตัวอย่าง “ปฏิบัติการตั้งใจ” ที่กล่าวมานั้น สะท้อนให้เห็นรูปแบบของการเรียนรู้ที่ผ่านร่างกาย ในยุคสมัยของวิทเคนสไตน์นั้น “ร่างกาย” เป็นเนื้อหาที่ขาดหายไปจากแวดวงวิชาการทั่วไปและสังคมศาสตร์ คงมีแต่สาขาการแพทย์เท่านั้นที่ให้ความสนใจกับการ

ศึกษาร่างกาย แต่ก็คงเป็นร่างกายในมิติของกายภาพ/ชีวภาพเท่านั้น จึงอาจถือได้ว่า วิทเคนส์ไตร์เป็นหนึ่งในกลุ่มนักวิชาการด้านมนุษยศาสตร์ (ปรัชญา) และสังคมศาสตร์ที่ได้ฟื้นฟูความสำคัญของร่างกายขึ้นมาใหม่ทีผ่านแนวคิดเรื่อง “ปฏิบัติการ” นี้เอง

วิทเคนส์ไตร์เห็นว่า มนุษย์เราใช้ร่างกายเรียนรู้โลกและสรรพสิ่งรอบตัว ก่อนที่จะเรียนผ่านภาษาด้วยซ้ำ ก่อนที่เด็กจะเริ่มหัดพูด เด็กๆ รู้จักโลกด้วยการหยิบสิ่งของเข้าปาก (เรียนรู้โลกด้วยลิ้นและฟัน) ด้วยการจับต้องและลูบคลำ ทดลองขว้างปา แกะออกแล้วก็รวมเข้ามาใหม่ แต่เมื่อโตขึ้นและได้เรียนรู้โลกผ่านภาษา มนุษย์คนใดๆ ก็เริ่มละทิ้งวิธีการเรียนรู้โลกผ่านการใช้ร่างกาย ซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญของการเล่น เกม และกีฬา

นอกจากนั้น วิทเคนส์ไตร์ยังเห็นว่า เมื่อเวลาเราต้องใช้ร่างกายเพื่อการเรียนรู้ นั้น เราจะต้องมีความตั้งใจมากกว่าการเรียนรู้ด้วยภาษา โดยเฉพาะในกรณีที่เราลืมเลือน “เส้นทางสายเดิมที่เราเคยใช้เรียนรู้โลก” มาแล้ว ผู้เขียนมีข้อสังเกตว่า ในเกมการฝึกอบรมซึ่งผู้เข้าร่วมอบรมมักจะเป็นผู้ใหญ่ (ที่ลืมการเรียนรู้ผ่านร่างกายไปแล้ว) กิจกรรมส่วนใหญ่ของการฝึกอบรมจะเป็นเกมที่หันมาเล่นกับร่างกายแทบทั้งสิ้น (ซึ่งก็เป็นเกมที่เราเคยเล่นตั้งแต่เด็กๆ เช่น ใช้ความไวของมือ ใช้เท้ากระโดด ฯลฯ) และเน้นการใช้ร่างกายแบบตั้งใจ โดยที่ผู้เล่นผู้ใหญ่จำนวนมากแทบจะไม่รู้จักการใช้ร่างกายเพื่อการ เล่นแบบนี้เลย เช่น การบังคับนิ้วทั้งห้าให้เป็นรูปตัว L สลับกับรูป OK เป็นต้น

(3.3.4) ปฏิบัติการคือรูปแบบพื้นฐานของการเรียนรู้ วิทเคนส์ไตร์เสนอว่า เนื่องจากมนุษย์เราได้ผ่านรูปแบบการเรียนรู้ที่มีพัฒนาการมา ตั้งแต่รูปแบบพื้นฐานจนถึงรูปแบบขั้นสูง แต่เราก็กเลิกลืมไปแล้วว่า ก่อนที่เราจะมาถึงรูปแบบการเรียนรู้ขั้นสูงนั้น เราได้ผ่านขั้นพื้นฐานมาก่อน กล่าวคือ ปัจจุบันนี้เราคิดว่า เราเรียนรู้สิ่งต่างๆ ด้วยการอ่านหนังสือ ด้วยการท่องจำ ด้วยการคิด ฯลฯ แต่ทว่า เมื่อเรายังเป็นเด็กทารกนั้น เรายังไม่มีรูปแบบขั้นสูงเหล่านี้แล้วเราเรียนรู้ได้อย่างไร

ถ้าอย่างนั้น เราต้องนั่ง time machine ย้อนกลับไปหาการเรียนรู้รูปแบบขั้นพื้นฐานกัน

วิทเคนส์ได้นำรายงานผลการศึกษาว่า เด็กเล็กๆ เรียนรู้ภาษา/ ถ้อยคำในแบบเดียวกับที่มีมือใหม่หัดเล่นเกมออนไลน์ใช้อยู่ นั่นคือ **ผ่านการลงมือทำอย่างฉับพลัน (spontaneous act)** เช่น เด็กทารกจะทดลองออกเสียงเรียก “แม่” (อย่างลองผิดลองถูก) ทดลองพูดเป็นประโยคอย่างผิดๆ ถูกๆ ฯลฯ วิธีการเล่นเกมก็เริ่มต้นในแบบเดียวกัน

แต่เมื่อเราโตขึ้น และรู้จักวิธีการเรียนรู้ด้วยรูปแบบขั้นสูง เราก็มักจะละทิ้งหรือลืมเลือนการเรียนรู้รูปแบบขั้นพื้นฐาน ทั้งๆ ที่การเรียนรู้บางอย่างต้องใช้รูปแบบการเรียนรู้รูปแบบพื้นฐาน การเล่นเกมกีฬาประเภทต่างๆ เป็นตัวอย่างที่ดีที่เรียกร่องการเรียนรู้ด้วยรูปแบบพื้นฐาน เช่น การฝึกหัดขี่จักรยานหรือว่ายน้ำ ที่ไม่สามารถกระทำการให้บรรลุเป้าหมายได้เลยด้วยการอ่านหนังสือ การท่องจำ หรือการคิด นี่จึงเป็นคำตอบว่า ทำไมการมาหัดขี่จักรยานหรือว่ายน้ำเมื่อตอนโตๆ จึงยากกว่าการเรียนรู้เมื่อตอนเด็กๆ เพราะผู้ใหญ่มักลืมเลือนหลักการสำคัญไปว่า “ไม่มีใครหัดขี่จักรยานได้ด้วยการนั่งอ่านหนังสือหรือการขบคิดเอา มีแต่ต้องลงมือฝึกหัดที่จะทรงตัวบนยานเท่านั้นที่จะทำให้ขี่จักรยานได้”

ในแง่นี้ประเด็นที่สำคัญก็คือ การเล่นเกม-กีฬาประเภทต่างๆ จึงมีความสำคัญสำหรับผู้ใหญ่ เพื่อช่วยเปิดโอกาสให้เราได้จัดเอารูปแบบ “การปฏิบัติการแบบตั้งไข่” มาใช้เพื่อมีให้ลืมเลือน

(3.3.5) Practice เป็นมิติเชิงสังคม คำว่า “เป็นมิติเชิงสังคม” นั้นมีความหมาย 2 นัยคือ นัยแรก แม้เราจะทำกิจกรรมอยู่ตามลำพัง แต่กิจกรรมนั้นก็ได้รับอิทธิพลมาจากสังคม เช่น แม้ว่าเราจะต้มน้ำอยู่ภายในบ้านตามลำพัง แต่วิธีการต้มน้ำของเราก็เป็นไปตามแบบที่สังคมมนุษย์เขาทำกัน (คือยกแก้วน้ำเคลื่อนที่มายังตัวเราที่อยู่กับที่ มิใช่เคลื่อนตัวลงไปหาแก้วน้ำที่อยู่กับที่)

นัยที่สองคือ ปฏิบัติการนั้นเป็นการกระทำที่สัมพันธ์กับคนอื่นๆ ซึ่งวิทเคนส์ได้เห็นว่า การเรียนรู้ภาษาหรือการเล่นเกมนั้นจำเป็นต้องเป็น**ปฏิบัติการร่วม (collectivity of language activities)** ทั้งนี้เพราะผู้พูด/ผู้เล่นเกม

จะได้เรียนรู้ระเบียบของโลก/ของสังคมก็โดยผ่านการลงมือกระทำที่ต้องให้
สอดคล้องกับเพื่อนมนุษย์คนอื่นๆ เท่านั้น

(3.3.6) How to Do Things with Words โดยทั่วไป
เรามักจะแยก “การพูด” กับ “การลงมือทำ” ออกจากกัน ดังเช่นประโยคในภาษา
ไทยที่ว่า “ดีแต่พูด ไม่เห็นลงมือทำอะไร” สำหรับการแยก “การพูด” กับ “การ
ลงมือปฏิบัติการ” นี้ วิท겐สไตน์เห็นว่า อาจจะเป็นจริงในบางกรณี แต่ก็มีกรณี
จำนวนมากที่ “การพูดก็ถือเป็นปฏิบัติการอะไรบางอย่าง”

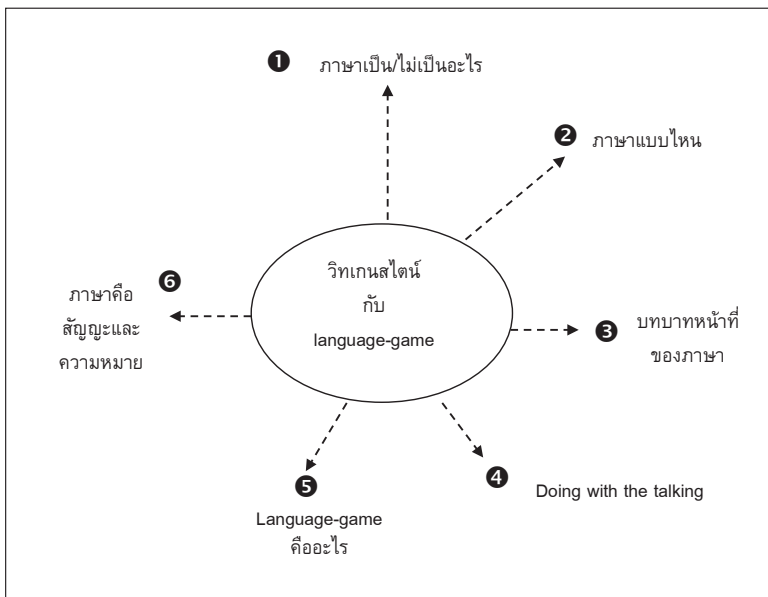
ในแง่นี้ วิท겐สไตน์กำลังขยายความคิดเกี่ยวกับ “ภาษา” ที่ว่า
ภาษานั้นนอกจากจะเป็นการหมายถึงอะไรบางอย่างแล้ว (mean something)
(เช่น คำพูดว่า “พดล” ก็หมายถึงอุปกรณ์ประเภทหนึ่ง) ภาษาก็ยังหมายถึง
การทำอะไรบางอย่างด้วย (do something) เช่น เมื่อเราพูดว่า “มีพดลอยู่แถวนี้
บ้างไหมเนี่ย” เรากำลังออกคำสั่งให้คนฟังไปหาพดลมา ดังนั้น วิท겐สไตน์
จึงเห็นว่า เมื่อเราพูดนั้น เราก็กำลังปฏิบัติการ (practice/act) อะไรบางอย่าง
เช่น กำลังสงสัย กำลังสอบสวน กำลังสัญญา กำลังตั้งคำถาม กำลังขอร้อง กำลัง
กดดัน ฯลฯ ซึ่งในภาษาอังกฤษใช้ประโยคว่า “how to do things with words”

ดังนั้น “การพูด” และ “การปฏิบัติการ” จึงมีใช้คู่ตรงกันข้ามกัน
เสมอไป หากทว่าจะมี “การพูด/การใช้ภาษาบางประเภท” ที่สามารถเป็น “การ
ปฏิบัติการได้” หากการพูดนั้นมี “คุณสมบัติพิเศษของการปฏิบัติการที่ได้กล่าว
มาแล้ว” (คำพูดบางประเภทหรือภาษาบางแบบมีความสัมพันธ์โดยตรงเลยกับ
การกระทำ เช่น การสาป การใช้ password เป็นต้น)

(4) วิท겐สไตน์กับ Language-game

เนื่องจากวิท겐สไตน์มีความสนใจด้านปรัชญา โดยเฉพาะในส่วนที่
เกี่ยวข้องกับภาษาเป็นพิเศษ ที่เรียกว่า “ปรัชญาแห่งภาษาที่ใช้เป็นปกติในชีวิต”
(philosophy of ordinary language) โดยที่เขาได้ปรับเปลี่ยนทัศนะเชิงปรัชญาที่มี
ต่อตัว “ภาษา” ที่มีอยู่ในขณะนั้น และได้้นำแนวคิดใหม่เรื่อง “game” และ “language-
game” เข้ามา ในที่นี้เราจึงจะทำความเข้าใจทัศนะใหม่ๆ ของวิท겐สไตน์
ในเรื่อง “ภาษา-เกม” เพื่อนำไปใช้ในแนวทางการศึกษาเรื่องเกมต่อไป

ภาพที่ 6 วิท겐สไตน์กับเกมแห่งภาษา (Language-game)



(4.1) ภาษาเป็นและไม่เป็นอะไร/ภาษาแบบไหน วิท겐สไตน์มีความเห็นขัดแย้งกับนักภาษาศาสตร์ในขณะนั้น เมื่อเขากล่าวว่า ภาษาไม่ใช่เรื่องของความคิด/ความเข้าใจ (cognition) ภาษาไม่ใช่ผลผลิตของมนุษย์ (artifact) ตามแบบที่เข้าใจกันอยู่ หากทว่าภาษาเป็นเรื่องเชิงสังคมและภาษาเป็นเกม โดยเฉพาะภาษาบางรูปแบบที่เห็นได้อย่างชัดเจนว่าเป็นสังคมและเป็นเกม เช่น ภาษาที่เป็น “การพูดคุยสนทนา” (ซึ่งในยุคดิจิทัลได้แปลงร่างมาเป็นการ chat การคุยกันทาง Line การส่ง sticker ฯลฯ)

จากข้อตกลงเบื้องต้นของวิท겐สไตน์ที่ว่า ภาษาไม่ใช่เรื่องของการแสดงความคิดหรือความเข้าใจ ดังนั้น เราจึงไม่อาจจะวิเคราะห์ภาษา (ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวัน) ด้วยหลักตรรกะทางภาษา (เช่น แม้ว่าการเขียนคำว่า “บอกตรงๆ” จะกลายเป็น “บอင့်ตง” ที่ไม่ถูกหลักทางภาษาเลย แต่วัยรุ่นที่ส่งไลน์หากัน เขาก็เข้าใจกันได้) และไม่สามารถวิเคราะห์ด้วยหลักไวยากรณ์ วากยสัมพันธ์ ฯลฯ และเมื่อภาษามันเป็นเกม เราก็ต้องวิเคราะห์มันด้วย “เกมแห่งภาษา” (language-game)

วิทเคนสไตน์ได้เทียบ “ลักษณะเชิงสังคมของภาษา” ว่าเหมือนกับ “ลักษณะเชิงสังคมของการเล่นเกม” ดังตัวอย่างเช่น ในการสนทนา เมื่อมีผู้พูดคนแรกเอ่ยประโยคแรกออกไป ก็เหมือนการเล่นเกมการเดินหมากตัวแรกในเกมหมากรุก หรือการเตะลูกบอลครั้งแรกของนักฟุตบอล จากประโยคแรก / การเดินหมากแรก / การขว้างลูกครั้งแรกนี้ สามารถจะมีปฏิกริยาที่หลากหลายจากคู่สนทนาคนที่ 2 / คนเล่นหมากรุกคนที่ 2 / นักฟุตบอลคนอื่นๆ ในสนาม เช่น ในกรณีฟุตบอล อาจมีปฏิกริยาที่หลากหลาย ดังนี้

- ผู้เล่น/คู่สนทนาอีกฝ่ายไม่รู้ตัวเลยว่า มีการพูด มีการเดินหมาก หรือมีการขว้างลูกแล้ว

- ฝ่ายตรงข้ามเตะลูกกลับมา
- อีกฝ่ายเตะลูกไปให้ผู้เล่นคนที่ 3
- ทุกคนทิ้งลูกบอลไว้บนพื้นสนาม
- ผู้เล่นบางคนไปหยิบลูกบอลขึ้นมา

ฯลฯ

นี่คือภาพจำลองคร่าวๆ ของคำว่า “language-game”

(4.2) ภาษาแบบไหนที่วิทเคนสไตน์พูดถึง ในขณะที่วิทเคนสไตน์พูดถึง “ภาษา” นั้น เขากำลังพูดถึงภาษาอีกแบบหนึ่งที่ไม่ใช่แบบที่นักภาษาศาสตร์ทั่วไปพูดถึง กล่าวคือ ไม่ใช่ภาษาที่อยู่ในเอกสาร ในกระดาด ในหนังสือ ในตำรา หากทว่าภาษาแบบที่วิทเคนสไตน์พูดถึงนั้น “เป็นภาษาแบบที่กำลังใช้งานอยู่” หรือ working language (ปัจจุบันเรามักจะรู้จักภาษาแบบนี้ในชื่อที่เรียกว่า “speech act”) ภาษาแบบนี้ถูกนำมาใช้งานด้วยความจำเป็นในชีวิตและเป็นไปตามเงื่อนไขในชีวิตที่เป็นจริง

ตัวอย่างเช่น เราอาจจะเห็นหนังสือคำแนะนำสอนภาษาไทยให้กับชาวต่างชาติที่จะเข้ามาอาศัยอยู่ในประเทศไทยว่า เมื่อเวลาคนไทยพบหน้ากันนั้น คำที่ใช้ทักทายกันคือ “สวัสดี (คะ/ครับ)” แต่ในชีวิตจริง เมื่อวัยรุ่นชาย 2 คนทักทายกัน เราคงจะไม่เคยได้ยิน “ภาษาแบบที่อยู่ในหนังสือแนะนำนั่นเลย” แต่กลับจะได้ยินภาษาการทักทายที่ไม่เคยปรากฏในหนังสือคำแนะนำเช่น “เฮ้ย เป็นไงบ้างวะ”

ดังนั้น ในการศึกษาเรื่องภาษาในเกมประเภทต่างๆ ข้อสังเกตประการแรกเลยก็คือ คงจะไม่มีเกมการเล่น-การกีฬาประเภทใดที่ไม่มีการใช้ภาษา ไม่ว่าจะเป็นการฝึกอบรม รายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ หรือการเล่นเกมออนไลน์ก็ตาม และภาษาที่ปรากฏในเกมเหล่านี้ ก็เป็นภาษาแบบที่วิทเคนส์ไดน์ พูดถึงทั้งสิ้น กล่าวคือ เป็นภาษาพูดคุยที่ใช้อยู่ในชีวิตปกติธรรมดาทั่วไป เพียงแต่ในเกมแต่ละประเภทก็อาจจะมีความเข้มข้นของการใช้ภาษามากน้อยแตกต่างกันไป (เกมประเภทปาเป้าอาจจะใช้ภาษาน้อยกว่าเกมปัดดา) ในเกมฝึกอบรมก็เริ่มตั้งแต่วิทยากรจะต้องใช้ภาษาในการอธิบายกระบวนการเล่นเกม ใช้ภาษาเพื่อออกคำสั่ง ฯลฯ ในเกมออนไลน์ก็ต้องใช้ภาษาเพื่อการเล่าเรื่อง เพื่อแนะนำตัวละคร เพื่อบอกกฎเกณฑ์การเล่น ฯลฯ

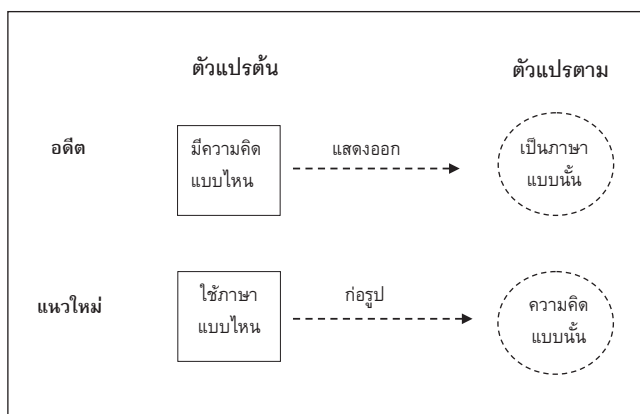
(4.3) **ทัศนะใหม่ต่อเรื่องบทบาทหน้าที่ของภาษา** แต่เดิมนักวิชาการที่ศึกษาเรื่องภาษามักจะระบุบทบาทหน้าที่ของภาษาเอาไว้ชุดหนึ่ง เช่น ภาษาเป็นเครื่องสะท้อนความคิดเห็นของผู้พูด (ในประโยคที่ชัดเจนที่สุดก็คือ “ผมคิดว่า...”) หรือภาษาเป็นกระจกสะท้อนธรรมชาติ สภาพแวดล้อม และวัฒนธรรม เช่น ในประเทศที่มีสภาพแวดล้อมแบบเขี้ยวตลอดป้ออย่างประเทศไทย ภาษาไทยจึงมีการจำแนกประเภทของสีเขี้ยวอย่างละเอียดลออ เช่น เขี้ยวขี้ม้า เขี้ยวตองอ่อน เขี้ยวปีกแมลงทับ ฯลฯ เช่นเดียวกับการใช้คำเรียกผู้คนที่แสดงลำดับญาติ (ทั้งๆ ที่ไม่ได้เป็นญาติจริงๆ) เช่น พี่เบิร์ด น้องญาญ่า ลุงตุ๋ ฯลฯ

แต่วิทเคนส์ไดน์ซึ่งได้เปรียบเทียบภาษากับการเล่นเกมนั้นได้นำเสนอว่า ท่ามกลางบรรดาหน้าที่ที่หลากหลายของภาษานั้น บทบาทหน้าที่ที่สำคัญที่สุดของภาษาก็คือ ภาษาเป็นเครื่องมือที่มนุษย์ใช้ “จัดการกับโลก เอาชนะหรืออย่างน้อยก็เพื่ออยู่ร่วมกับโลกแวดล้อม” ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดก็คือ การใช้ภาษาของเด็กทารก เมื่อเวลาที่เด็กใช้ภาษาที่เป็นการร้องไห้ นั่น เด็กอาจจะไม่ได้ต้องการแสดงความคิดเห็นอะไร หากแต่เขาต้องการ “จัดการ” ให้แม่รีบวิ่งมาหา และหากเด็กเริ่มรู้เพียงสามมากขึ้น เขาก็จะเริ่มเล่นเกม “การร้องไห้” เพื่อการจัดการ เช่น ถ้ารู้ว่าแม่ไม่ได้อยู่ในห้อง เขาก็จะยังไม่ร้องไห้ให้เหนื่อยเปล่า เพราะจะไม่บรรลุเป้าหมาย แต่พอเห็นแม่เดินเข้าห้องมา จึงค่อยร้องไห้ เป็นต้น

ในชีวิตประจำวันทุกวันนี้ มนุษย์เรายังคงใช้ภาษาให้ทำหน้าที่พื้นฐาน คือ การจัดการกับตนเอง กับคนในครอบครัว กับเพื่อนที่ทำงาน กับกฎระเบียบต่างๆ ของสังคม ฯลฯ อยู่อย่างต่อเนื่องและตลอดเวลา โดยที่ระดับความเข้มข้นของการจัดการนั้นจะมีมากหรือน้อยก็จะได้จาก “ประเภทของภาษาที่เราใช้” เช่น ถ้าเป็น “คำสั่ง” ก็จัดการอย่างชัดเจน ถ้าเป็น “การสอบสวน” “การขอร้อง” “การอวยเหยื่อ” “การข่มขู่” “การอ้อนวอน” ฯลฯ ก็จะมีระดับการจัดการที่อ่อนแอกว่าแตกต่างกันไป

จากการปรับเปลี่ยนทัศนะเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของภาษาของ วิทเกนสไตน์ ส่งผลสะท้อนให้มีการปรับแก้บรรดาสมมติฐาน ข้อตกลง ข้อสรุป เดิมๆ ที่เคยมีเกี่ยวกับภาษาในกระแส Linguistic Turn อีกมากมาย ตัวอย่าง “การพลิกกลับแบบหน้ามือเป็นหลังมือ/แบบ 360 องศา” ในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่าง “ภาษา” กับ “ความคิด” ดังแสดงในภาพที่ 7

ภาพที่ 7 การพลิกกลับของความสัมพันธ์ระหว่าง “ภาษา” กับ “ความคิด”



ในทัศนะเดิม นักภาษาศาสตร์เชื่อว่า ถ้าเรามีความคิดแบบไหน (ความคิดเป็นตัวแปรต้น) เราก็จะพูดออกมาแบบนั้น (คำพูดเป็นตัวแปรตาม) ในชีวิตประจำวัน เราจึงใช้ “คำพูด” เป็นตัวย้อนครเดินทางกลับไปหาความคิด (เช่น “ที่พูดแบบนี้ คิดว่าผมจะเอาเปรียบคุณหรือ...”)

แต่ในทัศนะของภาษาศาสตร์แนวใหม่ จะเห็นว่า คำพูดต่างหากที่เป็นตัวแปรต้น ถ้าเราพูดแบบไหนมากๆ คำพูดแบบนั้นก็จะเป็นตัวก่อรูปความคิดแบบนั้นขึ้นมา ความคิดจึงเป็นตัวแปรตาม วิธีคิดแบบนี้มีอยู่ในวัฒนธรรมท้องถิ่นและวัฒนธรรมไทย เช่น ทางภาคเหนือของไทยจะสอนให้คนพูดว่า “สุมาเตอะ (ขอโทษเถอะ)” จนติดปากเป็นนิสัย การพูดเช่นนี้เป็นประจำจะก่อร่างความคิดให้ระมัดระวังการไปทำอันตรายผู้อื่น หรือการพิจารณาโทษของตนเอง อยู่เป็นประจำ เป็นต้น (หากเราเทียบการพูดกับการเล่นเกม เราก็อาจจะอธิบายได้ว่า ถ้าผู้หญิงพูดอยู่เป็นประจำในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ *รู้ไหมใครโสด* ว่า เรามีผู้ชายในสเปกเป็นแบบนี้แบบนี้ เราก็จะค่อยๆ ก่อรูปความคิดว่า ผู้หญิงเรามีสิทธิ์ที่จะเลือกคู่ตามสเปกที่กำหนดเอาไว้) จากทัศนะของภาษาศาสตร์แนวใหม่นี้ ช่วยให้เข้าใจได้ว่า เหตุใดพุทธศาสนาจึงถือเอาเรื่อง “ปิยวาจา” เป็นเรื่องสำคัญ หรือในวิชาจิตวิทยาสมัยใหม่ได้สอนให้เราพูดถึงตัวเองในด้านบวก รวมทั้งแนวคิดเรื่อง “การมองโลกในแง่บวก” ที่เริ่มต้นด้วยคำพูด ตามหลักการที่ว่า “พูดแบบไหน เป็น/คิดแบบนั้น”

(4.4) ภาษาแบบ “Doing with the Talking” ดังได้กล่าวมาข้างต้นว่า วิท겐สไตน์ไม่เห็นด้วยกับการแยก “การพูด” และ “การกระทำ” ออกจากกันอย่างเด็ดขาดในทุกกรณี (ซึ่งสะท้อนอยู่ในประโยค “ดีแต่พูด ไม่ลงมือทำ”) จากจุดเริ่มต้นดังกล่าว เมื่อบวกผสมกับแนวคิดเรื่องประเภทของภาษาที่เขาสนใจคือ working language/speech act วิท겐สไตน์ก็ได้นำเสนอก้าวต่อไปอีกขั้นหนึ่งว่า นอกจาก “การพูด” กับ “การกระทำ” จะไม่ใช่คู่ตรงกันข้ามในทุกกรณีแล้วยังมีบางกรณีที่ “การพูด” นั้นจะเท่ากับ “การกระทำ” เลยที่เรียกว่า “doing with the talking” (ประเด็นนี้มีขอบเขตกว้างขวางกว่า “การสื่อสารเพื่อการโน้มน้าวใจ” ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งเท่านั้นของ doing with the talking)

ในการวิเคราะห์ภาษาที่กำลังใช้งานอยู่จริงเพื่อการจัดการกับอะไรบางอย่างบางอย่างที่เรียกว่า speech act นั้น วิท겐สไตน์เสนอว่า เมื่อเรากำลังใช้ภาษาแบบนี้ เราไม่ได้เพียงพูดอะไรบางอย่างเท่านั้น แต่เรากำลังทำอะไรบางอย่างด้วย

เขายกตัวอย่างว่า เมื่อเจ้านายพูดกับลูกน้องว่า “ดูเหมือนฝนจะตก” ประโยคคำพูดนี้กำลังทำอะไรหลายๆ อย่าง เช่น เจ้านายกำลังให้ลูกน้องไปหยิบร่มมาให้ เจ้านายกำลังทบทวนตัวเองว่าควรจะออกไปข้างนอกหรือไม่ เจ้านายกำลังต้องการให้รถมารับตรงหน้าตึกเพื่อไม่ให้เปียกฝน เจ้านายเตือนลูกน้องว่า ควรจะไปปิดหน้าต่างสำนักงาน เป็นต้น

นี่เป็นตัวอย่างของ “การกระทำด้วยการพูด” ซึ่งเป็นประเภทของภาษาที่วิทเกนสไตน์สนใจอย่างมาก และเราจะพบภาษาแบบนี้ได้บ่อยครั้งในการเล่นเกมนกขนิด เพราะดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นแล้วว่า “เกมเป็นสิ่งที่ต้องลงมือเล่นลงมือกระทำ” และในการกระทำหลายๆ อย่างนั้น “การกระทำด้วยการพูด” เป็นส่วนประกอบสำคัญส่วนหนึ่ง

แนวคิดเรื่อง “การกระทำด้วยการพูด” นี้เป็นพื้นฐานให้นักภาษาศาสตร์คนอื่นๆ เช่น John Searle ที่สนใจเรื่อง speech act สนใจประเภทของภาษาที่โยงโยกับการกระทำเป็นพิเศษ ที่เขาเรียกว่า “performative utterance” ตัวอย่างเช่น ประโยคที่ว่า

- I promise...เราจะทำตามสัญญา...
- ฉันบอกให้คุณออกไปจากบ้านนี้ได้ยวันนี้...
- ผู้ไม่มีกิจ ห้ามเข้า...

ภาษาประเภทนี้จะเป็นภาษาที่โยงโยกับการกระทำเป็นพิเศษ ซึ่งรูปแบบที่เราคุ้นชินอยู่ในชีวิตปัจจุบันก็ได้แก่ บรรดาแผนและนโยบาย การทำสัญญา MOU นโยบายการหาเสียงของพรรคการเมือง ฯลฯ โดยในประโยคแรกที่ยกตัวอย่างมานั้น คำว่า “I” ไม่จำเป็นต้องเป็น “ตัวบุคคล” แต่อาจจะหมายถึง “สถาบันทางสังคม” (เช่น “ศาลสถิตยุติธรรมสัญญาว่า...”) หมายถึง “สังคม” (เช่น “สังคมสัญญาว่า ถ้าคุณเป็นนักกีฬาที่ขยันฝึกซ้อม คุณก็จะ...”) แม้แต่ข้อความในกฎกติกาต่างๆ ก็เป็นรูปแบบหนึ่งของภาษาแบบ performative utterance เช่นเดียวกัน

(4.5) แล้ว Language-game คืออะไร language-game เป็นแนวคิดหลักของวิทเกนสไตน์ที่ได้อุปมาอุปไมยการใช้ภาษาว่าเป็นเสมือนการเล่นเกมน เราได้กล่าวถึง language-game มาหลายครั้งแล้ว ในที่นี้ เราจึงจะมาทำความเข้าใจกันในรายละเอียดว่า language-game ในทัศนะของวิทเกนสไตน์คืออะไร

(4.5.1) Language-game ก็คือ เกมแห่งภาษาที่ประกอบด้วย speech act หลายๆ อัน เปรียบเสมือนเวลาเราเล่นเกมออนไลน์ที่จะต้องประกอบด้วยกิจกรรม/ขั้นตอนหลายๆ ขั้นตอน

(4.5.2) ทวิลักษณ์ของภาษา แนวคิดต่อ “ภาษา” ของวิทเกนสไตน์ซึ่งคล้ายคลึงกับแนวคิด communication action ของนักคิดรุ่นหลัง เช่น Jurgen Habermas หรือ Noam Chomsky นักภาษาศาสตร์แนวใหม่ที่ต่างมองว่า “ภาษามีลักษณะทวิลักษณ์” (duality of language) (เช่นเดียวกับเกม) ในด้านหนึ่งภาษามีมาตรฐาน มีไวยากรณ์ มีกฎเกณฑ์ที่จะบังคับ/ครอบงำให้ผู้ที่เข้ามาใช้ภาษาต้องปฏิบัติตาม มิฉะนั้นก็จะไม่บรรลุเป้าหมาย เช่น เมื่อต้องพูดภาษาฝรั่งเศส คนไทยก็ต้องยอมตามที่จะเรียงลำดับของการพูดประโยคด้วย “ประธาน กรรม และกริยา” (ทั้งๆ ที่ฝืนความเคยชินของการพูดภาษาไทย) หากไม่เรียงประโยคดังนั้น ก็ไม่มีทางที่จะสื่อสารภาษาฝรั่งเศสให้บรรลุเป้าหมายได้

อย่างไรก็ตาม ในอีกด้านหนึ่ง “ภาษาก็มีพื้นที่ว่าง มีช่องว่าง” ให้ผู้ใช้ภาษามีอิสระที่จะเลือกทำตามกฎ เบี่ยงเบนกฎ หรือแม้แต่เปลี่ยนแปลงบางส่วนของกฎ อันเป็นลักษณะเดียวกับการเล่นเกมที่ผู้เล่นมีอิสระที่จะเลือกแบบการเล่นได้อย่างมากมาย (ลองนึกถึงตัวอย่างง่ายๆ ของการเล่นหมากรุกฮอส ที่ตั้งแต่เริ่มต้นเกม ผู้เล่นก็มีอิสระตั้งแต่สามารถเลือกได้ว่าจะเดินหมากตัวใดก่อนเป็นต้น)

(4.5.3) ดังนั้น เมื่อมี “การใช้ภาษา” (หรือการเล่นเกม) ในชีวิตที่เป็นจริง จึงหมายถึงช่วงเวลาที่ผู้ใช้ภาษา/ผู้เล่นจะได้ใช้ “ความสามารถ/สมรรถนะทางภาษา” (communicative competency) ที่จะปรับการใช้ภาษานั้นให้เข้ากับแต่ละสถานการณ์ โดยที่แต่ละสถานการณ์นั้นอาจจะประกอบด้วย

บริบท (กาละ/เทศะ) คู่สื่อสาร เป้าหมายของการสื่อสารในครั้งนั้นๆ เช่น เด็กวัยรุ่นไทยมีความสามารถในการสื่อสารเพื่อขอสตางค์จากพ่อหรือแม่หรือปู่ย่าตายาย ที่เขารู้ว่าต้องใช้กลยุทธ์การสื่อสารที่แตกต่างกัน

ตัวอย่างความสามารถทางการสื่อสารหรือการใช้ภาษาโดยคำนึงถึงบริบท คู่สื่อสาร และเป้าหมายในแวดวงนักนิเทศศาสตร์ที่รู้จักกันดี คือการเล่นเกมนิกรณียของ “วงเกลียวแห่งความเงียบงัน” (spiral of silence) ซึ่งกลุ่มคนที่เงียบงันนั้นใช้วิธีการเล่นเกมแห่งภาษาตามหลักการที่ว่า “เราจะไม่พูดในสิ่งที่คิดว่าคนส่วนใหญ่จะไม่เห็นด้วยในที่สาธารณะ” ถ้าหากอยากจะทำพูด ก็ให้เปลี่ยนบริบทไปพูดในพื้นที่เล็กๆ ที่เป็นส่วนตัว การเล่นเกมแห่งภาษาแบบนี้จึงจะปลอดภัยแก่ตัวเอง เป็นต้น

(4.6) เมื่อภาษาเป็นสัญลักษณ์และความหมาย ดังที่เราทราบกันแล้วว่า ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 นี้ ได้เกิดแนวทางใหม่ๆ ในการศึกษาด้านภาษาศาสตร์ โดยเฉพาะการบุกเบิกทฤษฎีที่เกี่ยวกับความหมาย (theory of meaning) เมื่อภาษาศาสตร์พิจารณาบรรดาถ้อยคำ ประโยค วลี ฯลฯ ในฐานะ “สัญลักษณ์ประเภทหนึ่ง” และเมื่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้แปรสภาพไปเป็น “สัญลักษณ์” แล้ว สิ่งๆ นั้นก็ย่อมมี “ความหมายมากกว่าตัวมันเอง” เช่น แหวนเพชรในนิ้วนางข้างซ้ายนั้นมิใช่เป็นแค่แหวนเพชร หากแต่หมายถึง “ของหมั้น” เป็นต้น

นักวิชาการที่บุกเบิกทฤษฎีแห่งสัญลักษณ์/ความหมายที่เรารู้จักกันดีคือ Ferdinand de Saussure และ Charles Peirce และวิทเกนสไตน์ก็เป็นนักวิชาการคนหนึ่ง que เริ่มเปิดประตูการพิจารณาทฤษฎีแห่งความหมายในภาษา

อย่างไรก็ตาม แนวทางของวิทเกนสไตน์ก็แตกต่างไป de Saussure และ Peirce กล่าวคือ สำหรับ de Saussure แล้ว เขาเชื่อว่า ความหมายนั้นเกิดขึ้นได้เพราะ “ความสัมพันธ์ภายในระหว่างสัญลักษณ์เอง” (internal relationship) ดังนั้น คำว่า “แม่” จะมีความหมายก็ต่อเมื่อเราเห็นความแตกต่าง (ความสัมพันธ์ภายใน) ระหว่างคำว่า “แม่ แม่ แก่ แต่” เป็นต้น

ส่วน Peirce นั้นสนใจความสัมพันธ์ระหว่าง “สัญลักษณ์” (sign) กับ “ของจริง” (referent) ว่า มีความใกล้เคียง/ความห่างกันมากน้อยเพียงใด เช่น ในรูปถ่าย

สัญญะกับของจริงจะใกล้เคียงกันมากกว่า “รูปवाद” กับ “ของจริง” และความใกล้เคียง/ความใกล้เคียงนี้เป็นตัวกำหนดการอ่านความหมาย (decoding) เช่น เราอาจจะไม่ต้องเรียนว่า อนุสาวรีย์นั้นหมายถึงใคร แต่ในกรณีสีทั้ง 3 สีของชาติไทย แต่ละสีหมายถึงอะไรนั้น เราจำเป็นต้องเรียนรู้ เป็นต้น

เมื่อเปรียบเทียบวิทเกนสไตน์กับ de Saussure และ Peirce แล้ว แม้จะสนใจเรื่องทฤษฎีแห่งความหมายเหมือนกัน แต่วิทเกนสไตน์ก็ไม่ได้สนใจความหมายที่เกิดจากความสัมพันธ์ภายในระหว่างสัญญะแบบ de Saussure และ ไม่สนใจความคล้ายคลึงระหว่างสัญญะกับของจริงเช่น Peirce เพราะวิทเกนสไตน์เห็นว่า ความหมายนั้นจะเกิดขึ้นเมื่อมีการใช้ภาษาในบริบทต่างๆ (contextual) และการที่จะเป็นความหมายแบบใดก็ขึ้นอยู่กับว่า คนเราใช้ภาษาเพื่อจะบรรลุเป้าหมายอะไร ภายใต้สถานการณ์แบบใด (pragmatic) ดังตัวอย่าง ความหมายของคำว่า “ก็ได้” ที่ได้ยกมาแล้วว่า “ก็ได้” นั้นจะมีความหมายว่าอะไร ก็ขึ้นอยู่กับบริบทการใช้ (contextual) และเป้าหมายของผู้ใช้ (pragmatic) ซึ่งทำให้เกิดความหมายที่หลากหลาย และอาจเป็นความหมายที่ขัดแย้ง/ตรงกันข้ามเลยก็เป็นได้

ลองดูตัวอย่าง “ความหมาย” ที่บรรจุอยู่ในชื่อรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์รายการหนึ่งคือ *รู้ไหมใครโสด* หากเราวิเคราะห์ความหมายตามหลักการของวิทเกนสไตน์คือ contextual and pragmatic เราก็จะพบว่า ความหมายของชื่อรายการนั้นแสดงถึงบริบทปัจจุบัน (contextual) ของสังคมไทยใน 2-3 ความหมาย กล่าวคือ ความหมายของชื่อรายการนี้มีกลุ่มเป้าหมายที่ชัดเจน คือ ผู้หญิงไทยที่มีภารกิจที่จะต้องใช้ภาษา/การสื่อสารเพื่อการจัดการ คือการหาคู่ครอง กฎกติกาในการหาคู่ครอง ก็คือ ต้องไม่ไปแย่งผู้ชายที่มีเจ้าของแล้ว (ต้องเป็นโสด) แต่นอกจาก “จะต้องเป็นโสดไม่มีเจ้าของแล้ว” ในรายการก็จะมีสัญญะตัวเลือกอีกประเภทหนึ่งที่บ่งบอกถึงบริบทของสังคมไทยปัจจุบัน คือ มี “ผู้ชายที่ไม่ชอบผู้หญิง-ไม่มองหญิง”

ส่วนคุณลักษณะ pragmatic ของชื่อรายการก็คือ ในการที่จะเล่นตามกฎที่ระบุมา 2 ข้อ คือ ไม่เลือกชายที่มีเจ้าของ และไม่เลือกชายที่ชอบชาย

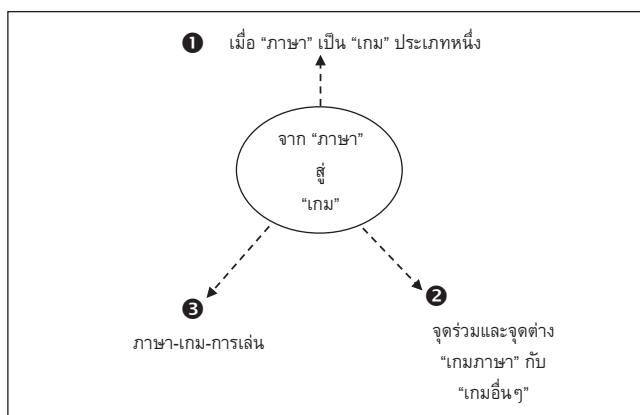
ด้วยกันแล้ว ในภาคปฏิบัติ ผู้หญิงจะทราบได้อย่างไร (ความหมายของชื่อรายการ คือ “แล้วจะรู้ได้ยังไงว่าใครโสด”) บรรดากิจกรรม/ขั้นตอนต่างๆ ในเนื้อหาของ รายการก็คือ ความรู้เชิงเทคนิคที่ช่วยให้ผู้ชมหญิงรู้จักวิธีการที่จะจัดการกับการ ตัดสินใจเลือกให้ถูกต้อง

ในการเล่นเกมฝึกอบรมบางเกม เช่น เกมสืบทิต จะมีการสมมติให้ ผู้เล่นเป็นสัตว์ประเภทต่างๆ เช่น เป็นกระต่าย เป็นหมี เป็นเหยี่ยว เป็นหนู ฯลฯ โดยที่สัตว์แต่ละตัวนั้นยืนแทน “ความหมายบุคลิกภาพ” ของคนแต่ละประเภท เช่น ภายใต้สถานการณ์ที่มีคนขับรถมาแข่งปาดหน้า กระต่ายคือพวกที่หันหน้า เข้าหาและจัดการกับตัวปัญหาแบบตรงๆ ในขณะที่หมีจะใช้เหตุใช้ผลมากกว่า ส่วนหนูจะยอมให้เหตุการณ์ผ่านไป เป็นต้น

(5) จาก “ภาษา” สู่ “เกม”

จากแนวคิดเรื่อง “language-game” ที่เริ่มต้นจากเรื่องของภาษา และได้ค่อยๆ ทอดต่อเชื่อมออกมาถึงเรื่อง “เกมประเภทอื่นๆ” ในที่นี้จึงจะศึกษา แนวคิดของวิทเกนสไตน์ในการต่อเชื่อมระหว่าง “ภาษา” กับ “เกม” ในแง่มุม ต่อไปนี้

ภาพที่ 8 จาก “ภาษา” สู่ “เกม”



(5.1) เมื่อ “ภาษา” เป็น “เกมประเภทหนึ่ง”

(5.1.1) ชุดของเกมแห่งภาษา ดังได้กล่าวมาแล้วว่า language-game นั้นก็เหมือนกับเกมโดยทั่วๆ ไปที่ประกอบด้วยหลายๆ กิจกรรม (activities) หรืออย่างน้อยก็ต้องเกิน 2 กิจกรรมที่มาร่วมร้อยเข้าด้วยกันจนมีลักษณะที่เป็นแบบแผนเฉพาะตัว เช่น เกมยิงก็จะไม่เหมือนเกมวางแผน เป็นต้น

ตัวอย่างของ language-game ได้แก่ เกมออกคำสั่ง เกมการรายงานเหตุการณ์ การสร้างเรื่องราว การเล่าเรื่องตลก การขอบคุณ การทักทาย การสวดมนต์ การแก้ตัว การอธิษฐาน การเยาะเย้ย การสาบาน การสาปแช่ง เป็นต้น

เมื่อเวลาที่จะเล่นเกมแห่งภาษาเหล่านี้ เราก็จะ “เลือก” เอาชุดของภาษาเหล่านี้มาใช้จัดการ โดยดูปัจจัย 3 ประเภทที่ได้กล่าวมาแล้ว คือ **บริบท** (กาละ/เทศะ) **สภาพการณ์** (กำลังพูดอยู่กับใคร บรรยากาศเป็นอย่างไร ความสัมพันธ์กับผู้พูดเป็นแบบใด) และ **เป้าหมาย** (หวังผลอย่างจริงจัง ไม่ได้หวังผลหวังผลทันที) ดังนั้น ถึงแม้ในชุดภาษา-เกม เช่น การออกคำสั่งจะมีอยู่ แต่ทว่าเวลาเราเล่นโดยพิจารณาปัจจัยทั้ง 3 ประเภทที่กล่าวมา เราก็อาจจะออกแบบคำสั่งได้หลายๆ แบบ ตั้งแต่คำสั่งแบบสั่งตายเป็นตาย คำสั่งแบบทหาร คำสั่งแบบอ้อมๆ คำสั่งที่แทบจะฟังไม่รู้ว่าเป็นคำสั่ง (เช่น รบกวณช่วยปิดประตูด้วย)

จึงมีการเปรียบเทียบว่า “ภาษา-เกม” ที่มีอยู่นั้น เป็นเสมือน dead language จนกระทั่งผู้เล่นนำเอาภาษาและเกมนั้นมาเล่น ก็เท่ากับผู้เล่นได้เป่าลมแห่งชีวิตเข้าไปในภาษา-เกมเหล่านี้ให้มีชีวิตชีวาขึ้นมา เป็น living language ซึ่งก็แล้วแต่ว่า ลมแห่งชีวิตที่เป่าเข้าไปนั้นจะเป็นลมแบบใด

(5.1.2) พัฒนาการแห่งความซับซ้อนของเกมแห่งภาษา การเรียนรู้เกมแห่งภาษาก็เหมือนการเรียนรู้เกมทุกประเภท คือเริ่มต้นด้วยรูปแบบที่ง่าย ๆ เช่น รูปแบบที่เด็กๆ ใช้เริ่มเล่นเกมภาษาด้วยการพูดเป็นคำๆ ที่เรียกว่า **รูปแบบขั้นปฐม (primitive)**

ในชั้นแรก เด็กๆ จะมีความสามารถในระดับที่ใช้ภาษาแบบเดียวกับทุกคน ไม่ว่าจะพูดกับพ่อแม่ ปู่ย่าตายาย ครู พี่เลี้ยง เพื่อนที่โรงเรียน แต่ในลำดับต่อมา เด็กๆ ก็จะเริ่มรู้ว่า “กับคนแต่ละประเภท” จะเล่นเกมภาษาแบบเดียวกันไม่ได้ และยิ่งเราโตมากขึ้น เราก็จะยิ่งเรียนรู้ทั้งการพูดแบบความหมายตรงไปตรงมา พูดแบบยอกย้อน พูดแบบมีเลศนัย พูดแบบที่ตรงข้ามกับเป้าหมายที่ต้องการ เป็นต้น

พัฒนาการของการเล่นเกมทุกประเภทก็เป็นไปในลักษณะเดียวกันกับการเล่นแห่งภาษา เช่น ในการเล่นหมากรุก เราจะเริ่มเรียนรู้ที่จะเล่นแบบ “เดินหมากขึ้นเดียว” จากนั้นก็เริ่มรู้จักที่จะ “วางแผน” ที่จะเดินหมากหลายขั้น รู้จักที่จะ “ซุดบ่อล่อปลา” ให้มาติดกับดัก รู้จัก “อ่อยเหยื่อ เอาถุงผอยไปตกปลา กระพง” ฯลฯ

หลักพัฒนาการแห่งการเรียนรู้เกมแห่งภาษาที่เพิ่มระดับซับซ้อนนี้ สามารถจะนำมาประยุกต์ใช้อธิบายได้กับการเล่นเกมทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็น **เกมการเคลื่อนไหว (game of movement)** ที่เน้นการใช้ร่างกายเป็นหลัก ความซับซ้อนของเกมประเภทนี้จะทำให้มีพัฒนาการการบังคับใช้ร่างกายได้อย่างคล่องแคล่ว ว่องไว เป็นไปตามที่ต้องการ (ดังจะเห็นได้จากการเล่นกีฬาและในการฝึกอบรม) หรือเช่นเดียวกับ **เกมที่ต้องใช้ความคิด (game of mentality)** ที่ต้องใช้คุณสมบัติสำคัญ 4 ประการ คือ ความตั้งใจ (intending) การคิดคำนวณ/ชั่งน้ำหนัก (calculating) การขบคิดไตร่ตรอง (thinking) และการตัดสินใจ (decision-making) เกมที่ต้องใช้ความคิดเหล่านี้ก็มีตั้งแต่ระดับง่ายๆ คิดแบบขั้นเดียว คิดจากสิ่งที่เห็น ฯลฯ ไปจนถึงการคิดแบบหลายขั้น คิดแบบมองไปหลาย shot ฯลฯ ดังตัวอย่างการเล่นหมากรุกที่ได้กล่าวมาแล้ว

(5.1.3) ทุกเกมต้องมีกฎ ในทัศนะของวิทเกนสไตน์ “กฎนี้เองที่ทำให้บางสิ่งบางอย่างกลายเป็นเกมขึ้นมา” หมายความว่า อะไรจะเรียกว่าเกมได้ก็ต่อเมื่อมีกฎ ดังนั้น เกมแห่งภาษาก็ไม่ใช่ข้อยกเว้น การเล่นเกมแห่งภาษาก็ต้องมีกฎเหมือนการเล่นเกมอย่างอื่นๆ

งานศึกษาพัฒนาการของเด็กๆ จะพบวิธีการเล่นเกมของเด็กๆ ทั้งในเกมแห่งภาษา หรือเกมแห่งความสัมพันธ์กับคนรอบข้าง ในขั้นแรก เด็กๆ จะเล่นเกมสร้างความสัมพันธ์กับคนอื่นๆ หรือเล่นเกมแห่งภาษาโดยใช้ “กฎเอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง” เมื่ออยู่ในบ้าน เด็กเล็กจะเล่นเกม “เอาแต่ได้อยู่ฝ่ายเดียว” คือ พ่อแม่ พี่เลี้ยง ปู่ย่าตายายจะเป็น “ฝ่ายให้” และเด็กจะเป็นฝ่ายรับอยู่ฝ่ายเดียว ทุกอย่าง “เป็นของฉัน” (ไม่มีการแบ่งให้ใคร) (self-centered language)

แต่เมื่อไปโรงเรียน เด็กๆ ก็เริ่มเรียนรู้ว่า ที่โรงเรียนจะต้องใช้ “กฎการเล่นเกม” อีกแบบหนึ่ง ที่นี้ต้องใช้ “กฎซึ่งกันและกัน ที่เขาที่เรา แบ่งกัน” เด็กจะเริ่มรู้จักแบ่งของเล่นของตนเองให้คนอื่นเล่นบ้าง บางครั้งถึงกับใช้ “กลยุทธ์การอวยเหี่ยว” ด้วยการเป็นฝ่ายให้ก่อนเพื่อหวังผลจะเล่นของเล่นของคนอื่น ภาษาที่เด็กเล็กๆ ใช้ที่โรงเรียนจะค่อยๆ เปลี่ยนจาก “ภาษาแบบเอาตนเองเป็นศูนย์กลาง” มาเป็น “ภาษาแบบที่เขาที่เรา” (social relation language)

เมื่อเราย้อนกลับไปหาแนวคิดเรื่องการทำกิจกรรมของมนุษย์ที่มีมิติ 3 ด้านประสานกันของวิทเคนสไตน์ คือ มิติทางกายภาพ/ชีวภาพ มิติทางสังคม-มนุษย์ และมิติการใช้ภาษาเชิงสัญลักษณ์ เราก็สามารถจะนำเอามิติทั้ง 3 มาใช้ในการวิเคราะห์การเล่นเกมที่ภาษาของผู้คนทั่วไปที่อยู่ในโลกที่เต็มไปด้วยความหมาย เต็มไปด้วยอารมณ์ความรู้สึก มีการทำกิจกรรมที่เกิดจากความตั้งใจ และคนเรายังเป็นสัตว์โลกที่สามารถคาดคิดเกี่ยวกับอนาคตที่ยังมาไม่ถึงได้

(5.2) จาก “ภาษา” สู่ “เกม” ต่อเนื่องจากแนวคิดของวิทเคนสไตน์ ที่ว่า “ภาษานั้นก็เป็นประดุกเกมประเภทหนึ่ง” จากนั้นเราจะขยายรายละเอียดว่า ทั้ง “ภาษา” และ “เกม” นั้นมีลักษณะ/คุณสมบัติที่ร่วมกันเหมือนกันในแง่มุมใดบ้าง แต่ในเวลาเดียวกัน เกมภาษาก็มีข้อที่แตกต่างจากเกมทั่วไปหรือเกมประเภทอื่นในแง่ใดบ้างเช่นกัน

ภาพที่ 9 จุดร่วม-จุดต่างระหว่างเกมภาษากับเกมอื่นๆ



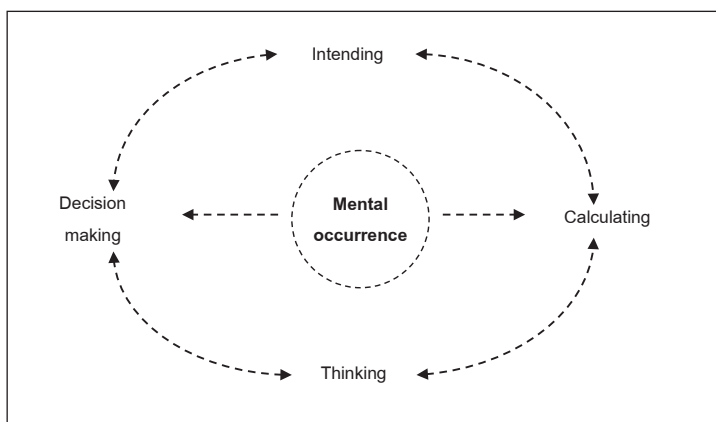
(5.2.1) **ทุกเกมมีหน้าที่และกระบวนการ** ในการทำกิจวัตรประจำวันในชีวิตปกติธรรมดาของมนุษย์เรา มิใช่ว่าทุกกิจกรรมของมนุษย์จะต้องเป็น “เกม” เสมอไป เช่น การอาบน้ำ แปรงฟัน ใส่รองเท้า ฯลฯ แต่ทว่าก็จะมีกิจกรรมบางกิจกรรมที่ได้กลายมาเป็น “เกม” เช่นเดียวกับการใช้ภาษาที่จะมี “กิจกรรมทางภาษาบางประเภท” ที่ได้กลายมาเป็น “เกมแห่งภาษา”

ปัจจัยที่จะทำให้กิจกรรมบางกิจกรรมกลายมาเป็นเกมนั้นมีหลายปัจจัยดังที่ได้กล่าวมาแล้ว และดังที่จะได้กล่าวถึงต่อไป ในที่นี้ปัจจัยแรกที่จะอธิบายถึงแง่มุมซึ่งทำให้กิจกรรมบางกิจกรรมกลายเป็นเกมขึ้นมาก็คือ กิจกรรมนั้นต้องมีบทบาทหน้าที่และมีกระบวนการที่แน่นอน

วิทเคนสไตน์ได้ยกตัวอย่างเปรียบเทียบการทำหน้าที่ของ **language-game** กับการทำหน้าที่ของ **ball-game** ว่ามีลักษณะที่คล้ายคลึงกันดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า สิ่งที่จะเรียกว่า “เกม” นั้นต้องเป็นกิจกรรมการใช้ความพยายามของมนุษย์เพื่อที่จะให้บรรลุเป้าหมายบางอย่าง กิจกรรมแบบเกมจึงแตกต่างจากกิจกรรมที่เกิดจากสัญชาตญาณหรือกิจกรรมที่ดำเนินไปตามยถากรรม ซึ่งขาดคุณสมบัติบางข้อของ “การเป็นเกม”

ส่วนกระบวนการที่จะเกิดขึ้นในเกมการใช้ภาษาหรือเกมการเล่น บอลนั้น ไม่ว่าลักษณะจากภายนอกของการเล่นเกมจะแตกต่างกัน ระหว่างการเล่นฟุตบอล (มีการเคลื่อนไหว) กับการเล่นเกมหมากรุก (เกมแห่งความคิด) แต่ทว่าในแง่ “กระบวนการ” แล้ว ไม่ว่าเกมแบบใดก็จะต้องมีองค์ประกอบของกระบวนการเชิงความคิด (mental occurrence) ที่เหมือนกันดังนี้

ภาพที่ 10 กระบวนการเชิงความคิด (Mental Occurrence)



ตัวอย่างง่ายๆ ก็เช่น ในเกมการเล่นฟุตบอล เมื่อรับลูกบอลมาจากเพื่อน ผู้เล่นก็ต้องตั้งใจว่าจะส่งให้ใครหรือไม่ ต้องคิดคำนวณว่า “ถ้าส่งให้ใคร จะได้ผลอย่างไร” ต้องขบคิดว่า “จะส่งต่อดีหรือควรจะเลี้ยงลูกเดี่ยวไปตามลำพังดี” และในท้ายที่สุดแล้ว ก็ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง

ดังนั้น แม้ว่าอาภักกับกิริยาของการเตะฟุตบอลอาจจะเหมือนกัน แต่การเตะบางครั้งอาจจะไม่ใช่เกม (เช่น การเตะลูกในระหว่างซ้อม) มีแต่การเตะบางครั้งที่ประกอบด้วยหน้าที่และกระบวนการที่กล่าวมาข้างต้น จึงจะเรียกว่า การเตะครั้งนั้นเป็นเกมได้

(5.2.2) เกมทุกเกมต้องมีกฎ ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ด้วยกฎนี้เองทำให้การทํากิจกรรมในครั้งหนึ่งๆ กลายเป็นเกมขึ้นมา เราได้กล่าวมาแล้วว่าในเกมแห่งภาษาทุกประเภทจะต้องมีกฎที่เป็นตัวของตัวเอง เช่น ภาษาไทยและภาษาฝรั่งเศส ต่างก็ล้วนต้องมีกฎ และต้องมีกฎเฉพาะของตัวเองด้วย กฎในเกมกีฬาประเภทต่างๆ ก็เช่นกัน แม้ว่าการเล่นบิลเลียด สนุกเกอร์ และพูล จะมีลักษณะการเล่นที่คล้ายคลึงกัน แต่ก็เนื่องจากการมีกฎที่แตกต่างกัน ส่งผลให้มีวิธีการเล่นเกมที่แตกต่างกัน หรือมวยไทยและมวยสากลก็เช่นกัน

วิทเคนส์ได้นัดตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับองค์ประกอบเรื่องกฎที่อยู่ในเกมแห่งภาษาและเกมประเภทอื่นๆ ว่า นอกจาก “การมีกฎ” จะเป็นเงื่อนไขเบื้องต้นของการกลายเป็นเกมๆ หนึ่งแล้ว ก็ยังมีเงื่อนไขต่อมาที่ว่า ผู้คนที่ร่วมอยู่ใน “เกมเดียวกัน” หรือ “วัฒนธรรมที่ใช้ภาษาเดียวกัน” (ในกรณีที่เป็นเกมแห่งภาษา) จะต้องรับรู้หรือเข้าใจว่ากฎนั้นคืออะไร ทั้งนี้โดยไม่เกี่ยวข้องว่าผู้คนในเกมเหล่านี้จะพูดระบุกฎออกมาได้เป็นข้อๆ หรือไม่ เขารู้กฎ แต่เขาอาจจะบอกไม่ได้ว่า “กฎนั้นมีว่าอย่างไร” เหมือนอย่างที่คนไทยพูดภาษาไทยได้ แต่ถ้าให้อธิบายว่าไวยากรณ์ของภาษาไทยเป็นอย่างไร เขาก็อาจจะอธิบายไม่ได้ ส่วนคนที่นั่งดูการเล่นฟุตบอลก็มีอาการเดียวกัน

โดยเฉพาะในเรื่องเกมแห่งภาษา วิทเคนส์ได้ระบุว่า ทุกคนที่อยู่ในเกมแห่งภาษาเดียวกันก็จะต้องมีความรู้ไว้ว่า เราจะต้องพูดให้กำลังใจอย่างไร เราจะต้องเขียนชี้แจงเหตุผลอย่างไร เราจะต้องทำหน้าที่อย่างไรเมื่อมาเข้าห้องสอบสายกว่าที่กำหนด เราจะต้องส่งสติกเกอร์แบบไหนเพื่อจะขอโทษแบบเล่นๆ หรือขอโทษแบบจริงจัง ฯลฯ

(5.2.3) กฎที่ไม่ใช่ตัวแปรต้น ในขณะที่วิทเคนส์ได้เปรียบเทียบข้อเหมือนระหว่างเกมแห่งภาษากับเกมทั่วๆ ไปว่า ทั้งสองอย่างล้วนกลายเป็นเกมได้ก็เพราะการมีกฎ แต่แม้กระนั้นวิทเคนส์ก็มีความเห็นต่อไปว่าทั้งในการใช้ภาษาและการเล่นเกม นั้น กฎไม่ใช่ตัวแปรต้นที่มีอิทธิพลบังคับหรือตัดสินใจการกระทำของบุคคลได้ นี่อาจจะหมายความว่า เวลาที่เรากำลังพูดภาษาไทยอยู่นั้น (กำลังมีการกระทำ) เราอาจจะไม่รู้ตัวเลยว่า เรากำลังพูดไปตาม

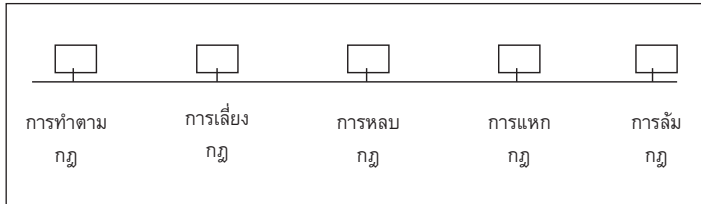
กฎเกณฑ์ของไวยากรณ์ไทย แต่การที่เราพูดไปให้ถูกกฎของภาษาไทยนั้น ก็เพราะเรารู้ว่า ถ้าพูดแบบนั้นแล้วจะทำให้คนฟังเข้าใจได้ ซึ่งก็หมายความว่า จุดยืนของวิทเกนสไตน์ในการมองกฎนั้น มีได้มาจากมุมมองของ “ผู้สร้างกฎ” ว่ามีอำนาจทำให้คนปฏิบัติตามได้ หากแต่วิทเกนสไตน์มองไปจาก “มุมมองของผู้ถูกใช้กฎ” ว่าเหตุที่เรายอมทำตามกฎ ก็เพราะกฎนั้นทำให้เราสามารถบรรลุเป้าหมายได้ ดังนั้น เราจึงพร้อมที่จะไม่ทำตามกฎ หากว่าการไม่ทำตามกฎทำให้บรรลุเป้าหมายได้หรือได้ดีกว่า (เช่น เวลาที่เราพูดกับเด็กทารกที่ยังไม่รู้กฎไวยากรณ์ไทย เราก็จะพูดแบบไม่ยึดตามกฎไวยากรณ์ไทย เป็นต้น) ทิศนะดังกล่าวนี้ในขั้นต่อมา Jurgen Habermas ได้นำมาขยายต่อว่า ในทุกกิจกรรมมี “ผลประโยชน์” (interest) แบบใดแบบหนึ่งยืนอยู่เบื้องหลังเสมอ

ดังนั้น ข้อสรุปเบื้องต้นเกี่ยวกับเรื่องกฎ (โดยเริ่มต้นจากเกมแห่งภาษาและอาจจะขยายไปสู่เกมประเภทอื่นๆ) ก็คือ แม้ว่าจะมีกฎเกณฑ์ แต่เราก็ไม่เคยมีหลักประกันได้เลยว่า กฎนั้นจะได้รับการปฏิบัติจริงๆ ในสภาพความเป็นจริง และในกรณีของภาษาซึ่งมีทั้งส่วนที่เป็นเนื้อหา (content/message) แบบน้ำบนผิวดิน และส่วนที่เป็นความหมาย (meaning) ที่เป็นเสมือนน้ำใต้ผิวดิน การที่คนสองคนพูดเนื้อหาเดียวกันตามกฎของภาษาแบบเดียวกัน แต่ทว่าในระดับความหมายแล้ว ก็ยังอาจจะแตกต่างได้อีกเช่นกัน

(5.2.4) กิจกรรมการใช้ภาษา/การเล่นเกมเป็น spectrum
เสมอ จากข้อเท็จจริง 2 ประการที่ได้กล่าวมาแล้วคือ หากมองจากมุมของพลังอำนาจของกฎ วิทเกนสไตน์ก็ได้สรุปว่า ไม่มีกฎใดที่จะมีพลังอำนาจในการตัดสินใจของปัจเจกบุคคลได้ไปหมดทุกคนและในทุกกรณี และหากมองจากมุมมองของผู้ถูกใช้กฎ-ผู้เล่นเกม-ผู้ใช้ภาษา เมื่อเวลาใช้กฎหรือเวลาใช้ถ้อยคำ เขาก็ต้องเหลือบแลดูบริบทอยู่เสมอ

จากข้อเท็จจริงทั้ง 2 ประการนี้ หากเรานำกฎมาวางบนแกน X เราก็จะพบว่ากิจกรรมการใช้ภาษาหรือการเล่นเกมนั้นจะเป็น spectrum อยู่เสมอ กล่าวคือ มีรูปแบบการใช้ภาษาและการเล่นเกมที่หลากหลายที่วางอยู่บนแกน X นี้ ดังแสดงในภาพที่ 11

ภาพที่ 11 Spectrum ของการใช้ภาษาและการเล่นเกม



(5.2.5) ภายใต้กฎ มีการลื่นไหลและการเกิดใหม่เกิดขึ้นตลอดเวลา ต่อเนื่องจากแนวคิดเรื่อง spectrum ของกิจกรรมที่เกิดขึ้นจริง ทั้งในเรื่องการใช้ภาษาและการเล่นเกม วิทเคนสไตน์จึงเน้นว่า เมื่อเวลาวิเคราะห์เกมแห่งภาษาและเกมทุกประเภท แนวคิดที่ต้องคำนึงถึงก็คือ เรื่องการลื่นไหลของภาษาและเกม (fluidity) และแนวคิดเรื่องโอกาสที่จะเกิดการผ่าเหล่า (mutability) ทำให้เกิดวิธีการใช้รูปแบบใหม่ๆ เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา

ตัวอย่างเช่น การใช้ภาษาไทย ในภาษาไทยมีกฎต่างๆ ควบคุมการใช้อยู่ เช่น มีพยัญชนะ 44 ตัว มีสระ 32 ตัว มีวรรณยุกต์อยู่ 5 เสียง มีวิธีการเรียงประธาน กริยา กรรม ฯลฯ แต่เมื่อเปิดดูภาษาไทยที่เป็นการเขียนเพื่อส่งในแอปพลิเคชันไลน์ (Line) เราก็คงพบว่า เกิดวิธีการใช้ภาษาไทยแบบใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา และการใช้ภาษาแบบนี้ก็เป็นที่เข้าใจกันได้ (เป็นกฎซ้อนกฎอีกแบบหนึ่ง) เช่น คำว่า “ขอบคุณค่า” คำว่า “ค่า” ในที่นี้ หมายถึงคำว่า “คะ” ไม่ใช่ “ค่า” ที่แปลว่าราคาต่างวด และคนเขียนคนอ่านต่างก็เข้าใจกฎของคำว่า “ค่า” ในประโยคนี้อย่างดีว่า ต้องแปลว่าอะไร ต้องไม่แปลว่าอะไร

ดังนั้น ทั้งการเล่นเกม (วิธีการเล่นหลากหลายในกระดานหนึ่งๆ น่าจะมีเป็นหมื่นๆ วิธี) และการใช้ภาษาจึงมีลักษณะเป็น “กระแส” คือ มีการลื่นไหลอยู่ตลอดเวลา มีการเกิดใหม่ (ที่ไม่เคยมีมาก่อนในอดีต) อยู่ตลอดเวลา การเล่นเกมและการเล่นภาษาจึงนับเป็นพื้นที่แห่งการสร้างสรรค์ที่ไม่มีจุดสิ้นสุดของมนุษย์

(5.2.6) การลื่นไหลและการผ่าเหล่าขึ้นอยู่กับประเภทของเกม/ประเภทของภาษา แม้ว่าเกมและภาษาจะมีลักษณะที่ลื่นไหลและผ่าเหล่าอยู่ได้ตลอดเวลา (ซึ่งเราอาจกล่าวได้ว่า คุณสมบัติทั้ง 2 ข้อนั้นเป็นคุณสมบัติของสิ่งที่มีชีวิต ในแง่นี้ ภาษาและเกมจึงดูเหมือนจะเป็นสิ่งที่มีชีวิตอย่างหนึ่ง) แต่ทว่าความสามารถที่จะลื่นไหลและผ่าเหล่าจนเกิดใหม่ได้นี้จะมีมาน้อยเพียงใดนั้น ก็ขึ้นอยู่กับประเภทของภาษาและประเภทของเกม ตัวอย่างเช่น การเล่นเกมหมากรุกอาจจะออกกลดลลายมากแบบฟุตบอลไม่ได้ ทั้งนี้เพราะในเกมฟุตบอลนั้นคนเล่นมีเสรีภาพที่จะเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของอวัยวะได้มากกว่า หรือการเล่นเกมภาษาในการให้การในศาล อาจจะผ่าเหล่าหรือออกกลดลลายมากเท่ากับการต่อรองราคาสั่งของในตลาดนัดไม่ได้ เป็นต้น

(5.2.7) วิธีการเรียนรู้เกมและภาษา วิทเจนสไตน์ให้ความสนใจกับกระบวนการเรียนรู้เกมแห่งภาษาและเกมแบบอื่นๆ ที่ใช้ทักษะทางร่างกายว่ามนุษย์เราได้ทักษะเหล่านี้มาได้อย่างไร ในขั้นแรก เขาปฏิเสธแนวคิดของนักวิชาการในอดีตที่เคยนำเสนอว่า ความสามารถในการเรียนภาษาหรือเล่นกีฬานั้นเป็นพรสวรรค์ที่ติดตัวคนบางคนมา โดยเขาเสนอว่า ทุกทักษะที่ต้องใช้ร่างกายของมนุษย์ จำเป็นต้องผ่านการเรียนรู้เท่านั้น การเล่นเกมหรือกีฬาก็เช่นกัน จำเป็นต้องผ่านการฝึกฝนเท่านั้น

(i) การเรียนรู้จากมุมมองของผู้สอน ในการสอนคำศัพท์ใหม่ๆ หรือการสอนการเล่นเกมที่ให้แก่คนอื่นนั้น ผู้สอนส่วนใหญ่จะทราบว่ เราไม่ควรเริ่มต้นทำด้วยวิธีการสอนหลักไวยากรณ์หรือการอธิบายรายละเอียดของกฎต่างๆ เพราะวิธีการเริ่มต้นแบบดังกล่าวจะไม่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้หรือการเล่นเกมเลย หากแต่เราควรที่จะเริ่มต้นด้วยวิธีการเล่นเกมให้ดูเป็นตัวอย่าง หรือมีฉะนั้นก็ให้ผู้เล่น/ผู้เรียนได้มีโอกาส “เจอของจริงเลย” ดังตัวอย่างของการเรียนว่ายน้ำที่ผู้สอนจะไม่อธิบายวิธีการลอยตัวหรือทำอย่างไรเราจึงจะลอยตัวได้โดยนั่งอยู่ข้างๆ สระน้ำ หากแต่จะให้เด็กลงไปแช่อยู่ในสระเลย เป็นต้น

(ii) การเรียนรู้จากมุมมองของผู้เรียนในกรณีการเรียนรู้ภาษา
ลองสังเกตตัวอย่างการสอนเด็กเล็กๆ ให้จับดินสอเขียนตัวหนังสือ เราจะพบลำดับ
ขั้นตอนดังนี้

Step 1 - ครูจะจับมือเด็กให้เขียนเลข 0-9

Step 2 - ครูจะปล่อยให้เด็กเขียนเองโดยเขียนลากตามเส้น
ประตัวเลข 0-9

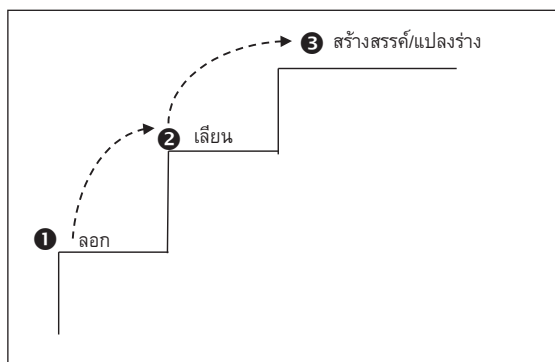
Step 3 - ครูจะให้เด็กเขียนเองบนช่องเปล่าๆ โดยดูต้นแบบ
ตัวเลข 0-9

Step 4 - ในขณะที่ step 3 เด็กจะพยายามเขียนเลียน
ต้นแบบ แต่เมื่อเขาจับ “แก่นหัวใจของตัวเลข
แต่ละตัวได้” ใน step 4 นี้ เขาก็จะเริ่ม
“สร้างสรรค์” เขียนตัวเลขที่เป็นแบบของ
ตัวเขาเองที่แตกต่างไปจากต้นแบบ แต่ก็ยังเป็น
เลข 0-9

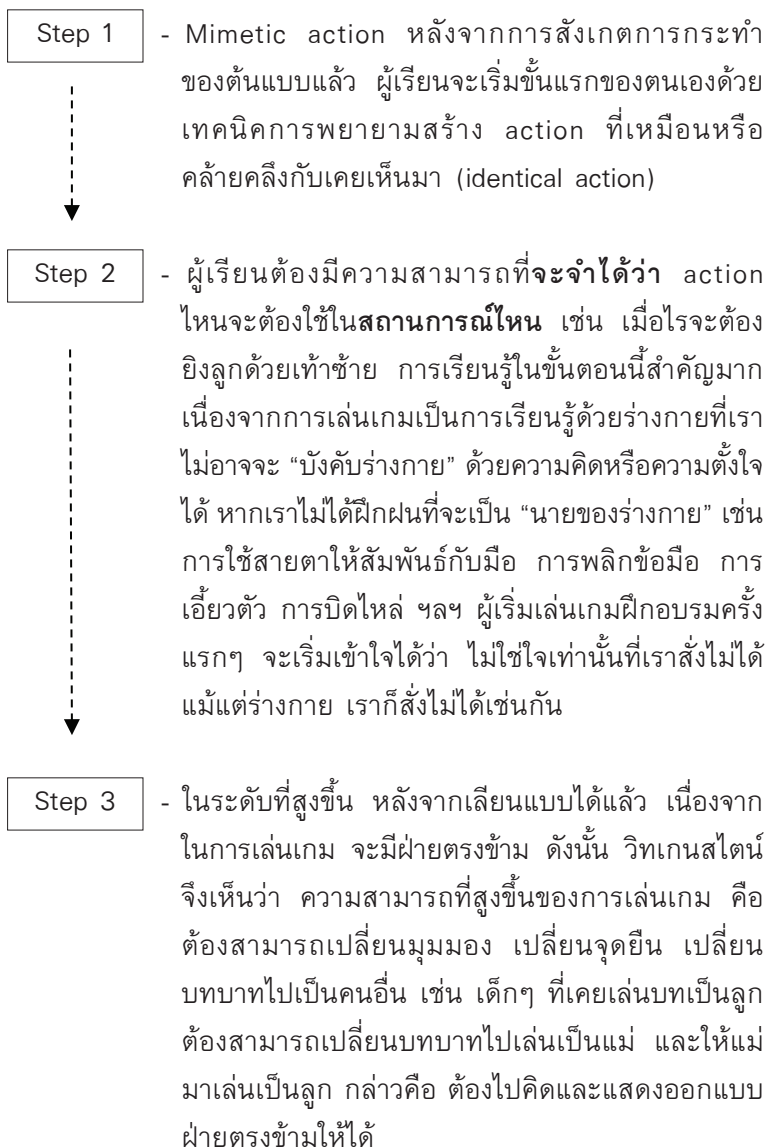
ใน step 4 นี้ ก็เป็นขั้นตอนสำคัญที่สะท้อนให้เห็นความสามารถ
ของเด็กที่สามารถจะแยก “เลข 0-9 แบบของเขา” ว่า มีจุดต่างจาก “เลข 0-9
ต้นแบบ” แต่ก็ยังคงมี “ความเป็นเลข 0-9” เป็นจุดร่วม

หากเราสรุปขั้นตอนสำคัญๆ ของการเรียนรู้ภาษาดังกล่าว จะพบ
ว่ามีบันได 3 ขั้น คือ

ภาพที่ 12 บันได 3 ขั้นของการเรียนภาษา



(iii) การเรียนรู้จากมุมมองของผู้เรียนในกรณีของการเล่นเกม วิทเคนสไตน์เสนอว่า ในกรณีของการเรียนรู้ที่จะเล่นเกม นั้น ก็จะคล้ายคลึงกับการเรียนภาษา โดยจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า การเล่นเกมเป็นการเรียนรู้ด้วยการใช้ร่างกายที่มีขั้นตอนสำคัญๆ ดังนี้



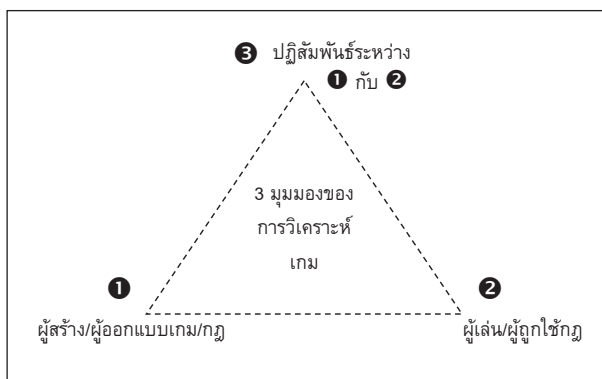
(5.2.8) ข้อเหมือน-ข้อต่างระหว่างเกมภาษากับเกมทั่วไป จากเนื้อหาที่กล่าวมา เรามักจะกล่าวถึงข้อเหมือนระหว่างเกมแห่งภาษากับเกมทั่วไป

เป็นส่วนใหญ่ว่า เกมทั้ง 2 แบบนี้ล้วนมีลักษณะร่วมกัน เช่น มีโครงสร้าง มีรูปแบบ/รูปร่าง มีทิศทางลำดับขั้นตอน มีวิธีการเรียนรู้ ฯลฯ ที่คล้ายคลึงกัน

อย่างไรก็ตาม วิท겐สไตน์ก็กล่าวถึงข้อแตกต่างบางประการระหว่างเกมทั้ง 2 แบบนี้ ข้อแตกต่างที่เห็นได้อย่างชัดเจนที่สุดคือ **ระยะเวลา**ในการเล่นเกมนั้นๆ ไป เราจะมองเห็น “จุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด” ได้อย่างชัดเจน แต่ทว่าในเกมแห่งภาษา โดยเฉพาะภาษาที่เป็นภาษาพูด เราจะระบุจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดได้ยาก เราแทบจะบอกไม่ได้ว่า การเล่นเกมภาษานั้นมีความต่อเนื่องหรือไม่ต่อเนื่อง เป็นต้น

ในท้ายที่สุดนี้ หากเราสรุปแนวคิดสำคัญของวิท겐สไตน์ในการศึกษา/วิเคราะห์เกมแห่งภาษาที่ถ่ายโยงมาถึงการวิเคราะห์เกมอื่นๆ โดยทั่วไป เราก็อาจจะระบุได้ว่า วิธีการวิเคราะห์เกมแห่งภาษาและเกมทุกประเภทของวิท겐สไตน์นั้น มีลักษณะเป็นองค์ 3 (triangulation) ที่ต้องศึกษาให้ครบทั้ง 3 มุมมคือ

ภาพที่ 13 3 มุมมองแห่งการวิเคราะห์เกม



(5.3) ภาษา-เกม-การเล่น ผู้เขียนได้เขียนถึงการเล่นเกมในลักษณะเดียวกับการเล่นเกมจริงๆ คือทักทว่า ผู้อ่านเข้าใจแล้วว่า “เกมคืออะไร” และหลังจากอ่านไปได้เกือบครึ่งบทความ จึงได้เวลาที่จะนำเสนอว่า ในทัศนะของ

วิทเคนส์ไตนัผู้เทียบเคียง “ภาษา” กับ “เกม” นั้น เขาคิดถึงเกมว่าอะไร และนอกจากนั้น ระหว่างคำว่า “เกม” กับ “ภาษา” ก็ยังมีตัวละครอื่นๆ ที่แทรกเข้ามาเป็นระยะๆ เช่น คำว่า “เล่น” เพราะเราใช้คำว่า “เล่นเกม เล่นภาษา เล่นลิ้น” ดังนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างภาษา-เกม-การเล่น นั้นหมายความว่าอะไร

(5.3.1) “เกม” กับการเล่น แน่นอนว่า “เกมเป็นการเล่นประเภทหนึ่ง” แต่ก็ไม่ใช่ว่าการเล่นทุกประเภทจะต้องเป็นเกม หรือพูดง่ายๆ ว่าการเล่นมีทั้งแบบที่เป็นเกมและไม่เป็นเกม (non-game play) โดยทั่วไป ตัวแปรที่เป็นกรรมการตัดสินแบ่งขาดว่าการเล่นที่เป็นเกมและไม่เป็นเกมก็คือ “การมีกฎ/กติกาที่ชัดเจนและเข้มงวด”

เมื่อวิทเคนส์ไตนัพูดถึงเรื่อง “ภาษา” เขากล่าวว่า ภาษามักจะมีคุณลักษณะที่ใกล้เคียงกับ non-game play มากกว่า หากเราใช้ตัวแปรเรื่องการมีกฎ/กติกาที่เข้มงวดเป็นเกณฑ์ ทั้งนี้เพราะเวลาที่จะพูดหรือเขียนอะไร เราไม่จำเป็นต้องปรึกษาใครก่อน (กรรมการ) หรือเราไม่ต้องคิดว่าจะต้องปฏิบัติตามกฎกติกาอะไรมากมายนัก

(5.3.2) แล้ว “เกมคืออะไร”: ทศนะจากภาคปฏิบัติ Gebauer (2017) เคยกล่าวว่า เนื่องจากวิทเคนส์ไตนัเป็นคนที่ใช้แนวคิด language-game อยู่ตลอดเวลา แต่เขาก็ไม่เคยตอบคำถามเลยว่า “แล้วเกมคืออะไร” ดังนั้น หากมีใครไปถามวิทเคนส์ไตนัว่า “เกมคืออะไร” วิธีตอบของเขาก็คือ เราควรจะ “พรรณนา” เกมอะไรขึ้นมาให้ฟังสักอย่าง แล้วก็บอกว่า “แบบนี้และแบบอื่นๆ ที่คล้ายๆ กันนี้แหละ ที่เรียกว่าเป็นเกม”

ถึงแม้วิทเคนส์ไตนัจะไม่ตอบคำถามว่า เกมคืออะไร แต่ก็มิ้นักวิชาการคนอื่นๆ ที่พยายามตอบคำถามนี้อยู่ เช่น Bernard Suit (cited in Egan, 2013) ได้ให้คำตอบว่า เกมคืออะไร จากมุมมองเชิงปฏิบัติการ สิ่งที่จะเรียกว่า “เกม” นั้น ควรจะมีลักษณะสำคัญอย่างน้อย 3 ประการ ดังนี้

(1) มีเป้าหมาย (goal) ที่ชัดเจนแน่นอนว่า สุดท้ายแล้วผู้เล่นเกมจะต้องบรรลุภารกิจอะไร

(2) มีการกำหนดวิธีการ (means) ที่จะบรรลุเป้าหมายเอาไว้อย่างแน่ชัดเช่นกัน แม้ว่าอาจจะมีหลายๆ วิธีการ

(3) มีทัศนคติที่ชัดเจนว่า เราเล่นเกมนั้นก็เพื่อเกม

(5.3.3) “เกมคืออะไร”: ทัศนะเชิงโครงสร้าง/องค์ประกอบ David Egan (2013) ได้ประมวลคุณลักษณะสำคัญ ของเกมโดยพิจารณา “เกม” ว่าเป็นเสมือน “ระบบอย่างหนึ่ง” ดังนี้

(i) ลักษณะ “ความเป็นปกติ” (Normality) Egan กล่าวว่า ดังที่เราเรารู้กันอยู่ว่า เกมเป็นการเล่นที่ต้องมีกฎ/กติกาที่จะบอกว่า อะไรที่ใช่ อะไรที่ไม่ใช่ อะไรที่ทำได้ อะไรที่ทำไม่ได้ ดังที่เราได้กล่าวมาแล้วว่า “กฎทำให้เกิดเกมขึ้นมา” นอกจากนั้น การมีอยู่ของกฎยังทำให้มีผลสืบเนื่องต่อมา กล่าวคือ เมื่อเราหยุดเล่นเกม นั้น เราก็ยังคงแน่ใจได้ว่า เราจะสามารถเล่นเกมเดิมได้อีกในอนาคต เช่น ฟรังก์นี้ ขนาดของกระดานหมากรุก ตัวหมาก กฎของการเดิน ฯลฯ จะยังคงมีอยู่เหมือนเดิม Egan เรียกคุณลักษณะดังกล่าวนี้ของเกมว่า “normality”

คุณลักษณะ normality นี้มีอยู่ในเกมแห่งภาษาเช่นเดียวกัน เรา ยังคงแน่ใจได้ว่า ความหมายที่ใช้ในวันนี้ ฟรังก์นี้จะยังคงความหมายเดิม เครื่องหมายการจราจรที่เป็นไฟแดงที่สี่แยกนี้ (บริบทนี้) และสี่แยกหน้า (อีกบริบทหนึ่ง) จะยังคงมีความหมายว่า “หยุด” เหมือนกัน

(ii) ลักษณะเชิงโครงสร้าง (Structural) ซึ่งหมายความว่า ในเกมๆ หนึ่งประกอบด้วยส่วนประกอบย่อยๆ (parts) เช่น ตัวหมากแต่ละตัว นักฟุตบอลแต่ละคน ฯลฯ ส่วนประกอบย่อยๆ นั้นจะถูกกำหนดบทบาทหน้าที่ต่อส่วนรวม (the whole) เอาไว้ เป็นความสัมพันธ์ระหว่าง “ส่วนย่อยกับส่วนรวม” (part-whole relationship) เช่น ถ้าเดินหมากผิดไป 1 ตัว ก็เสียไปทั้งกระดาน และยังมีความสัมพันธ์ระหว่าง “ส่วนย่อย” กับ “ส่วนย่อย” (part-part relationship) ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือ การเล่นประสานกันระหว่างกองกลางกับกองหน้าในทีมฟุตบอล เป็นต้น

(iii) **เกมมีลักษณะเชิงสังคม** การเล่นเกมส่วนใหญ่มักจะเป็นเกมที่ต้องเล่นกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป ซึ่งก็ทำให้เห็น “ลักษณะทางสังคม” ได้อย่างชัดเจน แม้แต่เกมที่เล่นตามลำพัง เช่น เกม Solitaire ก็ยังต้องเล่นตามกฎกติกาที่เกิดมาจากการกำหนดของสังคมอยู่ดี

(iv) **ลักษณะสร้างสรรค์ของเกม (Creativity)** แม้ว่าในเกมทุกเกมจะมีการตั้งกฎกติกาเอาไว้แน่นอน แต่เมื่อเริ่มลงมือเล่น ก็เกิดโอกาสแบบต่างๆ มากมายจนดูเหมือนไม่รู้จบสิ้นในการเล่น เสมือนมีพื้นที่ว่างหรือช่องว่างให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งใหม่อยู่เสมอ เกมจึงเปิดโอกาสให้เกิดการ “surprise” ได้อย่างไม่มีข้อยอกเว้น ทำให้ผู้เล่นมีโอกาสที่จะใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และนี่คือเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ “เกมมีความสนุก” เพราะแม้แต่ทีมฟุตบอลที่อยู่อันดับท้ายสุดของตารางก็ยังสามารถจะโค่นทีมอันดับหนึ่งแบบชนิดหักปากกาเขียนได้

(v) **วิวัฒนาการของเกม** คุณสมบัติหนึ่งที่น่าประทับใจของเกมก็คือ เมื่อเกมๆ หนึ่งถือกำเนิดขึ้นมาในพิภพแห่งเกม มันก็จะถูกเล่น ถูกวิวัฒน์ ถูกจบ ถูกทำให้หายไป ถูกลืม แล้วก็จะมีการเกิดขึ้นมาอีก

(vi) **ลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละเกม** ในขณะที่เกมทุกเกมจะมี “คุณลักษณะร่วมกัน” ที่ทำให้มันเป็นเกมอยู่ได้ แต่ในอีกด้านหนึ่ง เกมแต่ละเกมก็จะมีอัตลักษณ์ของตัวเอง อันเนื่องมาจากสิ่งที่เรียกว่า “ธีมเฉพาะ” (specific theme) ที่สามารถระบุออกมาได้อย่างชัดเจน ตัวอย่างเช่น ธีมเฉพาะๆ ของภาษา ได้แก่ การออกคำสั่ง การอธิบายรูปพรรณสัณฐานของคน/วัตถุ การรายงานเหตุการณ์ เป็นต้น เราอาจเทียบเคียงแนวคิดดังกล่าวกับแนวคิดเรื่อง actant/function ของ Vladimir Propp ที่ใช้ในการวิเคราะห์นิทานพื้นบ้าน ซึ่งส่วนผสมของ actant/function ที่ต่างกัน ทำให้นิทานพื้นบ้านแต่ละเรื่องมีธีมเฉพาะของตัวเอง เช่น

- สมาชิกครอบครัวออกไปจากบ้าน
- ตัวเอกถูกห้ามไม่ให้กระทำการอย่างใดอย่างหนึ่ง
- ตัวโกงแพ้

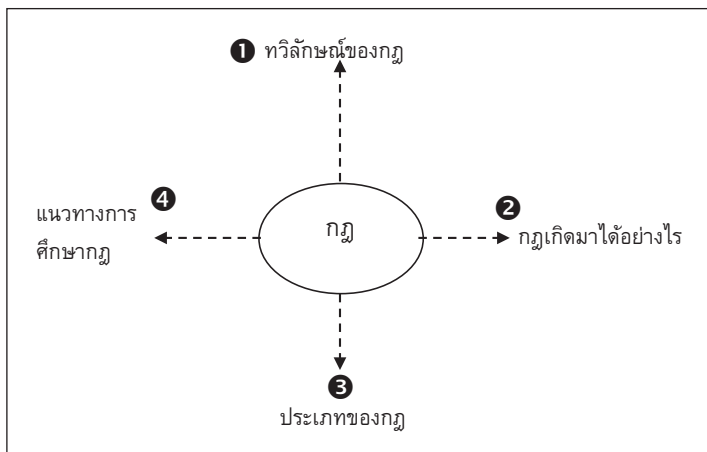
ฯลฯ

(6) กฎ (Rule)

สำหรับนักสังคมศาสตร์ส่วนใหญ่ที่ศึกษาเรื่องสังคมหรือกลุ่มองค์กร ก็มักจะให้ความสนใจเรื่อง “ระเบียบของสังคม” (social order) อยู่แล้ว (ซึ่งก็มีความหมายเท่ากับ “กฎ/กติกา” ในเรื่องเกม) และหากเป็นนักวิชาการที่เจาะประเด็นศึกษาไปที่เรื่อง “เกม” เป็นการเฉพาะ ก็ยิ่งต้องให้ความสนใจกับเรื่อง “กฎ” เป็นการพิเศษเลย เนื่องจากเหตุผลที่เราได้กล่าวมาแล้วว่า เพราะกฎนี้เองที่ทำให้เกมเป็นเกมอยู่ได้

แต่เมื่อเทียบกับนักวิชาการทั่วไปที่ให้ความสนใจเรื่องกฎแล้ว ต้องนับว่า วิท겐สไตน์เป็นนักวิชาการที่เน้นความสำคัญของกฎที่มีต่อเกมอย่างมากถึงมากที่สุด และนอกจากนั้น วิท겐สไตน์ก็ยังทำให้ปรับเปลี่ยนหรือขยายแง่มุมเกี่ยวกับ “ความเข้าใจเกี่ยวกับกฎ/ไวยากรณ์/ระเบียบสังคม” ออกไปตามจุดยืนและทัศนะที่เขาสังกัดค่ายทางความคิดอยู่ (เป็นกลุ่มทางเลือกที่ 3)

ภาพที่ 14 แนวคิดของวิท겐สไตน์เรื่อง “กฎ”



(6.1) **ทวิลักษณ์ของกฎ/กติกา (Duality of Rule)** ในด้านหนึ่ง วิท겐สไตน์มีทัศนะร่วมกับนักสังคมศาสตร์โดยทั่วไปที่พูดถึงเรื่อง “อำนาจ” ที่แฝงฝังอยู่ในกฎ/รหัสของภาษา ระเบียบของกลุ่ม-องค์กร ข้อปฏิบัติของสังคม เป็นอำนาจเชิงโครงสร้างที่ทำงาน (exercise of power) อยู่ในชีวิตประจำวันอย่างเป็นปกติวิสัย การใช้อำนาจนั้น หากเป็นระดับอ่อนๆ เช่น ถ้าเราพูดภาษาไทยโดยไม่เรียงประธาน กริยา กรรม ตามหลักไวยากรณ์ไทย ผลที่เกิดขึ้นก็คือ คนฟังจะฟังไม่รู้เรื่อง และหากเป็นการใช้อำนาจระดับที่แรงกว่านั้น เช่น ในวิชาภาษาไทยเราก็คงจะสอบตก หรือสอบเข้ามหาวิทยาลัยไม่ได้เลย

อำนาจของโครงสร้างที่แฝงอยู่ในเกม การเล่น การกีฬา ที่สาธิตให้เราดูเป็นประจำสม่ำเสมอทุกโมเมนต์ เป็นตัวอย่างรูปธรรมที่ฉายผ่านในชีวิตประจำวัน จนกระทั่งเราค้นเคยและยอมรับอำนาจดังกล่าวอย่างสมยอมพร้อมใจ

แต่ในอีกด้านหนึ่ง วิท겐สไตน์ก็แยกระหว่าง “กฎตามธรรมชาติ” (law) กับ “กฎที่มนุษย์สร้างขึ้น” (rule) ออกจากกัน ในกฎตามธรรมชาตินั้น อาจจะมีคามหมายเพียงหนึ่งเดียวเมื่อนำมาปฏิบัติ (เช่น น้ำย่อมไหลจากที่สูงลงสู่ที่ต่ำตามกฎแรงโน้มถ่วงของโลก) หากแต่เป็นกฎกติกามนุษย์สร้างขึ้นมานั้น เมื่อเวลาถูกนำมาปฏิบัติ เริ่มตั้งแต่เมื่อมี “การอ่าน” กฎที่เขียนอยู่ในกระดาษ มีการ “ตีความ” ข้อความ (ยังไม่ต้องพูดถึงขั้นการลงมือปฏิบัติ) วิท겐สไตน์ก็มีความเห็นว่า กฎที่มนุษย์สร้างขึ้นมานี้ เมื่อถูกนำมาถึงผู้ถูกใช้กฎ ก็เกิด “โอกาสที่หลากหลายที่จะทำตาม” (possibility of order) อยู่เสมอ

วิท겐สไตน์ยกตัวอย่างการวิเคราะห์จากมุมมองของ**คนสร้างกฎ** และ**คนถูกใช้กฎ**ว่า

- จากการวิเคราะห์เนื้อหาของกฎในมุมมองของ**คนเขียนกฎ** เนื้อหาของกฎจะระบุเอาไว้ว่า อะไรต้องทำ อะไรห้ามทำ อะไรอยากให้ทำ เป็นต้น
- แต่จากมุมมองและสายตาของ**คนถูกใช้กฎ** เขาจะอ่านว่า
 - อะไรบ้างที่**ไม่ได้บอก**ว่าต้องทำ
 - อะไรบ้างที่**ไม่ได้บอก**ว่า ห้ามทำอย่างเด็ดขาด
 - สิ่งที่ยืนยันก็เป็นเพียงสิ่งที่**อยาก**ให้ทำเท่านั้น

และวิทเคนส์ได้นิยามไว้แล้วว่า และแล้ว เมื่อความเป็นจริงได้เกิดขึ้น มันก็มีใช้ข้อความที่เขียนอยู่ในกระดาษ เพราะกฎนั้นเมื่ออยู่ในกระดาษ มันก็เหมือนซากศพที่อยู่ในโลงเท่านั้น เพราะกฎจะมีชีวิตขึ้นมาได้ ก็เมื่อมันถูกอ่าน ถูกตีความ และถูกนำไปใช้จากผู้ถูกใช้กฎ/คนเล่นเกมเท่านั้น

(6.2) กฎเกิดขึ้นมาได้อย่างไร มีความแตกต่างระหว่าง “กฎตามธรรมชาติ” กับ “กฎที่มนุษย์สร้างขึ้น” ในแง่ “การถือกำเนิดของกฎทั้ง 2 ประเภท” นี้ กฎตามธรรมชาตินั้นดำรงอยู่แล้ว และมนุษย์ได้ไปค้นพบ เช่น กฎแรงดึงดูดของโลก แต่กฎที่มนุษย์สร้างขึ้นนั้นเป็นกฎที่ไม่ได้มีก่อน แต่มนุษย์ได้ประกอบสร้างขึ้นมาจากวิทเคนส์ได้นิยามไว้แล้วว่า “ใครเป็นคนตั้งกฎ” แต่เขาสนใจ “กระบวนการว่ากฎถูกสร้างขึ้นมาได้อย่างไร”

ในการตอบคำถามนี้ วิทเคนส์ได้นำไปปฏิบัติเสกทั้งสามัญสำนึกของคนทั่วไปและทักษะของนักวิชาการที่มีต่อที่มาของกฎว่า กฎไม่ได้เกิดขึ้นเมื่อ/เพราะมีคนเขียนข้อความในกฎใส่ลงไปในกระดาษ แผ่นกระดาษที่มีข้อความกฎปรากฏอยู่นั้น เป็นเพียงผลลัพธ์สุดท้ายที่เป็นรูปธรรมของกฎเท่านั้น

และเช่นเดียวกัน วิทเคนส์ได้นำไปปฏิบัติเสกทักษะของนักวิชาการด้านสังคมศาสตร์ เช่น Emile Durkheim ที่ระบุ “ระเบียบของสังคม” (ซึ่งกฎเป็นรูปแบบแบบหนึ่ง) เป็นสิ่งที่มีความมาก่อน และอยู่เหนือมนุษย์

ในขั้นแรก วิทเคนส์ได้นำให้คำตอบตามมุมมองด้านภาษาว่า กฎหรือระเบียบต่างๆ นั้นเกิดขึ้นมาได้โดยผ่านภาษาและการใช้ภาษา เมื่อเด็กๆ เริ่มเรียนรู้ที่จะพูดภาษา หรือเมื่อสมาชิกใหม่ในสังคมเริ่มเข้ามามีชีวิตร่วมกับคนอื่นๆ ผ่านการใช้ภาษาในรูปแบบต่างๆ นั้นเอง ที่ทำให้กฎต่างๆ ได้ถือกำเนิดขึ้นมา แต่ในลำดับต่อมา วิทเคนส์ได้นำก็ได้ขยายแนวคิดของเขาให้กว้างขวางขึ้นกว่า “ด้านการใช้ภาษา” โดยกล่าวว่า กฎระเบียบต่างๆ นั้นเกิดขึ้นผ่าน**กิจกรรมการกระทำอันหลากหลายรูปแบบร่วมกัน**ของสมาชิกในกลุ่ม องค์กร สังคมนั้น โดยมีภาษาเป็นส่วนหนึ่งของการก่อร่างสร้างกฎ นี่ก็หมายความว่า ระเบียบหรือกฎจะถูกสร้างขึ้นอย่างแท้จริง (ไม่ใช่เป็นเพียงกระดาษเปื้อนน้ำหมึก) ก็ต่อเมื่อได้มีการลงมือทำกิจกรรมต่างๆ รวมทั้งการใช้ภาษา เมื่อเด็กลงมือเล่นเกมเท่านั้น เขาจึงจะเข้าใจความหมายของกฎ (ใน version ของเขา)

และในมุมมองของผู้ถูกใช้กฎ/ผู้เล่นเกม กฎหรือระเบียบกติกาต่างๆ เป็นเพียง possibility of order ทั้งสิ้น หมายความว่า เมื่อเราเห็นข้อความหนึ่ง ที่ดูเหมือนเป็นกฎที่ตายตัว ไม่อาจจะเปลี่ยนแปลงได้ แต่ “ไม่ใช่เช่นนั้นหรอก ทุกอย่างที่เรา(ผู้เล่น)เห็น อาจเป็นแบบอื่นๆ ได้เสมอ”

ตัวอย่างเช่น เมื่อเห็นป้ายที่ปักไว้บนพื้นที่ที่เขียนว่า “ห้ามทิ้งขยะในบริเวณนี้” ในสายตาของผู้คนที่อ่านกฎนี้ จะมีความเป็นไปได้อย่างหลากหลายมาก เช่น

- คำว่า “บริเวณนี้” กินอาณาเขตแค่ไหน เฉพาะตรงที่ปักป้ายไว้เท่านั้นใช่หรือไม่

- คำว่า “ขยะ” แปลว่าอะไร ขวดน้ำพลาสติกเป็นขยะหรือเปล่า
- หมายความว่า “ห้ามทิ้งถ้ามีคนมาเห็นใช่หรือไม่”
- ทำไมต้องห้ามมาทิ้งขยะบริเวณนี้ ที่ตรงนี้เป็นที่ของใคร

ฯลฯ

(6.3) **ประเภทของกฎ** เนื่องจากกฎมีหลายประเภท (กล่าวเฉพาะกฎที่มนุษย์สร้างขึ้น - rule) และก็มีวิธีการหลายๆ แบบที่จะแบ่งประเภทของกฎดังตัวอย่างต่อไปนี้

(6.3.1) **เกณฑ์แบบวิทเคนสไตน์** วิทเคนสไตน์เสนอว่าทุกสถาบันสังคมจะถูกควบคุมด้วยกฎ 2 ประเภท คือ

(i) **Constitutive Rule** เป็นกฎที่ระบุสถานการณ์หรือบอกเงื่อนไขต่างๆ ของเกมว่า เกมๆ หนึ่งประกอบด้วยอะไรบ้าง เป็นกฎที่เป็นตัวสร้างเกมขึ้นมา เช่น กฎ constitutive ของเกมฟุตบอลจะประกอบด้วยขนาดของสนาม จำนวนผู้เล่น จำนวนและประเภทของกรรมการ ความหมายของการได้แต้ม ฯลฯ

(ii) **Regulative Rule** เป็นข้อกำหนดว่า ผู้เล่นจะต้องเล่นอย่างไร เป็น guideline สำหรับเวลาเล่นจริงๆ อะไรทำได้บ้าง อะไรทำไม่ได้ เช่น ในฟุตบอลห้ามใช้มือแตะลูกบอล เป็นต้น

(6.3.2) **กฎในเอกสารและกฎที่ปฏิบัติจริง** นอกเหนือจากวิธีแบ่งประเภทของกฎตามแบบวิทเคนสไตน์แล้ว ยังมีวิธีการแบ่งประเภทของกฎอีก

แบบหนึ่งที่สามารถจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ได้อย่างดี เมื่อมีการศึกษาการเล่นเกมที่จริง กล่าวคือ กฎนั้นมี 2 ประเภท ได้แก่

(i) กฎที่เขียนเอาไว้ในเอกสาร มีการระบุอย่างชัดเจนเป็นลายลักษณ์อักษร และอาจจะเป็นที่รับรู้กันโดยทั่วไป เช่น กติกาต่างๆ ของการชกมวย

(ii) กฎที่ถูกใช้จริง ถูกปฏิบัติจริงๆ ในการเล่นจริงๆ

จากกฎทั้ง 2 ประเภทนี้ ไม่จำเป็นว่า เนื้อหาของกฎทั้ง 2 ประเภทนี้จะต้องเหมือนกันหรือจะต้องเท่ากัน ส่วนใหญ่แล้ว กฎที่นำมาใช้จริงๆ มักจะมีความเข้มงวดน้อยกว่ากฎที่เขียนเอาไว้ และเมื่อลงมือเล่น ผู้เล่นก็มักจะพลิกแพลง/เปลี่ยนแปลงกฎที่วางเอาไว้เสมอ เช่น ในขณะที่มีกฎของฟุตบอลว่า ห้ามไปยืนล้ำหน้าฟุตบอลในเขตยิงลูก แต่ทว่านักฟุตบอลก็จะถือโอกาส “วางกฎเรื่องการล้ำไก่” อยู่เสมอ เป็นต้น

และเพราะศักยภาพของผู้เล่นในการพลิกแพลง หลีกเลียง เบี่ยงเบน ปรับปรุงกฎที่ระบุเอาไว้เมื่อเวลาลงมือเล่นจริงๆ ทำให้เกิดวิธีการเล่นเกมแบบใหม่อยู่ตลอดเวลา ดังนั้น “ในทุกกฎ จึงมีเสรีภาพของผู้เล่น เป็นเหรียญอีกด้านหนึ่งอยู่เสมอ”

(6.3.3) รูปลักษณ์ของสิ่งที่เรียกว่า “กฎ” นั้นมีลักษณะไม่แน่นอน (Arbitrary) ในบางครั้ง เนื้อหาของกฎอาจจะถูกชุมชนคนเล่น/คนที่เกี่ยวข้องรับรู้ผ่านข้อความที่ชัดเจนและเปิดเผย แต่บางครั้ง เราก็อาจมองไม่เห็นรูปลักษณ์ที่ชัดเจนดังกล่าวนั้น แต่ทว่า ชุมชนที่เกี่ยวข้องนั้นต่างก็รับรู้กันอย่างเป็นนัยๆ และถ่วงหน้า และที่น่าสนใจก็คือ คนเราสามารถจะเล่นเกมได้อย่างถูกต้องตามกฎ แม้แต่เมื่อไม่สามารถจะอธิบายกฎของการเล่นออกมาได้อย่างชัดเจนหรือเป็นเรื่องเป็นราวก็ตาม ซึ่งคุณลักษณะข้อนี้ก็เหมือนกับเกมแห่งภาษาที่เราสามารถจะพูด จะฟัง จะเข้าใจภาษาได้ ทั้งๆ ที่บอกหลักไวยากรณ์ไม่ได้ก็ตาม

(6.3.4) ความเข้มงวดของกฎ/กติกา ในเกมแห่งการ เล่นก็เหมือนกับเกมแห่งภาษา กล่าวคือ กฎในแต่ละเกมนั้นจะมีความเข้มงวดแตกต่างกันไป เช่น ถ้าเป็นเนื้อหาด้านคณิตศาสตร์ กฎต่างๆ จะมีความเข้มงวดตายตัวค่อนข้างมาก แต่ถ้าเป็นเนื้อหาด้านสุนทรียศาสตร์ ความเข้มงวดของกฎก็จะมีเพียงเล็กน้อย

นักวิชาการที่สานต่อแนวทางการวิเคราะห์กฎที่มีอยู่ในเกมแห่งภาษาและเกมต่างๆ ไป เช่น กลุ่มนักวิชาการกลุ่ม “ทฤษฎีแห่งกฎ” (rule theory) ได้สาริตให้เห็นว่า ในการเล่นเกมแห่งภาษานั้นก็ประกอบไปด้วยกฎต่างๆ มากมาย (โดยที่ผู้ใช้ภาษาอาจจะไม่รู้ตัว) เช่น ตัวอย่าง “ภาษาแห่งการให้สัญญา” อย่างน้อยจะประกอบด้วย 4 กฎ คือ

(i) Prepositional Content Rule - มีการระบุเนื้อหาอย่างชัดเจนว่า ผู้ให้สัญญาจะทำอะไรในอนาคต (เช่น จะนำเงินที่กู้ยืมไปมาใช้หนี้สิน)

(ii) Preparatory Rule - มีการแสดงเงื่อนไขที่ชัดเจนให้เข้าใจว่า จะทำอะไรมากกว่าจะไม่กระทำ (เช่น เคยเห็นประวัติผู้กู้มาแล้วว่าไม่เคยเบี้ยวหนี้ใคร)

(iii) Sincerity Rule - มีข้อความที่ยืนยันให้เห็นว่า ผู้พูดหมายความว่าตามที่เป็นจริง

(iv) Essential Rule - มีการระบุว่า ผู้ฟังจะได้เห็นการกระทำอะไรที่เป็นประเด็นสำคัญๆ (เช่น พอถึงวันที่ 7 ของเดือน ผู้กู้จะนำทั้งเงินต้นพร้อมดอกเบี้ยมาใช้คืนให้ทันที)

(6.4) แนวทางการศึกษาเรื่อง “กฎในเกม” โดยทั่วไป แนวทางการศึกษากฎ/กติกานั้นสามารถมีได้อย่างน้อย 3 แนวทาง คือ

(i) **Rule Following (การทำตามกฎ)** แนวทางนี้จะให้ความสนใจศึกษาว่า เมื่อมีการออกกฎกติกาต่างๆ มาแล้ว คนเราจะปฏิบัติตามกฎได้หรือไม่ จะปฏิบัติตามหรือเปล่า จะปฏิบัติตามในรูปแบบไหน ในเงื่อนไขบริบทใด ฯลฯ สำหรับจุดยืนของแนวทางทำตามนี้เป็นมุมมองมาจากจุดยืนของผู้ออกกฎ เพื่อจะแสวงหาวิธีการ มาตรการ กลไก เพื่อให้คนปฏิบัติตามกฎเกณฑ์

(ii) **Rule Governance (การบังคับใช้กฎ)** แนวทางที่สองนี้จะเข้มข้นกว่าแนวทางแรก เพราะจะเน้นไปในการทำให้กฎมีอำนาจในการบังคับใช้ให้จริงจังมากยิ่งขึ้น เช่น จะต้องเพิ่มบทลงโทษอย่างไร (ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ การออกมาตรการและกฎระเบียบต่างๆ เกี่ยวกับ “การเมาแล้วขับ” เป็นต้น)

(iii) Rule Using (การใช้กฎ) แนวทางศึกษาแบบที่ 3 นี้จะแตกต่างไปจาก 2 แนวทางแรก คือ เป็นการเปลี่ยนจุดยืนจากมุมมองของผู้ออกกฎ/ผู้บังคับใช้กฎ มาเป็นจุดยืนและมุมมองของผู้ถูกใช้กฎว่า จะมีรูปแบบการใช้กฎในแบบใดบ้าง ตั้งแต่ทำตามกฎอย่างเต็มใจ ทำตามกฎอย่างจำใจ หาวิธีหลีกเลี่ยงกฎ หาวิธีพลิกแพลงออกไปจากกฎ จนกระทั่งถึงการแหกกฎ

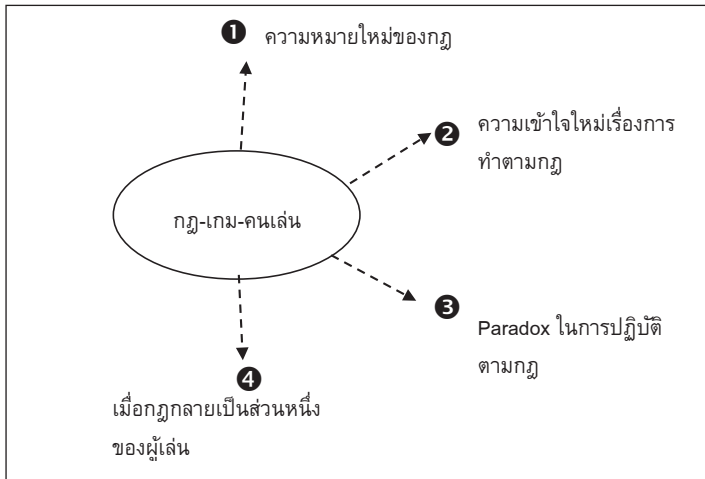
สำหรับจุดยืนของวิทเกนสไตน์นั้น เขาจะมีวิธีการศึกษากฎที่ค่อนข้างเน้นหนักไปในแนวทางที่ 3 ซึ่งสอดคล้องกับจุดยืนทางทฤษฎีแบบทางเลือกที่ 3 ของเขา วิธีการศึกษาของวิทเกนสไตน์นั้นคล้ายคลึงกับวิธีการศึกษาของ Pierre Bourdieu ที่ศึกษา “ปฏิสัมพันธ์ระหว่าง rule และ habitus” วิทเกนสไตน์เสนอแนวคิดด้วยการใช้คำศัพท์ของเขาว่า เมื่อปัจเจกบุคคลเผชิญหน้ากับกฎ เขาจะสร้าง life-form ของเขาขึ้นมาว่า เขาจะอย่างไรกับกฎ และผลลัพธ์สุดท้ายที่ได้ออกมา ก็จะหลากหลาย และกลายเป็น “ไวยากรณ์แห่งการกระทำ” (grammar of action) ประจำตัวของเขา (เช่น เขาจะไม่ขับรถฝ่าไฟแดงก็ต่อเมื่อ 1... 2... 3...)

ด้วยเหตุนี้ วิธีวิทยาในการศึกษากฎจึงต้องไม่ใช่เพียงการอ่านดูจากเอกสารข้อความที่ระบุเอาไว้เท่านั้น หากแต่ต้องใช้วิธีการสังเกตในบริบทของการเล่นเกมที่เป็นจริงเป็นสำคัญ

(7) กฎ-เกม-คนเล่น

เนื้อหาในหัวข้อสุดท้ายนี้จะเป็นการต่อยอดแนวทางการศึกษาเรื่องเกมในแบบฉบับของวิทเกนสไตน์อีกครั้งหนึ่งว่า เราไม่อาจจะแยกส่วนประกอบของเกม-กฎ-การเล่น-คนเล่นไปศึกษาที่ละส่วนอย่างแยกขาดจากกันได้ หากแต่จะต้องศึกษาปฏิสัมพันธ์ (interaction) ระหว่างส่วนประกอบจากมุมมองของผู้เล่นเป็นการเฉพาะ

ภาพที่ 15 กฎ-เกม-คนเล่น



(7.1) ความหมายใหม่เกี่ยวกับกฎ วิทเจนสไตน์เสนอให้เราเปลี่ยนความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำว่า “กฎ” เช่น กฎไวยากรณ์ในภาษา จากเดิมที่เราเคยเข้าใจความหมายของกฎไวยากรณ์ว่า “กฎคือสิ่งที่ต้องปฏิบัติตาม” แต่วิทเจนสไตน์กล่าวว่า ในการใช้ภาษานั้น เราไม่ได้ปฏิบัติตามไวยากรณ์

ความหมายใหม่ของกฎ/ไวยากรณ์ก็คือ เป็นปฏิสัมพันธ์ (connection) ระหว่าง “สัญญาะ” กับ “ชีวิตของผู้ใช้สัญญาะ” หรือหากพูดในภาษาของ Pierre Bourdieu กฎจะเป็นปฏิสัมพันธ์กับ habitus เสมอ “rule x habitus” ที่วิทเจนสไตน์เรียกว่า “life-form” ที่คนแต่ละคนจะใช้ชีวิต (live) ปฏิบัติ (act) ตัดสิน (judge) ฯลฯ ดังนั้นการทำตามกฎจึงเป็นเทคนิคของแต่ละบุคคล เป็นไวยากรณ์แห่งการกระทำ (grammar of action) เฉพาะตัวของคนแต่ละคน

อำนาจที่เกี่ยวข้องกับกฎจึงมีสองทาง ทางหนึ่งเป็นอำนาจที่กฎมีต่อบุคคลให้ปฏิบัติตาม และอีกทางหนึ่งเป็นอำนาจที่บุคคลมีต่อกฎในรูปแบบต่างๆ (อาทิ ทำตาม หลีกเลียง บิดเบือน เปลี่ยนแปลง) และยิ่งบุคคลมีประสบการณ์การใช้ภาษามากๆ มีประสบการณ์การเล่นเกมนามากๆ ก็ยิ่งรู้จักและเข้าใจกฎอย่างทะลุปรุโปร่งและรอบด้านมากยิ่งขึ้น เมื่อนั้น ความสามารถของบุคคลที่

Bourdieu เรียกว่าเป็น “ทุนประเภทหนึ่ง” (capital) ก็วยิ่งเพิ่มพูนมากขึ้น (คุณสมบัติดังกล่าวนี้่น่าจะมีความจำเป็นสำหรับฟิเลียงนักมวยหรือโค้ชฟุตบอล)

(7.2) ความเข้าใจใหม่ของการทำตามกฎ จากคำถามที่ว่า “ทำไมคนเราจึงยอมทำตามกฎ” แต่เดิมจะมีคำตอบหลายๆ แบบ เช่น เมื่อเราได้ว่าว่ามีกฎและได้รู้เนื้อหาของกฎ นั้นก็เป็นสาเหตุที่ทำให้เราปฏิบัติตามกฎ (ตัวอย่างเช่น เมื่อเรากำลังจะจุดบุหรี่สูบ แต่มีคนชี้ให้เราเห็นป้ายห้ามสูบบุหรี่ เราก็จะปฏิบัติตาม) ส่วนอีกคำตอบหนึ่งก็เป็นคำตอบที่เราคุ้นเคยกันอย่างดีคือ การที่เรายอมปฏิบัติตามกฎก็เพราะเรากลัวการถูกลงโทษ เป็นที่น่าสังเกตว่า เหตุผล 2 ประการที่กล่าวมานี้ล้วนเป็นมุมมองมาจากผู้ออกกฎหรือผู้ใช้กฎ

ดังได้เกริ่นมาแล้วว่า วิทเกนสไตน์ปฏิเสธเหตุผลที่ว่า ทำไมคนเราจึงยอมทำตามกฎที่มองมาจากมุมมองของผู้ออกกฎ โดยเขาได้เปลี่ยนมุมมองจาก “ผู้ออกกฎ” ไปสู่ “ผู้ถูกใช้กฎ” เพราะเขาเห็นว่า กฎหนึ่งๆ จะมีชีวิตเป็นจริงเป็นจังขึ้นมาก็เมื่อไปอยู่ในมือของผู้ถูกใช้มากกว่า

คำตอบจากมุมมองของผู้ถูกใช้กฎในการยอมปฏิบัติตามกฎก็คือ เพราะการกระทำเช่นนั้นจะทำให้เราบรรลุเป้าหมาย การปฏิบัติตามกฎจึงเป็นส่วนหนึ่งของ “การเล่นเกม” (ในกรณีเป็นเกมแห่งภาษา) ที่คนเล่นรู้ว่า เราจะพูดออกคำสั่งอย่างไร ต้องตั้งคำถามอย่างไร ต้องอธิบายอย่างไร...ให้เป็นไปตามกฎ เพราะมีแต่ปฏิบัติตามกฎของภาษาเท่านั้น เราจึงจะได้สิ่งที่เราต้องการมา เหมือนกับการเล่นเกมทุกประเภท มีแต่ต้องทำตามกฎเท่านั้น เราจึงจะได้ชัยชนะมาครอบครอง และมนุษย์เรามี “ความสามารถที่จะทำตามกฎ” สูงกว่า “การทำตามยถากรรม”

(7.3) Paradox ในการปฏิบัติตามกฎ ในมุมมองของผู้ออกกฎ ผู้ออกกฎ 1 คนก็จะมีกฎเพียงชุดเดียว แต่ทว่าในมุมมองของผู้ใช้กฎ ในการปฏิบัติตามกฎนั้น จะเกิด “ความขัดกัน” (paradox) อยู่เสมอ เพราะไม่มีการกระทำใดๆ ที่จะถูกตัดสินใจได้ด้วยกฎๆ เดียว ทุกการกระทำล้วนต้องทำตามกฎที่หลากหลายแตกต่างกัน และหลายครั้งที่ขัดแย้งกัน ทำให้เมื่อปฏิบัติตามกฎชุดหนึ่ง ก็ต้องละเมิดกฎอีกชุดหนึ่ง เช่น ในช่วงเทศกาลสงกรานต์ มีกฎให้เฉลิมฉลองความสนุกสนาน

ด้วยการเล่นสาดน้ำ แต่เนื่องจากเป็นฤดูแล้งที่มักจะขาดน้ำ ทำให้มีกฎอีกชุดหนึ่ง
ที่ให้ใช้น้ำอย่างประหยัด เป็นต้น

จากสภาวะ paradox ในการปฏิบัติตามกฎหลายๆ ชุด ในทางปฏิบัติ
ที่เป็นจริงจึงพบว่า ในบางสถานการณ์ คนเราอาจจะทำตามกฎ แต่ในอีก
สถานการณ์หนึ่ง ก็อาจจะเลือกตัดสินใจละเมิดกฎหรืออาจจะตัดสินใจ “แหกกฎ
ชุดแรก” แล้วหันมาใช้ “กฎชุดที่สอง” เป็นต้น

(7.4) เมื่อกฎกลายเป็นส่วนหนึ่งของผู้เล่น ขอล่าอย่าหักศอกเกี่ยวกับ
กฎของวิทเคนส์ไตน้อีกครั้งว่า คนเราจะเรียนรู้กฎก็ต่อเมื่อเขาได้ลงมือปฏิบัติการ
เข้าร่วมในเกมนั้นเท่านั้น และวิทเคนส์ไตนี้อาจได้แยกการกระทำทางกายและทาง
จิตออกจากกัน ดังนั้น การทำตามกฎจึงมิใช่เป็นเรื่องทางกายหรือทางจิตเพียง
อย่างเดียว แต่เป็น “กระบวนการขายพ่วงทั้งกายและจิตไปพร้อมๆ กัน”

และในกระบวนการปฏิบัติตามกฎนี้ วิทเคนส์ไตนี้อาจเสนอว่า ได้มี
พัฒนาการมาเป็นลำดับ ในระยะแรกๆ ที่เราเพิ่งเข้าร่วมใน “เกมแห่งภาษา”
เกมแห่งชีวิตกลุ่ม เกมแห่งสังคมใหม่ๆ เราก็อาจจะยังทำตามกฎ เพราะเราคิดว่า
ด้วยการกระทำเช่นนี้ จะทำให้เราบรรลุเป้าหมาย

อย่างไรก็ตาม ผลจากการเข้าร่วมนั้น ก็ทำให้เรา “ถูกฝึกที่จะมีปฏิกิริยา
เฉพาะแบบหนึ่งๆ ที่เป็นไปตามกฎ” เช่น นักมวยจะถูกฝึกให้การตีไม่ตก ไม่ว่าจะ
ถูกต่อยหนักเพียงใดก็ตาม และเมื่อปฏิกิริยาดังกล่าวถูกปฏิบัติซ้ำๆ จนกลายเป็น
“การกระทำที่ทำตามกฎได้โดยอัตโนมัติ” (regulated action) เมื่อถึงจุดนั้นก็
หมายความว่า “กฎได้ซึมซับเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของผู้เล่นแล้ว” เป็นการซึมซับ
เข้ามาในร่างกายที่ใช้ทำตามกฎได้โดยไม่ต้องใช้ความคิดเลย เช่น นักฟุตบอล
จะไม่ใช้มือเล่นบอลเลยราวกับเป็นธรรมชาติของเขา วิทเคนส์ไตนี้อีกกล่าวว่า มนุษย์
เรามีกลไกที่จะปรับให้ (adjusting mechanism) ทำตามกฎได้แบบอัตโนมัติ
(blind rule-following) ที่เรียกว่า เราได้มีภูมิหลัง (background) ที่จะทำตาม
กฎได้แล้ว

หรือพูดย้อนหลังกลับไปอีกนิตหนึ่งว่า นอกจาก “กฎจะไม่อยู่นอกเกม” ดังที่กล่าวมาแล้ว สำหรับผู้เล่นที่มี “ภูมิหลัง” นั้น “กฎก็ยังไม่อยู่นอกตัวผู้เล่นระดับนี้อีกด้วย”

โดยธรรมชาติ เราจะยังไม่มี “ภูมิหลังต่อเรื่องกฎ” ดังกล่าวติดตัวมาเป็นธรรมชาติ จนกว่าเราจะได้มีประสบการณ์ในการเข้าร่วมเกมต่างๆ และเมื่อเราเรียนรู้ที่จะทำตามกฎใดกฎหนึ่งจนกฎได้กลายมาเป็นภูมิหลังของเราแล้ว สิ่งที่จะทำให้มีปัญหาคือ เมื่อเวลามีการเปลี่ยนสถานการณ์ แต่เราจะยังคงใช้ “ภูมิหลังเดิม” ในสถานการณ์ใหม่ และทำให้รู้สึกว่ “ยากที่จะเปลี่ยนภูมิหลัง” (ผู้เขียนคิดว่า นักมวยที่ต่อมวยไทยมาก่อนโดยมีการเตะ เมื่อเปลี่ยนไปชกมวยสากลที่ห้ามเตะ คงจะปรับตัวได้ยากกว่านักมวยที่เริ่มต้นก็หัดชกมวยสากลเลย)

ส่วนที่ 3: ลูกตามหลังจากวิทเคนสไตน์

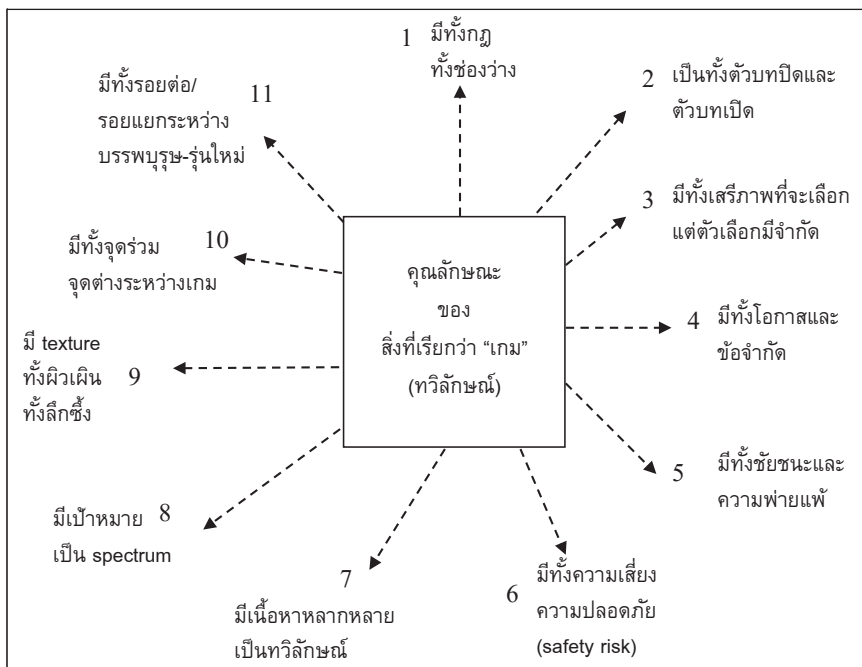
เพื่อที่จะแสดงให้เห็นแรงกระเพื่อมจากอิทธิพลทางความคิดของวิทเคนสไตน์ ที่ได้เริ่มต้นมุมมองใหม่ๆ เกี่ยวกับ “สิ่งที่เรียกว่าเกม” และ “แนวทางที่จะเข้าใจและศึกษาเรื่องเกม” ที่เราอาจจะเรียกว่า “เกมศึกษา” (game studies) ในที่นี้ จะขอเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับแรงกระเพื่อมจากวิทเคนสไตน์ใน 2 แง่มุม คือ

- (1) การวิเคราะห์คุณลักษณะของสิ่งที่เรียกว่า “เกม”
- (2) การสถาปนาสาขาวิชาการที่เรียกว่า “เกมศึกษา” (game studies)

(1) การวิเคราะห์คุณลักษณะของสิ่งที่เรียกว่า “เกม”

จากแง่มุมใหม่ที่วิทเคนสไตน์ได้ใช้พิจารณาสิ่งที่เรียกว่า “เกม” ทำให้เกิดมุมมองที่หลากหลายจากนักวิชาการรุ่นหลังที่สนใจเรื่องการศึกษาเกมในสาขาวิชาต่างๆ ในที่นี้จึงจะขอประมวลคุณลักษณะ (attributes) ที่นักวิชาการจากสาขาต่างๆ ใช้พิจารณา “เกม” เมื่อลงมือศึกษาโดยเฉพาะ จะมองเห็นลักษณะ “ทวิลักษณ์” (duality) ที่มีทั้ง 2 ด้านของสิ่งที่เรียกว่า “เกม” ซึ่งเป็นแก่นหัวใจหลักของแนวคิดที่วิทเคนสไตน์ได้นำเสนอเอาไว้ ดังนี้

ภาพที่ 16 ลักษณะทวิลักษณ์ของสิ่งที่เรียกว่า “เกม”



(1.1) เกมมีทั้งกฎ/กติกาและมีพื้นที่ว่างให้สร้างสรรค์ คุณสมบัติ

แรกที่สำคัญของเกมก็คือ มีสิ่งที่เรียกว่ากฎ/กติกา ซึ่งหากปราศจากสิ่งนี้ กิจกรรมดังกล่าวก็เรียกว่า “เกม” ไปไม่ได้ แต่ในขณะที่กฎ/กติกาเป็นข้อบังคับให้ต้องปฏิบัติตามนั้น เกมก็จำเป็นต้องมีอีกด้านหนึ่งที่เป็นเสมือนด้านก้อยของเหรียญ สองด้านที่มีกฎ/กติกาเป็นด้านหัว กล่าวคือ เกมจะต้องมี “พื้นที่ว่าง/ช่องว่าง” ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สร้างสรรค์อยู่เสมอ และหากปราศจากพื้นที่ว่างหรือช่องว่างดังกล่าวนี้ สิ่งนั้นก็ไม่ว่าจะเรียกว่า “เกม” ได้เช่นกัน พื้นที่ว่าง/ช่องว่างนี้อาจจะบรรจุอยู่ใน “วิธีการเล่นที่มีหลายๆ แบบให้เลือก” รวมทั้งอีกหลายๆ แบบที่ผู้เล่นสร้างสรรค์ขึ้นมาเอง หรือใส่รหัสอยู่ในส่วนประกอบย่อยๆ ของตัวเล่น เช่น การให้โอกาสที่จะเลือก (choices) เช่น เลือกตัวละคร เลือกอาวุธ ฯลฯ

ผลจากการมีทั้งกฎกติกาที่ต้องให้ปฏิบัติตามและมีพื้นที่ว่าง/ช่องว่างให้คิดสร้างสรรค์ จึงทำให้เกมเป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยสมองทั้ง 2 ซีก คือ ซีกซ้ายที่ใช้ในการคิดไตร่ตรอง ใช้เหตุผล ใช้ตรรกะ ใช้การคาดการณ์คิดคะแนน/คิดคำนวณ ฯลฯ และซีกขวาที่ใช้อารมณ์ความรู้สึก เช่น อารมณ์ตื่นเต้นที่ได้เสียง อารมณ์ลุ้น อารมณ์ปลื้มปริ่ม (เมื่อสำเร็จ) อารมณ์ผิดหวัง (เมื่อพ่ายแพ้) อารมณ์ฮึดสู้ ฯลฯ เกมจึงเป็นทั้งสิ่งที่ต้องทำตามและสิ่งที่คิดสร้างได้ใหม่ด้วยตัวเอง

(1.2) เกมเป็นทั้ง “ตัวบทปิด” และ “ตัวบทเปิด” (closed text/open text) ในศาสตร์ด้านการสื่อสาร โดยเฉพาะกลุ่มวิชาการที่มอง “การสื่อสารเป็นสัญญาณ” (sign) จะเรียกทุกสิ่งทุกอย่างที่ศึกษาว่า “ตัวบท” (text) ไม่ว่าจะ เป็นภาษาพูด ภาษาเขียน วัตถุ/สิ่งของ สถานที่ ร่างกาย ฯลฯ ก็สามารถศึกษาในแง่สัญญาณได้

และในการจำแนกตัวบทที่ศึกษา จะมีวิธีการแบ่งแยกประเภทของตัวบทออกเป็น 2 ประเภท โดยใช้เกณฑ์คือ “ความตายตัว” ซึ่งทำให้แบ่งตัวบทได้เป็น 2 ประเภท คือ **ตัวบทปิดตาย (closed text)** และ **ตัวบทเปิด (open text)**

ตัวบทปิด คือตัวบทที่ทุกอย่างในตัวบท เช่น ตัวละคร ฉาก ตอนจบ แก่นเรื่อง ขั้นตอนการดำเนินเรื่อง ฯลฯ จะถูกกำหนดเอาไว้แล้วอย่างตายตัว ไม่สามารถจะเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขได้ยาก ตัวอย่างเช่น ละครโทรทัศน์ประเภทหวานชื่นคินสุรักโรมานซ์ ก็จะถูกกำหนดส่วนประกอบทุกอย่างเอาไว้อย่างตายตัว เช่น พระเอกหล่อ นางเอกสวย ตอนจบทั้งคู่ต้องลงท้ายอย่างมีความสุข หรือตัวอย่างของเพลงคลาสสิกก็เช่นเดียวกัน

ส่วน **ตัวบทเปิด** ก็จะมีลักษณะที่ตรงกันข้ามกับตัวบทปิด กล่าวคือ ส่วนประกอบทุกอย่างในตัวบทสามารถที่จะปรับเปลี่ยนหรือเปลี่ยนแปลงได้ เช่น เมื่อเทียบกับละครโทรทัศน์ประเภทโรมานซ์ ภาพยนตร์ประเภทสืบสวนหรือฆาตกรรมเขย่าขวัญ จะมีลักษณะที่เปิดมากกว่า เช่น ตัวละครทุกตัวมีโอกาสที่จะเป็นอาชญากรได้ แม้แต่ตัวนักสืบหรือตำรวจผู้ทำคดีเอง

อันที่จริง การเป็นตัวบทปิดหรือเปิดนั้นไม่ได้จำกัดอยู่ที่ “ประเภทของตัวบท” ว่า จะเป็นนวนิยายประเภทใด หากแต่ขึ้นอยู่กับ “วิธีการนำเสนอ”

มากกว่า เช่น ในการเขียนบทความสารคดีตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์ ผู้เขียนอาจจะใช้วิธีการนำเสนอแบบตัวบทปิด คือพินิจให้ข้อสรุปลงไปเลย หรืออาจจะนำเสนอแบบตัวบทเปิด คือเปิดช่องว่างให้คนอ่านสร้างข้อสรุปเอาเอง เช่นเดียวกับละครโทรทัศน์ประเภทโรمانซ์ก็อาจจะจบแบบ “ตัวบทปิด” คือ มีฉากที่พระเอก-นางเอกได้สมรสสมรักกัน หรืออาจจะทิ้งท้ายเป็นปริศนาให้คนดูคิดเอาเองว่า พระเอก-นางเอกจะได้พบกับความสมหวังหรือไม่ เป็นต้น

เมื่อนำแนวคิดเรื่องตัวบทปิดและตัวบทเปิดมาใช้ในการวิเคราะห์เกม ก็พบว่า เกมเป็นตัวบทที่มีศักยภาพให้ผู้ออกแบบเกมสามารถทำให้เป็นทั้งตัวบทปิดและตัวบทเปิดได้ในเวลาเดียวกัน ตัวอย่างคุณสมบัติของการเป็นตัวบทปิด ได้แก่ ในการเล่นเกมออนไลน์ ขึ้นตอนต่างๆ จะถูกกำหนดเอาไว้ตายตัวแล้ว แต่ทว่าในแต่ละขึ้นตอนนั้นสามารถจะสร้างลักษณะตัวบทเปิด คือ การให้โอกาสผู้เล่นที่จะเลือกองค์ประกอบต่างๆ ด้วยตัวเอง (เช่น เลือกตัวละคร เลือกอาวุธ ฯลฯ)

อันที่จริง คุณสมบัติของการเป็นทั้งตัวบทเปิดและตัวบทปิดที่มีอยู่ในเกม นั้น มีมาตั้งแต่ยุคเริ่มแรกของเกมแล้ว ไม่ว่าจะเป็นเกมการละเล่นแบบพื้นบ้านจนกระทั่งถึงเกมที่ทันสมัยล่าสุดแบบเกมออนไลน์ และด้วยคุณสมบัติทั้ง 2 ด้านของเกม คือ การมีทั้งตัวบทเปิดและตัวบทปิดในเวลาเดียวกัน จึงเป็นคำอธิบายว่า เพราะเหตุใดจึงเกิดเกมใหม่ๆ ที่พัฒนามาจากเกมเดิมๆ อยู่เสมอ วรณี แอนเดอร์สัน วิบูลส์วดี (Wanni Anderson Wibulswadi, 1980) ได้ศึกษาการละเล่นพื้นบ้านของไทย และได้ข้อค้นพบว่า แม้ว่าในระยะเริ่มแรก เด็กๆ จะเริ่มต้นเล่นเกมตามแบบที่มีมา แต่ในขั้นต่อมา เด็กๆ ก็จะเริ่มสร้างสรรค์เกมใหม่ๆ ที่พัฒนามาจากเกมเดิม ในแง่นี้หากใช้แนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดและสร้างสรรค์วัฒนธรรม (cultural reproduction) เราก็คงสามารถจะสรุปได้ว่า เกมการละเล่นคือพื้นที่ที่เปิดโอกาสให้มนุษย์ได้มีโอกาสใช้และพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของตนเองออกมาอย่างเป็นรูปธรรม ทำให้เกิดผลผลิตทางวัฒนธรรมรูปแบบใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา และเมื่อใช้แนวคิดเรื่องบริบททางสังคมเข้ามาพิจารณาประกอบด้วย จะพบว่า ในสังคมยุคใหม่ ในขณะที่

“ชีวิตการทำงาน” นั้น แทบจะไม่เปิดโอกาสให้มนุษย์ได้ใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์แล้ว “ชีวิตช่วงการพักผ่อน” เช่น ช่วงเวลาเล่นเกม จึงกลายเป็นพื้นที่ว่างที่เข้ามาทดแทน นี่อาจจะเป็นเหตุผลหนึ่งในหลายๆ เหตุผลที่ช่วยอธิบายว่า เพราะเหตุใดคนสมัยใหม่จึงชอบเล่นเกมประเภทต่างๆ อย่างมากมาย

(1.3) เกมเป็นพื้นที่ที่ให้ “เสรีภาพ” ในการเลือก แต่ก็เลือกอยู่บน “ตัวเลือกที่จำกัด” ในขณะที่เราได้กล่าวมาข้างต้นแล้วว่า หากปราศจาก “กฎ” กิจกรรมนั้นก็ไม่าจะถือว่า “เป็นเกมได้” แต่ในอีกด้านหนึ่ง เราก็ต้องกล่าวว่า หากปราศจาก “เสรีภาพในการเลือก” กิจกรรมนั้นก็ไม่าจะถือว่า “เป็นเกมได้” เช่นเดียวกัน เสรีภาพในการเลือกจึงเป็นคู่แฝดของกฎกติกาในเกม

แต่เนื่องจากลักษณะทวิลักษณ์ที่เป็นยาดำส่วนผสมในทุกๆ อย่างของเกม ดังนั้นในขณะที่การมีเสรีภาพในการเลือกเป็นส่วนประกอบที่จะขาดเสียมิได้ของเกม แต่ทว่าเสรีภาพที่จะเลือกนั้นก็เป็นการเลือกอยู่บนตัวเลือกที่มีอยู่อย่างจำกัด เช่น การเลือกเป็นตัวละครใด ก็ต้องเลือกบน options ที่ผู้ออกแบบเกม “จัดมาให้” เท่านั้น (ก็คงเหมือนการเลือกว่า จะสั่งกาแฟประเภทใดก็ได้ แต่ก็ต้องเป็น “ประเภทที่มีอยู่ในเมนูเท่านั้น” จะออกนอกเมนูไม่ได้)

(1.4) เกมคือช่วงเวลาที่จะได้พบกับ “โอกาสที่จะเป็นไปได้” (possibility) แต่ก็เป็นเวลาที่จะได้เผชิญหน้ากับ “ข้อจำกัด” (constraint) เช่นเดียวกัน ดังที่วิทเกนสไตน์ได้กล่าวว่า เมื่อลงมือเล่นเกม นั้น “อะไรก็ไม่แน่นอน” (uncertainty) แม้ว่าอาจจะคาดเดาได้บ้าง แต่ไม่มีทางที่จะทำนายได้อย่างถูกต้อง 100% (นี่คือสัจธรรมที่คนดูฟุตบอลทุกคนซาบซึ้งเป็นอย่างดี) และเพราะ “ความไม่แน่นอน” นี้เองที่ทำให้เกิด “โอกาสที่จะเป็นไปได้” (แม้จะมีโอกาสเพียงน้อยนิดหรือริบหรี่) ดังนั้น คุณสมบัติข้อหนึ่งของเกมก็คือ ทุกเกมคือการมีโอกาสที่จะเป็นไปได้

และจากลักษณะทวิลักษณ์ของเกม ดังนั้น ในขณะที่เกมคือช่วงเวลาที่จะได้พบกับ “โอกาสที่จะเป็นไปได้” นั้น ในอีกด้านหนึ่ง เกมก็เป็นช่วงเวลาที่จะได้เผชิญกับ “ข้อจำกัดทั้งที่คาดการณ์เอาไว้และที่คาดไม่ถึง” เช่นกัน ลักษณะทั้ง 2 ด้านนี้คือ “ความแน่นอนของความไม่แน่นอนของเกม”

(1.5) เกมที่มีทั้งชัยชนะและความพ่ายแพ้ที่รออยู่ คุณสมบัติที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่จะขาดเสียมิได้ เพราะหากขาดไป สิ่งนั้นก็ไม่ว่าจะเรียกว่า “เกม” ได้เช่นเดียวกัน คุณสมบัตินี้ก็คือ ต้องมีชัยชนะและความพ่ายแพ้ในตอนจบ ชัยชนะและความพ่ายแพ้นั้นเป็นเป้าหมายสำคัญเป้าหมายหนึ่งของผู้เล่นเกมทุกคน กล่าวคือ คนเล่นเกมทุกคนจะพยายามทำทุกอย่างเพื่อให้ได้ชัยชนะและหลีกเลี่ยงความพ่ายแพ้ (นี่เป็นข้อสรุปในกรณีทั่วไป แต่คงจะเป็นข้อยกเว้นหากมีใครจะเล่นเกมเพื่อให้อุปสรรคกับความพ่ายแพ้)

และเนื่องจากเกมเป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นมีเป้าหมายที่แน่นอน และในเวลาเดียวกัน ก็มีความไม่แน่นอนว่าจะสามารถบรรลุเป้าหมายได้หรือไม่ จากคุณสมบัติดังกล่าวของเกมทำให้เกิดคุณลักษณะบางประการสืบเนื่องต่อมา คือ **ความท้าทาย (challenge)** ซึ่งก็กลายมาเป็นคุณลักษณะสำคัญที่นักออกแบบเกมจะต้องบรรจุเข้าไปในขั้นตอนของการเล่นเกม

ในกลุ่มนักวิชาการที่ศึกษาเรื่องเกมได้พยายามตอบคำถามว่าการออกแบบเกมนั้นสามารถจะสอดใส่มิติการทำนายเข้าไปได้ในแง่มุมไหนบ้าง พูดย่างๆ ก็คือ จะให้ทำนายอะไรได้บ้าง คำตอบก็คือ สิ่งที่จะทำนายได้ก็เช่น

(i) ทำนายการบริหารทรัพยากรที่มีอยู่ ไม่ว่าจะเป็นจำนวนครั้งที่ได้เลือก พลั้ที่มีอยู่ กระสุนที่จะใช้ยิง เป็นต้น

(ii) การทำนายด้วยการใช้เวลาที่มีอยู่อย่างจำกัดให้มีประสิทธิภาพสูงสุดหรือบรรลุเป้าหมาย

(iii) การทำนายด้วยความคล่องแคล่วของการควบคุมการใช้ร่างกาย ทั้งการพุ่งเข้าปะทะหรือการหลบเลี่ยง ความคล่องแคล่วในการประสานงานส่วนต่างๆ ของร่างกาย เช่น ประสานตากับมือ หูกับมือ เป็นต้น

(iv) การทำนายด้านความอดทน (endurance)

(v) การทำนายความสามารถด้านการจำ

(vi) การทำนายด้านการใช้ความคิดสติปัญญา

ฯลฯ

(1.6) เกมเป็นกิจกรรมที่มีความเสี่ยง/อันตราย (risk/danger) แต่ในเวลาเดียวกันก็มีวิธีการ/กลไก/อุปกรณ์/มาตรการที่จะรับประกันความปลอดภัยด้วย (safety) ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่จำเป็นต้องมีการออกแบบมาโดยเฉพาะ ทั้งนี้เพราะโดยธรรมชาติแล้ว อันตรายและความปลอดภัยนั้นเป็นสภาวะการณ์ที่จะไม่เกิดขึ้นพร้อมกัน ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดของลักษณะทวิลักษณ์นี้ก็คือ เกมการเล่นกระโดดบันจี้จัมพ์ (bungee jump) เกมไต่หน้าผา และบรรดาเกมที่ใช้ในการท่องเที่ยวแบบผจญภัย (adventurous tourism) ซึ่งได้ออกแบบให้มี “ความเสี่ยงอย่างปลอดภัย” (safety risk)

(1.7) ลักษณะทวิลักษณ์ด้านเนื้อหาของเกม ในขณะที่ตัวบทโดยทั่วไป มักจะแบ่งขาดระหว่างเนื้อหาประเภทต่างๆ ที่มีความแตกต่างกัน เช่น ถ้าเป็นรายการข่าว ก็ต้องเป็นเรื่องจริงเท่านั้น (factual) ไม่ใช่เรื่องที่เสริมเติมแต่งขึ้นมา ในขณะที่รายการละครก็จะเป็นเรื่องแต่งเท่านั้น (fictional) ไม่ใช่เรื่องจริง แต่ทว่าในเนื้อหาของเกมนั้นจะมีลักษณะเป็นลูกผสมระหว่างเนื้อหาที่มีความแตกต่างอย่างชัดเจนกันข้าม เช่น เป็นทั้งเรื่องจริงและเรื่องแต่ง เป็นทั้งเรื่องที่มีการวางกรอบและมีช่องว่างให้เติมเต็ม มีทั้งการเล่าเรื่อง (narrative) และการไม่เล่าเรื่อง (non-narrative) ผสมผสานไปพร้อมๆ กัน ดังนั้น เมื่อวิเคราะห์เนื้อหาในรายการเกมโชว์ (รวมทั้งเกมทุกประเภท ไม่ว่าจะเป็นเกมฝึกอบรม หรือเกมออนไลน์) ก็จะพบลักษณะทวิลักษณ์ดังที่กล่าวมาแล้วมาปรากฏอยู่อย่างพร้อมหน้าพร้อมตากัน

(1.8) เกมมีลักษณะของเป้าหมายที่หลากหลาย/เป็น spectrum นักศึกษาเกมหลายคนตั้งข้อสังเกตว่า แม้ว่าต้นกำเนิดของเกมอาจจะมีบรรพบุรุษเป็น “การเล่น” แต่ “เกม” ก็ได้พัฒนาตัวเองมาจนกระทั่งสามารถใช้เพื่อเป้าหมายที่หลากหลายได้ และยิ่งหลากหลายถึงระดับที่เป็น spectrum (คือ มีปลาย 2 ข้างที่ตรงข้ามกัน) หลักฐานที่ยืนยันพัฒนาการดังกล่าวของเกมก็คือ ความหลากหลายของประเภทของเกมที่สามารถจะจัดแบ่งได้ด้วยเกณฑ์หลายเกณฑ์ เช่น แบ่งตามวิธีการเล่น แบ่งตามลักษณะเนื้อหา หรือแบ่งตามวัตถุประสงค์/เป้าหมายของเกม

ในท่ามกลางความหลากหลายของเกมนี้ มีลักษณะทวิลักษณ์อีก
ลักษณะหนึ่งที่เกิดขึ้น คือ **ทวิลักษณ์ของเป้าหมายของการใช้เกม** ที่อาจจะเป็น
spectrum กล่าวคือ ในปลายข้างหนึ่ง เกมบางเกมอาจจะมีเป้าหมายเพื่อ**ความ
สนุกสนานเพียงอย่างเดียว** แต่ในอีกปลายข้างหนึ่ง เกมสามารถจะเป็นกิจกรรม
หรือเครื่องมือเพื่อ**การเรียนรู้หรือเพื่อการศึกษา**

จากปลายด้านเป้าหมายเพื่อการเรียนรู้/ด้านการศึกษานี้เอง เมื่อ
พัฒนาการด้านวัฒนธรรมการเล่นของไทยหรือของสังคมโลกพัฒนามาถึงยุค
“เกมออนไลน์ครองเมือง” แล้ว (โดยที่ตัวเกมออนไลน์เองก็มีการพัฒนาตนเอง
ออกมาเป็นยุคสมัยต่างๆ) ก็แน่นอนว่า เด็กทุกคนในวันนี้ต้องเดินผ่านช่วงเวลา
ที่นั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์หรือเครื่องเล่นเกมกดเพื่อเล่นเกมประเภทใดประเภท
หนึ่ง ดังนั้น มาตรการการขจัด การห้ามปราม การป้องกันไม่ให้สมาชิกของสังคม
มาเล่นเกม นั้น จึงเป็นไปได้แล้ว **กลยุทธ์การปรับตัวทางวัฒนธรรมการเล่น**
ในสังคมยุคสารสนเทศ/ยุคคอมพิวเตอร์/ยุคดิจิทัลจึงเปลี่ยนมาเป็นการพลิกใช้
เป้าหมายอีกข้างหนึ่งของเกม คือ การใช้เกมเพื่อการเรียนรู้/หรือการศึกษา
ที่อาจจะมีชื่อเรียกเกมประเภทนี้เป็นการเฉพาะว่า “เกมการศึกษา” และเป็น
ต้นกำเนิดของเกมสายพันธุ์ใหม่ล่าสุด

พัฒนาการทางวัฒนธรรมในการปรับใช้ “ผลผลิตทางวัฒนธรรมใน
สังคมยุคใหม่” คือ เกมการศึกษานี้อาจจะเริ่มต้นในสถาบันการศึกษา ในโรงเรียน
ระดับต่างๆ และเริ่มต้นจากกลุ่มคนที่เป็นเด็กเล็กๆ ก่อน เพราะสถาบันดังกล่าว
เป็นที่รับรู้กันว่า มีวิถีชีวิตแห่งการเรียนรู้เป็นแกนกลาง ด้วยเหตุนี้ เราจึงพบงาน
ค้นคว้าศึกษาวิจัยจำนวนมากโดยเฉพาะในสาขาครุศาสตร์และศึกษาศาสตร์ ซึ่ง
แสวงหาองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเกมการศึกษาประเภทต่างๆ ในทุกๆ สาขาวิชา
ทุกๆ ระดับชั้นเรียนกับกลุ่มเด็กหลายๆ ประเภท

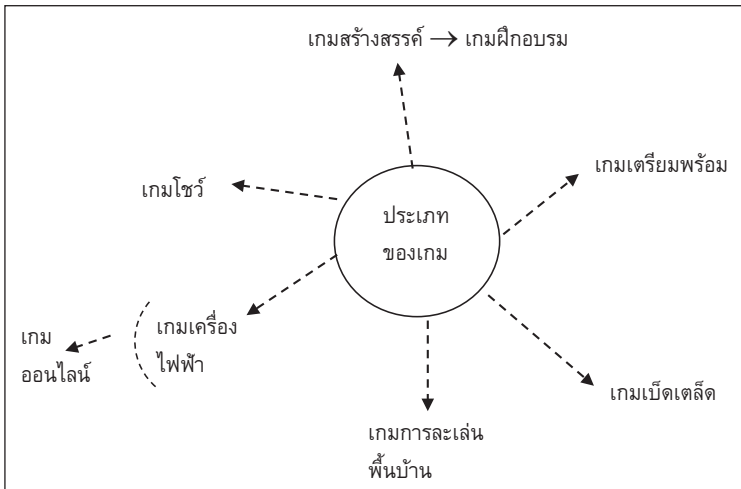
ในขั้นต่อมา จากการใช้เกมการศึกษาเพื่อเป้าหมายการเรียนรู้ ก็
ขยายออกไปจากกลุ่มนักเรียนที่โตขึ้น นักศึกษาในมหาวิทยาลัย และเอ่อล้นออก
ไปสู่การศึกษานอกระบบโรงเรียน ดังกรณีของเกมฝึกอบรมที่ใช้เพื่อการเรียนรู้
ของผู้ใหญ่ที่มีชีวิตการทำงานแล้ว พัฒนาการทั้งหมดนี้ล้วนเป็นไปได้ก็เนื่องมา

จากศักยภาพของเกมที่สามารถขยายตัวในเรื่องเป้าหมายการใช้ได้อย่างกว้างขวาง
นั่นเอง

(1.9) ลักษณะทวิลักษณ์ด้าน texture ของเกม หากเราเปรียบเทียบเกมเหมือนวัสดุที่มี “พื้นผิว” (texture) แบบต่างๆ เช่น ขรุขระ ราบเรียบ ตื่นเต้น ล้าลึก เราก็อาจจะมองเห็นลักษณะทวิลักษณ์ของเกมได้ว่า พื้นผิวของเกมนั้นอาจจะมีทั้งแบบ**ตื่นเต้น** เช่น เล่นเพื่อความสนุกสนานแบบผิวเผิน และ ก็อาจจะมีเกมบางเกมที่มี**พื้นผิวที่ลึกซึ้งและล้าลึกที่ทะลุเข้าไปถึงจิตใจเบื้องลึกของผู้เล่น** ด้วยเหตุนี้จึงมีหัวข้องานวิจัยจำนวนมากที่สนใจเรื่องการก่อรูปอัตลักษณ์ของผู้เล่นเกมอันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการเล่นเกม และเมื่อเปรียบเทียบ “รูปแบบการเสพเกม” กับการเสพศิลปวัฒนธรรมแบบอื่นๆ เช่น การดูหนัง ฟังเพลง ชมกีฬา ฯลฯ เกมจะเป็นรูปแบบที่เรียกร้องการเสพที่ต้อง “เอาตัวเข้ามาผูกพัน” (engagement) คือ ต้องลงมือเล่นจริงๆ และตามหลักทฤษฎีของการก่อร่างสร้างอัตลักษณ์ (identity construction) รูปแบบการเอาตัวเข้าผูกพันนั้นเป็นเส้นทางสายที่ตรงที่สุด/ลัดที่สุดของการก่อตัวของอัตลักษณ์นั่นเอง

(1.10) จุดร่วมและจุดต่างระหว่างเกม เมื่อเปิดหนังสือเกี่ยวกับเกม มาดู จะพบว่า มีหัวข้อหนึ่งที่จะปรากฏขึ้นมาอยู่เสมอ คือ **การแบ่งประเภทของเกม** โดยที่ผู้เขียนแต่ละคนก็จะมีวิธีการหรือใช้เกณฑ์แบบต่างๆ ในการจัดประเภทของเกม ปรากฏการณ์นี้อาจจะสะท้อนความเป็นจริงประการหนึ่งได้ว่า เกมนั้นมีความหลากหลายอย่างมาก (จนสามารถจัดประเภทได้หลายๆ แบบ) และก็ยังเป็นความหลากหลายที่ไม่สิ้นสุด เนื่องจากมีเกมใหม่ๆ เกิดขึ้นตลอดเวลา และมีการจัดประเภทแบบใหม่ๆ เกิดขึ้นตามมาด้วยเช่นกัน ดังตัวอย่างภาพที่ 17 ซึ่งแสดงให้เห็นวิธีการจัดแบ่งประเภทของเกมแบบหนึ่ง

ภาพที่ 17 ตัวอย่างหนึ่งในการแบ่งประเภทของเกม



และจากปรากฏการณ์ความหลากหลายของประเภทเกมและการจัดแบ่งประเภทเกมนี้ เราอาจสร้างข้อสรุปได้ประการหนึ่งว่า ไม่ว่าเกมประเภทต่างๆ จะมีความแตกต่างหลากหลายเพียงใด (ดังตัวอย่างประเภทของเกมที่ยกมาเป็นตัวอย่าง) แต่ทว่าในทุกๆ เกมก็ต้องมี “แก่นแห่งความเป็นเกมร่วมกัน” ดังที่ได้กล่าวถึง “แก่นกลางของความเป็นเกม” มาแล้ว เช่น ต้องมีกฎกติกา ต้องมีทางเลือก ต้องมีโอกาส ความเป็นไปได้ ต้องมีแพ้ชนะ ต้องมีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด เป็นต้น และในขณะที่ทุกๆ เกมต้องมี “ลักษณะร่วมของสายพันธุ์เกม” เพื่อให้สังกัดอยู่ในสิ่งที่เรียกว่า “เกม” ได้ ในอีกด้านหนึ่ง เกมแต่ละประเภทต่างก็มี “ลักษณะเฉพาะตัว” ที่ทำให้แตกต่างไปจากเกมประเภทอื่นๆ นั่นคือ ลักษณะทวิลักษณ์ที่มี “ทั้งข้อเหมือนและข้อต่าง” ในเวลาเดียวกันของประเภทเกม

(1.11) รอยต่อและรอยแยกระหว่างเกมพื้นบ้านกับเกมสมัยใหม่

เนื่องจากเกมเป็นสิ่งที่มิได้อยู่คู่กับมนุษยชาติมานานแสนนานแล้ว แม้แต่แนวคิดเรื่องการหลงใหลเสพติดเกมก็มีใช้เรื่องแปลกใหม่เลย ในวรรณคดีพื้นบ้านไทย เช่น เรื่องพระนล ก็ได้แสดงให้เห็นโทษภัยของการติดเล่นเกมสกาจนพนั้นเสียบ้านเสียเมืองของตัวออกมาแล้ว และเนื่องจากเส้นทางการพัฒนาของเกมนั้น

เกมใหม่ๆ มักจะมีสายรบกวนสืบทอดมาจากเกมโบราณ ดังนั้น หัวข้อหนึ่งที่น่าจะสนใจศึกษาค้นคว้าเมื่อวิเคราะห์รายการเกมโชว์ในโทรทัศน์ เกมออนไลน์ หรือ การฝึกอบรม ก็คือ บรรดาเกมที่เราเห็นอยู่ในปัจจุบันนี้มีรอยต่อและรอยแยกมาจากบรรพบุรุษเกมพื้นบ้านแบบไหน/อย่างไร

เกณฑ์ที่จะช่วยในการวิเคราะห์ให้ละเอียดมากขึ้นก็คือ เกณฑ์เรื่องรูปแบบและเนื้อหาของเกมรุ่นใหม่ที่จะเหมือนเดิม-รอยต่อ หรือแตกต่าง-รอยแยกจากบรรพบุรุษเกม ตัวอย่างเช่น ในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ที่มีการเล่นปริศนาคำทายหรือไขค่านั้น จะเป็นรอยต่อทั้งด้านรูปแบบและเนื้อหา ส่วนในเกมออนไลน์สมัยใหม่บางประเภทที่มีความแปลกใหม่อย่างแนบแน่นในเรื่องรูปแบบแต่ทว่าในแง่เนื้อหาแล้ว ยังมีรอยต่อกับบรรดานิทานพื้นบ้าน เช่น มีเจ้าหญิง-เจ้าชาย มียักษ์ มีมังกร เป็นต้น แนวคิดเรื่องรอยต่อ-รอยแยกกระหว่างบรรพบุรุษกับลูกหลานรุ่นใหม่ของเกมนี้ น่าจะเป็นตัวช่วยในเรื่องการพัฒนาเกมซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของการสร้างสรรค์และการสืบทอดวัฒนธรรมแห่งการละเล่น

(2) การสถาปนาสาขาวิชา “เกมศึกษา” (Game Studies)

ในขณะที่โลกวิชาการตั้งแต่ทศวรรษที่ 1930 ที่วิทเกนสไตน์ได้จุดประเด็นเรื่อง language-game ขึ้นมา ก็ได้มีเสียงขานรับจากแวดวงวิชาการในการนำเอาแนวคิดเรื่องเกมที่ใช้ในการศึกษาเรื่องภาษา/ปรัชญาไปสู่มิติอื่นๆ เช่น เรื่องความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (game people play) ในสาขาจิตวิทยา หรือ ในสาขาสังคมศาสตร์ อาทิ ทฤษฎี structuration ของ Anthony Giddens ฯลฯ

ส่วนในโลกแห่งความเป็นจริง/โลกทางสังคม ช่วงเวลาหลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 มีการพัฒนาเทคโนโลยีจากระบบแอนะล็อกเข้าสู่ระบบดิจิทัลและส่งผลให้สังคมหลายสังคมก้าวเข้าสู่ยุคสังคมสารสนเทศ (information society) ที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งโครงสร้างเศรษฐกิจ-การเมืองของสังคมและส่งผลกระทบถึงการเปลี่ยนแปลงชีวิตประจำวันของผู้คน และท้ายที่สุดก็ส่งแรงกระเพื่อมถึงการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมแห่งการละเล่น ซึ่งประจักษ์พยานที่ชัดเจนที่สุดก็คือ “ปรากฏการณ์เกมออนไลน์ครองเมือง”

ในที่นี้ผู้เขียนจึงจะทำการสำรวจเบื้องต้นอย่างคร่าวๆ เกี่ยวกับแง่มุมของการค่อยๆ ก่อร่างสร้างตัวของสาขาวิชาเกมศึกษา (game studies) โดยที่แต่เดิมนั้น เกมอาจจะมิได้มีสถานะเป็นเพียงแนวคิดที่ถูกนำไปใช้เป็นอุปมาอุปไมยในสาขาวิชาอื่นๆ หรือเป็นหัวข้อย่อยๆ หัวข้อหนึ่งในสาขาวิชานั้นหนทางการศึกษา แต่ปัจจุบันนี้ เรากำลังเริ่มมองเห็นการสถาปนาเรื่องเกมให้มีสถานะเป็น “สาขาวิชาหนึ่งของตัวเอง” ปรากฏการณ์นี้มีข้อสังเกตที่น่าสนใจที่นักศึกษาค้นคว้าต่อไปในแง่มุมใดบ้าง

(2.1) อิทธิพลต่อความแพร่หลาย ดังได้กล่าวมาข้างต้นแล้วว่า นับจากกลางศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา ประเทศบางประเทศได้ก้าวเข้าสู่การเป็นสังคมสารสนเทศ และในช่วงเวลาหลังจากนั้นไม่นาน เกมออนไลน์ก็กลายเป็นวัฒนธรรมที่แพร่กระจายไปทั่วโลก วัฒนธรรมแห่งการเล่นของเกมออนไลน์มีรอยแยกจากวัฒนธรรมการเล่นที่เคยมีมา เนื่องจากวัฒนธรรมการเล่นเกมออนไลน์มีลักษณะเป็นธุรกิจอุตสาหกรรมอย่างครบวงจร ตั้งแต่ขั้นตอนการผลิต การแพร่กระจาย ไปถึงขั้นตอนการบริโภค ดังนั้นจึงทำให้วัฒนธรรมเกมออนไลน์มีความแพร่หลาย (popularity) อย่างสูง และแผ่คลุมไปทั่วถึงคนทุกกลุ่มพร้อมๆ กับวัฒนธรรมดิจิทัล (เช่น การใช้โทรศัพท์มือถือ)

จากอิทธิพลของความแพร่หลายในโลกแห่งสังคมที่เป็นจริงดังกล่าว ทำให้แวดวงวิชาการไม่สามารถจะนิ่งเฉยต่อวัฒนธรรมเกมออนไลน์ได้อีกต่อไป นักวิชาการในสาขาวิชาต่างๆ จึงเริ่มขยับตัวเพื่อหาทางมา “เกี่ยวต้องเป็นญาติเชิงวิชาการ” กับวัฒนธรรมใหม่เอี่ยมล่าสุดนี้

ตัวอย่างเช่น Jason Rutter and Jo Bryce (2006) ซึ่งเป็นนักวิชาการด้านภาษาศาสตร์ ได้เริ่มทำงานวิจัยเปรียบเทียบข้อเหมือนและข้อต่างระหว่าง “ทฤษฎีภาษา” กับ “เกมดิจิทัล” (digital game) และพบข้อน่าสังเกตบางประการได้แก่

(i) บรรดาเกมดิจิทัล จะมีการใช้ “คำศัพท์” แบบทฤษฎีภาษาศาสตร์ เช่น คำว่า “ตัวบท” (text) “การเล่าเรื่อง” (narrative) “ตัวละครเอก” (protagonist) ฯลฯ แต่แน่นอนว่า ในแง่ “ประเภทของสื่อ” (media) ภาษาและเกมดิจิทัลจะเป็นคนละประเภทสื่อ

(ii) ในเกมดิจิทัลบางประเภท จะใช้รูปแบบการนำเสนอแบบเรื่องแต่ง/เรื่องเล่า (fiction/narrative) แบบนิทานพื้นบ้านหรือนวนิยายของด้านภาษาศาสตร์เลย โดยมีองค์ประกอบวิธีการเล่าเรื่องที่เหมือนด้านภาษาทุกประการ รวมทั้งวิธีการแต่งเรื่อง ก็จะใช้รูปแบบเดิมของนิทานพื้นบ้าน

แต่ในเวลาเดียวกัน Rutter ก็พบข้อแตกต่างในวิธีการเล่าเรื่องเมื่อใช้เกณฑ์ทางด้านภาษาไปจับ เช่น จุดยืนของคนเล่า (narrator's standpoint) ซึ่งเกมดิจิทัลจะใช้จุดยืนจากบุรุษที่สอง (second person) เป็นส่วนใหญ่ (ส่วนนิทานพื้นบ้านหรือนวนิยายมักจะใช้บุรุษที่ 1 หรือบุรุษที่ 3) รวมทั้ง “กาลเวลา” ที่ใช้ ก็จะเป็น “กาลเวลาปัจจุบัน” (present tense)

(iii) ความแตกต่างที่สำคัญระหว่าง “ผลงานทางภาษา” กับ “ผลงานเกมออนไลน์” ก็คือ “ระดับการมีส่วนร่วมของผู้เล่น/ผู้อ่าน” (level of engagement) ในขณะที่การอ่านนวนิยายหรือดูชมละครโทรทัศน์นั้น การมีส่วนร่วมของผู้อ่าน/ผู้ชมนั้นจะมีน้อยมาก (เพียงแค่ชม ฟัง ดู อ่าน) แต่ในกรณีของเกม ดังที่วิทเกนสไตน์ได้ปูพื้นฐานความคิดเกี่ยวกับเกมเอาไว้ว่า เกมเป็นอะไรบางอย่างที่ผู้เล่นต้องเข้าไปมีส่วนร่วมในระดับ “ลงมือทำอะไรบ้าง” (จะเป็น “เกม” ได้ก็ต้อง “ลงมือเล่น”) ดังนั้นในเกมออนไลน์ อย่างน้อยที่สุดคนเล่นเกมก็ต้อง “ลงมือพิมพ์/หรือกดปุ่มอะไรบางอย่าง”

(iv) ความเข้มงวดของการทำตามขั้นตอน เป็นความแตกต่างอีกประการหนึ่งระหว่างภาษากับเกมออนไลน์ เช่น ขั้นตอนในการอ่าน/เล่น ฯลฯ สำหรับการอ่านนวนิยายนั้น เราอาจจะอ่านแบบอ่านข้ามๆ อ่านผ่านๆ บางตอนหรืออ่านกลับไปกลับมาได้ แต่ทว่าในการเล่นเกมนออนไลน์นั้น เราต้องอ่านตามลำดับขั้นตอน/ต้องทำตามข้อความที่ระบุเอาไว้ เป็นต้น

(2.2) ความไม่ไว้วางใจต่อ “ผลผลิตทางวัฒนธรรมตัวใหม่” จากประวัติศาสตร์ของวิวัฒนาการทางวัฒนธรรมโดยเฉพาะในยุคของสื่อมวลชนสมัยใหม่ เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ การ์ตูน มาจนกระทั่งถึงเกมออนไลน์ เมื่อสื่อใหม่เหล่านี้ถือกำเนิดขึ้นมา อาจจะเป็นเพราะความแปลกใหม่ หรืออาจจะเป็นเพราะพลังอิทธิพลอย่างมหาศาล หรือปัจจัยอื่นๆ จึงทำให้สื่อวัฒนธรรมใหม่ๆ

เหล่านี้มักจะได้รับการตอบรับจากสังคมส่วนใหญ่ด้วย “ท่าทีที่ไม่ไว้วางใจ” (mistrust) เช่น โทรทัศน์ถูกมองว่า จะทำให้คนอ่านหนังสือน้อยลง การ์ตูนทำให้เด็กๆ มีผลการเรียนที่ตกต่ำลง เป็นต้น การกล่าวถึงโทษร้ายนานัปการของเกมออนไลน์ก็สะท้อนท่าทีที่ไม่ไว้วางใจดังกล่าวเช่นกัน

อย่างไรก็ตาม เมื่อเทียบกับสื่อวัฒนธรรมรุ่นพี่ เช่น การ์ตูน วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ นวนิยาย ฯลฯ สื่อวัฒนธรรมเกมออนไลน์ดูเหมือนจะ “รับมือ” และ “แก้เกม” กับท่าทีไม่ไว้วางใจของสังคมได้อย่างรวดเร็วและเป็นระบบพอสมควร ทั้งนี้ น่าจะเนื่องมาจากเหตุผลที่วัฒนธรรมเกมออนไลน์นั้นเป็นระบบธุรกิจอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่มีมูลค่ามหาศาล จึงมีหน้าตาที่จะต้องสูญเสียสูงหากไม่สามารถฝ่าข้ามพันทก้าแห่งความไม่ไว้วางใจได้

กระบวนการปรับตัวทางวัฒนธรรมของเกมออนไลน์จึงเริ่มจากหลายๆ มุม หลายๆ ฝ่าย ตั้งแต่จากฝ่ายสถาบันการศึกษาที่น่าเอา “ความชั่วร้ายที่จำเป็น” เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการเรียนรู้ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว ส่วนในฟากฝั่งของสถาบันธุรกิจอุตสาหกรรมเกมออนไลน์เอง ก็ได้พยายามพัฒนาออกแบบเกมเพื่อการฝึกฝนทักษะต่างๆ เช่นกัน จนกระทั่งในยุคปัจจุบัน ได้มีการจับมือกัน ร่วมกันทำงานระหว่างนักพัฒนา/นักออกแบบเกมจากแวดวงธุรกิจอุตสาหกรรม และนักวิชาการด้านการศึกษา รวมทั้งครูตามโรงเรียนต่างๆ มาร่วมกันออกแบบเกมใหม่ๆ จึงนับว่า กระบวนการผลิตวัฒนธรรมแห่งเกมออนไลน์นั้นเกิดมาจากการทำงานร่วมกันระหว่างหลายๆ สถาบันในสังคม

(2.3) พัฒนาการของวิธีวิทยาในการศึกษาวิจัย นับตั้งแต่มีกระบวนการศึกษาวิจัยที่ค่อนข้างเป็นวิทยาศาสตร์และเป็นระบบเกิดขึ้น แวดวงวิชาการก็มักจะถือเป็นชนปี่ให้แยก “ผู้ศึกษา” ออกจาก “สิ่ง/ผู้คนที่จะศึกษา” กันอย่างเด็ดขาด ทั้งนี้เพื่อเหตุผลของ “ความเป็นกลางทางวิชาการ” และ “การลดอคติของผู้ศึกษา” งานวิจัยในลักษณะนี้เรียกว่าเป็นการศึกษาจาก “มุมมองของคนภายนอก” (outsider's view) ที่มักใช้การศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ ตัวอย่างนักวิชาการที่ยึดกุมหลักวิธีการศึกษาเช่นนี้ เช่น สำนักหน้าที่นิยมของ Emile Durkheim

อย่างไรก็ตาม ในช่วงหลังจากปี ค.ศ. 1970 ก็เกิดกระแสท้าทาย วิธีวิทยาในการศึกษาแบบ outsider's view โดยเฉพาะในแวดวงสังคมศาสตร์ ที่เห็นว่า เราไม่อาจจะแยก “ผู้ที่ศึกษา” ออกจาก “สิ่ง/ผู้คนที่ถูกศึกษาได้” ในทางตรงกันข้าม การที่จะเข้าใจสิ่ง/ผู้คนที่ศึกษาได้อย่างแท้จริงนั้น ผู้ศึกษาจะต้องเข้าไปยืนอยู่ ณ จุดเดียวกับผู้ถูกศึกษา แนวทางวิธีวิทยาแบบนี้เรียกว่า “มุมมองของคนภายใน” (insider's view) ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดคือ วิธีศึกษาชาติพันธุ์วรรณา (ethnography) นั่นเอง

หากประยุกต์เอาวิธีวิทยาทั้ง 2 แบบมาใช้ในการศึกษาเรื่องการเล่นเกมประเภทต่างๆ เช่น เกมออนไลน์ หรือรายการเกมโชว์ หากใช้ทัศนะแบบ “คนวงนอก” อันได้แก่ นักวิชาการ หรือคนที่ไม่เล่นเกม มุมมองที่ใช่มองเกมเหล่านี้ ก็จะได้คำตอบประมาณนี้

- เกมพวกนี้เป็นเรื่องไร้สาระ สนุกสนานไปวันๆ ไม่มีประโยชน์อะไรต่อชีวิต

- เป็นเรื่องเสียเงินเสียทองเปล่า
- ทำลายสุขภาพ ทำลายสายตา
- จิตใจหมกมุ่นกับการพนันขั้นต่อ
- ไม่ช่วยให้ประเทืองปัญญา

ฯลฯ

ในทางตรงกันข้าม ดังที่วิทเกนสไตน์ได้เคยนำเสนอว่า ในการศึกษาเรื่องเกมนั้น ผู้ศึกษาจะใช้จุดยืนแบบ “คนวงนอก” ไม่ได้ หากแต่จะต้องใช้ทัศนะแบบ “คนวงใน” มาศึกษา ซึ่งหมายความว่า ผู้ที่จะศึกษาเรื่องเกมนั้น ควรจะมีประสบการณ์ “การเล่นเกม” มาก่อน หรือมิฉะนั้น เมื่อจะเริ่มศึกษาเรื่องเกม ก็ต้องเริ่มลงไปเล่นเกมเองบ้าง

เมื่อเปลี่ยนจุดยืนจากคนวงนอกมาเป็นคนวงใน โจทย์ในการวิจัยหรือการตั้งคำถามเพื่อศึกษาเรื่องเกมก็จะเปลี่ยนไป เช่น

- เกมมีความหมายว่าอะไรสำหรับผู้เล่น
- นักเล่นเกมที่มีความชำนาญจนถึงระดับ “อ่านเกมออก” มีประสบการณ์ดังกล่าวได้อย่างไร

- กระบวนการเรียนรู้ (เรื่องอะไรบ้าง) เกิดขึ้นในระหว่างเล่นเกมได้อย่างไร
 - บริบทของการเล่นเกมมีผลต่อกระบวนการเรียนรู้หรือไม่
- ฯลฯ

(2.4) หลายมุมมองของการพิจารณา “เกม”

Bernard Perron and Mark J. P. Wolf (2009) นำเสนอว่า ปัจจุบันมีแนวคิดและทฤษฎีถึง 40 ทฤษฎี จากสาขาวิชาต่างๆ ตั้งแต่จิตวิทยาไปจนถึงกฎหมาย สุนทรียศาสตร์ไปจนถึงการเมือง ศาสตร์แห่งคอมพิวเตอร์ไปจนถึงปรัชญา ฯลฯ ที่สามารถนำมาใช้ในการศึกษาวิดีโอเกมได้ ในที่นี้จะยกตัวอย่างมุมมองของ Constance Stienkuehler et al. (2012) ที่เสนอว่า เขาจะพิจารณาเกมใน 3 มุมมอง คือ

(i) **เกมคือประสบการณ์ที่ถูกออกแบบ (Designed Experience)** ซึ่งมีความหมายว่า เกมมิใช่ประสบการณ์ที่เกิดตามธรรมชาติ หากแต่จะต้องเกิดจากน้ำมือของมนุษย์ (artifact) เป็นกิจกรรมที่มีเป้าหมายแน่นอน และเกี่ยวข้องกับการแพ้ชนะ มีช่วงระยะเวลาที่แน่นอน (ตั้งแต่มีจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุด) มีพื้นที่ที่แน่นอน ฯลฯ และต้องออกแบบให้ประกอบไปด้วย “คุณสมบัติต่างๆ ของความเป็นเกม” ที่ได้กล่าวมาแล้ว

หากพิจารณาในแง่นี้แล้ว เกมมีคุณลักษณะที่ใกล้เคียงอย่างมากกับกิจกรรมที่เรียกว่า “พิธีกรรม”

(ii) **เกมเป็นวัฒนธรรมใหม่ที่มีการผุดบังเกิด (Emerging)** อยู่ตลอดเวลา ในขณะที่ในประวัติศาสตร์ของมนุษยชาติ อาจจะมีการสร้างสรรค์ผลงานวัฒนธรรมด้านต่างๆ ออกมาอย่างมากมาย แต่ทว่าบางผลงานนั้น กระบวนการสร้างสรรค์หรือสืบทอดต่อเนื่องนั้นได้จบสิ้นลงไปแล้ว (เช่น วัฒนธรรมด้านภาษาลาติน หรือบาลี-สันสกฤต) หากแต่ว่าวัฒนธรรมแห่งเกมนั้นเป็นวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นมาตั้งแต่ยุคเริ่มแรกของมนุษยชาติ และยังคงสืบทอดต่อเนื่อง และผุดบังเกิดอยู่ตลอดเวลา

ตัวอย่างนักวิชาการที่พิจารณา “เกม” ในฐานะ “วัฒนธรรมที่ยังคงแตกหน่อกอใหม่” อยู่ตลอดเวลาเช่นนี้ ได้แก่ Frans Mayra เรื่อง

An Introduction to Game Studies: Game & Culture (2008) Mayra มองว่า “เกมเป็นระบบวัฒนธรรมระบบหนึ่ง” โดยอาจจะมองว่า เป็น “ระบบวัฒนธรรมย่อย” (subculture) หรือเป็นระบบวัฒนธรรมในแง่ของ “ระบบความหมาย” (signification system) ซึ่งเกมเป็นระบบความหมายแบบพิเศษ คือ มีความหมายหลายชั้น (multi-layered meaning-making system)

และในหนังสือเล่มนี้ ผู้เขียนได้แสดงให้เห็นวิวัฒนาการในช่วงเวลาที่ไม่ยาวนานนัก (เพียง 3 ทศวรรษ) จากทศวรรษ 1970-1980-1990 แต่ทว่าวัฒนธรรมแห่งเกมออนไลน์ก็มีการปรับเปลี่ยนอย่างรวดเร็วแบบที่อาจจะไม่เคยปรากฏมาก่อนในวัฒนธรรมอื่นๆ

(iii) เกมเป็นหลักสูตรของศตวรรษที่ 21 วัฒนธรรมแห่งการเรียนรู้ของมนุษย์ได้เริ่มต้นจากสถาบันครอบครัว จากชนเผ่า มาสู่ระบบวัด/ศาสนา มาจนกระทั่งถึงระบบโรงเรียนและบรรดาสถาบันการศึกษาระดับต่างๆ ทั้งเนื้อหา/วิธีการสอน/ผู้สอน/วิธีการวัดประเมินผล/เป้าหมายของการเรียนรู้ ฯลฯ ซึ่งเป็นส่วนประกอบของหลักสูตรในแต่ละสถาบันที่ได้กล่าวมานั้นจะมีลักษณะเฉพาะตัว

และเมื่อสังคมก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 เราก็เริ่มได้เห็นปรากฏการณ์การเสื่อมถอยหรือการลดบทบาทของสถาบันต่างๆ ที่เคยรับผิดชอบกระบวนการเรียนรู้ของสมาชิกในสังคม หากทว่าสถาบันใหม่ที่จะเข้ามาทำหน้าที่แทนก็คือ เกมออนไลน์ โดยที่วัฒนธรรมใหม่แห่งการเรียนรู้แบบนี้ไม่จำเป็นต้องมี “สถาบันเป็นหลักแหล่ง” เช่น ต้องเป็นครอบครัว วัด โรงเรียน มหาวิทยาลัย ที่ทำงาน ศูนย์การค้า ฯลฯ เพราะเกมออนไลน์สามารถมีเพียง “หลักสูตร” และสามารถแทรกตัวเข้าอยู่ในสถาบันการเรียนรู้เดิมๆ ที่มีของสังคมได้ทั้งหมด นี่คือความหมายว่า “เกมออนไลน์คือหลักสูตรของศตวรรษที่ 21”

(2.5) ตัวอย่างโจทย์ใหม่ๆ ใน “เกมศึกษา” ในที่นี้จะลองนำเสนอตัวอย่างโจทย์ใหม่ๆ ที่น่าสนใจในการค้นคว้าวิจัยเรื่องเกมศึกษาดังนี้

(2.5.1) เกมบันเทิงนะใช้ แต่ “บันเทิงแบบไหนกันเล่า” ในขณะที่เป็นที่รับรู้กันโดยทั่วไปว่า การเล่นเกมนั้นก็มีความหมายหลัก (หรืออย่างน้อยก็

เป้าหมายรอง) คือ เพื่อความบันเทิง/สนุกสนาน (pleasure) อย่างไรก็ตาม ผลงานศิลปวัฒนธรรมแบบอื่นๆ ก็สามารถให้ความบันเทิงได้เช่นเดียวกัน ไม่ว่าจะเป็นการดูหนัง ฟังเพลง เล่นเกม เล่นของเล่น ฯลฯ ดังนั้น คำถามที่น่าจะศึกษาค้นคว้าก็คือ แล้วเกมบันเทิงมีลักษณะที่ให้ความบันเทิง/ความสนุกสนานแบบไหน มีข้อเหมือนและข้อต่างจากความบันเทิงของผลงานศิลปวัฒนธรรมแบบอื่นๆ อย่างไร

Janet Murray (cited in Rutter, 2006) ได้ลองตอบคำถามดังกล่าว โดยการเลือกวิเคราะห์เกมออนไลน์บางเกมและให้คำตอบบางส่วนว่า ความบันเทิงที่เกิดจากการเล่นเกมนั้นมีคุณลักษณะเด่นเฉพาะตัวใน 3 ลักษณะ คือ

(i) Immersion คือ ความรู้สึกพึงพอใจที่ได้จุ่มจมนลงไปในสิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ของการเล่นนั้นอย่างเต็มที่ เต็มตัว เต็มใจ เต็มอารมณ์

(ii) Agency คือ ความรู้สึกพึงพอใจในอำนาจที่ได้กระทำการบางอย่างที่มีความหมาย และเห็นผลได้ทันที

(iii) Transformation คือ ความรู้สึกพึงพอใจในความสามารถของเครื่องคอมพิวเตอร์ที่จะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้สวมบทบาทต่างๆ (แปลงร่าง) ในชีวิตจริง แม้ว่าเราทุกคนจะได้สวมบทบาทบางบทบาทอยู่เสมอในฐานะสมาชิกของสังคม เช่น เป็นลูก เป็นนักเรียน เป็นผู้โดยสารรถไฟฟ้า ฯลฯ แต่ทว่า บทบาทเหล่านั้นก็เป็น “บทบาทที่เราไม่ได้เลือกเอง” แต่ทว่าในการเล่นเกม เราสามารถที่จะ “เลือกที่จะแปลงร่างไปเป็นใคร” และบทบาทที่มีอยู่ในเกมนั้นก็มักจะเป็นบทบาทที่หาไม่ได้ในชีวิตจริง เช่น เป็นเจ้าชาย เป็นจอมขมังเวทย์ ฯลฯ บทบาทเหล่านี้เปิดทางให้เราได้แสดงกิจกรรมที่ทำได้ในชีวิตจริง เช่น ฆ่าบอส เก็บ level (เลื่อนขั้น)

(2.5.2) จากหลักการสู่ภาคปฏิบัติ จากหลักการที่ว่า “เกมต้องมีคุณลักษณะสำคัญคือ เป็นการเสี่ยงอย่างปลอดภัย” (safety risk) หลักการนี้ในภาคปฏิบัติ นักออกแบบเกมควรยึดหลักการดังกล่าวมาใช้ในการออกแบบเกม เช่น

(i) การเล่นเกมนี้มีต้นทุนที่ต้องจ่าย และต้นทุนที่สำคัญที่สุดก็คือ “เวลา” อย่างไรก็ตาม เมื่อเทียบกับต้นทุนประเภทอื่นๆ เช่น การลงทุนด้วย

เงินทอง การลงทุนด้วยชีวิต ฯลฯ การลงทุนด้วยเวลาถือว่ามีความปลอดภัยมากกว่า

(ii) เนื่องจากการเล่นเกมคือกิจกรรมที่ทำโดยสมัครใจ โดยผู้เล่นมีเป้าหมายที่จะเรียนรู้และฝึกฝนทักษะต่างๆ ในการเอาชีวิตรอด เมื่อเป็นกระบวนการเรียนรู้ ก็ย่อมมีความผิดพลาดเกิดขึ้น (ตามประสามือใหม่หัดขับ) ดังนั้น เกมที่ดีจึงควรอนุญาตให้ผู้เล่นแก้ไขความผิดพลาดได้โดยง่าย (หรือให้โอกาสแก้ตัว) เพื่อให้เกิดความกล้าที่จะลองผิดลองถูก

(iii) ต่อเนื่องจากข้อ (ii) เกมที่ดีต้องให้ความสะดวกที่จะแก้ไขข้อผิดพลาด หรือสามารถที่จะย้อนกลับไปตั้งต้นใหม่ได้อีกครั้ง

(iv) และเพื่อความปลอดภัยจากการทำผิด เวลาลงโทษจึงไม่ควรจะรุนแรงมากนัก อย่างไรก็ตาม ก็ต้องมีบทลงโทษให้รู้สึกทรมานใจ และเพื่อให้หลบจำบ้าง

(v) สร้างความรู้สึกให้ผู้เล่นว่า “ทุกครั้งที่เล่นเกม เป็นทุกครั้งที่ได้เรียนรู้” กล่าวคือ เกมมันสอนเรา

(2.5.3) เกมคือการทำงานของสมองทั้งสองซีก ถึงแม้การเล่นเกมจะเป็นกระบวนการเรียนรู้ประเภทหนึ่ง แต่การเรียนรู้ผ่านเกมก็มีคุณลักษณะที่แตกต่างไปจากรูปแบบการเรียนรู้ประเภทอื่นๆ เช่น การนั่งฟังคำบรรยายในชั้นเรียน การทำการบ้าน การอ่านหนังสือในห้องสมุด ฯลฯ ความแตกต่างนั้นก็คือสัดส่วนของการทำงานของสมองทั้งสองซีกขวา (อารมณ์ความรู้สึก) และซีกซ้าย (การคิดใช้เหตุผล) เพราะในขณะที่การเรียนรู้แบบอื่นๆ นั้นจะเน้นการทำงานของสมองซีกซ้าย (เน้นการคิด การใช้เหตุผลโดยตรง) มากกว่าสมองซีกขวา แต่ในการเล่นเกมนั้น จะมีการใช้สมองทั้ง 2 ซีกค่อนข้างสมดุลกัน หรืออาจจะเน้นการทำงานของสมองซีกขวาเป็นหลักด้วยซ้ำไป

ดังนั้น มิติเรื่องอารมณ์ความรู้สึกที่จะเกิดขึ้นในกระบวนการเรียนรู้ผ่านการเล่นเกมจึงเป็นมิติที่นักออกแบบเกมจะต้องคำนึงถึงด้วยว่า เมื่อจะออกแบบเกมนั้น ผู้ออกแบบเกมควรจะมีภาพในหัวว่า อยากจะให้ผู้เล่นได้อะไร/หรือเกิดอารมณ์ความรู้สึกแบบไหน คำตอบแบบขั้นเดียวและเชิงเดียวว่า

“อยากให้ผู้เล่นสนุก” นั้นอาจจะยังไม่เพียงพอ แต่จะตั้งคำถามสาวต่อไปว่า “ที่ว่าสนุกนั้น สนุกเพราะอารมณ์ประมาณไหน” เช่น เฟลิดเฟลิน ผ่อนคลาย หวาดกลัว เครียด เคลิ้ม กัดฟัน บ้าระห่ำ เสี่ยงตาย ฯลฯ มิติเรื่องอารมณ์ที่เกิดขึ้นในระหว่างการเล่นเกม ซึ่งเป็นผลจากการทำงานของสมองซีกขวา จึงเป็นอีกหัวข้อหนึ่งที่น่าสนใจศึกษาค้นคว้า

(2.5.4) การศึกษาพฤติกรรมจริงของผู้เล่น: มรดกทางความคิดของวิทเคนสไตน์ วิทเคนสไตน์ได้กล่าวถึง “ผู้เล่นเกมแบบอุดมคติ” (ideal type) ว่า ในการเล่นเกมนั้น ผู้เล่นแต่ละคนจะใช้กลยุทธ์อย่างมีเหตุผลภายใต้สถานการณ์และกฎกติกาบางอย่าง เพื่อให้ได้มาซึ่งชัยชนะหรือการบรรลุเป้าหมาย (ซึ่งการเล่นเกมในความหมายนี้ก็คือ การทำกิจกรรมในชีวิตประจำวันทุกวันของเรานั่นเอง) แต่เนื่องจากการเล่นเกมเป็นกิจกรรมทางสังคม (แปลว่ามีคนอื่นร่วมเล่นด้วย) กลยุทธ์ที่นำมาใช้ในการจัดการจึงมีอย่างหลากหลาย ทั้งการร่วมมือ ความขัดแย้ง การต่อรอง ฯลฯ

ที่กล่าวมานั้นก็เป็น “แบบแผนของผู้เล่นในอุดมคติ” (ideal type) ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริง ผู้เล่นแต่ละคนก็อาจจะมีการเล่นเกมและเหตุผลที่เลือกใช้กลยุทธ์ที่แตกต่างกันไป หัวข้อที่น่าสนใจก็คือ การวิเคราะห์ว่า ผู้เล่นเกมแต่ละคนมีพฤติกรรมอะไรภายใต้เงื่อนไขต่างๆ และเขามี “เหตุผลอะไร” (จะเป็นเหตุผลที่ดีหรือไม่ดีก็ค่อยมาว่ากันทีหลัง) จึงตัดสินใจเช่นนั้น

บรรณานุกรม

ภาษาอังกฤษ

- Anderson Wanni Wibulswadi (วรณีย์ แอนเดอร์สัน วิบูลส์สวัสดิ์) (1980), *Children's Play and Games in Rural Thailand: A Study in Enculturation and Socialization*, Bangkok: Social Research Institute, Chulalongkorn University.
- Egan, D. (2013), "Playing Well: Wittgenstein's Language-game and the Ethics of Discourse", in Ryall, E. et al. (eds.), *The Philosophy of Play*, London: Routledge.
- Gebauer, G. (2017), *Wittgenstein's Anthropological Philosophy*, London: Palgrave Macmillan.
- Mayra, F. (2008), *An Introduction to Game Studies: Game & Culture*, London: Sage.
- Perron B. and Wolf, M. (2009), *The Video Game Theory Reader 2*, London: Routledge.
- Rutter, J. and Bruce, J. (2006), *Understanding Digital Game*, London: Sage.
- Steinkueler, C. et al. (2012), *Games, Learning and Society*, Cambridge: Cambridge University Press.

วาทกรรมความพิการในวรรณกรรมเยาวชนไทย

เกศราพร ทองพุ่มพุกษา¹

บทคัดย่อ

หนังสือเป็นสื่อหนึ่งที่สำคัญในการติดตั้งจิตสำนึกหรืออุดมการณ์ตั้งแต่ยังเป็นเด็ก ดังนั้นการศึกษาในครั้งนี้จึงสนใจที่จะศึกษาว่า วรรณกรรมเยาวชนไทยที่ประพันธ์โดยผู้แต่งชาวไทยที่เป็นเยาวชนและเป็นคนพิการเล่าเรื่องความพิการและคนพิการภายใต้ชุดวาทกรรมแบบใด เป็นพื้นที่ในการต่อสู้ของคนพิการ พื้นที่ในการสะท้อนหรือสร้างให้เหมือนจริง หรือพื้นที่แห่งการตอกย้ำภาพตัวแทนความพิการและคนพิการ โดยมีแนวคิดสำคัญคือ แนวคิดเกี่ยวกับความพิการ การเล่าเรื่อง และการประกอบสร้างความหมาย ทั้งนี้ การศึกษานี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้การวิเคราะห์ตัวบท สำหรับผลการศึกษาพบว่าวาทกรรมความพิการใน 6 มิติ ได้แก่ มิติทางการแพทย์ที่มองว่า ความพิการเป็นความบกพร่อง คนพิการต้องเข้ารับการรักษา มิติของการสงเคราะห์หรือการกุศลที่มองคนพิการในฐานะที่ต่ำกว่า สังคมต้องช่วยเหลือเกื้อกูล มิติทางสังคมที่มองว่า ปัญหาของความพิการเกิดจากสังคมและสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวย มิติทางวัฒนธรรมที่มองว่า ความพิการเป็นการประกอบสร้างของสังคม มิติของกฎหมาย สิทธิ และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ที่ให้ความสำคัญกับสิทธิและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของคนพิการให้เท่าเทียมกับคนทั่วไป และมิติทางศาสนาที่มองว่า ความพิการคือบททดสอบหนึ่งในชีวิตที่พระเจ้าประทานให้ โดยวาทกรรมความพิการหลักใน

* วันที่ได้รับบทความ 30 เมษายน 2568; วันที่แก้ไขบทความ 19 พฤษภาคม 2568; วันที่ตอบรับบทความ 27 พฤษภาคม 2568

หมายเหตุ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง *เรื่องเล่าความพิการในงานวรรณกรรมไทย* โดยได้รับทุนอุดหนุนงบประมาณสนับสนุนจากกองทุนวิจัย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำกลุ่มวิชาวารสารศาสตร์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

วรรณกรรมเยาวชนแต่ละชื่อเรื่องมีความแตกต่างกัน ขึ้นกับประเภทของความ
พิการ ส่วนมุมมองของผู้แต่งต่อวาทกรรมความพิการพบว่า มีทั้งมุมมองสนับสนุน
มุมมองวิพากษ์หรือโต้แย้ง และมุมมองต่อรอง

คำสำคัญ: ความพิการ คนพิการ วรรณกรรมเยาวชน เรื่องเล่า การประกอบ
สร้างความหมาย

Disability Discourse in Thai Children's Literature

Ketsaraporn Thongphumprueaksa²

Abstract

Books serve as a significant medium for instilling social consciousness and ideologies from early childhood. Accordingly, this study aims to examine how Thai children's literature, written by Thai youth authors with disabilities, narrates disability and disabled individuals within various discursive frameworks. It investigates whether children's literature serves as a platform for disability resistance, a reflection of disability in the real world, or a reproduction of stereotypical representations. Key theoretical concepts including disability studies, narration, and the social construction of meaning form the theoretical foundation of this study. Regarding methodology, this study employs qualitative research and utilizes textual analysis to collect and interpret the data. The findings reveal that disability is represented across six major discursive dimensions. The medical model frames disability as a form of deficiency or impairment that requires treatment. The charitable or welfare-oriented model positions people with disabilities as inferior and in need of assistance. The social model identifies the challenges of disability within societal and environmental barriers, rather than within the individual. The cultural model interprets disability as a social construction. The legal and human rights-based model emphasizes the rights and dignity of people with disabilities, advocating for equality and non-discrimination. The religious

² Assistant Professor, Department of Journalism, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

model frames disability as a divine test or spiritual challenge bestowed by God. The study also finds that the dominant disability discourse varies depending on the type of disability portrayed in each text. Moreover, the authors present a range of perspectives toward these discourses, including supportive, critical, and negotiated stances.

Keywords: disability, disabled people, youth literature, narration, social construction of meaning

1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

หนังสือเป็นสื่อหนึ่งที่สามารถบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นผู้แต่งจะเลือกเล่าเรื่องผ่านข้อความ ภาพ หรือทั้งข้อความและภาพ แต่สิ่งที่เด่นชัดคือ ในเรื่องเล่านั้นมักจะบรรจุความหมายที่ผู้แต่งต้องการสื่อสารกับผู้อ่าน หนังสือจึงเป็นพื้นที่ทดลองที่สำคัญในการทำให้เด็กและเยาวชนเห็นภาพตัวตนของเขาหรือของบุคคลที่มีลักษณะแตกต่างหลากหลาย เช่น ภาพบุคคลที่มีความพิการ เพื่อให้ทุกคนสามารถอยู่ร่วมกันได้อย่างมีความเข้าใจซึ่งกันและกัน ไม่รังเกียจ ไม่มีอคติ และไม่กีดกันคนพิการออกไปจากสังคม ในทางกลับกัน นัยหนึ่งการไม่นำเสนอถึงความพิการย่อมแปลได้ว่าความพิการเป็นเรื่องต้องห้าม และยิ่งเป็นการตอกย้ำภาพความพิการและคนพิการในแบบเดิมๆ ทั้งที่ในความเป็นจริงชุดความเป็นจริงของความพิการเป็นไปได้ที่จะถูกท้าทายหรือต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลงได้

ทั้งนี้ การศึกษาโดย Adomat (2014) พบว่า การอ่านและการพูดคุยเกี่ยวกับหนังสือเด็กที่นำเสนอถึงตัวละครที่มีความพิการในห้องเรียนนำไปสู่ปฏิสัมพันธ์เชิงบวกมากขึ้น เด็กได้เรียนรู้ถึงความพิการที่หลากหลายและเข้าใจคนพิการ อย่างไรก็ตาม การศึกษาของ Cooperative Children's Book Center กลับพบว่า แม้ว่าในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา หนังสือภาพและนวนิยายภาพจะปรากฏภาพเด็กพิการทำสิ่งต่างๆ เพิ่มมากขึ้น แต่ก็ยังมีจำนวนไม่มากนัก ขณะที่วรรณกรรมแทบจะไม่เคยนำเสนอถึงตัวละครที่พิการ แม้กระทั่งในวรรณกรรมสำหรับเด็กอย่าง แฮร์รี พอตเตอร์ เองก็พบว่า เวทมนตร์ทำให้ตัวละครหายจากความพิการได้อย่างทันทีทันใด และถึงแม้ว่าบรรณาธิการจะเริ่มให้ความสนใจต่อประเด็นด้านความพิการเพิ่มขึ้น แต่ความหลากหลายของความพิการในวรรณกรรมสำหรับเด็กส่วนใหญ่ก็ยังจำกัด ซึ่งนี่คือการแสดงโดยนัยถึงการปฏิเสธต่ออัตลักษณ์คนพิการ (Whaley, 2016; Lapointe, 2018; Kingsbury, 2022)

ดังนั้นการศึกษาในครั้งนี้จึงสนใจที่จะศึกษาว่า วรรณกรรมเยาวชนไทยที่ประพันธ์โดยผู้แต่งชาวไทยที่เป็นคนพิการเล่าเรื่องความพิการและคนพิการภายใต้ชุดวาทกรรมความพิการแบบใด เป็นพื้นที่ในการต่อสู้ของคนพิการ พื้นที่

ในการสร้างให้เหมือนจริงหรือสะท้อน หรือแท้ที่จริงแล้วคือพื้นที่แห่งการตอกย้ำภาพตัวแทนของความพิการและคนพิการ

2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สำหรับแนวคิดและทฤษฎีที่ผู้วิจัยใช้เป็นกรอบแนวคิดสำคัญในการศึกษาคครั้งนี้มีดังนี้

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับหนังสือและวรรณกรรม

หนังสือหรือวรรณกรรมเด็กคือสิ่งตีพิมพ์ที่ครอบคลุมทั้งหนังสือบันเทิงคดีและสารคดี ที่มุ่งให้ทั้งความรู้และความบันเทิงแก่เด็กตั้งแต่วัยทารกจนถึงวัยรุ่นตอนต้น เพื่อเผยแพร่ข่าวสาร ถ่ายทอดความรู้ ความคิดจากยุคหนึ่งไปสู่ยุคหนึ่ง ทั้งยังเป็นเครื่องมือหนึ่งในการเพิ่มพูนความรู้ต่อตนเองและความเข้าใจต่อโลกที่ไกลจากตัวตนของเด็ก ทั้งนี้ トラบดที่หนังสือยังไม่ถูกทำลายลง เรื่องราวและสาระในหนังสือก็จะยังคงอยู่ ซึ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการจัดทำเนื้อหาหนังสือเด็ก ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับการเรียนรู้ด้านพัฒนาการของเด็ก อุดมการณ์ส่วนบุคคลของผู้แต่งและผู้วาดภาพประกอบ สภาพการณ์ด้านวัฒนธรรมในสังคม และการเมือง และความเป็นจริงด้านเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมการพิมพ์หนังสือเด็ก (สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน, 2535; Naidoo and Bryant, 2007: 127; Rholetter, 2016)

หนังสือสำคัญอย่างมากต่อการนำเสนอภาพความหลากหลาย โดย Van Orden and Strong (2007: 39-40&46) ระบุว่า เป้าหมายสำคัญของวรรณกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคนพิการคือ การสร้างความตระหนักและทำให้เด็กเห็นถึงคุณค่าของความเหมือนและความแตกต่างกันของมนุษย์ ซึ่งหนังสือที่จะบรรลุเป้าหมายนี้ได้ควรคำนึงถึงการนำเสนอถึงเด็กพิการในฐานะปัจเจกบุคคลที่มีเอกลักษณ์เฉพาะเช่นเดียวกับเด็กทุกคน เน้นย้ำถึงความสามารถมากกว่าความพิการ และมีแง่มุมที่หลากหลายทั้งในเชิงภูมิหลังหรือบทบาทในสังคม เป็นต้น

จากแนวคิดข้างต้นจะเห็นได้ถึงความสำคัญของหนังสือต่อการประกอบสร้างความหมายความพิการ ดังนั้นการศึกษานี้จึงสนใจศึกษาตัวบทประเภท

วรรณกรรมเยาวชนที่มีผู้แต่งเป็นคนพิการ เพื่อให้เห็นถึงมุมมองของคนพิการต่อ
ความพิการ

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับความพิการ

ความพิการคือความเจ็บป่วยหรือความบกพร่องทางร่างกาย หรือเงื่อนไข
ในเชิงสุขภาพทางปัญญาที่กระทบต่อความสามารถของผู้ที่มีภาวะดังกล่าว และ
ทำให้ไม่สามารถดำรงชีวิตประจำวันหรือทำสิ่งต่างๆ ได้เหมือนคนที่ไม่พิการ ขณะที่
คนพิการหมายถึงบุคคลที่มีข้อจำกัดหรือความบกพร่องทางร่างกาย จิตใจ หรือ
สติปัญญา จนไม่สามารถปฏิบัติกิจกรรมในชีวิตประจำวันและมีส่วนร่วมในสังคม
ได้อย่างเท่าเทียมกับบุคคลอื่น และต้องได้รับความช่วยเหลือ (กรมสุขภาพจิต,
2567; สำนักงานส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติ กระทรวง
การพัฒนาสังคม และความมั่นคงของมนุษย์, 2552: 21; Berger and Wilbers,
2021: 79) นิยามความพิการโดยสถาบันทางการแพทย์นี้จะตัดสินไปแล้วว่า
คนพิการต้องการความช่วยเหลือ ทว่าจริงๆ แล้ว ไม่ใช่ว่าคนพิการทุกคนที่ต้องการ
ความช่วยเหลือ บางคนสามารถดูแลตัวเองได้ แต่อาจทำได้ช้ากว่าคนอื่น นั่นคือ
มีการแบ่งระดับความสามารถในการช่วยเหลือตัวเอง แต่การถูกกำหนดโดย
สถาบันการแพทย์นี้เองที่น่าจะเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อความรู้สึกถูกด้อยค่าของ
คนพิการบางคน และเป็นส่วนหนึ่งของวาทกรรมความพิการในเชิงลบ

ด้าน Berger and Wilbers (2021: 4) ระบุว่า พิกการศึกษา (disability
studies) ทำให้ตระหนักถึงคำและวลีที่จะลดทอนคุณค่าผู้ที่มีความพิการทั้งโดย
ตั้งใจและไม่ตั้งใจ ขณะที่ ทวี เชื้อสุวรรณทวี (2562: 53-54) ระบุว่า ความหมาย
โดยนัยของความพิการเป็นการประกอบสร้างทางสังคมที่ยึดโยงกับความเชื่อ ภาษา
และวัฒนธรรม ที่นำไปสู่ความหมายและทัศนคติต่อความพิการและคนพิการที่
แตกต่างกันในสังคม และนำไปสู่ท่าทีหรือการปฏิบัติต่อคนพิการที่แตกต่างกัน
รวมถึงการตีตรา (labeling) หรือการตราบาป (stigma) ต่อคนพิการ นอกจากนี้
งานวิจัยหลายชิ้นยังนำเสนอให้เห็นถึงการประกอบสร้างความหมายและมายาคติ
(myth) ต่อคนพิการและความพิการ เช่น การศึกษาของ เพ็ญจันทร์ ประดับมุข-
เซอร์เรอร์ (อ้างถึงใน พงษ์เทพ สันติกุล, 2552: 70-73) ที่เสนอให้เห็นถึงการ

ตีตราคนพิการในมิติด้านเพศ หรือการศึกษาของ ศิริพร กิตติวรากล (อ้างถึงใน พงษ์เทพ สันติกุล, 2552: 78-79) ที่สะท้อนว่า โลกของคนพิการยังคงไม่ได้รับความสนใจ ขาดความเข้าใจที่ถูกต้อง และภาพลักษณ์ของคนพิการในข่าวคือผู้รับ การช่วยเหลือ และมีสถานภาพที่ด้อยกว่าคนอื่นๆ ในสังคม

นอกจากนี้ Gordon and Rosenblum (2001 cited in Berger and Wilbers, 2021: 6) ระบุว่า คนพิการบ่อยครั้งจะเผชิญกับอคติและการเลือกปฏิบัติ โดยบุคคลที่มีร่างกายที่แตกต่างจากแนวคิดความเป็นปกติจะถูกประกอบสร้างให้กลายเป็นความพิการทางสังคม (Wendell, 1996 cited in Berger and Wilbers, 2021: 6) ขณะที่ พงษ์เทพ สันติกุล (2552) และ Berger and Wilbers (2021: 13&19) ระบุว่า ทักษะเช่นนี้อยู่บนฐานคิดของการใช้คนไม่พิการเป็น ศูนย์กลาง (ableism) และการใช้บรรทัดฐาน “ความปกติ” มาให้ความหมายความ พิการและคนพิการ เชื่อมโยงกับแนวคิดในยุคคลาสสิกหรือยุคทุนนิยมที่วัด ความสามารถของมนุษย์จากความสามารถในการผลิต เกิดการแบ่งแยกร่างกาย ที่มีความสามารถและไร้ความสามารถ (able and disable body) และนำไปสู่ แนวคิดความเหนือกว่า (superiority) และความด้อยกว่า (inferiority) ที่เป็นการ ประกอบสร้างระบบที่ลดทอนคุณค่าบุคคลที่มีความพิการให้ด้อยกว่าคนที่ไม่พิการ หรือคนอื่นๆ ทั่วไปในสังคม และถูกเลือกปฏิบัติ นั่นคือ การที่กักกักบางคน (และร่างกายของเขา) มีความปกติและเหนือกว่า ขณะที่คนอื่นๆ (และร่างกาย ของเขา) มีความผิดปกติและด้อยกว่า ซึ่ง Siebers (2008 cited in Berger and Wilbers, 2021: 13) เรียกว่า อุดมการณ์ของความพิการ

จากแนวคิดข้างต้นนี้จึงน่าสนใจต่อการศึกษานี้ที่จะพิจารณาว่า การเล่า เรื่องความพิการจากมุมมองคนพิการประกอบสร้างความหมายเกี่ยวกับความ พิการภายใต้ฐานคิดในลักษณะใด กล่าวคือ การยอมรับ ต่อรอง หรือต่อต้านต่อ อุดมการณ์ความพิการบนฐานคิดการมองความพิการเป็นความเจ็บป่วยและการ ใช้คนไม่พิการเป็นศูนย์กลางหรือไม่ และในลักษณะอย่างไร

2.3 วาทกรรมความพิการ

เชิดชัย เลิศจิตรเลขา และคณะ (2549: 9-12) ถนอมนวล หิรัญเทพ (2551: 25-32) ทวี เชื้อสุวรรณทวี (2551: 73-79) พงษ์เทพ สันติกุล (2552: 6-16) ทวี เชื้อสุวรรณทวี (2562: 54-62) ปราง ธาระวนิช (2563) สำนักงาน กสทช. และสมาคมสมาคมพิการทุกประเภทแห่งประเทศไทย (2558) Berger and Wilbers (2021: 22-26&46-47) Bogdan (1987) และ Mitchell and Synder (2000) ได้นำเสนอให้เห็นถึงชุดวาทกรรมความพิการ โดยสรุปได้ 8 มิติ โดยบางชุดวาทกรรมมีพื้นฐานจากความเป็นจริงอย่างสอดคล้องกับโลกกายภาพ (physical world) ได้แก่ วาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์ มิติของกฎหมาย สิทธิ และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ และมิติเศรษฐศาสตร์การเมือง ขณะที่บางชุดวาทกรรมมีพื้นฐานจากการตีความในมุมมองต่างๆ ที่สอดคล้องต่อโลกทางสังคม (social world) ได้แก่ วาทกรรมความพิการในมิติของการสงเคราะห์ มิติทางสังคม มิติทางวัฒนธรรม มิติทางศาสนา และมิติธุรกิจสื่อ อีกทั้งส่วนใหญ่เป็นมุมมองต่อความพิการในแง่ลบ เช่น ความต้องการการรักษา ความต้องการการช่วยเหลือ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) **วาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์** คือ การมองความพิการว่าเป็นความบกพร่องทางร่างกาย เป็นข้อจำกัดหรือสาเหตุแห่งปัญหาของคนพิการที่ทำให้คนพิการด้อยกว่าคนไม่พิการ และต้องเข้ารับการรักษาเยียวยาตามที่ผู้เชี่ยวชาญหรือนักวิชาชีพที่มักจะมีอำนาจเหนือคนพิการเป็นผู้กำหนด

(2) **วาทกรรมความพิการในมิติของการสงเคราะห์** คือ การมองความพิการเป็นเวรกรรมและคนพิการน่าสงสารเวทนา โดยอิงฐานคิดปรัชญาการทำบุญหรือการกุศล คนพิการแตกต่างจากคนปกติทั่วไป อยู่ในฐานะที่ต่ำกว่า ดังนั้นสังคมต้องช่วยเหลือเกื้อกูล โอบอุ้ม สงเคราะห์

(3) **วาทกรรมความพิการในมิติทางสังคม** คือ การมองว่าความพิการเป็นการประกอบสร้างและเป็นวาทกรรมทางสังคมที่ทำให้คนพิการถูกกดขี่ ปัญหาของคนพิการเกิดจากสังคมหรือสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวย ไม่ให้การต่อความสามารถของคนพิการ สังคมต้องเปลี่ยนแปลงและลดอุปสรรคต่างๆ ที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของคนพิการ ขณะที่คนพิการไม่ต้องเปลี่ยนแปลงใดๆ

(4) **วาทกรรมความพิการในมิติทางวัฒนธรรม** คือ การมองว่ามาตรฐานทางสังคมและวัฒนธรรม ทั้งวิถีชีวิต ประเพณี พิธีกรรม นิยายปรัมปรา สถาบันศาสนา นำไปสู่การกดขี่และทำให้คนพิการแปลกแยกออกจากสังคมส่วนใหญ่ ทั้งที่ความพิการเป็นเพียงอัตลักษณ์กลุ่ม หรือรูปแบบหนึ่งของการใช้ชีวิตบนโลก

(5) **วาทกรรมความพิการในมิติของกฎหมาย สิทธิ และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์** คือ การให้ความสำคัญกับการพิทักษ์สิทธิและศักดิ์ศรีศรีความเป็นมนุษย์ของคนพิการ การส่งเสริมโอกาสทางสังคมให้เท่าเทียมกับคนกลุ่มอื่น รวมถึงการมีกฎหมายพิทักษ์สิทธิขั้นพื้นฐานของคนพิการ

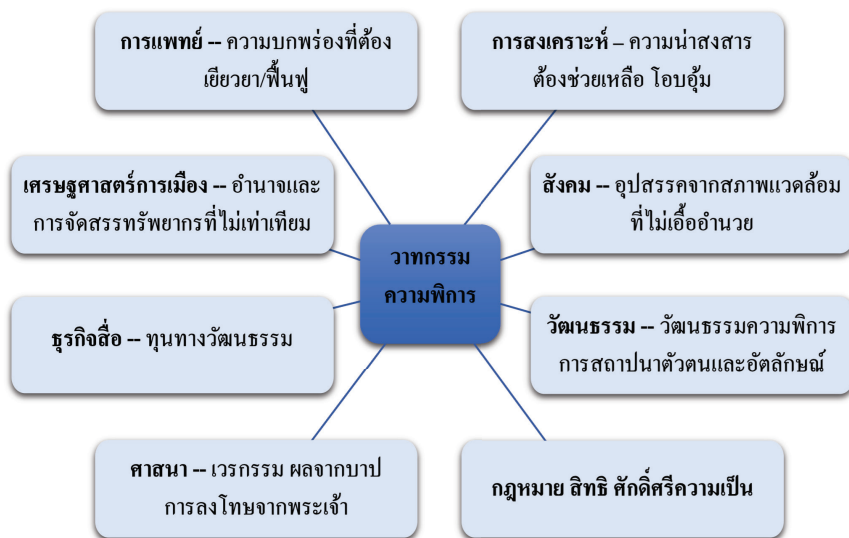
(6) **วาทกรรมความพิการในมิติศาสนา** คือ การมองความพิการในฐานะเวรกรรมในอดีตชาติ หรือการลงโทษจากพระเจ้า ทุกสิ่งที่พระเจ้าทรงสร้างล้วนแต่เป็นสิ่งที่ดี ทว่าปัญหาที่มนุษย์เผชิญรวมถึงความพิการเป็นผลจากบาปของมนุษย์ หรือการลงโทษของพระเจ้า โดยในบริบทสังคมไทยความเชื่อในพระพุทธศาสนาเป็นตัวแบ่งให้คนพิการด้อยกว่าคนทั่วไป เป็นวัตถุแห่งความน่าเวทนา

(7) **วาทกรรมความพิการในมิติธุรกิจสื่อ** คือ อำนาจของธุรกิจสื่อในการนำเสนอความพิการให้กลายเป็นความบันเทิงและกำไร ทั้งการนำเสนอความพิการในลักษณะเหนือมนุษย์ (superiority) หรือการนำเสนอถึงความพิการในลักษณะที่ด้อยกว่า (inferiority)

(8) **วาทกรรมความพิการในมิติเศรษฐศาสตร์การเมือง** คือ การเชื่อมโยงความพิการกับอำนาจและการจัดสรรทรัพยากรที่ไม่เท่าเทียม จากฐานคิดเกี่ยวกับร่างกายที่มีความสามารถและไร้ความสามารถ (able and disable body) คนพิการไม่ใช่ปัจจัยการผลิตหรือแรงงานที่มีคุณค่า ไม่ใช่กลุ่มผู้บริโภคหรืออำนาจซื้อสูง ดังนั้นจึงต้องอยู่ในภาวะพึ่งพิงและถูกกดขี่

ทั้งนี้ จากแนวคิดวาทกรรมความพิการข้างต้นนี้ ทำให้เห็นถึงชุดวาทกรรมความพิการที่จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาในครั้งนี้ เนื่องจากจะทำให้เห็นว่าคนพิการเล่าเรื่องความพิการของตนเองผ่านวรรณกรรมภายใต้วาทกรรมความพิการใด โดยสามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้

ภาพที่ 1 วาทกรรมความพิการ



2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการประกอบสร้างความหมาย

กาญจนา แก้วเทพ (2554: 241-251) ระบุว่า นักวัฒนธรรมศึกษาเชื่อว่า “ความเป็นจริงเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น” (construct) กล่าวคือ โลกแวดล้อมรอบตัวมนุษย์มี 2 ระดับ คือ โลกกายภาพ (physical world) ซึ่งเกิดขึ้นตามธรรมชาติ และโลกทางสังคม (social world) ซึ่งเกิดจากการประกอบสร้าง (construction) ของสังคม ที่ความหมายจะแตกต่างกันไปในแต่ละท้องถิ่นและยุคสมัย

สื่อมวลชนมีบทบาทที่สำคัญอย่างมากในการสร้างความเป็นจริงทางสังคมหรือสร้างความหมายของโลกทางสังคมขึ้นมาแวดล้อมบุคคลผ่านกลไกทางภาษา หากพิจารณาจากการอธิบายของภาษาศาสตร์ ภาษาคือเครื่องมือสำคัญในการสร้างแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นจริง มนุษย์ใช้ภาษาในการเรียกความเป็นจริง และคิดถึงความเป็นจริงออกมาเป็นภาษา รวมถึงภาษาที่แตกต่างกันทำให้การเข้าใจโลกวัตถุและโลกสังคมแตกต่างกัน จากโลกกายภาพหรือความเป็นจริง

ที่แตกต่างกัน โลกทางสังคมและระบบภาษาก็จะแตกต่างกัน และทำให้ประสบการณ์ต่อความเป็นจริงของมนุษย์แตกต่างกัน

ขณะที่การอธิบายของทฤษฎีปรากฏการณ์วิทยา (phenomenology) จะมองว่า “คลังแห่งความรู้ทางสังคม” ช่วยในการตีความรูปธรรมใหม่ๆ ของประสบการณ์ใหม่ และรูปธรรมที่จัดหมวดหมู่แล้วจะถูกจัดเก็บในรูปของภาษา และทำให้มนุษย์สามารถสร้างความหมายกับโลกรอบตัวหรือก่อสร้าง ดัดแปลง สร้างใหม่และรื้อซ่อมชีวิตประจำวันของตนเอง หรือสามารถทำสิ่งต่างๆ ไปได้โดยปริยาย โดยรูปธรรมใหม่ๆ จะถูกเชื่อมโยงกับคลังแห่งความรู้ ที่อาจจะเก็บในลักษณะของ “ภาพตัวแทน” (representation) ที่แทนความหมายที่มากกว่าตัวมันเองได้

จากแนวคิดข้างต้นจะเห็นได้ว่า จุดต่างที่น่าสนใจคือทฤษฎีการประกอบสร้างความหมายของกลุ่มปรากฏการณ์วิทยาสนใจเพียงว่าความเป็นจริงเกิดจากการประกอบสร้างที่เป็นการช่วงชิงกันระหว่างโลกกายภาพ (physical world) ซึ่งเกิดขึ้นตามธรรมชาติ และโลกทางสัญลักษณ์หรือโลกทางสังคม (symbolic/social world) แต่ทฤษฎีภาพตัวแทนที่ได้รับอิทธิพลมาจากกลุ่มสำนักวัฒนธรรมศึกษาของอังกฤษ จะตั้งคำถามต่อไปว่า การประกอบสร้างนั้นผ่านอำนาจของใคร สร้างได้ก็เปลี่ยนแปลงได้ใช่หรือไม่ และกระบวนการต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลงความหมายนั้นเป็นเช่นไร

Hall (1997: 15,17-19&24-26) ระบุว่า ภาพตัวแทนคือการประกอบสร้างความหมายของบางสิ่งบางอย่างผ่านภาษาหรือสัญลักษณ์ เพื่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนความหมายระหว่างสมาชิกของวัฒนธรรมหนึ่งๆ โดยการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งของ แนวคิด และสัญลักษณ์ที่เป็นหัวใจของการผลิตความหมายในภาษาเข้าด้วยกัน ทั้งนี้ แนวทางในการอธิบายภาพตัวแทนของความหมายที่ผ่านภาษามี 3 แนวทาง ดังนี้

(1) แนวทางภาพสะท้อน (reflective approach) หมายถึง การที่ภาษาทำหน้าที่เหมือนกระจกที่สะท้อนหรือเลียนแบบความหมายที่แท้จริงที่ดำรงอยู่ในสังคมหรือโลกความจริง

(2) แนวทางความตั้งใจ (intentional approach) หมายถึง ผู้พูด ผู้แต่ง เป็นผู้สร้างหรือกำหนดความหมายต่อโลกผ่านภาษา นั่นคือคำหมายถึงสิ่งที่ผู้แต่ง ตั้งใจว่าควรจะหมายถึงสิ่งใด

(3) แนวทางการประกอบสร้างความจริง หมายถึง เราเป็นผู้ประกอบ สร้างความหมายผ่านการใช้ระบบภาพตัวแทนอย่างแนวคิดและสัญลักษณ์ โดยระบบ ภาษาหรือระบบอื่นจะเป็นผู้กระทำทางสังคม เพื่อนำเสนอความคิดหรือสร้าง ความหมายเพื่อสื่อสารกับคนอื่น

แนวคิดข้างต้นนี้สามารถใช้เป็นกรอบในการพิจารณาว่า ความหมายของ ความพิการที่ถูกผลิตในวรรณกรรมเยาวชนที่มีผู้แต่งเป็นคนพิการเป็นไปตาม แนวทางใด และภาพตัวแทนความพิการและคนพิการที่ถูกประกอบสร้างขึ้นนั้น สัมพันธ์กับภาพความเป็นจริงในสังคมอย่างไร วรรณกรรมเยาวชนยังคงดำรง รักษาอุดมการณ์เดิม หรือสะท้อนภาพจริง หรือแท้ที่จริงแล้วกำลังเปลี่ยนแปลง วิถีคิดของสังคมต่อความพิการและคนพิการ

2.5 แนวคิดเกี่ยวกับเรื่องเล่า การเล่าเรื่อง และศาสตร์แห่งเรื่องเล่า

กาญจนา แก้วเทพ (2553: 254) สรณัฐ ไตลังคะ (2560: 8-9) และ Prince (2003: 58) ระบุว่า เรื่องเล่า (narrative) คือเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เป็นได้ทั้งเรื่องจริงหรือเรื่องสมมติที่มาจากจินตนาการของผู้แต่ง ที่ถูกบอกเล่า ผ่านชุดลำดับของเหตุการณ์ และมีประเด็นหลักหรือเนื้อหาสาระที่ต่อเนื่องกัน โดยเนื้อหาบางประเภทสัมพันธ์กับวิถีปฏิบัติของคนในสังคม ซึ่งการศึกษาเรื่อง เล่าจะทำให้เข้าใจพฤติกรรม ความเชื่อ และบรรทัดฐานของสังคมนั้นตามแต่ละ ยุคสมัย ทั้งนี้ ศาสตร์แห่งเรื่องเล่าจะให้ความสนใจกับโครงเรื่อง (plot) หรือวิธี ในการเล่าเรื่องมากกว่าตัวเรื่อง (story)

สำหรับการเล่าเรื่องนั้น กาญจนา แก้วเทพ (2553: 242-259) นำเสนอ ถึงความแตกต่างของกระบวนทัศน์เก่าและกระบวนทัศน์ใหม่ในการศึกษาการ เล่าเรื่อง โดยภายใต้กระบวนทัศน์เก่านั้น เป้าหมายของการเล่าเรื่องคือเพื่อสะท้อน ความเป็นจริง (reflection of reality) เรื่องเล่ามีบทบาทหน้าที่ในการสร้างสุนทรียะ ให้ความสนใจว่าจะเล่าเรื่องอะไร (what to narrate) และมุ่งไปทำงานประเภท

เรื่องแต่ง (fiction) ขณะที่เครื่องมือและแนวทางการวิเคราะห์จะใช้ภาษาเป็นเครื่องมือหลักในการเล่าเรื่อง ผ่านการโยกตรรกะต่างๆ ที่เคยศึกษาโลกแห่งความจริงมาศึกษาโลกในเรื่องเล่า ไม่ว่าจะเป็นบริบทสังคม เศรษฐกิจ การเมือง หรือปัจจัยเชิงจิตวิทยา

ส่วนกระบวนการที่คนใหม่มองว่า เป้าหมายของการเล่าเรื่องอยู่ภายใต้ทัศนะแบบ “ทฤษฎีประกอบสร้างนิยม” (constructionism) การเล่าเรื่องสามารถประกอบสร้างความเป็นจริงขึ้นมาได้ ไม่ว่าจะเป็นความเป็นจริงเริ่มแรกจะมีหรือไม่ก็ตาม และเมื่อผสมกับแนวคิดเรื่องอำนาจของ Michael Foucault จึงให้ความสนใจกับผู้มีอำนาจในการประกอบสร้างความเป็นจริง รวมถึงพลังอำนาจของเรื่องเล่าในการสร้าง รื้อสร้าง และใส่ความหมายใหม่เข้าไป โดยการเล่าเรื่องจะมีบทบาทหน้าที่ในการประกอบสร้างความหมายให้กับสรรพสิ่ง ให้ความสนใจกับวิธีการเล่า (how to narrate) และครอบคลุมทั้งงานที่เป็นเรื่องแต่ง (fiction) และเรื่องจริง (non-fiction) โดยใช้เครื่องมือทุกชนิดของการสื่อสารและใช้เกณฑ์ปัจจัยภายในของศาสตร์แห่งเรื่องเล่าในการวิเคราะห์ เนื่องจากเรื่องเล่ามีองค์ประกอบภายในตัวเองและมีตรรกะภายในเรื่องเล่า

นอกจากนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2553: 260-264) ได้อธิบายถึงแนวคิดเรื่อง “จะเล่าอย่างไร/วิธีการเล่าเรื่อง” ไว้ 3 แง่มุม ได้แก่ การพิจารณาจากทฤษฎีโครงสร้างการเล่าเรื่องของ Vladimir Propp ที่ว่า เรื่องเล่าอยู่ภายใต้โครงสร้างเดียวกัน ทั้งชุดของตัวละครที่เรียกว่า paradigmatic structure และการกระทำของตัวละครหรือ syntagmatic structure รวมถึงกฎหรือตรรกะในการประกอบสร้างเรื่องเล่าหรือ internal logic ได้แก่ กฎแห่งการเลือกสรร และกฎแห่งการผสมผสาน ขณะที่แ่งมุมที่สองจะให้ความสำคัญกับ “เรื่องราว/ตัวเรื่อง” (story) และ “โครงเรื่อง” (plot) และแ่งมุมสุดท้ายคือ เวลาของการเล่าเรื่อง ที่เวลาของเรื่องเล่าไม่จำเป็นต้องเท่ากับเวลาของเหตุการณ์จริงเสมอไป

สำหรับองค์ประกอบของเรื่องเล่านั้น กาญจนา แก้วเทพ (2553: 244&271-308) Prince (2003: 12,15,29,45,68-69,73-75,88&99) และ Van Orden and Strong (2007: 9&93-103) ได้นำเสนอถึงองค์ประกอบของเรื่องเล่า

ซึ่งสามารถสรุปได้เป็น 9 องค์ประกอบ ได้แก่ โครงเรื่อง การพัฒนาการหรือการเดินเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ฉาก ความขัดแย้งหรือปมขัดแย้ง จุดยืนของผู้เล่าลีลา และน้ำเสียง

จากแนวคิดข้างต้น การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้จึงสนใจศึกษาวิธีการเล่าเรื่อง เพื่อพิจารณาว่า คนพิการประกอบสร้างความหมายความพิการผ่านเรื่องเล่าในลักษณะอย่างไร เพราะเหตุใดจึงประกอบสร้างความหมายเช่นนั้น รวมถึงพลังอำนาจของเรื่องเล่าในการเล่าเรื่องความพิการจากมุมมองของคนพิการ

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้านี้ให้ความสนใจกับการประกอบสร้างความหมายความพิการและคนพิการในวรรณกรรมเยาวชนที่ผู้แต่งเป็นคนพิการ ดังนั้นการทบทวนงานวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนความพิการและคนพิการ และงานวิจัยเกี่ยวกับวาทกรรมความพิการจึงมีความสำคัญอย่างมาก ดังนี้

2.6.1 งานวิจัยเกี่ยวกับภาพตัวแทนความพิการและคนพิการ

การศึกษาของ กุลภา วจนสาระ (2548) อัฐมา โภคาพานิชวงษ์ (2549) ภัทรขวัญ ทองเถาว์ (2554) และสุภารัตน์ มาศวรรณ (2561) พบว่า ภาพของคนพิการที่ปรากฏผ่านสื่อมักจะถูกมองในฐานะผู้ที่ด้อยกว่าในสังคม นำเวทนาสงสาร ไร้ความสามารถ มีกรรม เป็นคนที่สังคมไม่ต้องการและผลให้กลายเป็นชายขอบ ทว่าการศึกษาของ อารดา ครุจิต (2566) ที่ศึกษาการเล่าเรื่องชีวิตประจำวันของคนพิการในสื่อออนไลน์กลับพบการแสดงการปรากฏตัวของคนพิการในฐานะคนธรรมดาโดยจัดเงื่อนไขทางความพิการออกไป ดังนี้

การศึกษาของกุลภา วจนสาระ (2548) พบว่า อัตลักษณ์ของตัวละครพิการถูกตอกย้ำผ่านการใช้คำพูดและภาษาในเชิงอุปมาอุปไมยที่ชี้ชัดถึงภาวะความบกพร่อง และมีัยในเชิงการดูถูกเหยียดหยาม เช่น “โง่งอย” “อึบ้า” “ปัญญาอ่อน” ซึ่งเป็นการสร้างภาพที่เป็นแบบฉบับตายตัว (stereotype image) ให้แก่คนพิการ โดยปรากฏใน 2 ลักษณะ คือ คนพิการที่มีชะตากรรมนำเวทนาสงสาร เนื่องจากมีร่างกายไม่สมประกอบ เป็นตราบาปหรือปมด้อยในชีวิต และคนพิการที่ช่วยเหลือพึ่งพาตัวเองไม่ได้ ต้องมีคนดูแลเอาใจใส่ และอยู่ในความ

ดูแลของผู้เชี่ยวชาญ ขณะที่ลักษณะการดำเนินเรื่องพบ 3 ลักษณะ ได้แก่ การมีอำนาจเหนือหรือการครอบงำของความเป็นปกติและการปฏิเสธไม่ยอมรับความพิการ การหวนหาความงามดงามในอดีต (nostalgic) และลักษณะเชิงสัญลักษณ์ (symbolic) โดยเฉพาะการสื่อความหมายถึงชะตากรรมของการมีชีวิตอยู่ของมนุษย์ที่ความพิการสื่อถึงความไม่สมบูรณ์พร้อมของชีวิต คนพิการถูกใช้ในเชิงลบในทางอุปมา และเป็นสัญลักษณ์ถึงผู้ที่ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมหรือเป็นการกั้นคนพิการออกจากสังคมของคนปกติ

นอกจากนี้ ในนวนิยายหลายเรื่องที่เป็นครอบครัวชนชั้นกลาง ยังนำเสนอถึงบทบาทที่สำคัญของคนใกล้ชิดต่อการดำเนินชีวิตของคนพิการ ขณะเดียวกัน พื้นที่ทางสังคมของตัวละครพิการมีพัฒนาการจากยุคแรกๆ โดยตัวละครพิการเริ่มมีบทบาท มีพื้นที่ทางสังคม และถูกยอมรับเป็นส่วนหนึ่งของสังคม แม้ว่าในบางเรื่องคนพิการจะยังอยู่แบบชายขอบที่ไม่สามารถเข้าถึงกิจกรรมปกติบางอย่างของคนปกติได้

ด้านการศึกษาของ อัฐมา โกคาพานิชวงศ์ (2549) พบว่า ความพิการยังคงเป็นภาพแทนของความสลดเวทนา ไม่ได้ได้รับความเชื่อถือทางสังคม และไร้ความสามารถ คนพิการจึงควรอยู่ในพื้นที่เฉพาะ เฉกเช่นกับการปิดกั้นจากสังคม และต้องได้รับการฟื้นฟูโดยแพทย์หรือผู้เชี่ยวชาญ ขณะที่ทัศนעותตนเองพบว่า คนพิการที่ไม่ยอมจำนนต่อวิธีคิดและรูปแบบการจัดการทางสังคมจะพยายามพัฒนาศักยภาพที่เหลืออยู่ ขณะที่คนพิการที่ยอมรับต่อความเชื่อว่าพิการแล้วไม่สามารถทำอะไรได้ รวมถึงไม่สามารถก้าวข้ามความรู้สึกหดหู่ ก็จะประสบความสำเร็จได้ยาก

อีกทั้งสังคมยังสร้างวาทกรรมที่ตอกย้ำว่า ความพิการเป็นสภาวะตายตัวของร่างกายที่สูญเสียความสามารถ เป็นแหล่งของความเสื่อมทางศักยภาพ คนพิการมีสถานะไม่เท่าคนปกติ และมักถูกลดทอนคุณค่าว่าเป็นบุคคลที่ไม่สมบูรณ์ ซึ่งนำไปสู่ความชอบธรรมในการจัดการต่อความพิการว่าเป็นผลกระทบที่ได้กระทำไว้ คนพิการต้องพึ่งพา และอยู่ในความควบคุมดูแลและจัดการของคนไม่พิการ โดยถูกกำหนดให้เป็นเพียงผู้ที่ต้องได้รับการรักษาฟื้นฟู และเปลี่ยนผ่าน

จากอัตลักษณ์ของคนปกติไปสู่อัตลักษณ์ของความเป็นคนพิการโดยสมบูรณ์ รวมถึงไม่เปิดพื้นที่แก่ความรู้ชุดอื่นๆ อีกทั้งยังพบการต่อรองความหมายจากความพิการผ่านการต่อสู่ต่อรองใน 5 ลักษณะ ได้แก่ การนิยามความพิการเป็น “ความบกพร่อง” ที่ทดแทนได้โดยใช้ผัสสะที่แตกต่าง การทำให้เป็นปกติหรือการสร้างใหม่ของชีวิตที่เป็นปกติ การเกิดใหม่ของตัวตนหรืออัตลักษณ์ การปกปิดความพิการและสร้างพื้นที่เฉพาะกลุ่ม และการนิยามความพิการเป็น “ความแตกต่างทางวัฒนธรรม”

ขณะที่การศึกษาของ ภัทรขวัญ ทองเถาว์ (2554) พบภาพคนชายขอบในวรรณกรรมเยาวชนใน 3 บริบท คือ คนชายขอบในบริบทภูมิศาสตร์และชาติพันธุ์ คนชายขอบในบริบทเศรษฐกิจ และคนชายขอบในบริบทสังคมและวัฒนธรรม สำหรับคนพิการซึ่งอยู่ในกลุ่มของคนชายขอบในบริบทสังคมและวัฒนธรรม ถูกนำเสนอว่าน่าสงสาร ใช้ชีวิตด้วยความยากลำบาก เป็นคนมีกรรม แต่สามารถยืนหยัดได้อย่างมีศักดิ์ศรีและเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมได้เนื่องจากมีสิ่งอื่นมาชดเชยความบกพร่องด้านร่างกาย ปรับตัวให้ใช้ชีวิตได้เสมือนคนปกติ ซึ่งปัจจัยสำคัญในการเสริมกำลังใจคนพิการคือคนใกล้ชิดในครอบครัวและคนในสังคมแวดล้อม

นอกจากนี้ การศึกษาของ สุดารัตน์ มาศวรรณ (2561) พบว่าอนุภาคตัวละครพิการที่ถูกนำเสนอสามารถสื่อความหมายได้ใน 5 ลักษณะคือ (1) ความพิการคือความตลก เนื่องจากมีความ “แปลก” จากคนปกติ (2) คนพิการคือคนด้อยโอกาสทั้งในด้านสังคม เศรษฐกิจ แต่หากไม่ย่อท้อหรือได้รับโอกาส คนพิการก็จะสามารถต่อสู้กับปัญหาต่างๆ ได้เช่นเดียวกับคนทั่วไป (3) คนพิการคือคนที่น่ารังเกียจหรือไม่น่าพึงพอใจต่อผู้พบเห็น และเป็นพวกชายขอบที่สังคมหรือแม้แต่คนในครอบครัวก็ไม่ต้องการ (4) คนพิการคือภาระและถูกลดทอนความเป็นมนุษย์ (dehumanized) และ (5) คนพิการคือคนที่ควรได้รับความช่วยเหลือ และหากได้รับการช่วยเหลือก็อาจจะเลื่อนชนชั้นทางสังคมได้

อย่างไรก็ตาม เมื่อคนพิการเป็นผู้เล่าเรื่องความพิการ มุมมองต่อความพิการและคนพิการกลับแตกต่างออกไป โดยการศึกษาของ อารดา ครุจิต (2566)

พบว่า การเล่าเรื่องชีวิตประจำวันของคนพิการในสื่อออนไลน์มีการสร้างความหมาย “ความธรรมดา” โดยใช้มุมมองในการเล่าเรื่องแบบบุรุษที่หนึ่งที่จัดเงื่อนไขความพิการออกไป รวมถึงใช้วิธีการสื่อสารผ่านชีวิตประจำวันเพื่อสร้างความหมาย “ความธรรมดา” อีกทั้งแก่นเรื่องจะเป็นการแสดงจุดเน้นเกี่ยวกับสิ่งที่เป็คุณค่า ในชีวิตของมนุษย์ที่ไม่ต่างกันไม่ว่าจะพิการหรือไม่พิการ ขณะที่วิธีการสื่อสาร ประเด็นความขัดแย้งจะเป็นความขัดแย้งระหว่างสังคมกับคนพิการ โดยเฉพาะ วิธีคิดของสังคมที่มีต่อคนพิการ เช่น ความพิการไม่ใช่เงื่อนไขแห่งความผิดปกติ และความบกพร่อง รวมถึงความสามารถหรือความประสบความสำเร็จในชีวิต

สำหรับการตอบสนองของคนพิการในโลกจริง พบว่า กลุ่มตัวอย่าง คนพิการส่วนใหญ่ไม่ยอมรับความหมายเกี่ยวกับความพิการในเรื่องความเหนือกว่า (superiority) ขณะเดียวกัน คนพิการในโลกจริงและโลกออนไลน์เห็นพ้อง ต่อความหมายความธรรมดาเกี่ยวกับความพิการ นั่นคือ ความเท่ากันในฐานะ ของความเป็นมนุษย์ใน 3 ประเด็น ได้แก่ ความแตกต่างหลากหลาย การมี อิสรภาพทางร่างกายและการดำรงชีวิต รวมถึงการพัฒนาตนเองและความสุข ทั้งนี้ การเล่าเรื่องชีวิตประจำวันของคนพิการในสื่อสังคมออนไลน์คือการต่อสู้เชิง ความหมายของความพิการด้วยการสื่อสารบนพื้นที่ที่คนพิการสามารถกำหนด ประเด็นและทิศทางการสื่อสารได้ด้วยตนเอง ที่กำหนดค่าของความพิการให้กลายเป็น “สิ่งที่เป็นธรรมดาของมนุษย์” และเป็นการชู “คุณค่าความเป็นมนุษย์” ที่ เป็นที่ปรารถนาเช่นเดียวกันทุกคน

2.6.2 งานวิจัยเกี่ยวกับวาทกรรมความพิการ

การศึกษาของ ถนอมนวล หิรัญเทพ (2551) และปราง ธาระวานิช (2563) นำเสนอให้เห็นถึงวาทกรรมหลักเกี่ยวกับความพิการ อาทิ วาทกรรม ทางการแพทย์ วาทกรรมการฟื้นฟูสมรรถภาพ วาทกรรมการสงเคราะห์ วาทกรรมศาสนา วาทกรรมทางสิทธิมนุษยชน ดังนี้

การศึกษาของ ถนอมนวล หิรัญเทพ (2551) พบว่า วาทกรรมหลักที่ สำคัญเกี่ยวกับคนพิการในสังคมไทย ได้แก่ วาทกรรมทางการแพทย์ วาทกรรมการ ฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการ วาทกรรมเศรษฐกิจแบบทุนนิยม ขณะที่วาทกรรม

พุทธศาสนา โดยเฉพาะความเชื่อเรื่องกรรม การเวียนว่ายตายเกิด และความเมตตาต่อผู้ตกทุกข์ได้ยาก รวมถึงวาทกรรมการสงเคราะห์ก็ยังทำงานอยู่ในสังคมโดยตลอดเช่นกัน โดยที่ส่วนใหญ่จะเป็นไปในเชิงสนับสนุนวาทกรรมหลัก

ทั้งนี้ ความหมายความพิการยังสัมพันธ์กับวาทกรรมความพิการในสังคมวัฒนธรรมไทยในแต่ละยุคสมัยที่เป็นบริบทของการประพันธ์งานชิ้นนั้น โดยในยุคจารีต วาทกรรมสำคัญ คือ วาทกรรมศาสนาพุทธ ความพิการหมายถึงวิบากของกรรมชั่ว และอาจเกิดขึ้นข้ามภพชาติ ขณะที่ในยุคเวทนานิยม-สังคมสงเคราะห์นั้น ช่วงแรกที่เป็นยุคการสร้างชาติไทยไปสู่อารยะ (2476-2500) วาทกรรมสำคัญคือวาทกรรมการแพทย์ วาทกรรมยูเจนิคส์ และวาทกรรมการสงเคราะห์ โดยความพิการคือความบกพร่องผิดปกติและวัตถุเพื่อการสงเคราะห์ ส่วนช่วงที่สองที่เป็นยุคการฟื้นฟูสมรรถภาพคนพิการ (2500-2524) วาทกรรมสำคัญคือวาทกรรมการฟื้นฟูสมรรถภาพ ความพิการคือภาวะของสังคมที่ต้องการการฟื้นฟู เพื่อให้เข้าใกล้กับบรรทัดฐานตัวตนปกติมากที่สุด รวมถึงการให้อำนาจแก่ผู้เชี่ยวชาญทางการแพทย์เหนือคนพิการ สำหรับยุคการเติบโตของสิทธิมนุษยชนของคนพิการ (2524-ปัจจุบัน) วาทกรรมใหม่ที่สำคัญคือวาทกรรมสิทธิมนุษยชนของคนพิการที่เคลื่อนไหวเรียกร้องสิทธิและสวัสดิการต่างๆ รวมถึงการรณรงค์ให้เข้าใจถึงการดำเนินชีวิตแบบคนพิการที่ไม่ต้องเป็นเหมือน “คนปกติ”

ภายใต้บริบทดังกล่าว เรื่องเล่าสมัยใหม่ของไทยมีส่วนร่วมในการผลิตซ้ำและเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ของวาทกรรมต่างๆ โดยนวนิยายแนวเวทนานิยม-สังคมสงเคราะห์ (2476-ต้นทศวรรษที่ 2500) มองความพิการด้วยกรอบบรรทัดฐานร่างกายและจิตใจปกติ ความพิการจึงเป็นความสูญเสียโศกนาฏกรรมของชีวิตที่ต้องกำจัด ขณะที่นวนิยายยุคการฟื้นฟูสมรรถภาพ (ทศวรรษ 2520-2530) สนับสนุนวาทกรรมการฟื้นฟูสมรรถภาพ ที่คนพิการต้องได้รับการฟื้นฟูให้ใกล้เคียงคนปกติมากที่สุด ส่วนนวนิยายยุคพหุวัฒนธรรม (ทศวรรษ 2540) แม้จะสนับสนุนวาทกรรมกระแสหลักอย่างวาทกรรมการแพทย์ แต่ก็ยอมรับความแตกต่างของคนพิการมากขึ้น เช่น การให้ความหมายใหม่ๆ กับวาทกรรมเดิมเกี่ยวกับความพิการ ส่วนในเรื่องเล่าชีวิตที่ตีพิมพ์ระหว่างปี 2518

ถึง 2546 พบว่า อยู่ภายใต้กรอบใหญ่ของวาทกรรมการฟื้นฟูสมรรถภาพ คนพิการควรได้โอกาสให้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของสังคมได้ผ่านกระบวนการฟื้นฟูเพื่อให้เข้าใกล้บรรทัดฐานของสังคม อีกทั้งไวยาหารหรือโครงเรื่องสำคัญคือการเอาชนะอุปสรรคและการทดแทนทางจิตวิญญาณ แต่ก็มีมุมมองความพิการด้วยกระบวนการทัศน์เชิงการสร้างทางสังคมด้วยเช่นกัน ซึ่งเป็นข้อแตกต่างจากนวนิยายที่ศึกษา

นอกจากนี้ การศึกษาของ ปราง ธาระวานิช (2563) พบว่า ในภาพรวมเว็บไซต์ไทยรัฐนำเสนอข่าวเกี่ยวกับคนพิการโดยยึดวาทกรรมทางการแพทย์ วาทกรรมพุทธศาสนาในเรื่องเวรกรรม ความมีเมตตาต่อผู้ตกทุกข์ได้ยาก วาทกรรมสงเคราะห์ ขณะที่เว็บไซต์ Thisable มุ่งเน้นการรายงานข่าวคนพิการด้วยรูปแบบแนวคิดแบบก้าวหน้า (progressive categories) มองคนพิการเป็นสมาชิกของชุมชน แสดงออกทางการเมืองได้ตามกฎหมาย มีสิทธิพลเมืองเช่นเดียวกับคนกลุ่มอื่นๆ อีกทั้งการนำเสนอข่าวเป็นไปในเชิงบวกโดยยึดวาทกรรมฟื้นฟูสมรรถนะที่คนพิการควรได้รับโอกาสให้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของสังคมผ่านการฟื้นฟูและวาทกรรมทางสิทธิมนุษยชน

สำหรับปฏิบัติการทางสังคมและวัฒนธรรม พบว่า ความรู้ทางการแพทย์ที่มองความพิการเป็น “ความผิดปกติ” ยังคงครอบงำความหมายความพิการ ขณะที่ความเชื่อในพระพุทธศาสนาในวัฒนธรรมไทยยังเป็นตัวแบ่งชนชั้นให้คนพิการด้อยกว่าคนทั่วไป เป็นวัตถุแห่งความน่าเวทนาสงสาร ขณะที่ความรู้ด้านสิทธิมนุษยชนแม้จะมีการก่อตัวขึ้น แต่ก็ดูไร้พลัง เนื่องจากถูกอำนาจจากชุดความรู้อื่นเข้าครอบงำ ส่วนความรู้ด้านสื่อใหม่ทำให้อัตลักษณ์และวาทกรรมที่เกี่ยวข้องกับคนพิการสามารถถูกครอบงำกดทับหรือเคลื่อนตัวส่งเสริมได้อย่างมีพลังทั้งสองทิศทาง อีกทั้งอัตลักษณ์ที่สอดคล้องกันในทั้งสองเว็บไซต์คือ คนพิการเป็นผู้ที่มีร่างกายแตกต่างจากคนทั่วไป ไม่ใช่กลุ่มเดียวกับคนทั่วไป และเป็นผู้มีศักยภาพ ขณะที่อัตลักษณ์ที่ขัดแย้งกันคือ ประเด็นที่ว่าคนพิการคือความน่าเวทนาสงสาร ซึ่งสะท้อนว่า สังคมไทยยังคงมีทัศนคติเชิงลบต่อคนพิการ แต่ก็เปิดโอกาสให้คนพิการได้ต่อรองต่ออัตลักษณ์ที่ถูกมอบให้ผ่านพื้นที่สื่อออนไลน์

3. ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิเคราะห์ตัวบท โดยมุ่งศึกษาวรรณกรรมเยาวชนประเภทสารคดีที่บอกเล่าเรื่องราวชีวิตของผู้แต่งที่เป็นคนพิการชาวไทยและตีพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ไทยเท่านั้น เนื่องจากจะทำให้เห็นถึงมุมมองของเยาวชนที่เป็นคนพิการต่อความพิการโดยตรง โดยวรรณกรรมเยาวชนในการศึกษาค้างนี้ ได้แก่ *ความสุขของเด็กสมาธิสั้น* โดย นักเขียนผีเสื้อเด็กๆ หมายเลข 13 และ | จนกว่า | *เด็กปิดตา* | *จะโต* โดย พลอย สโรชา กิตติสิริพันธุ์

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำตารางลงรหัส (coding sheet) ซึ่งครอบคลุมรายละเอียดใน 2 ส่วน ส่วนแรกคือ วาทกรรมความพิการ ที่จะพิจารณาวิธีคิดที่ผู้แต่งใช้ในการประกอบสร้างความหมายความพิการใน 8 มิติ ได้แก่ มิติทางการแพทย์ มิติของการสงเคราะห์หรือการกุศล มิติทางสังคม มิติทางวัฒนธรรม มิติของกฎหมาย สิทธิ และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มิติศาสนา มิติธุรกิจสื่อ และมิติเศรษฐกิจศาสตร์การเมือง ส่วนที่สองคือ มุมมองของผู้แต่งต่อวาทกรรมความพิการที่นำมาใช้ในการประกอบสร้างความหมายความพิการและคนพิการใน 3 ลักษณะ คือ การสนับสนุน การวิพากษ์หรือโต้แย้ง และการต่อรอง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้จัดทำบันทึกข้อความเสนอคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์ และได้รับบันทึกข้อความที่ อว 67.04.2/ECSO 793 ลงวันที่ 2 ธันวาคม 2567 เรื่อง “แจ้งผลการพิจารณาโครงการวิจัยโดยเบื้องต้น” ว่า ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สาขาสังคมศาสตร์ได้พิจารณาโครงการวิจัยโดยเบื้องต้น และโครงการวิจัยนี้ไม่เข้าข่ายการวิจัยในคน

4. ผลการศึกษา

เนื้อหาในส่วนนี้จะนำเสนอให้เห็นถึงวาทกรรมความพิการและมุมมองของผู้แต่งต่อชุดวาทกรรมนั้นๆ โดยการจำแนกเนื้อหาเป็น 2 ส่วน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1 เรื่องเล่าความพิการ: ความหลากหลายของวาทกรรมความพิการ

วาทกรรมความพิการจะพิจารณาถึงวิธีคิดที่ผู้แต่งใช้ในการประกอบสร้างความหมายเกี่ยวกับความพิการ โดยพบว่า วาทกรรมความพิการที่ผู้แต่งใช้ในการประกอบสร้างความหมายเกี่ยวกับความพิการในวรรณกรรมเยาวชนมี 6 มิติ ได้แก่ วาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์ วาทกรรมความพิการในมิติของการสงเคราะห์หรือการกุศล วาทกรรมความพิการในมิติทางสังคม วาทกรรมความพิการในมิติทางวัฒนธรรม วาทกรรมความพิการในมิติของกฎหมาย สิทธิ และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ รวมถึงวาทกรรมในมิติทางศาสนา ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 วาทกรรมความพิการและคนพิการ

วาทกรรมความพิการ	ความสุขของเด็กสมาธิสั้น	จนกว่า เด็กปิดตา จะโต
• มิติทางการแพทย์	✓	--
• มิติของการสงเคราะห์หรือการกุศล	✓	✓
• มิติทางสังคม	--	✓
• มิติทางวัฒนธรรม	✓	✓
• มิติของกฎหมาย สิทธิ และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์	--	✓
• มิติทางศาสนา	✓	✓

ข้อมูลข้างต้นแสดงว่า วาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์พบเฉพาะในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง ความสุขของเด็กสมาธิสั้น ขณะที่วาทกรรมความพิการในมิติของการสงเคราะห์หรือการกุศลปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนทั้ง 2 ชื่อเรื่อง คือ ความสุขของเด็กสมาธิสั้น และ |จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต ส่วนวาทกรรมความพิการในมิติทางสังคม พบเฉพาะในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง |จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต ด้านวาทกรรมความพิการในมิติทางวัฒนธรรม ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนทั้ง 2 ชื่อเรื่อง คือ ความสุขของเด็กสมาธิสั้น และ |จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต สำหรับวาทกรรมความพิการในมิติของกฎหมาย สิทธิ และศักดิ์ศรีความเป็น

มนุษย์ พบเฉพาะในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง |จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต และ
วาทกรรมความพิการในมิติทางศาสนา พบเฉพาะในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง
|จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) วาทกรรมความพิการตามมิติทางการแพทย์

วาทกรรมความพิการตามมิติทางการแพทย์ พบเฉพาะในวรรณกรรม
เยาวชนเรื่อง *ความสุขของเด็กสมาธิสั้น* โดยมองความพิการในฐานะความบกพร่อง
ทางร่างกาย เป็นความเจ็บป่วยที่ต้องได้รับการรักษาโดยผู้เชี่ยวชาญเพื่อลดหรือ
ขจัดความพิการ นั่นคือ การใช้บรรทัดฐานความเป็นปกติของร่างกาย จิตใจ หรือ
อื่นๆ มาเป็นตัวประกอบสร้างความหมาย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“อาชาบำบัด ก็คือ การบำบัดหรือฝึกด้วยม้า เป็นกิจกรรมบำบัดรูปแบบ
หนึ่งซึ่งช่วยฝึกเรื่องการทรงตัว กล้ามเนื้อ สมาธิ และอีกหลายเรื่อง อาชาบำบัด
เป็นกิจกรรมบำบัดที่ให้ประโยชน์มาก

อาชาบำบัดไม่ใช่การขี่ม้าแบบทั่วไปที่เรารู้จัก อาชาบำบัดต้องฝึกกับผู้
มีความรู้ทางนี้โดยเฉพาะ และไม่ใช่คอกม้าทุกแห่งจะมีการฝึกอาชาบำบัด ผมไป
ฝึกอาชาบำบัดครั้งแรกที่ค่ายทองทิพย์ จังหวัดนครปฐม (ผมไม่แน่ใจว่าโครงการ
นี้ยังอยู่หรือไม่ครับ เพราะตอนที่ผมไปฝึกนั้น ผมอายุเพียง 5 ขวบ) ค่ายจะ
รับลงทะเบียนฝึกอาชาบำบัดโดยไม่มีค่าใช้จ่าย เพียงมีใบรับรองแพทย์แนบกับ
ใบสมัคร การฝึกแบบกลุ่ม เด็ก ๑ คน ม้า ๑ ตัว มีคนจูงม้า ๑ คน ฝึกครั้งละ
ประมาณ ๒ ชั่วโมง (ถ้าผมจำไม่ผิด)”

ความสุขของเด็กสมาธิสั้น, หน้า 37-38

“จนผมเริ่มกินยาเพื่อรักษาอาการสมาธิสั้น ผมก็มีสมาธิมากขึ้นครับ
นั่งที่โต๊ะเรียนได้นานขึ้น แม้ความรู้สึกระหว่างกินยาจะมีบ้างนะครับที่ยังอยาก
ขยับอยากเคลื่อนไหว แต่ก็เหมือนเราจะจัดการความรู้สึกนั้นได้มากขึ้น...”

ความสุขของเด็กสมาธิสั้น, หน้า 152-153

จากตัวอย่างข้างต้นพบว่า ผู้แต่งค่อนข้างให้ความสำคัญกับการบำบัดรักษาอาการสมาธิสั้นโดยนักวิชาชีพหรือผู้เชี่ยวชาญ ทั้งการบำบัดรักษาโดยแพทย์และนักกิจกรรมบำบัด อย่างไรก็ตาม ข้อสังเกตหนึ่งคือวาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์นี้ไม่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง | จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต ซึ่งน่าจะเป็นเพราะลักษณะความพิการที่ต่างกัน

(2) วาทกรรมความพิการในมิติของการสงเคราะห์หรือการกุศล

วาทกรรมความพิการในมิติของการสงเคราะห์หรือการกุศลปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนทั้ง 2 ชื่อเรื่อง คือ ความสุขของเด็กสมาธิสั้น และ | จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต โดยมองความพิการในฐานะของเวรกรรม คนพิการแตกต่างจากคนปกติทั่วไป กึ่งมนุษย์ หรือไม่ใช่มนุษย์ นำสงสารเวทนา อยู่ในสถานะที่ต่ำกว่า ดังนั้นสังคมต้องช่วยเหลือเกื้อกูล โอบอุ้ม สงเคราะห์ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ผมอยากบอกอย่างหนึ่งครับ คือ อย่าให้คำว่า ‘ก็ลูกเป็นเด็กสมาธิสั้น’ ทำร้ายลูกนะครับ...

คำว่า ‘ทำร้าย’ ของผมในที่นี้ เป็นการทำร้ายด้วยความรัก ความสงสารครับ แล้วความรักหรือความสงสารที่มีให้ลูกซึ่งเป็นเด็กสมาธิสั้นนั้น จะทำร้ายลูกได้อย่างไรหรือครับ ตามความจริงแล้ว พ่อแม่ไม่ได้ตั้งใจทำร้ายลูกโดยตรงหรอกนะครับ แต่เมื่อรู้ว่าลูกเป็นเด็กสมาธิสั้น ก็รู้สึกสงสารที่ลูกไม่เหมือนคนอื่น กลัวจะถูกรังแก กลัวว่าลูกจะไม่เป็นที่ยอมรับ สิ่งเหล่านี้แหละครับ ถ้าพ่อแม่ไม่คิดไตร่ตรองให้ดี ก็เท่ากับทำร้ายลูกโดยไม่ตั้งใจ เช่น ทำร้ายด้วยการตามใจลูก ไม่พยายามฝึกฝนหรือฝึกให้ลูกทำสิ่งที่ไม่ชอบหรือทำไม่ได้ เช่น ลูกอาจจะนั่งนิ่งไม่ได้ก็ปล่อยเพราะคิดว่า ‘ก็ลูกเป็นเด็กสมาธิสั้น’ จะอยู่นิ่งๆ ได้ยังไง ซึ่งถ้าพ่อแม่พยายามอีกนิด ใช้กิจกรรมค่อยๆ ฝึกฝนไปที่ละนิดทีละน้อย ค่อยๆ ฝึกฝนสิ่งทีลูกเป็นก็จะยิ่งช่วยลูกได้มากกว่า หรือเด็กสมาธิสั้นบางคนมีอารมณ์ฉุนเฉียวง่าย ใช้กำลังหรือเล่นแรงๆ ถ้าพ่อแม่ตามใจเวลาลูกโมโห อาละวาด ตะโกนก็ยอมเพราะคิดว่า ‘ก็ลูกเป็นเด็กสมาธิสั้น’ หากทำแบบนี้บ่อยๆ ทุกคนคงนึกภาพเด็กคนหนึ่งซึ่งเมื่อโตแล้วก็จะระเบิดอารมณ์ได้ตลอดเวลา น่าจะเป็นห่วงขนาดไหน ...”

ความสุขของเด็กสมาธิสั้น, หน้า 147-148

“ฉันรู้สึกดี การเดินทางด้วยรถไฟฟ้ามักทำให้พบไมตรีที่ไม่คาดคิดเสมอ ขณะเดินผ่านประตูเข้ารถ ‘เตี้ยพาไปค่ะ’ ผู้หญิงคนหนึ่งเอ่ย พร้อมกับเอื้อมมือมาจับแขนฉันพาไปนั่งยังที่ว่าง...”

| จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต, หน้า 256

จากตัวอย่างข้างต้นพบว่า เป็นการมองความพิการในฐานะของความน่าสงสาร น่าเวทนา ที่จะนำไปสู่การสงเคราะห์ ช่วยเหลือเกื้อกูล หรือโอบอุ้มคนพิการ โดยมีการสะท้อนให้เห็นมุมมองต่อวาทกรรมนี้ทั้งในลักษณะสนับสนุนวิพากษ์หรือโต้แย้ง และต่อรอง อย่างไรก็ตาม ข้อสังเกตหนึ่งคือในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *ความสุขของเด็กสมาธิสั้น* วาทกรรมในมิตินี้ปรากฏเฉพาะมุมมองเชิงวิพากษ์หรือโต้แย้งเท่านั้น ซึ่งลักษณะเช่นนี้อาจเป็นเพราะผู้แต่งมองอาการสมาธิสั้นว่า เป็นโรคหรืออาการเจ็บป่วยที่สามารถบำบัดรักษาให้หายหรือใกล้เคียงปกติได้ ดังนั้นจึงไม่จำเป็นต้องได้รับความสงสารหรือเวทนาจากผู้อื่น

(3) วาทกรรมความพิการในมิติทางสังคม

วาทกรรมความพิการในมิติทางสังคมพบเฉพาะในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง | จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต โดยมองว่า ปัญหาของความพิการหรือคนพิการมาจากการประกอบสร้างและอุปสรรคทางสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวย ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“เมื่อถึงเวลาปิดเทอม พ่อจะยืมหนังสือเสียงจากห้องสมุดคนตาบอด และผู้พิการทางสื่อสิ่งพิมพ์แห่งชาติมาให้ฟังอยู่เสมอ หนังสือเสียงที่พ่อยืมมาให้ฉัน ฉันจะเปิดฟังทั้งหมด เนื่องจากเห็นว่ามีโอกาสเข้าถึงหนังสือไม่มากนัก เมื่อมีโอกาสฟังหนังสือเรื่องใดก็ควรเปิดฟังทันที ไม่เช่นนั้นความห่อเหี่ยวของพ่อก็จะสูญเปล่า ความตั้งใจเช่นนี้เองทำให้ฉันมีนิสัยชอบหนังสือหลากหลายประเภท โชคดีอีกอย่างของฉัน คือ หนังสือที่นำมาผลิตเป็นหนังสือเสียง มักเป็นหนังสือที่คนส่วนใหญ่ลงความเห็นกันว่าเป็นหนังสือดี นอกจากนั้น หนังสือที่ฉันได้ฟังก็ยังผ่านการคัดเลือกจากพ่ออีกทีหนึ่ง ฉันจึงมีโอกาสฟังหนังสือดีจำนวนมาก ไม่ต้องเสียเวลาเลือก หรือทดลองอ่านด้วยตนเอง”

| จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต, หน้า 87

จากตัวอย่างข้างต้นจะเห็นว่า ผู้แต่งสะท้อนโดยนัยว่าปัญหาต่างๆ ของคนพิการเกิดจากสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวย หรือสิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ ที่ไม่เพียงพอ เช่น หนังสือเสียงที่มีอยู่อย่างจำกัด ซึ่งลักษณะเช่นนี้ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของคนพิการ

(4) วาทกรรมความพิการในมิติทางวัฒนธรรม

ด้านวาทกรรมความพิการในมิติทางวัฒนธรรมปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนทั้ง 2 ชื่อเรื่อง คือ *ความสุขของเด็กสมาธิสั้น* และ *จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต* โดยมองว่า มาตรฐานทางสังคมและวัฒนธรรมทำให้ความพิการคือความผิดปกติ นำไปสู่การกดขี่ และทำให้คนพิการแปลกแยกออกจากสังคม นั่นคือ ความพิการเป็นการประกอบสร้างความหมายทางสังคมและวัฒนธรรม ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“‘เป็นเด็กสมาธิสั้นมีความรู้สึกยังไงเธอ’ ผมเคยถูกถามด้วยคำถามทำนองนี้มาบ้าง ซึ่งยังนับว่าเป็นสิ่งที่ดี เพราะแปลว่าคนถามนั้นยังใส่ใจความรู้สึกของผมอยู่บ้าง

เด็กสมาธิสั้นคนอื่นหลายคนไม่เคยแม้แต่จะได้รับความสนใจ ความเข้าใจ เข้าใจ จากคนรอบข้าง ถึงอาการ หรือความรู้สึก บางคนถึงขั้นเหมารวมเรียกอาการต่างๆ ของพวกเราว่า ‘เอ๋อ’ ‘ปัญญาอ่อน’ ‘ไม่สมประกอบ’ ซึ่งคนพูดคงไม่ได้นึกถึงความรู้สึกของพ่อแม่พวกเรา หรือแม้แต่ความรู้สึกของพวกเราเอง”

ความสุขของเด็กสมาธิสั้น, หน้า 31

“ใครๆ ก็คิดว่าการอยู่อย่างมองไม่เห็นเป็นเรื่องน่ากลัว ใช่ว่าฉันจะไม่เถียงหรอก ฉันจำได้ว่ามันเคยทำให้ฉันอึดอัดใจเพียงใด หรือเสียใจแค่ไหน แต่หากนั่นทำให้ฉันได้เป็น มีและรู้สึกอย่างในเวลานี้ บางทีนั่นอาจคุ้มค่า เพราะทุกอย่างที่ฉันเป็น มี และรู้สึกอยู่ข้างพิเศษเหลือเกิน ถ้ามองเห็น ฉันคงไม่รู้สึกว่าคุณค่าแห่งมิตรภาพยิ่งใหญ่ถึงเพียงนี้ ฉันคงไม่ได้รู้จักการไว้วางใจผู้อื่น ไม่รู้ว่ามิตรรอบครั่วที่แสนวิเศษ ฉันอาจไม่ได้เรียนโรงเรียนมัธยมซึ่งฉันเคยเรียน อาจไม่ได้พบผู้ที่ฉันรัก ณ ที่นั้น”

จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต, หน้า 355

จากตัวอย่างข้างต้นพบว่า ผู้แต่งวรรณกรรมทั้งสองเรื่องประกอบสร้างความ
หมายความว่าความพิการและคนพิการบนฐานของวาทกรรมความพิการในมิติทาง
วัฒนธรรม ที่ความหมายของความพิการและคนพิการถูกกำหนดโดยสังคม มอง
ความพิการและคนพิการในลักษณะที่แปลกแยกออกจากสังคม

(5) วาทกรรมความพิการในมิติของกฎหมาย สิทธิ และศักดิ์ศรีความเป็น มนุษย์

วาทกรรมความพิการในมิติของกฎหมาย สิทธิ และศักดิ์ศรีความเป็น
มนุษย์ พบเฉพาะในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง |จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต โดยมอง
ว่า ต้องให้ความสำคัญต่อสิทธิและศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของคนพิการให้เท่าเทียม
กับคนทั่วไป รวมถึงการมีกฎหมายพิทักษ์สิทธิขั้นพื้นฐานของคนพิการ และส่งเสริม
โอกาสของคนพิการให้เท่าเทียมกับคนกลุ่มอื่นๆ ในสังคม ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“วันนี้เธอร้องให้ ฉันได้แต่เฝ้าดู ไม่รู้จะทำอะไรกับสถานการณ์เช่นนี้
เธอคงเหนื่อยมากจริงๆ แน่นอน เธอไม่คิดจะยอมแพ้ ฉันมั่นใจ ทว่าสิ่งที่เธอ
กำลังแบกรับอยู่จะเกินขีดจำกัดของเธอหรือไม่ ฉันไม่รู้ควรทำอะไร จะเอ่ย
ปลอบเธอหรือ ฉันยังรู้สึกไม่คู่ควรเลยด้วยซ้ำ ฉันทำอะไรได้บ้างหรือใน
สถานการณ์เช่นนี้”

|จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต, หน้า 289

“ฉันกลับมาคิด เป็นเรื่องถูกต้องแล้วหรือ ที่เหตุผลเพียงเพื่อระบายความ
อัดอั้นตันใจจะทำให้เราเผลอทำลายภาพลักษณ์ที่ดีของใครคนหนึ่ง อีกฝ่ายเป็น
คนที่เรารู้จักดีพอแล้วละหรือ สิ่งที่เรารู้และคิดเห็นความจริงหรือ เมื่อตอบตัวได้
ว่าไม่น่าจะเป็นเช่นนั้น จึงไม่มีเหตุผลอื่นใดที่เหมาะสมแก่การกล่าวนิทา ไม่ใช่
เรื่องสร้างสรรค์เลยสักนิดเดียว มีแต่จะก่อให้เกิดความผิดหวัง โกรธแค้น
ขุนช่องหมองใจให้แก่ผู้ที่ได้ยิน

อีกเรื่องหนึ่งที่คิดว่าไม่ควรเลย คือ การกล่าวถ้อยคำหมิ่นเกียรติผู้อื่น
ดูถูกสติปัญญา ฐานะ ผู้ถูกตำหนิคับข้องใจ ผู้เพียงแต่ได้ยินก็รู้สึกแย่ไปด้วย เป็น

ความเสียหายร้ายแรงที่ฝังตัวลึกในจิตใจ จึงอันตรายกว่าที่คิด แม้ผู้พูดจะกล่าว
ถ้อยคำเพียงเพราะพลังเปลว จงใจ หรือขาดการตระหนักความหมายของถ้อยคำ
นั้นก็ตาม ผลนั้นเสียหายอยู่ดี”

| จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต, หน้า 308-309

ตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ความหมายความพิการและคนพิการถูก
ประกอบสร้างภายใต้วาทกรรมความพิการในมิติของกฎหมาย สิทธิ และศักดิ์ศรี
ความเป็นมนุษย์ โดยตัวอย่างแรกเน้นที่ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของตัวคนพิการเอง
ขณะที่ตัวอย่างที่สอง แม้จะนำเสนอถึงการเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์เช่นกัน
แต่ดูเหมือนจะเน้นย้ำไปที่ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของทุกคน

(6) วาทกรรมในมิติทางศาสนา

วาทกรรมความพิการในมิติทางศาสนานี้ พบเฉพาะในวรรณกรรม
เยาวชนเรื่อง | จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต โดยมองความพิการในเชิงสัญญาณที่สื่อ
ความหมายว่า ความพิการเป็นผลมาจากบาปของมนุษย์หรือการลงโทษจาก
พระเจ้า เป็นวรรณกรรมในอดีตชาติ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ฉันเชื่อว่า คงไม่มีใครอยากประสบกับเรื่องที่ทำให้รู้สึกแย่ บางครั้งอาจ
ถึงกลับกล่าวโทษโชคชะตา น้อยใจพระเจ้า และโกรธสิ่งศักดิ์สิทธิ์ แต่สิ่งที่เชื่อ
อีกประการหนึ่ง คือ หากเราพยายามและอดทนจนกระทั่งข้ามผ่านเรื่องร้ายๆ
เหล่านั้นไปได้ เราจะเข้มแข็งขึ้น เราจะได้เรียนรู้ถึงบทเรียนสำคัญแห่งชีวิตหลาย
เรื่อง”

| จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต, หน้า 83

“บางคนพูดอย่างปลงๆ ว่า ‘คนเราเลือกเกิดไม่ได้’ ที่จริงแล้วจะมีใครรู้
ฉันอาจเลือกได้และได้เลือกแล้ว ทั้งหมดที่ฉันเป็นวันนี้ อาจเป็นสิ่งที่ฉันเลือกไว้
แล้วด้วยตัวเอง ตั้งแต่ยังไม่เกิดด้วยซ้ำ บางขณะฉันเชื่อเช่นนั้นจริงๆ”

| จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต, หน้า 355

จากตัวอย่างข้างต้น แม้ผู้แต่งจะไม่ได้กล่าวว่าความพิการเป็นผลจากบาป หรือการลงโทษจากพระเจ้า แต่ดูเหมือนผู้แต่งจะแสดงโดยนัยว่า ความพิการคือ บททดสอบหนึ่งในชีวิตที่พระเจ้าประทานให้ หากผ่านบททดสอบนี้ได้ก็จะทำให้ เข้มแข็ง ขณะเดียวกัน ในอีกมุมหนึ่งก็ยังเห็นถึงมุมมองของผู้แต่งต่อการกำหนด ชีวิตของตนเอง

ทั้งนี้ แม้ว่าวาทกรรมความพิการและคนพิการนี้จะพบเฉพาะใน วรณกรรมเยาวชนเรื่อง |จนกว่า |เด็กบิดา |จะโต แต่หลักคิดที่สำคัญของ พุทธศาสนาอย่างเรื่องสติ สมาธิ ก็มีการกล่าวถึงในวรรณกรรมเยาวชนทั้งสองเรื่อง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ถึงแม้ว่าการนั่งสมาธิจะรักษาสมาธิสั้นให้หายไม่ได้ แต่ผมคิดว่า การ นั่งสมาธิมีประโยชน์มากนะครับ อย่างน้อยก็เป็นการฝึกสมาธิทางหนึ่ง ซึ่งทำได้ เองง่ายๆ และทำได้ตลอดเวลา อีกทั้งไม่ต้องใช้อุปกรณ์อะไรเพิ่มเติมเลย ทำได้ พร้อมกันทั้งครอบครัวด้วย ผมคิดว่า การใช้วิธีนั่งสมาธิเพื่อฝึกเด็กสมาธิสั้นก็ เป็นทางเลือกที่ดีนะครับ”

ความสุขของเด็กสมาธิสั้น, หน้า 177

“หลายคนบอกว่าการนั่งสมาธิเป็นเรื่องน่าเบื่อ แต่ฉันไม่เคยคิดเช่นนั้น ตรงกันข้ามกลับเห็นว่า การนั่งสมาธิเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง แม้จะมีเพียงไม่กี่ครั้ง ที่รู้สึกว่าการนั่งสมาธิอย่างแท้จริง อย่างน้อยการนั่งสมาธิก็ทำให้เรามีโอกาสสำรวจ ความคิดตนเองเพิ่มขึ้น ทำให้ฉันได้ย้อนกลับมาเริ่มต้นคิดอย่างเป็นระบบอีกครั้ง หลังจากปล่อยให้ความคิดกระเจิดกระเจิงไปกับสิ่งต่างๆ ที่มากระทบจิตใจใน แต่ละวัน”

|จนกว่า |เด็กบิดา |จะโต, หน้า 92

ตัวอย่างข้างต้นนี้สะท้อนว่า ผู้แต่งวรรณกรรมทั้งสองเรื่องมองหลักคิด ของพุทธศาสนาอย่างเรื่องสติ สมาธิ ว่าเป็นประโยชน์อย่างมากกับการดำรงชีวิต หรืออีกนัยหนึ่ง สมาธิช่วยให้จิตใจสงบ สมองได้พัก ได้คิดทบทวน ตระหนักรู้

ถึงใจตนเอง เป็นฐานในการใช้ชีวิตอย่างมีสติรู้ตัวในทุกสิ่งที่ทำ และสามารถนำมาปฏิบัติในการดำรงชีวิตได้

4.2 มุมมองที่หลากหลายต่อวาทกรรมความพิการ

การศึกษานี้พบว่ามุมมองหรือทัศนะของผู้แต่งต่อวาทกรรมที่นำมาใช้ในการประกอบสร้างความหมายความพิการและคนพิการใน 3 ลักษณะ ได้แก่ การสนับสนุน การวิพากษ์หรือโต้แย้ง และการต่อรอง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตารางที่ 2 มุมมองของผู้แต่งต่อวาทกรรมความพิการและคนพิการ

มุมมองของผู้แต่ง วาทกรรมความพิการ	การสนับสนุน	การวิพากษ์หรือโต้แย้ง	การต่อรอง
• มิติทางการแพทย์	✓	–	✓
• มิติของการสงเคราะห์หรือการกุศล	✓	✓	✓
• มิติทางสังคม	✓	✓	–
• มิติทางวัฒนธรรม	✓	✓	✓
• มิติของกฎหมาย สิทธิ และศักดิ์ศรี ความเป็นมนุษย์	✓	✓	–
• มิติทางศาสนา	✓	✓	–

ข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นว่า มุมมองการสนับสนุนพบในทุกวาทกรรมความพิการ ขณะที่มุมมองการวิพากษ์หรือโต้แย้งปรากฏในเกือบทุกวาทกรรมความพิการเช่นเดียวกัน ยกเว้นเฉพาะวาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์ ส่วนมุมมองต่อรองปรากฏเฉพาะในวาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์ วาทกรรมความพิการในมิติของการสงเคราะห์หรือการกุศล และวาทกรรมความพิการในมิติทางวัฒนธรรม

หากพิจารณามุมมองของผู้แต่งจำแนกตามวาทกรรม พบว่า วาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์ปรากฏมุมมองสนับสนุนและต่อรอง ขณะที่วาทกรรมความพิการในมิติของการสงเคราะห์หรือการกุศล ปรากฏทุกมุมมอง

ทั้งมุมมองสนับสนุน วิพากษ์หรือโต้แย้ง และต่อรอง ส่วนวาทกรรมความพิการในมิติทางสังคม ปรากฏเฉพาะมุมมองสนับสนุนและวิพากษ์หรือโต้แย้ง ด้านวาทกรรมความพิการในมิติทางวัฒนธรรม ปรากฏทุกมุมมองทั้งมุมมองสนับสนุน วิพากษ์หรือโต้แย้ง และต่อรอง อีกทั้งวาทกรรมความพิการในมิติของกฎหมาย สิทธิ และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ปรากฏเฉพาะมุมมองสนับสนุนและต่อรอง และสำหรับวาทกรรมความพิการในมิติศาสนา ปรากฏมุมมองสนับสนุนและวิพากษ์หรือโต้แย้ง ทั้งนี้ รายละเอียดเกี่ยวกับมุมมองของผู้แต่งต่อวาทกรรมความพิการในแต่ละมิติมีดังนี้

(1) การสนับสนุน

มุมมองนี้คือการที่ผู้แต่งให้การสนับสนุนหรือเห็นด้วยกับวาทกรรมที่นำมาใช้ในการประกอบสร้างความหมายความพิการและคนพิการ โดยมุมมองในลักษณะของการสนับสนุนนี้พบในทุกวาทกรรม ดังนี้

(1.1) วาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์

มุมมองสนับสนุนต่อวาทกรรมความพิการในมิตินี้ ปรากฏเฉพาะในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *ความสุขของเด็กสมาธิสั้น* โดยเรื่องที่เล่าจะเน้นให้เห็นว่าเมื่อเข้ารับการรักษาโดยผู้เชี่ยวชาญจะช่วยให้อาการป่วยต่างๆ ดีขึ้นดังตัวอย่างต่อไปนี้

“แม่เล่าให้ผมฟังว่า แม่เริ่มสงสัยว่าผมจะเป็นสมาธิสั้น เมื่อตอนผมอายุราว 3 ขวบ เพราะผมมักอยู่นิ่งไม่ได้ ชอบเดินไปเดินมา และพูดภาษาแปลกๆ ครั้งนั้นแม่กับพ่อพาผมไปเที่ยวทะเล ผมเดินบนทรายไม่ได้ แม่บอกว่า ผมยืนตัวเกร็งขาสั้น ร้องไห้ ไม่กล้าขยับขาเลย แม่จึงแน่ใจ เพราะตรงกับที่เคยอ่านมา หลังจากนั้น แม่ก็เริ่มติดต่อหมอ นักนักกิจกรรมบำบัด และพาผมไปฝึกครับ

กิจกรรมบำบัด คือ การฝึกซึ่งจะช่วยเหลือเราให้ดีขึ้น มีรายละเอียดมาก เช่น กรณีของผมที่ไม่กล้าเดินบนทรายเพราะปัญหาด้านผิวสัมผัส นักกิจกรรมบำบัดก็แนะนำให้ขีดตัวผมด้วยแปรงที่ใช้สำหรับการนี้โดยเฉพาะ

นอกจากนี้ แม่ยังพาผมไปทะเลทุกสัปดาห์ เพื่อให้ผมเดินเล่นบนทราย แม่ใช้วิธีต่างๆ ให้ผมนั่งตักแม่แล้วค่อยๆ ขยับจนนั่งบนทราย แม่ฟังของเล่นไว้ แล้วให้ผมขุดทรายเพื่อหาของนั้น ให้ผมเหยียบเท้าแม่แล้วไปบนทรายด้วยกัน

ผ่านไปหลายเดือน ในที่สุดผมก็เดินเล่นบนพื้นทรายได้"

ความสุขของเด็กสมาธิสั้น, หน้า 27&29

"ข้อสองคือ การอยู่ไม่นิ่งครับ เหตุที่ผมอยู่นิ่งไม่ค่อยได้เพราะมีพลังงานเยอะ ทำให้ต้องเดินไปเดินมา และก่อความรำคาญให้แก่คนอื่น ปัญหานี้หมดไปเมื่อผมกินยา เวลากินยาสมาธิจะนิ่งมาก แต่ก็รู้สึกท้อว่าพลังนั้นไม่ได้หายไปไหน ยังคงมีอยู่ตลอดเวลา ผมจึงมีพลังงานเหลือใช้ในการทำสิ่งต่างๆ ได้อย่างไม่เหน็ดไม่เหนื่อยเลย"

ความสุขของเด็กสมาธิสั้น, หน้า 92

(1.2) วาทกรรมความพิการในมิติของการสงเคราะห์หรือการกุศล

มุมมองเชิงสนับสนุนต่อวาทกรรมความพิการในมิตินี้ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง |จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต โดยเรื่องที่เล่าจะเน้นให้เห็นถึงความสวยงามของชีวิต มิตรภาพที่งดงาม เมื่อได้รับการช่วยเหลือหรือรู้ว่ามีคนจำนวนมากพร้อมเคียงข้างช่วยเหลือ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

"ฉันขอทักท้อเองว่า สิ่ง que เลือกทำวันนี้คือแบบฝึกหัดเล็กๆ เพื่อไปสู่อิสรภาพในเขตรั่วแห่งความกลัว ฉันไม่มีวันรู้ว่า คนจำนวนมากพร้อมจะเรียนรู้ ช่วยเหลือและเคียงข้างฉัน นั้นเพียงพอแล้วที่จะผลักดันให้ฉันก้าวออกไป บางทีวันนี้คงเป็นวันธรรมดาเช่นวันก่อนๆ ถ้าหากฉันไม่กล้าก้าวให้พ้นจากกำแพงความกลัวในใจและกรอบยิ่งใหญ่แห่งสังคม เพื่อไปลิ้มรสความรู้สึกแห่ง 'อิสรภาพ' ด้วยตนเอง ความคิดนี้ทำให้ฉันรู้สึกรักวันนี้เหลือเกิน"

|จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต, หน้า 156

“เพื่อนคนหนึ่งเรียกชื่อนั้นและเดินมารับ ฉันยิ้ม อุ่นใจที่พบเพื่อน
พ่อหายไปแล้ว ขณะฉันจับมือเพื่อน ก้าวตามเข้าสู่หอประชุม เสียงคนพูดคุยกัน
อย่างร่าเริงดังอยู่รอบทิศ ฉันแอบกลั้วดินหน้อยที่ไม่รู้ว่าใครอยู่บริเวณใกล้เคียง
บ้าง แต่ก็อุ่นใจ อย่างน้อยก็มีเพื่อนอยู่ข้างๆ”

| จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต, หน้า 348-349

(1.3) วาทกรรมความพิการในมิติทางสังคม

มุมมองเชิงสนับสนุนต่อวาทกรรมความพิการในมิตินี้ ปรากฏใน
วรรณกรรมเยาวชนเรื่อง | จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต โดยเรื่องที่เล่าจะให้ความ
รู้สึกถึงการสนับสนุนให้สังคมมีสิ่งอำนวยความสะดวกหรือสภาพแวดล้อมที่เอื้อ
อำนวยต่อการดำเนินชีวิตของคนพิการ ผ่านการนำเสนอถึงความขาดแคลนของสิ่ง
อำนวยความสะดวกหรือสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการดำเนินชีวิตของคนพิการ
ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“การชมพิพิธภัณฑท์ให้รู้สึกสนุก และก่อให้เกิดประโยชน์ต้องอาศัยปัจจัย
หลายอย่าง ถ้าบรรยากาศเต็มไปด้วยเสียงหัวเราะและมิตรภาพก็จะทำให้สบายใจมาก
ขึ้น ที่สำคัญคือ หากมีเพื่อนที่บรรยายเก่งๆ ไปด้วยก็จะช่วยให้สนุกขึ้นได้มาก และ
หากทุกคนที่ไปด้วยกันกระตือรือร้นจะเรียนรู้ก็วิเศษสุด แต่เหตุที่ทำให้ความสนุกเกิด
ขึ้นได้ยากคือ ไม่ใช่ทุกคนที่จะมีทักษะการบรรยาย และไม่ใช่ว่าทุกคนที่จะใส่ใจบรรยาย
รายละเอียดทั้งหมดที่มองเห็น เมื่อไม่อาจรับรู้สิ่งที่บรรยายจะรู้ ย่อมไม่อาจรักษา
ความเบิกบานไว้ได้ ความประทับใจอาจจะมี แต่ยังไม่เคยรู้สึกคุ้มค่ากับเวลาที่เสียไป

พิพิธภัณฑท์อาจเป็นแหล่งการเรียนรู้อันวิเศษสำหรับใครหลายคน แต่
ไม่ใช่สำหรับฉัน ความอึดอัดใจนั้นเหมือนเวลาที่รู้สึกหิว รับรู้ว่ามียาอาหารอยู่ตรงหน้า
แต่ไม่มีสิทธิ์จะกิน หรือแม้กระทั่งจะต้อง อย่างไรก็ตาม เพื่อนๆ ก็ทำให้รู้สึกดีขึ้นมาก
แม้จะไม่ได้ความรู้ใดมากนัก แต่ถ้าจะให้ดี ฉันกำลังคิดฝันถึงเจ้าหน้าที่สักคนผู้ซึ่ง
จะช่วยบรรยายสิ่งต่างๆ ในพิพิธภัณฑท์ เพื่อจะได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วย ใช่ ฉันกำลังฝัน
แต่หากฝันเป็นจริง พิพิธภัณฑท์คงเป็นสถานที่ซึ่งน่าปรารถนาจะไปมากกว่านี้”

| จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต, หน้า 142-143

(1.4) วาทกรรมความพิการในมิติทางวัฒนธรรม

มุมมองเชิงสนับสนุนต่อวาทกรรมความพิการในมิตินี้ ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง |จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต โดยเรื่องที่เล่าจะเป็นไปอย่างสอดคล้องกับการประกอบสร้างทางสังคมที่มองความพิการในลักษณะของความแปลกแยก แตกต่างจากคนไม่พิการ เป็นการยอมรับว่าจากความพิการทำให้เกิดปกติและแตกต่างจากคนอื่น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“คงเพราะฉันไม่เห็นความยิ่งใหญ่ของแสงสีเสียงกระมังที่ทำให้ฉันไม่ึกตื่นตื่น ฉันไม่แน่ใจ ที่แน่ๆ ความรู้สึกเฉยๆ นี่ทำให้คิดว่าตัวเองไม่ค่อยเหมือนคนอื่น จะเป็นอย่างไร หากฉันตื่นตื่นไปกับวันลอยกระทง”

|จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต, หน้า 313-314

(1.5) วาทกรรมความพิการในมิติของกฎหมาย สิทธิ และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์

มุมมองเชิงสนับสนุนต่อวาทกรรมความพิการในมิตินี้ ปรากฏเฉพาะในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง |จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต โดยเรื่องที่เล่าจะนำเสนอให้เห็นถึงการเคารพศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของบุคคล ไม่ควรดูถูกเหยียดหยามหมิ่นเกียรติผู้อื่น โดยแม้ในวรรณกรรมเยาวชนเรื่องนี้จะไม่ได้กล่าวถึงศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ของชนพิการโดยตรง แต่ก็เป็นการนำเสนอให้เห็นถึงมุมมองของผู้แต่งต่อการเคารพในบุคคลอื่น ไม่ไปพูดจาดูถูกหรือหมิ่นเกียรติและศักดิ์ศรีของผู้อื่น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ฉันกลับมาคิด เป็นเรื่องถูกต้องแล้วหรือ ที่เหตุผลเพียงเพื่อระบายความอัดอั้นตันใจจะทำให้เราเผลอทำลายภาพลักษณ์ที่ดีของใครคนหนึ่ง อีกฝ่ายเป็นคนที่เรารู้จักดีพอแล้วละหรือ สิ่งที่เรารู้และคิดเห็นความจริงหรือ เมื่อตอบตัวได้ว่าไม่น่าจะเป็นเช่นนั้น จึงไม่มีเหตุผลอันใดที่เหมาะสมแก่การกล่าวนินทา ไม่ใช่เรื่องสร้างสรรค์เลยสักนิดเดียว มีแต่จะก่อให้เกิดความผิดหวัง โกรธแค้น ขุ่นข้องหมองใจให้แก่ผู้ที่ได้ยิน

อีกเรื่องหนึ่งที่คิดว่าไม่ควรเลย คือ การกล่าวถ้อยคำหมิ่นเกียรติผู้อื่น
ดูถูกสติปัญญา ฐานะ ผู้ถูกตำหนิคับข้องใจ ผู้เพียงแต่ได้ยินก็รู้สึกแย่ไปด้วย เป็น
ความเสียหายร้ายแรงที่ฝังตัวลึกในจิตใจ จึงอันตรายกว่าที่คิด แม้ผู้พูดจะกล่าวถ้อยคำ
เพียงเพราะพลั้งเผลอ จงใจ หรือขาดการตระหนักความหมายของถ้อยคำนั้นก็ตาม
ผลนั้นเสียหายอยู่ดี”

| จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต, หน้า 308-309

(1.6) วาทกรรมความพิการในมิติทางศาสนา

มุมมองเชิงสนับสนุนต่อวาทกรรมความพิการในมิตินี้ ปรากฏเฉพาะ
ในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง | จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต โดยเรื่องที่เล่าแม้จะ
ไม่ได้กล่าวว่าความพิการคือบทลงโทษจากพระเจ้า แต่ก็นำเสนอให้เห็นว่าสิ่งต่างๆ
ที่เกิดขึ้นในชีวิตคือบททดสอบของพระเจ้า และดูเหมือนจะให้นัยถึงความคิดที่ว่า
ทุกสิ่งทุกอย่างที่พระเจ้าทรงสร้างล้วนแต่เป็นสิ่งที่ดี และหากผ่านบททดสอบนี้
ไปได้ก็จะเข้มแข็ง และได้เรียนรู้บทเรียนสำคัญในชีวิต ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ด้วยเหตุที่ระลึกไว้ในใจดังนี้เสมอ ฉันจึงพยายามอดทนกระทั่งผ่าน
เหตุการณ์ร้ายๆ ที่ฉันไม่อยากประสบ บางเรื่องก็เป็นเพียงเรื่องเล็กๆ แต่ดู
หนักหนาสำหรับฉันในขณะนั้น เพราะเมื่อเรารู้สึกแย่เสียแล้ว สิ่งใดๆ ก็ล้วนดูแย่
เหมือนกันหมด แต่เมื่อเราข้ามผ่านช่วงเวลาเหล่านั้นไปได้ เราจะได้สัมผัสความรู้สึก
อันแสนวิเศษ เพราะเหตุการณ์ร้ายๆ ที่เราไม่อยากประสบ เป็นเสมือนบททดสอบ
แห่งชีวิตที่ทุกคนไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ เรื่องสำคัญเรื่องหนึ่งที่เราจำเป็นต้องรู้
แต่มักจะหลงลืมไปในขณะนั้น คือ เราเลือกได้ว่าจะทำแบบทดสอบนั้นต่อไปหรือไม่
จะตอบโจทย์ชีวิตอย่างไร ด้วยวิธีใด”

| จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต, หน้า 84

(2) การวิพากษ์หรือโต้แย้ง

มุมมองของผู้แต่งในลักษณะนี้หมายถึงผู้แต่งไม่สนับสนุนหรือไม่เห็นด้วยกับวาทกรรมที่นำมาใช้ในการประกอบสร้างความหมายของความพิการ ซึ่งมุมมองเชิงการวิพากษ์หรือโต้แย้งนี้พบในเกือบทุกวาทกรรม ยกเว้นเฉพาะมิติทางการแพทย์เท่านั้น ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(2.1) วาทกรรมความพิการในมิติของการสงเคราะห์หรือการกุศล

มุมมองเชิงวิพากษ์ต่อวาทกรรมความพิการในมิตินี้ พบทั้งในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *ความสุขของเด็กสมาธิสั้น* และ *|จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต* โดยเรื่องที่เล่าจะต่อต้านหรือขัดแย้งต่อความคิดที่ว่า คนพิการเป็นคนน่าสงสารเวทนา แตกต่างจากคนปกติ และต้องได้รับการช่วยเหลือเกื้อกูลหรือสงเคราะห์จากสังคม โดยนำเสนอให้เห็นว่าความรักหรือความสงสารเป็นไปได้ที่จะเป็นการทำร้ายคนพิการ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ผมอยากบอกอย่างหนึ่งครับ คือ อย่าให้คำว่า ‘ก็ลูกเป็นเด็กสมาธิสั้น’ ทำร้ายลูกนะครับ

บางคนอาจจะคิดว่า คำว่า ‘ทำร้าย’ ของผมหมายถึงไม่ยอมรับว่าลูกเป็นสมาธิสั้น ดีลูก หรือตำหนิด้วยคำรุนแรง คำดูถูกในพฤติกรรมของลูก การกระทำแบบนี้ก็เป็นการทำร้ายครับ และเป็นการทำร้ายที่คนเป็นพ่อแม่ใจร้ายมากนะครับ ซึ่งการทำร้ายแบบนี้ผมเคยอ่านวิธีแก้ไขจากคุณหมอหลายท่าน และหวังว่าจะไม่มีพ่อแม่คนไหนทำร้ายเด็กสมาธิสั้นแบบนี้อีกนะครับ

คำว่า ‘ทำร้าย’ ของผมในที่นี้ เป็นการทำร้ายด้วยความรัก ความสงสารครับ แล้วความรักหรือความสงสารที่มีให้ลูกซึ่งเป็นเด็กสมาธิสั้นนั้นจะทำร้ายลูกได้อย่างไรหรือครับ ตามความจริงแล้ว พ่อแม่ไม่ได้ตั้งใจทำร้ายลูกโดยตรงหรอกนะครับ แต่เมื่อรู้ว่าลูกเป็นเด็กสมาธิสั้นก็จะรู้สึกสงสารที่ลูกไม่เหมือนคนอื่น กลัวจะถูกรังแก กลัวว่าลูกจะไม่เป็นที่ยอมรับ สิ่งเหล่านี้แหละครับ ถ้าพ่อแม่ไม่คิดไตร่ตรองให้ดี ก็เท่ากับทำร้ายลูกโดยไม่ตั้งใจ เช่น ทำร้ายด้วยการตามใจลูก ไม่พยายามฝึกฝนหรือฝึกให้ลูกทำสิ่งที่ไม่ชอบหรือทำไม่ได้ เช่น ลูกอาจจะนั่งนิ่งไม่ได้กับลอยเพราะคิดว่า ‘ก็ลูกเป็นเด็กสมาธิสั้น’ จะอยู่นิ่งๆ ได้ยังไง ซึ่งถ้าพ่อแม่พยายาม

อีกนิด ใช้กิจกรรมค่อยๆ ฝึกฝนไปที่ละนิดทีละน้อย ค่อยๆ ฝึกฝนสิ่งที่ลูกเป็นก็จะยิ่งช่วยลูกได้มากกว่า หรือเด็กสมาธิสั้นบางคนมีอารมณ์ฉุนเฉียวง่าย ใช้กำลังหรือเล่นแรงๆ ถ้าพ่อแม่ตามใจเวลาลูกโมโห อาละวาด ตะโกนก็ยอมเพราะคิดว่า ‘ก็ลูกเป็นเด็กสมาธิสั้น’ หากทำแบบนี้บ่อยๆ ทุกคนคงนึกภาพเด็กคนหนึ่งซึ่งเมื่อโตแล้วก็จะระเบิดอารมณ์ได้ตลอดเวลาว่าจะน่าเป็นห่วงขนาดไหน...”

ความสุขของเด็กสมาธิสั้น, หน้า 147-148

(2.2) วาทกรรมความพิการในมิติทางสังคม

มุมมองเชิงวิพากษ์ต่อวาทกรรมความพิการในมิตินี้ ปรากฏเฉพาะในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง |จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต โดยเรื่องที่เล่าจะมองว่า สิ่งอำนวยความสะดวก สภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยอาจไม่จำเป็น เพราะถ้ามีแล้วแต่เรื่องเหล่านั้น ชีวิตคงไม่ได้เริ่มต้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“...คำตอบนี้ทำให้ภิกษุย้อนไปถึงนิทานเรื่องหนึ่งในหนังสือเรื่อง ‘เจ้าหญิง’ นักเดินทางไม่ยอมออกเดินทาง เพราะมีแต่แสงหาอุปกรณ์ที่จะรับประกันได้ว่า เขาจะปลอดภัยตลอดเส้นทาง สุดท้ายเขาจึงยังอยู่ที่เดิม รู้สึกว่ามันช่างคล้ายกับตัวเอง”

|จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต, หน้า 276

(2.3) กรรมความพิการในมิติทางวัฒนธรรม

มุมมองเชิงวิพากษ์ต่อวาทกรรมความพิการในมิตินี้ พบทั้งในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง ความสุขของเด็กสมาธิสั้น และ |จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต โดยเรื่องที่เล่าจะเป็นการต่อต้านความคิดความเชื่อ โดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อภาพตัวแทนของความพิการและคนพิการ รวมถึงความคิดการประกอบสร้างเชิงสังคมของความเป็นปกติ มุ่งเน้นให้เห็นว่า ความพิการคือรูปหนึ่งของการใช้ชีวิตบนโลก คนพิการไม่ใช่คนไร้ความสามารถ แต่สามารถทำทุกอย่างได้เช่นเดียวกับคนไม่พิการ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

เป็นเด็กสมาธิสั้นมีความรู้สึกยังงៃเหรอ' ผมเคยถูกถามด้วยคำถาม ทำนองนี้มาบ้าง ซึ่งยังนับว่าเป็นสิ่งที่ดี เพราะแปลว่า คนถามนั้นยังใส่ใจความรู้สึกของผมอยู่บ้าง

เด็กสมาธิสั้นคนอื่นหลายคนไม่เคยแม้แต่จะได้รับความสนใจ ความเข้าอกเข้าใจ จากคนรอบข้าง ถึงอาการ หรือความรู้สึก บางคนถึงขั้นเหมารวมเรียกอาการต่างๆ ของพวกเราว่า 'เอ๋อ' 'ปัญญาอ่อน' 'ไม่สมประกอบ' ซึ่งคนพูดคงไม่ได้นึกถึงความรู้สึกของพ่อแม่พวกเรา หรือแม้แต่ความรู้สึกของพวกเราเอง

ไม่ว่าพวกเราจะมีลักษณะ ทำทาง กิริยา และแสดงออกต่างจากคนปกติแค่ไหน อย่าลืมนะคร๊าว่า พวกเราก็คือเพียงเด็กคนหนึ่ง มีความรู้สึกนึกคิดเหมือนเด็กทั่วไป แม้อูเหมือนว่าเราไม่รับรู้ แต่ไม่ได้หมายความว่าไม่เข้าใจที่คนพูดหรือแสดงออกต่อพวกเราเลยนะคร๊า

ความสุขของเด็กสมาธิสั้น, หน้า 31-32

"ฉันทำสิ่งที่ไม่เคยทำ นำ iPad ออกมา และเริ่มเขียนบันทึก ปกติฉันไม่เคยเขียนบันทึกนอกสถานที่เลย และการบันทึกแต่ละครั้งมักเป็นการนึกรย้อนเหตุการณ์ประจำวันหรือในอดีตอันไกล แต่ครั้งนี้ต่างออกไป ฉันนึกไปว่าตนเองเป็นนักวาดรูปซึ่งพยายามจำลองภาพที่เห็นลงบนกระดาษ จึงพยายามจดสิ่งที่รับรู้ทั้งหมดในขณะนั้นลงไป เสียงระยะไกล่และไกล่ เสียงคนเดินผ่าน ความคิดชั่วขณะ กลิ่นอาหาร สัมผัสแห่งลม พยายามใส่รายละเอียดลงไปให้มากที่สุด เป็นประสบการณ์ใหม่ที่ทำให้ความรู้สึกต่างออกไป เหมือนการพยายามเขียนบันทึกลักษณะนี้จะทำให้รู้สึกว่าการรับรู้ขยายกว้างออกไป และฝึกบรรยายเสียง กลิ่น ความคิดและความระลึกได้ออกมาเป็นถ้อยคำทันที ทำให้ตระหนักความคิดของตนเองชัดขึ้นกว่าเดิม ฉันไม่เคยทำเช่นนี้ จึงรู้สึกตื่นเต้นเหมือนเด็กที่ค้นพบของเล่นใหม่"

| จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต, หน้า 283

(2.4) วาทกรรมความพิการในมิติของกฎหมาย สิทธิ และศักดิ์ศรี ความเป็นมนุษย์

มุมมองเชิงวิพากษ์ต่อวาทกรรมความพิการในมิตินี้ ปรากฏเฉพาะในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง |จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต โดยเรื่องที่เล่าจะนำเสนอให้เห็นถึงความรู้สึกว่าตัวเองด้อยค่า ไม่สามารถทำอะไรได้ ไร้ศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“วันนี้เธอร้องให้ ฉันได้แต่เฝ้าดู ไม่รู้จะอย่างไรกับสถานการณ์เช่นนี้ เธอคงเหนื่อยมากจริงๆ แน่نون เธอไม่คิดจะยอมแพ้ ฉันมั่นใจ ทว่า สิ่งที่กำลังแบกรับอยู่จะเกินขีดจำกัดของเธอหรือไม่ ฉันไม่รู้ควรทำอะไร จะเอ่ยปลอบเธอหรือ ฉันยังรู้สึกไม่คู่ควรเลยด้วยซ้ำ ฉันทำอะไรได้บ้างหรือในสถานการณ์เช่นนี้”

|จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต, หน้า 289

(2.5) วาทกรรมความพิการในมิติทางศาสนา

มุมมองเชิงวิพากษ์ต่อวาทกรรมความพิการในมิตินี้ ปรากฏเฉพาะในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง |จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต โดยเรื่องที่เล่าจะโต้แย้งต่อความคิดที่มองพระเจ้าในฐานะผู้สร้าง หรือความพิการเป็นเวรกรรม เป็นบทลงโทษของพระเจ้า แต่จะนำเสนอให้เห็นถึงการสามารถกำหนดชะตาชีวิตหรือเลือกจะเป็นเช่นนั้นด้วยตัวเอง ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“หากเชื่อว่าโชคชะตากำหนดชีวิตเรา
เราก็นิยามการกำหนดชีวิตตนเองเป็นอย่างไร”

|จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต, หน้า 121

“บางคนพูดอย่างปลงๆ ว่า ‘คนเราเลือกเกิดไม่ได้’ ที่จริงแล้วจะมีใครรู้ ฉันอาจเลือกได้และได้เลือกแล้ว ทั้งหมดที่ฉันเป็นวันนี้ อาจเป็นสิ่งที่ฉันเลือกไว้แล้วด้วยตัวเอง ตั้งแต่ยังไม่เกิดด้วยซ้ำ บางขณะฉันเชื่อเช่นนั้นจริงๆ”

|จนกว่า |เด็กบิดา |จะโต, หน้า 355

(3) การต่อรอง

มุมมองของผู้แต่งในลักษณะนี้หมายถึงผู้แต่งมีทั้งมุมมองสนับสนุนหรือเห็นด้วย และมุมมองที่วิพากษ์หรือโต้แย้งต่อวาทกรรมที่นำมาใช้ในการประกอบสร้างความหมายความพิการ ซึ่งปรากฏกับวาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์ วาทกรรมความพิการในมิติของการสงเคราะห์หรือการกุศล และวาทกรรมความพิการในมิติทางวัฒนธรรม ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(3.1) วาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์

มุมมองเชิงต่อรองต่อวาทกรรมความพิการในมิตินี้ ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *ความสุขของเด็กสมาธิสั้น* โดยเรื่องที่เล่าในมุมมองหนึ่งจะสนับสนุนความคิดเกี่ยวกับการบำบัดรักษาโดยผู้เชี่ยวชาญ ขณะที่ในอีกมุมมองหนึ่งก็จะมองว่า การบำบัดรักษาต้องควบคู่ไปกับสิ่งอื่นถึงจะนำไปสู่ความเป็นปกติหรือใกล้ความเป็นปกติได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“ความรู้สึกของผมต่อการกินยา คือ ‘ดีครับ’ ผมคิดว่าการกินยาจะช่วยให้เด็กสมาธิสั้นรู้จักควบคุมตัวเองได้ดีขึ้น ไม่พลุ่งพล่านวุ่นวาย ช่วยทำให้มีสมาธิในการเรียนดีขึ้น และไม่ใช่เฉพาะตัวผม แต่ยังช่วยให้บรรยากาศการเรียนดีขึ้นด้วย ผมไม่ก่อความรำคาญแก่เพื่อนและครู แม้แต่ที่บ้านก็ช่วยพ่อแม่ ไม่ต้องเหนื่อยที่คอยเรียกให้ผมทำอะไรต่อมิอะไรด้วยครับ

การกินยา จึงเป็นหนทางหนึ่งที่จะช่วยก้าวข้ามอุปสรรคต่างๆ คือ เป็นเหมือนเครื่องช่วยพยุงของคนพิการครับ

แต่ยากี่ไม่ใช่ทุกอย่าง เราต้องคอยควบคุมตัวเองด้วย จึงจะพัฒนาตัวเองได้”

ความสุขของเด็กสมาธิสั้น, หน้า 35

(3.2) วากรรมความพิการในมิติของการสงเคราะห์หรือการกุศล

มุมมองเชิงต่อรองต่อวากรรมความพิการในมิตินี้ ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง |จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต โดยเรื่องที่เล่าจะนำเสนอให้เห็นว่า แม้ว่าการช่วยเหลือยังเป็นสิ่งสำคัญ หรือบางครั้งก็ยิ่งหวาดกลัวว่าจะไม่มีคนคอยช่วยเหลือ แต่ขณะเดียวกัน ก็ต้องก้าวข้ามการพึ่งพาและการช่วยเหลือจากคนอื่น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

“วันนี้นับเป็นโอกาสดีที่จะลองพิสูจน์ ฉันเลือกไปเรียนวิชานอกคณะคนเดียว และตั้งใจว่าจะไปยืมหนังสือที่ห้องสมุดโดยไม่บอกเพื่อน บางทีฉันอาจไปกินข้าวคนเดียวก่อนไปเรียนต่อตอนบ่าย ไซ้ แม้แต่การเดินทางไปสั่งข้าวมานั่งกินคนเดียวฉันก็ไม่เคยทำ เพียงแค่คิดก็รู้สึกตื่นเต้นและทำให้วันนี้ดูน่าสนใจเป็นพิเศษ แน่แน่นอนว่า ฉันกลัวจะมีคนช่วยเหลือฉันหรือไม่ คนอื่นจะคิดอย่างไรหากเห็นฉันเดินอยู่คนเดียว แต่หากอยากเป็นอิสระจากความกลัว ฉันควรทดลองดูสักครั้ง”

|จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต, หน้า 153-154

“...ภาพขณะเดินกับผู้อื่นจะไม่ละเอียดเท่าภาพขณะเดินคนเดียว เพราะขณะเดินกับผู้อื่น มีผู้พาหลบสิ่งกีดขวาง กระทั่งฉันไม่รู้ว่ามีสิ่งกีดขวางอยู่ แต่หากเดินคนเดียวฉันจะได้รู้เองเมื่อใกล้จะชน ฉันรู้สึกกลัวบ้าง แต่มีสติตื่นตัวเต็มที่ ที่สำคัญ เมื่อรู้ว่าตัดสินใจเดินมาถูกทาง ทำให้รู้สึกหัวใจพองโต เป็นความรู้สึกพิเศษ อาจจะฟังดูน่าขำ หากบอกว่าฉันรู้สึกประสบความสำเร็จและได้เรียนรู้บทเรียนสำคัญแห่งชีวิต”

|จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต, หน้า 269

(3.3) วากรรมความพิการในมิติทางวัฒนธรรม

มุมมองเชิงต่อรองต่อวากรรมความพิการในมิตินี้ ปรากฏทั้งในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง ความสุขของเด็กสมาธิสั้น และ |จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต โดยเรื่องที่เล่าในมุมหนึ่งก็อาจจะยอมรับถึงความแตกต่างไม่เหมือนกับคนอื่น

แต่ขณะเดียวกัน ความแตกต่างนั้นก็ไม่ได้ทำให้แปลกแยกออกจากคนอื่น หรือบริบทแวดล้อมนั้นทำให้รู้สึกแตกต่าง โดยความพิการเป็นเพียงอัตลักษณ์กลุ่ม ดังตัวอย่างต่อไปนี่

“ที่ผมใช้คำว่า ‘พวกเรา’ เพราะผมเองก็เป็นเด็กสมาธิสั้นคนหนึ่งครับ เป็นเด็กสมาธิสั้นที่เคยโดนหาว่าเป็นเด็กปัญญาอ่อน เป็นเด็กสมาธิสั้นที่ชอบเดินเพ่นพ่าน พูดมาก ทำอะไรแปลกๆ แต่ในวันนี้ผมได้พิสูจน์กับตัวเองแล้วว่า ตัวผมและรวมทั้งเด็กสมาธิสั้นอื่นๆ จะดำเนินชีวิตอย่างเด็กปกติได้ ทำทุกอย่างได้เหมือนเด็กปกติ เรียนได้ เล่นได้ ไม่จำเป็นต้องโดดเด่นกว่าคนอื่น แต่เป็นเหมือนคนอื่นๆ ได้ครับ”

ความสุขของเด็กสมาธิสั้น, หน้า 19

“เมื่อไปถึงรถไฟฟ้าเกือบหกโมงเย็น สะพานกระเป๋ามือถือไม่ทำให้รู้สึกตัวเองดูเหอะทะกว่าปกติ ที่จริงความรู้สึกนี้จะไม่เกิดขึ้นเลย ถ้าฉันไม่บังเอิญต้องพยายามยืนทำตัวลีบเล็ก อยู่ท่ามกลางฝูงคนอัดแน่นบนตู้รถไฟฟ้า

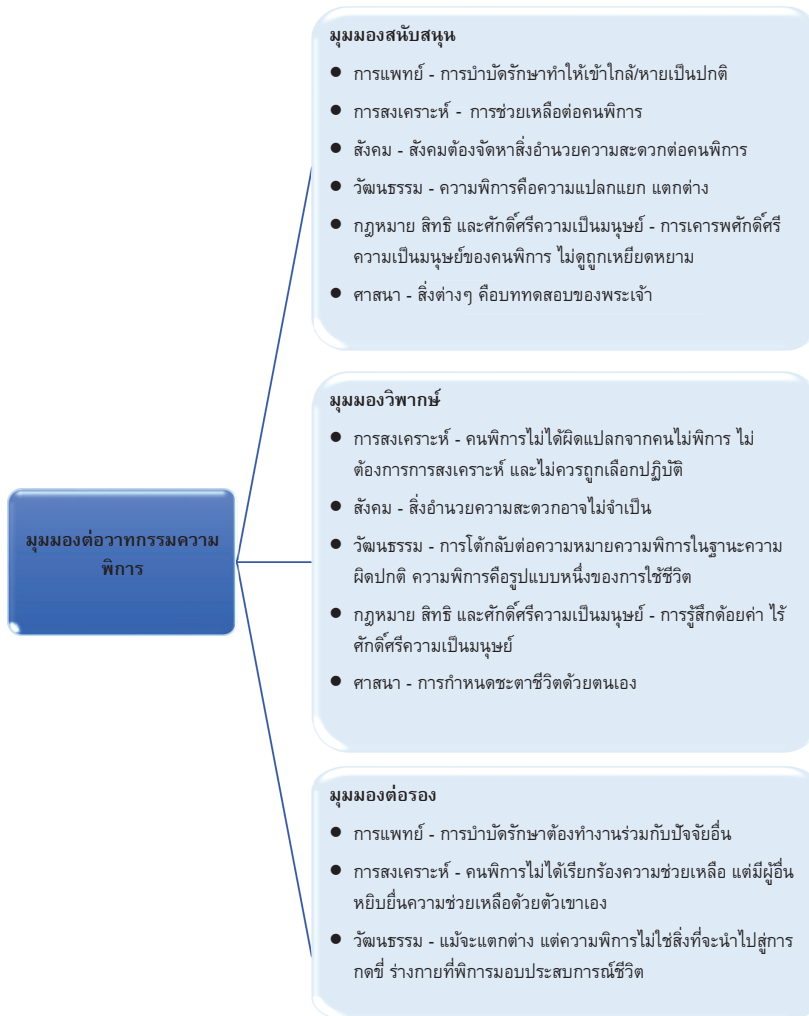
...ทว่าเย็นวันนี้ ฉันรู้สึกอึดจรรยาใจ คนแน่นตั้งแต่รอขึ้นรถ กระทั่งเบียดอัดกันอยู่ในรถจนฉันรู้สึกหายใจไม่ออก กลิ่นน้ำหอมสารพัดกลิ่นผสมกับกลิ่นเหงื่อ ทำให้ฉันนึกถึงคำว่า ‘ตาลาย’ แต่ฉันมองไม่เห็น หากเป็นอาการที่เกิดในจมูกจะเรียกอะไรดี คงไม่ใช่ ‘จมูกกลาย’ มันออกจะฟังดูตลก

ออกจากรถไฟฟ้า คนก็ยืนกันแน่นเต็มสองข้างทางที่เดินผ่านไป กระเป๋าที่พะรุงพะรังทำให้ฉันรู้สึกเกะกะตัวเองไม่น้อย กว่าแทรกตัวพ้นมาได้ก็เล่นเอาเหนื่อย ทว่าฉันมีเวลาหายใจสบายๆ ไม่กี่ก้าว เมื่อเดินมาถึง BRT คนก็เบียดเสียดกันอีก ฉันกลั้นหายใจ พยายามทำตัวลีบเล็กผ่านไปจนถึงหน้าประตูรอขึ้นรถ และยืนตัวลีบต่อไปอีก”

|จนกว่า |เด็กปิดตา |จะโต, หน้า 315

ทั้งนี้ มุมมองของผู้แต่งต่อวาทกรรมความพิการในแต่ละมิติสามารถสรุปเป็นแผนภาพได้ดังนี้

ภาพที่ 2 มุมมองผู้แต่งต่อวาทกรรมความพิการในแต่ละมิติ



ทั้งนี้ ข้อสังเกตเกี่ยวกับมุมมองของผู้แต่งต่อวาทกรรมความพิการ คือมุมมองในลักษณะสนับสนุน โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่ปรากฏกับวาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์และวาทกรรมความพิการในมิติของการสงเคราะห์หรือ

การกุศลนั้น ลักษณะเช่นนี้แสดงโดยนัยถึงการยอมรับต่อวาทกรรมนั้นๆ บนฐาน หรือความสอดคล้องกับประโยชน์ที่จะได้รับ เช่น การสนับสนุนต่อวาทกรรมความ พิจารณามิติทางการแพทย์ ที่สะท้อนถึงประโยชน์ของการเข้ารับการบำบัดรักษา เพื่อให้ความพิจารณาที่เข้าใกล้ความเป็นปกติหรือหายเป็นปกติ ขณะที่การ สนับสนุนต่อวาทกรรมความพิจารณาในมิติของการสงเคราะห์หรือการกุศลก็สะท้อน ถึงประโยชน์ต่อความพิจารณาและคนพิจารณาทางการมองเห็นที่ในหลายๆ บริบท จำเป็นต้องได้รับสิ่งอำนวยความสะดวกหรือความช่วยเหลือเพื่อการดำเนินชีวิตได้ อย่างเป็นปกติ

ขณะที่มุมมองของผู้แต่งในลักษณะวิพากษ์หรือโต้แย้งปรากฏอย่าง เด่นชัดกับวาทกรรมความพิจารณาในมิติทางวัฒนธรรมและมิติของการสงเคราะห์ หรือการกุศล ในมิติทางวัฒนธรรมนั้น การปรากฏของมุมมองนี้ดูเหมือนว่าจะ เป็นการโต้กลับต่อการประกอบสร้างความหมายความพิจารณาและคนพิจารณาว่า เป็น ความผิดปกติ ไม่เท่าเทียม แยกแยะ และต้องถูกกดขี่ ขณะที่ในมิติของการ สงเคราะห์หรือการกุศลนั้น เมื่อความพิจารณาที่ถูกกล่าวถึงในวรรณกรรมเรื่อง *ความสุขของเด็กสมาธิสั้น* เป็นความพิจารณาทางสติปัญญาและการเรียนรู้ที่อยู่บนฐาน ของความเชื่อที่ว่า สามารถบำบัดรักษาให้ใกล้เคียงหรือกลายเป็นปกติได้ ดังนั้น คนพิจารณาจึงไม่ได้ผิดแปลกจากคนไม่พิจารณา และจึงไม่ควรถูกเลือกปฏิบัติ

สำหรับมุมมองในเชิงต่อรองที่พบในวาทกรรมความพิจารณาในมิติ ทางทางการแพทย์นั้น ทำให้เห็นว่า สิ่งที่ผู้แต่งต้องการสื่อสารคือการบำบัดรักษาจะ ช่วยให้คนพิจารณาดำเนินชีวิตได้ใกล้เคียงกับความเป็นปกติ ทว่าก็ยังมียุทธวิธีอื่น ร่วมด้วย เช่น การควบคุมตนเอง ส่วนมุมมองนี้ที่ปรากฏในวาทกรรมความพิจารณา ในมิติของการสงเคราะห์หรือการกุศลคือการแสดงโดยนัยให้เห็นว่า บุคคลเหล่านั้น เต็มใจที่จะหยิบยื่นความช่วยเหลือด้วยตัวพวกเขาเอง โดยที่คนพิจารณาไม่ได้เป็น ผู้เรียกร้องความช่วยเหลือ และสำหรับมุมมองนี้ต่อวาทกรรมความพิจารณาในมิติ ทางวัฒนธรรมคือ การแสดงโดยนัยว่าความพิจารณาไม่ได้ทำให้คนพิจารณาแปลกแยก ออกจากสังคม แม้ความพิจารณาจะทำให้แตกต่าง แต่ก็ไม่ใช่สิ่งที่จะนำไปสู่การกดขี่ ร่างกายที่พิจารณาเป็นไปได้ที่จะมีมอบประสบการณ์เกี่ยวกับชีวิต

ในภาพรวมการที่มุมมองของผู้แต่งต่อวาทกรรมความพิการในมิติต่างๆ ปรากฏทั้งการสนับสนุน การวิพากษ์หรือโต้แย้ง หรือการต่อรอง สอดรับกับลักษณะของอัตลักษณ์ที่ไม่ใช่สิ่งที่หยุดนิ่ง แน่นนอน ตายตัว แต่สั่นไหวได้บนฐานของผลประโยชน์ กล่าวคือ ความพิการหรือคนพิการจะถูกมองหรือนิยามว่ามีลักษณะเช่นใด ย่อมขึ้นกับว่า ผู้แต่งมองความพิการและตัวตนของคนพิการต่อเรื่องเล่าหรือเหตุการณ์ภายใต้บริบทแวดล้อมนั้นๆ อย่างไร

5. อภิปรายผล

การวิจัยในครั้งนี้สะท้อนว่า วรรณกรรมเยาวชนเป็นพื้นที่หนึ่งในการส่งผ่านความคิดความเชื่อและอุดมการณ์เกี่ยวกับความพิการของผู้แต่งที่เป็นคนพิการไปสู่สังคม อีกทั้งยังนำไปสู่ข้อสังเกตที่สำคัญต่อวาทกรรมความพิการและมุมมอง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.1 วาทกรรมความพิการที่แตกต่างจากความพิการที่แตกต่าง

การศึกษาครั้งนี้พบว่า วาทกรรมความพิการที่ปรากฏมี 6 มิติ ได้แก่ วาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์ มิติของการสงเคราะห์หรือการกุศล มิติทางสังคม มิติทางวัฒนธรรม มิติของกฎหมาย สิทธิ และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ และมิติทางศาสนา ซึ่งสอดคล้องกับวาทกรรมความพิการที่นำเสนอโดย ฌอนมนวล หิรัญเทพ (2551) ทวี เชื้อสุวรรณทวี (2552) พงษ์เทพ สันติกุล (2552) เชิดชัย เลิศวิจิตรเลขา และคณะ (2549) และ Berger and Wilbers (2021)

การปรากฏของวาทกรรมความพิการในมิติต่างๆ ข้างต้นนี้ นัยหนึ่งก็คือ ภาพสะท้อนถึงอำนาจจากโครงสร้างวิธีคิดของสังคมที่ขับเคลื่อนหรือนำไปสู่ความหมายความพิการและคนพิการในสังคมไทย ทั้งการมองความพิการในฐานะของความเจ็บป่วยที่ต้องได้รับการบำบัดรักษา การที่สังคมต้องช่วยเหลือเกื้อกูลคนพิการและต้องลดอุปสรรคที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของคนพิการ ความหมายของความพิการเป็นการประกอบสร้างทางสังคม คนพิการต้องมีสิทธิและศักดิ์ศรีเหมือนคนไม่พิการ และความพิการคือบทลงโทษของพระเจ้า ในภาพ

รวมวาทกรรมความพิการเหล่านี้คือการสื่อสารโดยนัยถึงความพิการในฐานะสิ่งที่ตรงข้ามกับความเป็นปกติ ความบกพร่องแตกต่าง และทำให้คนพิการถูกตีตราและผลักให้กลายเป็นชายขอบและเสียเปรียบ (ถนอมนวล หิรัญเทพ, 2561; Gordon and Rosenblum, 2001; Lapointe, 2018; และ Berger and Wilbers, 2010)

อย่างไรก็ตาม การที่วาทกรรมหลักที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนแต่ละชื่อเรื่องอยู่บนฐานคิดเกี่ยวกับความพิการและคนพิการในมิติที่ต่างกัน โดยวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *ความสุขของเด็กสมาธิสั้น* ให้ความสำคัญกับวาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์และมิติทางวัฒนธรรม ขณะที่วรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต* ให้ความสำคัญกับวาทกรรมความพิการในมิติของการสงเคราะห์หรือการกุศล และมิติทางสังคม ความแตกต่างเช่นนี้น่าจะสัมพันธ์กับลักษณะความพิการที่ต่างกัน โดยแม้ว่าตัวละครจะเป็นคนพิการเหมือนกัน แต่จากประเภทความพิการที่ต่างกัน อัตลักษณ์กลุ่มก็จะเป็นไปได้ว่าจะแตกต่างกัน และความต้องการสิ่งจำเป็นในชีวิตก็อาจจะไม่เหมือนกัน เช่น สำหรับตัวละครที่เป็นคนพิการด้านสติปัญญาและการเรียนรู้ การบำบัดรักษาเพื่อให้สามารถดำรงชีวิตได้ใกล้เคียงความเป็นปกติหรือเป็นปกติคือสิ่งจำเป็นในชีวิต อีกทั้งคนพิการกลุ่มนี้มักเผชิญกับปัญหาที่เกิดจากความคิดความเชื่อหรือการประกอบสร้างของสังคมที่มีต่อคนที่สมาธิสั้น ดังนั้นจึงเห็นการปรากฏของวาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์และมิติทางวัฒนธรรมเป็นหลัก ขณะที่ตัวละครที่เป็นคนพิการทางการมองเห็นนั้น ปัญหาจะมาจากสิ่งอำนวยความสะดวกในสังคมที่ไม่เพียงพอ จึงต้องพึ่งพาหรือต้องได้รับการสนับสนุนช่วยเหลือ ดังนั้นวาทกรรมหลักจึงอยู่ภายใต้วาทกรรมความพิการในมิติของการสงเคราะห์และการกุศล และมิติทางสังคม

5.2 ความสุขและการเสริมพลังจากภายใน: จูตร่วมแห่งความหมายความพิการ

แม้ว่าวรรณกรรมเยาวชนทั้งสองชื่อเรื่องจะอยู่ภายใต้ฐานคิดเกี่ยวกับวาทกรรมความพิการที่ต่างกัน ทว่าจูตร่วมสำคัญที่ผู้แต่งต้องการสื่อสารคือ

ความสุขและการเสริมพลังจากภายใน โดยผู้แต่งต่อสู้กับกรอบวิธีคิดหรืออุดมการณ์ของสังคมต่อความพิการผ่านการปฏิเสธความหมายความพิการในเชิงลบที่มองว่าความพิการคือความผิดปกติ ความไม่สมบูรณ์ หรือความน่าเวทนาสงสาร ทั้งนี้ผู้แต่งสื่อสารให้เห็นว่า ไม่ว่าพวกเขาจะเป็นเด็กสมาธิสั้นหรือเยาวชนที่พิการทางการมองเห็น แต่นั่นก็ไม่ใช่สาเหตุที่ทำให้พวกเขาเข้าถึงความสุข ผ่านการที่ผู้แต่งนำเสนอให้เห็นถึงการมีความสุขกับทุกเรื่องราวในทุกวันของชีวิต เช่น ความสุขจากการที่หมออนุญาตให้ลดยา ในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *ความสุขของเด็กสมาธิสั้น* หรือความสุขในการก้าวข้ามความกลัวในการทำสิ่งต่างๆ เพียงลำพังที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต*

นอกจากนี้ การเล่าเรื่องของผู้แต่งวรรณกรรมเยาวชนทั้งสองชื่อเรื่องยังเน้นย้ำถึงการเสริมพลัง (empowerment) ให้กับตัวเองและคนพิการคนอื่น ด้วยการต่อสู้กับวาทกรรมความพิการในมิติของการสงเคราะห์หรือการกุศลที่มักจะตีตราคนพิการว่าต้องพึ่งพาสังคมหรือความช่วยเหลือจากคนอื่น โดยวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *ความสุขของเด็กสมาธิสั้น* ผู้แต่งนำเสนอให้เห็นอย่างเด่นชัดว่าคนพิการต้องลุกขึ้นมาต่อสู้ด้วยตัวเอง ไม่รอคอยความช่วยเหลือ คนพิการทุกคนมีดีในแบบของตัวเอง เช่นเดียวกับในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *จนกว่า | เด็กปิดตา | จะโต* ที่แม้ว่ามีคนจำนวนมากที่พร้อมให้การช่วยเหลือ แต่การก้าวข้ามความกลัวหรือการอดทนเผชิญกับเหตุการณ์ร้ายๆ ก็เป็นเสมือนบททดสอบแห่งชีวิตที่สำคัญ กล่าวคือ ผู้แต่งเน้นย้ำให้เห็นว่า คนพิการคือจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการเสริมพลังให้กับตัวเอง คนพิการไม่ใช่เพียงแค่ต้องรอคอยบุคคลอื่นมาสงเคราะห์หรือให้การช่วยเหลือ

ในภาพรวมจึงอาจกล่าวได้ว่า จุดร่วมสำคัญของวรรณกรรมเยาวชนทั้งสองชื่อเรื่องนี้คือการอ้างสิทธิของคนพิการในฐานะมนุษย์ที่สามารถเข้าถึงความสุข เป็นมนุษย์ที่เป็นเจ้าของความสุขได้ ซึ่งเป็นการท้าทายหรือต่อสู้ต่อวาทกรรมของสังคม ที่มักจะนำเสนอให้เห็นว่า ความพิการคือน่าเวทนาสงสาร คนพิการต้องทุกข์ตรมและไม่มีความสุขกับความพิการของตนเอง

5.3 มุมมองต่อวาทกรรมที่หลากหลายและอัตลักษณ์ที่ลื่นไหล

จากการศึกษาที่พบว่า มุมมองของผู้แต่งต่อวาทกรรมความพิการมีทั้งมุมมองสนับสนุน มุมมองวิพากษ์หรือโต้แย้ง และมุมมองต่อรองนั้น สอดคล้องกับที่ ทวี เชื้อสุวรรณทวี (2551) นำเสนอว่า การรับรู้การให้ความหมายของสังคมต่อคนพิการมี 2 มิติ คือการให้คุณค่าทางลบหรือการตราบาป (stigma/negative attitude) ที่ลดทอนคุณค่า ไม่ยอมรับ ถูกเลือกปฏิบัติ เนื่องจากคนพิการถูกมองว่าแปลกแยกแตกต่าง และการให้คุณค่าทางบวกหรือไม่ตราบาป (non-stigma/positive attitude) ที่มองว่า คนพิการไม่ได้แปลกแยกจากความเป็นบุคคล แม้จะมีสภาพร่างกายที่แตกต่าง แต่ความพิการไม่สามารถปิดกั้นความสามารถทางสังคมของคนพิการได้

ทั้งนี้ การที่มุมมองเชิงสนับสนุนปรากฏกับทิวาทกรรมส่วนหนึ่งแสดงให้เห็นว่า ไม่เฉพาะแต่คนไม่พิการเท่านั้นที่มองความพิการและคนพิการบนฐานความคิด “ความเป็นปกติ” แต่คนพิการเองก็มีการนํานิยามความพิการภายใต้ฐานคิดของการใช้คนไม่พิการเป็นศูนย์กลาง (ableism) และการใช้บรรทัดฐาน “ความเป็นปกติ” มาให้ความหมายความพิการและคนพิการ ซึ่งสอดคล้องกับที่ ทวี เชื้อสุวรรณทวี (2551) Siebers (2008) และ Berger and Wilbers (2021) ระบุว่า ความพิการเป็นผลผลิตหรือการให้ความหมายของสังคม โดยจากสภาพความบกพร่องทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา หรือการเรียนรู้ รวมถึงการให้ความหมายต่อความพิการและคนพิการที่สังคมสร้างขึ้น จึงทำให้ความพิการถูกนิยามในฐานะของการไม่สามารถทำภารกิจที่จำเป็นในเชิงสังคม และคนที่มีความบกพร่องเหล่านี้จึงถูกกำหนดโดยสังคมให้เป็นคนพิการ

จากความบกพร่องนี้ วาทกรรมความพิการทั้งในมิติการแพทย์ มิติของการสงเคราะห์ มิติทางวัฒนธรรม และมิติอื่นๆ จึงเข้ามามีบทบาทต่อการกำกับภาพความพิการที่จะต้องทำให้เข้าใจหรือหายเป็นปกติ รวมถึงการได้รับการสงเคราะห์ช่วยเหลือเกื้อกูลจากสังคม และนี่ก็คือสิ่งที่ Siebers (2008 cited in Berger and Wilbers, 2021: 13) ระบุว่า เป็นอุดมการณ์ของความพิการ (ideology) ที่โน้มเอียงหรือขึ้นชอบต่อร่างกายที่มีความสมบูรณ์พร้อม นั่นคือคนบางคน (และ

ร่างกายของเขา) มีความปกติและเหนือกว่า ขณะที่คนอื่นๆ (และร่างกายของเขา) มีความผิดปกติและด้อยกว่า ซึ่งลักษณะเช่นนี้ถูกประกอบสร้างผ่านการที่ตัวละครคนพิการมองความพิการของตนเองว่าเป็นความบกพร่อง และต้องเข้ารับการบำบัดรักษา หรือการที่ตัวละครคนพิการมองว่าสังคมต้องให้ความช่วยเหลือเกื้อกูล และต้องจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกให้จากความพิการของพวกเขา

นอกจากนี้ การปรากฏของมุมมองเชิงวิพากษ์หรือโต้แย้งกับเกือบทุกวาทกรรมความพิการ ยกเว้นเฉพาะวาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์ และมุมมองต่อรองที่พบกับวาทกรรมความพิการในมิติทางการแพทย์ มิติของการสงเคราะห์หรือการกุศล และมีมิติทางวัฒนธรรม นัยหนึ่งก็คือ การที่ผู้แต่งวรรณกรรมเหล่านี้ที่เป็นคนพิการลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อให้คำนิยามถึงอัตลักษณ์หรือตัวตนของพวกเขาด้วยตัวพวกเขาเอง โดยเฉพาะอย่างยิ่งมุมมองเชิงวิพากษ์หรือโต้แย้งต่อวาทกรรมความพิการในมิติทางวัฒนธรรม ที่เป็นไปได้ว่าผู้แต่งกำลังสื่อสารเพื่อต่อสู้กลับว่า ความพิการเป็นอัตลักษณ์หรือรูปแบบหนึ่งของการใช้ชีวิตบนโลกที่คนพิการต้องการสถาปนาตัวตนและเอกลักษณ์ของตนเอง เพื่อแย่งชิงพื้นที่กับอำนาจกระแสหลัก เพื่อทำลายโครงสร้างอำนาจเดิม พร้อมปลุกจิตสำนึกและเสริมพลังอำนาจแก่คนพิการ เพื่อแสดงตนว่า “ฉันคือใคร” มีอัตลักษณ์เช่นใด เหมือนหรือแตกต่างจากกลุ่มอื่นอย่างไร

อีกทั้งความหลากหลายของมุมมองเช่นนี้ นัยหนึ่งคือการสื่อสารว่าอัตลักษณ์ไม่ใช่สิ่งที่หยุดนิ่ง แน่นนอน ตายตัว แต่เป็นเวทีของการต่อสู้เพื่อช่วงชิงการเป็นผู้นิยามหรือให้ความหมายกับสิ่งต่างๆ ที่ประกอบขึ้นเป็นตัวเราและของผู้อื่น ซึ่งในที่นี้อัตลักษณ์คือภาพตัวแทนความเป็นปัจเจกและตัวตนของคนพิการที่ทำให้คนพิการรู้ตัวตนของตนเองว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างจากคนไม่พิการอย่างไร และทำให้คนพิการสามารถสร้างอัตลักษณ์เฉพาะในเชิงบวกของตนเองที่สั่นไหวเปลี่ยนแปลงได้

6. ข้อเสนอแนะ

สำหรับข้อเสนอแนะต่อการวิจัยในครั้งนี้มีดังนี้

6.1 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อนด้านความพิการและคนพิการ

การศึกษาค้างนี้พบว่า วรรณกรรมเยาวชนเป็นพื้นที่ที่สำคัญสำหรับคนพิการเพื่อต่อสู้กับโครงสร้างวิธีคิดของสังคมเกี่ยวกับความพิการและคนพิการ ดังนั้น แนวทางหรือองค์ความรู้ที่ได้จากการศึกษาในครั้งนี้จึงน่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีหน้าที่เกี่ยวข้องกับการขับเคลื่อนด้านความเท่าเทียมและสิทธิของคนพิการ ที่จะนำไปใช้ในการพัฒนาตัวบทเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจของสังคมต่อความพิการและคนพิการ อันจะนำไปสู่การยอมรับในความแตกต่างหลากหลายของคนพิการ

6.2 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจที่จะศึกษาวิจัยเรื่องนี้

สำหรับข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจที่จะศึกษาวิจัยเรื่องนี้มีด้วยกัน 3 ประเด็น ดังนี้

6.2.1 การศึกษานี้สนใจตัวบทของเรื่องเล่าความพิการในวรรณกรรมเยาวชนที่มีผู้แต่งเป็นคนพิการ ซึ่งวรรณกรรมเยาวชนเป็นสื่อที่สนับสนุนการติดตั้งจิตสำนึกตั้งแต่เด็ก ดังนั้นจึงเป็นไปได้ที่จะขยายการศึกษาไปยังประเด็นการถอดรหัสเกี่ยวกับความพิการและคนพิการของผู้อ่าน ทั้งที่เป็นคนพิการและคนไม่พิการ

6.2.2 วรรณกรรมเยาวชนในการศึกษานี้เป็นหนังสือประเภทสารคดี (non-fiction) ที่ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องในลักษณะของบันทึกชีวิตประจำวัน และมีผู้แต่งเป็นคนพิการเท่านั้น ดังนั้นการศึกษาในครั้งต่อไปจึงน่าจะขยายไปยังวรรณกรรมเยาวชนที่เป็นหนังสือประเภทบันเทิงคดีเรื่องแต่ง (fiction) และ/หรือมีผู้แต่งที่ไม่ใช่คนพิการ เนื่องจากอาจจะได้เห็นมุมมองอื่นต่อความพิการและคนพิการ

6.2.3 การศึกษานี้สนใจศึกษาวรรณกรรมเยาวชนเป็นหลัก แต่หากต้องการที่จะพิจารณาการติดตั้งจิตสำนึกของผู้อ่านตั้งแต่ยังเป็นเด็ก หนังสือนิทานภาพสำหรับเด็กที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความพิการและคนพิการก็เป็นอีกหนึ่งพื้นที่ที่น่าจะศึกษาในประเด็นนี้เช่นเดียวกัน

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ (2553), *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- _____. (2554), *สื่อสารมวลชน ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ และคณะ (2554), *ผู้คนที่หลากหลายในการสื่อสาร: เด็ก สตรี และผู้สูงอายุ*, กรุงเทพฯ: โครงการเมธีวิจัยอาวุโส ฝ่ายวิชาการ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- เชิดชัย เลิศจิตรเลขา และคณะ (2549), *ศักดิ์ศรีและความต้องการด้านศาสนาของคนพิการ จากมุมมองคริสต์ศาสนาในสังคมไทย*, กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส.) และศูนย์สิรินธรเพื่อการฟื้นฟูสมรรถภาพคนทางการแพทย์แห่งชาติ.
- ถนอมนวล หิรัญเทพ (2551), *วาทกรรมความพิการในเรื่องเล่าสมัยใหม่ของไทย*, วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทวี เชื้อสุวรรณทวี (2551), *มองความพิการผ่านแนวคิดและทฤษฎี*, กรุงเทพฯ: ธนาเพรส.
- _____. (2562), *การศึกษาเชิงวิพากษ์และบูรณาการ*, กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปราง ธารวนิช (2563), “การสื่อสารอัตลักษณ์คนพิการทางการเคลื่อนไหวผ่านเว็บไซต์ข่าวในประเทศไทย”, *วารสารวิทยาลัยราชสุดา*, 16(1): 99-114.
- พงษ์เทพ สันติกุล (2552), *คนพิการในงานวิจัย: เข้าใจคนพิการผ่านตัวหนังสือ*, กรุงเทพฯ: พริกหวาน กราฟฟิก.
- ภัทรขวัญ ทองเภาว (2554), *ภาพคนชายขอบในวรรณกรรมเยาวชน*, วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาไทย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สรนัฐ ไตลังคะ (2560), *ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่อง*, กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานทางวิชาการ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สำนักงานส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติ กระทรวงการพัฒนาสังคม และความมั่นคงของมนุษย์ (2552), *อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิคนพิการ*, กรุงเทพฯ: โอเดีย สแควร์.
- อัฐมา โกคาพานิชวงษ์ (2549), *ภาพสะท้อนเรื่องเล่า “ความพิการ” ของผู้พิการในสังคมไทย*, กรุงเทพฯ: แผนงานสร้างเสริมสุขภาพคนพิการในสังคมไทย สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส.) สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) และศูนย์สิรินธรเพื่อการฟื้นฟูสมรรถภาพคนทางการแพทย์แห่งชาติ.
- อารดา ครุจิต (2566), *การเล่าเรื่องชีวิตประจำวันของคนพิการในสื่อออนไลน์กับการต่อสู้เชิงความหมายของความพิการ*, วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต สาขาสื่อสารวิทยา คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ภาษาอังกฤษ

- Adomat, D. (2014), "Exploring Issues of Disability in Children's Literature Discussions", *Disability Studies Quarterly*, 34(3).
- Biagi, S. (2017), *Media Impact: An Introduction to Mass Media*. Boston: Cengage Learning.
- Berger, R. and Wilbers, L. (2021), *Introducing Disability Studies*. London: Lynne Rienner Publishers.
- Bogdan, R. (1987). "The Exhibition of Humans with Differences for Amusement and Profit", *Policy Studies Journal*, 15(3): 537-550.
- Hall, S. (1997), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage.
- Naidoo, J. and Bryant, J. (2007), "Books for Children", in Arnett, J. (ed.), *Encyclopedia of Children, Adolescents, and the Media* (Vol.1, pp.127-131), California: Sage.
- Prince, G. (2003), *Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Van Orden, P. and Strong, S. (2007), *Children's Books: A Practical Guide to Selection*, New York: Neal-Schuman.

สื่อออนไลน์

- สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน (2535), "หนังสือ", ใน *สารานุกรมไทยสำหรับเยาวชนฯ โดยพระราชประสงค์ในพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เล่ม 16*, สืบค้นเมื่อ 25 ตุลาคม 2567 จาก https://saranukromthai.or.th/ebooks/?page_id=254#เรื่องที่_6_การผลิตหนังสือ
- Kingsbury, M. (2021), "Read Harder: A Children's Book That Centers a Disabled but Not Their Disability", retrieved 19 June 2024 from <https://bookriot.com/read-harder-2021-a-childrens-book-that-centers-a-disabled-character-but-not-their-disability/>
- Lapointe, G. (2018), "The Alienating Lack of Disability Representation in Literature", retrieved 19 June 2024 from <https://bookriot.com/disability-representation-in-literature/>
- Rholetter W. (2016), "Children's Literature (juvenile literature)", *Salem Press Encyclopedia of Literature* [serial online], retrieved 20 March 2018 from Research Starters, Ipswich, MA.
- Whaley, K. (2016), "The Future of Disability in YA Book", retrieved 19 June 2024 from <https://bookriot.com/the-present-and-future-of-disability-in-ya-books/>

การประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุ ผ่านตระกูลรายการเกมโชว์แสดงความสามารถ ของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์

พรชัย ฉันทวิเศษลักษณ์¹

บทคัดย่อ

การศึกษาตัวสารหรือวิเคราะห์ตัวบทรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเข้าใจถึงการประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุ โดยใช้แนวคิดตระกูลรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์ ผู้สูงอายุกับสื่อโทรทัศน์ การประกอบสร้างความเป็นจริง และภาพตัวแทน พบว่า รายการมีแนวคิดหลักคือ เป็นช่วงเวลาสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ชมผ่านการแสดงความสามารถที่เกิดจากการมุ่งมั่นฝึกซ้อมจนชำนาญของผู้สูงอายุ ออกแบบโครงสร้างรายการชัดเจนตายตัว ทั้งแบบแข่งขันต่อเนื่องเป็นฤดูกาลและจบในตอน มุ่งสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่ผู้สูงวัยผ่านองค์ประกอบรายการโทรทัศน์ นับจากชื่อและสโลแกนรายการที่เลือกใช้คำบ่งชี้ภาพลักษณ์เชิงบวกของผู้สูงอายุ แก่นเรื่องที่ชูความสามารถและประสบการณ์ชีวิต ให้คุณค่าของเนื้อหาให้ผู้สูงอายุด้านสุขภาพ ภูมิปัญญา ครอบครัวยุ และสังคม ผ่านชนบและนวัตกรรมของตระกูลรายการเกมโชว์ ได้แก่ ผู้เข้าแข่งขันสูงวัยที่ยังคงแข็งแรงและมีความสามารถเฉพาะตัว กติกาที่ไม่ซับซ้อนและสร้างความสนุก น่าติดตาม พิธีกรและกรรมการที่ให้กำลังใจช่วยเหลือและดัดศักยภาพของผู้อายุให้เด่นชัด ผู้ชม และรางวัล โดยใช้เทคนิคการผลิตรายการโทรทัศน์ด้านงานศิลปกรรม มุมกล้องและการเคลื่อนกล้อง

* วันที่รับบทความ 16 เมษายน 2568; วันที่แก้ไขบทความ 29 พฤษภาคม 2568; วันที่ตอบรับบทความ 7 มิถุนายน 2568

หมายเหตุ บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง การประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุผ่านตระกูลรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ ได้รับทุนสนับสนุนจากคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชนมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำกลุ่มวิชาชีพ โทรทัศน์ และสื่อดิจิทัล คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ฉากรูปสื่อความหมาย เพื่อตอกย้ำว่า ผู้สูงอายุมีความแข็งแรง ทั้งร่างกาย ความคิด จิตใจ มีความสามารถ เป็นหลักพึ่งพิงของครอบครัว ถ่ายทอดภูมิปัญญาจากรุ่นสู่รุ่น และมีจิตสาธารณะ เป็นภาพตัวแทนของผู้สูงอายุที่ชัดเจนให้กับผู้ชมรายการโทรทัศน์

คำสำคัญ: ผู้สูงอายุ ความสามารถ เกมโชว์ โทรทัศน์ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์
ไทยแลนด์ ซูเปอร์ 60+

Constructing the Meaning of the Elderly through the Talents of Elderly's Game Show Programs on Television

Pornchai Chanvisatlak²

Abstract

Textual analysis of elderly's game show programs on digital television using the concept of television game show genre, television for elderly and construction of reality. The main concept of elderly's talents game show programs inspire the audience through the elderly's talent show and program structure that is designed to be both a season-long competition and finished in one episode, create a positive image for the elderly through the television program elements. Starting with the name and slogan of the program, it reflects a positive image of the elderly. Later, the theme is to highlight elderly's abilities and experiences, providing content on health, wisdom, family and society through the traditions and innovations in genre of television game show, including: elderly contestants who are still strong and have unique abilities, simple and fun rules, hosts and judges who encourage, help and highlight the potential of the elderly in the program, viewers and awards. Talents of elderly's game show programs use television production techniques related to arts, camera angles and camera movement, and meaning of

² Assistant Professor, Department of Radio, Television and Digital Media, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

scenes to reinforce the meaning that shows the elderly have physical, mental and spiritual strength, including excellent abilities.

Keywords: elderly, talents, game show, television, *The Voice Senior Thailand, Super 60+*

ที่มาและความสำคัญ

ประเทศไทยเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ ทำให้สังคมไทยต้องหันมาให้ความสำคัญต่อการขับเคลื่อนสังคม เตรียมความพร้อมก้าวเข้าสู่สังคมแห่งผู้สูงอายุ ให้ตัวผู้สูงอายุและบุคคลในสังคมเรียนรู้เพื่อปรับตัวต่อการอยู่ร่วมกันในสังคม โดยเฉพาะด้านสื่อที่ควรสร้างความหมายและคุณค่าให้กับผู้สูงวัย เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุยังคงเป็นส่วนหนึ่งที่มีคุณค่าในสังคม และสามารถดำเนินชีวิตในสังคมได้อย่างภาคภูมิใจ

การสำรวจสถานการณ์สื่อโทรทัศน์ในรอบสิบปีที่ผ่านมา นับตั้งแต่การออกอากาศของสถานีโทรทัศน์ดิจิทัลในประเทศไทยเป็นครั้งแรกในเดือนเมษายน พ.ศ. 2557 จนถึงปัจจุบัน พบว่า มีการผลิตและออกอากาศรายการเพื่อกลุ่มเป้าหมายผู้สูงอายุจำนวน 11 รายการ นับเป็นปริมาณที่น้อยเมื่อเทียบกับรายการที่ผลิตเพื่อผู้ชมกลุ่มเป้าหมายอื่น และหากเจาะจงไปยังรายการที่มุ่งนำเสนอเนื้อหาเพื่อแสดงความสามารถของผู้สูงอายุโดยตรง พบว่า มีจำนวน 2 รายการเท่านั้น คือ รายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* และรายการ *ซูเปอร์ 60+* ซึ่งเป็นรายการประเภทเกมโชว์แข่งขันความสามารถที่กำหนดเปิดรับผู้เข้าแข่งขันเฉพาะผู้สูงอายุเท่านั้น

ตระกูลประเภทรายการเกมโชว์แข่งขันความสามารถของผู้สูงอายุเป็นรายการอีกประเภทที่สามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มผู้ชมโทรทัศน์ มีเนื้อหาแข่งขันแสดงทักษะและความสามารถด้านต่างๆ ของผู้เข้าประกวดเพื่อชิงชัยชนะหรือรางวัล โดยมีกรรมการตัดสินตามกติกาที่กำหนดไว้เพื่อหาผู้ชนะหรือผู้ที่ได้รับรางวัล มุ่งให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมเป็นหลัก ในขณะเดียวกัน รายการประเภทนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อมุ่งเน้นการสร้างภาพของผู้สูงอายุในฐานะผู้มีทักษะและความสามารถในด้านต่างๆ ถ่ายทอดความหมายของผู้สูงอายุออกมาโดยตรงหรือโดยนัยเพื่อให้ผู้ชมได้เห็นและจดจำภาพผู้สูงอายุเป็นผู้มีความสามารถในสังคม

จากการทบทวนวรรณกรรมในโลกวิชาการเกี่ยวกับการศึกษาสื่อเพื่อผู้สูงอายุ โดย กาญจนา แก้วเทพ (2554) ซึ่งให้เห็นว่า ผู้สูงอายุเป็นกลุ่มคนชายขอบประเภทหนึ่งที่ถูกกำหนดสถานภาพในสังคมให้ด้อยกว่าคนกลุ่มอื่น

สื่อและสังคมให้ความสนใจน้อย เพราะในเชิงคุณภาพพบว่า ผู้สูงอายุถูกวัดคุณค่าผ่านมุมมองของระบบทุนนิยมอุตสาหกรรมให้เป็นผู้ขาดความสามารถในการผลิตหรือทำงาน ถูกตัดออกจากระบบการทำงานตามกำหนดอายุของการเกษียณ และเชิงปริมาณที่ผู้สูงอายุเดิมมีจำนวนน้อย ไม่ค้ำค่าในเชิงธุรกิจ ถูกมองข้ามความสำคัญหรือนำเสนอในแง่ลบ แม้ว่าปัจจุบันจำนวนผู้สูงอายุจะเริ่มมีจำนวนเพิ่มมากขึ้นแล้ว ขณะที่ ธีรวิวรรธน์ ทรัพย์อินทร์ และญาศินี เคารพธรรม (2560) ระบุไว้ในบทความเรื่อง “สื่อกับผู้สูงอายุในประเทศไทย” ว่า ผู้ผลิตรายการโทรทัศน์ต้องเข้าใจผู้สูงอายุในฐานะผู้ใช้สื่อที่มีความหลากหลาย สร้างสรรค์สื่อที่เหมาะสมและตรงตามความต้องการของผู้สูงอายุ และรายการโทรทัศน์ควรถ่ายทอดความรู้ แนวคิด ภูมิปัญญา และประสบการณ์ของผู้สูงอายุแก่คนรุ่นต่อไป รวมถึงเปลี่ยนผู้สูงอายุให้เป็นพลังขับเคลื่อนสังคมได้ (จารุวรรณ นิธิไพบูลย์ และคณะ, 2559) นอกจากนี้ รติมาส นรจิตร์ และธาดารี ใต้ฟ้าพูล (2559) ขยายรายละเอียดว่า ผู้ผลิตต้องออกแบบรายการให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้สูงอายุทั้งพื้นฐานด้านร่างกาย จิตใจ เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ช่วยส่งเสริมคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุให้มีร่างกายแข็งแรง จิตใจเบิกบานแจ่มใส ให้ข่าวสารความรู้เพื่อเปิดโลกทัศน์ใหม่ และเนื้อหาเกี่ยวกับการดำเนินชีวิตเพื่อลดการพึ่งพาผู้อื่น รวมถึงได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ เพื่อพิสูจน์ว่า ผู้สูงอายุยังคงมีคุณค่า แต่ทั้งหมดเป็นการศึกษาภาพรวมของการใช้สื่อสำหรับผู้สูงอายุหรือการสร้างสรรค์สื่อเพื่อผู้สูงอายุเท่านั้น เช่นเดียวกับการศึกษารูปแบบรายการประเภทเกมโชว์ทางโทรทัศน์ที่มีการศึกษาการสร้างสรรค์และวิเคราะห์รายการการแข่งขันในรูปแบบต่างๆ แต่ยังไม่มีการนำรายการรูปแบบเกมโชว์ที่เป็นการแข่งขันมาหลอมรวมกับผู้สูงอายุเพื่อประกอบสร้างความหมายในการส่งเสริมคุณค่าและภาพลักษณ์ของผู้สูงอายุที่มีความสามารถในการดำเนินชีวิต

จากที่กล่าวมาทั้งหมด ทำให้เห็นช่องว่างของความรู้ที่ขาดหายไป สู่ข้อสงสัยว่า หากวิเคราะห์เนื้อหาและคุณลักษณะของตระกูล (genre) รายการเกมโชว์ที่แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์แล้ว เราสามารถอธิบายการประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุผ่านองค์ประกอบต่างๆ ใน

โครงสร้างของตระกูลรายการเกมโชว์ที่แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ว่ามีรายละเอียดในการสื่อสารอย่างไร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อเข้าใจถึงการประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุในตระกูลรายการเกมโชว์ประเภทแสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ โดยมีกรอบและแนวทางในการค้นหาคำตอบผ่าน 3 แนวคิดทฤษฎี คือ แนวคิดเกี่ยวกับตระกูลรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์ แนวคิดเกี่ยวกับผู้สูงอายุกับสื่อโทรทัศน์ และแนวคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทน

ขอบเขตและวิธีวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ศึกษาตัวสารหรือวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) ใช้การวิเคราะห์ตระกูล (genre analysis) รายการเกมโชว์เป็นเครื่องมือหลักในการศึกษา โดยใช้หน่วยวิเคราะห์สอดคล้องกับองค์ประกอบของตัวรายการเกมโชว์ คือ ตัวผู้แข่งขัน กติกา กรรมการ ผู้ดำเนินรายการ รางวัล และผู้ชมรายการ รวมถึงการสื่อสารผ่านฉากภาพ (scene) เพื่อพิจารณาการสร้างความหมายของผู้สูงอายุผ่านการสื่อสารผ่านการเล่าเรื่องในรายการ เลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) จากรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุ ที่ออกอากาศตั้งแต่สถานีโทรทัศน์ดิจิทัลเริ่มออกอากาศ (เมษายน 2557) จนถึงสิงหาคม 2557 นับเป็นระยะเวลา 10 ปี พิจารณาจากรายการที่มีผู้แข่งขันเป็นผู้สูงอายุ และออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง 1 ฤดูกาล (season) ขึ้นไป มี 2 รายการ คือ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* และ *ซูเปอร์ 60+*

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

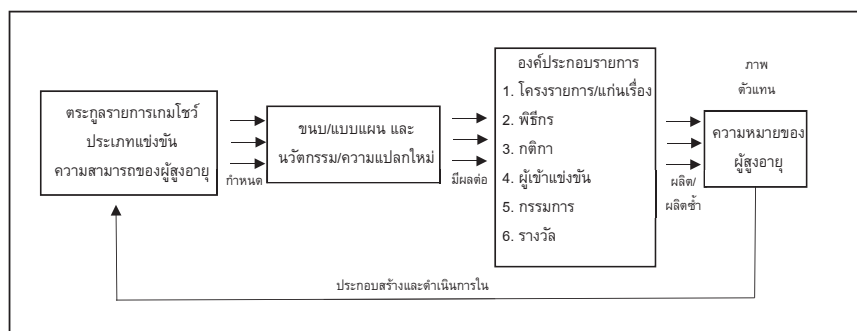
(1) ประโยชน์ทางวิชาการ ช่วยนำเสนอให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างตระกูลของรายการโทรทัศน์กับการประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุให้ผู้ชม

และสังคม รวมทั้งช่วยต่อยอดการศึกษาประเด็นเกี่ยวกับภาพตัวแทนของผู้สูงอายุในฐานะเป็นผู้มีความสามารถในการสังคม ซึ่งเป็นประโยชน์ในการศึกษาเรื่องผู้สูงอายุ

(2) ประโยชน์ทางวิชาชีพ นำมาเป็นแนวทางให้ผู้ผลิตรายการสร้างสรรค์ ตระกูลรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์เพื่อแสดงความสามารถของผู้สูงอายุ ตลอดจนการสร้างความหมายของผู้สูงอายุในรายการตระกูลอื่นๆ

กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย



ผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาการประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุผ่านตระกูลรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ แบ่งการศึกษาเป็น 2 รายการ คือ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ (The Voice Senior Thailand) และ ซูเปอร์ 60+ (Super 60+) มีแนวคิดหลักร่วมกันคือ เป็นช่วงเวลาในการสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้ชมรายการ ผ่านการแสดงความสามารถที่เกิดจากการมุ่งมั่นฝึกซ้อมจนชำนาญของผู้สูงอายุ มีรายละเอียดดังนี้

1. โครงสร้างและแนวคิดของรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์

โครงสร้างและแนวคิดของรายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* เป็นรายการเกมโชว์แสดงความสามารถพิเศษ (talent show) ด้านการร้องเพลงของผู้สูงอายุ มีแนวคิดหลัก “เสียงจริง ตัวจริง รุ่นใหญ่” แบ่งการแข่งขันเป็น 3 รอบให้ผู้สูงอายุทำภารกิจผ่านไปทีละรอบ ได้แก่ (1) รอบคัดเลือกแบบไม่เห็นรูปร่างหน้าตา (Blind Audition) ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนขึ้นร้องเพลงโชว์เสียงให้กรรมการและผู้ดูแลประจำทีมหรือโค้ช (coach) ที่นั่งหันหลังฟังเสียงร้องเพลง แล้วกดปุ่มเพื่อหมุนเก้าอี้หันกลับมาเลือกผู้เข้าแข่งขันเข้าสู่ทีมโดยไม่เห็นหน้าตา นับเป็นการเลือกผู้เข้าแข่งขันด้วย “เสียง” ผ่านการร้องเพลงตามตามแนวคิดของรายการคือ “เสียงจริง ตัวจริง” (2) รอบแพ้คัดออก (Knockout) เป็นครั้งแรกที่โค้ชและผู้เข้าแข่งขันได้เริ่มทำความรู้จักและทำงานร่วมกัน โดยโค้ชเปิดโอกาสให้ผู้เข้าแข่งขันในทีมแต่ละคนเลือกเพลงที่อยากร้องและแสดงความสามารถบนเวทีคนละ 1 เพลง มาฝึกซ้อมร่วมกัน และรับคำแนะนำจากโค้ชในทีม จนทำให้ผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนมีความมั่นใจมากที่สุด เพื่อให้ร้องเพลงและโชว์ความสามารถอย่างเต็มที่บนเวที จนได้ผู้เข้าแข่งขันเป็นตัวแทนของทีมเข้าไปแข่งขันต่อไป (3) รอบชิงชนะเลิศ (Final) เป็นการแสดงสด (live) เปิดให้ผู้ชมรายการทางบ้านร่วมเป็นคณะกรรมการตัดสินลงคะแนนโหวตผ่านการส่งข้อความสั้น (SMS) และผู้เข้าแข่งขันที่ได้รับคะแนนโหวตสูงสุดจะเป็นผู้ชนะได้เป็นแชมป์ประจำรายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ ตัวจริง เสียงจริง รุ่นใหญ่* ของประเทศไทย

โครงสร้างและแนวคิดของรายการ *ซูเปอร์ 60+* เป็นเกมโชว์แบบแสดงความสามารถพิเศษในทักษะด้านต่างๆ และมีเรื่องราวน่าประทับใจของผู้สูงอายุเพื่อสร้างแรงบันดาลใจและส่งต่อพลังบวกให้กับผู้ชมรายการตามแนวคิดหลัก “วัยเก๋าที่มาพร้อมเรื่องราวในชีวิตและความสามารถเพื่อพิชิตภารกิจ คว้ารางวัลตามความฝันของตนเอง” โดยผู้เข้าแข่งขันแสดงความสามารถของตนเอง เพื่อพิชิตความท้าทายตามโจทย์ที่ทางรายการกำหนดขึ้นให้สอดคล้องกับความสามารถเฉพาะตัวของผู้สูงอายุ เมื่อคณะกรรมการทั้ง 3 คน ตัดสินให้ผ่าน หรือ

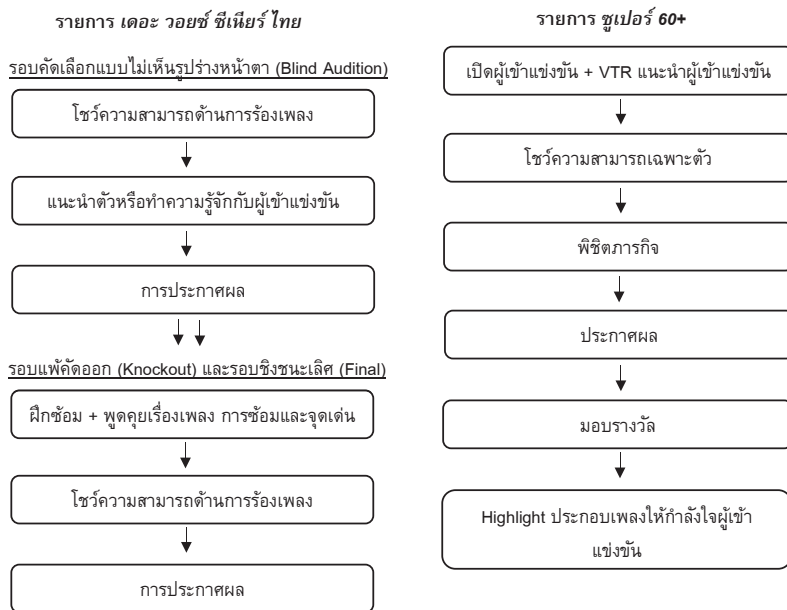
ที่ในรายการเรียกว่า “3 ผ่าน” แล้ว ทางรายการจะมอบรางวัลที่เป็นความฝันให้ตามที่คุณเข้าแข่งขันแข่งไว้กับทางรายการ

2. องค์ประกอบของรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุ

2.1 ชื่อรายการและสโลแกน คือ รายการ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ เสียงจริง ตัวจริง รุ่นใหญ่ และรายการ ซูเปอร์ 60+ อัจฉริยะพันธุ์เก่า เลือกใช้คำที่บ่งบอกหรือสอดคล้องกับแนวคิดหลักของรายการที่ต้องการนำเสนอ ภาพลักษณ์ของผู้สูงอายุในเชิงบวก มีศักยภาพหรือมีความสามารถพิเศษเฉพาะ และยังเป็นบุคคลที่มีคุณค่าในสังคม กล่าวคือ (1) คำนำหน้าคำนาม คือ เดอะ (The) และซูเปอร์ (Super) บ่งบอกความเฉพาะเจาะจงหรือความพิเศษ เพื่อสื่อความหมายอย่างชัดเจนว่า ผู้สูงอายุเป็นผู้มีความสามารถพิเศษ (2) คำนาม คือ ซีเนียร์ รุ่นใหญ่ 60+ และพันธุ์เก่า สื่อถึงผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุ เลือกใช้คำที่ให้ความรู้สึกเป็นกลางหรือเป็นบวก ไม่บ่งชี้ถึงความแก่ชราซึ่งเป็นทางลบเลย และ (3) คำขยาย คือ จริง และอัจฉริยะ บอกคุณลักษณะสื่อถึงภาพลักษณ์ของผู้สูงอายุเป็นผู้รู้จริง ทำได้จริง มีความสามารถ ความเชี่ยวชาญ หรือเป็นที่สุดในเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างแท้จริง

2.2 โครงเรื่องและแก่นเรื่อง วางตามโครงสร้างและแนวคิดหลักของรายการ

ภาพที่ 2 โครงเรื่องของรายการ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ และรายการ ซูเปอร์ 60+



รายการ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ กำหนดแก่นเรื่องให้ผู้สูงอายุเป็นผู้มีความสามารถใช้เสียงที่มีคุณภาพ ส่งเสริมภาพลักษณ์ความเป็นตัวจริงหรือผู้ชนะเลิศในการร้องเพลง เปิดผู้แข่งขันผ่านการโชว์การร้องเพลง แนะนำตัวหรือทำความรู้จักกับผู้เข้าแข่งขันและประกาศผล พร้อมภาพความสัมพันธ์กับบุคคลในครอบครัวและผู้ใกล้ชิด ประกอบเป็นระยะในทุกช่วงของโครงเรื่อง

ในรอบคัดเลือกแบบไม่เห็นรูปร่างหน้าตา จะเปิดตัวผู้เข้าแข่งขันผ่านการโชว์ความสามารถร้องเพลง โดยทางรายการจะให้ข้อมูลเพียงชื่อ-นามสกุลของผู้เข้าแข่งขันและชื่อเพลงที่เลือกมาร้อง ผ่านแถบกราฟิกประกอบผ่านหน้าจอรายการ (lower third) เพื่อให้ผู้ชมได้รับทราบ แต่ยังไม่เปิดเผยอายุของผู้เข้าแข่งขัน ภายหลังร้องเพลงเสร็จสิ้น ทางโค้ชจึงพุดคุยสอบถามข้อมูลเพื่อทำความรู้จักผู้เข้าแข่งขันรวมถึงข้อมูลอายุ ทำให้เห็นภาพชัดว่า ผู้สูงอายุที่เข้าแข่งขันบาง

คนมีบุคลิกภาพที่ดูอ่อนกว่าวัย

รายการ *ซูเปอร์ 60+* มีแนวคิดหลักนำเสนอเรื่องราว ประสบการณ์ชีวิตน่าประทับใจของผู้สูงอายุที่มีความสามารถด้านใดด้านหนึ่ง อันเกิดจากความมุ่งมั่นฝึกฝนในชีวิตประจำวัน อาชีพการงาน หรือความชื่นชอบของตนเองผ่านโครงเรื่อง เริ่มจากเปิดตัวพร้อม VTR แนะนำผู้เข้าแข่งขัน ให้แสดงความสามารถเฉพาะตัวเพื่อให้กรรมการและผู้ชมได้เห็นเป็นที่ประจักษ์ จากนั้นพิธีการกิจในรูปแบบของปัญหาอุปสรรคสิ่งกีดขวาง หรือกำหนดระยะเวลาที่จำกัดให้ผู้สูงอายุได้เพิ่มขีดศักยภาพของตนเอง และคณะกรรมการจะตัดสินว่าผ่านเกณฑ์หรือไม่ หากผ่านจะได้รับรางวัลตามที่ได้แจ้งกับทางรายการไว้

นอกจากนี้ ทางรายการยังนำเสนอภาพและเรื่องราวการรับรางวัล หรือการนำรางวัลไปใช้ในการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุและครอบครัว หรือนำไปสร้างคุณค่าให้สังคม เล่าเรื่องผ่านภาพกิจกรรมประกอบเพลงที่สื่อความหมายตามเรื่องราว ให้กำลังใจชีวิตแก่ผู้ชมรายการ และปิดท้ายด้วยภาพของผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุพร้อมด้วยคำพูดสำคัญ (quote) ที่ให้แง่คิดจากเรื่องราวของผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุ แสดงความเป็นอัจฉริยะพันธุ์เก่า สร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชมรายการ

2.3 คุณค่าของเนื้อหาเพื่อผู้สูงอายุ คือ (1) การป้องกันและดูแลรักษาสุขภาพร่างกายและจิตใจ ผ่านผู้สูงอายุที่เข้าแข่งขันมีสุขภาพแข็งแรง มีรูปร่างสมส่วน กระฉับกระเฉง โดยเลือกตัดต่อคำตอบของผู้เข้าแข่งขัน ออกอากาศ เสนอเป็นแนวทางให้เห็นว่า ผู้สูงมีการออกกำลังกาย ดูแลการรับประทานอาหารให้เหมาะสม งดเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ และพักผ่อนให้เพียงพอ (2) ความรู้และภูมิปัญญาตามแนวทางของรายการ กล่าวคือ รายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* มุ่งเน้นเรื่องร้องเพลงและเล่นดนตรีเป็นหลัก ในขณะที่รายการ *ซูเปอร์ 60+* นำเสนอหลากหลายมากกว่า เช่น ความรู้และภูมิปัญญาที่เกิดจากอาชีพ ชีวิตประจำวัน หรือภูมิปัญญาภายในครอบครัวจากรุ่นสู่รุ่น (3) ครอบครัว และสังคม นำเสนอภาพและเรื่องราวความผูกพันภายในครอบครัว เช่น สามีภรรยา พี่น้อง ลูกหลาน รวมถึงคนใกล้ชิดที่เป็นเพื่อนร่วมงาน ลูกศิษย์ รวมถึง

เพื่อนบ้าน สื่อว่าผู้สูงอายุยังคงมีสังคมแวดล้อมที่หลากหลาย (4) เทคโนโลยีและนวัตกรรม ผ่านผู้เข้าแข่งขันที่ใช้เทคโนโลยี เช่น เปิดยูทูปดูรายการย้อนหลังเพื่อศึกษาข้อมูลรายการ ใช้อินเทอร์เน็ตสืบค้นข้อมูลเพื่อสมัครเข้าร่วมรายการ ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศแปลเนื้อเพลงเป็นภาษาต่างประเทศเพื่อใช้ร้องแสดงความสามารถในรายการ และ (5) การออม การประกอบอาชีพ และกิจกรรมอดิเรก โดยหยิบยกเรื่องราวของผู้สูงวัยในรายการมาเป็นตัวอย่างให้เห็น

2.4 เนื้อหาหรือกิจกรรมที่แข่งขัน เป็นการแสดงความสามารถของผู้สูงอายุให้เห็นเป็นที่ประจักษ์ ผ่านการร้องเพลงหรือความสามารถพิเศษเฉพาะของตนเอง เช่น ยิงหน้าไม้ ทำพิน เล่นรักบี้ โยนและรับไอศกรีม เป็นต้น

3. ภาพตัวแทนในการผลิตและสร้างความหมายของผู้สูงอายุในสื่อโทรทัศน์

ตระกูลรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ที่ศึกษาเนื้อหาในรายการ พบว่า มีการผลิตและสร้างภาพตัวแทนของผู้สูงอายุบางประการแฝงอยู่ในรายการ ผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องในรายการไปยังผู้ชมด้วย (1) ข้อกำหนดขององค์ประกอบต่างๆ ในรายการ (2) ภาพผู้แข่งขันในรายการ และ (3) บทบรรยาย บทสนทนาในรายการ ผ่านผู้ประกาศ พิธีกร กรรมการและผู้เข้าแข่งขัน เพื่อให้คำอธิบายความเป็นผู้สูงอายุดังนี้

3.1 ผู้สูงอายุ มีความแข็งแรงทั้งร่างกาย สติปัญญาและจิตใจ

ภาพที่ 3 ความแข็งแรงของผู้เข้าแข่งขันรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของ
ผู้สูงอายุทางโทรทัศน์



ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=q5izFC1SJA&list=PLzoWy4RWIIJ-mhmOXI5wbJDGsOD6avzjx> (สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2567) และ <https://www.youtube.com/watch?v=0s3-sRBysVo> (สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2568)

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ทั้ง 2 รายการ สร้างภาพตัวแทนของผู้สูงอายุให้เห็นว่า ยังเป็นผู้ที่แข็งแรง นำเสนอภาพผู้สูงอายุให้ดูอ่อนวัย สุขภาพแข็งแรง สามารถสื่อสารโต้ตอบได้ฉับไว ผ่านการเล่าเรื่องตามโครงสร้างและองค์ประกอบต่างๆ ที่อยู่ในรายการ เช่น กติกาให้ผู้เข้าแข่งขันแสดงความสามารถที่ต้องอาศัยความแข็งแรงของร่างกาย เพื่อแสดงให้ผู้ชมได้เห็นว่าคุณภาพผู้สูงอายุนั้นยังมีร่างกายที่แข็งแรง และเปิดโอกาสให้กรรมการได้พูดคุยกับผู้เข้าแข่งขันในช่วงก่อนหรือหลังการแสดงความสามารถ เพื่อให้เห็นบุคลิกภาพ ความคิดจิตใจ และไหวพริบในการสนทนาตอบโต้ได้อย่างดี การแต่งกายให้ดูทันสมัย และการแสดงออกผ่านท่าทางและบุคลิกภาพแบบคนรุ่นใหม่ในรายการ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ รวมถึงภาพผู้สูงวัยใช้ความสามารถผ่านศักยภาพของร่างกาย เช่น ความแข็งแรงของกล้ามเนื้อ ความแม่นยำของสายตา ความรวดเร็วของร่างกาย ในรายการ ซูเปอร์ 60+ นอกจากนี้ ยังใช้บทบรรยายและบทสนทนาในรายการให้ข้อมูลในการเล่าเรื่อง เช่น การใช้คำเรียกผู้เข้าแข่งขันเพื่อสื่อสารในเชิงบวก อาทิ “รุ่นใหญ่ วัยเก๋า เสียงดี” “วัยเก๋ามาพร้อมความสามารถขั้นเอกอุ” หรือใช้สรรพนามเรียกผู้สูงอายุในรายการว่า พี่อา หรือคุณ เป็นต้น เพื่อสื่อสารถึงผู้สูงอายุในเชิงบวกและเป็นบุคคลในยุคสมัย

3.2 ผู้สูงอายุ มีความสามารถเป็นเลิศ

รูปแบบรายการเกมโชว์ทั้ง 2 รายการ มุ่งเน้นให้ผู้สูงอายุได้เปิดเผยความสามารถของตนเอง และแสดงศักยภาพเพิ่มขึ้นตามโครงสร้างของรายการ มีการนำเสนอภาพบุคคลในรายการ เช่น พิธีกร กรรมการ ผู้ชม ผู้เข้าแข่งขัน คนอื่น แสดงสีหน้า ท่าทาง และคำพูดที่แสดงความชื่นชม ตกตะลึงในความสามารถนั้น และยังใช้วิธีการคัดเลือกแขกรับเชิญมืออาชีพ เช่น นักร้องและนักกีฬาทีมชาติ เยาวชนทีมชาติ มาร่วมทดสอบความสามารถ หรือแสดงความสามารถร่วมกับผู้เข้าแข่งขันในรายการ เพื่อยกระดับความสามารถของผู้สูงอายุให้ผู้ชมได้เห็นว่ามีความทัดเทียมระดับมืออาชีพ

นอกจากนี้ ในช่องยูทูปของรายการ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ ตั้งชื่อคลิปโดยระบุสรรพนามนำหน้าชื่อผู้เข้าแข่งขันว่า “อา” เป็นการยกย่องผู้สูงอายุที่มีความสามารถด้านการร้องเพลง เหมือนเหล่าศิลปินนักร้องรุ่นใหญ่มักใช้สรรพนามเรียกแทนกันด้วยคำๆ นี้ เพื่อเป็นการให้เกียรติกันด้วย

3.3 ผู้สูงอายุเป็นหลักที่พึ่งของครอบครัวและสังคมได้

ภาพของผู้สูงอายุทำหน้าที่เป็นหลักที่พึ่งของครอบครัวและสังคมถูกนำเสนอในรายการเกมโชว์ผ่านช่วงก่อนและหลังการแสดงความสามารถ โดยพิธีกรและกรรมการซักถามพูดคุยหยิบยกความเป็นอยู่ วิถีชีวิตในแง่มุมต่างๆ ที่น่าสนใจ เช่น ทำงานหารายได้เลี้ยงครอบครัว ดูแลและทำงานบ้าน ดูแลลูกหลาน เป็นที่พึ่งพิงทางใจให้กับลูกหลาน

3.4 ผู้สูงอายุ ถ่ายทอดภูมิปัญญาจากรุ่นสู่รุ่น

อุดมการณ์ถ่ายทอดภูมิปัญญาจากรุ่นสู่รุ่นโดยผู้สูงอายุ พบในรายการ ซูเปอร์ 60+ เพียงรายการเดียว ตามแนวคิดหลักที่เน้นการแข่งขันความสามารถควบคู่การนำเสนอเรื่องราวผู้สูงอายุที่ผ่านมาหลายสิบปี เพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชม โดยช่วงต้นรายการเปิดตัวผู้เข้าแข่งขัน มีการนำเสนอภาพของผู้สูงอายุถ่ายทอดความรู้ ทักษะ ประสบการณ์ของตนเองให้ลูกหลานในรุ่นต่อไป เช่น สอนตีตปณ สอนงานช่างไม้ แล้วต่อยอดด้วยบทสนทนาของกรรมการและผู้เข้าแข่งขันในประเด็นถ่ายทอดความรู้ ความสามารถจากผู้สูงอายุสืบต่อให้คนรุ่นใหม่ในอนาคต

3.5 ผู้สูงอายุใช้ความสามารถของตนเองทำกิจกรรมเพื่อสาธารณะ
กุศล จิตอาสา และการให้

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์
วางโครงสร้างรายการให้ผู้เข้าแข่งขันแนะนำตัวเองผ่านการสนทนากับพิธีกรหรือ
กรรมการพร้อมแทรก (insert) ภาพประกอบการสนทนาถึงเรื่องราวการทำ
กิจกรรมเพื่อสาธารณะ เป็นช่องทางให้ผู้ชมได้ทราบว่า ผู้สูงอายุนำความสามารถ
ที่เชี่ยวชาญมาทำกิจกรรมเพื่อประโยชน์ต่อสังคมและส่วนร่วม เช่น การเป็น
จิตอาสาและการมอบสิ่งของให้ผู้ด้อยโอกาส

ในช่วงปิดท้ายของผู้เข้าแข่งขันรายการ *ซูเปอร์ 60+* ยังนำเสนอภาพ
บรรยากาศที่ทีมงานไปถ่ายทำกิจกรรมเพื่อสาธารณะที่เกิดขึ้นจากรางวัลที่
ผู้สูงอายุต้องการ เช่น นำรางวัลเป็นสิ่งของไปมอบให้ผู้สูงอายุในสถานสงเคราะห์
คนชรา หรือนำอุปกรณ์กีฬาไปมอบให้กับเด็กๆ ทั่วประเทศได้เล่นกีฬาอีกด้วย

3.6 ผู้สูงอายุยังเป็นวัยเรียนรู้และเปิดรับสิ่งใหม่ได้

องค์ประกอบต่างๆ ของรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของ
ผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ เปิดโอกาสให้ผู้ชมเห็นว่า ผู้สูงอายุพร้อมเปิดรับเรียนรู้
สิ่งใหม่ และเป็นวัยที่สามารถเรียนรู้ได้ตลอดเวลา เช่น พิธีกรและกรรมการ
พูดคุยสอบถามผู้เข้าแข่งขันในช่วงเวลาต่างๆ เช่น ตอนเปิดตัวผู้เข้าแข่งขันและ
แนะนำตัว ผู้สูงอายุตอบถึงการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศที่นับเป็นสิ่งใหม่ของ
ผู้สูงวัย เพื่อหาข้อมูลสมัครเข้าร่วมรายการหรือใช้โปรแกรมเพื่อเข้าชมชนออนไลน์
ทำกิจกรรมร้องเพลง เล่นดนตรีร่วมกับคนทั่วโลก นอกจากนี้ ผู้เข้าแข่งขัน
ยังพูดถึงการตัดสินใจอย่างผ่านแนวคิดการเปิดรับสิ่งใหม่ เช่น ตัดสินใจ
มาร่วมรายการเพราะอยากได้ความรู้ด้านดนตรีจากโค้ช เพื่อนำไปสอนเด็กๆ
ตามความเชื่อว่าการเรียนรู้ไม่มีที่สิ้นสุด หรือผู้เข้าแข่งขันเลือกเล่นดนตรี
ด้วยแก้วเบรนต์ ใช้เวลาเรียนรู้ในช่วงเริ่มต้นเกษียณอายุเป็นงานอดิเรกแล้วฝึกฝน
จนชำนาญ แสดงให้เห็นถึงการเปิดรับสิ่งใหม่ และยังอยู่ในวัยพร้อมเรียนรู้สิ่ง
ต่างๆ ได้

3.7 ผู้สูงอายุมีความผูกพันกับสมาชิกในครอบครัวและสังคม

โครงสร้างของรายการเกมโชว์ทั้ง 2 รายการ จัดวางการนำเสนอให้ผู้ชมเห็นความผูกพันระหว่างผู้สูงอายุกับสมาชิกในครอบครัวและคนใกล้ชิดที่อยู่กระจายในทุกช่วงของรายการ ตั้งแต่เปิดตัวผู้เข้าแข่งขัน ระหว่างการแสดงความสามารถ ประกาศผลการตัดสิน จนถึงหลังแข่งขันเสร็จสิ้น โดยมุ่งเน้นภาพของผู้สูงอายุที่มีความสุขท่ามกลางสมาชิกในครอบครัวที่แสดงความยินดี ให้กำลังใจและยอมรับความสามารถผ่านท่าทางต่างๆ เช่น การกอด การจูบมือ การจับมือ การเชียร์ และการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน รวมถึงการนำเสนอภาพสมาชิกในครอบครัวและคนใกล้ชิดแสดงความสนใจ ความใส่ใจ ส่งกำลังใจเชียร์ผู้สูงวัย

4. “ชนบ/แบบแผน” และ “นวัตกรรม/ความแปลกใหม่” ของตระกูลรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์

เกณฑ์วิเคราะห์ตระกูลรายการผ่านองค์ประกอบต่างๆ ที่ปรากฏในตัวของรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุ สะท้อนให้เห็นการกำหนดคุณลักษณะและวิธีการออกแบบเนื้อหาสาระ การนำเสนอเนื้อหาและอุดมการณ์ของแต่ละรายการให้ชัดเจน คือ

4.1 กติกาการแข่งขันในรายการ

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ในงานวิจัยนี้ พบว่า มีการกำหนดกติกาเพื่อมุ่งเน้นการถ่ายทอดภูมิปัญญาของผู้สูงอายุ จัดวางตำแหน่งให้ผู้สูงอายุเป็นศูนย์กลางในการถ่ายทอดความรู้ แนวคิดและประสบการณ์แก่คนรุ่นต่อไป รวมถึงเปลี่ยนภาพผู้สูงอายุให้เป็นพลังขับเคลื่อนสังคมได้ โดยให้ผู้สูงอายุแข่งขันแสดงศักยภาพหรือความสามารถ โดยมีกติกาการแข่งขันไม่ซับซ้อน เพื่อให้เหมาะต่อผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุ

4.2 ผู้เข้าแข่งขัน

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ มีการออกแบบเพื่อสร้างภาพตัวแทนของผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุผ่านคุณลักษณะเฉพาะตัวของผู้สูงอายุ คือ

4.2.1 เกณฑ์อายุของผู้เข้าแข่งขันใช้หมายความว่าผู้สูงอายุ
ในบริบทของผู้เกษียณอายุ กล่าวคือ ทางรายการเลือกแสดงภาพความสูงวัย
ผ่านผู้เข้าแข่งขันจากอายุเริ่มต้นที่ 60 ปี โดยรายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์
ไทยแลนด์* กำหนดเงื่อนไขรับผู้เข้าแข่งขันที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ในขณะที่รายการ
ซูเปอร์ 60+ นั้น ชื่อรายการบ่งบอกว่าเป็นผู้สูงอายุ 60+ หรือ 60 ปีขึ้นไป
เช่นกัน โดยเลือกกลุ่มผู้สูงอายุในช่วงไม่ค่อยแก่ (the young-old) คือช่วงอายุ
60-69 ปี เป็นหลัก เนื่องจากช่วงวัยสูงวัยในกลุ่มนี้เป็นกลุ่มคนที่ต้องเผชิญวิกฤติ
หลายอย่าง เช่น การสูญเสียตำแหน่งงาน รายได้ลดลง การพลัดพรากจากคู่ครอง
หรือคนใกล้ชิด แต่ยังเป็นผู้สูงอายุที่มีสมรรถภาพด้านต่างๆ ใกล้เคียงกับคน
ในวัยทำงาน เพื่อให้ผู้เข้าแข่งขันในภาพของผู้สูงอายุทุกคนได้แสดงภาพความ
แข็งแรง ช่วยเหลือตนเองได้ดี และสามารถขึ้นบนเวทีโชว์ความสามารถให้ชมได้

4.2.2 บุคลิกภาพ การแต่งกาย และการแสดงออกของผู้เข้า
แข่งขันทั้ง 2 รายการ พบว่า มีรายละเอียดแตกต่างกันบางส่วน

ภาพที่ 4 ภาพการแต่งกายของผู้เข้าแข่งขันในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของ
ผู้สูงอายุ



ที่มา: https://www.youtube.com/watch?v=HG1ke_YGNKU&list=PLzoWy4_RWIIJ9iYm-FmeQIUvTOLDoFT_Oi (สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2567); <https://www.youtube.com/watch?v=CIB0zbYpzlY&t=4611s> (สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2567) และ https://www.youtube.com/watch?v=ZCH_ik9fyaJs (สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2568)

รายการ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ เลือกกลุ่มผู้สูงอายุที่ทันสมัยหรือกลุ่มผู้สูงอายุหัวใหม่ (pioneer) ที่มองว่า อายุเป็นเรื่องของจิตใจตนเองอายุน้อยกว่าความเป็นจริง แตกต่างจากคนในวัยเดียวกัน จึงปรับบุคลิกภาพให้ผู้เข้าแข่งขันดูอ่อนกว่าวัย นำเสนอวิธีคิดเกี่ยวกับความสูงอายุนุ่มนวลที่ยังไม่ชราภาพ ใช้ชีวิตในสังคมได้ การแต่งกายมีทั้งแบบลำลองและทางการ โดยในรอบแรกจะแต่งกายแบบลำลองเป็นส่วนใหญ่ และเริ่มเป็นทางการมากขึ้นจนถึงการแข่งขันรอบสุดท้าย พบว่า ผู้เข้าแข่งขันทุกคนที่ขึ้นร้องเพลงบนเวทีแต่งกายในชุดเป็นทางการทั้งหมด ทำให้ภาพของผู้สูงอายุมีความภูมิฐานเป็นมืออาชีพ และดูอ่อนกว่าวัย

ผู้เข้าแข่งขันรายการ ซูเปอร์ 60+ ถูกทางรายการเลือกจากกลุ่มผู้สูงอายุหัวเก่า (conservative) รู้สึกว่า ตนเองไม่แตกต่างจากคนในวัยเดียวกัน มองตนเองตามอายุจริง มีบุคลิกลักษณะเป็นไปตามวัย จึงกำหนดภาพผู้สูงอายุในรายการให้เลือกแต่งกายแบบลำลอง ไม่เป็นทางการ ทำให้เห็นรูปร่าง หน้าตาและบุคลิกภาพดูเป็นไปตามวัยของผู้สูงอายุ

4.2.3 ความสามารถของผู้เข้าแข่งขันในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถทั้งสองรายการกำหนดตามแนวคิดหลักของรายการ คือ การร้องเพลงและความสามารถพิเศษอื่นๆ ตามความเชี่ยวชาญเฉพาะตัวของผู้เข้าแข่งขัน นอกจากนี้ รายการ ซูเปอร์ 60+ ยังเลือกผู้เข้าแข่งขันที่มีเรื่องราวในชีวิตที่น่าสนใจ เพื่อนำมาเป็นจุดขายในการเล่าเรื่องเกี่ยวกับประสบการณ์ในชีวิตเสริมจากความสามารถของผู้เข้าแข่งขันอีกด้วย

4.2.4 อาชีพของผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถทั้งสองรายการ เป็นอีกตัวแปรที่พบในการใช้สร้างภาพเพื่อเพิ่มคุณค่าให้ผู้สูงอายุ โดยจัดกลุ่มได้ดังนี้

(1) ผู้สูงอายุที่ยังทำงานอยู่ มีทั้งประเภท (ก) ทำงานประจำ คือการทำงานในบริษัทห้างร้าน (ข) ทำงานหรือธุรกิจส่วนตัว การทำงานรับจ้างทั่วไป และ (ค) การทำงานเสริมต่อเนื่องจากงานประจำเดิมก่อนถึงช่วงเกษียณอายุ เช่น

รับเป็นที่ปรึกษาในบริษัทหรือองค์กร นับเป็นการมุ่งเน้นให้เห็นว่า ผู้สูงอายุยังคงเป็นบุคลากรที่มีคุณค่าในสังคมเฉกเช่นเดียวกับคนในวัยทำงานทั่วไป

(2) ผู้สูงอายุที่ไม่ได้ทำงานหรือเกษียณอายุแล้ว แบ่งเป็น (ก) ผู้รับหน้าที่ดูแลงานบ้านและสมาชิกในบ้าน และ (ข) ผู้ที่ผันตัวเองมาเป็นจิตอาสาตามความสามารถ ซึ่งฉายภาพให้ผู้ชมได้เห็นว่า ผู้สูงอายุยังคงเป็นผู้มีประโยชน์ต่อครอบครัวและสังคมอยู่นั่นเอง

รายการ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ มุ่งเน้นนำเสนอภูมิหลัง ความสำเร็จ และประสบการณ์ในชีวิตของผู้เข้าแข่งขันสูงอายุมากกว่าการประกอบอาชีพในปัจจุบัน จากข้อมูลเนื้อหาในรายการ พบว่า มีการทำงานหารายได้ 2 กลุ่ม คือ ทำงานรับจ้าง เช่น นักร้อง นักดนตรีกลางคืน รับสอนร้องเพลง และทำธุรกิจส่วนตัว เช่น เปิดร้านขายอาหาร เปิดร้านเกี่ยวกับธุรกิจงานแต่งงาน ฯลฯ ส่วนผู้ที่ไม่ได้ทำงานแล้วผันตัวเองมาเป็นจิตอาสาตามความสามารถ และหางานอดิเรกทำยามว่าง เช่น เข้าวัดทำบุญ

รายการ ซูเปอร์ 60+ พบว่า มีทั้งผู้สูงอายุที่ยังทำงานหารายได้เป็นเสาหลักดูแลครอบครัว เช่น ทำนา ขายไอศกรีม ช่างไม้ และรับจ้างทั่วไป ส่วนผู้สูงอายุที่เกษียณอายุแล้ว แบ่งเป็นผู้ที่ทำหน้าที่ดูแลบ้านและสมาชิกในครอบครัว ผู้ที่รับงานพิเศษเป็นที่ปรึกษาให้กับหน่วยงานที่เคยทำตั้งแต่ก่อนเกษียณ และผู้ที่เป็นจิตอาสาตามความสามารถ เช่น ร้องเพลงหรือเล่นดนตรีในโรงพยาบาล สอนกีฬาให้เยาวชน เป็นต้น

4.3 กรรมการและผู้ดูแลประจำทีม

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์คัดเลือกรกรรมการและผู้ดูแลประจำทีมเป็นบุคคลในวงการบันเทิง มีอาชีพเป็นนักร้อง นักแสดง พิธีกร และครูสอนการแสดง ทุกคนดูยิ้มแย้มสดใส อารมณ์ดี กระฉับกระเฉง แต่งกายแตกต่างกันไปตามคาแรกเตอร์หรือสไตล์ของตนเอง และมีความรู้และประสบการณ์แตกต่างกันไป ได้แก่ เพลงและดนตรี การแสดง การพูด

ภาพที่ 5 คณะกรรมการ ในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์



ที่มา: https://www.youtube.com/watch?v=HG1ke_YGNKU&list=PLzoWy4RWIILJ9iYm-FmeQIUvTOLDoFT_Oi (สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2567); https://www.youtube.com/watch?v=5mZZAQm_6Bs&t=4505s (สืบค้นเมื่อ 14 พฤศจิกายน 2567); <https://www.youtube.com/watch?v=-ZCHik9fyaJs> (สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2568) และ <https://www.youtube.com/watch?v=btOYnIu57mw> (สืบค้นเมื่อ 6 กุมภาพันธ์ 2568)

กรรมการและผู้ดูแลประจำทีมมีบทบาทหน้าที่ในการสอบถามข้อมูลให้กำลังใจ ให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือ และยกระดับความสามารถของผู้เข้าแข่งขันให้เห็นชัดเจน รวมถึงตัดสินผลการแข่งขันในการแสดงความสามารถของผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุ

(1) สอบถามข้อมูล เป็นการพูดคุยกับผู้เข้าแข่งขันสูงอายุในรายการ ทั้งก่อนและหลังจากที่ผู้เข้าแข่งขันแสดงความสามารถ เพื่อให้ข้อมูลของผู้เข้าแข่งขันแก่ผู้ชม เช่น ชื่อ อายุ อาชีพ ประวัติความเป็นมา รายละเอียดเกี่ยวกับความสามารถ รวมถึงเรื่องราวที่น่าสนใจในแง่มุมต่างๆ ของผู้สูงอายุ และช่วยสร้างความคุ้นเคยและผ่อนคลายความเครียดให้ผู้เข้าแข่งขัน

(2) ให้กำลังใจ การแสดงออกผ่านท่าทางและเสียงร้อง เช่น ยกมือชูหมัดขึ้น ยกนิ้วโป้งขึ้นให้ ใช้มือป้องปากส่งเสียงเชียร์ นอกจากนี้ กรรมการในรายการ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ ยังช่วยปลอบใจผู้สูงอายุที่ไม่ผ่านเข้ารอบ พูดให้กำลังใจ เช่น “อย่าท้อแท้ มาใหม่ซีซั่นหน้านะ” หรือ “วันนี้ไม่เป็นไรครับ ถือว่ามาเก็บเกี่ยวประสบการณ์ละกัน อย่าเพิ่งหมดกำลังใจ ซีซั่นหน้ายังมีอยู่ อยากจะเรียนเชิญอีกนะครับ”

(3) ให้คำแนะนำ ให้ความช่วยเหลือจากคณะกรรมการพบเห็นชัดเจนในรายการ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ เนื่องจากกรรมการหรือโค้ชอยู่ในวงการเพลง มีความรู้และประสบการณ์เกี่ยวกับการร้องเพลง ให้คำแนะนำและช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันสูงอายุได้ดี เช่น ให้คำแนะนำในช่วงฝึกซ้อม สร้างความมั่นใจและช่วยให้แสดงความสามารถในการร้องเพลงได้ดีขึ้น และยังช่วยประคองผู้สูงอายุเดินลงจากเวทีอย่างราบรื่นอีกด้วย ขณะที่คณะกรรมการในรายการ ซูเปอร์ 60+ ไม่พบการให้คำแนะนำหรือช่วยเหลือในการทำภารกิจที่เกี่ยวกับความสามารถของผู้เข้าแข่งขันสูงอายุ เนื่องจากผู้เข้าแข่งขันมีความสามารถพิเศษหลากหลายเกินประสบการณ์และความเชี่ยวชาญของคณะกรรมการ

(4) รายการยกระดับคุณค่าของผู้สูงอายุที่เป็นผู้เข้าแข่งขันผ่านท่าทางและการพูดคุย เพื่ออธิบายความสามารถของผู้สูงอายุให้ผู้ชมรายการได้รับทราบ เช่น รายการ ซูเปอร์ 60+ ตอนที่ 42 ออกอากาศวันที่ 30 ธันวาคม 2561 กรรมการคนหนึ่งพูดถึงผู้แข่งขันสูงวัยที่แข็งแรง เล่นกีฬาได้ดีและมีจิตสาธารณะ นักรางวัลอุปกรณ์กีฬาไปมอบให้เยาวชนทั่วประเทศว่า “ผมไม่เคยเจอคนอายุ 78 แล้วยังแข็งแรง ไม่ใช่แข็งแรงเฉพาะร่างกาย แต่จิตใจก็แข็งแรง รู้สึกมีเป้าหมายในชีวิตที่ชัดเจน ทำให้ทุกวันที่ตื่นขึ้นมาแล้วอยากมีพลังแบบนี้ หนุ่มตลอดกาลครับ”

(5) ตัดสินผลการแข่งขันผู้สูงอายุในรายการ โดยพิจารณาความสามารถของผู้เข้าแข่งขันสูงวัยในรายการ

4.4 พิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการ

ภาพที่ 6 พิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์



ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=CIB0zbYpzlY&t=4611s> (สื่บค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2567); <https://www.youtube.com/watch?v=xve1Qog3J68&t=7s> (สื่บค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2567); <https://www.youtube.com/watch?v=VJ9PaAAWm-o&t=20s> (สื่บค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2567) และ <https://www.youtube.com/watch?v=0s3-sRByVo> (สื่บค้นเมื่อ 9 มกราคม 2568)

พิธีกรหรือผู้ดำเนินรายการในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์มีบทบาทหน้าที่ (1) พูดคุยกับผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุตามโครงสร้างรายการ สอบถามข้อมูลของผู้เข้าแข่งขันสูงอายุให้ผู้ชมได้รู้จัก และชี้ให้เห็นถึงความสามารถของผู้สูงวัย (2) ให้กำลังใจด้วยการปรบมือและพูดให้ผู้เข้าแข่งขันรู้สึกผ่อนคลาย ส่วนบทบาทการช่วยเหลือนั้น ไม่พบการช่วยเหลือผู้เข้าแข่งขันในด้านความสามารถหรือเกี่ยวข้องกับภารกิจการแข่งขัน มีเพียงช่วยเหลืออำนวยความสะดวกอื่นๆ เช่น ช่วยดูแลช่วงเดินลงเวทีหลังจากแข่งขันเสร็จ (3) ยกย่องความสามารถของผู้เข้าแข่งขัน พบว่า มีการแสดงสีหน้า ท่าทาง และกล่าวยกย่องความสามารถของผู้เข้าแข่งขันเช่นเดียวกับคณะกรรมการในรายการ และ

(4) ประกาศผลรางวัลและมอบรางวัลให้แก่ผู้เข้าแข่งขันสูงอายตามรูปแบบการนำเสนอของรายการ ทั้งสองประการนี้นับเป็นการต่อยอดภาพลักษณ์ผู้สูงอายุเป็นผู้มีความสามารถ ส่วน (5) สร้างความผูกพันระหว่างผู้สูงอายุกับครอบครัวหรือคนใกล้ชิดในช่วงเวลาต่างๆ ของรายการ เช่น พิธีกรนั่งคุยกับผู้สูงอายุและสมาชิกในครอบครัวหรือคนใกล้ชิดในช่วงก่อนเข้าสู่สตูดิโอแข่งขันแสดงความสามารถ ชักถามพูดคุยเรื่องราวในชีวิตของผู้สูงอายุในช่วงเริ่มแนะนำตัวหรือภายหลังการแสดงความสามารถเสร็จสิ้น นอกจากนี้ พิธีกรยังให้สมาชิกในครอบครัวและคนใกล้ชิดพูดให้กำลังใจผู้เข้าแข่งขันด้วย นับเป็นการแสดงให้เห็นความผูกพันของผู้สูงวัยกับครอบครัว และสร้างภาพของผู้สูงอายุเป็นที่ยอมรับของสมาชิกในครอบครัว

4.5 ผู้ชมรายการ

การศึกษาเนื้อหารายการ พบว่า ผู้ชมรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ มี 2 กลุ่มคือ ผู้ชมรายการในห้องส่งหรือสตูดิโอ และผู้ชมรายการทางบ้าน โดยเป็นบทบาทของผู้ชมรายการในสตูดิโอหรือห้องส่งเป็นหลัก ทำหน้าที่แสดงอารมณ์ร่วมกับผู้เข้าแข่งขันในสถานการณ์ต่างๆ เช่น ชื่นชม ดีใจ ตื่นเต้น เศร้า เป็นการแสดงความรู้สึกแทนผู้ชมรายการทั่วไปที่รู้สึกต่อชีวิตและความสามารถพิเศษของผู้เข้าแข่งขันสูงวัย ซึ่งพบมากในรายการ *ซูเปอร์ 60+* ส่วนผู้ชมรายการทางบ้าน พบในรายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* ที่กำหนดให้ผู้ชมทางบ้านร่วมเป็นกรรมการตัดสินหาผู้ชนะเลิศในรอบชิงชนะเลิศ ด้วยการโหวตผ่านทางโทรศัพท์เลือกให้คะแนนผู้เข้าแข่งขันสูงวัยที่แสดงความสามารถด้านการร้องเพลงได้ถูกใจมากที่สุด นับเป็นการสร้างพื้นที่ให้คนทุกวัยสามารถแสดงการยอมรับความสามารถของผู้สูงอายุช่องทางหนึ่งผ่านรูปแบบรายการที่กำหนดขึ้น

4.6 รางวัล

รางวัลในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ ช่วยตอบสนองความต้องการของผู้สูงอายุได้ แบ่งเป็น (1) เงินหรือสิ่งของเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตประจำวัน เช่น เงินในการชำระหนี้สิน หรือเป็นทุนในการดำเนินชีวิตของตนเองและครอบครัว รวมถึงอุปกรณ์ในชีวิตประจำวัน หรือสิ่งของที่เป็นเครื่องมือในการประกอบอาชีพเลี้ยงดูครอบครัว (2) กิจกรรมหรือ

สิ่งของเพื่อสร้างความสุขให้กับตนเอง ครอบครัวและสังคม เช่น การพาภรรยาไปฮันนีมูน การไปบริจาคของกินของใช้ให้ผู้สูงอายุในสถานสงเคราะห์ และการมอบอุปกรณ์กีฬาให้เด็กๆ ทั่วประเทศ (3) ความภาคภูมิใจจากการใช้ความสามารถของตนเองผ่านเข้ารอบหรือพิชิตภารกิจได้สำเร็จ

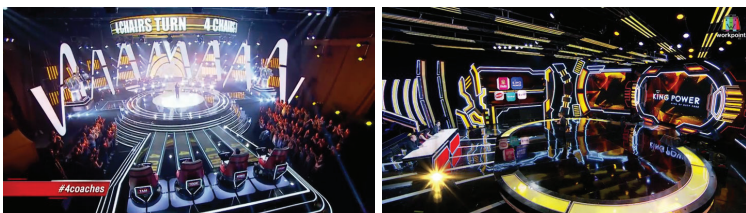
5. รูปแบบการผลิตและสร้างความหมายผ่านภาพผู้สูงอายุทางสื่อโทรทัศน์

การศึกษาเนื้อหารายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ พบว่า รูปแบบรายการที่ผลิตเพื่อสร้างภาพตัวแทนของผู้สูงอายุในเชิงบวก เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์รูปแบบรายการที่สร้างความหมายของผู้สูงอายุผ่านการนำเสนอภาพ (visual) ผ่านเทคนิคการผลิต ได้แก่

5.1 เทคนิคงานศิลปกรรมช่วยเปลี่ยนความหมายของผู้สูงวัยในรายการโทรทัศน์

การออกแบบฉากในสตูดิโอ สร้างเวทีเป็นพื้นที่การแสดงความสามารถให้ดูน่าสนใจ ออกแบบกราฟิกสดใส ช่วยสร้างบรรยากาศในรายการให้ดูทันสมัย ช่วยลดช่วงวัยของผู้สูงอายุลง

ภาพที่ 7 เวที ฉาก และกราฟิกในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์



ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=CIB0zbYpzlY&t=4611s> (สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2567) และ <https://www.youtube.com/watch?v=xve1Qog3J68&t=7s> (สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2567)

โครงสร้างเวทีแบ่งพื้นที่เป็น 3 ส่วน คือ (1) เวทีหรือพื้นที่แสดงความสามารถของผู้สูงอายุที่เข้าแข่งขัน ออกแบบเป็นพื้นเรียบรูปวงกลมมีเส้นไฟล้อมรอบเวที แสดงให้เห็นชัดเจนว่าเป็นพื้นที่แข่งขันแสดงความสามารถ และออกแบบฉากผนังจอแอลอีดี (LED) แสดงภาพกราฟิก และติดตั้งไฟประดับที่สามารถเปลี่ยนสีไปตามการนำเสนอเรื่องราวและอารมณ์ของการแสดงความสามารถอันหลากหลายของผู้เข้าแข่งขันที่เป็นผู้สูงอายุ (2) ที่นั่งของคณะกรรมการหรือโค้ชที่หันหน้าเข้าหาเวทีการแสดง มีการออกแบบเชื่อมกับเวทีแสดงความสามารถของผู้สูงอายุด้วยเส้นหรือแถบไฟเป็นเส้นนำสายตาสู่จุดที่ต้องการ เรียกความสนใจของผู้ชมรายการให้มองตามไปยังผู้เข้าแข่งขันที่เดินออกมายืนบนเวทีในช่วงเปิดตัวผู้เข้าแข่งขันของรายการ ซูเปอร์ 60+ หรือผู้เข้าแข่งขันที่ร้องเพลงบนเวทีแล้วมีโค้ชคัดเลือก ช่วยเน้นให้ผู้เข้าแข่งขันเป็นจุดสำคัญ ให้รู้สึกถึงความพิเศษของผู้สูงวัยที่เข้าแข่งขันในรายการ และ (3) พื้นที่ของผู้ชมรายการในสตูดิโอเพื่อนั่งชมและให้กำลังใจผู้เข้าแข่งขัน

5.2 เทคนิคด้านภาพช่วยเปลี่ยนความหมายของผู้สูงวัยในรายการโทรทัศน์

เทคนิคด้านภาพคือ การเลือกใช้การเคลื่อนไหวและมุมกล้องในการถ่ายภาพ เพื่อช่วยเปลี่ยนความหมายของผู้สูงอายุในเชิงบวกตามแนวคิดหลักของรายการ

ภาพที่ 8 เทคนิคด้านภาพที่ใช้ในรายการเพื่อสร้างความหมายเชิงบวกของผู้สูงอายุ



ที่มา: https://www.youtube.com/watch?v=5mZZAQm_6Bs&t=4505s (สืบค้นเมื่อ 14 พฤศจิกายน 2567); https://www.youtube.com/watch?v=CIB0zbYpzi_Y&t=4611s (สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2567); <https://www.youtube.com/watch?v=0s3-sRByVo> (สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2568) และ https://www.youtube.com/watch?v=gFH2U_OWmas&t=38s (สืบค้นเมื่อ 6 มีนาคม 2568)

รายการ *เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์* ที่นำเสนอความสามารถของผู้สูงอายุด้านการร้องเพลง มีการเคลื่อนกล้องและมุมกล้องแบบรายการคอนเสิร์ตวัยรุ่นมาใช้ในรายการ คือ การเอียงกล้อง (cant) ซึ่งเป็นการถ่ายภาพในลักษณะมุมเอียง ทำให้เกิดความแปลกตา ตื่นเต้นเร้าใจ และการเคลื่อนกล้องอิสระเป็นวงกลม (orbit) เคลื่อนที่ไปรอบตัวผู้เข้าแข่งขันเพื่อให้เห็นทุกด้าน ซึ่งปกติมักไม่พบการถ่ายทำลักษณะนี้ในรายการสำหรับผู้สูงอายุ ช่วยสื่อความเป็นวัยรุ่นหรือการแปลความหมายใหม่ให้กับผู้สูงอายุ

ส่วนรายการ *ซูเปอร์ 60+* นำเสนอความสามารถหลากหลายของผู้สูงอายุ จึงใช้เทคนิคด้านภาพให้เห็นการแสดงท่าทาง (action) ทำภารกิจของผู้สูงอายุ เช่น ภาพมุมสูง (high-angle shot) ตั้งกล้องอยู่ด้านบนเหนือผู้สูงอายุที่แสดงความสามารถพิชิตภารกิจ เช่น ปีนขึ้นที่สูง ยิงลูกบาสเกตบอลลงห่วง หรือ

ติดตั้งกล้องไว้ด้านหน้าผู้สูงอายุ คล้ายใช้กล้องโกโปรถ่ายภาพเพื่อให้เห็นสีหน้า ท่าทางในการออกแรงทำภารกิจ ซึ่งพบเห็นได้รายการกีฬาผาดโผน (extreme sports) ทำให้เห็นท่าทาง การเคลื่อนไหวของผู้สูงอายุอย่างชัดเจนได้ชัดเจน จึงช่วยสื่อความตื่นเต้น เร้าใจ หรือการแปลความหมายใหม่ให้กับผู้สูงอายุได้

5.3 เทคนิคการใช้ภาพสื่อความหมายของผู้สูงวัยในรายการโทรทัศน์
รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์มีการใช้เทคนิคการสร้างฉาก (scene) เพื่อสื่อความหมายของผู้สูงอายุในเชิงบวกตามแนวคิดหลักของรายการ

ภาพที่ 9 ฉากภาพสื่อความหมายเชิงบวกของผู้สูงวัยในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุ



ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=VJ9PaAAWm-o&t=20s> (สืบค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2567); <https://www.youtube.com/watch?v=VJ9PaAAWm-o&t=20s> (สืบค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2567); <https://www.youtube.com/watch?v=j5hFbmdhLBQ> (สืบค้นเมื่อ 23 มกราคม 2568) และ https://www.youtube.com/watch?v=gFH2U_OWmas&t=38s (สืบค้นเมื่อ 6 มีนาคม 2568)

(1) ฉากภาพยนตร์ย้อนอดีต ประสบการณ์ชีวิตและความสำเร็จของผู้สูงอายุ รายการ เดอะ วอยซ์ ซีเนียร์ ไทยแลนด์ ฤดูกาลที่ 2 ในรอบคัดเลือกแบบไม่เห็นรูปร่างหน้าตาหรือ Blind Audition มีการสร้างสรรค์ฉาก (scene) ภาพยนตร์ย้อนอดีตของผู้เข้าแข่งขันขึ้นบนฉากหลังของเวที เพื่อประกอบการบอกเล่าถึงประสบการณ์ชีวิต ความสามารถ และความสำเร็จของผู้สูงอายุที่ผ่านมาในชีวิต เช่น ผู้เข้าแข่งขันหญิงอายุ 61 ปีจากจังหวัดนครปฐม ชอบเล่นดนตรีและร้องเพลงมาตั้งแต่เด็ก เคยรวมวงโฟล์คซองกับเพื่อนในโรงเรียนเพื่อเข้าประกวดโฟล์คซองมัธยมศึกษา จนได้รับรางวัลชนะเลิศระดับประเทศ แต่ไม่ได้นำมาสานต่อ เพราะต้องเรียนหนังสือและทำงานที่ไม่ตรงกับความสามารถนั้น นับเป็นการช่วยยกระดับความสามารถของผู้เข้าแข่งขันในฐานะผู้สูงอายุที่มีความรู้และประสบการณ์ และสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องผู้สูงอายุที่ กาญจนา แก้วเทพ (2554) ได้ระบุว่า ผู้สูงอายุมีศักยภาพที่ถูกเก็บไว้และยังไม่นำมาใช้ในช่วงวัยหนุ่มสาว เนื่องจากถูกภารกิจในชีวิตต่างๆ กดทับไว้ และเมื่อถึงช่วงสูงวัยที่มีอิสระจากภาระในชีวิตแล้ว สื่อควรเป็นเครื่องมือกระตุ้นให้ผู้สูงอายุได้แสดงศักยภาพนั้นออกมา

(2) ฉากภาพความสุขของผู้สูงอายุกับครอบครัว

ภาพความสุขที่ผู้ชมได้เห็นจากความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุกับครอบครัวเกิดขึ้นจาก 2 ฉากภาพ (scene) ที่สร้างสรรค์ขึ้น และสื่อสารเป็นภาพจำในรายการ คือ (ก) ภาพความผูกพันของผู้สูงอายุที่เป็นผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนกับสมาชิกในครอบครัวและคนใกล้ชิดในช่วงเปิดรายการแต่ละช่วง รายการเลือกนำเสนอภาพผู้เข้าแข่งขันอยู่กับครอบครัวหรือคนใกล้ชิดทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน เช่น นั่งพูดคุย ทานอาหาร ชมเนื้อหาข้อมูลในโทรศัพท์หรือแท็บเล็ต ฯลฯ โดยผู้สูงอายุมีรอยยิ้มบนใบหน้า ช่วยสื่อความหมายให้เห็นถึงความสุขในการใช้เวลากับสมาชิกในครอบครัว และ (ข) ในช่วงหลังแสดงความสามารถพิชิตภารกิจสำเร็จลงได้ รายการนำเสนอภาพการเดินทางออกจากรายการของผู้สูงอายุกลับเข้าด้านหลังเวที โดยมีคนใกล้ชิดหรือผู้ที่เกี่ยวข้องเดินประกองเคียงข้างไปด้วยกัน สื่อให้เห็นภาพการเดินทางกลับสู่โลกปกติ หรือการกลับไปใช้ชีวิตประจำวันของ

ผู้สูงอายุกับสมาชิกในครอบครัวต่อไป สอดรับกับฉากภาพแรกในช่วงเปิดรายการ เพื่อบอกเล่าที่มาและที่ไปของผู้สูงอายุที่อยู่ร่วมกับสมาชิกในครอบครัวได้อย่างมีความสุข

(3) ฉากภาพข้อคิดจากตัวตนของผู้สูงอายุ

รายการ *ซูเปอร์ 60+* ออกแบบกราฟิกนำภาพผู้สูงอายุในอิริยาบถที่เกี่ยวข้องกับการแสดงความสามารถหรือการใช้ชีวิตที่เป็นประเด็นสำคัญ มาประกอบข้อความที่หยิบยืมมาจากคำพูดของผู้สูงอายุหรือกรรมการในรายการที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดหรือวิธีการดำเนินชีวิต เพื่อสื่อสารแนวคิดสำคัญของผู้สูงอายุเจ้าของเรื่องในช่วงท้ายของตอนนั้นๆ นับเป็นใช้เทคนิคของฉากภาพ (scene) ในเนื้อหารายการเพื่อเล่าเรื่องเกี่ยวกับผู้สูงอายุในเชิงบวก ตอกย้ำอุดมการณ์ผู้สูงอายุผ่านรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ได้เป็นอย่างดี

อภิปรายผล

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ นับเป็นการผสมผสานรูปแบบรายการจากต้นแบบในต่างประเทศ ตามที่ อรณัฐ สุตประเสริฐ (2538) อธิบายไว้ในแนวคิดตระกูลรายการเกมโชว์ ต้นแบบหลักของสหรัฐอเมริกาคือ เกมโชว์ประเภทผู้เข้าแข่งขันจากทางบ้าน (audience-contestants) และรูปแบบเกมโชว์ของประเทศอังกฤษคือ เกมโชว์ที่ใช้ทักษะ (game of skill) ผู้เข้าแข่งขันจะต้องประลองทักษะ ปฏิภาณ ความคล่องแคล่ว ความชำนาญของตนเอง

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุใช้นับหรือแบบแผน (convention/formula) และนวัตกรรมหรือความแปลกใหม่ (invention) ที่เป็นหลักเกณฑ์ในการพิจารณา ตามที่ กาญจนา แก้วเทพ (2542) ระบุไว้ถึงแนวคิดตระกูลรายการทางโทรทัศน์ โดยกำหนดแบบแผนเป็นการนำเสนอที่ลงตัวซ้ำๆ อย่างชัดเจน ผ่านองค์ประกอบและโครงสร้างของรายการ เพื่อตอกย้ำความหมายที่นำเสนอผ่านองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ พิธีกร ผู้ร่วมแข่งขัน กติกา รางวัล ผู้ชม และการจัดระบบกาละและเทศะที่วางไว้ในแต่ละช่วงของโครงสร้างรายการ

ขณะเดียวกัน ก็นำความแปลกใหม่ที่สร้างสรรค์ขึ้นแทรกไปในองค์ประกอบต่างๆ ตามโครงสร้างของรายการ ทำให้เกิดสิ่งใหม่และแตกต่าง เช่น คุณลักษณะของผู้สูงอายุที่เข้าแข่งขัน โจทย์หรือภารกิจและกติกาในการแข่งขัน รวมถึงรางวัล เพื่อเป็นเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุ ที่นำเสนอความสามารถของผู้สูงอายุให้เป็นที่ประจักษ์ต่อสายตาของผู้ชมรายการ เพื่อตอบคำถามที่ Arthur Asa Berger ระบุไว้ในการวิเคราะห์ตระกูลรายการว่า ตัวบทนั้นมีบทบาทหน้าที่อย่างไรต่อผู้รับสาร (สมสุข หินวิมาน, 2562)

การผลิตรายการโทรทัศน์สำหรับผู้สูงอายุเกิดขึ้นตามเป้าหมายของแนวทางการผลิตรายการโทรทัศน์ เช่นเดียวกับที่ จารวรรณ นิธิไพบูลย์ และคณะ (2559) ระบุว่า มีปัจจัยที่ผลักดันให้รายการสำหรับผู้สูงอายุเกิดขึ้น คือ การสร้างภาพลักษณ์ที่ดีต่อหน่วยงานที่ดูแลผู้สูงอายุ มีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมผ่านการตลาด ภายใต้แนวคิดการรับผิดชอบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อมที่มุ่งช่วยเหลือผู้สูงอายุให้อยู่ในสังคมอย่างมีความสุข สอดรับกับนโยบายของรัฐที่มุ่งเน้นส่งเสริมและพัฒนารายการโทรทัศน์สำหรับผู้สูงอายุ และเนื้อหารายการเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของผู้สูงอายุตามช่วงเวลาที่เหมาะสมกับการเปิดรับชมตามช่วงวัย

การประกอบสร้างภาพลักษณ์ของผู้สูงอายุเชิงบวกในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ ช่วยสร้างภาพตัวแทน (representation) ของผู้สูงอายุตามแนวทางของ Stuart Hall ที่ นลินทิพย์ เนตรวงศ์ (2559) ระบุว่า ภาพตัวแทนเป็นส่วนหนึ่งของปฏิบัติของวัฒนธรรมที่ผลิตและแลกเปลี่ยนความหมายโดยรายการเกมโชว์ทั้ง 2 เล่าเรื่องเกี่ยวกับแนวคิดหลัก (concept) ที่กำหนดให้ผู้สูงอายุเป็นผู้มีความสามารถ โดยแตกเป็นความคิด (ideas) และความรู้สึก (feelings) ผ่านภาพเคลื่อนไหวและเสียง ใช้เป็นกระบวนการเชื่อมโยงสิ่งของ (things) คือ ผู้สูงอายุและเรื่องเล่าหรือประสบการณ์กับแนวคิด (concept) คือ การแยกแยะคุณลักษณะและองค์ประกอบต่างๆ ที่สื่อสารผ่านสัญญาณ (sign) หรือสัญลักษณ์ของภาษาที่สื่อความหมายของผู้สูงอายุ ให้ผู้สูงอายุเป็นศูนย์กลางทำหน้าที่ถ่ายทอดภูมิปัญญา ความรู้ แนวคิดและประสบการณ์แก่คนรุ่นต่อไป รวมถึงเปลี่ยนผู้สูงอายุให้เป็นพลังขับเคลื่อนสังคมได้ (จารวรรณ นิธิไพบูลย์ และคณะ, 2559)

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ เป็นสื่อมวลชนที่มีบทบาทในการประกอบสร้างความหมายในระดับมวลชน ด้วยการให้คำนิยามและเป็นภาพลักษณ์ของผู้สูงอายุตามที่ กาญจนา แก้วเทพ (2557) ระบุไว้ ทำให้เห็นว่า ภาพของผู้สูงอายุเกิดขึ้นจากการทำงานของสถาบันสังคม ถูกประกอบสร้างขึ้นเป็นความจริงจากหลายมิติ ได้แก่ การให้คำนิยาม เป็นภาพลักษณ์ คำนิยามที่แสดงออก และบรรทัดฐานในการตัดสินใจ ซึ่งภาพของผู้สูงอายุในอดีตที่ถูกประกอบสร้างจากสถาบันต่างๆ มักเป็นเชิงลบ ตามงานของ วีระบุษบกแก้ว (2562) ที่ศึกษาภาพตัวแทนผู้สูงอายุไทยในสื่อผ่านกลวิธีทางภาษาในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะ และพบว่า วาทกรรมในหนังสือพิมพ์นำเสนอภาพตัวแทนของผู้สูงอายุในด้านลบ นำเสนอผู้สูงอายุเป็นบุคคลที่ไม่สามารถดูแลตัวเองได้ ต้องพึ่งพิงรัฐและสังคม จนเกิดเป็นวาทกรรมแห่งความกลัวความชราในสังคมไทย แต่รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ ทำหน้าที่ประกอบสร้างภาพผู้สูงอายุในเชิงบวกอย่างเข้มข้น ผ่านภาพและเสียงที่เป็นธรรมชาติของสื่อโทรทัศน์ที่เข้าถึงคนได้ในทุกระดับชั้น ให้คำอธิบายแก่ผู้ชมผ่านองค์ประกอบและโครงสร้างของตระกูลเกมโชว์ที่ออกแบบการประกอบสร้างความหมายของผู้สูงอายุให้ผู้ชมเปิดรับและค่อยๆ ซึมซับเข้าไปโดยอัตโนมัติ

รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ทั้ง 2 รายการ นำเสนอเนื้อหาครอบคลุมตามความต้องการของผู้สูงอายุ ที่ นวภัทร์ ธรรมชอบ และพิทักษ์ศักดิ์ ทิศาภาคย์ (2562) ได้ระบุไว้ แต่เลือกเนื้อหาบางประการเป็นหลักในการนำเสนอ มุ่งเน้นเผยแพร่ความสามารถและภูมิปัญญาเพื่อเสริมสร้างคุณค่าของผู้สูงอายุ การสร้างความผูกพันกับสมาชิกในครอบครัวเป็นสำคัญ จากนั้นจึงเสริมการนำเสนอเรื่องการรักษาสุขภาพให้แข็งแรง การรู้จักใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีและการประกอบอาชีพ จัดการการเงินให้สามารถดำเนินชีวิตได้ภายหลังเกษียณอายุ รวมถึงการช่วยทำความเข้าใจผู้สูงอายุ และเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้สูงอายุในการดำเนินชีวิต โดยใช้เนื้อหาทั้งหมดเป็นการสร้างภาพลักษณ์ในเชิงบวกให้แก่ผู้สูงอายุด้วย

นอกจากนี้ รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ ทั้ง 2 รายการ ยังมุ่งเน้นการสร้างภาพตัวแทนผู้สูงอายุให้เห็นการแสดงความสามารถในทางเศรษฐกิจ ทำให้เห็นคุณค่าของผู้สูงอายุในฐานะทรัพยากรที่ยังมีคุณค่ามีดีของทุนนิยมอีกด้วย

ในการผลิตรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ นั้น แม้ว่ากลุ่มเป้าหมายจะเกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ ซึ่งในทางการตลาดวางตำแหน่งให้เป็นกลุ่มชายขอบหรือกลุ่มน้อย (minority) แต่เนื้อหาในรายการยังสามารถสร้างสรรค์คุณค่าทางสังคม เช่น การยกระดับคุณค่าของผู้สูงอายุ ให้แรงบันดาลใจต่อผู้สูงอายุ การถ่ายทอดความรู้จากรุ่นสู่รุ่น การสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัว ฯลฯ ซึ่งแตกต่างจากการศึกษาประเภทเนื้อหารายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ ของ เมธา เสรีธนาวงศ์ (2562) ที่มองว่า รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ในประเทศไทยเป็นสินค้าทางวัฒนธรรมประเภทหนึ่ง ที่ยังไม่สามารถกำหนดเนื้อหาในการมุ่งสร้างคุณค่าแก่สังคมตามบทบาทหน้าที่ของสื่อสารมวลชนได้ เพราะต้องเน้นสร้างยอดรับชม ต่อยอดไปสู่การสร้างรายได้จากผู้สนับสนุนรายการเพื่อความอยู่รอดในอุตสาหกรรมสื่อ โดยรายการเกมโชว์ที่แสดงความสามารถของผู้สูงอายุ มุ่งเน้นการแสดงความสามารถ พร้อมบอกเล่าเรื่องราวที่น่าสนใจ และมีจุดเด่นในเชิงอารมณ์เลือกหยิบเนื้อหาดังกล่าว หาแง่มุมนำเสนอที่เร้าอารมณ์ ดึงดูดความสนใจของผู้ชม และใช้เป็นช่องทางให้ผู้สนับสนุนรายการได้มอบความช่วยเหลือแก่ผู้สูงอายุได้ตรงกับกิจกรรมของผู้สนับสนุนรายการ นับเป็นการช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กรผู้สนับสนุนรายการได้อย่างกลมกลืน

นอกจากนั้น ในรายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ ยังมีการออกแบบรูปแบบและการเล่าเรื่องให้เห็นความสัมพันธ์ภายในครอบครัวและคนใกล้ชิดในการดำเนินชีวิต ตรงตามข้อเสนอแนะในงานของ นวภัทร์ ธรรมชอบ และพิทักษ์ศักดิ์ ทิศภาคย์ (2562) ที่ให้ออกแบบเนื้อหารายการเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้สูงอายุได้ใกล้ชิดกับครอบครัว มีกิจกรรมร่วมกับคนใกล้ชิด ตอบสนองความต้องการของผู้สูงอายุ ยกกระดับให้ผู้สูงอายุเป็นตัวแทนของครอบครัว ถ่ายทอดค่านิยมและความภาคภูมิใจของวงศ์ตระกูลไปสู่ครอบครัวและสังคมได้

และท้ายสุด รายการเกมโชว์แสดงความสามารถของผู้สูงอายุทางโทรทัศน์ยังเลือกหยิบประเด็นนำเสนอที่มุ่งเน้นภาพผู้สูงอายุที่มีความสามารถ และมีเรื่องราวที่มีจุดจับใจมาเป็นหัวหอกในการสร้างภาพลักษณ์เชิงบวก เพื่อต่อรองอุดมการณ์ผู้สูงอายุในสังคมไทย เช่นเดียวกับที่ วีระ บุษบกแก้ว (2562) ได้ชี้ให้เห็นว่า ภาพตัวแทนผู้สูงอายุในวาทกรรมผ่านรายการโทรทัศน์ถูกเลือกสรรเฉพาะบางด้านมานำเสนอให้โดดเด่นตามอุดมการณ์หรือจุดยืนของผู้ผลิต และการตระหนักรู้ภาพตัวแทนผู้สูงอายุที่นำเสนอผ่านสื่อยังอาจทำให้เกิดความเข้าใจประเด็นผู้สูงอายุมากขึ้นด้วย

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยชิ้นนี้เลือกศึกษากลุ่มตัวอย่างรายการโทรทัศน์ประเภทเกมโชว์ที่แสดงความสามารถของผู้สูงอายุ จึงศึกษาการนำเสนอเนื้อหาของผู้สูงอายุในวงจำกัดหลายประการ เช่น รูปแบบรายการ ตัวแปรตามองค์ประกอบการสื่อสาร และสื่อที่นำเสนอ ดังนั้น หากต้องการศึกษาเกี่ยวกับการนำเสนอภาพลักษณ์ของผู้สูงอายุในครั้งต่อไป สามารถขยายขอบข่ายในการศึกษาเกี่ยวกับเนื้อหาของผู้สูงอายุได้หลายประการ เช่น องค์กรผู้ผลิตรายการ รูปแบบรายการที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับผู้สูงอายุประเภทอื่นๆ (รายการข่าว รายการสารคดี รายการสนทนา รายการละคร ฯลฯ) ช่องทางสื่อออนไลน์ในการเผยแพร่เนื้อหาผู้สูงอายุ การเปิดรับสื่อที่นำเสนอเนื้อหาผู้สูงอายุของตัวผู้สูงอายุ เป็นต้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กาญจนา แก้วเทพ (2542), *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค*, กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรส โปรดักส์.
- _____. (2554), *ผู้คนที่หลากหลายในการสื่อสาร: เด็ก สตรี และผู้สูงอายุ*, กรุงเทพฯ: โครงการเมธีวิจัยอาวุโส ฝ่ายวิชาการ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- _____. (2557), *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- จารุวรรณ นิธิไพบูลย์ และคณะ (2559), "การพัฒนารายการโทรทัศน์เพื่อผู้สูงอายุ", *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระราชูปถัมภ์*, 10(2): 21-39.
- ธีระ บุชบกแก้ว (2562), *ภาพตัวแทนผู้สูงอายุไทยในสื่อผ่านกลวิธีทางภาษาในวาทกรรมสื่อสารสาธารณะ*, วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นลินทิพย์ เนตรวงศ์ (2559), *ภาพตัวแทน "ผู้ชายในฝัน" ในละครโทรทัศน์แนวโรแมนติก*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นวกัทร ธรรมชอบ และพิทักษ์ศักดิ์ ทิตาภาคย์ (2562), "ความต้องการ การเปิดรับ และความพึงพอใจในการใช้สื่อของผู้สูงวัยยุคสังคม 4.0 ในเขตกรุงเทพมหานคร", *วารสารบัณฑิตปริทรรศน์ วิทยาลัยสงฆ์นครสวรรค์*, 7(3): 473-488.
- เมธา เสรีธนาวงศ์ (2562), "การศึกษาประเภทเนื้อหารายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์ไทย", *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์*, 13(1): 156-157.
- รติมาส นรจิตร และธাত্রี ได้ฟ้าพูล (2559), "นโยบายรายการโทรทัศน์ในการขับเคลื่อนสังคมผู้สูงอายุขององค์กรสื่อโทรทัศน์ และความต้องการเนื้อหารายการโทรทัศน์ของผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร", *วารสารการประชาสัมพันธ์และการโฆษณา*, 9(2): 87-106.
- ระวีวรรณ ทรัพย์อินทร์ และญาติณี เคารพธรรม (2560), "สื่อกับผู้สูงอายุในประเทศไทย", *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์*, 11(2): 367-386.
- สมสุข หินวิมาน (2562), "การวิเคราะห์ตระกูลรายการท่องเที่ยวทางโทรทัศน์", *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิตย์*, 13(2): 44-80.
- อรนุช สุตประเสริฐ (2538), *การวิเคราะห์รายการแข่งขันชิงรางวัลทางโทรทัศน์*, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สื่อวีดิทัศน์ออนไลน์

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLcwQy6DvJjsyoaXeaqtsdL1SACVF5YX75> (สืบค้นเมื่อ 10 สิงหาคม 2567)

<https://www.youtube.com/watch?v=0s3-sRBysVo> (สืบค้นเมื่อ 9 มกราคม 2568)

https://www.youtube.com/watch?v=5mZZAQm_6Bs&t=4505s (สืบค้นเมื่อ 14 พฤศจิกายน 2567)

<https://www.youtube.com/watch?v=btOYnIu57mw> (สืบค้นเมื่อ 6 กุมภาพันธ์ 2568)

<https://www.youtube.com/watch?v=CIB0zbYpzlY&t=4611s> (สืบค้นเมื่อ 21 พฤศจิกายน 2567)

<https://www.youtube.com/watch?v=f2hnA3fwmUs&t=2s> (สืบค้นเมื่อ 7 พฤศจิกายน 2567)

https://www.youtube.com/watch?v=gFH2U_OWmas&t=38s (สืบค้นเมื่อ 6 มีนาคม 2568)

https://www.youtube.com/watch?v=HG1ke_YGNKU&list=PLzoWy4RWIIJ9iYm-FmeQIUvTOLDoFT_Oi (สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2567)

<https://www.youtube.com/watch?v=j5hFbmdhLBQ> (สืบค้นเมื่อ 23 มกราคม 2568)

<https://www.youtube.com/watch?v=q5izFC1SJA&list=PLzoWy4RWIIJ-mhmOXI5wbJDGsOD6avzjx> (สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2567)

<https://www.youtube.com/watch?v=SRFKLRoZCVs&list=PLzoWy4RWIIJ9GEIzNaK-9B03NoM61fwCr> (สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2567)

<https://www.youtube.com/watch?v=VJ9PaAAWm-o&t=20s> (สืบค้นเมื่อ 31 ตุลาคม 2567)

<https://www.youtube.com/watch?v=xve1Qog3J68&t=7s> (สืบค้นเมื่อ 26 ธันวาคม 2567)

<https://www.youtube.com/watch?v=ZCHik9fyaJs> (สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2568)

แนวทางการพัฒนาการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล

วิศวัศ ปัญญาวงศ์สถาพร¹

บทคัดย่อ

กลุ่มผู้สูงอายุและผู้พิการถือเป็นกลุ่มเปราะบางที่มักเผชิญกับความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (digital divide) เนื่องด้วยข้อจำกัดหลายประการ เช่น ความหลากหลายทางร่างกาย และความหลากหลายทางวัย ข้อจำกัดเหล่านี้ส่งผลให้กลุ่มดังกล่าวขาดโอกาสการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่จำเป็นและมีประโยชน์ต่อการใช้ชีวิต อันนำไปสู่ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลที่ถ่างกว้างขึ้นในสังคมไทย งานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งศึกษาหลักการและกระบวนการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล เพื่อสร้างโมเดลการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล เพื่อช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ผ่านกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) เริ่มจากการวิเคราะห์เนื้อหา สัมภาษณ์กลุ่มผู้พิการทางสายตา ทางหู และผู้มีความแตกต่างทางวัย จากนั้นจึงสร้างโมเดลการออกแบบเว็บไซต์เบื้องต้น (prototype) เพื่อสร้างเว็บไซต์ทดลองขึ้น เพื่อนำไปทดสอบกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลเดิมอีกครั้ง นำไปสู่แคนวาสการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล (Inclusive Website Design Canvas) ที่จะเป็แนวทางสำหรับนักออกแบบเว็บไซต์ในวงการวิชาชีพและวิชาการเพื่อลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลต่อไป

คำสำคัญ: การออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล สังคมสำหรับทุกคน
แคนวาสการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล

* วันที่รับบทความ 25 มีนาคม 2568; วันที่แก้ไขบทความ 1 มิถุนายน 2568; วันที่ตอบรับบทความ 10 มิถุนายน 2568

¹ อาจารย์ ดร. ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

A Guideline for Developing Inclusive Website Design

Visawat Panyawongsataporn²

Abstract

Old adults and people with disabilities are vulnerable groups that often face digital divide challenges due to various limitations, such as physical diversity and age-related differences. These barriers hinder their access to essential information and services, thereby widening the digital divide in Thai society. This study aims to explore principles and processes for designing inclusive websites to help bridge this gap. Employing qualitative research methods, the study involves content analysis and interviews with individuals with visual and hearing impairments and those from diverse age groups. Based on the findings, a preliminary website design model (prototype) was developed and tested with the original participants. The result is the Inclusive Website Design Canvas, a guideline for web designers and academics to promote inclusive digital access and reduce digital inequality.

Keywords: inclusive website design, inclusive society, Inclusive Website Design Canvas

² Lecturer, Department of Mass Communication, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University

1. ที่มา ความสำคัญ และการทบทวนวรรณกรรม

สถานการณ์ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลในสังคมไทยยังคงเป็นปัญหาที่สำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มผู้สูงอายุและผู้พิการ ซึ่งมักประสบปัญหาการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เนื่องจากข้อจำกัดทางร่างกาย ความเข้าใจในเทคโนโลยี รวมถึงโครงสร้างพื้นฐานที่ไม่เอื้อต่อการใช้งานของกลุ่มเปราะบางนี้ ส่งผลให้โอกาสในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสาร การศึกษา และบริการทางดิจิทัลต่างๆ ลดลง (อรพิมพ์ สุขคง และคณะ, 2563)

จากรายงานของสำนักงานสถิติแห่งชาติ ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ “ผู้พิการ” สำนักงานสถิติฯ นิยามว่า ผู้พิการคือผู้ที่มีความลำบากหรือปัญหาสุขภาพ ซึ่งทำให้เกิดข้อจำกัดในการทำกิจกรรม หรือผู้ที่มีลักษณะความบกพร่องทางร่างกาย จิตใจ หรือสติปัญญา อย่างน้อย 1 อย่าง) เมื่อปี 2565 ระบุว่า ขณะนี้ประเทศไทยมีจำนวนผู้พิการราว 4,192,291 คน หรือคิดเป็นร้อยละ 6 ของจำนวนประชากรไทยทั้งหมด (กองสถิติสังคม, 2566)

ความพิการเหล่านี้เป็นอุปสรรคที่ทำให้ประชากรกลุ่มนี้ขาดโอกาสในหลายด้าน เช่น ทางด้านการศึกษา ผู้พิการมากกว่าครึ่งหนึ่งที่ได้รับการศึกษาดำรงระดับประถมศึกษาหรือไม่ได้รับการศึกษา ทางด้านการทำงาน พบว่า มีผู้พิการเพียง 1 ใน 5 (ร้อยละ 21.2) ที่อยู่ในวัยทำงาน (อายุ 15-59 ปี) แต่ไม่ได้รับการจ้างงานหรือไม่มีงานทำ ทางด้านสวัสดิการจากภาครัฐ ผู้พิการมากกว่า 1 ใน 3 (ร้อยละ 37.2) ยังมีความต้องการแต่ยังไม่ได้รับความช่วยเหลือและสวัสดิการอื่นๆ จากภาครัฐ เช่น ให้เพิ่มเบี้ยคนพิการ ส่งเสริมการประกอบอาชีพอิสระ สนับสนุนผู้ช่วยคนพิการ การกู้ยืมเงินเพื่อประกอบอาชีพ และการให้คำแนะนำปรึกษา เป็นต้น (กองสถิติสังคม, 2566)

ด้านผู้สูงอายุ เป็นกลุ่มประชากรที่มักประสบกับความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (digital divide) อันเนื่องมาจากหลายปัจจัย เช่น หนึ่ง ข้อจำกัดด้านร่างกาย การเสื่อมถอยของประสาทสัมผัส ได้แก่ สายตา การได้ยิน และความสมารถในการใช้มือ ทำให้ผู้สูงอายุบางคนไม่สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้สะดวก สอง ทักษะดิจิทัลต่ำ หลายคนไม่คุ้นเคยกับเทคโนโลยีดิจิทัล เนื่องจาก

ไม่ได้เติบโตมากับเทคโนโลยีใหม่ๆ ส่งผลให้ไม่มั่นใจหรือไม่รู้วิธีใช้ สาม การเข้าถึงอุปกรณ์และอินเทอร์เน็ต ผู้สูงอายุบางกลุ่ม โดยเฉพาะในพื้นที่ชนบท อาจไม่มีอุปกรณ์ที่เหมาะสมหรืออินเทอร์เน็ตความเร็วสูงที่จำเป็นสำหรับการใช้งานดิจิทัล และสุดท้าย ความกลัวหรือไม่ไว้วางใจเทคโนโลยี ผู้สูงอายุบางคนรู้สึกว่าการใช้เทคโนโลยีเป็นเรื่องซับซ้อน และเสี่ยงต่อความปลอดภัยหรือข้อมูลส่วนบุคคล (กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2564)

World Health Organization (2019) รายงานผลกระทบจากความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลที่มีต่อผู้สูงอายุหลายประการ เช่น หนึ่ง การขาดโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่สำคัญ ผู้สูงอายุที่ไม่สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ มักจะขาดโอกาสในการเข้าถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ สิทธิ และสวัสดิการ บริการสาธารณะ และข่าวสารสำคัญ ส่งผลให้พวกเขาอาจพลาดข้อมูลที่จำเป็นต่อการตัดสินใจในชีวิตประจำวัน สอง ความโดดเดี่ยวทางสังคม (social isolation) การขาดการเข้าถึงสื่อดิจิทัล เช่น โซเชียลมีเดีย การสื่อสารออนไลน์ หรือแอปพลิเคชันแชท ทำให้ผู้สูงอายุบางคนรู้สึกโดดเดี่ยว ไม่สามารถติดต่อกับครอบครัวหรือเพื่อนฝูงได้อย่างสะดวก โดยเฉพาะในช่วงวิกฤติ เช่น การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 สาม ลดความสามารถในการมีส่วนร่วมในเศรษฐกิจดิจิทัล การไม่สามารถใช้เทคโนโลยีดิจิทัลได้ ทำให้ผู้สูงอายุมีโอกาสน้อยลงในการมีส่วนร่วมทางเศรษฐกิจ เช่น การทำงานออนไลน์ การขายสินค้า การเข้าถึงบริการการเงินที่สะดวก และผลกระทบอื่นๆ อีกมากมาย

1.1 ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลในการเข้าถึงเทคโนโลยีสารสนเทศของกลุ่มคนพิการและผู้สูงอายุ

กลุ่มเปราะบางที่เป็นคนพิการนั้นมักเผชิญปัญหาความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล (digital divide) ที่ซับซ้อนมากกว่าคนกลุ่มอื่นๆ เนื่องจากเผชิญกับข้อจำกัดทางกายภาพ การมีร่างกายที่อาจเป็นอุปสรรคในการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัล หรือข้อจำกัดทางการเรียนรู้และต้องปรับตัวอย่างหนัก ข้อจำกัดเหล่านี้ซ้ำเติมช่องว่างแห่งความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล ทำให้ผู้เปราะบางกลุ่มนี้ขาดโอกาสเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่จำเป็นและมีประโยชน์ต่อการใช้ชีวิต และเกิดความเหลื่อมล้ำ

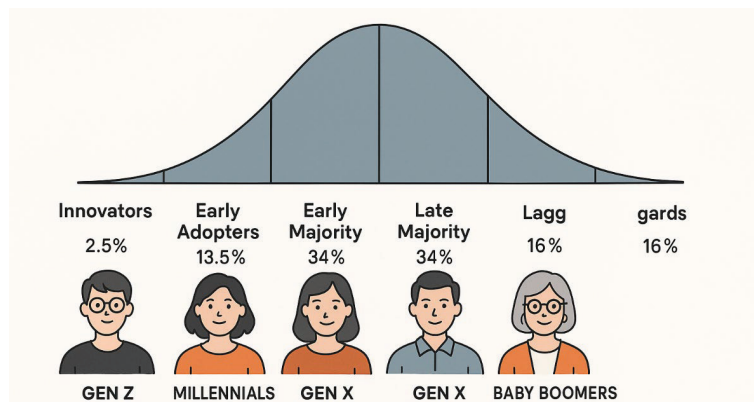
ทางด้านความรู้ที่จะนำศักยภาพของตนเองมาพัฒนาคุณภาพชีวิต เพื่อดำรงอยู่ในระบบสังคมและเศรษฐกิจดิจิทัลในปัจจุบัน (กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ, 2566)

งานวิจัยของ นุชสร่า กันปัก (2562) ซึ่งให้เห็นว่า ผู้พิการทางสายตาพบกับปัญหามากมายในการเข้าถึงสื่อสังคมออนไลน์ โดยแบ่งเป็นปัญหาภายในคือพิมพ์ซ้ำ ทำให้สื่อสารได้ซ้ำ ส่วนปัจจัยภายนอกคือ ความล่าช้าของเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การไม่เข้ากันของโปรแกรมคำสั่งด้วยเสียง ด้าน คิวราถ หงษ์ประยูร (2556) ระบุว่า ไวยากรณ์ภาษามือที่คนหูหนวกใช้แตกต่างจากภาษาที่คนที่มี การได้ยินใช้สื่อสารกัน ทำให้คนหูหนวกไม่สะดวกเข้าถึงสื่อที่เป็นตัวอักษร เช่น สื่อสิ่งพิมพ์ สื่ออินเทอร์เน็ต รวมทั้งการเข้าถึงมีคำบรรยายในรายการโทรทัศน์ (subtitle) คนหูหนวกไทยจำนวนมากจึงสนใจเปิดรับข้อมูลข่าวสารและความบันเทิงจากสื่อโทรทัศน์ แต่ก็ยังมีอุปสรรคในการเข้าถึง เพราะจอล่ำนในรายการโทรทัศน์มีขนาดเล็กเกินไป และยังมีรายการที่มีจอล่ำนน้อยและไม่หลากหลาย ปัจจุบันคนหูหนวกจึงเปิดรับข่าวโทรทัศน์น้อยมาก ชมข่าวโทรทัศน์แต่เพียงภาพ ซึ่งทำให้เกิดความเข้าใจคลาดเคลื่อน และอาจจะต้องการคนที่มีการได้ยินร่วมชมและอธิบายเพิ่มเติม สุดท้าย ผลสำรวจของสำนักงานสถิติแห่งชาติ (สสช.) เรื่อง “การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2565” ที่ได้สำรวจพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์ดิจิทัลของประชาชนอายุ 50 ปีขึ้นไป โดยสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (depa) พบว่า ประชาชนอายุ 50 ปีขึ้นไปใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลประมาณ 16.8 ล้านคน ซึ่งคิดเป็นร้อยละ 71 จากผู้สูงอายุทั้งหมด 23.7 ล้านคน พบว่า ปัญหาและอุปสรรคในการใช้งานอุปกรณ์ดิจิทัลคือ ไม่เข้าใจหน้าจอหรือคำสั่งที่เป็นภาษาอังกฤษมากที่สุด ร้อยละ 68.2 และรองลงมาคือไม่รู้วิธีการใช้งาน ร้อยละ 49.8

นอกจากนี้ เมื่อนำเอาประเด็นเรื่องวัย (generation) มาร่วมอธิบายกับแนวคิดการแพร่กระจายของนวัตกรรม (diffusion of innovation) (Rogers, 2003) นี้ จะพบว่า วัยมีผลต่อลักษณะการแพร่กระจายนวัตกรรมอย่างชัดเจน เพราะแต่ละเจนเนอเรชันมีลักษณะเฉพาะที่อาจทำให้รับนวัตกรรมแตกต่างกันไป

เช่น ความคุ้นเคยกับเทคโนโลยี Gen Z (เกิดระหว่างปี 2001 ถึง 2012) และ Millennials (เกิดระหว่างปี 1981 ถึง 2001) ที่เติบโตมากับเทคโนโลยีอาจเปิดรับนวัตกรรมเร็ว ขณะที่ Baby Boomers (เกิดระหว่างปี 1946 ถึง 1964) หรือ Gen X (เกิดระหว่างปี 1965 ถึง 1980) อาจมีความระมัดระวังหรือรับนวัตกรรมช้ากว่า ทางด้านค่านิยมและทัศนคติ เจเนอเรชันใหม่อาจให้ความสำคัญกับความยั่งยืน นวัตกรรมสีเขียว หรือเทคโนโลยีใหม่ๆ ขณะที่เจเนอเรชันเก่าอาจเน้นเสถียรภาพและความเชื่อมั่น เมื่อเรานำแนวคิดทั้งสองนี้มาเปรียบเทียบกับอาจสรุปประเด็นตามภาพที่ 1

ภาพที่ 1 สรุปข้อสังเกตในการเปรียบเทียบแนวคิด Generation และ Diffusion of Innovation



โดยสรุป เห็นได้ว่า ความหลากหลายทางร่างกาย และความหลากหลายทางวัย ส่งผลต่อความสามารถในการเข้าถึงและใช้งานนวัตกรรมต่างๆ ดังนั้น การออกแบบทางเทคโนโลยีสารสนเทศที่มีลักษณะโอปอ์มผู้คนที่มีความหลากหลาย จะเป็นส่วนประกอบหนึ่งอันสำคัญที่ช่วยจัดอุปสรรคในการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารของกลุ่มผู้เปราะบาง และลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลลงได้

ทั้งนี้ แม้ผู้วิจัยใช้แนวคิดเรื่องสังคมคนทั้งมวล (inclusive society) ซึ่งเป็นแนวคิดที่มุ่งเน้นการสร้างสังคมที่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วมได้อย่างเท่าเทียม โดยไม่เลือกปฏิบัติหรือทิ้งใครไว้ข้างหลัง ไม่ว่าพวกเขาจะมีความแตกต่างด้านอายุ เพศ เชื้อชาติ ศาสนา ความสามารถทางร่างกายหรือจิตใจ ฐานะทางเศรษฐกิจ หรือภูมิหลังอื่นๆ (OECD, 2016) แต่งานวิจัยนี้จะมุ่งเน้นศึกษาและสร้างโมเดลการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวลจากกลุ่มผู้สูงอายุ กลุ่มผู้พิการทางการได้ยินและการมองเห็นเป็นหลัก เนื่องจากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นแล้วว่า เป็นกลุ่มคนพิการและผู้สูงอายุมีอุปสรรคในการใช้งานเว็บไซต์อย่างยิ่ง

1.2 การออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวลช่วยลดความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัล

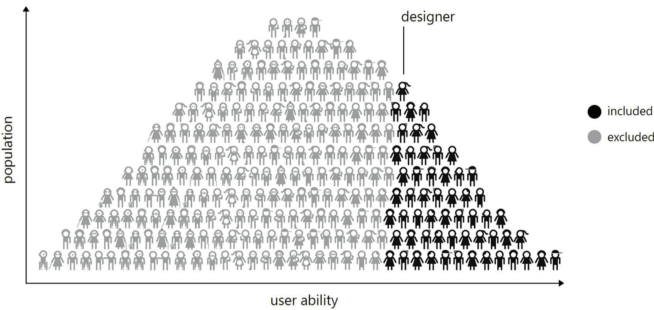
“การออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวล ไม่ได้หมายถึงการออกแบบสิ่งเดียวสำหรับทุกคน แต่คือการออกแบบรูปแบบการมีส่วนร่วมที่หลากหลาย เพื่อให้ทุกคนเกิดความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกัน”

Susan Goltsman (2007)

การออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวลคือ การออกแบบโดยคำนึงถึงผู้ใช้งานที่แตกต่างและหลากหลายเป็นแกนหลัก ผ่านการมองดูว่า ในสถานการณ์หนึ่งมีใครบ้างที่โดนผลึกออกจากการใช้สิ่งของหรือสิ่งอำนวยความสะดวก และหาวิธีในการออกแบบที่ทำให้คนที่ไม่ว่าจะอยู่ในสภาพร่างกายแบบใด สภาพจิตใจเป็นอย่างไร หรืออยู่ในสถานการณ์ไหน ก็สามารถที่จะใช้หรือเป็นส่วนหนึ่งของสังคมได้อย่างสะดวก กล่าวคือ การออกแบบเพื่อทุกคนไม่ใช่การออกแบบของหนึ่งสิ่งเพื่อให้ทุกคนใช้เหมือนกัน แต่เป็นการออกแบบของหนึ่งสิ่งเพื่อให้ผู้คนสามารถเข้าถึงด้วยวิธีการที่หลากหลาย และได้รับความรู้สึกของการเป็นส่วนหนึ่ง โดยไม่ถูกผลึกออกไปจากสังคม (interaction design foundation)

แนวคิดนี้นิยมนำมาประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และบริการทางเทคโนโลยี เนื่องจากส่วนใหญ่ผู้ที่มีความรู้สูงที่สุดในการตัดสินใจว่าใครสามารถโต้ตอบกับสิ่งแวดล้อมได้ และใครบ้างที่ได้รับการยกเว้นนั้น คือ นักออกแบบ (designer) และพวกเขามักใช้ความเคยชินในการออกแบบ ทำให้มีเพียงกลุ่มคนส่วนน้อยที่สามารถใช้แป้นพิมพ์ เมาส์ หน้าจอคอมพิวเตอร์ และมีความคล่องแคล่วในภาษาอังกฤษเท่านั้น ที่สามารถใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ (Microsoft, 2024)

ภาพที่ 2 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการใช้งานและปริมาณผู้ใช้งานที่ถูกละเลย



ที่มา: Microsoft (2024)

โดยสรุป หัวใจหลักของการออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวล (inclusive design) คือ การกำจัดกรอบความคิดของความ “ปกติ” ที่ฝังอยู่ในหัวทิ้งไปเสียก่อน เมื่อกำจัดออกไปแล้ว ก็มองทุกอย่างให้กว้าง กว้างมากพอที่จะรับรู้ว่ามีโลกใบนี้เต็มไปด้วยผู้คนมากมาย และเราทุกคนต่างมีความแตกต่าง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสภาพร่างกาย จิตใจ หรือสถานการณ์ใดๆ ที่ทำให้ไม่สามารถใช้ประสาทสัมผัสได้อย่างสะดวก เช่น อาจมีวันที่เราอยู่บนรถเมล์แล้วไม่ได้เอาหูฟังมา แต่อยากรับชมรายการโปรด การอ่านปากทำให้เราไม่เข้าใจว่า แต่ละคนในรายการ

พูดว่าอะไร แต่การมีคำบรรยายใต้ภาพทำให้เราสามารถเข้าใจสิ่งที่ผู้พูดสื่อได้ คำบรรยายใต้ภาพนี้ยังทำให้คนหูหนวกและหูตึงสามารถใช้ประโยชน์ได้ด้วยเช่นกัน และนั่นก็เป็นจุดมุ่งหมายหลักของการออกแบบเพื่อทุกคน การออกแบบเพื่อทุกคนเป็นแนวคิดและวิธีคิดที่จะทำให้การออกแบบสิ่งของ สถานที่หรือบริการใดๆ มีประโยชน์กับคนจำนวนมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ (Csincsak, 2022)

Eikhaug and Hoisather (2019) ประยุกต์หลักการและออกแบบกระบวนการสร้างสรรค์เพื่อสังคมคนทั้งมวล (inclusive design) โดยกำหนดให้มีขั้นตอนออกแบบทั้งหมด 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

- ขั้นการสำรวจ (Explore)

กระบวนการแรกที่จะช่วยให้ผู้วิจัยสำรวจบริบทอันรายล้อมปัญหา (understand context) ซึ่งส่งผลต่อความต้องการของผู้คนต่อไป พร้อมทั้งเข้าใจความต้องการอันหลากหลายของกลุ่มคน เพื่อนำไปสู่การออกแบบการค้นคว้า (design research)

- ขั้นระบุความต้องการ (Focus)

กระบวนการนำเอาความต้องการและบริบทรายล้อมมาสร้างเป็นแผนในการออกแบบเพื่อทำงานกับทีม ผู้วิจัยต้องเข้าใจปัญหา ความต้องการ ความปรารถนาของกลุ่มเป้าหมายอย่างถ่องแท้ (discover needs) จากนั้นจึงนำข้อมูลทั้งหมดมาสังเคราะห์เพื่อเผยให้เห็นโอกาสแก้ไขปัญหา (map insights)

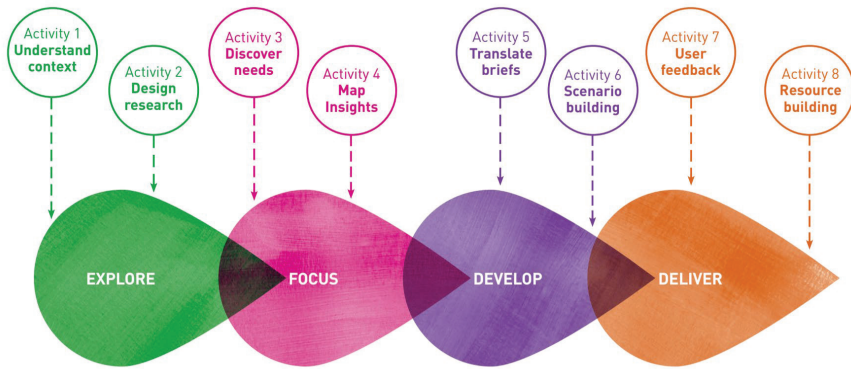
- ขั้นพัฒนา (Develop)

กระบวนการนำไอเดียและแนวทางการออกแบบจากกิจกรรมก่อนหน้านี้มาแปลงเป็นแนวทางการออกแบบ (translate briefs) เพื่อแก้ไขปัญหา และนำข้อมูลทั้งหมดมาสร้างเป็นสถานการณ์จำลอง (scenario building) เพื่อให้มองเห็นปัญหาของผู้ใช้อย่างชัดเจน

- ขั้นทดลองใช้ (Deliver)

นำร่างต้นแบบให้ผู้ใช้ทดลองเพื่อนำข้อเสนอแนะ (user feedback) มาปรับปรุงการออกแบบ สุดท้ายรวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการกระบวนการออกแบบ (resource building) เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลในการสร้างสรรค์โครงการออกแบบอื่นๆ ต่อไป

ภาพที่ 3 กระบวนการออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวล



ที่มา: Eikhaug and Hoisather (2019)

1.3 หลักการออกแบบเว็บไซต์ทั่วไป

การออกแบบเว็บไซต์ทั่วไปแบ่งองค์ประกอบออกเป็นสองส่วนคือ การออกแบบ User Interface (UI) และ User Experience (UX) ซึ่งถือเป็นอีกสององค์ประกอบของการออกแบบเว็บไซต์ที่สำคัญ โดยเริ่มจาก User Interface ถือเป็นความรู้พื้นฐานของการออกแบบระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ เพื่อให้การออกแบบและใช้งานผ่านแพลตฟอร์มต่างๆ ประสานกับผู้ใช้งานได้ดี เช่น การเชื่อมต่อ การโต้ตอบ โดย User Interface มุ่งเน้นการออกแบบหน้าตาและการดีไซน์ของเว็บไซต์ เช่น หน้าจอแพลตฟอร์ม เมนู ฟॉर्मต่างๆ การวางภาพ ขนาดตัวอักษรปุ่ม แป้นพิมพ์ เสียง หรือแม้แต่แสงไฟ เป็นต้น (Demeter ICT, 2025) โดยการออกแบบ UI หรือ UI Design เป็นการออกแบบหน้าตา ความสวยงามของเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน ที่ต้องสามารถดึงดูดสายตาของผู้ใช้ผ่านความสวยงามของหน้าจอ เช่น องค์ประกอบของสี ปุ่มที่แตกต่างกัน เมนูที่สะดวกสบาย และหน้าที่สำคัญของ UI Design ต้องเป็นคนที่เข้าใจทุกขั้นตอน ทั้งนี้ องค์ประกอบที่สำคัญของ UI Design มีดังนี้

- Information Design เป็นกระบวนการออกแบบที่เน้นนำเสนอข้อมูล เพื่อสร้างความเข้าใจและเกิดการเรียงลำดับข้อมูลได้อย่างครบถ้วน

- Interaction Design กระบวนการออกแบบโดยคำนึงถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานที่สามารถไปถึงเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว เช่น การกดปุ่มลดเสียงแล้วเสียงเบาลง หรือการใช้คำที่สื่อความหมาย ทำให้ผู้ใช้งานทราบได้ทันทีว่าต้องการจะสื่อสารความหมายอะไร หรือให้ผู้ใช้งานทำอะไร

- Information Architecture เป็นการจัดเรียงข้อมูลอย่างเป็นระบบ และการจัดกลุ่มข้อมูลให้มีความถูกต้อง เพื่อให้ผู้ใช้งานรู้ลำดับการเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว เช่น การทำแผนผังเว็บไซต์

- Visual Design เน้นการนำเสนอภาพเพื่อให้เกิดความสวยงาม ครบทุกองค์ประกอบ เช่น การจัดวาง ตำแหน่ง การใช้สี การใช้ตัวอักษรในการนำเสนอให้สวยงามให้ผู้อ่านเข้าใจได้ง่าย เช่น การทำอินโฟกราฟิก

- Human Computer Interaction เป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้การออกแบบ UX/UI ที่ดี เพราะการพัฒนานั้นเริ่มต้นตั้งแต่การใช้งานคอมพิวเตอร์ผ่านระบบ Command Line ที่มีความยุ่งยาก ซับซ้อน จนมาถึง GUI ที่มีสีสัน หน้าตา และการทำงานที่สวยงามและง่ายมากยิ่งขึ้น โดยในปัจจุบันยังคงมีการพัฒนาอยู่อย่างต่อเนื่อง

ทางด้าน User Experience (UX) หรือการออกแบบปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้งานหมายถึงการออกแบบและปรับปรุงประสบการณ์ผู้ใช้งานในการเข้าใจสื่อดิจิทัลให้ดียิ่งขึ้น ซึ่ง (UX) เป็นการพัฒนาที่ต่อเนื่องจาก UI เมื่อมีบางอย่างให้ผู้ใช้งานได้ตอบกับประสบการณ์ของพวกเขา ไม่ว่าจะเป็นแง่บวก แง่ลบ หรือเป็นกลาง สามารถเปลี่ยนวิธีที่ผู้ใช้รู้สึกเกี่ยวกับการโต้ตอบเหล่านั้นได้โดยการออกแบบ UX หรือ UX Design เป็นประสบการณ์ของผู้ใช้งานเกิดความรู้สึกต่อผลิตภัณฑ์หรือบริการ ในการออกแบบ UX จะพิจารณาองค์ประกอบแต่ละองค์ประกอบผ่านประสบการณ์ที่ดีที่สามารถตอบสนองต่อความรู้สึกของผู้ใช้อย่างมีประสิทธิภาพ ตรงประเด็น และน่าพอใจสำหรับผู้ใช้ (Stevens, 2022) และยังเป็นกระบวนการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ในการสนับสนุนความต้องการของผู้ใช้ที่มุ่งเน้นความสัมพันธ์

ระหว่างผลิตภัณฑ์กับผู้ให้บริการ ในการออกแบบ UX จึงเป็นการมุ่งเน้นไปที่การสร้างผลิตภัณฑ์ที่ผู้ใช้ทุกกลุ่มสามารถใช้งานและสนุกกับการใช้งาน โดยการผสมผสานกับการออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้ UI แม้ว่าทั้งสองอย่างจะทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิด แต่ก็มี ความแตกต่างกัน ซึ่งองค์ประกอบที่สำคัญของ UX Design ดังนี้

- Design Thinking คือ การคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการคิดที่ให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจปัญหาของผู้ใช้ เพื่อให้สิ่งที่ออกแบบมาตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้งานสูงสุด

- Service Design เป็นการออกแบบการบริการที่จะเน้นแค่การบริการเท่านั้น โดยจะคำนึงถึงประสบการณ์ของผู้ที่เกี่ยวข้องในงานทั้งหมด เพื่อสร้างระบบที่มีประสิทธิภาพและมีความต่อเนื่องกัน ตั้งแต่ต้นจนจบกระบวนการ

- Design Sprint เป็นกระบวนการเพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นกับผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ออกสู่ตลาดแล้วได้อย่างเป็นระบบ จุดเด่นในส่วนนี้คือความรวดเร็ว โดยจะใช้เวลาเพียงไม่กี่วันในแต่ละ Sprint เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น

- User Centered Design เป็นกระบวนการออกแบบที่ให้ความสำคัญกับผู้ใช้งานเป็นหลัก โดยผู้ใช้งานจะเข้ามามีส่วนร่วมในการประเมินผลการออกแบบร่วมกัน (Bruton, 2022)

ทั้งนี้ นักออกแบบมองว่า กระบวนการในการออกแบบเว็บไซต์ที่ดีต้องคิดถึงกระบวนการออกแบบเว็บไซต์โดยให้ความสำคัญกับเรื่องทางเทคนิค เช่น wireframes, code และการจัดการเนื้อหา แต่การออกแบบที่ดีไม่ได้เกี่ยวกับการรวมปุ้มโซเซียลมีเดีย หรือแม้กระทั่งภาพที่ลื่นไหลและสอดคล้องครอบคลุมกับกลยุทธ์ของบริษัทผู้ออกแบบ ดังนั้นจึงกำหนดกระบวนการสร้างเว็บไซต์คร่าวๆไว้ดังต่อไปนี้

1.3.1 การตั้งเป้าหมาย (Goal Identification)

ในระยะแรกผู้ออกแบบจำเป็นต้องระบุเป้าหมายสุดท้ายของการออกแบบเว็บไซต์ โดยปกติแล้วจะทำงานร่วมกับลูกค้าอย่างใกล้ชิด ตั้งคำถามในการสำรวจและตอบคำถามในขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์นี้ เช่น เว็บไซต์นี้มีไว้เพื่อใคร พวกเขาคาดหวังว่าจะพบหรือทำอะไรที่เว็บไซต์ ฯลฯ

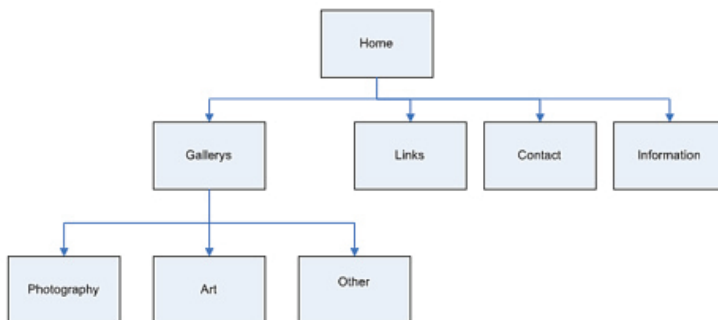
1.3.2 การจำกัดขอบเขตงาน (Scope Definition)

หนึ่งในปัญหาที่พบบ่อยที่สุด และยากลำบากที่ทำให้เกิดปัญหาของโครงการออกแบบเว็บไซต์ คือ ขอบเขตของงานที่ค่อยๆ เพิ่มขึ้น เนื่องจากลูกค้าได้ตั้งเป้าหมายไว้ แต่เป้าหมายเริ่มค่อยๆ ขยายหรือเปลี่ยนแปลงไปพร้อมกันในระหว่างกระบวนการออกแบบ ดังนั้นจึงต้องกำหนดแผนภูมิแกนต์ซึ่งจะแสดงรายละเอียดระยะเวลาที่เป็นจริงสำหรับโปรเจกต์ รวมถึงจุดสำคัญต่างๆ จะสามารถช่วยกำหนดขอบเขตและกำหนดเวลาที่ทำได้ แผนภูมินี้จะช่วยเป็นที่อ้างอิงให้ได้สำหรับทั้งนักออกแบบและลูกค้า และช่วยให้ทุกคนจดจ่อกับงานและเป้าหมายได้

1.3.3 การสร้าง Sitemap และ Wireframe

Sitemap ถือเป็นพื้นฐานสำหรับเว็บไซต์ที่ได้ออกแบบมาอย่างดี ช่วยให้นักออกแบบเว็บไซต์มีแนวคิดที่ชัดเจนเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมข้อมูลของเว็บไซต์ และอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างหน้าต่างๆ และองค์ประกอบเนื้อหา การสร้างเว็บไซต์ที่ไม่มีแผนผังเว็บไซต์ก็เหมือนกับการสร้างบ้านที่ไม่มีพิมพ์เขียว และนั่นก็ทำให้ออกมาได้ตี้ยาก ขั้นตอนต่อไปคือการค้นหาแรงบันดาลใจในการออกแบบและสร้าง Wireframes สำหรับจัดเก็บการออกแบบภาพและองค์ประกอบเนื้อหาของเว็บไซต์ และสามารถช่วยระบุช่องว่างที่อาจเกิดขึ้นได้จาก Sitemap

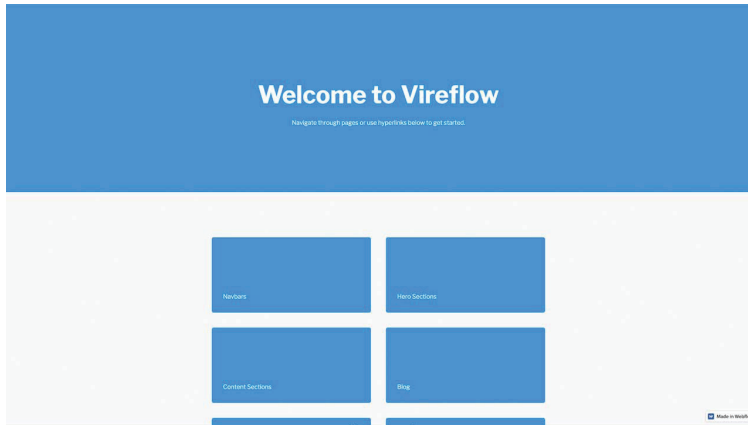
ภาพที่ 4 ตัวอย่างของ Sitemap ที่มีจำนวนหน้าไม่ซับซ้อน



ที่มา: webflow (2025)

หลังจากนั้นจึงนำเอาโครงสร้างของ Sitemap ที่ออกแบบแล้วมาสร้างเป็นตัวต้นแบบ เพื่อนำไปทดสอบกับผู้ใช้อย่างคร่าวๆ

ภาพที่ 5 ตัวอย่างของ Wireframe ที่สามารถนำไปทดสอบกับผู้ใช้ได้



1.3.4 การสร้างเนื้อหา (Content Creation)

เมื่อสร้าง wireframe แล้ว ควรสร้างคอนเทนต์ต้นแบบเพื่อนำมาบรรจุ และทำให้ผู้ใช้งานเห็นภาพมากขึ้นเพื่อทดสอบ โดยคอนเทนต์ที่ดีควรมีลักษณะดังนี้ หนึ่ง ผลักดันให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ เริ่มจากคอนเทนต์ดึงดูดผู้อ่านและผลักดันให้ผู้อ่านกระทำการที่จำเป็น เพื่อให้บรรลุเป้าประสงค์ของเว็บไซต์ สิ่งนี้ได้รับผลกระทบจากทั้งเนื้อหา (การเขียน) และวิธีการนำเสนอ (องค์ประกอบด้านตัวอักษรและโครงสร้าง) สอง ส่งเสริมการค้นพบเว็บไซต์ของระบบ search engine การฝึกฝนในการสร้างและปรับปรุงเนื้อหาให้อยู่ในอันดับที่ดีในการค้นหา นั้นเรียกว่า การเพิ่มประสิทธิภาพในค้นหาหรือ SEO

1.3.5 องค์ประกอบภาพ (Visual Elements)

ส่วนของการออกแบบนี้ มักจะถูกออกแบบจากองค์ประกอบต่างของแบรนด์ที่มีอยู่แล้ว เช่น การเลือกสีและโลโก้ตามที่ลูกค้ากำหนด และยังเป็น

ขั้นตอนของกระบวนการออกแบบเว็บไซต์ที่นักออกแบบที่ดีสามารถรังสรรค์ออกมาให้สวยงามได้ รูปภาพมีบทบาทสำคัญในการออกแบบเว็บไซต์มากกว่าที่เคยเป็นมา ภาพที่มีคุณภาพสูงไม่เพียงแต่ทำให้เว็บไซต์ดูเป็นมืออาชีพ แต่ยังสื่อสารข้อความ mobile-friendly และช่วยสร้างความไว้วางใจได้อีกด้วย

1.3.6 การทดสอบ (Testing)

เมื่อเว็บไซต์มีภาพและเนื้อหาทั้งหมดแล้ว คุณก็พร้อมสำหรับการทดสอบ ทั้งนี้ นักออกแบบต้องทดสอบอย่างละเอียดในแต่ละหน้า เพื่อให้แน่ใจว่าลิงก์ทั้งหมดใช้งานได้ และเว็บไซต์ไหลต่ออย่างถูกต้องบนอุปกรณ์และเบราว์เซอร์ทั้งหมด ข้อผิดพลาดอาจเป็นผลมาจากความผิดพลาดในการเขียนโค้ดขนาดเล็ก และในขณะที่ยังมักจะเจ็บปวดในการค้นหาและแก้ไขข้อผิดพลาด ก็ดีกว่าที่จะทำในตอนนี้อย่างแน่นอน แทนที่จะออนไลน์เว็บไซต์ที่ใช้งานได้ไม่สมบูรณ์

1.3.7 การเปิดตัว (Launch)

หลังเสร็จสิ้นขั้นตอนการออกแบบทั้งหมด ก็เปิดตัวเว็บไซต์ ทั้งนี้อาจยังมีองค์ประกอบบางอย่างที่ต้องแก้ไข การออกแบบเว็บไซต์เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องและต้องการการบำรุงรักษาอย่างต่อเนื่อง

โดยสรุป เห็นได้ว่า กระบวนการออกแบบเว็บไซต์ทั่วไปและงานวิจัยทางด้านการออกแบบเว็บไซต์ในปัจจุบัน ถูกสร้างขึ้นโดยไม่คำนึงถึงกลุ่มผู้ใช้งานที่มีความหลากหลายทางร่างกายและความหลากหลายทางวัย จึงกลายเป็นช่องว่างทางความรู้ที่ควรได้รับการเติมเต็ม รวมทั้งงานวิจัยทางด้านการออกแบบเว็บไซต์มุ่งให้ความสำคัญกับการออกแบบเว็บไซต์โดยคำนึงถึงลักษณะเพื่อสังคมคนทั้งมวล (inclusiveness) งานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งเน้นนำเสนอโมเดลหลักการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล ที่เป็นการประยุกต์รวมหลักการออกแบบเว็บไซต์เข้ากับการออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวล ซึ่งไม่เพียงใส่ใจประสิทธิภาพการใช้งานของเว็บไซต์ หากแต่ยังคำนึงถึงกลุ่มผู้ใช้งานเปราะบางที่มีความแตกต่างและหลากหลาย พร้อมข้อจำกัดในการใช้งานที่แตกต่างกันไป

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาหลักการและกระบวนการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล

2.2 เพื่อสร้างโมเดลการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

3.1 องค์ความรู้เรื่องหลักการและกระบวนการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล

3.2 ต้นแบบเว็บไซต์สื่อมวลชนเพื่อสังคมคนทั้งมวล

4. นิยามศัพท์เฉพาะ

4.1 การออกแบบเว็บไซต์ หมายถึง หลักการออกแบบสื่อเทคโนโลยีสารสนเทศประเภทเว็บไซต์ ซึ่งเป็นการผสมผสานกันระหว่างหลักการ User Interface ที่มุ่งเน้นการออกแบบหน้าตาและการดีไซน์ของเว็บไซต์ และ User Experience (UX) ซึ่งมุ่งเน้นการออกแบบและปรับปรุงประสบการณ์ผู้ใช้งานในการเข้าใจสื่อดิจิทัลให้ดียิ่งขึ้น

4.2 การออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวล หมายถึง การออกแบบเพื่อทุกคน ไม่ใช่การออกแบบของหนึ่งสิ่งเพื่อให้ทุกคนใช้เหมือนกัน แต่เป็นการออกแบบของหนึ่งสิ่งเพื่อให้ผู้คนสามารถเข้าถึงด้วยวิธีการที่หลากหลาย และได้รับความรู้สึกของการเป็นส่วนหนึ่ง โดยไม่ถูกผลักออกไปจากสังคม

4.3 สังคมคนทั้งมวล (inclusive society) หมายถึง คนทุกคนที่มีความแตกต่างด้านอายุ เพศ เชื้อชาติ ศาสนา ความสามารถทางร่างกายหรือจิตใจ ฐานะทางเศรษฐกิจ หรือภูมิหลังอื่นๆ แต่ในงานวิจัยนี้มุ่งเน้นที่กลุ่มคนที่มีลักษณะด้อยความสามารถถาวร (permanent) และมีโอกาสถูกกีดกันจากการใช้เว็บไซต์มาก อันได้แก่ กลุ่มผู้สูงอายุ กลุ่มผู้มีความพิการทางสายตา และกลุ่มผู้มีความพิการทางการได้ยิน

5. ระเบียบวิธีวิจัย

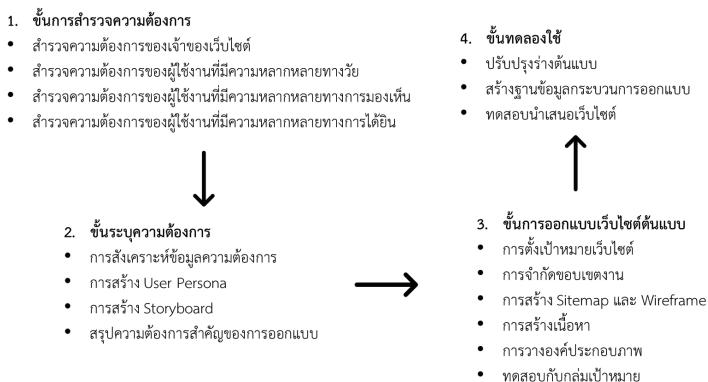
การศึกษาค้างนี้ใช้เวลาคำณการดำนการระหว่างวันที่ 1 พฤษภาคม 2567 - 1 กันยายน 2567 ดำนการด้วยการอิงระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกตามวัตถุประสงค์ โดยเริ่มจากการวิเคราะห์และสังเคราะห์องค์ความรู้ทั้งหมด เพื่อสร้างเป็นโมเดลการออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวลตั้งต้น จากนั้นจึงนำโมเดลนี้ไปทดลองออกแบบเว็บไซต์ของภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อพัฒนาเป็นโมเดลการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวลที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยสรุปขั้นตอนระเบียบวิจัยพร้อมคำอธิบายดังต่อไปนี้

5.1 การสำรวจข้อมูลและองค์ความรู้ ศึกษาเอกสาร งานวิจัย และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเว็บไซต์ และการออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวล เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างโมเดลการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล

5.2 การสร้างโมเดลการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวลตั้งต้น สังเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดเพื่อสร้างโมเดลการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวลตั้งต้น รายละเอียดพร้อมคำอธิบายเป็นดังภาพที่ 6

ภาพที่ 6 โมเดลการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมทั้งมวล

โมเดลการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล



5.2.1 ขั้นตอนการสำรวจความต้องการ

ผู้ออกแบบและ/หรือผู้วิจัยควรเริ่มจากการสำรวจความต้องการของเจ้าของเว็บไซต์ถึงจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์เว็บไซต์ จากนั้นจึงสำรวจความต้องการของกลุ่มผู้ใช้งานที่มีความเปราะบางในกรณีการใช้เว็บไซต์ ซึ่งจากรายงานของ Microsoft (2024) กลุ่มผู้เปราะบางในการใช้เว็บไซต์อาจมีกลุ่มผู้พิการทางสายตา ทางกรไ้ได้ยิน และผู้มีความหลากหลายทางวัย ทั้งนี้ ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) โดยมีแนวคำถามคร่าวๆ ซึ่งสังเคราะห์มาจากหลักการออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวล การออกแบบเว็บไซต์ และการวิเคราะห์ผู้รับสารดังตารางต่อไปนี้

คำถามส่วนที่ 1 วิเคราะห์ผู้รับสาร
ตารางที่ 1 คำถามสำหรับการวิเคราะห์ผู้รับสาร

หมวด 1 ลักษณะทางประชากรศาสตร์	หมวด 2 ลักษณะทางจิตวิทยา	หมวด 3 การแสวงหาข่าวสารของผู้รับสาร
1. อายุ 2. การศึกษา 3. รายได้ 4. องค์กรประกอบครัวเรือน (ครอบครัวเดี่ยว/ครอบครัวขยาย) 5. อาชีพ	1. กิจกรรม (Activities) เช่น การทำงาน งานอดิเรก เหตุการณ์ ทางสังคม วันหยุดพักผ่อน บ้าน 텡 และอื่นๆ 2. ความสนใจ (Interest) เช่น ครอบครัว บ้าน งาน ชุมชน สันทนาการ และอื่นๆ 3. ความคิดเห็น (Opinions) เช่น ประเด็นสังคม การเมือง ธุรกิจ เศรษฐกิจ การศึกษา และอื่นๆ	1. แบบแผนของสารสนเทศ (Information Patterns) 2. แบบแผนการใช้สื่อ (Usage Patterns)

คำถามส่วนที่ 2 สำหรับความต้องการ

ตารางที่ 2 คำถามสำหรับการสำรวจความต้องการ

หมวด 1 หลักการออกแบบเว็บไซต์	หมวด 2 ขั้นตอนการออกแบบเว็บไซต์	หมวด 3 หลักการออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวล
1. สอบถามความต้องการพื้นฐานและความคาดหวังที่ต้องการจากเว็บไซต์ 2. สอบถามฟีเจอร์สนับสนุนที่ต้องการให้เพิ่มเติมในเว็บไซต์ 3. สอบถามสภาพแวดล้อมของการใช้งานเว็บไซต์ ฯลฯ	1. สอบถามความเหมาะสมของการใช้ตัวอักษร 2. สอบถามความเหมาะสมของการใช้สีภาพ 3. สอบถามความเข้ากันได้ของฟีเจอร์สนับสนุนกับเว็บไซต์ 4. สอบถามความเหมาะสมของโครงสร้างและระบบนำทาง ฯลฯ	1. สอบถามข้อจำกัดในการใช้งานเว็บไซต์ทั่วไปในปัจจุบัน 2. สอบถามความรู้สึกรู้สึก/ความไม่สบายใจจากการใช้เว็บไซต์ทั่วไปในปัจจุบัน 3. สอบถามความเต็มใจในการใช้งานสื่อเว็บไซต์เมื่อเทียบกับสื่อชนิดอื่นในปัจจุบัน ฯลฯ

ทั้งนี้ เมื่อได้แนวคำถามแล้วผู้วิจัยโทรศัพท์เพื่อสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) กับกลุ่มคนดังต่อไปนี้ เพื่อถามคำถามทั้งสองหมวดเบื้องต้นก่อน

- กลุ่มคนที่มีข้อจำกัดทางการมองเห็น จำนวน 2 คน
- กลุ่มคนที่มีข้อจำกัดทางการได้ยิน จำนวน 2 คน
- กลุ่มคนที่มีอายุอยู่ในช่วง Generation X (เกิดระหว่าง 1965-1979)

จำนวน 2 คน

- กลุ่มคนที่มีอายุอยู่ในช่วง Generation Z (เกิดระหว่าง 2001-2012)

จำนวน 2 คน

ทั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างทั้ง 4 กลุ่มถูกเลือกจากแนวคิดการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล (inclusive web design) ที่ระบุว่า กลุ่มผู้ที่มีความเสี่ยงถูกกีดกันจากการใช้งานสื่อเว็บไซต์ ได้แก่ กลุ่มที่มีข้อจำกัดทางการมองเห็น การได้ยิน และกลุ่มชว่่ววัย (Gevorkian, 2023) สำหรับกลุ่มชว่่ววัย ผู้วิจัยกำหนดให้ Generation X เป็นตัวแทนของกลุ่มผู้สูงอายุ เนื่องจากยังเป็นกลุ่มที่ใช้เว็บไซต์เพื่อการค้นหาข้อมูลและใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันเป็นจำนวนมาก รวมทั้งกลุ่ม Generation X ยังเป็นหนึ่งในกลุ่มผู้ใช้งานเว็บไซต์ของภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อีกด้วย

ด้านแนวทางการเข้าถึงผู้ร่วมการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้วิจัยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) โดยเกณฑ์การคัดเข้า-คัดออก (inclusion and exclusion criteria) เป็นผู้มีความถี่ในการรับสารที่เกี่ยวข้องกับสื่อสาระและสื่อบันเทิงอย่างน้อยสัปดาห์ละ 5 ครั้ง รวมเวลาใช้งานเฉลี่ยไม่น้อยกว่า 10 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ซึ่งเป็นความถี่และเวลาใช้งานรวมสำหรับผู้ใช้งานทั่วไป ตามการรายงานของ Hootsuite Thailand ประจำปี 2024 (Kemp, 2024) นอกจากนี้ ยังต้องเป็นผู้มีความรู้ความเข้าใจในสาขานิเทศศาสตร์หรือการสื่อสารเป็นหลัก ซึ่งแสดงถึงลักษณะความเป็นผู้สนใจด้านการสื่อสารมวลชน

5.2.2 ขั้นตอนความต้องการ

ผู้ออกแบบและ/หรือผู้วิจัยนำข้อมูลความต้องการทั้งหมดมาเรียบเรียง และสังเคราะห์ออกเป็นข้อๆ ตามหมวดทั้ง 3 หมวด อันได้แก่ หลักการออกแบบเว็บไซต์ ขั้นตอนการออกแบบเว็บไซต์ และหลักการออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวล (ข้อมูลส่วนนี้สามารถเก็บไว้เป็นฐานข้อมูลเบื้องต้นเพื่อพัฒนาเว็บไซต์อื่นๆ ในอนาคตต่อไป) จากนั้นจึงสร้างแบบจำลองผู้รับสาร (User Persona), storyboard และสรุปความต้องการสำคัญ เพื่อใช้สื่อสารกับนักออกแบบเว็บไซต์

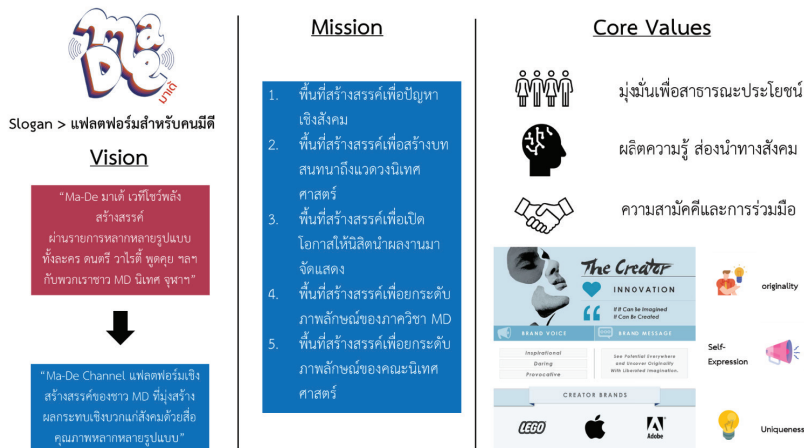
5.2.3 ขั้นตอนการออกแบบเว็บไซต์ต้นแบบ

ผู้วิจัยติดต่อและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้กับทีมผู้ออกแบบเว็บไซต์ เพื่อทำความเข้าใจหลักการออกแบบเว็บไซต์ หลักการออกแบบ UX/UI และการออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวล จากนั้นจึงเริ่มกระบวนการสร้างเว็บไซต์ต้นแบบจำนวน 1 เว็บไซต์ (prototype) ผ่านแนวคิดและองค์ความรู้ โดยมีขั้นตอนการออกแบบดังต่อไปนี้

5.2.3.1 ขั้นตอนวางแผนการออกแบบ

ทีมผู้ออกแบบค้นหาและรวบรวมข้อมูลที่สำคัญสำหรับการออกแบบเว็บไซต์ทั้งหมด และประมวลออกมาเป็นข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างภาพลักษณ์ขององค์กร (corporate identity) ข้อมูลในขั้นตอนนี้ได้รับการระดมสมอง (brainstorming) กับคณาจารย์และเจ้าหน้าที่จากภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผู้รับผิดชอบเป็นเจ้าของเว็บไซต์ สามารถรวบรวมรายละเอียดเบื้องต้นได้ดังภาพที่ 7

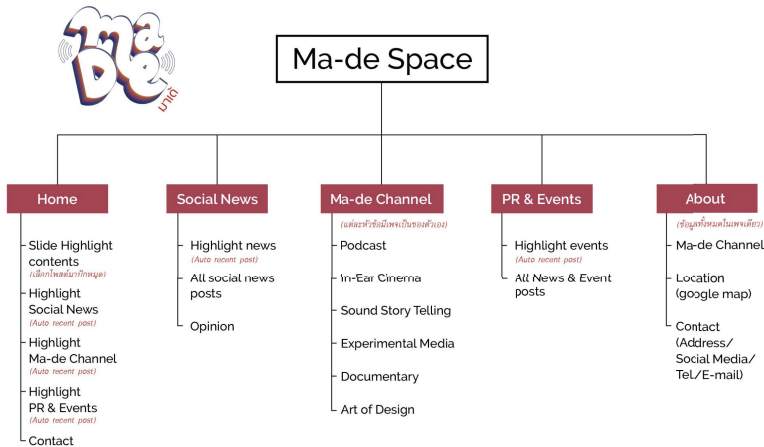
ภาพที่ 7 วิสัยทัศน์ พันธกิจ และคุณค่าหลักของเว็บไซต์



5.2.3.2 การวางแผนผังของเว็บไซต์ (Sitemap)

Sitemap หมายถึง แผนที่เว็บไซต์หรือแผนผังเว็บไซต์ ซึ่งเป็นส่วนที่อธิบายว่า เว็บไซต์ควรมีโครงสร้างอย่างไร หากเป็นหนังสือ ก็เปรียบเหมือนบทสารบัญ ที่ม่ออกแบบเริ่มกระบวนการด้วยเทคนิคการระดมสมอง (brainstorming) จากคณาจารย์และบุคลากรของภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในฐานะผู้รับผิดชอบออกแบบและดูแลเว็บไซต์ เพื่อถอดบทเรียนออกมาเป็น sitemap ดังภาพที่ 8

ภาพที่ 8 การออกแบบ Sitemap



หลังจากได้ sitemap แล้ว นักออกแบบจึงเริ่มออกแบบเว็บไซต์ผ่านระบบการจัดการเนื้อหาเว็บไซต์ (content management system หรือ CMS) ขั้นตอนในการออกแบบ ได้แก่ หนึ่ง ศึกษาเส้นทางการใช้งานของผู้ใช้ (customer journey) เพื่อทราบว่า ลูกคามีแนวโน้มใช้งานเว็บไซต์แบบใดบ้าง สอง นำเส้นทางการใช้งานของผู้ใช้ที่หลากหลายมาออกแบบเป็น UX (user experience) สาม สุดท้ายจึงนำข้อมูลทั้งหมดไปร่างออกแบบแบบร่างของเว็บไซต์ (user interface-UI) เพื่อนำไปสร้างสรรค์เป็นเว็บไซต์ต้นแบบ (wireframe) โดยเพิ่มเนื้อหาและภาพประกอบจำลองเข้าไปยังต้นแบบ เพื่อให้ง่ายแก่การทดลองใช้งาน

5.2.4 ขั้นตอนทดลองใช้

ผู้วิจัยติดต่อกลุ่มผู้ให้ข้อมูลในชั้น 5.2 สำนวความต้องการ เพื่อให้กลับมาทดลองใช้งานอีกครั้งหนึ่ง โดยประกอบด้วยกลุ่มคนที่มีข้อจำกัดทางการมองเห็น จำนวน 2 คน กลุ่มคนที่มีข้อจำกัดทางการได้ยิน จำนวน 2 คน กลุ่มคนที่มีอายุอยู่ในช่วง Generation X จำนวน 2 คน และกลุ่มคนที่มีอายุอยู่ในช่วง Generation Z จำนวน 2 คน

ผู้วิจัยนำเอาชุดคำถามพร้อมกับ wireframe ต้นแบบให้ผู้เข้าร่วมการสัมภาษณ์เชิงลึกดูด้วยในลักษณะการทดลองใช้ (show and Test) เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น กล่าวคือ ผู้วิจัยจะปล่อยให้ผู้เข้าร่วมสัมภาษณ์เชิงลึกทดลองใช้เว็บไซต์ล่วงหน้า 1 วัน จากนั้นจึงค่อยดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกภายหลัง ทั้งนี้ ชุดคำถามจะเป็นชุดคำถามจาก “ส่วนที่ 2 สำรวจความต้องการ” เป็นหลัก อันได้แก่ หมวด 1 หลักการออกแบบเว็บไซต์ หมวด 2 ขั้นตอนการออกแบบเว็บไซต์ และหมวด 3 หลักการออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวล ผู้วิจัยแบ่งรายละเอียดของคำถามทั้ง 3 หมวดออกเป็นรายละเอียดดังต่อไปนี้

หมวดที่ 1: หลักการออกแบบเว็บไซต์

(1) โดยภาพรวมแล้ว เว็บไซต์สื่อ่นี้มีความเหมาะสมและตรงตามความต้องการของท่านหรือไม่ (ผู้เข้าร่วมสามารถแนะนำแนวทางออก/ แสดงตัวอย่างของเนื้อหาออนไลน์ที่เห็นว่าเหมาะสมได้)

(2) พีเจอรสนับสนุนใช้งานขึ้นใดที่ท่านเห็นว่าควรมีอยู่ในเว็บไซต์นี้ และหากมีควรเป็นไปในลักษณะใด (เลือกได้มากกว่าหนึ่งข้อ)

- พีเจอรแซทเรียลไทม์กับผู้ดูแลเว็บไซต์
- พีเจอรชมรายการสด
- พีเจอรแซทคุยกันในการายการสด
- พีเจอรคอมเมนต์
- พีเจอรเชื่อมต่อกับโซเชียลมีเดีย
- พีเจอรแสดงผังรายการหรือตารางการออกอากาศ
- พีเจอรโปรไฟล์ส่วนตัวของผู้ใช้
- ระบบการลงทะเบียนเป็นสมาชิก
- ระบบการเลื่อนชั้นสมาชิก
- คู่มือการใช้งานเว็บไซต์
- ระบบ Marketplace

(3) ท่านมีความคาดหวังหรือความต้องการอะไรจากการใช้งานเว็บไซต์นี้หรือไม่ และเว็บไซต์นี้ตอบสนองความคาดหวังหรือความต้องการนั้นหรือไม่ อย่างไร

- เนื้อหามีความเหมาะสมและตรงกับความต้องการ
- การใช้งานเหมาะสมกับความต้องการของผู้ใช้
- สื่อสามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างครบถ้วน ไม่มีการบิดเบือนเนื้อหา
- มีอุปกรณ์อันสมควรและพอเพียงในการใช้งานสื่อ
- สภาพแวดล้อมในการใช้งานเหมาะสม
- ฯลฯ

หมวดที่ 2: ขั้นตอนการออกแบบเว็บไซต์

(1) ท่านคิดว่าตัวอักษร (ประเภท บุคลิก ขนาด ฯลฯ) ต่อไปนี้มีความเหมาะสมหรือไม่ *ผู้พิจารณาการมองเห็น ข้ามหัวข้อคำถามนี้ไป

- รูปแบบตัวอักษร
- บุคลิก (ตัวหนา ตัวเอียง เน้นข้อความ)
- ขนาด
- ฯลฯ

(2) ท่านคิดว่าการใช้สีมีความเหมาะสมหรือไม่ อย่างไร
*ผู้พิจารณาการมองเห็น ข้ามหัวข้อคำถามนี้ไป

(3) ท่านคิดว่าการใช้สื่อดังต่อไปนี้มีความเหมาะสมหรือไม่
*ผู้พิจารณาการมองเห็น ข้ามหัวข้อคำถามนี้ไป

- ภาพถ่าย
- กราฟิก
- วิดีโอ
- แอนิเมชัน
- ฯลฯ

(4) ความเข้ากันได้ของเครื่องมือช่วยอ่านกับเว็บไซต์ *หมวด
คำถามเฉพาะผู้พิการทางสายตา

- การอ่านออกเสียง
- ความเร็วในการตอบสนอง
- ความแม่นยำของตำแหน่งในการแสดงผล

(5) ท่านคิดว่าโครงสร้างและระบบนำทางของเว็บไซต์มีความ
เหมาะสมหรือไม่

- ขั้นตอนการเข้าเว็บไซต์
- ระบบการสมัครสมาชิก
- เมนูหลัก
- เมนูเฉพาะกลุ่ม
- เครื่องมือช่วยนำทางเพิ่มเติม (เช่น ลิงก์เพื่อเชื่อมต่อกับ
เว็บไซต์อื่น ลิงก์เพื่อเชื่อมต่อหน้าเพจภายในเว็บไซต์ ฯลฯ)

(6) ท่านคิดว่าท่านมีประสบการณ์ที่ดีจากการใช้เว็บไซต์นี้หรือไม่
อย่างไร

หมวดที่ 3: หลักการออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวล (Inclusive Design)

(1) ท่านมีอุปสรรคใช้การใช้งานเว็บไซต์หรือไม่ ข้อจำกัดอะไร
บ้างที่จะกีดกันไม่让您สามารถใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์นี้ได้
อย่างเต็มประสิทธิภาพ

- ทักษะการใช้งานเว็บไซต์
- ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ผลิตกับผู้ใช้งาน
- ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานด้วยกัน
- แรงจูงใจในการเรียนรู้
- ค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงเว็บไซต์
- ฯลฯ

(2) ความรู้สึกของท่านที่มีต่อการใช้เว็บไซต์ต้นแบบนี้

- สื่อภาพและเสียงส่งเสริมให้เกิดอารมณ์ด้านบวกต่อเว็บไซต์ (เช่น ชื่นชอบ นิยมใช้ ฯลฯ)
- สื่อภาพและเสียงส่งเสริมให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ (เช่น การลงทะเบียนเป็นสมาชิก การเข้าเยี่ยมชมเว็บไซต์ การรับชมและทำความเข้าใจ ฯลฯ) ร่วมกับเว็บไซต์
- สื่อภาพและเสียงส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีต่อภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ฯลฯ

(3) ท่านคิดว่าท่านเต็มใจในการใช้เว็บไซต์นี้เพื่อการเรียนรู้ในชีวิตประจำวันหรือไม่ มีข้อจำกัดอะไรบ้างที่จะกีดกันไม่让您สามารถใช้ประโยชน์จากเว็บไซต์นี้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

- เว็บไซต์ออกแบบมาโดยคำนึงถึงท่าน และรู้สึกสะดวกใจที่จะใช้งานอย่างต่อเนื่อง
- เว็บไซต์นี้เหมาะสมเป็นเว็บไซต์ต้นแบบของภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อพัฒนาต่อไปเป็นเว็บไซต์ที่ใช้จริง
- เว็บไซต์นี้เหมาะสมกับกลุ่มอื่นๆ ที่มีความแตกต่างกับท่านทั้งในเชิงของวัย พื้นที่อยู่อาศัย และพื้นฐานความรู้

หลังจากได้ข้อมูลจากทุกกลุ่มครบถ้วนแล้ว ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดตามจุดประสงค์โครงการ สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสกัดองค์ความรู้ จากนั้นจัดทำข้อสรุปโครงการพร้อมข้อเสนอแนะในรูปแบบของรายงานการวิจัย (research report) ทั้งนี้ ได้ข้อมูลที่น่าสนใจจากผู้เข้าร่วมวิจัยทั้ง 3 กลุ่มดังหัวข้อต่อไปนี้

5.2.4.1 ความเห็นของหมวดที่ 1 หลักการออกแบบเว็บไซต์

ผู้เข้าร่วมตอบแบบสอบถามที่เป็นตัวแทนของ Gen X และ Gen Z ให้ความเห็นสอดคล้องกันว่า เว็บไซต์มีการแบ่งหมวดหมู่และแสดงหัวข้อชัดเจนตรงตามความต้องการ แต่ควรเพิ่มเนื้อหาแนะนำเว็บไซต์เบื้องต้นในหน้าแรกเลยว่า เว็บไซต์เกี่ยวข้องกับอะไร นอกจากนั้น กลุ่ม Gen Z ยังเห็นว่า ควรมีข้อความช่วยแนะนำเมนู เมื่อนำเมาส์ไปยังบริเวณข้อความที่ต้องการเลือก ส่วนพีเจอร์ที่ทั้งสองกลุ่มต้องการเพิ่มเติมคือ พีเจอร์ชมรายการสด คอมเมนต์ ระบบ marketplace และการเชื่อมต่อกับโซเชียลมีเดีย ขณะที่ความคาดหวังต่อเว็บไซต์คือ การเป็นช่องทางเผยแพร่ผลงานของผู้ผลิต เพื่อให้เกิดเป็นช่องทางติดต่อระหว่างผู้ว่าจ้างกับผู้ผลิตสื่อในอนาคตได้

ด้านผู้เข้าร่วมตอบแบบสอบถามที่เป็นตัวแทนของกลุ่มผู้พิการทางสายตาและทางการได้ยินระบุสอดคล้องกันว่า เว็บไซต์มีเนื้อหาที่น่าสนใจ ทันสมัย มีการใช้คำโปรยเนื้อหาน่าสนใจ ชวนติดตาม แต่กลุ่มผู้พิการทางการได้ยินต้องการให้ลดรูปประโยคที่เป็นข้อความให้สั้นลง วิดีโอมีแคปชันขนาดใหญ่ที่ผู้ฟังสีด้าและตัวอักษรสีขาว อ่านง่าย สบายตา (ตัวอักษรไม่ควรเป็นสีเหลืองอย่างยิ่งเพราะลำบากในการมองเห็นและทำความเข้าใจ) ด้านพีเจอร์ที่ต้องการมีความแตกต่างกันในสองกลุ่ม กล่าวคือ กลุ่มผู้พิการทางสายตาต้องการพีเจอร์ที่ไม่แตกต่างจากกลุ่มผู้ตอบแบบสอบถาม Gen Z และ Gen X มากนัก คือ ต้องการพีเจอร์คอมเมนต์ แสดงผังผังรายการหรือตารางการออกอากาศ และพีเจอร์แชทสดในรายการ ขณะที่กลุ่มผู้พิการต้องการพีเจอร์เว้นขยายสำหรับการค้นหาเมนูภายในเว็บไซต์ พีเจอร์เพิ่มขนาดตัวอักษร พีเจอร์เปลี่ยนสีพื้นหลังเว็บไซต์จากสีขาวเป็นสีด้า และแถบเมนูด้านบนควรเป็นภาษาไทยและมีไอคอนกำกับ

5.2.4.2 ความเห็นของหมวดที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบเว็บไซต์

ผู้เข้าร่วมตอบแบบสอบถามที่เป็นตัวแทนของ Gen X และ Gen Z ให้ความเห็นสอดคล้องกันว่า ลักษณะตัวอักษรชัดเจนและอ่านง่าย แต่ยังขาดความน่าดึงดูด สีของตัวอักษรเหมาะสมและสะท้อนอัตลักษณ์ของภาควิชาได้เป็นอย่างดี ขณะที่ขนาดภาพบางส่วนอาจยังไม่ได้สัดส่วน และควรมีการปรับปรุง

แก้ไข ด้านระบบนำทางอาจใช้ระบบ hyperlink ในการเชื่อมต่อกับหน้าต่างๆ
ทดแทน

ด้านกลุ่มผู้พิการทางการมองเห็นไม่ติดปัญหาเรื่องการออกแบบ
เว็บไซต์ ขณะที่กลุ่มผู้พิการทางการมองเห็นมีความเห็นว่า ควรลดข้อความให้
น้อยลงและเปลี่ยนเป็นรูปภาพให้มากขึ้น เช่น การสรุปสาระสำคัญเป็น
infographic เนื่องจากภาษาที่ผู้พิการทางการได้ยินเรียนภาษาแรกเป็นภาษามือ
(ซึ่งคือภาษารูปภาพ) ดังนั้นจึงคุ้นเคยกับภาพและกราฟิกมากกว่าภาษาตัวอักษร
ส่วนภาพประกอบและภาพกราฟิกควรล้อมกรอบด้วยเส้นสีดำเพื่อทำให้มองเห็น
ภาพได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

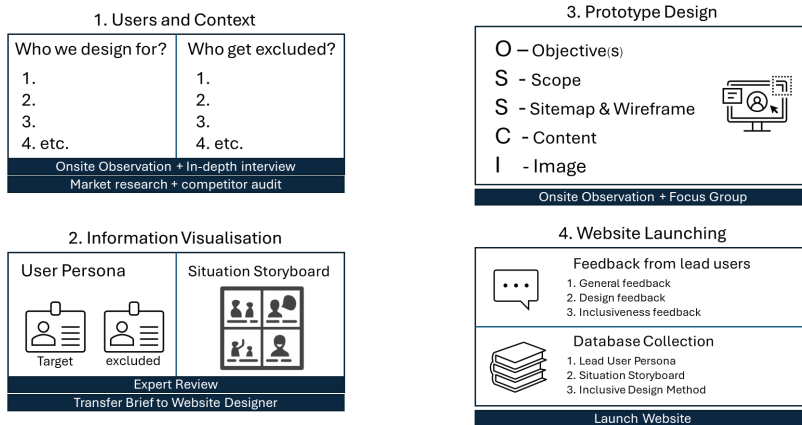
5.2.4.3 ความเห็นของหมวดที่ 3 การออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวล
ผู้เข้าร่วมตอบแบบสอบถามที่เป็นตัวแทนของ Gen X, Gen Z
และผู้พิการทางการได้ยินไม่มีข้อคิดเห็นสำคัญต่อหมวดที่ 3 หากแต่ผู้พิการ
ทางการมองเห็นมีข้อเสนอแนะหลายประเด็นดังนี้ หนึ่งใน การใช้งานผ่านโทรศัพท์
(mobile website) ยังมีการตั้งค่าปิดระบบ accessibility screen reader ซึ่งเป็น
ฟีเจอร์ที่ผู้พิการทางสายตาใช้ช่วยอ่านข้อความบนเว็บไซต์ ทำให้ต้องเปลี่ยนแปลง
และตั้งค่าเองใหม่ก่อนจะใช้งานได้ นอกจากนั้น โครงสร้างเว็บไซต์บางส่วนอาจ
ยังไม่สนับสนุนการใช้โปรแกรมอ่านหน้าจอเนื่องจากมีการตัดคำ ตัดประโยค จน
ทำให้ผู้พิการทางสายตาเข้าใจข้อความเสียได้ง่าย

6. ผลการวิจัยและอภิปรายผล: การสร้างโมเดลการออกแบบเว็บไซต์ เพื่อสังคมคนทั้งมวล

ผู้วิจัยสร้างโมเดลการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล เพื่อใช้เป็น
แนวทางให้แก่ผู้วิจัยและนักออกแบบเว็บไซต์ ดังภาพที่ 9

ภาพที่ 9 Inclusive Website Design Canvas

Inclusive Website Design Canvas



ขั้นที่ 1 การเข้าใจผู้ใช้และบริบทการใช้งาน (Users and Context)

ผู้ออกแบบควรเริ่มจากการระบุว่า ผู้ใช้ของเว็บไซต์ที่ตนเองกำลังพัฒนาอยู่ ซึ่งสามารถแบ่งเป็นสองกลุ่ม กลุ่มแรกคือ กลุ่มที่เป็นผู้ใช้งานหลัก (who we design for?) เช่น หากเป็นเว็บไซต์เพื่อการศึกษา ก็มีกลุ่มผู้ใช้หลักเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ต้องการหาความรู้ ทั้งนี้ ผู้ใช้งานในกลุ่มนี้ยังรวมถึงผู้ว่าจ้างออกแบบ ซึ่งมีสถานะเป็นเจ้าของเว็บไซต์ภายหลังเสร็จสิ้นการออกแบบด้วย กลุ่มที่สองคือ กลุ่มผู้ใช้งาน ซึ่งแม้มีจำนวนไม่มาก แต่เป็นกลุ่มที่มีโอกาสถูกละเลยจากการออกแบบเว็บไซต์มากที่สุด เช่น ในกรณีเว็บไซต์เพื่อการศึกษาที่ต้องอาศัยสื่อภาพและเสียงเป็นเครื่องมือสื่อสารหลัก กลุ่มคนที่มีโอกาสถูกละเลยมากที่สุดคือ กลุ่มคนที่มีความพิการทางสายตาดูได้ยาก และอาจรวมถึงกลุ่มคนสูงอายุที่ไม่ถนัดในการใช้เครื่องมือดิจิทัล

จากนั้น สำนวจลักษณะการใช้งานเว็บไซต์โดยทั่วไปของกลุ่มผู้รับสาร (onsite non-participant observation) ก่อน เพื่อเก็บข้อมูลวิธีการใช้งานทั่วไป จากนั้นจึงเริ่มสัมภาษณ์เชิงลึก (in-depth interview) โดยมีหมวดคำถามดังที่ปรากฏในที่ 1 คำถามสำหรับการวิเคราะห์ผู้รับสาร และตารางที่ 2 คำถามสำหรับการสำรวจความต้องการ

ผู้วิจัยอาจเพิ่มการสำรวจความต้องการของตลาด (market research) และการวิเคราะห์เว็บไซต์คู่แข่ง (competitor audit) เพื่อเข้าใจการออกเว็บไซต์ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นได้

ขั้นที่ 2 การนำเสนอข้อมูลให้เห็นเป็นภาพ (Information Visualisation)

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนที่หนึ่งมาสังเคราะห์อย่างละเอียด จากนั้นจึงสร้างภาพของลูกค้า (persona) ทั้งนี้ กลุ่มของผู้รับสารที่เราจะสร้างบุคคลเสมือนจะต้องประกอบไปด้วยกลุ่มคนที่เป็นกลุ่มผู้รับสารหลัก (target) ซึ่งได้แก่กลุ่มผู้สารที่เป็นเป้าหมายหลัก และกลุ่มผู้รับสารที่มีโอกาสถูกละเลยจากการออกแบบ (excluded) ซึ่งได้แก่ กลุ่มผู้รับสารที่มีข้อจำกัดในการรับสาร

จากนั้น ผู้วิจัยสร้างสถานการณ์จำลอง (situation storyboard) ที่ผู้รับสารที่มีข้อจำกัดและความต้องการแตกต่างกันเข้ามาใช้เว็บไซต์ว่า บริบทของการใช้งานเป็นอย่างไ เช่น กลุ่มผู้รับสารที่เป็นผู้พิการทางการได้ยิน ซึ่งมีความต้องการฟังเพลงใช้งานเว็บไซต์ระหว่างการเดินทางบนรถไฟฟ้าใต้ดิน หรือกลุ่มคนสูงอายุ ซึ่งมีความต้องการชมผลงานสื่อของนิสิตนักศึกษาเปิดใช้เว็บไซต์ ระหว่างทำงานบ้าน ทั้งนี้ การสร้างสถานการณ์จำลอง (situation storyboard) อาจคำนึงถึงลักษณะดังนี้

กลุ่มผู้รับสาร (target หรือ excluded) + ความต้องการใช้งาน + บริบทการใช้งาน

ขั้นที่ 3 การสร้างต้นแบบเว็บไซต์ (Prototype Design)

ผู้วิจัยร่วมกับทีมออกแบบต้องกำหนดวัตถุประสงค์ (objective) ของการออกแบบเว็บไซต์ร่วมกันว่า ต้องการใช้เว็บไซต์เพื่อใช้ทำอะไร จากนั้นจึงร่วมกันประมวลข้อมูลที่เกี่ยวข้อง กับภาพลักษณ์ขององค์กร (corporate identity) เพื่อออกแบบให้ตรงกับลักษณะขององค์กร และกำหนดว่า เว็บไซต์ที่จะออกแบบต้องได้รับความร่วมมือจากหน่วยงานไหนบ้างขององค์กร (scope)

จากนั้นจึงวางแผนผังของเว็บไซต์ (sitemap) ซึ่งเป็นส่วนที่อธิบายว่าเว็บไซต์ควรมีโครงสร้างอย่างไร หากเป็นหนังสือก็เปรียบเหมือนบทสารบัญ และหลังจากได้ sitemap แล้ว นักวิจัยและนักออกแบบจึงเริ่มออกแบบเว็บไซต์ผ่านระบบการจัดการเนื้อหาเว็บไซต์ (content management system หรือ CMS) ขั้นตอนในการออกแบบ ได้แก่ หนึ่ง ศึกษาเส้นทางการเข้าใช้งานของผู้ใช้ (customer journey) เพื่อทราบว่า ลูกค้ามีแนวโน้มใช้งานเว็บไซต์แบบใดบ้าง สอง นำเส้นทางการเข้าใช้งานของผู้ใช้ที่หลากหลายมาออกแบบเป็น UX (user experience) สาม สุดท้ายจึงนำข้อมูลทั้งหมดไปร่างออกแบบแบบร่างของเว็บไซต์ (user interface-UI) เพื่อนำไปสร้างสรรค์เป็นเว็บไซต์ต้นแบบ (wireframe) โดยเพิ่มเนื้อหา (content) และภาพประกอบจำลอง (image) เข้าไปยังต้นแบบ เพื่อให้ง่ายแก่การทดลองใช้งาน

ขั้นสุดท้ายคือ การทดลองให้กลุ่มผู้รับสารตัวอย่างที่เคยเก็บข้อมูลมาแล้วจากขั้นตอนที่ 1 เข้าทดลองการใช้งาน โดยเริ่มจากการเปิดให้กลุ่มผู้รับสารทดลองใช้งานเว็บไซต์ต้นแบบ (prototype) และผู้วิจัยสังเกตการใช้งานโดยไม่เข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องช่วยเหลือ (non-participant observation) จากนั้นจึงให้กลุ่มผู้รับสารตัวอย่างมาร่วมวงสนทนากลุ่ม (focus group) เพื่อให้ผู้วิจัยได้รับความเห็นหลากหลายจากทุกกลุ่ม

ขั้นที่ 4 การอัปโหลดเว็บไซต์ (Website Launching)

รวบรวมข้อเสนอแนะหลักจากกลุ่มผู้รับสารตัวอย่าง (lead user) โดยแบ่งออกเป็น 3 หมวด ได้แก่ หนึ่ง ข้อเสนอแนะทั่วไป (general feedback) สอง ข้อเสนอแนะที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเว็บไซต์ (design feedback) และสุดท้าย ข้อเสนอแนะเพื่อให้ผู้รับสารทุกกลุ่มสามารถใช้งานได้เท่าเทียม (inclusiveness feedback)

หลังจากนั้น ประมวลข้อมูลออกเป็น 3 หมวด ได้แก่ ข้อมูลลักษณะของผู้รับสารตัวอย่าง (lead user persona) สอง สถานการณ์การใช้งานเว็บไซต์ (situation storyboard) และสาม หลักการออกแบบเพื่อสร้างเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล (inclusive design method) แล้วจึงนำข้อเสนอแนะทั้งหมดมาปรับปรุง

เว็บไซต์ต้นแบบเพื่อพัฒนาเป็นเว็บไซต์หลัก จากนั้นจึงอัปโหลดขึ้นสู่ระบบอินเทอร์เน็ต

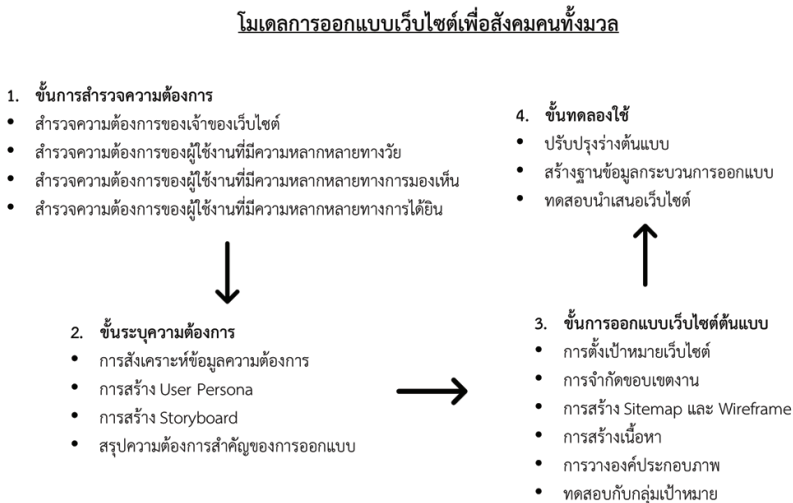
ความแตกต่างระหว่างกระบวนการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล และการออกแบบเว็บไซต์ทั่วไป คือ กระบวนการที่คำนึงถึงผู้รับสารหลากหลายกลุ่ม โดยเฉพาะกลุ่มผู้มีความหลากหลายทางความสามารถในการรับสื่อและความหลากหลายทางอายุ การเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้รับสารก่อนทำการออกแบบ การออกแบบตัวต้นแบบ ทดสอบ แล้วจึงพัฒนาเว็บไซต์สมบูรณ์ รวมถึงการเปิดให้รูปแบบเว็บไซต์สามารถปรับเปลี่ยนได้เรื่อยๆ ผ่านการใช้งาน

7. ข้อเสนอแนะ

ผู้วิจัยนำเสนอแคนวาสการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล (inclusive website design canvas) โดยหวังให้นักวิจัย นักออกแบบสารสนเทศ นักขับเคลื่อนกิจกรรมเพื่อสังคม นักประชาสัมพันธ์ภาคธุรกิจ และอื่นๆ สามารถนำผืนผ้านี้ไปปรับใช้กับการออกแบบเว็บไซต์ให้ครอบคลุมกลุ่มผู้เปราะบางในฐานะผู้รับสารมากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม มีข้อเสนอแนะแก่นักวิชาการและนักวิชาชีพดังต่อไปนี้

7.1 ข้อผิดพลาดและข้อปรับปรุงหลักการและกระบวนการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล

ภาพที่ 10 โมเดลการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล



การทดลองออกแบบและเก็บข้อมูลกระบวนการออกแบบเว็บไซต์ตามโมเดลการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวลที่ผู้วิจัยสร้างและทดลอง แสดงให้เห็นว่า ยังมีหลายกระบวนการและขั้นตอนที่ขาดหายไป ส่งผลให้กลุ่มตัวอย่างบางกลุ่มเกิดความพึงพอใจต่อเว็บไซต์เพียงปานกลาง จากการวิเคราะห์ของผู้ทำวิจัย ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า ขั้นตอนที่ขาดหายหรือไม่สมบูรณ์อาจมีดังต่อไปนี้

- **ขั้นสำรวจความต้องการ** ควรมีการวิจัยตลาด (market research) การสำรวจคู่แข่ง (competitor audit) เพื่อเก็บข้อมูลเชิงทางการตลาดจากอุตสาหกรรมจริง นอกจากนั้น ผู้วิจัยควรลงพื้นที่เพื่อสังเกต (observation) บรรยายการใช้งานเว็บไซต์ของผู้ใช้จากภาคสนามจริง
- **ขั้นระบุความต้องการ** ขั้นสังเคราะห์ข้อมูลควรมีการทบทวน (review) ข้อมูลที่ได้จากการลงพื้นที่สำรวจและสอบถามเบื้องต้นจากผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้มั่นใจว่าข้อมูลเหล่านั้นน่าเชื่อถือและเหมาะสมแก่การออกแบบ

- **ขั้นการออกแบบเว็บไซต์ต้นแบบ** ขั้นการทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย ควรเป็นการทดสอบสองชั้น กล่าวคือ หนึ่ง ให้ผู้เข้าร่วมทดลองใช้ เว็บไซต์ต้นแบบ โดยไม่ให้ผู้วิจัยอธิบายหรือให้ความช่วยเหลือ สอง หลังจากทดลองใช้แล้วจัดเป็นการสนทนากลุ่ม (focus group) เพื่อให้กลุ่มผู้เข้าร่วมทดลองได้รู้ความคิดเห็นของกลุ่มอื่นๆ

นอกจากนี้ การที่นักวิจัยศึกษาและนำเสนอ Generation X ในฐานะ “กลุ่มผู้สูงอายุ” อาจถือเป็นการศึกษาที่คลาดเคลื่อนได้ เนื่องจากเมื่อพิจารณาตามข้อมูล แล้วกลุ่มผู้สูงอายุตามนิยามทั่วไป มักหมายถึง คนที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ขณะที่กลุ่ม Generation X หมายถึงคนที่เกิดในช่วงปี 1965-1980 (อายุประมาณ 44-59 ปี ในปี 2025) (Dimock, 2019) ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์และการศึกษาจึงอาจมีความคลาดเคลื่อนอย่างมีนัยสำคัญ

7.2 ข้อเสนอแก่นักวิชาการ

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการประยุกต์รวมแนวคิดการออกแบบเว็บไซต์และการออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวล เพื่อสร้างแนวทางการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวลที่ใช้ได้ในแนวปฏิบัติ ดังนั้นจึงมีตัวแปรหลายตัวแปรถูกลดทอนลง เช่น ผู้วิจัยรวมกลุ่มผู้รับสารที่ถูกละเอียดเป็นกลุ่มเดียว ทั้งที่อันที่จริงแล้ว กลุ่มผู้ถูกละเลย แบ่งเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มผู้ด้อยความสามารถถาวร (permanent) กลุ่มผู้ด้อยความสามารถชั่วคราว (temporary) และกลุ่มผู้ด้อยความสามารถตามสถานการณ์ (situational) ทั้งนี้เพื่อให้การออกแบบไม่ยุ่งยากเกินจนไม่นำไปสู่การปฏิบัติ

ผู้วิจัยที่จะใช้งานวิจัยชิ้นนี้เพื่ออ้างอิงหรือทำความเข้าใจแนวคิดเรื่องการออกแบบเว็บไซต์และการออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวล จึงควรทบทวนแนวคิดหลักจากรายการอ้างอิงเพื่อให้เข้าใจอย่างครบถ้วน

7.3 ข้อเสนอแนะแก่นักวิชาชีพ

ผืนผ้าการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวล (inclusive website design canvas) ถูกสร้างขึ้นโดยประสานแนวคิดและแนวทางการทำงานของนักวิจัยและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวล ดังนั้น หากนักวิชาชีพต้องการประยุกต์ใช้ผืนผ้าการออกแบบเว็บไซต์เพื่อสังคมคนทั้งมวลมาใช้ในการ

ออกแบบเว็บไซต์ของหน่วยงานรัฐและเอกชน ควรเพิ่มบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ
ด้านการงานวิจัยและการออกแบบเพื่อสังคมคนทั้งมวลเข้าไปในทีมงานด้วย
ทั้งนี้ หากมีการทดลองนำโมเดลนี้ไปประยุกต์ใช้ในการผลิตเว็บไซต์
ให้แก่หน่วยงานอื่นๆ ที่ต้องการสื่อสารกับกลุ่มคนทั้งมวลอย่างแท้จริง อาจสามารถ
นำข้อมูลอันหลากหลายมาเปรียบเทียบและทำให้เกิดการยืนยันโมเดลนี้ได้ชัดเจน
มากขึ้น

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (2564), รายงานสถานการณ์ดิจิทัลประเทศไทย 2564, กรุงเทพฯ: กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- กาญจนา แก้วเทพ (2542), *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค*, กรุงเทพฯ: เอดิสัน เพรส โปรดักส์.
- นุชสรา กันพัก (2562), *การสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ของผู้พิการทางสายตา กรณีศึกษาโรงเรียนสอนคนตาบอดภาคเหนือในพระบรมราชินูปถัมภ์จังหวัดเชียงใหม่, วิทยานิพนธ์ปริญญาโท* ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต คณะบริหารธุรกิจ เศรษฐศาสตร์และการสื่อสาร มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ศิวนาถ หงษ์ประยูร (2556), *การเข้าถึงและการใช้ประโยชน์จากสื่อวิทยุและโทรทัศน์ของคนพิการ: รายงานสรุปผลการศึกษา*, กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ.
- สัณญารัตน์ มีสุวรรณ (2563), "ความสัมพันธ์ระหว่างเครือข่ายทางสังคมกับความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลในผู้สูงอายุไทย", *วารสารการบริหารปกครอง มหาวิทยาลัยกาฬสินธุ์*, 10(2): 1-32.
- อรพิมพ์ สุขคง และคณะ (2563), "ความเหลื่อมล้ำทางด้านดิจิทัลผ่านการวิเคราะห์ปัจจัยระดับบุคคล", *วารสารศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้*, 8(2): 250-265.

ภาษาอังกฤษ

- Clarke, A. (2010), *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century*, New York: Springer.
- Eikhaug, O. and Hoisather, V. (2019), *Innovating with People: Inclusive Design and Architecture*. Design and Architecture, Kobenhavn: Institute of Architecture and Design.
- Goltsman, S. (2007), *The Inclusive City: Design Solutions for Buildings, Neighborhoods, and Urban Spaces*, California: Mig Communications.
- Onny, E and Victoria, H. (2019), *Innovating with People - Inclusive Design and Architecture*. Design and Architecture, Kobenhavn: Institute of Architecture and Design.
- Rogers, E. (2003), *Diffusion of Innovations*, New York: Free Press.

สื่อออนไลน์

- กรมส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตคนพิการ (พก.) (2566), "สถานการณ์ด้านคนพิการ 31 มีนาคม 2566 (รายไตรมาส)", สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2568 จาก <https://www.dep.go.th/th/law-academic/knowledge-base/disabled-person-situation>

- กองสถิติสังคม (2566), "การสำรวจความพิการ พ.ศ. 2565", สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2568 จาก https://www.nso.go.th/nsoweb/storage/survey_detail/2023/20230725162812_14118.pdf.
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ม.ป.ป.), "ความเหลื่อมล้ำทางดิจิทัลในมิติของคนพิการและผู้สูงอายุ ในไทย", สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2568 จาก <https://www.depa.or.th/th/article-view/inequality-disabled-and-elderly-people-digital>.
- Csincsak, F. (n.d.), "All Together Now: An Overview of Inclusive Design", retrieved 6 January 2025 from <https://www.toptal.com/designers/ux/inclusive-design>.
- Demeter ICT (2025), "What is UX/UI?", retrieved 6 January 2025 from <https://www.dmit.co.th/th/%E0%B8%82%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%A3/ux-vs-ui>.
- Dimock, M. (2019). "Defining Generations: Where Millennials End and Generation Z Begins", Pew Research Center, retrieved 6 January 2025 from <https://www.pewresearch.org/short-reads/2019/01/17/where-millennials-end-and-generation-z-begins/>
- Gevorkian, D. (2023), "Putting People First: How Inclusive Web Design Revolutionizes User Experience", eLearning Industry, retrieved 6 January 2025 from <https://elearningindustry.com/putting-people-first-how-inclusive-web-design-revolutionizes-user-experience>
- Interaction Design Foundation (n.d.), "Inclusive Design", retrieved 6 January 2025 from <https://www.interaction-design.org/literature/topics/inclusive-design?srltid=AfmBOoqIdaZtNKe-4NkU-0FVFzsu0Y6NNKN1FcJk7yxsdz8kmUun4e67>.
- Kemp, S. (2024), "Digital 2024: Thailand", DataReportal, retrieved 6 January 2025 from <https://datareportal.com/reports/digital-2024-thailand>.
- Louise, B. (2022), "How Do UX and UI Designers Work Together?", retrieved 6 January 2025 from <https://www.uxdesigninstitute.com/blog/ux-and-ui-designers/>
- Microsoft (2024), "Inclusive 101 Guidebook", retrieved 6 January 2025 from <https://inclusive.microsoft.design/tools-and-activities/Inclusive101Guidebook.pdf>.
- OECD (2016), "Inclusive Societies and Development", retrieved 6 January 2025 from <http://www.oecd.org/development/inclusivesocietiesand-development/>
- Stevens, E. (2022), "What Is User Experience (UX) Design? Everything You Need to Know", retrieved 6 January 2025 from <https://careerfoundry.com/en/blog/ux-design/what-is-user-experience-ux-designeverything-you-need-to-know-to-get-started>.
- Webflow (2025), "7 Simple Steps to the Web Design Process", retrieved 6 January 2025 from <https://webflow.com/blog/the-web-design-process-in-7-simple-steps?fbclid=IwAR3DIz-mmWajN3ve1gu-FMg-CQjV6Us1eehVY5SBqhUZ9u5-tBug5K6dtPc>.

การรายงานข่าวการประท้วง: บทบาทของสื่อมวลชนไทย ในการชุมนุมและความรุนแรงทางการเมือง

พรรษาสิริ กุหลาบ¹

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอผลการวิจัยส่วนหนึ่งจากโครงการวิจัยเรื่อง การรายงานข่าวการประท้วง: บทบาทของสื่อมวลชนไทยในการชุมนุมและความรุนแรงทางการเมือง โดยบทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) ศึกษาการดำเนินงานในการรายงานข่าวการชุมนุมทางการเมืองของสื่อมวลชน (2) ศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการรายงานข่าวการชุมนุมทางการเมืองของสื่อมวลชน และ (3) ศึกษาแนวทางการรายงานข่าวการชุมนุมทางการเมืองของสื่อมวลชนที่สร้างความชอบธรรมให้กับการใช้ความรุนแรงและแนวทางที่จัดเงื่อนไขที่นำไปสู่การใช้ความรุนแรง ผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับบทบาทของสื่อมวลชนในการรายงานการประท้วง วารสารศาสตร์สันติภาพ และสังคมวิทยาของวารสารศาสตร์ เป็นกรอบการวิเคราะห์ และใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ การวิจัยเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม เพื่อศึกษาการทำงานของสื่อมวลชนในการชุมนุมทางการเมืองครั้งใหญ่ 5 ครั้งในไทย ตั้งแต่ปี 2535 ถึง 2564

ผลการศึกษาพบว่า สื่อมวลชนมักวางแผนการรายงานข่าวการชุมนุมเนื่องจากเป็นเหตุการณ์สำคัญทางการเมืองที่มีประชาชนเข้าร่วมจำนวนมาก โดยจะประเมินสถานการณ์และเตรียมการเพื่อรักษาสวัสดิภาพของคนที่ทำงานภาคสนาม และมีแนวปฏิบัติในการรายงานข่าวโดยเฉพาะ ส่วนปัจจัยที่มีผลต่อการรายงานข่าวมีทั้งปัจจัยภายในองค์กรสื่อและปัจจัยภายนอกองค์กรสื่อ ทั้งนี้ แนวทางการรายงานข่าวการชุมนุมที่สร้างความชอบธรรมต่อการใช้ความรุนแรง

* วันที่รับบทความ 8 มิถุนายน 2567; วันที่แก้ไขบทความ 13 กันยายน 2567; วันที่ตอบรับบทความ 11 ตุลาคม 2567

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คือ การอธิบายว่าการชุมนุมเป็นเหตุการณ์ที่สำคัญ แต่เป็นเหตุการณ์ที่ไม่ปกติ และมักส่งผลกระทบต่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยในสังคม โดยเน้นเกาะติดสถานการณ์การชุมนุม การแข่งขันรัฐบาลกับผู้ชุมนุม โดยเฉพาะผู้จัดกิจกรรมหลักหรือแกนนำการชุมนุม รวมถึงเน้นนำเสนอความรุนแรงเชิงกายภาพ บั๊จจัยหนึ่งที่ทำให้สื่อมวลชนเลือกใช้แนวทางนี้คือ กิจวัตรในการผลิตข่าวที่เน้นการรายงานเหตุการณ์มากกว่าการรายงานเชิงลึก และการที่สื่อมวลชนถูกแทรกแซง และได้รับผลกระทบจากความรุนแรงจนกองบรรณาธิการขาดความเป็นอิสระ ส่วนแนวทางการรายงานข่าวที่ลดเงื่อนไขการใช้ความรุนแรงคือ การอธิบายว่าการชุมนุมเป็นสิทธิการสื่อสารและการมีส่วนร่วมทางการเมือง โดยพยายามรายงานข้อเท็จจริงจากผู้เกี่ยวข้องหลายฝ่าย เน้นการรายงานเชิงลึกที่อธิบายปมความขัดแย้ง ฐานคิดของข้อเรียกร้องจากผู้ชุมนุม เหตุแห่งการใช้ความรุนแรงทั้งโดยรัฐและผู้ชุมนุม และผลกระทบจากความรุนแรงต่อฝ่ายต่างๆ รวมถึงเผื่อระวังบันทึก และตรวจสอบการใช้ความรุนแรง บั๊จจัยสำคัญที่จะทำให้สื่อมวลชนดำเนินแนวทางเช่นนี้ได้คือ ความเป็นอิสระและความปลอดภัยในการทำงาน ผลการศึกษา ยังพบว่า การรับประกันเสรีภาพสื่อและสิทธิการสื่อสารของประชาชนจะส่งเสริมให้สื่อมวลชนลดการให้ความชอบธรรมและเงื่อนไขในการใช้ความรุนแรงได้

คำสำคัญ: สื่อมวลชน การชุมนุม ความขัดแย้ง ความรุนแรงทางการเมือง สิทธิการสื่อสาร

Reporting Protests: The Roles of Thai Press in Political Assembly and Political Violence

Phansasiri Kularb²

Abstract

This research article presents parts of findings from the study, entitled *Reporting Protests: The Roles of Thai Press in Political Assembly and Political Violence*. The objectives of this article are: (1) to study the operation of news media in reporting political assembly, (2) to study factors that influence news media's reporting of political assembly, and (3) to study news media's approaches in reporting political assembly that legitimize the use of violence, and ways to reduce conditions that lead to the use of violence. Three sets of concepts and theories are used as the analytical framework: the roles of mass media in reporting protests, peace journalism, and sociology of journalism. Qualitative research methodology, including documentary research, in-depth interview, and focus group interview, was employed to examine how Thai journalists worked in their coverage of 5 political mass demonstrations from 1992 to 2021.

Research findings show that news media generally planned on reporting political assembly since they were important political events in which a large number of people participated. Usually, news media would assess the situation to prepare safety precautions for field crew and had specific reporting guidelines. Factors influencing news media's reporting include internal and external factors. Findings also identify the

² Assistant Professor, Department of Journalism, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University

approaches that legitimize the use of violence: the description of protests as important events, yet unusual ones that often stir up public disorder; monitoring of unfolding situations, but not elaborating on the crux of conflict that gives rise to the protest, highlighting the competition between the government and protesters, particularly the organizers or protest leaders, and the focus on discernible physical violence, but failing to connect such occurrences with structural or cultural violence. Factors that compel journalists to use such approaches are the news production routine that prioritizes event-oriented reportage over in-depth reporting, and the press being interfered with and being affected by violence, which deprives them of editorial autonomy. Meanwhile, the reporting approaches that minimize the use of violence are the description of protests as an exercise of communication rights and a means of political participation by attempting to report facts from multiple stakeholders; prioritizing in-depth reporting to explain the conflict, principles underpinning the protesters' demands, rationale behind the use of violence from the state and protesters, the repercussions of violence on disparate parties, as well as monitoring, documenting, and investigating the use of violence. One important factor that enables journalists to use such approaches is editorial independence and safety in carrying out their work. Based on the study's findings, the guarantee of press freedom and people's communication rights are strongly recommended to support news media in de-legitimizing violence and minimizing the conditions that leads to the use of violence.

Keywords: journalism, protest, conflict, political violence, communication rights

บทนำ

สิทธิในการชุมนุมโดยสงบเป็นส่วนหนึ่งของสิทธิการสื่อสารที่ระบุไว้ในปฏิญญาสากลว่าด้วยสิทธิมนุษยชนและเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น (UNESCO, 1982 อ้างถึงใน อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2544: 19 & 32-33) อีกทั้งยังเป็นสิทธิมนุษยชนขั้นพื้นฐาน และได้รับการรับรองในกติการะหว่างประเทศว่าด้วยสิทธิพลเมืองและสิทธิทางการเมืองซึ่งรัฐบาลไทยร่วมลงนามเป็นภาคีมาตั้งแต่วันที่ 29 ตุลาคม 2539 โดยสิทธิและเสรีภาพในการชุมนุมจะเอื้อให้ประชาชนได้มีส่วนร่วมในกระบวนการกำหนดนโยบาย รวมถึงทำให้ภาครัฐและเอกชนต้องแสดงความโปร่งใสและความรับผิดชอบในกิจการสาธารณะ รัฐจึงมีหน้าที่ต้องเคารพและอำนวยความสะดวกให้ประชาชนสามารถใช้สิทธิดังกล่าวได้อย่างปลอดภัย ควบคู่ไปกับการคุ้มครองสวัสดิภาพของผู้อื่นๆ ในสังคม ทั้งในพื้นที่เชิงกายภาพและพื้นที่ออนไลน์ (Voule, 2019; United Nations Human Rights Committee, 2020) เมื่อเกิดความขัดแย้งระหว่างรัฐกับประชาชน การชุมนุมจึงเป็นกิจกรรมหนึ่งที่ประชาชนใช้สื่อสารความต้องการ และสร้างอำนาจต่อรองกับรัฐที่พวกเขาเห็นว่าไม่ชอบธรรม (Voule, 2022)

ในการคลี่คลายความขัดแย้งโดยไม่ใช้ความรุนแรง จำเป็นต้องมีพื้นที่สาธารณะให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่มีข้อมูลและโลกทัศน์แตกต่างหลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งประชาชนและผู้ได้รับผลกระทบ เข้ามาอภิปรายถกเถียงกัน ประเด็นความขัดแย้งได้อย่างเสมอภาคและปลอดภัย (ศรีสมภพ จิตภิรมย์ศรี, 2556) ด้วยเหตุนี้ สื่อมวลชนมักถูกคาดหวังให้แสดงบทบาทในการสร้างพื้นที่สาธารณะ ในการรายงานการชุมนุมที่เป็นผลจากความขัดแย้งที่ไม่สมมาตร สื่อมวลชนและช่องทางการสื่อสารจึงต้องเป็นอิสระจากการแทรกแซงหรือครอบงำโดยอำนาจรัฐและกลุ่มผลประโยชน์ และต้องมีสวัสดิภาพในการทำงาน เพื่อให้ทำข้อเท็จจริงปรากฏ เป็นเวทีสำหรับการอภิปรายและเจรจาของฝ่ายต่างๆ และเพิ่มอำนาจการต่อรองให้กับผู้ที่มีอำนาจน้อยกว่า ซึ่งจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงสังคมได้ (Voule, 2022; Office of the High Commissioner for Human Rights, 2023; Averkio, 2023) ขณะเดียวกัน ก็ต้องไม่ทำให้สังคมยิ่งแบ่งแยกแตกขั้ว

เพิ่มขึ้นด้วยการใช้ภาษาที่ปรักปรำ เลือกรายงานข้อเท็จจริงเฉพาะบางแง่มุม และนำเสนอข้อมูลเท็จ เพราะแนวทางการรายงานข่าวเช่นนี้จะนำไปสู่การสร้างฉันทามติที่ให้ความชอบธรรมต่อการใช้ความรุนแรง และทำให้ความรุนแรงดำรงอยู่ได้ โดยที่รัฐและผู้กระทำความรุนแรงไม่ถูกตรวจสอบหรือต้องแสดงความรับผิดชอบ (McLeod, 2007; Susánszky et al., 2022; Burke, 2015)

ตั้งแต่ พ.ศ. 2535 เป็นต้นมา เกิดการชุมนุม³ ต่อด้านรัฐบาลครั้งใหญ่ในไทยอย่างน้อย 5 ครั้ง ซึ่งเป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยนี้ แม้การชุมนุมเหล่านี้มีข้อเรียกร้องให้รัฐบาลในแต่ละยุคลงจากตำแหน่ง แต่ก็มีเป้าหมายฐานคิด ลักษณะของผู้จัดและผู้เข้าร่วมการชุมนุม รวมถึงรูปแบบกิจกรรมที่ไม่เหมือนกันทั้งหมด ขณะเดียวกัน ระดับความรุนแรงในการชุมนุมแต่ละครั้งก็มีความแตกต่างกัน ทั้งความรุนแรงที่รัฐและกลุ่มเห็นต่างนำมาใช้จัดการกับผู้ชุมนุม และความรุนแรงที่ผู้ชุมนุมใช้ตอบโต้ ทำให้ผลจากการใช้ความรุนแรงในการชุมนุมแต่ละครั้งก็ต่างกัน โดยในการรายงานการชุมนุมที่มีผู้เข้าร่วมจำนวนมาก องค์กรสื่อและองค์กรวิชาชีพสื่อมวลชนมักกำหนดแนวปฏิบัติในการทำงานที่แตกต่างจากการรายงานสถานการณ์ทั่วไป ทั้งการเก็บข้อมูลในพื้นที่ของผู้สื่อข่าว แนวทางการนำเสนอข่าว และการรักษาความปลอดภัยและเสรีภาพของสื่อมวลชน (โปรดดู วีระเดช เอี่ยมสำราญ, 2552; “แถลงการณ์ร่วม 6 องค์กรวิชาชีพ เรื่อง การรายงานข่าวในสถานการณ์การชุมนุม”, 14 กันยายน 2563; “แถลงการณ์ เรื่อง การทำหน้าที่ของสื่อมวลชนในสถานการณ์ความขัดแย้ง”, 16 ตุลาคม 2563; สภาการสื่อมวลชนแห่งชาติ, 2565) ดังจะได้นำเสนอในรายละเอียดต่อไป

บทความนี้นำเสนอผลสำรวจงานวิจัยเกี่ยวกับบทบาทสื่อมวลชนในการชุมนุมทางการเมืองที่เป็นกรณีศึกษา⁴ และมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในการชุมนุมทางการเมืองต่อการรายงานข่าวของสื่อมวลชน รวมถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรายงานการชุมนุมและการดำเนินงานของสื่อมวลชนท่ามกลางการเปลี่ยนผ่าน

³ บทความนี้ใช้คำว่า “ชุมนุม” และ “ประท้วง” ในความหมายเดียวกัน

⁴ บทความนี้นำเสนอผลการศึกษาแนวทางการรายงานการชุมนุมของสื่อมวลชนในภาพรวม โดยประมวลจากการชุมนุมกรณีศึกษาทั้ง 5 ครั้ง สำหรับบทบาทของสื่อมวลชนในการชุมนุมแต่ละครั้ง สามารถอ่านรายละเอียดได้ในรายงานโครงการวิจัยฉบับเต็ม

ทางการเมือง เพื่อหาแนวทางที่จะรับประกันเสรีภาพ ความเป็นอิสระ และสวัสดิภาพของสื่อมวลชนและประชาชนในการสื่อสารเรื่องการชุมนุม รวมทั้งส่งเสริมบทบาทของสื่อมวลชนและประชาชนผู้ใช้สื่อในการลดความรุนแรงและคลี่คลายความขัดแย้งโดยไม่ใช้ความรุนแรง ซึ่งจะเอื้อให้ประชาชนมีส่วนร่วมทางการเมืองได้มากขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

- (1) เพื่อศึกษาการดำเนินงานในการรายงานข่าวการชุมนุมทางการเมืองของสื่อมวลชน
- (2) เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีผลต่อการรายงานข่าวการชุมนุมทางการเมืองของสื่อมวลชน
- (3) เพื่อศึกษาแนวทางการรายงานข่าวการชุมนุมทางการเมืองของสื่อมวลชนที่สร้างความชอบธรรมให้กับการใช้ความรุนแรง และแนวทางที่ชัดเจนเ็นไขที่นำไปสู่การใช้ความรุนแรง

ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยนี้ศึกษาการทำงานของสื่อมวลชนในการชุมนุมต่อต้านรัฐบาล 5 กรณี ได้แก่ (1) การชุมนุมต่อต้านรัฐบาลหลังการรัฐประหารโดยคณะรักษาความสงบเรียบร้อยแห่งชาติ (รสช.) (พฤษภาคม 2535) (2) การชุมนุมต่อต้านรัฐบาลนายกรัฐมนตรี ทักษิณ ชินวัตร และพรรคพลังประชาชน นำโดยพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตย (พ.ศ. 2549-2551) (3) การชุมนุมต่อต้านรัฐบาลนายกรัฐมนตรี อภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ นำโดยแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) (พ.ศ. 2552-2553) (4) การชุมนุมต่อต้านรัฐบาลนายกรัฐมนตรี ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร นำโดยคณะกรรมการประชาชนเพื่อการเปลี่ยนแปลงประเทศไทยให้เป็นประชาธิปไตยที่สมบูรณ์ อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข (กปปส.) (พ.ศ. 2556-2557) และ (5) การชุมนุมเรียกร้องประชาธิปไตยและต่อต้านรัฐบาลนายกรัฐมนตรี พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา (พ.ศ. 2563-2564) โดยไม่รวมถึงการชุมนุมในประเด็นอื่นๆ ที่ดำเนินการในช่วงเวลาเดียวกัน

ส่วน “สื่อมวลชน” ในการศึกษาครั้งนี้ หมายถึงองค์กรหรือนักบุคคลที่ผลิตเนื้อหาประเภทข่าวสารสาระหรืองานวารสารศาสตร์เป็นหลัก ซึ่งครอบคลุมองค์กรสื่อเชิงพาณิชย์ องค์กรสื่อสังกัดหน่วยงานภาครัฐ องค์กรสื่อสาธารณะ ผู้ผลิตเนื้อหาอิสระ รวมถึงสื่อภาคประชาชนประเภทสื่อทางเลือกและสื่อพลเมือง

ทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาทบทวนสื่อมวลชนในการรายงานการชุมนุม พบว่า สื่อมวลชนมักเน้นการรายงานเกี่ยวกับความรุนแรงและท่าที (appearances) ของผู้ประท้วง แทนที่จะเป็นประเด็นหรือเหตุผลในการเรียกร้อง ดังนั้น ผู้รับสารก็ไม่เข้าใจสิ่งที่ผู้ประท้วงต้องการสื่อสาร นอกจากนี้ ยังเน้นบริบททางกฎหมาย (legalistic context) โดยให้ตำรวจเป็นฝ่ายตรงข้ามกับผู้ประท้วง ไม่ใช่รัฐบาลหรือธุรกิจที่ผู้ประท้วงต้องการต่อต้าน อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับมุมมองของตำรวจโดยไม่ตั้งคำถามต่อการใช้กำลังกับผู้ชุมนุม ดังนั้น การรายงานของสื่อจึงเป็นเพียงรายงานเหตุการณ์ด้วยมุมมองทางกฎหมาย แต่ไม่ได้ตั้งคำถามต่อประเด็นทางสังคม (Hertog and McLeod, 1995) งานวิจัยของ McLeod (2007) เรียกการรายงานข่าวในแนวทางนี้ว่า “กระบวนทัศน์การประท้วง” (protest paradigm) โดยมีลักษณะ 4 ประการ ได้แก่

(1) การวางกรอบข่าวให้การประท้วงเป็น “ข่าวอาชญากรรม” (crimes story) “การจลาจล” (riot) หรือ “มหรหกรรม” (carnival) ขณะที่รอบ “การอภิปรายถกเถียง” (debate) มีน้อย

(2) การพึ่งพิงแหล่งข่าวหรือหลักฐานที่เป็นทางการของรัฐ

(3) การนำเสนอมุมมองของสาธารณชนต่อผู้ประท้วงว่า เป็นคนกลุ่มน้อยที่แปลกแยกแตกต่างจากความคิดเห็นส่วนใหญ่ของสังคม เป็นผู้ที่ฝ่าฝืนบรรทัดฐานและคุณค่ากระแสหลักของสังคม และหลายครั้งก็ละเมิดกฎหมาย

(4) การลดทอนความชอบธรรมของการประท้วง (delegitimization) ด้วยการนำเสนอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างฉิวเฉียด แต่ไม่ให้รายละเอียดหรือเจาะลึกถึงต้นสายปลายเหตุ ข้อเรียกร้อง เป้าหมาย หรือกระบวนกรของการ

ประท้วงที่อาจมีการขับเคลื่อนกันมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน จนทำให้ผู้รับสารมองผู้ประท้วงว่าเป็นกลุ่มคนที่ไร้สาระ ไม่มีเป้าหมาย และไร้เหตุผล

การรายงานข่าวด้วยกระบวนการทัศนการประท้วงเป็นผลจากการขัดเกลาทางสังคมของนักวารสารศาสตร์ (journalistic socialization) ที่ถูกส่งต่อกันมา ยิ่งการชุมนุมมีความรุนแรงมากขึ้น สื่อมวลชนก็จะยิ่งใช้กระบวนการทัศนดังกล่าวในการรายงานมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ กลุ่มผู้ชุมนุมจึงถูกทำให้เป็นปีศาจ (demonization) ด้วยการสร้างภาพว่า การชุมนุมประท้วงเป็นภัยคุกคาม และจะก่อให้เกิดผลกระทบด้านลบต่อสังคม จนสร้างความตื่นตระหนกทางศีลธรรม (moral panics) ให้เกิดขึ้นในสังคม (McLeod, 2007) ขณะเดียวกัน ความขัดแย้งก็ไม่ได้รับการคลี่คลาย เพราะคนที่เห็นต่างถูกทำให้เป็นความเห็นชายขอบหรือขาดการอธิบายบริบท (decontextualized) ซึ่งแนวทางนี้ไม่ส่งเสริมการสร้างหลากหลายในสังคมประชาธิปไตย หากสื่อมวลชนไม่สามารถนำเสนอมุมมองเชิงวิพากษ์ที่สำคัญต่อโครงสร้างอำนาจในสังคม ก็ถือว่ามีส่วนร่วมในการคงไว้ซึ่งความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่มีอยู่แล้ว และสกัดกั้นการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Hertog and McLeod, 1995)

การศึกษาของ Harlow and Brown (2022) ยังพบว่า ความเชื่อของผู้สื่อข่าวเกี่ยวกับการประท้วง กิจกรรมในการรายงานข่าว บรรทัดฐานของวิชาชีพ และขององค์กร และผู้รับสารขององค์กรสื่อ ก็มีผลต่อแนวทางการรายงานการชุมนุมของสื่อมวลชน โดยเมื่อนักข่าวมีจุดยืนเดียวกับการประท้วง การรายงานก็จะช่วยอธิบายสาเหตุและผลกระทบของปัญหาที่ผู้ชุมนุมเรียกร้อง แต่เมื่อสื่อมวลชนอ้างความมีภววิสัย (objectivity) โดยต้องนำเสนออย่างไม่มี “เข้าข้าง” ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ประกอบกับเผชิญแรงกดดันจากเจ้าของและผู้ลงโฆษณา ก็จะนำไปสู่การรายงานที่ลดความชอบธรรมของการชุมนุม แทนที่จะตรวจสอบสถาบันที่มีอำนาจมากกว่า ดังนั้น นักข่าวที่ไม่มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นที่ผู้ชุมนุมออกมาเรียกร้องและใช้บรรทัดฐานการทำงานแบบปกติ ก็อาจนำไปสู่การรายงานการประท้วงในเชิงลบ

การศึกษาสื่อมวลชนกับความรุนแรงทางการเมืองยังพบว่า สื่อมวลชนมักให้พื้นที่กับข้อมูลและความเห็นจากแหล่งข่าวที่เป็นชนชั้นนำทางการเมืองเป็นหลัก เนื่องจากวัฒนธรรมการผลิตข่าวที่เห็นว่า คนกลุ่มนี้เป็นผู้รับผิดชอบต่อนโยบายสาธารณะโดยตรง หรือเป็น “ผู้รู้” และให้ข้อมูลที่น่าเชื่อถือ (Wolfsfeld, 1997) สื่อยังเน้นการนำเสนอภาพเหตุการณ์หรือผู้แสดงทางการเมืองที่สร้างความหวือหวาและตื่นตาตื่นใจ เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้รับสารและแข่งขันกับองค์กรสื่ออื่นๆ ทำให้ภาพความรุนแรงและสีสันถูกนำเสนอมากกว่าการถกเถียงในเชิงลึกเกี่ยวกับความสมเหตุสมผลและผลกระทบต่อสาธารณะของการต่อสู้ทางการเมือง (Tumber, 2007) จนนำไปสู่ธรรมชาติแบบ “แบ่งเขา-แบ่งเรา” ระหว่างประชาชนทั่วไปกับผู้ต่อสู้ทางการเมือง ซึ่งช่วยสนับสนุนวาทกรรมของรัฐและอำนาจในสังคมอีกทางหนึ่ง

อย่างไรก็ตาม บทบาทของสื่อมวลชนในความขัดแย้งและความรุนแรงทางการเมืองผันแปรไปตามบรรยากาศทางการเมืองและสังคม เมื่อความเห็นของชนชั้นนำทางการเมืองไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน สื่อมวลชนสามารถตรวจสอบและนำเสนอมุมมองที่แตกต่างหลากหลายในความขัดแย้งทางการเมืองได้มากขึ้น (Hallin, 1989) นอกจากนี้ การรายงานแบบกระบวนทัศน์การประท้วงขึ้นอยู่กับลักษณะและบริบทของการชุมนุม การศึกษาการรายงานการประท้วงในสหรัฐอเมริกาพบว่า การประท้วงในประเด็นสุขภาพ สิ่งแวดล้อม สิทธิผู้อพยพ การเรียกร้องความเท่าเทียมทางเพศ มักไม่ถูกรายงานด้วยกรอบข่าวที่เน้นการปะทะหรือการจลาจล และมักมีการอธิบายเกี่ยวกับข้อเรียกร้อง รวมถึงนโยบายและกฎหมายที่ส่งผลกระทบ ขณะที่การประท้วงที่ผู้ชุมนุมปะทะกับตำรวจ เช่น การประท้วงต่อต้านการเหยียดสีผิว จะถูกรายงานโดยใช้กรอบที่เน้นความรุนแรง และไม่เปิดพื้นที่ให้มีการอภิปรายถกเถียงเกี่ยวกับนโยบายมากนัก (Brown and Harlow, 2019)

แม้บทบาทของสื่อมวลชนในความขัดแย้งและความรุนแรงทางการเมืองจะถูกกำหนดโดยบรรยากาศทางการเมือง แต่การรายงานของสื่อก็อาจส่งผลกลับไปเปลี่ยนแปลงกระบวนกรทางการเมืองก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุนหรือเป็นปฏิปักษ์ต่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งในความขัดแย้ง (Wolfsfeld, 1997 & 2004)

ทั้งนี้ ปัจจัยหนึ่งที่ต้องพิจารณาประกอบกับการรายงานความขัดแย้งและความรุนแรงทางการเมืองของสื่อมวลชนคือ ท่าทีของรัฐต่อสื่อมวลชน โดยเฉพาะการใช้เงื่อนไขเชิงโครงสร้าง (structural constraints) อย่างกฎหมายและมาตรการต่างๆ ที่จำกัดเสรีภาพสื่อมวลชน หรือการที่รัฐแปะฉลากสื่อมวลชน ว่าเป็น “แนวร่วม” กับผู้เห็นต่างจากรัฐ เพื่อปิดกั้นการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารและตรวจสอบการกระทำของรัฐ รวมถึงไม่เปิดโอกาสให้มีการถกเถียงทางเลือกอื่นๆ ในการทำความเข้าใจความขัดแย้ง (Schlesinger et al., 1983; Wolfsfeld, 1997)

ผลการศึกษาเรื่องบทบาทของสื่อมวลชนในการรายงานการชุมนุมข้างต้น สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีสังคมวิทยาของวารสารศาสตร์ (sociology of journalism) ที่อธิบายว่า สื่อมวลชนถูกกำหนดและกำกับโดยปัจจัยระดับปัจเจก อย่างลักษณะและความคิดความเชื่อส่วนบุคคล ไปจนถึงปัจจัยระดับองค์กร เช่น กิจวัตรในการผลิตข่าว โครงสร้างของกองบรรณาธิการ และวิถีปฏิบัติขององค์กร ซึ่งสร้างขึ้นจากอุดมการณ์วิชาชีพหรือความคาดหวังต่อสื่อมวลชนในสังคมประชาธิปไตย และชนบทที่สืบทอดกันมาในองค์กร (Reese, 2007) แนวทางเหล่านี้ ถูกพัฒนาให้เป็น “มาตรฐานวิชาชีพ” หรือ “ความเป็นมืออาชีพ” (professionalism) ที่สื่อมวลชนนำมาใช้กำหนดบทบาทที่ควรจะเป็นและแนวทางการปฏิสัมพันธ์กับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกลุ่มต่างๆ ในการสร้างอำนาจต่อรองเพื่อรักษาอัตลักษณ์และอิสรภาพ (autonomy) ของตน (Ryfe, 2017) ขณะเดียวกัน สถาบันทางสังคมที่อยู่นอกเหนือสื่อ (extramedia) เช่น สภาพเศรษฐกิจและการแข่งขันในตลาด รวมถึงอุดมการณ์ทางการเมืองและวัฒนธรรมในสังคมนั้นๆ ก็มีอิทธิพลมากในการกำหนดบทบาทของสื่อมวลชนในสังคมจนอาจครอบงำอุดมการณ์วิชาชีพได้เช่นกัน (Reese, 2007) จึงอาจกล่าวได้ว่า แม้การทำงานของสื่อมวลชนจะถูกคาดหวังให้ตั้งอยู่บนฐานของอุดมการณ์วิชาชีพหรือจริยธรรมวิชาชีพ แต่อิทธิพลจากความคิดความเชื่อของผู้ปฏิบัติงานในระดับปัจเจก วัฒนธรรมองค์กร และสภาพสังคมการเมือง อาจทำให้การดำเนินงานของสื่อไม่สอดคล้องกับมาตรฐานที่ควรจะเป็น

ส่วนแนวคิดวารสารศาสตร์สันติภาพ (peace journalism) เป็นแนวทางหนึ่งที่นักวิชาการและวิชาชีพนำมาใช้วิเคราะห์และเสนอแนะเกี่ยวกับการทำหน้าที่ของสื่อมวลชนในความขัดแย้งและความรุนแรง โดยแนวคิดนี้เสนอให้นักวารสารศาสตร์ทำความเข้าใจต่อความขัดแย้งด้วยทฤษฎีความรุนแรงที่เสนอโดย Johan Galtung ซึ่งพิจารณาความรุนแรงเชิงกายภาพที่มองเห็นได้ กับความรุนแรงที่มองไม่เห็น ได้แก่ ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ที่ครอบคลุมระบบและกฎเกณฑ์ที่เอื้อให้เกิดการเลือกปฏิบัติ หรือใช้อำนาจกดทับคนกลุ่มอื่นๆ และความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม ที่หมายถึงค่านิยมและชนบททางสังคมที่ลดคุณค่าและอำนาจของคนบางกลุ่ม อีกทั้งยังให้ความสำคัญต่อการรายงานที่มุ่งหาทางออกให้กับความขัดแย้ง (Lynch and McGoldrick, 2005) โดยชี้ให้เห็นความแตกต่างระหว่างกรอบการรายงานข่าวที่ให้ความสำคัญต่อสันติภาพและความขัดแย้ง (peace/conflict journalism) กับกรอบการรายงานข่าวที่ให้ความสำคัญต่อการสู้รบและความรุนแรง (war/violence journalism) ใน 4 ประเด็น ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 กรอบการรายงานข่าวที่ให้ความสำคัญต่อสันติภาพและความขัดแย้ง (Peace/Conflict Journalism) กับกรอบการรายงานข่าวที่ให้ความสำคัญต่อการสู้รบและความรุนแรง (War/Violence Journalism) ตามแนวคิดวารสารศาสตร์สันติภาพ

Peace/Conflict Journalism	War/Violence Journalism
I. มุ่งเน้นสันติภาพและความขัดแย้ง (Peace/Conflict-Oriented) - อธิบายสาเหตุของความขัดแย้ง ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เป้าหมายของแต่ละฝ่าย และมองหาการแก้ปัญหาแบบทุกฝ่ายเป็นผู้ชนะ (win-win) - เปิดกว้างทางพื้นที่และเวลา ไม่กำหนดขอบเขตหรือเงื่อนไขในการบรรลุลุทธิขดกลง - ทำให้ความขัดแย้งโปร่งใส ให้ทุกฝ่ายได้มีสิทธิมีเสียง ได้รับความเข้าใจและเห็นอกเห็นใจ - เห็นความเป็นมนุษย์ของทุกฝ่าย - นำเสนอผลกระทบที่มองไม่เห็นจากความรุนแรง	I. มุ่งเน้นการสู้รบและความรุนแรง (War/Violence-Oriented) - อธิบายว่ามีเพียง 2 ฝ่ายในความขัดแย้ง ("คู่ขัดแย้ง") มีเป้าหมายเดียวที่ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งต้องชนะเท่านั้น (zero-sum game) - ปิดพื้นที่และมีเงื่อนไขเวลา - ทำให้การต่อสู้เป็นเรื่องคลุมเครือและเป็นเรื่องลึกลับซับซ้อน รายงานข่าวแบบแบ่งแยก "เขา"- "เรา" - เห็น "พวกเขา" เป็นปัญหา และลดความเป็นมนุษย์ของพวกเขา - รอให้เกิดความรุนแรงก่อนจึงรายงาน เน้นผลที่มองเห็น

ตารางที่ 1 กรอบการรายงานข่าวที่ให้ความสำคัญต่อสันติภาพและความขัดแย้ง (Peace/Conflict Journalism) กับกรอบการรายงานข่าวที่ให้ความสำคัญต่อการสู้รบและความรุนแรง (War/Violence Journalism) ตามแนวคิดวารสารศาสตร์สันติภาพ (ต่อ)

Peace/Conflict Journalism	War/Violence Journalism
II. มุ่งเน้นนำเสนอความจริง (Truth-Oriented) เปิดโปงความไม่จริงของทุกฝ่าย	II. มุ่งเน้นนำเสนอการโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda-Oriented) เปิดโปงความไม่จริงของ “ฝ่ายเขา” และช่วย “ฝ่ายเรา” ปกปิดข้อเท็จจริง
III. มุ่งเน้นนำเสนอเกี่ยวกับผู้คน (People-Oriented) - เน้นความทุกข์ทรมานของทุกฝ่าย และให้เสียงแก่ผู้ไร้เสียง - เน้นผู้สร้างสันติภาพที่เป็นคนธรรมดา	III. มุ่งเน้นนำเสนอเกี่ยวกับชนชั้นนำ (Elite-Oriented) - เน้นความทุกข์ทรมานของ “พวกเรา” ชนชั้นนำที่มีความสามารถและเป็นกระบอกเสียงให้ชนชั้นนำ - เน้นผู้สร้างสันติภาพที่เป็นชนชั้นนำ
IV. มุ่งเน้นนำเสนอทางแก้ปัญหา (Solution-Oriented) - มองหาหนทางในการบรรลุสันติภาพโดยไม่ใช้ความรุนแรงและมีความสร้างสรรค์ - รายงานข้อเสนอต่างๆ ในการสร้างสันติภาพเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดการสู้รบอีก - ให้ความสำคัญต่อแนวทางการสร้างโครงสร้างวัฒนธรรม และสังคมที่มีสันติ - นำเสนอผลที่เกิดขึ้นจากความขัดแย้งและความรุนแรงที่เกิดขึ้น อภิปรายเกี่ยวกับการแก้ไขปัญหา แนวทางการเยียวยาฟื้นฟูสังคม และการสมานฉันท์	IV. มุ่งเน้นนำเสนอชัยชนะ (Victory-Oriented) - มองว่าการบรรลุสันติภาพคือชัยชนะ (ของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง) และการหยุดยิง - ปกปิดข้อเสนอมในการสร้างสันติภาพก่อนที่จะได้รับชัยชนะ - ให้ความสำคัญต่อการสร้างสันติภาพผ่านโครงสร้างและวัฒนธรรมที่ควบคุมสังคม เช่น สนธิสัญญาสถาบัน - กลับมารายงานอีกครั้งเมื่อเกิดการต่อสู้หรือสงครามขึ้นอีก

ที่มา: Lynch and McGoldrick (2005)

การทบทวนงานวิจัยที่ผ่านมาเกี่ยวกับการรายงานข่าวการชุมนุมที่เป็นกรณีศึกษา พบว่า ในภาพรวม กรอบการรายงานข่าวมีแนวโน้มที่มุ่งเน้นการสู้รบและความรุนแรง (war/violence journalism) มากกว่าสันติภาพและความขัดแย้ง (peace/conflict journalism) กล่าวคือ การรายงานส่วนใหญ่มักเลือกนำเสนอการปะทะคารมและตอบโต้กันด้วยกำลัง ซึ่งสะท้อนความวุ่นวาย

ไว้ระเบียบของการชุมนุม การแย่งชิงอำนาจระหว่างกลุ่มการเมืองต่างๆ และให้ความสำคัญต่อรูปแบบการเคลื่อนไหวและสีสันของกิจกรรมมากกว่าฐานคิดหรืออุดมการณ์ในการเรียกร้อง (อนุชา มณีโชติ, 2552; ทิพย์อนงค์ ธรรมภูมิจิตต์, 2552) รวมถึงมีกรณีการใช้ภาษาที่ตีตรา ประกปรำผู้ชุมนุม และแบ่งเขาแบ่งเรา (บุหลันฉาย อุดมอริยทรัพย์, 2545; กนกกาญจน์ วรสีหะ, 2555; สรลักษณ์ พงษ์โพธิ์, 2556) ซึ่งเป็นการรายงานข่าวที่ไม่เพียงพอต่อการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นความขัดแย้งที่ผู้ชุมนุมเห็นว่าเป็นปัญหาหรือเรียกร้องแก้ไข

ผู้วิจัยจะนำแนวคิดทฤษฎี 3 กลุ่มนี้มาวิเคราะห์แนวทางการรายงานข่าวของสื่อมวลชนในการชุมนุมใหญ่ทางการเมือง 5 ครั้ง ปัจจัยที่มีผลต่อการทำงานของสื่อมวลชน รวมถึงมุมมองจากเอกสารเชิงนโยบายและผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการรายงานข่าวที่สร้างความชอบธรรมให้กับความรุนแรงและลดเงื่อนไขการใช้ความรุนแรงในการชุมนุม

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่

(1) การวิจัยเอกสาร วิเคราะห์จากบันทึกหรือรายงานสรุปเกี่ยวกับการชุมนุมที่เป็นกรณีศึกษา สถิติการใช้ความรุนแรงและผลกระทบจากความรุนแรงในการชุมนุม กฎหมายที่เกี่ยวข้องหรือมีผลต่อการรายงานของสื่อมวลชน แลกเปลี่ยน แนวปฏิบัติ และคู่มือขององค์กรสื่อและองค์กรวิชาชีพสำหรับการรายงานการชุมนุม รายงานข่าวการชุมนุม เป็นต้น โดยสืบค้นจากฐานข้อมูลวิชาการออนไลน์ ห้องสมุด และ search engine

(2) การสัมภาษณ์เชิงลึก ใช้วิธีเลือกผู้ให้ข้อมูลแบบเจาะจงและแบบสโนว์บอลล์ รวมผู้ให้ข้อมูล 28 คน โดยมีคุณสมบัติต่างกันเพื่อสะท้อนนิเวศสื่อที่มีความหลากหลาย ดังนี้

(2.1) เป็นผู้ที่ทำงานหรือเคยทำงานในองค์กรสื่อ ทั้งสื่อเชิงพาณิชย์ สื่อสาธารณะ และสื่อทางเลือก รวมถึงสื่อพลเมือง

(2.2) ทำงานในช่วงการชุมนุมที่เป็นกรณีศึกษา

(2.3) นำเสนอข่าวสารทางสื่อดั้งเดิม และ/หรือช่องทางออนไลน์

(3) การสนทนากลุ่ม โดยเลือกผู้เข้าร่วมเป็นสื่อมวลชน ผู้จัดการชุมนุม นักกิจกรรมด้านสิทธิมนุษยชน และผู้เชี่ยวชาญด้านการสื่อสารที่ไม่ใช้ความรุนแรง และเลือกเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมชุมนุมเรียกร้องประชาธิปไตยในปี พ.ศ. 2563-2564 เพื่อให้ได้ผู้เข้าร่วมสนทนาที่มีประสบการณ์ร่วมใกล้เคียงกัน และที่ยังเป็นปัจจุบัน รวมผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม 8 คน⁵

โครงการวิจัยนี้ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ตามใบรับรอง เลขที่ COA No. 230/65 เมื่อวันที่ 23 กันยายน 2565

ผลการศึกษา

การนำเสนอผลการศึกษาแบ่งออกเป็น 3 หัวข้อใหญ่ โดยประมวลข้อมูลจากการวิจัยเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม หัวข้อแรกอธิบาย การดำเนินงานของสื่อมวลชนในการรายงานข่าวการชุมนุมทางการเมือง หัวข้อที่สองนำเสนอปัจจัยที่มีผลต่อการรายงานข่าวการชุมนุมของสื่อมวลชน และหัวข้อที่สามนำเสนอการวิเคราะห์แนวทางการรายงานข่าวการชุมนุมที่สร้างความชอบธรรมให้กับความรุนแรง และแนวทางที่ลดเงื่อนไขในการใช้ความรุนแรง ดังนี้

1. การดำเนินงานของสื่อมวลชนในการรายงานข่าวการชุมนุมทางการเมือง แบ่งออกเป็น 3 หัวข้อย่อย ได้แก่ การวางแผนงานข่าวของกองบรรณาธิการ การเตรียมการด้านความปลอดภัยในการรายงานจากพื้นที่ชุมนุม และการดำเนินงานระหว่างการรายงานการชุมนุม

1.1 การวางแผนงานข่าวของกองบรรณาธิการ

กรณีศึกษาทั้ง 5 ครั้ง ถือเป็นการประท้วงรัฐบาลครั้งใหญ่ที่องค์กรสื่อเห็นว่าจำเป็นต้องนำเสนอ เพราะมีประชาชนมาชุมนุมจำนวนมาก โดยเฉพาะในกรุงเทพฯ เป็นเหตุการณ์ที่สะท้อนความขัดแย้งทางการเมืองในขณะนั้น เป็นการกระทำที่ไม่ได้เกิดขึ้นเป็นประจำและทิ้งช่วงจากการชุมนุมครั้งใหญ่ก่อน

⁵ มีผู้ให้ข้อมูล 1 คน ที่ทั้งให้สัมภาษณ์เชิงลึกและเข้าร่วมการสนทนากลุ่ม

หน้านั้นหลายปี อีกทั้งผู้ชุมนุมยังจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง ด้วยเหตุนี้ องค์กร
ข่าวต้องวางแผนการรายงานข่าวการชุมนุม ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นบ่อย
ครั้งนัก ทั้งในด้านการบริหารจัดการห้องข่าวและด้านรูปแบบการรายงาน ถือเป็นการ
“ทำสิ่งที่ไม่คาดคิดให้เป็นกิจวัตร” (routinizing the unexpected) (Tuchman,
1973) เพื่อให้สามารถผลิตข่าวสู่สาธารณะได้

กองบรรณาธิการจึงมักจัดสรรกำลังคนจำนวนหนึ่งสำหรับการทำงาน
ในภาคสนาม เพื่อให้สามารถรายงานการชุมนุมได้อย่างต่อเนื่อง องค์กรขนาดใหญ่
มักจะมอบหมายให้ผู้สื่อข่าวสายการเมือง ผู้สื่อข่าวโต๊ะเฉพาะกิจที่ผลิตรายงาน
ขนาดยาวหรือรายงานเชิงลึกเกี่ยวกับประเด็นทางสังคม รวมถึงผู้สื่อข่าวจาก
สายอื่นๆ หมุนเวียนกันลงพื้นที่ชุมนุม (ผู้ให้ข้อมูล 028, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน
2566; ผู้ให้ข้อมูล 034, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2566) ส่วนของค์กรขนาดเล็ก
ที่เน้นการนำเสนอประเด็นทางสังคมก็จำเป็นต้องระดมสรรพกำลังจากคนใน
กองบรรณาธิการซึ่งมีไม่มากนัก เพื่อผลิตเปลี่ยนกันลงพื้นที่ หรือมอบหมายให้
ผู้ที่เกาะติดการเคลื่อนไหวทางสังคมเป็นประจำเป็นผู้รายงานหลักจากภาคสนาม
(ผู้ให้ข้อมูล 024, สัมภาษณ์, 9 กุมภาพันธ์ 2566; ผู้ให้ข้อมูล 002, สัมภาษณ์,
14 มีนาคม 2566) ขณะที่ช่างภาพข่าวมักจะไม่ได้ประจำสายงานใดสายงานหนึ่ง
โดยเฉพาะ และได้รับมอบหมายให้ถ่ายภาพเหตุการณ์ที่หลากหลาย (ผู้ให้ข้อมูล
030, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 033, สัมภาษณ์, 19 เมษายน
2566) ผู้ปฏิบัติงานสื่อจึงมีประสบการณ์ในการรายงานการชุมนุมที่แตกต่างกันไป
รวมถึงมีการรับรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการชุมนุมและความขัดแย้งซึ่งเป็นเหตุ
แห่งการชุมนุมในระดับต่างๆ กัน

ผู้ให้ข้อมูลระบุว่า ในการมอบหมายงานในการรายงานการชุมนุม
กองบรรณาธิการมักคำนึงถึงประสบการณ์และความเชี่ยวชาญของผู้ปฏิบัติงาน
ควบคู่กับลักษณะเหตุการณ์ที่จะไปรายงาน รวมถึงยังต้องกระจายกำลังคนไปยัง
จุดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการชุมนุมด้วย หากเป็นกิจกรรมที่คาดการณ์ว่าไม่น่าจะ
มีเหตุปะทะหรือการสลายการชุมนุม เช่น การปราศรัยบนเวที การปักหลักของ
ผู้ชุมนุม ก็จะมีมอบหมายให้ผู้สื่อข่าวที่ไม่ได้ติดตามประเด็นการเมืองโดยตรงหรือ

มีประสบการณ์ไม่มากนักลงพื้นที่ ส่วนผู้สื่อข่าวสายการเมืองมักได้รับมอบหมายให้ติดตามผู้นำการชุมนุม ตัวแทนหน่วยงานภาครัฐ และผู้แสดงทางการเมืองที่เป็นที่รู้จัก ซึ่งมักประจำอยู่ตามสถานที่สำคัญ เช่น ทำเนียบรัฐบาล รัฐสภา พรรคการเมือง แต่หากเห็นว่าอาจเกิดการเผชิญหน้ากันหรือมีความเสี่ยงสูง ก็จะมอบหมายผู้ที่มีประสบการณ์ภาคสนามมากกว่า เนื่องจากต้องรับมือกับสถานการณ์ฉุกเฉินและรายงานเหตุการณ์อย่างระมัดระวัง องค์กรสื่อและองค์กรวิชาชีพนำบทเรียนเหล่านี้มาใช้วางแผนการทำงานในการชุมนุมที่นำโดยพันธมิตรฯ (ช่วงปี 2551) นปช. และ กปปส. รวมถึงนำไปใช้ฝึกอบรมการรายงานในสถานการณ์ความขัดแย้งในเวลาต่อมา (ผู้ให้ข้อมูล 031, สัมภาษณ์, 6 เมษายน 2566; ผู้ให้ข้อมูล 027, สัมภาษณ์, 11 พฤษภาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 028, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2566)

นอกจากนี้ กองบรรณาธิการของแต่ละองค์กรสื่อจะกำหนดประเด็นข่าว รูปแบบการนำเสนอ และปริมาณการรายงานแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับนโยบายข่าวขององค์กร ในช่วงการชุมนุมต่อต้านรัฐบาล รสช. (2535) การชุมนุมที่นำโดยพันธมิตรฯ (2549-2551) นปช. (2552-2553) และ กปปส. (2556-2557) ช่องทางสื่อดั้งเดิมอย่างหนังสือพิมพ์และสื่อโทรทัศน์ยังมีอิทธิพลต่อผู้รับสาร และเป็นผู้เล่นหลักในภูมิทัศน์สื่อ ในการรายงานข่าวประจำวันขององค์กรสื่อขนาดใหญ่ บรรณาธิการประจำวันมักจะเป็นผู้คัดเลือกข้อมูลและภาพข่าวที่ผู้ปฏิบัติงานภาคสนามส่งเข้ามายังห้องข่าว และเรียบเรียงเพื่อนำเสนอเป็นรายงานข่าวทางช่องทางหลักขององค์กรต่อไป ส่วนผู้สื่อข่าวภาคสนามของสื่อแพร่ภาพกระจายเสียงอาจรับผิดชอบการรายงานสดทางวิทยุ โทรทัศน์ และสื่อสังคมออนไลน์เป็นระยะ สถานีโทรทัศน์ที่เน้นการนำเสนอข่าวสารจะจัดเวลาสำหรับการรายงานสดเหตุการณ์จากพื้นที่การชุมนุมในสัดส่วนที่มากกว่าเหตุการณ์ทั่วไป (ผู้ให้ข้อมูล 027, สัมภาษณ์, 11 พฤษภาคม 2566)

ทั้งนี้ ในช่วงการชุมนุมที่นำโดยพันธมิตรฯ, นปช. และ กปปส. มีสถานีโทรทัศน์ผ่านดาวเทียมที่เกี่ยวข้องกับผู้จัดการชุมนุมทำหน้าที่ถ่ายทอดสดเวทีปราศรัย รวมถึงมีการใช้วิทยุชุมชนในช่วงการชุมนุมที่นำโดย นปช. นอกจากนี้

สื่อเหล่านี้จะช่วยให้ผู้สนับสนุนการชุมนุมยังคงเข้าถึงข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับการชุมนุมได้ แม้รัฐบาลจะมีความพยายามปิดกั้น และสื่อมวลชนกระแสหลักไม่ได้รายงานข่าวอย่างต่อเนื่องแล้ว ยังสามารถสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันระหว่างผู้ชุมนุมและผู้สนับสนุนที่ไม่ได้มาเข้าร่วมในพื้นที่ และเอื้อต่อการระดมพลและทรัพยากรด้วย (กมลพร วรกุล, 2553; กิตติชัย ชันทอง, 2558; ลักขิกา แพทอง, 2559; ธนยพันธ์ จันทรทรงพล, 2560) โดยในกรณีการชุมนุมที่นำโดยพันธมิตรฯ และ กปปส. การสื่อสารการชุมนุมผ่านโทรทัศน์ดาวเทียมและสื่อออนไลน์ของแกนนำการชุมนุมยังสร้างความชอบธรรมให้กับการรัฐประหารในเวลาต่อมา (Sinpeng, 2021)

ส่วนในช่วงการชุมนุมเรียกร้องประชาธิปไตยที่นำโดยนักศึกษาและเยาวชน (2563-2564) ช่องทางสื่อออนไลน์เป็นที่นิยมของผู้รับสารมากขึ้น แม้กองบรรณาธิการขององค์กรสื่อยังคงทำหน้าที่หลักในการคัดเลือกและเรียบเรียงเนื้อหาข่าวทางช่องทางหลัก แต่ผู้สื่อข่าวภาคสนามบางส่วนต้องรับผิดชอบการถ่ายทอดสด (live stream) หรือ “ไลฟ์” ทางช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ขององค์กรสื่อเพิ่มเติม ทำให้รายงานเหตุการณ์ได้ยาวนานกว่าการรายงานทางโทรทัศน์ซึ่งมีข้อจำกัดเรื่องตารางการออกอากาศ ในช่วงเวลานี้ยังเกิดสื่ออิสระและสื่อพลเมืองจำนวนมาก ที่นำเสนอเนื้อหาและถ่ายทอดสดเกี่ยวกับการชุมนุมทางช่องทางออนไลน์เท่านั้น ผู้ผลิตเหล่านี้มักเกาะติดการชุมนุม โดยเฉพาะการชุมนุมขนาดเล็กที่องค์กรสื่อไม่ส่งบุคลากรมารายงานในพื้นที่ แม้ช่องทางออนไลน์จะทำให้ปริมาณข่าวสารเกี่ยวกับการชุมนุมเพิ่มขึ้น แต่ก็เพิ่มภาระให้กับคนทำงานภาคสนามเช่นกัน

1.2 การประเมินสถานการณ์และเตรียมการด้านความปลอดภัยในการรายงานจากพื้นที่ชุมนุม

ผู้ที่เคยทำงานในพื้นที่การชุมนุมให้ข้อมูลว่า กองบรรณาธิการและผู้ปฏิบัติงานสื่อจะให้ความสำคัญกับการประเมินสถานการณ์และความเสี่ยงที่อาจเกิดขึ้นทั้งในภาพรวมและรายวัน โดยเฉพาะเมื่อการชุมนุมมีความตึงเครียดขึ้น เช่น เจ้าหน้าที่ใช้กำลังเข้าสลายการชุมนุม มีรายงานเหตุปะทะกันระหว่างเจ้าหน้าที่กับผู้ชุมนุมหรือผู้ต่อต้านการชุมนุม หรือมีการคุกคามผู้ปฏิบัติงานสื่อโดยเจ้าหน้าที่รัฐ

หรือผู้ชุมนุม โดยประเมินสถานการณ์จากผู้จัดการชุมนุม ลักษณะกิจกรรม และช่วงเวลาการชุมนุม หาข้อมูลจากแหล่งข่าวฝ่ายเจ้าหน้าที่และฝ่ายความมั่นคง รวมถึงผู้แสดงทางการเมืองสำคัญ พิจารณาจากจำนวนกำลังและอุปกรณ์ของเจ้าหน้าที่ ตำรวจ ทหาร หรือเจ้าหน้าที่ควบคุมฝูงชน (คฟ.) พิจารณาประเด็นที่ผู้ชุมนุมปราศรัย ลักษณะกิจกรรม สถานที่ชุมนุม และปฏิกิริยาของเจ้าหน้าที่

นอกจากการติดตามสถานการณ์และท่าทีของผู้แสดงทางการเมือง กลุ่มต่างๆ แล้ว องค์กรข่าวออนไลน์ที่ไม่แสวงกำไรแห่งหนึ่งยังจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการให้คนทำงานนำแนวคิดการสื่อสารที่ไม่ใช้ความรุนแรง (non-violence communication) มาวิเคราะห์สถานการณ์ เพื่อให้สามารถประเมินทิศทางของความขัดแย้งทางการเมืองและแนวโน้มการใช้ความรุนแรงในระดับต่างๆ ได้ชัดเจนขึ้น นอกจากนี้แนวทางนี้จะทำให้เห็นความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้นต่อคนทำงานแล้ว ยังช่วยให้กองบรรณาธิการทำความเข้าใจเกี่ยวกับความขัดแย้งที่เป็นเหตุของการชุมนุมและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในความขัดแย้งที่ขยายวงกว้างกว่าผู้ที่เกี่ยวข้องกับการชุมนุมโดยตรง (ผู้ให้ข้อมูล 002, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2566)

ในการชุมนุมต่อต้านรัฐบาล รสช. และช่วงแรกของการชุมนุมที่นำโดยกลุ่มพันธมิตรฯ สื่อมวลชนภาคสนามยังไม่ได้มีอุปกรณ์สำหรับรักษาความปลอดภัยในการทำงานภาคสนามโดยเฉพาะ ต่อมาหลังจากเจ้าหน้าที่ตำรวจยิงแก๊สน้ำตาสลายการชุมนุมกลุ่มพันธมิตรฯ ที่หน้ารัฐสภาเมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2551 จนทำให้มีผู้บาดเจ็บและเสียชีวิต และเกิดการปะทะกันระหว่างตำรวจและผู้ชุมนุม นปช. ในช่วงเดือนเมษายน 2552 สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย จึงจัดทำปกนอกแขนแสดงสัญลักษณ์สื่อมวลชนสำหรับผู้ปฏิบัติงานสื่อในพื้นที่การชุมนุม รวมทั้งจัดทำ *คู่มือรายงานข่าวในสถานการณ์ความขัดแย้ง (2552)* ซึ่งส่วนหนึ่งกล่าวถึงแนวปฏิบัติเบื้องต้นในการรายงานการชุมนุมและข้อเสนอแนะในการนำแนวคิดวารสารศาสตร์สันติภาพมาใช้ในการรายงานข่าว

เมื่อเกิดการปะทะกันระหว่างเจ้าหน้าที่และผู้ชุมนุมในเดือนเมษายน 2553 และเจ้าหน้าที่สลายการชุมนุมของกลุ่ม นปช. ด้วยอาวุธสงครามในเวลาต่อมาจนทำให้มีผู้ปฏิบัติงานสื่อได้รับบาดเจ็บและเสียชีวิต ทั้งผู้ปฏิบัติงาน องค์กร

สื่อ และองค์กรวิชาชีพ จึงเห็นความจำเป็นในการเตรียมอุปกรณ์และฝึกอบรมทักษะในการรายงานจากพื้นที่ความขัดแย้ง และกลายเป็นองค์ประกอบสำคัญอีกหนึ่งอย่างในการรายงานการชุมนุมเรียกร้องประชาธิปไตยในช่วงปี 2563-2564 ซึ่งเจ้าหน้าที่มักใช้กำลังเข้าสลายการชุมนุม (ผู้ให้ข้อมูล 027, สัมภาษณ์, 11 พฤษภาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 028, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2566; ผู้ให้ข้อมูล 002, สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2566) อย่างไรก็ตาม สื่อพลเมืองและสื่ออิสระที่ไม่ได้สังกัดองค์กรจะต้องรับภาระเหล่านี้เอง (ผู้ให้ข้อมูล 007, สัมภาษณ์, 20 มีนาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 029, สัมภาษณ์, 7 มิถุนายน 2566; ผู้ให้ข้อมูล 012, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2566, ผู้ให้ข้อมูล 025, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2566)

ผู้ให้ข้อมูลยังระบุว่า เนื่องจากการชุมนุมใหญ่บางครั้งเว้นระยะห่างจากการชุมนุมใหญ่ก่อนหน้านี้หลายปี จำนวนนักข่าวที่มีประสบการณ์ตรงในการรายงานจากพื้นที่ชุมนุมจึงมีไม่มากนัก บางส่วนก็ได้เลื่อนตำแหน่งขึ้นเป็นผู้บริหารในกองบรรณาธิการ (ผู้ให้ข้อมูล 020, สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2566) ส่วนในการชุมนุมเรียกร้องประชาธิปไตยในปี 2563-2564 ผู้ปฏิบัติงานสื่อในองค์กรสื่อออนไลน์ที่เกิดขึ้นใหม่บางแห่งเน้นการทำงานในท้องข่าวเป็นหลัก จึงมีประสบการณ์ในการลงพื้นที่จริงน้อย (โปรดดู กรุณพร เชษฐพยัคฆ์ และอัษฎารัตน์ บุญฤทธิ์ศักดิ์, 2564) ขณะเดียวกัน ก่อนการชุมนุมเหล่านี้ องค์กรสื่อและองค์กรวิชาชีพยังไม่ได้จัดหรือไม่สามารถอบรมเชิงปฏิบัติการการรายงานข่าวในสถานการณ์ความขัดแย้งได้ จึงทำให้สื่อมวลชน โดยเฉพาะผู้ที่รายงานจากพื้นที่ชุมนุม ต้องเรียนรู้และปรับตัวตามสถานการณ์ด้วยตนเองเป็นหลัก

แม้การวิจัยเอกสารจะพบว่า องค์กรวิชาชีพจะมีความพยายามพัฒนาแนวปฏิบัติในการรายงานข่าวการชุมนุมและความขัดแย้ง แต่การเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ปฏิบัติงานภาคสนามและผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มชี้ว่า

⁶ สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทยเริ่มจัดการฝึกอบรมด้านความปลอดภัยในการรายงานข่าว (safety training) หลังจากเจ้าหน้าที่รัฐเข้าปราบปรามผู้ชุมนุม นปช. เมื่อปี 2553 โดยได้ International News Safety Institute (INSI) ซึ่งเป็นองค์กรระหว่างประเทศที่มีผู้สื่อข่าวที่ผ่านการรายงานในสถานการณ์ความขัดแย้งและสงครามมาฝึกอบรม ในปีต่อๆ มา สมาคมนักข่าวฯ จึงจัดอบรมเอง และต่อเนื่องมา 11 รุ่น แต่ต้องระงับไปในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ในช่วงปี 2563

การรายงานของสื่อมวลชนขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในพื้นที่ ความใกล้ชิดกับแหล่งข่าวที่เป็นชนชั้นนำ และระดับการควบคุม-ปิดกั้นของเจ้าหน้าที่รัฐ รวมถึงมีเสียงวิพากษ์คู่มือการรายงานข่าวและมุมมองของสื่อมวลชนต่อการให้พื้นที่ทุกฝ่ายอย่างเท่าเทียมกันว่ายังคงให้ความชอบธรรมต่อสถาบันที่มีอำนาจ (ประวิตร โรจนพฤกษ์, 2552; ผู้ให้ข้อมูล 026, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 022, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2566) ดังที่จะอธิบายต่อไป

1.3 การดำเนินงานระหว่างการรายงานการชุมนุม

ผลการศึกษาพบว่า สื่อมวลชนเน้นการรายงานกิจกรรมและความเคลื่อนไหวของผู้แสดงทางการเมืองในช่วงการชุมนุม โดยผู้ให้ข้อมูลเห็นพ้องว่าไม่ว่าจะเป็นผู้ที่สังกัดองค์กรสื่อ สื่ออิสระ หรือสื่อพลเมือง สื่อมวลชนทุกประเภทต้องรายงานข่าวโดยเสนอข้อเท็จจริงที่รอบด้านและปราศจากอคติหรืออารมณ์ส่วนตัว โดยเฉพาะในปัจจุบันที่ต้องใช้สื่อสังคมออนไลน์ที่ทำให้รายงานได้อย่างรวดเร็ว เพื่อให้ผู้รับสารได้รับข้อเท็จจริง ได้รับความไว้วางใจจากสาธารณะ และป้องกันสื่อมวลชนจากการคุกคามของฝ่ายต่างๆ (ผู้ให้ข้อมูล 011, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 027, สัมภาษณ์, 11 พฤษภาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 007, สัมภาษณ์, 20 มีนาคม 2566) ขณะเดียวกัน กองบรรณาธิการในห้องข่าวก็ต้องเฝ้ารู้ต่อแรงกดดันที่ผู้ปฏิบัติงานภาคสนามต้องเผชิญ และไม่ทำสิ่งที่อาจทำให้เกิดความเสี่ยงต่อคนทำงานในพื้นที่ได้ (ผู้ให้ข้อมูล 027, สัมภาษณ์, 11 พฤษภาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 021, สัมภาษณ์, 24 พฤษภาคม 2566) ผู้ให้ข้อมูลยังเห็นว่า สื่อมวลชนจำเป็นต้องชี้ให้เห็นต้นเหตุที่ทำให้ผู้ชุมนุมไม่พอใจรัฐบาลจนนำมาสู่การประท้วง เช่น การก่อรัฐประหารและจัดตั้งรัฐบาลที่มีสายสัมพันธ์กับคณะรัฐประหาร การใช้อำนาจที่เอื้อประโยชน์ต่อกลุ่มทุน พยายามนำเสนอแนวทางคลี่คลายความขัดแย้ง เช่น ข้อเสนอที่ไม่ใช้ความรุนแรง การเจรจาเพื่อยุติความขัดแย้ง รวมถึงเน้นการถ่ายทอดเรื่องราวของผู้ชุมนุมทั่วไป และพยายามตรวจสอบการใช้ความรุนแรงโดยรัฐ เพื่อคัดง้างกับการรับรู้ที่เป็นกระแสหลักในสังคม (ผู้ให้ข้อมูล 026, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 022, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2566)

ระดับความเสี่ยงในพื้นที่การชุมนุมจากการใช้กำลังของเจ้าหน้าที่รัฐ และประชาชนเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการรายงานข่าว ดังที่จะอธิบายในช่วงต่อไป ผู้ให้ข้อมูลที่มีประสบการณ์ภาคสนามระบุว่า เมื่ออยู่ในพื้นที่การชุมนุม คนทำงานสื่อจำเป็นต้องตื่นตัวและประเมินสถานการณ์เฉพาะหน้าตลอดเวลา เนื่องจากอาจมีการเปลี่ยนแปลงได้อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการชุมนุมเรียกร้องประชาธิปไตยช่วงปี 2563-2564 ซึ่งมีเจ้าหน้าที่ คผ. เข้ามาประจำการจำนวนมากและตั้งสิ่งกีดขวางเสมอ ต่างจากปฏิบัติการของตำรวจในช่วงการชุมนุมที่นำโดยกลุ่มพันธมิตรฯ นปช. และ กปปส. ซึ่งทำที่ไม่แข็งแกร่งมาก และพอจะเห็นแนวโน้มการเคลื่อนไหวกำลัง อีกทั้งผู้ชุมนุมยังมีรูปแบบกิจกรรมที่หลากหลาย และบางครั้งไม่มีผู้จัดการชุมนุมชัดเจน ต่างจากการชุมนุมใหญ่ก่อนหน้านี้ที่สื่อมวลชนมักคาดการณ์สถานการณ์ได้บ้าง เนื่องจากมีผู้จัดการชุมนุมที่สื่อมวลชนคุ้นเคยและมีลักษณะกิจกรรมชัดเจน

หลายคนเห็นว่า โดยหลักการ ผู้ปฏิบัติงานสื่อควรเคลื่อนไหวอยู่ในจุดที่จะสามารถมองเห็นปฏิกิริยาได้ทั้งจากผู้ชุมนุมและเจ้าหน้าที่รัฐ ไม่เข้าไปฝังตัวอยู่กับฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเพื่อป้องกันความเข้าใจผิดและได้รับอันตรายจากการปะทะ นอกจากนี้ ยังมีการสร้างเครือข่ายกับคนทำงานในพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นสื่อมวลชนหรือภาคประชาสังคม เพื่อประเมินสถานการณ์และดูแลความปลอดภัยของคนทำงานสื่อ ทว่าในสภาพการณ์จริง เมื่อเกิดความโกลาหลระหว่างการปะทะหรือการสลายการชุมนุม สื่อมวลชนก็หาพื้นที่ปลอดภัยได้ยาก และมักได้รับผลกระทบจากความรุนแรง (ผู้ให้ข้อมูล 023, สัมภาษณ์, 9 กุมภาพันธ์ 2566; ผู้ให้ข้อมูล 009, สัมภาษณ์, 12 เมษายน 2566; ผู้ให้ข้อมูล 028, สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2566) ผู้ให้ข้อมูลยังชี้ว่า สิ่งสำคัญเมื่ออยู่ท่ามกลางการปะทะหรือการสลายการชุมนุมคือการมีสติ และออกจากพื้นที่ให้เร็วที่สุด หากต้องการเก็บภาพเหตุการณ์เพื่อเป็นหลักฐานเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงหรือการกระทำที่ไม่ชอบธรรม กองบรรณาธิการควรออกแบบวิธีการรายงานและจัดหาอุปกรณ์การทำงานที่จะช่วยให้ผู้ปฏิบัติงานสื่อยังคงทำงานได้โดยไม่ตกอยู่ในความเสี่ยง เช่น เลี่ยงการรายงานสดและมาสรุปเหตุการณ์หลังจากนั้นแทน หรือตั้งกล้องวิดีโอสำหรับรายงานสดจากระยะไกล

เป็นต้น (ผู้ให้ข้อมูล 026, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 031, สัมภาษณ์, 6 เมษายน 2566; ผู้ให้ข้อมูล 027, สัมภาษณ์, 11 พฤษภาคม 2566)

2. ปัจจัยที่มีผลต่อการรายงานข่าวการชุมนุมทางการเมืองของสื่อมวลชน

2.1 ปัจจัยภายในองค์กรข่าว

2.1.1 ทรัพยากรที่จำกัดขององค์กรสื่อ

ดังที่นำเสนอข้างต้นแล้วว่า รูปแบบและวิธีการรายงานข่าวที่เน้นรายงานเหตุการณ์และความเคลื่อนไหวของผู้แสดงทางการเมือง โดยเฉพาะรัฐบาล เจ้าหน้าที่รัฐ และแกนนำการชุมนุม เป็นการรายงานที่แสดงให้เห็นการแข่งขันระหว่างฝ่ายต่างๆ แต่ไม่ช่วยอธิบายความขัดแย้งที่เป็นเหตุแห่งการชุมนุมและแนวทางที่จะคลี่คลายความขัดแย้งมากนัก ผู้ให้ข้อมูลตั้งข้อสังเกตว่า การรายงานที่ผ่านมามักขาดการเข้าถึงผู้ชุมนุมที่ไม่ใช่แกนนำและการวิเคราะห์ฐานคิดของผู้มีส่วนเสียแต่ละฝ่าย ส่วนหนึ่งเป็นเพราะองค์กรสื่อมีทรัพยากรในการผลิตข่าวอย่างจำกัด จึงเลือกจัดสรรกำลังคนและอุปกรณ์สำหรับสถานที่และแหล่งข้อมูลที่จะทำให้รายงานเหตุการณ์ได้อย่างรวดเร็ว มากกว่าการรายงานเชิงลึกที่จะอธิบายขยายความบริบทแวดล้อม ซึ่งจำเป็นต้องใช้เวลาและบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ผู้ให้ข้อมูลที่รายงานเกี่ยวกับการเมืองภาคประชาชนชี้ว่า การขาดความเข้าใจเกี่ยวกับผู้ชุมนุม โดยเฉพาะกลุ่มที่เรียกร้องในประเด็นที่ทำทลายความเชื่อหลักของสังคม ทำให้การรายงานข่าวมักเน้นไปที่ความไร้ระเบียบและไร้เหตุผลของผู้ชุมนุม (ผู้ให้ข้อมูล 022, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 026, สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2566)

นอกจากนี้ กระบวนการผลิตข่าวในปัจจุบันที่เร่งรัดให้กองบรรณาธิการผลิตงานขนาดสั้นในปริมาณมากและนำเสนออย่างรวดเร็วทางช่องทางออนไลน์ ก็ไม่เปิดโอกาสให้คนทำงานได้ศึกษาหาข้อมูลหรือมีเวลาสนทนากับแหล่งข่าวเพื่อเก็บข้อมูลและสร้างความไว้วางใจมากนัก นอกจากจะไม่เอื้อให้ผู้สื่อข่าวขยายแหล่งข้อมูลที่มีความหลากหลายแล้ว ก็ไม่ช่วยสร้างอำนาจต่อรองกับแหล่งข่าวระดับสูงได้ (ผู้ให้ข้อมูล 023, สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 034, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2566)

2.1.2 โครงสร้างการผลิตข่าวแบบแยกส่วน

อีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้การรายงานการชุมนุมที่ผ่านมามีน้ำหนักกับข้อมูลและมุมมองจากรัฐบาลและเจ้าหน้าที่รัฐมากกว่าผู้ชุมนุม คือการที่ระบบการผลิตข่าวขององค์กรสื่อขนาดใหญ่แบบดั้งเดิมมักแบ่งการทำงานเป็นโต๊ะข่าวตามหัวข้อเนื้อหาที่น่าสนใจ โดยผู้สื่อข่าวมักได้รับมอบหมายให้ไปประจำหน่วยงานราชการหรือองค์กรต่างๆ เพื่อให้เข้าถึงข้อมูลและแหล่งข่าวได้รวดเร็ว ในกรณีการรายงานการชุมนุม เมื่อผู้สื่อข่าวที่ประจำอยู่ตามหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น ทำเนียบรัฐบาล สำนักงานตำรวจ กองทัพ ได้รับข้อมูลจากแหล่งข่าวโดยตรงหรือจากการแถลงข่าว ก็จะส่งเข้าไปยังกองบรรณาธิการโดยมักไม่ได้หาแหล่งอื่นๆ มาสอบทานข้อมูลที่ได้มา เพราะเป็นไปตามสายงานที่ได้รับมอบหมาย นอกจากนี้ ผู้สื่อข่าวที่ประจำตามหน่วยงานราชการเห็นว่าจำเป็นต้องเลี่ยงการตั้งคำถามที่ท้าทาย เพื่อรักษาสายสัมพันธ์กับแหล่งข่าวและให้ได้มาซึ่งข้อมูลในอนาคต อีกทั้งยังลดความเสี่ยงต่อผู้ปฏิบัติงานและองค์กรสื่อจากการถูกแทรกแซงและคุกคามจากภาครัฐ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพื้นที่ชุมนุมมีเหตุปะทะหรือเจ้าหน้าที่รัฐมักใช้กำลังเข้าปราบปรามผู้ชุมนุม การทำงานใกล้ชิดกับเจ้าหน้าที่รัฐจึงปลอดภัยกว่า ดังนั้นหากกองบรรณาธิการไม่ได้ตรวจสอบข้อเท็จจริงหรือนำเสนอข้อมูลที่โต้แย้งเนื้อหาข่าวก็เป็นการผลิตซ้ำข้อกล่าวอ้างของเจ้าหน้าที่รัฐ ขาดการตรวจสอบและตั้งคำถามต่อปฏิบัติการของภาครัฐ และขาดเสียงสะท้อนจากผู้ชุมนุมที่ไม่ใช่แกนนำ ขณะที่ผู้ชุมนุมก็รู้สึกว่าได้รับการปฏิบัติอย่างไม่เป็นธรรมและไม่ไว้วางใจสื่อมวลชน (ผู้ให้ข้อมูล 010, อีเมล, 3 สิงหาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 022, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 005, สนทนากลุ่ม, 3 สิงหาคม 2566)

2.2 ปัจจัยภายนอกองค์กรข่าว

2.2.1 บรรยากาศและรูปแบบการชุมนุม

ดังที่กล่าวข้างต้นแล้วว่า เมื่อการชุมนุมมีความตึงเครียดมากขึ้น เช่น ผู้ชุมนุมจัดกิจกรรมที่พร้อมเผชิญหน้า เจ้าหน้าที่รัฐเพิ่มกำลังพลหรือเข้าสลายการชุมนุม หรือเกิดการคุกคามคนทำงานภาคสนามโดยเจ้าหน้าที่หรือผู้ชุมนุม สื่อมวลชนก็จะยิ่งระแวงระวังและต้องเตรียมรับความเสี่ยงที่อาจเป็น

อุปสรรคในการรายงานข่าวมากขึ้น ผลการวิจัยเอกสารพบว่า ในการชุมนุมกรณีศึกษา 5 ครั้ง มีรายงานสื่อมวลชนที่ได้รับบาดเจ็บอย่างน้อย 91 คน และเสียชีวิต 2 คน โดยพบผู้ได้รับบาดเจ็บจำนวนมากจากปฏิบัติการของเจ้าหน้าที่รัฐในช่วงการชุมนุมต่อต้านรัฐบาล รสช. ในเดือนพฤษภาคม 2535 (33 คน) และการชุมนุมเรียกร้องประชาธิปไตยในช่วงปี 2563-2564 (อย่างน้อย 34 คน) ส่วนผู้เสียชีวิต 2 คนเป็นช่างภาพชาวต่างประเทศ ถูกยิงด้วยอาวุธหนักในช่วงการปราบปรามผู้ชุมนุม นปช. โดยทหาร ส่วนในการชุมนุมที่นำโดยกลุ่มพันธมิตรชนปช. และ กปปส. มีรายงานสื่อมวลชนได้รับบาดเจ็บจากการกระทำของผู้ชุมนุมหรือกลุ่มไม่ทราบฝ่ายรวม 24 คน

ผู้ให้ข้อมูลยังระบุว่า รูปแบบกิจกรรมในการชุมนุมเรียกร้องประชาธิปไตยในช่วงปี 2563-2564 ถือเป็นความท้าทายอีกประการในการรายงานข่าว เนื่องจากการชุมนุมทางการเมืองครั้งใหญ่ที่ผ่านมาจะมีผู้นำและโครงสร้างการจัดการชุมนุมชัดเจน อีกทั้งผู้เข้าร่วมการชุมนุมส่วนใหญ่มีความเป็นเอกภาพ จึงพอจะคาดการณ์ทิศทางของกิจกรรมได้บ้าง แต่ในการชุมนุมครั้งล่าสุด มีผู้จัดกิจกรรมหลายกลุ่มซึ่งมีแนวทางแตกต่างกัน หรือแม้ผู้เข้าร่วมการชุมนุมจะมีเป้าหมายเดียวกัน แต่ก็อาจมีวิธีการที่ขัดกันหรือไม่เห็นพ้องกันในเรื่องอื่นๆ รวมทั้งมีการกระทำที่ยังเป็นที่ถกเถียงว่าเข้าข่ายสันติวิธีหรือไม่ เช่น การสาดสี การเผาป้อมตำรวจ หรือการตอบโต้เจ้าหน้าที่ คผ. ด้วยพลุหรือระเบิดขวด ดังนั้นนอกจากจะต้องปรับวิธีรายงานข่าวที่แตกต่างจากเดิมแล้ว ผู้ให้ข้อมูลบางส่วนยังเห็นความสำคัญที่สื่อมวลชนต้องอธิบายการกระทำเหล่านี้ และตรวจสอบข้อเท็จจริงเพื่อป้องกันการนำข้อมูลบิดเบือนไปใช้สร้างความชอบธรรมให้กับความรุนแรงต่อไป อย่างไรก็ตาม ผู้ให้ข้อมูลก็ตั้งข้อสังเกตว่าการที่ผู้ชุมนุมไม่เป็นเอกภาพและมีแนวโน้มที่จะใช้กำลังเข้าปะทะกับเจ้าหน้าที่ ก็เพิ่มความเสี่ยงและความระแวงให้กับผู้ปฏิบัติงานสื่อเช่นกัน (ผู้ให้ข้อมูล 024, สัมภาษณ์, 9 กุมภาพันธ์ 2566; ผู้ให้ข้อมูล 003, สัมภาษณ์, 31 มีนาคม 2566) ประเด็นนี้สอดคล้องกับความกังวลของผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่มที่เป็นผู้จัดการชุมนุมที่ยอมรับว่า มีความพยายามทบทวนบทเรียนเพื่อให้สามารถดำเนินกิจกรรมภายใน

กรอบสันติวิธี ซึ่งจะช่วยลดเงื่อนไขในการใช้ความรุนแรงโดยรัฐและผู้ที่คัดค้าน การชุมนุม รวมถึงมีระบบการจัดกิจกรรมที่สามารถจะสื่อสารสู่สาธารณะได้อย่าง กระฉับ เนื่องจากเห็นว่า การชุมนุมที่มีระบบการจัดการชัดเจนและไม่มีเหตุปะทะ หรือความโกลาหล จะเอื้อให้ผู้ชุมนุมสามารถสื่อสารข้อเรียกร้องหรือสารที่ต้องการนำเสนอผ่านสื่อมวลชนได้อย่างตรงประเด็นขึ้น เพราะไม่มีเหตุที่จะเบี่ยงเบนความสนใจไปจากสาระสำคัญของการชุมนุม (ผู้ให้ข้อมูล 001, สนทนากลุ่ม, 26 กรกฎาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 015, สนทนากลุ่ม, 3 สิงหาคม 2566)

2.2.2 บรรยายากาศทางการเมือง

สื่อมวลชนเห็นว่า จำเป็นต้องตรวจสอบการกระทำของภาครัฐ โดยไม่ยอมจำนนต่อการปิดกั้นแทรกแซงหรือเซ็นเซอร์ตนเอง (ผู้ให้ข้อมูล 008, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2566) มิ่งานวิจัยที่พบว่า เมื่อรัฐบาลเริ่มสูญเสียความเชื่อมั่นจากประชาชน เช่น ในช่วงการชุมนุมที่นำโดยกลุ่มพันธมิตรฯ (2551) และ กปปส. (2556-2557) องค์กรข่าวเชิงพาณิชย์สามารถแสดงจุดยืน ในการตรวจสอบและวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลได้อย่างตรงไปตรงมา (อภิวิชญ์ ไพศาลทรัพย์, 2552; พีระวัฒน์ อัฐนาค, 2558) ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับ แฉลงการณ์และเอกสารขององค์กรวิชาชีพสื่อในช่วงการชุมนุม 2 ครั้งที่กล่าวมา รวมถึงการชุมนุมต่อต้านรัฐบาล รสช. (2535) ที่พบการแสดงจุดยืนต่อผู้เคียด ข้างประชาชน คัดค้านการปิดกั้นข่าวสารและคุกคามเสรีภาพสื่อ และต่อต้าน รัฐบาลที่ถูกมองว่าเป็นเผด็จการหรือไม่เป็นประชาธิปไตย (ตัวอย่างเช่น สมาคมนักข่าวแห่งประเทศไทย, 2535; “แฉลงการณ์ร่วมสมาคมนักข่าววิชาชีพสื่อมวลชน”, 23 มีนาคม 2549; “แฉลงการณ์ร่วมองค์กรวิชาชีพสื่อมวลชน”, 7 สิงหาคม 2556) จึงกล่าวได้ว่า สื่อมวลชน โดยเฉพาะสื่อกระแสหลัก สร้างอำนาจต่อรอง ให้ผู้ชุมนุมและลดความชอบธรรมในการใช้ความรุนแรงของเจ้าหน้าที่รัฐ อย่างไร ก็ตาม ในช่วงการชุมนุมที่นำโดยกลุ่ม นปช. (พ.ศ. 2552-2553) ทั้งงานวิจัย และการวิเคราะห์เอกสารพบว่า สื่อมวลชนมักเสนอให้ผู้ชุมนุมเคารพกฎหมาย ไม่ใช้ความรุนแรง และให้ทุกฝ่ายคลี่คลายความขัดแย้งด้วยสันติวิธีหรือ “ถอย คนละก้าว” มากกว่าการตรวจสอบการใช้อำนาจของภาครัฐ (พีระวัฒน์ อัฐนาค,

2558; “แถลงการณ์ร่วม”, 13 เมษายน 2552; “หนังสือถึงรัฐบาลและแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ”, 19 เมษายน 2553) ทำให้ผู้ชุมนุมถูกมองว่าเป็นฝ่ายใช้ความรุนแรงและทำผิดกฎหมาย ภาครัฐจึงมีความชอบธรรมในการปราบปรามมากกว่าจะคลี่คลายความขัดแย้งด้วยแนวทางอื่น

ส่วนในการชุมนุมเรียกร้องประชาธิปไตยในช่วงปี 2563 จุดเปลี่ยนที่ทำให้สื่อมวลชนเกิดความระแวงระวังในการรายงานการชุมนุมคือ เมื่อทนายอานนท์ นำภา และปณัสนา สิทธิจิววัฒนกุล นักศึกษาจากกลุ่มแนวร่วมธรรมศาสตร์และการชุมนุม ปราศรัยเกี่ยวกับข้อเสนอบริรูปสถาบันพระมหากษัตริย์ในเดือนสิงหาคม 2563 สื่อมวลชนเห็นว่า เรื่องนี้เป็นประเด็นที่ทำหายนามในสังคมไทยและเสี่ยงต่อการถูกดำเนินคดีอาญามาตรา 112 เมื่อพิจารณาจากบริบททางสังคมการเมืองในช่วงนั้น หลายฝ่ายจึงไม่มั่นใจว่า สื่อมวลชนควรจายงานในประเด็นนี้อย่างไร สื่อบางส่วนยอมรับว่า จำเป็นต้องเซ็นเซอร์ตนเองเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาหรือถูกแทรกแซง (ผู้ให้ข้อมูล 011, สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2566; สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย, 2565: 27; ภาววรรณธนาเลิศสมบูรณ์, 2564; วอยซ์ทีวี, 2563) ขณะที่ผู้บริหารกองบรรณาธิการเห็นว่า ต้องไต่ตรองมากขึ้นว่าจะรายงานประเด็นนี้อย่างไรเพื่อลดความเสี่ยงต่อผู้ปฏิบัติงานและองค์กร (ผู้ให้ข้อมูล 022, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2566) ส่วนสื่อออนไลน์ขนาดเล็กที่มักนำเสนอประเด็นสิทธิมนุษยชนและสื่อพลเมืองที่เกาะติดการชุมนุมเห็นว่า ไม่สามารถละเลยประเด็นการปฏิรูปสถาบันกษัตริย์ได้ เพราะประชาชนเริ่มถกเถียงเรื่องนี้กันกว้างขวางมากขึ้นแล้ว จึงต้องพยายามหาวิธีการรายงานประเด็นนี้ พร้อมกับป้องกันคนทำงานจากการถูกดำเนินคดีหรือผลกระทบอื่นๆ ที่จะตามมา เช่น ตรวจสอบกับองค์กรภาคประชาสังคมที่ทำงานด้านกฎหมายสิทธิมนุษยชน หรือนำเสนอข่าวในช่วงเวลาใกล้ๆ กัน เป็นต้น (ผู้ให้ข้อมูล 022, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 024, สัมภาษณ์, 9 กุมภาพันธ์ 2566; ผู้ให้ข้อมูล 029, สัมภาษณ์, 7 มิถุนายน 2566)

ผู้ให้ข้อมูลยังเห็นว่า เมื่อผู้รับสารมีความตื่นตัวและสนใจประเด็นทางการเมืองและสังคม รวมถึงบรรยากาศการถกเถียงในสังคมเปิดกว้าง การลงทุนผลิตเนื้อหาเชิงคุณภาพก็จะมีคุณค่า เนื่องจากประชาชนให้ความสนใจต่อการรายงานข่าวที่อธิบายขยายความเกี่ยวกับความขัดแย้ง ซึ่งสามารถสร้างยอดการเข้าถึงและการมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาได้ นอกจากนี้บรรยากาศเช่นนี้จะส่งเสริมให้เกิดการอภิปรายถกเถียงได้อย่างมีอารยะแล้ว การรายงานที่อยู่ในกระแสความสนใจและเป็นที่นิยมยังนำมาซึ่งรายได้และความไว้วางใจจากสาธารณะ รวมถึงทำให้องค์กรข่าวแข่งขันกันผลิตเนื้อหาเชิงคุณภาพได้ แทนที่จะเน้นแข่งขันด้วยปริมาณหรือเนื้อหาที่เร้าอารมณ์หรือฉับไวเท่านั้น ขณะเดียวกันบรรยากาศในการชุมนุมก็ไม่ตึงเครียดและไม่มีแนวโน้มจะเกิดการปะทะ เน้นการนำเสนอและอภิปรายถกเถียงด้วยข้อมูล ดังเช่นการชุมนุมเรียกร้องประชาธิปไตยระยะแรกในช่วงต้นปี 2563 (ผู้ให้ข้อมูล 024, สัมภาษณ์, 9 กุมภาพันธ์ 2566) ในทางตรงกันข้าม หากประเด็นที่ผู้ชุมนุมสื่อสารถูกมองว่าทำลายกระแสสังคมหรือค่านิยม องค์กรข่าวก็จะไม่สามารถรายงานประเด็นนั้นได้อย่างตรงไปตรงมา เพราะเกรงว่าจะถูกโจมตีจากฝ่ายที่เห็นต่างหรือถูกแทรกแซงจากรัฐ (ผู้ให้ข้อมูล 031, สัมภาษณ์, 6 เมษายน 2566; ผู้ให้ข้อมูล 008, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2566)

3. แนวทางการรายงานข่าวการชุมนุมทางการเมืองที่สร้างความชอบธรรมให้กับความรุนแรง และแนวทางที่ลดเงื่อนไขในการใช้ความรุนแรง

การเก็บข้อมูลจากการวิจัยเอกสาร การสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม นำไปสู่การวิเคราะห์แนวทางการรายงานข่าวการชุมนุมที่สร้างความชอบธรรมให้กับการใช้ความรุนแรง และลดเงื่อนไขการใช้ความรุนแรง โดยใช้แนวคิดวารสารศาสตร์สันติภาพในการวิเคราะห์ ดังตารางที่ 2 ต่อไปนี้

ตารางที่ 2 แนวทางการรายงานข่าวของสื่อมวลชนที่สร้างความชอบธรรมและลดเงื่อนไขในการใช้ความรุนแรง

	แนวทางการรายงานข่าวที่สร้างความชอบธรรมต่อการใช้ความรุนแรง	แนวทางการรายงานข่าวที่ลดเงื่อนไขในการใช้ความรุนแรง
มุมมองต่อการชุมนุม	“การชุมนุมเป็นเหตุการณ์สำคัญแต่ไม่ปกติ และมักมีความวุ่นวาย”	“การชุมนุมเป็นสิทธิทางการเมือง”
ประเด็นหลักในการรายงานข่าว	• เกาะติดสถานการณ์ แต่ไม่ค่อยอธิบายความขัดแย้งที่เป็นเหตุของการชุมนุม • เน้นความขัดแย้ง-การแข่งขันระหว่าง 2 ฝ่าย คือ รัฐบาล vs. ผู้ชุมนุม (แกนนำ) • เน้นความรุนแรงเชิงกายภาพที่มองเห็นได้ แต่ไม่ค่อยอธิบายความรุนแรงเชิงโครงสร้าง/เชิงวัฒนธรรม • ให้น้ำหนักกับแหล่งข่าวภาครัฐและชนชั้นนำทางการเมือง-สังคม	• พยายามรายงานข้อเท็จจริงของเหตุการณ์อย่างรอบด้านและมุมมองจากทุกฝ่าย • อธิบายปมความขัดแย้ง ฐานคิดของข้อเรียกร้อง เหตุแห่งการใช้ความรุนแรง (โดยเฉพาะจากผู้ชุมนุม) และผลกระทบจากความรุนแรงต่อฝ่ายต่างๆ • เผื่อระวัง บันทึก ตรวจสอบการใช้ความรุนแรง • ทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องความรุนแรง สันติวิธี/ปฏิบัติการไม่ใช้ความรุนแรง สิทธิเสรีภาพในการชุมนุมโดยสงบ สิทธิทางการเมือง
เงื่อนไขที่นำไปสู่แนวทางกรรายงานข่าว	สื่อมวลชนถูกแทรกแซง - ได้รับผลกระทบจากความรุนแรง	สื่อมวลชนทำงานได้อย่างเป็นอิสระและปลอดภัย

3.1 แนวทางการรายงานข่าวที่สร้างความชอบธรรมต่อการใช้ความรุนแรง

ผลการศึกษาพบว่า กรอบการอนุมานหลัก (inferential framework) (Murdock, 1981 cited in Cottle, 2008: 856) ของสื่อมวลชนในการรายงานข่าวการชุมนุมทางการเมือง หรือสิ่งที่คนทำงานสื่อคาดว่าจะเกิดขึ้นและจำเป็นต้องนำเสนอ สอดคล้องกับการรายงานข่าวที่เน้นการสู้รบและความรุนแรงตามแนวคิดวารสารศาสตร์ กล่าวคือ เน้นประเด็นความขัดแย้งระหว่างผู้ชุมนุมกับรัฐบาล สีสันของกิจกรรม ความรุนแรงเชิงกายภาพจากเหตุปะทะและการสลายการชุมนุม และการแข่งขันทางการเมืองระหว่างกลุ่มการเมือง/กลุ่มผลประโยชน์ต่างๆ แต่

ยังขาดการตรวจสอบหรืออธิบายความรุนแรงเชิงโครงสร้างและเชิงวัฒนธรรม เช่น การใช้อำนาจรัฐที่ไม่ชอบธรรม ทศนคติของภาครัฐและสาธารณะต่อกลุ่ม ผู้ชุมนุมที่ทำหายค่านิยมหลักของสังคม การอธิบายการกระทำของผู้ชุมนุมที่ถูกมองว่าเบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานของสังคม เป็นต้น ขณะที่การทำความเข้าใจว่าการชุมนุมโดยสงบเป็นสิทธิทางการเมืองและการเมืองของพลเมือง ยังไม่ปรากฏเด่นชัดนัก กรอบการอนุมานดังกล่าวมักถูกสร้างขึ้นจากประสบการณ์ ในการรายงานข่าวและผลกระทบจากการทำงานทั้งในระดับส่วนบุคคลและระดับ องค์กร และการถ่ายทอดประสบการณ์จากคนทำงานจากรุ่นสู่รุ่น

ด้วยเหตุนี้ เมื่อผู้ชุมนุมเปิดฉากตอบโต้หรือปะทะกับเจ้าหน้าที่หรือ ผู้เห็นต่าง เช่นในการชุมนุมที่นำโดยกลุ่ม นปช. และการชุมนุมเรียกร้อง ประชาธิปไตยช่วงปี 2563-2564 สื่อมวลชนมักชี้ให้เห็นความวุ่นวายในการชุมนุม และให้พื้นที่แก่เจ้าหน้าที่รัฐชี้แจงความจำเป็นในการปราบปราม โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อผู้ชุมนุมถูกชี้ว่ากระทำความผิดกฎหมาย ไม่เป็นไปตามหลักสันติวิธี และคุกคาม สื่อมวลชน นอกจากนี้สื่อมวลชนยังแสดงจุดยืนให้ทุกฝ่ายไม่ใช้ความรุนแรง (“แถลงการณ์ร่วม”, 13 เมษายน 2552; “หนังสือถึงรัฐบาลและแนวร่วม ประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ”, 19 เมษายน 2553; “แถลงการณ์ร่วม 6 องค์กรวิชาชีพสื่อ”, 11 สิงหาคม 2564) แม้แนวทางการรายงานข่าวและการ แสดงจุดยืนเช่นนี้จะคัดค้านการใช้กำลังเข้าห้ำหั่นกัน แต่ก็มีแนวโน้มที่จะลดทอน อำนาจต่อรองของผู้ชุมนุมในฐานะผู้แสดงทางการเมือง และชี้ให้เห็นความจำเป็น ในการใช้ความรุนแรงของเจ้าหน้าที่รัฐ (Fratticoli, 2012; อริน เจียจันทร์พงษ์ และพรชาสิริ กุหลาบ, 2565) ผู้ให้ข้อมูลระบุว่า ยิ่งสื่อมวลชนเน้นภาพ เหตุการณ์ที่เป็นความโกลาหล ก็ยิ่งทำให้ประชาชนทั่วไปเห็นว่า การชุมนุม ประท้วงเป็นเหตุการณ์ที่ไม่ปกติ และจำกัดการทำความเข้าใจของสาธารณะและ การเชื่อมโยงกับสิทธิทางการเมืองและการมีส่วนร่วมทางการเมือง (ผู้ให้ข้อมูล 016, สทนากลุ่ม, 3 สิงหาคม 2566) ขณะเดียวกัน เมื่อสื่อมวลชนให้ความสำคัญกับเหตุความรุนแรงหรือความวุ่นวายในการชุมนุม แต่ไม่อธิบาย ข้อเรียกร้องของผู้ชุมนุม ก็อาจทำให้ผู้เข้าร่วมชุมนุมบางส่วนเห็นว่า แนวทางสันติ

วิธีไม่ช่วยให้บรรลุผล จึงหันไปใช้รูปแบบอื่น รวมถึงแนวทางที่รุนแรงเพื่อที่อย่างน้อยก็จะได้พื้นที่สื่อ (ผู้ให้ข้อมูล 015, สนทนากลุ่ม, 3 สิงหาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 019, สนทนากลุ่ม, 3 สิงหาคม 2566)

การได้รับผลกระทบจากความรุนแรงเชิงกายภาพโดยเฉพาะจากผู้ชุมนุม เช่น การข่มขู่คุกคาม การปะทะหรือตอบโต้เจ้าหน้าที่รัฐหรือกลุ่มเห็นต่าง การปิดล้อมในพื้นที่การชุมนุมและสำนักงาน เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้สื่อมวลชนเห็นว่า การชุมนุมประท้วงเป็นความวุ่นวายและไม่ปกติ ประกอบกับการมองว่าการชุมนุมเป็นสนามแข่งขันทางการเมืองของกลุ่มผลประโยชน์ จึงทำให้การรายงานเน้นไปที่ความเคลื่อนไหวของฝ่ายต่างๆ และการป้องกันไม่ให้ผู้ชุมนุมใช้ความรุนแรง มากกว่าการตรวจสอบการใช้อำนาจของรัฐและการรับรองสิทธิทางการเมืองสื่อสารของพลเมือง ขณะที่การปิดกั้นและแทรกแซงเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นโดยรัฐจะยิ่งจำกัดการรายงานข่าวเกี่ยวกับการชุมนุมมากขึ้น

3.2 แนวทางการรายงานข่าวที่ลดเงื่อนไขในการใช้ความรุนแรง

ผลการศึกษาพบว่า หลักการพื้นฐานในการรายงานการชุมนุมที่สำคัญที่สุดสำหรับสื่อมวลชนคือ การพยายามนำเสนอข้อเท็จจริงที่สามารถเข้าถึงได้อย่างตรงไปตรงมา เปิดให้ทุกฝ่ายได้ชี้แจงและตรวจสอบข้อกล่าวอ้างเหล่านั้นก่อนการนำเสนอ รวมถึงไม่ใส่อารมณ์ความรู้สึกส่วนบุคคลไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ใด ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดวารสารศาสตร์สันติภาพที่มุ่งเน้นการนำเสนอความจริงอย่างรอบด้าน ไม่ให้น้ำหนักกับข้อมูลเพียงด้านเดียว ไม่ว่าจะเป็นการให้พื้นที่สื่อที่ไม่เท่าเทียม การเลือกบางแง่มุม หรือการใช้ภาษาที่ตัดสินฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

ผู้ให้ข้อมูลยังเห็นความสำคัญต่อการสร้างพื้นที่ในการอภิปรายถกเถียงในประเด็นความขัดแย้ง (ผู้ให้ข้อมูล 008, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2566) และการอธิบายบริบทแวดล้อม รวมถึงฐานคิดของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในความขัดแย้งว่าสนับสนุนหรือเป็นปฏิปักษ์ต่อประชาธิปไตยอย่างไร (ผู้ให้ข้อมูล 013, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 034, สัมภาษณ์, 30

พฤษภาคม 2566) นอกจากนี้ ยังต้องชี้ให้เห็นที่มาที่ไปและความเป็นมนุษย์ของผู้เข้าร่วมการชุมนุม โดยสามารถนำเสนอผ่านการสัมภาษณ์พูดคุยและภาพถ่ายได้ (ผู้ให้ข้อมูล 025, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2566) ผู้ให้ข้อมูลส่วนหนึ่งยังย้ำว่า สื่อมวลชนจำเป็นต้องเป็นปากเสียงให้กับผู้ด้อยอำนาจในสังคม ถ่ายทอดปัญหาและข้อเรียกร้องของคนกลุ่มนี้ เพื่อให้ผู้กำหนดนโยบายและคนกลุ่มอื่นๆ ในสังคมได้รับรู้และผลักดันให้เกิดการแก้ไขเปลี่ยนแปลงต่อไป ข้อเสนอแนะนี้สอดคล้องกับกรอบการรายงานข่าวแบบสันติภาพและความขัดแย้งว่าด้วยการให้พื้นที่สื่อแก่ประชาชนทั่วไปมากกว่าชนชั้นนำ เพื่อให้เห็นบทบาทและอำนาจต่อรองของประชาชนในฐานะผู้มีส่วนได้ส่วนเสียสำคัญในความขัดแย้ง (ผู้ให้ข้อมูล 022, สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 025, สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2566)

แม้ผู้ให้ข้อมูลมองว่า สื่อมวลชนควรมุ่งความสนใจไปที่การอธิบายความขัดแย้งและความรุนแรง และไม่ให้น้ำหนักกับความวุ่นวายหรือการปะทะในการชุมนุม แต่ก็ยังเห็นพ้องว่า การรายงานเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงที่เกิดขึ้นระหว่างการชุมนุมยังมีความจำเป็น เนื่องจากการมีสื่อมวลชนในพื้นที่ชุมนุมจะช่วยลดโอกาสในการใช้ความรุนแรงโดยเฉพาะจากเจ้าหน้าที่รัฐ หรือหากผู้ใช้สื่อออนไลน์บันทึกภาพความรุนแรงในจุดที่สื่อมวลชนไม่สามารถเข้าถึงและสื่อมวลชนนำไปรายงานต่อ ก็จะทำให้เกิดการตรวจสอบหรือกดดันให้เจ้าหน้าที่ต้องแสดงความรับผิดชอบ ไม่พันผิวดลอยนวล นอกจากนี้ การบันทึกภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก็สามารถเป็นหลักฐานเกี่ยวกับการละเมิดสิทธิมนุษยชนต่อไปได้ (ผู้ให้ข้อมูล 014, สนทนากลุ่ม, 26 กรกฎาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 006, สัมภาษณ์, 23 เมษายน 2566)

ผลการวิจัยเอกสารพบว่า การที่สื่อมวลชนตรวจสอบและป้องปรามการใช้ความรุนแรงทั้งจากรัฐและประชาชนมีส่วนช่วยลดเงื่อนไขในการใช้ความรุนแรง ตัวอย่างเช่น กรณีที่เจ้าหน้าที่รัฐใช้อาวุธเข้าสลายการชุมนุมในการชุมนุมต่อต้านรัฐบาล รสช. และการชุมนุมที่นำโดยกลุ่มพันธมิตรฯ เมื่อวันที่ 7 ตุลาคม 2551 จนมีผู้บาดเจ็บและเสียชีวิตจำนวนมาก กองบรรณาธิการและองค์กรวิชาชีพได้แสดงจุดยืนว่า ความรุนแรงโดยรัฐเป็นสิ่งที่ยอมรับไม่ได้ โดยชี้ว่าการใช้ความ

รุนแรงโดยรัฐมีความโหดเหี้ยมและไม่ชอบธรรม โดยเฉพาะเมื่อเป็นการปราบปรามผู้ชุมนุมไม่ได้ใช้ความรุนแรงอย่างเด่นชัด (สมาคมนักข่าวแห่งประเทศไทย, 2535; “แถลงการณ์สมาคมนักข่าว”, 7 ตุลาคม 2551; วีรเดช เอี่ยมสำราญ, 2551) การรายงานข่าวและแสดงจุดยืนของสื่อมวลชนทำให้เจ้าหน้าที่ลดความแข็งแกร่งและแนวทางการสลายการชุมนุมเป็นไปตามหลักการสากลมากขึ้น หรือเมื่อการชุมนุมขยายวงกว้างและมีแนวโน้มที่จะเกิดการปะทะ เช่น ในช่วงการชุมนุมที่นำโดยกลุ่ม กปปส. ก็จะเตือนให้การชุมนุมเป็นไปอย่างสงบ ไม่คุกคามสื่อ และเจ้าหน้าที่รัฐต้องรับรองความปลอดภัยให้กับทั้งผู้ชุมนุมและสื่อมวลชน (สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย, 2557: 348) ซึ่งสะท้อนว่า ภาครัฐต้องรับประกันสิทธิทางการสื่อสารของประชาชน

อีกประเด็นหนึ่งที่ผู้ให้ข้อมูลเสนอคือการชี้ให้เห็นผลกระทบจากการใช้ความรุนแรงที่ยังคงมีอยู่แม้เหตุการณ์จะจบลงแล้ว รวมถึงทำความเข้าใจว่าความรุนแรงมีรูปแบบและระดับใดบ้าง การนำเสนอแง่มุมเหล่านี้จะช่วยให้สังคมได้เรียนรู้และเลี่ยงการใช้ความรุนแรงเพื่อไม่ให้เกิดผลกระทบร้ายแรงและการสูญเสียอีกในอนาคต (ผู้ให้ข้อมูล 016, สนทนากลุ่ม, 3 สิงหาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 017, สนทนากลุ่ม, 26 กรกฎาคม 2566) ข้อเสนออีกประการที่สอดคล้องกับกรอบการรายงานข่าวแบบสันติภาพและความขัดแย้งคือ แม้ข้อเรียกร้องในการชุมนุมจะไม่บรรลุผล แต่สื่อมวลชนควรพิจารณาว่าประเด็นที่ผู้ชุมนุมสื่อสารมีผลสะท้อนในพื้นที่สาธารณะอย่างไร กล่าวคือ ข้อเรียกร้องหรือสารจากผู้ชุมนุมทำให้เกิดการอภิปรายถกเถียงต่อในสังคม หรือเกิดการเปลี่ยนแปลงในระดับใด (ผู้ให้ข้อมูล 017, สนทนากลุ่ม, 3 สิงหาคม 2566; ผู้ให้ข้อมูล 019, สนทนากลุ่ม, 3 สิงหาคม 2566)

นอกจากนี้ การที่สื่อมวลชนทำความเข้าใจกับสิทธิเสรีภาพในการชุมนุมโดยสงบ รวมถึงเรียนรู้พลวัตของการชุมนุมเพื่อให้เห็นเหตุผล เจื่อนใจ และข้อจำกัดของการเคลื่อนไหว ก็จะทำให้สามารถปรับแนวทางการรายงานเพื่อให้สามารถอธิบายในเชิงลึกได้มากขึ้น หากผู้ชุมนุมใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ก็ควรหาคำตอบว่า เพราะเหตุใดความรุนแรงจึงเป็นทางเลือกที่ผู้ชุมนุมใช้ และ

ผลกระทบจากการใช้ความรุนแรงทั้งที่มองเห็นและมองไม่เห็นคืออะไร โดยใช้ภาษาที่ตรงไปตรงมา ไม่ตีตรา ยกย่อง หรือตัดสิน และเป็นธรรมต่อผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ดังนั้น จึงควรทบทวนทั้งกิจวัตรและกรอบการอ้างอิงในการรายงานข่าว การชุมนุมที่ผ่านมา ซึ่งไม่เอื้อต่อการทำความเข้าใจความขัดแย้ง และมีแนวโน้มที่จะสร้างความชอบธรรมต่อการใช้ความรุนแรงโดยฝ่ายต่างๆ (ผู้ให้ข้อมูล 017, สทนากลุ่ม, 26 กรกฎาคม 2566)

ผู้ให้ข้อมูลยังเสนอว่า การรายงานข้อเท็จจริงจากพื้นที่จะไม่เพียงช่วยเผื่อระวังและลดเงื่อนไขในการใช้ความรุนแรงต่อผู้ชุมนุม แต่ยังช่วยรักษาความปลอดภัยให้ฝ่ายเจ้าหน้าที่ และช่วยรับประกันได้ว่าการทำงานของเจ้าหน้าที่เป็นไปอย่างโปร่งใส ตรวจสอบได้ และเป็นที่น่าไว้วางใจของประชาชน ดังนั้น ผู้บริหารองค์กรข่าว เจ้าหน้าที่รัฐ และผู้เกี่ยวข้องกับการชุมนุมจึงควรให้ความสำคัญต่อการรับประกันความปลอดภัยให้กับสื่อมวลชนเพื่อให้สามารถรายงานข้อเท็จจริงและมุมมองจากฝ่ายต่างๆ ได้ (ผู้ให้ข้อมูล 012, สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2566)

โดยสรุป ผลการศึกษาพบว่า แนวทางการรายงานข่าวและการแสดงบทบาทของสื่อมวลชนไทยในการชุมนุมการเมืองที่เป็นกรณีศึกษา 5 ครั้ง มีทั้งแนวทางที่สร้างความชอบธรรมต่อการใช้ความรุนแรง ซึ่งเป็นผลจากกิจวัตรการรายงานข่าวการเมืองที่เน้นการแข่งขันและปะทะ (คารม) กันระหว่างผู้แสดงทางการเมือง รวมถึงการพึ่งพาแหล่งข่าวที่เป็นชนชั้นนำทางการเมืองและเจ้าหน้าที่รัฐ โดยมักพบในการชุมนุมที่นำโดย นปช. เมื่อปี 2552-2553 และการชุมนุมเรียกร้องประชาธิปไตยในช่วงปี 2563-2564 ขณะเดียวกันก็พบแนวทางการรายงานที่ลดเงื่อนไขในการใช้ความรุนแรง ซึ่งส่วนใหญ่พบในการชุมนุมต่อต้านรัฐบาล รสช. ในปี 2535 การชุมนุมที่นำโดยพันธมิตรฯ ช่วงปี 2548-2551 และการชุมนุมที่นำโดย กปปส. เมื่อปี 2557 ที่สื่อมวลชนมุ่งมั่นตรวจสอบรัฐบาลและแสดงจุดยืนต่อต้านการใช้ความรุนแรงต่อผู้ชุมนุมและการคุกคามเสรีภาพอย่างชัดเจน

เมื่อวิเคราะห์ร่วมกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการทำงานของสื่อมวลชนที่นำเสนอไปแล้วข้างต้น พบว่า ปัจจัยที่ทำให้สื่อมวลชนเลือกใช้แนวทางการรายงาน

ที่สร้างความชอบธรรมหรือลดเงื่อนไขในการใช้ความรุนแรง มีทั้งความเข้าใจและทัศนคติของสื่อมวลชนทั้งในระดับปัจเจกและระดับองค์กรต่อการชุมนุม การได้รับผลกระทบจากความรุนแรงระหว่างการชุมนุม ระดับการปิดกั้นเสรีภาพในการแสดงความคิดเห็นและเสรีภาพสื่อที่ส่งผลต่อการตรวจสอบอำนาจรัฐของประชาชนและสื่อมวลชน และบริบททางการเมืองและสังคมในช่วงเวลานั้นด้วย

ขณะเดียวกัน ความหลากหลายในนิเวศสื่อในแต่ละการชุมนุมก็มีส่วนเอื้อให้เกิดแนวทางการรายงานข่าวที่แตกต่าง ซึ่งสามารถลดเงื่อนไขในการใช้ความรุนแรงและโต้แย้งกับการรายงานข่าวที่เป็นกระแสหลัก ซึ่งมักสนับสนุนอำนาจนำในสังคมและสร้างความชอบธรรมให้กับความรุนแรงได้ เช่น ในช่วงการชุมนุมที่นำโดยพันธมิตรฯ นปช. และ กปปส. มีโทรทัศน์ผ่านดาวเทียมที่เกี่ยวข้องกับผู้จัดการชุมนุมทำหน้าที่ถ่ายทอดสดกิจกรรมการชุมนุม การเกิดสื่อทางเลือกทั้งแบบดั้งเดิมและออนไลน์ รวมถึงการสื่อสารผ่านวิทยุชุมชนในช่วงการชุมนุมที่นำโดย นปช. และการชุมนุมเรียกร้องประชาธิปไตยที่องค์กรข่าวออนไลน์ภาคประชาสังคม และสื่อพลเมืองรายงานการเคลื่อนไหวและสัมภาษณ์ผู้ชุมนุมผ่านสื่อสังคมออนไลน์อย่างต่อเนื่อง เป็นต้น

อภิปรายผลการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่า การวางแผนงานข่าว การเตรียมการด้านความปลอดภัย การประเมินสถานการณ์และความเสี่ยง และการดำเนินงานระหว่างการรายงานการชุมนุมของสื่อมวลชนมักเน้นเกาะติดกิจกรรมและการเคลื่อนไหวของผู้เกี่ยวข้องกับการชุมนุมทั้งภาครัฐและผู้ชุมนุม ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นผลจากการผลิตข่าวที่เน้นรายงานเหตุการณ์ (event-oriented) และการอ้างแหล่งข่าวที่เป็นทางการหรือบุคคลสาธารณะเป็นหลัก ซึ่งเป็นชนบของการรายงานข่าวการเมืองต่อมาเมื่อเจ้าหน้าที่ใช้กำลังเข้าสลายการชุมนุมและมีเหตุปะทะในพื้นที่การชุมนุมก็ให้ความสำคัญต่อการป้องกันสวัสดิภาพของคนทำงานสื่อจากความรุนแรงเชิงกายภาพมากขึ้น รวมถึงมีความพยายามเสนอแนวทางคลี่คลายความขัดแย้งที่ไม่ใช้ความรุนแรง

อย่างไรก็ตาม แนวทางนี้ยังไม่เพียงพอที่จะช่วยให้สังคมได้ทำความเข้าใจความขัดแย้งและลดเงื่อนไขในการใช้ความรุนแรง รวมถึงไม่ช่วยสร้างพื้นที่สาธารณะที่เอื้อให้ฝ่ายต่างๆ ได้เข้ามาอภิปรายและโต้เถียงได้อย่างเสมอภาค เพื่อนำไปสู่ข้อสรุปที่จะคลี่คลายความขัดแย้งโดยไม่ใช้ความรุนแรงได้ ทั้งนี้เพราะแม้สื่อมวลชนจะปรับกิจกรรมการรายงานข่าวการชุมนุมด้วยการเพิ่มปริมาณและช่องทางในการรายงานข่าว รวมถึงมีแนวปฏิบัติในการรายงานเพื่อรักษามาตรฐานวิชาชีพและต่อรองกับผู้มีส่วนเสียในการชุมนุมฝ่ายต่างๆ (Reese, 2007; Ryfe, 2017) แต่สื่อมวลชนก็ยังคงมีมุมมองว่า การชุมนุมเป็นยุทธศาสตร์การแข่งขันเพื่อแย่งชิงสถานะและผลประโยชน์ทางการเมืองของผู้มีอำนาจทางการเมือง หรือระหว่างชนชั้นนำกับแกนนำการชุมนุม มากกว่าการทำความเข้าใจความขัดแย้ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อข้อเรียกร้องของผู้ชุมนุมถูกมองว่า เบี่ยงเบนไปจากค่านิยมหลักของสังคมหรือเสี่ยงที่จะผิดกฎหมายอย่างการปฏิรูปสถาบันพระมหากษัตริย์

ด้วยเหตุนี้ ในช่วงแรกของการชุมนุม สื่อมวลชนจึงใช้แนวทางการรายงานข่าวการเมือง เห็นได้จากการที่กองบรรณาธิการมักมอบหมายให้ผู้สื่อข่าวสายการเมืองหรือประเด็นทางสังคมเป็นผู้ติดตามสถานการณ์และผู้แสดงสำคัญทางการเมืองว่าแสดงทรรศนะหรือเคลื่อนไหวอย่างไร ทว่าเมื่อผู้ชุมนุมกระทำการที่เจ้าหน้าที่รัฐชี้ว่าผิดกฎหมาย หรือใช้ความรุนแรง ก็จะรายงานแบบข่าวอาชญากรรมตาม “กระบวนทัศน์การประท้วง” (McLeod, 2007) โดยใช้มุมมองทางกฎหมายและให้ความสำคัญกับแหล่งข่าวราชการ การรายงานและแสดงจุดยืนเช่นนี้สร้างความชอบธรรมให้กับการใช้ความรุนแรง (Lynch and McGoldrick, 2005; Susánszky et al., 2022) อีกทั้งยังคงความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่มีอยู่เดิมและไม่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม (Hertog and McLeod, 1995) ยิ่งถ้าสื่อมวลชนขาดความเข้าใจเกี่ยวกับผู้ชุมนุมหรือประเด็นที่ผู้ชุมนุมเรียกร้อง ถูกจำกัดเสรีภาพ หรือได้รับผลกระทบจากความรุนแรง ก็ยิ่งทำให้รายงานเกี่ยวกับการชุมนุมได้อย่างจำกัด ไม่ช่วยลดเงื่อนไขในการใช้ความรุนแรงได้ (Harlow and Brown, 2022; Schlesinger et al., 1983; Wolfsfeld, 1997)

ผลการศึกษายังสะท้อนว่า สื่อมวลชนมีโอกาสที่จะลดเงื่อนไขการใช้ความรุนแรงในการชุมนุมได้ในยุคที่รัฐบาลถูกตรวจสอบ เริ่มไม่มีเสถียรภาพ หรือขาดความเชื่อมั่นจากสาธารณะ เห็นได้จากการประณามการใช้ความรุนแรงต่อผู้ชุมนุมโดยรัฐและการไม่ยอมจำนนต่อการคุกคามสื่อในช่วงการชุมนุมต่อต้านรัฐบาล รสช. การชุมนุมที่นำโดยพันธมิตรฯ และ กปปส. ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอของ Wolfsfeld (1997 & 2004) ที่ระบุว่า แม้บรรยากาศทางการเมืองจะกำหนดบทบาทของสื่อมวลชน แต่การทำงานของสื่อมวลชนก็อาจส่งผลกลับไปเปลี่ยนแปลงกระบวนการทางการเมืองได้ ขณะเดียวกัน สภาพแวดล้อมทางการเมืองและสังคมที่เอื้อให้เกิดการตรวจสอบสถาบันที่มีอำนาจยังสอดคล้องกับข้อเสนอขององค์กรพหุภาคีและภาคประชาสังคมระหว่างประเทศ (UNESCO, 2020; International Press Institute, 2020; United Nations, 2020) ที่ชี้ว่าการที่จะแสดงบทบาทที่ถูกคาดหวังได้ สื่อมวลชนต้องมีอิสระและเสรีภาพในการนำเสนอข้อเท็จจริงและมุมมองต่างๆ เกี่ยวกับความขัดแย้งได้โดยไม่ถูกปิดกั้นและแทรกแซง ขณะที่สังคมมีพื้นที่ปลอดภัยในการอภิปรายถกเถียง ดังนั้นเจ้าหน้าที่รัฐต้องให้การปกป้องคุ้มครองสิทธิเสรีภาพในการชุมนุมโดยสงบ เสรีภาพในการแสดงความคิดเห็น และเสรีภาพสื่อ เพื่อให้ทุกฝ่ายได้สื่อสารอย่างปลอดภัย

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กนกกาญจน์ วรสีหะ (2555), "การชุมนุมทางการเมืองคือการทำสงคราม" มโนทัศน์ที่สะท้อนจากอุปลักษณ์ข่าวการชุมนุมทางการเมืองจากหนังสือพิมพ์ไทย, วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 13 (2): 49-55.
- กมลพร วรกุล (2553), การแพร่กระจายอุดมการณ์ทางการเมืองของกลุ่มพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตยผ่านสถานีโทรทัศน์ผ่านดาวเทียม ASTV: กรณีศึกษาการชุมนุมวันที่ 25 พฤษภาคม-3 ธันวาคม 2551, วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์การเมือง คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กรณพร เชษฐพยัคฆ์ และอัมภาวูธ บุญฤทธิ์ศักดิ์ (2564), #WhatsHappeningInThailand และแล้วความหวังก็ปรากฏ, กรุงเทพฯ: แชลมอนบุ๊กส์ บันบุ๊กส์ และบันลือบุ๊กส์.
- กิตติชัย ชันทอง (2558), บทบาทของสถานีวิทยุผู้กล้าประชาธิปไตย 90.25 MHz สมุทรปราการ ในการเข้าร่วมชุมนุมทางการเมืองปี 2553, วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการเมืองการปกครอง คณะรัฐศาสตร์และนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- แถลงการณ์ร่วม เรื่อง "ขอให้ใช้แนวทางสันติวิธีในการแก้ไขวิกฤตประเทศ" (2552), ใน สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย (2553), วันนักข่าว 5 มีนาคม 2553: นักข่าว 3.0 โจทย์หินสื่อไทย, กรุงเทพฯ: สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย.
- แถลงการณ์ร่วมสมาคมวิชาชีพสื่อมวลชน (2549), ใน สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย (2550), วันนักข่าว 5 มีนาคม 2550: อนาคตของหนังสือพิมพ์ไทยในยุคแห่งการแข่งขันและความท้าทาย, กรุงเทพฯ: สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย.
- แถลงการณ์ร่วมองค์กรวิชาชีพสื่อมวลชน เรื่อง "ขอให้ดำเนินการถ่ายทอดสดการประชุมสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร วาระการพิจารณาร่างพระราชบัญญัตินิรโทษกรรมฯ ผ่านทางฟรีทีวี" (2556), ใน สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย (2557), วันนักข่าว 5 มีนาคม 2557: ปฏิวัติคนข่าว ปฏิรูปสื่อ, กรุงเทพฯ: สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย.
- แถลงการณ์สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย เรื่อง "เรียกร้องให้ทุกฝ่ายยุติความรุนแรงและตั้งสติแก้ปัญหาในภาวะวิกฤต" (2551), ใน สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย (2552), วันนักข่าว 5 มีนาคม 2552: สื่อในพายุวิกฤต, กรุงเทพฯ: สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย.
- ทิพย์อนงค์ ตรรกวุฒิจงค์ (2552), การกำหนดกรอบเนื้อหาของหนังสือพิมพ์รายวันเกี่ยวกับการเคลื่อนไหวชุมนุมของกลุ่มพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตยในปี พ.ศ. 2551, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมมหาบัณฑิต สาขาวิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ธัญนันท์ จันทรทรงพล (2560), *อิทธิพลของสื่อที่มีผลกระทบต่อกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง กรณีสถานีโทรทัศน์ดาวเทียมทีวีช่องบลูสกาย, ดุษฎีนิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต (การเมือง) มหาวิทยาลัยรามคำแหง.*
- ธีรเดช เอี่ยมสำราญ (2551), *บันทึกคนข่าว 7 ตุลา: ข้อเท็จจริงที่แตกต่าง*, กรุงเทพฯ: สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย.
- _____. (2552), *คู่มือรายงานข่าวในสถานการณ์ความขัดแย้ง*, กรุงเทพฯ: มูลนิธิฟรีดริค เอแบร์ท (FES).
- บุหลันฉาย อุดมอริยทรัพย์ (2545), *ม็อบกับกระบวนการทำให้เป็นประชาธิปไตยในการเมืองไทย ยุคสมัยใหม่, วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการปกครอง คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- พิระวัฒน์ อัฐนาถ (2558), *“กระจก หรือ ตะเกียง” การศึกษาเปรียบเทียบบทบาทของสื่อกรณีการชุมนุมเคลื่อนไหวทางการเมืองในช่วง พ.ศ. 2553 และ 2556-2557 ผ่านบทบรรณาธิการของหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ, วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์การเมือง คณะเศรษฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.*
- ลักขิกา แพทอง (2559), *การบรรณาธิการข่าวของสถานีโทรทัศน์ผ่านดาวเทียมบลูสกายในช่วงวิกฤติการเมืองไทย ระหว่างวันที่ 31 ตุลาคม พ.ศ. 2556-22 พฤษภาคม พ.ศ. 2557, การค้นคว้าอิสระ วารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการบริหารสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.*
- ศรีสมภพ จิตกรมย์ศรี (2556), “แนวคิดเรื่องพหุวิถีและสหอาณาบริเวณสำหรับกระบวนการสันติภาพปาตานี”, ใน รอมฎอน ปันจอร์ (บ.ก.), *กระบวนการสันติภาพปาตานีในบริบทของอาเซียน, ปัตตานี: ศูนย์เฝ้าระวังสถานการณ์ภาคใต้ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.*
- สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย (2557), *วันนักข่าว 5 มีนาคม 2557: ปฏิวัติคนข่าวปฏิรูปสื่อ*, กรุงเทพฯ: สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย.
- _____. (2565), *วันนักข่าว 5 มีนาคม 2565: ทางรอด “สื่อ” Living with Covid-19 #คนรับเทคโนโลยี เปลี่ยน*, กรุงเทพฯ: สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย.
- สมาคมนักข่าวแห่งประเทศไทย (2535), *บันทึกเหยี่ยวข่าว ณ สมรภูมิกองนาคราชดำเนิน พฤษภาคม 2535*, กรุงเทพฯ: สมาคมนักข่าวแห่งประเทศไทย.
- สรลักษณ์ พงษ์โพธิ์ (2556), *การกำหนดวาระข่าวสารและการใช้ภาษาสร้างภาพความรุนแรงทางการเมือง ช่วงเดือนมีนาคม-พฤษภาคม พ.ศ.2553 ในภาษาพูดหัวข่าวหน้าหนึ่งของหนังสือพิมพ์, วารสารมนุษยศาสตร์, 20: 225-257.*
- “หนังสือถึงรัฐบาลและแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) ขอร้องให้ทุกฝ่ายใช้ ‘สันติวิธี’ และ ‘การเจรจา’ ช่วยกันพาประเทศไทยออกจากวิกฤต จากกลุ่มองค์กรภาคประชาชน 16 องค์กร” (2553), ใน สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย (2554), *วันนักข่าว 5 มีนาคม 2554: คนหนังสือพิมพ์ ผ่าคลื่น 3G*, กรุงเทพฯ: สมาคมนักข่าวนักหนังสือพิมพ์แห่งประเทศไทย.

อนุชา มณีโชติ (2552), *การนำเสนอภาพข่าวความขัดแย้งทางการเมืองของสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ช่วงกลุ่มพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตยยึดสนามบินสุวรรณภูมิ, วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ธุรกิจ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต*.

อภิวิชญ์ ไพศาลทรัพย์ (2552), "วาทกรรมการเมืองไทยผ่านภาษาในบทบรรณาธิการหนังสือพิมพ์ระหว่างการชุมนุม 193 วันของกลุ่มพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตย", *วารสารนิเทศศาสตร์*, 29(2): 115-123.

อริน เจียจันทร์พงษ์ และพรชสาสิริ กุหลาบ (2565), *การปรับตัวขององค์กรข่าวเพื่อความอยู่รอดทางธุรกิจและบทบาทหน้าที่ต่อสังคม: กรณีศึกษาขององค์กรสื่อกระแสหลัก, รายงานโครงการวิจัย* ทุนสนับสนุนจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ประจำปีงบประมาณ 2564.

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2544), "สิทธิในการสื่อสารของประชาชนกับสิทธิมนุษยชน: วาทกรรมการต่อสู้ในเวทีสากล", ใน สันติสุข โสภณสิริ (บ.ก.). *สรณัพนธ์ทางวิชาการเนื่องในวาระหนึ่งศตวรรษ ปรีดี พนมยงค์ ชุดที่ 6: กฎหมายและสิทธิมนุษยชน*, กรุงเทพฯ: คณะกรรมการดำเนินงานฉลอง 100 ปี ชาตกาล นายปรีดี พนมยงค์ รัฐบาลอ่าวไทย ภาคเอกชน.

ภาษาอังกฤษ

Brown, D. and Harlow, S. (2019), "Protests, Media Coverage, and a Hierarchy of Social Struggle", *The International Journal of Press/Politics*, 24 (4): 508-530.

Burke, S (2015), *Conceptualizing Protest and Conflict: Report from an Interdisciplinary Conference Exploring How Governments and Institutions of Global Governance Can Better Respond to Contentious Politics*, New York: Friedrich-Ebert-Stiftung.

Cottle, S. (2008), "Reporting Demonstrations: The Changing Media Politics of Dissent", *Media, Culture, Society*, 30 (6): 853-872.

Fratticoli, A. (2012), *Media and Political Protest in Thailand 2010: A Case Study of the Coverage of the March to May Protest in the Bangkok Post and Nation*, unpublished Master's Thesis, Southeast Asian Studies (Interdisciplinary Program), Graduate School, Chulalongkorn University.

Hallin, D. (1989), *The Uncensored War: The Media and Vietnam*, Berkeley: Oxford University Press.

Harlow, S. and Brown, D. (2022), "Perceptions versus Performance: How Routines, Norms and Values Influence Journalists' Protest Coverage Decisions", *Journalism*, 23 (2): 372-390.

Hertog, J. and McLeod, D. (1995), "Anarchists Wreak Havoc in Downtown Minneapolis: A Multi-Level Study of Media Coverage of Radical Protest", *Journalism & Mass Communication Monographs*, 151: 1-48.

- Lynch, J. and McGoldrick, A. (2005), *Peace Journalism*, Gloucestershire: Hawthorne Press.
- McLeod, D. (2007), "News Coverage and Social Protest: How the Media's Protest Paradigm Exacerbates Social Conflict", *Journal of Dispute Resolution*, 1: 1-10.
- Reese, S. (2007), "Journalism Research and the Hierarchy of Influences Model: A Global Perspective", *Brazilian Journalism Research*, 3(2): 29-42.
- Ryfe, D. (2017), *Journalism and the Public*, Cambridge: Polity.
- Schlesinger, P. et al. (1983), *Televising Terrorism: Political Violence in Popular Culture*, London: Comedia.
- Sinpeng, A. (2021), *Opposing Democracy in the Digital Age: The Yellow Shirts in Thailand*, Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Susánszky, P. et al. (2022), "Media Framing of Political Protests–Reporting Bias and the Discrediting of Political Activism", *Post-Soviet Affairs*, 38 (4): 312-328.
- Tuchman, G. (1973), "Making News by Doing Work: Routinizing the Unexpected", *American Journal of Sociology*, 79(1): 110-131.
- Tumber, H. (2007), "The Media and International Conflict: A Theoretical Overview", in Nossek, H. et al. (eds.), *Media and Political Violence*. Cresskill: Hampton Press.
- Wolfsfeld, G. (1997), *Media and Political Conflict: News from the Middle East*, Cambridge: Cambridge University Press.
- _____. (2004), *Media and the Path to Peace*, Cambridge: Cambridge University Press.

สื่อออนไลน์

- แถลงการณ์ เรื่อง "การทำหน้าที่ของสื่อมวลชนในสถานการณ์ความขัดแย้ง" (2563), *สภาการสื่อมวลชนแห่งชาติ*, สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2567 จาก <https://www.presscouncil.or.th/announcement/5634>
- แถลงการณ์ร่วม 6 องค์กรวิชาชีพ เรื่อง "การรายงานข่าวในสถานการณ์การชุมนุม" (2563), *สภาการสื่อมวลชนแห่งชาติ*, สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2567 จาก <https://www.presscouncil.or.th/announcement/5565>
- แถลงการณ์ร่วม 6 องค์กรวิชาชีพสื่อ เรื่อง "ขอให้ทุกฝ่ายช่วยดูแลความปลอดภัยในการชุมนุมและให้การชุมนุมเป็นไปตามสันติวิธี" (2564), *สภาการสื่อมวลชนแห่งชาติ*, สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2567 จาก [presscouncil.or.th/announcement/6296](https://www.presscouncil.or.th/announcement/6296)
- ประวิตร โรจนพฤกษ์ (2552), "Silence of the Lamp: 'คู่มือการรายงานข่าวในสถานการณ์ความขัดแย้ง' คู่มืออันล้มเหลวของแมลงวันที่ไม่ยอมตอมแมลงวัน", แปลโดย ทวีพร คุ่มเมธา, สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2567 จาก prachatai.com/journal/2009/06/24882

- ภาวรรณ ธนาเลิศสมบูรณ์ (2564), “เมื่อสื่อติดกับดักความเป็นกลางและความกลัว-ปิดปมสื่อไทย ทำไมจึงปิดปากตัวเอง?”, สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2567 จาก the101.world/media-self-censorship
- วอยซ์ทีวี (2563), “เวทีฉุกเฉินชี้ ‘สื่อหลัก’ ถูกกำกับด้วย ‘อุดมการณ์-จารีต’ แต่ถึงเวลา ‘ต้องถกเถียง’”, สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2567 จาก voicetv.co.th/read/w6pyFls-c
- สภาการสื่อมวลชนแห่งชาติ (2565), “ยึดแนวปฏิบัติทำข่าวมีอบให้ปลอดภัย ประเมินหน่วยงาน ไม่เสี่ยงเข้าแนวปะทะ”, สืบค้นเมื่อ 1 เมษายน 2567 จาก <https://www.presscouncil.or.th/8366>
- Averkiou, A. (2023), “The Role of Law Enforcement Agents: Ensuring Safety of Journalists during Public Demonstrations and Elections”, UNESCO, retrieved 1 April 2024 from <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000384920>
- International Press Institute (2020), “Increase in Violence against Journalists Covering Protests across Europe”, retrieved 1 April 2024 from ipi.media/increase-in-violence-against-journalists-covering-protests-across-europe
- Office of the High Commissioner for Human Rights (2023), “Human Rights in the Context of Protests for Journalists”, retrieved 1 April 2024 from <https://www.ohchr.org/sites/default/files/documents/publications/Briefer-Human-Rights-Context-Protests-Journalists.pdf>
- UNESCO (2020), “Safety of Journalists Covering Protests: Preserving Freedom of the Press during the Time of Turmoil”, retrieved 1 April 2024 from unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374206
- United Nations Human Rights Committee (2020), “General Comment No. 37 (2020) on the Right of Peaceful Assembly (Article 21)”, Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights, retrieved 1 April 2024 from: bit.ly/3nIWTnh
- Voile, C. (2019), “Written Submission Prepared by the Special Rapporteur on the Rights to Freedom of Peaceful Assembly and of Association, Clément Nyaletsossi Voile on the Occasion of the Half-day of General Discussion in Preparation for a General Comment on Article 21 (Right of Peaceful Assembly) of the International Covenant on Civil and Political Rights”, Office of the United Nations High Commissioner for Human Rights, retrieved 1 April 2024 from ohchr.org/Documents/HRBodies/CCPR/GC37/SR_FreedomPeacefulAssemblyandassociation.docx
- _____. (2022), “Protection of Human Rights in the Context of Peaceful Protests during Crisis Situations”, retrieved 1 April 2024 from <https://documents-dds-ny.un.org/doc/UNDOC/GEN/G22/343/05/PDF/G2234305.pdf?OpenElement>

สัมภาษณ์และสนทนากลุ่ม

- ผู้ให้ข้อมูล 001 (นักกิจกรรม), สนทนากลุ่ม, 26 กรกฎาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 002 (อดีตผู้สื่อข่าว), สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 005 (อดีตผู้สื่อข่าวและบรรณาธิการ), สนทนากลุ่ม, 3 สิงหาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 006 (ผู้สื่อข่าว), สัมภาษณ์, 23 เมษายน 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 007 (สื่อพลเมือง), สัมภาษณ์, 20 มีนาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 008 (อดีตบรรณาธิการและผู้บริหารองค์กรสื่อ), สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 009 (ผู้สื่อข่าว), สัมภาษณ์, 12 เมษายน 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 010 (อดีตหัวหน้าข่าวและอดีตกรรมการองค์กรวิชาชีพสื่อ), อีเมลและสนทนากลุ่ม, 3 สิงหาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 011 (อดีตผู้สื่อข่าวและบรรณาธิการ), สัมภาษณ์, 6 มีนาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 012 (อดีตผู้สื่อข่าว), สัมภาษณ์, 15 กุมภาพันธ์ 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 013 (นักเขียนและช่างภาพอิสระ), สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 014 (เจ้าหน้าที่องค์กรภาคประชาสังคม), สนทนากลุ่ม, 26 กรกฎาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 015 (นักกิจกรรม), สนทนากลุ่ม, 3 สิงหาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 016 (เจ้าหน้าที่องค์กรระหว่างประเทศ), สนทนากลุ่ม, 3 สิงหาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 017 (นักรณรงค์ด้านการสื่อสารที่ไม่ใช้ความรุนแรง), สนทนากลุ่ม, 26 กรกฎาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 019 (เจ้าหน้าที่องค์กรภาคประชาสังคม), สนทนากลุ่ม, 3 สิงหาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 020 (อดีตผู้สื่อข่าวและบรรณาธิการ), สัมภาษณ์, 9 มีนาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 021 (อดีตผู้สื่อข่าวและบรรณาธิการ), สัมภาษณ์, 24 พฤษภาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 022 (อดีตผู้สื่อข่าวและบรรณาธิการ), สัมภาษณ์, 1 มีนาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 023 (อดีตโปรดิวเซอร์), สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 024 (ผู้สื่อข่าว), สัมภาษณ์, 9 กุมภาพันธ์ 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 025 (ช่างภาพอิสระ), สัมภาษณ์, 1 มิถุนายน 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 026 (ผู้สื่อข่าว), สัมภาษณ์, 26 มกราคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 027 (อดีตผู้สื่อข่าวและอดีตบรรณาธิการข่าว), สัมภาษณ์, 11 พฤษภาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 028 (ผู้สื่อข่าว), สัมภาษณ์, 14 มิถุนายน 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 029 (สื่อพลเมือง), สัมภาษณ์, 7 มิถุนายน 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 030 (ช่างภาพข่าว), สัมภาษณ์, 14 มีนาคม 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 031 (อดีตผู้สื่อข่าวและบรรณาธิการ), สัมภาษณ์, 6 เมษายน 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 033 (ช่างภาพข่าว), สัมภาษณ์, 19 เมษายน 2566.
- ผู้ให้ข้อมูล 034 (อดีตผู้สื่อข่าว), สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2566.

แผล ผี และความเจ็บในภาพยนตร์ ดาวคะนอง

การศึกษา 6 ตุลาในชีวิตประจำวัน

ชุตินา ประกาศวุฒิสาร¹

บทคัดย่อ

บทความวิจัยชิ้นนี้มุ่งศึกษาภาพยนตร์เรื่อง *ดาวคะนอง* ของ อโนชา สุวิชากรพงศ์ ภาพยนตร์นำเสนอเหตุการณ์ 6 ตุลาในมุมมองใหม่ ต่างจากการศึกษาเหตุการณ์นี้ในมุมมองประวัติศาสตร์ โดยเปลี่ยนจากการมองย้อนไปยังเหตุการณ์ในอดีต มาสู่การวิเคราะห์ชีวิตประจำวันของสามัญชนในปัจจุบัน การปรับเปลี่ยนความสนใจจากอดีตมาสู่ปัจจุบัน สอดคล้องกับตัวตนของอโนชาซึ่งเป็นคนรุ่นหลังที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับเหตุการณ์ 6 ตุลา สำหรับคนกลุ่มนี้ เหตุการณ์ดังกล่าวเปรียบเสมือนสิ่งที่ จูดิธ บัตเลอร์ เรียกว่า “ความสูญเสียในความสูญเสีย” (loss of loss) ดังนั้น สิ่งที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ให้ความสำคัญจึงไม่ใช่การค้นหาความจริงทางประวัติศาสตร์ แต่เป็นการสะท้อนให้เห็นว่า บาดแผลและความรุนแรงในอดีตยังคงส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตของผู้คนในปัจจุบัน นอกจากนี้ ความเจ็บที่ปกคลุมเหตุการณ์ 6 ตุลาทำให้การหลอนเป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษา ทั้งนี้เพราะบาดแผลที่ดำรงอยู่อาจมองไม่เห็นด้วยตาเปล่า การเล่าเรื่อง “6 ตุลา” จึงไม่ต่างจากการบอกเล่าเรื่องราวของ “ผี” ในการศึกษาประเด็นเหล่านี้ ผู้วิจัยชี้ให้เห็นว่าการศึกษาเหตุการณ์ 6 ตุลาในบริบทของชีวิตประจำวันเป็นการมองที่สร้างความหวัง เนื่องจากชีวิตประจำวันมีลักษณะเป็นวัฏจักร บาดแผลจากอดีตจึงไม่ได้เลือนหาย แต่แปรเปลี่ยนมาเป็นพลังขับเคลื่อนและเปลี่ยนแปลงที่แฝงอยู่สิ่งเล็กๆ น้อยๆ ในชีวิตประจำวัน

คำสำคัญ: เหตุการณ์ 6 ตุลา บาดแผลแบบออฟเพ็คต์ การหลอน ชีวิตประจำวัน ภาพยนตร์ *ดาวคะนอง*

* วันที่รับบทความ 31 พฤษภาคม 2568; วันที่แก้ไขบทความ 15 มิถุนายน 2568; วันที่ตอบรับบทความ 25 มิถุนายน 2568

¹ รองศาสตราจารย์ ดร. ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Trauma, Ghost, and Silence in *By the Time It Gets Dark* (Dao Khanong): A Study of the October 6th Massacre in the Context of Everyday Life

Chutima Pragatwutisarn²

Abstract

This research paper studies *By the Time It Gets Dark*, the film by Anocha Suwichakornpong, concerning the traumatic event of the October 6, 1976. By shifting the focus from the original trauma to everyday life as a crucial site for investigating this traumatic event, the film represents a new way of reading through which to the study of the October 6th massacre. I contend that for Anocha, who does not have direct experience of the event, the trauma of the October 6th massacre represents what Judith Butler terms “the loss of loss.” Given the pervasive silence surrounding the event, Anocha’s concern is not with the rediscovery of historical facts, but rather an exploration of how this past continues to shape the lives of ordinary people in the present. To investigate these issues, I employ Avery Gordon’s concept of haunting as methodological approach to read silent traces of the past or what Gordon calls “ghostly matters.” I argue that while everyday life bears the impact of this traumatic past, it simultaneously reveals trauma as a moving or creative force embedded in everyday struggles and transformations.

Keywords: the October 6th massacre, affective trauma, haunting, everyday life, *By the Time It Gets Dark* (Dao Khanong)

² Associate Professor, Department of Comparative Literature, Faculty of Arts, Chulalongkorn University

บทนำ

ดาวคะนอง (2559) เป็นภาพยนตร์ที่เขียนบทและกำกับโดย อโนชา สุวิชาการณ์พงศ์ ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับรางวัลภาพยนตร์ยอดเยี่ยม ผู้กำกับ ภาพยนตร์ยอดเยี่ยม และลำดับภาพยอดเยี่ยม จากงานประกาศรางวัลสุพรรณหงส์ ครั้งที่ 26 โดยเปิดตัวสู่สาธารณชนในฐานะภาพยนตร์ “ที่ว่าด้วยการเมืองเดือน ตุลาคม” (คนมองหนัง, 2559) ตัวภาพยนตร์บอกเล่าเรื่องราวผ่านตัวละคร หลากหลาย ได้แก่ เรื่องของ “แอน” ผู้กำกับภาพยนตร์ และ “แต้ว” อดีตแกนนำ นักศึกษา เรื่องของนักแสดงชายหญิง คือ “ปีเตอร์” และ “ตึก” และเรื่องราวของ หญิงสาวนิรนามที่เปลี่ยนกันไปเรื่อยๆ แม้ ดาวคะนอง จะประกาศชัดว่า เป็น ภาพยนตร์เกี่ยวกับ 6 ตุลา แต่ผู้ชมจำนวนไม่น้อยกลับไม่สามารถมองเห็น 6 ตุลา ในภาพยนตร์เรื่องนี้ นอกจากฉากเปิดเรื่องซึ่งนำเสนอภาพเหตุการณ์ 6 ตุลา ที่ คู้นตา และฉากที่แอนสัมภาษณ์แต้วเพื่อทำภาพยนตร์สารคดีเกี่ยวกับ 6 ตุลา เนื้อหาส่วนใหญ่ของภาพยนตร์กลับเน้นไปที่ชีวิตประจำวันของตัวละครที่ดำเนิน ไปอย่างเชื่องช้า อ้อยอิ่ง และไร้เหตุการณ์ ด้วยเหตุนี้ แม้จะได้รับคำชื่นชมจาก ผู้ชมบางกลุ่ม แต่ก็มีเสียงวิจารณ์ไม่น้อย เช่น “ดูแล้วไม่รู้เรื่อง” “น่าเบื่อ ไม่ทราบ ว่าภาพยนตร์ต้องการสื่ออะไร” หรือ “เป็นหนังที่ทำทลายความคิดคนดู แต่ขณะ เดียวกันก็ทำลายความทรงจำเช่นกัน” ปฏิกริยาที่หลากหลายนี้สะท้อนให้เห็นความ คาดหวังของผู้ชมที่ต้องการรับชมเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ 6 ตุลา ขณะที่ ภาพยนตร์กลับนำเสนอภาพชีวิตประจำวันที่ดูเหมือนไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกับ 6 ตุลา อย่างชัดเจน ความรู้สึกหงุดหงิดและผิดหวังของผู้ชมบางส่วนเกิดจากการไม่ สามารถเชื่อมโยงระหว่างเหตุการณ์ประวัติศาสตร์กับชีวิตประจำวันซึ่งเป็นเรื่อง ปกติสามัญ การไม่เห็นความเชื่อมโยงนี้ทำให้ผู้ชมพลาดโอกาสที่จะตั้งคำถามว่า เหตุการณ์ในอดีตอย่าง 6 ตุลา ยังคงหลอกหลอนหรือแทรกซึมอยู่ในวิถีชีวิตของ คนรุ่นหลังอย่างไร

ในบทสัมภาษณ์ อโนชาพูดถึงจุดเริ่มต้นของความสนใจต่อเหตุการณ์ 6 ตุลาว่า เกิดจากการค้นพบโดยบังเอิญว่า เธอเกิดในปี พ.ศ. 2519 ซึ่งเป็นปี เดียวกับที่เกิดเหตุการณ์ 6 ตุลา “ตั้งแต่เด็กแล้วนะที่เวลาอ่านอะไรก็ตามที่มี

พ.ศ. 2519 เราจะรู้สึกว่าเป็นปีที่เราเกิดอยู่ตลอด มันก็เลยฝังใจหรือผูกพัน เรารู้สึก 6 ตุลาอยู่กับตัวเรามาแล้ว” (Raremeat Blog, 2561) เช่นเดียวกับ คนรุ่นหลังจำนวนมากที่ไม่มีประสบการณ์ตรงกับเหตุการณ์ 6 ตุลา อนินชาไม่รู้จัก เหตุการณ์นี้มาก่อน ความเข้าใจของเธอเกิดจากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง นอกจากนี้ อนินชายังกล่าวถึงจุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้เธอตื่นตัวทางการเมือง คือ เหตุการณ์รัฐประหาร 19 กันยายน 2549 อนินชาเริ่มเขียนบทภาพยนตร์ ดาวคะนอง ในปี พ.ศ. 2552 ความตั้งใจแรกเริ่มของเธอคือ การนำเสนอ เรื่องราวของหญิงสามัญชนที่เปลี่ยนงานไปเรื่อยๆ แต่สถานการณ์ทางการเมือง ระหว่างปี พ.ศ. 2552-2559 ทำให้เธอหันกลับไปคิดถึงเหตุการณ์ 6 ตุลา จนในที่สุด ดาวคะนอง ได้กลายเป็นภาพยนตร์ที่วาดด้วย “การเมืองเดือนตุลาคม” บทสัมภาษณ์นี้เผยให้เห็นความสัมพันธ์ทางอ้อมระหว่างอนินชากับเหตุการณ์ 6 ตุลา แม้เธอจะไม่ได้มีประสบการณ์ตรงหรือรู้จักเหตุการณ์นี้ แต่กลับรู้สึก ว่าตนเองเกี่ยวพันกับ 6 ตุลาไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ตั้งแต่การบังเอิญเกิดในปีเดียวกัน ความรู้สึก 6 ตุลา ยังวนเวียนอยู่ในปัจจุบัน ไปจนถึงการสร้าง ดาวคะนอง ซึ่งเป็นผลงานที่เกิดจากการหลอมของเหตุการณ์ 6 ตุลา

ในบทความนี้ ผู้วิจัยต้องการชี้ให้เห็นว่า ภาพยนตร์ ดาวคะนอง เป็น ตัวอย่างหนึ่งของการนำเสนอเหตุการณ์ 6 ตุลาโดยคนรุ่นหลังซึ่งไม่มีประสบการณ์ ตรงกับเหตุการณ์ดังกล่าว ในฐานะสื่อบันทึกความทรงจำเกี่ยวกับ 6 ตุลา ภาพยนตร์ไม่ได้มุ่งเสนอข้อเท็จจริงเกี่ยวกับ 6 ตุลา หากแต่เน้นที่กระบวนการ ทำความเข้าใจ 6 ตุลาผ่านมุมมองอ็ฟเฟกต์ (affect) แม้เหตุการณ์ 6 ตุลา ได้ผ่านพ้นไปแล้ว แต่ ดาวคะนอง แสดงให้เห็นว่า บาดแผลจากเหตุการณ์ยังคง ดำรงอยู่ในฐานะพลังที่ไหลเวียนและส่งผ่านจากรุ่นสู่รุ่น ความเข้าใจบาดแผลใน ลักษณะเช่นนี้ได้เปลี่ยนแนวทางการศึกษา 6 ตุลา จากการแสวงหาความจริงทาง ประวัติศาสตร์ไปสู่การศึกษาชีวิตประจำวันของสามัญชน ดาวคะนอง เผยให้ เห็นว่า บาดแผล 6 ตุลา ยังคงส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตในปัจจุบันของเรา แม้ความ ผูกพันระหว่างเรากับเหตุการณ์นี้จะเกิดขึ้นท่ามกลางความเจ็บหรือในระดับ จิตใต้สำนึกก็ตาม ดาวคะนอง จึงช่วยขยายขอบเขตการรับรู้เกี่ยวกับ 6 ตุลา

ที่ไม่จำกัดอยู่เพียงเหตุการณ์ในอดีตหรือผู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรง ภาพยนตร์นำเสนอ 6 ตุลาในฐานะอดีตที่ยังคงอยู่ในปัจจุบัน การส่งผ่านบาดแผลจากรุ่นสู่รุ่น และพลังขับเคลื่อนของอดีตที่แฝงอยู่ในชีวิตประจำวัน ท่ามกลางความกังวลว่า ความทรงจำเกี่ยวกับ 6 ตุลาจะเลือนหายไปจากคนรุ่นหลัง การอ่านเหตุการณ์นี้จากมุมมองอภิปรัชญาที่กลับแสดงให้เห็นว่า 6 ตลวยังคงเป็นแรงขับเคลื่อนทางสังคม ที่เชื่อมโยงอดีตกับปัจจุบัน คนเดือนตุลากับคนรุ่นหลัง สิ่งที่ยาวยไปกับสิ่งที่หลงเหลือเข้าด้วยกัน ในการศึกษาประเด็นเหล่านี้ บทความแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วน ส่วนที่ 1 การอ่านความเจ็บของ 6 ตุลา โดยใช้ “ผี” และ “การหลอน” เป็นระเบียบวิธีวิจัย ส่วนที่ 2 การศึกษาภาพยนตร์ในฐานะสื่อบันทึกเหตุการณ์ 6 ตุลา ผ่านการอ่านฉากเปิดเรื่อง 3 ฉาก ส่วนที่ 3 การเรียนรู้เกี่ยวกับ 6 ตุลา ที่แสดงให้เห็นว่า การศึกษาชีวิตผู้อื่นมีความสำคัญต่อตัวผู้ศึกษา และส่วนที่ 4 การนำเสนอภาพชีวิตประจำวัน โดยอาศัยเทคนิคที่เผยให้เห็นรอยอดีตที่ยังคงตกค้างอยู่ในปัจจุบัน

บททวนวรรณกรรม: การนำเสนอเหตุการณ์ 6 ตุลาคม 2519

“6 ตุลาคม 2519” เป็นเหตุการณ์ที่เจ้าหน้าที่รัฐใช้กำลังเข้าปราบปรามผู้ชุมนุมซึ่งส่วนใหญ่เป็นนิสิตนักศึกษาภายในมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ รัฐสร้างความชอบธรรมต่อการใช้ความรุนแรง โดยกล่าวหาผู้ชุมนุมเหล่านี้ว่าเป็น “คอมมิวนิสต์” การล้อมปราบครั้งนั้นส่งผลให้มีผู้เสียชีวิต สูญหาย และบาดเจ็บจำนวนมาก การปราบปรามผู้เห็นต่างโดยใช้ความรุนแรงของภาครัฐยังทำให้นักศึกษาและประชาชนจำนวนหนึ่งหนีเข้าป่าเพื่อเป็นแนวร่วมกับพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทย อย่างไรก็ตาม หลายคนเริ่มตระหนักว่า อุดมการณ์ของพรรคคอมมิวนิสต์ไม่สอดคล้องกับความเชื่อของตน จึงตัดสินใจถอนตัวออกจากป่า เมื่อรัฐบาลภายใต้การนำของพลเอกเกรียงศักดิ์ ชมะนันทน์ ออกกฎหมายนิรโทษกรรมให้ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ ทั้งฝ่ายนักศึกษาและเจ้าหน้าที่รัฐ การนิรโทษกรรมมีเป้าหมายเพื่อฟื้นฟูความสามัคคีของคนในชาติ ทว่า ในขณะเดียวกัน รัฐก็เลือกที่จะจัดการกับอดีตด้วยการลบเลือนความทรงจำเกี่ยวกับความ

รุนแรงที่เกิดขึ้น โดยมองว่า การรื้อฟื้นความทรงจำหรือสืบหาความจริงเป็น “การฟื้นผอยหาตะเข็บ” หรือ “กวนน้ำให้ขุ่น” จึงสมควรหลีกเลี่ยง เพราะเป็นอุปสรรคต่อการเสริมสร้างความสามัคคีของคนในชาติ ทศนคติดังกล่าวส่งผลให้ความจริงเกี่ยวกับเหตุการณ์ 6 ตุลาถูกกลบฝังภายใต้ความเงียบ

ธงชัย วินิจจะกูล มองเหตุการณ์ 6 ตุลาคม 2519 ว่า เป็น “ประวัติศาสตร์บาดแผล” ซึ่งเป็น “อดีตที่ก่อให้เกิดความทุกข์ระทมเจ็บปวดต่อร่างกาย อารมณ์ และจิตใจ แต่กลับไม่ได้รับการชำระสะสาง หรือไม่กระจ่างลงตัวในจิตใจของผู้ที่รับผลกระทบ” (ธงชัย วินิจจะกูล, 2539) ธงชัยเสนอว่า การสะสางเหตุการณ์นี้เป็นสิ่งจำเป็น ทั้งในเชิงการทำความเข้าใจเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและการเยียวยาบาดแผลทางใจของผู้ที่ได้รับผลกระทบ และยังเป็นก้าวสำคัญในการเรียกร้องความยุติธรรมให้แก่เหยื่อของเหตุการณ์อีกด้วย อย่างไรก็ตาม ธงชัยมองว่า เหตุการณ์ 6 ตุลา ยังคงเป็นปริศนาที่ไม่เคยได้รับการคลี่คลายอย่างแท้จริง ธงชัยชี้ให้เห็นปัจจัยสำคัญ 3 ประการที่ทำให้เหตุการณ์ 6 ตุลาถูกปกคลุมด้วยความเงียบ ประการแรก เหตุการณ์นี้เกี่ยวข้องกับสถาบันสำคัญที่คนไทยให้ความเคารพนับถือ การวิพากษ์หรือตั้งคำถามต่อบทบาทของสถาบันในการใช้ความรุนแรงจึงถือเป็นเรื่องอ่อนไหวอย่างยิ่ง และนำไปสู่การหลีกเลี่ยงที่จะพูดถึงโดยตรง ประการที่สอง ความรู้สึกผิดและความเจ็บปวดของทั้งฝ่ายผู้กระทำ ความรุนแรงและผู้ตกเป็นเหยื่อ ส่งผลให้ทั้งสองฝ่ายไม่ต้องการพูดถึงเหตุการณ์อันขมขื่น การปฏิเสธไม่ให้ข้อมูลหรือการนิ่งเงียบทำให้ไม่สามารถรวบรวมหลักฐานได้เพียงพอ ส่งผลให้เหตุการณ์ 6 ตุลา ยังคงคลุมเครือ ไม่ชัดเจน ประการที่สาม ความรุนแรงที่รัฐกระทำต่อประชาชนผู้บริสุทธิ์ ซึ่งเป็นการชนฆ่ากันเองภายในชาติ “เป็นเรื่องเข้าใจลำบาก และเข้าใจไม่ค่อยได้กับอุดมการณ์ทางประวัติศาสตร์ชาติไทย” ที่นำเสนอภาพของวีรบุรุษที่กอบกู้ชาติจากการรุกรานของศัตรูภายนอก 6 ตุลา 2519 จึงเป็น “เหตุการณ์อับยศ” ที่แสดงให้เห็นว่า สังคมไทยไม่ได้สงบสุข แม้ผู้คนมีความสามัคคีปรองดอง แต่กลับเป็นสังคมที่คนในชาติชนฆ่ากันเอง เหตุการณ์ 6 ตุลาจึงเป็นอดีตที่ประวัติศาสตร์ชาติไทยยอมรับไม่ได้

เช่นเดียวกับธงชัย ชาญวิทย์ เกษตรศิริ รำลึกถึงเหตุการณ์ในวันที่ 6 ตุลาคม 2519 ว่า “เป็นวันมหาวิปโยค ‘ที่ไทยฆ่าไทย’ เป็นวันที่มืดมิดที่สุดวันหนึ่งในประวัติศาสตร์การเมืองไทย” (ชาญวิทย์ เกษตรศิริ, 2551: 170) แม้จะเป็นเหตุการณ์ที่สำคัญในประวัติศาสตร์การเมืองของไทย แต่ชาญวิทย์ตั้งข้อสังเกตว่า “6 ตุลาคม 2519 กลายเป็นอดีตที่ดูเหมือนผ่านมาแล้วก็ผ่านไป ประหนึ่งว่า เป็นการพังพินาศของอดีต ขาดสถานะทางประวัติศาสตร์ (เข้าทำนองที่ว่า ประวัติศาสตร์นั้นเป็นเรื่องของคนชนะ ประวัติศาสตร์หาได้เป็นเรื่องของผู้แพ้ไม่) ผู้ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นั้น ทั้งโดยตรงและโดยอ้อม ทั้งจากอุดมการณ์ ทั้งขวาและซ้าย จะสับสนงุนงง ลืมเลอะเลือน ปฏิเสธ และบางครั้งขาดความเข้าใจต่อ 6 ตุลาในบริบทเฉพาะของการเมืองไทย และบริบทใหญ่ของการเมืองโลก” (ชาญวิทย์ เกษตรศิริ, 2551: 171) ชาญวิทย์ยังพูดถึงเหตุการณ์ 6 ตุลาในการรับรู้ของคนรุ่นหลังว่า “ยิ่งอนุชนรุ่นหลังแล้วก็เกือบจะไม่มี การรับรู้เหตุการณ์ 6 ตุลาคม 2519 หาใช่หนึ่งในหน้าประวัติศาสตร์ไทยไม่ ไม่ว่าจะเป็นระดับประถมหรือมัธยม หรือในระดับใด” ความเจียบของเหตุการณ์นำมาซึ่งความสับสนงุนงงของคนในยุคหลังต่อเหตุการณ์ 6 ตุลา ดังที่ชาญวิทย์ตั้งข้อสังเกตว่า “ดังนั้นอาจจะเป็นเรื่องที่ไม่น่าประหลาดใจนักที่จะมีคนกล่าวถึงเหตุการณ์ 16 ตุลาคม 2514 (!!!???)” (ชาญวิทย์ เกษตรศิริ, 2551:172) ในขณะเดียวกัน ธเนศ อาภรณ์สุวรรณ มีความเห็นสอดคล้องกับชาญวิทย์ว่า 6 ตุลาคม 2519 เป็นอดีตที่ยังไม่มีสถานะทางประวัติศาสตร์ ทั้งนี้เพราะเหตุการณ์ 6 ตุลาขาดความหมายที่สังคมสามารถรับรู้ร่วมกันว่าเหตุการณ์นี้คืออะไร ดังที่ธเนศกล่าวว่า “รัฐและสังคมไม่ได้คลี่คลายปมปัญหา [...] กล่าวคือ การทำให้เหตุการณ์เดือนตุลา เป็นเรื่องที่สังคมและคนส่วนใหญ่รับรู้ทั้งความหมาย เหตุการณ์อย่างที่เป็นจริงเหมือนๆ กัน” (ธเนศ อาภรณ์สุวรรณ, 2556: 367) ในทางตรงข้าม ธเนศกล่าวว่า จนถึงปัจจุบันนี้ การรับรู้เรื่อง 6 ตุลา “ยังเป็นความทรงจำที่เป็นส่วนตัว เป็นเฉพาะส่วนเฉพาะบุคคลต่างๆ เป็นความทรงจำของคนใดคนหนึ่งเท่านั้น” (ธเนศ อาภรณ์สุวรรณ, 2556: 367)

ความเงียบที่ปกคลุมเหตุการณ์ 6 ตุลาคม 2519 ได้กระตุ้นให้บรรดานักวิชาการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนักประวัติศาสตร์ พยายามค้นหาข้อเท็จจริงเกี่ยวกับอดีต เนื่องจาก 6 ตุลาเป็นประวัติศาสตร์บาดแผล ที่ยังมีความคลุมเครือไม่กระจ่างชัด การศึกษาเหตุการณ์ 6 ตุลาจึงเผยให้เห็นข้อจำกัดของการศึกษาประวัติศาสตร์ ดังที่ธงชัยอธิบายว่า พันธกิจของประวัติศาสตร์คือ “การกอบกู้รื้อฟื้นอดีต คือ การบันทึกความจริงทั้งหมด” (ธงชัย วินิจจะกุล, 2539) อย่างไรก็ดี เมื่อประวัติศาสตร์ถูกนำมาใช้กับการศึกษาเหตุการณ์ที่ธงชัยมองว่าเป็น “ประวัติศาสตร์บาดแผล” ก่อให้เกิดคำถามคำถามที่ว่า “ประวัติศาสตร์มีน้ำยาทำอะไรได้บ้างกับอดีตที่เป็นบาดแผลฝังลึกในจิตวิญญาณของคนทั้งรุ่นและของชาติ?” (ธงชัย วินิจจะกุล, 2539) ทั้งนี้เพราะการศึกษา 6 ตุลาที่ผ่านมา “ไม่สามารถนำเสนอข้อเท็จจริงได้กระจ่าง ไม่สามารถวิเคราะห์ตีความให้ความหมายได้ลึกซึ้งตรงไปตรงมา” (ธงชัย วินิจจะกุล, 2539) ธงชัยมองว่า “อดีตที่ไม่มีโอกาสกลายเป็นประวัติศาสตร์นี้เองกลับคอยหลอกหลอนทำลายอดีตสารพันอันน่าภูมิใจในประวัติศาสตร์แห่งชาติ เพื่อกอยซีให้เห็นว่า ประวัติศาสตร์แห่งชาติไม่กล้าพูดความจริง” (ธงชัย วินิจจะกุล, 2539) สำหรับนักประวัติศาสตร์อย่าง ธเนศความเงียบของเหตุการณ์ 6 ตุลาทำให้เกิดคำถามว่าจะบอกเล่าเหตุการณ์นี้ได้อย่างไร ธเนศชี้ให้เห็นว่า การบอกเล่าเหตุการณ์ 6 ตุลาไม่สามารถเริ่มต้นจากเรื่องราว แต่เริ่มจาก “เสียง” ที่ไร้ความหมายแต่ส่งผ่านความรู้สึกไปยังผู้ฟัง ธเนศอธิบายว่า “การให้ความหมายว่า ‘6 ตุลา’ คืออะไรนั้น คงไม่ต่างไปจากการส่ง ‘เสียง’ ออกมาเพื่อจะสื่อความรู้สึกและความต้องการของแต่ละคร แต่ละกลุ่ม ก่อนที่คนและสังคมจะสามารถสร้างความหมายและมโนทัศน์ผ่านภาษาคิด” (ธเนศ อาภรณ์สุวรรณ, 2539: 3) การสร้างความหมายเกิดขึ้นภายหลัง อันเป็นผลมาจาก “ความเข้าใจที่เป็นนามธรรม และเป็นระบบมากขึ้น จนกลายมาเป็นตำนาน พงศาวดาร และประวัติศาสตร์ต่อไป” (ธเนศ อาภรณ์สุวรรณ, 2539: 3)

แม้ธเนศจะชี้ให้เห็นว่า การบอกเล่าว่า “6 ตุลาคืออะไร” เริ่มจากการรับฟัง “เสียง” ที่ปราศจากความหมาย “ไม่มีสิ่งที่เรียกว่า ‘เรื่อง’ ไม่มีโครงเรื่อง และไม่มีความสัมพันธ์ของอะไรทั้งสิ้น” กระนั้นก็ตาม สิ่งที่ธเนศให้ความสำคัญไม่ใช่

“เสีย” แต่เป็น “ข้อเท็จจริง ซึ่งประกอบขึ้นจนเป็นเหตุการณ์ 6 ตุลาคม 2519” (ธเนศ อาภรณ์สุวรรณ, 2539: 4) ขณะที่ธงชัยนิยามเหตุการณ์ 6 ตุลาว่า เป็น “ประวัติศาสตร์บาดแผล” โดยชี้ให้เห็นว่า ไม่ใช่ประวัติศาสตร์ทั้งหมดจะถือเป็น ประวัติศาสตร์บาดแผล แต่ 6 ตุลาถือเป็นประวัติศาสตร์บาดแผล เพราะ “ปริศนา ลึกกลับก็ยังดำรงอยู่” ทั้งยังมองว่า “การสังหารหมู่ 6 ตุลา 2519 จะยังเป็นเงามืด ของประวัติศาสตร์ไทยไปอีกนานหลายปี” (ธงชัย วินิจจะกูล, 2558: 54) แม้ เหตุการณ์ 6 ตุลาจะประกอบด้วยคำพูดและความเจ็บ สิ่งที่เราได้และเราไม่ได้ แต่ธงชัยมองว่า พันธกิจของนักประวัติศาสตร์คือ การสืบหาความจริงเพื่อทำลาย ความเจ็บที่ปกคลุม 6 ตุลา ภายใต้บริบทของความพยายามของภาครัฐที่จะ ลบเลือนเหตุการณ์ การสืบหาข้อเท็จจริงจึงไม่เพียงแต่มีความสำคัญเชิงวิชาการ เท่านั้น แต่ยังเป็นส่วนหนึ่งของการเรียกร้องความยุติธรรมให้กับเหยื่อ และเป็น หนทางอันนำไปสู่การเยียวยา อย่างไรก็ดี วิธีการทางประวัติศาสตร์ที่ให้น้ำหนัก การค้นหาความจริง ทำให้มองข้ามความสำคัญของความเจ็บ นอกจากนี้ ความ เจ็บยังถูกมองในด้านลบว่า เป็นเครื่องหมายของการกดขี่ของอำนาจ จึงมีความ พยายามทำลายความเจ็บด้วยการเปลี่ยนจากความเจ็บให้เห็นเรื่องเล่า

นักประวัติศาสตร์มักศึกษาเหตุการณ์ 6 ตุลา ในฐานะเหตุการณ์ทาง ประวัติศาสตร์ที่เกิดขึ้นในอดีต การให้ความสำคัญกับอดีตมากกว่าปัจจุบันเห็นได้ จากวิธีการศึกษาอดีตที่เรียกว่า “ประวัติศาสตร์ระยะยาว” (*l'histoire longue duree*) ซึ่ง ชาลส์ วิทธี เกษตรศิริ อธิบายว่า “จะทำให้เห็นทางเดินของประวัติศาสตร์ ได้เป็นอย่างดี แจ่มชัด แทนที่จะเป็นการศึกษาเฉพาะแต่ละเหตุการณ์ๆ ไป ที่เรียกเป็นภาษาฝรั่งเศสเช่นกันว่า “*l'histoire evenementelle*” (ชาลส์ วิทธี เกษตรศิริ, 2551: 219) การศึกษาประวัติระยะยาวเป็นวิธีการสร้างความหมาย ให้กับเหตุการณ์ในอดีต ด้วยการมองย้อนกลับไปยังอดีต ยิ่งมีระยะห่างจากอดีต มากเท่าใด ยิ่งทำให้เราเข้าใจพัฒนาการและปัจจัยต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ ในอดีตที่ศึกษาได้อย่างลุ่มลึกและรอบด้านมากขึ้น อย่างไรก็ตาม การศึกษา ในกรอบของ “ประวัติศาสตร์ระยะยาว” อาจกลายเป็นข้อจำกัด เมื่อเราพยายาม ทำความเข้าใจ 6 ตุลาในฐานะ “อดีตที่ยังมีชีวิต” ซึ่งยังส่งผลต่อความคิด

ความรู้สึก และการเคลื่อนไหวของผู้คนในปัจจุบัน การมองย้อนกลับด้วยระยะห่างทางเวลา แม้จะช่วยให้เข้าใจโครงสร้างทางประวัติศาสตร์ได้ดีขึ้น แต่ก็อาจทำให้อดีตถูกแช่แข็งไว้ในภาพของเหตุการณ์และกลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องในเวลานั้นเท่านั้น งานของนักประวัติศาสตร์จำกัดอยู่เฉพาะ 6 ตุลา ซึ่งเป็นเหตุการณ์ในอดีตและมีกลุ่มคนที่ได้รับผลกระทบจากการล้อมปราบในครั้งนั้นทั้งทางตรงและทางอ้อม การศึกษา 6 ตุลาในมุมมองของคนรุ่นหลังจึงเป็นสิ่งที่ถูกมองข้ามดังที่ กนกรัตน์ เลิศชูสกุล ซึ่งเป็นคนรุ่นหลังที่ไม่มีส่วนร่วมในเหตุการณ์ 6 ตุลา ได้ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับการเรียนรู้ 6 ตุลาของคนรุ่นหลังว่า “เมื่อเริ่มเรียนรู้ประวัติศาสตร์ 6 ตุลา ขอบเขตของความเข้าใจของคนส่วนใหญ่จะไปไม่เคยไกลเกินภาพการต่อสู้ของนักศึกษาฝ่ายก้าวหน้าฝ่ายซ้ายผู้รักประชาธิปไตย กับการใช้อำนาจและความรุนแรงของรัฐและฝ่ายขวา...ซึ่งเป็นเพียงเสี้ยวเดียวของความเข้าใจที่แท้จริงเกี่ยวกับ 6 ตุลา” (กนกรัตน์ เลิศชูสกุล, 2556: 375)

นอกจากแหล่งข้อมูลทางประวัติศาสตร์แล้ว วรรณกรรมยังเป็นอีกหนึ่งช่องทางสำคัญในการเรียนรู้และทำความเข้าใจเหตุการณ์ 6 ตุลาคม 2519³ ตัวอย่างหนึ่งของการศึกษาดังกล่าวคือ การวิเคราะห์นวนิยาย *เวลาในขวดแก้ว* โดย นัทธนี ประสานนาม *เวลาในขวดแก้ว* เป็นนวนิยายที่จัดอยู่ในประเภท “วรรณกรรมสำหรับวัยรุ่น” (นัทธนี ประสานนาม, 2562: 92) อย่างไรก็ตาม นัทธนีเสนอว่า นวนิยายเรื่องนี้ยังสามารถจัดอยู่ในกลุ่ม “วรรณกรรมการเมือง” ได้เช่นกัน เนื่องจากมีเนื้อหาสะท้อนชีวิตของตัวละครในช่วงเวลาก่อนและหลังเหตุการณ์ 6 ตุลาคม 2519 แม้จะเป็นวรรณกรรมการเมือง แต่นัทธนีชี้ให้เห็นว่า *เวลาในขวดแก้ว* หลีกเลียงที่จะเอ่ยถึงเหตุการณ์ 6 ตุลาโดยตรง โดยกล่าวว่า “เวลาในขวดแก้ว นำเสนอสาระสำคัญ (message) ว่าด้วยการจดจำและการลบลืม นวนิยายเรื่องนี้เป็นตัวแทนของ ‘ความเจ็บและความอับอาย’ อันเป็นผลสืบเนื่องจากความรุนแรงที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ 6 ตุลาคม 2519 และการล่มสลายของความฝันของเหล่านักศึกษาปัญญาชน” (นัทธนี ประสานนาม,

³ งานของ ชัยสิริ สมุทวนิช แสดงให้เห็นว่า การเคลื่อนไหวของขบวนการนักศึกษาใช้สื่อ เช่น วรรณกรรม เป็นเครื่องมือในการนำเสนออุดมการณ์ความคิด มีการผลิตงานเขียนมากมายในช่วงเวลาดังกล่าว งานเหล่านี้จัดอยู่ในประเภท “วรรณกรรมเพื่อชีวิต”

2562: 98) นัทรณียกตัวอย่างการเล่าเหตุการณ์ 6 ตุลาคม 2519 โดยไม่พูดถึงเหตุการณ์นี้โดยตรง เช่น พาดหัวข่าว “ลุยโรงงานทอผ้า นักศึกษา-กรรมกรเจ็บระนาว” การพูดถึงวรรณกรรมและเพลงเพื่อชีวิตซึ่งเป็นที่นิยมในกลุ่มนักเรียนและนักศึกษาในช่วง พ.ศ. 2514-2519 หรือถ้อยคำของตัวละครที่กล่าวว่า “บางครั้งเราก็ต้องยอมรับกับความแปลกแยกที่เกิดขึ้นในชีวิตของเรา ต้นไม้ยิ่งโตก็ยิ่งมีกาฝากหรือเห็ดรามาขึ้นตามไปด้วยเป็นธรรมดา...” ซึ่งนัทรณียกกล่าวว่า เมื่ออ่านนวนิยายจบเล่มแล้วมองย้อนกลับมา คำกล่าวนั้น “อาจหมายถึงอุดมการณ์อันแตกสลายหลัง ‘ป่าแตก’ รวมทั้งความทรงจำจากเหตุการณ์ 6 ตุลาคม 2519 ที่ รงชัย วินิจจะกุล เรียกว่าเป็นความทรงจำที่ ‘ลืมไม่ได้ จำไม่ลง’” (นัทรณีย ประสานนาม, 2562: 99-100) การเลียงพูดถึงเหตุการณ์ 6 ตุลาคมโดยตรงไปตรงมายังปรากฏในโครงเรื่อง เช่น การให้ตัวละคร “ป้อม” เสียชีวิตก่อนถึงวันล้อมปราบในวันที่ 6 ตุลาคม 2519 และการที่ตัวละคร “นัต” กับ “หนิง” ถูกขังอยู่ในบ้านในวันนั้น เพื่อหลีกเลี่ยงการถ่ายทอดภาพความรุนแรงของการสังหารหมู่ (นัทรณีย ประสานนาม, 2562: 101) ทำยที่สุด นัทรณียยังชี้ให้เห็นถึงการดิ้นรนของตัวละครในการหลุดพ้นจาก “แอกของอดีต” ซึ่งสะท้อนถึงการเติบโตอย่างมีวุฒิภาวะ โดยสรุปว่า นวนิยายเรื่องนี้ “แสดงให้เห็นว่า ‘ตัวละครผู้ใหญ่’ ไม่ได้พัวพันกับความทรงจำเดือนตุลาฯ โดยตรง” (นัทรณีย ประสานนาม, 2562: 103)

ในการศึกษานวนิยาย *เวลาในขวดแก้ว* นัทรณียใช้วิธีการอ่านแบบอุปมาอุปไมย (allegorical reading) ซึ่งเป็นการอ่านเพื่อสืบค้นความหมายที่ซ่อนอยู่ภายใต้ตัวบท โดยผ่านกระบวนการตีความ (interpretation) และเป็นแนวทางที่นักวรรณกรรมวิจารณ์คุ้นเคยกันอย่างดี การอ่านในลักษณะนี้เผยให้เห็นความหมายที่ลึกซึ้งกว่าความหมายตามตัวอักษร ดังที่นัทรณียแสดงให้เห็นว่า “เวลาในขวดแก้ว สัมพันธ์กับเหตุการณ์ 6 ตุลาฯจริง” (นัทรณีย ประสานนาม, 2562: 98) อย่างไรก็ตาม การอ่านแบบอุปมาอุปไมยซึ่งเน้นการวิเคราะห์ความหมายผ่านสัญลักษณ์หรือภาษา อาจละเลยองค์ประกอบอื่นในตัวบทซึ่งมีความสำคัญไม่แพ้กัน เช่น บรรยากาศของเรื่อง จังหวะและท่วงทำนองในการ

เล่าเรื่อง รวมถึงสิ่งที่สื่อสารผ่านความเจ็บ องค์ประกอบเหล่านี้มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ที่ผู้อ่านได้จากตัวบทผ่านประสบการณ์ในการอ่าน ซึ่งไม่เป็นเพียงการรับรู้ความหมายของตัวบท แต่เป็นการรับรู้จากการเข้าไปมีส่วนร่วมทางอารมณ์ ความรู้สึกกับสิ่งที่ตัวละครเผชิญอยู่ แนวทางการอ่านในลักษณะนี้คล้ายกับสิ่งที่เอิร์นสท์ แวน อัลเฟน (Ernst Van Alphen) เรียกว่า การอ่านแบบอัฟเฟกต์ (affective reading) ซึ่งเขาอธิบายว่า “...when we identify with the inner states or ethical dilemmas of a narrator or character, we are no longer reading signs to which we have to attribute meaning but we are living and experiencing them.” (Van Alphen, 2008: 29) การอ่านแบบอัฟเฟกต์ (affective reading) จึงไม่จำกัดอยู่เพียงการถอดรหัสเชิงสัญลักษณ์ แต่เป็นการเปิดพื้นที่ให้ผู้อ่านได้ “อยู่ร่วม” กับตัวละคร สัมผัสถึงความฝัน ความหวัง ความสูญเสีย ความเจ็บปวด และความเจ็บที่ร่ายล้อมเหตุการณ์ 6 ตุลา ซึ่งเป็นความทรงจำบาดแผลที่ยากจะเล่าออกมาเป็นคำพูด ความเจ็บในนวนิยายจึงอาจไม่ใช่ความพยายามลบเลือนเหตุการณ์ 6 ตุลาเพียงอย่างเดียว แต่เป็นรูปแบบหนึ่งของการพูดถึงสิ่งที่ไม่อาจพูดถึงได้โดยตรง การอ่านแบบอุปมานิทัศน์ที่เน้นการตีความหมายผ่านภาษาจึงมีข้อจำกัด การหลีกเลี่ยงไม่กล่าวถึงเหตุการณ์ 6 ตุลาโดยตรง หรือการไม่บรรยายภาพความรุนแรงของการสังหารหมู่ในวันนั้น ไม่ได้หมายความว่า เหตุการณ์ดังกล่าวถูกลบเลือนไป ในทางกลับกัน ความทรงจำอันเจ็บปวดเหล่านั้นยังดำรงอยู่ในตัวบท ผ่านความเจ็บ บรรยายภาค การแสดงออกทางอารมณ์ ซึ่งล้วนสะท้อนความผูกพันอย่างลึกซึ้งระหว่างตัวละครกับเหตุการณ์ 6 ตุลา

แม้ในทฤษฎีจะกล่าวว่า เวลาในชุดแก้ว “เป็นตัวแทนของ ‘ความเจ็บและความอับอาย’” อันสืบเนื่องจากความรุนแรงที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์ 6 ตุลาคม 2519 (นัทรนัย ประสานนาม, 2562: 98) แต่นัทรนัยไม่ได้มองว่า “ความเจ็บและความอับอาย” ทำงานอย่างไรในตัวบท สิ่งที่นัทรนัยให้ความสำคัญคือ การตีความตัวบทเชิงอุปมานิทัศน์ ที่มุ่งถอดรหัสความหมายที่ซ่อนเร้นภายใต้ตัวบท เช่น การตีความตัวละครว่าเป็นภาพแทนของคนกลุ่มต่างๆ ในสังคมช่วงก่อนและ

หลังเหตุการณ์ 6 ตุลาคม 2519 (นัทรนัย ประสานนาม, 2562: 105) ขณะเดียวกัน นัทรนัยอ่านความทรงจำของ 6 ตุลาที่ “ส่งเสียง” ผ่านความเจ็บปวดว่าเป็น “การลบหลู่” หรือ “การไม่พูดถึง” เหตุการณ์ 6 ตุลา ดังเห็นได้จากฉากความเจ็บปวด 2 ฉากที่นัทรนัยใช้เป็นตัวอย่างของ “การลบหลู่ความทรงจำ” ของเหตุการณ์ 6 ตุลา ฉากแรกคือฉากที่นัดและหนึ่งถูกขังอยู่ในบ้านในวันที่ 6 ตุลาคม 2519 “เราไม่ได้พูดอะไรกันแม้แต่คำเดียว และหูของเราก็ไม่ได้รับเสียงวิทยุและโทรทัศน์ เราไม่รู้สึกรังเกียจ หื่นน้อย ง่วง หรือเมื่อยล้า...บางทีเราไม่รู้สึกรังเกียจอะไรเลย” (ประภัสสร เสวิกุล อ้างถึงใน นัทรนัย ประสานนาม, 2562: 101) แม้นัทรนัยจะตีความฉากนี้ว่า ผู้เขียนจงใจ “ไม่ถ่ายทอดซ้ำภาพความรุนแรง ภาพความรุนแรง 6 ตุลาคม 2519” (นัทรนัย ประสานนาม, 2562: 101) แต่ฉากดังกล่าวกลับเผยให้เห็นผลกระทบของ 6 ตุลาในรูปของบาดแผลแบบสามัญ (ordinary trauma) ที่ตัวละครนัดและหนึ่งรับรู้ได้อย่างใกล้ชิดและลึกซึ้ง ไม่ใช่ผ่านคำบรรยาย แต่ผ่านความว่างเปล่าทางกายและจิตใจ ฉากที่สองคือ ฉากที่นัดกล่าวถึงเพื่อนเก่าหลังเหตุการณ์ 6 ตุลา:

ผมเคยพบเพื่อนที่เคยร่วมทำกิจกรรมกันมาบางคน ซึ่งครั้งหนึ่งเราเคยกินข้าวห่อเดียวกัน ทำงานอย่างอดหลับอดนอนหามรุ่งหามค่ำมาด้วยกัน และเข้าอกเข้าใจกันในหลายๆ เรื่อง แต่วันที่ฝนตกหนัก และเราต่างเปียกปอน เราได้แต่เพียงขำเลียงมองดูกันด้วยสายตาที่เฉยเมย เดินเฉียดกันเพียงเพื่อจะจากเลยไปโดยไม่มีนัยหมายที่จะพบกันใหม่ ต่างก็มีชีวิตอยู่ท่ามกลางความเป็นคนแปลกหน้าในม่านฝนที่พรำมัว

(ประภัสสร เสวิกุล อ้างถึงใน นัทรนัย ประสานนาม, 2562: 101)

ฉากนี้เผยให้เห็นความเจ็บปวดอันเป็นประสบการณ์ร่วมของผู้ที่มีส่วนในการเคลื่อนไหวทางสังคมการเมือง การสื่อสารความเจ็บปวดกระทำผ่านภาษากาย “สายตาที่เฉยเมย” และ “ความเจ็บปวดระหว่างกัน” แม้ภายนอกตัวละครจะมีท่าทีเมินเฉยต่อกัน ไม่พูดจากัน แต่ฉากนี้ยังเผยให้เห็นความผูกพันทางอารมณ์

อันเป็นผลมาจากความสูญเสียและบาดแผลที่คนเหล่านี้มีร่วมกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถสื่อสารผ่านทางคำพูด ดังนั้น การที่ “เล่าไม่ได้” ไม่ได้แปลว่า “ไม่มีการเล่า” ตรงกันข้าม ความเจ็บในนวนิยายเป็นการสื่อสารรูปแบบหนึ่ง การอ่านแบบอุปนัยที่มุ่งการสร้างความหมายผ่านภาพแทนหรือภาษา ทำให้มองไม่เห็น 6 ตุลาที่ปรากฏอยู่ในความเจ็บ แม้นักรบจะตีความจากเหล่านี้ว่า เป็นการหลีกเลี่ยงที่จะพูดถึงเหตุการณ์ 6 ตุลา แต่ความเจ็บของเหตุการณ์ 6 ตุลาที่ปรากฏในฉากเหล่านี้กลับส่งเสียงดังยิ่งกว่าคำพูด⁴

ธงชัยและนักประวัติศาสตร์หลายคนตระหนักถึงข้อจำกัดของการศึกษาทางประวัติศาสตร์ในการทำความเข้าใจเหตุการณ์ที่เป็นความทรงจำบาดแผลเช่นเหตุการณ์ 6 ตุลาคม 2519 ทั้งนี้เพราะประวัติศาสตร์มุ่งนำเสนอข้อเท็จจริงของอดีต ผ่านการวิเคราะห์ของนักวิชาการที่เป็นกลาง ตามตรรกะของเหตุผลแบบวิทยาศาสตร์ แต่เหตุการณ์ 6 ตุลา ยังคงเป็นปริศนา แม้ข้อเท็จจริงบางประการได้รับการเปิดเผยแล้ว แต่ก็ยังมีอีกหลายแง่มุมที่ยังคงคลุมเครือ ส่งผลให้เหตุการณ์นี้ยังคงเป็น “เงามืดในประวัติศาสตร์ไทยไปอีกนานหลายปี” (ธงชัย วินิจจะกูล, 2558: 55) ในมุมมองของธงชัย ศิลปะและวรรณกรรมอาจเป็นทางเลือกที่เหมาะสมกว่าในการถ่ายทอดความทรงจำของเหตุการณ์ 6 ตุลา เนื่องจากมีความยืดหยุ่นมากกว่าประวัติศาสตร์ที่มุ่งนำเสนอข้อเท็จจริงที่เป็นกลาง ดังที่ธงชัยกล่าวว่า “6 ตุลา 19 ก็เหมือนประวัติศาสตร์บาดแผลในอีกหลายแห่ง ที่พบทางออกในรูปของวรรณกรรมและศิลปะ สะดวกกว่างานประวัติศาสตร์หรืองานเขียนซึ่งจริงจังทางสังคมศาสตร์” (ธงชัย วินิจจะกูล, 2539) แม้สื่อประเภทวรรณกรรมและภาพยนตร์จะเป็นแหล่งสำคัญในการศึกษาความทรงจำของเหตุการณ์ 6 ตุลา แต่การอ่านวิเคราะห์ที่เน้นการตีความในแบบอุปนัยที่ขึ้น ซึ่งเป็นแนวทางที่นิยมในวรรณคดีวิจารณ์ อาจทำให้ไม่สามารถเห็นรูปแบบอื่นของความทรงจำเกี่ยวกับ 6 ตุลา โดยเฉพาะการสื่อสารผ่านความเจ็บ นอกจากนี้

⁴ ผู้วิจัยไม่ได้ปฏิเสธการอ่านแบบอุปนัย (allegorical reading) แต่ต้องการชี้ให้เห็นข้อจำกัดของการอ่านแบบดังกล่าว ที่ครอบงำหรือมีอิทธิพลต่อการศึกษาวรรณกรรมที่ผ่านมา เพื่อมองหาการอ่านในแบบอื่นที่ให้ความสำคัญกับความเจ็บ บรรยากาศ อารมณ์ความรู้สึกที่สื่อสารผ่านเรือนร่าง ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในสื่อวรรณกรรมและภาพยนตร์ แต่กลับถูกละเลยหรือมองข้ามจากนักวิจารณ์

การเล่าเรื่องเกี่ยวกับเหตุการณ์ 6 ตุลา มักเป็นการผลิตซ้ำเรื่องราวเดิมๆ ที่ผู้คนคุ้นเคย จนกลายเป็นภาพจำของเหตุการณ์นี้ไปแล้ว นักวิชาการที่ศึกษาเรื่องนี้ส่วนใหญ่ยังคงติดอยู่ในกรอบการมองแบบเดิม ไม่ได้ตั้งคำถามกับสื่อหรือวิธีการนำเสนอที่มีอยู่ และไม่เปิดพื้นที่ให้การมองเห็นเหตุการณ์ในรูปแบบอื่นนอกเหนือจากกรอบความขัดแย้งระหว่างฝ่ายขวาและฝ่ายซ้าย และการล้อมปราบผู้ชุมนุมในมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ การนำเสนอเหตุการณ์ 6 ตุลา จึงกลายเป็นการ “วนอยู่ในอ่าง” ติดอยู่กับกรอบเดิม ตัวละครเดิม สถานที่เดิม ซึ่งทำให้ผู้รับสารสามารถระบุได้ทันทีว่า เป็นเหตุการณ์ 6 ตุลา ทั้งที่ในอีกมุมหนึ่ง เหตุการณ์นี้ยังมีความคลุมเครือ ยังคงเป็นปริศนา และ “ขาดสถานะทางประวัติศาสตร์”

แปลและฉี: วิวิธยาในการศึกษา ดาวคะนอง⁵

ความสนใจต่อเหตุการณ์ 6 ตุลา ไม่ได้จำกัดเฉพาะผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องหรือมีประสบการณ์ตรงเท่านั้น ความเจ็บที่ปกคลุมเหตุการณ์นี้กระตุ้นให้คนรุ่นหลังจำนวนไม่น้อยหันมาสนใจเหตุการณ์ดังกล่าวเช่นกัน อโนชา สุวิชากรพงศ์ ผู้กำกับภาพยนตร์ *ดาวคะนอง* คือหนึ่งในนั้น เธอให้สัมภาษณ์ว่า ไม่เคยรู้จักเหตุการณ์ 6 ตุลามาก่อน เธอได้ยินเพียงผ่านๆ จากผู้อื่น แต่ไม่เคยรู้ว่ามันคืออะไร และมีความจริงอย่างไรอยู่เบื้องหลัง ความเจ็บนี้เองที่ทำให้เธอหันมาศึกษาค้นคว้าเหตุการณ์นี้ด้วยตนเอง อโนชามองว่า สื่อมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความทรงจำของเหตุการณ์ให้กับคนรุ่นหลัง ซึ่งเธอเรียกความทรงจำที่ได้รับผ่านสื่อเหล่านั้นว่า “ความทรงจำมือสอง” แม้จะไม่เคยมีประสบการณ์ตรงกับเหตุการณ์ 6 ตุลา แต่บทสัมภาษณ์ของอโนชาแสดงให้เห็นว่า เหตุการณ์นี้ยังคงอยู่ในปัจจุบัน และเชื่อมโยงกับคนรุ่นหลังไม่ทางตรงก็ทางอ้อม การตระหนักถึง “บางสิ่ง” ที่ยังหลอกหลอน แม้จะไม่ทราบแน่ชัดว่าสิ่งนี้คืออะไร ส่งผลให้อโนชามองว่า เหตุการณ์ 6 ตุลาควรถูกจดจำ “แม้ว่าจะเป็นความทรงจำมือสอง เราก็ก

⁵ กรอบแนวคิดบางอย่างเกี่ยวกับบาดแผล เป็นการปรับปรุงและเพิ่มรายละเอียดจากการศึกษาบาดแผลแบบอ็อปเพกต์ในบทความเรื่อง “การสูญเสียและบาดแผลแบบแอฟเฟ็คต์: การศึกษาเหตุการณ์ 6 ตุลาในภาพยนตร์เรื่อง *ดาวคะนอง*” (2563)

มีความหวังว่า มันควรถูกจดจำอยู่ดี” (วีรพงษ์ สุนทรนัฏรวัตน์, 2559) ความแตกต่างระหว่างธงชัยกับอนิชาสะท้อนให้เห็นช่องว่างระหว่างคนที่ผ่านเหตุการณ์ 6 ตุลาโดยตรงกับคนรุ่นหลังที่รับรู้ผ่านการเล่าเรื่อง ธงชัยมองเหตุการณ์นี้ผ่านกรอบของความรุนแรงระหว่างผู้กระทำและผู้ถูกกระทำ การทำลายความเจ็บปวดเป็นสิ่งจำเป็น เพื่อเรียกร้องความยุติธรรมให้กับเหยื่อและนำผู้กระทำผิดมาลงโทษในทางกลับกัน ปัญหาของคนรุ่นหลังอย่างอนิชาไม่ได้อยู่ที่ความอหังการหรือการจดจำอดีต ซึ่งธงชัยเรียกสภาวะนี้ว่า “ลืมไม่ได้ จำไม่ลง” แต่อยู่ที่การ “ไม่รู้” ว่าข้อเท็จจริงเกี่ยวกับเหตุการณ์ 6 ตุลาคืออะไร และความจริงที่สื่อนำเสนอเชื่อถือได้มากน้อยแค่ไหน

ในบทส่งท้ายชื่อ “After Loss, What Then?” จูดิธ บัตเลอร์ (Judith Butler) พิจารณาความสูญเสียในหลากหลายรูปแบบ เช่น การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ การค้าทาส การถูกเนรเทศ บัตเลอร์ชี้ให้เห็นว่า ความสูญเสียที่ยากที่สุดต่อการรับรู้คือ “การสูญเสียซึ่งความสูญเสีย” (the loss of loss) ซึ่งหมายถึงการหายไปของบางสิ่งในความเจ็บปวด โดยไม่มีเรื่องเล่าหรือความทรงจำใดเหลืออยู่ ดังที่บัตเลอร์กล่าวว่า “Somewhere, something was lost, but no story can be told about it, no memory can retrieve it” (Butler, 2003: 467)⁶ อย่างไรก็ตาม บัตเลอร์ไม่ได้มองความเจ็บปวดหรือการสูญเสียในแง่ลบเท่านั้น แต่กลับเสนอว่าความสูญเสียเป็นเงื่อนไขของการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของโซซานา เฟลแมน (Shoshana Felman) และโดรี ลอบบ์ (Dori Laub) ทั้งคู่ชี้ให้เห็นว่า พื้นที่แห่งความเจ็บปวดและความตายสามารถเป็นแหล่งกำเนิดของชีวิตใหม่ (cited in Cho, 2008: 16) ความเจ็บปวดไม่ใช่ความว่างเปล่า แต่เป็นพื้นที่ที่มีสิ่งตกค้างจากอดีตซ่อนอยู่ ความทรงจำที่ไม่ถูกพูดถึงยังคงหลงเหลือในความเจ็บปวดแนวคิดเหล่านี้ช่วยให้เข้าใจมุมมองของคนรุ่นหลังต่อเหตุการณ์ 6 ตุลา อนิชาเปรียบเหตุการณ์นี้ว่า เป็น “หลุมดำที่ดูดกลืนทุกสิ่งแต่ไม่คายอะไรออกมา” หลายสิ่งเกี่ยวกับ 6 ตุลา ยังคงเป็นปริศนา เป็นช่องว่างที่ไม่อาจเติมเต็ม สำหรับ

⁶ ความสูญเสียซึ่งความสูญเสีย (loss of loss) ของบัตเลอร์เกี่ยวข้องกับแนวคิด “ungrievable life” ที่มองคนบางกลุ่มว่า ไม่มีสถานะความเป็นมนุษย์ตั้งแต่แรก ดังนั้น การเสียชีวิตของคนเหล่านี้จึงไม่นับว่าเป็นความสูญเสีย และไม่มีการแสดงความไว้อาลัยให้กับการสูญเสียดังกล่าว

คนรุ่นหลังเหตุการณ์ 6 ตุลาจึงไม่ใช่เพียงประวัติศาสตร์ที่ถูกลืม แต่เป็นตัวอย่างของ “การสูญเสียซึ่งความสูญเสีย” ข้อจำกัดนี้นำไปสู่คำถามสำคัญคือ คนรุ่นหลังจะจดจำเหตุการณ์ที่ถูกทำให้ลืมอย่างไร *ดาวคะนอง* แสดงให้เห็นว่า ช่องว่างนี้เองที่เปิดพื้นที่ให้คนรุ่นหลังอย่างอินชานาเสนอ 6 ตุลาในแบบใหม่ ซึ่งไม่ใช่การบอกเล่าแบบตรงไปตรงมา แต่เป็นการสร้างการรับรู้เกี่ยวกับพลังของบางสิ่งที่แฝงอยู่ในความเงียบ

การเปลี่ยนจุดสนใจจากการสืบหาข้อเท็จจริงมายังสิ่งที่มองไม่เห็นและตกค้างอยู่ในความเงียบ ทำให้การหลอนเป็นเครื่องมือสำคัญในการศึกษาเหตุการณ์ 6 ตุลา ใน *Ghostly Matters* (1997) เอเวอรี่ เอฟ. กอร์ดอน (Avery F. Gordon) นักสังคมวิทยาชาวอเมริกันได้วิพากษ์วิธีวิทยาที่มุ่งเน้นการศึกษาสิ่งที่มองเห็นหรือสิ่งที่ปรากฏต่อสายตาเพียงเท่านั้น แนวคิดดังกล่าวตั้งอยู่บนสมมติฐานที่ว่า ความจริงทางสังคม (social reality) ถูกพิสูจน์ได้ด้วยการมองเห็น หากสิ่งนั้นไม่สามารถมองเห็นได้ แสดงว่าสิ่งนั้นไม่มีอยู่จริง อย่างไรก็ตาม กอร์ดอนชี้ให้เห็นว่า ความจริงทางสังคมมีความซับซ้อนและประกอบด้วยส่วนที่มองเห็นได้และส่วนที่ไม่ปรากฏให้เห็น ดังนั้น ในการศึกษาชีวิตในมิติทางสังคม (social life) จึงไม่ควรมองข้ามสิ่งที่สูญหาย สิ่งที่ไม่ปรากฏต่อสายตา หรือสิ่งที่ดำรงอยู่ในความเงียบ ซึ่งกอร์ดอนเรียกสิ่งเหล่านี้ว่า เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับ “ผี” หรือ “ghostly matters” กอร์ดอนยกตัวอย่างโลกหลังสมัยใหม่ที่ถูกครอบงำด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่เปิดเผยให้เห็นทุกสิ่งทุกอย่างจนทำให้ไม่มีอะไรซ่อนเร้น ในโลกหลังสมัยใหม่จึงไม่มีผีหรือสิ่งอื่นใดแอบแฝงอยู่⁷ กอร์ดอนเรียกลักษณะของสังคมหลังสมัยใหม่เช่นนี้ว่า “hypervisibility” ซึ่งเชื่อว่า ทุกอย่างสามารถมองเห็นได้จนนำไปสู่การลบเลือนเส้นแบ่งกันระหว่างสิ่งที่สามารถมองเห็นได้กับสิ่งที่ไม่สามารถปรากฏ (Gordon, 1997: 16) กอร์ดอนวิพากษ์การให้ความสำคัญกับสิ่งที่มองเห็นได้เพียงอย่างเดียว โดยชี้ให้เห็นว่า ความสามารถในการมองเห็น (visibility) นั้นไม่ใช่เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่เป็นผลจากการกำหนดและจัดการโดยระบบหรือโครงสร้างของอำนาจในสังคม ซึ่งแสดงออกใน

⁷ “No shadows, no ghosts” (Gordon, 1997: 16)

รูปแบบของการอนุญาต (permission) และการห้าม (prohibition) หรือการที่บางสิ่งได้รับการมองเห็น (presence) ขณะที่บางสิ่งถูกซ่อนไว้ไม่ให้ปรากฏ (absence) (Gordon, 1997: 15)

ขณะที่การศึกษาความจริงทางสังคมของนักสังคมวิทยาส่วนใหญ่มักหลีกเลี่ยงเรื่องผี ซึ่งถูกมองว่าเป็นหัวข้อที่แปลกประหลาด (an unusual topic) กอร์ดอนกลับมองว่า “ผี” มีอยู่จริง และเป็นผลผลิตของสังคมที่สร้างสิ่งที่มองไม่เห็นควบคู่กับสิ่งที่มองไม่เห็น ในหมายของกอร์ดอน “ผี” จึงเป็น “social figure” หรือกลุ่มคนที่ถูกจำกัดให้อยู่นอกกรอบของการรับรู้หรือการมองเห็นได้ การพิจารณาสิ่งที่อยู่ “นอกกรอบ” กระตุ้นให้เราหันมาทบทวนวิธีวิทยาที่มีอยู่ และแสวงหาเครื่องมือใหม่ในการศึกษาความจริงทางสังคม⁸ กอร์ดอนมองการหลอนว่า เป็นวิธีวิทยารูปแบบหนึ่งในการศึกษาสิ่งที่อยู่นอกกรอบของการมองเห็น โดยอธิบายว่า ผีปรากฏให้เห็นผ่านการหลอน การหลอนจึงเป็นหนทางที่บ่งบอกให้ทราบถึงการมีอยู่ของบางสิ่งที่ดูเหมือนหายไปหรือไม่ปรากฏให้เห็น กอร์ดอนอ้างคำพูดของ โทนี มอร์ริสัน (Toni Morrison) นักเขียนชาวแอฟริกัน-อเมริกัน ที่กล่าวว่า การที่เราไม่เห็นสิ่งนั้นไม่ได้หมายความว่าสิ่งนั้นไม่มีอยู่จริง⁹ การหลอนทำให้เราตระหนักถึงการมีอยู่ของบางสิ่งที่อยู่นอกเหนือจากความจริงที่สามารถมองเห็นหรือจับต้องได้ ดังที่กอร์ดอนอธิบายว่า

The way of the ghost is haunting, and haunting is a very particular way of knowing what has happened or is happening. Being haunted draws us affectively, sometimes against our will and always a bit magically, into the structure of feeling of a reality we come to experience, not as cold knowledge, but as a transformative recognition.

(Gordon, 1997: 8)

⁸ ดังที่กอร์ดอนกล่าวว่า “To study social life one must confront the ghostly aspects of it. This confrontation requires (or produces) a fundamental change in the way we know and make knowledge, in our mode of production” (Gordon, 1997: 7)

⁹ กอร์ดอนอธิบายประเด็นดังกล่าว โดยอ้างถึง โทนี มอร์ริสัน (Toni Morrison) นักเขียนชาวแอฟริกัน-อเมริกัน ที่กล่าวว่า “invisible things are not necessarily not-there” (Gordon, 1997: 17)

จากคำกล่าวข้างต้น กอร์ดอนชี้ให้เห็นว่า การหลอนเป็นการสร้างการรับรู้ในแบบอัฟเฟกต์ (affect)¹⁰ กล่าวคือ การหลอนคือความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการที่เราเข้าไปสัมผัสกับสิ่งแวดล้อมภายนอก กอร์ดอนจึงมองการหลอนว่า ไม่ใช่ความรู้สึกส่วนบุคคล แต่เป็นความรู้สึกในมิติทางสังคม (social feeling) กอร์ดอนยังมองว่า การหลอนเป็นการสร้างการรับรู้ที่ไม่ได้แยกตัวตนของผู้ศึกษาออกจากสิ่งที่ศึกษา การเชื่อมโยงระหว่างตัวตนผู้ศึกษากับสิ่งที่ศึกษานำไปสู่การเข้าใจโลกในเชิงลึก โดยมีอารมณ์ความรู้สึกของผู้ศึกษาเป็นส่วนสำคัญในการสร้างการรับรู้ ซึ่งต่างจากความรู้ในลักษณะเย็นชาผ่านทางสติปัญญา (intellect) ที่ผู้ศึกษาเป็นผู้อ่านวิเคราะห์และสร้างความหมายให้กับสิ่งที่ศึกษา โดยแยกตนเองออกจากสิ่งที่ศึกษา

ความเงิบของ 6 ตุลาทำให้การหลอนเป็นวิธีวิพากษ์ที่สำคัญในการศึกษาเหตุการณ์ดังกล่าว เช่นเดียวกับ “ผี” ซึ่งมีลักษณะก้ำกึ่งระหว่างสิ่งที่ปรากฏกับสิ่งที่หายไป “6 ตุลา” เป็นคำที่เราได้ยินบ่อยครั้ง แต่ไม่มีใครในสังคมทราบแน่ชัดเกี่ยวกับเหตุการณ์ดังกล่าว การอ่าน 6 ตุลาในมุมมองของการหลอนเผยให้เห็นการดำรงอยู่ของบางสิ่งในความเงิบ ยากแก่การมองเห็น แต่สามารถสัมผัสรับรู้ได้ผ่านการหลอน ดังนั้น แม้ *ดาวคะนอง* จะเป็นภาพยนตร์ที่ “เกี่ยวข้องกับเมืองเดือนตุลา” สิ่งภาพยนตร์นำเสนอไม่ใช่ข้อเท็จจริงเกี่ยวกับ 6 ตุลา แต่เป็นอัฟเฟกต์ของ 6 ตุลา นิโคลัส อับราฮัม (Nicholas Abraham) และมาเรีย โทร็อก (Maria Torok) พูดถึงแนวคิดเรื่องการหลอนที่ส่งผ่านจากรุ่นสู่รุ่น (transgenerational haunting) ว่า “What haunts are not the dead, but the gaps left within us by the secrets of others...the burial of an unspeakable fact...like a stranger within” (cited in Cho, 2008: 1) อับราฮัมและโทร็อกมองว่า การส่งผ่านอดีตที่เป็นบาดแผลจากรุ่นสู่รุ่นเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในระดับจิตใต้สำนึก เนื่องจากสิ่งที่ส่งต่อไปยังคนรุ่นหลังยังคงถูกปกปิดเป็นความลับ

¹⁰ อัฟเฟกต์ (affect) เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นก่อนการสร้างความหมายผ่านทางสัญลักษณ์หรือภาษา แม้ว่าอัฟเฟกต์ในตัวมันเองจะเป็นพลังหรือความเข้มข้นที่ปราศจากความหมาย แต่กลับก่อให้เกิดความรู้สึกอันนำไปสู่การสร้างการรับรู้หรือความหมาย ผ่านปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเรากับสิ่งภายนอก อาทิ ผู้คน วัตถุสิ่งของ สถานที่ หรือบรรยากาศ

จึงไม่สามารถถ่ายทอดสิ่งนี้ออกมาเป็นคำพูดได้ ดังที่โนซาให้สัมภาษณ์ถึงความ
รู้สึกของตนเองที่มีต่อ 6 ตุลาว่า

...เวลาอ่านเห็นปี 2519...ก็รู้สึกว้าว...มันเป็นปีที่เรากเกิด ก็รู้สึกว้าวมัน
มีอะไรเชื่อมโยงบางอย่างกับเรา ทั้งๆ ที่จริงๆ แล้วเราผ่านเหตุการณ์นั้นมาใหม่
เราก็ไม่ได้ผ่าน เรียกว่าเป็นช่วงที่มีความสนใจเกี่ยวกับประวัติศาสตร์หรือสภาพ
สังคมในประเทศไทยตั้งแต่วัยรุ่นมาจนถึงปัจจุบัน เราก็รู้สึกว้าว เรามีความเชื่อมโยง
กับเหตุการณ์นั้นยังงัย? หรือว่าจริงๆ เราไม่ได้มี? แต่ว่าเราไม่ได้มีจริงๆ หรือ?

(Top Koaysomboon, 2560)

ข้อความข้างต้นอธิบายการเชื่อมโยงระหว่าง “แผล” กับ “ผี” ความ
ไม่ชัดเจนและความไม่แน่ใจในความสัมพันธ์ที่โนซามีต่อ 6 ตุลา ปรากฏผ่านการ
ตั้งคำถามกับตนเองซ้ำๆ โดยไม่มีคำตอบ แม้เธอจะพยายามทำความเข้าใจความ
สัมพันธ์ดังกล่าว แต่กลับไม่สามารถสื่อสารสิ่งนี้ออกมาเป็นคำพูดได้ บาดแผล
6 ตุลายังคงวนเวียนอยู่กับเธอในความเงียบ อย่างไรก็ตาม อดีตที่ดูเหมือนจะ
เลือนหายไป กลับหวนคืนมาและสัมผัสรับรู้ได้ผ่านความรู้สึกหลอน การหลอน
เกิดขึ้นภายใต้บริบทของการพบเจอกับเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ ในชีวิต
ประจำวัน ซึ่งเธอไม่ได้วางแผนไว้ล่วงหน้าหรือไม่คาดคิดมาก่อน จึงสร้างความ
ประหลาดใจให้กับตัวเธอเอง เช่น การค้นพบว่า ปีที่เธอเกิดตรงกับปีที่เกิดเหตุการณ์
6 ตุลา หรือสถานการณ์ทางสังคมและการเมืองในปัจจุบันที่กระตุ้นให้เธอหวนรำลึก
ถึง 6 ตุลา ตัวอย่างเหล่านี้แสดงให้เห็นพลังของอดีตที่ดำรงอยู่ในความเงียบ แต่
สามารถผลักดันให้คนรุ่นหลังอย่างโนซาหันกลับมาสนใจเหตุการณ์ 6 ตุลา
โดยไม่ตั้งใจ และทบทวนความสัมพันธ์ของตนเองกับ 6 ตุลา ซึ่งเป็นสิ่งที่ขัดแย้งกับ
ความจริงที่ว่า คนรุ่นหลังเหล่านี้ไม่มีประสบการณ์ตรงกับเหตุการณ์ดังกล่าว

สำหรับโนซาการหลอนของอดีตนำไปสู่การผลิตงานสร้างสรรค์คือ
ภาพยนตร์ *ดาวคะนอง* แม้จะเป็นภาพยนตร์ที่วาดด้วย “การเมืองเดือนตุลา” แต่
ดาวคะนอง ไม่ได้ถ่ายทอดบาดแผลในลักษณะตรงไปตรงมา แทนที่จะนำเสนอ

ภาพแทนของเหตุการณ์ในอดีต เพื่อตอบคำถามว่าเกิดอะไรในเหตุการณ์ 6 ตุลา ดาวคะนอง กลับให้มีความสำคัญกับบริบทที่กระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ 6 ตุลา ชื่อไทย “ดาวคะนอง” และชื่อภาษาอังกฤษ “By the time it gets dark” เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของการตั้งชื่อที่เน้นบริบทมากกว่าความหมายตรงตัว อินชาเคยให้สัมภาษณ์ว่า เธอเลือกชื่อ “ดาวคะนอง” ไม่ใช่เพราะต้องการใช้ชื่อสื่อสารความหมายของภาพยนตร์โดยตรง แต่เพราะคำนี้ให้ความรู้สึกบางอย่างที่ชวนให้ตั้งคำถาม “ทำไม ดาว-คะนอง มันถึงมาอยู่ด้วยกัน” “ดาวคะนอง” ยังเป็นชื่อป้ายบอกทางที่เรามักพบบนทางด่วน “แต่ถ้าไม่ได้อยู่แถวนั้น เราก็ไม่ได้ไปหรอกนะดาวคะนอง มันเป็นอะไรที่ดูห่างไกล” “ดาวคะนอง” จึงเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งที่ผ่านเข้ามาขณะเดินทาง แต่ไม่ใช่จุดหมายปลายทางของเรา ส่วนชื่อภาษาอังกฤษ “By the time it gets dark” มาจากเพลงที่อินชาฟังในช่วงที่เขียนบทภาพยนตร์ เป็นเวอร์ชันคัฟเวอร์ของวง Yo La Tengo โดยที่เธอไม่รู้มาก่อนว่า เพลงนี้เป็นเพลงเก่ายุค 80s ซึ่งเมื่อมารู้ในภายหลัง เธอกลับรู้สึกว่ามันสะท้อนการ “ผลิตซ้ำ” ของบางสิ่งในอดีต (Top Koaysomboon, 2017) เพลงนี้จึงมีความหมายกับอินชาไม่ใช่ในแง่ของเนื้อหา แต่ในแง่ของการรับรู้อดีตผ่านการแปรเปลี่ยนและถ่ายทอดซ้ำ การเลือกใช้ชื่อที่ดูห่างไกลจากเนื้อหาของเหตุการณ์ 6 ตุลา จึงไม่เป็นการเบี่ยงเบนประเด็น แต่คือการชี้ให้เห็นว่า บาดแผลทางประวัติศาสตร์นั้นดำรงอยู่ในรูปแบบที่แทรกซึมในชีวิตประจำวัน รายละเอียดเล็กน้อยที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน เช่น ป้ายบอกทางบนทางด่วน หรือเพลงที่ฟังระหว่างการเขียนบท เป็นบริบทในชีวิตประจำวันที่กระตุ้นให้อินชานึกถึงเหตุการณ์ 6 ตุลา ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงไม่เพียงแต่พูดถึงอดีต แต่ยังชี้ให้เห็นว่าอดีตดำรงอยู่ร่วมกับเราในปัจจุบัน

ชื่อเรื่องของภาพยนตร์ “ดาวคะนอง” และ “By the time it gets dark” สะท้อนแนวคิดที่ ซิลล์ เดอเลิซ (Gilles Deleuze) เรียกว่า “สัญญาณที่เผชิญหน้า” (encountered sign) เอิร์นสท์ แวน อัลเฟน (Ernst Van Alphen) อธิบายแนวคิดนี้ว่า “encountered sign” คือ สัญญาณที่ไม่ได้รับรู้ผ่านกระบวนการจดจำ หากแต่ผ่านความรู้สึก ซึ่งเป็นประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสที่มาก่อนการตีความ

ทางสติปัญญา ความรู้สึกที่ถูกกระตุ้นจากสัญญาณในลักษณะนี้ไม่ใช่คำตอบหรือจุดสิ้นสุดในตัวเอง แต่เป็นตัวเร่งให้เกิดการตั้งคำถามเชิงวิพากษ์หรือความคิดในระดับลึก¹¹ (Van Alphen, 2008: 22) แวน อัลเฟน ยังอ้างคำกล่าวของเดอเลซที่ว่า สิ่งสำคัญกว่าตัว “ความคิด” คือ “สิ่งที่นำไปสู่ความคิด” นั่นคือ ความประทับใจ (impressions) ที่กระตุ้นให้เราต้องเพ่งมอง การเผชิญหน้า (encounters) ที่กระตุ้นให้เราต้องแปลความ และการแสดงออก (expressions) ที่กระตุ้นให้เราต้องเริ่มต้นคิด¹² (Van Alphen, 2008: 22) ในบริบทนี้ “ดาวคะนอง” และ “By the time it gets dark” จึงมีใช้ชื่อที่ซ่อนความหมายใดๆ เกี่ยวกับ 6 ตุลา ไว้ภายใน แต่ทำหน้าที่เป็น “encountered sign” ที่จุดประกายความรู้สึกและการนึกคิดบางอย่างที่เชื่อมโยงตัวเรากับเหตุการณ์ 6 ตุลา โดยไม่ต้องผ่านการอธิบายอย่างชัดแจ้ง ภาพยนตร์จึงไม่เอื้อต่อการอ่านแบบวิตกจริต (paranoid reading) ที่พยายามขุดคุ้ยหาความหมายที่ซ่อนอยู่ภายในสัญญาณ¹³ การอ่านในลักษณะนี้ทำให้มองข้ามพลังของตัวบทที่จะ “กระทำบางสิ่ง” ต่อตัวเรา ด้วยการขับเคลื่อนเราและนำพาเราไปสู่ความนึกคิดบางอย่าง ซึ่งเกิดขึ้นก่อนการถอดรหัสความหมายให้ตัวบท การหันมาให้ความสำคัญกับบริบทในการศึกษาเหตุการณ์ 6 ตุลา จึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ไม่แยกผู้ศึกษาออกจากสิ่งที่ตนศึกษา แต่เป็นการปล่อยให้บริบททำงานกับตัวเรา สร้างความรู้สึกสับสนงงงวย และคำถามที่ยังไม่มีคำตอบ

ไม่เพียงแต่โน้มน้าวที่เผชิญกับการหลอนของเหตุการณ์ 6 ตุลา ความรู้สึกหลอนยังถูกถ่ายทอดไปยังผู้ชมผ่านประสบการณ์การชมภาพยนตร์ *ดาวคะนอง* อีกด้วย ดังเช่นเสียงสะท้อนจากผู้ชมใน “คนมองหนัง” ที่กล่าวว่า

¹¹ “The encountered sign is felt rather than recognized, or perceived through cognition, or through familiarity with ‘code.’ But the sensation of the encountered sign is not an end in itself. For Deleuze, this sensation is a catalyst for critical inquiry or thought” (Van Alphen, 2008: 22)

¹² “More important than thought there is what leads ‘what leads to thought’...impressions which force us to look, encounters which force us to interpret, expressions which force us to think.” (cited in Van Alphen, 2008: 22)

¹³ การอ่านแบบอุปนัย (allegorical reading) จัดอยู่ในการอ่านที่ อีฟ โคซอฟสกี เซดจ์วิก (Eve Kosofsky Sedgwick) เรียกว่า การอ่านแบบวิตกจริต (paranoid reading) ดูรายละเอียดเกี่ยวกับการอ่านแบบวิตกจริตเพิ่มเติมใน Sedgwick’s *Touching Feeling: Affect, Pedagogy, Performativity* (2003)

“ผมรู้สึกว่าเป็นงาน ‘ยาก’ มากๆ ที่จะเรียบเรียง ประมวลความคิดออกมา เพื่อเขียนถึงหนังเรื่องนี้อย่างรวบรัดและเป็นระบบ แต่ขณะเดียวกัน หนังชวนงุนงงอย่าง *ดาวคะนอง* กลับติดอยู่ในหัวของคนดูอย่างผมนานเกินคาดคิด” หรืออีกเสียงจาก *A Day* ที่แสดงความรู้สึกไม่ต่างกันว่า “สารภาพตามตรงว่า เราเดินออกจากโรงภาพยนตร์หลังดู *ดาวคะนอง*...ด้วยอาการมึนงงไม่น้อย และเชื่อว่าหลายคนน่าจะมีปฏิกิริยาไม่ต่างกันมากนัก ถึงอย่างนั้น ภาวะสับสนหลังดูจบก็ไม่ได้หมายความว่า หนังไม่ทำงานกับเรา นำซ้ำ ภาพ เสียง เนื้อหาที่เราเพิ่งดูจบยังคงค้างติดอยู่ในสมองของเรานานหลายชั่วโมงก่อนที่จะตกตะกอนเป็นความรู้สึกบางอย่าง” คำกล่าวเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า ภาพยนตร์ทำงานในระดับของความรู้สึก (affect) มากกว่าการถ่ายทอดเนื้อหาที่ชัดเจน ความ “มึนงง” หรือ “สับสน” จึงไม่ใช่ความล้มเหลวในการสื่อสาร หากแต่เป็นผลลัพธ์ของการกระตุ้นให้เกิดการครุ่นคิดและตีความภายหลัง ดังที่โอนากิกล่าวว่า “ถึงแม้จะบอกว่าดูไม่รู้เรื่อง แต่อย่างน้อย คุณก็ได้ดูแล้ว และก็น่าจะมีอะไรติดอยู่ในหัวบ้าง มันก็อาจจะเป็นอารมณ์หงุดหงิดก็ได้นะ แต่เราว่าหงุดหงิดก็ดี เพราะแสดงว่าคุณก็ต้องคิดอะไรอยู่” (Top Koaysomboon, 2017) ในแง่นี้ *ดาวคะนอง* จึงเป็นภาพยนตร์ที่ให้ความสำคัญกับการรับรู้ที่มาจากตัวผู้ชมเป็นหลัก ภาพยนตร์ไม่ได้พยายามยึดเยียดเรื่องราวหรือสั่งสอนศีลธรรมให้กับผู้ชม แต่เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมรู้สึก ครุ่นคิด และแปลความหมายด้วยตัวเอง สำหรับอนาคต ภาพยนตร์จะประสบความสำเร็จก็ต่อเมื่อความหงุดหงิดที่เกิดขึ้นนำไปสู่ความอยากรู้อยากเข้าใจและการสืบค้นเรื่องราวเกี่ยวกับ 6 ตุลาเพิ่มเติมหลังจากที่ได้รับชมภาพยนตร์เรื่องนี้ การเรียนรู้เหตุการณ์ 6 ตุลาในแบบออฟเฟ็คต์จึงเป็นการเรียนรู้เชิงลึก (deeper truth) ที่นำพาผู้ชมเข้าไปสัมผัสกับอดีตในระดับอารมณ์และประสบการณ์ส่วนตัวต่างจากการเรียนรู้เหตุการณ์ 6 ตุลาในฐานะข้อเท็จจริงทางประวัติศาสตร์ กอร์ดอนกล่าวถึงการสร้างการรับรู้ผ่านการหลอนว่า “Being haunted draws us affectively, sometimes against our will and always a bit magically, into the structure of feeling of reality we come to experience, not as cold knowledge, but as a transformative recognition.” (Gordon, 1997: 8)

คำกล่าวของกอร์ดอนช่วยอธิบายการเรียนรู้เหตุการณ์ 6 ตุลาในแบบออฟเพ็คต์ แม้เหตุการณ์ 6 ตุลาจะดูห่างไกลจากวิถีชีวิตในปัจจุบันของผู้ชม แต่ “ความรู้สึก หลอน” ที่ภาพยนตร์กระตุ้นกลับเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สัมผัสกับประวัติศาสตร์ อย่างใกล้ชิดและเป็นส่วนตัว ความสัมพันธ์ในระดับอารมณ์เช่นนี้คือพลังของ ภาพยนตร์ ในการเชื่อมโยงคนรุ่นหลังกับเหตุการณ์ที่พวกเขาไม่เคยประสบ โดยตรง

ดาวคะนอง กับการอ่านความเจ็บของ 6 ตุลา

อนิชามองการสร้างภาพยนตร์ว่าเป็นการบันทึกความทรงจำรูปแบบหนึ่ง เธอให้สัมภาษณ์ว่า “เราอยากจะสร้างพื้นที่ทางความทรงจำให้คนจดจำเหตุการณ์นี้ [6 ตุลา] ในฐานะที่เป็นสื่อภาพยนตร์และในฐานะเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ เราอยากให้อะไรสองสิ่งนี้ผสมผสานกัน เพราะภาพยนตร์คือสื่อบันทึกความทรงจำ แล้ว 6 ตุลาคือเหตุการณ์ที่ต้องถูกจำ” (วีรพงษ์ สุนทรฉัตรวัฒน์, 2559) อนิชา เชื่อมโยงการทำหนังกับการเขียนประวัติศาสตร์เข้าด้วยกัน อย่างไรก็ตาม การ จดบันทึกเหตุการณ์ 6 ตุลาผ่านสื่อภาพยนตร์ไม่อาจกระทำได้อย่างง่าย เนื่องจาก เหตุการณ์ 6 ตุลาในการรับรู้ของคนรุ่นหลังเป็นเหตุการณ์ที่แสดงให้เห็นความ สูญเสียแบบซ้ำซ้อน หรือที่บัตเลอร์เรียกว่า การสูญเสียซึ่งความสูญเสีย (loss of loss) ในบทนำของหนังสือเรื่อง *Loss: The Politics of Mourning* เดวิด เอ็ง (David Eng) และเดวิด คาเซินเจียน (David Kazanjian) ตั้งคำถามว่า เรา สามารถเรียนรู้สิ่งที่หายไปจากสิ่งที่หลงเหลืออยู่ได้อย่างไร ในการตอบคำถามนี้ เอ็งและคาเซินเจียนกล่าวว่า “loss is inseparable from what remains, for what is lost is only known by what remains of it, by how these remains are produced, read, and sustained” (Eng and Kazanjian, 2003: 2) ทั้ง เอ็งและคาเซินเจียนไม่ได้แยกสิ่งที่ปรากฏออกจากสิ่งที่หายไป แต่กลับชี้ให้เห็นว่า เราสามารถเรียนรู้สิ่งที่สูญหายไปจากสิ่งที่หลงเหลืออยู่ เนื่องจากสิ่งที่เหลืออยู่ยังคง แฝงไว้ด้วยร่องรอยของอดีต การอ่านความสูญเสียในลักษณะเช่นนี้จึงเป็นการ อ่านความสูญเสียในแบบสร้างสรรค์ ซึ่งทั้งคู่อธิบายว่าเป็น “a politics of

mourning that might be active rather than reactive, prescient rather than nostalgic, abundant rather than lacking” (Eng and Kazanjian, 2003: 2) งานของเริงและคาเซ็นเจียนจึงนำเสนอทางเลือกใหม่ในการบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งที่สูญหาย เช่นเดียวกับเริงและคาเซ็นเจียน ในการใช้ภาพยนตร์เป็นสื่อเพื่อบันทึกประวัติศาสตร์ 6 ตุลา อินซาให้ความสำคัญกับความเจ็บ สิ่งที่หายไป หรือสิ่งที่มองไม่เห็น การศึกษาประเด็นดังกล่าวไม่เพียงแต่ทำให้เราหันมาทบทวนวิธีวิทยาในการศึกษาความจริงทางสังคม หากยังนำมาซึ่งการอ่านเหตุการณ์ 6 ตุลาในแบบใหม่อีกด้วย

ความเจ็บที่ปกคลุมเหตุการณ์ 6 ตุลา ไม่เพียงแต่ปิดกั้นการจดจำทางสังคม แต่ยังชวนให้เราตั้งคำถามถึงรูปแบบหรือวิธีการในการนำเสนอ กล่าวคือ เราจะเล่าเรื่องของสิ่งที่มองไม่เห็นได้อย่างไร กอร์ดอนเสนอว่า *“To write stories concerning exclusions and invisibilities is to write ghost stories. To write ghost stories implies that ghosts are real, that is to say, that they produce material effects.”* (Gordon, 1997: 17) หากการเขียนถึงสิ่งที่ถูกลบเลือนหรือปิดกั้นคือการเล่าเรื่อง “ผี” การ “หลอน” เป็นกลไกสำคัญที่ทำให้สิ่งที่หายไปกลับมาปรากฏ ไม่ใช่ในรูปของข้อเท็จจริงที่ชัดเจน แต่ในฐานะเงา เสียงสะท้อน หรืออารมณ์ที่ตกค้าง งานของกอร์ดอนช่วยให้เราเชื่อมโยงการศึกษาเหตุการณ์ 6 ตุลากับการเล่าเรื่องผี เนื่องจากอดีตไม่ได้ปรากฏในรูปแบบที่ชัดเจน แต่แฝงอยู่ในชีวิตประจำวันอย่างพร่าเลือน “รูปแบบ” หรือ “วิธีการเล่า” จึงมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่า “เนื้อหา” เพื่อแสดงให้เห็นว่า รูปแบบและวิธีการเล่ามีความสำคัญต่อการศึกษาเหตุการณ์ 6 ตุลา ในส่วนนี้ผู้วิจัยต้องการวิเคราะห์ฉากเปิดเรื่อง 3 ฉากของภาพยนตร์ *ดาวคะนอง* ได้แก่ ฉากการสำรวจบ้านร้างของหญิงสาวผู้สร้างภาพยนตร์ ฉากการจำลองเหตุการณ์ 6 ตุลาในสตูดิโอ และฉากการปรากฏตัวและการหายไปของนักศึกษาชายหญิงท่ามกลางภูมิทัศน์ที่รกร้าง อินซาเลือกนำเสนอฉากเหล่านี้ในรูปแบบภาพยนตร์เงา ซึ่งไม่เพียงสะท้อนความเจ็บของ 6 ตุลา หากยังเป็นการทดลองใช้รูปแบบที่กระตุ้นให้ผู้ชมหันมาใส่ใจกับเสียงของความเจ็บ การศึกษาประวัติศาสตร์ 6 ตุลาผ่านภาวะ

หลอนจึงไม่ใช่การรื้อฟื้นข้อเท็จจริงเกี่ยวกับอดีต แต่เป็นการบอกเล่าอดีตในแบบอัฟเฟ็คต์ ซึ่งเป็นการสร้างการรับรู้ผ่านอารมณ์ความรู้สึก ฉากเหล่านี้ทำหน้าที่เสมือน “แบบฝึกหัด” สำหรับผู้ชมในการฝึกอ่าน 6 ตุลาในแบบใหม่ เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนนำพาผู้ชมเข้าสู่เนื้อหาหลักของภาพยนตร์

ภาพที่ 1 ฉากเปิดเรื่องลำดับที่ 1: การเดินสำรวจบ้านร้างของหญิงสาวผู้สร้างภาพยนตร์



ฉากเปิดเรื่องฉากแรกเริ่มต้นด้วยภาพของคณะผู้ถ่ายทำภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ขณะทำพิธีบวงสรวงก่อนเปิดกล้องในบริเวณบ้านร้าง ตามด้วยภาพของหญิงสาวผู้สร้างภาพยนตร์เดินสำรวจบ้านร้าง ภาพเหล่านี้เป็นบริบทที่ก่อนหน้านี้มักถูกมองข้าม การนำบริบทเหล่านี้กลับเข้าสู่ตัวบทของภาพยนตร์ทำให้ผู้ชมมองเห็นกระบวนการสร้าง หรือการผลิตก่อนที่ภาพยนตร์จะออกสู่ท้องตลาดในรูปแบบที่เสร็จสมบูรณ์ ฉากนี้เผยให้เห็นรายละเอียดของผู้คน วัตถุสิ่งของ สถานที่ และบรรยากาศ ที่เกี่ยวข้องกับการผลิต ซึ่งเป็นกระบวนการที่ไม่ได้แยกผู้ศึกษาออกจากสิ่งที่ศึกษา บริบทของการผลิตแสดงให้เห็นว่า ความหมายไม่ได้เกิดจากเจตจำนงของผู้สร้างภาพยนตร์เพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สร้างกับสิ่งแวดล้อมภายนอก การเชื่อมโยงกันระหว่างบริบทกับตัวบท หรือระหว่างผู้ศึกษากับสิ่งที่ศึกษายังปรากฏให้เห็นในตัวบทของภาพยนตร์เรื่องนี้

ดังที่โอนซาให้สัมภาษณ์ว่า “ส่วนหนึ่งในหนังสือเรื่องนี้เกี่ยวกับตัวเรา เริ่มแรกดาวคะนอง เริ่มจากชีวิตของผู้หญิงคนหนึ่งที่ย้ายงานไปเรื่อยๆ...แต่เมื่อเราเริ่มพัฒนาบท เราารู้สึกว่า เราอยากเป็นส่วนหนึ่งของหนังสือมากกว่านี้ เราจึงเขียนตัวละครที่เป็นผู้กำกับหญิงเข้าไป แต่ตัวละครนี้ห่างไกลจากตัวเรานะ” (วีรพงษ์ สุนทรนัฏราวัฒน์, 2559) คำกล่าวข้างต้นสะท้อนถึงแนวทางการสร้างภาพยนตร์ที่ไม่เพียงแต่นำเสนอเรื่องราวของผู้อื่น แต่ยังเปิดพื้นที่ให้ตัวผู้สร้างได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์อย่างมีนัยสำคัญอีกด้วย

เนื่องจากสิ่งที่เป็นวัตถุในศึกษา คือ บ้านร้าง ดังนั้น บทบาทของผู้สร้างภาพยนตร์จึงไม่เพียงแต่เป็นผู้เขียนบทเท่านั้น แต่ยังเป็นผู้อ่านความเจ็บและความว่างเปล่าอีกด้วย ภาพยนตร์ฉายภาพของหญิงสาวผู้สร้างภาพยนตร์ที่กำลังเดินสำรวจบ้านร้าง และพินิจดูเศษซากของอดีตที่หลงเหลืออย่างช้าๆ สิ่งที่คุณมองเห็นไปพร้อมกับตัวละครหญิงสาวคือ ความเสื่อมโทรมของสถานที่ ใบไม้แห้งที่กองเกลื่อนพื้น หน้าต่างบานคู่ที่กระจกหายไปหนึ่งบาน เศษซากเหล่านี้เป็นหลักฐานที่บ่งบอกว่า สถานที่แห่งนี้ครั้งหนึ่งเคยมีผู้คนอาศัยอยู่ การสำรวจบ้านร้างร่วมกับตัวละครกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกหลอน ซึ่งเกิดจากการรับรู้ถึงการมีอยู่ของสิ่งที่ไม่ปรากฏให้เห็น ความรู้สึกหลอนได้ปรับเปลี่ยนบ้านร้างจากพื้นที่ว่างเปล่าให้กลายเป็นพื้นที่แห่งความทรงจำซึ่งมีอดีตแฝงเร้นอยู่ ฉากการสำรวจบ้านร้างอาจดูเหมือนไม่เกี่ยวข้องโดยตรงกับเหตุการณ์ 6 ตุลา แต่กลับกระตุ้นให้ผู้ชมรำลึกถึงเหตุการณ์ดังกล่าวได้ในระดับของความรู้สึก ผ่านบริบทของความเจ็บที่ผู้ชมสัมผัสได้ในสถานที่ ในบทสัมภาษณ์ โอนซาได้เชื่อมโยงกระบวนการสร้างภาพยนตร์กับการบันทึกประวัติศาสตร์ โดยมองว่า มีบางแง่มุมของประวัติศาสตร์ที่ถูกทำให้เลือนหายหรือไม่ถูกจดจำ การหลอนจึงเป็นวิธีหนึ่งที่เธอใช้ในการอ่านและบันทึกประวัติศาสตร์ ดังที่โอนซากล่าวถึงประวัติศาสตร์ในมุมมองของการหลอนว่า

ประวัติศาสตร์ไม่ได้หลุดหายไปไหน สิ่งที่เกิดขึ้นไปแล้วมันก็ยังเป็นส่วนหนึ่งของปัจจุบัน เพราะฉะนั้นเวลาเราถ่ายสถานที่อะไรก็จะมีภาพซ้อนทับอยู่เสมอ เช่น ‘ลิโด’ ที่เราอยู่ตรงนี้ มันก็มี ‘ลิโด’ เวอร์ชันเก่าซ้อนทับอยู่ เพียงแต่เรามองไม่เห็นมัน ไม่ใช่ว่ามันจะไม่เกิดขึ้น ฉะนั้นเวลาบันทึกภาพหรือประวัติศาสตร์อะไร เราจะคิดถึงเบื้องหลังพื้นผิวที่เราเห็นว่าเป็นอะไร เพราะปัจจุบันมีความพยายามจะทำให้ประวัติศาสตร์หายไปอยู่เยอะนะคะ

(สหร พชรวิโรจน์ชัย, 2563)

คำกล่าวของอินซาสะท้อนให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างความเจ็บปใน ชีวิตประจำวันกับความเจ็บของ 6 ตุลา เนื่องจากอดีตได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของ ปัจจุบันอย่างแยกไม่ออก การอ่านความเจ็บปในชีวิตประจำวันจึงกลายเป็นอีกหนึ่ง วิธีในการศึกษาและทำความเข้าใจเหตุการณ์ 6 ตุลา

ฉากสำรวจบ้านร้างสะท้อนให้เห็นบทบาทของผู้สร้างภาพยนตร์ในฐานะ “ผู้เรียนรู้” มากกว่า “ผู้รู้” ผู้สร้างลงพื้นที่เพื่อสังเกตการณ์ความเป็นไปของชีวิต ผู้คน ในฐานะผู้เฝ้าดูหรือสังเกตการณ์ ผู้สร้างไม่รู้หรือเข้าใจทุกสิ่งที่ต้องการนำเสนอ บทบาทของหญิงสาวผู้สร้างภาพยนตร์ที่เดินสำรวจบ้านร้างคล้ายคลึงกับ บทบาทของ แคทลีน สจวร์ต (Kathleen Stewart) นักมานุษยวิทยา ซึ่งลงพื้นที่ เพื่อศึกษาชีวิตประจำวันของผู้คนและบันทึกประสบการณ์ของตน ในงานเขียน เรื่อง Ordinary Affects สจวร์ตระบุว่า งานเขียนของเธอเป็น “การทดลอง” มากกว่าการตัดสินหรือสรุปว่าอะไรคือความจริง สจวร์ตกล่าวว่า

Ordinary Affects is an experiment, not a judgment. Committed not to the demystification and uncovered truths that support a well-known picture of the world, but rather to speculation, curiosity, and the concrete, it tries to provoke attention to the forces that come into view as habit or shock, resonance, or impact.

(Stewart, 2007: 1)

ในฐานะผู้สังเกตการณ์สิ่งต่างๆ รอบตัว สิ่งที่สำคัญไม่ใช่ความหมายแบบตรงไปตรงมา แต่เป็น affects และ sensations ที่เกิดขึ้นจากการเข้าไปสัมผัสกับผู้คน สิ่งของ สถานที่ และบรรยากาศในชีวิตประจำวัน ดังที่เรอนิยาม ordinary affects ว่า เป็นการเชื่อมอยู่กับสถานการณ์ที่รอคอยสิ่งเล็กๆ ผุดขึ้นมาอย่างไม่มีแบบแผน (Stewart, 2007: 95)¹⁴ เช่นเดียวกับงานเขียนของ สจวร์ต *ดาวคะนอง* เป็นภาพยนตร์แนวทดลองที่ผู้สร้างเป็นผู้สังเกตการณ์สิ่งต่างๆ รอบตัว ในการลงพื้นที่เพื่อสำรวจ ผู้สร้างให้ความสนใจกับรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ที่ก่อนหน้านี้ถูกมองข้าม ในฐานะผู้สังเกตการณ์ที่เฝ้าดูความเคลื่อนไหวหรือความเป็นไปของสิ่งต่างๆ รอบตัว จึงมีบางอย่างที่ผู้สร้างไม่รู้หรือไม่ทราบความหมายของสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นทั้งหมด *ดาวคะนอง* จึงไม่สามารถนำเสนอเรื่องในแบบเส้นตรง ผู้สร้างนำเอาเทคนิคการถ่ายภาพที่เล่นกับแสงและเงา การเปิดเผยและการบดบังสายตา มาใช้ในฉากนี้และในตัวบทภาพยนตร์ เพื่อแสดงให้เห็นว่า มีบางสิ่งที่ “มองเห็นได้” และบางสิ่งที่ “มองไม่เห็น” สิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอจึงไม่ใช่ความจริงที่นิยามได้อย่างเบ็ดเสร็จสมบูรณ์ แต่เป็นประสบการณ์หรือความประทับใจ (impression) ที่ได้จากการสังเกตการณ์การเฝ้าดูการเคลื่อนไหวที่ยังดำเนินอยู่อย่างต่อเนื่องในชีวิตประจำวัน

ภาพที่ 2 ฉากเปิดเรื่องลำดับที่ 2: การถ่ายทำเหตุการณ์ 6 ตุลาในสตูดิโอ



¹⁴ "a drifting immersion that watches and waits for something to pop up" (Stewart, 2007: 95)

เนื่องจากสื่อมีบทบาทในการนำเสนอ “ความจริง” เกี่ยวกับเหตุการณ์ 6 ตุลา 2519 จึงไม่น่าแปลกใจที่ภาพยนตร์ *ดาวคะนอง* เริ่มต้นด้วยการตั้งคำถามกับบทบาทของสื่อในการกำหนดการรับรู้ของสังคมต่อเหตุการณ์ 6 ตุลา¹⁵ ในฉากเปิดเรื่องลำดับที่ 2 ภาพยนตร์ได้ฉายภาพจำอันคุ้นตาเกี่ยวกับ 6 ตุลาที่เรามักพบเห็นผ่านสื่อ ได้แก่ ภาพนักศึกษาชายหญิงนอนคว่ำหน้าเรียงรายบนสนามฟุตบอล และภาพเจ้าหน้าที่รัฐกำลังเล็งปืนไปยังผู้ชุมนุม พร้อมกับคิบบูหรี่ที่มูมปาก ภาพเหล่านี้คือผลลัพธ์ของการผลิตซ้ำอย่างต่อเนื่อง จนกลายมาเป็นภาพจำเกี่ยวกับ 6 ตุลา เมื่อใดก็ตามที่เราหวนรำลึกถึง 6 ตุลา ภาพเหล่านี้มักจะผุดขึ้นมาโดยอัตโนมัติ กอร์ดอน (Gordon) วิพากษ์บทบาทของเทคโนโลยีที่เปิดเผยให้เห็นความจริงทุกซอกทุกมุมจนไม่มีอะไรปกปิดหรือซ่อนเร้นผ่านแนวคิด “hypervisibility” โดยกล่าวว่า “Hypervisibility is a kind of obscenity of accuracy that abolishes the distinctions between ‘permission and prohibition, presence and absence.’ No shadows, no ghosts.” (Gordon, 1997: 16) ในฐานะเทคโนโลยีประเภทหนึ่ง สื่อมีแนวโน้มที่จะจำกัดการรับรู้โลกให้อยู่ภายใต้กรอบของสิ่งที่มองเห็นได้เท่านั้น สื่อจึงไม่มีพื้นที่สำหรับ “เงา” หรือ “ผี” ทำให้สิ่งที่ไม่สามารถมองเห็นหรือพูดถึงได้ถูกผลักออกจากความรับรู้โดยสิ้นเชิง ดังนั้น แม้สื่อจะมีบทบาทสำคัญในการเผยแพร่เรื่องราวเกี่ยวกับ 6 ตุลาให้สังคมได้รับรู้ ขณะเดียวกัน สื่อได้สร้างและผลิตซ้ำความจริงแบบเดียวอย่างต่อเนื่อง จนทำให้ผู้คนเชื่อว่า สิ่งที่ปรากฏผ่านสื่อคือภาพแทนของความจริงทั้งหมด โดยมองไม่เห็นด้านอื่นๆ ที่ยังไม่อาจบอกเล่า หรือยังคงสูญหายในประวัติศาสตร์ ภาพที่สื่อนำเสนอจำกัดการรับรู้เกี่ยวกับ 6 ตุลาให้เป็นการล้อมปราบ โดยมีกลุ่มที่เกี่ยวข้องคือนิสิตนักศึกษาและเจ้าหน้าที่รัฐ และสถานที่สำคัญคือมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ สื่อนำเสนอภาพเหล่านี้จนกลายเป็นภาพจำที่เราเห็นจนชินตา ทำให้เหตุการณ์ 6 ตุลาที่เราเห็นผ่านสื่อดูเหมือนเป็นเรื่องไกลตัว และไม่เกี่ยวข้องกับชีวิตของเราในปัจจุบันแต่อย่างใด

¹⁵ นอกจากปัจจัยอื่นๆ สื่อมีบทบาทสำคัญในการก่อให้เกิดความรุนแรงในเหตุการณ์ 6 ตุลา ดังเช่นการแสดงละครล้อเลียนที่สื่อขว้างขว้างอย่างหนังสือพิมพ์ *ดาวสยาม* นำไปบิดเบือนข้อเท็จจริง ทำให้กลายเป็นการหมิ่นพระบรมเดชานุภาพ และสร้างความเกลียดชังให้กับนักศึกษาที่ชุมนุมต่อต้านเผด็จการทหาร

ในการวิพากษ์บทบาทของสื่อที่นำเสนอความจริงเกี่ยวกับ 6 ตุลา ภาพยนตร์ใช้เทคนิคที่กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม ทำให้หันกลับมาดูคิด ทบทวน ด้วยการนำเอาภาพจำลองเหตุการณ์ 6 ตุลาที่สื่อนำเสนอมาผลิตซ้ำ ในรูปของการจัดแสดงหรือการถ่ายทำขึ้นใหม่ในสตูดิโอ โดยมีนักแสดงเล่นบท เป็นนักศึกษา เจ้าหน้าที่รัฐ และมีผู้กำกับคอยสั่งการผู้เล่น เช่น “เงยหน้าขึ้นมา” “เตะขาได้” “โหดกว่านี้” เป็นต้น ภาพยนตร์ใช้วิธีการดังกล่าวเพื่อแสดงให้เห็นว่า สื่อไม่ได้นำเสนอความจริงอย่างตรงไปตรงมา ภาพที่สื่อนำเสนอเป็นเพียง ความทรงจำมือสองที่ผ่านการกลั่นกรอง การคัดสรร การปรับเปลี่ยน ดังที่โนฮา พุดถึงการจำลองเหตุการณ์ 6 ตุลาในสตูดิโอ ซึ่งเป็นการจัดแสดงนี้ว่า “ภาพที่ไม่จริง มันก่อให้เกิดคำถามอื่นกว้างกว่าให้ดูภาพจริง กระตุ้นให้คิดว่าสิ่งที่เห็น คืออะไร แล้วกำลังดูอะไรอยู่ มันคือความจริง ความจริงคืออะไร อันนี้คือการ จำลองขึ้นมาใหม่แน่นอน มันก็เป็นการตั้งคำถามกับสื่อภาพยนตร์ด้วยแหละ ภาพยนตร์สามารถนำเสนอสิ่งที่เรียกว่าความจริงได้แค่ไหน” (Jiraporn Huhakan, 2018) ความจริงเกี่ยวกับ 6 ตุลาเป็นอย่างไรจึงเป็นสิ่งที่เราไม่สามารถรับรู้ได้ เพราะเหตุการณ์ 6 ตุลาผ่านการกลั่นกรองผ่านสื่อมาหลายชั้น การผลิตซ้ำๆ ผ่านสื่อทำให้เรื่องราวปรับเปลี่ยนไปในแต่ละบริบท ดังเห็นได้จากการนำเสนอ ภาพของเจ้าหน้าที่รัฐที่กำลังเล็งปืนในลักษณะของภาพเดี่ยว และภาพของ เจ้าหน้าที่คนดังกล่าวที่ปรากฏร่วมกับเจ้าหน้าที่รัฐคนอื่นๆ ในลักษณะของภาพ หมู่ เป็นต้น เรื่องราวของ 6 ตุลาที่นำเสนอผ่านสื่อจึงเต็มไปด้วยความไม่ชัดเจน และความคลุมเครือ การมองว่าเหตุการณ์ 6 ตุลาเป็นเรื่องที่ “เล่าได้” จึงเป็นการ กลบเกลื่อนช่องว่าง (gaps) อันได้แก่ สิ่งที่ขาดหายไป หรือความเงียบ ที่ยังคง ปกคลุมเหตุการณ์ 6 ตุลา

ในฐานะเป็นสื่อที่นำเสนอเหตุการณ์ 6 ตุลา ดาวคะนอง ให้ความสำคัญ กับวิธีการเล่าเรื่องมากกว่าเนื้อหา ดังที่โนฮาพุดถึงการผสมผสานรูปแบบการ เล่าเรื่องในบทสัมภาษณ์ว่า “เรารู้สึกว่า ภาพยนตร์ สารคดี หรือ fiction นั้น จริงๆ มันไม่ควรจะมีเส้นอะไรมาแบ่งกันขนาดนั้นอีกแล้ว เรารู้สึกว่า มันสามารถ crossover กันได้ สารคดีก็เป็นเรื่องแต่งเยอะนะ เพราะเวลาคนทำสารคดีก็มีการ

ตัดต่อเพื่อเล่าในสิ่งที่ตัวเองอยากเล่าจริงๆ ก็เป็นหลักการเดียวกัน มันก็คือการ
 ประูอะไรขึ้นมา” (สหร เพชรวิโรจน์ชัย, 2563) ดาวคะนอง ใช้เทคนิคการเล่า
 เรื่องแบบหนังซ้อนหนัง เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมหันกลับมาตั้งคำถามกับสิ่งที่ภาพยนตร์
 นำเสนอ เช่น การฉายภาพการผลิตภาพยนตร์สารคดีเกี่ยวกับ 6 ตุลาของแอน
 ผู้กำกับในส่วนครึ่งแรก และการใช้รูปแบบต่อต้านสารคดีโดยให้ตัวละครแอน
 ผู้กำกับหันมาถ่ายทำตัวเองในลักษณะของการย้อนกลับมาทบทวนตนเอง (self-
 reflexive) หรือการนำเสนอเรื่องราวของตัวละครที่เป็นนักแสดงชายและหญิง
 ในส่วนครึ่งหลัง แต่วิธีการนำเสนอเรื่องราวของตัวละครนักแสดงสร้างความสับสน
 ให้กับผู้ชมว่า สิ่งที่ตนได้ชมนั้นเป็นเรื่องจริงหรือเป็นการแสดง ดาวคะนอง
 ยังฉายภาพชีวิตประจำวันของตัวละครที่ผสมผสานรูปแบบแนวสมจริงกับ
 เรื่องแต่ง ความฝัน และแฟนตาซี เช่น การปรากฏตัวอย่างน่าพิศวงของเด็ก
 ชุดหมีในป่า ฉากกึ่งจริงกึ่งฝันที่แอนร่วมดื่มน้ำชากับหญิงวัยกลางคน ความฝัน
 และเรื่องแต่งเป็นรูปแบบที่สามารถนำเสนอบาดแผลที่อยู่ในจิตใต้สำนึก
 (unconscious) ได้ดีกว่าการใช้รูปแบบแนวสมจริง (realistic) ซึ่งสอดคล้องกับ
 คำกล่าวของอินซาที่มองว่า “เรารู้สึกว่าการทำหนังคือการปรุงแต่งอย่างหนึ่ง
 แต่ว่าการปรุงแต่งไม่ใช่ว่าจะเป็นการโกหกเสมอไป บางทีการปรุงแต่งก็สามารถ
 นำไปสู่ความจริงบางอย่าง เพราะเรื่องแต่งก็ไม่ใช่ว่าโกหกเสมอไป” (สหร
 เพชรวิโรจน์ชัย, 2563)

ภาพที่ 3 ฉากเปิดเรื่องลำดับที่ 3: การปรากฏตัวของนักศึกษาชายหญิงและการหายไป
 ของทั้งคู่ในป่า



ฉากเปิดเรื่องลำดับที่ 3 นำเสนอภาพการปรากฏตัวและการหายไปของ นักศึกษาชายหญิงคู่หนึ่งในทุ่งหญ้าของผืนป่า ภาพของนักศึกษาชายหญิงที่เห็น ในฉากนี้กระตุ้นให้ผู้ชมรำลึกถึงนักศึกษาที่หลบหนีเข้าป่าหลังจากเหตุการณ์ ล้อมปราบในวันที่ 6 ตุลา 2519 ในฉากนี้ ผู้ชมเห็นภาพนักศึกษาชายหญิงเดิน เคียงคู่กันในความเงียบ ขณะที่ทั้งคู่กำลังนั่งพัก หญิงสาวพยายามจะเอื้อมเอ่ย บางอย่าง แต่ไม่สามารถเปล่งสิ่งนั้นออกมาเป็นคำพูดได้ จึงต้องกลักริ้นสิ่งนั้น ไว้ภายในใจ ความเงียบของหญิงสาวจึงเป็นความเงียบอันหนักอึ้งที่ตัวเธอต้องแบกรับไว้เพียงผู้เดียว แม้จะไม่สามารถสื่อสารสิ่งที่ต้องการออกมาเป็นคำพูด แต่ความเงียบอันหนักอึ้งสามารถสื่อสารผ่านภาษากาย อันได้แก่ สีหน้า ท่าทาง และ แววตา ที่บ่งบอกถึงความโศกเศร้าทุกข์ตรม อันเกิดจากความสูญเสียและบาดแผล ที่ยังคงค้างอยู่ภายใน ฉากลำดับที่ 3 จบลงด้วยภาพของนักศึกษาชายหญิงที่ หายไป เหลือไว้เพียงภูมิทัศน์ที่ว่างเปล่าไร้ผู้คน ฉากดังกล่าวกระตุ้นให้ผู้ชม ตระหนักถึงความเงียบที่ปกคลุมเหตุการณ์ 6 ตุลา การศึกษา 6 ตุลาที่มุ่งเน้น การสืบหาข้อเท็จจริงเพียงอย่างเดียวจึงไม่เพียงพอต่อการทำความเข้าใจเหตุการณ์ ดังกล่าว เนื่องจาก 6 ตุลาเป็นความทรงจำบาดแผลที่เกี่ยวข้องกับความสูญเสีย ในการศึกษาเหตุการณ์ดังกล่าวจึงจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับสิ่งที่ เล่าได้และสิ่งที่ยังเล่าออกมาไม่ได้ ทั้งเรื่องเล่าและความเงียบ การตระหนักว่า ความเงียบมีวิธีการสื่อสารในแบบของมัน และจำเป็นที่เราต้องหันมาใส่ใจรับฟัง เสียงของความเงียบ

ความเงียบในฉากลำดับที่ 3 ยังสะท้อนความเงียบหลากหลายรูปแบบที่ ปรากฏในภาพยนตร์ เช่น ความเงียบขณะที่แอนผู้กำกับกำลังรอฟังคำตอบจาก แด้ว อินซาพูดความเงียบในฉากที่แอนรอคำตอบจากแด้วว่า “ส่วนมากเขาจะตั้ง ตรงที่เป็น dead air นี้ออก แต่เราว่า dead air สำคัญ เพราะมันแสดงให้เห็นว่า ในขณะที่เรากำลังพูดคุยกันแบบนี้ แล้วคนที่ตอบไม่ตอบ ใจความนิ่งของเขานี้คือ สิ่งสำคัญที่เราจะตัดทิ้งไปไม่ได้ [...] นี่คือการประเด็นของซีนเลยนะ เพราะมันคือการ ลองเชิงกันระหว่างอำนาจของสองฝ่าย” (Top Koaysomboon, 2017) ความเงียบ ไม่หมายถึงความว่างเปล่า ความเงียบสื่อสารความหมายบางอย่างกับผู้ชม

นอกจากนี้ ความเงียบยังปรากฏให้เห็นผ่านภาพที่ไร้เสียง เช่น ภาพของนักแสดงชายที่กำลังพูดบางอย่าง แต่ผู้ฟังกลับไม่ได้ยินเสียง ภาพของแม่บ้านหญิงที่กำลังทำความสะอาดห้องน้ำในความเงียบ และภาพของภูมิทัศน์ที่รกร้างว่างเปล่าที่วนกลับมาอีกครั้งในตอนจบของภาพยนตร์ *ดาวคะนอง* แสดงให้เห็นว่าความเงียบสื่อสารความหมายในแบบอัฟเฟกต์ ภาพยนตร์ใช้เทคนิคที่ทำให้ความเงียบได้ส่งเสียง ด้วยการแช่กล้องไว้ที่ฉากเหล่านี้เป็นเวลานาน จนทำให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัดและหันมาใส่ใจกับความเงียบที่อยู่ตรงหน้า การแช่กล้องจึงเป็นเทคนิคที่ทำให้ผู้ชมฟังเสียงของความเงียบด้วยการใส่ใจกับรายละเอียดที่มองเห็น

บาดแผลสื่อสารผ่านหลายช่องทาง ดังที่ โซ (Cho) พูดถึงการทำความเข้าใจบาดแผลว่า “I am particularly interested in the ways in which listening to the voice allows us to see trauma, how seeing and speaking are mutually important parts in an assemblage of trauma.” (Cho, 2008: 166) ดังนั้น ในการรับฟังเสียงของความเงียบ จึงต้องอาศัยการผสมผสานของประสาทสัมผัส ทั้งการมอง การฟัง และการสัมผัส ภาพจึงไม่ได้มีไว้เพื่อบ่งชี้เพียงอย่างเดียว หากเราต้องเข้าไปสัมผัสและรับฟังเสียงจากภาพนั้นอีกด้วย ในตอนสุดท้ายของฉากเปิดเรื่องลำดับที่ 3 ตัวตนของชายหญิงถูกกลืนหายไปในปีา เหลือทิ้งไว้แต่ความว่างเปล่าของภูมิทัศน์ ภาพยนตร์ทำให้ความเงียบได้ “ส่งเสียง” ด้วยการแช่กล้องไว้ที่ภูมิทัศน์อันว่างเปล่า เพื่อให้ผู้ชมมองเห็นว่า สถานที่ที่ดูเหมือนว่างเปล่ามีบางอย่างซุกซ่อนอยู่ อาทิ สายลมพัดผ่านที่มองไม่เห็น แต่สามารถรับรู้การมีอยู่ของสิ่งนี้ผ่านความพลิวไหวของทุ่งหญ้า การหายไปของนักศึกษาชายหญิงยังส่งผลให้ภูมิทัศน์ที่ว่างเปล่าแห่งนี้กลายเป็นสถานที่ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกหลอน (haunted place) การหลอนเกิดจากความทรงจำของผู้คนที่อยู่ในสถานที่แห่งนี้ในอดีตที่ยังตกค้างอยู่ในปัจจุบัน สิ่งที่หายไปยังคงมีบทบาทในการนิยามสถานที่แห่งนี้ โดยแสดงให้เห็นว่า สถานที่หรือภูมิทัศน์ดังกล่าวไม่ใช่พื้นที่โปร่งใส ภาพภูมิทัศน์ที่ว่างเปล่ายังซ้อนทับกับภาพความทรงจำของชายหญิงที่เคยปรากฏในสถานที่แห่งนี้ ส่งผลให้สถานที่แห่งนี้กลายเป็นพื้นที่ที่มีประวัติศาสตร์ความทรงจำ และเรื่องราวของผู้คนในอดีตตกค้างอยู่

จากฉากเปิดเรื่องทั้ง 3 ฉาก *ดาวคะนอง* แสดงให้เห็นว่า สำหรับคนรุ่นหลังที่ไม่มีความทรงจำเกี่ยวกับ 6 ตุลา พันธกิจของคนกลุ่มนี้ที่มีต่อ 6 ตุลา ไม่ใช่ความพยายามรื้อฟื้นความทรงจำในอดีต หากเป็นการรับฟังเสียงของบาดแผลซึ่งเป็นเสียงของความเจ็บ และตระหนักถึงพลังของบาดแผลที่ยังคงขับเคลื่อนและส่งผลกระทบต่อวิถีชีวิตผู้คนในปัจจุบัน ในการอ่านความเจ็บของ 6 ตุลา สิ่งที่ภาพยนตร์ให้ความสำคัญจึงไม่ใช่การนำเสนอภาพแทนของบาดแผลว่าคืออะไร แต่เป็นการแสดงให้เห็นว่า บาดแผลกระทำการอย่างไร ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของโช (Cho) ที่มองบาดแผลว่า เป็น “spectral agency acting out and interacting with various conscious forces” (Cho, 2008: 17) การอ่านบาดแผลของ 6 ตุลาจึงไม่ต่างจากการอ่านหรือเล่าเรื่องผี ซึ่งอยู่ตรงนั้นแต่ดูเหมือนไม่มีอยู่ และต้องอาศัยวิธีการอ่านที่ผสมผสานการรับรู้รูปแบบต่างๆ เข้าด้วยกัน หรือที่โชเรียกว่า “an assemblage of trauma” กล่าวคือ การเห็นสิ่งที่ไม่ปรากฏ ณ ตรงนั้น ด้วยการเข้าไปสัมผัสและรับฟังเสียงของความเจ็บ

การนำเสนอ 6 ตุลาในแบบต่อต้านสารคดี (Anti-Documentary)

ดาวคะนอง เริ่มต้นด้วยเส้นเรื่องของแอนผู้กำกับและแตัวอดีตแกนนำนักศึกษา แอนพำนักอยู่กับแตัวในบังกะโลแห่งหนึ่ง เพื่อถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีเกี่ยวกับ 6 ตุลา ภาพยนตร์ไม่เพียงแต่นำเสนอฉากที่แอนสัมภาษณ์แตัวเกี่ยวกับเหตุการณ์ 6 ตุลา หากยังนำเสนอชีวิตประจำวันของแอนกับแตัว ณ สถานที่ถ่ายทำภาพยนตร์อีกด้วย การนำเสนอภาพชีวิตประจำวันควบคู่กับการสร้างหนังเกี่ยวกับ 6 ตุลาแสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ 6 ตุลาสามารถกระทำผ่านหลายช่องทาง ไม่จำกัดเพียงเรื่องเล่าความทรงจำเกี่ยวกับอดีตเท่านั้น ในการนำเสนอภาพชีวิตประจำวันของแอนและแตัว ภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่าเหตุการณ์ 6 ตุลาเป็นอดีตที่ยังคงหลอกหลอนคนรุ่นหลัง สิ่งที่หลอนไม่ใช่ 6 ตุลา แต่เป็นบาดแผลของ 6 ตุลาที่ถูกส่งผ่านจากรุ่นสู่รุ่น และสื่อสารผ่านความเจ็บ ในการศึกษาบาดแผลของ 6 ตุลาที่ถูกส่งผ่านจากรุ่นสู่รุ่นในเส้นเรื่องของแอนและแตัว ผู้วิจัยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ส่วนคือ ฉากที่แอนสัมภาษณ์

แต่ัว ฉากการใช้ชีวิตประจำวันของแอนร่วมกับแต่ัว และฉากที่แอนหันมาถ่ายทำ
เรื่องของตนเอง

ในการถ่ายทำภาพยนตร์สารคดีเพื่อสืบค้นความจริงเกี่ยวกับ 6 ตุลา
แอนผู้กำกับได้สัมภาษณ์แต่ัว อดีตแกนนำนักศึกษาในยุคนั้น ภาพยนตร์นำเสนอ
การถ่ายทำส่วนที่เป็นการสัมภาษณ์แต่ัว โดยมีแอนเป็นผู้ซักถาม ขณะที่แต่ัวเป็น
ผู้ตอบคำถาม เมื่อแอนถามถึงแรงจูงใจในการเข้าร่วมขบวนการนักศึกษา แต่ัว
ตอบว่า “คงเพราะไม่ได้มีเหตุผลเดียว แต่เป็นหลายๆ เหตุผลด้วยกัน คือ
ต้องเข้าใจว่า สมัยนั้นเราทำเพื่อสิ่งที่เราเชื่อจริงๆ [...] พอเห็นความไม่ยุติธรรม
เราก็ประท้วง [...] สมัยนั้นมันเป็นไปได้เลยที่จะไม่เข้าร่วม” (อินชา
สุวิชากรพงศ์, 2559) คำตอบของแต่ัวสะท้อนให้เห็นถึงความซับซ้อนของ
เหตุการณ์ 6 ตุลา นอกเหนือจากความตั้งใจส่วนตัวแล้ว ยังมีปัจจัยภายนอกอื่น
ที่มีอิทธิพลต่อการเข้าร่วมชุมนุมของเธออีกด้วย นอกจากนี้ เรื่องของแต่ัวยังมีทั้ง
ส่วนที่เล่าได้และส่วนที่ปกปิดเป็นความลับ เช่น เมื่อแอนสอบถามแต่ัวถึงเรื่อง
ความรักในช่วงที่เป็นแกนนำนักศึกษา สิ่งที่แอนได้รับกลับมาก็คือความเงียบ ผู้ชม
ยังทราบภายหลังว่า แม้แต่ัวจะเป็นแกนนำนักศึกษา แต่เธอไม่ได้อยู่ในเหตุการณ์
ล้อมปราบในเช้าวันที่ 6 ตุลาคม 2519 เนื่องจากเธอกลับบ้านและรับรู้ข่าวสาร
จากสื่อโทรทัศน์ ฉากสัมภาษณ์ระหว่างแอนและแต่ัวแสดงให้เห็นทั้งความสำเร็จ
และความล้มเหลวในการถ่ายทอดเรื่องราว 6 ตุลา ภาพยนตร์ยังใช้เทคนิค
การถ่ายทำจากสัมภาษณ์ผ่านกระจกที่คั่นระหว่างผู้ชมกับฉากดังกล่าว เพื่อ
สื่อถึงความไม่ชัดเจนและการยากที่จะเข้าถึงเหตุการณ์ 6 ตุลาได้โดยตรง
การรื้อฟื้นความทรงจำเกี่ยวกับ 6 ตุลาจึงยังคงมีช่องว่าง (gaps) หรือสิ่งที่
ขาดหายไปปรากฏอยู่เสมอ ความพยายามสืบหาข้อเท็จจริงเพื่อทำลายความเงียบ
จึงอาจเป็นการกลบเกลื่อนช่องว่างเหล่านี้ และทำให้เข้าใจอย่างผิดๆ ว่า 6 ตุลา
เป็นเหตุการณ์ที่สามารถ “เล่าได้” อย่างง่ายดายและกระจ่างชัด

การเรียนรู้เหตุการณ์ 6 ตุลาของแอนไม่ได้เกิดขึ้นผ่านการสัมภาษณ์
แต่ัวเพียงอย่างเดียว ภาพยนตร์ให้ความสำคัญกับบริบทของการเรียนรู้ ซึ่ง
แฝงอยู่ในชีวิตประจำวันของแอนกับแต่ัวระหว่างการถ่ายทำภาพยนตร์สารคดี

ไม่ว่าจะเป็นฉากที่ทั้งคู่แวะซื้อเสบียงในร้านค้า ความสนใจของแอนในเห็ดและการเยี่ยมชมโรงเพาะเห็ดของแอน หรือการออกไปเดินเล่นตามลำพังของแอน รายละเอียดเล็กน้อยเหล่านี้มักถูกมองข้ามจากนักวิชาการ ที่เน้นการนำเสนอเหตุการณ์ในอดีตและการรื้อฟื้นความทรงจำของผู้มีส่วนร่วมโดยตรงเป็นหลัก *ดาวคะนอง* แสดงให้เห็นว่า บาดแผล 6 ตุลาไม่ได้ผูกติดกับเหตุการณ์ในอดีตเพียงอย่างเดียว และไม่ได้จำกัดอยู่แค่ประสบการณ์ของผู้ประสบเหตุเท่านั้น บาดแผล 6 ตุลา มีลักษณะเป็นพลวัต กล่าวคือ เป็นพลังที่ยังคงเคลื่อนไหวแทรกซึม และถูกส่งผ่านจากรุ่นสู่รุ่น แนวคิดการหลอนข้ามรุ่น (transgenerational haunting) ของอับราฮัมและโทร็อก (Abraham and Torok) ช่วยให้เราเข้าใจบาดแผล 6 ตุลาที่ปรากฏใน *ดาวคะนอง* ทั้งคู่เสนอว่า อดีตไม่ได้เลือนหายไปพร้อมกับความตายของผู้ประสบเหตุ แต่ถูกเก็บเป็นความลับและส่งต่อไปยังคนรุ่นหลัง กระบวนการนี้เกิดขึ้นในระดับจิตใต้สำนึก โดยคนรุ่นหลังไม่รู้ตัวด้วยซ้ำว่า ตนเองได้แบกรับมรดกนี้ไว้ ดังที่อับราฮัมและโทร็อกกล่าวว่า สิ่งที่หลอนคือ ช่องว่าง (gaps) ในใจ ที่เกิดจากความลับของผู้อื่นที่ถูกส่งผ่านมายังตัวเรา (cited in Cho, 2008: 36) สิ่งที่หลอนคนรุ่นหลังจึงไม่ใช่เหตุการณ์ 6 ตุลาโดยตรง แต่คือบาดแผลที่ถูกปกปิดภายใต้ความเงียบ ความเงียบจึงไม่เพียงการไม่พูดถึง แต่เป็นเงื่อนไขที่ทำให้บาดแผลในอดีตหวนกลับมาในรูปของการหลอน การหลอนจึงเป็นความรู้สึกที่บ่งบอกถึงการมีอยู่ของบางสิ่งในความเงียบ แม้จะไม่ว่าสิ่งนั้นคืออะไรก็ตาม บาดแผลที่ส่งผ่านข้ามรุ่นแสดงให้เห็นว่า อดีตยัง “มีชีวิต” และแทรกซึมอยู่ในชีวิตประจำวันของคนรุ่นหลัง ด้วยเหตุนี้ ชีวิตประจำวันจึงกลายเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญในการศึกษาเกี่ยวกับ “6 ตุลา”

ใน *ดาวคะนอง* การส่งต่อบาดแผลไปยังคนรุ่นหลังเกิดขึ้นในขณะที่แอนใช้ชีวิตประจำวันร่วมกับแต้ว นอกเหนือจากพูดคุยกันระหว่างการประชุมกัน ทั้งคู่ดูเหมือนห่างเหินจากกัน ต่างคนต่างอยู่ เช่น แต้วนอนไม่หลับและตื่นขึ้นกลางดึก ขณะที่แอนนอนหลับอยู่ในห้อง หรือเมื่อแอนตื่นขึ้นในตอนเช้า เธอกลับพบว่าแต้วกำลังนอนหลับอยู่ แอนออกไปทำธุระข้างนอกขณะที่แต้วอยู่ในบ้านพักเพียงลำพัง หรือขณะที่แอนกำลังล้างภาชนะภายในครัว แต้วปรากฏให้เห็นเป็น

เงาร่างๆ ในห้องนั่งเล่นที่เป็นฉากหลัง เป็นต้น แม้แต่จะอยู่ร่วมกันกับแอน แต่ดูเหมือนว่า แดว์ไม่ได้อยู่ ณ ตรงนั้น กอร์ดอน (Gordon) อธิบายความหมายของผีว่า “The ghost is not simply a dead or a missing person, but a social figure, and investigating it can lead to that dense site where history and subjectivity make social life” (Gordon, 1997: 8) กอร์ดอนชี้ให้เห็นว่า “ผี” หมายถึงกลุ่มคนที่แม้จะมีชีวิตอยู่ในสังคมแต่ดูเหมือนไร้ตัวตน นอกจากนี้ การสืบค้นเรื่อง “ผี” ยังนำไปสู่พื้นที่ที่ชีวิตทางสังคมสร้างขึ้นจากการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์กับอัตวิสัยเข้าด้วยกัน ใน *ดาวคะนอง* การใช้ชีวิตประจำวันร่วมกันกับแดว์ไม่ต่างจากการอยู่ร่วมกับ “ผี” ทั้งนี้เพราะแดว์อยู่ตรงนั้นแต่ดูเหมือนไม่อยู่ ณ ที่นั้น สถานะทางสังคมของแดว์ยังแยกไม่ออกจากบริบททางประวัติศาสตร์ การกลบเลือน 6 ตูลาจากประวัติศาสตร์และความทรงจำส่งผลให้ตัวตนของผู้ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นี้ถูกกลบเลือนไปเช่นกัน ดังที่แดว์พูดถึงสถานะของตนเองในสังคมว่า “คนรุ่นหลังไม่รู้จักผี” คำกล่าวของแดว์สะท้อนถึงสถานะไร้ตัวตนของคนเดือนตุลา แม้พวกเขาจะมีตัวตนอยู่ในสังคม แต่สังคมกลับละเลยหรือไม่รับรู้การมีอยู่ของพวกเขา ตัวตนของคนเหล่านี้ถูกทำให้เลือนรางจนมีสถานะไม่ต่างไปจากผี

เหตุการณ์ 6 ตูลาเป็นบาดแผลที่ “ยังไม่อาจพูดได้” (unspeakable) ไม่เพียงแต่สังคมเท่านั้นที่พยายามลบล้างความรุนแรงในวันนั้น แม้แต่ผู้ที่เกี่ยวข้องโดยตรงก็ไม่ต้องการที่จะจดจำเหตุการณ์นี้เช่นกัน *ดาวคะนอง* จึงไม่ได้มุ่งเน้นการบอกเล่าเพื่อเปิดเผยความจริงทางประวัติศาสตร์ แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบการสื่อสารบาดแผลผ่านความเจ็บปวด *ดาวคะนอง* แสดงให้เห็นว่า ความเจ็บปวดสามารถมีความหมายหลากหลาย ในด้านหนึ่ง ความเจ็บปวดหมายถึงการเก็บงำเป็นความลับ ความเจ็บปวดหมายถึงช่องว่างที่สร้างระยะห่าง ทำให้แอนรู้สึกเหินห่างจากแดว์ แต่ในอีกด้านหนึ่ง ความเจ็บปวดแสดงถึงความผูกพัน ในรูปของอารมณ์ความรู้สึกที่เชื่อมโยงกันผ่านจิตใต้สำนึก และนอกเหนือการสื่อสารความหมายผ่านภาษานักวิชาการอย่างโซ (Cho) สะท้อนประเด็นนี้ไว้อย่างชัดเจนในการศึกษาการส่งผ่านบาดแผลข้ามรุ่นในบริบทของการพลัดถิ่น เธอกล่าวว่า “It [her project]

does not ask people to speak about their experiences in order to reveal their secrets, because secrets have a way of revealing themselves even when the subject who carries the secrets never speaks of them.” (Cho, 2008: 17) เช่นเดียวกับไซ โอนาซีให้เห็นผ่านเส้นเรื่องของแอนและแต่ว่า การเรียนรู้ประวัติศาสตร์ของ 6 ตุลา ไม่ได้เกิดจากความพยายามบังคับให้ผู้ประสบเหตุเปิดเผยความจริงผ่านกระบวนการบอกเล่าความทรงจำในอดีต ดาวคะนอง แสดงให้เห็นว่า บาดแผลที่ดำรงอยู่ในความเจ็บมีวิธีสื่อสารในแบบของมันเอง แม้ว่าบุคคลจะไม่พูดสิ่งนี้ออกมาก็ตาม ภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่า บาดแผล 6 ตุลา ปรากฏในรูปของการสูญเสียที่ไม่ถูกรับรู้โดยตรง (unconscious losses) แต่ผุดขึ้นมาในรูปของความฝันและแพนตาซี ดังปรากฏในการสนทนาระหว่างแอนกับแต้ในช่วงเวลาไฟดับ การเผชิญหน้าของแอนกับเด็กชุดหมีภายในป่า หรือการร่วมวงดื่มน้ำชากับหญิงวัยกลางคนที่ปรากฏตัวอย่างลึกลับ ภาพฝันและแพนตาซีนี้เอื้อต่อการนำเสนอสิ่งที่ตกค้างในจิตใต้สำนึก ความฝันและแพนตาซีใน *ดาวคะนอง* จึงไม่ใช่การหลีกเลี่ยงจากความจริง แต่เป็นรูปแบบหรือวิธีการที่ผู้สร้างใช้เพื่อนำเสนอความจริงที่ไม่อาจเปล่งออกมาเป็นคำพูดได้

ภาพที่ 4 แอนกับแต้นั่งพูดคุยในช่วงไฟดับ



การรับรู้บาดแผลของแตัวไม่ได้เกิดจากการสัมผัสภาษาที่แอนเป็นผู้ชักถาม และแตัวเป็นผู้ให้คำตอบ แต่เกิดในช่วงเวลาไฟดับ ที่แอนและแตัวนั่งสนทนาท่ามกลางความมืด มีเพียงแสงเทียนริบหรี่ส่องสว่าง ให้บรรยากาศที่จริงถึงฝัน คล้ายโลกแฟนตาซี ในฉากนี้ (ภาพที่ 4) ความสัมพันธ์ระหว่างแอนกับแตัวเปลี่ยนจากเดิมอย่างมีนัยสำคัญ กล่าวคือ บทบาทผู้สัมภาษณ์และผู้ถูกสัมภาษณ์ถูกสลับตำแหน่ง แตัวเป็นฝ่ายตั้งคำถามกับแอนเกี่ยวกับแรงจูงใจในการทำสารคดี และยังร้องขอให้แอนร้องเพลงให้ฟัง การสนทนาอย่างใกล้ชิดเป็นกันเองยังได้ปรับเปลี่ยนมุมมองของแอนที่มีต่อแตัว แตัวบอกกับแอนว่า เธอไม่ใช่ “ประวัติศาสตร์ที่มีชีวิต” อย่างที่แอนเข้าใจ แต่เป็น “ผู้รอดชีวิต” คำกล่าวของแตัวที่ว่าเธอเป็นเพียง “ผู้รอดชีวิต” แทนที่จะเป็น “ประวัติศาสตร์ที่มีชีวิต” คือการปฏิเสธการถูกทำให้เป็นวัตถุแห่งการจดจำ หรือเป็น “ตัวแทน” ของอดีตในสายตาคนนอก แต่กลับสะท้อนความเจ็บปวดที่ยังไม่ได้รับการเยียวยา ในฐานะผู้รอดชีวิต แตัวยังคงแบกรับบาดแผลจากเหตุการณ์ 6 ตุลา และยังคงถูกอดีตตามมาหลอกหลอนในปัจจุบัน จิลล์ เบนเน็ต (Jill Bennett) ช่วยให้เราเข้าใจความซับซ้อนของบาดแผลได้ลึกซึ้งขึ้น โดยเธอชี้ให้เห็นว่า บาดแผลส่งผลให้ตัวตนแยกออกเป็นสองส่วน คือตัวตนในอดีตที่มีบาดแผลและตัวตนปัจจุบันที่พยายามดำรงชีวิตต่อไป แม้สองตัวตนนี้จะดูแยกขาดกัน แต่ในบางขณะ ตัวตนในอดีตอาจผุดขึ้นมาและครอบงำปัจจุบันได้ เบนเน็ตยกตัวอย่างกรณีของชาร์ลอตต์ เดลโบ (Charlotte Delbo) ผู้รอดชีวิตจากการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิว โดยกล่าวว่า “Delbo experiences these two selves as segregated, yet she also speaks of being in the grip of sense memory for periods of several days, during which time the physical pain of her trauma returns.” (Bennett, 2017: 29) หาก “ผี” ปรากฏตัวในความมืด จากไฟดับเปิดโอกาสให้แอนได้เผชิญหน้ากับ “ผี” การพูดคุยกับ “ผี” ในความมืดและการหันมารับฟังเสียงของ “ผี” นำมาซึ่งการปรับเปลี่ยนมุมมองของแอนที่มีต่อแตัว อย่างไรก็ดี ความใกล้ชิดผูกพันระหว่างแอนกับแตัวในฉากนี้ปรากฏอยู่เพียงชั่วขณะ เมื่อไฟกลับมาสว่าง แอนและแตัวต่างแยกย้ายกันทำกิจกรรมของตนเอง แตัวขอตัวไปนอนพัก ทิ้งให้แอน

นั่งอยู่ลำพังเพียงคนเดียว การกลับสู่สภาวะโดดเดี่ยวของตัวสะท้อนให้เห็นสถานะของผู้รอดชีวิตที่ไม่สามารถหวนกลับสู่สังคมได้เหมือนเดิม

ฉากไฟดับไม่ได้เป็นเพียงช่วงเวลาที่ตัวเผยความเปราะบางของตนเองออกมาเท่านั้น แต่ยังเป็นฉากที่แอนก็เผยให้เห็นด้านที่เปราะบางในตัวเธอเช่นกัน ในฉากนี้ แอนปรับเปลี่ยนบทบาทของตนเองจาก “ผู้รู้” ไปเป็น “ผู้เรียนรู้” คำถามของตัวเกี่ยวกับเหตุผลที่แอนสร้างภาพยนตร์ กระตุ้นให้แอนหันกลับมาทบทวนบทบาทและจุดยืนของตนเอง แอนบอกกับตัวว่า เธอศึกษาเรื่องคนอื่นเพราะเธอมองว่าชีวิตของเธอไม่มีอะไรน่าสนใจ แนวคิดเรื่องการ “ร่วมชะตากรรมเดียวกัน” (making common cause) ของกอร์ดอน ช่วยอธิบายความเปราะบางที่แอนและตัวมีร่วมกัน กอร์ดอนกล่าวว่า “Making common cause with our objects and subjects of analysis, [...], means ‘that one has to see oneself and one’s shared modes of understanding and communication included in that determining.’” (Gordon, 1997: 21) การทำภาพยนตร์สารคดีเกี่ยวกับ 6 ตุลาของแอน ไม่เพียงแต่ทำให้แอนเรียนรู้บาดแผลของผู้อื่นเท่านั้น แต่ยังเป็นการเผชิญหน้าและเรียนรู้บาดแผลของตนเองอีกด้วย การปะทุขึ้นมาของบาดแผลในอดีต เกิดขึ้นในขณะที่แอนทำภาพยนตร์สารคดีเกี่ยวกับ 6 ตุลา ฉากที่แอนพบเห็นเด็กชุดหมียาในป่าเผยให้เห็นบาดแผลในเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งผลักดันให้เธอหันมาทบทวนความสูญเสียและบาดแผลของตนเอง และมองเห็นการเชื่อมโยงกันระหว่างเธอกับตัวผ่านความเปราะบางที่ทั้งคู่มีร่วมกัน สอดคล้องกับที่กอร์ดอน (Gordon) กล่าวว่า “Making common cause means that our encounters must strive to go beyond the fundamental alienation of turning social relations into just the things we know and toward our own reckoning with how we are in these stories, with how they change us, with our own ghosts.” (Gordon, 1997: 22) การทำภาพยนตร์สารคดีของแอนไม่ได้จบลงที่การเรียนรู้เกี่ยวกับผู้อื่น แต่จบด้วยการหันมาเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เหตุการณ์ 6 ตุลาจึงไม่เคยเป็นเรื่องของผู้อื่นที่แยกขาดจากตัวเรา เพราะมันได้เชื่อมโยงกับตัวตน ความรู้สึก และบาดแผลของเราอย่างแยกไม่ออก

การเห็นตัวเองในเรื่องของคนอื่นจึงนำไปสู่ข้อสรุปที่ว่า “6 ตุลา” จึงไม่ใช่เรื่องของ
คนอื่น แต่คือเรื่องของเราเช่นกัน

ภาพที่ 5 เด็กชุดหมีที่แอนเห็นในป่า



ภาพที่ 6 แอนร่วมวงดื่มชากับหญิงวัยกลางคน 2 คน



ดาวคะนอง แสดงให้เห็นว่า ความสำคัญของการศึกษาบาดแผลของ
ผู้อื่นอยู่ที่การหันกลับมาเข้าใจบาดแผลของตนเอง ภาพยนตร์นำเสนอบาดแผล
ของแอนในรูปของการหลอน (haunting) ผ่านฉากสำคัญ 2 ฉาก คือ ฉากการ
ปรากฏตัวอย่างลึกลับของเด็กชุดหมี (ภาพที่ 5) และฉากการดื่มชาร่วมกับ
ผู้หญิงนิรนาม 2 คน (ภาพที่ 6) ในฉากแรก ขณะที่แอนกำลังเดินเล่น มีบางสิ่ง

กระตุ้นให้เธอเดินออกนอกเส้นทางเข้าไปในป่า และพบเจอกับเด็กชุดหมีที่ปรากฏตัวอย่างลึกลับในสถานที่นั้น การเดินออกนอกเส้นทางกลายเป็นการเดินทางเข้าสู่พื้นที่ของจิตใต้สำนึก โดยป่าถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ของพื้นที่ภายในจิตใจ เด็กชุดหมีไม่ใช่เป็นสิ่งแปลกปลอมภายนอก แต่เป็นตัวตนในด้านที่เปราะบางของแอน การปรากฏตัวของเด็กชุดหมีจึงมีลักษณะแบบตัวตนคู่ เหมือนภาพสะท้อนที่เห็นในกระจกเงา การที่แอนวิ่งตามเด็กชุดหมีก่อนที่จะหายตัวไปอย่างไร้ร่องรอย เป็นสัญลักษณ์ของการไล่ตามบางสิ่งที่ขาดหาย การปรากฏตัวของเด็กชุดหมีในรูปของการหลอนเป็นสัญญาณที่บ่งบอกให้แอนทราบถึงการมีอยู่ของบางสิ่งที่หายไป แม้แอนจะไม่ทราบแน่ชัดว่า เธอสูญเสียอะไรไป แต่ความรู้สึกถึงการสูญเสียอะไรบางอย่างไป ทำให้เธอมองไม่เห็นคุณค่าของตนเอง ดังที่แอนกล่าวกับตัวเองในช่วงเวลาไฟดับว่าชีวิตของเธอ “ไม่ค่อยมีอะไร” เธอจึงหันไปศึกษาชีวิตของผู้อื่น การค้นพบว่าตัวเองเป็นผู้รอดชีวิตที่เผชิญกับความสูญเสียเช่นกันกลายเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญ เพราะไม่เพียงทำให้แอนเห็นด้านที่เปราะบางในตัวของตัวเอง แต่ความสูญเสียที่ทั้งคู่มีร่วมกันยังเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงและสร้างความผูกพันระหว่างกันอีกด้วย ฉากที่ 2 คือฉากที่แอนร่วมวงดื่มน้ำชากับหญิงวัยกลางคน 2 คน ฉากนี้เริ่มจากการที่แอนละเมอร้องให้ราวกับมีบางสิ่งรบกวนจิตใจเธอ ในสภาวะกึ่งหลับกึ่งตื่น แอนได้พบหญิงวัยกลางคน 2 คนที่ปรากฏตัวท่ามกลางความมืด มีเพียงแสงเทียนที่ส่องสว่างอยู่บนโต๊ะน้ำชา การปรากฏตัวอย่างลึกลับของหญิงวัยกลางคนในฉากนี้ มีลักษณะคล้ายกับการปรากฏตัวของเด็กชุดหมีที่แอนพบในป่า ทั้งคู่เกี่ยวข้องกับบาดแผลและความสูญเสียที่แฝงอยู่ในจิตใต้สำนึกของแอน หญิงทั้งสองเชื่อเชิญให้แอนร่วมจิบน้ำชา การสื่อสารระหว่างแอนกับหญิงวัยกลางคนกระทำผ่านความเงียบ แม้พวกเธอจะไม่เปล่งคำพูดใดๆ ออกมา แต่สีหน้าแววตา ท่าทีของหญิงทั้งสอง แสดงออกถึงความเอื้ออาทรและความห่วงใยที่มีต่อแอน ฉากที่แอนร่วมวงดื่มน้ำชาเผยให้เห็นความผูกพันอย่างแนบแน่นภายในใจระหว่างแอนกับคนรุ่นก่อน ความผูกพันนี้นำไปสู่การสร้างชุมชนแห่งการเยียวยาที่ผู้คนต่างเรียนรู้บาดแผลของกันและกัน และร่วมแบ่งปันความรู้สึกสูญเสียและความเจ็บปวดให้แก่กัน

โช (Cho) กล่าวถึงการแบกรับบาดแผลของอดีตว่า เป็นการดำรงอยู่ในสภาวะ “กลืนไม่เข้าคายไม่ออก” ซึ่งเผยให้เห็นความตึงเครียดระหว่างความพยายามเก็บรักษาความลับของบรรพบุรุษไว้ กับความปรารถนาที่จะปลดปล่อยตนเองจากการถูกครอบงำของอดีต โช (Cho) อธิบายว่า “The tension produced in the unconscious of the haunted can prove to be a positive force, because ghosts become articulated not only through the avenues of everyday speech but also through creative work.” (Cho, 2008: 36) การทำภาพยนตร์สารคดีเกี่ยวกับ 6 ตุลาของแอน จึงไม่ใช่เพียงการบันทึกเรื่องราวของผู้อื่น แต่คือความพยายามที่จะเผชิญหน้าและจัดการกับ “phantom” หรือบาดแผลของอดีตที่ยังตามหลอกหลอนและถูกส่งต่อมายังคนรุ่นหลัง แม้กระบวนการทำสารคดีจะเริ่มต้นจากเรื่องราวของตัวอดีตแก่นำนักศึกษายุค 6 ตุลา แต่กลับลงท้ายด้วยการที่แอนหันมาถ่ายทำตนเองขณะเล่าเรื่องการสูญเสียพลังจิตของตนในวัยเด็ก แม้เรื่องที่แอนเล่าจะดูเล็กน้อยหรือไม่สำคัญนักเมื่อเทียบกับเรื่องบาดแผลของเหตุการณ์ 6 ตุลา แต่สิ่งสำคัญไม่ได้อยู่ที่เนื้อหา หากอยู่ที่บริบทของการเล่าเรื่องที่ผลักดันให้แอนบอกเล่าความสูญเสียและบาดแผลที่อยู่ในใจออกมา การเปลี่ยนจากเรื่องของตัวมาเป็นเรื่องของแอนยังสะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อ 6 ตุลาจากประวัติศาสตร์บาดแผลที่ถูกติดกับเหตุการณ์ในอดีตมาเป็นบาดแผลในความสามัญที่เราพบเจอในชีวิตประจำวัน การนำเอาเรื่องส่วนตัว เช่น การสูญเสียพลังจิต มาวางเคียงคู่กับเหตุการณ์ 6 ตุลา อาจดูเป็นสิ่งที่ไม่เข้ากัน แต่ภาพยนตร์กลับแสดงให้เห็นว่า สังคมไทยในอดีตมักให้ความสำคัญกับความสูญเสียที่ยิ่งใหญ่ หรือ “ประวัติศาสตร์บาดแผล” จนละเลยบาดแผลธรรมดาสามัญที่อยู่ในชีวิตประจำวันของแต่ละบุคคล อย่างไรก็ตาม การพูดถึงบาดแผลส่วนตัวของแอนไม่ได้แยกขาดจากเรื่องราวของ 6 ตุลาซึ่งเป็นเหตุการณ์ทางประวัติศาสตร์ ในทางตรงกันข้าม เรื่องราวเกี่ยวกับพลังจิตของแอนเป็นผลพวงของการที่แอนเข้าไปศึกษาเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ 6 ตุลา ภาพยนตร์จึงเผยให้เห็นพลังสร้างสรรค์ของบาดแผล ซึ่งสามารถเชื่อมโยงแอนกับคนรุ่นก่อนเข้าไว้ด้วยกัน แม้บาดแผลของคนทั้งสองรุ่นจะแตกต่างกันก็ตาม

ดาวคะนอง กับ “การบันทึกประวัติศาสตร์ ณ ปัจจุบัน”

ที่ผ่านมาการศึกษาเหตุการณ์ 6 ตุลาคม 2519 มักนำผู้อ่านกลับไปรำลึกถึงเหตุการณ์ในอดีต เพื่อตอบคำถามว่าเกิดอะไรขึ้นในวันนั้น แต่ภาพยนตร์ *ดาวคะนอง* กลับให้ความสำคัญกับการนำเสนอภาพชีวิตประจำวันของสามัญชนในครึ่งหลังของภาพยนตร์ ผู้สร้างนำเสนอเรื่องราวของนักแสดงชาย (ปีเตอร์) และหญิง (ต๊าก) และเรื่องราวของหญิงสาวนิรนามที่มาจากชนชั้นล่าง ในบทสัมภาษณ์ โอนซาคกล่าวถึงความตั้งใจในการบันทึกชีวิตประจำวันของสามัญชนไว้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า

ในพาร์ทหลังของหนัง *ดาวคะนอง* มีฉากหลังคือกรุงเทพฯ เราารู้สึกว่าพาร์ทในกรุงเทพฯ ไม่มีอะไรเกี่ยวกับประวัติศาสตร์หน้านั้นเลย [6 ตุลา] แต่มันคือการบันทึกภาพปัจจุบัน บันทึกสังคม ณ ปัจจุบัน ถ้าเวลาผ่านไปสัก 10-20 ปี พาร์ทกรุงเทพฯ ในครึ่งหลังของ *ดาวคะนอง* จะเป็นเหมือน archive ของสังคมยุคนี้ เหมือนเรา preserved ไว้ ซึ่งภาพปัจจุบันจะชัดเจนก็ต่อเมื่อเราอยู่ในอนาคตแล้วมองย้อนกลับมา ถ้ามองตอนนี้ก็อาจจะเห็นอะไรไม่แจ่มชัด ครึ่งหลังของ *ดาวคะนอง* ก็ไม่มีดราม่า ไม่มีอะไร มันดูเฉยๆ เรื่องก็ดำเนินไปเรื่อยๆ แต่เรามองว่ามันคือการบันทึกประวัติศาสตร์ ณ ปัจจุบัน

(วิรพงษ์ สุนทรนัฏราวัฒน์, 2559)

การหันมาให้ความสนใจกับชีวิตประจำวันในฐานะแหล่งข้อมูลในการสืบค้นและเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ 6 ตุลา เป็นการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้เกี่ยวกับอดีต จากการรำลึกหรือมองย้อนกลับไปในอดีตเพื่อนำเสนอเรื่องราวมาสู่สิ่งที่โอนซาเรียกว่า “การบันทึกประวัติศาสตร์ ณ ปัจจุบัน” โอนซาชี้ให้เห็นว่าชีวิตประจำวันมีลักษณะเป็นพลวัต มีความเคลื่อนไหวปรับเปลี่ยนอยู่ตลอดเวลาไม่หยุดนิ่ง ภาพยนตร์ทำได้เพียงจับภาพความเคลื่อนไหวของชีวิตผู้คน ณ ปัจจุบันขณะ ชีวิตประจำวันที่โอนซาอธิบายข้างต้นสอดคล้องกับแนวคิดโครงสร้างแห่งความรู้สึก (structure of feeling) ของ เรย์มอนด์ วิลเลียมส์

(Raymond Williams) วิลเลียมส์อธิบายโครงสร้างแห่งความรู้สึกว่า เป็น “a social experience which is still in process, often indeed not yet recognized as social but taken to be private, idiosyncratic, and even isolating, but which in analysis (though rarely otherwise) has its emergent, connecting, and dominant characteristics, indeed its specific hierarchy” (cited in Love, 2009: 11) แนวคิดเรื่อง “โครงสร้างแห่งความรู้สึก” ของวิลเลียมส์ช่วยอธิบายการเคลื่อนไหวที่ปรากฏในชีวิตประจำวัน วิลเลียมส์ชี้ให้เห็นว่าชีวิตประจำวันประกอบด้วยปัจจัยต่างๆ ที่ขับเคลื่อนให้ชีวิตดำเนินไปอย่างต่อเนื่องพลังขับเคลื่อนนี้ยังคงอยู่ในสถานะที่ยังไม่ก่อรูปและมองเห็นได้ไม่ชัดเจน การสร้างความหมายให้กับชีวิตประจำวันเกิดขึ้นภายหลังจากการนำเอาประสบการณ์เหล่านั้นมาอ่านทบทวนและตีความหมาย ดังนั้น ในการศึกษาเหตุการณ์ 6 ตุลาจึงจำเป็นอย่างยิ่งที่เราต้องพิจารณาทั้งสิ่งที่ปรากฏและก่อรูปผ่านภาษา และสิ่งที่ เป็นเพียงพลังขับเคลื่อนในความเงียบ ที่เราสัมผัสหรือรู้สึกได้ด้วยตัวเองแต่ยังไม่สามารถให้นิยามหรือความหมายได้ การศึกษา 6 ตุลาโดยให้ความสำคัญกับชีวิตประจำวันไม่เพียงขยายมุมมองต่อเหตุการณ์ 6 ตุลา แต่ยังทำให้เราเข้าใจเหตุการณ์นี้ในมิติที่ต่างไปจากเดิม

ดาวคะนอง แสดงให้เห็นว่า การขับเคลื่อนในชีวิตประจำวันมีลักษณะเป็นวัฏจักร ดังที่โอนซาให้สัมภาษณ์ว่า ภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับ “circle ของชีวิต และ circle ของสังคมด้วย” (วีรพงษ์ สุนทรนัฏธราวัฒน์, 2559) โอนซายกตัวอย่างเรื่องเห็ดที่ใช้เป็นสัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า “เราแค่สนใจเรื่องเห็ดหรือเชื้อราที่มันเกิดขึ้นมาจากความชุ่มชื้น ความเน่าเฟะ การตายของสิ่งหนึ่งทำคลอดอีกสิ่งให้เกิดขึ้นมาเสมอ” ภายใต้วัฏจักรของชีวิต ความตายกับชีวิตไม่ได้แยกจากกัน การสิ้นสุดของสิ่งหนึ่งเป็นการเริ่มต้นของอีกสิ่งเสมอ การมองความเคลื่อนไหวของสังคมในรูปของวัฏจักรทำให้เรามองเห็นความหวังท่ามกลางความสูญเสียและความสิ้นหวัง ความหวังเกิดจากการเชื่อมโยงขององค์ประกอบต่างๆ อันก่อให้เกิดพลังของการขับเคลื่อนและการปรับเปลี่ยน ดังที่โอนซาให้สัมภาษณ์ว่า “เรารู้สึกว่าเรายังมีความหวัง แต่บางคนอาจจะรู้สึกว่ไม่มีความหวังก็ได้ จะมองว่าเป็น

ความน่าเฟะที่อาจหวนกลับมาอีกก็ได้ แต่ในความน่าเฟะนั้นมีความหวังดำรงอยู่ สำหรับเราเห็นนางฟ้าคือความหวัง มันเกิดและมีชีวิตขึ้นมาได้ท่ามกลางความทุกข์ แม้กระทั่งความตาย นั่นคือเห็นนางฟ้า มันคือความหวัง” (วีรพงษ์ สุนทรฉัตรวัฒน์, 2559) การหันมาศึกษาเหตุการณ์ 6 ตุลาในชีวิตประจำวันแสดงให้เห็นว่า เหตุการณ์ในอดีตไม่ได้เกิดขึ้นและผ่านพ้นไปแล้ว หากยังดำเนินอยู่อย่างต่อเนื่องและเป็นพลังในการขับเคลื่อนชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบัน ภาพยนตร์ใช้อุปลักษณ์ที่พบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน เช่น เห็นและรถยนต์เพื่อนำเสนอวงจรชีวิตที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน แอนสนใจเรื่องเห็นและเข้าไปดูโรงเพาะเห็ด ภาพยนตร์ฉายภาพของเห็ดที่เติบโตและงอกงามจากความน่าเบื่อ อดทนภายในโรงเพาะเห็ดที่มีดมืดมิด หรือขณะที่แอนกำลังมองหาเด็กชุดหมีที่หายไป เธอกลับค้นพบเห็ดสีดำที่ส่องประกายระยิบระยับเหมือนดวงดาว หรือภาพรถยนต์ที่กำลังเล่นฝ่าความมืด มีเพียงแสงไฟริบหรี่ส่องทาง การตัดกันของความมืดและความสว่างยังพบเห็นในฉากของการสนทนาระหว่างแอนกับแต้วในช่วงเวลาไฟดับ และฉากที่แอนนั่งจิบน้ำชากับหญิงวัยกลางคนท่ามกลางแสงเทียนอันริบหรี่ ฉากเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า บาดแผลเป็นความสูญเสีย แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นพลังสร้างสรรค์ การเรียนรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ 6 ตุลา คือ การค้นพบความหวังท่ามกลางความมืดมนและความสิ้นหวัง สอดคล้องกับคำให้สัมภาษณ์ของอินชาที่ว่า ถึงแม้ใครๆ จะบอกว่า คนรุ่นหลังไม่ใส่ใจในอดีตของตัวเอง หรือไม่สนใจความเป็นไปของสังคม แต่เธอก็ยังต้องการจะสร้าง “ความแตกต่าง” ให้เกิดขึ้นกับสังคมไทยยุคปัจจุบัน ยุคสมัยที่เต็มไปด้วยความรู้สึกท้อแท้สิ้นหวัง (คนมองหนัง, 2559)

การหมุนเวียนของอดีตในรูปแบบของวัฏจักร (cyclical return) ไม่เพียงทำให้อดีตกลับมาหลอกหลอนปัจจุบัน แต่ยังเผยให้เห็นว่า ชีวิตประจำวันเป็นพื้นที่ (site) สำคัญในการศึกษาบาดแผลทางประวัติศาสตร์ เช่น เหตุการณ์ 6 ตุลา ดาวคะนอง แสดงให้เห็นว่า การเรียนรู้อดีตเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับคนรุ่นหลัง เพราะอดีตไม่ได้จบลง แต่ยังคงส่งผลกระทบอย่างลึกซึ้งต่อปัจจุบัน ดังที่อินชากล่าวไว้ว่า แม้เธอจะไม่มีอาการทรมานโดยตรงเกี่ยวกับเหตุการณ์ 6 ตุลา และแม้

เหตุการณ์ 6 ตุลาที่เธอรับรู้จะเป็นเพียง “ความทรงจำมือสอง” แต่ “6 ตุลา” เป็นเหตุการณ์ที่เธอต้องจดจำ ดาวคะนอง แสดงให้เห็นว่า ผลพวงของ 6 ตุลาแทรกซึมอยู่ในความธรรมดาสามัญของชีวิตประจำวัน ตัวอย่างที่ชัดเจนคือฉากที่คณะผู้สร้างภาพยนตร์ได้รับข่าวการเสียชีวิตของปีเตอร์นักแสดงชายในเรื่อง พวกเขาตัดสินใจตัดต่อภาพยนตร์ที่ปีเตอร์แสดงต่อไป แม้จะรู้ว่าปีเตอร์เสียชีวิตแล้วก็ตาม การเพิกเฉยต่อการสูญเสียเพื่อก้าวต่อไปสะท้อนปฏิกิริยาของรัฐที่มีต่อการสูญเสีย ด้วยการกระตุ้นให้เราละทิ้งอดีตอันขมขื่นเพื่อมุ่งหน้าสู่นาคตที่สดใสในวันหน้า อย่างไรก็ตาม ความตายยังคงวนเวียนอยู่กับเราในปัจจุบัน ทั้งนี้เพราะบนแผ่นฟิล์มที่กำลังตัดต่อ ยังคงปรากฏภาพของปีเตอร์ขณะขับรถบนทางด่วน ในภาพที่เห็นนั้น ปีเตอร์กำลังพูดอะไรบางอย่างแต่ผู้ชมกลับไม่ได้ยิน เสียงที่หายไปของปีเตอร์กระตุ้นให้ผู้ชมนึกถึงความเจ็บที่ปกคลุมเหตุการณ์ 6 ตุลา ความเจ็บจึงเป็นบริบทที่เชื่อมโยงระหว่างความสูญเสียของเหตุการณ์ 6 ตุลากับความสูญเสียที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน เหตุการณ์ 6 ตุลาจึงยังคงวนเวียนอยู่กับเราในปัจจุบัน แม้อดีตที่หวนกลับมาใหม่จะปรากฏอยู่ในรูปของบาดแผลในความสามัญ (ordinary trauma) ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน

ในขณะเดียวกัน การหม่นเวียนของอดีตในลักษณะวัฏจักรไม่เพียงทำให้อดีตหวนคืนสู่ปัจจุบัน แต่ยังช่วยอธิบายปรากฏการณ์ “หลอน” ที่แฝงตัวอยู่ในชีวิตประจำวัน กอร์ดอนเน้นย้ำว่า การหลอนไม่ใช่สิ่งมหัศจรรย์หรือเรื่องเหนือธรรมชาติ หากเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตสมัยใหม่ ดังที่เธอกล่าวไว้ว่า “Haunting is a constituent element of modern social life. [...] To study social life one must confront the ghostly aspects of it.” (Gordon, 1997: 7) การหลอนเผยให้เห็นความซับซ้อนของชีวิตประจำวันที่ประกอบด้วยสิ่งที่มองเห็นได้และสิ่งที่คงอยู่แม้จะไม่ปรากฏให้เห็น ซึ่งกอร์ดอนเรียกสิ่งนี้ว่า “ghostly matters” ภายใต้กรอบคิดนี้ การศึกษาอดีตที่แทรกซึมในชีวิตประจำวันจึงไม่ได้มุ่งที่ “เนื้อหา” หรือ “ข้อเท็จจริง” แต่มุ่งเน้นไปที่ “รูปแบบ” หรือ “วิธีการนำเสนอ” ที่สามารถทำให้สิ่งที่หลงเหลืออยู่ในความเจ็บได้เผยตัวหรือปรากฏ ในศึกษาบาดแผลของอดีตที่ยังตามหลอกหลอนลูกหลานของผู้พยพขาวเกาหลี โช (Cho)

ตั้งคำถามว่า “what methods can flesh out the ghost and what methods, in turn, are produced by haunting” (Cho, 2008: 167) สำหรับโซ การศึกษาบาดแผลจากอดีตในมุมมองของการหลอน ไม่ได้มุ่งเน้นที่การรื้อฟื้นข้อเท็จจริง แต่เป็นการแสวงหาวิธีการใหม่ที่เผยให้เห็นร่องรอยของอดีตที่ยังหลงเหลืออยู่ในปัจจุบัน เช่นเดียวกับงานของโซ ดาวคะนอง ใช้เทคนิคทางภาพยนตร์ในการทำให้อดีตที่ตกค้างอยู่ในความเจ็บได้ส่งเสียงหรือสำแดงตัวชั่วคราว อดีตที่หลอกหลอนจึงมีลักษณะคล้าย “ผี” ซึ่งมีสถานะก้ำกึ่งระหว่างการปรากฏ (presence) กับการหายไป (absence) แม้จะมองไม่เห็น แต่ร่องรอยของอดีตที่หลงเหลือสามารถกระตุ้นให้เกิดอัฟเฟกต์หรืออารมณ์ความรู้สึกเมื่อได้สัมผัสสิ่งนั้น การรับรู้อดีตในลักษณะนี้เกิดขึ้น ณ ปัจจุบันขณะ ก่อนกระบวนการสร้างความหมายผ่านสัญญาณที่เกิดขึ้นภายหลัง

ภาพที่ 7 ภาพมือของนักศึกษาชายหญิง (รูปแรก) และภาพมือของแอนและชายนิรนาม (รูปสอง)



ภาพยนตร์ ดาวคะนอง ฉายภาพชีวิตประจำวันของสามัญชน โดยใช้เทคนิคที่ทำให้ความเจ็บได้ปรากฏเป็นเสียงสะท้อน (resonance) ของอดีต ตัวอย่างที่ชัดเจนคือ ฉากที่กล้องจับภาพมือของชายหญิงคู่หนึ่งที่เดินเคียงกันในเส้นเรื่องของแอนกับแต้ว (ภาพที่ 7) ภาพนี้ชวนให้ย้อนนึกถึงภาพมือของนักศึกษาชายหญิงที่กำลังเดินไปด้วยกันในฉากเปิดเรื่อง ก่อนที่ภาพยนตร์จะเฉลยว่า มือที่เห็นนั่นคือมือของแอนและชายนิรนามที่กำลังเดินไปชมโรงเพาะเห็ด ภาพมือ

ที่ดูธรรมดาสามัญนี้กลับสร้างความรู้สึกระหลาดใจให้กับผู้ชม การตอบสนองทางความรู้สึกในลักษณะเช่นนี้เผยให้เห็นว่า อดีตไม่ได้เพียงวนเวียนอยู่กับเราในปัจจุบันเท่านั้น แต่ยังมีส่วนสำคัญในการกำหนดการรับรู้สิ่งต่างๆ ที่เราพบเจอในปัจจุบันอีกด้วย ความทรงจำบาดแผลจาก 6 ตุลาไม่เพียงแต่ฝังลึกอยู่ในกาย แต่ยังแทรกซึมอยู่ในวัตถุสิ่งของและสถานที่ในชีวิตประจำวัน ดังปรากฏในฉากที่ผู้ชมเห็นนักแสดงชายกำลังขับรถและฟังเพลงย้อนยุค ขณะคืบหน้าหรืออยู่ในมือ ฉากนี้อาจดูเรียบง่าย ธรรมดาสามัญ แต่การที่กล้องจับไปที่หูหรือในมือของนักแสดงชาย กระตุ้นให้ผู้ชมนึกถึงภาพจำของเจ้าหน้าที่รัฐที่ถือปืนและคาบกระบี่ที่มุมปาก ขณะปราบปรามผู้ชุมนุมในเหตุการณ์ 6 ตุลา การนำเสนอภาพจำจากสื่อเช่นนี้ ทำให้สิ่งของบางอย่างถูกนำไปเชื่อมโยงกับ 6 ตุลาโดยอัตโนมัติ แม้สิ่งนั้นจะปรากฏในบริบทที่เปลี่ยนไป แต่ความทรงจำเกี่ยวกับเหตุการณ์ 6 ตุลายังคงตามมาหลอกหลอนผู้ชม ทั้งยังปรับเปลี่ยนวัตถุดังกล่าวจากสิ่งของธรรมดาให้กลายมาเป็นวัตถุที่อัดแน่นด้วยอารมณ์และความทรงจำ (affective object) หรือในฉากที่นำเสนอภาพเรือสำราญแล่นที่กำลังผ่านสถานที่ อันได้แก่ พระบรมหาราชวัง และตึกโดมของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ แม้จะเป็นภาพวิวทิวทัศน์อันงดงามตระการตาในยามค่ำคืน แต่สถานที่ดังกล่าวถูกทับซ้อนด้วยความทรงจำเกี่ยวกับเหตุการณ์นองเลือดของ 6 ตุลา การหลอนของอดีตได้ปรับเปลี่ยนภาพจากสถานที่ท่องเที่ยวที่ดูงดงามตระการตา ให้กลายมาเป็นสถานที่ที่กระตุ้นความรู้สึกหลอนในแบบที่ฟรอยด์เรียกว่า uncanny ภาพวิวทิวทัศน์อันสวยงามได้กลายมาเป็นความงามอันน่าสะพรึงที่มีบาดแผลและความรุนแรงแฝงอยู่ ดังนั้น บาดแผลจาก 6 ตุลาจึงไม่เพียงสร้างผลกระทบทางอารมณ์ความรู้สึกหรืออ็อปเพ็คต์ แต่ยังเป็นพลังขับเคลื่อนที่กระตุ้นให้เราหันกลับมามองสิ่งรอบตัวใหม่ การตระหนักว่าอดีตยัง “มีชีวิต” และหลอมรวมเป็นส่วนหนึ่งของสิ่งต่างๆ รอบตัว ทำให้เห็นความซับซ้อนและความพิเศษมหัศจรรย์ของชีวิตประจำวัน ที่ทุกสิ่งไม่ได้สูญหายไป แต่หมุนเวียนกลับมาใหม่ และเป็นพลังขับเคลื่อนที่เชื่อมโยงชีวิตกับความตาย อดีตกับปัจจุบัน บรรพบุรุษกับคนรุ่นหลัง

จิลล์ เบนเน็ตต์ (Jill Bennett) ซึ่งให้เห็นว่า งานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับบาดแผลมีลักษณะกระทำการ (transactive) ที่สร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม มากกว่าสื่อความหมาย (communicative) (Bennett, 2005: 7) เบนเน็ตต์ยังอธิบายว่า ศิลปะประเภทนี้ไม่ใช่แค่การเล่าถึง (speaking of) บาดแผลในอดีต แต่เป็นการเล่าออกมาจาก (speaking out of) ความทรงจำหรือประสบการณ์เฉพาะ กล่าวคือ เป็นการเล่าผ่านร่างกายที่ได้สัมผัสกับบาดแผลนั้น (Bennett, 2017: 35) เบนเน็ตต์จึงแยกระหว่าง “traumatic memory” และ “narrative memory” ความทรงจำในแบบแรกทำให้อดีตที่เป็นบาดแผลสามารถรับรู้ได้ในปัจจุบัน ดังที่เบนเน็ตต์กล่าวว่า “Traumatic memory is, in this regard, resolutely an issue of the present.” (Bennett 2017: 35) ศิลปะบาดแผลจึงไม่ได้นำเสนอภาพแทนของอดีตที่ตายไปแล้ว แต่เป็นการนำเสนอบาดแผลในแบบอัฟเฟกต์ ซึ่งเป็นอารมณ์ความรู้สึกที่เราสัมผัสได้ในปัจจุบัน เช่นเดียวกับเบนเน็ตต์ โช (Cho) ซึ่งให้เห็นว่า บทบาทของศิลปะคือการทำให้บาดแผลปรากฏหรือสำแดงตน (performing trauma) โดยอาศัยรูปแบบหรือกลวิธีต่างๆ โชกล่าวถึงการแสดงออกของบาดแผลในรูปแบบที่เธอเรียกว่า “หลายสำนวน” (multiple drafts) โดยอธิบายว่า

In order to engage the repetition of trauma, the same moments must be revised, the same phantomized words reiterated. The result of these practices is a performance of traumatic effects—temporal or spatial dislocation, projection, hallucination—in order to unravel the haunting silence that generates ghosts.”

(Cho, 2008: 47)

จากคำกล่าวข้างต้น โช (Cho) ซึ่งให้เห็นว่า การสร้าง “หลายสำนวน” คือการนำเหตุการณ์เดิมมาปรับปรุงแก้ไขและนำเสนอซ้ำ จึงไม่ให้ความสำคัญกับบาดแผลต้นฉบับ (original trauma) วิธีการแบบหลายสำนวนมุ่งอธิบายว่าบาดแผลส่งผลกระทบอย่างไร (how) มากกว่ามุ่งนำเสนอว่าบาดแผลคืออะไร

(what) ทั้งโซและเบนเน็ตให้ความสำคัญกับมิติเวลาในปัจจุบัน โดยเน้นอดีตที่ยังดำเนินอยู่อย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน และยังคงส่งผลกระทบต่อผู้คนในปัจจุบัน ตัวอย่างที่เด่นชัดของการใช้เทคนิค “หลายสำนวน” ในภาพยนตร์ *ดาวคะนอง* คือ การผลิตซ้ำฉากที่มีแก่นกับแล้ว โดยใช้นักแสดงมืออาชีพแทนนักแสดงสมัครเล่น วิธีการนี้ไม่เพียงแต่ทำให้ผู้ชมประหลาดใจ แต่ยังสร้างความรู้สึกหลอนอันเกิดจากการพบเห็นอดีตที่เชื่อว่าผ่านพ้นหรือจบไปแล้วหวนกลับมาใหม่ แม้ฉากเดิมจะหายไปและถูกแทนที่ด้วยฉากใหม่ แต่เรายังคงรับรู้ถึงการมีอยู่ของอดีตได้ผ่านความรู้สึกหลอนที่เกิดขึ้น ฉากเดิมจึงเป็นเหมือน “อดีตที่ตกค้าง” อยู่ในฉากใหม่ ไม่ต่างจากผีที่มองไม่เห็นตัวตน แต่สัมผัสได้ถึงการใช้ของสิ่งนั้นผ่านอารมณ์ความรู้สึก การนำเสนอ 6 ตุลาในแบบ “หลายสำนวน” จึงแสดงให้เห็นว่า อดีตที่เราคิดว่า “ตาย” ไปแล้วนั้น แท้จริงแล้วยังคงกลับมามีชีวิตและส่งผลกระทบต่อผู้ชมในปัจจุบัน แม้อดีตจะเป็นสิ่งที่เรารับรู้ได้อย่างแผ่วเบาหรือเลื่อนรางก็ตาม

ดาวคะนอง นำเสนอภาพชีวิตประจำวันที่มีความซับซ้อนแฝงอยู่ ผ่านการเล่าเรื่องที่ประกอบด้วยเส้นเรื่องที่หลากหลาย ได้แก่ เส้นเรื่องของแอนและแต้ว นักแสดงชายและหญิง และหญิงสาวชนชั้นล่าง แม้ตัวละครเหล่านี้ดูเหมือนจะมีเส้นทางชีวิตของตนเอง เป็นอิสระ แยกขาดจากกัน แต่ภาพยนตร์กลับชี้ให้เห็นถึงสายใยความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงชีวิตของพวกเขาเข้าด้วยกัน ในแบบที่พวกเขาอาจรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม ความเชื่อมโยงนี้ปรากฏผ่านเหตุการณ์เล็กๆ ในชีวิตประจำวัน เช่น การปรากฏตัวของหญิงสาวชนชั้นล่างในฐานะแม่บ้านในคอนโดของนักแสดงชาย การสนทนาของเธอในฐานะลูกจ้างร้านอาหารกับแอนและแต้ว ซึ่งเป็นลูกค้า การปรากฏตัวของนักแสดงหญิงที่ผันตัวเป็นผู้สร้างภาพยนตร์ในฉากของแอนกับแต้วสำนวนใหม่ รวมถึงกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์ในฉากเปิดเรื่องที่กำลังตัดต่อหนัง โดยมีนักแสดงชายเป็นตัวแสดงหลัก ตัวอย่างเหล่านี้แสดงให้เห็นว่า วิธีชีวิตของผู้คนในสังคมเกาะเกี่ยวสัมพันธ์กับผู้อื่น แม้แต่ละคนจะมีเส้นทางชีวิตของตนเองก็ตาม นอกจากความสัมพันธ์กันในระดับของเนื้อเรื่อง ภาพยนตร์ยังเผยให้เห็นความเชื่อมโยงทางอารมณ์ โดยเฉพาะภาวะซึมเศร้า

ซึ่งดูเหมือนเป็นอารมณ์ความรู้สึกร่วมของตัวละครทุกกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึก
หม่นหมองซึมเศร้าของแอนและแตัว หรือสีหน้าเปี่ยมสุขที่ค่อยๆ แปรเปลี่ยนเป็น
ความหม่นหมองของนักแสดงหญิง ที่มองฟองสบู่ลอยล่องบนท้องถนน หรือใบหน้า
ที่เรียบเฉยไม่ยินดีในร้ายของหญิงชนชั้นล่างขณะเดินผ่านซุ้มไฟเฉลิมฉลอง
เทศกาลขึ้นปีใหม่ ในงานเขียนชิ้นสำคัญเรื่อง *Depression: A Public Feeling*
แอน สเว็ตโควิช (Ann Cvetkovitch) เชื่อมโยงอารมณ์ทางลบกับมิติทางสังคม
การเมือง โดยมองว่า ภาวะซึมเศร้าไม่ได้เป็นเพียงภาวะความเจ็บป่วยอันเนื่อง
มาจากการทำงานผิดปกติของร่างกาย (pathological) หากยังเป็นผลมาจากบริบท
ทางสังคมและการเมืองที่กดขี่ ดังที่เธอหยิบยกสโลแกนที่กล่าวว่า “Depressed?
It Might Be Political!” (Cvetkovitch, 2012: 2) งานของสเว็ตโควิชช่วยให้เรา
เชื่อมโยงภาวะซึมเศร้า ซึ่งเป็นบาดแผลในความธรรมดาสามัญ (ordinary
trauma) กับเหตุการณ์ 6 ตุลาซึ่งเป็นประวัติศาสตร์บาดแผล (historical trauma)
ภาวะซึมเศร้าที่เป็นอารมณ์ความรู้สึกร่วมกันของตัวละครเหล่านี้ เป็นผลสะท้อน
ของบาดแผลทางประวัติศาสตร์ที่ยังไม่ได้รับการเยียวยา แม้เหตุการณ์ 6 ตุลา
จะผ่านพ้นไปแล้ว แต่บรรยากาศและสภาพแวดล้อมทางสังคมการเมืองที่
ก่อให้เกิดเหตุการณ์ 6 ตุลา ยังคงอยู่ และยังคงส่งผลกระทบต่อสภาวะจิตใจและ
อารมณ์ของผู้คนในปัจจุบัน แม้ภาครัฐจะปลูกฝังอุดมการณ์ที่กระตุ้นให้ผู้คน
ก้าวเดินต่อไปข้างหน้าและทิ้งอดีตไว้ข้างหลัง แต่ภาวะซึมเศร้าที่พบเห็นผ่านเรือนร่าง
ของตัวละครแสดงให้เห็นว่า ยุคปัจจุบันยังก้าวไม่พ้น “6 ตุลา” ไปได้อย่างแท้จริง

แม้ตัวละครส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครชนชั้นกลาง แต่ภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่า บาดแผล 6 ตุลาส่งผลกระทบต่อคนทุกกลุ่มรวมถึงชนชั้นล่าง
ภาพยนตร์นำเสนอความเชื่อมโยงระหว่าง 6 ตุลา กับชนชั้นล่างผ่านตัวละครหญิง
นิรนามซึ่งดูเหมือนเป็นตัวละครหลักในเรื่อง เพราะปรากฏตัวให้เห็นในทุกเส้น
เรื่อง อโนชาให้สัมภาษณ์ว่า ความตั้งใจแรกเริ่มของเธอในการสร้างภาพยนตร์
ดาวคะนอง คือ การนำเสนอเรื่องราวของหญิงสาวชนชั้นล่างที่เปลี่ยนงานไปเรื่อยๆ
เริ่มจากการเป็นลูกจ้างในร้านอาหาร แม่บ้านทำความสะอาดคอนโด บริการบน
เรือสำราญ รวมไปถึงแม่ชีที่ดูแลลานวัด หญิงสาวนิรนามที่เปลี่ยนงานไปเรื่อยๆ

เป็นตัวละครเจียบ ไม่มีบทพูด ขณะที่ภาครัฐกระตุ้นให้เราลบเลือนอดีตอันขมขื่น และมองไปข้างหน้าด้วยความหวัง แต่เรากลับพบว่า ชีวิตของคนธรรมดาสามัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งชนชั้นล่าง ยังคงเหมือนเดิม การกดขี่ ความไม่เท่าเทียมทางชนชั้น ปรากฏอย่างเด่นชัดในตัวละครชนชั้นล่าง ความเกี่ยวข้องกับ 6 ตุลา เห็นได้จากฉากที่หญิงสาวทำงานเป็นบริกรบนเรือสำราญ และมองออกไปเห็น ภาพวิวิธทัศน์ของพระบรมมหาราชวังและมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ หญิงสาว ดูเหมือนไม่ตระหนักกับรู้เกี่ยวกับ 6 ตุลา ภาพที่เธอเห็นเป็นเพียงวิวิธทัศน์ ธรรมดา เธอยังคงมีสถานะเป็นผู้ให้บริการ มีเพียงฉากเดียวที่เธอเป็นผู้ใช้บริการ คือ ฉากที่เธอกำลังเดินอยู่ในผ้า แต่การเปลี่ยนงานไม่ได้ช่วยให้เธอหลุดพ้นจาก สภาวะซึมเศร้า ซึ่งตอกย้ำจากฉากที่เธอเดินชมอุโมงค์ไฟที่เฉลิมฉลองปีใหม่ (แสงสีแห่งความสุข) ด้วยใบหน้าที่ยิ้มแย้ม ชีวิตของชนชั้นล่างดูเหมือนห่างไกล จาก “6 ตุลา” แม้หญิงสาวดูเหมือนไม่ตระหนักกับรู้เกี่ยวกับเหตุการณ์ในอดีต กระนั้นก็ตาม คนเหล่านี้ยังคงได้รับผลพวงจากอดีต ดังเห็นได้จากสภาวะซึมเศร้า เธอและตัวละครอื่นมีร่วมกัน อันเป็นผลมาจากบริบทของสังคมและการเมือง ที่ยังคงมีการกดขี่และความไม่เท่าเทียมกันทางสังคม

บาดแผล 6 ตุลาเป็นอดีตที่ถูกหลอมรวมเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวัน ของสามัญชน ในการนำเสนอชีวิตประจำวัน ความท้าทายของผู้สร้างอยู่ที่การ สรรหารูปแบบหรือวิธีที่ทำให้ผู้ชมมองเห็นรายละเอียดปลีกย่อยที่ก่อนหน้านี้ มักถูกมองข้าม และตระหนักถึงพลังของสิ่งเล็กๆ เหล่านี้ที่ขับเคลื่อนวิถีชีวิตของ สามัญชน ผู้สร้างใช้เทคนิคที่ทำให้ “ความเจียบได้ส่งเสียง” ไม่ว่าจะเป็นการเน้น สิ่งที่อยู่นอกกรอบสายตา หรือการให้ความสำคัญกับบริบทมากกว่าตัวบท วิธีการ เหล่านี้เป็นเครื่องมือในการวิพากษ์การสร้าง ความหมายหรือการสร้างภาพแทนที่ ละทิ้งสิ่งที่เป็นรายละเอียดเหล่านี้ออกไป รวมทั้งการนำเสนอภาพที่ชัดเจนเกินไป จนทำให้สิ่งอื่นถูกบดบังและกลายเป็นสิ่งที่มองไม่เห็น ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ การนำเสนอตัวละครหญิงสาวชนชั้นล่างในเรื่อง แม้จะเปลี่ยนงานไปเรื่อยๆ แต่งานที่หญิงสาวทำมีลักษณะเหมือนเดิมคือ การชำระล้างสิ่งสกปรก งานของ หญิงสาวที่เกี่ยวข้องกับสิ่งสกปรกโสโครกยังเชื่อมโยงชนชั้นล่างกับสภาวะ

abjection จูเลีย คริสเตวา (Julia Kristeva) อธิบายความหมายของ abject ว่าเป็นส่วนเกิน (excess) ที่สังคมพยายามกำจัด ขณะเดียวกันยังเป็นสิ่งจำเป็นที่ขาดไม่ได้สำหรับสังคม บาบารา ครีต (Barbara Creed) สรุปแนวคิด abject ของคริสเตวาดังนี้ “The place of the abject is ... the place where ‘I’ am not. [...] Although the subject must exclude the abject, it must, nevertheless, be tolerated, for that which threatens to destroy life also help to define life.” (Creed, 1996: 38) abject เป็นส่วนเกินที่ขาดไม่ได้ในสังคม แม้ชนชั้นล่างเป็นส่วนหนึ่งของสังคม แต่สังคมกลับมองไม่เห็นคนเหล่านี้ สถานะไร้ตัวตนทำให้ชนชั้นล่างมีลักษณะไม่ต่างจากผี หญิงสาวชนชั้นล่างเป็นตัวละครที่ไร้ชื่อและปรากฏตัวอยู่ในทุกเส้นเรื่อง ได้แก่ เรื่องของแอนและแด้ว และเรื่องของนักแสดงชายและหญิง เช่นเดียวกับผี แม้หญิงสาวจะอยู่ทุกหนแห่ง แต่ดูเหมือนเธอไม่อยู่ ณ ตรงนั้น ตัวตนของเธอจึงมีลักษณะทั้งมองเห็นได้และมองไม่เห็น ดังเช่นในฉากที่ผู้ชมเห็นเธอกำลังทำความสะอาดห้องน้ำในคอนโด ขณะที่ดาราชายกำลังว่ายน้ำอยู่ในสระของคอนโด แม้จะอยู่ในพื้นที่เดียวกัน แต่ดูเหมือนว่า ดาราชายไม่รับรู้ถึงการมีตัวตนอยู่ของเธอ อย่างไรก็ดี ภาพยนตร์บังคับให้ผู้ชมกลับมามองหญิงชนชั้นล่างด้วยความใส่ใจ โดยใช้เทคนิคจับภาพหญิงสาวทำความสะอาดห้องน้ำในคอนโดแห่งนี้เป็นเวลาานาน จนทำให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัด และกลับมาตั้งคำถามกับสิ่งที่ตนมองเห็นว่ามีความสำคัญหรือเกี่ยวข้องกับอะไรกับตนเอง

ในสายตาของคนรุ่นหลัง เหตุการณ์ 6 ตุลาคม 2519 อาจดูห่างไกล เป็นเพียงประวัติศาสตร์ที่พวกเขาไม่เคยมีส่วนร่วม ไม่เคยได้ยินเสียงปืน หรือเห็นความรุนแรงในวันนั้นด้วยตาตนเอง ทว่า อดีตที่บาดแผลได้หลอมรวมกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน แทรกซึมอยู่ในความคิด การกระทำ และแรงผลักดันในการมีชีวิตอยู่ โดยที่เราอาจรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ตาม “6 ตุลา” สำหรับอินซาได้กลายมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างเช่น ภาพยนตร์ *ดาวคะนอง* ขณะที่ตัวละครแอนในเรื่องหันมาสำรวจบาดแผลฝังใจของตนเอง และผลิตงานสารคดีในรูปแบบใหม่ที่ผสานเรื่องราวของตนเองกับ

เรื่องราวของผู้อื่น 6 ตุลายังเป็นพลังที่ปรากฏในรูปของการหลอนของอดีตที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นผู้คน วัตถุ สิ่งของ หรือสถานที่ นอกจากนี้ ดาวคะนอง แสดงให้เห็นว่า บาดแผลไม่ได้หมายถึงภาวะชะงักงัน การติดหล่ม จมปลักหรือย่ำอยู่กับที่ การมอง 6 ตุลาในฐานะส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน เป็นการมองในรูปแบบที่ให้ความหวังท่ามกลางความสิ้นหวัง หดหู่ และซึมเศร้า ทั้งนี้เพราะชีวิตประจำวันดำเนินไปตามวัฏจักร ความตายก่อให้เกิดชีวิต อดีตไม่เคยแยกขาดจากปัจจุบัน แม้เหตุการณ์ 6 ตุลาจะผ่านพ้นไปแล้ว แต่อดีตยังคงมีชีวิตและยังเป็นแรงผลักดันให้เราขับเคลื่อน ดิ้นรนต่อสู้ในชีวิตประจำวัน เพื่อหลุดพ้นจากสภาวะซึมเศร้าและติดหล่มของชีวิต ดังเห็นได้จากกระบวนการผลิตซ้ำภาพยนตร์สารคดีเกี่ยวกับเหตุการณ์ 6 ตุลาของตัวละครชนชั้นกลาง หรือ การเปลี่ยนงานไปเรื่อยของตัวละครชนชั้นล่าง

สรุป

การศึกษาเหตุการณ์ 6 ตุลาที่ผ่านมามักเน้นการวิเคราะห์เหตุการณ์ ในฐานะ “ประวัติศาสตร์บาดแผล” ที่แยกขาดจากชีวิตประจำวันของผู้คน แต่ภาพยนตร์ ดาวคะนอง แสดงให้เห็นในทางกลับกันว่า บาดแผล 6 ตุลา ยังคงดำรงอยู่อย่างต่อเนื่องในปัจจุบัน และหลอมรวมเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน ในการเชื่อมโยง 6 ตุลา กับชีวิตประจำวัน ภาพยนตร์ยังแสดงให้เห็นว่า บาดแผล 6 ตุลา ไม่ได้ผูกติดกับอดีตหรือผู้ที่มีส่วนร่วมโดยตรง แต่บาดแผลมีลักษณะเป็นพลวัต เป็นพลังหรือความเข้มข้นที่ถูกส่งผ่านจากรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่น พลังหรือความเข้มข้นนี้เป็นสิ่งที่สัมผัสผ่านทางอารมณ์ความรู้สึก ในบริบทนี้การหลอนกลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการทำความเข้าใจบาดแผล 6 ตุลา ที่ยังคงปกคลุมด้วยความเจ็บ การศึกษาอดีตหรือบาดแผลที่ปรากฏในรูปของการหลอน ทำให้สิ่งสำคัญในการศึกษา 6 ตุลา ไม่ใช่ “เนื้อหา” ของอดีต แต่เป็นการสรรหา “รูปแบบ” หรือ “วิธีการนำเสนอ” เพื่อทำให้ความเจ็บปวดส่งเสียง นอกจากนี้ บาดแผลจากอดีตที่ยังคงดำรงอยู่อย่างต่อเนื่องในปัจจุบัน ทำให้ชีวิตประจำวันกลายเป็นพื้นที่สำคัญในการศึกษา 6 ตุลา การศึกษาประวัติศาสตร์ในชีวิตประจำวันเช่นนี้ไม่ได้

นำไปสู่อารมณ์ความรู้สึกหดหู่หรือสิ้นหวัง แต่เปิดพื้นที่ให้กับความหวังในรูปแบบใหม่ ซึ่งไม่ใช่ความหวังที่ปฏิเสธอดีตเพื่อก้าวเดินต่อไปข้างหน้า แต่คือความหวังที่เกิดจากการเผชิญหน้าและโอบรับบาดแผลและอารมณ์ด้านลบของตนเองและผู้อื่น ในกระบวนการนี้ บาดแผลไม่ได้เป็นเพียงสิ่งที่ต้องเยียวยา แต่ยังมีพลังสร้างสรรค์ในการปรับเปลี่ยนและขับเคลื่อนทางสังคม ภาพยนตร์จึงนำเสนอความหวังในท่ามกลางความสิ้นหวัง แม้ความหวังนั้นจะดูริบหรี่ไม่ต่างจากแสงเทียนหรือดวงดาวที่กระพริบอยู่ท่ามกลางความมืดก็ตาม

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กนกรัตน์ เลิศชูสกุล (2556), “6 ตุลา-บท (ที่ไม่) เรียนของสังคมไทย”, ใน ชาญวิทย์ เกษตรศิริ และ อารังศักดิ์ เพชรเลิศอนันต์ (บ.ก.), *ตุลา-ตุลา: สังคม-รัฐไทย กับความรุนแรงทางการเมือง*, กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.
- ชัยศิริ สมุทวณิช (2519), *วรรณกรรมการเมืองไทย 14 ตุลา 16-6 ตุลา 19: รากเหง้า การก่อเกิด การเติบโตและพัฒนาการ*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สายธาร.
- ชาญวิทย์ เกษตรศิริ (2551), “‘6 ตุลา’ กับสถานะทางประวัติศาสตร์การเมือง”, ใน ชาญวิทย์ เกษตรศิริ และอารังศักดิ์ เพชรเลิศอนันต์ (บ.ก.), *จาก 14 ถึง 16 ตุลา*, กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.
- ชุตินา ประภาศวุฒินสาร (2563), “การสูญเสียและบาดแผลแบบแอฟเฟ็คท์: การศึกษาเหตุการณ์ 6 ตุลาในภาพยนตร์เรื่อง *ดาวคะนอง*”, ใน ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (บ.ก.), *การสร้างการรับรู้ในสังคมไทย เล่ม 3: การรับรู้ทางเลือก*, กรุงเทพฯ: โครงการเมธีวิจัยอาวุโส (สกว).
- ธงชัย วินิจจะกุล (2558), *6 ตุลา ลืมไม่ได้ จำไม่ลง*, นนทบุรี: ฟาเดียวกัน.
- ธเนศ อาภรณ์สุวรรณ (2539), “6 ตุลา คืออะไร?”, ใน *เราไม่ลืม 6 ตุลา*, กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์หนังสือเนื่องในวาระครบรอบ 20 ปี 6 ตุลา.
- _____. (2556), “ประวัติศาสตร์บาดแผลกับบท (ไม่) เรียน”, ใน ชาญวิทย์ เกษตรศิริ และ อารังศักดิ์ เพชรเลิศอนันต์ (บ.ก.), *ตุลา-ตุลา: สังคม-รัฐไทย กับความรุนแรงทางการเมือง*, กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.
- นัทธนัย ประสานนาม (2562), “ประพันธ์ศาสตร์ของความหลัง: ความทรงจำวัฒนธรรมกับวรรณกรรมศึกษา”, ใน สุรเดช โชติอุดมพันธ์ (บ.ก.), *นวัตวิถี: วิถีวิทยาร่วมสมัยในการศึกษาวรรณกรรม*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สยาม.
- Top Koaysomboon (2017), “Q&A: อโนชา สุวิชากรพงศ์”, *TimeOut*, ม.ป.ท.

ภาษาอังกฤษ

- Bennett, J. (2005), *Empathic Vision: Trauma, Affect and Contemporary Art*, California: Stanford University Press.
- _____. (2017), “The Aesthetics of Sense-Memory: Theorising Trauma Through the Visual Arts”, *Memory Cultures: Memory, Subjectivity and Recognition*, London: Routledge.
- Butler, J. (2003), “Afterword: After Loss, What Then?”, *Loss: The Politics of Mourning*, Berkeley: University of California Press.
- Cho, G. (2008), *Haunting the Korean Diaspora*, Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Creed, B. (2006), "Horror and the Monstrous-Feminine: An Imaginary Abjection", *The Dread of Difference: Gender and the Horror Film*, Austin: University of Texas.
- Cvetkovitch, A. (2012), *Depression: A Public Feeling*, Durham: Duke University Press.
- Eng, D. and Kazanjian, D. (2003), "Introduction: Mourning Remains", *Loss: The Politics of Mourning*, Berkeley: University of California Press.
- Gordon, A. (1997), *Ghostly Matters: Haunting and the Sociological Imagination*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Love, H. (2009), *Feeling Backward: Loss and the Politics of Queer History*, Cambridge: Harvard University Press.
- Sedgwick, E. (2003), *Touching Feeling: Affect, Pedagogy, Performativity*, Durham: Duke University Press.
- Van Alphen, E. (2008), "Affective Operations of Art and Literature", *Res*, 53/54: 20-30.

สื่อออนไลน์

- คนมองหนัง (2559), "รู้จัก 'ผู้กำกับฯ' ดาวคะนอง อีกหนึ่งหนังประวัติศาสตร์ '6 ตุลา'", *มติชนสุดสัปดาห์*, สืบค้นเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2568 จาก www.matichonweekly.com/column/article_10501
- ณ.คอน ลับแล (2561), "ดาวคะนอง (พ.ศ. 2559) อนิชา สุวิชากรพงศ์", *Raremeat.Blog*, สืบค้นเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2568 จาก <https://raremeatblog/ดาวคะนอง-2016>
- ธงชัย วินิจจะกุล (2539), "ความทรงจำกับประวัติศาสตร์บาดแผล กรณีการปราบปรามนองเลือด 6 ตุลา 19", สืบค้นเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2568 จาก <https://doct6.com/archives/14369>
- _____. (2559), "คนยังคงยืนเด่นโดยท้าทาย", *ประชาไท*, สืบค้นเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2568 จาก <https://prachathai.com/journal/2016/10/68230>
- วีรพงษ์ สุนทรฉัตรวัฒน์ (2559), "อนิชา ดาวคะนอง: ผู้หญิง เห็นนางฟ้า 6 ตุลา และความทรงจำมือสอง", *นิตยสาร Way*, สืบค้นเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2568 จาก <https://waymagazine.org/anocha-s/>
- สหร พชรวิโรจน์ชัย (2563), "สัมภาษณ์ อนิชา สุวิชากรพงศ์: ประวัติศาสตร์ปรุ่งแต่งในโลกภาพยนตร์", *People*, สืบค้นเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2568 จาก <https://thepeople.co/>
- Jiraporn Huhakan (2018), "ดาวคะนองชวดออสการ์รอบสุดท้าย", *BBC News ไทย*, สืบค้นเมื่อ 14 กุมภาพันธ์ 2568 จาก <https://www.bbc.com/thai/thailand-42270293>

สื่อภาพยนตร์

- อนิชา สุวิชากรพงศ์ (2559), ภาพยนตร์เรื่อง *ดาวคะนอง*.

หาวาดบุหลัน หวันดวงเดือน: พิธีกรรมสังเวทมมนุษย์และ ระบอบแห่งภาพลักษณ์ ในสกรีนคติชนสยองขวัญไทยและ อินโดนีเซีย

วันชนะ ทองคำเภา¹

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่องนี้เปรียบเทียบคติชนสยองขวัญเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในละครโทรทัศน์ไทยเรื่อง *ฤกษ์สังหาร* และภาพยนตร์อินโดนีเซียเรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ* ในประเด็นเรื่องคติวิญญาณนิยมที่นำเสนอผ่านพิธีกรรมสังเวทมมนุษย์ เพื่อวิเคราะห์ความคิดทางสังคมการเมืองที่คล้ายคลึงกันของทั้งสองชาติ ผลการวิจัยพบว่า ตัวบททั้งสองเรื่องใช้จินตนาการและความทรงจำส่วนบุคคลผสมผสานกัน เพื่อประกอบสร้างคติชนโบราณขึ้นมาใหม่ในลักษณะของความทรงจำเทียมที่อาจกลายเป็นความเชื่อใหม่ที่สืบทอดต่อไปข้างหน้า นอกจากนี้ การเปรียบเทียบกับทฤษฎี “ระบอบแห่งภาพลักษณ์” ซึ่งให้เห็นลักษณะร่วมทางความคิดของตัวบททั้งสอง 3 ประการ คือ (1) การยอมให้มีผีและวิญญาณปรากฏอยู่ในโลกสมัยใหม่ แต่ให้ “ผีดี” สามารถปรากฏอยู่อย่างเปิดเผย แต่ “ผีร้าย” ต้องถูกกำจัดและซุกซ่อน (2) การวิพากษ์การเมืองโดยระมัดระวังไม่ให้เฉพาะเจาะจง และ (3) การใช้โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวนเพื่อเผยให้เห็นช่องว่างระหว่างความรู้และความทรงจำของคนต่างรุ่น ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า การเปรียบเทียบคติชนสยองขวัญของสองชาติอาจเป็นจุดตั้งต้นในการเรียนรู้ความ

* วันที่รับบทความ 30 มิถุนายน 2567; วันที่แก้ไขบทความ 23 สิงหาคม 2567; วันที่ตอบรับบทความ 11 กันยายน 2567

หมายเหตุ บทความวิจัยเรื่องนี้เรียบเรียงและปรับปรุงจากบทความที่เสนอในการบรรยายออนไลน์ “โลกหมุนหมุนเหมือนเดือนหงาย: โลกเปลี่ยน กระบวนทัศน์เปลี่ยน” เนื่องในโอกาสการฉลองอายุ 5 รอบ ของผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ธเนศ เวศร์ภักดา เมื่อวันที่ 14 พฤศจิกายน 2564 จัดโดย สมาคมภาษาและหนังสือแห่งประเทศไทย ร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ในการนำเสนอครั้งนั้น ผู้วิจัยระบุชื่อบทความในตอนแรกเริ่มว่า “วัฒนธรรมศึกษาเอเชียข้ามชาติ: โอกาสหรือรากเหง้าของการศึกษาวรรณคดีไทย” ก่อนจะพัฒนามาเป็นเนื้อหาในบทความในภายหลัง

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาขาวิชาภาษาไทย คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

สัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมสกรีนกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมการเมืองในบริบทข้าม
ชาติและภูมิภาคได้

คำสำคัญ: พิธีกรรมสังเวคนุชย์ เรื่องสยองขวัญ คติชนสยองขวัญ ภาวะข้ามชาติ
สกรีนเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

Selaphobia: Ritual of Human Sacrifice and the Regimes of Image in Thai and Indonesian Folk Horror Screens

Wanchana Tongkhampao²

Abstract

This research paper investigates Southeast Asian folk horrors in Thai television drama *The Seer* and Indonesian film *Impetigore* by comparing their portrayals of spiritualism through the ritual of human sacrifice. The paper thereby observes similar socio-political thought in the two countries' horror stories. The analysis demonstrates how the two texts combine their writers' imagination and personal memory to re-imagine the folk horrors as prosthetic memory with a potential to be carried on. Additionally, the analysis employing the "regime of image" conception reveals three analogous concepts reflected in the two texts: (1) The existence of ghost and spirit in the modern world on the condition that they are placed in designate public/private spaces; while the "good" ghost can be visible publicly, the "bad" ghost are eliminated or hidden; (2) The careful political critique preventing criticisms with specific targets; and (3) The use of investigative plot revealing the knowledge and memory gaps between different generations. As the research demonstrates, the comparison between Thai and Indonesian folk horrors can be the starting point for conceiving the relationship between screen culture and social-political changes in a transnational/regional context.

² Assistant Professor, Department of Thai Language, Faculty of Liberal Arts, Thammasat University

Keywords: ritual of human sacrifice, horror, folk horror, transnationalism, Southeast Asian screen

บทนำ

คืนพระจันทร์เต็มดวง อาจเป็นคำคืนึงดงามดุจดั่งบทพรรณนาในเพลงพื้นบ้าน แต่ในขณะเดียวกันก็อาจเป็นคืนที่สยดสยอง เพราะว่ามีกลุ่มคนกำลังนำพิธีกรรมโบราณอันน่าสะพรึงกลัวกลับมา คนกลุ่มนี้ลักพาตัวหญิงสาวอายุน้อยไปประกอบพิธีกรรมที่ต้องสังเวยชีวิตมนุษย์ สร้างความหวาดกลัวรุนแรงสำหรับเหยื่อผู้เป็นคนสมัยใหม่ จึงไม่เข้าใจว่ากำลังเกิดภัยอันตรายชนิดใดขึ้นกับตน ในยามคำคืนเช่นนี้ ดวงจันทร์ซึ่งมีชื่อเรียกในภาษาอินโดนีเซียที่ไพเราะว่า “บุหลัน” (bulan) จึงอาจไม่ได้มอบแต่เพียงแสงสว่างให้กับคำคืนอันมืดมิด แต่กลับสร้างเงื้อมเงาหลอกลอนสาตส่องไปทั่วบริเวณ เกิดเป็นบรรยากาศสลับและเป็นอันตราย บรรยากาศเช่นนี้กำลังสร้างประสบการณ์แปลกใหม่ให้แก่ผู้ชมละครโทรทัศน์และภาพยนตร์แนว “คติชนสยองขวัญ” ซึ่งเป็นตัวบทเรื่องเล่าแนวที่ได้รับความนิยมมายาวนาน แต่กลับมาเป็นกระแสอีกครั้งในแวดวงสื่อบันเทิงของเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในต้นทศวรรษ 2560 เมื่อละครโทรทัศน์ไทยเรื่อง *ภูษังหาร* และภาพยนตร์อินโดนีเซียเรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ (Impetigore)* ออกฉายใน พ.ศ. 2562

นิยามของ “คติชนสยองขวัญ” (folk horror) ในที่นี้ ใช้ตามคำอธิบายของ Dawn Keetley and Ruth Heholt (2023) ที่สรุปได้ว่า หมายถึงตระกูลของภาพยนตร์และวรรณกรรมที่ใช้ข้อมูลจากคติชน เช่น นิทานพื้นบ้าน วัฒนธรรมท้องถิ่น ความเชื่อ ซึ่งมักเป็นคติชนที่พ้นสมัยไปแล้วมาเล่าเป็นเรื่องสยองขวัญ เรื่องสยองขวัญแนวคติชนหยิบยืมภาพแทนของข้อมูลคติชนเก่ามาบิดผันเพื่อสร้างความสยองขวัญในยุคสมัยใหม่ การนำเอาเรื่องราวที่เป็นคติชนมาสร้างความสยองขวัญนี้ทำให้เรื่องสยองขวัญเหล่านี้ไม่ได้เน้นที่การสืบทอดอนุรักษ์ของเก่า แต่เป็นการเปิดโอกาสให้มีการตีความที่หลากหลาย และเป็นการเมืองเชิงวิพากษ์ ทั้งตัวคติชนนั้นเองและทั้งประเด็นร่วมสมัยอย่างชาตินิยม การเหยียดสีผิว และภาวะสมัยใหม่ในพื้นที่ต่างๆ ทั่วโลก การใช้ข้อมูลคติชนในเรื่องสยองขวัญแนวคติชนจึงไม่ใช่ว่าการย่อนำคติชนในอดีตมาเสนออย่างตรงไปตรงมา แต่เป็นการประกอบสร้างคติชนโบราณขึ้นมาใหม่ด้วย (Keetley and Heholt, 2023: 30-34)

ความนิยมเรื่องคติชนสยองขวัญในช่วงเวลาดังกล่าว สอดคล้องกับ กระแสนิยมในวงการภาพยนตร์โลกในทศวรรษปัจจุบัน ซึ่งมีภาพยนตร์แนวนี้นี้ที่โดดเด่น อาทิ ภาพยนตร์เรื่อง *Midsommer* (2562, ผู้กำกับ: Ari Aster) หรือ *The Queen of Black Magic* (2562, ผู้กำกับ: Kimo Stambol) (Bachman, 2021; Zukowski, 2021) นอกจากนี้ นักวิจารณ์ยังเปรียบเทียบโครงเรื่องแบบ ภาพยนตร์สยองขวัญแนวจินตนิมิตของ *บ้านเกิดปีศาจ* กับภาพยนตร์คลาสสิกในตระกูลย่อยเดียวกันเรื่องอื่นๆ ที่มีโครงเรื่องหรือศิลปะภาพยนตร์คล้ายคลึงกัน ด้วย เช่น *The Wicker Man* (1973), *The Texas Chainsaw Massacre* (1974), *Silent Hill* (2006) (Bachman, 2020; Woodley, 2020) ความนิยมดังกล่าวนี้ น่าจะมีความสัมพันธ์กับความคิดทางสังคมการเมืองในยุคที่ภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ได้รับการฉายในโรงภาพยนตร์และบริการสตรีมมิงต่างๆ ด้วย ดังที่ Kendall R. Phillips (2005) นักวิชาการด้านภาพยนตร์สยองขวัญเสนอว่า ความพิศวง และตื่นตระหนกที่เกิดขึ้นร่วมกันในหมู่ผู้ชมภาพยนตร์ตระกูลสยองขวัญ อาจสะท้อน บางแง่มุมของสังคมการเมืองในบริบทของยุคสมัยที่ภาพยนตร์นั้นฉาย (Phillips, 2005: 3-7) เพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์ข้ามชาติดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจ ศึกษาเปรียบเทียบละครและภาพยนตร์สยองขวัญเชิงคติชนของไทยและ อินโดนีเซียที่นำเสนอเรื่องราวคล้ายคลึงกัน เพื่อวิเคราะห์การนำเสนอภาพแทน ของคติชนผ่านโครงสร้างอำนาจที่เรียกว่า “ระบอบแห่งภาพลักษณ์” ในสังคม เอเชียตะวันออกเฉียงใต้

แนวคิดเรื่อง “ระบอบแห่งภาพลักษณ์” (regime of image) เป็นแนวคิด ของนักประวัติศาสตร์วัฒนธรรมไทยคือ Peter A. Jackson (2004) ผู้เสนอว่า รัฐไทยสมัยใหม่มีระบบคิดในการใช้อำนาจเพื่อควบคุมภาพลักษณ์ของประเทศใน ที่สาธารณะ โดยจำแนกการนำเสนอภาพลักษณ์ของสิ่งต่างๆ เป็นสองระบบ คือ พื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะ ทั้งนี้จะให้ความสำคัญกับการควบคุมภาพลักษณ์ ในพื้นที่สาธารณะ (ที่แจ้ง) มากกว่าพื้นที่ส่วนตัว (ที่ลับ) Jackson ชี้ให้เห็นว่า ระบบคิดแบบนี้สืบทอดมาตั้งแต่ในสมัยอาณาจักรที่สยามมีลักษณะกึ่งอาณานิคม จึงมีระบบคิดที่กำกวมในการควบคุม “ภาพ” และ “รักษาหน้า” ในลักษณะดังกล่าว

จนถึงปัจจุบัน ทั้งนี้เป็นเพราะการดัดแปลงใช้และควบคุมสื่อสมัยใหม่ของภาครัฐในยุคต่างๆ (Jackson, 2004: 219-253) แนวคิดดังกล่าวใช้อธิบายคติชนในละครและภาพยนตร์สยองขวัญที่ศึกษาในงานวิจัยเรื่องนี้ได้ กล่าวคือ รัฐสมัยใหม่ในไทยและเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ของความเป็นสมัยใหม่ ที่มีวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีเป็นหลักคิดสำคัญ แต่ก็ไม่ได้กำจัดความเชื่อทางไสยศาสตร์และภูตผีปีศาจ ที่ยังคงได้รับความเชื่อถืออยู่ควบคู่กันไปในสังคมร่วมสมัย (Ainslie, 2016: 188-189; Ancuta, 2016: 123-140; Bräunlein, 2016: 1-5)

ในละครโทรทัศน์เรื่อง *ภูษังหาร* และภาพยนตร์เรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ* นั้น ภาพสยดสยองอันเป็นที่จดจำของผู้ชมคือ ภาพของหญิงสาวที่ถูกลักพาตัวมาทำพิธีกรรมสังเวชนุชย์ แล้วจัดแสดงร่างกายของเหยื่อไว้ในที่แจ้ง คือกลางเมืองกรุงเทพฯ และกลางหมู่บ้านในบ้านเกิดของตัวเอง ภาพดังกล่าวเป็นการละเมิดระบอบแห่งภาพลักษณ์ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เพราะว่าแม้รัฐสมัยใหม่ในภูมิภาคดังกล่าวจะไม่ได้กำจัดความเชื่อที่เป็นคติชนสมัยโบราณซึ่งอาจแฝงความรุนแรงออกไป แต่ก็มิระบบคิดที่ไม่ได้นำเสนอคติชนเหล่านั้นอย่างเปิดเผยและเป็นทางการได้ การละเมิดดังกล่าวนี้จึงสร้างความสยดสยองให้กับผู้ชม ทั้งในระดับของเรื่องเล่าเอง และในบริบทของสังคมการเมืองสมัยใหม่ที่อำนาจรัฐถูกท้าทายโดยตรง ตัวบททั้งสองเรื่องนี้จึงมีความสำคัญในฐานะคติชนสยองขวัญที่สื่อความหมายเฉพาะในสังคมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งจะเป็นตัวอย่างของเรื่องสยองขวัญในตระกูลดังกล่าวของภูมิภาคนี้ ที่ผสมผสานทั้งลักษณะตระกูลภาพยนตร์ที่เป็นสากล และแนวคิดทางสังคมการเมืองเฉพาะถิ่น อันจะเป็นประโยชน์ในการอภิปรายถกเถียงทั้งในสกรีนศึกษา (screen studies) และวัฒนธรรมศึกษา (cultural studies) ต่อไปได้

เพื่อจะวิเคราะห์ปรากฏการณ์ทางสื่อและวัฒนธรรมดังกล่าว งานวิจัยเรื่องนี้จึงศึกษาละครโทรทัศน์เรื่อง *ภูษังหาร* และภาพยนตร์เรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ* เพื่อทำความเข้าใจตัวบททั้งสองเรื่องในฐานะคติชนสยองขวัญที่มีการละเมิดระบอบแห่งภาพลักษณ์ในสังคมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ร่วมสมัย เนื้อหาของ

บทความวิจัยจะเริ่มจากการนำเสนอเรื่องย่อและข้อมูลสังเขปของตัวบทที่นำมาศึกษา จากนั้นจะเสนอวัตถุประสงค์และวิธีการวิจัย ไปจนถึงการทบทวนกรอบทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง โดยจะแสดงให้เห็นผลการวิจัยในสองประเด็น คือ ลักษณะของความเป็นคติชนสยองขวัญและความทรงจำเทียมของตัวบททั้งสองเรื่อง และลักษณะของการนำเสนอคติชนสยองขวัญผ่านระบอบแห่งภาพลักษณ์ตามลำดับก่อนที่จะสรุปและอภิปรายผลการวิจัยในตอนท้าย

เรื่องย่อและข้อมูลสังเขป

ฤกษ์สังหาร ฉบับนวนิยาย แต่งโดย วรรณวรรธน์ จันทรจนา ผู้ใช้นามปากกา “วรรณวรรธน์” ตีพิมพ์ครั้งแรกใน พ.ศ. 2548 และดัดแปลงเป็นละครโทรทัศน์โดยใช้ชื่อเดียวกับนวนิยาย ออกอากาศทางช่องวัน 31 ใน พ.ศ. 2562 เนื้อเรื่องกล่าวถึงพิธีกรรมแก้เคล็ดดวงเมือง ที่ต้องสังเวยชีวิตของหญิงสาวสี่คนที่มียันต์เดือนปีเกิดสัมพันธ์กับฤกษ์ยามอาเพศ ที่ตรงกับธาตุทั้งสี่ธาตุ คือ ดิน น้ำ ลม ไฟ มาทำพิธีกรรมตามตำรา เนื้อเรื่องมีความสยดสยองของการข่มขืนและสังหารเหยื่อ และนำศพไปจัดแสดงไว้ตามสถานที่ต่างๆ ในกรุงเทพฯ เพื่อจะเสริมดวงชะตาข่มดวงเมือง และสร้างอำนาจทางการเมืองให้ผู้ประกอบพิธี (ศศิฯ เดียวลักษณ์ และอภิลักษณ์ เกษมผลกุล, 2563: 69-70) เนื้อเรื่องของละครที่ดัดแปลงจากนวนิยายกล่าวถึงนักการเมืองในกรุงเทพมหานคร ร่วมมือกับนายตำรวจและคหบดีผู้ฉ้อฉล ใช้ให้ข้าราชการผู้เป็นหมอดูคือ อุทธิ ใช้ตำราแก้เคล็ดดวงเมืองที่ขโมยมาทำพิธีเพื่อส่งเสริมอำนาจของนักการเมืองคนดังกล่าว พวกเขาหลอกลวงและจับหญิงสาวมาสังเวย ในการตามล่าหาเหยื่อนั้น อุทธิอาศัยตำแหน่งงานด้านทะเบียนราษฎรของตนเป็นช่องทางในการตรวจสอบวันเดือนปีเกิดของหญิงสาว เพื่อจะสามารถหาคนมาได้ตรงตำรา แต่ก็มีหมอดูฝ่ายดี คือ มหากะทิง ซึ่งเป็นหลานของปู่เกื้อ เจ้าของตำราแก้เคล็ดดวงเมือง มาคอยขัดขวางอุทธิไม่让他สามารถทำพิธีได้สำเร็จ ทั้งสองฝ่ายสู้ด้วยวิชาความรู้ทางโหราศาสตร์ และได้รับความช่วยเหลือและขัดขวางจากตำรวจและนักการเมืองที่ต่อสู้แย่งชิงอำนาจกันไปตลอดทั้งเรื่อง ในที่สุดการทำนายที่แม่นยำของมหากะทิง

ก็ทำให้เขาสามารถขัดขวางพิธีแก้เคล็ดดวงเมืองของอุทธีไว้ได้ และทำให้ผู้บงการ อยู่เบื้องหลัง ทั้งนักการเมือง นายตำรวจ และคหบดีผู้ร่ำรวย ถูกอาถรรพ์ของพิธี จนตายอย่างน่าสยดสยอง เนื้อหาของเรื่องจึงเป็นทั้งเรื่องสยองขวัญของการทำ พิธีกรรมโบราณที่อันตราย การสืบสวนสอบสวนที่ตื่นตระหนกขวัญ ผ่าความรู้ ด้านโหราศาสตร์และการวิพากษ์วิจารณ์ตำรวจและข้าราชการ (พิมพ์มาดา พัฒนอลงกรณ์, สมประสงค์ เจียมบุญสม, ณัฐกฤตา แยมศิริ และสันต์ ศรีแก้วหล่อ, 2562)

นอกจากนี้ ยังมีตำนานเก่าแก่อีกตำนานหนึ่งที่ปรากฏในเรื่อง และเป็น แรงบันดาลใจของพิธีกรรมแก้เคล็ดดวงเมือง คือตำนานการฝังคนที่มีชื่อเป็นมงคล โดยฝังทั้งเป็นลงในหลุมที่จะตั้งเสาหลักเมือง ซึ่งมีการกล่าวไว้ในบทละครโทรทัศน์ ว่า เมื่อมีการตั้งเสาหลักเมืองในสมัยรัตนโกสินทร์นั้น ไม่ได้มีการฝังคนลงไป ในหลุมจริงๆ แต่ว่าใช้ดินปั้นรูปคนแทน ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลทางประวัติศาสตร์ ที่นักประวัติศาสตร์ คือ B. J. Terwiel เสนอว่า ตำนานการฝังคนที่มีชื่อตัวอัน เป็นมงคลลงในหลุมเสาในสมัยดังกล่าวนี้ พบเพียงหลักฐานที่เป็นคำบอกเล่า แต่ ยังไม่มีการขุดพบกระดูกมนุษย์ที่ในบริเวณที่ตั้งเสา ซึ่งจะช่วยพิสูจน์คำบอกเล่า ดังกล่าว (Terwiel, 1978: 45-63)

ส่วนภาพยนตร์เรื่อง *Impetigore* หรือ *บ้านเกิดปีศาจ* เป็นภาพยนตร์ ที่ผลิตร่วมกันระหว่าง Base Entertainment และ Rapi Films จากอินโดนีเซีย กับบริษัทข้ามชาติคือ CJ Entertainment และ Ivanhoe Pictures จากเกาหลีใต้ ภาพยนตร์เรื่องนี้กำกับโดย Joko Anwar ผู้กำกับชาวอินโดนีเซีย และออกฉาย ใน พ.ศ. 2562 (Brzeski, 2020) เนื้อเรื่องกล่าวถึงมายา (Maya) หญิงสาวผู้มี อาชีพพนักงานเก็บเงินทางด่วน ผู้พบว่ามีชายแปลกหน้าจากบ้านเกิดของเธอ ปรากฏตัวขึ้นอย่างปริศนา และตามมาทำร้ายเธอจนเกือบจะถึงแก่ชีวิต เหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นทำให้เธอต้องออกจากงาน และพบกับความยากลำบากของการทำงานอื่น เพื่อหาเงินให้ได้เพียงพอกับการใช้ชีวิตในเมือง ต่อมามายาตัดสินใจจะเดินทาง กลับบ้านเกิดของเธอในเกาะชวา ที่แม้ว่าอาจจะมียันตราย แต่เธอรู้สึกจนตรอก และตระหนักถึงโอกาสที่เธออาจจะได้รับเงินมรดกจากพ่อแม่ผู้ล่วงลับ เธอจึง

ตัดสินใจเดินทางกลับบ้านซึ่งเป็นหมู่บ้านห่างไกล พร้อมกับเพื่อนสนิทคือ ดินี (Dini) เมื่อหญิงสาวทั้งสองคนเดินทางไปถึงบ้านเกิดของมายา พวกเธอพบว่า ที่หมู่บ้านมีปริศนาซ่อนอยู่เมื่อเด็กทารกในหมู่บ้านล้มตายเป็นประจำ และเหล่าชาวบ้านก็พยายามจะล่อลวงเธอทั้งสองไปเพื่อสังหาร เมื่อปมของเรื่องคลี่คลายมายาก็ต้องเผชิญกับความจริงว่า ก็ ซัปตาดี (Ki Saptadi) ครูเซตหนังวายัง และ มารดา คือ นิ มิสนี (Nyi Misni) ผู้เป็นเสมือนผู้นำชุมชน ได้ชักนำชาวบ้านทุกคนให้พยายามสังหารมายา เพื่อนำผิวหนังของเธอมาทำตัวหนังและออกแสดงเพื่อเป็นพิธีกรรมล้างอาถรรพ์ที่เชื่อว่าพ่อของมายาได้ก่อไว้ และส่งผลต่ออาเพศที่ทำให้ทารกที่เกิดใหม่ทุกคนในหมู่บ้านไม่มีผิวหนัง ดินีถูกฆ่าสังเวยตามพิธีกรรมเพราะเธอหลอกคนในหมู่บ้านให้เข้าใจว่าเธอคือมายา อย่างไรก็ตาม มายาได้รับการช่วยเหลือจากหญิงตั้งครรภ์ในหมู่บ้าน ในขณะเดียวกัน วิญญาณเด็กหญิงที่ถูกสังเวยไว้ก่อนหน้าก็ปรากฏตัวขึ้น และให้คำแนะนำแก่มายาในการล้างอาถรรพ์จนสามารถหลบหนีออกมาจากหมู่บ้านได้ (Anwar, 2019)

วัตถุประสงค์

งานวิจัยเรื่องนี้มุ่งวิเคราะห์และเปรียบเทียบการนำเสนอลักษณะของ คติชนสงฆ์ชวัญผ่านเนื้อเรื่องของ *ฤกษ์สังหาร* และ *บ้านเกิดปีศาจ* โดยมีวัตถุประสงค์หลักคือ เพื่อวิพากษ์การนำเสนอภาพแทนของคติชนสงฆ์ชวัญดังกล่าวในกรอบของโครงสร้างอำนาจในการนำเสนอภาพแทนที่เรียกว่า “ระบอบแห่งภาพลักษณ์” (regime of image) ตามทฤษฎีของ Peter A. Jackson

บทวนกรอบทฤษฎี

ในหัวข้อนี้ ผู้เขียนจะบทวนกรอบทฤษฎี โดยกล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องวิญญาณและภูตผี ซึ่งสัมพันธ์กับอำนาจรัฐเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในการควบคุมภาพลักษณ์ ที่แสดงออกผ่านตัวบทเรื่องสงฆ์ชวัญ เพื่อเป็นแนวทางในการอ่านละเอียดตัวบทในหัวข้อต่อไปข้างหน้า ทั้งนี้ ยังมีบทวิจารณ์และงานวิจัยจำนวนหนึ่งที่วิจารณ์และวิเคราะห์ตัวบทสกรีนเรื่อง *ฤกษ์สังหาร* และ *บ้าน*

เกิดปีศาจ ไว้โดยตรง แต่ผู้วิจัยจะไม่นำเสนอานดังกล่าวในลักษณะของการ ทบทวนวรรณกรรมในหัวข้อนี้ แต่จะไปอ้างอิงงานที่เกี่ยวข้องในหัวข้อ “ผลการ วิจัย” แทน เพื่อความกะทัดรัดชัดเจนในการนำเสนอบทความ

นักประวัติศาสตร์วัฒนธรรมไทย คือ Jackson (2004) เห็นว่า รัฐไทย สมัยใหม่ให้ความสำคัญกับการควบคุมภาพลักษณ์ของชาติในสาธารณะ แม้ว่า ภาพลักษณ์ดังกล่าวนั้นอาจจะขัดแย้งกับความเป็นจริงที่เห็นอยู่ตรงหน้า เขาเรียก วิธีคิดดังกล่าวว่า “ระบอบแห่งภาพลักษณ์ไทย” (the Thai regime of image) คือ การที่ภาครัฐของไทยมี “ตรรกะทางวัฒนธรรม” (cultural logic) ที่ให้ความสำคัญกับการควบคุมภาพลักษณ์ใน “ที่แจ้ง” (public) โดยเฉพาะสิ่งที่แสดงออก ต่อหน้าชาวต่างชาติ แต่อาจไม่สนใจพฤติกรรมใน “ที่ลับ” (private) ของ ประชาชนเท่าใดนัก ทั้งนี้ Jackson อธิบายว่า การใช้ตรรกะของรัฐไทยในลักษณะ ดังกล่าวนั้นสืบทอดมาจากสมัยที่เผชิญกับจักรวรรดินิยมตะวันตก ภาครัฐไทย ต้องสร้างภาพลักษณ์ที่ศิวิไลซ์ให้ประเทศมหาอำนาจเห็นผ่านสิ่งที่มองเห็นจาก ภายนอก เช่น การแต่งกายแบบตะวันตก แต่ไม่จำเป็นต้องปรับปรุงทุกภาคส่วน ในประเทศให้เป็นไปตามภาพลักษณ์ดังกล่าวอย่างจริงจัง เพราะว่าสยามไม่ได้ตก เป็นอาณานิคมตะวันตกในทางการเมือง สำหรับ Jackson แล้ว ระบอบแห่งภาพ ลักษณ์ในลักษณะดังกล่าวสัมพันธ์กับพื้นฐานวัฒนธรรมไทยที่มุ่งนำเสนอความ ยิ่งใหญ่ต่อหน้าชาวตะวันตกแบบรัฐมหาราช เช่น การแสดงโขนและละครใน ต้อนรับแขกบ้านแขกเมือง และวัฒนธรรมพุทธศาสนาที่ให้ความสำคัญกับทั้งเรื่อง “หน้า” และ “หน้าตา” หรือรูปลักษณ์ภายนอก ซึ่งอาจไม่ถูกต้องตามหลักอนิจจัง แบบพุทธแท้ แต่สัมพันธ์กับความเชื่อดั้งเดิมเรื่องรูปร่างหน้าตาที่สัมพันธ์กับบุญ วาสนา Jackson เห็นว่า เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น เทคโนโลยีการพิมพ์ เป็น เครื่องมือสำคัญในการสืบทอดปฏิบัติการตามตรรกะทางวัฒนธรรมดังกล่าวของ รัฐไทยมาจนปัจจุบัน (Jackson, 2004: 219-253)

แนวคิดเรื่องระบอบแห่งภาพลักษณ์ไทยนี้ สามารถนำมาอธิบายความ เชื่อเรื่องภูตผีและวิญญาณในสังคมไทยสมัยปัจจุบันได้ ดังที่ Ancuta (2014a) ประยุกต์ใช้แนวคิดเรื่องระบอบแห่งภาพลักษณ์ของ Jackson รวมทั้งงานของ

นักวิชาการที่ศึกษาภูมิทัศน์ของกรุงเทพมหานคร มาเสนอว่า ภาพของเมือง
กรุงเทพฯ สมัยใหม่ที่นำเสนอโดยภาครัฐ ผ่านสิ่งพิมพ์สาธารณะที่เป็นทางการ
ต่างๆ นั้น มีภาพซ้อนของ “กรุงเทพฯ แห่งที่สอง” (The Second Bangkok)
หรือภูมิทัศน์ของเมืองที่เต็มไปด้วยความเชื่อไสยศาสตร์ พระภูมิเจ้าที่ วัดดงมด
 ฯลฯ ของคนทุกชนชั้นในเมืองอยู่ด้วย สำหรับ Ancuta แล้ว ภูมิทัศน์ของกรุงเทพฯ
จึงมีภาพลักษณ์อย่างเป็นทางการในที่แจ้ง ควบคู่กับภาพลักษณ์ไม่เป็นทางการ
แบบกรุงเทพฯ แห่งที่สอง (Ancuta, 2014a: 48-63)

ลักษณะของระบอบแห่งภาพลักษณ์ที่ความเชื่อเรื่องวิญญาณภูติผีปรากฏ
อยู่ในภูมิทัศน์ที่เป็นสมัยใหม่ของชาตินี้ ยังพบในประเทศอื่นๆ ในภูมิภาคเอเชีย
ตะวันออกเฉียงใต้ด้วย ดังปรากฏว่า ในช่วงทศวรรษ 2550-2560 ที่ผ่านมานี้ มี
งานวิชาการด้านวรรณกรรม ภาพยนตร์ และมานุษยวิทยาศาสนา ที่ศึกษา
ภาพยนตร์สยองขวัญในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ออกมาจำนวนหนึ่ง ประเด็นใหญ่
ที่งานเหล่านี้เสนอร่วมกันก็คือ แม่เอเชียตะวันออกเฉียงใต้จะเป็นสังคมสมัยใหม่
ที่ใช้หลักคิดทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในชีวิตประจำวัน แต่ความเชื่อเรื่อง
เหนือธรรมชาติ โดยเฉพาะไสยศาสตร์และภูติผีปีศาจ ก็ยังคงดำรงอยู่ควบคู่กัน
ไปด้วย นักวิชาการกลุ่มที่เสนอแนวคิดข้างต้นยังใช้แนวคิดดังกล่าวอธิบายลักษณะ
เด่นของภาพยนตร์สยองขวัญจากภูมิภาคนี้ด้วย (Ainslie, 2016: 188-189;
Ancuta, 2016: 123-140; Bräunlein, 2016: 1-5)

ทั้งนี้ ไม่ได้หมายความว่า การประสานความคิดสมัยใหม่แบบวิทยาศาสตร์
กับการเล่าเรื่องผีจะเป็นสิ่งใหม่ในสังคมไทยหรือเอเชียตะวันออกเฉียงใต้หลัง
สหัสวรรษใหม่ เพราะว่ามามีวิคิดดังกล่าวปรากฏในวรรณกรรมก่อนหน้านี้นาน
แล้ว เช่น วันชนะ ทองคำเภา ศึกษาเรื่องผีไทยที่แต่งในช่วงหลังการเปลี่ยนแปลง
การปกครองจนถึงราวทศวรรษ 2510 ในงานของครูเหม เวชกร ก็พบความพยายาม
อธิบายการปรากฏตัวของผีด้วยลักษณะแบบวรรณกรรมสมัยนิยม รวมถึงองค์ความรู้
ทางจิตวิทยา วิทยาศาสตร์ สื่อและเทคโนโลยี มาก่อน หนังสือที่ตีพิมพ์ในยุคดัง
กล่าวนั้นมองว่า ความรู้เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ทางวิญญาณเป็นศาสตร์สาขาหนึ่ง ที่
เรียกว่า “วิญญาณศาสตร์” (spiritualism) (วันชนะ ทองคำเภา, 2564: 409-411)

แต่ความน่าสนใจสำหรับงานวิจัยเรื่อง *หาวาดบุหลัน หวันดวงเดือน* ที่แตกต่างออกไปคือ ในขณะที่แนวคิดแบบวิญญาณศาสตร์ในวรรณกรรมยุคกึ่งพุทธกาลพยายามประสานวิทยาศาสตร์เข้ากับเรื่องภูตผีปีศาจ โดยพยายามอธิบายถึงวิญญาณอย่างเป็นวิทยาศาสตร์ แต่เรื่องเล่าแบบวิญญาณนิยมไม่ได้พยายามจะอธิบายว่าวิญญาณเป็นวิทยาศาสตร์ แต่ว่าเป็นการที่ภาครัฐยังคงความเชื่อเกี่ยวกับวิญญาณไว้ในโลกที่มีวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่ โดยพยายามควบคุมให้ความเชื่อนี้มีพื้นที่ของตนเองซ่อนอยู่ในโลกปัจจุบัน

นักวิชาการผู้ศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้บัญญัติศัพท์เพื่อเรียกชื่อสภาวะที่ความเชื่อเรื่องวิญญาณภูตผียังคงปรากฏในสังคมสมัยใหม่ไว้ เช่น Ancuta (2016) เรียกวัฒนธรรมความเชื่อภูตผีปีศาจของคนไทยสมัยใหม่ว่า “คติวิญญาณนิยมแบบไทย” (Thai spiritualism) ส่วน Bräunlein (2016) เรียกตัวบทภาพยนตร์สยองขวัญในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่สะท้อนความเชื่อในเรื่องภูตผีปีศาจว่า “คติวิญญาณนิยมในภาพยนตร์” (cinema-spiritualism) งานวิจัยเรื่องนี้จะวิเคราะห์ความเชื่อเรื่องวิญญาณและสิ่งเหนือธรรมชาติที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ของไทยและภาพยนตร์ของอินโดนีเซีย ผู้เขียนจึงจะประยุกต์ใช้คำว่า “คติวิญญาณนิยม” ของทั้ง Ancuta และ Bräunlein มาดัดแปลงใช้เรียกตัวบทที่นำเสนอผ่านหน้าจอทั้งโทรทัศน์และภาพยนตร์ในภูมิภาคด้วย โดยจะเรียกตัวบทเหล่านี้ว่า “เรื่องเล่าแบบวิญญาณนิยม”

ทั้งนี้ งานศึกษาที่ผ่านมาแสดงให้เห็นว่า เรื่องเล่าแบบวิญญาณนิยมนี้มีบทบาทในเชิงสัญลักษณ์ที่ละเมอดำนาจของรัฐสมัยใหม่ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่พยายามควบคุมภาพลักษณ์ของชาติในที่สาธารณะ และสามารถท้าทายการใช้อำนาจรัฐในลักษณะดังกล่าว สำหรับนักวิชาการที่ศึกษาเรื่องเล่าแบบวิญญาณนิยมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เรื่องสยองขวัญและผีในภาพยนตร์จากภูมิภาคแห่งนี้ในสองทศวรรษที่ผ่านมาสามารถจะสะท้อนประวัติศาสตร์ความรุนแรง ความทรงจำร่วมที่เจ็บปวดและเก็บกดจากชาตินิยมโดยรัฐ ประวัติศาสตร์กระชับและภาวะสมัยใหม่จากการเกิดเมืองและการพัฒนาเศรษฐกิจ ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ภาครัฐไม่สนับสนุนให้นำเสนออย่างเป็นทางการในฐานะประวัติศาสตร์ของชาติ

ในความเห็นของพวกเขา การที่เรื่องภูติและวิญญาณหรือเรื่องเล่าแบบวิญญาณนิยมถูกนำมาถ่ายทอดผ่านสื่อที่เล่าเรื่องผีนั่น เป็นปัญหาต่อรัฐสมัยใหม่ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งมุ่งจะนำเสนอภาพลักษณ์ของประเทศในที่สาธารณะให้เป็นภาพของสังคมสมัยใหม่ที่เป็นระเบียบเรียบร้อย สมเหตุสมผล ปลอดภัย โปร่งใส และเป็นประชาธิปไตย แม้ว่าภาพลักษณ์ดังกล่าวจะไม่ตรงกับโลกความจริงเสมอไปก็ตาม เพราะว่าเรื่องเล่าแบบวิญญาณนิยมเหล่านี้เป็นเรื่องลึกลับ สยองขวัญ วนวาย และอันตราย ที่สามารถจะเปิดโปงและประจานด้านมืดที่ซ่อนอยู่หลังภาพลักษณ์ที่นำเสนอโดยภาครัฐ (Ainslie, 2016: 185-186; Ancuta, 2014a: 45-66; Ancuta, 2014b: 47-61; Bräunlein, 2016: 11-27; Chutikamoltham, 2015: 36-54)

ในตัวตนที่นำมาศึกษา ภาพความสยองขวัญของพิธีกรรมสังเวมมนุษย์ และการตามฆ่าหรือทำร้ายตัวละครอื่นในที่สาธารณะ เป็นการท้าทายและต่อต้านระบอบแห่งภาพลักษณ์ของรัฐไทยและอินโดนีเซียสมัยใหม่ กล่าวคือ ในละครเรื่อง *ภูษสังหาร* หญิงสาวที่ถูกลักพาตัวมาประกอบพิธีแก้ดวงเมืองนั้น หลังจากถูกล่วงเกินแล้วก็ถูกสังหาร และนำศพมาจัดแสดงในลักษณะของพิธีกรรมแบบไสยศาสตร์ไว้ตามพื้นที่ต่างๆ ในกรุงเทพฯ (พิมพ์มาตา พัฒนอลงกรณ์, สมประสงค์ เจียมบุญสม, ณัฐกฤตา แยมศิริ และสันต์ ศรีแก้วหล่อ, 2562) ราวกับต้องการจะประจานความรุนแรงจากความเชื่อเก่าแก่ที่ยังไม่สูญหายไปในโลกสมัยใหม่ เพื่อปฏิเสธอำนาจของรัฐและสื่อในปัจจุบันที่พยายามจะควบคุมและกลบเกลื่อนวัฒนธรรมพื้นถิ่นดังกล่าวไว้ใน *บ้านเกิดปีศาจ* ความพยายามฆ่าตัวละครเอกคือ มายา เพื่อนำมาทำตัวเซดหนึ่งสำหรับพิธีกรรมล้างอาถรรพณ์นั้นจะเมิดความสงบสุขของสังคมเมืองและชุมชนในชนบท ตั้งแต่ตอนต้นเรื่องที่ชายแปลกหน้าใช้ดาบมาพยายามจะสังหารมายาที่กลางถนนบริเวณด่านเก็บเงินทางด่วน หรือการฆ่าหญิงสาวแล้วนำผิวหนังมาทำตัวเซดหนึ่งวางยั้ง และจัดแสดงในหมู่บ้าน (Anwar, 2019) ซึ่งพิธีกรรมโบราณเหล่านี้ล้วนแต่ทำให้ภาพความทันสมัย สมเหตุสมผล และเป็นระเบียบของสังคมถูกคุกคามอย่างรุนแรงทั้งสิ้น

ที่ผ่านมา มิงงานวิชาการที่ใช้แนวคิดเรื่องระบอบแห่งภาพลักษณ์มาวิเคราะห์ตัวตนสยองขวัญและอาชญากรรมของไทย คืองานของ ชานนท์ ลักนะทิพากร และ

วิกานดา พรหมขุนทอง ทวีพาศ์การเซนเซอร์ภาพยนตร์เรื่อง อาบัติ ชี้อบทความว่า “พระสงฆ์ การเซนเซอร์ภาคประกอบ และการขับเคลื่อนวงการภาพยนตร์” โดยชี้ให้เห็นว่า วัฒนธรรมขององค์กรทางศาสนาที่เชื่อมโยงกับชาตินิยมนั้น ส่งผลต่อความคิดในการควบคุมการนำเสนอภาพของพระสงฆ์ในภาพยนตร์ผ่านการเซนเซอร์ทั้งตามกฎหมายและทางสังคมวัฒนธรรม (ชานนท์ ลัภณะทิพากร และวิกานดา พรหมขุนทอง, 2562: 269-288) ส่วน วันชนะ ทองคำเกา ใช้กรอบทฤษฎีเรื่อง “ระบอบแห่งภาพลักษณ์” (regime of image) ที่ใช้แนวคิดของ Jackson และ Ancuta ซึ่งเป็นกรอบเดียวกับงานวิจัยเรื่องนี้ไปประยุกต์ให้เป็น “ระบอบแห่งเสียง” (regime of sound) และนำไปศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมสมัยของชาญุกับภาพลักษณ์และความทรงจำของสังคมไทยผ่านเสียงเพลงในวรรณกรรมสมัยชาญุ ชี้อบทความว่า “Other Melodies in a Modern City: The Thai Regime of Sound and Literary Imagination of Ghostly Thai Classical Music in Bangkok” (Tongkhampao, 2024) ซึ่งแม้จะช่วยให้เห็นลักษณะของระบอบแห่งภาพลักษณ์ที่สัมพันธ์กับศิลปะภาพยนตร์ของไทยในกรอบคิดแบบวิญญูณานิยมแล้ว แต่ในภาพรวมยังถือว่ามีการศึกษาในประเด็นดังกล่าวน้อย งานวิจัยเรื่อง หวาดบุหลัน หวันดวงเดือน จึงมุ่งที่จะเติมเต็มประเด็นวิจัยดังกล่าวด้วยมุมมองแบบข้ามชาติ ที่ขยายขอบเขตของคำถามวิจัยออกไปในเชิงพื้นที่ที่ไม่จำกัดอยู่แต่เพียงสังคมไทยเท่านั้น

วิธีการวิจัย

งานวิจัยเรื่องนี้เป็นการวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ด้วยมุมมองทางทฤษฎีของแนวคิดเรื่องระบอบแห่งภาพลักษณ์ ประกอบกับข้อมูลแวดล้อมจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ เนื่องจากตัวบททั้งสองเรื่องที่น่าสนใจ เป็นตัวบทคนละประเภทกัน คือ ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ ในการวิเคราะห์ หากมีประเด็นที่สัมพันธ์กับลักษณะของตัวบทที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยจะเชื่อมโยงความแตกต่างของตัวบทที่ส่งผลต่อการตีความในบทวิเคราะห์ด้วย

ผลการวิจัย

เนื่องจากงานวิจัยเรื่องนี้ศึกษาลักษณะของคติชนสยองขวัญไทยและอินโดนีเซียในบริบทของระบอบแห่งภาพลักษณ์ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ผลการวิจัยจะนำเสนอโดยแบ่งเป็นสองประเด็นย่อย คือ ประเด็นแรกเป็นการวิเคราะห์ลักษณะความเป็นคติชนสยองขวัญของตัวบททั้งสองเรื่องที่เสนอผ่านคติชนเกี่ยวกับพิธีกรรมสังเวคนมนุษย์ อันเป็นความทรงจำเทียมที่มีศักยภาพจะกลายเป็นความทรงจำร่วมในอนาคต และอีกประเด็นหนึ่งคือ กลไกของระบอบแห่งภาพลักษณ์ที่ส่งผลต่อการนำเสนอคติชนสยองขวัญในตัวบท ดังนี้

1. พิธีกรรมสังเวคนมนุษย์: ลักษณะของคติชนสยองขวัญใน *ฤกษ์สังหาร* และ *บ้านเกิดปีศาจ*

พิธีกรรมสังเวคนมนุษย์ที่นำเสนอในตัวบททั้งสองเรื่อง คือ “พิธีแก้เคล็ดดวงเมือง” ใน *ฤกษ์สังหาร* และการนำหนังมนุษย์มาทำเป็นตัวหนังวายังเพื่อแสดงและเพื่อล้างคำสาปใน *บ้านเกิดปีศาจ* นั้น มีที่มาจากจินตนาการและความทรงจำมากกว่าจะเป็นประวัติศาสตร์ที่ตรวจสอบได้ชัดเจน ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ภาพแทนของพิธีกรรมดังกล่าวเป็นการประกอบสร้างคติชนที่เป็นพิธีกรรมโบราณขึ้นมาใหม่ ตรงตามนิยามของคติชนสยองขวัญที่เสนอไปข้างต้น กล่าวคือ สำหรับพิธีแก้เคล็ดดวงเมืองนั้น “วรรณวรรณ” ได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า เธอจินตนาการพิธีดังกล่าวขึ้นมาหลังจากได้เห็นภาพถ่ายคณะรัฐมนตรีที่เขาพนมรุ้ง และได้ทราบเกี่ยวกับ พ.ร.บ. ข้อมูลข่าวสาร เธอจึงนำมาแต่งเป็นเรื่องนักการเมืองผู้ใช้ข้อมูลทะเบียนราษฎรของประชาชนไปทำพิธีกรรม เพื่อกระชับฐานอำนาจทางการเมืองของตน (MGROnline, 2549) ส่วนการนำผิวหนังของคนมาทำตัวหนังวายังนั้น Joko Anwar ผู้กำกับและเขียนบทเล่าว่า ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่องสยองขวัญที่พี่ชายของเขาเล่าให้ฟังในวัยเด็กว่า ตัวหนังทำมาจากผิวหนังมนุษย์ เขาจึงได้นำเรื่องดังกล่าวมาเขียนเป็นบทภาพยนตร์ที่ผสมกับเรื่องราวสะท้อนปัญหาคนเก็บเงินค่าผ่านทางด่านที่ตักงานเมื่อมีอุปกรณ์อัตโนมัติมาทำงานแทน Anwar เปรียบเปรยการเชิดหนังเงาแบบวายังกับสังคมอินโดนีเซียที่ซ่อนปัญหาไว้ในเงามืด เช่น ปัญหาทางเศรษฐกิจ และทำให้

ชื่อเรื่องของหนังสือสะท้อนแรงบันดาลใจที่กล่าวมานี้ โดยการสมานระหว่างคำว่า impetigo ที่แปลว่า โรคผิวหนังพุพอง เข้ากับ gore ที่แปลว่า ภาพอันน่าขยะแขยง และหาวดกั้ว ซึ่ง Anwar ต้องการสื่อถึงเด็กๆ ที่ต้องเกิดขึ้นมาในโลกที่ไม่น่าอยู่ (นคร โพธิ์โพธิ์, 2563: Nawara, 2021) คำอธิบายของ Anwar ดังกล่าวน่าจะหมายความว่า เนื้อเรื่องของภาพยนตร์ที่ให้เกิดทารกเกิดมาไม่มีผิวหนังนั้น เป็นการเสียดสีสังคมอินโดนีเซียที่ซ่อนปัญหาไว้ด้านใน เหมือนกับผิวหนังที่ปกปิดร่างกายเอาไว้ เมื่อเด็กทารกในหมู่บ้านนักเซดหนังเหล่านี้เกิดมามีผิวหนังผิดปกติ จึงทำให้แลดูน่าสยดสยองและหาวดกั้ว (gore) และเป็นสัญลักษณ์ของการประจานปัญหาของสังคมที่คนพยายามปกปิดออกมาด้วยภาพที่น่าประหลาดพิเรนทร์

ในฐานะที่เป็นเรื่องเล่าสยองขวัญเชิงคติชน จินตนาการและความทรงจำในตัวของสยองขวัญทั้งสองเรื่องได้รับการผสมผสานกับคติชนของไทยและอินโดนีเซีย กล่าวคือ ละครเรื่อง *ฤกษ์สังหาร* เล่าเรื่องพิธีแก้เคล็ดดวงเมือง ซึ่งสัมพันธ์กับความรู้โหราศาสตร์ในสังคมไทย ศศิชา เตียวลักษณ์ และอภิลักษณ์ เกษมผลกุล (2563) วิเคราะห์โหราศาสตร์ในตัวบทนวนิยายเรื่องนี้ และแสดงความเห็นว่า พิธีดังกล่าว เป็น “พิธีกรรมหลัก” ในเรื่อง ที่จัดอยู่ในโหราศาสตร์ภาคพิธีกรรม อันสัมพันธ์กับองค์ประกอบของการประพันธ์และการสะท้อนสังคมในเรื่อง และทำให้นวนิยายเรื่องนี้สัมพันธ์กับคติชนวิทยา (ศศิชา เตียวลักษณ์ และอภิลักษณ์ เกษมผลกุล, 2563: 63-104) ส่วน *บ้านเกิดปีศาจ* นั้น Anwar นำเสนอเรื่องสยองขวัญดังกล่าวผ่านศิลปะการแสดงหนังวอยซ์ของอินโดนีเซีย ประเด็นที่น่าสนใจคือ เมื่อภาพยนตร์เรื่องนี้เข้าฉายในประเทศไทย โดยใช้ชื่อเรื่องว่า *บ้านเกิดปีศาจ* เมเจอร์ ซีเนเพล็กซ์ ผู้นำภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเข้ามาฉาย ก็ประชาสัมพันธ์แนะนำภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยเรียกหนังวอยซ์ว่าเป็นหนังตะลุง ให้เข้ากับบริบทของวัฒนธรรมไทยด้วย (MajorCineplex, 2563) พิธีกรรมสังเวทมนตร์ที่ถูกจินตนาการขึ้นในตัวของทั้งสองเรื่องนี้ จึงมีลักษณะร่วมที่เชื่อมโยง มีความสัมพันธ์กับพิธีกรรมที่มีอยู่จริงในวัฒนธรรมท้องถิ่น และได้รับการเผยแพร่และรับรู้ในฐานะวัฒนธรรมที่เปิดโอกาสให้มีการตีความในอุตสาหกรรมสกรีนและสามารถจะเชื่อมโยงการตีความเข้ากับบริบทสังคมการเมือง

การนำเสนอพิธีกรรมโบราณในฉากที่เป็นโลกสมัยใหม่นั้น มีความสำคัญในแง่ของการประกอบสร้างความทรงจำร่วมแก่ผู้ชมละครและภาพยนตร์สยองขวัญทั้งสองเรื่อง ซึ่งสะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมในการเสนอภาพแทนคติชนผ่านวัฒนธรรมสกรีนของไทยและอินโดนีเซีย เพราะถึงแม้ว่าพิธีกรรมอันสยดสยองทั้งสองพิธีกรรมนี้จะมีที่มาจากความทรงจำและจินตนาการ แต่ก็ไม่ได้หมายความว่า จะไม่มีความหมายต่อสังคมร่วมสมัยที่ละครและภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องออกอากาศและออกฉาย Ancuta (2014b) ใช้คำศัพท์และแนวคิดของ Pierre Nora มาเสนอว่า ภาพยนตร์สยองขวัญของไทยจัดเป็น “พื้นที่ความทรงจำ” (site of memory)³ กล่าวคือ ภาพยนตร์สยองขวัญมักจะทำหน้าที่เป็นจดหมายเหตุ (archives) ที่บันทึกความทรงจำบาดแผลที่คนในสังคมมีร่วมกัน แต่ความทรงจำนั้นไม่ปรากฏในประวัติศาสตร์ฉบับที่เป็นทางการ เช่น อุบัติเหตุใหญ่ หรือคดียาเสพติดสะเทือนขวัญที่เป็นแรงบันดาลใจของเรื่องเล่าเกี่ยวกับการเจอผี เรื่องเล่าเหล่านี้จะถูกดัดแปลงเป็นเนื้อหาของภาพยนตร์สยองขวัญ และเมื่อความทรงจำร่วม หรือประวัติศาสตร์กระชิบต่างๆ ถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์แล้ว อาจมีแนวโน้มว่าเรื่องเล่าเหล่านั้นจะกลายเป็นประวัติศาสตร์เรื่องหนึ่งในความรับรู้ของผู้คนไปจริงๆ (Ancuta, 2014b: 49-54) เรื่องเล่าประวัติศาสตร์จากความทรงจำที่อยู่นอกกระแสหลัก หรือแม้แต่เรื่องที่ไม่แท้จริงนี้จึงมีความหมายสำคัญต่อผู้ที่เสพสื่อที่นำเสนอประวัติศาสตร์ด้วยดังที่ นัทรนัย ประสานนาม (2562) กล่าวถึงแนวคิดเรื่อง “ความทรงจำเทียม” (prosthetic memory) ของ อลิสัน แลนด์สเบิร์ก (Alison Landsberg) ว่า เป็นความทรงจำที่อาจ “ปลอม” หรือ “ใช้แทน” เหตุการณ์จริงที่เกิดในประวัติศาสตร์ แต่ก็มีความสำคัญต่อความรู้สึกนึกคิดของปัจเจกบุคคลที่ได้มีประสบการณ์ต่อพื้นที่ความทรงจำนั้น เพราะความทรงจำเทียมดังกล่าวสามารถเข้าถึงสสารของผู้ชม/อ่าน/เสพ จนสามารถสร้างความหมายของอดีตต่อบริบทปัจจุบัน อันจะมีผลต่อการสร้างอัตลักษณ์ของผู้เสพสื่อที่ถ่ายทอดความทรงจำนั้นได้ (นัทรนัย ประสานนาม, 2562: 171-213) ดังนั้น หากมองตามแนวทางของทฤษฎีความทรงจำที่สัมพันธ์กับภาพยนตร์สยองขวัญ การเผยแพร่ตัวบทเรื่อง *ภูษังหาร* และ *บ้านเกิด*

³ ศัพท์บัญญัติ “site of memory” ว่า “พื้นที่ความทรงจำ” นี้ นำมาจาก นัทรนัย ประสานนาม (2562: 59)

ปีศาจ จึงมีศักยภาพในการสร้างความนิยม ที่ทำให้เกิดความทรงจำเทียมเกี่ยวกับพิธีกรรมสังเวคนุชย์ต่างๆ จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของการรับรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หรืออีกนัยหนึ่งคือ เป็นการประกอบสร้างคติชนโบราณขึ้นมาใหม่ผ่านสกรีนร่วมสมัย

ลักษณะเด่นทั้งในฐานะที่ตัวบททั้งสองเรื่องเป็นพื้นที่ความทรงจำและความทรงจำเทียมที่มีความหมายต่อผู้ชมนี้ ทำให้เห็นว่า ละครโทรทัศน์เรื่อง *ภูษสังหาร* และภาพยนตร์เรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ* เป็นเรื่องแต่งที่มีบทบาทสำคัญต่อสังคมของผู้สร้างและผู้เสพตัวบท ซึ่งเปิดโอกาสให้วิเคราะห์นัยสำคัญทางสังคมการเมืองที่แสดงให้เห็นในเรื่อง โดยเฉพาะในประเด็นเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างระบบแห่งภาพลักษณ์กับคติวิญญาณนิยมในตัวบท ดังจะแสดงให้เห็นในลำดับถัดไป

2. กลไกของระบบแห่งภาพลักษณ์ในการนำเสนอคติชนสยองขวัญ

ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้น ระบบแห่งภาพลักษณ์เป็นระบบคิดที่ให้ความสำคัญกับนำเสนอภาพลักษณ์ของสิ่งต่างๆ ในสถานการณ์ที่เป็นเรื่องส่วนตัวและเรื่องสาธารณะไว้อย่างเป็นสัดส่วน ในกรณีของคติแบบวิญญาณนิยมที่ยอมรับให้คติชนที่เป็นความเชื่อเรื่องภูตผีวิญญาณมาปรากฏในพื้นที่ของโลกสมัยใหม่นั้น ระบบแห่งภาพลักษณ์ก็ยังมีอิทธิพลในการกำหนดตำแหน่งแห่งที่ของคติชนที่ปรากฏในตัวบทคติชนสยองขวัญที่นำมาศึกษา ทำให้สามารถวิเคราะห์ลักษณะเด่นที่เป็นกลไกการทำงานของระบบดังกล่าวที่ปรากฏร่วมกันใน *ภูษสังหาร* และ *บ้านเกิดปีศาจ* ใน 3 ประเด็น คือ (1) การยอมให้มีผีและวิญญาณปรากฏอยู่ในโลกสมัยใหม่ แต่ให้ “ผีดี” สามารถปรากฏอยู่อย่างเปิดเผย ส่วน “ผีร้าย” ต้องถูกกำจัดและซุกซ่อน (2) การวิพากษ์ประเด็นทางการเมืองโดยระมัดระวังไม่ให้เฉพาะเจาะจง และ (3) การใช้โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวนเพื่อเผยให้เห็นช่องว่างของความรู้และความทรงจำเกี่ยวกับคติชนโบราณของคนต่างรุ่น

(1) การยอมให้มีผีและวิญญาณปรากฏอยู่ในโลกสมัยใหม่ แต่ให้ “ผีดี” สามารถปรากฏอยู่อย่างเปิดเผย ส่วน “ผีร้าย” ต้องถูกกำจัดและซุกซ่อน ผู้วิจัยพบว่า ในการเล่าเรื่องพิธีกรรมสังเวคนุษย์ในตวับททั้งสองเรื่อง นั้น ผีและไสยศาสตร์ไม่ได้ถูกปฏิเสธในสังคมเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สมัยใหม่ แต่ว่าผีและไสยศาสตร์ในตรรกะของทั้งไทยและอินโดนีเซียนั้น จะถูกแบ่งเป็นฝ่ายดีและฝ่ายร้าย ฝ่ายดีจะได้รับการยอมรับอย่างเปิดเผย ในขณะที่ฝ่ายร้ายจะถูกกำจัด หรือไม่ก็ซุกซ่อนไว้ หากพูดตามแนวทางระบอบแห่งภาพลักษณ์ ผีและไสยศาสตร์ฝ่ายดีเท่านั้นที่จะได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ สื่อ และตัวบทละคร/ภาพยนตร์ ให้สามารถคงอยู่ในที่แจ้งต่อไปได้อย่างเปิดเผย ในกรณีของไทย Ancuta (2016) ตั้งข้อสังเกตว่า ผีในภาพยนตร์เป็นตัวแทนของความเชื่อเรื่องกรรม ที่อาจแสดงออกผ่านการลงโทษผู้ประกอบการชั่ว หรืออาจแสดงออกผ่านการทำความดีช่วยเหลือผู้อื่นก็ได้ (Ancuta, 2016: 134) ผีและไสยศาสตร์ในเรื่องเล่าแบบวิญญาณนิยม จึงไม่ใช่ผีที่ควรปกปิดหรือกำจัดเสมอไป แต่ความดีและร้ายดังกล่าวนั้นขึ้นอยู่กับบทบาทของผีที่มีต่อสังคม ซึ่งสัมพันธ์กับกรอบทางศีลธรรมในแต่ละยุคสมัยด้วย

คำว่า “ผีฝ่ายดี” และ “ผีฝ่ายร้าย” ในที่นี้ ใช้ในความหมายคล้ายกับ เสฐียรโกเศศ ที่ให้นิยามว่า ผีดี คือเทวดา เจ้าที่ บรรพบุรุษ หรือวีรบุรุษ ที่ให้คุณ ผู้คนยกย่อง ส่วนผีร้าย คือผีที่คอยทำร้ายผู้คนแบบอันธพาล (พระยาอนุมานราชธน, 2509: 2-5) แต่ว่าในบทความนี้ ไม่ได้วิเคราะห์ลึกซึ้งถึงที่มาและประเภทของผี เพียงแต่มองว่า ความเชื่อเรื่องผีและไสยศาสตร์ในไทยและอินโดนีเซียสมัยใหม่แบ่งผีและไสยศาสตร์เป็นฝ่ายดีที่สังคมยอมรับได้และฝ่ายร้ายที่ต้องจัดการตามตรรกะของตวับท กล่าวคือ ผีและไสยศาสตร์ฝ่ายดีจะสามารถอยู่ในที่แจ้ง ส่วนฝ่ายร้ายต้องถูกกำจัดหรือควบคุมให้อยู่ในที่ลับต่อไปเท่านั้น

ทั้งใน *ภูษสังหาร* และ *บ้านเกิดปีศาจ* ความรุนแรงและภัยที่เกิดกับตัวละครหลักนั้น ล้วนแต่เป็นภัยจากคติชนโบราณที่ต้องสังเวคนุษย์อย่างโหดเหี้ยม และประจานศพในที่สาธารณะหรือที่แจ้ง ไม่ว่าจะเป็นการจัดแสดงศพ

ในพิธีแก้เคล็ดดวงเมือง การถูกسابให้ทารกเกิดมาไม่มีผิวหนัง หรือการใช้ผิวหนังของศพมาแสดงหนังว้ายก็ตาม หากมองตามนัยของวิญญานนิยมและระบอบแห่งภาพลักษณ์ เหตุการณ์ทั้งสองนี้ เป็นการละเมิดระบอบแห่งภาพลักษณ์ เพราะร่างกายที่ถูกนำมาจัดแสดง เป็นเสมือนการเปิดโปงให้เห็นความรุนแรงของสังคมที่ยังไม่เป็นสมัยใหม่แบบภาพที่นำเสนอโดยทางการ และเผยให้เห็นว่า วิถีแบบวิญญานนิยมยังคงดำรงอยู่ในสังคมสมัยใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิถีที่ปรากฏนี้ไม่ได้งดงาม แต่เป็นภาพของประวัติศาสตร์ความรุนแรงที่กระทำโดยผู้มีอำนาจในสังคมผ่านพิธีกรรม

อย่างไรก็ตาม ในตัวบททั้งสองเรื่อง ผีและไสยศาสตร์ฝ่ายดีก็เป็นอำนาจสำคัญที่มาช่วยคลี่คลายปมขัดแย้งของเรื่องและนำความสงบสุขกลับมาสู่สังคมอีกครั้ง ในเรื่อง *ภูษสังหาร* มหากะทิงใช้ความรู้ทางโหราศาสตร์คอยสืบสวนและขัดขวางการประกอบพิธีแก้เคล็ดดวงเมือง จนสามารถหยุดความพยายามดังกล่าวของอุทธิได้ และอาถรรพ์จากการทำพิธีฝ่ายมืดนั้นส่งผลให้ผู้ประกอบการทั้งหมด คือ ท่านรวิ ผู้การดำริห์ เจ้าสัวพิพัฒน์ และอุทธิเอง ต้องตายอย่างสยดสยองตามสัญลักษณ์ของธาตุดิน น้ำ ลม ไฟ ที่เป็นหลักของการทำพิธี (พิมพ์มาดา พัฒนอลงกรณ์ และคณะ, 2562) ส่วนในเรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ* มายารอดชีวิตมาได้ ส่วนหนึ่งเพราะความช่วยเหลือของวิญญานเด็กที่ถูกฆ่าและนำผิวหนังมาทำตัวหนังว้ายมาบอกวิธีแก้คำสาปให้ (Anwar, 2019)

เหตุการณ์ดังกล่าวชี้ให้เห็นว่า ในตัวบททั้งสองเรื่องนี้ ผีและไสยศาสตร์ในเรื่องเล่าแบบวิญญานนิยม ไม่ได้ถูกมองจากคนหรือภาครัฐในโลกสมัยใหม่ว่าเป็นสิ่งอันตรายจากอดีตแต่เพียงแง่มุมเดียว การทำงานของระบอบแห่งภาพลักษณ์ในเรื่อง แบ่งวิญญานและออกเป็นฝ่ายดีและฝ่ายร้าย หรือที่ช่องวัน 31 ผู้ผลิตละครโทรทัศน์เรื่อง *ภูษสังหาร* เรียกโหราศาสตร์ในเรื่องว่า โหราศาสตร์สายดำและสายขาว (One 31, 2562) ผีและไสยศาสตร์ฝ่ายดีจะคอยปกป้องผู้คนและรักษาความสงบเรียบร้อย จึงมีเพียงผีและไสยศาสตร์แบบนี้เท่านั้นที่เป็นที่ยอมรับให้อยู่ในสังคม และได้รับอนุญาตให้คงอยู่ต่อไปได้ในเรื่อง ส่วนผีและไสยศาสตร์ฝ่ายร้ายต้องถูกกำจัดไป รวมทั้งผู้ที่เกี่ยวข้องกับการนำอาถรรพ์

ดังกล่าวนี้กลับมาจากอดีตก็ต้องถูกลงโทษด้วยความตายที่สยดสยอง เช่นเดียวกับในเรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ* วิญญาณของ จี มิสนี่ ผู้บงการพิธีกรรมสังเวคนุษย์มาตลอดทั้งเรื่อง กลับมาเป็นวิญญาณร้ายอีกในตอนท้าย แต่ก็ยังเป็นหลังจากที่มายาหนีกลับเข้าเมืองไปแล้ว (Anwar, 2019) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า อาถรรพ์ดำมืดในเรื่องไม่ได้หายไป แต่ว่าถูกจัดการให้อยู่ในทิศทางของตนเองในฐานะผีร้าย คือ กลายเป็นวิญญาณร้ายยังคงถูกกลบฝังอยู่ในหมู่บ้านฮาร์โจซารี (Harjosari) อันห่างไกล

ทั้งนี้ หากมองความสัมพันธ์ระหว่างผีดีและผีร้ายตามแนวทางของการศึกษาตระกูลหนังสือไทย ที่เสนอโดย กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินนิมาน (2552) จะมองเห็นความหลากหลายของคู่ขัดแย้งที่แสดงออกผ่านคู่ตรงข้ามระหว่างตัวละครผีในเรื่องกับคู่ขัดแย้งที่เป็นศัตรู เช่น ผีอาจเป็นคู่ตรงข้ามกับพระหรือหมอผี หรืออาจเป็นคู่ตรงข้ามกับคนเลว ซึ่งแสดงให้เห็นด้านมืดของจิตใจคนที่เลวร้ายยิ่งกว่าผี เช่น ผู้นำท้องถิ่น คนเมือง คนใกล้ตัวที่ทรยศความไว้วางใจไปจนถึงเป็นคู่ตรงข้ามกับตัวแทนสถาบันสำคัญทางสังคม เช่น ทหาร ตำรวจ หมอ (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินนิมาน, 2552: 87-90) ในกรณีของตัวบทที่นำมาศึกษานั้น ตัวละครที่ทำหน้าที่ผีร้ายหรือไสยศาสตร์ฝ่ายมืด ล้วนเป็นตัวละครสำคัญที่เชื่อมโยงกับสถาบันทางสังคม กล่าวคือ ท่านรวิ ผู้การดำริห์ เจ้าสัวพิพัฒน์ และอุทธิ เป็นบุคคลสำคัญที่มีอิทธิพลทางการเมือง เศรษฐกิจ การปกครอง และการบังคับใช้กฎหมาย ส่วน จี มิสนี่ เป็นมารดาของผู้นำชุมชนที่มีบทบาทนำในหมู่บ้านฮาร์โจซารี และเป็นผู้อยู่เบื้องหลังการยุยงให้ชาวบ้านสนับสนุนความรุนแรงในการประกอบพิธีกรรมถลกหนังมนุษย์ การนำเสนอภาพของผีร้าย/คนร้ายในตัวบทคติชนสองขวัญทั้งสองเรื่อง จึงเป็นประเด็นสำคัญที่เชื่อมโยงคู่ตรงข้ามความดีกับความชั่ว ไปสู่การวิจารณ์การเมืองผ่านสถาบันทางสังคมด้วย ดังจะเสนอในหัวข้อถัดไป

(2) การใช้อุปมาพจน์ (allegory) วิพากษ์ประเด็นทางการเมืองโดยระมัดระวังไม่ให้เฉพาะเจาะจง

จากที่กล่าวแล้ว ในตัวบทคติชนสองขวัญทั้งสองเรื่องนั้น ผู้แต่งและผู้กำกับได้ให้ข้อมูลไว้อย่างชัดเจนว่า ตั้งใจใช้คติชนเกี่ยวกับพิธีกรรมสังเวคนุษย์

มานำเสนอสารสำคัญทางการเมือง เห็นได้จากการสร้างตัวละครผีร้าย/คนร้ายให้เป็นตัวแทนของสถาบันสำคัญทางสังคม และนอกจากนี้ ในมุมมองภาพยนตร์ศึกษา นักวิชาการบางคนก็เห็นว่า การวิจารณ์สถาบันทางสังคมเป็นบทบาทหนึ่งของหนังผีด้วย (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2552: 89-90) แต่เมื่อวิเคราะห์ตัวบททั้งสองเรื่อง ผู้วิจัยพบว่า การแฝงแนวคิดการวิจารณ์สังคมและการเมืองในละครโทรทัศน์และภาพยนตร์สองเรื่องนี้ ใช้วิธีการเล่าเรื่องอื่นขึ้นมาเปรียบเปรย หรือที่เรียกว่า “อุปมานิทัศน์” (allegory)⁴ เพื่อการวิจารณ์ประเด็นทางการเมืองในภาพกว้างๆ มากกว่าจะพูดเฉพาะเจาะจงถึงเหตุการณ์หรือบุคคลซึ่งเมื่อค้นคว้าข้อมูลประกอบจากการให้สัมภาษณ์ผู้กำกับแล้ว จะพบประเด็นที่น่าสนใจว่า ผู้กำกับทั้งสองคนตั้งใจที่จะหลีกเลี่ยงการวิพากษ์วิจารณ์ทางการเมืองแบบชัดเจนว่าวิพากษ์ใครหรือประเด็นใดอยู่ เพื่อหลีกเลี่ยงความขัดแย้ง แต่ในขณะเดียวกัน ก็สามารถให้ตัวบททำหน้าที่ในการวิพากษ์วิจารณ์ไปพร้อมกันได้ด้วย ซึ่งกลวิธีการนำเสนอดังกล่าวน่าจะเป็นลักษณะเด่นประการหนึ่งของตัวบทในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้สองเรื่องที่น่าสนใจ

ดังที่กล่าวข้างต้น นักวิชาการมองว่า ภาพยนตร์สยองขวัญในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มักจะนำเสนอเรื่องราวของความรุนแรงและความทรงจำบาดแผลที่ถูกลืมในสังคม ละครเรื่อง *ฤษัสังหาร* และภาพยนตร์เรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ* ก็เช่นกัน *ฤษัสังหาร* นำเสนอปัญหาทางการเมืองซึ่งเกิดจากนักการเมืองที่พยายามสร้างอำนาจทางการเมืองด้วยวิธีฉ้อฉลที่ทำร้ายชีวิตผู้อื่น ตำรวจที่ไม่น่าไว้วางใจ และข้าราชการที่ทุจริตคอร์รัปชัน ส่วน *บ้านเกิดปีศาจ* นั้น อันวาร์ ผู้กำกับ ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้แฝงประเด็นสังคมการเมือง ซึ่งเขาเห็นว่า ประเทศอินโดนีเซียขาด “ผู้นำที่เข้มแข็ง” (strong leader) มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ เขายังต้องการตั้งคำถามอันแสดงถึงความหดหู่ต่อชีวิตว่า “ทำไมคนเราจึงกล้าที่จะให้กำเนิดเด็กขึ้นมาบนโลกใบนี้ได้ลงคอ ทั้งๆ ที่โลกไม่ได้เป็นสถานที่ที่เหมาะสมกับการเจริญเติบโตของพวกเขา” (Why do humans dare to bring children into this world, an unideal place for them to grow?) (Nawara, 2021)

⁴ โปรดดูความหมายและคำอธิบายคำว่า allegory อย่างละเอียดในสารานุกรม Encyclopaedia Britannica (retrieved 16 August 2024 from <https://www.britannica.com/art/allegory-art-and-literature>)

อย่างไรก็ตาม ประเด็นทางสังคมการเมืองเหล่านี้ นำเสนอผ่านเรื่องราวของขวัญในลักษณะของอุปมาพินัย (allegory) และสัญลักษณ์ รวมทั้งมุ่งสะท้อนปัญหาแบบกว้างๆ เช่น นักการเมืองและข้าราชการฉ้อฉล ประเทศขาดผู้นำที่ดี หรือสังคมเมืองสมัยใหม่เป็นอันตราย มากกว่าจะสื่อสารกับผู้อ่านอย่างเฉพาะเจาะจงว่า จะวิจารณ์บุคคล หรือองค์กร หรือเหตุการณ์ใดในลักษณะของการเลือกข้างอย่างชัดเจน ดังพบว่า ผู้กำกับละครโทรทัศน์เรื่อง *ฤกษ์สังหาร* ได้ให้สัมภาษณ์ในกรณีดังกล่าวไว้ดังนี้

คือ...เอาเข้าจริงๆ ก็ไม่ได้กังวลเรื่องการเมืองมากนัก จะปีก่ชาติก็มีทั้งคนดีคนชั่วอยู่แล้วในทุกๆ สังคม และตามบทประพันธ์เขาเป็นแบบนี้มา เราก็ไม่ได้ไปว่าใคร มันเป็นแค่การยกตัวอย่างของคนที่ยากมีอำนาจ และใช้การกระทำด้วยวิธีมันไม่ดีเท่านั้นเอง แต่ว่าก็จะระมัดระวังไม่ให้เกิดเหตุการณ์แบบว่าไปพาดพิงหรือไปพูดถึงใคร เองง่ายๆ คือในเรื่องจะต้องมีพรรคการเมือง เรื่องสีของพรรคการเมืองผมให้รหัสที่ไม่มีเลย จะไม่น้ำเงิน ไม่แดง ไม่เหลือง ไม่อะไร จบเรื่องสีไปให้หมด โลกัพรรคก็ไม่ได้ใกล้เคียงกัน ไม่ให้เหมือนกัน (“ผกก. สันต์ ศรีแก้วหล่อ” ย้ำทำ ‘ฤกษ์สังหาร’ อย่างเป็นกลาง”, 2562)

จากบทสัมภาษณ์แสดงให้เห็นว่า ละครโทรทัศน์เรื่องนี้ไม่ได้หลีกเลี่ยงที่จะนำเสนอประเด็นวิพากษ์วิจารณ์ทางการเมือง แต่หลีกเลี่ยงที่จะพูดถึงอย่างเจาะจงที่อาจแฉให้ผู้ชมเชื่อมโยงถึงบุคคลหรือพรรคการเมือง ในกรณีของไทยลักษณะเช่นนี้เป็นวิถีปฏิบัติในภาพยนตร์สยองขวัญที่ได้รับแรงบันดาลใจจากอุบัติเหตุหรือความรุนแรงทางการเมืองอยู่แต่เดิมแล้ว ดังที่ Ancuta (2014b) ตั้งข้อสังเกตไว้ว่า การเล่าเรื่องประวัติศาสตร์อุบัติเหตุและความรุนแรงผ่านภาพยนตร์สยองขวัญของไทยนั้น ไม่ได้นำเสนอรายละเอียดของบุคคล เหตุการณ์ หรือสถานที่อย่างชัดเจน เพราะถ้าเป็นอุบัติเหตุหรือคดีที่โด่งดัง ผู้ชมก็จะเชื่อมโยงได้เอง ส่วนถ้าเป็นเหตุการณ์ที่อ่อนไหว เช่น ประวัติศาสตร์การเมือง ผู้สร้างก็จะหลีกเลี่ยงปัญหาที่อาจเกิดจากการกีดกันของภาครัฐ (Ancuta, 2014b: 53-60)

แนวทางการนำเสนอสารเกี่ยวกับการเมืองอย่างเป็นทางการนี้ ยังสอดคล้องกับบทวิจารณ์ละครเรื่อง *ฤกษ์สังหาร* โดย สมสุข หินวิมาน เรื่อง “*ฤกษ์สังหาร*: ความรู้ ความเป็นกลาง และการขับเคลื่อนดวงเมือง” ที่เสนอว่า บทบาทของอุทธีที่เชี่ยวชาญไสยศาสตร์มาช่วยเหลือผู้บริหารประเทศที่ชั่วร้าย ทำให้เกิดความรุนแรงต่อประชาชน นั้นเปรียบเสมือนนักวิชาการผู้ไม่เป็นกลางทางการเมือง ย่อมทำให้เกิดความเสียหายต่อประเทศ สมสุขจึงใช้ข้อคิดจากละครเรื่องนี้เรียกร้องให้นักวิชาการและปัญญาชนในขณะนั้นมีความเป็นกลาง อันน่าจะหมายถึงการยึดมั่นในหลักวิชาการอย่างเที่ยงตรง มากกว่าจะรับใช้ฝ่ายทางการเมือง (สมสุข หินวิมาน, ม.ป.ป.) ซึ่งทำให้เห็นได้ว่า ในขณะที่จะละครเรื่องนี้ออกฉายทางโทรทัศน์ มีความขัดแย้งทางการเมืองที่เข้มข้น แนวคิดเรื่องความลำเอียงและความเป็นกลางของนักวิชาการไทย จึงน่าจะมีการถกเถียงในสังคมอยู่ไม่น้อย จึงทำให้ทั้งตัวบท และสารนอกตัวบท (paratext) อย่างบทวิจารณ์ นำเสนอความเห็นเรื่องความเป็นกลางของละครของขวัญเรื่องนี้ไปในทางเดียวกัน

ในกรณีของอินโดนีเซีย ข้อความจาก Twitter (ชื่อเดิมของ X) ของ Anwar ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ* ได้เคยวิพากษ์การใช้ภาพยนตร์มาเป็นเครื่องมือกลั่นแกล้งกันทางการเมืองมาก่อนหน้านั้นแล้ว เนื่องจากเขาเห็นว่า การสร้างภาพยนตร์เป็นทำงานร่วมกันของผู้คนที่หลากหลาย จึงไม่ยุติธรรมที่จะนำเสนอสารโจมตีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง (Anwar, 2018)⁵ ซึ่งแสดงให้เห็นว่า ในขณะสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ Anwar ก็มีอุดมการณ์แบบเดียวกับผู้กำกับละครไทยเรื่อง *ฤกษ์สังหาร* และภาพยนตร์ของเขาน่าจะไม่ได้เจาะจงรายละเอียดของ “พระเอก” หรือ “ผู้ร้าย” ในทางการเมือง ตามที่สามารถเชื่อมโยงไปสู่บุคคลหรือเหตุการณ์จริงเพื่อแสดงทัศนคติทางการเมืองของผู้สร้างอย่างชัดเจน

ดังนั้น แม้ว่าตัวบทคดีชนของขวัญทั้งสองเรื่องจะยังคงวิพากษ์วิจารณ์ปัญหาทางสังคมการเมืองอย่างจริงจัง แต่กลวิธีการวิจารณ์ก็ยังคงสอดคล้องกับ

⁵ ข้อความเต็มจากทวิตเตอร์ดังกล่าวคือ “Film kok dijadikan alat political bully. Same on you, dari pihak mana aja. Shame on you. Jauhi film dari kelakuan politik menyebarkanmu lah. Satu film dibuat oleh puluhan, bahkan ratusan orang yang punya pandangan politik beda, atau nggak peduli sama politik seperti kamu. Shame.” (Anwar, 2018)

แนวทางการควบคุมระบอบแห่งภาพลักษณ์ที่พบในสังคมไทยและอินโดนีเซีย กล่าวคือ สื่อมวลชนสามารถเผยแพร่ตัวบทที่กล่าวถึงปัญหาได้ในระดับของภาพกว้าง หรือปัญหาที่ “รู้ๆ กันอยู่แล้ว” โดยไม่ต้องแตะต้องบุคคล องค์กร หรือ เหตุการณ์ที่เฉพาะเจาะจง ซึ่งจะช่วยให้สามารถนำเสนอประเด็นที่ผู้สร้างละคร และภาพยนตร์ต้องการถ่ายทอดได้โดยไม่เป็นปัญหาต่อระบอบภาพลักษณ์ของชาติในทีละฐานะ

การหลีกเลี่ยงจะพูดเรื่องต้องห้ามอย่างการเมืองหรือความรุนแรงออกมาโดยตรง ไม่ใช่วิธีการเดียวที่ตัวบทคติชนสองขวัญทั้งสองเรื่องใช้ในรอบของระบอบแห่งภาพลักษณ์ แต่การควบคุมภาพแทนของคติชนในรอบดังกล่าว ยังปรากฏให้เห็นผ่านโครงเรื่องที่สร้างปมขัดแย้งด้วยการนำเสนอความรุนแรงในอดีตที่เผยความแตกต่างทางโลกทัศน์ระหว่างรุ่น ซึ่งเป็นเทคนิคสำคัญในการนำเสนอโครงเรื่องสองขวัญของตัวบททั้งสองด้วย ดังจะกล่าวถัดไป

(3) การใช้โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวนเพื่อเผยให้เห็นช่องว่างของความรู้และความทรงจำเกี่ยวกับคติชนโบราณของคนต่างรุ่น

ผู้วิจัยพบว่า พิธีกรรมสังเวทมนุชย์ในตัวบททั้งสองเรื่อง แสดงให้เห็นความแตกต่างและความไม่เข้าใจกันของคนต่างรุ่น ผ่านการสร้างปมปริศนาที่เล่นกับความกำกวมของอาชญากรรมในโลกสมัยใหม่กับอันตรายจากผู้ประกอบพิธีกรรมโบราณ กล่าวคือ ตัวละครหญิงอายุน้อยที่เป็นเหยื่อของพิธีกรรมในเรื่องนั้นจะไม่ได้รู้เกี่ยวกับคติชนโบราณนั้นมาก่อน เมื่อประสบกับภัยอันตราย ตัวละครเหล่านี้จึงเข้าใจว่า เหตุการณ์ที่ตนเจอเป็นภัยจากอาชญากรรมในเมืองสมัยใหม่ ความสยดสยองอันน่าตื่นตระหนกของตัวบททั้งสองเรื่องจึงเกิดขึ้นเมื่อตัวละครพบความจริงว่า ตนถูกจับหรือล่อลวงมาประกอบพิธีกรรมสังเวทมนุชย์ ซึ่งเป็นการเผยความจริงว่า โลกไสยศาสตร์ในคติชนโบราณที่ห่างไกลและน่ากลัวนั้นที่แท้จริงแล้วกลับซ้อนทับกับชีวิตสมัยใหม่ในปัจจุบันที่ตัวละครใช้ชีวิตอยู่

นักวิชาการภาพยนตร์ให้ข้อมูลไว้ว่า ในภาพยนตร์สองขวัญไทยก่อนจะมีการสร้างภาพยนตร์เรื่อง *ชัตเตอร์ กดติดวิญญาณ* (2547, ผู้กำกับ: บรรจง ปิสัญธนะกุล และภาคภูมิ วงศ์ภูมิ) นั้น ภาพยนตร์ไทยยังไม่ค่อยมีการใช้

โครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวนที่สร้างปริศนาให้ผู้ชมเกิดความสงสัยถึงที่มาของผีหรือเรื่องสยองขวัญในเรื่อง หรือที่เรียกว่า โครงเรื่องแบบ “กระบวนการพิสูจน์และค้นพบ” (process of proof and discovery) ซึ่งเป็นรูปแบบของภาพยนตร์สยองขวัญกระแสหลักในโลกตะวันตกและเอเชียบางประเทศ แต่มานิยมในแนวการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทยช่วงหลัง พ.ศ. 2540 กล่าวคือ การสร้างภาพยนตร์เรื่อง *ซัดเตอร์* คือจุดเปลี่ยนที่ทำให้ภาพยนตร์สยองขวัญของไทยก้าวเข้าสู่ยุคที่มีโครงเรื่องเป็นสากลมากขึ้น (กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน, 2552: 103-104; Ainslie, 2011: 47-53) ซึ่งละครโทรทัศน์เรื่อง *ภูษังหาร* ที่สร้างในทศวรรษต่อมา ก็ใช้รูปแบบโครงเรื่องแบบกระบวนการพิสูจน์และค้นพบนี้มานำเสนอเนื้อเรื่องผ่านปริศนาหลัก ซึ่งเป็นลักษณะที่พบใน *บ้านเกิดปีศาจ* ของอินโดนีเซียเช่นกัน ทั้งสองเรื่องใช้โครงเรื่องในลักษณะดังกล่าว โดยมีปมขัดแย้งอยู่ที่ปริศนาของพิธีกรรมสังเวมมนุษย์

การสร้างปริศนาเกี่ยวกับพิธีกรรมสังเวมมนุษย์ในตัวบททั้งสองเรื่องใช้กลวิธีที่คล้ายคลึงกัน คือ การสร้างความกำกวมระหว่างอาชญากรรมในโลกสมัยใหม่ กับอันตรายจากผู้ประกอบพิธีกรรมโบราณที่ตามมาล่า ล่อลวง หรือลักพาตัว ทำให้เหยื่อเข้าใจว่า ตนกำลังเผชิญอันตรายจากอาชญากรรมทั่วไปที่พบได้ในเมืองใหญ่สมัยใหม่ แต่ที่จริงแล้ว กำลังถูกล่อลวงไปประกอบพิธีกรรมสังเวมมนุษย์ กล่าวคือ บรรดาหญิงสาวใน *ภูษังหาร* ที่ถูกอุทูล่อลวงไปสังเวมในพิธีแก้เคล็ดดวงเมืองนั้น เข้าใจว่าอันตรายที่ตนประสบคืออาชญากรรมทั่วไป เช่น เหยื่อรายแรกคือ อัสวีนิ เข้าใจว่า ตนถูกลักพาตัวไปล่วงละเมิด ตามแบบอาชญากรรมที่พบเห็นได้ตามข่าว ส่วนเหยื่อรายต่อมาคือ นางแบบชื่อ พอร์ชภรณ์ ก็เข้าใจไปว่า ตัวเองถูกอุทูลลักพาตัวไปลักพาตัวไปลักพาตัว และ ความร้ายวร้ายที่ผิดปกติ อันชวนให้โยงไปถึงการคอร์รัปชัน มาสร้างโอกาสในการเกี่ยวพาใกล้ชิดเธอ เธอจึงเต็มใจที่จะเป็นคนรักของเขา แต่สุดท้ายแล้ว หญิงสาวเหล่านี้ก็พบความจริงว่า ตนเองถูกฉูดฉาดและล่อลวงมาเป็นเครื่องสังเวมในพิธีกรรมโบราณที่พวกเธอไม่เข้าใจ (พิมพ์มาดา พัฒนอลงกรณ์ และคณะ, 2562)

การที่เรื่องราวใน *ฤกษ์สังหาร* ค่อยๆ เผยให้เห็นชะตากรรมของหญิงสาวที่เป็นเหยื่อแต่ละคนนั้น นอกจากจะเป็นโครงเรื่องที่วางอยู่บนพิธีกรรมของการสังเวทหญิงสาวตามธาตุทั้งสี่แล้ว ลักษณะของบทละครโทรทัศน์ที่ต้องสร้างความน่าสนใจต่อเนื่องให้เรื่องดำเนินต่อไปหลายๆ ตอน ตามรูปแบบของรายการโทรทัศน์ที่จะต้อง “ไหล” (flow) อย่างต่อเนื่องเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชม (Casey et al., 2008: 243) ก็น่าจะเป็นปัจจัยอีกอย่างหนึ่งที่ทำให้ *ฤกษ์สังหาร* มีโครงเรื่องย่อยต่อเนื่องกันมากกว่าในเรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ* ซึ่งเป็นภาพยนตร์ด้วย และทำให้การค่อยๆ เผยปริศนาและความรุนแรงในเรื่องนี้มีความยาวและซับซ้อนมากกว่าในภาพยนตร์

ส่วนมาภายใน *บ้านเกิดปีศาจ* นั้น ในตอนต้นเรื่อง เธอไม่รู้ว่ชายที่คอยมาพบเธอและมองเธอแบบไม่น่าไวใจนั้น เป็นสมาชิกจากบ้านเกิดของเธอที่พยายามสังหารเธอเพื่อทำพิธีล้างอาถรรพ์ แต่กลับเข้าใจว่า ชายคนดังกล่าวคือคนโรคจิตที่มากอยติดตามเธอ ซึ่งอันตรายนในลักษณะดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของความยากลำบากสำหรับหญิงสาวที่ใช้ชีวิตอันแร้นแค้นในเมือง สอดคล้องกับบทสนทนาทางโทรศัพท์ของเธอกับดีนในตอนเปิดเรื่อง ด้วยเหตุนี้ เมื่อชายคนดังกล่าวพยายามจะฆ่าเธอโดยไม่มีสาเหตุ (Anwar, 2019) ฉากดังกล่าวจึงสร้างความตื่นตระหนกและสยดสยองไปพร้อมกับสร้างปริศนาให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก

ทั้งนี้ ในกรณีของเรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ* นั้น การนำเสนออันตรายนของหญิงสาวที่ใช้ชีวิตในเมือง รวมถึงอันตรายนต่อผู้หญิงในเรื่อง น่าจะเป็นประเด็นที่เห็นได้ชัด ดังพบว่า มีผู้กล่าวถึงประเด็นดังกล่าวไว่ก่อนแล้ว เช่น นักวิจารณ์ Saunders วิเคราะห์ *บ้านเกิดปีศาจ* ตั้งแต่ฉากเปิดเรื่อง งานของเธออ่านละเอียด ภาพยนตร์เรื่องนี้ในกรอบแบบเฟมินิสต์ และตีความว่ เนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนี้สะท้อนให้เห็นการกดทับและกดดันผู้หญิงในอินโดนีเซียตลอดทั้งเรื่อง (Saunders, 2020) อย่างไรก็ตาม ในงานวิจัยที่ศึกษาเรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ* ในประเทศอินโดนีเซีย ผู้วิจัยบางส่วนกลับมองว่ ภาพยนตร์เรื่องนี้สนับสนุนบทบาทที่ก้าวหน้าของผู้หญิง ทั้งในฐานะ “หญิงสาวผู้รอดชีวิตเป็นคนสุดท้ายในภาพยนตร์สยองขวัญ” (final girl) และในฐานะผู้หญิงที่มีบทบาทสำคัญในฐานะตัวละครหลัก

(Rosyidah and Rifai, 2022: 51-64; Samanda and Kusuma, 2023: 1-11; Sutandio, 2023: 1-15) ซึ่งน่าจะเป็นมุมมองที่แตกต่างกันระหว่างผู้วิจัยที่เปรียบเทียบภาพยนตร์เรื่องนี้กับภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องอื่นในอินโดนีเซีย กับมุมมองของผู้วิจารณ์ภาพยนตร์สยองขวัญในบริบทนานาชาติ ดังที่ผู้วิจัยพบว่า นักวิชาการในอินโดนีเซียบางส่วนมักเปรียบเทียบบทบาทของผู้หญิงใน *บ้านเกิดปีศาจ* กับภาพยนตร์สยองขวัญอินโดนีเซียเรื่องอื่นๆ ที่ผ่านมา และมองเห็นบทบาทที่ก้าวหน้าดังกล่าวใน *บ้านเกิดปีศาจ* ชัดเจนกว่า

ความกำกวมปะปนกันระหว่างภยันตรายในโลกสมัยใหม่กับพิธีกรรมโบราณในตัวละครทั้งสองเรื่อง ยังได้รับการนำเสนอผ่านเรื่องราวความแตกต่างของ “ภาษา” และการสื่อสารระหว่างคนต่างรุ่นอีกด้วย ในเรื่อง *ฤกษ์สังหาร* หญิงสาวอายุน้อยต้องถูกสังเวยในพิธีแก้เคล็ดดวงเมือง ซึ่งเป็นตำราโบราณอันมีคนรู้จักไม่กี่คน ทำให้พวกเธอสืบสนว่า เหตุใดจึงถูกล่อลวงมาสังหาร ส่วนในเรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ* ก็มีฉากที่มายาพบยันต์โบราณฝังไว้ในผืนหนังของเธอ และต้องอาศัยศาสตราจารย์ผู้เชี่ยวชาญภาษาชาวโบราณที่พบกันโดยบังเอิญบนรถประจำทางมาช่วยอ่านเพื่อแปลความหมายให้เธอฟัง (Anwar, 2019)

นอกจากนี้ Guild (2019) ยังตั้งข้อสังเกตว่า ในเรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ* นั้น การพูดภาษาถิ่นของเมืองหลวงคือ จาการ์ตา กับการพูดภาษาชาวของตัวละครในเรื่อง ที่เปลี่ยนแปลงไปตามฉากของเรื่องนั้น สื่อถึงอดีตของมายาที่มาจากหมู่บ้านในชวา การนำเสนอความแตกต่างทางภาษาที่เป็นอุปสรรคในการสื่อสารในเรื่อง จึงเป็นการเน้นบริบทยุคสมัยที่ตัวละครต่างวัยมีโลกทัศน์แตกต่างกัน แต่มาซ้อนทับกันผ่านการประกอบพิธีกรรมสังเวยมนุษย์

ประเด็นเรื่องความแตกต่างระหว่างรุ่นในภาพยนตร์สยองขวัญอินโดนีเซียนี้ สอดคล้องกับในงานศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญอินโดนีเซียร่วมสมัยของ Barker (2019) ที่เสนอว่า ภาพยนตร์สยองขวัญอินโดนีเซียหลังยุคระเบียบใหม่ (คือ หลัง พ.ศ. 2541) มักจะนำเสนอความแตกต่างและขัดแย้งระหว่างรุ่น โดยเสนอเหตุการณ์ที่ตัวละครวัยรุ่นไปพบกับวิญญาณที่ตาย เพราะความรุนแรงของภาครัฐในยุคระเบียบใหม่ หรือว่าความรุนแรงอื่นๆ เช่น

การฆาตกรรม ที่เป็นอุปมานิทัศน์ของความรุนแรงในยุคดังกล่าว ทั้งนี้ ตัวละครวัยรุ่นจะเกิดไม่ทันเหตุการณ์ในอดีต ทำให้ไม่เข้าใจที่มาของผีที่ได้เจอ ในขณะที่ตัวละครอายุมากมักจะรู้ดีกว่า ซึ่งจะเปิดโอกาสให้วัยรุ่นเรียนรู้อดีตผ่านโครงเรื่องแบบสืบสวนสอบสวน เพื่อเปิดโปงความลับจากอดีตที่คนรุ่นเก่าพยายามปกปิด (Barker, 2019: 98-102)

ดังนั้น การที่ตัวละครหญิงสาวผู้เป็นเหยื่อในตัวแทนทั้งสองต้องประสบกับภัยอันตรายที่เธอไม่เข้าใจนั้น จึงเป็นทั้งความลึกลับที่เกิดจากระเบียบสังคมแบบวิญญานนิยมที่ไสยศาสตร์และความเชื่อนั้นแฝงและซ่อนทับอยู่ในภาพลักษณ์ทันสมัยภายนอกของสังคม และในขณะเดียวกัน ก็เป็นร่องรอยของความแตกต่างของโลกทัศน์ระหว่างรุ่น ซึ่งเป็นประเด็นทางการเมืองที่มีนัยสำคัญ การต่อสู้ทางการเมืองที่เกิดจากความขัดแย้งระหว่างรุ่นนี้ เป็นปมขัดแย้งที่จะเห็นชัดในโลกนอกบทละครและภาพยนตร์ เมื่อเกิดความเคลื่อนไหวทางการเมืองในปีถัดมาในประเทศต่างๆ ในเอเชีย รวมถึงประเทศไทยด้วย ซึ่งการเคลื่อนไหวดังกล่าวยกความขัดแย้งระหว่างรุ่นมาเป็นประเด็นหลักในการรณรงค์ทางความคิด และชี้ให้เห็นว่า สกรีนทั้งสองเรื่องนี้แฝงนัยทางการเมืองร่วมสมัยอยู่ในตัวบทที่ดูราวกับจะเป็นเรื่องราวของขวัญที่สะท้อนความเชื่อท้องถิ่นเท่านั้น

น่าสนใจว่า ในกรณีของ *บ้านเกิดปีศาจ* ประเด็นเรื่องบาปพลิกกลับจากคนรุ่นก่อนที่ส่งผลกระทบต่อคนรุ่นใหม่ที่ไม่รู้เรื่องราวมาก่อน ก็เป็นประเด็นที่หลายคนสังเกตเห็น ดังพบว่า ในบทแนะนำภาพยนตร์มักจะตีความเนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า เป็นปมปัญหาที่เกิดจากมรดกของครอบครัวที่แฝงด้วยความลับอันมืดมน (Donato, 2020) และบทวิจารณ์บางบทถึงกับเน้นว่า การฆ่าทารกที่เกิดใหม่ในเรื่อง เป็นสัญลักษณ์ของการทำลายอนาคต (Savin, 2020)

ความหมายของสิ่งต่างๆ ที่ตัวละครในตัวแทนทั้งสองเรื่องพบเจอนั้น ได้รับการนำเสนอผ่านสกรีนทั้งสองเรื่องในสองระดับ คือ ระดับแรกเป็นความหมายจากความคิดและการมองโลกแบบคนร่วมสมัย กับเหตุการณ์เกี่ยวกับพิธีกรรมของขวัญที่อยู่ลึกลงไปอีกระดับหนึ่ง หากตัวละครที่อายุน้อยหรือไม่มีความรู้เรื่องไสยศาสตร์จำเป็นจะต้องเข้าใจความหมายระดับลึกนี้ได้ ก็ต้องอาศัยความรู้ของ

คนรุ่นก่อน หรือความรู้ที่สืบทอดมา ซึ่งไม่ใช่เรื่องง่ายนัก เพราะพิธีกรรมเหล่านี้เป็นอันตราย ตัวละครอายุน้อยส่วนใหญ่ต้องเผชิญอันตรายและเสียชีวิตไปเพื่อแลกกับความเข้าใจดังกล่าว จึงอาจกล่าวได้ว่า โครงเรื่องในลักษณะเช่นนี้แฝงวัฒนธรรมของระบอบแห่งภาพลักษณ์ในกรอบความคิดของคติวิญญาณนิยม ที่แสดงให้เห็นความกำกวมของโลกวัตถุนิยมใหม่กับโลกไสยศาสตร์โบราณที่ซ้อนทับกัน ซึ่งสัมพันธ์กับความคิดทางการเมืองที่สัมพันธ์กับบริบทยุคสมัยที่ตัวบทได้รับการเผยแพร่อย่างชัดเจน

พิธีกรรมสังเวคนุชย์ที่ปรากฏในตัวบทละครโทรทัศน์เรื่อง *ฤษัสนังหาร* และภาพยนตร์เรื่อง *บ้านเกิดปีศาจ (Impetigore)* จึงแสดงให้เห็นนัยของระบอบแห่งภาพลักษณ์ที่สังคมทั้งสองยึดถือร่วมกัน และยังแสดงให้เห็นว่า คติชนสงฆ์ของขบวนการนั้นนำเสนอสารในหลายระดับ เปิดโอกาสให้ผู้ชมตีความได้แตกต่างและลื่นไหลไปตามบริบทและมุมมองที่หลากหลาย ซึ่งสัมพันธ์กับระบบวิธีคิดทางสังคมการเมืองในภูมิภาค เรื่องสงฆ์ของขบวนการที่นำเสนอในตัวบททั้งสองเรื่อง จึงเป็นทั้งเรื่องที่น่ากลัว และในขณะเดียวกัน ก็น่าคิดไตร่ตรองถึงความคล้ายคลึงของสองประเทศในบริบทข้ามชาติหรือภูมิภาคนิยมด้วย

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การอ่านตัวบทของสองชาติที่มีวัฒนธรรมแตกต่างกัน โดยหาลักษณะร่วมที่สัมพันธ์กับวัฒนธรรมและบริบทสังคมการเมืองร่วมสมัยนี้ ผู้เขียนประยุกต์ตามกระบวนทัศน์ที่ Iwabuchi (2016) เรียกว่า “การอ้างอิงระหว่างประเทศในเอเชีย” (Inter-Asia referencing) ซึ่งคือความเคลื่อนไหวทางวิชาการที่พยายามจะสร้างทฤษฎีวัฒนธรรมศึกษา โดยอ้างอิงจากประสบการณ์ของประเทศในเอเชียด้วยกันเอง โดยเฉพาะประสบการณ์ร่วมในการเข้าสู่ภาวะสมัยใหม่ (modernity) การเลือกสร้างทฤษฎีด้วยการอ้างอิงกันเองระหว่างชาติในเอเชียนี้ก็เพื่อจะหลีกเลี่ยงการเกิดชนชั้นทางทฤษฎีจากการแบ่งแยกตะวันตกกับตะวันออกอย่างที่เป็นมาแต่เดิม แต่ในขณะเดียวกัน ก็เป็นการสร้างทฤษฎีโดยมีความระมัดระวังที่จะไม่ให้เกิดลักษณะภูมิภาคนิยมที่หันไปต่อต้านทฤษฎีตะวันตกไปทั้งหมด หรือการ

มุ่งเน้นความเป็นเอเชียที่เฉพาะเจาะจงจนเกินไป (Iwabushci, 2016: 26-27) ในที่นี้ ผู้วิจัยเปรียบเทียบระบอบแห่งภาพลักษณ์ระหว่างไทยกับอินโดนีเซียผ่าน การนำเสนอพิธีกรรมสงฆ์ในตวัพทั้งสอง เพื่อวิเคราะห์ว่า พิธีกรรม สยองขวัญที่นำเสนอคล้ายกันทั้งสองชาตินี้ แสดงให้เห็นจุดร่วมของความคิด เกี่ยวกับสังคมการเมืองในประเทศเอเชียตะวันออกเฉียงใต้อย่างไรบ้าง ซึ่งได้ผล ตามที่เสนอไปข้างต้น

การศึกษาระบอบแห่งภาพลักษณ์ในการนำเสนอเรื่องเล่าวิญญาน นิยมผ่านคติชนสยองขวัญนี้ เป็นอีกกรณีศึกษาจากเรื่องสยองขวัญข้ามชาติใน เอเชีย ซึ่งชี้ให้เห็นลักษณะร่วมของประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ภาคพื้นสมุทรและภาคพื้นทวีป ที่ไม่ได้มีลักษณะทางภูมิศาสตร์ วัฒนธรรม ภาษา หรือศาสนาที่ใกล้ชิดกันชัดเจน แต่ก็มีประสบการณ์ร่วมของผู้อาศัยในเมืองที่เข้าสู่ภาวะสมัยใหม่ โดยที่ความเชื่อทางไสยศาสตร์แต่เดิมไม่ได้หายไป แต่กลับมีความสัมพันธ์กับประเด็นทางการเมืองของการอยู่ร่วมกันท่ามกลางความแตกต่าง ระหว่างรุ่น โลกทัศน์ และอุดมการณ์ โดยมีภาครัฐที่ให้ความสำคัญกับการควบคุม ภาพลักษณ์ของชาติและประวัติศาสตร์ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน สร้างความ ชับซ้อน วุ่นวาย และรุนแรงให้กับการเล่าเรื่องราวกลับที่สืบทอดมาจากสมัย ก่อน

ประเด็นที่ผู้วิจัยอภิปรายมาในงานวิจัยนี้ เป็นอีกตัวอย่างหนึ่งที่สนับสนุน แนวคิดของ Iwabuchi (2002) เกี่ยวกับความคล้ายคลึงทางวัฒนธรรมในเอเชีย ซึ่งสามารถนำมาประยุกต์ในการศึกษาสกรีนไทยและอินโดนีเซียได้ ดังที่มีการนำ แนวคิดดังกล่าวมาศึกษาภาพยนตร์สยองขวัญมาก่อนหน้านี้แล้ว กล่าวคือ Iwabuchi ย้ำว่าความคล้ายคลึงทางวัฒนธรรม (cultural proximity) หรืออัตลักษณ์ ของประเทศต่างๆ ในเอเชีย ที่ช่วยสร้างความเข้าใจลึกซึ้งในการเสพสื่อจาก ประเทศร่วมภูมิภาคได้นั้น อาจเป็นเพียงข้อสรุปในมุมมองของผู้เสพสื่อเอง มากกว่าจะเป็นข้อเท็จจริง ดังที่เขาเห็นว่า ประสบการณ์ร่วมของการเข้าสู่ภาวะ สมัยใหม่ในภูมิภาคเอเชียต่างหาก ที่ชาวเอเชียได้สัมผัสร่วมกันมาก่อน (Iwabuchi, 2002: 130-135; Iwabuchi, 2004: 2-3 อ้างถึงใน วันชนะ ทองคำเกา, 2559:

98-119) ในบริบทของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ นั้น นักวิชาการภาพยนตร์
สยองขวัญเอเชียคือ Mary Jane Ainslie (2016) ก็ได้พยายามเสนอตัวแบบ
(model) ของภาพยนตร์สยองขวัญเอเชียตะวันออกเฉียงใต้จากความคิดลึกลับ
ทางวัฒนธรรม โดยเปรียบเทียบภาพยนตร์สยองขวัญไทยและมาเลเซีย ซึ่ง Ainslie
วิเคราะห์ลักษณะร่วมและความแตกต่างของภาพยนตร์สยองขวัญของทั้งสองชาติ
เพื่อสร้างตัวแบบ (model) ดังกล่าว การวิเคราะห์ของนักวิชาการคนนี้พบว่า
ประเด็นสำคัญที่อาจช่วยสร้างตัวแบบดังกล่าวขึ้นมาได้คือ การผสมผสานตระกูล
ภาพยนตร์ตลกกับภาพยนตร์สยองขวัญที่เป็นลักษณะเฉพาะของภูมิภาค การนำ
เสนอความสัมพันธ์ระหว่างฉากเมืองและชนบทที่มีความแตกต่างกัน สอดคล้อง
กับลักษณะทางภูมิศาสตร์ของเมืองและชนบทในสองประเทศ และความแตกต่าง
ของนโยบายการเซ็นเซอร์ภาพยนตร์ที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมพุทธและอิสลามที่มี
อิทธิพลในแต่ละชาติ (Ainslie, 2016: 179-203) ซึ่งหลายประเด็นสอดคล้อง
กับข้อค้นพบงานวิจัยเรื่อง *หวาดบูหลัน หวันดวงเดือน* งานวิจัยเรื่องนี้จึงน่าจะมี
ศักยภาพที่จะเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาทฤษฎีแบบอ้างอิงระหว่างประเทศใน
เอเชีย ตามที่ Iwabuchi เสนอ ในบริบทภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยไม่ได้ขยายความผลการวิจัยให้สัมพันธ์กับตัวแบบ
ดังกล่าว เนื่องจากกรณีศึกษานี้เป็นเพียงตัวอย่างหนึ่งที่ไม่ได้เป็นตัวแทนของเรื่อง
เล่าวิทยุญณานิยมไทยและอินโดนีเซียในภาพกว้างได้ เพราะใช้ตัวบทน้อย และยัง
ขาดการศึกษาริบทอย่างลึกซึ้ง การศึกษาที่ต้องการทดลองใช้แนวคิดทฤษฎีเป็น
หลักนี้ จึงยังอาจมีข้อโหว่และข้อจำกัดต่างๆ ที่ผู้อ่านอาจเข้ามาร่วมสนทนาแลกเปลี่ยน
ได้ในอนาคต นอกจากนี้ ด้วยข้อจำกัดในการวิจัย ผู้วิจัยยังไม่ได้ศึกษาถึงที่
มาทางความคิดและวัฒนธรรมเฉพาะของไทยและอินโดนีเซียในด้านไสยศาสตร์
หรือความเชื่อที่เกี่ยวกับการสังเวคนุชย์ รวมทั้งภาพกว้างในเชิงประวัติศาสตร์
ของภาพยนตร์และละครโทรทัศน์แนวสยองขวัญจากทั้งสองชาติอย่างลึกซึ้ง ทำให้
งานวิจัยเรื่องนี้ยังมีลักษณะการมองวัฒนธรรมของสองชาติจากระยะไกล ที่ไม่ได้
เน้นความแตกต่างและลักษณะเฉพาะของแต่ละชาติ ซึ่งเป็นประเด็นที่น่าจะมีการ
ค้นคว้าเพิ่มเติมต่อไป

ที่น่าสนใจคือ หลังจากปี พ.ศ. 2562 ที่ดับททั้งสองเรื่องออกฉายนั้น ความเคลื่อนไหวและทิศทางการเมืองของประเทศไทย อินโดนีเซีย และประเทศต่างๆ ในโลกเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว รวมทั้งการใช้สื่อต่างๆ เพื่อสื่อสารทางการเมืองก็มีพลวัตที่เชียวกราก จนน่าจะช่วยให้มีการศึกษาถกเถียงต่อยอดไปอีกมาก ผู้วิจัยเคยนำต้นฉบับของบทความนี้ไปอ่านร่วมกับนักศึกษาในชั้นเรียน และได้ความเห็นที่น่าสนใจมากมาย เช่น ข้อโต้แย้งจากนักศึกษาปริญญาเอกวิชา “สัมมนาวรรณกรรมไทยเชิงบูรณาการ” เมื่อปีการศึกษา 2566 ว่าแนวคิด “ระบอบแห่งภาพลักษณ์” จะยังใช้อธิบายกลไกการควบคุมภาพตัวแทนในที่สาธารณะของประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ได้อยู่หรือไม่ ในยุคปัจจุบันที่สื่อสังคมที่แพร่หลายและมีบทบาทอย่างมากในการเคลื่อนไหวทางสังคมการเมือง ซึ่งเป็นหนึ่งในคำถามที่ผู้วิจัยหวังว่าจะมีการศึกษาค้นคว้าต่อยอดต่อไปข้างหน้า

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน (2552), *หลอน รัก สักสน ในหนังไทย: ภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ.2520-2547)*, กรุงเทพฯ: คยาม.
- ชานนท์ ลักษณะทิพากร และวิกานดา พรหมขุนทอง (2562), "พระสงฆ์ การเซนเซอร์ภาคประกอบ และการขับเคลื่อนวงการภาพยนตร์", ใน นัทนัย ประสานนาม (บ.ก.), *อุตสาหกรรมประสาณศิลป์: วรรณกรรม วัฒนธรรมสกรีน และการเดินทางข้ามสื่อ*, กรุงเทพฯ: คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม.
- นัทนัย ประสานนาม (2562), *ประพันธ์ศาสตร์ของความหลัง: ความทรงจำวัฒนธรรมกับวรรณกรรมศึกษา*, กรุงเทพฯ: โครงการวิจัยวิทย์าร่วมสมัยในการศึกษาวรรณกรรม ภายใต้ชุดโครงการเวทีวิจัยมนุษยศาสตร์ไทย สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- วันชนะ ทองคำเภา (2559), "โอดาคู หึงวิปริต และวิกฤตความเป็นชาย", *มนุษยศาสตร์*, 2(2): 94-122.
- _____. (2564), "ลำน้าจากปรโลก: เสี่ยงผี สื่ออิเล็กทรอนิกส์ และภาวะสมัยใหม่ในเรื่องสั้นผีไทย (ทศวรรษ 2480-2510)", ใน นัทนัย ประสานนาม (บ.ก.), *สุนทรียาสหสื่อ*, กรุงเทพฯ: สยามปริทัศน์.
- ศศิธา เตียวลักษณ์ และอภิลักษณ์ เกษมผลกุล (2563), "โหราศาสตร์กับการสร้างสรรค์นวนิยายเรื่องฤกษ์สังหารของ วรรณวรรธน์", *วรรณวิทัศน์*, 20(2): 63-104.
- อนุমানราชธน (ยง), พระยา (2509), *เรื่องผีสังเทวดา*, กรุงเทพฯ: นนทชัย.

ภาษาอังกฤษ

- Ainslie, M. (2011), "Contemporary Thai Horror: The Horrific Incarnation of Shutter", *Asian Cinema*, 22(1): 45-57.
- _____. (2016), "Towards a Southeast Asian Model of Horror: Thai Horror Cinema in Malaysia, Urbanization and Cultural Proximity", in Siddique, S. and Raphael, R. (eds.), *Transnational Horror Cinema: Bodies of Excess and the Global Grotesque*, London: Palgrave Macmillan.
- Ancuta, K. (2014a), "The Temporal City: Spectral Topographies and the Ephemeral Performance of Bangkok", in Bemben, A. (ed.), *Hours Like Bright Sweets in a Jar: Time and Temporality in Literature and Culture*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- _____. (2014b), "Thai Horror Film: Ghosts, Archives of History/ies, 'Real Life,' and Collective Trauma", *Journal of Modern Literature in Chinese*, 1: 46-61.

- _____. (2016), "That's the Spirit: Horror Films as an Extension of Thai Spiritualism", in Bräunlein, P. and Lauser, A. (eds.), *Ghost Movies in Southeast Asia and Beyond: Narratives, Cultural Contexts, Audiences*, Leiden: Brill.
- Barker, T. (2019), *Indonesian Cinema after the New Order: Going Mainstream*, Hong Kong: Hong Kong University Press.
- Bräunlein, P. (2016), "Introduction: 'Cinema-Spiritualism' in Southeast Asia and Beyond: Encounters with Ghosts in the 21st Century", in Bräunlein, P. and Andrea, L. (eds.), *Ghost Movies in Southeast Asia and Beyond: Narratives, Cultural Contexts, Audiences*, Leiden: Brill.
- Casey, B. et al. (2008), *Television Studies: The Key Concepts*, London: Routledge.
- Chutikamoltham, C. (2015), "Haunted Thailand: The Village as a Location of Thai Horror", *Plaridel - A Philippine Journal of Communication, Media, and Society*, 12(2): 36-54.
- Iwabuchi, K. (2002), *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*, Durham: Duke University Press.
- _____. (2004), *Feeling Asian Modernities: Transnational Consumption of Japanese TV Dramas*, Hong Kong: Hong Kong University Press.
- _____. (2016), *Routledge Handbook of East Asian Popular Culture*, Abingdon: Routledge.
- Jackson, P. (2004), "The Performative State: Semi-coloniality and the Tyranny of Images in Modern Thailand", *Sojourn: Journal of Social Issues in Southeast Asia*, 19(2): 219-253.
- Keetley, D. and Heholt, R. (2023), *Folk Horror: New Global Pathways*, Cardiff: University of Wales Press.
- Phillips, K. (2005), *Projected Fears: Horror Films and American Culture*, Westport: Praeger.
- Sutandio, A. (2023), "The Final Girls in Contemporary Indonesian Horror Films: Reclaiming Women's Power", *Cogent Arts & Humanities*, 10(1).
- Terwiel, B. (1978), "The Origin and Meaning of the Thai 'City pillar'", *Journal of the Siam Society*, 66(2): 159-171
- Tongkhampao, W. (2024), "Other Melodies in a Modern City: The Thai Regime of Sound and Literary Imagination of Ghostly Thai Classical Music in Bangkok", in Homan, S. et al. (eds.), *Interrogating Popular Music and the City*, Abingdon: Routledge.

ภาษาอินโดนีเซีย

- Rosyidah, E. and Rifai, A. (2022), "Semiotic Analysis of Feminism in Joko Anwar's Movie 'Perempuan Tanah Jahanam'", *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 16(1): 51-64.
- Samanda, G. and Kusuma, A. (2023), "Semiotic Analysis of the Main Female Characters in the Film Perempuan Tanah Jahanam", *Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies*, 4(1): 1-11.

สื่อออนไลน์

- นคร โพธิ์โพโรจน์ (2563), "IMPETIGORE หนังอินโดฯ และระบบอาวุโสที่ต้องสยบยอม", สืบค้นเมื่อ 27 มิถุนายน 2567 จาก <https://filmclubthailand.com/articles/behind-the-scene/impetigore-indo-film-joko-anwar/> "ผกก.สันต์ ศรีแก้วหล่อ" ย้ำทำ 'ฤกษ์สังหาร' อย่างเป็นทางการ" (2562), สืบค้นเมื่อ 27 มิถุนายน 2567 จาก <https://www.komchadluek.net/news/ent/361608>
- สมสุข หินวิมาน (ม.ป.ป), "ฤกษ์สังหาร: ความรู้ ความเป็นกลาง และการขับเคลื่อนดวงเมือง", สืบค้นเมื่อ 27 มิถุนายน 2567 จาก <https://www.chaladsue.com/article/3293>
- MajorCineplex (2563), "เบื้องหลังมหรสพ คือพิธีกรรมความตายสุดสยองขวัญ Impetigore", สืบค้นเมื่อ 27 มิถุนายน 2567 จาก <https://www.majorcineplex.com/news/evil-ritual-impetigore>
- MGROnline (2549), "3 นักเขียนหญิงรุ่นใหม่ ดอกไม้ใหม่ในทิววรรณกรรม", สืบค้นเมื่อ 27 มิถุนายน 2567 จาก <https://mgronline.com/live/detail/9490000046198>
- One 31 (2562), "ศึกโหราศาสตร์!! สายดำ ปะทะ สายขาว ในละครฤกษ์สังหาร", สืบค้นเมื่อ 27 มิถุนายน 2567 จาก <https://www.one31.net/news/detail/12912>
- Allegory (2024), in *Encyclopaedia Britannica*, retrieved 22 August 2024 from <https://www.britannica.com/art/allegory-art-and-literature>
- Anwar, J.[@jokoanwar] (2018), "Film kok dijadikan alat political bully. Same on you, dari pihak mana aja. Shame on you. Jauhi film dari kelakuan politik", [Tweet] X, retrieved 27 June 2024 from <https://x.com/jokoanwar/status/1061966315521478657>
- Bachman, M. (2020), "Impetigore Ending & Curse Explained", retrieved 27 June 2024 from <https://screenrant.com/impetigore-ending-curse-explained/>
- _____. (2021), "Why Impetigore Deserves the 2021 Best Foreign Language Film Oscar", retrieved 27 June 2024 from <https://screenrant.com/impetigore-movie-2021-best-foreign-language-oscar-win-reason/>
- Brzeski, P. (2020), "Oscars: Indonesia Selects 'Impetigore' for International Feature Category", retrieved 27 June 2024 from <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/oscars-indonesia-selects-impetigore-for-international-feature-category-4092172/>

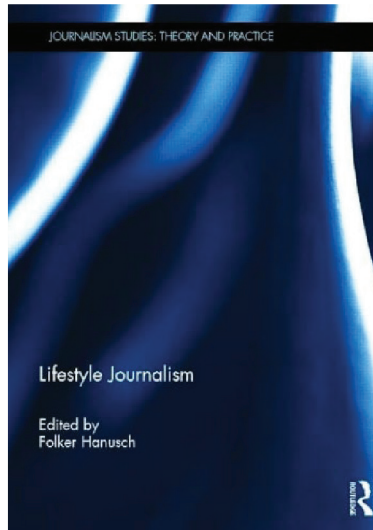
- Donato, M. (2020), "'Impetigore' Review: A Chilling Homecoming Tale", retrieved 27 June 2024 from <https://www.whattowatch.com/reviews/impetigore-review-a-chilling-homecoming-tale>
- Gore (2003), Longdo Dict, retrieved 27 June 2024 from <https://dict.longdo.com/search/gore>
- Guild, J. (2019), "Review: 'Perempuan Tanah Jahanam' Features Joko Anwar's Trademark Use of Indonesian Symbols to Tell a Chilling Tale", retrieved 27 June 2024 from <https://www.cinemaescapist.com/2019/10/review-perempuan-tanah-jahanam-impetigore/>
- Nawara, R. (2021), "Interview: Director Joko Anwar on the Inspiration behind Indonesia's Oscar Submission 'Impetigore'", retrieved 27 June 2024 from <https://awardswatch.com/interview-director-joko-anwar-on-the-inspiration-behind-indonesias-oscar-submission-impetigore/>
- Saunders, R. (2020), "Women's Pain and Wayang in Impetigore", retrieved 27 June 2024 from <https://horrorobsessive.com/2020/07/23/womens-pain-and-wayang-in-impetigore/>
- Sawin, C. (2020), "Impetigore Review: How to Drown a Skinless Baby" retrieved 27 June 2024 from <https://boundingintocomics.com/2020/07/27/impetigore-review-how-to-drown-a-skinless-baby/>
- Woodley, K. (2020). "Review: Indonesian Horror 'Impetigore' (2020) is a Gruesome Walk in the Backwoods", retrieved 27 June 2024 from <https://flipscreened.com/2020/07/26/review-indonesian-horror-impetigore-2020-is-a-gruesome-walk-in-the-backwoods/>
- Zukowski, K. (2021), "The New Wave of Indonesian Horror: 9 Terrifying Films to Watch Right Now", retrieved 27 June 2024 from <https://collider.com/best-indonesian-horror-movies/>

ศิลปะโทรทัศน์ และภาพยนตร์

- พิมพ์มาดา พัฒนอลงกรณ์, สมประสงค์ เจียมบุญสม, ณัฐกฤตา แยมศิริ (ผู้เขียนบท) และสันต์ ศรีแก้วหล่อ (ผู้กำกับ) (2562), *ฤกษ์สังหาร* [ละครโทรทัศน์], ช่อง One 31.
- Anwar, J. (Director) (2019), *Impetigore (Perempuan tanah jahanam)* [Film], Base Entertainment, Rapi Film, CJ Entertainment & Ivanhoe Picture.

บรรณนิทัศน์

ถมทอง ทองนอก¹



ชื่อหนังสือ: *Lifestyle Journalism*
บรรณาธิการ: Folker Hanusch
สำนักพิมพ์: Routledge
ปีที่พิมพ์: 2013
จำนวนหน้า: 146 หน้า
ราคา: Hardback GBP £145.00; Paperback GBP £46.99

¹ อาจารย์ กลุ่มวิชาการสารศาสตร์ คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ภาพของงานวารสารศาสตร์ หรือ journalism นั้น ถูกผูกโยงไว้กับประเด็นเนื้อหาที่มีลักษณะจริงจัง หนักแน่น ชับซ้อน และก่อผลกระทบต่อคนหมู่มาก ซึ่งมักนำเสนอผ่านข่าวการเมือง เศรษฐกิจ สังคม ทั้งในประเทศและต่างประเทศ หรือที่คุ้นกันในคำว่า “hard news” หรือข่าวหนัก ซึ่งมีคุณค่าข่าว (newsworthiness) สูง และควรได้รับการนำเสนออย่างทันทั่วทั้งที่ เนื้อหาประเภทนี้ได้รับการให้คุณค่าอย่างมากจากประชาชน คนในสายวิชาชีพสื่อสารมวลชน รวมถึงนักวิชาการที่ศึกษาประเด็นสื่อ

ขณะที่ประเด็นซึ่งไม่ซับซ้อน รวมถึงถูกมองว่าไม่ก่อผลกระทบในวงกว้าง อันได้แก่ ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการกิน-ดื่ม ท่องเที่ยว ภาพยนตร์ เพลง สุขภาพ ความงาม แฟชั่น ผู้มีชื่อเสียงในวงสังคม ฯลฯ หรือที่เรียกว่า “วารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์” (lifestyle journalism) กลับไม่มีภาพเชื่อมโยงกับความเป็น “วารสารศาสตร์” เท่ากับงานในกลุ่มแรก เป็นเหตุให้ถูกมองว่ามีความสำคัญรองลงมา ทำให้ “คุณค่า” ของงานในกลุ่มนี้ถูกมองว่าน้อยลงโดยปริยาย

ในหน้าแรกของหนังสือ *Lifestyle Journalism* ซึ่งมี Folker Hanusch อาจารย์และผู้เชี่ยวชาญด้านวารสารศาสตร์เป็นบรรณาธิการ เขียนถึงประเด็นข้างต้นเอาไว้ โดยระบุว่า การศึกษาเกี่ยวกับวารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์มีน้อยมาก แม้จะเป็นประเภทของงานที่มีการเติบโตอย่างต่อเนื่องมาตลอดสองทศวรรษ และยังระบุด้วยว่า บางครั้งวารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์ถูกมองว่าไม่ใช่วารสารศาสตร์ที่แท้จริงด้วย ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาเชิงลึก และทำความเข้าใจกับบริบทที่เกี่ยวข้องให้มากขึ้น

9 บท ภายในหนังสือเล่มนี้นำเสนอเรื่องของการศึกษาวารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์ในแง่มุมต่างๆ จากหลายประเทศทั่วโลก ได้แก่ ออสเตรเลีย จีน นอร์เวย์ เดนมาร์ก สิงคโปร์ สหราชอาณาจักร และสหรัฐอเมริกา โดยไม่เพียงนำเสนอเนื้อหาที่มองวารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์ในภาพใหญ่ ทว่ายังมองลงไปถึงแขนงย่อยของศาสตร์นี้ ทั้งงานวารสารศาสตร์ที่นำเสนอประเด็นอาหาร การท่องเที่ยว แฟชั่น ดนตรี สุขภาพ ฯลฯ

เนื้อหาของหนังสือชวนให้อ่านได้กลับมาตั้งคำถามถึง “คุณค่า” และ “การให้คุณค่า” ของวารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์อีกครั้ง

บทที่ 1 Broadening the Focus: The Case for Lifestyle Journalism as a Field of Scholarly Inquiry โดย Folker Hanusch

ในบทนี้ Hanusch ผู้เป็นบรรณาธิการของเล่ม ปูพื้นที่ให้อ่านได้รู้จักความหมายและเข้าใจสิ่งที่เขามองว่าเป็นปัญหาของการศึกษาวารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์

เขาเริ่มต้นจากการอ้างอิงงานของ Peter Cole ในปี 2005 ที่มองว่าเทคโนโลยีคือส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดวารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์ขึ้น กล่าวคือ เมื่อระบบการพิมพ์ก้าวหน้า หนังสือพิมพ์มีจำนวนหน้ากระดาษเพิ่มขึ้น และเมื่อในประเทศที่พัฒนาแล้วมีระบบทีวีเคเบิล ผู้ผลิตเนื้อหาจึงต้องการ “เติม” พื้นที่เหล่านั้นให้เต็ม และนั่นก็เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ได้เห็นเนื้อหาอื่นที่ไม่ใช่ข่าวหนักเริ่มปรากฏตัวในพื้นที่สื่อ

เขาอธิบายต่อมาถึงความหมายของ lifestyle journalism ไว้ว่า หมายถึงการนำเสนอข้อมูลและคำแนะนำที่ถูกต้องเกี่ยวกับสินค้าและบริการต่างๆ ที่ใช้กันอยู่ในชีวิตประจำวัน ให้กับผู้รับสารซึ่งถูกมองในฐานะ “ลูกค้า” (consumer) โดยรูปแบบที่ใช้ในการนำเสนอ นั้นมักทำให้ผู้รับสารเพลิดเพลินไปพร้อมกัน Hanusch ยังเลือกใช้ประโยค “News you can use” หรือ ข่าวที่ผู้รับสารสามารถนำไปใช้ (ประโยชน์) ในชีวิตประจำวันได้จริง มาเพื่ออธิบายความหมายของวารสารศาสตร์กลุ่มนี้ด้วย ซึ่งก็นับเป็นมุมมองที่น่าสนใจ เพราะดังที่ระบุไว้ก่อนหน้านี้ว่า วารสารศาสตร์ในกลุ่มนี้มักไม่ได้รับการให้คุณค่ามากนัก

บทแรกนี้ปิดท้ายด้วยการยกตัวอย่างการศึกษา lifestyle journalism ในวงวิชาการ โดยผู้เขียนระบุว่า การศึกษาที่พอจะมีให้เห็นนั้น มักเป็นการศึกษาลงไปยังแขนงย่อยของวารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์ เช่น ในช่วงปี 2002-2011 ที่มีความสนใจศึกษาเรื่องการท่องเที่ยวมากกว่าการศึกษาศาสตร์นี้ในภาพรวม ซึ่งเป็นสิ่งที่เขาเรียกร้องให้เกิดขึ้น โดย Hanusch ระบุว่า วารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์ควรได้รับการศึกษาโดยวงวิชาการมากขึ้น โดยควรให้ความสนใจกับประเด็นของ

โครงสร้าง เงื่อนไขที่เกี่ยวข้องกับการผลิตเนื้อหา เนื้อหา รวมถึงความหมายของเนื้อหาที่เปลี่ยนไปในโลกที่หมุนไปภายใต้ระบอบบริโภคนิยม

นอกจากนี้ เขายังเสนอให้การศึกษาตั้งคำถามกับเรื่องของผลกระทบที่วารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์มีต่อแนวคิดหลักและความเข้าใจที่มีต่อวารสารศาสตร์ในความหมายดั้งเดิมด้วย

บทที่ 2 Lifestyle Journalism as Popular Journalism โดย Elfriede Fürsich

ในบทนี้ ผู้เขียนนำเสนอุมมองว่า lifestyle journalism ควรได้รับการศึกษาเพิ่มเติมในฐานะงานที่มีศักยภาพในการสร้างประโยชน์สาธารณะ โดยกล่าวว่า

รูปแบบของงานวารสารศาสตร์ที่ใช้การรีวิว การแนะนำ และมีลักษณะเชิงพาณิชย์ (commercialism) ซึ่งพบเห็นได้ในงานไลฟ์สไตล์นั้น สามารถแปลงให้เป็นกลยุทธ์สำหรับการศึกษาวิจัยบริบทเชิงสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจได้ โดยใช้แนวคิดของ John Fiske (1989) เรื่อง Popular News และแนวคิด Public Quality โดย Irene Costera Meijer (2001) มาประกอบการอธิบาย

ในช่วงต้น Fürsich ผู้เขียน สรุปลักษณะของวารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์ออกเป็นแง่มุมต่างๆ โดยชวนนำไปเปรียบกับแนวคิดของงานวารสารศาสตร์ในรูปแบบดั้งเดิม อาทิ

Reviewing as Negotiation ผู้เขียนเปรียบเทียบการเขียนรีวิวอาหาร ผลงานดนตรี การท่องเที่ยว และ arts journalism ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของงานวารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์ว่าสอดคล้องกับแนวคิดวารสารศาสตร์แบบเดิม ที่ให้คุณค่ากับการวิพากษ์ หรือการเป็นหมาเฝ้าบ้าน (watchdog) ที่เฝ้ามองและรายงานสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมให้ประชาชนได้รับรู้ ซึ่ง Fürsich กล่าวว่า เมื่อมองเรื่องนี้ด้วยแนวคิดของ Bourdieu (1984) และ Gans (1974) สิ่งนี้คือการวารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์นำเสนออาจเรียกได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยในการต่อรองเรื่องอำนาจและสถานะทางสังคม และเป็น “cultural intermediaries” อันหมายถึง เป็นตัวเชื่อมระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูง (elite culture) และวัฒนธรรมมวลชน (mass culture) ด้วย

อีกหนึ่งมิติของวารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์ที่ผู้เขียนระบุไว้ก็คือ *Advice as Problem Solving* การทำงานมีลักษณะให้คำแนะนำโดยตรงไปยังผู้อ่านหรือผู้ดู โดยนักวิชาการชาวเยอรมัน Hömberg and Neuberger (1995&1994) เปรียบเทียบลักษณะของงานวารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์กับหลักการทำงานของวารสารศาสตร์ ว่าเป็นการให้คำแนะนำ โดยชี้ให้เห็นถึงสิ่งที่ปัญหา และระบุว่า เป็นสิ่งสำคัญก่อน จากนั้นจึงนำเสนอวิธีการแก้ไข นอกจากนี้ ยังระบุด้วยว่า การให้คำแนะนำของวารสารไลฟ์สไตล์นั้นมักเป็นการให้คำแนะนำต่อกลุ่มผู้รับสารจำนวนมาก และคำแนะนำที่ให้กับผู้รับสารนั้นจะเป็นคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ

มิติสุดท้ายคือ *Consumerism and the New Economy* ในส่วนนี้ ผู้เขียนระบุถึงปัญหาของวารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์ที่มักถูกวิพากษ์วิจารณ์เนื่องจาก มีลักษณะเชิงพาณิชย์ โดยผู้เขียนกล่าวว่า การยกระดับของงานโดยใช้หลักการ ของการทำงานข่าวแบบดั้งเดิม เช่น การนำเสนออย่างเป็นกลาง ผ่านการนำเสนอ มุมมองที่หลากหลาย การมีจริยธรรม ระบุในงานอย่างชัดเจนว่าใครคือผู้ที่ สนับสนุนงานเขียน ไปจนถึงการนำเสนอโดยใช้มุมมองที่เหตุผล และตั้งคำถาม ต่อประเด็นต่างๆ แม้จะเป็นเรื่องที่ถูกต้อง แต่ในสังคมปัจจุบันที่สื่อวารสารศาสตร์ แบบเดิมก็ต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขทางเศรษฐกิจแบบใหม่ การกระทำเพียงเท่านั้น จึงไม่เพียงพอ

Fürsich ยังอ้างอิงไปถึงแนวคิด Liquid Journalism ของ Deuze (1996) ที่มองว่า วารสารศาสตร์ในยุคสมัยใหม่นั้น ลื่นไหล เปลี่ยนแปลงรวดเร็ว และไม่ได้มีรูปแบบที่ตายตัวเหมือนในอดีต ดังนั้นคนทำงานจึงต้องปรับตัวด้วย

บทที่ 3 Lifestyle Journalism: Blurring Boundaries โดย Nete Nørgaard Kristensen and Unni From

“เส้นแบ่งอันพร่าเลือน” ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของข้อบทความนี้ กล่าวถึง เนื้อหาเกี่ยวกับไลฟ์สไตล์ วัฒนธรรม และการบริโภค ที่กำลังซ้อนทับกันมากขึ้น จนอาจไม่สามารถแยกได้ว่า เนื้อหาใดเป็นเรื่องไลฟ์สไตล์ วัฒนธรรม หรือการ บริโภค โดยผู้เขียนระบุว่า ความพร่าเลือนนั้นสามารถเห็นได้ในหลายส่วน อาทิ

ลักษณะร่วมของเนื้อหา กล่าวคือ ข่าววัฒนธรรมหรือศิลปะมักมีแนวทางการเขียนแบบ service journalism (เช่น การรีวิว) ผสมกับข่าวไลฟ์สไตล์ รวมถึงมีการกล่าวถึงเรื่องส่วนตัวและการใช้น้ำเสียงที่เป็นกันเองเพื่อสร้างความสัมพันธ์และความใกล้ชิดกับผู้อ่าน

ดังนั้น นักเขียน นักข่าว และบรรณาธิการ จึงต้องปรับตัวให้มีความรู้ที่ครอบคลุมทั้งเรื่องศิลปะ ความบันเทิง ไลฟ์สไตล์ และการบริโภค

บทที่ 4 The Devil May Care: Travel Journalism, Cosmopolitan Concern, Politics and The Brand โดย Lyn McGaurr

แม้เนื้อหาเรื่องการท่องเที่ยวอาจดูเหมือนเป็นเรื่องบันเทิง เฟลิดเฟลิน และเป็นเพียงการเขียนเพื่อการสนับสนุนการท่องเที่ยวเท่านั้น แต่เนื้อหาในบทนี้ระบุถึงวารสารศาสตร์ท่องเที่ยว (travel journalism) กับการสร้างแบรนด์สถานที่ (destination branding) รวมถึงบทบาททางการเมืองและจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง โดยเน้นว่า การรายงานเนื้อหาท่องเที่ยวไม่ใช่เพียงการโฆษณาสถานที่ แต่ยังเป็นพื้นที่ของการตั้งคำถามและวิพากษ์เชิงสังคมและการเมืองได้ กล่าวคือ เมื่อเกิดความขัดแย้งทางการเมืองหรือปัญหาสิ่งแวดล้อม นักข่าวท่องเที่ยวสามารถเปลี่ยนบทบาทเป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องทางการเมือง โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่รัฐบาลใช้การประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเพื่อลดเสียงวิจารณ์

สิ่งที่เชื่อมโยงประเด็นข้างต้นกับวารสารศาสตร์ดั้งเดิมได้คือ นักข่าวท่องเที่ยวต้องพยายามอย่างยิ่งที่จะรักษาความสมดุลระหว่างการทำหน้าที่เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวกับการแสดงความกังวลต่อประเด็นระดับโลก (cosmopolitan concern) เช่น สิ่งแวดล้อม สิทธิมนุษยชน และการเมืองท้องถิ่น

บทที่ 5 Bread and Circuses: Food Meets Politics in the Singapore Media โดย Andrew Duffy และ Yang Yuhong Ashley

สำหรับผู้ที่มีใจเรื่องของอาหารและการเมือง เนื้อหาของบทนี้ว่าด้วยการที่รัฐใช้เรื่องเล่าเรื่อง “อาหาร” เป็นช่องทางในการสื่อสารเรื่องอัตลักษณ์ของชาติไปยังประชาชน โดยมีสื่อสิ่งพิมพ์ท้องถิ่นรับบทบาทช่วยเหลือ

ผู้เขียนระบุว่า การศึกษาข่าวและสารคดีที่นำเสนอเนื้อหาเรื่องอาหารในหนังสือพิมพ์ *The Straits Times* ของสิงคโปร์ พบว่า มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาหารที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมแห่งการพัฒนาตนเอง องค์ประกอบทางวัฒนธรรมชาติพันธุ์ และทัศนคติแบบสากลของประเทศสิงคโปร์ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นสิ่งที่รัฐบาลสิงคโปร์ให้การยอมรับและสนับสนุนอยู่แล้ว เช่น พบว่ามีเรื่องราวเกี่ยวกับอาหารในแบบรูปแบบสากลและเรื่องราวของอาหารต่างประเทศมากกว่าอาหารท้องถิ่นเล็กน้อย สอดคล้องกับนโยบายของรัฐบาลที่ต้องการให้วางประเทศไว้เป็นศูนย์กลาง (hub) ระดับโลก

ประเด็นที่น่าสนใจอีกมุมหนึ่งจากบทความชิ้นนี้ก็คือ ผู้เขียนมองว่า ภายใต้อะบบการปกครองที่ค่อนข้างเข้มงวด แม้สิ่งที่หนังสือพิมพ์สิงคโปร์นำเสนอจะไม่ได้เป็นสิ่งที่สะท้อนว่าชาวสิงคโปร์คิดอย่างไร แต่ก็อาจจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เข้าใจในมุมมองของรัฐว่า รัฐต้องการจะให้ประชาชนสนใจเรื่องอะไรในเวลานั้นได้

บทที่ 6 Health and Lifestyle to Serve The Public: A Case study of A Cross-Media Program Series from the Norwegian Broadcasting Corporation โดย Roel Puijk

ในบทที่ 6 ผู้เขียนกล่าวถึงงานวารสารศาสตร์ที่เล่านำเสนอประเด็นสุขภาพผ่านการศึกษาวิจัยที่ติดตามการเปลี่ยนแปลงของรายการโทรทัศน์เกี่ยวกับสุขภาพและไลฟ์สไตล์ ที่นำเสนอในช่วงเวลาไพรม์ไทม์ทางช่องหลักของ Norwegian Broadcasting Corporation (NRK) ของประเทศนอร์เวย์

ผลการศึกษาพบว่า NRK ซึ่งเป็นผู้แพร่ภาพและกระจายเสียงสาธารณะยังคงออกอากาศรายการที่เล่าเรื่องจริง (factual) ในช่วงเวลาไพรม์ไทม์หรือ

ช่วงเวลาที่ผู้ชมมาก อย่างไรก็ตาม เห็นการผสมผสานความบันเทิงและวิธีการแบบ interactive เข้าไปเพื่อดึงดูดความสนใจ และสร้างความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงกับผู้ชมให้มากขึ้น

นอกจากนี้ การศึกษายังพบว่า เนื้อหาที่นำเสนอทางโทรทัศน์เน้นไปที่เรื่องราวไลฟ์สไตล์มากขึ้น อาทิ มีการนำเรื่องของสุขภาพผ่านซีรีส์ อย่างไรก็ตาม ซีรีส์ดังกล่าวนำเสนอควบคู่ไปกับการให้ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านสุขภาพด้วย อันนับเป็นวิธีสื่อสารถึงความรับผิดชอบของคนทำงานวารสารศาสตร์

ขณะที่เนื้อหาทางอินเทอร์เน็ตกลับเน้นไปที่การนำเสนอข้อมูลและข่าวสารที่เป็นข้อเท็จจริงและจริงจัง ซึ่งก็นับเป็นมุมมองที่น่าสนใจ หากนำมาเปรียบเทียบกับสิ่งที่เป็นอยู่ในปัจจุบันนี้ของประเทศไทย

บทที่ 7 Hypertextuality and Remediation in the Fashion Media: The Case of Fashion Blogs โดย Agnès Rocamora

เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับการแต่งกาย แฟชั่น และเสื้อผ้า เป็นกลุ่มเนื้อหาที่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง แม้ยุคสมัยจะเปลี่ยนผ่านจากที่มีการนำเสนอเนื้อหากลุ่มนี้มากในสื่อสิ่งพิมพ์อย่างนิตยสารแฟชั่น มาถึงปัจจุบันที่มีการนำเสนออย่างแพร่หลายในหลากหลายแพลตฟอร์มออนไลน์

ในบทนี้ Rocamora เล่าเน้นไปถึงเนื้อหาแฟชั่นที่นำเสนอผ่านบล็อก ซึ่งเติบโตอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่ช่วงต้นคริสต์ศตวรรษที่ 2000 กระทั่งกลายเป็นแพลตฟอร์มสำคัญในการเผยแพร่ข่าวสารและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวงการแฟชั่น แม้บล็อกมักเกิดขึ้นจาก “คนนอก” หรือคนที่ไม่ใช่สื่อมวลชน แต่เมื่อเวลาผ่านไป บล็อกเกอร์เหล่านั้นก็กลับเป็นผู้นำเนื้อหาเข้าสู่สื่อกระแสหลัก ซึ่งนับเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญของการนำเสนอเนื้อหาแฟชั่นในหนังสือ

บทความนี้กล่าวถึงหรือการพึ่งพิงกันและผลกระทบของบล็อกหรือเทคโนโลยีใหม่ที่มีต่อกระบวนการสื่อสารแฟชั่น โดยอ้างอิงแนวคิดเรื่อง Hypertextuality หรือการเชื่อมโยงข้อมูลในรูปแบบไฮเปอร์ลิงก์ และ Remediation อันหมายถึงการการดัดแปลงเนื้อหาจากสื่อหนึ่งไปสู่อีกสื่อหนึ่ง

ในเนื้อหาที่ว่าด้วย Hypertextuality นั้น ผู้เขียนอ้างอิงถึง Landow (1994) ไว้อย่างน่าสนใจประการหนึ่งว่า ในยุคสมัยของสื่อสิ่งพิมพ์ นิตยสารแต่ละฉบับมีความเป็นเจ้าของเนื้อหาของตัวเองสูงมาก จะไม่มีการแบ่งปันเนื้อหา
ระหว่างกันเลย ขณะที่บล็อกนั้น การใช้ไฮเปอร์เท็กซ์แชร์เนื้อหาเพื่อเชื่อมโยงกัน
นั้นเป็นเรื่องปกติ อันนำไปสู่คำถามที่ว่า เมื่อมีการแชร์ระหว่างกันเช่นนั้น สื่อที่
มองว่า “ใหม่” นั้น ใหม่จริงหรือ

นอกจากนี้ การมีอยู่ของบล็อกยังเป็นความท้าทายของสื่อแพชชั่นดั้งเดิม
ตรงที่ผู้รับสารมองว่า สิ่งทีบล็อกนำเสนอ นั้น “จริง” กว่าสิ่งที่เห็นในนิตยสารแพชชั่น
ดั้งเดิมด้วย

บทที่ 8 Service Journalism as Community Experience: Personal Technology and Personal Finance at *The New York Times* โดย Nikki Usher

Nikki Usher ผู้เขียน ระบุไว้ในตอนต้นของบทความว่า ในช่วงเวลาที่
เศรษฐกิจโลกมีปัญหา เหล่านักวารสารศาสตร์ในรูปแบบดั้งเดิมถูกตั้งข้อสังเกต
ว่าทำหน้าที่ช่วยเหลือในวิกฤตดังกล่าวไม่เพียงพอ ทว่า service journalism หรือ
งานวารสารศาสตร์ที่ทำหน้าที่ “ให้บริการ-รับใช้” ประชาชน ซึ่งนำเสนอเนื้อหา
เรื่องการเงินและเทคโนโลยีในมุมที่ใกล้ตัวคนอ่านมากกว่าเรื่องเศรษฐกิจมหภาค
กลับเติบโตขึ้นอย่างมาก และได้สร้างให้เกิด “ชุมชน” ขึ้นในหมู่ผู้คนที่สนใจ
ประเด็นนี้

ผู้เขียนเล่าถึงการศึกษาที่ว่า เป็นการศึกษาโดยผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก
นักเขียนของเช็กชั้นธุรกิจของหนังสือพิมพ์ *The New York Times* สองเช็กชั้น
ได้แก่ “Personal Finance Journalism” และ “Personal Technology Journalism”
ซึ่งอาจเรียกได้ว่าอยู่ได้ร่มของงาน service journalism

ผลการศึกษาน่าสนใจคือ ในยุคสมัยของ Web 2.0 นักเขียนและ
นักข่าวที่ทำงานในสาย service journalism ได้มีบทบาทกลายมาเป็นผู้ประสานงาน
(facilitator) ให้กับชุมชนออนไลน์

บทสนทนารวมถึงคอมเมนต์ที่เกิดขึ้นระหว่างนักข่าวและผู้ใช้เว็บจากผู้คนในบล็อก รวมถึงโซเชียลมีเดียต่างๆ ได้กลายมาเป็นข้อมูลที่ช่วยให้พวกเขาผลิตเนื้อหาที่ผู้รับสารสามารถนำไปใช้ได้จริงมากขึ้น อีกทั้งสิ่งนี้ยังสะท้อนให้เห็นภาพของการทำงานวารสารศาสตร์โดยใช้เครือข่าย (networked journalism) ที่เชื่อว่า การมีสังคมระหว่างผู้ผลิตเนื้อหาและผู้รับสารจะทำให้เกิดความร่วมมือในการผลิตเนื้อหาระหว่างกัน

บทที่ 9 A New Generation of Lifestyle Magazine Journalism in China: The Professional Approach โดย Shuang Li

ในบทสุดท้าย Shuang Li กล่าวถึงการศึกษาที่พยายามทำความเข้าใจค้นหาแนวทางใหม่และมาตรฐานการทำงานแบบใหม่ของนักเขียน-นักข่าวชาวจีนที่ทำงานในนิตยสารที่นำเสนอเรื่องเบา หรือ consumer magazine ที่ซื้อลิขสิทธิ์มาจากต่างประเทศ

ผลการศึกษาพบว่า ระเบียบวิธีปฏิบัติและการทำงานอย่างมืออาชีพ (professionalism) ทำให้นักวารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์ชาวจีนปรับบทบาทหน้าที่ของตนเองใหม่หลายประการ กล่าวคือ ในทางสังคม พวกเขามีบทบาทในฐานะ “ผู้ส่งต่อข้อมูล” และ “ผู้ให้บริการแก่ชนชั้นกลาง” ที่ทำงานได้อย่างเป็นอิสระจากเจ้าของสื่อและแรงผลักดันทางการค้าต่างๆ รวมถึงมีบทบาทในการสนับสนุนระเบียบวิธีปฏิบัติผ่านวัฒนธรรมและสังคมดั้งเดิม

การศึกษายังพบว่า องค์ประกอบของงานวารสารศาสตร์รูปแบบใหม่นี้ประกอบไปด้วยความมีอิสระทางการเงิน ความมีอิสระในการบริหารจัดการจากภาครัฐ รวมถึงความเป็นอิสระในการทำงานจากบริษัทแม่ซึ่งเป็นเจ้าของลิขสิทธิ์ของนิตยสาร

นอกจากนี้ การปะทะกันทางวัฒนธรรมของสื่อระดับโลกและระดับท้องถิ่นยังทำให้นักวารสารศาสตร์ไลฟ์สไตล์ชาวจีนมีรูปแบบการทำงานแบบมืออาชีพ ที่ได้ใช้ “ตัวตน” ของตัวเองมากขึ้นในการทำงานด้วย

บรรณานุกรม

- Bourdieu, P. (1984), *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste*, Cambridge: Harvard University Press.
- Cole, P. (2005), "The Structure of the Print Industry", in Keeble, R. (ed.), *Print Journalism: A Critical Introduction*, Abingdon: Routledge.
- Costera Meijer, I. (2001), "The Public Quality of Popular Journalism: Developing a Normative Framework", *Journalism Studies*, 2(2): 189-205.
- Fiske, J. (1989), *Reading the Popular*, Boston: Unwin Hyman.
- Gans, H. (1974), *Popular Culture and High Culture: An Analysis and Evaluation of Taste*, New York: Basic Books.
- Hömborg, W. and Neuberger, C. (1994), "Konturen und Konzepte des Ratgeberjournalismus" ["Contours and Concepts of Advice Journalism"], in Bentele, G. and Hesse, K. (eds.), *Publizistik in der Gesellschaft: Festschrift für Manfred Rühl*, Konstanz: UVK.
- _____. (1995), *Experten des Alltags: Ratgeberjournalismus und Rechercheanzeigen* [*Experts on Everyday Life: Advice Journalism and Search Ads*], Eichstätt: Eichstätter Materialien zur Journalistik.
- Hanusch, F. (2013), *Lifestyle Journalism*, Oxon: Routledge.

ใบสมัครสมาชิกวารสารศาสตร์

คณะกรรมการศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ข้าพเจ้า นาย นาง นางสาว _____
(ชื่อ-นามสกุล)

- ประสงค์จะ ☐ สมัครสมาชิก “วารสารศาสตร์” ตั้งแต่เล่มที่ _____
☐ ต่ออายุสมาชิก เลขที่สมาชิก _____
☐ เปลี่ยนที่อยู่ในการจัดส่ง

โดยชำระเงินค่าสมาชิก

- ☐ จำนวน 320 บาท (วารสารวิชาการ “วารสารศาสตร์” 3 เล่ม รวมค่าจัดส่ง)
เข้าบัญชี คณะวารสารศาสตร์ฯ มธ. (กองทุนวิจัย)
ธนาคารกรุงเทพ สาขามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์-รังสิต
เลขที่บัญชี 091-0-59902-6

สถานที่จัดส่ง

- ☐ บ้าน ที่อยู่ _____
โทรศัพท์ _____ โทรศัพท์มือถือ _____
☐ ที่ทำงาน ที่อยู่ _____
โทรศัพท์ _____ โทรศัพท์มือถือ _____
โทรสาร _____ E-mail _____
+++

กรุณากรอรายละเอียดพร้อมส่งหลักฐานการชำระเงิน

ส่งกลับมายัง ฝ่ายสมาชิก “วารสารศาสตร์”
คณะกรรมการศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
เลขที่ 99 ถ.พหลโยธิน ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12121
โทรสาร 02-696-6218 อีเมล oilsumol@hotmail.com

กันยายน-ธันวาคม 2568 | 369

การส่งบทความเพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ “วารสารศาสตร์”

วารสารศาสตร์ เป็นวารสารวิชาการรายสัปดาห์ของคณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ มีกำหนดปิดรับต้นฉบับดังนี้ ฉบับที่ 1 (มกราคม - เมษายน) ปิดรับต้นฉบับวันที่ 30 พฤศจิกายน ฉบับที่ 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม) ปิดรับต้นฉบับวันที่ 28 กุมภาพันธ์ และฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม) ปิดรับต้นฉบับวันที่ 30 มิถุนายน ทั้งนี้ไม่มีการจัดเก็บค่าธรรมเนียม

คุณลักษณะของบทความ

1. เป็นบทความที่มีคุณลักษณะตามเกณฑ์ของ อ.ก.ม. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่งได้แก่
 - บทความวิเคราะห์วิจัย (Research Article)
 - เอกสารกรณีศึกษา (Case Material)
 - บทความสำรวจวิจัย (Survey Article)
 - บทความวิจารณ์ (Review Article)
 - บทความทางวิชาการ (Theoretical Article)
 - รายงานสำรวจ (Survey Report)ทั้งนี้ ไม่รวมงานวิทยานิพนธ์ของผู้เขียนบทความ บทความประเภทงานแปล และเอกสารประกอบคำบรรยาย
2. ไม่เคยตีพิมพ์เผยแพร่ที่ไหนมาก่อน และไม่อยู่ระหว่างรอการพิจารณาจากสำนักพิมพ์อื่น
3. หากเป็นงานวิจัยดีเด่นที่เคยตีพิมพ์มาก่อนแล้ว ต้องมีการนำมาวิเคราะห์ด้วยมุมมองใหม่ นำเสนอข้อมูลใหม่โดยได้รับอนุญาตจากผู้เขียน
4. ผู้เขียนหรือผู้เขียนร่วมได้รับอนุญาตให้ตีพิมพ์เผยแพร่ข้อมูลในวารสารวิชาการ
5. ผ่านการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 3 คน และ/หรือ การอ่านเพื่อปรับแก้ไขจากบรรณาธิการ หรือบรรณาธิการรับเชิญ ตามกำหนดเวลาของกองบรรณาธิการ ทั้งนี้ ผู้ทรงคุณวุฒิจะคัดเลือกตามสาขาวิชาหรือประเด็นเนื้อหาที่อยู่ในบทความนั้นๆ และหากเป็นบทความจากผู้เขียนภายในมหาวิทยาลัย จะต้องได้รับพิจารณาจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกหน่วยงาน จำนวน 3 คน และไม่ได้มีส่วนได้ส่วนเสียกับผู้เขียน โดยชื่อของผู้เขียนและผู้ประเมินจะเป็นไปในลักษณะปกปิด หรือ double blinded

การส่งต้นฉบับเนื้อหา

1. จัดพิมพ์เนื้อหาด้วยอักษร Cordia New ขนาด 15 pt ในโปรแกรม Microsoft Word (ไฟล์ .doc)
2. ควรมีความยาว 15-20 หน้ากระดาษ A4 พร้อมจัดเรียงภาพประกอบลงในไฟล์ Microsoft Word
3. ส่งพร้อมบทคัดย่อและคำสำคัญ เป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
4. ระบุชื่อ นามสกุล ตำแหน่งวิชาการ และสังกัดของผู้เขียนเป็นภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

5. ส่งต้นฉบับพร้อมไฟล์ที่เกี่ยวข้อง (เช่น ภาพประกอบ ตาราง แผนภูมิ) ลงในแผ่นซีดีทางไปรษณีย์ หรืออีเมลมายังกองบรรณาธิการ หรือส่งผ่านระบบออนไลน์ทาง <https://tci-thaijo.org/index.php/jcmag>

การส่งไฟล์ภาพประกอบ

1. ส่งไฟล์ภาพประกอบ (เช่นไฟล์ .jpg) แยกจากไฟล์เนื้อหาของบทความ
2. ความละเอียดภาพไม่ต่ำกว่า 300 dpi/inch หรือไม่ต่ำกว่า 2 MB ต่อภาพ
3. ระบุชื่อไฟล์ให้ตรงตามหมายเลขภาพในเนื้อหาบทความ

จริยธรรมการตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานและบทความวิชาการ

1. **จริยธรรมของผู้เขียนบทความ** บทความที่นิพนธ์ขึ้นและตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ วารสารศาสตร์ ต้องเป็นงานเขียน ความคิด หรืองานสร้างสรรค์ ที่มิใช่การลอกเลียนผลงานวิชาการ (plagiarism) และต้องจัดทำกรอ้างอิงผลงานในเนื้อหาหรือบรรณานุกรมอย่างชัดเจน
2. **จริยธรรมของผู้อ่านประเมินบทความ** การอ่านประเมินต้นฉบับบทความในวารสารวิชาการ วารสารศาสตร์ เป็นการประเมินแบบปิด (blind evaluation) ผู้ประเมินจึงต้องไม่เปิดเผยผลการประเมินของตนต่อสาธารณะ และให้ถือว่าการประเมินดังกล่าวเป็นความลับ
3. **จริยธรรมของกองบรรณาธิการ** กองบรรณาธิการมีความรับผิดชอบวารสารวิชาการ วารสารศาสตร์ ตรงตามกำหนดและวาระในการตีพิมพ์

การเขียนเอกสารอ้างอิงและบรรณานุกรม

- **การอ้างอิงในบทความ** กรณีผู้เขียนต้องระบุแหล่งที่มาของข้อมูลในเนื้อหาบทความ ให้ใช้วิธีการอ้างอิงในส่วนของเนื้อเรื่องแบบนาม-ปี (author-date in text citation) โดยระบุชื่อผู้แต่งที่อ้างอิง (ถ้าเป็นคนไทยระบุทั้งชื่อและนามสกุล ส่วนต่างชาติใช้ระบุเพียงชื่อสกุลเท่านั้น) พร้อมปีที่พิมพ์เอกสาร และอ้างอิงไว้ข้างหน้าหรือข้างหลังข้อความเพื่อบอกแหล่งที่มาของข้อความนั้น และควรระบุเลขหน้าของเอกสารที่อ้างอิงไว้ด้วย กรณีที่อ้างมาแบบคำต่อคำ ต้องระบุเลขหน้าของเอกสารที่อ้างอิงทุกครั้ง
- **การอ้างอิงท้ายบทความ** หากมีการอ้างอิงในบทความ ให้จัดทำรายการเอกสารอ้างอิงเป็นบรรณานุกรม (bibliography) ท้ายเรื่องไว้ด้วย โดยรวบรวมเอกสารทั้งหมดที่ผู้เขียนอ้างอิงในบทความ ในการเขียนบทความให้จัดเรียงรายการตามลำดับตัวอักษรผู้แต่งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ โดยใช้รูปแบบการเขียนเอกสารอ้างอิงแบบ APA (American Psychology Association) ดังตัวอย่างต่อไปนี้

1. หนังสือ

ชื่อผู้แต่ง, (ปีที่พิมพ์), ชื่อเรื่อง, ครั้งที่พิมพ์ (ถ้ามี), สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

กิตติมา สุรสนธิ (2548), *ความรู้ทางการสื่อสาร*, พิมพ์ครั้งที่ 4, กรุงเทพฯ: คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พิศิษฐ์ ขวาลาววัช และคณะ (2539), *การรายงานข่าวชั้นสูง*, กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.

สุวรรณา สถาอานันท์ และเนืองน้อย บุญยเนตร (2537), *คำ: ร่องรอยความคิดความเชื่อไทย*, พิมพ์ครั้งที่ 2, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

McQuail, D. (2005), *McQuail's Mass Communication Theory*, 5th ed., London: Sage.

Sharrock, W. et al. (2003), *Understanding Modern Sociology*, London: Sage.

Windhal, S. and Signitzer, B. (2009), *Using Communication Theory: An Introduction to Planned Communication*, Los Angeles: Sage.

2. บทความในวารสาร หนังสือพิมพ์ และหนังสือรวมเล่ม

2.1 บทความในวารสาร

ชื่อผู้เขียน (ปีที่พิมพ์), "ชื่อบทความ", ชื่อวารสาร, ปีที่(ฉบับที่): เลขหน้า (ถ้ามี).

เกศราพร ทองพุ่มพุกษา (2561), "การนำเสนอภาพความเป็นแม่ในหนังสือเด็กในประเทศไทย", *วารสารศาสตร์*, 11(2): 113-160.

2.2 บทความ ข่าว หรือคอลัมน์จากหนังสือพิมพ์

ชื่อผู้เขียน (ปีที่พิมพ์), "ชื่อบทความหรือชื่อหัวข้อในคอลัมน์", ชื่อหนังสือพิมพ์, วันที่/เดือน: เลขหน้า.

สุจิตต์ วงษ์เทศ (2548), "กระทะปฏิวัติอาหารไทย", *มติชน*, 22 กันยายน: 34.

2.3 บทความในหนังสือรวมเล่ม

ชื่อผู้เขียน (ปีที่พิมพ์), "ชื่อบทความ/งานเขียน", ใน ชื่อผู้แต่งหนังสือ (บ.ก.), ชื่อเรื่องหนังสือ, ครั้งที่พิมพ์ (ถ้ามี), สถานที่พิมพ์: สำนักพิมพ์.

ภัทธีรา สารากรบริรักษ์ (2558), "ธุรกิจเพลง", ใน สมสุข หินวิมาน และคณะ (บ.ก.), *ธุรกิจสื่อสารมวลชน*, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

3. รายงานการวิจัย วิทยานิพนธ์ หรือสารนิพนธ์

ชื่อผู้วิจัย (ปีที่พิมพ์), ชื่อรายงานวิจัย วิทยานิพนธ์ หรือสารนิพนธ์, สถาบันต้นสังกัดหรือรายละเอียดของระดับวุฒิปริญญาของรายงานวิจัยดังกล่าว.

ไวยวุฒิ วุฒิอรรถสาร (2556), *การสื่อสารกับการสร้างอัตลักษณ์ของคนहुหนวกไทย*, วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุชฎบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

4. เอกสารที่ไม่เป็นเล่ม เช่น เอกสารประกอบการสอน เอกสารอัดสำเนา แผ่นพับ

ให้ผู้เขียนระบุคุณลักษณะของสิ่งพิมพ์ดังกล่าวไว้ท้ายการอ้างอิง เช่น
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (2561), รายงานผล
การดำเนินงานของหลักสูตรวารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสื่อสารมวลชน
(ปรับปรุง พ.ศ. 2559), เอกสารอัดสำเนา.

5. ข้อมูลออนไลน์ หรือสารสนเทศบนอินเทอร์เน็ต

ให้ระบุข้อมูลจากหนังสือ บทความ หรือเนื้อหาที่อ้างอิง จากนั้นตามด้วยแหล่งที่มา
และวันเดือนปีที่สืบค้นจากฐานข้อมูลออนไลน์ ดังตัวอย่าง
ระพีพรรณ พัฒนาเวช และคณะทำงานห้องสมุดไทยคิด (มปป.), *คู่มือการคัดเลือกหนังสือ
สำหรับเด็กแต่ละวัย*, สืบค้นเมื่อ 15 ตุลาคม 2560, จาก [https://www.tkpark.
or.th/stocks/extra/000597.pdf](https://www.tkpark.or.th/stocks/extra/000597.pdf)

Flood, A. (2011), "Study Finds Huge Gender Imbalance in Children's Literature",
The Guardian, retrieved 24 July 2016, from [https://www.theguardian.com/
books/2011/may/06/gender-imbalance-children](https://www.theguardian.com/books/2011/may/06/gender-imbalance-children)

ส่งบทความหรือติดต่อสอบถาม

กองบรรณาธิการวารสารวิชาการ "วารสารศาสตร์"

คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
เลขที่ 99 ถ.พหลโยธิน ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จ.ปทุมธานี 12121
โทรศัพท์ 0-2696-6267 อีเมล jaruneejc@gmail.com



พิมพ์ที่: สำนักงานบริหารการพิมพ์ธรรมศาสตร์, พ.ศ. 2568
<http://www.thammasatprintinghouse.com>