

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์  
แก๊งสเตอร์ไทย

ธีระพล สิริทัฬห

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต  
สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ปีการศึกษา 2564

**THE REPRESENTATION OF MALE CHARACTERS WHO REJECT  
SOCIAL CONTROL IN THAI GANGSTER FILMS**

**TEERAPOL SIRITHAP**



**A Dissertation Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for  
the Degree of Doctor of Philosophy Program in Communication Arts**

**Program Faculty of Communication Arts**

**Dhurakij Pundit University**

**Academic Year 2021**



ใบรับรองวิทยานิพนธ์

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

ปริญญา นิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมใน  
ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย

เสนอโดย นายธีระพล ศิริทัฬห

หลักสูตร ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาโนช ชุ่มเมืองปัก

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม รองศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน

ได้พิจารณาเห็นชอบโดยคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์แล้ว

  
.....ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิทักษ์ศักดิ์ ทิศภักย์)

  
.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาโนช ชุ่มเมืองปัก)

  
.....กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม  
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน)

  
.....กรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ ดร.กัจจกร หลุยยะพงศ์)

  
.....กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชจิตขวัญ กิจวิสาละ)

คณะนิเทศศาสตร์รับรองแล้ว

  
.....คณบดีคณะนิเทศศาสตร์  
(อาจารย์กอบกิจ ประดิษฐผลพานิช)

วันที่ 14 เดือน ๗ .ค. พ.ศ. ๒๕๖๕

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์ แก๊งสเตอร์ไทย
ชื่อผู้เขียน	ธีระพล ศิริทัฬห
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาโนช ชุ่มเมืองปัก
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร. สมสุข หินวิมาน
หลักสูตร	ปรัชญาคุษฎีบัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์
ปีการศึกษา	2564

### บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์  
แก๊งสเตอร์ไทย” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ด้วยวิธีการวิเคราะห์ตัวบท  
(Textual Analysis) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการประกอบสร้างภาพตัวแทนของตัวละครชายที่  
ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยและศึกษาการถอดรหัสความหมาย  
ของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) โดย  
ในส่วนแรกศึกษาการประกอบสร้างตัวละครนักเลง อันธพาลที่ปรากฏอยู่ในบทบาทของตัวละคร  
พระเอก (The Hero) จำนวน 7 ตัวละคร จากภาพยนตร์ 7 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล  
(2539) 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) โก๋หลังวัง (2545) เด็กเดน (2548) ทำซน (2552) มิ่งกูเพื่อน  
กันจนวันตาย (2555) และอันธพาล (2555) โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับแนวคิดภาพยนตร์ ทรูเกิลแก๊ง  
สเตอร์ (Gangster film) แนวคิดความเป็นชาย (Masculinity) แนวคิดวัฒนธรรมวัยรุ่น (Youth culture)  
แนวคิดพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน (Deviance) แนวคิดภาพตัวแทน (Representation) แนวคิดการสร้าง  
ตัวละคร (Characterization) ในการศึกษาและส่วนที่สองคือ การตีความถอดรหัสจากผู้รับสารที่มี  
ประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับนักเลง อันธพาล จำนวน 2 คน โดยใช้แนวคิดการศึกษาผู้รับสารตาม  
แนวทางวัฒนธรรมศึกษาของ Stuart Hall ในการศึกษา

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยได้ประกอบสร้างตัวละครชายที่ปฏิเสธ  
อำนาจควบคุมของสังคมผ่านองค์ประกอบทางด้านการเล่าเรื่องและองค์ประกอบทางด้าน  
คุณลักษณะของตัวละคร ซึ่งอยู่ภายใต้ชุดอุดมการณ์ 2 รูปแบบ รูปแบบแรก คือ ชุดความหมายของ  
อุดมการณ์หลัก (Dominant Ideology) จากด้านของกรอบบรรทัดฐานทางสังคม (Norms) ที่ประกอบ  
สร้างให้ตัวละครนักเลง อันธพาล เป็นกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน และต้องพบจุดจบของชีวิต  
จากกระทำของตนเองโดยการถูกลงโทษจากสถาบันต่าง ๆ ทางสังคม เช่น สถาบันกฎหมาย สถาบัน

ศาสนา สถาบันการศึกษาได้แก่ ตาย ดิฉุก รวมทั้งพิการ อีกรูปแบบหนึ่งคือชุดความหมายของอุดมการณ์ต่อต้าน (Counter Ideology) จากด้านของมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ (Human agency) ที่ประกอบสร้างให้ตัวละครนักเลง อันธพาล เป็นผู้ที่ถูกกดขี่ ถูกเอารัดเอาเปรียบจากความไม่เท่าเทียมทางโครงสร้างของสังคมจนทำให้ตัดสินใจลุกขึ้นสู้ โดยกลวิธีของชุดอุดมการณ์ต่อต้านที่สร้างความชอบธรรมให้กับตัวละครในลักษณะของการเป็นพื้นที่ “สีเทา” ซึ่งทำงานซุกซ่อนอยู่ภายใต้ชุดอุดมการณ์หลัก ประกอบด้วยกลวิธีดังต่อไปนี้ 1. การประกอบสร้างภาพตัวละครวัยรุ่นในฐานะของคนตัวเล็กตัวน้อยในสังคม 2. การประกอบสร้างความเป็นชายในอุดมคติแต่ไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานทางสังคม 3. กลวิธีการผสมผสานทั้งด้านการผนวกรวม (Inclusion) และการลงโทษ (Exclusion) 4. ซัยชนะในช่วงต้นก่อนจะกลับเข้าสู่ภาวะปกติในช่วงปลาย 5.ต่อต้านในบางประเด็นและยอมรับในบางประเด็น 6.กลวิธีอ้างอิงเรื่องราวจากอดีตแต่ให้คนในปัจจุบันดู

ในส่วนของการถอดรหัสความหมายของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับนักเลงอันธพาล พบว่า ข้อสังเกตจากการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรงในโลกความเป็นจริงนั้นมีขอบเขตที่กว้างกว่าสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอ ทั้งนี้ถึงแม้ว่าภาพตัวแทนของนักเลงอันธพาลในภาพยนตร์จะมีบางส่วนที่เป็นจริงแต่นั้นก็ไม่ใช่ทั้งหมด เช่น ในบางประเด็นถึงจะเลวแต่ก็ไม่ได้เลวสุดขีด หรือในบางประเด็นก็อาจจะเลวกว่าในภาพยนตร์ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารทั้งหมดได้เลือกต่อรองความหมายก็เนื่องจากว่า กลุ่มพวกเขานั้นไม่ได้ถอดรหัสเพื่อให้เป็นไปตามความคาดหวังของภาพยนตร์แต่เลือกที่จะถอดรหัสต่อรองความหมายก็เพื่อต้องการต่อย้ำให้เห็นว่า พวกเขานั้นคือใคร มีอัตลักษณ์เป็นเช่นไร เพื่อแสดงถึงความมีตัวตนหรือที่ยืนในสังคม

**คำสำคัญ:** ภาพตัวแทน, ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม, ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย

Dissertation Title	THE REPRESENTATION OF MALE CHARACTERS WHO REJECT SOCIAL CONTROL IN THAI GANGSTER FILM
Author	Teerapol Sirithap
Advisor	Asst. Prof. Manoch Chummuangpak
Co - Thesis Advisor	Assoc. Prof. Somsuk Hinwiman
Department	Doctor of Philosophy Program in Communication Arts
Academic Year	2021

### ABSTRACT

Research on “The representation of male characters who reject social control in Thai gangster films” is qualitative research by means of textual analysis with the objective of studying the composition of a representative image of the character. A male drama that rejects social control in a Thai gangster film and studies the decoding of the meaning of the audience with first-hand experience through in-depth interviews. In the first part, the research will look into the study of the construction of a gangster character. Gangsters appeared in the role of the protagonist of 7 characters from 7 movies, namely: Dangerous Years (1996), Dang Bireley's and Young Gangsters (1997), Born Blood (2002), Dek Dehn (2005), Fireball (2009), Friends Never Die (2012), and Gangsters (2012) using the concept of the gangster film Genre, concept of masculinity, the concept of youth culture, the concept of deviant behavior, the concept of representation, the concept of characterization in the study. The second part is the interpretation of decryption from two experienced gangster audiences using Stuart Hall's cultural approach to the audience education concept.

The study found Thai gangster films have created male characters who reject the control of society through narrative elements and character attributes. This falls under two ideological sets, the first is the dominant ideology from the perspective of the social norm framework, that makes up the gangster, thug character as a group of people with deviant behavior and must meet the end of their life from their own actions by being punished from various social institutions such as legal institutions, religious institutions, educational institutions such as death, imprisonment, and disability. Another ideology is the counteractive measures from the human agency side that makes

up a gangster, oppressed character being exploited by the structural inequality of society that made the decision to stand up by the tactics of a series of opposing ideologies that legitimize the character as a "gray area". This operates subsequently under the main ideology which consists of the following strategies; 1. assembling the image of a teenager as a lesser person in society; 2. assembly creates ideal masculinity but does not conform to social norms; 3. combining both the inclusion and exclusion strategies; 4. victorious storyline in the early stages before returning to normal in the later stages; 5. resistance to some aspects while also accepting of other aspects; 6. strategy of referring to stories in the past but showing to others in the present.

In deciphering the meanings of first-hand audiences with gangsters, it is to be acknowledged that gangsters' decryption observations were found to be broader in scope than what the film represented. However, although the representative image of the gangster some of the representations in the movies are true, however that's not all. In some respects, although it's bad behavior, it's yet to be the worst, or at some point, it may be worse than it was represented in the movie. In which all recipient samples chose to negotiate the meaning because they did not decode it to meet the film's expectations, but instead chose to decipher what it means to emphasize who they are, what is their identity? in order to show their presence and to exist in society.

**Keyword:** The representation, Male characters who reject social control, Thai gangster film



## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความกรุณาและเมตตาจากคณาจารย์ทุกท่าน ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่านที่ได้ให้เกียรติและสละเวลาอันมีค่ามาเพื่อเติมเต็มช่องว่างในงานวิจัยชิ้นนี้ให้มีความสมบูรณ์ กราบขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร. พิทักษ์ศักดิ์ ทิศภาคย์ ประธานกรรมการ ที่ทำให้การสอบของผู้วิจัยเป็นไปอย่างราบรื่น ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดร. มาโนช ชุ่มเมืองปัก ที่ปรึกษาหลัก ที่ช่วยชี้แนะสำหรับการขยายองค์ความรู้ในงานวิจัยชิ้นนี้ให้มีความละเอียดลึกซึ้งรวมทั้งมีความรอบด้านมากยิ่งขึ้น รองศาสตราจารย์ ดร. กำจร หลุยยะพงศ์ กรรมการ ที่คอยชี้แนะองค์ความรู้อันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยทางด้านสื่อวัฒนธรรมศึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขจิตขวัญ กิจวิสาละ กรรมการ ที่ให้ความรู้ข้อเสนอแนะในงานวิจัยชิ้นนี้ และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง รองศาสตราจารย์.ดร.สมสุข หินวิมาน ที่ปรึกษาร่วม สำหรับคำชี้แนะรวมทั้งองค์ความรู้อันมีค่าอย่างยิ่ง โดยเฉพาะวิธีการของการตั้งโจทย์การวิจัย ที่นอกจากจะทำให้งานวิจัยนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีแล้ว ยังช่วยให้ผู้วิจัยมีความเชื่อมั่นมีแรงบันดาลใจ ที่นำมาต่อยอดความรู้และนำไปใช้ต่อในชีวิตประจำวันได้

กราบขอบพระคุณคณาจารย์หลักสูตรปริญญาเอกนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตทุกท่าน ที่ประสิทธิ์ประสาทองค์ความรู้ทางวิชาการตลอดการศึกษา

กราบขอบพระคุณพ่อแม่ ผู้อุปถัมภ์กำชูและเป็นกำลังใจสำหรับการศึกษาในครั้งนี้ ขอบคุณมิ่งค์ที่คอยอยู่ข้าง ๆ และให้กำลังใจกันเสมอมา

ขอขอบคุณมิตรภาพ พี่ฝน พี่แมงปอ รุ่นพี่ปริญญาเอก ที่คอยช่วยเหลือให้คำปรึกษา ทั้งด้านการเรียน การสอบและคำชี้แนะต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้วิจัยสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี รวมทั้งสุเจ้าน้ำที่หลักสูตรที่คอยช่วยเหลือและอำนวยความสะดวกทางด้านเอกสารต่าง ๆ

ท้ายที่สุดขอบคุณมิตรภาพเพื่อน ๆ ในรุ่น 12 ทุก ๆ คน ที่ร่วมทุกข์ร่วมสุขฝ่าฟันอุปสรรคการเรียนมาด้วยกันจนสามารถประสบความสำเร็จได้

ธีระพล ศิริทัฬห



## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	๗
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	๖
กิตติกรรมประกาศ.....	๗
สารบัญตาราง.....	๘
สารบัญภาพ.....	๘
บทที่	
1. บทนำ.....	1
1.1 ที่มาความสำคัญและปัญหา.....	1
1.2 ปัญหานำการวิจัย.....	12
1.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....	12
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	12
1.5 นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ.....	13
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	15
1.7 กรอบการวิจัย.....	16
2. แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง.....	17
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster Film).....	17
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นชาย (Masculinity).....	26
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมวัยรุ่น (Youth culture).....	36
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance).....	40
2.5 แนวคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทน (Representation).....	63
2.6 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างตัวละคร (Characterization).....	69
2.7 แนวคิดการวิเคราะห์ผู้รับสารตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาของ Stuart Hall.....	86
2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	89
3. ระเบียบวิธีวิจัย.....	103
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	103
3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	108
3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	108

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3.4 การนำเสนอข้อมูล.....	110
4. ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์ แก๊งสเตอร์ไทย : อำนาจและการต่อสู้เชิงความหมายของตัวละครชายที่ปฏิเสธ อำนาจควบคุมของสังคม.....	112
4.1 ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์ แก๊งสเตอร์ไทย : อำนาจและการต่อสู้เชิงความหมายของตัวละครชาย ที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม.....	114
4.2 การวิเคราะห์องค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของตัวละคร.....	155
4.3 การวิเคราะห์การถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง (Audience Analysis).....	255
5. สรุป อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ.....	289
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	290
5.2 อภิปรายผลการวิจัย.....	307
5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป.....	319
บรรณานุกรม.....	320
ประวัติผู้เขียน.....	330

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
2.1	23
2.2	31
2.3	32
2.4	86
3.1	105
3.2	106
4.1	147
4.2	152
4.3	153
4.4	154
4.5	159
4.6	164
4.7	169
4.8	174
4.9	182
4.10	187
4.11	193
4.12	196
4.13	203
4.14	210
4.15	213
4.16	218

## สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
4.17 แสดงถึงปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสชาำนาจควบคุมของ สังคมของตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคม.....	223
4.18 แสดงถึงความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละครชายที่ปฏิเสช อำนาจควบคุมของสังคม.....	226
4.19 แสดงถึงฉากจบของตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคม.....	232
4.20 ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะมิตรสหายของตัวละครชายที่ปฏิเสช อำนาจควบคุมของสังคม.....	242
4.21 ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะศัตรูของตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจ ควบคุมของสังคม.....	247
4.22 ปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามของตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของ สังคม.....	250
5.1 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็น องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร.....	294
5.2 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นคุณลักษณะ ทางกายภาพของตัวละคร.....	297
5.3 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นองค์ประกอบ ทางด้านจิตใจของตัวละคร.....	300
5.4 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นองค์ประกอบ ทางด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร.....	302
5.5 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นองค์ประกอบ ด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร.....	305

## สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
2.1 ภาพแสดงตัวอย่างของการแต่งกายวัยรุ่นในชุดนักเรียนและนักเรียนอาชีวะ ที่แสดงออกถึงพฤติกรรมนักร้อง อันธพาล ในโลกความเป็นจริง.....	55
2.2 สรุปลงสถาบันต่าง ๆ ทางสังคมกับการผลิตชุดความหมายที่ว่าด้วยเรื่อง ของนักร้อง.....	57
2.3 ภาพแสดงการเข้ารหัส/ถอดรหัส.....	87
4.1 ใบปิดภาพยนตร์เรื่องเด็กเสเพล.....	115
4.2 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง.....	120
4.3 ใบปิดภาพยนตร์เรื่องโก๋หลังวัง.....	124
4.4 ใบปิดภาพยนตร์เรื่องเด็กเดน.....	129
4.5 ใบปิดภาพยนตร์เรื่องท้าชน.....	134
4.6 ใบปิดภาพยนตร์เรื่องมิ่งกุเพื่อนกันจนวันตาย.....	138
4.7 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล.....	143
4.8 ทินตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล.....	156
4.9 แดง ใบเลี้ยงตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง.....	156
4.10 วาทินตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง โก๋หลังวัง.....	156
4.11 แวนตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน.....	157
4.12 ไทตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง ท้าชน.....	157
4.13 กัณฑ์ตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกุเพื่อนกันจนวันตาย.....	157
4.14 อุด เฮาดีตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล.....	158
4.15 แสดงถึงภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ ชนชั้นล่าง ฐานะยากจน ของตัวละครทิน แดง ใบเลี้ยง วาทิน แวน ไท และจ๊อด เฮาดี.....	179
4.16 แสดงถึงภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ ชนชั้นกลาง ฐานะดี ของตัวละครกัณฑ์.....	180
4.17 แสดงถึงหน้าที่หล่อแบบดิบเถื่อน (Bad boy) ของตัวละครทิน วาทิน ไท และจ๊อดเฮาดี.....	184
4.18 แสดงถึงหน้าที่หล่อแบบสะอาดสะอ้านของตัวละคร แดง ใบเลี้ยง แวน และกัณฑ์.....	186

## สารบัญภาพ (ต่อ)

ภาพที่	หน้า
4.19 แสดงถึงร่างกายที่พอม สูง มีกล้ามเนื้อ ของตัวละครแดง ไบเล่ย์ วาทิน แวนไท กันต์และจ๊อด เฮาดี	191
4.20 แสดงถึงร่างกายที่พอม สูง ไม่มีกล้ามเนื้อของตัวละครทิน	192
4.21 แสดงถึงการแต่งกายในชุดลำลองของตัวละครทิน แดง ไบเล่ย์ วาทิน ไท และจ๊อด เฮาดี	200
4.22 แสดงถึงการแต่งกายในชุดนักเรียนของตัวละครแวนและกันต์	202
4.23 แสดงถึงกิจกรรมสังสรรค์ของตัวละครทิน แดง ไบเล่ย์ วาทินและแวน	206
4.24 แสดงถึงกิจกรรมเล่นกีฬาของตัวละครไทและกันต์	208
4.25 แสดงถึงกิจกรรมยิงปืนของตัวละครจ๊อด เฮาดี	209
4.26 แสดงถึงฉากจบไม่สำนึกผิดและยังคงกระทำการต่อต้านบรรทัดฐานทางสังคมของตัวละคร แดง ไบเล่ย์ ไท กันต์และจ๊อด เฮาดี	236
4.27 แสดงถึงฉากจบสำนึกผิดยอมกลับตัวกลับใจเพื่อคืนสู่บรรทัดฐานทางสังคมของตัวละคร ทิน วาทินและแวน	240
5.1 สรุปลำดับโครงเรื่องของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย	292
5.2 แสดงถึงคุณสมบัติการผสมผสานความย้อนแย้งของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม	312

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ที่มาความสำคัญและปัญหา

ความสำคัญของการศึกษาความเป็นชาย : ผู้ชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

ความเป็นชายหรือความเป็นหญิงนั้นสามารถอธิบายความหมายความเป็นเพศสภาพ (Gender) ตามแนวทางการประกอบสร้างได้กล่าวคือ Gender หรือเพศสภาพ เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นทางสังคมในการกำหนดแบบแผนปฏิบัติและค่านิยมทางสังคมในเรื่องความเป็นหญิงและชายซึ่งเป็นผลพวงมาจากสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัฒนธรรม ทั้งนี้ความเป็นเพศนั้นถูกสร้างขึ้นด้วยสังคมมากกว่าถูกกำหนดด้วยปัจเจกบุคคล ดังเช่น วลีสำคัญที่ ซีโมน เดอร์ โบวัวร์ นักสตรีนิยม เขียนในหนังสือ “The Second Sex” ว่า คนเราไม่เกิดมาเป็นชายหญิงตั้งแต่แรก แต่ถูกประกอบสร้างขึ้นในภายหลัง (one is not born woman but becomes one) (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุขหิน วิมาน, 2560, น. 604)

จากนิยามดังกล่าวข้างต้นสามารถอธิบายได้ว่า ชุดความหมายที่เกี่ยวกับความเป็นเพศสภาพหรือความเป็นชายนั้นคือสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น ทั้งนี้ข้อสังเกตของผู้วิจัยกล่าวคือ ในโลกทางวิชาการนั้นส่วนหนึ่งยังคงให้คุณค่ากับความเป็นชายที่เป็นแบบอย่างที่ดีในเชิงอุดมคติอยู่จำนวนมาก ซึ่งผู้วิจัยได้ลองทำการทบทวนองค์ความรู้เพื่อต่อยอดแนวคิดดังกล่าวเช่น กรณีงานวิจัยในศาสตร์ทางการสื่อสารของของศิริกมล อธิวาสนพงศ์ (2547) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การถ่ายทอดอุดมการณ์ความเป็นชายผ่านหนังสือพิมพ์ไทยรัฐหน้า 1 ซึ่งพบว่า ภาพข่าวนั้นสะท้อนความเป็นชายได้มากกว่า 1 คุณค่าโดยคุณค่าความเป็นชายที่นำเสนอออกมาทั้งเนื้อหาข่าวและภาพข่าวมากที่สุดคือ คุณค่าเรื่องการเป็นผู้ศุงความยุติธรรม ดูแลความสงบของคนในสังคมและรองลงมาคือการนำเสนอคุณค่าของความเป็นชายในลักษณะการใช้ความรุนแรง เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า คุณค่าของความเป็นชายที่พบมากที่สุดซึ่งถือว่าเป็นคุณค่าในกระแสหลักของสังคมจากการทำหน้าที่ของสื่อมวลชนประเภทข่าวได้ประกอบสร้างความหมายของเพศชายให้มีลักษณะความเป็นบุรุษเพศหรือสุภาพบุรุษเป็นส่วนใหญ่ ซึ่ง สหะโรจน์ กิติมหาเจริญ (2551, น. 15) ได้อธิบายว่า ความหมายของความเป็นชายหรือสุภาพบุรุษถูกประกอบสร้างขึ้นจากความหมายของเพศสภาพที่มุ่งเน้นการแสดงพฤติกรรมอันมีลักษณะของหลักการหรือกฎในการประพฤติของผู้ชาย โดยมีวินัยเป็นเครื่องควบคุมบังคับ ทั้งนี้การควบคุมตนเองด้วยมารยาททางสังคมและความสุภาพอันเป็นกลไกของการประกอบสร้างความเป็นสุภาพบุรุษนี้เองส่งผลให้เห็นถึงกระบวนการ



สร้างความเป็นอารายะ ที่จะชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างผู้ชายที่เป็นสุภาพบุรุษและผู้ชายที่ไม่เป็นสุภาพบุรุษ ว่ามีลักษณะที่ไม่เหมือนกันอย่างไร

อย่างไรก็ตาม รูปแบบและพัฒนาการของความเป็นชายในสังคมอุดมคติได้ถูกผลิตซ้ำจนนำไปสู่การสถาปนาให้กลายเป็นอุดมการณ์หลักของสังคมซึ่งอยู่ในกรอบวิธีคิดที่ว่าองค์ประกอบของผู้ชายจะต้องมีลักษณะร่วมได้แก่ ความฉลาด ความแข็งแรง ความเป็นผู้นำ เป็นต้น อย่างไรก็ตามนี้ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า รูปแบบคุณค่าของความเป็นชายมิได้มีเพียงรูปแบบเดียวเท่านั้น หากแต่ยังปรากฏรูปแบบการให้คุณค่าของความเป็นชายที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติหรืออาจจะเรียกว่าผู้ชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในลักษณะของการมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนอีกด้วย ซึ่งโดยมากมักจะพบในพื้นที่ของสื่อมวลชนประเภทข่าวที่มักจะนำเสนอออกมาในแง่ลบและแสดงให้เห็นถึงความเลวร้ายที่เป็นภัยต่อศีลธรรมอันดีงามของสังคม ดังเช่น

นักเรียนนักเลง ยกพวกตีกันเป็นประจำ ชาวบ้านสุดเอือมระอาเข้าไปห้ามกลับโดนขู่ทำร้ายโดยกลุ่มเยาวชนอายุระหว่าง 15-17 ปี จากที่อื่นมามีเรื่องกันกับเยาวชนแถวนี้ นอกจากจะยกพวกตีกันบริเวณปากซอยแล้ว บางครั้งก็วิ่งหนีจากปากซอยขึ้นไปตีกันบนสะพานเลยก็มีจนชาวบ้านแถวนี้รู้สึกเอือมระอา (ทีมข่าวสด, 2560)

ดูเด็ด! กลุ่มเด็กช่างไล่ฟันหนุ่มวัยรุ่นกลางแยกไฟแดง วิ่งหนีตายอุดุด หนุ่มวัยรุ่นขี่จักรยานยนต์ติดไฟแดงปะทะกลุ่มเด็กช่างซึ่งจู่ ๆ ปรี๊ดตรงเข้ามาที่หนุ่มวัยรุ่นจนถูกฟันเข้าที่แขนและที่หลัง รวมถึงรถจักรยานยนต์ก็ถูกทุบทำลายจนเสียหายด้วย (ทีมข่าวไทยรัฐ, 2560)

วงจรถัดกลุ่มชายฉกรรจ์ยกพวกตีกันยับ เขย่าขวัญทท.แผ่นดินกระเจิง ทำเสียภาพลักษณ์เมืองพัทยาซึ่งถ่วงวงจรถัดบันทึภาพผู้ชายชุดดำกางเกงขาสั้น รูปร่างสูง ได้เดินเข้าไปหาผู้ชายชุดดำอีกคน ก่อนจะมีท่าทีผลัดกันไปมาและชกต่อยกันอย่างนัวเนียทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความหวาดกลัว (วิชัย สอนเรื่อง, 2562)

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า สื่อมวลชนประเภทข่าวได้หยิบชุดความหมายเกี่ยวกับคุณค่าของความเป็นชายที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติ อย่างกลุ่มนักเลงอันธพาล มาเพื่อตีตราและประทับตราว่ากลุ่มคนเหล่านี้เป็นกลุ่มคนที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมและมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นจารีตประเพณี ศีลธรรมรวมถึงกฎหมาย และจะต้องถูกลงโทษโดยอำนาจจากกระบวนการทางสังคมต่อไป ซึ่งจากการประกอบสร้างของสื่อนี้ทำให้เราเห็นถึงกระบวนการผลิตซ้ำความหมายคุณค่าของความเป็นชายทั้งในอุดมคติและความเป็นชายที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติหรือปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมอยู่ตลอดเวลา หากแต่ผู้วิจัยนี้สนใจกลุ่มผู้ชายที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติของสังคมอย่างกลุ่มนักเลง อันธพาล เนื่องจากว่า กลุ่มคนเหล่านี้ถูกประกอบสร้างมาจากชุดความสัมพันธ์แบบชั่วคราวข้ามที่เข้าทำหน้าที่ค้าเงินและสนับสนุนให้กับอุดมการณ์

หลักอย่างความเป็นชายในอุดมคติให้มีความชอบธรรมมากยิ่งขึ้นซึ่งสอดคล้องกับกาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2551) ได้อธิบายว่า ภาษา/ความหมาย ไม่ได้เกิดขึ้นลอย ๆ อย่างเป็นอิสระ หากแต่ถูกกำหนดมาแล้วโดยโครงสร้างบางอย่าง ซึ่งการสร้างชุดโครงสร้างความสัมพันธ์จะมีการทำงานโดยแบ่งข้อความหมายออกเป็นความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (Binary opposition) และลำดับถัดมาก็จะมีการกำหนดชั้นของคุณค่า (Hierarchy of values)

อย่างไรก็ตาม หากกล่าวถึงกลุ่มนักเลง อันธพาลนั้นคุณค่าของความเป็นชายก็มักจะถูกจัดวางให้มีลักษณะตรงกันข้ามกับชุดความหมายของความเป็นชายในอุดมคติของสังคม และจากในโลกความเป็นจริงเราอาจจะนิยามความหมายของกลุ่มคนเหล่านี้ได้ว่า เป็นกลุ่มคนที่ไม่ปฏิบัติตามธรรมเนียมประเพณี ทำท่าย ฝ่าฝืนกฎหมายและสังคม และเมื่อหากเราลองย้อนพิจารณาความหมายดังกล่าว โดยเฉพาะประเด็นทางวิชาการเกี่ยวกับ ความหมายของชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ผู้วิจัยสามารถแบ่งการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจได้เป็นสองแนวทางดังนี้

แนวทางแรกคือ แนวทางกระแสหลักอย่างเช่น สายโครงสร้างหน้าที่นิยม (Functionalism) จะพบว่า มักจะมีความหมายเกี่ยวข้องกันกับกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน ซึ่งมีการกระทำผิดศีลธรรมอันดีและต่อต้านอุดมการณ์หลักของสังคม สอดคล้องกับระพีพรรณ บัวพันธ์ (2557, น. 23) ได้อธิบายว่า พฤติกรรมที่เบี่ยงเบนหมายถึงการละเมิดระเบียบหรือบรรทัดฐานของสังคมที่ได้ตกลงร่วมกัน เป็นพฤติกรรมที่ละเมิดระเบียบแบบแผนหรือบรรทัดฐานทางสังคมที่กำหนดขึ้นและในการกำหนดความหมายของพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนนั้นส่วนใหญ่มักจะอ้างอิงระเบียบและบรรทัดฐานของสังคมเป็นหลัก

แนวทางที่สอง เกี่ยวข้องกันกับความสัมพันธ์เชิงอำนาจ กล่าวคือ เป็นแนวทางที่หยิบยืมแนวคิดเรื่อง มนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ (Human - agency) ภายใต้อำนาจทฤษฎีวิพากษ์ โดยตั้งคำถามว่า ระหว่างโครงสร้าง (structure) กับปัจเจกบุคคล (Human - agency) นั้นอะไรมีอำนาจมากกว่ากัน ซึ่งแนวทางนี้มองความหมายเกี่ยวกับผู้ชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมว่าไม่ใช่กลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน หากแต่มองว่ากลุ่มคนเหล่านี้เป็นกลุ่มคนที่ถูกข่มขู่ หรือปฏิบัติกับความไม่ชอบธรรมทางสังคม ที่เกิดจากอำนาจของสถาบันต่าง ๆ ซึ่งกาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2551, น. 173) ได้อธิบายว่า ไม่ใช่ว่ามนุษย์ทุกคนจะมีสถานะเป็นปัจเจกผู้กระทำการ (Human - agency) ได้เสมอไป ต้องเฉพาะบุคคลที่มีเจตจำนง (free will) อย่างจริงจังกเท่านั้น จึงจะสามารถเลือกสรร/ตัดแปลง/สร้างประวัติศาสตร์ของพวกเขาขึ้นมาเองได้

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า การศึกษาความหมายของกลุ่มนักเลง อันธพาลก็มีหลายแนวทาง ซึ่งแนวทางแรกจะมองกลุ่มคนเหล่านี้เป็นพวกที่แปลกแยกไปจากสังคมและต้องได้รับการลงโทษ เพื่อให้สังคมสามารถเดินหน้าต่อไปได้ หากแต่อีกแนวทางจะมองคนกลุ่มนี้ว่าเป็นกลุ่มคนที่ต่อต้าน

ชัดขึ้น และไม่ยอมจำนนต่ออำนาจทางสังคม ทั้งนี้เนื่องจากในความเป็นจริงของสรรพสิ่งนั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งมนุษย์ก็เปรียบเสมือนเหรียญสองด้านเมื่อมีด้านที่ดีก็ย่อมมีด้านที่ไม่ดีควบคู่กันไป ชุดความหมายของความเป็นชายก็เช่นเดียวกัน ก็ขึ้นอยู่กับว่าสิ่งเหล่านี้จะถูกนิยามและถูกประกอบสร้างให้เป็นไปตามแนวทางใด รวมถึงเป็นอำนาจของใครในการสร้างความหมาย

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แสดงทรรศนะเพิ่มในประเด็นเกี่ยวกับ การแบ่งชุดความหมายแบบชั่วคราวข้ามของความเป็นชายในอุดมคติและความเป็นที่ไม่เป็นไปตามอุดมคตินี้สามารถนำไปสู่การสร้างคุณค่าให้กับกลุ่มชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมอย่างกลุ่มนักเลง อันธพาล ให้มีความเป็นอื่น มีความแปลกแยกและถูกกีดกันออกไปจากสังคมด้วยเช่นกัน อาจจะเป็นเรื่องดีเมื่อบุคคลเหล่านี้ได้รวมตัวแล้วเกิดความเป็นกลุ่มหรือแก๊งสเตอร์ขึ้นมาแล้วนั้น สามารถมีพลังที่นำไปสู่การต่อต้านและตั้งคำถามต่ออำนาจโครงสร้างทางสังคมได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วเป็นการติดตั้งจิตสำนึกและอุดมการณ์ความเป็นเพศสภาพและถูกประกอบสร้างผ่านโลกความเป็นจริงในพื้นที่อย่างสื่อมวลชน ประเภทข่าวเป็นหลัก ดังนั้นถ้าหากว่าเป็นพื้นที่ในสื่อประเภทอื่น ๆ อย่างภาพยนตร์ที่ถือว่าเป็นสื่อประเภทบันเทิงที่มีลักษณะกึ่งจริงกึ่งลวง และเป็นสื่อที่ผู้วิจัยนั้นสนใจศึกษาในงานวิจัยนี้ ชุดความหมายของความเป็นชายที่มีลักษณะปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม อย่างกลุ่มนักเลง อันธพาลจะยังคงถูกผลิตและประกอบสร้างให้เป็นเหมือนจริง เหมือนเดิมหรือเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่อย่างไร

ทำไมจึงศึกษาตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในโลกภาพยนตร์

ในโลกทางวิชาการด้านภาพยนตร์นั้นสามารถแบ่งกระบวนทัศน์ด้านการทำหน้าที่ของภาพยนตร์ได้ดังนี้กล่าวคือ ด้านแรก ภาพยนตร์ในฐานะหน้าที่ให้ความบันเทิง เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อที่ช่วยให้ผู้ชมหลีกเลี่ยงจากโลกความเป็นจริงอีกทั้งภาพยนตร์ยังมีบทบาทต่อผู้ชมในแง่ของการดำเนินชีวิต ซึ่งองค์ประกอบทางด้านความบันเทิงนี้นำไปสู่การก่อเกิดธุรกิจที่เน้นให้ผู้ชมพักผ่อนจากชีวิตประจำวัน **ด้านที่สอง** ภาพยนตร์เปรียบเสมือนภาพสะท้อนของสังคม กล่าวคือ ภาพยนตร์นั้นทำหน้าที่เป็นสื่อกลางเปรียบเสมือนกระจกในการถ่ายทอดความหมายความเป็นจริงทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับกัจจกร หลุยยะพงศ์ และ สมสุขหินวิมาน (2552, น. 6) ที่ได้ให้ความหมายของบทบาทหน้าที่และอิทธิพลของภาพยนตร์ไว้ว่า ตามสำนักคิด โครงสร้างหน้าที่นิยม จะสนใจศึกษาภาพยนตร์ไทยในฐานะสื่อที่มีอิทธิพลต่อสังคมไทยในมิติที่หลากหลาย ทั้งความบันเทิง ความรู้ การถ่ายทอดวัฒนธรรมและการมองว่าภาพยนตร์เป็นเสมือน “ภาพสะท้อนสังคม” กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ เมื่อดูหนังก็จะได้เห็นสังคมไทย ทั้งด้านวิถีชีวิต ความเชื่อค่านิยมต่าง ๆ **ด้านที่สาม** ภาพยนตร์นั้นคือการประกอบสร้างความหมาย ซึ่งแนวทางนี้ถือได้ว่าเป็นกระบวนทัศน์ใหม่ในการศึกษาทำความเข้าใจภาพยนตร์ที่มีได้มองว่า ภาพยนตร์ทำหน้าที่เพียงสะท้อนความเป็นจริงทาง

สังคมเท่านั้นหากแต่ภาพยนตร์คือ สิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นซึ่งชุดความรู้บางอย่างที่นำไปสู่การสร้างความเป็นจริงทางสังคมซึ่ง กัจจกร หลุยยะพงส์ (2556, น. 4) ได้อธิบายว่า ภาพยนตร์ประกอบสร้างความเป็นจริง (Constructionism) จะมองภาพยนตร์ตามแนวทางของสำนักมาร์กซิสต์ และวัฒนธรรมศึกษา ซึ่งมองว่าแม้จะไม่มีความจริงแต่ภาพยนตร์ก็สามารถประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นมาได้ตามแต่ว่าใครเป็นผู้กำหนด

อย่างไรก็ตาม จากที่ได้กล่าวมาแล้วในข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาสื่อภาพยนตร์ในฐานะที่ภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อที่ทำหน้าที่ประกอบสร้างความหมายขึ้นตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษา ทั้งนี้เหตุผลที่ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาสื่อประเภทภาพยนตร์อันเนื่องมาจากถ้าหากลองพิจารณาเปรียบเทียบกับสื่อประเภทอื่น ๆ ดังเช่น สื่อประเภทข่าวจะพบว่า มักจะนำเสนอความเป็นจริงทางสังคมและถ่ายทอดอุดมการณ์อย่างตรงไปตรงมาหากแต่สื่อภาพยนตร์อาจจะมีความแตกต่างออกไปตรงที่เป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงผ่านความเป็นแฟนตาซีที่ผู้ชมสามารถหลีกเลี่ยงและปลดปล่อยอารมณ์ในชีวิตประจำวันได้ ซึ่ง กิตติศักดิ์ สุวรรณโกวิท และ ชูศักดิ์ ภัทรกุลวานิชย์ (2542) ได้อธิบายลักษณะการทำหน้าที่ของภาพยนตร์ไว้ 4 ประการ กล่าวคือ

1. หน้าที่ในการเล่าเรื่อง (Narrative Function) ภาพยนตร์มีหน้าที่เล่าเรื่องให้ผู้ชมรับรู้เข้าใจและสามารถเข้าถึงได้ทุกระดับ
2. หน้าที่ในการสื่ออารมณ์ (Emotional Function)
3. หน้าที่ในการสื่อสารทางด้านความคิด (Intellectual Function) ที่ผู้สร้างภาพยนตร์ได้ติดตั้งชุดความคิดบางอย่างให้กับผู้ชมและกระตุ้นให้ผู้ชมคิด ไม่ใช่แค่รับชมเพียงความบันเทิง
4. หน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจ (Spectacle Function) จากองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นภาพ เสียง เป็นต้น

ดังนั้นผู้วิจัยอาจกล่าวได้ว่า สื่อภาพยนตร์นั้นเป็นพื้นที่ของโลกทางสัญลักษณ์ที่มีลักษณะกึ่งจริงกึ่งลวง ซึ่งหน้าที่ของภาพยนตร์ที่ดูเหมือนราวกับว่าจะเป็นสื่อบันเทิงแล้ว ภาพยนตร์ยังสามารถถ่ายทอดอุดมการณ์หรือแม้แต่ท้าทายต่ออุดมการณ์ของสังคมผ่านตัวบทที่ซึ่งพลังของอุดมการณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์นี้สามารถเข้าไปกำหนดความคิดของผู้ชมได้อย่างแนบชิด ไม่ว่าจะสื่อสารผ่านกลวิธีของตัวละครต่าง ๆ ล้วนแล้วเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นและถูกให้ความหมายโดยอำนาจของผู้สร้างทั้งสิ้นจึงทำให้ผู้วิจัยตระหนักถึงและเป็นที่มาของการเลือกศึกษาสื่อภาพยนตร์ในครั้งนี้

เราคือแชมป์เปียน เราคือสเปิร์มที่แข็งแกร่งกว่าสเปิร์มอีกหลายล้านตัว

ทำไมพวกนายถึงชอบมีเรื่องชกต่อยกับคนอื่น

มึงน่าจะถามว่าทำไมคนอื่นถึงชอบหาเรื่องพวกมึงมากกว่า

พวกเอ็งจำไว้นะถึงพวกเราจะมีเรื่องชกต่อยแต่พวกเราไม่ใช่อันธพาล

ถูกผู้ชายเขาสู้กันแค่แพ้ชนะไม่เอากันถึงตายหรือ

(มิงกูเพื่อนกันจนวันตาย, 2555)

จากประโยคสนทนาของตัวละครชายดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์เรื่อง มิงกูเพื่อนกันจนวันตายซึ่งบทสนทนาของตัวละครสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างมากกล่าวคือ สื่อมวลชนอย่างภาพยนตร์ได้ทำหน้าที่เป็นพื้นที่ให้กับตัวละครชายในประเด็นด้านการต่อสู้เชิงความหมายของปัจเจกบุคคลโดยเฉพาะอย่างยิ่งความหมายที่เกี่ยวข้องกันกับพฤติกรรมของตัวละครชาย ซึ่งจากบทสนทนาดังกล่าวนี้นี้ทำให้เราได้เห็นถึงปรากฏการณ์กระบวนการต่อรองความหมายของเพศวิถีหรืออัตลักษณ์ความเป็นชายเกิดขึ้น ทั้งนี้ในโลกของความเป็นจริงนั้นความหมายที่เกี่ยวกับผู้ชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมดังเช่นกลุ่มนักเลงอันธพาลมักจะถูกถ่ายทอดออกมาในลักษณะการสร้างความคิดรื้อนให้กับสังคมและถูกสังคมตีตราว่าเป็นพวกไร้กฎระเบียบหรือเป็นพวกนอกรีตไปจากบรรทัดฐานทางสังคมและมักจะมีจุดจบที่ไม่คืออยู่เสมอ

อย่างไรก็ตาม เมื่อความเป็นชายถูกประกอบสร้างขึ้นในพื้นที่ของสื่อภาพยนตร์โดยส่วนมากแนวคิดที่ถูกนำมาใช้เพื่อเป็นเครื่องมือในการสื่อสารหรือวิเคราะห์นั้นมักได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง หากแต่องค์ประกอบหนึ่งของแนวคิดการเล่าเรื่องที่สามารถทำหน้าที่สื่อสารให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงคุณลักษณะของความเป็นชายในภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดีนั้นคือ องค์ประกอบทางด้านตัวละคร (Character) ซึ่งก็ได้มีนักวิชาการที่ใช้เกณฑ์ในการจำแนกหรือวิเคราะห์ความหมายของตัวละครที่แตกต่างกันหากแต่ องค์ประกอบที่มีจุดร่วมกันของการศึกษาตัวละครผ่านสื่อภาพยนตร์ก็มาจากงานของ วลาดิเมียร์ พร็อพ (Vladimir Propp) และถ้าหากผู้วิจัยลองนำเกณฑ์ของพร็อพมาพิจารณาถึงคุณลักษณะของตัวละครชายนั้นก็มักจะปรากฏคุณลักษณะที่ประกอบไปด้วย

- พระเอก (The Hero) เป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะ และเป็นผู้นำในการแก้ไขข้อขัดแย้ง
- ผู้ร้าย (The Villian) เป็นผู้ที่สร้างความเดือดร้อนให้กับชุมชนหรือผู้ที่เป็นปรปักษ์กับตัวละครหลักในเรื่อง
- พระเอกจอมปลอม (The Flash Hero) คือตัวละครที่สร้างเป็นคนดีแต่มักเปิดเผยความชั่วในภายหลัง
- ผู้ช่วยเหลือ (The Helper) ผู้ช่วยของพระเอกในการต่อกรกับผู้ร้าย หรือช่วยเหลือพระเอกให้พ้นอุปสรรค เป็นต้น (ขจิตขวัญ กิจวิสาละ, 2553, น. 81)



ทั้งนี้หากนำเกณฑ์การวิเคราะห์ตัวละครตามแนวคิดของวลาดิเมียร์ พร็อพมาพิจารณา รูปแบบความหมายของความเป็นชายในอุดมคติก็จะพบว่า มีความคล้ายคลึงกับคุณลักษณะตัวละครแบบพระเอก (The Hero) ที่ถูกประกอบสร้างให้เป็นภาพต้นแบบหรือแบบฉบับ (Archetypes) ซึ่งสามารถพบได้ในตระกูล (Genre) ของภาพยนตร์ทั่วไป เช่นงานวิจัยเรื่อง การสร้างความหมายใหม่ของ “วีรบุรุษ และ ยอดวีรบุรุษ” ในภาพยนตร์ไทยของของณัฐ สุขสมัย (2551) ซึ่งพบว่าองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ปัจจัยทางด้านผู้สร้าง และบริบททางสังคมมีส่วนในการกำหนดและประกอบสร้างความหมายความเป็นชายในฐานะวีรบุรุษให้มีคุณลักษณะเป็นคนดี ต่อสู้กับเหล่าผู้ร้าย และมีความเสียสละเพื่อส่วนรวมผ่านองค์ประกอบ 4 ประการ ได้แก่ การสืบทอด การตัดทอน การเพิ่ม และการเปลี่ยนแปลง และงานวิจัยเรื่อง การสร้างภาพตัวแทนวีรบุรุษสามัญชนในภาพยนตร์ไทย ของ บัญยง พูลทรัพย์ (2560) พบว่า การสร้างภาพตัวแทนของวีรบุรุษสามัญชนในภาพยนตร์ไทยส่วนมากพบได้ในแนวภาพยนตร์แบบแอ็คชั่น (Action Film) โดยตัวละครบุรุษเพศ ในฐานะวีรบุรุษแบ่งออกได้เป็นสองกลุ่ม คือ กลุ่มแรกมีวัตถุประสงค์เพื่อ ต่อสู้เพื่อสถาบันหลัก ได้แก่ ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ กลุ่มที่สองคือ ต่อต้านกระแสโลกาภิวัตน์ คัดค้านอำนาจรัฐและ ขั้วไล่ต่างชาติ เป็นต้น

ในขณะที่กลุ่มตัวละครที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมจะพบว่า มักจะถูกประกอบสร้างให้กลุ่มคนเหล่านี้เป็นพวกต่อต้านกฎระเบียบและไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานทางสังคมซึ่งถูกจัดวางคุณค่าให้มีคุณลักษณะเป็น ผู้ร้าย (The Villain) อีกทั้งตัวละครที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมหรือมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนในสื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์โดยส่วนมากจะถูกประกอบสร้างให้มีทั้งเพศหญิงและเพศชาย เช่น งานวิจัยเรื่อง การสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์ไทย กรณีตัวละครหญิงที่มีลักษณะเบี่ยงเบนในปี.ศ.2528-2530 ของบงกช เสวตามร์ (2533) ซึ่งงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ วิเคราะห์ตัวละครผู้หญิงที่มีลักษณะพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน (Deviance) และต้องการตอบใจที่ว่า ภาพยนตร์นั้นได้ทำการประกอบสร้างสร้างความหมายของตัวละครเหล่านี้ขึ้นมาอย่างไร ซึ่งผลวิจัยพบว่า ผู้หญิงที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance) อย่างโตเถื่อนภาพยนตร์ มักนำเสนอให้คนเหล่านี้ถูกลงโทษและเป็นทุกข์ในตอนจบและผู้หญิงแกร่งต้องไม่เก่งเกินผู้ชาย หากฝ่าฝืนก็จะถูกกำจัดออกไปจากสังคม

นอกจากนี้ ในงานวิจัยเรื่อง พระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย : การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม ของ กฤตยา ณ หนองคาย (2556) จะพบว่า มีการจำแนกหรือแบ่งขั้วตรงข้าม (Binary opposition) ระหว่างตัวละครพระเอก (ชายในอุดมคติ) กับตัวละครผู้ร้าย (ชายที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติ) อย่างชัดเจน เช่น ตัวละครพระเอกมักจะมีลักษณะร่วม ได้แก่ 1.พระเอกสุภาพบุรุษและพระเอกนักสู้ยอดมวยไทย 2.พระเอกแบบข้าราชการผดุงความ

ยุคิธรรม 3. พระเอกแบบยอดสายลับหรือแบบวีรบุรุษคาทหน้ากากและ 4. พระเอกแบบเบ็ดเตล็ด ในขณะที่คุณลักษณะของตัวละครผู้ร้ายมักจะถูกรวบรวมสร้างให้เป็นกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานทางสังคมซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 4. กลุ่มได้แก่ 1. ผู้ร้ายแบบจอมโจรหรือเจ้าพ่อผู้มีอิทธิพลในท้องถิ่น 2. ผู้ร้ายแบบข้าราชการหรือนักการเมืองฉ้อฉล 3. ผู้ร้ายแบบกลุ่มผู้ก่อการร้าย องค์กรลับ อาชญากรหรือทหารต่างชาติ และ 4. ผู้ร้ายแบบจอมขมังเวทย์ เป็นต้น

ดังนั้นจะเห็นว่า กลุ่มคนที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมหรือมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานทางสังคมที่สื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์ได้ทำการประกอบสร้างขึ้น รูปแบบของตัวละครนั้นมักจะถูกนำเสนอออกมาให้มีคุณลักษณะแบบตัวร้ายหรือผู้ร้าย (The Villain) เป็นส่วนมากซึ่งถ้าหากไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานทางสังคมก็มักจะถูกรวบรวมและถูกกำจัดออกไปอย่างไรก็ตามผู้วิจัยยังพบว่า ตัวละครประเภทดังกล่าวมิได้ปรากฏเพียงเฉพาะตัวละครประเภทผู้ร้าย (The Villain) เท่านั้น หากแต่ยังพบตัวละครที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมหรือมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนเช่น กลุ่มนักเลง อันธพาลหรือแก๊งสเตอร์ (Gangster) ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ที่ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างตัวละครอย่างแดง ไบเล่ย์ให้ปรากฏอยู่ในบทบาทของคุณลักษณะแบบพระเอก (The Hero) ที่มีรูปร่างหน้าตาดีและบุคลิกนิสัยเป็นคนรักเพื่อน เป็นสุภาพบุรุษ เป็นต้น โดยที่ตามหลักความเป็นจริงแล้วกลุ่มคนประเภทนักเลง อันธพาลหรือแก๊งสเตอร์ (Gangster) หากพิจารณาความหมายทางสังคมนั้นหมายถึง กลุ่มบุคคลไม่ดีมีความประพฤติเลวทราม พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2493 ได้ให้ความหมายคำนี้ไว้ว่า อันธพาลหมายถึงคนโง่อย่างตบอด คนโง่ปัญญาทึบ คนกะกะระราน ซึ่งเป็นความหมายที่ค่อนข้างจะกว้างกว่าที่สังคมทั่วไปเข้าใจ ทั้งนี้ คำว่าอันธพาลในความหมายที่สังคมทั่วไปเข้าใจพอจะเทียบเคียงได้กับความหมายคำว่า “Hooligan” ในภาษาอังกฤษซึ่งหมายถึง บุคคลที่มีความคิดเลวร้าย ดื้อดึง และหยาบคาย ส่วนมากเป็นคนหนุ่มที่ชอบก่อวุ่นวายสร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่นเสมอ ต้นเหตุของศัพท์คำนี้เกิดจากครอบครัวชาวไอริช ตระกูล Houlahan ซึ่งมีพฤติกรรมชั่วร้ายประพฤติตนเป็นอันตรายเป็นแก่สังคม (สรรคชัย เปรมล้ำฤกษ์, 2516, น. 8)

ดังนั้นจากคุณลักษณะของตัวละครที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมรวมไปถึงจากงานวิจัยที่ได้กล่าวมาแล้วในข้างต้นผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า ตัวละครประเภท นักเลง อันธพาลควรถูกจัดให้อยู่ในคุณลักษณะแบบผู้ร้าย (The Villain) หรือไม่ เนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่ไม่ปฏิบัติตามขนบจารีตประเพณีและกฎระเบียบของสังคมและเหตุใดภาพยนตร์จึงได้ประกอบสร้างความหมายของคนกลุ่มนี้ให้แตกต่างไปจากขนบของโลกรวมความเป็นจริงทางสังคม

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยแสดงทรรศนะเพิ่มเติมว่า หากว่าภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างคุณลักษณะของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมและได้มีการปรับเปลี่ยนหรือ



ผสมผสานจากคุณลักษณะตัวละครแบบผู้ร้าย (The Villain) ไปสู่คุณลักษณะตัวละครแบบพระเอก (The Hero) ก็อาจจะเนื่องด้วยตระกูล (Genre) ของภาพยนตร์ที่เข้ามากำหนดคุณลักษณะของตัวละครเพื่อให้มีความแตกต่างหลากหลายใกล้เคียงกับความเป็นมนุษย์มากยิ่งขึ้น ซึ่ง Daniel M. Shafer (2012) ได้ให้ความหมายและอธิบายคุณลักษณะของตัวละครประเภทนี้ว่า เป็นตัวละครที่มีลักษณะกึ่งดีกึ่งเลว (Tragic-Hero) อีกทั้งยังเป็นคุณลักษณะของตัวละครที่ปฏิเสธต่อภาพของการเป็นผู้ร้ายในสายตาคนอื่น กล่าวคือ ตัวละครเอกจะมีการผสมผสานทั้งคุณสมบัติของทั้งวีรบุรุษ (The Hero) และผู้ร้าย (The Villain) อยู่ในตัวเอง รวมถึงการแสดงออกการกระทำของตัวละครเหล่านี้จะมีลักษณะกำกวมในเรื่องศีลธรรม อำนาจและความรุนแรง เป็นต้น

ดังนั้นจากปรากฏการณ์ดังกล่าวนำมาซึ่ง โจทย์ของการวิจัยครั้งนี้ว่า เนื่องจากที่ผ่านมา งานศึกษาด้านภาพยนตร์มักให้คำตอบไปที่ว่า ตัวละครที่เป็นพระเอก (The Hero) คือตัวละครที่แฝงฝังไว้ด้วยอุดมการณ์หลักเกี่ยวกับบุรุษเพศในอุดมคติ แต่เมื่อภาพยนตร์ตระกูลแก๊งสเตอร์เป็นพื้นที่แห่งการผลิตซ้ำอุดมการณ์ที่ต่อต้านสังคม โดยพื้นฐาน คำถามคือ ตัวละครพระเอกในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนี้จะมีลักษณะย้อนแย้งหรือผลิตซ้ำอุดมการณ์เกี่ยวกับบุรุษเพศออกมาในลักษณะใด และทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster) : พื้นที่ในประกอบสร้างภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

Rafter (2006) ได้อธิบายความหมายเกี่ยวกับภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster film) ว่าเป็นแนวภาพยนตร์ที่มีคุณลักษณะเฉพาะที่ซึ่งกระบวนการทางวัฒนธรรมมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน กล่าวคือ ภาพยนตร์ได้ทำหน้าที่เผยให้เห็นความสำคัญของบริบททางสังคมยุคสมัยที่ถูกสร้างและสะท้อนมาจากความเป็นจริง ได้แก่ ตัวแทนของ ระเบียบ กฎหมาย และการลงโทษ เป็นต้น

ในขณะที่ Munby (1999) ได้อธิบายคุณลักษณะของภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแก๊งสเตอร์ (Gangster Film) ว่า มีพัฒนาการเกิดขึ้นในช่วงราวปี 1930 ซึ่งภาพยนตร์ได้รับความนิยมอย่างมากในช่วงเวลานั้น อีกทั้งการปรากฏของกลุ่มตัวละครประเภทแก๊งสเตอร์ (Gangster) ในภาพยนตร์ก็ได้มีการปรับเปลี่ยนขยายบทบาทการต่อสู้ของปัจเจกบุคคลไปสู่การต่อสู้ในระดับ โครงสร้างหรือสังคม อีกทั้งภาพยนตร์ประเภทนี้เป็นเรื่องราวที่น่าเสนอประเด็นในเรื่องของการถูกเอารัดเอาเปรียบในสังคม ซึ่งเมื่อใดก็ตามเมื่อสังคมเกิดภาวะดังกล่าวตัวละครเหล่านี้มักจะปรากฏออกมาให้เห็น ทั้งนี้ผู้ชมอาจจะไม่ค่อยได้เห็นภาพการต่อสู้ของชนชั้นกลางและชนชั้นล่างได้บ่อยนักในภาพยนตร์ ซึ่งตัวละครประเภทแก๊งสเตอร์ (Gangster) นี้สามารถตอบโจทย์ของผู้ชมได้เป็นอย่างดีที่จะทำให้ได้เห็นถึงคุณลักษณะตัวละครที่ต่อต้านความเป็นศีลธรรมอันดี

ทั้งนี้อาจกล่าวได้ว่า สำหรับภาพยนตร์ตระกูลแก๊งสเตอร์นั้น (Gangster) อาจจะมีคุณลักษณะเฉพาะที่ไม่เหมือนกับภาพยนตร์ตระกูลอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกทางตะวันตกที่ภาพยนตร์ตระกูลนี้มักนำเสนอเรื่องราวที่ตรงกันข้ามกับภาพยนตร์แนวความฝันแบบอเมริกัน (American Dream) ซึ่งอรรถจักร์ สัตยานุรักษ์ (2560) ได้นิยามความหมายถึงความฝันแบบอเมริกันว่าเป็น คติความเชื่อของคนอเมริกันเกี่ยวกับความสุขและความสำเร็จในชีวิตที่ทุกคนปรารถนาโดย American Dream สอนให้คนอเมริกันเชื่อว่า ทุกคนมีโอกาสเท่าเทียมกันที่จะประสบความสำเร็จด้วยการทำงานหนักเพื่อที่จะก้าวขึ้นไปเป็นชนชั้นกลาง หากแต่ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster) นั้นมีลักษณะที่แตกต่างออกไป ซึ่งสิ่งที่สามารถทำให้ฉายเห็นภาพดังกล่าวได้อย่างชัดเจนนั้นคือตัวละครที่ถูกประกอบสร้างขึ้นในภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์ตระกูลนี้ได้ตั้งคำถามหรือท้าทายต่ออุดมการณ์หลักของสังคมว่า แท้จริงแล้วเราอยู่ในโลกที่เต็มไปด้วยความฝัน ความสุขนั้นจริงหรือไม่

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยแสดงทรรศนะว่า หากนำการพิจารณาภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแก๊งสเตอร์ (Gangster) จากโลกทางตะวันตกมาสู่งานวิจัยนี้ที่สนใจภาพยนตร์ไทยนั้น ก็จะพบคุณลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะกล่าวคือ เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอเรื่องราวของกลุ่มคนที่ปฏิเสธหรือขัดแย้งต่อกฎหมายและกฎระเบียบของสังคม ดังนั้นหากจะศึกษาคุณลักษณะของตัวละครชายประเภทนักเลง อันธพาลและแก๊งสเตอร์ (Gangster) แล้วนั้นก็มักจะปรากฏให้เห็นได้ในภาพยนตร์ตระกูลนี้ อีกทั้งกลุ่มตัวละครเหล่านี้หากวิเคราะห์ภาพยนตร์ตามแนวทางแนวทางสำนักวิพากษ์หรือวัฒนธรรมศึกษาจะพบว่า ถูกจัดอยู่ให้เป็นกลุ่มคนที่ขัดแย้งหรือต่อต้านอำนาจทางสังคมที่ถูกประกอบสร้างขึ้นโดยอำนาจของสื่อ

สำหรับขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2553, น. 26) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับคนกลุ่มที่ขัดแย้งหรือต่อต้านอำนาจทางสังคมนั้นหมายถึง การลบล้างของผู้สร้างผ่านระบบสัญลักษณ์ของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาว่าด้วยเรื่องการต่อสู้ของปัจเจกหรือกลุ่มบุคคลอันเป็นตัวละครเอกที่ลุกขึ้นมาปฏิบัติการเพื่อปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ซึ่งเขาหรือพวกคิดว่าไม่ชอบธรรม สิ่งที่มีอำนาจเหนือกว่านั้นเป็นอำนาจทางการเมือง ซึ่งตัวแทนของอำนาจทางการเมืองได้แก่ ตำรวจ ข้าราชการ เจ้าหน้าที่รัฐ นักการเมือง กำนัน ฯลฯ อำนาจของศีลธรรม ซึ่งตัวแทนของอำนาจศีลธรรมได้แก่ พระ ครู วิศวกร แพทย์ ด้วบทกฎหมาย หรือผู้ที่กุมอำนาจทางเศรษฐกิจ อันหมายถึง นายทุนหรือเจ้าของกิจการต่าง ๆ อำนาจทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นตัวแทนของอำนาจทางวัฒนธรรม เช่น ครอบครัว สถาบันสื่อมวลชน ฯลฯ โดยการกระทำในการปฏิเสธอำนาจที่เหนือกว่านี้มีระดับความเข้มข้นที่แตกต่างตั้งแต่เพิกเฉย ไม่ปฏิบัติตามสิ่งที่ไม่ชอบธรรม ขัดขวาง และรวบรวมผู้คนขึ้นต่อสู้กันอาจมีความแตกต่างกันหลากหลายต่อไป

ทั้งนี้การนิยามความหมายเกี่ยวกับภาพยนตร์แก๊งสเตอร์นั้นก็อาจจะทำให้ได้องค์ความรู้ในระดับหนึ่ง กล่าวคือ สามารถทำให้เข้าใจถึงภาพของตัวละครชายที่ปรากฏในภาพยนตร์ตระกูลนี้ว่าจะมีรูปแบบหรือลักษณะที่แตกต่างไปจากภาพยนตร์ตระกูลอื่น ๆ อย่างไร และเมื่อหากจะทำการวิเคราะห์เพื่อแสดงให้เห็นการนำเสนอตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมสังคมในภาพยนตร์ได้นั้น อาจจะต้องนำแนวคิดเรื่อง ภาพตัวแทนในการเข้าสู่การวิจัยในครั้งนี้ด้วยเนื่องจาก ภาพของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมสังคมเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น โดยการทำหน้าที่ของกลวิธีทางภาษาในภาพยนตร์ ซึ่งสอดคล้องกับ Hall (1997 อ้างถึงใน ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์, 2551, น. 25) ได้อธิบายว่า ภาพตัวแทน เป็นการประกอบสร้างความหมายผ่านภาษาโดยใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อสารอย่างมีความหมายกับผู้อื่น และสามารถใช้นิยามเพื่อการอ้างอิงถึงโลกความจริง รวมถึงสิ่งที่เป็นจินตนาการและความคิดนามธรรมที่ไม่ปรากฏในโลกวัตถุ ดังนั้นผู้วิจัยอาจสรุปได้ว่า ของจริงจะเป็นอย่างไร ไม่สำคัญเท่ากับภาษาในภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างของจริงผ่านภาพตัวแทนนั้นอย่างไร ไม่ว่าจะป็นองค์ประกอบด้านภาพ เสียง เป็นต้น

ดังนั้นหากภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแก๊งสเตอร์ไทย (Gangster) เป็นพื้นที่ในการประกอบสร้างความหมายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมอย่างกลุ่มนักเลงอันธพาล ให้ผิดไปจากบรรทัดฐานทางสังคมจากโลกของความเป็นจริงแล้ว ในโลกของภาพยนตร์ตระกูลนี้ได้เปิดโอกาสให้กลุ่มตัวละครดังกล่าวชัดเจนและปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมได้ถึงในระดับใด

อย่างไรก็ตาม สำหรับงานวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนั้นแม้ว่าจะเน้นถึงการศึกษาวเคราะห์ “ตัวบท (Text)” ของภาพยนตร์ หากแต่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ถึงผู้รับสารควบคู่ไปด้วย เพื่อเป็นแนวโน้มและข้อสังเกตในการเป็นส่วนหนึ่งสำหรับการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ให้มีความรอบด้านและมีมิติมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยสนใจศึกษาการถอดรหัส/การตีความของกลุ่มผู้รับสาร คือ กลุ่มคนที่มีประสบการณ์ตรง ได้แก่ กลุ่มนักเลง อันธพาล เพศชาย กล่าวคือ กลุ่มคนเหล่านี้เป็นกลุ่มคนที่มีประสบการณ์ตรงทางสังคมในชีวิตประจำวันมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ อีกทั้งจากโจทย์การวิจัยที่ว่า ในขณะที่ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์อาจนำเสนอภาพที่ย้อนแย้งของตัวละครพระเอก (The Hero) กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารเหล่านี้จะมีแนวโน้มที่จะเอนเอียงไปในทิศทางใด ระหว่างการเชื่อในพลังของโครงสร้าง (Norms) หรือพลังของปัจเจก (Human agency) ในการอ่านความหมายดังกล่าว ซึ่งนั่นจะนำไปสู่การเข้าใจเรื่องอำนาจและอุดมการณ์ของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ว่าทำงานได้ถึงในระดับใด

ดังนั้นการศึกษาภาพตัวแทนของ “ตัวละครชายที่มีปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม” ในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยและการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรงทางสังคม จะ

ทำให้เห็นถึงข้อสังเกตของอำนาจในการกำหนด “ภาพตัวแทน” ว่าเป็นอำนาจของใครในการประกอบสร้างความหมาย และเพื่อดูว่าภาพยนตร์นั้นได้สะท้อนความเป็นจริงทางสังคมหรือถูกประกอบสร้างขึ้นได้อย่างไร และผู้วิจัยหวังว่า การวิจัยในครั้งนี้จะก่อให้เกิดประโยชน์เชิงเปรียบเทียบให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างตัวบทและผู้รับสารและขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับภาพความเป็นชายตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาในเรื่องของการเมืองเรื่องเพศสภาพมากยิ่งขึ้น

## 1.2 ปัญหาการวิจัย

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ถูกประกอบสร้างให้มีลักษณะเป็นเช่นใด การประกอบสร้างในครั้งนี้เพื่อให้เป็นไปตามบรรทัดฐานทางสังคม (Norms) หรือประกอบสร้างเพื่อให้ถูกขึ้นมาต่อสู้ในฐานะมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ (Human agency) และภาพยนตร์นั้นได้เปิดโอกาสให้ตัวละครเหล่านี้สามารถปฏิเสธหรือต่อสู้ได้ถึงในระดับใด

## 1.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการประกอบสร้างภาพตัวแทนของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย
2. เพื่อศึกษาการถอดรหัสความหมายภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง

## 1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยแบ่งได้เป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ไทยแบบเจาะจง (Purposive sampling) ซึ่งมีเนื้อหาในการนำเสนอภาพของตัวละครเพศชายเช่น ตัวละครเอก (The Hero) ที่ปรากฏคุณลักษณะของนักเลง อันธพาลและแก๊งสเตอร์ (Gangster) โดยใช้กรอบแนวคิดนิยามความหมายภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster Film) ของ Shadoian (2003) มาเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาคัดเลือกซึ่งพบว่า มีภาพยนตร์ไทยที่ปรากฏและเข้าเกณฑ์ตั้งแต่ปี พ.ศ.2539-2562 จำนวนทั้งสิ้น 7 เรื่อง ได้แก่ เด็กเสเพล (2539) 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) โก้หลังวัง (2545) เด็กเดน (2548) ท้าชน (2552) มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และอันธพาล (2555)

2. การวิเคราะห์ผู้รับสาร (Audience) ผู้วิจัยจะใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กลุ่มผู้ที่มีภูมิหลังประสบการณ์ตรงเกี่ยวข้องกับคุณลักษณะความเป็นนักแสดง อันธพาล จำนวน 2 คน ทั้งนี้สำหรับการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ คำตอบที่ได้อาจไม่ใช่คำตอบที่ชัดเจนไปยังตัวแทนของกลุ่มคนที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับ นักเลงอันธพาล ทั้งหมด หากแต่ผู้วิจัยเพียงต้องการนำตัวแทนของกลุ่มตัวอย่างบางส่วน มาเพื่อเป็นข้อสังเกตและคู่มือแนวโน้มของการถอดรหัสความหมาย ที่สามารถนำมาส่วนหนึ่งในการวิเคราะห์ควบคู่กับตัวบทภาพยนตร์เท่านั้น โดยผู้ให้สัมภาษณ์ต้องมีคุณสมบัติกล่าวคือ เป็นเพศชาย อาจจะมีประสบการณ์โดยตรงจากอดีตหรือประสบการณ์โดยตรงในปัจจุบัน

### 1.5 นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

**ความเป็นชาย** หมายถึง ความเป็นเพศสภาพแบบผู้ชายที่มีได้เป็นติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด หากแต่ถูกประกอบสร้างขึ้น โดยอำนาจของสื่อในการให้ความหมาย อีกทั้งในงานวิจัยนี้รูปแบบความเป็นชายจะถูกประกอบสร้างผ่านองค์ประกอบทางด้านตัวละครเช่น บุคลิก ลักษณะนิสัย รูปร่าง หน้าตา การกระทำ ทักษะคิด เป็นต้น

**ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย** หมายถึง ภาพยนตร์บันเทิงที่สร้างขึ้นโดยผู้สร้างชาวไทย โดยมีเนื้อหาตัวบทเกี่ยวกับการนำเสนอเรื่องราวของตัวละครเพศชายในรูปแบบลักษณะต่อต้านศีลธรรม อันติของสังคมหรือปฏิเสธต่อกฎระเบียบและกฎหมาย รวมถึงการแสดงออกถึงความรุนแรงไม่ว่าจะในรูปแบบใดก็ตาม ดังเช่น ตัวละครชายอย่างกลุ่มนักเลง อันธพาล ซึ่งเป็นตัวแทนของความขัดแย้งที่อยู่ในระดับลึกของสังคม ไม่ว่าจะเป็นแรงปรารถนาที่ตัวละครกระทำ ในแง่ของการ ไขว่คว้าต่อสู้ ขัดขึ้น กับอำนาจต่าง ๆ และการได้มาซึ่งการประสบความสำเร็จของตัวละครนั้นมักจะมีความตรงกันข้ามกับเรื่องศีลธรรม จารีต ที่ถูกขับเคลื่อนด้วยสังคมอุดมคติ

**อำนาจควบคุมของสังคม** หมายถึง อำนาจจากสถาบันต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น กฎหมาย เจ้าหน้าที่รัฐ ครอบครัว การศึกษา วัฒนธรรม จารีตประเพณี ศีลธรรม บรรทัดฐานทางสังคม รวมไปถึงสื่อมวลชน ซึ่งทั้งหมดล้วนแล้วเป็นกระบวนการทางสังคมในการจัดระเบียบพฤติกรรมมนุษย์ที่ประกอบไปด้วยกลุ่มคนในหลาย ๆ กลุ่มอยู่ร่วมกัน ดังนั้นพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดจากการกระทำนั้นย่อมมีกฎเกณฑ์บรรทัดฐานมาคอยควบคุมเพื่อให้สังคมสามารถดำรงอยู่ต่อไปได้

**ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม** หมายถึง การประกอบสร้างภาพตัวแทนของผู้ชายที่มีลักษณะปฏิเสธต่อกฎระเบียบ กฎหมาย รวมถึงจารีตประเพณี ซึ่งในความเป็นจริงทางสังคมจะมองคนกลุ่มนี้เป็นกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานทางสังคม โดยงานวิจัยนี้มุ่งศึกษาภาพกลุ่มตัวละครประเภท นักเลง อันธพาล ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นในภาพยนตร์



ไทย ผ่านการวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวละคร ซึ่งผู้วิจัยสามารถจำแนกเกณฑ์ในการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบทางด้านโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ได้แก่ สำนวนบริบท ภาพรวมของภาพยนตร์ เรื่องย่อ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่อง และความขัดแย้ง
2. องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร ได้แก่ อายุ การศึกษา อาชีพ และสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม
3. องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละคร ได้แก่ หน้าตา ร่างกาย อาวู การแต่งกาย และกิจกรรมของตัวละคร
4. องค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร ได้แก่ อุปนิสัยและทัศนคติ
5. องค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร ได้แก่ สภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคม ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร และฉากจบของตัวละคร
6. องค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกัน และปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม

**ภาพตัวแทน** หมายถึง ภาษา/ภาพในใจ รวมถึงผลผลิตความคิดของมนุษย์ในการเป็นตัวแทนเพื่อ ถ่ายทอดความหมายผ่านสัญลักษณ์ที่อยู่ภายใต้สังคมวัฒนธรรมหนึ่ง ๆ ซึ่งภาพตัวแทนนั้นมิได้สนใจว่า ของจริงนั้นเป็นเช่นไรหากแต่ ภาพตัวแทนนั้นสนใจว่าภาษาได้ทำการประกอบสร้างความ เป็นจริงนั้นอย่างไร และเป็นอำนาจของใคร ซึ่งในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้สนใจศึกษาว่า ภาพตัวแทนของตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนี้จะถูกประกอบสร้างผ่านภาษาของภาพยนตร์เช่น ภาพและเสียง ให้เป็นไปตามแนวทางใด ดังนี้

1. การสร้างให้เหมือนเดิม ซึ่งประกอบสร้างให้เป็นไปตามบรรทัดฐานของสังคม (Norms) คือ การถ่ายทอดความหมายของตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคมให้เป็นไปตามกฎเกณฑ์บรรทัดฐานหรืออุดมการณ์หลักของสังคม
2. การสร้างให้เปลี่ยนไป ซึ่งประกอบสร้างให้ลุกขึ้นมาต่อสู้ในฐานะมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ (Human agency) คือ การถ่ายทอดความหมายของตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคม ที่มีศักยภาพในการลุกขึ้นมาปลดปล่อยตนเองด้วยการต่อสู้กับความไม่ยุติธรรมทางสังคมจากอำนาจรัฐต่าง ๆ ได้แก่ สถาบันเศรษฐกิจ สถาบันครอบครัว สถาบันศาสนา สถาบันการศึกษา และอื่น ๆ เป็นต้น

**การถอดรหัส** หมายถึง กระบวนการที่ผู้รับสารได้ถอดรหัสหรือตีความหมายภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ซึ่งกระบวนการ

ตีความหมายของผู้รับสารจะมีการตีความหมายตามประสบการณ์ภูมิหลังของตนเองตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาของฮอลล์ สามารถแบ่งได้ 3 ลักษณะดังนี้

1. ผู้รับสารมีการถอดรหัสความหมายบนจุดยืนเดียวกันกับผู้เข้ารหัสหรือผู้ผลิตสาร (Preferred reading)
2. ผู้รับสารมีการถอดรหัสแบบต่อรองความหมายกับผู้เข้ารหัสหรือผู้ผลิตสาร (Negotiated reading)
3. ผู้รับสารมีการถอดรหัสบนจุดยืนที่ขัดแย้ง ไม่เห็นด้วยหรือต่อต้านกับผู้เข้ารหัสหรือผู้ผลิตสาร (Oppositional reading)

## 1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

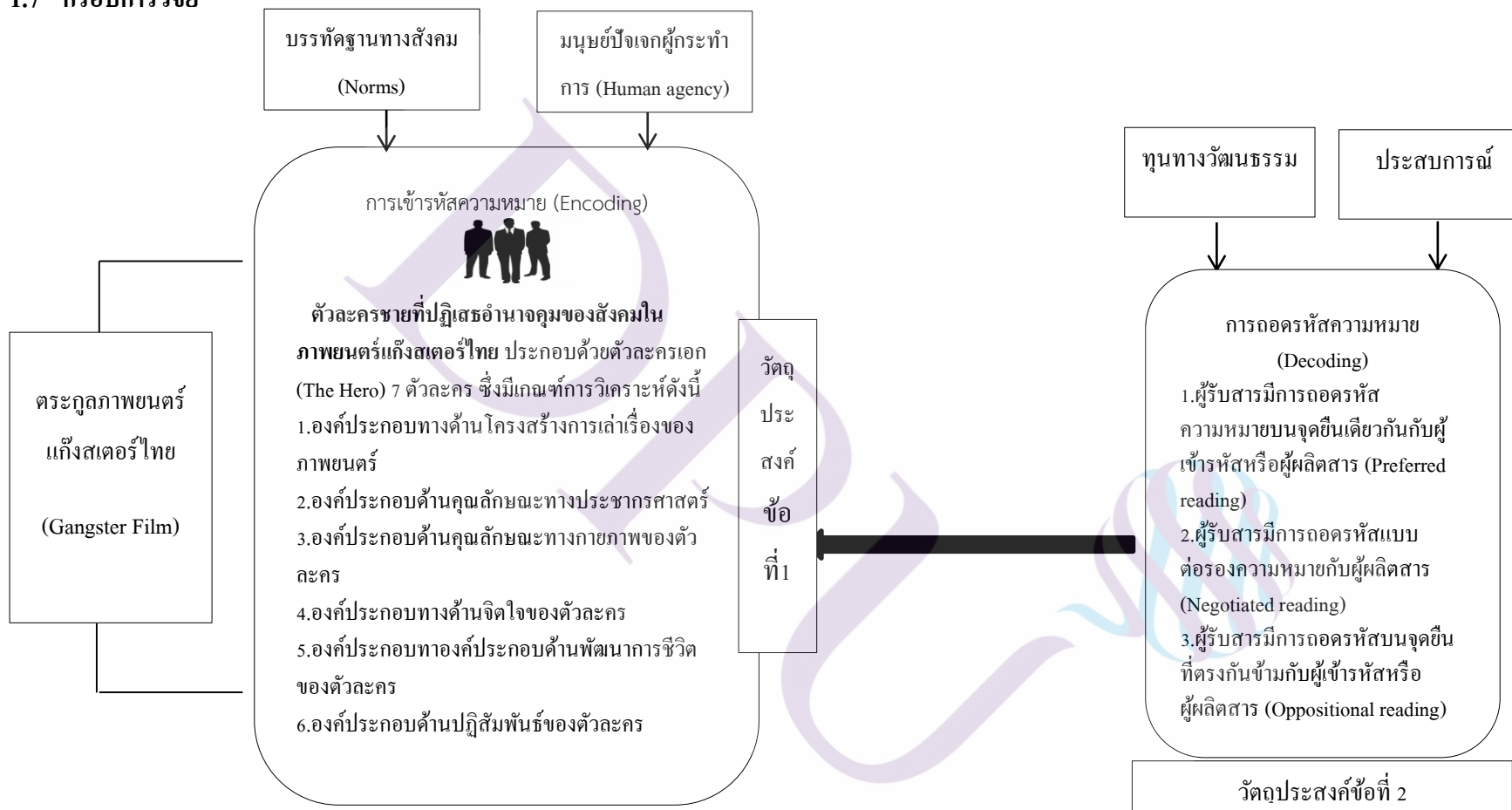
1. งานวิจัยชิ้นนี้อาจจะช่วยขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับการเมืองเรื่องเพศสภาพของความเป็นชายในศาสตร์ด้านสื่อสารได้ กล่าวคือ รูปแบบของความเป็นชายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นไม่ว่าจะเป็นสื่อโทรทัศน์หรือภาพยนตร์นั้น มิได้ผลิตซ้ำความหมายในด้านที่เป็นสังคมอุดมคติเท่านั้น หากแต่ยังมีรูปแบบของความเป็นชายที่ไม่เป็นไปตามสังคมอุดมคติปรากฏอยู่ด้วย ดังนั้นงานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า แม้แต่นิยามของรูปแบบความเป็นชายด้วยกันเองนั้นก็มีการปะทะและต่อรองความหมายกันเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา

2. งานวิจัยนี้ เป็นการต่อยอดการศึกษาเกี่ยวกับตัวละครชายในภาพยนตร์ที่ขยายมุมมองแตกต่างออกไปซึ่งงานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า ตัวละครในภาพยนตร์โดยเฉพาะ พระเอก (Hero) นั้นมิได้มีด้านที่ดีด้านเดียวเสมอไป แต่คุณลักษณะตัวละครที่ผสมคุณลักษณะแบบผู้ร้าย (Villain) เข้าไปด้วย ซึ่งองค์ความรู้จากงานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้สร้างหรือผู้ผลิตภาพยนตร์เพื่อนำไปพัฒนาออกแบบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ให้มีความหลากหลายมิติมากยิ่งขึ้น

3. ผลการศึกษาจะช่วยเป็นข้อสังเกตและเห็นถึงแนวโน้มของกระบวนการถอดรหัส/ตีความภาพตัวแทน “ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม” ของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษา ระหว่าง “ตัวบท” กับ “ผู้รับสาร” ซึ่งสามารถเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยแสดงถึงอำนาจในการกำหนดหรือประกอบสร้างความหมายเกี่ยวกับภาพตัวแทน



1.7 กรอบการวิจัย



ภาพที่ 1.1 กรอบการวิจัย

## บทที่ 2

### แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ผู้วิจัยต้องการตอบปัญหาวินิจฉัยที่ว่า ภาพยนตร์ไทยที่มีการประกอบสร้างความหมายภาพตัวแทนของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมอย่างไร และผู้รับสารที่มีทุนทางวัฒนธรรมและประสบการณ์ตรงทางสังคมจะมีการถอดรหัสความหมายของภาพตัวแทนผ่านสื่อภาพยนตร์ไทยอย่างไร และเพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น โดยผู้วิจัยได้ทำการทบทวนแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการอธิบายปรากฏการณ์รวมถึงปัญหาวินิจฉัยดังนี้

- 2.1 แนวคิดเรื่องภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster film)
- 2.2 แนวคิดเรื่องความเป็นชาย (Masculinity)
- 2.3 แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมวัยรุ่น (Youth culture)
- 2.4 แนวคิดเรื่องพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance)
- 2.5 แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation)
- 2.6 แนวคิดเรื่องการสร้างตัวละคร (Characterization)
- 2.7 แนวคิดเรื่องการศึกษาผู้รับสารตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาของ Stuart Hall
- 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster Film)

สำหรับภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยที่อยู่ในงานวิจัยชิ้นนี้ถือได้ว่า ถูกจัดให้อยู่ในตระกูลของภาพยนตร์ประเภทหนึ่งที่มีหน้าที่ทั้งด้านของการเล่าเรื่องและด้านที่ผลิตซ้ำอุดมการณ์ต่าง ๆ ออกมาผ่านตัวบทภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามหากทำการศึกษาวิเคราะห์ถึงแนวภาพยนตร์ก็จำเป็นจะต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับความหมายของคำว่าตระกูลด้วย เนื่องจากความเป็นตระกูล (Genre) นั้นมีความสัมพันธ์กับผู้ผลิตรวมทั้งความคาดหวังจากผู้ชม ซึ่งสอดคล้องกับ กฤษดา เกิดดี (2547, น. 6) ที่ได้กล่าวว่า ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) เป็นการจำแนกภาพยนตร์ซึ่งเป็นที่คุ้นเคยของคนดู อย่างน้อยเบื้องต้นถูกใช้เพื่อตอบสนองความพยายามในการหาข้อสรุปสั้น ๆ ว่า ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งมีลักษณะและเนื้อหาเป็นเช่นไร โดยตระกูลภาพยนตร์เป็นการจำแนกประเภทภาพยนตร์โดยยึดถือส่วนประกอบของเนื้อหาเป็นหลัก ส่วนประกอบดังกล่าว ได้แก่ ลักษณะตัวละคร ความขัดแย้ง ฉากเหตุการณ์ แบบแผนของโครงเรื่องและแก่นเรื่อง เป็นต้น

ทั้งนี้สำหรับ Neale (2000, อ้างถึงใน เมธยา ล้อมวงศ์, 2559, น. 19) ได้แบ่งการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจความเป็นตระกูลในภาพยนตร์ได้เป็น 2 ทิศทางดังนี้

1. Aesthetic Approach ของ Genre โดยสนใจศึกษาการผลิตซ้ำขององค์ประกอบภายในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ เพื่อนำไปสู่การพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่าง Genre กับการเล่าเรื่อง

2. Exchange Approach จะสนใจศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหา กับ มิติสังคม วัฒนธรรม โดยจำแนกเป็น กลุ่ม “อุดมการณ์” ที่สนใจในมิติด้านอุดมการณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ (Ideological Approach) ซึ่งเป็นแนวทางในรูปแบบสำนักวิพากษ์ (Critical Theory) ตามแนวคิดของ มาร์กซิสม์ (Marxism) ที่มองว่าตัวเนื้อหามีการแฝงอุดมการณ์บางอย่าง ซึ่งกาญจนา แก้วเทพ (2553, อ้างถึงใน เมธยา ล้อมวงศ์, 2559, น. 20) ได้ศึกษาประเด็น ความสัมพันธ์ระหว่าง Genre กับ อุดมการณ์ที่ผ่านสัญญา ไว้ 4 แนวมุม ได้แก่

2.1 กระบวนการทำ Genre บาง Genre ให้กลายเป็นอุดมการณ์ ด้วย “การให้คุณค่า” แก่ Genre ในแต่ละ Genre ไม่เท่ากัน

2.2 อุดมการณ์แห่ง Genre (Ideology of Genre) ในกรณีนี้เป็นกรณีที่โครงสร้างของ Genre แต่ละ Genre นั้น จะมี “อุดมการณ์บางอย่าง” แฝงฝังอยู่

2.3 อุดมการณ์ที่อยู่ใน Genre (Ideology in Genre) เพราะ Genre เป็นตัวกำหนดเนื้อหาและวิธีการเล่าเรื่อง

2.4 การต่อสู้ด้านอุดมการณ์ใน Genre ที่แฝงมาในรูปแบบของ Genre หรือ ตัวเนื้อหาของ Genre แต่ละประเภทที่กำหนด “วิธีเล่าเรื่อง/องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง” ที่สะท้อนให้เห็นถึง “พื้นที่แห่งการช่วงชิงทางอุดมการณ์”

อย่างไรก็ตาม การทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แก๊งสเตอร์นี้ผู้วิจัยต้องการแสดงให้เห็นถึงว่า ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์นั้นคืออะไร มีนิยามอย่างไร และองค์ประกอบเป็นเช่นไร ซึ่งภายใต้ ขนบของความเป็นตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ก็จะมี การต่อสู้และชุกช่อนถึงกลวิธีของอุดมการณ์ต่าง ๆ เพื่อสื่อสารกับผู้ชมอย่างหลากหลายเข้าใจด้วยกัน ดังนั้นการทบทวนแนวคิดนี้จำเป็นจะต้องทำความเข้าใจถึงองค์ความรู้โดยภาพรวมเพื่อนำไปปรับใช้รวมถึงเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยได้ดังต่อไปนี้

### นิยามความหมาย

Rosow (1978) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ว่า เป็นภาพยนตร์ที่มากกว่าการต่อสู้แบบแอ็คชั่น ซึ่งภาพยนตร์เกี่ยวข้องกันกับการก่ออาชญากรรมที่รุนแรงโดยเกิด

จากความต้องการ ความฝันของตัวละครเป็นที่ตั้งในการกระทำเพื่อนำไปสู่เป้าหมายของตนเอง ซึ่งการเกิดขึ้นซ้ำ ๆ ของ ตัวละคร เรื่องราว สัญญะต่าง ๆ ที่นำไปสู่นิยามของภาพยนตร์แนวนี้ ถือเป็นภาพสะท้อนโครงสร้างทุนนิยม รวมถึงแก่นความคิดที่สะท้อนสังคมในช่วงเวลาใดช่วงหนึ่ง

สำหรับ Neale (2000) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า ภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์นั้นสามารถใช้แนวคิดเรื่องตระกูลมาอธิบายถึงองค์ประกอบซึ่งสามารถได้เป็น 3 ประเภทหลัก คือ

ภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับนักเลง อันธพาล

ภาพยนตร์เกี่ยวกับสืบสวนสอบสวน

ภาพยนตร์ระทึกขวัญ

อย่างไรก็ตามประเด็นที่สำคัญที่ Neale (2000) ได้เน้นย้ำเกี่ยวกับภาพยนตร์ประเภท นักเลง อันธพาล คือ เรื่องราวหรือเนื้อหาที่เกี่ยวกับแก๊งสเตอร์มักจะเกี่ยวข้องกับการต่อต้านกฎระเบียบ โครงสร้างของสังคมที่ประกอบไปด้วย กฎหมาย ระเบียบ และเหยื่อผู้เคราะห์ร้าย

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมในส่วนของภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับ นักเลง อันธพาล ได้กล่าวคือ นอกจากเนื้อหาของภาพยนตร์นี้ที่ได้นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับการต่อต้านกฎระเบียบ โครงสร้างของสังคมที่ประกอบไปด้วย กฎหมาย ระเบียบ และเหยื่อผู้เคราะห์ร้ายแล้วนั้น หากแต่ภาพยนตร์ยังได้ถ่ายทอดประเด็นด้านการต่อสู้ผ่านตัวละครซึ่งโดยมากมักจะปรากฏเป็นบุรุษเพศ หรือเพศชายอีกด้วยและประเด็นในด้านการต่อสู้นี้ ก็มีหลายระดับไม่ว่าจะเป็นในระดับปัจเจกบุคคล กล่าวคือ การต่อสู้ภายในจิตใจของตนเอง เช่น ความสับสนระหว่างความดี ความเลว การต่อสู้ระหว่างปัจเจกบุคคลเช่น การใช้ความรุนแรงด้วยกำลังระหว่างกลุ่มหรือแก๊งค์อื่น ๆ รวมถึงการต่อสู้ในระดับสังคม เช่น การปฏิเสฐ ชัดขึ้น ต่ออำนาจทางสถาบันต่าง ๆ ในสังคม เป็นต้น

นอกจากนี้ Shadoian (2003) ได้ขยายแนวความคิดเรื่องตระกูลภาพยนตร์เพื่อทำความเข้าใจนิยามของภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ว่า ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 4 ประการที่สำคัญในการศึกษาทำความเข้าใจเพื่อตีกรอบนิยามความหมายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น คือ

1. ขนบของความเป็นชายหญิงหรือกลุ่มนั้นจะมีจุดยืนในการแสดงออกในเชิงต่อต้านหรือปฏิบัติในสิ่งที่ตรงกันข้ามกับสังคมแม้ว่า เนื้อหาของภาพยนตร์แนวนี้จะแสดงให้เห็นถึงการหักหลังหรือการ ล้างแค้นหากแต่เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงการกระทำที่ผิดพลาดของตัวละคร อีกทั้งคุณลักษณะของกลุ่มตัวละครเหล่านี้มักจะปรากฏไปในทิศทางเดียวกัน นั่นคือการใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา

2. ขนบของความขัดแย้งนั้นเกิดจากปัจเจกบุคคลที่ได้กระทำอย่างใดอย่างหนึ่งและมีผลกระทบถึงโครงสร้างทางสังคม

3. มีการนำเสนอภาพตัวแทนของกลุ่มแก๊งสเตอร์ในลักษณะเปรียบเทียบที่มีได้นำเสนออย่างตรงไปตรงมาหากแต่ได้กระทำผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่องและตระกูลภาพยนตร์เพื่อเพิ่มความนิยมชมชอบให้กับภาพยนตร์แนวนี้มากยิ่งขึ้น

4. ขนบของการปฏิเสธกฎระเบียบหรือกฎหมาย กล่าวคือ กลุ่มแก๊งสเตอร์นั้นจะมีความแปลกแยกกับสังคมอุดมคติ ซึ่งสังคมที่ตัวละครเหล่านี้ปรากฏอยู่เปรียบเสมือนโลกในด้านมืดอีกทั้งยังเป็นโลกที่ผู้ชมส่วนใหญ่ไม่นับเคย

สำหรับแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสอดคล้องกับ Warshaw (1948) ซึ่งได้อธิบายความหมายของภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ว่า ภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงความล้มเหลวและการลงโทษ ซึ่งความล้มเหลวนี้อาจจะหมายถึงสังคมรวมไปถึงรัฐที่ซึ่งถูกถ่ายทอดผ่านสัญชัญญะการเล่าเรื่อง อีกทั้งภาพยนตร์ยังแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างปัจเจกบุคคลไม่ว่าจะเป็นชายหญิงรวมไปถึงกลุ่มคนที่นำไปสู่การต่อสู้ต่อต้านกับการจัดระเบียบทางสังคมและกฎหมาย เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม Shadoian ต้องการชี้ให้เห็นว่า รูปแบบของภาพยนตร์แนวนี้ได้ปรากฏมาแล้วกว่า 30 ปี ผ่านองค์ประกอบของตระกูลภาพยนตร์ ซึ่งขนบเหล่านี้มีเพียงแต่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ที่ถือเป็นภาพรวมทั้งหมดเท่านั้น หากแต่ความรุนแรงและวิถีชีวิตของกลุ่มแก๊งสเตอร์ยังคงเป็นเพียงภาพที่ปรากฏเพียงส่วนหนึ่ง ทั้งนี้ยังคงมีเรื่องราวเกี่ยวกับความรักและความตลกสอดแทรกไปเนื้อหาในภาพยนตร์อยู่บ้าง

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยแสดงทรรศนะเพิ่มเติมได้ว่า เรื่องราวหรือตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ (Gangster Film) นั้น เป็นตัวแทนของความขัดแย้งที่อยู่ในระดับลึกของสังคมไม่ว่าจะเป็นเป้าหมาย (Goal) ที่ตัวละครได้กระทำในแง่ของการต่อสู้ขัดขืนกับอำนาจต่าง ๆ อีกทั้งการได้มาซึ่งการประสบความสำเร็จของตัวละครนั้นมักจะมี ความตรงกันข้ามกับเรื่องศีลธรรมจารีต ที่ถูกขับเคลื่อนด้วยสังคมแบบอนุรักษนิยมหรือสังคมอุดมคติ ดังนั้นรูปแบบของภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ (Gangster Film) จึงมีลักษณะตรงกันข้ามกับสูตรสำเร็จของภาพยนตร์แนวอื่น ๆ อย่างเช่น ภาพยนตร์รัก ภาพยนตร์ตลก เป็นต้น

ดังนั้นผู้วิจัยอาจสรุปได้ว่า หากนำเกณฑ์การพิจารณานิยามความหมายของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster Film) ของ Rosow (1978), Neale (2000) และ Shadoian (2003) มาทำการวิเคราะห์นิยามความหมายของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยก็จะพบว่า เป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอตัวละครประเภท นักเลง อันธพาล ที่มีลักษณะขัดขืน ปฏิเสธต่อกฎหมายและกฎระเบียบจารีตของสังคม ซึ่งโดยส่วนมากมักเป็นเพศชายที่มีความสัมพันธ์หรือพัวพันกับการกระทำความผิดรวมถึงการแสดงออกถึงความรุนแรงไม่ว่าจะในรูปแบบใดก็ตาม ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนทำหน้าที่เชื่อมประสานระหว่างผู้ชมกับตัวละครในเรื่องเพื่อสร้างอรรถรสของภาพยนตร์ให้เป็นที่ชื่นชอบและเป็นที่ยอมรับ

อย่างมาก อย่างไรก็ตามภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ (Gangster Film) นั้นก็มีนิยามหรือรูปแบบสูตรสำเร็จที่มีความแตกต่างกันบ้างตามสังคมนับทางวัฒนธรรมตามยุคสมัย

### ประวัติศาสตร์และองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแก๊งสเตอร์ (Gangster)

หากกล่าวถึงภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster Film) นั้นได้มีวิวัฒนาการแนวคิดมาจากตะวันตกอย่างอเมริกาในยุคหลังการกำเนิดภาพยนตร์เพียงไม่กี่ปีซึ่งผู้วิจัยสามารถอธิบายได้ดังนี้

Ousby (1976) ได้อธิบายเกี่ยวกับพัฒนาการของภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ว่า เกิดขึ้นครั้งแรกในภาพยนตร์ของอเมริกัน ชื่อเรื่อง The Great Train Robbery (1903) ซึ่งเรื่องราวนี้เกี่ยวข้องกับ การก่ออาชญากรรม เช่น การปล้น ความรุนแรง เป็นต้น ความจริงแล้วภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ทดลองในระบบอุตสาหกรรมการถ่ายทำในอเมริกา ที่ซึ่งเรื่องราวที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์นั้นมาจากวรรณกรรมแนวอาชญากรรมสืบสวนสอบสวนของ Poe และ Conan doyle

ภายหลังได้มีภาพยนตร์เรื่อง The Musketeers of Pig Alley (1912) ที่กำกับโดย D. W. Griffith นับว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ถือเป็นภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์เรื่องแรก ๆ เลยก็ว่าได้ โดยตอนต้นของภาพยนตร์ในฉากไตเติ้ลนั้น ภาพยนตร์ได้ทำหน้าที่บอกกล่าวกับผู้ชมว่าเป็นเรื่องราวสถานที่ที่เกิดขึ้นในนิวยอร์ก โดยมีนัยยะสำคัญที่ภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์นั้นต้องการสื่อความหมายว่า ภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงความอันตรายที่ปรากฏในสังคมเมืองอเมริกันรวมถึงการสะท้อนมุมมองความขัดแย้งของสังคมในขณะนั้น

กฤษดา เกิดดี (2541, น. 85-86) ได้อธิบายว่า ภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ได้ถือกำเนิดขึ้นในช่วงทศวรรษที่ 1920 ถึง 1930 ซึ่งภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์นี้ถูกจัดอยู่ในกลุ่มเดียวกับ ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (Western film) อีกทั้งความคล้ายคลึงกันระหว่างภาพยนตร์ทั้งสองตระกูลนี้ คือเงื่อนไขในเรื่องระยะเวลาที่เหตุการณ์ในเรื่องได้เกิดขึ้น ภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์นั้น มักจะมีเหตุการณ์ในยุค 1920-1930 ในขณะที่ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก เป็นเรื่องราวในยุค 1870-1890 ลักษณะเด่นอีกประการที่มีความคล้ายคลึงกันได้แก่ ลักษณะที่เป็นอเมริกันโดยแท้จริง อาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์และภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกนั้น เป็นงานที่มีความผูกพันกันอย่างแนบแน่นกับสังคมและวัฒนธรรมของคนอเมริกัน

อย่างไรก็ตาม ยังมีผู้ทำการวิเคราะห์เจาะลึกถึงบุคลิกลักษณะตัวละคร โดยเฉพาะ และได้พยายามชี้ให้เห็นว่า ตัวละครเอกในภาพยนตร์แนวบุกเบิกตะวันตกและภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์มีความคล้ายคลึงกันในประเด็นที่เกี่ยวกับจิตวิทยาเรื่องเพศ ตัวละครเอก (ที่เป็นชาย) ในภาพยนตร์สองตระกูลนั้นมักมีชีวิตอยู่อย่าง โดดเดี่ยวหรือ ไม่ก็ผูกพันกับผู้ชายเป็นส่วนใหญ่ อาจจะเป็นเพื่อนคนคู่กัน หรือฝ่ายตรงข้าม ทำให้มีลักษณะนัยยะรักร่วมเพศแอบแฝงอยู่ ตัวละครเอกในเรื่อง



แก๊งสเตอร์บางเรื่องมีลักษณะที่เป็นบุรุษที่มีความเกลียดชังผู้หญิงฝังรากลึกในจิตใจ ความรุนแรงก็เป็นลักษณะร่วมที่สำคัญ ภาพยนตร์แนวบุกเบิกตะวันตกและภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์มีลักษณะภายนอกที่ชัดเจนในแง่ของการแสดงออกถึงความรุนแรง ดังนั้นเมื่อผนวกกับบุคลิกลักษณะของตัวละครเอกจึงไม่น่าแปลกใจว่า กลุ่มคนส่วนใหญ่ที่เป็นขาประจำของภาพยนตร์แนวนี้ มักจะเป็นเพศชาย

ผู้วิจัยได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมว่า นอกจากตัวละครหลักในภาพยนตร์มักเป็นเพศชายที่มักจะขับเคลื่อนด้วยความรุนแรงในการแก้ปัญหาแล้ว ตัวละครจะมีรูปแบบการใช้ชีวิตมีทั้งแบบโดดเดี่ยวและอยู่รวมเป็นกลุ่มซึ่งภายในกลุ่มเองก็จะมีลักษณะนิสัยและเป้าหมายที่คล้ายกัน ความขัดแย้งของตัวละครก็จะเป็นเรื่องระหว่างผู้ชายด้วยกัน ไม่ว่าจะเพื่อน พี่น้อง ศัตรู รวมถึงยังความสัมพันธ์กับผู้หญิงในฐานะผู้คอยสนับสนุน อีกทั้งภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ก็มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างกับภาพยนตร์แนวอื่น ๆ ดังนี้





ตารางที่ 2.1 เปรียบเทียบภาพคุณลักษณะของตัวละครเอกในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์กับตัวละครเอกในภาพยนตร์เพลงและตลกทั่วไป

Genre of order (Gangster, Western)	Genres of integration (Musical, Comedies)
พระเอกมีความเป็นปัจเจกบุคคล (ให้ความสำคัญกับผู้ชายด้วยกัน) Individual (Male Dominant)	เป็นคู่หรือเป็นหมู่คณะ (ให้ความสำคัญกับผู้หญิง) Couple or collective (Female Dominant)
พระเอกอยู่ในสังคมที่เต็มไปด้วยการแข่งขัน (Contest space)	พระเอกอยู่สังคมที่เจริญและเป็นอารยะธรรม (Civilized space)
แสดงออกถึงความขัดแย้งภายในด้วยความรุนแรงภายนอก (Externalize : expressed through violent action)	มีความขัดแย้งภายในและแสดงผ่านอารมณ์ความรู้สึก (Internalized : expressed through emotion)
จบด้วยการกำจัดออกไปหรือความตาย (Elimination : Death)	จบลงด้วยการห่อหุ้มไว้ด้วยความรัก (Embrace : Love)
ความแข็งแกร่งห้าวหาญตามแบบฉบับของผู้ชายเป็นแบบแผนของพฤติกรรม (Macho code of behavior)	ความอ่อนโยนเป็นความนุ่มนวลเป็นแบบแผนของพฤติกรรม (Maternal-Familial code)
พระเอกรักษาความเป็นปัจเจกบุคคลของตนโดยไม่นำพาต่อค่านิยมของสังคม (the community but maintain his individuality)	อยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มและร่วมมือกัน (Community co-operation)

ที่มา: อิศวิน ชาบารา (2551, น. 280)

จากตารางดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster Film) มักจะสร้างตัวละครเอกให้มีความแตกต่างไปจากภาพยนตร์แนวอื่น ๆ อย่างเห็นได้ชัด ซึ่งคุณลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แนวนี้ กล่าวคือการสร้างตัวละครในลักษณะคู่ตรงข้าม และแบ่งแยก ความดี ความชั่วรวมไปถึงศีลธรรมได้อย่างชัดเจน อีกทั้งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และตอนจบของภาพยนตร์ที่ได้นำเสนอ การจบด้วยการกำจัดออกไปหรือความตาย (Elimination : Death) ทำให้สามารถตรอกย้ำถึงคุณลักษณะและอุดมการณ์ของภาพยนตร์ตระกูลแก๊งสเตอร์ (Gangster Film) มากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ Rafter (2006) ได้อธิบายว่า แนวโน้มโครงสร้างของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์นั้น ยังคงเป็นการผสมผสานกันระหว่างโลกที่ถูกกฎหมายหรือสังคมปกติกับโลกที่ผิดกฎหมาย อุดมการณ์ของตัวละครหลักหรือพระเอกแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างความสัมพันธ์เชิงวิพากษ์อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะใครก็ตามที่มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครแก๊งสเตอร์ ก็มักจะสร้างสับสนให้กับผู้ชมว่าเป็นสิ่งที่ถูกต้องหรือผิดศีลธรรมหรือไม่อย่างไร ซึ่งนี่ถือเป็นอัตลักษณ์เฉพาะของภาพยนตร์แนวนี้

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้ลองทบทวนรวมถึงค้นหาข้อมูลภาพยนตร์ไทยที่มีลักษณะเนื้อหาเกี่ยวกับแก๊งสเตอร์ จะพบว่า มีเพียงจำนวน 7 เรื่องที่เข้าเกณฑ์ โดยพบตั้งแต่ปี พ.ศ.2539-2562 ซึ่งจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์แนวนี้ถูกผลิตออกมามีจำนวนน้อยมาก อีกทั้งข้อสันนิษฐานเบื้องต้นของผู้วิจัยเห็นว่า อาจจะเนื่องด้วยเนื้อหาภาพยนตร์ที่ตอบโต้และเป็นที่ยอมรับของกลุ่มคนเฉพาะบางกลุ่ม รวมไปถึงความคุ้มค่าในแง่ของการลงทุนของผู้ผลิตอาจจะไม่เป็นที่นิยมเมื่อเทียบกับภาพยนตร์แนวอื่น ๆ ซึ่งข้อสันนิษฐานดังกล่าวนี้ได้เพียงแต่ปรากฏแต่ในภาพยนตร์ไทยเท่านั้นหากในภาพยนตร์ต่างประเทศก็เช่นกัน

จากประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับ Roddick (1983) ที่ได้อธิบายเกี่ยวกับกระบวนการตัดสินใจของผู้สร้างภาพยนตร์ในระบบอุตสาหกรรมว่ามีปัจจัยทางด้านโครงสร้างขององค์กร ทรัพยากรทางด้านเทคโนโลยีการผลิต และการเมืองเรื่องภายในที่ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของเจ้าของสตูดิโอ แต่ไม่ว่าอย่างไร โครงสร้างของสถาบันความเป็นจริงทางสังคมจะเป็นตัวกำหนดเนื้อหาของภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ที่แท้จริง อาทิเช่น ในหลาย ๆ ประเทศทั่วโลก อุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ ซึ่งโดยเนื้อหาและสไตล์ของภาพยนตร์แนวนี้ มักจะไม่เป็นที่ชื่นชอบของรัฐ ตำรวจ หรือ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเรื่องศีลธรรมต่าง ๆ เนื่องจากเนื้อเรื่องนั้นขัดต่อกฎหมายและนำไปสู่การเซ็นเซอร์ได้

จากแนวคิดที่ผู้วิจัยได้ทบทวนเกี่ยวกับ นิยามความหมาย ประวัติศาสตร์องค์ประกอบของภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์นั้น จะเห็นได้ว่า เป็นแนวทางในการทำความเข้าใจภาพยนตร์แก๊งสเตอร์จากตะวันตก หากแต่เมื่อนำแนวคิดมาวิเคราะห์ในบริบทของภาพยนตร์ไทยนั้น ความหมายของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์คืออะไร รวมถึงเราจะนิยามหรือทำความเข้าใจและนำแนวคิดมาประยุกต์กับการวิเคราะห์ในงานวิจัยนี้ได้อย่างไร ผู้วิจัยสามารถอธิบายได้ดังนี้

ในส่วนบริบทของสังคมไทยนั้นผู้วิจัยได้ลองทบทวนแนวความคิดซึ่งพบว่า ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแก๊งสเตอร์ไทยถูกจัดอยู่ในภาพยนตร์ประเภทต่อสู้ขัดขืนอำนาจทางสังคม กล่าวคือ เป็นภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาในการนำเสนอการต่อสู้ของปัจเจกบุคคลที่ถูกขืนมาปฏิบัติการเพื่อปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ที่พวกเขาเหล่านั้นเห็นว่าไม่ชอบธรรมซึ่งสิ่งที่มีอำนาจเหนือกว่าไม่ว่าจะเป็นอำนาจทางวัฒนธรรม ครอบครัว ศาสนา ศีลธรรมกฎหมาย จารีตประเพณี

ซึ่งส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ปรากฏในงานวิจัยของขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2553) ได้แก่ เรื่องเทวดาเดินดิน (2518) มือปืน (2526) เด็กเสเพล (2539) 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) และ น.ช. นักโทษชาย (2545) ทั้งนี้จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแก๊งสเตอร์นั้นถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มของภาพยนตร์ประเภทด้านการต่อสู้ของปัจเจกบุคคล ไม่ว่าจะเป็นประเด็นด้านการต่อสู้ในระดับ ท้องถิ่น การเมือง เศรษฐกิจรวมไปถึงการต่อสู้ด้านอัตลักษณ์ และปรากฏในรูปแบบที่หลากหลายไม่ตายตัว ผสมผสานหลายประเภท (Genre) ของภาพยนตร์เข้าด้วยกันไม่ว่าจะเป็นความรัก ครามา การต่อสู้ ความรุนแรง

อย่างไรก็ตาม หากนำเกณฑ์พิจารณานิยามความหมายของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ของ Rosow (1978) Neale (2000) และ Shadoian (2003) มาทำการปรับใช้เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ก็จะได้พบจุดร่วมที่เหมือนกันกล่าวคือ คุณลักษณะของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์จะมีคุณลักษณะเป็น นักเลง อันธพาลและแก๊งสเตอร์ (Gangster) ที่กระทำความผิดหรือต่อต้านกฎระเบียบบรรทัดฐานทางสังคม ดังเช่นในงานวิจัยของขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2553) ที่ได้กล่าวมาแล้วในข้างต้นไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) และ 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ก็จะปรากฏคุณลักษณะแบบนี้ทั้งสิ้น อีกทั้งในส่วน of ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยก็อาจจะมีการผสมผสานตระกูลอื่น ๆ เข้ามาเช่น สอดแทรกประเด็นเรื่องความรัก หรือมิติอื่น ๆ เพื่อสร้างอรรถรสแก่ผู้ชมให้มีความหลากหลายมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ คำจร หลุยยะพงศ์ และ สมสุข หินวิมาน (2552, น. 16) ได้อธิบายว่า การแบ่งประเภท Genre ในสื่อภาพยนตร์มีความหลากหลายเพิ่มขึ้นบาง Genre ก็มีการแตกสาขาย่อยของตนเองบาง Genre ก็มีปรากฏการณ์ผสมข้ามสายพันธุ์ระหว่าง Genre เก่า ๆ บาง Genre ก็เกิดการแตกตัวของ Genre ใหม่จาก Genre ดั้งเดิม เป็นต้น

นอกจากนี้ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแก๊งสเตอร์ไทยมีความหมายที่มีความสัมพันธ์ถูกจัดอยู่ใน ภาพยนตร์ประเภท “สะท้อนปัญหาทางสังคม” อีกด้วย ที่ส่วนหนึ่งของภาพยนตร์หรือประเด็นย่อยนั้นจะพบการนำเสนอเนื้อหาของมุมมองของกลุ่ม แก๊งสเตอร์ ได้แก่ นักเลง อันธพาล ผู้กระทำความผิดกฎหมาย ผ่านตัวละครนำชาย ซึ่ง สมชาย ศรีรักษ์ (2548) ได้ทำการสรุปความหมายเกี่ยวกับภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมว่า มีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์แนวชีวิต ที่เน้นหนักในด้านการดำเนินชีวิตของสังคมที่ต้องเผชิญปัญหาในด้านต่าง ๆ ซึ่งปัญหาดังกล่าวนี้เป็นปัญหาที่ใหญ่มีผลกระทบต่อผู้คนในสังคมจำนวนมาก เช่นปัญหาชีวิตวัยรุ่น ครอบครัว คอร์รัปชัน ยาเสพติด เป็นต้น อีกทั้งเนื้อหาของภาพยนตร์จะเปลี่ยนจาก แนวพาฝันไปสู่ลักษณะแบบสมจริงมากขึ้น โดยเฉพาะประเด็นทางสังคมที่อยู่ภายใต้ระบบทุนนิยมที่ภาพยนตร์ทำหน้าที่วิพากษ์สถาบัน สื่อมวลชน การเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม

ดังนั้นจากการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แก๊งสเตอร์อาจจะช่วยในการตอบโจทย์การวิจัยได้ถึงความหมาย คุณลักษณะ รวมไปถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์ อีกทั้งการศึกษาทำความเข้าใจถึงภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ส่วนหนึ่งจะสามารถช่วยให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงอัตลักษณ์ของภาพยนตร์แนวนี้ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นเพื่อใช้เป็นแนวทางในการทำวิเคราะห์ถึงเนื้อหาตัวบทของแก๊งสเตอร์ในภาพยนตร์ไทย ซึ่งจากการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แก๊งสเตอร์นั้นส่วนใหญ่มาจากแนวคิดทางตะวันตก ทั้งนี้ก็อาจจะครอบคลุมในบางประเด็นกับงานวิจัยนี้ที่สนใจภาพยนตร์ไทยในฐานะชาติตะวันออกที่บางครั้งอาจจะถูกจัดอยู่ในกลุ่มภาพยนตร์ประเภทสะท้อนปัญหาทางสังคมรวมถึงประเด็นด้านการต่อสู้ของปัจเจกบุคคล

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าภาพยนตร์แก๊งสเตอร์จะมีความหมายที่ค่อนข้างกว้างโดยเฉพาะประเด็นด้านตัวละครหรือกลุ่มคนที่อาจจะมากกว่ากลุ่มนักแสดง อันธพาล หากแต่สิ่งที่มีความคล้ายคลึงและเป็นแนวทางเดียวกันนั้นคือ ภาพยนตร์แนวนี้เป็นพื้นที่ในการนำเสนอหรือถ่ายทอดความหมายความเป็นเพศสภาพ โดยผ่านองค์ประกอบของตัวละครในภาพยนตร์ ที่ลักษณะของภาพความเป็นชายถูกนำเสนออย่างหลากหลายและมักจะมีความเกี่ยวข้องกันกับเรื่องราวของบุรุษเพศที่รวมตัวกันและถูกมองว่า กระทำผิดไปจารีตประเพณี กฎหมาย และบรรทัดฐานสังคมวัฒนธรรมหรือกล่าวอย่างง่าย ๆ คือ ภาพยนตร์แนวนี้ถูกจัดว่าเป็น โลกของผู้ชายที่ปฏิเสธต่อกฎระเบียบอำนาจของสังคม หากแต่ยังมีประเด็นที่ยังเป็นคำถามต่อปรากฏการณ์ดังกล่าว กล่าวคือ ภาพยนตร์ได้เป็นพื้นที่ในการประกอบสร้างความหมายของกลุ่มตัวละครเหล่านี้ให้ปฏิเสธ ต่อผู้ต่อต้านกับกฎระเบียบของสังคมได้ถึงระดับใด อีกทั้งกลวิธีที่สื่อสารผ่านตัวละครในภาพยนตร์นั้นเป็นอำนาจของใครในการกำหนดความหมาย ดังนั้นแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แก๊งสเตอร์นี้จะสามารถช่วยเป็นใบเบิกทางและเป็นกรอบในการจัดการตัวแปรที่กระจัดกระจายให้เข้าเกณฑ์และนำไปสู่การเลือกกลุ่มภาพยนตร์ไทยที่จะศึกษาให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้นต่อไป

## 2.2 แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นชาย (Masculinity)

การทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นชายจะสามารถช่วยในการอธิบายรวมถึงการทำ ความเข้าใจนิยามว่าความเป็นชายหมายถึงอะไร มีองค์ประกอบกระบวนการใดบ้าง และการ เชื่อมโยงงานวิจัยนี้อย่างไร ดังต่อไปนี้

### 2.2.1 ความสำคัญของการศึกษาเรื่องความเป็นชาย (Masculinity)

ประเด็นเกี่ยวกับการศึกษาเรื่องความเป็นชายนั้นมีการศึกษาที่ค่อนข้างหลากหลาย หากแต่ที่มาในการศึกษาเกี่ยวกับ "ความเป็นชาย" (Masculinity) นั้นในวงการวิชาการตะวันตกอย่าง Connell (อ้างถึงใน กัทธรัตน์ พันธุ์ประสิทธิ์, 2559) นักวิชาการทางด้านบุรุษศึกษาได้เสนอแนวทาง

สำหรับการศึกษาความเป็นชายหรือบุรุษศึกษาเอาไว้ช่วงทศวรรษ 1990 คือ จะต้องพิจารณาความเป็นชายที่หลากหลาย คำว่าหลากหลายในที่นี้คือ ทั้งทางชนชั้น เชื้อชาติ สีผิว ฯลฯ และมองว่าความเป็นชายนั้นมีระดับชั้นอยู่ ดังนั้นสิ่งที่ควรจะต้องทำความเข้าใจคือ ความสัมพันธ์ระหว่างชายกับชาย ทั้งนี้ไม่ได้หมายถึงในเรื่องเพศ หากเป็นเรื่องที่วาระระหว่างผู้ชายกับผู้ชายนั้นมีการปฏิสัมพันธ์กันอย่างไร และผู้ชายแต่ละกลุ่มมีการสร้างภาพลักษณ์ความเป็นชายของตนเองขึ้นมา และนำไปสู่การแข่งขันเพื่อที่จะสถาปนาอำนาจในสังคมเหนือชายกลุ่มอื่น ๆ ได้อย่างไร ดังนั้นเมื่อพูดถึงความเป็นชาย จึงควรเป็นเรื่องของความเป็นชายที่มีอยู่หลายแบบ มากกว่าจะเป็นความเป็นชายแบบเดียวที่ถูกผูกขาดจากผู้ชายกลุ่มหนึ่งกลุ่มใดในสังคม

จากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้นเห็นได้ว่า การศึกษาเรื่องความเป็นชายนั้นจำเป็นต้องศึกษาในหลายมิติเพื่อให้ได้องค์ความรู้ที่สอดคล้องกับความเป็นจริงที่เกิดขึ้นทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความเท่าเทียม อำนาจระหว่างชายหญิง ซึ่ง Kimmel ได้แบ่งการศึกษาความเป็นชายและได้ 3 ช่วง คือ

1. ช่วงปี 1970 เป็นช่วงที่แนวความคิดเกี่ยวกับชายหญิงเปลี่ยนแปลงไปอย่างมากและรวดเร็ว อันเป็นผลมากจากการเรียกร้องสิทธิสตรีในยุคนั้น และแนวคิดดังกล่าวถูกเป็นเครื่องมือในการเคลื่อนไหวทางการเมืองเพื่อเรียกร้องสิทธิความเท่าเทียมชายหญิง หากแต่การศึกษาประเด็นเกี่ยวกับความเป็นชายยังคงอยู่ภายใต้กรอบปิตาธิปไตยนั้นหมายความว่า การศึกษาที่ให้ความสำคัญในฐานะผู้ชายเป็นใหญ่

2. การศึกษากระบวนการทัศน์เกี่ยวกับบทบาททางเพศในฐานะอำนาจ หรือการครองความเป็นเจ้า (Hegemonic)

3. เป็นการศึกษาบทบาททางเพศทั้งชายและหญิงที่มีความเป็นหลังสมัยใหม่ (Post modern) ที่เน้นอำนาจความเท่าเทียมและความหลากหลายทางเพศ

จากยุคสมัยของการศึกษาความเป็นชายดังกล่าวผู้วิจัยมีทรรศนะเพิ่มเติมว่า การศึกษาประเด็นเรื่องของความเป็นชายในยุคสองและสามนั้นเป็นการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการบูรณาการองค์ความรู้ศาสตร์สหวิทยาการทั้งหลายเข้าด้วยกันเพื่อทำความเข้าใจความหมายของความเป็นชายให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น ทั้งนี้จากเดิมที่การศึกษาความเป็นชายนั้นขึ้นอยู่กับ องค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ที่มองสถานะทางเพศเป็นตัวแปรทางด้านชีวภาพ ซึ่ง สอดคล้องกับ นฤพนธ์ ค้วงวิเศษ (2562) ได้กล่าวว่า การทำความเข้าใจเพศภาวะของผู้ชายกับการแสดง “ความเป็นชาย” มีพรมแดนที่เลื่อมซ้อนกันและแต่ละพรมแดนก็เกี่ยวข้องกับเพศสรีระ /อวัยวะที่บ่งบอกถึง “เพศชาย” ดังนั้นการศึกษาความเป็นชาย (Masculinity) เพศภาวะชาย (Male Gender) และเพศชาย (Biological Male) จึงเป็นเรื่องที่ต่างกันแต่มีจุดเชื่อมและจุดแยกไม่เหมือนกัน ซึ่งการศึกษาที่ผ่านมา เมื่อมีการพูดถึง “ผู้ชาย”



นักวิชาการส่วนใหญ่มักจะมองคู่มือทางร่างกายและชีววิทยาเป็นฐานในการที่จะตัดสินหรือชี้วัดว่า “ผู้ชาย” คือใคร และจะแสดงพฤติกรรมทางเพศ พฤติกรรมทางสังคมอย่างไร เมื่อการมองผู้ชายจากปัจจัยทางชีววิทยากลายเป็นแม่แบบหรือเป็นรากเหง้าของสมมุติฐานเกี่ยวกับความเป็นชายที่เกิดขึ้น ผลที่ตามมาก็คือ เรามักจะติดกรอบความคิดที่ว่า “เพศภาวะ” (Gender) เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในตัวมนุษย์ตั้งแต่กำเนิด หรือมองว่าเป็นสิ่งที่ธรรมชาติสร้างมาให้แล้ว เป็นความจริงที่ไม่ต้องพิสูจน์หรือไม่ต้องตั้งคำถามกับมันอีก ความคิดในแนวนี้ส่งผลให้การศึกษาบทบาทผู้ชายและความเป็นชายในทางสังคมศาสตร์ ติดกับดักวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์ โดยโจทย์การศึกษาและการวิจัยจะถูกสร้างขึ้นภายใต้กระบวนทัศน์ที่นำ “เพศภาวะ” ไปเป็นอันเดียวกับ “เพศสรีระ” และปล่อยให้เหตุผลแบบชนวนชาตินิยมเป็นตัวตัดสินความเป็นชายแบบสำเร็จรูป

จากประเด็นดังกล่าวข้างต้นทำให้ผู้วิจัยเกิดคำถามว่า หากเราต้องการจะศึกษาเรื่องความเป็นชายนั้นเราควรจะศึกษาบนจุดยืนของกระบวนทัศน์ใด ซึ่งปูลุนุช ยอแสงรัตน์ (2551, น. 24-25) ได้สรุปแนวทางการศึกษาเรื่องประเด็นเรื่องเพศวิถีไว้ 2 กระบวนทัศน์ดังนี้

1. สารัตถนิยม (Essentialism) ซึ่งมีความเชื่อที่ว่าเพศเป็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ ร้อยเปอร์เซ็นต์ และเป็นผลงผลงมาจากแรงขับ (Drives) ที่ตายตัวและติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและสังคมซึ่งเป็นปัจจัยภายนอก ทำให้ธรรมชาติของเพศชายและหญิงมีความแตกต่างกัน

2. ประกอบสร้างนิยม (Constructionism) มีความเชื่อว่าเพศวิถีไม่ได้เป็นสิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิด แต่เกิดจากการประกอบสร้างทางวัฒนธรรม ภายใต้ความสัมพันธ์ของอำนาจทางสังคมที่มีชายเป็นใหญ่ การสร้างความเข้าใจและการรับรู้ต่อแนวทางปฏิบัติของเพศหญิงและชายนั้นเกิดจากปฏิบัติการทางสังคม เช่น กฎหมาย และความสัมพันธ์ทางสังคม เป็นการต่อต้านสาระนิยมโดยมองว่า เพศวิถีไม่ใช่เรื่องที่เกิดจากแรงขับภายใน แต่เกิดจากประวัติศาสตร์และสังคม ซึ่งเป็นการประกอบสร้างทางวัฒนธรรม

จากแนวทางดังกล่าว ในศาสตร์ทางด้านการศึกษาที่ศึกษาเกี่ยวกับประเด็นเรื่องเพศในสื่อมวลชน โดยเฉพาะสายวัฒนธรรมศึกษานั้น จะสนใจการศึกษาในแนวทางที่สองซึ่งในงานวิจัยนี้ก็เช่นเดียวกัน กล่าวคือ แนวทางที่มองว่าความเป็นเพศสภาพนั้นเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นเนื่องจากการศึกษาประเด็นเรื่องเพศสภาพ โดยเฉพาะความเป็นชายภายใต้สำนักวัฒนธรรมศึกษาถือว่าเป็นแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Post modern) ที่เน้นอำนาจความเท่าเทียมและความหลากหลายทางเพศ ซึ่งผู้วิจัยได้แสดงทรรศนะเพิ่มเติมว่า หากเราจะทำความเข้าใจประเด็นเกี่ยวกับความเป็นชายนั้นจำเป็นจะต้องศึกษาและบูรณาการองค์ความรู้ทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์เข้าด้วยกัน เพราะเป็นกรอบแนวคิดที่เข้ามามากับวิธีคิดของคนต่อเรื่องเพศสภาพ อีกทั้งศาสตร์ทั้งสองนี้มีได้



มองว่า ความเป็นชายนั้นเป็นเพศที่ติดตัวมาตั้งแต่กำเนิดแต่มองว่าความเป็นเพศชายเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น ไม่ว่าจะเป็น สังคม วัฒนธรรม เศรษฐกิจรวมถึงสื่อมวลชน ล้วนแล้วมีอิทธิพลต่อการนำเสนอภาพความหมายของความเป็นชายทั้งสิ้น

ดังนั้นการทบทวนความสำคัญของการศึกษาเรื่องความเป็นชายที่นอกจากจะช่วยทำให้ความเข้าใจและเป็นแนวทางในการศึกษาผู้งานวิจัยนี้ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น หากแต่ การศึกษานิยามความหมายก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นกันเนื่องจากว่า ความหมายของความเป็นชายก็มีหลากหลายนิยาม ดังนั้นจึงต้องมีการศึกษาทำความเข้าใจเพื่อช่วยเป็นแนวทางในการกำหนดขอบเขตของความหมาย และตอบโจทยว่า ความเป็นชายนั้นคืออะไร ดังนี้

### 2.2.2 นิยามความหมายของความเป็นชาย (Masculinity)

การศึกษานิยามความหมายเกี่ยวกับความเป็นชาย สามารถใช้มุมมองในการศึกษาทำความเข้าใจความหมายได้อย่างหลากหลายไม่ว่าจะเป็น มุมมองด้านพฤติกรรมศาสตร์ มุมมองด้านจิตวิทยา และมุมมองด้านสังคมวิทยา ดังนี้

นิยามความหมายเกี่ยวกับเพศสภาพจากมุมมองทางด้านพฤติกรรมศาสตร์ ซึ่ง Goddard (1984, อ้างถึงใน วิชชา สันทนาประสิทธิ์, 2543, น. 16) กล่าวว่า บทบาททางเพศ (Gender) นั้นเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นโดยกระบวนการเรียนรู้ทางสังคม (Socialization) กล่าวคือ กระบวนการเรียนรู้ทางสังคมจะสามารถอธิบายถึงกลไกในพัฒนาการของบทบาททางเพศด้วยวิธีเดียวกันกับการอธิบายกลไกในการเรียนรู้พฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์นั่นเอง ถึงจะบอกได้ตั้งแต่แรกเริ่มว่าเด็กแรกเกิดนั้นเป็นเด็กผู้ชาย หรือเด็กผู้หญิง แต่เด็กแรกเกิดเหล่านั้น ก็ยังคงไม่มีสิ่งที่เรียกว่าบทบาททางเพศ (Gender) ในทันที จนกระทั่งพวกเขาได้เจริญเติบโตขึ้น สังคมจะค่อย ๆ หล่อหลอมแบบอย่างพฤติกรรม (Models of behavior) ให้เหมาะสมกับเพศของพวกเขา ผ่านสถาบันต่าง ๆ ของสังคม ไม่ว่าจะเป็นสถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา รวมไปถึงสถาบันสื่อมวลชนด้วย โดยที่แบบอย่างของพฤติกรรมนี้จะเหมือนกลไกในการกำหนดบทบาทที่แตกต่างกันระหว่างผู้ชายและผู้หญิง เช่น ผู้ชายจะต้องเป็นผู้นำ ทั้งเป็นผู้นำครอบครัว ผู้นำสังคม ในขณะที่ผู้หญิงมักจะเป็นผู้ตาม ดังที่มีคำกล่าวว่า ผู้ชายเป็นช้างเท้าหน้า ผู้หญิงเป็นช้างเท้าหลัง เป็นต้น ซึ่งกระบวนการเรียนรู้บทบาททางเพศนี้ จัดว่าเป็นกระบวนการอันดำเนินไปตามกระบวนการเรียนรู้ทางสังคมอย่างหนึ่ง

ดีมีทริส (Demetriou, อ้างถึงใน ศิวรัฐ หาญพานิช, 2559, น. 17-18) ได้อธิบายว่าคอนเนลล์ได้เสนอแนวคิดด้านเพศ สถานะที่ช่วยสร้างความเข้าใจในประเด็นความเป็นชายได้ดียิ่งขึ้นว่า เราควรมองเพศสถานะด้วย ลักษณะ 3 ประการ ได้แก่ (1) เพศสถานะคือมาตรฐานของพฤติกรรม (standard behavior) ไม่ใช่บรรทัดฐานของพฤติกรรม (normative behavior) ดังนั้นพฤติกรรมบางอย่างแม้จะไม่ได้รับการเชิดชู แต่ก็สามารถปรากฏอยู่ในการแสดงออกของมนุษย์

(2) เพศสถานะเป็น องค์ประกอบของปฏิบัติการ (configuration of practice) ซึ่งต้องให้ความสำคัญกับ “สิ่งที่มนุษย์กระทำ” ไม่ใช่ “สิ่งที่ถูกคาดหวัง หรือจินตนาการ” (3) สืบเนื่องจากสองประเด็นข้างต้น เพศสถานะจึงมีความหลากหลายขึ้นอยู่กับ บริบททางวัฒนธรรม และถูกแสดงออกมาแตกต่างกันภายใต้ชาติพันธุ์ ชนชั้น และยุคสมัย ดังนั้น ความเป็นหญิงและความเป็นชายในฐานะรูปแบบทางเพศสถานะจึงมีความหลากหลาย และควรจะใช้ ในรูปแบบของคำพหูพจน์ คือ masculinities และ femininities ไม่ใช่รูปเอกพจน์ดังเช่นปัจจุบัน

จากประเด็นดังกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า นิยามความหมายของความเป็นชายจะมีความสัมพันธ์กับเรื่องของการประกอบพิธีที่เกิดจากระบวนกรเรียนรู้ทางสังคมหรือพฤติกรรมที่หล่อหลอมความหมายและประกอบสร้างความเป็นเพศภาวะขึ้นมา ที่เป็นสิ่งที่มนุษย์สามารถเลือกที่จะแสดงออกในสังคมได้ อีกทั้งสังคมนั้นประกอบไปด้วยกลุ่มคนจำนวนมาก ดังนั้นความหมายของความเป็นชายในกลุ่มนี้ก็อาจมีความแตกต่างกันไปตามกลุ่มทางสังคมอีกด้วย

ในส่วนของการนิยามความเป็นชายทางด้านจิตวิทยา ส่วนหนึ่งก็มาจากนักวิชาการในสายนี้ ซึ่งก่อนหน้าจะมีการเรียกร่องสิทธิสตรีนั้น สังคมยังคงให้ความสำคัญกับเพศชายในฐานะผู้นำ ผู้มีอำนาจที่เหนือกว่าผู้หญิงหรือ ซึ่งคุณลักษณะนิยามของความเป็นชายนั้นจะต้องประกอบได้ด้วย 3 ประการ คือ ร่างกาย จิตใจ และอารมณ์ความรู้สึก กล่าวคือ ความเป็นเพศชายนั้นถูกสร้างความหมายให้มีลักษณะตรงกันข้ามกับเพศหญิงอย่างชัดเจน ดังนั้นแล้วเพื่อให้เห็นถึงแนวทางดังกล่าวที่แยกระหว่างความเป็นชายและความเป็นหญิงตามมุมมองทางด้านจิตวิทยา ผู้วิจัยสามารถแบ่งได้ดังนี้

ตารางที่ 2.2 คุณลักษณะของผู้ชายที่มีความแตกต่างจากผู้หญิง

คุณลักษณะของความเป็นชาย (Supposed Male Traits)	คุณลักษณะของความเป็นหญิง (Supposed Female Traits)
เป็นผู้ที่กระทำ (Active)	เป็นผู้ที่ถูกกระทำ (Passive)
มีความอิสระ (Independent)	มีความต้องพึ่งพาอาศัย (Dependent)
ฉลาด (Intelligent and competent)	ไม่ฉลาด (Unintelligent and incapable)
มีความกล้าหาญ (Brave)	มีความกลัวหรือขี้ขลาด (Timid)
มีความแข็งแรง (Strong)	มีความอ่อนแอ (Weak)
ใช้การคิดวิเคราะห์ (Analytical)	ใช้สัญชาตญาณ (Intuitive)
มีความน่าดึงดูดที่มาจากความสำเร็จ (Attractiveness Derived from Achievement)	มีความน่าดึงดูดที่เกิดจากรูปลักษณ์ภายนอก (Attractiveness Derived from Physical appearance)
คุณลักษณะของความเป็นชาย (Supposed Male Traits)	คุณลักษณะของความเป็นหญิง (Supposed Female Traits)

ที่มา: สิลวาพร เจริญสาธิต (2553, น. 15-16)

จากตารางดังกล่าวข้างต้น การแยกระหว่างความเป็นชายและความเป็นหญิงนั้นบ่งชี้ถึงความ เป็นเพศสภาพได้ว่า เกิดจากการใช้เกณฑ์ทางด้านจิตวิทยาในการเข้ามากำหนดความหมาย ไม่ว่าจะเป็น ร่างกาย จิตใจและอารมณ์ความรู้สึก ในลักษณะการแบ่งคู่ตรงกันข้าม (Binary opposition) ผ่านองค์ประกอบทางด้านสรีรวิทยา ทั้งนี้แม้ว่าจะมีการแบ่งนิยามความหมายของความเป็นชายและความเป็นหญิงแล้วนั้นหากแต่จะเห็นได้ว่า ความเป็นชายที่ปรากฏมักแสดงออกมาในมิติเดียวหรือด้านเดียวที่มองผู้ชายในฐานะของผู้มีอำนาจในการครอบงำรวมทั้งกระบวนการประกอบสร้างความหมายให้กับความเป็นชายที่มีลักษณะ จริงจัง เกร็งครัด แข็งแรง เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ความเป็นชายที่เกิดจากการแบ่งคู่ตรงข้าม (Binary opposition) ดังกล่าวมิได้ถูกนำไปเปรียบเทียบเพื่อแบ่งแยกสถานะกับความเป็นเพศหญิงเท่านั้น หากแต่ความเป็นชายด้วยกันเองก็ยังถูกนำมาเปรียบเทียบและปรากฏถึงคุณลักษณะที่แตกต่างกันอีกด้วย เช่น ความเป็นชายในอุดมคติของสังคมและความเป็นชายที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติของสังคมดังนี้

ตารางที่ 2.3 เปรียบเทียบระหว่างความเป็นชายในอุดมคติของสังคมและความเป็นชายที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติของสังคม

ชายที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติของสังคม (-)	ชายในอุดมคติของสังคม (+)
ก้าวร้าว (Aggressive)	เป็นผู้นำ (Authoritative)
ชอบความรุนแรง (Violent)	เป็นผู้ปกป้อง (Protective)
ไม่สนใจกฎระเบียบ (Indifferent)	มีความทะเยอทะยาน (Ambitious)
ชอบการมีเรื่องทะเลาะวิวาท (Combative)	มีความสนุกสนาน (Funny)
ต่อต้านสังคม (Defiant)	มีความกระตือรือร้น (Active)
ชอบมีข้อโต้แย้ง (Argumentative)	มีความอ่อนน้อมเชื่อฟัง (Easy-going)
กระทำการโดยปราศจากการคิด (Act without thinking)	มีความมุ่งมั่นตั้งใจ (Action-oriented)

ที่มา: Shelby Haugen, 2019

ผู้วิจัยแสดงทรรศนะเพิ่มเติมได้ว่า ความแตกต่างของความเป็นชายในอุดมคติและความเป็นชายที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติดังตารางข้างต้นนี้ แสดงให้เห็นถึงรูปแบบการนำเสนอในลักษณะของความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (Binary opposition) อย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม ภารกิจในงานวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยที่ ตัวละครพระเอก (The Hero) อาจจะมีลักษณะของการผสมผสานกับภาพตัวละครผู้ร้าย (The Villain) อยู่ด้วย ดังนั้นภาพของความเป็นชายที่ปรากฏในภาพยนตร์ตระกูลแก๊งสเตอร์นี้อาจจะมีลักษณะของการปะทะประสานกัน (Interplay) ระหว่างภาพความเป็นชายทั้งสองแบบ มากกว่าจะเป็นภาพที่หยุดนิ่งในแบบใดแบบหนึ่งด้วยเช่นกัน

ทั้งนี้การนิยามความหมายตามแนวทางดังกล่าวไม่ว่าจะเป็น มุมมองด้านพฤติกรรมศาสตร์ และมุมมองด้านจิตวิทยา อาจจะเป็นการนิยามความหมายของความเป็นชายโดยข้อเท็จจริงทางสรีรวิทยา (Physiology) รวมถึงคุณลักษณะทางกายภาพที่อยู่ภายใต้กระบวนการทัศนแบบวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์ ในการเข้ามากำหนดความหมายของความเป็นชาย หากแต่ในสายสังคมวิทยาจะมองความหมายของความเป็นชายแตกต่างไปจากสองกระบวนการทัศนแรกดังนี้

คิมเมล (Kimmel, อ้างถึงใน วุฒินันท์ แก้วจันทร์เกตุ, 2553, น. 19) กล่าวถึง ความเป็นชาย (Masculinity) ว่าเป็นการให้ความหมายโดยสังคมซึ่งมีอิทธิพลมาจากประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ศาสนา และเศรษฐกิจ ดังนั้นจึงถือว่าความเป็นชายเป็นการสร้างทางวัฒนธรรม (Cultural construction) รูปแบบของความเป็นชายนี้เป็นสิ่งสำคัญของบุคคล เพราะสังคมคาดหวังว่า บุคคลที่มีลักษณะความเป็นชายจะต้องมีความกระตือรือร้นเป็นตัวของตัวเอง เข้มแข็งและมีอำนาจ

จากนิยามความหมายดังกล่าวความเป็นชายจึงมีความสัมพันธ์ในฐานะของ ความเป็นชายที่มีอำนาจนำซึ่ง ศิวรัฐ หาญพานิช (2559, น. 19) ได้อธิบายว่า เราสามารถเริ่มต้นทำความเข้าใจความเป็นชายที่มีอำนาจนำด้วยคำถามง่าย ๆ ว่า “อะไรคือนิยามของความเป็นชายที่ทุกคนเข้าใจได้โดยสามัญสำนึกเพราะความเป็นชายที่มีอำนาจนำถือเป็นองค์ประกอบของปฏิบัติการทางเพศสถานะ ที่ได้รับการยอมรับและใช้เป็นเครื่องยืนยันความชอบธรรมของระบอบปิตาธิปไตย ซึ่งให้ผู้ชายมีอำนาจเหนือผู้หญิง โดยความเป็นชายที่มีอำนาจนำนั้นไม่ใช่บทบาทของผู้ชาย (male role) แต่เป็น รูปแบบความเป็นชายที่ผู้หญิงและความเป็นชายอื่น ๆ ตกเป็นเบื้องล่าง ซึ่งลักษณะของความเป็นชายที่มีอำนาจนำไม่เป็นที่ต้องใกล้เคียงกับบุคลิกภาพของบุคคลจริง โดยอาจ ปรากฏอยู่ในรูปแบบของอุดมคติ ที่นำเสนอผ่านวาทกรรมของรูปพรรณ สัมฐาน (เช่น ความแข็งแรง ขนาด) การแสดงออก (เช่น จริยธรรมในการทำงาน ความเข้มแข็งทาง อารมณ์) เพศวิถี (รักต่างเพศและรักเพศเดียวกัน) พฤติกรรม (เช่น ความรุนแรง ความเด็ดเดี่ยว) การงาน (เช่น การหาเลี้ยงครอบครัวและรับผิดชอบงานบ้าน) ความมีอำนาจ (เช่น มีอำนาจเหนือผู้หญิง และเด็ก) เป็นต้น

จากนิยามความหมายของความเป็นชายที่ได้กล่าวมาแล้วทั้งหมดจะเห็นได้ว่า ในการทบทวนองค์ความรู้ทางวิชาการ ไม่ว่าจะเป็นสายพฤติกรรมศาสตร์ จิตวิทยา และสังคมวิทยา ค่านิยม และคุณค่าของความเป็นชายนั้นยังคงปรากฏอยู่บนพื้นฐานที่ซึ่งผู้ชายนั้นจะต้องมีลักษณะ เป็นผู้นำ เข้มแข็ง เป็นแบบอย่างที่ดีในสังคมอุดมคติ เป็นต้น อีกทั้งความเป็นชายจะต้องมีกฎเกณฑ์ กฏระเบียบในการจัดการความเป็นชายและต้องอยู่ภายใต้โครงสร้างทางสังคมที่สามารถยอมรับได้ จึงจะเรียกว่า ความเป็นชายอย่างสมบูรณ์แบบ

ดังนั้น การทบทวนถึงนิยามความหมายของความเป็นชายนี้จะช่วยในการทำความเข้าใจ และนำไปสู่การวิเคราะห์ความเป็นชายในภาพยนตร์ได้ว่า แท้จริงแล้วความเป็นชายนั้นคือสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น แต่ขึ้นอยู่กับอำนาจของใครในการประกอบสร้างและกำหนดความหมาย ทั้งนี้ในงานวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ที่ภาพยนตร์ได้เป็นพื้นที่ในประกอบสร้างความหมายของความเป็นชายที่มีลักษณะปฏิเสธ กฏระเบียบของสังคมหรือมีลักษณะตรงกันข้ามกับความเป็นชายในอุดมคติ ความเป็นชายของกลุ่มตัวละครเหล่านี้จะถูกประกอบสร้างให้มีคุณลักษณะเป็นเช่นไร

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าความเป็นชายคือสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นโดยสังคมรวมไปถึงการทำหน้าที่ของสื่อมวลชน ไม่ว่าจะด้วยองค์ประกอบทางด้าน คุณสมบัติ พฤติกรรม รวมไปถึงบทบาทหน้าที่ของสังคม วัฒนธรรม ซึ่งเป็นผู้กำหนดและให้ความหมาย ทั้งนี้นอกจากที่เราจะสามารถเข้าใจถึงนิยามความหมายเกี่ยวกับความเป็นชายแล้วยังควรต้องมีการศึกษาถึงรูปแบบของความเป็นชายด้วย เนื่องจากวิวัฒนาการทางสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลงไปอยู่ตลอดเวลา ซึ่งผู้วิจัยจะขอหยิบยกมาอธิบายเพิ่มเติมเพื่อเป็นองค์ความรู้ในการทำความเข้าใจถึงคุณลักษณะรูปแบบของความเป็นชายให้มีมิติครอบคลุมต่องานวิจัยนี้มากยิ่งขึ้น

### 2.2.3 รูปแบบของความเป็นชาย (Masculinity)

พัฒนาการทางสังคมได้ทำการประกอบสร้างวิวัฒนาการความเป็นชายขึ้นมาและนำไปสู่แบบอย่างให้กับความเป็นชายต้นแบบหรือชายในอุดมคติซึ่ง Hirschman (1999) ได้แบ่งผู้ชายออกเป็น 5 รูปแบบ ได้แก่

1. The prince เด็กผู้ชายที่เกิดในตระกูลสูงศักดิ์ มีชื่อเสียงรวมไปถึงรูปร่างหน้าตาดี
2. The public warrior ความเป็นชายที่เต็มไปด้วยนกล้ำเนื้อ ความแข็งแรง
3. The Rogue-adventure ชายรักการผจญภัย สติปัญญาดี ฉลาด
4. The father figure ชายผู้รักในคุณธรรมความยุติธรรม
5. The Scientist บุคลิกเน้นความฉลาดมากกว่ารูปลักษณ์ภายนอก

สำหรับ Ruangwanit (2010, อ้างถึงใน สิลาพร เจริญสาธิต, 2553, น. 19) ได้แบ่งรูปแบบความเป็นชายออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่

1. Breadwinner เน้นคุณธรรม ความสำเร็จ ความน่าเชื่อถือ มีแนวคิดว่ามีแต่ละคนสามารถประสบความสำเร็จได้หากมีความพยายามและอุทิศตนเพื่อสิ่งนั้น เช่น ทุกคนสามารถประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานหากมีความเพียรในการทำงาน ซึ่งจะส่งผลในสามารถเลื่อนสถานะภาพในสังคมและได้รับการยอมรับในที่สุด โดย Breadwinners จะพูดถึงบทบาทหน้าที่ในครอบครัว ความรับผิดชอบในการทำงานเพื่อหารายได้เลี้ยงครอบครัว ซึ่งปัจจุบันถือได้ว่ายังคงเป็นแนวคิดที่แพร่หลายในสังคมตะวันตกและตะวันออก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสังคมที่ระบบเศรษฐกิจถูกขับเคลื่อนด้วยทุนเช่นในปัจจุบัน

2. Rebel มีแนวคิด คือ ไร้ระเบียบ ดุดัน ไม่วุ่นนอนสอนง่าย ยึดตัวเองเป็นหลักแต่ก็ยังรักในการผจญภัย สนใจการเมือง รักอิสรภาพ กล้าหาญ มีพลังกำลัง และฉลาดแกมโกง เป็นเสมือนนักรบแต่แตกต่างจาก Breadwinner ที่เป็นเหมือนพ่อ โดยในปัจจุบันอาจจะพบเห็นความเป็น Rebel ได้ในหลายรูปแบบเช่น นักกีฬา X-theme, Bad boy, Gangster, ศิลปิน เป็นต้น หรืออาจกล่าวได้ว่า เกิดขึ้นจากการปฏิเสธรูปแบบความเป็นชายแบบเดิม ๆ ที่เคยมีมา



3. Man of action hero คือ การรวมกันของ Breadwinner และ Rebel โดยดึงข้อดีของแต่ละอย่างมารวมกันทำให้ Man of action hero เป็นเหมือนกฎที่ทำในสิ่งที่ถูกต้อง มีแนวคิด คือ จิตใจที่กล้าหาญ มีวิสัยทัศน์ อดทน กล้าทำในสิ่งที่ถูกต้อง เอาชนะ โชคชะตา มีความรับผิดชอบและใส่ใจผู้อื่น ยกตัวอย่างเช่น สตีฟ จ๊อบ หรือตัวละครในภาพยนตร์อย่าง เจมส์ บอนด์ อินเดียน่า โจนส์ เป็นต้น

นอกจากนี้ วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ (2549, น. 25) ได้ทำการสรุปภาพเหมารวม (Stereotype) ของรูปแบบความเป็นชายที่ปรากฏในสื่อมวลชนไว้ดังนี้

1. The Joker เป็นภาพเหมารวมของผู้ชายแบบที่นิยมมากที่สุดในกลุ่มเด็กชาย เพราะพวกเขาจะอาศัยเสียงหัวเราะเป็นฉากบังหน้าให้กับความเป็นชายของตน โดยแสดงว่าตนไม่ทุกข์ร้อน ไม่สะดุ้งสะเทือน ไม่สะดุ้งสะถ้าน ไม่ใส่ใจไม่เห็นว่ามีปัญหาใดที่สำคัญ
2. The Jock คือภาพเหมารวมของผู้ชายที่ทำตัวเกะกะเกร เป็นอันธพาลและมักนำพาตัวเองไปสู่เหตุการณ์ทะเลาะวิวาท ชกต่อยต่อสู้กัน และคิดว่าผู้ชนะในการชกต่อยจะสามารถเอาชนะใจผู้หญิงได้
3. The Strong Silent Type คือภาพเหมารวมแบบผู้ชายสงบนิ่ง เงียบขรึม ไม่แสดงออกถึงอารมณ์ของตนเอง เพื่อให้ตนเองรู้ว่าควบคุมสถานการณ์ทุกอย่างเอาไว้แล้ว
4. The Big Shot คือภาพเหมารวมของผู้ชายที่ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานฐานะมั่งคั่ง มีชื่อเสียง ได้รับการยอมรับในวงสังคม
5. The Action คือภาพเหมารวมของผู้ชายที่เป็นพระเอกหนังบู๊ มักจะเอาชนะศัตรูซึ่งเป็นคนเลว ด้วยความรุนแรง

ทั้งนี้จากนิยามความหมายและรูปแบบของความเป็นชายหากนำมาพิจารณางานวิจัยเรื่องภาพตัวแทนของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า ความเป็นชายที่ปรากฏอาจจะมีคุณลักษณะที่แตกต่างกันออกไปเนื่องจากว่า หากกล่าวถึงตัวละครชายที่มีประเภทนักรบ อันธพาล ความเป็นชายที่ปรากฏมักจะแสดงออกในลักษณะของการชอบใช้ความรุนแรง ความก้าวร้าว รวมถึงใช้กำลังในการแก้ไขปัญหา ซึ่งหากพิจารณาความหมายคุณลักษณะของความเป็นชายตามแนวทางของ Macionis (2001, อ้างถึงใน สิตาพร เจริญสาริต, 2553) จะเห็นได้ว่า คุณลักษณะความเป็นชายนั้นจะถูกแสดงออกมาเพียงบางส่วนและถูกเลือกเฉพาะในด้านที่เป็นด้านลบเท่านั้น ซึ่ง สุพัทธยา อาริมิตร (2557, น. 18) ได้อธิบายถึงความหมายของความเป็นชายดังกล่าวได้ว่า เป็นนิยามความหมายของความเป็นชายแบบ compulsive Masculinity ตามคำนิยามของ ไมเคิล คิมเมล (Michael Kimmel) ที่เกิดจากการประกอบสร้างความหมายค่านิยมแบบชั่วคราวข้าม เช่น ผู้ชนะ/ผู้แพ้ ความแข็งแกร่ง/ความอ่อนแอ การประสบ

ความสำเร็จ/ความล้มเหลว กล่าวคือ ความหมายของความเป็นชายที่ตรงกันข้ามกับชายในอุดมคตินี้จะออกมาในลักษณะลบ นิยมใช้ความรุนแรง การแข่งขันและการเอาชนะ

อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนรูปแบบของความเป็นชายดังที่ได้กล่าวมาแล้วทั้งหมดในข้างต้น ผู้วิจัยแสดงทรรศนะเพิ่มเติมได้ว่า เราจะสามารถพบรูปแบบความเป็นชายในลักษณะ Breadwinner หรือแม้แต่ The Big Shot ได้ทั่วไปโดยเฉพาะในสื่อโฆษณาที่มีเป้าหมายในการต้องการขายสินค้าหรือสื่อภาพยนตร์ประเภทระทึกขวัญหรือบันเทิงทั้งหลาย ซึ่งถือว่าเป็นรูปแบบคุณลักษณะพื้นฐานของผู้ชายที่พึงมี ดังนั้นผู้วิจัยอาจสรุปเพื่อต่อยอดได้ว่า รูปแบบของความเป็นชายก็เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นเช่นกันภายใต้วัฒนธรรมทางสังคมใดสังคมหนึ่งในการกำหนดความหมาย จึงไม่มีความเป็นชายจริงหญิงแท้ หากแต่ขึ้นอยู่กับอำนาจในการกำหนดความหมาย ดังนั้นแล้วรูปแบบของความเป็นชายที่ถูกประกอบสร้างในสื่อมวลชนจะเป็นเช่นไรนั้นก็ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบของประเภทของสื่อ นั้น ๆ ด้วยเช่นกัน

ดังนั้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า จากการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นชาย (Masculinity) นี้จะช่วยแสดงให้เห็นถึง วิวัฒนาการ นิยามความหมาย รวมถึงรูปแบบของความเป็นชายให้มีความเข้าใจประเด็นทางวิชาการมากยิ่งขึ้น อีกทั้งจากการทบทวนแนวคิดดังกล่าวยังช่วยเติมเต็มองค์ความรู้และการตั้งข้อสังเกตให้กับงานวิจัยชิ้นนี้ กล่าวคือ ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ที่รูปแบบของความเป็นชายที่ปรากฏในภาพยนตร์ก่อนข้างจะมีลักษณะรูปแบบตรงกันข้ามกับความเป็นชายในสังคมอุดมคติหรือเป็นภาพยนตร์ที่ประกอบสร้างความเป็นเพศชายที่ปฏิเสธต่อกฎระเบียบและกฎหมาย ดังนั้นแนวคิดนี้จึงสามารถนำมาวิเคราะห์ถึงรูปแบบความเป็นชายที่ปรากฏจะมีลักษณะเช่นใด เหมือนเดิม แตกต่างหรือผสมผสานรูปแบบอื่น ๆ เข้ามาอีกด้วยหรือไม่อย่างไร

### 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมวัยรุ่น (Youth culture)

ความหมายของวัยรุ่น โดยรากศัพท์ภาษาอังกฤษมาจากคำว่า Adolescence ซึ่งในภาษาละติน หมายความว่า การเจริญเติบโตหรือเจริญเติบโตไปสู่วุฒิภาวะ (Maturity) การที่เด็กจะบรรลุถึงขั้นวุฒิภาวะนี้ หมายรวมถึงพัฒนาการทั้ง 4 ด้านที่ดำเนินไปพร้อม ๆ กัน ได้แก่ ร่างกาย อารมณ์ สติปัญญาและสังคม ทั้งนี้วัยรุ่นจึงเป็นวัยเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กกับผู้ใหญ่ และเนื่องจากความเปลี่ยนแปลงของต่อมเพศที่ผลิตเซลล์สืบพันธุ์ วัยรุ่นเป็นวัยที่มีอารมณ์รุนแรง วุฒุนิยมต้องการเพื่อน มีความ สนใจเพื่อนต่างเพศ ต้องการทำอะไรด้วยตนเอง ต่อต้านผู้ใหญ่ ชอบทดลอง สังเกตได้ว่ามีพฤติกรรมคาบเกี่ยวระหว่างลักษณะของเด็กกับผู้ใหญ่ โดยอาจแบ่งช่วงของวัยรุ่นเป็นระยะได้ 3 ช่วง ดังต่อไปนี้

1. วัยรุ่นตอนต้น Early Adolescence อายุ 13- 15 ปี ช่วงนี้ร่างกายจะมีการเจริญเติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์ทั้งชายและหญิง
2. วัยรุ่นตอนกลาง Middle Adolescence อายุ 15- 18 ปี มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายจิตใจ ความรู้สึกนึกคิด มีลักษณะค่อยเป็นค่อยไป
3. วัยรุ่นตอนปลาย Late Adolescence อายุ 18-21 ปี นับเป็นช่วงที่มีพัฒนาการถึงจิตใจมากกว่าร่างกาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งทาง ความรู้สึกนึกคิด (สุชา จันทรเอม, 2529, น.2)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่านิยามความหมายของคำว่า วัยรุ่นดังกล่าวมักสะท้อนถึงจุดยืนตามหลักจิตวิทยา กล่าวคือ วัยรุ่นเป็นวัยที่มีพัฒนาการเติบโตและกำลังก้าวเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ และเป็นวัยที่มีโอกาสจะเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนได้ ทั้งนี้ด้วยจุดยืนดังกล่าวก็แสดงถึงนิยามความหมายตามโครงสร้างหน้าที่นิยมด้วยเช่นกัน ซึ่งสอดคล้องกับ ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี (2553, อ้างถึงใน วัชรินทร์ พัฒนาพรชัย, 2561, น. 9) ได้กล่าวว่า การศึกษาเกี่ยวกับวัยรุ่นในยุคแรกได้รับอิทธิพลมาจากสำนักคิด โครงสร้างหน้าที่นิยม (Structural- Functionalism) ที่มองว่า วัยรุ่นเป็นรูปแบบวัฒนธรรมประเภทหนึ่ง ที่เกิดจากการเปลี่ยนผ่านของช่วงวัย จึงก่อให้เกิดความรู้สึกแปลกแยกและแตกต่าง รวมถึงยังมีความรู้สึกเป็นอิสระและมีเสรีภาพมากขึ้น จึงทำให้เกิดการสร้างวัฒนธรรมใหม่ที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมเดิมในสังคมเนื่องจากว่า วัยรุ่นนั้นแตกต่างจากผู้ใหญ่ที่ยังไม่ต้องร่วมรับผิดชอบต่อสังคมมากนัก

อย่างไรก็ตาม Danesi (2003, อ้างถึงใน วัชรินทร์ พัฒนาพรชัย, 2561, น. 9-10) ได้เสนอแนวคิดที่ว่า ทฤษฎีทางวัฒนธรรมที่ศึกษาประเด็นเกี่ยวกับวัยรุ่นสามารถแบ่งได้สามกระแสหลัก ๆ โดยกระแสคิดแรกคือ ทฤษฎีความตระหนกทางศีลธรรม (Moral panic theory) ซึ่งมองจากฐานวัฒนธรรมผู้ใหญ่ จึงมองวัฒนธรรมวัยรุ่นว่ามีลักษณะชัดเจน ละเมิดรวมถึงคุกคามระบบคุณค่าของสังคมใหญ่ แต่สุดท้ายวัฒนธรรมดังกล่าวจะค่อย ๆ ผสานเข้ากับวัฒนธรรมกระแสหลักไปเรื่อย ๆ กระแสคิดที่สอง พิจารณาในฐานะสินค้าทางเศรษฐกิจและสังคม โดยเชื่อมโยงวัฒนธรรมวัยรุ่นเข้ากับการขยายตัวของระบบทุนนิยมและกระแสโลกาภิวัตน์ จึงทำให้วัฒนธรรมวัยรุ่นขยายตัวได้รวดเร็ว จนเกิดเป็นกระแส หรือการคลั่งไคล้ (Fever) ที่แข่งขันกันทางรสนิยมและแฟชั่น และกระแสคิดที่สาม พิจารณาในฐานะมหรสพแห่งการเฉลิมฉลอง (Carnavalesque theater) ที่ท้าทายต่อวัฒนธรรมหลัก

ทั้งนี้จากนิยามการศึกษาเกี่ยวกับวัยรุ่นในแต่ละยุคข้างต้น สำหรับกระแสคิดแรก จะเห็นได้ว่า วัฒนธรรมวัยรุ่นถือเป็นวัฒนธรรมที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการต่อต้านและชัดเจนอำนาจ ซึ่งงานวิจัยเรื่องภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย พบประเด็นที่น่าสนใจกล่าวคือ เป็นการศึกษาที่ว่าด้วยเรื่องของอุดมการณ์ต่อต้านผ่านตัวละคร

นักเลง อันธพาลที่เป็นวัยรุ่น ดังนั้นการศึกษาดังกล่าวอาจต้องมุ่งเป้าไปยังการนำแนวทางวัฒนธรรมศึกษามาทำการพิจารณาด้วย

สำหรับสำนักเบอร์มิงแฮม (BCS) มีนักวิชาการที่ศึกษา “วัฒนธรรมวัยรุ่น” อยู่หลายท่าน แม้ว่าจะมีจุดร่วมในแง่แนวคิดพื้นฐานเหมือนกัน หากทว่าแต่ละท่านก็มีแนวทางในการศึกษาแตกต่างกัน สำหรับ Hebdige (1979, อ้างถึงใน ทิตย์อาภา คงคาสุริยฉาย, 2558, น. 32) สนใจที่จะวิเคราะห์มิติของวัฒนธรรมที่เรียกว่า “ตัวบท” (text) ซึ่งอาจจะเป็นเสื้อผ้า การแต่งกาย การใช้สิ่งของ ฯลฯ และทำการวิเคราะห์ความหมายแฝงเร้นในตัวบทเหล่านี้ตามวิธีการ โครงสร้างนิยม และนอกเหนือจากการวิเคราะห์ “ตัวบท” แล้ว Hebdige ยังได้เชื่อมโยงระหว่าง “ตัวบท” ดังกล่าวกับเงื่อนไขความเป็นจริงของโครงสร้างสังคม ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์ทางการผลิต (ฐานะทางชนชั้นของวัยรุ่น) การแบ่งช่วงเวลาทำงาน/เวลาว่างในการใช้ชีวิตประจำวัน เป็นต้น ดังข้อค้นพบในการศึกษาของ Hebdige (1979, อ้างถึงใน ทิตย์อาภา คงคาสุริยฉาย, 2558, น. 32) ต่อไปนี้

ภาพตัวแทน (Representation) ของวัยรุ่นที่น่าเสนอในสื่อมวลชน Hebdige พบว่า มีภาพตัวแทนหลัก ๆ อยู่ 2 ประเภท คือ ภาพของวัยรุ่นที่ชอบสร้างความเดือดร้อน (Trouble makers) เป็นภาพที่เกิดขึ้น ในช่วงทศวรรษที่ 1960 ซึ่งในช่วงเวลาดังกล่าว มีกระแสการปฏิวัติของนักศึกษาเกิดขึ้นทั่วโลก โดยมีเป้าหมายที่จะเป็นกบฏ และตั้งคำถามกับความหมายของชีวิตที่อยู่ในขณะนั้น เช่น ขบวนการ Hippy ในอเมริกา การยึดมหาวิทยาลัยของนักศึกษาในยุโรป ฯลฯ รูปแบบ การปฏิบัติการทางสังคมที่วัยรุ่นใช้มากที่สุด คือการแสดงดนตรี การเล่นคอนเสิร์ต เพื่อประท้วงสงคราม และการเมือง ฯลฯ การปฏิวัติรูปแบบดนตรีใหม่ ๆ เริ่มตั้งแต่เอลวิสเพรสลีย์ จนกระทั่งถึงเดอะบิทเทิล (The Beatles) ในช่วงเวลาดังกล่าว ผลจากการวิเคราะห์เนื้อหาในสื่อมวลชน โดยเฉพาะหนังสือพิมพ์ที่สร้างภาพวัยรุ่นเหล่านี้ว่า เป็นพวกชอบเล่นดนตรีแล้วตีกัน ชอบมั่วสุมกันข้างถนน แต่งตัวแบบบ้า ๆ บอ ๆ ทำร้ายตำรวจ ทำร้ายข้างป่า สิ่งของสาธารณะ ฯลฯ ภาพของวัยรุ่นที่สร้างความเดือดร้อนนี้ (ในกรณีไทยก็คือกลุ่มนักเรียนช่างกล) ถูกสร้างต่อเนื่องเรื่อยมา โดยเฉพาะในประเภทรายการข่าว

เกิดต่อมาในช่วงระยะเวลาหลัง ภาพแบบวัยรุ่นที่รักความสนุกสนานนี้ มักถูกสร้างอยู่ในภาพยนตร์ประเภท Musical movie หรือในโฆษณาโทรทัศน์วัยรุ่นในภาพแบบที่สองนี้จะเริ่มไม่ยุ่งกับการเมืองสนใจเรื่องรัก ๆ ใคร่ ๆ แบบหวานแหวว เป็นวัยรุ่นที่ไม่มีอันตรายและไม่มีชนชั้น

อย่างไรก็ตาม จากภาพของวัยรุ่นผ่านสื่อสารมวลชนดังกล่าวข้างต้นสะท้อนเห็นถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมด้วยเช่นกัน ซึ่งสมสุข หินวิมาน (2547, น. 1-50) ได้มีการอธิบายถึงข้อถกเถียงในแวดวงวิชาการเกี่ยวกับการศึกษาทางด้านวัฒนธรรมของโลกตะวันตกที่มองถึงการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมแต่ละสังคมอย่างแตกต่างกัน โดยฝ่ายหนึ่งมีจุดยืนที่เชื่อว่า “วัฒนธรรม” ควร

สะกด “C” ตัวใหญ่ หรือ Culture ซึ่งหมายถึงการมีวัฒนธรรมหนึ่งเดียวในทุกสังคม ขณะที่นักวิชาการด้านวัฒนธรรมศึกษากลับเห็นว่าคำดังกล่าวควรสะกดด้วย c ตัวเล็ก และมี s ต่อท้ายหรือ cultures ซึ่งแสดงนัยยะของการมีวัฒนธรรมที่หลากหลายและกระจายตัวอยู่ในสังคม

ดังนั้นผู้วิจัยอาจกล่าวได้ว่า ด้วยความหมายของวัฒนธรรมวัยรุ่นมีเพียงแค่ว่าเป็นช่วงเวลาแห่งการเปลี่ยนผ่านวัยเท่านั้น หากแต่ยังเป็นช่วงเวลาที่เป็นเสมือนสนามทดลองในการสร้างอำนาจต่อรองที่ท้าทายกับสถาบันหลักทางสังคมต่าง ๆ อีกด้วย โดยในกรณีของความหมายของวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมต่อต้าน ท้าทาย ที่มักปรากฏอยู่ในสื่อภาพยนตร์ซึ่งเป็นสื่อบันเทิงที่ผู้วิจัยสนใจจะศึกษาภาพของวัยรุ่นในลักษณะดังกล่าวมักสื่อความหมายถึงความเป็นวัยรุ่นหัวขบถทั้งสิ้นสอดคล้องกับ Nelson (2011, p. 288 อ้างถึงใน ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต, 2563, น. 32) ได้อธิบายไว้ว่า วัยรุ่นหัวขบถคือวัยรุ่นที่ไม่เดินตามกรอบของสังคม มักต่อต้านและตั้งคำถามกับกฎระเบียบหรือสังคมส่วนใหญ่ เป็นวัยรุ่นที่มีปัญหาครอบครัวชอบรวมกลุ่ม หลงใหลในดนตรีร็อกแอนด์โรล ชอบการแข่งขันรถเครื่องแต่งกายใส่เสื้อแจ็คเก็ตหนัง เสื้อยืด กางเกงยีนส์ ผสมเรียบชโลมด้วยแว็กซ์ มีแรงบันดาลใจมาจากวัยรุ่นอเมริกาในช่วงทศวรรษ 1950

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยอาจกล่าวได้ว่า ภาพของวัยรุ่นดังกล่าวอาจมีความหมายตรงข้ามกับวัฒนธรรม C ตัวใหญ่ ซึ่งกาญจนา แก้วเทพ (2544) ได้อธิบายว่า วัฒนธรรมย่อยหรือวัฒนธรรมแบบ “c ตัวเล็ก” ซึ่งเป็นวิถีการดำเนินชีวิตของกลุ่มคนที่ขาดอำนาจในการแสดงตัวตนหรือกำหนดบทบาททางสังคมของตนเอง จะมีการต่อรอง ต่อสู้และท้าทายความหมาย กับอำนาจครอบงำของวัฒนธรรมแบบ “C ตัวใหญ่” เพื่อแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์และวิถีปฏิบัติที่ไม่อยู่ภายใต้การครอบงำทางวัฒนธรรมดังกล่าวอยู่ตลอดเวลา (Counter-hegemony) เช่นเดียวกับวัฒนธรรมของวัยรุ่น ซึ่งเป็นรูปแบบหนึ่งของวัฒนธรรมแบบ “c ตัวเล็ก” ในสังคมที่แม้จะถูกครอบงำและกำหนดบทบาทในการดำเนินชีวิตจากวัฒนธรรมกระแสหลักแบบ “C ตัวใหญ่” แต่อย่างไรก็ตาม ร่องรอยการสร้างสรรคัลยุทธ์และแสวงหาพื้นที่ในการต่อสู้กับอำนาจครอบงำดังกล่าวของวัฒนธรรมแบบคนรุ่นใหม่ ก็เป็นสิ่งที่ปรากฏให้เห็นผ่าน “สื่อ” และ “สไตล์” การใช้ชีวิตในรูปแบบต่าง ๆ ที่มักถูกนิยามทางลบจากสังคมตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็น การสัก/เจาะ/ย้อมส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย, การเที่ยวกลางคืน ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนเป็นสิ่งที่ขัดหูขัดตา กับผู้ใหญ่ในวัฒนธรรมกระแสหลักทั้งสิ้น

จะเห็นได้ว่า การศึกษาเกี่ยวกับ วัฒนธรรมย่อยของกลุ่มวัยรุ่นนั้น อาจจะต้องมีการศึกษาประเด็นเรื่อง “สไตล์” ด้วย ซึ่ง Hebdige (1976, อ้างถึงใน ทิตย์อาภา คงคาสุริยฉาย, 2558, น. 33) ใช้วิธีการแบบสัญวิทยาเชิงสังคมในการวิเคราะห์สไตล์ของวัฒนธรรมวัยรุ่นที่สร้างมาจากกลุ่มวัยรุ่นเอง เพื่อศึกษาการให้ความหมายและกระบวนการสร้าง เขาพบว่า กระบวนการสร้างนั้นใช้วิธีการที่เรียกว่า “Cut” n “Mix” เป็นวิธีการแบบ ยุคหลังสมัยใหม่(post-modernizing) กล่าวคือ



การนำเอาสัญลักษณ์ที่มีอยู่เดิมในสังคม เลือกลงออกมา แล้วมาปะติดปะต่อใหม่ให้มีความหมายใหม่ เช่น mod, raggae หรือ punk นั้นก็นำเอาสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เคยมีในวัฒนธรรมในอดีต เช่น โรมานซ์ คลาสสิก gothic ฯลฯ (มีลักษณะ “หวนคิดถึงอดีต” (Nostalgia) ไม่ว่าจะป็นเสื้อผ้า คนตรีเครื่องใช้ เครื่องประดับวิถีชีวิต ฯลฯ โดยเลือกเอื้อนและตัดออกเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยแล้วมาปะติดปะต่อใหม่ให้เกิดความหมายใหม่ ซึ่งแนวคิดนี้ได้รับอิทธิพลมาจากงานของ Gramsci (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพและสมสุข หินวิมาน, 2551, น. 653) ที่มีแนวคิดที่สำคัญคือเรื่อง การครองความเป็นเจ้าทาง อุดมการณ์ (Hegemony) ซึ่งอธิบายว่า ในสังคมที่มีการจำแนกเป็นชนชั้น ผู้คนที่อยู่แต่ละกลุ่มสังคม ต่างผลิตวัฒนธรรม/อุดมการณ์ของชนชั้นตัวเองออกมา และเพราะอุดมการณ์ที่แตกต่างกันของแต่ละกลุ่มสังคมที่หลากหลายเหล่านี้ มักมีผลประโยชน์ที่ขัดแย้งกันอยู่เป็นฉากหลัง ทำให้ทุกคนทุกชนชั้นต้องเข้าไปมีส่วนร่วมในสงครามแย่งชิงพื้นที่ทางอุดมการณ์ (War of position) เช่น ในขณะที่อุดมการณ์หลักพยายามตีกรอบ การพูดเรื่อง เพศในพื้นที่สาธารณะของผู้คน แต่การสนทนาผ่านเว็บไซต์หรือการขีดเขียน ข้อความเรื่องเพศไว้ ตามห้องน้ำและผนังกำแพง ก็คืออีกพื้นที่การสื่อสารที่อุดมการณ์ต่อต้าน สามารถเข้ามาต่อรองกับอุดมการณ์หลักดังกล่าวได้ และการศึกษาวิจัยครั้งนี้ จะเห็นว่ามีการพูด เรื่องเพศในพื้นที่สาธารณะอย่างละคร โทรทัศน์ทำให้ยังเห็นถึงการแย่งชิงและการต่อต้านอุดมการณ์หลักได้มากขึ้นกว่าเดิมอีกด้วย

จากการทบทวนแนวคิดวัฒนธรรมวัยรุ่นนี้ จะเห็นได้ว่า วัฒนธรรมวัยรุ่นถือเป็นวัฒนธรรมรูปแบบหนึ่งที่แสดงถึงอำนาจการต่อรอง ต่อต้าน กับอุดมการณ์หลักของสังคม ดังนั้นในงานวิจัยชิ้นนี้ที่เน้นศึกษาถึงตัวละครนักเลง อันธพาลในตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ ซึ่งเป็นพื้นที่ผลิตซ้ำอุดมการณ์ต่อต้านเป็นทุนเดิม ผู้วิจัยจึงได้นำมาเป็นกรอบแนวคิดเพื่อศึกษาว่า ตัวละครชายที่ถูกประกอบสร้างผ่านภาพยนตร์ในฐานะความเป็นวัยรุ่นนั้นจะมีลักษณะเป็นเช่นไรและทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

## 2.4 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance)

การทบทวนแนวคิดแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance) ในงานวิจัยนี้ สืบเนื่องมาจาก ประเด็นที่ว่า ภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับแก๊งสเตอร์เป็นพื้นที่ในประกอบสร้างภาพของ ผู้ชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมซึ่งจากการทบทวนความหมายดังกล่าวในทางวิชาการก็มีทั้งสองกระแส ถ้าเป็นกระแสหลัก กลุ่มคนเหล่านี้มักจะมีความสัมพันธ์กับความหมายของคำว่า พฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance) หากเป็นอีกกระแสหนึ่ง มักจะมีความเกี่ยวข้องกันกับความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ซึ่งแนวทางนี้มองความหมายเกี่ยวกับผู้ชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมว่าไม่ใช่กลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน หากแต่มองว่ากลุ่มคนเหล่านี้เป็นกลุ่มคนที่ถูกขึ้นมา



ต่อผู้ หรือปฏิบัติกับความไม่ชอบธรรมทางสังคม ที่เกิดจากอำนาจของสถาบันต่าง ๆ ที่เข้ามา กดทับอัตลักษณ์ความหมายของตนเอง และทำให้เกิดการต่อรองความหมายเกิดขึ้น ดังนั้นแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน (Deviance) นั้น ก็มีที่มาความสำคัญรวมถึงนิยามที่หลากหลาย ดังนั้น การทบทวนแนวคิดนี้จึงมีความสำคัญเพื่ออธิบายว่า พฤติกรรมเบี่ยงเบนนั้นคืออะไร มีขอบเขต การศึกษาในงานวิจัยนี้อย่างไร ดังนี้

#### 2.4.1 ที่มาและนิยามความหมาย

ในการศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับความเบี่ยงเบนในมุมมองเชิงสังคมศาสตร์นั้นมักจะมี ความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับกับพฤติกรรม (behavior) หากแต่เป็นพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการกระทำ ของมนุษย์ซึ่งอาจจะมาจากสาเหตุหลากหลายปัจจัย อย่างไรก็ตามพฤติกรรมดังกล่าวย่อมมีผลต่อ กลุ่มคนในสังคมที่อาจจะทำให้เกิดการตั้งคำถามตามมาว่า กลุ่มคนเหล่านี้สามารถอยู่รวมกันกับ สังคมหรือถูกสังคมปฏิเสธและถูกกีดกันออกไปหรือไม่อย่างไร นอกจากนี้พฤติกรรมที่เกิดขึ้น รอบตัวเรานั้นและสังคมยอมรับที่ถูกเรียกว่า พฤติกรรมปกติ ส่วนพฤติกรรมที่แปลกแยกนั้นออกถูก สร้างความหมายให้เป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบน โดยทั้งหมดถูกทำหน้าที่ประกอบสร้างโดยสังคมและ บทบาทของสื่อมวลชนในการสร้างหมายหรือไม่อย่างไร

จากประเด็นดังกล่าวจึงจำเป็นต้องศึกษาความหมายของแนวคิดพฤติกรรมเบี่ยงเบน เพื่อทำความเข้าใจและตีกรอบให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้มีนักวิชาการจำนวนมากที่นิยาม ความหมายของแนวคิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนดังนี้

กิตติพงษ์ พัฒนพงศ์ (2538, น. 8) ได้อธิบายความหมายเกี่ยวกับพฤติกรรมเบี่ยงเบนว่า หมายถึง พฤติกรรมที่ละเมิดบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งผู้ที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนจึงหมายถึงบุคคลผู้ที่ ละเมิดบรรทัดฐานทางสังคมในขณะที่นิยามเชิงสัมพันธ์ภาพให้นิยามว่า ความเบี่ยงเบน หมายถึง พฤติกรรมที่ถูกนิยามว่าเป็นพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน ซึ่งถูกนิยามโดยบุคคลภายนอกที่เรียกว่า ผู้นิยาม ดังนั้นผู้ที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนจึงหมายถึงผู้ที่ถูกนิยามว่ามีพฤติกรรมเบี่ยงเบน

ในขณะที่สัญญา สัญญาวิวัฒน์ (2531, น. 231) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance) นี้ไว้ว่า พฤติกรรมเบี่ยงเบนเป็นคำที่เกิดขึ้นมาเพื่อใช้แทนคำว่าปัญหาสังคมบางประเภท เช่น อาชญากรรม โรคจิต หรือการกระทำที่ไม่เป็นไปตามประเพณีนิยม ศีลศีลธรรมต่าง ๆ

นอกจากนี้ Lemert (1951, อ้างถึงใน พรชนก บุญโพธิ์แก้ว, 2558, น. 24) ได้แบ่งประเภท ของพฤติกรรมเบี่ยงเบนไว้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ การเบี่ยงเบนขั้นต้นและการเบี่ยงเบนขั้นที่สอง (primary & secondary deviant) ดังนี้

การเบี่ยงเบนขั้นต้นหมายถึง การที่บุคคลได้กระทำความผิดเล็กน้อย สังคมไม่มองว่า เป็นความผิด ผู้กระทำความผิดจึงไม่รู้สึกรู้สึกว่าตนเป็นผู้มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน เช่น การจอดรถในที่ห้ามจอด

ในที่ที่การจราจรไม่พลุกพล่านอาจถูกมองว่าไม่ดีแต่ก็ไม่ถึงกับถูกประณามจนเกินเหตุจากสังคม ความคิดที่ไม่มีผู้รู้เห็นหรือความคิดที่ไม่สามารถเอาผิดได้ถือว่าเป็นความเบี่ยงเบนขั้นต้นเพราะสังคมยังไม่มีปฏิกริยาในเชิงลบหรือตีตราว่าเขาเป็นคนแล้ว

การเบี่ยงเบนในขั้นที่สอง หมายถึง การกระทำความคิดที่สังคมรับรู้และลงโทษเอาผิดกับผู้ที่กระทำ พร้อมทั้งตีตราว่าเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานขอ สังคมหรือถือว่าเป็นบุคคลนั้นเป็นบุคคลอันตรายต่อสังคม

ทั้งนี้พฤติกรรมเบี่ยงเบนอาจอธิบายได้ในความหมายของพฤติกรรมที่ขาดคุณค่าทางสังคมได้อีกด้วย ซึ่งความหมายนี้รวมถึง สภาวะปัญญาอ่อน ตาบอด ความน่าเกลียดและความบกพร่อง พิการทางร่างกายอื่น ๆ ความเจ็บป่วยทุกชนิด การขอทานเขาเกิน การประกอบอาชีพที่น่ารังเกียจ การประกอบอาชีพอาชญากรรม และการมีอคติที่น่าละอาย นั้น เหล่านี้ล้วนมีคุณสมบัติเหมือนกันตรงที่เมื่อลักษณะของมันปรากฏออกมาสู่สังคม สังคมจะให้เจ้าของลักษณะดังกล่าวแสดงบทบาทที่ด้อยความสำคัญลงซึ่งเป็นการประทับตราจากสังคมตลอดไป อีกทั้งเมื่อกลุ่มคนเหล่านี้ถูกกำหนดให้มีความหมายดังกล่าวแล้วจะมีผลสำคัญต่อพฤติกรรมหรือบุคคลนั้น เช่น ถ้าใครถูกตีตราว่าเป็นคนโง่หรืออาชญากร คนทั้งหลายก็จะปฏิบัติต่อบุคคลนั้นแตกต่างไปจากการปฏิบัติต่อกันทั่วไป แม้แต่คนที่ถูกตราหน้าว่าเป็นคนโง่หรือคนเลวเองก็จะพลอยรู้สึกว่าเป็นคนโง่ไปด้วย (ยุทธ ศักดิ์เดชนันต์, 2524, อ้างถึงใน อารยา ถาวรวันชัย, 2539, น. 1-2)

ดังนั้นผู้วิจัยแสดงทรรศนะเพิ่มเติมได้ว่า พฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance) เกิดขึ้นภายใต้กระบวนการทางสังคมเป็นไม่ว่าจะเป็นบรรทัดฐานทางสังคม วัฒนธรรม จารีตต่าง ๆ ใดๆก็ตาม กลุ่มบุคคลที่ขัดขึ้นหรือมีพฤติกรรมดังกล่าวทำให้ สังคมอาจจะต้องแสดงบทบาทในการต่อต้านหรือควบคุมความประพฤติต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับระดับความรุนแรงที่เกิดขึ้น ทั้งนี้แนวคิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนก็สามารถนิยามได้ตามศาสตร์ต่าง ๆ เพื่อให้ได้ความหมายที่แตกต่างกันออกไปซึ่ง Durand (2004, อ้างถึงใน อัมพร เบญจพลพิทักษ์, 2559, น. 5) ได้แบ่งนิยามความหมายเกี่ยวกับพฤติกรรมเบี่ยงเบนภายใต้ 3 สาขาดังนี้

1. พฤติกรรมเบี่ยงเบน ตามแนวคิดทางการแพทย์หมายถึง การเจ็บป่วยด้วยโรคและสาเหตุ ทางด้านชีวภาพและสรีระที่เกี่ยวข้องกับสมดุลทางเคมีของร่างกายและระบบประสาทของมนุษย์เช่น ผู้มีความ บกพร่องทางสติปัญญาที่ไม่สามารถพึ่งพิงตนเองได้ตามวัยอันเนื่องมาจากโรคของสมองหรือระบบประสาท (Neurological Disorder) ปัญหาทางพันธุกรรม ( Genetic Disorder) โรคของต่อมไร้ท่อและอื่น ๆ หรือ ในกรณีของผู้ที่มีภาวะวิกลจริต มีเสี่ยงแหวหรือภาพหลอน เร่ร้อน ไร้จุดหมายจากการเจ็บป่วยด้วยโรคจิตเภท (Schizophrenia) ที่เป็น โรคทางจิตใจ (Mental Disorder หรือ Psychiatric Disorder) เป็นต้น

2. พฤติกรรมเบี่ยงเบน ตามความหมายเชิงจิตวิทยา หมายถึง พฤติกรรมที่แสดงออกถึงความ แปรออกไปจากมาตรฐานซึ่งเกิดขึ้นเพราะสาเหตุทางจิตใจ (Psychogenic) มีลักษณะเป็น พฤติกรรมที่ แสดงการปรับตัวไม่ได้ตามปกติ(maladaptive behavior) ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวมี ลักษณะที่เด่นชัดคือ บุคคลไม่สามารถที่จะปรับตัวเองกับสภาพการณ์ต่าง ๆ ได้ตามที่บุคคลปกติ ทั่วไปสามารถที่จะทำได้และ มักจะพบว่าคนที่ปรับตัวไม่ได้นี้มีสาเหตุของการผิดปกติทาง พฤติกรรมจากความตึงเครียด และการได้รับ ความเจ็บปวดจากสภาวะการณ์ต่าง ๆ ในชีวิต โดย นักจิตวิทยาแนวจิตวิเคราะห์ได้เสนอว่า พฤติกรรม เบี่ยงเบนมีผลมาจากกระบวนการพัฒนาทางจิตที่ บกพร่อง กล่าวคือ บุคคลไม่สามารถพัฒนาจิตสำนึกในเรื่องมโนธรรมจริยธรรมที่ทำหน้าที่ควบคุม พฤติกรรมให้อยู่ในกรอบของศีลธรรมได้ทำให้มีพฤติกรรมที่เป็น ไปเพื่อตอบสนองความต้องการ ของตัวเอง โดยไม่สนใจว่าจะละเมิดบรรทัดฐานหรือไม่ หรืออาจเกิดจากบุคคลไม่สามารถ ตอบสนองความต้องการของตนเองได้จนเกิดความคับข้องใจ และมีพฤติกรรมเบี่ยงเบน เกิดขึ้น เช่น ปัญหาจากการถูกทารุณกรรมในวัยเด็กจนเกิดความ โกรธแค้นชิงชังต่อสังคมรอบข้าง การขาด ความ ภาควุฒิใจในตนเองและมีความ โหยหาความรัก จนเป็นปัจจัยให้ต้องการความใส่ใจอย่าง ไม่เหมาะสม ด้วยการทำร้ายผู้อื่นและทำลายความสงบและฝ่าฝืนกฎของสังคม เป็นต้น

3. พฤติกรรมเบี่ยงเบน ตามความหมายทางสังคม หมายถึง พฤติกรรมที่แปรผันใน มาตรฐาน การยอมรับของสังคมที่แตกต่างกัน เพราะสังคมจะประกอบด้วยคนหลายกลุ่ม และแต่ละ กลุ่มก็มักจะมีกฎ ระเบียบของสังคมของตนทั้งในมิติของเชื้อชาติชนชั้น ศาสนาหรือความเชื่อ ดังนั้น จึงมักจะพบเสมอว่า กฎของคนกลุ่มหนึ่งบางทีอาจจะเป็นข้อยกเว้น หรือข้อห้ามปฏิบัติของคนอื่น อีกกลุ่มหนึ่งก็เป็นได้เช่น คน อินดูบริ โภคเนื้อหมูแต่ไม่บริ โภคเนื้อวัว ในขณะที่คนอิสลามบริ โภค เนื้อวัว แต่ไม่บริ โภคเนื้อหมูความแตกต่างนี้ เกิดขึ้นจากรูปแบบความเชื่อและแนวทางที่สัมพันธ์กับ ศาสนา ในขณะที่คนไทยทั่วไปจะไม่บริ โภคเนื้อสุนัข แต่เนื้อสุนัขอาจกลายเป็นอาหารราคาแพงใน บางชนชาติก็ได้ฉะนั้นคนที่อาจจะถูกประเมินว่ามีพฤติกรรม เบี่ยงเบนในกลุ่มหนึ่ง ก็อาจจะเป็นคน ที่ได้รับการยอมรับจากอีกกลุ่มหนึ่งก็ได้จึงสรุปได้ว่า ความหมายของ พฤติกรรมเบี่ยงเบนในเชิง สังคมวิทยานี้จะแปรผันไปตามระเบียบกฎเกณฑ์ของสังคม ดังนั้น การประเมินพฤติกรรมเบี่ยงเบน ด้วยมุมมองนี้จึงต้องระมัดระวังประเด็นความแตกต่างทางสังคมวัฒนธรรมที่ทำให้เกิด การประเมิน ผิดพลาดได้พฤติกรรมเบี่ยงเบนในมุมมองนี้เป็นเครื่องชี้ให้เห็นว่า พฤติกรรมหรือสิ่งใดบ้างที่ วัฒนธรรมของสังคมไม่ยอมรับ นอกจากนี้เรื่องของกระบวนการทางสถาบันสังคม (institutionalized procedures) ที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อความเบี่ยงเบนที่เกิดขึ้นนั้น ทำให้บุคคล เพิ่มความกระตือรือร้นทางจิตใจและอารมณ์มากขึ้น ซึ่งจะเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้เกิด ความเบี่ยงเบนที่รุนแรงและ แก้ไขได้ยาก หรือถ้าจะกล่าวให้กว้างขวางออกไปก็อาจจะกล่าวได้ว่า

สังคมเองก็มีส่วนในการกำหนดให้เกิดความเบี่ยงเบนหรือกำหนดความมากน้อยของการเบี่ยงเบนได้เช่นเดียวกัน

อย่างไรก็ตาม นิยามความความหมายเกี่ยวกับพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance) สามารถแบ่งออกในได้ 3 สาขา คือ การแพทย์ จิตวิทยา และสังคม แต่ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสนใจความหมายของพฤติกรรมเบี่ยงเบนในความหมายที่ 3 ดังที่กล่าวมาข้างต้นซึ่งเกิดจากสังคมเนื่องจากเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้น โดยเฉพาะการทำหน้าที่บทบาทข้อสื่อสารมวลชนซึ่งแนวคิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่เกิดขึ้นจากสังคมนั้นสอดคล้องกับ Cohen (1985, อ้างถึงใน กิตติพงษ์ พัฒนพงศ์, 2538, น. 9) กล่าวว่า พฤติกรรมเบี่ยงเบนเป็นพฤติกรรมที่มีความแตกต่าง หรือฝ่าฝืนหรือขัดแย้งกับมาตรฐานที่สังคมยอมรับภายใต้วัฒนธรรมของระบบกลุ่มสังคมนั้น ๆ ซึ่งก็คือ การที่บุคคลใด ๆ กระทำในลักษณะที่แตกต่างผิดไปจากบรรทัดฐานของสังคม ซึ่งลักษณะที่แตกต่างที่ว่านั้นอาจเป็นทัศนคติ มาตรฐานเชิงศีลธรรม รวมทั้งพฤติกรรมที่สามารถเห็นได้ชัดซึ่งการละเมิดบรรทัดฐานของสังคมเป็นความหมายเดียวกันกับการละเมิดความคาดหวังของสถาบันอันถือเป็นระเบียบแบบแผน เป็นความชอบธรรมที่สังคมควรจะมีร่วมกัน

#### 2.4.2 แนวทางการศึกษาแนวคิดพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance)

การศึกษาแนวคิดพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance) นอกจากที่มานิยามความหมายแล้ว การศึกษาถึงความสัมพันธ์กับปรากฏการณ์ทางสังคมรวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวทฤษฎีด้วยกันเองเป็นสิ่งที่ควบคู่กันเนื่องจากดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่า แนวคิดนี้มีนิยามความหมายและการศึกษาที่ค่อนข้างหลากหลาย ดังนั้นเพื่อเป็นแนวทางในการทำความเข้าใจถึงบทบาทหน้าที่ของแนวคิดนี้ และสามารถนำมาสู่โจทย์ของการวิจัยในครั้งนี้ได้ ผู้วิจัยจึงได้แบ่งแนวทางในการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจและอธิบายแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมเบี่ยงเบนได้เป็น 2 แนวทาง ดังนี้

#### 2.4.3 แนวทางแรก พฤติกรรมเบี่ยงเบนตามแนวทางเชิงโครงสร้างหน้าที่ (Functionalism)

Baldwin (1985, อ้างถึงใน วาริกา นรคิม, 2557, น. 6) กล่าวว่า โครงสร้างทางสังคมหมายถึง โครงสร้างพฤติกรรมในกลุ่มหรือสังคม ที่ปรารถนาถึงการค่านิยม (Value) ความเชื่อ (Belief) และเจตคติ (Attitude) รวมทั้งบรรทัดฐานถูกจัดให้เป็นรูปแบบที่ก่อให้เกิดความสัมพันธ์อย่างมากในการดำรงชีวิตในสังคมโดยอาจจะมีข้อจำกัดต่าง ๆ ในการเลือกหรือมีความขัดแย้งที่ยังไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ นอกจากนี้ยังเป็นการปรารถนาถึงความสัมพันธ์ในเครือข่ายที่ยู่ยากซับซ้อน ที่จะช่วยให้ชีวิตในสังคมเป็นสิ่งที่สามารถพยากรณ์ได้ ภายใต้แนวคิดที่ว่าส่วนรวมย่อมเหนือกว่าส่วนย่อยที่รวมกันเป็นส่วนรวม

ผู้วิจัยแสดงทรรศนะเพิ่มเติมว่า จากแนวคิดดังกล่าวนี้ โครงสร้างทางสังคมนั้นหมายถึง โครงสร้างที่ประกอบไปด้วยกลุ่มคนในหลาย ๆ กลุ่มอยู่ร่วมกัน ดังนั้นพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดจากการกระทำนั้นย่อมมีกฎเกณฑ์บรรทัดฐานมาคอยควบคุมเพื่อให้สังคมสามารถดำรงอยู่ต่อไปได้

นอกจากนี้ นภากาศ ะวานนท์ (2540, อ้างถึงใน ธวัศสุกรี จันประเสริฐ, 2553, น. 20-25) ได้ให้คำจำกัดความของโครงสร้างทางสังคมไว้ว่า โครงสร้าง ทางสังคมเป็นการศึกษาระเบียบของสังคม หรือการศึกษาแบบแผนของความสัมพันธ์ทางสังคมที่สมาชิกในสังคมมีต่อกัน โดยทางสังคมวิทยาถือว่าการจัดระเบียบในสองเรื่องใหญ่ ได้แก่ การจัดระเบียบบรรทัดฐาน และการจัดระเบียบความแตกต่างดังนี้

1. การจัดระเบียบบรรทัดฐาน หมายถึง ความเข้าใจร่วมกันในเรื่องเกี่ยวกับกฎเกณฑ์ และแนวทางปฏิบัติต่าง ๆ ที่บุคคลถือเป็นหลักในการดำเนินชีวิตและการใช้ติดต่อสัมพันธ์กับคนอื่น กล่าวคือ บรรทัดฐาน (Norms) หมายถึงกฎเกณฑ์ ระเบียบ กฎหมาย แนวทางปฏิบัติต่าง ๆ ที่สังคมกำหนดไว้ให้บุคคลถือเป็นหลักในสถานการณ์ต่าง ๆ ในการดำเนินชีวิต และเป็นแนวทางในการติดต่อ มีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น และเมื่อมนุษย์อาศัยอยู่ร่วมกันจึงจำเป็นต้องมีกฎเกณฑ์ที่เป็นที่ยอมรับและถือปฏิบัติร่วมกัน มีการถ่ายทอดบรรทัดฐานเหล่านั้น ไปยังสมาชิกในสังคม

2. การจัดระเบียบความแตกต่าง หมายถึงการจัดแยกบุคคลและกลุ่มบุคคลที่เข้ามามีความสัมพันธ์ออกเป็นกลุ่มเป็นพวก แต่ละบุคคลแต่ละกลุ่มเหล่านี้จะมีลักษณะและแบบแผนที่แตกต่างกัน

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่า โครงสร้างทางสังคม หมายถึง การศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกลุ่มหนึ่งซึ่งมีแบบแผนปฏิบัติร่วมกัน เพื่อให้สังคมดำรงอยู่ได้ รวมไปถึงความสัมพันธ์ของกลุ่มคนในสังคมไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใดก็ตามต่างก็ทำหน้าที่จัดระเบียบกลุ่มคนที่อยู่ภายใต้สถาบันทางสังคม

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า แนวความคิดเกี่ยวกับ โครงสร้างทางสังคมนั้นยังครอบคลุมความหมายไปถึงการควบคุมทางสังคมเนื่องจาก ในสังคมหนึ่ง ๆ นั้น แม้จะมีแบบแผนปฏิบัติให้เป็นไปในแนวทางเดียวกันหากแต่อีกด้านหนึ่งย่อมมีการควบคุมความประพฤติจากการปฏิบัติเหล่านั้นของบุคคล หากมีความเบี่ยงเบนหรือผิดแปลกไปจากสังคมคาดหวัง ทั้งนี้เนื่องจากพฤติกรรมทางสังคมย่อมมีความหลากหลายจึงต้องมีการแบ่งประเภทของพฤติกรรมเพื่อให้สามารถจำแนกแยกแยะให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้นซึ่ง สัจญา สัจญาวิวัฒน์ (2523, น. 233) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับ พฤติกรรมทางสังคม (Social behavior) นั้นสามารถจำแนกได้เป็น 2 ลักษณะคือ พฤติกรรมทางสังคมปกติ (Normal behavior) กับพฤติกรรมเบี่ยงเบน (deviance behavior) โดยพฤติกรรมทางสังคมปกตินั้นจะหมายถึงพฤติกรรมที่ผู้ปฏิบัติกระทำอยู่ในขอบเขตของบรรทัดฐานทางสังคม (social norms) ซึ่งในมุมมอง



ทฤษฎีหน้าที่นิยม (Functionism Theory) ได้ให้ความหมาย “บรรทัดฐาน” ว่าเป็นกฎเกณฑ์ที่สังคมวางเอาไว้ให้สมาชิกในสังคมประพฤติปฏิบัติ เพราะเป็นสิ่งที่ดีงามและเป็นประโยชน์ที่จะเอื้ออำนวยต่อการอยู่รอดของสังคมโดยเรื่องของบรรทัดฐานสามารถจำแนกได้ 4 ประเภทดังนี้

ประเภทแรก คือ “บรรทัดฐานทางเทคนิค” (Technical norms) หมายถึง มาตรฐานในการประกอบอาชีพการงานต่าง ๆ เช่น การทำสวน แพทย์ พยาบาล ทหาร ข้าราชการ เป็นต้น ผู้ที่ประพฤติตามบรรทัดฐานนี้จะได้ชื่อว่าเป็นผู้มีประสิทธิภาพ

ประเภทที่สอง คือ “วิถีประชา” (Folkway) หมายถึง บรรทัดฐานทางสังคมที่เกี่ยวข้องกันกับการประพฤติปฏิบัติที่ถือว่าดีงามเหมาะสมในการอยู่ร่วมกันในสังคม เด็กต้องรู้จักไหว้และเคารพผู้ใหญ่ ผู้หญิงห้ามแต่งตัวโป้เวลาไปวัด ผู้ที่ประพฤติตามบรรทัดฐานนี้จะได้ชื่อว่าประพฤติถูกต้องเหมาะสมกับกาลเทศะ ผู้ที่ไม่ประพฤติตามก็จะถูกซุบซิบนินทาว่ากล่าวจากผู้อื่นในสังคม

ประเภทที่สาม คือ “ประเพณี” (mores) หรือ “ธรรมเนียมปฏิบัติ” ซึ่งเป็นมาตรฐานทางสังคมที่มีความสำคัญอย่างยิ่งยวดต่อการอยู่รอดของสังคม ผู้กระทำความผิดจึงต้องถูกลงโทษรุนแรง เช่น ถูกขับไล่ออกไปจากกลุ่ม ไม่คบค้าสมาคมด้วย ถูกรังเกียจเหยียดฉิ่นท์ หรือบางกรณีในบางสังคมอาจจะถูกประชาทัณฑ์เลยก็ว่าได้ เช่น การผิดลูกผิดเมีย การทารุณเด็กหรือผู้เยาว์ เป็นต้น

ประเภทที่สี่ คือ กฎหมาย (Laws) หมายถึง บทบัญญัติที่รัฐหรือสังคมกระทำขึ้น ส่วนใหญ่เป็นลายลักษณ์อักษร แต่อาจเป็นกฎเกณฑ์ตามประเพณีก็ได้ การบังคับให้เป็นไปตามกฎหมายจะมีหน่วยงานหรือเจ้าหน้าที่โดยเฉพาะเป็นผู้ดูแล เช่น เจ้าหน้าที่ตำรวจ และกรมตำรวจเป็นผู้รับผิดชอบดำเนินการ ผู้ที่ฝ่าฝืนร้ายแรงจะถูกลงโทษและประหารชีวิต

อย่างไรก็ตาม จากหลักแนวคิดของบรรทัดฐานทั้ง 4 ประเภทที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ในงานวิจัยเรื่องภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนั้น ในทฤษฎีของผู้วิจัยหากดูอย่างผิวเผินอาจจะดูขัดกับหลักบรรทัดฐานทางสังคม แต่ประเด็นที่ยังเป็นคำถามกล่าวคือ ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างรวมถึงถ่ายทอดอุดมการณ์หลักทางสังคมผ่านองค์ประกอบของบรรทัดฐานครบทั้ง 4 ประเภทนี้หรือไม่อย่างไร หรือภาพยนตร์เลือกที่จะนำเสนอเพียงบางประเภท เพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น

นอกจากนี้ ทฤษฎีหน้าที่นิยม ยังได้แบ่งสภาพแวดล้อมของบุคคลไว้ 2 ประการอันได้แก่ ประการแรก คือ “โครงสร้างทางวัฒนธรรม” หมายถึง บรรทัดฐานหรือการปฏิบัติอันเป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป ซึ่งบรรทัดฐานนี้จะเป็นตัวควบคุมพฤติกรรมของสมาชิกในสังคมให้มีระเบียบ ดังนั้นโครงสร้างทางวัฒนธรรมนี้จึงเป็นข้อกำหนดการควบคุม อันได้แก่ จารีตประเพณี หรือศีลธรรม จรรยา และสภาพแวดล้อม ประการที่สอง คือ “โครงสร้างทางสังคม” ซึ่งหมายถึง การจัดระเบียบในเรื่องความสัมพันธ์ทางสังคม โดยที่สมาชิกของกลุ่มหรือสังคมจะต้องมีการติดต่อเกี่ยวข้อง ดังนั้น



โครงสร้างทางสังคมนี้จึงเป็นจุดมุ่งหมายที่ตั้งขึ้นอย่างถูกต้องและเป็นที่ยอมรับสำหรับทุกคน ทฤษฎีหน้าที่นิยมเชื่อว่า เมื่อไรก็ตามที่โครงสร้างทางวัฒนธรรมและโครงสร้างทางสังคมถูกทำลายลงและมีการจัดระเบียบให้ดีขึ้นใหม่ ความตึงเครียดทางสังคมจะเกิดขึ้น ส่งผลให้สมาชิกในสังคมมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่เป็นแบบแผนของตนเอง ซึ่งสภาวะความเบี่ยงเบนนี้เรียกว่า “อะโนมี (anomie) อันเป็นสภาวะแห่งความสับสนของกลุ่มหรือของสังคมที่เป็นบรรทัดฐาน ดังนั้นในมุมมองของทฤษฎีหน้าที่นิยมความเบี่ยงเบนเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากโครงสร้างและวัฒนธรรมมิใช่เรื่องที่เกิดจากบุคคลเอง (อภिरัตน์ รัตนานนท์, 2547, น. 23)

จากประเด็นเกี่ยวกับแนวความคิดในเรื่องของโครงสร้างสังคมและทฤษฎีหน้าที่นิยม จึงมีความสัมพันธ์ในการช่วยอธิบายเหตุและผลของการเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนได้ในระดับหนึ่งนั่นคือ โครงสร้างภาพรวม รวมไปถึงสภาพแวดล้อมปัจจัยต่าง ๆ แม้แต่บทบาทของบรรทัดฐานทางสังคม อย่างไรก็ตาม ตามทฤษฎีของผู้วิจัยเห็นว่า แนวความคิดดังกล่าวอาจจะยังไม่ครอบคลุมถึงการอธิบายพฤติกรรมเบี่ยงเบนตามแนวทางเชิงโครงสร้างหน้าที่มากนัก หากแต่ต้องมีการทบทวนกับแนวคิดอื่น ๆ ประกอบด้วยกัน เช่น การตีตราประทับตรา เพื่อให้ให้เห็นถึงระดับของพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance) รวมถึงประเด็นที่อื่น ๆ ให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

#### 2.4.4 กระบวนการตีตราประทับตราเหตุแห่งพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance)

บรรทัดฐานทางสังคมไม่สามารถแยกความแตกต่างระหว่างผู้ที่เบี่ยงเบนและผู้ที่ไม่เบี่ยงเบนได้ เพราะแบบแผนของพฤติกรรมนั้นไม่ได้เกิดขึ้นจากบรรทัดฐานร่วมที่แน่นอน ซึ่งก่อให้เกิดความเข้าใจผิดในการนิยามความเบี่ยงเบนว่าเป็นการละเมิดกฎของสังคม ตามแนวคิดของ Becker (1963, อ้างถึงใน สุลีมาน นฤมล, 2530, น. 69-70) ที่ว่า “สังคมหนึ่ง ๆ ประกอบไปด้วยกลุ่มต่าง ๆ มากมาย ซึ่งแต่ละกลุ่มต่างมีกฎเกณฑ์ของตนเองและคนหนึ่ง ๆ อาจเป็นของกลุ่มต่าง ๆ ในเวลาเดียวกัน บุคคลอาจจะละเมิดกฎของกลุ่ม ๆ หนึ่ง โดยการกระทำนั้นเป็นการกระทำตามกฎเกณฑ์ของกลุ่มหนึ่ง คำถามคือ “เขาเป็นผู้เบี่ยงเบนหรือไม่”

ฉะนั้น ความเบี่ยงเบนจึงเป็นผลตามมาของการตอบสนองของคนอื่น ๆ ที่มีต่อการกระทำของบุคคลซึ่ง การประทุติที่ละเมิดกฎเกณฑ์ทางสังคมนั้นยังไม่เป็นการสนับสนุนบ่งชี้ที่เพียงพอที่จะทำให้บุคคลกลายเป็นผู้ที่เบี่ยงเบน แต่ขึ้นอยู่กับปฏิกิริยาของผู้ชมทางสังคม (social audience) ที่มีต่อผู้ละเมิดกฎ ดังนั้นการมองปรากฏการณ์ของความเบี่ยงเบนจะเป็นไปในลักษณะดังนี้

1. การกระทำหนึ่ง ๆ จะเป็นพฤติกรรมเบี่ยงเบนหรือไม่ไม่อาจตัดสินได้เลย ถ้าหากไม่ทราบว่า คนบางพวกหรือคนโดยทั่วไปคิดและรู้สึก และเชื่อต่อพฤติกรรมนั้นอย่างไร นั่นก็คือเป็นการเบี่ยงเบนจากสายตาใคร

2. เพียงการละเมิดหรือถูกกล่าวหาว่าละเมิดกฎหรือบรรทัดฐานทางสังคมยังไม่พอที่จะเป็นเงื่อนไขกำหนดว่าการละเมิดนั้น ๆ เป็นการเบี่ยงเบน เพราะขึ้นอยู่กับปฏิกริยาโต้กลับมาว่าจะรุนแรงสม่ำเสมอ หรือมีปฏิกริยาเพียงเล็กน้อย

3. กระบวนการประทัตตราเกิดจากผู้พบเห็นพฤติกรรมนั้น ๆ และอาจมีปฏิกริยาโต้กลับมา ซึ่งไม่ได้เห็นความเบี่ยงเบนที่เกิดจากตัวผู้ประทัตติเอง (ศุติมาน นฤมล, 2530, น. 29)

จากประเด็นดังกล่าว กระบวนการตีตราและประทัตตราจึงเป็นสาระสำคัญที่สามารถช่วยอธิบายปรากฏการณ์ของกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance) ได้ ตามทฤษฎีของผู้วิจัยเห็นว่า กระบวนการประทัตตรานั้นส่วนหนึ่งมาจากบทบาทการทำหน้าที่ของสื่อสารมวลชนในการเข้ารหัสสร้างความหมายแก่กลุ่มบุคคลเหล่านี้ ซึ่งแนวคิดนี้มุ่งอธิบายว่า ผู้ที่เบี่ยงเบนในสังคมเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคม ดังนั้นจึงเป็นไปได้ไหมว่า กลุ่มคนเหล่านี้อาจจะจะเป็นภาพสะท้อนหรือถูกประกอบสร้างขึ้นภายใต้กฎระเบียบทางสังคมที่ทุกคนต้องยึดถือปฏิบัติโดยคนส่วนใหญ่ หากแต่ใครไม่ทำตามกฎนั้นก็อาจจะถูกตีตราว่าเป็นผู้ที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance)

ดังนั้นในการที่จะนิยามว่าบุคคลใดมีความเบี่ยงเบนหรือไม่ ตามแนวคิดเกี่ยวกับการประทัตตราซึ่ง Kitsuse (1964, อ้างถึงใน วันดี ทองจอก, 2534, น. 29) ได้อธิบายว่า เกิดขึ้นอย่างเป็นขั้นตอนต่อเนื่องเป็นกระบวนการ ซึ่งพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนเป็นกระบวนการที่สมาชิกของกลุ่มชุมชน และสังคม ดังนี้

1. ตีความ หรือกำหนดพฤติกรรมเบี่ยงเบน
2. กำหนดบทบาทของผู้ที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนว่า เป็นผู้เบี่ยงเบนประเภทใดประเภทหนึ่ง

3. ปฏิบัติต่อผู้ถูกพิจารณาว่าเบี่ยงเบนในลักษณะที่เหมาะสมกับผู้เบี่ยงเบนประเภทนั้น

ขั้นตอนทั้งสามของกระบวนการทางสังคมที่นิยามความเบี่ยงเบน แสดงถึงความต่อเนื่องของเงื่อนไขการเป็นผู้เบี่ยงเบนหรือกล่าวได้ว่า การเป็นผู้เบี่ยงเบนเป็นผลจากการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นที่เกิดขึ้นเป็นลำดับขั้นตอน ซึ่งในการมีปฏิสัมพันธ์แนวความคิดทฤษฎีว่าด้วยการประทัตตราให้ความสนใจต่อผลของปฏิกริยาจากผู้ชมทางสังคม 2 ลักษณะคือ

1. ปฏิกริยาอย่างเป็นทางการตามกฎหมายของสังคมที่มีการระบุตัวผู้มีอำนาจในการใช้กฎเกณฑ์นั้นซึ่งปฏิกริยาทางสังคมนี้มีบทบาทต่อการสร้างอาชญากร โดยผ่านการนิยามจากเจ้าหน้าที่บ้านเมือง ผู้ที่เบี่ยงเบนจะถูกว่าประเมินว่าเป็นคนไม่ดี ชั่วร้ายในสายตาของชุมชน และถูกจับกุมในที่สุดซึ่งเป็นการลงโทษผู้ที่เบี่ยงเบนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่น คนที่ทำร้ายฆ่าผู้อื่นแล้วถูกจับได้ สังคมจะประทัตตราว่าเป็น “ฆาตกร” เป็นต้น

2. ปฏิกริยาอย่างไม่เป็นทางการ เป็นการควบคุมที่ไม่มีการลงโทษด้วยกฎเกณฑ์ที่ตายตัวอย่างปฏิกริยาอย่างเป็นทางการ เพราะไม่สามารถระบุ หรือคาดโทษผู้ที่มีความเบี่ยงเบนได้อย่างชัดเจน พวกเขาเบี่ยงเบนจะไม่ถูกนิยามว่าเบี่ยงเบนทั้ง ๆ ที่เป็นผู้มีพฤติกรรมต่างไปจากบุคคลทั่วไป บุคคลเหล่านี้จึงมีวิถีชีวิตตามปกติ การประทับตราจะแสดงออกมาในลักษณะของการประณาม ขับไล้ หรือประกาศให้เป็นที่รู้จักกัน เช่น แม่ชอบทำร้ายลูกและลงโทษลูก ๆ ให้คนอื่นเห็นเสมอ จนคนเรียกกันว่าแม่ใจร้าย ลักษณะเช่นนี้แม่ไม่ได้ทำผิดกฎหมาย จึงไม่มีการลงโทษอย่างเป็นทางการ การประทับตราจึงเป็นเพียงการประณามเท่านั้น

นอกจากนี้ โรเบิร์ต เค.เมอร์ตัน (Merton, 1969, p. 126-128 อ้างถึงใน ธัญจิรา ดวงแก้ว, 2553, น. 20) ซึ่งเป็นนักสังคมวิทยาได้นำแนวความคิดภาวะไร้บรรทัดฐานมาอธิบายการเกิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนโดยจำแนกปัจจัยที่นำไปสู่การมีพฤติกรรมที่ไม่เบี่ยงเบนออกเป็น 2 ด้าน คือ ด้านพฤติกรรมที่ยึดแนวบรรทัดฐาน กับ ด้านค่านิยมที่ยึดตามเป้าหมายของสังคมโดยได้อธิบายว่าพฤติกรรมเบี่ยงเบนของบุคคลเกิดจากภาวะไร้บรรทัดฐานซึ่งเป็นภาวะที่บุคคลไม่สามารถใช้วิธีการหรือกรอบบรรทัดฐานในการปฏิบัติที่สังคมให้มา อีกทั้งเมอร์ตันยังได้จำแนกพฤติกรรมของบุคคลโดยใช้เป้าหมายและวิธีการเป็นตัวจำแนกได้เป็น 5 แบบ ดังนี้

1. พวกคล้อยตาม (Conformist) พวกนี้จะปฏิบัติตามบรรทัดฐานที่สังคมกำหนดเพื่อไปสู่เป้าหมายของพวกเขาก็เป็นสิ่งที่ยอมรับกันในสังคมเช่น ความร่ำรวย ความมีหน้ามีตา ความมีอำนาจ เป็นต้น

2. พวกแหวกแนว (Innovator) พวกนี้จะไม่ปฏิบัติตามบรรทัดฐานของสังคมแต่จะมีเป้าหมายในชีวิตสอดคล้องกับสังคม เช่น ความร่ำรวย อำนาจ เป็นต้น ตัวอย่างของพวกแหวกแนวเช่น ถ้าเป้าหมายในชีวิตคือความร่ำรวยจะต้องพยายามทุกวิถีทางเพื่อให้ได้เงินมาโดยเฉพาะทางที่ไม่ถูกกฎหมายแต่ได้เงินมาก เป็นต้น

3. พวกเจ้าระเบียบ (Ritualist) พวกเจ้าระเบียบมักจะปฏิบัติตามกฎระเบียบของสังคมหรือบางครั้งจะเคร่งครัดในบรรทัดฐานของสังคมอย่างมาก แต่ไม่สนใจเป้าหมายของชีวิต เช่น คนอื่น ๆ เช่น ความร่ำรวย ความก้าวหน้า

4. พวกหนีโลก (Retreatist) พวกหนีโลกเป็นพวกที่ไม่มีเป้าหมายในชีวิต ไม่สนใจบรรทัดฐานของสังคม เป็นพวกที่ทุกข์ตรมและอาจทำร้ายตัวเองหรือคนอื่นได้ เช่น พวกนักเลง พวกติดยา เป็นต้น

5. พวกกบฏ (Rebel) พวกกบฏเป็นพวกที่ชอบปฏิเสธเป้าหมายและวิธีการบรรลุสู่เป้าหมายของสังคมทั้งหมดพวกนี้จะพยายามสร้างเป้าหมายและแบบแผนสังคมขึ้นใหม่ กลุ่มนี้มีทั้งที่เป็นคุณและโทษต่อสังคม เช่น พวกนักปฏิวัติ พวกผู้ก่อการร้าย เป็นต้น

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนในแนวทางแรกมาวิเคราะห์ในงานวิจัยภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยได้เนื่องจากคุณลักษณะของตัวละครชายประเภท นักเลง อันธพาล ที่ปรากฏมักจะมีคุณลักษณะที่เบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานทางสังคม โดยภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้กลุ่มคนเหล่านี้เป็นพวกปฏิเสธต่อกฎระเบียบหรือกฎหมาย ซึ่งพฤติกรรมการแสดงออกของตัวละครนี้มาจากกรอบวิธีคิดภายใต้โครงสร้างหน้าที่ทางสังคม กล่าวคือ สังคมให้ความสำคัญกับคุณลักษณะของผู้ชายที่อยู่ในกรอบบรรทัดฐานอันดี หรือมีความเป็นสุภาพบุรุษ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม แนวทางของพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนตามสายโครงสร้างหน้าที่นิยามดังที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า ภาพของนักเลง อันธพาลมักจะถูกกำหนดความหมายภายใต้อำนาจของสถาบันทางสังคมต่าง ๆ ทั้งสิ้น ดังนั้นในการศึกษางานวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนองค์ความรู้ถึงกระบวนการให้ความหมายของสถาบันต่าง ๆ ทางสังคมด้วย เพื่อต้องการตอบข้อสงสัยที่ว่า แท้จริงแล้วชุดความหมายของนักเลงอันธพาลในโลกแห่งความเป็นจริงจะมีลักษณะเป็นเช่นไร โดยการศึกษาในครั้งนี้สามารถนำไปเป็นแนวทางในการมองเห็นภาพรวมที่นำไปสู่การวิเคราะห์ด้วยบทซึ่งอาจจะส่งผลถึงความสัมพันธ์กับภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมอย่างกลุ่ม นักเลงอันธพาล ที่ปรากฏในภาพยนตร์ ซึ่งสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

คณะกรรมการวิจัยเรื่อง อันธพาล สภาวิจัยแห่งชาติ พ.ศ.2503 ได้ให้นิยามศัพท์เกี่ยวกับความหมายของ นักเลง อันธพาล ไว้ดังนี้

ก. อันธพาล หมายความว่า การกระทำที่นอกเหนือความชอบธรรมเป็นอาชิม ซึ่งการกระทำนั้นเป็นปฏิปักษ์ต่อความสงบสุขของสังคม หรือการกระทำที่ยังความเสียหายแก่เศรษฐกิจหรือแผนการเศรษฐกิจของชาติเป็นอาชิม

ข. บุคคลอันธพาลหมายความว่า ผู้ที่มีประพฤติกรรมเป็นอันธพาลและนอกจากนั้นความหมายของคำว่า “พฤติกรรมอันเป็นอันธพาล” ควรจะมีลักษณะอย่างใดอย่างหนึ่งดังต่อไปนี้

1. การกระทำการด้วยตนเองหรือสนับสนุนบุคคลอื่นให้กดขี่ ข่มเหง เกะกะระรานให้เกิดความเดือดร้อนแก่เอกชนหรือสาธารณชน หรือแสดงตนให้บุคคลอื่นเกรงกลัวโดยใช้กำลังอำนาจสมัครพรรคพวก ให้เอกชนหรือสาธารณชนต้องรับกรรมบางประการโดยไม่เป็นธรรม

2. การกระทำด้วยตนเองหรือการสนับสนุนบุคคลอื่นให้ข่มขืนน้ำใจผู้ใดให้ยอมให้ หรืออาจจะให้ตนหรือบุคคลอื่นได้ประโยชน์ในลักษณะที่เป็นทรัพย์สิน โดยไม่มีเหตุอันชอบธรรมที่ควรจะได้รับประโยชน์เช่นนั้น เพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนกับความมั่งคั่งหรือความปลอดภัยจนผู้ถูกข่มขืนใจต้องยอมทำตาม

3. การหาเลี้ยงชีพที่เป็นภัยต่อเศรษฐกิจและสังคม คือการตั้งช่องโศกณี การลักลอบตั้งบ่อนการพนันเป็นอาณานิคม การลักลอบจำหน่ายสุรา ยาเสพติดให้โทษ หรือการรับหน้าขายของโจร เป็นอาณานิคม (सररค์ชัย เปรมล้ำฤกษ์, 2516, น. 13)

สำหรับการให้ความหมายของกลุ่มนักเลง อันธพาล ข้างต้นมักจะมีความสัมพันธ์ไปในทางผู้ก่อความเดือดร้อนและการก่ออาชญากรรม ซึ่ง วิศิษฎ์ เจนนานนท์ และคณะ (2562) ได้ต่อยอดถึงความหมายดังกล่าวว่า สาเหตุ หลักของการเป็นนักเลงอันธพาลกับการก่ออาชญากรรมนั้นมาจากสาเหตุภายในและสาเหตุภายนอก โดยสาเหตุภายใน ได้แก่ โยนิโสมนสิการ อกุศลมูล 3 และอนุสัย 7 ส่วนสาเหตุภายนอก หรือ ปรโตโฆสะ (ฝ่ายไม่ดี) อันได้แก่ อาชญากรรมที่เกิดจากปาปมิตร การคบเพื่อนไม่ดีจนถูกแนะนำชักจูงไปในทางที่ไม่ดีงามหรือเกิดจากการคบคนพาลซึ่งผู้ที่คบคนพาลย่อมจะได้รับอิทธิพลจากการคบหาสมาคมกับคนเหล่านั้นอันทำให้สามารถที่จะก่ออาชญากรรมได้ นอกจากนี้สภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัยไม่ดี ซึ่งในทางพุทธศาสนา เรียกว่า “ปฏิรูปเทสวาสะ” ก็เป็นปัจจัยทางด้านสังคม โดยมีสาเหตุมาจากการเกิด โมหะและความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ อีกด้วย

ดังจะเห็นได้ว่า นิยามความหมายที่เกี่ยวกับ นักเลง อันธพาล ทั้งหมดนี้อยู่ภายใต้การให้คำนิยามจากหลากหลายสถาบันไม่ว่าจะเป็น กฎหมาย จิตวิทยา ศาสนา และเศรษฐกิจ ซึ่งล้วนแล้วมีลักษณะคล้ายคลึงกับพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนทางสังคม ซึ่งมีความหมายในทางขาดบรรทัดฐานความประพฤติอันเป็นที่ยอมรับในสังคมหนึ่ง ๆ ดังนั้นแล้วอาจสรุปได้ว่า นักเลง อันธพาลนั้นคือบุคคลใดก็ตามที่สามารถดำรงชีพด้วยการกระทำที่เป็นปฏิปักษ์ต่อระบบกฎหมายเสมอไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อม ตลอดจนการกระทำผิดต่าง ๆ โดยใช้อิทธิพลของตนเองหรือสมัครพรรคพวกข่มขู่ข่มเหงรังแกผู้อื่นให้เกิดความเกรงกลัวและยอมกระทำการใด ๆ เพื่อให้ตนเองนั้นได้ประโยชน์จากการใช้อิทธิพลนั้น

ทั้งนี้การปรากฏภาพของนักเลงอันธพาลในโลกแห่งความเป็นจริง มีความสัมพันธ์กับปัจจัยทางด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็น สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจรวมทั้งการประกอบอาชีพ กล่าวคือ บุคคลอันธพาลที่กระทำผิดและมีภูมิลำเนาในท้องที่ต่าง ๆ ในสังคม อันเนื่องมาจาก คนส่วนใหญ่มีฐานะยากจน มีการใช้กำลังทำร้ายร่างกายกันเกิดขึ้นบ่อยครั้ง เช่น การทะเลาะวิวาท การริดไถ มีพวกนักเลงอันธพาลแสวงหาประโยชน์บนความเดือดร้อนของผู้อื่น สืบเนื่องต่อกันมาซึ่งคนรุ่นหลัง เนื่องจากขาดพลเมืองดี บางคนก็ไม่กล้ายุ่งเกี่ยวกับคนพวกนี้จึงเลือกที่จะย้ายออกไปอยู่ชุมชนอื่น อีกทั้งชุมชนหลายชุมชนเต็มไปด้วยตรอกซอกซอยต่าง ๆ ทำให้การปราบปรามบุคคลอันธพาลเหล่านี้เป็นไปได้ยาก เนื่องจากตำรวจดูแลได้ไม่ทั่วถึง ตรอกซอกซอยที่สลัดซับซ้อนทำให้เมื่อตำรวจไปถึงพื้นที่นั้น พวกอันธพาลก็รู้ตัวก่อน และหลบหนีได้



ทุกครั้ง การแก้ไขปัญหาจึงเป็นไปได้ยาก อีกทั้งพื้นที่เหล่านั้นเต็มไปด้วย แหล่งอบายมุข โรงแรม  
ชั้นต่ำมีการค้าโสเภณี ไม่มีสถานที่พักผ่อนหย่อนใจที่เป็นประโยชน์ ต่อร่างกายและจิตใจ ทำให้  
พื้นที่ชุมชนบริเวณนั้นเกิดปัญหามาก (โอลดา นาสวาสดี, 2555, น. 124)

อีกทั้งแหล่งที่เกิดพวกอันธพาลมากอีกพื้นที่หนึ่ง จะเป็นพื้นที่ในเขตเมือง ซึ่งมีความ  
เจริญและเป็นแหล่งที่สามารถให้เงินแก่กลุ่มคนเหล่านี้ได้ เช่น แหล่งที่เป็นศูนย์กลางของ การขนส่ง  
สินค้า เช่น ท่าเรือ อู่รถ ซึ่งสถานที่เหล่านี้เป็นแหล่งรองรับอาชีพพวกเหล่านักเลง อันธพาล เช่น เป็น  
ลูกน้องเจ้าของอู่รถ ท่าเรือ ทำงานเก็บเงินเพื่อเลี้ยงตัวเอง และตอบสนองความต้องการของตนเอง  
เพื่อให้มีเงินเที่ยวตามสถานบันเทิงต่าง ๆ พื้นที่ที่มีสถานบริการ ต่าง ๆ เช่น ร้านอาหาร โรงภาพยนตร์  
บ่อนการพนัน ซ่องโสเภณี เป็นแหล่งรองรับพวกนักเลงอันธพาลในแง่การตอบสนองความต้องการ  
ในการเที่ยวเตร่ของกลุ่มอันธพาล หากบาง ครั้งบางที่ไม่มีเงินก็ทำให้ต้องไปขูดรีดผู้อื่น (โอลดา  
นาสวาสดี, 2555, น. 125)

จากประเด็นดังกล่าวจะเห็นได้ว่า สถาบันทางเศรษฐกิจได้ให้นิยามความหมายของ  
นักเลงอันธพาลในโลกแห่งความเป็นจริงไว้ว่า กลุ่มคนเหล่านี้มักจัดอยู่ในสถานะที่ยากจนและเป็น  
ชนชั้นล่าง รวมทั้งวิถีการดำเนินชีวิต ก็มักจะเกี่ยวข้องกับการกระทำที่ผิดกฎหมายซึ่งต้องคอยหลบ ๆ  
ซ่อน ๆ อยู่เสมอ อีกทั้งรายได้จากการทำงานในอาชีพต่าง ๆ นี้ส่วนใหญ่ก็จะนำไปใช้ในการทำ  
กิจกรรมเพื่อสนองตัณหาของตนเองมากกว่าการนำไปสร้างประโยชน์ จนทำให้ผู้อื่นได้รับความ  
เดือดร้อน

อย่างไรก็ตาม การนิยามความหมายของนักเลงอันธพาล ยังปรากฏอยู่ในช่วงอายุที่เป็น  
“ช่วงวัยรุ่น” อีกด้วย โดยเฉพาะการปรากฏอย่างซ้ำ ๆ จากสถาบันสื่อมวลชนประเภทข่าว ซึ่งเป็น  
ภาพของการทะเลาะวิวาท ชกต่อย ทำร้ายร่างกาย การพกพาอาวุธ โดยเฉพาะพฤติกรรมทะเลาะ  
วิวาทเป็นกลุ่ม หรือที่เรียกว่า การยกพวกตีกัน ตัวอย่างเช่น

เสียมหนัก!! วัยรุ่นตีกันใช้ "พระพุทธรูป" ใน รพ.บางสะพานน้อย ขว้างปาจนเสียหาย  
ถือเป็นกลุ่มลูกผู้มีอิทธิพล (ทีมข่าวผู้จัดการ, 2562)

นักเรียนนักเลงหิมเกริม ปาระเบิดไล่-จีจย.ไล่ฟันอริกลางถนนอยุธยาถึงขั้นปาระเบิด  
ไล่กันทำรถร้านค้าได้รับความเสียหาย อีกทั้งจีจย.ใช้มีดไล่ฟันกันกลางถนนอย่างไม่เกรงกลัว  
กฎหมาย (ทีมข่าวไทยรัฐ, 2563)

วัยรุ่นเจ้าถิ่นยกพวกกว่า 7 คน ทะเลาะวิวาทบุกใช้มีดฟันหนุ่มเมืองชล มือเกือบขาดถึง  
ในบ้านพัก อาคารสาหัสกู้ภัยเร่งนำส่งรักษาตัว! (ทีมข่าวไทยรัฐ, 2565)

ทั้งนี้จากประเด็นดังกล่าวยังพบว่า นอกจากภาพของนักเลงอันธพาลจะปรากฏถึงช่วง  
อายุของความเป็นวัยรุ่นแล้วหากแต่ยังเป็นช่วงวัยที่กำลังศึกษาเล่าเรียนด้วยเช่นกัน ซึ่งเป็นการนิยาม



ความหมายภายใต้การกำกับของสถาบันทางการศึกษา โดยปรากฏในงานวิจัยของ วัชรพันธ์ ประดิษฐ์พงษ์ (2544) ที่ได้ศึกษาถึงการก่อเหตุทะเลาะวิวาททำร้ายร่างกายของนักเรียนในเขตพื้นที่ กองบังคับการตำรวจนครบาล 7 พบว่า นักเรียนที่ก่อเหตุทะเลาะวิวาททำร้ายร่างกายส่วนใหญ่อายุ 15 ปี กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นมากที่สุด บิดามารดามีอาชีพค้าขายทำให้เด็กมีค่าใช้จ่ายต่อเดือน 2,000 – 4,000 บาท/เดือน ในระบบครอบครัวพบว่า บิดา-มารดาร์กูกไม่เท่ากัน กลุ่มเพื่อนสนิทที่ร่วมกระทำการจะมีฐานะทางครอบครัวที่ใกล้เคียงกัน มีเพื่อนเป็นที่ปรึกษาหลัก เมื่อมีปัญหา เป็นต้น

อย่างไรก็ตามสถาบันทางการแพทย์โดยกรมสุขภาพจิตได้อธิบายการกระทำและได้ นิยามความหมายของการเป็นนักเลง อันธพาลซึ่งเกิดมาจากสาเหตุหรือปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ อุปนิสัย สภาพภาพทางครอบครัว ปัจจัยบริบททางด้านสภาพแวดล้อม และอื่น ๆ โดยสามารถเรียงลำดับได้ ดังต่อไปนี้

1. สาเหตุจากอุปนิสัย การศึกษาพบว่า ความรุนแรงส่วนใหญ่เกิดขึ้นโดยวัยรุ่นชาย ได้แก่ การมีพฤติกรรมเกเร ก้าวร้าว ความโกรธบันดาลโทสะ ตึกคะนอง ขาดความอดทน ควบคุมอารมณ์ตนเองไม่ได้
2. สาเหตุที่เกิดจากครอบครัว เช่น พ่อแม่ผู้ปกครองไม่ดูแลเอาใจใส่บุตรหลาน ครอบครัวไม่อบอุ่น พ่อแม่แยกทางกัน ครอบครัวเข้มงวดหรือตามใจเกินไป
3. สาเหตุที่เกิดจากเพื่อน เช่น การถูกเพื่อนชักชวนให้กระทำความผิด รักเพื่อนรักสถาบัน ต้องการช่วยเพื่อนเพราะคนในกลุ่มเพื่อนเคยถูกทำร้ายมาก่อนและต้องการแก้แค้น
4. สาเหตุที่เกิดจากสภาพแวดล้อม เช่น สถานบันเทิง บนท้องถนน หรือสถานที่จัดงาน ตามเทศกาลต่าง ๆ เป็นต้น
5. สาเหตุอื่น ๆ ได้แก่ การดื่มสุรา แอลกอฮอล์ หรือการใช้สารเสพติด การพูดจาข่มขู่ การปะทะคารมกัน ซึ่งผลของความรุนแรงในวัยรุ่นส่งผลให้เกิดการเสียชีวิตก่อนวัยอันควร การบาดเจ็บและทุพพลภาพ นอกจากนี้ ยังทำให้วัยรุ่นเสียโอกาสหลายอย่างในชีวิต รวมทั้งอาจก่อให้เกิดปัญหาทางจิตและสังคมอื่น ๆ ตามมาอีกมากมาย ผลดังกล่าวไม่ได้เกิดขึ้นเฉพาะกับวัยรุ่นที่ถูกกระทำเท่านั้น แต่เกิดขึ้นกับวัยรุ่นที่เป็นผู้กระทำเช่นกัน รวมทั้งครอบครัว ชุมชน และสังคมโดยรวมอีกด้วย (ทีมข่าวผู้จัดการ, 2562)

นอกจากนี้ภูมิหลังทางครอบครัวที่ส่งผลต่อพฤติกรรมการเป็นนักเลง อันธพาล ก็มักจะปรากฏคุณลักษณะดังต่อไปนี้

1. การเป็นผู้เติบโตจากครอบครัวที่ขาดการสื่อสารระหว่างกัน
2. ความสัมพันธ์กับคนในครอบครัวเป็นแบบเลือกข้างและปิดบังความจริง

3. มีชีวิตที่ขาดระเบียบ วินัย และ กฎเกณฑ์
4. การอยู่ร่วมกัน ในครอบครัวมีความไร้ระเบียบและขาดแบบแผนในการอบรมบ่มนิสัยสมาชิกในครอบครัว
5. เป็นผู้ที่มิต้นทุนชีวิตต่ำ
6. ใช้ชีวิตอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่มีความเสี่ยง
7. เป็นผู้ที่มีลักษณะนิสัยเป็นแบบยึดตนเองเป็นศูนย์กลาง
8. มีลักษณะอารมณ์เป็นแบบถูกยั่วยุได้ง่ายขาดการยับยั้งชั่งใจ
9. ชอบการใช้ชีวิตนอกบ้านกับเพื่อนฝูงและมีกิจกรรมที่แยกส่วนจากครอบครัว
10. มีภาวะอ่อนแอ โดดเดี่ยว เหงา ขาดความมั่นใจ สับสนและคับข้องใจแฝง (สรวงธรรนาวผล และ พรรณี บัวเล็ก, 2561, น. 267)

สำหรับประเด็นการสร้างความหมายด้านบุคลิกภาพของนักเลง อันธพาลในโลกแห่งความจริงมักจะปรากฏในลักษณะที่มีความหลากหลาย ทั้งนี้เนื่องจากว่าสังคมไทยในอดีตจนถึงปัจจุบันนั้น มีความเปลี่ยนแปลงทางด้านบริบททางสังคมและเศรษฐกิจ จึงทำให้นักเลงอันธพาลที่มีการปรับเปลี่ยนตัวตนไปจากเดิมด้วยเช่นกัน ซึ่งบุคลิกลักษณะของนักเลงอันธพาล ก็ถูกนิยามไว้แตกต่างกันบ้างดังนี้

“เป็นคนพาล อันธพาล คนใจโหดเหี้ยม คนไม่ซื่อและไม่มีความซื่อสัตย์ คน โกง คนเสเพล”

“เป็นชายแท้ มีความกระตือรือร้น พร้อมทั้งจะต่อสู้ตัวต่อตัวหรือยกพวกกันต่อสู้ มีความซื่อสัตย์ต่อเพื่อนฝูง มีความจงรักภักดีอย่างลึกซึ้งต่อนายและพ่อแม่”

“เป็นผู้มีใจกว้างขวาง กล้าได้กล้าเสีย ไม่ถือตัว ไม่เห็นแก่ตัว รักษาคำพูด”

จากนิยามเหล่านี้ทำให้เราเห็นความแตกต่างในบุคลิกภาพของนักเลง 2 แบบคือบุคลิกภาพด้านหนึ่งที่ดีกับอีกด้านหนึ่งที่ไม่ดี ซึ่งบุคลิกภาพทั้ง 2 ด้านนี้ผสมผสานอยู่ในตัวนักเลงทั้งในอดีตและปัจจุบัน ในลักษณะที่ดีของนักเลงก็คือ เป็นชายแท้มีความกระตือรือร้น พร้อมทั้งจะต่อสู้ตัวต่อตัว หรือยกพวกกันต่อสู้ ความซื่อสัตย์ต่อเพื่อนฝูง มีความจงรักภักดีอย่างลึกซึ้งต่อนายและพ่อแม่ เป็นผู้ที่มีใจกว้างขวาง กล้าได้กล้าเสีย ไม่ถือตัว ไม่เห็นแก่ตัว รักษาคำพูด ส่วนลักษณะที่ไม่ดีของนักเลง เช่น เป็นคนพาล อันธพาล คนใจโหดเหี้ยม คนไม่ซื่อและไม่มีความซื่อสัตย์ คน โกง คนเสเพล เป็นต้น (สินธุชัย สุกรเสพย์, 2539, น. 26)

สำหรับรูปแบบการแต่งกายของกลุ่มนักเลง อันธพาล ก็มีลักษณะหลากหลายซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามบริบททางสังคมเช่นเดียวกัน โดยจะพบว่า หากเป็นยุคทอง ซึ่งปรากฏอยู่ในช่วงปี พ.ศ. 2490-2501 และเป็นยุคก่อนการปฏิวัติโดยจอมพล สฤษดิ์ ธนะรัชต์ แบบแผนการแต่งกายของเหล่านักเลงอันธพาลจะมีแนวที่เป็นลักษณะเฉพาะตัว กล่าวคือ ใส่เสื้อเชิ้ตแขน ยาวพับแขนเสื้อให้

ใหญ่เหนือข้อศอก แล้วเอาซองบุหรีมาหนีบไว้ที่แขนเสื้อเหนือข้อศอก กางเกงสุดฮิตในสมัยนั้นคือ กางเกงขายาว แต่ถ้าจะไปไล่ตีรันฟันแทงกัน ต้องเป็นกางเกง ยีนส์ และต้องใส่เอวสูง คาดเข็มขัด หนึ่งแก้วสี่หลอดและเงางามเส้นเล็ก สวมรองเท้าหนัง กลับหุ้มข้อ และทรงผมต้องเซ็ทแบบ การคดกลีบ ซึ่งการแต่งกายแบบนี้ เป็นเอกลักษณ์ของ พวกนักเลงอันธพาลหลังวัง หรือเรียกอีกชื่อ หนึ่งว่า “จิ๊กโก๋หลังวัง” (ไอลดา นาสวาสดี, 2555, น. 122)

ในขณะที่ยุคภายหลังถัดมาจนถึงยุคปัจจุบันผู้วิจัยพบว่า การแต่งกายของนักเลง อันธพาลนั้นก็มิได้มีแบบแผนที่ชัดเจนมากนัก ทั้งนี้อาจเป็นไปได้ว่า กลุ่มนักเลง อันธพาลมีความ หลากหลายมากยิ่งขึ้นไม่จำกัดเฉพาะเพียงเฉพาะกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง หากแต่ท้ายที่สุด ในความ หลากหลายนี้ ภาพของการแต่งกายนักเลงอันธพาลสังคมไทยปัจจุบันก็ยังคงมีความสัมพันธ์กับ ความเป็นวัยรุ่นอยู่เช่นเดิม โดยเฉพาะการแสดงออกถึงความขบถที่อยู่ในวัยรุ่น ที่เรามักจะเห็น ปรากฏอยู่บ่อยครั้งตามภาพข่าว เช่น ภาพเหมารวม (Stereotype) การแต่งกายกรณีนักเรียนช่างกลที่ ชอบยกพวกตีกัน ก็จะมีลักษณะ ใส่เสื้อคลุมซ้อปสีต่าง ๆ เช่น น้ำตาล น้ำเงิน เทา กางเกงยีนส์ รองเท้าผ้าใบ และในส่วนของนักเรียนก็มีลักษณะที่การแต่งกายผิดระเบียบไม่เรียบร้อย เป็นต้น

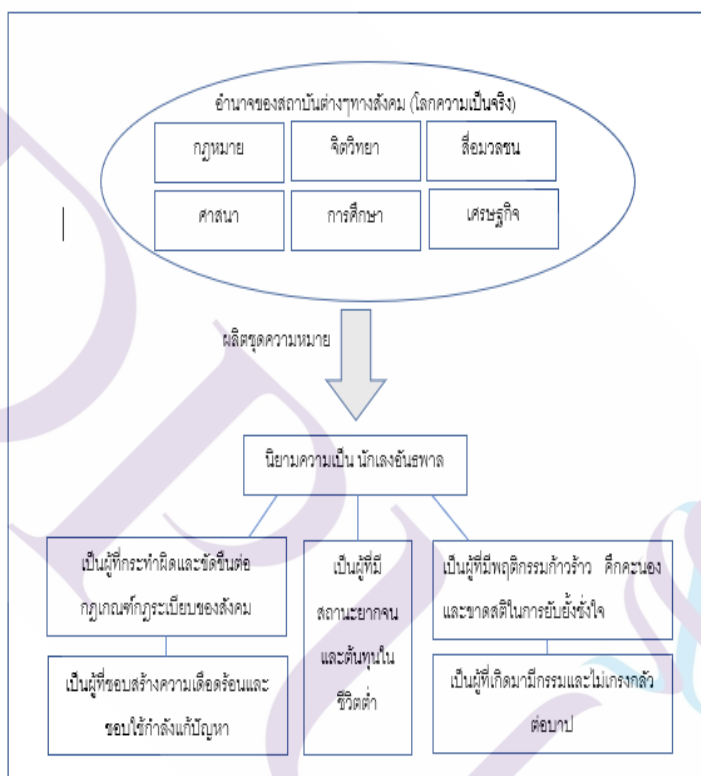


ภาพที่ 2.1 ภาพแสดงตัวอย่างของการแต่งกายวัยรุ่นในชุนนักเรียนและนักเรียนอาชีวะที่แสดงออก ถึงพฤติกรรมนักเลง อันธพาล ในโลกความเป็นจริง

ที่มา: นักเรียน นักเลง ปัญหาเรื้อรังที่ต้องร่วมแก้ไข [ออนไลน์] : เข้าถึง 28 ก.ย. 2563. จาก <https://www.sanook.com/news/2024162/>



สังคม ไม่ว่าจะเป็น กฎหมาย จิตวิทยา ศาสนา ครอบครัว การศึกษา การแพทย์ และสื่อมวลชน โดยมักจะมีความหมายที่อาจสรุปได้กล่าวคือ นักเลง อันธพาลเป็นผู้ที่สร้างความเดือดร้อนเป็นภัยต่อสังคม ทำให้ผู้อื่นต้องรับกรรมจากการกระทำของตนเอง รวมทั้งการเป็นบุคคลที่ไม่มีการศึกษา ยกจน ครอบครัวแตกแยก ประกอบชีพที่ผิดกฎหมาย และใช้อิทธิพลของตนเอง ข่มเหงรังแกผู้อื่นให้เกิดความเกรงกลัวและยอมกระทำการใด ๆ เพื่อให้ตนเองนั้นได้ประโยชน์จากการใช้อิทธิพลนั้น หรืออาจกล่าวได้ว่า นักเลง อันธพาล คือบุคคลที่มีพฤติกรรมเบี่ยงนั่นเอง



ภาพที่ 2.2 สรุปสถาบันต่าง ๆ ทางสังคมกับการผลิตชุดความหมายที่ว่าด้วยเรื่องของนักเลง

อย่างไรก็ตาม จะเห็นได้ว่า สำหรับอำนาจของสถาบันทางสังคมต่าง ๆ ในโลกความเป็นจริงมักจะให้นิยามความหมายเกี่ยวกับนักเลง อันธพาล ในเชิงของการตีตราประทับตราไปในทิศทางที่สัมพันธ์กับการมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน โดยเฉพาะสายโครงสร้างหน้าที่ (Functionalism) ทั้งสิ้น ทั้งนี้สำหรับงานวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ที่เน้นศึกษาถึงสื่อภาพยนตร์ ซึ่งถือได้ว่า เป็นสื่อที่มีลักษณะกึ่งจริงกึ่งลวง เป็นโลกแห่งจินตนาการที่ผสมทั้งเรื่องจริงและเรื่องแต่ง อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ในการต่อสู้เชิงความหมายไม่ว่าจะเป็นการคงไว้ ซึ่งความหมายเดิมหรือสร้างเพื่อประกอบสร้างความหมายใหม่



ดังนั้นภาพตัวแทนของนักเลงอันธพาล ที่ปรากฏในภาพยนตร์นี้จะยังคงถูกต่อทัก้าผลิตซ้ำหรือทำทาบกับชุดความหมายหลักจากโลกความเป็นจริงหรือไม่อย่างไร และทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

2.4.5 แนวทางที่สองพฤติกรรมเบี่ยงเบนตามแนวทางการความสัมพันธ์เชิงอำนาจ (การขัดขืนต่อต้าน/Resist/Rebel)

เนื่องจากในสังคมนั้นประกอบไปด้วยกลุ่มคนหลายกลุ่มดังนั้นจึงจะต้องมีการควบคุมปัจเจกบุคคลและกลุ่มคนโดยสิ่งที่เรียกว่าอำนาจไม่ว่าจะเป็นกฎหมาย ศีลธรรม รวมไปถึงบรรทัดฐานเพื่อรักษาโครงสร้างทางสังคม ทั้งนี้หากเมื่อใดที่อำนาจได้เข้ามาควบคุมและกดทับความเป็นมนุษย์แล้ว เมื่อนั้นย่อมเกิดการขัดขืนและต่อต้านเกิดขึ้น

จากประเด็นดังกล่าวสอดคล้องกับสายพิณ ศุภุทรมงคล (2545 อ้างถึงใน ปราบดา ปรภาศิริ, 2548, น.25) ได้อธิบายภาพของการต่อต้านขัดขืนอำนาจไว้ว่า ณ ที่ใดก็ตามที่อำนาจปรากฏนั้นย่อมมีการขัดขืนอำนาจ ด้วยเหตุนี้การต่อต้านขัดขืนอำนาจจึงไม่ใช่สิ่งที่อยู่นอกความสัมพันธ์เชิงอำนาจ และการดำรงอยู่ของอำนาจก็ขึ้นกับการต่อต้านขัดขืน ณ จุดต่าง ๆ ในความสัมพันธ์ทางสังคม พูโกต์กล่าวว่า การดำรงอยู่ของความสัมพันธ์เชิงอำนาจขึ้นอยู่กับแรงต้านการขัดขืนจากจุดต่าง ๆ ที่อำนาจกระจัดกระจายอยู่ และหากอำนาจมีโครงข่ายที่นำไปสู่ภาพลักษณ์ว่ามีการครอบงำ การต่อต้านก็มีลักษณะมีพลังที่สอดคล้องกันได้เช่นเดียวกัน หากอำนาจกระจัดกระจาย การต่อต้านขัดขืนก็มีลักษณะไม่ต่างจากกัน หากปฏิบัติการของอำนาจกระทำในรูปแบบที่หลากหลาย การต่อต้านขัดขืนก็มีรูปแบบหลากหลายไม่แพ้กัน ดังนั้นแล้วการต่อต้านขัดขืนแต่ละแบบมีลักษณะเฉพาะของตนเอง อาทิเช่น เป็นการต่อต้านขัดขืนที่เกิดขึ้นเพราะมันเกิดขึ้นได้จำเป็นต้องเกิดขึ้น หรือเกิดขึ้นทั้ง ๆ ที่ดูเหมือนไม่น่าเกิดขึ้น การต่อต้านขัดขืนมีทั้งเกิดขึ้นอย่างฉับพลัน อาจจะเป็นไปอย่างป่าเถื่อน รุนแรง เกิดขึ้นอย่างโดดเดี่ยวหรือพร้อมเพียง เป็นการลุกฮือขึ้นพร้อมกัน แต่ก็มี การต่อต้านขัดขืนบางแบบที่สามารถประนีประนอมกับอำนาจได้โดยเร็ว

ไอยรา สังฆะ (2553, น. 6) ได้สรุปความหมายของการขัดขืนอำนาจ กล่าวคือเป็นแนวคิดของบุคคล/กลุ่มคน ที่ปฏิเสธจะเชื่อฟัง หรือทำตามอำนาจรัฐหรือผู้ปกครองเมื่ออำนาจหรือการใช้อำนาจดังกล่าวได้ไปขัดกับมโนธรรมสำนึกของเขาในการให้คุณค่ากับบางสิ่งที่ดำรงอยู่ในสังคมการเมือง อาทิ การให้คุณค่าว่าสิ่งใด ถูก/ผิด ดี/ชั่ว ยุติธรรม/อยุติธรรม อย่างไรก็ตาม แนวคิดอารยะขัดขืน ไม่ใช่สิ่งเดียวกันกับแนวคิดการก่อกบฏ การก่อการร้าย หรือแนวคิดแบบอนาธิปไตย เนื่องจากไม่ได้มุ่งหวังที่จะล้มล้างรัฐบาลหรือระบอบการปกครอง แต่มุ่งหวังที่จะเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่ขัดกับมโนธรรมสำนึกของเขา

อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่า กลุ่มปัจเจกหรือกลุ่มคนที่ต่อต้านขัดขืนอำนาจของสังคมมักเกิดมาจากแรงกระตุ้นที่เกิดขึ้นภายในของปัจเจกเอง ทั้งนี้ก็เพื่อลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อปฏิเสธอำนาจ



ควบคุมทางสังคมซึ่งสามารถแสดงออกได้ในหลากหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของอำนาจ ดังนั้นสำหรับการพิจารณาองค์ประกอบความหมายของการจัดขึ้นต่ออำนาจนั้น ผู้วิจัยยังมีประเด็นที่ตั้งข้อสังเกตกับงานวิจัยนี้ว่า หากพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนของบุคคลเกิดจากการมองประเด็นในเรื่องของการจัดขึ้นต่อต้านอำนาจแล้วนั้น ปฏิบัติการอารายะจัดขึ้นของกลุ่มตัวละครชายที่ปรากฏในภาพยนตร์ดังเช่น ตัวละครชายประเภทนักเลง อันธพาล จะสามารถลุกขึ้นมาต่อสู้และจัดขึ้นกับอำนาจควบคุมของสังคมในรูปแบบใด

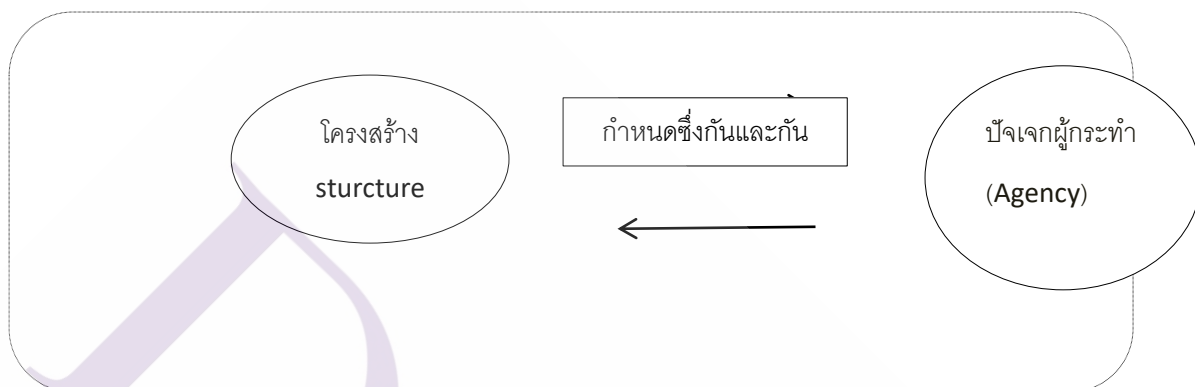
นอกจากนี้ ทิศนะต่อกลุ่มคนที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม อาจเกิดมาจากกลไกที่ควบคุมทางสังคม เช่น จาก กฎระเบียบต่าง ๆ รวมไปถึงอำนาจจนทำให้เกิดความตึงเครียดและทำให้ปัจเจกบุคคลนั้นลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อปลดปล่อยตนเอง ซึ่งแนวทางดังกล่าวเป็นการมองมนุษย์ในฐานะปัจเจกผู้กระทำการ (Human agency) ตามแนวทางเศรษฐศาสตร์การเมืองว่าด้วยทฤษฎีวิพากษ์ ดังนี้

สำหรับคำถามเรื่อง “มนุษย์” นี้เป็นคำถามที่นักคิดเศรษฐศาสตร์การเมืองให้ความสนใจมาตั้งแต่เริ่มแรก เนื่องจากสำนักนี้สนใจเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างคนและคนกับสิ่งของ ดังนั้นการตอบคำถามว่า ธรรมชาติของมนุษย์เป็นอย่างไร จึงเป็นบันไดขั้นแรกไปสู่คำตอบอื่น ๆ ทั้งนี้ สำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองได้ตอบคำถามเกี่ยวกับว่า ธรรมชาติของมนุษย์เป็นเช่นไร ซึ่งมีอยู่ 2 คำตอบ กล่าวคือ คำตอบแรกเชื่อว่ามนุษย์นั้นตกอยู่ภายใต้อิทธิพลอำนาจบางอย่างที่อยู่นอกเหนือตัวมนุษย์ เช่นอยู่ใต้โชคชะตาพรหมลิขิต เทพเจ้า หรือสัจยชาติญาณดิบ อาจเรียกได้ว่าเป็นกลุ่มชะตากำหนด (Fatalism) และอีกกลุ่มเป็นพวกที่เชื่อในพลังอำนาจของมนุษย์อย่างไร้ข้อจำกัด กลุ่มนี้นำเสนอว่า มนุษย์จะสามารถกำหนดชะตากรรมได้ด้วยตนเอง ขอเพียงให้มนุษย์มีความเชื่อมั่นในอำนาจของตน กลุ่มนี้อาจจะเรียกว่าเป็นกลุ่มมนุษย์แนวจิตนิยม (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560, น. 21-22)

ทั้งนี้จากประเด็นที่เกี่ยวกับมนุษย์แนวจิตนิยมข้างต้นที่เชื่อว่า มนุษย์นั้นสามารถลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลงสังคมและตนเองได้จากแนวทางการมองมนุษย์ในฐานะปัจเจกผู้กระทำการ (Human agency) ทั้งนี้แนวคิดดังกล่าวมีจุดเริ่มต้นมาจากนักคิดสายเศรษฐศาสตร์การเมืองอย่าง โครเซ่ ซึ่งกาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2560, น. 171) ได้ให้ความหมายว่า ทฤษฎีที่ว่าด้วยความจริงแบบจิตนิยม (Idealist realism) ซึ่งอธิบายว่า โดยผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่เรากระทำอย่างต่อเนื่อง มนุษย์เราสามารถสร้างเป็นจริงใหม่ ๆ ทางการเมืองและจริยธรรมได้ไม่มีที่สิ้นสุด หรืออีกนัยหนึ่ง โครเซ่ได้พัฒนาทัศนะแบบมนุษยนิยม (Humanism) ซึ่งเชื่อในพลังของมนุษย์ในฐานะปัจเจกผู้กระทำการ (Human agency) หรือเชื่อว่า มนุษย์มีศักยภาพที่จะเปลี่ยนแปลงและกำหนด

ชะตากรรม/อนาคตของตนเองได้ เพราะฉะนั้น นอกจากจะมีด้านของการกระทำที่เป็นรูปธรรมแล้ว มนุษย์ยังมีด้านที่เป็นนามธรรมหรือมีเจตจำนงในการสร้างสรรค์ประวัติศาสตร์ของตนเอง

อย่างไรก็ตาม จุดยืนดังกล่าวเป็นวิธีคิดตามลัทธิกำหนดนิยม (Determinism) ซึ่งมองความจริงของโลกแบบด้านเดียว ทั้งนี้ความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างและปัจเจกบุคคลนี้ ยังมีลักษณะแบบวิภาษวิธี (Dialectic) หรือความสัมพันธ์แบบซึ่งกันและกันดังนี้



ภาพที่ 2.3 แสดงถึงความสัมพันธ์แบบวิภาษวิธีระหว่างโครงสร้างกับปัจเจกผู้กระทำ

ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2560, น. 172)

จากแผนภาพดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า ด้านหนึ่งของกริมซึ่งตั้งคำถามว่า สถาบันหลักของสังคม/วัฒนธรรมพยายามครอบงำความคิด/การกระทำของมนุษย์ (ปัจเจกบุคคล) เอาไว้ได้อย่างไร และในเวลาเดียวกัน ด้วยอิทธิพลของโครเซที่ได้อธิบายมาข้างต้น กริมซึ่งก็เชื่อด้วยว่า ไม่ว่าจะตกอยู่ใต้การกำกับของกรอบโครงสร้างเพียงใด มนุษย์ก็มีศักยภาพที่จะดิ้นรนต่อสู้/ต่อรอง/คัดแปลง/ต่อต้านกับพลังโครงสร้างเสมอ (คล้าย ๆ กับช่วงชีวิต ของกริมซึ่งที่อยู่ในคุกและยังดิ้นรนต่อสู้กับอำนาจของกลุ่มเผด็จการฟาสซิสต์อยู่ตลอด) แต่อย่างไรก็ตาม ไม่ใช่ว่ามนุษย์ทุกคนจะมีสถานะเป็นปัจเจกผู้กระทำ (human agency) ได้เสมอไป ต้องเฉพาะบุคคลที่มีเจตจำนง (free will) อย่างจริงจังเท่านั้น จึงจะสามารถเลือกสรร/คัดแปลง/สร้างประวัติศาสตร์ของพวกเขาขึ้นมาเองได้ (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560, น. 172-173)

จากประเด็นดังกล่าวข้างต้นนั้นอาจสรุปได้ว่า ระบบสังคมนั้นไม่ได้หยุดนิ่งอยู่กับที่และไม่ได้มีความราบรื่นเสมอไป ทั้งนี้ไม่ว่าโครงสร้างทางสังคมจะดำเนินไปเช่นไรหากแต่เราจะเห็นได้ว่า ปัจเจกบุคคลนั้นจะมีการท้าทายและต่อรองกับอำนาจอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งการที่มนุษย์จะเป็นผู้กระทำ (agency) ได้นั้น ก็จะต้องมีคุณสมบัติ 3 อย่างคือ 1.ต้องมีสิทธิหรือสามารถที่จะเลือก

(being with option) 2. ต้องสามารถทำในสิ่งที่เลือกและ 3.ท้ายสุดต้องมีการลงมือปฏิบัติการทำในสิ่งที่ได้เลือกแล้วจริง (สิริวัฒน์ มาเทศ, 2553, น. 41)

จากเงื่อนไข 3 ประการ ที่กล่าวมาแล้วถือได้ว่าเป็นคุณสมบัติของมนุษย์ซึ่งเป็นศักยภาพของมนุษย์ที่อาจจะนำมาใช้ (หรือไม่นำมาใช้ก็ได้) ความสามารถเช่นนี้ นักทฤษฎีวิวัฒนาการวิพากษ์อย่าง ปีแอร์ บูร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu) เรียกว่า “ยุทธวิธี” (strategy) หรือที่เราอาจจะรู้จักกันในชื่อสามัญว่า “การต่อรอง” (negotiation) และหากมนุษย์คนใดใช้ความสามารถดังกล่าวใน practice ของเขา เขาก็จะกลายเป็น agency ซึ่งตัวอย่างวิธีคิดของ agency เช่น “ชีวิตที่ได้เลือก” (แทนที่ วิธีคิดว่า “ชีวิตนี้ไม่มีทางเลือก”) “life finds the way” “พลิกวิกฤตให้เป็นโอกาส” “ชีวิตมนุษย์ไม่เคย full stop” “ชีวิตมนุษย์ไม่เคยปิดตัน” เป็นต้น ซึ่งแนวคิดเหล่านี้ก็ได้ถูกแสดงออกมาในละครโทรทัศน์ด้วย นอกจากนี้แล้ว บูร์ดิเยอยังยืนยันอีกด้วยว่า มนุษย์เราอยู่กับโครงสร้างกฎเกณฑ์อย่างมีความคิด และไม่ใช้คิดแต่จะทำตามกฎเท่านั้นหากแต่คิดจะฝ่าฝืน แหกกฎออกไปอย่างไรด้วย มียุทธวิธีซึ่ง ทำให้มนุษย์เรามีสถานะเป็น “actor หรือ agency” (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551, น. 556-557)

ทั้งนี้การที่มนุษย์ลุกขึ้นมาต่อสู้ปฏิเสธต่ออำนาจรัฐหรือสถาบันต่าง ๆ ของสังคม ในฐานะปัจเจกผู้กระทำการ (human agency) นั้นจะต้องมีมูลเหตุปัจจัยบางอย่างที่ถูกถ่ายทอดหรือคิดตั้งผ่านกระบวนการทางความคิดซึ่งก็ยังเป็นถกเถียงว่า การต่อสู้ของปัจเจกกับโครงสร้างนั้น อะไรมีอำนาจมากกว่ากัน ซึ่งกาญจนา แก้วเทพและสมสุข หินวิมาน (2551, น. 174) ได้ให้ทัศนะพื้นฐานในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่าง “โครงสร้าง” กับ “ปัจเจก/มนุษย์ผู้กระทำการ” ไว้ว่า เป็นสิ่งที่นักทฤษฎีทางสังคมวิทยาได้มีการถกเถียงกันอยู่เสมอว่า ระหว่างโครงสร้าง (structure) กับปัจเจกบุคคล (human agency) นั้นอะไรมีอำนาจมากกว่ากัน เช่น นักมาร์กซิสต์ แนวโครงสร้างอย่าง หลุยส์ อัลธุสแซร์ (Louis Althusser) เชื่อว่า ปัจเจกบุคคล ไม่ได้เป็นอิสระที่จะคิดหรือกระทำได้ตามอำเภอใจแต่ทว่ากระทำต่าง ๆ ของพวกเขาจะอยู่ภายใต้อำนาจของโครงสร้างสังคมเสมอ แต่สำหรับนักทฤษฎีสายมนุษยนิยม (humanism) อย่าง ฌอง-ปอล ซาร์ตร์ (Jean-Paul Sartre) แล้วได้กลับมีทัศนะที่ต่างไปว่าเป็นมนุษย์เราต่างหากที่มีอำนาจในการสร้างความเปลี่ยนแปลงให้กับโครงสร้างสังคม

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยแสดงทรรศนะเพิ่มเติมได้ว่า ไม่ว่าอำนาจจะขึ้นอยู่กับโครงสร้างหรือ ปัจเจกบุคคล หากแต่การที่บุคคลจะลุกขึ้นมาปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมโดยเฉพาะกลุ่มตัวละครชายประเภท นักเลง อันธพาล อาจกล่าวได้ว่า เหตุผลของการกระทำนั้นเกิดมากจากกระบวนการทางความคิด สำนึกและการไตร่ตรองของตนเอง เป็นที่ตั้ง โดยเป็นการตัดสินใจเลือกที่จะเบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานทางสังคม รวมถึงโครงสร้างทางสังคมที่ได้ตีกรอบบรรทัดฐานเพื่อ

กดทับกลุ่มคนเหล่านี้ไว้จนนำไปสู่ระดับของการต่อต้านจากจารีตกฎระเบียบไปจนถึงกฎหมาย ดังนั้นหากเมื่อกลุ่มคนเหล่านี้ได้เลือกที่จะกระทำกรอย่างแน่วแน่ย่อมหมายความว่า พวกเขาพร้อมที่จะขัดแย้งและต่อต้านกับอุดมการณ์หลักของสังคมซึ่งก็ต้องยอมรับผลของการกระทำที่ตามด้วยเช่นกัน

จากประเด็นดังกล่าวผู้วิจัยจึงตั้งข้อสังเกตว่า ในงานวิจัยเรื่องภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนี้จะเป็นไปได้หรือไม่ที่ภาพยนตร์นั้นได้เปิดโอกาสเพื่อประกอบสร้างความหมายตัวละครชายประเภท นักเลง อันธพาล ตามแนวทางของมนุษย์ในฐานะปัจเจกผู้กระทำการ (Human agency) ให้กลุ่มคนเหล่านี้ลุกขึ้นมาต่อสู้กับระบบสังคมที่ไม่เป็นธรรมหรือทำทาบกับอำนาจจากสถาบันต่าง ๆ ในสังคม ซึ่งถ้าหากเป็นเช่นนั้นตัวละครชายดังกล่าวที่ถูกประกอบสร้างในภาพยนตร์จะสามารถต่อสู้ ขัดขืนกับอำนาจทางสังคมได้ถึงในระดับใด

อย่างไรก็ตาม วิธีการหรือคุณลักษณะของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนี้อาจจะแตกต่างกับภาพที่เราคุ้นเคย กล่าวคือ ตัวละครชายประเภทนักเลง อันธพาลในภาพยนตร์อาจจะมีคุณลักษณะของความเป็นวีรบุรุษผสมผสานกับคุณลักษณะของตัวร้ายที่มีขัดต่อศีลธรรมอันดีเข้าไว้ด้วยกัน ซึ่งจะแตกต่างกับภาพตายตัวที่เราคุ้นชินว่า กลุ่มคนที่จะต่อสู้ตามแนวทางของมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ (Human agency) ในฐานะวีรบุรุษ จะต้องเป็นผู้เพียบพร้อมทั้งด้านพฤติกรรมและการกระทำที่อยู่ภายใต้กรอบบรรทัดฐานอันดีของสังคม ดังจะปรากฏให้เห็นได้ในภาพยนตร์ตระกูลอื่น ๆ เป็นต้น

ทั้งนี้จากการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนทั้งสองแนวทางไม่ว่าจะเป็นแนวทางเชิงโครงสร้างหน้าที่ (Functionalism) และแนวทางความสัมพันธ์เชิงอำนาจ (การขัดขืนต่อต้าน/Resist/Rebel) ผู้วิจัยสามารถนำมาอธิบายในการศึกษางานวิจัยครั้งนี้ว่า ทฤษฎีทั้งสองจุดยืนนี้ไม่ได้มีอันใดถูกหรือผิด กล่าวคือ ด้านหนึ่งแนวคิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนสายโครงสร้างหน้าที่ (Functionalism) จะสนใจพลังของโครงสร้างในการรักษาระบบ ที่ในขณะที่อีกด้านหนึ่ง ผู้วิจัยเรียกว่า แนวทางของมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ (Human agency) ที่สนใจพลังของปัจเจกบุคคลในการปะทะต่อรองกับโครงสร้าง ดังนั้นปรัชญาที่อยู่เบื้องหลังทฤษฎีสองสำนักนี้ จึงเป็นการปะทะประสานกันระหว่างกลุ่มโครงสร้างนิยมและกลุ่มมนุษย์นิยม ที่ผู้วิจัยสามารถนำมาวิเคราะห์เพื่อตีความด้วยผ่านการประกอบสร้างตัวละครพระเอก (The Hero) ในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนั่นเอง

## 2.5 แนวคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทน (Representation)

การทบทวนแนวคิดภาพตัวแทน (Representation) ในงานวิจัยนี้เพื่อต้องการอธิบายความหมายว่าภาพตัวแทนนั้นคืออะไรมีแนวทางในการนำมาใช้ในงานวิจัยนี้อย่างไรดังนี้

### 2.5.1 ภาพตัวแทนตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษา

Nick Lacey (1998, อ้างถึงใน พรพรรณ สมบูรณ์บัติ, 2549, น. 34) กล่าวว่า ภาพตัวแทน (Representation) ใ้ว่า เราสร้างความหมายกับสิ่งต่าง ๆ โดยให้ภาพที่เป็นตัวแทนสำหรับสิ่งเหล่านั้น สมาชิกวัฒนธรรมเดียวกันมักจะมีความคิด การรับรู้แนวคิด และภาพในใจที่ทำให้คิดรู้สึกเกี่ยวกับโลก รวมถึงการตีความโลกผ่านรหัสทางวัฒนธรรม (Cultural code) ร่วมกันซึ่งความคิดความรู้สึกเหล่านั้นคือ ระบบแห่งภาพตัวแทน (System of Representation) ที่อารมณ์แนวคิดและภาพในใจแสดงออกมาเป็นภาพตัวแทน (Representation)

สำหรับกาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2551, น. 687) กล่าวว่า แนวคิดเรื่องภาพตัวแทนเชื่อว่า ความจริงไม่ได้ดำรงอยู่ แต่ขึ้นอยู่กับกรอบสร้างขึ้นมาจากคนและสังคม ในขณะที่ Dyer (1977, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2545) ได้อธิบายความหมายของภาพตัวแทนไว้ว่าเป็นส่วนประกอบสำคัญของภาษาในสื่อที่มีระเบียบแบบแผนเพื่อใช้ในการเสนอภาพของโลกสู่ผู้รับสารและเป็นสิ่งที่แสดงถึงภาพลักษณะหรือเสนอภาพของกลุ่มคนในภาพสรุปเหมารวม (Stereotype) ซึ่งเราสร้างความหมายกับสิ่งต่าง ๆ โดยให้ภาพที่เป็นตัวแทนสำหรับสิ่งเหล่านั้น สมาชิกของวัฒนธรรมเดียวกันมักจะมีความคิด การรับรู้แนวคิด และภาพในใจที่ทำให้พวกเขาคิดและรู้สึกเกี่ยวกับโลกและการตีความโลกโดยผ่านรหัสวัฒนธรรม (Cultural codes) ร่วมกันซึ่งความคิดและความรู้สึกของพวกเขาคือ ระบบแห่งภาพแทนตัว (system of representation) ที่อารมณ์แนวคิดและภาพในใจจะถูกแสดงเป็นภาพตัวแทนออกมา

นอกจากนี้ Stuart Hall (1997, อ้างถึงใน เจริญวิทย์ จิตวิวารักษ์, 2544, น. 28) ได้ให้ความหมายเกี่ยวกับภาพตัวแทน (Representation) ว่าเป็นผลผลิตแห่งความหมายของภาพในใจเรา โดยมีภาษาเป็นสื่อกลางในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ (Things) แนวคิด (Concepts) และระบบสัญญาณ (Signs) ซึ่งความสัมพันธ์ดังกล่าวถือเป็นหัวใจหลักของการให้ความหมายแก่สิ่งต่าง ๆ ในโลกความจริง ไม่ว่าจะเป็นสิ่งของ ผู้คน เหตุการณ์ หรือความคิดที่เป็นนามธรรม และกระบวนการที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของทั้ง 3 สิ่งเข้าด้วยกัน เรียกว่า ภาพตัวแทน (Representation)

จากการให้นิยามความหมายจากนักวิชาการต่าง ๆ ที่กล่าวมาข้างต้นนั้น อาจกล่าวได้ว่า ภาพตัวแทน (Representation) คือ การที่เราได้ให้ความหมายกับสิ่งต่าง ๆ กับโลก โดยใช้เครื่องมืออย่างเช่น ภาษา เป็นสื่อกลางในการให้ความหมายหรือถ่ายทอดความหมาย ซึ่งภาษานั้นก็มีความ



หลากหลายตามนิยามต่าง ๆ ทั้งนี้ความสนใจพิเศษอีกประการหนึ่งของสำนักวัฒนธรรมศึกษาก็คือการตั้งคำถามเรื่องภาพตัวแทน (Representation) หรือการวิเคราะห์ว่าโลกรอบตัวเราถูกประกอบสร้างขึ้นโดยสังคม (Socially constructed) และสืบทอดเผยแพร่โดยตัวเราอย่างไร

วิธีการศึกษาเรื่องภาพหรือภาพตัวแทน นั้นมีหลายจุดยืนด้วยกัน ตามสูตรของนักภาษาศาสตร์ดั้งเดิมอธิบายว่า ภาพคือกระบวนการที่ภาษา/การสื่อสารได้สะท้อน (Reflect) ความเป็นจริงของโลกรอบตัวเราออกมา เช่น เมื่อมีข่าวเหตุการณ์ใด ๆ เกิดขึ้น กล้องของนักหนังสือพิมพ์หรือช่างภาพโทรทัศน์ ก็จะนำเสนอภาพเหตุการณ์เหล่านั้นสะท้อนออกมาตามที่มันเป็นอยู่จริง หรือในกรณีของทัศนวิทยาว่า “วรรณกรรมคือกระจกสะท้อนสังคม” ซึ่งหมายความว่า ถ้าสังคมจริง ๆ ในแต่ละยุคเป็นเช่นไร วรรณกรรมในสมัยนั้น ๆ ก็จะสะท้อนความจริงของสังคมออกมา เพราะฉะนั้นตามทฤษฎีภาษาศาสตร์แนวภาพสะท้อน (Reflectionism) จึงเชื่อว่า ความจริงเคยมีอยู่/มีอยู่แล้ว (The truth is out there) และภาพ/การสื่อสารก็คือกระจกส่องให้เราเห็นความจริงนั้น ๆ ตามแบบที่มันเป็น อย่างไรก็ตามทัศนวิทยาของสำนักวัฒนธรรมศึกษา ได้รับอิทธิพลจากแนวทางของทฤษฎีปรากฏการณ์นิยม (Phenomenology) ที่เชื่อว่า ภาพตัวแทนมิใช่การสะท้อน/เลียนแบบ/ค้นพบ หากแต่เป็นการประกอบสร้างจากส่วนเลี้ยวหนึ่งของโลกความเป็นจริง หรือที่รู้จักกันในชื่อของแนวคิดเรื่อง การประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social construction of reality) ด้วยเหตุนี้ สำนักวัฒนธรรมศึกษาจึงมักตั้งคำถามว่าสิ่งต่าง ๆ หรือความหมายต่าง ๆ ในโลกเรานี้ ถูกสร้างภาพขึ้นมาได้อย่างไร (สมสุข หินวิมาน, 2556, น. 426)

ทั้งนี้หากจะอธิบายว่า แนวทางของทฤษฎีปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) ได้เข้าไปมีอิทธิพลต่อการศึกษารูปภาพตัวแทนได้อย่างไร กล่าวคือ สำนักปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) ซึ่งเป็นสำนักทฤษฎีใหญ่ทางสังคมศาสตร์สำนักหนึ่งและมีอิทธิพลมากต่อการศึกษาสังคมโดยเอกลักษณ์ของสำนักนั้นนอกจากจะปฏิเสธวิธีมองสังคมและวัฒนธรรมแบบเป็นลำดับขั้นตามสูตรสำนักวิวัฒนาการนิยมแล้ว (evolutionism) แล้วกระบวนการตั้งคำถามของสำนักปรากฏการณ์วิทยายังแตกต่างจากสำนักหน้าที่นิยม (functionalism) และ โครงสร้างหน้าที่นิยม (structuralism) ที่ย้ายความสนใจศึกษาสังคมจากวัตถุที่อยู่นอกตัวมนุษย์ (เช่น สถาบันสังคม กฎระเบียบสังคม) ย้อนกลับมาที่ตัวของปัจเจกเอง เพราะฉะนั้นในขณะที่ทฤษฎีหน้าที่นิยมและโครงสร้างนิยมจะสนใจว่า สถาบันและกฎระเบียบของสังคมมีส่วนหล่อหลอมผู้คนได้อย่างไร ทฤษฎีปรากฏการณ์วิทยากลับตั้งคำถามเสียใหม่ว่า คนเรารับรู้สถาบันสังคมและกฎระเบียบของสังคมนั้นอย่างไร หรือเป็นการศึกษา วิธีการรับรู้โลก (perception) ของคนเรานั้นเอง และนอกจากนี้แนวคิดอีกประการหนึ่งของสำนักปรากฏการณ์วิทยา ที่มีอิทธิพลต่อทฤษฎีวัฒนธรรมศึกษาคือแนวคิดเกี่ยวกับภาษา ซึ่งสำนักวิชาการนี้เห็นว่า ภาษาเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้เกิดความหมาย



เพราะภาษาเป็นพื้นที่ในการเก็บและสื่อสารประสบการณ์ต่าง ๆ ที่คนมีต่อคน วัตถุ และโลกรอบตัวเรา ตัวอย่างเช่น สำนักปรากฏการณ์วิทยาจะไม่ถามว่าผีมีจริงหรือไม่ หากแต่จะสนใจว่า คนแต่ละคน/กลุ่มใช้ภาษาสร้างผืออย่างไร เป็นต้น (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551, น. 653-654)

อย่างไรก็ตาม Hall (1997, อ้างถึงใน ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์, 2551, น. 23) ได้จำแนกแนวทางการศึกษาที่อธิบายถึงการทำงานร่วมกันระหว่างความหมายและภาษาไว้ 3 แนวทาง คือ

ประการแรก แนวการศึกษาแบบที่เห็นว่าภาษาเป็นภาพสะท้อนโลกความจริง (reflective approach) มีความเชื่อพื้นฐานว่าความหมายดำรงอยู่ในสิ่งต่าง ๆ บุคคล ความคิด และเหตุการณ์ในโลกความจริง โดยภาษาเหมือนกับภาพที่สะท้อนโลกความจริง ดังนั้นทฤษฎีนี้ กล่าวถึงภาษาว่าทำงานโดยสะท้อนหรือเลียนแบบความจริง (reflecting or imitating) กล่าวคือ ภาษาเป็นเครื่องมือที่ช่วยจำลองโลกความจริง (mimetic) โดยเฉพาะการใช้ภาษาในรูปสัญลักษณ์เชิงภาพ (visual sign) ที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างการกำหนดภาษาหรือภาพ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนสิ่งต่าง ๆ ในโลกความจริง

ประการที่สอง แนวการศึกษาแบบที่เห็นว่าภาษาแสดงถึงความตั้งใจของผู้ส่งสาร (intentional approach) มีความเชื่อพื้นฐานว่าผู้พูดหรือผู้เขียนคือ ผู้ที่กำหนดความหมายต่อโลกความจริงผ่านการใช้ภาษาและแสดงถึงความตั้งใจของผู้เขียน โดย Hall เห็นว่า แนวทางการศึกษานี้มีความบกพร่อง เนื่องจากเห็นว่าภาษาเป็นเรื่องของการสื่อสารที่ขึ้นอยู่กับแบบแผนรวมกันทางภาษาศาสตร์ (shared linguistic conventions) และมีกระบวนการเข้ารหัสความหมายร่วมกัน (shared codes) นั้นหมายความว่า ความคิดส่วนตัวมีการต่อรองกับความหมายอื่นได้และข้อโต้แย้งนำไปสู่แนวทางการศึกษาในลำดับต่อมา

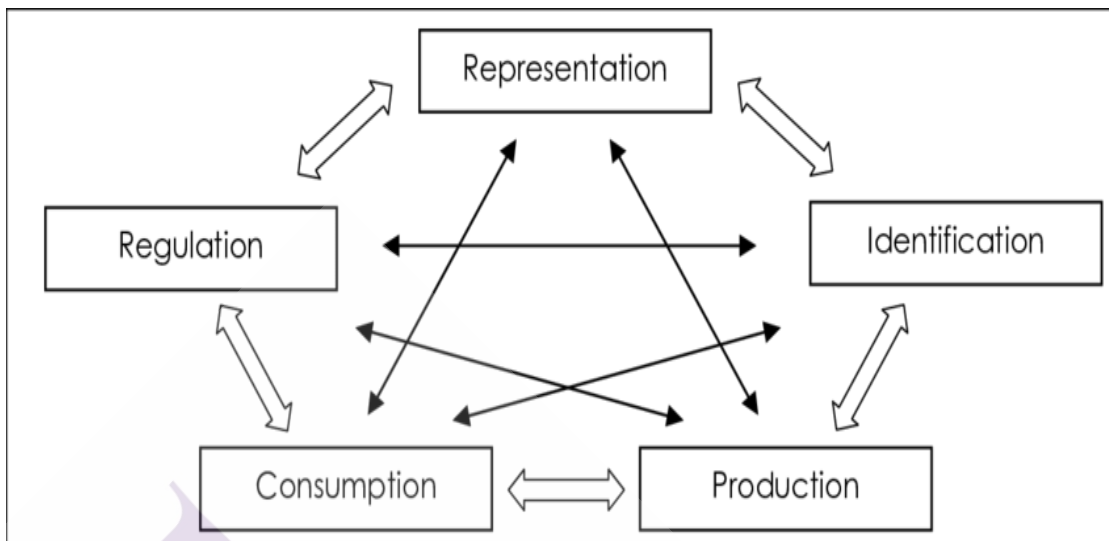
ประการที่สาม แนวการศึกษาแบบที่เห็นว่าภาษาเป็นการประกอบสร้างของความหมาย (constructionist approach) แนวทางนี้ปฏิเสธแนวคิดที่ว่าผู้เขียนหรือผู้พูดสามารถกำหนดความหมายในภาษาแต่มีความเชื่อพื้นฐานว่าสิ่งต่าง ๆ ไม่มีความหมายใด ๆ ในตัวเองจนกว่าเราจะเป็นผู้ประกอบสร้างความหมายต่อโลกรอบตัวและสื่อสารเกี่ยวกับโลกที่มีความหมายนี้กับผู้อื่น

สำหรับประเด็นดังกล่าวในกลุ่มที่สามนั้นผู้วิจัยเห็นว่า เป็นแนวทางที่สำนักวัฒนธรรมสนใจเนื่องจากมองว่าภาพตัวแทนคือ การประกอบสร้างความหมายขึ้นผ่านกระบวนการทางสัญลักษณ์ ดังเช่นงานวิจัยนี้ได้ศึกษาเรื่อง ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย โดยการตั้งคำถามว่า ภาพตัวแทนของนั้นถูกประกอบสร้างผ่านภาษา/สัญลักษณ์ อย่างไร ซึ่งจะเห็นได้ว่า ประเด็นสำคัญของแนวคิดนี้กล่าวคือ ความจริงจะเป็นอย่างไรนั้นไม่สำคัญเท่ากับว่าภาพตัวแทนได้ประกอบสร้างความจริงนั้นอย่างไรและโดยอำนาจของใคร

ทั้งนี้ Hall (1997, อ้างถึงในขวัญฟ้า ศรีประพันธ์, 2551, น. 23) ได้พัฒนาแนวคิดเรื่องภาพตัวแทนตามแนวทางการศึกษาที่สามที่เห็นว่าภาษาเป็นการประกอบสร้างของความหมาย โดยเขาให้ความหมายของภาพตัวแทนว่า หมายถึงการประกอบสร้างความหมายผ่านภาษา โดยใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อสารอย่างมีความหมายกับผู้อื่น และสามารถใช้นิยามเพื่อการอ้างอิงถึงโลกความจริงรวมถึงสิ่งที่เป็นจินตนาการ และความคิดนามธรรมที่ไม่ปรากฏในโลกวัตถุ ทั้งนี้ภาษาไม่ได้ทำงานเหมือนกับกระจก แต่ปฏิบัติการของภาพตัวแทนได้ประกอบสร้างความหมายขึ้นมา (constructed through signification) หรืออีกนัยหนึ่งการประกอบสร้างนั้นถือเป็นการใช้ภาษาพูดถึงสิ่งต่าง ๆ ผ่านระบบความหมาย หรือใช้ภาษาเป็นภาพตัวแทนในการสื่อสารกับบุคคลอื่น ด้วยเหตุนี้ภาพตัวแทนจึงเป็นการผลิตความหมายและแนวคิดต่าง ๆ ในรูปแบบของภาษา ซึ่งเก็บสะสมไว้ในจิตของมนุษย์ และเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการผลิต และแลกเปลี่ยนความหมายระหว่างสมาชิกร่วมวัฒนธรรมเดียวกัน โดย Hall เห็นว่าหัวใจสำคัญของกระบวนการทางวัฒนธรรมอยู่ที่ระบบของภาพตัวแทนที่สัมพันธ์กันอยู่ 2 ระบบ ได้แก่

1. ความสามารถในการให้ความหมายต่อโลก โดยเป็นความสามารถในการประกอบสร้างชุดของความแนบสนิท (correspondences) ระหว่างโลกภายนอกที่แวดล้อมตัวมนุษย์กับแผนที่ความคิด (conceptual map)
2. การประกอบสร้างชุดของความแนบสนิทระหว่างแผนที่ความคิดกับชุดของสัญลักษณ์ (set of signs) โดยความสัมพันธ์ระหว่างโลกภายนอกเข้ากับแนวคิดและสัญลักษณ์ (things concept and sign) ถือเป็นหัวใจของการผลิตความหมายที่มีอยู่ในตัวภาษา ซึ่งกระบวนการที่เชื่อมโยงองค์ประกอบทั้งสามองค์ประกอบเข้าด้วยกันเรียกว่า “ภาพตัวแทน”

อย่างไรก็ตาม เนื่องจากประเด็นในการทำความเข้าใจโลกแห่งความหมาย (the world of meaning) นั้นมีความซับซ้อน ฮอลล์และนักวัฒนธรรมศึกษารุ่นหลังจึงได้พัฒนาแบบจำลองที่ชื่อว่า วงจรแห่งวัฒนธรรม (the circuit of culture) ขึ้นมา เพื่ออธิบายถึงกระบวนการทางวัฒนธรรมแนวทางในการเข้าสู่ปัญหา ของทฤษฎีวัฒนธรรมในปัจจุบัน ว่าความหมายนั้นถูกประกอบสร้าง และมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันอย่างไร



ภาพที่ 2.4 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของวัฒนธรรม

ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2560, น. 680)

จากแบบจำลองจะเห็นได้ว่า ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของวัฒนธรรมไม่ว่าจะเป็น การผลิต (production) การบริโภค (consumption) การกำกับควบคุม (regulation) ภาพตัวแทน (representation) และอัตลักษณ์ (identity) ความหมายต่าง ๆ ล้วนแต่มีความเชื่อมโยงสัมพันธ์ซึ่งกันและกันเช่น ชุดความหมายของกระบวนการผลิต (production) ที่ได้ทำให้เกิดความหมายของภาพตัวแทน (representation) อย่างใดอย่างหนึ่งหากแต่ในมิติการบริโภคนั้น (consumption) อาจจะทำให้ความหมายที่แตกต่างไม่เหมือนกันก็เป็นได้ ผู้วิจัยสามารถอธิบายเพิ่มเติมได้ว่า ความหมายที่เกิดขึ้นจากองค์ประกอบต่าง ๆ อาจจะไม่จำเป็นต้องเข้าไปกำหนดซึ่งกันและกัน อีกทั้งในแต่ละวงจรมความหมายทางวัฒนธรรมก็สามารถมีกระบวนการรองรับซึ่งกันและกันได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอำนาจในการต่อรองความหมาย

จากประเด็นดังกล่าวการศึกษาภาพตัวแทนนั้นจะเห็นได้ว่า ได้มีการขยายมุมมองทางวิชาการในการสนใจเกี่ยวกับมิติเชิงอำนาจด้วยโดยที่สำนักวัฒนธรรมศึกษาได้รับอิทธิพลแนวคิดนี้มาจาก มิเชล ฟูโกต์ (Foucault, 1970, อ้างถึงใน ไชยรัตน์ เจริญสิน โอปาร, 2542, น. 3) ซึ่งอำนาจนั้นมีความสัมพันธ์กับ ระบบและกระบวนการในการสร้าง/ผลิต (constitute) อัตลักษณ์ (identity) และความหมายความ (significance) ให้กับสรรพสิ่งต่าง ๆ ในสังคมที่ห่อหุ้มเราอยู่ไม่ว่าจะเป็น ความรู้ ความจริง อำนาจ หรือตัวตนของเราเอง

ทั้งนี้อำนาจของภาพตัวแทนคืออำนาจในการจัดหมวดหมู่ แบ่งประเภท รวมถึงอำนาจในการอธิบายโลก ดังจะเห็นได้จากภาพตัวแทนมีการก่อรูปความสัมพันธ์กับอำนาจ ในที่นี้ไม่ใช่อำนาจในความหมายของการใช้กำลังทางกายภาพ (physical coercion) แต่คือ อำนาจของภาพตัวแทน (power of representation) ที่ต้องพิจารณาถึงอำนาจในการกำหนดและจัดหมวดหมู่ (classify) รวมถึงอำนาจในการอธิบายความหมายของโลกรอบตัวและการแสดงออกซึ่งอำนาจเชิงสัญลักษณ์ (exercise of symbolic power) ที่ดำรงอยู่ในปฏิบัติการของภาพตัวแทน ทั้งหมดนี้ Hall ถือว่าเป็นความสัมพันธ์เชิงอำนาจในขอบเขตของภาพตัวแทน (Hall, 1997, p. 259 อ้างถึงใน ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์, 2551, น. 25)

อย่างไรก็ตาม จากการทบทวนแนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation) ทำให้เข้าใจได้ว่า ภาพตัวแทนนั้นทำงานผ่านภาษาซึ่งภาพยนตร์ก็ถือได้ว่าเป็นภาษาอย่างหนึ่งที่สามารถถ่ายทอดความหมายของภาพตัวแทนได้ไม่ว่าจะเป็น ภาพและเสียง ดังที่สำนักวัฒนธรรมศึกษานั้นจะสนใจประเด็นการศึกษาภาพตัวแทนว่า ของจริงนั้นเป็นอย่างไรไม่สำคัญเท่ากับว่าภาษา/ภาพตัวแทนได้ทำการประกอบสร้างความเป็นจริงนั้นอย่างไร ทั้งนี้ก็เนื่องมาจากปรากฏการณ์ทางสังคมในการนำเสนอความเป็นตัวแทน (Representation) กล่าวคือ กฎระเบียบจารีตและสถาบันสังคมได้ถ่ายทอดความหมายของสรรพสิ่งต่าง ๆ ออกมาราวกับเป็นธรรมชาติจนเราไม่คิดที่จะตั้งคำถามกับสิ่งนั้นว่าเป็นของจริงหรือถูกประกอบสร้างขึ้น ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้นำไปสู่สิ่งที่เรียกว่า “ภาพตายตัวหรือภาพแบบฉบับ” ที่เรารู้จักกัน

ดังนั้นสำนักวัฒนธรรมศึกษาจึงเป็นแนวทางที่ทำให้ผู้วิจัยเข้าใจการศึกษา ภาพตัวแทน ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมว่าถูกประกอบสร้างให้มีลักษณะชอบใช้กำลังความรุนแรงและปฏิเสธต่ออำนาจของกฎหมายรวมถึงกฎระเบียบจารีตประเพณี หรืออาจจะกล่าวได้ว่าเป็นกลุ่มคนที่พฤติกรรมเบี่ยงเบนคำถามคือ การประกอบสร้างภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในครั้งนี้อย่างภาพยนตร์ไทยได้ประกอบสร้างให้เหมือนจริงเหมือนเดิม หรือเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่อย่างไร อีกทั้งเมื่อเราได้ทำการวิเคราะห์ความหมายดังกล่าวแล้วภาพตัวแทนนั้นถูกสร้างภายใต้อำนาจใดบ้างที่แฝงอยู่ในการกำกับความหมายเหล่านี้ซึ่งเป็นอำนาจของใคร ดังนั้นการศึกษาทำความเข้าใจถึงนิยามความหมายของภาพตัวแทนแล้วยังต้องสนใจมิติเชิงอำนาจอีกด้วยเพื่อที่จะทำให้เราเข้าใจถึงกระบวนการของภาพตัวแทนว่ามีได้นำเสนอออกมาเพียงแนวคิดเดียวหากแต่ยังต้องศึกษากับแนวคิดอื่น ๆ ควบคู่กัน

## 2.6 แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างตัวละคร (Characterization)

สำหรับการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างตัวละคร โดยเฉพาะงานวิจัยชิ้นนี้ที่สนใจ การศึกษาภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยจึง เป็นสิ่งที่ควรให้ความสำคัญเนื่องจาก ตัวละครนั้นถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบการเล่า เรื่องในภาพยนตร์และเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการนำมาซึ่งการวิเคราะห์เพื่อเข้ารหัสความหมายตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ทั้งนี้ตัวละครก็เปรียบเสมือนภาพตัวแทนของมนุษย์ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นภายใต้กรอบความคิดชุดต่าง ๆ ของผู้สร้างที่ได้ถ่ายทอดออกมาเพื่อสร้างการรับรู้แก่ผู้ชม ซึ่งนิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ (2551, น. 150-152) ได้นิยามความหมายของตัวละครในภาพยนตร์ไว้ดังนี้

### 2.6.1 นิยามความหมาย

ตัวละครเกี่ยวข้องกับโครงสร้างความรู้สึกร่วม

ตัวละครมีจุดมุ่งหมายที่อาจจะประสบความสำเร็จหรือล้มเหลว ทั้งสองสิ่งนี้ล้วนเป็นสิ่งที่ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมอยู่กับตัวละครและเฝ้าดูอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นไม่ว่าตัวละครจะประสบความสำเร็จ หรือล้มเหลว สมหวังผิดหวัง ย่อมส่งผลตามความรู้สึกของผู้ชมด้วย ตัวละครจึงสามารถทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกที่เป็นบวก เมื่อตัวละครประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายและทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเป็นลบได้ เมื่อตัวละครประสบความล้มเหลว

ตัวละครคือ สิ่งที่ผู้ชมต้องการเข้ามาชม

ตัวละครต้องแสดงการตัดสินใจเพื่อแสดงพฤติกรรม ซึ่งมีที่มาจากจุดมุ่งหมาย เนื่องจากสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้ชมคาดหวัง ที่จะได้เห็นในภาพยนตร์ที่กำลังนั่งชมอยู่ หากตัวละครของภาพยนตร์ของภาพยนตร์มิได้ทำทั้งสามสิ่งนี้ ภาพยนตร์เรื่องนั้นย่อมไม่มีสิ่งใดให้ผู้ชมต้องติดตาม เนื่องจากไม่มีเรื่องราวที่จะถูกถ่ายทอดสู่ผู้ชมนั่นเอง

ตัวละครคือ ทุกสิ่งทุกอย่างในภาพยนตร์

ตัวละครเป็นองค์ประกอบหนึ่งของบทบาทภาพยนตร์ที่ขาดเสียไม่ได้ไม่ว่าจะเป็นตำราเขียนบทของใคร และใช้ทฤษฎีไหนในการเป็นฐานความคิดของการเขียนบทภาพยนตร์ และจากการอธิบายถึงคำว่า องค์ประกอบ ย่อมหมายถึงการเป็นส่วนหนึ่ง ซึ่งใช้ในการประกอบกับส่วนอื่น ๆ ขึ้นเพื่อให้ได้ออกมาเป็นบทภาพยนตร์

ทั้งนี้ผู้วิจัยนั้นแสดงทรรศนะเพิ่มเติมจากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้นได้ว่า ตัวละครกับภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้ หากแต่ในความหมายดังกล่าวนิยามของตัวละครอยู่ภายใต้กรอบแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมความคาดหวังจากผู้ชมเป็นที่ตั้ง เนื่องจากตัวละครมีความสำคัญหากมองในแง่ของอุตสาหกรรมกรรมการผลิตที่จำเป็นต้องใส่ใจที่ถูกกระบวนการ

ขั้นตอน พฤติกรรมของตัวละครเป็นสิ่งผู้ชมคาดหวังมากที่สุดในการชมภาพยนตร์ ซึ่งภาพยนตร์จะดีหรือไม่ดีมีความน่าสนใจหรือไม่ก็ตาม ตัวละครจึงเป็นตัวแปรที่สำคัญในการให้คำตอบเหล่านี้

อย่างไรก็ตาม ความหมายของตัวละครก็สามารถนิยามจากเกณฑ์ทางการแสดง (Action) ได้ซึ่งในแต่ละสื่อนั้นความหมายของตัวละครก็มีความแตกต่างกันออกไปกล่าวคือ การทำความเข้าใจตัวละครในภาพยนตร์นั้นจะมีลักษณะเฉพาะสามารถดูได้จากที่สิ่งพวกเขานั้นได้แสดงออกมาผ่านกระบวนการเล่าเรื่องด้วยภาพซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ชมสามารถสังเกตได้อย่างชัดเจนมากที่สุด

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับรักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2547, น. 66) ได้นิยามความหมายตัวละครว่า หมายถึงการกระทำ (Action) ซึ่งการกระทำก็คือตัวละครนั่นเอง และไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่เขาพูด โดยการทำทำความเข้าใจตัวละครในนวนิยายกับบทภาพยนตร์มีความแตกต่างกันเนื่องจากบทภาพยนตร์เป็นการอธิบายพฤติกรรมการกระทำ เป็นการเล่าเรื่องด้วยภาพ ดังนั้นเราจึงต้องแสดงให้เห็นว่า ตัวละครแสดง หรือมีการตอบสนองอย่างไรกับสถานการณ์บางครั้งเมื่อเราอ่านบทจึงเกิดความรู้สึกว่าการอธิบายลักษณะตัวละครไม่ชัดเจนเท่าที่เราคิดว่าควรจะเป็น บางทีเราอยากให้ตัวละคร โดดเด่นมากกว่านี้ มีมิติมากขึ้น แต่ในนวนิยายเป็นการอธิบายด้วยคำของภาษาผ่านความรู้สึก อารมณ์และความคิดให้สัมผัสที่ชัดเจนมากกว่าดังนั้นในภาพยนตร์ต้องมีวิธีการอธิบายลักษณะของตัวละครด้วยแอ็คชั่น

จากประเด็นดังกล่าวผู้วิจัยสรุปได้ว่าเป็นว่า นิยามความหมายของตัวละคร หมายถึง บุคคลที่ปรากฏในอยู่เรื่องและเป็นคนคอยขับเคลื่อนเรื่องราวผ่านการกระทำเพื่อให้เรื่องดำเนินต่อไปได้ อีกทั้งตัวละครยังมีความสำคัญอย่างมากในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ เนื่องจากว่าการกระทำหรือแอ็คชั่นของตัวละคร ผู้ชมมิได้คาดหวังจากการดูตัวละครผ่านบทสนทนาเท่านั้นหากแต่ มุมมองทางด้านลักษณะทางกายภาพ รวมถึงความรู้สึกนึกคิด เหตุผลว่าทำไมตัวละครจึงกระทำเช่นนั้น โดยการเล่าผ่านภาษาภาพที่เป็นลักษณะเฉพาะในภาพยนตร์ก็จะช่วยให้ตัวละครนั้นมีพลังและสร้างความรู้สึกร่วมกับผู้ชมได้มากยิ่งขึ้น

## 2.6.2 คุณลักษณะของตัวละคร

การทำเข้าใจถึงคุณลักษณะตัวละครมีความหมายรวมไปถึงการทำเข้าใจองค์ประกอบที่สำคัญ ๆ ต่าง ๆ ซึ่งคุณลักษณะของตัวละครสะท้อนมาจากพื้นฐานที่อยู่บนโลกของความเป็นจริง นั่นคือ การทำความเข้าใจในตัวปัจเจกหรือมนุษย์ แม้ในโลกของภาพยนตร์นั้น การทำหน้าที่ของตัวละครที่นอกจากจะเป็นกระบอกที่สะท้อนอัตลักษณ์ของมนุษย์ผ่านการเล่าเรื่องแล้วรูปแบบหรือต้นแบบของตัวละครเองก็มีความหลากหลายเช่นกันหากแต่การสร้างตัวละครที่มักถูกนำมาใช้ในการเล่าเรื่อง โดยเฉพาะสื่อบันเทิงนั้นก็จะหยิบเพียงบางส่วนมาเพื่อใช้ในการสร้างอารมณ์ความรู้สึกและตอบสนองเรื่องราวจนกลายเป็นชุดความคิดบางอย่างให้กับสังคมได้



จากการศึกษาของ Propp (1928, อ้างถึงใน ก้อง พาหุรักษ์, 2548, น. 42-43) ผู้ที่ซึ่งจัดประเภทของตัวละครโดยการวิเคราะห์นิทานพื้นบ้านของรัสเซียแบ่งออกเป็น 7 แบบดังนี้

1. Villain (ตัวร้าย) เป็นผู้ที่ต่อสู้ขัดขวางมิให้วีรบุรุษสำเร็จ
2. Donor (ผู้บริจาค) เป็นคนให้ของวิเศษแก่วีรบุรุษ
3. Helper (ผู้ช่วย) ของวีรบุรุษ
4. Princess (เจ้าหญิง) เป็นคนที่วีรบุรุษต้องตามหา
5. Hero (วีรบุรุษ) ค้นหาอะไรบางอย่างหรือต่อสู้กับตัวร้าย
6. Dispatcher (ผู้ส่งตัว) เป็นผู้ส่งวีรบุรุษไปทำภารกิจ
7. False Hero (วีรบุรุษจอมปลอม) เป็นผู้ที่อ้างว่าเป็นวีรบุรุษและถูกเปิดเผยในภายหลัง

ลักษณะของตัวละครทั้ง 7 ประเภทนี้ผู้วิจัยแสดงทรรศนะเพิ่มเติมได้ว่า ยังสามารถใช้กับภาพยนตร์ได้อีกด้วยเช่น ภาพยนตร์ไทยเรื่อง บางระจัน (2543) อย่างตัวละครนายอิน นายทองเหม็น นายจัน (วีรบุรุษ) ที่ได้รับการสั่งสอนวิชาจาก พระครูธรรมโชติ (ผู้บริจาค) ให้เข้าต่อสู้กับข้าศึกที่มารุกรานหมู่บ้านอย่างพม่า (ตัวร้าย) และได้รับความช่วยเหลือจากกลุ่มชาวบ้านในการเป็นกองกำลัง (ผู้ช่วย) เป็นต้น

สำหรับการศึกษาประเภทตัวละครของวลาดิเมียร์ พร็อพ ที่ปรากฏในนิทานของรัสเซียนั้นก็ถือว่าสามารถนำไปเป็นแนวทางในการศึกษาสื่อประเภทวรรณกรรมและอื่น ๆ ได้ ทั้งนี้คุณลักษณะตัวละครในสื่ออื่น ๆ เช่น ภาพยนตร์นั้นอาจจะมากกว่า 1 บทบาทดังที่ได้กล่าวไป และสามารถเปลี่ยนแปลงถิ่นไหลได้ตลอดเวลาตามแต่เรื่องราวแต่ก็ต้องขึ้นอยู่กับธรรมชาติของสื่อประเภทนั้น ๆ ด้วยเช่นกัน

ทั้งนี้คุณลักษณะของตัวละครมิได้มีเพียงลักษณะหน้าที่ตามบทบาทการแสดงที่ปรากฏในเรื่องเท่านั้น หากแต่คุณลักษณะของตัวละครยังสามารถจำแนกตามคุณสมบัติได้ 2 ประเภท (ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539, น. 16) ได้แก่

1. ตัวละครผู้กระทำ (Active Character) คือตัวละครที่มีลักษณะเข้มแข็ง พึ่งพาตนเองได้ไม่ถูกคุกคามหรือครอบงำจากผู้อื่น โดยง่าย มักมีเป้าหมายและการตัดสินใจเป็นของตน ตัวละครประเภทนี้ต้องดึงดูด และสร้างความสนใจแก่ผู้ชมได้
2. ตัวละครผู้ถูกกระทำ (Passive Character) คือ ตัวละครที่มีลักษณะอ่อนแอต้องพึ่งพาหรืออยู่ภายใต้การดูแลหรือควบคุมของตัวละครอื่น

นอกจากนี้ในการสร้างตัวละครที่ปรากฏในสื่ออื่นนั้นมักจะนำเพียง 6 แม่แบบของตัวละครที่สำคัญเท่านั้นมาใช้ในการเล่าเรื่องคือ The Hero, The Shadow, The fool, The Anima/Animus, The

Trickster ซึ่ง Tillman (2011, อ้างถึงใน สิริภพ แก้วมาก, 2558, น. 23-25) ได้แบ่งประเภทของแม่แบบตัวละครไว้ดังนี้

#### แม่แบบของความเป็นตัวละครฮีโร่ (The Hero Archetype)

แม่แบบของความเป็นตัวละครฮีโร่ หมายถึง บุคคลที่มีความกล้าหาญ ทะเยอทะยาน มีความปรารถนาที่จะช่วยเหลือผู้อื่นหรือกระทำเพื่อส่วนรวม โดยไม่ได้สนใจสถานการณ์ที่ตนเองจะต้องเผชิญ อาจจะเป็นการต่อสู้กับความชั่วร้ายหรือต่อสู้กับความไม่รู้ ในบางครั้งการสร้างตัวละครที่มีแม่แบบของความเป็นตัวละครฮีโร่จำเป็นต้องสร้างตัวละครที่เป็นศัตรูต่อตัวละครฮีโร่ อาจจะเป็นตัวละครที่เต็มไปด้วยความชั่วร้าย สถานการณ์ที่ไร้ศีลธรรม หรืออาจจะเป็นการต่อสู้กับศีลธรรมในสัญชาตญาณของตนเองเพื่อพิสูจน์ตนเอง

#### แม่แบบความเป็นตัวละครด้านมืด (The Shadow)

แม่แบบความเป็นตัวละครด้านมืด หมายถึงความชั่วร้าย ไร้ศีลธรรม ความรู้สึกในด้านลบของจิตใจในตัวละครที่แสดงออกมาในตัวละคร อาจจะเป็นตัวละครที่ดึงเอาสัญชาตญาณดิบของมนุษย์ที่ไม่แตกต่างกับสัตว์ออกมาหรือเป็นสิ่งที่ตัวละครพยายามกดเอาไว้ข้างในจิตใจและไม่อยากเปิดเผยออกมา มักเป็นตัวละครที่แสดงถึงความชั่วร้าย ความลึกลับ ความโหดเหี้ยม ความโหดร้าย ความเป็นปีศาจ หรืออาจจะเป็นความรู้สึกไร้กฎเกณฑ์ของศีลธรรมและสังคม เป็นต้น ตัวละครด้านมืดเหล่านี้ มักจะเกิดมาเพื่อต่อต้านตัวละครที่มีลักษณะเป็นตัวละครฮีโร่ หรือลักษณะตัวละครที่ตรงข้ามกับตัวละครฮีโร่อันเป็นอุปสรรคให้ตัวละครที่เป็นวีรบุรุษเอาชนะ

#### แม่แบบความเป็นตัวละครโง่เขลาหรือตัวละครตลก (The Fool Archetype)

แม่แบบความเป็นตัวละครโง่เขลาหรือตัวละครตลก เดิมใช้ลักษณะตัวละครที่โง่เขลาสับสนทั้งในตนเองและสถานการณ์เหล่านั้นนำมาซึ่งความน่าขันของตัวละคร มักจะเป็นสถานการณ์ที่ตัวละครไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้และเป็นสถานการณ์ที่ตัวละครอื่น ๆ ไม่พึงปรารถนา รวมถึงหลีกเลี่ยงไม่ได้ด้วยเช่นกัน เมื่อนำตัวละครโง่เขลาหรือตัวละครตลกไปออกแบบตัวละครมักจะเป็นตัวละครที่มีความสับสนและสร้างสถานการณ์ลำบากให้กับตัวละครอื่น โดยไม่ได้ตั้งใจ หรือในบางครั้งการเป็นตัวสอบความเป็นมนุษย์และศีลธรรมของตัวละครฮีโร่และตัวละครด้านมืดเพื่อให้ตัวละครเหล่านั้นได้แสดงความรู้สึกหรือการกระทำเล็ก ๆ ในจิตใจออกมา ช่วยสร้างข้อมูลเพิ่มเติมของตัวละครอื่น ๆ ให้พลังพรูออกมาสร้างสมให้เป็นการเล่าเรื่องที่สมบูรณ์มากขึ้น

#### แม่แบบความเป็นตัวละครกระตุ้นอารมณ์ทางเพศ (The Anima/Animus Archetype)

แม่แบบความเป็นตัวละครกระตุ้นอารมณ์ทางเพศ ในความหมายดั้งเดิม Anima คือความเป็นผู้หญิง (Feminine) และ Animus คือความเป็นผู้ชาย (Masculine) ตัวละครประเภทนี้มักเป็นตัวละครที่หน้าตาดี มีเสน่ห์ช่วยวน นำหลงใหล เกิดขึ้นเพื่อกระตุ้นอารมณ์ทางเพศของตัวละครหลัก

รวมไปถึงกระตุ้นความรู้สึก รัก ชอบของผู้ชมด้วยเช่นกัน ตัวละครประเภทนี้มักแสดงแรงขับทางเพศหรือการแสดงออกถึงความรักใคร่กับตัวละครอื่นในเรื่องราว หากตัวละครหลักเป็นเพศชาย ก็มักจะมีตัวกระตุ้นทางเพศเป็นผู้หญิง (Anima) หากตัวละครหลักเป็นเพศหญิงก็มักจะมีตัวกระตุ้นเป็นเพศชาย (Anima) หรือในตัวละครหลักที่มีความซับซ้อนทางเพศ ตัวละครกระตุ้นทางเพศมักจะเป็นตัวละครที่มีเสน่ห์ทางเพศต่อตัวละครหลักเสมอ

#### แม่แบบความเป็นตัวละครผู้แนะนำหรือผู้ชี้ทาง (The Mentor Archetype)

แม่แบบความเป็นตัวละครผู้แนะนำหรือผู้ชี้ทาง มีบทบาทในการทำให้ตัวละครหลักตระหนักถึงศักยภาพที่แท้จริงทั้งทางตรงและทางอ้อม ตัวละครผู้แนะนำหรือผู้ชี้แนวทางมักจะเป็นตัวละครที่สูงวัย อาจจะเป็นเพราะความเชื่อในสังคมเกี่ยวกับอายุเฉกเช่นว่า ผู้ใหญ่อาบน้ำร้อนมาก่อนหรือคนสูงวัยมักจะมีความรู้ประสบการณ์กว่าคนหนุ่มสาว ในบางครั้งตัวละครผู้แนะนำหรือผู้ชี้แนวทางมีบุคลิกลักษณะที่คล้ายกับบุพการีหรือผู้ปกครองที่คอยชี้นำและอบรมอยู่เสมอ

#### แม่แบบความเป็นตัวละครหลอกหลวง (The Trickster Archetype)

แม่แบบความเป็นตัวละครหลอกหลวง ปลิ้นปล้อน เป็นตัวละครที่มักจะขับเคลื่อนเรื่องราวอยู่ตลอดเวลา ความหลอกหลวงปลิ้นปล้อนสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งตัวละครดีหรือตัวละครร้ายก็ได้ และไม่ว่าในสถานการณ์ไหนตัวละครหลอกหลวงมักจะขับเคลื่อนเรื่องราวด้วยกลอุบายหรือเล่ห์เหลี่ยมให้ตนเองได้รับผลประโยชน์จากการกระทำนั้นเสมอ และด้วยนิสัยหลอกหลวง ปลิ้นปล้อนนี้เองทำให้ตัวละครอื่นต้องตกอยู่ในสถานการณ์ที่เคลือบแคลงใจในการกระทำและอาจนำไปสู่การตัดสินใจผิด ๆ ของตัวละครอื่นได้

ดังนั้นผู้วิจัยสรุปได้ว่า ลักษณะของตัวละครเหล่านี้มีอยู่ทุกประเภทในการเล่าเรื่อง หากแต่การทบทวนถึงคุณลักษณะตัวละครทำให้สามารถเข้าใจถึงในงานวิจัยนี้ที่สนใจศึกษาภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ก็ได้มีการผสมผสานกันกับคุณลักษณะตัวละครดังที่กล่าวมาอย่างหลากหลาย เช่น ความเป็นแม่แบบของฮีโร่ และความเป็นแม่แบบของตัวละครด้านมืด อย่างในภาพยนตร์เรื่อง 2499 อังคารครองเมือง (2540) ที่สร้างตัวละครเอกอย่างแดง ไบเลย์ ให้เป็นวีรบุรุษหากแต่ ถ้ามองในเชิงบรรทัดฐานทางสังคมก็คือตัวละครที่ลักษณะพฤติกรรมเบี่ยงเบนและทำผิดกฎของสังคมรวมไปถึงกฎหมาย นอกจากนี้แม่แบบความเป็นตัวละครที่กระตุ้นอารมณ์ทางเพศอย่างในภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ที่สร้างตัวละครเอกอย่างกัน ที่ด้านหนึ่งแสดงให้เห็นถึงความรุนแรง วิถีความเป็นลูกผู้ชาย แต่ในอีกด้านหนึ่งก็แสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะของผู้ชายที่ผิวขาว มีกล้ามเนื้อ และหน้าตาดี ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงความเป็นมนุษย์ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นในโลกภาพยนตร์ ทั้งนี้คุณลักษณะองค์ประกอบของตัวละครแต่ละตัวนั้นจะมีมากหรือน้อยก็ขึ้นอยู่กับภาพยนตร์ที่นำเสนอ

### 2.6.3 เกณฑ์ในการวิเคราะห์ตัวละคร

การศึกษาตัวละครเปรียบได้กับการสะท้อนความเป็นมนุษย์ที่มีความหลากหลายมีความซับซ้อนไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรม ความรู้สึกนึกคิด ซึ่งการศึกษาความเป็นมนุษย์มิใช่เพียงศึกษาว่าพวกเขาเป็นอย่างไร หยาดกาย สุนภาพ เครื่องศาสนา ไม่เชื่อในบาปบุญ มีคุณธรรม สำนะเลเทเมา แต่เราต้องทราบว่าเขาทำอะไรมนุษย์แต่ละคนจึงเป็นเช่นนั้น ทำไมตัวละครจึงค่อย ๆ เปลี่ยนไป และทำไมจึงเปลี่ยน เป็นความต้องการของพวกเขาหรือไม่ ดังนั้นควรศึกษาให้มีมิติของความลึกเช่นเดียวกับวัตถุที่มีสามมิติ คือความลึก ความสูง และความกว้าง แต่มนุษย์นอกจากจะมีสามมิติแล้วยังมีด้านสรีรวิทยา (Physiology) ด้านสังคมวิทยา (Sociology) และด้านจิตวิทยา (Psychology) ด้วย หากปราศจากทั้งสามด้านนี้แล้วมนุษย์ก็ปราศจากคุณค่าทันที (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558, น. 208)

จากประเด็นการที่จะศึกษาหรือสร้างตัวละครนั้นอาจจะมีวิธีการที่หลากหลายไม่มีข้อจำกัด ทั้งนี้ก็เพื่อเป้าหมายในการทำความเข้าใจและถ่ายทอดความเป็นมนุษย์ออกมา ซึ่ง รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2548, อ้างถึงใน จิตวิวัฒน์ สมิตินันท์, 2553, น. 12-14) ได้อธิบายเกี่ยวกับการสร้างตัวละครเพื่อนำไปสู่แนวทางการวิเคราะห์ไว้ 2 ประการ ดังนี้

1. เบื้องหลังตัวละคร (Background) ชีวิตภายในตัวละครประกอบไปด้วย 3 ส่วนสำคัญ คือ

ประวัติส่วนตัวของตัวละคร (Character's Demography)

ประวัติส่วนตัวถือเป็น โครงสร้างหรือองค์ประกอบหนึ่งที่ยึดโยงเรื่องราวกับตัวละครเข้าด้วยกัน และเมื่อประกอบกันขึ้นก็สามารถสร้างความหมายและเพิ่มความน่าสนใจหรือสร้างความน่าติดตามให้เกิดขึ้นกับความรู้สึกรู้สึกของผู้ชมที่มีต่อตัวละครได้ นอกจากนี้ความสัมพันธ์ดังกล่าวยังมีอิทธิพลกับพฤติกรรมของตัวละครในระหว่างการดำเนินเรื่องในบทบาทยนตร์ด้วย ประวัติส่วนตัวของตัวละครแบ่งออกได้เป็นหลายส่วนประกอบ ดังนี้

- ชื่อ (Name) ชื่อของตัวละครควรจะเหมาะสมกับลักษณะโดยรวมของตัวละครนั้น อีกทั้งยังต้องสอดคล้องกับแนวของเรื่อง สถานที่ และเวลาดด้วย อีกทั้งการตั้งชื่อที่เกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่จะนำเสนอจะเป็นการช่วยให้ผู้ชมมีข้อมูลและเครื่องมือในการทำความเข้าใจเรื่องราวได้มากยิ่งขึ้น เช่นบทบาทของ แฮริสัน พอร์ด ในชื่อ “จอห์น บুক” (John Book) ในเรื่อง “Witness” (1985) เขาคือชายผู้ตรงไปตรงมาที่ทำทุกอย่างตามหนังสือ

- ลักษณะทางกายภาพ (Appearance) คือลักษณะภายนอกของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นเพศ รูปร่างหน้าตา ความสูง น้ำหนัก หรือแม้แต่แผลเป็น สิ่งเหล่านี้ย่อมมีเรื่องราวที่จะบอกเล่า บางครั้งเรื่องราวที่ซ่อนอยู่เบื้องหลังลักษณะดังกล่าวเหล่านั้น ก็สามารถเปิดเผยโลกของตัวละครหรืออดีตที่เร้นลับได้ นอกจากนี้รายละเอียดของลักษณะทางกายภาพต่าง ๆ ยังสามารถสร้างเสน่ห์

ดึงดูด (Charisma) ให้กับตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวละครหลักด้วยเช่นกัน ในหนังสือเรื่อง “Charisma” ของ เออร์วิน ชิฟเฟอร์ (Irvine Schiffer) อธิบายไว้ว่าเสน่ห์ดึงดูด มักอยู่ในบุคคลที่มีคุณสมบัติ 6 ประการ ได้แก่

ก. เป็นคนที่ดูแปลกแยก เปล่าเปลี่ยว โดดเดี่ยว ชวนให้รู้สึกเศร้า (An Element of foreignness)

ข. มีข้อบกพร่องในตัวเอง ไม่สมบูรณ์แบบ (A Subtle Imperfection)

ค. ที่ความมุ่งมั่นที่จะปฏิบัติภารกิจบางประการ (A Calling for Sense of Mission)

ง. มีความก้าวร้าวหรือรู้สึกสุดขีดต่อบางสิ่งบางอย่าง (Polarized Aggression or Intensity)

จ. มีความกล้าลึกทางเพศ (A Sexual Dimension)

ฉ. มีความสามารถในการโน้มน้าวผู้อื่น (The Ability to Convince Other)

ตัวละครที่มีเสน่ห์ดึงดูดนั้น ไม่จำเป็นต้องเป็นตัวละครที่มีรูปร่างหน้าตาดี แต่ต้องมีความแตกต่าง ที่กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความสนใจ และมีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครนั้นได้

- ลักษณะนิสัย (Personality) ลักษณะนิสัยที่เด่นชัดของตัวละครจะทำให้ตัวละครมีมิติมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังทำให้สามารถเข้าใจความสัมพันธ์และความแตกต่างระหว่างตัวละครแต่ละประเภทได้ ในระบบ “โครงสร้างบุคลิก” (More-Personality System) ได้แบ่งลักษณะนิสัยของมนุษย์ออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

ก. ลักษณะกระตือรือร้น มีพลัง (The Energizer) เป็นคนประเภทมีชีวิตชีวา กระตือรือร้น มีความมั่นใจ ทะเยอทะยาน ทำทางนำคบและมีเสน่ห์ ซึ่งมีแนวโน้มที่ตัวละครประเภทถูกกระทำ (Passive) จะหลงใหลเพราะบุคลิกแบบนี้เป็นสิ่งที่พวกเขาไม่มี

ข. ลักษณะเคลื่อนไหว (The Mover) เป็นคนประเภทคิดไว ทำไว บางครั้งทำอะไรโดยไม่ไตร่ตรอง และชอบความท้าทาย คนประเภทนี้นิยมทำงานหนักเพื่อให้ประสบความสำเร็จและจะมีความภาคภูมิใจในตัวเอง

ค. ลักษณะชอบสังเกตการณ์ (The Observer) เป็นคนประเภทรักษากฎเกณฑ์ เก็บตัว เป็นตัวของตัวเองสูง ส่วนใหญ่จะมีความสามารถทางด้านกฎหมาย วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ สถาปัตยกรรม และสืบสวนสอบสวน ลักษณะไม่ฟังประสงค์คือกลัวความผิด และมักคิดว่าตัวเองถูกเสมอ

ง. ลักษณะชอบมีมนุษย์สัมพันธ์ (The Relater) เป็นคนประเภทชอบช่วยเหลือ และให้กำลังใจผู้อื่น คอยให้คำแนะนำหรือคำปรึกษาแก่ผู้ร่วมงาน และชอบเข้าสังคม ลักษณะไม่ฟังประสงค์ คือ ชอบสอดรู้สอดเห็น และเรื่องซุบซิบนินทา



- ภูมิหลังทางสังคม (Social Background) ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์กับคนในครอบครัว เพื่อนบ้าน เพื่อนร่วมงาน สิ่งแวดล้อมหรือที่อยู่อาศัย ความเชื่อทางศาสนาและการศึกษา เหล่านี้ล้วนแสดงถึงความคิดอ่านของตัวละคร อคติ ความกลัว ไปจนถึงบทสนทนาของตัวละครด้วย

- ปมเด่นและปมด้อยของตัวละคร (Superiority and Inferiority Complex) ปมเด่นเป็นสิ่งที่ทำให้ตัวละครพิเศษแตกต่างจากตัวละครตัวอื่น อาจเป็นคนที่มีความสูงที่สุดในโลก ซึ่งสามารถนำปมเด่นนี้มาเป็นประเด็นในภาพยนตร์ได้ เช่นเดียวกันกับปมเด่น ปมด้อย จะทำให้ทราบถึงจุดอ่อนของตัวละครและสามารถนำจุดอ่อนนี้มาขยายความเพื่อสร้างเงื่อนไขหรือความขัดแย้งต่าง ๆ แก่ตัวละครได้

#### มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร (Character's Point of view)

มุมมองคือวิธีที่ตัวละครมองโลก ซึ่งตัวละครที่ดีมักจะแสดงมุมมองของตนเองอย่างชัดเจน ตัวละครแต่ละคนมีมุมมองแตกต่างกันไม่เหมือนกัน เช่นตัวละครที่ต่อต้านสงคราม ก็เป็นการแสดงมุมมองที่ต่างหาก เป็นการเผชิญหน้ากันหรือขัดแย้งกัน (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548, น. 116) ซึ่งผู้วิจัยแสดงทรรศนะเพิ่มเติมว่า ตัวละครแต่ละตัวในภาพยนตร์นั้นต่างก็มีมุมมองและการกระทำในการมองโลกแตกต่างกัน และไม่จำเป็นว่าความเชื่อเหล่านั้นจะถูกหรือผิด หากแต่ขึ้นอยู่กับกลวิธีการสื่อสารความหมายของภาพยนตร์ในแต่ละเรื่อง อีกทั้งความเชื่อของตัวละครสามารถนำไปสู่การสร้างความขัดแย้งของเรื่องราวได้ เมื่อผู้ชมได้เข้าใจถึงมุมมองของตัวละครแล้ว ก็จะทำให้สามารถเห็นถึงความแตกต่างและเหตุผลของตัวละครนั้นได้

เมื่อเราเข้าใจมุมมองของตัวละคร นั่นคือเรามีเครื่องมือที่จะสร้างตัวละครให้แตกต่างออกไปได้ เช่นสมมุติว่าเรากำลังนั่งเขียนเรื่องเกี่ยวกับผู้หญิง ผู้ที่มีมุมมองสุขภาพที่ดี คือการที่ร่างกายปราศจากสารพิษ ไม่มีสารบอแรก์ ไม่มีสารกันบูด ไม่มีน้ำตาล ไม่มีเหล้า บุหรี่ กาแฟ กินอาหารไม่ใส่เกลือ เป็นเรื่องของผู้หญิงที่ปฏิบัติกับสิ่งเหล่านี้อย่างเคร่งครัดในชีวิตประจำวันด้วย มุมมองนี้เธอจึงต้องขัดแย้งกับใครในสังคม บางทีอาจเป็นผู้ชายที่ชอบดื่มเหล้าเมา ยา สูบบุหรี่ ดื่มกาแฟ และชอบหัวเราะเยาะผู้หญิงที่มีรูปแบบชีวิตเข้มงวดกับตัวเอง ความแตกต่างกันทางมุมมองนี้ของพวกเขาก็เป็นความขัดแย้งทางธรรมชาติ ที่เชื่อมร้อยกันเข้าไปในภาพยนตร์ (รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558, น. 117-118)

#### ทัศนคติของตัวละคร (Character's Attitude)

การรู้ทัศนคติของตัวละครของเราทำให้เราสามารถเพิ่มมิติให้กับตัวละครของเราได้มากขึ้น ซึ่งทัศนคติอาจเป็นความคิดหรือนิสัยในเชิงลบหรือบวก เช่น ไร้เดียงสา ชอบด่าว่า วิพากษ์วิจารณ์ มีความคิดที่เลศลือหรือต่ำต้อย เป็นต้น ควรคิดเกี่ยวกับทัศนคติของตัวละครเราบ้าง



ว่าเป็นอย่างไร มีความสุขหรือเศร้า เข้มแข็งหรืออ่อนแอ มีความอดทนหรือไม่ สู้ มองโลกแง่ดีหรือแง่ร้าย และควรอธิบายออกมาให้ได้ว่ามีทัศนคติอย่างไร (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548, น. 120)

## 2. เบื้องหน้าของตัวละคร (Foreground) หรือชีวิตภายนอกของตัวละคร

เบื้องหน้าของตัวละคร (Foreground) นั้นรวมหมายความถึงชีวิตภายนอกตัวละคร ตั้งแต่เริ่มในภาพยนตร์จนกระทั่งจบเรื่อง จุดเริ่มต้นของภาพยนตร์จนถึงตอนจบนั้น เป็นกระบวนการที่ได้เผยให้ผู้ชมหรือผู้รับสารได้เห็นพฤติกรรมของตัวละคร ซึ่ง รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2546, น. 162-163) ได้แบ่งถึงลักษณะเบื้องหน้าของตัวละคร (Foreground) ไว้ดังนี้

### อาชีพ

ตัวละครของเราต้องมีอาชีพทำมาหาเลี้ยงตัวเองอย่างไร ทำงานที่ไหน เป็นคนงาน นักร้อง เจ้าของกิจการเล็ก คนจรจัด แม่ค้า นักวิทยาศาสตร์ หมอพื้น ทนายความ หมอนวด ถ้าตัวละครของเราทำงานบริษัทเขาทำอะไรบ้าง ความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานเป็นอย่างไร เข้ากันได้ไหม ช่วยเหลือหรือให้ความร่วมมือซึ่งกันและกัน หรืออิจฉาริษยากันหรือไม่ชอบจี้หน้ากัน เข้าสังคมกินเหล้าหลังเลิกงาน ทำงานกับเพื่อนฝูงหรือไม่คบใครเลย เข้ากับเจ้านายได้หรือไม่ เมื่อเราเผยให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละครให้กับคนอื่น ได้ก็เท่ากับว่าเราได้สร้างมุมมองส่วนตัวที่เป็นตัวละครได้

### สถานภาพ

ตัวละครหลักของเราเป็นคนดีมีสถานภาพอย่างไร เช่นเป็น โสด อยู่คนเดียว เป็นม่าย เก็บตัวแต่งงานหรือหาเป็นเรื่องเป็นราวหรืออยู่กินกันเฉย ๆ แยกกันอยู่ หย่าขาดกัน ถ้าแต่งงานแต่งงานกับใคร เมื่อไร ความสัมพันธ์เป็นอย่างไร สถานภาพในสังคมเป็นอย่างไร เข้าสังคมหรือแยกตัวออกจากสังคม มีเพื่อนมากมายหรือไม่มีเพื่อนชีวิตแต่งงานมั่นคงหรือสั่นคลอน เป็นต้น ถ้าเรามีปัญหาเกี่ยวกับตัวละครของเราให้มองกลับไปใช้ชีวิตของเราแล้วถามตัวเองว่า ถ้าเราอยู่ในสถานะเช่นนั้นเราจะทำอะไร

ทั้งนี้ผู้วิจัยแสดงทรรศนะเพิ่มเติมได้ว่า สถานภาพของตัวละคร อาจรวมไปถึงสถานะทางเศรษฐกิจสภาพแวดล้อมที่ตัวละครเป็นอยู่และส่งผลให้ตัวละครต้องดิ้นรนในการมีชีวิตที่ดีขึ้นหรือเลือกที่จะยอมรับกับสถานภาพที่เป็นอยู่และพร้อมที่จะปรับตนเองให้เข้ากับระบบทางสังคมนั้น

### ชีวิตส่วนตัว

ตัวละครหลักของเราทำอะไรเมื่อเขาอยู่คนเดียว ดูโทรทัศน์ อ่านหนังสือ เขียนหนังสือ ออกกำลังกาย หรือมีงานอดิเรกอะไรที่น่าสนใจ สรุปคือ ชีวิตส่วนตัวก็คือส่วนที่เป็นชีวิตของตัวละครทำอะไรเมื่อต้องอยู่คนเดียว แต่ละอย่างแสดงให้เห็นถึงมิติตัวละครมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้

ผู้วิจัยแสดงทรรศนะเพิ่มเติมว่า ชีวิตส่วนตัวของตัวละครนั้นอาจจะมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นเพิ่ม ก็เป็นไปได้ เพื่อให้เผยให้เห็นถึงมิติด้านในและด้านนอกของตัวละครหลักมากยิ่งขึ้น

สรุปองค์ประกอบทั้งสามข้างต้นได้แก่ อาชีพ สถานภาพ และชีวิตส่วนตัว ผู้วิจัยแสดงทรรศนะเพิ่มเติมได้ว่า คือชีวิตประจำวันพื้นฐาน (business) ของตัวละครหลักที่ต้องเผชิญ เพื่อเผยให้เห็นถึงการกระทำในการขับเคลื่อนเรื่องราวผ่านตัวละครหลักอีกทั้ง ความสัมพันธ์ต่าง ๆ กับตัวละครอื่น ๆ หรือสังคม สามารถร้อยเรียงเข้าหากันเพื่อถ่ายทอดให้ผู้ชมเข้าใจชีวิตตัวละครที่มีความใกล้เคียงกับมนุษย์ในโลกความเป็นจริงมากที่สุด

#### ความต้องการของตัวละคร (Dramatic need)

ความต้องการของตัวละคร คือสิ่งที่ตัวละครอยากเอาชนะ อยากได้ต้องการมา ต้องบรรลุในสิ่งใดสิ่งหนึ่งในระหว่างเนื้อหาของเราเรื่องราว (Field, 1984) เราต้องกำหนดว่าอะไรคือความต้องการของตัวละคร เช่นเนื้อเรื่องเกี่ยวกับคนตัวเล็ก ๆ ที่ต้องการเอาชนะความอยุติธรรมของสังคม คนที่ต้องการเอาชนะความเกลียดชังด้วยความรัก เป็นต้น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2546, น. 104)

นอกจากนี้ ความต้องการของตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความต้องการของตัวละครเปรียบเสมือนหัวใจของเรื่อง เป็นแรงกระตุ้นของตัวละครที่อยากได้อะไรอยากเป็นอยากที่จะประสบความสำเร็จ ซึ่งจะเป็นแรงผลักดันให้ตัวละครกระทำการต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการตลอดระยะเวลาในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะผ่านความขัดแย้งมากเพียงใดก็ตาม (อัศวิน ซาบารา, 2551, น. 51)

ผู้วิจัยเห็นว่า ความต้องการของตัวละครที่กล่าวมาข้างต้นสามารถยกตัวอย่างภาพยนตร์ที่เป็นหนึ่งในการวิเคราะห์งานวิจัยนี้เช่น ตัวละครหลักอย่างไท ในเรื่องท้าชน (2552) ที่ต้องการหาเงินเพื่อมารักษาน้องชายของตนเอง จึงตัดสินใจเข้าร่วมต่อสู้แบบลูกผู้ชายโดยชักชวนเพื่อน ๆ ที่เป็นกลุ่มอันธพาลมาร่วมทีม ทั้งหมด 5 คน ซึ่งถือเป็นการตัดสินใจเข้าสู่การอาชญากรรมด้านมืดและผิดกฎหมายอย่างเต็มตัว และความต้องการนี้เองเป็นตัวผลักดันผ่านการกระทำของตัวละคร ให้เรื่องราวสามารถสร้างความตื่นเต้นและเข้มข้นมากยิ่งขึ้น

#### การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร (Dramatic Action)

เป้าหมายของตัวละครถูกกำหนดขึ้นเพื่อบอกทิศทางความเคลื่อนไหวของตัวละครถึงสิ่งที่ตัวละครต้องการ ดังนั้นวิธีการที่จำทำให้เป้าหมายของตัวละครสามารถผลักดันการกระทำของตัวละครนั้น ๆ ได้อย่างน่าสนใจ และชวนให้ติดตามก็คือ การเพิ่มความต้องการของตัวละคร ซึ่งความต้องการดังกล่าวจะก่อให้เกิดความขัดแย้งหรือปัญหาภายในจิตใจของตัวละครและทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร จนรู้สึกอยากติดตามว่าตัวละครนั้นจะสามารถฝ่าฟันอุปสรรคเหล่านั้นไปได้อย่างไร ถือเป็นการเพิ่มมิติให้กับตัวละครอีกทางหนึ่ง โดยตัวละครแต่ละตัวจะ

สามารถแก้ปัญหาและบรรลุเป้าหมายต่าง ๆ ได้ ก็ต่อเมื่อปัญหาภายในและภายนอกของตัวละคร ได้รับการแก้ไขแล้ว (อัศวิน ซาบารา, 2551, น. 54)

ผู้วิจัยแสดงทรรศนะเพิ่มเติมว่า การบรรลุเป้าหมายของตัวละครคือการที่ภาพยนตร์ ได้สร้างความขัดแย้งความเข้มข้นของเรื่องราวโดยนำมาสู่บทสรุปว่า ตัวละครของเรื่องนั้นจะสามารถเอาชนะอุปสรรคได้อย่างประสบความสำเร็จหรือล้มเหลวหรือไม่อย่างไร ซึ่งจะเป็นหัวใจสำคัญที่สามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจเรื่องราวและได้รับอารมณ์จากภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น

#### การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร

การเปลี่ยนแปลงคือการเปลี่ยนแปลงในตัวละครเพื่อให้เห็นว่าบทของเราตั้งแต่เริ่มแรกไปจนถึงจบเรื่องตัวละครมีความเปลี่ยนแปลงไปบ้างหรือไม่ ถ้ามีความเปลี่ยนแปลงของตัวละครเป็นอย่างไร (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548, น. 118) ทั้งนี้มนุษย์ทุกคนมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาที่เกิดจากสภาวะภายนอกสิ่งแวดล้อม เศรษฐกิจ สังคม การเมือง สุขภาพ มนุษย์จึงเป็นศูนย์กลางของการเคลื่อนไหวอย่างไม่หยุดนิ่ง (Dynamic or constant Movement) ดังนั้นธรรมชาติของมนุษย์คือ การเปลี่ยนแปลงเช่นเดียวกับตัวละครที่แสดงการเปลี่ยนแปลงผ่านความขัดแย้ง ในโลกของละคร การตัดสินใจของตัวละครเป็นสิ่งจำเป็นในการขับเคลื่อนเรื่องราว ที่จะนำไปสู่จุดหมายปลายทางสูงสุด (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2558, น. 218)

สำหรับงานวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ผู้วิจัยได้ทำการประยุกต์และสังเคราะห์แนวคิดที่เกี่ยวกับเกณฑ์ในการวิเคราะห์ตัวละครเพื่อนำไปใช้ให้สอดคล้องกับการวิเคราะห์ภาพตัวแทน “ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม” ในบทบาทคุณลักษณะตัวละครพระเอก (The Hero) โดยสามารถแบ่งได้ดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบทางด้านโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ได้แก่ สรรวจบริบทภาพรวมของภาพยนตร์ เรื่องย่อ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่อง และความขัดแย้ง
2. องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร ได้แก่ อายุ การศึกษา อาชีพ และสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม
3. องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละคร ได้แก่ หน้าตา ร่างกาย อารมณ์ การแต่งกาย และกิจกรรมของตัวละคร
4. องค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร ได้แก่ อุปนิสัยและทัศนคติ
5. องค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร ได้แก่ สภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร และฉากจบของตัวละคร

6. องค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกัน และปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า การทำความเข้าใจถึงตัวละครนั้นนับได้ว่าเป็นหัวใจสำคัญในการสื่อสารกับผู้ชม ดังนั้นการทบทวนการแนวคิดเกี่ยวกับตัวละครที่นอกจากจะทำให้เข้าใจถึงนิยาม ความหมาย คุณลักษณะต่าง ๆ ของตัวละครในภาพยนตร์แล้ว เหนือกว่าการวิเคราะห์ตัวละครผ่านแนวคิดการสร้างตัวละคร ที่จะทำให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงคุณลักษณะและพัฒนาการของตัวละครผ่านองค์ประกอบเหล่านี้ได้อย่างรอบด้าน ทั้งนี้ในงานวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย นอกจากแนวคิดด้านตัวละครแล้ว ผู้วิจัยอาจต้องการ ทบทวนองค์ความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบด้านการเล่าเรื่องอีกด้วย เนื่องจากภายใต้ขอบหรือสูตรของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ องค์ประกอบด้านการเล่าเรื่องถือว่ามีสำคัญที่จะใช้เป็นใบเบิกทาง ในการเข้ารหัสตัวตนโดยการฉายภาพให้เห็นพื้นที่การทำงานของอุดมการณ์ต่อต้านที่ซุกซ่อนไว้ ภายในให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการทบทวนเกี่ยวกับองค์ประกอบด้านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ จะสามารถนำมาปรับใช้เพื่อเป็นเครื่องมือควบคู่กับการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยจะขอหยิบยกประเด็นด้านการเล่าเรื่องที่สำคัญที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยชิ้นนี้ โดยสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

Bordwell (2001, อ้างถึงใน จิตขวัณู กิจวิสาละ, 2553, น. 74) กล่าวว่า การเล่าเรื่องคือ ห่วงโซ่ของเหตุการณ์ที่มีความสัมพันธ์กันในเชิงของเหตุและผลในช่วงเวลาหนึ่ง โดยเริ่มต้นด้วย สถานการณ์หนึ่งและมีสถานการณ์ใหม่เกิดขึ้นตามมาจนนำไปสู่ตอนจบ ทั้งนี้การเล่าเรื่องเป็น เครื่องมือที่ถูกใช้ทั้งในฝ่ายอุดมการณ์หลักและฝ่ายอุดมการณ์ต่อต้าน สำหรับฝ่ายอุดมการณ์หลักนั้น ถือว่า การเล่าเรื่องเป็นมิติทางด้านอารมณ์ที่ช่วยธำรงรักษาสภาพที่เป็นอยู่ของโครงสร้างอำนาจเดิม เช่น อุดมการณ์เกี่ยวกับการกตัญญูที่ถูกนำไปใช้เพื่อสร้าง ‘ความรู้สึกผิด’ ไม่ให้ชนชั้นที่ถูกกดขี่ ลุกขึ้นมาต่อสู้ ส่วนในฝ่ายอุดมการณ์ต่อต้านนั้น เรื่องเล่าจะทำหน้าที่เป็นบ่วงร้อยผู้คนที่มีความแตกต่างกันทางด้านความคิดให้มีมิติทางอารมณ์ร่วมกัน และช่วยสร้างภาพสังคมยูโทเปียในอนาคต ที่ดีกว่าสังคมปัจจุบัน

ทั้งนี้ผู้วิจัยสามารถอธิบายเพิ่มเติมได้ว่า สำหรับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ก็มีนิยาม กว้างขวางหลายรูปแบบ ซึ่งโดยทั่วไปการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ก็มักจะมีโครงสร้างที่เรียงลำดับกันไปอย่างมีเหตุผล ซึ่งอาจจะประกอบไปด้วย โครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก เทคนิคต่าง ๆ ที่ผสมผสาน กันจนเกิดเป็นภาพยนตร์ ดังนั้นเพื่อทำความเข้าใจเรื่องราวต่าง ๆ ในภาพยนตร์ได้กระจ่างชัดมากยิ่งขึ้น การศึกษาทำความเข้าใจเรื่องเล่าในภาพยนตร์ที่มักจะถูกนำมาใช้วิเคราะห์อย่างเป็นทางการ มักจะประกอบไปด้วย

## 1. โครงเรื่อง (Plot)

ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์รวมทั้งการเล่าเรื่องให้หลาย ๆ สื่อ โครงเรื่องถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องนำมาศึกษาอยู่เสมอ โดยสำหรับโครงสร้างการเล่าเรื่องตามหลักของ Gustav Freytag (1987, อ้างถึงใน อัสวิน ชาบารา, 2551, น. 36) นักปราชญ์ชาวเยอรมันได้แบ่งการเล่าเรื่องแบบฮอลลิวูดคลาสสิกออกเป็น 5 ขั้นตอน คือ

1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจติดตามเรื่องราวแนะนำตัวละครทั้งฝ่ายพระเอกนางเอก (Protagonist) และฝ่ายตรงข้าม (Antagonist) จากหรือ สถานที่ให้ชวนติดตาม โดยไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์ อาจมีการเริ่มเรื่องจากตอนท้ายไปหาต้นเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Memento (2000)

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เป็นการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผลมากยิ่งขึ้นเป็นลำดับ ข้อขัดแย้ง ในแต่ละสถานการณ์นั้นจะเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ

1.3 จุดสูงสุด (Climax) เป็นจุดที่สถานการณ์และเหตุการณ์ทวีความเข้มข้นสูงสุด และเกิดเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหักและตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ หรือความจริงในเรื่องได้รับการเปิดเผย

1.4 ภาวะคลี่คลาย (Resolution) เป็นส่วนของการคลี่คลายสถานการณ์ คือสภาพหลังที่จุดสูงสุดได้ผ่านพ้นไปแล้วหรือเงื่อนไขและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผย

1.5 การปิดเรื่อง (Closure) เป็นจุดยุติหรือสิ้นสุดเรื่องราวทั้งหมด ซึ่งอาจจบลงแบบสุขนานุกรม โศกนาฏกรรม หรือไม่บอกโดยตรงและปล่อยให้ผู้ชมนำไปคิดต่อเองก็เป็นได้

## 2. แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิด คือ ศูนย์กลางของความคิดหลักที่เกี่ยวกับเรื่องทั้งหมดที่ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการสื่อสารกับผู้ชม หรือความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง ซึ่งเป็นความคิดรวบรัดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ โดยผู้ชมจะสามารถเข้าใจแก่นความคิดของเรื่องได้จากองค์ประกอบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ชื่อเรื่อง ตัวละคร สถานการณ์ การกระทำ หรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏในท้องเรื่อง เป็นต้น (รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547, น. 14)

## 3. ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งเป็นการกำหนดความต้องการหรือการตั้งเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งให้กับตัวละคร แล้วสร้างอุปสรรคให้ตัวละครแก้ปัญหาก็ปัญหาหรือพยายามบรรลุเป้าหมายนั้น หมายความว่าตัวละครต้องพบอุปสรรคคอยขัดขวางและจำเป็นต้องเอาชนะอุปสรรคเพื่อแก้ไขปัญหาความ



ขัดแย้งหากเพิ่มข้อขัดแย้งก็ยิ่งทวีคูณความรุนแรงเข้มข้นขึ้น และเมื่อคลี่คลายลงเมื่อความต้องการหรือเป้าหมายนั้นได้รับการตอบสนองและบรรลุผลแล้ว (รักสานต์ วิวัฒน์ลินอุดม, 2546, น. 113)

ความขัดแย้งคือการต่อสู้ระหว่างฝ่ายที่ตรงข้ามกัน เป็นความซับซ้อนที่ทำให้ตัวละครห่างออกไปจากการบรรลุถึงสิ่งที่พวกเขาต้องการหรือพอใจ ดังนั้นความขัดแย้งจึงเป็นทั้งเรื่องที่กระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกภายในและเป็นสิ่งที่ทำลายทางกายภาพภายนอกที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อขัดขวางตัวละครกับเป้าหมายของพวกเขา ซึ่งความขัดแย้งระหว่างตัวละครสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 แบบ คือ

- ความขัดแย้งระหว่างบุคคล ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับตัวละครอื่น สามารถเป็นใครก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นศัตรู เพื่อ พ่อ แม่ สังคม ผลกระทบอันเกิดมาจากความขัดแย้งที่ตัวละครต้องการเอาชนะอุปสรรค

- ความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับตัวเอง เช่น ตัวละครยากจนแต่อยากได้เงิน บังเอิญไปช่วยคนที่ได้รับอุบัติเหตุนอนหมดสติ โดยที่คนนั้นสวมใส่เครื่องประดับมีราคา จึงตัดสินใจปลดทรัพย์แล้วหนีไป ปลอຍให้คนอื่นมาช่วยเหลือดีกว่าเพราะไม่มีคนเห็น หรือจะช่วยส่งโรงพยาบาลแต่ก็จะทำให้ไม่ได้อะไรและยังทำให้เสียเวลาอีก ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจที่ตัวละครต้องเผชิญระหว่างของมีค่ากับความคิดด้านมนุษยธรรม ตัวละครจะเลือกอะไร แล้วเอาชนะสถานการณ์นี้อย่างไร

- ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม ความต้องการที่เผชิญกับความขัดแย้งต้องเป็นความต้องการที่ทำให้เกิดข้อขัดแย้งกับคนอื่นให้เรื่องพลิกผันไปข้างหน้า เช่นตัวละครต้องการหาเงินเพื่อซื้อของที่จำเป็นแต่ไม่มีเงิน ตัวละครนั้นจะหาเงินมาได้อย่างไร ถ้าหากตัวละครตัดสินใจปล้น จี้ ขโมยของจากคนอื่น หรือตัวละครเผชิญหน้ากับคนที่เลวร้าย อำนาจที่ไม่เป็นธรรม สังคมที่เอาเปรียบ สิ่งเหล่านี้เป็นความขัดแย้งที่ต้องถูกสร้างให้ตัวละครเผชิญหน้า (ฐิติวัฒน์ สมิตินันท์, 2553, น. 18)

#### 4. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view)

สำหรับมุมมองการเล่าเรื่องถือเป็นเทคนิคที่สำคัญอย่างหนึ่งในภาพยนตร์เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อที่เล่าเรื่องด้วยภาพ ดังนั้นเมื่อผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการเล่าเรื่องรวมทั้งแฝงฝังอุดมการณ์บางอย่างให้กับผู้ชมเข้าถึงเรื่องราวได้มากเพียงใด ก็ขึ้นอยู่กับการจัดเรียงของการใช้มุมมองในการเล่าเรื่องทั้งสิ้น ซึ่ง Bordwell (1993, อ้างถึงใน อัสวิน ชาบารา, 2551, น. 41) ได้แบ่งมุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ออกเป็น 2 รูปแบบหลักดังนี้

4.1 มุมมองแบบไร้ขอบเขต คือ การเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด โดยผู้เล่าเรื่องไม่ได้เป็นหนึ่งในตัวละครในภาพยนตร์ ดังนั้นผู้เล่าจะสามารถรู้เรื่องราวทุกอย่างที่เกิดขึ้นโดยไม่จำกัด



เวลาและสถานที่ หรือสามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด ของตัวละครให้กับผู้ชมได้ครบ  
ทราบ

4.2 มุมมองแบบจำกัดขอบเขต คือ การเล่าเรื่องที่มีผู้เล่าเป็นหนึ่งในตัวละครของ  
ภาพยนตร์อาจจะเป็นตัวละครที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในเรื่องราวหรือผู้ที่คอยสังเกตการณ์นำมา  
ถ่ายทอดให้กับผู้ชมได้ทราบมุมมองการเล่าเรื่องแบบนี้แบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

- มุมมองจากบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือ การที่ตัวละครหลัก  
ของเรื่องเป็นผู้เล่า ตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอพบได้บ่อยครั้งในภาพยนตร์แนว  
อัตชีวประวัติ

- มุมมองจากบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือ การที่ผู้เล่ากล่าวถึง  
ตัวละครอื่น หรือเหตุการณ์อื่นที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง “The Last  
Samurai” (2003) ที่ผู้เล่าอยู่ในเหตุการณ์ของเรื่องราว แต่จุดสนใจทั้งหมดอยู่ที่ตัวพระเอกของเรื่อง  
ไม่ได้อยู่ที่ตัวผู้เล่าเอง

- มุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นมุมมองที่ผู้เล่าพยายามให้เกิดความ  
เป็นกลางและปล่อยให้ผู้ชมติดตามและตัดสินใจเรื่องราวเอง เป็นวิธีการที่นิยมใช้ในภาพยนตร์  
สารคดี

## 5. สัญลักษณ์ (Symbols)

สำหรับการสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ (Iconography) หมายถึง การสื่อ  
ความหมายผ่านภาพและเสียง (The Visual & Sound Images) ถือเป็นเครื่องมือในการสร้าง  
จินตนาการ และอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ ซึ่งมี 2 ด้าน ดังนี้

5.1 การสื่อสารผ่านภาพ (The Visual Image) ภาพจะทำหน้าที่บอกเล่าข้อเท็จจริง  
(Factual) สภาพแวดล้อม (Environmental) ช่วยแปลความหมาย (Interpretative) แสดงสัญลักษณ์  
(Symbolic) บอกลักษณะเฉพาะต่าง ๆ (Coupling) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อการเชื่อมต่อ จินตนาการ  
อารมณ์ ความรู้สึกการดำเนินเรื่อง การสร้างความหมายและการรับรู้ความหมายของผู้ชม

5.2 การสื่อสารผ่านเสียง (The Sound Image) เสียงมิใช่จะเป็นเพียงส่วนประกอบ  
เท่านั้น เพราะเสียงสามารถใช้เพื่อเน้นให้ภาพนั้นมีความสำคัญมากขึ้น และการฟังแม้จะ จำได้  
ไม่นานแต่ทำให้เกิดจินตนาการได้มากกว่า การจำที่เกิดจากเสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์มีหลาย  
ประเภท เช่น เสียงประกอบที่ใช้สร้างบรรยากาศของภาพให้เหมือนจริง หรือการใช้เสียงดนตรีที่  
ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม เป็นต้น (เมธยา ล้อมวงศ์, 2559, น. 20)

## 6. ภาษาภาพยนตร์ (Film language)

ภาษาภาพยนตร์ เป็นระบบที่มีการพัฒนาจากรากฐานทางความคิดเกี่ยวกับสัญวิทยา (Semiology) และได้นำมาปรับใช้ให้เข้ากับการวิเคราะห์ตีความหรืออ่านภาษาที่ประกอบสร้างภาพยนตร์เรื่องหนึ่ง ๆ ขึ้นมา ดังนั้นการที่จะเข้าใจภาษาภาพยนตร์ได้นั้น จำเป็นจะต้องรู้จักสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในภาพยนตร์เสียก่อน (อัญมณี ภักดีมวชน, 2552, น. 25)

ดังเช่นที่ Berger (1991, อ้างถึงใน ขจิตขวัญ กิจวิสาละ, 2553, น. 111) ได้ให้คำอธิบายถึงการสื่อความหมายของเทคนิคทางด้านภาพและการตัดต่อที่ใช้ในสื่อโทรทัศน์ไว้ ซึ่งในที่นี้จะนำมาประยุกต์ใช้กับการวิเคราะห์เทคนิคทางด้านภาพยนตร์ ไว้ดังนี้



ตารางที่ 2.4 แสดงถึงเทคนิคภาพและการสื่อความหมาย

ตัวหมาย (Signifier) shot	ลักษณะของภาพ	ตัวหมายถึง (Signified) การสื่อ ความหมาย
Close-up	เฉพาะใบหน้า	สื่อความหมายถึงความใกล้ชิดสนิทสนม
Medium shot	เกือบเต็มตัว	สื่อความหมายถึงความสัมพันธ์ระหว่าง บุคคล
Long shot	แสดงให้เห็นถึงฉากและ ลักษณะของตัวละคร	สื่อความหมายถึงลักษณะรวม ๆ โดยทั่วไป
Full shot	ภาพเต็มตัวของตัวละคร	แสดงความสัมพันธ์กับสังคม
Pan down	กล้องแทนสายตาจากที่สูง และมองต่ำลงมา	สื่อความหมายถึงการมีอำนาจหรือผู้มี อำนาจ
Pan up	กล้องแทนสายตาจากที่ต่ำ แล้วมองขึ้นบน	สื่อความหมายถึงความอ่อนแอความต่ำ ต้อย
Zoom in	กล้องเคลื่อนเข้า	เพื่อสื่อความหมายในการเน้นถึงบางสิ่ง บางอย่าง, การสำรวจ
Fade in	ภาพค่อย ๆ ปรากฏจากจอ ว่าง ๆ	สื่อความหมายถึงการเริ่มต้น
Fade out	ภาพเลื่อนออกจนเป็นจอ ว่าง ๆ	สื่อความหมายถึงการสิ้นสุด
cut	เปลี่ยนจากภาพหนึ่งไป อีกภาพหนึ่ง	สื่อความหมายถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใน เวลาเดียวกันหรือความตื้นตัน
wipe	ภาพค่อย ๆ เปลี่ยนไป	สื่อความหมายถึงการสรุป

ที่มา: Berger (1991 p. 20-27 อ้างถึงใน ขจิตขวัณ กิจวิสาละ, 2553, น. 112)

อย่างไรก็ตาม สำหรับการทบทวนองค์ความรู้ด้านองค์ประกอบด้านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์นี้ถือเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญสำหรับการวิเคราะห์ควบคู่กับองค์ประกอบทางด้านการสร้างตัวละคร ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้ที่ศึกษาถึงภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ดังนั้นการทบทวนองค์ความรู้ทางด้านองค์ประกอบด้านการเล่าเรื่อง

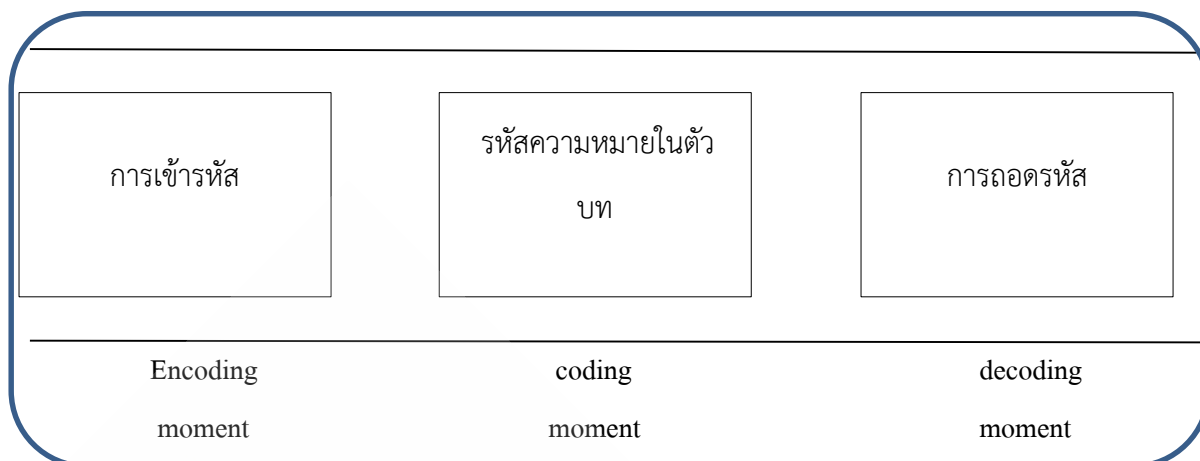
ในภาพยนตร์นี้ จะสามารถช่วยทำให้ทราบว่า ภายใต้อำนาจของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ที่แฝงฝังไปด้วยอุดมการณ์ต่อต้าน ภาพยนตร์จะมีขอบหรือสูตรการเล่าเรื่องของตัวละครนักรบ อันธพาลในฐานะตัวละครพระเอก (The Hero) ให้เป็นเช่นไร และทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

## 2.7 แนวคิดการวิเคราะห์ผู้รับสารตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาของ Stuart Hall

การศึกษาถึงภาพตัวแทนตามแนววัฒนธรรมศึกษามีไข่มุกแค่เพียงศึกษาเฉพาะตัวเนื้อหาเท่านั้นหากแต่ประเด็นเกี่ยวกับผู้รับสารก็มีความสำคัญเนื่องจาก วัฒนธรรมกับชีวิตประจำวันของมนุษย์นั้นเป็นสิ่งที่มีการวนการปฏิสัมพันธ์ซึ่งกันและกันและมีความเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา การวิเคราะห์ถึงเนื้อหาจึงมีความสำคัญอยู่ในระดับหนึ่งที่ถูกประกอบสร้างผ่านตัวสื่อเช่น ภาพยนตร์ ในขณะที่ผู้รับสารก็เป็นปัจจัยที่สำนักวัฒนธรรมศึกษาให้ความสนใจนอกจากแนวทางกระแสหลักที่ศึกษาผู้รับสารในมุมมองเชิงพหุวัฒนธรรมศาสตร์ การมีปฏิสัมพันธ์เชื่อมร้อยกันระหว่างเนื้อหากับผู้รับสารในการให้ความหมายหรือการตีความถอดรหัสบนจุดยืนต่าง ๆ ก็เป็นมิติที่น่าสนใจที่ควรนำมาศึกษาเช่นกัน เพื่อเป็นแนวทางในการตอบโจทย์การวิจัยรวมถึงสะท้อนความเป็นปัจเจกของมนุษย์ที่มีสิทธิ์จะเห็นด้วย ต่อรอง หรือต่อต้านความหมายในสิ่งที่สื่อให้ได้นำเสนอออกมาหรือไม่อย่างไร

อย่างไรก็ตาม ในแง่ของการประกอบสร้างภาพตัวแทนแล้ว Barker (2000, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551, น. 687) ได้ตั้งข้อสังเกตเพิ่มเติมว่า ด้วยจุดยืนของวัฒนธรรมศึกษาที่ได้รับอิทธิพลมาจากแบบจำลองการเข้ารหัส/ถอดรหัสของ สจวร์ต ฮอลล์ สำนักนี้ จึงถามด้วยว่า เมื่อถึงระดับของการตีความหรือรับรู้ภาพตัวแทนแล้ว ผู้คนซึ่งอยู่ในบริบททางสังคมซึ่งแตกต่างกันจะทำความเข้าใจความหมายของภาพตัวแทนเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากภาพตัวแทนนั้นมีความสัมพันธ์กับประสบการณ์โดยตรงของผู้รับสาร

แม้ว่าสำนักวัฒนธรรมศึกษาจะพัฒนาวิธีวิทยาส่วนหนึ่งมาจากทฤษฎีสัญญาวิทยาแนววิพากษ์ ที่สนใจวิเคราะห์เรื่องความหมาย แต่ข้อวิจารณ์ของสำนักนี้ที่มีต่อสัญญาวิทยา กล่าวคือ เพียงแค่การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) เพื่อสกัดความหมายและรหัสต่าง ๆ อาจไม่เพียงพอ เพราะความหมายมิได้ดำรงอยู่ในตัวบทเท่านั้น หากแต่ยังต้องผ่านการตีความ/ถอดรหัสโดยผู้รับสารเสียก่อน ด้วยเหตุนี้ สจวร์ต ฮอลล์ จึงได้เสนอแบบจำลองการสื่อสารที่ชื่อ การเข้ารหัส/ถอดรหัส (Encoding/decoding) ขึ้นมาเพื่ออธิบายช่วงจังหวะสามช่วงของการสื่อสาร ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2.3 ภาพแสดงการเข้ารหัส/ถอดรหัส

ที่มา: กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน (2551, น. 680-681)

จากแผนภาพดังกล่าวช่วงจังหวะของการสร้างความหมายมีสามขั้นตอนในการสื่อสารคือ เริ่มจากขั้นตอนการผลิต (Production) อันเป็นช่วงของการเข้ารหัส (Encoding) จากนั้นก็จะมาถึงขั้นตอนที่สองคือ ระดับของตัวบท (Text) อันเป็นพื้นที่ที่รหัสความหมายถูกบรรจุไว้ (Coding) และมาถึงขั้นสุดท้ายคือ ช่วงจังหวะของการบริโภค (Consumption) หรือการถอดรหัส (Decoding) ซึ่งฮอลล์ เห็นว่า ความหมายไม่ได้ดำรงอยู่ในตัวบทแต่ต้องมาจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้ารหัสกับผู้ถอดรหัสในการสร้างชุดความหมายร่วมกัน (Shared meaning) ขึ้นมาต่างหากและที่สำคัญ ในกระบวนการสื่อสารแต่ละวาระไม่จำเป็นต้องมีความหมายเพียงหนึ่งเดียว หากแต่ด้วยการถอดรหัสจากจุดยืนและประสบการณ์ของผู้คนที่แตกต่างกัน (หรือที่บัวร์ดิเยอเรียกว่า มิทุนทางวัฒนธรรมต่างกัน) ทำให้ความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมีความหลากหลาย (Polysemy) ไปด้วย (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551, น. 681)

จากขั้นตอนทั้ง 3 ที่กล่าวมา แสดงให้เห็นว่าจุดยืนของ Hall นั้น ได้ให้ความสำคัญระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารในฐานะของ “ผู้สร้างความหมาย” (meaning generator) อย่างเท่าเทียมกัน เนื่องจากความหมายมิได้ถูกสร้างในขั้นตอนของผู้ผลิตเท่านั้น หากแต่ได้ถูกสร้างในขั้นตอนของผู้รับสารด้วย กล่าวคือ ในกระบวนการสื่อสารนั้น ความหมายจะถูกสร้างขึ้น 2 ครั้ง ครั้งแรกในช่วงผู้ผลิต และครั้งที่สองในช่วงผู้รับสาร โดยที่ในแต่ละช่วงจังหวะทั้ง 3 ที่กล่าวมานั้นล้วนมีกฎเกณฑ์ของตัวเอง ดังนั้นแล้วจึงมีความเป็นไปได้การเข้ารหัสและการถอดรหัสจะไม่ตรงกันซึ่ง Hall (2008, p. 11 อ้างถึงใน นลินทิพย์ เนตรวงศ์, 2559, น. 29-30) กล่าวไว้ว่า ในขั้นการถอดรหัส/

การรับสาร จากแนวคิดที่ว่าในตัวเนื้อหาสารเองสามารถบรรจุความหมายที่ หลากหลาย (polysemy) ประสานกับแนวคิดเรื่องความเป็นอิสระของผู้รับสาร ทำให้ Hall เสนอว่า แบบแผนการถอดรหัส นั้นจะมีได้ 3 รูปแบบคือ

1. The dominant-hegemonic position/Preferred reading เป็นการถอดรหัสด้วย จุดยืน เดียวกันกับผู้ส่งสารเข้ารหัสมา การถอดรหัสเช่นนี้มักจะเกิดขึ้นกับรหัสประเภท dominant code ซึ่ง มักจะตามมาด้วย professional code ซึ่งเกิดจากอุดมการณ์หลักในสังคม กลไกของอุดมการณ์หลัก ทางสังคมจะใส่รหัสมาอยู่เสมอ

2. The negotiated code or position/Negotiated reading เป็นการถอดรหัสด้วย จุดยืนที่ ต้องต่อรองความหมายใหม่กับผู้เข้ารหัส การถอดรหัสในรูปแบบนี้อาจเป็นการถอดรหัสที่สามารถ เกิดขึ้นได้มากที่สุดทั้งนี้เนื่องจาก เงื่อนไขแต่ละที่แต่ละบริบททางสังคมที่แตกต่างกัน จึงทำให้เกิด การถอดรหัสในรูปแบบนี้ได้มากที่สุด

3. The Oppositional code/Oppositional reading เป็นการถอดรหัสที่ต่อต้านหรือขัดแย้ง กับความหมายที่ผู้ส่งสารใส่รหัสมา การถอดรหัสเช่นนี้ผู้ถอดรหัสหรือผู้ชมจะยอมรับอุดมการณ์ หลักที่ถูกใส่รหัสเข้ามาแต่พวกเขาเลือกที่จะถอดรหัสในทางตรงกันข้ามหรือทางอื่น ๆ ที่เป็นไปได้ เพื่อให้มีทางเลือกมาก

ทั้งนี้ตามจุดยืนของการถอดรหัสความหมายทั้งสามรูปแบบนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ ตลอดเวลาของการสื่อสารหากแต่สัดส่วนของแต่ละจุดยืนนั้นจะมีมากหรือน้อยต่างกันเพียงใด ก็ขึ้นอยู่กับอำนาจว่า จะอยู่ที่ตัวบทหรือผู้รับสารในการกำหนดความหมาย ทั้งนี้เมื่อภาพยนตร์เป็น สื่อกลางในการถ่ายทอดความหมายและประกอบสร้างความเป็นภาพตัวตนแล้ว ผู้รับสารก็ย่อมจะ มีการรับรู้และมีการตีความหมายสารที่เกิดขึ้นด้วยเช่นกัน ซึ่งการรับรู้ความหมายของกลุ่มผู้รับ สารจะไปในทิศทางเดียวกันหรือคนละทิศทางกัน ย่อมขึ้นอยู่กับปัจจัยทางด้านทุนทางวัฒนธรรม รวมถึงประสบการณ์ของผู้รับสาร แม้ว่าผู้รับสารอาจจะอยู่ในวัฒนธรรมเดียวกัน หากแต่ ประสบการณ์และภูมิหลังแตกต่างกันก็อาจจะตีความความหมายของสารที่แตกต่างกันได้

อย่างไรก็ตาม ในงานวิจัยเรื่องภาพตัวตนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของ สังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยที่นอกจากผู้วิจัยจะศึกษาภาพตัวตนของตัวละครชายที่ปรากฏ อยู่ในตัวของภาพยนตร์แล้ว การวิเคราะห์ถึงกลุ่มผู้สารจากกลุ่มตัวอย่างที่มีทุนทางวัฒนธรรม และประสบการณ์ตรงทางสังคม ดังเช่น กลุ่มนักเลง อันธพาลนี้ ซึ่งผู้วิจัยต้องการนำแนวคิดการ วิเคราะห์ผู้รับสารตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาของ Stuart Hall มาวิเคราะห์ว่า ข้อสังเกตของกลุ่ม ตัวอย่างผู้รับสารจะมีการรับรู้และถอดรหัสความหมายสารแตกต่างกับสิ่งที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอ อย่างไร



## 2.8 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในงานวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยผู้วิจัยสามารถแบ่งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องออกได้เป็น 2 ประเภทหลัก ๆ ได้แก่ 1.งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความความเป็นเพศสภาพหรือความเป็นชายในสื่อมวลชนและ 2.งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับภาพตัวแทนและผู้รับสารในสื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์ ดังนี้

### 2.8.1 งานวิจัยเกี่ยวกับความเป็นชายในสื่อมวลชน

งานวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหาการนำเสนอภาพความเป็นชายในโฆษณาเบียร์สิงห์ของ กัจจกร หลุยยะพงศ์ (2539) ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ได้ศึกษาเนื้อหาภาพความเป็นชายที่ปรากฏในโฆษณาเบียร์สิงห์ โดยผู้วิจัยได้เลือกช่วงเวลาเนื้อหาทั้งที่ปรากฏโฆษณาทางสิ่งพิมพ์รวมถึงโฆษณาที่ปรากฏในโทรทัศน์ตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2477-2539 รวมทั้งสิ้น 62 ปี โดยใช้กรอบแนวคิด ความเป็นชายกับการสร้างของสังคม การนิยามความเป็นชายในสังคมไทย สื่อมวลชนกับการสร้างความเป็นชาย และ สัญลักษณ์ อุดมการณ์ในการถ่ายทอดความเป็นชายในสื่อโฆษณา จากการศึกษาพบว่า กลวิธีในการนำเสนอความเป็นชายใน โฆษณาเบียร์สิงห์นั้นผ่านองค์ประกอบทั้ง 9 ได้แก่ 1.รูปลักษณ์ภายนอก 2.อารมณ์ความรู้สึกของผู้ชาย 3. ความตระหนักในตนเอง 4.ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายด้วยกัน 5.ปฏิสัมพันธ์ของผู้ชายต่อผู้หญิง 6.ความสัมพันธ์ของผู้ชายกับสิ่งอื่น 7.กิจกรรมของผู้ชาย 8.บริบทที่เกี่ยวข้องกับผู้ชาย และ 9.เทคนิคการนำเสนอภาพความเป็นชาย ซึ่งกัจจกรได้ใช้เกณฑ์วิเคราะห์ความเป็นชายทั้ง 9 แสดงให้เห็นถึงความเป็นชายที่ปรากฏในสื่อโฆษณาต่าง ๆ อีกทั้งพัฒนาการความเป็นชายที่ปรากฏในโฆษณาเบียร์สิงห์สามารถแบ่งได้เป็น สามยุคดังนี้

1. ภาพความเป็นชายในสังคมเกษตรกรรม ที่มีแนวคิดเรื่องความเป็นไทยและธรรมชาตินำเสนอความเป็นชาย สองรูปแบบคือ ภาพของชายชนชั้นกลางและชนชั้นแรงงาน ซึ่งจากองค์ประกอบทั้ง 9 ทำให้พบว่า ภาพความเป็นชายในยุคนี้ยังคงให้ความสำคัญกับ ชายเป็นใหญ่หรือผู้ชายเป็นช้างเท้าหน้าเสมอ

2. ภาพความเป็นชายในสังคมทุนนิยมอุตสาหกรรม ที่มีแนวคิดหลักเรื่องวิถีลูกผู้ชายและธรรมชาติ คุณลักษณะความเป็นชายในยุคนี้มีความคล้ายกับยุคสังคมเกษตร เช่น มีความสนุกสนานแต่เป็นความสนุกสนานที่ปิดบังความทุกข์ภายใต้การมีชีวิตในระบบทุนนิยม รวมถึงมีหลากหลายอาชีพ หลายช่วงอายุ หากแต่ยังพบว่ามีความเป็นชายแบบเก่าคือ ครอบงำ ผู้หญิง ซึ่งผู้หญิงมีบทบาทเป็นเพียงวัตถุทางเพศของผู้ชายและยังคงความชายเป็นใหญ่เสมอ

3. การนำเสนอภาพของชายแบบใหม่ ภายใต้แนวคิดหลักเรื่องวิถีชีวิตลูกผู้ชาย ธรรมชาติและสังคม ซึ่งในยุคนี้งานวิจัยพบว่า ผู้ชายมีความเท่าเทียมกันกับผู้หญิง กล่าวคือมีภาพการแสดงออกถึงความเสียใจของผู้ชาย ซึ่งเน้นอารมณ์ของผู้ชาย ซึ่งก็มีความเท่าเทียมกันกับผู้หญิง

ดังจะเห็นได้ว่างานวิจัยชิ้นนี้เริ่มฉายภาพให้เห็นถึงพัฒนาการของความเป็นเพศชาย ทั้งนี้ความเป็นชายมีความเปลี่ยนแปลงตามแต่ละยุคสมัย กระแสความคิดใหม่เริ่มเข้ามามีบทบาทในการกำหนดความเป็นชายจากเดิมที่มองว่าชายเป็นใหญ่ในสังคมก็เริ่มมีความเท่าเทียมกันกับผู้หญิงในยุคหลัง ๆ แต่สิ่งที่สำคัญที่ผู้วิจัยสังเกตเห็นประโยชน์จากงานวิจัยชิ้นนี้กล่าวคือ ประการแรกเกณฑ์ในการวิเคราะห์ภาพของความเป็นชายในสื่อโฆษณาโดยตั้งคำถามว่า ภาพความเป็นชายนั้นมีกลวิธีถูกเสนอออกมาอย่างไร ซึ่งในงานวิจัยนี้มีการแบ่งยุคสมัยเพื่อให้เห็นพัฒนาการทางสังคมในการกำหนดเรื่องความเป็นเพศชาย สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการวิเคราะห์ความเป็นชายในภาพยนตร์ไทยได้เพื่อให้ได้องค์ความรู้ที่สมบูรณ์ครบถ้วนมากยิ่งขึ้น ประการที่สองภาพของความเป็นชายแบบใหม่ยังคงอยู่บนพื้นฐานของความเป็นชายแบบเก่าที่เน้นการครอบงำทางอำนาจอีกทั้ง ภาพของผู้ชายในงานวิจัยนี้ ยังถูกนำเสนอในลักษณะของผู้ชายที่มีภาพลักษณ์ดีในเชิงบวกรวมถึงโฆษณายังนำเสนอภาพของผู้ชายในอุดมคติทางสังคมเท่านั้น

งานวิจัยเรื่อง การนำเสนอความเป็นชายในเพลงไทยสมัยนิยม ระหว่างปี 2531-2533 ของอมรรัตน์ รัตนภาสุร (2534) โดยงานวิจัยชิ้นนี้ได้มุ่งศึกษาภาพความเป็นชายที่ปรากฏในสื่ออย่างเพลงไทยสมัยนิยม โดยอมรรัตน์ได้ตั้งคำถามว่า เพลงไทยสมัยนิยมมีการสื่อสารผ่านความเป็นชายอย่างไร ในเรื่องกระบวนการสร้างความหมายของเพศชาย รวมถึงอุดมการณ์ของผู้ผลิตในการมองผู้ชายเป็นสินค้า ซึ่งอมรรัตน์ได้ใช้แนวคิดทฤษฎีเชิงวิพากษ์สำนักแฟรงเฟิร์ต แนวคิดเชิงสัญชาตวิทยา และแนวคิดเกี่ยวกับสื่อสารมวลชนในการสร้างความเป็นจริงทางสังคม มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์เพื่อแสดงให้เห็นภาพของความเป็นชายในสื่อเพลงไทยสมัยนิยม ผลวิจัยพบว่า ภาพของความเป็นชายที่ปรากฏในเพลงไทยสมัยนิยมมีสองรูปแบบได้แก่

1. ผู้ชายสำอางและสุภาพ จะมีลักษณะเด่นกล่าวคือ มีรูปร่างหน้าตาที่ดี การแต่งกายที่ดี สะอาดสะอ้านทั้งหน้าตาและการแต่งกาย ท่าทางการแสดงออกบ่งบอกถึงความเรียบร้อย มีทั้งชายมาดนุ่ม ชายมาดขรึมและชายมาดสนุกสนาน
2. ผู้ชายเข้มแข็งและแข็งแกร่ง จะมีลักษณะเด่นปรากฏชัดอยู่ 3 ประการ ประการแรก ผู้ชายลักษณะเข้มแข็ง มีหนวดเครา ดูจริงจัง ประการที่สอง การแต่งกายจะดูเถื่อนและห้าว และประการที่สาม คือการแสดงออกของผู้ชายที่ดูเข้มแข็ง ดูเคียด กล้าพูด

งานวิจัยชิ้นนี้สามารถทำให้เข้าใจถึงกระบวนการสร้างความหมายของความเป็นชายผ่านบทเพลงซึ่งเป็นสื่อที่ผู้รับสารสามารถรับจากการฟัง อีกทั้งจากงานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า ภาพความเป็นชายที่ปรากฏในบทเพลงไทยสมัยนิยมทั้งสองรูปแบบจะมีการสื่อสารออกมาในลักษณะของความเป็นชายในอุดมคติที่ถูกสร้างขึ้นจากโลกของสัญลักษณ์ การให้คุณค่ากับผู้ชายว่า หากเป็นผู้ชายต้องมีลักษณะภาพลักษณ์ที่ดี ทั้งจากภายในและจากภายนอก ซึ่งในงานวิจัยนี้ยังแสดง

ให้เห็นถึงการถ่ายทอดอุดมการณ์ความเป็นชาตินั้นมาจากผู้ผลิตหรือผู้สร้างที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากประสบการณ์และการเรียนรู้ทางสังคม จึงให้คุณค่าในการนำเสนอและผลิตซ้ำรูปแบบของความเป็นชายผ่านบทเพลงไทยสมัยนิยมให้เป็นไปตามสังคมคาดหวัง

จากงานวิจัยที่กล่าวมานั้น ผู้วิจัยเลือกหยิบมาบางส่วนเพื่อแสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างความหมายของความเป็นชายในสื่อต่าง ๆ ที่ไม่ใช่ภาพยนตร์ซึ่งมีการทำกันมาอย่างต่อเนื่องแต่สิ่งที่ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตกล่าวคือ งานวิจัยทั้งสองยังคงนำเสนอภาพความเป็นชายในกระแสหลักของสังคม อาจจะเนื่องปัจจัยทางด้านประเภทของสื่อ ที่มีข้อจำกัดเช่น สื่อโฆษณาเป้าหมายที่ต้องการขายสินค้าหรือสื่อเพลงก็เช่นเดียวกัน ภาพความเป็นชายที่ปรากฏจึงมีลักษณะเป็นภาพตายตัว หรือภาพความเป็นชายตามสังคมคาดหวัง ดังนั้นพัฒนาการเหล่านี้ก็ได้นำไปสู่การต่อยอดงานวิจัยภาพความเป็นชายในสื่ออื่น ๆ อย่างภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยกำลังจะแสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างความหมายของความเป็นชายที่มีมิติหลากหลายขึ้น

### 2.8.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับตัวละครชายในสื่อภาพยนตร์ไทย

งานวิจัยเรื่อง การนำเสนอภาพความเป็นชายในภาพยนตร์ไทยระหว่างปี พ.ศ.2541-2542 ของวิชา สันทนาประสิทธิ์ (2543) ซึ่งวิชาสนใจและตั้งข้อสงสัยเกี่ยวกับการศึกษาบทบาททางเพศของสื่อภาพยนตร์ไทยในฐานะเป็นสื่อที่มีบทบาทสะท้อนความเป็นจริงทางสังคม รวมถึงภาพความเป็นชายในสื่อภาพยนตร์น่าจะมีการครอบคลุมมากกว่าสื่อประเภทโฆษณา อีกทั้งไม่ได้ศึกษาแค่ผลสรุปรวมของความเป็นชายเท่านั้นหากแต่ยังมุ่งศึกษาความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างชายและหญิงเพื่อให้เข้าใจความหมายความเป็นชายมากยิ่งขึ้น ดังนั้นวัตถุประสงค์งานวิจัยของนี้เพื่อจะตอบใจที่ว่า ภาพความเป็นชายในสื่อภาพยนตร์จะสื่อสารออกมาอย่างไร รวมถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างความเป็นชายกับผู้หญิงนั้นเป็นอย่างไร ผลวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ไทยในช่วงปี พ.ศ.2541-2542 จำนวน 12 เรื่อง นั้นปรากฏลักษณะของความเป็นชายอยู่สองลักษณะ คือ

1. ภาพของความเป็นชายแบบเก่า คือเป็นไปตามกระแสหลักทางสังคมคือ ลักษณะของผู้ชายที่มีคามเป็นผู้นำ เข้มแข็ง ไม่แสดงความรู้สึกอ่อนแอออกมาให้เห็น ซึ่งการแสดงออกความเป็นชายในลักษณะนี้เป็นการแสดงออกเพียงมิติเดียว

2. ภาพความเป็นชายแบบใหม่ ซึ่งมีการผสมระหว่างความเป็นชายแบบเก่าเข้ามา แต่เพิ่มเติมคือมิติ ในด้านที่อ่อนไหว อ่อนแอ เข้ามา

นอกจากนั้นในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยยังได้เห็นปฏิสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างชายและหญิงในภาพยนตร์ไทยว่า ผู้ชายยังคงเป็นใหญ่เสมอ ซึ่งเป็นไปตามค่านิยมกระแสหลักของสังคมไทย ภาพยนตร์ซึ่งให้เห็นการทำหน้าที่ในการสร้างตัวละครนำชาย ต่อปฏิสัมพันธ์ของผู้หญิงในฐานะ ผู้ที่

ปกป้อง เข้มแข็งกล้าหาญ จนกีดกันให้ผู้หญิงต้องตกอยู่ในสถานะของผู้ตามซึ่งเป็นการสะท้อนความไม่เท่าเทียมกันของอำนาจระหว่างชายหญิง

งานวิจัยนี้แสดงให้เห็นถึงการต่อยอดความรู้จากงานวิจัยที่ผ่านมาแล้วคือ แม้จะมีการนำเสนอภาพความเป็นชาย แบบเก่าและแบบใหม่ หากแต่ข้อค้นพบในงานวิจัย คือความเป็นชายแบบผสมซึ่งส่วนหนึ่งคล้ายงานของกัจจกร หลุยยะพงศ์ที่ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหาการนำเสนอภาพความเป็นชายในโฆษณาเบียร์สิงห์ แต่สิ่งที่เพิ่มเติมขึ้นมานั้นกล่าวคือ ภาพของความเป็นชายในภาพยนตร์นั้นมิได้เพียงถูกนำเสนอในลักษณะภาพตายตัว (Stereotypes) ของผู้ชายทั่วไปตามค่านิยมทางสังคมเท่านั้น เช่น ต้องแข็งแรง เป็นผู้นำ แต่ยังมีการผสมผสานความเป็นชายแบบใหม่เพื่อให้มีความเป็นมนุษย์มากยิ่งขึ้น ดังนั้นความเป็นชายในงานวิจัยนี้ช่วยทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงมิติการนำเสนอความหมายความเป็นชายในมิติที่ลึกยิ่งขึ้นรวมถึง สิ่งที่น่าสนใจกล่าวคือ ในส่วนผู้รับสารจะมีความเห็นอย่างไร มีการเห็นด้วยหรือต่อรองความหมายเหล่านี้หรือไม่อย่างไรก็เป็นข้อสังเกตที่ควรจะไปพัฒนาต่อเพื่อให้ได้ทั้งมิติความเป็นชายในโลกแฟนตาซี (Fantasy) อย่างภาพยนตร์และผู้รับสารที่มีลักษณะในโลกแห่งความเป็นจริงให้มีความสอดคล้องกันมากยิ่งขึ้น

จากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้นนั้นการศึกษาเรื่องความเป็นชายในสื่อภาพยนตร์ไทยยังเป็นการศึกษาที่ยังมีคุณลักษณะค่อนข้างกว้างดังจะเห็นได้โดยหากเราการใช้เกณฑ์ทางด้านประเภทภาพยนตร์ (Film Genre) เข้ามาร่วมกับการนำเสนอเนื้อหาของภาพยนตร์ ซึ่งกฤษดา เกิดดี (2547) ได้กล่าวว่า ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) เป็นการจำแนกภาพยนตร์ซึ่งเป็นที่คุ้นเคยของคนดู โดยตระกูลภาพยนตร์เป็นการจำแนกประเภทภาพยนตร์โดยยึดถือส่วนประกอบเนื้อหาเป็นหลัก ได้แก่ ตัวละคร ความขัดแย้ง ฉากเหตุการณ์ โครงเรื่องแก่นเรื่อง ซึ่งถ้าหากผู้วิจัยได้มีการจำแนกประเภทภาพยนตร์และระบุให้ชัดเจนว่า เราจะศึกษาความเป็นชายในภาพยนตร์ประเภทใดก็จะได้มุ่งประเด็นไปที่เนื้อหาของภาพยนตร์ประเภทนั้น ๆ ให้มีลุ่มลึกทางวิชาการมากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ในการศึกษางานทางด้านการศึกษาสื่อสารนั้นยังมีงานที่ศึกษาเกี่ยวกับความเป็นชายในภาพยนตร์ต่างประเทศที่มีการระบุประเภทของภาพยนตร์ (Film Genre) อย่างชัดเจนอย่างในงานวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์กับการสะท้อนภาพความเป็นชาย ของกัจจกร หลุยยะพงศ์ โดยกัจจกรตั้งข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูด เป็นภาพยนตร์ที่สะท้อนสังคมชาวอเมริกัน ดังนั้นแล้วเพศสภาพความเป็นชายย่อมสะท้อนออกมาด้วยภายใต้บริบทเดียวกันแต่จุดที่น่าสนใจคือ ภาพยนตร์ฮอลลีวูด มิได้เพียงเป็นที่นิยมแก่คนอเมริกันเท่านั้นหากแต่ยังแพร่กระจายไปยังกลุ่มผู้ชมทั่วโลก ทั้งนี้ภาพสะท้อนของความเป็นชายก็ได้ถูกถ่ายทอดอุดมการณ์ หรือเรียกว่า การเผยแพร่อุดมการณ์จักรวรรดิของสื่ออีกด้วย ภาพยนตร์ฮอลลีวูด จึงมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดความเป็นชายสังคมอเมริกันให้เป็นที่ยอมรับของโลก โดยคำถามที่ว่า เมื่อภาพยนตร์ฮอลลีวูดนำเสนอความหมายของความเป็น

ชายแบบอเมริกันสามารถสะท้อนสังคมและทำให้เป็นที่ยอมรับได้อย่างไร ซึ่งวัตถุประสงค์ของงานวิจัยคือ เพื่อศึกษาการนำเสนอลักษณะความเป็นชายในภาพยนตร์บู๊ของฮอลลีวูด ผลวิจัยพบว่า ภาพยนตร์บู๊พบการนำเสนอความเป็นชายทั้งหมด 2 รูปแบบได้แก่

1. ชายแบบเก่าคือผู้ชายที่เต็มไปด้วยอำนาจ ความเข้มแข็ง ประสบความสำเร็จ ได้รับชัยชนะ กล่าวคือเป็นผู้ชายตามกระแสหลักทางสังคม

2. ชายแบบใหม่คือโต้แย้งบางประการกับความหมายของชายแบบเก่า เช่น ความสับสนภายในใจ ความรักระหว่างพ่อกับความ เป็นสามี เป็นต้น

นอกจากนี้คำจอร์ยังได้ตั้งคำถามจากข้อค้นพบของวิจัยกล่าวคือ ภาพความเป็นชายที่ปรากฏในภาพยนตร์บู๊เป็นภาพตัวแทนของผู้ชายในสังคมอเมริกันจริงทั้งหมดหรือไม่อย่างไร ซึ่งงานวิจัยพบว่า ในภาพยนตร์บู๊ฮอลลีวูดนั้นเลือกที่จะนำเสนอภาพคุณลักษณะความเป็นชายที่แข็งแกร่ง แข็งแรง ผิวดำ ซึ่งถูกคงไว้ในภาพยนตร์และกีดกันภาพของความเป็นชายที่ไม่พบลักษณะของชายผิวสี นอกจากนี้หากพิจารณาถึงภาพความเป็นชายจริงในสังคม ก็ยังพบเห็นผู้ชายมีอำนาจ และพวกโฮโมเซ็กซ์ชวล แต่กลุ่มคนเหล่านี้มิได้ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ประเภทบู๊ เนื่องจากความไม่เข้ากันกับลักษณะของภาพยนตร์บู๊ที่ตอบสนองความต้องการของผู้ชมประเภทชื่นชมความรุนแรง รวมถึงอคติทางด้านเพศ เป็นต้น

จากงานวิจัยดังกล่าวผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า งานของคำจอร์เป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการสนใจวิเคราะห์ความหมายของความเป็นชายในสื่อภาพยนตร์ประเภทบู๊ซึ่งทำให้สามารถเข้าใจว่า ภาพยนตร์แต่ละประเภทก็สามารถนำเสนอความหมายของความเป็นชายในลักษณะที่แตกต่างกัน อีกทั้งองค์ความรู้จากงานวิจัยนี้ช่วยจุดประกายกระตุ้นประเด็นเรื่องความเป็นชายให้มีความน่าสนใจและน่านำมาศึกษาอย่างมาก กล่าวคือ ภาพยนตร์บู๊ฮอลลีวูดเป็นภาพยนตร์ที่สะท้อนบริบทสังคมอเมริกันที่นำเสนอความหมายของความเป็นชายในลักษณะเชิงบวก คือมีความเป็นวีรบุรุษ และเป็นแบบอย่างคุณงามความดีแก่ผู้ชม หรือเรียกว่า พระเอกในฐานะคนดี คำถามคือว่า ถ้าหากเป็นบริบทของภาพยนตร์ไทยเช่น ภาพยนตร์แนวผจญภัยต่อสู้หรือบู๊ต่าง ๆ ภาพของความเป็นชายจะมีลักษณะที่สะท้อนความเป็นสังคมไทยได้อย่างไร ซึ่งก็มีงานวิจัยเรื่อง พระเอกและผู้ร้ายใน ภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย : การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม ของ กฤตยา ณ หนองคาย (2556) ได้ทำการศึกษาประเด็นเกี่ยวกับตัวละครชายในภาพยนตร์ไทยแต่สิ่งที่ผู้วิจัยนำมาทบทวนวรรณกรรมให้เห็น การขยายต่อยอดองค์ความรู้ คือ การศึกษาประเด็นด้านตัวละครชายนั้นอาจจะไม่ได้ศึกษาโดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นชาย (Masculinity) โดยตรงหากแต่ ภาพความเป็นชายที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นยังคงยึดติดกับความเป็นวีรบุรุษ ซึ่งความหมายของวีรบุรุษกับความเป็นชายมีความสัมพันธ์กันอย่างแยกออกจากกันมิได้



ทั้งนี้ในงานวิจัยของกฤตยา สนใจคุณลักษณะของตัวละครพระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย โดยข้อสังเกตที่ว่า ภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยนั้นเป็นที่นิยมแก่ผู้ชมทุกยุคทุกสมัย จะเห็นได้ว่าการสร้างสรรค์ตัวละครในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยมีที่มาจากไปหลากหลายจึงควรมีการศึกษาถึงคุณลักษณะตัวละครให้มากยิ่งขึ้นโดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับ คติชนวิทยา การผสมผสานทางวัฒนธรรม และวัฒนธรรมประชานิยมเป็นกรอบในการศึกษา ผลวิจัยพบว่า ภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทยจัดแบบเรื่องได้ 4 แบบเรื่อง คือ 1. แบบเรื่องวีรบุรุษนอกกฎหมาย 2. แบบเรื่องสุภาพบุรุษนักสู้ชีวิต 3. แบบเรื่องวีรบุรุษปลอมตัวและวีรบุรุษปิดบังใบหน้า 4. แบบเรื่องวีรบุรุษจอมเวทย์ การศึกษาแบบเรื่องทำให้พบลักษณะตัวละครพระเอกและผู้ร้าย

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยจำแนกคุณลักษณะพระเอกได้ 5 กลุ่ม 6 รูปแบบ ได้แก่ 1. พระเอกแบบนักสู้ภูธร มี 2 รูปแบบ คือ พระเอกสุภาพบุรุษจอมโจรและพระเอกนักสู้ยอดมวยไทย 2. พระเอกแบบข้าราชการผจญความยุติธรรม 3. พระเอกแบบจอมเวทย์ 4. พระเอกแบบยอดสายลับหรือแบบวีรบุรุษคาดหน้ากาก และ 5. พระเอกแบบเบ็ดเตล็ด ได้แก่ พระเอกที่เป็นแบบกลุ่มและพระเอกชาวต่างชาติ ส่วนลักษณะผู้ร้ายมี 4 กลุ่ม ได้แก่ 1. ผู้ร้ายแบบจอมโจรหรือเจ้าพ่อผู้มีอิทธิพลในท้องถิ่น 2. ผู้ร้ายแบบข้าราชการหรือนักการเมืองฉ้อฉล 3. ผู้ร้ายแบบกลุ่มผู้ก่อการร้าย องค์กรลับ อาชญากรหรือทหารต่างชาติ และ 4. ผู้ร้ายแบบจอมขมังเวทย์และสัตว์ประหลาด สัตว์ร้ายแนวเหนือจริง

นอกจากนี้กฤตยาได้ศึกษาเพื่อต่อยอดองค์ความรู้ต่อไปว่า ภาพตัวละครชายที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยนั้นมีกรอบวิธีคิดเบื้องหลังอย่างไรในการนำเสนอความหมายเหล่านี้ซึ่งก็พบว่า ปัจจัยทางสังคมวัฒนธรรมอยู่เบื้องหลังกระบวนการผสมผสานวัฒนธรรมมี 3 ปัจจัยสำคัญ คือ 1. อิทธิพลของอเมริกันวอร์และสภาพสังคมวัฒนธรรมไทยในยุคสมัยที่มีการสร้างภาพยนตร์ 2. กระบวนการโลกาภิวัตน์ และ 3. ภาพยนตร์ในฐานะวัฒนธรรมประชานิยม กระบวนการผสมผสานวัฒนธรรมทำให้เห็นลักษณะเฉพาะของตัวละครพระเอก ผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทยและความสัมพันธ์กับบริบททางสังคมวัฒนธรรมไทยในยุคสมัยที่มีการสร้างภาพยนตร์นั้น ๆ นอกจากนี้ทำให้เข้าใจภูมิปัญญาในการปรับประยุกต์วัฒนธรรมต่างชาติมาใช้ในบริบทสังคมวัฒนธรรมไทยที่สัมพันธ์กับการสร้างภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย

ดังนั้นงานวิจัยของกฤตยาแสดงให้เห็นถึง การแบ่งขั้วตรงข้ามของตัวละครชายระหว่างพระเอก (hero) และตัวละครผู้ร้าย (Villain) อย่างชัดเจนกล่าวคือ ความเป็นชายที่ถูกประกอบสร้างในฐานะตัวละครพระเอกมักจะมียอดประกอบที่เป็นไปตามอุดมคติของสังคม และตัวละครตัวผู้ร้ายมักจะมียอดประกอบที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ตั้งแต่จารีต ประเพณี ไปจนถึงกฎหมาย หากแต่ข้อสังเกตที่ผู้วิจัยตั้งคำถามกับงานวิจัยที่ในครั้งนี้ กล่าวคือ ภาพตัวแทนของตัวละครชายที่



ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย รูปแบบของตัวละครชายกลับไม่ปรากฏเป็นตัวละครลักษณะผู้ร้าย หากแต่ปรากฏเป็นตัวละครพระเอก ดังนั้น ภาพตัวละครชายเหล่านี้จะถูกประกอบสร้างให้เป็นเช่นใดและทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

อย่างไรก็ตาม ภาพของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์ก็มีผู้ที่นำมาศึกษาเพิ่มเติมหากแต่ยังคงเป็นพื้นที่ของภาพยนตร์ต่างประเทศได้แก่ งานวิจัยเรื่อง ภาพความเป็นชายจากการสร้างตัวละครหลักในภาพยนตร์ของมาร์ติน สกอร์เซซี ของ อัสวิน ซาบารา (2551) ซึ่งงานวิจัยชิ้นนี้ได้สนใจทำการศึกษาความเป็นชายในสื่อภาพยนตร์ประเภทแก๊งสเตอร์ (Gangster) ของฮอลลีวูด โดย อัสวินตั้งคำถามว่า ภาพตัวละครชายในภาพยนตร์ของ มาร์ติน สกอร์เซซี มีกลวิธีการสร้างตัวละครชายอย่างไรรวมถึงความสัมพันธ์ทางสังคมในบริบทของภาพยนตร์กับการนำเสนอภาพความเป็นชาย โดยมีองค์ประกอบแนวคิดทฤษฎีในการทำการวิเคราะห์ตัวละครได้แก่แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นชาย (Masculinity) และแนวคิดการสร้างตัวละคร เป็นต้น

ประเด็นที่น่าสนใจในงานวิจัยชิ้นนี้กล่าวคือ การเลือกศึกษาภาพยนตร์โดยการระบุชี้ชัดถึงผลงานของผู้สร้างและการสะท้อนตัวตนของผู้กำกับจะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ของมาร์ติน สกอร์เซซีนั้น ได้รับแรงบันดาลใจจากภูมิหลังทางสังคมของตัวผู้กำกับเอง ดังแนวคิดทฤษฎีประพันธกรที่เป็นส่วนหนึ่งของทฤษฎีในงานวิจัยนี้ ซึ่งภาพยนตร์นั้นนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความเป็นชายที่แปลกแยก (Alienation) และมักจะปรากฏในภาพยนตร์ประเภทแก๊งสเตอร์ (Gangster) โดยส่วนมาก ดังนั้นมิติของความเป็นชายเมื่อเปรียบเทียบกับวิจัยชิ้นที่ผ่าน ๆ มา มิได้สนใจนำเสนอความหมายของเพศชายในฐานะวีรบุรุษ หากแต่ได้นำเสนอความเป็นชายในฐานะ บุษยเพศที่พยายามไขว่คว้าดิ้นรนให้ตนเองพ้นบาปและมีชีวิตที่ดีขึ้น ตอนหนึ่งของการศึกษาที่กล่าวมาจะเห็นได้คือ ตัวละครอยู่ในฐานะวิกฤติแห่งความเป็นชาย โดยใช้ความรุนแรง เข้าแก้ปัญหาซึ่งนั่นเป็นการลดทอนคุณค่าของความเป็นชายลง

จากองค์ความรู้ของงานวิจัยนี้ทำให้ผู้วิจัยจุดประกายทางความคิดและสามารถนำมาพัฒนาต่อในการวิจัยครั้งนี้ได้กล่าวคือ ภาพความเป็นชายในด้านมืดหรือจะเรียกว่า ตัวละครประเภทกึ่งดีกึ่งเลว (Tragic Hero) เป็นสิ่งหนึ่งที่นำมาศึกษาต่อโดยคำถามที่ว่า แม้ในโลกของภาพยนตร์ที่มีมุมมองการนำเสนอความหมายของชายเป็นใหญ่เสมอ แต่ก็เชื่อว่าผู้ชายจะไม่ถูกกดขี่ ดังนั้นหากภาพยนตร์ประกอบสร้างความหมายของผู้ชายในลักษณะดังกล่าว ภาพความเป็นชายที่นำเสนอออกมาผ่านอุดมการณ์ของผู้สร้างนั้นจะเป็นเช่นไร และถ้าเป็นในบริบทของภาพยนตร์ไทย สถาบันทางภาพยนตร์จะประทับตราหรือตีตราผู้ชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมอย่างไร อีกทั้งงานวิจัยนี้เป็นเพียงการวิเคราะห์แค่เนื้อหาในภาพยนตร์ต่างประเทศเท่านั้น และยังไม่ได้มีการศึกษาในบริบทของภาพยนตร์ไทย หากแต่ก็จะพอมิให้เห็นอยู่บ้างที่มีการวิเคราะห์ตัวละคร

ทั้งชายและหญิงในลักษณะที่ต่อต้านชัดเจนสังคมงานวิจัยเรื่อง ความหมายของการชัดเจนอำนาจทางของสังคมผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยระหว่างปี พ.ศ. 2513-2550 ของ ขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2553)

งานวิจัยนี้สนใจศึกษาการประกอบสร้างความหมายแก่กลุ่มคนที่ชัดเจนอำนาจในภาพยนตร์ไทย ซึ่งนิยามของกลุ่มคนที่ชัดเจนอำนาจนั้นหมายถึง กลุ่มคนที่ลุกขึ้นมาปฏิเสธการควบคุมจากสังคม ไม่ว่าจะเป็นการเมือง เศรษฐกิจ ศีลธรรมกล่าวอย่างง่าย ๆ คือ กลุ่มคนที่ต่อต้านโครงสร้างทางสังคมและไม่เป็นไปตามสังคมคาดหวัง โดยขจิตขวัญตั้งคำถามว่า กลุ่มคนที่ชัดเจนอำนาจนั้นถูกประกอบสร้างจากกลวิธีการเล่าเรื่องอย่างไร ผลลัพธ์จากการชัดเจนอำนาจเป็นอย่างไร อีกทั้งอุดมการณ์ที่เป็นกรอบแนวคิดภายใต้เงื่อนไขของการผลิตภาพยนตร์นั้นต้องการสื่อความหมายและถ่ายทอดออกมาอย่างไรให้กับผู้ชม ซึ่งเป็นสิ่งที่น่าสนใจและช่วยสร้างองค์ความรู้ทางวิชาการแก่การศึกษาประเภทของตัวละครในภาพยนตร์ได้อย่างมาก ผลวิจัยพบว่า จากภาพยนตร์ไทยทั้งหมด 57 เรื่อง การประกอบสร้างความหมายแก่กลุ่มคนที่ชัดเจนอำนาจเป็นไปตามหลักไวยากรณ์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็น ตัวละคร โครงเรื่อง ตอนจบ และแก่นเรื่อง ทั้งนี้งานวิจัยยังพบความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่ชัดเจนอำนาจที่หลายหลายเช่น มีทั้งความสัมพันธ์ที่ดีกับครอบครัวและสังคม มิตรก็มีหลายลักษณะทั้งที่คอยช่วยเหลือและเป็นอุปสรรคในการต่อสู้ เป็นต้น

นอกจากนี้ ผลวิจัยยังพบว่า ภาพยนตร์ไทยนั้นได้ประกอบสร้างความหมายให้กับกลุ่มคนที่ชัดเจนอำนาจซึ่งมีตัวละครหลักเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยอุดมการณ์ที่สื่อออกมาจากภาพยนตร์ก็มีทั้งอุดมการณ์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้น โดยตรงและไม่เกี่ยวข้องกับชนชั้น โดยตรง ได้แก่ อุดมการณ์ความมีน้ำใจ มุ่งมั่นในวิชาชีพ ความขยัน เป็นต้น ซึ่งในงานวิจัยนี้ยังมีข้อค้นพบเพิ่มเติมอีก กรณีเช่น ในข้อสรุปของงานวิจัยที่พบกลุ่มคนที่ชัดเจนอำนาจมีอยู่จำนวน 5 กลุ่มด้วยกัน ได้แก่ 1.กลุ่มที่ต้องทำ 2.กลุ่มที่ควรทำอย่างยิ่ง 3.กลุ่มที่ควรทำ 4.กลุ่มที่ไม่ควรทำและ 5.กลุ่มที่ไม่ควรทำอย่างยิ่ง ข้อสังเกตคือกลุ่มคนที่ชัดเจนอำนาจกลุ่มที่ 4 นั้นคือ กลุ่มคนที่ไม่ควรทำ ดังเช่นกลุ่มบุคคลอย่างอันธพาล นักเลง ซึ่งในตอนจบของภาพยนตร์นั้นมักจะนำเสนอให้เห็นถึงการลงโทษ ดังนั้นความเป็นชายในกลุ่มนี้ที่ถูกรายการให้ความหมายว่า มีพฤติกรรมก้าวร้าว รุนแรงจะถูกกีดกันจากความเป็นชายออกไปจากสังคมออกด้วยหรือไม่อย่างไร

อีกทั้งในงานวิจัยนี้ยังมีประเด็นที่น่าสนใจอีกกล่าวคือ จากผลการศึกษาทำให้เห็นว่าความหมายของการชัดเจนอำนาจของสังคมไทยจึงไม่มีคำตอบที่แน่นอน แต่ขึ้นอยู่กับว่าใครเป็นผู้ชัดเจน ชัดชัดด้วยเรื่องอะไร วิธีการชัดเจนเป็นแบบไหน รวมไปถึงภาพยนตร์ในฐานะโลกแห่งจินตนาการได้เปิดโอกาสให้กลุ่มคนเหล่านี้ชัดเจนได้ถึงระดับใด ซึ่งนี่ถือว่าเป็นองค์ความรู้ทาง

วิชาการที่สามารถนำมาศึกษาต่อยอดได้ โดยหากนำมาต่อยอดทำการศึกษาที่ควรมุ่งประเด็นไปที่กลุ่มตัวละครเพศชายประเภทใดประเภทหนึ่งอย่างชัดเจน เช่น กลุ่มนักเลง อันธพาล ในภาพยนตร์ไทยแล้วคว่าภาพยนตร์ได้ทำหน้าที่สร้างความหมายแก่กลุ่มคนเหล่านี้อย่างไร

นอกจากนี้ ในงานวิจัยชิ้นนี้ได้ทำการศึกษาภาพยนตร์ไทยจำนวน 57 เรื่อง โดยเราจะพบว่ามียุคเหตุการณ์หลัก 31 เรื่อง ยุคเหตุการณ์ต่อต้าน 26 เรื่อง ซึ่งเกินกว่าครึ่งหยิบออกมาแล้วแสดงให้เห็นถึงการลงโทษผู้ซัดขึ้นในตอนจบของภาพยนตร์ให้เป็นที่ไปตามยุคเหตุการณ์หลักของสังคม อาจกล่าวได้ว่า สถาบันทางภาพยนตร์ไทยยังคงมองความเป็นชายที่ซัดขึ้นอำนาจทางสังคมเป็นสิ่งที่ผิดและยังไม่ได้รับการยอมรับ อีกทั้งยังเป็นการนำเสนอเพียงการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์เท่านั้น ถ้าหากมีการวิเคราะห์ถึงผู้รับสารก็อาจจะทำให้เข้าใจการตีความหมายของผู้รับสารจากประเด็นที่ภาพยนตร์นั้นนำเสนอได้มากยิ่งขึ้น

เมื่อก้าวถึงประเด็นเกี่ยวกับผู้รับสารในงานวิจัยทางด้านภาพยนตร์นั้นก็เป็นที่น่าสนใจและเริ่มมีงานวิจัยออกมาก่อนข้างพอสมควร ทั้งนี้เพื่อให้เข้าใจถึงองค์ความรู้ในการต่อยอดในการศึกษาเกี่ยวกับผู้รับสารตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษา ผู้วิจัยจึงต้องทบทวนงานงานวิจัยเกี่ยวกับผู้รับสารในสื่อภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นกระบวนการถอดรหัสความหมายของผู้รับสาร การตีความบนจุดยืนต่าง ๆ เพื่อให้เห็นรายละเอียดชัดเจนยิ่งขึ้น

### 2.8.3 งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับภาพตัวแทนและผู้รับสารในสื่อโทรทัศน์และภาพยนตร์

งานวิจัยในสื่อภาพยนตร์ที่กล่าวมานั้นช่วยกระตุ้นให้มีการศึกษาบทบาทของเพศชายรวมถึงขยายฐานความรู้ในแวดวงการศึกษาให้มีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้การวิเคราะห์เพียงเนื้อหาของภาพยนตร์อย่างเดียวจึงอาจจะได้องค์ความรู้ทางวิชาการที่ยังไม่ครอบคลุมมากถึงผู้รับสารเนื่องจาก สื่อภาพยนตร์นอกจากจะมีบทบาทหน้าที่เปรียบเสมือนกระจกในการสะท้อนสังคม ไม่ว่าจะเป็นด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง วัฒนธรรม และความบันเทิง หากแต่สื่อภาพยนตร์ยังทำหน้าที่ในการติดตั้งจิตสำนึกยุคสมัยให้กับสังคมอีกด้วย ผู้รับสารจึงเป็นส่วนสำคัญในการที่จะศึกษาวิจัย ซึ่งเรามักจะพบงานวิจัยที่ศึกษาผู้รับสารในเชิงปริมาณ (quantitative) ไม่ว่าจะเป็นการวัดตัวแปรต่าง ๆ เช่น การรับรู้ทัศนคติ พฤติกรรมต่าง ๆ ก็ถือเป็นวิธีการได้มาซึ่งความรู้ในแบบหนึ่งจากกลวิธีคำนวณทางด้านสถิติ แต่ในงานวิจัยเชิงคุณภาพที่ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษานี้ ยังพบว่ามีการศึกษาเกี่ยวกับผู้รับสารเช่นเดียวกัน โดยใช้แนวทางของสำนักวัฒนธรรมศึกษา ซึ่ง กาญจนา แก้วเทพ (2544) กล่าวว่า การสื่อสารแบบวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) นอกจากจะนำเอาการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เข้ามาใช้ในการศึกษาถึงบริบททางสังคมและวัฒนธรรมที่แวดล้อมอยู่ในชีวิตประจำวัน (Everyday life) ของผู้รับสาร อีกทั้งยังมีมุมมองที่ให้ความสำคัญกับสื่อมวลชนทั้งในฐานะของแหล่งกำเนิด (Generator) และผลผลิต (Product) ทาง

วัฒนธรรมของสังคมแล้ว ยังมีการเปลี่ยนจุดยืนจากการให้นิยามแก่กระบวนการสื่อสารตามแบบจำลองการถ่ายทอดข่าวสารมาเป็นการให้นิยามแบบ Ritualistic Model ที่เชื่อว่า กระบวนการสื่อสารเป็นกระบวนการที่จำเป็นจะต้องมีทั้งการแลกเปลี่ยนหมุนเวียนข่าวสารและการสร้างความหมายร่วมกัน (Shared Meaning) ระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสารซึ่งมีฐานะที่เท่าเทียมกันอยู่ตลอดเวลาอีกด้วย

จากแนวคิดดังกล่าวสามารถทำความเข้าใจประเด็นเกี่ยวกับผู้รับสารเพิ่มเติมได้ว่า จากเดิมที่สื่อมองผู้รับสารแบบผู้ถูกกระทำ (passive) ก็เปลี่ยนมาเป็นการมองผู้รับสารแบบมีปฏิสัมพันธ์ (Active) อีกทั้งงานวิจัยในสื่อต่าง ๆ รวมถึงภาพยนตร์ก็เริ่มสนใจศึกษาประเด็นเกี่ยวกับผู้รับสารในภาพยนตร์มากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ในงานวิจัยชิ้นนี้สนใจศึกษาเกี่ยวกับสื่อภาพยนตร์ดังนั้นผู้วิจัยจึงทบทวนวรรณกรรมประเด็นเกี่ยวกับผู้รับสารในภาพยนตร์เพื่อให้ทราบถึงแนวทางการศึกษาดังต่อไปนี้

งานวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทน “ผู้ชายในฝัน” ในละครโทรทัศน์แนวโรมานซ์ ของ นลินทิพย์ เนตรวงศ์ (2559) ที่สนใจศึกษาคุณลักษณะของผู้ชายในฝันผ่านสื่ออย่างละครโทรทัศน์ไทยซึ่งนลินทิพย์ได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับงานวิจัยนี้อยู่สองประเด็นคือ 1. ละครโทรทัศน์ไทยแนวโรมานซ์ประกอบสร้างภาพผู้ชายในฝันอย่างไร และ 2. ผู้รับสารที่เป็นผู้หญิงมีการถอดรหัสความหมายที่ละครโทรทัศน์นั้นนำเสนออย่างไร โดยใช้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน และแนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์ ในส่วนของการวิเคราะห์ตัวเนื้อหาผลวิจัยพบว่า ภาพตัวแทน “ผู้ชายในฝัน” ถูกประกอบสร้างจากมุมมองชนชั้นกลาง ทั้งนี้ส่วนหนึ่งเพราะเรื่องรักโรมานซ์ (ความรักที่นำไปสู่การแต่งงาน) นั้นถือกำเนิดขึ้นพร้อม ๆ กับการเกิดขึ้นของชนชั้นกลาง นอกจากนี้ภาพตัวแทน “ผู้ชายในฝัน” ในละครโทรทัศน์แนวโรมานซ์ยังถูกประกอบสร้างให้ยังคงมีลักษณะของบุรุษเพศ (Masculine) แต่ก็มีมิติความเป็นเพศหญิง (Feminine) มากขึ้น

ข้อสังเกตจากการวิเคราะห์เนื้อหาพบว่า คุณลักษณะของผู้ชายนั้นเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นภายใต้โครงสร้างทางสังคมที่เน้นคุณลักษณะคุณค่าของผู้ชายที่ดีเป็นแบบอย่างทางสังคม และสร้างขึ้นจากชนชั้นกลางสอดคล้องกับความหมายของ ความเป็นชายในแบบใหม่ ที่มีดีทั้งเข้มแข็งและอ่อนแอ หรือมีความเป็นเพศหญิงมากยิ่งขึ้น ดังนั้นข้อค้นพบนี้สามารถนำพัฒนาต่อได้ในงานวิจัยนี้ได้ โดยมุ่งประเด็นเกี่ยวกับการศึกษาถึงผู้ชายที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากสังคมจะทำให้มุมมองทางวิชาการให้มีมิติหลากหลายมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ในส่วนของกรณีศึกษาผู้รับสารนั้น นลินทิพย์ยังได้ศึกษากลุ่มตัวอย่างที่เป็นผู้หญิงที่มีทั้งไม่เคยมีประสบการณ์การมีแฟนกับมีประสบการณ์การมีแฟนและแต่งงาน จำนวน 4 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ไม่เคยมีแฟน กลุ่มที่มีแฟนได้แก่ กลุ่มที่มีแฟนแล้วแต่ยังไม่แต่งงาน กลุ่มที่แต่งงาน

แล้วและกลุ่มที่แต่งงานแล้วหย่า ซึ่งจากผลวิจัยจะพบว่า ผู้รับสารเพศหญิงแต่ละกลุ่มนั้น ได้ตีความหมายประเด็นเกี่ยวกับผู้ชายในฝันแตกต่างกันออกไป สอดคล้องกับแนวคิดการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม อีกทั้งสื่อละครโทรทัศน์เป็นเครื่องมือในการหลีกหนีความเป็นจริงในชีวิตประจำวันได้ ซึ่งงานวิจัยนี้มีข้อแตกต่างกับงานของผู้วิจัยกล่าวคือ ละครโทรทัศน์แนวโรมานซ์ที่ถือว่าเป็น Women Genre ด้วยการนำเสนอตัวละครชายที่มีความเป็นอุดมคติทางสังคมและเป็นผู้ชายที่ดีทั้งนี้ก็เพื่อเข้ามาเติมเต็มในการไขว่คว้าหาผู้ชายในฝันของผู้หญิง หากแต่ในงานของผู้วิจัยที่ศึกษาภาพยนตร์ประเภทแก๊งสเตอร์ (Gangster) ที่ถือว่าเป็นโลกของผู้ชาย (Men Genre) และนำไปเสนอตัวละครชายประเภท นักเลง อันธพาล ที่ตรงกันข้ามกับผู้ชายในฝัน คำถามคือ ภาพยนตร์สร้างภาพตัวแทนของกลุ่มคนเหล่านี้ได้อย่างไร และผู้รับสารที่เป็นเพศชายที่มีประสบการณ์ตรงจะตีความหมายจากสิ่งที่ภาพยนตร์นั้นนำเสนออย่างไร

งานวิจัยเรื่อง การตีความของผู้รับสารชาวไทยต่อภาพของวีรบุรุษแบบอเมริกันจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด ของ อัญมณี ภูภักดี (2547) โดยงานวิจัยนี้มุ่งศึกษาเนื้อหาภาพยนตร์รวมถึงผู้รับสารเพศชายซึ่งงานวิจัยได้ตั้งคำถามอยู่ 2 ประเด็น ได้แก่ 1. ตัวละครวีรบุรุษแบบอเมริกันมีการประกอบสร้างความหมายผ่านภาพยนตร์ฮอลลีวูดอย่างไร และ 2. ผู้รับสารเพศชายมีการตีความลักษณะวีรบุรุษแบบอเมริกันอย่างไร โดยงานวิจัยเชิงนี้ได้ใช้แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับ การประกอบสร้างความหมายของตัวละครวีรบุรุษ นิยามความหมาย การเล่าเรื่อง แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมแบบอเมริกัน และแนวคิดเกี่ยวกับผู้รับสาร เช่นการเปิดรับสาร การรับรู้ความหมาย เป็นต้น ในส่วนของการวิเคราะห์เนื้อหาภาพยนตร์พบว่า ความหมายของวีรบุรุษแบบอเมริกันมี 5 ลักษณะ ได้แก่ 1. วีรบุรุษที่ต่อสู้และช่วยโลกได้โดยลำพัง หรือเรียกว่าวีรบุรุษในระบบ 2. วีรบุรุษที่ปกป้องสิทธิตนเอง/ครอบครัว และพลเมืองอเมริกัน 3. วีรบุรุษจากอาชีพทหาร 4. วีรบุรุษแบบกลับใจ 5. วีรบุรุษที่แก้ปัญหาอย่างสันติวิธี ในส่วนของผู้รับสารพบว่า ผู้รับสารชาวไทยมีสัดส่วนการตีความปฏิเสธและต่อรองความหมาย มากกว่าคล้อยตามสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอ โดยเฉพาะในเรื่องของความมีอยู่จริงในสังคมอเมริกัน ความต้องการเอาวีรบุรุษมาเป็นแบบอย่าง และผู้ร้ายที่มาต่อสู้กับวีรบุรุษ โดยการตีความของผู้รับสารจะมีปัจจัยอยู่ 2 ด้าน คือ 1. ปัจจัยของผู้ส่งสาร ในการนำเสนอเนื้อหาภาพยนตร์ และ 2. ปัจจัยของผู้รับสารเอง ที่ตีความขึ้นอยู่กับการประสบการณ์ ความเชื่อ และทัศนคติเดิม หรือประสบการณ์ที่ได้รับมาจากสื่ออื่น

ข้อสังเกตและการพัฒนาองค์ความรู้จากงานวิจัยชิ้นนี้กล่าวคือ ประการแรกงานวิจัยได้มีการเปิดโลกทัศน์ที่สนใจความหมายของการประกอบสร้างความหมายของเพศชายในฐานะวีรบุรุษ ซึ่งก็ได้มีงานวิจัยหลาย ๆ ชิ้นนำมาอ้างอิงในการพัฒนาต่อ ส่วนข้อจำกัดและช่องว่างงานวิจัยกล่าวคือ แม้จะมีการศึกษาความหมายเกี่ยวกับวีรบุรุษแต่เป็นเพียงข้อค้นพบที่การสร้าง



ความหมายของวีรบุรุษนั้นในฐานะผู้เสียสละ หรือผู้ปกป้อง และเป็นภาพของผู้ชายในอุดมคติที่มีมิติเพียงด้านเดียวเท่านั้น อีกทั้งบริบททางวัฒนธรรมของภาพยนตร์ฮอลลีวูดและไทยนั้นมีความแตกต่างกันจึงควรมีการศึกษาในส่วนเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยเพื่อให้ได้ความหมายของผู้ชายที่หลากหลายขึ้น

ประการที่สอง ในส่วนของผู้รับสารนั้นผู้วิจัยสามารถนำมาพัฒนาได้กล่าวคือ งานวิจัยนี้สนใจการศึกษาผู้รับสารเพศชาย ซึ่งในภาพยนตร์ไทยนั้นยังพบตัวอย่างได้ค่อนข้างน้อยเมื่อเทียบกับการศึกษาผู้รับสารเพศหญิง ซึ่งยังมีงานวิจัยที่พอจะชี้ให้เห็นถึงการสร้างความเป็นจริงทางสังคมโดยใช้การศึกษาภาพยนตร์ไทยทั้งในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาและผู้รับสารเพศชาย และหนึ่งในนั้นก็มีการประเด็นเกี่ยวกับการประกอบสร้างความหมายของผู้ชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมอย่างกรณีงานวิจัยเรื่อง การสร้าง ความหมายทางสังคมและการรับรู้ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง ของ สุภา จิตติวิสุรัตน์ (2545) เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพโดยสุภาตั้งคำถามเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยว่ามีการสร้างความเป็นจริงเกี่ยวกับตัวละครอิงเรื่องว่ามีกลวิธีการนำเสนออย่างไรและผู้รับสารมีการตีความสารจากภาพยนตร์ไทยอย่างไร โดยใช้แนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม แนวคิดเรื่องการเข้ารหัสของผู้ส่งสารและถอดรหัสของผู้รับสาร และแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์มาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ได้แก่ เรื่อง บางระจัน, 2499 อังคารนครองเมือง และนางนาค ผลวิจัยพบว่า ภาพยนตร์มีจุดมุ่งหมายในการประกอบสร้างความเป็นจริงอยู่สองประการ คือ 1. เพื่อให้ดูเป็นเรื่องจริงและ 2. เพื่อสื่อสร้างความหมายเดิมและใส่ความหมายใหม่เข้าไปโดยสำหรับวิธีการประกอบสร้างเพื่อให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริงนั้น ผู้สร้างภาพยนตร์อาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ 5 องค์ประกอบได้แก่ ตัวละคร โครงเรื่อง การสร้างความเกี่ยวพันกับผู้ชมโดยตรง ฉาก และกลวิธีการนำเสนอของสื่อภาพยนตร์ ส่วนวิธีการประกอบสร้างเพื่อสื่อความหมายเดิมและสร้างความหมายใหม่ให้แก่ "ความเป็นจริง" นั้น ผู้สร้างภาพยนตร์อาศัยองค์ประกอบต่าง ๆ 5 องค์ประกอบ ได้แก่ จุดยืนของผู้เล่าเรื่อง การนำเสนอ "ความเป็นจริง" ในหลายมิติแก่นเรื่อง และปมความขัดแย้ง ทั้งนี้ความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์จากการเข้ารหัสของผู้สร้างภาพยนตร์นั้นพบว่า มี 3 ลักษณะ ได้แก่ ความหมายที่เกิดจากการสื่อความหมายเดิมส่วนใหญ่่ออกและสร้างเป็นความหมายใหม่, ความหมายที่เกิดจากการสื่อความหมายเดิมบางส่วนและต่อยอดความหมายเดิมบางส่วนให้ชัดเจนขึ้น และความหมายที่เกิดจากการสื่อความหมายเดิมบางส่วนและสร้างความหมายใหม่บางส่วน

ในส่วนการวิเคราะห์เกี่ยวกับผู้รับสารในงานวิจัยนี้ทำการศึกษาอยู่ 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่มีประสบการณ์ตรง และกลุ่มที่มีประสบการณ์กับ "ความเป็นจริง" ผ่านสื่อจากเนื้อหาภาพยนตร์ได้นำเสนอ ซึ่งพบว่า ผู้รับสารก็มีจุดยืนที่แตกต่างหลากหลายกับประเด็นที่ภาพยนตร์นำเสนอซึ่งความ



แตกต่างของการถอดรหัสสารนี้ เป็นผลมาจากการที่ผู้รับสารทั้งสองกลุ่มถูกประกอบสร้างความหมายมาจากโลกเชิงสัญลักษณ์ที่ต่างกัน

จากประเด็นดังกล่าวงานวิจัยมีการเติมเต็มองค์ความรู้ที่นอกจากจะมุ่งศึกษาเนื้อหาของภาพยนตร์แล้วหากแต่ยังมีการศึกษาถึงผู้รับสารอีกด้วยข้อค้นพบที่น่าสนใจคือ งานวิจัยนี้มีการหยิบยกตัวอย่างของภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง เข้ามาเป็นการชี้ให้เห็นถึง ตัวละครอย่าง แดง ไบเลย์ ในสองด้าน กล่าวคือ ในด้านที่มีความเป็นลูกผู้ชายกล้าได้กล้าเสีย เป็นคนดีมีลักษณะวีรบุรุษ และอีกด้านหนึ่งที่งานวิจัยนี้ได้ศึกษาถึงผู้รับสารซึ่งพบว่า ความจริงแล้ว แดง ไบเลย์ ไม่ได้เป็นคนดีอย่างในภาพยนตร์นำเสนอ เช่นไม่เคารพพระพุทธศาสนา ชอบใช้ความรุนแรง เป็นต้น ซึ่งตรงจุดนี้เป็นข้อค้นพบที่น่าสนใจเพราะ ผู้รับสารจะมีจุดยืนในการถอดรหัสความหมายในส่วนของการนำเสนอความหมายในลักษณะที่ต่างกัน ดังนั้นแล้วจึงขึ้นอยู่กับว่าระหว่างตัวบทหรือผู้รับสารใครมีอำนาจในการต่อรองความหมายมากกว่ากัน

นอกจากนี้จากงานวิจัยเรื่อง การสื่อสารภาพตัวแทนของลูกชายในภาพยนตร์ไทย ศึกษากรณี ภาพยนตร์เรื่อง “น.ช.นักโทษชาย” ของ อัญมณี ภักดีมวลชน (2552) ซึ่งงานวิจัยนี้ได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับการนำเสนอความหมายของลูกชายในภาพยนตร์ไทยอยู่ 2 ประเด็น คือ ภาพยนตร์ไทยนำเสนอความหมายของลูกชายอย่างไรและผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงและประสบการณ์ผ่านสื่อจะมีการถอดรหัสความหมายที่ภาพยนตร์สื่อออกมาอย่างไร โดยแนวคิดเรื่องภาพตัวแทน ทฤษฎีว่าด้วยอำนาจของมิเชลฟูโกต์ การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ และแนวคิดผู้รับสารกับการสร้างความเป็นจริงทางสังคม ซึ่งผลวิจัยพบว่า ภาพตัวแทนของลูกชายในภาพยนตร์ไทยเป็นไปตามวาทกรรมอำนาจของฟูโกต์ เรื่องการจัดระเบียบวินัย ได้แก่ 1. คุณเป็นที่รวมความผิด 2. คุณเป็นสถานที่เลวร้ายเช่นยาเสพติด 3. คุณเป็นพื้นที่ของพวกที่มีความคิดและพฤติกรรมแปลกแยกไปจากสังคม 4. คุณเป็นพื้นที่ในการฟื้นฟูพฤติกรรม 5. คุณเป็นพื้นที่จัดระเบียบวินัย 6. คุณเป็นพื้นที่ที่มีการใช้อำนาจ 7. คุณเป็นพื้นที่ลิดรอนอิสรภาพ 8. คุณเป็นพื้นที่ที่มีการต่อต้านอำนาจ และ 9. คุณเป็นพื้นที่ที่มีทั้งคนดีและคนเลวปะปนกัน

จากงานวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยสามารถอธิบายเพิ่มเติมได้ว่า ภาพยนตร์ไทยได้ประกอบสร้างภาพตัวแทนของลูกชายในลักษณะที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติของสังคม ซึ่งภาพยนตร์ได้ถ่ายทอดผลิตซ้ำอุดมการณ์ที่เกี่ยวกับคุณในบทบาทของการลงโทษ และบทบาทของการจัดระเบียบวินัยเพื่อให้ผู้ที่กระทำผิดยอมรับผิดและยึดถือปฏิบัติกฎข้อบังคับของคุณเพื่อขัดเกลาและสร้างความเป็นชายในอุดมคติของชายได้การจัดระเบียบวินัยให้เป็นไปตามที่สังคมต้องการ ทั้งนี้สิ่งที่เป็นประโยชน์ในงานวิจัยนี้กล่าวคือ งานวิจัยนี้ได้วิเคราะห์ตัวละครถึงที่มาและภูมิหลังว่า ภาพยนตร์ประกอบสร้างภาพของลูกชายที่กระทำผิดนั้นอย่างไรและเมื่อได้เข้ามาใช้ชีวิตอยู่ในคุกผู้ชมจะได้เห็นถึง

ลักษณะภายนอก การแต่งกาย บุคลิก การกระทำ และลักษณะภายใน ความคิดต่าง ๆ ของตัวละครหลักชาย ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นที่ดีในการวิจัยเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่ได้วิเคราะห์ถึงตัวละครชายที่มีภาพของความเป็นชายที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติของสังคม

นอกจากนี้ ในส่วนของการวิเคราะห์ผู้รับสารยังพบประเด็นเกี่ยวกับเรื่องอำนาจ ระหว่างผู้มีประสบการณ์ตรงเช่น ผู้คุมที่ถอดรหัสความหมายของคุกชายด้วยจุดยืนของผู้ใช้อำนาจ และนักโทษที่ถอดรหัสความหมายในฐานะของผู้ที่ถูกใช้อำนาจ ซึ่งก็จะมีการตีความหมายที่หลากหลายออกไปตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาแต่สิ่งที่เป็นข้อสังเกตกล่าวคือ ไม่ว่าจะเป็นผู้คุมหรือนักโทษต่างก็ยอมรับบทบาทในฐานะผู้กระทำและผู้ถูกกระทำที่สังคมประกอบสร้างขึ้นมาอย่างไม่ชัดเจน ดังนั้นภาพยนตร์จึงเป็นกลไกหนึ่งที่ช่วยผลิตซ้ำความหมายเหล่านี้ให้คงอยู่ต่อไป

อย่างไรก็ตาม จะเห็นได้ว่า จากการค้นคว้าศึกษาประเด็นเรื่องคุณลักษณะของเพศชายที่ปรากฏในสื่อมวลชนประเภทต่าง ๆ นี้แม้ว่าจะมีผู้ที่ศึกษาไว้ค่อนข้างมาก หากแต่งงานวิจัยต่าง ๆ ที่ได้ทบทวนยังมีข้อจำกัดอยู่ในหลายประเด็นที่ส่วนมากมักจะนำเสนอความหมายของความเป็นชายในลักษณะที่เป็นอุดมคติทางสังคมเป็นส่วนมาก จึงนำมาซึ่งคำถามที่ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตกล่าวคือ หากมีการวิจัยที่นำเสนอความหมายของเพศชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมเช่น นักเลง อันธพาล และแก๊งสเตอร์ (Gangster) ซึ่งมีลักษณะตรงกันข้ามกับเพศชายในอุดมคติแล้ว ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างความหมายกลุ่มคนเหล่านี้อย่างไร รวมไปถึงการวิเคราะห์ผู้รับสารว่าจะมีการถอดรหัสของสารบนจุดยืนที่เหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

ทั้งนี้ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมนั้นถูกมองว่าเป็นกลุ่มคนที่ต่อต้านกฎระเบียบกฎหมายและมีความแปลกแยกไปจากบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งผู้วิจัยยังไม่ค่อยพบผู้ที่ศึกษากลุ่มตัวละครประเภทนี้ในสื่อภาพยนตร์มากนัก โดยเฉพาะงานวิจัยด้านการสื่อสารของไทย หรือหากจะมีการศึกษาก็จะมีเพียงบางเล่มเท่านั้นที่กล่าวถึงประเด็นเรื่องตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมแต่ก็ได้ทิ้งร่องรอยบางอย่างเอาไว้ให้ผู้วิจัยสามารถนำมาพัฒนาต่อยอดได้ ดังนั้นในการทบทวนวรรณกรรมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะช่วยเป็นแนวทางไปสู่การวิเคราะห์ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยให้มีมิติและองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษา (Cultural studies) โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกภาพยนตร์ไทยที่มีเนื้อหาของตัวละครชายประเภท นักเลง อันธพาล ที่อยู่ในบทบาทของคุณลักษณะตัวละครเอก (The Hero) จำนวน 7 เรื่อง แล้วนำไปทำการวิเคราะห์การประกอบสร้างภาพตัวแทนของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย โดยผู้วิจัยได้เน้นการศึกษาถึง การวิเคราะห์ข้อความ (Textual Analysis) ของภาพยนตร์เป็นหลัก ทั้งนี้ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ถึงผู้รับสาร (Audience Analysis) ควบคู่ไปด้วย โดยในส่วนของ การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรงในการศึกษาครั้งนี้ คำตอบที่ได้ อาจไม่ใช่คำตอบที่ชี้ชัดไปยังตัวแทนของกลุ่มคนที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับ นักเลงอันธพาล ทั้งหมด หากแต่ผู้วิจัยเพียงต้องการนำตัวแทนกลุ่มตัวอย่างบางส่วนมาเพื่อเป็นข้อสังเกตและคุณแนวโน้มของการถอดรหัสความหมายที่สามารถนำมาเป็นส่วนหนึ่งในการวิเคราะห์ควบคู่กับตัวบทภาพยนตร์เท่านั้น ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับประเภท นักเลง อันธพาล ที่ได้เคยรับชมภาพยนตร์อย่างน้อย 4 เรื่อง เพื่อที่จะศึกษาแนวโน้มว่า กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจะมีการถอดรหัสความหมายสารที่ภาพยนตร์ได้นำเสนออย่างไร และเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น

#### 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาวินิจฉัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ออกเป็นสอง 2 ส่วน ดังนี้

1. การวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ (Textual Analysis) ซึ่งผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์การประกอบสร้างภาพตัวแทนของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์ โดยใช้วิธีเลือกตัวอย่างของภาพยนตร์แบบเจาะจง ที่ปรากฏตัวละครชายที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน ประเภท นักเลงอันธพาล ตั้งแต่ปี พ.ศ.2539 – 2562 เป็นเวลาทั้งสิ้น 23 ปี โดยสาเหตุที่เลือกภาพยนตร์ย้อนหลังเป็นเวลาดังกล่าวเนื่องมาจาก ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้เกณฑ์นิยามความหมายภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ ของ Neale (2000) ซึ่งได้อธิบายว่า เป็นภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับตัวละครนักเลง อันธพาล เรื่องราวหรือเนื้อหาที่เกี่ยวกับแก๊งสเตอร์มักจะเกี่ยวข้องกับการต่อต้านกฎระเบียบ โครงสร้างของสังคมที่

ประกอบไปด้วย กฎหมาย ระเบียบ เขี้ยวผู้เคราะห์ร้าย และเกณฑ์นิยามความหมายภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ของ Shadoian (2003) ดังนี้

1. ขนบของความเป็นชายหญิงหรือกลุ่มนั้นจะมีจุดยืนในการแสดงออกในเชิงต่อต้านหรือปฏิบัติในสิ่งที่ตรงกันข้ามกับสังคมแม้ว่า เนื้อหาของภาพยนตร์แนวนี้จะแสดงให้เห็นถึงการหักหลังหรือการ ล้างแค้นหากแต่เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงการกระทำที่ผิดพลาดของตัวละคร อีกทั้งคุณลักษณะของกลุ่มตัวละครเหล่านี้มักจะปรากฏไปในทิศทางเดียวกัน นั่นคือ การใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา

2. ขนบของความขัดแย้งนั้นเกิดจากปึกเจกบุคคลที่ได้กระทำอย่างใดอย่างหนึ่งและมีผลกระทบต่อโครงสร้างทางสังคม

3. มีการนำเสนอภาพตัวแทนของกลุ่มแก๊งสเตอร์ในลักษณะเปรียบเทียบที่มิได้นำเสนออย่างตรงไปตรงมาหากแต่ได้กระทำผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่องและตระกูลภาพยนตร์เพื่อเพิ่มความนิยมชมชอบให้กับภาพยนตร์แนวนี้มากยิ่งขึ้น

4. ขนบของการปฏิเสธกฎระเบียบหรือกฎหมาย กล่าวคือ กลุ่มแก๊งสเตอร์นั้นจะมีความแปลกแยกกันกับสังคมอุดมคติ ซึ่งสังคมที่ตัวละครเหล่านี้ปรากฏอยู่เปรียบเสมือนโลกในด้านมืดอีกทั้งยังเป็นโลกที่ผู้ชมส่วนใหญ่ไม่นับถือ

ทั้งนี้เมื่อพิจารณาจากเกณฑ์ดังกล่าวแล้วพบว่า มีภาพยนตร์ไทยที่เข้าเกณฑ์นิยามความหมายของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ จำนวนทั้งสิ้น 7 เรื่อง ได้แก่ เด็กเสเพล (2539) 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) โก๋หลังวัง (2545) เด็กเดน (2548) ทำชน (2552) มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และอันธพาล (2555) โดยพบตัวละครประเภท นักเลง อันธพาล ที่ปรากฏบทบาทอย่างโดดเด่นทางด้านคุณลักษณะของตัวละครพระเอก (The Hero) จำนวนทั้งสิ้น 7 ตัวละคร ดังนี้

ตารางที่ 3.1 ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย

รายชื่อภาพยนตร์	ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ในบทบาทตัวละครพระเอก (The Hero)
1.เด็กเสเพล (2539)	ทิน
2.2499 อันธพาลครองเมือง (2540)	แดง ไบเล่ย์
3.โก๋หลังวัง (2545)	วาทีน
4.เด็กเดน (2548)	แวน
5.ท้าชน (2552)	ไท
6.มิ่งกุเพื่อนกันจนวันตาย (2555)	กันต์
7.อันธพาล (2555)	จ๊อด เฮาดี

2. การวิเคราะห์ผู้รับสาร (Audience Analysis) ผู้วิจัยได้ทำการเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) จากกลุ่มผู้รับสารเพศชายที่มีทุนทางวัฒนธรรมและประสบการณ์ตรง โดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยสำหรับการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ คำตอบที่ได้ อาจไม่ใช่คำตอบที่ชี้ชัดไปยังตัวแทนของกลุ่มคนที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับ นักเลงอันธพาล ทั้งหมด หากแต่ ผู้วิจัยเพียงต้องการนำตัวแทนของกลุ่มตัวอย่างบางส่วน มาเพื่อเป็นข้อสังเกตและคู่มือโน้มของการถอดรหัสความหมาย ที่สามารถนำมาส่วนหนึ่งในการวิเคราะห์ควบคู่กับตัวบทภาพยนตร์เท่านั้น ซึ่งกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์จะต้องมีคุณสมบัติกล่าวคือ เป็นเพศชายอายุระหว่าง 18-35 ปี ซึ่งเคยรับชมภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกอย่างน้อย 4 เรื่อง ไม่ว่าจะจากช่องทางใดช่องทางหนึ่ง และเป็นผู้เคยมีประสบการณ์ตรงของการเป็น นักเลง อันธพาล ทั้งนี้กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดมีจำนวนทั้งสิ้น 2 ท่าน โดยแสดงถึงภูมิหลังดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.2 แสดงถึงภูมิหลังของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง

ชื่อ (นาม สมมุติ)	อายุ	อาชีพ	การศึกษา	สถานภาพ ทาง เศรษฐกิจ (รายได้ต่อ เดือน)	ภูมิหลังเกี่ยวกับ นักเลง อันธพาล
เพ็ญ	32	ลูกจ้าง	มัธยมศึกษา ปีที่ 3	12000- 15000 บาท	เคยมีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับ นักเลง อันธพาล ที่ใช้ความรุนแรง และพัวพันกับสิ่งผิดกฎหมาย แต่ ปัจจุบันสามารถกลับตัวกลับใจ ประพฤติตนภายใต้กรอบบรรทัด ฐานทางสังคม
โก้	33	รับจ้าง ทั่วไป	ปวช. เทคนิค	9000-12000 บาท	เคยมีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับ นักเลง อันธพาล ที่ใช้ความรุนแรง และพัวพันกับสิ่งผิดกฎหมาย แต่ ปัจจุบันสามารถกลับตัวกลับใจ ประพฤติตนภายใต้กรอบบรรทัด ฐานทางสังคมแต่ก็ยังคงวนเวียนอยู่ ในแวดวงนักเลง อันธพาล

จากตารางที่ 3.2 จะเห็นได้ว่า ผู้รับสารในการศึกษาคั้งนี้เป็นบุคคลที่มีประสบการณ์ตรงต่อการเป็นนักเลงอันธพาลจำนวนทั้งสิ้น 2 ท่าน ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงขออธิบายถึงรายละเอียดเกี่ยวกับผู้รับสารแต่ละคน ในฐานะ “ผู้ให้ข้อมูล” เพื่อให้สามารถเข้าใจและทราบถึงภูมิหลังบริบทแวดล้อมอย่างพอสังเขป รวมทั้งเพื่อนำมาสู่การเป็นแนวทางในการวิเคราะห์การถอดรหัสความหมายภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ดังนี้

**เพ็ญ (นามสมมุติ)** อายุ 32 ปี มีภูมิลำเนาอยู่จังหวัดสิงห์บุรี เขานั้นเกิดมาในครอบครัวที่มีฐานะยากจน พ่อกับแม่มีปัญหาจากสาเหตุเรื่องเงิน และปัญหาหนี้สินที่นำมาสู่การแยกทางกัน ทั้งนี้สำหรับสภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัยของเขาเป็นชุมชนหมู่บ้านเล็ก ๆ ในตัวเมืองจังหวัด ที่ส่วนมากเด็กในหมู่บ้าน ไม่ค่อยสนใจเรื่องการศึกษา และมักยุ่งเกี่ยวกับยาเสพติด ซึ่งโดยภายหลังจากนั้น



เพียวได้มีโอกาสเข้ารับการศึกษาในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งหลังจากที่เรียนจบแล้วเขาได้เลือกที่จะไม่เรียนต่อ และเข้าสู่วงการนักร้อง อันธพาล ทั้งนี้ในช่วงเข้าสู่วงการนักร้องอันธพาล เริ่มต้นมาจากการชักชวนของกลุ่มเพื่อน ซึ่งขณะนั้นเขาอายุประมาณ 17-20 ปีโดยเหตุการณ์แรกที่น่ามาสู่การใช้ความรุนแรงนั่นคือ การยกพวกตีกับกลุ่มนักร้อง อันธพาลต่างถิ่น ซึ่งเป็นความขัดแย้งที่ไม่ได้เกิดกับตนเองแต่เกิดจากคนรอบข้างในกลุ่มถูกทำร้าย นั่นจึงทำให้เขาติดร่างแหของการทำผิดกฎหมายไปด้วย เนื่องจากเหตุการณ์ดังกล่าวทำให้เกิดการบาดเจ็บจนกลายเป็นคดีความ ในขณะเดียวกันเพียวก็ได้มีโอกาสรู้จักกับนักร้อง อันธพาลคนอื่น ๆ จากคำแนะนำของเพื่อนคนหนึ่งในแวดวง ซึ่งทำให้เขาได้ทำงาน เกี่ยวกับการทวงหนี้ และนำมาสู่เหตุการณ์ของการใช้ความรุนแรงเป็นครั้งที่สอง นั่นคือ การยกพวกไปรุมทำร้ายลูกหนี้ที่ติดเงินจากบ่อน โดยเหตุการณ์ดังกล่าวแม้ว่า เขาจะไม่ถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย แต่จากการที่เขาได้สร้างศัตรูเอาไว้ นั่นจึงทำให้เพียวถูกกลุ่มคู่อริเอาคืนจนอาการสาหัสเกือบตาย ซึ่งภายหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าวเพียวได้รับบทเรียนและตัดสินใจออกจากวงการนักร้องอันธพาล อย่างไรก็ตามในช่วงหลังจากออกจากวงการนักร้อง อันธพาล เขาได้กลับตัวกลับใจเป็นคนดีและประพฤติตนภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคม ด้วยการหางานสุจริต ปัจจุบันเขาได้ประกอบอาชีพเป็นลูกจ้างที่บริษัทแห่งหนึ่งในจังหวัดกรุงเทพมหานครฯ แต่งงานมีครอบครัวแต่ยังไม่มียุติ และยังคงใช้ชีวิตปกติที่ไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยวกับวงการนักร้อง อันธพาลอีก

**โก้ (นามสมมุติ)** อายุ 33 ปี มีภูมิลำเนาอยู่จังหวัดน่าน สำหรับโก้นั้นเกิดมาให้ครอบครัวค่อนข้างยากจน พ่อและแม่แยกทางกัน ทำให้เขาอาศัยอยู่กับยายตั้งแต่เด็ก และได้หลังจากจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เขาได้ศึกษาต่อในโรงเรียนเทคนิคประจำจังหวัด สายช่างยนต์ ทั้งนี้ในช่วงเข้าสู่วงการนักร้องอันธพาล อายุประมาณ 18 ปี เขาได้เริ่มประกอบอาชีพบ่อนการพนัน โตะบอลด้วยการชักชวนของคนในแวดวง อีกทั้งยังเป็นหัวใจในการตั้งกลุ่มแก๊งเด็กป่วนขึ้นมา สำหรับประสบการณ์ตรงในการใช้ความรุนแรงและยกพวกตีกันกับกลุ่มนักร้องอันธพาลกลุ่มอื่นนั้น มีค่อนข้างมากมายและหลายเหตุการณ์ แต่เหตุการณ์ที่อยู่ในการจดจำของเขามีอยู่ 2 เหตุการณ์หลัก ได้แก่ เหตุการณ์แรก คือการตีกันในร้านเหล้าแห่งหนึ่ง ซึ่งกลุ่มคนที่เขาทำร้ายนั้นคนหนึ่งเป็นลูกนักการเมืองท้องถิ่น จนนำมาสู่การเป็นคดีความ เหตุการณ์ที่สอง นั่นคือ การยกพวกไล่แทงกันจนทำให้มีคนเสียชีวิต โดยเหตุการณ์ดังกล่าวนั้น โก้ได้สูญเสียเพื่อนของเขาจากความรุนแรงด้วย และทำให้เขาถูกดำเนินคดีตามกฎหมาย นั่นจึงเป็นจุดเปลี่ยนในชีวิต ทั้งนี้ในช่วงหลังจากออกจากวงการนักร้อง อันธพาล โก้ได้ตัดสินใจประกอบอาชีพสุจริต ซึ่งปัจจุบันโก้ทำงานเป็นลูกจ้างทั่วไป ในจังหวัดกรุงเทพมหานครฯ แต่งงานมีครอบครัวและมีลูกด้วยกัน 1 คน อย่างไรก็ตามแม้โก้จะกลับตัวกลับใจประพฤติตนอยู่ในกรอบบรรทัดฐานทางสังคมแต่ปัจจุบันเขายังคงวนเวียนอยู่กับแวดวงนักร้องอันธพาล

ทั้งนี้ผู้วิจัยจะใช้นามสมมุติและเปิดเผยข้อมูลบางส่วนของผู้รับสารที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ เพื่อเป็นการรักษาสิทธิส่วนบุคคลและป้องกันผลกระทบที่จะเกิดขึ้นในชีวิตของผู้ให้สัมภาษณ์รวมถึงคนใกล้ชิด โดยในขั้นตอนการสัมภาษณ์นั้นผู้วิจัยได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรงรวมทั้งประสบการณ์ผ่านสื่อในการเคยรับชมภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยอย่างน้อย 4 เรื่อง รวมถึงผู้วิจัยจะนำโปสเตอร์ เรื่องย่อและคลิปภาพยนตร์มาทำการประกอบการสัมภาษณ์เพื่อทำการศึกษาการถอดรหัสว่า ผู้รับสารจะมีการยอมรับ ต่อรอง หรือปฏิเสธความหมายที่ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างขึ้นอย่างไร

### 3.2 การเก็บรวบรวมข้อมูล

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจาก 2 แหล่งที่สำคัญ ตามแนวทางการวิจัยด้านการสื่อสารของสำนักวัฒนธรรมศึกษา (Cultural studies) กล่าวคือ การเก็บรวบรวมข้อมูลของ “ตัวบท” (Textual analysis) หรือภาพยนตร์ซึ่งเป็นข้อมูลสำคัญในการเข้ารหัสเพื่อประกอบสร้างภาพตัวแทนของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย และผู้รับสาร (Audience analysis) ซึ่งเป็นผู้ถอดรหัสความหมายจากตัวบทโดยมีทุนทางวัฒนธรรมและประสบการณ์ตรง ซึ่งจากการรวบรวมข้อมูลจาก 2 แหล่งนี้ผู้วิจัยสามารถแบ่งรายละเอียดเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. ตัวบท (Textual analysis) ซึ่งเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยนั้นจะเก็บรวบรวมข้อมูลจาก 3 ส่วนคือ เก็บรวบรวมข้อมูลจากภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง จากรูปแบบคดีวิดิทัศน์ ส่วนที่ 2 เก็บข้อมูลรวบรวมจากตัวอย่างภาพยนตร์ (Teaser) ซึ่งได้จากรูปแบบไฟล์จากเว็บไซต์ [www.youtube.com](http://www.youtube.com) และส่วนที่ 3 เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง เช่น เรื่องย่อ บทความ บทวิจารณ์ตามหนังสือต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง

2. ผู้รับสาร (Audience analysis) ผู้วิจัยจะทำการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ผู้ที่เคยชมภาพยนตร์จากที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาอย่างน้อย 4 เรื่อง และมีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับนักเลง อันธพาล โดยผู้วิจัยจะทำการบันทึกเสียงขณะสัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรงเพื่อนำไปสู่การเก็บรวบรวมและบทวิเคราะห์

### 3.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็น 2 ส่วน กล่าวคือ ส่วนแรก การวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ (Textual analysis) เพื่อศึกษาว่า ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยได้ทำการประกอบสร้างภาพตัวแทนของ “ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม” อย่างไร และส่วนที่สอง ผู้รับสาร

(Audience analysis) ที่มีทุนทางวัฒนธรรมและประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับคุณลักษณะของนักแสดง อันธพาล จะมีการถอดรหัสความหมายภาพตัวแทน “ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม” เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร เหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น โดยการวิเคราะห์ที่ผู้วิจัยจะใช้เกณฑ์ดังต่อไปนี้

การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis)

การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) ซึ่งมีเกณฑ์ดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบทางด้านโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ประกอบไปด้วย สำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์ เรื่องย่อ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่อง และความขัดแย้ง

2. องค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของตัวละคร ประกอบไปด้วย

2.1 องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร ได้แก่ อายุ การศึกษา อาชีพ และสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม

2.2 องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละคร ได้แก่ หน้าตา รูปร่าง การแต่งกาย และกิจกรรมของตัวละคร

2.3 องค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร ได้แก่ อุปนิสัยและทัศนคติ

2.4 องค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร ได้แก่ สภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร และฉากของตัวละคร

2.5 องค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกัน และปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม

ผู้รับสาร (Audience Analysis)

สำหรับการวิเคราะห์ ผู้รับสาร (Audience Analysis) นั้นผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมเบี่ยงเบน แนวคิดเรื่องการศึกษาผู้รับสารตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาของ Stuart Hall มาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์พิจารณาถึง ผู้รับสารที่มีทุนทางวัฒนธรรมและประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับนักแสดง อันธพาล ดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร ได้แก่ อายุ การศึกษา อาชีพ และสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม

2. องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละคร ได้แก่ หน้าตา รูปร่าง การแต่งกาย และกิจกรรมของตัวละคร

3. องค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร ได้แก่ อุปนิสัยและทัศนคติ

4. องค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร ได้แก่ สภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคม ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร และฉากของตัวละคร

5. องค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกัน และปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม

ทั้งนี้การถอดรหัสความหมายของผู้ชมภาพยนตร์ผู้วิจัยจะใช้รูปแบบการถอดรหัส (Decoding) ของ Stuart Hall มาเป็นเกณฑ์ในการจำแนกการตีความหมายของผู้รับสารซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

- ผู้รับสารมีการถอดรหัสความหมายบนจุดยืนเดียวกันกับผู้เข้ารหัสหรือผู้ผลิตสาร (Preferred reading)
- ผู้รับสารมีการถอดรหัสแบบต่อรองความหมายกับผู้เข้ารหัสหรือผู้ผลิตสาร (Negotiated reading)
- ผู้รับสารมีการถอดรหัสบนจุดยืนที่ขัดแย้ง ไม่เห็นด้วยหรือต่อต้านกับผู้เข้ารหัสหรือผู้ผลิตสาร (Oppositional reading)

### 3.4 การนำเสนอข้อมูล

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำเสนอข้อมูลด้วยการบรรยายหรือพรรณนา (Descriptive) จากการวิเคราะห์การประกอบสร้างความหมายของตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยและการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับ นักเลง อันธพาล จำนวน 2 คน โดยแบ่งการนำเสนอ ดังนี้

บทที่ 4 ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยควบคู่กันไป 2 ส่วน ได้แก่

1. การศึกษาการเข้ารหัสความหมายของตัวบทของสื่อภาพยนตร์ ผ่านองค์ประกอบของตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคมประเภทนักเลง อันธพาล ซึ่งออกฉายในช่วงปี พ.ศ. 2539-2562 จำนวนทั้งสิ้น 7 เรื่อง โดยมีบทบาทของตัวละครชายประเภทนักเลง อันธพาล ในคุณลักษณะตัวละครพระเอก (The Hero) จำนวนทั้งสิ้น 7 ตัวละคร ทั้งนี้เพื่อศึกษาว่า ภาพยนตร์นั้นได้ประกอบสร้างความหมายของตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคมอย่าง นักเลง อันธพาล อย่างไร

2. เป็นวิเคราะห์ถึงการถอดรหัสความหมายภาพตัวแทน “ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม” ของกลุ่มผู้ชมที่มีทุนทางวัฒนธรรมและประสบการณ์ตรง คือ กลุ่มนักเลงอันธพาล จำนวน 2 ท่าน

บทที่ 5 ผู้วิจัยจะทำการสรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ



## บทที่ 4

# ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย : อำนาจและการต่อสู้เชิงความหมายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

วิทยานิพนธ์เรื่อง ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยในส่วนของบทนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ถึงตัวบทของภาพยนตร์ไทย (Textual Analysis) เป็นหลักหากแต่ผู้วิจัยได้นำข้อมูลอื่น ๆ ดังเช่น เอกสาร บทความ งานวิจัยต่าง ๆ รวมทั้งผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง (Audience Analysis) มาทำการศึกษาวิเคราะห์ควบคู่ไปด้วย เพื่อเป็นแนวทางที่แสดงถึงการปะทะสังสรรค์กันของชุดความหมายต่าง ๆ ระหว่างโลกแห่งสัญญาและโลกแห่งความเป็นจริง ทั้งนี้สำหรับสื่อภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้หยิบยกมาทำศึกษานั้น อาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ถือเป็นสื่อชนิดหนึ่งที่เป็นพื้นที่ในการต่อสู้เชิงความหมาย โดยสำหรับแนวคิดภาพตัวแทนที่ถูกนำมาใช้ในการศึกษาสื่อภาพยนตร์นั้นอาจมิได้เป็นเพียงภาพสะท้อนเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ภาพตัวแทนอาจเป็นภาพที่ถูกประกอบสร้างขึ้นโดยอำนาจของคนบางกลุ่มด้วยเช่นกัน โดยเฉพาะสื่อภาพยนตร์ที่เป็นสื่อบันเทิงที่มีลักษณะกึ่งจริงกึ่งลวงซึ่งผู้สร้างต้องการแฝงฝังอุดมการณ์อย่างของสังคมไว้เบื้องหลัง หรืออาจกล่าวได้อีกนัยหนึ่งคือ ทุกครั้งที่มีการประกอบสร้างความหมายภาพตัวแทนก็มักจะมีการสอดแทรกอำนาจของผู้สร้างหรือสถาบันทางสังคมต่าง ๆ เพื่อผลิตซ้ำอุดมการณ์บางอย่างให้กับผู้รับสารหรือคนในสังคมนั้นเอง

เช่นเดียวกันกับภาพตัวแทนของกลุ่มนักเลง อันธพาลที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ก็จะมี การสร้างความหมายที่แตกต่างกันออกไป โดยจะสังเกตเห็นได้ว่า พื้นที่ของภาพยนตร์โดยเฉพาะ ความเป็นตระกูลแก๊งสเตอร์นั้นจะเห็นได้ถึง การปะทะกันระหว่างชุดอุดมการณ์หลักของสังคมและชุดอุดมการณ์ต่อต้านในการประกอบสร้างความหมายตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ ได้แก่ แนวคิดเรื่องความเป็นชาย (Masculinity) แนวคิดเรื่องภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster film) แนวคิดเรื่องวัฒนธรรมวัยรุ่น (Youth culture) แนวคิดเรื่องพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance) แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation) และแนวคิดเรื่องการสร้างตัวละคร (Characterization) มาทำการศึกษาค้นคว้า การวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ด้วย เพื่อแสดงให้เห็นว่า แท้จริงแล้วภาพตัวแทนของตัวละครชายที่



ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคัม อย่างกลุ่มนั้กเลง อันธพาล ที่ปรากฏในภาพยนตร์นี้ จะยังคงถูกประกอบสร้างให้เหมือนจริง เหมือนเดิมหรือเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่อย่างไร และทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

อย่างไรก็ตาม ในส่วนของบทนี้จะเป็นการศึกษาวิเคราะห์ถึงตัวบทและการวิเคราะห์ถึงผู้รับสารด้วย ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาถึงผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับนั้กเลง อันธพาล เพื่อต้องการทราบว่าแนวโน้มนั้และข้อสังเกตของกั้กลุ่มตัวอย่างส่วนหนึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงจะมีการรับรู้ความหมายและถอดรหัสสภาพตัวแทนของตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคัมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยอย่างไร ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยที่ประกอบสร้างภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคัม จำนวน 7 เรื่องได้แก่ เรื่อง เด็กเสเพล (2539) 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) โก้หลังวัง (2545) เด็กเดน (2548) ท้าชน (2552) มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และอันธพาล (2555) โดยผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอเนื้อหาเป็น 2 ส่วนดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ในส่วนตัวบทภาพยนตร์ (Textual Analysis) โดยสำหรับเกณฑ์ในการวิเคราะห์ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคัมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนั้น ผู้วิจัยได้เน้นการศึกษาถึงตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคัมในบทบาทของพระเอก (The Hero) เป็นหลักจำนวนทั้งสิ้น 7 ตัวละคร จาก 7 เรื่อง โดยใช้เกณฑ์การวิเคราะห์โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วนดังต่อไปนี้

1.1 องค์ประกอบทางด้านโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ประกอบไปด้วยสำรวจบริบทภาพรวมของภาพยนตร์ เรื่องย่อ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่อง และความขัดแย้ง

1.2 องค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของตัวละคร ประกอบไปด้วย

- องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร ได้แก่ อายุ การศึกษา อาชีพ และสถานภาพทางสังคัมและเศรษฐกิจ
- องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละคร ได้แก่ หน้าตา ร่างกาย อารูข การแต่งกาย และกิจกรรมของตัวละคร
- องค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร ได้แก่ อุปนิสัยและทัศนคติ
- องค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร ได้แก่ สภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคัม ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร และฉากจบของตัวละคร

- องค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกัน และปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม

2. การวิเคราะห์การถอดรหัสผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง (Audience Analysis) โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรง เพื่อนำไปเป็นส่วนหนึ่งสำหรับการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ให้มีความรอบด้านมากยิ่งขึ้น อีกทั้งเพื่อต้องการนำไปเป็นแนวทางที่แสดงให้เห็นถึงแนวโน้มและข้อสังเกตของอำนาจในการสร้างความหมายภาพตัวแทนระหว่าง โลกแห่งสัญชญาณและโลกแห่งความเป็นจริง โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องการศึกษาผู้รับสารตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาเกี่ยวกับการเข้ารหัส/ถอดรหัส (encoding/decoding) ของ สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) มาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับ นักเลง อันธพาล ซึ่งประกอบไปด้วย 3 รูปแบบ ได้แก่

- การถอดรหัสด้วยจุดยืนแบบเดียวกันที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมาหรือเรียกว่า Preferred reading

- การถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมายเสียใหม่ที่แตกต่างไปจากความตั้งใจของผู้ส่งสาร แต่ก็มีได้คัดค้านโดยตรงหรือเรียกว่า Negotiated reading

- การถอดรหัสด้วยจุดยืนที่ตรงข้ามหรือขัดแย้งกับผู้ส่งสารเข้ารหัสมา หรือเรียกว่า Oppositional reading

#### 4.1 ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย : อำนาจและการต่อสู้เชิงความหมายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

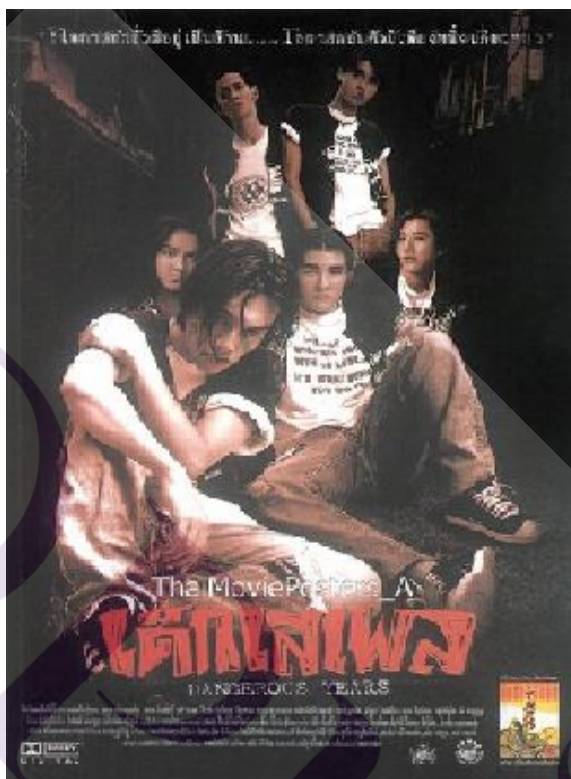
สำหรับในส่วนนี้ผู้วิจัยได้เน้นถึงการวิเคราะห์ถึงตัวบทของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย (Textual Analysis) ทางด้านองค์ประกอบทางด้าน โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เป็นหลัก โดยสามารถแบ่งการนำเสนอได้ดังนี้

##### 4.1.1 วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539)

###### 4.1.1.1 สำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์เรื่องเด็กเสเพล

เด็กเสเพลมาจากบทประพันธ์ของ ฉัตรชัย วิเศษสุวรรณภูมิ หรือเจ้าของฉายาพนมเทียน โดยการนำสร้างเป็นภาพยนตร์ครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2503 ซึ่งภาพยนตร์ได้รับรางวัลตุ๊กตาทอง 2 รางวัล คือ นักแสดงชายยอดเยี่ยมและบทประพันธ์ยอดเยี่ยม ด้วยความที่เป็นภาพยนตร์ที่มีกระแสตอบรับค่อนข้างดีจึงถูกมาสร้างใหม่เป็นครั้งที่ 2 (Remake) ในช่วงปี พ.ศ.2539 กำกับภาพยนตร์โดย นพพร วาทิน ภายใต้การอำนวยการสร้างของค่ายไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น นับได้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่สร้างกระแสให้กับผู้ชม โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นได้เป็นอย่างมาก ในช่วงยุค 90 ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกายใน

ลักษณะเสื้อยืด กางเกงยีนส์ขาด ๆ เพลงประกอบภาพยนตร์ที่ฮิตติดหูอย่างเพลง “เด็กเสเพล” ขับร้องโดยนักแสดงนำอย่าง ญานิศ ไหญูเสมอ หรือดีะ บอย สเก๊าท์ รวมถึง การผสมผสานทั้งตระกูลแก๊งสเตอร์ ละครมาและแอ็คชั่นเข้าไว้ด้วยกันอย่างครบรส



ภาพที่ 4.1 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่องเด็กเสเพล

#### 4.1.1.2 เรื่องย่อ (Synopsis)

ทินเด็กหนุ่มวัยรุ่นผู้ที่ไม่เคยรู้ว่าพ่อกับแม่ของตนเองเป็นใคร เขาเติบโตมาจากการเลี้ยงดูของลุงชดผู้มีอิทธิพลในวงการมาเฟียที่ทำธุรกิจผิดกฎหมายในทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นบ่อนการพนัน ค้ายาเสพติด รวมถึงการค้ำมนุษย์ โดยสมาชิกในแก๊งของลุงชดประกอบไปด้วยตัวละครที่สำคัญได้แก่ ทิน ม้วน จอน และป้อ ทั้งหมดเป็นสมุนที่มีความซื่อสัตย์ต่อลุงชดเป็นอย่างมาก ทินได้มีโอกาสเรียนรู้และคลุกคลีกับการทำงานที่ผิดกฎหมายจากลุงชด โดยเริ่มแรกนั้นเขาได้เข้าสู่อาชีพจากการเป็นมิจนาชีพ ด้วยการลักขโมย เนื่องด้วยทินนั้นมีความฉลาดและทักษะที่ไวต่อการหลบหนี จึงทำให้เขานั้นเป็นที่ไว้วางใจของลุงชดเป็นอย่างมาก โดยจากเหตุการณ์ที่ทินนั้นได้ลักขโมยของทำให้เขาได้มีโอกาสเจอกับครูศักดิ์ ซึ่งเป็นครูประจำโรงเรียนแห่งหนึ่ง ที่ทินได้เข้าไปหลบซ่อนตัวอยู่ และครูศักดิ์ก็รับรู้ถึงการกระทำของทิน จึงได้ขอเขานั้นเลิกพฤติกรรมดังกล่าวเพื่อ

แตกต่างกับการไม่ต้องแจ้งตำรวจ ซึ่งจากเหตุการณ์นี้ทำให้ลุงชดรู้ว่าทिनนั้นเริ่มทำงานพลาดและไม่ได้ตั้งใจ

หลังจากนั้นทिनได้มีโอกาสเจอกับกอบกุลซึ่งเป็นนางเอกของเรื่อง โดยในเหตุการณ์ที่กอบกุลนั้นกำลังจะถูกม้วนลวนลาม ทินจึงได้สนใจด้วยการเข้ามาช่วยเหลือ จนทำให้ทินและม้วนนั้นเกิดความขัดแย้งจนนำไปสู่การต่อสู้กันเกิดขึ้น และจากสถานการณ์ในครั้งนี้ทำให้ลุงชดไม่พอใจอย่างมากซึ่งนั่นก็เป็นจุดเริ่มต้นของการแตกหักไม่ลงรอยกันภายในแก๊งของทิน

ทินได้ถลำลึกเข้าสู่การกระทำความผิดกฎหมายที่รุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ ด้วยการที่เขานั้นได้ทำธุรกิจค้ายาเสพติด จนนำไปสู่การเกิดอาชญากรรมของคนคลั่งยาที่ได้ฆ่าเด็กผู้หญิงตายต่อหน้าต่อตาเขา ซึ่งจากเหตุการณ์นี้ทำให้ทิน เริ่มตระหนักคิดและเกิดความสับสนขึ้นภายในจิตใจของตนเองถึงการกระทำผิดบาป จนสมาชิกเพื่อนสนิทในกลุ่มของทินอย่างป้อได้ตัดสินใจที่จะเลิกทำงานดังกล่าวเพราะไม่อยากจะเป็นอย่างที่ลูกน้องที่ถูกกดขี่จากลุงชดและเกิดทราบขึ้นภายในจิตใจ หากแต่ก่อนที่จะวางมือป้อนั้น พวกเขาได้กระทำการครั้งสุดท้ายด้วยการปล้นร้านทอง แต่ทำไม่สำเร็จทุกคนถูกตำรวจฆ่าตายหมด และจากเหตุการณ์นี้ทำให้ทินนั้นกลายเป็นคนที่โคตรเดียวใจซึ่งมิตรงานทำให้เขานั้นกลายเป็นคนที่ใช้ชีวิตบนความเสี่ยงที่เข้าใกล้ความตายมากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้แม้ว่าทินนั้นอยากจะออกจากวงการธุรกิจมืด แต่ด้วยบุญคุณของลุงชดที่ทำให้เขาต้องกลับมาทำงานให้อีกครั้ง โดยครั้งนี้ลุงชดได้สั่งให้ทินทำการปล้น เพื่อแลกกับการปล่อยให้เป็นอิสระภาพ ทินจึงยอมรับข้อเสนอหากแต่ในเหตุการณ์ดังกล่าวก็ทำให้ทินนั้นถูกหักหลัง จากการที่ม้วน ได้ยิงจนเพื่อนสนิทของทินตาย ซึ่งนั่นทำให้ทินได้สูญเสียเพื่อนรักไปอีกคน จนนำไปสู่การแตกหักระหว่างทินกับม้วนในที่สุด

ทินได้พยายามกลับมาแก้แค้นม้วนหากแต่ลุงชดก็ได้ห้ามปรามไว้และได้ยื่นข้อเสนอครั้งสุดท้ายต่อเขา ด้วยการให้ทำการจับตัวเด็กซึ่งเป็นน้องชายของกอบกุลมาเรียกค่าไถ่ แต่ในครั้งนี้ทินไม่ยอมที่จะทำตามคำสั่งลุงชดอีกและได้ทำการวางแผนด้วยการไปบอกครูศักดิ์ให้แจ้งตำรวจมาจับ ซึ่งลุงชดก็จับได้ว่าทินได้กระทำการหักหลังเขา จึงได้ทำการลงโทษด้วยการตัดหูของทินทิ้ง

อย่างไรก็ตาม ทินได้พยายามที่จะช่วยเหลือน้องชายของกอบกุล และได้เข้าต่อสู้กับกลุ่มของลุงชดจนทำให้เขานั้นได้รับบาดเจ็บ ซึ่งจากเหตุการณ์นี้ทินนั้นก็เกือบจะเอาชีวิตไม่รอด แต่ก็ได้รับความช่วยเหลือจากครูศักดิ์จนปลอดภัย ส่วนม้วนนั้นก็ได้ถูกลุงชดหักหลังฆ่าตาย และลุงชดก็ได้ถูกตำรวจเข้าจับกุม ท้ายที่สุดทินจึงรู้ความจริงว่า ครูศักดิ์ที่ได้เข้ามาช่วยเหลือเขาไว้แท้จริงนั้นคือ พ่อของเขากับลัดพรากันมานาน ทินจึงตัดสินใจหันหลังให้กับวงการธุรกิจมืด และได้

สำนึกถึงการกระทำที่ผิดบาปของตนเอง ด้วยการพยายามกลับคืนสู่สังคมจากการตั้งใจเรียน เชื่อฟังผู้ใหญ่ และประพฤติตนอยู่ในกรอบบรรทัดฐานทางสังคม

#### 4.1.1.3 โครงเรื่อง (Plot)

การเริ่มเรื่อง (Exposition) ภาพยนตร์เปิดเรื่องแสดงให้เห็นถึงด้านมืดของตัวละครตั้งแต่การยกพวกตีกับแก๊งอันธพาล การลักขโมย รวมถึงชีวิตเสเพลอันไร้แก่นสารของทินที่มีพฤติกรรมต่อต้านและไม่เกรงกลัวต่อกฎหมาย จากนั้นทินจึงได้มีโอกาสรู้จักกับครูศักดิ์ โดยโครงเรื่องของภาพยนตร์ได้วางตำแหน่งให้ตัวละครครูศักดิ์นั้นเปรียบเสมือนตัวแทนอำนาจของสถาบันการศึกษาที่มีความสัมพันธ์กับตัวละครทินในลักษณะกึ่งมิตรกึ่งศัตรู จากเหตุการณ์ที่ทินได้ลักขโมยของจนถูกตำรวจตามล่า และได้หลบหนีเข้าไปซ่อนตัวในโรงเรียนของครูศักดิ์ จากนั้นภาพยนตร์ก็ได้ค่อยๆ เผยให้เห็นถึงการใช้ชีวิตที่อันตรายของทินมากยิ่งขึ้น

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) หลังจากที่ทินสามารถหลบหนีจากการตามล่าของตำรวจได้ เขาก็ยังไม่มีความรู้สึกสำนึกต่อบาปต่อการกระทำของตนเอง ทินได้ยกระดับตนเองด้วยการคบซ้อนการพนัน อยุ่อย่างเปิดเผย รวมไปถึงการเป็นผู้ค้ายาเสพติด ทั้งนี้ผู้ชมจะได้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างทินและครูศักดิ์สอดแทรกอยู่เป็นระยะ ๆ ของเรื่อง โดยครูศักดิ์มักจะคอยตักเตือนทินให้เลิกพฤติกรรมต่อต้านอยู่เสมอ แต่ทินก็ปฏิเสธทุกครั้ง รวมถึงความสัมพันธ์ของกอบกุลนางเอกของเรื่องซึ่งเธอนั้นแอบชอบทินและอยากมีชีวิตอิสระตามแบบทิน

อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ได้พัฒนาเหตุการณ์ที่นำมาสู่การบีบให้ตัวละครนั้นต้องเลือกเส้นทางชีวิตของตนเอง ระหว่างเลือกที่จะกลับมาอยู่ในกรอบบรรทัดฐานทางสังคม หรือเลือกที่จะเบี่ยงเบนออกไปจากบรรทัดฐานทางสังคม จากจุดหักเห 2 เหตุการณ์ในภาพยนตร์ ได้แก่ จุดหักเหแรก คือจากเหตุการณ์ของการค้ายาเสพติดและเกิดคนคลั่งยาจนนำมาสู่โศกนาฏกรรม ทำให้ทินเริ่มรู้สึกสับสนจากการกระทำของตนเอง และจุดหักเหที่สองนั้นคือ จากภารกิจปล้นร้านทองของเพื่อนในแก๊งของทิน ที่ทำให้ทินต้องสูญเสียเพื่อนจากการโดนตำรวจยิงตาย

จุดสูงสุด (Climax) จากการที่ทินได้เลือกที่จะเดินออกจากเส้นทางของมาเฟีย นั้นจึงสร้างความไม่พอใจให้กับลุงชดเป็นอย่างมาก โดยลุงชดได้วางแผนหลอกใช้ทินเพื่อแลกกับการเป็นอิสระภาพด้วยการจิปปล้นเงินโดยม้วนหนึ่งในลูกน้องของลุงชดได้ทำการหักหลังทินด้วยการยิงจนเพื่อนสนิทของทินตาย อีกทั้งจากการที่ลุงชดหักหลังทินเป็นครั้งที่สอง ด้วยการจิบจับตัวเด็กซึ่งเป็นน้องชายของกอบกุลมาเรียกค่าไถ่ นั้นเป็นจุดสูงสุดที่ตัวละครได้ตัดสินใจลุกขึ้นสู้ จนนำไปสู่การล้างแค้นทุกคนในแก๊ง

ภาวะคลี่คลาย (Falling action) หลังจากที่สถานการณ์บีบคั้นทำให้ทินต้องลุกขึ้นสู้ ทินได้เข้าต่อสู้กับกลุ่มของลุงชดอย่างไม่คิดชีวิต แต่ด้วยความความโชคดียุ่ทำให้ทินสามารถเอาตัวรอด



จากสถานการณ์อันเลวร้ายได้โดยการช่วยเหลือของครูศักดิ์ และภาพตัดกลับมาที่ทินนั้นได้รับบาดเจ็บ และสูญเสียทุกสิ่งอย่าง โดยเฉพาะเพื่อนถึงแม้ว่าทินจะสามารถแก้ไขสถานการณ์ได้ แต่ท้ายที่สุดจากการสูญเสียจึงทำให้เขาได้กลายเป็นคนที่โดดเดี่ยวและแปลกแยก

การยุติเรื่องราว (Ending) แม้ว่าภาพยนตร์จบแบบ สุขนานุกรม (Happy ending) โดยที่ทินสามารถหนีตายจากเหตุการณ์อันเลวร้ายมาได้ รวมถึงได้กลับตัวกลับใจ ด้วยการเลิกเป็นนักเลง อันธพาล และยอมที่จะประพฤตินอยู่ภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคม แต่ภาพยนตร์ก็ได้ทิ้งทายให้เห็นถึงสัญลักษณ์ในการย้ำเตือนใจ จากบาดแผลที่หูของเขาซึ่งโดนลูดงขุดตัดทิ้งไป เพื่อเป็นสิ่งเตือนสติไม่ให้เขานั้นกลับไปใช้ชีวิตบนเส้นทางนักเลง อันธพาลอีก

กล่าวโดยสรุปโครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ค่อย ๆ เผยให้เห็นถึงการไต่ระดับบันไดอารมณ์ของการเป็นนักเลง อันธพาล โดยเริ่มจากการใช้ชีวิตของตัวละครที่ต่อต้านกระทำผิดกฎหมาย จากความผิดเล็กน้อยไปสู่ความผิดที่เป็นภัยต่อสังคม จนนำไปสู่จุดจบที่ต้องมีอำนาจจากสถาบันศาสนา สถาบันการศึกษา และสถาบันทางกฎหมายเข้ามาควบคุมจัดการ ซึ่งท้ายที่สุดแล้วตัวละครเด็กเสเพลที่ปรากฏในโครงเรื่องนี่คือการผลิตซ้ำอุดมการณ์หลักของสังคมที่ว่า กลุ่มนักเลงอันธพาลนั้นคือบุคคลที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนนั่นเอง

#### 4.1.1.4 แก่นเรื่อง (Theme)

ภาพยนตร์เรื่องนี้มุ่งนำเสนอถึงการให้โอกาสแก่กลุ่มนักเลงอันธพาล ในการกลับตัวกลับใจเป็นคนดีของสังคม ซึ่งถ้าหากไม่รีบกลับตัวกลับใจ และยังคงกระทำผิดฐานทางสังคม ก็อาจจะมีจุดจบอยู่สองทางคือ ไม่ตายก็พิการ

#### 4.1.1.5 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view)

ผู้สร้างได้ใช้เทคนิคทางด้านภาพยนตร์ในลักษณะมุมมองแบบรอบด้าน (The Omniscient Narrator) กล่าวคือ มีทั้งการเล่าเรื่องผ่านสายตาของตัวละครหลัก ตัวละครรอง และตัวละครสมทบอื่น ๆ เพื่อให้เห็นรายละเอียดอย่างครบถ้วน การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่องนี้แฝงไปด้วยอำนาจบนจุดยืนมุมมองของบรรทัดฐานทางสังคมที่แสดงให้เห็นถึง การกระทำและผลของการกระทำของตัวละครที่ริจะมีพฤติกรรมต่อต้านสังคม โดยเป็นการตอกย้ำว่า กลุ่มนักเลง อันธพาล นั้นคือบุคคลที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนและมักจะมีจุดจบที่ไม่ดี ดังประโยคตัวหนังสือในตอนต้นของภาพยนตร์ที่ว่า “ผู้สร้างสรรค์มิได้มีเจตนาที่จะนำเสนอความรุนแรง เพื่อชี้หน้าเยาวชน แต่ต้องการให้เห็นผลที่จะได้รับจากการกระทำที่ผิดที่มีทางออกเพียงสองทางเท่านั้นคือ ไม่ดีคือถูก ก็ตาย”



#### 4.1.1.6 ความขัดแย้ง (Conflict)

สำหรับความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่องนี้ปรากฏอยู่ 3 ระดับ ได้แก่

ความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง ซึ่งเป็นความสับสนภายในจิตใจของทินที่ต้องเลือกระหว่างการยอมกลับตัวเป็นคนดีภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคมหรือเลือกที่จะต่อต้านและเบี่ยงเบนออกไปจากบรรทัดฐานทางสังคม

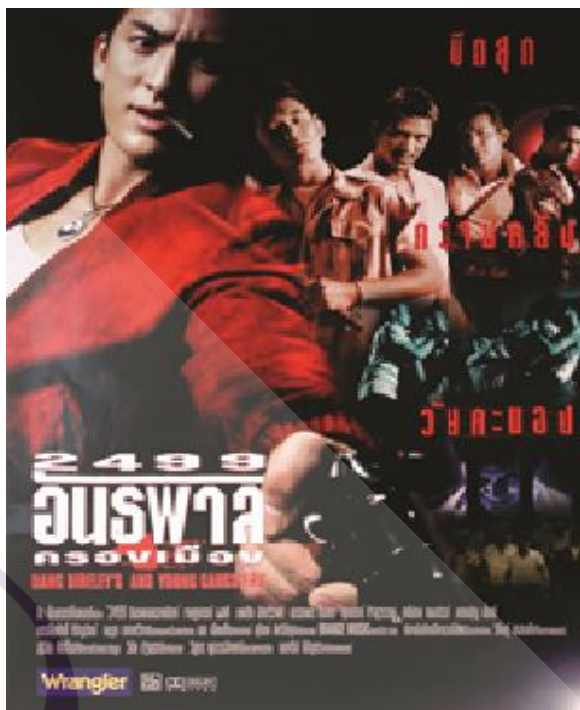
ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันเอง โดยทินนั้นมีความขัดแย้งกับคนในแก๊งของทินเอง ตั้งแต่ ลูกน้องอย่างม้วนไปจนถึงหัวหน้าแก๊งอย่างลุงชด

ความขัดแย้งกับสังคม คือ ความขัดแย้งระหว่างทินและเจ้าหน้าที่รัฐอย่างตำรวจที่ทำให้ทินนั้นต้องคอยหลบหนีและต้องใช้ชีวิตแบบหลบ ๆ ซ่อน ๆ

#### 4.1.2 วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540)

##### 4.1.2.1 สำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง

ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง กำกับภาพยนตร์โดย นนทรี นิมิตรบุตร ซึ่งได้เข้าฉายครั้งแรกเมื่อวันที่ 11 เมษายน ปี 2540 โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ได้สร้างปรากฏการณ์ให้กับวงการหนังไทยได้อย่างมาก ด้วยเนื้อหาภาพยนตร์ตระกูล แก๊งสเตอร์ – พีเรียด ที่นับได้ว่าเป็นความแปลกใหม่ในแง่ของการนำเสนอเรื่องราวในยุคนี้ซึ่งเป็นช่วงที่วงการภาพยนตร์ไทยกำลังซบเซาเป็นอย่างมาก อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์เรื่องนี้ ส่วนหนึ่งได้อ้างอิงมาจากเรื่องจริง (Based on true story) เรื่องราวชีวิตของแดง ไบเลย์ที่มีตัวตนอยู่จริงในยุคที่ขึ้นชื่อว่า ยุคของอันธพาลครองเมือง รวมถึงการสร้างมาจากบทประพันธ์เรื่อง เส้นทางมาเฟีย ที่มีชื่อภาษาอังกฤษว่า Dang Bireley's and Young Gangsters หรือ Dang Bireley's Story ของสุริยัน ศักดิ์ไชสง หรือ ตัวละครเปี้ยก วิสุทธิภักดิ์ศรีในเรื่องนั่นเอง



ภาพที่ 4.2 ใบปิดภาพยนตร์เรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง

#### 4.1.2.2 เรื่องย่อ (Synopsis)

แดง ไบเลย์ เติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่เลวร้าย แม่ของเขานั้นทำอาชีพโสเภณี ในขณะที่แดงอายุ 13 ปี เขาได้ฆ่าผู้ชายที่มาที่ขวยบริการแม่ของเขาเพราะต้องการปกป้องแม่จากการโดนทำร้าย จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการเข้าสู่วงการอังธพาล ทั้งนี้แดง ปู้ แหลมสิงห์ เปี้ยก และดำ ทั้งหมดเป็นเพื่อนรักกันและเป็นวัยรุ่นที่อยู่ในยุคสมัยที่กรุงเทพฯ ยังถูกเรียกว่าพระนครที่เต็มไปด้วย กลุ่มนักเลง อังธพาลครองเมือง ซึ่งวิธีการที่ทำให้พวกเขาสร้างปมเด่นเพื่อกลบปมด้อยของตัวเองได้นั้นคือการยกพวกตีกันเป็นประจำ ในวันหนึ่งทีมงานรำลึกเจมส์ ดิน ซึ่งเป็นบุคคลที่แดงนั้นชื่นชอบเป็นอย่างมาก และเจมส์ ดินถือได้ว่าเป็นผู้นำหรือไอคอลลของวัยรุ่นในยุคสมัยนั้น แดงได้เจอกับนักร้องสาวคนหนึ่งเธอชื่อ วัลภา เธอเป็นคนสวยหน้าตาดี แต่เธอนั้นก็สนใจในตัวแดงด้วยเช่นกัน จึงทำให้แดงและวัลภา สานสัมพันธ์คบหากันเป็นแฟนและจากการเจอกันในครั้งนั้นทำให้ปู้ เริ่มอิจฉาแดงเพราะเขาเองก็ชอบ วัลภาเช่นเดียวกัน

แดงและปู้เริ่มแตกอกกันเนื่องจากคนในแก๊งของเปี้ยกไปมีเรื่องกับคนในแก๊งของปู้ ทั้งสองจึงมีปากเสียงกันเกิดการชกต่อยกันเกิดขึ้นซึ่ง ณ ขณะนั้น เปี้ยก ถูกปู้ทำร้ายจนบาดเจ็บ ตำรวจเข้ามาปราบปรามซึ่งแก๊งของปู้หนีไปได้แต่เปี้ยกและพรรคพวกถูกจับ เมื่อแดงรู้เรื่องทั้งหมดจึงเกิดความโกรธ แต่ด้วยความใจเย็นและความเป็นสุภาพบุรุษของเขาจึงอาสาไปเจรจากับปู้ ทั้งหมดนัด

เจอกันในบาร์แถวพระนครแต่ทั้งคู่ไม่สามารถเจรจากันได้จึงนำไปสู่จุดแตกหักในที่สุด หลังจากนั้น ทั้งสองแก๊งคือแก๊งไบเบิ้ล และแก๊งระเบิดขวด ก็มีเรื่องและยกพวกตีกันตลอด โดยครั้งหลังสุดที่ ตีก 13 ห้างบางลำพู ในขณะที่ทั้งสองแก๊งกำลังยกพวกตีกัน ก็ได้เริ่มเกิดการปราบปรามโดยฝ่ายรัฐเกิดขึ้น หลังจากนั้นไม่นาน ประเทศไทยเกิดรัฐประหารและคณะปฏิวัติต้องการปราบปรามกลุ่มนักเลง อันธพาลให้หมดไปจึงทำให้แดง ปู และคนอื่น ๆ หนี การตามล่าจากทางการ

แดงและเปี้ยกได้หนีไปอยู่ตะเภา และได้เจอกับหมวดเชียร นายตำรวจที่ลาออกจาก ราชการพวกเขาได้เริ่มเข้าสู่วงการมาเฟียหรือธุรกิจมืดอย่างเต็มตัว ด้วยการให้แดงคุมบ่อนการพนัน เมื่อธุรกิจกำลังไปได้ด้วยดี หมวดเชียรจึงได้รับ ปู และ คำ เข้ามาทำงานด้วย ซึ่งสร้างความไม่พอใจ ให้กับแดง และไม่นานนักหมวดเชียรก็ถูกยิงตายโดยฝีมือ ของปู และคำที่หักหลังเขา แดงโกรธมาก จึงตามไปเอาคืนด้วยการฆ่าผู้ใหญ่เต็กซึ่งเป็นคนที่หนุนหลังปูและคำให้หักหลังหมวดเชียรอีกที โดยเหตุการณ์ครั้งนั้นเกิดการนองเลือดกันขึ้นมากมาย จึงทำให้ปูและคำโกรธแค้นแดงเป็นอย่างมาก หลังจากนั้นไม่นานแดงจึงกลับบ้านเพื่อตั้งใจจะบวชทดแทนบุญคุณ ให้แม่ของเขา แต่ก็เจอกับปู และคำที่มาป่วนงานบวช แดงจึงได้เข้าต่อสู้กับกลุ่มปูในขณะที่ใส่ชุดบวชนาคนซึ่งในที่สุดแดงก็ ไม่สามารถบวชได้สำเร็จ ต่อมาในภายหลังเขาได้ถูกจับกุมโดยรัฐ และเมื่อพ้นโทษ เขาก็ได้เข้าสู่ เส้นทางมาเฟียเต็มรูปแบบและได้เสียชีวิตลงด้วยอุบัติเหตุรถยนต์ว่าในวัยเพียง 24 ปี

#### 4.1.2.3 โครงเรื่อง (Plot)

การเริ่มเรื่อง (Exposition) ภาพยนตร์ได้เปิดเรื่องจากเหตุการณ์ปัจจุบัน ของ ตัวละคร เอกอย่างแดง ไบเบิ้ล ซึ่งกำลังเตรียมตัวจะเข้าพิธีงานบวช และได้ฉายภาพให้เห็นถึงพิธีกรรมทาง ศาสนา ตั้งแต่การโกนหัว ไปกระทั่งการสวมชุดนาคน ในขณะที่แดงกำลังจะเข้าวัด ก็ได้เกิดเสียงปืน ดังขึ้น เนื่องจากปูระเบิดขวดได้บุกมาที่งานบวชเพื่อหมายจะเอาชีวิตแดง หลังจากนั้นภาพยนตร์ได้ เริ่มเล่าเรื่องย้อนกลับไปในอดีตถึงเบื้องหลังชีวิตของแดง ไบเบิ้ล และค่อย ๆ ลำดับเรื่องราวต่าง ๆ ของเขา โดยเริ่มตั้งแต่ความสัมพันธ์ระหว่างแดง ไบเบิ้ลกับกลุ่มเพื่อน เช่น เปี้ยก วิสุทธ์กษัตริย์ ปู ระเบิดขวด คำ เอสโซ่ และแหลมสิงห์

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) ภาพยนตร์ได้ค่อย ๆ แสดงให้เห็นถึงเรื่องราว ประวัติชีวิตของแดง ไบเบิ้ล โดยเริ่มจากการเริ่มเข้าสู่การเป็นนักเลงอันธพาลจนโด่งดังมีชื่อเสียง จากการฆ่าเหยื่อมา อย่างเลือดเย็นโดยไม่รู้สึกลงถึงการผิดบาปของแดง รวมถึงความสัมพันธ์ของเขากับวัลภาในลักษณะชายเป็นใหญ่ อีกทั้งกลุ่มพรรคพวกของแดง ไม่ว่าจะเป็น เปี้ยก ปู คำ และแหลม สิงห์ เริ่มมีอิทธิพลอย่างมากในย่านพระนคร ดังนั้น ในช่วงนี้จะเห็นได้ว่าเป็นยุคที่รุ่งเรืองที่สุดของ แดง ไบเบิ้ลในการมีอำนาจเลยก็ว่าได้ อย่างไรก็ตามเหตุการณ์จึงนำพาให้แดงมาสู่วิกฤตอีกครั้งจาก

การแตกคอกับปู่ ระเบิดขวด จนมีเรื่องกันและนำไปสู่โดนปราบปรามตามล่าจากทางการทำให้ต้องหนีไปคนละทิศคนละทาง

จุดสูงสุด (Climax) หลังจากที่แดงได้หนีจากการปราบปรามของทางการ ชีวิตของเขาก็ได้ลงลึกอย่างถอนตัวไม่ขึ้นในเส้นทางนักเลงอันธพาลที่อันตราย โดยโชคชะตาที่เขาต้องกลับมาพบกับปู่ ระเบิดขวด ซึ่งเป็นคู่แค้นอีกครั้ง แต่ในครั้งจะรุนแรงมากกว่าครั้งก่อนเนื่องจากแต่ละคนก็มีความแค้นที่หมายจะเอาชีวิตซึ่งกันและกัน โดยปู่ได้ฆ่าหมวดเชียรซึ่งเป็นผู้มีพระคุณของเขา จนทำให้แดงจนตรอกเนื่องจากขาดหัวเรือหลัก ดังนั้นในจุดนี้ผู้ชมจะได้เห็นช่วงภาวะตกต่ำและความตึงเครียดของแดงอย่างที่สุด โดยภาพยนตร์แสดงให้เห็นเหตุการณ์ ตั้งแต่ การทบทวนข้อหาตนเองจากการปิดกิจการบ่อนการพนัน การยอมสละเงินส่วนตัวเพื่อจ่ายลูกน้อง รวมไปถึงการจัดการอาวุธและระดมคนเพื่อนำไปสู่การล้างแค้น และได้เปิดฉากยิงกันในงานพิธีบวชของแดง

ภาวะคลี่คลาย (Falling action) จากการต่อสู้กันทั้งสองฝ่ายระหว่างแก๊งไบเล่ย์ และแก๊งระเบิดขวด นำไปสู่การสูญเสียของผู้คนเป็นจำนวนมาก แต่เหตุการณ์ของการสูญเสียดังกล่าวสร้างความสะเทือนใจที่สะท้อนผ่านภาพที่มีผู้คนนอนตายกันเกลื่อน โดยมีวัดเป็นฉากหลัง ภาพยนตร์ยังคงแซ่ภาพฉากนี้ไว้และค่อย ๆ เลื่อนจากออกไป แม้ว่าความแค้นของแดง ไบเล่ย์และปู่ระเบิดขวด ที่หักหลังกันไปมาจะจบลงด้วยชัยชนะของแดง ไบเล่ย์ หากแต่ท้ายที่สุด ก็ต้องแลกมาซึ่งการสูญเสียเพื่อนรักอย่างแหลม สิ่งนี้ไปรวมทั้งความตั้งใจที่จะบวชเพื่อทดแทนบุญคุณของแม่ก็ไม่สามารถทำได้สำเร็จ

การยุติเรื่องราว (Ending) ภาพยนตร์ได้ทิ้งท้ายเพื่อเป็นสถิติเตือนใจให้กับผู้ชมผ่านเสียงบรรยาย (Voice over) ของเปี้ยก วิสุทธิ กษัตริย์ ในลักษณะการสารภาพบาป และรู้สึกสำนึกถึงการใช้ชีวิตนักเลง อันธพาล ว่าต่อให้หลุดพ้นจากการควบคุมของกฎหมายไปได้แต่ด้วยบาปกรรมที่แดง ไบเล่ย์ได้ฆ่าคนเอาไว้มากมาย จึงทำให้เขานั้นถูกตีตราว่ากลายเป็นคนบาปที่แม้แต่ศาสนาก็ยังไม่เอา โดยหลังจากเหตุการณ์โศกนาฏกรรมที่เกิดขึ้น แแดง ไบเล่ย์ได้หนีการจับกุมของทางการไปอีกครั้ง ซึ่งภายหลังเขาก็ยังคงวนเวียนอยู่กับการทำธุรกิจมืด และได้เสียชีวิตลงจากอุบัติเหตุคว่ำตักในวัยเพียง 24 ปี ซึ่งนั่นเป็นการจบชีวิตบนเส้นทางมาเฟียของเขา

กล่าวโดยสรุปโครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้ค่อย ๆ เผยให้เห็นถึงลักษณะของการไต่เต้าเพื่อนำไปสู่ความยิ่งใหญ่ของนักเลง อันธพาลในยุค 2490 หรือเรียกว่า เส้นทางมาเฟีย โดยในโครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้ค่อย ๆ เพิ่มระดับความเข้มข้นทางด้านอารมณ์ จากการกระทำผิดกฎหมายอันเล็กน้อยและไปสู่การกระทำผิดที่เป็นภัยต่อความมั่นคงของอำนาจรัฐ นั่นคือ ทหารรวมทั้งการหักหลังกันไปมา การล้างแค้นกันอย่างไม่มีการสิ้นสุด และช่วงชิงอำนาจกันระหว่างแก๊ง ซึ่งเป็นลักษณะของโครงเรื่องที่สอดคล้องกับสูตรขนบของตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์นั่นเอง

อย่างไรก็ตาม ในท้ายที่สุดแม้ว่า ภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงความสำเร็จบนเส้นทางมาเฟีย หากแต่ ก็ไม่ได้ทำให้ตัวละครนั้นมีชีวิตที่ราบรื่นและมีความสุขมากนัก อีกทั้ง แม้ว่าสถาบันทางกฎหมายจะไม่สามารถเข้ามาควบคุมจัดการตัวละครได้ แต่ภาพยนตร์ได้ใช้กลวิธีการสื่อสารผ่าน สถาบันศาสนาในการเข้ามาจัดการควบคุมตัวละครแทน ซึ่งท้ายที่สุดแล้ว ตอนจบของโครงเรื่องภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นว่า ผลกรรมและการกระทำอันเกิดจากการเป็นนักเลงอันธพาลหรือมาเฟีย นั่นคือ มักจะมีจุดจบที่อายุสั้นหรือตาย ซึ่งเป็นลักษณะ โครงเรื่องที่ย้อนกลับไปสู่การรักษาซึ่งอุดมการณ์หลักของบรรทัดฐานทางสังคม

#### 4.1.2.4 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้มุ่งนำเสนอถึงเหรียญสองด้านของการมีชีวิตเป็นนักเลงอันธพาล ที่แม้ว่าด้านหนึ่งจะแสดงให้เห็นถึงการได้มาซึ่งชื่อเสียง เงินทองและการยอมรับตัวตน แต่อีกด้านหนึ่งก็ต้องแลกมาซึ่งการถูกรับประมา ถูกหักหลังและมีอายุสั้น

#### 4.1.2.5 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view)

ภาพยนตร์ได้เล่าเรื่องผ่านมุมมองของบุคคลที่ 1 (The First - person narrator) กล่าวคือ การที่ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ตรงและอยู่ในเหตุการณ์จริงทั้งหมด แต่จุดสนใจได้เน้นไปยังการกล่าวถึงตัวละครเอกของเรื่องเป็นหลัก ดังนั้นแล้วภาพยนตร์เรื่องนี้จึงได้เล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครอย่าง เปี้ยก วิสุทธีภักดิ์วิชัย นักเลงกลับใจที่เป็นเพื่อนสนิทของแดง ไบเล่ย์ โดยใช้เทคนิคการนำเสนอผ่านบทบรรยาย (Voice over) ในการเล่าเรื่อง

#### 4.1.2.6 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่องนี้ปรากฏอยู่ 2 ระดับ คือ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันของแก๊งไบเล่ย์ และแก๊งระเบิดขวด และความขัดแย้งกับสังคม คือความขัดแย้งของกลุ่มนักเลงอันธพาลกับเจ้าหน้าที่รัฐ ไม่ว่าจะเป็นทหาร ตำรวจ ซึ่งอยู่ภายใต้ภายใต้คัมภีร์ปฏิบัติที่ต้องการปราบปรามนักเลงอันธพาล

### 4.1.3 วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง โก่หลังวัง (2545)

#### 4.1.3.1 สำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์เรื่อง โก่หลังวัง

ภาพยนตร์เรื่อง โก่หลังวังกำกับภาพยนตร์โดย อัครพล อัครเศรษฐี ภายใต้ค่ายสหมงคลฟิล์ม ออกฉายครั้งแรกในวันที่ 15 มีนาคมพ.ศ. 2545 โดยฉากหลังของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ย้อนยุคไปในช่วงปีพ.ศ. 2503 ณ ย่านวังบูรพาภิรมย์ ซึ่งเป็นแหล่งรวมวัยรุ่นชายหญิง แฟชั่นการ แต่งกาย เสื้อผ้าทรงผม กระแสนิยมนักร้องดังอย่าง เอลวิส เพรสลีย์ และเจมส์ ดีน เข้าไว้ด้วยกัน ดังนั้นแล้ว ด้วยกระแสนิยมดังกล่าว ภาพยนตร์จึงได้เล่าเรื่องราว ตั้งแต่ยุคกำเนิดหรือยุคทองของกลุ่มนักเลงอันธพาล ผ่านตัวละครวัยรุ่นนักรบอย่างวาทีน ซึ่งเป็นพระเอกของเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการชีวิต



เที่ยวเตร่ การตีรันฟันแทงด้วยอาวุธทุกรูปแบบกับคู่อริต่างแก๊ง รวมไปถึงการกระทำผิดกฎหมาย จนนำมาสู่การปราบปราม

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีขนบความคล้ายคลึงในลักษณะความเป็นภาพยนตร์ตระกูล แก๊งสเตอร์ - พีเรียด เฉกเช่นภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง หากแต่ด้วยความแปลกใหม่ที่สอดแทรกมิติของความเป็นโรมานซ์ เข้ามาด้วย จึงทำให้ภาพยนตร์คูมีเสน่ห์ น่าติดตาม รวมทั้งนักแสดงตัวละครสมทบในบทบาทนักแสดง อันธพาล ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้คัดเลือกทีมนักแสดงที่เป็นดาราน้ำใหม่นอกวงการเกือบทั้งหมด และนั่นจึงทำให้ภาพยนตร์คูมีความสดใหม่ และมีความสมจริง ในแง่ของการนำเสนอมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.3 ใบปิดภาพยนตร์เรื่องโก๋หลังวัง

#### 4.1.3.2 เรื่องย่อ (Synopsis)

วาทินเด็กหนุ่มผู้ที่ซึ่งเติบโตในช่วงยุค ปี 2503 ณ ย่านวังบูรพา ที่แวดล้อมไปโก๋และก๊ โดยเขานั้นได้รวมกลุ่มและจัดตั้งแก๊งนักเลงอันธพาลขึ้นมา กับเพื่อน ๆ ของเขา ไม่ว่าจะ เป็น ชาย และหญิง โดยเป้าหมายของการเป็นนักเลงอันธพาลในช่วงแรกของวาทินก็เพื่อต้องการ ความสนุกสนานทำทายเป็นความคึกคะนองเท่านั้น อย่างไรก็ตาม จากการที่เขาได้ก้าวเข้ามาสู่ วงการ



นักเลงอันธพาล จึงทำให้วาทีนได้พัวพันเกี่ยวกับการกระทำผิดกฎหมาย อย่างเช่น การลักขโมยทรัพย์สินของคนในชุมชนย่านวังบูรพา รวมทั้ง การต่อสู้กับแก๊งอันธพาล อย่างเก่งของ เทียนระเบิดขวด ซึ่งจากเหตุการณ์ดังกล่าว ทำให้วาทีนนั้นได้ถลำลึกเข้าสู่วงการนักเลงอันธพาลมากยิ่งขึ้น

วาทีนได้มีโอกาสพบเจอกับนางเอกอย่าง จำปูน ซึ่งเธอคือบุคคลหนึ่งที่ได้รับผลกระทบจากการยกพวกตีกันของแก๊งวาทีนและเทียนระเบิดขวด ซึ่งวาทีนได้ตกหลุมรักเธออย่างมากเมื่อแรกพบโดยความสัมพันธ์ของทั้งคู่ยังไม่ราบรื่นนักในช่วงแรก ทั้งนี้ เนื่องจากว่า จำปูนนั้นเป็นน้องสาวของจำเป็น ซึ่งเป็นหัวหน้านักเลงอันธพาล ผู้โด่งดังในย่านวังบูรพาเช่นกัน ดังนั้นจากเหตุการณ์ที่วาทีนได้เข้าไปยุ่งกับจำปูนจึงทำให้เกิดการยกพวกตีกันระหว่างแก๊ง จนนำไปสู่การปราบปรามกลุ่มนักเลงอันธพาลภายใต้ คณะปฏิวัติ ที่นำโดย จอมพลสฤษดิ์

อย่างไรก็ตาม ความขัดแย้งระหว่างศักดิ์ศรีลูกผู้ชาย ด้วยความต้องการเอาชนะของวาทีน เขาจึงไม่ยอมที่จะถดถอยในการพยายามตามจับจำปูนและต้องการชนะใจเธอให้ได้ เหนือเช่นเดียวกับ บารมี หนึ่งในลูกน้องของจำเป็นผู้ที่ซึ่งหมายปองจำปูนเช่นเดียวกัน นั่นยังทำให้ความแตกร้าวระหว่างแก๊งของวาทีน และแก๊งของจำเป็น มีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น โดยทั้งสองแก๊งได้ทำร้ายและทำการต่อสู้กันบนภคิภา แบบตัวต่อตัวด้วยการคาดเชือก และถืออาวุธ เพื่อตัดสินถึงความยิ่งใหญ่ โดยจากเหตุการณ์ดังกล่าวไม่มีใครชนะเนื่องจากว่า ได้มีพระสงฆ์เข้ามาห้ามปรามจนทำให้ทั้งสองแก๊งวิ่งหนีกระเจิง ทั้งนี้ภายหลังจากการต่อสู้กันไปมาระหว่างสองแก๊ง อย่างไม่มีที่สิ้นสุด จำเป็นจึงสบโอกาส ที่วาทีนนั้นได้อยู่ลำพังเพียงคนเดียวด้วยการยกพวกมาทำร้ายวาทีนจนได้รับบาดเจ็บสาหัส ซึ่งนั่นทำให้กลุ่มเพื่อน ๆ ของวาทีนเกิดความโกรธแค้นและต้องการเอาคืนเป็นอย่างมาก

วาทีนและกลุ่มเพื่อนจึงได้วางแผนล้างแค้น จำเป็น โดยในเหตุการณ์ ณ โรงหนังย่านวังบูรพา วาทีน ได้ทำการยกพวกและกำลังจะเข้ามาเอาคืน จำเป็น แต่ก็เกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันขึ้นนั่นคือ จำเป็นกำลังถูกกลุ่มคู่อริอีกกลุ่มเล่นงาน จนบาดเจ็บสาหัส จำปูนซึ่งอยู่ในเหตุการณ์จึงได้ขอร้องให้วาทีนเข้าไปช่วยเหลือพี่ชายของตนเอง ซึ่งท้ายที่สุดวาทีนก็ยอมที่จะช่วยเหลือจำเป็น จึงทำให้บารมีนั้นเกิดความไม่พอใจอย่างมาก

อย่างไรก็ตาม จำเป็นได้ขอคุณถึงการเข้าช่วยเหลือของวาทีนและได้ยอมรับให้วาทีนนับคบหากับจำปูน หากแต่ บารมี นั้น ไม่สามารถยอมรับถึงความผิดหวังได้จึงได้ชักชวนทำร้ายวาทีนจนทำให้ปืนลั่นไปโดนจำปูนบาดเจ็บสาหัส ท้ายที่สุดแล้ว จากเหตุการณ์ทั้งหมดแม้ว่า จำปูนจะรอดมาได้ แต่ก็ ทำให้วาทีน สำนึกได้ว่า การเป็นนักเลงอันธพาลนั้นอาจจะแลดูสนุกแต่ก็เต็มไปด้วยอันตราย ที่ไม่ควรประพฤติดนและยุ่งเกี่ยวกับกันมันอีก ดังนั้นเขาจึงได้ตัดสินใจเลิกเป็นนักเลงอันธพาล และหันกลับมาประพฤติตนตามกรอบบรรทัดฐานทางสังคม

#### 4.1.3.3 โครงเรื่อง (Plot)

การเริ่มเรื่อง (Explosion) ภาพยนตร์ได้เปิดฉากด้วยภูมิหลังของยุคสมัย ช่วงปีพ.ศ. 2503 ที่เต็มไปด้วยโก้และก๊ี่ จากนั้นภาพก็ตัดมาที่ตัวละครเอกอย่างวาทีน กำลังนั่งสารภาพบาปเกี่ยวกับ วิศวกรรมของตนเองสมัยวัยรุ่น โดยเริ่มตั้งแต่ฉาก เหตุการณ์ เขานั้นเริ่มเข้าสู่วงการนักเลง อันธพาล อาศัยอยู่วัดกับหลวงพ่อ การยกพวกตีกับกลุ่มแก๊งอื่น ๆ จากนั้นวาทีนก็ได้เล่าเรื่องถึงความน่าตื่นเต้น ของชีวิตตนเองหลังจากที่เขาได้พบกับจำปูน ซึ่งเป็นนางเอกของเรื่อง โดยจากเหตุการณ์การตี กันของแก๊งวาทีน และแก๊งของเทียน ระเบิดขวด วาทีนได้ช่วยเหลือจำปูนจนสามารถรอดพ้นจาก อันตรายได้ ซึ่งนั่นจึงเป็นจุดเริ่มต้นในวาทีนนั้นเข้าสู่วงการนักเลงอันธพาล อย่างเต็มตัว

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) ในช่วงพัฒนาเหตุการณ์นี้ภาพยนตร์ได้นำเสนอทั้ง โครงเรื่องหลักและโครงเรื่องรองสลับกันไปมา กล่าวคือ สำหรับโครงเรื่องหลักนี้มักจะเน้นไปยัง ความสัมพันธ์ของวาทีนและจำปูน ซึ่งเป็นความสัมพันธ์แบบค่อยเป็นค่อยไป หากแต่เนื่องด้วย จำปูนนั้นเป็นน้องสาวของจำปุ่น ซึ่งเป็นคู่อริ นักเลง อันธพาล ชื่อดังผู้มีอิทธิพลคนหนึ่งในย่าน วังบูรพา ดังนั้นวาทีนจึงได้เข้ามาเกี่ยวพันกับการต่อสู้ ความขัดแย้งกันระหว่างแก๊งที่รุนแรงมากขึ้น เรื่อย ๆ ทั้งนี้สำหรับโครงเรื่องรองภาพยนตร์ก็ได้สอดแทรกถึง วิศวกรรมของวาทีนและพรรคพวก ด้วยการเป็นโจร ลักขโมย การเที่ยวเตร่ซ่องโสเภณี และการจัดขึ้นทำทายจากการปราบปรามของ อำนาจอรัฐ ซึ่งทั้งโครงเรื่องหลักและรองกำลังสะท้อนให้เห็นถึงว่า ตัวละครวาทีนนั้นได้เข้าสู่โลก ด้านมืดของนักเลงอันธพาล อย่างเต็มตัว

อย่างไรก็ตาม จากการต่อสู้อย่างไม่ลดละระหว่างวาทีนและจำปุ่น วาทีนก็ได้พลาดท่า ถูกกลุ่มของจำปุ่นเล่นงานจนได้รับบาดเจ็บสาหัส โดยภายหลังจากวาทีนฟื้นฟุร่างกายแล้ว เขาก็ได้ รวมพรรคพวกในแก๊งเพื่อไปเอาคืนจำปุ่น จากนั้นภาพก็ตัดมาที่ฉากในขณะที่วาทีนกำลังจะเข้าไป ล้างแค้นจำปุ่น ก็ได้มีแก๊งอันธพาลกลุ่มอื่นตัดหน้ามารุมกระหนาบแก๊งของจำปุ่นแทน ซึ่งจำปูนที่อยู่ ในเหตุการณ์ได้ขอร้องให้วาทีนนั้นช่วยเหลือพี่ชายของเธอ และนั่นเป็นจุดหักเหของเหตุการณ์ที่ วาทีนจะต้องตัดสินใจเลือกระหว่าง การช่วยพี่ชายของจำปูน หรือเลือกที่ล้างแค้น

จุดสูงสุด (Climax) ด้วยความเป็นสุภาพบุรุษลูกผู้ชาย วาทีนเลือกที่จะช่วยพี่ชายของ จำปูน และละทิ้งการล้างแค้นไว้เบื้องหลัง ทั้งนี้ วาทีนนั้นก็ยังคงใช้ชีวิตบนเส้นทางนักเลงอันธพาล ต่อไป อีกทั้งจากการที่จำปุ่นได้เลิกเป็นศัตรูกับวาทีน ทำให้ บารมีหนึ่งในลูกน้องของจำปุ่น ไม่พอใจ และได้กระทำการล้างแค้น วาทีนด้วยการดักรุมทำร้ายวาทีนแต่วาทีนนั้นรู้ตัว จึงได้เกิด การต่อสู้กันขึ้น ซึ่งจากเหตุการณ์การต่อสู้ในฉากนี้นั้นผู้ชมจะได้เห็นถึง การต่อสู้ที่รุนแรงกว่าทุก ครั้ง เพราะบารมีนั้นหมายจะเอาชีวิตวาทีนด้วยอาวุธปืน ให้ได้ หากแต่บารมีก็ได้ยิงพลาดและ กระสุนได้ไปโดนจำปูนจนบาดเจ็บสาหัส

ภาวะคลี่คลาย (Falling action) หลังจากที่บาร์มีได้ยิงกระสุนพลาด จึงเกิดความตกใจ และวาทินซึ่งได้สติ ก็ได้ใช้กำลังสุดตัวในการต่อสู้กับบาร์มี รวมทั้งได้เข้ามาช่วยเหลือจำปูนไว้จนรอดปลอดภัย จากนั้นผู้ชมจะได้เห็นว่า บาร์มีนั้นได้ถูกจับกุมและความสัมพันธ์ของวาทินกับจำปูน จึงกลับมาในฐานะมิตรสหาย

การยุติเรื่องราว (Ending) ภาพก็ได้ตัดกลับมาที่ตัวละครวาทินในปัจจุบันกำลังนั่งสารบาป ซึ่งท้ายที่สุดตอนจบของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการจบสุกษากรรม (Happy Ending) โดยภาพยนตร์ได้เผยให้เห็นถึงตัวละครต่าง ๆ ในแก๊งของวาทิน และจำปูนซึ่งต่างคนต่างก็เติบโตเป็นผู้ใหญ่และมีวิถีชีวิตของตนเอง วาทินก็ดำเนินชีวิตกลับตัวกลับใจเล็กเป็นนักเลงอันธพาลซึ่งเขาได้มีลูกกับจำปูนและได้แสดงบทบาทของความเป็นพ่อที่ดีรักครอบครัว ส่วนจำปูนนั้นก็ได้ออกมาทำงานใจเช่นกัน โดยเขาเลือกที่จะไปเรียนต่อและใช้ชีวิตในต่างประเทศ

ดังนั้นจากโครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้สรุปได้ว่า ภาพยนตร์ได้ค่อย ๆ เล่าเรื่องราวและไต่ระดับความเข้มข้นของชีวิตนักเลงอันธพาล ขึ้นไปเรื่อย ๆ ผ่านตัวละครหลักอย่างวาทินในบทบาทของนักเลงอันธพาลกลับใจ โดยเริ่มจาก เปิดเรื่องราวความสนุกสนานของชีวิตตัวละครที่มีลักษณะอุปนิสัย วัยรุ่นหัวขบถต่อต้านสังคม ไปจนถึงการกล้าเข้าสู่วงการนักเลงอันธพาลในระดับแก๊ง ทั้งนี้ภาพยนตร์ได้ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องในลักษณะกึ่งจริงกึ่งดราม่า โดยการใส่ความอารมณ์ความเป็นโรมานซ์เพื่อเพิ่มความแฟนตาซีและการสะท้อนความเป็นจริงทางสังคมเกี่ยวกับยุคสมัยนักเลงอันธพาลช่วงปี พ.ศ. 2500 ซึ่งท้ายที่สุดแล้ว โครงเรื่องของภาพยนตร์ต้องการสะท้อนให้เห็นว่าไม่ว่าจะตัวละครจะก้าวเข้ามาเป็นนักเลงอันธพาลด้วยเหตุใดก็ตาม กลุ่มคนเหล่านี้ ก็คือบุคคลที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนและไม่ควรเอาเยี่ยงอย่าง

#### 4.1.3.4 แก่นของเรื่อง (Theme)

แม้แก่นเรื่องของภาพยนตร์จะต้องการนำเสนอถึงช่วงหนึ่งของชีวิตความเป็นวัยรุ่น ดังประโยคบรรยายของตัวละครทินที่ว่า “ว่ากันว่าช่วงเวลาที่ดีที่สุดในชีวิตคนเรามักจะเป็นช่วงวัยรุ่น สำหรับผมและเพื่อนอีกหลายคน พวกเราเป็นวัยรุ่นที่น่าตื่นเต้นที่สุด” แต่แท้จริงแล้ว ภาพยนตร์ได้แฝงไปด้วยแง่คิด เกี่ยวกับ รูปแบบการใช้ชีวิตโดยประมาทของการเป็นนักเลงอันธพาลที่สามารถดูไว้ให้เป็นเยี่ยงแต่อย่าได้เอาเป็นอย่าง เพราะท้ายที่สุดแล้วการประพฤตินั้นเป็นนักเลง อันธพาล อาจจะมีจุดจบที่ต้องสูญเสียไม่ชีวิตของตนเองก็ชีวิตของครอบครัวอันเป็นที่รัก

#### 4.1.3.5 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view)

ภาพยนตร์ได้เล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่ 1 (The First -Person Narrator) กล่าวคือตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่องเอง โดยการใช้เทคนิคเสียงบรรยาย (Voice over) ที่ตัวละครมักจะเอ่ยคำว่า “ผม” อยู่เสมอ อย่างไรก็ตามแม้จะมีการเล่าเรื่องผ่านสายตาของตัวละครเอกที่เป็นนักเลง

อันธพาลอย่างวาทีน หากแต่เป็นมุมมองของตัวละครนักเลงอันธพาลที่กลับตัวกลับใจ นั้นหมายความว่า ท้ายที่สุดแล้วจุดยืนการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ก็ยังคงเป็นจุดยืนจากสายตาของมุมมองบรรทัดฐานทางสังคม

#### 4.1.3.6 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่องนี้ปรากฏอยู่ 2 ระดับ นั่นคือ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันเองของแก๊งวาทีนและแก๊งจำเปิ่น โดยต่างฝ่ายต่างก็ต้องการเอาชนะซึ่งกันและกัน ส่วนความขัดแย้งในระดับสังคมนั้นคือ ความขัดแย้งของตัวละครนักเลงอันธพาลกับเจ้าหน้าที่รัฐอย่างทหารที่ต้องการใช้อำนาจเข้ามาจัดการควบคุม อย่างไรก็ตามแม้ความขัดแย้งในระดับสังคมจะไม่ปรากฏโดดเด่นมากนักเมื่อเทียบกับความขัดแย้งระหว่างปัจเจกบุคคลนั้นเป็นเพราะว่า ภาพยนตร์ต้องการเน้นนำเสนอถึงความคาดหวังของผู้ชมที่จะได้เห็นเกี่ยวกับวิถีเส้นทางชีวิตของนักเลงอันธพาล ที่ไร้อำนาจและการควบคุมให้ครบองค์ประกอบรอบด้าน นั่นเอง

#### 4.1.4 วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน (2548)

##### 4.1.4.1 สำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน

ภาพยนตร์เรื่องเด็กเดนกำกับภาพยนตร์โดย วิโรจน์ ทองชีว ภายใต้การควบคุมการผลิตของค่ายพระนครฟิล์ม ซึ่งเข้าฉายครั้งแรกในช่วงปี พ.ศ.2548 นี้เองด้วย เป็นภาพยนตร์ที่สวนกระแสของวงการภาพยนตร์ไทยอย่างเช่น ตระกูลหนังผีและหนังตลก ในช่วงเวลานั้น จึงทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้อาจจะไม่ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้เท่าที่ควร อย่างไรก็ตาม ด้วยความเป็นภาพยนตร์ตระกูล แก๊งสเตอร์ - คราม่า ที่มีความแปลกใหม่และได้ถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตของความเป็นวัยรุ่น โดยเฉพาะกลุ่มนักเรียนช่างกลที่ชอบมีเรื่องชกต่อยกัน ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงประสบความสำเร็จในแง่ของความท้าทายในการนำเสนอเนื้อหาที่สะท้อนด้านมืดของบริบทสังคมไทยได้เป็นอย่างดี โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ดารานักแสดงนำชายชั้นนำอย่างเช่น นันทชัย พิศลยบุตร (แวน) และ หลุยส์ สก๊อต (จิง) มาร่วมประชันบทบาททางด้านการแสดงเป็นหลักในการดำเนินเรื่องราว



ภาพที่ 4.4 ใบปิดภาพยนตร์เรื่องเด็กเดน

#### 4.1.4.2 เรื่องย่อ (Synopsis)

แว่นเด็กหนุ่มวัยรุ่น ซึ่งเขานั้นมีนิสัยใจร้อนและชอบมีเรื่องชกต่อยหรืออาจกล่าวได้ว่า มีลักษณะของอันธพาลเต็มตัว โดยจุดเริ่มต้นของความกึกก้องของแว่นนั้นได้เริ่มมาจากการชกพวกตีกับกลุ่มนักเรียนช่างกลต่างสถาบันซึ่งนำโดยจิงศัตรูริคู่แค้นของเขาจนนำมาสู่เหตุการณ์ที่มีผู้ได้รับบาดเจ็บและเสียชีวิตจำนวนมาก โดยหนึ่งในเหยื่อผู้เคราะห์ร้ายจากการชกพวกตีกันของพวกเขาทั้งสองนั้นคือ เด็กสาวที่ชื่อว่าอิว ซึ่งเป็นน้องสาวของจำชาญนายตำรวจตระเวนชายแดนฝีมือดี ผู้เปรียบเสมือนตัวแทนแห่งอำนาจรัฐโดยภายหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าวนี้ กลุ่มนักเรียนช่างกลของแว่นและจิงก็ถูกจับกุมตัว อีกทั้งยังถูกสังคมนามว่าเป็นพวกเดนสวะสังคมและต้องได้รับการชดใช้รวมทั้งต้องถูกลงโทษอย่างถึงที่สุด

จิงและแว่นได้ถูกนำตัวไปควบคุมความประพฤติอยู่ในค่ายกักกันของทหาร โดยมีจำชาญเป็นผู้คอยช่วยเหลือศูนย์พิกรวมทั้งทำหน้าที่อบรมสั่งสอนและชำระระเบียบวินัย ซึ่งในระหว่างการถูกควบคุมขังอยู่ในค่ายกักกันนี้ จำชาญก็ยังควนเวียนเข้ามาเพื่อหาเบาะแสเกี่ยวกับคนที่ยิงน้องสาวของเขาด้วยความโกรธแค้น ซึ่งนั่นทำให้แว่นและจิงเริ่มกลัวในความผิดที่จะถูกสืบสานเอาเรื่อง จนนำไปสู่การวางแผนที่จะแหกค่ายกักกัน ทั้งนี้ทั้งคู่ก็สามารถหลบหนีออกมาได้สำเร็จอีกทั้งยังได้ขโมยปืนสงครามและพาหนะเจ้าหน้าที่รัฐออกมาอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม ในระหว่างการหลบหนี แว่นและจิงยังคงหวาดระแวงและคอยจ้องที่จะหักหลังซึ่งกันและกันอยู่ตลอดเวลา แม้ว่าทั้งสองจะสามารถหนีจากตามล่าจากกลุ่มของทหารมาได้



หากแต่ พวกเขานั้น ได้เผชิญกับศัตรูกลุ่มใหม่นั้นคือ กลุ่มก่อร้ายโจรแดงที่มีอาวุธสงครามครบมือ และได้เกิดการต่อสู้กันจนทำให้แวนถูกกลุ่มก่อการร้ายนี้จับตัวไปเรียกค่าไถ่ ทั้งนี้จำชายก็ได้ทราบถึงเบาะแสที่แวนนั้นได้ถูกจับตัวไป จึงได้นำกำลังเข้าช่วยเหลือและได้พบว่า แวนนั้นได้ถูกกลุ่มก่อการร้ายซ้อมจนปางตายจนเกือบเอาชีวิตไม่รอด จากนั้นจำชายจึงได้นำตัวทั้งแวนมาสืบสวนสอบสวน จนรู้ความจริงว่าแท้จริงแล้ว คนที่ยิ่งน้องสาวของจำชายนั้นคือ แวน ซึ่งนั่นทำให้จำชายเกิดความโกรธแค้นและบรรดาโทษะเป็นอย่างมากจึงได้ทำการลงมือซ้อมแวนอีกครั้ง โดยในตอนท้ายของภาพยนตร์ แวนก็ได้ยอมรับความจริงและได้สำนึกผิดเกี่ยวกับการกระทำของตนเอง รวมทั้งได้ร้องขอชีวิตจำชายให้ไว้ชีวิตเขา เพื่อแลกกับการยอมกลับตัวกลับใจเป็นคนดี และท้ายที่สุดแวนนั้นก็ได้ออกโทษตามกระบวนการของสถาบันหลักทางสังคมอย่างกฎหมาย

#### 4.1.4.3 โครงเรื่อง (Plot)

การเริ่มเรื่อง (Exposition) ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยฉากเหตุการณ์ของความขัดแย้งกันระหว่างนักเรียนอาชีวะช่างกลต่างสถาบัน ซึ่งได้แก่ แวนและจิง โดยเริ่มต้นฉากด้วยภาพของการไล่ล่ากันระหว่างทั้งสองคนและยกระดับไปสู่การยกพวกตีกันใจกลางกรุงเทพมหานครฯ จากนั้นภาพยนตร์ได้ลำดับภาพการต่อสู้ล้างแค้นกัน ไปมาระหว่างสองแก๊งจนนำไปสู่เหตุการณ์การสูญเสียโดยหนึ่งในเหยื่อผู้เคราะห์ร้ายจากการต่อสู้กันระหว่างแก๊งของแวนและจิงนั้นคือ อีว ผู้ซึ่งเป็นน้องสาวคนเดียวของจำชายตำรวจตระเวนชายแดน จากนั้นจำชายจึงได้ทำการสืบสวนค้นหาความจริงเกี่ยวกับคนทำร้ายน้องสาวของเขาโดยการจับกุมแวนและจิงและส่งตัวไปที่ศูนย์กักกันตัวในค่ายทหาร และนั่นจึงเป็นจุดเริ่มต้นของการเผชิญหน้ากันระหว่างแวนตัวแทนแห่งปัจเจกผู้ซึ่งขัดขืนต่อต้านอำนาจและจำชายตัวแทนแห่งการใช้อำนาจรัฐ

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) ในขณะที่แวน จิงและกลุ่มนักเรียนช่างกลคนอื่น ๆ ได้ถูกกักตัวอยู่ในค่ายทหาร พวกเขาที่ยังคงก่อเรื่องด้วยการมีเรื่องชกต่อยกัน จนทำให้ครูฝึกได้ทำการลงโทษด้วยการให้พวกเขาไปยืนฝึกจัดแถวกลางสายฝน ซึ่งในระหว่างนี้เองทางครูฝึกทหารก็ได้พยายามที่จะสอบเค้นความจริงเกี่ยวกับมือปืนที่ยิง เด็กสาวชื่อ อีว ซึ่งเป็นน้องสาวของจำชาย หากแต่ก็ไม่ได้ได้รับความร่วมมือเพราะมีใครยอมรับในการกระทำดังกล่าว ทั้งนี้แวนและจิงก็ได้เริ่มตระหนักว่า หากพวกเขาอยู่ในค่ายกักกันนี้นาน ๆ ก็อาจจะเดือดร้อนเพราะวีรกรรมที่ได้ทำไว้ จึงได้พยายามวางแผนเพื่อหลบหนี ออกจากค่ายกักซึ่งแวนและจิงจึงได้รวบรวมพรรคพวกเพื่อนฝูงนักเรียนช่างกลคนอื่น ๆ โดยที่กลุ่มของแวนนั้นประกอบด้วย มาโนชและเตี้ย เพื่อนรุ่นน้องที่สนิทกับแวน หลังจากนั้นทั้งกลุ่มของแวนและจิงจึงได้ทำการหลบหนีออกจากค่ายกักกันได้สำเร็จ ซึ่งจะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้พยายามสะท้อนถึง ความเป็นปัจเจกผู้กระทำการของตัวละครแวนและจิงที่



ไม่สยบยอมต่อการจัดระเบียบวินัย เลขต้องลุกขึ้นมาต่อสู้ ชัดขึ้นอำนาจเพื่อปลดปล่อยตนเองจาก ภาวะดังกล่าว

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าพวกเขาสามารถหนีรอดจากค่ายกักกันมาได้ หากแต่ทั้งแวนและจิง ยังต้องเจอวิกฤติหนักกว่าเดิมนั่นคือ พวกเขาไม่รู้ตัวว่ากำลังหนีเข้าไปที่เขตชายแดน ซึ่งเป็นที่ตั้งของ กลุ่มก่อการร้ายโจรแดง จากนั้นภาพก็ตัดมาที่กลุ่มโจรแดง ได้ทำการบุกโจมตี กลุ่มของแวนและจิง จึงได้เกิดการยิงต่อสู้กันขึ้น โดยที่ มาโนชหนึ่งในสมาชิกที่เป็นเพื่อนของแวนถูกยิงตาย ในขณะที่ แวนและจิง ถูกไล่ต้อนมายังตรงกลางแม่น้ำระหว่างชายแดนไทยและรัฐอิสระเช่นเดียวกับกลุ่มของ จำชาญที่ได้นำกำลังเข้ามาช่วยเหลือ โดย ณ จุดนี้เอง ภาพยนตร์ได้นำมาสู่จุดหักเหที่ให้ทางเลือกกับ แวนและจิงระหว่าง จะเลือกที่จะกลับไปศูนย์ฝึกกับจำชาญเพื่อรับการระเบียบวินัยเช่นเดิมหรือจะ เลือกต่อสู้อย่างเอาเป็นเอาตายกับกลุ่มก่อการร้าย เพื่อไม่ต้องแลกกับการถูกจัดระเบียบวินัย

จุดสูงสุด (Climax) ภาพยนตร์ได้แสดงถึงฉากการต่อสู้กับกลุ่มก่อการร้ายโจรแดง ซึ่งแวนได้เลือกที่จะยื่นหยัดต่อสู้กับ โจรแดงต่อไป ในขณะที่จิงเลือกที่จะกลับมากับฝั่งทหาร ดังนั้น แล้วโครงเรื่องของภาพยนตร์ ณ จุดนี้ สะท้อนให้เห็นถึงการต่อต้านและไม่สยบยอมต่ออำนาจรัฐ ของตัวละครหลักอย่างแวนแม้ว่าเขาจะสูญเสียเพื่อนอย่างมาโนชไปแล้วก็ตาม ทั้งนี้แวนก็ ไม่สามารถยื่นหยัดต่อสู้และเอาชนะกลุ่มโจรแดงได้ อีกทั้งยังได้ถูกจับตัวไปยังค่ายของกลุ่มก่อการ ร้ายโจรแดง และผู้ชมจะได้เห็นถึงการเร้าอารมณ์จนถึงจุดสูงสุดของเรื่องนั่นคือ ในฉากที่กลุ่ม โจรแดงได้บังคับให้แวนนั้นเลือกที่จะยิงเพื่อนอย่างเดียหรือจะยิงตนเอง เพื่อแลกกับการเป็น อิสรภาพ ซึ่งแวนก็ได้ตัดสินใจที่จะยิงเพื่อนของตนเองแต่ทว่า ปืนนั้นไม่มีกระสุนแต่เป็นการลองใจ ของกลุ่มโจรแดง จากนั้นความสัมพันธ์ระหว่างแวนและเดียจึงจบลง และภาพก็ตัดมาที่จำชาญได้นำ กองกำลังเข้ามาช่วยเหลือ จนเกิดเหตุซุลมุนปะทะกันเกิดขึ้น และท้ายที่สุดก็สามารถช่วยทั้งแวน และเดียออกมาได้จนสำเร็จ

ภาวะคลี่คลาย (Falling action) หลังจากการช่วยเหลือของจำชาญและกองกำลังทหาร ทำให้แวนสามารถรอดพ้นจากการเสี่ยงตายมาได้หากแต่เขานั้นก็ได้รับบาดเจ็บสาหัส จากการถูกรุมซ้อมโดยกลุ่มโจรแดง จากนั้นจำชาญจึงได้ทำการสอบสวนและมั่นใจว่าแวนนั้นคือ คนที่ ยิงน้องสาวของเขา ซึ่งจำชาญได้ทำการรุมซ้อมแวนอีกครั้งเพื่อให้เขานั้นยอมรับสารภาพ ซึ่งแวนเอง ก็ได้ยอมรับสารภาพว่าเขานั้นเป็นคนยิงน้องสาวจำชาญ แต่ไม่ได้ตั้งใจและกระทำไปด้วยความ คึกคะนองอีกทั้งยังได้ร้องขอชีวิตให้จำชาญปล่อยตัวเขาไป เพื่อแลกกับการยอมถูกลงโทษและ ลำบากผิด ซึ่งท้ายที่สุดแล้วจำชาญจึงได้ปล่อยแวนไปเพื่อให้เขานั้นได้รับโทษตามกระบวนการทาง กฎหมาย

การยุติเรื่องราว (Ending) ภาพยนตร์เรื่องนี้จบแบบสุขนานุกรม (Happy Ending) นั่นคือ แวนนั้นได้ยอมรับผิด และสารภาพว่าเขากระทำทุกอย่างลงไปด้วยความกึกคะนอง ซึ่งแม้ว่าหลังจากนั้นเขาได้กลับตัวกลับใจเป็นคนดีของสังคมด้วยตั้งใจเรียนจนจบ หากแต่แวนก็ยังคงได้รับโทษจากผลของการกระทำของตนเองด้วยการติดคุก ดังนั้นจะเห็นได้ว่า โครงเรื่องในระยะสุดท้ายนี้ ได้แสดงให้เห็นถึงการใช้ชีวิตที่ผิดพลาดรวมถึงบทเรียนของตัวละครที่ต้องถูกอำนาจของกฎหมายเข้ามาควบคุมจัดการ นั่นเอง

กล่าวโดยสรุปโครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้ทำการเล่าเรื่องราวชีวิตของกลุ่มวัยรุ่นที่มีความกึกคะนอง และมีมุมมองความเชื่อที่ว่า ศักดิ์ศรีของลูกผู้ชาย คือการเป็นนักเลงอันธพาลที่ต้องมีเรื่องชกต่อย โดยเริ่มต้นจากระดับของการต่อสู้ระหว่างปัจเจก นั่นคือกลุ่มนักเลงอันธพาลด้วยกัน และค่อย ๆ เพิ่มเข้มข้น จนนำไปสู่ระดับของการต่อสู้ ทำลาย ชัดขึ้นกับอำนาจรัฐ ไม่ว่าจะเป็นสถาบันทางกฎหมาย ทหาร ตำรวจ ตามลำดับ ซึ่งท้ายที่สุดแล้ว โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ทำหน้าที่ผลิตซ้ำอุดมการณ์หลักของบรรทัดฐานทางสังคมที่ว่า กลุ่มนักเรียนช่างกลวัยรุ่นที่ชอบมีเรื่องชกต่อยนั้นคือ กลุ่มคนมีพฤติกรรมเบี่ยงเบน และต้องถูกจัดระเบียบวินัยเพื่อให้สังคมเดินหน้าต่อไปได้ อีกทั้งอำนาจที่จะสามารถทำให้กลุ่มคนเหล่านี้สยบยอมได้อย่างเด็ดขาดนั้นคือการควบคุมโดยใช้กลวิธีไม่แจ้งอย่าง สถาบันทางกฎหมายในการจัดการนั่นเอง

#### 4.1.4.4 แก่นของเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้มุ่งนำเสนอถึงความเลวร้ายและผลของการกระทำอันเกี่ยวกับการเป็นนักเลงอันธพาลซึ่งท้ายที่สุดแล้ว ไม่ว่าจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม การเป็นนักเลงอันธพาลก็คือกลุ่มคนที่สร้างความเดือดร้อนและมักจะมีจุดจบที่ไม่สวยงามนั่นคือ ไม่ตายก็ติดคุก

#### 4.1.4.5 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view)

ภาพยนตร์เรื่องนี้หากกล่าวในเชิงเทคนิคของการเล่าเรื่องนั้น ผู้สร้างได้ใช้เทคนิคทางด้านภาพยนตร์ ในลักษณะมุมมองแบบรอบด้าน (The Omniscient Narrator) นั่นคือ มีทั้งการเล่าเรื่องผ่านสายตาของตัวละครหลัก ตัวละครรอง และตัวละครสมทบอื่น ๆ เพื่อให้เห็นรายละเอียดอย่างครบถ้วน อย่างไรก็ตาม มุมมองการเล่าเรื่องดังกล่าวยังคงอยู่ภายใต้จุดยืนของอำนาจจากกรอบบรรทัดฐานทางสังคม กล่าวคือ ผู้สร้างใช้อำนาจผ่านมุมมองการเล่าเรื่องโดยฝังอุดมการณ์หลักของสถาบันต่าง ๆ ทางสังคมไม่ว่า จะเป็นกฎหมาย การศึกษา ศาสนา เข้ามาเป็นระยะ ๆ เพื่อต้องการแสดงให้เห็นว่าแท้จริงแล้ว กลุ่มนักเลง อันธพาลคือกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนและต้องถูกจัดระเบียบวินัยนั่นเอง

#### 4.1.4.6 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งที่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ปรากฏอยู่ 2 ระดับนั้นคือ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันเอง ซึ่งเกิดขึ้นระหว่างแก๊งของตัวละครแวน และแก๊งของตัวละครจิง โดยความขัดแย้งนี้เป็นผลพวงมาจากความคึกคะนองรวมทั้งมุมมองความเชื่อในเรื่องของศักดิ์ศรีจากการเป็นนักเลงอันธพาล จนนำไปสู่การช่วงชิงอำนาจด้วยการใช้ความรุนแรงในการต่อสู้กันอย่างดุเดือดเอาเป็นเอาตาย ส่วนความขัดแย้งในระดับสังคม นั่นคือ ความขัดแย้งกับสถาบันหลักทางสังคมอย่างกฎหมาย รวมไปถึงเจ้าหน้าที่รัฐที่ต้องการเข้ามาควบคุมจัดการ ดังนั้นแล้วความขัดแย้งที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ จึงเป็นสิ่งที่แวนนั้นต้องเผชิญด้วยการแสดงออกถึงพฤติกรรมต่อต้านและความรุนแรงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

#### 4.1.5 วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง ท้าชน (2552)

##### 4.1.5.1 สำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์เรื่อง ท้าชน

สำหรับภาพยนตร์เรื่องท้าชน มีชื่อเรียกเป็นภาษาอังกฤษว่า “Fireball” ออกฉายครั้งแรกในวันที่ 29 มกราคม พ.ศ. 2552 กำกับภาพยนตร์โดย ชนกรณ์ พงษ์สุวรรณ โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ มีการผสมผสานความเป็นตระกูลแก๊งสเตอร์ ครามา และแอ็คชั่น เข้าไว้ด้วยกันอย่างเข้มข้น ซึ่งเล่าเรื่องราวการต่อสู้ของกลุ่มตัวละครหลักอย่าง ไท สิงห์ เค หมึกและอีก ที่ต้องการทรัพย์สินเงินทองรวมทั้งการปลดปล่อยตนเองภายใต้การครอบงำจากอำนาจมืดต่าง ๆ โดยใช้พื้นที่ผ่านการแข่งขันกีฬาบาสเกตบอลเป็นสนามรบในการต่อสู้ อย่างไรก็ตามด้วยความตั้งใจของผู้กำกับที่ต้องการสร้างภาพยนตร์ไทยให้มีความเป็นสากล หนึ่งจึงเน้นรายละเอียดไปที่การต่อสู้แบบแอ็คชั่นที่โดดเด่นเป็นส่วนมากไม่ว่าจะเป็นเทคนิคการถ่ายทำที่กล้องทำหน้าที่เพียงสนับสนุนการเคลื่อนไหว (Movement) ของการแสดง (Acting) การจัดแสงในลักษณะฟิล์ม noir (Film noir) เพื่อสื่ออารมณ์ถึงภาวะด้านมืดของตัวละครและสังคม โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ดารานักแสดงนำชาย อย่าง ปรีดี บารมี อนันต์ (แบงค์ วงแคลช) มารับบทบาทตัวละครพระเอกในการดำเนินเรื่องราว



ภาพที่ 4.5 ใบปิดภาพยนตร์เรื่องท้าชน

#### 4.1.5.2 เรื่องย่อ (Synopsis)

ไท ผู้ที่ซึ่งได้รับการปล่อยตัวพ้นโทษจากคดีทะเลาะวิวาทหรือนักเลง อันธพาล ด้วยการช่วยเหลือของแทนพี่ชายฝาแฝดของเขา ทั้งนี้เมื่อออกจากคุกมาไทก็พบว่า แทนนั้นได้ถูกทำร้ายจนบาดเจ็บสาหัสจนกลายเป็นเจ้าชายนิทานนอนอยู่โรงพยาบาลนานนับปี ดังนั้นเขาจึงได้เริ่มที่จะสืบหาเบาะแสเกี่ยวกับการทำร้ายพี่ชายฝาแฝดของเขา ด้วยการหวนคืนสู่วงการนักเลง อันธพาลอีกครั้ง โดยที่ไทได้ไปสมัครเข้าไปอยู่ที่ทีมบาสเกตบอลภายใต้การควบคุมของเฮียเด่น ซึ่งเขารู้ว่าแทนนั้นเคยมีความเกี่ยวข้องกันการแข่งขันดังกล่าว ทั้งนี้ไทก็ได้พบกับสมาชิกในแก๊งไม่ว่าจะเป็น สิงห์ เกล หมึก และอีก ซึ่งมีภูมิหลังเป็นนักเลง อันธพาลทั้งสิ้น ทั้งหมดสามารถรวมทีมขึ้นครบทั้ง 5 คน ตามกติกาการแข่งขันบาสเกตบอลในโลกรู้จักซึ่งไทเองก็รู้ว่า การแข่งขันดังกล่าวนี้ แม้จะเป็นกีฬาแต่ก็มีการเพิ่มกฎกติกาที่สามารถต่อสู้กันจนถึงตายได้ ดังนั้นด้วยความที่ไทรู้สึกผิดต่อแทนที่ได้มีบุญคุณต่อเขา ไทจึงได้ตัดสินใจที่จะลงแข่งขันเพื่อนำเงินมารักษาแทน

ไทได้ถลำลึกลงไปในวงการธุรกิจมืดมากยิ่งขึ้น จากกติกาการแข่งขันที่โหดร้าย การเติมพันของกลุ่มนายทุน ผิดกฎหมายต่าง ๆ ไทจึงได้เข้าต่อสู้กับแก๊งต่าง ๆ อย่างเลือกไม่ได้ไม่ว่าจะเป็นนักเลง อันธพาล ภายใต้ทีมของเฮียขง รวมทั้ง ค้น ศัตรูตัวร้ายที่ไทนั้นพบว่า เขาคือผู้อยู่เบื้องหลังการ

ทำร้ายแทน ทั้งนี้ในการต่อสู้ของไทก็ค่อนข้างมีอุปสรรคมากมายตั้งแต่ความสัมพันธ์ของไทกับเป้งนางเอกของเรื่องผู้ที่ซึ่งเป็นแฟนของแทนและไทนั้นก็พยายามที่จะข่มใจตนเองไม่ให้มีความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งกับเธอ ซึ่งจากการเดิมพันด้วยชีวิตของสมาชิกในแก๊งที่ได้สูญเสียอีก จากการต่อสู้กับแก๊งอื่น ๆ ไป รวมทั้งการหักหลังของหมึกที่มีต่อสมาชิกแก๊งเพื่อความต้องการล้มล้างผลการแข่งขัน นั่นจึงทำให้ไทได้กลับมาทบทวนบทบาทของตนเองในการออกจากวงการธุรกิจมืดอีกครั้ง

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าไทจะพยายามออกจากวงการธุรกิจมืดและได้พยายามกลับตัวกลับใจด้วยการประกอบอาชีพสุจริต แต่นั่นก็ไม่สามารถทำให้เขานำเงินมารักษาแทนได้ยั้งทันเวลา ไทจึงได้ตัดสินใจที่กลับมาสู่การต่อสู้ที่สำคัญอีกครั้งนั่นคือ การต่อสู้กับแก๊งศัตรูอย่างตัน ทั้งนี้ด้วยการต่อสู้ของเขาเป็นเอาตายเพื่อความต้องการล้างแค้นต้นและเงินรางวัลที่ได้จากการแข่งขันจำนวนมหาศาล ท้ายที่สุดแม้ว่าไทนั้นจะสามารถเอาชนะการแข่งขันและฆ่าตันได้สำเร็จหากแต่เขาต้องแลกมาด้วยการเสียดชีวิตของตนเองด้วยความตาย ภาพยนตร์ก็จบลงด้วยภาพของแทนที่ฟื้นจากอาการบาดเจ็บด้วยเงินรักษาของไทและได้เริ่มกระทำการที่จะกลับมาล้างบางกลุ่มคนที่เกี่ยวข้องทั้งหมด

#### 4.1.5.3 โครงเรื่อง (Plot)

การเริ่มเรื่อง (Exposition) ภาพยนตร์ได้ทำการเปิดเรื่องด้วยการแสดงถึงภูมิหลังของไทที่เป็นนักโทษ พันคุก ออกจากเรือนจำ ซึ่งภายหลังจากการออกจากเรือนจำเขาก็รู้ว่า พี่ชายฝาแฝดอย่างแทนนั้นได้ถูกทำร้ายจนบาดเจ็บสาหัส ดังนั้นไทจึงเริ่มตามหาเบาะแสเกี่ยวกับการทำร้ายพี่ชายฝาแฝดของเขา โดยเริ่มจากการสอบถามรายละเอียดกับเป้งนางเอกของเรื่อง ซึ่งไทเองก็เริ่มพอที่ทราบว่าการถูกทำร้ายของแทนนั้นมาจากความเกี่ยวข้องกับวงการธุรกิจมืดจากการแข่งขันบาสเก็ตบอล จากนั้นภาพยนตร์ก็ไม่รีรอที่จะแสดงให้เห็นถึงภาพชุมชนสลัมที่ไทได้มาสมัครเข้าทีมบาสเก็ตบอลภายใต้การคุมทีมของเฮียเด่นนักธุรกิจผิดกฎหมาย โดยมีสมาชิกที่เป็นนักเลงอันธพาลได้แก่ ลิงห์ เค หมึกและอีกและนั่นจึงนำไปสู่เป็นจุดเริ่มต้นของการต่อสู้ทั้งหมด

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) ไทได้เข้าสู่การต่อสู้กับแก๊งนักเลง อันธพาล อื่น ๆ และเริ่มต้นด้วยการเอาชนะทีมของเฮียยงมาได้ ซึ่งในระหว่างการดำเนินเรื่องราว โครงเรื่องของภาพยนตร์ได้สอดแทรกประเด็นเกี่ยวกับการพัวพันของการทำธุรกิจมืดตั้งแต่ การฟอกเงิน การค้ายาเสพติด รวมทั้งการปล่อยเงินกู้ผิดกฎหมาย ที่ไทนั้นล้วนมีส่วนพัวพันในการเสี่ยงชีวิตทั้งสิ้น อย่างไรก็ตาม โครงเรื่องของภาพยนตร์ได้เพิ่มระดับความเข้มข้นที่รุนแรงในการต่อสู้ของไทมากขึ้นเรื่อย ๆ ตั้งแต่การต่อสู้กับทีมที่สองซึ่งเขานั้นถูกโกงด้วยการใช้อาวุธจนทำให้อีกสมาชิกของทีมต้องเสียชีวิต การต่อสู้กับทีมที่สามที่หมึกหนึ่งในสมาชิกของทีมได้หักหลังทีมเพื่อความต้องการล้มผลการ



แข่งขันจนถูกรุมประชาทัณฑ์จากกลุ่มนักพนันนอกสนามจนเสียชีวิต ซึ่งผลจากการที่เขาได้ก้าวเข้ามาสู่วงการธุรกิจมืด ทำให้ไทนั้นเกิดความสับสนภายในจิตใจของตนเองและนำมาสู่จุดหักเหของเหตุการณ์ในภาพยนตร์ว่า จะเลือกที่เดินหน้าต่อสู้และยืนหยัดในวงการธุรกิจมืดต่อไปหรือเลือกที่จะออกจากวงการและกลับไปใช้ชีวิตเยี่ยงคนปกติภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคม

จุดสูงสุด (Climax) ไทได้เลือกที่จะเดินออกจากวงการการแข่งขันภายใต้ธุรกิจมืดด้วยเหตุผลจากการสูญเสียมิตรสหายไปที่ละคน จากนั้นเขาจึงกลับมาใช้ชีวิตประกอบอาชีพสุจริตด้วยการขายของ ในขณะที่เดียวกันอาการของแทนก็เริ่มทรุดลงเรื่อย ๆ จนทำให้แบ๊งนางเอกของเรื่องต้องตัดสินใจไปขายตัว เพื่อแลกกับเงิน ท้ายที่สุดเขาจึงเลือกที่จะกลับมาสู่เส้นทางนักเลง อันธพาล และกลับมาเผชิญหน้ากับศัตรูอย่าง ดันในการแข่งขันรอบสุดท้ายอีกครั้ง โดยมีเงื่อนไขในการตัดสินใจชะตาชีวิตของไทไม่ว่าจะเป็นการปลดปล่อยตนเองจากการถูกรุมงำโดยเฮี้ยชั้วรวมทั้งเงินตราที่สามารถนำมาตั้งต้นชีวิตใหม่ได้ ดังนั้นในจุดสูงสุดของโครงเรื่องนี้ ภาพยนตร์ได้ลำดับเรื่องราวของการต่อสู้อย่างเข้มข้นระหว่างแก๊งของไทและแก๊งของดัน

ภาวะคลี่คลาย (Falling action) จากการต่อสู้อย่างมีเดิมนั้นนั่นคือ อิศรภาพและเงินตรา ไทที่สามารถเอาชนะดันได้สำเร็จ อย่างไรก็ตามแม้ภาวะคลี่คลายของโครงเรื่องนี้จะแสดงให้เห็นถึงความพยายามในการต่อสู้ของปัจเจกอย่างไทกับอำนาจมืดหากแต่ผลลัพธ์แห่งความสำเร็จดังกล่าวก็ต้องแลกมาด้วยราคาที่ต้องจ่ายนั่นคือ การสละชีวิตของตนเองรวมทั้งการสูญเสียเพื่อนร่วมทีมเกือบทั้งหมด ซึ่งท้ายที่สุดผู้ที่รอดชีวิตจากการต่อสู้ก็คือ ลิงห์ เพียงคนเดียว

การยุติเรื่องราว (Ending) ภาพยนตร์ได้จบลงด้วยภาวะสูญเสีย (Tragedy) ด้วยภาพของไทที่ได้ล้มลงนอนตายอยู่กลางสนามแข่งขันท่ามกลางชัยชนะและเสียงร้องระงมของนักพนันนอกสนาม จากนั้นภาพก็ตัดมาที่แทนได้ฟื้นการป่วยและได้ไว้อาลัยหลุมศพของไทพร้อมกับสมัครพรรคพวก ในการเข้าทีมเพื่อนำไปสู่การล้างแค้นอีกครั้ง อย่างไรก็ตามในการยุติเรื่องราวนี้โครงเรื่องแสดงให้เห็นถึง การพยายามต่อสู้ของไทและแทนที่ท้ายที่สุดนั้นพวกเขาก็ยังคงวนเวียนอยู่กับการใช้ความรุนแรงและต่อสู้ล้างแค้นกันไปมาอย่างไม่จบไม่สิ้น

กล่าวโดยสรุปโครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้เผยให้เห็นเป้าหมายที่ชัดเจนตั้งแต่ตอนต้นเรื่องของความต้องการล้างแค้นของตัวละคร โดยใช้ทุนทางด้านความเป็นนักเลง อันธพาลของตนเองในการต่อสู้กับอำนาจทางกฎหมายและอำนาจนอกกฎหมายไปพร้อม ๆ กัน และได้ไต่ระดับความเข้มข้นทางอารมณ์ และความรุนแรง จากการถลำลึกในการเข้าสู่วงการธุรกิจมืดมากขึ้นไปเรื่อย ๆ ว่าจะเป็นการเข้าไปพัวพันกับธุรกิจฟอกเงิน การค้ายาเสพติด ไปจนถึงการพนัน ด้วยการเอาชีวิตตนเองเข้ามาเดิมพันบนกติกาการแข่งขันบาบเกิดบอลภายใต้ธุรกิจผิดกฎหมาย ซึ่งท้ายที่สุดแล้ว ตอนจบของโครงเรื่องภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ยังคงผลิตซ้ำอุดมการณ์หลักของบรรทัด



ฐานทางสังคมอย่างสถาบันศาสนาที่ว่า แม้ตัวละครจะไม่ถูกอำนาจจากสถาบันทางกฎหมายเข้ามาควบคุมจัดการ หากแต่จากการเป็นนักเลง อันธพาล ที่มีพฤติกรรมต่อต้านสังคมและใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา นั่นจึงทำให้ไท่ได้รับบทลงโทษและกรรมจากผลของการกระทำของตนเองด้วยจุดจบที่ต้องตาย

#### 4.1.5.4 แก่นเรื่อง (Theme)

ภาพยนตร์มุ่งนำเสนอถึงเหรียญสองด้านของการเป็นนักเลงอันธพาลกล่าวคือ ด้านหนึ่งเป็นการสวดถึงความกล้าหาญของปัจเจกบุคคลในการลุกขึ้นมาต่อสู้ ชัดขึ้น กับอำนาจของบรรทัดฐานทางสังคมและอำนาจมืด ดังใบปิดของภาพยนตร์ที่ว่า “รู้แพ้ รู้ชนะ แต่ไม่มีวันอภัย” หากแต่อีกด้านหนึ่งแก่นเรื่องของภาพยนตร์ก็ยังสะท้อนให้เห็นถึงว่า การมีชีวิตเป็นนักเลงอันธพาล และพัวพันอยู่กับการกระทำผิดบาปขัดแย้งกับบรรทัดฐานทางสังคมก็มักจะมีจุดจบที่ต้องตายนั่นเอง

#### 4.1.5.5 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้เทคนิคมุมมองการเล่าเรื่องแบบรอบด้าน (The Omniscient Narrator) กล่าวคือ การเปิดเรื่องที่น่าเสนอ ถึงภูมิหลัง ของตัวละครหลัก ตัวละครรอง และตัวร้ายอย่างครบถ้วน อย่างไรก็ตามมุมมองของการเล่าเรื่องก็ยังคงกลับมาเน้นถึงตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องราวเพื่อสะท้อนเจตนาของผู้สร้างภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับโครงเรื่องและแก่นเรื่องที่ว่า ท้ายที่สุดแล้วตัวละครที่กระทำผิดบาปและวนเวียนอยู่กับการล้างแค้นการใช้ความรุนแรงก็มักจะมีจุดจบที่ต้องแลกมาด้วยความตายนั่นเอง

#### 4.1.5.6 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่องนี้ปรากฏอยู่ 2 ระดับ นั่นคือ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันเอง ซึ่งความต้องการแก้แค้นตั้งแต่ตอนต้นเรื่องของตัวละคร รวมทั้งการช่วงชิงอำนาจเงินตรา บนโลกที่ไร้ศีลธรรม นั่น จึงทำให้ไท่่นั้นไม่สามารถหลุดพ้นจากโลกแห่งความโหดร้ายไปได้ สำหรับความขัดแย้งระดับสังคมนั้นคือ การที่ไท่ต้องตกอยู่ในภาวะของการกระทำผิดบาปผิดกฎหมาย และต้องเผชิญหน้ากับทั้งอำนาจมืด และภาวะไร้อำนาจของสถาบันหลักทางสังคมอย่างกฎหมาย ดังนั้นตัวละครจึงเปรียบเสมือนศาลเตี้ยที่กล้าลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อความต้องการท้าทายกับบรรทัดฐานทางสังคมเพื่อนำไปสู่การเปลี่ยนแปลง

### 4.1.6 วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง มิงกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555)

#### 4.1.6.1 สำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์เรื่อง มิงกูเพื่อนกันจนวันตาย

ภาพยนตร์เรื่อง มิงกูเพื่อนกันจนวันตาย กำกับโดย อัจฉรย์ สัตโกวิท ภายใต้การควบคุมการผลิตของค่ายพระนครฟิล์ม ออกฉายครั้งแรกเมื่อวันที่ 15 มกราคม พ.ศ. 2555 โดยภาพยนตร์เรื่องนี้จัดอยู่ในตระกูลแก๊งสเตอร์ ดรามา ที่เล่าเรื่องราวของ กันต์ และ สอง ซึ่งมีภูมิหลังแตกต่างกัน กันต์

ตัวละครเอกของเรื่องถูกมองว่าเป็นเด็กวัยรุ่นที่เกเร ชอบมีเรื่องชกต่อย และสอง หนุ่มเจียบขี้มผู้ที่ซึ่งประพัตติตนอยู่ภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคมมาตลอด โดยเรื่องราวของตัวละครทั้งสองถูกสร้างขึ้นผ่านความสัมพันธ์จากการต่อสู้ รวมทั้งมิตรภาพของคำว่าเพื่อน จนกลายมาเป็นกลุ่มแก๊งนักร้อง อันธพาลที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันที่ชื่อว่า แก๊งสเปิร์ม

อย่างไรก็ตาม สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้ผู้กำกับได้แรงบันดาลใจในการสร้างมาจากสองส่วนหลัก ๆ ได้แก่ ส่วนแรก จากหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นเรื่อง จอมเกบูลส์ ซึ่งเป็นนิยายในหมู่ของผู้อ่านเพศชายอย่างพอสมควร โดยเป็นเรื่องราวของแก๊ง นักร้อง อันธพาลในโรงเรียนที่ชอบมีเรื่องชกต่อย แต่ก็ยังเป็นที่ยอมรับของสาว ๆ ส่วนที่สอง ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างขึ้นโดยอิงจากเรื่องราวความเป็นจริงเกี่ยวกับ แก๊งสเปิร์ม กลุ่มนักร้อง อันธพาลชื่อดังในสถานที่ย่านไนท์พลาซ่าจังหวัดเชียงใหม่ช่วงยุคปี พ.ศ.2527-2540 โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ได้นักแสดงนำชายอย่างมาริโอ้ เมาเร่อ มารับบทตัวละครพระเอกชื่อกันต์



ภาพที่ 4.6 ใบปิดภาพยนตร์เรื่องมิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย

#### 4.1.6.2 เรื่องย่อ (Synopsis)

กัณฑ์เด็กหนุ่มวัยรุ่นผู้ที่มีฐานะดีแต่ขาดความอบอุ่นจากครอบครัว อีกทั้งเขายังถูกสังคมตีตราว่าเป็นพวกเกย์ที่ชอบมีเรื่องชกต่อย สิ่งหนึ่งที่ทำให้กัณฑ์ยังคงทนอยู่กับสังคมที่น่าเบื่อนี้ได้ นั่นคือการมีมิตรภาพของความเป็นเพื่อน ดังนั้นกัณฑ์จึงได้ก่อตั้งแก๊ง นักเลง อันธพาล ภายใต้ชื่อแก๊งสเปิร์มขึ้นมา ซึ่งประกอบไปด้วยสมาชิกห้าคน ได้แก่ ตี๊ด นิค กล้า และแชมป์ โดยในภายหลังกัณฑ์ได้สมาชิกเพิ่มเป็นหกคน นั่นคือ สอง ผู้ที่มีบุคลิกเงียบขรึมและอ่อนต่อโลกเป็นอย่างมาก ทั้งนี้จากการรวมกลุ่มกันของแก๊งสเปิร์ม และกฎของกลุ่มที่ว่า ทุกคนคือเพื่อนกัน ไม่มีใครเป็นหัวหน้า ใครนั่นจึงทำให้ เพื่อนทุกคนที่อยู่ในแก๊งมีความกล้าที่จะลุกขึ้นมาแหกกฎเกณฑ์โดยที่พวกเขาไม่ได้สนใจถึงกรอบบรรทัดฐานของสังคม

กลุ่มสเปิร์มภายใต้การก่อตั้งของกัณฑ์ก็เริ่มทำทาบกับอำนาจของบรรทัดฐานสังคมมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเริ่มจากการใช้ชีวิตเสเพลด้วยการเที่ยวกลางคืน ไม่ว่าจะเป็นเหล้า บุหรี่ และผู้หญิง อีกทั้งการยกพวกตีกับแก๊งอันธพาลอื่น ๆ ตั้งแต่ในโรงเรียน ไปจนถึง แข่ง ศัตรู หนึ่งในสมาชิกแก๊งที่มีอิทธิพลมากย่านไนท์พลาซ่า เชียงใหม่ที่ซึ่งหมายปองแอมแฟนสาวของกัณฑ์ โดยจากการที่กัณฑ์ได้ถลาลึกสู่เส้นทางของความรุนแรง นั้นทำให้เขาถูกไล่ออกจากโรงเรียน และได้เข้าสู่เส้นทางของการเป็นนักเลง อันธพาล อย่างเต็มตัว อย่างไรก็ตาม จากเหตุการณ์ที่ตี๊ดหนึ่งในสมาชิกของแก๊งสเปิร์มได้ถูกแก๊งไนท์พลาซ่าที่มีอิทธิพลอย่างมากในเชียงใหม่จับกุมตัวไปเพื่อต้องการช่วยเหลือแก๊งสเปิร์มใช้ความรุนแรง กัณฑ์จึงไม่ได้นั่งนอนใจที่จะเข้าช่วยเหลือเพื่อนด้วยการรวบรวมสมาชิกในแก๊งทั้งหมดและได้เข้าต่อสู้กับแก๊งไนท์พลาซ่าจนเกิดการบาดเจ็บสาหัสเป็นจำนวนมาก

ภายหลังจากที่ทุกคนในแก๊งสเปิร์มสามารถผ่านวิกฤติและรอดตายจากการยกพวกตีกับแก๊งไนท์พลาซ่ามาได้ เรื่องราวดูเหมือนจะจบด้วยมิตรภาพของความเป็นเพื่อนหากแต่แข่งผู้ที่ไม่ยอมพ่ายแพ้ ได้กลับมาหาเรื่องแก๊งของกัณฑ์จนเกิดการต่อสู้อีกครั้งและกัณฑ์ก็ได้พลาดท่าถูกแข่งแทงตายจมกองเลือด นั่นจึงทำให้สองเพื่อนสนิทของกัณฑ์และสมาชิกคนอื่น โกรธแค้นอย่างมาก ท้ายที่สุดแล้วแม้ว่าสองจะสามารถกลับมาแก้แค้นแข่งแทนกัณฑ์ได้สำเร็จหากแต่เขาก็ได้ถูกตำรวจจับ อีกทั้งจากการสูญเสียกัณฑ์ไปทำให้สมาชิกคนอื่น ๆ ในแก๊งสเปิร์มได้แยกย้ายและสลายตัวกันในที่สุด

#### 4.1.6.3 โครงเรื่อง (Plot)

การเริ่มเรื่อง (Exposition) ภาพยนตร์เปิดฉากด้วยความตื่นเต้นเร้าใจจากการตัดต่ออย่างรวดเร็ว โดยเป็นภาพของกัณฑ์ใส่ชุดนักเรียนคล้ายช่างกลกำลังวิ่งไล่ตีกันเด็กนักเรียนคนอื่น ๆ จากนั้นหนังได้ตัดกลับมายังตัวละครสองเพื่อนสนิทของกัณฑ์ที่มีภูมิหลังเป็นเด็กมีปัญหา ที่มักจะถูกครอบครัวบีบบังคับไม่ว่าจะเป็นเรื่องเรียน เรื่องการใช้ชีวิต รวมถึงกัณฑ์ที่มีภูมิหลังเป็นเด็กที่มีฐานะดีแต่พ่อแม่ไม่มีเวลาดูแลเอาใจใส่ โดยโครงเรื่องในระยะแรกนี้ภาพยนตร์ต้องการเผยให้เห็นถึง

ภูมิหลังของตัวละครต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การปลุกความสัมพันธ์ที่นำมาสู่การก่อตั้งแก๊ง สเปิร์ม ขึ้นมา จากนั้นหนังจึงพาผู้ชมเข้าสู่เรื่องราวหลักที่เน้นไปยังวีรกรรมของตัวละครกันดีในการเริ่มทำทายกับอำนาจของบรรษัทฐานทางสังคม

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) หลังจากที่แก๊งสเปิร์มสามารถรวมกลุ่มกัน ได้ รวมถึงความสัมพันธ์ของมิตรภาพระหว่างเพื่อนไม่ว่าจะเป็น กันต์ สอง ตี๊ด นิค กล้าและแชมป์ที่ เริ่มแน่นแฟ้นเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน นั่นจึงทำให้แก๊งสเปิร์มเริ่มมีอำนาจทำทายจนนำไปสู่การ แหกกฎเกณฑ์ต่าง ๆ เพื่อปลดปล่อยตนเองจากการถูกกดทับจากสถาบันการศึกษารวมถึงครอบครัว เริ่มตั้งแต่การใช้ชีวิตเที่ยวเตร่ในยามค่ำคืน การมีเรื่องชกต่อยกับแก๊งอันธพาลอื่น ๆ โดยเฉพาะแก๊ง ไนต์พลาซ่าผู้มีอิทธิพลในเชียงใหม่ การรับงานผิดกฎหมายด้วยการไล่กระที่บคน รวมถึงการที่ ตัวละครกันดีถูกไล่ออกจากโรงเรียน ซึ่งโครงเรื่องในช่วงนี้จะเห็นได้ถึงตัวละครกันดีและกลุ่ม เพื่อนได้ถลำลึกสู่วงการนักเลงอันธพาลที่ทำทายกับสังคมมากขึ้นเรื่อย ๆ

ทั้งนี้ กันต์และเพื่อนของเขาก็ได้ถูกตำรวจจับกุม เนื่องจากการมีเรื่องชกต่อยกับแก๊ง อันธพาลอื่น ๆ รวมทั้งกล้าที่เริ่มผิใจกับนิค จนนำไปสู่การทะเลาะกันเองของแก๊งสเปิร์ม โดยโครง เรื่องในระยะนี้แสดงให้เห็นถึง ความแตกแยกของคนในแก๊งและอำนาจทำทายที่ลดลง ไปเรื่อย ๆ อย่างไรก็ตามด้วยเหตุการณ์ที่ตื้อหนืดหนึ่งในสมาชิกของแก๊งที่เข้าไปพัวพันกับแก๊ง ไนต์พลาซ่า ตี๊ด จึงถูกจับตัวไป ภาพยนตร์ได้พัฒนาเหตุการณ์จนมาสู่จุดหักเหของเรื่องนั่นคือ กันต์จะต้องเลือกระหว่างจะปล่อยให้ตี๊ดเผชิญชะตากรรมด้วยตนเองหรือจะเลือกที่เข้าช่วยเหลือตี๊ดด้วยการ รวบรวมกลุ่มเพื่อนและกลับคืนสู่วงการนักเลง อันธพาลอีกครั้ง

จุดสูงสุด (Climax) กันต์ได้เลือกที่จะช่วยเหลือตี๊ดด้วยการรวบรวมกลุ่มเพื่อนที่เคย แยกหักกันให้กลับมาอีกครั้ง ซึ่งโครงเรื่องของภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึง ฉากการต่อสู้อย่างดุเดือดของแก๊งสเปิร์มและแก๊งไนท์พลาซ่า หลังจากนั้นหนังได้พาผู้ชมเข้าสู่ภาวะสงบสุข เพียงชั่วคราว ด้วยภาพความเป็นมิตรภาพของเพื่อนในแก๊งค์สเปิร์มที่สามารถฝ่าวิกฤติมาได้ก่อนจะ นำไปสู่ความตึงเครียดสูงสุดอีกครั้งด้วยการกลับมาเอาคืน ของแข่งสมาชิกแก๊งไนท์พลาซ่าที่ต้องการ เอาชนะกันต์ ซึ่งจากเหตุการณ์ดังกล่าวทำให้กันต์ได้เข้ามาต่อสู้กับแข่ง และก็ถูกแข่งแทงจนลงไปนอนจมกองเลือด จากนั้นหนังจึงได้ตัดกลับมาที่ฉากของกันต์กำลังถูกส่งเข้าโรงพยาบาล ซึ่งกันต์ ก็ไม่สามารถทนพิษบาดแผลจากการต่อสู้ได้นั้นจึงทำให้เขานั้นตายในที่สุด

ภาวะคลี่คลาย (Falling action) แก๊งสเปิร์มภายใต้การนำของสองได้ตัดสินใจกลับมาเอา คืนแข่ง ซึ่งสองได้ต่อสู้อย่างสุดชีวิตจนสามารถทำให้แข่งลงไปนอนจมกับพื้นได้ จากนั้นในขณะที่ สองกำลังจะใช้มีดลงมือแทงเพื่อหวังฆ่าแข่ง ภาพยนตร์ได้ใช้เทคนิคการตัดต่อลักษณะ Flashback ที่ นำเสนอถึงเหตุการณ์ย้อนอดีต โดยเป็น ภาพของมิตรภาพระหว่างความเป็นเพื่อนที่กันต์นั้นคอย

ดูแลช่วยเหลือสองมาตลอด ภาพของกันต์ที่ได้พยายามสอนสองถึงการรู้จักให้อภัย หลังจากนั้นสองจึงได้สติและไม่ไ้ลงมือทำการฆ่าแข่ง อย่างไรก็ตาม หลังจากที่แข่งได้พ่ายแพ้ให้กับแก๊งสเปิร์มอีกครั้ง นั้นจึงทำให้แข่งถูกไล่ออกจากแก๊งไนท์พลาซ่า ซึ่งในภาวะคลี่คลายของโครงเรื่องนี้แสดงให้เห็นถึง ตัวละครสองสามารถเอาชนะศัตรูและล้างแค้นแทนกันต์ที่ตายไปได้สำเร็จ

การยุติเรื่องราว (Ending) ภาพยนตร์ได้นำเสนอถึงผลแห่งการกระทำจากการเป็นนักแสดงอันธพาล ที่ทำให้กันต์นั้นต้องตาย ส่วนสองก็ได้ถูกตำรวจจับจากคดีทะเลาะวิวาท และทำให้เขาในหมดอนาคต จากนั้นภาพยนตร์จบลงด้วยภาวะสูญเสีย (Tragedy) โดยเป็นภาพ ตัวละครอื่น ๆ ในแก๊งสเปิร์ม ไม่ว่าจะเป็นสอง ต๊อด นิค กล้า แชมป์ และเอม แฟนสาวของกันต์ กำลังยืนไว้อาลัยให้กับการจากไปของกันต์อยู่ริมถนนบนเชิงเขา จากนั้นภาพก็ตัดมาด้วยเทคนิค Fate out ที่ตัวละครต่าง ๆ ก็ได้เดินออกจากเฟรมไปจนขึ้นจอดำ

กล่าวโดยสรุปโครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้ทำการจัดลำดับการเล่าเรื่อง โดยเริ่มจากการแสดงถึงภูมิหลังของตัวละครแต่ละคนที่แตกต่างกัน จนนำมาสู่การก่อตั้งแก๊งนักแสดงอันธพาลภายใต้ชื่อ แก๊งสเปิร์ม ขึ้นมา ซึ่งมีกันต์ตัวละครเอกของเรื่องเป็นผู้ริเริ่ม จากนั้นโครงเรื่องได้ค่อย ๆ ไ้ระดับอารมณ์ความเข้มข้นของตัวละครในการแสดงถึงพฤติกรรมอันต่อต้านทำลายกับบรรทัดฐานทางสังคม ตั้งแต่การการพัวพันอยู่กับการใช้ชีวิตเสเพล เที่ยวเตร่ รวมถึงการยกพวกตีกันกับแก๊งอันธพาลอื่น ๆ อย่างไม่เกรงกลัวกฎหมาย ซึ่งในตอนจบของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้พยายามสื่อมายยะให้เห็นถึง ผลของการกระทำจากการเป็นนักแสดง อันธพาลที่ต้องมีจุดจบ อันแสนเศร้าด้วยการตายของตัวละครกันต์ และตัวละครสองที่ถูกตำรวจจับ โดยท้ายที่สุดแล้ว โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ทำหน้ารักษาไว้ซึ่งอุดมการณ์ของสถาบันสังคม อย่างกฎหมายและศาสนาในการเข้ามาควบคุมจัดการตัวละครที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนที่ให้ผู้ชมสามารถดูไว้เพื่อเอาเป็นเยี่ยงแต่อย่าได้เอาเป็นอย่าง นั้นเอง

#### 4.1.6.4 แก่นเรื่อง (Theme)

แม้ว่าภาพยนตร์ต้องการสื่อให้เห็นถึง มิตรภาพความสัมพันธ์ของลูกผู้ชาย บนเส้นทางของการเป็นนักแสดง อันธพาล หากแต่ แก่นเรื่องของภาพยนตร์ยังคงตกย้ำให้เห็นถึง เส้นทางชีวิตของการเป็นนักแสดง อันธพาล ที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานทางสังคม รวมถึงการรักเพื่อนในทางที่ผิด ก็มักจะมีจุดจบที่ไม่ตายก็ติดคุกนั่นเอง

#### 4.1.6.5 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ใช้เทคนิค มุมมองการเล่าเรื่องแบบรอบด้าน (The Omniscient Narrator) กล่าวคือ การเล่าเรื่องที่แสดงให้เห็นถึง ภูมิหลัง ของตัวละครหลัก ตัวละครรอง ในการเลือกเข้าสู่เส้นทางของการเป็นนักแสดง อันธพาล อย่างไรก็ตาม จุดยืนการเล่าเรื่องของผู้สร้างก็ยังคงอยู่



ภายใต้อำนาจของกรอบบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับโครงเรื่องที่ถ่ายทอดแล้ว การเป็นนักแสดง อันธพาล คือบุคคลที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนและต้องถูกอำนาจจากสถาบันทางกฎหมาย และศาสนาเข้ามาลงโทษควบคุมจัดการ โดยผู้สร้างได้อาศัยการหยิบยก เรื่องราวที่อิงมาจากเรื่องจริง รวมถึงเรื่องราวที่แต่งขึ้น เกี่ยวกับแก๊งสเปิร์ม เพื่อความเขยิบและเพิ่มความชอบธรรมแก่จุดยืนมุมมองการเล่าเรื่องให้มีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

#### 4.1.6.6 ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่องนี้ปรากฏอยู่ 2 ระดับ นั่นคือ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันเอง ซึ่งภาพยนตร์ได้ปูเรื่องราวตั้งแต่ต้นที่แสดงถึง การไม่ลงรอยกับครอบครัวของตัวเอง รวมทั้งความขัดแย้งกับแก๊งอันธพาลในทีละช่วง ที่ต่างฝ่ายต่างต้องการช่วงชิงอำนาจและเอาชนะซึ่งกันและกัน สำหรับความขัดแย้งกับสังคมนั้นคือ การที่พวกเขาถูกตีตราว่าเป็นคนเลวที่ชอบมีเรื่องชกต่อยจนทำให้สังคมเดือดร้อน นั่นจึงทำให้แก๊งสเปิร์มพยายามต่อรองเพื่อพิสูจน์เพื่อตนเองว่า ถึงพวกเขาจะเป็นนักแสดงที่ชอบมีเรื่องชกต่อยแต่พวกเขาก็ไม่ใช่อันธพาลที่ชอบระรานผู้อื่น

#### 4.1.7 วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล (2555)

##### 4.1.7.1 สำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล

ภาพยนตร์เรื่องอันธพาล กำกับโดยก้องเกียรติ โขมศิริ ภายใต้การผลิตของค่ายสหมงคลฟิล์ม ซึ่งเข้าฉายครั้งแรกวันที่ 14 มิถุนายน พ.ศ.2555 สำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้จัดอยู่ในตระกูลแก๊งสเตอร์ที่ผู้กำกับตั้งใจหยิบยกประเด็นเรื่องราวของกลุ่มนักแสดง อันธพาล โดยมีตัวละครเอกชื่อ จ๊อดเฮาคี นำแสดงโดยกฤษดา สุโกศล แคลปป์ (น้อย วงพรุ) นักเลงชื่อดังย่านพระนครซึ่งอยู่ในยุคเดียวกันกับ แดง ไบเลย์ ปู่ระเบิดขวด และคำเอสโซ มาทำการเล่าเรื่องใหม่ ซึ่งส่วนหนึ่งเป็นการสานต่อเรื่องราวของภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง ที่เคยประสบความสำเร็จมาแล้วในช่วงปี พ.ศ.2540 แต่อีกส่วนหนึ่ง จุดมุ่งหมายของการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้กำกับต้องการสร้างภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ว่าด้วยวงการมาเฟียในประเทศไทย ที่ได้สอดแทรกเรื่องราวของชีวิตนักแสดงอันธพาลในฐานะมนุษย์ปุถุชนคนธรรมดา รวมถึงการขยายมุมมองทางประวัติศาสตร์เกี่ยวกับชีวิตของตัวละคร ตั้งแต่การเข้าสู่วงการนักแสดงอันธพาล การเผชิญหน้าทำทายกับกฎหมาย การช่วงชิงอำนาจ และการหักหลังกันของกลุ่มมาเฟียรวมถึงจุดจบของตัวละครว่าเป็นเช่นไร อีกทั้งภาพยนตร์ยังได้หยิบรูปแบบการนำเสนอในลักษณะสารคดีที่มีการอ้างอิงบุคคลที่อยู่ในเหตุการณ์จริงช่วงยุค พ.ศ.2499 มาเพื่อเสริมการเล่าเรื่องให้ดูมีมิติสมจริงมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 4.7 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล

#### 4.1.7.2 เรื่องย่อ (Synopsis)

ภาพยนตร์เรื่องอันธพาลเป็นเรื่องราวของตัวละครเอกอย่างจ๊อด เสดี้ หนึ่งในสมาชิกแก๊งของแดง ไบเลย์ช่วงยุคปีพ.ศ.2499 ซึ่งเป็นยุคที่อันธพาลครองเมืองโดยที่จ๊อดและแดง ไบเลย์ต่างก็มีศัตรูคนเดียวกันนั่นคือ เฮียเซ่ง ปังตอ นักเลงขาใหญ่ย่านตรอกสลักหิน จ๊อดจึงได้อาสาแดงด้วยการจัดการเฮียเซ่งด้วยการมัดมือด้วยเชือกและควมมัดซึ่งจ๊อดก็สามารถฆ่าเฮียเซ่งได้สำเร็จทำให้เขากลายเป็นนักเลง อันธพาลที่มีชื่อเสียงโด่งดัง จากนั้นทั้งจ๊อดและแดง ไบเลย์จึงได้เข้าอยู่ในแก๊งเจ้าพ่อผู้มีอิทธิพลอย่างเฮียหลอ ซึ่งกุมธุรกิจมืดแทบทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นบ่อนการพนัน ซ่องโสเภณี รวมถึงการทวงหนี้และอุ้มฆ่า โดยหลังจากที่เฮียหลอสามารถขึ้นมามีอิทธิพลอย่างมาก นั่นจึงทำให้เกิดความพยายามช่วงชิงอำนาจของคนในแก๊งเฮียหลอไม่ว่าจะเป็นแดง ไบเลย์ หรือปู้ ระเบิดขวด โดยที่จ๊อดตัดสินใจเลือกข้างแดง ไบเลย์และได้อาสา กำจัดปู้ ระเบิดขวดให้ ซึ่งในขณะที่เขากำลังทำการลงมือฆ่าปู้ นั้น ปั้นที่จ๊อดใช้ยิงกลับพลาดไปโดนผู้หญิงจนเสียชีวิต และนั่นจึงทำให้จ๊อดถูกจับกุมและติดคุก ส่วนแดงไบเลย์นั้นภายหลังเขาก็ได้เกิดอุบัติเหตุรถคว่ำตายและปิดตำนานไปในที่สุด

เมื่อจ๊อดพ้นโทษออกจากเรือนจำและคิดจะไปเอาคืนปู่ ระเบิดขวด หากแต่เขาก็ทราบข่าวว่าปู่ ระเบิดขวด และคำเอสโซ่ ได้ฆ่ากันเอง จากสาเหตุเรื่องผู้หญิง จ๊อดจึงได้หวนกลับคืนสู่วงการ นักเลง อันธพาลโดยเข้าทำงานในฐานะลูกน้องเฮียหลออีกครั้ง ในขณะที่เดียวกันประเทศไทยเกิดเหตุการณ์รัฐประหาร โดย จอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ผู้การค้ำหนึ่งหนึ่งในนายทหารระดับสูง ต้องการกำจัดกลุ่มเจ้าพ่อมาเฟียผู้มีอิทธิพลให้สิ้นซาก ซึ่งจ๊อดก็เป็นหนึ่งในเป้าหมายด้วย ทั้งคู่จึงได้มีโอกาสเผชิญหน้ากันหากแต่จ๊อดก็ไม่ได้เกรงกลัวต่ออำนาจของผู้การค้ำหนึ่งและยังคงเดินหน้ากระทำผิดกฎหมายต่อไปด้วยการกลับมาจัดกำนัน โต้้ง เจ้าพ่อมาเฟียอีกคนหนึ่งที่มียุทธิพลมาก ซึ่งเขาสามารถทำได้สำเร็จ ทั้งนี้เฮียหลอยังคงต้องการขยายอำนาจอิทธิพลของตนเองจึงได้รับโอวดี อดีตลูกน้องของกำนัน โต้้งเข้ามาทำงานด้วย ซึ่งโอวดีนั้นเป็นนักเลง อันธพาลผู้เหี้ยมโหดและฆ่าคนอย่างไม่เลือกหน้าและนั่นนำมาสู่เหตุการณ์ความขัดแย้งกันภายในแก๊งอีกครั้ง โดยนำห่านักเลงอาวุโสผู้ซึ่งสนิทกับจ๊อด ได้กระทำการเป็นสายให้กับทหารจนถูกจับได้ โอวดีจึงรับหน้าที่จากเฮียหลอในการกำจัดลูกสาวนำห่าน้ำที่ชื่อพลอยทิ้ง ซึ่งจากการกระทำดังกล่าวได้สร้างความโกรธแค้นแก่จ๊อดเป็นอย่างมาก

อย่างไรก็ตาม นำห่าน้ำจึงได้บอกความจริงกับจ๊อดว่า เฮียหลอต้องการกำจัดเขาและจ๊อดเนื่องจากหมดประโยชน์และไม่เป็นที่ต้องการ นั่นจึงทำให้จ๊อดตัดสินใจล้างแค้นจนนำไปสู่การเปิดฉากยิงกันสนั่นเมืองซึ่งจากการต่อสู้กันของทั้งสองฝ่ายทำให้เกิดการเสียชีวิตกันเป็นจำนวนมาก จ๊อดและโอวดีจึงได้เข้าต่อสู้กันด้วยการมัดมือด้วยเชือกและควมมัดกันอีกครั้ง โดยผลการจากการต่อสู้จ๊อดก็สามารถเอาชนะโอวดีพร้อมทั้งกำจัดเฮียหลอได้สำเร็จ ทั้งนี้ผู้การค้ำหนึ่งก็ได้ฉวยโอกาสในขณะที่จ๊อดกำลังได้รับบาดเจ็บสาหัสเข้ามาจัดการแก๊งของพวกเขา จึงได้เกิดการยิงต่อสู้กันอย่างไม่มียั้ง ซึ่งจ๊อดได้ยอมเสียชีวิตตนเอง เพราะไม่ต้องการกลับไปติดคุกอีกด้วยการยื่นหยัดต่อสู้กับกลุ่มของผู้การค้ำหนึ่งจนตาย

#### 4.1.7.3 โครงเรื่อง (Plot)

การเริ่มเรื่อง (Explosion) หนึ่งได้เปิดเรื่องเล่าถึงภูมิหลังชีวิตตัวละครจ๊อดเพื่อนสนิทของแดง ไบเลย์ ที่เริ่มเข้าสู่วงการนักเลง อันธพาล จากการช่วงชิงอำนาจกับเฮียเซ่ง บังตอด้วยการควมมัด ซึ่งจ๊อดนั้นได้ลงมือฆ่าเฮียเซ่งอย่างเหี้ยมโหด โดยจากเหตุการณ์ดังกล่าวทำให้จ๊อดเริ่มมีชื่อเสียงโด่งดังจนเข้าตาเจ้าพ่อมาเฟียผู้มีอิทธิพลในนามเฮียหลอ ซึ่งจ๊อดก็ได้เข้ามาทำงานเป็นลูกน้องเฮียหลอและเริ่มเข้าสู่ธุรกิจมืดอย่างเต็มตัว ไม่ว่าจะเป็นการคุมบ่อนการพนัน การทวงหนี้ รวมถึงการอุ้มฆ่า จนทำให้เขาได้กลายมาเป็นกำลังสำคัญของแก๊ง ดังนั้นจะเห็นได้ว่าโครงเรื่องในช่วงเริ่มเรื่องนี้ แสดงให้เห็นถึงยุคทองของวงการนักเลง อันธพาลที่ได้ขยายอิทธิพลและมีอำนาจรุ่งเรืองเป็นอย่างมาก

การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) แม้ว่าธุรกิจมีคของเสียหลอและอิทธิพลของจ๊อดกำลังเฟื่องฟู หากแต่ปัญหาภายในแก๊งก็มีมากขึ้นตามมาด้วยเช่นกันจากความต้องการมีอำนาจรวมถึงผลประโยชน์ความต้องการเป็นใหญ่ นั่นจึงทำให้แก๊งของจ๊อดนั้นเริ่มแตกคอกและหักหลังซึ่งกันและกัน ในขณะที่เดียวกันการเกิดรัฐประหารโดยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ที่ได้ออกคำสั่งในการปราบปรามกลุ่มนักเลง อันธพาล ได้สิ้นซาก นั่นจึงทำให้จ๊อดได้ถูกจับกุมตัวและติดคุก จากคดีฆ่าคนตาย

ทั้งนี้ภายหลังจากที่จ๊อดได้ออกจากเรือนจำ เขายังคงต้องเผชิญหน้ากับการถูกไล่ล่าโดยทางการรวมถึงการช่วงชิงอำนาจกันภายในแก๊งของเสียหลอที่นำโดย โอวตี้ ซึ่งจ๊อดก็ยังคงเดินหน้าทำทาบกับอำนาจทางกฎหมายอย่างไม่เกรงกลัวด้วยการประกาศเป็นศัตรูกับผู้การค่านึง นายทหารระดับสูงที่ต้องการปราบปรามกลุ่มนักเลง อันธพาล รวมทั้งการอุ้มฆ่ากำนัน โต้ เจ้าพ่อผู้มีอิทธิพลอีกคนหนึ่งผู้ซึ่งไม่ลงรอยกับเสียหลอ โดยภายหลังจากที่การที่จ๊อดและโอวตี้ได้ร่วมกันกำจัดกำนัน โต้ไปได้นั้นจำให้เขาเหล่านั้นเกิดภาวะสับสนในจิตใจของตนเองด้วยความรู้สึกผิดบาปจากมือที่เปื้อนเลือดมามาก จนนำไปสู่จุดหักเหของเหตุการณ์ที่ตัวละครต้องเลือกระหว่าง การหลีกหนีและออกจากวงการนักเลง อันธพาลเพื่อไปใช้ชีวิตที่อเมริกาฝั่งฝัน หรือจะเลือกกลับไปทำงานธุรกิจมืดกับเสียหลอเพื่อช่วงชิงอำนาจของการเป็นหัวหน้ามาเฟีย

จุดสูงสุด (Climax) แม้ว่าส่วนลึกภายในจิตใจของจ๊อดจะปรารถนาที่จะมีชีวิตอิสระและต้องการที่จะเลิกฆ่าคน หากแต่ด้วยโชคชะตา รวมถึงการถลำลึกเข้าสู่วงการมาเฟียอย่างถอนตัวไม่ขึ้น จ๊อดจึงไม่สามารถหลุดพ้นจากวงการนักเลงอันธพาลไปได้ โดยในเหตุการณ์ที่พลอยลูกสาวนำห้า เพื่อนสนิทของจ๊อดถูกโอวตี้ฆ่าตายจากการจับได้ว่า เป็นสายให้กับผู้การค่านึง รวมถึงการพยายามหักหลังของเสียหลอที่เห็นว่าจ๊อดนั้นได้หมดประโยชน์ต่อเขาแล้ว นั่นจึงทำให้จ๊อดตัดสินใจที่จะล้างแค้นเสียหลอรวมถึงโอวตี้จนถึงที่สุด ดังนั้นแล้ว โคร่งเรื่องในช่วงนี้นำไปสู่ฉากการต่อสู้ อย่างเอาเป็นเอาตายจากทั้งสองฝ่ายอย่างถึงที่สุด

ภาวะคลี่คลาย (Falling action) จากการต่อสู้และการพยายามช่วงชิงอำนาจกันของทั้งสองฝ่าย หนึ่งได้แสดงถึงฉากการมัดเชือกควลมัดกันระหว่างจ๊อดและโอวตี้อีกครั้ง ซึ่งท้ายที่สุดแล้วจ๊อดก็สามารถเอาชนะทั้งโอวตี้และกำจัดเสียหลอได้สำเร็จหากแต่สิ่งที่เกิดจากการตัดสินใจกระทำการล้างแค้นของจ๊อด ส่งผลทำให้เกิดการสูญเสียของแก๊งอันธพาลเป็นจำนวนมาก และนั่นยังคงทำให้จ๊อดไม่สามารถหลุดพ้นจากการกระทำผิดบาปที่ขัดแย้งอยู่ในจิตใจของตนเองออกไปได้

การยุติเรื่องราว (Ending) ภาพยนตร์ได้แสดงถึงภาพของการสูญเสียของกลุ่มนักเลงอันธพาลเป็นจำนวนมาก ขณะเดียวกันผู้การค่านึงได้ฉวยโอกาสจากการหักหลังและห้าพัน

กันเองระหว่างคนในแก๊งเสียผลด้วยการเข้ามาปราบปรามและเปิดฉากยิงปืนใส่จ๊อดที่กำลังได้รับบาดเจ็บสาหัสพร้อมด้วยคนในแก๊งอย่างไม่ยั้ง ซึ่งจ๊อดก็ได้ยอมสละชีวิตของตนเองเพื่อเข้าแลกกับการต่อสู้ดังกล่าว จากนั้นหนังจึงจบลงด้วยภาพและบทสัมภาษณ์ของคนที่อยู่ในเหตุการณ์จริง ช่วงยุคสมัย 2499 ในลักษณะวิพากษ์วิจารณ์วีรกรรมของจ๊อดในฐานะนักเลง อันธพาลผู้ที่ยอมหักไม่ยอมงอ

สำหรับโครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ มีความโดดเด่นในแง่ของการคงไว้ซึ่งขนบความเป็นตระกูลแก๊งสเตอร์อย่างชัดเจนกล่าวคือ ในช่วงแรกภาพยนตร์ได้เล่าให้เห็นถึงภูมิหลัง วิถีชีวิตของเส้นทางนักเลง อันธพาลจนขึ้นมาสู่ระดับมาเฟีย จากนั้นก็ได้ค่อย ๆ ไล่ระดับความเข้มข้นของอารมณ์ขึ้นไป โดยการนำประเด็นทางด้าน การช่วงชิงอำนาจผลประโยชน์ การทำทายกับกฎหมายอย่างไม่เกรงกลัวรวมถึงการพยายามหักหลังของบรรดาเหล่านักเลง อันธพาลด้วยกัน ซึ่งหนังได้สอดแทรกประเด็นดังกล่าวอยู่ตลอดทั้งเรื่อง ทั้งนี้แม้ตอนจบของภาพยนตร์ จะพยายามแสดงให้เห็นถึงการต่อสู้ของตัวละครในฐานะมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการหากแต่ ท้ายที่สุดการต่อสู้ของตัวละครก็ไม่สามารถเอาชนะอำนาจของกรอบบรรทัดฐานทางสังคมอย่างกฎหมายไปได้ อย่างไรก็ตาม ด้วยการที่ภาพยนตร์ได้นำรูปแบบการเล่าเรื่องในเชิงสารคดีเข้ามาโดยการสอดแทรกบทสัมภาษณ์ของบุคคลที่อยู่ในเหตุการณ์จริง นั่นจึงทำให้โครงเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้มีความแปลกใหม่แตกต่างกับภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ อีกด้วย

#### 4.1.7.4 แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ได้มุ่งนำเสนอวิถีชีวิตเส้นทางของการเป็นนักเลงอันธพาล ในฐานะมนุษย์ปัจเจกคนธรรมดาที่มีทั้งรัก โลภ โกรธ หลง โดยเริ่มตั้งแต่การเป็นก๊วยข้างถนนจนยกระดับขึ้นไปการเป็นหัวหน้ามาเฟียซึ่งท้ายที่สุดแล้วก็มีจุดจบไม่แตกต่างกับนักเลงอันธพาลทั่วไปนั่นคือ อายุสั้น นั่นเอง

#### 4.1.7.5 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view)

ภาพยนตร์ได้ใช้เทคนิคมุมมองการเล่าเรื่องแบบรอบด้าน (The Omniscient Narrator) โดยแสดงให้เห็นถึง วิถีชีวิตเส้นทางของการเป็นนักเลง อันธพาล ของตัวละครเอกตัวละครรอง และตัวร้าย ทั้งนี้แม้เจตนาของผู้สร้างต้องการให้ผู้ชมเห็นวิถีชีวิตของตัวละครอย่างครบถ้วนครบรส หากแต่ด้วยการนำรูปแบบการเล่าเรื่องในเชิงสารคดีเข้ามาสอดแทรกอยู่เป็นระยะ ๆ โดยใช้บทสัมภาษณ์ของบุคคลที่อยู่ในเหตุการณ์จริง ในทำนองที่ว่า กลุ่มนักเลง อันธพาลอย่างจ๊อดและพรรคพวกชอบสร้างแต่แต่วีรกรรมความเดือดร้อน รวมถึงการทำทายอำนาจกฎหมาย นั่นแสดงให้เห็นว่าผู้สร้างได้หยิบยกกลวิธีดังกล่าวมาเพื่อเสริมจุดยืนการเล่าเรื่องของตนเองภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคมให้มีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้นไป



#### 4.1.7.6 ความขัดแย้ง (Conflict)

สำหรับความขัดแย้งในภาพยนตร์เรื่องนี้จะเห็นได้ถึง ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันเอง ของจ๊อด กับเหล่าบรรดาแก๊งสเตอร์ทั้งหลาย ไม่ว่าจะเป็น ปู่ระเบิดขวด โอ่วตี้ กำนันโด้งและเฮียหลอ ซึ่งทั้งหมดล้วนเป็นความขัดแย้งระหว่างปัจเจกที่ต่างฝ่ายต่างพยายามหักหลังเพื่อช่วงชิงอำนาจความเป็นใหญ่ อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ยังได้เสริมความขัดแย้งระดับสังคม โดยการนำเอาตัวละคร ผู้การค้ำนึ่งซึ่งเป็นตัวแทนแห่งกฎหมายและอำนาจรัฐเข้ามา เพื่อเพิ่มความชอบธรรมในการปราบปรามกลุ่มนักเลง อันธพาลอีกด้วย ท้ายที่สุดแล้วจะเห็นได้ว่า ความขัดแย้งทั้งสองระดับนี้ต่างก็เป็นอุปสรรคที่ตัวละครต้องเผชิญกับความท้าทายและต้องพยายามดิ้นรนต่อสู้เพื่อเอาชนะให้ได้

จากการศึกษาวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปโครงสร้างองค์ประกอบ การเล่าเรื่องภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ได้ดังนี้

##### 1. สำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์

ในส่วนของบริบทภาพรวมของภาพยนตร์ ทั้ง 7 เรื่องพบว่า ผู้สร้างมีการใช้ทั้งกลวิธีอ้างอิงจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงและใช้กลวิธีสร้างขึ้นจากเรื่องแต่ง โดยสามารถแบ่งได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงถึงสำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์

สำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์	จำนวน	ภาพยนตร์	ความหมาย
ใช้กลวิธีสร้างขึ้นจากเรื่องแต่ง	4	เด็กเสเพล, โก่หลังวัง, เด็กเคน, ทำชน	ผสมผสานทั้งเรื่องจริงและเรื่องแต่งเพื่อเพิ่มความชอบธรรมให้กับอุดมการณ์หลักของสังคม
ใช้กลวิธีทั้งเรื่องแต่งและเรื่องจริง	3	2499 อันธพาลครองเมือง, มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย, อันธพาล	

จากตารางที่ 4.1 จะเห็นได้ว่า สำหรับภาพยนตร์ที่ใช้กลวิธีใช้ทั้งเรื่องแต่งและเรื่องจริงนั้นประกอบไปด้วยภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ภาพยนตร์เรื่องมิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และภาพยนตร์เรื่องอันธพาล (2555) ซึ่งภาพยนตร์ทั้ง 3 เรื่องนี้มีจุดร่วมกัน

กล่าวคือ ประการแรก การสร้างตัวละครด้วยการนำดารานักแสดงซึ่งเป็นคนจริง ๆ มาสวมบทบาท เป็นบุคคลที่มีตัวตนจริงในประวัติศาสตร์ อย่างกลุ่มนักแสดงอันทาลแต่ละยุคสมัย ไม่ว่าจะเป็น ตัวละครแดง ไบเลย์ (2499 อันทาลครองเมือง) ตัวละครจ๊อด เฮาคี (อันทาล) และตัวละครกันต์ (มิงกูเพื่อนกันจนวันตาย) ประการที่สอง ฉากสถานที่ซึ่งมีอยู่จริงในประวัติศาสตร์และปัจจุบัน อาทิ เช่น ย่านวังบูรพา ซึ่งเป็นแหล่งรวมของกลุ่มนักแสดงอันทาล โดยปรากฏในภาพยนตร์ เรื่อง 2499 อันทาลครองเมือง (2540) ภาพยนตร์เรื่องอันทาล (2555) และฉากหลังในยุคปัจจุบัน อย่างเช่น ย่านไนท์พลาซ่าจังหวัดเชียงใหม่ที่เป็นแหล่งรวมวัยรุ่นหน้าซน จากภาพยนตร์เรื่องมิงกูเพื่อนกันจน วันตาย (2555) ซึ่งทั้งหมดนี้ ผู้สร้างได้ใช้กลวิธีสร้างสรรค์จากโลกแห่งความจริง กับโลกแห่ง จินตนาการเข้ามาผสมผสานไว้ด้วยกัน เพื่อให้ภาพยนตร์นั้นดูมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น

ในขณะที่ภาพยนตร์อีก 4 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่องเด็กเสเพล (2539) ภาพยนตร์เรื่อง โก่หลังวัง (2545) ภาพยนตร์เรื่องเด็กเดน (2548) และภาพยนตร์เรื่องทำชน (2552) แม้ว่าจะใช้กลวิธี ที่สร้างขึ้นจากเรื่องแต่งทั้งหมดหากแต่ข้อสังเกตประการหนึ่งของผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง นี้ ยังได้มีการหยิบยกเรื่องราวความเป็นจริงอย่างสถานที่แฝงไว้ในการเล่าเรื่องด้วยเช่นกัน อาทิเช่น จากชุมชนสลัมในสถานที่จริง เพื่อแสดงถึงภูมิหลังการใช้ชีวิตของกลุ่ม นักเลง อันทาล จาก ภาพยนตร์เรื่องเด็กเสเพล (2539) ภาพยนตร์เรื่องเด็กเดน (2548) และภาพยนตร์เรื่องทำชน (2552) และสถานที่ซึ่งมีอยู่จริงในประวัติศาสตร์อย่าง ย่านวังบูรพา ดังที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง โก่หลังวัง (2545) ซึ่งด้วยกลวิธีดังกล่าวนี้แสดงให้เห็นถึงพลังของภาพยนตร์ที่พยายามลดเส้นกั้นแบ่งระหว่าง โลกของความเป็นจริงกับโลกของจินตนาการเข้าไว้ด้วยกันอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม สำหรับประเด็นของการสำรวจบริบทภาพรวมของภาพยนตร์ทั้งหมดนี้ สามารถสรุปได้ว่า ด้วยกลวิธีทั้งจากใช้กลวิธีใช้กลวิธีทั้งเรื่องแต่งและเรื่องจริงและกลวิธีที่สร้างขึ้น จากเรื่องแต่งทั้งหมด แม้ด้านหนึ่งจะเป็นการสร้างความหมายตัวละครนักเลง อันทาลผ่านสื่อ ภาพยนตร์ของผู้สร้างให้แตกต่างกันออกไป หากแต่ด้วยกลวิธีดังกล่าวยังคงย้ำให้เห็นว่า สื่อ ภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อที่สามารถสร้างพื้นที่ที่ถึงจริงถึงลวงได้ในการที่ภาคปฏิบัติการของอุดมการณ์ สามารถเข้ามาในพื้นที่ของภาพยนตร์ได้อย่างเข้มข้น ดังที่ อัลธูแซร์ อธิบายว่า ในชีวิตประจำวันของ เรานั้น มักจะเชื่อกันว่า มีการแยกกันระหว่างสองโลก คือ โลกแห่งความจริง (The world of reality) กับโลกจินตนาการ (The world of imagination) โดยแทนที่จะแยกระหว่างเรื่องจริงกับเรื่องลวงออกจากกัน การทำงานของอุดมการณ์จะใช้วิธีการผสมเรื่องจริง ๆ กับลวง ๆ จนไม่สามารถแยกออกจาก กันได้เลย ซึ่งวิธีการผสมผสานจริงลวงดังกล่าวนี้ จะเกี่ยวโยงกับโลกของการสื่อสารเป็นอย่างมาก ทั้งนี้เพราะด้านหนึ่งสิ่งที่เราสัมผัสผ่านสื่อถือเป็นโลกจินตนาการ แต่ในอีกด้านหนึ่งของเราในฐานะ

ผู้รับสาร ก็มีโลกแห่งความจริงบางอย่างอยู่ล้อมรอบตัวเรา แม้ในขณะที่กำลังเปิดรับสื่ออยู่ที่ตาม (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560, น. 220-221)

ดังนั้นสำหรับตระกูลของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนี้ได้หยิบยกกลวิธีดังกล่าวมาใช้สร้างความชอบธรรมให้กับภาพยนตร์นั้นดูราวกับเป็นธรรมชาติด้วยการการผสมผสานกันระหว่างความเป็นจริงและจินตนาการ ก็เพื่อที่จะให้อ่านจากสถาบันต่าง ๆ ทางสังคมและปฏิบัติการทางอุดมการณ์สามารถเข้ามาสร้างการรับรู้แก่ผู้ชมได้อย่างแยบยลมากยิ่งขึ้นนั่นเอง

## 2. โครงเรื่อง (Plot)

สำหรับโครงเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องพบว่า โดยพื้นฐานมักจะมีการเริ่มเรื่อง (Exposition) ด้วยการเล่าภูมิหลังวิถีชีวิตของตัวละครเอกในการเป็นนักเลง อันธพาลที่ชอบก่อเรื่องทะเลาะวิวาท รวมถึงการชอบสร้างความเดือดร้อน โดยปัญหาการของการใช้ความรุนแรงเกิดมาจากสถานการณ์บีบคั้นให้ตัวละครตกเป็นฝ่ายถูกกระทำจากโครงสร้างทางสังคม ซึ่งทำให้ต้องตัดสินใจสู้เพื่อปกป้องตนเองและผู้อื่น ดังนั้นภาพยนตร์จึงต้องใช้กลวิธีในการสร้างตัวละครดังกล่าวให้ปรากฏทั้งด้านดีและด้านเลวอย่างรอบด้านเพื่อสร้างความชอบธรรมให้กับการต่อสู้ของอุดมการณ์ต่อต้าน ทั้งนี้สำหรับความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในช่วงเริ่มเรื่องนั้นส่วนมากมักจะพบกับความขัดแย้งในระดับ ปัจเจกบุคคล นั่นคือ การไม่สยบยอมต่อกลุ่มนักเลง อันธพาลด้วยกัน ดังเช่น ภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ภาพยนตร์เรื่อง โก้หลังวัง (2545) ภาพยนตร์เรื่อง เด็กเคน (2548) และภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ที่โครงเรื่องช่วงแรกเน้นไปยังตัวละครเอกที่ถูกคู่อริ ศัตรูต่างแก๊งและต่างสถาบันทำร้าย

อย่างไรก็ดี นอกจากในส่วนของความขัดแย้งในระดับปัจเจกบุคคลระหว่างกลุ่มนักเลงอันธพาลด้วยกันแล้ว โครงเรื่องในช่วงเริ่มต้นนี้ยังปรากฏถึงความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกกับกลุ่มผู้มีอำนาจมืดอีกด้วย ดังเช่น ภาพยนตร์เรื่อง ท้าชน (2552) ที่โครงเรื่องได้นำเสนอถึงการครอบงำของนายทุนนอกกฎหมายในการพยายามโน้มน้าวให้ตัวละครตกเป็นเหยื่อเพื่อใช้ประโยชน์ในการต่อสู้ และภาพยนตร์เรื่องอันธพาล (2555) ที่โครงเรื่องได้นำเสนอถึงการพยายามฆ่าเจ้าพ่อเพื่อช่วงชิงอำนาจความเป็นใหญ่ ดังนั้นจะเห็นได้ว่า โครงเรื่องในช่วงแรกทั้งหมดนี้ได้แสดงให้เห็นถึงการปูเรื่องราวของการเผชิญหน้ากับความขัดแย้งของตัวละครในฐานะผู้ถูกกระทำจนทำให้ตัวละครต้องลุกขึ้นมาต่อสู้รวมถึงการประสานผลประโยชน์เพื่อให้ตนเองอยู่รอด

เมื่อเข้าสู่การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) โครงเรื่องของภาพยนตร์ได้ค่อย ๆ ไล่ระดับความเข้มข้นของอารมณ์มากขึ้นไปเรื่อย ๆ ซึ่งจากเดิมที่ปรากฏถึงความขัดแย้งของตัวละครในระดับปัจเจก ก็ได้เพิ่มความขัดแย้งในระดับสังคม โดยเฉพาะการพยายามท้าทายอำนาจกับสถาบันทางกฎหมาย สถาบันการศึกษา และสถาบันศาสนา โดยในภาพยนตร์ของทุกเรื่องให้แสดง

ถึงเส้นทางชีวิตและอาชีพด้านมืดของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็น การค้ายาเสพติด การลักขโมย การรับจ้างฆ่าคนอย่างไม่เกรงกลัวต่อบาป และการขัดขืนต่อสู้กับเจ้าหน้าที่รัฐ อย่างไรก็ตามแม้ว่า โครงเรื่องในระยจะนี้จะเปิดโอกาสให้พื้นที่แก่ตัวละครในการแสดงอำนาจท้าทายและต่อต้านได้อย่างมาก หากแต่ด้วยปัญหาการเผชิญหน้าทั้งระดับปัจเจกบุคคลและสังคมนั้นก็กลับนำพาให้ตัวละครตกอยู่ในภาวะลำบากอีกครั้งโดยจุดร่วมของการดำเนินเรื่องดังกล่าวในโครงเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องนี้นั้นคือ การแสดงให้เห็นถึงยุคทองของการเป็นนักเลง อันธพาลที่กระทำผิดบาปสุดชั่ว ในขณะที่เดียวกันก็ถูกตามล่าจากอำนาจของกฎหมายภายใต้อำนาจรัฐอย่างตำรวจและทหาร จนทำให้ตัวละครอยู่ในสภาวะไร้อำนาจ อย่างไรก็ตาม สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เป็นล้วนเป็นสถานการณ์บีบคั้นและเป็นจุดหักเหให้ตัวละครต้องเลือกระหว่าง การสยบยอมต่ออำนาจควบคุมของสังคมเพื่อกลับเข้ามาอยู่ในกรอบบรรทัดฐานทางสังคมหรือเลือกที่ยืนหยัดต่อสู้เพื่อเอาชนะ และเมื่อมาถึงช่วงจุดสูงสุด (Climax) โครงเรื่องของภาพยนตร์ทุกเรื่องมีการนำเสนอในลักษณะของการประสานเสียงที่ให้ตัวละครเลือกตัดสินใจลุกขึ้นสู้กับปัญหาหรืออำนาจที่คอยกดทับพวกเขาไว้ ทั้งนี้ก็ปรากฏถึงวัตถุประสงค์ของการต่อสู้ที่แตกต่างกันออกไปอยู่บ้าง เช่น การต่อสู้เพื่อแก้แค้น การต่อสู้เพื่อปกป้องตนเอง และการต่อสู้เพื่อช่วงชิงอำนาจ แต่ท้ายที่สุดแล้วจุดร่วมกันของโครงเรื่องระยจะนี้นั้นคือ การที่ตัวละครเลือกใช้กลวิธีในการต่อสู้เพื่อต่อรองต่อสู้กับอำนาจด้วยการแสดงออกจากความรุนแรงทางด้านกายภาพ ทั้งสิ้น

ทั้งนี้ตัวละครเอกจะต่อสู้ต่อรองกับอำนาจและความขัดแย้งต่าง ๆ ในภาวะคลี่คลาย (Falling action) โดยมีจุดร่วมกันนั้นคือ ตัวละครนั้นต่างก็เอาชนะวิกฤติและศัตรูมาได้ หากแต่จากการต่อสู้ก็ย่อมแลกมาด้วยความสูญเสีย อย่างเช่น การสูญเสียมิตรมิตรสหายและการได้รับบาดเจ็บ ดังปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ภาพยนตร์เรื่อง โก๋หลังวัง (2545) และภาพยนตร์เรื่องเด็กเดน (2548) อีกทั้งการสละชีวิตตนเองเพื่อเอาตัวเข้าแลกเพื่อแสดงเจตจำนงต่อการไม่สยบยอมภายใต้อำนาจอิทธิพลมืด ดังเช่น ภาพยนตร์เรื่องทำชน (2552) ภาพยนตร์เรื่องมิงกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และภาพยนตร์เรื่องอันธพาล (2555) เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม หากทำการวิเคราะห์โครงเรื่องในภาวะคลี่คลายผู้วิจัยพบว่า ศัตรูที่สามารถเอาชนะได้นั้นกลับเป็นกลุ่มศัตรูในระดับปัจเจกเท่านั้น นั่นคือ กลุ่มนักเลง อันธพาล หรือเจ้าพ่อมาเฟีย ผู้ที่อยู่นอกกฎระเบียบของสังคม ซึ่งโครงเรื่องในระยจะนี้ได้สื่อให้เห็นถึง กลดลงของผู้สร้างที่ปกติแล้วความขัดแย้งของตัวละครนั้นส่วนมากเป็นความขัดแย้งกับโครงสร้างทางสังคมแต่โครงเรื่องกลับประกอบสร้างให้ศัตรูอยู่แค่ในแค่ระดับปัจเจก นั้นเป็นเพราะว่า ผู้สร้างกำลังเปิดพื้นที่เพื่อสร้างความชอบธรรมให้อำนาจควบคุมของสถาบันทางสังคมเข้ามาจัดการจัดระเบียบตัวละครที่มี

พฤติกรรมต่อต้านในภายหลังนั่นเอง โดยเมื่อเข้าสู่ช่วงการยุติเรื่องราว (Ending) ได้ ตอกย้ำถึงกลวิธีดังกล่าว นั่นคือ จุดจบของตัวละครที่ปรากฏอยู่สองรูปแบบ ได้แก่ จบแบบสุขนาฏกรรม (Happy ending) ตัวละครได้รับการลงโทษสำนึกผิดกลับตัวกลับใจเป็นคนดีของสังคม และจบแบบโศกนาฏกรรม (Tragic ending) ที่ตัวละครยังคงไม่สำนึกผิดต่อการกระทำของตนเองซึ่งมีจุดจบที่ต้องตาย

สำหรับการจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy ending) ดังเช่น ภาพยนตร์เรื่องเด็กเสเพล (2539) ภาพยนตร์เรื่องโก๋หลังวัง (2545) และภาพยนตร์เรื่องเด็กเดน (2548) ซึ่งโครงเรื่องในช่วงนี้คือการที่ตัวละครเอกได้ยอมรับผิดและสำนึกต่อการกระทำของตนเองที่ได้กระทำลงไป และพร้อมรับการลงโทษเพื่อกลับคือผู้บรรเทาทางสังคม อย่างไรก็ตามหากแต่จากองค์ประกอบดังกล่าวจะต้องอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่เป็นจุดร่วมกันนั่นคือ การยอมให้อำนาจทางควบคุมทางสังคมอย่างสถาบันกฎหมาย และสถาบันศาสนาเข้ามาจัดการลงโทษและจัดระเบียบวินัยเสียก่อนจึงจะสามารถทำให้ตัวละครใช้ชีวิตในสภาวะปกติสุขภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคมได้

สำหรับภาพยนตร์อีก 4 เรื่อง ที่จบแบบโศกนาฏกรรม (Tragic ending) ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ภาพยนตร์เรื่องท้าชน (2552) ภาพยนตร์เรื่องมิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และภาพยนตร์เรื่องอันธพาล (2555) จะเห็นได้ว่าโครงเรื่องทั้งหมดนี้ได้แสดงถึงการพยายามต่อต้านต่ออำนาจควบคุมของกฎหมายอย่างเข้มข้น โดยท้ายที่สุดแล้ว สำหรับภาพยนตร์เรื่องอันธพาล (2555) ตัวละครก็ไม่สามารถที่จะเอาชนะอำนาจของกฎหมายไปได้และต้องถูกกำจัดแยกแยะออกไป อย่างไรก็ตามสำหรับภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ภาพยนตร์เรื่องท้าชน (2552) และภาพยนตร์เรื่องมิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ถึงแม้ว่า ตัวละครจะไม่ถูกลงโทษจากอำนาจของสถาบันทางกฎหมาย หากแต่จุดจบจากการตายด้วยการประสบอุบัติเหตุรวมทั้งการถูกกลุ่มนักเลง อันธพาลด้วยกันฆ่าตาย นั้นแสดงให้เห็นว่า อำนาจของสถาบันศาสนาได้เข้ามาทำหน้าที่ลงโทษตัวละครแทนอำนาจของกฎหมายที่ชุกช่อนอยู่ในรูปแบบของกฎแห่งกรรมแทนนั่นเอง

ดังนั้น โครงเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 5 ชิ้นตอน ได้แก่ 1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) 2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) 3. จุดสูงสุด (Climax) 4. ภาวะคลี่คลาย (Falling action) 5. การยุติเรื่องราว (Ending) ทั้งหมดสะท้อนจุดยืนของการเล่าเรื่องให้เห็นว่า แม้ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยที่ดูเหมือนจะเป็นพื้นที่หลีกเลี่ยงหนีการเมืองในชีวิตประจำวัน เป็นโลกแห่งจินตนาการ และเป็นโลกที่เปิดพื้นที่ให้ตัวละคร แสดงการขัดขืนต่อต้านอำนาจได้อย่างเข้มข้น หากแต่แท้จริงแล้วโครงเรื่องการเล่าเรื่องของภาพยนตร์นี้กลับยังคงหนีไม่พ้นการให้อำนาจในการประกอบสร้างความหมายตัวละคร นักเลง อันธพาล ภายใต้สถาบันทางสังคมนั่นเอง



### 3. แก่นเรื่อง (Theme)

ในส่วนของแก่นเรื่องของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ทั้ง 7 เรื่องนี้ สามารถสรุปออกมาได้ 2 รูปแบบ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.2 แสดงถึงแก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่อง (Theme)	จำนวน	ภาพยนตร์	ความหมาย
การให้คำอธิบายถึงผลของการกระทำและจุดจบจากการใช้ชีวิตของการเป็นนักเลงอันธพาลที่ไม่สยบยอมต่ออำนาจควบคุมของสังคม	4	2499 อันธพาลครองเมือง, ทำชน, มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย, อันธพาล	แก่นเรื่องของภาพยนตร์เน้นสื่อสารความหมายของกลุ่มนักเลง อันธพาล ในทำนองที่ว่า กลุ่มคนเหล่านี้คือ คนที่กระทำผิดและต้องได้รับการลงโทษ เพื่อให้บรรทัดฐานสังคมเดินหน้าต่อไปได้
มุ่งนำเสนอถึง วิถีชีวิตของนักเลงอันธพาล ในฐานะกลุ่มคนที่สร้างความเดือดร้อนและการให้โอกาสในการกลับตัวกลับใจเป็นคนดีภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคม	3	เด็กเสเพล, โกะหลังวัง, เด็กเคน	

จากตารางที่ 4.2 สำหรับแก่นเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องผู้วิจัยสามารถสกัดภาพรวมที่เป็นพื้นฐานของความเป็นตระกูลแก๊งสเตอร์ไทยได้ 2 รูปแบบ กล่าวคือ ประการแรกการให้คำอธิบายถึงผลของการกระทำและจุดจบจากการใช้ชีวิตของการเป็นนักเลงอันธพาลที่ไม่สยบยอมต่ออำนาจควบคุมของสังคม ประการที่สองมุ่งนำเสนอถึง วิถีชีวิตของนักเลงอันธพาล ในฐานะกลุ่มคนที่สร้างความเดือดร้อนและการให้โอกาสในการกลับตัวกลับใจเป็นคนดีภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งแก่นเรื่องของภาพยนตร์ทุกเรื่องยังคงมีจุดร่วมที่เหมือนกัน นั่นคือ ความเห็นพ้องต้องกันในการสื่อสารแง่คิดเกี่ยวกับวิถีชีวิตของนักเลง อันธพาล ในฐานะกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมต่อต้านกฎระเบียบบรรทัดฐานของสังคม

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าสำหรับภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ภาพยนตร์เรื่องทำชน (2552) ภาพยนตร์เรื่องมิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และภาพยนตร์เรื่องอันธพาล (2555) ที่ดูเหมือนว่าแก่นของเรื่องจะเน้นไปยังการต่อสู้ของมนุษย์ปัจเจกชนในการพยายามขจัดขึ้น

ต่ออำนาจควบคุมของสังคมอย่างเข้มข้น หากแต่ข้อสังเกตบางประการของผู้วิจัยพบว่า โดยท้ายที่สุดแล้ว จากการสื่อสารของภาพยนตร์ที่ต้องการแสดงให้เห็นถึงการถูกลงโทษจากผลของการกระทำนั้นแสดงให้เห็นว่าแก่นเรื่องของภาพยนตร์ทุกเรื่อง ก็ยังคงแฝงนัยยะถึงการให้อำนาจจากสถาบันทางสังคมต่าง ๆ ในการเข้ามาจัดระเบียบวินัยตัวละครเหล่านี้เพื่อรักษาโครงสร้างของกรอบบรรทัดฐานทางสังคมไว้นั่นเอง

#### 4. มุมมองการเล่าเรื่อง (point of view)

สำหรับมุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องนี้ สามารถสรุปออกมาได้ 2 รูปแบบดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.3 แสดงถึงมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view)

มุมมองการเล่าเรื่อง (point of view)	จำนวน	ภาพยนตร์	ความหมาย
การใช้เทคนิคของมุมมองการเล่าเรื่องแบบรอบด้าน (The Omniscient Narrator)	5	เด็กเสเพล, เด็กเคน, ทำชุน, มิ่งกุเพื่อนกันจนวันตาย, อันธพาล	ภาพยนตร์ใช้มุมมองการเล่าเรื่องจากทั้งคนในและคนนอก เพื่อ
การใช้เทคนิคมุมมองการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 1 (The First - Person Narrator)	2	2499 อันธพาลครองเมือง, โกะหลังวัง	ตอกย้ำจุดยืนของอุดมการณ์หลักจากบรรทัดฐานทางสังคม

จากตารางที่ 4.3 สำหรับมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) จะเห็นได้ว่า ผู้สร้างได้ใช้เทคนิคกลวิธีที่ปรากฏอยู่ 2 รูปแบบ ได้แก่ 1. การใช้เทคนิคของมุมมองการเล่าเรื่องแบบรอบด้าน (The Omniscient Narrator) ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องให้เห็นถึง วิถีชีวิตเส้นทางของการเป็นนักเลง อันธพาล ของตัวละครเอก ตัวละครรอง และตัวร้าย อย่างครบถ้วน โดยพบได้ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ เช่น ภาพยนตร์เรื่องเด็กเสเพล (2539) ภาพยนตร์เรื่องเด็กเคน (2548) ภาพยนตร์เรื่องทำชุน (2552) ภาพยนตร์เรื่องมิ่งกุเพื่อนกันจนวันตาย และภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล (2555) ทั้งนี้ด้วยเทคนิคดังกล่าวนี้ เป็นความตั้งใจของผู้สร้างเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมในฐานะมุมมองของคนนอก ได้ตัดสินใจถึงการกระทำและผลของการกระทำของตัวละครนักเลง อันธพาล ที่กล้าขัดขืนต่ออำนาจควบคุมของสังคม 2. การใช้เทคนิคมุมมองการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 1 (The First - Person Narrator) กล่าวคือ ตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่องเอง โดยการใช้เทคนิคเสียงบรรยาย (Voice over)

อย่างไรก็ตาม จากประเด็นที่น่าสังเกตของผู้วิจัยนั้นคือ การใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 1 (The First -Person Narrator) แม้ว่าด้านหนึ่งความน่าสนใจของการเลือกใช้เสียงบรรยาย (Voice over) จะมาจากเสียงของบุคคลที่มีตัวตนอยู่จริงหรืออยู่ในเหตุการณ์จริงของเรื่องราว เช่น เสียงบรรยายของเป็ยก วิสุทธิกษัตริย์ ในภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) และเสียงบรรยายของตัวละครเอกอย่างวาทีนในภาพยนตร์เอง โก๋หลังวัง (2545) ซึ่งทั้งหมดนี้ดูเหมือนว่าจะเป็นการเล่าเรื่องในฐานะมุมมองของคนใน ที่เห็นอกเห็นใจและเป็นกระบอกเสียงให้กับกลุ่มนักแสดง อันธพาล ด้วยกัน เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ ผู้ชม หากแต่ ท้ายที่สุด ผู้เล่าในฐานะมุมมองบุคคลที่ 1 ต่างก็เป็นนักแสดง อันธพาลที่กลับตัวกลับใจอยู่ในกรอบบรรทัดฐานทางสังคมแล้วทั้งสิ้น ซึ่งนั่นยิ่งตอกย้ำให้เห็นว่า แม้แต่มุมมองทางด้านเทคนิคของภาพยนตร์ที่เป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบการเล่าเรื่องก็ยังคงถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารที่ให้อำนาจและจุดยืนของอุดมการณ์หลักจากกรอบบรรทัดฐานทางสังคมแฝงไว้ด้วยนั่นเอง

#### 5. ความขัดแย้ง (Conflict)

สำหรับความขัดแย้งของภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องนี้ สามารถสรุปออกมาได้ 2 รูปแบบ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.4 แสดงถึงความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้ง (Conflict)	จำนวน	ภาพยนตร์	ความหมาย
ความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง	1	เด็กเสเพล	ความขัดแย้งซึ่งเกิดจากการถูกกดขี่ ถูกเอารัดเอาเปรียบ และการพยายามหักหลังเพื่อ
ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันเอง	7	ทุกเรื่อง	ผลประโยชน์โดย
ความขัดแย้งในระดับสังคม	7	ทุกเรื่อง	ทั้งหมดล้วนเป็นภาวะที่บีบให้ละครต้องลุกขึ้นสู้

จากตารางที่ 4.4 ในส่วนของความขัดแย้งจากภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องสามารถแบ่ง 3 ระดับ ได้แก่ 1.ความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง ซึ่งปรากฏในภาพยนตร์เรื่องเด็กเสเพล (2539) โดยเป็น

ความขัดแย้งของตัวละครที่ถูกรอบำจากอำนาจของศีลธรรมเพื่อให้ตัวละครนั้นเกิดภาวะสับสนระหว่างการยอมกลับตัวเป็นคนดีภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคมหรือเลือกที่จะต่อต้านและเบี่ยงเบนออกไปจากบรรทัดฐานทางสังคม 2. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันเอง ซึ่งปรากฏได้ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง โดยพื้นฐานของความขัดแย้งระดับนี้มีจุดร่วมกันนั่นคือ ความขัดแย้งระหว่างปัจเจกของกลุ่มนักแสดง อันธพาล ด้วยกัน ที่ต่างฝ่ายต่างต้องการเอาชนะรวมทั้งการพยายามหักหลังซึ่งกันและกันเพื่อช่วงชิงอำนาจความเป็นใหญ่ และ 3. ความขัดแย้งในระดับสังคม ซึ่งมีอำนาจเบื้องหลังจากสถาบันทางกฎหมาย เช่น เจ้าหน้าที่รัฐอย่างตำรวจ ทหาร คอยปราบปรามและทำให้ตัวละครนั้นมีอุปสรรคมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม เป็นที่น่าสนใจว่าจากความขัดแย้งทั้ง 3 ระดับนี้ แสดงถึง การต่อรองและต่อสู้กับอำนาจของตัวละคร โดยจะเห็นได้จาก อำนาจที่เกิดจากความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันเองมีปัจจัยมาจาก การถูกกดขี่ การถูกเอารัดเอาเปรียบ และการพยายามหักหลังเพื่อผลประโยชน์ซึ่งทั้งหมดล้วนเป็นภาวะที่บีบให้ละครต้องลุกขึ้นสู้ และอำนาจที่เกิดจากความขัดแย้งกับสถาบันทางสังคมอย่างกฎหมาย ที่พยายามจะช่วงชิงพื้นที่ในการสร้างความชอบธรรมและตีตราว่า กลุ่มนักแสดง อันธพาล คือ กลุ่มคนที่ต้องถูกกำจัดทิ้ง ซึ่งสุดท้ายแล้วในประเด็นเกี่ยวกับความขัดแย้งของภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นถึง ตัวละครเหล่านี้ได้ถูกจัดวางให้อยู่ในตำแหน่งความเป็นตัวแทนของคนที่ไม่มีความเสียงหรือตัวเล็กตัวน้อยในสังคมที่กำลังเผชิญปัญหาในฐานะผู้ถูกกระทำและกำลังพยายามต่อสู้เพื่อเอาชนะนั่นเอง

#### 4.2 การวิเคราะห์องค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของตัวละคร

ทั้งนี้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบทางด้านโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ทั้ง 7 เรื่อง จะสามารถทำให้เข้าใจถึงภาพรวมของขนบ (Invention) การเล่าเรื่องในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยได้อย่างพอสังเขป ในส่วนถัดไปผู้วิจัยจะขอหยิบยกถึงการวิเคราะห์ที่เน้นไปยัง “องค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของตัวละคร” โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม อย่างกลุ่มนักแสดง อันธพาล ที่ปรากฏในภาพยนตร์และอยู่ในขอบบาทของตัวละครพระเอก (The Hero) จำนวนทั้งสิ้น 7 ตัวละคร มาทำการศึกษาเพื่อตอบ โจทย์ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างความหมายเกี่ยวกับ “ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม” อย่างไร ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ตัวละคร “ทิน” จากภาพยนตร์เรื่องเด็กเสเพล (2539) นำแสดงโดย ฉานิศ ใหญ่เสมอ (ต๊ะ บอยสเก๊าส์)



ภาพที่ 4.8 ทินตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล

2. ตัวละคร “แดง ไบเลย์” จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) นำแสดงโดย เจษฎาภรณ์ ผลดี (ต๊อ)



ภาพที่ 4.9 แดง ไบเลย์ตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง

3. ตัวละคร “วาทีน” จากภาพยนตร์เรื่อง โก้หลังวัง (2545) นำแสดงโดย อนันต์ พานิช (อนันต์)



ภาพที่ 4.10 วาทีนตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง โก้หลังวัง

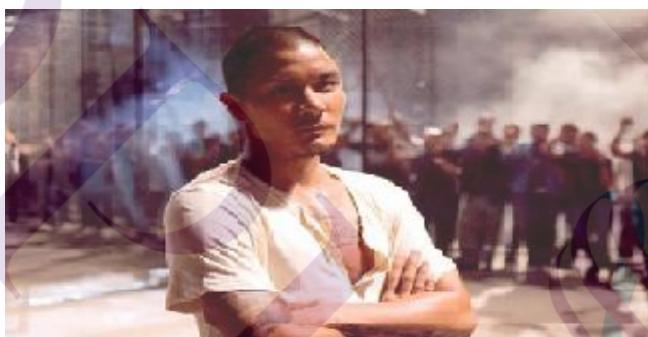


4. ตัวละคร “แวน” จากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน (2548) นำแสดงโดย นันทชัย พิศลยบุตร (เต้)



ภาพที่ 4.11 แวนตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน

5. ตัวละคร “ไท” จากภาพยนตร์เรื่อง ท้าชน (2552) นำแสดงโดย ปรีดี บารมีอนันต์ (แบงค์ วงแคลช)



ภาพที่ 4.12 ไทตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง ท้าชน

6. ตัวละคร “กันต์” จากภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) นำแสดงโดย มาริโอ เมาริโอ



ภาพที่ 4.13 กันต์ตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย

7. ตัวละคร “จ๊อด เฮาดี้” จากภาพยนตร์เรื่อง อังธพาล (2555) นำแสดงโดย กฤษดา สุโกศล แคลปป์ (น้อย วงพรุ)



ภาพที่ 4.14 จ๊อด เฮาดี้ตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่อง อังธพาล

สำหรับการวิเคราะห์องค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของตัวละครผู้วิจัยสามารถแบ่งได้ดังนี้

- องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร ได้แก่ อายุ การศึกษา อาชีพ และสถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม
- องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละคร ได้แก่ หน้าตา ร่างกาย อารูการแต่งกายและกิจกรรมของตัวละคร
- องค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร ได้แก่ อุปนิสัยและทัศนคติ
- องค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร ได้แก่ สภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร และฉากจบของตัวละคร
- องค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกัน และปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม

#### 4.2.1 องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร

##### 4.2.1.1 อายุ

ในประเด็นทางด้านอายุ ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมมักอยู่ในช่วงอายุประมาณ 17-20 ปีเท่านั้น ทั้งนี้ไม่พบตัวละครที่อยู่ในช่วงวัยผู้ใหญ่หรือวัยอื่น ๆ เลย

จึงเป็นที่น่าสนใจว่า ตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยดังกล่าว นั้นมีลักษณะที่อยู่ ในช่วงวัยที่เรียกว่า “วัยรุ่น” ทั้งสิ้น ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5 แสดงถึงอายุของตัวละครที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

อายุ	จำนวน	ตัวละคร
17-20 ปี	7	ทิน, แดง ไบเลย์, วาทิน, แวน, โท, กัน, จ๊อด เฮาดี

จากตารางที่ 4.5 จะเห็นได้ว่า แม้ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างความหมายประเด็น เรื่องอายุตัวละครชายชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมทั้งหมด 7 ตัวละครให้มีลักษณะอยู่ใน ช่วงวัยที่ใกล้เคียงกันทั้งหมดแล้ว หากแต่เมื่อพิจารณาในรายละเอียด ผู้วิจัยยังพบว่า ภาพยนตร์ได้ ประกอบสร้างช่วงอายุวัยรุ่นของตัวละครให้มีลักษณะแตกต่างกัน 2 รูปแบบ กล่าวคือ ประการแรก วัยรุ่นเป็นวัยที่ชอบสร้างแต่ปัญหาความเดือดร้อนซึ่งไม่เป็นที่ต้องการของสังคม และประการที่สอง วัยรุ่นเป็นวัยที่มีศักยภาพในการต่อสู้

สำหรับวัยรุ่นเป็นวัยที่ชอบสร้างแต่ปัญหาความเดือดร้อนซึ่งไม่เป็นที่ต้องการของสังคม ดังจะเห็นได้จาก ตัวละครทินจากภาพยนตร์เรื่องเด็กเสเพล (2539) โดยในฉากของภาพยนตร์ตอน เริ่มต้นเรื่อง ทิน ได้ทูปกระจกรถคันหนึ่งที่จอดอยู่ข้างทางเพื่อขโมยสิ่งของที่อยู๋ภายในรถ ซึ่งเขาก็ ไม่รู้มาก่อนว่าเป็นรถของครอบครัวนางเอก ต่อมาเมื่อทินถูกจับได้โดย ครูศักดิ์ที่เป็นครูประจำชั้น ของโรงเรียนแห่งหนึ่ง ครูศักดิ์ได้ต่อรองกับทินให้เอากระเป๋าใส่ตังค์มาคืนเพื่อแลกกับการไม่ต้อง ถูกตำรวจจับ อย่างไรก็ตามแม้ว่า ส่วนนี้ส่วนหนึ่งทินจะตระหนักรู้ว่า สิ่งที่เขากระทำนั้นเป็นสิ่งที่ผิด และได้ยอมคืนกระเป๋าใส่ตังค์ที่ขโมยมาด้วยภาวะจำยอมซึ่งนั่นไม่ได้หมายความว่า ตัวละครจะ ได้รับการให้อภัยหากแต่ยังถูกซ้ำเติมและตอกย้ำว่าเขาเป็นพวกเด็กวัยรุ่นที่กระทำแต่เรื่องเลวทราม และสมควรได้รับการลงโทษ ดังบทสนทนาของต่อไปนี้

พ่อของกอบกุล : ไอ้เด็กขยะสังคมพวกนี้มันน่าจะลากคอเข้าตารางให้หมด อยู่ไปก็จะทำ ให้สังคมเลวลงทุกวัน

จากบทสนทนาจะเห็นได้ว่า นิยามของคำว่าขยะ นั้นคือสิ่งที่ไม่มีความซึ่งการเปรียบเทียบ ดังกล่าว ภาพยนตร์พยายามแสดงให้เห็นถึงช่วงอายุของวัยรุ่นนั้นเป็นวัยที่มีความสัมพันธ์กับการ

แสดงออกของพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและความรุนแรง ทั้งนี้จุดยืนของภาพยนตร์ที่ได้ประกอบสร้างความหมายดังกล่าว อยู่ภายใต้กรอบวิธีคิดแบบสำนักคิด โครงสร้างหน้าที่นิยม (structural-functionalism) ที่ได้ทำการพิจารณาความหมายของวัยรุ่นในฐานะเป็นลักษณะของวัฒนธรรมย่อย (Sub-culture) ประเภทหนึ่ง หากแต่เป็นวัฒนธรรมเฉพาะกลุ่มที่ผิดไปจากบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งในกระบวนการดังกล่าวทำให้ความหมายของช่วงอายุวัยรุ่นที่ถูกประกอบสร้างในภาพยนตร์นั้น เกิดสภาวะกลายเป็นความรู้สึกโดดเดี่ยว แยกแยกและเป็นวัยที่ไม่สามารถยอมรับเข้ากับระบบของสังคมได้

เช่นเดียวกับตัวละครวาทีนในภาพยนตร์เรื่อง โโก้หลังวัง (2545) ที่นอกจากจะเป็นวัยรุ่นที่ชอบสร้างความเดือดร้อนแล้ว หากยังปรากฏถึงความเป็นวัยรุ่นที่มีการกระทำที่ขาดการยั้งคิดและขาดเหตุผลในการยับยั้งชั่งใจอีกด้วย โดยในตอนต้นเรื่องของภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงฉากเหตุการณ์ของกลุ่มเพื่อนของตัวละครวาทีน กำลังฉกชิงวังราวกระเป๋าของหญิงสาวชาวบ้านคนหนึ่งที่กำลังมาจับจ่ายใช้สอยซื้อของอยู่ในตลาดย่านวังบูรพา ซึ่งในฉากนี้แสดงให้เห็นถึงความวุ่นวายที่เกิดขึ้นจากการกระทำของกลุ่มพวกพ้องของวาทีน พร้อมกับบทบรรยายของตัวละครที่มีต่อเหตุการณ์ดังกล่าวว่า

วาทีน (Voice over) : ว่ากันว่าช่วงเวลาที่ดีที่สุดในชีวิตคนเรามากจะเป็นช่วงวัยรุ่น สำหรับผมและเพื่อนอีกหลายคน พวกเราเป็นวัยรุ่นที่น่าตื่นเต้นที่สุด ซึ่งเป็นยุคที่วังบูรพาที่พวกเราถูกเรียกว่า โโก้ และก็

จากบทสนทนาดังกล่าว ภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงลักษณะความย้อนแย้ง ระหว่างบทสนทนาที่สะท้อนความคิดตัวละครกับฉากเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น ซึ่งวาทีนดูเหมือนว่าจะมีความภาคภูมิใจกับคำเรียกที่ว่า โโก้ เป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นลักษณะของการแสดงออกทางความรู้สึกนึกคิด หรือสำนึก ในการต่อต้านอำนาจทางสังคมของตัวละครด้วยความบริสุทธิ์ใจ หรือกล่าวอย่างง่าย ๆ คือ ตัวละครอย่างวาทีนนั้นมีความสุขเมื่อได้เป็นผู้กระทำการในต่อต้าน ท้าทาย อำนาจทางสังคม ทั้งนี้ถ้าหากลองพิจารณาความหมายนิยามคำว่า โโก้ ตามท้องเรื่องนั้นจะหมายถึง จิ๊กโก๋ หรือเด็กผู้ชายวัยรุ่นยุค 60 ที่ไม่เอางานเอาการ เป็นนักเลงที่ชอบมีเรื่องชกต่อย อีกทั้งการที่วาทีนนั้นมีทัศนคติต่อเรื่องของการลักขโมย ให้ดูราวกับว่าเป็นเรื่องที่สนุกสนาน คุปคติไม่รู้สึกถึงว่าเป็นการกระทำผิดกฎหมายแต่อย่างใด จากประโยคที่ว่า “สำหรับผมและเพื่อนอีกหลายคน พวกเราเป็นวัยรุ่นที่น่าตื่นเต้นที่สุด” ซึ่งนั่นหมายความว่า ภาพยนตร์ได้ตอกย้ำถึง ช่วงอายุวัยรุ่นของตัวละครนั้น เป็นวัยที่มีความคิดที่สับสน ย้อนแย้ง ไม่สามารถแยกแยะความผิดชอบชั่วดีได้ นั่นเอง

ในขณะที่ตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่องเด็กเดน (2548) ความเป็นวัยรุ่นของตัวละครนี้ ยังคงถูกตอกย้ำถึงลักษณะของวัยที่มีความกึกคะนอง ใจร้อน รวมทั้งความสัมพันธ์ของช่วงวัยที่

มักจะมีการแสดงออกถึงการใช้อำนาจความรุนแรง ดังเช่น ในฉากของภาพยนตร์ที่แวน ได๋ยกพวกตีกับชิงซึ่งเป็นนักเรียนช่างกลต่างสถาบัน โดยที่ตัวละครทั้งสองนี้ ถูกจัดวางตำแหน่งในลักษณะของศัตรูคู่ขัดแย้งที่ต่างอาณาตซึ่งกันและกันมาตลอด และความบาดหมางดังกล่าวนำไปสู่ การต่อสู้ที่มีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น โดยเหตุการณ์ครั้งสำคัญของพวกเขาทั้งสองนั้นคือ การยกพวกตีกันระหว่างแก๊งใจกลางกรุงเทพฯ จนทำให้มีผู้ได้รับบาดเจ็บและเสียชีวิตเป็นจำนวนมาก ทั้งนี้ภาพยนตร์ได้เล่าเรื่องโดยใช้เทคนิค การเล่าเรื่องด้วยการนำเสนอภาพข่าวในเชิงสารคดี ที่รายงานเกี่ยวกับความเลวร้ายของการกระทำอันเกิดจากความป็นวัยรุ่นของตัวละคร ผ่านบทสนทนาต่อไปนี้

ชาวบ้าน 1 : วัยรุ่นพวกนี้มันน่าเบื่อจริง ๆ

ชาวบ้าน 2 : น่าจะจับขังคุกซะให้เจ็บ ถ้าเป็นญาติมีงโดนลูกหลงบ้างจะเป็นยังไง

ชาวบ้าน 3 : น่าจะจับมันไปไกล ๆ ให้หมด ไอ้เด็กพวกนี้ ไอ้พวกมารสังคม

ชาวบ้าน 4 : ศักดิ์ศรีความเป็นวัยรุ่นของพวกมันมันทำให้พวกกูเดือดร้อน

จะเห็นได้ว่า จากบทสนทนาข้างต้นนั้นแสดงให้เห็นถึงว่า วัยรุ่นคือวัยที่สร้างปัญหาและต้องถูกจัดระเบียบวินัย โดยที่ภาพยนตร์ได้ใช้กลวิธีนำเสนอผ่านมุมมองของชาวบ้าน ซึ่งในที่นี้หมายถึง ตัวแทนความคิดของผู้ชมที่เป็นส่วนหนึ่งของบรรทัดฐานทางสังคม เพื่อที่จะตอบย้ำว่าวัยรุ่นนั้นสามารถสร้างความเดือดร้อนและเป็นวัยที่อันตรายซึ่งหากว่าปล่อยไปนาน ๆ โดยไม่มีอำนาจเข้ามาควบคุมจัดการก็อาจจะเป็นปัญหาต่อระบบโครงสร้างบรรทัดฐานทางสังคมได้ อีกทั้งจากการที่ภาพยนตร์ได้ใช้เทคนิคในรูปแบบสารคดีเชิงข่าวนั้นก็เพราะว่า ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีลักษณะกึ่งจริงกึ่งตลก ดังนั้นการใช้เทคนิคแบบข่าวนี้อาจจะช่วย ทำให้ภาพยนตร์นั้นมีใกล้เคียงกับการสะท้อนความเป็นจริง ซึ่งสามารถเพิ่มความชอบธรรมให้กับการนำเสนอให้มันน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ตัวละครกันต์จากภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ผู้วิจัยยังพบว่า ความเป็นวัยรุ่นของตัวละครนี้ยังถูกประกอบสร้างให้เป็นวัยที่เป็นภัยและอันตรายต่อสังคม จากฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์ด้วย การตัดต่ออย่างรวดเร็ว ที่แสดงถึงตัวละครกันต์กำลังต่อสู้ชกต่ออย่างนัวเนียกับแก๊งเด็กนักเรียนช่างกล สถาบันอื่น ณ ใจกลาง ถนนท่าแพ ซึ่งถือได้ว่า เป็นย่านการค้าที่มีชื่อเสียงอย่างมากของจังหวัดเชียงใหม่ โดยจากเหตุการณ์ดังกล่าว ได้สร้างความหวาดกลัวต่อชาวบ้านและกลุ่มวัยรุ่นคนอื่น ๆ ดังเช่น ตัวละครสองที่ซึ่งบังเอิญเดินผ่านมาพอดีถึงกับหยุดชะงัก และเอมนางเอกของเรื่องก็ได้ปรากฏตัวขึ้นและรีบเข้ามาพาสองหนีออกไป ดังประโยคที่ว่า “ยื่นทำอะไรอยู่ ไม่กลัวโดนลูกหลงหรือไง”



อย่างไรก็ตาม จากวิธีการที่ตัวละครกันต์ได้กระทำลงไปนั้น ทำให้เขากลายเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงในด้านลบไปทั่วจังหวัดเชียงใหม่และไม่เป็นที่ชื่นชอบของกลุ่มนักเรียนวัยรุ่นที่ประพฤติตนอยู่ในกรอบบรรทัดฐานทางสังคมมากนัก ดังเช่น ตัวละครนางเอกอย่างเอมที่ภายหลังจากเหตุการณ์เธอก็ได้พยายามตักเตือนสองซึ่งเป็นเด็กใหม่ของโรงเรียน จากประโยคที่ว่า “มาอยู่ที่นี่ต้องระวังตัวนะวัยรุ่นที่นี่เค้านิยมตั้งแก๊งกัน” ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า นอกจากความเป็นวัยรุ่นของตัวละครกันต์จะถูกทำให้แสดงถึงการมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนแล้ว การนิยมตั้งแก๊งและรวมกลุ่มกันของวัยรุ่นยังถูกทำให้ดูมีความน่ากลัวและเป็นพวกหัวขบถต่อต้านสังคมที่ไม่ควรคบค้าสมาคมอีกด้วย

สำหรับประเด็นทางด้านอายุของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมที่ถูกประกอบสร้างความหมายในลักษณะของความเป็นวัยรุ่นเป็นวัยที่มีศักยภาพในการต่อสู้ พบว่าตัวละครต่าง ๆ มักใช้ช่วงอายุของความเป็นวัยรุ่น ในการเป็นต้นทุนเพื่อสร้างอำนาจต่อรองแก่ตนเองให้สามารถก้าวเข้ามาสู่วงการนักเลง อันธพาลได้ ดังเช่น ตัวละครแดง ไบเลย์ จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ที่ช่วงวัยรุ่นของตัวละครนั้นปรากฏถึงวัยที่กำลังสร้างเนื้อสร้างตัวและพร้อมที่พิสูจน์ตนเองให้เป็นที่ยอมรับว่า พวกเขามีความพร้อมและมีศักยภาพในการสร้างอำนาจทำลาย โดยสังเกตได้จากบทสนทนาของตัวละครเอกอย่างแดง ไบเลย์ในขณะที่อยู่ร้านของอาปะชายน้ำส้มหลังจากที่โดนพวกของเสี่ยหมาซึ่งเป็นหัวหน้านักเลงอันธพาลท้องถิ่นถล่มร้านและทำลายทรัพย์สิน ดังนี้

แดง ไบเลย์ : ฝีมือเสี่ยหมาอีกละสิ.. ถ้าให้อ๊วะ คุ่มครอง จะไม่เกิดเรื่องแบบนี้อีก  
 อาปะ : เด็กอย่างลื้อจะไปทำอะไรได้ อาแดง  
 แแดง ไบเลย์ : เสี่ยก็คอยดูก็แล้วกัน

จากบทสนทนาที่ว่า “ถ้าให้อ๊วะคุ่มครองจะไม่เกิดเรื่องแบบนี้อีก” แสดงให้เห็นถึงการมีอำนาจของตัวละคร ที่มีลักษณะกล้าได้กล้าเสีย กล้าทำลายกับกลุ่มผู้มีอิทธิพลอย่างเสี่ยหมา ซึ่งเป็นกลุ่มนักเลงอันธพาลอาวุโสเจ้าถิ่นที่อิทธิพลมาก่อน โดยจะเห็นได้ว่า ความเป็นวัยรุ่นของแดง ไบเลย์นั้นถูกประกอบสร้างให้เป็นวัยรุ่นที่มีศักยภาพในการต่อสู้และมีอำนาจได้มากกว่าวัยอื่น ๆ นั่นเอง

นอกจากนี้ช่วงอายุความเป็นวัยรุ่นของตัวละครยังถูกประกอบสร้างในมีลักษณะของความเป็นวัยรุ่นที่ปรากฏถึงบุคลิกสองด้านอีกด้วย ซึ่งด้านหนึ่งนั้นแสดงถึง ด้านที่ดูสุ่มลุ่มลึกและดูมีความน่าเกรงขามหากแต่อีกด้านหนึ่งก็แฝงไปด้วยความน่ากลัวและอันตราย ดังเช่น ตัวละครไท

จากภาพยนตร์เรื่องท้าชน (2552) ที่บุคลิกภายนอกของตัวละครนั้นแม้จะดูมีความสุขลุ่มลึก แต่ภายในจิตใจของเขากลับเต็มเปี่ยมไปด้วยความเลียดรื้อน และชอบความท้าทายเป็นอย่างมาก จากฉากเปิดเรื่องที่ไทได้มายังชุมชนสลัมเพื่อหาเบาะแสของพี่ชายที่ถูกทำร้าย เสียคนที่กำลังหาคนมาเข้าร่วมทีมบาสเก็ตบอล ก็ได้บังเอิญเจอกับไท และได้สังเกตเห็นถึงหน่วยก้านที่คิของไท จึงได้เข้ามาทักทายด้วยประโยคที่ว่า “เป็นยังไงบ้างไอ้น้อง สนใจมาอยู่กับเฮียไหม ฝีมือดี ๆ อย่างเอ็งน่าสนใจ เอ็งลงแรง เฮียลงเงิน วิน ๆ ทั้งคู่” ทั้งนี้หากพิจารณาถึงความหมายของคำว่าน้อง ด้านหนึ่งอาจเป็นคำเรียกแทน ความสัมพันธ์แบบให้เกียรติของคนที่อาวุโสกว่าต่อคนที่อายุน้อยกว่า แต่อีกด้านภาพยนตร์กำลังสะท้อนให้เห็นว่า คำว่าน้องในความหมายของเฮียเด่นคือการยอมรับนับถือในศักยภาพความเป็นวัยรุ่นของไทซึ่งเขาเชื่อว่า ด้วยความกล้าได้กล้าเสียของไทนั้นน่าจะช่วยทีมในการแข่งขันและสามารถเป็นกำลังสำคัญในการต่อสู้ได้

หากเช่นเดียวกันกับ ตัวละครจ๊อด เหาดี จากภาพยนตร์เรื่องอันธพาล (2555) ซึ่งภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้เห็นถึงช่วงอายุของตัวละครในลักษณะของความเป็นวัยรุ่นที่มีบุคลิกสองด้านกล่าวคือ ด้านหนึ่ง จ๊อดนั้นมีความสุขเยือกเย็น แต่อีกด้านหนึ่งก็มีบุคลิกลักษณะของความใจร้อนและโหดเหี้ยมด้วยเช่นกัน โดยในฉากหนึ่งของภาพยนตร์ที่ได้กล่าวถึงวีรกรรมของจ๊อดในช่วงวัยรุ่นก่อนที่จะเข้ามาสู่วงการ นักเลง อันธพาล ด้วยการทำควมผิดกับเฮียเซ่ง ปังตอ ซึ่งจ๊อดนั้นสามารถเอาชนะด้วยการแทงมีดไปยังเฮียเซ่ง ปังตอ อย่างไม่ยั้งจนตาย ซึ่งนั่นก็ทำให้จ๊อดมีชื่อเสียงที่โด่งดังอย่างมากในกลุ่มของนักเลงอันธพาลด้วยกัน จากประโยคสนทนาของเปี้ยก เด็กหนุ่มผู้ซึ่งมีจ๊อดเป็นไอดอลที่ว่า “ในบรรดาวัยรุ่นที่อันตรายเหล่านั้นแก๊งที่ดังที่สุด คงไม่มีใครเกินแก๊งของพี่แดง ส่วนเรื่องหัวใจนะ ใคร ๆ เขาก็ถือว่า พี่จ๊อดนะ ของจริง” ทั้งนี้ประโยคสนทนาดังกล่าว นิยามความหมายของคำว่าหัวใจนั้นหมายถึง คำพูดที่มักใช้กันในหมู่นักเลงอันธพาลโดยเป็นการถึงการยอมรับนับถือ ซึ่งการจากการที่จ๊อดมีความกล้าที่จะท้าชนกับเฮียเซ่ง ปังตอ นักเลงอันธพาลรุ่นพ่อ นั้นแสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์ได้ตอกย้ำถึงความเป็นวัยรุ่นของตัวละครในลักษณะของความเป็นวัยรุ่นที่มีศักยภาพในการต่อสู้และเป็นวัยที่มีอำนาจทำลายมากนั่นเอง

อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า การประกอบสร้างภาพตัวแทนของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในประเด็นด้านอายุนั้น มาจากกรอบแนวคิดหลัก 2 แนวคิด ได้แก่ การนิยามว่าวัยรุ่นเป็นวัยที่ชอบสร้างแต่ปัญหาความเลียดรื้อนไม่เป็นที่ต้องการของสังคม ซึ่งจากการกระทำของตัวละครต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์นี้สะท้อนถึง วัยรุ่นคือวัยที่ไม่สามารถแยกแยะผิดชอบชั่วดีได้ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องใช้อำนาจเข้ามาจัดการควบคุม ทั้งนี้ในส่วนของกรนิยามวัยรุ่นว่าเป็นวัยที่มีศักยภาพในการต่อสู้ กลับนำเสนอประเด็นด้านอายุที่แตกต่างจากข้างต้นอยู่บ้าง กล่าวคือแม้ภาพยนตร์จะประกอบสร้างความเป็นวัยรุ่นของตัวละคร ให้มีความกล้าที่จะลุกขึ้นมาท้าทาย

อำนาจทางสังคม หากแต่ภาพรวมของช่วงอายุความเป็นวัยรุ่นที่ปรากฏนั้นก็ยังคงมีทั้งดีและด้านไม่ดี ควบคู่กันไป อย่างไรก็ตาม ท้ายที่สุดแล้ว การประกอบสร้างทางด้านอายุของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงการปะทะกันระหว่างชุดอุดมการณ์ของวัยรุ่นกับวัยผู้ใหญ่ กล่าวคือ ภาพยนตร์ได้ทำการประสร้างตัวละครวัยรุ่นในลักษณะภาพเหมารวม (Stereo type) โดยการพยายามนิยามวัยรุ่นอย่างกลุ่มนักเลง อันธพาลให้แปลกแยกออกไปจากกลุ่มวัยรุ่นที่อยู่ในวัฒนธรรมหลักของสังคม อีกทั้งกลวิธีทางภาษาของภาพยนตร์จากบทสนทนาในการสื่อสารความหมายผ่านมุมมองของตัวละครที่เป็น “ผู้ใหญ่” เป็นหลัก สอดคล้องกับค่านิยมของสังคมไทยที่ขับเคลื่อนด้วยการเคารพนับถือผู้ที่อาวุโสกว่า โดยทั้งหมดนี้เป็นกลวิธีที่ตอกย้ำความหมายและเน้นคุณค่าของความเป็นวัยรุ่นได้อย่างดี ดังนั้นภาพตัวแทนของช่วงอายุวัยรุ่นของตัวละครที่ปรากฏนี้ จึงเป็นภาพที่สะท้อนถึงกลุ่มวัยรุ่นในฐานะกลุ่มย่อยของสังคมที่พยายามต่อสู้เชิงสัญลักษณ์ / ความหมาย ในการสร้างตัวตนและอัตลักษณ์ตนเอง ผ่านการเป็นนักเลง อันธพาล ให้แตกต่างไปจากวัยรุ่นที่อยู่ในวัฒนธรรมกระแสหลักของผู้ใหญ่ เพื่อแสดงถึงอำนาจต่อรองและการคงอยู่ของกลุ่มนั่นเอง

#### 4.2.1.2 ระดับการศึกษา

ในประเด็นทางด้านระดับการศึกษา ผู้วิจัยพบว่า ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครนั้นอยู่ในระดับการศึกษาที่แตกต่างกันไป 3 ระดับ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.6 แสดงถึงระดับการศึกษาของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

ระดับการศึกษา	จำนวน	ตัวละคร
ไม่ได้รับการศึกษา	4	ทิน ,แดง ไบเลย์,โท,จ๊อด,เฮาดี
อาชีวะศึกษา	2	แวน,กันต์
มัธยมศึกษา	1	วาทิน

จากตารางที่ 4.6 จะเห็นได้ว่าตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้ไม่ได้รับการศึกษามากที่สุด 4 ตัวละคร ได้แก่ ทิน แดง ไบเลย์ โท และ จ๊อด เฮาดี ทั้งนี้เมื่อพิจารณารายละเอียดของภาพยนตร์จะพบว่า ตัวละครส่วนใหญ่จะไม่มีโอกาสในการเข้าถึงระบบการศึกษา อีกทั้งความไม่จำเป็นจะต้องใช้ต้นทุนทางการศึกษาในการเข้าสู่วงการนักเลงอันธพาล ดังเช่น ตัวละครทินจากภาพยนตร์เรื่องเด็กเสเพล (2539) ที่เขานั้นเติบโตมาโดยการเลี้ยงดู

ของลุงชด ซึ่งเป้าหมายของลุงชดในการเลี้ยงดูทินมาก็เพื่อให้มาเป็นลูกน้องในแก๊งและคอยทำงานที่ผิดกฎหมายให้ จึงทำให้ทินนั้นไม่มีโอกาสที่ได้เข้าถึงระบบการศึกษา

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าในฉากของภาพยนตร์ ที่ได้มีการกล่าวถึงการศึกษาและพยายามสื่อความหมายถึง ว่า การศึกษานั้นสามารถช่วยยกระดับความรู้และชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ให้ดีขึ้นได้ แต่นั่นก็ไม่ได้ทำให้ทินนั้นรู้สึกถึงความสำคัญและความจำเป็นของการได้รับศึกษาเลย ดังบทสนทนาต่อไปนี้

ครูศักดิ์ : พ่อแม่เธอรู้หรือเปล่า เธอทำตัวแบบนี้ แทนที่จะเอาเวลามาเรียนหนังสือ กลับมาทำตัวเกรแบบนี้

ทิน : เรียนหนังสือไม่ต้องใช้เงินหรือไง แค่ว่ากินไปวัน ๆ ก็ลำบากแทบตายแล้ว

จากบทสนทนาจะเห็นได้ว่า การศึกษาไม่ได้มีความสำคัญไปมากกว่าการต้องดิ้นรนต่อสู้เพื่อปากท้องของตนเอง เนื่องด้วยการสะท้อนถึงสภาพทางเศรษฐกิจที่ยากจนของตัวละคร รวมทั้งวิถีชีวิตอาชีพการเป็นนักเลง อันธพาล ที่ไม่จำเป็นจะต้องใช้ทุนทางด้านความรู้ ดังนั้นทินจึงไม่เชื่อว่าการศึกษายจะทำให้ชีวิตของเขาดีขึ้นได้ แต่สิ่งที่สำคัญกว่าระดับศึกษาในทัศนะของทินนั้นคือเงินทอง นั่นเอง

เช่นเดียวกันกับตัวละครแดง ไบเลย์ จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ที่ในยุคสมัยของพวกเขานั้นเต็มไปด้วยนักเลงอันธพาลที่มีมากกว่าพระสงฆ์ ดังนั้นการเข้าสู่วงการนักเลงอันธพาลของเขา ไม่จำเป็นจะต้องใช้ต้นทุนทางความรู้ในการสร้างตัวตนแต่อย่างใด อย่างไรก็ตามในฉากของภาพยนตร์ก็ได้มีการกล่าวถึงการไม่ได้เรียนหนังสือของแดง ไบเลย์ อยู่บ้าง ดังบทบรรยายต่อไปนี้

เปี้ยก วิสุทธ์กษัตริย์ (Voice over) : ในหมู่ของพวกเรา ปู่ระเบิดขวด กับ คำเอสโซ่ คือ คู่หูมหากาฬ ที่ มักจะไปไหนไปด้วยกันตลอดเวลา เหมือนเงาตามตัว ปู่เป็นหัวโจกประจำโรงเรียน เทเวศน์ พกระเบิดขวดในการตีกับช่างกล จนเป็นที่รำลือ และนี่ผมเองเปี้ยก ขณะนั้นผมเรียนอยู่โรงเรียนช่างกลปทุมวัน ปี 2 และอาศัยอยู่กับหลวงพ่อ พ่อแท้ ๆ ของผม ผมสนิทกับแดง เลยเป็นอันธพาลไปด้วย วัน ๆ เอาแต่โดดเรียน ทะเลาะวิวาทไปทั่ว

จากบทบรรยายเห็นได้ว่า ตัวละครนั้นไม่ได้ให้ความสำคัญของหน้าที่การเป็นนักเรียนที่ในระบบการศึกษา อีกทั้งโรงเรียนหรือสถาบันไม่ใช่สถานที่ในการศึกษาหาความรู้ของตัวละครเหล่านี้ หากแต่ในทางกลับกัน แม้แดง ไบเลย์จะไม่ได้เรียนหนังสือหรือได้รับความรู้แต่เขาก็มีอิทธิพล ต่อเพื่อนของเขาอย่างตัวละครเปี้ยก วิสุทธิกษัตริย์ ในการชี้แนะและนำไปสู่การเป็นนักแสดง อันธพาลจากประโยคที่ว่า “ผมสนิทกับแดง เลยเป็นอันธพาลไปด้วย” นั่นหมายความว่า แม้จะมีการศึกษาหรือไม่มีการศึกษาก็ตามตัวละครก็ยังคงเลือกที่จะเป็นนักแสดงอันธพาล นั่นเอง

สำหรับตัวละครไทจากภาพยนตร์เรื่อง ท้าชน (2552) ที่ไม่ปรากฏถึงระดับการศึกษาของตัวละคร อย่างแน่ชัด ทั้งนี้อาจเป็นไปได้ว่า ในตอนเปิดเรื่องของภาพยนตร์ที่แสดงถึงภูมิหลังของไท ซึ่งเคยติดคุกรวมทั้งการประกอบอาชีพด้านมืด ดังนั้นระบบการศึกษาอาจไม่ตอบโจทย์ต่อวิถีการเป็นนักแสดง อันธพาลของเขามากนัก อย่างไรก็ตาม แม้ว่าไทไม่ได้เรียนหนังสือ แต่เขาก็มีอิทธิพลและยังคงให้ความสำคัญต่อระบบการศึกษาอยู่บ้าง ดังเช่น ความสัมพันธ์กับนางเอกที่เรียนในระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งแทนน้องชายของไทเป็นผู้หาเงินมาให้ แปะเรียนหนังสือก่อนที่จะถูกทำร้ายจนบาดเจ็บสาหัสจนกลายเป็นเจ้าชายนิตรา ดังประโยคที่ว่า “แทนนั้นยอมทำทุกอย่างเพื่อหาเงินมาให้แป๊ะเรียนต่อ” โดยภายหลังจากฉากนี้ แม่ด้านหนึ่งไทได้พยายามสานต่อความต้องการของน้องชาย ด้วยการหาเงินเพื่อมาส่งเสียให้แป๊ะเรียนจนจบ จากการต่อสู้นบนเส้นทางของการนักแสดงอันธพาล แต่อีกด้านหนึ่งภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นว่า ไทก็ยังคงเห็นความสำคัญทางการศึกษาเพราะเขาเชื่อว่า ถ้าหากแป๊ะมีการศึกษาที่ดีและได้เรียนจนจบก็อาจจะไม่ต้องมีชีวิตที่ตกต่ำและลำบากเหมือนอย่างที่เขาเป็น

ในขณะที่ตัวละครจ๊อด เสด็จ จากภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล (2555) ที่แม้ว่าภาพยนตร์จะไม่ได้กล่าวถึงระดับการศึกษาของตัวละคร เนื่องด้วยโครงเรื่องหลักของภาพยนตร์เน้นไปยังวิถีชีวิตเส้นทางมาเฟียของเขา หากแต่ด้วยความที่ตัวละคร จ๊อด เสด็จ ส่วนหนึ่งได้ถูกสร้างขึ้นมาจากการอ้างอิงบุคคลที่มีตัวตนอยู่จริงที่ชื่อ สมเกียรติ กองแก้ว ในช่วงยุคสมัย พ.ศ.2499 โดยเขานั้นเป็นนักแสดง อันธพาลที่มีการศึกษาอยู่ในระดับอาชีวศึกษา สถาบันช่างกลปทุมวัน อีกทั้งการปรากฏถึงระดับการศึกษาของตัวละครรองอย่างปู่ ระเบิดขวด ในฐานะนักเรียนช่างกลฝั่งพระนครผู้สร้างวีรกรรมอย่างโหดเหี้ยมโดยการฆ่าคนอย่างไม่เลือกหน้า นั้นอาจเป็นไปได้ว่าตัวละคร จ๊อด เสด็จ นั้นก็อาจจะมีการศึกษาอยู่ในระดับเดียวกับปู่ด้วยเช่นเดียวกัน โดยในช่วงแรกของภาพยนตร์ทั้งจ๊อดและปู่ระเบิดขวดได้อยู่ร่วมแก๊งเดียวกัน และได้มีเรื่องวิวาทกับสถาบันอื่น ๆ ไปทั่ว หากแต่ในภายหลังจากการที่จ๊อดและแดง ไบเลย์ไม่เห็นด้วยที่ปู่ชื่นชอบกระทำการข่มขืนผู้หญิง นั่นจึงทำให้พวกเขาแตกคอกันในที่สุด



สำหรับตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมที่ปรากฏถึงการศึกษาในระดับ อาชีวศึกษาซึ่งปรากฏอยู่ 2 ตัวละคร ได้แก่ แวนและกันต์ พบว่า ระดับการศึกษาของตัวละครจะถูก ประกอบสร้างให้ถูกจำกัดอยู่แค่กลุ่มนักเรียนเทคนิคช่างกลเท่านั้น อีกทั้งการปรากฏถึงระดับ การศึกษาของตัวละคร ยังสื่อความหมายออกมาในลักษณะภาพเหมารวม (Stereotype) ว่านักเรียน อาชีวช่างกล มักมีคุณลักษณะไม่ต่างจากกลุ่มนักเรียนมัธยมที่ชอบยกพวกตีกันรวมถึงสร้างความ เดือดร้อน ดังเช่น ตัวละครแวนภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน (2548) หลังจากที่แวนนั้นได้ถูกทหารจัดกุม มาที่ค่ายสถานกักตัวเพื่อฝึกวินัย ซึ่งในฉากนี้เองภาพยนตร์ได้นำเสนอภาพการแต่งกายของตัวละคร แวนในชุดนักเรียนอาชีวช่างกลที่กำลังยืนอยู่ท่ามกลางสายฝนและกำลังถูกทหารฝึกอบรมชำระ วินัยอย่างหนักหน่วง อีกทั้ง จากประโยคที่ว่า “รู้ไหมทำไมเขาถึงส่งตัวนักเรียนอย่างพวกมึงมาที่นี่ ก็เพราะพวกมึงคือพวกส่วนเกินของสังคม” และนั่นยังเป็นการตอกย้ำว่า นอกจากตัวละครจะถูก ประกอบสร้างให้เป็นวัยรุ่นที่ชอบสร้างความเดือดร้อนแล้ว การศึกษาในระดับอาชีวศึกษา ยังถูก ทำให้กลายเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มนักเรียน มัธยมที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนและต้องถูกกีดกันออกไป จากสังคมอีกด้วย

นอกจากนี้ แม้ว่าระดับการศึกษาสายอาชีพช่างกลเทคนิคของตัวละครที่ดูเหมือนว่าจะ เปิดโอกาสให้อิสระในการแสดงถึงพฤติกรรมต่อต้านได้อย่างเต็มที่หากแต่ผู้วิจัยพบว่า สถาบันการศึกษาในระดับอาชีวศึกษาที่ตัวละครศึกษาอยู่นั้น กลับเต็มไปด้วยพื้นที่ในการใช้ อำนาจควบคุมด้วยเช่นกัน ดังเช่น ตัวละครกันต์จากภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ในฉากเปิดเรื่องที่ตัวละครกันต์ได้สวมชุดการแต่งกายในลักษณะ นักเรียนอาชีวช่างกลกำลังไล่ตี รังฟันแท่งกับคู่อริ ซึ่งด้วยความที่กันต์นั้นได้สร้างวีรกรรมจากการเป็นนักเรียน มัธยม นั้นจึงทำให้ เขาถูกสถาบันการศึกษาไล่ออกมาแล้วหลายครั้ง ดังประโยคคำพูดของนางเอกที่ได้กำลังสนทนากับ ตัวละครสองที่ว่า “นั่นชื่อกันต์ หัวหน้าแก๊งสเปิร์มโดนไล่ออกมาแล้วหลายที” ทั้งนี้แม้ว่าตัวละคร กันต์จะถูกไล่ออกจากระบบการศึกษามาแล้วหลายที หากแต่ด้วยความที่ภูมิหลังของกันต์ค่อนข้างมี ฐานะดี พ่อและแม่จึงได้พยายามหาเงินมาให้กันต์ได้ตั้งใจเรียนหนังสือและกลับเข้ามาอยู่ในระบบ การศึกษาอีกครั้ง ซึ่งนั่นจึงทำให้เขาได้มีโอกาสรู้จักสานสัมพันธ์กับนางเอกอย่างเอมและมิตรสหาย อย่างสองที่ภายหลังกลายมาเป็นหนึ่งในสมาชิกคนสำคัญของแก๊งสเปิร์ม

อย่างไรก็ตาม แม้ว่ากันต์จะได้มีโอกาสกลับมาเรียนหนังสือและอยู่ในระบบการศึกษา แต่เขานั้นไม่ได้ให้ความสำคัญกับเรียนมากนัก โดยจากเหตุการณ์ในภายหลังกันต์ก็ยังคงมีเรื่อง ชกต่อยกับแก๊งมัลเลอร์ อื่น ๆ อยู่เป็นประจำจนโดนไล่ออกอีกครั้ง ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่าแม่พ่อ และแม่จะพยายามให้กันต์กลับมาอยู่ในระบบการศึกษาเพื่อต้องการขัดเกลาให้เขาอยู่ในกรอบ บรรทัดฐานทางสังคม หากแต่ กันต์เองก็ไม่สามารถเรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับระบบการศึกษาได้

ในทางกลับกันเขาได้ใช้พื้นที่ของสถาบันการศึกษาในการแสดงออกถึงพฤติกรรมต่อต้านรวมทั้ง ใช้ประโยชน์ในการรวบรวมสมัครพรรคพวก เพื่อเพิ่มความแข็งแกร่งให้แก๊งสเปิร์ม มากขึ้นไป

สำหรับตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมที่ปรากฏการศึกษาในระดับมัธยมศึกษา พบว่า ตัวละครถูกประกอบสร้างให้อยู่แค่ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้นเท่านั้น อย่างไรก็ตามแม้ว่าตัวละครจะอยู่ในช่วงวัยที่กำลังศึกษาเล่าเรียน หากแต่การกระทำของตัวละครในฐานะนักเรียนกลับไม่ปรากฏถึงการเชื่อฟัง รวมทั้งการเคารพกฎเกณฑ์ กฎระเบียบของสถาบันการศึกษาแต่อย่างใด ในทางกลับกันภาพยนตร์กลับนำเสนอถึงฉากหลังของโรงเรียนในฐานะพื้นที่แห่งการสร้างอำนาจต่อต้านและต่อสู้กันระหว่างเพศชายด้วยเอง ดังเช่น ตัวละครวาทีนจากภาพยนตร์เรื่องโก้หลังวัง (2545) ในฉากของภาพยนตร์ที่วาทีนได้ขึ้นชกมวย กับนักเรียนคนอื่น ๆ ในกิจกรรมกีฬา กระชับมิตรเพื่อสานสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มนักเรียนด้วยกัน โดยมีอาจารย์เป็นกรรมการควบคุม จากนั้นกลุ่มเพื่อนของวาทีนก็ได้ป่วนงานด้วยการปาระเบิดเนื่องจากว่า พวกเขาไม่พอใจและไม่ยอมรับถึงผลการตัดสินที่ให้วาทีนแพ้งจึงทำให้เกิดความซุลมุนวุ่นวายเกิดขึ้น นั่นสะท้อนให้เห็นว่า แม้การชกมวยในโรงเรียนจะเปิดโอกาสให้ตัวละครได้ต่อสู้บนกติกาภายใต้อำนาจการควบคุมของสถาบันการศึกษาแต่นั้นก็ไม่สามารถที่จะปรามให้วาทีนและกลุ่มเพื่อนของเขาแสดงออกถึงการยอมรับกฎเกณฑ์และสยบยอมได้นั่นเอง

ดังนั้นสำหรับประเด็นทางด้านระดับการศึกษาของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ก็ถูกประกอบสร้างทั้งการไม่ได้รับการศึกษาและได้รับการศึกษา โดยสำหรับตัวละครที่ไม่ได้รับการศึกษามากที่สุด สะท้อนให้เห็นถึงว่าด้านหนึ่งคือ การไม่มีต้นทุนของตัวละครในการเข้ามาสู่ระบบการศึกษาเพื่อสั่งสมทุนประสบการณ์ทางด้านความรู้จึงส่งผลทำให้ไม่ได้รับโอกาสในการขัดเกลาทางสังคม แต่อีกด้านหนึ่งก็สะท้อนให้เห็นถึงนัยยะของการไม่ยินยอมที่จะอยู่ภายใต้การครอบงำของระบบการศึกษาเนื่องจาก ในโลกแห่งความเป็นจริงนั้นการศึกษาถือได้ว่า เป็นไบเบิกทางหรือทุนทางวัฒนธรรมที่จะทำให้ตัวละครนั้นเป็นกลายส่วนหนึ่งของกฎเกณฑ์ภายใต้อำนาจควบคุมจากสถาบันการศึกษา และนั่นจึงเป็นสิ่งที่ลดทอนคุณค่าทำให้อำนาจต่อรอง ต่อต้านของตัวละครลดน้อยลง อย่างไรก็ตาม สำหรับการประกอบสร้างตัวละครที่ได้รับการศึกษา ถึงแม้ว่าตัวละครจะมีโอกาสในการสั่งสมทุนความรู้หากแต่ก็มักจะถูกจำกัดอยู่แค่ในระดับที่ต่ำกว่าปริญญาตรีทั้งสิ้น อีกทั้งสถานที่อย่างโรงเรียนที่ปรากฏในภาพยนตร์กลับไม่ใช่พื้นที่ในแห่งการสะสมประสบการณ์การเรียนรู้หากแต่กลับกลายเป็นพื้นที่ที่แสดงให้เห็นถึงการมีพฤติกรรมต่อต้านของตัวละคร นั่นเป็นเพราะว่า ภาพยนตร์กำลังสะท้อนให้เห็นถึง ความสัมพันธ์อย่างแยกออกจากกันไม่ได้ระหว่างประเด็นทางด้านอายุและระดับการศึกษา ซึ่งการประกอบสร้างทางการศึกษาของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมให้อยู่ในระดับที่ต่ำกว่าปริญญาตรีถือได้ว่า เป็น

ช่วงเวลารวมทั้งช่วงวัยที่เหมาะสมในการให้อำนาจจากสถาบันการศึกษาเข้ามาจัดระเบียบวินัยควบคุมได้อย่างเข้มข้นนั่นเอง

#### 4.2.1.3 อาชีพ

ในประเด็นทางด้านอาชีพผู้วิจัยพบว่า ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครนั้น มีทั้งการประกอบอาชีพและไม่ประกอบอาชีพ อย่างไรก็ตามเป็นที่น่าสนใจว่า แม้จะมีการประกอบสร้างเกี่ยวกับอาชีพของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ หากแต่ก็จะมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับอาชีพที่ผิดกฎหมายทั้งสิ้น ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.7 แสดงถึงอาชีพของตัวละครที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

อาชีพ	จำนวน	ตัวละคร
อันธพาล/ค้ายาเสพติด/ลักขโมย/ คும்บ่อนการพนัน/ทวงหนี้	5	ทิน,แดง ไบเลย์,วาทีน,ไท,จ๊อด เฮาดี
ไม่ได้ประกอบอาชีพ	2	แวน,กันต์

จากตารางที่ 4.7 จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ประกอบอาชีพมากที่สุด 5 ตัวละคร ได้แก่ ทิน แดง ไบเลย์ วาทีน ไท และจ๊อด เฮาดี ทั้งนี้ภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ประกอบสร้างให้ตัวละครประกอบอาชีพนั้น ก็มักจะปรากฏมากกว่า 1 อาชีพขึ้นไปอีกทั้งยังเป็นอาชีพที่ขัดต่อกรอบบรรทัดฐานทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นกฎหมาย ศีลธรรม ทั้งสิ้น โดยภาพยนตร์ได้เผยให้เห็นถึงเส้นทางอาชีพที่อันตรายน้อยที่สุดจนนำไปสู่อาชีพที่อันตรายมากที่สุด ตัวอย่างเช่น ตัวละครทิน จากภาพยนตร์เรื่องเด็กเสเพล ในฉากตอนต้นเรื่องหนังได้แสดงให้เห็นถึง การประกอบอาชีพที่เป็นขโมยอย่างซ้ำซ้อน ไม่ว่าจะเป็นเงินทองและทรัพย์สินมีค่าต่าง ๆ หากแต่หลังจากที่เขาถูกจับได้ เขานั้นก็พยายามหางานที่สุจริตทำด้วยการไปสมัครเป็นเด็กซ่อมรถประจำอู่ แต่นั่นก็ทำให้เขาก็ทำงานได้ไม่นานเพราะไม่สามารถเข้ากับกฎเกณฑ์ กติกาของงานที่ทำ ได้ จึงได้หวนกลับเข้ามาทำอาชีพที่ผิดกฎหมายเช่นเดิม แต่ครั้งนี้ได้เพิ่มระดับของความเสี่ยงที่จะถูกอำนาจจากสถาบันทางสังคมอย่างกฎหมายเข้ามาจัดการมากยิ่งขึ้นด้วยการเป็นผู้ค้ายาเสพติด เนื่องจากว่า เป็นอาชีพที่หาเงินได้ง่ายและมีอิสระไม่ต้องอยู่ภายใต้กรอบระเบียบจนกระทั่งอาชีพปล้นเงินตามคำสั่งของลุงชดที่แม้ว่าทินจำเป็นต้องทำก็เพื่อแลกมาซึ่งอิสรภาพ หากแต่ลึก ๆ ในใจทินก็ยินยอมที่จะทำเพราะความหวังที่ว่าจะสามารถนำเงินมาสร้างเนื้อสร้างตัวได้หลังจากออกจากวงการธุรกิจมืด

ในขณะที่ตัวละครแดง ไบเลย์ จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ในฉากตอนเริ่มต้นเรื่อง ภาพยนตร์ได้เล่าถึงวีรกรรมและประวัติของแดง ไบเลย์ ว่าเขานั้นเป็นบุคคลที่มีเจตจำนงอันแน่วแน่ในการเลือกทางเดินชีวิตของตนเอง ด้วยการเริ่มเข้าสู่อาชีพของการเป็นอันธพาล โดยจุดเริ่มต้นของอาชีพอันธพาลในระดับที่เล็กที่สุดนี้ คือ การเป็นบอดีการ์ดในการคุ้มกันร้านกาแฟของอาเปะ ซึ่งถูกกลุ่มผู้มีอิทธิพลอย่างเสียหายมาคอยขูดรีด ทั้งนี้แดง ไบเลย์ได้เก็บเกี่ยวประสบการณ์บนเส้นทางสายอาชีพนี้จนเป็นที่ยอมรับและมีชื่อเสียงของกลุ่มอันธพาลด้วยกันนำไปสู่การก้าวขึ้นมาในระดับหัวหน้าแก๊งมาเพียงด้วยการคุมบ่อนการพนันที่มีลูกน้องห้อมล้อมมากมาย อย่างไรก็ตามแม้ว่าเขาจะประสบความสำเร็จในเส้นทางสายอาชีพแต่ท้ายที่สุด อาชีพที่เขาเลือกทำนั้นก็ไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมและต้องถูกอำนาจเข้ามาจัดการควบคุมด้วยสถาบันทางกฎหมาย จากเหตุการณ์รัฐประหาร โดยคณะปฏิวัติที่ได้สร้างความชอบธรรมในการเข้ามาจัดการควบคุมนักเลงอันธพาล จนทำให้แดง ไบเลย์ และพวกพ้องต้องหนีหัวซุกหัวซุน

ทั้งนี้สำหรับการประกอบอาชีพของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ผู้วิจัยยังพบว่า แม้ตัวละครจะมีสำนึกถึงความอันตรายในเส้นทางอาชีพและชีวิตของตนเองหากแต่ด้วยความต้องการถึงปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจที่ตัวละครต้องดิ้นรนต่อสู้เพื่อความอยู่รอดของปากท้องตนเอง นั่นจึงทำให้ตัวละครไม่สามารถที่จะปฏิเสธได้ ดังเช่น ตัวละครโทจากภาพยนตร์เรื่อง ทำชน (2552) หลังจากที่โทได้พ้นคุกออกมาและได้เข้าร่วมทีมกับ เฮียเด่นเจ้าของธุรกิจผิดกฎหมาย ซึ่งโทเองก็ได้มีส่วนร่วมและพัวพันกับ การฟอกเงิน การค้ำมนุษย์ ยาเสพติด รวมทั้ง การพนันด้วยการต่อสู้ประลองกำลังผ่านกีฬามวยที่ไร้อุปกรณ์ป้องกันซึ่งมีอันตราย ในฐานะลูกของเฮียเด่น โดยในช่วงนี้เองจากการประกอบอาชีพดังกล่าวทำให้โทสามารถสร้างฐานะของตนเองจนและมีชื่อเสียงเงินทองมากพอสมควร ซึ่งทำให้ชีวิตความเป็นอยู่นั้นดีขึ้นได้บ้าง อย่างไรก็ตามจากการก้าวเข้ามาสู่วงการธุรกิจมืดผ่านการต่อสู้จึงทำให้เขานั้นได้สูญเสียมิตรสหายไปที่ละคนไม่ว่าจะเป็น อิ๊ก และหมึก นั่นจึงทำให้โทตัดสินใจที่จะออกจากวงจรธุรกิจผิดกฎหมาย และได้หันมาพยายามประกอบอาชีพสุจริตด้วยการขายเสื้อผ้า หากแต่เขานั้นก็ไม่ประสบความสำเร็จ อีกทั้งด้วยสถานการณ์ที่บีบบังคับให้ตัวละครเกิดความสับสนที่ต้องเลือกระหว่างการยอมรับ โชคชะตาของตนเองภายใต้อาชีพสุจริตตามกรอบบรรทัดฐานทางสังคมหรือการเลือกที่จะแหกกฎบรรทัดฐานทางสังคมเพื่อกลับมาเป็นตัวของตัวเอง ซึ่งจากการป่วยของแทนที่ทรุดหนักจนต้องหาเงินมาผ่าตัดและการจ่ายค่าเทอมเรียนหนังสือของแป้ง ท้ายที่สุดโทจึงตัดสินใจเลือกที่จะกลับมาสู่วงการธุรกิจมืดด้วยการเข้าร่วมทีมบาสเก็ตบอลในการต่อสู้อย่างเอาเป็นเอาตายอีกครั้ง

เช่นเดียวกันกับตัวละครจ๊อด เฮาคี้ จากภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล (2555) ที่ตัวละครได้เริ่มต้นอาชีพด้วยการเป็นลูกน้องของแดง ไบเลย์ ถึงแม้ว่าเขาจะมีอายุที่มากกว่า หากแต่ด้วยการที่

แดง ไบเลย์อยู่ในวงการนักแสดงอันธพาลมานานกว่า นั่นจึงทำให้จ๊อดยอมที่จะเป็นลูกน้องแดง ไบเลย์ในช่วงแรก ทั้งนี้ด้วยวีรกรรมของจ๊อดและแดง ไบเลย์ รวมถึงความต้องการการขยายอำนาจของเฮียหลอเจ้าพ่อวงการธุรกิจมืด จ๊อดและแดงได้มีโอกาสเข้ามาทำงานร่วมกัน ซึ่งจ๊อดก็ได้เปลี่ยนบทบาทจากการเป็นลูกน้องของแดง ไบเลย์ ด้วยการรับทำหน้าที่คุมบ่อนการพนัน ซ่องโสเภณี การทวงหนี้และการอุ้มฆ่า ในเวลาต่อมาภายหลังเหตุการณ์ที่แดง ไบเลย์ ฆาตกรรมตาย รวมถึงจ๊อดที่ได้พ้นโทษจากคดีฆ่าคน เขาก็ได้ตัดสินใจที่จะกลับเข้ามาทำงานเป็นลูกน้องของเฮียหลออีกครั้ง ซึ่งบนเส้นทางของธุรกิจมืดนี้แม้ว่าจ๊อดจะได้เลื่อนตำแหน่งขึ้นมาสู่การเป็นหัวหน้ากลุ่มนักเลงอันธพาลในแก๊ง แต่นั่นก็ไม่ได้ทำให้จ๊อดนั้นมีความสุขแม้แต่น้อย จากการที่เขาต้องคอยระแวดระวังลูกน้องในแก๊งที่หวังจะช่วงชิงอำนาจและหักหลังกันตลอดเวลา การต้องวนเวียนอยู่กับบาปที่ต้องฆ่าคนจำนวนมาก รวมถึงการถูกตามล่าจากอำนาจรัฐ อย่างไรก็ตามแม้ว่าสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้จะเป็นสิ่งที่จ๊อดต้องเผชิญและมีความรู้สึกขัดแย้งภายในจิตใจหากแต่เขายังคงที่จะเลือกประกอบอาชีพผิดกฎหมาย นั่นเพราะว่าอำนาจและเงินตราเป็นสิ่งที่สำคัญกว่าสิ่งอื่นใด

อย่างไรก็ตาม สำหรับการประกอบอาชีพของตัวละครก็มีได้ถูกประกอบสร้างมาเพียงเพื่อเจตจำนงต่อความต้องการถึงปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจเท่านั้นหากแต่ ภาพยนตร์ยังได้ประกอบสร้างให้อาชีพของตัวละครสามารถใช้ต้นทุนในการเป็นอำนาจต่อต้านนายทุนในฐานะการต่อสู้ของชนชั้นล่างอีกด้วย ดังเช่น ตัวละครวาทีนจากภาพยนตร์เรื่อง โก้หลังวัง (2545) โดยในช่วงก่อนจะรวมกลุ่มตั้งแก๊งนักเลงอันธพาลขึ้นมานั้นเขาเป็นเพียงเด็กหนุ่มวัยรุ่น ที่ดูไร้เดียงสา ชอบเที่ยวเตร่และรักสนุกเท่านั้น ภายหลังจากที่ทินได้ตั้งกลุ่มนักเลงอันธพาล โดยมีสมาชิก ไม่ว่าจะเป็น เริง ต่อชาย และชัย พวกเขาก็ได้เริ่มต้นอาชีพด้วยการลักขโมย เงินและทรัพย์สินจากผู้คนในย่านวังบูรพา ทั้งนี้เนื่องด้วย การที่พวกเขาไม่มีฐานะยากจน รวมทั้งความไม่มีต้นทุน ในการประกอบอาชีพตามกรอบบรรทัดฐานทางสังคม ดังนั้น อาชีพลักขโมย จึงเป็นอาชีพที่ตัวละครนั้นเลือกที่จะกระทำก็เพื่อให้ตนเองนั้นสามารถดำรงชีวิตและอยู่รอดได้ อย่างไรก็ตาม วาทีนและเพื่อน ๆ ก็ได้เข้าสู่การกระทำผิดกฎหมายที่ยกระดับมากยิ่งขึ้น โดยในฉากของภาพยนตร์ที่พวกเขาต้องการสั่งสอนและเอาคืนคุณนายสายพิณ ผู้ปล่อยเงินกู้และชอบเอาเปรียบคนจน พวกเขาจึงได้ใช้ทักษะของการเป็นขโมย ด้วยการวางแผนปลอมตัวเข้าไปงานเลี้ยงและได้ขโมยทั้งเงินทอง สร้อยแหวน จากคุณนายสายพิณทั้งหมดและนำมาแบ่งปันกันในภายหลัง ซึ่งจากเหตุการณ์ในครั้งนี้วาทีน ก็ทำให้นางเอกอย่างจำปูน ผิดหวังในการกระทำของเขา ดังประโยคที่ว่า “เสียดาหน้าตากี่ดี แต่เป็นขโมย” ดังนั้นจะเห็นได้ว่าตัวละครได้เลือกเส้นทางอาชีพด้วยการเป็นขโมย ไม่ใช่แค่เพียงเพื่อต้องการให้ตัวเองมีชีวิตรอดเท่านั้น หากแต่ยังเพื่อต้องการที่จะเอาคืนและแก้แค้นชนชั้นนายทุนที่ขอบุจริตพวกเขาด้วยนั่นเอง



สำหรับตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมที่ไม่ได้ประกอบอาชีพ ได้แก่ ตัวละคร แวนและกันตันั้น ผู้วิจัยพบว่า อาชีพมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับประเด็นทางด้าน อายุ และระดับการศึกษา กล่าวคือ การที่ตัวละครไม่ได้ประกอบอาชีพใด ๆ เนื่องจาก ภาพยนตร์ได้ แสดงให้เห็นถึงว่า ตัวละครกำลังอยู่ในช่วงวัยศึกษาเล่าเรียน อย่างไรก็ตามแม้จะมีการกล่าวถึง แนวทางการประกอบอาชีพที่ปรากฏในภาพยนตร์แต่ก็เป็นเพียงอาชีพที่ผิดกฎหมายเท่านั้นดังเช่น ตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่องเด็กเดน (2548) ดังบทสนทนาต่อไปนี้

หัวหน้าโจรแดง : เอาอย่างใหม่ พวกมึงมาเป็นโจรกับกู เดี่ยวกูหัดยิงปืนสักหน่อย  
กูเห็นพวกมึงยิงพลาดกันตลอดเลย ไปโดนคนอื่นทั้งนั้น  
แวน : ไม่ครับผมไม่อยากเป็นผู้ร้าย

จากบทสนทนา เป็นส่วนหนึ่งในฉากของภาพยนตร์ที่กลุ่มตัวละครแวนและเพื่อน โคน กลุ่มโจรแดงจับกุมตัวมา ทั้งนี้แม้ว่าตัวละครจะปฏิเสธ ต่อการชักชวนในการเข้าสู่อาชีพโจร และมีสำนึกว่าเป็นอาชีพที่ผิดกฎหมาย อย่างไรก็ตามภาพยนตร์กำลังสะท้อนให้เห็นว่า กลุ่มคนที่เป็น นักเลง อันธพาล ไม่มีตัวเลือกและไม่สามารถที่จะประกอบอาชีพที่อยู่ภายใต้กรอบบรรทัดฐานทาง สังคมได้ ดังนั้นแล้วอาชีพที่เหมาะสมกับตัวละครนั้นคือ อาชีพด้านมืด นั่นเอง

นอกจากนี้ การที่ตัวละครกำลังอยู่ในช่วงที่กำลังศึกษาเล่าเรียน ไม่ได้หมายความว่า ตัวละครนั้นไม่มีโอกาสในเข้าถึงการประกอบอาชีพ หากแต่ในทางตรงกันข้ามกลับพบว่า เป็น เพราะตัวละครเองต่างหากที่เลือกที่จะไม่ประกอบอาชีพใด ๆ เพราะต้องการความเป็นอิสระในการ กำหนดเส้นทางชีวิตของตนเอง ดังเช่น ตัวละครกันตันจากภาพยนตร์เรื่อง มิงกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ในฉากที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอ ถึงเหตุการณ์ที่กันตันกำลังมีเรื่องชกต่อยกับนักเรียนต่าง สถาบัน โดยภายหลังเขาถูกโรงเรียนจับได้และถูกคาดโทษหากแต่ลูกน้องของพ่อเขาพยายามจะ ตัดสินบนอาจารย์เพื่อแลกกับการไม่ต้องโดนไล่ออก แต่เขาได้ปฏิเสธและขอมลาออกจากโรงเรียน ทั้ง ๆ ที่ภายในใจของเขาเองก็ตระหนักรู้ดีว่า แม้ว่าจะลาออกไปแล้วจะต้องมีเงื่อน ไขที่ถูกผูกมัด นั่นคือ การกลับไปดูแลธุรกิจของครอบครัวอย่างไม่เต็มใจ หากแต่ท้ายที่สุดแล้วตัวละครอย่างกันตัน ก็เลือกที่ไม่กลับไปกับลูกน้องของพ่อและเลือกที่จะอยู่กับแก๊งสเปิร์มต่อไป เพื่อใช้ชีวิตบนเส้นทาง ของการเป็นนักเลง อันธพาลอย่างเต็มตัว

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า สำหรับประเด็นทางด้านอาชีพ ของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจ ควบคุมของสังคมนั้นก็ปรากฏทั้งการประกอบอาชีพและการไม่ได้ประกอบอาชีพ โดยสำหรับการ ประกอบอาชีพ จะมีจุดร่วมกันนั้นคือ อาชีพของตัวละครมักจะถูกรวมประกอบสร้างให้มีความเกี่ยวพัน

กับอาชีพด้านมืดที่ผิดกฎหมาย ศีลธรรม และความรุนแรงทั้งสิ้น ทั้งนี้เมื่อพิจารณาถึงความสัมพันธ์ดังกล่าวจะพบว่า อาชีพด้านมืดเป็นตัวแปรที่อยู่นอกเงื่อนไขภายใต้อำนาจของสถาบันทางเศรษฐกิจ ซึ่งนั่นทำให้ตัวละครมีอิสระในการเลือกเส้นทางชีวิตของตนเองโดยปราศจากอำนาจควบคุม และจากการที่ตัวละครทั้งหมดเลือกที่จะประกอบอาชีพด้านมืดเกิดมาจากแรงปรารถนาของตนเอง รวมถึงความบีบคั้นจากสถานการณ์ต่าง ๆ อีกทั้งอาชีพด้านมืดของตัวละครยังแสดงถึงการเพิ่มอำนาจให้ตัวละครสามารถใช้เป็นต้นทุนในการเข้าสู่วงการนักเลง อันธพาลเพื่อต่อสู้กับโครงสร้างบรรทัดฐานทางสังคมโดยเริ่มจาก ในระดับเล็ก (ปัจเจก) ไปจนถึงระดับใหญ่ (สังคม) ได้อีกด้วย

อย่างไรก็ตาม จากการที่ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมให้ประกอบอาชีพที่ผิดกฎหมาย ศีลธรรม ยังแสดงให้เห็นถึงความไม่พร้อมของตัวละครในการเข้าสู่อาชีพ อีกด้วย โดยอาชีพในที่นี้หมายถึง อาชีพที่ขาวสะอาด อันเป็นลักษณะคู่ตรงข้าม (Binary opposition) กับอาชีพด้านมืด ทั้งนี้หากอธิบายตามแนวทางเศรษฐศาสตร์การเมือง อาจหมายความว่า ในโลกของความเป็นจริงการประกอบอาชีพสุจริต ที่อยู่ภายใต้การควบคุมจากกรอบบรรทัดฐานทางสังคม มนุษย์ได้ถูกทำให้กลายเป็นส่วนหนึ่งของชนชั้นแรงงานเพื่อเข้าไปสู่กระบวนการแห่งการผลิตอย่างเต็มตัว อีกทั้ง ในวิถีแห่งกระบวนการผลิตนี้ยังนำมาซึ่งการยอมรับถึงกฎเกณฑ์ กติกา และกฎระเบียบต่าง ๆ ซึ่งนั่นอาจเป็นไปได้ว่า ด้วยเงื่อนไขดังกล่าวอาจจะทำให้ตัวละครมีโอกาสที่จะรวมขอมและถูกรอบงำโดยระบบมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการที่ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมให้มีทั้งการประกอบอาชีพด้านมืดและไม่ได้ประกอบอาชีพแสดงให้เห็นถึง เจตจำนงของตัวละครในควมมีอิสระที่เลือกจะปฏิเสธและไม่ยอมถูกกดขี่อยู่ภายใต้อำนาจควบคุมจากสถาบันทางเศรษฐกิจนั่นเอง

#### 4.2.1.4 สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ

ในประเด็นทางด้านสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจผู้วิจัยพบว่า ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครมีสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจปรากฏอยู่ 2 ระดับนั่นคือ ชนชั้นล่าง ฐานะยากจนและชนชั้นกลาง ฐานะดี ดังตารางดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.8 แสดงถึงสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ	จำนวน	ตัวละคร
ชนชั้นล่าง ฐานะยากจน	6	ทิน,แดง ไบเลย์, วาทิน,แวน,ไท,จ๊อด เฮาคี
ชนชั้นกลาง ฐานะดี	1	กันต์

จากตารางที่ 4.8 จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมให้จัดอยู่ในกลุ่มของ ชนชั้นล่าง ฐานะยากจนมากที่สุด 6 ตัวละคร ได้แก่ ทิน แดง ไบเลย์ วาทิน แวน ไท และจ๊อด เฮาคี ทั้งนี้เป็นที่น่าสนใจว่า แม้ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครจัดอยู่ในกลุ่มชนชั้นล่าง ฐานะยากจน เป็นส่วนใหญ่ หากแต่ภาพยนตร์ก็ได้แสดงให้เห็นถึงการปฏิเสธและการพยายามที่จะต่อสู้กับสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของตนเอง โดยภาพยนตร์ได้แสดงถึงระดับของการต่อสู้ทางด้านสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของตัวละคร ให้มีความแตกต่างกันออกไป 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่ต่อสู้เพื่ออัตลักษณ์ของตนเอง และกลุ่มที่ต่อสู้กับอำนาจของโครงสร้างทางเศรษฐกิจ ดังนี้

สำหรับกลุ่มที่ต่อสู้เพื่ออัตลักษณ์ตนเองนั้นจะเห็นได้ถึงการพยายามต่อสู้เพื่อสร้างความหมายตัวตน ในฐานะกลุ่มคนที่เป็นนักเลง อันพาล ที่แม้จะมีฐานะยากจนเป็นชนชั้นล่าง หากแต่พวกเขาก็ปฏิเสธ ที่จะยอมรับต่อสถานภาพดังกล่าวและยังคงมุ่งมั่นในเส้นทางของการเป็นนักเลง อันพาล ทั้งนี้ก็เพื่อแสดงถึงการต่อต้านอำนาจจากสถาบันทางสังคมที่เข้ามาควบคุมและลดทอนคุณค่าอัตลักษณ์ของตนเอง ดังเช่น ตัวละครทินจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) ในฉากของภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงภูมิหลังของตัวละครที่เป็นชนชั้นล่าง ฐานะยากจน เนื่องจากแม่ของเขานั้นเป็นคนรับใช้ในบ้านของคนรวย ทั้งนี้ภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นว่า แม่จะเป็นคนจนด้อยโอกาสแต่ต้องรู้จักเก็บเนื้อเก็บตัว ต้องรู้จักทำงานหาเลี้ยงชีพโดยสุจริต และไม่ควรที่จะกระทำการเพื่อต่อต้านสังคมหรือมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน ดังบทสนทนาต่อไปนี้

แม่ : เอ็งได้งานมาแล้วหรือทิน งานอะไรล่ะ

ทิน : ตอนนี้ฉันเป็นช่างซ่อมรถอยู่ที่อู่จ้แม่

แม่ : งั้นหรือ แม่มันไม่ดิเองลูก ถ้าเกิดแม่มีปัญหาส่งให้ลูกเรียน ลูกคงไม่ต้องลำบากอย่างงี้หรือ

ทิน : แม่อย่าพูดจี้สิ เเท่าที่แม่เลี้ยงจันมาจนโตอย่างทุกวันนี้มันก็ดีสำหรับฉันอยู่แล้ว

แม่: ทินจำไว้นะลูกถึงเราจะยากจนก็ขอให้ยึดมั่นในความดีเอาไว้ แม่ล่ะเป็นห่วงเอ็งที่สุด เอ็งอย่าหลงไปเดินทางที่มันผิดนะลูก

จากบทสนทนาดังกล่าวผู้วิจัยสามารถอธิบายได้ว่า แม้สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของตัวละครจะมีลักษณะต้องดิ้นรนต่อสู้และการประกอบสร้างให้ตัวละครดูน่าสงสารน่าเห็นอกเห็นใจ หากแต่เมื่อพิจารณาถึงบทสนทนาดังกล่าวจะเห็นได้ว่า มีอำนาจในการควบคุมแฝงอยู่ผ่านการหิบบกประเด้นเรื่องศีลธรรม จากประโยคที่ว่า “จำไว้นะลูก ถึงเราจะยากจน ก็ขอให้ยึดมั่นในความดีไว้” โดยบทสนทนานี้จะเห็นได้ถึงการพยายามของแม่ที่ต้องการให้ทินนั้นพอใจกับสถานภาพความเป็นอยู่และให้ยอมรับกับโชคชะตาของตนเองที่ไม่สามารถเลือกเกิดได้ อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่า ด้านหนึ่งของความเป็นแม่นั้นหมายถึง การทำหน้าที่ในการดูแลเพื่อให้ลูกอยู่ในกรอบบรรทัดฐานทางสังคมผ่านการอบรมสั่งสอน แต่อีกด้านหนึ่งภาพยนตร์กำลังจะสื่อให้เห็นว่าแม่นั้นคือตัวแทนด้านอำนาจของสถาบันครอบครัวที่พยายามควบคุมตัวละครไม่ให้มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนหรือแตกแถวนั่นเอง

เช่นเดียวกันกับตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน (2548) ที่ถูกจัดอยู่ในสถานะชนชั้นล่างฐานะยากจน ทั้งนี้แม้ว่าในภาพยนตร์จะไม่ปรากฏสถานะความเป็นอยู่หรือภูมิหลังอย่างชัดเจนว่าเขานั้นอาศัยอยู่กับครอบครัว หรือมีสภาพความเป็นเช่นไร หากแต่จากเหตุการณ์ที่ปรากฏรวมถึงฉากหลังของเรื่องราวที่ตัวละครยังคงวนเวียนอยู่กับสภาพแวดล้อมในชุมชนแออัด หรือเรียกว่า “สลัม” ก็พอจะอนุมานได้ว่า ตัวละครแวนนั้นถูกประกอบสร้างให้มีลักษณะของความยากจน และมีวิถีชีวิตที่ไม่ได้รับโอกาสในการเข้าถึงปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตามสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของเขานั้นไม่ได้เป็นอุปสรรคต่อความแน่วแน่นในการเป็นนักเลงอันธพาลแต่อย่างใด ดังเช่น ในฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์ ที่ได้ใช้เทคนิคการลำดับภาพอย่างรวดเร็ว โดยที่เป็นภาพของแวนกำลังไล่ล่าคู่หรืออย่างจิงอยู่ในชุมชนแออัดแห่งหนึ่ง โดยจิงนั้นได้รุกล้ำเข้ามายังพื้นที่ที่แวนนั้นอาศัยอยู่จึงได้เกิดการต่อสู้กันเกิดขึ้น ในฉากนี้เองจึงได้พลาดทำให้กับแวนจนถูกรุมล้อมและได้รับบาดเจ็บ ซึ่งในขณะที่แวนกำลังรุมทำร้ายจิงก็พบว่า ในตัวของจิงนั้นมีเงินอยู่จำนวนหนึ่ง หากแต่เขานั้นก็ไม่ได้ทำการยึดเงินของจิงมาเพื่อตนเองแต่อย่างใด ในทางกลับกันแวนกลับเลือกเสื้อผ้าที่เป็นเสื้อซ้อปนนักเรียนช่างกลของจิงมาทำการเผาแทน ซึ่งนั่นหมายความว่า ตัวละครไม่ได้สนใจถึงทรัพย์สินเงินทองที่จะสามารถนำมาขับเคลือนปัจจัยทางด้าน

เศรษฐกิจของตนเอง เท่ากับการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์จากการเผาเสีย เพื่อแสดงถึงความยิ่งใหญ่ และความภูมิใจในศักดิ์ศรีความเป็นนักแสดงอันธพาลของตน นั่นเอง

สำหรับกลุ่มที่ต่อสู้กับอำนาจของโครงสร้างทางเศรษฐกิจ จะเห็นได้ถึง การต่อสู้ที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ทางการผลิตกล่าวคือ ในโลกแห่งทุนนิยมที่มองว่า เศรษฐกิจเป็นตัวกำหนดและแบ่งสถานะทางชนชั้น ซึ่งจากการที่ตัวละครได้ถูกจัดวางตำแหน่งให้อยู่ในสถานภาพชนชั้นต่ำ ฐานะยากจน นั้นหมายความว่า พวกเขาไม่มีโอกาสในการเข้าถึงทุน ไม่ว่าจะเป็นที่ดินรวมถึงทรัพย์สินเงินทอง ดังนั้นตัวละครเหล่านี้จึงต้องพยายามต่อสู้ดิ้นรนเพื่อให้ตนเองหลุดพ้นจากสถานภาพดังกล่าว ดังเช่น ตัวละครแดง ไบเลย์ จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) โดยในฉากของภาพยนตร์ ผู้ชมจะได้เห็นเขานั้น ได้อาศัยอยู่กับแม่ของเขาในห้องเช่าที่คับแคบแห่งหนึ่งในย่านตรอกสลักหิน ซึ่งเป็นสถานที่จริงตามบริบททางสังคม ที่สภาพแวดล้อมโดยรอบเป็นแหล่งเสื่อมโทรม ทั้งการปล้นฆ่า การขายตัวของโสเภณี ทั้งนี้ภาพยนตร์ได้ใช้เทคนิคทางด้านองค์ประกอบภาพด้วยการถ่ายแบบชัดลึก (Depth of field) กล่าวคือ เป็นเทคนิคการถ่ายภาพของวัตถุให้ชัดในทุกระยะ ทั้งนี้เพื่อต้องการสื่อความหมายให้เห็นถึงชีวิตความเป็นอยู่ของเขา รวมทั้งการตัดต่อภาพของแมลงสาบที่กำลังเดินพ่นผ่านภายในห้อง อันเป็นการสื่อความหมายนัยยะถึงความแออัดและความสกปรกซึ่งเป็นการตอกย้ำถึงความอัคคีตกแค้นทางฐานะของตัวละครได้อย่างดี โดยภายหลังจากฉากของภาพยนตร์นี้แดง ไบเลย์ นั้นได้พยายามที่จะมุ่งมั่นในการก้าวเข้าสู่วงการของนักแสดง อันธพาล ดังนั้นจะเห็นได้ว่า สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลทำให้ตัวละครนั้นต้องดิ้นรนต่อสู้เพื่อให้ตนเองนั้นมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นกว่าเดิม

เช่นเดียวกันกับตัวละครไทจากภาพยนตร์เรื่อง ทำชน (2552) ในฉากที่เผยถึงภูมิหลังชีวิตความเป็นอยู่ของไท ในห้องเช่ากลางย่านชุมชนสลัม ด้วยขนาดภาพปานกลาง และเทคนิค Long take ที่ตั้งกล้องถ่ายภาพแช่แข็งไว้ เพื่อเน้นถึงชีวิตความเป็นอยู่ที่ลำบาก ความแออัดภายในห้องเช่าแคบ ๆ ที่รกรุงรังและสกปรก จากนั้นก็ตัดมายังใบหน้าของไท ด้วยภาพขนาดใกล้ (Close up) ซึ่งกำลังแสดงสีหน้าเคร่งเครียดรวมทั้งความรู้สึกกดดัน พร้อมกับประโยคสนทนาที่ว่า “แบ่งฟังนะ เราจะทำทุกอย่างให้ได้ดีขึ้น” นั้นสะท้อนให้เห็นว่า แม้ตัวละครจะตกอยู่ในภาวะยากลำบากนั้นเป็นเพียงสิ่งที่ตัวละครไม่สามารถเลือกได้ หากแต่ท้ายที่สุดด้วยเจตจำนงต่อความต้องการหลุดพ้นจากความยากจน ไทจึงได้ตัดสินใจเข้าสู่วงการนักแสดง อันธพาล เพราะเขาเชื่อว่า นั่นคือโอกาสที่ทำให้เขาสามารถเข้าถึงทรัพย์สินเงินทอง รวมทั้งการช่วยยกระดับสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจให้ดีขึ้นกว่าเดิมได้

สำหรับตัวละครวาทีนจากภาพยนตร์เรื่อง โก่หลังวัง (2545) ที่แม้ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครมีสถานภาพเป็นชนชั้นต่ำ ฐานะยากจน หากแต่การยอมรับถึงประเด็นดังกล่าว



ของตัวละครเป็นเพียงแค่ช่วงเลี้ยวหนึ่งของชีวิตและเป็นลักษณะชั่วคราวเท่านั้น โดยในฉากของภาพยนตร์ที่ได้เล่าเกี่ยวกับภูมิหลังของตัวละคร ผู้ชมจะได้เห็นถึง ชีวิตของวาทีนที่ไม่มีต้นทุนทางด้านปัจจัยทางเศรษฐกิจ ด้วยเทคนิคการถ่ายภาพในลักษณะ Long take ซึ่งเป็นภาพวาทีน ที่ได้อาศัยอยู่วัดเพียงลำพังและกำลังนั่งซักผ้าอย่างเหน็ดเหนื่อย โดยในเฟรมของภาพประกอบไปด้วยผ้าขาวม้าที่ขยับ กะละมังและขันน้ำเก่า ๆ อ่างอาบน้ำที่มีฝาปิดสกปรก รวมทั้งเสื้อผ้าขาด ๆ ที่แขวนอย่างไม่เป็นระเบียบ

อย่างไรก็ตามแม้ว่า ภายหลังจากที่วาทีนได้กลับตัวกลับใจเป็นคนดีของสังคม เขาก็ได้ยกระดับชีวิตความเป็นอยู่ของตนเองให้เทียบเท่าฐานะชนชั้นกลาง ดังประโยคที่ว่า “คงจะไม่ผิดนักหรือครับที่จะเรียกพวกผมว่าโก้ด้อยโอกาส ถึงแม้พฤติกรรมบางอย่างจะไม่เหมาะสมไม่ควรกับการอาศัยอยู่วัด แต่โก้ด้อยโอกาสเหล่านี้ก็เป็นเด็กวัดขนานแท้ละครับ บางคนในเวลาต่อมา เป็นข้าราชการ เป็นนักธุรกิจ และเป็นคนดีของสังคม” ดังนั้นภาพยนตร์กำลังสะท้อนให้เห็นว่า ถึงแม้ตัวละครจะเลือกเกิดไม่ได้แต่ก็เลือกที่จะเป็นได้ ซึ่งจากการที่วาทีนมีฐานะยากจนเป็นชนชั้นล่างส่งผลให้เกิดแรงผลักดันที่ทำให้ตัวละครต้องสู้เพื่อยกระดับสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของตนเองให้ดีขึ้นนั่นเอง

จะเห็นได้ว่า สำหรับตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมที่ถูกจัดให้อยู่ในกลุ่มที่ต่อสู้กับโครงสร้างทางเศรษฐกิจดังที่ได้กล่าวมาแล้วในช่วงต้น ส่วนมากมักจะเป็นการพยายามต่อสู้เพื่อยกระดับสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของ “ตนเอง” ทั้งสิ้น อย่างไรก็ตามผู้วิจัยยังพบว่า ภาพยนตร์ยังได้ประกอบสร้างถึงตัวละครที่ถูกจัดอยู่ในกลุ่มของชนชั้นล่าง ฐานะยากจน ให้ทำการลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อ “ผู้อื่น” อีกด้วย โดยภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงการต่อสู้ระหว่างชนชั้นที่เกิดความขัดแย้งในลักษณะของการเอาเปรียบของนายทุน ดังเช่น ตัวละครจ๊อด เขาดี จากภาพยนตร์เรื่อง อัมรินทร์พาล (2555) ในฉากเปิดเรื่องของภาพยนตร์ได้เผยให้เห็นชีวิตความเป็นอยู่ของ จ๊อดที่ได้อาศัยกับแม่และน้องสองในบ้านไม้หลังเล็ก ๆ อันแสนคับแคบ ภาพยนตร์ได้สื่อความหมายให้เห็นถึงฐานะยากจน ชนชั้นล่าง ของตัวละคร ด้วยภาพขนาดใกล้ (Close up) ในลักษณะชัดลึก (Depth of field) ซึ่งกล้องได้ทำหน้าที่แช่ภาพนิ่งไว้เพื่อแสดงถึง อากัปกริยาของจ๊อดที่กำลังนั่งกินข้าวด้วยจานสังกะสีบน โต๊ะอาหารพร้อมด้วยสำรับถาดกับข้าวซึ่งมีอยู่น้อยนิด อีกทั้งในภาพยังปรากฏถึงมุ้งเก่า ๆ ที่ถูกกางไว้เพื่อเป็นที่นอน จากนั้นเจ๊บน้องสาวเขาก็เดินเข้ามาทักทายด้วยประโยคที่ว่า “พี่ ๆ พรุ่งนี้พี่มาค้างกับแม่นะ ลันต้องไปทำงาน” โดยในฉากดังกล่าวนี้สะท้อนให้เห็นถึงสถานภาพทางครอบครัวของตัวละครที่ต้องดิ้นรนต่อสู้เพื่อปากท้องในฐานะชนชั้นแรงงานได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม แม้ว่าสถานะความเป็นอยู่ของตัวละครจะค่อนข้างลำบากแต่ก็นั่นก็ทำให้จ๊อดพยายามดิ้นรนด้วยการเข้ามาทำงานในธุรกิจมืดให้กับเฮียหลอ เพื่อต้องการ

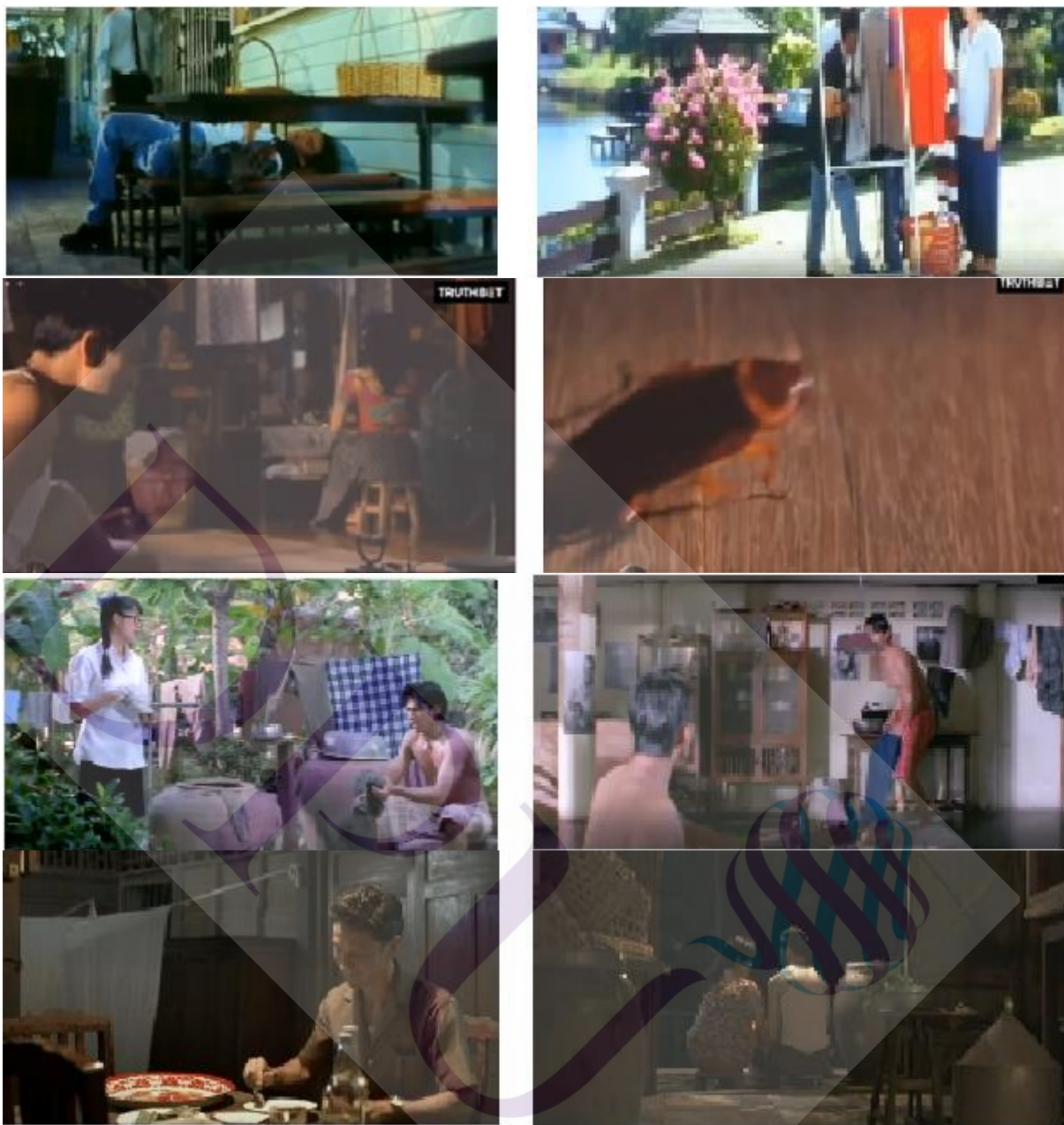
การยกระดับฐานะของตนเองรวมถึงเพื่อการทำหน้าที่ในการเป็นปากเป็นเสียงให้กับกลุ่มชนชั้นล่าง  
ที่ถูกขูดรีด ดังบทสนทนาต่อไปนี้

แดง ไบเลย์ : เราแล้วแต่นายอะจ๊อด เฮียหลอ อยากให้เราไปช่วย

จ๊อด เฮาคี้ : คัดสินใจแล้วหรือแดง

แดง ไบเลย์ : เราตกลงกับเฮียหลอแล้ว จะไม่มีการขูดรีดเงินใคร เราจะเก็บ  
เฉพาะคนที่เต็มใจจะให้เท่านั้น ส่วนคนหาเช้ากินค่ำ จะไม่ถูกกดขี่  
แล้วถูกเอาเปรียบ

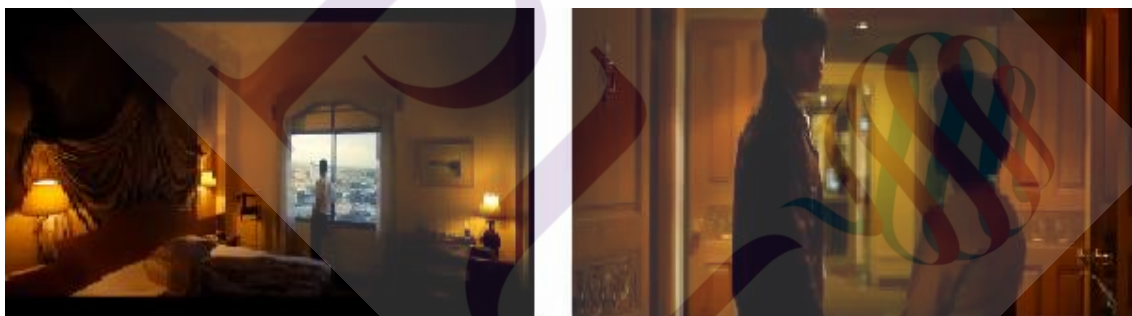
จากบทสนทนาในภาพยนตร์จะเห็นได้ว่า ภาพของความเป็นชนชั้นล่าง ฐานะยากจน  
มักจะถูกกดขี่และถูกเอาเปรียบอยู่เสมอ ดังนั้นตัวละครเหล่านี้จึงเปรียบเสมือนตัวแทนแห่ง  
อำนาจของชนชั้นล่างที่กล้าจะลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อปลดปล่อยจากการถูกกดขี่โดยชนชั้นนายทุน อีกทั้ง  
ภาพยนตร์ได้สะท้อนถึงการเป็นชนชั้นล่าง ฐานะยากจนของตัวละครไว้ว่า จะต้องสยบยอมหรือเชื่อ  
ฟังชนชั้นนายทุนอย่างเฮียหลอเสมอไป หากแต่ในทางกลับกัน ตัวละครก็มีสิทธิ์ที่จะเลือกโดยใช้  
ต้นทุนของสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของตนเอง ในการเรียกร้องความเป็นธรรมและความ  
เท่าเทียมให้กับกลุ่มคนที่ตกอยู่ในสถานะเดียวกับคนได้เช่นเดียวกัน



ภาพที่ 4.15 แสดงถึงภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ ชั้นชั้นล่าง ฐานะยากจน ของตัวละครทิน แดง ไบเลย์ วาทิน แวน ไท และจ็อค เฮาดี้

ทั้งนี้สำหรับตัวละครกนต์ จากภาพยนตร์เรื่อง มิงกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ที่นับได้ว่าเป็นตัวละครเดียวจากภาพยนตร์ทุกเรื่องที่ถูกประกอบสร้างให้สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจจัดอยู่ในกลุ่มของ ชั้นชั้นกลาง ฐานะดี ซึ่งด้วยความที่มีต้นทุนจากครอบครัวนักธุรกิจรวมทั้งภูมิหลังทางครอบครัวที่เติบโตในสังคมเมืองนั้นจึงทำให้กนต์ไม่ขัดสนเรื่องปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ

ทั้งนี้แม้ว่าตัวละครจะถูกจัดให้อยู่ในกลุ่ม ชนชั้นกลาง ฐานะดี หากแต่ก้นดักลับพบว่า เขาไม่ได้มีความสุขกับชีวิตที่หรูหราเลยแม้แต่นิดเดียว โดยในฉากหนึ่งของภาพยนตร์ที่เผยให้เห็นถึงภูมิหลังการใช้ชีวิตส่วนตัวของก้นดักภายในโรงแรมสุดหรู ซึ่งกล้องได้ทำหน้าที่บันทึกภาพในลักษณะ Long take ด้วยภาพขนาดมุมกว้าง (Long shot) ที่ปรากฏถึงห้องนอนและเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ อันมีราคาแพง ซึ่งด้านหนึ่งเป็นการแสดงถึงความมีฐานะร่ำรวยของตัวละคร แต่อีกด้านหนึ่ง ด้วยการจัดแสงจากทิศทางของโคมไฟในลักษณะ Low key กล่าวคือ เป็นการจัดแสงรูปแบบหนึ่งที่เน้นอารมณ์ของภาพในโทนมืดมากกว่าโทนสว่าง ซึ่งตัวละครก้นดักกำลังยืนอยู่ตรงกลางหน้าต่างอย่างเหม่อลอย ก็ยังเป็นการสื่อถึงภาวะความเปลี่ยวเหงาแปลกแยกของตัวละครได้เช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตามนอกจากที่ก้นดักจะมีความสุข จากการมีทรัพย์สินเงินทองแล้ว ก้นดักยังคงใช้ต้นทุนจากปัจจัยทางด้านสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของตนเองในการซื้อใจเพื่อน ๆ ของเขาไม่ว่าจะเป็นต่อคู้ที่ร่อนเงิน รวมถึงสองผู้ที่มีฐานะยากจน ก็เพื่อต้องการรวมตัวกันของแก๊งสเปิร์ม ด้วยการใช้พื้นที่บ้านของก้นดักเป็นเซฟเฮาส์และนั่นยังเป็นการตอกย้ำให้เห็นว่า แม้ตัวละครจะมีฐานะค่อนข้างดี แต่นั่นไม่สามารถที่จะเป็นปัจจัยห้ามไม่ให้ตัวละครเลือกที่จะใช้ชีวิตบนเส้นทางของการเป็นนักเลงอันธพาลได้ นั่นเอง



ภาพที่ 4.16 แสดงถึงภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ ชนชั้นกลาง ฐานะดี ของตัวละครก้นดัก

ดังนั้นสำหรับประเด็นทางด้านสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมจะเห็นได้ว่า แม้ด้านหนึ่งภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครส่วนมากจัดอยู่ในกลุ่มชนชั้นล่าง ฐานะยากจน ซึ่งเกิดมาจากการถูกโชคชะตาเป็นผู้กำหนดเพื่อให้ตัวละครนั้นเป็น หากแต่อีกด้านหนึ่งเป็นที่น่าสนใจว่า จากการปฏิเสธและการพยายามที่จะต่อสู้กับสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของตนเอง แสดงให้เห็นถึงว่า ตัวละครเหล่านี้เลือกที่จะเชื่อในพลังศักยภาพว่ามนุษย์เรามีขีดความสามารถที่จะกำหนดชะตากรรมของตนเองได้ด้วยเช่นกัน โดยจะเห็นได้ว่า ตัวละครส่วนมากมักจะพยายามต่อสู้เพื่อกำหนดและ



ยกสถานะความเป็นอยู่ของตนเองให้ดีขึ้นกว่าเดิม โดยใช้ต้นทุนทางการเป็นนักแสดง อันธพาล ในการเข้าถึงปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ รวมถึงความเข้าอกเข้าใจชนชั้นล่างที่ตกอยู่ในสถานะเดียวกัน ซึ่งนั่นสะท้อนถึงการเป็นตัวแทนของกลุ่มคนตัวเล็กตัวน้อยในสังคมที่การกล้าจะลุกขึ้นมาต่อสู้กับสังคม เพื่อเรียกร้องผลประโยชน์ให้กับตนเอง

ทั้งนี้จากประเด็นทางการต่อสู้เพื่ออัตลักษณ์ของตนเอง และการต่อสู้กับอำนาจของ โครงสร้างทางเศรษฐกิจของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม นั่นจึงเป็นปัจจัยที่ สะท้อนถึง เงื่อนไขของระบบสังคมที่อาจเกิดจากความเกื้อหนุน การไม่โอกาสเข้าถึงทุนรวมทั้งการ ถูกกดขี่ ซึ่งทั้งหมดล้วนส่งผลทำให้ตัวละคร ต้องลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อแสดงเจตจำนงในการหลุดพ้น ต่อสถานภาพดังกล่าวก็เพื่อให้เป็นไปตามศักยภาพที่ตนเองคาดหวังในอนาคต โดยท้ายที่สุดแล้ว ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ทั้ง 7 ตัวละคร ในประเด็นด้านสภาพทางภาพทาง สังคมและเศรษฐกิจแสดงให้เห็นถึง การพยายามปฏิเสธต่ออำนาจบางอย่างที่นอกเหนือจากมนุษย์ กำหนดดังเช่น อำนาจจากสถาบันศาสนา โดยตัวละครทั้งหมดนี้เลือกที่จะเชื่อในพลังของมนุษย์ ปัจเจกชนที่นำมาสู่การเปลี่ยนแปลง ตามวิถีทางและศักยภาพของตนเองมากกว่าการยอมรับถึง โชคชะตากำหนด

อย่างไรก็ตาม ในส่วนของกลวิธีทางภาษาของภาพยนตร์ที่ส่วนมากมักจะปรากฏใน ลักษณะของการถ่ายภาพแบบตั้งกล้องนิ่ง (Long take) รวมทั้งมุมกล้องในลักษณะของภาพขนาด ใกล้ (Close up) ซึ่งลักษณะดังกล่าวนี้ภาพยนตร์ได้พยายามสื่อความหมายถึงและตอกย้ำถึงความ น่าเห็นอกเห็นใจ ที่สามารถส่งผลในแง่ของการเล่าเรื่องได้เป็นอย่างดี เนื่องจากผู้ชมนั้นจะได้มี โอกาสในการใกล้ชิดกับตัวละครมากยิ่งขึ้น โดยจะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์มักจะเน้นการใช้เทคนิคของ ภาพยนตร์เหล่านี้เพื่อเน้นย้ำถึงเบื้องหลังชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครเป็นส่วนมากก็เพื่อให้ผู้ชมได้ สะท้อนย้อนคิดในสิ่งที่ตัวละครกำลังเผชิญและเพื่อตั้งคำถามกับเหลื่อมล้ำทางสังคม นั่นเอง

#### 4.2.2 องค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

##### 4.2.2.1 หน้าตา

สำหรับประเด็นทางด้านหน้าตาของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครนั้นปรากฏถึงการมีหน้าตาดีและมีความหล่อด้วยกัน ทั้งสิ้น โดยความหล่อของตัวละครที่ปรากฏนั้นจะมีลักษณะ โดดเด่นอยู่ 2 ลักษณะ ดังตารางต่อไปนี้



ตารางที่ 4.9 แสดงถึงหน้าตาของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

หน้าตา	จำนวน	ตัวละคร
หล่อแบบดิบเถื่อน (Bad boy)	4	ทิน, วาทิน, ไท, จ๊อด เฮาดี
หล่อแบบสะอาดสะอ้าน	3	แดง ไบเลย์, แวน, กันต์

จากตารางที่ 4.9 จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมที่ปรากฏถึงความหล่อแบบดิบเถื่อน (Bad boy) จำนวนทั้งสิ้น 4 ตัวละคร ได้แก่ ทิน วาทิน ไท และจ๊อด เฮาดี ซึ่งหากทำการวิเคราะห์ถึงรายละเอียดดังกล่าวจะพบว่าด้วยความหน้าตาหล่อของตัวละครที่แสดงถึงความมีเสน่ห์น่าดึงดูดเข้าหามากนั้นจึงทำให้ตัวละครสามารถใช้เป็นต้นทุนในการนำไปสู่การสร้างความสัมพันธ์และความประทับใจในลักษณะรักแรกพบ (First impression) กับตัวละครเพศหญิงในภาพยนตร์ได้

ตัวอย่างเช่น ตัวละครทินจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) ในฉากของภาพยนตร์ที่ตัวละครทินกำลังเดินอยู่ริมฟุตบาทอย่างโดดเดี่ยวและบังเอิญเจอนางเอกอย่างกอบกุลซึ่งกำลังอยู่ในรถที่แล่นผ่านมาพอดี ในฉากนี้เองผู้ชมจะได้เห็นการประกอบสร้างภาพถึงความหล่อของตัวละครด้วยกลวิธีทางภาษาของภาพยนตร์ จากการถ่ายภาพใบหน้าของตัวละครทินด้วยภาพขนาดใกล้ (Close up) ที่แสดงถึงลักษณะคิ้วเข้ม ตากลม ปากเล็ก หนวดยาวปะบ่า และจมูกโด่ง ของตัวละครรวมทั้งการใช้เทคนิคภาพเคลื่อนไหวช้า (Slow motion) ที่แทนสายตาของนางเอกในการมองมายังทิน โดยเป็นภาพของทินนั้นกำลังค่อย ๆ เหยยหน้าขึ้นมามองเธอ และกำลังทำท่าเสยผม รวมถึงภาพความสกปรกหยาบก้านบนใบหน้าที่ยังบ่งบอกถึงการผ่านการต่อสู้มาอย่างมากมาย จากนั้นกล้องค่อย ๆ คอลลิ้อออกไปเป็นภาพขนาดไกล (Long shot) ที่รถของกอบกุลกำลังแล่นออกไปจากทินอย่างช้า ๆ หากแต่เธอก็ยังคงมองมายังทินอย่างไม่ลดละสายตา

ทั้งนี้หากทำการวิเคราะห์การสื่อความหมายด้วยเทคนิคของภาพยนตร์ดังกล่าว ภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมายนัยยะด้วยการเปรียบเทียบให้เห็นว่า แม้ใบหน้าของทินจะมีความสกปรกหยาบก้านที่ยังบ่งบอกถึงการได้ผ่านการต่อสู้มาอย่างมากมาย หากแต่ตัวละครทินนั้นก็ยังคงดูดีและมีความหล่ออยู่เสมอ หรือเรียกได้ว่า หล่อในทุกมุมทุกสถานการณ์ซึ่งความหล่อของตัวละครทินนั้นถูกสะท้อนผ่านมุมมองสายตาของเพศหญิงอย่างกอบกุล นั่นเอง

เช่นเดียวกับตัวละครวาทินจากภาพยนตร์เรื่อง โก้หลังวัง (2545) ในฉากของภาพยนตร์ซึ่งเป็นฉากโรมานซ์ที่วาทินได้มีโอกาสสานสัมพันธ์ความรักครั้งแรกกับจำปูน เธอปฏิเสธที่จะเปิด

ใจรับวาทินเพราะพฤติกรรมการเป็นนักเลง อันธพาล และการประกอบอาชีพลักขโมย ของเขา จากนั้นวาทินจึงได้ตัดกีตาร์ร้องเพลงเพื่อแสดงความอ่อนหวานนางเอกด้วยมุมกล้องขนาดใกล้ (Close Up) ที่ปรากฏถึงใบหน้าอันเกลี้ยงเกลา คิ้วหนาเข้ม ผมยาว ตากลมและจมูกโด่งของวาทิน จากนั้นภาพก็ตัดมาในลักษณะเทคนิคแบบเดียวกันที่ปรากฏถึงใบหน้านางเอกกำลังอมยิ้มด้วยท่าที่ที่เงินอายและดูเหมือนว่าจะเริ่มหลงเสน่ห์ในความหล่อของวาทิน ดังนั้นในฉากนี้เองภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมายให้เห็นว่า แม้ตัวละครจะเป็นนักเลงอันธพาล ที่มีพฤติกรรมขัดแย้งกับกรอบบรรทัดฐานทางสังคม หากแต่ด้วยความหล่อของตัวละครก็สามารถสร้างเสน่ห์ดึงดูดที่ทำให้นางเอกอย่างจำปุ่นหัวไหนหวได้เช่นกัน

ในขณะที่ตัวละครไทจากภาพยนตร์เรื่อง ทำชน (2552) แม้ว่าภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครปรากฏถึงความหล่อแบบดิบเถื่อน (Bad boy) หากแต่ด้วยความสัมพันธ์กับประเด็นทางด้าน อาชีพที่ต้องพัวพันกับธุรกิจมีครบทั้งการแต่งกายที่ลักษณะทางกายภาพดูมีความสกปรก นั่นจึงทำให้ตัวละครดูไม่เป็นที่น่าไว้วางใจกับตัวละครเพศหญิงในฉากนั้น อย่างไรก็ตามด้วยเสน่ห์ความหล่อในลักษณะดังกล่าวของตัวละครไท นั้นก็สามารถนำไปสู่การสร้างความประทับใจแก่ตัวละครเพศหญิงได้เช่นกัน ดังเช่น ในฉากที่แบ็งกำลังหีบเสื้อผ้าให้ไทนนั้นสวมใส่ในห้องเช่าย่านชุมชนสลัม กล้องได้สื่อความหมายด้วยภาพ ขนาดใกล้ (Close up) ที่ใบหน้าตัวละครที่แสดงถึงการมีจมูกที่โด่ง ตากลม คิ้วหนาเข้ม มีหนวดเคราบ้างเล็กน้อย และทรงผมสกรีนเฮด พร้อมด้วยเทคนิคการจัดแสงแบบ Rim light กล่าวคือ เป็นการใช้ไฟที่ทำให้เกิดแสงที่ขอบของตัวละคร เพื่อให้ตัวละครนั้นดูโดดเด่นจากฉากหลัง โดยได้เน้นไปยังส่วนสีหน้าของตัวละครไทที่ดูเคร่งขรึม จากนั้นกล้องจึงตัดกลับมาด้วยขนาดภาพแบบเดียวกัน ไปยังใบหน้าของแบ็งที่กำลังตกอยู่ในภาวะชะงักด้วยการจ้องมองไทอย่างไม่ลดละสายตาซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่าแม้ตัวละครจะดูมีความเป็น Bad boy แต่ด้วยต้นทุนทางด้านความหล่อของตัวละครก็สามารถมีอิทธิพลทำให้ตัวละครเพศหญิงอย่างแบ็งเกิดความหัวไหนหวได้ นั่นเอง

จะเห็นได้ว่า จากภาพยนตร์ที่ได้กล่าวมาแล้วในข้างต้น ความหล่อแบบดิบเถื่อน (Bad boy) ของตัวละครมักจะปรากฏผ่านสายตาหรือมุมมองจากตัวละครเพศหญิงทั้งสิ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยยังพบว่า ความหล่อในลักษณะดังกล่าวของตัวละคร ก็ยังปรากฏผ่านมุมมองสายตาของบุรุษเพศด้วยเช่นกัน ดังเช่น ตัวละคร จ๊อดเฮาดี้ จากภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล (2555) ในฉากของภาพยนตร์ภายหลังจากที่จ๊อดออกจากคุก ฆงและเปี้ยก นักเลง อันธพาลรุ่นน้องได้ขับรถมารับจ๊อดเพื่อพาไปหาเฮียหลอ ในขณะที่กำลังอยู่ในรถยนต์ เปี้ยกก็ดูจะดีใจเป็นอย่างมาก จนถึงกลับเอ่ยปากชื่นชมจ๊อดในฐานะไอคอลลของเขา ดังประโยคที่ว่า “จริง ๆ นะพี่จ๊อด พวกพี่กับพี่แดงเป็นต้นแบบให้พวกผมเลย พวกผมอยากเป็นอย่างพวกพี่ไปไหนมาไหนแมงก็มีแต่คนไหว้ แถมมีจ๊กก็มาให้ฟาดตลอด” จากนั้น

ภาพยนตร์ได้สื่อความหมายเพื่อตอกย้ำถึงความหล่อของตัวละครด้วยภาพขนาดใกล้ (Close up) ที่แสดงถึงใบหน้าอันหยาบก้าน ตากลม ผมสั้น และจมูกโด่ง พร้อมกับการแสดงอากัปกิริยาด้วยการยิ้มที่มุมปากและเสยผมขึ้นเล็กน้อยของตัวละคร อย่างไรก็ตามแม้ว่าจ๊อดจะเป็นนักแสดงที่มีความโดดเด่น หากแต่ด้วยหน้าที่หล่อรวมถึงอากัปกิริยาของเขาที่ถูกชื่นชมจากเป็ยก นั่นจึงเป็นส่วนช่วยเสริมที่ทำให้ตัวละครมีเสน่ห์และดูมีความน่าเกรงขาม น่าเคารพนับถือในสายตาของนักแสดง อังธพาล ด้วยกัน นั่นเอง



ภาพที่ 4.17 แสดงถึงหน้าที่หล่อแบบดิบเถื่อน (Bad boy) ของตัวละครทิน วาทิน ไทและจ๊อดเฮาดี

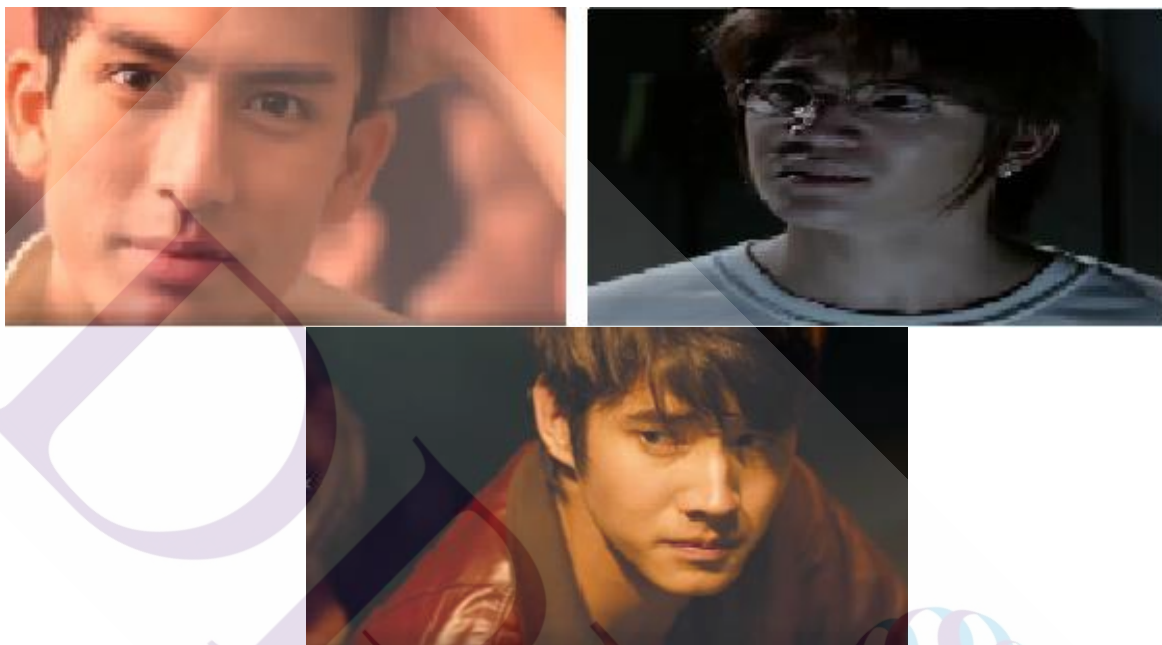
สำหรับตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมที่ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครปรากฏถึงหน้าที่หล่อแบบสะอ้าน ได้แก่ ตัวละครแดง ไบเลย์ แวน และกันต์ พบว่า ด้วยความหล่อในลักษณะดังกล่าว สามารถช่วยทำให้ตัวละครดูโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์มากกว่าตัวละครชายอื่น ๆ อีกทั้งยังช่วยเพิ่มมิติความเป็นโรแมนติกแก่โครงเรื่องให้ชวนน่าติดตามมากยิ่งขึ้นอีกด้วย ดังเช่น ตัวละครแดง ไบเลย์ จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง (2540) ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครนั้นมีคิวที่เข้มหนา ใบหน้าที่ขาว จมูกโด่ง ตากลม ปากเล็ก ซึ่งโดยรวมแล้วหน้าตาของตัวละครดูมีความหล่อเหลาและสะอาดสะอ้านเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ในฉากของภาพยนตร์ระหว่าง แดง ไบเลย์กับวัลภา ซึ่งเธอเป็นนางเอกของเรื่อง ทั้งคู่พบรักกันครั้งแรกในงานรำลึกถึงเจม ดินส์ ซึ่งเป็นงานเต้นรำที่รวมวัยรุ่นหนุ่มสาวในย่านวังบูรพาไว้อย่างมากมาย

ภาพยนตร์ได้สื่อความหมายถึงความหล่อของแดง ไบเลย์ จากการถ่ายภาพแบบสโลว์โมชั่น (Slow motion) โดยเป็นภาพขนาดใหญ่ (Close up) ที่แสดงให้เห็นถึงใบหน้าอันเก๋เลี้ยงเกล้าตัวละคร จากนั้นภาพจึงตัดกลับมาแทนสายตาของนางเอกที่กำลังจ้องมองมายัง แดง ไบเลย์ ที่กำลังเสยผมขึ้นอย่างช้า ๆ อย่างโดดเด่นท่ามกลางตัวละครอื่น ๆ ที่อยู่ในงาน ไม่ว่าจะเป็น เป็ยก วิสุทธีกษัตริย์ แหลมสิงห์ ดำ เอสโซ่ และปู้ ระเบิดขวด รวมถึงเสียงดนตรีประกอบด้วยเสียงร้องเพลงของเอลวิสที่ช่วยขับกล่อมเพื่อเพิ่มบรรยากาศความสนุกสนาน อีกทั้งจากบทสนทนาของวัลภาที่กำลังเดินเข้ามาทักทายแดง ไบเลย์ ด้วยประโยคที่ว่า “เดินรำกันไหมคะ ชื่อวัลภาอะ เรียกภาเฉย ๆ ก็ได้” นั้นเป็นการตอกย้ำให้เห็นถึงความโรมานซ์ จากความหล่อของแดง ไบเลย์ ที่ทำให้วัลภานั้นหลงใหลและกำลังมีใจให้กับเขา นั่นเอง

เช่นเดียวกันกับตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน (2548) ในฉากของภาพยนตร์ที่โดดเด่นที่สุดในการสื่อความหมายถึงความหล่อของตัวละครนั้นคือ ฉากที่แวนกำลังถูกกลุ่มทหารจัดระเบียบวินัยอยู่ในสถานกักกันจนนำไปสู่การวางแผนหลบหนี ซึ่งในฉากนี้เองแม้ว่าตัวละครจะถูกทรมานทั้งด้านร่างกายและจิตใจภายใต้การควบคุมของอำนาจรัฐ หากแต่ภาพยนตร์ได้ใช้เทคนิคที่ตอกย้ำถึงความหล่อหน้าตาดีของตัวละคร ด้วยการถ่ายภาพขนาดใหญ่ (Close up) ที่ปรากฏใบหน้าอันขาวสะอาด จมูกโด่ง ตากลม คิ้วเข้ม ริมฝีปากชมพู รวมถึงเส้นผมประกายสีทอง ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า แม้ว่าตัวละครแวนจะถูกขังวินัยและถูกทรมานมากเพียงใด แต่นั่นก็ไม่สามารถที่จะทำให้ลักษณะทางกายภาพของเขานั้นดูแย่ลงได้ ในทางกลับกันจากการที่ตัวละครมีหน้าที่หล่อและเป็นฝ่ายถูกกระทำ นั้นจึงส่งผลช่วยทำให้สามารถสร้างอารมณ์ร่วม แก่ผู้ชมในการเอาใจช่วยตัวละครให้สามารถพ้นวิกฤติได้เป็นอย่างดี

นอกจากนี้ตัวละครกันต์จากภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ในฉากที่กันต์และกลุ่มเพื่อนได้มาสังสรรค์ใช้ชีวิตเสเพลที่เขวเตรในผับย่านใจกลางเชียงใหม่ แอล ซึ่งเป็นเด็กสาววัยรุ่นพร้อมกับกลุ่มเพื่อน ก็บังเอิญได้เห็นกลุ่มของแก๊งสเปิร์มกำลังชนแก้วและดื่มสุรakan อย่างสนุกสนาน ดังนั้นแอลจึงไม่รีรอที่จะแสดงจริตจะก้านและแสดงอาการถึงความคลั่งไคล้ในความหน้าตาดีของกันต์ ภาพยนตร์เริ่มต้นด้วยการใช้เทคนิคการถ่ายภาพ ด้วยมุมกล้องขนาดใหญ่ (Close up) แทนสายตาแอลในการมองมายังตัวละครกันต์ ซึ่งปรากฏถึงใบหน้าอันขาวสะอาด ตากลม คิ้วเข้ม จมูกโด่ง และผมยาว จากนั้น หนึ่งจึงตัดกลับมาด้วยภาพระยะปานกลาง (Medium shot) ที่แอล กำลังรีบเดินเข้ามาหากันต์ พร้อมกับคำพูดประโยคที่ว่า “นี่พี่กันต์ หัวหน้าแก๊งสเปิร์มมีปาวคะ” ซึ่งกันต์ก็ได้พยักหน้าตอบรับ และกล้องก็ได้ตัดสลับกลับไปยังใบหน้าหน้าของแอลด้วยภาพขนาดใหญ่ (Close up) อีกครั้ง ที่แสดงถึงอาการยิ้มอย่างเงินอายพร้อมกับเปล่งเสียงกรี๊ดออกมาดังลั่น อย่างไรก็ตาม แม้ว่าในฉากของภาพยนตร์นี้จะพยายามสื่อให้เห็นวิถีชีวิตของกลุ่มนักเลง

อันธพาล ที่วนเวียนอยู่กับสถานที่อโคจรแต่ในขณะเดียวกันจากคุณลักษณะทางกายภาพด้วยความหล่อหน้าตาดีของกันต์ก็สามารถให้เขาเป็นที่ชื่นชอบของบรรดา วยรุ่นสาว ๆ อีกทั้งยังสามารถสื่อถึงความเป็นโรมานซ์ที่ช่วยขัดเกลาอารมณ์ของผู้ชมให้มีความรู้สึกคล้อยตามในความมีเสน่ห์ของตัวละครมากขึ้นอีกด้วย



ภาพที่ 4.18 แสดงถึงหน้าตาที่หล่อแบบสะอาดสะอ้านของตัวละคร แดง ไบเลย์ แวนและกันต์

ดังนั้นในประเด็นทางด้านหน้าตาจะเห็นได้ว่า มักจะมีความสัมพันธ์กับเรื่องรสนิยมในการให้ความหมาย โดยสำหรับภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครนั้นปรากฏถึงความหล่อด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งความหล่อของตัวละครก็สะท้อนมาจากทั้งมุมมองของตัวละครเพศชายและตัวละครหญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามแม้ว่าด้านหนึ่งด้วยความหล่อของตัวละครจะแสดงให้เห็นถึง การผลิตซ้ำทางด้านคุณลักษณะองค์ประกอบของความเป็นตัวละครพระเอก (The Hero) หากแต่อีกด้านหนึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่า การประกอบสร้างทางด้านหน้าตาของตัวละคร ในภาพยนตร์ตระกูลแก๊งสเตอร์นี้ได้แสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะที่ย้อนแย้งด้วยเช่นกันกล่าวคือ ปกติแล้วในภาพยนตร์ตระกูลแก๊งสเตอร์ ที่มักจะนำเสนอถึงความรุนแรง การต่อสู้ และชนบแห่งการต่อต้านสังคมอย่างสุดขีดของตัวละครเพศชาย ซึ่งจากการที่ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครยังคงมีหน้าตาที่โดยรวมทั้งยังมีความโรแมนติก ในทำนองที่ว่าถึงจะร้ายแต่ก็หล่อเข้ามาผสมผสานกันนั้นจึงทำให้ตัวละครสามารถ



สร้างความคลุมเครือที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นเฉพาะซึ่งส่งผลทำให้ตัวละครมีเสน่ห์น่าค้นหาติดตามมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม สำหรับกลวิธีภาษาของภาพยนตร์ในการสื่อความหมายด้วยขนาดภาพระยะใกล้ (Close up) และเทคนิคการเคลื่อนไหวช้า (Slow motion) จะเห็นได้ว่า ด้านหนึ่งคือ ขนบของภาษาภาพยนตร์ที่มักจะถูกนำมาใช้ในการแนะนำเปิดตัวละครโดยเฉพาะตัวละครประเภทพระเอก (The hero) ก็เพื่อเรียกเร้าความน่าสนใจให้ผู้ชมจดจำได้ แต่อีกด้านหนึ่งด้วยความที่ตัวละครมีลักษณะต่อต้านสังคม ภาพยนตร์จึงต้องกลวิธีดังกล่าวนี้เพื่อพลาเลื่อนเส้นกันแบ่งระหว่างความดีและความเลวไม่ให้ออกห่างจากกันได้ด้วยเช่นกัน ทั้งนี้ก็เพื่อเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความชอบธรรมให้กับอุดมการณ์ต่อต้าน นั่นเอง

#### 4.2.2.2 ร่างกาย

สำหรับประเด็นทางด้านร่างกายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครนั้นปรากฏถึงการร่างกายที่สะท้อนถึงความเป็นชายด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งสามารถแบ่งได้อยู่ 2 ลักษณะ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.10 แสดงถึงร่างกายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

ร่างกาย	จำนวน	ตัวละคร
ผอม สูง มีกล้ามเนื้อ	6	แดง ไบเลย์, วาทิน, แวน, ไท, กันต์, จ๊อด เฮาคี
ผอม สูง ไม่มีกล้ามเนื้อ	1	ทิน

จากตารางที่ 4.10 จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมที่ปรากฏถึงการมีร่างกายในลักษณะผอม สูง และมีกล้ามเนื้อมากที่สุด จำนวนทั้งสิ้น 6 ตัวละคร ได้แก่ แดง ไบเลย์ วาทิน แวน ไท กันต์ และจ๊อด เฮาคี ทั้งนี้หากทำการวิเคราะห์ถึงรายละเอียดจะพบว่า ร่างกายนั้นเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบทางด้านกายภาพที่แสดงถึงอำนาจความเป็นชาย (Masculinity) ของตัวละครได้ ดังเช่น ตัวละครแดง ไบเลย์ จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง โดยภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างร่างกายของแดง ไบเลย์ให้มีลักษณะที่ปรากฏคือ มีความผอม สูง และมีกล้ามเนื้อ อย่างไรก็ตามในฉากของภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงร่างกายที่ชัดเจนของเขามากที่สุดนั้นคือ ฉากในห้องนอนระหว่างแดง ไบเลย์ และเปี้ยก วิสุทธิภักดิ์ โดยเขานั้นสวมชุดเสื้อกล้ามสีขาวคูสบายตา ซึ่งภาพยนตร์ได้นำเสนอให้เห็นถึงร่างกายของตัวละครที่บ่งบอกถึงลักษณะดังกล่าวด้วยภาพขนาดปานกลาง

(Medium shot) ที่ตัวละครแดง ไบเลย์ กำลังยืนอยู่ริมหน้าต่างพร้อมด้วยบทสนทนาที่เยือก วิกฤติ กษัตริย์ จากประโยคที่ว่า “นายมาทีดีแล้วพี่เชียรกำลังขาดคน” โดยภายหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าว ตัวละครทั้งสองก็ได้ตกลงที่จะทำงานคุมบ่อนการพนันให้กับหมู่เชียรซึ่งนั่นเป็นการแสดงให้เห็นว่า ด้วยการมีร่างกายที่แข็งแรงดังชายชาติตรีของตัวละครนั้นจึงทำให้เขามีความพร้อมและความมั่นใจในการที่จะทำงานที่เสี่ยงอันตรายได้นั่นเอง

เช่นเดียวกันกับตัวละครวาทีนจากภาพยนตร์เรื่อง โกะหลังวัง (2545) ซึ่งภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครนั้นมีร่างกายที่แข็งแรงสมบูรณ์ดังชายชาติตรี ด้วย รูปร่างที่สูงลำ ผิวเข้ม และมีกล้ามเนื้อ ทั้งนี้จะสังเกตเห็นได้ว่า ตัวละครวาทีนนั้นมีกล้ามเนื้อที่ค่อนข้างมากเนื่องด้วยบทบาทของการเป็นนักมวยที่ถูกจัดวางในภาพยนตร์ ดังนั้นเขาจึงนำศักยภาพตรงนั้นมาเป็นจุดแข็งในการต่อสู้ของตนเอง ตัวอย่างเช่น ในฉากที่วาทีนได้เป็นตัวแทนของโรงเรียนในการชกมวย ผู้ชมจะได้เห็นถึงความมุ่งมั่นของตัวละคร ตั้งแต่การฝึกซ้อมทางด้านร่างกายจนมาสู่การแข่งขันชกมวยในวันจริง ทั้งนี้จากการที่ตัวละครได้ทำการฝึกฝนร่างกาย จนสามารถสร้างกล้ามเนื้อให้แข็งแรงได้สำเร็จ ส่งผลทำให้เขาสามารถชกกับคู่ต่อสู้ได้อย่างไม่มีเหน็ดเหนื่อย ภาพยนตร์ได้ใช้เทคนิคการนำเสนอด้วยการตัดต่ออย่างรวดเร็ว ระหว่างวาทีนกำลังออกหมัดอย่างรวดเร็ว ๆ และคู่ต่อสู้กำลังโดนต้อนจนมุม และท้ายที่สุดคู่ต่อสู้ก็ไม่มีโอกาสที่จะตอบโต้กลับได้ อย่างไรก็ตามแม้ว่าตัวละครจะแพ้ในการต่อสู้ครั้งนี้ด้วยความประมาท หากแต่การประกอบสร้างทางด้านร่างกายของตัวละครวาทีนสะท้อนให้เห็นว่า กล้ามเนื้อคือสิ่งสำคัญที่เปรียบเสมือนอาวุธประจำกายและเป็นตัวแทนอำนาจของเพศชายที่ขาดมิได้ในการต่อสู้ตนเอง

ทั้งนี้สำหรับตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่องเด็กเดน (2548) ที่นอกจากภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครนั้นมีร่างกายที่สมบูรณ์ด้วยรูปร่างที่ผอม สูง และมีกล้ามเนื้อแล้ว หากแต่ร่างกายของแวนนั้นยังสามารถนำไปใช้เงินทุน และซื้อได้เปรียบในการต่อสู้ทำทายกับสถาบันหลักทางสังคมอย่างกฎหมายภายใต้การควบคุมของกลุ่มทหารอีกด้วย ตัวอย่างเช่น ในฉากของภาพยนตร์ขณะที่แวนนั้นได้กระทำการลงมือหลบหนีออกจากค่ายกักกันตัว ด้วยการใช้ร่างกายที่แข็งแรงของตนเองลุกขึ้นมาต่อสู้กับกลุ่มทหาร โดยในฉากนี้เองผู้ชมจะได้เห็นถึงการต่อสู้ขัดขืนของแวนอย่างไม่เกรงกลัว ซึ่งนั่นสามารถทำให้เขาสามารถหนีออกจากค่ายกักกันได้สำเร็จ เช่นเดียวกันกับตัวละครจ๊อด เฮาดี จากภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล (2555) ที่ตัวละครมีร่างกายที่สมบูรณ์ ด้วยรูปร่างที่ผอม สูงและมีกล้ามเนื้อ ดังเช่น ในฉากของภาพยนตร์ ขณะที่จ๊อดได้ทำการทำควมผิด กับเฮียเซ่ง ปังตอ นักเลงเจ้าถิ่นตรอกสลักหิน หนึ่งได้เผยให้เห็นถึงการถอดเสื้อเพื่อแสดงถึงกล้ามเนื้อของตัวละครซึ่งด้านหนึ่งเป็นการสื่อสารเรื่อร่างกายที่แสดงถึงความเป็นชาย แต่อีกด้านหนึ่งด้วยร่างกายที่มีกล้ามเนื้อเป็นจำนวนมากยังแสดงให้เห็นถึงการมีอำนาจที่เหนือกว่าของเพศชาย

อีกด้วย โดยจากการที่จ๊อคนั้นมีร่างกายแข็งแรงและมีกล้ามเนื้อที่มากกว่า เสียซ่ง ปังตอ นั้นจึงทำให้เขาสามารถทนทานกับความเจ็บปวดจากการ โคนมีดแทง และใช้ประโยชน์จากความแข็งแรงของร่างกายตนเองในการเอาชนะศัตรูได้

ดังนั้นจะให้เห็นว่า นอกจากร่างกายนั้นจะเป็นสิ่งสำคัญที่นอกจากการแสดงถึงอำนาจและความเป็นชาย แล้วหากแต่ด้วยการมีร่างกายที่สมบูรณ์แข็งแรงยังก็คงทำให้ตัวละครสามารถนำไปใช้เป็นต้นทุนและเครื่องมือในการต่อสู้บนโลกแห่งความโหดร้ายได้นั่นเอง

ทั้งนี้ผู้วิจัยยังพบว่า ด้วยร่างกายที่ผอม สูงและมีกล้ามเนื้อของตัวละครยังสามารถนำไปใช้ในการเอาตัวรอดในโลกของภาพยนตร์ที่เต็มไปด้วยการกระทำผิดบาป รวมถึงการใช้ความรุนแรงของเพศชายอีกด้วย ดังเช่นตัวละครไท จากภาพยนตร์เรื่องท้าชน (2552) ที่ตัวละครมีร่างกายที่แข็งแรง ผอม สูง และมีกล้ามเนื้อ ทั้งนี้ไทได้ใช้ทุนด้านร่างกายที่แข็งแรง มีกล้ามเนื้อ ของตนเองสมัครเข้าทีมบาสเก็ตบอลของเสียซ่ง ซึ่งเป็นหนึ่งผู้มีอิทธิพลในธุรกิจมืดโดยเขาต้องพิสูจน์ตนเองว่าเขานั้นมีความสามารถรวมถึงศักยภาพที่มากพอทั้งด้านร่างกายและจิตใจในการเข้าร่วมการต่อสู้ที่เต็มไปด้วยอันตรายและมีชีวิตเป็นเดิมพัน จากบทสนทนาดังต่อไปนี้

เสียซ่ง : เฮีย ลิงห์เช็คของหน่อย

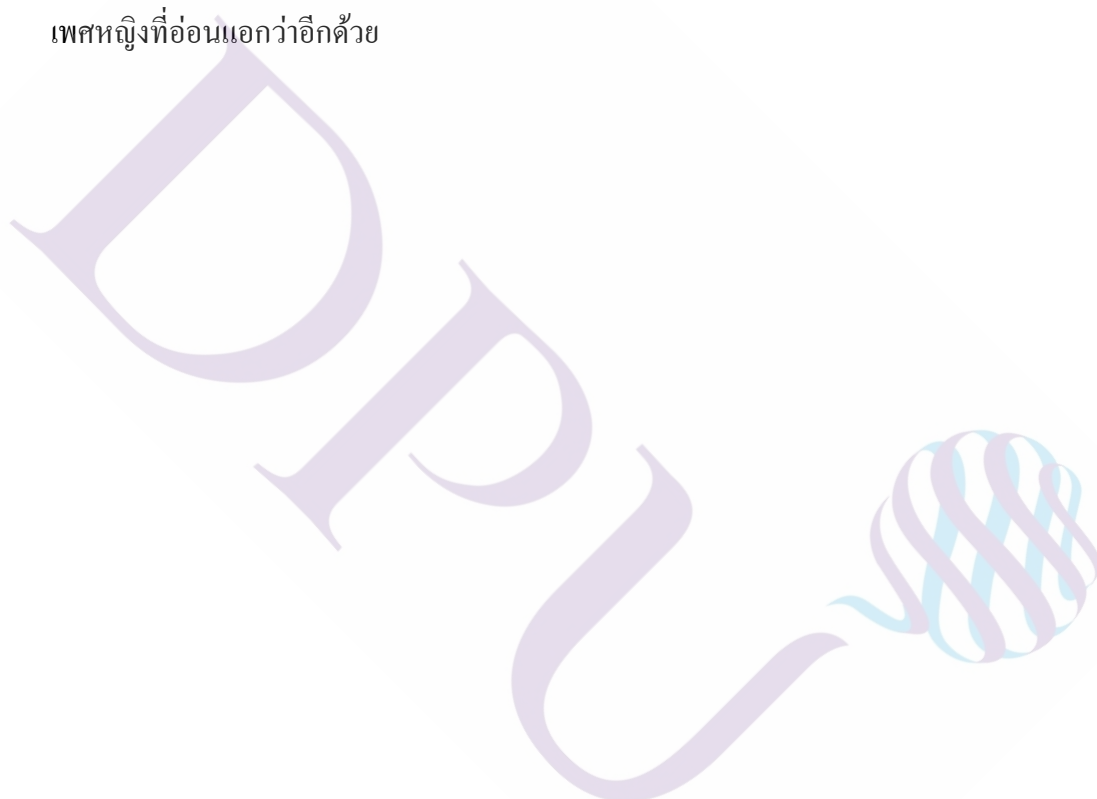
ลิงห์ : ได้ครับเฮีย

เสียซ่ง : เดียวยึดเส้นยึดสายกันหน่อยนะน้อง

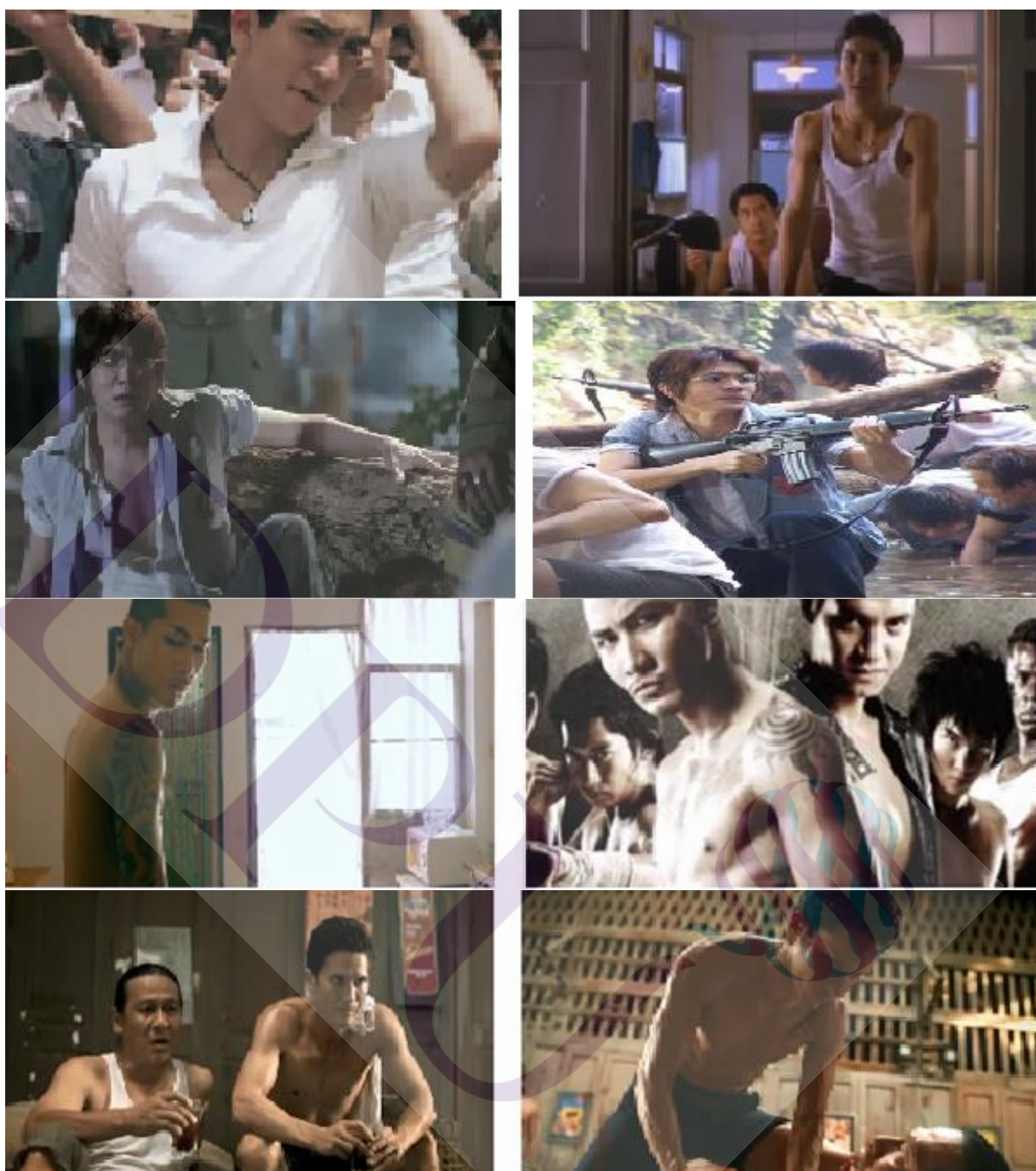
จากบทสนทนาจะเห็นได้ว่า นิยามของคำว่าเช็คของนั้นหมายถึง การวัดคุณสมบัติทางด้านร่างกาย ด้วยการใช้กำลังเป็นเครื่องมือในการตัดสินใจเพื่อวัดความสามารถความเก่งกาจของตัวละคร ดังนั้นการมีต้นทุนทางด้านร่างกายที่แข็งแรง มีกล้ามเนื้อ จะสามารถเป็นข้อได้เปรียบทำให้ตัวละครเพิ่มศักยภาพในการต่อสู้ให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นนั่นเอง ทั้งนี้แม้ว่าในฉากของภาพยนตร์ไทจะ โคนสิ่งต่อยแต่ด้วยการมีร่างกายที่แข็งแรงดังชาติด้วยกล้ามเนื้อนั้นจึงทำให้เขานั้นไม่ได้รับบาดเจ็บมากมายรวมทั้งยังสามารถต่อสู้กับลิงห์ได้อย่างสูสี ซึ่งภายหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าวไทก็ได้รับการยอมรับให้เป็นหนึ่งในสมาชิกทีมที่มีบทบาทสำคัญในการต่อสู้กับกลุ่มผู้มีอิทธิพลเพื่อค้นหาความจริงเกี่ยวกับน้องชายฝาแฝดที่โดนรุมกระที่บจนสาหัส

อย่างไรก็ตาม สำหรับตัวละครกัณฑ์จากภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ที่ตัวละครปรากฏถึงการมีรูปร่างที่สูง ผอม และมีกล้ามเนื้อ ทั้งนี้หากพิจารณาโดยรวมอาจกล่าวได้ว่า ตัวละครกัณฑ์นั้นมีร่างกายที่แข็งแรงดังชายชาติ ซึ่งด้านหนึ่งด้วยความเป็นนักเลงอันธพาล การมีร่างกายที่แข็งแรงมีกล้ามเนื้อ เป็นการแสดงถึงการมีอำนาจของบุรุษเพศ แต่อีกด้านหนึ่งการมี

ร่างกายที่แข็งแรงของกัณฑ์ก็ยังเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ตัวละครรู้สึกถึงความอบอุ่นปลอดภัยในสายตาตัวละครเพศหญิงด้วยเช่นกันตัวอย่างเช่น ในฉากของภาพยนตร์ที่กัณฑ์ได้พยายามตามเงื่อนงายเอกอย่างเผลอให้เลิกมองเขาในแง่ร้าย กัณฑ์จึงได้อาสาที่จะช่วยงานด้วยการนางเอกขึ้นรถเพื่อนำของไปขายภาพยนตร์ได้สื่อให้เห็นถึงการมีรูปร่างสูงใหญ่ แข็งแรง ของตัวละครกัณฑ์ ด้วยภาพขนาดไกล (Long shot) ที่ตัวละครกัณฑ์ได้ใช้กำลังกายของตนเองดันรถเข็นขึ้นสะพานที่มีความลาดชัน พร้อมกับยื่นประคบอยู่ข้างกายนางเอกเพื่อป้องกันอันตรายจากรถที่วิ่งผ่าน ไปผ่านมา ซึ่งนั่นเป็นการสะท้อนให้เห็นว่า นอกจากการมีร่างกายที่แข็งแรงของตัวละครจะแสดงถึงอำนาจของเพศชายแล้ว ร่างกายของตัวละครยังถูกประกอบสร้างมาเพื่อใช้เป็นทุนในการปกป้องคุ้มครองเพศหญิงที่อ่อนแอกว่าอีกด้วย







ภาพที่ 4.19 แสดงถึงร่างกายที่ผอม สูง มีกล้ามเนื้อ ของตัวละครแดงไบเลย์ วาทิน แวน ไท กันต์ และจ๊อด เฮาดี

สำหรับตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมที่ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างทางด้านร่างกายให้ปรากฏถึงการมีรูปร่างที่ผอม สูง และไม่มีกล้ามเนื้อ ดังเช่น ตัวละครทินจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) นั้นพบว่า แม้สรีระทางด้านร่างกายของตัวละคร จะดูแปลก



แตกต่างกับโลกของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ที่ร่างกายนั้นมีความสำคัญในการใช้เป็นทุนในการต่อสู้ เช่น การมีกล้ามเนื้อที่แสดงถึงพลังอำนาจของเพศชาย แต่นั่นไม่ได้ทำให้เป็นอุปสรรคสำหรับ ทินแม่แต่คนเดียว หากแต่ด้วยรูปร่างที่พอม และไม่มึนกล้ามเนื้อของเขา ก็สามารถสร้างข้อได้เปรียบ สำหรับการเอาตัวรอดจากสถานการณ์อันเลวร้ายได้เช่นกัน ตัวอย่างเช่น ในฉากของภาพยนตร์ ขณะที่ทินกำลังหลบหนีการจับกุมของตำรวจและได้หลงทางเข้ามาที่โรงเรียนแห่งหนึ่ง แต่ด้วยความที่ซวยซ้ำจึงทำให้เขาได้มาเผชิญหน้ากับเทอมซึ่งเป็นศัตรูคู่อริ แต่ทินก็ไม่ได้ทำการต่อสู้กับ เทอมเพราะด้วยสรีระร่างกายที่เสียเปรียบ จึงทำให้ทินนั้นต้องวิ่งหนีอย่างสุดชีวิต โดยในฉากนี้เอง ภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงการมีร่างกายที่พอม ตัวเล็ก และไม่มึนกล้ามเนื้อของตัวละครทินด้วย เทคนิคการตัดต่อภาพอย่างรวดเร็วโดยเป็นภาพที่ทินกำลังใช้ร่างกายตนเองทำการหลบหลีกอาวุธ ของเทอมด้วยความว่องไว รวมไปถึงการกระโดดข้ามกำแพงอย่างคล่องแคล่วจนสามารถหนีจากการโดนทำร้ายมาได้



ภาพที่ 4.20 แสดงถึงร่างกายที่พอม สูง ไม่มีกล้ามเนื้อของตัวละครทิน

ดังนั้นสำหรับประเด็นทางร่างกายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครมีร่างกายที่ พอม สูง และมีกล้ามเนื้อ เป็นส่วนมาก ซึ่งด้วยลักษณะดังกล่าวนี้แม้ว่า ด้านหนึ่งได้แสดงให้เห็นถึงสรีระทางด้านกายภาพที่เป็น สิ่งคิดตัวมาโดยธรรมชาติของตัวละครในการแสดงออกถึงความเป็นชาย (Masculinity) หากแต่ ข้อสังเกตที่สำคัญอีกประการหนึ่งก็จะพบว่า ร่างกายที่แสดงถึงความเป็นชายของตัวละครอย่าง กลุ่มนักแสดง อันธพาลนี้ก็ได้ออกประกอบสร้างให้มีความสัมพันธ์ในการเป็นตัวแทนของอำนาจด้วย เช่นกัน กล่าวคือ ตัวละครชายทั้งหมดมักจะใช้ความสามารถทางด้านกายภาพที่พอม สูง และมี กล้ามเนื้อของตนเองเพื่อเป็นเครื่องมือในการต่อสู้ รวมทั้งการนำไปใช้ประโยชน์เพื่อเพิ่มขีด ความสามารถในการแสดงออกถึงความรุนแรง อย่างไรก็ตามจากการที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอ

ประเด็นทางด้านร่างกายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม อาจกล่าวสรุปได้ว่า ภัยที่สูงสุดแล้วกล้ำเนื้อกับความเปราะบางในภาพยนตร์จึงเป็นสิ่งที่ไม่สามารถแยกขาดออกจากกันได้เนื่องจากว่า ในโลกของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ที่เต็มไปด้วยการใช้กำลังในการตัดสินปัญหาของเหล่าบรรดาตัวละครบุรุษเพศ ดังนั้นการมีร่างกายที่สมบูรณ์ แข็งแรง จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ตัวละครนั้นสามารถใช้เป็นต้นทุนในการเพิ่มศักยภาพให้กับอำนาจต่อรอง ต่อต้านของตนเองให้มากยิ่งขึ้น นั่นเอง

#### 4.2.2.3 อาวุธ

สำหรับประเด็นทางด้านอาวุธของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครนั้นปรากฏถึงอาวุธที่ใช้ในการต่อสู้ ซึ่งสามารถแบ่งได้อยู่ 2 ประเภท ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.11 แสดงถึงอาวุธของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

อาวุธ	จำนวน	ตัวละคร
ปืน	4	ทิน,แดง ไบเลย์,แวน,ไท
มีด	3	วาทิน,กันต์,จ๊อด เฮาดี

จากตารางที่ 4.11 จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างถึงอาวุธประเภทปืนของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมจำนวนทั้งสิ้น 4 ตัวละครได้แก่ ทิน แดง ไบเลย์ แวน และไท ซึ่งหากพิจารณารายละเอียดก็จะพบว่า อาวุธปืนถือเป็นอาวุธประเภทหนึ่งที่ตัวละครเลือกนำมาใช้ต่อสู้เป็นส่วนมาก เนื่องจากว่า สังคมแวดล้อมที่ตัวละครเผชิญอยู่นั้นเต็มไปด้วยความรุนแรง การเข้าถึงอำนาจด้วยกำลัง และการหักหลัง ดังนั้นอาวุธปืนจึงเป็นรูปแบบการต่อสู้ของตัวละครอย่างหนึ่งที่ช่วยให้พวกเขาสามารถรอดพ้นและเอาตัวรอดจากโลกที่โหดร้ายได้ อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาถึงสถานการณ์ตามท้องเรื่องก็จะเห็นได้ว่า เมื่อใดก็ตามที่ตัวละครถูกกดดัน ถูกข่มเหงและกำลังตกเป็นฝ่ายถูกกระทำ เมื่อนั้นตัวละครก็จะตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยการจับอาวุธปืนเพื่อลุกขึ้นสู้ดังเช่น ตัวละครทินจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) หลังจากที่เขานั้นถูกหักหลังโดยลุงชดโดยการถูกจับตัวมาและกำลังจะโดนฆ่าปิดปากแต่ทินนั้นก็สามรถหนีเอาชีวิตรอดมาได้และได้กลับมารวบรวมพรรคพวกในแก๊งของเขาและตัดสินใจจับอาวุธปืนขึ้นสู้เพื่อล้างแค้นและปลดปล่อยตนเอง เช่นเดียวกับตัวละครแดง ไบเลย์จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) โดยในฉากหนึ่งของภาพยนตร์ที่เขานั้นได้ทำการเข้าพิริบวชเพื่อที่จะวางมือจากการเป็น

นักเลง อันธพาล หากแต่จากการที่ปู่ ระเบิดขวดได้ทำการฆ่าหมูเชิธรผู้ใหญ่ที่แดงนั้นเคารพอย่าง  
 มากรวมทั้งได้บุกฆาตบวชและได้ทำการยิงลูกน้องของแดง ไปเลยเพื่อหวังที่จะกำจัดเขานั้นจึงทำ  
 ให้ตัวละครตัดสินใจที่จะจับอาวุธปืนเพื่อลุกขึ้นสู้

ทั้งนี้สำหรับตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน (2548) จะเห็นได้ว่า การต่อสู้ที่  
 นำมาซึ่งความรุนแรงนั้นไม่ใช่ กลุ่มนักเลง อันธพาลด้วยกัน หากแต่เป็นเจ้าหน้าที่ทหารที่พยายาม  
 ควบคุมความประพฤติและธำรงวินัยให้เขานั้นสขบยอมต่ออำนาจควบคุม นั้นจึงทำให้แวนตัดสินใจ  
 ที่จะขโมยปืนจากค่ายกันเพื่อทำการต่อสู้และใช้เป็นเครื่องมือในการต่อกรในการแลกกับ  
 อิสรภาพ เช่นเดียวกันกับตัวละครไปจากภาพยนตร์เรื่อง ท้าชน (2552) ซึ่งการต่อสู้ของตัวละครใน  
 ช่วงแรกนั้นเป็นการต่อสู้โดยใช้เพียงร่างกายเท่านั้น หากแต่จากการที่ถูกกลุ่มนายทุน ผู้มีอิทธิพลทั้ง  
 ในกฎหมายและนอกกฎหมาย พยายามครอบงำและกำจัดไปภายหลังจากการแข่งขันบาสเก็ตบอล  
 เสร็จ นั้นจึงทำให้ไทและแก๊งของเขาตัดสินใจจับอาวุธปืนเพื่อลุกขึ้นสู้ดังประโยคที่ว่า “กูว่าบาส  
 อย่างเดียวไม่พอวะ มันต้องปืน” ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า อาวุธปืนจึงเปรียบเสมือนอำนาจอย่างหนึ่งที่  
 ตัวละครชายเลือกใช้ในการต่อสู้ เพื่อความต้องการเปลี่ยนแปลงในการไม่ยอมถูกกดขี่นั่นเอง

สำหรับตัวละครชายที่ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ปรากฏถึงการใช้อาวุธมีดนี้ มี  
 จำนวนทั้งสิ้น 3 ตัวละคร ได้แก่ วาทิน กันต์และ จี๊ด เฮาคี ซึ่งหากพิจารณาตามโครงเรื่องของ  
 ภาพยนตร์จะเห็นได้ว่า อาวุธประเภทมีดถือเป็นอาวุธสำคัญที่ทำให้ตัวละครนั้นใช้เป็นส่วนเสริม  
 อำนาจในการต่อสู้ นอกจากประเด็นทางด้านร่างกายโดยที่ตัวละครมักจะนำมาใช้เพื่อสร้างอำนาจ  
 ต่อกรรวมทั้งทำทายกับแก๊งอันธพาลอื่น ๆ ที่นำมาซึ่งความรุนแรง ดังเช่น ตัวละครวาทิน จาก  
 ภาพยนตร์เรื่อง โก้หลังวัง (2545) ในฉากหนึ่งของภาพยนตร์ที่แก๊งของจำป็นได้เข้ามาทำทายแก๊ง  
 ของวาทิน ซึ่งนั่นนำไปสู่การตัดสินใจดวลมีดกันเกิดขึ้น โดยผู้ชมจะเห็นได้ถึง การต่อสู้อย่างดุเดือด  
 อย่างไม่เกรงกลัวต่อกฎหมายและศีลธรรมระหว่างแก๊งของจำป็นและแก๊งของวาทิน อย่างไรก็ตาม  
 ในช่วงแรกของภาพยนตร์นี้ ทั้งสองแก๊งใช้เพียงแค่ร่างกายในการเข้าต่อสู้เท่านั้น หากแต่เมื่อความ  
 รุนแรงและการทำทายอำนาจกันของทั้งสองฝ่ายเกิดขึ้นนั้นจึงนำมาสู่การเลือกที่จะจับอาวุธขึ้นสู้เพื่อ  
 ความต้องการเอาชนะและความต้องการกำจัดอีกฝ่าย นั่นเอง

เช่นเดียวกันกับตัวละครกันต์จากภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) โดย  
 ในช่วงแรกของภาพยนตร์แม้ว่า การต่อสู้ของแก๊งไนท์พลาซ่าและแก๊งของกันต์นั้นจะเป็นเพียงการ  
 ใช้ร่างกายและพลังกำลังของเพศชายในการต่อสู้เป็นหลัก หากแต่การตัดสินใจใช้อาวุธมีดก็ทำให้  
 แก๊งของกันต์นั้นเกิดการลึงใจเป็นอย่างมาก เนื่องจาก กันต์นั้นเคยให้สัญญาต่อกับกลุ่มเพื่อนในแก๊งว่า  
 จะไม่ใช้อาวุธเข้าต่อสู้ ดังประโยคที่ว่า “ถูกผู้ชายเค้าสู้กันแค่แพ้นะ เค้าไม่เอากันถึงตายหรอก”  
 อย่างไรก็ตามเมื่อสถานการณ์เปลี่ยนไปจากการที่แก๊งไนท์พลาซ่าได้เริ่มใช้อาวุธอย่างไม่ กระบอง

และมีค ในการกดขี่ข่มเหงแก่งของกันคั้นนจึงทำให้ตัวละครและกลุ่มเพื่อนตัดสินใจใช้อาวุธอย่างมิดในการเข้ามาต่อสู้เพื่อแสดงความไม่สยบยอมต่อแก่งในทพลาซ่า

สำหรับตัวละครจ๊อด เขาดีจากภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล (2555) การใช้อาวุธประเภทมีคของตัวละครจะมีความแตกต่างจากตัวละครวาทีนและกันค้อยู่บ้างดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น ทั้งนี้แม้ว่าผู้ชมจะได้เห็นถึงฉากการควมมีคระหว่างจ๊อดและเฮียเซ่งบึงต่อนักเลงอันธพาลรุ่นใหญ่เพื่อแสดงถึงการท้าทายและช่วงชิงอำนาจความเป็นใหญ่ หากแต่อาวุธมีคก็ได้ปรากฏมาตั้งแต่ต้นเรื่องในการต่อสู้โดยเฉพาะกับผู้การคานิงอีกด้วย โดยจะเห็นได้ว่า ผู้การคานิงนั้นมักเป็นตัวแทนของกฎหมายในการเข้ามาทำให้จ๊อดนั้นมีอุปสรรคในการต่อสู้ไม่ว่าจะการพยายามปราบปราม รวมถึงคุกคามขูดรีดคนในครอบครัวของเขาให้ตกอยู่ในภาวะไร้อำนาจนั้นจึงทำให้ จ๊อดไม่มีทางเลือกในการจับอาวุธขึ้นมาต่อสู้เพื่อปลดปล่อยตนเองจากการถูกกดขี่และแสดงความไม่สยบยอมต่ออำนาจควบคุมนั่นเอง

ดังนั้นประเด็นทางด้านอาวุธของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม จะมีลักษณะ 2 ประเภทได้แก่ อาวุธประเภทมีคและอาวุธประเภทปืนโดยอาวุธทั้งสองชนิดนี้นั้นสะท้อนถึงอาวุธในลักษณะทางกายภาพทั้งสิ้น อย่างไรก็ตามเป็นที่น่าสังเกตว่า วิธีการต่อสู้ของตัวละครชายทั้งหมดนี้กลับไม่ปรากฏถึงการใช้สันติวิธีเลยทั้งนี้เนื่องจากว่า ด้านหนึ่งโลกของภาพยนตร์แก่งสเตอร์ที่ยังคงตอกย้ำถึงว่า อำนาจ ความรุนแรง เป็นสิ่งที่ตัวละครต้องเผชิญซึ่งเมื่อสังคมที่เน้นใช้ความรุนแรงแก้ปัญหาหนั้นจึงทำให้ตัวละครต้องลุกขึ้นสู้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ทั้งนี้อีกด้านหนึ่งการแก้ปัญหาด้วยสันติวิธีถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งในการยอมรับซึ่งกติกากายใต้กฎบรรทัดฐานทางสังคม ซึ่งจากการที่ตัวละครเลือกที่จะใช้อาวุธทางกายภาพที่แสดงถึงความรุนแรงนั้นเท่ากับว่าตัวละครได้เลือกที่จะปฏิเสธถึงวิถีทางต่อสู้ตามเงื่อนไขภายใต้กฎบรรทัดฐานของสังคม ดังนั้นการที่ตัวละครเลือกการอาวุธต่อสู้บนวิถีของความรุนแรงนี้คือ สัญญะรูปแบบหนึ่งที่แสดงออกถึงวิธีการต่อต้านหรือแหกกฎของตัวละครที่จะช่วยทำให้พวกเขามีอำนาจในการเป็นผู้กระทำการที่ปราศจากการครอบงำและการควบคุมจากสังคมนั่นเอง

#### 4.2.2.4 การแต่งกาย

สำหรับประเด็นทางการแต่งกายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครนั้นปรากฏถึงการแต่งกายที่มีลักษณะโดดเด่นอันเป็นเอกลักษณ์อยู่ 2 ลักษณะ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.12 แสดงถึงการแต่งกายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

การแต่งกาย	จำนวน	ตัวละคร
ชุดลำลอง	5	ทิน, แดง ไบเลย์, วาทิน, ไท, จี๊ด เฮาดี
ชุดนักเรียน	2	แวน, กันต์

จากตารางที่ 4.12 จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมปรากฏถึงรูปแบบแต่งกายในชุดลำลองมากที่สุด 5 ตัวละคร ได้แก่ ทิน แดง ไบเลย์ วาทิน ไท และจี๊ด เฮาดี โดยสำหรับการแต่งกายในชุดลำลองพบว่า มีความหลากหลายและมีความสัมพันธ์กับบริบทของความเป็นยุคสมัยที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์ของการเป็นนักเลงอันธพาลอย่างโดดเด่น อาทิเช่น หากเป็นนักเลง อันธพาลในยุคช่วงปีพ.ศ. 2490 การแต่งกายของเหล่านักเลงอันธพาลจะมีแนวที่เป็นตัวของตัวเองสูง ดังเช่น ตัวละครแดง ไบเลย์ จากภาพยนตร์ 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้การแต่งกายของมักจะอยู่ในชุดลำลอง ด้วยการใส่เสื้อยืดแขนยาวพับแขน กางเกงขายาว เป็นส่วนมาก ซึ่งสีสันก็จะมีหลากหลายตั้งแต่ สีขาว สีน้ำเงิน สีเทา เป็นต้น ทั้งนี้ความโดดเด่นที่เสริมเรื่องการแต่งกายของตัวละครนั้นคือ การสวมสร้อยคอที่มีรูปสัญลักษณ์เจมส์ ดิน และจากบทสนทนาของเปี้ยก วิสุทธิกษัตริย์ที่ว่า “ในสมัยนั้น เจมส์ ดิน เป็นวีรบุรุษของพวกเราโดยเฉพาะแดงอะ คลั่งโหดโหดมากทีเดียว” นั้นหมายความว่า การประกอบสร้างให้ตัวละครดังกล่าวเพื่อที่จะสื่อความหมายโดยนัยยะในการเปรียบเทียบถึงเจมส์ ดิน ซึ่งคุณลักษณะบุคลิกภาพแรกเตอร์ของเขานอกจะมีความหล่อแล้วก็ยังมีความเป็นแทนของวัยรุ่นหัวขบถอีกด้วย

สำหรับการแต่งกายของวาทินนั้นตัวละครมักจะใส่เสื้อยืดแขนยาวพับแขนเสื้อให้ใหญ่เหนือข้อศอก กางเกงขายาวและสวมสร้อยคอที่มีสัญลักษณ์รูปของเจมส์ ดิน หากแต่ถ้าเป็นฉากต่อสู้ที่ตัวละครต้องไล่ตีฟันแทงมักจะปรากฏเป็นกางเกงยีนส์ ใส่เอวสูง คาดเข็มขัดหนังแก้วสีฉูดฉาดและเงางามเส้นเล็กสวมรองเท้าหนังกลับหุ้มข้อและทรงผมต้องเช็ดแบบการกดกลีบซึ่งการแต่งกายแบบนี้เป็นเอกลักษณ์ของพวกนักเลงอันธพาลหลังวังหรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “จิ๊กโก๋หลังวัง” ดังประโยคที่ว่า “พวกเราเป็นวัยรุ่นที่น่าตื่นเต้นที่สุดซึ่งเป็นยุคที่วังบูรพาที่พวกเราถูกเรียกว่า โก่อะและโก้”

อย่างไรก็ตาม การแต่งกายของตัวละครดังที่กล่าวมาแล้วนั้นแม้ด้านหนึ่งจะเป็นการแสดงออกถึงแฟชั่นยุคสมัยของความขบถที่ได้รับความนิยมอย่างมาก หากแต่อีกด้านหนึ่งการแต่งกายลักษณะดังกล่าวถือว่าเป็นการฝ่าฝืนระเบียบกฎเกณฑ์บรรทัดฐานทางสังคมด้วยเช่นกัน ตัวอย่างเช่น ในฉากของภาพยนตร์ที่วาทินและพวกพ้องได้แต่งกายแสดงถึงความเป็นจิ๊กโก๋และได้ทำตัวกร่างไปทั่วย่านวังบูรพา รวมไปถึงการแสดงกริยาขี้ขลาดทำทนายเจ้าหน้าที่ตำรวจอย่างไม่เกรง



กล่าวกฎหมายจนถูกตำรวจหมั่นไส้ ซึ่งต่อมาในภายหลังสมาชิกในกลุ่มของวาทีนก็ได้ถูกจับกุม เนื่องจากว่า รัฐได้ออกกฎหมายแต่งกายผิระเบียบที่สื่อถึงการเป็นนักเลงอันธพาลดังบทสนทนาต่อไปนี้

ชดช้อย : ก็ตาสฤงศ์เขาออกกฎหมายห้ามจับกลุ่มเกิน 5 คน ห้ามนั่งบนราวสะพาน และห้ามแต่งโก้ด้วย

เพื่อนชดช้อย : แต่งโก้แต่งยังไง

ชดช้อย : ไอ้ทรงจิ้งเหลนไง ที่ขากางเกงนะ ขวดน้ำอัดลม ยัดไม่เข้าไง

เพื่อนชดช้อย : อ๋อมีน้ำละ ถึงถูกจับไปโรงพัก

จากบทสนทนาจะเห็นได้ว่า ความหมายของการแต่งกายแบบโก้ได้เปลี่ยนไปซึ่งจากเดิมเป็นความหมายของการแสดงถึงแฟชั่นแต่กลับกลายเป็นความหมายของการแตกแฉวนอกคอก และต้องถูกลงโทษแทนเนื่องจากว่า รัฐได้มีทัศนคติต่อการแต่งกายดังกล่าวว่าผิระเบียบจากบรรทัดฐานทางสังคม เพราะการแต่งกายแบบโก้นั้นเป็นการสื่อความหมายโดยนัยยะของการฝักใฝ่ในการเป็นนักเลง อันธพาล และถ้ายังมีมากการจัดการดูแลควบคุมโดยรัฐได้ก็จะกระทำได้อย่างจริงจังจนอาจไม่สามารถควบคุมได้ หมายความว่า การแต่งกายในลักษณะโก้ของตัวละครก่อนหน้าที่จะมีกฎระเบียบเข้ามาควบคุมเป็นการแสดงถึงนัยยะของวัฒนธรรมการขจัดขึ้นอำนาจรูปแบบหนึ่งซึ่งถ้าหากปล่อยไว้นาน ๆ วัฒนธรรมแฟชั่นการแต่งกายแบบโก้อาจจะแพร่กระจายอย่างรวดเร็วและนำมาซึ่งการหล่อหลอมความคิดของวัยรุ่นในยุคนั้นในการปลุกกระแสการแสดงออกทางด้านวัฒนธรรมต่อต้านมากยิ่งขึ้น ดังนั้นรัฐจึงจำเป็นต้องใช้อำนาจของการควบคุมเข้ามาจัดการผ่านกฎระเบียบกฎหมาย เพื่อลดทอนความชอบธรรมและจำกัดสิทธิการแต่งกายของตัวละครลงด้วยการปราบปรามนั่นเอง

ในส่วนของการแต่งกายของตัวละครจ๊อด เฮาคี้ จากภาพยนตร์เรื่องอันธพาล (2555) นั้นปรากฏถึงลักษณะการแต่งกาย กล่าวคือ ตัวละครมักจะสวมเสื้อเชิ้ตคอวี กางเกงยีนขากระบอก รองเท้าหนังกับหุ้มข้อ ทั้งนี้ลักษณะการแต่งกายดังกล่าวของจ๊อดจะมีความแตกต่างจากแดง ไบเลย์ ที่มักจะสวมเสื้อยืดอยู่ข้างหากแต่ การแต่งกายของพวกเขาที่ปรากฏในภาพยนตร์นี้สะท้อนถึงการได้รับอิทธิพลมาจาก เจมส์ ดีน เช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ยังได้จัดวางองค์ประกอบการแต่งกายของตัวละครเพื่อสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์อีกด้วย ตัวอย่างเช่น หากเป็นในฉากที่ไม่ได้มีการต่อสู้ ไม่ว่าจะเป็นฉากภูมิหลังชีวิตของตัวละคร ฉากความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและกลุ่มนักเลงอันธพาลอื่น ๆ ในฐานะมิตร การแต่งกายของตัวละครมักจะปรากฏการสวมเสื้อฟ้าโทนสีขาไป

จนถึงสีเทา ซึ่งสื่อความหมายถึงว่า นักเลง อันธพาลก็คือคนธรรมดาคนหนึ่งที่มีด้านดีและด้านมืด หากเป็นฉากที่ตัวละครต้องต่อสู้ก็มักจะปรากฏถึงการแต่งกายในลักษณะโทนสีน้ำเงินอ่อนไปจนถึง สีแดงเข้มซึ่งเป็นการสื่อถึงภาวะความความแข็งแกร่งและความรุนแรงที่ตัวละครกำลังเผชิญ ซึ่งท้ายที่สุดแล้วการแต่งกายของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์นี้ ได้ถูกปรับประสานให้สอดคล้องกับ อารมณ์ตามท้องเรื่องนั่นเอง

ทั้งนี้หากพิจารณาองค์ประกอบทางด้านการแต่งกายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจ ควบคุมของสังคมในช่วงยุคปี 2490 ดังที่ได้กล่าวมาแล้วในข้างต้นไม่ว่าจะเป็นตัวละครแดง ไบเล่ย์ วาทินและจ๊อดเฮาดี จะเห็นได้ว่า จะมีลักษณะการแต่งกายที่คล้ายคลึงร่วมกันกล่าวคือ การใส่ สร้อยคอที่มีรูปสัญลักษณ์ของเจมส์ ดินส์ ซึ่งลักษณะดังกล่าวด้านหนึ่งคือ การแต่งกายของตัวละคร จะสะท้อนการถึงได้รับอิทธิพลวัฒนธรรมจากชาติตะวันตก หากแต่อีกด้านหนึ่งการกล่าวถึงเจมส์ ดินส์ ก็เป็นการสื่อความหมายโดยนัยะ ในการเป็นตัวแทนสัญลักษณ์แห่งความ ขบถ ต่อต้านสังคม ด้วยเช่นกัน ซึ่งคุณลักษณะการแต่งกายของเขานั้นมีลักษณะเป็นพวกนอกคอกแตกแฉและชอบทำ ตัวมีปัญหา อีกทั้งการที่เป็นผู้ที่ไม่สนใจใครหรือกฎเกณฑ์ใด ๆ ดังนั้นจากการที่ภาพยนตร์ได้ ประกอบสร้างให้ตัวละครทั้งหมดแต่งกายในลักษณะดังกล่าวนี้เพราะว่า ภาพยนตร์ได้แฝงนัยยะ อำนาจแห่งการต่อต้านภายใต้ต้ององค์ประกอบด้านการแต่งกายให้ตัวละครดูมีมิติมากยิ่งขึ้น

สำหรับการแต่งกายของตัวละครทินจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) ที่แม้ว่าจะมีความแตกต่างกับการแต่งกายของนักเลง อันธพาลในช่วงยุคปี 2490 หากแต่จากการที่ภาพยนตร์ได้ ทำการประกอบสร้างการแต่งกายของตัวละครให้ออกมาในลักษณะสวมเสื้อยืดสีขาว เสื้อคลุม สีน้ำเงินพับแขน กางเกงยีนส์ขาด ๆ และรองเท้าผ้าใบ นั้นจึงทำให้รูปแบบการแต่งกายของ ตัวละครได้กลายมาเป็นแฟชั่นที่มีอิทธิพลต่อวัยรุ่น ในช่วงยุคปี 90 เป็นอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กับบรรดากลุ่มเด็กนักเรียนอาชีวะช่วงกลเนื่องจากว่า การแต่งกายของตัวละครที่ปรากฏใน ภาพยนตร์สะท้อนถึงความเป็นภาพของวัยรุ่นหัวขบถ และการแต่งกายในลักษณะนี้มักจะปรากฏอยู่ ในฉากที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้ และกระทำผิดกฎหมายเสมอ ดังนั้นอาจเป็นไปได้ว่า รูปการแต่งกาย ในลักษณะดังกล่าวนี้ถูกประกอบสร้างขึ้นให้เป็นส่วนหนึ่งที่สอดคล้องกับลักษณะบุคลิกตัวละคร ในการแสดงถึงนัยยะของพฤติกรรมต่อต้านด้วยเช่นกัน

ในขณะที่ตัวละครไทจากภาพยนตร์เรื่อง ท้าชน (2552) ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบ สร้างถึงลักษณะการแต่งกายอันเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นปรากฏอยู่สองรูปกล่าวคือ หากอยู่ในฉากที่ ไม่ได้มีการต่อสู้ตัวละครมักจะใส่เสื้อยืดแขนสั้นสีขาวสลับกับสีเทา กางเกงยีนส์ขาด ๆ และ รองเท้าผ้าใบเก่า ๆ โดยถ้าเป็นฉากที่ตัวละครจะต้องเข้าแข่งขันประลองกำลังต่อสู้ก็จะมักปรากฏถึง การแต่งกายในลักษณะเสื้อยืดแขนสั้นสีน้ำตาลเข้ม กางเกงยีนส์ขาด ๆ และรองเท้าผ้าใบเก่า ๆ ด้วย

เช่นกัน ทั้งนี้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านการแต่งกายทั้งสองรูปแบบที่ปรากฏนั้นภาพยนตร์กำลังสะท้อนให้เห็นว่า ด้านหนึ่งแม้การแต่งกายของตัวละครจะ แสดงถึงความเซอ ความสกปรก ซึ่งสอดคล้องกับบุคลิกลักษณะความดิบเถื่อน (Bad boy) ของตัวละคร หากแต่อีกด้านหนึ่งจะสังเกตเห็นได้ว่า จากการไล่เจดสีของโทนเสื้อผ้าตั้งแต่โทนสีเทา ไปจนถึงสีน้ำตาลเข้มของตัวละครนั้นจึงแสดงให้เห็นว่า ภาพยนตร์ยังได้ใช้เทคนิคทางด้านองค์ประกอบสีเพื่อสื่อนัยยะผ่านการแต่งกายในการทำให้ตัวละครดูมีความคู่กันและมีความรุนแรงมากยิ่งขึ้นอีกด้วย





ภาพที่ 4.21 แสดงถึงการแต่งกายในชุดลำลองของตัวละครทิน แดง ไบเลย์ วาทิน ไท และจ๊อด เฮาตี้



ทั้งนี้สำหรับตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมที่ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ปรากฏในชุดนักเรียนพบว่า ตัวละครมักจะแต่งกายอยู่ในรูปแบบของชุดนักเรียนช่างกล ทั้งสิ้น อย่างไรก็ตามด้านหนึ่งนั้นการแต่งกายดังกล่าวมักจะมีความสัมพันธ์ในลักษณะของการเสริมองค์ประกอบทางด้านกายภาพให้ตัวละครดูมีบุคลิกที่สื่อถึงการไม่สนใจต่อกาลเทศะแต่อีกด้านหนึ่งนั้น การแต่งกายของตัวละครก็แสดงถึงสัญญาณในการทำทายต่ออุดมการณ์หลักของสังคมด้วยเช่นกันดังเช่น ตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน (2548) ในหลาย ๆ ฉากของภาพยนตร์ที่ตัวละครแวนต้องเผชิญหน้ากับ อาจารย์ รวมถึงทหารที่เป็นตัวแทนของอำนาจรัฐผู้ชมจะได้เห็นถึงลักษณะการแต่งกายของตัวละครที่มีการถกแขนเสื้อขึ้น การปรากฏรอยปะบนเสื้อผ้าที่ดูยับและดูสกปรก รวมทั้งการแสดงกริยาขี้ขลาดของแวน ซึ่งการแต่งกายในรูปแบบดังกล่าวนี้เป็นลักษณะการผสมผสานสไตล์ของตัวละครกล่าวคือ แม้แวนจะใส่เสื้อนักเรียนสีขาวตามกฎระเบียบของสถาบันการศึกษา หากแต่สำหรับกางเกงยีนส์และรองเท้าผ้าใบกลับไม่เป็นไปตามขนบกฎเกณฑ์ ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า ตัวละครได้พยายามหรือสร้างความหมายของการแต่งกายเพื่อทำทาบกับกฎระเบียบจากอำนาจสถาบันการศึกษานั้นเอง

เช่นเดียวกันกับตัวละครกัณฑ์จากภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ที่ตัวละครปรากฏถึงแต่งกายในลักษณะชุดนักเรียนช่างกล ด้วยเสื้อเชิ้ตสีขาว ซ้อปกคลุมสีน้ำเงิน กางเกง สแล็คขาขาว และรองเท้าผ้าใบ ทั้งนี้ด้วยการแต่งกายในลักษณะดังกล่าวของตัวละครค่อนข้างจะมีความแตกต่างกับการแต่งกายในชุดเรียนทั่วไปตามขนบของสถาบันการศึกษา กล่าวคือ ตัวละครกัณฑ์มักจะเอาเสื้อออกนอกกางเกงและมักจะปลดกระดุมเสื้อออกอยู่เป็นประจำซึ่งลักษณะการแต่งกายดังกล่าวนี้สามารถสื่อนัยยะได้ถึงการจัดขึ้นทำทาบกับขนบของการแต่งกายในกรอบบรรทัดฐานทางสังคมของสถาบันการศึกษาได้เป็นอย่างดี





ภาพที่ 4.22 แสดงถึงการแต่งกายในชุดนักเรียนของตัวละครแวนและกันต์

ดังนั้นสำหรับประเด็นทางด้านการแต่งกายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ได้แสดงให้เห็นถึงรสนิยม (Taste) และสไตล์ที่แสดงออกถึงความเป็นตัวของตัวเองได้เป็นอย่างดีโดยจะเห็นได้ว่า ตัวละครชายทั้งหมดนี้มักจะแต่งกายโดยที่ไม่ได้สนใจและคำนึงถึงกาลเทศะภายใต้สถานการณ์และบริบทต่าง ๆ ตามท้องเรื่องแต่อย่างใด ไม่ว่าจะเป็นการแต่งที่ฝืนต่อกฎหมายดังเช่น ตัวละครที่อยู่ในช่วงยุคปี 2490 และการแต่งกายที่ผิดระเบียบวินัยต่อสถาบันการศึกษาของตัวละครที่ปรากฏในชุดนักเรียน อย่างไรก็ตามท้ายที่สุดแล้วการแต่งกายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมทั้งสองรูปแบบไม่ว่าจะเป็นชุดลำลองหรือชุดนักเรียน ภาพยนตร์ได้สื่อให้เห็นถึงว่า การแต่งกายก็เป็นองค์ประกอบทางด้านกายภาพส่วนหนึ่งที่ทำหน้าที่เสริมให้ตัวละครนอกจากจะดูมีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์แล้วการแต่งกายก็ยังเป็นสัญลักษณ์ที่ต่อยอดถึงความหมายในความเป็นตัวละครที่มีขอบของความผิดระเบียบและการต่อต้านอีกด้วยนั่นเอง

#### 4.2.2.5 กิจกรรมของตัวละคร

ในประเด็นทางด้านกิจกรรมของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างทางด้านกิจกรรมของตัวละครให้มีความหลากหลายดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.13 แสดงถึงกิจกรรมของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

กิจกรรมของตัวละคร	จำนวน	ตัวละคร
การสังสรรค์	4	ทิน,แดง ไบเล่ย์,วาทิน,แวน
เล่นกีฬา	2	ไท, กันต์
ยิงปืน	1	จ๊อด เฮาดี

จากตารางที่ 4.13 จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมทำกิจกรรมการสังสรรค์มากที่สุด 4 ตัวละครได้แก่ ทิน แดง ไบเล่ย์ วาทิน และแวน โดยหากทำการวิเคราะห์ถึงประเด็นดังกล่าวก็จะพบว่า ตัวละครส่วนมากมักจะใช้กิจกรรมในการพบปะมิตรสหายเพื่อให้สามารถแลกเปลี่ยนทางความคิดรวมไปถึงการเป็นพื้นที่ในการก่อร่างสร้างตัวเพื่อนำไปสู่การเป็นผู้กระทำการที่ขัดขึ้นต่อกรอบบรรทัดฐานทางสังคมดังเช่นตัวละครทินจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) ซึ่งภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครทำกิจกรรมที่ปรากฏเป็นส่วนมากนั้นคือ การสังสรรค์ในสถานบันเทิง ด้วยการดื่มสุรารวมไปถึงการสูบบุหรี่ ทั้งนี้แม้ด้านหนึ่งกิจกรรมของตัวละครจะแสดงออกถึงกิจกรรมของเพศชายที่ชอบสังสรรค์พบปะเพื่อนฝูง หากแต่อีกด้านหนึ่งกิจกรรมของตัวละครนั้นก็เป็นพื้นที่ที่แฝงไปด้วยการแสดงถึงอำนาจต่อต้านต่อสถาบันทางสังคมด้วยเช่นกันอย่างเช่น ประเด็นการพุดคุยในเรื่องธุรกิจการค้ายาเสพติด ดังบทสนทนาต่อไปนี้

ป้อ : ทำไมพวกมันยังไม่มาอิกวะ หรือว่าของพวกมันยังไม่หมด

เพื่อนทิน : เอ๊ยหมดอยู่แล้ว เดี่ยวพวกมันก็มา

ป้อ : ดีให้แม่งอัพกันให้ตาย เสือกอยากโง่กันคืนัก

จากบทสนทนาจะเห็นได้ว่า การพุดคุยเกี่ยวกับประเด็นเรื่องการขายยาเสพติดถูกแสดงออกอย่างเปิดเผยโดยไม่ละอายต่อบาปและศีลธรรมซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นถึง การท้าทายของตัวละครที่มีต่ออำนาจควบคุมของสังคมรวมไปถึงความอ่อนแอในการบังคับใช้กฎหมายของตำรวจที่ไม่สามารถจัดการพวกเขาให้รู้จักสำนึกและมีความเกรงกลัวต่อกฎหมายได้ อีกทั้งกิจกรรมการดื่มสุราและเที่ยวกลางคืนของทิน เป็นการตอกย้ำแสดงให้เห็นว่า ตัวละครที่ได้ขึ้นชื่อว่า “เด็กเสเพล” ก็มักจะใช้ชีวิตที่ยังคงวนเวียนอยู่กับสถานที่ที่โคจรและหมกมุ่นอยู่กับการกระทำผิดบาปเสมอ

เช่นเดียวกันกับตัวละครแดง ไบเลย์จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) มักจะทำกิจกรรมการสังสรรค์กับกลุ่มเพื่อนฝูงด้วยการนัดเจอกัน ณ ร้านกาแฟชื่อ หรดี ซึ่งเป็นร้านกาแฟชื่อดังในย่านวังบูรพาที่เป็นสถานที่ที่มีอยู่จริงในประวัติศาสตร์และเป็นศูนย์รวมของกลุ่มนักเลงอันธพาล โดยหนึ่งในเหตุการณ์สำคัญในการสังสรรค์ของตัวละครนั้นก็เพื่อพูดคุยประเด็นเกี่ยวกับความยิ่งใหญ่ของการจัดงานศิลปะปรีชาที่แดง ไบเลย์นั้นชื่นชอบเป็นอย่างมาก ดังบทสนทนาดังต่อไปนี้

แดง ไบเลย์ : ชื่องานเจมส์ ดินรำลึก จัดใหญ่เลยที่นี่ เห็นเขาว่านะเวียมีวงวาทีนี่ไปเล่นเพลงเอลวิสด้วย

แหลมสิงห์ : ว่าแต่ว่าใครเป็นคนจัด

แดง ไบเลย์ : พวกโก้หลังวัง ช่วยกันจัดหาสปอนเซอร์ขึ้นมา ขานัน โคนตรบรูชา เอลวิสเลย ใครแต่งตัวเอลวิสให้เห็นนะ โคนตบลูกเดียว

แหลมสิงห์ : แม่่งานนี้ได้ดีกันแตกแน่ รับรองไอ้พวกขาลุยหลาย ๆ สำนักจะต้องยกพวกไปแข่งกันให้มั่วหมดเลย

แดง ไบเลย์ : แน่นอน งานนี้ใครไม่ไปไม่แน่จริง

จากบทสนทนาจะเห็นได้ว่า ด้านหนึ่งผู้ชมสามารถเห็นเบื้องหลังวิถีชีวิตของตัวละครที่สะท้อนถึงความเป็นยุคสมัยของวัยรุ่น ในช่วงปี พ.ศ.2490 แต่อีกด้านหนึ่งการสังสรรค์คือ พื้นที่จุดเริ่มต้นของตัวละครในการนำไปสู่การกระทำการเพื่อสร้างวีรกรรมของการนักเลงอันธพาล หากแต่อีกด้านหนึ่งจะเห็นได้ว่า การจัดงาน เจมส์ ดินรำลึกไม่ใช่แหล่งรวมวัยรุ่นที่คลั่งไคล้ต่อเจมส์ ดินเท่านั้น แต่การจัดงานดังกล่าวเป็นแหล่งที่กลุ่มนักเลง อันธพาลทั่วสารทิศจะมารวมตัวกันเพื่อแสดงถึงศักยภาพอำนาจในการทะเลาะวิวาทหรือยกพวกตีกัน ดังนั้น จากประโยคที่ว่า “งานนี้ใครไม่ไปไม่แน่จริง” เป็นการแสดงให้เห็นถึงเจตจำนงอันแน่วแน่ของแดง ไบเลย์ ในการเข้าร่วมงานเพื่อแสดงถึงความยิ่งใหญ่ของการเป็นนักเลงอันธพาลนั่นเอง

ในขณะที่ตัวละครวาทีนจากภาพยนตร์เรื่อง โก้หลังวัง (2545) ซึ่งเขามักชอบนัดเจอกับกลุ่มเพื่อนฝูง ไม่ว่าจะเป็น เริง ชาย และต่อ ที่ร้านกาแฟ ทั้งนี้ก็เพื่อพูดคุยถึงเรื่องราววีรกรรมความทะลึ่งทะเริ่น รวมทั้งการรวมตัวกันเพื่อแสวงหุ้หญิงที่เดินผ่านไปผ่านมาด้วยความสนุกสนาน ตัวอย่างเช่น ในฉากของภาพยนตร์ขณะที่ว่าทีนกับกลุ่มเพื่อนกำลังนั่งกินกาแฟและมีหญิงสาวหน้าตาสวยเดินผ่านมาพอดี วาทีนและเพื่อน ๆ จึงไม่ลังเลที่จะแสวงหุ้หญิงสาวผู้นั้นแต่หารู้ไม่ว่า เธอ

คือ รสสุคนธ์ ครูสอนเต้นรำ ซึ่งเป็นแฟนสาวของจำเป็นศัตรูคู่แค้นของเขา และนั่นจึงทำให้เกิดเรื่องราวขึ้น ดังบทสนทนาต่อไปนี้

เริง : คุณนั่น ๆ น่ารักอะ แม่เอ๊ยให้เมียกูเป็นง่อยก็ได้วะ แต่ขอใ้กูได้บิ๊บ  
 ซาลาเปาสองลูกนั่นเถอะวะ  
 วาทิน : เออวะ ไซ่ ๆ  
 ชาย : เอ๊ย ๆ ซาลาเปาแดงได้เว้ยเฮ้ย  
 รสสุคนธ์ : ซาลาเปาบ้านแม่มีงี

จากบทสนทนาจะเห็นได้ว่า แม่ร้านกาแฟจะเป็นพื้นที่ให้ตัวละคร ได้พบปะพูดคุยและมีปฏิสัมพันธ์กันในแบบกิจกรรมของผู้ชาย หากแต่บางครั้งกิจกรรมการสังสรรค์ของตัวละครก็นำมาซึ่งการแสดงถึงการคุกคามทางเพศด้วยเช่นกันดังประโยคที่ว่า “เฮ้ย ๆ ซาลาเปาแดงได้เว้ยเฮ้ย” ซึ่งนั่นหมายถึงการเปรียบเปรยวัยวะช่วงหน้าอกของผู้หญิงที่มีขนาดใหญ่ ทั้งนี้ภายหลังจากบทสนทนาดังกล่าวจำเป็นจึงได้พาพรรคพวกเข้ามาทำท่ายกกับกลุ่มของวาทินจนนำไปสู่ฉากการต่อสู้ด้วยการมัดเชือกและใช้อาวุธมีดห้ำหั่นกันอย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่า กิจกรรมการสังสรรค์ของตัวละครวาทินและกลุ่มเพื่อนนั้น แม้จะเป็นกิจกรรมที่ทำไปด้วยความสนุกสนานแต่ท้ายที่สุดก็หนีไม่พ้นการจบลงด้วยความรุนแรงเสมอ

นอกจากนี้สำหรับตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน (2548) แม้ว่ากลุ่มของแวนและเพื่อนจะถูกรวบคุมความประพฤติจากค่ายกักกันของทหารหากแต่เขาก็ยังคงที่จะแอบทำกิจกรรมสังสรรค์กับกลุ่มเพื่อนด้วยการจัดกลุ่มสนทนาโดยมิได้เกรงกลัวต่อกฎระเบียบสำหรับการจัดวินัยแต่อย่างใด ดังบทสนทนาต่อไปนี้

เตี้ย : แหกค่าย เรื่องใหญ่นะเว้ยไอ้แวน พวกทหารแม่งมีหลักฐานเต็มมือไปหมดนะ  
 แวน : ไอ้เตี้ย มึงจะปอดแหกทำห่าไรวะ มึงลืมหิ้วแล้วหรอ เราโดนไล่ออกมาสองปีแล้วนะ ซ่อนตัวอยู่ที่ใต้สั๊กพัก เดี่ยวเรื่องมันก็เงียบไปเองนะ

จากบทสนทนาจะเห็นว่า ประเด็นในการพูดคุยของตัวละครแวนกับกลุ่มเพื่อนนั้นเป็นมากกว่า การพูดคุยเพื่อปรับทุกข์จากการถูกรวบคุมและถูกจัดระเบียบวินัย หากแต่การพูดคุยนั้นแสดงให้เห็นถึง ความต้องการของตัวละครในการหนีค่ายกักกัน ดังนั้นจะเห็นได้ว่า สถานที่ที่เพิ่มเติม



ไปด้วยอำนาจควบคุมก็ไม่สามารถที่จะติดตั้งจิตสำนึกให้ตัวละครนั้นสยบยอมหรือห้ามไม่ให้ตัวละครคิดที่จะเป็นผู้กระทำการได้แต่อย่างใด ในทางกลับกันการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์พุดคุยของตัวละครเป็นการแสดงให้เห็นถึงวิธีการทำลายอำนาจควบคุมอย่างไม่เกรงกลัวของตัวละคร นั่นเอง



ภาพที่ 4.23 แสดงถึงกิจกรรมสร้างสรรค์ของตัวละครทิน แดง ไบเลย์ วาทินและแวน



ทั้งนี้สำหรับตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมได้แก่ไท และกันต์ ที่ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครนั้นปรากฏถึงกิจกรรมด้วยการเล่นกีฬาบาสเก็ตบอล รวมทั้งฟุตบอลพบว่า กิจกรรมการเล่นกีฬาที่ปรากฏในภาพยนตร์นอกจากจะเป็นตัวแทนที่แสดงถึงความชอบทำทายและการแข่งขันของเพศชายแล้วหากแต่ ด้วยกิจกรรมดังกล่าวก็ยังสามารถทำให้ตัวละครได้แสดงให้เห็นถึงบทบาทศักยภาพของความเป็นผู้นำที่เป็นที่ยอมรับในกลุ่มเพื่อนได้อีกด้วย ดังเช่น ตัวละครไทจากภาพยนตร์เรื่อง ท้าชน (2552) ในฉากของภาพยนตร์ที่เฮียเด่นได้ทำการทำทายไทกับกลุ่มเพื่อนของเขาด้วยการจัดการแข่งขันบาสเก็ตบอลนัดกระชับมิตรภายในทีมจากประโยคที่ว่า “ใครเอาลูกบาสนี้ไปยัดลงห่วงที่นั่นได้ เอาเงินนี้ไป” ทั้งนี้จุดประสงค์ของเฮียเด่นก็เพื่อต้องการสร้างความสัมพันธ์และความสามัคคีให้เกิดขึ้นภายในแก๊งผู้ชมจะได้เห็นถึง ด้านที่อ่อนโยน ของตัวละครต่าง ๆ จากความสนุกสนานเฮฮา รวมถึง การหยอกล้อทำทายกันระหว่างเพศชาย ซึ่งท้ายที่สุดแล้วจากการทำกิจกรรมร่วมกันของตัวละครทำให้ไทได้กลายมาเป็นที่น่าเคารพของกลุ่มเพื่อนในแก๊ง

เช่นเดียวกันกับตัวละครกันต์จากภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ในฉากของภาพยนตร์ที่กันต์กำลังเตะฟุตบอลอยู่กับกลุ่มเพื่อน ๆ แก๊งสเปิร์ม ในขณะที่ลูกฟุตบอลได้กระเด็นออกไปนอกสนาม สองซึ่งเดินผ่านมาพอดีก็ได้พยายามจะเตะลูกบอลส่งคืน แต่สองกลับเตะบอลพลาดไปโดนหน้าของกล้าหนึ่งในสมาชิกแก๊งสเปิร์มโดยไม่ได้ตั้งใจ จนเกือบจะมีเรื่องชกต่อยกันดังบทสนทนาต่อไปนี้

กล้า : มิ่งเตะยัง ใจของมิ่งวะ มิ่งจะเอาอย่างไร

กันต์ : เตะแรงคินี่หว่า เตะด้วยกันปะ

สอง : (พยักหน้า)

จากนั้นทั้งกันต์และสองจึงได้เตะฟุตบอลกันอย่างสนุกสนานจนเหนื่อยและเข้ามานั่งพักเพื่อสนทนากันดังนี้

กันต์ : เล่นคินี่

สอง : ตอนอยู่โรงเรียนเก่าเล่นทุกวัน

จะบทสนทนาจะเห็นได้ว่า กิจกรรมการเตะฟุตบอลทำให้กันต์ได้มีโอกาสทำความรู้จักกับสองซึ่งเรียนอยู่โรงเรียนเดียวกันกับเขาและเคยเป็นอริที่ไม่ชอบหน้ากันมาก่อน โดยต่อมาใน

ภายหลังจากการเตะฟุตบอลร่วมกัน ทั้งสองก็ได้กลายเป็นเพื่อนสนิทกัน ดังนั้น กิจกรรมการเตะฟุตบอลดังกล่าวจึงเป็นพื้นที่ ช่วยทำให้ตัวละครสามารถเปลี่ยนความสัมพันธ์จากการเป็นศัตรูให้กลายมาเป็นมิตรได้ จากบทสนทนาของกันต์ที่ว่า “ก็เล่นดินนี่” และสองก็มีปฏิสัมพันธ์ตอบกลับมาจากประโยคที่ว่า “ตอนอยู่โรงเรียนเก่าเล่นทุกวัน” ซึ่งนั่นหมายความว่า ทั้งตัวละครกันต์และสองได้พร้อมที่จะเปิดใจซึ่งกันและกันและพยายามหลีกเลี่ยงการปะทะที่นำไปสู่ความรุนแรงเพื่อนำมาสู่การสร้างความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นของความเป็นเพื่อนมากยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตามแม้ว่า ด้วยกิจกรรมการเล่นกีฬาของตัวละครทั้งไทและกันต์จะดูเหมือนว่าเป็นกิจกรรมของเพศชายทั่วไปและเป็นกิจกรรมที่ไม่ขัดต่อกรอบบรรทัดฐานทางสังคมหากแต่จะเห็นได้ว่า กิจกรรมดังกล่าวก็ยังคงเป็นพื้นที่แฝงนัยยะในการให้ตัวละครสามารถใช้ประโยชน์ในการรวมกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมต่อต้านสังคมเข้าไว้ด้วยกันอีกด้วย ทั้งนี้ก็เพื่อเพิ่มอำนาจให้กับกลุ่มของตนเองให้มีเข้มแข็งมากยิ่งขึ้นนั่นเอง



ภาพที่ 4.24 แสดงถึงกิจกรรมเล่นกีฬาของตัวละครไทและกันต์

สำหรับตัวละครจ๊อด เขาดีจากภาพยนตร์เรื่อง อ้นธพาล (2555) จะแสดงให้เห็นถึง การพบปะสังสรรค์ระหว่างเพศชายด้วยกันเองตามสถานที่ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น โรงภาพยนตร์ที่เขาขึ้นได้ ใช้เวลาว่างในการพูดคุยปัญหาส่วนตัวกับ แดง ไบเลย์ บ่อนการพนันหรือร้านกาแฟที่มักใช้เป็นจุด

ศูนย์รวมของกลุ่มนักแสดงอันทalent หากแต่กิจกรรมที่ตัวละครมักให้ความสนใจเป็นพิเศษนั้นคือ การยิงปืน โดยในฉากของภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงว่า จ๊อด เสดี้ นั้นเป็นนักแสดง อันทalent คนแรก ๆ ที่มีความสามารถในการยิงปืน จากบทสัมภาษณ์ของบุคคลที่อยู่ในเหตุการณ์จริงที่ว่า “เค้าลือกันว่า ไอ้จ๊อดเป็นคนแรกที่ใช่ ปืนยิงนะ และนั่นก็คือการเปลี่ยนจากยุคมิดเป็นยุคปืน” อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาถึงกิจกรรมของจ๊อด เสดี้ ก็พบว่า การยิงปืนของตัวละครเป็นการแสดงถึงความเปลี่ยนแปลงผ่านของยุคสมัยที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้ของกลุ่ม นักเลง อันทalent กล่าวคือ ก่อนหน้านั้นนักเลง อันทalent มักจะเอาชนะกันด้วยการดวลมีดเพื่อแสดงถึงความยิ่งใหญ่ หากแต่เมื่อมีอาวุธอย่างปืนเข้ามาแทนที่มีด จ๊อด เสดี้ จึงจำเป็นต้องทำการเรียนรู้เพื่อที่จะสร้างความคุ้นเคยและความเชี่ยวชาญในการใช้อาวุธได้ ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า แม้ด้านหนึ่งกิจกรรมการยิงปืนจะเป็นกิจกรรมที่แสดงออกถึงความเป็นชายที่ชอบการทำทาย หากแต่กิจกรรมการยิงปืนนั้นยังช่วยทำให้ตัวละครมีอำนาจในการต่อรองมากยิ่งขึ้นอีกด้วย



ภาพที่ 4.25 แสดงถึงกิจกรรมยิงปืนของตัวละครจ๊อด เสดี้

กล่าวโดยสรุป ประเด็นทางด้านกิจกรรมของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม จะเห็นได้ว่า กิจกรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ของตัวละครก็จะมีลักษณะที่หลากหลายตามท้องเรื่อง และการทำกิจกรรมของตัวละครนั้นก็เพื่อวัตถุประสงค์ในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพศชายด้วยกันเองเป็นหลัก อย่างไรก็ตามในตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนี้ แม้กิจกรรมของตัวละครจะเป็นกิจกรรมที่บ่งบอกถึงความเป็นเพศชาย หากแต่เป็นที่น่าสังเกตว่า ก็มักจะเป็นกิจกรรมที่แฝงไปด้วยอำนาจทำทายอีกด้วยกล่าวคือ แม้การประกอบสร้างของภาพยนตร์ทางด้านกิจกรรมของตัวละครจะปรากฏถึงความสนุกสนาน การรักในชีวิตที่อิสระ รวมทั้งการความมีน้ำใจของตัวละครต่อมิตรสหาย หากแต่ภายใต้กิจกรรมดังกล่าวก็ยังคงปรากฏถึงการปราศจากการคิดการไม่สนใจต่อกฎระเบียบ และการทะเลาะวิวาท ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า ท้ายที่สุดแล้วกิจกรรม

ก็เปรียบเสมือนพื้นที่หนึ่งในการสร้างความสัมพันธ์เชิงอำนาจและเป็นพื้นที่ปราศจากการควบคุมของสังคม ที่ให้ตัวละครเพศชายได้มีโอกาสสานสัมพันธ์ในการก่อร่างสร้างตัวจนสามารถรวมเป็นกลุ่มก้อนที่นำไปสู่พลังในการต่อต้านระบบนั่นเอง

#### 4.2.3 องค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร

##### 4.2.3.1 อุปนิสัย

สำหรับประเด็นทางด้านอุปนิสัยของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมพบว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครปรากฏถึงอุปนิสัยที่โดดเด่นอยู่ 2 รูปแบบ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.14 แสดงถึงอุปนิสัยของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

อุปนิสัย	จำนวน	ตัวละคร
ใจร้อนแต่ก็มีความเป็นสุภาพบุรุษ	5	แดง ไบเลย์, วาทิน, ไท, กันต์, จ๊อดเฮาดี
ก้าวร้าวแต่รักเพื่อน	2	ทิน, แวน

จากตารางที่ 4.14 จะเห็นได้ว่า ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างถึงอุปนิสัยพื้นฐานที่หลากหลายเข้าไว้ด้วยกัน เช่น มีความก้าวร้าว รักเพื่อน ใจร้อน และมีความเป็นสุภาพบุรุษ ทั้งนี้หากพิจารณาถึงประเด็นกล่าวก็จะเห็นได้ว่า อุปนิสัยของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมจะมีลักษณะย้อนแย้งด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

1. ใจร้อนแต่ก็มีความเป็นสุภาพบุรุษ จำนวนทั้งสิ้น 5 ตัวละคร ได้แก่ ตัวละครแดง ไบเลย์ วาทิน ไท กันต์ และจ๊อดเฮาดี ทั้งนี้หากทำการพิจารณาอุปนิสัยดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ตัวละครมักจะแสดงถึงความใจร้อนอันเนื่องมาจาก การไม่สยบยอมต่อกลุ่มนักเลง อันธพาลด้วยกัน หากแต่ตัวละครทั้งหมดล้วนมีความเคารพและแสดงออกถึงการกระทำที่ทำให้เกียรติต่อเพศตรงข้ามทั้งสิ้น โดยผู้วิจัยจะขอหยิบยกบางตัวอย่างที่แสดงถึงอุปนิสัยในลักษณะดังกล่าวอย่างเด่นชัดได้แก่

ตัวละครแดง ไบเลย์ จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ในฉากของภาพยนตร์ขณะที่แดง ไบเลย์ กำลังพักผ่อนอยู่ในบ้านของหมู่เชิธรซึ่งเป็นหัวหน้าของทั้งแดงและเป็ยกต่างก็ได้ยินเสียงร้องไห้ของผู้หญิงที่ดังมาจากข้างล่าง พวกเขาจึงได้ลงมาตามเสียงนั้นจนพบว่า มีกลุ่มผู้หญิงโสเภณีกำลังโดนทำร้ายและโดนทรมานจากจากถูกบังคับให้มาขายบริการ

จากนั้นแดง ไบเลย์ จึงไม่ลังเลที่จะเข้าช่วยเหลือด้วยการฟังประตูและได้ทำการต่อสู้กับกลุ่มนักเลง อันธพาลที่กักขังพวกเธอไว้ โดยภายหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าวเขาจึงได้พยายามที่จะปลดปล่อยกลุ่มผู้หญิงขายบริการจากประโยคที่ว่า “พี่ช่วยได้เต็มที่แค่นี้แหละ พี่ไม่อยากให้น้องเดินทางผิดหรอกนะ แต่คนเราน่ะมีใครบ้างที่สามารถเลือกทางเดินของตนเองได้ ในเมื่อเราหนีมันไม่ได้เราก็ต้องสู้กับมัน” ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า นอกจากการกระทำของแดง ไบเลย์จะแสดงถึงความเป็นสุภาพบุรุษแล้วเขายังพยายามที่จะปกป้องและเคารพศักดิ์ศรีของเพศตรงข้ามอีกด้วยไม่ว่าพวกเธอจะอยู่ในสถานะหรืออาชีพใดก็ตาม

ตัวละครจ๊อด เขาดีจากภาพยนตร์ อันธพาล (2555) ในฉากของภาพยนตร์ เฮียเสริฐ เจ้าพ่อมาเฟียผู้มีอิทธิพลคนหนึ่ง ได้เสียพนันให้กับบ่อนที่มีจ๊อดและแดงเป็นผู้คุม ซึ่งเฮียเสริฐนั้นได้พยายามตุกติกเพื่อที่จะไม่ยอมจ่ายเงินค่าพนัน นั่นจึงทำให้จ๊อด แดง และปู้ ไม่พอใจเป็นอย่างมาก โดยภายหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าว ทั้งสามจึงได้ยกพวกไปรุมทำร้ายเฮียเสริฐจนบาดเจ็บสาหัสในขณะเดียวกันปู้ ระบิดขวิด ก็ได้ฉวยโอกาสทำร้ายแฟนสาวของเฮียเสริฐด้วยการพยายามที่จะข่มขืนเธอ ซึ่งจ๊อดและแดงก็ได้รีบเข้ามาห้ามปรามด้วยการกระชากคอเสื้อปู้พร้อมกับชี้หน้าต่อว่าเขา โดยท้ายที่สุดแล้วจ๊อดก็สามารถช่วยเหลือหญิงสาวคนดังกล่าวได้อย่างปลอดภัยอย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่า แม้ตัวละครจะเป็นนักเลง อันธพาลที่มีความเป็นสุภาพบุรุษและให้เกียรติต่อสตรีเพศหากแต่จากการกระทำดังกล่าวของจ๊อดก็ทำสร้างความไม่พอใจให้กับปู้เป็นอย่างมากจนนำไปสู่การแตกหักกันในภายหลัง

อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่า ด้วยอุปนิสัยของตัวละครชายที่มีความใจร้อนและเป็นสุภาพบุรุษที่ให้เกียรติต่อเพศหญิงทั้งนี้เป็นที่น่าสังเกตว่า ด้วยความที่ตัวละครเป็นนักเลง อันธพาลซึ่งมักจะปรากฏถึงภาพของการชอบใช้กำลังการในแก้ปัญหาแต่คุณลักษณะนิสัยดังกล่าวกลับแสดงถึงความอ่อนแอซึ่งนั่นอาจเป็นไปได้ว่า แม้ตัวละครจะนิยมใช้ความรุนแรงหากแต่นั้นเป็นเพียงส่วนหนึ่งที่ตัวละครได้ปฏิบัติต่อเพศเดียวกันเท่านั้น แต่สำหรับเพศตรงข้ามแล้วตัวละครเหล่านี้ก็ยังคงมีสำนึกที่ดีในให้เกียรติเคารพ รวมทั้งการพยายามทำหน้าที่เพื่อปกป้องดูแลเพศหญิงที่อ่อนแอกว่า ซึ่งนั่นเป็นคุณสมบัติพื้นฐานของภาพยนตร์ที่ยังคงทำการผลิตซ้ำถึงคุณค่าความเป็นเพศชายในฐานะตัวละครพระเอก (The Hero) นั่นเอง

2. ก้าวร้าวแต่รักเพื่อน จำนวนทั้งสิ้น 2 ตัวละคร ได้แก่ ตัวละคร ทินจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) และตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน (2548) ทั้งนี้หากทำการพิจารณาอุปนิสัยดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ความก้าวร้าวนั้นมีสาเหตุมาจาก ความต้องการแสดงอำนาจต่อต้านจากการที่เป็นฝ่ายถูกกระทำและความต้องการตอบโต้จากการถูกอำนาจครอบงำของเพศชายด้วยกัน ซึ่งตัวละครนั้นต้องเผชิญกับการหักหลัง การแข่งขันเพื่อผลประโยชน์ของตนเอง รวมถึงการถูก



สังคมตีตราว่าเป็นพวกที่แปลกแยกและสร้างความเดือดร้อน อย่างไรก็ตามภายใต้การถูกกระทำดังกล่าวตัวละครก็มักจะให้ความสำคัญทางด้านมิตรภาพในฐานะคนรอบข้างอีกด้วยเนื่องจากว่าสามารถทำให้ตัวละครมีความเข้าใจปัญหาซึ่งกันและกันในฐานะกลุ่มคนที่ตกอยู่ในสถานะเดียวกัน จนนำมาสู่การลุกขึ้นสู้

ตัวอย่างเช่น ตัวละครทินจากภาพยนตร์เรื่องเด็กเสเพล (2539) ด้วยความที่ทินนั้นต้องต่อสู้ชีวิตมาอย่างลำพังมาตั้งแต่เกิด ไม่ว่าจะเป็น สถานภาพทางเศรษฐกิจและสังคม อาชีพ รวมถึงการไม่ได้รับการศึกษา จึงทำเขาเป็น คนที่แปลกแยกโดดเดี่ยว ดังนั้น สิ่งที่จะทำให้ทินรู้สึกเติมเต็มต่อการใช้ชีวิตอยู่นั้นคือ มิตรภาพของเพื่อน โดยเพื่อนรักที่ทินนั้นไว้ใจที่สุดนั่นคือ จอน ซึ่งถือว่าเป็นเพื่อนตายคนหนึ่งที่เคยเกือบฆ่าซึ่งกันและกันมาตลอดอย่างไรก็ตาม ความรักในมิตรภาพของทินที่มีต่อเพื่อนก็เปรียบเสมือนดาบสองคมได้เช่นกัน กล่าวคือ หลังจากที่จอนถูกฆ่านักหลังยิงตาย ทำให้ทินนั้น โกรธเป็นอย่างมากจากเดิมที่เขาเลือกที่จะออกจากวงการนักเลงอันธพาล ก็กลับกลายเป็นทำให้เขาหันกลับไปสู่การแก้แค้นซึ่งแสดงถึง ความไม่ปล่อยวางและยังคงวนเวียนอยู่กับการกระทำผิดบาปไม่สามารถหลุดพ้นได้นั่นเอง

ในขณะที่ตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน (2548) แม้ว่า แวนจะมีความสัมพันธ์ในฐานะมิตรกับเพื่อนในแก๊งของเขาได้เป็นอย่างดี หากแต่จากการแสดงออกถึงพฤติกรรมอันก้าวร้าวและความคับข้องใจที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตนเองก็เนื่องจากว่าในช่วงแรกของภาพยนตร์การกระทำอันแสดงถึงนักเลงอันธพาลของเขาและมิตรสหายไม่เป็นที่ยอมรับและถูกตีตราว่าเป็นพวกขยะสังคมสร้างความเดือดร้อน ดังนั้นแล้วตัวละครจึงแสดงออกซึ่งอุปนิสัยก้าวร้าวก็เพื่อต้องการท้าทายกับบรรทัดฐานทางสังคม อย่างไรก็ตามแม้ว่าตัวละครจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวหากแต่อุปนิสัยดังกล่าวนี้ยังนำมาซึ่งการตั้งคำถามเกี่ยวกับบรรทัดฐานทางสังคมด้วยว่า การใช้อำนาจควบคุมและตีตราว่านักเลงอันธพาลคือกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนและต้องถูกลงโทษนั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้องชอบธรรมแล้วจริงหรือไม่ตัวอย่างเช่น ในฉากของภาพยนตร์ขณะที่แวนกำลังได้เถียงกับอาจารย์คุสติซึ่งกำลังทำการปรามเขาให้เลิกเป็นนักเลงอันธพาลและให้ยอมกลับตัวกลับใจเป็นคนดี หากแต่แวนก็ได้แย้งกลับไปด้วยประโยคที่ว่า “ตีกันก็ต้องมีคนเจ็บเป็นเรื่องธรรมดา ทิทหารยิงกันมีคนตายตั้งเยอะแยะทำไมยังทำได้” ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า ไม่ว่าจะ เป็นทหารหรือกลุ่มนักเลงอันธพาลในมุมมองของแวนนั้น ทั้งสองฝ่ายต่างก็ใช้วิธีการด้วยกำลังในการแก้ปัญหาไม่แตกต่างกัน

กล่าวโดยสรุปประเด็นทางด้านอุปนิสัยของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม จะเห็นได้ว่า ตัวละครชายส่วนมากจะมีลักษณะอุปนิสัยโดดเด่นร่วมกันได้แก่ ก้าวร้าว รักเพื่อน ใจร้อน และมีความเป็นสุภาพบุรุษ ทั้งนี้จึงเป็นที่น่าสังเกตของผู้วิจัยว่า ลักษณะนิสัยของ

ตัวละครชายส่วนมากมักจะถูกประกอบสร้างให้มีลักษณะตรงกันข้าม (Binary opposition) หรือย้อนแย้งกับอุปนิสัยส่วนน้อยเมื่อเทียบกับโลกความเป็นจริง กล่าวคือ ในโลกแห่งความเป็นจริงนั้น หากกล่าวถึงกลุ่มนักแสดง อันธพาล ที่มีพฤติกรรมรุนแรง รวมทั้งการกระทำที่ชอบทะเลาะวิวาท ก็มักจะปรากฏภาพเหมารวม (Stereotype) ทางด้านอุปนิสัยที่แสดงถึงความก้าวร้าวไม่รักเพื่อนและไม่มีความเป็นสุภาพบุรุษสอดคล้องกันไปด้วย อย่างไรก็ตามหากแต่ภาพยนตร์กลับได้ทำการประกอบสร้างให้อุปนิสัยของตัวละครชายมีความย้อนแย้งกัน ซึ่งนั่นอาจสรุปได้ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้มีมิติโดยรวมของตัวละครมีลักษณะทั้งขาวและดำผสมผสานกัน ซึ่งด้านหนึ่งสามารถช่วยให้บุคลิกตัวละครดูมีความสลับซับซ้อนในความเป็นตัวละครที่ท่าทีกำกวมระหว่างศีลธรรมและไร้ศีลธรรม แต่อีกด้านหนึ่งนั้นก็สะท้อนว่า ท่าทีที่สุดแล้วอุปนิสัยของตัวละครก็เปรียบเสมือนเหรียญสองด้านของมนุษย์ปัจเจกชนทั่วไปนั่นคือ ไม่มีไม่มีใครที่จะดีสุดชั่วหรือชั่วสุดขีด นั่นเอง

#### 4.2.3.2 ทศนคติ

ในประเด็นทางด้านทศนคติของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมผู้วิจัยพบว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ทศนคติของตัวละครแสดงออกถึงการต่อต้านต่อสถาบันทางสังคมอย่างชัดเจน 3 สถาบันหลัก ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.15 แสดงถึงทศนคติของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

ทศนคติ	จำนวน	ตัวละคร
ต่อต้านสถาบันกฎหมาย	4	ทิน, แวน, ไท, จ๊อด เฮาดี
ต่อต้านสถาบันศาสนา	2	แดง ไบเล่ย์, วาทิน
ต่อต้านสถาบันการศึกษา	1	กันต์

จากตารางที่ 4.15 จะเห็นได้ว่า ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างถึงทศนคติที่ต่อต้านต่อสถาบันทางกฎหมายมากที่สุดจำนวน 4 ตัวละคร ได้แก่ ทิน แวน ไท และจ๊อด เฮาดี ซึ่งหากทำการวิเคราะห์จะพบว่า ภาพยนตร์ได้จัดวางตำแหน่งของสถาบันกฎหมายให้อยู่ในฐานะศัตรูที่คอยใช้อำนาจเพื่อครอบงำและปราบปราม ดังนั้นจึงไม่น่าแปลกใจที่ตัวละครเหล่านี้จะแสดงทัศนคติถึงการต่อต้านและท้าทายดังเช่น ตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน (2548) ในฉากของภาพยนตร์หลังจากที่แวนได้ก่อการด้วยการยกพวกตีกันกับกลุ่มของชิงในค่ายกักกันจนนำไปสู่การแยกขังและรอขึ้นคอนเพื่อนำสู่การลงโทษที่เข้มข้นขึ้น

ต่อไป ผู้ชมจะได้เห็นการพยายามลุกขึ้นมาต่อสู้ในฐานะมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการเพื่อปลดปล่อยตนเองดังประโยคที่ว่า “ไม่รู้ละ ยังไงพวกเราก็ต้องหนีออกจากที่นี่หรือพวกมึงอยากจะอยู่รอดมีรองคืนให้อีพวกทหารก็ตามใจนะเว้ย ส่วนกูไปแน่” ซึ่งนั่นเป็นการสะท้อนให้เห็นถึง ทักษคติของตัวละครแวนในลักษณะความพยายามขจัดขึ้นไม่สยบยอมต่ออำนาจควบคุมจากทหารรวมทั้ง ทักษคติที่มองว่า ทหารนั้นศัตรูที่คอยกดขี่พวกเขาทำให้ตัวละครต้องลุกขึ้นสู้และต่อต้านอย่างถึงที่สุดนั่นเอง

เช่นเดียวกันกับตัวละครจ๊อด เขาดีจากภาพยนตร์เรื่อง อังธพาล (2555) โดยภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงทักษะที่ต่อต้านสถาบันกฎหมายของตัวละครผ่านทั้งการกระทำและบทสนทนาเริ่มตั้งแต่การที่จ๊อดได้ฆ่าเหยี่เซ่ง บังตออย่างเลือดเย็น การยกพวกไล่ตีกับแก๊งอังธพาลอื่น ๆ รวมทั้งการเข้ามาทำงานในธุรกิจของเหยี่หลอที่ผิดกฎหมายทุกรูปแบบ ทั้งนี้แม้ว่าจ๊อดจะถูกลงโทษโดยสถาบันทางกฎหมายที่เขานั้นต่อต้านด้วยการถูกจำคุกในข้อหาฆ่าคนตาย แต่นั่นก็ไม่ได้ทำให้ตัวละครสำนึกผิดได้แต่อย่างใด โดยภายหลังจากที่เขาได้ออกจากคุก จ๊อดก็ยังคงเดินหน้าด้วยการกลับเข้ามาสู่วงการนักเลง อังธพาลอีกครั้ง ดังเช่น ในฉากของภาพยนตร์ ขณะที่ จ๊อดได้ฟันโทษและกำลังเดินทางไปหาเหยี่หลอ ผู้การค้ำนิงนายทหารระดับสูงที่ได้รับคำสั่งให้ปราบปรามกลุ่มนักเลงอังธพาลให้สิ้นซากได้บังเอิญขับรถผ่านมาพอดีจึงได้ทำการบีบแตรใส่รถของเขา ซึ่งจ๊อดก็ได้จอดรถและลงมาเผชิญหน้ากับผู้การค้ำนิง พร้อมกับบทสนทนาดังต่อไปนี้

จ๊อด เขาดี : ผู้การมีปัญหากับผมหรือเปล่า

ผู้การค้ำนิง : อีวะมีแน่ ลี้ออย่าพลาดก็แล้วกัน

จากบทสนทนาดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ตัวละครนั้นมีความกล้าที่จะเผชิญหน้ากับผู้การค้ำนิงในฐานะผู้รักษาระบบรวมถึงความกล้าที่จะท้าทายอำนาจภายใต้การควบคุมทหารอย่างไม่เกรงกลัวดังประโยคที่ว่า “ผู้การมีปัญหากับผมหรือเปล่า” โดยภายหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าว จ๊อดยังคงเดินหน้ากระทำผิดกฎหมายและได้ยกระดับความรุนแรงขึ้นไปเรื่อย ๆ โดยที่เขานั้นก็ไม่ได้สนใจต่อคำขู่ของผู้การค้ำนิงแต่อย่างใด

ทั้งนี้สำหรับตัวละครไทจากภาพยนตร์เรื่อง ท้าชน (2552) แม้ว่าจะในช่วงแรกของภาพยนตร์ตัวละครจะไม่ได้เป็นศัตรูกับอำนาจของกฎหมายโดยตรงหากแต่ด้วยความที่พี่ชายของเขาถูกทำร้ายและไม่สามารถพึ่งพากฎหมายได้นั้นจึงทำให้ตัวละครเริ่มมีทักษะที่ต่อต้าน โดยในฉากของภาพยนตร์ที่เริ่มกระบวนชำระบาปด้วยการไล่ล่าแก๊งค์เจ้าพ่อผู้มีอิทธิพล รวมทั้งเจ้าหน้าที่รัฐผู้ที่ซึ่งอยู่เบื้องหลังการแข่งขันด้วยการกดขี่พวกเขา อย่างเอาเป็นเอาตาย ไทจึงได้แสดงออกอย่าง

ชัดเจนถึงการทำตัวเป็นศาลเตี้ยที่ไม่ได้เกรงกลัวต่ออำนาจทางกฎหมายแม้แต่น้อย ดังประโยคที่ว่า “กูว่าบาบอย่างเดี๋ยวมั่งไม่พอ มันต้องปิ่นวะ” ซึ่งภายหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าวไทเองก็รู้ว่า สิ่งตนเองกำลังกระทำนั้นมีความเสี่ยงและ ผิดแปลกไปจากบรรทัดฐานทางสังคม แต่เขาก็เลือกที่จะกระทำเพราะไทนั้นเชื่อว่า อำนาจทางกฎหมายนั้นไม่สามารถให้ความเป็นธรรมได้เท่ากับการที่ตนเองลุกขึ้นต่อสู้ในฐานะปัจเจกผู้กระทำการ นั่นเอง

จากตัวอย่างที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า อำนาจของกฎหมายมักจะมาในรูปแบบของการปราบปรามตัวละครเป็นส่วนมากทั้งนี้ผู้วิจัยยังพบว่า การที่ตัวละครแสดงทัศนคติต่อต้านอำนาจของกฎหมายนั้นก็เกิดมาจากพยายามครอบงำชุดความคิดของตัวละครอีกด้วยดังเช่น ตัวละครทินจากภาพยนตร์ เด็กเสเพล (2539) แม้ว่าผู้ชมจะได้เห็นฉากของภาพยนตร์ระหว่างทินกับครูศักดิ์ถึงการพยายามครอบงำชุดอุดมการณ์ทางความคิดให้เขาต้องเลือกระหว่างความดีและความเลวอยู่เสมอแต่นั้นก็ไม่สามารถที่จะครอบงำหรือเปลี่ยนแปลงทัศนคติความแน่วแน่มั่นคงของตัวละครในการที่จะกระทำผิดกฎหมายได้ ดังบทสนทนาต่อไปนี้

ทิน : เราไม่มีอะไรคิดค้างกันอีกแล้วนะ ต่อไปอย่ามายุ่งกับผมอีก

ครูศักดิ์ : เดียวก่อนทิน ฉันยืนยันคำพูดเดิมนะ เธอเลิกทำอาชีพนี้เถอะ  
แล้วมาเริ่มต้นกันใหม่ เพื่ออนาคตของเธอเอง

ทิน : อนาคตอะไรกัน ผมรู้แต่เพียงว่าวันนี้ผมจะเอาไรกินเข้าไปเท่านั้นเอง

จากบทสนทนาจะเห็นได้ว่า ครูศักดิ์นั้นรู้มาตลอดว่าทินได้ทำอาชีพที่ผิดกฎหมายและกำลังจะถลำลึกเข้าสู่วงการอาชญากรรมอย่างถอนตัวไม่ขึ้นตั้งแต่การลักขโมย การคุมบ่อนการพนัน ไปจนถึงการค้ายาเสพติด ดังนั้นครูศักดิ์จึงเปรียบเสมือนผู้เล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่กำลังคอยย้ำเตือนสติของทินเพื่อให้เขานั้นยอมกลับกลับใจเป็นคนดี อย่างไรก็ตามจากประโยคสนทนาของทินที่ว่า “อนาคตอะไรกัน ผมรู้แต่เพียงว่าวันนี้ผมจะเอาไรกินเข้าไปเท่านั้นเอง” นั้นเป็นการสะท้อนให้เห็นถึง ทัศนคติของทินที่ไม่เกรงกลัวต่อการควบคุมของสถาบันทางกฎหมายเพราะเขาไม่เชื่อว่าการประพฤติตนเพื่อให้อยู่ในกรอบบรรทัดฐานทางสังคมจะทำให้มีชีวิตที่ดีขึ้นกว่าเดิมได้ ดังนั้นทินจึงยอมที่จะทำทุกอย่างเพื่อให้ตนเองอยู่รอดจากสังคมอันเลวร้ายแม้จะต้องแลกมาด้วยความเสี่ยงชีวิตและจะต้องต่อสู้กับอำนาจที่เข้ามาจัดการควบคุมก็ตาม

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า ด้วยอาชีพที่ตัวละครมักจะพัวพันอยู่กับอาชีพด้านมืดอีกทั้งการเข้ามาของอำนาจรัฐผ่านสถาบันกฎหมายในการพยายามครอบงำเพื่อควบคุมตัวละครเพื่อไม่ให้แตกแถว

นั่นจึงส่งผลให้ตัวละครมีทัศนคติต่อต้านสถาบันทางกฎหมายอย่างชัดเจนเพื่อแสดงถึงจุดยืนในการไม่สยบยอมและถูกดขี่ นั่นเอง

สำหรับตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ได้แก่ แดง ไบเลย์และวาทิน ที่ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครมีทัศนคติต่อต้านสถาบันศาสนานั้นพบว่า ในช่วงแรกของภาพยนตร์ทั้งสองตัวละครล้วนแล้วแต่ก็มีความสัมพันธ์อันดีกับสถาบันศาสนาทั้งสิ้น หากแต่ในภายหลังจากการที่สถาบันศาสนาพยายามจะเข้ามาควบคุมพวกเขาให้กลับตัวกลับใจนั้นจึงทำให้ตัวละครเลือกที่จะปฏิเสธและต่อต้าน ดังเช่น ตัวละครแดง ไบเลย์ จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ในฉากหนึ่งของภาพยนตร์ในขณะที่เขากำลังเข้าพิธีบวช และรู้ว่ากลุ่มของปู่ ระเบิดขวด และคำ เอสโซ่กำลังจะบุกมาที่งานบวช ผู้ชมจึงได้รู้ว่าแดง ไบเลย์นั้นมีทัศนคติต่อศาสนาเป็นเช่นไร ดังบทสนทนาต่อไปนี้

แดง ไบเลย์ : แหลมกับพลเดี้ยวไปบอกพวกเราจัดเตรียมพล รับมือกับพวกมันคืนนี้ และพรุ่งนี้เช้าตอนตั้งขบวนแห่ภาคเกณฑ์คนมาให้หมดพร้อมอาวุธด้วยนะ ถ้ามันมาเมื่อไหร่ก็จะมันให้ตายกันไปข้าง

เปี้ยก วิสุทธิกษัตริย์ : คนจะบวชแท้ ๆ แม่ยังตามมารังควาน

แดง ไบเลย์ : เปี้ยก เราบวชแต่ตัวแค่นี้ให้แม่สบายใจเท่านั้นแหละ แต่ตอนนี้ใจเราไม่เป็นพระแล้ว

จากบทสนทนาจะเห็นได้ว่า แดง ไบเลย์นั้นไม่ได้มีความคิดที่จะบวชด้วยจิตใจที่บริสุทธิ์ตั้งแต่แรก อีกทั้งเขาไม่เชื่อว่าการบวชนั้นจะช่วยทำให้เขากลายเป็นคนดีได้ แต่ในทางกลับกันการเข้าพิธีบวชนั้นเป็นเพียงเพื่อให้ทำให้แม่สบายใจและให้มันผ่านไปเท่านั้นเองนั่นแสดงให้เห็นว่าจิตใจของ แดง ไบเลย์ นั้น ยังไม่พร้อมที่จะชำระบาปและไม่ยอมสยบต่ออำนาจทางศาสนาที่พยายามเข้ามาควบคุมนั่นเอง

ในขณะที่ตัวละครวาทินจากภาพยนตร์เรื่อง โก๋หลังวัง (2545) เนื่องด้วยพฤติกรรมความเป็นนักเลง อันธพาลซึ่งการประกอบสร้างทางด้านทัศนคติของตัวละครนั้นปรากฏในลักษณะย้อนแย้งกับสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของตัวละครกล่าวคือ ในหลาย ๆ ฉากของภาพยนตร์ผู้ชมจะได้เห็นถึง ภูมิหลังของวาทินที่ได้อาศัยอยู่วัดหากแต่เขากลับไม่ได้เชื่อในเรื่องของบาปบุญและเวรกรรมเลย ดังเช่น ในฉากของภาพยนตร์ที่แก๊งของวาทินและแก๊งของจำเป็นได้ทำควมผิดกันในพื้นที่วัดแต่ท้ายที่สุด ต่างฝ่ายต่างไม่มีใครชนะและได้แยกย้ายกันไปดังประโยคที่ว่า “สุดท้ายแล้ว



โก้กี้เป็นโก้กี้แหละครับ อันธพาลแท้ ๆ ไม่สู้กัน เขียนเป็นเขียนตาย” นั่นสะท้อนให้เห็นว่าแม้ตัวละครจะอาศัยอยู่ภายใต้การควบคุมจากหลวงพ่อดังนั้นก็ไม่สามารถทำให้ตัวละครสยบยอมต่ออำนาจทางศีลธรรมได้เลย ในทางกลับกันวาทินกลับทำทาบกับอำนาจทางศีลธรรมในการนำวัดมาเป็นพื้นที่การต่อสู้ระหว่างลูกผู้ชายแทนนั่นเอง

สำหรับตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมได้แก่ ตัวละครก้นด้าจากภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกุเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ที่ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครมีทัศนคติต่อต้านสถาบันการศึกษานั้น พบว่า นอกจากสถาบันการศึกษาจะเป็นพื้นที่ในการควบคุมและจัดระเบียบวินัยแล้ว หากแต่ยังเป็นพื้นที่ในการใช้อำนาจคอร์รัปชันเพื่อกดขี่ขูดรีดอีกด้วย นั่นจึงทำให้ตัวละครไม่ลังเลที่จะแสดงออกถึงการต่อต้าน ดังเช่น ในฉากของภาพยนตร์หลังจากที่ก้นด้าได้มีเรื่องต่อยกับแก๊งอันธพาลอื่น ๆ เขาจึงถูกผู้อำนวยการสถาบันการศึกษาเรียกมาเพื่อตักเตือนและทำการลงโทษหากแต่ ทางครอบครัวของก้นด้าได้ยื่นข้อเสนอด้วยการจ่ายส่วยได้ไต่ซะให้กับผู้อำนวยการ โรงเรียนเพื่อแลกกับการให้เขานั่งอยู่ในระบบการศึกษาต่อไป นั่นจึงสร้างความไม่พอใจให้กับก้นด้าเป็นอย่างมาก จากนั้นเขาจึงได้ลุกขึ้นยืนและแสดงอาการก้าวร้าวด้วยการฉีกเงินสดทิ้งพร้อมด้วยประโยคสนทนาก่อนจะเดินออกจากโรงเรียนไปว่า “ผมขอลาออก” ซึ่งนั่นแสดงให้เห็นถึง ทัศนคติของตัวละครที่กล้าจะปฏิเสธและไม่สยบยอมอยู่ภายใต้การครอบงำจากสถาบันการศึกษาที่ไม่ถูกต้องชอบธรรม นั่นเอง

ดังนั้นในประเด็นทางด้านทัศนคติของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครมีทัศนคติต่อต้านสถาบันหลักทางสังคม 3 สถาบันหลักได้แก่ สถาบันกฎหมาย สถาบันศาสนา และสถาบันการศึกษา ทั้งนี้หากพิจารณา ตามแนวคิดพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน สายโครงสร้างหน้าที่ (Functionalism) ก็จะพบว่า ทัศนคติต่อต้านของตัวละครเหล่านี้ถือเป็นพื้นฐานภาพเหมารวม (Stereotype) ของกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนโดยเฉพาะคุณสมบัติภายในจิตใจซึ่งจากการที่ตัวละครได้แสดงทัศนคติที่เป็นปฏิปักษ์ต่อกรอบบรรทัดฐานทางสังคม นั่นจึงทำให้อำนาจของสถาบันทางสังคมในภาพยนตร์มักปรากฏมาในรูปแบบทั้งไม่แข็งและไม่นุ่ม เพื่อเข้ามาปราบปรามและครอบงำจิตสำนึกให้ตัวละครสยบยอม อย่างไรก็ตาม หากนำแนวคิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนสายมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ (Human agency) มาทำการพิจารณาก็จะเห็นได้ว่า ทัศนคติต่อต้านมิได้เป็นเช่นนั้นหากแต่ทัศนคติต่อต้านของตัวละครถือเป็นอาวุธทางอุดมการณ์อย่างหนึ่ง โดยเฉพาะในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ที่ไร้ซึ่งศีลธรรมและกฎระเบียบ ซึ่งจากการที่ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครมีทัศนคติต่อต้านสถาบันหลักทางสังคม นั่นคือการสะท้อนถึง ความกล้าที่คิดจะลุกขึ้นมาต่อสู้มากกว่าจะยอมถูกกดขี่หรือถูกครอบงำ ดังนั้นแล้วการแสดงทัศนคติต่อต้านสถาบันหลักทางสังคมของตัวละครไม่ว่าจะเป็นสถาบันกฎหมาย สถาบันศาสนา และ

สถาบันการศึกษา นั้นสามารถช่วยทำให้พวกเขาเปลี่ยนจุดยืนจากการเป็นฝ่ายที่ต้องยอมตกอยู่ในฐานะของผู้ถูกระทำให้กลายเป็นผู้กระทำการได้ นั่นเอง

#### 4.2.4 องค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร

##### 4.2.4.1 สภาพแวดล้อมภายในครอบครัว

สำหรับประเด็นทางด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัวของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม พบว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างถึงสภาพแวดล้อมภายในครอบครัวของตัวละครให้มีลักษณะแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 4.16** แสดงถึงสภาพแวดล้อมภายในครอบครัวของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

สภาพแวดล้อมภายในครอบครัว	จำนวน	ตัวละคร
ครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์แบบ	6	ทิน, แดง ไบเลย์, วาทิน, แวน, กันต์, จี๊ด เฮาดี
ไม่ปรากฏแน่ชัด	1	ไท

จากตารางที่ 4.16 จะเห็นได้ว่า ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครมีครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์แบบมากที่สุดจำนวนทั้งสิ้น 5 ตัวละคร ได้แก่ ทิน แดง ไบเลย์ วาทิน แวน กันต์ และจี๊ด เฮาดี ทั้งนี้หากทำการวิเคราะห์รายละเอียดก็จะพบว่า มีสาเหตุมาจากสองประการได้แก่ ประการแรกคือ การมีครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์แบบเกิดมากจากความสัมพันธ์กับปัจจัยทางสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจซึ่งจากการตัวละครเกิดมาในฐานะยากจนรวมทั้งการถูกกดขี่นั่นจึงทำให้ตัวละครต้องใช้ต้นทุนจากการเป็นนักแสดง อันธพาลเพื่อเข้าถึงปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจรวมทั้งเพื่อต่อสู้เพื่อคืนความยุติธรรมให้กับครอบครัวจากการถูกทำร้ายจากสังคม

ตัวอย่างเช่น ตัวละครจี๊ด เฮาดีจากภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล (2555) ซึ่งจี๊ดได้อาศัยอยู่แม่และน้องสาว ทั้งนี้ด้านหนึ่งจะเห็นได้ถึงความยากจนของตัวละครที่ทำให้จี๊ดต้องดิ้นรนต่อสู้เพื่อยกระดับฐานะของครอบครัว หากแต่ด้วยการที่แม่ของเขานั้นแก่ชรารวมถึงน้องสาวที่ไม่ค่อยมีเวลาให้กับครอบครัวมาก จี๊ดจึงต้องแบกรับภาระของการเป็นผู้นำครอบครัวอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อย่างไรก็ตาม ด้วยการที่ภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึง ความไม่สมบูรณ์แบบในครอบครัวของจี๊ดนั้นยังส่งผลทำให้แม่ของเขาถูกคุกคามจากผู้การค้ำฉิ่งดังเช่น ในฉากของภาพยนตร์ขณะที่จี๊ดกำลังมุ่งทำงานอยู่กับธุรกิจมืดของเฮียหลอผู้การค้ำฉิ่งก็ได้มาที่บ้านของจี๊ดและได้ทำการ

พูดคุยกับแม่ของเขาในเชิงข่มขู่ดังประโยคที่ว่า “หลังจากที่พวกเจ้าพ่อสิเก้ามั่นตายไป เสียหลอมันก็ขึ้นมาเป็นใหญ่แทน ลูกชายของคุณยังงี้ก็ต้องโดนตามตัวมาช่วยงานแน่ ๆ จำเอาไว้นะครับว่า ไอ้วางจรอุปาสเหล่านี้ผมจะไม่มีวันยอมให้มันเกิดขึ้น เอาเป็นว่าฝากบอกจ๊อดด้วยแล้วกันว่าผมพร้อมจะเอาเขากลับเข้าคุกได้ตลอดเวลา” ซึ่งจากภายหลังเหตุการณ์ดังกล่าวแม้ว่า ผู้การค้ำนึ่งจะสามารถใช้อำนาจในการครอบงำครอบครัวของจ๊อดให้เกิดความกลัวได้ หากแต่นั่นยังเป็นตอกย้ำทำให้เขานั้นเกิดความแค้นและมีทัศนคติต่อต้านกฎหมายมากยิ่งขึ้นจนนำไปสู่การวางแผนลอบสังหารผู้การค้ำนึ่ง

เช่นเดียวกันกับตัวละครแดง ไบเลย์จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) โดยเขานั้นอาศัยอยู่กับแม่ลำพังในย่านตรอกสลักหินซึ่งสภาพแวดล้อมในครอบครัวแดง ไบเลย์นั้นมีความสัมพันธ์กับสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจกล่าวคือ นอกจากจะเป็นชนชั้นล่าง ฐานะยากจนแล้ว แม่ของเขาประกอบอาชีพเป็นโสเภณีอีกด้วยนั่นจึงทำให้แดง ไบเลย์นั้นไม่ค่อยมีความสุขมากนักและต้องมีเรื่องขัดแย้งกับแม่อยู่เสมอดังบทสนทนาต่อไปนี้

แม่ : นี่แม่ก็กะเอาไว้ว่าจะให้แดงบวชเดือนหน้านี้เลย หากุยก์หาอะไรได้แล้วแดง บวชให้แม่เลยนะ ใต้หมอลูก  
แดง ไบเลย์ : บวชก็ได้แต่แม่ต้องเลิกทำงานแบบนี้ก่อน

จากบทสนทนาจะเห็นได้ว่า แดง ไบเลย์ไม่ค่อยพอใจต่อการกระทำของผู้เป็นแม่เนื่องด้วย ลึก ๆ ในใจเขาไม่ต้องการที่จะมีชีวิตแบบนี้ ชีวิตที่โดนดูถูกเหยียดหยามลดทอนศักดิ์ศรีจากชายที่ใช้บริการแม่ของเขาและไม่อยากถูกตราหน้าว่าเป็นลูกโสเภณี ทั้งนี้จากสถานภาพดังกล่าวแดง ไบเลย์ จึงพยายามต่อรองให้แม่ของเขาเลิกอาชีพโสเภณีแล้วจึงจะยอมบวชให้ นั่นเป็นเพราะว่าเขา นั้นพยายามสานสัมพันธ์ครอบครัวที่ร้าวฉาน โดยการทำหน้าที่เปรียบเสมือนทั้งพ่อและลูกที่ดี เพื่อเติมเต็มสิ่งขาดหายไปและเพื่อพยายามประคับประคองความสัมพันธ์ภายในครอบครัวให้ดีขึ้นนั่นเอง

ประการที่สอง การมีครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์แบบนี้จึงส่งผลทำให้ตัวละครลุกขึ้นมาปฏิเสธรำนาจควบคุมของสังคมด้วยการเป็นนักเลง อันธพาล ซึ่งจากการไม่ได้รับการขัดเกลาทางสังคมหรือดูแลอบรมสั่งสอนจากผู้เป็นบิดาและมารดา โดยสถาบันครอบครัวถือได้ว่าเป็นสถาบันทางสังคมที่เล็กที่สุดแต่มีผลกระทบมากที่สุดในสังคมดังนั้นปัญหาต่าง ๆ ของตัวละครนั้นภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้มีต้นเหตุเกิดมาจากความล้มเหลวของสถาบันครอบครัวทั้งสิ้น ดังเช่น ตัวละครทินจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) ที่ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครทินนั้น

อาศัยอยู่อย่างลำพังด้วยตัวคนเดียว แม้ว่าเขาจะมีแม่ที่คอยดูแลเลี้ยงดูและยังคงแวะเวียนไปหาอยู่ บ้างไปครั้งเป็นคราว แต่ด้วยสภาพทางสังคมและเศรษฐกิจที่มีฐานะเป็นชนชั้นล่างและยากจน จึงทำให้แม่ของทินต้องนำทินไปฝากให้ลุงชดคอยเลี้ยงดูแทน ทั้งนี้จากการที่ตัวละครทินนั้นใช้ชีวิต อย่างลำพังตัวคนเดียว รวมถึงการที่ไม่มีคนคอยช่วยเหลือหรือเป็นที่พึ่งทางใจได้ นั่นจึงทำตัวละคร ทินนั้นมีภาวะโดดเดี่ยวแปลกแยกกับสังคมและยังคงโหยหาความต้องการชีวิตในครอบครัวที่ สมบูรณ์แบบ ดังประโยคบทสนทนาในฉากหนึ่งของภาพยนตร์ระหว่างทินและกอบกุลที่ว่า “ชีวิต อย่างผมนะมันไม่มีอะไรดีเลย เวลาที่เราร้องไห้ เราต้องร้องไห้คนเดียว ผิดกับคุณที่ยังมีพ่อแม่ที่รัก คุณมาก” ซึ่งจากการที่ทินนั้นได้ระบายความในใจของตนเองออกมาซึ่งเป็นการสะท้อนให้เห็นภาวะ แปรกแยกโดดเดี่ยวถึงความอ่อนแอภายในจิตใจของตัวละคร จนทำให้เขาจำเป็นต้องลุกขึ้นสู้เพื่อจัด ปมด้อยและทำให้ตนเองหลุดจากภาวะไร้อำนาจของเพศชายด้วยการเป็นเด็กเสเพลนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม ในตอนท้ายเรื่องของภาพยนตร์ในฉากที่ทินนั้นรู้ความจริงว่า แท้จริงแล้ว แม่ที่คอยดูแลเขาไม่ใช่แม่ที่แท้จริงแต่เป็นแม่เลี้ยงที่ได้เก็บทินมาเลี้ยงดูตั้งแต่เล็ก ๆ และพ่อที่แท้จริง ของทินนั้นคือ ครูศักดิ์ รวมทั้งประโยคที่ว่า “คุณไม่ใช่พ่อผม ถ้าคุณเป็นพ่อผม ผมคงไม่มีชีวิตแบบ นี้” ซึ่งจากประโยคนี้เองภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมายให้เห็นถึงว่า การที่ตัวละครทินนั้นมี ครอบครัวยุคใหม่ไม่สมบูรณ์แบบจึงส่งผลทำให้เขาต้องมีชีวิตเป็นนักร้อง อัญชวล

เช่นเดียวกันกับตัวละครวาทินจากภาพยนตร์เรื่อง โก้หลังวัง (2545) ซึ่งเขาใช้ชีวิตอย่าง ลำพังและอาศัยอยู่วัด ดังนั้นแล้ววาทินจึงไม่ค่อยปฏิสัมพันธ์กับครอบครัวมากนัก อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ได้เปิดเผยให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมภายในครอบครัวของวาทินอยู่บ้าง โดยเขานั้นมีแม่ที่ คอยดูแลอยู่ห่าง ๆ และไม่มีเวลาที่จะดูแลเนื่องจากฐานะที่ยากจน อีกทั้งแม่ของเขามักจะชอบ เลี้ยวเข็นให้วาทิน ตั้งใจเรียนเพื่อมีอนาคตที่ดี ดังบทสนทนาต่อไปนี้

แม่ของวาทิน : เด็กหนุ่มสาวสมัยนี้เป็น โก้เป็นก็กันหมดแล้ว หนังสือหนังหา วาก็ไม่ค่อยสนใจดูมันเหมือนแต่ก่อนนี้เลยนะ เพล่า ๆ เที้ยว บ้างนะลูก

วาทิน : แหม ก็ตอนนี้มันปิดเทอมนี่ครับ

จากบทสนทนาดังกล่าวจะเห็นได้ว่า แม่ของวาทินได้คาดหวังให้ตัวละครอยู่ในกรอบ บรรทัดฐานของสังคมหากแต่ด้วยความที่ตัวละครนั้นสามารถดูแลตนเองและใช้ชีวิตเพียงลำพังได้ วาทินจึงไม่ได้สนใจในสิ่งที่แม่พูดเท่าที่ควร และยังคงประพฤติดนเพื่อท้าทายกับอำนาจทางสังคม ต่อไปทั้งนี้จะเห็นได้ว่า แม้คำสั่งสอนของมารดาที่มีต่อลูกจะพยายามแสดงความห่วงใยมากเพียงใด

หากแต่เมื่อการที่ไม่ได้มีเวลาในการเลี้ยงดูลูก ตามบทบาทหน้าที่ของผู้ปกครอง ภาพยนตร์ได้สะท้อนให้เห็นว่าสิ่งเหล่านี้เป็นปัจจัยที่ส่งผลทำให้ตัวละครมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนนั่นเอง

ในขณะที่ตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่องเด็กเคน (2548) แม้ว่าภาพยนตร์ไม่ได้ให้ความสำคัญหรือแสดงให้เห็นถึงเบื้องหลังชีวิตของตัวละครมากนัก หากแต่ในฉากหนึ่งของภาพยนตร์ซึ่งเป็นเหตุการณ์ขณะที่แวนได้ปล้นรถของทหารมาและกำลังถูกกักตุนให้กลับไปมอบตัว เพื่อรับโทษ ก็ได้มีการกล่าวถึงภูมิหลังครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์แบบของตัวละครด้วยเช่นกัน ดังบทสนทนาต่อไปนี้

อาจารย์ดูลิต : พวกนายทำเรื่องยุ่งยากแบบนี้ทำไม กับอีแก่ฝึกไม่กี่วัน มันจะตายหรือยังไง

แวน : ไซ่ ขนาดพ่อแม่ยังบังคับผมไม่ได้เลย

จะเห็นได้ว่า จากบทสนทนาดังประ โยคที่ว่า “ขนาดพ่อแม่ยังบังคับผมไม่ได้เลย” นั้น สะท้อนให้เห็นว่า ด้านหนึ่งการที่ตัวละครเป็นนักเลงอันธพาลเกิดจากการเลือกที่จะเป็นของตัวละคร แม้ว่าสถาบันครอบครัวที่เปรียบเสมือนสถาบันหลักทางสังคมด้านแรกในการจัดตั้งจิตสำนึก อุดมการณ์ของตัวละครให้อยู่ภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคมก็ยังไม่สามารถปรามให้ตัวละครเป็นนักเลงอันธพาลได้และอีกด้านหนึ่งภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นถึงว่า ตัวละครนั้นอาจมีภูมิหลังของสถาบันครอบครัวที่ล้มเหลวซึ่งเกิดจากการขาดการดูแลเอาใจใส่และไม่ได้รับการอบรมสั่งสอนที่ดีตามแนวทางของความเป็นครอบครัวในอุดมคติ ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่าไม่ว่าจะเกิดจากการเลือกที่จะเป็นนักเลงอันธพาลของตัวละครหรือการขาดความเอาใจใส่ของครอบครัวนั้นสะท้อนให้เห็นว่าท้ายที่สุดแล้ว สภาพแวดล้อมภายในครอบครัวของตัวละครอยู่ในสภาวะที่ไม่มีความสุขจึงส่งผลทำให้ตัวละครเกิดความก้าวร้าว แปรลกแยก และแสดงพฤติกรรมต่อต้าน

อย่างไรก็ตาม สำหรับตัวละครกัณฑ์จากภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกุเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ซึ่งเขาได้เติบโตมาจากครอบครัวของนักธุรกิจ ดังนั้นทั้งพ่อและแม่ของเขามักไม่มีเวลาให้กับกัณฑ์มากนัก นั่นจึงทำให้ในบางครั้งตัวละครจึงมีคืนรนเพื่อที่จะหาสานสัมพันธ์กับครอบครัวด้วยตนเอง ดังเช่น ในฉากของภาพยนตร์ ที่กัณฑ์ได้พยายามโทรหาพ่อของเขาเพื่อต้องการปรึกษาปัญหาชีวิต หากแต่ก็ไม่มีใครรับสาย กัณฑ์จึงได้ลงมาถามคนรับใช้ซึ่งเขาก็ได้รับคำตอบว่า ทั้งพ่อและแม่ยังคงยุ่งอยู่กับการทำงาน นั่นได้สะท้อนถึงภาวะความผิดหวังของตัวละครด้วยภาพขนาดใกล้ (Close up) รวมถึงการจัดแสงในลักษณะ โลว์คีย์ (Low key) ที่แสดงใบหน้าอันเศร้าหมองของตัวละคร จากนั้นกัณฑ์จึงได้ออกจากบ้านไป โดยภายหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าวกัณฑ์ก็ยังคงใช้ชีวิตส่วนมากอยู่กับ



เพื่อนในแก๊งสเปิร์มรวมถึง การพยายามขยายอำนาจของแก๊งด้วยการรวมคนให้ได้มากยิ่งขึ้น ซึ่งจะเห็นได้ว่า แม้ตัวละครจะมีฐานะค่อนข้างดีหากแต่การขาดความอบอุ่นรวมถึงการขาดการดูแลเอาใจใส่ของครอบครัวส่งผลทำให้กัณฑ์เลือกใช้ชีวิตการเป็นนักเลง อันธพาล เพราะกัณฑ์เชื่อว่า นั่นคือสิ่งเดียวในการที่ทำให้เขาสามารถสร้างมิตรภาพเพื่อเติมเต็มความรู้สึกแปลกแยกของตนเองได้

จากตัวอย่างดังที่ได้กล่าวมาแล้วนั้นอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ยังคงตอกย้ำและผลิตซ้ำถึงการสร้างอุดมการณ์หลักของสังคมที่ว่า การมีครอบครัวที่สมบูรณ์นั้นคือการที่มีทั้งพ่อและแม่ที่คอยดูแลเอาใจใส่และการมีครอบครัวที่สมบูรณ์แบบจะนำมาซึ่งชีวิตที่มีความสุขและไม่ก่อให้เกิดปัญหาที่ขัดแย้งกับบรรทัดฐานทางสังคมนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม สำหรับตัวละครไทจากภาพยนตร์เรื่อง ท้าชน (2552) ที่ไม่ปรากฏถึงสภาพแวดล้อมภายในครอบครัวของตัวละครอย่างแน่ชัดทั้งนี้อาจเป็นไปได้ว่า การมีครอบครัวที่สมบูรณ์แบบหรือไม่สมบูรณ์ไม่ได้ส่งผลให้ตัวละครเลือกที่จะปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม เพราะไม่ว่าตัวละครจะมีพื้นฐานครอบครัวเป็นเช่นไร นั่นก็ไม่สามารถที่จะปรามไม่ให้ตัวละครหลุดพ้นจากเส้นทางชีวิตของการเป็นนักเลง อันธพาลได้

ดังนั้นกล่าวโดยสรุปประเด็นทางด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัวของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมจะเห็นได้ว่า ครอบครัวถือเป็นสถาบันแรกที่มีส่วนผลักดันให้ตัวละครลุกขึ้นมาปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม โดยถ้าหากครอบครัวนั้นเกิดความไม่สมบูรณ์แตกแยกไม่ว่าจะเป็นการขาดพ่อหรือแม่ ภาพยนตร์ก็มักจะให้คำตอบไปในทิศทางที่ว่า การถูกขัดเกล่าหรืออบรมสั่งสอนจากครอบครัวก็เป็นสิ่งที่ขาดหายไปจากตัวละครด้วยเช่นกัน อีกทั้งการมีครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ก็นำมาซึ่งความอ่อนแอที่สามารถถูกสังคมเอาเปรียบได้ ดังนั้นปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจากการที่ครอบครัวแตกแยกนั้นจึงทำให้ตัวละครต้องลุกขึ้นต่อสู้ด้วยวิถีทางของตนเองก็เพื่อความอยู่รอดในสังคมที่โหดร้ายรวม ทั้งนี้ก็เพื่อให้ได้มาซึ่งการเติมเต็มและคาดหวังถึงการมีครอบครัวที่สมบูรณ์แบบ นั่นเอง

#### 4.2.4.2 ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

สำหรับประเด็นทางด้านปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม พบว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างมีลักษณะแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.17 แสดงถึงปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม	จำนวน	ตัวละคร
ปัจจัยที่เกิดจากปัจเจกบุคคล	4	วาทีน, แวน, ไท, จ๊อด เฮาดี
ปัจจัยที่เกิดจากสังคม	3	ทิน, แดง ไบเลย์, กัณฑ์

จากตารางที่ 4.17 จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างถึงปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุม เกิดขึ้นเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. ปัจจัยที่เกิดจากปัจเจกบุคคล จำนวนทั้งสิ้น 4 ตัวละคร ได้แก่ วาทีน แวน ไท และ จ๊อด เฮาดี ซึ่งจากปัจจัยทางด้านปัจเจกบุคคลที่ผลักดันให้ตัวละครลุกขึ้นมาปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมเกิดมาจาก ปมขัดแย้ง ความตึกะนอง รวมทั้งศักดิ์ศรีการต่อรองอำนาจระหว่างเพศชายด้วยกันเอง โดยจะเห็นได้ว่า ตัวละครทั้งหมด ยอมเอาชีวิตตนเองเข้าแลกเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจและผลประโยชน์ที่ตามที่ต้องการ ดังเช่น ตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน (2548) กล่าวคือ สำหรับปัจจัยทางด้านปัจเจกนั้นเกิดจากการที่ตัวละครได้มีมุมมองความเชื่อเกี่ยวกับการเป็นนักเลงอันธพาล ดังประโยคสนทนาหนึ่งในฉากของภาพยนตร์ที่ว่า “เฮ้ยลูกผู้ชายมันต้องดีกัน มันเป็นเรื่องของศักดิ์ศรี” ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า การเป็นนักเลงอันธพาลในสายตาแวน คือหนทางเดียวที่สร้างความชอบธรรมให้ตัวละครสามารถแสดงออกถึงความมีอำนาจของเพศชายได้ อย่งไรก็ตามในหลาย ๆ ฉากของภาพยนตร์ แวนได้พยายามปลุกฝังรูน้องอย่างมาโนชและอีกหลาย ๆ ตัวละคร ให้ทำตามเขาซึ่งจากการที่แวนได้ถูกขังคู่อริต่างสถาบันพยายามจะทำร้าย นั่นจึงทำให้แวนต้องใช้อำนาจจากการเป็นนักเลงอันธพาลของตนเองในการ โน้มน้ำวตัวละครอื่น ๆ ให้เข้าร่วมกลุ่มเพื่อแสดงออกถึงการแก้แค้นและต้องการเอาชนะนั่นเอง

เช่นเดียวกันกับตัวละครวาทีนจากภาพยนตร์เรื่อง โก้หลังวัง (2545) ดังเช่น ประโยคบรรยายในฉากหนึ่งของตัวละครซึ่งกำลังนั่งสารบาปที่ว่า “ถึงผมจะเป็นนักเลง แต่ก็พูดได้ว่า ไม่มีใครสั่นดานเลย เพียงแต่ช่วงเวลานั้นอาจจะตึกะนองไปหน่อย บางครั้งความตึกะนองของใครบางคนก็ทำให้มีเรื่องดี ๆ ตามมาได้เหมือนกัน” ทั้งนี้หากทำการวิเคราะห์ถึงประโยคดังกล่าวจะเห็นได้ถึงนิยามของคำว่า ความตึกะนองที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้จะมีความหมายแตกต่างกับภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ที่มักจะให้คุณค่าไปในทางการมีพฤติกรรมเบี่ยงเบน และต้องถูกลงโทษ ซึ่งนั่นสะท้อนถึงการต่อรองความหมายของตัวละคร ที่ว่าแม้จะเป็นนักเลงอันธพาลด้วยความ

ต้องการส่วนปัจเจก แต่ท้ายที่สุดแล้วศักดิ์ศรีและความกึ่งคนองของเพศชายนั้นจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้วาทีนเลือกที่จะก้าวเข้าสู่วงการนักแสดงเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง

ในขณะที่ตัวละครไทจากภาพยนตร์เรื่อง ทำชน (2552) ปัจจัยทางด้านปัจเจกบุคคลนั้นเกิดจาก ความต้องกู้คืนศักดิ์ศรีของตนเอง ดังเช่นในฉาก ตอนต้นเรื่องของภาพยนตร์ที่ไทได้พยายามแสดงเจตจำนงอันแน่วแน่ ในการตามหา ผู้ที่อยู่เบื้องหลังทำร้ายพี่ชายของเขา เพื่อต้องการล้างแค้นและเอาคืนอย่างสาสม เช่นเดียวกันกับ ตัวละครจ๊อด เฮาดีจากภาพยนตร์ อินทพาล (2555) จากความต้องการช่วงชิงอำนาจระหว่างแก๊งอินทพาลด้วยกัน รวมถึงความต้องการกอบกู้ศักดิ์ศรีของการเป็นหัวหน้าแก๊ง ซึ่งจากประเด็นดังกล่าวยิ่งทำให้ตัวละครทั้งหมดถดถอยสู่วงการธุรกิจมืด รวมทั้งการกระทำผิดบาปอย่างถอนตัวไม่ขึ้น

ดังนั้นแล้วอาจสรุปได้ว่า จากการที่ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างปัจจัยด้านปัจเจกบุคคลที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคม นั้นเกิดมาจากความกึ่งคนองศักดิ์ศรีของลูกผู้ชายและความต้องการเอาชนะ ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า กลุ่มคนเหล่านี้ได้เลือกที่จะต่อสู้เพื่อตอบสนองความต้องการในผลประโยชน์ของตนเองเท่านั้น นั่นเอง

2. ปัจจัยที่เกิดจากสังคม จำนวนทั้งสิ้น 3 ตัวละครได้แก่ ทิน แดง ไบเลย์ และกันต์ ซึ่งสำหรับปัจจัยทางด้านสังคมที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครนั้นปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคมส่วนหนึ่งมาจากการถ่ายทอดอุดมการณ์มุมมองการเล่าเรื่อง บนจุดยืนของบรรทัดฐานทางสังคมไม่ว่าจะเป็น การประกอบสร้างความหมายทางด้านอายุ อาชีพ สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจและสภาพแวดล้อมภายในครอบครัวของตัวละคร ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนถูกถ่ายทอดออกมาในภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึง การกดขี่ กดทับอัตลักษณ์ของคนที่ถูกเรียกว่า นักเลง อินทพาล ในลักษณะของการมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนและต้องถูกจำแนกแยกแยะออกไปจากสังคม และนั่นส่งผลทำให้ตัวละครนั้นมีสถานะที่แปลกแยกโดดเดี่ยวและรู้สึกถึงการลดทอนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ลง ดังนั้น วิธีการที่จะทำให้ตัวละครสามารถเรียกร้องถึงการมีตัวตนอยู่ในสังคม ได้ก็มาจาก การสร้างการยอมรับนับถือ หรือเรียกว่า การแสวงหาการได้มาซึ่งอำนาจ ในฐานะมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ ดังเช่น ตัวละครทินจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) ในฉากหนึ่งของภาพยนตร์จากบทสนทนาระหว่างทินและกอบกุลดังต่อไปนี้

กอบกุล : ทำไมเธอถึงทำตัวเกรง ขอบมีเรื่องชกต่อย จนถูกจับแบบนี้ล่ะ

ทิน : มันเป็นเรื่องของลูกผู้ชาย ผู้หญิงอย่างคุณไม่รู้หรอก

ทั้งนี้หากทำการวิเคราะห์ประโยคดังกล่าวที่ออกมาจากสำนึกของตัวละครนั้นสะท้อนให้เห็นถึงว่า ด้วยสภาพบริบทแวดล้อมทางสังคมที่บีบบังคับให้ตัวละครนั้นต้องลุกขึ้นสู้ อีกทั้งการไม่ถูกยอมรับและพยายามจะแบ่งเขาและเรา ออกจากกัน จากทัศนคติของกอบกุลที่ว่า นักเลงอันธพาล คือผู้ที่ชอบทำตัวเกรออันแสดงถึงพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน นั้น ยังเป็นการตอกย้ำผลักดันให้ตัวละครต้องแสดงออกถึงพฤติกรรมต่อต้านมากยิ่งขึ้นเพื่อขจัดความแปลกแยกและสร้างความชอบธรรมให้นำมาสู่การยอมรับซึ่งการยอมรับตัวตนนั่นเอง

ในขณะที่ตัวละครแดง ไบเลย์ จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) กล่าวคือ เนื่องด้วยบริบทสภาพแวดล้อมของเขาที่เต็มไปด้วยความรุนแรง การถูกเอารัดเอาเปรียบนั้นจึงทำให้เขาต้องลุกขึ้นต่อสู้เพื่อสร้างตัวตนขึ้นมา จากประโยคบรรยายของเปี้ยก วิสุทธิกษัตริย์ ในฉากตอนต้นเรื่องของภาพยนตร์ที่ว่า “แดงอะ เป็นเพื่อนของผม เขาเกิดมาในสภาพแวดล้อมอันเลวร้าย ปมด้อยของการเป็นผู้ถูกเหยียดหยามผลักดันต้องให้เขาคืนรนสร้างปมเด่นขึ้นมาหักล้าง และสำหรับวัยรุ่นในสมัย 40 ปีก่อนอย่างพวกเราไม่มีวิธีใดที่จะสร้างปมเด่นได้ดีกว่าการเป็นนักเลงอันธพาล” อย่างไรก็ตามหากวิเคราะห์ถึงประโยคดังกล่าว จะเห็นได้ว่า การเป็นนักเลง อันธพาล ในช่วงยุคปี 2490 สามารถเป็นได้อย่างง่ายดาย สร้างชื่อเสียงได้รวดเร็ว และสามารถทำให้เกิดการยอมรับตัวตนได้ ทั้งนี้หากกล่าวอีกนัยหนึ่งจะเห็นได้ว่า การเป็นนักเลงอันธพาลคือการทำให้ตัวละครกลายเป็นมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการเพื่อกระทำบางสิ่งบางอย่างและสามารถปลดปล่อยตนเองให้เป็นอิสระได้ ดังนั้นจากประเด็นนี้ จึงทำให้แดง ไบเลย์นั้นเลือกที่จะเดินในเส้นทางที่เต็มไปด้วยอันตรายเพื่อเป็นการเติมเต็มและรู้สึกถึงการมีอำนาจต่อต้านนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม สำหรับตัวละครกัณฑ์จากภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกุเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ปัจจัยทางด้านสังคมที่ผลักดันให้ตัวละครลุกขึ้นมาปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคมนั้นเกิดมาจากความล้มเหลวของสถาบันการศึกษาภายใต้การคอร์รัปชันขององค์กรจนทำให้กัณฑ์ไม่สามารถยอมรับและปรับตัวให้เข้ากับระบบได้ รวมถึงความห่อหุ้มของกฎหมายที่ปล่อยให้มึงกลุ่มนักเลง อันธพาลมีอำนาจและคอยมาหาเรื่องพวกเขาอยู่เสมอ โดยจากปัญหาดังกล่าวยังส่งผลทำให้แก๊งสเปิร์มของกัณฑ์ถูกสังคมนิตตราว่า พวกเขาคือพวกกลุ่มนักเลง อันธพาลที่ชอบมีเรื่องชกต่อยและทำตัวเกะกะรานอีกด้วย ดังเช่น ในฉากของภาพยนตร์ที่ตัวละครสองได้ตั้งคำถามและข้อสงสัยเกี่ยวกับการเป็นนักเลง อันธพาลของเขา จากประโยคที่ว่า “ทำไมพวกนายถึงชอบมีเรื่องกับคนอื่น” จากนั้นกัณฑ์จึงได้อธิบายและตอบกลับไปว่า “มึงน่าจะถามว่า ทำไมคนอื่นถึงชอบหาเรื่องพวกกูมากกว่า” ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นถึง สภาพแวดล้อมที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่นั้นเต็มไปด้วยความรุนแรง ดังนั้นการที่กัณฑ์ได้เลือกเส้นทางของการเป็นนักเลง อันธพาล จึงเป็นหนทางหนึ่งที่จะช่วยทำให้ตัวละครมีอำนาจในการต่อรองมากขึ้นนั่นเอง

ดังนั้นอาจกล่าวสรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคมมาจาก 2 ส่วนหลัก ๆ คือ ปัจจัยทางด้านปัจเจกบุคคลที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครเอง ซึ่งส่วนใหญ่แล้วเป็นเรื่องของ ศักดิ์ศรีความเป็นเพศชาย ความกึกคะนอง รวมทั้งความต้องการอำนาจและผลประโยชน์ และปัจจัยทางด้านสังคมที่เกิดจากการกดขี่ทางด้านอัตลักษณ์หรือฐานะทางสังคมเนื่องจากความไม่เท่าเทียม รวมทั้งการถูกเอารัดเอาเปรียบโดยท้ายที่สุดแล้วภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่า ทั้งปัจจัยทางด้านปัจเจกบุคคลและสังคม ล้วนมีส่วนผลักดันส่งผลให้ตัวละครชายทั้งหมดกลายมาเป็นมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ เพื่อลุกขึ้นมาต่อสู้และทวงสิทธิ์ของตนเอง ที่ควรจะได้นั่นเอง

#### 4.2.4.3 ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร

สำหรับประเด็นทางด้านความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคมพบว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างมีลักษณะแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.18 แสดงถึงความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคม

ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร	จำนวน	ตัวละคร
แก้แค้นเพราะบุคคลรอบข้างถูกกระทำ	4	ทิน, แดง ไบเล่ย์, ไท, กันต์
แก้แค้นเพราะตนเองถูกกระทำ	3	ทิน, แดง ไบเล่ย์, ไท, กันต์

จากตารางที่ 4.18 จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างถึงความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคม สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

1. แก้แค้นเพราะบุคคลรอบข้างถูกกระทำ จำนวนทั้งสิ้น 4 ตัวละคร ได้แก่ ทิน แดง ไบเล่ย์ ไท และกันต์ ทั้งนี้สำหรับความต้องการของตัวละครชายทั้งหมดในช่วงต้นเรื่องของภาพยนตร์นั้น ไม่ได้มีความต้องการหรือความปรารถนาที่จะแก้แค้นแต่อย่างใดเนื่องจากว่า พวกเขาต้องการเพียงแค่ปัจจัยทางด้านสภาพทางสังคมและเศรษฐกิจที่สามารถยกระดับฐานะและชนชั้นทางสังคมให้ตนเองมีชีวิตที่ดีขึ้นได้ อย่างไรก็ตามเมื่อ เกิดการถูกเอารัดเอาเปรียบ การพยายามครอบงำ การสูญเสียมิตรสหายจากการถูกหักหลัง โดยกลุ่มนักเลง อันธพาลด้วยกันเอง อีกทั้ง





เปี้ยก วิสุทธิกษัตริย์ : แล้วเลี้ยเลียงนายจะว่าไง

แดง ไบเลย์ : นายไปเคลือบัญชีที่ธนาคารกินเลี้ยเลียงไป แล้วบอกทุกคนว่าเราปิดกิจการแล้ว

จากบทสนทนาจะเห็นได้ว่า แแดง ไบเลย์นั้นเป็นคนที่มั่นใจ และไม่เอาเปรียบลูกน้อง โดยเขายอมสละเงินทองที่เป็นความต้องการของเขามาตั้งแต่ต้น เพื่อให้ทุกคนอย่างเท่าเทียม อีกทั้งจากบทสนทนาประโยคที่ว่า “แล้วบอกทุกคนว่าเราปิดกิจการแล้ว” นั้นหมายความว่า แแดง ไบเลย์นั้นมีความปรารถนาที่พร้อมจะเข้าสู่โลกแห่งการชำระแค้น โดยที่ไม่เกรงกลัวต่อผลของการกระทำที่จะตามมา ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างความหมายเกี่ยวกับเรื่องของการแก้แค้นจากความหมายที่เป็นสิ่งต้องห้ามและไม่ควรทำให้กลายเป็นเรื่องที่มีความชอบธรรมโดยไม่จำเป็นต้องสนใจถึงกฎหมายและศีลธรรมอีกต่อไป

ในขณะที่ตัวละครไทจากภาพยนตร์เรื่อง ท้าชน (2552) ในช่วงแรกของภาพยนตร์นี้ด้วยความมุ่งมั่น ความแน่วแน่ ต่อการหลุดพ้นต่อความยากจน ไทจึงไม่ลังเลที่จะคิดกระทำการทุกวิถีทาง ตั้งแต่การเข้าสู่วงการธุรกิจมืดที่เกี่ยวข้องกับการกระทำผิดกฎหมาย การแข่งขันบาสเก็ตบอลที่ใช้ชีวิตเป็นเดิมพันที่ซึ่งเขาอมให้เสียเงินนั้นครอบงำเพราะไทนั้นเชื่อว่า อำนาจของเงินตราเท่านั้นที่จะทำให้เขาอยู่รอดและสามารถช่วยเหลือพี่ชายได้ ทั้งนี้ในช่วงกลางเรื่องของภาพยนตร์จากความสับสนภายในจิตใจตนเองที่ทำให้เขาเสียเพื่อนในแก๊งอย่างอีก และหมึก ไป ไทจึงได้ต้องการที่จะออกจากวงการนักเลง อันธพาล และพยายามลืมเรื่องราวการแก้แค้นที่เกิดขึ้น ดังประโยคที่ว่า “เฮีย ผมขอเลิก” ทั้งนี้จากสถานการณ์อันบีบคั้นด้วยอาการป่วยของแทน รวมทั้งการรับรู้ความจริงเบื้องหลังว่า พี่ชายของเขาถูกศัตรูอย่างตันทำร้ายจนเกือบตาย ไทจึงได้ตัดจิตใจที่ละทิ้งเรื่องศีลธรรมออกไปจากจิตใจทั้งหมดและมุ่งสมาธิไปยังการต่อสู้เพื่อความต้องการหรือความปรารถนาสูงในการแก้แค้น ดังประโยคที่ว่า “รอบนี้กูไม่รอให้มันเล่นกูก่อนแน่” โดยภายหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าว ไทก็ได้เดินหน้าเข้าไปหาศัตรูอย่างตันและเปิดฉากต่อสู้กันอย่างเอาเป็นเอาตาย ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า ท้ายที่สุดแล้วแม้ว่าด้านหนึ่งตัวละครจะมีความต้องการถึงปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจหากแต่อีกด้านหนึ่ง ด้วยความต้องการแก้แค้นที่ฝังอยู่ในส่วนลึกของจิตใจภายใต้ความปรารถนาอันแรงกล้าจากการที่ชายเขาถูกกระทำนั้นจึงทำให้ไทไม่ลังเลที่จะละทิ้งทุกอย่างเพื่อลุกขึ้นมาต่อสู้ปกป้องและทวงความยุติธรรมให้กับพี่ชายของเขา

อย่างไรก็ตาม สำหรับตัวละครกันต์จากภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ในช่วงแรกของภาพยนตร์ความต้องการของกันต์นั้นจะแตกต่างจากตัวละครอื่น ๆ ดังตัวอย่างที่กล่าวไปแล้วข้างต้น กล่าวคือ กันต์นั้นไม่ได้มีความต้องการหรือปรารถนาถึงปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ

เนื่องด้วยต้นทุนฐานะทางครอบครัวที่ค่อนข้างดี หากแต่เขานั้นมีความต้องการเพียงแค่แสวงหา มิตรภาพเพื่อเติมเต็มความรู้สึกแปลกแยกของตนเองเท่านั้น โดยการเริ่มก่อตั้งแก๊งสเปิร์มขึ้นมาและ รวบรวมสมาชิกได้หลายคน ทั้งนี้จะเห็นได้ว่า แม้ว่ากันต๊ะจะสามารถเติมเต็มความต้องการหรือความปรารถนาของตนเองได้สำเร็จแต่ หากแต่นั้นเป็นเพียงแค่ช่วงระยะเวลาหนึ่งเท่านั้นเมื่อใดคอดหนึ่งใน สมาชิกของแก๊งได้ไปมีเรื่องกับ แก๊งไนท์ พลาซ่า จนทำให้คอดนั้นถูกรุมทำร้ายจนบาดเจ็บสาหัส กันต๊ะจึงได้ละทิ้งความปรารถนาของมิตรภาพ และเข้าสู่ความต้องการแก้แค้นอย่างเต็มตัว ซึ่งหนังได้ พาผู้ชมมาถึงจุดสูงของเรื่องราวที่ตัวละครกันต๊ะได้เผชิญหน้ากับแข่ง ศัตรูคู่แค้นจากแก๊งไนท์พลาซ่า พร้อมด้วยความต้องการแก้แค้นอย่างแรงกล้าดังประโยคที่ว่า “ไอ้เซ่งมึงปล่อยเพื่อนกู” ซึ่งนั่นจะ เห็นได้ว่า ท้ายที่สุดแล้วแม้ตัวละครจะมีความต้องการหรือความปรารถนาในมิตรภาพมากเพียงใด หากแต่เมื่อมีอำนาจความรุนแรงรวมถึงการตกเป็นฝ่ายถูกกระทำเข้ามาเกี่ยวข้องนั้นจึงทำให้กันต๊ะ ไม่สามารถปฏิเสธในการลุกขึ้นสู้เพื่อปกป้องพวกพ้องได้ นั่นเอง

2. แก๊งแก๊ง เพราะตนเองถูกกระทำ จำนวนทั้งสิ้น 3 ตัวละคร ได้แก่ วาทีน แวนและ จ๊อด เฮาคี้ ทั้งนี้สำหรับความต้องการแก้แค้นเพราะตนเองถูกกระทำจะเห็นได้ว่า แม้ในช่วงตอนเรื่องของ ภาพยนตร์ความต้องการของตัวละครชายจะมีลักษณะคล้ายคลึงกับประเด็นการแก้แค้นเพราะ คนรอบข้างถูกกระทำ กล่าวคือ การแก้แค้นไม่ใช่เป้าหมายหรือเจตจำนงหลัก หากแต่ก็จะมี ความแตกต่างกันตรงที่ความต้องการของตัวละครในช่วงแรกนั้นเป็นเพียงแค่ระดับปัจเจกเท่านั้นนั่นคือ ความปรารถนาถึงชีวิตที่มีอิสระ อย่างไรก็ตามจากสถานการณ์อันบีบคั้นที่เกิดจากการหักหลัง การ ที่ต่างฝ่ายต่างต้องการกำจัดซึ่งกันและกัน นั่นจึงทำให้เกิดเงื่อนงำที่ทำให้ตัวละครชายทั้งหมดแสดง เจตจำนงในการแก้แค้นก็เพื่อความต้องการเอาชนะ ซึ่งการแก้แค้นหรือความต้องการเอาชนะ ใน โลกของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก ที่สามารถกำหนดชะตาชีวิตของ ตัวละครว่าจะอยู่หรือตายได้ ดังนั้นความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละครในการ แก๊งแก๊งจะสามารถช่วยให้ตัวละครปลดปล่อยตนเองไม่ให้ตกอยู่ในภาวะของการเป็นฝ่ายถูกกระทำ ได้อีก ดังเช่น

ตัวละครวาทีนจากภาพยนตร์เรื่อง โก้หลังวัง (2545) โดยในช่วงแรกของภาพยนตร์นั้น เขานั้นเพียงต้องการใช้ชีวิตอิสระเที่ยวเตร่กับเพื่อนฝูงไปวัน ๆ ทั้งนี้จากการที่วาทีนได้ถูกจำเป็นทำ ร้ายจนบาดเจ็บสาหัส นั่นจึงส่งผลทำให้ตัวละครเปลี่ยนความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดที่จะ มีชีวิตอิสระมาเป็นการแก้แค้น ดังประโยคที่ว่า “เอาล่ะครับพักเรื่องหวาน ๆ ไว้ก่อน ผมและเพื่อน ๆ ไม่มีวันลืม พี่ชายจำปูนทำกับเราไว้เจ็บแสบขนาดไหน” โดยภายหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าววาทีน และเพื่อน ๆ ได้ยกพวกมา และได้เปิดศึกต่อสู้กับแก๊งของจำเป็น ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า ท้ายที่สุด

แล้วในโลกของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ โลกที่อำนาจของความรุนแรงเป็นใหญ่การแก้แค้นจึงเป็นความต้องการและความปรารถนาที่ไม่สามารถทำให้ตัวละครนั้นหลีกเลี่ยงได้ นั่นเอง

ในขณะที่ตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเคน (2548) ภาพยนตร์ได้เผยให้เห็นถึงความต้องการของตัวละครแวนในช่วงตอนต้นเรื่องในลักษณะของความต้องการที่จะมีชีวิตอิสระ กล่าวคือ ความต้องการของเขานั้นเป็นเพียงแค่อยากจะหนีออกจากค่ายกักกันเพื่อที่จะได้ไม่ต้องถูกจัดระเบียบวินัย อย่างไรก็ตามแม้ว่าทั้งแวนและชิงจะมีจุดยืนในความต้องการชีวิตอิสระเช่นเดียวกัน หากแต่จากการที่แวนได้เคยถูกกลุ่มของชิงรุมทำร้าย นั่นจึงทำให้แวนได้เปลี่ยนเป็นความต้องการที่แก้แค้นแทน โดยภายหลังจากเหตุการณ์ที่ตัวละครได้พยายามหนีออกจากค่ายกักกัน แวนก็คิดกระทำการวางแผนในการกำจัดชิง ดังประโยคที่ว่า “คอยดูนะ ออกไปได้ กูจะเล่นแม่งคนแรกเลย” ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า แวนก็ยังกังวลเวียนอยู่กับการแก้แค้นจึงเนื่องจาก ความต้องการเอาชนะ และเพื่อความต้องการให้ตนเองมีชีวิตรอดนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม สำหรับตัวละคร จ๊อด เขาดีจากภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล (2555) ในช่วงแรกภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงความปรารถนาส่วนลึกภายในจิตใจของตัวละคร ซึ่งจ๊อดมีความต้องการที่จะมีชีวิตอิสระและความต้องการหลุดพ้นจากวงจรของการเป็นนักเลงอันธพาล ดังประโยคสนทนาในฉากหนึ่งของภาพยนตร์ที่เขาได้สารภาพกับแดง ไบเลย์ว่า “อเมริกา เราได้ยินเรื่องคนที่ติดเปียโนไปเป็นโรบินฮูดที่อเมริกา เห็นว่าสองเดือนกลับมาได้เงินเดือนหลายหมื่น ไม่นานเราอาจได้เจอเจมส์ค็อก กับเอลวิสก็ได้” ทั้งนี้จากบทสนทนาดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ด้านหนึ่งความต้องการของตัวละครสะท้อนถึง ความใฝ่ฝันในการประกอบอาชีพดังชนชั้นกลางเพื่อแสวงหาทุนทางด้านปัจจัยเศรษฐกิจแต่อีกด้านก็สะท้อนให้เห็นถึงภาวะสับสนที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละครเนื่องจากว่า สถานะปัจจุบันของจ๊อดที่ยังกังวลเวียนอยู่กับการกระทำผิดบาป การพยายามหักหลังซึ่งและกันเพื่อช่วงชิงอำนาจความเป็นใหญ่ของกลุ่มนักเลง อันธพาล นั่นจึงทำให้เขาไม่สามารถหลุดพ้นจากวงจรเหล่านี้ได้ อย่างไรก็ตาม จากประเด็นดังกล่าวก็ทำให้ความต้องการที่จะมีชีวิตอิสระของจ๊อดได้เปลี่ยนไป เนื่องด้วย การรับรู้ความจริงว่าเฮียหลอเป็นผู้อยู่เบื้องหลังการหักหลังเขาเพราะจ๊อดและพรรคพวกได้หมดประโยชน์สำหรับเขาแล้ว นั่นจึงทำให้จ๊อดมีความต้องการและความปรารถนาสูงสุดที่จะแก้แค้น ดังประโยคที่ว่า “มึงเจอกูแน่” โดยภายหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าว จ๊อดและพรรคพวกได้เปิดฉากยิงถล่มบ้านของเฮียหลอซึ่งกำลังจัดงานเลี้ยงสังสรรค์อยู่ โดยภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงฉากการต่อสู้อย่างดุเดือดและการไล่ล่ากันระหว่างแก๊งมาเฟียทั้งสองฝ่าย

ดังนั้นสำหรับประเด็นทางด้านความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้มีลักษณะ 2 รูปแบบ ได้แก่

แก้แค้นเพราะคนรอบข้างถูกกระทำและแก้แค้นเพราะตนเองถูกกระทำ ทั้งนี้แม้ว่าความต้องการของตัวละครชายทั้งสองรูปแบบในช่วงแรกของภาพยนตร์มักจะถูกประกอบสร้างให้มีเป้าหมายที่แตกต่างกันและไม่ได้มีเจตจำนงที่แสดงถึงความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดในการแก้แค้น หากแต่เมื่อความขัดแย้งที่ได้ทำหน้าที่ผ่านโครงเรื่องของภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นการหักหลัง การชังชิงอำนาจ และผลประโยชน์นั้นจึงทำให้เกิดเงื่อนไขที่ทำให้ตัวละครกลับมามีจุดยืนร่วมกันนั่นคือ “การแก้แค้น” ก็เพื่อความต้องการเอาชนะ รวมทั้งการพยายามลุกขึ้นมาต่อสู้ในการปกป้องตนเองและผู้อื่น

ทั้งนี้ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดถึงการแก้แค้นสามารถอธิบายได้ว่า ด้านหนึ่งการแก้แค้น คืออุดมการณ์และจิตสำนึกของตัวละครในการพยายามต่อสู้ ต่อรอง เพื่อให้ได้มาซึ่งความอยู่รอดรวมทั้งให้ได้มาซึ่งอำนาจ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ การแก้แค้นช่วยทำให้ตัวละครหลุดพ้นจากสถานะของการถูกกดขี่ได้ อย่างไรก็ตามก็สามารถอธิบายได้ว่า ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดในการแก้แค้น คือส่วนหนึ่งของ ขนบแห่งการเล่าเรื่องในตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ ดังที่ Shadoian (2003) ได้กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์เป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงขนบของความเป็นชายหญิงหรือกลุ่มที่มีจุดยืนในการแสดงออกในเชิงการต่อต้านหรือปฏิบัติในสิ่งตรงกันข้ามกับบรรทัดฐานทางสังคม โดยเนื้อหาของภาพยนตร์แนวนี้จะแสดงให้เห็นถึงการหักหลัง หรือการ ล้างแค้น เป็นหลักในการเล่าเรื่อง ดังนั้นการที่ตัวละครชายทั้งหมดมีความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดที่จะแก้แค้นนั้นด้านหนึ่ง การแก้แค้นเปรียบเสมือนสัญลักษณ์รูปแบบหนึ่งผ่านคุณสมบัติของตัวละครที่แสดงถึงการให้อำนาจในการต่อต้านบรรทัดฐานทางสังคม แต่อีกด้านหนึ่งการแก้แค้นก็คือ ความคาดหวังของผู้ชม ที่จะได้เห็นถึง ความรุนแรง การต่อสู้ การทำทนายอำนาจ ผ่านความเป็นตัวละครสีเทา เพื่อการตอกย้ำถึงการมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน นั่นเอง

#### 4.2.4.4 ฉากจบของตัวละคร

สำหรับประเด็นทางด้านฉากจบของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมพบว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างมีลักษณะแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบดังตารางต่อไปนี้



ตารางที่ 4.19 แสดงถึงฉากจบของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

ฉากจบของตัวละคร	จำนวน	ตัวละคร
ไม่สำนึกผิดและยังคงกระทำการต่อต้านบรรทัดฐานทางสังคมจนมีจุดจบที่ต้องตาย	4	แดง ไบเลย์, โท, กันต์, จ๊อด เฮาดี
สำนึกผิดยอมกลับตัวกลับใจเพื่อคืนสู่บรรทัดฐานทางสังคม	3	ทิน, วาทิน, แวน

จากตารางที่ 4.19 จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างถึงฉากจบของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

1. ไม่สำนึกผิดและยังคงกระทำการต่อต้านบรรทัดฐานทางสังคมจนมีจุดจบที่ต้องตาย จำนวนทั้งสิ้น 4 ตัวละคร ได้แก่ แแดง ไบเลย์ โท กันต์ และจ๊อด เฮาดี ซึ่งภาพยนตร์ได้ให้คำอธิบายว่าจากการที่ตัวละครไม่สำนึกผิดและยังคงกระทำการต่อต้านบรรทัดฐานทางสังคม ด้านหนึ่งเกิดมาจากการยังคงยึดมั่นและเลือกที่จะเชื่อในพลังของปัจเจกบุคคลที่สามารถต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลงบางสิ่งบางอย่างได้ แต่อีกด้านหนึ่งการที่ตัวละครไม่สำนึกผิดก็เกิดมาจากการถูกกดขี่ การถูกเอารัดเอาเปรียบ รวมทั้งการถูกย่ำยีศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ อีกทั้งตัวละครยังเชื่อว่า สังคมนั้นมีส่วนทำร้ายและไม่ให้ความยุติธรรมกับพวกเขา ดังนั้นตัวละครชายเหล่านี้จึงพยายามที่จะต่อสู้ ต่อรองกับอำนาจทางสังคมในทุกรูปแบบเท่าที่จะทำได้โดยไม่คำนึงถึงกฎเกณฑ์ กฎระเบียบทางสังคมซึ่งนั้นแสดงให้เห็นว่า ความสำนึกผิดหรือการสยบยอมต่อกรอบบรรทัดฐานทางสังคมจึงไม่มีความสำคัญใด ๆ แต่การที่ตัวละครลุกขึ้นมาต่อสู้ และปฏิเสธต่ออำนาจของบรรทัดฐานทางสังคมอย่างสุดขีดต่างหากที่สามารถทำให้ตัวละครก้าวข้ามความรู้สึกผิดไปได้ อย่างไรก็ตาม เนื่องด้วยค่านิยมของสังคมไทยที่กรอบบรรทัดฐานทางสังคมยังคงมีอำนาจในการรักษาซึ่งอุดมการณ์หลักทางสังคม การที่ตัวละครได้ประพุดิตนดังกล่าวย่อมถือได้ว่าเป็นการเข้าข่ายการผิดศีลธรรม ผิดกฎเกณฑ์กติกากฎแล้ว ดังนั้นกรอบบรรทัดฐานทางสังคมก็จะเข้ามาเป็นเครื่องมือในการกำจัด และแยกแยะ กลุ่มคนเหล่านี้ให้ออกไปผ่านกลไกของอำนาจจากสถาบันกฎหมาย ด้วยการปราบปรามอย่างรุนแรง และสถาบันศาสนาผ่านเรื่องเวรกรรม ในการประกอบสร้างให้ตัวละครมีจุดจบที่ต้องตาย ดังเช่น

2. ตัวละคร แแดง ไบเลย์ จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) หลังจากเหตุการณ์เรื่องราวในภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงการล้างแค้นกันไปมาอย่างไม่จบสิ้น จนนำไปสู่เหตุการณ์ครั้งสุดท้ายโดยในฉากจบของภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงการต่อสู้อย่างดุเดือด ระหว่างแก๊งไบเลย์และแก๊งระเบิดขวด ภาพยนตร์ใช้เทคนิคการถ่ายภาพแบบ สโลว์โมชั่น (Slow

motion) ที่เน้นถึงการสูญเสียของทั้งสองฝ่าย รวมถึงการตัดต่อภาพด้วยการนำเสนอภาพที่ขัดแย้งกันระหว่างภาพของการเข้าร่วมพิธีศาสนา และ ภาพของการยิงปืนต่อสู้กัน ดังนั้นจากฉากนี้จะเห็นว่า แดง ไบเลย์ไม่สามารถที่จะบวชให้แม่ได้สำเร็จ ถึงแม้ว่าเขานั้นอาจจะชำระแค้นด้วยการยิงศัตรูอย่าง ปู่ ระเบิดขวดให้ตายได้ แต่นั่นก็ทำให้ แดง ไบเลย์ต้องรับผลของการกระทำที่ตามมาจากการติดคุกและจบชีวิตด้วยความตาย ดังประโยคบรรยายของเปียกวิสุทธิ กษัตริย์ในตอนจบที่ว่า “ในที่สุด แดง ไบเลย์ ผู้คิดจะบวชให้แม่สักครั้ง ก็ไม่สามารถก้าวเข้าสู่ร่มกาวสาวพัศตร์ได้ เหมือนกับศาสนาไม่ต้องการคนอย่างเขา จึงส่งปู่กับดำมาเป็นมารผจญ หรือว่าคนอย่างแดง ไม่มีวันเป็นพระได้ เพราะกายและใจของเขาเป็นได้แค่นักเลง อันธพาลคนหนึ่งเท่านั้น หลังจากนั้นแดง เสียชีวิตด้วยวัยเพียง 24 ปี จากอุบัติเหตุรถคว่ำในการเดินทางครั้งนั้น เขาตายแบบเดียวกับเจมส์ ดิน วีรบุรุษที่เขานบูชา”

3. อย่างไรก็ตาม อาจกล่าวสรุปได้ว่า หากริจะเป็นนักเลงอันธพาลนั้นสามารถทำได้ แต่ก็ต้องแลกมาด้วยซึ่งการมีอายุสั้น แม้ว่าแดง ไบเลย์จะประสบความสำเร็จบนเส้นทางนี้และได้การยอมรับจากกลุ่มนักเลง อันธพาลด้วยกันเองมากแค่ไหน แต่ท้ายที่สุดการต่อสู้ของเขาก็เป็นเรื่องที่ผิดไปจากบรรทัดฐานทางสังคมและต้องถูกควบคุมจัดการโดยสถาบันทางสังคมอย่างศาสนา และกฎหมาย ดังประโยคบรรยายที่กล่าวมาในข้างต้น ซึ่งนั่นเป็นการทิ้งท้ายของภาพยนตร์ที่แฝงไปด้วยการสื่อสารเพื่อรักษาซึ่งอุดมการณ์หลักของบรรทัดฐานทางสังคมนั่นเอง

4. ตัวละครไทจากภาพยนตร์เรื่อง ท้าชน (2552) จากการที่ไทได้ตัดสินใจล้างแค้นและกลับสู่วงการ นักเลง อันธพาลอีกครั้งภาพยนตร์ได้เผยให้เห็นถึงการต่อสู้อย่างดุเดือดด้วยการตัดต่ออย่างรวดเร็ว ไม่ว่าจะเป็นภาพของไทที่กำลังพยายามเอาตัวรอดจากการต่อสู้ที่ไร้ซึ่งความเมตตาปราณี ภาพของเคที่กำลังโดนศัตรูฆ่าอย่างเลือดเย็น จากนั้นหนังก็ตัดสลับกลับมายังตัวละครไทที่ได้ทุ่มกำลังกายทั้งหมดของตนเองด้วยการฆ่าศัตรูอย่างต้น ได้สำเร็จ อย่างไรก็ตามจากการต่อสู้อันยากลำบากและบาดแผลที่เขาได้รับ ภาพยนตร์จบลงด้วยภาพขนาดปานกลาง (Medium shot) ที่แสดงถึงสีหน้าของไทกำลังสะใจรวมทั้งการใช้เทคนิคสโลว์โมชั่น (Slow motion) ที่เน้นย้ำถึงตัวละครไทกำลังค่อย ๆ ล้มลง และนอนตายจมกองเลือดของตนเองอย่างช้า ๆ

ทั้งนี้ในตอนจบของภาพยนตร์จะสามารถสร้างความสะเทือนใจต่อการสูญเสียเป็นอย่างมาก แต่ภาพยนตร์ก็ได้ทิ้งท้ายแง่คิดเกี่ยวกับการเป็นนักเลง อันธพาล ให้กับผู้ชมกล่าวคือ แม้ว่าด้านหนึ่งตัวละครจะสามารถเอาชนะศัตรูและแสดงถึงการต่อสู้ในฐานะมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการที่มีความกล้าหาญ ไม่ว่าจะเป็นกระทำการในการแหกกฎเกณฑ์ ฝ่าฝืนทำทั่วยกกฎหมาย การทำทาบกับกลุ่มอำนาจมืดต่าง ๆ แต่อีกด้านหนึ่งภาพยนตร์ได้สะท้อนให้เห็นถึง วิถีชีวิตนักเลง อันธพาลของไทก็ยังคงเป็นทางเลือกที่อาจจะผิดไปจากกรอบบรรทัดฐานทางสังคมเช่นกัน โดยตลอดการ

ดำเนินเรื่องภาพยนตร์ได้สอดแทรกนัยยะให้เห็นถึงการสูญเสียมิตรสหายจากการต่อสู้ไปที่ละคน การปฏิเสธที่จะกลับมาใช้ชีวิตดังคนปกติภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคมทั้งที่มีโอกาส รวมทั้ง การที่ไท่ได้กระทำการฆ่าคนมาอย่างมากมาย ท้ายที่สุดแล้วเขาก็ไม่สามารถเอาชนะอำนาจทาง ศีลธรรม ภายใต้สถาบันศาสนาไปได้ซึ่งการจบด้วยความตายของไท่นั้นเป็นสิ่งที่ตอกย้ำถึง กฎแห่ง กรรมที่ตัวละครต้องชดใช้จากสิ่งที่ตนเองนั้นเลือกกระทำนั่นเอง

ตัวละครกัณฑ์จากภาพยนตร์เรื่อง มิงกู่เพื่อนกันจนวันตาย (2555) ภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงฉากการต่อสู้อย่างดุเดือดระหว่างแก๊งสเปิร์ม และแก๊งไนท์พลาซ่า โดยภายหลังจากเหตุการณ์ ดังกล่าว แม้ว่ากัณฑ์จะสามารถผ่านพ้นวิกฤติและเอาตัวรอดมาได้ แต่นั่นกลับสร้างความไม่พอใจ และความต้องการเอาคืนของ แข่ง หนึ่งในสมาชิกแก๊งไนท์พลาซ่า โดยในฉากจบของภาพยนตร์แข่ง ได้ ทำการรวบรวมพรรคพวกในแก๊งไนท์พลาซ่า เพื่อกลับมาแก้แค้นแก๊งสเปิร์ม ซึ่งผลจากการต่อสู้ ระหว่างทั้งสองทำให้กัณฑ์พลาดท่าถูกแข่งใช้มีดแทงจนล้มลงและจบชีวิตในที่สุด อย่างไรก็ตามใน ฉากจบของภาพยนตร์ผู้ชมจะได้เห็นถึงสภาวะการสูญเสียและความสะเทือนใจแก่สมาชิกแก๊ง สเปิร์มเป็นอย่างมาก แต่นั่นก็ไม่สามารถทำให้สองเพื่อนสนิทของกัณฑ์ปล่อยวางเรื่องที่เกิดขึ้นได้ จึงได้ทำการตัดสินใจล้างแค้นแข่งแทนกัณฑ์ที่ตายไปอีกครั้ง ซึ่งสองก็สามารถกลับมาแก้แค้นแทนกัณฑ์ ได้สำเร็จ โดยท้ายที่สุดแล้วผลจากการต่อสู้และความบาดหมางอันยาวนานระหว่างแก๊งสเปิร์มและ แก๊งไนท์พลาซ่า ทำให้ทั้งแข่งและสองถูกตำรวจจับกุมและหนึ่งจบลงด้วยภาพของสมาชิกแก๊ง สเปิร์มทุกคนได้กำลังยืนไว้อาลัยให้กัณฑ์ จากนั้นก็ตัดกลับไปยังภาพจดจำพร้อมด้วยประโยคทิ้ง ท้ายว่า “ปัจจุบันแก๊ง Sperm เสียชีวิตไปแล้ว 2 คน สมาชิกที่เหลือต่างใช้ชีวิตในวัย 40 กว่าอย่าง รอบคอบ การใช้กำลังช่วงวัยรุ่น กลายเป็นความเจ็บปวดที่พวกเขาไม่อยากจะจำ”

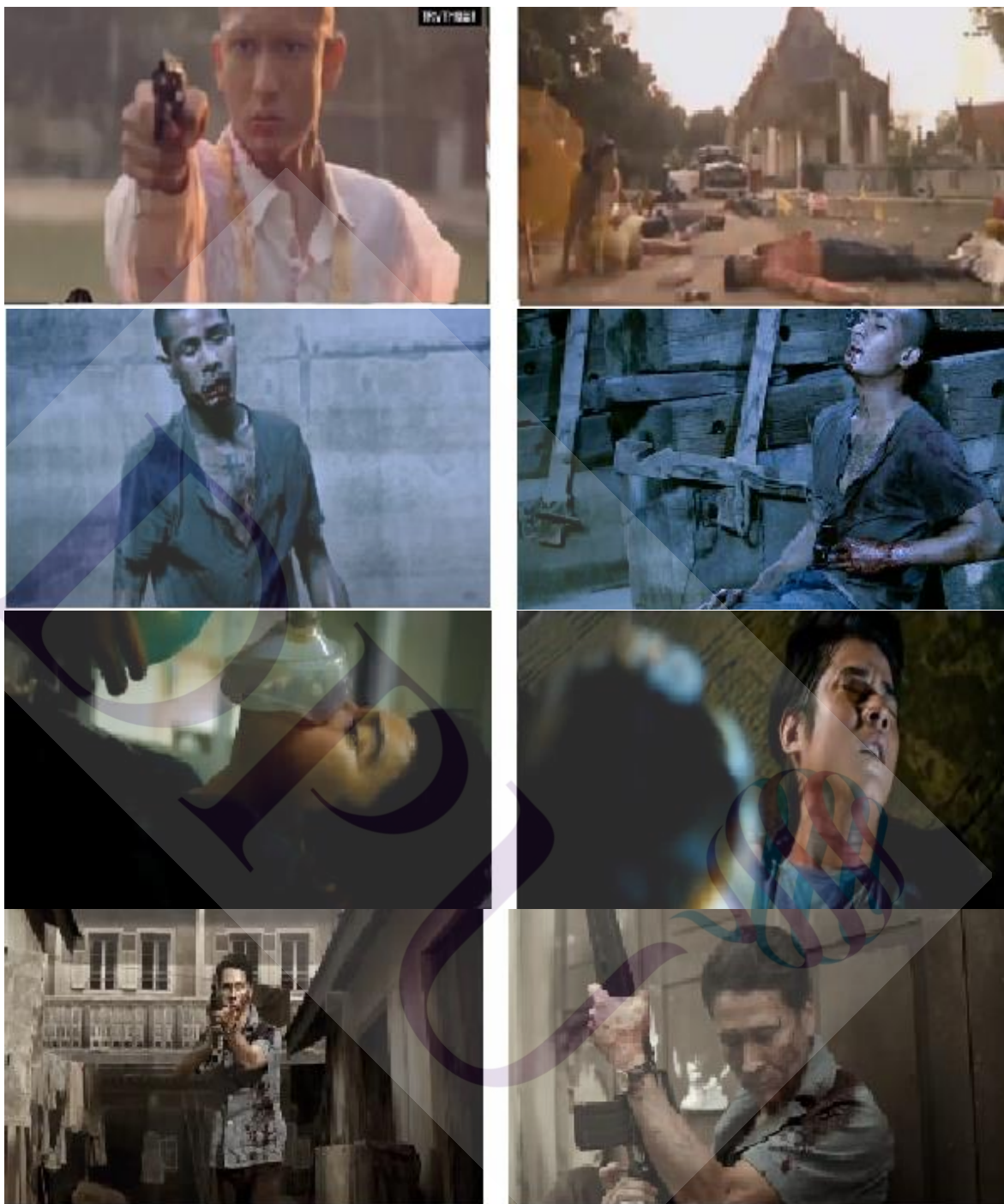
ทั้งนี้หากทำการวิเคราะห์ตอนจบภาพยนตร์สามารถสะท้อนนัยยะของการสื่อ ความหมายได้สองประการกล่าวคือ ประการแรกแม้ว่ากัณฑ์จะเลือกเส้นทางของการเป็นนักเลง อันธพาล ด้วยเหตุผลของการพยายามเติมเต็มความแปลกแยกของตนเอง แต่ผลแห่งการกระทำของ ตัวละครที่มักชอบมีเรื่องชกต่อยและก่อเรื่องอย่างมากมาย ภาพยนตร์ได้สื่อให้เห็นถึงอำนาจของ สถาบันศาสนาในการเข้ามาจัดการตัวละครภายใต้ เงื่อนไขของกฎแห่งกรรมที่ตัวละครต้องได้รับ นั่นคือ ตาย อีกทั้งจากเงื่อนไขที่สองยังคงยืนหยัดถึงการเป็นนักเลง อันธพาลจนถึงที่สุด นั่นจึงทำให้ กลไกด้านการปราบปรามจากอำนาจทางกฎหมายมีความชอบธรรมในการเข้ามาจัดการตัวละครเพื่อ รักษากรอบศีลธรรมอันดีของบรรทัดฐานทางสังคมไว้ ประการที่สอง จากประโยคทิ้งท้ายของ ภาพยนตร์ที่มาจากคำอธิบายเรื่องราວความเป็นจริงเกี่ยวกับแก๊งสเปิร์ม นั่นจึงเป็นการเพิ่มอำนาจ ให้กับจุดยืนการเล่าเรื่องของผู้สร้างภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคมให้มีความชอบธรรม

มากยิ่งขึ้น โดยเป็นการตอกย้ำให้เห็นว่า ท้ายที่สุดแล้วเส้นทางของการเป็นนักเลงก็มักจะมีจุดจบที่ไม่สวยและไม่ควรเอาเป็นเยี่ยงอย่าง นั่นเอง

นอกจากนี้ สำหรับตัวละครจ๊อด เขาดีจากภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล (2555) ภายหลังจากที่จ๊อด เขาดีและคนในแก๊งบางส่วนได้ตัดสินใจที่จะล้างแค้นเฮียหลอ ภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงฉากการต่อสู้และไล่ล่ากันระหว่างสองฝ่ายอย่างดุเดือดตั้งแต่การเริ่มเปิดฉากยิงกัน ณ งานเลี้ยงบ้านของเฮียหลอ โดยในฉากนี้จะเห็นว่าทั้งสองแก๊งได้ใช้อาวุธปืนกลสาครกระสุนใส่กันอย่างไม่ยั้งท่ามกลางเขตชุมชนที่มีชาวบ้านอยู่มากมาย ทั้งนี้หากพิจารณาถึงอาวุธปืนกลที่ปรากฏครั้งแรกในภาพยนตร์เรื่องนี้สะท้อนให้เห็นว่า การต่อสู้รวมถึงความรุนแรงของทั้งสองแก๊งได้ยกระดับมาสู่จุดสูงสุดของเรื่องราวโดยผลจากการต่อสู้นั้นทำให้มีกลุ่มนักเลง อันธพาลเสียชีวิตกันเป็นจำนวนมาก จ๊อดสามารถฆ่าเฮียหลอเพื่อล้างแค้นแทนน้ำคำและพลอยได้สำเร็จ และภาพยนตร์ก็ได้แสดงให้เห็นถึงฉากการมัดมือควมึดกันระหว่างเขาและโอวดีอีกครั้ง ซึ่งจ๊อดก็สามารถเอาชนะด้วยการใช้มีดแทงไปยังโอวดีอย่างไม่ยั้งจนตาย อย่างไรก็ตาม จ๊อด ก็ได้รับบาดเจ็บสาหัสจากการต่อสู้ดังกล่าว นั่นจึงทำให้ผู้กำกับการได้ฉวยโอกาสในการเข้ามาปราบปรามกลุ่มนักเลง อันธพาลด้วยการเปิดฉากยิงใส่แก๊งของจ๊อดอย่างไม่ยั้ง ซึ่งทำให้จ๊อดได้ตัดสินใจเข้าต่อสู้เพื่อแลกกับการไม่ต้องถูกจับกุมด้วยการเสียชีวิตของตนเอง

อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาถึงตอนจบของภาพยนตร์เรื่องนี้ จะเห็นได้ว่า ด้านหนึ่งภาพยนตร์ได้พยายามสื่อให้เห็นถึงการยื่นหยัดต่อสู้ในการปฏิเสธอำนาจควบคุมของตัวละครอย่างถึงที่สุด แต่อีกด้านหนึ่ง ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังคงทำหน้าที่รักษาไว้ซึ่งอุดมการณ์หลักของกรอบบรรทัดฐานสังคม นั่นคือ ถึงแม้ว่าจ๊อดจะกระทำการและมีทัศนคติต่อต้านต่อกฎหมายมากเพียงใด แต่ท้ายที่สุดแล้วจ๊อดก็ไม่สามารถที่จะเอาชนะอำนาจจากสิ่งที่เขานั้นต่อต้านไปได้ อีกทั้งในตอนจบของภาพยนตร์ที่พยายามสื่อนี้ยะให้เห็นว่า กลุ่มนักเลงอันธพาลก็มักจะมีจุดจบที่ซบหักหลังและฆ่ากันเอง นั่นจึงยังเป็นการตอกย้ำและเพิ่มความชอบธรรมให้กับอำนาจของกฎหมายในการเข้ามาปราบปรามมากยิ่งขึ้น





ภาพที่ 4.26 แสดงถึงฉากจบไม่สำนึกผิดและยังคงกระทำการต่อต้านบรรทัดฐานทางสังคมของตัวละคร แดง ไบเลย์ โท กันต์และจ๊อด เฮาดี

2. ขอมสำนึกผิดกลับตัวกลับใจเป็นคนดีแต่ก็ได้รับบทลงโทษนั่นคือ ติดคุกหรือพิการจำนวนทั้งสิ้น 3 ตัวละคร ได้แก่ ทิน วาทินและแวน โดยภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้



ตัวละครชายจำนวนหนึ่งมีลักษณะของการยอมรับผลและการกระทำที่ตนเองได้ก่อขึ้น เนื่องจากค่านิยมของสังคมไทยที่อำนาจจากบรรทัดฐานทางสังคมไม่ว่าจะเป็น กฎเกณฑ์ กฎระเบียบ ศีลธรรม ยังคงเป็นอำนาจนำในการขับเคลื่อนและควบคุมคนในสังคมให้ประพฤติอยู่ในกรอบอย่างไรก็ตามแม้ว่าตัวละครกลุ่มนี้จะยอมรับเงื่อนไขในการสำนึกผิดยอมกลับตัวกลับใจเป็นคนดี หากแต่จากสิ่งที่ตัวละครได้กระทำลงไปในลักษณะของ “การล้ำเส้น” ต่อกรอบศีลธรรมอันดีงามของสังคม นั่นจึงทำให้อำนาจจากสถาบันหลักทางสังคมไม่ว่าจะเป็น กฎหมาย ศาสนา และ การศึกษามีความชอบธรรมในการเข้ามาลงโทษตัวละคร เพื่อให้เกิดความสำนึกรวมทั้งชดใช้กรรมกับสิ่งที่ได้กระทำลงไปเพื่อให้กลับคืนสู่บรรทัดฐานทางสังคมได้ ดังเช่น ตัวละครทิน จากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) จะเห็นได้ว่า แม้อทินนั้นจะไม่ถูกอำนาจจากสถาบันทางกฎหมายในการเข้ามาควบคุมจัดการ เนื่องด้วยการพยายามกลับตัวกลับใจเป็นคนดีที่ได้ให้ความร่วมมือช่วยเหลือเจ้าหน้าที่ตำรวจ ในการปราบปรามแก๊งของลุงชด หากแต่จากอดีตที่เคยกระทำการอันต่อต้านบรรทัดฐานทางสังคมจากการที่เอาชีวิตตนเองเข้าไปพัวพันและยินยอมที่จะทำงานที่ผิดกฎหมายให้กับแก๊งของลุงชด นั่นจึงทำให้เขาได้รับผลของการกระทำด้วยการมีสภาพเป็นคนพิการ ซึ่งจากจบของตัวละครนี้เองเป็นการสะท้อนถึงบทบาทของสถาบันศาสนาในการเข้ามาควบคุมลงโทษตัวละครแทนสถาบันทางกฎหมาย โดยเป็นการสื่อสารออกมาในลักษณะนิทานสอนใจเพื่อย้ำเตือนสติของผู้ชมว่า แม้ว่าจะรอดจากอำนาจทางกฎหมายไปได้แต่ก็ไม่มีใครที่จะสามารถหนีกฎแห่งกรรมที่เกิดจากการกระทำของตนเองได้

นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังได้ตอกย้ำถึงการมีชีวิตเป็นเด็ก เสเพล ว่าคือ กลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน และเป็นการกระทำที่ไม่ควรเลียนแบบเอาเป็นเยี่ยงอย่างอีกด้วย ดังบทสนทนาต่อไปนี้

จ้อย : เหริยญนี่คงสำคัญกับพี่มากเลยนะ พี่ถึงได้พกติดตัวตลอดเวลา

ทิน : พี่ได้เหริยญนี้มาจากการวิ่งราวในครั้งแรก เลยเก็บไว้เป็นที่ระลึก

จ้อย : เออ ไหน ๆ พี่ก็อำลาจากวงการแล้ว ฉันขอเก็บไว้ได้ไหมพี่

ทิน : อย่าเลยจ้อยมันเป็นสิ่งที่ไม่ดี มันเป็นของที่ได้มาอย่างสกปรก ทำให้พี่มีชีวิตที่เลวอย่างนี้ พี่ว่าทั้งมันไปดีกว่า

จากบทสนทนาจะเห็นได้ถึง การพยายามสารบาปของตัวละคร เกี่ยวกับการกระทำอันเลวร้าย ของการเป็นเด็กเสเพล โดยภาพยนตร์ต้องการชี้ให้เห็นว่า พ่ายที่สุดแล้วไม่ว่าทินจะมี

พฤติกรรมที่ต่อต้านในฐานะมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการเพียงใดแต่ก็ไม่อาจที่จะสามารถเอาชนะการควบคุมจากกฎบรรทัดฐานทางสังคมได้ นั่นเอง

ตัวละครวาทีนจากภาพยนตร์เรื่อง โก้หลังวัง (2545) ในฉากจบของภาพยนตร์ที่วาทีนกำลังนั่งสารบาปและสำนึกผิดเกี่ยวกับกระทำของตนเองพร้อมกับบทบรรยายดังประโยคที่ว่า “นี่ละครับ เรื่องราวของผมและเพื่อน ๆ เวลาผ่านไปหลายปีเดี๋ยวนี้ทุกคนเป็นผู้ใหญ่กันหมดแล้ว ต่างคนต่างมีวิถีชีวิตของตัวเอง สำหรับเพื่อน ๆ เด็กวัดของผม ไม่มีใครที่ทำให้หลวงพี่หลวงพ่อต้องเสียใจอย่างที่เคยอุปถัมภ์กำชู ทุกวันนี้กลุ่มเพื่อนสนิทของผมเรายังไปมาหาสู่กันเสมอ ส่วนผม ผมอยากจะทำอะไรก็ได้มีจริงหลังแต่งงานอย่างที่คุณคิดหรือครับ การเป็นโก้คือการที่ได้รักใคร่คนหนึ่งอย่างสุดหัวใจ และมันก็ไม่ต่างกับที่ใครบางคนเคยพูดไว้เกี่ยวกับร็อคแอนโรล มันไม่มีวันตาย”

อย่างไรก็ตาม หากทำการวิเคราะห์ถึงฉากจบของภาพยนตร์จะเห็นได้ว่า ไม่บ่อยครั้งนักที่ผู้ชมจะเห็นนักแสดง อันธพาลที่มีจุดจบไม่ตายก็ติดคุก โดยสำหรับภาพยนตร์เรื่องนี้วาทีนได้ยอมรับและสำนึกผิดในการกระทำของตนเองเพราะเขาเชื่อว่า จากการกระทำอันเป็นนักแสดงอันธพาลของเขาถือเวรกรรมและบทลงโทษ ที่ทำให้ตัวละครอาจต้องสูญเสียคนรอบข้างไป ดังนั้นวาทีนจึงได้กลับตัวกลับใจนั้นสะท้อนให้เห็นว่า ท้ายที่สุดแล้วอำนาจทางศีลธรรมก็ยังคงเป็นอำนาจที่มีศักยภาพในการควบคุมตัวละครให้สยบยอมและกลับมาสู่บรรทัดฐานทางสังคม อีกทั้งจากการสารภาพบาปของตัวละครผ่านบทบรรยายข้างต้นเป็นการสื่อชั้นยะให้เห็นถึงว่า สถาบันศาสนาได้เข้ามามีบทบาทในการควบคุมตัวละครผ่านอำนาจเชิงศีลธรรมโดยมีลักษณะการสร้างเงื่อนไขที่นักแสดง อันธพาลที่กลับใจและมือขาวสะอาดเท่านั้นที่จะได้รับการให้อภัยกลับคืนสู่สังคมซึ่งตลอดทั้งเรื่องแม้ว่าวาทีนจะเป็นนักแสดง อันธพาลที่ชอบมีเรื่องแต่เขาก็ไม่เคยคิดที่จะเอาชีวิตผู้อื่นเลยนั่นเอง

ตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน (2548) จะเห็นได้ว่า แม้แวนนั้นได้สำนึกและยอมรับผิดจากการกระทำที่ตนเองนั้นทำลงไป หากแต่จากการที่เขาได้พยายามต่อสู้ ขัดขืน และปฏิเสธต่ออำนาจรัฐอย่างมากมาย นั้นจึงทำให้ถูกลงโทษ ด้วยการถูกทิ้งจำคุก และกลุ่มทหารคนอื่น ๆ รุมกระที่บจนได้รับบาดเจ็บสาหัส ปางตาย ซึ่งภาพยนตร์ได้ทำการตอกย้ำถึงความเจ็บปวดและความชอบธรรมในการลงโทษตัวละครที่คิดจะกระทำการอันมีพฤติกรรมต่อต้าน ด้วยเทคนิคการถ่ายภาพแบบ Long take กล่าวคือ เป็นเทคนิคการบันทึกภาพด้วยมุมกล้องเดียวเป็นระยะเวลาานาน ๆ ซึ่งภาพยนตร์ใช้ภาพขนาดไกล (Long shot) เพื่อเน้นย้ำให้เห็นถึงแอ็คชั่นของตัวละครทหารที่กำลังรุมกระที่บอย่างสะใจ ประกอบกับเสียง sound effect ด้วยเสียงบาทและเสียงกำปั้นมายังตัวละครแวน จากนั้นภาพจึงตัดกลับมายังใบหน้าของแวนที่บอบช้ำเต็มไปด้วยเลือด ซึ่งฉากจบของภาพยนตร์นี้เองกำลังสะท้อนให้เห็นว่า ตัวละครที่ริจะมีพฤติกรรมเป็นนักแสดงอันธพาล จะต้อง

ถูกอำนาจทางกฎหมาย โดยมีทหารเข้ามาจัดการด้วยวิธีการใช้ความรุนแรงเท่านั้นจึงจะสามารถทำให้ทำให้ตัวละครอย่างแวนั้นนั้นสยบยอมได้

นอกจากนี้ แม้ในตอนจบของภาพยนตร์นั้นแวนจะถูกลงโทษจากสถาบันทางกฎหมายแล้ว หากแต่ยังมีอำนาจสถาบันการศึกษาเข้ามาควบคุมตัวละครอีกด้วย ดังประโยคบรรยายของตัวละครอาจารย์คูสติที่ว่า “หลังจากเหตุการณ์ในครั้งนี้ ผมก็ได้ข้คิดว่ บ้านเมืองเราจะต้องมีบทลงโทษอย่างชัดเจนกับนักเรียนที่ชอบก่อเหตุและทำอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งอาจารย์ทุก ๆ ท่านจะต้องให้ความผูกพันกับนักเรียนให้มากกว่าที่เป็นอยู่ ผมเชื่อว่าปัญหาเหล่านี้จะเบาบางลงได้” ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า นอกจากอำนาจทางกฎหมายที่เปรียบเสมือนไม้แข็งในการจัดการควบคุมตัวละครแล้ว อำนาจจากสถาบันการศึกษาจึงเปรียบเสมือนไม้อ่อน ที่ทำงานควบคู่กันไปและถูกแฝงไว้ในภาพยนตร์เพื่อสร้างความชอบธรรมในการรักษาอำนาจบรรทัดฐานทางสังคมให้เดินหน้าต่อไปได้นั่นเอง



ภาพที่ 4.27 แสดงถึงฉากจบสำนักผัดขอมกลับตัวกลับใจเพื่อคืนสู่บรรทัดฐานทางสังคมของตัวละคร ทิน วาทินและแวน

ดังนั้นสำหรับประเด็นทางด้านฉากจบของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ถูกประกอบสร้างให้มี 2 ลักษณะ ได้แก่ 1. ไม่สำนึกผิดและยังคงกระทำการต่อต้านบรรทัดฐานทางสังคม 2. สำนึกผิดยอมกลับตัวกลับใจเพื่อคืนสู่บรรทัดฐานทางสังคม โดยจุดร่วมกันของฉากจบทั้งสองลักษณะนั้นคือ การได้รับการลงโทษจากอำนาจของกรอบบรรทัดฐานทางสังคม แต่ก็มีความแตกต่างกันในระดับของการถูกลงโทษ

สำหรับประเด็นไม่สำนึกผิดและยังคงกระทำการต่อต้านบรรทัดฐานทางสังคม แม้ตัวละครชายในกลุ่มนี้จะมีจุดยืนในฐานะมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการที่เชื่อมั่นในการตัดสินใจลุกขึ้นมาต่อสู้ของตนเอง หากแต่จากการที่ตัวละครชายทั้งหมดได้ล้ำเส้นและก้าวข้ามกรอบบรรทัด

ฐานทางสังคมจนมากเกินไปไม่ว่าจะเป็นการกระทำผิดบาปด้วยการฆ่าคนการพยายามเอาชนะ ทำทายนานาจากกฎหมายอย่างไม่เกรงกลัว นั่นจึงทำให้โครงสร้างของกรอบบรรทัดฐานทางสังคมเกิดการสั่นคลอนเนื่องจากว่า ค่านิยมของสังคมไทยที่ยังคงขับเคลื่อนด้วยกฎระเบียบกติกากายใต้ อำนาจจากสถาบันทางกฎหมาย ความเชื่อบาปบุญและเวรกรรมภายใต้อำนาจสถาบันศาสนา ดังนั้น การมีจุดจบด้วยการตายของตัวละครจึงเป็นความชอบธรรมที่ภาพยนตร์ได้เลือกที่จะกำจัดแยกแยะ กลุ่มคนเหล่านี้ออกไปเพื่อรักษาไว้ซึ่งอุดมการณ์หลักของสังคม

สำหรับประเด็นทางด้านการสำนึกผิดยอมกลับตัวกลับใจเพื่อคืนสู่บรรทัดฐานทางสังคม จะเห็นได้ว่า การกระทำต่าง ๆ ที่ตัวละครเหล่านี้ได้ประพฤติตนขัดกับข้อกำหนดของสังคม แม้ตัวละครในกลุ่มนี้จะไม่ได้มีจุดจบที่ต้องตายแต่จากการที่ต้องประสบกับความพิการรวมทั้งการต้องติดคุกจากผลของการกระทำของตนเอง นั่นเป็นสิ่งที่ตัวละครสมควรต้องชดใช้อย่างสาสมในฐานะกฎแห่งกรรม ทั้งนี้ภาพยนตร์ได้สร้างเงื่อนไขว่า ตัวละครที่ยอมรับข้อตกลงและสยบยอมต่อการถูกจัดระเบียบวินัยภายใต้อำนาจของกรอบบรรทัดฐานทางสังคมแล้วเท่านั้นจึงจะได้รับการให้อภัย ซึ่งสอดคล้องกับอุดมการณ์หลักของสังคมไทยที่ว่า เมื่อคนเราประพฤติตัวหลงผิดไปทางใดทางหนึ่งแล้วสามารถตัวกลับใจเป็นคนดีได้เมื่อนั้นสังคมก็พร้อมจะให้อภัยเสมอ

ทั้งนี้จากการที่ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างความหมายให้ตัวละครชายทั้ง 7 ตัวละครนี้ได้รับการลงโทษจากอำนาจของสถาบันหลักทางสังคมไม่ว่าตัวละครจะสำนึกผิดหรือไม่สำนึกผิดก็ตามนั้นแสดงให้เห็นว่า ตัวละครชายทั้งหมดได้ถูกทำให้อ่อนลงลงในเชิงสัญลักษณ์ กล่าวคือ การถูกจัดระเบียบวินัยภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคมทำให้ตัวละครหมดอำนาจลงซึ่งจากการที่ภาพยนตร์ได้สร้างความหมายเช่นนี้เนื่องจากว่า ภาพยนตร์ได้สื่อนัยยะในการชี้แนะเพื่อทำการคัดเลือกว่าบุคคลที่มีความประพฤติแบบใดควรที่จะได้รับการให้อภัยกลับคืนสู่ขนบของสังคมและบุคคลที่มีความประพฤติแบบใดที่ควรถูกกำจัดแยกแยะออกไปจากสังคม โดยท้ายที่สุดแล้วก็ฉากจบของภาพยนตร์นี้ยังคงทำหน้าที่ผลิตซ้ำรักษาไว้ซึ่งอุดมการณ์หลักของกรอบบรรทัดฐานทางสังคมอีกทั้งการสร้าง ความชอบธรรมในการเป็นเงื่อนไขสำหรับการควบคุมความประพฤติของคนในสังคมมิให้มีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนก็เพื่อสามารถทำให้โครงสร้างทั้งหมดของสังคมยังคงเดินหน้าต่อไปได้นั่นเอง

อย่างไรก็ตาม จากการที่ภาพยนตร์ได้เลือกนำเสนอด้วยเทคนิคภาพแบบเคลื่อนไหวช้า (Slow motion) รวมถึงการถ่ายแบบตั้งกล้องนิ่ง (Long take) จะเห็นได้ว่า ด้านหนึ่งเป็นการแสดงให้เห็นถึงการเน้นย้ำเกี่ยวกับผลของการกระทำที่ตัวละครนั้นได้รับการลงโทษเป็นอย่างดีแต่อีกด้านหนึ่ง ด้วยเทคนิคลักษณะดังกล่าวนี้ก็เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างการรับรู้ให้กับผู้ชมด้วยเช่นกัน เนื่องจากฉากจบของภาพยนตร์ในแง่ของการเล่าเรื่องเพื่อสื่อความหมายในการรักษาไว้ ซึ่งอำนาจของบรรทัดฐานทางสังคมกับผู้ชมนั้นอาจยังไม่ทรงพลังมากพอและจึงจำเป็นต้องใช้เทคนิคทางด้าน



ภาพยนตร์ด้วย โดยการใช้เทคนิคของภาพยนตร์ดังกล่าวช่วยส่งเสริมกลวิธีการเล่าเรื่องที่แฝงไว้ด้วย  
อุดมการณ์หลักให้มีความแยบยลมากยิ่งขึ้นนั่นเอง

#### 4.2.5 องค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร

##### 4.2.5.1 ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะมิตรสหาย

สำหรับประเด็นทางด้านปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะมิตรสหายของตัวละครชาย  
ที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม พบว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างมีลักษณะแบ่งได้เป็น  
2 รูปแบบ ดังตารางต่อไปนี้

**ตารางที่ 4.20** ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะมิตรสหายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจ  
ควบคุมของสังคม

ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะ มิตรสหาย	จำนวน	ตัวละคร
มิตรที่คอยช่วยเหลือสนับสนุนเพื่อ ความคาดหวังอำนาจต่อรองและ ผลประโยชน์	4	แดง ไบเลย์, วาทิน, กันต์, จ๊อด เฮาดี
มิตรที่คอยขัดขวางและเป็น อุปสรรค	3	ทิน, แวน, ไท

จากตารางที่ 4.20 จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างถึงปฏิสัมพันธ์กับเพศ  
เดียวกันในฐานะมิตรสหายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม สามารถแบ่งออกได้  
เป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

1. มิตรที่คอยช่วยเหลือสนับสนุนเพื่อความคาดหวังอำนาจต่อรองและผลประโยชน์  
จำนวนทั้งสิ้น 4 ตัวละคร ได้แก่ แแดง ไบเลย์ วาทิน กันต์ จ๊อด เฮาดี ซึ่งส่วนใหญ่มิตรในลักษณะนี้  
มักจะมีความสัมพันธ์อันดีกับตัวละครในฐานะของผู้ช่วยเหลือมาตั้งแต่ต้นเรื่อง เนื่องจากอยู่ใน  
สถานะของการถูกกดขี่และถูกเอารัดเอาเปรียบเหมือนกันกับตัวละครเอก ดังนั้นความสัมพันธ์  
ของตัวละครกับมิตรสหายจึงมีเจตจำนงร่วมกันในการต่อสู้เพื่อปลดปล่อย ทั้งนี้แม้ความสัมพันธ์  
ดังกล่าวหากวิเคราะห์ตามกรอบเรื่องเล่าแนวคิดผิงแสวงหา (Quest model) ของกรีสมาสนั้น มิตร  
ลักษณะนี้ถือเป็นมิตรอุปถัมภ์ประเภทหนึ่งในคู่แกนความสัมพันธ์ของผู้ให้ (Donor) กับผู้รับ  
(Receiver) (ขจิตขวัญ กิจวิสาละ, 2553, น. 228) อย่างไรก็ตามหากแต่สำหรับในตระกูลภาพยนตร์

แก๊งสเตอร์นี้จะเห็นได้ว่า ผู้อุปถัมภ์กลับกลายเป็นตัวละครเอกไม่ใช่มิตร โดยตัวละครเอกมักจะมีอุปนิสัยที่แสดงถึงการคอยช่วยเหลือมิตรสหายให้เกิดการยอมรับ นั่นแสดงให้เห็นว่า ลักษณะดังกล่าวเป็นกลวิธีหนึ่งที่ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างอุดมการณ์ต่อต้านให้ตัวละครเอกสามารถนำไปใช้ เพื่อสร้างระบบบุญคุณที่ให้แก่มิตรสหายอยู่ในการครอบงำของตนเองเพื่อสามารถใช้ประโยชน์และเพิ่มอำนาจ ต่อสู้ ต่อรอง ได้ ดังเช่น

ตัวละครแดง ไบเลย์จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) เนื่องด้วยอุปนิสัยส่วนตัวของแดง ไบเลย์ ทั้งความเป็นสุภาพบุรุษและค่อนข้างให้เกียรติผู้อื่น จึงทำให้เขานั้นเป็นที่ยอมรับในหมู่ของกลุ่มเพื่อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเปี้ยก วิสุทท์กษัตริย์ ทั้งนี้ในหลาย ๆ จากของภาพยนตร์ ที่ปรากฏถึงความสัมพันธ์ระหว่างแดง ไบเลย์และเปี้ยก วิสุทท์กษัตริย์นั้น มักจะมีจะปรากฏอยู่ 2 รูปแบบ คือ เพื่อพบปะสังสรรค์ในแบบมิตรภาพและเพื่อช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ซึ่งจากปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวหากพิจารณาอย่างผิวเผินอาจจะเป็นลักษณะปฏิสัมพันธ์แบบเกื้อหนุน ถ้อยทีถ้อยอาศัยทั่วไป แต่ทั้งนี้ภาพยนตร์ได้ให้ความหมายนัยยะที่ลึกซึ้งไปกว่านั้น กล่าวคือ ปฏิสัมพันธ์ของแดง ไบเลย์ที่มีต่อมิตรภาพระหว่างเพื่อนนั้นเป็นสิ่งที่สะท้อนถึงการมีอำนาจที่เหนือกว่าระหว่างเพศชายด้วยกันเองอีกด้วย ตัวอย่างเช่น ในฉากของภาพยนตร์หลังจากที่เปี้ยก วิสุทท์กษัตริย์ มีปัญหาารุมเร้าทั้งจากภาวะเศรษฐกิจและการใช้ชีวิตที่ยากลำบากด้วยการอาศัยวัดอยู่ เปี้ยกจึงตัดสินใจเลิกเรียนเพราะเขาอยากมีชีวิตเป็นนักเลง อันธพาล ในแบบแดง ไบเลย์ จึงได้ขอเข้าร่วมแก๊งของแดง ไบเลย์ จากประโยคที่ว่า “แดง เราตัดสินใจละ ให้เราเข้าร่วมแก๊งของนายได้ไหม” ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า เปี้ยกวิสุทท์ กษัตริย์ได้ยอมลดสถานะบทบาทของตนเองลงจากความ เป็นเพื่อนที่มีอำนาจต่อรองมาสู่การเป็นลูกน้องเพื่อความต้องการผลประโยชน์นั่นเอง

ตัวละครวาทีนจากภาพยนตร์เรื่อง โก้หลังวัง (2545) แน่นนอนว่าเนื่องด้วยอุปนิสัยรวม การเป็นการผู้ก่อตั้งแก๊งอันธพาลขึ้นมาซึ่งนั่นทำให้เขานั้นเป็นคนประสานผลประโยชน์ต่าง ๆ ของกลุ่มได้อย่างลงตัว อย่างไรก็ตาม แม้ว่าปฏิสัมพันธ์ของวาทีนและเพื่อน ๆ จะมีลักษณะของการคบค้าสมาคมแบบเพศชายด้วยกันเอง หากแต่ บางครั้งความสัมพันธ์ของวาทีนและกลุ่มเพื่อนยังแสดงให้เห็นถึง การมีอำนาจที่เหนือกว่าอีกด้วย ตัวอย่างเช่น ในฉากที่กลุ่มเพื่อนของวาทีนโดนหรืออย่างแก๊งของจำเป็นทำรุมทำร้าย จากนั้นทุกคนจึงเกิดความโกรธแค้นอย่างมากแต่ก็ได้ลงมือที่จะเอาคืนเนื่องจากว่า กำลังเสียขวัญ รวมทั้งจำนวนคนก็น้อยกว่า หากแต่วาทีนที่อยู่ในเหตุการณ์ก็ได้ตัดสินใจที่จะเอาคืน โดยการให้สัญญาว่าจะล้างแค้นและแบ่งผลประโยชน์ให้กับกลุ่มเพื่อนเมื่อทำสำเร็จ จากนั้นภาพก็ตัดมายังใบหน้าเพื่อน ๆ ของวาทีน ที่ได้แสดงสีหน้ามีกำลังใจพร้อมกับพยักหน้าเห็นด้วยกับวาทีน ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า ความสัมพันธ์ในเชิงมิตรภาพและอำนาจต่อรองของตัวละคร

นั้นสามารถมีอิทธิพลทำให้กลุ่มเพื่อนสยบยอมเชื่อฟังและอยู่ภายใต้อำนาจในการตัดสินใจของเขาได้

ตัวละครกัณฑ์จากภาพยนตร์เรื่อง มิงกุเพื่อนกันจนวันตาย (2555) สำหรับความสัมพันธ์ของตัวละครกัณฑ์ที่มีต่อมิตรภาพอย่างโดดเด่นนั่นคือ ตัวละครสองซึ่งในช่วงแรกหนังได้จัดวางตำแหน่งให้เห็นถึง การมีบุคลิกที่ขัดแย้งกันของตัวละครทั้งสอง โดยที่กัณฑ์นั้นมักจะมีบุคลิกที่บ่งบอกถึงความเป็นนักเลงกล้าได้กล้าเสีย ในขณะที่สองมักจะมีบุคลิกที่เรียบร้อยและอยู่ในกรอบบรรทัดฐานทางสังคมมาตลอด ทั้งนี้จะเห็นได้ว่า แม้ช่วงแรกภาพยนตร์พยายามจะแสดงให้เห็นถึงข้อตรงข้าม ระหว่าง ขาวและดำของตัวละคร หากแต่เมื่อกัณฑ์ได้มีโอกาสสานสัมพันธ์และชักชวนสองให้มาอยู่ในแก๊งสเปิร์มจากบุคลิกเรียบร้อย ไม่กล้าแสดงออกของสอง ก็ค่อย ๆ ถูกกลืนหายไป ด้วยการเริ่มใช้ชีวิตเสเพล รวมถึงการมีเรื่องกับแก๊งอันธพาลอื่น ๆ ไปทั่ว อย่างไม่เกรงกลัวกฎหมาย จนในที่สุดสองจึงได้กลายมาเป็นนักเลง อันธพาลอย่างเต็มตัวเช่นเดียวกับกัณฑ์ อย่างไรก็ตามจากความสัมพันธ์ดังกล่าวด้านหนึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการคบค้าสมาคมของเพศชายด้วยกัน แต่อีกด้านหนึ่งจากการหยิบบี่ยนมิตรภาพของกัณฑ์ยังสะท้อนให้เห็นถึง นัยยะของการครอบงำที่มีอิทธิพลทำให้สองนั้นกล้าที่จะลุกขึ้นมาปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมด้วยเช่นกัน

ตัวละครจ๊อด เขาดีจากภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล (2555) ที่เขานั้นมักจะคอยช่วยเหลือและสนับสนุนแดง ไบเลย์ทั้งทางครอบครัวและปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจอยู่เสมอ นั่นจึงทำให้แดง ไบเลย์ยอมรับนับถือรวมทั้งยอมเสียดสละชีวิตเพื่อจ๊อดได้ โดยในฉากของภาพยนตร์หลังจากที่จ๊อดโดนผู้การค้ำนึ่งตัวแทนของกฎหมายตามล่า หากแต่จ๊อดก็ได้แดง ไบเลย์และพรรคพวกในการเข้ามาช่วยเหลือให้รอดพ้นจากการถูกจับ ซึ่งภายหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าวทั้งสองคนจึงได้ตัดสินใจที่จะเอาคืนทั้งแก๊งอันธพาลและเจ้าหน้าที่รัฐอย่างถึงที่สุด นั่นจึงสะท้อนให้เห็นว่า การที่จ๊อดได้มีบุญคุณในการช่วยเหลือมิตรสหายอย่างกับแดง ไบเลย์ สามารถนำมาสู่การประสานผลประโยชน์ร่วมกันในการสร้างอำนาจต่อสู้อันตรงได้นั่นเอง

2. มิตรที่คอยขัดขวางและเป็นอุปสรรค จำนวนทั้งสิ้น 3 ตัวละครได้แก่ ทิน แวนและไท ซึ่งมิตรในลักษณะนี้มักจะถูกประกอบสร้างภายนอกให้มีความสัมพันธ์กับตัวละครเอกในฐานะมิตร แต่ภายในด้านของพฤติกรรมกลับทำตัวเป็นอุปสรรคที่ทำให้ตัวละครเอกไม่สามารถต่อสู้อันตรงอย่างราบรื่นตามที่ต้องการ โดยมักจะสร้างความเดือดร้อน หลอกลวงและขัดผลประโยชน์หรือกล่าววันยหนึ่งได้ว่า มิตรในลักษณะนี้มักจะเข้ามาลดทอนอำนาจการต่อสู้อันตรงของตัวละครเอกลงนั่นเอง ดังเช่น

ตัวละครทินจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) ในฉากของภาพยนตร์ ที่ป้อมมีเจตจำนงในปล้นร้านทองเพื่อให้ได้เงินมาสร้างเนื้อสร้างตัว แต่ทินนั้นไม่เห็นด้วยและได้พยายามอธิบายถึง

ความอันตราย หากแต่ป้อก็ยังยืนยันที่จะปล้นร้านทองด้วยการชวนสมาชิกคนอื่น ๆ ในแก๊งจกนำไปสู่ได้เถียงกัน ดังบทสนทนาต่อไปนี้

ทิน : พวกมึงเอาปืนไปทำไรกัน

ป้อ : ปล้นร้านทอง

ทิน : ที่ไหน

ป้อ : เขาวราช

ทิน : มึงบ้าเปล่า เขาวราช มึงก็รู้คนพลุกพล่านมึงไม่มีทางรอดเลย มึงเชื่อกูสิวะไอ้ป้อ

ป้อ : มึงอย่ามาเปลี่ยนใจกูเลย ใครอยากจะถอนตัวก็ตามใจนะเว้ย ใครไม่ไปกูไป

จากบทสนทนานี้จะเห็นได้ถึง ความขัดแย้งถึงความสัมพันธ์ระหว่างเพื่อน ซึ่งต่างคนต่างมีจุดยืนที่แสดงถึงเจตจำนงของตนเอง และในท้ายที่สุดทินก็ไม่สามารถที่จะห้ามปรามป้อได้ และเขายังได้ถูกกีดกันออกไปจากแก๊งอีกด้วย ดังนั้นจะเห็นได้ว่าแม้จะตัวละครจะมีความสัมพันธ์ในฐานะมิตรที่คอยสนับสนุนกันมากแค่ไหนก็ตาม หากแต่เมื่อมีผลประโยชน์จากความต้องการอำนาจเงินตราเข้ามา ก็สามารถเปลี่ยนแปลงปฏิสัมพันธ์จากความเป็นเพื่อนให้กลายเป็นคนนอกได้เช่นกัน

ตัวละครแวนจากภาพยนตร์ เด็กเดน (2548) ในฉากของภาพยนตร์ในขณะที่เตี้ย ซึ่งถือได้ว่าเป็นเพื่อนในแก๊งที่ให้ความนับถือและสนิทสนมกับแวนมากที่สุด โดยทั้งคู่ถูกกลุ่มโจรแดงจับกุมตัวไป และกลุ่มโจรแดง ได้ทำสงครามจิตวิทยากับตัวละครทั้งสองด้วยการให้ปืนและบังคับให้ต่างคนต่างยิงกันเองเพื่อแลกกับอิสระภาพ ซึ่งเตี้ยนั้นเลือกที่จะไม่ยิงแวนเพราะเห็นแก่มิตรภาพ ในขณะที่แวนนั้นเลือกที่จะยิงเตี้ยเพื่อความอยู่รอด ดังบทสนทนาต่อไปนี้

เตี้ย : ไอ้แวนอย่านะมึง

แวน : เตี้ยกูขอโทษ กูไม่มีทางเลือก กลับไปกูต้องคิดคุก

เตี้ย : ไอ้เลว มึงยิงกูไม่ได้นะเว้ย กูเพื่อนมึงนะ

จากบทสนทนาจะเห็นได้ว่า แม้ว่าเตี้ยจะพยายามรักษาความสัมพันธ์แบบมิตรภาพที่เขานั้น มิให้แวนมากเท่าไร แต่ท้ายที่สุดแล้ว แวนก็ไม่เคยเห็นเตี้ยเป็นมิตรที่คอยสนับสนุนแม้แต่นิด

เดียว ในทางกลับกันแวนกลับยอมทำทุกอย่างเพื่อตนเองมากกว่าการรักษาความสัมพันธ์แบบมิตรภาพ เนื่องจากแวนนั้นมองว่า เตี้ยเป็นต้นเหตุและเป็นอุปสรรคที่ทำให้เขาโดนโจรแดงจับตัวจนไม่สามารถต่อสู้ขจัดขึ้นได้

ตัวละครไทจากภาพยนตร์เรื่อง ท้าชน (2552) กล่าวคือ ในช่วงแรกของภาพยนตร์ ไทได้พยายามพิสูจน์ตนเอง บนเส้นทางของการเป็นนักเลง อันธพาล ด้วยการเข้าสู่สนามแห่งการต่อสู้จนสามารถเป็นที่ยอมรับและเคารพในกลุ่มของเพื่อน ๆ ได้ ทั้งนี้จะเห็นได้ว่า ในช่วงแรกของภาพยนตร์ความสัมพันธ์อันดีของตัวละครไทและมิตรสหายนั้น นำมาซึ่งพลังในการต่อต้านขจัดขึ้นกับระบบไม่ว่าจะเป็นการทำทลายกับอำนาจทางกฎหมาย ด้วยการพัวพันกับธุรกิจมืดและอำนาจนอกกฎหมายที่ตัวละครและกลุ่มเพื่อนได้พยายาม โคนล้มแก๊งมาเฟียอิทธิพลมืด อย่างไรก็ตามความสัมพันธ์ของตัวละครในลักษณะมิตรสหายก็ได้เริ่มเปลี่ยนไป จากอำนาจเงินตราที่เข้ามา โดยเริ่มจากการที่อิก ที่ได้ตายจากการต่อสู้ หมึก และเค ที่คอยหาตระเวนซึ่งกันและกัน อิกทั้งหมึกที่ได้หักหลังไทด้วยการล้มบอลเพื่อหวังเงินจำนวนมาก ท้ายที่สุดแล้วแม้ว่าตัวละครทั้งหมดจะมีชะตากรรมร่วมกันนั่นคือ การเอาชีวิตรอดบนโลกของการต่อสู้ที่โหดร้ายด้วยการกลับมาร่วมมือกันอีกครั้ง แต่ก็ไม่สามารถทำให้ความสัมพันธ์ของตัวละครกลับมาเป็นเหมือนเดิมได้

ดังนั้น สำหรับประเด็นทางด้านปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะมิตรสหายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม แม้ภาพยนตร์จะทำการประกอบสร้างและแบ่งแยกประเภทของมิตร ดังเช่น มิตรที่คอยช่วยเหลือสนับสนุนและมิตรที่คอยขัดขวางอย่างชัดเจน หากแต่ข้อสังเกตจากการวิเคราะห์จะเห็นได้ว่า จุดร่วมกันของมิตรทั้งสองประเภทนี้ มักจะเข้ามาสร้างความสัมพันธ์ในลักษณะของการลดทอนอำนาจการต่อสู้ของตัวละครทั้งสิ้น แต่ก็มีความแตกต่างในระดับความแยบยลซึ่งถ้าหากมิตรที่คอยช่วยเหลือสนับสนุนก็มักจะต้องสร้างเงื่อนไขอำนาจต่อรองกับตัวละครเอกเสียก่อนจึงจะยอมเข้าร่วมต่อสู้หรืออาจกล่าวได้ว่า มิตรในลักษณะนี้ไม่ได้มีเจตจำนงในการต่อสู้ตั้งแต่แรก แต่ตัวละครเอกต้องใช้อำนาจครอบงำจากการสร้างเงื่อนไขข้อแลกเปลี่ยนผลประโยชน์ในการต่อรองให้มิตรเหล่านี้ยอมเข้าร่วมต่อสู้ ส่วนมิตรที่คอยขัดขวางก็จะเห็นได้ว่า มักจะเข้ามาสร้างความสัมพันธ์ในลักษณะก่อปัญหาในการให้ตัวละครสยบยอมต่ออำนาจควบคุมของสังคมตั้งแต่แรก ๆ จนบางครั้งมิตรเหล่านี้อาจจะกลายเป็นศัตรูในภายหลัง ซึ่งนั่นนำไปสู่การทอดทิ้งให้ตัวละครต้องต่อสู้อย่างลำพัง

อย่างไรก็ตาม อาจกล่าวสรุปได้ว่า การที่ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้มีลักษณะเช่นนี้ ด้านหนึ่ง เป็นกลวิธีของภาพยนตร์ในการแฝงอุดมการณ์หลักเพื่อทำให้ตัวละครจำนนต่ออำนาจควบคุมจากบรรทัดฐานทางสังคม โดยเมื่อใดก็ตามที่ตัวละครกำลังริที่จะกระทำการต่อต้านกับอำนาจของสังคมเมื่อนั้นมิตรสหายเหล่านี้ก็มักจะเข้ามาสร้างเงื่อนไขอำนาจต่อรองต่าง ๆ ให้



เกิดขึ้น แต่อีกด้านหนึ่ง ความสัมพันธ์แบบมิตรสหายในโลกของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์อาจไม่มีอยู่จริง เนื่องจากอำนาจและประโยชน์เป็นใหญ่ ดังนั้นแล้วปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะมิตรสหายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมตอกย้ำให้เห็นว่า ไม่มีมิตรแท้และศัตรูที่ถาวร นั่นเอง

#### 4.2.5.2 ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะศัตรู

สำหรับประเด็นทางด้านปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะศัตรูของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมพบว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ปรากฏในระดับศัตรูในระดับปัจเจกบุคคล เท่านั้นดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.21 ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะศัตรูของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะศัตรู	จำนวน	ตัวละคร
ศัตรูในระดับปัจเจกบุคคล	7	ทิน, แดง ไบเลย์, วาทิน, แวน, ไท, กันต์, จ๊อด เฮาดี

จากตารางที่ 4.21 จะเห็นได้ว่า ศัตรูในระดับปัจเจกบุคคลได้แก่ ตัวละครทิน แดง ไบเลย์ วาทิน แวน ไท กันต์ และจ๊อด เฮาดี โดยตัวละครที่ปรากฏในฐานะศัตรูนั้นมักจะเป็นกลุ่มนักเลงอันธพาลด้วยกันเองเป็นส่วนมาก อีกทั้งกลุ่มนายทุนที่ขัดแย้งและพยายามครอบงำตัวละคร ซึ่งกลุ่มศัตรูเหล่านี้มักจะใช้อำนาจในการเอารัดเอาเปรียบ ชูตรีศร รวมทั้งการใช้กำลังต่อสู้เพื่อทำให้ตัวละครชายตกอยู่ในภาวะไร้อำนาจ อย่างไรก็ตาม การจัดวางตำแหน่งของตัวละครชายกับศัตรูนั้น แสดงถึงการแผ่ขยายเกี่ยวกับการช่วงชิงอำนาจระหว่างเพศชายด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งนั่นส่งผลทำให้ตัวละครชายถูกบีบบังคับให้ต้องลุกขึ้นสู้ในฐานะมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ ดังเช่น

ตัวละครทินจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน (2539) ซึ่งศัตรูที่มีอิทธิพลต่อทินนั้นคือ ลุงชด ซึ่งมีความสัมพันธ์ในฐานะบทบาทของผู้มีพระคุณกับบทบาทของผู้ร้าย กล่าวคือ ในช่วงตอนต้นของภาพยนตร์ ความสัมพันธ์ระหว่างทินและลุงชด เป็นลักษณะความสัมพันธ์ที่แสดงถึงการพยายามครอบงำความคิด ซึ่งลุงชดได้ใช้อำนาจของความเป็นบทบาทผู้มีพระคุณ ในการบังคับตัวละครทินให้กระทำงานอันผิดกฎหมาย และทินเองก็ได้ยอมกระทำตามในฐานะผู้ตกอยู่ในอาณัติจากประโยชน์ชนวนาในหลาย ๆ ครั้ง เช่น “ได้ครับลุงชด” ซึ่งนั่นเป็นการสะท้อนถึงภาวะไร้อำนาจของตัวละครที่สยบยอมแก่ศัตรู

อย่างไรก็ตามท้ายที่สุด ตัวละครตนเองก็ได้ทำทนายอานาการครอบงำเพื่อให้ตนเองนั้น ได้หลุดพ้น จากวงจรอุบาทว์ดังกล่าวประกอบกับการหักหลังกันของคนในแก๊งลุงชด ซึ่งสถานะของ ลุงชดในตอนนี้เป็นบทบาทของผู้ร้ายที่เป็นภัยต่อหิน จึงทำให้หินได้ตัดสินใจต่อสู้เพื่อปลดปล่อย ตนเองจากการถูกครอบงำและการ โดนหลอกใช้ ซึ่งนั่นแสดงให้เห็นว่า ความสัมพันธ์ของตัวละคร หินกับศัตรูอย่างลุงชดนั้นแม้ด้านหนึ่งจะเป็นการสยบยอมที่ทำให้ตัวละครนั้นอยู่ในสภาวะไร้อำนาจแต่อีกด้านหนึ่ง การตัดสินใจต่อสู้เพื่อปลดปล่อยตนเองถือได้ว่า เป็นลักษณะของตัวละครที่มี เจตจำนงในฐานะมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการที่กล้าจะลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อทวงศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ด้วยเช่นกัน ซึ่งเป็นลักษณะของความสัมพันธ์เชิงอำนาจเพื่อความต้องการเอาชนะระหว่างเพศชาย ด้วยกันนั่นเอง

ตัวละครแดง ไบเล่ย์จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ในช่วงแรก ของภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึง ภาวะไร้อำนาจของตัวละคร จากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างแดง ไบเล่ย์และ ปู่ ระเบิดขวด กล่าวคือ ในหลาย ๆฉากของภาพยนตร์ แดง ไบเล่ย์ไม่ได้เป็นคนที่เริ่มใช้ ความรุนแรงหรืออำนาจข่มเหงกับ ปู่ ระเบิดขวด ทั้งที่เขาเองเป็นฝ่ายถูกกระทำก่อนไม่ว่าจะการทำ ร้ายคนรอบข้างอย่างเปี้ยกวิสุทธ์ กษัตริย์ เพื่อนรักของเขา รวมไปถึง การหักหลังหมู่เชิธร ซึ่ง ภาพยนตร์ได้สะท้อนให้เห็นถึงการการมีปฏิสัมพันธ์ในลักษณะการต่อรองจนไปถึงสยบยอมต่อ ศัตรู อย่างไรก็ตาม จากปฏิสัมพันธ์ดังกล่าวทำให้เขาเองถูกตามล้างแค้นตามไล่ล่า ซึ่งส่งผลให้เขา นั้นได้เปลี่ยนความสัมพันธ์กับปู่มาเป็นปฏิสัมพันธ์แบบความต้องการเอาชนะเพื่อแสดงถึงการ ไม่สยบยอมและความต้องการจะมีอำนาจเหนือว่าศัตรูนั่นเอง

ตัวละครวาทีนจากภาพยนตร์เรื่อง โก๋หลังวัง (2545) ในช่วงแรกภาพยนตร์ได้จัดวาง ตำแหน่งให้วาทีนและจำเป็นปรากฏในลักษณะศัตรูคู่อาฆาตอย่างชัดเจนและได้เพิ่มระดับการต่อสู้ที่ รุนแรงขึ้นไปเรื่อย ๆ เริ่มจาก การเขม่นกันไปมาของทั้งสองแก๊งจากนั้นก็เริ่มเข้าสู่การทำทนายด้วย การยกพวกตีกันด้วยมือเปล่า ไปจนถึงการใช้อาวุธมีด ปืน และระเบิด ตามลำดับ ทั้งนี้จะเห็นได้ว่า ความสัมพันธ์ของตัวละครวาทีนและศัตรุนั้น เป็นแสดงถึงการพยายามช่วงชิงอำนาจระหว่างเพศ ชายด้วยกันเอง อย่างไรก็ตามเนื่องด้วยการที่วาทีนได้ถูกทำร้ายโดยลูกน้องของจำเป็นนั้น จึงทำให้ วาทีนตัดสินใจลุกขึ้นสู้เพื่อความต้องการเอาชนะเพื่อทวงความยุติธรรมให้กับตนเอง

ตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน (2548) โดยสำหรับศัตรูที่ปรากฏซึ่งอยู่ข้างตรง ข้ามกับตัวละครแวนตลอดทั้งเรื่องนั่นคือ จิง กล่าวคือ ในช่วงแรกของภาพยนตร์ความสัมพันธ์ ระหว่างแวนและจิงนั้นถูกประกอบสร้างในลักษณะของการพยายามช่วงชิงอำนาจซึ่งกันและของ เพศชาย ด้วยการต่อสู้และแก้มันกัน ไปมาระหว่างนักเรียนช่างกลสองสถาบัน อย่างไรก็ตามแม้ว่า จิงจะเป็นศัตรูคู่แค้นกับแวนมากเพียงใด หากแต่เมื่อทั้งสองถูกจับโดยเจ้าหน้าที่รัฐและถูกนำไป

ฝีกวินัยในสถานที่กักกันที่ไร้ซึ่งอาวุธและอิสรภาพ ในฉากนี้เองผู้ชมจะได้เห็นถึงภาวะไร้อำนาจของเพศชาย ดังนั้นความสัมพันธ์ของตัวละครทั้งสองก็เปลี่ยนมาเป็นความสัมพันธ์แบบกึ่งมิตรกึ่งศัตรูจนนำไปสู่การร่วมมือกันหนีจากค่ายกักกันตัว ซึ่งภายหลังจากเหตุการณ์หลบหนีออกจากสถานที่กักกัน แวนก็ยังคงคิดที่จะหักหลังและกำจัดชิงอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ของแวนและชิงที่ปรากฏในภาพยนตร์จะมีลักษณะปรับประสานตามสถานการณ์ห้องเรื่องแต่ท้ายที่สุดแล้ว ไม่ว่าจะปรากฏถึงภาวะไร้อำนาจและการช่วงชิงอำนาจของเพศชายด้วยกัน หากแต่ศัตรูในสายตาแวนนั้นคือ ความต้องการเอาชนะ นั่นเอง

ตัวละครไทจากภาพยนตร์ ทำชน (2552) ภาพยนตร์ได้จัดวางตำแหน่งของตัวละครไทกับศัตรูอย่างเด่น ในลักษณะเส้นตรงกล่าวคือ ด้วยความต้องการล้างแค้นแทนพี่ชาย หนั่งได้พยายามแสดงให้เห็นถึง ความสัมพันธ์ของตัวละครทั้งสองในฐานะศัตรูคู่อาฆาตแค้นที่ค่อย ๆ เพิ่มระดับความรุนแรง มากขึ้นเรื่อย ๆ ตั้งแต่ ฉากเปิดตัวละครที่ไทได้มีโอกาสเจอกับต้นจนนำมาสู่การทำทายกันด้วยคำพูด และสีหน้าการกระทำ เพื่อพยายามลดทอนศักดิ์ศรีซึ่งกันและกัน การส่งคนมาต่อรองเงื่อนใจเพื่อนำไปสู่ความแตกแยกในแก๊งของไทนอกเกมสัการแข่งขันเพื่อความต้องการที่จะทำให้ไทนั้นตกอยู่ในภาวะไร้อำนาจของเพศชาย และการเผชิญหน้าจากการต่อสู้ด้วยอาวุธที่ไร้ซึ่งกติกาไร้ความปราณีและไร้ซึ่งอำนาจของบรรทัดฐานทางสังคม ท้ายที่สุดจะเห็นได้ว่า ความสัมพันธ์ของไทกับศัตรูอย่างเด่นเป็นความสัมพันธ์แบบการพยายามช่วงชิงอำนาจระหว่างเพศชายด้วยกันที่มักเริ่มต้นด้วยความรุนแรงและจบลงด้วยการต้องมีผู้ชนะจากการสูญเสีย

ตัวละครกันต์จากภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ด้วยความที่กันต์พยายามจะปกป้องแก๊งสเปิร์มจากแก๊งไนท์พลาซ่า รวมถึงเอ็มแฟนสาวของเขาที่ถูกข่มขืนนั้นหมายปอง ดังนั้นหนังจึงได้แสดงให้เห็นถึงความต้องการเอาชนะที่เกิดจากแรงขับเคลื่อนไหวในจิตใจของตัวละครอย่างชัดเจน โดยในช่วงแรกการต่อสู้กันของทั้งสองเป็นเพียงแค่ระดับปัจเจกที่ต่างฝ่ายต่างต้องการเอาชนะซึ่งกันและกัน จากนั้นด้วยค้ำเค้นที่สะสมมานานของทั้งสองฝ่ายไม่ว่า จะเป็นการไม่สยบยอมต่อศัตรูของกันต์รวมทั้งการทำทายจากแก๊งไนท์พลาซ่า นั้นจึงนำไปสู่การตัดสินใจด้วยความรุนแรงที่ยกระดับไปสู่ระดับแก๊งอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งท้ายที่สุดแม้ว่ากันต์จะถูกข่มขืนทำร้ายจนอยู่ในภาวะไร้อำนาจของเพศชาย แต่นั่นก็ไม่สามารถทำให้แก๊งสเปิร์มสยบยอมต่อแก๊งไนท์พลาซ่าได้แม้แต่นิดเดียว โดยในภายหลังกทุกคนในแก๊งสเปิร์มได้รวมตัวกันเพื่อล้างแค้นแข่งแทนกันต่ออย่างมุ่งมั่นจนสำเร็จดังนั้นจะเห็นได้ว่า ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับศัตรูแสดงถึงภาวะการช่วงชิงอำนาจของเพศชายด้วยการการล้างแค้นกันไปมาอย่างไม่จบไม่สิ้น

ดังนั้นสำหรับประเด็นทางด้านปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะศัตรูของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมจะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ศัตรูปรากฏอยู่แต่

ระดับเดียวได้แก่ บังเอิญบุคคล ทั้งนี้เมื่อพิจารณาถึงความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับศัตรูก็จะพบว่า ส่วนมากมักจะเป็นความขัดแย้งในระดับโครงสร้างทางสังคมไม่ว่าจะเป็น การทุจริต การเอารัดเอาเปรียบ การช่วงชิงอำนาจ ทั้งหมดนี้ล้วนแล้วเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการต่อสู้เชิงการเมืองและเศรษฐกิจทั้งสิ้น แต่ภาพยนตร์กลับประกอบสร้างให้ศัตรูอยู่ในแค่ระดับบังเอิญบุคคลเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งหากพิจารณารายละเอียดก็จะพบว่า จุดยืนของผู้เล่าเรื่องได้กำหนดขอบเขตของศัตรูไว้แตกต่างกัน ถึงแม้ว่าตัวละครจะต่อสู้ในฐานะมนุษย์บังเอิญผู้กระทำการเพื่อความต้องการเอาชนะมากเพียงใดแต่การกำหนดตำแหน่งของศัตรูไว้เพียงแค่ระดับบังเอิญบุคคลก็เนื่องจากการต่อสู้ดังกล่าวสะท้อนถึงการต่อสู้คนตัวเล็กตัวน้อยที่กล้ายืนหยัดเรียกร้องกับโครงสร้างทางสังคม ดังนั้นการประกอบสร้างให้ศัตรูอยู่ในระดับบังเอิญบุคคล โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มเจ้าพ่อ มาเฟียและนักเลงอันธพาลด้วยกันก็เพื่อเป็นการลดทอนคุณค่าหรือปราชัยไม่ให้ตัวละครมีความชอบธรรมในการต่อสู้ไปมากยิ่งขึ้น อีกทั้งเพื่อตอกย้ำและผลิตซ้ำว่า ท้ายที่สุดแล้วกลุ่มคนเหล่านี้ก็มักจะชอบต่อสู้ทำหั่นกันเองจนทำให้สังคมเดือดร้อน และนั่นส่งผลทำให้อำนาจของบรรทัดฐานทางสังคม สามารถเข้ามาจัดระเบียบวินัยได้ชอบธรรม นั่นเอง

#### 4.2.5.3 ปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม

สำหรับประเด็นทางด้านปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม พบว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างมีลักษณะแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4.22 ปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

ปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม	จำนวน	ตัวละคร
ความสัมพันธ์แบบรักต่างเพศ	5	ทิน,แดง ไบเล่ย์,วาทีน,ไท,กันต์
ไม่ปรากฏความสัมพันธ์อย่างแน่ชัด	2	แวน,จ๊อด เฮาคี้

จากตารางที่ 4.22 จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างถึงปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

1. ความสัมพันธ์แบบรักต่างเพศ ได้แก่ ตัวละครทิน แดง เบ ไลย์ วาทีน ไทและกันต์ ซึ่งภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครปรากฏถึงรูปแบบรักต่างเพศ (Heterosexuality) กล่าวคือเป็นลักษณะของการสร้างความสัมพันธ์ความรักของชายหญิงทั่วไปตามขนบค่านิยมของสังคมไทย โดยที่ตัวละครชายได้ถูกจัดวางให้เป็นผู้กระทำการเข้าหาเพศหญิงเพื่อสร้างความสัมพันธ์ที่นำมา

สู่ความรัก อย่างไรก็ตามในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์นี้ ความสัมพันธ์ความรักชายหญิง ได้ปรากฏถึงลักษณะการครอบงำ การใช้อำนาจที่เหนือกว่าของเพศชายในการทำให้เพศหญิงตกอยู่ภายใต้การครอบครองอีกด้วย โดยตัวละครเพศหญิงในภาพยนตร์นี้มักจะถูกประกอบสร้างให้เป็นเพศที่อ่อนแอกว่า อีกทั้งบทบาทของพวกเธอก็ถูกจำกัดสิทธิอยู่แค่ การเป็นเมียเป็นแม่ที่ดี และเป็นวัตถุทางเพศสำหรับการจ้องมองให้กับเพศชายเท่านั้น ดังเช่น

ตัวละครทินจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) ซึ่งสำหรับปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพศตรงข้ามของตัวละครทินในภาพยนตร์เรื่องนี้ มีความชัดเจนในแง่ของ บทบาทความสัมพันธ์ทางด้านเพศระหว่างชายหญิง โดยทัศนคติของทินที่มีต่อกอบกุลนั่นคือ เขามองว่าเธอเป็นสาวบริสุทธิ์ มีฐานะสูงส่ง เป็นลูกคุณหนูหน้าตาดี และมีความเพียบพร้อมในชีวิตทุกด้าน ซึ่งเป็นลักษณะของผู้หญิงในอุดมคติที่ทินนั้นใฝ่ฝันและต้องการได้เธอมาครอบครอง ดังประโยคที่ว่า “ชีวิตคุณนี้นะมันต่างกับผมลิบลับเลย ชีวิตคุณมีแต่สิ่งดี ๆ ผิดกับผมที่มีแต่สิ่งเลว ๆ” ดังนั้นปฏิสัมพันธ์ระหว่างทินกับกอบกุลเกือบตลอดทั้งเรื่องจึงปรากฏออกมาในลักษณะความสัมพันธ์แบบครอบงำของเพศชายที่มีต่อเพศหญิง โดยในฉากที่ทินได้บังเอิญเจอกับกอบกุลที่บ้านของเธอ หากแต่ทินก็ไม่ว่าจะรู้ว่าจะสามารถสานสัมพันธ์กับเธอได้อย่างไร ดังนั้นเขาจึงพยายามที่จะทำให้กอบกุลนั้นหันมาสนใจด้วยการจ้องมอง โดยภาพยนตร์ได้ใช้เทคนิคการถ่ายภาพแทนสายตาตัวละครทินในการจ้องมองมายังกอบกุล ด้วยลักษณะภาพมุมสูง (High angle) อันเป็นการแสดงถึงนัยยะของการมีอำนาจที่เหนือกว่าเพศ จากนั้นภาพก็ตัดมาแทนสายตาของกอบกุลในการมองมายังชายหนุ่มอย่างทิน ด้วยลักษณะภาพมุมต่ำ (Low angle) อันแสดงถึงนัยยะของการกำลังถูกครอบงำจากเพศชาย และจากประโยคที่ว่า “ทำไมฉันคุ่นหน้าเธอจัง” ภาพยนตร์ได้สื่อความหมายให้เห็นถึงการพยายามใช้อำนาจจ้องมองของเพศชายผ่านเทคนิคภาพยนตร์เพื่อให้กอบกุลนั้นหันมาสนใจในตัวทินเพื่อความต้องการในการยกระดับความสัมพันธ์ให้ลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

ตัวละครแดง ไบเล่ย์จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างแดง ไบเล่ย์กับตัวละครเพศหญิงในเรื่องที่โดดเด่นที่สุดนั่นคือ วัลภาซึ่งเธอมีบทบาทเป็นภรรยาของแดง ไบเล่ย์ โดยในฉากของภาพยนตร์ที่ทั้งสองได้เจอกันครั้งแรก ณ งานรำลึกถึงเจมส์ ดิน แม้ว่าแดง ไบเล่ย์จะเป็นฝ่ายที่แอบมองวัลภาและตกหลุมรักเธอ หากแต่ผู้ชมจะได้ก็เห็นปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร ที่เริ่มจากฝ่ายหญิงเป็นผู้ที่เข้าหาฝ่ายชายก่อน จากการที่วัลภาเดินเข้ามาหาแดง ไบเล่ย์ และส่งสายตาที่สื่อถึงการช่วยวน รวมทั้งจากการสื่อความหมายของเทคนิคทางด้านภาพยนตร์ ด้วยภาพขนาดระยะใกล้และเทคนิคภาพสโลว์โมชั่น (Slow motion) ที่แทนสายตาของแดง ไบเล่ย์ในการมองมายังวัลภา ภาพแสดงให้เห็นถึงไบหน้าที่สวยงาม รวมถึงการแต่งกาย และเรือนร่างที่เซ็กซี่ของเธอ จากนั้นทั้งคู่ก็เริ่มต้นรำและสานสัมพันธ์กัน โดยในฉากนี้เอง



แสดงให้เห็นว่า การมีปฏิสัมพันธ์ครั้งแรก ระหว่างแดง ไบเลย์และวัลภาณัน ผู้หญิงที่ถูกประกอบสร้างผ่านภาพยนตร์ เป็นได้เพียงแค่วัตถุทางเพศสำหรับผู้ชายในการจ้องมองเท่านั้น และจากการที่เธอเดินเข้ามาหาแดง ไบเลย์ก่อน นั้นแสดงให้เห็นการมีอำนาจที่เหนือกว่าเพศหญิงของแดง ไบเลย์นั่นเอง

นอกจากนี้หลังจากที่ทั้งคู่คบหาและตกลงใช้ชีวิตร่วมกันฉันสามีภรรยา ความสัมพันธ์ของแดง ไบเลย์กับวัลภาณันเริ่มเปลี่ยนไปเป็นในลักษณะของการครอบงำแทน โดยในฉากของภาพยนตร์ที่หลังจากทั้งคู่มีเซ็กส์กันเสร็จแล้ว วัลภาณันเริ่มอยากให้แดง ไบเลย์นั้นเอาใจใส่ด้วยการพาไปเที่ยวเหมือนเช่นเคย แต่เขานั้นกลับปฏิเสธจนทำให้วัลภาณันเริ่มไม่พอใจ ทั้งนี้แดง ไบเลย์เองก็ดูเหมือนว่าจะไม่ได้ใส่ใจต่อความรู้สึกของเธอ จากประโยคที่ว่า “เป็นเมียเราต้องอดทน” ซึ่งนั่นเป็นการตอกย้ำว่า ผู้หญิงในสายชายอย่างแดง ไบเลย์ บทบาทของเธอก็เป็นได้เพียงแค่เมียที่ต้องเชื่อฟังและสยบยอมต่อสามีนั่นเอง

ตัวละครวาทีนจากภาพยนตร์เรื่อง โก้หลังวัง (2545) สำหรับปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามของตัวละครวาทีนที่ปรากฏเด่นชัดที่สุดนั่นคือ จำปูนนางเอกของเรื่อง โดยเธอคนนี้ได้ถูกจัดวางบทบาทในฐานะน้องสาวของศัตรูอย่างจำเป็นที่มีหน้าตาสวย ผิวพรรณดี และร่ำรวย ซึ่งหากพิจารณาลักษณะโดยรวมนั้นถือได้ว่า จำปูนเปรียบเสมือนไข่มุกในหินที่มีความบริสุทธิ์ผุดผ่องและเป็นที่ยกย่องให้กับชายในหลาย ๆ คน ทั้งนี้ในช่วงแรกของภาพยนตร์เนื่องด้วยการเป็นนักแสดง อันธพาล รวมถึงอาชีพลักขโมย ของวาทีน จึงทำให้เขานั้นไม่สามารถเอาชนะใจเธอได้ หากแต่วาทีนก็ไม่ได้ยอมแพ้แต่อย่างใด เขาได้พยายามที่จะอธิบายและตามจ้อเธอเพื่อให้เธอเปิดใจยอมรับกับคุณลักษณะนิสัย ความเป็นนักแสดง ของเขา ในฉากนี้เองภาพยนตร์ได้ใช้ มุมกล้อง สื่อถึงภาวะตัวละครด้วยการถ่าย วาทีนในลักษณะภาพมุมต่ำ (Low angle) พร้อมกับบทสนทนาที่ว่า “ผมไม่ได้บอกว่าผมทำถูกทุกอย่าง แต่ถ้าคุณตัดสินใจจากสิ่งที่ได้เห็นในวันนั้นผมก็เสียใจ” จากนั้นตัวละครจำปูนถูกถ่ายด้วยภาพมุมสูง (High angle) ซึ่งปรากฏใบหน้าของจำปูนที่กำลังถูกจ้องมอง นั่นสะท้อนให้เห็นว่า วาทีนนั้นกำลังใช้อำนาจของความเป็นเพศชายในการพยายามครอบงำเพศหญิงนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม ความสัมพันธ์ของวาทีนและจำปูนก็ลงเอยด้วยการแต่งงานมีครอบครัว ภาพยนตร์ได้ใช้เทคนิคการลำดับภาพอย่างต่อเนื่องเป็นเส้นตรงโดยปรากฏภาพของจำปูนกำลังทำความสะอาดบ้าน ภาพของเด็กผู้หญิงกำลังวิ่งเล่นซุกซน ภาพของวาทีนกำลังนั่งเขียนหนังสือ และกำลังจะออกนอกบ้านเพื่อไปทำงาน พร้อมประโยคสนทนาที่ท้ายที่ว่า “คุณน่าจะภูมิใจจนจะเป็นโก้อยู่แล้วนะคะ ลูกเราเป็นผู้หญิงนะคะวา” ซึ่งนั่น ภาพยนตร์กำลังสื่อให้เห็นว่า ท้ายที่สุดแล้วตัวละครเพศหญิงอย่างจำปูน บทบาทของเธอก็เป็นได้แค่แม่และเมียผู้คอยดูแลรับใช้สามี เท่านั้น

ตัวละครไทจากภาพยนตร์เรื่อง ท้าชน (2552) ตั้งแต่เปิดเรื่องของภาพยนตร์ผู้ชมจะได้เห็นความสัมพันธ์ของตัวละครไทต่อตัวละครเพศหญิงที่โดดเด่นนั่นคือ แป้งซึ่งเธอมีฐานะเป็นแฟนสาวของแทนที่นอนป่วยจนเป็นเจ้าของนิทรา ทั้งนี้ด้วยโครงเรื่องที่ทำให้ไทนั้นต้องมาเจอกับแป้งและต้องดูแลเธอแทนพี่ชายของเขา ในช่วงแรกของภาพยนตร์นี้ จากความสัมพันธ์อันใกล้ชิดรวมทั้งการประกอบสร้างลักษณะทางกายภาพของไทที่มีความคล้ายคลึงกับแทนไม่ว่าจะเป็นหน้าตาที่หล่อ ร่างกายที่มีกล้ามเนื้อ และการแต่งกายที่ดูเซอ นั้นจึงทำให้แป้งเกิดความหวั่นไหวและกำลังตกอยู่ในภาวะไร้อำนาจ โดยหนังได้แสดงให้เห็นถึงการพยายามครอบงำของไทเพื่อความต้องการได้แป้งมาครอบครอง ด้วยภาพมุมต่ำ (Low angle) ขนาดใกล้ (Close up) ที่แสดงถึงใบหน้าของและสายตาของไท ซึ่งกำลังจ้องมองแป้งอย่างไม่ลดละ จากนั้นก็หนังได้ตัดสลับกลับมาด้วยภาพขนาดมุมสูง (High angle) ขนาดใกล้ (Close up) ที่แสดงถึงใบหน้าและสายตาของ แป้งซึ่งกำลังถูกจ้องมอง โดยภายหลังจากเหตุการณ์ดังกล่าวทั้งคู่จึงได้เริ่มกอดจูบกันอย่างดุเดือด ซึ่งท้ายที่สุดแล้วแม้แป้งและไทจะพยายามข่มใจตนเองเพราะกำลังทำผิดต่อแทน แต่ด้วยภาพยนตร์ที่ได้จัดวางตำแหน่งให้อำนาจของความเป็นเพศชายเหนือกว่าเพศหญิง บทบาทของเธอจึงสามารถทำหน้าที่ได้แค่เพียงบทบาทของเมียที่ต้องสนองตัณหาความต้องการของเพศชาย นั่นเอง

ตัวละครกัณฑ์จากภาพยนตร์ มิ่งกุเพื่อนกันจนวันตาย (2555) แม้ว่าโครงเรื่องหลักของภาพยนตร์เรื่องนี้จะเน้นยังความสัมพันธ์ระหว่างเพศชายด้วยกันเองของแก๊งสเปิร์มในฐานะมิตรภาพเป็นส่วนมาก แต่หนังก็ไม่ได้ละทิ้งความสัมพันธ์ของตัวละครกับเพศตรงข้ามไปและยังคงสอดแทรกในรูปแบบของพล็อตเรื่องอยู่เป็นระยะ ๆ ซึ่งเอมถือได้ว่าเป็นตัวละครเพศหญิงตัวละครเดียวที่ภาพยนตร์ได้จัดวางความสัมพันธ์ของเธอและกัณฑ์เอาไว้อย่างโดดเด่น กล่าวคือ ด้วยอุปนิสัยและทัศนคติส่วนตัวของเอมที่ตรงข้ามกับกัณฑ์ ซึ่งเธอมักจะขีดยึดมั่นและประพฤติตนตามกรอบบรรทัดฐานทางสังคมมาตลอด ดังนั้นความสัมพันธ์ระหว่างเธอและกัณฑ์ในช่วงแรกจึงไม่ค่อยราบรื่นมากนัก เพราะเอมนั้นเชื่อว่า กัณฑ์เป็นต้นเหตุที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการตายของพี่ชายเธอจากการเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับวงการนักเลง อันธพาล

อย่างไรก็ตามในหลาย ๆ ฉากของภาพยนตร์ เมื่อกัณฑ์ได้มีโอกาสสานสัมพันธ์ รวมถึงการพยายามอธิบายความเป็นจริงที่เกิดขึ้น เอมจึงมีท่าทีที่ค่อย ๆ อ่อนลง ซึ่งเธอก็เริ่มค่อย ๆ เปิดใจและพัฒนาความสัมพันธ์จนนำไปสู่ความรักแบบชายหญิง หากแต่เอมก็ยังคงแสดงจุดยืนที่ไม่เห็นด้วยกับการที่กัณฑ์นั้นยังคงเข้าไปยุ่งเกี่ยวกับวงการนักเลง อันธพาล จึงได้พยายามที่จะห้ามปรามดังประโยคที่ว่า “จะไปยกพวกตีกันอีกแล้วหรือ พวกผู้ชายก็คิดได้แค่นี้ใช่ปะ” โดยจากประโยคสนทนาดังกล่าวของเอม แม้ว่าจะสามารถทำให้กัณฑ์นั้นตกอยู่ในภาวะถูกคิดได้ชั่วขณะหนึ่ง แต่ท้ายที่สุดแล้ว กัณฑ์ก็ยังคงปฏิเสธที่จะกลับมาประพฤติตนอยู่ในกรอบบรรทัดฐานทางสังคมและ

ยังคงเลือกใช้ชีวิตบนเส้นทางของการเป็นนักแสดงอันซพาลต่อไปโดยที่ไม่ได้สนใจความหวังดีที่เอมนั้นหยิบยื่นให้และนั่นจะเห็นได้ว่า บทบาทของตัวละครเพศหญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ยังคงถูกตอกย้ำให้จัดอยู่ในสถานะของเพศที่อ่อนแอกว่า ซึ่งการต่อสู้ ความรุนแรง การแสวงหาอำนาจ เป็นพื้นที่ของวิบุรุษเพศที่เพศหญิงไม่สามารถมีสิทธิ์เข้ามาต่อรองได้นั่นเอง

2. ไม่ปรากฏความสัมพันธ์อย่างแน่ชัด ได้แก่ ตัวละครแวนและจ๊อด เฮาดี ทั้งนี้สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครชายและเพศหญิงจะไม่ปรากฏอย่างแน่ชัดนี้ก็เนื่องจากว่า โครงเรื่องของภาพยนตร์ที่ได้เน้นถึงการเล่าเรื่องเกี่ยวกับกลุ่มนักแสดง อันซพาล ที่มักเกี่ยวข้องกับ ความรุนแรง และการช่วงชิงอำนาจระหว่างเพศชายด้วยกันเป็นหลัก ดังนั้นแล้วตัวละครเพศหญิง จึงไม่ได้มีบทบาทที่โดดเด่นมากนัก อย่างไรก็ตาม แม้ตัวละครเพศหญิงยังคงปรากฏในภาพยนตร์อยู่บ้าง หากแต่บทบาทของพวกเธอนี้ก็ยังคงถูกตอกย้ำและถูกประกอบสร้างให้มีลักษณะของการตกเป็นเหยื่อความรุนแรงและเป็นวัตถุทางเพศ ภายใต้การครอบงำของเพศชาย ทั้งสิ้น ดังเช่น

ตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเคน (2548) ที่เขานั้นปรากฏถึงความสัมพันธ์กับตัวละครเพศหญิงเพียงช่วงสั้น ๆ ในตอนเริ่มต้นเรื่องของภาพยนตร์เท่านั้นกล่าวคือ ภาพยนตร์ได้ปูเรื่องราวของอิว ซึ่งเธอเป็นน้องสาวของจำชานูด้วยภาพความสดใส ความน่ารักเป็นที่รักของเพื่อน ๆ และมีครอบครัวที่อบอุ่น โดยท้ายที่สุดแล้วเธอก็ถูกแวนยิงจนเป็นกลายเป็นหญิงนิรโทษ ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า ในโลกของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์นั้น บทบาทของตัวละครเพศหญิง เธอก็เป็นได้แค่เหยื่อผู้เคราะห์ร้าย ภายใต้อำนาจความรุนแรงที่เกิดจากการกระทำของเพศชายนั่นเอง

ตัวละครจ๊อด เฮาดีจากภาพยนตร์เรื่อง อันซพาล (2555) สำหรับความสัมพันธ์ของจ๊อด เฮาดีและพลอยนั้นแม้ว่าจะไม่ปรากฏความสัมพันธ์ที่ไม่โดดเด่นมากนัก แต่จากการที่พลอยนั้นมีต้นทุนทางด้านหน้าตาที่ดี นั่นจึงทำให้เธอได้มีโอกาสเข้ามาพัวพันกับวงการนักแสดง อันซพาลในฐานะเด็กของเสียหลอ อย่างไรก็ตามจากเหตุการณ์ที่น่าหำพ้อของเธอพยายามที่จะหักหลังเสียหลอด้วยการเป็นสายให้กับผู้การค่านึง รวมถึงการที่พลอยนั้นแอบคบชู้และมีความสัมพันธ์อันลึกซึ้งกับเปี้ยก พลอยจึงตกเป็นผู้ถูกกระทำจากการเป็นเหยื่อผู้เคราะห์ร้ายที่ถูกโอบอ้อมขึ้นมาตายและนั่นสะท้อนให้เห็นว่า บทบาทของเธอในโลกของมาเฟียก็เป็นเพียงแค่วัตถุทางเพศให้กับผู้ชายเท่านั้น

ดังนั้นสำหรับประเด็นทางด้านปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมไม่ว่าจะเป็น ความสัมพันธ์แบบรักต่างเพศและไม่ปรากฏถึงความสัมพันธ์อย่างแน่ชัด จะเห็นได้ว่า ไม่พบลักษณะความสัมพันธ์แบบรักเพศเดียวกัน (Homosexuality) แต่อย่างไรก็ตามทั้งตัวละครเพศหญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์นี้ก็ยังคงมีคุณสมบัติตามภาพเหมารวม (Stereotype) กล่าวคือ แม้ว่าเปลือกนอกจืดหรืออุปนิสัยของพวกเธอจะดูมีความทันสมัยและแตกต่างจากขนบประเพณีไปบ้าง เช่น การไม่ถือตัว หรือการกล้าแสดงทัศนคติเกี่ยวกับการต่อสู้

ซึ่งเป็นวิถีของเพศชาย หากแต่คุณลักษณะทางกายภาพที่ยังคงอ่อนแอ รวมทั้งคุณลักษณะภายในจิตใจที่ยังคงต้องการพึ่งพาตัวละครเพศชาย นั่นจึงทำให้บทบาทของพวกเขาที่ยังคงยึดติดกับคุณค่าของความเป็นเมียและแม่ที่ดี อย่างไรก็ตามจากการที่ตัวละครเพศหญิงยังคงถูกประสร้างให้จำกัดอยู่แค่บทบาทดังกล่าวรวมทั้งการถูกกดขี่ครอบงำจากเพศชาย นั่นสะท้อนให้เห็นว่า ท้ายที่สุดแล้วภาพยนตร์แก๊งสเตอร์นี้ยังคงเป็นพื้นที่ผลิตซ้ำอุดมการณ์แบบปิตาธิปไตยหรือชายเป็นใหญ่ โดยเป็นโลกของการต่อสู้ อำนาจและความรุนแรงที่ให้ความสำคัญกับตัวละครบุรุษเพศเป็นหลักนั่นเอง

#### 4.3 การวิเคราะห์การถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง (Audience Analysis)

สำหรับการศึกษากลุ่มตัวอย่างผู้รับสารในครั้งนี้คำตอบที่ได้อาจไม่ใช่คำตอบที่ชี้ชัดไปยังตัวแทนของกลุ่มคนที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับ นักเลงอันธพาล ทั้งหมด หากแต่ผู้วิจัยเพียงต้องการหยิบยกตัวแทนของกลุ่มตัวอย่างบางส่วนมาเพื่อเป็นข้อสังเกตของการถอดรหัสความหมาย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งสำหรับการวิเคราะห์ควบคู่กับตัวบทภาพยนตร์เท่านั้น อีกทั้งเพื่อนำมาเป็นแนวทางที่แสดงให้เห็นถึงอำนาจของประเทสังสรรค์กันของชุดความหมายต่าง ๆ ระหว่างโลกแห่งสัญญาณและโลกแห่งความเป็นจริง โดยผู้วิจัยสามารถแบ่งการนำเสนอได้ดังต่อไปนี้

##### 4.3.1 องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร

###### 4.3.1.1 อายุ

ทั้งนี้ในส่วนของคุณลักษณะการถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรงในประเด็นด้านอายุของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย สามารถสรุปโดยแบ่งออกได้เป็น 2 ประเด็นดังนี้

###### 1. วัยรุ่นเป็นวัยที่สร้างความเดือดร้อนและต้องถูกจัดระเบียบวินัย

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ในประเด็นด้านอายุของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย พบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจะถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” โดยมองว่า ไม่ว่าจะวัยใดก็ตามก็สามารถสร้างความเดือดร้อนได้ไม่แตกต่างจากวัยรุ่น ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมไม่ค่อยเห็นด้วยกับหนังบางเรื่องนะ อย่างเด็กเดน ก็อะจะเหมารวมว่าวัยรุ่นแม่งชอบสร้างความเดือดร้อนเสมอไปก็ไม่ได้ ถามว่าทุกวันนี้ คุณตามข่าวคนตีกันสิ ก็ชอบมองว่าเป็นแต่พวกวัยรุ่น ไม่ดูคนแก่ ๆ มั่งอะ ที่หัวร้อนตีกันแทงกันตายในวงเหล้าก็มีเยอะไป ซึ่งผมก็

ไม่เข้าใจเหมือนกันว่าทำไมต้องกฎเกณฑ์กับพวกวัยรุ่น” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“ล่าสุด คนแถวบ้านผม อายุน่าจะ 40 ขึ้นละ ทะเลาะกับเพื่อนบ้าน คือน่าจะไม่ถูกกันมานานแล้ว เรื่องเงินหรืออะไรเนี่ยแหละ เข้าไปต๋อยทำร้ายและทำลายข้าวของในบ้านเขา จนเสียหาย มีเรื่องมีราวใหญ่โต เตือคร้อนชาวบ้าน ตำรวจต้องมาเคลีย ผมก็เห็นว่าไม่ใช่วัยรุ่นนะ คนโต ๆ ก็สร้างความเตือคร้อนได้ ผมว่ามันอยู่ที่ตัวเรามากกว่า แล้วไอ้คำว่า สร้างความเตือคร้อน มันขอบเขตแค่ไหน ถ้ามีความรุนแรงหรือกรณีย่างผมว่า ทุกเพศทุกวัยมันก็สามารถสร้างขึ้นได้หมดแหละ” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงได้ถามต่อไปว่า แล้วทำไมหนังถึงมักให้ภาพเหมารวม (Stereotype) ของพวกวัยรุ่นในลักษณะแบบนี้ แล้วถ้าคุณเป็นผู้สร้างคุณคิดว่าตัวละครนักร้อง อันธพาล ควรมีอายุเท่าไร ซึ่งกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้ให้คำตอบไปว่า

“ผมคิดว่า เพราะในหนังส่วนหนึ่งเขาอาจจะเอามาจากข่าวหรือเปลา่ อย่างที่บอกแหละข่าวคนแก่ ๆ ทะเลาะกันตีกันก็มี ความรุนแรงในครอบครัวเอย การทะเลาะกันต่าง ๆ นา ๆ เอย บางครั้งคนอายุมากกว่ารุนแรงกว่าที่เราคิดอีกด้วยซ้ำ จจริง ๆ ผมว่ามันน่าจะทำให้มันหลากหลายมากกว่านี้ไหม เช่นแบบว่า พวกมาเฟียอย่างหนึ่งฝรั่งอะ ที่มันแก่แต่ยังเก๋า มันน่าดูน่าสนใจเท่ดีนะ การตีกันมัน ไม่ใช่แค่เด็กวัยรุ่นยกพวกตีกลางเมืองแบบเราเห็น ๆ มันน่าจะมีเรื่องการปล้นหรืออะไรด้วยอย่างเงี้ยให้มันน่าสนใจขึ้น” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“คนสร้างหนังเขาอาจจะไม่ชอบพวกวัยรุ่นหรือเปลา่ เพราะมันดูคือมันไม่ยอมเชื่อฟังหรือทำตามเขา พี่ดูเด็กสมัยนี้สิ วัยรุ่นไม่เหมือนสมัยก่อนแล้วนะ เค้ามีความคิดเป็นของตัวเอง ไปบอกอะไรมากก็ไม่ได้หรอก แต่ถ้าถามผมผมก็อยากให้เห็นสร้างตัวละครให้มีอายุมากกว่าวัยรุ่นนะ มันจะหลากหลายมากกว่านี้ ไม่งั้นมันก็น่าเบื่ออะ อย่างกรณีหนังไทยที่ผมดู มันก็แบบเดิม คล้าย ๆ กันหมด ไม่รู้สิ ถ้าลองเปลี่ยนให้อายุมากขึ้น เช่น แบบว่าลองเป็นหนังพวกนักร้องรุ่นใหญ่ที่เคยติดคุกมานาน และหันกลับมาแก้แค้นพวกตำรวจที่ยัดคดีเขาอะไรประมาณนี้ ก็อาจจะให้เห็นอะไรใหม่ ๆ ก็ได้” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)



ดังนั้นจะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเลือกที่จะต่อรองความหมายที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอ ด้วยเหตุผลที่ว่า การสร้างความเดือดร้อนไม่ได้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นกับช่วงอายุวัยรุ่นเท่านั้น หากแต่สามารถเกิดขึ้นได้ทุกวัย โดยสำหรับเพ็ญนั้นมองว่า คนที่อายุมากกว่า ก็สร้างความเดือดร้อนได้เช่นกันและอาจจะรุนแรงกว่าวัยรุ่นด้วยซ้ำ ในขณะที่โก้มองว่าการที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอลักษณะดังกล่าวก็เพื่อเป็นการลดทอนคุณค่าของความเป็นวัยรุ่นลง ซึ่งท้ายที่สุดแล้วแต่ละวัยหรือช่วงอายุก็มีระดับของการสร้างความเดือดร้อนได้ไม่แตกต่างกัน และนั่นสะท้อนให้เห็นว่า การสร้างความเดือดร้อน ไม่ได้ไม่จำกัดเฉพาะเจาะจงแต่เพียงวัยรุ่นเท่านั้นเอง

## 2. วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความเพียบพร้อมและมีศักยภาพในการต่อสู้

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ในประเด็นด้านอายุของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย พบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจะถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” เพราะเห็นว่า สิ่งสำคัญไม่ได้อยู่ที่วัยแต่อยู่ที่จิตใจมากกว่า ซึ่งไม่ว่าจะวัยใดก็ตามก็สามารถมีศักยภาพในการต่อสู้ด้วยกันทั้งนั้น ดังบทสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

“ผมว่ามันก็ไม่เหมือนในหนังทั้งหมดนะ ผมว่ามันอยู่ที่ใจและความเก่ามากกว่า เพราะตอนสมัยผมรุ่น ๆ กลุ่มพวกผมก็เคยมีเรื่องกับนักเลง ที่แก่กว่า น่าจะอายุประมาณ 30 - 40 ขึ้น พวกนี้รุ่นใหญ่คุมบ่อนแถวบ้าน พี่คิดว่าพวกนั้นเพี้ยนะอยู่มานาน กลุ่มผมมีแต่เด็กรุ่น ๆ ทั้งนั้น เคยเจอตัว ๆ นี้พวกผมแพ้ยับเลย คือแม่งถ้าใครเหน้อยก่อนก็จบแล้วฮีนไม่ไหวรอโดนสวนอย่างเดียว อีกร้อยอย่างผมว่ายิงอายุเยอะ ๆ การต่อยตัว ๆ ประสบการณ์เขาอาจได้เปรียบเราด้วยซ้ำ” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“พี่ดูอย่าง พี่แดง ไบเล่ย์ ตัวจริงกับในหนังสิ ช่วงรุ่น ๆ คือเขาไม่มีเรื่องกับแค่วรุ่น ๆ นะ พวกรุ่นใหญ่เค้าก็เอาคือเอาง่าย ๆ เลย เขาก็มีแพ้มันนะ ผมว่าวัยรุ่นมันก็ไม่ได้เพี้ยนเสมอไปหรอก บางครั้งมันก็แค่อาจจะดูว่าห้าวกว่า กล้ากว่าเพราะมันเดือดร้อน แต่สุดท้าย ก็โดนรุ่นใหญ่ตบคว่าไปหลายรายก็มีให้เห็น ผมว่าสำคัญที่สุดมันอยู่ที่ใจมากกว่า ว่าเรากล้าแลกกล้าบวทหรือเปล่า” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจะถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมายกับสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอ โดยสำหรับเพ็ญนั้นมองว่า

นอกจากเรื่องวัยแล้วยังต้องมีเรื่องจิตใจเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย เช่นเดียวกับ โกะที่มองว่า แม่วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความพร้อมทางด้านร่างกายหากแต่จิตใจก็สิ่งที่สำคัญด้วยเช่นกัน อย่างไรก็ตามจะสังเกตเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดเลือกที่จะใช้ประสบการณ์จริงในชีวิตประจำวันมาทำการถอดรหัสความหมาย ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า ถ้าเป็นเรื่องของการใช้กำลัง ความรุนแรง การต่อสู้ ช่วงอายุไม่ว่าจะวัยใดก็ตามก็สามารถมีความเพียบพร้อมและมีศักยภาพต่อสู้ได้เท่าเทียมกัน

กล่าวโดยสรุป สำหรับการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ในประเด็นทางด้านอายุของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย แม้ภาพยนตร์จะมีการเข้ารหัสความหมายด้านอายุที่แตกต่างกันสองรูปแบบ แสดงให้เห็นว่าด้านหนึ่งภาพยนตร์ต้องการรักษาอุดมการณ์หลักของสังคมไว้และอีกด้านหนึ่งก็เปิดโอกาสให้ตัวละครได้ต่อสู้ต่อต้านในโลภภาพยนตร์ได้อย่างเต็มที่ อย่างไรก็ตามท้ายที่สุด ผู้รับสารจะเป็นผู้กำหนดความหมายระหว่าง โลกของแฟนตาซีกับโลกแห่งความจริง โดยจะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างได้เลือกที่จะต่อรองความหมายของวัยรุ่นว่าเป็นวัยที่มีความเพียบพร้อมและมีศักยภาพในการต่อสู้และต่อรองความหมายของเป็นวัยที่สร้างความเดือดร้อนและต้องถูกจัดระเบียบวินัยนั้นเพราะว่ากลุ่มตัวอย่างได้เลือกที่จะต่อสู้และกำหนดความหมายอัตลักษณ์ของกลุ่มตัวเองจากประสบการณ์ตรงในโลกแห่งความเป็นจริง นั่นเอง

#### 4.3.1.2 ระดับการศึกษา

ในส่วนของการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ในประเด็นด้านการศึกษาของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย พบว่าข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจะถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” โดยมองว่า การศึกษาไม่ได้มีส่วนสำคัญในการเข้าสู่วงการนักเลง อันธพาล อีกทั้งวิถีชีวิตของนักเลงอันธพาล ไม่จำเป็นต้องใช้ต้นทุนทางด้านความรู้ ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมว่านักเลง อันธพาลเป็นได้ไม่ยากนะ ถ้ามีคนอยากเป็น (หัวเราะ) มันแทบไม่ต้องใช้อะไรเลย อีกอย่าง ถ้าผมมีการศึกษาสูง ฐานะ ผมคงไม่มาเป็นแบบนี้หรอก คงเป็นเจ้าของคน นายคนไปแล้ว โอกาสคนเรานั้นไม่เท่ากัน ตอนเด็ก ๆ บ้านผมก็ไม่ได้มีเงินอะไร คือผมจบม.3 มาได้ก็บุญขนาดแล้ว สมัยนั้นเด็กแถวบ้านผมไม่มีใครอยากเรียนกันหรอก เอาแต่เกเร โรงเรียนยังแทบไม่ยอมไปกันเลย ไปโรงเรียนทีไรก็เที่ยวหาเรื่องชาวบ้านไปทั่ว อีกอย่างผมไม่ค่อยชอบเรียนด้วยแหละ มันปวดหัว มีแต่เรื่องเครียด ๆ” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“การศึกษาผมว่าไม่จำเป็นหรอก อย่างผมมาเรียนเทคนิคก็เพราะว่าตามเพื่อน พอจบม.3 บางทีผมก็อยากออกไปทำงานไม่อยากเรียนต่อแล้ว แต่ที่มาเรียนเทคนิค เพราะตอนนั้น มันเท่ และแม่ก็ขอร้องอยากให้เรียนมากกว่านี้หน่อย จะได้มีวิชาชีพติดตัวมาช่วยเหลือที่บ้านได้บ้าง แต่สุดท้ายผมก็เรียนแค่ให้มันจบเท่านั้นแหละ เกรดผมก็ไม่ได้ดีอะไร” (โก๋, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ถามต่อไปว่า แล้วทำไมหนังสือให้ตัวละครพวกนี้มีการศึกษาดำกว่าระดับปริญญาตรี แล้วถ้าสมมติว่าจบปริญญาตรีหรือสูงกว่านั้น จะมีโอกาสเป็นนักเลง อันธพาลได้หรือไม่ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้ให้คำตอบไปว่า

“ผมว่า หนังสือก็เอามาจากความเป็นจริงในสังคมแหละ โหยถ้าถามว่าเรียนสูงขนาดตรี โท เอก แล้วจะมาใช้ชีวิตอย่างนี้ มันคุ้มกันอะสู้อะเวลาไปทำมาหากินดีกว่า ตีกันไปก็มีแต่คนจะเกลียด อีกอย่างที่ผมบอกถ้าผมได้เรียนขนาดนั้น ผมก็ไม่เอาหรอกเสียเวลา ผมก็ไม่รู้ว่าเรียนสูง ๆ ไป มันจะได้อะไรขนาดนั้น เพราะเวลาทำงานจริง ๆ บางคนจบไม่สูงแต่ก็มีเงินเยอะแยะไป” (เพียว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“ผมว่าถ้าเรียนสูง ๆ โอกาสเป็นนักเลงมันก็ยากนะ ดูเพื่อนผมเป็นตัวอย่าง มันชื่อไอ้เสก แต่ก่อนมันก็เป็นเด็กแถมว้ยแถวบ้านผมนี่ละ ไอ้เนี่ยมันเกร เวลามีเรื่องที่ไหน มันไปกับผมตลอด จากนั้น พอมันทำโทษมันที่เกร ตัดออกจากกองมรดก (หัวเราะ) มันเลยต้องทำตัวดี และตอนหลังมันก็ได้ดิบได้ดี ไปเรียนต่อมหาลัยในกรุงเทพ ๑นุ่่น ผมก็จำชื่อมหาลัยไม่ได้ ผมเคยเจอมันกับกลุ่มเพื่อนมันนะตอนมันกลับมาบ้าน มีแต่เด็กเรียนทั้งนั้น ซึ่งมันก็ดูเรียบร้อยขึ้นดูดีมีไปเลย แต่ผมก็ดีใจกับมันด้วยนะที่มันได้โอกาสเจอสังคมดี ๆ และเลิกเป็นนักเลงได้” (โก๋, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

กล่าวโดยสรุป จากข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้ถอดรหัสบนจุดยืนต่อรองความหมายเกี่ยวกับ ระดับการศึกษาของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ ไทย เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างได้ใช้ประสบการณ์ในชีวิตจริงทางด้านภูมิหลังทางการศึกษาของตนเองมาทำการถอดรหัสความหมาย โดยจะเห็นได้ว่า พวกเขาเองเรื่องการศึกษาว่าไม่ได้มีความสำคัญในการเป็นนักเลง อันธพาล หรือกล่าวง่าย ๆ ว่า การศึกษาไม่ได้ถูกใช้เป็นต้นทุนในการเข้าสู่วงการนี้ ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงแม้กลุ่มตัวอย่างจะยอมรับว่า

การศึกษาเป็นปัจจัยหลักในการยกระดับคุณภาพชีวิต หากแต่เนื่องด้วยปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจที่ตัวแปรสำคัญในการเข้าถึงทุนความรู้ อีกทั้งสภาพสังคมแวดล้อมของพวกเขาที่มีแต่กลุ่มคนที่พร้อมจะมีพฤติกรรมเบี่ยงเบน นั้นจึงทำให้กลุ่มคนเหล่านี้ขาดโอกาสและถูกแยกออกจากจากระบบศึกษาอย่างชัดเจน

อย่างไรก็ตามท้ายที่สุด แล้วกลุ่มตัวอย่างก็ยอมรับว่า แม้การศึกษาในระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่านั้น จะสามารถทำให้มีโอกาสได้เข้าถึงทุนทางความรู้ หากแต่ก็ยังสามารถสร้างแวดวงและโอกาสทางสังคมได้อีกด้วย ซึ่งจากกรณีของโก้เขาได้ประสบการณ์จากคนรอบข้างมาอดคร่ำครวญความหมายว่า กลุ่มนักเลงอันธพาล ถ้ามีโอกาสได้รับการศึกษาในระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่านั้นก็มักจะทำให้สามารถกลับตัวกลับใจเป็นคนดีที่อยู่ภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคมได้ ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า สังคมและบริบทแวดล้อมในระดับการศึกษาที่สูงสามารถมีอำนาจในการขัดเกลาและยกระดับให้กลุ่มคนเหล่านี้รวมชอมกับระบบมากยิ่งขึ้นนั่นเอง

#### 4.3.1.3 อาชีพ

ทั้งนี้ในส่วนของการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ในประเด็นด้านอาชีพของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย พบว่าข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจะอดคร่ำครวญด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” โดยมองว่า ไม่ใช่ทุกคนที่เลือกประกอบอาชีพผิดกฎหมาย ทั้งนี้ส่วนใหญ่แม้จะเคยทำแต่นั้นก็เพราะไม่มีทางเลือก เพราะความต้องการปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ อีกทั้งเมื่อมีโอกาสพวกเขาที่พร้อมที่จะเลือกงานที่สุจริตมากกว่า ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมว่ามันก็ไม่จริงอย่างในหนังทั้งหมดหรอก ตัวผมเองผมไม่เชิงเรียกว่าทำงานมิจอาชีพหรือเปล่านะ ผมเคยงานอยู่บ่อนที่หนึ่ง แต่ก่อนมันจะมีตู้ Slot ไว้ให้หยอดเหรียญเล่นสำหรับเสี่ยงทายด้วย จริง ๆ มันก็คือการพนันแหละ ผมว่ามันก็ไม่น่าจะร้ายแรงอะไรนะ ก็คือมันก็ได้เงินเร็ว แต่ถามว่า ผมทำถึงขั้นมิจอาชีพอย่างที่หนังว่าไหม ก็ไม่ขนาดนั้น ถ้าสำหรับพวกผมนะบางคนเขาก็ทำแค่เป็นพิธีพอดังตัว ได้ก็ไปหางานอื่นทำต่อ ซึ่งผมเอง ก็อยู่ไม่นานหรอก ประจวบว่าช่วงนั้นพอพวกกระแสร้านเกมส์กำลังมา ผมก็ได้ย้ายงานซึ่งไป ๆ มา ๆ แล้วผมก็ไม่ได้อยู่ตรงจุดนั้นนานหรอก” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“อย่างกลุ่มเพื่อน ๆ ผม มันก็มีปะปนกันไปนะ บางคนเขาก็ใช้ว่าจะต้องเป็นมิจอาชีพ ผมว่ามันก็ไม่เหมือนในหนังซะทีเดียว เขาก็ทำอาชีพทั่ว ๆ ไป อย่างเราเนียแหละ แต่ถ้าถามผมส่วนตัวผมก็เคยทำอย่างที่หนังว่า แต่เลิก ๆ แล้วเชื่อว่า ไม่มีใครอยากทำนาน ๆ หรือมันเสี่ยง

มันได้ไม่คุ้มเสีย ทำพอตั้งตัวได้ก็ไปหางานอื่นแล้วมันก็ไม่ใช่ว่าพอเป็นนักแสดง อันธพาล อะไร ๆ ก็ จะดูแย่ไปหมด อาชีพพวกพ่อก้าวแม่ก้าวที่มันดำ ๆ และตึกกันกันในตลาดก็มีให้เห็นเยอะแยะไป” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ถามต่อไปว่า แล้วทำไมหนังถึงได้สร้างให้ตัวละครพวกนี้ยังวนเวียนอยู่กับ อาชีพผิดกฎหมายหรือเป็นมิชฌาชีพ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงก็ได้ให้คำตอบไป ว่า

“สงสัยเค้าคงอยากทำให้มันดูน่าเกรงขามขึ้นมั้ง ดูอย่างทีจ๊อด เค้าคือในเรื่อง อันธพาลสิ ตัวจริง เท่าที่ผมตามประวัติเกมมาก็ไม่ได้ ทำอาชีพอะไรผิดกฎหมายอย่างค่อมบ่อน ฆ่าคน ขนาดนั้นนะ แต่ผมก็มองว่า ถ้ามันทำอาชีพผิดกฎหมายพวกนี้ มันอาจช่วย ทำให้ตัวที่จ๊อดในหนังดู มีอิทธิพลมากยิ่งขึ้นหรือเปล่า เพราะว่า ถ้ามันไปทำอาชีพอื่น เช่น ขับสามล้อ หรือทำงานพนักงาน บริษัทมันก็จะดูตกและไม่น่าเชื่อถือ” (เพ็ชว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“ก็น่าจะเป็นเพราะว่า มันดูเถื่อนมั้ง เขาก็เลยจับมาโยง ๆ ไว้ด้วยกัน แต่จริง ๆ แล้ว ก็พูดยากนะ เพราะอย่างกรณีคนที่จ๊อดบ่อน โตะบอลหรือทวงหนี้ อย่างในหนัง ก็ต้องเป็นนักแสดง อันธพาลหรือเปล่าละ ไม่งั้นใครจะกลัว ดูพี่แดง ไบเล่ย์สิ เวลาแกล้งงานแกก็เอาจริงนะ ไม่ได้ใจเย็น เลย ทำทางมันต้องน่าเกรงขามแหละ ง่ายๆ อย่างผมก็เคยทำ เวลานั้นเขาสั่งให้ไปทวงหนี้ เค้าคง ไม่ไปจ้างคนทั่วไปหรอก และเราก็คงไม่ไปมือเปล่าด้วย เพราะไม่งั้นก็ไม่สามารถตามทวงเงินคืน ได้” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้น จากข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ ถอดรหัสบนจุดยืนที่ ต่อรองความหมาย เกี่ยวกับอาชีพของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์ แก๊งสเตอร์ ไทย เนื่องจากว่า ไม่ใช่แค่นักแสดง อันธพาลทั้งหมดที่จะประกอบอาชีพในลักษณะของการ เป็นมิชฌาชีพเสมอไป ทั้งนี้ตัวแปรสำคัญเกี่ยวกับการประกอบอาชีพ ก็ขึ้นอยู่กับปัจจัยทางเศรษฐกิจ รวมทั้งโอกาสในการเลือกของกลุ่มตัวอย่างว่าพวกเขาเลือกที่จะทำหรือเลือกที่จะปฏิเสธอาชีพต่าง ๆ ซึ่งอย่างกรณีของเพ็ชวและโก้นั้นแม้ว่า พวกเขาจะไม่ปฏิเสธต่ออาชีพผิดกฎหมาย แต่นั่นเป็นเพียง ความจำเป็นในการต่อสู้เพื่อความอยู่รอดและก่อร่างสร้างตัวใน โลกทุนนิยมช่วงแรกเท่านั้น ซึ่งเมื่อมี โอกาสหรือมีช่องทางในการทำมาหากินในการประกอบอาชีพสุจริต พวกเขาพร้อมที่จะหลุดพ้น จากการประกอบอาชีพในลักษณะมิชฌาชีพหรือผิดกฎหมาย



อย่างไรก็ตาม จากการที่ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครชายอย่าง นักเลง อันธพาล ยังคงต้องวนเวียนอยู่กับการประกอบอาชีพผิดกฎหมายในลักษณะของมิชชันนารี กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงมองว่า เป็นลักษณะของการปรุงแต่งให้ตัวละครนั้นดูมีความ น่าเชื่อถือในแง่ของการเล่าเรื่อง โดยผู้รับสารได้ถอดรหัสความหมาย จากการเปรียบเทียบระหว่าง ของจริงจากประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับบุคคลที่เป็นนักเลงอันธพาลในโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งกรณี ของเพ็ญและโก้นั้นคือ จ๊อด เฮาดี และแดง ไบเลย์กับสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นผ่านตัวละครชายใน ภาพยนตร์ ซึ่งท้ายที่สุดก็อาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครชายประกอบ อาชีพในลักษณะดังกล่าวก็เพื่อเสริมให้ตัวละครคู่นี้มีอำนาจต่อต้านมากยิ่งขึ้นนั่นเอง

#### 4.3.1.4 สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ

ทั้งนี้ในส่วนของการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงในประเด็น ด้านสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมใน ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย พบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารถอดรหัสในลักษณะ “ต่อรอง ความหมาย” โดยมองว่า “ไม่ว่าจะอยู่ในฐานะหรือชนชั้นไหน ทุกคนล้วนแล้วมีโอกาสและ พฤติกรรมความเป็น นักเลง อันธพาลด้วยกันทั้งสิ้น อีกทั้งแม้ว่า พวกเขาจะต่อสู้ดิ้นเพื่อให้ได้มาซึ่ง บัณฑิตทางด้านเศรษฐกิจแต่นั้นก็เพียงเพื่อความต้องอยู่รอดเท่านั้นและไม่ได้คาดหวังถึงการยกระดับ ฐานะของตนเอง ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“อย่างที่บอกแหละ ผมว่าส่วนหนึ่งอาจจะใช่ อย่างในหนัง แต่ก็ไม่ทั้งหมดนะ สมมุติว่าถ้าเอาเรื่องเงินทองมาวัดกัน คนที่มีรวย ๆ ฐานะดี ก็เป็นนักเลง อันธพาลเยอะแยะไป เอา ง่าย ๆ เลย แต่ก่อนพี่เคยได้ยินนักเลงฝั่งธนใหม่ ลูกนักเมืองคนหนึ่งนะ นั่นแหละ นั่นก็รวย หรือ เสีย คนดั่งฝั่งธนก็ได้นี้ก็รวย เห็นทำธุรกิจอะไรตั้งหลายอย่าง มันก็ไม่เสมอไปหรอก บางคนที่เค้ารวย แล้วเป็นนักเลงก็อาจจะมียุทธผลของเขา มันไม่จำกัดหรอกว่าเป็นนักเลงจะต้องจนอย่างเดียวแบบใน หนัง” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“สำหรับนักเลงอะ จนก็มีรวยก็มี ไอ้ผมอะยอมรับว่าจนไม่เถียง แต่มันก็แค่ผมคน เดียวไป เหมารวมว่าทุกคนจนเหมือนหนังคงไม่ได้หรอก อย่างไอ้เสกเพื่อนผมที่บอกไป บ้านมัน เปิดค่ายมวย มันก็พอมีเงินมีธุรกิจนู่นนั่นนี่ หรือพวกดาวดังในแอปติกคอกเห็นไหมที่ชอบสั๊กลาย ต่าง ๆ และก็อวดรถแต่งนะ นั่นก็บ้านมีเงินทั้งนั้น ท้ายที่สุดแล้วผมว่ามันอยู่ที่ตัวเรามากกว่า ว่าจะ เลือกลงเป็นแบบใด มันก็มีทุกฐานะนั่นแหละ” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ถามต่อไปว่า แล้วทำไมภาพยนตร์ถึงชอบสร้างให้ตัวละครพวกนี้ต้องดิ้นรนทำทุกทางเพื่อหาเงินมายกระดับฐานะทางสังคมและเศรษฐกิจของตนเองล่ะ ในชีวิตจริงของคุณ จำเป็นต้องต่อสู้ดิ้นรนเหมือนในภาพยนตร์หรือไม่ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงก็ได้ให้คำตอบไปว่า

“หนังก็คงแบบอยากให้ความหวังมั่งประมาณว่า การเป็นนักเลงมันสามารถรวยขึ้นได้ ซึ่งมันก็มาคู่อีกว่ารวยแบบไหนล่ะ ถ้าแบบเสี่ยงผิดกฎหมายคุ้มไหม หรืออาชีพสุจริต ซึ่งมันก็เป็นไปได้ แต่ก็ยากหน่อย ผมว่าทุกคนไม่ว่าจะรวยจะจนก็ดิ้นรนทำมาหากินเพื่อให้ได้เงินมาทั้งแหละ แต่สำหรับผมนะ โดยส่วนตัว ผมเองก็อยากมีเงินบ้าง พ่อแม่จะได้สบาย แต่เอาเข้าจริงผมไม่ได้หวังไรขนาดนั้นหรอก เอาแค่เลี้ยงตัวเองให้ได้ และก็ขอให้เวลาไปสมัครงานที่ไหนพวกนายจ้างที่เขาจ้างงานเราเข้าใจและยอมรับพวกเราก็จพอแล้ว” (เพียว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“ผมว่าหนังเขาก็คงฉายให้เป็นไปตามวิถีชีวิตของตัวละครมั่ง หรืออาจจะเป็นไปได้ว่า ถ้ารวยมันก็อาจจะไม่ต้องมาเป็นนักเลงอันธพาลแล้ว อย่างตัวละครทีนเรื่อง เด็กเสเพล หรือเปล่านั้น ผมก็คิดว่าผมอยากจะมีเงินเพื่อที่จะได้ไม่ต้องมาอยู่สภาพแวดล้อมแบบนั้น แต่สำหรับผมแล้วมันก็ไม่จำเป็นจะต้องไปดิ้นรนอะไรให้มันรวยขนาดนั้นหรอก เอาแค่เพียงว่า วันนี้เรามีงานทำ มีคนให้ออกาสพวกเขา ไม่มองว่าพวกผมน่ารังเกียจก็พอแล้ว ซึ่งเราก็จะไม่กลับไปทำอะไรผิดพลาดแบบในอดีตอีก” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้น จากข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ได้ถอดรหัสบนจุดยืนที่ต่อรองความหมาย เกี่ยวกับสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ ไทย จะเห็นได้ว่า แม้กลุ่มตัวอย่างจะไม่ปฏิเสธว่า กลุ่มนักเลง อันธพาล ส่วนหนึ่งเป็นชนชั้นล่างฐานะยากจนหากแต่ ไม่ใช่ว่าทุกคนที่จะต้องมิฐานะยากจนเสมอไป ซึ่งกรณีของเพียวนั้นเขาได้ประสบการณ์ผ่านสื่อในการถอดรหัสความหมาย เพื่อต่อรองให้เห็นถึงว่า คนที่มีฐานะดี ก็มีโอกาสนักเลงอันธพาลได้เช่นกัน เช่นเดียวกันกับโก้ที่ได้ใช้ประสบการณ์ผ่านสื่อและประสบการณ์ตรงจากคนรอบข้าง ซึ่งพวกเขาเห็นว่า เงื่อนไขสำคัญของการเป็นนักเลงอันธพาลไม่ได้ขึ้นอยู่กับปัจจัยทางด้านสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ แต่ขึ้นอยู่กับเหตุผลและการกระทำส่วนบุคคลมากกว่า

ทั้งนี้ จะสังเกตเห็นได้ว่า จากการที่ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครนักเลง อันธพาลจะต้องดิ้นรนในชีวิตเพื่อความต้องการยกระดับสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของตนเอง กลุ่มอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงทั้งหมด ได้ต่อรองความหมายโดยเห็นพ้องต้องกันว่า การที่ภาพยนตร์ได้ให้ความหมายดังกล่าวก็เนื่องด้วย ความต้องการสร้างโอกาสหรือความคาดหวังในโลกแห่งจินตนาการ โดย ภาพยนตร์ต้องการสื่อสารว่า หากมีสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจที่ นั้นย่อมส่งผลทำให้หลุดพ้นจากวงจรของนักเลง อันธพาลได้ อย่างไรก็ตามในโลกแห่งความเป็นจริงนั้น พวกเขากลับไม่ได้ต้องการที่จะมีเงินทองร่ำรวยแต่พวกเขาต้องการเพียงแค่โอกาสและความเท่าเทียมทางสังคมในการเห็นคุณค่าในตัวคนของพวกเขามากกว่า นั่นเอง

#### 4.3.2 องค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

##### 4.3.2.1 หน้าตา

ทั้งนี้ในส่วนของการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ในประเด็น ด้านหน้าตาของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยพบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารได้ถอดรหัสในลักษณะ “ต่อรองความหมาย” โดยมุมมองทางด้านหน้าตาขึ้นอยู่กับบริบทหรือค่านิยมในการมองซึ่งแต่ละคนนั้นต่างก็มีประสบการณ์หรือ การให้คุณค่าเกี่ยวกับหน้าตาที่แตกต่างกัน ดังนั้นหน้าตาของนักเลง อันธพาลในโลกแห่งความเป็นจริงจึงไม่จำเป็นจะต้องหน้าตาหล่อเหมือนกับในภาพยนตร์ทั้งหมด ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“มันก็แล้วแต่มุมมองนะ ผู้หญิงบางคนเค้าอาจจะชอบแบบนี้ เก๋อ้น ๆ แบบผมเนี่ย (หัวเราะ) หรือบางคนก็อาจจะมองว่า ไอ้เนี้ยน่ากลัวจัง แต่จริง ๆ ทำที่ผมสัมผัสนะมันก็ไม่ได้ถึงขนาด อย่างในหนังนะ อย่างกลุ่มพวกผมเนี่ย มันก็มีทั้งคนหน้าตาดีและหน้าตาไม่ดีปะปนกันไป บางคน สักลายที่หน้าเต็มไปหมด ผิดจากในหนังเลย ที่ว่าชาวสะอาดอย่าง พี่ตึก ในเรื่อง 2499 ไซ้ใหม่ ผมว่า มันก็ไม่น่าไซ้ทั้งหมดนะ ถ้ามถึงความปลอดภัยมันก็ขึ้นอยู่กับว่าแต่ละคนจะมองยังไงแหละ มันก็บอกยากกว่าแบบไหนหล่อแบบไหนไม่หล่อ แต่ที่เห็นในหนังผมว่ามันก็อาจจะมีส่วนบ้างแต่ไม่ขนาดนั้น ทั้งหมด” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“แต่ละคนมันก็มีหน้าตาแบบของตัวเองแหละ จะให้ผมหน้าตาแบบมาริโอ้ พี่น้อย วงพรุ และคนชมว่าหล่อมันก็ไม่ไซ้ ผมก็เป็นในแบบของผมนี้แหละ ในหนังมันก็ต้องทำอย่างนั้นรี เปล่า ใครจะเอาคนไม่หล่อมาเล่น แล้วอย่างที่ว่าหล่อแบบดิบเถื่อน ๆ จริง ๆ แล้ว ในหนังคูดีคิดว่า เยอะเลยนะ ตัวจริงคือ หน้าตาเถื่อนคือเถื่อนไปเลยจริง ๆ นะ แบบว่าน่ากลัวเลย ถ้าคนไม่รู้จักกัน ไม่มีหรอกที่ว่าหวดเคราแต่งทรงพอดีหน้า ต้องนี้เลยสักลายเต็มหน้าเต็มตาไปหมด แบบเนี่ยเค้าว่า

หล่อแบบดิบเถื่อนจริง ๆ ส่วนที่ว่าผู้หญิงเขาจะชอบไม่ชอบอันนี้ก็แล้วแต่รสนิยมของเขา ผมไปบังคับขึ้นใจเขาไม่ได้หรอก” โگی, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564

ทั้งนี้เมื่อผู้วิจัยได้ถามต่อไปว่า แล้วถ้าคุณเป็นผู้สร้างหนังคุณอยากจะให้ตัวละครนักแสดงอันธพาลมีรูปร่างหน้าตาเป็นเช่นไร ซึ่งกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงก็ได้ให้คำตอบไปว่า

“ถ้าเป็นผมก็ไม่อยากได้คนที่ดูสะอาดหรือสำอางมากเกินไปนะ บางทีมันก็ดูไม่แมนเท่าไร ไม่รู้สิ หนังตลกมันนะ บางคนอาจจะอินแต่ผมก็คิดว่า ถ้าให้ตัวละครมันดูหน้าโหดกว่านี้ ดูสกปรก ๆ เซอ ๆ มันก็อาจจะดูหล่อในอีกแบบหนึ่งก็ได้นะ ผมว่าเน้นพวกคนจริง ๆ ที่เป็นนักแสดง อันธพาลไปเลยก็จะดี เพราะถ้าบวมมันดียังไงมันก็หล่อได้เหมือนกัน” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“ถ้าเป็นผมนะ ก็คงไม่ถึงขนาดพระเอกแบบในหนังปัจจุบันนั้นหรอก ผมอยากให้อาคนที่เป็นักแสดงจริง ๆ มาแสดงมากกว่า ผมว่ามันดูสมจริงดี ก็อย่างเช่นพวก สักลายที่หน้า ซึ่งเราไม่ได้ยึดติดกับหน้าตาว่าหน้าตาแบบไหนหล่อมากหล่อน้อยซึ่งถ้าเอาแบบที่ผมว่า แบบนี้มันก็หล่อได้เหมือนกันนะ” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

จากกล่าวสรุป ในประเด็นเรื่องหน้าตาของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยได้ว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงก็จะมีมุมมองและรสนิยมส่วนตัวในการถอดรหัสความหมายที่แตกต่างกันออกไปแต่สิ่งที่น่าสนใจนั่นคือ แม้กลุ่มตัวอย่างจะยอมรับถึงค่านิยมความหล่อดังที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอ หากแต่พวกเขาก็เลือกที่จะยอมรับความหมายและต่อรองความหมายเพียงบางส่วนด้วยเช่นกัน อย่างกรณีของเพ็ญและโก้ที่พวกเขา มองว่า หน้าตาหล่อไม่จำเป็นต้องขาวสะอาดเสมอไป เนื่องจากว่า หากผู้ชายที่มีหน้าตาหล่อแบบสะอาดสะอ้านนั้นก็มักจะแสดงถึงความไม่เป็นชาย อย่างไรก็ตามในประเด็นด้านหน้าตาที่หล่อแบบดิบเถื่อนนี้กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารทั้งหมดได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายว่าไม่จำเป็นต้องไว้หนวดเคราเพียงอย่างเดียวแล้วจะดูเถื่อนเฉกเช่นเดียวกับภาพยนตร์ หากแต่การสักลายที่หน้าก็มักถูกกล่าวอ้างอยู่บ่อยครั้งในบทสัมภาษณ์นั้นก็สามารถทำให้หน้าตาดูดีและหล่อในแบบหนึ่งได้เช่นกัน ดังนั้นแล้วจะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารทั้งหมดได้แสดงจุดยืนของการต่อความหมายรวมทั้งสร้างความหมายใหม่ในประเด็นด้านหน้าตาควบคู่ประสานกันไป ตาม

ประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของตนเอง ซึ่งนั่นแสดงให้เห็นถึงการปะทะกันของชุดความหมายระหว่างของจริงและโลกแห่งจินตนาการนั่นเอง

#### 4.3.2.2 ร่างกาย

ในส่วนของกำสัถย์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ในประเด็นด้านร่างกาย ของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย พบว่าข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจะถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” ซึ่งแม้ว่า พวกเขาจะยอมรับว่านักแสดง บางคนอาจจะมีร่างกายดังที่ปรากฏในภาพยนตร์ แต่นั่นก็เป็นเพียงส่วนน้อยเท่านั้น โดยในโลกความเป็นจริงแล้ว สรีระร่างกายของแต่ละบุคคลก็มีความแตกต่างกันไปตามลักษณะทางกายภาพ แต่โดยรวมไม่ว่าจะร่างกายแบบใดก็สามารถใช้เป็นทุนในการต่อสู้ได้เช่นเดียวกัน ดังบทสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

“จริง ๆ แล้วผมว่า ส่วนหนึ่งมันก็มีนะ ร่างกายที่เหมือนแบบในหนัง ผมเคยรู้จักพวกนักเลงรุ่นใหญ่ ๆ อยู่คนหนึ่งแกก็สูงมีกล้ามเนื้อเป็นมัด ๆ แต่ก็น้อยมากนาน ๆ จะเจอสักคนสองคน ส่วนมากแล้วถ้าเราจะมิกกล้ามเนื้อได้คือ เราต้องกำลังกายเข้ายิมหรือเปล่า ถ้าในมุมมองผมนะแต่ละคนก็มีร่างกายไม่เหมือนกัน บางคนก็ท้วม ๆ ตัวเตี้ย ๆ ก็มี บางก็ผอมแต่ไม่มีกล้ามเนื้อ ผมว่าเรื่องรูปร่างมันก็มีความหลากหลายนะ มันไม่จำกัดแบบแค่ในหนังหรอก อย่างในหนังที่มันทำให้ตัวละครมีรูปร่างแบบนั้น ผมมองว่ามันเป็นจุดขายมากกว่า เพราะว่า ลูกมันคือเป็นผู้ชายแข็งแรง ๆ หน่อย ซึ่งจริง ๆ แล้วมันก็ไม่ได้มีผลอะไรในการไปชกต่อยกับคนอื่นด้วย เพราะไม่ว่า จะรูปร่างแบบไหนมันก็ ใช้ในการต่อสู้ในเหมือนกัน” (เพียว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“ผมก็ไม่เชิงไม่เห็นด้วยนะ มันก็มีแหละ แต่ว่ามันก็ไม่ใช่ว่าจะเป็นทุกคนแบบในหนัง ผมว่าในหนังมันดูดีนะ เพราะเขาใช้ดาราน้ำตาดีมาเป็นพระเอกเนอะ อย่างผมเนี่ยสูง 167 คิดว่าเตี้ยไหม น้ำหนักก็ ประมาณ 67 อ้วนไหม ผมก็ยังเป็นนักเลงได้เลย จริง ๆ แล้วผมว่ามันไม่เสมอไปหรอก มันก็คละ ๆ ปน ๆ ไปอย่างนี้แหละ และอีกอย่างหนังเขาก็สร้างมาให้สอดคล้องกับน้ำตาแหละ เพราะถ้าพระเอกหน้าตาดีแต่เตี้ยมันก็ดูไม่สมส่วน และอีกอย่างรูปร่างที่ใช้ในการต่อสู้ก็ไม่จำเป็นต้องเหมือนในหนังทั้งหมดแต่ถ้ามีกล้ามเนื้ออาจจะดูดีก็เปรียบกว่าก็ได้ แต่สำหรับผมก็เคยใส่เดียวกับคนรูปร่างประมาณนี้เขายังเอาผมไม่ลงเลย ซึ่งผมก็ไม่ได้รู้สึกว่ามันแตกต่างอะไรกันมากนัก” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)



จะเห็นได้ว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารทั้งหมดได้ใช้ประสบการณ์จริงในชีวิตประจำวันมาถอดรหัสความหมายประเด็นทางด้านร่างกายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยสำหรับเพื่อนั้น เขามองว่า แม้ส่วนหนึ่งนักเลง อันธพาลจะมีร่างกายที่ผอม สูงและมีกล้ามเนื้อ แต่นั่นก็เกิดมาจากเงื่อนไขของการดูแลตนเองภายใต้เรื่องสุขภาพ อีกทั้งลักษณะทางกายภาพของแต่ละบุคคลย่อมมีความแตกต่างกันไม่ได้จำกัดอยู่ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์เท่านั้น เช่นเดียวกับกับ โท้ ที่แม้ว่า ร่างกายของเขาจะไม่แสดงถึงความเป็นชายในอุดมคติแต่การมีสรีระร่างกายที่เป็นไปตามธรรมชาติ (Real size) นั้นก็สามารถทำให้เขาสร้างความหมายใหม่เพื่อแสดงจุดยืนต่อรองกับสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอได้เช่นกัน

อย่างไรก็ตาม จากการที่ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ร่างกายของตัวละครชายส่วนใหญ่มีร่างกายที่ผอม สูงและมีกล้ามเนื้อ เพื่อใช้ในการต่อสู้ นั้น กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารทั้งหมดได้ต่อรองความหมายด้วยเหตุผลที่ว่า ไม่ว่าร่างกายจะมีลักษณะแบบใดก็สามารถใช้ทุนในการต่อสู้ได้ ทั้งนี้ หากแต่ ภาพยนตร์เพียงแค่หยิบยกดารานักแสดงที่มีชื่อเสียงมาสวมบทบาทเพื่อให้สอดคล้องกับความเป็นตัวละครพระเอก (The Hero) เท่านั้น ซึ่งนั่นหมายความว่า ต่อให้ของจริงร่างกายของนักเลงอันธพาลจะมีลักษณะทางกายภาพที่หลากหลาย หากแต่ ภาพยนตร์ยังคงจำเป็นต้องคงไว้ซึ่งร่างกายที่ผอม สูงมีและกล้ามเนื้อ ก็เพื่อสร้างอุดมการณ์ความเป็นชายในอุดมคติและรักษาขนบความเป็นตัวละครพระเอก (The Hero) ไว้นั่นเอง

#### 4.3.2.3 อาวุธ

ในส่วนของการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงในประเด็นด้านอาวุธของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยพบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับที่มีประสบการณ์ตรงจะถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” โดยเห็นว่า อาวุธประเภทปืนและมีดไม่ใช่เพียงแค่ใช้เป็นเครื่องมือในการแหกกฎและความต้องการแสดงอำนาจต่อต้านเสมอไป หากแต่ การใช้อาวุธต่อสู้กันเป็นเรื่องปกติในแวดวง เพราะด้วยสถานการณ์ความรุนแรงที่คาดเดาไม่ได้ การใช้อาวุธอาจช่วยให้พวกเขาหลุดพ้นจากการตกเป็นฝ่ายถูกกระทำได้ ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“พี่ดู อยู่อย่างแดง ใบเลยในหนังสือ ถ้าสังเกตหลายๆ จาก เขาไม่ได้ใช้ปืนพร้าเพื่อเล่นนะ หรือว่าไม่ได้เอาปืนมาใช้เพื่ออวดอ้างหรือเบ่ง ว่าข้านี้เก๋า ข้านี้เจ๋ง ซึ่งจริง ๆ แล้วสำหรับผมก็เป็นแบบนั้นนะ อย่างแรกเลย ถ้าใช้มั่วมันก็ไม่ดี มันอันตรายแถมอาจถูกจับได้ง่าย ๆ ด้วย ผมว่านักเลง แทบทุกคนแหละ ที่ต้องเคยพกมีดปืน ไม่มีหรือกลัวต่อยกันอย่างเดียวมันไม่จบ มันเป็นเรื่องธรรมดา ต่างฝ่ายต่างไม่ยอมกัน ตอนสมัยผมรุ่น ๆ ที่มีเรื่องกับกลุ่มคู่อริ ทุกคนในกลุ่มผมก็รู้แก่ใจอยู่

แล้วว่าต้องพกอวรูปไป และมันก็ได้ใช้จริง ๆ เพราะทางนั้นเขาก็พกมา อย่างน้อยมันก็ยังงูเพื่อลดการเผชิญหน้าลงได้ ถามว่า ถ้าผมไม่มีปืนในวันนั้นนะ วันนี้ผมอาจจะไม่รอด โคนอีกฝ่าย ไล่แทงไล่ยิงไปแล้วก็ได้” (เพ็ชว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“อย่างที่จ๊อด เขาดีในเรื่องอันธพาล พี่แกก็พกทั้งมีดและปืนเลย มันเหมือนของคู่กายของนักเลง อันธพาล ไปแล้ว ใคร ๆ ก็รู้แหละ แต่ก็อย่าพกมั่วซั่วอย่างยิงอย่าแทงมั่วซั่ว อาจโดนจับได้ ผมมองว่ามันคือวิธินักเลง ขึ้นชื่อว่ามิเรื่อง ขึ้นชื่อว่าความรุนแรง มันก็หนีไม่พ้นเรื่องของอาวุธหรอก อย่างกรณีผมเนี่ย ถ้ามีเรื่องกัน การพกทั้งมีดและปืนติดตัวไปมันอุ่นใจมากกว่าการไปตัวเปล่านะ แบบตัวเปล่าไปก็เปรี้ยวเกิน เราก็ไม่รู้หรือกว่ามันจะเกิดอะไรขึ้นแต่อย่างน้อยมันก็ช่วยให้ทำให้เรารุ่นใจ ซึ่งตามความคิดผมนะเราก็ไม่ได้ต้องการพกอวรูปเพื่อแสดงอำนาจบาตใหญ่อะไรเลย” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

จะเห็นได้ว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงทั้งหมดได้แสดงจุดยืนที่ “ต่อรองความหมาย” กับสิ่งที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอ ซึ่งในชีวิตประจำวันของพวกเขา นั้น การที่กลุ่มนักเลง อันธพาลจะปรากฏถึงอาวุธประเภทมีดหรือปืนนั้น ถือเป็นวิถีของคนในแวดวง โดยสำหรับเพ็ชวและโก้ นั้น อาวุธประเภทมีดหรือปืน ไม่ได้เป็นสิ่งที่ใช้เพื่อแสดงการกดขี่ ข่มเหงผู้อื่นที่ไม่เกี่ยวข้อง แต่เป็นการใช้เพื่อแสดงอำนาจต่อต้านกับกลุ่มนักเลงอันธพาลด้วยกัน ซึ่งจากการพบเจอกับสถานการณ์สภาพแวดล้อมที่ไม่อาจคาดเดาความรุนแรงได้ ไม่ว่าจะเป็นการเผชิญหน้ากับคู่อริทั้งโดยบังเอิญหรือไม่บังเอิญก็ตาม การเลือกใช้อาวุธทั้งมีดและปืนเข้าต่อสู้ สามารถช่วยให้พวกเขาไม่ต้องตกเป็นฝ่ายถูกกระทำได้ ซึ่งท้ายที่สุดแล้วกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารได้แสดงทัศนคติให้เห็นว่า เป็นการแก้ปัญหาด้วยความรุนแรงจากอาวุธมีดและปืนนั้นเพียงเพื่อปกป้องตนเองจากการถูกทำร้ายมากกว่าความต้องการแสดงอำนาจต่อต้าน นั่นเอง

#### 4.3.2.4 การแต่งกาย

ในส่วนของการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงในประเด็นด้านการแต่งกายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยพบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจะถอดรหัสด้วย “ต่อรองความหมาย” โดยเห็นว่า ด้านหนึ่งสิ่งที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอนั้นไม่แตกต่างจากชีวิตจริงของพวกเขาแต่อีกด้านหนึ่งกลุ่มตัวอย่างก็มีการแต่งกายที่แตกต่างจากภาพยนตร์อยู่บ้าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกระแสแฟชั่นของยุคสมัย รวมถึงอัตลักษณ์ประจำกลุ่ม ซึ่งพวกเขามองว่าแม้จะไม่เหมือนในภาพยนตร์ทั้งหมดแต่ก็สามารถสื่อถึงความผิดระเบียบได้เช่นกัน ดังบทสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

“บางอย่างก็คล้าย ๆ กับในหนังนะ แต่ก็ไม่เหมือนซะทีเดียวหรอก คืออย่างพวก พวกเสื้อยืด กางเกงยีนส์ ขาด ๆ รองเท้าผ้าใบ มันก็มีหลายอัน ๆ ด้วย เช่น พวกลายวงรีคอมเมทล สมิธ หิน เหล็กไฟ กำลังดังก็มี แต่ถ้าสำหรับพวกที่เป็นนักแสดงด้วยกันมันก็ดูกันออกนะ อย่างตอนที่ผมไป เทียวพวกงาน คอนเสิร์ต หรืองานวัดแถวบ้าน คือรู้เลยไอ้นี้แต่งตัวมาแบบกวนดินแน่ ๆ ตั้งใจจะมี เรื่องแน่ ๆ จะเรียกว่าไงดีละ เสื้อยืด กางเกงยีนส์เอวสูง ขาม้า ขากระบอกก็แต่แล้ว ทรงมันได้ ทรง มันน่าโดนสันตินนะ (หัวเราะ)” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“ผมว่ามันก็เหมือนบ้างไม่เหมือนบ้างนะ คือทรงมันก็มีหลายแบบ เช่น พวกเสื้อยืด กางเกงยีนส์ ขาด ๆ จริง ๆ มันก็เป็นสไตล์หนึ่งของพวกจิ๊กโก๋เลย ง่ายๆ ๆ พี่เคยเดินผ่านพวกจิ๊กโก๋ หรือขาใหญ่ตามซอยไร่ไร่ไหม มันก็จะแต่งตัวประมาณนี้แหละ ทรงแบบนี้ เสื้อยืดเทา น้ำตาลดำ ยีนส์ขาด ๆ ขาเดฟ ๆ มันคือ การประกาศศัคคาหรือประกาศตัวว่าเขาเป็นเจ้าของแบบหนึ่งนะ มันจะ มองกันออก ซึ่งคนทั่วไปคงไม่มีใครอยากแต่งตัวต่อตีนขนาดนั้นหรอก ยิ่งเป็นพวกซุนนักเรียนช่าง กลดี สมัยเรียนเทคนิค ผมก็ไม่ได้ใส่ซ้อปตลอดนะ บางที่ยังเคยเอาเสื้อซ้อปมาสกรีนลายกลุ่มเลย อย่างเช่น เอาโลโก้ของโรงเรียนมาขยายให้มันใหญ่ขึ้นให้มันชัดเจนขึ้น มันทำให้เราดูแตกต่างจาก กลุ่มอื่น ๆ” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้นจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงในประเด็นด้าน “การแต่งกาย” ของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย จะ เห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่จะถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมาย โดยประเด็นที่สำคัญ ซึ่งเป็นจุดร่วมกันจากการใช้ประสบการณ์จริงในชีวิตประจำวันของกลุ่มตัวอย่างนั้นคือ ความตั้งใจ หรือจงใจแต่งกายในลักษณะของการสื่อความหมายถึงความผิดระเบียบโดยสำหรับเพ็ญและโก้ นั้น ไม่ว่าจะเป็นชุดลำลองหรือชุดนักเรียนการแต่งกายลักษณะดังกล่าว ถือเป็นการสร้างอัตลักษณ์ ตัวตนของนักแสดง อันธพาล อย่างหนึ่ง que แสดงถึงอำนาจท้าทายซึ่งมีจุดเด่นแตกต่างจากกลุ่มคนทั่วไป เช่นเดียวกันที่พวกเขา มองว่า นักเลง อันธพาลส่วนมากมักจะแต่งกายผิดระเบียบ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ ตนเองอีกทั้งยังแสดงถึงความเป็นเจ้าถิ่นกล่าวคือ การแต่งกายแบบนักเลงอันธพาลสามารถสื่อความ หมายถึงการแสดงอำนาจความเป็นเจ้าของพื้นที่ได้อีกด้วย

อย่างไรก็ตาม จากการที่ข้อสังเกตของกลุ่มผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืน ขอมรับความหมายกับสิ่งที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอสะท้อนให้เห็นว่า ท้ายที่สุดแล้วทั้งโลกแห่งความเป็นจริงและโลกของภาพยนตร์การแต่งกายของนักเลง อันธพาลในลักษณะของการสื่อความ หมายถึงผิดระเบียบ ถือเป็นสัญลักษณ์รูปแบบหนึ่งที่แสดงออกถึงการมีอำนาจต่อต้าน นั่นเอง

#### 4.3.2.5 กิจกรรมของตัวละคร

ในส่วนของการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงในประเด็นด้านกิจกรรมของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยพบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจะถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” โดยการทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นการดื่มสังสรรค์ หรือเล่นกีฬานั้น ไม่ใช่เพื่อสร้างอำนาจต่อต้าน แต่เพื่อสร้างความสัมพันธ์และเครือข่ายอันแน่นแฟ้นให้กับกลุ่มของตนเอง ในฐานะมิตรสหายเท่านั้น ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“คือถ้าดูอย่างในหนังเรื่อง 2499 หลาย ๆ จากที่พี่แดง ไปนั่งดื่มกับเพื่อนฝูง ส่วนมากก็นั่งพูดคุยให้กับเพื่อนให้สนิทกันมากยิ่งขึ้น มันก็ไม่ได้ถึงขั้นไปวางแผนที่จะตีกันตลอดซะที่ไหน ในชีวิตจริงก็คล้าย ๆ กันแหละ อย่างบางคนก็ไม่ได้เจอกันบ่อยแต่เวลาที่มีเรื่องเขาก็มาช่วยเหลือ ซึ่งการเจอกันดื่มกันบ้างมันก็เหมือนมานั่งคุยสารทุกข์สุกดิบกัน เรื่องปกติของผู้ชาย ใครมาก็ถือว่าได้ใจไป ส่วนเตะบอลก็มีบ้างก็บางครั้ง ยิ่งเราสร้างศัตรูให้น้อย มีเพื่อนให้มากมันก็ดีดีกว่าดีไหมล่ะ” (เพ็ชว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“ผมว่ากินดื่ม เทียว มันเรื่องปกติของผู้ชายนะ คล้าย ๆ กับในหนังแหละ แต่ไม่ใช่นัดเจอกันเพื่ออวดเบ่งอะไรหรอก อย่างกลุ่มพวกผมแต่ก่อนนัดกินเหล้ากันบ่อยมาก ไปกันทีแทบจะปิดร้านเลย คือมันสนุก มันได้พูดคุยกันเจอกันเยอะ ๆ กลุ่มผมค่อนข้างใหญ่นะ 20-30 คนได้ คือ ยิ่งเจอกันมากเท่าไร มันก็ยิ่งทำให้เราได้สนิทใจกันและได้รับการยอมรับมากยิ่งขึ้น ส่วนเรื่องเล่นกีฬาผมเตะแค่ฟุตบอลนะ จริง ๆ มันก็จะวน ๆ ประมาณนี้นะ เย็นเตะบอล มีดื่อกินเหล้าต่อ” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ถามต่อไปว่า นอกจากการสังสรรค์หรือเล่นกีฬาแล้ว ภาพยนตร์ยังได้นำเสนอว่าการพบเจอกันกับกลุ่มเพื่อนฝูงของนักเลง อันธพาล สามารถนำไปสู่การสร้างอำนาจต่อต้านสังคม หรือเรียกว่า รวมกลุ่มกันเพื่อไปมีเรื่องชกต่อยกับกลุ่มอื่น ๆ ที่ผิดกฎหมายอีกด้วย คุณคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับประเด็นนี้ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้ให้ความเห็นว่า

“ผมว่ามันก็ไม่ใช่ทุกครั้งไปหรอก มันก็บ้าง แต่เวลาเราไปเที่ยวเราแค่อยากไปเจอเพื่อนเท่านั้น ไม่ได้อยากไปมีเรื่องหรือทำอะไรแผลง ๆ เสี่ยงดินเลย ถ้าเสี่ยงได้เราก็กินเหล้าแหละ มัน

ไม่คุ้มหรือก็คืออยากสนุกกับเพื่อนฝูงไม่อยากให้เสียบรรยากาศ” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“เรื่องชกต่อยทำผิดกฎหมายมันก็มีอยู่แล้ว มันก็ขึ้นอยู่กับสถานการณ์ แต่ว่าถามว่าเราไปร้านเหล้าเราไม่ได้คิดไปมีเรื่องแต่แรกไหม คือเราไปกินเหล้าไปเจอเพื่อนมากกว่า ถ้ามันจะมีเรื่องพวกนี้ก็อาจจะใช่ แต่ว่ามันไม่ได้เกิดจากราวางแผนแต่แรก มันเป็นสถานการณ์เฉพาะหน้าที่เราไม่คิดและไม่รู้” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

จะเห็นได้ว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้ถอดรหัสต่อตรงกับสิ่งที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอ โดยจากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของทั้งเพ็ญและโก้มองว่า การดื่มสังสรรค์และการเล่นกีฬาถือเป็นกิจกรรมพื้นฐานที่ช่วยสร้างความสัมพันธ์อันดีและความแน่นแฟ้นให้กับกลุ่มของตนเอง แต่ประเด็นที่น่าสนใจนั้นคือ นอกจากจะสามารถสร้างเครือข่าย และความสัมพันธ์อันดีแล้ว กิจกรรมต่าง ๆ ก็ไม่ได้แฝงนัยยะถึงการสร้างอำนาจต่อต้านภายในกลุ่มดังเช่นภาพยนตร์นำเสนอ โดยอย่างกรณีของเพ็ญและโก้ต่างก็เห็นว่า การทำกิจกรรมหรือมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันระหว่างมิตรสหายคือ ส่วนหนึ่งของการสร้างความไว้วางใจที่นำมาสู่การยอมรับนับถือที่แสดงถึงการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพศชายด้วยกัน นั่นเอง

อย่างไรก็ตาม จากการศึกษาที่ภาพยนตร์ได้ให้ความหมายว่า กิจกรรมทั้งการสังสรรค์และเล่นกีฬาเป็นพื้นที่ให้กลุ่มนักเลง อันธพาลสามารถก่อร่างสร้างตัวเพื่อนำไปสู่การสร้างอำนาจต่อต้านได้ กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงต่างก็ต่อรองความหมายดังกล่าวนั้นก็สะท้อนให้เห็นว่าพื้นที่ในโลกแห่งจินตนาการอย่างภาพยนตร์นั้นเพียงแค่ต้องการต่อยอดหรือผลิตซ้ำความหมายว่าการรวมกลุ่มของนักเลง อันธพาล ไม่ใช่เพียงแค่ความสัมพันธ์เพื่อสร้างเครือข่ายของกลุ่มเท่านั้น หากแต่ยังนำมาซึ่งการกระทำที่นำไปสู่การต่อต้านต่อกรอบบรรทัดฐานทางสังคม หรือมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน นั่นเอง

#### 4.3.3 องค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร

##### 4.3.3.1 อุปนิสัย

สำหรับการถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับอุปนิสัยของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ผู้วิจัยสามารถสรุปแบ่งออกได้เป็น 2 ประเด็นดังต่อไปนี้



### 1. ใจร้อนแต่ก็มีความเป็นสุภาพบุรุษ

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงในประเด็นด้านด้านอุปนิสัยใจร้อนแต่ก็มีความเป็นสุภาพบุรุษของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยพบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้ถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” โดยแม้ว่า พวกเขาจะยอมรับถึงอุปนิสัยใจร้อน หากแต่สำหรับความเป็นสุภาพบุรุษนั้นอาจไม่ใช่อุปนิสัยของนักแสดง อันธพาลส่วนใหญ่ แต่ก็มีบ้าง ซึ่งไม่มากนักทั้งนี้ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลในการเลือกปฏิบัติ ดังบทสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

“ถ้าเรื่องใจร้อนคงใช่แหละครับ เพราะถ้าใจเย็นคงไม่มีเรื่องหรอก แต่ถ้าเป็นสุภาพบุรุษเหมือนในหนังใหม่ อันนี้ผมว่าอาจจะมีบ้างแต่ก็น้อย ซึ่งเท่าที่ผมสัมผัสมาจากตัวผมและกลุ่มเพื่อน ก็ไม่เห็นใครเป็นสุภาพบุรุษเท่าไรเลย บางคนคบแฟนก็มีนะเวลาทะเลาะกัน แต่บางคนเขาก็ให้เกียรติผู้หญิงนะแต่ก็น้อยมากซึ่งจริง ๆ แล้ว เราไม่รู้หรอกว่าเค้าหวังอะไรหรือเปล่า หรือเขาอาจจะนิสัยยังจริง ๆ ก็ได้เราก็ไม่รู้ ผมว่าอยู่ที่การกระทำด้วยแหละ ถ้าผู้หญิงเขาทำตัวดี เราก็ให้เกียรติเขา บางคนคุณถูกเราก็ไม่จำเป็นต้องคิดด้วยแค่นั้นเอง” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“วัยรุ่นใจร้อนที่เคยได้ยินคำนี้ใหม่ นักเลง ก็เหมือนกัน ใจร้อนเป็นเรื่องปกติ แต่ถ้าใจร้อนแล้วเป็นสุภาพบุรุษอย่างในหนัง ผมไม่ค่อยเห็นนะ แต่ก็อาจจะมีบ้าง บางคนเค้าอาจจะเกรงใจผู้หญิง แต่เค้าจะแรงกับเฉพาะผู้ชายเท่านั้นก็มี อย่างลูกพี่ผมแต่ก่อนผมเรียกเค้าพ่อบ้าน แกเป็นหัวหน้าคุมลูกน้องหลายคน แกอาจจะต้องวางตัวให้ดีหรือเปล่าให้ดูน่าเชื่อถือ อะไรอย่างนี้เพราะถ้าไปตบตีผู้หญิงมันก็ดูไม่แมนดูหน้าตัวเมีย แต่สำหรับผมนะถ้าเจอผู้หญิงที่เค้าพูดจาดี ๆ ผมก็ให้เกียรตินะ แต่ถ้าแบบพูดจาไม่ดีหยาบคายใส่เรามากไป อันนี้ผมก็ไม่ไหวเหมือนกัน” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ถามต่อไปว่า แล้วทำไมในภาพยนตร์เกือบทุกเรื่องได้ถึงสร้างให้ตัวละครพวกนี้ มีความเป็นสุภาพบุรุษทั้งหมด ซึ่งกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงก็ได้ให้คำตอบไปว่า

“ผมว่า ก็คล้าย ๆ กับเรื่องหน้าตาที่เคยบอกไป ก็เขาเป็นพระเอกหลงเป็นผู้ร้ายสิ นอกจากใจร้อนแล้วผลอ ๆ อาจมีตบตีผู้หญิงแบบโหด ๆ ด้วยซ้ำไป ยังไงมันก็น่าจะประมาณนี้

แหละ หล่อด้วย นิสัยดีด้วย มันก็อาจทำให้คู่แท้ๆ ดูน่าสนใจมากขึ้น” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“มันก็อาจสร้างให้กลบเกลื่อนด้านไม่ดีในตัวบ้างหรือเปล่า มันคงไม่มีหรือใครจะไปเลวทุกด้านหรือดิขนาดนั้น คนธรรมดาคนหนึ่งมันก็มีลักษณะนิสัยหลาย ๆ ด้าน หลาย ๆ แบบ ในตัวเองทั้งนั้นแหละ ซึ่งผมก็มองว่า เขาต้องสร้างให้มันแตกต่างดูน่าค้นหาสนใจ” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้นจากการที่ภาพยนตร์ได้เข้ารหัสให้อุปนิสัยของตัวละครนักแสดง อันธพาลมีลักษณะใจร้อนแต่ก็มีความเป็นสุภาพบุรุษ ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารได้ถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมาย โดยสำหรับเพ็ญและโก้พวกเขาเลือกที่จะยอมรับความหมายทางด้านอุปนิสัยใจร้อน เพราะนั้นสอดคล้องกับวิถีนักแสดง อันธพาล ของพวกเขา หากแต่ในส่วนของอุปนิสัยมีความเป็นสุภาพบุรุษนั้น แม้กลุ่มตัวอย่างจะต่อรองความหมายดังกล่าวเนื่องด้วยส่วนหนึ่งของอุปนิสัยลักษณะนี้อาจเกิดขึ้นได้น้อยในแวดวงของนักแสดง อันธพาล แต่ประเด็นที่สำคัญของกลุ่มตัวอย่างในการเลือกต่อรองความหมาย นั่นคือ การที่จะมีความเป็นสุภาพบุรุษหรือไม่นั้น ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขและผลของกระทำของแต่ละบุคคลเป็นหลัก โดยสำหรับกลุ่มตัวอย่างได้ให้ความเห็นว่า นักแสดง อันธพาลที่สามารถมีอุปนิสัยความเป็นสุภาพบุรุษได้จะต้องเกิดจากการให้เกียรติซึ่งกันและกันทั้งสองฝ่ายด้วย หรือกล่าวง่าย ๆ ว่า ใครดีมาดีตอบ ใครร้ายมาก็ร้ายตอบ ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารได้ถอดรหัสความหมายมาจากประสบการณ์ตรงในชีวิตประจำวันของพวกเขานั่นเอง

## 2. ก้าวร้าวแต่รักเพื่อน

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ในประเด็นด้านอุปนิสัยก้าวร้าวแต่รักเพื่อนของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยพบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้ถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” โดยเห็นว่า นักแสดง อันธพาลที่เน้นใช้ความรุนแรงไม่จำเป็นจะต้องมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมก้าวร้าวเสมอไป แต่สำหรับอุปนิสัยรักเพื่อนนี้ก็มีลักษณะเช่นเดียวกันกับภาพยนตร์เนื่องจากว่า พวกเขาเลือกที่จะให้ความสำคัญกับมิตรภาพก่อนเสมอ ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ถ้าเราชอบยกพวกตีกันและเราบอกว่า เราก้าวร้าว ผมว่าก็ไม่น่าไชนะ มันต้องแยกออกจากกัน แต่ส่วนเรื่องรักเพื่อนมันก็คล้าย ๆ เหมือนในหนังนั้นแหละ คือสำหรับผมก็จะให้

ความสำคัญกับกลุ่มเพื่อนก่อนนะ เพราะเราเข้าใจกัน มีอะไรก็ฟังพากันได้ทุกเรื่อง ซึ่งถ้าเราให้ความสำคัญกับเพื่อนมันก็เหมือนการได้ใจซึ่งกันและกันนั่นแหละ” (เพียว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“ผมว่ามันไม่ใช่ก้าวร้าวนะ ถ้ามองรวม ๆ มันก็คือ นิสัยแบบนักเลง นั่นแหละ ถึงคุณเถื่อน ๆ ชอบมีเรื่องแต่ความเป็นเพื่อนมันก็ต้องมาก่อนเสมอ ไม่ใช่เราจะมามีเรื่องกับทุกคนและไม่มีมิตรกับใครเลยคงไม่ใช่เรื่องรักเพื่อนทุกคนที่เป็นนักเลงก็รู้อยู่แล้วแหละ เพราะถ้าไม่รักเพื่อนเวลามีเรื่องที่ไหนก็คงปล่อยให้เพื่อนถูกกระแทกไปคงไม่ไปออกตัวไปช่วยหรอก” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้นในประเด็นทางด้านอุปนิสัยก้าวร้าวแต่รักเพื่อนของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้ต่อรองความหมายกับสิ่งที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอ โดยจะเห็นได้ว่า อุปนิสัยในลักษณะดังกล่าวถือเป็นอุปนิสัยพื้นฐาน ของความเป็นนักเลง อันธพาล ที่มีทั้งด้านดีและด้านไม่ดีอยู่ในตนเอง

อย่างไรก็ตาม อาจกล่าวโดยสรุปในประเด็นทางด้านอุปนิสัยของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยได้ว่า ทั้งอุปนิสัยใจร้อนแต่ก็มีความเป็นสุภาพบุรุษและก้าวร้าวแต่ก็รักเพื่อนนั้น ต่างก็แสดงถึงลักษณะของความข้อนแย้งทั้งสิ้น กล่าวคือ ประเด็นแรกลักษณะอุปนิสัยดังกล่าวสอดคล้องกับความเป็นตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมที่มีทั้งด้านของความเป็นพระเอกและด้านของความเป็นตัวละครผู้ร้ายอยู่ในตนเอง ประเด็นที่สองคือ กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารทั้งหมดได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมาย ซึ่งนั่นแสดงให้เห็นว่า อุปนิสัยของนักเลง อันธพาล ทั้งในโลกแฟนตาซีและในโลกความเป็นจริงนั้น เป็นภาพสะท้อนของมนุษย์ปัจเจกชนที่ไม่มีใครที่จะดีสุดชั่วและชั่วสุดขีด นั่นเอง

#### 4.3.3.2 ทักษะคดี

สำหรับการถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับทัศนคติของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ผู้วิจัยสามารถสรุปแบ่งออกได้เป็น 2 ประเด็นดังต่อไปนี้

##### 1. ต่อต้านสถาบันกฎหมาย

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงในประเด็นด้านทัศนคติที่ต่อต้านสถาบันกฎหมายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์

แก๊งสเตอร์ไทยพบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้ถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” โดยแม้ว่า กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารเคยมีประสบการณ์ตรงจากการโดนอำนาจจากสถาบันกฎหมายปราบปรามและข้าราชการวินัย แต่พวกเขามีทัศนคติที่ต่อต้านเฉพาะกับเจ้าหน้าที่รัฐอย่างตำรวจเท่านั้น ซึ่งไม่ได้มีอคติกับสถาบันทางกฎหมายที่เป็นภาพรวมขององค์กรทั้งหมด ดังบทสัมภาษณ์ดังต่อไปนี้

“มันก็ไม่ถึงกับว่า เราต้องคิดลบกับกฎหมายไปซะทั้งหมดทีเดียว บางครั้งความยุติธรรมมันก็มี แต่ถ้าเป็นกรณี ๆ ไป อย่างตำรวจอาจจะใช่ ถ้าเป็นผมก็คงหัวร้อน ดูลิ วัน ๆ แม่่งพวกนี้ไม่ทำอะไร จ้องแต่จะจับจะปราบนักเลง อันธพาล อย่างเดียวเลย อย่างผมก็เคยโดน คือพวกตำรวจเค้าไม่มาคุยดี ๆ หรอกนะ มาถึงลือคตัวจับเลย พุดจากวนตีนด้วย แถมบางคนแม่่งจะเอาแต่เงินแลกกับการไม่เป็นคดีไม่ต้องโดนขัง มันมีจริง ๆ นะ ไม่ได้พูดเล่น คือจะให้คิดดีกับพวกนี้ไม่ได้เลย ผมนี่โคตรเกลียดเลย ผมไม่ได้บอกว่าผมดีนะ แต่แม่่งไม่ต่างกับอะไรก็พวกผมหรอก” (เพ็ช, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“ส่วนตัวผมผมยอมรับว่าไม่ชอบแก่ตำรวจนะ ซึ่งจริง ๆ แล้วมันแยกว่านั่นอีกอย่างผมและเพื่อนเคยโดนตำรวจจับข้อหาก่อความเดือดร้อนนี้ละแต่มันไม่จับเท่านั้น ใจ มันยังคิดดีด้วย บางคนโดนยึดยาเลยด้วยซ้ำ ดิดคูกไปก็โดนผู้คุมซ้อม คือแม่่งเอาทุกทางจริง ๆ ผมว่าก็สมควรแล้วละที่ในหนังมันจะเกลียดพวกตำรวจหรือพวกกฎหมายไรพวกนี้ อย่างพวกผมนี่ก็ใช่ ไม่ชอบเลยเพราะ โคนมาเยอะเจ็บมาเยอะ” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า จากการที่กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง จะถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมายกับสิ่งที่ภาพยนตร์ได้เสนออีกเนื่องด้วย อำนาจของสถาบันกฎหมายทั้งในโลกของแฟนตาซีและโลกของความเป็นจริงนั้นคือ อำนาจที่ใช้ความรุนแรงในการปราบปรามนักเลง อันธพาล โดยสำหรับเพ็ชและโก้ นั้นพวกเขาเคยตกเป็นเหยื่อของการถูกปราบปรามและข้าราชการวินัยโดยมีทั้งการถูกกดขี่และไม่ได้รับความเป็นธรรม จากเจ้าหน้าที่รัฐ ซึ่งนั่นทำให้กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเลือกที่จะมีทัศนคติที่ต่อต้านเฉพาะกับกลุ่มคนที่บังคับใช้กฎหมายอย่างตำรวจนั่นเอง

## 2. ต่อต้านสถาบันศาสนาและการศึกษา

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงในประเด็นด้านทัศนคติที่ต่อต้านสถาบันศาสนาและการศึกษาของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

ในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย พบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารถอดรหัสในลักษณะ “ปฏิเสธความหมาย” โดยในชีวิตจริงพวกเขาเหล่านั้นต่างก็มีความเคารพและทัศนคติอันดีต่อทั้งสองสถาบันเสมอ เนื่องจากทั้งสองสถาบันไม่เคยใช้อำนาจในการกดขี่หรือจู่โจมบีบบังคับวินัยพวกเขา ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมว่าไม่น่าจะจริงนะ อย่างในหนังที่แดงแกก็ไม่ได้ถึงขั้นลบหลู่ศาสนาอะ ไม่งั้นแกจะตั้งใจบวชให้แม่หรือ ในชีวิตจริงก็เหมือนกัน ศาสนาไม่ทำให้ใครตายหรือติดคุก ส่วนการศึกษานี้อิ่งแล้วใหญ่เลย ถึงมันจะมีการทำโทษคนผิดระเบียบอย่างมากก็แค่ไล่ออก ไม่ต้องมาโดนขังคุกอะไรแบบกฎหมาย ซึ่งมันก็ไม่ได้เลวร้ายอะไรเลย ผมว่ามันก็เป็นประสบการณ์หนึ่งที่น่าจดจำ แต่ก็ไม่ได้ถึงขั้นร้ายแรงในการต้องเกลียดโรงเรียนหรือจองเวรจองกรรมกับสถาบันอะไรขนาดนั้น” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“ผมว่าคงไม่มีใครคิดไม่ดีต่อศาสนาหรือมั่ง อย่างน้อยสัก ๆ ก็ต้องกลัวบาปหรือเวรกรรมบ้าง ผมมองว่า หนังเค้าทำให้มันเกินไปจริงไปหน่อย มันเหมือนตั้งใจทำให้ภาพนักเลงดูเลวไปทั้งหมดเลย ซึ่งจริง ๆ มันไม่มีใครที่จะมีมุมมองเลวร้ายเป็นลบขนาดนั้นหรอก เออถ้าอย่างกฎหมายที่บอกไปมันใช่ เพราะมันทำให้พวกผมเดือดร้อนมันยอมไม่ถูกกันอยู่แล้ว แต่กับศาสนาและการศึกษาเนี่ยไม่เคยทำให้ผมเดือดร้อนเลย ซึ่งผมก็รู้สึกว่าจะต้องไป ตั้งแง่เจ้าคิดเจ้าแค้นอะไรขนาดนั้น” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า จากการที่กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเลือกที่จะปฏิเสธความหมายที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอเนื่องด้วยในชีวิตจริงของพวกเขา สถาบันศาสนาและการศึกษาไม่ได้เข้ามาบีบบังคับหรือใช้อำนาจควบคุมกดขี่ดังเช่น สถาบันกฎหมาย โดยสำหรับเพ็ญและโก้ พวกเขาต่างก็ยอมรับว่า เป็นส่วนหนึ่งที่อยู่ภายใต้กรอบอำนาจศาสนา ดังบทสัมภาษณ์ที่แสดงถึงความเชื่อในเรื่องของบาปบุญหรือเวรกรรม ดังนั้นพวกเขาจึงไม่มีเจตจำนงที่จะต้องแสดงทัศนคติต่อต้านสถาบันศาสนาดังเช่น ตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ เฉกเช่นเดียวกันกับทัศนคติต่อสถาบันการศึกษา แม้ว่าสถาบันการศึกษาที่ถูกประกอบสร้างในภาพยนตร์จะเป็นพื้นที่แห่งการควบคุมและจู่โจมบีบบังคับรูปแบบหนึ่ง หากแต่ในชีวิตประจำวันของกลุ่มตัวอย่างนั้นต่างก็เห็นว่าสถาบันการศึกษาก็มีอำนาจควบคุมเพียงแค่ขอบเขตหรือพื้นที่จำกัดเท่านั้น ซึ่งนั่นไม่ได้ส่งผลทำให้พวกเขาต้องแสดงจุดยืนหรือมีทัศนคติต่อต้านด้วยเช่นกัน



อย่างไรก็ตาม อาจกล่าวโดยสรุปในประเด็นทางด้านทัศนคติของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยได้ว่า การที่ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครนักเลง อันธพาลมีทัศนคติที่ต่อต้านต่อ 3 สถาบันหลัก ได้แก่ สถาบันกฎหมาย สถาบันศาสนาและสถาบันการศึกษา อีกทั้งข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างก็มีการถอดรหัสด้วยจุดยืนที่ยอมรับและปฏิเสธความหมาย นั้นแสดงให้เห็นว่า รูปแบบการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสาร จะขึ้นอยู่กับประสบการณ์ตรงของแต่ละบุคคลที่ใช้ในการตีความ ซึ่งท้ายที่สุดแล้วกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารเลือกที่จะยอมรับความหมายในภาพยนตร์เพียงแค่ว่า ทัศนคติต่อต้านสถาบันกฎหมายและปฏิเสธต่อทัศนคติต่อต้านสถาบันศาสนาและการศึกษา ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า ในโลกแฟนตาซีภาพยนตร์เพียงแค่ว่าต้องการสร้างให้ตัวละครมีอุดมการณ์ต่อต้านก็เพื่อสร้างอารมณ์และเสริมกลวิธีการเล่าเรื่องให้สอดคล้องกับความเป็นชนบทระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์นั่นเอง

#### 4.3.4 องค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร

##### 4.3.4.1 สภาพแวดล้อมภายในครอบครัว

ในส่วนของการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงในประเด็นด้านสภาพแวดล้อมภายในครอบครัวของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย พบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจะถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” โดยแม้ว่าส่วนหนึ่งการมีครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์จะส่งผลทำให้กลายเป็นนักเลง อันธพาล แต่นั่นไม่ใช่ปัจจัยหลักทั้งหมดดังเช่นภาพยนตร์นำเสนอ หากแต่ก็ยังมีปัจจัยอื่น ๆ เช่น ปัจจัยส่วนบุคคล หรือปัจจัยด้านสังคมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยเช่นกัน ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมว่ามันก็ไม่ทุกคนหรอก อย่างบางคนบ้านมีเงินฐานะดี พ่อกับแม่ก็ไม่ได้มีปัญหาอะไรกัน เขายังเป็นนักเลงเลย ตัวอย่างง่าย ๆ ก็ สส.คนดั่งฝั่งธน หรือลูกชาย สส.นายหัวทั้งนั้นแหละ อย่างในหนังมันก็ส่วนหนึ่งนะแต่ไม่ใช่ทั้งหมด ผมว่าถ้าใจคนมันเฝือจะเป็นนักเลงต่อให้ครอบครัวมันจะดีหรือแย่แค่ไหน มันก็เลือกที่จะเป็นอยู่ดี มันอยู่ที่ตัวเรามากกว่า” (เพ็ช, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“จริง ๆ แล้วมันก็มีสิ่งอื่นนอกจากในหนังด้วยนะ ถ้าอย่างเพื่อนผมที่รู้จักกัน บ้านมันก็ไม่ได้อยู่มีปัญหาครอบครัวอะไรเลย พ่อกับแม่ก็รักกันดี แต่มันก็เลือกที่จะมาคบกับพวกผม ผมว่ามันขึ้นอยู่กับตัวคนด้วยแหละ ซึ่งอย่างกรณีผมก็อาจจะใช้ส่วนหนึ่ง พ่อกับแม่ก็แยกทางกัน ตั้งแต่เด็กผมอยู่กับตายายเลี้ยงตัวเองมาตลอด แต่ถ้าถามตัวผมเอง ผมว่ามันก็อยู่ที่ตัวเองและสังคม

ด้วย แต่ละ บางที่ทั้งเราและสังคมแวดล้อมมันก็เป็นใจด้วย ถ้าอย่างสังคมเองง่าย ๆ ว่า แถวบ้านผม มี แต่เด็กเกรที่นั่นเลย มันก็อดใจไม่ไหวหรือที่เราต้องตาม ๆ กันไป” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้นจากข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้ถอดรหัสด้วย จุดยืนต่อรองความหมายแสดงให้เห็นว่า แม้ภาพยนตร์จะประกอบสร้างประเด็นทางด้าน สภาพแวดล้อมภายในครอบครัวให้มีความสัมพันธ์กับการเป็นนักเลง อันธพาล หากแต่สำหรับเพียง และโก้นั้นพวกเขากลับมองว่า นั่นเป็นเพียงส่วนหนึ่งที่ภาพยนตร์ได้สร้างความหมายในลักษณะ ของภาพเหมารวม (Stereotype) เท่านั้น โดยกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารได้ใช้ทั้งประสบการณ์จริง ประสบการณ์ผ่านสื่อรวมทั้งประสบการณ์จากคนรอบข้างในการให้ความหมายว่า เงื่อนไขที่สำคัญ ไม่ได้อยู่การมีครอบครัวที่สมบูรณ์หรือไม่สมบูรณ์ แต่จากสังคมสภาพแวดล้อมและความต้องการส่วน บังเจกที่ส่งผลต่อการเป็นนักเลง อันธพาลได้เช่นกัน ดังนั้นการที่นักเลงอันธพาลจะมีพฤติกรรม ต่อต้านสังคมก็สามารถเกิดจากทั้งปัจจัยส่วนบุคคลและสังคมควบคู่กันไป ที่นอกจากปัจจัยทางด้าน สภาพแวดล้อมภายในครอบครัวเพียงอย่างเดียว นั่นเอง

#### 4.3.4.2 ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธรอำนาจควบคุมของสังคม

สำหรับการถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับ ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธรอำนาจควบคุมของสังคม ผู้วิจัยสามารถสรุปโดย แบ่งออกได้เป็น 2 ประเด็นดังต่อไปนี้

##### 1. ปัจจัยทางด้านปัจเจกบุคคล

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงพบว่า ข้อสังเกตของ กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารได้ถอดรหัสด้วยจุดยืน“ต่อรองความหมาย” โดยแม้กลุ่มตัวอย่างต่างเห็นพ้อง ว่า จากความคึกคะนอง ความต้องการเอาชนะ รวมทั้งศักดิ์ศรีระหว่างกลุ่มนักเลงอันธพาลด้วยกัน ล้วนเป็นปัจจัยทางด้านปัจเจกบุคคลหากแต่ยังมีปัจจัยอื่น ๆ อีกด้วยดังเช่น การตกเป็นฝ่ายถูกกระทำ รวมถึงการถูกข่มเหงรังแก นั่นจึงส่งผลทำให้พวกเขาต้องลุกขึ้นมาปกป้องตนเอง ดังบทสัมภาษณ์ ต่อไปนี้

“ส่วนใหญ่มันก็หนีไม่พ้นเหตุผลพวกนี้หรือ คือไอ้ความคึกคะนอง มันก็เป็น เหตุผลหลักในการตีกันเลย ก็คนมันไม่ชอบหน้ากัน เกลียดกัน พอเกลียดมาก ๆ เข้า มันก็เกิด ความรู้สึกที่อยากปะทะอยู่แล้ว ซึ่งผมว่ามันไม่แปลกเลย ด้วยอารมณ์ความรู้สึกตอนนั้น มัน ไม่สามารถห้ามตัวเองให้ใจเย็นได้หรือ แต่ว่ามันก็เหตุผลอื่น ๆ ด้วย คือเหมือนหนังเขามองว่า

เราเป็นฝ่ายเริ่มก่อนซึ่งมันก็ไม่เสมอไป บางครั้งเราก็โดนเขาทำก่อน ซึ่งเราก็ต้องเอาคืนอยู่แล้ว ถ้าเรา ไม่ตอบโต้เลยเขาก็ข่มเราไปตลอดแหละ” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“แน่นอนว่า ส่วนหนึ่งมันก็เรื่องพวกนี้แหละ บางคนเขาก็มองว่า ก้าวร้าวซึ่ง มันก็จริง ๆ ลองคิดง่าย ๆ ถ้าไม่มีประเด็นพวกนี้เข้ามา มันก็ไม่เกิดเรื่องหรือจริงไหม ใจความก็คือนองอะไรต่าง ๆ แต่เพื่ออย่าลืมว่า หลาย ๆ ครั้ง ผมที่มีเรื่อง ผมไม่ได้เป็นคนเริ่มก่อนเลยนะ บางทีก็กันผมก็ ต้องป้องกันตนเองใหม่ ถ้าโดนอยู่ฝ่ายเดียวผมว่ามันก็ไม่แฟร์นะ” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงต่าง แสดงจุดยืนต่อรองความหมายโดยการมีพฤติกรรมที่ขัดแย้งกับศีลธรรมหรือกรอบบรรทัดฐานทางสังคมนั้นส่วนหนึ่งเกิดมาจากความคึกคะนอง ความต้องการเอาชนะ รวมทั้งศักดิ์ศรีระหว่างกลุ่มนักแสดงอันธพาลด้วยกันเป็นหลัก ทั้งนี้สำหรับเพ็ญและ โก้ต่างก็มองว่า พฤติกรรมดังกล่าวไม่ใช่ พฤติกรรมที่แสดงถึงการไม่ยับยั้งชั่งใจหากแต่การเลือกที่ตอบโต้ด้วยความรุนแรงนั่นคือสิทธิในการปกป้องตนเองอีกด้วย ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า ทั้งโลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งแฟนตาซี ปัจจัยทางด้านปัจเจกบุคคลที่ส่งผลให้พวกเขาลุกขึ้นมาปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมนั้นก็มีทั้ง การใช้ทั้งอารมณ์และเหตุผลเพื่อเพิ่มความชอบธรรมในการต่อสู้ให้กับตนเอง นั่นเอง

## 2. ปัจจัยทางด้านสังคม

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงพบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารได้ถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” โดยแม้ว่าส่วนหนึ่งการเป็นนักแสดงอันธพาลเกิดจากปัจจัยทางด้านสังคม หากแต่ไม่ใช่เกิดจากการถูกดขี่ การถูกเอารัดเอาเปรียบ หรือความไม่ยุติธรรมดังเช่น ภาพยนตร์นำเสนอ ซึ่งปัจจัยทางด้านสังคมนั้นเกิดจากบริบทสังคมรอบข้างที่เอื้อต่อการเป็นนักแสดง อันธพาลมากกว่า ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมว่ามันก็ไม่เชิงอย่างในหนังทีเดียว ก็อย่างเพิ่งบอกไปว่า ปัจจัยทางสังคมมัน น่าจะเกิดจาก สังคมจากกลุ่มเพื่อนมากกว่า อย่างแถวบ้านผมที่มีเด็กเกรเซอะแอะ ที่พร้อมจะทำอะไรไม่ดี ๆ เต็มไปหมด ยังไงตอนเด็ก ๆ วัยรุ่นเราก็ไม่คิดอะไรมากหรอก ก็ตามเพื่อนไป และอีกอย่าง ด้วยความคิดของเราตอนนั้นคือ ถ้าใครเรียบริบร้อย ไม่เกร ก็อาจโดนล้อว่า ไม่แมนได้” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“สังคมเพื่อนมันก็มีส่วนนะ แต่สังคมรอบข้างก็ด้วย อย่างพวกนักเลง อันธพาลที่เป็นเจ้าถิ่นกวนตีน ๆ มันก็มีเยอะ แล้วยังแบบว่า คิดว่าตัวเองเป็นเจ้าถิ่นคุมชอย ทำตัวเก๋ ๆ อะไรอย่างงี้ ซึ่งถ้าเราอ่อนแอ เหนียว ๆ ก็อาจจะโดนมันรังแกได้ แต่ถ้าเรามีเพื่อนมีกลุ่มที่เป็นนักเลงเหมือนกัน มันก็จะเกิดความเกรงใจกันบ้าง” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ถามต่อไปว่า แล้วทำไมภาพยนตร์ถึงเลือกนำเสนอให้ปัจจัยทางด้านสังคมส่วนมากเกิดจากการถูกดขี่ การถูกเอารัดเอาเปรียบ หรือความไม่ยุติธรรม ซึ่งกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้ให้คำตอบไปว่า

“ผมว่าเค้าคงอยากให้เนื้อเรื่องมันเข้มข้นหรือเปล่า เพราะว่าถ้าไม่มีเรื่องพวกนี้เข้ามา มันก็อาจจะไม่สนุกก็ได้ ซึ่งตอนที่ผมดู พื้จ้อดในเรื่อง อันธพาล ที่หนังบอกว่าเขาต่อสู้ เพราะโดนเอาเปรียบจากนายทุน มันก็อาจไม่ใช่หรอกทั้งหมดหรอก แต่ผมว่ามันคือ การขัดผลประโยชน์ภายในกลุ่มนักเลง มากกว่า” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“ถามว่า ในชีวิตจริงมันก็มี คนที่ถูกเอาเปรียบไม่ได้รับความเป็นธรรม แต่กับในหนังผมก็คิดว่า น่าจะเสริม ๆ แต่ง ๆ ให้มันน่าสนใจมากยิ่งขึ้นมั้ง เพราะว่าถ้าดู ๆ มันตลกเกินไปทั้งเรื่อง ผมว่ามันก็ต้องมีสาเหตุผลมารองรับให้มันสมจริงมากยิ่งขึ้นนั่นแหละ” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

จะเห็นได้ว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารได้ใช้ประสบการณ์ตรงในการต่อรองความหมาย โดยทั้งเพ็ญและโก้ต่างก็เห็นว่า ปัจจัยที่ทางด้านสังคมที่ส่งผลให้ตัวละครลุกขึ้นมาปฏิเสชาำนาจควบคุมนั้น เกิดมาจาก ปัจจัยทางด้านสภาพแวดล้อมบริบทรอบข้าง ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเพื่อนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนรวมทั้งกลุ่มนักเลง อันธพาล ในฐานะเจ้าถิ่น นั่นจึงส่งผลให้พวกเขาตัดสินใจที่จะเป็นนักเลง อันธพาลที่มีพฤติกรรมต่อต้านก็เพื่อแสดงถึงความไม่สยบยอม อย่งไรก็ตาม จากการที่ภาพยนตร์ได้เลือกนำเสนอถึงปัจจัยทางด้านสังคมในลักษณะที่ว่าเกิดจากความไม่เท่าเทียม การถูกเอารัดเอาเปรียบ รวมถึงความไม่ยุติธรรม กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารก็ได้ให้ความหมายต่อรอง โดยเหตุผลที่ว่า ปัจจัยเหล่านี้เป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งในโลกแห่งจินตนาการเพื่อเสริมเติมแต่งโครงสร้างการเล่าเรื่องให้ชวนน่าติดตามรวมทั้งเพื่อสร้างอุดมการณ์ต่อต้านให้มีความชอบธรรมและมากยิ่งขึ้นนั่นเอง

#### 4.3.4.3 ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร

ในส่วนของ การสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงในประเด็นด้าน ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมใน ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย พบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจะ ถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” โดยมองว่า การแก้แค้นไม่ใช่ทุกอย่างและการแก้แค้นก็ถือ ว่าไม่ใช่เรื่องที่ผิดหรือมีพฤติกรรมเบี่ยงเบน ซึ่งถ้าหากว่าตนเองเข้าใจเงื่อนไขของการตกเป็นฝ่ายถูก กระทำ พวกเขาก็มีสิทธิ์และความชอบธรรมในการที่จะลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อปกป้องตนเองและผู้อื่น ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมว่าในหนังมันแค่ทำให้มันดูน่าสู้มากกว่ามัน แต่ในชีวิตจริงมันก็ขึ้นอยู่กับ สถานการณ์ ไม่ใช่เราจะมุ่งแก้แค้นอย่างเดียว ขอโทษนะ ลองเป็นที่ หรือเพื่อนญาติพี่น้องของที่ โคนกระต๊อบ พี่จะเอาคืนมันไหม ไม่เหลือหรอก ถ้าเป็นผมก็จะเอาเรื่องไม่ปล่อยแบบในหนังแน่ ชั่วโมงนั้นผมก็ไม่สนใจหน้าอิฐหน้าพรหมที่ไหนแล้ว ซึ่งถ้าเราไม่ตอบโต้มันเลย มันก็จะได้ใจแล้ว ก็จะกลับมาทำอีก ถ้าพวกนักเลงกันเขาก็จะรู้กันดี ว่าทำแบบนี้มันเหมือนหยามหน้ากัน ยังไงมันก็ ต้องเอาคืน ภาษานักเลงแถวบ้านผมแบบนี้เขาเรียกว่า ต้องแก้” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“มันก็ไม่ใช่จะต้องมุ่งแก้แค้นอย่างเดียวเหมือนในหนังหรอก แต่ถ้าดูในหนังตัว ละครแม่ง โคนมาสะบักสะบอมทั้งนั้น ยังไงมันก็ต้องเอาคืน ซึ่งอย่างผมเนี่ยก็เคยเจอเหตุการณ์แบบ นี้ละ พวกคู่อริมากระต๊อบผมและเพื่อนผม ทั้ง ๆ ที่รู้ว่าพวกผมน้อยกว่าและสู้แม่งไม่ได้ ทีนี้ ก็ไม่ลังเล ติกรับก็จัดเลย ซึ่งจะให้ไปแจ้งความผมว่า เรื่องไม่เดินหรอก รู้ ๆ อยู่ยิ่งตำรวจมันก็หมั่นไส้พวกผม อยู่แล้วมันไม่ทำคดีให้หรอก สุดท้ายเราก็ต้องทำเอง ลุยเอง คือถ้าพวกผมไปทำเขาก่อนก็ว่าไป แต่ถ้า พวกผมโดนรังแกยังงี้ก็ต้องเอาคืน ผมว่ามันไม่ผิดหรอก เรื่องอะไรที่เราจะต้องเจ็บตัวฟรี” (โก๋, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า จากข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจะ ถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมายกับสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอ ก็เนื่องด้วยในชีวิตประจำวันของ พวกเขาการแก้แค้นภายใต้เงื่อนไขของการตกเป็นฝ่ายถูกกระทำถือว่าเป็นสิ่งที่มีความชอบธรรม โดยถึงแม้ว่าการกระทำที่รุนแรงนั้นจะสื่อถึงการมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนหากแต่เพ็ญและโก๋กลับ มองว่า การแก้แค้นก็ถือเป็นการทวงสิทธิ์ให้กับตนเองและคนรอบข้างด้วยเช่นกัน ทั้งนี้จะ



สังเกตเห็นได้ว่า ด้วยปัจจัยแวดล้อมรวมถึงอำนาจรัฐที่ไม่สามารถเอื้ออำนาจหรือให้ความเป็นธรรมกับพวกเขาได้ ดังนั้นการที่กลุ่มตัวอย่างเลือกที่จะใช้ความรุนแรงมาเป็นเครื่องมือสำหรับการต่อสู้ แก่แค้นแค้นเช่นเดียวกับในภาพยนตร์นั้นสะท้อนให้เห็นว่า ในโลกแห่งความเป็นจริงพวกเขาก็เลือกที่จะลุกขึ้นมาต่อสู้ในฐานะมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ (Human agency) มากกว่าการจะยอมตกเป็นฝ่ายที่ถูกกระทำ นั่นเอง

#### 4.3.4.4 ฉากจบของตัวละคร

สำหรับการถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับฉากจบของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ผู้วิจัยสามารถสรุปแบ่งออกได้เป็น 2 ประเด็นดังต่อไปนี้

1. ไม่สำนึกผิดและยังคงกระทำการต่อต้านบรรทัดฐานทางสังคมจนมีจุดจบที่ต้องตายจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงพบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารได้ถอดรหัสด้วยจุดยืน ““ต่อรองความหมาย” โดยถึงแม้ว่า ตนเองจะยังคงมีพฤติกรรมต่อต้านสังคมและยอมรับถึงจุดจบที่ต้องตายแต่นั้นก็ไม่ได้เกิดมาจากความไม่สำนึกผิด หากแต่เกิดจากความไม่ยุติธรรม ที่บีบบังคับทำให้พวกเขาต้องลุกขึ้นสู้เพื่อทวงสิทธิ์ให้กับตนเอง ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“สำหรับผมนะ ต่อให้ต้องตายแบบในหนัง แต่มันไม่ได้หมายความว่า ผมจะไม่สำนึกผิดแล้วต้องตายนะ ก็อึ้งทุกคนยอมรับก็ใจอยู่แล้วดีกันมันก็เสี่ยงตายอยู่แล้ว ต่อให้สำนึกหรือไม่สำนึก ทั้งมีดทั้งปืนยังงี้ก็ต้องมีพลาดบ้างแหละ แต่สำหรับพวกผมที่ต้องสู้แบบเอาเป็นเอาตายก็เพราะว่า ถ้าผมไม่ทำเขา เขาก็ทำผมอยู่ดี ถ้าไปแจ้งตำรวจจับเดี๋ยวก็ปล่อยตัวออกมาแล้ว ยิ่งพวกมีเงินหนา ๆ ด้วย สุดท้ายมันก็ไม่จบอยู่ดี ผู้เร่ดัดสินใจเด็ดขาดยอมแลกไปเลยดีกว่า อะไรจะเกิดมันก็ต้องเกิด” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“จะเรียกว่ามันไม่สำนึกแล้วต้องตายก็ยังไม่อยู่ นะ ลองถ้าพี่โดนต๋อย โดนกระต๊อบ พี่จะเอาคืนใหม่ ถ้ามว่ากลัวตายใหม่ ผมว่าทุกคนกลัวตายทั้งนั้น แต่ความแค้นมันก็แรงกว่าความกลัวตายไปแล้วเวลานั้น ซึ่งถ้าผมโดนหยามขนาดนั้นคงไม่มีใครยอมหรอก อย่างในหนังที่เห็นใหม่ ไม่ใช่ว่าพี่แดงแกลไม่สำนึกนะที่แกบวช แต่คิดดูโดนบุกมายังที่งานบวช จังหวะนั้นเป็นใครก็ต้องเอาแหละ นักเลงนะ ก็ต้องแลกกันหน่อย ถ้าไม่แลกก็ตายฟรี” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า จากข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารได้ต่อรองความหมายจากสิ่ง  
ที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอเนื่องจากว่า แม้กลุ่มตัวอย่างจะไม่ปฏิเสธถึงจุดจบของนักเลง อันธพาลที่หนี  
ไม่พ้นความตาย หากแต่นั้นไม่ใช่อยู่บนเงื่อนไขของการไม่สำนึกผิด โดยแท้จริงแล้วการที่พวกเขา  
ยังคงกระทำการหรือมีพฤติกรรมต่อต้านสังคมเกิดมาจากการพยายามลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อปกป้อง  
ตนเองต่างหาก ทั้งนี้จะสังเกตเห็นได้ว่า ทั้งเพ็ญและโก๋ต่างก็ใช้ประสบการณ์ตรงในชีวิตประจำวัน  
ของตกรการเป็นฝ่ายถูกกระทำมาทำการต่อรองความหมายซึ่งจากความไม่ยุติธรรม การเรียกร้อง  
ศักดิ์ศรี นั้นจึงส่งผลทำให้พวกเขาต้องลุกขึ้นมาต่อสู้และยอมแลกเพื่อให้ได้มาซึ่งความถูกต้องเป็น  
ธรรม นั่นเอง

2. ยอมสำนึกผิดกลับตัวกลับใจเป็นคนดีแต่ก็ได้รับบทลงโทษนั่นคือ ดิดดุกหรือพิการ  
จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงพบว่า ข้อสังเกตของ  
กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารได้ถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” โดยถึงแม้ว่าพวกเขาจะได้  
บทเรียนหรือบทลงโทษด้วยการติดคุกแต่ก็ไม่จำเป็นต้องหมดอนาคตและมีจุดจบเป็นคนพิการเสมอ  
ไป อีกทั้งตอนจบของภาพยนตร์นี้เป็นเพียงการนำเสนอเพียงด้านเดียวเท่านั้น ซึ่งในชีวิตจริง  
หลังจากการได้รับการลงโทษ พวกเขาก็สามารถกลับมาใช้ชีวิตปกติและประสบความสำเร็จได้  
ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ไอ้ตอนจบของหนังที่ว่าติดคุกมันก็มีส่วนหนึ่งที่จริง แต่ที่ว่าพิการผมไม่แน่ใจนะ  
ไม่ค่อยเห็นเท่าไร ซึ่งถ้าพูดถึงตอนจบหนังผมเห็นมันก็ชอบจบแบบนี้แหละแทบทุกเรื่องเลย จริง ๆ  
แล้วมันมีอะไรมากกว่านั้นอีก มันไม่จำเป็นต้องทำให้ดูหมดอนาคตเสมอไปหรอก ถ้าอย่างผมอาจ  
ไม่เคยติดคุกอาจจะตอบมากไม่ได้ แต่เพื่อนในกลุ่มมันเคยติด แต่มันก็สำนึกนะเวลาพ้นโทษ และ  
พอออกมาจากคุกมันก็มีความสุขดี เห็นเปิดร้านขายของ เลี้ยงครอบครัว พาพ่อแม่ไปเที่ยวได้  
ซึ่งผมว่าถ้าคนเรามันกลับใจได้ มันก็มีโอกาสที่กลับมาอยู่ในสังคมได้แบบคนปกติทั่วไปแหละ”  
(เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“ผมว่า ดิดดุกมันก็พอรับได้นะ มันก็มีให้เห็นอยู่ทั่วไป แต่ไอ้พิการเนี่ย ผมว่ามันก็  
ไม่น่าใช่ ถ้าลองเข้าไปติดคุกจริง ๆ แล้วไอ้ออกมาได้เนี่ย ผมว่าเกือบทุกคนแหละ มันก็สำนึกบ้าง  
แต่เหมือนในหนังจะไม่ค่อยสุดเท่าไร อารมณ์ประมาณว่า พอติดคุกเสร็จแล้วไงต่อ จบ ๆ ไป  
แค่นั้น ง่ายๆ ๆ ที่ลองดู คนชื่อหรั่ง พระนคร ในคลิปช่องที่เขาทำก็ได้ คนนั้นเขาก็เป็นนักเลง ชื่อตั้ง  
สมัยก่อนเลย พอติดคุกออกมา เขาก็ประสบความสำเร็จดีนะ เห็นเปิดร้านขายกีตาร์ และไปบรรยาย

ให้ความรู้ตามสถานที่ต่าง ๆ ได้ ผมว่ามันต่างจิตต่างใจ ถ้าเราขยันไม่ทำผิดอีก สังคมก็ให้อภัยไม่ถึงกับหมดอนาคตหรอก” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า จากประสบการณ์ตรงในชีวิตประจำวันของกลุ่มตัวอย่าง ผู้รับสารแม้ด้านหนึ่งการได้รับการลงโทษและถูกขังวินัยด้วยการติดคุกจะเป็นสิ่งที่มีความสอดคล้องกับภาพยนตร์นำเสนอ หากแต่ สำหรับประเด็นด้านความพิการและถูกทำให้หมดอนาคตนั้น ทั้งเพียวและโก้ต่างก็ต้องรองความหมาย โดยจะสังเกตเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้เลือกนำเสนอเนื้อหาเพียงบางส่วนเพื่อให้สอดคล้องกับชนบทโครงสร้างการเล่าเรื่องของตอนจบเท่านั้น ซึ่งในชีวิตจริงที่นอกเหนือจากโลกแฟนตาซี กลุ่มนักแสดงอาชีพก็สามารถใช้ชีวิตได้ปกติและสามารถกำหนดอนาคตของตนเองได้เช่นกัน โดยท้ายที่สุดแล้วแม้ว่า กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจะเคยได้รับการลงโทษหรือถูกขังวินัย หากแต่เมื่อได้รับการอภัยและกลับคืนสู่บรรทัดฐานทางสังคม พวกเขาก็สามารถมีศักยภาพในการต่อสู้แข่งขันภายใต้โลกทุนนิยมเพื่อก่อร่างสร้างตัวได้อย่างเท่าเทียมกับคนทั่วไปในสังคมนั้นเอง

#### 4.3.5 องค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร

##### 4.3.5.1 ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะมิตรสหาย

ทั้งนี้สำหรับการถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะมิตรสหายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ผู้วิจัยสามารถสรุปแบ่งออกได้เป็น 2 ประเด็นดังต่อไปนี้

1. มิตรสหายที่คอยช่วยเหลือสนับสนุนเพื่อความคาดหวังในอำนาจต่อรองและผลประโยชน์

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงพบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารได้ถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” โดยส่วนใหญ่แล้วความสัมพันธ์ของเพื่อนในฐานะคนรอบข้างมักคอยให้ความช่วยเหลือและร่วมทุกข์ร่วมสุขกับพวกเขาเสมอและไม่ได้คาดหวังถึงอำนาจ ผลประโยชน์ ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมมองว่า เพื่อนมันก็มีทั้งดีและไม่ดี ผมเองก็ผ่านชีวิตทั้งเพื่อนดีเพื่อนเลวมาเยอะ แต่สำหรับเพื่อนดี ๆ มันก็หาไม่ยากนะ มันดูกันตอนเดือดร้อนมากกว่า อย่างเพื่อนผมคนหนึ่งตอนผมเดือดร้อนสมัยที่ไม่ค่อยมีเงินและใช้ชีวิตลำบาก ก็ได้มันเนี่ยแหละคอยช่วยเหลือตลอดเลย แล้วมันก็ไม่เคยคิดทวงบุญคุณผมด้วยนะ เพื่อนแท้มันต้องจืดจางแหละ มันไม่ใช่แค่ว่าจะคบกันตอนมีเรื่องเท่านั้น” (เพียว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“ส่วนตัวผมขึ้นชื่อว่าเป็นเพื่อนผมก็ให้ใจเต็มทีนะ แต่ถ้าแม่งมาแนวแบบไม่จริงใจ ผมก็ไม่เอาเหมือนกัน เท่าที่ผมเห็นพวกตัวละครในหนังมันก็ไม่เหมือนซะทีเดียว ส่วนมากถ้ารู้จักกันมานาน มันไม่มีทางทิ้งกันหรอกครับที่ มันก็ต้องคอยช่วยกัน แทบทุกเรื่องแหละ เท่าที่เราจะพอทำได้” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า จากข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารได้ใช้ประสบการณ์ตรงในชีวิตประจำวันมาทำการถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมายกับสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอ ทั้งนี้สำหรับเพ็ญและโก้ต่างมองว่า ความสัมพันธ์ของมิตรภาพไม่จำเป็นจะต้องเป็นความสัมพันธ์ที่นำไปสู่ผลประโยชน์เสมอไปหากแต่ การคอยช่วยเหลือกันในด้านต่าง ๆ ที่นอกเหนือจากการนำไปสู่พฤติกรรมต่อต้านก็เป็นสิ่งที่สำคัญด้วยเช่นกัน ซึ่งท้ายที่สุดแล้วความสัมพันธ์ของมิตรภาพในทัศนะของพวกเขานั้นคือ การมีสุขร่วมสุขมีทุกข์ร่วมทุกข์และไม่ได้คาดหวังถึงอำนาจและผลประโยชน์ นั่นเอง

## 2. มิตรสหายที่คอยขัดขวางและเป็นอุปสรรค

จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงพบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารได้ถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” ด้วยเหตุผลที่ว่า แม้วิถีชีวิตของนักแสดง อันธพาลในโลกแห่งความเป็นจริงอาจจะเจออุปสรรคความสัมพันธ์กับมิตรสหาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นเรื่องการหักหลังและผลประโยชน์ แต่นั่นไม่ใช่ทั้งหมดซึ่งพวกเขาสามารถเลือกที่จะคบเพื่อนโดยไม่หวังผลประโยชน์ได้เช่นกัน ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมว่าเพื่อนมันก็มีทั้งดีและไม่ดี อย่างที่เจอในหนัง ซึ่งผมว่ามันก็ไม่เสมอไปหรอก ผมเองเคยเจอเพื่อนเหี้ย ๆ หักหลัง มันเป็นธรรมดาแหละที่ พอมีผลประโยชน์ช่วงสมัยเราคุมโต๊ะบอลได้เงินเยอะ มันก็จะมาขอร้องมาทำด้วย แล้วก็อึ้งงู้นี่ คำพูดนี้เยอะมาก แต่พออยู่ ๆ ไป มันก็เอาเงินไปหมดแถม โกงอีก โกงไม่พอ ดันเสียมผมกับลูกพี่ให้มึนเรื่องกันอีก แต่สุดท้ายมันก็คืนนะเพราะถึงเวลาตัด ก็คือตัด ซึ่งผมว่าเราเลือกคบคนได้ เพื่อนดี ๆ ก็มีเยอะ” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“มันก็มีนะ แต่แบบนี้ผมไม่เรียกเพื่อนหรอกเพราะเราก็ต้องคัดคนก่อนใหม่ เราคงไม่รอให้มันมาหลอกเราซ้ำแล้วซ้ำเล่าหรอก ผมว่าสถานะของคนที่จะมาคบเป็นเพื่อนเรา มันก็ไม่แตกต่างกันหรอก ผมว่าคนเป็นเพื่อนกัน มันก็คือเพื่อนแหละ ผมว่ามันแยกแยะได้ มันก็ไม่ใช่ว่า

เพื่อนทุกคนที่เข้ามาในชีวิตเราต้องหักหลังเราและเราต้องโดนหักหลังทุกครั้งไป มันก็ไม่ขนาดนั้น” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า จากข้อสังเกตของกลุ่มผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้ออกรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมายกับสิ่งที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอ ซึ่งทั้งเพ็ญและโก้ต่างเห็นว่า แม้ความสัมพันธ์กับมิตรสหายที่นำไปสู่การหักหลังและผลประโยชน์นั้นเป็นสิ่งสอดคล้องกับชีวิตประจำวันจากประสบการณ์ตรงของพวกเขา แต่ก็ไม่ใช่เหตุผลทั้งหมด อย่างไรก็ตามจะสังเกตได้ว่า แม้ความสัมพันธ์ดังกล่าวจะเป็นอุปสรรคต่อวิถีชีวิตนักเลงอันธพาลบ้าง หากแต่นั้นก็เป็นเพียงช่วงเวลาหนึ่งเท่านั้น โดยภายหลังจากประสบการณ์ที่พบเจอกลับกลายเป็นสิ่งที่ช่วยผลักดันให้พวกเขารู้จักการปรับตัวและเลือกที่จะสานสัมพันธ์กับมิตรสหายที่อยู่ในสถานะเดียวกับตนเองนั่นเอง

#### 4.3.5.2 ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะศัตรู

ในส่วนของการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงในประเด็นด้านปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะศัตรูของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย พบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจะออกรหัสด้วยจุดยืน “ยอมรับความหมาย” ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเห็นว่า ศัตรูในชีวิตจริงที่พบเจอนั้นคือกลุ่มนักเลง อันธพาลด้วยกัน และส่วนมากก็เป็นประเด็นเรื่องการแก้แค้นและความต้องการเอาชนะดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ส่วนใหญ่ที่เจอ ๆ กันก็พวกนักเลง ด้วยกันแหละ มันหนีไม่พ้นเรื่องส่วนตัวหรือไอ้แค้นมันก็ต้องแก้กันอยู่แล้วแหละ ไม่งั้น มันก็คงไม่เกิดเรื่อง แต่โดยส่วนตัวผม ส่วนใหญ่มันก็มาจาก คนของเราไปทำก่อนบ้างและคนของเราที่โดนทำบ้าง มันก็ตีกันไปอย่างงี้เรื่อย ๆ ไม่จบ” (เพ็ญ, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“หลัก ๆ เลยผมก็ว่ามันก็คล้ายในหนังแหละ เราก็คงไม่ยกพวกตีกับพวกคนที่ไม่เกี่ยวข้องหรือ ไอ้ที่มันทำตีกันทุกวัน มันก็นักเลง ทั้งสองฝั่งแหละ ต่างคนต่างเพี้ยวใส่กัน ไม่ชอบหน้ากัน มันต้องตีกันอยู่แล้ว แต่ปัญหาคือเมื่อมันเป็นอริกันแล้วมันก็จะมียู่เรื่อย ๆ แหละ จนกว่าฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะเอาคืนจนพอใจ” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้นจากข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้ออกรหัสด้วยจุดยืนยอมรับความหมาย เช่นเดียวกับกับภาพยนตร์นั้นก็เนื่องด้วย สาเหตุหลักของการนำมาซึ่งการ



สร้างศัตรูในชีวิตจริงเกิดมาจากการเผชิญหน้าและไม่สยบยอมซึ่งกันและกัน โดยทั้งทั้งเพียวและโก้ต่างมองว่า ปัญหาที่ก่อให้เกิดเงื่อนงำในการสร้างศัตรูนั้นต้องเกิดจากความยินยอมที่จะใช้ความรุนแรงเพื่อแก้ปัญหาทั้งสองฝ่ายด้วย อีกทั้งถึงต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนเป็นวงจร ที่นักเลง อันธพาล เลือกที่จะแก้ปัญหาด้วยการล้างแค้นกันไปมาอย่างไม่จบสิ้นซึ่งนั่นแสดงให้เห็นว่า สิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอ นั้นสอดคล้องกับประสบการณ์ตรงในชีวิตประจำวันของพวกเขา นั่นเอง

#### 4.3.5.3 ปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม

ในส่วนของการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงในประเด็นด้านปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย พบว่า ข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจะถอดรหัสด้วยจุดยืน “ต่อรองความหมาย” โดยแม้ว่ากลุ่มตัวอย่างจะยอมรับถึงบทบาทสถานะของผู้หญิงที่จำกัดแค่เมีย หากแต่นั้นก็ไม่ได้หมายความว่าผู้หญิงจะต้องเป็นวัตถุทางเพศสำหรับเพศชายเสมอไป ซึ่งบางครั้งในโลกความเป็นจริงผู้หญิงในฐานะภรรยา ก็ยังคงทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาและคอยช่วยเหลือพวกเขาที่นอกเหนือจากเรื่องเพศด้วย ดังบทสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“ผมว่าก็ไม่ถึงกับขนาดเป็นที่ระบายอารมณ์อย่างในหนังหรอก คือถ้าโดยธรรมชาติ คำก็ต้องเป็นอยู่ในฐานะแฟนหรือภรรยาอยู่แล้ว แต่บางคนมันก็มีคิดกับผู้หญิงแค่เรื่องอย่างว่า แต่ไม่ทุกคน อย่างผมเอง บางครั้งแฟนเขาก็ให้คำปรึกษานู่นนั่นนี่ คือเราอยู่ด้วยกัน เราก็รู้สึกสบายใจ อย่างแฟนผมโสดคืออย่างที่เขาค่อยมาจู้จี้กับผมมากนั้ เหมือนเขาให้อิสระผม ซึ่งผมก็ต้องให้เกียรติเขาเหมือนกัน” (เพียว, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 11 ธันวาคม 2564)

“แต่ก่อนผมก็เป็น คิดกับผู้หญิงแค่เรื่องนั้นอย่างเดียวนะ แต่เอาเข้าจริงพอเราโตขึ้น มันก็ไม่ได้เป็นนั้นเสมอไปนะ อย่างในหนังมันก็มี แต่แค่ว่าไม่ทุกคน บางคนเขาแค่ไม่จริงจัง เพราะแค่แบบเกรไปเรื่อย ๆ ไม่ได้คิดจะคบใครจริง แต่ถ้าถ้าเราเจอคนที่ใช่เรื่องเซ็กซ์มันก็ไม่ใช่ทั้งหมดเรื่องอื่น ๆ มันก็มีด้วย ชีวิตกลุ่มมันมีเรื่องเงิน ครอบครัวย่างต่าง ๆ ที่ผู้หญิงเขาสามารถช่วยเราคิดได้อีกเยอะ” (โก้, การสื่อสารระหว่างบุคคล, 12 ธันวาคม 2564)

ดังนั้นจะเห็นได้ว่า จากข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้ถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมาย เนื่องด้วยในชีวิตจริงนั้น บทบาทความสัมพันธ์ระหว่างเพศหญิงไม่ได้จำกัดมุมมองเพียงแค่เรื่องเซ็กซ์ ดังเช่น ภาพยนตร์นำเสนอเท่านั้น โดยสำหรับเพียวและโก้ต่างใช้ประสบการณ์ตรงของตนเองเพื่อชี้ให้เห็นว่า ผู้หญิงก็สามารถทำหน้าที่หรือบทบาทที่เป็น

มากกว่าเมียได้เช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นที่ปรึกษาเกี่ยวกับ ปัจจัยทางเศรษฐกิจรวมทั้งการวางแผนต่าง ๆ ซึ่งท้ายที่สุดแล้วนั่นสะท้อนให้เห็นว่า ในชีวิตจริงของกลุ่มตัวอย่างนักเลง อันธพาล บทบาทความสัมพันธ์กับเพศหญิงนั้น ด้านหนึ่งความเป็นเมียหรือถือ เป็นสถานะทางกายภาพที่สังคมกำหนดเท่านั้น แต่อีกด้านหนึ่งจิตใจและทัศนคติของเพศหญิงในสายตาพวกเขาก็สามารถมีความเท่าเทียมได้เช่นเดียวกันกับเพศชายนั่นเอง



## บทที่ 5

### สรุป อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

งานวิจัยเรื่อง “ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยผู้วิจัยได้กำหนดวัตถุประสงค์ของการศึกษาที่สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่

1. เพื่อศึกษาการประกอบสร้างภาพตัวแทนของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย
2. เพื่อศึกษาการถอดรหัสความหมายภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง

ดังนั้นเพื่อตอบคำถามวิจัยที่ว่า ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม อย่างกลุ่มนักเลง อันธพาล นี้ถูกประกอบสร้างผ่านบทบาทของความเป็นตัวละครพระเอก (The Hero) ในภาพยนตร์อย่างไร และผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจะมีทิศทางและแนวโน้มในการถอดรหัสความหมาย เหมือนหรือแตกต่างจากภาพยนตร์อย่างไร ทำไมจึงเป็นเช่นนั้น ผู้วิจัยจึงได้แบ่งการศึกษาออกเป็น การศึกษาตัวบท (Textual analysis) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง (Audience analysis) ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกตัวอย่างภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย จำนวน 7 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง เด็กเสเพล (2539) 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) โก๋หลังวัง (2545) เด็กเดน (2548) ทำชน (2552) มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และ อันธพาล (2555) โดยผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอเนื้อหาเป็น 2 ส่วนดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบทางด้านโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ ประกอบไปด้วย สำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์ เรื่องย่อ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง มุมมองการเล่าเรื่อง และความขัดแย้ง
2. องค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของตัวละคร ประกอบไปด้วย
  - องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร ได้แก่ อายุ การศึกษา อาชีพ และสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ
  - องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละคร ได้แก่ หน้าตา ร่างกาย อารมณ์ การแต่งกาย และกิจกรรมของตัวละคร
  - องค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร ได้แก่ อุปนิสัยและทัศนคติ

- องค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร ได้แก่ สภาพแวดล้อมภายในครอบครัว ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคม ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร และฉากจบของตัวละคร

- องค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกัน และปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม

ทั้งนี้ในส่วนของการวิเคราะห์องค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของตัวละคร ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรงจำนวนคนควบคู่ไปด้วย เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการวิเคราะห์ด้วยทและเป็นแนวโน้มข้อสังเกตที่แสดงถึงอำนาจในการสร้างความหมายภาพตัวแทนระหว่างโลกแห่งสัญลักษณ์และโลกแห่งความเป็นจริง โดยผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องการศึกษาผู้รับสารตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาเกี่ยวกับการเข้ารหัส/ถอดรหัส (encoding/decoding) ของของสจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) มาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับ นักเลง อันธพาล ซึ่งประกอบไปด้วย 3 รูปแบบ ได้แก่

- การถอดรหัสด้วยจุดยืนแบบเดียวกันที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสมาหรือเรียกว่า Preferred reading

- การถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมายเสียใหม่ที่แตกต่างไปจากความตั้งใจของผู้ส่งสาร แต่ก็มีได้คัดค้านโดยตรงหรือเรียกว่า Negotiated reading

- การถอดรหัสด้วยจุดยืนที่ตรงข้ามหรือขัดแย้งกับผู้ส่งสารเข้ารหัสมา หรือเรียกว่า Oppositional reading

อย่างไรก็ตาม หลังจากการศึกษาเพื่อตอบคำถามจากโจทย์การวิจัยดังที่กล่าวมาแล้วในข้างต้น ผู้วิจัยพบข้อค้นพบที่น่าสนใจซึ่งจะขออธิบายรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

## 5.1 สรุปผลการวิจัย

ในบทที่ 4 ที่ผ่านมามีการวิเคราะห์ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย : อำนาจและการต่อสู้เชิงความหมายของตัวละครชายที่ปฏิเสชาำนาจควบคุมของสังคม ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

### 5.1.1 องค์ประกอบทางด้านโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์

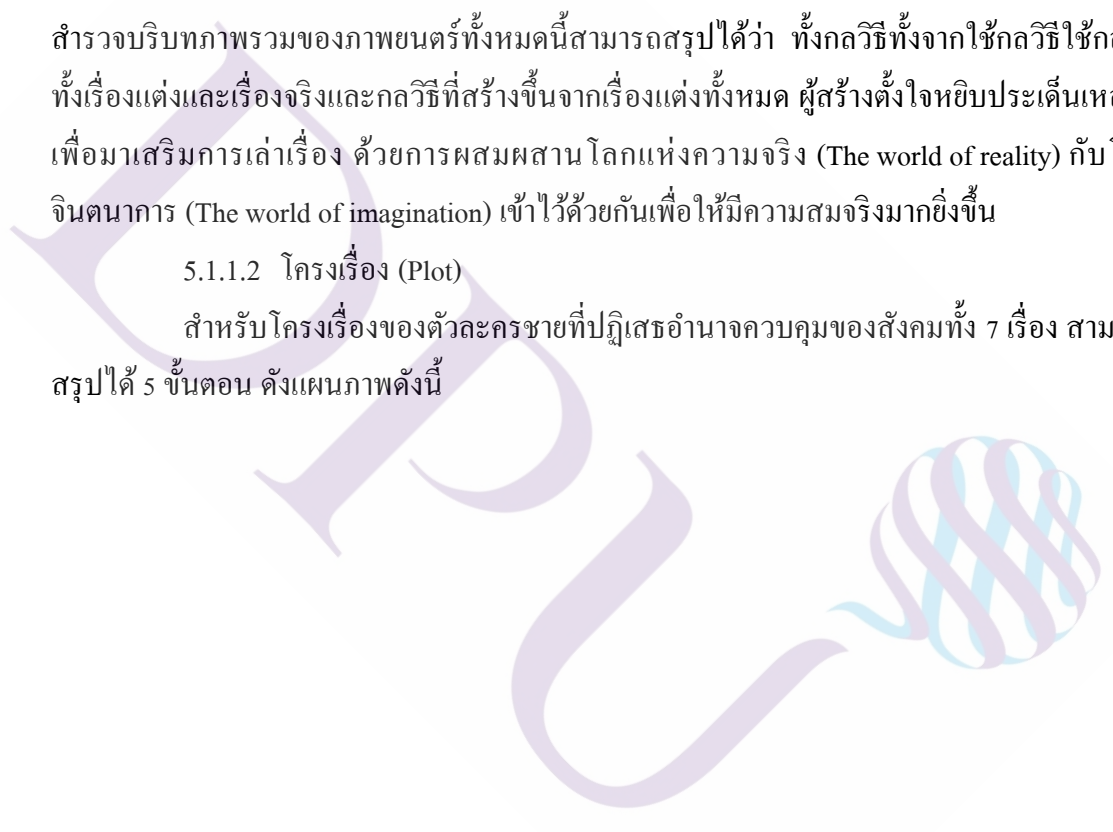
ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ทำการสรุปถึงองค์ประกอบทางด้านโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ซึ่งประกอบไปด้วย

### 5.1.1.1 สำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์

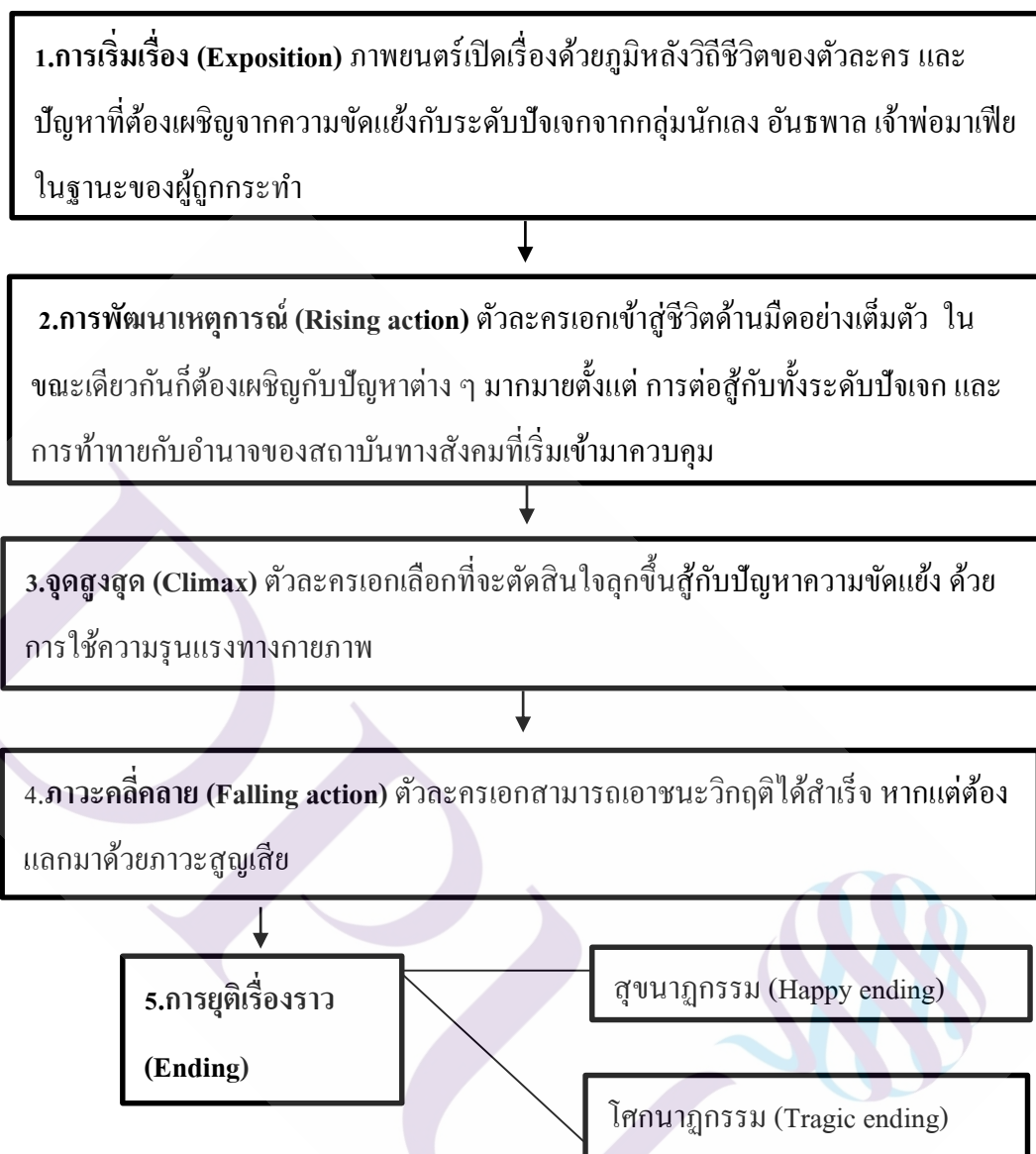
สำหรับบริบทภาพรวมของภาพยนตร์ ทั้ง 7 เรื่อง ปรากฏอยู่ 2 รูปแบบ ได้แก่ 1. กลวิธีสร้างขึ้นจากเรื่องจริงและเรื่องแต่ง พบได้ในภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ภาพยนตร์เรื่องมิ่งกุเพื่อกันจันวันตาย (2555) และภาพยนตร์เรื่องอันธพาล (2555) ซึ่งผู้สร้างสอดแทรกของจริง ดังเช่น บุคคลที่มีตัวตนอยู่จริงในประวัติศาสตร์นักเลง อันธพาล และฉากสถานที่จริงดังเช่น ย่านวังบูรพา มาเพื่อเสริมการเล่าเรื่องให้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น และ 2. กลวิธีสร้างขึ้นจากเรื่องแต่งทั้งหมด พบได้ในภาพยนตร์เรื่องเด็กเสเพล (2539) ภาพยนตร์เรื่องโก๋หลังวัง (2545) ภาพยนตร์เรื่องเด็กเคน (2548) และภาพยนตร์เรื่องทำชน (2552) ซึ่งข้อค้นพบของประเด็นของการสำนวนบริบทภาพรวมของภาพยนตร์ทั้งหมดนี้สามารถสรุปได้ว่า ทั้งกลวิธีทั้งจากใช้กลวิธีใช้กลวิธีทั้งเรื่องแต่งและเรื่องจริงและกลวิธีที่สร้างขึ้นจากเรื่องแต่งทั้งหมด ผู้สร้างตั้งใจหยิบประเด็นเหล่านี้เพื่อมาเสริมการเล่าเรื่อง ด้วยการผสมผสานโลกแห่งความจริง (The world of reality) กับโลกจินตนาการ (The world of imagination) เข้าไว้ด้วยกันเพื่อให้มีความสมจริงมากยิ่งขึ้น

### 5.1.1.2 โครงเรื่อง (Plot)

สำหรับโครงเรื่องของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมทั้ง 7 เรื่อง สามารถสรุปได้ 5 ขั้นตอน ดังแผนภาพดังนี้







ภาพที่ 5.1 สรุปโครงเรื่องของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย

#### 5.1.1.3 แก่นเรื่อง (Theme)

สำหรับแก่นเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องนี้มีลักษณะ 2 รูปแบบ ได้แก่ 1.การให้คำอธิบายถึงผลของการกระทำและจุดจบจากการใช้ชีวิตของการเป็นนักแสดงอันธพาลที่ไม่สยบยอมต่ออำนาจควบคุมของสังคม พบได้ในภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ภาพยนตร์เรื่องท้าชน (2552) ภาพยนตร์เรื่องมิงกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และภาพยนตร์เรื่องอันธพาล (2555) 2.มุ่งนำเสนอถึงวิถีชีวิตของนักแสดงอันธพาลในฐานะกลุ่มคนที่สร้างความเดือดร้อน และการให้โอกาสในการกลับตัวกลับใจเป็นคนดีภายใต้กรอบบรรทัดฐานทางสังคมพบได้ในภาพยนตร์

เรื่องเด็กเสเพล (2539) ภาพยนตร์เรื่องโก๋หลังวัง (2545) และภาพยนตร์เรื่องเด็กเคน (2548) ซึ่งข้อค้นพบของแก่นเรื่องของภาพยนตร์ทุกเรื่องนั้น คือ การสื่อสารเพื่อตอกย้ำและผลิตซ้ำความหมายของนักเลง อันธพาลในฐานะของกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนและต้องได้รับการจัดระเบียบวินัยเพื่อให้บรรทัดฐานทางสังคมดำรงอยู่ต่อไป

#### 5.1.1.4 มุมมองการเล่าเรื่อง (point of view)

ในส่วนของมุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องนี้ปรากฏอยู่ 2 รูปแบบ ได้แก่ 1. การใช้เทคนิคของมุมมองการเล่าเรื่องแบบรอบด้าน (The Omniscient Narrator) โดยเป็นเทคนิคมุมมองการเล่าเรื่องที่แสดงให้เห็นถึง วิถีชีวิตเส้นทางของการเป็นนักเลง อันธพาล ของตัวละครเอก ตัวละครรอง และตัวร้าย อย่างรอบด้าน พบได้ภาพยนตร์เรื่องเด็กเสเพล (2539) ภาพยนตร์เรื่องเด็กเคน (2548) ภาพยนตร์เรื่องท้าชน (2552) ภาพยนตร์เรื่องมิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย และภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล (2555) 2. เทคนิคมุมมองการเล่าเรื่องแบบบุคคลที่ 1 (The First -Person Narrator) ด้วยการผสมผสานการเลือกใช้เสียงบรรยาย (Voice over) ของบุคคลที่มีตัวตนอยู่จริงหรืออยู่ในเหตุการณ์จริง พบได้ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) และภาพยนตร์เรื่องโก๋หลังวัง (2545) ซึ่งข้อค้นพบของประเด็นมุมมองการเล่าเรื่อง (point of view) สรุปได้ว่า เป็นส่วนหนึ่งของผู้สร้างที่ใช้เป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องเพื่อเพิ่มความชอบธรรมให้กับจุดยืนของอุดมการณ์หลักทางสังคม

#### 5.1.1.5 ความขัดแย้ง (Conflict)

สำหรับความขัดแย้งจากภาพยนตร์ทั้ง 7 เรื่องนี้ประกอบไปด้วย 3 ระดับ ได้แก่ 1. ความขัดแย้งภายในจิตใจตนเอง ซึ่งเป็นความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครที่ต้องต่อสู้กับการครอบงำของอำนาจระหว่างศีลธรรมและไร้ศีลธรรม โดยพบได้ในภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) 2. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกันเอง ซึ่งส่วนมากเป็นความขัดแย้ง ที่เกิดจากกลุ่มนักเลงอันธพาลด้วยกัน ด้วยความต้องการเอาชนะและอำนาจผลประโยชน์เป็นพื้นฐานซึ่งพบได้ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง 3. ความขัดแย้งระดับสังคม โดยเฉพาะตัวแทนของสถาบันทางกฎหมาย อย่างตำรวจ ซึ่งพบได้ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ทั้งนี้ข้อค้นพบของความขัดแย้งทั้งหมดในภาพยนตร์สรุปได้ว่า ทุกความขัดแย้งต่างเป็นปัจจัยที่บีบคั้นให้ตัวละครตกอยู่ในสถานะของคนตัวเล็กตัวน้อยหรือคนไม่มีปากเสียงในสังคม จนต้องลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อความอยู่รอด

5.1.2 องค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของตัวละครและการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง

ในส่วนนี้ผู้วิจัยได้ทำการสรุปถึงองค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของตัวละครและการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังนี้

## 5.1.2.1 องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร

ตารางที่ 5.1 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นองค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร

เกณฑ์	การเข้ารหัสความหมายตัวบทภาพยนตร์	การถอดรหัส ความหมายของ กลุ่มตัวอย่างที่มี ประสบการณ์ตรง
อายุ	ตัวละครปรากฏอยู่ในช่วงของวัยรุ่น ทั้งสิ้น 2 ลักษณะ ได้แก่ 1. วัยรุ่นเป็นวัยที่สร้างความเดือดร้อนและต้องถูกจัดระเบียบวินัย 2. วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความเพียบพร้อมและมีศักยภาพในการต่อสู้	กลุ่มผู้รับสาร ถอดรหัสด้วย จุดยืนต่อรอง ความหมาย
การศึกษา	ตัวละครส่วนมากไม่ได้รับการศึกษา เนื่องจากไม่มีโอกาสเข้าถึงทุนทางการศึกษา ทั้งนี้ถึงมีก็แค่ต่ำกว่าระดับปริญญาตรี	
อาชีพ	ตัวละครเลือกที่จะประกอบอาชีพที่ผิดกฎหมายในลักษณะของการเป็นมิจฉาชีพ	
สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ	ตัวละครถูกประกอบสร้างให้มีฐานะยากจน ไม่มีต้นทุนในชีวิต ทำให้ต้องดิ้นรนต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่ง ทรัพย์สินเงินทอง และเพื่อความต้องการหลุดพ้นจากสถานภาพความเป็นอยู่เดิม	

จากตารางที่ 5.1 สามารถสรุปการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นด้านองค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร ดังต่อไปนี้

## 1. อายุ

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม จะอยู่ในช่วงวัยรุ่นอายุประมาณ 17-20 ปี ซึ่งมักจะปรากฏอยู่ 2 ลักษณะ ได้แก่ 1. วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความเพียบพร้อมและมีศักยภาพในการต่อสู้ และ 2. วัยรุ่นเป็นวัยที่สร้างความเดือดร้อนและต้องถูกจัดระเบียบวินัย อย่างไรก็ตาม

ก็ตามภาพยนตร์ได้ทำการประสร้างตัวละครวัยรุ่นทั้งสองรูปแบบในลักษณะภาพเหมารวม (Stereo type) ที่สื่อสารความหมายด้วยกลวิธีทางภาษาภาพยนตร์ผ่านบทสนทนาจากมุมมองของตัวละครที่เป็น “ผู้ใหญ่” ในทำนองที่ว่า วัยรุ่นคือวัยที่ไม่สามารถแยกแยะผิดชอบชั่วดีได้ ดังนั้นภาพของตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์จึงมีลักษณะของความมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนและจำเป็นจะต้องถูกจัดระเบียบวินัย เพื่อให้โครงสร้างทางสังคมเดินหน้าต่อไปได้

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมาย ซึ่งในประเด็นวัยรุ่นเป็นวัยที่สร้างความเดือดร้อนและต้องถูกจัดระเบียบวินัย กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารมองว่า ไม่ว่าจะอยู่ในช่วงวัยใดก็ตามก็สามารถมีโอกาสสร้างความเดือดร้อนได้ทั้งสิ้นและประเด็นวัยรุ่นเป็นวัยที่มีความเพียบพร้อมและมีศักยภาพในการต่อสู้ กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารได้ให้เหตุผลว่า สิ่งสำคัญไม่ได้อยู่ที่วัยแต่อยู่ที่จิตใจมากกว่า ซึ่งไม่ว่าจะวัยใดก็ตามก็สามารถมีศักยภาพในการต่อสู้ด้วยกันทั้งนั้น โดยจุดยืนต่อรองความหมายทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารมีที่ประสบการณ์ตรงนี้ สะท้อนถึงการเลือกที่จะต่อสู้และกำหนดความหมายอัตลักษณ์ของกลุ่มตัวเองจากประสบการณ์ตรงในโลกแห่งความเป็นจริง

## 2. การศึกษา

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้ไม่มีการศึกษามากที่สุด เนื่องจาก การไม่ยินยอมที่จะอยู่ภายใต้การครอบงำของระบบการศึกษา อย่างไรก็ตาม ถึงแม้จะมีการศึกษาแต่ก็มีจำนวนน้อยและจำกัดอยู่แค่ระดับต่ำกว่าปริญญาตรีเท่านั้น เนื่องจากตัวละครไม่มีต้นทุนและโอกาสเข้าถึงทุนความรู้ จึงทำให้ไม่ได้รับการขัดเกลาทางสังคม

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายโดยมองว่า การศึกษาไม่ได้มีส่วนสำคัญในการเข้าสู่วงการนักเลง อันธพาล อีกทั้งวิถีชีวิตของนักเลงอันธพาล ไม่จำเป็นต้องใช้ต้นทุนทางด้านความรู้ ดังนั้นโอกาสจึงไม่ใช่สิ่งสำคัญ ถึงแม้ว่าในโลกแห่งเป็นจริงเป็นกลุ่มตัวอย่างจะยอมรับว่า การศึกษาเป็นปัจจัยหลักในการยกระดับคุณภาพชีวิต หากแต่พวกเขาก็เลือกที่จะต่อรองซึ่ง หากว่ามีการศึกษาในระดับปริญญาตรีหรือสูงกว่านั้นอาจทำให้พวกเขามีโอกาสรวมชอมกับระบบมากยิ่งขึ้น

## 3. อาชีพ

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้ไม่ทั้งการไม่ประกอบอาชีพและประกอบอาชีพ โดยสำหรับการประกอบชีพนั้นส่วนมากมักจะเป็นอาชีพที่ผิดกฎหมายในลักษณะของการเป็นมิจฉาชีพซึ่งมีลักษณะคู่ตรงข้าม (Binary opposition) กับอาชีพที่ขาวสะอาด อย่างเช่น อันธพาล ค้ายาเสพติด ลักขโมย คุมบ่อนการพนันและทวงหนี้ โดย

ทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นถึง เจตจำนงของตัวละครในความเป็นอิสระที่เลือกจะปฏิเสธและไม่ยอมถูกกดขี่อยู่ภายใต้อำนาจควบคุมจากสถาบันทางเศรษฐกิจ

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายโดยมองว่า ไม่ใช่ทุกคนที่เลือกประกอบอาชีพผิดกฎหมาย ทั้งนี้ส่วนใหญ่แม้จะเคยทำแต่นั้นก็เพราะไม่มีทางเลือก เนื่องจากความต้องการปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตามเมื่อมีโอกาสหรือมีช่องทางในการทำมาหากินในการประกอบอาชีพสุจริต พวกเขาพร้อมที่จะหลุดพ้นจากการประกอบอาชีพในลักษณะมิฉะฉานหรือผิดกฎหมาย

#### 4. สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มีฐานะยากจนและเป็นชั้นล่างมากที่สุดซึ่งภาพยนตร์ได้แสดงถึงระดับของการต่อสู้ทางด้านสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของตัวละคร ให้มีความแตกต่างกันออกไป 2 กลุ่มได้แก่ กลุ่มที่ต่อสู้เพื่ออัตลักษณ์ของตนเอง เพื่อแสดงถึงการต่อต้านอำนาจจากสถาบันทางสังคมที่เข้ามาควบคุมและลดทอนคุณค่าอัตลักษณ์ของตนเอง และกลุ่มที่ต่อสู้กับอำนาจของโครงสร้างทางเศรษฐกิจ คือ การต่อสู้ที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ทางการผลิต อย่างไรก็ตามทั้งหมดนี้เหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้ตัวละคร ต้องดิ้นรนต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่ง ทรัพย์สินเงินทอง และเพื่อความต้องการหลุดพ้นจากสถานภาพความเป็นอยู่เดิม ซึ่งสะท้อนถึงการเลือกที่จะเชื่อในพลังของมนุษย์ปัจเจกชนที่นำมาสู่การเปลี่ยนแปลง ตามวิถีทางและศักยภาพของตนเองมากกว่าการยอมรับถึง โชคชะตาที่กำหนด

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายโดยมองว่า ไม่ว่าจะอยู่ในฐานะหรือชนชั้นไหน ทุกคนล้วนแล้วมีโอกาสและพฤติกรรมความเป็น นักเลง อันธพาลด้วยกันทั้งสิ้น อีกทั้งแม้ว่า พวกเขาจะต่อสู้ดิ้นเพื่อให้ได้มาซึ่งปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจแต่นั้นก็เพียงเพื่อความต้องอยู่รอดเท่านั้นและไม่ได้คาดหวังถึงการยกระดับฐานะของตนเอง หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า พวกเขาไม่ได้ต้องการที่จะมีเงินทองร่ำรวยแต่พวกเขาต้องการเพียงแค่ออกมาและค้นหาความเท่าเทียมทางสังคมในการเห็นคุณค่าและยอมรับในตัวตนของพวกเขาเท่านั้น



## 5.1.2.2 องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

ตารางที่ 5.2 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

เกณฑ์	การเข้ารหัสความหมายตัวบท ภาพยนตร์	การถอดรหัสความหมายของ กลุ่มตัวอย่างที่มี ประสบการณ์ตรง
หน้าตา	หน้าตาหล่อมีเสน่ห์ดึงดูดต่อเพศตรงข้ามสอดคล้องกับคุณสมบัติตัวละครพระเอก (The Hero)	กลุ่มผู้รับสารถอดรหัสด้วย จุดยืนต่อรองความหมาย
ร่างกาย	ร่างกาย สมบูรณ์ดังชายชาติตรี ที่มีลักษณะความเป็นบุรุษเพศในอุดมคติ	
อาวุธ	ตัวละครเลือกที่จะใช้อาวุธที่มีความรุนแรงทางกายภาพเพื่อแสดงอำนาจต่อต้าน	
การแต่งกาย	มีเอกลักษณ์โดดเด่นและสื่อความหมายถึงความผิระเหียบ	
กิจกรรมของตัวละคร	กิจกรรมที่แสดงถึงความเป็นบุรุษเพศและการคบค้าสมาคมระหว่างเพศชายด้วยกันเพื่อเป็นพื้นที่ให้ในการก่อร่างสร้างตัวที่นำไปสู่การสร้างอำนาจต่อต้าน	

จากตารางที่ 5.2 สามารถสรุปการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นด้านองค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละคร ดังต่อไปนี้

## 1. หน้าตา

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มีความหล่ออยู่ 2 รูปแบบได้แก่ หล่อแบบดิบเถื่อนและหล่อแบบสะอาดสะอ้าน ซึ่งความหล่อทั้งหมดที่ปรากฏในภาพยนตร์แสดงถึงความมีเสน่ห์ดึงดูดเพศตรงข้ามได้อย่างดี ซึ่งกลวิธีภาษาของ

ภาพยนตร์ในการสื่อความหมายดังกล่าวด้วยขนาดภาพระยะใกล้ (Close up) และเทคนิคการเคลื่อนไหวช้า (Slow motion) เป็นหลัก อย่างไรก็ตามสำหรับประเด็นด้านหน้าตาภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมายอยู่สองด้านได้แก่ การผลิตซ้ำคุณลักษณะความเป็นตัวละครพระเอก (The Hero) และด้านที่สองคือการสร้างความชอบธรรมให้กับอุดมการณ์ต่อต้าน

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมาย โดยเห็นว่ามุมมองทางด้านหน้าตาขึ้นอยู่กับรสนิยมหรือค่านิยมในการมอง ซึ่งแต่ละคนนั้นต่างก็มีประสบการณ์หรือการให้คุณค่าเกี่ยวกับหน้าตาที่แตกต่างกัน ดังเช่น อาจจะไม่ต้องหล่อแบบसानเสมอไปเพราะทำให้แสดงถึงความไม่เป็นชาย หรือความหล่อแบบดิบเถื่อนก็ไม่จำเป็นจะต้องมีหนวดเครา โดยท้ายที่สุดแล้วหน้าตาของนักแสดงอันทพาลใน โลกแห่งความเป็นจริงจึงไม่จำเป็นจะต้องหน้าตาหล่อเหมือนกับในภาพยนตร์ทั้งหมด

## 2. ร่างกาย

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มีร่างกายปรากฏเป็นส่วนมากนั่นคือ ผอมสูงและมีกล้ามเนื้อ โดยร่างกายดังกล่าวนี้แสดงถึงความ เป็นชายในอุดมคติ อีกทั้งเพื่อแสดงความสัมพันธ์ในการเป็นตัวแทนของอำนาจที่ใช้เป็นต้นทุน สำหรับการต่อสู้และความรุนแรง

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมาย โดยแม้ว่า พวกเขาจะยอมรับว่านักแสดง บางส่วนอาจจะมึร่างกายดังเช่นใน ภาพยนตร์ แต่นั่นก็เป็นเพียงส่วนน้อยเท่านั้น ซึ่งในโลกของความเป็นจริง ร่างกายของแต่ละบุคคลก็ มีความแตกต่างกันออกไป แต่โดยรวมไม่ว่าจะร่างกายแบบใดก็สามารถใช้เป็นทุนในการต่อสู้ได้ ด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งจากการที่ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างความหมายดังกล่าวกลุ่มตัวอย่างผู้รับสาร เห็นว่า ภาพยนตร์เพียงเพื่อต้องการสร้างอุดมการณ์ความเป็นชายในอุดมคติและรักษาขนบความ เป็นตัวละครพระเอก (The Hero) เท่านั้น

## 3. อาวุธ

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์ส่วนมาก มักจะเลือกใช้อาวุธ ประเภท ปืน และมีด มาทำการต่อสู้เพื่อแสดงถึงสัญญาณของอำนาจต่อต้านใน การเป็นผู้กระทำการที่ปราศจากการครอบงำและการควบคุมจากสังคม เนื่องจากสังคมแวดล้อมที่ ตัวละครเผชิญอยู่นั้นเต็มไปด้วยความรุนแรง ดังนั้นอาวุธทั้งสองประเภทจึงเป็นสิ่งสำคัญที่ตัวละคร ใช้เป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหา

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมาย โดยเห็นว่า อาวุธประเภทปืนและมีดไม่ใช่เพียงแค่ใช้เป็นเครื่องมือในการ

แหกกฏและความต้องการแสดงอำนาจต่อต้านเสมอไป หากแต่การใช้อาวุธต่อสู้กันเป็นเรื่องปกติใน  
แวดวง เพราะด้วยสถานการณ์ความรุนแรงที่คาดเดาไม่ได้ การใช้อาวุธอาจช่วยให้พวกเขาหลุดพ้น  
จากการตกเป็นฝ่ายถูกกระทำได้

#### 4. การแต่งกาย

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธรอำนาจควบคุมของสังคมนุญประกอบสร้างถึง  
ลักษณะการแต่งกาย 2 รูปแบบ ได้แก่ 1. ชุดล่าถอง ด้วยการสวมเสื้อยืด ทั้งสีขาว สีเทา รวมทั้ง  
สีน้ำตาล กางเกงยีนส์ขายาว รองเท้าผ้าใบ ซึ่งการแต่งกายดังกล่าวมีความสัมพันธ์กับยุคสมัยที่  
แตกต่างกันออกไปที่สื่อถึงความเป็นวัยรุ่นหัวบด 2. ชุดนักเรียนช่างกล เสื้อเชิ้ตสีขาว เสื้อซูป  
คลุมสีน้ำเงินพับแขน กางเกงยีนส์ขายาว และรองเท้าผ้าใบ ที่สื่อถึงการท้าทายอำนาจ  
สถาบันการศึกษา ทั้งนี้โดยรวมแล้วการแต่งกายของตัวละครทั้งหมดมีเอกลักษณ์โดดเด่น  
ซึ่งภาพยนตร์ต้องการสร้างสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายของความเป็นตัวละครที่ชอบแหกกฏระเบียบ  
และการต่อต้านสังคม ทั้งสิ้น

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืน  
ต่อรองความหมายโดยเห็นว่า ด้านหนึ่งสิ่งที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอนั้น ไม่แตกต่างจากชีวิตจริงของ  
พวกเขา แต่อีกด้านหนึ่ง กลุ่มตัวอย่างก็มีการแต่งกายที่แตกต่างจากภาพยนตร์อยู่บ้าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ  
กระแสแฟชั่นของยุคสมัยรวมถึงอัตลักษณ์ประจำกลุ่มแต่โดยรวมแล้วพวกเขามองว่า ถึงการ  
แต่งกายจะไม่เหมือนในภาพยนตร์ทั้งหมด แต่ก็สามารถสื่อถึงความฝิระเบียบได้เช่นกัน

#### 5. กิจกรรมของตัวละคร

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธรอำนาจควบคุมของสังคมนุญประกอบสร้างถึง  
กิจกรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์ 3 รูปแบบ ได้แก่ กิจกรรมสังสรรค์ด้วยการดื่ม กิจกรรมการเล่นกีฬา  
อย่างฟุตบอลรวมทั้งบาสเก็ตบอลและกิจกรรมยิงปืน ตามลำดับ ทั้งนี้สำหรับกิจกรรมดังกล่าว  
ทั้งหมด ภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมายให้เห็นว่า ด้านหนึ่งเป็นกิจกรรมของตัวละครแสดงถึงการ  
คบค้าสมาคมระหว่างเพศชายด้วยกันเอง แต่อีกด้านหนึ่งกิจกรรมต่าง ๆ ของตัวละคร ถือเป็นพื้นที่  
ในการก่อร่างสร้างตัวเพื่อนำไปสู่การสร้างอำนาจในฐานะผู้กระทำการเพื่อขัดขืนต่อต้านกับกรอบ  
บรรทัดฐานทางสังคม

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืน  
ต่อรองความหมาย โดยมองว่า การทำกิจกรรมไม่ว่าจะเป็นการดื่มสังสรรค์ หรือเล่นกีฬาดังนั้น  
ไม่ใช่เพื่อสร้างอำนาจต่อต้าน แต่เพื่อสร้างความสัมพันธ์และเครือข่ายอันแน่นแฟ้นให้กับกลุ่มของ  
ตนเอง ในฐานะมิตรสหายเท่านั้น

## 5.1.2.3 องค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร

ตารางที่ 5.3 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นองค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร

เกณฑ์	การเข้ารหัสความหมายตัวบทภาพยนตร์	การถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรง
อุปนิสัย	อุปนิสัยให้มีลักษณะย้อนแย้ง 2 ด้าน คือ ด้านที่เป็นพระเอก (The Hero) และด้านที่เป็นผู้ร้าย (The Villain) ได้แก่ 1. ใจร้อนแต่ก็มีความเป็นสุภาพบุรุษ 2. ก้าวร้าวแต่รักเพื่อน	กลุ่มผู้รับสารถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมายและยอมรับความหมาย
ทัศนคติ	มีทัศนคติที่ขัดแย้งไม่ยอมรับต่อกฎเกณฑ์กฎระเบียบและเป็นปฏิปักษ์กับบรรทัดฐานทางสังคม ได้แก่ 1.ต่อต้านสถาบันกฎหมาย 2.ต่อต้านสถาบันศาสนา 3.ต่อต้านสถาบันการศึกษา	กลุ่มผู้รับสารถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมายและปฏิเสธความหมาย

จากตารางที่ 5.3 สามารถสรุปการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นองค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร ดังต่อไปนี้

## 1. อุปนิสัย

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างถึงอุปนิสัยที่ปรากฏในภาพยนตร์ 2 รูปแบบ ได้แก่ 1. ใจร้อนแต่ก็มีความเป็นสุภาพบุรุษ ซึ่งตัวละครมักจะมีใจร้อนกับเพศเดียวกันเฉพาะกลุ่มนักเลงอันธพาลเท่านั้น แต่มีความเป็นสุภาพบุรุษที่ให้เกิดใจต่อเพศตรงข้าม 2. ก้าวร้าวแต่รักเพื่อน โดยความก้าวร้าวมักแสดงออกเพื่อต่อต้านกับกลุ่มนักเลงอันธพาลอื่น ๆ ในขณะเดียวกันก็ให้ความสำคัญกับมิตรภาพเสมอ ซึ่งกล่าวโดยรวมสามารถสรุปได้ว่า อุปนิสัยของตัวละครทั้งหมดนี้แสดงถึงความย้อนแย้งของความเป็นตัวละครฮีโร่

ระหว่างศีลธรรมและไร้ศีลธรรมที่สะท้อนถึงมนุษย์ปัจเจกชนทั่วไปนั่นคือ ไม่มีใครที่จะดีสุด  
ชั่วหรือชั่วสุดขีด

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืน  
ต่อรองความหมายในประเด็นอุปนิสัยใจร้อนแต่ก็มีความเป็นสุภาพบุรุษ โดยมองว่า แม้พวกเขาจะ  
ยอมรับถึงอุปนิสัยใจร้อนหากแต่สำหรับความเป็นสุภาพบุรุษนั้นอาจไม่ใช่อุปนิสัยของนักเลง  
อันธพาลทั้งหมด ทั้งนี้การชี้วัดเรื่องความเป็นสุภาพบุรุษต้องขึ้นอยู่กับปัจจัยของแต่ละบุคคลที่เกิด  
จากการปฏิบัติของทั้งสองฝ่าย ส่วนประเด็นด้านอุปนิสัยก้าวร้าวแต่รักเพื่อน ผู้รับสารที่มี  
ประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนยอมรับความหมาย โดยเห็นว่าอุปนิสัยในลักษณะดังกล่าวถือเป็น  
อุปนิสัยพื้นฐานของความเป็นนักเลง อันธพาลเกือบทั้งหมดที่มีทั้งด้านดีและด้านไม่ดี

## 2. ทศนคติ

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้  
ตัวละครมีทศนคติต่อต้าน 3 สถาบันหลัก ได้แก่ 1. ต่อต้านสถาบันกฎหมาย โดยจากการที่ตัวละคร  
แสดงทัศนคติต่อต้านนั้นเกิดจากการพยายามปราบปรามของเจ้าหน้าที่รัฐอย่างศาล ทหาร และตำรวจ  
ที่มีต่อกลุ่มนักเลง อันธพาล ซึ่งบีบบังคับให้ตัวละครต้องสู้ 2. ต่อต้านสถาบันศาสนา ซึ่งภาพยนตร์ได้  
สื่อความหมายให้เห็นว่า ตัวละครนักเลง อันธพาลมักเป็นผู้ที่ไร้ซึ่งความเกรงกลัวต่อบาปและ  
ศีลธรรม 3. ต่อต้านสถาบันการศึกษา ซึ่งเกิดจากการไม่ยอมถูกขัดเกลาและจัดระเบียบวินัยภายใต้  
อำนาจของโรงเรียน โดยทั้งหมดนี้ภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมาย 2 ด้าน ได้แก่ ตอกย้ำถึงความ  
เป็นตัวละครที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน และแสดงถึงความเป็นตัวละครที่กล้าลุกขึ้นมาปฏิเสธอำนาจ  
ควบคุมของสังคม

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืน  
ต่อรองความหมายในประเด็นทศนคติที่ต่อต้านสถาบันกฎหมาย โดยกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มี  
ประสบการณ์ตรงไม่ได้มีทัศนคติต่อต้านกับสถาบันทางกฎหมายที่เป็นภาพรวมขององค์กรทั้งหมด  
แต่พวกเขามีทัศนคติที่ต่อต้านเฉพาะกับเจ้าหน้าที่รัฐอย่างตำรวจเท่านั้น เนื่องจากเคยถูกระงับและถูก  
ใช้กฎหมายอย่างไม่เป็นธรรม สำหรับประเด็นด้านทศนคติต่อต้านสถาบันศาสนาและ  
สถาบันการศึกษาผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนปฏิเสธความหมาย โดย กลุ่มตัวอย่าง  
ยังคงมีความเคารพและมีทัศนคติอันดีต่อทั้งสองสถาบัน เพราะในชีวิตจริงทั้งสองสถาบันไม่เคยใช้  
อำนาจในการกดขี่หรือจัดระเบียบวินัยดังเช่นภาพยนตร์นำเสนอ



## 5.1.2.4 องค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร

ตารางที่ 5.4 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นองค์ประกอบทางด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร

เกณฑ์	การเข้ารหัสความหมายตัวบท ภาพยนตร์	การถอดรหัส ความหมายของกลุ่ม ตัวอย่างที่มี ประสบการณ์ตรง
สภาพแวดล้อมภายใน ครอบครัว	ครอบครัวแตกแยก ขาดพ่อหรือแม่ ทำให้ไม่ได้การขัดเกลาอบรมสั่งสอนจนทำให้ตัดสินใจเลือกเข้าสู่การเป็น นักเลง อันธพาล	กลุ่มผู้รับสารถอดรหัส ด้วยจุดยืนต่อรอง ความหมาย
ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจ ควบคุมของสังคม” ใน ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย	1. ปัจจัยทางด้านปัจเจกบุคคล 2. ปัจจัยทางด้านสังคมทั้งสองปัจจัยต่าง เป็นสถานการณ์บีบคั้นที่ทำให้ตัวละคร อยู่ตกในสภาวะกดดันและไร้อำนาจจน ต้องตัดสินใจลุกขึ้นสู้	กลุ่มผู้รับสารถอดรหัส ด้วยจุดยืนต่อรอง ความหมาย
ความต้องการหรือความ ปรารถนาสูงสุดของตัว ละคร	สาเหตุของการแก้แค้นเกิดจาก บุคคล รอบข้างถูกกระทำและตนเองถูก กระทำ ซึ่งทั้งหมดตอกย้ำถึงการมี พฤติกรรมที่เบี่ยงเบน	กลุ่มผู้รับสารถอดรหัส ด้วยจุดยืนต่อรอง ความหมาย
ฉากจบของตัวละคร	1. ไม่น่ามีจุดจบที่ต้องตาย 2. น่ามีผิยยอมกลับตัวกลับใจ โดยตัว ละครทั้งหมดได้รับบทลงโทษจากผล ของการกระทำของตนเองทั้งเบาและ หนัก	กลุ่มผู้รับสารถอดรหัส ด้วยจุดยืนต่อรอง ความหมาย

จากตารางที่ 5.4 สามารถสรุปการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นองค์ประกอบทางด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร ดังต่อไปนี้

## 1. สภาพแวดล้อมภายในครอบครัว

สำหรับสถานภาพแวดล้อมภายในครอบครัวของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มีครอบครัวที่แตกแยก ไม่อบอุ่น อันเนื่องมาจากสาเหตุปัจจัยสองประการ ได้แก่ ประการแรกการมีครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์แบบเกิดมากจากความสัมพันธ์กับปัจจัยทางสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ ที่ตัวละครฐานะยากจน ทำให้ถูกกดขี่ถูกเอาเปรียบ จนทำให้ตัวละครลุกขึ้นสู้เพื่อทวงความยุติธรรม ประการที่สอง เกิดจากการไม่ได้รับการอบรมสั่งสอน และขัดเกลาทางสังคมจากครอบครัวจึงทำให้ตัดสินใจเลือกเส้นทางชีวิตด้านมืดด้วยการเป็นนักเลง อันธพาล อย่างไรก็ตามทั้งสองปัจจัยนี้ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างความหมายว่า การมีครอบครัวที่แตกแยก ไม่สมบูรณ์เป็นปัญหาที่ทำให้ตัวละครมีพฤติกรรมต่อต้านสังคมและเป็นปัจจัยที่บีบคั้นให้ตัวละครลุกขึ้นสู้เพื่อความอยู่รอดและความต้องการเติมเต็มครอบครัวที่สมบูรณ์แบบ

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมาย โดยแม้ว่าส่วนหนึ่งการมีครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์จะส่งผลทำให้กลายเป็นนักเลงอันธพาล แต่นั่นไม่ใช่ปัจจัยหลักทั้งหมดดังเช่นภาพยนตร์นำเสนอ ซึ่งพวกเขามองว่า ภาพยนตร์ได้สร้างความหมายในลักษณะของภาพเหมารวม (Stereotype) ทั้งนี้ยังมีปัจจัยอื่น ๆ เช่น ปัจจัยส่วนบุคคล จากความต้องการของปัจเจกและปัจจัยด้านสังคม ที่เกี่ยวข้องกับสภาพบริบทแวดล้อม เข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

## 2. ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

สำหรับปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ถูกประกอบสร้างให้มี 2 ลักษณะ ได้แก่ 1. ปัจจัยทางด้านปัจเจกบุคคล จากความคึกคะนอง ความต้องการเอาชนะ รวมทั้งศักดิ์ศรีระหว่างกลุ่มนักเลงอันธพาลด้วยกัน ซึ่งตัวละครทั้งหมด ยอมเอาชีวิตตนเองเข้าแลกเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจและผลประโยชน์ที่ตนเองต้องการ 2. ปัจจัยทางด้านสังคมจากการถูกขู่ การถูกเอาเปรียบ รวมถึงความไม่ยุติธรรม โดยภาพยนตร์ได้สรุปความหมายว่า ปัจจัยทั้งสองนี้ล้วนมีส่วนผลักดันส่งผลให้ตัวละครชายทั้งหมดกลายมาเป็นมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ เพื่อลุกขึ้นมาต่อสู้และทวงสิทธิ์ของตนเอง

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายในประเด็นปัจจัยทางด้านปัจเจกบุคคล โดยแม้ว่ากลุ่มตัวอย่างต่างเห็นพ้องว่า จากความคึกคะนอง ความต้องการเอาชนะ รวมทั้งศักดิ์ศรีระหว่างกลุ่มนักเลงอันธพาลด้วยกันล้วนเป็นปัจจัยทางด้านปัจเจกบุคคลหากแต่ยังมีปัจจัยอื่นๆอีกด้วยดังเช่น การตกเป็นฝ่ายถูกกระทำ การถูกข่มเหงรังแก นั้นส่งผลทำให้พวกเขาต้องลุกขึ้นมาปกป้องตนเอง เช่นเดียวกันกับประเด็นปัจจัยทางด้านสังคม ที่พวกเขาต่อรองความหมายว่า แม้ว่าส่วนหนึ่งการเป็นนักเลง อันธพาลเกิดจากปัจจัย

ทางด้านสังคม หากแต่ไม่ใช่เกิดจากการถูกค้ำ การถูกเอารัดเอาเปรียบ หรือความไม่ยุติธรรมดังเช่น ภาพยนตร์ ซึ่งปัจจัยทางด้านสังคมนั้นเกิดจากบริบทสังคมนอกรอบข้างที่เอื้อต่อการเป็นนักเลง อันธพาล มากกว่า

### 3. ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร

สำหรับความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละครชายปฏิเสธรอำนาจ ควบคุมของสังคม ถูกประกอบสร้างให้มี 2 รูปแบบ ได้แก่ 1. แก่แค้นเพราะบุคคลรอบข้างถูกกระทำ ซึ่งเกิดจากการถูกเอารัดเอาเปรียบรวมถึงความไม่ยุติธรรมทำให้ตัวละครลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อทวงสิทธิ์ รวมทั้งปกป้องคนรอบข้างจากการอำนาจมืด 2. แก่แค้นเพราะตนเองถูกกระทำ เพื่อแสดงเจตจำนง ในของความต้องการเอาชนะ และปลดปล่อยตนเองจากการตกเป็นฝ่ายถูกกระทำ ซึ่งทั้งหมดนี้ ภาพยนตร์ต้องการผลิตซ้ำความหมายของความเป็นตัวละครที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน เพื่อให้เป็นไปตามความคาดหวังของชนบของตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืน ต่อรองความหมายโดยมองว่า การแก่แค้นไม่ใช่สิ่งที่ผิดหรือแสดงถึงการมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน ทั้งนี้การแก่แค้นก็ถือเป็นการทวงสิทธิ์ให้กับตนเองและคนรอบข้าง ซึ่งเมื่อเข้าใจเงื่อนไขของการเป็น ฝ่ายถูกกระทำ พวกเขาก็เลือกที่จะลุกขึ้นมาต่อสู้ในฐานะ มนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ (Human agency) มากกว่าการจะยอมตกเป็นฝ่ายที่ถูกกระทำ

### 4. ฉากจบของตัวละคร

ฉากจบของตัวละครชายปฏิเสธรอำนาจ ควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มี 2 รูปแบบ 1. ไม่สำนึกผิดและยังคงกระทำการต่อต้านบรรทัดฐานทางสังคมจนมีจุดจบที่ต้องตาย ซึ่งตัวละครได้พยายามที่จะต่อสู้ ขัดขืนกับอำนาจควบคุมทางสังคมในทุกรูปแบบโดยไม่คำนึงถึง กฎเกณฑ์และกฎระเบียบ ซึ่งท้ายที่สุดต้องถูกอำนาจจากสถาบันกฎหมายและศาสนาเข้ามาจัดการ 2. สำนึกผิดยอมกลับตัวกลับใจเพื่อคืนสู่บรรทัดฐานทางสังคม แต่ก็ได้รับบทลงโทษจากผลการ กระทำของตนเองด้วยการติดคุกและชดใช้กรรมด้วยความพิการ ซึ่งทำให้หมดอนาคต โดยทั้งหมด นี้สามารถสรุปได้ว่า ภาพยนตร์ได้ผลิตซ้ำอุดมการณ์หลักของบรรทัดฐานทางสังคมผ่านอำนาจของ สถาบันหลักทางสังคมต่าง ๆ เพื่อลงโทษตัวละครและเพื่อให้โครงสร้างทางสร้างคงยังคงมีความชอบธรรมและดำรงอยู่ต่อไป

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืน ต่อรองความหมายในประเด็นไม่สำนึกผิดและยังคงกระทำการต่อต้านบรรทัดฐานทางสังคมจนมี จุดจบที่ต้องตาย โดยมองว่า แม้ตนเองจะยังคงมีพฤติกรรมต่อต้านสังคมและยอมรับถึงจุดจบที่ต้อง ตายแต่นั้นก็ไม่ได้เกิดมาจากความไม่สำนึกผิด หากแต่เกิดจากความไม่ยุติธรรม ที่บีบบังคับทำให้

พวกเขาต้องลุกขึ้นสู้เพื่อทวงสิทธิ์ให้กับตนเองมากกว่า เช่นเดียวกันกับประเด็นด้านสำนักผิวยอมกลับตัวกลับใจเพื่อคืนสู่บรรทัดฐานทางสังคม แต่ก็ได้รับบทลงโทษจากผลการกระทำของตนเอง ผู้รับสารได้ต่อรองความหมายว่า แม้ว่าจะได้รับบทลงโทษด้วยการติดคุกแต่ก็ไม่จำเป็นต้องหมดอนาคตและพิการเสมอไป โดยตอนจบของภาพยนตร์นี้เป็นเพียงการนำเสนอเพียงด้านเดียวเท่านั้น ซึ่งในชีวิตจริงหลังจากการได้รับการลงโทษ พวกเขาก็สามารถกลับมาใช้ชีวิตปกติและประสบความสำเร็จได้เช่นกัน

#### 5.1.2.5 องค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 5.5 แสดงการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นองค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละคร

เกณฑ์	การเข้ารหัสความหมายด้วยทฤษฎีภาพยนตร์	การถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรง
ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะมิตรสหาย	1. มิตรสหายที่คอยช่วยเหลือสนับสนุน 2. มิตรสหายที่คอยขัดขวางและเป็นอุปสรรค โดยทั้งมิตรทั้งหมดส่วนมากมักจะมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครในแง่ของการต่อรองผลประโยชน์	กลุ่มผู้รับสารถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมาย
ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะศัตรู	ศัตรูของตัวละครปรากฏในระดับปัจเจกบุคคลซึ่งเกิดจากความต้องการเอาชนะซึ่งกันและกัน	กลุ่มผู้รับสารถอดรหัสด้วยจุดยืนยอมรับความหมาย
ปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม	ความสัมพันธ์เชิงครอบงำ โดยบทบาทของเพศหญิงที่ปรากฏในภาพยนตร์ถูกจำกัดอยู่ในสถานะของแม่และเมีย	กลุ่มผู้รับสารถอดรหัสด้วยจุดยืนต่อรองความหมาย

จากตารางที่ 5.5 สามารถสรุปการเปรียบเทียบรูปแบบการเข้ารหัสและถอดรหัสประเด็นองค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์ของตัวละครดังต่อไปนี้

### 1. ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะมิตรสหาย

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มีปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะมิตรสหาย อยู่ 2 รูปแบบ ได้แก่ 1. มิตรสหายที่คอยช่วยเหลือสนับสนุน โดยเป็นความสัมพันธ์ในลักษณะของการร่วมต่อสู้จากการถูกเอารัดเอาเปรียบ 2. มิตรสหายที่คอยขัดขวางและเป็นอุปสรรค โดยมักจะเข้ามาสร้างความเดือดร้อน หลอกลวงและขัดผลประโยชน์ ทำให้ลดทอนอำนาจการต่อสู้ของตัวละครเอกลง ซึ่งมิตรทั้งสองประเภทนี้มีจุดร่วมกันนั่นคือ การเข้ามามีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครเพื่อต่อรองอำนาจและผลประโยชน์

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายในประเด็นปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะมิตรสหาย โดยมองว่า ส่วนใหญ่แล้วความสัมพันธ์ของเพื่อนในฐานะมิตรสหายมักคอยให้ความช่วยเหลือและร่วมทุกข์ร่วมสุขกับพวกเขาเสมอและไม่ได้คาดหวังถึงอำนาจ ผลประโยชน์ดังภาพยนตร์นำเสนอ เช่นเดียวกันกับประเด็นด้านมิตรสหายที่คอยขัดขวางและเป็นอุปสรรค โดยพวกเขาต่อรองความหมายว่า แม้วิถีชีวิตของนักเลง อันธพาลในโลกแห่งความเป็นจริง อาจจะเจออุปสรรคความสัมพันธ์กับมิตรสหาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นเรื่องการหักหลังและผลประโยชน์ แต่นั่นไม่ใช่ทั้งหมดซึ่งในชีวิตจริงพวกเขาสามารถเลือกที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับมิตรสหายโดยไม่หวังผลประโยชน์ได้เช่นกัน

### 2. ปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะศัตรู

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มีปฏิสัมพันธ์กับเพศเดียวกันในฐานะศัตรูในระดับปัจเจกบุคคล ได้แก่ กลุ่มนักเลงอันธพาล เจ้าพ่อมาเฟียและผู้มีอิทธิพล โดยศัตรูเหล่านี้มักใช้อำนาจในการกดขี่ การเอารัดเอาเปรียบตัวละครจนทำให้ต้องตัดสินใจลุกขึ้นสู้ เพื่อความต้องการแก้แค้นและเอาชนะ

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนยอมรับความหมาย โดยเห็นว่าศัตรูในชีวิตจริงไม่แตกต่างจากภาพยนตร์ โดยเฉพาะประเด็นเรื่องความต้องการแก้แค้นและเอาชนะซึ่งกันและกัน

### 3. ปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้าม

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มีปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามในลักษณะของความสัมพันธ์เชิงครอบงำ ซึ่งบทบาทของตัวละครเพศหญิงในภาพยนตร์มักจะปรากฏอยู่ในฐานะแม่และเมียรวมทั้งวัตถุทางเพศให้กับเพศชาย



ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมาย โดยแม้ว่ากลุ่มตัวอย่างจะยอมรับถึงบทบาทสถานะของผู้หญิงที่จำกัดแค่เมียหากแต่ก็ไม่ได้เป็นวัตถุทางเพศเสมอไป ซึ่งในโลกความเป็นจริงบทบาทของเพศหญิงในฐานะภรรยา ก็ยังคงทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาและคอยช่วยเหลือพวกเขาที่นอกเหนือจากเรื่องเพศอีกด้วย

## 5.2 อภิปรายผลการวิจัย

เนื่องจากในบทที่ 4 ที่ผ่านมาแม้ว่าจะเห็นได้ถึงการประกอบสร้างความหมายตัวละครประเภท นักเลงอันธพาล ผ่านองค์ประกอบด้านการเล่าเรื่องและองค์ประกอบด้านตัวละคร ทั้งด้านที่เป็นบรรทัดฐานทางสังคม (Norms) และด้านที่เป็นมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ (Human agency) อยู่ตลอดเวลา แต่สำหรับประเด็นที่น่าสนใจของงานวิจัยชิ้นนี้ได้เน้นศึกษาถึงกระบวนการสร้างความชอบธรรมในการต่อสู้ของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมผ่านตัวบทภาพยนตร์ โดยเฉพาะในตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยซึ่งเป็นพื้นที่ในการผลิตซ้ำชุดอุดมการณ์ต่อต้านเป็นหลัก รวมทั้งข้อสังเกตของผู้รับสารในฐานะกลุ่มคนที่มีประสบการณ์ตรง ดังนั้นภาคปฏิบัติการณ์ของอุดมการณ์ต่อต้านภายใต้สูตรขนบของภาพยนตร์ดังกล่าวนี้ จะมีลักษณะของการทำงานผ่านกลไกของภาพยนตร์อย่างไร และทำไมจึงเป็นเช่นนั้น ซึ่งผู้วิจัยสามารถสรุปเพื่อนำไปสู่ข้อค้นพบที่น่าสนใจได้ดังต่อไปนี้

### 5.2.1 การต่อสู้ทางอุดมการณ์ภายใต้สูตรการเล่าเรื่องของแนวภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย

#### 5.2.1.1 มิติด้านโครงสร้างการเล่าเรื่อง

การวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจตระกูล (Genre) นั้น เป็นสิ่งที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก เนื่องจากความเป็นตระกูลมักมีความสัมพันธ์กับปฏิบัติการทางอุดมการณ์ (Ideological practices) ทั้งนี้กาญจนา แก้วเทพ (2544) อธิบายมิติการวิเคราะห์การต่อสู้ทางอุดมการณ์ในตระกูล (Ideological struggle in the genre) ไว้ว่า หากปฏิบัติการของอุดมการณ์มีทั้งด้านที่เป็นการผลิตอุดมการณ์หลัก (Dominant ideology) และด้านของอุดมการณ์ต่อต้าน (Counter ideology) นั้น พื้นที่ของตระกูลก็จะกลายเป็นเวทีการสื่อสารที่อุดมการณ์อันแตกต่างหลากหลายดังกล่าวมาปะทะประสานเพื่อต่อสู้ช่วงชิงอำนาจระหว่างกัน

ดังนั้นหากทำการพิจารณาโครงสร้างการเล่าเรื่องในตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้แสดงถึงการต่อสู้กันระหว่างชุดอุดมการณ์หลักและอุดมการณ์ต่อต้านอย่างเป็นระยะ ๆ ซึ่งเมื่อ เข้าสู่ การเริ่มเรื่อง (Exposition) และช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) จุดร่วมกันของภาพยนตร์ทุกเรื่องคือ การเปิดโอกาสให้ชุดอุดมการณ์ต่อต้านเข้ามาทำหน้าที่ท้าทายกับชุดอุดมการณ์หลัก ดังเช่น การที่ตัวละครเอกทุกคนได้ทำการท้าทายกฎหมายอย่างไม่เกรงกลัว

เช่นเดียวกันกับชุดอุดมการณ์ต่อต้านศาสนา อย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) และภาพยนตร์เรื่อง โก๋หลังวัง (2545) ที่ตัวละครต้องใช้ชีวิตอยู่กับการครอบงำและต้องการปฏิเสธต่ออำนาจควบคุมของศาสนา ซึ่งทั้งหมดสะท้อนถึง ตัวละครมักจะแสดงถึงความขุ่นแค้นในการเลือกจุดยืนระหว่างศีลธรรมและไร้ศีลธรรม อย่างกำกวม

ทั้งนี้เมื่อโครงเรื่องเข้าสู่ช่วง จุดสูงสุด (Climax) และภาวะคลี่คลาย (Falling action) จะเห็นได้ถึงการพยายามประทะสังสรรค์กันระหว่างสองชุดอุดมการณ์อีกครั้ง ซึ่งกลวิธีที่อุดมการณ์หลักของสังคมจะสามารถกลับมาช่วงชิงพื้นที่ในการผลิตซ้ำความหมายนั้นคือ การยุติเรื่องราว (Ending) โดยภาพยนตร์ได้ให้ทางเลือกแก่ผู้ชม 2 ทางกล่าวคือ การจบแบบโศกนาฏกรรม บนเงื่อนไขของการเลือกอุดมการณ์ต่อต้าน และสุขนานาฏกรรม ภายใต้การเลือกอุดมการณ์หลักของสังคม ซึ่งหากพิจารณาการสื่อความหมายดังกล่าวอาจกล่าวได้ว่า การที่อุดมการณ์หลักของสังคมจะมีอำนาจในการเข้ามากำกับความหมายโครงสร้างการเล่าเรื่องได้ จำเป็นต้องใช้อำนาจจากสถาบันทางสังคมต่าง ๆ เข้ามาด้วย เช่น อำนาจของสถาบันกฎหมาย ศาสนา หรือการศึกษา เพื่อความชอบธรรมในการสอดแทรกอุดมการณ์หลักลงไปในภาพยนตร์

อย่างไรก็ตาม จะประเด็นดังกล่าวข้างต้น สอดคล้องกับ ข้อค้นพบในประเด็นแก่นเรื่องของภาพยนตร์ ที่นำเสนอทั้งสองด้านได้แก่ ด้านที่เป็นการปล่อยให้พื้นที่ของอุดมการณ์ต่อต้านทำงาน ซึ่งสังเกตจากแก่นเรื่องที่มุ่งถึงจุดจบจากการใช้ชีวิตของการเป็นนักเลงอันธพาลที่ไม่สยบยอมต่ออำนาจควบคุมของสังคม และด้านที่เป็นพื้นที่อุดมการณ์หลักของสังคม โดยจะเห็นได้จากแก่นเรื่องที่มุ่งถึงการให้โอกาสกลับตัวกลับใจเป็นคนดีของนักเลง อันธพาล ซึ่งแก่นเรื่องทั้งสองได้ต่อกันถึงการให้พื้นที่ของอุดมการณ์ต่อต้านและอุดมการณ์หลักเข้ามาช่วงชิงอำนาจระหว่างกันนั่นเอง

ดังนั้นอาจกล่าวสรุปได้ว่า ด้วยโครงสร้างการเล่าเรื่องของตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนั้นก็เปรียบเสมือนพื้นที่หนึ่งในการเป็นสนามทดลองที่แสดงถึงการต่อสู้ของตัวละคร นักเลงอันธพาลกับกรอบบรรทัดฐานทางสังคมผ่านโลกแห่งสัญญา ทั้งนี้ด้วยเหตุที่ภาพยนตร์ในฐานะสื่อสารมวลชนประเภทหนึ่งได้เลือกนำเสนอผ่านกลวิธีดังกล่าวเนื่องด้วย สื่อภาพยนตร์ที่มีความแตกต่างจากสื่ออื่น ๆ เช่น แตกต่างจากข่าวที่รายงานตามความเป็นจริง ซึ่งภาพยนตร์เป็นพื้นที่จินตนาการและความเป็นจริงผสมรวมอยู่ด้วยกันได้อย่างกลมกลืน ดังนั้นกลไกในการครอบงำทางอุดมการณ์ (Ideological apparatus) โดยเฉพาะกับผู้ชมหรือแนวโน้มของผู้รับสาร จำเป็นจะต้องอาศัยการแผ่ฝั่งของชุดอุดมการณ์ต่อต้านและอุดมการณ์หลักควบคู่กันไป เพื่อสร้างข้อเปรียบเทียบให้พลังของอุดมการณ์หลักมีน้ำหนักและความชอบธรรมมากยิ่งขึ้น นั่นเอง

### 5.2.1.2 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view)

ในประเด็นด้านมุมมองการเล่าเรื่อง (Point of view) จากงานวิจัยของ อัญมณี ภักดี มวลชน (2552) เรื่อง ภาพตัวแทนของลูกชายในภาพยนตร์ไทย กรณีศึกษาเรื่อง น.ช นักโทษชาย แม้ว่าในงานวิจัยนี้ได้ให้คำตอบไปในทิศทางที่ว่า มุมมองการเล่าเรื่องจะมาจากตัวละครนักโทษเป็นผู้เล่าเพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับผู้ชม และแฝงฝังอุดมการณ์หลักของสังคมเข้าไปในการจัดระเบียบวินัย กลุ่มคนที่มีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน หากแต่ในงานวิจัยชิ้นนี้ได้ให้คำตอบที่แตกต่างออกไปว่า มุมมองการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนี้ไม่ได้ทำหน้าที่เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับผู้ชมและแฝงฝังอุดมการณ์หลักของสังคมไว้เพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นพื้นที่ในการประทะสังสรรค์เพื่อกำหนดการเล่าเรื่องระหว่างชุดอุดมการณ์หลักและอุดมการณ์ต่อต้านเข้าไว้ด้วยกันอีกด้วย ดังเช่น การใช้มุมมองการเล่าเรื่องผ่านบุคคลที่ 1 (The first person narrator) อย่างภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ที่ใช้การเล่าผ่านบุคคลที่มีตัวตนอยู่จริงในประวัติศาสตร์นักเลง อันธพาล อย่าง เปี้ยก วิสุทธีภักดิ์ชัย นักเลงกลับใจ บุคคลผู้เป็นเพื่อนสนิทของ แดง ไบเลย์ อย่างไรก็ดี ด้วยเทคนิคดังกล่าวจะมาจากผู้สร้างในกำหนดความหมาย หากแต่มุมมองการเล่าเรื่องในลักษณะนี้ ด้านหนึ่งก็แสดงให้เห็นการสร้างอารมณ์ร่วมกับผู้ชมที่ใช้บุคคลจริงเข้ามาเสริมเพิ่มเติม แต่อีกด้านหนึ่งนั้น แม้ว่าจะมาจากมุมมองของนักเลง กลับใจ แต่การเล่าเรื่องที่สอดแทรกมุมมองของตัวนักเลง อันธพาลเองนี้จะสามารถช่วยพลาถื่อนและสร้างลักษณะกึ่งจริงกึ่งลวง ระหว่างชุดอุดมการณ์ต่อต้านและชุดอุดมการณ์หลักในการต่อสู้ช่วงชิงอำนาจระหว่างกันภายใต้ขนบแห่งความย้อนแย้งของภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี โดยจะเห็นได้ว่า ในงานวิจัยชิ้นนี้ด้วยกลวิธีการเล่าเรื่องจากมุมมองดังกล่าว ท้ายที่สุดผู้สร้างได้หยิบยกกลวิธีของอุดมการณ์ต่อต้านมาเป็นเครื่องมือเพื่อเพิ่มความชอบธรรมให้อุดมการณ์ของสังคมให้มีความเขยิบลามากกว่าจะใช้กลวิธีสอดแทรกอุดมการณ์หลักเพียงอย่างเดียว นั่นเอง

### 5.2.2 กลวิธีการทำงานและผลิตซ้ำภาคปฏิบัติการของอุดมการณ์ต่อต้าน

#### 5.2.2.1 การประกอบสร้างภาพตัวละครวัยรุ่นในฐานะของคนตัวเล็กตัวน้อยในสังคม

สำหรับตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมดังกล่าว นักเลง อันธพาลที่ถูกประกอบสร้างขึ้นในภาพยนตร์จะสังเกตเห็นได้ว่า ช่วงอายุของตัวละครทั้งหมดมักจะถูกสร้างให้มักลักษณะของความเป็นวัยรุ่นทั้งสิ้น โดยสำหรับลักษณะความเป็นวัยรุ่นดังกล่าวก็มักจะให้คำตอบไปในทิศทางที่ว่า ตัวละครกลุ่มนี้คือตัวแทนของวัยรุ่นที่อยู่ในฐานะวัฒนธรรมย่อย (c) ในการกล่าวถึงขึ้นมาขัดขึ้นต่อสู้กับอำนาจควบคุมของสังคมอย่างไม่เกรงกลัว ทั้งนี้ความเป็นวัยรุ่นของตัวละครที่ถูกประกอบสร้างในภาพยนตร์ก็มีความสอดคล้องกับแนวคิดวัฒนธรรมวัยรุ่นของ Hebdige (1979) ด้วยเช่นกัน โดยภาพของตัวละครนักเลง อันธพาลก็จะปรากฏทั้งภาพของวัยรุ่นที่

ชอบสร้างความเดือดร้อน (Trouble makers) ดังเช่น ภาพยนตร์เรื่องเด็กเสเพล (2539) ภาพยนตร์เรื่องเด็กเคน (2548) ที่ตัวละครถูกตีตราและเปรียบเปรยให้เป็นขยะสังคมซึ่งจำเป็นต้องถูกจัดระเบียบวินัย และภาพภาพของวัยรุ่นผู้รักความสนุกสนานร่าเริง (Fun lover) ดังเช่นในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ที่แสดงออกผ่านทางด้านองค์ประกอบทางกายภาพของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นการแต่งกายและกิจกรรมที่ปรากฏ ซึ่งทั้งหมดก็มักแสดงถึงการตอกย้ำว่า วัยรุ่นเป็นวัยที่รักสนุกและชอบความท้าทาย

อย่างไรก็ตามจากแนวคิดของ Hebdige (1979) นั้นแสดงให้เห็นว่า แม้ว่าด้านหนึ่งสังคมได้พยายามสร้างภาพเหมารวม (Stereotype) ของวัยรุ่นไม่ว่าจะเป็น วัยรุ่นที่ชอบสร้างความเดือดร้อน (Trouble makers) และวัยรุ่นผู้รักความสนุกสนานร่าเริง (Fun lover) ซึ่งตัวละครชายอย่างกลุ่มนักร้อง อินทพาลที่ปรากฏในภาพยนตร์นี้ก็มีลักษณะดังกล่าว หากแต่สำหรับอีกด้านหนึ่งก็มีข้อค้นพบที่น่าสนใจกล่าวคือ ภาพของตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์ก็ไม่ได้เป็นภาพที่เกิดจากตัวของวัยรุ่นเองทั้งหมด โดยสำหรับภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยได้พยายามอธิบายเพิ่มเติมด้วยว่า ภาพของวัยรุ่นเหล่านี้เกิดจากเงื่อนไขของสังคมด้วยเช่นกัน อย่างกรณีเช่น ความไม่เท่าเทียมทางสังคมซึ่งถูกประกอบสร้างผ่านองค์ประกอบด้าน อาชีพ การศึกษารวมทั้งสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ ที่ทำให้ภาพวัยรุ่นนั้นแสดงถึงการถูกกดขี่ ถูกเอารัดเอาเปรียบ ที่ส่งผลทำให้ตัวละครวัยรุ่นเหล่านี้ต้องตัดสินใจลุกขึ้นต่อสู้ ต่อต้านกับอำนาจควบคุมทางสังคม ซึ่งท้ายที่สุดแล้วการที่ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ได้สร้างภาพของตัวละครวัยรุ่นในลักษณะย้อนแย้งภายใต้เงื่อนไขที่เกิดจากสังคม นั่นก็เพราะว่า ด้วยคุณลักษณะเหล่านี้สามารถเพิ่มอำนาจแก่อุดมการณ์ต่อต้านให้กับตัวละครต่อสู้ได้อย่างมีความชอบธรรมมากยิ่งขึ้น นั่นเอง

5.2.2.2 ตัวละครในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย : การประกอบสร้างความเป็นชายในอุดมคติแต่ไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานทางสังคม

สำหรับข้อค้นพบที่น่าสนใจในงานวิจัยชิ้นนี้จะเห็นได้ว่า หากกล่าวถึงคุณสมบัติของความเป็นตัวละครนักร้อง อินทพาล โดยเฉพาะในตระกูลภาพยนตร์ทั่วไปอย่างแอ็คชั่น ดังเช่นงานวิจัยของกฤตยา ณหนองคาย (2556) ที่ศึกษาวิเคราะห์พระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม โดยข้อค้นพบในงานวิจัยของกฤตยา ได้ให้คำตอบไปในทำนองที่ว่า ภาพของตัวละครพระเอกและผู้ร้ายมักจะมีคุณสมบัติที่ตายตัวและแบ่งด้านดีด้านเลว หรือสร้างในลักษณะขั้วตรงข้าม (Binary opposition) อย่างชัดเจน เช่น ภาพของตัวละครพระเอก (The Hero) มักจะมีจุดร่วมกันนั่นคือ ความเป็นด้านที่ดีในทุกมิติ และภาพของผู้ร้าย (The villain) โดยเฉพาะภาพของตัวละครนักร้อง อินทพาลก็มักจะเลวไปทุกด้าน ซึ่งด้วยลักษณะดังกล่าวทำให้ภาพของตัวละครจึงมีลักษณะที่ค่อนข้างแบน (Flat character) อีกทั้งยัง

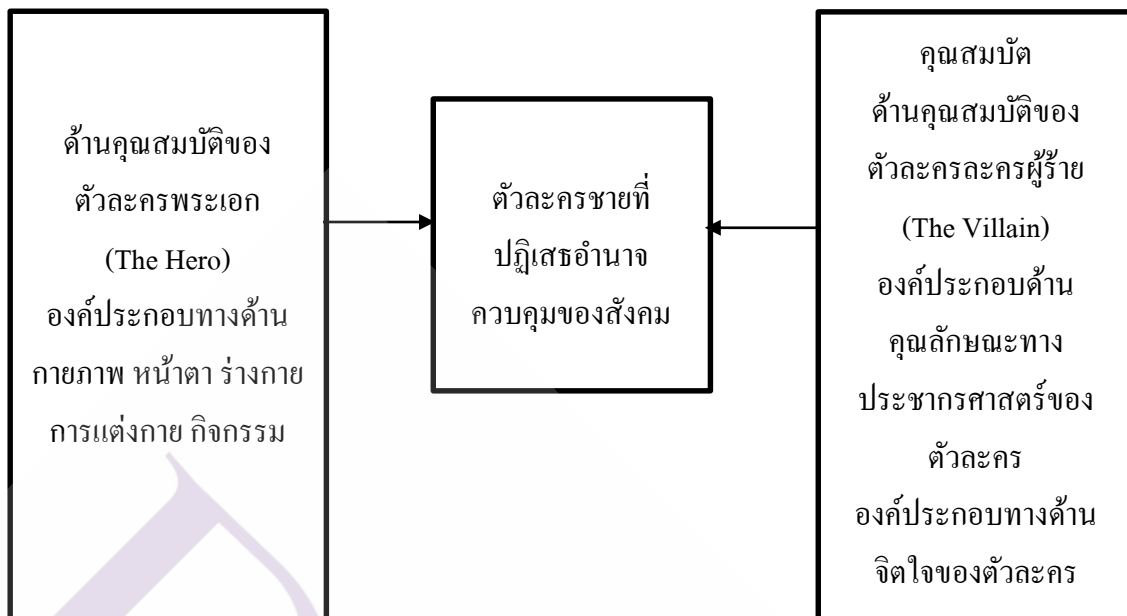
เป็นการสร้างภาพเหมารวม (Stereotype) เพื่อให้ผู้ชมการ์ตูนหลักสามารถเข้ามาทำงานในการจำแนก แยกแยะลงโทษตัวละครที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนได้อย่างชอบธรรม

ทั้งนี้แต่สำหรับตัวละครนักเลง อันธพาล ในฐานะบทบาทของตัวละครพระเอก (The Hero) โดยเฉพาะตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยกลับไม่เป็นเช่นนั้น โดยจะเห็นได้ว่า ภาพของตัวละครชายจะมีลักษณะที่ค่อนข้างกลม (Round character) ซึ่งภาพยนตร์มักจะมีการแสดงถึงที่มาที่ไปภูมิหลังของตัวละครอย่างชัดเจน ผ่านองค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละครไม่ว่าจะเป็นประเด็นด้าน อายุ การศึกษา อาชีพ รวมทั้งสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ ซึ่งทั้งหมดเป็นการปูเรื่องราวให้ผู้ชมได้เห็นและรับรู้ถึงการกระทำของตัวละครผ่านการต่อสู้จากการถูกกดขี่ การถูกเอารัดเอาเปรียบจนทำให้ตัวละครต้องลุกขึ้นสู้ได้อย่างมีความชอบธรรม อีกทั้งตัวละครนักเลง อันธพาลก็ไม่ได้สร้างในลักษณะขั้วตรงข้าม (Binary opposition) แต่เป็นการสร้างในลักษณะของการผสมผสานความย้อนแย้งที่ลบเส้นแบ่งทั้งด้านของความเป็นตัวละครพระเอก (The Hero) และด้านของความเป็นตัวละครผู้ร้าย (The villain) ให้เข้าไว้ด้วยกัน ดังต่อไปนี้

1. คุณสมบัติตัวละครพระเอก (The Hero) จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างผ่านองค์ประกอบทางด้านกายภาพทั้งสิ้น ดังเช่น ประเด็นด้านหน้าตาที่ตัวละครทุกตัวมักจะปรากฏถึงหน้าตาที่หล่อ ที่มักมีเสน่ห์เป็นที่ดึงดูดต่อเพศตรงข้ามเป็นอย่างมาก ประเด็นด้านร่างกายที่มักมีร่างกายที่พอม สูง และมีกล้ามเนื้อสะท้อนถึงความเป็นชายในอุดมคติ ประเด็นด้านการแต่งกายที่ผสมผสานความมีระเบียบและพิถีพิถัน ที่นำมาสู่การสร้างอัตลักษณ์อย่างโดดเด่น ประเด็นด้านกิจกรรมของตัวละคร ที่แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างเพศชายในฐานะมิตรภาพ

2. คุณสมบัติตัวละครผู้ร้าย (The villain) ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างผ่านทางด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ ที่มักจะให้คำตอบไปว่ากลุ่มนักเลง อันธพาลที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนนั้นเกิดมาจากความไม่เท่าเทียมและโอกาสทางสังคม จึงทำให้ต้องแสดงพฤติกรรมต่อต้านและขัดขืนอำนาจควบคุม องค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร ที่มักจะย้อนถึงการไม่เคารพกฎเกณฑ์ กฎระเบียบของสังคม จากทัศนคติอันต่อต้านต่อสถาบันหลักทางสังคม องค์ประกอบทางด้านพัฒนาการชีวิต ในประเด็นด้านความต้องการและความปรารถนาสูงสุด ที่แสดงถึงความต้องการเอาชนะ และการแก้แค้นเป็นหลัก





ภาพที่ 5.2 แสดงถึงคุณสมบัติการผสมผสานความอ่อนแอของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

จากภาพที่ 5.2 การผสมผสานคุณลักษณะคุณสมบัติตัวละครข้างต้นด้านหนึ่งสอดคล้องกับ Tillman (2011, อ้างถึงใน สิริภพ แก้วมาก, 2558, น. 23-25) ของความเป็นแม่แบบตัวละครสองด้านคือ แม่แบบของการเป็นตัวละครฮีโร่ (The Hero) และแม่แบบของความเป็นตัวละครด้านมืด (The shadow) เนื่องด้วยขนบของความเป็นภาพยนตร์ตระกูลแก๊งสเตอร์ที่ว่าด้วยเรื่องของกลุ่มคนที่กล้าจะลุกขึ้นมาปฏิเสธอำนาจควบคุม จากการกระทำการแหกกฎและบรรทัดฐานต่าง ๆ ทางโครงสร้างของสังคม ดังนั้นการที่ภาพยนตร์ต้องการสอดแทรกถึงอุดมการณ์ต่อต้าน เพื่อสร้างการรับรู้กับผู้ชมได้อย่างแนบเนียน จึงจำเป็นต้องอาศัยกลวิธีสร้างตัวละครในลักษณะดังกล่าวในการเล่าเรื่อง แต่อีกด้านหนึ่งก็จะสังเกตเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครเหล่านี้ให้กลายเป็นพื้นที่ “สีเทา” เพื่อให้กลวิธีของอุดมการณ์ต่อต้านสามารถมีอำนาจท้าทายกับอุดมการณ์หลักของสังคมได้ด้วยเช่นกัน โดยภาพยนตร์ได้เลือกองค์ประกอบทางด้านกายภาพมาสร้างคุณลักษณะด้านความเป็นตัวละครพระเอกที่ดึงส่วนเลี้ยวมาจากความเป็นตระกูลโรมานซ์ เนื่องจากองค์ประกอบดังกล่าวสามารถสื่อความหมายถึงความเป็นชายในอุดมคติได้อย่างชัดเจนเป็นรูปธรรม และดึงด้านที่เป็นตัวละครผู้ร้ายจากตระกูลแอ็คชั่นเข้ามาผสม ซึ่งหากกล่าวถึงการต่อสู้ของกลุ่มนักเลง อันธพาล ที่มักถือได้ว่าเป็นคนตัวเล็กตัวน้อยในสังคม และสื่อถึงการมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนที่กระทำผิดศีลธรรมและกฎเกณฑ์บรรทัดฐานทางสังคม ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ก็มักถูกเหมา

รวมในลักษณะของความเป็นตัวละครผู้ร้ายทั้งสิ้น ดังนั้นแล้วอาจสรุปได้ว่า ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนี้จึงเป็นการประกอบสร้างภาพของความย้อนแย้งของความเป็นชายในอุดมคติแต่ไม่เป็นไปอุดมคติของกรอบบรรทัดฐานทางสังคม เพื่อชุกช่อนให้กลวิธีของอุดมการณ์ต่อต้านที่อยู่ภายใต้อุดมการณ์หลักสามารถทำงานผ่านตัวละครได้อย่างมีความชอบธรรมในการต่อสู้มากยิ่งขึ้น นั่นเอง

### 5.2.2.3 กลวิธีการผสมผสานทั้งด้านการผนวกรวม (Inclusion) และการลงโทษ (Exclusion)

สำหรับตัวละครประเภท นักเลง อันธพาล ในงานวิจัยนี้จะเห็นได้ว่า แม้ตัวละครจะถูกประกอบสร้างให้มีลักษณะของการกระทำที่สื่อความหมายถึงการต่อต้านอำนาจควบคุมของสังคมและจำเป็นจะต้องถูกจัดระเบียบวินัยเพื่อให้กลับคืนสู่บรรทัดฐานทางสังคม หากแต่ภาพยนตร์กลับไม่ได้ใช้กลวิธีในด้านที่ลงโทษ เพื่อกำจัดแยกแยะตัวละครออกไปเพื่อรักษาอุดมการณ์หลักเพียงอย่างเดียว ทั้งนี้ผู้สร้างชนชั้นกลางได้ใช้กลวิธีทางด้านที่ลงโทษ ถึงคุณลักษณะที่ไม่พึงประสงค์ออกไป และกลวิธีด้านการผนวกรวม ในลักษณะที่ต้องการเข้ามา เพื่อสร้างกลดวงระหว่างความชอบธรรมและความไม่ชอบธรรมในการต่อสู้อีกด้วย

ทั้งนี้ผู้วิจัยจะหยิบยกตัวอย่างการประกอบสร้างตัวละครด้วยกลวิธีทั้งสองเข้าไว้ด้วยกัน กล่าวคือ สำหรับกลวิธีด้านการลงโทษ แม้ว่าผู้สร้างจะประกอบสร้างให้ตัวละครเหล่านี้ได้รับผลของการกระทำหรือบทลงโทษตามระดับของการต่อต้านที่แตกต่างกันออกไป เช่นกรณี ตัวละครทินจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเสเพล (2539) ตัวละครแวนจากภาพยนตร์เรื่อง เด็กเดน (2548) หากสำนึกผิดกลับตัวกลับใจก็จะได้รับโทษในลักษณะที่ค่อนข้างเบา หรืออย่างกรณีหากยังคงกระทำการต่อต้านสังคมต่อไปต้องพบจุดจบที่ต้องตาย อย่างตัวละครแดง ไบเลย์จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) หรือตัวละครจ๊อด เฮาดีจากภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล (2555) แต่ผู้สร้างก็ได้แสดงถึงกลวิธีด้านการผนวกรวมควบคู่ไว้ด้วย ดังจะเห็นได้จากการให้รางวัลด้วยการให้อำนาจชื่อเสียงเงินทอง รวมทั้งผลประโยชน์ตอบแทนจากการกล้าลุกขึ้นมาปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม โดยการไม่สยบยอมต่อกลุ่มนักเลง อันธพาลด้วยกันรวมทั้งกลุ่มผู้ใช้อำนาจรัฐจากการกดขี่อย่างไม่เป็นธรรม หรืออย่างกรณีตัวละครก้นตึกจากภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) ที่แม้ว่าจะไม่ได้ผลประโยชน์ตอบแทนเป็นทุนทางเศรษฐกิจ แต่ตัวละครก็ได้ผลตอบแทนในลักษณะทุนทางวัฒนธรรม ด้วยการที่ตัวละครนั้นได้กลายเป็นที่หลงใหลและชื่นชอบในบรรดากลุ่มเพศตรงข้ามและการยอมรับถึงความเป็นสัญลักษณ์ทางด้านกายภาพที่สื่อความหมายถึงความเป็นวัยรุ่นหัวขบถ

ดังนั้นข้อค้นพบในงานวิจัยชิ้นนี้อาจกล่าวได้ว่า ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ก็จะถูกประกอบสร้างทั้งด้านที่ให้คุณและให้โทษเข้าไว้ด้วยกัน โดยกลวิธีที่ผู้สร้างนั้นใช้ก็คือ พวกเขาไม่ได้ใช้ด้านการลงโทษ เพื่อจำแนกแยะตัวละครเหล่านี้ออกไปอย่างสิ้นเชิง แต่ที่ใช้ด้านการผนวกรวมด้วยการตอบแทนและให้รางวัลที่แฝงฝังไว้ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวละครเพื่อสร้างคุณค่าและความชอบธรรมในการต่อสู้ด้วย ซึ่งด้านหนึ่งนั้นกลวิธีดังกล่าวจะช่วยให้อุดมการณ์ต่อต้านสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้ว อีกด้านหนึ่งก็ยังเป็นตัวกำหนดด้วยการต่อสู้ของตัวละครที่ต่อต้านสังคมสามารถทำได้ในประเด็นใด และทำอย่างไรบ้าง ที่จะสามารถสร้างความชอบธรรมในการยอมรับได้

#### 5.2.2.4 ชัยชนะในช่วงต้นก่อนจะกลับเข้าสู่ภาวะปกติในช่วงปลาย

นักวิชาการกลุ่ม Screen theory ได้ให้คำอธิบายในทำนองที่ว่า ตอนจบของภาพยนตร์มักถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือเพื่อสถาปนาความชอบธรรมให้กับชุดความคิดหรืออุดมการณ์บางอย่าง (กาญจนา แก้วเทพและสมสุข หินวิมาน, 2560, น. 230) ทั้งนี้สำหรับองค์ประกอบด้าน โครงเรื่องในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนี้จะเห็นได้ว่า แม้ในตอนจบของภาพยนตร์จะมีลักษณะเผยให้เห็นถึงการทำงานของชุดอุดมการณ์หลักเพื่อเข้ามาควบคุมกลุ่มคนที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมให้กลับคืนสู่บรรทัดฐานทางสังคม ดังบทลงโทษของตัวละครที่ถูกประกอบสร้างทั้งในระดับเบาไปจนถึงหนัก หากแต่ผู้วิจัยยังพบว่า ความชอบธรรมของชุดอุดมการณ์หลักไม่สามารถทำงานได้อย่างล่ำพั้งและมีประสิทธิภาพโดยปราศจากการสนับสนุนจากชุดอุดมการณ์ต่อต้านด้วยเช่นกัน ซึ่งจากโครงสร้างการเล่าเรื่องในขั้นตอนเช่น 1.การเริ่มเรื่อง (Exposition) ที่ภาพยนตร์เปิดเรื่องด้วยภูมิหลังวิถีชีวิตของตัวละคร และปัญหาที่ต้องเผชิญจากความขัดแย้งกับระดับปัจเจกจากกลุ่มนักเลง อันธพาล เจ้าพ่อมาเฟีย ในฐานะของผู้ถูกระทำ 2.การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising action) ที่ตัวละครเอกเข้าสู่ชีวิตด้านมืดอย่างเต็มตัว ในขณะที่เดียวกันก็ต้องเผชิญกับปัญหาต่างๆมากมายตั้งแต่ การต่อสู้กับทั้งระดับปัจเจก และการท้าทายกับอำนาจของสถาบันทางสังคมที่เริ่มเข้ามาควบคุม 3.จุดสูงสุด (Climax) ที่ตัวละครเอกเลือกที่จะตัดสินใจลุกขึ้นสู้กับปัญหาความขัดแย้ง ด้วยการใช้ความรุนแรงทางกายภาพ 4.ภาวะคลี่คลาย (Falling action) ที่ตัวละครเอกสามารถเอาชนะวิกฤติได้สำเร็จหากแต่ต้องแลกมาด้วยภาวะสูญเสีย 5.การยุติเรื่องราว (Ending) ที่จบแบบสุขนานุกรม (Happy ending) และ โศกนาฏกรรม (Tragic ending) จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้อุดมการณ์ต่อต้านเข้ามาแฝงฝังไว้เกินกว่าครึ่งหนึ่งของ โครงเรื่องทั้งหมดเพื่อสร้างความชอบธรรมให้กับตัวละครได้ต่อสู้จากการ โดนสังคมนบีบคั้น การถูกกดขี่ ถูกเอารัดเอาเปรียบ จนกลายเป็นมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการได้ อย่่างไรก็ดี แม้ว่าสำหรับตอนจบของภาพยนตร์ที่มีทั้งด้านการให้รางวัลและการลงโทษแก่ผู้ที่กระทำการต่อต้านสังคมเพื่อรักษาไว้ซึ่งอุดมการณ์หลัก หากแต่ด้วยขนบของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยที่เป็น

พื้นที่สื่อสารอุดมการณ์ต่อต้านเป็นหลัก ก็ยังสะท้อนให้เห็นด้วยว่า ชุดอุดมการณ์ต่อต้านผ่านการเล่าเรื่องหรือประกอบสร้างผ่านตัวละครในภาพยนตร์นี้ยังคงสามารถทำงานและให้อำนาจในการต่อสู้ต่อต้าน ได้ถึงในระดับใดด้วย เช่นกัน

#### 5.2.2.5 ต่อต้านในบางประเด็นและยอมรับในบางประเด็น

แม้ว่าข้อค้นพบในงานวิจัยนี้จะตอกย้ำให้เห็นถึงกลวิธีของการทำงานของอุดมการณ์ต่อต้านผ่านขนบของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย หากแต่ข้อสังเกตประการหนึ่งที่น่าสนใจของผู้วิจัยยังพบว่า กลวิธีของอุดมการณ์ต่อต้านก็จะเลือกสื่อสารเพื่อให้ตัวละครต่อสู้ต่อต้านได้ในบางประเด็นและเลือกที่จะยอมรับหรือรอมชอมกับอุดมการณ์หลักในบางประเด็นด้วยเช่นกัน โดยถ้าหากเป็นกรณีของ การต่อสู้ต่อต้านกับอำนาจที่เข้ามาควบคุมหรือต้องการจัดระเบียบวินัยภายใต้การแผ่พังของอุดมการณ์หลัก ดังเช่น ประเด็นความไม่เท่าเทียมทางสังคม การพยายามปราบปรามของอำนาจรัฐ และการถูกกดขี่ ถูกเอารัดเอาเปรียบจากอำนาจมืด ที่ทั้งหมดมักเข้ามาสั่นคลอนเพื่อให้ตัวละครนั้นสยบยอม ภาพยนตร์ก็มักจะแผ่พังถึงอุดมการณ์ต่อต้านผ่านการต่อสู้ของตัวละครในการเข้าไปประทะสังสรรค์เพื่อต่อสู้ต่อรองกับอุดมการณ์หลักอย่างเข้มข้น แต่ถ้าหากเป็นกรณีของอุดมการณ์หลักที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับประเด็นด้านความต้องการควบคุมหรือจัดระเบียบวินัย ดังเช่นประเด็นด้านปฏิสัมพันธ์กับเพศตรงข้ามที่ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้เพศชายยังคงเป็นเพศที่กดขี่และมีสถานะเหนือว่าเพศหญิงเสมอ ตัวละครก็มักจะไม่ปรากฏถึงการต่อสู้ต่อต้านในประเด็นดังกล่าวแต่กลับเลือกที่จะยอมรับเสียมากกว่า

อย่างไรก็ตาม จากข้อค้นพบดังกล่าว แสดงให้เห็นถึงกลยุทธ์หรือกลวิธีที่อุดมการณ์ต่อต้านจะทำงานได้อย่างแยบยลมากยิ่งขึ้น หรืออาจกล่าวได้ว่า ตัวละครก็เลือกที่จะยอมรับหรือรอมชอมต่ออุดมการณ์หลักในด้านที่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับประเด็นด้านความต้องการควบคุมหรือจัดระเบียบวินัยเท่านั้น โดยในที่นี้ได้แสดงให้เห็นว่า แม้ว่าภาพยนตร์จะแผ่ถึงอุดมการณ์หลักเรื่องของการเป็นเพศชายนั้นมีอำนาจเหนือกว่าเพศหญิง แต่ตัวละครก็ไม่ได้ปฏิเสธหรือแสดงอุดมการณ์ต่อต้านเสมอไป ก็เนื่องจากว่า อุดมการณ์หลักเหล่านี้เป็นสิ่งที่ตัวละครนั้นยอมรับได้และไม่มีผลกระทบเกี่ยวข้องทำให้ลดทอนอำนาจต่อสู้ ต่อต้านลง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อัครวิน ชาบรา (2551) เรื่อง ภาพความเป็นชายจากการสร้างตัวละครหลักในภาพยนตร์ของ มาร์ติน สกอร์เซซี ที่ว่า แม้ตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์อเมริกันจะเป็นพื้นที่ประกอบสร้างถึงตัวละครบุรุษเพศภายใต้อุดมการณ์ต่อต้าน ที่พัวพันอยู่กับความผิดบาป ความรุนแรงรวมทั้งการชำระแค้น หากแต่ภาพยนตร์ก็ยังคงผลิตซ้ำขนบความเป็นเพศชายหรือสังคมชายเป็นใหญ่ที่เป็นอุดมการณ์หลักของสังคมไว้นั่นเอง

### 5.2.2.6 กลวิธีอ้างอิงเรื่องราวจากอดีตแต่ให้คนในปัจจุบันดู

ทั้งนี้สำหรับกลวิธีของอุดมการณ์ต่อต้านจะทำงานในพื้นที่ของการเล่าเรื่องรวมทั้งการประกอบสร้างตัวละครที่ปรากฏในแต่ละองค์ประกอบของภาพยนตร์แล้ว ผู้วิจัยยังพบว่า การทำงานของอุดมการณ์ต่อต้านยังทำงานผ่านกลวิธีทางด้านเทคนิคการนำเสนอซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการที่สำคัญด้วย โดยจะสังเกตเห็นได้ว่า ผู้สร้างนั้นตั้งใจให้การผสมผสานความย้อนแย้งระหว่างของจริงและจินตนาการเข้าไว้ด้วยกัน ดังเช่นกรณี ตัวละครแดง ไบเลย์จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ตัวละครกันต์จากภาพยนตร์เรื่อง มิ่งกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และตัวละครจืดเฮาดีจากภาพยนตร์เรื่อง อันธพาล (2555) ที่ของจริงได้ถูกสร้างขึ้นจากบุคคลที่เป็นนักแสดง อันธพาลที่มีตัวตนอยู่จริงในประวัติศาสตร์ผสมกับการสวมบทบาทโดย การใช้คารานักแสดงซึ่งเป็นโลกแห่งจินตนาการ หรืออย่างกรณีตัวละครวาทีนจากภาพยนตร์เรื่อง โก๋หลังวัง (2545) ที่แม้ว่าจะเป็นตัวละครสมมุติที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมา แต่สำหรับฉากของภาพยนตร์ที่ใช้ดำเนินเรื่องราวอย่างเช่น ย่านวังบูรพา ก็เป็นสถานที่ ซึ่งเคยบันทึกเหตุการณ์และมีนักแสดง อันธพาลอยู่จริงในประวัติศาสตร์

อย่างไรก็ตาม จากการที่ผู้สร้างได้ใช้คุณลักษณะของการผสมผสานดังกล่าวก็เนื่องจากหากต้องการจะสร้างความชอบธรรมให้กับอุดมการณ์ต่อต้านผ่านตัวละครประเภทนักแสดง อันธพาลก็จำเป็นจะต้องผสมผสานภาพของทั้งสองด้านในเวลาเดียวกัน กล่าวคือ ด้านหนึ่งก็ใช้ด้านที่ผิดแปลกไปจากชนบ ซึ่งผู้สร้างได้อ้างอิงชื่อบุคคลที่เป็นนักแสดง อันธพาลและสถานที่ที่เป็นของจริงเป็นทุนเดิมอยู่แล้ว แต่อีกด้านหนึ่งก็ต้องมีด้านที่เป็นแบบฉบับหรืออุดมคติด้วย ซึ่งกรณีนี้จะเห็นได้จากการใช้คารานักแสดงที่หน้าตาหล่อ รูปร่างดีมาทำการแสดงสวมบทบาทเป็นตัวละครนักแสดง อันธพาล ดังนั้นจากการผนวกรวมของทั้งสองด้านจึงทำให้อุดมการณ์ต่อต้านถูกแฝงฝังและกลายเป็นพื้นที่ “สีเทา” ที่ลบล้างแบ่งระหว่างเรื่องจริงและลวงออกไป ซึ่งเป็นพื้นที่ก้ำ ๆ กึ่ง ๆ ที่สามารถเรียกรู้ให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถามกับอำนาจทางศีลธรรมที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้

### 5.2.3 ตัวบทภาพยนตร์กับอำนาจการต่อรองความหมายของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสาร

สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้แม้ว่า การศึกษาถึงผู้รับสารนั้นจะเป็นเพียงส่วนหนึ่งเพื่อประกอบการวิเคราะห์กับตัวบทภาพยนตร์เท่านั้น หากแต่ข้อสังเกตของการถอดรหัสตีความอำนาจของการประกอบสร้างภาพตัวแทน จากประสบการณ์ตรงก็เป็นตัวแปรที่มีส่วนสำคัญประการหนึ่งด้วยเช่นกัน โดยหลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ทั้งตัวบทของการประกอบสร้างภาพตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในด้านต่าง ๆ จะเห็นได้ว่า แนวโน้มข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารก็มีประเด็นที่น่าสนใจในการตีความหมายที่แตกต่างกันออกไป ดังต่อไปนี้



ประการแรก สำหรับองค์ประกอบทางด้านลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้พยายามประกอบสร้างภาพเหมารวม ให้ตัวละครปรากฏในลักษณะความเป็นคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนจากสังคม ซึ่งสำหรับประเด็นด้านอายุ อาชีพ การศึกษา รวมทั้งสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ ทั้งหมดโดยรวมภาพยนตร์มักให้คำความหมายที่ไปในทำนองที่ว่า กลุ่มคนที่เป็นนักแสดง อันธพาลมักจะมีพื้นฐานภูมิหลังที่แสดงถึงการขาดโอกาสในชีวิต หรือโอกาสในการเข้าถึงปัจจัยทางการผลิต ดังนั้นปัจจัยต่างๆเหล่านี้ล้วนส่งผลให้ตัวละครเลือกที่จะเป็นนักแสดง อันธพาล ซึ่งในส่วนแนวโน้มข้อสังเกตการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรงจะเห็นได้ว่า กลุ่มตัวอย่งนั้นเลือกที่จะต่อรองความหมายกับภาพยนตร์ในทุกประเด็น โดยในแต่ละองค์ประกอบ กลุ่มตัวอย่างได้เลือกยอมรับเพียงบางส่วนเท่านั้น อย่างกรณีเช่น การเลือกยอมรับว่าตนเองนั้นอยู่ในสถานะชนชั้นล่าง ฐานะยากจน แต่ไม่ได้หมายความว่า ชนชั้นล่างทุกคนจะต้องเลือกเป็นนักแสดงอันธพาล ในขณะที่ชนชั้นกลางหรือชนชั้นนายทุนก็สามารถเป็นนักแสดงอันธพาลได้เช่นกัน ดังบทสัมภาษณ์ตอนหนึ่งของเพ็ชร์ที่ว่า “อย่างที่บอกแหละ ผมว่าส่วนหนึ่งอาจจะใช่ อย่างในหนัง แต่ก็ไม่ใช่ทุกคนนะ สมมุติว่าถ้าเอาเรื่องเงินทองมาวัดกัน คนที่มีรวย ๆ ฐานะดี ก็เป็นนักแสดง อันธพาลเยอะแยะไป เอาง่าย ๆ เลย แต่ก่อนพี่เคยได้ยืมนักแสดงฝั่งธนใหม่ ลูกนักเมืองคนหนึ่งนะ นั่นแหละ นั่นก็รวย หรือ เลียคนดังฝั่งธนก็ได้นี้ก็รวย เห็นทำธุรกิจอะไรตั้งหลายอย่าง มันก็ไม่เสมอไปหรอก บางคนก็เค้ารวยแล้วเป็นนักแสดงก็อาจจะมีเหตุผลของเขา” โดยจากการข้อสังเกตของการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารพยายามชี้ให้เห็นว่า ปัจจัยของแต่ละชนชั้นต่างก็มีเหตุผลในการเลือกที่จะใช้วิถีทางของการเป็นนักแสดง อันธพาลแตกต่างกันออกไป ซึ่งไม่ได้หมายความว่า กลุ่มนักแสดง อันธพาลที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นจะต้องเป็นมุมมองตามแนวคิดพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนสายโครงสร้างหน้าที่นิยมซึ่งมองกลุ่มคนเหล่านี้ในลักษณะด้านเดียวเสมอไป แต่ข้อสังเกตที่น่าสนใจกล่าวคือ สำหรับชนชั้นนายทุนหรือชนชั้นกลางผ่านทัศนยะของกลุ่มตัวอย่าง แสดงให้เห็นว่า ไม่ได้เกิดจากการขาดโอกาสทางสังคมและเศรษฐกิจแต่อย่างใด หากแต่ การเลือกวิถีนักแสดง อันธพาล นั้นอาจเป็นวิถีทางหนึ่งในการรักษาผลประโยชน์ของตนเองเช่นกัน ซึ่งในสังคมไทยที่ขับเคลื่อนด้วยความเป็นกระแสผ่านสื่อต่าง ๆ นั้นการใช้ประโยชน์จากวิถีนักแสดงอันธพาล ของกลุ่มคนเหล่านี้จึงเป็นช่องทางหนึ่งที่จะสามารถเป็นใช้เพื่อรักษาผลประโยชน์และอำนาจของตนเองให้คงอยู่นั่นเอง

ประการที่สอง สำหรับองค์ประกอบทางด้านกายภาพ จะเห็นได้ว่า คุณลักษณะของภาพตัวละครที่ปรากฏผ่าน หน้าตา ร่างกาย การแต่งกาย รวมทั้งกิจกรรม ของตัวละคร แสดงให้เห็นถึงลักษณะภาพจำของความเป็นตัวละครพระเอก ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นผ่านมุมมองของชนชั้นกลางทั้งสิ้น ซึ่งจากข้อสังเกตการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่าง จะเห็นได้ว่า ผู้รับสารได้ต่อรองความหมาย

จากประสบการณ์ในชีวิตประจำวันของตนเอง โดยแม้ว่าภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครชาย มีลักษณะความเป็นบุรุษเพศหรือความเป็นชายในอุดมคติ หากแต่ มุมมองจากโลกแห่งความเป็นจริงนั้น ภาพของตัวละครเหล่านี้เป็นเพียงภาพที่อยู่จินตนาการเพื่อเสริมสร้างอำนาจการเล่าเรื่องเท่านั้น ดังบทสัมภาษณ์ของโก้ตอนหนึ่งที่ว่า “ในหนังมันก็ต้องทำอย่างงั้นรีเปล่า ใครจะเอาคนไม่หล่อมาเล่น” ซึ่งข้อสังเกตตรงนี้ได้ตอกย้ำให้เห็นว่า ในโลกของสัญญาะผ่านอำนาจของภาพยนตร์ มักใช้มุมมองผ่านองค์ประกอบด้านจิตวิทยาในการประกอบสร้างภาพตัวแทน แต่ในขณะที่ผู้รับสารกลับใช้มุมมองทางด้านสังคมเข้ามาเพื่อต่อรองความหมาย ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า แนวโน้มข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างไม่ได้ถอดรหัสเพื่อความต้องการที่จะเป็นดังเช่นตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ แต่เป็นการถอดรหัสก็เพื่อเป็นข้อสะท้อนย้อนคิดบนโลกแห่งความเป็นจริงในการเป็นพื้นที่สำหรับการต่อสู้เชิงความหมายและอำนาจต่อรองกับโลกของสัญญาะ นั่นเอง

ประการสุดท้าย แม้ว่าภาพยนตร์ได้พยายามประกอบสร้างความหมายภาพความเป็นนักแสดง อันธพาลในลักษณะรูปแบบต่างๆผ่านองค์ประกอบทางด้านตัวละครเป็นหลัก หากแต่จะสังเกตได้ว่า กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารก็จะเลือกที่จะอ่านความหมายในลักษณะภาพรวมของความเป็นตระกูลภาพยนตร์เสียมากกว่า กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรงเหล่านี้ มักจะอ่านความหมายของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยเพื่อจุดยืนของตนเองในสังคม ซึ่งบ่งบอกว่าในโลกแห่งความเป็นจริงภาพของนักแสดง อันธพาลมักจะมีลักษณะลึนไหลมากกว่าจะหยุดนิ่งเพียงรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งดังเช่นภาพยนตร์นำเสนอ ตัวอย่างเช่น ในประเด็นทางด้านอาวุธที่แม้ภาพยนตร์ได้สร้างความชอบธรรมให้ตัวละคร สามารถใช้อาวุธเพื่อแสดงอำนาจต่อต้านได้อย่างเต็มที่ หากแต่ผู้รับสารก็ได้ต่อรองว่าพวกเขาไม่ต้องการแสดงอำนาจต่อต้านเพื่อสร้างความชอบธรรมแต่อย่างใด ซึ่งพวกเขาเพียงแค่ต้องการปกป้องตนเองเท่านั้น ดังบทสัมภาษณ์ของโก้ ตอนหนึ่งที่ว่า “การพกทั้งมีดและปืนติดตัวไปมันอุ่นใจมากกว่าการไปตัวเปล่านะ แบบตัวเปล่าไปก็เบริ้ววเกิน เราก็ไม่รู้หรอกว่ามันจะเกิดอะไรขึ้นแต่อย่างน้อยมันก็ช่วยให้ทำให้อุ่นใจ ซึ่งตามความคิดผมนะเราก็ไม่ได้ต้องการพกอาวุธเพื่อแสดงอำนาจบาใดใหญ่อะไรเลย” หรือในประเด็นด้านอาชีพที่ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างให้ตัวละครนั้นมักวนเวียนอยู่กับสิ่งที่ผิดกฎหมายและกระทำผิดบาป หากแต่ผู้รับสารก็ได้ต่อรองความหมายว่า ในชีวิตจริงพวกเขาก็ไม่จำเป็นจะต้องเลวสุดชั่วเช่นเดียวกันกับในภาพยนตร์นำเสนอ หรือประเด็นด้านอุปนิสัยใจร้อนแต่ก็เป็นสุภาพบุรุษ ที่แม้ว่าด้านที่ใจร้อนนั้น ภาพยนตร์ได้สร้างให้ตัวละครเลือกกระทำต่อเพศเดียวกันเท่านั้น แต่ในโลกความเป็นจริง พวกเขาอาจจะเลวกว่าภาพยนตร์นำเสนอก็ได้ เช่นความใจร้อนที่นำไปสู่ทำร้ายเพศตรงข้าม ดังบทสัมภาษณ์ตอนหนึ่งของเพ็ชร์ที่ว่า “ถ้าผู้หญิงเขาทำตัวดี เราก็ให้เกียรติเขา บางคนถูกเราก็ไม่จำเป็นต้องตีด้วยแก่นั่นเอง”

ดังนั้นแล้วอาจกล่าวสรุปได้ว่า ความหมายของนักเลง อันธพาล จากข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรงในโลกความเป็นจริงนั้นมีขอบเขตที่กว้างกว่าที่ภาพยนตร์นำเสนอ โดยจะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์เลือกประกอบสร้างให้ตัวละครนักเลง อันธพาลจำกัดอยู่เพียงแค่รูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเท่านั้น ไม่ว่าจะเป็นด้านที่ให้คุณค่าหรือด้านที่ลดทอนเพื่อสื่อสารอุดมการณ์บางอย่าง หากแต่ในการอ่านความหมายของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ก็ไม่ได้เป็นอย่างที่ภาพยนตร์นำเสนอทั้งหมด เช่นในบางประเด็นถึงจะเลวแต่ก็ไม่ได้เลวสุดขีด หรือในบางประเด็นก็อาจจะเลวกว่าในภาพยนตร์ ซึ่งท้ายที่สุดแล้ว แม้ภาพยนตร์จะมีความชอบธรรมในการกำหนดความหมายในระดับหนึ่ง แต่ผู้รับสารก็มีความชอบธรรมในการกำหนดความหมายของตนเองให้แตกต่างกันไปด้วยเช่นกัน โดยลักษณะดังกล่าวนี้เพื่อตอบย้ำว่า กลุ่มพวกเขานั้นคือใคร และมีอัตลักษณ์เป็นเช่นไร เพื่อแสดงถึงความมีตัวตนหรือมีที่ยืนในสังคม นั่นเอง

### 5.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาตัวละคร นักเลง อันธพาล เฉพาะในสื่อภาพยนตร์เท่านั้น ซึ่งหากทำการศึกษารายต่อไปควรมีการศึกษาตัวละคร นักเลง อันธพาล สื่อประเภทอื่น ๆ และตระกูลอื่น ๆ ด้วย เพื่อให้เห็นอำนาจในการสร้างภาพตัวแทนที่ครอบคลุมหลากหลาย รวมทั้งเป็นแนวทางและประโยชน์สำหรับการสร้างตัวละครเหล่านี้ให้มีที่น่าสนใจสอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมในอนาคตมากยิ่งขึ้น
2. การศึกษางานวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาตัวละคร นักเลง อันธพาล เฉพาะเพศชายหรือบุรุษเพศเท่านั้น หากแต่ประเด็นที่น่าสนใจในการนำมาศึกษาต่อ กล่าวคือ ควรมีการศึกษาถึงตัวละครเพศหญิง ที่มีลักษณะพฤติกรรมต่อต้านสังคมด้วยเช่นกัน ซึ่งจะช่วยให้เกิดข้อเปรียบเทียบของอำนาจในการสร้างความหมายภาพตัวแทนผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่องต่าง ๆ ให้ลึกซึ้งและต่อยอดองค์ความรู้ได้มากยิ่งขึ้นไป
3. การศึกษากลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้เป็นเพียงการศึกษาข้อสังเกตเพื่อเป็นส่วนหนึ่งกับการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีภาพยนตร์ ทั้งนี้ควรศึกษาถึงผู้รับสารที่มีจำนวนประชากรกลุ่มตัวอย่างให้มากยิ่งขึ้น เพื่อแสดงให้เห็นอำนาจของการตีความหมายภาพตัวแทนได้อย่างครบถ้วน รวมทั้งควรศึกษากลุ่มผู้รับสารกลุ่มอื่นๆด้วย อาทิเช่น มุมมองของคนใช้อำนาจรัฐที่มีต่อกลุ่ม นักเลง อันธพาล หรือ มุมมองจากคนที่มีประสบการณ์ผ่านสื่อ เพื่อแสดงให้เห็นถึงการถอดรหัสความหมายที่แตกต่างออกไป



**บรรณานุกรม**

## บรรณานุกรม

### ภาษาไทย

- กฤตยา ณ หนองคาย. (2556). *พระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย : การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กฤษดา เกิดดี. (2547). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ ว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ*. พิมพ์คำ.
- ก้อง พาหุรักษ์. (2548). *ฐานะประพันธ์กรในภาพยนตร์ของ อิงกัมาร์ เบิร์กแมน*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. (2551). *สายธารนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสาร การศึกษา*. ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. (2560). *สายธารนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสาร การศึกษา*. อินทนิล.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2544). *การศึกษาสื่อมวลชนด้วยทฤษฎีวิพากษ์ : แนวคิดและตัวอย่างงานวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2544). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. พิมพ์การศาสนา.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2545). *สื่อบันเทิง : อำนาจแห่งความไร้สาระ*. ออล อปเบิร์ท พรินท์.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน. (2552). *หลอน รัก สับสน ในหนังไทย ภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ. 2520-2547) กรณีศึกษาตระกูลหนังผี หนังรัก และหนังยุคสมัยใหม่*. ศยาม.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2539). *การวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์แนวความเป็นชายในโฆษณาเบียร์สิงห์*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2540). *ภาพยนตร์บู๊ของฮอลลีวูดกับการสะท้อนความเป็นชาย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- กิตติพงษ์ พัฒนพงศ์. (2538). พฤติกรรมเบี่ยงเบนของนักเรียนชั้นมัธยมปลายในเขตกรุงเทพมหานคร การวิเคราะห์เชิงปริมาณทางสังคมจิตวิทยา. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กิตติศักดิ์ สุวรรณ โภคิน และชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช. (2542). จินตทัศน์แห่งเสรีชนและศิลปะการเล่าเรื่อง ในภาพยนตร์ ในจินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชน : ศาสตร์และศิลป์แห่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ละครโทรทัศน์ มีวสิควีดิโอ ข่าวและโฆษณา. โครงการหนังสือชุดวิจัยและพัฒนานิเทศศาสตร์.
- ขจิตขวัญ กิจวิศาละ. (2553). ความหมายของการจัดขึ้นอำนาจของสังคมผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยระหว่าง พ.ศ. 2513-2550. [ปริญญาโทปริญาคุณวุฒิปบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์. (2551). ภาพตัวแทนคนจนในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์. [ปริญญาโทปริญาคุณวุฒิปบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- เจริญวิทย์ จิตวารักษ์. (2544). การสร้างสารสนเทศและภาพตัวแทนของชายรักชายในเว็บไซต์ไทย [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฉลองรัตน์ ทิพย์วิมาน. (2539). วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไชยรัตน์ เจริญสิน โอปาร. (2542). ขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมในรูปแบบใหม่และนัยยะเชิงทฤษฎีต่อการพัฒนาประชาธิปไตยในขบวนการประชาสังคมไทย : ความเคลื่อนไหวภาคพลเมือง. โครงการวิจัยและพัฒนาประชาสังคม. มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ฐาศุภร์ จันทประเสริฐ. (2553). โครงสร้างทางสังคมเกี่ยวข้องกับความรุนแรงที่เด็กและเยาวชนถูกกระทำในโรงเรียน กรณีศึกษาโรงเรียนแห่งหนึ่งในภาคกลาง. [ปริญญาโทปริญาคุณวุฒิปบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- จิตติวัฒน์ สมิตินันท์. (2553). การสร้างตัวละครเพศที่สามในภาพยนตร์ไทย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ณัฐ สุขสมัย. (2551). การสร้างความหมายใหม่ของ “วีรบุรุษและยอดวีรบุรุษ” ในภาพยนตร์ไทย. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต (2563). การวิเคราะห์ความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นของภาพยนตร์ไทย.

[ปริญญาานิพนธ์ปริญญาคุชฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

ทิพย์อาภา คงคาสุริยฉาย (2558). กระบวนการสร้างความเป็นจริงของตัวละครวัยรุ่นในละคร

โทรทัศน์ กรณีศึกษา ซีรีส์ละครโทรทัศน์เรื่อง ฮอร์โมน วัยว้าวุ่น. [วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ทิมข่าวไทยรัฐ. (2560, 24 พฤศจิกายน). ดูเด็ด! กลุ่มเด็กช่างไล่ฟันหนุ่มวัยรุ่นกลางแยกไฟแดง วิ่ง

หนีตายสุดลุด. *ไทยรัฐ*. <https://www.thairath.co.th/news/society/1134983>

ทิมข่าวไทยรัฐ. (2562, 15 ธันวาคม). จำคุก 8 โจ้อ่างทองตีกันห้องนุกลิน. *ไทยรัฐ*.

<https://www.thairath.co.th/news/local/central/1726265>

ทิมข่าวไทยรัฐ. (2563, 28 ตุลาคม). นักเรียนนักเลงหิมเกริม ปาระเบิดใส่-ขี้จาย.ไล่ฟันอริกลางถนน

อยุธยา. *ไทยรัฐ*. <https://www.thairath.co.th/news/local/central/1963145>

ทิมข่าวไทยรัฐ. (2563, 6 กุมภาพันธ์). พบศพหนุ่มสักลอยอืดท่าเรือวัดหนึ่ง. *ไทยรัฐ*.

<https://www.thairath.co.th/clip/395310>

ทิมข่าวไทยรัฐ. (2565, 31 มีนาคม). วัยรุ่นเจ้าถิ่นยกพวกบุกใช้มีดฟันหนุ่มเมืองชล มือเกือบขาดถึง

ในบ้านพัก. *ไทยรัฐ*. <https://www.thairath.co.th/news/local/east/2301822>

ทิมข่าวผู้จัดการ. (2562, 13 พฤษภาคม). เปิดปม 5 สาเหตุ "วัยโจ๋" ทะเลาะวิวาท ยกพวกตีกัน.

*ผู้จัดการ*. <https://mgronline.com/qol/detail/9620000109048>

ทิมข่าวผู้จัดการ. (2562, 16 เมษายน). เสื่อมหนัก วัยรุ่นตีกันใช้ "พระพุทธรูป" ใน รพ.บางสะพาน

น้อย ขว้างปาจนเสียหาย ถือเป็นกลุ่มลูกผู้มีอิทธิพล. *ผู้จัดการ*.

<https://mgronline.com/qol/detail/9620000037121>

ทิมข่าวสด. (2560, 20 กรกฎาคม). นักเรียนนักเลง ยกพวกตีกันเป็นประจำ ชาวบ้านสุดเอือมระอา

เข้าไปห้ามโดนขู่ทำร้าย. *ข่าวสด*. [https://www.khaosod.co.th/around-](https://www.khaosod.co.th/around-thailand/news_447204)

[thailand/news\\_447204](https://www.khaosod.co.th/around-thailand/news_447204)

ทิมข่าวสด. (2562, 2 ตุลาคม). ปิดตำนานนักเลง! เมาคว่ามีดหาเรื่องโจ้กินเหล้าร้องเพลง เจอกิตาร์

ไฟฟ้าทุบดับอนาคต. *ข่าวสด*. [https://www.khaosod.co.th/around-](https://www.khaosod.co.th/around-thailand/news_2940009)

[thailand/news\\_2940009](https://www.khaosod.co.th/around-thailand/news_2940009)

ธัญจิรา ดวงแก้ว. (2553). ปัจจัยที่ส่งผลต่อพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศของนักศึกษาระดับ

ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สังกัดสำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษา จังหวัด

- ราชบุรี. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นฤพนธ์ คิ้ววิเศษ. (2560). *รื้อสร้างมายาคติ “ความเป็นชาย” ในสังคมไทย – การทบทวนความเป็นชายในสังคมสยาม*. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).  
<https://www.sac.or.th/conference/2017/blog-post/>
- นฤพนธ์ คิ้ววิเศษ. (2562). พัฒนาการทางความคิดในการศึกษาชีวิตคนเมือง. *วารสารมานุษยวิทยา* 2(1) (มกราคม มิถุนายน 2562). น.4-37.
- นลินทิพย์ เนตรวงศ์. (2559). *ภาพตัวแทน “ผู้ชายในฝัน” ในละครโทรทัศน์แนวโรมานซ์*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นิวัฒน์ ศรีสัมมาชีพ. (2551). *คิดและเขียนให้เป็นบทภาพยนตร์*. รุ่งกินน้ำ.
- บงกช เสวตามร์. (2533). *การสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์ไทยกรณีตัวละครหญิงที่มีลักษณะเบี่ยงเบนปี พ.ศ. 2528-2530*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บัญญัติ พูลทรัพย์. (2560). *การสร้างภาพตัวแทนวีรบุรุษสามัญชนในภาพยนตร์ไทย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์]. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- ปราบดา ประภาศิริ. (2548). *เสียงเงาของแม่ผู้ติดเชื่อเอชไอวี อำนาจ การต่อรองและการขัดขืน*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ปยุตตพงษ์ ขอสว่างรัตน์. (2551). *การมีส่วนร่วมในพื้นที่สาธารณะของผู้หญิงโดยการส่งข้อความสั้นผ่านรายการเล่าข่าวทางโทรทัศน์*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรชนก บุญโพธิ์แก้ว. (2558). *ทัศนะของนักสังคมสงเคราะห์ที่มีต่อปัจจัยการเข้าสู่วงจรค้าประเวณีของเด็กและเยาวชน กรณีศึกษานักสังคมสงเคราะห์ที่ให้บริการเด็กและเยาวชนในสถานคุ้มครองสวัสดิภาพผู้เสียหายจากการค้ามนุษย์*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- พรพรรณ สมบูรณ์บัณฑิต. (2549). *หญิงชรา ภาพตัวแทนในรายการสารคดีโทรทัศน์ คนค้นคน*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

- ภัทรรัตน์ พันธุ์ประสิทธิ์. (2559). *นุษย์ศึกษากับสถานะความเป็นชายในสังคมไทย*. ประเทศไทย.  
<https://prachatai.com/journal/2016/04/65177>
- เมธยา ล้อมวงศ์. (2559). *การวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ไทยที่นำเสนอสถานะแปลกแยกในสังคม (พ.ศ.2550-2559)*. [ปริญญาานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].  
 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ระพีพรรณ บัวผัน. (2557). *การตัดลีนใจเสพยาเสพติดของเด็กและเยาวชน : กรณีศึกษาศูนย์ฝึกและ  
 อบรมเด็กและเยาวชนเขต 1 จังหวัดระยอง*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต,  
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2546). *นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2547). *เสกฝัน ปั่นหนัง บทภาพยนตร์ Three act structure screenwriting*.  
 บ้านฟ้า.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2548). *ปั่น บท สะกด หนัง*. อาทิตย์สนิทจันทร์.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). *การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัชรพันธ์ ประดิษฐ์พงษ์. (2544). *การศึกษาการก่อเหตุทะเลาะวิวาททำร้ายร่างกายของนักเรียนใน  
 เขตพื้นที่กองบังคับการตำรวจนครบาล 7*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต,  
 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วัชรินทร์ พัฒนาพรชัย. (2561). *ความสัมพันธ์ของตัวละครในซีรีส์กับสังคม กรณีศึกษาซีรีส์ My  
 Dear Loser รัก ไม่เอาถ่าน ตอน Happy Ever After ทางสถานีโทรทัศน์จีเอ็มเอ็ม 25*.  
 [ปริญญาานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- วันดี ทองงอก. (2534). *สมณานามในหนังสือพิมพ์ไทยรัฐช่วงเวลา พ.ศ.2523-2531*. [วิทยานิพนธ์  
 ปริญญาโทบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วาริกา นรทิม. (2557). *การใช้พื้นที่ทางสังคมของวัดบัวขวัญ จังหวัดนนทบุรี*. [วิทยานิพนธ์ปริญญา  
 โทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศิลปากร]. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิชา สันทนาประสิทธิ์. (2543). *การนำเสนอภาพความเป็นชายในภาพยนตร์ไทยระหว่างปี พ.ศ.  
 2541-2542*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์  
 มหาวิทยาลัย.
- วิชัย สอนเรือง. (2562, 21 ตุลาคม). *วงจรมีดกลุ่มชายฉกรรจ์ยกพวกตีกันยับ เข่าขาฉุนทพ.แผ่นดิน  
 กระเจิง ทำเสียหายลักษณะเมืองพัทยา*. สยามรัฐ. <https://siamrath.co.th/n/110351>

- วิศิษฐ์ เจนนานนท์, ปิ่นพงษ์ ชาติสุนทรโรทยาน, และสุเทพ พรมเลิศ. (2562). กระบวนการเกิด  
 อาชญากรรมในแก๊งมูมพุทธธรรม. *วารสารการเมืองการปกครอง อาชญวิทยา บัณฑิต  
 วิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต*, 9(1), 55-69.
- วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ. (2549). *การวิเคราะห์ลักษณะบุคคล ของผู้เป็นแบบปกนิตยสาร GM  
 ในช่วงปี 2528-2548*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].  
 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศิริกมล อธิวาสนพงศ์. (2547). *การถ่ายทอดอุดมการณ์ความเป็นชายผ่านหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ  
 หน้า 1*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์]. มหาวิทยาลัย  
 ธุรกิจบัณฑิตย์.
- ศิริรัฐ หาญพานิช. (2559). *ความเป็นชายที่มีอำนาจและความสัมพันธ์ทางเพศสถานะใน โฆษณาที่  
 ออกอากาศทางโทรทัศน์ พ.ศ.2558-2559*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาบัณฑิต,  
 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศุติมาน นฤมล. (2530). *กระบวนการกลายเป็นหมอนวด กรณีศึกษาหญิงบริการในสถานอาบอบ  
 นวด*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].  
 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สมชาย ศรีรักษ์. (2548). *ภาพยนตร์ไทยและบริบททางสังคม พ.ศ.2510-2525*. [วิทยานิพนธ์ปริญญา  
 มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมสุข หินวิมาน (2547). *ปรัชญาวิทยาศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร หน่วยที่ 13*.  
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สมสุข หินวิมาน. (2556). *ปรัชญาวิทยาศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร หน่วยที่ 13.5*.  
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- สรรคชัย เปรมล้ำฤกษ์. (2516). *การฝึกอบรมบุคคลอันธพาลในสถานอบรมและฝึกอาชีพลาดยาว*.  
 [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].  
 มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สรวงชร นาวาผล และพรณี บัวเล็ก. (2561). มุมมองต่อชีวิตและสังคมเยาวชนที่กระทำผิดกรณี  
 ยกพวกตีกัน. *วารสารวิชาการบัณฑิตวิทยาลัยสวนดุสิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย  
 ราชภัฏสวนดุสิต*, 14(1), 112-132.
- สละโรจน์ กิตติมหาเจริญ. (2551). *สุภาพบุรุษ ในพระราชานิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้า  
 เจ้าอยู่หัวกับวรรณกรรมศรีบูรพา*. [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์  
 มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2523). *หลักสังคมวิทยา*. ไทยวัฒนาพานิช.
- สัญญา สัญญาวิวัฒน์. (2531). *ทฤษฎีสังคมวิทยา เนื้อหาและแนวการใช้เบื้องต้น*. เจ้าพระยาการพิมพ์.
- สินธุ์ชัย สุกรเสพย์. (2539). *บทบาทของ “เจ้าพ่อ” ในการเมืองไทย พ.ศ.2517-2535*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิริภพ แก้วมาก. (2558). *การสร้างตัวละครหลักและกลวิธีการเล่าเรื่องชายรักชายในสื่อบันเทิงไทย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สิริวัฒน์ มาเทศ. (2553). *อิสตรีที่มีความพยายามในละครโทรทัศน์ไทย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ลีลาพร เจริญสาธิต. (2553). *การนำเสนอภาพความเป็นชายผ่านโฆษณาบนหน้านิตยสารสำหรับผู้ชายในสังคมเมืองในบริบทของสังคมไทยปัจจุบัน*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุชา จันทรเอ็ม. (2529). *จิตวิทยาวัยรุ่น*. ไทยวัฒนาพานิช.
- สุพัชญา อารีมิตร. (2557). *การศึกษาตัวละครวัยรุ่นชายผู้แพ้ในวรรณกรรมเยาวชนอเมริกันช่วงทศวรรษ 2000*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภา จิตติวิสุรัตน์. (2545). *การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ ความเป็นจริงในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อภิรัตน์ รัตนานนท์. (2547). *กระบวนการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของตัวละครนางร้ายในละครโทรทัศน์*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อมรรัตน์ รัตนภาสุร. (2534). *การนำเสนอภาพความเป็นชายในเพลงไทยสมัยนิยม : วิเคราะห์นักร้องชายยอดนิยมระหว่างปี พ.ศ.2531-2533*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์. (2560, 18 สิงหาคม). ความย้อนแย้ง “American Dream. กรุงเทพธุรกิจ.  
<https://www.bangkokbiznews.com/blogs/columnist/117139>
- อรรถจักร์ สัตยานุรักษ์. (2560, 18 สิงหาคม). ความย้อนแย้ง “American Dream. กรุงเทพธุรกิจ.  
<https://www.bangkokbiznews.com/blogs/columnist/117139>

- อัญมณี ภัคดีมวชน. (2552). *การสื่อสารภาพตัวแทนของคุกชายในภาพยนตร์ไทย : ศึกษากรณีภาพยนตร์เรื่อง “น.ช.นักโทษชาย”*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- อัญมณี ภัคดี. (2547). *การตีความของผู้รับสารชาวไทยต่อภาพของวีรบุรุษแบบอเมริกันจากภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อัมพร เบญจพลพิทักษ์. (2559). *พฤติกรรมเบี่ยงเบน หน่วยที่ 13*. มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- อัศวิน ซาบารา. (2551). *ภาพความเป็นชายจากการสร้างตัวละครหลักในภาพยนตร์ของมาร์ติน สกอร์เซซี*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อารยา ถาวรวันชัย. (2539). *ภาพลักษณ์ของวีรบุรุษแบบผู้ร้ายกลับใจที่ปรากฏในสื่อมวลชน*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไอยรา สังฆะ. (2553). *ปฏิบัติการอารยะขัดขืนของขบวนการต่อต้านเขื่อนราษีไศล*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไอลดา นาสวาสดี. (2555). *อันธพาลกับสังคมไทยในช่วงทศวรรษ 2490-2500*. *วารสารชุมนุมประวัติศาสตร์ ประวัติศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์*, 4(1), 112-132.

## ภาษาต่างประเทศ

- Edwards, T. (2004). *Cultures of Masculinity*. Routledge.
- Haugen, Shelby. (2019). *Masculine vs Feminine Traits*. Attraction lab  
<https://attractionlab.com/sub-topic/masculine-vs-feminine-traits>.
- Hirschman, E. (1999). *The Meaning of men Semiotica*. Walter de Gruyter.
- Mclaughlin, E., & Muncie, J. (2006). *The Sage Dictionary of Criminology*. Sage.
- Munby, J. (1999). *Public enemies public heroes : screening the gangster from little Caesar to touch of Evil*. University Press.
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. Routledge.
- Nolen-Hoeksema, Susan. (2013). *Abnormal Psychology (6<sup>th</sup> ed.)*. McGraw-Hill.

- Ousby, I. (1976). *Bloodhounds of heaven: The detective in English fiction from Godwin to Doyle*. Harvard University Press.
- Rafter, N. (2006). *Shots in the mirror : Crime films and society* (2d ed.). Oxford University Press.
- Roddick, N. (1983). *A new deal in entertainment : Warner Brothers in the 1930s*. British Film Institute.
- Rosow, E. (1978). *Born to lose: The gangster film in America*. Oxford University Press.
- Shadoian, J. (2003). *Dreams and dead ends: The American gangster film* (2d ed.). Oxford University.
- Shafer, Daniel M., & Raney, Arthur A. (2012). *Exploring how we enjoy antihero narratives*. Baylor University.
- Warshow, R. (1948). *The gangster as tragic hero*. Partisan Review.

## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ นายธีระพล ศิริทัฬห  
ประวัติการศึกษา พ.ศ. 2546 มัธยมศึกษาตอนปลาย วิทยาลัยดุริยางคศิลป์  
มหาวิทยาลัยมหิดล  
พ.ศ. 2551 ศิลปกรรมบัณฑิต (ดุริยางคศิลป์) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
พ.ศ. 2556 นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (ภาพยนตร์-วีดิทัศน์)  
มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต  
สถานที่ทำงาน บริษัท 32 มัลติพริ้นท์ จำกัด 02-043-5454  
Email : 32multiprint@gmail.com

