

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมใน ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย

The Representation of Male Characters Who Reject Social Control in Thai Gangster Film

วันที่ได้รับบทความ 27 เมษายน 2565 วันที่แก้ไขเสร็จ 17 พฤษภาคม 2565

วันที่ตอบรับเผยแพร่ 21 พฤษภาคม 2565

ธีระพล ศิริทัพ*

Teerapol Sirithap

มานอช ชุ่มเมืองปัก**

Manoch Chummuangpak

สมสุข หินวิมาน***

Somsuk Hinwiman

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ด้วยวิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการประกอบสร้างภาพตัวแทนของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย และศึกษาการถอดรหัสความหมายของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยได้ประกอบสร้างตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมผ่านองค์ประกอบทางด้านการเล่าเรื่อง

* นักศึกษาปริญญาเอก คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต อีเมล : Teerapol.sir@gmail.com

* Ph.D. candidate in Communication Arts, Faculty of Communication Arts, Dhurakij Pundit University, E-mail: Teerapol.sir@gmail.com

** อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต อีเมล Manoch.chk@dpu.ac.th

** Thesis Main advisor, Faculty of Communication Arts, Dhurakij Pundit University,

Email: Manoch.chk@dpu.ac.th

*** อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ร่วม คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

อีเมล: acfb2@hotmail.com

*** Thesis co-advisor, Faculty of Journalism and Mass Communication, Thammasat University

Email: acfb2@hotmail.com

และองค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของตัวละครซึ่งอยู่ภายใต้ชุดอุดมการณ์ 2 รูปแบบ รูปแบบแรกคือ ชุดความหมายของอุดมการณ์หลัก (Dominant Ideology) จากด้านของกรอบบรรทัดฐานทางสังคม (Norms) อีกรูปแบบหนึ่งคือ ชุดความหมายของอุดมการณ์ต่อต้าน (Counter Ideology) จากด้านของมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ (Human agency) โดยกลวิธีของชุดอุดมการณ์ต่อต้านที่สร้างความชอบธรรมให้กับตัวละครในลักษณะของการเป็นพื้นที่ “สีเทา” ซึ่งทำงานซุกซ่อนอยู่ภายใต้ชุดอุดมการณ์หลัก ประกอบด้วยกลวิธีดังต่อไปนี้ 1. การประกอบสร้างภาพตัวละครวัยรุ่นในฐานะของคนตัวเล็กตัวน้อยในสังคม 2. การประกอบสร้างความเป็นชายในอุดมคติแต่ไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานทางสังคม 3. กลวิธีการผสมผสานทั้งด้านการผนวกรวม (Inclusion) และการลงโทษ (Exclusion) 4. ชัยชนะในช่วงต้นก่อนจะกลับเข้าสู่ภาวะปกติในช่วงปลาย 5. ต่อต้านในบางประเด็นและยอมรับในบางประเด็น 6. กลวิธีอ้างอิงเรื่องราวจากอดีตแต่ให้คนในปัจจุบันดู

ในส่วนของการถอดรหัสความหมายของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับนักเลง อันธพาล พบว่า ข้อสังเกตจากการถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรงในโลกความเป็นจริงนั้นมีขอบเขตที่กว้างกว่าสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอ ทั้งนี้ถึงแม้ว่าภาพตัวแทนของนักเลง อันธพาลในภาพยนตร์จะมีบางส่วนที่เป็นจริงแต่นักไม่ใช้ทั้งหมดเช่น ในบางประเด็นถึงจะเลวแต่ก็ไม่ได้เลวสุดชั่ว หรือในบางประเด็นก็อาจจะเลวกว่าในภาพยนตร์ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารทั้งหมดได้เลือกต่อรองความหมายก็เนื่องจากว่า กลุ่มพวกเขานั้นไม่ได้ถอดรหัสเพื่อให้เป็นไปตามความคาดหวังของภาพยนตร์แต่เลือกที่จะถอดรหัสต่อรองความหมายก็เพื่อต้องการตอกย้ำให้เห็นว่า พวกเขานั้นคือใคร มีอัตลักษณ์เป็นเช่นไร เพื่อแสดงถึงความมีตัวตนหรือที่ยืนในสังคม

คำสำคัญ: ภาพตัวแทน/ ตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม/ ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย

Abstract

Research on “The representation of male characters who reject social control in Thai gangster films” is qualitative research by means of textual analysis with the objective of studying the composition of a representative image of the character. A male drama that rejects social control in a Thai gangster film and studies the decoding of the meaning of the audience with first-hand experience through in-depth interviews.

The study found Thai gangster films have created male characters who reject the control of society through narrative elements and character attributes. This falls under two ideological sets, the first is the dominant ideology from the perspective of the social norm framework. Another ideology is the counteractive measures from the human agency side by the tactics of a series of opposing ideologies that legitimize the character as a “gray area”. This operates subsequently under the main ideology which consists of the following strategies; 1. assembling the image of a teenager as a lesser person in society; 2. assembly creates ideal masculinity but does not conform to social norms; 3. combining both the inclusion and exclusion strategies; 4. victorious storyline in the early stages before returning to normal in the later stages; 5. resistance to some aspects while also accepting of other aspects; 6. strategy of referring to stories in the past but showing to others in the present.

In deciphering the meanings of first-hand audiences with gangsters,

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

Keyword: The representation/ male characters who reject social control/ Thai gangster film

ที่มาและความสำคัญ

ความเป็นชายหรือความเป็นหญิงนั้นสามารถอธิบายความหมายความเป็นเพศสภาพ (Gender) ตามแนวทางการประกอบสร้างได้กล่าวคือ Gender หรือเพศสภาพเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นทางสังคมดังเช่น วลีสำคัญที่ซีโมน เดอร์โบว์วาร์ นักสตรีนิยมเขียนในหนังสือ “The Second Sex” ว่า คนเราไม่เกิดมาเป็นชายหญิงตั้งแต่แรกแต่ถูกประกอบสร้างขึ้นในภายหลัง (one is not born woman but becomes one) (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุขหินวิมาน, 2560, น. 604) ทั้งนี้ข้อสังเกตของผู้วิจัยกล่าวคือ ในโลกทางวิชาการนั้นส่วนหนึ่งยังคงให้คุณค่ากับความเป็นชายที่เป็นแบบอย่างที่ดีในเชิงอุดมคติอยู่จำนวนมาก ซึ่งผู้วิจัยได้ลองทำการทบทวนองค์ความรู้เพื่อต่อยอดแนวคิดดังกล่าวเช่น กรณีงานวิจัยใน

ศาสตร์ทางด้านการสื่อสารของของศิริกมล อธิวาสนพงศ์ (2547) ที่ได้ศึกษาเรื่อง การถ่ายทอดอุดมการณ์ความเป็นชายผ่านหนังสือพิมพ์ไทยรัฐหน้า 1 ซึ่งพบว่า ภาพข่าวนั้นสะท้อนความเป็นชายได้มากกว่า 1 คุณค่าโดยคุณค่าความเป็นชายที่ นำเสนอออกมาทั้งเนื้อหาข่าวและภาพข่าวมากที่สุดคือ คุณค่าเรื่องการเป็นผู้ผดุง ความยุติธรรมดูแลความสงบของคนในสังคมและรองลงมาคือการนำเสนอคุณค่า ของความเป็นชายในลักษณะการใช้ความรุนแรง เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า คุณค่าของความเป็นชายที่พบมากที่สุดซึ่งถือว่าเป็นคุณค่า ในกระแสหลักของสังคมจากพื้นที่ข่าวในสื่อมวลชนได้ประกอบสร้างความหมาย ของเพศชายให้มีลักษณะความเป็นบุรุษเพศหรือสุภาพบุรุษเป็นส่วนมาก ซึ่ง สหะโรจน์ กิตินหาเจริญ (2551, น. 15) ได้อธิบายว่า ความหมายของความเป็น ชายหรือสุภาพบุรุษถูกประกอบสร้างขึ้นจากความหมายของเพศภาวะที่มุ่งเน้น การแสดงพฤติกรรมอันมีลักษณะของหลักการหรือกฎในการประพฤติของผู้ชาย โดยมีวินัยเป็นเครื่องควบคุมบังคับที่จะชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างผู้ชายที่เป็นสุภาพบุรุษและผู้ชายที่ไม่เป็นสุภาพบุรุษว่ามีลักษณะที่ไม่เหมือนกันอย่างไร

ทั้งนี้สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ที่สนใจศึกษากลุ่ม นักเลง อันธพาล นั้นคุณค่า ของความเป็นชายก็มักจะถูกจัดวางให้มีลักษณะขัดตรงข้าม (Binary opposition) กับชุดความหมายของความเป็นชายในอุดมคติของสังคม ซึ่งสื่อมวลชนประเภท ข่าวได้หยิบชุดความหมายเกี่ยวกับคุณค่าของความเป็นชายที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติ อย่างกลุ่มนักเลงอันธพาลมาเพื่อตีตราและประทับตราว่า กลุ่มคนเหล่านี้เป็นกลุ่ม คนที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมและมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐาน ทางสังคมและจากในโลกความเป็นจริงเราอาจจะนิยามความหมายของกลุ่มคน เหล่านี้ได้ว่า เป็นกลุ่มคนที่ไม่ปฏิบัติตามธรรมเนียมประเพณี ทำทลายฝ่าฝืนกฎหมาย และสังคม ดังเช่น

นักเรียนนักเลง ยกพวกตีกันเป็นประจำ ชาวบ้านสุดเอือมระอาเข้าไปห้าม กลับโดนทุบทำร้ายโดยกลุ่มเยาวชนอายุระหว่าง 15-17 ปี จากที่อื่นมา มีเรื่องกันกับเยาวชนแถวนี้ นอกจากจะยกพวกตีกันบริเวณปากซอยแล้ว บางครั้งก็วิ่งหนีจากปากซอยขึ้นไปตีกันบนสะพานเลยก็มีจนชาวบ้านแถวนั้นรู้สึกเอือมระอา (ทีมข่าวสด, 2560)

วงจรปิดกลุ่มชายฉกรรจ์ยกพวกตีกันยับ เขย่าขวัญหนท.เผ่นหนีกระเจิง ทำเสียภาพลักษณ์เมืองพัทยาซึ่งกล้องวงจรปิดบันทึกภาพผู้ชายชุดดำ กางเกงขาสั้น รูปร่างสูง ได้เดินเข้าไปหาผู้ชายชุดดำอีกคน ก่อนจะมีท่าทีผลัดกันไปมาและชกต่อยกันอย่างนับนิ้วทำให้นักท่องเที่ยวเกิดความหวาดกลัว (วิชัย สอนเรือง, 2562) อย่างไรก็ตามจากการแบ่งชุดความหมายแบบชั่วคราวตรงข้ามของความเป็นชายในอุดมคติ และความเป็นที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติดังกล่าวนี้สามารถนำไปสู่การสร้างคุณค่าให้กับกลุ่มชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมอย่างกลุ่มนักเลง อันธพาล ให้ความเป็นอื่นมีความแปลกแยกและถูกกีดกันออกไปจากสังคมด้วยเช่นกัน อาจจะเนื่องด้วยเมื่อบุคคลเหล่านี้ได้รวมตัวแล้วเกิดความเป็นกลุ่มหรือแก๊งสเตอร์ขึ้นมาแล้วนั้นสามารถมีพลังที่นำไปสู่การต่อต้านและสั่นคลอนต่ออำนาจโครงสร้างทางสังคมได้ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วเป็นการติดตั้งจิตสำนึกและอุดมการณ์ความเป็นเพศสภาพและถูกประกอบสร้างผ่านโลกความเป็นจริงจากพื้นที่ข่าวในสื่อมวลชนเป็นหลัก ดังนั้นถ้าหากว่าเป็นพื้นที่สื่อมวลชนประเภทภาพยนตร์ที่ถือว่าเป็นสื่อประเภทบันเทิงที่มีลักษณะกึ่งจริงกึ่งลวง เป็นโลกแห่งจินตนาการและแฟนตาซี อีกทั้งยังเป็นสื่อที่ผู้วิจัยนั้นสนใจศึกษาในงานวิจัยนี้ ชุดความหมายของความเป็นชายที่มีลักษณะปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมอย่างกลุ่มนักเลง อันธพาลจะยังคงถูกผลิตและประกอบสร้างให้เป็นเหมือนจริง เหมือนเดิมหรือเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่อย่างไร

ทั้งนี้สำหรับการศึกษาสื่อมวลชนประเภทภาพยนตร์ในโลกทางวิชาการนั้นสามารถแบ่งกระบวนการทัศนัยในการทำหน้าที่ของสื่อภาพยนตร์ไว้สามด้านได้แก่ ด้าน

แรกภาพยนตร์ในฐานะหน้าที่ให้ความบันเทิงที่ช่วยให้ผู้ชมหลีกหนีจากโลกความเป็นจริง ด้านที่สองภาพยนตร์เปรียบเสมือนภาพสะท้อนของสังคมและด้านที่สามภาพยนตร์นั้นคือ การประกอบสร้างความหมายโดยกำจร หลุยยะพงศ์ (2556, น. 4) ได้อธิบายว่า ภาพยนตร์ประกอบสร้างความเป็นจริง (Constructionism) จะมองภาพยนตร์ตามแนวทางของสำนักมาร์กซิสต์ และวัฒนธรรมศึกษาซึ่งมองว่า แม้จะไม่มีความจริงแต่ภาพยนตร์ก็สามารถประกอบสร้างความหมายใหม่ขึ้นมาได้ตามแต่ว่าใครเป็นผู้กำหนด

จากที่ได้กล่าวมาแล้วในข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาสื่อภาพยนตร์ในฐานะที่ภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อที่ทำหน้าที่ประกอบสร้างความหมายขึ้นตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษา ทั้งนี้เหตุผลที่ผู้วิจัยนั้นสนใจที่จะศึกษาสื่อประเภทภาพยนตร์อันเนื่องมาจากถ้าหากลองพิจารณาเปรียบเทียบกับสื่อมวลชนประเภทอื่นๆ เช่น พื้นที่ข่าวก็จะพบว่า มักจะนำเสนอความเป็นจริงทางสังคมและถ่ายทอดอุดมการณ์อย่างตรงไปตรงมาหากแต่สื่อภาพยนตร์อาจจะมีความแตกต่างออกไปตรงที่เป็นสื่อที่ให้ความบันเทิงผ่านความเป็นแฟนตาซีที่มีลักษณะกึ่งจริงกึ่งลวงและแฝงฝังไปด้วยการปะทะกันของชุดอุดมการณ์หลักและอุดมการณ์ต่อต้านอยู่ตลอดเวลา

อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาถึงความเป็นชายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นในพื้นที่ของสื่อมวลชนประเภทภาพยนตร์โดยส่วนมากแนวคิดที่ถูกนำมาใช้เพื่อเป็นเครื่องมือในการศึกษาวิเคราะห์นั้นมักได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง หากแต่องค์ประกอบหนึ่งของแนวคิดการเล่าเรื่องที่สามารถทำหน้าที่สื่อสารให้ผู้ชมสามารถเข้าใจถึงคุณลักษณะของความเป็นชายในภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดีนั้นคือ องค์ประกอบทางด้านตัวละคร (Character) ซึ่งถ้าหากนำเกณฑ์การวิเคราะห์ตัวละครตามแนวคิดของ Vladimir Propp (1895, as cited in Buchanan, 2010) มาพิจารณารูปแบบความหมายของความเป็นชายในอุดมคติก็จะพบว่า มีความคล้ายคลึงกับคุณลักษณะตัวละครแบบพระเอก (The Hero) ที่ถูกประกอบสร้างให้

เป็นภาพต้นแบบหรือแบบฉบับ (Archetypes) ซึ่งสามารถพบได้ในตระกูล (Genre) ของภาพยนตร์ทั่วไปเช่นงานวิจัยเรื่อง การสร้างความหมายใหม่ของ “วีรบุรุษ และ ยอดวีรบุรุษ” ในภาพยนตร์ไทยของของณัฐ สุขสมัย (2551) ซึ่งพบว่า องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ปัจจัยทางด้านผู้สร้าง และบริบททางสังคมมีส่วนในการกำหนดและประกอบสร้างความหมายความเป็นชายในฐานะวีรบุรุษให้มีคุณลักษณะเป็นคนดี ต่อสู้กับเหล่าผู้ร้าย และมีความเสียสละเพื่อส่วนรวม เป็นต้น

ในขณะที่กลุ่มตัวละครที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมจะพบว่า มักจะถูกประกอบสร้างให้กลุ่มคนเหล่านี้เป็นพวกต่อต้านกฎระเบียบและไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานทางสังคมซึ่งถูกจัดวางคุณค่าให้มีคุณลักษณะเป็น ผู้ร้าย (The Villain) อีกทั้งตัวละครที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมหรือมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนในสื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์โดยส่วนมากถ้าหากไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานทางสังคมก็มักจะถูกแยกแยะและถูกกำจัดออกไป เช่น งานวิจัยเรื่อง การสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์ไทย กรณีตัวละครหญิงที่มีลักษณะเบี่ยงเบนในปีพ.ศ.2528-2530 ของบงกช เสวตามร์ (2533) ซึ่งผลวิจัยพบว่า ผู้หญิงที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance) อย่างโศกณิภาพยนตร์มักนำเสนอให้คนเหล่านี้ถูกลลงโทษและเป็นทุกข์ในตอนจบและผู้หญิงแกร่งต้องไม่เก่งเกินผู้ชายหากฝ่าฝืนก็就会被กำจัดออกไปจากสังคมหรืองานวิจัยเรื่อง พระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย : การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม ของ กฤตยา ณ หนองคาย (2556) จะพบว่า มีการจำแนกหรือแบ่งขั้วตรงข้าม (Binary opposition) ระหว่างตัวละครพระเอก (ชายในอุดมคติ) กับตัวละครผู้ร้าย (ชายที่ไม่เป็นไปตามอุดมคติ) อย่างชัดเจนเช่น ตัวละครพระเอกมักจะมีลักษณะร่วมได้แก่ ตัวละครพระเอกต้องมีความเป็นสุภาพบุรุษ ในขณะที่คุณลักษณะของตัวละครผู้ร้ายมักจะถูกประกอบสร้างให้เป็นกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนไปจากบรรทัดฐานทางสังคมเช่น ผู้ร้ายแบบจอมโจรหรือเจ้าพ่อผู้มีอิทธิพลในท้องถิ่น เป็นต้น

ทั้งนี้ผู้วิจัยยังพบว่า ตัวละครที่มีคุณลักษณะปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมมิได้ปรากฏเพียงเฉพาะตัวละครประเภทผู้ร้าย (The Villain) เท่านั้น หากแต่ยังพบตัวละครประเภทดังกล่าวเช่น กลุ่มนักเลง อันธพาลในภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ (Gangster) ดังเช่น ภาพยนตร์ไทยเรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง (2540) ที่ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างตัวละครอย่างแดง ไบเล่ย์ให้ปรากฏอยู่ในบทบาทของคุณลักษณะแบบพระเอก (The Hero) ที่มีรูปร่างหน้าตาดีและบุคลิกนิสัยเป็นคนรักเพื่อน เป็นสุภาพบุรุษอีกด้วย

อย่างไรก็ตามเนื่องจากที่ผ่านมานักศึกษาด้านภาพยนตร์ในตระกูลอื่น ๆ มักให้คำตอบไปในทำนองที่ว่า ตัวละครที่เป็นพระเอก (The Hero) คือตัวละครที่แฝงฝังไว้ด้วยอุดมการณ์หลักเกี่ยวกับความเป็นบุรุษเพศในอุดมคติเป็นหลัก ดังนั้นจากปรากฏการณ์ดังกล่าวนำมาซึ่งโจทย์ของการวิจัยครั้งนี้ว่า หากภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนั้นเป็นพื้นที่ในการประกอบสร้างความหมายของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมอย่างกลุ่มนักเลง อันธพาล ให้ผิดไปจากบรรทัดฐานทางสังคมจากโลกของความเป็นจริงหรือชนบจากภาพยนตร์แนวอื่น ๆ แล้วในโลกของภาพยนตร์ตระกูลนี้ ภาพของตัวละครพระเอกจะถูกประกอบสร้างให้มีลักษณะย้อนแย้งหรือผลิตซ้ำอุดมการณ์เกี่ยวกับบุรุษเพศออกมาในลักษณะใดและทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

สำหรับงานวิจัยเรื่อง ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนั้นแม้ว่าจะเน้นถึงการศึกษาวิเคราะห์ “ตัวบท (Text)” ของภาพยนตร์ หากแต่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ถึงผู้รับสารควบคู่ไปด้วยเพื่อเป็นแนวโน้มและข้อสังเกตในการเป็นส่วนหนึ่งสำหรับการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ให้มีความรอบด้านและมีมิติมากยิ่งขึ้น ซึ่งผู้วิจัยสนใจศึกษาการถอดรหัส/การตีความของกลุ่มผู้รับสารคือ กลุ่มคนที่มีประสบการณ์ตรงได้แก่ กลุ่มนักเลง อันธพาล เพศชาย กล่าวคือ กลุ่มคนเหล่านี้เป็นกลุ่มคนที่มีประสบการณ์ตรงทางสังคมใน

ชีวิตประจำวันมากกว่ากลุ่มอื่นๆ อีกทั้งจากโจทย์การวิจัยที่ว่า ในขณะที่ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์อาจจะนำเสนอภาพที่ย้อนแย้งของตัวละครพระเอก (The Hero) กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารเหล่านี้จะมีแนวโน้มที่จะเอนเอียงไปในทิศทางใดระหว่าง การเชื่อในพลังของโครงสร้าง (Norms) หรือพลังของปัจเจก (Human agency) ในการอ่านความหมายดังกล่าว ซึ่งนั่นจะนำไปสู่การเข้าใจเรื่องอำนาจและอุดมการณ์ของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ว่าทำงานได้ถึงในระดับใด โดยผู้วิจัยหวังว่า การวิจัยในครั้งนี้ อาจก่อให้เกิดประโยชน์เชิงเปรียบเทียบให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างตัวบทและผู้รับสารและขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับภาพความเป็นชายตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาในเรื่องของการเมืองเรื่องเพศสภาพมากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาการประกอบสร้างภาพตัวแทนของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย
2. เพื่อศึกษาการถอดรหัสความหมายภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. งานวิจัยชิ้นนี้อาจจะช่วยขยายองค์ความรู้เกี่ยวกับการเมืองเรื่องเพศสภาพของความเป็นชายในศาสตร์ด้านสื่อสารได้กล่าวคือ รูปแบบของความเป็นชายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นไม่ว่าจะเป็นสื่อโทรทัศน์หรือภาพยนตร์นั้น มิได้ผลิตซ้ำความหมายในด้านที่เป็นสังคมอุดมคติเท่านั้น หากแต่ยังมีรูปแบบของความเป็นชายที่ไม่เป็นไปตามสังคมอุดมคติปรากฏอยู่ด้วย ดังนั้นงานวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า แม้แต่นิยามของรูปแบบความเป็นชายด้วยกันเองนั้นก็มีการปะทะและต่อรองความหมายกันเกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา

2. งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการต่อยอดการศึกษาเกี่ยวกับตัวละครชายในภาพยนตร์ที่ขยายมุมมองแตกต่างออกไปซึ่งงานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่า ตัวละครในภาพยนตร์โดยเฉพาะ พระเอก (Hero) นั้นไม่ได้มีด้านที่ดีด้านเดียวเสมอไป แต่คุณลักษณะตัวละครที่ผสมคุณลักษณะแบบผู้ร้าย (Villain) เข้าไปด้วยซึ่งองค์ความรู้จากงานวิจัยนี้จะประโยชน์ต่อผู้สร้างหรือผู้ผลิตภาพยนตร์เพื่อนำไปพัฒนาออกแบบสร้างตัวละครในภาพยนตร์ให้มีความหลากหลายมิติมากยิ่งขึ้น

ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตของการวิจัยแบ่งได้เป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การวิเคราะห์ตัวบท (Textual analysis) ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมข้อมูลกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ไทยแบบเจาะจง (Purposive sampling) ซึ่งมีเนื้อหาในการนำเสนอภาพของตัวละครเพศชายเช่น ตัวละครเอก (The Hero) ที่ปรากฏคุณลักษณะของนักเลง อันธพาลและแก๊งสเตอร์ (Gangster) โดยใช้กรอบแนวคิดนิยามความหมายภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster Film) ของ Shadoian (2003) มาเป็นเกณฑ์ในการพิจารณาคัดเลือกซึ่งพบว่า มีภาพยนตร์ไทยที่ปรากฏและเข้าเกณฑ์ตั้งแต่ปี พ.ศ.2539-2562 จำนวนทั้งสิ้น 7 เรื่อง ได้แก่ 1.เด็กเสเพล (2539) 2.2499 อันธพาลครองเมือง (2540) 3.โก๋หลังวัง (2545) 4.เด็กเดน (2548) 5.ท้าชน (2552) 6.มึงกูเพื่อนกันจนวันตาย (2555) 7.อันธพาล (2555) โดยมีเกณฑ์การวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

1.1 องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละครได้แก่ อายุ อาชีพ และสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ

1.2 องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละครได้แก่ หน้าตา ร่างกาย และการแต่งกาย

1.3 องค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละครได้แก่ อุปนิสัยและทัศนคติ

1.4 องค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละครได้แก่ ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร และฉากจบของตัวละคร

2. การวิเคราะห์ผู้รับสาร (Audience) ผู้วิจัยจะใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กลุ่มผู้ที่มีภูมิหลังประสบการณ์ตรงเกี่ยวข้องกับคุณลักษณะความเป็นนักเลง อันธพาล จำนวน 2 คน ทั้งนี้สำหรับการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ คำตอบที่ได้อาจไม่ใช่คำตอบที่ชี้วัดไปยังตัวแทนของกลุ่มคนที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับนักเลง อันธพาลทั้งหมด หากแต่ผู้วิจัยเพียงต้องการนำตัวแทนของกลุ่มตัวอย่างบางส่วน มาเพื่อเป็นข้อสังเกตและดูแนวโน้มของการถอดรหัสความหมายที่สามารถนำมาส่วนหนึ่งในการวิเคราะห์ควบคู่กับตัวบทภาพยนตร์เท่านั้น โดยผู้ให้สัมภาษณ์ต้องมีคุณสมบัติกล่าวคือ เป็นเพศชายอาจจะม่ประสบการณ์โดยตรงจากอดีตหรือประสบการณ์โดยตรงในปัจจุบัน

แนวคิดทฤษฎี

1.แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster film)

Shadoian (2003) ได้นิยามความหมายเกี่ยวกับภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ไว้ว่า ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 4 ประการที่สำคัญได้แก่

1.ชนบของความเป็นชายหญิงหรือกลุ่มนั้นจะมีจุดยืนในการแสดงออกในเชิงต่อต้านหรือปฏิบัติในสิ่งที่ตรงกันข้ามกับสังคมแม้ว่า เนื้อหาของภาพยนตร์แนวนี้อาจแสดงให้เห็นถึงการหักหลังหรือการ ล้างแค้นหากแต่เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่แสดงให้เห็นถึงการกระทำที่ผิดพลาดของตัวละคร อีกทั้งคุณลักษณะของกลุ่มตัวละครเหล่านี้มักจะปรากฏไปในทิศทางเดียวกันนั่นคือ การใช้ความรุนแรงในการแก้ปัญหา

2.ชนบของความขัดแย้งนั้นเกิดจากปัจเจกบุคคลที่ได้กระทำอย่างใดอย่างหนึ่งและมีผลกระทบถึงโครงสร้างทางสังคม

3. มีการนำเสนอภาพตัวแทนของกลุ่มแก๊งสเตอร์ในลักษณะเปรียบเทียบที่มีได้นำเสนออย่างตรงไปตรงมาหากแต่ได้กระทำผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่องและตระกูลภาพยนตร์เพื่อเพิ่มความนิยมชมชอบให้กับภาพยนตร์แนวนี้มากยิ่งขึ้น

4. ขนบของการปฏิเสธกฎระเบียบหรือกฎหมายกล่าวคือ กลุ่มแก๊งสเตอร์นั้นจะมีความแปลกแยกกันกับสังคมอุดมคติ ซึ่งสังคมที่ตัวละครเหล่านี้ปรากฏอยู่เปรียบเสมือนโลกในด้านมืดอีกทั้งยังเป็นโลกที่ผู้ชมส่วนใหญ่ไม่นับคั่นเคย

นอกจากนี้ Rafter (2006) ก็ได้อธิบายว่า ภาพยนตร์แนวนี้นับถือได้ว่าเป็นพื้นที่ในการผลิตซ้ำและชุกช่อนการทำงานของอุดมการณ์ต่อต้านเป็นหลัก อีกทั้งยังถูกจัดว่าเป็นโลกของผู้ชายที่ปฏิเสธต่อกฎระเบียบอำนาจของสังคม อย่างไรก็ตามสำหรับผู้วิจัยนั้นก็ยังมีประเด็นที่ยังเป็นคำถามต่อปรากฏการณ์ดังกล่าว กล่าวคือ ภาพยนตร์ได้เป็นพื้นที่ในการประกอบสร้างความหมายของกลุ่มตัวละครเหล่านี้ให้ปฏิเสธ ต่อสู้ต่อต้านกับกฎระเบียบของสังคมได้ถึงระดับใด อีกทั้งกลวิธีที่สื่อสารผ่านตัวละครในภาพยนตร์นั้นเป็นอำนาจของใครในการกำหนดความหมาย ดังนั้นแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แก๊งสเตอร์นี้จะสามารถช่วยเป็นใบเบิกทางและเป็นกรอบในการจัดการตัวแปรที่กระจัดกระจายให้เข้าเกณฑ์และนำไปสู่การเลือกกลุ่มภาพยนตร์ไทยที่จะศึกษาให้มีความชัดเจนมากสำหรับการวิเคราะห์มากยิ่งขึ้น

2. แนวคิดเกี่ยวกับความเป็นชาย (Masculinity)

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

1. The Joker เป็นภาพเหมารวมของผู้ชายแบบที่นิยมมากที่สุดในหมู่เด็กชายเพราะพวกเขาจะอาศัยเสียงหัวเราะเป็นฉากบังหน้าให้กับความเป็นชายของตนโดยแสดงว่าตนไม่ทุกข์ร้อน ไม่สะดุ้งสะเทือน ไม่สะดุ้งสะท้าน ไม่ใส่ใจไม่เห็นว่ามีปัญหาใดที่สำคัญ

2. The Jock คือ ภาพเหมารวมของผู้ชายที่ทำตัวเกะกะเกร เป็นอันธพาล

และมักนำพาตัวเองไปสู่เหตุการณ์ทะเลาะวิวาทชกต่อยต่อสู้กันและคิดว่าผู้ชนะในการชกต่อยจะสามารถเอาชนะใจผู้หญิงได้

3. The Strong Silent Type คือ ภาพเหมารวมแบบผู้ชายสงบนิ่ง เงียบขรึม ไม่แสดงออกถึงอารมณ์ของตนเองเพื่อให้ตนเองรู้ว่าคุณสมบัติสถานการณ์ทุกอย่างเอาไว้แล้ว

4. The Big Shot คือ ภาพเหมารวมของผู้ชายที่ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงานฐานะมั่งคั่ง มีชื่อเสียงได้รับการยอมรับในวงสังคม

5. The Action คือ ภาพเหมารวมของผู้ชายที่เป็นพระเอกหนังบู๊มักจะเอาชนะศัตรูซึ่งเป็นคนเลวด้วยความรุนแรง

จากการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับความเป็นชายนี้จะช่วยแสดงให้เห็นถึงนิยามความหมาย รวมถึงรูปแบบของความเป็นชายให้มีความเข้าใจประเด็นทางวิชาการมากยิ่งขึ้น อีกทั้งจากการทบทวนแนวคิดดังกล่าวยังช่วยเติมเต็มองค์ความรู้และการตั้งข้อสังเกตให้กับงานวิจัยชิ้นนี้กล่าวคือ ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย ที่รูปแบบของความเป็นชายที่ปรากฏในภาพยนตร์ค่อนข้างจะมีลักษณะรูปแบบตรงกันข้ามกับความเป็นชายในสังคมอุดมคติหรือเป็นภาพยนตร์ที่ประกอบสร้างความเป็นเพศชายที่ปฏิเสธต่อกฎระเบียบและกฎหมาย ดังนั้นแนวคิดนี้จึงสามารถนำมาวิเคราะห์ถึงรูปแบบความเป็นชายที่ปรากฏจะมีลักษณะเช่นใด เหมือนเดิม แตกต่างหรือผสมผสานรูปแบบอื่นๆ เข้ามาอีกด้วยหรือไม่อย่างไร

3.แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมวัยรุ่น (Youth culture)

วัฒนธรรมวัยรุ่นถือเป็นวัฒนธรรมรูปแบบหนึ่งที่แสดงถึงอำนาจการต่อรอง ต่อต้านกับอุดมการณ์หลักของสังคมตามแนวทางของ Hebdige (1976 อ้างถึงใน ทิตย์อาภา คงคาสุริยฉาย, 2558, น. 33) ดังนั้นในงานวิจัยชิ้นนี้ที่เน้นศึกษาถึงตัวละครนักร้อง อันธพาลในตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ ซึ่งเป็นพื้นที่ผลิตซ้ำ

อุดมการณ์ต่อต้านเป็นทุนเดิม ผู้วิจัยจึงได้นำมาเป็นกรอบแนวคิดเพื่อศึกษาว่าตัวละครชายที่ถูกประกอบสร้างผ่านภาพยนตร์ในฐานะความเป็นวัยรุ่นนั้นจะมีลักษณะเป็นเช่นไรและทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

4.แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมเบี่ยงเบน (Deviance)

จากการทบทวนแนวคิดพฤติกรรมเบี่ยงเบนสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้มีสองแนวทางในการศึกษา คือ แนวทางแรกหรือแนวทางกระแสหลักอย่างเช่น สายโครงสร้างหน้าที่นิยม (Functionalism) จะพบว่า มักจะมีความหมายเกี่ยวข้องกันกับกลุ่มคนที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนซึ่งมีการกระทำผิดศีลธรรมอันดีและต่อต้านอุดมการณ์หลักของสังคมสอดคล้องกับ พรชนก บุญโพธิ์แก้ว (2558, น. 24) ที่ได้อธิบายว่าพฤติกรรมเบี่ยงเบนเป็นการกระทำความผิดและต้องถูกลงโทษเอาผิดกับผู้ที่ทำให้กระทำ พร้อมทั้งตีตราว่า บุคคลนั้นเป็นบุคคลอันตรายต่อสังคม แนวทางที่สองเกี่ยวข้องกันกับความสัมพันธ์เชิงอำนาจกล่าวคือ เป็นแนวทางที่หยิบยืมแนวคิดเรื่องมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ (Human - agency) ภายใต้อำนาจทฤษฎีวิพากษ์โดยมองว่ากลุ่มคนที่ต่อต้านหรือปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมนั้นอาจเกิดมาจากความต้องการลุกขึ้นสู้กับความไม่เท่าเทียมทางโครงสร้างของสังคมซึ่งมาจากความเชื่อในพลังของมนุษย์ในฐานะปัจเจกผู้กระทำการ (Human agency) หรือเชื่อว่ามนุษย์มีศักยภาพมีเจตจำนง (free will) ที่จะเปลี่ยนแปลงและกำหนดชะตากรรม/อนาคตของตนเองได้ (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560, น. 172-173) ทั้งนี้จากการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนทั้งสองแนวทางผู้วิจัยสามารถนำมาวิเคราะห์เพื่อตีความตัวบทผ่านการประกอบสร้างตัวละครพระเอก (The Hero) ในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ว่าจะถูกประกอบสร้างในลักษณะย้อนแย้งอย่างไรและทำไมจึงเป็นเช่นนั้น

5.แนวคิดเกี่ยวกับภาพตัวแทน (Representation)

Hall (1997 อ้างถึงในขวัญฟ้า ศรีประพันธ์, 2551, น. 23) ได้พัฒนาแนวคิดเรื่อง

ภาพตัวแทนตามแนวทางการศึกษาที่สามที่เห็นว่าภาษาเป็นการประกอบสร้างของความหมาย โดยเขาให้ความหมายของภาพตัวแทนว่า หมายถึงการประกอบสร้างความหมายผ่านภาษา โดยใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อสารอย่างมีความหมายกับผู้อื่น โดยจากการทบทวนแนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation) ทำให้เข้าใจได้ว่า ภาพตัวแทนนั้นทำงานผ่านภาษาซึ่งภาพยนตร์ก็ถือได้ว่าเป็นภาษาอย่างหนึ่งที่สามารถถ่ายทอดความหมายของภาพตัวแทนได้ไม่ว่าจะเป็นภาพและเสียง ดังนั้นการประกอบสร้างภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในครั้งนี้นี้อาจมองอย่างภาพยนตร์ไทยได้ประกอบสร้างให้เหมือนจริง เหมือนเดิมหรือเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่อย่างไร

6.แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างตัวละคร (Characterization)

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม (2558, น. 208) ได้นิยามความหมายตัวละครว่า หมายถึงการกระทำ (Action) ซึ่งการกระทำก็คือตัวละคร โดยการศึกษาตัวละครเปรียบได้ดังการสะท้อนความเป็นมนุษย์ที่มีความหลากหลายมีความซับซ้อนไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรม ความรู้สึกนึกคิด ซึ่งการศึกษาความเป็นมนุษย์มิใช่เพียงศึกษาว่าพวกเขามีนิสัยอย่างไรแต่เราต้องทราบว่าเขาทำไม่มนุษย์แต่ละคนจึงเป็นเช่นนั้น ทำไมตัวละครจึงค่อย ๆ เปลี่ยนไป และทำไมจึงเปลี่ยน เป็นความต้องการของพวกเขาหรือไม่ ทั้งนี้สำหรับการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างตัวละครโดยเฉพาะงานวิจัยชิ้นนี้ที่สนใจการศึกษาภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยจึงเป็นสิ่งที่ควรให้ความสำคัญเนื่องจากตัวละครนั้นถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์และเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการนำมาซึ่งการวิเคราะห์เพื่อเข้าถึงความหมายตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

7.แนวคิดการวิเคราะห์ผู้รับสารตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาของ

Stuart Hall

Hall (2008, p. 11 อ้างถึงใน นลินทิพย์ เนตรวงศ์, 2559, น. 29-30) ได้อธิบายว่าแบบแผนการถอดรหัสของผู้รับสารตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษานั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 รูปแบบคือ

1. The dominant-hegemonic position/Preferred reading เป็นการถอดรหัสด้วย จุดยืนเดียวกันกับผู้ส่งสารเข้ารหัสมา

2. The negotiated code or position/Negotiated reading เป็นการถอดรหัสด้วย จุดยืนที่ต้องต่อรองความหมายใหม่กับผู้เข้ารหัส

3. The Oppositional code/Opositional reading เป็นการถอดรหัสที่ต่อต้านหรือขัดแย้งกับความหมายที่ผู้ส่งสารใส่รหัสมา
ทั้งนี้การศึกษาวิเคราะห์ผู้รับสารก็เป็นมิติที่น่าสนใจที่ควรนำมาศึกษาเช่นกัน เพื่อเป็นแนวทางในการตอบโจทย์การวิจัยรวมถึงสะท้อนความเป็นปัจเจกของมนุษย์ที่มีสิทธิ์จะยอมรับ ต่อรอง หรือต่อต้านความหมายในสิ่งที่สื่อภาพยนตร์ได้นำเสนอออกมาหรือไม่อย่างไร

วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ที่ศึกษาถึงภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย โดยผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัย 2 วิธีคือ วิธีการวิเคราะห์ข้อความ (Textual Analysis) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth interview) กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงจำนวน 2 ท่านโดยใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ทั้งนี้สำหรับการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างสำหรับงานวิจัยในครั้งนี้ คำตอบที่ได้อาจไม่ใช่คำตอบที่ชี้วัดไปยังตัวแทนของกลุ่มคนที่มีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับนักเลงอันธพาลทั้งหมด หากแต่ผู้วิจัยเพียงต้องการนำตัวแทนของกลุ่มตัวอย่างบางส่วน มาเพื่อเป็นข้อสังเกตของการถอดรหัสความหมายที่สามารถนำมาส่วน

หนึ่งในการวิเคราะห์ควบคู่กับตัวบทภาพยนตร์เท่านั้น โดยกลุ่มผู้ให้สัมภาษณ์จะต้องมีคุณสมบัติกล่าวคือ เป็นเพศชายอายุระหว่าง 18-35 ปี ซึ่งเคยรับชมภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกมาอย่างน้อย 4 เรื่อง ไม่ว่าจะจากช่องทางใดช่องทางหนึ่ง และเป็นผู้เคยมีประสบการณ์ตรงในแวดวงของการเป็น นักเลง อันธพาล อย่างน้อย 5 ปี เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ สรุปผลและอภิปรายการศึกษาเพื่อตอบวัตถุประสงค์การวิจัย

ผลการวิจัย

สำหรับผลการวิเคราะห์องค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะของตัวละครและการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงผู้วิจัยสามารถสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร

1.1 อายุ

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม จะอยู่ในช่วงวัยรุ่นอายุประมาณ 17-20 ปี ซึ่งมักจะปรากฏอยู่ 2 ลักษณะ ได้แก่ 1. วัยรุ่นเป็นวัยที่มีความเพียบพร้อมและมีศักยภาพในการต่อสู้ และ 2. วัยรุ่นเป็นวัยที่สร้างความเดือดร้อนและต้องถูกจัดระเบียบวินัย อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ได้ทำการประสมตัวละครวัยรุ่นทั้งสองรูปแบบในลักษณะภาพเหมารวม (Stereo type) ที่สื่อสารความหมายด้วยกลวิธีทางภาษาภาพยนตร์ผ่านบทสนทนาจากมุมมองของตัวละครที่เป็น “ผู้ใหญ่” ในทำนองที่ว่า วัยรุ่นคือวัยที่ไม่สามารถแยกแยะผิดชอบชั่วดีได้ ดังนั้นภาพของตัวละครวัยรุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์จึงมีลักษณะของความมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนและจำเป็นจะต้องถูกจัดระเบียบวินัยเพื่อให้โครงสร้างทางสังคมเดินหน้าต่อไปได้

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมาย ซึ่งในประเด็นวัยรุ่นเป็นวัยที่สร้างความเดือดร้อนและต้องถูกจัดระเบียบวินัยกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารมองว่า ไม่ว่าจะอยู่ในช่วงวัยใดก็ตาม

ก็สามารถมีโอกาสสร้างความเดือดร้อนได้ทั้งสิ้นและประเด็นวัยรุ่นเป็นวัยที่มีความเพียบพร้อมและมีศักยภาพในการต่อสู้ กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารได้ให้เหตุผลว่า สิ่งสำคัญไม่ได้อยู่ที่วัยแต่อยู่ที่จิตใจมากกว่าซึ่งไม่ว่าจะวัยใดก็ตามก็สามารถมีศักยภาพในการต่อสู้ด้วยกันทั้งนั้น โดยจุดยืนต่อรองความหมายทั้งหมดของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารมีที่ประสบการณ์ตรงนี้ สะท้อนถึงการเลือกที่จะต่อสู้และกำหนดความหมายอัตลักษณ์ของกลุ่มตัวเองจากประสบการณ์ตรงในโลกแห่งความเป็นจริง

1.2 อาชีพ

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มีความไม่ประกอบอาชีพและประกอบอาชีพ โดยสำหรับการประกอบอาชีพนั้นส่วนมากมักจะเป็นอาชีพที่ผิดกฎหมายในลักษณะของการเป็นมิจฉาชีพซึ่งมีลักษณะคู่ตรงข้าม (Binary opposition) กับอาชีพที่ชาวสะอาดอย่างเช่น อันธพาล ค้ายาเสพติด ลักขโมย คุมบ่อนการพนันและทวงหนี้ โดยทั้งหมดนี้แสดงให้เห็นถึงเจตจำนงของตัวละครในความต้องการมีอิสระที่เลือกจะปฏิเสธและไม่ยอมถูกกดขี่อยู่ภายใต้อำนาจควบคุมจากสถาบันทางเศรษฐกิจ

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายโดยมองว่า ไม่ใช่ทุกคนที่เลือกประกอบอาชีพผิดกฎหมายทั้งนี้ส่วนใหญ่แม้จะเคยทำแต่นั้นก็เพราะไม่มีทางเลือก เนื่องจากความต้องการปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจ อย่างไรก็ตามเมื่อมีโอกาสหรือมีช่องทางในการทำมาหากินในการประกอบอาชีพสุจริต พวกเขาก็พร้อมที่จะหลุดพ้นจากการประกอบอาชีพในลักษณะมิจฉาชีพหรือผิดกฎหมาย

1.3 สถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มีความฐานะยากจนและเป็นชั้นล่างมากที่สุด ซึ่งภาพยนตร์ได้แสดงถึงระดับของการต่อสู้ทางด้านสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจของตัวละคร ให้มีความแตกต่างกันออก

ไป 2 กลุ่มได้แก่ กลุ่มที่ต้องสู้เพื่ออัตลักษณ์ของตนเองเพื่อแสดงถึงการต่อต้านอำนาจจากสถาบันทางสังคมที่เข้ามาควบคุมและลดทอนคุณค่าอัตลักษณ์ของตนเอง และกลุ่มที่ต้องสู้กับอำนาจของโครงสร้างทางเศรษฐกิจ คือ การต่อสู้ที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ทางด้านการผลิต อย่างไรก็ตามทั้งหมดนี้ล้วนเป็นปัจจัยที่ทำให้ตัวละครต้องดิ้นรนต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพย์สินเงินทองและเพื่อความต้องการหลุดพ้นจากสถานภาพความเป็นอยู่เดิมซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ตัวละครเหล่านี้เลือกที่จะเชื่อในพลังของมนุษย์ปัจเจกชนที่นำมาสู่การเปลี่ยนแปลงตามวิถีทางและศักยภาพของตนเองมากกว่าการยอมรับถึงโชคชะตากำหนด

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายโดยมองว่า ไม่ว่าจะอยู่ในฐานะหรือชนชั้นไหนทุกคนล้วนแล้วมีโอกาสและพฤติกรรมการเป็น นักเลง อันธพาลด้วยกันทั้งสิ้น อีกทั้งแม้ว่าพวกเขาจะต่อสู้ดิ้นเพื่อให้ได้มาซึ่งปัจจัยทางด้านเศรษฐกิจแต่นั่นก็เพียงเพื่อความต้องอยู่รอดเท่านั้นและไม่ได้คาดหวังถึงการยกระดับฐานะของตนเอง หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า พวกเขาไม่ได้ต้องการที่จะมีเงินทองร่ำรวยแต่พวกเขาต้องการเพียงแค่โอกาสและความเท่าเทียมทางสังคมในการเห็นคุณค่าและยอมรับในตัวตนของพวกเขาเท่านั้น

2. องค์ประกอบด้านคุณลักษณะทางกายภาพของตัวละคร

2.1 หน้าตา

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มีความหล่อทั้งสิ้น ซึ่งความหล่อของตัวละครชายทั้งหมดที่ปรากฏในภาพยนตร์แสดงถึงความมีเสน่ห์ดึงดูดเพศตรงข้ามได้ดีโดยสำหรับภาษาของภาพยนตร์ในการสื่อความหมายดังกล่าวด้วยกลวิธีขนาดภาพระยะใกล้ (Close up) และเทคนิคการถ่ายทำด้วยองค์ประกอบภาพแบบเคลื่อนไหวช้า (Slow motion) เป็นหลัก อย่างไรก็ตามสำหรับประเด็นด้านหน้าตาภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมายอยู่สอง

ด้านได้แก่ การผลิตซ้ำคุณลักษณะความเป็นตัวละครพระเอก (The Hero) และด้านที่สองคือการสร้างความชอบธรรมให้กับอุดมการณ์ต่อต้าน

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมาย โดยเห็นว่ามุมมองทางด้านหน้าตาขึ้นอยู่กับสนิมหรือค่านิยมในการมองซึ่งแต่ละคนนั้นต่างก็มีประสบการณ์หรือการให้คุณค่าเกี่ยวกับหน้าตาที่แตกต่างกัน ดังเช่น อาจจะต้องหล่อแบบสะอาดไปเพราะทำให้แสดงถึงความไม่เป็นชาย หรือความหล่อแบบดิบเถื่อนก็ไม่จำเป็นจะต้องมีหนวดเครา โดยท้ายที่สุดแล้วหน้าตาของนักแสดงฮอลลีวูดในโลกแห่งความเป็นจริงจึงไม่จำเป็นจะต้องหน้าตาหล่อเหมือนกับในภาพยนตร์ทั้งหมด

2.2 ร่างกาย

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มีร่างกายปรากฏเป็นส่วนมากนั่นคือ ผอมสูงและมีกล้ามเนื้อ โดยร่างกายดังกล่าวนี้แสดงถึงความเป็นชายในอุดมคติ อีกทั้งเพื่อแสดงความสัมพันธ์ในการเป็นตัวแทนของอำนาจที่ใช้เป็นต้นทุนสำหรับการต่อสู้และความรุนแรง

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมาย โดยแม้ว่า พวกเขาจะยอมรับว่านักแสดงบางส่วนอาจจะมีร่างกายดังเช่นในภาพยนตร์ แต่นั่นก็เป็นเพียงส่วนน้อยเท่านั้น ซึ่งในโลกของความเป็นจริงร่างกายของแต่ละบุคคลก็มีความแตกต่างกันออกไป ทั้งนี้โดยรวมแล้วไม่ว่าจะร่างกายแบบใดก็สามารถใช้เป็นทุนในการต่อสู้ได้ด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งจากการที่ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างความหมายดังกล่าวกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารเห็นว่าภาพยนตร์เพียงเพื่อต้องการสร้างอุดมการณ์ความเป็นชายในอุดมคติและรักษาขนบความเป็นตัวละครพระเอก (The Hero) เท่านั้น

2.3 การแต่งกาย

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างถึง

ลักษณะการแต่งกาย 2 รูปแบบ ได้แก่ 1.ชุดจำลอง ด้วยการสวมเสื้อยืด ทั้งสีขาว สีเทา รวมทั้งสีน้ำตาล กางเกงยีนส์ขาวยาว รองเท้าผ้าใบ ซึ่งการแต่งกายดังกล่าวมีความสัมพันธ์กับยุคสมัยที่แตกต่างกันออกไปที่สื่อถึงความเป็นวัยรุ่นหัวขบถ 2.ชุดนักเรียนช่างกล เสื้อเชิ้ตสีขาว เสื้อข้อมปกคลุมสีน้ำเงินพับแขน กางเกงยีนส์ขาวยาว และรองเท้าผ้าใบที่สื่อถึงการท้าทายอำนาจสถาบันการศึกษาทั้งนี้โดยรวมแล้วการแต่งกายของตัวละครทั้งหมดมีเอกลักษณ์โดดเด่นซึ่งภาพยนตร์ต้องการสร้างสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายของความเป็นตัวละครที่ชอบแหกกฎระเบียบและการต่อต้านสังคมทั้งสิ้น

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายโดยเห็นว่า ด้านหนึ่งสิ่งที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอนั้นไม่แตกต่างจากชีวิตจริงของพวกเขา แต่อีกด้านหนึ่งกลุ่มตัวอย่างก็มีการแต่งกายที่แตกต่างจากภาพยนตร์อยู่บ้าง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกระแสแฟชั่นของยุคสมัยรวมถึงอัตลักษณ์ประจำกลุ่มแต่โดยรวมแล้วพวกเขามองว่า ถึงการแต่งกายจะไม่เหมือนในภาพยนตร์ทั้งหมด แต่ก็สามารถสื่อถึงความผิดระเบียบได้เช่นกัน

3. องค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละคร

3.1 อุปนิสัย

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างถึงอุปนิสัยที่ปรากฏในภาพยนตร์ 2 รูปแบบ ได้แก่ 1.ใจร้อนแต่ก็มีความเป็นสุภาพบุรุษ ซึ่งตัวละครมักจะมีใจร้อนกับเพศเดียวกันเฉพาะกลุ่มนักเลงอันธพาลเท่านั้นแต่มีความเป็นสุภาพบุรุษที่ให้เกียรติต่อเพศตรงข้าม 2.ก้าวร้าวแต่รักเพื่อน โดยความก้าวร้าวมักแสดงออกเพื่อต่อต้านกับกลุ่มนักเลงอันธพาลอื่นๆในขณะเดียวกันก็ให้ความสำคัญกับมิตรภาพเสมอ ซึ่งกล่าวโดยรวมสามารถสรุปได้ว่าอุปนิสัยของตัวละครทั้งหมดนี้แสดงถึงความย้อนแย้งของความเป็นตัวละครสีเทา ระหว่างศีลธรรมและไร้ศีลธรรมที่สะท้อนถึงมนุษย์ปัจเจกชนทั่วไปนั่นคือ ไม่มีไม่มี

ใครที่จะดีสุดชั่วหรือชั่วสุดขีด

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายในประเด็นอุปนิสัยใจร้อนแต่ก็มีความเป็นสุภาพบุรุษโดยมองว่า แม้พวกเขาจะยอมรับถึงอุปนิสัยใจร้อนหากแต่สำหรับความเป็นสุภาพบุรุษนั้นอาจไม่ใช่อุปนิสัยของนักเลง อันธพาลทั้งหมด ทั้งนี้การชี้วัดเรื่องความเป็นสุภาพบุรุษต้องขึ้นอยู่กับปัจจัยของแต่ละบุคคลที่เกิดจากการปฏิบัติของทั้งสองฝ่าย ส่วนประเด็นด้านอุปนิสัยก้าวร้าวแต่รักเพื่อน ผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนยอมรับความหมายโดยเห็นว่า อุปนิสัยในลักษณะดังกล่าวถือเป็นอุปนิสัยพื้นฐานของความเป็นนักเลง อันธพาลเกือบทั้งหมดที่มีทั้งด้านดีและด้านไม่ดี

3.2 ทศนคติ

ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้ตัวละครมีทศนคติต่อต้าน 3 สถาบันหลักได้แก่ 1.ต่อต้านสถาบันกฎหมาย โดยจากการที่ตัวละครแสดงทศนะต่อต้านนั้นเกิดจากการพยายามปราบปรามของเจ้าหน้าที่รัฐอย่างศาล ทหารและตำรวจที่มีต่อกลุ่มนักเลง อันธพาล ซึ่งบีบคั้นให้ตัวละครต้องสู้ 2.ต่อต้านสถาบันศาสนาซึ่งภาพยนตร์ได้สื่อความหมายให้เห็นว่า ตัวละครนักเลง อันธพาลมักเป็นผู้ที่ไร้ซึ่งความเกรงกลัวต่อบาปและศีลธรรม 3.ต่อต้านสถาบันการศึกษาซึ่งเกิดจากการไม่ยอมถูกขัดเกลาและจัดระเบียบวินัยภายใต้อำนาจของโรงเรียน โดยทั้งหมดนี้ภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมาย 2 ด้าน ได้แก่ ตอกย้ำถึงความเป็นตัวละครที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนและแสดงถึงความเป็นตัวละครที่กล้าลุกขึ้นมาปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายในประเด็นทศนคติที่ต่อต้านสถาบันกฎหมาย โดยกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงไม่ได้มีทศนคติต่อต้านกับสถาบันทางกฎหมายที่เป็นภาพรวมขององค์กรทั้งหมด แต่พวกเขามีทศนะที่ต่อต้านเฉพาะกับ

เจ้าหน้าที่รัฐอย่างตำรวจเท่านั้น เนื่องจากเคยถูกกระทำและถูกใช้กฎหมายอย่างไม่เป็นธรรม สำหรับประเด็นด้านทัศนคติต่อด้านสถาบันศาสนาและสถาบันการศึกษา ผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนปฏิเสธความหมาย โดยกลุ่มตัวอย่างยังคงมีความเคารพและมีทัศนคติอันดีต่อทั้งสองสถาบัน โดยสำหรับสถาบันทั้งสองได้แก่ ศาสนาและการศึกษาถือเป็นการขัดเกลากายทางสังคม (socialization) รูปแบบหนึ่งที่เป็นการใช้อำนาจคนละอย่างกับสถาบันกฎหมาย แต่ในชีวิตจริงสถาบันทั้งสองต่างก็ไม่เคยใช้อำนาจในการกดขี่หรือจัดระเบียบวินัยดังเช่นภาพยนตร์นำเสนอ

4. องค์ประกอบด้านพัฒนาการชีวิตของตัวละคร

4.1 ปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมสำหรับปัจจัยที่มีส่วนผลักดันทำให้ตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มี 2 ลักษณะได้แก่ 1.ปัจจัยทางด้านปัจเจกบุคคล จากความคึกคะนอง ความต้องการเอาชนะรวมทั้งศักดิ์ศรีระหว่างกลุ่มนักเลงอันธพาลด้วยกัน ซึ่งตัวละครทั้งหมด ยอมเอาชีวิตตนเองเข้าแลกเพื่อให้ได้มาซึ่งอำนาจและผลประโยชน์ที่ตามที่ตนเองต้องการ 2.ปัจจัยทางด้านสังคมจากการถูกขี่ การถูกเอารัดเอาเปรียบ รวมถึงความไม่ยุติธรรม โดยภาพยนตร์ได้สรุปความหมายว่า ปัจจัยทั้งสองนี้ล้วนมีส่วนผลักดันส่งผลให้ตัวละครชายทั้งหมดกลายมาเป็นมนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการเพื่อลุกขึ้นมาต่อสู้และทวงสิทธิ์ของตนเอง

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายในประเด็นปัจจัยทางด้านปัจเจกบุคคล โดยแม้ว่ากลุ่มตัวอย่างต่างเห็นพ้องว่า จากความคึกคะนอง ความต้องการเอาชนะ รวมทั้งศักดิ์ศรีระหว่างกลุ่มนักเลงอันธพาลด้วยกันล้วนเป็นปัจจัยทางด้านปัจเจกบุคคล หากแต่ยังมีปัจจัยอื่นๆอีกด้วยดังเช่น การตกเป็นฝ่ายถูกกระทำ การถูกข่มเหงรังแก นั้นส่งผลทำให้พวกเขาต้องลุกขึ้นมาปกป้องตนเอง เช่นเดียวกันกับประเด็นปัจจัยทางด้านสังคมที่พวกเขาต่อรองความหมายว่า แม้ว่าส่วนหนึ่งการเป็นนักเลง อันธพาลเกิด

จากปัจจัยทางด้านสังคม หากแต่ไม่ใช่เกิดจากการถูกดขี่ การถูกเอารัดเอาเปรียบ หรือความไม่ยุติธรรมดังเช่นภาพยนตร์ โดยปัจจัยทางด้านสังคมนั้นเกิดจากบริบท สังคมรอบข้างที่เอื้อต่อการเป็นนักแสดง อันธพาลมากกว่า

4.2 ความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละคร

สำหรับความต้องการหรือความปรารถนาสูงสุดของตัวละครชายปฏิเสธอำนาจ ควบคุมของสังคม ถูกประกอบสร้างให้มี 2 รูปแบบได้แก่ 1.แก้แค้นเพราะบุคคลรอบข้างถูกกระทำ ซึ่งเกิดจากการถูกเอารัดเอาเปรียบรวมถึงความไม่ยุติธรรมทำให้ตัวละครลุกขึ้นมาต่อสู้เพื่อทวงสิทธิ์รวมทั้งปกป้องคนรอบข้างจากการอำนาจมืด 2.แก้แค้นเพราะตนเองถูกกระทำ เพื่อแสดงเจตจำนงในของความต้องการเอาชนะและปลดปล่อยตนเองจากการตกเป็นฝ่ายถูกกระทำ โดยทั้งหมดนี้ภาพยนตร์ต้องการผลิตข้อความหมายของความเป็นตัวละครที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนเพื่อให้เป็นไปตามความคาดหวังของชนบของตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายโดยมองว่า การแก้แค้นไม่ใช่สิ่งที่ผิดหรือแสดงถึงการมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบน ทั้งนี้การแก้แค้นก็ถือเป็นการทวงสิทธิ์ให้กับตนเองและคนรอบข้าง ซึ่งเมื่อเข้าใจเงื่อนไขของการเป็นฝ่ายถูกกระทำพวกเขาก็เลือกที่จะลุกขึ้นมาต่อสู้ในฐานะ มนุษย์ปัจเจกผู้กระทำการ (Human agency) มากกว่าการจะยอมตกเป็นฝ่ายที่ถูกกระทำ

4.3 ฉากจบของตัวละคร

ฉากจบของตัวละครชายปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมถูกประกอบสร้างให้มี 2 รูปแบบ 1.ไม่สำนึกผิดและยังคงกระทำการต่อต้านบรรทัดฐานทางสังคมจนมีจุดจบที่ต้องตาย ซึ่งตัวละครได้พยายามที่จะต่อสู้ขัดขืนกับอำนาจควบคุมทางสังคมในทุกรูปแบบโดยไม่คำนึงถึงกฎเกณฑ์และกฎระเบียบ ซึ่งท้ายที่สุดต้องถูกอำนาจจากสถาบันกฎหมายและศาสนาเข้ามาจัดการ 2.สำนึกผิดยอมกลับตัวกลับใจเพื่อคืนสู่

บรรทัดฐานทางสังคม แต่ก็ได้รับบทลงโทษจากผลการกระทำของตนเองด้วยการติดคุกและชดใช้กรรมด้วยความพิการซึ่งทำให้หมดอนาคต โดยทั้งหมดนี้สามารถสรุปได้ว่า ภาพยนตร์ได้ผลิตซ้ำอุดมการณ์หลักของบรรทัดฐานทางสังคมผ่านอำนาจของสถาบันหลักทางสังคมต่างๆ เพื่อลงโทษตัวละครและเพื่อให้โครงสร้างทางสังคมยังคงมีความชอบธรรมและดำรงอยู่ต่อไป

ในส่วนข้อสังเกตการถอดรหัสของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงได้แสดงจุดยืนต่อรองความหมายในประเด็นไม่สำนึกผิดและยังคงกระทำการต่อต้านบรรทัดฐานทางสังคมจนมีจุดจบที่ต้องตายโดยมองว่า แม้ตนเองจะยังคงมีพฤติกรรมต่อต้านสังคมและยอมรับถึงจุดจบที่ต้องตาย แต่นั่นก็ไม่ได้เกิดมาจากความไม่สำนึกผิดหากแต่เกิดจากความไม่ยุติธรรมที่บีบบังคับทำให้พวกเขาต้องลุกขึ้นสู้เพื่อทวงสิทธิ์ให้กับตนเองมากกว่า เช่นเดียวกันกับประเด็นด้านสำนึกผิดยอมกลับตัวกลับใจเพื่อคืนสู่บรรทัดฐานทางสังคมแต่ก็ได้รับบทลงโทษจากผลการกระทำของตนเอง ผู้รับสารได้ต่อรองความหมายว่า แม้ว่าจะได้รับบทลงโทษด้วยการติดคุกแต่ก็ไม่จำเป็นต้องหมดอนาคตและพิการเสมอไป โดยตอนจบของภาพยนตร์นี้เป็นเพียงการนำเสนอเพียงด้านเดียวเท่านั้น ซึ่งในชีวิตจริงหลังจากการได้รับบทลงโทษ พวกเขาก็สามารถกลับมาใช้ชีวิตปกติและประสบความสำเร็จได้เช่นกัน

กล่าวโดยสรุปภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แองสเตอร์ไทยได้ว่า แม้ภาพยนตร์ได้พยายามประกอบสร้างความหมายภาพความเป็นนักเลง อันธพาลในลักษณะรูปแบบต่างๆผ่านองค์ประกอบทางด้านตัวละครเป็นหลัก หากแต่จะสังเกตได้ว่า กลุ่มตัวอย่างผู้รับสารก็จะเลือกที่จะอ่านความหมายบนจุดยืน “ต่อรองความหมาย” เสียส่วนใหญ่ โดยในโลกของสัญญาณผ่านอำนาจของภาพยนตร์มักใช้มุมมองผ่านองค์ประกอบด้านจิตวิทยาในการประกอบสร้างภาพตัวแทน แต่ในขณะที่ผู้รับสารกลับใช้มุมมองทางด้านสังคมเข้ามาเพื่อต่อรองความหมาย ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นว่า แนวโน้มข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่าง

ไม่ได้ถอดรหัสเพื่อความต้องการที่จะเป็นดังเช่นตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ แต่เป็นการถอดรหัสเพื่อเป็นข้อสะท้อนย้อนคิดบนโลกแห่งความเป็นจริงในการเป็นพื้นที่สำหรับการต่อสู้เชิงความหมายและอำนาจต่อรองกับโลกของสัญลักษณ์เอง

อภิปรายผลการวิจัย

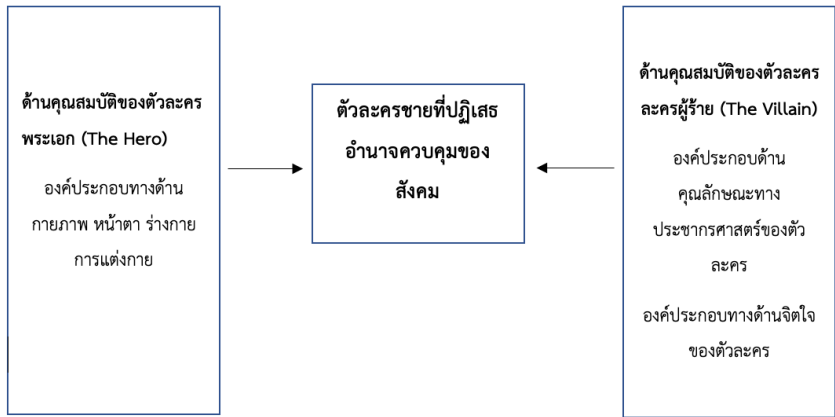
1.ตัวละครในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทย : การประกอบสร้างความเป็นชายในอุดมคติแต่ไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานทางสังคม

สำหรับข้อค้นพบที่น่าสนใจในงานวิจัยชิ้นนี้จะเห็นได้ว่า หากกล่าวถึงคุณสมบัติของความเป็นตัวละครนักเลง อันธพาล โดยเฉพาะในตระกูลภาพยนตร์ทั่วไปอย่างแอ็กชัน ดังเช่นงานวิจัยของกฤตยา ณ หนองคาย (2556) ที่ศึกษาวิเคราะห์พระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม โดยข้อค้นพบในงานวิจัยของกฤตยา ได้ให้คำตอบไปในทำนองที่ว่า ภาพของตัวละครพระเอกและผู้ร้ายมักจะมีคุณสมบัติที่ตายตัวและแบ่งด้านดีด้านเลว หรือสร้างในลักษณะขั้วตรงข้าม (Binary opposition) อย่างชัดเจน เช่น ภาพของตัวละครพระเอก (The Hero) มักจะมีจุดร่วมกันนั่นคือ ความเป็นด้านที่ดีในทุกมิติ และภาพของผู้ร้าย (The villain) โดยเฉพาะภาพของตัวละครนักเลง อันธพาลก็มักจะเลวไปทุกด้าน ซึ่งด้วยลักษณะดังกล่าวทำให้ภาพของตัวละครจึงมีลักษณะที่ค่อนข้างแบน (Flat character) อีกทั้งยังเป็นการสร้างภาพเหมารวม (Stereotype) เพื่อให้อุดมการณ์หลักสามารถเข้ามาทำงานในการจำแนกแยกแยะลงโทษตัวละครที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนได้อย่างชอบธรรม ทั้งนี้แต่สำหรับตัวละครนักเลง อันธพาล ในฐานะบทบาทของตัวละครพระเอก (The Hero) โดยเฉพาะตระกูลภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยกลับไม่เป็นเช่นนั้นโดยจะเห็นได้ว่า ภาพของตัวละครชายจะมีลักษณะที่ค่อนข้างกลม (Round character) ซึ่งภาพยนตร์มักจะมีการแสดงถึงที่มาที่ไปภูมิหลังของตัวละครอย่าง

ชัดเจน ผ่านองค์ประกอบทางด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นประเด็นด้าน อายุ การศึกษา อาชีพ รวมทั้งสถานภาพทางสังคมและเศรษฐกิจ ซึ่งทั้งหมดเป็นการปูเรื่องราวจนให้ผู้ชมได้เห็นและรับรู้ถึงการกระทำของตัวละครผ่านการต่อสู้จากการถูกกดขี่ การถูกเอารัดเอาเปรียบจนทำให้ตัวละครต้องลุกขึ้นสู้ได้อย่างมีความชอบธรรม อีกทั้งตัวละครนักเลง อันธพาลก็ไม่ได้สร้างในลักษณะขั้วตรงข้าม (Binary opposition) แต่เป็นการสร้างในลักษณะของการผสมผสานความย้อนแย้งที่ลบเส้นแบ่งทั้งด้านของความเป็นตัวละครพระเอก (The Hero) และด้านของความเป็นตัวละครผู้ร้าย (The villain) ให้เข้าไว้ด้วยกัน ดังต่อไปนี้

1. คุณสมบัติตัวละครพระเอก (The Hero) จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างผ่านองค์ประกอบทางด้านกายภาพทั้งสิ้น ดังเช่น ประเด็นด้านหน้าตาที่ตัวละครทุกตัวมักจะปรากฏถึงหน้าตาที่หล่อ ที่มักมีเสน่ห์เป็นที่ดึงดูดต่อเพศตรงข้ามเป็นอย่างมาก ประเด็นด้านร่างกายที่มักมีร่างกายที่ผอม สูง และมีกล้ามเนื้อสะท้อนถึงความเป็นชายในอุดมคติ ประเด็นด้านการแต่งกายที่ผสมผสานความมีระเบียบและผิดระเบียบ ที่นำมาสู่การสร้างอัตลักษณ์อย่างโดดเด่น

2. คุณสมบัติตัวละครผู้ร้าย (The villain) ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างผ่านทางด้านคุณลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่มักจะทำให้คำตอบได้ว่า กลุ่มนักเลงอันธพาลที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนนั้นเกิดมาจากความไม่เท่าเทียมและโอกาสทางสังคมจึงทำให้ต้องแสดงพฤติกรรมต่อต้านและขัดขืนอำนาจควบคุม องค์ประกอบทางด้านจิตใจของตัวละครที่มักจะสะท้อนถึงการไม่เคารพกฎเกณฑ์ กฎระเบียบของสังคมจากทัศนคติอันต่อต้านต่อสถาบันหลักทางสังคม องค์ประกอบทางด้านพัฒนาการชีวิตในประเด็นด้านความต้องการและความปรารถนาสูงสุด ที่แสดงถึงความต้องการเอาชนะ และการแก้แค้นเป็นหลัก



แผนภูมิที่ 1 แสดงถึงคุณสมบัติการผสมผสานความย้อนแย้งของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคม

จากแผนภูมิที่ 1 การผสมผสานคุณลักษณะคุณสมบัติตัวละครข้างต้นด้านหนึ่ง สอดคล้องกับ Tillman (2011 อ้างถึงใน สิริภพ แก้วมาก, 2558, น. 23-25) ของความเป็นแม่แบบตัวละครสองด้านคือ แม่แบบของการเป็นตัวละครฮีโร่ (The Hero) และแม่แบบของความเป็นตัวละครด้านมืด (The shadow) เนื่องด้วยชนบของความเป็นภาพยนตร์ตระกูลแก๊งสเตอร์ที่ว่าด้วยเรื่องของกลุ่มคนที่กล้าจะลุกขึ้นมาปฏิเสธอำนาจควบคุม จากการกระทำการแหกกฎและบรรทัดฐานต่างๆทางโครงสร้างของสังคม ดังนั้นการที่ภาพยนตร์ต้องการสอดแทรกถึงอุดมการณ์ต่อต้านเพื่อสร้างการรับรู้กับผู้ชมได้อย่างแนบเนียนจึงจำเป็นต้องอาศัยกลวิธีสร้างตัวละครในลักษณะดังกล่าวในการเล่าเรื่องแต่อีกด้านหนึ่งก็จะสังเกตเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการประกอบสร้างให้ตัวละครเหล่านี้ให้กลายเป็นพื้นที่ “สีเทา” เพื่อให้กลวิธีของอุดมการณ์ต่อต้านสามารถมีอำนาจทำลายกับอุดมการณ์หลักของสังคมได้ด้วยเช่นกัน โดยภาพยนตร์ได้เลือกองค์ประกอบทางด้านกายภาพมาสร้างคุณลักษณะด้านความเป็นตัวละครพระเอกที่ดึงส่วนเสียมาจากความเป็นตระกูลโรมานซ์ ซึ่ง Radway (อ้างถึงใน นลินทิพย์ เนตรวงศ์, 2559, น. 45) ได้อธิบายคุณสมบัติของ

ตัวละครพระเอกในละครโทรทัศน์แนวนี้ไว้ว่า มักจะมีความเป็นชาย (masculine) ที่มีทั้งความแข็งแรง (strong) การปกป้องดูแล (protectiveness) ผู้ชายที่ฉลาด (intelligence) อ่อนโยน (Tenderness) และมีอารมณ์ขัน (Sense of humor) เป็นต้นเนื่องจากองค์ประกอบดังกล่าวสามารถสื่อความหมายถึงความเป็นชายในอุดมคติได้อย่างชัดเจนเป็นรูปธรรม และถึงด้านที่เป็นตัวละครผู้ร้ายจากตระกูลแอ็กชันเข้ามาผสมซึ่งหากกล่าวถึงการต่อสู้ของกลุ่มนักเลง อันธพาลที่มักถือได้ว่าเป็นคนตัวเล็กตัวน้อยในสังคมและสื่อถึงการมีพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนที่กระทำผิดศีลธรรมและกฎเกณฑ์บรรทัดฐานทางสังคม ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์ก็มักถูกเหมารวมในลักษณะของความเป็นตัวละครผู้ร้ายทั้งสิ้น ดังนั้นแล้วอาจสรุปได้ว่า ภาพตัวแทนตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไทยนี้จึงเป็นการประกอบสร้างภาพของความย้อนแย้งของความเป็นชายในอุดมคติแต่ไม่ไปอุดมคติของกรอบบรรทัดฐานทางสังคมเพื่อชักชวนให้กลวิธีของอุดมการณ์ต่อต้านที่อยู่ภายใต้อุดมการณ์หลักสามารถทำงานผ่านตัวละครได้อย่างมีความชอบธรรมในการต่อสู้มากยิ่งขึ้น

2. ตัวบทภาพยนตร์กับอำนาจการต่อรองความหมายของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสาร

อาจกล่าวสรุปได้ว่า ความหมายของนักเลง อันธพาล จากข้อสังเกตของกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรงในโลกความเป็นจริงนั้นจะทำให้เห็นข้อบรรจบระหว่างโลกทางสัญลักษณ์ของภาพยนตร์ในการนำเสนอความหมายกับการต่อรองความหมายของผู้รับสารโดยจะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ได้ทำการการคัดเลือกแค่บางมุมมองขึ้นมานำเสนอเพราะผลประโยชน์ในทางธุรกิจรวมทั้งเพื่อช่วงชิงให้ผู้คนสนใจ ดังนั้นภาพตัวแทนของตัวละครชายที่ปฏิเสธอำนาจควบคุมของสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์นี้จึงถูกประกอบสร้างให้จำกัดไว้เพียงแค่รูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเท่านั้น ไม่ว่าจะเป็นด้านที่ให้คุณค่าหรือด้านที่ลดทอนเพื่อสื่อสารอุดมการณ์บางอย่าง หากแต่ในการ

อ่านความหมายของกลุ่มตัวอย่างผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรง ก็ได้เป็นอย่างไรที่ภาพยนตร์นำเสนอทั้งหมด เช่นในบางประเด็นถึงจะเลวแต่ก็ไม่ได้เลวสุดขีดหรือในบางประเด็นก็อาจจะเลวกว่าในภาพยนตร์ โดยท้ายที่สุดแล้วแม้ภาพยนตร์จะมีความชอบธรรมในการกำหนดความหมายในระดับหนึ่ง แต่ผู้รับสารก็มีความชอบธรรมในการกำหนดความหมายของตนเองให้แตกต่างกันไปด้วยเช่นกัน โดยลักษณะดังกล่าวนี้เพื่อตอกย้ำว่า กลุ่มพวกเขานั้นคือใคร และมีอัตลักษณ์เป็นเช่นไรเพื่อแสดงถึงควมมีตัวตนหรือมีที่ยืนในสังคม

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. สำหรับงานวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาตัวละครนักเรียน อันธพาลเฉพาะในสื่อภาพยนตร์เท่านั้น ซึ่งหากทำการศึกษารั้ดต่อไปควรมีการศึกษาตัวละคร นักเรียน อันธพาล สื่อประเภทอื่นๆ และตระกูลอื่นๆ ด้วย เพื่อทำให้เห็นอำนาจในการสร้างภาพตัวแทนที่ครอบคลุมหลากหลายรวมทั้งเป็นแนวทางและประโยชน์สำหรับการสร้างตัวละครเหล่านี้ให้มีที่น่าสนใจสอดคล้องกับกลุ่มผู้ชมในอนาคตมากยิ่งขึ้น
2. การศึกษากลุ่มตัวอย่างในครั้งนี้เป็นเพียงการศึกษาข้อสังเกตเพื่อเป็นส่วนหนึ่งกับการวิเคราะห์หัตถ์บทภาพยนตร์ ทั้งนี้ควรศึกษาถึงผู้รับสารที่มีจำนวนประชากรกลุ่มตัวอย่างให้มากยิ่งขึ้นเพื่อแสดงให้เห็นอำนาจของการตีความหมายภาพตัวแทนได้อย่างครบถ้วนรอบด้าน

บรรณานุกรม

- กฤตยา ณ หนองคาย. (2556). *พระเอกและผู้ร้ายในภาพยนตร์แนวต่อสู้ผจญภัยของไทย : การวิเคราะห์ลักษณะการผสมผสานทางวัฒนธรรม* [ดุชนิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <https://www.car.chula.ac.th/>
- กาญจนา แก้วเทพ, และสมสุข หินวิมาน. (2560). *สายธารนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสาร การศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3)*. อินทนิล.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม* ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ขวัญฟ้า ศรีประพันธ์. (2551). *ภาพตัวแทนคนจนในรายการเกมโชว์ทางโทรทัศน์* [ดุชนิพนธ์ปริญญาตรีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. <https://library.tu.ac.th/th>
- ณัฐ สุขสมัย. (2551). *การสร้างความหมายใหม่ของ “วีรบุรุษและยอดวีรบุรุษ” ในภาพยนตร์ไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <https://www.car.chula.ac.th/>
- ทิพย์อาภา คงคาสุริยฉาย. (2558). *กระบวนการสร้างความเป็นจริงของตัวละครวัยรุ่นในละครโทรทัศน์ กรณีศึกษา ซีรีส์ละครโทรทัศน์เรื่อง ฮอว์ก 2.0* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. <https://library.tu.ac.th/th>
- ทิมข่าวสด. (2560, 20 กรกฎาคม). *นักเรียนนักเลง ยกพวกตีกันเป็นประจำ ชาวบ้านสุดเอือมระอา เข้าไปห้ามโดนชูป้าย. ข่าวสด*. https://www.khaosod.co.th/around-thailand/news_447204

- นลินทิพย์ เนตรวงศ์. (2559). ภาพตัวแทน “ผู้ชายในฝัน” ในละครโทรทัศน์
แนวโรมานซ์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัย
ธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. <https://library.tu.ac.th/th>
- บงกช เสวตามร์. (2533). การสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์ไทย
กรณีตัวละครหญิงที่มีลักษณะเปี่ยมเบนปี พ.ศ. 2528-2530
[วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <https://www.car.chula.ac.th/>
- พรชนก บุญโพธิ์แก้ว. (2558). ทักษะของนักสังคมสงเคราะห์ที่มีต่อปัจจัยการเข้าสู่
วงจรค้าประเวณีของเด็กและเยาวชน กรณีศึกษานักสังคมสงเคราะห์
ที่ให้บริการเด็กและเยาวชนในสถานคุ้มครองสวัสดิภาพผู้เสียหาย
จากการค้ามนุษย์. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ,
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
<https://library.tu.ac.th/th>
- รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2558). การเขียนบทภาพยนตร์บันเทิง (พิมพ์ครั้งที่ 1).
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชัย สอนเรือง. (2562, 21 ตุลาคม). วงจรปิดกลุ่มชายฉกรรจ์กพวกตีกันยับ
เขย่าขวัญทท.แผ่นดินนี้กระเจิง ทำเสียภาพลักษณ์เมืองพัทยา.
สยามรัฐ. <https://siamrath.co.th/n/110351>
- วุฒิชัย กฤษณะประกรกิจ. (2549). การวิเคราะห์ลักษณะบุคคล ของผู้เป็น
แบบปกนิตยสาร GM ในช่วงปี 2528-2548. [วิทยานิพนธ์ปริญญา
โทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
<https://library.tu.ac.th/th>
- ศิริกมล อธิวาสนพงศ์. (2547). การถ่ายทอดอุดมการณ์ความเป็นชายผ่าน
หนังสือพิมพ์ไทยรัฐ หน้า 1 [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ,

มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต]. มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

<https://lib.dpu.ac.th>

สหัสโรจน์ กิตติมหาเจริญ. (2551). *สุภาพบุรุษ ในพระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวกับวรรณกรรมศรีบูรพา* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <https://www.car.chula.ac.th/>

สิริภพ แก้วมาก. (2554). *การสร้างตัวละครหลักและกลวิธีการเล่าเรื่องชายรักชาย ในสื่อบันเทิงไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

<https://www.car.chula.ac.th/>

Buchanan, I. (2010). *A Dictionary of Critical Theory* (1 ed.). Oxford : Oxford University Press.

Rafter, N. (2006). *Shots in the mirror: Crime films and society* (2d ed.). New York : Oxford University Press.

Shadoian, J. (2003). *Dreams and dead ends: The American gangster film* (2d ed.). Oxford : Oxford University Press.