



เอเชียปริทัศน์

ASIA PARIDARSANA

ปีที่ 46 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2568

ISSN 2673-0650

ภาพยนตร์ผีอินโดนีเซีย: จากจุดเริ่มต้นถึงยุคหลังการปฏิรูปการเมือง
สู่ภาพยนตร์เรื่องวินา คินบาปสาปจากหลุม

*4 Kings ทวิภาค: ตระกูลอาชญากรรม ความพ่ายแพ้
และชายแท้แห่งลุ่มน้ำเจ้าพระยา*

มุมมองของนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี
ตอบหาบทหมอลำการเมือง ในช่วงปี พ.ศ.2557-2565

เอเชียปริทัศน์ เป็นวารสารวิชาการด้านสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ของสถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จัดทำขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการค้นคว้าวิจัยเกี่ยวกับเอเชียศึกษา โดยเป็นพื้นที่สำหรับการอภิปรายแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างนักวิชาการและเป็นช่องทางในการเผยแพร่ผลงานวิชาการสู่สาธารณะเพื่อประโยชน์แก่สังคมในวงกว้างต่อไป

เอเชียปริทัศน์ เป็นวารสารราย 6 เดือน ออกเผยแพร่ในเดือนมิถุนายนและธันวาคม และอาจมีฉบับพิเศษปีละไม่เกิน 1 เล่ม รับผิดชอบบทความที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับเอเชียศึกษาในมิติทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม ชนชาติพันธุ์ ภาษาและวรรณกรรม และมิติอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

เอเชียปริทัศน์ ยินดีพิจารณาบทความวิจัย (research article) บทความทางวิชาการที่ไม่ใช่งานวิจัย (non-research academic article) บทความปริทัศน์ (review article) และบทปริทัศน์หนังสือ (book review) ที่อยู่ในขอบเขตเนื้อหาข้างต้น ผู้ส่งบทความสามารถส่งบทความเพื่อรับการพิจารณาตีพิมพ์ได้ตลอดทั้งปี บทความที่ส่งเข้ามารับการพิจารณาจะได้รับการประเมินแบบไม่เปิดเผยตัวตนสองทาง (double-blind review) โดยผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 3 ท่าน

บทความต่าง ๆ ที่ตีพิมพ์ใน **เอเชียปริทัศน์** เป็นความคิดเห็นส่วนบุคคลของผู้เขียนบทความเท่านั้น ผู้พิมพ์และคณะบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องมีความคิดเห็นที่สอดคล้องกับความคิดเห็นที่ปรากฏในบทความแต่อย่างใด

ลิขสิทธิ์วารสารและบทความเป็นของสถาบันเอเชียศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เอเชียปริทัศน์
ปีที่ 46 ฉบับที่ 1 ม.ค.- มิ.ย. 2568
ISSN 2673-0650

คณะบรรณาธิการ

JOURNAL OF ASIAN REVIEW
Vol.46 No.1 January-June 2025
ISSN 2673-0650

Editorial Board

จรัญ มะลูลีม
มหาวิทยาลัยเกริก
Jaran Maluleem
Krik University

ไชยวัฒน์ คำชู
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chaiwat Khamchoo
Chulalongkorn University

ธีระ นุชเปี่ยม
สำนักงานราชบัณฑิตยสภา
Theera Nuchpiam
Office of the Royal Society

สุพงศ์ จันทวานิช
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Supang Chantavanich
Chulalongkorn University

สุนทร ชุตินทรานนท์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Sunait Chutintaranond
Chulalongkorn University

สุวรรณา สถาอานันท์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Suwanna Satha-anand
Chulalongkorn University

ที่ปรึกษา: นวลน้อย ตรี้รัตน์	Advisor: Nualnoi Treerat
หัวหน้ากองบรรณาธิการ: จिरยุทธ์ สินธุพันธุ์	Chief Editor: Jirayudh Sinthuphan
บรรณาธิการประจำฉบับ: ธัญยศ โล่ห์พัฒนานนท์	Issue Editors: Thanayod Lopattananont
บรรณาธิการภาษาอังกฤษ: จอห์น ทัสเกอร์	Language Editor: John Tasker
ผู้ช่วยกองบรรณาธิการ: ดลลดา ชื่นจันทร์	Editorial Assistant: Dollada Chuenjan
ออกแบบปก: สุธีร์ บุญลา	Art work: Sutee Boonla

สำนักงาน
สถาบันเอเชียศึกษา
อาคารประชาธิปไตย-รำไพพรรณี ชั้น 7
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กรุงเทพฯ 10330
โทร. 0-2218 7411 email: ias@chula.ac.th

สารบัญ

ภาพยนตร์ผิอินโดนีเซีย: จากจุดเริ่มต้นถึงยุคหลังการปฏิรูปการเมือง สู่ภาพยนตร์เรื่องวินา คินบาปสาปจากหลุม ภีรกาญจน์ ไค่นุ่นนา และ สุรศักดิ์ บุญอาจ	1
4 Kings ทวิภาค: ตระกูลอาชญากรรม ความพ่ายแพ้ และชายแท้แห่งลุ่มน้ำเจ้าพระยา วิโรจน์ สุทธิสีมา	30
มุมมองของนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานีต่อ บทบาทหมอลำการเมืองในช่วงปี พ.ศ.2557-2565 บุญทิศา พ่วงกลัด	66

บทบรรณาธิการ

วารสารเอเชียปริทัศน์ ปีที่ 46 ฉบับที่ 1 ปีพุทธศักราช 2568 ฉบับนี้ได้รวบรวมผลงานวิชาการสามบทความที่ต่างนำเสนอการศึกษาวิเคราะห์ประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม และการเมืองผ่านมุมมองที่หลากหลาย ทั้งในระดับสากลและในบริบทไทยร่วมสมัย โดยมีจุดร่วมสำคัญคือการสำรวจบทบาทของสื่อ ภาพยนตร์ และศิลปะพื้นบ้านในการสะท้อนและท้าทายอำนาจทางสังคม

บทความแรก “ภาพยนตร์ผิวดินเอเชีย: จากจุดเริ่มต้นถึงยุคหลังการปฏิรูปการเมืองสู่ภาพยนตร์เรื่องวินา คินบาปสาปจากหลุม” โดย ภัทรกาญจน์ ไคนุ่นนา และสุรศักดิ์ บุญอาจ นำผู้อ่านย้อนสำรวจวิวัฒนาการของภาพยนตร์ผิวดินเอเชีย ตั้งแต่ยุคอาณานิคมจนถึงปัจจุบัน เผยให้เห็นการแปรเปลี่ยนของเนื้อหาและความหมายที่สะท้อนปัญหาสังคมร่วมสมัย ทั้งด้านความไม่เท่าเทียมทางเพศ ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ และการต่อสู้เพื่อความยุติธรรม

บทความที่สอง “4 Kings ทวิภาค: ตระกูลอาชญากรรม ความพ่ายแพ้ และชายแท้แห่งลุ่มน้ำเจ้าพระยา” โดย วิโรจน์ สุทธิสีมา วิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยผ่านกรอบแนวคิดตระกูลภาพยนตร์ (genre studies) โดยมุ่งเน้นการถอดรหัสความเป็นชาย ความพ่ายแพ้ และมิตรภาพในกลุ่มชายหนุ่มชนชั้นล่าง ภายใต้บริบททางสังคมและเศรษฐกิจไทยที่เปราะบาง ผลงานนี้จึงไม่เพียงแต่เป็นการวิเคราะห์ภาพยนตร์ในฐานะวัตถุทางวัฒนธรรม แต่ยังสะท้อนภาพโครงสร้างอำนาจและอุดมการณ์ที่ฝังแน่นอยู่ในสังคมไทย

บทความที่สาม “มุมมองของนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานีต่อบทบาทหมอลำการเมือง (พ.ศ. 2557–2565)” โดย บุญทิศา พวงกลัด เสนอการศึกษาภาคสนามที่สำรวจความคิด ความรู้สึก และการรับรู้ของนักศึกษาไทยต่อบทบาทของหมอลำการเมือง ทั้งในฐานะเครื่องมือการสื่อสาร ความบันเทิง และ

การกล่อมเกลາทางการเมือง โดยชี้ให้เห็นถึงพลังของศิลปะท้องถิ่นในการสร้างพื้นที่ทางการเมือง ท่ามกลางข้อจำกัดของการแสดงออกในยุคหลังรัฐประหาร

ทั้งสามบทความนี้สะท้อนถึงพลังของศิลปะและวัฒนธรรมในฐานะสื่อกลางในการวิพากษ์สังคม เปิดพื้นที่ให้กับเสียงของผู้คนชายขอบ และกระตุ้นให้ผู้อ่านตั้งคำถามต่อโครงสร้างอำนาจที่ดำรงอยู่ เราหวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่านในการจุดประกายความคิด วิเคราะห์ และต่อยอดการศึกษาวิจัยในอนาคตต่อไป

จิรยุทธ์ สิ้นธุพันธุ์
บรรณาธิการประจำฉบับ

ภาพยนตร์ผีอินโดนีเซีย: จากจุดเริ่มต้นถึงยุคหลังการปฏิรูปการเมือง สู่ภาพยนตร์เรื่องวินา คืบบาปสาปจากหลุม

The Evolution of Indonesian Horror Cinema: From its Beginnings to the Post-Reform Era and the Case of Vina: Before 7 Days

ภริกาญจน์ ไค่นุ่นนา¹ และ สุรศักดิ์ บุญอาจ²

1 ผู้ช่วยศาสตราจารย์, สาขานิติศาสตร์ คณะวิทยาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

2 รองศาสตราจารย์, หลักสูตรนิเทศศาสตร์ คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์ผีอินโดนีเซีย: จากจุดเริ่มต้นถึงยุคหลังการปฏิรูปการเมือง สู่ภาพยนตร์เรื่องวินา คินบาปสาปจากหลุม

บทความนี้ศึกษาพัฒนาการและบทบาทของภาพยนตร์ผีอินโดนีเซีย ตั้งแต่ยุคเริ่มต้นภายใต้อิทธิพลของเจ้าอาณานิคมดัตช์และการถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ผู้ผลิตชาวจีน ก่อนที่ชาวอินโดนีเซียจะมีบทบาทสำคัญในช่วงทศวรรษ 1920-1950 โดยอุสมาร์ อิสมาอิล บิดาแห่งภาพยนตร์อินโดนีเซียเป็นผู้บุกเบิกไว้ ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ภายในประเทศได้หล่อหลอมให้เกิดเรื่องเล่าตำนาน และความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งลึกลับ ซึ่งเป็นวัตถุดิบในการสร้างภาพยนตร์และสามารถเข้าถึงผู้ชมในวงกว้าง โดยเฉพาะในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมร่วมกัน ปัจจุบัน ภาพยนตร์ผีที่ผสมผสานแนวสยองขวัญได้รับความนิยมมากขึ้น โดยเฉพาะเรื่องราวที่อิงจากเหตุการณ์จริงที่วิพากษ์วิจารณ์ปัญหาความไม่เท่าเทียมทางเพศ เศรษฐกิจ และกระบวนการยุติธรรม ซึ่งปัญหาดังกล่าวเป็นแรงผลักดันให้เรื่องราวของผียังคงได้รับการนำเสนออย่างต่อเนื่อง “วินา คินบาปสาปจากหลุม” เป็นตัวอย่างสำคัญที่สะท้อนพัฒนาการนี้ โดยนำเสนอเรื่องราวจากคดีอาชญากรรมจริงที่สร้างสะเทือนใจแก่สังคมอินโดนีเซีย และเน้นย้ำถึงประเด็นปัญหาความรุนแรงทางเพศและความอยุติธรรม การผสมผสานความเชื่อเรื่องวิญญาณเข้ากับองค์ประกอบสยองขวัญไม่เพียงแต่สร้างความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังกระตุ้นให้เกิดการตระหนักถึงปัญหาทางสังคมในอินโดนีเซียด้วย

คำสำคัญ: ภาพยนตร์ผี, สยองขวัญ, อินโดนีเซีย, วินา คินบาปสาปจากหลุม

ABSTRACT

The Evolution of Indonesian Horror Cinema: From its Beginnings to the Post-Reform Era and the Case of *Vina: Before 7 Days*

This article examines the evolution and role of Indonesian horror cinema, tracing its development from its beginnings under Dutch colonial influence and the subsequent transfer of technology to Chinese producers, before Indonesians took a leading role in the 1920s-1950s, with Usmar Ismail recognized as the father of Indonesian cinema. The nation's diverse cultural and ethnic landscape has fostered rich folklore, myths, and beliefs about the supernatural, providing ample material for filmmaking that resonates with a broad audience, particularly in Southeast Asia, which shares similar cultural foundations. Currently, horror films blended with the supernatural genre are increasingly popular, especially those based on true events, which often critique social issues such as gender inequality, economic disparities, and access to justice. These persistent regional issues drive the continued production of ghost stories. *Vina: Before 7 Days* serves as a key example of this evolution, presenting a narrative derived from a real-life crime that shocked Indonesian society and highlighting issues of sexual violence and injustice. The fusion of spiritual beliefs with horror elements not only entertains but also raises awareness of ongoing social problems in Indonesia.

Keywords: *Indonesian Horror Cinema, Horror Film, Indonesia, Vina: Before 7 Days*

บทนำ

เมื่อวันที่ 19 กันยายน 2567 ที่ผ่านมา เป็นวันแรกที่ภาพยนตร์สัญชาติอินโดนีเซียเรื่อง Kang Mak from Pee Mak เข้ามาฉายในประเทศไทย โดย Falcon Pictures ซึ่งเป็นบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์จากอินโดนีเซียได้ซื้อลิขสิทธิ์บทภาพยนตร์ เรื่อง พี่มากพระโขนง ของบริษัท GDH มาสร้างใหม่ (Remake) ในสไตส์อินโดนีเซีย ส่วนความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่อง Kang Mak from Pee Mak ในประเทศอินโดนีเซียนั้น พบว่า เกือบหนึ่งเดือนที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ มีผู้เข้าชมมากถึง 4.5 ล้านคน (Rantung & Setiawan, 2024) ถือว่าประสบความสำเร็จไม่น้อยทีเดียว

นั่นเป็นตัวอย่างหนึ่งที่สะท้อนว่าสังคมอินโดนีเซียมีความเชื่อเรื่องผีไสยศาสตร์ และสิ่งเหนือธรรมชาติมาช้านาน อินโดนีเซียได้นำความเชื่อดังกล่าวมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ตั้งแต่ปี 1934 หรือเกือบ 90 ปีมาแล้ว (Tiwahyupriadi & Ayuningtyas, 2020) แต่ความน่าสนใจที่ทำให้คนไทยสนใจภาพยนตร์จากอินโดนีเซียมากขึ้น โดยเฉพาะภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับผีและไสยศาสตร์นั้น นอกจากจะเป็นความใกล้ชิดในด้านความเชื่อกับผู้ชมชาวไทยแล้ว ต้องยอมรับว่าภาพยนตร์สัญชาติอินโดนีเซียในปัจจุบันสามารถเข้าถึงง่ายขึ้นเพราะผู้ชมสามารถชมภาพยนตร์ผ่านผู้ให้บริการเนื้อหาวิดีโอโดยการสตรีมผ่านอินเทอร์เน็ต (Over-the-top: OTT) โดยไม่จำเป็นต้องรอรับชมที่โรงภาพยนตร์เหมือนในอดีต

หากมองในเชิงการตลาดจะพบว่าประชากรมากกว่า 281 ล้านคน³ ของอินโดนีเซียถือเป็นฐานผู้บริโภคจำนวนมากที่ผู้ให้บริการโอทีทีจำเป็นต้องแสวงหากลยุทธ์ใหม่ ๆ เพื่อขยายฐานสมาชิกดังเช่น Netflix อินโดนีเซียมีการร่วมลงทุนกับบริษัทและผู้กำกับภาพยนตร์ชื่อดังในประเทศหลายรายตั้งแต่ปี 2022 โดยเฉพาะผู้กำกับ

³ ข้อมูลจากเว็บไซต์ World Bank ณ ปี 2023 คลิกลงที่ <https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL?locations=ID>

ภาพยนตร์ผีสยองอย่าง Timo Tjahjanto⁴ และ Joko Anwar⁵ (Frater, 2022) อย่างผู้กำกับรายหลังนี้มีภาพยนตร์ผีที่สร้างชื่อเรื่อง Grave Torture (ทูบนรกศพกระดิก) เป็นภาพยนตร์ที่สามารถขายตัวได้ถึง 4 ล้านใบในโรงภาพยนตร์ และซีรีส์ Joko Anwar's Nightmares and Daydreams (ฝันร้ายและฝันกลางวันของโจโก อันวาร์) ก็เป็นซีรีส์แนวสยองขวัญเหนือธรรมชาติที่เป็นการผสมผสานระหว่างจิตวิทยา ความลึกลับ และความเชื่อท้องถิ่นเข้าด้วย ซีรีส์เรื่องนี้สามารถหาชมได้ใน Netflix

จากสถานการณ์ดังกล่าวเป็นการสะท้อนว่าการเปลี่ยนแปลงของภูมิทัศน์การสื่อสารนั้นส่งผลให้ผู้ผลิตภาพยนตร์ในอินโดนีเซียมีทิศทางมากขึ้น โดยเฉพาะการชมสื่อบันเทิงทางระบบโอทีทีที่สามารถเข้าถึงผู้ชมได้กว้างขวางที่อินโดนีเซียเป็นตลาดขนาดใหญ่ของบริษัทผู้ให้บริการโอทีที เฉพาะ Netflix มีสมาชิกในอินโดนีเซียประมาณ 28 ล้านคน โดยมีประมาณ 11 ล้านคนจ่ายเงินค่าบริการรายเดือน (สมาชิก Premium) เป็นต้น คาดการณ์ว่าตลาดโอทีทีในอินโดนีเซียจะมีการแข่งขันสูงของผู้ประกอบการหลายรายในตลาด (Statista, 2024)

ขณะเดียวกันยังทำให้ภาพยนตร์ผีของอินโดนีเซียได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้นในต่างประเทศ โดยเฉพาะผู้ชมในประเทศอาเซียนที่มีรากเหง้าทางเชื้อเรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติ และบาปบุญคุณโทษที่มีพื้นฐานมาจากความเชื่อและความศรัทธาทางศาสนา ซึ่งสิ่งเหล่านี้ได้แฝงฝังในตำนาน นิทานปรัมปรา และเรื่องเล่าร่วมสมัยที่สื่อสารผ่านสื่อดั้งเดิมและสื่อสังคม นับเป็นขุมทรัพย์อันมีค่าของนักสร้างภาพยนตร์ที่จะนำเอาทุนดังกล่าวมาปรับเปลี่ยนเป็นสื่อภาพยนตร์ที่คนในชาติและประเทศเพื่อนบ้านสามารถเข้าใจถ่องทันองของภาพยนตร์จากอินโดนีเซีย

4 Timo Tjahjanto ผู้กำกับและนักเขียนบทภาพยนตร์ชาวอินโดนีเซีย เกิดเมื่อปี 1980 และเป็นเจ้าของบริษัทผลิตภาพยนตร์ Merah Production เขาโด่งดังมาจากภาพยนตร์แนวสยองขวัญและแอคชั่น หลังจากจบการศึกษาจากออสเตรเลีย ภาพยนตร์เรื่องแรกที่เขากำกับเป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญและตลกภัย

5 Joko Anwar ผู้กำกับภาพยนตร์ชาวอินโดนีเซีย เกิดเมื่อปี 1976 เขาเป็นทั้งผู้กำกับ ผู้ผลิตภาพยนตร์ นักเขียนบทภาพยนตร์ และนักแสดง อันวาร์เริ่มเข้าสู่วงการภาพยนตร์ในฐานะนักเขียนบทเมื่อปี 2003 เขาเป็นผู้กำกับที่มีชื่อเสียงในอินโดนีเซียและได้รับรางวัลเกี่ยวกับภาพยนตร์มาหลายรางวัล

ได้ไม่ยากนัก บทความวิชาการเรื่องนี้มุ่งฉายภาพให้เห็นถึงความน่าสนใจของ ภาพยนตร์ผีของอินโดนีเซียในด้านพัฒนาการและบทบาทของภาพยนตร์ผีในแต่ละ ช่วงยุคสมัย ซึ่งในสายตาของชาวต่างประเทศอย่างผู้เขียนและผู้่านหลาย ๆ ท่าน อาจมองเห็นอินโดนีเซียเพียงมิติ คือ การเป็นประเทศที่มีประชากรนับถือศาสนา อิสลามมากที่สุดในโลก และอาจมองเห็นความเคร่งศาสนาผ่านการนำเสนอของ สื่อมวลชนตะวันตก ซึ่งดูเหมือนจะสวนทางกับความเชื่อเรื่องผีที่มีอยู่มากมายใน ภาพยนตร์อินโดนีเซีย

ภาพยนตร์อินโดนีเซีย: จากยุคอาณานิคม การสร้างชาติ และอำนาจนิยม

พัฒนาการของภาพยนตร์อินโดนีเซียสามารถย้อนอดีตกลับไปถึงช่วงทศวรรษ ที่ 1900-1920 (พ.ศ.2443-2463) เริ่มจากการมีภาพยนตร์สารคดีเกี่ยวกับเกษตรีย์ และราชินีของดัตช์ ถือเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่เข้าฉายในดินแดนแถบนี้เมื่อปี 1900 ที่เมืองปัตตาเวีย (Batavia)⁶ ซึ่งเป็นศูนย์กลางทางการเมืองการปกครองและ การค้าขายภายใต้อาณานิคมของดัตช์ ต่อมาภาพยนตร์ที่บันทึกเรื่องราวของวิถี ชีวิตชาวเกาะที่ดัตช์เรียกดินแดนแห่งนี้ว่าอินเดียตะวันออก โดยมีวัตถุประสงค์ในเชิง การโฆษณาชวนเชื่อเพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างคนพื้นเมืองกับคนดัตช์ (Rasyah, 2023) การกำเนิดขึ้นของภาพยนตร์ในอินโดนีเซียระยะแรก จึงเป็นการนำเข้ามาจาก ผู้สร้างภาพยนตร์ที่เป็นชาวตะวันตก

มีเรื่องที่น่าสนใจจากการนำเสนอของ The Nusantara Bulletin พบว่า ขณะ นั้นภาพยนตร์ถือเป็นสิ่งแปลกใหม่ในสังคม จึงสามารถสร้างกระแสให้เกิดความสนใจ แก่กลุ่มผู้ชม แต่การซื้อตั๋วเข้าชมภาพยนตร์ในสมัยนั้นกลับไม่ได้เป็นไปอย่างเท่าเทียม โดยราคาตั๋วภาพยนตร์และที่นั่งในโรงภาพยนตร์จะถูกขายให้ตามเชื้อชาติของผู้ชม แน่น่อนว่าตัวชั้นหนึ่งเป็นพื้นที่สงวนไว้สำหรับผู้ชมชาวดัตช์และคนผิวขาวเท่านั้น ที่

6 ปัตตาเวียเป็นชื่อเก่าของจาการ์ตา ประเทศอินโดนีเซียในช่วงที่ตกอยู่ภายใต้อาณานิคมของดัตช์ หรือเนเธอร์แลนด์ ชื่อปัตตาเวียเป็นการนำมาจากชื่อเรียกดินแดนของชาวบาตาเวียในยุคจักรวรรดิโรมัน ต่อ มาดินแดนดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของเนเธอร์แลนด์ในปัจจุบันด้วย

นั่งชั้นสองเป็นที่นั่งของผู้ชมชาวจีนและอาหรับ ส่วนคนพื้นเมืองเจ้าของแผ่นดินจะถูกจัดให้ไปซื้อตั๋วชั้นสาม (Rasyah, 2023)

ช่วงหลังทศวรรษที่ 1920 มีการผลิตภาพยนตร์ในท้องถิ่นและนำเสนอโดยคนท้องถิ่นเกิดขึ้นเป็นครั้งแรก คือ ภาพยนตร์เจียบ เรื่อง Loetoeng Kasaroeng เริ่มฉายในโรงภาพยนตร์ปี 1926 แต่ผู้กำกับภาพยนตร์ก็ยังเป็นชาวต่างชาติ⁷ ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้นำเอาตำนานท้องถิ่นมานำเสนอ ซึ่งมีพล็อตภาพยนตร์คล้ายกับนิทานพื้นบ้านของไทยเรื่องสังข์ทองที่นางเอกเลือกคู่ครองเป็นชายหน้าตาอัปลักษณ์ จนพี่น้องหัวเราะเยาะถากถาง แต่ภายหลังมาทราบความจริงว่า เขาเป็นชายหนุ่มรูปงาม ไม่กี่ปีต่อมาอินโดนีเซียเริ่มมีภาพยนตร์เสียงครั้งแรกในปี 1931 เป็นภาพยนตร์ที่สร้างในอินโดนีเซียเช่นกัน นอกจากเจ้าอาณานิคมดัตช์จะมีบทบาทในการนำเข้าเทคโนโลยีภาพยนตร์สู่สังคมอินเดียตะวันตกแล้ว พวกเขายังร่วมมือกับนักลงทุนชาวจีนด้วย จึงทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในขณะนั้นเริ่มเติบโตขึ้น (Rasyah, 2023)

7 การสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้เกิดขึ้นในช่วงใกล้เคียงกับการสร้างภาพยนตร์นางสาวสุวรรณของไทย โดยทีมผู้สร้างจากสหรัฐอเมริกา เมื่อปี 2466 (ค.ศ.1923) แต่ก็มีข้อถกเถียงอยู่ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ควรเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของไทยหรือไม่ เพราะบางส่วนมองว่าควรให้ภาพยนตร์ เรื่อง โชคสองชั้น ที่สร้างขึ้นในปี 2470 เป็นภาพยนตร์เรื่องแรกของไทยมากกว่าเพราะสร้างโดยคนไทย (หอภาพยนตร์(องค์การมหาชน), 2564)



ภาพที่ 1 โปสเตอร์ของภาพยนตร์ เรื่อง Loetoeng Kasaroeng ในปี 1926
(ที่มา เนชั่นแนล จีโอกราฟิก อินโดนีเซีย (Pranata, 2021))

ส่วนภาพยนตร์ที่ได้รับการยกย่องให้เป็นภาพยนตร์ของชาวอินโดนีเซียอย่างแท้จริงก็ล่วงเข้าถึงปี 1950 คือ ภาพยนตร์ เรื่อง Darah dan Doa (Blood and Prayer) เป็นภาพยนตร์ที่ผลิตโดยบริษัท Perusahaan Film Nasional Indonesia ของอินโดนีเซีย เขียนบทและกำกับโดยชาวอินโดนีเซีย คือ อูสมาร์ อิสมาอิล (Usmar Ismail) ซึ่งเขาได้รับการยกย่องให้เป็นบิดาแห่งภาพยนตร์ของอินโดนีเซีย (Father of Indonesian Cinema) ภาพยนตร์เรื่องนี้มีเนื้อหาเกี่ยวกับการเดินทางไกลของทหารอินโดนีเซียหน่วยหนึ่งที่เรียกว่า Siliwangi Division พวกเขาถูกเรียกตัวให้กลับฐานทัพที่จังหวัดชวาตะวันตกหลังจากเมืองยอกยาการ์ตาถูกรุกรานของกองทัพดัตช์ตีแตก⁸

⁸ ภาพยนตร์เรื่อง Darah dan Doa ถ่ายทำครั้งแรกในวันที่ 30 มีนาคม 1950 ดังนั้นจึงกำหนดให้วัน

แน่นอนว่า *Darah dan Doa* เป็นภาพยนตร์ที่มีกลิ่นอายของความรักชาติ เนื่องจากการสร้างภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเกิดขึ้นช่วงการเปลี่ยนผ่านอำนาจการปกครองสู่การได้รับเอกราชจากเจ้าอาณานิคมดัตช์ที่ยึดครองหมู่เกาะอินเดี้อย่างยาวนานถึง 346 ปี (ค.ศ.1596-1942) ตามด้วยกองทัพญี่ปุ่นที่นำกำลังทหารเข้ายึดครองหมู่เกาะแห่งนี้ต่อในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ถึง 3 ปีเท่านั้น (ค.ศ.1942-1945) หลังจากนั้นอินโดนีเซียก็ได้รับเอกราชการในที่สุด (Songpra et al., 2019; Wikipedia, 2024)

เมื่ออินโดนีเซียเข้าสู่ยุคการสร้างชาติให้เป็นหนึ่งเดียวกันของนายซูการ์โน โดยเขาเป็นประธานาธิบดีคนแรกของอินโดนีเซียในช่วงปี 1945-1967 หลังจากนั้นเขาถูกยึดอำนาจโดยกองทัพที่นำโดยนายพลซูฮาร์โต และกลายเป็นประธานาธิบดีคนที่ 2 ของอินโดนีเซียที่ปกครองประเทศยาวนานถึง 31 ปี การเมืองในช่วงเวลานี้ค่อนข้างเขม็งเกลียวเป็นอย่างมากจากปัญหาความไม่เป็นเอกภาพของกลุ่มชนต่าง ๆ ความขัดแย้งในเชิงอุดมการณ์ทางการเมืองที่รัฐบาลนำกำลังเข้าปราบปรามผู้ที่เชื่อว่าเป็นภัยของชาติจากลัทธิคอมมิวนิสต์ และการรักษาอำนาจทหารและการเมืองของผู้นำรัฐบาล จึงกล่าวไม่ผิดนักว่าความตึงเครียดทางการเมืองของอินโดนีเซียกินเวลายาวนานกว่า 50 ปี

สถานการณ์ของวงการภาพยนตร์ในระยะนี้ได้รับการตั้งข้อสังเกตจาก Hanan (2023) ว่า ภาพยนตร์อินโดนีเซียหลายเรื่องได้แสดงบทบาทเชิงการเมืองอย่างน่าสนใจ ทั้งการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลดังเช่นภาพยนตร์เรื่องแรกของอินโดนีเซียที่ผู้เขียนได้กล่าวไปก่อนหน้านี้ โดยฉากหนึ่งของภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงทหารของกองทัพอินโดนีเซียยิงยาวชนของพรรคคอมมิวนิสต์เสียชีวิต เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นในช่วงเดือนกันยายน 1947 – ธันวาคม 1948 มีสมาชิกพรรคที่เมืองมาดิยูน (Madiun) ของจังหวัดชาวตะวันออกเสียชีวิตหลายพันคน และยังมีโดนจับกุมมากถึง 36,000 คน เหตุการณ์สังหารหมู่ครั้งนี้ ถูกเรียกว่า “กบฏมาดิยูน” เมื่อสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้เสร็จ

ดังกล่าวเป็นวันภาพยนตร์แห่งชาติของอินโดนีเซีย *Darah dan Doa* เคยหยุดถ่ายทำชั่วคราวเพราะเงินทุนไม่เพียงพอ เมื่อจะออกฉายก็ยังถูกเซ็นเซอร์ด้วยแต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จในเชิงรายได้มากนัก

ก็ยังไม่สามารถออกฉายได้ทันทีเพราะโดนเซ็นเซอร์จากรัฐบาล ภาพยนตร์เรื่อง *Lewat Djam Malam* หรือ *After the Curfew* ในปี 1954 เป็นภาพยนตร์ที่มีฉากการกระทำที่รุนแรงของนักรบเพื่อเอกราช (Indonesian Freedom Fighters) ยิ่งครอบคลุมผู้ลี้ภัยชาวชวาเสียชีวิต 3 ศพ แต่ฉากนี้กลับถูกตัดออกเมื่อนำมาเผยแพร่ผ่านโทรทัศน์ในยุคของประธานาธิบดีซูฮาร์โต (Hanan, 2023)

Hanan (2023) มองว่า การกล่าวถึงรัฐบาลในทางลบโดยตรงดูเหมือนจะเป็นเรื่องต้องห้าม ทางออกหนึ่งของผู้สร้างภาพยนตร์ คือ ใช้กลวิธีเสียดสีทางการเมืองแทน คือ การไม่ได้กล่าวถึงรัฐบาลและผู้นำโดยตรง แต่เปรียบเปรยถึงสิ่งอื่นแทน ดังเช่นภาพยนตร์ *Matt Dower* ในปี 1969 เนื้อหาของภาพยนตร์เรื่องนี้ย้อนยุคกลับไปในศตวรรษที่ 17 ของราชสำนักชวา ในภาพยนตร์เรื่องนี้มีตัวละครตัวหนึ่งชื่อซูฮาร์โตที่มีลักษณะไม่น่าไว้วางใจ เป็นการเสียดสีถึงเหตุการณ์ที่นายพลซูฮาร์โตทำรัฐประหารจากรัฐบาลซูการ์โน ถือว่าเป็นภาพยนตร์แนวเสียดสีการเมืองเรื่องแรก ๆ ของอินโดนีเซีย ส่วนภาพยนตร์ที่มุ่งต่อต้าน (Resistance) อำนาจรัฐบาลและระบอบอำนาจนิยมในสมัยปกครองของนายพลซูฮาร์โต พบว่า ภาพยนตร์จำนวนมากถูกแบนจากรัฐบาลดังเช่น เรื่อง *My Sky, My Home* ในปี 1989 ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ยกประเด็นปัญหาความยากจนของชาวอินโดนีเซียในช่วงที่ซูฮาร์โตมีอำนาจ ภาพยนตร์เรื่อง *Kantata Takwa* ในปี 1990 ซึ่งเล่าถึงการละเมิดสิทธิมนุษยชน และโดนสั่งห้ามฉายเช่นกัน เรื่อง *Puisi Tak Terkubukan* ในปี 1999 ภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอการจับกุมและสังหารผู้ที่ถูกมองว่าเป็นคอมมิวนิสต์เสียชีวิตหลายแสนคนในช่วงเวลาปี 1965 เป็นต้น

ตลอด 5 ทศวรรษที่บรรยากาศทางการเมืองไม่เอื้ออำนวยให้ผู้ผลิตภาพยนตร์มีเสรีภาพมากนักดังที่กล่าวมาแล้ว ถือเป็นแรงผลักดันอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์หันเหความสนใจจากเนื้อหาเชิงการเมืองไปสู่เนื้อหาที่ปลอดภัยกว่านั้นคือ ภาพยนตร์เกี่ยวกับผี สิ่งลึกลับ และพลังเหนือธรรมชาติ และก็แทบไม่น่าเชื่อว่า ภาพยนตร์แนวนี้ของอินโดนีเซียเป็นภาพยนตร์ที่อยู่คู่สังคมอินโดนีเซียมาอย่างยาวนาน

เช่นกัน แม้ในยุคหนึ่งจะได้รับการดูแลจนว่าเป็นภาพยนตร์คุณภาพต่ำ แต่ภาพยนตร์
ผีที่น่าสนใจเรื่องราวของคนตายกลับไม่ตายหายไปไหน แถมยังเฟื่องฟูมากขึ้นในยุค
อินเทอร์เน็ต

พัฒนาการ 4 ยุคของภาพยนตร์ผีอินโดนีเซีย

“ผี” ในภาษามลายูและอินโดนีเซีย เรียกว่า ฮันตู (Hantu) หมายถึง วิญญาณ
ที่แฝงอยู่ในร่างของคนตายและออกอาละวาดหลอกหลอนผู้คน (Zakaria, 2566) ผีนั้น
ปรากฏอยู่ในความเชื่อของผู้คนที่อาศัยในคาบสมุทรมลายูมายาวนานก่อนที่ศาสนา
จะเข้ามาเสียอีก แต่ถึงแม้จะมีศาสนาต่าง ๆ ผลัดกันเข้ามาปฏิบัติความเชื่อของผู้คน
ในสังคมแถบนี้หลายต่อหลายครั้งก็ตาม ความเชื่อเรื่องผีและพลังเหนือธรรมชาติที่
บางส่วนดูเหมือนจะขัดแย้งกับหลักการศาสนาก็ยังคงปรากฏอยู่ในสังคมอินโดนีเซีย
ทั้งที่เปิดเผยและซ่อนเร้นอยู่ในชอกหลืบของกลุ่มวัฒนธรรมย่อยต่าง ๆ

ชาวมุสลิมนั้นมีความเชื่อที่คล้ายกับผีเรียกว่า “ญิน” (Jinn) แต่ไม่ใช่วิญญาณ
ของคนตามความเชื่อดั้งเดิมของผู้คนแถบนี้ ภายใต้กระบวนการทัศน์ศาสนาอิสลามแล้ว
ถือว่ามนุษย์ถูกสร้างมาจากดิน ขณะที่ญินนั้นถูกสร้างมาจากไฟ แต่ญินกลับเย่อหยิ่ง
ขึ้นมาและไม่พอใจว่าเหตุใดไฟที่สูงส่งอย่างญิน จะต้องมาเคารพมนุษย์ที่สร้างมาจาก
ดินด้วย จึงเป็นจุดเริ่มต้นของความร้าวฉานระหว่างญินกับมนุษย์ และญินกับพระเจ้า
ด้วย โดยญินแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ญินขาว หรือญินที่ดีที่จะอยู่ในโลกของ
ตนเอง อีกประเภทหนึ่งคือญินดำหรือสิ่งชั่วร้ายที่เรียกว่าซัยตอนหรือซาตานที่จะเข้า
มาใช้เล่ห์เหลี่ยมให้มนุษย์หันมาบูชาซัยตอนแทนพระเจ้า เพื่อให้ซัยตอนมีพลังอำนาจ
มากขึ้น แน่แน่นอนว่าจะทำให้มนุษย์คนนั้นออกห่างจากแนวทางของพระเจ้าด้วยเช่นกัน
(รายการนับเราด้วยคน, 2566)⁹

อย่างไรก็ตาม ในมุมมองของผู้เขียนแล้วเห็นว่าสังคมในคาบสมุทรมลายูที่รวม

9 นายลูกมาน ภูนา เจ้าหน้าที่มูลนิธิสร้างสุขมุสลิมไทย (สสม.) ให้สัมภาษณ์ในรายการนับเราด้วย
คน ทาง FM 105 MHz. เมื่อเดือนพฤศจิกายน 2566

ถึงอินโดนีเซียด้วยนั้น ความเชื่อเรื่องผีก็ไม่ได้จางหายไปเสียหมดสิ้น แต่มันกลับถูกปรับปรนมากขึ้น ถ้าแบ่งพินิจเนื้อหาของภาพยนตร์ผีอินโดนีเซียหลายต่อหลายเรื่องก็จะเห็นการปรากฏตัวของผีในวิธีคิดแบบเดิมอยู่ด้วย และภาพยนตร์บางเรื่องก็สะท้อนให้เห็นถึงการปะทะกันระหว่างความเชื่อดั้งเดิมกับวิธีคิดใหม่ที่ได้รับอิทธิพลมาจากศาสนา แม้ว่าส่วนใหญ่วิธีคิดแบบหลังจะได้รับชัยชนะอยู่เสมอก็ตาม แต่ก็มีภาพยนตร์ผีหลายเรื่องเช่นกันที่ในท้ายที่สุดแล้วมักจะตัดจบด้วยการปรากฏตัวของผีตัวใหม่ ทั้งไว้เป็นปริศนาให้ได้ร่วมลุ้นกันต่อไปว่าศึกใหม่กำลังจะเริ่มต้นขึ้นอีกครั้งเมื่อใด

ภาพยนตร์ผีเรื่องแรกของอินโดนีเซีย คือ เรื่อง Dosa Siloeman Oelar Poeten Item ฉายในปี 1934 กำกับโดย Then Teng Chun ผู้กำกับชาวจีนที่เกิดในเมืองปัตตาเวีย โดยช่วงนี้มีชาวจีนผู้ร่ำรวยหลายคนหันมาลงทุนสร้างภาพยนตร์มากขึ้นต่อจากชาวดัตช์ ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องนี้มีพล็อตเกี่ยวกับปีศาจสองตนที่อยากเป็นมนุษย์ ต่อมาภาพยนตร์แนวนี้ก็มีการผลิตอย่างต่อเนื่อง

จนกระทั่งช่วงทศวรรษที่ 1960s ภาพยนตร์ผีของอินโดนีเซียก็เริ่มหมดเสน่ห์ลงเนื่องจากขาดความคิดสร้างสรรค์เพราะยึดสูตรสำเร็จกับพล็อตเรื่องเดิม ๆ ประเภทย้ายบ้านแล้วเจอผี หลงในป่าแล้วโดนผีหลอก และผีก็มักจะเป็นผีผู้หญิงที่โผล่ออกมาหลอกหลอนผู้คน (Tiwahyupriadi & Ayuningtyas, 2020) ถึงขนาดโดนดูถูกดูแคลนว่าเป็นภาพยนตร์เกรดต่ำ (Low-culture Form) แต่ก็เป็นเรื่องที่น่าแปลกเช่นเดียวกันที่ภาพยนตร์ผีกลับไม่เคยหายไปจากวงการภาพยนตร์อินโดนีเซียเลยตั้งแต่ยุคเริ่มต้นจนถึงยุคปัจจุบัน ตรงกันข้ามภาพยนตร์ผีกลับยังยืนหนึ่งในโรงภาพยนตร์เสมอมา มีผู้ชมหลายล้านคนในแต่ละปี และก็ได้รับความนิยมอย่างล้นหลาม เป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงของอินโดนีเซียด้วย (Sukmayadi, 2024)

ภาพยนตร์ผีกลับมาฟื้นคืนชีพอีกครั้งในช่วงทศวรรษที่ 1970 – 1991 ซึ่งถือเป็นยุคทองของภาพยนตร์ผีอินโดนีเซีย ความสำเร็จของภาพยนตร์ผีในช่วงสองทศวรรษนี้มาจากความสำเร็จอย่างมากมายของภาพยนตร์ เรื่อง Beranak dalam

Kubur¹⁰ (Birth in the Grave) ในปี 1971 ซึ่งกำกับโดย Awaludin Ali Shahab ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นแนวดราม่า สยองขวัญ และได้รับการยกย่องให้เป็นภาพยนตร์ระดับปรมาจารย์ด้วย (Tiwahyupriadi & Ayuningtyas, 2020) และยิ่งกลายเป็นแบบอย่างให้มีภาพยนตร์แนวนี้ได้รับการสร้างสรรค์สู่สายตาผู้ชมมากขึ้น

10 Beranak dalam Kubur เป็นภาพยนตร์แนวผีตายทั้งกลมที่เรียกว่า กุนติลานัก (Kuntilanak) ที่วิญญาณออกมาหลอกหลอนผู้คนและแค้นผู้ที่ลงมือฆ่าเธอในสมัยที่ยังมีชีวิต โดยเป็นเรื่องราวของสองพี่น้องต่างแม่ที่มีนิสัยต่างกันสุดขีดจึงโดนพ่อแม่จับแยกออกจากกัน เมื่อโตขึ้นผู้เป็นน้องสาวที่กำลังตั้งครรภ์เดินทางกลับมาเยี่ยมบ้าน แต่โดนพี่สาวทารุณกรรมและฆ่าให้ตาย เมื่อศพเธอกำลังถูกฝัง ปรากฏว่าผีได้คลอเคลียในหลุมฝังศพ เรื่องราวความสยองของผีกุนติลานักจึงเกิดขึ้น



ภาพที่ 2 โปสเตอร์ภาพยนตร์ เรื่อง Beranak dalam Kubur
(คลอดในหลุมฝังศพ) ในปี 1971
(ที่มา <https://www.tribunnewswiki.com/2019/07/16/beranak-dalam-kubur-1972>)

พัฒนาการของภาพยนตร์ผีอินโดนีเซียนั้น มีภาพยนตร์บางส่วนได้รับอิทธิพลจากความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์และมนต์ดำ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมและความ

เชื้อพื้นเมือง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง Penangkal Ilmu Teluh (1979) หรือที่รู้จักในชื่อไทยว่า “มูเตลู ศักดิ์ไสยศาสตร์” นำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการใช้ไสยศาสตร์ทำเสน่ห์ แม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะไม่เน้นการปรากฏตัวของผีในรูปแบบที่คุ้นเคย เช่น ผีในคราบของมนุษย์หรือวิญญาณ แต่ก็สะท้อนให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องพลังเหนือธรรมชาติและพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ที่ส่งผลกระทบต่อชีวิตของผู้คนในสังคม ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ปรากฏในภาพยนตร์ผีอินโดนีเซียในยุคก่อน ๆ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการภาพยนตร์ผีอินโดนีเซียที่สะท้อนความเชื่อและพิธีกรรมทางไสยศาสตร์ ก่อนที่จะพัฒนาไปสู่การนำเสนอประเด็นทางสังคมที่หนักแน่นขึ้นในภาพยนตร์ผีร่วมสมัย

Adiprasetyo (2023) ระบุว่า ในช่วงปี 1970-1990 ถือเป็นยุคทองของภาพยนตร์ผีอินโดนีเซียอย่างแท้จริง โดยมีการผลิตเฉลี่ยประมาณ 7 เรื่องต่อปี และมีจำนวนสูงสุดถึง 25 เรื่องในปี 1988 อย่างไรก็ตาม หลังยุคทองนี้ ภาพยนตร์ผีกลับมีจำนวนลดลงและมีคุณภาพต่ำลง ซึ่ง Tiwahyupriadi & Ayuningtyas (2020) ชี้ให้เห็นว่า ความตกต่ำของภาพยนตร์ผีหลังยุคทองนี้ถึงขนาดมีการใช้ภาพลักษณ์ที่ยั่ววนของผีผู้หญิงและจ้างนักแสดงต่างชาติแนวป๊อปใจเสื่อปามาแสดงนำเพื่อใช้เป็นกลยุทธ์ในการดึงดูดผู้ชม

หลังสิ้นสุดยุคกระเปียบใหม่ในปี 1998 อุตสาหกรรมภาพยนตร์อินโดนีเซียกลับมาเฟื่องฟูอีกครั้งหนึ่ง โดยหนึ่งในสามของภาพยนตร์ที่ผลิตในช่วงทศวรรษนี้เป็นภาพยนตร์ผีสยองขวัญ ซึ่งส่วนใหญ่นำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับผีกุนทิลานักในฐานะวิญญาณหญิงพยาบาท แม้จะได้รับความนิยมจากผู้ชม แต่ภาพยนตร์เหล่านี้มักถูกวิจารณ์ว่ามีคุณภาพต่ำ มุ่งเน้นผลกำไร และขาดความซับซ้อน

หากวิเคราะห์ภาพยนตร์ผีหลังปี 1998 อย่างลึกซึ้งก็กลับเผยให้เห็นสิ่งที่หลอกหลอนสังคมอินโดนีเซียร่วมสมัย คือ โครงสร้างเรื่องเล่ามักแสดงให้เห็นความขัดแย้งระหว่างเหตุการณ์ความรุนแรง (เช่น การข่มขืน ฆาตกรรม การฆ่าตัวตาย) กับการ

ปรากฏตัวของผี ซึ่งมักถูกรบวงโดยกลุ่มวัยรุ่นชนจากกระทาที่เข้าไปพัวพันกับการแสวงหาความยุติธรรมของผีโดยไม่ตั้งใจ เรื่องราวของความขัดแย้งนี้ไม่ปรากฏในภาพยนตร์แนวนี้นมาก่อนปี 1998 (Barker, 2013)

ความนิยมของภาพยนตร์ผีหลังปี 1998 ยังสะท้อนถึงบาดแผลฝังใจ (trauma) ร่วมกันเกี่ยวกับความรุนแรงในยุคระเบียบใหม่ เรื่องราวสยองขวัญเหล่านี้ช่วยให้ผู้ชมปลดปล่อยอารมณ์ความรู้สึกผ่านความรุนแรงที่เกิดขึ้นซ้ำในภาพยนตร์ แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ยอดนิยม ผู้ชม และบาดแผลทางประวัติศาสตร์ ต่อมาในช่วงปี 2000 ภาพยนตร์ผีอินโดนีเซียได้ผสมผสานกับแนวสยองขวัญ (Horror film) อย่างเต็มรูปแบบ เกิดเป็นแนว “Horror Ghost Film” ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมาก มีจำนวนการผลิตเพิ่มขึ้นจาก 9 เรื่องต่อปี เป็น 23 เรื่องในปี 2007 และสูงที่สุดถึง 46 เรื่องในปี 2018 และ 42 เรื่องในปี 2019 นับเป็นยุคทองอีกครั้งของภาพยนตร์ผีสยองขวัญอินโดนีเซีย



ภาพที่ 3 แสดงจำนวนหนังผีสยองขวัญในอินโดนีเซีย ตั้งแต่ปี 1970-2020
(ที่มา Adiprasetyo (2023))

การที่ภาพยนตร์ผีสยองขวัญได้รับความนิยมในช่วงนี้ มีสาเหตุ 3 ประการ ได้แก่

1) ต้นทุนทางสังคมและวัฒนธรรม อินโดนีเซียเป็นสังคมที่รุ่มรวยไปด้วยเรื่องเล่า ตำนาน นิยายปรัมปรา ความเชื่อเกี่ยวกับผีและสิ่งเหนือธรรมชาติ ขณะเดียวกันก็มีความแตกต่างกันในแต่ละกลุ่มชนที่มีอยู่อย่างหลากหลายของอินโดนีเซีย ความเชื่อเหล่านี้ได้แทรกซึมเข้าไปในวิถีชีวิตประจำวันของชาวอินโดนีเซียอย่างมาก ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์สามารถนำเรื่องราวดังกล่าวมาสร้างสรรค์เป็นผลงานภาพยนตร์ที่สามารถเชื่อมต่อกับผู้ชมได้ง่าย

2) อิทธิพลจากประเทศเพื่อนบ้าน การได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์ผีสยองขวัญจากประเทศเพื่อนบ้าน โดยเฉพาะไทยและญี่ปุ่น ซึ่งเป็นประเทศที่ส่งออกภาพยนตร์แนวนี้นับมาแต่เดิมไปยังประเทศเพื่อนบ้านหลายต่อหลาย ซึ่งได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้ชมอินโดนีเซีย

3) ผู้กำกับภาพยนตร์รุ่นใหม่ การมีผู้กำกับภาพยนตร์รุ่นใหม่ที่มีแนวคิดใหม่ ๆ ในการสร้างภาพยนตร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์ผีสยองขวัญจากมุมมองที่มีพื้นฐานจากศาสนาอิสลาม ซึ่งพล็อตภาพยนตร์แนวนี้นี้มีไม่มากนัก จึงได้รับความสนใจจากผู้ชมมากขึ้น (The economist, 2024) ดังเช่น Awi Suryadi นักเขียนและผู้กำกับภาพยนตร์ผีสยองขวัญจำนวนมาก ในปี 2022 เขามีผลงานเรื่อง KKN di Desa Penari เป็นภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงที่สุดในประวัติศาสตร์ Suryadi นำเรื่องราวในสื่อสังคมมาขยายต่อในภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว Joko Anwar ผู้กำกับภาพยนตร์รุ่นใหม่ ที่สร้างชื่อเสียงให้ตนเองจากภาพยนตร์แนวสยองขวัญเช่นกัน เช่นเดียวกับภาพยนตร์รุ่นใหม่อย่าง Timo Tjahjanto ก็เป็นผู้กำกับภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงด้านความสยองขวัญเช่นกัน และยังมี Ginanti Rona Tembang Asri ผู้กำกับภาพยนตร์หญิงที่เข้าสร้างผลงานการกำกับภาพยนตร์เรื่องแรกในปี 2016 จากภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง Midnight Show ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความลึกลับสยองขวัญในโรงภาพยนตร์เก่า ผลงานของเธอยังสามารถรับชมได้ใน Netflix เรื่อง Qorin (วิญญาณอาถรรพ์) ปี 2022

และในปี 2023 เธอมีผลงาน เรื่อง Susuk: Kutukan Kecantikan ซึ่งก็เป็นภาพยนตร์แนวสยองขวัญเช่นเดียวกัน

การกลับขึ้นมาฟื้นคืนชีพของภาพยนตร์ผีสยองขวัญของอินโดนีเซียสามารถพิสูจน์ได้จากการจัดอันดับจำนวนผู้ชมภาพยนตร์ที่พบว่าภาพยนตร์แนวนี้นี้อันดับมากถึง 15 เรื่องในประเทศอินโดนีเซีย และตั้งแต่ปี 2015 ถึง 2021 จำนวนภาพยนตร์แนวนี้อินโดนีเซียก็เพิ่มขึ้นอย่างมากเช่นกัน (Adiprasetyo, 2023)

อีกประเด็นหนึ่งที่ทำให้ในช่วงทศวรรษที่ผ่านมา ภาพยนตร์ผีสยองขวัญอินโดนีเซียได้รับความนิยมอย่างมากก็มาจากการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีการเพิ่มขึ้นของการสตรีมมิ่งผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งผู้ชมสามารถเข้าถึงได้ง่าย ขณะเดียวกันก็เป็นช่องทางของภาพยนตร์อินโดนีเซียที่จะส่งออกไปยังผู้ชมต่างประเทศ จากแรงผลักดันดังกล่าว ทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์หันมาค้นหาทุนทางสังคมของตนเองมากขึ้นที่จะนำมาต่อยอดสู่อุตสาหกรรมสื่อบันเทิงในประเทศ และยังสามารถเชื่อมต่อผู้ชมชาวอาเซียนที่มีพื้นเพความเชื่อใกล้เคียงกัน สิ่งเหล่านี้ทำให้อินโดนีเซียกลายเป็นประเทศที่ส่งออกภาพยนตร์ผีสยองขวัญที่แข็งแกร่งที่สุดประเทศหนึ่งในอาเซียนและเป็นที่รู้จักของผู้ชมภาพยนตร์ชาวไทยมากขึ้นด้วย

จากผลการศึกษาดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาของภาพยนตร์ผีของอินโดนีเซียที่สามารถแบ่งออกเป็น 4 ยุคที่มีนัยยะสำคัญต่อพัฒนาการของภาพยนตร์ผีอินโดนีเซีย ได้แก่

1. ยุคเริ่มต้น (1934-1960) เป็นช่วงที่ภาพยนตร์ผีเริ่มสร้างตัวตนและรูปแบบการเล่าเรื่องเฉพาะตัว ต่อมากลายเป็นสูตรสำเร็จที่ทำให้ภาพยนตร์ผีเริ่มลดความน่าสนใจลงไป

2. ยุคคุณภาพต่ำ (1960-1970) เป็นช่วงที่ภาพยนตร์ผีในอินโดนีเซียมีบทบาทในวงการภาพยนตร์น้อยลงกลายเป็นภาพยนตร์คุณภาพต่ำเพราะยึดติดรูปแบบการเล่าเรื่องที่เป็นสูตรความสำเร็จของภาพยนตร์ผีที่มีมาก่อนหน้านี้

3. ยุคฟื้นคืนชีพ (1970-1990) เป็นช่วงภาพยนตร์อินโดนีเซียกลับมาทวงความนิยมอีกครั้งหนึ่ง มีการผลิตภาพยนตร์ฝีมือจำนวนมาก โดยเฉพาะช่วงปลายของยุคนี้ที่มีการผลิตภาพยนตร์มากที่สุดต่อปีถึง 25 เรื่อง

4. ยุคเฟื่องฟู (1990-ปัจจุบัน) เป็นช่วงที่ภาพยนตร์ฝีมือมีการผลิตจำนวนมาก โดยเฉพาะช่วงปี 2005 เป็นต้นมา เนื่องจากได้รับอิทธิพลของภาพยนตร์ฝีมือของขวัญจากต่างประเทศ ทำให้มีการผสมผสานกันของภาพยนตร์ฝีมือและสยองขวัญเข้าด้วยกัน มีผู้กำกับหน้าใหม่ที่ประสบความสำเร็จจากภาพยนตร์แนวนี้และมีมุมมองที่แปลกใหม่จากไทยและญี่ปุ่น รวมถึงเทคโนโลยีการสื่อสารแบบไอทีที่กลายเป็นแพลตฟอร์มในการขยายฐานผู้ชมในประเทศและก้าวสู่ต่างประเทศ จนได้รับการยกให้เป็นแหล่งสร้างสรรค์ภาพยนตร์ฝีมือของขวัญอีกแห่งหนึ่งของเอเชีย

ผีผู้หญิงกับการวิพากษ์สังคม: จากช่วงเปลี่ยนผ่านสู่ Vina: Before 7 Days

ลีธธา เลิศไพฑูรย์ศิริ (2556) ตั้งข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์ผีของอินโดนีเซียในยุคหลังนายพลซูฮาร์โตที่ลงจากอำนาจในปี 1998 นั้นเริ่มกลับตั้งคำถามต่อประเด็นต้องห้ามต่าง ๆ ทั้งการเมือง ศาสนา ความขัดแย้งทางชนชั้น และเพศสภาพ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Pasir Berbisik: Whispering Sands* (2001) ที่นำเสนอความสัมพันธ์ระหว่างเพศหญิงกับธรรมชาติและความรู้สึกของมนุษย์ผ่านการวิจารณ์ความเห็นแก่ตัวของเพศชาย ภาพยนตร์เรื่อง *Ada Apa dengan Cinta?: What's Up with Cinta?* (2001) นำเสนอตัวละครชายที่มีความรุนแรงในครอบครัว และ *Biola Tak Berdawai: The Stringless Violin* (2003) เป็นภาพยนตร์ที่วิพากษ์ประเด็นการทำแท้งและการคุกคามทางเพศต่อผู้หญิง เป็นต้น และยังสะท้อนถึงการต่อรองเชิงอำนาจในระดับสังคมและการเมืองด้วย

ประเด็นผีผู้หญิงในอินโดนีเซียเป็นที่น่าสนใจเช่นเดียวกับการศึกษาผีผู้หญิงในประเทศไทยเช่นกัน ซึ่งภาพลักษณ์และบทบาทของผีผู้หญิงมีความเปลี่ยนแปลงชัดเจนเมื่อเปรียบเทียบในยุคก่อนและหลังการปฏิรูปประเทศอินโดนีเซียในปี 1998

โดยพบว่ายุคก่อนการปฏิรูปนั้น ภาพยนตร์ผีและบทบาทของผีผู้หญิงไม่ได้รับความนิยมและถูกจำกัดด้วยการเซ็นเซอร์ แต่หลังการปฏิรูปการเมืองกลับพบว่าวงการภาพยนตร์มีเสรีภาพมากขึ้น ทำให้ผีผู้หญิงในภาพยนตร์กลายเป็นสิ่งสะท้อนถึงปัญหาทางสังคมและการเมืองมากขึ้น ซึ่งถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงปัญหาความรุนแรงในครอบครัวและการกดขี่ทางเพศภายใต้สังคมปิตาธิปไตย (Patriarchy) การกลับมาล้างแค้นของผีผู้หญิงจึงเป็นการทวงสิทธิ์และความยุติธรรมในเชิงสัญลักษณ์ ซึ่งอำนาจหลังความตายเป็นเครื่องมือเดียวที่สามารถแก้แค้นและชดเชยการสูญเสียชีวิตของพวกเขาเมื่อครั้งยังมีชีวิตอยู่ การใช้ตัวละครผีผู้หญิงในภาพยนตร์จึงสะท้อนถึงปัญหาสังคมที่ผู้หญิงต้องเผชิญอยู่ (กรชวล ปลื้มทรัพย์ (2559)

ตัวอย่างของภาพยนตร์ที่สะท้อนถึงปัญหาการกดขี่ทางเพศภายใต้วัฒนธรรมปิตาธิปไตยนั้นปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง *Vina: Sebelum 7 Hari* หรือ *Vina: Before 7 Days* (2024) หรือ *วินา คินบาปสาปจากหลุม* ภาพยนตร์เรื่องนี้กำกับโดย Anggy Umbara เป็นการนำเสนอคดีอาชญากรรมจริงที่เกิดขึ้นกับ วินา เดวี อาซิตา (Vina Dewi Arsita) เด็กสาววัย 16 ปี ที่ถูกทำร้ายและล่วงละเมิดทางเพศจนเสียชีวิตในเมืองจิโรบอน (Cirebon) จังหวัดชวาตะวันตก (West Java) ในปี 2016 ความโหดร้ายของคดีนี้ยังคงอยู่ในความทรงจำของสังคมอินโดนีเซีย และภาพยนตร์เรื่องนี้กลายเป็นกระบอกเสียงสะท้อนปัญหาความรุนแรงทางเพศและการวิพากษ์วิจารณ์สังคมที่ยังคงอยู่ภายใต้อิทธิพลของวัฒนธรรมชายเป็นใหญ่

การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ผสานเข้ากับความเชื่อพื้นเมืองที่ว่า วิญญาณมีเวลา 7 วันหลังความตายเพื่อสะสางความคับข้องใจ ก่อนที่จะไปสู่ภพภูมิอื่น ซึ่งเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเรื่องราวความสยองขวัญและการตามล่าล้างแค้นผู้กระทำความผิด การใช้ความเชื่อนี้ทำให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจและเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายขึ้น เพราะเชื่อมโยงกับความเชื่อดั้งเดิมที่มีอยู่ในสังคม ภาพยนตร์เรื่อง *วินา คินบาปสาปจากหลุม* ใช้ความเชื่อดังกล่าวเป็นพล็อตของภาพยนตร์ คือ การกลับมาของวิญญาณจากความคับข้องใจจากการถูกกระทำอย่างโหดร้ายและไม่ได้รับความยุติธรรม ซึ่งสะท้อนให้เห็น

ถึงปัญหาความรุนแรงทางเพศที่เกิดขึ้นจริงในสังคม และเรียกร้องหาความยุติธรรมให้กับเหยื่อ การนำเสนอประเด็นทางสังคมที่หนักแน่นนี้เองที่ส่งผลให้ภาพยนตร์ประสบความสำเร็จอย่างมาก

ความสำเร็จของภาพยนตร์เรื่องนี้ในอินโดนีเซีย สามารถทำเงินได้จากยอดขายตั๋วมากกว่า 5 ล้านใบและกลายเป็นภาพยนตร์สยองขวัญที่มียอดขายสูงสุดประจำปี 2024 ทั้งยังมียอดขายตั๋วสูงสุดตลอดกาลอันดับที่ 7 ของอินโดนีเซีย และมีการนำไปฉายในประเทศเพื่อนบ้านด้วย สำหรับการฉายในประเทศไทยนั้น ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับความนิยมเช่นกัน โดยหลังจากเข้าฉายเพียง 7 วัน ก็ทำลายสถิติเป็นภาพยนตร์อินโดนีเซียที่ทำรายได้สูงสุดในประเทศไทย คือ 2.3 ล้านบาท โดยเฉพาะเมื่อเทียบกับผลงานของผู้กำกับชื่อดัง Joko Anwar อย่าง Satan's Slave, Impetigore และ Grave Torture รวมถึงภาพยนตร์แอ็คชั่นเรื่อง The Raid ที่เคยประสบความสำเร็จมาก่อนหน้านี้ ภาพยนตร์ยังมีกระแสในวงกว้างจากการนำเสนอของยูทูเบอร์ชื่อดังอย่าง “หมอตัง” และ “ฟาโรห์” ทำให้กระแสความนิยมเพิ่มสูงขึ้นจนทำรายได้ในกรุงเทพฯ ปริมณฑล และเชียงใหม่ มากกว่า 5 ล้านบาทแล้ว และคาดว่าจะรายได้ทั่วประเทศอาจจะเกิน 10 ล้านบาท (horrorclub, 2567)

สำหรับเนื้อหาในภาพยนตร์ เรื่อง Vina: Before 7 Days นั้น เปิดเรื่องด้วยการพบศพของวินาและเอ็กกี้เพื่อนชายของเธอ โดยในเบื้องต้นสันนิษฐานว่าเป็นอุบัติเหตุทางรถยนต์ แต่สภาพศพของวินาและเอ็กกี้กลับบ่งบอกว่าพวกเขาถูกทำร้ายและเสียชีวิตที่ผิดธรรมชาติ ส่งผลให้เกิดข้อสงสัยต่อกระบวนการสืบสวนและความยุติธรรมในสังคมอินโดนีเซียขณะนั้น จึงเป็นการตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่การวิจารณ์เชิงลบถึงกระบวนการยุติธรรมที่ไม่โปร่งใส และปัญหาเชิงโครงสร้างอำนาจในสังคมอินโดนีเซีย



ภาพที่ 4 ฉากหนึ่งในภาพยนตร์ เรื่อง Vina: Before 7 Days ที่ฉายให้เห็นศพของ
เหยื่อจากความรุนแรง
(ที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=EprdwmNkVE8>)

นอกเหนือจากประเด็นด้านการสืบสวนแล้ว ภาพยนตร์ยังนำเสนอประเด็นทาง
สังคมและการเมือง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องความยุติธรรมที่ประชาชนต้องเผชิญจาก
การกดขี่จากระบบการเมืองและกฎหมายที่ล้มเหลว ซึ่งเป็นประเด็นหลักที่ส่งผลกระทบ
อย่างลึกซึ้งต่ออารมณ์ร่วมของผู้ชมภาพยนตร์ที่สามารถสะท้อนความเป็นจริงทาง
สังคมที่ประชาชนผู้ด้อยโอกาสมักได้รับการปฏิบัติอย่างไม่เท่าเทียม

แม้องค์ประกอบความสยองขวัญในภาพยนตร์นี้อาจขาดความโดดเด่นอยู่บ้าง
เนื่องจากผีที่ปรากฏในเรื่องไม่ได้น่ากลัวตามที่ผู้ชมคาดหวัง แต่สิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์มี
พลังดึงดูดผู้ชมคือการเน้นย้ำถึงโศกนาฏกรรมและความโหดร้ายที่เกิดขึ้นกับตัวละคร
หลัก ฉากความรุนแรงและการถูกสังหารไม่ใช่เพียงเพื่อสร้างความหวาดกลัว แต่ยังเป็น
สัญลักษณ์ของความเจ็บปวดและความยุติธรรมที่เหยื่อต้องเผชิญ การสะท้อนปัญหา
สังคมผ่านโศกนาฏกรรมส่วนบุคคลนี้ทำให้ภาพยนตร์เข้าถึงอารมณ์ผู้ชมได้อย่างลึกซึ้ง

ยิ่งไปกว่านั้น การนำเสนอภาพของผู้ร้ายในภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นปกครองที่กระทำความผิดแต่กลับไม่ต้องรับโทษ ยังสะท้อนถึงการเปิดโปงความมืดมนในสังคม โครงสร้างอำนาจที่ไม่เท่าเทียมเป็นประเด็นที่สอดคล้องกับการวิพากษ์ระบบสังคม ซึ่งเป็นการตั้งคำถามเกี่ยวกับความยุติธรรมและการกดขี่ที่แฝงอยู่ในระบบกฎหมายและการเมือง

วินา คินบาปสาปจากหลุมยังสอดแทรกเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับบทบาททางเพศและศีลธรรมทางศาสนาในบริบทสังคมอินโดนีเซียด้วย ทั้งยังนำตำนานท้องถิ่นที่เชื่อว่าวิญญาณมีเวลา 7 วันหลังความตายในการสะสางความคับข้องใจมาใช้ในการเล่าเรื่องราวของวินา หญิงสาวผู้ถูกข่มขืนและสังหารอย่างโหดเหี้ยม การที่วิญญาณของวินากลับมาล้างแค้นผ่านการเข้าสิงเพื่อนสนิทอย่างลินดา จึงกลายเป็นสัญลักษณ์ของการทวงคืนความยุติธรรมจากระบบกฎหมายที่ล้มเหลว ประเด็นสำคัญอีกอย่างหนึ่งในภาพยนตร์คือการสะท้อนถึงภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่ถูกนำเสนอว่าเป็นผู้อ่อนแอและเปราะบาง ซึ่งอาจตีความได้ว่าการที่หญิงสาวอย่างวินาออกนอกกรอบศีลธรรมทางสังคมหรือศาสนาอาจนำไปสู่โศกนาฏกรรมที่เธอเผชิญ ตัวอย่างเช่น ในฉากที่วินาตัดสินใจขึ้นรถจักรยานยนต์ไปกับเอกีเพื่อกลับบ้าน ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่นำไปสู่การถูกข่มขืนและสังหารจากหัวหน้าแก๊งรถจักรยานยนต์ที่หลงใหลในตัวเธอแต่เธอไม่ยินยอม มันสะท้อนถึงการกดขี่ทางเพศและความไม่ยุติธรรมในสังคมที่ยังคงกดทับบทบาทของผู้หญิงในโครงสร้างอำนาจที่ไม่เป็นธรรมอยู่

ภาพยนตร์มีการนำเสนอเรื่องราวที่มุ่งเน้นการเข้าถึงผู้ชมในวงกว้างด้วยกลวิธีการเล่าเรื่องเชิงพาณิชย์ ผู้สร้างสามารถรักษาสมดุลระหว่างความบันเทิงและความรุนแรงของเนื้อหาได้อย่างเหมาะสม สร้างผลกระทบทางอารมณ์ต่อผู้ชมอย่างมีนัยสำคัญ การใช้ภาพวิญญาณและฉากสะดุ้ง “ตุงแซ่” (Jump Scare) ส่วนใหญ่มุ่งเน้นไปที่ตัวละครปฏิปักษ์ (Antagonist) ซึ่งทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์แทนความรู้สึกผิดและความทรมานทางจิตใจที่ตัวละครดังกล่าวประสบ ช่วงเวลาเหล่านี้มิได้มีจุดประสงค์เพียงเพื่อสร้างความตกใจชั่วขณะ แต่ยังเป็นการเน้นย้ำถึงความสยดสยอง

ทางจิตวิทยาของการดำรงอยู่กับความผิดที่ตนเองได้กระทำ การถ่ายทอดเหตุการณ์ในรูปแบบภาพยนตร์จึงกระตุ้นความสนใจของสาธารณชนในการแสวงหาความจริงและเรียกร้องความยุติธรรม รวมถึงกระตุ้นให้ผู้ชมพิจารณาประเด็นทางสังคมที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

องค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลให้ภาพยนตร์เรื่องนี้โดดเด่นและสร้างความสะเทือนใจอย่างมากคือ การใช้เสียงบันทึกจริงของลินดาขณะถูกวิญญูณวินาเข้าสิง ซึ่งทำหน้าที่เป็นสื่อกลางให้วินาถ่ายทอดเรื่องราวการเสียชีวิตของตนเอง การใช้เสียงจริงนี้เป็นการยกระดับความสมจริงและสร้างความรู้สึกอึดอัดแก่ผู้ชมอย่างมีนัยสำคัญ เนื่องจากการตอกย้ำว่าเหตุการณ์ที่ดูเหมือนเหนือธรรมชาตินั้นมีรากฐานมาจากความจริงที่น่าตกใจ ซึ่งเป็นประเด็นที่สร้างความหวาดกลัวอย่างยิ่ง เพราะเป็นการเน้นย้ำว่าความโหดร้ายเหล่านี้เกิดขึ้นจริงในชีวิตประจำวัน เสียงบันทึกนี้จึงสร้างความเชื่อมโยงโดยตรงระหว่างผู้ชมกับความจริงที่น่าสะพรึงกลัว สะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของผู้กำกับในการผสมผสานความบันเทิงเข้ากับการวิพากษ์วิจารณ์สังคมได้อย่างกลมกลืน การใช้องค์ประกอบดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของภาพยนตร์สยองขวัญสมัยใหม่ที่มักเน้นการสร้างความสะดวกและกระตุ้นการตั้งคำถามเกี่ยวกับความหมายของชีวิตและความตาย

การนำเสนอเรื่องราวที่อิงจากเหตุการณ์จริงทำให้ภาพยนตร์มีความน่าสนใจและตรึงใจผู้ชม การผสมผสานระหว่างความเชื่อเรื่องวิญญูณและความเป็นจริงทำให้เรื่องราวน่าติดตามยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังมีเทคนิคการสร้างที่น่ากลัวที่หลากหลาย เช่น การใช้เสียงประกอบที่สร้างความตึงเครียด บรรยากาศที่มืดมัว และภาพที่กระตุ้นความรู้สึกหวาดกลัว ก็ช่วยเพิ่มอรรถรสในการรับชมภาพยนตร์ได้อย่างมาก ความสำเร็จของภาพยนตร์สะท้อนให้เห็นถึงศักยภาพของอุตสาหกรรมภาพยนตร์อินโดนีเซียและมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมภาพยนตร์อินโดนีเซียในระดับสากล ที่สำคัญยิ่งกว่านั้น คือ ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการภาพยนตร์มีอินโดนีเซีย จากการเน้นความบันเทิงและเรื่องเหนือธรรมชาติไปสู่ยุคหลังการปฏิรูปการเมืองที่เริ่มมีการวิพากษ์วิจารณ์สังคมและการเมืองอย่างตรงไปตรงมา จนมาถึงภาพยนตร์เรื่อง วินา

คืบบาปสาปจากหลุม ที่นำเสนอประเด็นทางสังคมที่หนักแน่นและอิงกับเหตุการณ์จริง ยิ่งสะท้อนพัฒนาการของภาพยนตร์ผิอินโดนีเซียที่ก้าวข้ามความบันเทิงไปสู่การเป็นกระบอกเสียงทางสังคม

สรุป

ภาพยนตร์ในอินโดนีเซียมีจุดเริ่มต้นจากอิทธิพลของเจ้าอาณานิคมดัตช์และการถ่ายทอดเทคโนโลยีสู่ผู้ผลิตชาวจีน ก่อนที่ชาวอินโดนีเซียจะมีบทบาทสำคัญในช่วงทศวรรษ 1920-1950 โดยมีอุสมาร์ อิสมาอิล เป็นบิดาแห่งภาพยนตร์อินโดนีเซีย ความหลากหลายทางวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ภายในประเทศได้หล่อหลอมให้เกิดเรื่องเล่า ตำนาน และความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งลึกลับและโลกหลังความตาย ซึ่งเป็นวัตถุดิบสำคัญในการสร้างภาพยนตร์ที่เข้าถึงผู้ชมได้กว้างขวาง โดยเฉพาะในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่มีพื้นฐานทางวัฒนธรรมดังกล่าวร่วมกัน

ปัจจุบัน ภาพยนตร์ผีที่ผสมผสานแนวสยองขวัญกลับได้รับความนิยมเพิ่มขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องราวที่อิงจากเหตุการณ์จริงในสังคมอินโดนีเซีย ซึ่งมีนักวิพากษ์วิจารณ์ปัญหาความไม่เท่าเทียมทางเพศ เศรษฐกิจ และกระบวนการยุติธรรม ปัญหาเหล่านี้ที่ยังคงดำรงอยู่ในภูมิภาค และเป็นแรงผลักดันหนึ่งที่ทำให้เรื่องราวของผีและความสยองขวัญยังคงถูกนำเสนออย่างต่อเนื่อง

วินา คืบบาปสาปจากหลุม เป็นตัวอย่างสำคัญที่สะท้อนพัฒนาการของภาพยนตร์ผีสยองขวัญของอินโดนีเซียที่ก้าวข้ามจากความบันเทิงสู่การเป็นสื่อที่นำเสนอประเด็นทางสังคมอย่างเข้มข้น โดยนำเสนอเรื่องราวจากคดีอาชญากรรมจริงที่สะเทือนใจสังคม และเน้นย้ำประเด็นปัญหาความรุนแรงทางเพศและความอยุติธรรม การผสมผสานความเชื่อเรื่องวิญญาณเข้ากับองค์ประกอบสยองขวัญที่กระตุ้นให้ผู้คนตระหนักถึงปัญหาทางสังคมที่ยังคงดำรงอยู่

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กรชวัล ปลื้มทรัพย์. 2559. “ภาพลักษณ์และบทบาทของอำนาจผีผู้หญิงหลังความตายผ่านภาพยนตร์อินโดนีเซีย”. *ภาคนิพนธ์ศิลปศาสตรบัณฑิต*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- รายการนับเรด้วยคน. 2566. “มองคนผ่านผี : รู้จัก ‘ญิน’ ผี วิญญาณ หรือสิ่งเร้นลับที่อธิบายไม่ได้ในศาสนาอิสลาม”, *สำนักสนับสนุนสุขภาวะประชากรกลุ่มเฉพาะ สสส*. เข้าถึงเมื่อ วันที่ 6 ตุลาคม 2567. <https://section09.thaihealth.or.th/?p=163497>
- หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน). 2564. , “สรุปเรื่องราวประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทย จากเสวนาออนไลน์เรื่อง “นางสาวสุวรรณ หรือ โชคสองชั้น: ถกประวัติศาสตร์นิพนธ์ว่าด้วยหนังไทยเรื่องแรก?”. *หอภาพยนตร์*. เข้าถึงเมื่อ วันที่ 6 ตุลาคม 256. <https://fapod.or.th/main/information/article/view/805>
- อรอนงค์ ทิพย์พิมล. 2567. “หนังผีอินโดนีเซีย: พัฒนาการ ผีผู้หญิง และต้นกำเนิดมูเตลู”. *The 101.world*. เข้าถึงเมื่อ วันที่ 6 ตุลาคม 2567. https://www.the101.world/indonesian-horror-films/?fbclid=IwY2xjawFu6GVleHRuA2FlbQlxMAABHW4MtGOBWZp_4SnJZRvN_nHAqfyERZkwf-FE9oPfhRhETLZqglPVHs8PgQ_aem_6QIAYp50S0308ZhAUMOLZw
- สิทธา เลิศไพบุลย์ศิริ. 2556. อินโดนีเซีย: ภาพยนตร์ ศาสนา กับเครื่องหมายคำถามของความหลากหลายในสังคมประชาธิปไตย. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.

Horrorclub. 2567. “วินา คินบาปสาปจากหลุม มุ่งหน้าสู่ 20 ล้านบาททั่วประเทศ”. *Horrorclub*. เข้าถึงเมื่อ วันที่ 17 ตุลาคม 2567. <https://www.facebook.com/horrorclub.net>

Museum Siam. 2565. “มูเตลู ศักดิ์สิทธิ์ ชื้อไทยของ เปอนังกัล อิลมุ เตอโละฮ์”. *Museum Siam*. เข้าถึงเมื่อ วันที่ 17 ตุลาคม 2567. <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=10167286860780215&id=304416475214&set=a.10153194316125215>

ภาษาต่างประเทศ

Adiprasetio, J. 2023. “Deconstructing fear in Indonesian cinema: Diachronic analysis of antagonist representations in half a century of Indonesian horror films 1970-2020.” *Cogent Arts & Humanities*, 10(2): 1-16.

Barker, T. (2013). The Trauma of Post-1998 Indonesian Horror Films. *Journal of Letters*. Vol. 42 No. 1 (2013): January – June 2013.

Frater, P. 2022. “Joko Anwar, Timo Tjahjanto, Kamila Andini Projects Head Netflix Indonesia Slate.” Accessed on Sep 20th, 2024. <https://variety.com/2022/film/asia/netflix-indonesia-joko-anwar-timo-tjahjanto-kamila-andini-1235357975/>

Hanan, D. 2023. “A history of film activism. Indonesian Resources and Information Program. Accessed on Oct 6th, 2024. <https://www.insideindonesia.org/editions/edition-152-apr-jun-2023/a-history-of-film-activism>

Pranata, G. 2021. “Melihat Produksi Loetoeng Kasaroeng, Film Bisu Per-

tama Indonesia.” *National Geographic Indonesia*. Accessed on Oct 6th, 2024. <https://nationalgeographic.grid.id/read/132855487/melihat-produksi-loetoeng-kasaroeng-film-bisu-pertama-in-donesia?page=all>

Rantung, R. C., & Setiawan, T. S. 2024. “Sebulan Tayang, Film Kang Mak from Pee Mak Tembus 4,5 Juta Lebih Penonton.” *Kompas*. Accessed on Sep 18th, 2024. <https://www.kompas.com/hype/read/2024/09/14/135536066/sebulan-tayang-film-kang-mak-from-pee-mak-tembus-45-juta-lebih-penonton>.

Rasyah, F. 2023. “The History and Development of Indonesian Films.” *The Nusantara Bulletin*. Accessed on Oct 6th, 2024. <https://www.thenusantarabulletin.com/post/the-history-and-development-of-indonesian-films>

Songpra, J., Mettarikanon, D., & Choun-U-Dom, W. 2019. “Writing about Indonesia’s History during the Colonial Period in Primary School Textbooks for Grade 5.” Accessed on Oct 6th, 2024. <https://hs.kku.ac.th/ichuso/2019/169-ICHUSO-2019.pdf>

Statista. 2024. “Monthly cost of a Netflix membership in Indonesia as of July 2024, by subscription plan.” *Hanadian Nurhayati-Wolff*. Accessed on Oct 2nd, 2024. <https://www.statista.com/statistics/1493573/indonesia-monthly-netflix-fee-by-subscription-plan/>

Sukmayadi, V. 2024. “Construction of fear: a shared experience of Indonesian independent horror moviemakers.” *Studies in Media and Communication*, 12(4): 94-106.

- The economist. 2024. "Why Indonesia's horror films are booming." *The economist*. Accessed on Oct 13th, 2024. <https://www.economist.com/asia/2024/09/05/why-indonesias-horror-films-are-booming>
- Tiwahyupriadi, D., & Ayuningtyas, Y. 2020. "Indonesian horror film: deconstruction of repetitive elements of Indonesian urban legend for cultural revitalization, Creativity, and Critical Thinking." *KnE Social Sciences*. Accessed on Oct 13th, 2024. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i12.7589>
- Wikipedia. 2024. "Darah dan Doa." Wikipedia. Accessed on Oct 13th, 2024. https://id.wikipedia.org/wiki/Darah_dan_Doa
- Zakaria, F. .2566. "Hantu in Malay community ชาวมาเลย์กับความเชื่อเรื่องผี." *Rusamilae Journal*, 43(2): 23-32.
-

4 Kings ทวิภาค: ตระกูลอาชญากรรม ความพ่ายแพ้ และชายแก้แค้นลุ่มน้ำเจ้าพระยา

4 Kings I & II: Crime Genre, Defeat and Straight Men of Chao

Phraya River Basin

วิโรจน์ สุทธิสีมา¹

¹ คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

บทคัดย่อ

4 Kings ทวีภาค: ตระกูลอาชญากรรม ความพ่ายแพ้ และชายแท้แห่งลุ่มน้ำเจ้าพระยา

บทความนี้วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings (พ.ศ.2564) และ 4 Kings II (พ.ศ.2566) โดยใช้กรอบความคิดของตระกูลภาพยนตร์ ผ่านการวิเคราะห์ขอบการเล่าเรื่องซึ่งรวมตัวกันกลายเป็นสูตรในการนำเสนอ องค์ประกอบภายใต้สูตรดังกล่าว 2 ประการใหญ่คือ 1) องค์ประกอบภายใน อันได้แก่ บรรยากาศของเรื่อง เนื้อหาเรื่องราว และตัวละคร 2) บริบทภายนอก อันได้แก่ อุดมการณ์ตามบริบททางสังคม สิ่งที่ค้นพบได้แก่ ภาพยนตร์เรื่องนี้มีลักษณะทางตระกูลภาพยนตร์แบบอาชญากรรม (crime) โดยใช้แนวทางแบบสหായร่วมรบ (brother in arms) มากกว่าเป็นแนวทางแก๊งสเตอร์ตามที่มักจะเข้าใจกัน ดังนั้นประเด็นมิตรภาพในหมู่คนชั้นล่างจึงกลายเป็นส่วนสำคัญมากกว่าจะเป็นความน่าหลงใหลในทรัพย์สินและความเป็นองค์กรอาชญากรรม ทำให้อุดมการณ์ของตัวละครในภาพยนตร์จึงเป็นในแบบฉบับของชายผู้พ่ายแพ้ตามไปด้วย นอกจากนี้ยังสะท้อนภาพลักษณ์ความเป็นชายในเรื่องซึ่งเป็นชายผู้ตกเป็นเบื่องล่างและคนชายขอบผสมผสานกัน

คำสำคัญ: ตระกูลภาพยนตร์ ความพ่ายแพ้ ความเป็นชาย ภาพยนตร์ไทย

ABSTRACT

4 Kings I & II: Crime Genre, Defeat and Straight Men of Chao Phraya River Basin

This article analyses the films 4 Kings (2021) and 4 Kings II (2023) through the lens of film genre theory. By examining the conventions and formulas that define a particular genre, elements to analyse are: 1) Internal elements such as atmosphere, story and characters 2) Contexts which is ideology. This study finds that 4 Kings aligns more closely with the crime genre's "brother in arms" subgenre rather than the traditional gangster film. Consequently, the films prioritize themes of friendship among the lower class over the typical fascination with wealth and organized crime. This shift results in characters who embody the ideals of the underdog, reflecting a marginalized masculinity.

Keywords: *film genre, defeat, masculinity, Thai cinema*

เกริ่นนำ

ภาพยนตร์ไทยเรื่อง 4 Kings และ 4 Kings 2 หรือเรียกรวมกันทั้งสองภาคว่า 4 Kings ทวิภาค ดำเนินงานสร้างโดยบริษัทเนรมิตรหนังฟิล์มและกำกับ-หนัง โดยมี พุฒิพงษ์ นาคทอง เป็นผู้กำกับ นับว่าเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในกลุ่มผู้ชมชาวไทยเมื่อพิจารณาจากภาคแรก 4 kings (เข้าฉายครั้งแรกเมื่อพ.ศ.2564) ทำรายได้มากกว่า 160 ล้านบาท (Thailand Box Office 2565) และ 4 Kings 2 (เข้าฉายครั้งแรกเมื่อพ.ศ.2566) ทำรายได้มากกว่า 230 ล้านบาท (Thailand Box Office 2567) นอกจากนี้ยังได้รับรางวัลทางด้านการแสดงจากสถาบันมีชื่อเสียงในไทยอย่าง รางวัลสุพรรณหงส์ และ รางวัลชมรมวิจารณ์บันเทิง ทั้งสองภาคอีกด้วย

ปรากฏการณ์อันสืบเนื่องจากการเข้าฉายของ 4 Kings ทั้งสองภาคดังกล่าวทำให้เกิดกระแสการกล่าวถึงตัวเนื้อหาที่เกี่ยวกับนักเรียนอาชีวะสายช่าง (นักเรียนช่างกล) ในช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 1990 หรือประมาณ พ.ศ. 2533-2542 ผ่านความคิดการสะท้อนภาพความเป็นจริงทางสังคม ทั้งในแง่ของการหลงผิด การสร้างความรุนแรง และความสูญเสีย ก่อนจะนำมาซึ่งการสำนึกผิดและอยากแก้ไขในภายหลัง อย่างไรก็ตาม บทความนี้จะกล่าวถึง 4 Kings ทวิภาค ผ่านแนวทางของตระกูลภาพยนตร์แนวอาชญากรรม (crime) ซึ่งมีพิภักของความเป็นตระกูลภาพยนตร์อันละเอียดซับซ้อน จากนั้นจะได้เผยให้เห็นถึงโครงสร้างของอุดมการณ์ต่าง ๆ ที่ฝังอยู่ในภาพยนตร์แนวทางดังกล่าว ซึ่งคุณประโยชน์ประการสำคัญของการวิเคราะห์ดังกล่าวคือสามารถอธิบายสาเหตุที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการยอมรับจากทั้งผู้ชมและสถาบันทางภาพยนตร์ผ่านกลวิธีการนำเสนอ และยังสะท้อนลักษณะเฉพาะความเป็นไทยและความเป็นชายไทยในบริบทของกรณีศึกษาอีกด้วย

สำนักตระกูลศึกษา (Genre Studies) ในภาพยนตร์

ร่องรอยของสำนักคิดตระกูลศึกษา (Genre Studies) ในทางศิลปะและวัฒนธรรมสามารถสืบย้อนกลับไปได้ถึงการแบ่งประเภทของละครเวทีโดยอริสโตเติล ในยุคหลายพันปีก่อนหน้านี้ เช่นการแบ่งแนวทางการนำเสนอออกเป็น สุขนาวกรรม โศกนาฏกรรม และเมโลดราม่า แต่ส่วนที่นับว่าก่อรูปอย่างชัดเจนจนกลายเป็นรากฐานของการศึกษาเชิงตระกูลสมัยใหม่ในทางภาพยนตร์ คือปรากฏการณ์แบ่งสายของศาสตร์ภาพยนตร์ในช่วงทศวรรษที่ 1950 เมื่อภาพยนตร์จากฟากฝั่งยุโรปได้ถูกเชิดชูผ่านการทำงานแบบศิลปินของผู้กำกับที่มีความเป็นแบบฉบับของตนเองจนเกิดความเฟื่องฟูของแนวคิดประพันธ์กร (Auteur) ส่วนฟากฝั่งอเมริกามีความหลากหลายหลอมรวมกันทั้งเทคโนโลยี ศิลปะและการค้า จนเกิดสูตรสำเร็จของการสร้างในฐานะอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งทำให้ภาพยนตร์ที่อยู่ในรูปแบบของสูตรเดียวกันจะมีภาพรวมของการนำเสนอที่คล้ายคลึงกันจนกลายเป็นตระกูลภาพยนตร์ (Genre) (วิโรจน์ สุทธิสีมา 2565)

ทั้งนี้เมื่อพิจารณาพัฒนาการของแนวคิดสำนักตระกูลด้านภาพยนตร์ จะพบนักคิดคนสำคัญ ได้แก่ Andrew Tudor ซึ่งอธิบายความเป็นตระกูลภาพยนตร์กับการวิเคราะห์ ดังปรากฏใน Film Genre: Theory and Criticism (1973) ลำดับถัดมาคือ Arthur Asa Berger ซึ่งสร้างเกณฑ์การวิเคราะห์และวิธีการจัดหมวดหมู่ภาพยนตร์ ดังปรากฏใน Popular Culture Genres (1992) และ Steve Neale ซึ่งเน้นย้ำถึงสูตรการเล่าเรื่องในภาพยนตร์จากฮอลลีวูด และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญของการเล่าเรื่องเป็นสูตรสำเร็จในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ดังอ่านได้จาก Genre and Hollywood (2000) นอกจากนี้ในบรรดางานศึกษาด้านตระกูลรุ่นใหม่ ยังควรรวมผลงานของ Eric Williams ซึ่งสร้างหลักเกณฑ์สำหรับวิเคราะห์ตระกูลภาพยนตร์ร่วมสมัยผ่านลำดับขั้นตอนของตระกูลใหญ่ไปหาตระกูลเล็ก ดังตีพิมพ์ใน The Screenwriter

Taxonomy (2017)

สำหรับแนวความคิดเรื่องตระกูลภาพยนตร์ในไทย ขอเริ่มด้วยกรอบความคิดเชิงทฤษฎีภาพยนตร์ในเชิงการจัดกลุ่มของ กำจร หลุยยะพงศ์ (2556) ซึ่งนำเสนอว่าทฤษฎีในการวิเคราะห์ภาพยนตร์อาจแบ่งออกได้ 3 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มทฤษฎีตัวบท (textual analysis) ซึ่งสนใจการศึกษาเนื้อหาและรูปแบบในภาพยนตร์ 2) กลุ่มทฤษฎีบริบท (contextual analysis) ซึ่งสนใจบริบทห้อมล้อมภาพยนตร์ ทั้งการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม ไปจนถึงการหลอมเอาตัวบทและบริบทมาศึกษาคู่ขนานกัน และ 3) กลุ่มทฤษฎีผู้รับสาร (audience analysis) ซึ่งสนใจตัวของผู้ชมภาพยนตร์

กล่าวสำหรับกลุ่มที่สองอันได้แก่ กลุ่มทฤษฎีบริบท นั้น เมื่อแยกย่อยลงไปอาจพิจารณาได้ 3 ด้าน คือ การศึกษาประวัติศาสตร์ภาพยนตร์และปัจจัยเศรษฐกิจ การศึกษาการประกอบสร้างความหมายและอุดมการณ์ในภาพยนตร์ตามสำนักมาร์กซิสต์และวัฒนธรรมศึกษา และการศึกษากลุ่มภาพยนตร์ตามสำนักตระกูลศึกษาและสำนักประพันธ์กร

ดังที่กล่าวไปจะพบว่า หมวดหมู่ของสำนักคิดตระกูลศึกษาดังอยู่บนแนวคิดของการจัดกลุ่มภาพยนตร์ ที่เน้นความเป็นเนื้อหาภายในและบริบทภายนอกมาผสมกันภายใต้ร่มเงาของกลุ่มทฤษฎีบริบท เมื่อลงรายละเอียดจะพบว่าการวิเคราะห์ภาพยนตร์จะอยู่ที่การจัดแบ่งสิ่งที่ เป็นชนบเดียวกัน (convention) ประกอบด้วย องค์ประกอบภายใน อันได้แก่ ส่วนประกอบในฉาก เทคนิคทางภาพยนตร์ การเล่าเรื่อง และบริบทภายนอก อันได้แก่ อุดมการณ์ สังคมวัฒนธรรม ยุคสมัย ทั้งหมดถ้ามีความคล้ายหรือเหมือนกันก็จะนับว่าอยู่ในตระกูลเดียวกันได้ ขณะเดียวกันส่วนที่นับว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์อันจะนำพาสิ่งแปลกใหม่ให้เกิดภายใต้ชนบซ้ำกันภายในหมวดหมู่หนึ่ง ๆ คือการคิดค้นใหม่ (invention) ดังเช่นการใส่องค์ประกอบแปลกใหม่หรือการ

ผสมผสานข้ามสายพันธุ์ จนกลายเป็นตระกูลภาพยนตร์ใหม่ หรือตระกูลภาพยนตร์แบบลูกผสม เป็นต้น (วิโรจน์ สุทธิสีมา 2565)

เมื่อกล่าวถึงภาพยนตร์เรื่อง 4Kings ทั้งสองภาค จะพบว่าส่วนที่เป็นสูตรสำเร็จ การเล่าเรื่องได้แก่ องค์ประกอบภายใน มีตัวละครเป็นนักเรียนชายสายอาชีพ ปรากฏตัวพร้อมเครื่องแบบสถาบัน มีอาวุธพกพาเป็นของตนเอง ถูกนำเสนอด้วยเทคนิคทางภาพยนตร์หลากหลายซึ่งถูกใช้งานตามวัตถุประสงค์การเล่าเรื่อง ทั้งในแง่ของความรู้สึกเหิมของฉากการตะลุมบอน หรือความรันทดหุดูyamที่ได้พบกับปัญหาครอบครัว ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องไปตามสูตรสำเร็จการเล่าเรื่องว่าจะต้องมีการปูพื้นถึงครอบครัวของตัวละคร บรรยายความสัมพันธ์ระหว่างผองเพื่อน ซ้ำมูลเหตุแห่งความอาฆาตพยาบาทกับกลุ่มอื่น และฉากสำคัญอย่างการยกพวกตีกันในที่สาธารณะ

ขณะที่บริบทภายนอก คือการสะท้อนถึงอุดมการณ์ความรักที่มีต่อพวกพ้อง ไปพร้อมกับการแสวงหาอิสรภาพภายใต้ข้อจำกัดทางสังคมและเศรษฐกิจ ในยุคสมัยช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อของการพังทลายครั้งใหญ่ในเชิงโครงสร้างทางเศรษฐกิจของสังคมไทย (ก่อนวิกฤตการณ์ต้มยำกุ้ง พ.ศ.2540) ในขณะเดียวกัน เมื่อสร้างพิกัดทางด้านตระกูลให้คมชัดมากขึ้นจะพบว่าภาพยนตร์อย่าง 4Kings ได้ก่อรูปทางอุดมการณ์ ความคิดและความหมายซ่อนเร้นที่น่าสนใจเอาไว้ และยังรวมถึงการเพิ่มส่วนที่นับว่าแปลกใหม่ในฐานะภาพยนตร์แนวอาชญากรรม อันได้แก่ การปรับเปลี่ยนแนวทางอาชญากรรมในแบบอเมริกันมาสู่คุณลักษณะอาชญากรรมแบบไทย ดังจะได้วิเคราะห์ตามแนวทางตระกูลศึกษาต่อไป

ตระกูลอาชญากรรม: จากระถนุสุรเมธ

ภาพยนตร์เรื่อง 4Kings ภาคแรกเล่าเรื่องราวในปีพ.ศ.2538 ผ่านมุมมองของ บิลลี่ ซึ่งเป็นสมาชิกของกลุ่มนักเรียนช่างกลชื่อดัง โดยในยุคดังกล่าวหรือยุค '90 นับว่า

มี 4 สถาบันซึ่งมีชื่อเสียงเรื่องการรวมกลุ่มศิรินพินแห่งกัน ได้แก่ อินทราชีวศึกษา ช่างกลบูรณพนธ์ เทคโนโลยีประชาชล และกนกอาชีวะ ความโด่งดังทำให้ได้รับการขนานนามว่า 4 คิงส์ ตัวละครหลักอย่างบิลลี่ได้รับการปูพื้นว่าทางบ้านมีปัญหาเนื่องจากคุณแม่แต่งงานใหม่และทำให้เขาถูกรังเกียจจากพ่อเลี้ยง และการเลือกเรียนในทางอาชีวะก็ยิ่งทำให้ถูกมองในเชิงดูหมิ่นเหยียดหยาม จึงเป็นเหตุให้เลือกเตร็ดเตร่ไปกับเพื่อน ๆ ในสถาบัน อาทิ ดา และ รูแปง โดยตัวของดำนันก็มีปัญหาส่วนตัวเนื่องจากทำแฟนสาวที่ยังเรียนอยู่ชั้นมัธยมตั้งครรรค์โดยที่พ่อของฝ่ายหญิงไม่ยอมรับในตัวเขาและอยากให้ยุติการตั้งครรรค์เพื่อจบสิ้นปัญหาทั้งหมด

กลุ่มนักเรียนช่างสร้างปัญหาร่วมกันนั้นคือการตะลุมบอนกับนักเรียนอาชีวะจากสถาบันอื่น ซึ่งในภาพยนตร์ได้แนะนำให้รู้จักบางส่วนที่มีความสำคัญต่อเรื่อง เช่น โอ้ กับ มด จากเทคโนโลยีประชาชล และ เอก จากช่างกลบูรณพนธ์ การพบปะของตัวละครต่างสถาบันมักจะลงเอยด้วยการทะเลาะวิวาท อย่างไรก็ตาม การได้เข้าไปใช้ชีวิตร่วมกันในสถานพินิจสำหรับเยาวชนก็ทำให้เกิดมุมมองที่เปลี่ยนแปลงไป แต่สุดท้ายแล้ว กลุ่มนักเรียนช่างยังยึดมั่นในศักดิ์ศรีของสถาบันตนเองและพร้อมจะก่อคดีวิวาทได้ในงานชุมนุมรวมตัวกันดังเช่นคอนเสิร์ตของศิลปินชื่อดัง โดยมีตัวละครอีกกลุ่มที่เข้ามาเป็นมือที่สามในหลายสถานการณ์คือ ยาท ซึ่งไม่ได้เรียนหนังสือเหมือนคนอื่น และเลือกใช้ชีวิตเป็นอันธพาลค้ายาเสพติดในชุมชน

สำหรับภาคสองเล่าเรื่องในช่วงเวลาใกล้เคียงกับภาคแรก โดยเปลี่ยนมุมมองมายังตัวละครนักเรียนช่างอีกกลุ่ม ได้แก่ บ่าง จากกนกอาชีวะ ซึ่งพื้นฐานครอบครัวไม่ดีนัก เขาอาศัยอยู่ในละแวกชุมชนแออัด โดยมีพี่สาวเปิดร้านทำผมและเป็นผู้ค้ายาเสพติดรายย่อย บ่างเป็นคนรักเพื่อนและอยากแก้แค้นให้เพื่อนที่โดนทำร้ายจนบาดเจ็บปางตาย ขณะเดียวกันเขาก็มีความสัมพันธ์แบบกินแหนงแคลงใจกับเพื่อนที่ไม่ได้รับการศึกษาอย่าง ยาท ซึ่งฝ่ายหลังแม้จะมีภาพลักษณ์น่าหวาดกลัวในสายตาคน

อื่นและมักจะหาทางเล่นงานนักเรียนช่างกลเมื่อมีโอกาส แต่เบื้องหลังนั้นยาที่ต้องคอยดูแลคนตาที่เป็นอัมพาตอันสืบเนื่องมาจากรับเคราะห์คติวิาทของเด็กช่างกลในอดีต สภาพชีวิตน่าหดหู่ดังกล่าวตรงกันข้ามกับ รก จากช่างกลบูรณพณ์ซึ่งทางบ้านค่อนข้างมีฐานะ อย่างไรก็ตาม ตัวเขาก็มมีปัญหาเนื่องจากพ่อแม่ต่างไม่เคยพอใจลูกชายที่เลือกเรียนสายช่างและมักก่อเรื่องราวสร้างปัญหา ภาพยนตร์สะท้อนภาวะส่วนเกินทางสังคมของตัวละคร และแทบทั้งหมดเลือกทางออกเฉพาะหน้าของชีวิตด้วยการใช้ความรุนแรง

ภาพการรวมกลุ่มของคนหนุ่มซึ่งแปลงสถานที่สาธารณะให้กลายเป็นสนามรบ อาจทำให้กลุ่มผู้ชม 4 Kings ทั้งสองภาคได้ระลึกลย้อนถึงภาพยนตร์ไทยในแนวทางใกล้เคียงกันอย่าง 2499 อันธพาลครองเมือง (พ.ศ.2540) และ อันธพาล (พ.ศ.2555) ในสถานะของภาพยนตร์ที่มีคนวัยหนุ่มสร้างกลุ่มพวกฟ้องอย่างผิดกฎหมาย แสวงหาอำนาจบารมีในทางที่ไม่ถูกต้อง และใช้ความรุนแรงเพื่อกำราบกลุ่มอื่น หรือที่อาจเรียกว่าเป็นการสร้าง “แก๊ง” (gang) ซึ่งเข้ากับคุณลักษณะภาพยนตร์แบบแก๊งสเตอร์ (gangsters) ทั้งนี้หากพิจารณาอย่างผิวเผิน ภาพยนตร์ที่มีการแบ่งฝักฝ่ายของคนสองกลุ่ม และใช้วิธีการนอกกฎหมายห้าหั่นกันโดยมีความรุนแรงเป็นศูนย์กลาง มักจะถูกเรียกเหมารวมว่าเป็นภาพยนตร์แบบแก๊งสเตอร์ได้โดยง่ายเช่นกัน

ตามแนวคิดของ กฤษดา เกิดดี (2541) ภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ มีรากฐานมาจากประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมอเมริกันในยุคคริสต์ทศวรรษที่ 1920 ซึ่งเป็นยุคที่มีการลักลอบค้าของเถื่อน เกิดความเฟื่องฟูของขบวนการอาชญากรรม และปมเงื่อนไขความขัดแย้งก็ทำให้เกิดความรุนแรงระหว่างกลุ่มตามมา ทั้งนี้สาระสำคัญคือการนำเสนอเรื่องราวของผู้มีอิทธิพลในโลกมืด คุณลักษณะดังกล่าวทำให้องค์ประกอบทางกายภาพที่มักจะพบเห็นจากภาพยนตร์ลักษณะนี้คือ พระเอก (ผู้ร้าย) ที่มีลักษณะเป็นมาเฟียหรือผู้มีอิทธิพลโดยไม่ชอบในสังคม มีวิถีชีวิตเหนือกว่าคนทั่วไปด้วยเสื้อผ้าชั้น

ดี รยนต์หรรราคาแพง ตีพิมพ์ในสถานที่ที่มีระดับ โดยคนเหล่านี้มีอุดมการณ์ความคิดต่อต้านอำนาจของรัฐบาลและกฎหมาย ภาพยนตร์ซึ่งมักถูกอ้างถึงเสมอได้แก่ Public Enemy (1931) และ The Godfather (1972)

ในกรณีของไทย ภาพยนตร์ที่ถูกจำกัดความเป็นแนวแก๊งสเตอร์ถูกนำมาใช้ในการศึกษาของ ชีระพล ศิริทัพ (2565) ในงานศึกษาเรื่อง “ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย: การประกอบสร้างความหมายตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม” ได้แก่ เด็กเสเพล (2539) 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) โก๋หลังวัง (2545) เด็กเดน (2548) ทำชน (2552) มิงกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) และ อันธพาล (2555) อย่างไรก็ตาม งานศึกษาของชีระพลมุ่งเน้นไปยังการให้คำนิยามตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์แบบกว้างโดยเน้นลักษณะของการแบ่งฝักฝ่ายตัวละคร พฤติกรรมที่เป็นอันธพาล และการสะสมปัญหาด้วยความรุนแรง ในวัตถุประสงค์ของการศึกษาให้ความสำคัญกับการประกอบสร้างความหมายที่เกี่ยวกับตัวละคร ด้วยแนวคิดวิเคราะห์ผู้รับสารตามแบบวัฒนธรรมศึกษาเป็นหลัก

หากมุ่งเน้นพิจารณาโดยให้น้ำหนักกับแนวทางแบบตระกูลศึกษา (Genre Studies) จะทำให้เกิดกรอบความคิดในการนิยามและวิเคราะห์ภาพยนตร์อีกลักษณะเริ่มจากแนวทางการนิยามตระกูลโดยพิจารณาจากมิติทางประวัติศาสตร์และการสืบต่อสายธารแห่งเนื้อเรื่องมาจนถึงปัจจุบัน Thompson & Bordwell (2003) ให้ความเห็นว่าภาพยนตร์แก๊งสเตอร์เชื่อมโยงกับปัญหาสังคม อธิบายความคือการเกิดขึ้นของอันธพาลและพฤติกรรมนอกกฎหมายคือปัญหาสังคม โดยโครงเรื่องมักจะมุ่งเน้นไปยังการเล่าเส้นทางก้าวขึ้นสู่อำนาจของเหล่าอาชญากรและการตัดสินใจปัญหาด้วยความรุนแรง อย่างไรก็ตาม ส่วนที่นับว่าน่าสนใจเป็นอย่างยิ่งคือแม้ว่าผู้เขียนจะมองว่าบทสรุปของตัวละครมักจะทำให้เห็นถึงการสั่งสอนทางศีลธรรม เช่น ตัวละครผู้ร้ายมักจะตายตอนจบ แต่ในความคิดเห็นของ Mitchell (1986) กลับเสนอว่าบท

เรียนทางศิลปกรรมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ของอเมริกันนั้นมึนยยะที่กำวม ไม่ได้มีความชัดเจนในแบบทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่วเสมอไป ซึ่งทัศนคติของ Mitchell ทำให้เกิดมุมมองพิจารณาภาพยนตร์แนวทางดังกล่าวว่ามีลักษณะซับซ้อนและสามารถแตกแขนงออกไปได้หลายแนวทาง เช่นเดียวกับภาพยนตร์ซึ่งแม้ดูราวกับว่าอยู่ในเครือข่ายแก๊งสเตอร์อย่าง 4 Kings ทวีภาค ก็ยังตกอยู่ในอาณาบริเวณที่น่าตรวจสอบใหม่อย่างยิ่งว่ามีสถานภาพด้านตระกูลในทางวิชาการอย่างไร

ความน่าสนใจในอัตลักษณ์ของตระกูลแก๊งสเตอร์ ยังปรากฏในงานเขียนชื่อดังด้านตระกูลศึกษากับภาพยนตร์ของ Steve Neale (2000) เนื่องจากในหมวดหมู่ของภาพยนตร์ตระกูลหลัก (major genres) ได้ระบุให้ gangster films อยู่ในร่มเงาของภาพยนตร์ที่เรียกว่า contemporary crime (ภาพยนตร์แนวอาชญากรรมร่วมสมัย) ส่วนตัวภาพยนตร์แก๊งสเตอร์เองอาจถูกเรียกและนิยามได้หลายอย่าง เช่น เป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับโจรและผู้ร้าย (cops and robbers) หรือกระทั่งเป็นแนวมาเฟีย (the mafia) ซึ่งต่างก็สะท้อนเนื้อหาและอุดมการณ์ที่แตกต่างกันออกไปในแบบของตนเอง

ดังที่ได้กล่าวมา ความสำคัญของพิกัดด้านตระกูลภาพยนตร์ของ 4 Kings ทวีภาค จึงมีความสำคัญเนื่องจากแต่ละตระกูลภาพยนตร์ไม่ได้มีเพียงลักษณะทางกายภาพที่เหมือนหรือคล้ายกัน เช่น ตัวละครเอก ตัวละครสมทบ ตัวละครร้าย การกิจสถานที่เกิดเหตุ ฯลฯ หากแต่ยังมีสิ่งที่เรียกว่าอุดมการณ์ของตระกูลภาพยนตร์นั้น ๆ ผีแผ่เข้าไปด้วย เช่น ภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ (science fiction) มักจะแผ่แนวคิดความก้าวหน้าของมนุษยชาติและการเอาชนะขีดจำกัดตามธรรมชาติดั้งเดิม หรือภาพยนตร์แนวกบฏเบิกตะวันตก (western) มักจะแผ่แนวคิดการสร้างชาติอเมริกาและการจัดระเบียบประเทศ เป็นต้น (วิโรจน์ สุทธิสีมา 2565) เมื่อเป็นเช่นนี้หากภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings ทั้งสองภาคอาจถูกตีความหรือเน้นย้ำประเด็นบาง

อย่างที่แตกต่างกันออกไปจากที่คิดเอาไว้ในตอนต้น (แก๊งสเตอร์) การสร้างความหมาย และการตีความในเชิงอุดมการณ์ความคิดจึงย่อมแตกต่างออกไปด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการตั้งคำถามเบื้องต้นว่า เมื่อพิจารณาตามหลักวิชาการแล้ว 4 Kings ทวิภาคเป็นภาพยนตร์ตระกูลใดกันแน่ และได้สะท้อนอุดมการณ์ที่สอดคล้องกับตระกูลดังกล่าวอย่างไร

ทั้งนี้หากนำเอาแนวคิดการจัดระบบตระกูลของ Eric Williams (2017) มาเป็นกรอบพิจารณาจึงน่าจะน่าสนใจอย่างยิ่ง โดยเริ่มต้นจากแก่นของแต่ละตระกูลว่ามีความกว้างใหญ่ครอบคลุมตระกูลอื่นเพียงใด และแยกย่อยไปสู่ตระกูลขนาดเล็กลง ซึ่งอาจมีการผสมสูตรของตระกูลต่าง ๆ จนกลายเป็นลักษณะจำเพาะของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง จะสามารถทำให้เห็นขอบเขตของความเป็นตระกูลในเชิงประจักษ์ชัดเจนขึ้น โดย Williams ได้นำรูปแบบภาพยนตร์นี้บรียตระกูลมานิยามคุณลักษณะที่สามารถกินความครอบคลุมตระกูลอื่น ๆ ได้ จนทำให้เกิดตระกูลภาพยนตร์ขนาดใหญ่ ซึ่งนับว่าเป็นระดับแกนของตระกูล แกนดังกล่าวจะไม่สามารถถูกรวบรวมอยู่ได้รวมเงาภาพยนตร์ตระกูลอื่นได้เลยทั้งสิ้น 11 ตระกูล โดยพิจารณาจาก 1) บรรยากาศของเรื่อง (atmosphere) อันประกอบไปด้วย สถานที่เกิดเหตุ (location) เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉาก (costumes and props) ความคาดหวังฉากลึ้นระทึกของคณดู (visceral expectations of the audience) 2) ตัวละคร (character) ประกอบไปด้วย ประเภทตัวละคร เป้าหมายตัวละคร และตัวละครที่คั่นขึ้นว่าจะต้องมี และ 3) เรื่องราว (story) ประกอบไปด้วย อิมหลัก (theme) ฉากสำคัญ (tentpole scenes) และ จังหวะการเล่าเรื่อง (story rhythm)

ภาพยนตร์ที่เป็นแกนหลักของตระกูลทั้งมวลอาจเรียกได้ว่า ตระกูลแกน (supergenres) ทั้ง 11 ตระกูล ได้แก่ action, crime, fantasy, horror, life, romance, science fiction, sports, thriller, war และ western ทั้งนี้เมื่อลองนำเอาภาพยนตร์

เรื่อง 4 Kings ทั้งสองภาคเข้าไปทาบทับ จะพบว่ามีความใกล้เคียงกับการอยู่ใต้ร่มเงาของสองตระกูลแกน ได้แก่ crime (อาชญากรรม) และ ชีวิต (life) อย่างไรก็ตามลักษณะของการเดินเรื่องและเหตุการณ์สำคัญที่มุ่งเน้นความรุนแรงและการออกนอกกรอบสังคม ทำให้ใกล้เคียงกับความเป็นอาชญากรรมมากกว่า ดังนั้น เมื่อพบว่าตระกูลแกนอยู่ในแนวทางอาชญากรรมแล้ว การลงพิศัยย่อยที่ชัดเจนจึงเป็นขั้นตอนถัดมา

ในระดับย่อยลงมา Williams ได้เสนอคำว่า ตระกูลใหญ่ (macrogenre) ซึ่งแม้ว่าจะไม่ได้กินความครอบคลุมระดับตระกูลแกน แต่ก็เน้นว่ามีความใหญ่ของตระกูลมากเพียงพอและอาจนำไปเป็นจุดตั้งต้นเพื่อผสมผสานกับตระกูลใหญ่อื่น ๆ ด้วยกันจนทำให้เกิดสูตรการสร้างภาพยนตร์ได้ ทั้งนี้ภาพยนตร์ตระกูลใหญ่ได้ถูกคัดเลือกเอาไว้ทั้งสิ้น 50 ตระกูล โดยตระกูลภาพยนตร์ที่นับว่ามีสายสัมพันธ์กับ crime และสามารถนำเอาภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings มาอธิบายได้มีอยู่ 2 ตระกูลใหญ่ ได้แก่ ภาพยนตร์ในตระกูลใหญ่หมวด gangster และหมวด gang/punk/brother in arms โดยแต่ละหมวดจะมี ตระกูลเล็ก (microgenre) แยกย่อยลงไปซึ่งจะช่วยให้เกิดคำอธิบายได้เรียงกันมาตั้งแต่ ตระกูลแกน-ตระกูลใหญ่-ตระกูลเล็ก เกิดความสมบูรณ์ในการนิยามพิศัยขอบเขตของภาพยนตร์เรื่องนั้น ๆ

ในความคิดของ Williams กรณีของภาพยนตร์ตระกูลแกนหลักแบบ crime ซึ่งมีตระกูลใหญ่รองลงมาเป็น gangster ยังสามารถพิจารณาให้เป็นไปได้ทั้งการมีตระกูลย่อยแยกลงไปแบบ antihero POV (มุมมองจากตัวละครต่อต้านวีรบุรุษ หรือเรียกอย่างล้าลองว่ามุมมองจากพระเอกที่เป็นอาชญากร) และ authority POV (มุมมองจากเจ้าหน้าที่รัฐ) โดยคุณลักษณะในการเป็นภาพยนตร์แบบ gangster คือมักจะมีเรื่องของ การหาผลประโยชน์แบบผิดกฎหมาย มีลำดับชั้นในองค์กรอาชญากรรม มีบทบาทหน้าที่และชนชั้น และท้ายที่สุดคือผลลัพธ์จากการเป็นอาชญากรที่เร็วคือ ความตายหรือการถูกคุมขัง โดยตัวอย่างภาพยนตร์ gangster แบบ antihero POV

ได้แก่ The Godfather (1972) ส่วนตัวอย่างภาพยนตร์ Gangster แบบ Authority POV ได้แก่ The Untouchables (1987)

เมื่อพิจารณาจากแนวทางดังกล่าว จะพบว่าภาพยนตร์ 4Kings ทั้งสองภาค ยังมีลักษณะที่ไม่สอดคล้องไปกับแนวทางแบบ Gangster ไปเสียทั้งหมด เมื่อพิจารณาว่ากลุ่มนักเรียนช่างไม้ได้ก่อรูปในฐานะองค์กรอาชญากรรมที่หาผลประโยชน์โดยตรง (ไม่นับกรณีหาเศษหาเลยในฐานะของอันธพาล) ตลอดจนบทบาทหน้าที่และชนชั้นในองค์กรก็ยังไม่มีความชัดเจนเท่าใดนัก และหากพิจารณาจากองค์ประกอบของความเป็นตระกูลโดยยึดโยงจากภาพยนตร์ต้นแบบอย่าง The Godfather และ The Untouchables จะทำให้พบว่าหลายองค์ประกอบย่อนั้นยังไม่สอดคล้องไปอีก ตัวอย่างในกรณีของ บรรยากาศของเรื่อง (atmosphere) อาจจะคล้ายคลึงบ้างในแง่ของ สถานที่เกิดเหตุ (location) อันได้แก่ สถานที่ปิดทึบ ความมืดและกลางคืน บรรยากาศไม่น่าไว้วางใจ อย่างไรก็ตามประเด็นความน่าหลงใหลในวิถีจรกกลายเป็นตัวแปรในการจัดแบ่ง เพราะจากไนท์คลับชั้นสูงหรือการรวมคนในสถานที่ซึ่งสร้างจากน้ำพักน้ำแรงทางอาชญากรรมแบบแก๊งสเตอร์อเมริกัน กลับกลายมาเป็นร้านเหล้าขอมซอริมนี้ ร้านลาบสำหรับชนชั้นล่าง หรือบ้านโกโรโกโสซึ่งปลูกสร้างบนพื้นที่ผิดกฎหมายของไทย ส่วนในกรณีของเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบฉาก (costumes and props) จะพบว่าจากเครื่องแต่งกายชั้นดีแสดงควมมีระดับของอาชีพอันธพาลในภาพยนตร์อเมริกัน (สูท, เสื้อผ้าแบรนด์เนม) กลับกลายเป็นชุดเครื่องแบบนักเรียนช่างไม้เปรอะเปื้อน ส่วนรถยนต์หรูแสดงสถานะถูกแปรเปลี่ยนให้เป็นรถเมล์หรือขนส่งสาธารณะสำหรับผู้มีรายได้น้อย

ในลำดับถัดมา ความคาดหวังฉันทกัณระทึกของคณดู (visceral expectations of the audience) มีความสอดคล้องกันเมื่อพิจารณาจากการประกอบอาชญากรรมของตัวละคร ทั้งการต่อสู้ด้วยร่างกาย อาวุธ และลงท้ายด้วยความสูญเสีย อย่างไรก็ตาม

ก็ตาม หากพิจารณาจากเป้าหมายของตัวละครและธีมหลักของเรื่อง จะพบว่าในกรณีของอาชญากรรมแบบ gangster ที่มีต้นแบบจากอเมริกันนั้นจะทำเพื่อธำรงรักษาคอร์รัปชันและผลประโยชน์ แต่กรณีของ 4Kings คือการแสวงหาการยอมรับและการสร้างตัวตนในสังคม โดยไม่ได้สนใจผลประโยชน์ในรูปของตัวเงินหรือทรัพย์สินแต่อย่างใด ดังที่กล่าวมาทำให้ลักษณะองค์ประกอบตามตระกูลของ 4Kings ทั้งสองภาคแม้จะเข้ารูปเข้ารอยกับความเป็นอาชญากรรม (กรอบใหญ่) แต่ยังไม่ประสานพอดีกับแนวทางแบบ gangster นี้

ทั้งนี้เมื่อพิจารณาอีกตระกูลใหญ่ภายใต้ร่มเงาของ crime อย่างหมวด gang/punk/brother in arms โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพิจารณาความหมายของ brother in arms (สหายร่วมรบ) ยังผลให้เกิดความสอดคล้องมากกว่า โดยแนวทางนี้มีตระกูลเล็กย่อย (microgenre) อย่างแนว Ideology-Specific (อุดมการณ์ร่วม) เช่นภาพยนตร์ที่ตัวละครก่ออาชญากรรมเพราะอุดมการณ์ทางการเมืองอย่าง Hunger (2008) แนว Interest-Specific (ความสนใจร่วม) อย่างการรวมกลุ่มขับขี่มอเตอร์ไซค์ใน The Wild One (1953) และแนว Location-Specific (สถานที่/สถานบันร่วม) อย่างการรวมกลุ่มภายใต้บริบทของความเป็นนิวยอร์กใน Gangs of New York (2002) ซึ่งหมายความว่า การรวมกลุ่มเพื่ออยู่ในองค์กรอาชญากรรมนั้นไม่ได้มีความมุ่งหมายเรื่องเงินหรือผลประโยชน์ในรูปทรัพย์สินที่ผิดกฎหมาย หากแต่เป็นไปเพราะมีความสนใจ มีอุดมการณ์ หรือใช้ชีวิตในสถานที่และสถาบันร่วมกัน นอกจากนี้ คุณลักษณะอีกประการของตระกูลสหายร่วมรบ คือความใกล้เคียงกับภาพยนตร์แนวครอบครัว (family film) ซึ่งเน้นมิตรภาพและการประสานความรักความเข้าใจระหว่างคนภายในครอบครัวหรือผู้อยู่ร่วมเครือข่ายเดียวกัน

ดังที่กล่าวมา แม้รูปลักษณ์ของภาพยนตร์แต่ผิวเผินจะคล้ายแนวทางแก๊งสเตอร์แบบอเมริกัน แต่เมื่อเจาะลึกลงไปในรายละเอียดจะพบความเป็นอาชญากรรมแบบ

สหายร่วมรบภายใต้บริบทแบบไทยซึ่งเน้นย้ำพื้นที่ของชนชั้นล่าง สิ่งที่ยึดโยงตัวละคร เข้าไว้ด้วยกันคือมิตรภาพของคนนอกสังคม ขณะที่ความหลงใหลในข้าวของเครื่องใช้ ราคาแพงและการแสดงสถานะทางสังคมกลับไม่ได้ปรากฏ ผู้ชมจึงไม่ได้เห็นภาพของ รถยนต์หรูหรา เครื่องประดับร่างกายมูลค่าสูง ขณะเดียวกันก็ไม่ได้สั่งสอนเรื่องความ ดีความชั่วในแบบของผลลัพธ์จากการก่ออาชญากรรม แต่กลับหยิบยื่นความหลงใหล ในการรวมตัวเป็นกลุ่มก้อนของตัวละคร ดังเช่นการห้อยโหนรถเมล์เพื่อหาคู่อริ การ นัดหมายพบปะเพื่อนผองละแวกป้ายรถเมล์และร้านเหล้า การเผื่อรอคอยเวลาของ การร่วมงานคอนเสิร์ตศิลปินชื่อดัง เพื่อที่จะได้แสดงอำนาจของความเป็นกลุ่ม ผ่าน อัตลักษณ์ของสถาบันตนเองเช่นธงและตรา หรือการตะโกนชื่อสถาบัน (“อินทรีโว้ย!” “กนกโว้ย!”) เป็นต้น



ภาพประกอบที่ 1 การใช้ชีวิตบนรถโดยสารสาธารณะของกลุ่มนักเรียนอาชีวะใน
ฐานองค์ประกอบของอาชญากรรมแบบไทย

กล่าวสำหรับประเด็นความเปลี่ยนแปลงในความเป็นอาชญากรรมแบบอเมริกัน ซึ่งเปรียบเปรยกับรธน มาสู่ความเป็นอาชญากรรมแบบไทยซึ่งเปรียบได้กับรธนใน 4Kings ทวิภาค ในส่วนนี้สะท้อนพัฒนาการและความแตกต่างจากความเป็นอเมริกันสู่ไทยได้น้อย 2 ประการ ประการแรกคือเมื่อพิจารณาจากอิทธิพลทางความคิดเรื่องผลกระทบของภาพยนตร์ต่อสังคม ในสหรัฐอเมริกา มีรากฐานตระกูลภาพยนตร์แนวอาชญากรรมที่ฝังรากลึกยาวนานและมีขนบธรรมเนียมการนำเสนอที่แสดงให้เห็นถึงความหยาบเหวอะห้ำระดับของกลุ่มอาชญากร โดยผ่านพ้นช่วงเวลาการถกเถียงหรือตัดสินในเรื่องอิทธิพลของอาชญากรต่อกลุ่มเด็กและเยาวชนไปแล้ว (รับรู้โดยทั่วกันว่านำเสนอเช่นนี้ได้โดยไม่เป็นภัยต่อสังคม แต่กระนั้นก็ได้ไม่ได้หมายความว่าจะไม่ถูกนำมาพิจารณาถกเถียงในภายภาคหน้าอีก) แต่ในกรณีของไทย ลักษณะของความไม่แน่นอนในมาตรฐานของการวัดระดับภาพยนตร์และกรณีพิพาทเรื่องความเหมาะสมของเนื้อหาเกี่ยวกับอาชญากรซึ่งอาจทำให้เด็กและเยาวชนลอกเลียนแบบยังคงมีอยู่เรื่อยมา ดังนั้น ประเด็นความวิตกกังวลในการเรียนรู้ผ่านสื่อในสังคมไทยและกระแสการเฝ้าระวังสื่อ อาจมีผลต่อทิศทางในการสร้างว่าไม่สามารถทำให้เกิดด้านบวกหรือเชิดชูผลลัพธ์จากอาชญากรรมได้ เพราะสุมเสี่ยงต่อการถูกควบคุมหรือลงทัณฑ์ทั้งจากภาคประชาสังคมและภาครัฐ ทั้งหมดมีส่วนเป็นแรงผลักดันให้กลุ่มอันทิอานาไม่ควรรแสดงวิถีชีวิตหยาบเหวอะห้ำเพื่อยันัก

ส่วนประการที่สองสามารถอธิบายกับกรณีความสำเร็จทั้งรายได้และคำวิจารณ์ของ 4Kings ทั้งสองภาคได้ดี นั่นคือการลดระดับตัวละครกลุ่มอันทิอานาไม่ให้ดูสูงส่งหรือร่ำรวย กลับทำให้ติดดินและยากไร้ นับว่ามีส่วนช่วยเรียกความสนใจ และเกิดความเข้าใจในสถานะทางสังคมของพวกเขาได้มากขึ้น ขณะเดียวกัน เทคนิคการเล่าเรื่องย้อนเหตุการณ์ในอดีต (flashback) ยังมีส่วนช่วยทำให้เกิดคำอธิบายในเชิงศีลธรรม เช่น เมื่อเริ่มต้นเรื่องด้วยการอยู่ในปัจจุบันที่ถูกข่มขู่ด้วยปัญหา การย้อนกลับไปเล่าเรื่องในอดีตที่มีพฤติกรรมไม่ถึงงามก็สะท้อนภาพของการหลงผิดในอดีตเพื่อ

เป็นบทเรียน อย่างไรก็ตาม อาการหลงผิดไม่ได้เกิดขึ้นอย่างไร้ที่มาที่ไป หากผู้สร้างยังใช้โดยมีบริบททางสังคมในยุคนั้นเป็นตัวผลักดัน เช่น การรวมกลุ่มกันคือการแสดงพลังอำนาจและดูดีในความคิดของวัยรุ่นยุคนั้น (เท่) การระบายออกอย่างก้าวร้าวคือผลพวงของสภาพทางเศรษฐกิจที่ไม่มั่นคงในยุคก่อนวิกฤติต้มยำกุ้ง 2540 เป็นต้น

ดังที่กล่าวมาจึงกลายเป็นกลวิธีสำคัญที่ทำให้ตัวละครเชื่อมร้อยจิตใจเข้ากับกลุ่มคนได้อย่างแนบเนียนและภาพยนตร์ประสบความสำเร็จทั้งในแง่ของคำวิจารณ์และทางธุรกิจ

ทั้งนี้ เมื่อขีดเส้นใต้ความแตกต่างและสร้างพิกัดตระกูลดังกล่าวขึ้นมาแล้ว จะทำให้เกิดการวิเคราะห์ประเด็นอื่น ๆ ของ 4 Kings ทั้งสองภาคมีความชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งจะได้กล่าวถึงในหัวข้อถัดไป

บริบทแห่งความพ่ายแพ้

หากการใช้เครื่องมือในทางตระกูลภาพยนตร์มาจำแนก 4Kings ทั้งสองภาค ให้ผลลัพธ์เป็นแนวทางอาชญากรรมแบบสหายร่วมรบ โดยมีหลักยึดอยู่ที่มิตรภาพระหว่างลูกผู้ชายและการใช้ความรุนแรงระบายออกเพื่อแก้ไขปัญหาชีวิต การตีความหมายจากสิ่งที่ภาพยนตร์ได้แสดงออกมาจึงยึดโยงอยู่กับกรอบและอุดมการณ์ความเป็นตระกูลดังกล่าวด้วยเช่นกัน ดังนั้น แกนหลักทางอุดมการณ์ของภาพยนตร์แบบ brother in arms จึงอยู่ที่การแสดงให้เห็นถึงความพยายามช่วยเหลือกันในหมู่เพื่อนซึ่งหาได้มีสถานะสูงส่งนักในสังคม และเมื่อพิจารณาในบริบทแบบไทย จะพบว่าภาพยนตร์โดยส่วนใหญ่ในแนวทางนี้มักจะนำเสนอในสถานะของกลุ่มชนชั้นกลางระดับล่างลงมาถึงระดับล่างซึ่งวนเวียนอยู่กับความขมขื่นและยากจะหาทางออกในชีวิต ดังนั้น การเลือกพิจารณาประเด็น “ความพ่ายแพ้” (defeat) ของกลุ่มตัวละคร ประกอบกับท่าทีการนำเสนอของผู้สร้างซึ่งเห็นอกเห็นใจในชะตากรรมของ

กลุ่มนักเรียนอันธพาล จึงกลายเป็นแนวทางที่น่าสนใจสำหรับการอ่านความหมายของภาพยนตร์ทวิภาคนี้ต่อไป

เมื่อใช้แนวทางเห็นอกเห็นใจและมุ่งเป้าไปยังความพ่ายแพ้ของกลุ่มตัวละคร จะพบว่าสอดคล้องกับบทสัมภาษณ์ของ ทิชา ณ นคร (สำนักข่าวอิศรา 2559) ซึ่งกล่าวถึงปัญหาการก่อความรุนแรงในกลุ่มเด็กและเยาวชนว่าเป็นผลสืบเนื่องมาจาก “ความพ่ายแพ้+เวลาว่าง” โดยอธิบายถึงรากเหง้าของปัญหาที่มาจากครอบครัวและโครงสร้างทางสังคม ทำให้เยาวชนรู้สึกพ่ายแพ้ต่อสถานการณ์ในชีวิต ไม่อาจเข้าไปอยู่ในองค์กรประกอบทางสังคมที่ดีได้เลย ประกอบกับวิธีการจัดการปัญหาที่ผิดพลาด ทำให้เยาวชนไม่มีสถานศึกษาหรือกิจกรรมที่เหมาะสม ยังผลให้เกิดเวลาว่างซึ่งนำไปสู่การเสียเวลากับเรื่องที่ไร้ความหมาย

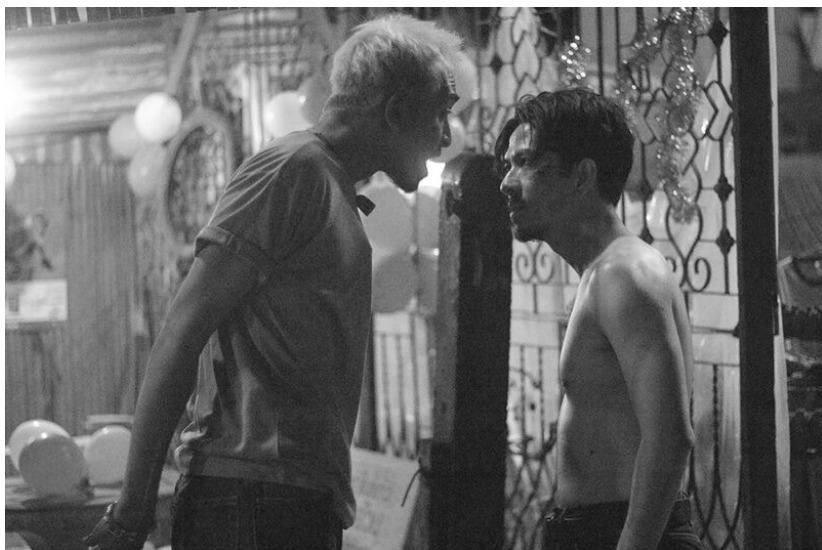
ในประเด็นเรื่องของอนาคต ตัวละครใน 4Kings ทั้งสองภาคอาจจะเข้ารับการศึกษานในสถาบันอาชีวะและสะสมหน่วยกิตการเรียนจนกระทั่งสามารถเรียนจบได้ในไม่ช้า ผู้ชมจะพบฉากที่ตัวละครอย่าง ดา ลูแปง และ บิลลี่ คุยกันถึงเรื่องอนาคตหลังเรียนจบบริเวณแฟรมน้ำเจ้าพระยาในภาคแรก และยังมีฉากที่ตัวละครอย่าง บ่าง และ ยาท สนทนากันถึงระบบการศึกษาอย่างดุเดือดในช่วงท้ายของภาคสอง แต่ฉากที่กล่าวมาแฝงไปด้วยความสับสนกับอนาคตที่มองเห็นอย่างเลือนราง เพราะตัวละครได้ผ่านประสบการณ์ที่ทำให้พบว่า การได้เรียน (หรือกระทั่งไม่ได้เรียน) ในสถาบันอาชีวะตามท้องเรื่อง คือการจำกัดให้พวกเขาอยู่ในสถานะของผู้แพ้ เนื่องจากถูกจัดระดับช่วงชั้นให้ต่ำมากในสังคม หลายต่อหลายครั้งพวกเขายังต้องเข้าออกเรือนจำและสถานพินิจ ซึ่งก็คล้ายกับการประทับตราบาปเอาไว้บนเรื่องราวจนผู้คนแทบไม่เห็นคุณค่า ดังนั้นสิ่งที่ตัวละครนักศึกษาช่างกลวิลหาอยู่ตลอดเวลากระทั่งแย่งพื้นที่อื่นในชีวิตไปเสียหมด คือการลืมเลือนอนาคตไปชั่วครั้งชั่วคราวเฉกเช่นการเมาสุรา พวกเขาจึงรวมกลุ่มกับมิตรสหายเพื่อแสดงถึงอำนาจของผู้พ่ายแพ้ในสังคม กระทั่งนำไปสู่ฉากการ

ยกพวกตีกันตามสถานที่ต่าง ๆ

ในลักษณะดังกล่าว การใส่ความหมายผ่านการกระทำของตัวละครจึงมีความลึกใน 2 ระดับ ในระดับแรกจะพบว่า การหาเรื่องกับสถาบันคู่อริ จนลุกลามเป็นการตีรันฟันแทงกันตามสถานที่สาธารณะ นับเป็นการสนองตอบต่ออุดมการณ์เชิดชูสถาบัน (เกียรติและศักดิ์ศรีที่เหนือกว่าแห่งอื่นใด) ซึ่งเป็นความหมายที่เข้าใจกันโดยทั่วไป ด้วยการทำให้สถาบันแห่งอื่นพ่ายแพ้ในการตะลุมบอน ตลอดจนนับได้ว่าการกระทำยังคับไกลกับภาพยนตร์แนวสงคราม (wars) โดยการยึดเอาเครื่องหมายของสถาบันอื่นเอาไว้ อาทิ หัวเข็มขัด เสื้อซิป ในแบบเดียวกับการฟุ้งรบที่ยึดเอาธงชัยและดินแดนของฝ่ายตรงข้าม สิ่งเหล่านี้คือความหมายหลักที่ปรากฏตามหน้าสื่อต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม เมื่อการเล่าเรื่องดำเนินไปสู่ฉากอื่น ได้ทำความเข้าใจบริบททางครอบครัวและสังคมขึ้นแค่นัยรอบ ความหมายในระดับลึกลงไปอีกชั้นซึ่งเป็นจุดมุ่งหมายสำคัญของผู้สร้างก็คือ การอธิบายว่าสิ่งที่เกิดขึ้นไม่ใช่เพียงความผิดเพี้ยน หรือความคึกคะนองที่ไร้ซึ่งที่มาที่ไป หากแต่มีแรงจูงใจและแรงขับเคลื่อนนั้นคือมรสุมแห่งชีวิตที่พวกเขาได้เผชิญมาตลอดนั้นยากจะฝ่าข้าม และทำได้เพียงหาที่ระบายออกโดยการใช้ความรุนแรงหรือเรียกร้องความสนใจจากคนกลุ่มอื่นในสังคม

กล่าวสำหรับการเชื่อมโยงระหว่างตระกูลภาพยนตร์และประเด็นความพ่ายแพ้ หากภาพยนตร์แนวอาชญากรรมแบบแก๊งสเตอร์ (gangster) ซึ่งมีรากฐานมาจากภาพยนตร์สายอเมริกัน นำเสนอความน่าหลงใหลในทรัพย์สินมีค่าและการจัดระเบียบองค์กรอาชญากรรม ภาพยนตร์อาชญากรรมแบบสหายร่วมรบ (brother in arms) กลับดำเนินไปอีกทิศทาง โดยจะเน้นการเชิดชูมิตรภาพและคุณลักษณะของความเป็นเพื่อนที่ไม่ทอดทิ้งกัน รวมถึงบริบทความเป็นไทยทำให้สะท้อนสถานภาพความยากไร้ในแถบลุ่มน้ำเจ้าพระยาได้อย่างชัดเจน ตัวละครในลักษณะนี้มีอุดมการณ์ต้องการอิสรภาพแห่งชีวิตหรือไปสู่หนทางที่ดีกว่า ดังเช่น ดามุงหวังจะเรียนให้จบและสร้าง

อนาคตกับแฟนสาวที่ท้องในวัยเรียน (ภาคแรก) ยาหวังจะพาตนเองและคุณตาไปให้พ้นจากวังวนความลำบากและบรรยากาศน่าหดหู่ (ภาคสอง) แต่โลกอาชญากรรมที่พวกเขาอาศัยอยู่นั้นไม่เอื้ออำนวยนัก และหลายต่อหลายครั้ง ความโหยหาในมิตรภาพระหว่างผองเพื่อนก็กลายเป็นตัวจุดรั้งเอาไว้เสียเอง เมื่อที่สุดแล้วผู้ชมจะพบว่าพวกเขาล้วนถูกโซ่แห่งมิตรภาพล่ามเอาไว้ จนกลายเป็นภาวะที่กลับไม่ได้และไปไม่ถึง



ภาพประกอบที่ 2 สถานภาพต้อดยของตัวละครทั้งเด็กช่างและเด็กค้ายา สะท้อนความพ่ายแพ้ทางสังคมของอันธพาล

ตัวละครนักศึกษาอาชีพในภาคนี้ทุกฝ่ายจมจ่อมอยู่กับความพ่ายแพ้ ซึ่งทำให้เกิดข้อสังเกตประการหนึ่งว่าภาพยนตร์แนวอาชญากรรมประเภทหมู่คณะของไทยแตกแขนงออกเป็นสองแนวทาง

แนวทางแรก คือการเจริญรอยตามภาพยนตร์อเมริกันแก๊งสเตอร์ ซึ่งมักแสดง

1) ระดับปัจเจกบุคคล ผ่านเรื่องราวของแต่ละคนในชีวิต ไล่ตั้งแต่การพ่ายแพ้ในการทำศึกตะลุมบอนกับนักเรียนช่างคู่อริ ความพ่ายแพ้ในสถานจองจำ ความพ่ายแพ้ในทางเศรษฐกิจที่ไม่สามารถมีชีวิตที่ดีและรายได้เพียงพอ ไปจนถึงความพ่ายแพ้ทางใจ ซึ่งหมายถึงการไม่อาจจะปกป้องปรามตนเองไม่ให้ล้าไปสู่สิ่งที่สร้างความวุ่นวายได้

2) ระดับสังคม ผ่านกรอบใหญ่สุดเป็นลำดับแรกนั้นคือภาพสังคมไทยในช่วงก่อนเกิดวิกฤตการณ์ต้มยำกุ้ง ผู้คนระดับรากหญ้าพบว่าตนเองอยู่ในช่วงขึ้นทางสังคมที่ยากจะเอื้อมคว้าไปสู่ระดับบน ส่วนผู้ที่อยู่ในระดับดีขึ้นมาอีกหน่อยอาจเริ่มพบเห็นเค้าลางแห่งความตกต่ำทางเศรษฐกิจ เด็กอาชีวะในเรื่องส่วนใหญ่พบว่าตนเองอยู่ในห้วงโศกาสสุดทางเศรษฐกิจ ไม่ว่าจะลงทุนในเชิงทรัพย์สินและทุนทางสังคม ซ้ำถูกผลักให้อยู่ในผลพวงแห่งความทรงจำหมู่ที่เลวร้าย เช่น ความทรงจำร่วมว่าเด็กช่างคืออันธพาล และสุดท้ายคือยืนอยู่ตรงพื้นที่แห่งความขายขอบ ซึ่งหมายถึงการไร้อำนาจในทางสังคมโดยสิ้นเชิง

ในสถานะทางสังคม นักเรียนอาชีวะทั้ง 4 สถาบันอาจจะรู้สึกยิ่งใหญ่เมื่อถูกเปรียบว่า 4Kings แต่สุดท้ายแล้วพวกเขาอาจจะกลายเป็นเพียงนักโทษปลายแถวในคุก เขวachenผู้เจียมตนในสถานพินิจ หรือกระทั่งในห้วงเวลาปกติ เมื่อพวกเขาว่างกรายไปยังสถานที่แห่งใดก็เสมือนส่วนเกินที่สังคมไม่ยอมรับ กระทั่งรากฐานที่สุดของชีวิตอย่างบ้านและครอบครัวก็ยังไม่อ้าแขนต้อนรับ กลับขับไล่ไสส่งไปให้พ้น ๆ ความพ่ายแพ้ในทุกด้านนี้คือคำอธิบายหลักที่ยังผลให้พฤติกรรมใช้ความรุนแรงและก่อความวุ่นวายในที่สาธารณะ

นอกจากนี้แล้ว ยังมีปัจจัยอีกประการซึ่งช่วยเสริมคำอธิบายเรื่องความพ่ายแพ้ในบริบทของ 4kings ทั้งสองภาคได้อย่างน่าสนใจตามหลักคิดแบบการวิเคราะห์เชิงตระกูลภาพยนตร์ นั่นคือลักษณะของความเป็นชายที่ปรากฏของตัวละคร

ชายแท้แห่งลุ่มน้ำเจ้าพระยา

ความพ่ายแพ้ของตัวละครในภาพยนตร์อาชญากรรมแบบสหายร่วมรบ มักจะเป็นตัวละครผู้ชายซึ่งสร้างสายสัมพันธ์ฉันเพื่อนในกลุ่มเพศชายด้วยกัน และในบริบทของ 4kings ทวีภาค เรื่องราวก็ขับเคลื่อนผ่านตัวละครเพศชายเกินกว่าร้อยละแปดสิบของเรื่อง ในเหตุการณ์ของภาพยนตร์ทั้งสองภาค ชีวิตของตัวละครของนักเรียนอาชีวะ ทั้งสี่สถาบัน วนเวียนอยู่ในแถบกรุงเทพและปริมณฑลทั้งการพักผ่อนในเคสสถาน รวมกลุ่มผองเพื่อนเพื่อหารื้อปัญหาชีวิต และไปสิ้นสุดที่การใช้กำลังความรุนแรง วิถีชีวิตดังกล่าวอาจเรียกแบบล้าลองได้ว่าเป็นชีวิตแบบอันธพาลฝึกหัดและเคลื่อนย้ายไปในละแวกลุ่มน้ำเจ้าพระยา แถบกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

ในบริบททางประวัติศาสตร์ของไทย ความเป็นชายกับพื้นที่ลุ่มแม่น้ำคือสิ่งที่อยู่ควบคู่กันเสมอมา หากพิจารณาจากประวัติศาสตร์นิพนธ์ของ นิธิ เอียวศรีวงศ์ หรืองานวรรณกรรมของ เสกสรรค์ ประเสริฐกุล ล้วนชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชายไทยในอดีตกับการใช้ชีวิตในแถบที่ราบลุ่มแม่น้ำ ความผูกพันดังกล่าวสะท้อนภาพของสังคมไทยแบบเก่าที่พึ่งพาอาศัยพื้นที่ราบลุ่มแม่น้ำเป็นศูนย์กลางการใช้ชีวิต ซึ่งหากพิจารณาจากอดีตก็จะพบว่าอยู่ภายใต้เงื่อนไขของชัยภูมิที่ตั้งอันเหมาะสมกับการสร้างบ้านเมืองทั้งกรณีของการเดินทาง การปกครอง และการทำมาหากิน โดยภาพของความเป็นชายในที่ราบลุ่มแม่น้ำดังกล่าวคือความเป็นชายแบบอดีตที่ใช้ร่างกายกับการประมงหรือกสิกรรม อย่างไรก็ตาม ชายแท้แห่งลุ่มน้ำเจ้าพระยามีความเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เมื่อชายหนุ่มก้าวเข้าสู่ยุคใหม่ที่ใช้พลังงานร่างกายกับอาชีพน้อยลง และมีสถาบันทางการศึกษารับเข้าไปดูแล กระทั่งมีเวลาว่างมากเพียงพอที่จะทำกิจกรรมตามแรงขับเคลื่อนทางจิตใจ พวกเขาอาจจะยังใช้ชีวิตผูกพันกับพื้นที่นั้นดั้งเดิม แต่ด้วยเงื่อนไขที่ไม่เหมือนเดิม

เมื่อความเปลี่ยนแปลงของสังคมและผู้คนเกิดขึ้น และภาพยนตร์เป็นเครื่อง

เมื่อสะท้อนภาพแห่งความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ความน่าสนใจในส่วนของการเป็นวัยรุ่นชายยุคสมัยใหม่ตามท้องเรื่องก็คือ เราจะนิยามวัยรุ่นชายเหล่านี้อย่างไร หากใช้แนวคิดทางด้านตระกูลภาพยนตร์และแนวคิดเรื่องความเป็นชายมาประกอบกัน



ภาพประกอบที่ 3 ความผูกพันของชายแท้กับพื้นที่ราบลุ่มแม่น้ำดังปรากฏให้เห็นในหลายฉากของภาพยนตร์

ในภาพใหญ่ของการนิยามความเป็นผู้ชายในภาพยนตร์ อาจมองได้ว่าทั้งหมดใน 4 Kings ทวิภาคนับเป็นเรื่องของผู้ชายแท้ ๆ (straight man) อันหมายถึงกลุ่มผู้ชายที่รักชอบเพศตรงข้าม และดำเนินชีวิตแบบลูกผู้ชายดั้งเดิม อย่างไรก็ตาม ในทางวิชาการได้มีการนิยามเอาไว้ที่น่าสนใจหลายแนวทาง เริ่มด้วยแนวคิดที่ว่าด้วยความเป็นชาย (masculinity) คือการศึกษาลักษณะความเป็นชาย โดยมุ่งเน้นการแสดงออกและการสร้างความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ซึ่งจะแตกต่างจากการศึกษาแบบชีววิทยาอย่าง เพศชาย (biological male) โดยความเป็นชายตามนิยามแรกนั้นดำรง

อยู่ได้ในเชิงของวัฒนธรรมและความสัมพันธ์กับผู้อื่นและหรือเพศอื่น

กล่าวสำหรับความสัมพันธ์ภายในของกลุ่มผู้ชายด้วยกัน Connell (2005) ได้สรุปรูปแบบความสัมพันธ์ของความเป็นชายเอาไว้ทั้งสิ้น 4 ลักษณะ ได้แก่ 1) ความเป็นชายแบบอำนาจนำ (hegemony) 2) ความเป็นชายที่ตกเป็นเบื้องล่าง (subordination) 3) ความเป็นชายแบบสมรู้ร่วมคิด (complicity) และ 4) ความเป็นชายแบบชายขอบ (marginalize) โดยรูปแบบทั้งหมดเกิดจากการที่ความเป็นชายถูกประกอบสร้างจากปัจจัยหลายอย่างซึ่งส่งอิทธิพลต่อกันและกัน จนเกิดความเป็นชายที่หลากหลายแต่ก็ยังสามารถรวมกลุ่มจัดหมวดหมู่ได้ โดยแต่ละลักษณะต่างก็ส่งผลกระทบต่อความเป็นไปในสังคม ทั้งนี้ ภาพยนตร์อย่าง 4Kings ทวิภาค ก็ยังได้บรรจุความเป็นชายดังกล่าวเอาไว้ในมิติมุมมองที่น่าสนใจเช่นเดียวกัน

ทั้งนี้การก่ออาชญากรรมของกลุ่มตัวละครในฐานะภาพยนตร์ crime ผ่านการยกพวกตีกัน ใช้อาวุธของมีคมจนเกิดการบาดเจ็บล้มตาย และรวมถึงการเบียดบังพื้นที่สาธารณะเพื่อเป็นสถานที่แสดงความยิ่งใหญ่ของตนเอง อาจจะทำให้ในระดับผิวเผินนั้น ภาพยนตร์สะท้อนลักษณะของความเป็นชายแบบอำนาจนำในหมู่ของวัยรุ่นชายไทย แต่นั่นอาจเป็นความเข้าใจที่ผิดเพราะแก่นของลักษณะชายอำนาจนำดังกล่าวแท้จริงคือความเป็นชายที่มีอำนาจในระดับครอบงำทางวัฒนธรรม มีอำนาจเหนือกว่า (domination) ทั้งเพศตรงข้ามและในหมู่เพศเดียวกัน และการกดทับผู้อื่นจะผ่านการควบคุมและความรุนแรง ดังนั้น หากจะระบุว่ากรรมากรวมกลุ่มกันใช้กำลังเพื่อทำร้ายฝ่ายตรงข้ามอย่างวัยรุ่นใน 4Kings จะทำให้ได้กลายเป็นชายที่มีอำนาจนำ ก็อาจจะไม่ถูกต้องนัก เพราะอำนาจนำมักจะถูกสร้างและส่งผ่านทางโครงสร้างของชนชั้น เช่น มีความเหนือกว่าทางด้านการปกครอง หรือมีความเหนือกว่าทางเศรษฐกิจและค่านิยม

หากมองผ่านลักษณะความเป็นชายลำดับถัดมา อันได้แก่ ความเป็นชายที่ตกเป็นเบื้องล่าง หากพิจารณาในกรณีของค่านิยมดังกล่าว จุดหมายหลักมักจะเอาไว้

ใช้อธิบายในกรณีของเพศชายที่ถูกกดขี่โดยเพศชายด้วยกัน เช่นกรณีของกลุ่มชายรักเพศเดียวกัน (homosexual) ที่มักจะถูกจัดให้อยู่ในลำดับล่างสุดของความเป็นผู้ชาย ผลลัพธ์จากการเป็นชายในลักษณะนี้คือได้รับความรุนแรงทางกายภาพ (ทำร้ายร่างกาย เหยียดหยามผ่านคำพูดและกิริยาท่าทาง) และความรุนแรงทางวัฒนธรรม (ถูกนำเสนอภาพผ่านสื่อในทางน่าเหยียดหยาม) ทั้งนี้ชายที่ตกเป็นเบื้องล่างอาจยังหมายถึงผู้ชายรักเพศตรงข้าม (straight หรือ ชายแท้) ที่ตกเป็นเบื้องล่างในทางอำนาจจากชายผู้อื่น ไม่ว่าจะผ่านทางหน้าที่การงานหรือสถานภาพทางสังคม ซึ่งอาจจะกลายเป็นชนวนหนึ่งให้เกิดการใช้อำนาจและความรุนแรงกับคนที่สถานะเป็นรองอีกชั้นหนึ่ง (ส่งต่อความรุนแรงลงไปเป็นทอด ๆ) ดังเช่นการใช้ความรุนแรงกับคนในครอบครัวเพื่อทำให้ตนเองรู้สึกว่าเป็นผู้ควบคุมอำนาจ

หากกลุ่มนักเรียนอาชีวะชายในเรื่องไม่สามารถเป็นชายที่มีอำนาจน่าอย่างแท้จริงในทางสังคมวัฒนธรรมได้เพราะไม่สามารถชั้นนำหรือกำหนดสภาพสังคมรอบข้างได้ด้วยตนเอง กลุ่มนี้จึงเสี่ยงจะกลายเป็นกลุ่มชายที่ตกเป็นเบื้องล่างแทน ดังจะเห็นภาวะไร้อำนาจในห้องผู้บริหารสถาบัน ในเรือนจำและสถานพินิจตามท้องเรื่อง โดยหากพิจารณาเทียบเคียงกับมิติทางตระกูลภาพยนตร์แบบอาชญากรรมและสหายร่วมรบ จะพบว่านักเรียนช่างเป็นชายที่ประสบความพ่ายแพ้และโหยหามิตรภาพที่จะมาร่วมแบ่งปันความเจ็บปวดดังกล่าว ดังนั้น ความต้องการจะชดเชยสิ่งที่ขาดหายไปในชีวิตอันได้แก่การเป็นผู้นำ การได้ครอบครองอำนาจบ้างเพียงชั่วคราวก็ยิ่งดี จึงถูกส่งต่อมายังการใช้ความรุนแรงกับคนกลุ่มอื่นในนามของการยกพวกตีกัน และการเคารพบูชาสถาบันอันถือเป็นศักดิ์ศรีแห่งชีวิต

ในความเป็นชายลักษณะที่ 3 ได้แก่ ความเป็นชายแบบสมรู้ร่วมคิด Jefferson (2002) มองว่าเป็นชายแบบที่แม้จะไม่ได้ทำตัวเป็นชายแบบอำนาจนำตามแบบฉบับ แต่ก็ไม่ได้ต่อต้านกลุ่มอำนาจดังกล่าวเช่นกัน ในคำอธิบายชายลักษณะนี้หมายถึง

การที่ผู้ชายบางคนสามารถก้าวเข้าสู่สถานะของชายที่มีอำนาจนำได้ เช่น มีสถานะของอำนาจและรสนิยมทางสังคมอย่างที่ชายทุกคนหมายปอง แต่ก็ไม่ได้ใช้อำนาจดังกล่าวกดขี่หรือกดทับผู้อื่น ศิวรัฐ หาญพานิช (2559) ยกตัวอย่างว่าพบเห็นได้จากกลุ่มของผู้ชายที่รู้จักให้เกียรติผู้หญิง เป็นสุภาพบุรุษที่ช่วยเหลือผู้หญิงทั้งการทำงานและเศรษฐกิจ หรือในบางครั้งอาจสนับสนุนกลุ่มสิทธิสตรีด้วย

หากพิจารณาความเป็นชายในแบบที่ 3 กับกลุ่มของนักเรียนอาชีวะชายในเรื่อง 4 Kings อาจจะไม่พบว่าใครมีลักษณะดังกล่าวชัดเจนนัก แต่หากใช้แนวทางของผู้ชายในลักษณะที่ 4 คือ ความเป็นชายแบบชายขอบ (marginalize) อาจจะได้คำอธิบายที่น่าสนใจในกรณีนี้ เนื่องจากชายแบบชายขอบจะมีปัจจัยบางประการภายนอก เช่น ชนชั้น เข้ามาเป็นตัวแปร อย่างกรณีของนักเรียนอาชีวะในเรื่องอาจถูกมองว่ามีสถานภาพความเป็นชายที่ด้อยกว่าเนื่องจากสถานภาพทางชนชั้น การเป็นนักเรียนอาชีวะที่ถูกเหยียดหยามตลอดเรื่องว่าด้อยกว่าสถาบันการศึกษาแบบอื่น หรือกระทั่งสถานภาพทางเศรษฐกิจและแหล่งชุมชนอยู่อาศัย ก็เป็นปัจจัยที่ทำให้กลุ่มผู้ชายส่วนใหญ่ของเรื่องกลายเป็นผู้ชายแบบชายขอบ และในลักษณะเดียวกับการขดเขยอำนาจจากชายลักษณะที่ 2 (ชายที่ตกเป็นเบื้องล่าง) ชายกลุ่มนี้จึงสร้างอำนาจอย่างอื่นผ่านช่องทางอื่น เช่น การสร้างความน่าหวาดกลัวให้ผู้อื่นในสังคม หรือ การประโคนศักดิ์ศรีของสถาบันตนเองให้เป็นธงนำความเป็นชาย

จากแนวคิดดังกล่าว ความเป็นชายของนักเรียนอาชีวะจึงก้ำกึ่งระหว่างชายที่ตกเป็นเบื้องล่างและชายที่เป็นชายขอบ ตัวละครหลักของเรื่องอย่าง ดากับบิลลี ในภาคแรก และ บ้างกับยาท จึงไม่ได้ครองอำนาจนำในการกำหนดสิ่งใดได้ ไม่ใช่มาเพียงในหนังแก๊งสเตอร์ที่มีอำนาจ ไร้ทรัพย์สิน ไร้รสนิยมทางการใช้ชีวิต แต่เป็นกลุ่มผู้ชายซึ่งอ่อนด้อยกว่าและต้องการเพียงหาบางสิ่งมาขดเขยปมปัญหาชีวิต และกล่าวสำหรับตัวละครคนค้ายาในชุมชนแออัดอย่างยาท ดูจะใกล้เคียงความเป็นชายขอบยิ่งกว่า

ใครในเรื่อง เพราะในระนาบปกติของความสัมพันธ์ความเป็นชาย จะพบว่านักเรียน
อาชีวะถูกวางเอาไว้ให้ต่ำต้อยที่สุดในระบบการศึกษา แต่ยถาบันนั้นไม่ได้รับการศึกษา
ซึ่งหมายความว่าอยู่ในห่วงโซ่ที่ต่ำลงไปกว่ากลุ่มนักเรียนช่างเสียอีก

เมื่อกล่าวเฉพาะลักษณะและอำนาจแห่งความเป็นชายไปแล้ว จะเกิดคำถาม
ตามมาว่าแล้วผู้หญิงหรือความเป็นหญิงอยู่ตรงส่วนใดของความเป็นชายในเรื่องกันแน่
คำตอบก็คือภาพยนตร์ทั้งสองภาคจำกัดให้ผู้หญิงมีบทบาทไม่มากนัก นอกเสียจากบท
ที่คุ้นชินจากกรอบของความเป็นหญิงในภาพยนตร์และละครเรื่องอื่น ๆ เช่น แม่ผู้มี
จิตใจอารีและรอบลอบประโลมลูกชายที่บ้าน แพนสาวของใครสักคนที่นักเรียนอาชีวะ
จะต้องออกแรงปกป้อง หรือกระทั่งพี่สาวผู้ทายเป็นที่สุดแล้วไม่สามารถเข้าไปแทรกแซง
หรือควบคุมมิตรภาพระหว่างน้องชายและเพื่อนได้เลย ในส่วนนี้ทำให้เกิดประเด็น
ด้านความสัมพันธ์ระหว่างชายกับหญิงของภาพยนตร์ ว่าสะท้อนคุณลักษณะแบบใด
ในทางวิชาการ รวมถึงคำสำคัญที่ถูกกล่าวถึงในยุคร่วมสมัยที่ภาพยนตร์ถูกผลิตและ
ออกฉาย อันได้แก่คำว่า “ชายแท้”

คำว่า “ชายแท้” ในบริบทของสังคมไทยปีพ.ศ.2564-2566 มีอย่างน้อย 3
ประการที่ถูกระบุ อย่างแรกคือการนิยามแนวทางแบบเพศสภาพ (gender) นั้น
คือเป็นเพศชายโดยกำเนิดและมีรสนิยมทางเพศที่ชื่นชอบเพศตรงกันข้าม ซึ่งถือว่าเป็น
การปลุกฝังมาจากวัฒนธรรมทางเพศในอดีตที่ว่าผู้ชายจะต้องรักกับเพศหญิงและ
สร้างครอบครัวร่วมกัน หากพิจารณาด้วยเงื่อนไข ตัวละครผู้ชายแทบทั้งหมดของ
เรื่องจะมีสถานะเป็นชายแท้ หรือที่เรียกด้วยการระบุว่าเป็น straight เพราะไม่มีตัว
ละครใดที่เป็นชายลักษณะหญิง หรือชายที่ชอบเพศชายด้วยกัน

ในลำดับถัดมาคือชายแท้ที่มีลักษณะนิสัยแบบผู้ชายทั่วไป ซึ่งถือเป็นการนิยาม
ในลักษณะของวิถีชีวิต (lifestyle) โดยอิงกับบริบทของความเป็นชายส่วนใหญ่ใน
สังคม เช่น มุกตลกแบบพวกผู้ชาย กิจกรรมแบบพวกผู้ชาย รสนิยมแบบพวกผู้ชาย

กลุ่มของนักเรียนอาชีวะใน 4 Kings ทั้งสองภาคจึงมีความเป็นชายแท้ เพราะรวมกลุ่มผู้ชายเป็นหมู่ใหญ่ พุดจาประสาลูกผู้ชาย ชอบใช้ความรุนแรงตัดสินปัญหา เห็นแก่มิตรภาพในพวกพ้องผู้ชายด้วยกัน

ส่วนสุดท้ายคือปรากฏการณ์ตีกลับทางค่านิยม หรือเป็นวาทกรรมต่อต้านอย่างหนึ่งอันสืบเนื่องจากอำนาจเพศชาย นั่นคือชายแท้ในลักษณะของการถูกใช้เป็นคำตำหนิ และเกิดการเปลี่ยนแปลงของคำเป็น “ชายแหว่” เพื่อเสียดสีล้อเลียนกลุ่มผู้ชายที่มีพฤติกรรมเป็นพิษเป็นภัยต่อเพศอื่น (toxic masculinity) ทั้งนี้คำว่าชายแหว่ไม่ได้หมายถึงเพศสรีระหรือเพศสภาวะ แต่ใช้เปรียบเปรยถึงกลุ่มผู้ชายที่ขาดความเคารพเพศอื่นและไม่สนับสนุนความเท่าเทียมทางเพศ ตลอดจนมีพฤติกรรมใช้อำนาจความเป็นชายแสดงความเหนือกว่าในลักษณะเป็นภัยต่อความรู้สึกของผู้อื่น (กนกพิชญ์ 2567) (โตมร 2566)

ตัวละครนักเรียนช่างใน 4 Kings ทวิภาคอยู่ในความหมายของชายแท้ได้ทั้ง 3 นียม โดยเห็นได้อย่างชัดเจนในความหมายเชิงชีววิทยาและเพศสภาวะ แต่สำหรับในความหมายเชิงเสียดสีอาจจะยังมีความคลุมเครืออยู่ เนื่องจากแนวทางการนำเสนอเรื่องราวของตัวละครชายในเรื่องอยู่ในสูตรของอาชญากรรมและสหายร่วมรบ ทำให้ส่วนใหญ่เป็นการแสดงความผูกพันรักใคร่ในกลุ่มของเพื่อนฝูงเพศชาย และมีคู่อริที่กลายเป็นสมรภูมิการช่วงชิงอำนาจนำและสนามรบของคนชายขอบซึ่งก็เป็นเพศชายด้วยกัน ดังนั้นหนังจึงไม่ได้มีความมุ่งเน้นจะสร้างแรงปะทะระหว่างเพศชายกับเพศอื่น ๆ (เพศหญิงและเพศที่หลากหลาย) และทำให้การแสดงพฤติกรรมไม่เคารพเพศอื่นจึงมิให้เห็นค่อนข้างน้อย

อย่างไรก็ตาม หากชายแท้ (ชายแหว่) ที่มีความเป็นพิษเป็นภัยคือการแสดงความเหนือกว่าของเพศชายและไม่เคารพผู้อื่นทั้งในเชิงการแสดงออกและในทางโครงสร้างสังคม ตัวละครชายหลายตัวน่าจะเข้าข่ายความเป็นชายแท้ลักษณะนี้ ได้

ตั้งแต่ตัวละครผู้เป็นพ่อของบิลลีในภาคแรกซึ่งแสดงอำนาจของระบบชายเป็นใหญ่ (ปิตาธิปไตย) ผ่านการควบคุมคนในครอบครัวอย่างผู้เป็นภรรยาที่ต้องก้มหน้าอดทน และลูกชายติดภรรยาซึ่งถูกเหยียดหยามว่าเป็นนักเรียนช่างในฐานะชนชั้นที่นำรังเกียจ ก่อนที่เวลาต่อมาลูกชายอย่างบิลลีจึงเข้าไปรวมกลุ่มกับเพื่อนชายแท้อาชีพะเพื่อไป แสดงออกถึงอำนาจที่เหนือกว่ากับผู้อื่นในที่สาธารณะอีกที หรือในกรณีของหัวหน้า ครอบครัวที่เป็นตำรวจซึ่งมีลูกสาวที่พลัดพลั้งไปตั้งครมภ์กับนักเรียนอาชีพะ อำนาจ แห่งความเป็นชายที่ต้องการควบคุมผู้หญิงและเห็นแก่ตัวปรากฏรอบบ้านหลังนี้ตั้งแต่ การบีบคั้นลูกสาวและภรรยาให้อยู่ภายใต้โอวาทโดยไม่มีข้อแม้ การเหยียดหยามแฟน ของลูกสาวที่เป็นนักเรียนช่าง และการบังคับให้ไปทำแท้ง ส่วนตัวของนักเรียนช่างกล ที่เชื่อว่าดานัน แม้ว่าแสดงเจตจำนงจะรับเลี้ยงเด็กในครรภ์ของแฟนสาววัยเด็ก แต่เมื่อ ถึงคราวคับขันเขากลับเลือกไปรวมกลุ่มกับเพื่อน ๆ เพื่อร่วมคอนเสิร์ตที่มีเค้าลางว่าจะ ยกพวกตีกัน มากกว่าจะมาสนใจแฟนสาวที่กำลังว่าวุ่นสับสนกับเด็กในครรภ์

แม้ทั้งสองภาคจะไม่มีฉากที่นักเรียนอาชีพะลงมือทำร้ายผู้หญิงหรือเหยียด หยามอย่างเป็นรูปธรรม แต่เหตุการณ์กลับอยู่ภายใต้กรอบความคิดแบบปิตาธิปไตย เมื่อผู้ชายและพ่อที่เป็นใหญ่มีความคิดต้องการครองอำนาจทุกอย่างในมือและพร้อม ที่จะทำทุกสิ่งเพื่อธำรงรักษากลุ่มความเป็นชายของตนเองเอาไว้และทิ้งผู้อื่นเอาไว้ข้าง หลัง ลักษณะดังกล่าวยังปรากฏให้เห็นในความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครพี่สาวกับบาง เมื่อน้องชายซึ่งสนใจแต่มิตรภาพระหว่างเพื่อน ไม่เคยรับฟังตัวพี่สาวซึ่งก้มหน้าก้ม หน้าที่หาเงินมาเลี้ยงครอบครัว และยังไปกว่านั้นเมื่อเหตุการณ์ถึงจุดแตกหักและกลุ่ม ผู้ชายในเรื่องทิ้งเอาไว้แต่ความเสียหาย ตัวละครพี่สาวนี้เองที่ต้องเดินเข้ามาคอยเก็บ กวาดและดูแลทุกสิ่งแทน

บทสรุป: สายสัมพันธ์ระหว่างตระกูลภาพยนตร์อาชญากรรม-สหายร่วมรบ
และอุดมการณ์แฝงเร้น



แผนภาพที่ 1 แสดงสายสัมพันธ์ระหว่างตระกูลอาชญากรรมแนวทางสหายร่วมรบ
อุดมการณ์ความพ่ายแพ้ และลักษณะความเป็นชายในภาพยนตร์ 4Kings
ทั้งสองภาค

หากภาพยนตร์คือพื้นที่แห่งการสร้างความหมาย ความหมายที่เกิดขึ้นจึงต้องอาศัยการอ่านความหมายผ่านทางเครื่องมือวิเคราะห์ หนึ่งในเครื่องมือวิเคราะห์คือการใช้แนวคิดตระกูลภาพยนตร์มาจำแนกลักษณะของภาพยนตร์ว่าอยู่ในสูตรการนำเสนอแบบใด ซึ่งจะทำให้เห็นถึงอุดมการณ์และชนบทการสื่อความหมายของภาพยนตร์ในตระกูลดังกล่าว เมื่อเป็นเช่นนั้น ภาพยนตร์เรื่อง 4 Kings ทั้งสองภาคจึงอยู่ในอาณานิคมของภาพยนตร์อาชญากรรมในฐานะที่ตัวละครประพาศิตินผิดกฎหมายและแสดงกระบวนการทำผิดระเบียบสังคมอย่างชัดแจ้งจนเป็นภัยต่อผู้อื่น แต่ขณะเดียวกันก็อยู่ในแขนงของอาชญากรรม (crime) แบบสหายร่วมรบ (brother in arms) อันหมายถึงการแสดงความผูกพันระหว่างตัวละครและความต้องการสานสัมพันธ์ให้แน่นแฟ้น มากกว่าต้องการความก้าวหน้าทางตำแหน่งในองค์กรอาชญากรรมหรือการได้มาซึ่งทรัพย์สินเงินทอง

เมื่อกลุ่มของภาพยนตร์อยู่ในแนวทางดังกล่าว การเน้นย้ำประเด็นมิตรภาพของคนยากไร้จึงมีความชัดเจนขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งมิตรภาพของคนที่ย่ำแย่ทั้งในฐานะปัจเจกบุคคลและในฐานะกลุ่มทางสังคม ทิศทางการนำเสนอดังกล่าวทำให้ภาพยนตร์พ้นจากการครอบงำมองในฐานะหนังอาชญากรรมที่แสดงความเย้ายวนของทรัพย์สินเงินทอง แต่กลับกลายเป็นเรื่องของผู้ชายที่เป็นกลุ่มตกเป็นเบี้ยล่างและชายขอบ ที่ต้องดิ้นรนเอาตัวรอด และถูกนำเสนอให้น่าสงสารเห็นใจ

ตระกูลภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับผู้ชายเปราะบางและประสบความพ่ายแพ้ ทำให้เกิดความหมายเกี่ยวกับความเป็นชายในเรื่องซึ่งล้มเหลวอย่างฝังรากลึก กลายเป็นกลุ่มผู้ชายที่ทั้งเจ็บปวดและสับสนจนไม่มีทางระบายออกนอกจากใช้ความรุนแรง แต่ก็ไม่ถึงกับสร้างความชอบธรรมให้แก่การใช้พื้นที่สาธารณะในการสร้างความเดือดร้อน เพราะภาพยนตร์ได้นำเสนอให้เห็นถึงวงจรแห่งความพ่ายแพ้ที่ดำเนินไปอย่างไม่สิ้นสุดจากพฤติกรรมดังกล่าวเช่นเดียวกัน

ในขณะเดียวกัน ความเป็นชายไทยในเรื่องยังอาจถูกวิพากษ์วิจารณ์ได้ว่าเป็นชายที่สร้างปัญหาให้แก่สังคม หรือที่เรียกว่าเป็น “ชายแหว่” เนื่องจากการมุ่งหวังครอบครองอำนาจนำผู้อื่น ทำให้กีดกันชายกลุ่มอื่นและเพศหญิงออกจากศูนย์กลางทางอำนาจและลดค่าความเป็นมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นไปโดยตั้งใจหรือไม่ ทั้งนี้ข้อสังเกตประการสำคัญคือการมีค่านิยมชายเป็นใหญ่ที่ฝังรากลึกในตัวละครและสังคมที่ตัวละครอาศัยอยู่ ทั้งบ้านที่ผู้ชายเป็นใหญ่ การให้คุณค่ากับมิตรภาพในหมู่เพื่อนชายมากกว่ารับผิดชอบต่อผู้หญิง (และการรับผิดชอบต่อผู้หญิงเช่นในกรณีรับเลี้ยงเด็กก็เป็นไปเพราะรักษามิตรภาพกับเพื่อนชายเสียมากกว่า)

4 Kings ทวิภาค จึงเป็นภาพยนตร์ที่สร้างความหมายผ่านตระกูลภาพยนตร์ที่น่าสนใจ สะท้อนความพ่ายแพ้ของตัวละคร ภาวะความเป็นชายที่อยู่ในโครงสร้างที่เป็นพิษภัย และทั้งหมดนี้ยังสื่อความหมายถึงปัญหาของสังคมไทยบางประการซึ่งซ่อนรูปอยู่ในภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นที่มีเรื่องราวของเด็กช่างกลยกพวกตีกัน.

เอกสารอ้างอิง

ภาษาไทย

- กฤษดา เกิดดี. 2541. *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ*.
ห้องภาพสุพรรณ.
- กำจร หลุยยะพงศ์. 2556. *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้าง: สังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์
และชาติ*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีระพล ศิริทัพ. 2565. *ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม
ในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย*. วิทยานิพนธ์ดุขภูบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- วิโรจน์ สุทธิสีมา. 2565. *ภาพยนตร์กีฬา: ตระกูลหนึ่ง การวิเคราะห์ และความหลากหลาย*.
สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ศิริรัฐ หาญพานิช. 2559. *ความเป็นชายที่มีอำนาจนำและความสัมพันธ์ทางเพศสถานะ
ในโฆษณาทรานส์ออกอากาศทางโทรทัศน์ พ.ศ.2558-2559*. วิทยานิพนธ์มหา
บัณฑิต วิทยาลัยสหวิทยาการ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ภาษาอังกฤษ

- Connell, Raewyn. 2005. Globalization, imperialism, and masculinities.
In *Handbook of studies on men & masculinities*, edited by M. S.
Kimmel, J. Hearn, and R. W. Connell. Thousand Oaks, CA: Sage.

- Jefferson, Tony. 2002. Subordinating hegemonic masculinity. *Theoretical Criminology*, 6(1), 63-88.
- Mitchell, Edward. 1986. “Apes and Essences: Some Sources of Significance in the American Gangster Film”. *Film Genre Reader IV*. Ed. Barry Keith Grant. Austin: University of Texas Press. P.255-264
- Neale, Steve. 2000. *Genre and Hollywood*. NY: Routledge.
- Thompson, Kristin and Bordwell, David. 2003. *Film History: An Introduction*. New York, McGraw-Hill Higher Education.
- Williams, Eric. 2017. *The Screenwriters Taxonomy*. NY: Routledge.

สื่อออนไลน์

- กนกพิชญ์ อุ๋นคง. 2567. “‘ชายแท้’ Toxic Masculinity เริ่มต้นที่บ้าน โรงเรียน หรืออื่นใด?: คุยกับ ดร.นิพัทธ์ พิชญโยธิน”. เข้าถึงจาก <https://thepotential.org/social-issues/toxic-masculinity/>
- โตมร ศุขปรีชา. 2566. “เมื่อ ‘ชายแท้’ กลายเป็น ‘ชายแหว่’ จากเฮมิงเวย์ถึงนักสื่อสารวิทยาศาสตร์”. เข้าถึงจาก <https://www.the101.world/phenomenon-03-masculinity/>
- สำนักข่าวอิศรา. 2559. “เด็ก เยาวชน ถูกจับ 3-5 หมื่นคน/ปี “ทixa” เผย 70% พบประวัติ ร.ร.ให้ออกกลางคัน” สืบค้นจาก <https://isranews.org/isranews-news/46023-drop-out051.html>

Thailand Box Office. 2565. อันดับหนังทำเงินทั่วประเทศไทยประจำสัปดาห์
24/1/2565. สืบค้นจาก <https://thailandboxoffice.com/2022/01/25/25-1-65/>.

Thailand Box Office. 2567. อันดับหนังทำเงินทั่วประเทศไทยประจำสัปดาห์
14/1/2567. สืบค้นจาก <https://thailandboxoffice.com/2024/01/15/14-1-67/>.

มุมมองของนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัย อุบลราชธานีต่อบทบาทหมอลำการเมือง ในช่วงปี พ.ศ.2557-2565

Perspectives of Students of the Faculty of Political Science, Ubon
Ratchathani University on the Role of Mor Lam in Politics During
2014-2022

บุญทิwa พ่วงกลัด¹

กรกนก โพธิ์ขาว

จิราพร คำด้วง

ชินพร อัครเสริญ

สรญา โททอง

พิมลสิริ นนท์สะเกษ

1 คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

บทคัดย่อ

มุมมองของนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

ตอบทบทวนหมอลำการเมือง ในช่วงปี พ.ศ.2557-2565

มุมมองของนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์มหาวิทยาลัยอุบลราชธานีตอบทบทวนหมอลำการเมืองในช่วงปี พ.ศ. 2557-2565 มีวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ 1) เพื่อศึกษาทบทวนหมอลำการเมืองในช่วงปี พ.ศ. 2557-2565 2) เพื่อศึกษามุมมองของนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์มหาวิทยาลัยอุบลราชธานีที่มีต่อทบทวนของหมอลำการเมืองในช่วงปี พ.ศ.2557-2565 โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผลการศึกษาพบว่า หมอลำการเมืองในช่วงเวลาดังกล่าวมีบทบาทการต่อสู้ในลักษณะของการต่อต้านรัฐบาลเผด็จการ การเรียกร้องประชาธิปไตย โดยมักจะพูดถึงความไม่ยุติธรรมที่เกิดขึ้น ตลอดจนใช้หมอลำการเมืองเพื่อบรรยายสภาพบริบทสังคมการเมือง และเป็นกระบอกเสียงในการสะท้อนปัญหาเรื่องความทุกข์ยากลำบาก การถูกกดขี่ข่มเหง ความเจ็บปวดและความน้อยเนื้อต่ำใจของพี่น้องชาวอีสาน ซึ่งเป็นการต่อสู้ผ่านบทกลอนลำ และบทบาทการกล่อมเกลาร่างการเมือง เป็นลักษณะการสร้างความเป็นหนึ่งเดียวที่สอดแทรกไปด้วยความรู้ทางการเมือง และได้มีการนำหมอลำการเมืองมาใช้ในการหาเสียงให้กับผู้ลงสมัครรับเลือกตั้ง ซึ่งมักจะเป็นการยกย่องชมเชยและนำเสนอนโยบายของแต่ละพรรคการเมือง เพื่อให้ประชาชนรับรู้ผ่านบทกลอนลำ ในส่วนของมุมมองของนักศึกษาตอบทบทวนหมอลำทางการเมืองในช่วงปี พ.ศ. 2557-2565 พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีมุมมองความคิดเห็นต่อหมอลำการเมืองว่าเป็นเรื่องที่ดีในการนำดนตรีเข้ามาผสมผสานในการสื่อสารทางการเมืองเพื่อให้คนในสังคมรับรู้เรื่องราวทางสังคมการเมือง ที่เป็นลักษณะของการวิพากษ์วิจารณ์การทำงานของรัฐบาล การต่อต้านรัฐบาลเผด็จการ และการสะท้อนปัญหาในสังคม ตลอดจนการเรียกร้องประชาธิปไตย การรับรู้เรื่องราวทางการเมืองจากหมอลำการเมืองเหล่านี้ส่งผลให้นักศึกษาเกิดความ

สนใจและต้องการเข้าไปมีส่วนร่วมทางการเมืองเพิ่มขึ้น อีกทั้งนักศึกษายังเห็นว่าหมอลำการเมืองได้สะท้อนภาพของการต่อสู้และสามารถกล่อมเกลาคิดทางการเมืองของนักศึกษาได้อีกด้วย อย่างไรก็ตามยังมีนักศึกษาบางส่วนที่มองว่าหมอลำการเมืองเป็นเพียงสื่อที่ให้ความรู้ทางการเมืองและเป็นเครื่องมือการสื่อสารในฤดูเลือกตั้งเพียงเท่านั้น แม้จะเกิดการรับรู้ทางการเมือง แต่นักศึกษาก็ไม่ได้เกิดความสนใจและไม่ได้ต้องการที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมทางการเมือง รวมถึงนักศึกษายังไม่เห็น ถึงการต่อสู้และการกล่อมเกลாதทางการเมืองอีกด้วย

คำสำคัญ: หมอลำการเมือง, การกล่อมเกลாதทางการเมือง, บทบาทหมอลำทางการเมือง

ABSTRACT

Perspectives of Students of the Faculty of Political Science, Ubon Ratchathani University on the Role of Mor Lam in Politics During 2014-2022

Study of perspectives of students of the Faculty of Political Science, Ubon Ratchathani University on the role of Mor Lam in politics during 2014-2022 was qualitative research and had two objectives: to examine the role of Mor Lam in politics in 2014-2022; and to investigate perspectives of students of the Faculty of Political Science, Ubon Ratchathani University on the role of Mor Lam in politics during 2014-2022. The findings showed that Mor Lam during this period of time played a role in the struggles and resistance of dictatorial government, political socialization, and advocacy for democracy. Mor Lam reflected injustices in a sociopolitical context with suffering, oppression, and inferiority of Isan people. The characteristics of Mor Lam both amused and educated people with political contents. It was also applied to election candidate campaigns in terms of election policy proposals.

Student's views on the role of Mor Lam in politics in 2014-2022 revealed that Mor Lam had integrated music with political communication to inform people about political society in forms of criticism of government performance, dictatorship resistance, reflection on social problems including campaign for democracy.

The students were Informed about political issues and political socialization from Mor Lam and it caused them to become more interested in political participation. However, some students expressed the opinion that Mor Lam was only one kind of media educating them about politics and it was used as a tool to communicate during the election campaign. They viewed Mor Lam as educating them about politics, but not political socialization. They did not need to participate in political activities.

Keywords: *Mor Lam, Political Socialization, Role of Mor Lam*

บทนำ

หมอลำเป็นศิลปะการแสดงที่สำคัญในภาคอีสาน โดยในอดีตได้มีการสอต่อ
แพร่ความรู้เรื่องราวต่าง ๆ ผ่านหมอลำ เพราะไม่เพียงแต่สามารถตอบสนองต่อ
ความต้องการทางด้านจิตใจของมนุษย์เท่านั้น แต่หมอลำยังมีบทบาททางด้าน
สังคมและวัฒนธรรมของคนอีสาน เนื่องจากเป็นสื่อที่มีผลต่อแรงจูงใจและมีความ
ใกล้ชิดกับผู้คนในท้องถิ่นอย่างมาก (Sandusit Brorewongtrakhul 2017, 82)
คำว่า “หมอ” ในความหมายของภาษาอีสานใช้เรียกผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ เช่น ผู้
ชำนาญการเป่า เรียกว่า “หมอแคน” และผู้ชำนาญด้านการขับร้องขับลำ เรียก
กันว่า “หมอลำ” (ศูนย์ศิลปวัฒนธรรมมหาวิทยาลัยขอนแก่น ฐานข้อมูลหมอลำ,
ม.ป.ป.) เมื่อหมอลำได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย จึงทำให้หมอลำได้เข้าไปมี
บทบาททางการเมืองในลักษณะของเครื่องมือการสื่อสารทางการเมือง โดยเนื้อหา
ของบทกลอนคือเรื่องราวหรือประเด็นที่ศิลปินหมอลำต้องการสื่อสารผ่านบทกลอน
ลำ โดยมีทั้งการแสดงความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์สังคมการเมืองทั้งทางตรงและ
ทางอ้อม (ภาณุพงศ์ ธงศรี, 2562) ซึ่งในประวัติศาสตร์การเมืองไทย หมอลำถือเป็น
เครื่องมือในการต่อสู้และการกล่อมเกลางานการเมือง จากการรวบรวมข้อมูล
ทางประวัติศาสตร์พบว่า

ในช่วงปี พ.ศ.2444-2445 เกิดกบฏผู้มีบุญขึ้น ซึ่งเป็นผลมาจากการปฏิรูปการปกครองแผ่นดิน ปี พ.ศ.2435 การส่งผู้ปกครองจากส่วนกลางเข้าไปแทนเจ้าเมืองเดิมนำมาซึ่งปัญหาความขัดแย้งในหมู่ผู้นำ การขูดรีดส่วยหรือการเก็บภาษีอากรที่ซ้ำซ้อน ทำให้ผู้คนในท้องถิ่นได้รับความเดือดร้อนและไม่พอใจ จนมีการรวมกลุ่มเพื่อเคลื่อนไหวต่อต้าน ได้มีการนำหมอลำมาใช้ในการกล่อมเกลาร่วมสร้างพันธมิตรสำหรับการรวบรวมมวลชนเข้าร่วมขบวนการโดยการใช้นิทานเฉพาะกลุ่มที่เป็นปรีชาดบด้วยภาษาอีสานในการร้องล่ำกลอน และการใช้หลักความเชื่อทางศาสนาที่ว่าด้วยการกำเนิดของยุคพระศรีอริยเมตไตรย เป็นการพยายามนำ

เสนอสังคมที่สวงามของยุคสมัยใหม่ (กมลเศ โปธิกนิษฐ พชรินทร์ สิริสุนทร และ วัชรพล พุทธรักษา, 2561 : 67-68) การใช้หมอลำเป็นสื่อทางการเมืองในการรวบรวมมวลชนได้รับผลตอบแทนอย่างกว้างขวาง โดยมีผู้มีบุญเข้าร่วมกลุ่มจำนวน 60 คน ซึ่งกระจายอยู่ใน 13 จังหวัดในภาคอีสาน แต่ด้วยอาวูที่ทันสมัยของรัฐบาลไทย ผู้มีบุญจึงถูกปราบปรามในที่สุด (สุวิทย์ ธีรศาสตร์, 2566)

ปี พ.ศ.2476-2479 หมอลำน้อย ซาดา เป็นหมอลำชาวบ้านธรรมดาที่เกิดความไม่พอใจต่อการปกครองของรัฐบาล ได้ลุกขึ้นมาต่อต้านและเพียรร้องลำเชิงชักจูงให้ผู้ฟังแข็งข้อต่อการปกครองของไทย (กมลเศ โปธิกนิษฐ, พชรินทร์ สิริสุนทร และวัชรพล พุทธรักษา, 2561 : 68-69) นอกจากนี้หมอลำน้อย ยังได้นำเอาความเชื่อที่ว่าคนจะเสมอกันและโลกจะมีแต่ความอุดมสมบูรณ์ มาเป็นเหตุผลในการชักจูงชาวบ้านให้เข้าร่วมกลุ่ม เพื่อแก้ไขปัญหาความเดือดร้อนของภัยแล้งที่เกิดขึ้นในจังหวัดมหาสารคาม ซึ่งได้ผลตอบแทนที่ดี ชาวบ้านได้เข้าร่วมกลุ่มชุมนุมกันจำนวนมาก จนทางการตั้งข้อสงสัยว่าหมอลำน้อยจะรวมกำลังคนออกมาก่อความไม่สงบ จึงได้มีการเข้าจับกุมแล้วตัดสินว่าหมอลำน้อยเป็นกบฏผู้มีบุญให้จำคุก 4 ปี เมื่อวันที่ 20 มิถุนายน พ.ศ.2476 ซึ่งถือเป็นการปิดฉากของหมอลำน้อย ซาดา (สายสกุล เดชาบุตร 2555, 214-220)

ในช่วงปีพ.ศ.2482-2483 ได้เกิดกบฏหมอลำโสภา พลตรีขึ้นซึ่งมีอาชีวะเป็นหมอลำและชาวนา หมอลำโสภาเป็นคนเก่ง กล้าพูดกล้าทำและมีความรู้ด้านการอ่านอักษรธรรม ขอม รวมทั้งมีความสามารถในด้านหมอลำ ในขณะที่นั้นรัฐไทยในช่วงปีพ.ศ. 2460-2480 ได้พยายามรวมศูนย์อำนาจจากหัวเมืองต่าง ๆ ไว้ที่รัฐส่วนกลาง ใช้วิธีที่เรียกว่าการ “ครอบงำทางวัฒนธรรม” หมอลำโสภาได้รับรู้ถึงความเดือดร้อนของชาวอีสานในเรื่องการครอบงำทางวัฒนธรรมผ่านการศึกษา การกดขี่ของข้าราชการในเรื่องการเก็บภาษีที่ดินภาษีป่าไม้ หมอลำโสภาจึงใช้อาชีวะหมอลำในการถ่ายทอดปัญหาเพื่อให้ผู้คนได้มีการตื่นตัวกับสิ่งที่เกิดขึ้นจากการกระทำของรัฐ เพื่อให้เข้าร่วมการเคลื่อนไหวกับตน โดยหมอลำโสภามักจะร้องกลอนลำที่เกี่ยวกับการเมืองเป็นส่วนใหญ่ (แผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรม สร้างเสริมสุขภาพ, 2565)

โดยเนื้อหาของระบอบทกลอนจะเป็นการต่อว่ารัฐบาลในเรื่องการกดขี่ข่มเหงราษฎร การบังคับให้ทำสัญญาซื้อขายที่ดิน รวมถึงเรื่องภาษีที่ดินที่ต้องจ่ายให้รัฐ (สุวิทย์ ธีร ศาสวัต และชอบ ดีสวนโคก 2536, 60) แต่ในเวลาต่อมาหมอลำโสภาก็ถูกจับกุมในที่สุดด้วยข้อหาทบบกฏภายใน มีการจำคุก 16 ปี ต่อมาได้เสียชีวิตอย่างปริศนา (ศศิธร คงจันทร์ 2558, 150-156) จากที่กล่าวมาจะเห็นว่าบทบาทของหมอลำการเมืองในช่วงปี พ.ศ. 2444-2483 ได้เข้าไปมีบทบาททางการเมืองในฐานะเครื่องมือที่ใช้ในการกล่อมเกลารวบรวมให้ผู้ที่รับฟังคล้อยตาม จนเกิดการเข้าร่วมขบวนการในการต่อต้านอำนาจการรัฐสยามที่ผ่านมา

หลังจากนั้นหมอลำการเมืองยังได้รับความนิยมอย่างเรื่อยมา โดยบทบาททางการเมืองจะมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น ในลักษณะของการเป็นเครื่องมือสื่อสารจากรัฐบาลไปสู่ประชาชน และจากประชาชนไปสู่รัฐบาล โดยแรกเริ่มรัฐบาลได้มอบหมายให้ขุนพรหมประศาสน์ (วรรณ พรหมกลีกร) ซึ่งเป็นข้าราชการได้เขียนคำกลอนภาษาไทยอีสานเรื่อง “บันทึกการเปลี่ยนแปลงการปกครองแผ่นดินสยาม” เป็นคำกลอนภาคอีสานซึ่งเป็นการบรรยายถึงกฎหมายรัฐธรรมนูญ และหลัก 6 ประการของคณะราษฎร โดยใช้คำเสียงและถ้อยคำที่แสดงออกถึงการประนีประนอมระหว่างระบอบเก่าและระบอบใหม่ (กันยัช โลธรวังษ์, 2555) และ “คำกลอนพากย์อีสานบรรยายรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรสยาม” เพื่อสร้างความเข้าใจให้กับประชาชนในเรื่องของระบอบประชาธิปไตย

ในช่วงปี พ.ศ.2512 หมอลำทองมาก จันทะลือ ได้ใช้โวหารในกลอนลำเพื่อประชาสัมพันธ์หาเสียงในช่วงก่อนเลือกตั้ง ส่งผลให้หมอลำทองมาก จันทะลือ หรือหมอลำภูทา ได้รับคะแนนเสียงอย่างล้นหลาม จนได้รับเลือกตั้งเป็นสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร จังหวัดอุบลราชธานี โดยเป็นหมอลำคนแรกของประเทศไทยที่ได้เข้าไปมีบทบาททางด้านการเมืองในการเป็นสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร (นิติกร กรัยวิเชียร, 2561)

ปี พ.ศ.2514 หมอลำสุทธิสมพงษ์ สะท้อนอาจ เป็นหมอลำที่มีความสามารถในการแต่งกลอนลำซึ่งเคยแต่งกลอนลำให้ต่างประเทศ เช่น ลาว และสหรัฐอเมริกา

(เสงี่ยม บึงไสย 2531, 57-58) โดยบทบาททางการเมืองในประเทศไทย ได้ใช้หมอลำเป็นเครื่องมือในการต่อต้านคอมมิวนิสต์ โดยได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลสหรัฐอเมริกาเพื่อตั้งผู้คนไม่ให้ไปเป็นมวลชนของพรรคคอมมิวนิสต์ (ภาณุพงศ์ ธงศรี, 2562)

ปี พ.ศ.2516 หมอลำเคน ดาเหลา ใช้กลอนลำในการเรียกร้องประชาธิปไตย และต่อต้านรัฐบาลร่วมกับประชาชนชาวไทย โดยเนื้อหาสาระของบทกลอนเป็นการวิพากษ์ความไม่เป็นธรรมในอำนาจรัฐเผด็จการ และเคย ลำประสาสัมพันธ์โครงการของรัฐบาล รวมทั้งลำเชิญชวนประชาชนไปใช้สิทธิเลือกตั้งสมาชิกเลือกตั้งสมาชิกสภาผู้แทนราษฎรในทุก ๆ สมัย (เสงี่ยม บึงไสย 2531, 62-64)

ปี พ.ศ.2526-2527 หมอลำคำปุ่น พึ่งสุข ได้เข้าไปมีบทบาททางการเมืองโดยการนำข่าวสารทางการเมืองไปล่าออกอากาศทางสถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทย และได้แต่งกลอนลำเพื่อเชิญชวนผู้ที่เป็นคอมมิวนิสต์ เข้ามอบตัว ซึ่งได้ผลตอบรับที่ดี เพราะมีผู้ที่เข้ามอบตัวกับรัฐบาลจำนวนมาก รวมทั้งการลำเชิญชวนผู้คนมาลงสมัครรับเลือกตั้งและลำหาเสียงให้พรรคการเมืองอยู่เรื่อยมา (เสงี่ยม บึงไสย 2531, 67-69)

หลังจากเหตุการณ์พฤษภาทมิฬ 2535 ผ่านไป พรรคกิจสังคมได้ส่งสัญญาณผ่านกลอนลำ “ผู้ทวงผู้แทน” เป็นกลอนลำที่สะท้อนภาพของการเลือกตั้งว่าหลังจากการเลือกตั้งเสร็จแล้ว ผู้แทนอาจไม่ได้ลงมาแก้ไขปัญหให้กับชาวบ้านตามที่เคยให้นโยบายไว้ จึงมีบทกลอนขึ้นมาเพื่อทวงคำสัญญา และต่อมาในปี พ.ศ. 2553 สันติชนน้อย ภูมิมาลา ได้เผยแพร่กลอนลำทักษิณถูกกลืนเกลี้ยง ออกสู่สังคมเพื่อให้ประชาชนได้รับรู้ร่วมกันผ่านบทกลอนลำ (ภาณุพงศ์ ธงศรี, 2562) ดังนั้นตั้งแต่ช่วงปี พ.ศ.2444-2553 จึงกล่าวได้ว่าหมอลำการเมืองมีความสำคัญอย่างมากในการเป็นเครื่องมือการสื่อสารทางการเมืองทั้งในบทบาทของการต่อสู้และการล้อมกลามาโดยตลอด ตามแต่ช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ที่ผู้วิจัยได้เรียบเรียงไว้ โดยจะเห็นได้ว่าบทบาทที่เกิดขึ้นล้วนมีความหลากหลายและได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง จึงกล่าวได้ว่าหมอลำการเมืองนั้นสามารถสร้างประโยชน์

ทางการเมืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จนกระทั่งเกิดการรัฐประหารในปี พ.ศ.2557 ของคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) นำโดยพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ได้เข้ายึดอำนาจรัฐบาลรักษาการ นายนิวัฒน์ธำรง บุญทรงไพศาล ซึ่งรักษาการแทน นางสาว ยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ที่ถูกศาลรัฐธรรมนูญวินิจฉัยให้พ้นตำแหน่งนายกรัฐมนตรี การรัฐประหารดังกล่าวส่งผลให้สภาวะทางการเมืองไทยตกต่ำ ภายใต้การปกครองของรัฐบาลทหารมีการควบคุมพฤติกรรม ห้ามพูดข้อเท็จจริง ห้ามแสดงออกทางความคิดเห็น และปิดปากศีลธรรมที่ว่าในรูปแบบของกฎหมายอย่างเข้มข้น (คงศักดิ์ สุวรรณเพชร, 2564) ทำให้ประชาชนคนไทยขาดสิทธิเสรีภาพในทางประชาธิปไตยและไม่มีสิทธิในการแสดงออกทางการเมืองได้อย่างอิสระเสรี ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าในช่วงปี พ.ศ.2557-2565 ก็ได้มีคนรุ่นใหม่ที่ยายามจะนำหมอลำมาเป็นเครื่องมือการสื่อสารทางการเมืองเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจด้านการเมืองให้แก่ประชาชนผ่านบทกลอนลำอยู่บ้าง ดังนั้นในฐานะนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่ที่ฟังหมอลำและมีความรู้ความเชี่ยวชาญในด้านการเมือง ตลอดจนสามารถวิเคราะห์และทำความเข้าใจถึงสถานการณ์ทางการเมืองที่เกิดขึ้นได้ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้วิจัยเกิดความสนใจที่จะศึกษาหมอลำทางการเมืองว่ามีบทบาทอย่างไรในช่วงปีพ.ศ.2557-2565 และเพื่อทราบถึงมุมมองของนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์มหาวิทยาลัยอุบลราชธานีต่อบทบาทของหมอลำการเมืองในช่วงปี พ.ศ.2557-2565

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาบทบาทของหมอลำการเมืองในช่วงปี พ.ศ.2557-2565
2. เพื่อศึกษามุมมองของนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์มหาวิทยาลัยอุบลราชธานีที่มีต่อบทบาทของหมอลำ

การเมืองในช่วงปี พ.ศ.2557-2565

การทบทวนวรรณกรรม

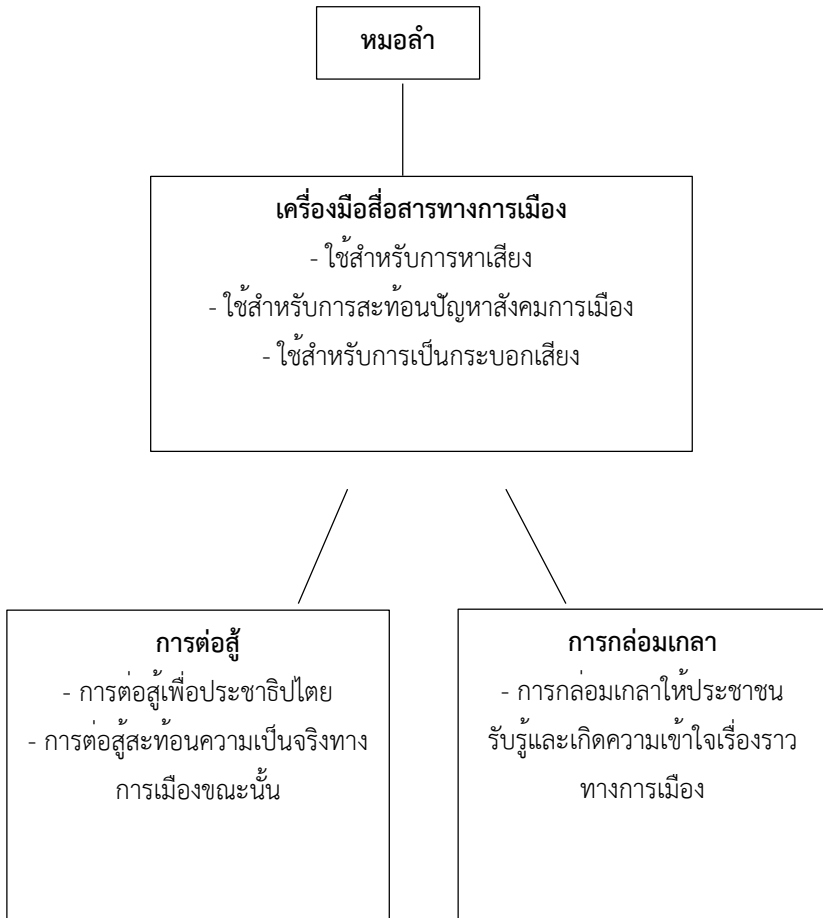
สุรศักดิ์ สารจิตร์ (2564, 141) กล่าวว่า หมอลำ ถือเป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านของชาวอีสานที่ได้รับความนิยมอย่างมาก เนื่องจากการใช้ภาษาอีสานในการขับร้องบทกลอนลำเป็นหลัก เมื่อพิจารณาจากคำร้องและเนื้อหาของกลอนลำส่วนใหญ่แล้วพบว่านอกจากให้ความบันเทิงแล้ว ยังสอดแทรกเนื้อหาความรู้ในด้านต่าง ๆ รวมทั้งหลักคำสอนทางพระพุทธศาสนา ความเชื่อ ข้อกำหนดต่าง ๆ การใช้ชีวิต และการเลี้ยงชีพผสมผสานเข้าไปในบทกลอนลำนอกจากนี้ ภาณุพงศ์ ธงศรี (2565) ยังกล่าวว่า หมอลำ เป็นศิลปะพื้นบ้านที่ได้รับความนิยมมากที่สุดใภาคอีสานและสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว แม้กาลเวลาจะเปลี่ยนไป แต่เอกลักษณ์ของการแสดงหมอลำยังคงอยู่ พร้อมทั้งยังมีการปรับเปลี่ยนให้การแสดงเข้ากับยุคสมัยอยู่เสมอมา หมอลำนอกจากจะเป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านของชาวอีสานแล้ว ยังมีเนื้อหาที่ส่งอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดของชาวอีสานเป็นอย่างมาก หลายครั้งที่ประวัติศาสตร์การต่อสู้ทางการเมืองของชาวอีสานกับอำนาจของรัฐ จะมีหมอลำเข้ามาเกี่ยวข้องตลอดในฐานะที่เป็นกระบอกเสียงเพื่อปลุกระดมการต่อสู้ต่อการกดขี่ของอำนาจอันไม่ชอบธรรม

เสียม บึงไสย (2531) ทำการศึกษาบทบาทของลำกลอนในด้านการเมือง ผลการศึกษาพบว่า บทบาทของหมอลำกลอนได้ทำหน้าที่เป็นสื่อบุคคลในการสื่อสารทางการเมืองให้กับหน่วยงานต่าง ๆ ของรัฐ และบทบาทของ ลำกลอนในการสื่อสารทางการเมือง มีลักษณะที่สำคัญอยู่ 3 ประเด็น คือ การสื่อนโยบายจากรัฐไปสู่ประชาชน การสื่อนแนวคิดจากประชาชนไปสู่หน่วยราชการ และการสื่อนแนวคิดจากประชาชนไปสู่ประชาชน โลกทัศน์ทางการเมืองที่ปรากฏในกลอนลำเกี่ยวกับคุณสมบัติของนักการเมือง รูปแบบการปกครอง และรูปแบบของสังคม ซึ่งบทบาทของ ลำกลอนในการรับใช้สังคมในด้านการเมืองของไทย ทำหน้าที่เป็นสื่อพื้นบ้านในการสื่อสารทางการเมืองได้เป็นอย่างดี

พิศณุพงศ์ ศรีศากยวรากร (2565) ศึกษาแหล่งความรู้ของหมอลำกลอน และศึกษาภาพสะท้อนสังคมอีสานผ่านหมอลำกลอน ผลการศึกษาพบว่า องค์ความรู้ของหมอลำกลอนมีอิทธิพลอย่างมากต่อความคิดของคนในท้องถิ่นอีสาน และสังคมไทย โดยมีบทบาทในการสื่อสาร ให้ความบันเทิง และสะท้อนวิถีชีวิต รวมทั้งบันทึกพฤติกรรมของคนในท้องถิ่นผ่านบทกลอนหมอลำอย่างต่อเนื่อง ทั้งด้านสังคมและด้านวัฒนธรรม ตลอดจนสร้างกระแสความเชื่อให้กับคนในท้องถิ่น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงประสิทธิภาพด้านการสื่อสาร ที่ส่งผลต่อการรับรู้และเกิดแนวความคิด ความเชื่อในท้องถิ่นอีสานและชี้ให้เห็นถึงองค์ความรู้ของหมอลำกลอนที่สามารถสะท้อนวิถีชีวิตของคนอีสานได้

กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้พัฒนากอบการวิจัยในครั้งนี้ ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบการดำเนินงานวิจัย

หมอลำเป็นสื่อพื้นบ้านที่เป็นเครื่องมือสื่อสารทางการเมือง ซึ่งการเป็นเครื่องมือการสื่อสารทางการเมือง ของหมอลำมีอยู่ 3 รูปแบบ คือ 1) ใช้สำหรับการหาเสียง 2) ใช้สำหรับการสะท้อนปัญหาสังคมการเมือง 3) ใช้สำหรับการเป็นกระบอกเสียง โดยสามารถเป็นแบ่งออกเป็น 2 บทบาท คือ การต่อสู้และการกล่อมเกลາทางการเมือง ซึ่งการต่อสู้เป็นรูปแบบของการต่อสู้เพื่อประชาธิปไตยและการต่อสู้สะท้อนความเป็นจริงทางการเมืองขณะนั้น และการกล่อมเกลาก็จะเป็นรูปแบบการกล่อมเกลาเพื่อให้ประชาชนรับรู้และเกิดความเข้าใจเรื่องราวทางการเมือง

วิธีการดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “มุมมองของนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์มหาวิทยาลัยอุบลราชธานีต่อบทบาทของหมอลำการเมืองในช่วงปี พ.ศ.2557-2565” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการรวบรวมข้อมูล 2 ประเภท ประกอบด้วย การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งปฐมภูมิ ผ่านรูปแบบของการสัมภาษณ์บุคคลซึ่งให้ข้อมูลหลักที่สำคัญ และจากแหล่งทุติยภูมิ ผ่านการค้นคว้าและการเก็บรวบรวมข้อมูลจากออนไลน์ หรือบทสัมภาษณ์ของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ที่เคยแพร่หรือตีพิมพ์ตามสื่อต่าง ๆ

1. ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ

การเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญใช้การเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) เพื่อให้ได้มาซึ่งผู้ให้ข้อมูลสำคัญหรือผู้ที่มีความเชี่ยวชาญและมีความน่าเชื่อถือ โดยผู้ให้ข้อมูลสำคัญแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม 1) ศิลปินหมอลำ จำนวน 4 คน เป็นศิลปินที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการใช้หมอลำเป็นเครื่องมือการสื่อสารทางการเมืองทั้งการต่อสู้และการกล่อมเกลาทางการเมืองในช่วงปี พ.ศ.2557-2565 2) นักศึกษาคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี การคัดเลือกคำนึงถึงหลักความเป็นตัวแทนของผู้ให้ข้อมูลในแต่ละกลุ่ม จำนวน 16 คน แบ่งเป็นสาขapakครอง 9 คน

และ สาขารัฐประศาสนศาสตร์ 7 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) เพื่อการเก็บรวบรวมข้อมูลจากศิลปินหมอลำ และนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี โดยได้มีการส่งให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน พิจารณาความเหมาะสมและความถูกต้อง เพื่อให้ได้ซึ่งประเด็นคำถามที่ครอบคลุมสำหรับการศึกษาวิจัย

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก โดยเป็นการสัมภาษณ์รายบุคคล เพื่อเก็บข้อมูลจากศิลปินหมอลำ จำนวน 4 คน และนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี จำนวน 16 คน และใช้การศึกษาจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและบทสัมภาษณ์ศิลปินหมอลำร่วมด้วย สำหรับการเก็บข้อมูลผู้วิจัยใช้การจดบันทึกที่เป็นสมุดจดและการบันทึกข้อมูลด้วยเครื่องบันทึกเสียง เมื่อได้ข้อมูลที่ครบถ้วนแล้ว จึงทำการรวบรวมข้อมูล ประมวลผล และวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

ผลการวิจัย

การศึกษา มุมมองของนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ต่อบทบาทหมอลำการเมือง ในช่วงปี พ.ศ.2557-2565 จากวัตถุประสงค์ของวิจัย “บทบาทของหมอลำการเมืองในช่วงปี พ.ศ.2557-2565” และ “มุมมองของนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานีที่มีต่อบทบาทของหมอลำการเมืองในช่วงปี พ.ศ.2557-2565” สามารถสรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลได้

ตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

บทบาทของหมอลำการเมืองในช่วงปี พ.ศ. 2557-2565 พบว่า ในประวัติศาสตร์การเมืองไทย หมอลำเป็นศิลปะการแสดงพื้นบ้านของพี่น้องชาวอีสานในการให้ความสนุกสนานและความบันเทิง นอกจากนี้หมอลำยังถือเป็นเครื่องมือการสื่อสารทางการเมืองที่สำคัญมาโดยตลอดตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งในช่วงระยะเวลาในปี พ.ศ.2557-2565 บทบาทในการสื่อสารทางการเมืองของหมอลำการเมือง จึงเป็นลักษณะของการต่อสู้และการกล่อมเกล่าทางการเมือง โดยบทบาทของการต่อสู้ เป็นรูปแบบการเรียกร้องประชาธิปไตย การออกมาต่อต้านรัฐบาลเผด็จการและการพูดถึงความไม่ยุติธรรมที่เกิดขึ้นในสังคม การเสียดสีหรือสะท้อนปัญหา และการบรรยายถึงสภาพบริบทสังคมการเมือง รวมทั้งการเป็นกระบอกเสียงให้คนอีสานในเรื่องความทุกข์ยากและการกดขี่ข่มเหงประชาชน ตลอดจนการพูดถึงความน้อยเนื้อต่ำใจและความเจ็บปวดของพี่น้องชาวอีสาน ซึ่งทั้งหมดเหล่านี้เป็นการต่อสู้ผ่านบทกลอนลำ และในส่วนของบทบาทการกล่อมเกล่า เนื้อหาของกลอนลำจะเป็นเนื้อหาที่ไม่มีความรุนแรง จะเป็นการสร้างความบันเทิงในขณะเดียวกันก็ให้ความรู้ในเรื่องราวทางการเมือง นอกจากนี้ยังมีการนำหมอลำมาใช้ในการหาเสียงให้กับผู้ลงสมัครรับเลือกตั้ง รวมถึงการยกย่องชมเชยและการนำเสนอนโยบายของแต่ละพรรคการเมืองที่สอดคล้องในเนื้อหาของบทกลอนลำเพื่อให้ประชาชนรับรู้เนื้อหาสาระดังกล่าว ถือเป็นการสื่อสารทางการเมืองที่สำคัญในอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งศิลปิน หมอลำส่วนใหญ่มองว่าบทกลอนลำที่มีเนื้อหาความเป็นจริงทางการเมืองจะสามารถต่อสู้และกล่อมเกล่าทางการเมืองได้อย่างมีประสิทธิภาพ

มุมมองของนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานีที่มีต่อบทบาทของหมอลำการเมืองในช่วงปี พ.ศ.2557-2565 พบว่า นักศึกษาคณะรัฐศาสตร์ส่วนใหญ่ได้ให้มุมมองต่อหมอลำการเมืองว่ามีลักษณะที่เป็นการวิพากษ์

วิจารณ์การทำงานของรัฐบาล การลุกขึ้นมาต่อต้านรัฐบาลเผด็จการ การเรียกร้องประชาธิปไตย และสะท้อนปัญหาทางสังคม จึงทำให้นักศึกษาคณะรัฐศาสตร์ส่วนใหญ่เกิดการตื่นตัวทางการเมือง โดยมีความสนใจทางการเมืองเพิ่มมากขึ้น หลังจากการฟุ้งหมอลำการเมือง จึงนำมาสู่ความคิดเห็นทางการเมืองต่อหมอลำการเมืองว่าเป็นเรื่องที่ดี ในการทำให้ผู้คนในสังคมได้รับรู้เรื่องราวประวัติศาสตร์ทางการเมืองหรือสภาพบริบทของสังคมในช่วงเวลานั้น ๆ อีกทั้งยังเห็นว่าหมอลำการเมืองได้มีการนำดนตรีมาผสมผสานในการสื่อสารทางการเมือง เพื่อสื่อสารในวงกว้างสำหรับการให้ความรู้กับประชาชน

จากการฟุ้งหมอลำการเมืองทำให้เกิดการตื่นตัวทางการเมืองและอยากออกมาเคลื่อนไหวทางการเมืองและมีส่วนร่วมทางการเมือง เช่น มีความสนใจและการเข้าร่วมกิจกรรมเกี่ยวกับการเมืองที่เกิดขึ้นทั้งภายในคณะและนอกมหาวิทยาลัย เนื่องจากมีความรู้สึกและเห็นพ้องกับสิ่งที่ศิลปินหมอลำการเมืองสื่อสารออกมาผ่านบทกลอน อีกทั้งนักศึกษายังมีมุมมองว่า หมอลำการเมืองเป็นเครื่องมือและกระบอกเสียงในการต่อสู้และการต่อต้านการเมืองจากส่วนกลาง การเรียกร้องสิทธิที่ประชาชนควรได้รับ รวมถึงการเรียกร้องความเป็นประชาธิปไตย ซึ่งเป็นการต่อสู้อีกรูปแบบหนึ่งที่ไม่ใช่แค่การลงถนนปราศรัย แต่เป็นการต่อสู้ทางการเมืองผ่านบทกลอนลำ ซึ่งเป็นการต่อสู้ของพี่น้องชาวอีสานที่มีมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เช่น ความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย การต่อต้านการทำรัฐประหาร การคอร์รัปชัน เป็นต้น ซึ่งล้วนเป็นปัญหาในด้านโครงสร้างที่ไม่สามารถแก้ไขได้ด้วยลำพังเพียงกลุ่มนักศึกษาเพียงกลุ่มเดียว นอกจากนั้นนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์ส่วนใหญ่ยังให้เหตุผลไปในทางที่คล้ายคลึงกันว่าเนื้อหาทางการเมืองของหมอลำการเมืองทำให้นักศึกษาตระหนักถึงเหตุการณ์สำคัญทางการเมืองบางเหตุการณ์ทั้งในอดีตและปัจจุบัน และเป็นแรงกระตุ้นให้นักศึกษาต้องการลุกขึ้นมาต่อสู้หรือเรียกร้องในสิ่งที่รัฐทำไม่ถูกต้อง

อย่างไรก็ตาม นักศึกษาบางส่วนกล่าวว่า เนื้อหาของหมอลำการเมืองโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเชิญชวนไปใช้สิทธิเลือกตั้ง การช่วยผู้ลงสมัครรับเลือกตั้งหาเสียง ไม่ได้มีผลต่อการตื่นตัวและสนใจทางการเมืองเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากปกติสนใจติดตามข่าวสารการเมืองต่าง ๆ และมีความตื่นตัวทางการเมืองอยู่เดิมแล้ว ดังนั้น เนื้อหาการให้ความรู้ทางการเมืองจากหมอลำทางการเมืองเป็นเสมือนการเสกฟลอร์ที่มีข้อมูลเนื้อหาเกี่ยวกับการเมืองอีกช่องทางหนึ่ง ที่มีรูปแบบการนำเสนอแตกต่างออกไปเท่านั้น ประกอบกับช่วงเวลานั้นเป็นช่วงหลังการรัฐประหาร 2557 ที่บรรยากาศและกฎระเบียบต่าง ๆ ไม่เอื้อต่อการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวต่าง ๆ แม้แต่การแสดงความคิดเห็นทางวิชาการในมหาวิทยาลัย

อภิปรายผล

บทบาทของหมอลำการเมืองในช่วงปี พ.ศ.2557-2565 ซึ่งมีบทบาทในการต่อสู้ ในลักษณะของการต่อต้านรัฐบาลเผด็จการและการพูดถึงความไม่ยุติธรรมในสังคม หมอลำการเมืองยังได้ทำหน้าที่ในการบรรยายถึงสภาพบริบทสังคมการเมือง เพื่อสะท้อนปัญหาในเรื่องการกดขี่ข่มเหง ความน้อยใจและความทุกข์ยากลำบากที่เกิดขึ้น เพื่อเป็นกระบอกเสียงของพี่น้องชาวอีสานไปสู่รัฐบาล และบทบาทของการกล่อมเกลาคือเป็นลักษณะของการให้ความบันเทิงที่สอดแทรกไปด้วยความรู้ทางการเมือง หมอลำการเมืองยังเป็นสื่อทางการเมืองที่ถูกนำมาใช้ในการหาเสียงในฤดูกาลเลือกตั้ง เพื่อยกย่องข้าราชการหรือนักการเมืองที่ว่าจ้าง ตลอดจนการโฆษณานโยบายของแต่ละพรรคเมืองที่ลงสมัครรับเลือกตั้ง ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ เส่งี่ยม (2553, 183-187) ที่ได้กล่าวว่า หมอลำกลอนทำหน้าที่เป็นสื่อบุคคลในการสื่อสารทางการเมือง ในลักษณะของการสื่อนโยบายจากรัฐไปสู่ประชาชน เพื่อประชาสัมพันธ์ เชิญชวน และรณรงค์ให้ประชาชนปฏิบัติตาม เช่น การเชิญชวนให้ไปใช้สิทธิในการเลือกตั้ง ลักษณะของการสื่อแนวความคิด

จากประชาชนไปสู่ประชาชน ในการเป็นปากเสียงแทนประชาชนในการเสนอความคิดเห็นทางการเมืองไปสู่รัฐบาล และลักษณะของการสื่อแนวคิดจากประชาชนไปสู่ประชาชน ซึ่งเป็นลักษณะของการให้ความรู้ แก่ชาวเกี่ยวกับเหตุการณ์ทางการเมืองตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

มุมมองของนักศึกษาคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี ที่มีต่อหมอลำการเมืองในช่วงปี พ.ศ.2557-2565 พบว่า นักศึกษาส่วนใหญ่มีมุมมองต่อหมอลำการเมืองว่าเป็นเรื่องที่ดีในการนำดนตรีเข้ามาผสมผสานในการสื่อสารทางการเมือง เพื่อให้คนในสังคมได้รับรู้เรื่องราวทางการเมืองที่ศิลปินหมอลำได้สื่อสารออกมาในลักษณะของการวิพากษ์วิจารณ์การทำงานของรัฐบาล การต่อต้านรัฐบาลเผด็จการ และการสะท้อนปัญหาในสังคม ตลอดจนการเรียกร้องประชาธิปไตย ซึ่งเนื้อหาเหล่านี้ส่งผลให้นักศึกษาคณะรัฐศาสตร์เกิดการตื่นตัวและเกิดความสนใจทางการเมืองเพิ่มขึ้น ตลอดจนเกิดความต้องการเข้าไปมีส่วนร่วมทางการเมือง นอกจากนี้ นักศึกษายังเห็นว่าหมอลำการเมืองได้สะท้อนภาพการต่อสู้ที่เป็นการต่อต้านส่วนกลางผ่านบทกลอนลำ และหมอลำการเมืองยังสามารถกล่อมเกลาคิดให้ตระหนักถึงเหตุการณ์ทางการเมืองได้อีกด้วย ซึ่งส่วนหนึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ พิศณุวงศ์ ศรีศากยวรารังกูร (2565, 227) ที่ได้กล่าวว่า ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันหมอลำกลอนได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายมีการถ่ายทอดและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ทั้งมีการแสดงแนวคิดอุดมการณ์ ตลอดจนสะท้อนมุมมอง คติวิธีชีวิตตลอดจนมีบทบาททั้งทางด้านสังคม รวมถึงด้านการเมืองในยุคต่าง ๆ มาโดยตลอดแทบทุกรัฐบาล จึงสะท้อนให้เห็นว่าเป็นสื่อที่มีคุณภาพ มีอิทธิพลต่อความรู้สึกนึกคิดและสามารถที่จะดึงดูดความสนใจจาก ผู้คนชาวอีสานให้เห็นตามและคล้อยตามในองค์ความรู้นั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ มาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งได้มีการนำเอาหมอลำกลอนมาเป็นกระบอกเสียงประชาสัมพันธ์ วรรณคดี หาเสียง ชวนเชื่อ ตลอดจนการเผยแพร่อุดมการณ์และนโยบายของรัฐบาล รวมทั้งออกมาให้ความเห็นทั้งเห็นด้วยและเห็นต่าง

อย่างไรก็ดี นักศึกษาบางส่วนมีมุมมองต่อหมอลำการเมืองว่า หมอลำทางการเมืองเป็นเสมือนการเสฟสื่อที่มีข้อมูลเนื้อหาเกี่ยวกับการเมืองอีกช่องทางหนึ่ง ที่มีรูปแบบการนำเสนอแตกต่างออกไปเท่านั้น โดยเฉพาะในช่วงการเลือกตั้ง แม้ว่าหมอลำการเมืองจะเป็นสื่อที่ให้ความรู้ทางการเมือง แต่เนื่องด้วยช่วงเวลาหลังการรัฐประหาร 2557 บรรยายากและแรงกดดันต่าง ๆ ไม่เอื้อต่อการรวมกลุ่มรวมตัวกันเพื่อจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวต่าง ๆ แม้แต่การแสดงความคิดเห็นทางวิชาการในมหาวิทยาลัย

เป็นสื่อที่ให้ความรู้ทางการเมืองและเครื่องมือการสื่อสารในช่วงการเลือกตั้งเพียงเท่านั้น แม้นักศึกษาจะเกิดการรับรู้ทางการเมือง แต่นักศึกษาก็ไม่ได้มีความตื่นตัวหรือมีความสนใจที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมทางการเมืองเพิ่มขึ้นแต่อย่างใด ดังนั้นนักศึกษากลุ่มนี้จึงยังไม่เห็น ภาพของการต่อสู้และการกล่อมเกลາทางการเมือง

ข้อเสนอแนะ

ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มคนฟังที่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ให้มากขึ้น เนื่องจากยุคสมัยนี้คนรุ่นใหม่ถือเป็นกลุ่มคนที่มีพลังในการขับเคลื่อนสังคมอย่างมาก หากสามารถทำให้คนรุ่นใหม่โดยเฉพาะคนรุ่นใหม่ในภาคอีสานหันมาสนใจและมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อหมอลำการเมือง ก็จะสามารถทำให้หมอลำการเมืองกลับมามีประสิทธิภาพอีกครั้งหนึ่งเหมือนในอดีต และควรมีการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่เป็นศิลปินหมอลำเพิ่มขึ้น เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่ครอบคลุมและครบถ้วนในประเด็นที่ต้องการศึกษา

เอกสารอ้างอิง

Sandusit Brorewongtrakhul, บทความปริทรรศน์: การสืบทอดสื่อพื้นบ้าน หมอลำ เรื่องต๋อกลอน. **วารสารกระแสวัฒนธรรม. มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี**, 18(34), (July-December 2017): 82 .

เสงี่ยม บึงไธย, (บทบาทของลำกลอนในด้านการเมือง (วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาสารคาม. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม (2531), 57-58, 62-64, 67-69, 183-187

แผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรม สร้างเสริมสุขภาพ. (2565). **“หมอลำโสภะ พลตรี : กบฏผู้มีบุญแห่งบ้าน สวะถี”**, <https://www.artculture4health.com/Contents/view/2949>

Sandusit Brorewongtrakhul, บทความปริทรรศน์: การสืบทอดสื่อพื้นบ้าน หมอลำ เรื่องต๋อกลอน. **วารสารกระแสวัฒนธรรม. มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี**, 18(34), (July-December 2017): 82 .

กมลเส โปธิกนิษฐ พชรินทร์ สิริสุนทร และวัชรพล พุทธรักษา. หมอลำ. จาก **สุนทรียศาสตร์แห่งการกดทับสู่การเป็นดนตรีแห่งอัตลักษณ์, วารสารอารยธรรมศึกษา ไชย-สาละวิน** 9(1), (January-June2018): 67-69.

กันย์ ชโลธรวังสี. (2555). **การเผยแพร่ประชาธิปไตยในอีสาน หลังการปฏิวัติ 2475 บทบาทปัญญาชน-ส.ส.อีสาน**. <https://prachatai.com/journal/2012/06/41255>

คงสัจจา สุวรรณเพ็ชร. (2564). **“หากไม่มีรถถึงวันนั้น ฉันก็คงไม่มีวันนี้” มวยย้อน 7 ปี รัฐประหารเปลี่ยนเมืองไทยอย่างไร**. <https://www.the101.world/7-years-of-prayuth-regime/>

นิติกร กรุยวิเชียร. (2561). **ทองมาก จันทะลือ-สตอริสยาม**. <https://stotrysiam.com/%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%A2%E0%B8%97%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%97%E0%B8%B0%E0%B8%A5%E0%B8%B7%E0%B8%AD/>

พิศนุวงศ์ ศรีศากยวรางกูร. (2565). องค์ความรู้ของหมอลำกลอนสะท้อนวิถีชีวิตชาวอีสาน. **วารสารการเมืองการปกครอง มหาวิทยาลัยมหาสารคาม**, 13(2), (May-August 2023) 227.

ภาณุพงศ์ ธงศรี. (2562). **ทองมาก จันทะลือ หมอลำรุ่นแรก ๆ ที่วิจารณ์การเมืองและได้เป็นทั้งสส.-ศิลปินแห่งชาติ**. https://www.silpa-mag.com/culture/article_61082

ภาณุพงศ์ ธงศรี. (2565). หมอลำพื้นบ้านวิจารณ์การเมืองจาก “ทองมาก จันทะลือ” ส.ส.หมอลำ ถึง “พรรคดี สองแสง”

ศุภยศิลป์พัฒน์ธรรม. (ม.ป.ป.). **ฐานข้อมูลหมอลำ**. <https://cac.kku.ac.th/cac2021/%E0%B8%90%E0%B8%B2%E0%B8%99%E0%B8%82%E0%B9%89%E0%B8%AD%E0%B8%A1%E0%B8%B9%E0%B8%A5%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B8%AD%E0%B8%A5%E0%B8%B3/>

ศศิธร คงจันทร์. (2558). “กบฏผู้มีบุญในภาคอีสาน ระหว่างพ.ศ. 2479- 2502: กรณีหมอลำไสกา พลตรี พ.ศ. 2482. ” **กบฏผู้มีบุญในภาคอีสาน ระหว่างพ.ศ. 2479- 2502: กรณี หมอลำไสกา พลตรี พ.ศ. 2482**. 156-157. <https://ir.swu.ac.th/jspui/bitstream/123456789/28403/1/His-Con-Sasitorn-K-smart5.pdf>

สุรศักดิ์ สาระจิตร.หมอลำต่อต้านคอมมิวนิสต์ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของ
ไทย (ปลายทศวรรษ 2490 ถึงต้นทศวรรษ 2520). **วารสารประวัติศาสตร์
ธรรมศาสตร์**, 8(2), (กรกฎาคม-ธันวาคม 2564) 141.

สายสกุล เดชาบุตร, กบฏไพร่หรือผีบุญ : ประวัติศาสตร์การต่อสู้ของราษฎรกับ
อำนาจรัฐเหนือแผ่นดินสยาม(กรุงเทพฯ: ยิปซี กรุ๊ป 2555), 214-220.

สุวิทย์ ธีรศาตวัต และ ชอบ ดีสวนโคก. **การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม
และวัฒนธรรมของหมู่บ้านอีสาน เหนือและอีสานกลางก่อนและ
หลังมีแผนพัฒนาเศรษฐกิจแห่งชาติ** (รายงานผลการวิจัย). (กรุงเทพฯ:
มหาวิทยาลัยขอนแก่น 2536), 60.

สุวิทย์ ธีรศาตวัต. (2566). **กบฏผู้มีบุญอีสาน ผู้นำตั้งตนเป็นผู้วิเศษ-พระศรี
อริเมตไตรย สู่จดหมายลูกโซ่ยุคแรกในไทย**. [https://www.silpa-mag.
com/history/article_8986](https://www.silpa-mag.com/history/article_8986)
