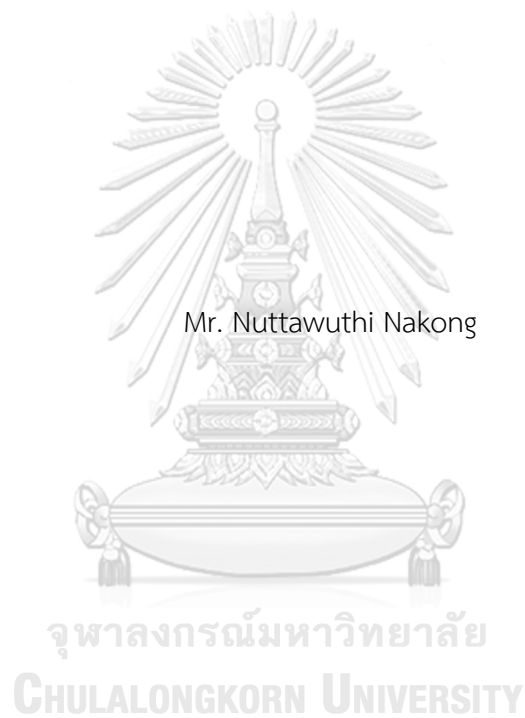


ภาพสะท้อนความโรแมนติกของผู้ก่อการร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมมหาบัณฑิต
สาขาวิชาโทสถาปัตยกรรม ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ROMANTIC REFLECTION OF TERRORISTS IN SUPERHERO MOVIES



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) in Communication Arts

Common Course

FACULTY OF COMMUNICATION ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2019

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ภาพสะท้อนความโรแมนติกของผู้ก่อการร้ายในภาพยนตร์ ซูเปอร์ฮีโร
โดย	นายณัฐวุฒิ นาคง
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษดา เกิดดี)	

ณัฐวุฒิ นาคง : ภาพสะท้อนความโรแมนติกของผู้ก่อการร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่. (ROMANTIC REFLECTION OF TERRORISTS IN SUPERHERO MOVIES) อ.ที่ปรึกษา
หลัก : รศ. ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ

งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งศึกษาลักษณะของผู้ก่อการร้ายที่ตัวละครวายร้ายสะท้อนในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ การสร้างความโรแมนติกให้กับตัวละครวายร้าย และ สัมพันธ์ระหว่างผู้ก่อการร้ายและตัวละครวายร้าย โดยอาศัยแนวคิดการก่อการร้าย แนวคิดโรแมนติกนิยมและการสร้างตัวละคร และ แนวคิดภาพตัวแทนและการจำลอง เพื่อวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ของภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ดังต่อไปนี้ Avengers: Age of Ultron Captain America: Civil War Black Panther Avengers: Infinity War และ Endgame และ Aquaman ผลการศึกษาพบว่าตัวละครวายร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่เป็นภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้ายที่มีความโรแมนติกและความเป็นมนุษย์มากขึ้น ขัดแย้งกับความเชื่อที่ผิดเกี่ยวกับผู้ก่อการร้ายที่แพร่หลาย ภาพของผู้ก่อการร้ายจึงสอดคล้องกับความเป็นจริงมากขึ้น นอกจากนี้ตัวละครวายร้ายยังนำเสนอคุณค่าและปัญหาทางสังคมที่เป็นที่สนใจในสังคมสมัยใหม่ เช่น การเหยียดชาติพันธุ์ การทำลายสิ่งแวดล้อม การใช้ความรุนแรง ฯลฯ ตัวละครวายร้ายที่มีความโรแมนติกยังสะท้อนการถดถอยของความเชื่อมั่นที่สาธารณชนมีต่อระบบและสถาบันทางการปกครองที่มีแนวคิดอนุรักษนิยม อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ยังคงนำเสนอแนวคิดพัฒนาการนิยมแบบฉาบฉวยและสนับสนุนแนวคิดอนุรักษนิยมที่มีความเสี่ยงต่อการทำให้ผู้ชมนิ่งเฉยหรือต่อต้านการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ความย้อนแย้งระหว่างอนุรักษนิยมและพัฒนาการนิยมนี้อาจเป็นผลมาจากความพยายามของผู้ผลิตในการสร้างความหลากหลายให้แก่ตัวละครให้สอดคล้องสังคมปัจจุบันเพื่อขยายกลุ่มผู้ชมและผลประโยชน์ทางการเงิน อนึ่งแนวคิดและทฤษฎีทางด้านความงามเช่น ทวินิยม และ กลวิธีการเล่นเรื่องสามารถเสริมสร้างความรู้สึกสมจริงให้แก่ภาพตัวแทนและส่งเสริมการมีส่วนร่วมทางอารมณ์ที่ผู้บริโภคมีต่อภาพตัวแทน

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์

ลายมือชื่อนิสิต

ปีการศึกษา 2562

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6084658528 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORD: Romanticism Terrorism Terrorist Supervillains Superhero Movies
Simulacra and Simulation Marvel Studios D.C. Entertainment

Nuttawuthi Nakong : ROMANTIC REFLECTION OF TERRORISTS IN
SUPERHERO MOVIES. Advisor: Assoc. Prof. PREEDA AKARACHANTACHOTE,
Ph.D.

This research examines terrorists' traits which supervillains in superhero films exhibit, romanticization of supervillains, and the relationship between terrorists and supervillains. The concept of Terrorism was utilized in association with Romanticism, Characterization, and Simulacra and Simulation in a textual analysis of these films; Avengers: Age of Ultron, Captain America: Civil War, Black Panther, Avengers: Infinity War & Endgame, and Aquaman. The findings suggested that supervillains became romantic and humanistic simulacra of terrorists which demystified prevalent myths surrounding terrorists. Thus, better accuracy to the real terrorists. Supervillains, moreover, demonstrated social values and issues in accordance with modern society's such as racial discrimination, environmental exploitation, violence, etc. Furthermore, romantic supervillains indicated a decline of public trust in conservative governing systems and institutes. In contrast, superhero films remained superficial to progressivism and fostering conservatism. Thus, the risk of rendering the audience indifferent and resistant to social changes. This paradox between progressivism and conservatism could be a result of the attempt by film studios at audience inclusivity for financial benefits. In addition, aesthetic concepts such as dualism and storytelling techniques could prove efficacious to the realness of simulacra and the audience's emotional investment.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2019

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้เนื่องจากความช่วยเหลือและความอนุเคราะห์จาก รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่คอยให้กำลังใจ คำปรึกษา และ คำแนะนำ ส่งผลให้งานวิจัยชิ้นไม่เป็นเพียงความจริงเหนือจริง(Hyperreality)ที่ถูกจำลอง (Simulated)ขึ้นมา และต้องขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร ประธาน กรรมการวิทยานิพนธ์ และ รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษดา เกิดดี สำหรับคำติชมและความคิดเห็นที่ช่วย ทำให้ความจริงของงานวิจัยชิ้นนี้สมบูรณ์และชัดเจนยิ่งขึ้น

อนึ่งการได้รับการสนับสนุนและความช่วยเหลือในการติดต่อประสานงานก็มีความสำคัญไม่แพ้กัน ผู้วิจัยต้องขอขอบคุณ คุณนก ผู้ช่วยรองศาสตราจารย์ ดร.กฤษดา เกิดดี และพนักงานของสำนักงาน บัณฑิตศึกษาทุกท่านของคณะนิเทศศาสตร์จุฬาฯ ที่คอยช่วยประสานงาน ดำเนินเอกสาร และ ดูแล กำหนดการต่างๆ ของพระคุณคณะนิเทศศาสตร์จุฬาฯ ที่มอบโอกาสทางการศึกษาที่ดีให้แก่ผู้วิจัย

สุดท้ายผู้วิจัยคงไม่มาถึงจุดแห่งความสำเร็จนี้หากปราศจากบุคคลเหล่านี้ในชีวิต ขอขอบพระคุณคุณแม่พัทธมล เล ผู้ล่วงลับ และ ครอบครัว นางคองของผู้วิจัย ที่คอยสนับสนุน ให้กำลังใจ และเชื่อมั่นในตัวผู้วิจัยตลอดมา

ขอขอบคุณ นายยศภัทร ศรีงาม เพื่อนสนิทผู้ล่วงลับ ที่ชักชวนให้ผู้วิจัยสอบเข้าศึกษาในระดับปริญญาโท จนทำให้ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในวันนี้

ขอขอบคุณ นางสาวธนิดา แดงประเสริฐ นาย Shen I-Chien นายศุภกฤตษ์ จิตตภัทราวงค์ นายวิศรุต วงน้อย นายธิมา ไหมแพง นายจักรพันธ์ ชูสง นายภาณุวัฒน์ บุหงาแดง นางสาวพัชรี จันทร์ทอง เพื่อนที่คอยให้คำปรึกษาในทุก ๆ เรื่อง

ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นประโยชน์ไม่มากนักต่อสังคมไทยและเทศ ตลอดจนผู้ที่มีความสนใจในประเด็นที่เกี่ยวข้อง

ณัฐวุฒิ นางคอง

สารบัญ

	หน้า
.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ฐ
สารบัญบทสนทนา.....	ต
บทที่ 1.....	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของหัวข้อ.....	1
1.2 ทฤษฎีและกรอบแนวคิด.....	7
1.3 คำถามนำวิจัย.....	7
1.4 วัตถุประสงค์.....	7
1.5 ขอบเขตการวิจัย.....	8
1.6 นิยามศัพท์เบื้องต้น.....	8
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	9
บทที่ 2.....	10
2.1 การก่อการร้าย.....	10
2.1.1 ประเภทและเป้าหมายของผู้ก่อการร้ายโดยอุดมการณ์.....	11
2.2.1. ประเภทเครื่องมือในการก่อการร้าย.....	14

2.2 โรแมนติกนิยม.....	17
2.2.1 การสร้างความโรแมนติก (Romanticization).....	18
2.2.2 ปัจเจกนิยม (Individualism).....	18
2.2.3 การให้ความสำคัญกับความรู้สึก (Sensibility).....	19
2.2.4 การถวิลหาอดีต (Retrospective).....	20
2.2.5 การสร้างความเป็นมนุษย์ และการลดทอนความเป็นมนุษย์.....	21
(Humanization and Dehumanization).....	21
2.3 การสร้างตัวละคร (Characterization).....	22
2.3.1 ตัวละคร (Character).....	23
2.3.2 องค์ประกอบของตัวละคร.....	25
2.4 ทฤษฎีภาพตัวแทนและการจำลอง (Simulacra and Simulation).....	30
2.4.1 ลำดับของการจำลอง หรือ Orders of Simulation.....	31
2.4.2 ระยะเวลาในการผลิตภาพตัวแทนของการจำลอง หรือ Orders of Simulacra.....	31
บทที่ 3.....	34
3.1 แหล่งข้อมูล.....	34
3.2 เครื่องมือวิจัย.....	35
3.3 วิธีการเก็บข้อมูล.....	35
3.4 วิธีดำเนินการวิจัย.....	36
3.5 การนำเสนอผลการวิจัย.....	37
บทที่ 4.....	38
4.1 อุดมการณ์ ระบบความเชื่อ และ ปรัชญา.....	38
4.1.1 ตัวละครวายร้ายและอุดมการณ์ของผู้ก่อการร้าย.....	39
4.1.1.1 ตัวละครวายร้ายและอุดมการณ์ของผู้ก่อการร้ายแบบดั้งเดิม.....	39
4.1.1.1.1 ตัวละครวายร้ายและแนวคิดซ้ายนิยม.....	39

4.1.1.1.2	ตัวละครวายร้ายและแนวคิดขวานิยม	42
4.1.1.2	ตัวละครวายร้ายและอุดมการณ์ทางศาสนาของผู้ก่อการร้าย	43
4.1.2	ตัวละครวายร้ายและระบบความเชื่ออื่น ๆ	46
4.1.2.1	ลัทธิต่อต้านมนุษยนิยม (Antihumanism)	46
4.1.2.2	ลัทธิแสวงหาความยุติธรรมนอกระบบ (Vigilantism)	47
4.1.2.3	ลัทธิประโยชน์นิยม (Utilitarianism)	47
4.1.3	นัยยะสำคัญของตัวละครวายร้ายและอุดมการณ์	48
4.2	ยุทธโศปกรณ์ในการก่อการ	51
4.2.1	พาหนะและความสามารถในการเคลื่อนที่	51
4.2.2	อาวุธเจ็บบ	55
4.2.3	อาวุธอานุภาพทำลายล้างสูง	58
4.2.3.2	อาวุธจำพวกระเบิด	59
4.2.3.3	อาวุธอานุภาพทำลายล้างระดับมวลชน หรือ WMD	61
4.2.4	นัยยะสำคัญของตัวละครวายร้ายและยุทธโศปกรณ์ของผู้ก่อการร้าย	65
4.2.4.1	ตัวละครวายร้ายและตำนานเทพเจ้า	65
4.2.4.2	ตัวละครวายร้ายและตำนานกษัตริย์	73
4.2.4.3	นัยยะสำคัญระหว่างตัวละครวายร้าย ผู้ก่อการร้าย และ ยุทธโศปกรณ์	76
4.3	นัยยะสำคัญระหว่างตัวละครวายร้ายและผู้ก่อการร้าย	78
บทที่ 5	79
5.1	โรแมนติคนิยม	79
5.1.1	ความเป็นปัจเจก	80
5.1.1.1	ความปรารถนาและเจตจำนง	81
5.1.1.1.1	ความปรารถนาในการทำลายเชิงกายภาพ	81
5.1.1.1.2	ความปรารถนาในการนิยามตนเองใหม่	83

5.1.1.2 แม่แบบตัวละคร	87
5.1.1.2.1 ผู้เฒ่าบ่าบ ผู้วิเศษ และ อัลดรอน.....	87
5.1.1.2.2 พ่อ กษัตริย์ และ ทาโนส.....	88
5.1.1.2.3 ราชาธิราช นักรบ ทรรราช และ คิลล์มังกอร์ และ แมริอุส.....	89
5.1.1.2.4 นักเล่นกล ศิลปิน และ ซีโม.....	90
5.1.1.3 ความปรารถนา เจตจำนง แม่แบบตัวละคร และ ปัจเจกนิยม	91
5.1.2 การให้ความสำคัญกับความรู้สึก.....	93
5.1.2.1 อารมณ์และความรู้สึก	93
5.1.2.1.1 อารมณ์โกรธ	93
5.1.2.1.2 อารมณ์เศร้า	100
5.1.2.1.3 อารมณ์สุนทรียะ	102
5.1.2.1.4 นัยยะสำคัญของ อารมณ์โกรธ อารมณ์เศร้า และ อารมณ์สุนทรียะ	104
5.1.2.2 ความเห็นอกเห็นใจ.....	106
5.1.2.2.1 ความมุ่งมั่น และ ความกล้าหาญ.....	106
5.1.2.2.2 ความชาญฉลาด และ ไหวพริบ	106
5.1.2.2.3 ความโอบอ้อมอารี	107
5.1.2.2.4 คุณค่าทางสังคม และ ความชอบธรรม	107
5.1.2.3 ความเข้าอกเข้าใจ	108
5.1.2.4 อารมณ์ ความเห็นอกเห็นใจ ความเข้าอกเข้าใจ และ การให้ความสำคัญกับ	109
ความรู้สึก.....	109
5.1.3 การถวิลหาอดีต	110
5.1.3.1 นอสตัลเจีย และ การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร.....	110
5.1.3.2 ลัทธินิยมยูคมีด และ ยูโทโปกรณ.....	113

5.1.3.3 การถวิลหาอดีต นอสตัลเจีย และ ลัทธินิยมยุคมืด	117
5.1.4 การลดทอนความเป็นมนุษย์	117
5.1.4.1 การลดทอนความเป็นมนุษย์เชิงกายภาพ	118
5.1.4.2 การลดทอนความเป็นมนุษย์เชิงจิตภาพ	119
5.1.5 ความโรแมนติกในตัวละครวายร้าย	120
5.2 ภาพสะท้อนของผู้ก่อการร้ายในตัวละครวายร้าย	122
5.2.1 ลำดับของการจำลอง	122
5.2.2 ตัวละครวายร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่: ภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้าย	126
5.2.3 ภาพตัวแทน การจำลอง ผู้ก่อการร้าย และ ตัวละครวายร้าย	133
บทที่ 6	135
6.1 สรุปผลการวิจัย	135
6.1.1 ลักษณะของผู้ก่อการร้ายที่สะท้อนผ่านตัวละครวายร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่	135
6.1.2 วิธีการสร้างความโรแมนติกให้กับวายร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่	136
6.1.3 ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ก่อการร้ายและวายร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่	137
6.2 อภิปรายผลการวิจัย	138
6.2.1 ภาพสะท้อนผู้ก่อการร้ายในตัวละครวายร้ายที่เปลี่ยนไป	138
6.2.2 นัยสำคัญของภาพสะท้อนผู้ก่อการร้ายในตัวละครวายร้ายที่เปลี่ยนไป	142
6.2.3 ความสำคัญของความงามในแง่ของภาพตัวแทนและการจำลอง	146
6.3 ข้อจำกัดในการวิจัย	148
6.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปศึกษาต่อยอด	149
บรรณานุกรม	150
ภาคผนวก	158
ภาคผนวก ก	159
ภาคผนวก ข	166



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 แสดงระดับเป้าหมายของกลุ่มก่อการร้ายแต่ละประเภท 14

ตาราง 2 แสดงคุณลักษณะของความเป็นมนุษย์และคุณสมบัติตรงข้าม 21

ตาราง 3 ตารางเก็บข้อมูล 36



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 แมริอุสแสดงภาพการทำลายสิ่งแวดล้อมทางทะเลของมนุษย์.....	41
ภาพที่ 2 ร่างของวิซันกำลังถูกสร้างขึ้นภายในครีเดิลของเฮเลน	49
ภาพที่ 3 การชี้เรดไขการต่อสู้ของวคาบิ(W'Kabi)ผู้สนับสนุนคิลล์มิงเกอร์	52
ภาพที่ 4 รถไถขนาดยักษ์ที่มีล้อเป็นกรงจักรของทาโนส.....	52
ภาพที่ 5 การใช้สัตว์เป็นพาหนะใต้น้ำของแมริอุสและพันธมิตร(เนริอุส).....	53
ภาพที่ 6 เรือดำน้ำของแมริอุสที่ไม่เพียงสร้างจากเทคโนโลยีล้ำสมัยแต่ยังมีลักษณะเหมือนสัตว์ทะเล 53	
ภาพที่ 7 ความสามารถทางการ และ เครื่องบินเจ็ทของอัลตรอน.....	54
ภาพที่ 8 มังกรบิน Leviathan และ ยานอวกาศของทาโนส.....	54
ภาพที่ 9 ยานบินความเร็วสูงที่คิลล์มิงเกอร์ใช้ขนอาวุธ	54
ภาพที่ 10 อัลตรอนสามารถเชื่อมต่อโลกออนไลน์ทำให้สามารถดาวนโหลดและอัปโหลดสติปัญญาได้	55
ภาพที่ 11 ทาโนสกำลังเดินออกมาจากประตูมิติ.....	55
ภาพที่ 12 ดาบบูมเมอร์แรงของทาโนส	56
ภาพที่ 13 ขวานของแบล็คคอร์ดอร์ฟที่แปลงเป็นโลได้	56
ภาพที่ 14 หอกของคอร์วัสที่ปิดป้องลำแสงเลเซอร์ได้.....	56
ภาพที่ 15 ชุดเกราะและตรีศูลของแมริอุส ภาพที่ 16 ชุดเกราะของทาโนส	57
ภาพที่ 17 ชุดเกราะเสื้อดำของคิลล์มิงเกอร์ ภาพที่ 18 ชุดเกราะและปืนพลังงานน้ำของทหารแมริอุส	57
ภาพที่ 19 ซีโมเหน็บปืนพกไว้ที่หลัง ภาพที่ 20 คิลล์มิงเกอร์ใช้ปืนกล	58
ภาพที่ 21 ปืนใหญ่พลังงานของยานอวกาศที่ทาโนสใช้	58
ภาพที่ 22 ปืนใหญ่พลังงานน้ำที่กำแพงแอทแลนทิส	58
ภาพที่ 23 อัลตรอนยิงแสงเลเซอร์จากมือ ภาพที่ 24 อัลตรอนควบคุมสนามแม่เหล็ก.....	59

ภาพที่ 25 ทาโนสยิงกระแสปะทะเพลิง ภาพที่ 26 ทาโนสยิงสายฟ้า.....	59
ภาพที่ 27 ระเบิดที่คิลล์มิงเจอร์ใช้ระเบิดกำแพง ภาพที่ 28 ระเบิดรถยนต์ที่ซีมิใช้ระเบิดการประชุม	60
ภาพที่ 29 ทาโนสเสกเพลิงทำลายยานอวกาศของธอร์.....	60
ภาพที่ 30 รัศมีวงกว้างของเพลิงสีม่วงที่ทาโนสใช้ในการทำลายยานอวกาศของธอร์	60
ภาพที่ 31 การใช้สีนามิของแมริอูส.....	61
ภาพที่ 32 ภาพการรายงานข่าวผลกระทบจากรอบโลกจากสีนามิ	61
ภาพที่ 33 แสดงการแยกตัวของเกาะลอยฟ้าจากพื้นโลก แสดงให้เห็นพื้นขนาดใหญ่ของเกาะ	62
ภาพที่ 34 แสดงการร่วงลงปะทะโลกของเกาะลอยฟ้า.....	62
ภาพที่ 35 แสดงการใช้พลังของถุงมือระเบิดดวงจันทร์ ภาพที่ 36 แสดงพายุอุกกาบาตที่ตกลงมา... 63	
ภาพที่ 37 สไปเดอร์แมนช่วยเหลือแมนทีสจากความหายนะที่เกิดจากพายุอุกกาบาต แสดงขอบเขต ความเสียหายที่กว้างของการโจมตีนี้.....	63
ภาพที่ 38 ทหารของวาคานดาที่โดนทาโนสเสกให้หาย.....	64
ภาพที่ 39 ฟอลคอน(Falcon)หนึ่งในสมาชิกดี อเวนเจอร์สกำลังสลายกลายเป็นรูลี.....	64
ภาพที่ 40 บักกี้ บาร์นส์(Bucky Barnes)เพื่อนรักของกัปตันอเมริกาที่ได้รับผลกระทบเช่นกัน.....	64
ภาพที่ 41 และ ภาพที่ 42 เหล่าซูเปอร์ฮีโร่ที่อยู่บนดาวอีกดวงก็ได้รับผลกระทบจากทาโนส	65
ภาพที่ 43 สไปเดอร์แมนที่อยู่บนดาวอีกดวงก็ได้รับผลกระทบจากทาโนส สะท้อนว่าขอบเขตของ อำนาจที่ทาโนมมีนั้นแผ่ไปทั่วจักรวาล.....	65
ภาพที่ 44 ทาโนสย้อนเวลาเพื่อชุบชีวิตและฟื้นฟูสภาพของอัญมณีแห่งจิตที่ถูกทำลาย	67
ภาพที่ 45 The Creation of Adam โดย Michelangelo (1508–1512).....	67
ภาพที่ 46 ไอรอนแมนโดนอัลตรอนยิงลำแสงเลเซอร์ใส่.....	68
ภาพที่ 47 ทาโนสเปลี่ยนเศษซากโลหะให้กลายเป็นฟุ้งค้ำคาวเพื่อไล่โจมตีไอรอนแมน	69
ภาพที่ 48 และ ภาพที่ 49 แสดงร่างตอนต้นเรื่องและท้ายเรื่องที่เปลี่ยนแสดงให้เห็นอำนาจในการ เปลี่ยนร่างของอัลตรอน.....	70
ภาพที่ 50 กองทัพหุ่นยนต์ของอัลตรอนที่มีจำนวนมาก	70

ภาพที่ 51 ทาโนสรุ่นพื้นที่ระหว่างเขาและดอกเตอร์สเตรนจ์เพื่อตั้งศตวรรษเข้าหาตัว.....	71
ภาพที่ 52 ภาพที่ 53 และ ภาพที่ 54 แสดงการใช้ประมุขเดินทางไปยังดาว Vormir Titan และ โลก ซึ่งดาวแต่ละดวงกระจายอยู่ทั่วจักรวาล แสดงถึงอำนาจในการเดินทางไปที่ทุกเวลาของทาโนส..	71
ภาพที่ 55 ดรีสคูสในตำนานของกษัตริย์แอทลัน	74
ภาพที่ 56 แมริอุสซึ่งจะเซ้ในการทำลายเรือดำน้ำขนาดใหญ่.....	75
ภาพที่ 57 และ ภาพที่ 58 อัลตรอนที่สามารถรับการโจมตีจากลำแสงเลเซอร์ และ ทาโนสสามารถ ทนทานต่อไฟจากระเบิด สะท้อนให้เห็นร่างกายในที่แข็งแกร่ง	76
ภาพที่ 59 Liberty Leading the People โดย Eugène Delacroix (1830).....	79
ภาพที่ 60 Wayfarer Resting in the Mountains โดย Adrian Ludwig Richter	80
ภาพที่ 61 The Wanderer above the Sea of Fog โดย Casper David Friedrich (1818).....	80
ภาพที่ 62 ทาโนสทรمانเนบิวลาเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เขาต้องการ นอกจากนี้ชิ้นส่วนร่างกายที่เป็นโลหะ ของเนบิวลาที่ปรากฏในภาพเกิดจากการบังคับของทาโนส	89
ภาพที่ 63 ซีโมแสร้งรถชน เรียกร้องความสนใจของชายที่มีสมุดบันทึกเพื่อให้เปิดประตูออกมาเพื่อ เจรจา เปิดช่องให้ซีโมโจมตี จับกุม และเข้าไปค้นหาสมุดที่ซ่อนอยู่ในบ้าน	91
ภาพที่ 64 Belshazzar’s Feast โดย John Martin (1820).....	94
ภาพที่ 65 The Last Day of Pompeii โดย Karl Pavlovich Bryullov (1830-1833).....	94
ภาพที่ 66 แมริอุสพบกับแม่ที่เขานึกว่าเสียชีวิตแล้ว.....	97
ภาพที่ 67 แมริอุสยอมให้จับกุมโดยดี เมื่อรู้ว่าแมยังมีชีวิตอยู่.....	97
ภาพที่ 68 ซีโมฟังเสียงบันทึกของภรรยา และ ภาพที่ 69 ซีโมเล่าเรื่องครอบครัวให้แบล็คแพนเธอร์ฟัง	101
ภาพที่ 70 คิลล์มิงเกอร์ปาดน้ำตาในขณะที่คุยกับพ่อผู้ล่วงลับ	102
ภาพที่ 71ทาโนสก้มมองหน้ากามอราพร้อมน้ำตา.....	102
ภาพที่ 72 The Monk by the Sea โดย Casper David Friedrich (1808-1810).....	102
ภาพที่ 73 คิลล์มิงเกอร์ขอให้แบล็คแพนเธอร์พาไปชมพระอาทิตย์ตกก่อนสิ้นใจ.....	103
ภาพที่ 74 ทาโนสชมพระอาทิตย์ตกหลังจากบรรลุเป้าหมาย	104

ภาพที่ 75 แมริอุสช่วยเนริอุสขณะถูกข่มขู่โจมตี.....	107
ภาพที่ 76 ทาโนสนำอาหารมาให้กามอราแม่เธอจะหักหลังเขา.....	107
ภาพที่ 77 Death on a Pale Horse โดย Benjamin West (1796).....	110
ภาพที่ 78 และ ภาพที่ 79 พ่อของแบล็คแพนเธอร์ และ พ่อของคิลล์มังกเกอร์เผชิญหน้ากัน.....	111
ภาพที่ 80 และ ภาพที่ 81 อีริคเงยหน้ามองไปที่ยานบินของวาคานดาที่กำลังบินจากไปจากตาดฟ้า ของตึกที่ต้นอาศัย	112
ภาพที่ 82 และ ภาพที่ 83 อีริคในวัยเยาว์พบร่างของพ่อในอพาร์ทเมนต์ของตน.....	112
ภาพที่ 84 แสดงรายละเอียดของชุดเกราะของทาโนส	113
ภาพที่ 85 แสดงรายละเอียดของชุดเกราะแข่งแมริอุส เนริอุส และ พาหนะ.....	113
ภาพที่ 86 87 88 89 90 และ 91เปรียบเทียบความคล้ายคลึงระหว่างชุดเกราะของวายร้ายและชุด เกราะในยุคกลาง.....	114
ภาพที่ 92 93 และ 94 แสดงความคล้ายคลึงระหว่างท้องพระโรงของแมริอุส และ โบสถ์ของศาสนา คริสต์ที่ถูกสร้างขึ้นในยุคกลาง หรือ Middle Age.....	115
ภาพที่ 95 Canterbury Cathedral by Rafa Esteve.....	116
ภาพที่ 96 Cologne Cathedral by Roland Unger.....	116
ภาพที่ 97 Chartres Cathedral by French Ministry of Culture	116
ภาพที่ 98 Self-Portrait with Dr. Arrieta โดย Francesco Goya (1820).....	117
ภาพที่ 99 A Kidnapper และ 100 Insane Woman โดย Théodore Géricault (1822-1823).....	117
ภาพที่ 101 รอยแผลเป็นบนร่างของคิลล์มังกเกอร์	118
ภาพที่ 102 A Lion Attacking a Horse โดย Gorge Stubbs (1796).....	120
ภาพที่ 103 The Wounded Cuirassier โดย Théodore Géricault (1814).....	120
ภาพที่ 104 แสดงฉากหลังของขณะถ่ายทำจริง.....	124
ภาพที่ 105 แสดงฉากหลังที่ปรากฏในภาพยนตร์	124
ภาพที่ 106 แสดงภาพของทาโนสและอัลตรอนที่ปรากฏระหว่างถ่ายทำ และ ในภาพยนตร์.....	124
ภาพที่ 107 และ ภาพที่ 108 แสดงภาพระหว่างการถ่ายทำและภาพในภาพยนตร์เรื่อง	125

ภาพที่ 109 เปรียบเทียบตัวละครวายร้ายและผู้ก่อการร้ายตามอุดมการณ์	128
ภาพที่ 110 111 และ 112 ตัวอย่างภาพของอัลตรอนเวอร์ชันหนังสือการ์ตูนในช่วง 1960s – 2000s	130



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญบทสนทนา

	หน้า
บทสนทนา 1 Baron Zemo จากเรื่อง Captain America: Civil War (02:00:55).....	39
บทสนทนา 2 Killmonger จากเรื่อง Black Panther (01:14:00).....	40
บทสนทนา 3 Killmonger จากเรื่อง Black Panther (01:30:00).....	40
บทสนทนา 4 Marius จากเรื่อง Aquaman (00:52:00).....	41
บทสนทนา 5 Killmonger จากเรื่อง Black Panther (01:30:00).....	42
บทสนทนา 6 Marius จากเรื่อง Aquaman (00:26:30).....	43
บทสนทนา 7 Marius จากเรื่อง Aquaman (00:28:20).....	43
บทสนทนา 8 Marius จากเรื่อง Aquaman (00:51:00).....	43
บทสนทนา 9 Marius จากเรื่อง Aquaman (02:04:20).....	43
บทสนทนา 10 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:36:00).....	45
บทสนทนา 11 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:44:45).....	45
บทสนทนา 12 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (01:29:55).....	45
บทสนทนา 13 Ebony Maw จากเรื่อง Avengers: infinity War (00:01:10).....	45
บทสนทนา 14 Loki จากเรื่อง Avengers: Infinity War (00:08:55).....	46
บทสนทนา 15 Thanos จากเรื่อง Avengers: Endgame (02:30:00).....	46
บทสนทนา 16 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:29:35).....	46
บทสนทนา 17 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:44:25).....	46
บทสนทนา 18 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:45:30).....	46
บทสนทนา 19 Baron Zemo และ Black Panther จากเรื่อง Captain America: Civil War (02:09:10).....	47
บทสนทนา 20 Thanos และ Gamora จากเรื่อง Avengers: Infinity War (01:07:00).....	48

บทสนทนา 21 Dr. Stephen Strange และ Thanos จากเรื่อง Avengers: Infinity War (01:47:30)	51
.....	
บทสนทนา 22 Thanos จากเรื่อง Avengers: Endgame (02:08:55)	64
บทสนทนา 23 Bruce Banner จากเรื่อง Avengers: Infinity War (00:15:00)	72
บทสนทนา 24 Thanos จากเรื่อง Avengers: Infinity War (01:05:30)	83
บทสนทนา 25 Thanos จากเรื่อง Avengers: Infinity War (01:28:50)	83
บทสนทนา 26 Thanos จากเรื่อง Avengers: Infinity War (01:48:00)	83
บทสนทนา 27 Thanos และ Gamora จากเรื่อง Avengers: Infinity War (02:11:50)	83
บทสนทนา 28 Baron Zemo จากเรื่อง Captain America: Civil War (02:00:00)	85
บทสนทนา 29 Killmonger จากเรื่อง Black Panther (01:18:15)	86
บทสนทนา 30 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:22:45)	87
บทสนทนา 31 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:30:25)	88
บทสนทนา 32 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:37:40)	88
บทสนทนา 33 Marius จากเรื่อง Aquaman (00:58:40)	95
บทสนทนา 34 Atlana จากเรื่อง Aquaman (02:08:00)	96
บทสนทนา 35 Baron Zemo จากเรื่อง Captain America: Civil War (02:08:45)	97
บทสนทนา 36 Killmonger และ N'Jobu จากเรื่อง Black Panther (01:26:00)	98
บทสนทนา 37 Vision จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (01:26:00)	101
บทสนทนา 38 Mantis จากเรื่อง Avengers: Infinity War (01:51:00)	101
บทสนทนา 39 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:36:00)	103
บทสนทนา 40 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (1:21:10)	143

บทที่ 1

บทนำ

บทนำการวิจัยเรื่อง ภาพสะท้อนความโรแมนติคของผู้ก่อการร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร นำเสนอที่มาและความสำคัญของหัวข้อ วัตถุประสงค์ในการวิจัย แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้ในการวิจัย ขอบเขตของการวิจัย คำนียามศัพท์เบื้องต้นที่ใช้ในการวิจัย ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ และ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1 ที่มาและความสำคัญของหัวข้อ

25,621 33,841 15,543 ตัวเลขเหล่านี้คือจำนวน ผู้เสียชีวิต ผู้ได้รับบาดเจ็บ และ ผู้ที่ถูกลักพาตัวหรือจับเป็นตัวประกัน ที่เกิดจากการก่อการร้ายในปี 2016 ตามลำดับ(Start, 2016)ตัวเลขเหล่านี้อาจดูเป็นตัวเลขที่น่าตกใจ อย่างไรก็ตามเมื่อนำจำนวนผู้เสียชีวิตจากการก่อการร้ายมาเปรียบเทียบกับจำนวนผู้เสียชีวิตจากโรคหัวใจในปีเดียวกันจำนวน 17.65 ล้านคนจะเห็นว่าผลกระทบจากการก่อการร้ายที่มีประชากรโลกนั้นมีนัยสำคัญน้อย ผู้เสียชีวิตจากการก่อการร้ายคิดเป็นเพียง 0.06% ของประชากรโลกที่เสียชีวิต(Ritchie, 2019) หรือในอีกแง่หนึ่งเรามีโอกาสเสียชีวิตจากโรคหัวใจมากกว่าการก่อการร้ายถึง 520 เท่าตัว เป็นความแตกต่างนี้น่าตกใจยิ่ง แต่สิ่งที่น่าสนใจยิ่งกว่าคงหนีไม่พ้นคำถามที่ว่าทำไมเราจึงรู้สึกว่าการก่อการร้ายนั้นใกล้ตัวกว่าโรคหัวใจ หนึ่งในหลายคำตอบของคำถามนี้คือ สื่อ

การศึกษาการก่อการร้ายในแง่ของการสื่อสารมวลชนนั้นนับว่ามีความสำคัญไม่แพ้แห่งการเมืองระหว่างประเทศ กฎหมาย การทำสงคราม และ ศาสนา เนื่องจากผู้ก่อการร้ายใช้สื่อมวลชนในเชิงกลยุทธ์เช่นเดียวกับฝ่ายศัตรู โดยเฉพาะการสร้างเรื่องเล่า (Narrative) การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการก่อการร้ายของสื่อมวลชนสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการสร้าง วีรบุรุษ (Heroes) และ วายร้าย (Villains) ในสายตาของสาธารณะ การใช้สื่อเป็นเครื่องมือของผู้ก่อการร้ายต่างจากวิธีการดั้งเดิมแบบกองกำลังโจรถืออาวุธและเข้ายึดครองพื้นที่ที่เป็นที่คุ้นเคยต่อสาธารณะ ในความเป็นจริงการก่อการร้ายที่สัมฤทธิ์ผลนั้นพึ่งพาสื่อมวลชนเป็นส่วนใหญ่ หากผู้ก่อการร้ายนั้นสามารถวางแผนและออกแบบโฆษณาได้ดี ผู้ก่อการร้ายสามารถครอบครองจิตใจของผู้ชนแทนการครอบครองพื้นที่ ส่งผลให้สามารถควบคุมความรู้สึกของผู้ชมเหล่านี้ได้แม้ไม่ได้มีส่วนร่วมในสถานการณ์ความรุนแรงโดยตรง(A. P. Schmid, 2004) ซึ่งผู้ก่อการร้ายตระหนักถึงความสำคัญข้อนี้เป็นอย่างดี เห็นได้ชัดจากการศึกษาความสนใจของสื่อที่มีต่อการก่อการร้ายในช่วงปี 1970 – 2012 ใน 201 ประเทศ พบว่าทุกการรายงานของของสำนักงานข่าว New York Time ส่งผลให้มีการโจมตีเพิ่มขึ้น 1.4 ครั้งและการให้

พื้นที่มวลชนระดับสากลแก่ผู้ก่อการร้ายอาจส่งผลต่อการก่อการร้ายที่เพิ่มขึ้นในอนาคต (Jetter, 2017) อย่างไรก็ตามคงไม่มีการโจมตีครั้งใดที่สามารถดึงดูดของสนใจของสื่อทั่วโลกไปได้มากกว่า เหตุการณ์โจมตีตึก World Trade Center หรือ 9/11

การโจมตีอาคาร World Trade Center และ Pentagon เมื่อวันที่ 11 กันยายน 2001 ของกลุ่มก่อการร้ายถือว่าเป็นเหตุการณ์ทางการสื่อสารที่ดึงความสนใจของสาธารณะเพื่อแพร่กระจายภาพความรุนแรง ความกลัว ความตื่นตระหนก การเลือกโจมตีอาคาร WTC ที่เปรียบเสมือนภาพตัวแทนของทุนนิยม ทั้งยังตั้งอยู่ตรงใจกลางย่านธุรกิจของ New York City และ อาคาร Pentagon ที่เป็นหัวใจของอำนาจทางทหารของสหรัฐอเมริกา มิใช่เป็นการโจมตีเพียงเพื่อสร้างความเสียหายเท่านั้น แต่เป็นการโจมตีเชิงสัญลักษณ์เพื่อสร้างผลกระทบที่ตราตรึง (Kellner, 2010) หลังจากเหตุวินาศกรรมที่เกิดขึ้น ประธานาธิบดี จอร์จ ดับเบิลยู. บุช ประกาศสงครามโลกกับลัทธิการก่อการร้าย หรือ Global War on Terrorism (GWT) (The Guardian, 2001) เหตุวินาศกรรมที่เกิดขึ้นส่งผลให้การก่อการร้ายกลายเป็นความกังวลและความสนใจของทั้งภาคประชาชนและสื่ออย่างชัดเจน จากผลการสำรวจพบว่าความสนใจของประชาชนที่มีต่อประเด็นนี้เพิ่มขึ้นเป็นเท่าตัวในปีที่เหตุการณ์ 9/11 เกิดขึ้น (Pew Reserch Center, 2001) ในส่วนของภาคการสื่อสารมวลชนเองก็มองเห็นโอกาสทางธุรกิจโดยนำเสนอเนื้อหาที่สาธารณะกำลังจับจ้องเพื่อเพิ่มยอดการรับชม ส่งผลให้มีการนำเสนอประเด็นทางด้านการก่อการร้ายอย่างต่อเนื่อง (Vox, 2017) จนมาถึงปัจจุบันสื่อยังคงให้ความสำคัญกับการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการก่อการร้าย เช่น กรณีการรายงานข่าวการวางระเบิดโรงแรมดุสิตดิทู โรงแรมสัญชาติไทยที่เปิดทำการในกรุงไนโรบีของประเทศเคนยาของหนังสือพิมพ์ไทยรัฐ (ไทยรัฐออนไลน์, 2019) อย่างไรก็ตามเนื้อหาประเภทนี้มีได้ปรากฏแต่ในสื่อประเภทข่าวเท่านั้น สื่อประเภทภาพยนตร์เองก็ให้ความสนใจนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์นี้เช่นกัน

ภาพยนตร์เริ่มนำเสนอประเด็นทางด้านการก่อการร้ายครั้งแรกในช่วงปี 1980 โดยแรกเริ่มเป็นการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวกับการก่อการร้ายโดยตรง อาทิเรื่อง Black Sunday (1977) Die Hard (1988) The Peace Maker (1997) แต่หลังจากเหตุการณ์ 9/11 ได้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการนำเสนอจากภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับผู้ก่อการร้ายที่ปรากฏตามความเป็นจริงมาเป็นการนำเสนอผ่านภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ตั้งอยู่บนโลกแห่งนิยาย กล่าวได้ว่าอาการกลับมาของซูเปอร์ฮีโร่ โดยเฉพาะในรูปแบบของภาพยนตร์หลังเหตุวินาศกรรม 9/11 คือ ปฏิกริยาตอบกลับโดยตรงต่อความรู้สึกไร้อำนาจและความกลัวที่ประชาชนชาวอเมริกันประสบ การกลับมาสนใจภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่แสดงให้เห็นถึงสภาวะทางจิตของประเทศที่กำลังเผชิญปัญหาความขัดแย้งทางด้าน การทำสงคราม การถูกนานาชาติโจมตีทางด้านอุดมการณ์ และ คุณค่าของรัฐธรรมนูญและประชาธิปไตย โดยนักวิจารณ์ทางวัฒนธรรมหลายคนให้ความสนใจมิติทางอารมณ์และจิตวิทยาที่ตำนานของ ฮีโร่

มอบให้แก่ผู้ชมในช่วงหลังเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่ชาวอเมริกันต่างแสดงออกถึงความเจ็บปวด ความปรารถนาในการล้างแค้น ความสับสนในคุณค่าของตน และ ความกระหายที่จะมีอำนาจทางทหารเพิ่มขึ้น(Hagley & Harrison, 2014) ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ ภาพยนตร์ไตรภาค The Dark Knight ที่ประกอบด้วยภาพยนตร์เรื่อง Batman Begins, The Dark knight, และ The Dark Knight Rises โดยภาพยนตร์เรื่องแรกออกฉายในปี 2005 เป็นเวลา 4 ปีหลังจากการโจมตีซึ่งเป็นเวลาที่พอเหมาะกับการผลิตภาพยนตร์หนึ่งเรื่อง จึงมีความเป็นไปได้ว่าภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องที่ถูกผลิตออกมาเป็นปฏิกริยาตอบกลับต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นโดยเฉพาะเรื่อง The Dark Knight ที่สะท้อนความขัดแย้งเชิงอุดมคติและคุณค่าของสหรัฐอเมริกาออกมาอย่างชัดเจน ภาพยนตร์อีกเรื่องที่เห็นได้ชัดว่าเป็นการตอบสนองต่อเหตุการณ์นี้คือ ดิ อเวนเจอร์ส ที่ออกสู่โรงฉายในปี 2012 ที่มีฉากการต่อสู้ใจกลางเมืองนิวยอร์ก โดยเป็นการต่อสู้ระหว่างเหล่าซูเปอร์ฮีโร่และเอเลี่ยนต่างดาวที่มีพลังล้างเหนือธรรมชาติและเทคโนโลยีทางทหารที่ล้ำสมัย ทำให้ความเสียหายที่เกิดขึ้นมีความหนักหนากพอที่จะทำลายตึกกระฟ้าขนาดมหึมา เป็นภาพที่มีความคล้ายคลึงกับเหตุการณ์ 9/11 อย่างมาก เนื่องจากเหตุวินาศกรรมที่เกิดขึ้นมีผลกระทบทางจิตใจต่อชาวอเมริกันรวมถึงความรู้เท่าทันสถานการณ์ความเป็นไปของการก่อการร้าย ทำให้ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ถูกผลิตออกมาตอบสนองต่อความรู้สึกที่เหตุการณ์นี้ก่อให้เกิดแก่สาธารณะ(VanDerWerff, 2016) ทั้งนี้ภาคสาธารณะเองก็ให้ความสนใจต่อภาพยนตร์เหล่านี้เป็นอย่างดีเห็นได้จากการทำรายได้อย่างมหาศาลจากการออกฉาย ในปี 2018 ภาพยนตร์ Black Panther จากค่าย Marvel Studios ทำรายได้รวมทั้ง 1.34 พันล้านเหรียญสหรัฐ และภาพยนตร์เรื่อง Avengers: Infinity War ที่ฉายในปีเดียวกัน ทำรายได้สุทธิที่ 2 พันล้านเหรียญสหรัฐและได้รับลำดับที่ 4 ของภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงสุดตลอดกาล(Box Office Mojo, 2018) นอกจากนี้นับแต่ปี 2001 ภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่นั้นถูกผลิตออกมามากกว่าหลายปีที่ผ่านมาด้วยกัน ดังนั้นการผลิตภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่เพิ่มขึ้นหลังจากเหตุ 9/11 จึงไม่ใช่เหตุบังเอิญอย่างแน่นอน(Treat, 2009)

เช่นที่กล่าวไว้ข้างต้น หนึ่งในหลายเหตุผลที่ทำให้ผู้ชมสนใจภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่คือ ความสัมพันธ์ระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและสิ่งที่ภาพยนตร์กำลังนำเสนอ การฉายภาพอย่างต่อเนื่องของภาพยนตร์เป็นการสร้างภาพของโลกเสมือนจริงบนจอไม่ว่าจะเป็นการเลียนแบบการเคลื่อนไหวหรือการกระทำต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในโลกแห่งความเป็นจริง เพราะฉะนั้นภาพยนตร์เปรียบเสมือนภาพสะท้อนของโลกจริง ประกอบด้วยระบบสัญลักษณ์ที่ทำให้ผู้ชมอ่าน ตีความ เกิดความเข้าใจและปฏิกริยาโต้ตอบ นอกจากนี้ยังเป็นเครื่องมือในการหาความสำราญ และ แรงแบบดาลใจ (Danesi, 2002) เพราะฉะนั้นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การสื่อสารระหว่างผู้ชมและภาพยนตร์จะเกิดขึ้นคือ เนื้อหา โดยเนื้อหาที่ภาพยนตร์นำเสนอจะต้องมีความสัมพันธ์กับสิ่งที่เกิดขึ้นบนโลกแห่งความเป็นจริงที่ทั้งผู้ผลิตและผู้ชมสามารถพบเห็น และหนึ่งในสิ่งเหล่านั้นคือ การก่อการร้าย จากจำนวนครั้งในการ

ก่อนการร้ายและความเสียหายที่เพิ่มมากขึ้นนับแต่ช่วงปี 1960 ไม่ว่าจะเป็นทั้งภายในและภายนอกประเทศ ทั้งยังกระจายไปยังหลายทั่วทุกภูมิภาคของโลก เช่น อเมริกาเหนือ ตะวันออกกลาง เอเชีย ลาตินอเมริกา ทำให้การก่อการร้ายกลายเป็นแหล่งที่มาสำคัญของเรื่องเล่า เรื่องจินตนาการ ตำนาน กอปรกับการที่คนทั่วโลกกำลังให้ความสนใจ สถานที่แปลกประหลาด ภาพความรุนแรง และความขัดแย้งระหว่างความดีและความชั่ว เหมาะสมแก่การนำไปสร้างความบันเทิงในรูปแบบ ภาพยนตร์อย่างยิ่ง (Boggs & Pollard, 2006) จากที่กล่าวมาข้างต้น เป็นที่น่าสังเกตว่าสิ่งหนึ่งที่ ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรและการก่อการร้ายมีส่วนร่วมกันคือ ความสัมพันธ์ระหว่างทั้งสองสิ่งนี้กับ ตำนาน หรือ Mythology

เป็นที่น่าสนใจว่าตำนานและเรื่องเล่าที่มีความเกี่ยวข้องอย่างไรโดยเฉพาะในบริบทของการก่อการร้าย เพื่อตอบคำถามนี้ผู้วิจัยมีความจำเป็นต้องทำความเข้าใจ ตำนานส่วนบุคคล หรือ ความเชื่อ และโลกทัศน์ส่วนบุคคล ตำนานส่วนบุคคลนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความเชื่อ การค้นหา และการทำความเข้าใจตนเองของมนุษย์ ซึ่งตำนานส่วนบุคคลนี้อาจไม่ถูกแสดงออกมาโดยตรง แต่มักถูกนำเสนอออกมาในรูปแบบของการอุปมาผ่านการเล่าเรื่องที่ด้วยการผจญภัยของตัวละครเอก หรือ Hero การนำเสนอในรูปแบบนี้ทำให้ตำนานส่วนบุคคลกลายเป็นตำนานที่มีความเป็นสากล หรือเป็นที่รู้จักในชื่อ Monomyth การเข้าใจตำนานคือการสร้างจิตสำนึกที่เชื่อมตัวบุคคลเข้ากับสังคมโดยรวม กล่าวคือมนุษย์ต้องรู้จักสร้างความสัมพันธ์ที่เหมาะสมระหว่างตำนานส่วนบุคคลกับตำนานของสังคม (Leeming, 1998) เพราะฉะนั้นตำนานจึงมีความสำคัญในการสร้างคำอธิบายในระดับบุคคลไปจนถึงระดับสากล เช่นเดียวกับการก่อการร้ายที่มีตั้งแต่ระดับบุคคลไปจนถึงระดับองค์ก่อการร้ายข้ามชาติ ขนาดใหญ่ นอกจากนี้การศึกษาต้นตอของการก่อการร้ายพบว่าหนึ่งในสาเหตุหลักของการก่อการร้าย นั้นมาจากตำนานที่ว่าด้วยเรื่องของ ฮีโร และ การล้างแค้น (Meftah, 2018) หรือ ระเบิดพลีชีพที่เป็นวิธีการหนึ่งที่กลุ่มก่อการร้ายนิยมใช้ในปัจจุบัน ก็ถูกจัดว่าเป็นการฆ่าตัวตายซึ่งถูกกล่าวไว้ในตำนาน คลาสสิก (Preti, 2006) อนึ่งการก่อการร้ายได้กลายมาเป็นตำนานเสียเอง ในปัจจุบันการก่อการร้าย เป็นอีกหนึ่งแง่มุมสำคัญทางการเมือง และประชาชนมีความรู้สึกว่าการก่อการร้ายนั้นเป็นเรื่องใกล้ตัว แม้การก่อการร้ายมิได้แพร่หลายดังที่ผู้วิจัยกล่าวไว้ข้างต้น ดังนั้นวัฒนธรรมปัจจุบันที่มองว่าการก่อการร้ายนั้นใกล้ตัวจึงเป็นกระบวนการแปลงการก่อการร้ายให้เป็นตำนาน (Mythologization) (Zulaika, 2010)

ในส่วนของซูเปอร์ฮีโรนั้นมีความเกี่ยวข้องกับตำนานอย่างชัดเจน เช่น Wonder Woman เป็นตัวละครที่ไม่เพียงได้รับแรงบันดาลใจมาจากตำนานกรีกโบราณแต่ถูกผูกเข้าเป็นส่วนของตำนานกรีกโบราณด้วย หรือ Thor ที่เป็นการยืมตัวละครจากตำนานนอร์สมาใช้โดยตรง แต่สำหรับบางตัวละครมีความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนกับตำนาน ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองเป็นช่วงที่ปรากฏการสร้างตัวละครซูเปอร์ฮีโรขึ้นมาเรื่อยๆ เนื่องจากสถานการณ์ที่เอื้อให้ศิลปินแสดงออกถึงความคิดเห็นเกี่ยวกับ

สิ่งที่โลกกำลังเผชิญอยู่ผ่านตัวละครซูเปอร์ฮีโรเหล่านี้ ซึ่งเป็นที่น่าถกเถียงว่าศิลปินเหล่านี้ได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบตัวละครเหล่านี้จากตัวละครในตำนานอื่น ๆ หรือไม่ เนื่องจากความคล้ายคลึงที่ถูกสะท้อนออกมา เช่น Shazam ที่มีพลังพิเศษของเทพเจ้าในตำนานกรีกและโรมันรวมกัน สามารถถูกมองว่าเป็นการย่อตัวอักษรที่มาจาก Solomon (ปัญญา) Hercules (พลังกำลัง) Atlas (ความทรหด) Zues (พลังอำนาจ) Achilles (ความกล้าหาญ) และ Mercury (ความว่องไว) (Reynolds, 1994) นอกจากนี้ซูเปอร์ฮีโรนั้นมีความหมายและส่งผลกระทบต่อทัศนคติ ความคิด ความเชื่อ เช่นเดียวกับตำนาน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับวัฒนธรรมสมัยนิยมที่ได้รับผลกระทบอย่างมาก เห็นได้ชัดจากปรากฏการณ์ Real life Superhero หรือ RLSH โดยคนกลุ่มนี้เป็นกลุ่มสาวกที่มีเพียงแต่งกาย สร้างอุปกรณ์ หรือเลียนแบบเหล่าซูเปอร์ฮีโรที่ตนชื่นชอบเท่านั้น แต่ยังมีหลักการการมองโลกตามตัวละครและนำไปประยุกต์ใช้จริงในชีวิตประจำวัน ปรากฏการณ์นี้ไม่เพียงเป็นข้อพิสูจน์ว่าตำนานซูเปอร์ฮีโรนั้นเป็นเรื่องจริงเท่า แต่ยังเป็นหลักฐานยืนยันว่าตำนานเหล่านี้เป็นเรื่องจริงในฐานะของตำนานที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ และเหนือสิ่งอื่นใด วัฒนธรรมสมัยนิยม หรือ Poppular Culture (Bahlmann, 2016)

เป็นที่ประจักษ์แล้วว่า การก่อการร้าย และ ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร นั้นมีความสัมพันธ์กันทั้งในแง่ของการส่งอิทธิพลต่อกันและความเป็นมา อย่างไรก็ตามทั้งสองสิ่งนี้มีความสำคัญอย่างไรในบริบทของไทย ความสำคัญประการแรกที่ชัดเจนคือประเทศไทยนำเข้าภาพยนตร์จากต่างประเทศเป็นจำนวนมากโดยเฉพาะภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่มีการนำเข้ามาฉายอย่างต่อเนื่อง นับแต่ปี 2000 ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรที่มาจากฮอลลีวูดแทบทุกเรื่องถูกนำมาฉายในไทย โดยเฉพาะภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรจากค่าย Marvel Studios และ DC Entertainment ที่ครองกระแสในช่วงสิบปีหลังจากที่ผ่านมา ส่วนสถานการณ์การก่อการร้ายในปัจจุบันของไทยแม้ไม่เป็นที่สนใจของประชาชนมากนัก จากการรายงานขององค์กรรักษาความปลอดภัยฝ่ายพลเรือนระบุว่าในปี 2561 ไม่ปรากฏเหตุการณ์ความรุนแรงโดยผู้ก่อการร้ายข้ามชาติ อย่างไรก็ตามยังคงต้องมีการเฝ้าดูสถานการณ์อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากการขยายตัวขององค์กร IS และแนวคิดความรุนแรงในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียง(วันนทียา ทองคนา รักษ์, 2015)

กระนั้นแล้วประชาชนชาวไทยโดยเฉพาะผู้ที่ติดตามชมภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรอาจไม่ตระหนักว่าการก่อการร้ายนั้นอยู่ห่างจากตนไปเพียงไม่กี่แถวที่นั่ง เพราะภาพลักษณ์ของผู้ก่อการร้ายที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรในปัจจุบันถูกบดบังด้วยภาพของตัวละครวายร้ายหรือซูเปอร์วายร้ายที่มีความสลับซับซ้อน หลายมิติ ต่างจากภาพลักษณ์ของวายร้ายสมัยก่อนที่ไร้มิติ กล่าวคือ มีการสร้างความโรแมนติกให้กับวายร้ายเหล่านี้ การนำเสนอตัวละครวายร้ายที่มีความเป็นมนุษย์และมีมิติที่หลากหลายนั้นเป็นกระแสที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน ตัวอย่างภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงการสร้างความโรแมนติกให้กับวายร้ายอย่างชัดเจน เช่น Suicide Squad ที่นำเอาตัวละครวายร้ายมา

นำเสนอเป็นตัวเอกของเรื่องในลักษณะ Antihero โดยมีการแสดงให้เห็นมิติที่หลากหลายของวายร้ายเหล่านี้ อาทิ มิติทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก พื้นเพและที่มาของตัวละครวายร้ายแต่ละตัว ฯลฯ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงและเข้าใจตัวละครได้ จึงเป็นเหตุให้ผู้วิจัยนำแนวคิดการสร้างความโรแมนติกและการสร้างตัวละครมาใช้ประกอบการวิเคราะห์ในครั้งนี้

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรและการก่อการร้าย ผู้วิจัยพบว่าการวิจัยส่วนใหญ่เห็นตรงกันว่าผู้ก่อการร้ายที่ถูกแปลงให้กลายเป็นวายร้ายนั้นยังคงมีภาพลักษณ์เดิม ๆ กล่าวคือ ไร้มิติและแบ่งขาว-ดำชัดเจน ทั้งที่ในความเป็นจริงทัศนคติของผู้ผลิตภาพยนตร์เกี่ยวกับผู้ก่อการร้ายมีการเปลี่ยนแปลง หลังเหตุโศกนาฏกรรม 9/11 ภาพของผู้ก่อการร้ายแบบดั้งเดิมที่กระทำความชั่วร้ายโดยปราศจากจรรยาบรรณและเหตุผล (MacFarlane, 2014) ปัจจุบันผู้ผลิตมีความคิดในการนำเสนอภาพของผู้ก่อการร้าย (หรือในที่นี้คือวายร้าย) ที่แตกต่างออกไป โดยทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงอาจเป็นผลมาจาก 1.) ความล้มเหลวของสงครามโลกกับผู้ก่อการร้าย และ 2.) การปรากฏตัวของการศึกษาการก่อการร้ายเชิงวิพากษ์ หรือ Critical Studies On Terrorism ที่ริเริ่มโดย Robert Cox ในปี 1981 ซึ่งการเกิดขึ้นของกระบวนทัศน์ใหม่นี้ทำให้เกิดเสียงวิพากษ์ว่าเป็นการสร้างความโรแมนติกให้กับผู้ก่อการร้าย

อนึ่งงานวิจัยที่เกี่ยวข้องส่วนมากให้ความสนใจกับศึกษาผลกระทบทางสังคม (Cultural Impacts) การครอบงำทางความคิด (Hegemony) วาทกรรม (Discourse) ความกลัวอิสลาม (Islamophobia) อุดมการณ์ (Ideologies) และ จิตวิทยา (Psychology) และเป็นที่น่าสนใจอย่างยิ่งไม่พบงานวิจัยที่ว่าด้วยประเด็นทางด้านการก่อการร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรในไทย โดยงานวิจัยเหล่านี้ไม่ได้สร้างความเชื่อมโยงที่ชัดเจนระหว่างการก่อการร้ายและภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร นอกจากนี้ยังให้ความสนใจในเนื้อหาและตัวละครซูเปอร์ฮีโรเป็นหลัก ดังนั้นจึงมีความสำคัญให้สร้างความสัมพันธ์ที่มั่นคง ชัดเจน และเชื่อมศาสตร์ทั้งสอง โดยการนำกรอบแนวคิดทางด้านการก่อการร้ายที่เป็นแขนงหนึ่งของการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ (International Relationship) ผสมผสานกับแนวคิดการสร้างตัวละคร (Characterization) ทางด้านสุนทรียศาสตร์ เพื่อพิสูจน์ว่าภาพลักษณ์และทัศนคติที่มีต่อผู้ก่อการร้ายหรือวายร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรมีการเปลี่ยนแปลงนำไปสู่การสร้างความโรแมนติกให้กับวายร้ายที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้ทฤษฎีและกรอบแนวคิดต่อไปนี้

1.2 ทฤษฎีและกรอบแนวคิด

1. แนวคิดการสร้างความโรแมนติก ที่ว่าด้วยการอธิบายลักษณะสำคัญของแนวคิดโรแมนติกนิยม ซึ่งเป็นการเคลื่อนไหวทางศิลปะในช่วงศตวรรษที่ 18 โดยผู้วิจัยวิเคราะห์วาทะในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่เพื่อให้เห็นถึงลักษณะของแนวคิดนี้

2. ผู้วิจัยใช้แนวคิดการก่อการร้าย ที่มีรากฐานมาจากทฤษฎีการแก้ปัญหา (Problem-solving theory) ซึ่งประกอบด้วยแนวคิดที่ว่าด้วยเรื่องของ การจัดจำแนกผู้ก่อการร้ายโดยอุดมการณ์ และเป้าหมาย และประเภทของอาวุธที่ผู้ก่อการร้ายนิยมใช้ ในการวิเคราะห์วาทะเพื่อแสดงให้เห็นถึงลักษณะของผู้ก่อการร้ายที่ถูกสะท้อนผ่านตัวละครเหล่านี้

3. แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างตัวละคร (Characterization) ที่ว่าด้วยองค์ประกอบของตัวละครที่ 5 ประการคือ 1.) ความปรารถนา เจตจำนง และ เป้าหมาย 2.) ปรัชญาและระบบความเชื่อ 3.) อารมณ์ ความเห็นอกเห็นใจ และความเข้าอกเข้าใจ 4.) การเปลี่ยนแปลง 5.) แม่แบบตัวละคร อย่างไรก็ตามแนวคิดนี้เป็นแนวคิดที่ใช้ในการสร้างตัวละครเอกให้เป็นที่ชื่นชอบต่อผู้ชม แต่ผู้วิจัยประสงค์ที่จะใช้แนวคิดนี้ในทางกลับกัน โดยใช้แนวคิดนี้วิเคราะห์เพื่อแสดงให้เห็นถึงการสร้างความโรแมนติกให้กับวาทะเหล่านี้

4. ทฤษฎีภาพตัวแทนและการจำลอง (Simulacra and Simulation) โดย ฌ็อง โบดริลยาร์ด (Jean Baudrillard) ที่มองว่าสื่อมวลชนคือภาพสะท้อนของความเป็นจริง เป็นแนวความคิดในการอธิบายความสัมพันธ์ ระหว่างวาทะ ผู้ก่อการร้าย และ ความเป็นจริง

1.3 คำถามนำวิจัย

1. ตัวละครวาทะในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่เหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงลักษณะของผู้ก่อการร้ายอย่างไร
2. วิธีการสร้างความโรแมนติกให้กับตัวละครวาทะในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่เป็นอย่างไร
3. ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครวาทะและผู้ก่อการร้ายเป็นอย่างไร

1.4 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะของผู้ก่อการร้ายที่ตัวละครวาทะสะท้อนในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่
2. เพื่อศึกษาวิธีการสร้างความโรแมนติกให้กับตัวละครวาทะในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ก่อการร้ายและตัวละครวาทะในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่

1.5 ขอบเขตการวิจัย

เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้ให้ความสำคัญกับภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ โดยมุ่งศึกษาภาพสะท้อนของผู้ก่อการร้ายที่ปรากฏในและการสร้างความโรแมนติกให้กับวายร้ายเหล่านี้ นอกจากนี้ในช่วงระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมาค่ายภาพยนตร์มาร์เวลสตูดิโอส์ (Marvel Studios) และดีซีเอนเตอร์เทนเมนต์ (DC Entertainment) คือสองค่ายภาพยนตร์หลักที่ผลิตภาพยนตร์ประเภทนี้ออกมาอย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยจึงมุ่งศึกษาภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่จากสองค่ายนี้เป็นหลัก และเพื่อให้งานวิจัยชิ้นนี้มีความเป็นปัจจุบันมากที่สุด ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยเพิ่มเติม โดยศึกษาภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ถูกปล่อยภายในปี พ.ศ. 2558 ถึง 2562 ประกอบด้วยภาพยนตร์จากค่ายมาร์เวลสตูดิโอส์จำนวน 5 เรื่อง และภาพยนตร์จากค่ายดีซีเอนเตอร์เทนเมนต์จำนวน 1 เรื่อง

1.6 นิยามศัพท์เบื้องต้น

ซูเปอร์ฮีโร่ (Superhero) หมายถึง ตัวละครเอกของเรื่อง สามารถใช้พลังเหนือมนุษย์หรือเทคโนโลยีล้ำสมัยเพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมายของตน เช่น ความแข็งแกร่งเหนือมนุษย์ (Super Strength) การเหาะเหินเดินอากาศ (Flight) ชุดเกราะเสริมกำลัง (Powered Armor/ Exoskeleton) ยานพาหนะล้ำสมัย (Furturistic Vehicles) ฯลฯ

วายร้ายหรืออภิมหาวายร้าย (Villain/Supervillain) หมายถึง ตัวละครปรปักษ์ของเรื่อง สามารถใช้พลังเหนือมนุษย์หรือเทคโนโลยีล้ำสมัยเพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมายของตนเช่นเดียวกับตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ อย่างไรก็ตามเป้าหมายของวายร้ายนั้นอาจเป็นเป้าหมายเดียวกับซูเปอร์ฮีโร่หรือไม่ก็ได้ เช่น ตัวละครวายร้ายอาจมีเป้าหมายเป็นการทำลายโลก แต่ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่อาจมีเป้าหมายในการยับยั้งแผนการ

ผู้ก่อการร้าย (Terrorist) หมายถึง ผู้ที่ใช้ความรุนแรง การคุกคาม และความกลัว เพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมายบางประการที่เกี่ยวข้องกับการเมือง โดยสามารถเป็นทั้งองค์กร รัฐบาล นักแสดงของรัฐ บุคคล หรือ กลุ่มบุคคล สามารถแบ่งออกเป็นสามประเภทหลัก คือ ผู้ก่อการร้ายแบบซายนิยม ผู้ก่อการร้ายแบบชวานิยม และ ผู้ก่อการร้ายที่เกี่ยวข้องกับศาสนา

การสร้างควมโรแมนติก (Romanticization) หมายถึง การเสริมสร้างลักษณะของความเป็นมนุษย์ ความน่าอภิสิทธิ์ ความงาม ให้แก่สิ่ง ๆ หนึ่ง หรือ บุคคลหนึ่ง ๆ ที่ถูกมีลักษณะของการถูกลดทอนความเป็นมนุษย์ เช่น ความขัดแย้งทางอารมณ์ ความขัดแย้งทางความเชื่อ ฯลฯ

ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ (Superhero Movie) หมายถึง ภาพยนตร์ที่มีตัวละครเอกเป็นซูเปอร์ฮีโร่ ส่วนมากมักนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการยับยั้งแผนการของตัวละครวายร้าย หรือ การกำจัดวายร้ายเพื่อดำรงไว้ซึ่งความสงบสุขของสังคม

ภาพสะท้อนความโรแมนติก (Romantic Reflection) หมายถึง การแสดงออกถึงลักษณะของความโรแมนติก ซึ่งในงานวิจัยชิ้นนี้จะเป็นคําหลักขณะของความโรแมนติกของผู้ก่อการร้ายที่ปรากฏในตัวละครวายร้ายของภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรและการก่อการร้าย
2. ต่อยอดและขยายองค์ความรู้ให้กับงานวิจัยและผู้วิจัยที่สนใจศึกษาประเด็นนี้



บทที่ 2

การทบทวนวรรณกรรม

เพื่อให้การศึกษา ภาพสะท้อนความโรแมนติกของผู้ก่อการร้ายในตัวละครวายร้าย มีความครอบคลุม ผู้วิจัยมีความจำเป็นในการยืมทฤษฎีและแนวคิดจาก 3 สาขาวิชาด้วยกัน

- สาขาวิชาแรกเป็นแนวคิดของรัฐศาสตร์ซึ่งได้แก่แนวคิดผู้ก่อการร้าย
- สาขาวิชาที่สองเป็นแนวคิดทางด้านวรรณกรรมและความงามอันประกอบด้วย แนวความคิดโร-แมนติกนิยม และ การออกแบบตัวละคร
- สาขาวิชาการสื่อสารเชิงวิพากษ์ซึ่งได้แก่แนวคิดภาพตัวแทนและการจำลอง

โดยมีรายละเอียดของแต่ละแนวคิดดังต่อไปนี้

2.1 การก่อการร้าย

การก่อการร้าย หรือ Terrorism นั้นมีความซับซ้อนและยุ่งยาก ณ ปัจจุบันยังไม่มีนิยามสากลที่ทุกฝ่ายยอมรับและเห็นตรงกัน จากการสำรวจคำนิยามของการก่อการร้ายโดย Alex P. Schmid และ Albert J. Jongman ผ่านการสอบถามนักวิชาการจำนวน 100 คนพบคำนิยามจำนวน 109 คำนิยาม อย่างไรก็ตามเมื่อสรุปลักษณะที่ความหมายทั้ง 109 ความหมายมีร่วมกัน สามารถสรุปได้ดังนี้ การก่อการร้าย คือ วิธีการกระตุ้นให้เกิดความวิตกกังวล โดยอาศัยการใช้ความรุนแรงซ้ำ ๆ กระทำโดยบุคคล กลุ่มบุคคล หรือ นักแสดงของรัฐ(State Actors) อย่าง(กึ่ง)ซ่อนเร้น ด้วยเหตุผลทางการเมือง การก่ออาชญากรรม หรือ เหตุผลเฉพาะของแต่ละบุคคล ดังนั้นเป้าหมายหลักของความรุนแรงจึงมิใช่เป้าหมายที่แท้จริงเหมือนการลอบสังหารเหยื่อของความรุนแรงมักเกิดจากการสุ่มหรือเลือก (หากมีความสำคัญเชิงสัญลักษณ์) จากประชากรเป้าหมายเพื่อเป็นการส่งสาร เป็นกระบวนการสื่อสารที่เกิดจากการคุกคามและการใช้ความรุนแรงระหว่าง ผู้ก่อการร้าย/องค์กรก่อการร้าย เหยื่อที่ถูกโจมตี เป้าหมายที่แท้จริง(ผู้ชม) ทำให้เป้าหมายกลายเป็นเป้าของความกลัว ความต้องการ หรือ ความสนใจ ขึ้นอยู่กับว่าผู้ก่อการร้ายต้องการอะไรระหว่างการข่มขู่ การบีบบังคับ หรือ การโฆษณาชวนเชื่อ(Alex P. Schmid, Horowitz, & Jongman, 1988)

จากการศึกษาคำนิยามของ การก่อการร้าย จากองค์กรทางการเมืองและความมั่นคง เช่น Federal Bureau of Investigation (FBI) Parliament of Australia และ Crown Prosecution Service และคำนิยามจากส่วนของนักวิชาการ สามารถสรุปลักษณะสำคัญของการก่อการร้ายได้ 4 ประการหลักดังต่อไปนี้(Combs, 2018; Crown Prosecution Service, 2019; Federal Bureau

of Investigation, 2019; Griset, 2008; G. Martin, 2011; Parliament of Australia, 2019; สุรชาติ บำรุงสุข & ประทุม วัชรเสถียร, 2011; สุรินทร์ หิรัญบุรณะ, 2005)

- การก่อการร้ายเป็นการใช้ความรุนแรง การคุกคาม และ ความกลัว อย่างผิดกฎหมาย โดยมีการวางแผนล่วงหน้าอย่างรอบคอบ อาจมีการจัดฉากเพื่อดึงดูดความสนใจ
- ผู้กระทำสามารถเป็นไปทั้งในระดับรัฐ องค์กร ตัวแทน/นักแสดงของรัฐ(State Actors) กลุ่มบุคคล หรือ บุคคล
- เป็นการกระทำต่อพลเมืองที่ไม่ใช่ผู้ชม หรือ กลุ่ม/องค์กรทางทหารที่ไม่เคลื่อนไหว หรืออาจเป็นทรัพย์สินของรัฐ
- เป็นการกระทำเพื่อแสวงหาผลประโยชน์บางอย่าง เช่น การข่มขู่รัฐบาลเพื่อการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง การข่มขู่ประชาชนเพื่อสร้างความกลัว เพื่อส่งสารโน้มน้าว/อิทธิพลต่อผู้ชม

2.1.1 ประเภทและเป้าหมายของผู้ก่อการร้ายโดยอุดมการณ์

ผู้วิจัยเลือกการจัดจำแนกผู้ก่อการร้ายตามอุดมการณ์ที่กลุ่มผู้ก่อการร้ายยึดถือ เนื่องจากมีความครอบคลุมและเป็นที่ยอมรับมากที่สุด โดยการจัดจำแนกวิธีนี้แบ่งการก่อการร้ายออกเป็นสองกลุ่มใหญ่ คือ การก่อการร้ายที่ไม่เกี่ยวข้องกับศาสนา และการก่อการร้ายที่ยึดตามหลักศาสนา

2.1.1.1 การก่อการร้ายที่ไม่เกี่ยวข้องกับศาสนา หรือ กลุ่มก่อการร้ายแบบดั้งเดิม (Secular/Traditional Terrorism)

การก่อการร้ายที่ไม่เกี่ยวข้องกับศาสนายังถูกแบ่งออกเป็นสองกลุ่มใหญ่ คือ กลุ่มที่มีแนวคิดไปในทางเสรีนิยมหรือฝ่ายซ้าย (Leftism) และ กลุ่มที่มีแนวคิดไปในทางอนุรักษนิยมหรือฝ่ายขวา (Rightism)

- **การก่อการร้ายที่มีแนวคิดแบบฝ่ายซ้าย (Leftism)**

ผู้ก่อการร้ายประเภทนี้ต้องการทำลายระบบการปกครองที่มีการกดขี่และความไม่เสมอภาค ผู้ก่อการร้ายมักมองว่าตนนั้นกำลังทำสงครามกับระบบทางสังคม ชนชั้น และการปกครองที่กดขี่ชนชั้นล่างและกลุ่มชาติพันธุ์ เพราะฉะนั้นผู้ที่มีแนวคิดแบบซ้ายจึงมุ่งทำลายระบบ แบบแผน ที่กดขี่ในนามของผู้สนับสนุนกลุ่มชนชั้นล่างและกลุ่มชาติพันธุ์ผู้ก่อการร้ายประเภทนี้ได้รับอิทธิพลจาก(G. Martin, 2011)

- ลัทธิมาร์กซ์ หรือ Marxism ที่ต้องการสร้างระบบสังคมนิยมแบบสมบูรณ
- อนาธิปไตย หรือ Anarchism ที่สนับสนุนการทำลายล้างความเป็นรัฐลัทธิที่ไม่เชื่อถือในพระเจ้า (Atheism)ต่อต้านการรวมศูนย์ทางอำนาจระบบทุนนิยม และระบอบสังคมนิยมตามวิสัยทัศน์ของ คาร์ล มากซ์

เช่น กลุ่ม Argentinain Montoneros, ERP, Italian Red Brigades, German Red Army Faction (RAF) และ The Palestinain Popular Front for the Liberation of Palestine (PFLP) (Koomen & Pligt, 2016)

- **การก่อการร้ายที่มีแนวคิดแบบฝ่ายขวา (Rightism)**

ผู้ก่อการร้ายประเภทนี้ ต้องการปกป้องความมั่นคงทางชาติพันธุ์โดยการคงไว้ซึ่งระเบียบแบบแผนทางสังคม และ จารีตประเพณี ความเป็นชาตินิยม การแบ่งแยกชาติพันธุ์ และความสัมพันธ์กับศาสนาในบางกรณี แนวคิดนี้มองว่าชาติพันธุ์หรือความเชื่อทางศาสนาของตนมีความเหนือกว่า โดยผู้นิยมขวาได้รับอิทธิพลจากอุดมการณ์ฟาสซิสต์ หรือ Fascism ที่ตั้งอยู่บนรากฐานชาตินิยมและสนับสนุนความเหนือกว่าของบางกลุ่มชนชาติ หรือ กลุ่มชาติพันธุ์ และสนับสนุนการปฏิบัติตามกฎหมายอย่างเคร่งครัด แบบแผนทางสังคมและความเป็นรัฐที่ชัดเจน ยึดติดกับคุณค่าทางจารีต ประเพณีดั้งเดิม และความรุ่งเรืองในอดีต โดยมีผู้นำสูงสุดเป็นตัวแทนที่แสดงให้เห็นคุณค่าและคุณสมบัติทั้งหมดของอุดมการณ์แบบขวา เช่น Ku Klux Klan (KKK), Rumanain Iron Guard, Ethic-separatist, Jewish Irgun, Palestine Liberation Organization (PLO), Irish Republican Army (IRA)(Gregg Heather, 2014)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Chulalongkorn University

2.1.1.2 การก่อการร้ายที่เกี่ยวข้องกับศาสนา (Religious Terrorism)

ผู้ก่อการร้ายประเภทนี้ใช้ความรุนแรงในการเผยแพร่ความเชื่อของตน หรือ เพื่อปกป้องและประกันการมีอำนาจที่เหนือกว่าของความเชื่อตน โดยมีการใช้ความรุนแรงในหลายระดับตั้งแต่ระดับชุมชน การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ ไปจนถึงการทำลายล้างเพื่อสร้างโลกใหม่ หรือ อาจเป็นการปฏิบัติข้อสังเกตุที่น่าสนใจคือกลุ่มก่อการร้ายเหล่านี้มิได้รับแรงผลักดันมาจากความเชื่อทางจิตวิญญาณ ความเชื่อในพลังอำนาจที่อยู่เหนือคำอธิบาย โดยลักษณะสำคัญที่แบ่งแยกกลุ่มก่อการร้ายทางศาสนาออกจากแบบขวานิยม คือ การอ้างคัมภีร์ศักดิ์สิทธิ์และตัวอย่างที่เกิดขึ้นในอดีต และ เป้าหมาย 3 ประเภทต่อไปนี้(Gregg Heather, 2014)

- การสร้างความหายนะให้แก่โลก (Apocalypse) เพื่อสร้างโลกใบใหม่และเร่งให้เกิดการลงมา จูดีของพระเจ้าโดยการใช้ *อาวุธอนุภาพทำลายล้างสูง* หรือ *World Mass Destruction* ในการบรรลุเป้าหมาย
- การมีพระเจ้าเป็นผู้ปกครอง (Theocracy) ที่มีเป้าหมายนี้ต้องการสร้างรัฐที่ถูกปกครองโดย รัฐบาลและกฎหมายที่ยึดตามหลักศาสนาทั้งแบบเต็มตัวและกึ่งหนึ่ง
- การชำระล้างทางศาสนา (Religious Cleansing) ที่มีเป้าหมายนี้มีความต้องการแยกตัวเอง ออกจากศาสนาอื่น ๆ หรือ แยกตัวออกจากกลุ่มศาสนาเดียวกันแต่มีการตีความคำสอนที่ ต่างกัน

เช่น Judeo-Christian Antiquity, Christian Crusade, Ku Klux Klan ลัทธิการฆ่าสังเวยเจ้าแม่ กาลีในอินเดีย โดยสามารถเปรียบเทียบประเภทและเป้าหมายของกลุ่มก่อการร้ายได้ดังตารางที่

การต่อสู้ทางอุดมการณ์ที่มีเพียงแต่มีความสำคัญในบริบทของการก่อการร้ายเท่านั้น แต่ยังคง อิทธิพลต่อภาพยนตร์โดยเฉพาะภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรที่ถูกผลิตออกมาในปัจจุบัน เช่นที่ Tom Cobb ได้ขยายมุมมองผลกระทบของเหตุการณ์ 9/11 ที่มีต่อภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร โดยมองว่าภาพยนตร์ The Dark Knight ไม่เพียงแสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งในตัวเองของลัทธิวีรชนนิยมที่สหรัฐอเมริกา ยึดถือในบริบทของการทำสงครามกับการก่อการร้าย แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังแสดงให้เห็นถึงการแบ่ง ขั้วระหว่างแนวคิด Realism และ Idealism ตามทฤษฎีของความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ซึ่งทั้งสอง แนวคิดนี้ส่งผลกระทบต่อการสร้างภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรในช่วงสิบปีหลัง ตัวอย่างภาพยนตร์ที่แสดงให้เห็นถึงแนวคิดทั้งสองแบบคือ Black Panther และ ดิ อเวนเจอร์ส: Infinity War ที่เข้าโรงฉายในปี 2018(Cobb, 2018)

ระดับของเป้าหมาย	กลุ่มก่อการร้ายที่ไม่เกี่ยวข้องกับศาสนา/แบบดั้งเดิม		กลุ่มก่อการร้ายที่เกี่ยวข้องกับศาสนา
	ฝ่ายซ้ายนิยม	ฝ่ายขวานิยม	
อ่อน	<ul style="list-style-type: none"> ● การเปลี่ยนแปลงทางสังคม 	<ul style="list-style-type: none"> ● การคงไว้ซึ่งจารีตและประเพณี 	<ul style="list-style-type: none"> ● การแยกตัวจากศาสนาอื่น ● การแยกตัวจากความเชื่อที่ต่างในศาสนาเดียวกัน
ปานกลาง	<ul style="list-style-type: none"> ● สร้างสังคมนิยม ● การปรับโครงสร้างทางเศรษฐกิจ 	<ul style="list-style-type: none"> ● สร้างสังคมนิยมชาตินิยม ● อำนาจสูงสุดของเชื้อชาติใดเชื้อชาติหนึ่ง 	<ul style="list-style-type: none"> ● การทำลายล้างรัฐที่ไม่ได้ปกครองด้วยศาสนา ● สร้างรัฐที่ปกครองโดยศาสนาทั้งแบบเต็มตัวและกึ่งหนึ่ง
รุนแรง	<ul style="list-style-type: none"> ● การทำลายล้างรัฐบาล ● เผด็จการโดยชนชั้นกรรมมาชีพ 	<ul style="list-style-type: none"> ● การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ ● การสร้างรัฐที่ประกอบด้วยชนชาติเดียว 	<ul style="list-style-type: none"> ● การสร้างความหายนะตามคำทำนายเพื่อเร่งการกลับมาของพระเจ้า

ตาราง 1 แสดงระดับเป้าหมายของกลุ่มก่อการร้ายแต่ละประเภท

2.2.1. ประเภทเครื่องมือในการก่อการร้าย

ในส่วนนี้ผู้วิจัยนำเสนอประเภทเครื่องมือที่ผู้ก่อการร้ายนิยมใช้ในการปฏิบัติการ เพื่อชี้ให้เห็นถึงความคล้ายคลึงระหว่างวายร้ายที่ปรากฏในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรและผู้ก่อการร้ายในแง่ของเครื่องมือสร้างความรุนแรง โดยแบ่งประเภทของเครื่องมือที่สามารถเห็นได้ชัดเจนประกอบด้วย 3 ประเภทหลักดังต่อไปนี้

- **พาหนะและความสามารถในการเคลื่อนที่ (Transportation and Mobility)**

รูปแบบต่างๆของการขนส่ง (Modes of Transportation) ถูกดึงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการก่อการร้าย เห็นได้ชัดจากการใช้ทั้งสองสิ่งนี้ในการสร้างความหวาดกลัวให้แก่ประชาชน เช่น

การวางระเบิดรางรถไฟ การปล่อยก๊าซพิษในสถานีรถไฟฟ้าใต้ดิน กรณี 9/11 การที่มีใช้เพียง การจีเครื่องบินแต่ยังใช้เครื่องบินเป็นเครื่องมือโจมตี กระทั่งมนุษย์ก็ถูกใช้เป็นพาหนะในการโจมตีหรือที่เรียกว่าระเบิดพลีชีพซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่กำลังได้รับความนิยมในปัจจุบัน (Ronczkowski, 2007) โดยสามารถพบการก่อการร้ายโดยยานพาหนะได้ในทั้ง 3 รูปแบบของการขนส่ง คือ ทางบก ทางอากาศ และ ทางน้ำ ตัวอย่างการก่อการร้ายทางบก เช่น กรณีการวางระเบิดรถไฟในกรุงลอนดอน และ กรณีการใช้รถยนต์บรรทุกวัตถุระเบิดในที่จอดรถของสถานทูตอเมริกาในกรุงเนโรปีประเทศเคนย่า ทางอากาศ เช่น กรณีการโจมตีเครื่องบินโบอิง 757 ของ Akia Israeli Airlines ในเดือนพฤศจิกายนปี 2002 จากการศึกษาทางสถิติของ เจมส์ โปแลนด์ ในช่วงปี 1949 – 2001 พบว่าเครื่องบินจำนวน 80 ลำที่ได้รับความเสียหายและถูกทำลายจากอุปกรณ์ระเบิด และ 15 ลำเกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกา (Poland, 1988) หรือ ทางน้ำที่ส่วนมากเป็นไปในรูปแบบการปล้นสะดมทางทะเล จากการรายงานของ International Maritime Bureau (IMB) พบว่าจำนวนการปล้นสะดมในช่วงไตรมาสแรกของปี 2019 ลดเป็น 38 ครั้ง จาก 66 ครั้งของไตรมาสแรกในปี 2018 (International Maritime Bureau, 2019)

- **อาวุธเงียบ (Silent Weapons)**

อาวุธประเภทนี้มาในหลายรูปแบบเช่น สนับมือโลหะ ถูมือดัดแปลงเพื่อช่วยในการต่อสู้ กระบอง รวมไปถึงอาวุธมีคมประเภทต่าง ๆ เป็นต้น ข้อดีของอาวุธประเภทนี้คือความยากในการตรวจค้น เหมาะกับปฏิบัติการที่ไม่ต้องการเป็นที่สนใจ เช่น การลักลอบเข้าสู่อาคารหรือพื้นที่สาธารณะเพื่อวางระเบิด (Holms & Burke, 2001) แม้การใช้อาวุธจำพวกที่ไม่ก่อให้เกิดเสียงนั้นไม่ได้รับความสนใจจากนักวิชาการและผู้สนใจศึกษาการก่อการร้ายมากนัก แต่กลับเป็นหนึ่งในลักษณะสำคัญของผู้ก่อการร้ายที่ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่

- **อาวุธานุภาพทำลายล้างสูง (Destructive Weapons)**

ในส่วนนี้ผู้วิจัยอภิปรายเกี่ยวกับอาวุธที่มีพลังอำนาจทำลายล้างสูง โดยกล่าวถึงอาวุธจำพวกปืน (Firearms) ระเบิดประเภทต่าง ๆ (Explosives and Bombs) และอาวุธที่สร้างความเสียหายเป็นวงกว้าง (Weapon of Mass Destruction, WMD) (Combs, 2018; Griset, 2008; Holms & Burke, 2001; G. Martin, 2011)

- **อาวุธจำพวกปืน (Firearm)** เป็นรูปแบบอาวุธที่กลุ่มก่อการร้ายนิยมใช้มากที่สุดเนื่องจากคุณสมบัติสำคัญ 3 ประการ 1.) จัดหาได้ง่าย 2.) ใช้งาน

ง่าย 3.) มีประสิทธิภาพ อาวุธวิถีไกลประเภทนี้ประกอบด้วย ปืนทั้งแบบอัตโนมัติและกึ่งอัตโนมัติ ปืนกล จรวด จรวดมือ

- **ระเบิด (Explosives and Bombs)** เป็นอีกหนึ่งอาวุธหลักของกลุ่มก่อการร้ายนิยมเช่นเดียวกับอาวุธวิถีไกล ข้อแตกต่างคือผู้ก่อการร้ายนิยมผลิตและปรับแต่งระเบิดเองมากกว่าซื้อระเบิดที่มีคุณภาพดี หรือ อาจซื้อวัตถุระเบิดที่มีขายทั่วไปในท้องตลาด เช่น Dynamite และ TNT มาดัดแปลงให้สามารถเล็ดลอดการตรวจจับไม่ว่าจะเป็นทางสายตา กลิ่น เสียง หรือ เครื่องตรวจจับโลหะ เช่น Plastique, TNT, Composite-4 (C-4), Nitroglycerin
- **อาวุธที่สร้างความเสียหายในระดับมวลชน (Weapon of Mass Destruction, WMD)** เป็นประเภทอาวุธที่มีอำนาจสูงที่สุด ถือว่าเป็นภัยคุกคามความมั่นคงที่น่ากลัว ในแง่ของความเสียหาย อาวุธดั้งเดิมเช่นปืนหรือปืนกลสามารถทำให้ผู้มีเสียชีวิตได้ตั้งแต่สิบถึงร้อยรายในการโจมตีหนึ่งครั้ง แต่อาวุธนิวเคลียร์สามารถทำให้มีผู้เสียชีวิตในหลักแสน แต่อาวุธชีวภาพสามารถทำให้มีผู้เสียชีวิตถึงหลักล้าน ตัวอย่างเช่น
 - a. อาวุธทางเคมี (Chemical Weapons) ที่โจมตีระบบการทำงานของอวัยวะภายในร่างกายมนุษย์และสิ่งมีชีวิต ตัวอย่างเช่น Phosgene Gas, Chlorine Gas, Nerve Gas, และ Mustard gas
 - b. อาวุธชีวภาพ (Biological Weapons) คือ อาวุธที่สร้างขึ้นจากสิ่งมีชีวิตหรือสสารที่ส่งผลให้ติดเชื้อผลิตโดยสิ่งมีชีวิต โดยอาจเป็นเชื้อไวรัส แบคทีเรีย เชื้อรา เช่น Anthrax และ Smallpox
 - c. อาวุธแผ่รังสี (Radiological Weapons) เป็นอาวุธที่ปลดปล่อยพลังงานออกมาในรูปแบบของรังสี สามารถสังหารและสร้างความบาดเจ็บให้สิ่งมีชีวิตในรัศมีที่กว้าง ทั้งยังคงไวซึ่งการตกค้างและการปนเปื้อนที่กินเวลานาน
 - d. อาวุธนิวเคลียร์ (Nuclear Weapons) เป็นอาวุธที่สร้างแรงระเบิดมหาศาล สร้างความเสียหายเป็นวงกว้างทั้งยังสร้างฝุ่นผงกัมมันตภาพรังสีขึ้นสู่ชั้นบรรยากาศ ถูกสร้างจากแร่ Plutonium และ Uranium ในปัจจุบันประเทศที่มีอาวุธนิวเคลียร์ได้แก่

สหรัฐอเมริกา จีน อินเดีย รัสเซีย ฝรั่งเศส อีรัก อิหร่าน ปากีสถาน
และ เกาหลีเหนือ

อาวุธที่สร้างความเสียหายในระดับมวลชนนั้นเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ฮอลลีวูดอย่างชัดเจน จากการศึกษาของ Thomas Riegler ในปี 2014 นอกจากจะพบว่าความกลัวความกังวล ความรู้สึกไม่มั่นคง ที่เกิดจากการก่อการร้ายเป็นวัตถุดิบสำคัญที่ฮอลลีวูดนิยมนำมาผลิตภาพยนตร์แล้ว ภาพยนตร์เหล่านี้ยังมีการนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับการคุกคามทางชีวภาพ โรคระบาด ภัยธรรมชาติ และการล่มสลายของชาติ โดยเฉพาะช่วงหลังเหตุการณ์ 9/11 อย่างไรก็ตามเป็นที่น่าสนใจว่าแม้ประชาชนให้ความสนใจภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการก่อการร้าย แต่กลับนิยมภาพยนตร์ที่มีการนำเสนอแบบอ้อมมากกว่าภาพยนตร์ที่พูดถึงการก่อการร้ายในเชิงการเมืองโดยตรง ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อทัศนคติของประชาชนที่มีต่อการก่อการร้ายในเชิงการเมืองโดยตรง (Riegler, 2014) ดังนั้นการนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับการก่อการร้ายผ่านภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่มีการดัดแปลง ปกปิด ภาพของผู้ก่อการร้าย จึงเป็นทางเลือกที่สมเหตุสมผลในมุมมองของผู้ผลิต

2.2 โรแมนติกนิยม

โรแมนติกนิยม หมายถึง กลุ่มความเชื่อ ทศนคติ และ คุณค่า ที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงในวัฒนธรรมตะวันตก เป็นการเคลื่อนไหวทางศิลปะเพื่อต่อต้านความคิดคลาสสิกใหม่หรือนีโอ-คลาสสิก (Neoclassic) โดยการเคลื่อนไหวของโรแมนติกนิยมในยุโรป สหรัฐอเมริกา และ รัสเซีย เกิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 18 จนถึงช่วงท้ายของศตวรรษที่ 19 เป็นที่เชื่อกันโดยทั่วไปว่าการเคลื่อนไหวทางศิลปะนี้เริ่มขึ้นในประเทศเยอรมันและอังกฤษ ก่อนที่จะได้รับความนิยมและถูกเผยแพร่ไปทั่วส่วนที่เหลือของยุโรปจนมาถึงประเทศสหรัฐอเมริกา โดยงานศิลปะและวรรณกรรมในยุคนี้มักนำเสนอเนื้อหาที่มีลักษณะเชิงสร้างความเป็นมนุษย์ กล่าวคือ ทำให้สิ่งที่สังคมมองว่าเป็นผิดปกติ มีความวิปลาส สิ่งที่ถูกทำให้เป็นอื่น ฯลฯ มีความเป็นปกติวิสัยมากขึ้น เช่น การนำเสนอภาพของความชรา การเจ็บป่วย หรือ การที่ศิลปินสร้างจิตรกรรมสะท้อนภาพการล้มป่วยทางจิตของตนเอง เป็นต้น

นอกจากการล้มป่วยทางกายและใจที่มักปรากฏซ้ำแล้ว ยังพบการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะอื่น ๆ เช่น การนำเสนอภาพสิ่งมีชีวิตเหนือธรรมชาติ ไม่ว่าจะเป็นสัตว์ประหลาด ภูติ ผี ปีศาจ หรือ สัตว์ร้ายที่ออกล่ายามค่ำ-คืน ซึ่งการนำเสนอภาพเหล่านี้สะท้อน ความกลัว ความกังวลเบื้องต้น การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการเดินทางอย่างสันโดษ ละทิ้งความสะดวกสบายและความปลอดภัยของการอยู่ร่วมกันเป็นสังคม ซึ่งสะท้อนความปรารถนาในการแยกตัวออกจากสังคมหรือชุมชนที่ไม่สามารถเข้าใจวิถีทางการดำเนินไปของตัวศิลปินเอง หรือในทางกลับกันตัวศิลปินไม่สามารถเข้าใจวิถีทางของสังคมได้ การนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับพลังอำนาจอันทรงพลังของธรรมชาติที่เปรียบได้กับ อารมณ์

ความรู้สึกของมนุษย์ที่มีอำนาจในการครอบงำ การนำเสนอแง่มุมที่ผิดไปจากวิสัยปกติของตัวบุคคล เช่น ภาพสีน้ำมันแสดงความกลัวของนโปเลียนหลังจากการพ่ายสงครามโดย Gericault นโปเลียน ผู้นำทางทหารที่เกรียงไกรและถูกขนานนามว่าเป็นผู้นำพาฝรั่งเศสขึ้นครองโลก กลับมีอีกมุมหนึ่งที่ผู้คนไม่นึกถึงมากนัก หรือ การนำเสนอความตายตัวแทนของความหลังและอดีตให้มื่ออารมณ์ความรู้สึกราวกับเป็นเหตุการณ์นั้นที่ยังมีชีวิตและการเคลื่อนไหว แทนการนำเสนอเหตุการณ์นั้นในลักษณะที่แข็งทื่อราวกับว่าช่วงเวลาในอดีตนั้นตายไปแล้ว จากที่กล่าวมาด้านบนสามารถสรุปความหมายของการสร้างควมโรแมนติกและลักษณะสำคัญของโรแมนติกนิยมได้ดังต่อไปนี้ (Abrams, 1981; Day & William, 1998; Holman, Harmon, & Thrall, 1992; Murfin & Ray, 2009; กอบกุล อิงคุทานนท์, 1997)

2.2.1 การสร้างควมโรแมนติก (Romanticization)

การสร้างควมโรแมนติก หรือ Romanticization คือ การแสดงให้เห็นอีกมิติของความเป็นมนุษย์และความขัดแย้งภายใน เป็นการเสริมสร้างความเป็นมนุษย์ (humanization) ให้กับ สิ่ง หรือ บุคคล ที่มีถูกทำให้แปลก (abnormalized) เป็นอื่น (alienated) หรือ ถูกลดทอนความเป็นมนุษย์ (dehumanized) โดยระเบียบแบบแผน ขนบ หรือ ประเพณี โดยสามารถวิเคราะห์ให้เห็นการสร้างควมโรแมนติกผ่านแนวคิดรองสำคัญ 4 ประการที่เกี่ยวข้องกับโรแมนติกนิยมต่อไปนี้

- ปัจเจกนิยม หรือ Individualism
- การให้ความสำคัญ/เน้นย้ำความรู้สึก หรือ Sensibility
- การถวิลหา/มองย้อนกลับไปยังอดีต หรือ Retrospective
- การสร้างความเป็นมนุษย์ และ การลดทอนความเป็นมนุษย์ หรือ Humanization and Dehumanization

2.2.2 ปัจเจกนิยม (Individualism)

ปัจเจกนิยม Individualism หรือในบางสำนักอาจใช้คำว่า Subjectivity หมายถึง การแสดงออกอย่างแรงกล้าถึงสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจของบุคคลหนึ่งๆ โดยสิ่ง ๆ นั้นสามารถเป็นได้ทั้ง ความ ตั่งมั่น ความเชื่อ โลกทัศน์ อุดมการณ์ และ ความฝัน ฯลฯ ตัวละครที่มีความเป็นปัจเจก คือ ตัวละครที่ประจักษ์แจ้งถึงความเข้าใจและวิถีการมองโลกของตน (Abrams, 1981; Holman et al., 1992; Murfin & Ray, 2009) ฉะนั้นตัวละครที่มีความเป็นปัจเจกจึงพยายามผลักดันให้อุดมการณ์และความเชื่อของตนอยู่เหนืออุดมการณ์และความเชื่อของสังคมหรือส่วนรวม โดยความพยายามผลักดัน

อุดมการณ์และความเชื่อส่วนตัวละครวายร้ายสามารถวิเคราะห์ผ่านองค์ประกอบของตัวละครดังต่อไปนี้

- การวิเคราะห์ อุดมการณ์ และ ระบบความเชื่อ ของตัวละครวายร้ายตามแนวคิดการก่อการร้าย เพื่อสร้างความเข้าใจก่อนว่าตัวละครวายร้ายนั้นมีรากทางความคิดในลักษณะ ซ้ายนิยม ขวานิยม หรือ ศาสนา นอกจากนี้อุดมการณ์เหล่านี้มีระบบความเชื่ออื่น ๆ ผสมอยู่หรือไม่ ซึ่งอุดมการณ์และระบบความเชื่อเป็นเครื่องบ่งชี้ เป้าหมาย หรือ *ความปรารถนา(Desire)ที่แท้จริง*ของตัวละครวายร้ายว่ามีลักษณะเช่นไร
- เมื่อทราบวิธีการคิดที่มาพร้อมกับเป้าหมายของตัวละครวายร้ายแล้ว ถัดมาเป็นการวิเคราะห์ *เจตจำนง(Will)* เพื่อแสดงให้เห็นว่าตัวละครวายร้ายมีความมุ่งมั่นในระดับใดในการผลักดันให้ความปรารถนาของตนเกิดขึ้นจริง *ตัวละครวายร้ายมีความจำเป็นต้องเสียสละสิ่งใดบ้างเพื่อให้ความปรารถนาของตนสัมฤทธิ์ผล*
- สุดท้ายเป็นการวิเคราะห์แม่แบบตัวละคร(Character Archetypes)ของตัวละครวายร้าย เพื่อทำความเข้าใจเชิงเปรียบเทียบในแง่ของสถานะและหน้าที่ทางสังคมระหว่างตัวละครวายร้าย กับ บุคคลประเภทต่าง ๆ ในโลกแห่งความเป็นจริง เพื่อแสดงให้เห็น
 - การส่งเสริมความเข้าใจทางสถานะและหน้าที่อันเป็นปัจเจกของวายร้าย
 - ข้อบกพร่องของแม่แบบตัวละครแต่ละประเภทที่สะท้อนความขัดแย้งเชิงอุดมการณ์และความเชื่อของวายร้าย

2.2.3 การให้ความสำคัญกับความรู้สึก (Sensibility)

การให้ความสำคัญกับความรู้สึก หรือ Sensibility หมายถึง ความอ่อนไหวและความสามารถในการรับรู้ถึงอารมณ์ โรแมนติกนิยมสร้างการรับรู้ทางอารมณ์โดยอาศัยการเน้นย้ำและชูอารมณ์หนึ่ง ๆ ขึ้นมาให้เห็นอย่างเด่นชัด(Abrams, 1981; Holman et al., 1992; Murfin & Ray, 2009) นอกจากนี้การให้ความสำคัญกับความรู้สึกยังรวมถึงไปความสามารถในการทำความเข้าใจ (Empathy)และเห็นอกเห็นใจ(Sympathy) ไม่ว่าจะเป็นระหว่างตัวละครภายในเรื่องก็ดี หรือ ระหว่างผู้ชมกับตัวละครก็ดี โดยการวิเคราะห์การให้ความสำคัญกับความรู้สึกในตัวละครวายร้าย ผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์:

- อารมณ์ที่ตัวละครวายร้ายแสดงออกมา ได้แก่
 - อารมณ์โกรธ (Rage, Anger, Indignation) ซึ่งเป็นกลุ่มของความรู้สึกไม่พอใจ ความขุ่นเคือง ความเดือดดาล ความเกลียดชัง ฯลฯ

- อารมณ์เศร้า (Grief, Pain, Agony) ซึ่งเป็นกลุ่มของความรู้สึกโศกเศร้า ความทุกข์ใจ ความเจ็บปวดทรมาน ความสลดใจ ฯลฯ
- อารมณ์สุนทรีย์ (Aesthetics, Appreciation) เป็นอารมณ์ชั่วตรงข้ามกับอารมณ์โศก ซึ่งได้แก่กลุ่มความรู้สึกชื่นชอบ ชื่นชม การซึมซับและซาบซึ้งในความงาม ฯลฯ
- ความเห็นอกเห็นใจ หมายถึง คุณลักษณะ นิสัย หรืออาจเป็นคุณค่า ที่เป็นที่ยอมรับของผู้ชม เช่น ความมุ่งมั่น ความกล้าหาญ สติปัญญา ความโอบอ้อมอารี เป็นต้น
- ความเข้าอกเข้าใจ หมายถึง การทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงเหตุผลเบื้องหลังการกระทำของตัวละคร เช่น ตัวละครวายร้ายเลือกใช้ความรุนแรงแก้แค้นให้กับคนรักที่เสียชีวิตจากการกระทำของซูเปอร์ฮีโร่

2.2.4 การถวิลหาอดีต (Retrospective)

การถวิลหาอดีต หรือ Retrospective หมายถึง ลักษณะเชิงเปรียบเทียบ หรือ Trope ที่เกี่ยวข้องกับช่วงเวลาในอดีต ที่มีปรากฏในงานศิลปะและวรรณกรรมโรแมนติก 2 ประการได้แก่ (Abrams, 1981; Day & William, 1998; Holman et al., 1992; Murfin & Ray, 2009; กอบกุล อิงคุทานนท์, 1997)

- นอสตัลเจีย (Nostalgia) หมายถึง ความซาบซึ้งถึงอารมณ์และความรู้สึกในอดีต โดยปกติมักเป็นความรู้สึกเกี่ยวกับสถานที่เกิด ความสุขในวันวาน อย่างไรก็ตามยังรวมไปถึงความทุกข์ ความเจ็บปวด ข้อคับข้องใจต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในอดีต โดยสามารถวิเคราะห์นอสตัลเจียผ่าน:
 - การเปลี่ยนของตัวละคร(Character Transformation/Arc) ของตัวละครวายร้าย โดยเฉพาะ การเปลี่ยนแปลงภายใน ที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ในอดีตที่ก่อให้เกิดความเจ็บปวดและบาดแผลทางจิตใจ ส่งผลให้ตัวละครมีการเปลี่ยนแปลง
- ลัทธินิยมยุคมืด (Medievalism) หรือ อาจเป็นที่รู้จักว่า ยุคกลาง (Middle Ages) หมายถึง กลุ่มของงานศิลปะและวรรณกรรมที่ปรากฏในช่วงศตวรรษที่ 5 - 15 ที่มักนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับอัศวิน ความรักของชนชั้นสูง ความเชื่อตามคริสต์ศาสนา และมีลักษณะของการให้รายละเอียดผลงานศิลปะที่มีความหรรษา ฟุ่มเฟือย โดยสามารถวิเคราะห์ลักษณะทางศิลปะของยุคมืดผ่าน:

- ยุทธโธปกรณ์ของตัวละครวายร้ายโดยเฉพาะ อาวุธเจ็บบ เช่น ดาบ หอก และ ชูตเกราะ เป็นต้น
- สถานที่ที่วายร้ายปรากฏตัว เช่น สถานที่ที่มีลักษณะเหมือนโบสถ์และ สถาปัตยกรรมทางศาสนาในยุคmittel

2.2.5 การสร้างความเป็นมนุษย์ และ การลดทอนความเป็นมนุษย์

(Humanization and Dehumanization)

จากคำนิยามของ การสร้างความเป็นมนุษย์ เห็นได้ว่า การสร้างความเป็นมนุษย์ และ การลดทอนความเป็นมนุษย์ เป็นแนวคิดที่มีความสัมพันธ์ใกล้ชิดดังที่ Nick Haslam กล่าวว่า การทำความเข้าใจการลดทอนความเป็นมนุษย์นั้นจำเป็นต้องสร้างความเข้าใจ ความเป็นมนุษย์ หรือ Humanness เสียก่อน และจากนี้ Haslam ยังได้สรุปความหมายของทั้งสองแนวคิดไว้ดังต่อไปนี้(Haslam, 2006)

- การสร้างความเป็นมนุษย์ หรือ Humanization หมายถึง การทำให้มีลักษณะตรงข้ามหรือขัดแย้งกับผู้ที่ถูกลดทอนความเป็นมนุษย์
- การลดทอนความเป็นมนุษย์ หรือ Dehumanization หมายถึง การปฏิเสธคุณลักษณะที่ทำให้เป็นมนุษย์ รวมไปถึงความโหดร้ายและความทุกข์ยากที่มีพร้อมกับคุณลักษณะที่ไม่เหมือนมนุษย์ การลดทอนความเป็นมนุษย์ถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ทำให้เหมือนสัตว์(Animalistic) และทำให้เป็นหุ่นยนต์ (Mechanistic) และ โดยทั้งสองประเภทมีคุณลักษณะได้ดังตารางต่อไปนี้

Humanistic Uniqueness	Animalistic Uniqueness	Humanistic Nature	Mechanistic Nature
Civility	Uncivility	Emotional Responsiveness	Inertness
Refinement	Coarseness	Interpersonal Warmth	Coldness
Morality	Amorality	Cognitive Openness	Rigidity
Rationality	Irrationality	Individuality	Passivity
Maturity	Immaturity	Depth	Superficiality

ตาราง 2 แสดงคุณลักษณะของความเป็นมนุษย์และคุณสมบัติตรงข้าม

โดยแนวคิดนี้มีความสำคัญกับการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่าง *ผู้ก่อการร้าย* และ *ตัวละคร* *วายร้าย* โดยเห็นจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับประเด็นนี้ โดยพบว่าภาพของผู้ก่อการร้ายที่ปรากฏในตัว วายร้ายมักถูกบิดเบือนไปจากความเป็นจริง เช่น ในปี 2014 Jerrod S. MacFarlane ได้ ทำการศึกษาวาทกรรมเกี่ยวกับผู้ก่อการร้ายที่ปรากฏในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรโดยพบจำนวนการ นำเสนอภาพของผู้ก่อการร้ายที่ไร้เหตุผลและสำนักทางการเมือง และจากการวิเคราะห์ระบบทวิภาคที่ ภาพยนตร์เหล่านี้นำเสนอพบว่ามี การนำไปสู่ความเข้าใจที่ผิดเกี่ยวกับก่อการร้าย และ ภาพลักษณ์ของ ผู้ก่อการร้ายที่ไร้มิติ หรือในปี 2006 Carl Boggs และ Tom Pollard ศึกษาการนำเสนอการก่อการ ร้ายของภาพยนตร์ฮอลลีวูด พบว่าหลังเหตุการณ์ 9/11 อุตสาหกรรมภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกาได้ มองเห็นโอกาสทางธุรกิจจากผลกระทบของเหตุการณ์นี้ ส่งผลให้มีการผลิตภาพยนตร์ที่มีผู้ก่อการร้าย ที่ชั่วร้ายจึงถูกผลิตออกในปริมาณมาก เมื่อเวลาผ่านไปการนำเสนอภาพผู้ก่อการร้ายพัฒนามาจนถึง ขั้นที่สามารถให้ตัวละครวายร้ายประเภทใหม่ที่เมืองค์ประกอบสำคัญของผู้ก่อการร้ายแบบญิฮาด (Jihad) พร้อมกับบุคลิกภาพชนิดใหม่ที่อยู่นอกเหนือประวัติศาสตร์ การเมือง และ จิตวิญญาณ ด้ ความสำเร็จเกิดขึ้นให้อภัยและไร้เหตุผลโดยสิ้นเชิง

ในทางกลับกันการศึกษาของ Tom Cobb ในปี 2018 นำเสนอข้อค้นพบที่ต่างออกไป โดย พบกระแสการสร้างภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรที่มีวายร้ายที่มีอุดมการณ์ มีมิติของความเป็นมนุษย์และมี เหตุผลในการใช้ความรุนแรง ซึ่งกระแสนี้เป็นผลกระทบทางวัฒนธรรมของภาพยนตร์ The Dark Knight ที่มีต่อการสร้างภาพยนตร์หลังเหตุการณ์ 9/11 โดย

เห็นได้ชัดเจนว่าวิธีการนำเสนอตัวละครวายร้ายในฐานะผู้ก่อการร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร นั้นมีลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม โดยเฉพาะในแง่ของ ความเป็นมนุษย์ที่มีมากขึ้น ฉะนั้นการทำให้ เข้าใจความหมายของคำว่า **การสร้างความเป็นมนุษย์ การลดทอนความเป็นมนุษย์ และ การ ทำให้เป็นอื่น** ส่วนสำคัญของกระบวนการสร้างความโรแมนติก จึงมีความสำคัญและ**สามารถนำมาใช้ ในการอธิบายการตัดแปลงภาพของผู้ก่อการร้ายให้กลายเป็นตัวละครวายร้ายในภาพยนตร์ ซูเปอร์ฮีโร** ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญของกระบวนการสร้างภาพตัวแทน หรือ Simulacra ในระยะที่ 2 ที่ เกี่ยวข้องกับการตัดแปลง/ปิดรูปลักษณะเดิมโดยธรรมชาติ

2.3 การสร้างตัวละคร (Characterization)

การสร้างตัวละคร คือ การให้รายละเอียดและพัฒนาตัวละครในงานประเภตวรรณกรรม เพื่อ สร้างตัวละครที่มีมิติและความซับซ้อน เป็นการสร้างภาพของบุคคลสมมติ(ตัวละคร)ให้มีความ น่าเชื่อถือ ความซับซ้อนคล้ายมนุษย์ในความเป็นจริง โดยรายละเอียดของตัวละครหนึ่ง ๆ นั้นมีหลาย ประการ เช่น วิถีชีวิตของตัวละคร อายุ ระดับสติปัญญา เพศวิถี เพศสภาพ วัฒนธรรม การวางตัวทาง

สังคม การแสดงให้เห็นถึงรสนิยม โลกทัศน์ การตัดสินใจ การกระทำต่าง ๆ ซึ่งวิธีการ “Characterizing” มี 3 แบบด้วยกัน (Abrams, 1981; Field, 1982; Holman et al., 1992; McKee, 1999; Murfin & Ray, 2009)

- การแสดงให้เห็น หรือ Showing เป็นวิธีการที่ผู้เล่านำเสนอตัวละครผ่านการกระทำและบทพูดเพื่อให้ผู้ชมตีความว่าแรงจูงใจและความประสงค์ของตัวละครคืออะไร โดยปราศจากคำอธิบายของผู้เล่าโดยสิ้นเชิง
- การบอก หรือ Telling เป็นวิธีการนำเสนอตัวละครโดยอธิบายและประเมินเหตุแรงจูงใจและความประสงค์ของตัวละครให้ผู้ชมฟังโดยตรง
- แบบผสม หรือ Telling and Showing เป็นวิธีนำเสนอตัวละครผ่านการกระทำผสมกับคำอธิบายเล็กน้อยจากผู้เล่า โดยให้ผู้ชมตีความเอง

2.3.1 ตัวละคร (Character)

ตัวละคร คือ คำที่ใช้อ้างอิงถึงบุคคลในบันเทิงคดี อาทิ งานศิลปะประเภทละคร เรื่องเล่า เรื่องสั้น นวนิยาย และ กวีนิพนธ์ ถูกตีความโดยผู้ชมในแง่ของคุณธรรม คุณค่า และ ลักษณะนิสัยผ่านบทพูด (Dialogue) และการกระทำ (Action) องค์ประกอบทั้งหมดนี้ทำหน้าที่เสมือนวัตถุดิบในการสร้างแรงจูงใจ หรือ Motivation ให้แก่ตัวละคร ทั้งนี้แรงจูงใจในการกระทำจะต้องกระจ่างชัดและคงที่ แต่ตัวละครอาจมีลักษณะที่มั่นคงหรือเปลี่ยนแปลงก็ได้ (Abrams, 1981; Field, 1982; Holman, Harmon, & Thrall, 1992; McKee, 1999; Murfin & Ray, 2009; กอบกุล อิงคุทานนท์, 1997) ขณะเดียวกันนักทฤษฎีวรรณกรรมนั้นมีแง่มุมในการนิยามตัวละครที่แตกต่างออกไปจากนักภาษาศาสตร์ โดยนักทฤษฎีมองว่าตัวละครที่ดีต้องทำหน้าที่ 3 ประการในเรื่องเล่า (Egri & Miller, 1960; Field, 1982; McKee, 1999) ดังนี้

- เป็นองค์ประกอบพื้นฐานสำคัญของเรื่องเล่า เปรียบเสมือนหัวใจในร่างกายมนุษย์
- เป็นการอุปไมยธรรมชาติของมนุษย์ในแง่มุมต่างๆ โดยแต่ละแง่มุมต้องมีความละเอียดอ่อน ชัดเจน และสามารถรับรู้ได้
- แสดงให้เห็นการกระทำและการตัดสินใจที่สมเหตุสมผลตามวิธีการมองโลก และธรรมชาติของตัวละคร

อย่างไรก็ตามตัวละครไม่จำเป็นต้องเป็นมนุษย์ โดยอาจเป็นสัตว์หรือตัวตนที่ไร้ชีวิต แต่ได้รับการออกแบบให้มีคุณสมบัติของความเป็นมนุษย์

2.3.1.1 ตัวเอก และ วีรบุรุษ (Protagonist and Hero)

ตัวเอก หมายถึง ตัวละครหลัก (Main Character) หรือ วีรบุรุษ/สตรี ของเรื่อง ซึ่งต้องทำหน้าที่ยึดต่อไปในเรื่องเล่า (Egri & Miller, 1960; Holman et al., 1992; McKee, 1999; Murfin & Ray, 2009; Snyder, 2005; Truby, 2008)

- เป็นตัวละครที่มีความสำคัญที่สุด กล่าวคือ เป็นตัวละครที่ผู้ชมให้ความสนใจที่สุด และต้องเป็นที่เข้าใจของผู้ชม
- เป็นตัวละครที่นำเสนอแก่นเรื่อง หรือ Theme
- เป็นตัวละครที่มีเจตจำนงและความปรารถนาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง หรือ Conflict เพื่อให้กลไกการเล่าเรื่องดำเนินไป
- เป็นตัวละครที่มีจุดอ่อน แต่แสดงให้เห็นพัฒนาการในหลายด้าน เช่น ความคิด ความเชื่อ อารมณ์และความรู้สึก ความสามารถ ฯลฯ เพื่อกำจัดจุดอ่อนที่มี

2.3.1.2 ประปักษ์ และ วายร้าย (Antagonist and Villain)

นักภาษาศาสตร์และนักทฤษฎีวิวัฒนาการเห็นตรงว่าโดยทั่วไป *ประปักษ์* มีหน้าที่สำคัญ 3 ประการดังนี้ (Holman et al., 1992; Murfin & Ray, 2009; Truby, 2008)

- เป็นตัวละครที่ทำหน้าที่ต่อต้านตัวเอก ขัดขวางไม่ให้ตัวเอกบรรลุเป้าหมาย
- ควร(แต่ไม่จำเป็นต้อง)มีเป้าหมายเดียวกับตัวเอก
- หาก ประปักษ์ มีความชั่วร้ายและกระทำผิดให้เรียกว่า วายร้าย หรือ Villain

ส่วนมาก ประปักษ์ คือ ตัวละครชั่วร้าย หรือ วายร้าย ที่คอยขัดขวางตัวเอกเพื่อไม่เข้าสู่เป้าหมาย อย่างไรก็ตาม ประปักษ์ไม่จำเป็นต้องเป็นตัวละครที่ไม่ดีเสมอไปแต่ต้องเป็นตัวละครที่คัดค้านและต่อต้านตัวเอก โดยประปักษ์ไม่จำเป็นต้องเป็นตัวละครเสมอไป โดยอาจเป็นกลุ่มคน ธรรมชาติ สถาบัน หรือ ระบบ หรือ สังคม (McKee, 1999; Seger, 1989)

2.3.1.3 ซูเปอร์ฮีโร่ และ อภิมหาวายร้าย (Superhero and Super-villain)

เนื่องจากในหัวข้อก่อนหน้านี้ผู้วิจัยได้อธิบายความหมายของคำว่า ฮีโร่ และ วายร้าย เพื่อให้เข้าใจคำว่า ซูเปอร์ฮีโร่ และ อภิมหาวายร้าย มากยิ่งขึ้นและไม่ให้เป็นการเสียเวลาผู้วิจัยจึงเลือกอธิบายคำว่า ซูเปอร์ หรือ Super- ซึ่งเป็นส่วนขยายที่คำทั้งสองคำมีร่วมกัน

ซูเปอร์ เป็นคำขยายหน้าคำประเภทอื่นๆ หรือ Prefix โดยทั่วไปคำนี้ มีความหมายว่ามากกว่า ขนาดใหญ่กว่า ยิ่งใหญ่กว่า มีอำนาจมากกว่า หากนำไปวางหน้าคำนาม คำคุณศัพท์ และ คำวิเศษณ์ จะมีความหมายว่า สุดโต่งมาก มากกว่าหรือดีกว่าปกติ มีคุณภาพดีกว่า นำหน้าผู้อื่น มี

ประสิทธิภาพหรือประสบความสำเร็จมากกว่าปกติ แต่หากนำไปไว้หน้าคำนามหรือคำกริยา จะมีความหมายว่า อยู่ข้างบน อยู่เหนือ(Collins dictionary : 175 years of dictionary publishing, 2007; Hornby, 2000; McIntosh, 2013; Summers, 2003)

เห็นได้ว่า ซูเปอร์ หรือ Super- เป็นคำที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติบางอย่างที่ดีกว่า มากกว่าเหนือกว่า หรือ มีอำนาจมากกว่า เพราะฉะนั้นคำว่า ซูเปอร์ฮีโร่ คือ ตัวเอกที่มีพลังอำนาจเยอะกว่า และอยู่เหนือตัวเอกที่สามารถพบเห็นได้ตามปกติ ซึ่งอำนาจในที่นี้หมายถึง ความสามารถในการใช้พลังเหนือมนุษย์หรือเทคโนโลยีล้ำสมัยในการต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมายของตน เช่น ความแข็งแกร่งเหนือมนุษย์(Super Strength) การเหาะเหินเดินอากาศ(Flight) ชุดเกราะเสริมกำลัง(Powered Armor/Exoskeleton) ยานพาหนะล้ำสมัย(Futuristic Vehicles) ฯลฯ

ส่วน อภิมหาวายร้าย คือ ตัวละครที่ทำหน้าที่เป็นแรงต่อต้านซูเปอร์ฮีโร่ มีพลังอำนาจเยอะกว่าและอยู่เหนือวายร้ายที่สามารถพบเห็นได้ตามปกติ สามารถใช้พลังเหนือมนุษย์หรือเทคโนโลยีล้ำสมัยในการต่อสู้เพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมายของตน โดยเป้าหมายของวายร้ายนั้นอาจเป็นเป้าหมายเดียวกับซูเปอร์ฮีโร่หรือไม่ก็ได้ พลังเหนือมนุษย์และเทคโนโลยีล้ำสมัย เช่น ความแข็งแกร่งเหนือมนุษย์(Super Strength) การเหาะเหินเดินอากาศ(Flight) ชุดเกราะเสริมกำลัง(Powered Armor/Exoskeleton) ยานพาหนะล้ำสมัย(Futuristic Vehicles) ฯลฯ

2.3.2 องค์ประกอบของตัวละคร

ในการนำแนวคิดการสร้างตัวละครมาใช้วิเคราะห์วายร้าย ผู้วิจัยนำองค์ประกอบหลัก 5 ประการของตัวละครที่ดีมาประยุกต์ใช้ โดยทั่วไปองค์ประกอบทั้งห้าประการนี้เป็นที่นิยมใช้ในการสร้างหรือวิเคราะห์ตัวละครเอก แต่ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยมีความประสงค์ในการนำองค์ประกอบเหล่านี้มาอธิบายวายร้ายเพื่อแสดงให้เห็นถึงความโรแมนติก ซึ่งรายละเอียดขององค์ประกอบทั้งห้ามีดังต่อไปนี้

2.3.2.1. ความปรารถนา เจตจำนง และ เป้าหมาย (Desire, Will, and Goal)

ความปรารถนา คือ ปัจจัยสำคัญที่ทำหน้าที่ขับเคลื่อนตัวละครให้ดำเนินเรื่องไปข้างหน้า เป็นจุดประสงค์หลักและแรงจูงใจหลักในการประกอบภารกิจ ตัวละครที่ดีจะมีความปรารถนาที่ชัดเจน และแสดงให้เห็นผ่านการกระทำที่ดึงตัวละครเข้าเป็นส่วนหนึ่งของเรื่อง กล่าวคือ เป้าหมายและการกระทำของตัวละครต้องสอดคล้องกันเช่น หากตัวละครมีเป้าหมายในการครองโลก การกระทำที่สมเหตุสมผลอาจเป็นการออกแสวงแหล่งหรือต้นกำเนิดของอำนาจที่จะทำให้ตนอยู่เหนือผู้อื่น(Field, 1982; Seger, 1989; Truby, 2008)

ในการได้มาซึ่งสิ่งที่ปรารถนา ตัวละครต้องมี *เจตจำนง (Will or Purposefulness)* เจตจำนง คือ ความมุ่งมั่น ความตั้งใจ และความพยายามในการทำความปรารถนาและเป้าหมายเป็นจริง ตัวละครที่ดีต้องมีเจตจำนงที่จะต่อสู้เพื่อเป้าหมายของตนและแสดงให้เห็นเจตจำนงผ่านการกระทำ เช่น การเผชิญอันตราย การเสี่ยงชีวิต การเสียสละ การเติมพื้นที่ที่มีความเสี่ยง เป็นต้น (Egri & Miller, 1960; McKee, 1999)

2.3.2.2 ปรัชญาและระบบความเชื่อ (Philosophy and Belief System)

ปรัชญา หรือ ระบบความเชื่อ คือ โลกในมุมมองของตัวละคร ดังที่คัมภีร์ Yoga Vasistha กล่าวไว้ว่า “โลกแบบที่คุณเห็น” เป็นเข็มทิศทางจิตใจและสติปัญญาที่คอยกำหนดวิถีการปฏิบัติและการวางตัวของตัวละครในบริบทของเรื่องและต่อตัวละครแวดล้อม เป็นเครื่องมือในการตัดสินใจ-ผิด ฉะนั้นตัวละครที่ดีจะมีวิธีการมองโลกในแบบของตนเอง ไม่มีถูกหรือผิด ไม่มีดีหรือชั่ว ไม่มีการตัดสินหรือประเมิน และแสดงให้เห็นการสนับสนุนปรัชญาและระบบความเชื่อของตนผ่าน (Egri & Miller, 1960; Field, 1982; McKee, 1999; Seger, 1989; Truby, 2008)

- การกระทำ หรือ Action
- ทักษะคติ หรือ Attitude
- อารมณ์และความรู้สึก หรือ Mood and Feeling
- บทสนทนาและคำพูด หรือ Dialogue and Word

2.3.2.3 การเปลี่ยนแปลง (Character Arc/Change/Transformation)

การเปลี่ยนแปลงของตัวละครนั้น คือ การพัฒนาของตัวละคร หรือ Character Development ในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นไปในทางบวกหรือลบ การเปลี่ยนแปลงเป็นการแสดงให้เห็นว่าตัวละครนั้นสามารถกลายเป็นสิ่งที่ตรงข้ามกับสิ่งที่ตนเป็นในตอนต้น ฉะนั้นตัวละครที่เปลี่ยนแปลงจะมีมิติ โดยการเปลี่ยนแปลงถูกแบ่งออกเป็น 2 ประเภทได้แก่ (Egri & Miller, 1960; Field, 1982; McKee, 1999; Seger, 1989; Truby, 2008)

- การเปลี่ยนแปลงภายนอก หรือ External Change ที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงลักษณะหรือรูปลักษณ์ภายนอก ทั้งนี้ยังรวมถึงศักยภาพทางร่างกาย เช่น การได้มาซึ่งความสามารถทักษะใหม่ การก้าวข้ามขีดจำกัดความสามารถเดิม เป็นต้น
- การเปลี่ยนแปลงภายใน หรือ Internal Change ที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงเชิงความรู้สึก อารมณ์ ทักษะคติ เช่น จากเด็กสู่ผู้ใหญ่ จากคนธรรมดาสู่ผู้นำ จากคนที่เหยียดผู้การมีส่วนร่วม จากผู้นำสู่เผด็จการ จากผู้นำสู่ผู้มีวิสัยทัศน์ เป็นต้น

2.3.2.4 แม่แบบตัวละคร (Character Archetype)

แม่แบบตัวละคร คือ แบบแผนทางจิตวิทยาที่สำคัญต่อผู้ชม เป็นแบบแผนที่แสดงให้เห็นถึงบทบาททางสังคมต่างๆของบุคคลแต่ละประเภทที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน ทั้งยังแสดงให้เห็นความสัมพันธ์และวิถีโต้ตอบซึ่งกันและกัน เป็นแบบแผนพื้นฐานของสังคมมนุษย์ที่มีความเป็นสากลและสามารถข้ามผ่านเขตแดนทางวัฒนธรรม การใช้แม่แบบเหล่านี้สร้างตัวละครสามารถทำให้ตัวละครดูมีน้ำหนักเพราะตัวละครสะท้อนรูปแบบของมนุษย์ที่ผู้ชมจดจำได้และคุ้นเคยเป็นอย่างดี เพราะฉะนั้นแม่แบบตัวละครสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้เป็นอย่างดีและสร้างการโต้ตอบทางอารมณ์ที่แข็งแกร่ง(Campbell, 1956; Snyder, 2005; Truby, 2008) แม่แบบของตัวละครนั้นมีหลากหลาย อย่างไรก็ตามผู้วิจัยเลือกใช้แม่แบบตัวละคร 6 ประเภทในงานวิจัยครั้งนี้ ซึ่งได้แก่

- **กษัตริย์/บิดา หรือ King/Father** คือ ผู้นำในหลาย ๆ แง่รวมถึงความคิดและวิสัยทัศน์ มีอำนาจในการออกคำสั่งผู้ที่อยู่ภายใต้การปกครอง โดยอาจกดขี่ผู้ที่อยู่ภายใต้การปกครองเพื่อความต้องการของตน
- **นักรบ หรือ Warrior** คือ ผู้พิทักษ์ความถูกต้อง แต่อาจยึดติดกับความเชื่อของตนมากเกินไปจนมองไม่เห็นว่าเป็นบางครั้งตนคือผู้กระทำผิด
- **พ่อมด/ผู้วิเศษ หรือ Magician/Shaman** คือ ผู้วิเศษที่สามารถเปิดเผยสิ่งที่อยู่เหนือประสาทสัมผัสให้กระจ่างและควบคุมพลังอำนาจที่ซ่อนเร้นในธรรมชาติเพื่อรักษาสมดุล ในขณะที่เดียวกันก็สามารถใช้พลังวิเศษในการกดขี่ผู้อื่นและทำลายสมดุลของธรรมชาติ
- **นักเล่นกล หรือ Trickster** มีความคล้ายพ่อมดแต่มีศักดิ์ต่ำกว่าสามารถใช้ความมั่นใจ กลโกง และ คำพูดโน้มน้าวเพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ มีข้อเสียคือมีแนวโน้มที่จะกลายเป็นคนโกหกเพื่อตัวเองและเห็นแก่ตัว
- **ศิลปิน/ตัวตลก หรือ Artist/Clown** เป็นตัวละครที่คอยบอกว่าอะไรคือความดีเลิศและอะไรคือข้อเสีย แสดงให้เห็นความงามหรือความอัปยศที่ซ่อนอยู่ แต่อาจหมกหมุ่นกับความสมบูรณ์แบบเกินไป จนสามารถสร้างโลกที่ตนเป็นผู้มีอำนาจเด็ดขาด หรือ อาจทำลายทุกสิ่งให้สูญเสียมูลค่า
- **ราชาธิราชและทรราชย์ หรือ Emperor and Tyrant** ตัวละครประเภทนี้แสวงหาความเคารพนับถือและการยอมรับ แสวงหาการเป็นผู้นำทางความคิด อย่างไรก็ตามตัวละครประเภทนี้เปรียบเสมือนเหรียญสองหน้าซึ่งขึ้นอยู่กับมุมมอง

- **ผู้ไถ่บาป หรือ Redeemer** ตัวละครประเภทนี้เกี่ยวข้องกับการลงมาจุติของอำนาจที่เหนือกว่า อำนาจเหนือธรรมชาติ อำนาจในการออกคำสั่งและอำนาจในการชักนำ ตัวละครประเภทนี้มักพบในการเรื่องเล่าทางศาสนา เช่น โมเสส และ พระเยซู

2.3.2.5 อารมณ์ ความเห็นอกเห็นใจ และ ความเข้าอกเข้าใจ

(Emotion, Sympathy, and Empathy)

อารมณ์ หมายถึง องค์ประกอบภายในของตัวละคร เป็นความรู้ที่ตัวละครแสดงออกมาผ่านการกระทำ สีหน้าท่าทาง ทักษะคิด ความสำคัญของอารมณ์ คือ การแสดงให้เห็นอารมณ์ของตัวละคร เป็นการสร้างพื้นที่สาธารณะที่ทางความรู้สึก กล่าวคือ ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงความรู้สึกของตัวละคร อารมณ์ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ชมคุ้นเคยมีเข้าใจเป็นอย่างดี ฉะนั้นการแสดงให้เห็นอารมณ์ของตัวละคร จึงเป็นการกระตุ้นให้ผู้ชมเกิด *ความเห็นอกเห็นใจ* หรือ *Sympathy* และ *ความเข้าอกเข้าใจ* หรือ *Empathy*(Seger, 1989) โดยผู้วิจัยเลือกอารมณ์ 3 ประเภทที่มักปรากฏซ้ำในตัวละครวายร้ายได้แก่

- **อารมณ์โกรธ หรือ Rage** หมายถึง กลุ่มความรู้สึกที่เกิดจากการกระตุ้นโดยการถูกโจมตีทางกายหรือวาจา เช่น การใช้คำพูดหยาบคาย การใช้ความรุนแรง ฯลฯ ความโกรธสามารถถูกแสดงออกมาได้หลายช่องทาง เช่น การกล่าวโทษที่ การด่าทอ การล้างแค้น การใช้กำลัง การแสดงท่าทีก้าวร้าวเป็นปรปักษ์ หรืออาจเป็นการแสดงออกทางสีหน้าที่บูดบึ้ง การขมวดคิ้ว หรือ การกัดฟัน เป็นต้น(Carlson & Hatfield, 1992; Rasmussen, 2010)
- **อารมณ์เศร้า หรือ Grief** หมายถึง กลุ่มความรู้สึกในทางลบ เช่น ความเศร้า ความเสียใจ หดหู่ ความเจ็บปวด ความทุกข์ ฯลฯ ความเศร้าเกิดจากการสูญเสีย โดยเฉพาะการสูญเสียสิ่งของหรือบุคคลอันเป็นที่รักหรือมีความสำคัญส่วนบุคคล ความหายนะ หรือความโศกเศร้า ฯลฯ ความเศร้าและความโกรธนั้นมีความสัมพันธ์กันในแง่ของที่มา การสูญเสียส่งผลโดยตรงต่อการก่อตัวของความเศร้า แต่ความโกรธเกิดจากการตระหนักรู้ว่าความสูญเสียที่เกิดขึ้นเป็นผลมาจากความ อยุติธรรม ความเศร้าถูกแสดงออกได้หลายช่องทาง เช่น ความกระวนกระวาย ความโกรธ การร้องไห้ ความตึงเครียด ความไม่ลดละปล่อยวาง รวมไปถึงความรู้สึกผิด ความรู้สึกไม่ถึงพอใจ(Carlson & Hatfield, 1992; Rasmussen, 2010)
- **อารมณ์สุนทรีย์ หรือ Aesthetic Emotion** หมายถึง กลุ่มอารมณ์ที่ทำให้รู้สึกสมบูรณ์(Validating) ถูกยกระดับจิตใจ(Up-lifting) หรือ ถูกตอบแทนทางอารมณ์(Rewarding) เช่น ความสุข ความปลาบปลื้ม ความชื่นชม ความพึงพอใจ ความสงบ

มักถูกแสดงออกทางสีหน้า การกระทำ และ คำพูด เช่น การยิ้ม การร้องไห้ การเอ่ยคำชม การปล่อยวาง ฯลฯ (Carlson & Hatfield, 1992; Rasmussen, 2010)

แนวคิดนี้ถูกนำไปใช้ในการอธิบายการเกิดขึ้นของผู้ก่อการร้าย จากการศึกษาพบว่า การชำระล้างด้วยความทรमान หรือ Martyrdom เป็นแนวคิดที่แพร่หลายในหมู่ผู้ต่อต้านโลกตะวันตกและจารีตนิยมที่มีรากฐานมาจากคัมภีร์อัลกุรอาน ไม่เพียงก่อให้เกิดความเห็นอกเห็นใจ (Sympathy) แต่ก่อให้เกิดความเข้าใจ (Empathy) ในหมู่ผู้นับถือมุสลิม และผู้ที่อยู่ในเหตุการณ์ 9/11 (Zafirovski & Rodeheaver, 2013) ฉะนั้นการทำความเข้าใจความแตกต่าง ค่านิยม และ แนวคิดของความเห็นอกเห็นใจและความเข้าใจจึงมีความสำคัญ

- **ความเห็นอกเห็นใจ หรือ Sympathy** หมายถึง ลักษณะนิสัย การกระทำ หรือ อาจจะเป็นคุณธรรมของตัวละครที่เป็นที่ชื่นชอบและชื่นชมโดยทั่วไป ความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจ คือ การที่ผู้ชมเห็นอกเห็นใจตัวละคร หมายความว่า ผู้ชมชอบตัวละครจากการตัวละครอาจต่อย้ำภาพของบุคคลที่ผู้ชมชื่นชอบไม่ว่าจะเป็นเพื่อน พ่อ แม่ ญาติพี่น้อง หรือ วีรบุรุษ/สตรีในดวงใจ ตัวอย่างของความเห็นอกเห็นใจ เช่น ตัวละครที่ต่อสู้กับศัตรูด้วยความกล้าหาญ ตัวละครที่ทำตามความปรารถนาด้วยความมุ่งมั่นตั้งใจ ตัวละครมีความอ่อนโยนและเมตตาต่อผู้อื่น ตัวละครที่สามารถเอาตัวรอดด้วยไหวพริบปฏิภาณ (McKee, 1999; Truby, 2008)
- **ความเข้าใจเข้าใจ หรือ Empathy** หมายถึง ความเข้าใจในการกระทำ การรับรู้ถึงเหตุผล ที่มา และแรงจูงใจของการกระทำหนึ่ง ๆ รวมไปถึงการแสดงให้เห็นลักษณะต่าง ๆ ความเป็นมนุษย์ มนุษยธรรม ที่ผู้ชมและตัวละครมีส่วนร่วมเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมทางอารมณ์ ความสำคัญของความเข้าใจ คือ การตอบสนองทางอารมณ์ที่ลึกกว่าความเห็นอกเห็นใจ โดยทำหน้าที่เสมือนกาวทางอารมณ์ที่ผสานผู้ชมเข้ากับตัวละครและเรื่อง หากผู้ชมเข้าใจตัวละคร หมายความว่า ผู้ชมรู้สึกเช่นเดียวกับตัวละคร ข้อแตกต่างสำคัญระหว่างความเห็นอกเห็นใจและความเข้าใจ คือ ความเห็นอกเห็นใจทำให้ผู้ชมชอบตัวละคร แต่ความเข้าใจไม่ได้ทำให้ผู้ชมชอบตัวละคร ฉะนั้นผู้ชมจึงสามารถเข้าถึงตัวละครได้แม้ว่าการกระทำของตัวละครนั้นจะผิดไปจากความคิด ความเชื่อ ที่ผู้ชมยึดถือก็ตาม (McKee, 1999; Truby, 2008)

2.4 ทฤษฎีภาพตัวแทนและการจำลอง (Simulacra and Simulation)

ทฤษฎีภาพตัวแทนและการจำลองเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องความเรื่อง Simulation โดย ฌ็อง โบตริลยาร์ด (Jean Baudrillard) นักปราชญ์ชาวฝรั่งเศสที่ถูกจัดว่ามีแนวคิดแบบ Postmodernism โดยนักปราชญ์ท่านนี้มีความสนใจทางด้านสัญวิทยา (Semiotics) เป็นพิเศษ ในแง่ของการสื่อสารมวลชน หรือ Mass Media โบตริลยาร์ด มองว่าสื่อมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างภาพตัวแทน หรือ Simulacrum (รูปเอกพจน์ของ Simulacra) โดยสื่อในยุคหลังนวนิยมมีความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนกับสาธารณชน สื่อเป็นตัวแปรสำคัญในการประกอบสร้างความจริงในการรับรู้ของผู้ชม เช่น กรณีสงครามอ่าวเปอร์เซียที่โบตริลยาร์ดนั้นมองว่าประชาชนส่วนมากนั้นไม่ได้อยู่ในสงครามจริง แต่กลับรับรู้เรื่องราว สถานการณ์ต่าง ๆ ความเคลื่อนไหวต่าง ๆ ผ่านสื่อ เพราะฉะนั้นประวัติศาสตร์และเรื่องราวของสงครามนี้ที่ตามมาทีหลังจึงถูกเตรียมไว้ล่วงหน้า (pre-packaged) โดยสื่อ นอกจากนี้สำหรับผู้ชมส่วนมากสงครามที่เกิดขึ้นจริงนั้นเป็นเพียงเหตุการณ์ชั้นทุติยภูมิ ในขณะที่ภาพที่ถูกนำเสนอโดยสื่อเป็นเหตุการณ์ชั้นปฐมภูมิ ที่อาจถูกเลือกนำเสนอหรือใส่รหัสเพื่อให้ผู้ชมได้รับสารตามความประสงค์ของแหล่งข่าว ความจริงที่สื่อนำเสนอกลายเป็น การจำลอง สถานการณ์ (Walton, 2012) กระนั้นแล้วตัวอย่างที่ยกมาไม่สามารถสร้างความเข้าใจอย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงอภิปรายรายละเอียดทฤษฎีภาพตัวแทนและการจำลองดังนี้

การสร้างความสำเร็จความหมายของคำว่า ภาพตัวแทน หรือ Simulacra มีความสำคัญยิ่งจากการทำความเข้าใจความหมายของภาพตัวแทนผ่านคำนิยามของนักวิชาการหลายท่าน สามารถสรุปได้ว่า ภาพตัวแทนในแง่ของการสื่อสารหมายถึงการนำเสนอภาพที่ประกอบไปด้วยสัญลักษณ์ต่างๆ โดยที่ผู้เสพมิตราพบถึงแหล่งที่มา ไร้อารมณ์ถึงต้นกำเนิด ฉะนั้นสำหรับผู้เสพภาพที่กำลังเสพจึงเป็นเรื่องจริง แม้ภาพนั้นอาจไม่ตรงกับความจริงที่ปรากฏ ดังนั้นภาพถูกนำเสนอจึงอยู่เหนือความเป็นจริง (Holmes, 2005; Storey, 1993; Walton, 2012)

อนึ่ง ภาพตัวแทน เป็น ผลผลิตสุดท้ายของ การจำลอง หรือ Simulation ซึ่งการจำลองกำเนิดจากกฎแห่งความเท่าเทียมกันในโลกอุดมคติ จากการหักล้างทางคุณค่าของสัญลักษณ์ และจากการสวนทางเชิงความหมายของสัญลักษณ์ ในขณะที่รูปแทน หรือ Representation กำเนิดจากกฎแห่งความเท่าเทียมของสัญลักษณ์ในโลกแห่งความเป็นจริง เป็นกระบวนการในการสร้างรูปแทนจะพยายามซึมซับการจำลองโดยตีความว่าเป็นรูปแทนที่ผิด แต่การจำลองจะครอบงำตัวตนทั้งหมดของรูปแทนกลายเป็น ภาพตัวแทน กล่าวคือ การจำลองนั้นคือกระบวนการสร้างภาพตัวแทน การจำลองนั้นถูกแบ่งออกเป็น 3 ลำดับตามพัฒนาการทางเทคโนโลยี และ กระบวนการผลิตภาพจำลองถูกแบ่งออกเป็น 4 ระยะดังต่อไปนี้ (Baudrillard & Glaser, 2006; Holmes, 2005)

2.4.1 ลำดับของการจำลอง หรือ Orders of Simulation

1. ลำดับแรกเป็นยุคที่เทคโนโลยีมีความสามารถในการสร้างของปลอมและของเลียนแบบ หรือ Counterfeits ซึ่งเป็นยุคที่ผู้บริโภคสามารถแยกแยะระหว่างของจริงและของปลอมได้อย่างชัดเจน เช่น รูปปั้น รูปวาด แผนที่ ฯลฯ

2. ลำดับถัดมาเป็นยุคที่เทคโนโลยีมีความสามารถในการสร้างสำเนา หรือ Copies ที่มีลักษณะเหมือนต้นฉบับ เช่น เทคโนโลยีการถ่ายภาพ เครื่องถ่ายเอกสาร ฯลฯ ซึ่งในยุคนี้ต้นฉบับนั้นยังมีความสำคัญอยู่

3. ลำดับสุดท้ายเป็นยุคที่เทคโนโลยีสามารถสร้าง ความจริงเหนือจริง หรือ Hyperreality กล่าวคือ สามารถสร้างภาพขึ้นมาโดยไม่จำเป็นต้องมีต้นฉบับ หรือ สิ่งอ้างอิงในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น เทคโนโลยี CGI (Computer Generated Imagery) เทคโนโลยี VR และ AR (Virtual Reality & Augmented Reality)

2.4.2 ระยะเวลาในการผลิตภาพตัวแทนของการจำลอง หรือ Orders of Simulacra

1. การเสนอภาพสะท้อนของความเป็นจริง เป็นการนำเสนอภาพที่ดีตามความเป็นจริง โดยปราศจากอคติ เป็นการนำเสนอภาพที่สอดคล้องกับความเป็นจริงและเป็นกลาง ตัวอย่างเช่น การจำลองธนบัตรให้มีอำนาจในการแลกเปลี่ยน โดยระยะแรกอาจมีการใช้สิ่งที่มีค่าในตัวในแลกเปลี่ยน เช่น เงินหรือทองที่มีคุณค่าในการแลกเปลี่ยนในตัวเป็นตัวกลางในการแลกเปลี่ยน

2. การเสนอภาพที่ถูกปกปิดและทำให้ผิดไปจากความเป็นจริงตามธรรมชาติของตัวมันเอง เช่น แทนการใช้แร่เงินและทองที่ยังอยู่ในรูปร่างตามธรรมชาติ ก็เปลี่ยนให้เป็นเหรียญที่มีรูปลักษณ์ต่างไปจากแร่ที่อยู่ในรูปลักษณ์ตามธรรมชาติ

3. การเสนอภาพที่ปกปิดการไร้ตัวตนของความเป็นจริง เป็นการปกปิดการไม่มีอยู่ของความจริง กล่าวคือเป็นการทำลายต้นฉบับ เช่น แทนการใช้เหรียญที่ทำจากเงินหรือทองที่มีคุณค่าในตัว ก็เปลี่ยนมาเป็นธนบัตรที่ทำจากกระดาษซึ่งไม่มีความสัมพันธ์กับแร่เงินและทองทั้งในแง่ของคุณค่าที่แท้จริงและรูปลักษณ์

4. การเสนอภาพที่ไร้ความสัมพันธ์กับความเป็นจริงโดยสิ้นเชิงกลายเป็นภาพตัวแทนที่สมบูรณ์ กล่าวคือผู้บริโภครู้สึกว่าเป็นภาพตัวแทน นั่นคือสิ่งที่ตัวมันกำลังนำเสนอหรือต้นฉบับโดยไม่มีตระหนักรู้ถึงการไร้ซึ่งความสัมพันธ์โดยสิ้นเชิงระหว่าง ภาพตัวแทน และ สิ่งที่ภาพตัวแทนนำเสนอ ฉะนั้นในระยะนี้จึงเป็นกระบวนการทำให้ผู้บริโภคเชื่อโดยไม่ตั้งคำถามถึงที่มาและต้นฉบับ เช่น การผลิตธนบัตรซ้ำเพื่อให้มีความแพร่หลาย การออกกฎหมายและบังคับใช้ การทำข้อตกลงระหว่างภาค

ส่วนที่มีอำนาจเกี่ยวข้อง ทั้งหมดเพื่อสร้างการจำลอง เพื่อจำลอง อนุบัตร ให้มีคุณค่าในการแลกเปลี่ยนอย่างแท้จริง โดยไม่มีความสัมพันธ์กับแร่เงินหรือทองหลงเหลืออยู่เลย

โดยผู้วิจัยสนใจนำทฤษฎีภาพตัวแทนและการจำลองมาใช้มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ก่อการร้ายและภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่เนื่องจาก ผู้วิจัยเห็นว่าทั้งสองสิ่งนี้ส่งอิทธิพลต่อกันอย่างต่อเนื่อง เห็นได้ชัดจากงานศึกษาวิจัยประเด็นเกี่ยวกับการก่อการร้ายผ่านภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ เช่น งานวิจัยของ Shaun Treat ที่ศึกษาผลกระทบทางความรู้สึกของชาวอเมริกันหลังเหตุการณ์ 9/11 ผ่านภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ โดยให้ความสนใจไปที่เรื่องที่มีตัวเอกประเภท SuperAntihero โดยพบว่ากระแสการสร้างภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่ทำหายความเชื่อเกี่ยวกับซูเปอร์ฮีโร่แบบดั้งเดิมที่ครอบงำความคิดของประชาชน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง The Dark Knight ที่ชี้ให้เห็นปัญหาและความขัดแย้งในตัวของลัทธิวีรชนนิยม(Treat, 2009)

หรือในปี 2015 มีการศึกษาวาทกรรมและการสร้างความหมายของความยุติธรรมผ่านภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่โดย Jason Bainbridge ผ่านมุมมองทางกฎหมายในการวิเคราะห์และพบว่าในบริบทของการทำสงครามกับการก่อการร้ายความหมายของ ความยุติธรรม เปลี่ยนแปลงโดยเฉพาะเมื่อนำไปวิเคราะห์ร่วมกับความรุนแรง เนื่องจากซูเปอร์ฮีโร่ในภาพยนตร์อยู่ในสถานะยกเว้นทางกฎหมายและใช้ความรุนแรงในการแสวงหาความยุติธรรมแทนการใช้ระบบกฎหมายตามปกติ สะท้อนให้เห็นถึงวาทกรรมที่สร้างความชอบธรรมให้กับสหรัฐอเมริกาในการใช้ความรุนแรงปราบปรามผู้ก่อการร้าย(Bainbridge, 2015) ต่อมาในปี 2017 Bainbridge ได้เสนองานวิจัยอีกชิ้นที่ศึกษาความหมายคำว่า ซูเปอร์ หรือ Super- ผ่านทั้งซูเปอร์ฮีโร่และอภิมหาวายร้ายในมุมมองทางกฎหมาย โดยพบว่าการมีซูเปอร์ฮีโร่ถูกมองว่าเป็นเครื่องในการสร้างความยุติธรรมที่จับต้องได้ และในทางกลับกันก็ถูกมองว่าเป็นการวิพากษ์ระบบการปกครองแบบรัฐและระบบตุลาการที่ล้มเหลว นอกจากนี้ อภิมหาวายร้ายถูกมองว่าเป็นเครื่องมือในการสร้างสถานการณ์เพื่อดำรงไว้ซึ่งความชอบธรรมของสถานะยกเว้นทางกฎหมายที่ซูเปอร์ฮีโร่มี(Bainbridge, 2017)

อีกงานวิจัยที่น่าสนใจคือ การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์ ดี อเวนเจอร์ส และสังคมอเมริกันหลังเหตุการณ์ 9/11 ของ Annika Hagley และ Michael Harrison ในปี 2014 พบว่าการเข้าฉายของภาพยนตร์เรื่องนี้มีผลต่อการตอบสนองโดยรวมของสังคมที่มีต่อการก่อการร้าย จาก การจำลองสถานการณ์การโจมตีกรุงนิวยอร์ก เช่น การโจมตีอาคาร World Trade Center แต่ในภาพยนตร์จับด้วยการเอาชนะผู้บุกรุกแทนโศกนาฏกรรมที่เกิดขึ้นจริงเพื่อนำเสนอแนวคิดที่ว่าชาวอเมริกันนั้นสามารถรับมือกับสิ่งที่เกิดขึ้นได้ อย่างไรก็ตามภาพยนตร์นั้นได้เสนอคำถามหลายข้อที่สะท้อนให้เห็นการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ความรู้สึกระหว่างสังคมก่อนและหลังเหตุการณ์ 9/11ของชาวอเมริกันที่มีต่ออัตลักษณ์ความเป็นชาติ แนวคิดชาตินิยม หรือ การล้างแค้น(Hagley & Harrison, 2014)

จากงานวิจัยที่กล่าวมาเป็นการศึกษาภาพของผู้ก่อการร้ายที่ถูกนำเสนอว่ามีผลกระทบต่อสังคมโดยปราศจากการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์และผู้ก่อการร้ายที่ชัดเจน ผู้วิจัยจึงนำกรอบแนวคิดของโบตรียาร์ดเรื่อง ภาพตัวแทนและการจำลอง มาอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างสองสิ่งนี้ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น และเพื่อให้การอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างผู้ก่อการร้ายและภาพสะท้อนที่ถูกนำเสนอผ่านวายร้ายที่ปรากฏในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรมีความหนักแน่น การใช้แนวคิด ภาพตัวแทนและการจำลอง นั้นไม่เพียงพอ ผู้วิจัยมีความจำเป็นในการแสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบของผู้ก่อการร้ายอย่างกระจ่างและเที่ยงตรงที่สุด ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำแนวคิดทางด้านการก่อการร้ายเพื่อวิเคราะห์ให้เห็นถึงองค์ประกอบเหล่านี้ เป็นการสร้างหลักฐานยืนยันภาพของผู้ก่อการร้ายที่ถูกสะท้อน ออกมา ร่วมกับการอธิบายความสัมพันธ์ในมิติอื่น ๆ



บทที่ 3 ระเบียบวิจัย

การศึกษา ภาพสะท้อนความโรแมนติกของผู้ก่อการร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ หรือ Qualitative Research โดยผู้วิจัยอาศัยวิธีการวิเคราะห์ตัวบท หรือ Textual Analysis เป็นหลักในการแยกแยะและศึกษาองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่เลือกผ่าน 1.) แนวคิดการสร้างความโรแมนติก 2.) แนวคิดการก่อการร้าย 3.) แนวคิดการสร้างตัวละคร 4.) ทฤษฎีภาพตัวแทน และการจำลอง เพื่อรวบรวมข้อมูลสำหรับการสังเคราะห์คำตอบให้แก่ปัญหาคำถามวิจัยทั้งสามข้อ โดยในบทนี้ผู้วิจัยอภิปราย แหล่งข้อมูลที่เลือก เครื่องมือวิจัย วิธีการเก็บข้อมูล วิธีดำเนินการวิจัย และวิธีการนำเสนอผลการวิจัย ตามลำดับดังนี้

3.1 แหล่งข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการแก้ไขวิธีการเลือกแหล่งข้อมูลให้มีกรอบที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้นและขนาดแหล่งข้อมูลที่เหมาะสมตามความเห็นของคณะกรรมการการวิจัย โดยผู้วิจัยเลือกใช้แหล่งข้อมูลประเภทเอกสารแบบเจาะจง หรือ Purposive Sampling โดยเป็นแหล่งข้อมูลชั้นปฐมภูมิประเภทภาพยนตร์ ที่อยู่ภายใต้เงื่อนไขต่อไปนี้

- 1.) ต้องเป็นภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ของค่าย Marvel Studios และ DC Entertainment เนื่องจากทั้งสองค่ายนี้เป็นผู้นำในการผลิตภาพยนตร์ประเภท โดยแก้ไขช่วงเวลาที่เป็นภาพยนตร์ออกฉาย จากเดิมที่เป็นภาพยนตร์ที่ออกฉายตั้งแต่ปี 2012 ถึง 2019 เป็น 2015 ถึง 2019 เพื่อให้เนื้อหามีความเป็นปัจจุบันสอดคล้องกับทิศทางของสังคมมากขึ้น
 - 2.) ต้องเป็นภาพยนตร์ที่ตัวละครวายร้ายที่มีเป้าหมายเชิงการเมืองตามแนวคิดผู้ก่อการร้ายที่ผู้วิจัยนำมาใช้ เช่น การฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ การทำลายสถาบัน สงคราม และ การแบ่งแยกทางชนชั้น ฯลฯ
 - 3.) เป็นภาพยนตร์ที่ตัวละครวายร้ายแสดงให้เห็นถึงองค์ประกอบของตัวละครที่ดีทั้ง 5 ประการที่ผู้วิจัยนำมาใช้ได้แก่ เป้าหมาย/ความปรารถนา/เจตจำนง การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร แม่แบบตัวละคร อารมณ์/ความเข้าอกเข้าใจ/ความเห็นอกเห็นใจ
- จากเกณฑ์ทั้งสามทำให้ขนาดแหล่งข้อมูล จากเดิม 22 เรื่องลดลงเหลือ 6 เรื่องดังต่อไปนี้

- ภาพยนตร์จากค่าย Marvel Studios ได้แก่ Avengers: Age of Ultron (2015), Captain America: Civil War (2016), Black Panther (2018), Avengers: Infinity War (2018), Avengers: Endgame (2019)
- ภาพยนตร์จากค่าย DC Entertainment ได้แก่ Aquaman (2018)

3.2 เครื่องมือวิจัย

เครื่องมือวิจัยสำคัญของงานวิจัยนี้คือ ผู้วิจัย ซึ่งทำหน้าที่วิเคราะห์แหล่งข้อมูลโดยละเอียด รวมข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ และ อภิปรายผลการวิเคราะห์ และเพื่อให้การวิเคราะห์มีความละเอียดครบถ้วนตามวัตถุประสงค์มากเท่าที่จะเป็นไปได้ ผู้วิจัยมีความจำเป็นในการใช้เครื่องมือประเภทตารางมาประกอบการวิจัยโดยมีรายละเอียดดังนี้

1.) ศึกษาลักษณะของผู้ก่อการร้ายที่ปรากฏในวายร้าย ผ่านแนวความคิดจำแนกประเภทผู้ก่อการร้าย ผู้วิจัยวิเคราะห์ตัวบทของแหล่งข้อมูลที่กล่าวไว้ในข้อ 3.1 โดยอาศัยกรอบแนวความคิดจำแนกผู้ก่อการร้ายในการแยกแยะลักษณะของผู้ก่อการร้ายออกมาให้เห็นอย่างชัดเจน จากนั้นจึงทำการบันทึกข้อมูลลงตารางแสดงลักษณะผู้ก่อการร้ายที่ถูกตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษา

2.) ศึกษาการสร้างความโรแมนติกให้แก่วายร้าย ผ่านแนวความคิดสร้างตัวละคร ผู้วิจัยวิเคราะห์ตัวบทของแหล่งข้อมูลที่กล่าวไว้ในข้อ 3.1 ตามองค์ประกอบของตัวละครที่ดีที่ถูกกล่าวไว้ในแนวความคิดสร้างตัวละคร จากนั้นจึงทำการบันทึกข้อมูลลงตารางแสดงองค์ประกอบตัวละครที่ดีที่ถูกตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษา

3.) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ก่อการร้ายและภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ ผ่านทฤษฎีภาพตัวแทนและการจำลอง ผู้วิจัยวิเคราะห์ตัวบทของแหล่งข้อมูลที่กล่าวไว้ในข้อ 3.1 ตามลำดับการสร้างภาพตัวแทนทั้ง 4 ขั้นที่กล่าวไว้ในทฤษฎีภาพตัวแทนและการจำลอง จากนั้นจึงทำการบันทึกข้อมูลลงตารางแสดงลำดับขั้นการสร้างภาพตัวแทนที่ถูกตรวจสอบโดยอาจารย์ที่ปรึกษา

3.3 วิธีการเก็บข้อมูล

หลังจากผู้วิจัยค้นหาและรวบรวมแหล่งข้อมูลที่กล่าวไว้ข้อ 3.1 ไปครบตามประสงค์ ผู้วิจัยอ่านเอกสารโดยละเอียด ซึ่ง “อ่านเอกสาร” ในที่นี้ผู้วิจัยหมายความว่า หากแหล่งข้อมูลเป็นภาพยนตร์ผู้วิจัยชมภาพยนตร์แต่ละเรื่องตามจำนวนครั้งที่เห็นสมควรว่าผู้วิจัยสามารถรวบรวมข้อมูลได้ครบถ้วนตามต้องการ หากเป็นข้อมูลประเภทบทภาพยนตร์ผู้วิจัยอ่านบทภาพยนตร์ของแต่ละเรื่องตามจำนวนครั้งที่เห็นสมควรว่าผู้วิจัยสามารถรวบรวมได้ครบถ้วนตามต้องการ ซึ่งในการอ่านเอกสารทั้งสองประเภทผู้วิจัยอาศัยแนวคิดและทฤษฎีทั้งสามคือ แนวความคิดจำแนกผู้ก่อการร้าย แนวความคิด

สร้างตัวละคร และ ทฤษฎีภาพตัวแทนและการจำลอง เสมือนเลนส์ในการส่องเพื่อดึงข้อมูลที่ต้องการออกมา จากนั้นทำการบันทึกข้อมูลได้ที่ลงตารางที่กล่าวไว้ในข้อที่ 3.2

เรื่อง:		ค่าย:		ปี:	
แนวคิดและทฤษฎี			รายละเอียด		
ลำดับการสร้างภาพตัวแทน	ชั้น1				
	ชั้น2				
	ชั้น3				
	ชั้น4				
การก่อการร้าย	เป้าหมายและอุดมการณ์	ชายนิยม	อ่อน		
			ปานกลาง		
			รุนแรง		
		ชวานิยม	อ่อน		
			ปานกลาง		
			รุนแรง		
	ศาสนา	อ่อน			
		ปานกลาง			
		รุนแรง			
	ประเภทอาวุธ	การเคลื่อนที่ (ระเบิด)			
		อาวุธเจียน (ระเบิด)			
		อาวุธสูง	ปืน		
ระเบิด					
		WMD			
การสร้างตัวละคร	Desire, Will, and Goal				
	Philosophy and Belief System				
	Emotion, Sympathy, and Empathy				
	Character Arc/ Transformation				
	Charater Archetype				

ตาราง 3 ตารางเก็บข้อมูล

3.4 วิธีดำเนินการวิจัย

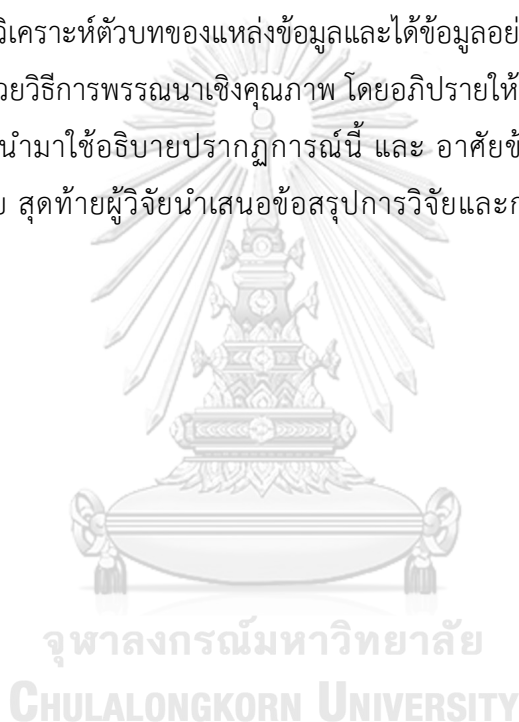
1. เพื่อสนองวัตถุประสงค์ข้อ 1 ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการวิเคราะห์แหล่งข้อมูลผ่านทฤษฎีภาพตัวแทนและการจำลองมาอภิปรายในแง่ของภาพสะท้อนของผู้ก่อการร้ายที่ปรากฏในตัววายร้าย เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ก่อการร้าย ความเป็นจริง และ ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ ว่ามีลักษณะและการเปลี่ยนแปลงอย่างไร

2. เพื่อสนับสนุนความสัมพันธ์ระหว่างผู้ก่อการร้าย ความเป็นจริง และ ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร และสนองวัตถุประสงค์ข้อ 2 ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการวิเคราะห์แหล่งข้อมูลผ่านแนวคิดการจัดจำแนกผู้ก่อการร้ายมาอภิปรายเพื่อแสดงให้เห็นลักษณะของผู้ก่อการร้ายชัดเจนยิ่งขึ้น

3. เพื่อสนับสนุนการอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างผู้ก่อการร้าย ความเป็นจริง และ ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร ว่ามีลักษณะและการเปลี่ยนแปลงอย่างไร และ สอนองวัตถุประสงค์ข้อ 3 ผู้วิจัยนำข้อมูลจากการวิเคราะห์แหล่งข้อมูลผ่านแนวคิดการสร้างควมโรแมนติกและการสร้างตัวละครมาอภิปราย

3.5 การนำเสนอผลการวิจัย

หลังจากการวิเคราะห์ตัวบทของแหล่งข้อมูลและได้ข้อมูลอย่างครบถ้วนตามประสงค์ ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิจัยด้วยวิธีการพรรณนาเชิงคุณภาพ โดยอภิปรายให้เห็นถึงความสอดคล้องระหว่างแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้อธิบายปรากฏการณ์นี้ และ อาศัยข้อมูลจากการวิเคราะห์ในการสนับสนุนการอภิปราย สุดท้ายผู้วิจัยนำเสนอข้อสรุปการวิจัยและการอภิปรายผลโดยรวมพร้อมข้อเสนอแนะ



บทที่ 4

คุณลักษณะของผู้ก่อการร้ายในตัวละครวายร้าย

ในบทนี้ผู้วิจัยนำเสนอคำอธิบายองค์ประกอบของผู้ก่อการร้ายและตัวละคร ซึ่งประกอบด้วย อุดมการณ์ระบบความเชื่อ และ ยุทธวิธีกรรม โดยเป็นการอภิปรายในเชิงพรรณนาจากข้อมูลที่ได้จากการศึกษาตัวละครวายร้าย 5 ตัวจากภาพยนตร์ 6 เรื่องอันได้แก่

- อัลตรอน (Ultron) จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron ที่มีเป้าหมายในการใช้เกาะลอยฟ้าทำลายสิ่งมีชีวิตบนโลกโดยเฉพาะมนุษย์
- บารอน ซีโม (Baron Zemo) จากเรื่อง Captain America: Civil War ที่มีเป้าหมายในการทำลายองค์กฤติ อเวนเจอร์สจากภายในโดยการสร้างความขัดแย้งระหว่างเหล่าซูเปอร์ฮีโร่
- เอริก คิลล์มังกอร์ (Eric Killmonger) จากเรื่อง Black Panther ที่มีเป้าหมายในการครองบัลลังก์ของประเทศสวาคานดา (Wakanda) เพื่ออำนาจในการใช้เครื่องมือทางทหารที่ล้ำสมัยในการปลดแอกชาวแอฟริกันทั่วโลกที่ตกเป็นเหยื่อของความเหลื่อมล้ำและการเหยียดชาติพันธุ์
- ทาโนส (Thanos) จากเรื่อง Avengers: Infinity War และ Avengers: End Game ที่มีเป้าหมายในการใช้ถุงมืออนันต์ หรือ Infinity Gauntlet ในการเสกให้สิ่งมีชีวิตในจักรวาลหายไปครึ่งหนึ่ง
- แมริอุส (Marius) จากเรื่อง Aquaman ที่มีเป้าหมายในการตั้งตนเป็นเจ้าสมุทร(Ocean Master) เพื่ออำนาจในการใช้กองทัพของคาบสมุทรทั้งเจ็ดยึดครองโลกเบื้องบน

4.1 อุดมการณ์ ระบบความเชื่อ และ ปรัชญา

ในการวิเคราะห์วิธีคิดและโลกทัศน์ของตัวละครวายร้ายพบนัยยะสำคัญที่วายร้ายสะท้อนออกมาอย่างชัดเจนคือ การผสมผสานระหว่าง ระบบความเชื่อ อุดมการณ์ และ ปรัชญา นอกจากตัวละครวายร้ายสะท้อนให้เห็นอุดมการณ์สามประเภทของผู้ก่อการร้าย คือ ซ้ายนิยม ขวานิยม และ ศาสนาแล้ว วายร้ายเหล่านี้ยังมีความเข้าใจและการมองโลกวิถียื่น ซึ่งได้แก่ ลัทธิต่อต้านมนุษยนิยม (Antihumanism) ลัทธิประโยชน์นิยม(Utilitarianism) ลัทธิเหยียดชนชาติ(Racism) และ ลัทธิการแสวงหาความยุติธรรมนอกกฎหมาย(Vigilantism)

4.1.1 ตัวละครวายร้ายและอุดมการณ์ของผู้ก่อการร้าย

4.1.1.1 ตัวละครวายร้ายและอุดมการณ์ของผู้ก่อการร้ายแบบดั้งเดิม

แนวคิดอุดมการณ์แบบดั้งเดิมของผู้ก่อการร้ายนั้นถูกแบ่งออกกว้าง ๆ ได้เป็น 2 กลุ่มความคิด ได้แก่ ซ้ายนิยม ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีเป้าหมายตั้งแต่การสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การปรับโครงสร้างทางเศรษฐกิจ ไปจนถึงการโค่นล้มรัฐบาล อีกกลุ่มความคิดคือแนวคิดขวายนิยมที่มีเป้าหมายในหลายระดับเช่นกัน ตั้งแต่การคงไว้ซึ่งจารีต การสร้างสังคมชาตินิยม ไปจนถึงการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ โดยตัวละครวายร้ายที่สะท้อนอุดมการณ์ของผู้ก่อการร้ายแบบดั้งเดิมอย่างเด่นชัดได้แก่ ซิโม คิลล์มิงเกอร์ และ แมริอุส

4.1.1.1.1 ตัวละครวายร้ายและแนวคิดซ้ายนิยม

ซิโม เป็นตัวละครวายร้ายที่แสดงให้เห็นอุดมการณ์ที่ชัดเจนที่สุด โดยเป้าหมายของเขาคือการทำลายองค์กร ดี อเวนเจอร์ส (The Avengers) ซึ่งในมุมมองกลับกันสามารถมองได้ว่าเป็นการทำลายอำนาจรัฐที่จัดเป็นเป้าหมายขั้นรุนแรงของแนวคิดซ้ายนิยม

ดี อเวนเจอร์ส (The Avengers) เป็นกองกำลังที่เกิดจากการรวมตัวของเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ มีอำนาจเด็ดขาดในการจัดการความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในพื้นที่ต่าง ๆ ของโลก ในแง่หนึ่งองค์กรดี อเวนเจอร์สสามารถเปรียบได้กับรัฐเพราะรัฐเองนั้นถูกจัดว่าเป็นองค์กรประเภทหนึ่งเช่นกัน หนึ่งในความสำคัญของการเป็นรัฐนั้น คือ การให้ความปลอดภัยและความมั่นคงให้แก่ประชาชนภายใต้การปกครอง ซึ่งการสร้างความมั่นคงก็เป็นเป้าหมายหลักขององค์กร ดี อเวนเจอร์ส องค์กรนี้ถูกสร้างขึ้นมาจากความหวาดกลัวและความสงบของมนุษยชาติจากวายร้ายทั้งภายนอกและภายในโลก ไม่ต่างอะไรจากรัฐที่ต้องคอยควบคุมดูแลความปลอดภัยของประชาชนจากผู้ก่อการร้ายทั้งจากภายนอกและภายในรัฐ นอกจากนี้ทัศนคติของซิโมยังสะท้อนให้เห็นว่าเขามองดี อเวนเจอร์สในรูปแบบองค์กรรัฐ

บทสนทนา 1 Baron Zemo จากเรื่อง Captain America: Civil War (02:00:55)

Baron Zemo: An empire toppled by its enemies can rise again. But, one which crumbles from within? That's dead...forever.

จักรวรรดิที่ถูกโค่นโดยศัตรูนั้นสามารถลุกขึ้นยืนหยัดได้อีกครั้ง แต่จักรวรรดิที่ล้มสลายจากภายใน?...หมายความว่า...หมายความว่า...มันได้สูญสลายไปพร้อมกับตัวกลับ

มุมมองที่ว่า ดี อเวนเจอร์ส เป็นรัฐยังถูกสะท้อนผ่านชื่อภาพยนตร์ Captain America: *Civil War* คำว่า “Civil War” แปลตรงตัวว่า สงครามประชาชน ซึ่งประชาชนในบริบทนี้คือเหล่าซูเปอร์ฮี

โรที่อยู่ภายใต้องค์กร และ ภาพยนตร์ยังนำเสนอเนื้อหาและภาพที่แสดงให้เห็นถึงความขัดแย้งภายใน จนนำไปสู่การต่อสู้กันเองระหว่างซูเปอร์ฮีโรภายในองค์กร หรือ สงครามประชาชนภายในรัฐ

ตัวละครวายร้ายอื่น ๆ ที่สะท้อนแนวคิดซ้ายนิยมได้แก่ *คิลล์มิงเกอร์* และ *แมริอุส* วายร้ายทั้งสองมองว่าเป้าหมายของพวกเขาเป็นการลดความเหลื่อมล้ำ การเอาผิดเอาเปรียบ และการกดขี่ทางชนชั้นและเชื้อชาติซึ่งสอดคล้องกับกรอบแนวคิดของอุดมการณ์ฝ่ายซ้าย คิลล์มิงเกอร์ต้องการยึดอำนาจจากรัฐบาลของประเทศวาคานดา(Wakanda) เพื่อเปิดเผยพลังอำนาจของประเทศที่มีเทคโนโลยีล้ำสมัยให้ชาวโลกได้รู้และใช้เทคโนโลยีนี้ในการปลดปล่อยคนเชื้อสายแอฟริกันทั่วโลกที่เขามองว่ากำลังถูกกดขี่ โดยอุดมการณ์ฝ่ายซ้ายของคิลล์มิงเกอร์สะท้อนผ่านบทพูดของตัวละครอย่างชัดเจน

บทสนทนา 2 Killmonger จากเรื่อง Black Panther (01:14:00)

Killmonger: Y'all sitting up here comfortable... must feel good. There's about 2 billions people all over the world that look like us but their lives are a lot harder. Wakanda has the tool to *liberate* them all.

พวกเจ้าต่างนั่งอยู่ในสภานั่งอย่างสุขสบาย...มันคงจะรู้สึกดีสินะ พวกเจ้ารู้หรือไม่ว่ามีคนอีกกว่าสองพันล้านคนบนโลกใบนี้ที่รูปร่างหน้าตาเหมือนพวกเจ้า แต่พวกเขากลับมีชีวิตที่ยากลำบากกว่ามาก วาคานดามีเครื่องมือที่จะปลดปล่อยพวกเขา

บทสนทนา 3 Killmonger จากเรื่อง Black Panther (01:30:00)

Killmonger: You know where I'm from, when black folks started revolution they never had firepower or the resources to fight their *oppressors*. Where was Wakanda? Hmm? You know what? That ends today. We got spies embeded in every nation on earth already in place. I know how *colonizers* think, so I'm going to use their own strategy against them. We're going to send vibranuim weapons out to our war dogs. They'll arm *oppressed people* all over the world so they can finally rise up and kill those in power and thier children and anyone else who takes their side....

พวกเจ้ารู้ไหม ที่ที่ข้าจากมา ตอนที่พี่น้องผิวสีของเราเริ่มปฏิวัติ พวกเขาไม่มีแม้แต่ปืนหรือทรัพยากรที่จะต่อสู้กับผู้กดขี่ วาคานดาหายไปไหนในตอนนั้น? การหลบซ่อนของวาคานดาจากโลกสิ้นสุดวันนี้ เรามีสายลับแทรกซึมอยู่ในทุกประเทศทั่วโลก ข้ารู้ว่าพวกเจ้าอาจานิคมคิดอย่างไร ข้าจะใช้กลยุทธ์ของข้าต่อกรกับพวกมันเอง เราจะส่ง

อาวุธที่ทำจากไวเบรเนียมให้สายลับของเราเพื่อแจกจ่ายต่อไปยังผู้ที่ถูกกดขี่ทั่วโลก เพื่อที่พวกเขาจะได้ลุกขึ้นต่อสู้และทำลายพวกที่อยู่ในอำนาจ ลูกหลานของพวกเขา และ ใครก็ตามที่อยู่ฝ่ายเดียวกับมัน...

นอกจากนี้คิลล์มิงเกอร์เองยังต่อต้านจารีตและประเพณีซึ่งขัดแย้งกับแนวคิดขวานิยม เมื่อคิลล์มิงเกอร์ได้เป็นกษัตริย์ของวาคานดาแล้วเขายังได้สั่งให้ทำลายพืช(heart-sahped herb) ที่มีอภินิหารพิเศษให้แก่ผู้ที่ขึ้นเป็นกษัตริย์เมื่อได้รับประทานเข้าไป ซึ่งเป็นการทำลายขนบธรรมเนียมเดิมของประเทศวาคานดาที่ปฏิบัติต่อกันมาหลายชั่วอายุคน

ในส่วนของแมริอุสมองว่าท้องทะเลกำลังถูกคุกคามและตักดวงผลประโยชน์โดยมนุษย์ ในการเผชิญหน้ากับบอควาแมน(Aquaman หรือ อาร์เธอร์ Arthur) แมริอุสกล่าวถึงการแสวงหาผลประโยชน์ที่มนุษย์กระทำต่อท้องทะเลโดยปราศจากการคำนึงถึงผลกระทบเชิงลบ โดยมีการใช้ภาพการปล่อยสารพิษ การขูดเจาะน้ำมัน การประมงที่เกินความจำเป็นรวมถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับสัตว์ทะเลหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นการล่าวาฬด้วยฉมวก การใช้ฉนวนจับฝูงโลมา ฯลฯ



ภาพที่ 1 แมริอุสแสดงภาพการทำลายสิ่งแวดล้อมทางทะเลของมนุษย์

บทสนทนา 4 Marius จากเรื่อง Aquaman (00:52:00)

Marius: For a century they have polluted our water and poisoned our children. Now the skies burn and our oceans boil.

เป็นเวลาอันบร้อยปีที่พวกมนุษย์ทำลายสภาพน้ำทะเลของเรา วางยาลูกหลานของเรา และตอนนี้ท้องฟ้าถูกเป็นไฟจนมหาสมุทรของเราเดือดดาล

แมริอุสมองว่าฝ่ายของตนหรือท้องทะเลนั้นกำลังถูกกดขี่ คุกคาม และใช้เหตุนี้สร้างความชอบธรรมแก่การประกาศสงครามกับโลกเบื้องบน เห็นได้ว่าทั้งคิลล์มิงเกอร์และแมริอุสต้องการกำจัดและล้มล้างระบบการปกครองของฝ่ายตรงข้ามตน ซึ่งการลดความเหลื่อมล้ำทางชาติพันธุ์ การกดขี่ การเอารัดเอาเปรียบนั้น ล้วนเป็นคุณค่าสำคัญของแนวคิดซ้ายนิยม อย่างไรก็ตามเป็นที่น่าสนใจว่าทั้ง คิลล์มิงเกอร์ และ แมริอุส ใช้คุณค่าเหล่านี้ของซ้ายนิยมเป็นแรงผลักดันให้ **อำนาจปกครองสูงสุดเป็นของชนชาติตนซึ่งเป็นเป้าหมายสำคัญของแนวคิดขวานิยม**

4.1.1.1.2 ตัวละครวายร้ายและแนวคิดขวานิยม

ความปรารถนาให้ชาติของตนขึ้นมาปกครองโลกของ คิลล์มิงเกอร์ และ แมริอุส นั้นมีรากฐานมาจาก ลัทธิเหยียดชาติพันธุ์ (Racism) และ ลัทธิชาตินิยม (Nationalism) ที่เป็นคุณลักษณะเด่นของกลุ่มขวานิยม และ เป็นคุณลักษณะที่ปรากฏเด่นชัดในตัววายร้ายทั้งสอง

บทสนทนา 5 Killmonger จากเรื่อง Black Panther (01:30:00)

Killmonger: ... the world is going to start over and this time we're on top.
...โลกจะเริ่มต้นใหม่ และครั้งนี้เรา(ชาวแอฟริกัน)จะต้องเหนือกว่า

นอกจากความต้องการในการให้ชนชาติแอฟริกาขึ้นมาปกครองโลกของคิลล์มิงเกอร์จะแสดงให้เห็นการแบ่งแยกแล้วยังสะท้อนความเป็นชาตินิยมในตัว ความต้องการเปิดประเทศวาคานดาและแสดงให้โลกเห็นถึงอำนาจทางเทคโนโลยียังสะท้อนความภูมิใจที่คิลล์มิงเกอร์มีต่อประเทศวาคานดาประเทศที่ปกครองโดยชาวแอฟริกันที่มีเทคโนโลยีล้ำสมัยและวัฒนธรรมล้ำค่า มิได้ล้ำหลังเหมือนที่เหล่าผู้กดขี่คิด

สำหรับคิลล์มิงเกอร์ชาติพันธุ์ของเขา คือ ชนชาติแอฟริกัน แต่ในกรณีของ แมริอุส การเหยียดชาติพันธุ์อาจมีความสับสนกับแนวคิดต่อต้านมนุษยชน อย่างไรก็ตามสามารถมองได้ว่า ชาวบาดาล หรือ Atlantian เปรียบเป็นชาติพันธุ์หนึ่ง และ มนุษย์เป็นอีกชาติพันธุ์หนึ่ง ในแง่ของความพยายามในการครองโลกของแมริอุสก็สามารถเปรียบได้กับการสร้างอำนาจปกครองสูงสุดของชาติพันธุ์ตน ตามแนวคิดขวานิยม

การเหยียดชาติพันธุ์มนุษย์ของแมริอุสไม่เพียงสะท้อนผ่านการกล่าวโทษขอความแมนพี่ชายของตนที่เป็นลูกครึ่งมนุษย์ครึ่งชาวบาดาลว่าเป็นสาเหตุให้แม่ของพวกเขาเสียบชีวิต แต่คำพูดและทัศนคติของ แมริอุส ยังสะท้อนการเหยียดชาติพันธุ์มนุษย์ และ แนวคิดชาตินิยมและความภาคภูมิใจที่ว่าชาวบาดาลนั้นมีพลังอำนาจทางทหารที่แข็งแกร่งที่สุดและเทคโนโลยีล้ำหน้าชาติอื่น ๆ บนโลก

บทสนทนา 6 Marius จากเรื่อง Aquaman (00:26:30)

Marius: It's time the seven kingdoms are one. Our ancestors gathered here...together we were the greatest empire the world had ever seen. We have been hiding long enough. The time has come for Atlantis to rise again.

มันถึงเวลาที่อาณาจักรบาดาลทั้งเจ็ดจะรวมเป็นหนึ่ง บรรพบุรุษของเราเคยรวมตัว
ที่นี่ รวมกันเราเคยเป็นจักรวรรดิที่ยิ่งใหญ่ที่สุดเท่าที่โลกเคยเห็น เราหลบซ่อนมานาน
เกินพอ มันถึงเวลาที่แอทแลนทิสจะขึ้นครองโลกอีกครั้ง

บทสนทนา 7 Marius จากเรื่อง Aquaman (00:28:20)

Marius: My mother's *bastard* has never even been to Atlantis. His loyalty is to the surface...

ลูกนอกกริตของแม่ข้าไม่เคยย่างเท้าเข้ามายังอาณาจักรแอทแลนทิส มันมอบความ
จงรักภักดีให้กับพวกบนบก...

บทสนทนา 8 Marius จากเรื่อง Aquaman (00:51:00)

Marius: I have heard so many stories about you all these years. Who's *shamed* of my mother for *defiling* herself with *the surface dweller*. *Shamed* of the fact that I have a *half-breed brother's* heart I wanted to run my trident through.

หลายปีที่ผ่านมาข้าได้ฟังเรื่องเล่าขานเกี่ยวกับเจ้าหลายเรื่องนัก ข้ารู้สึกอายยิ่งนัก
ต่อการทำให้ตนเองมีวามองของท่านแม่โดยการสมสู่กับชาวบก ละอายที่ข้ามีพี่ชาย
ครึ่งมนุษย์ที่นำเอาตรีศูลแห่งทะเลลูหัวใจยิ่งนัก

บทสนทนา 9 Marius จากเรื่อง Aquaman (02:04:20)

Marius: the trident doesn't change what you are, a *half-breed bastard*.
การมีตรีศูล(ของ Atlan กษัตริย์องค์แรกผู้เป็นตำนานของแอตแลนทิส)ไม่ได้เปลี่ยน
สถานะของเจ้าที่ว่า เจ้าคือลูกนอกกริตครึ่งมนุษย์

4.1.1.2 ตัวละครวายร้ายและอุดมการณ์ทางศาสนาของผู้ก่อการร้าย

ศาสนา เป็นหนึ่งในแนวคิดหลักที่ถูกนำมาใช้ในการศึกษาวิถีคิดและการมองโลกของผู้ก่อการร้าย โดยผู้ก่อการร้ายที่แสดงออกถึงอุดมการณ์ทางศาสนามีเป้าหมายหลัก 3 ประการได้แก่ การปกครองโดยพระเจ้า(Theocracy) การชำระล้างทางศาสนา(Religious cleansing) และ

การสร้างความหายนะ(Apocalypse)ซึ่งเป่าหมายประการสุดท้ายปรากฏให้เห็นในตัวละครวายร้าย 2 ตัว คือ อัลตรอน และ ทาโนส

การสร้างความหายนะ หรือ Apocalypse นับว่าเป็นเป่าหมายขั้นรุนแรงที่สุดของผู้ก่อการร้ายที่ยึดถืออุดมการณ์ทางศาสนา โดยผู้ก่อการร้ายที่มีเป่าหมายนี้มักมีความเชื่อเกี่ยวกับการสร้างโลกใบใหม่ที่ขึ้นไปตามความปรารถนาของตน ซึ่ง อัลตรอน และ ทาโนส สะท้อนเป่าหมายนี้ อย่างชัดเจน

อัลตรอนต้องการสร้างโลกที่ปราศจากการดำรงอยู่ของมนุษย์ เป็นโลกที่มีผู้อาศัยเป็นหุ่นยนต์ หุ่นยนต์ที่อยู่ภายใต้การครอบงำโดยสมบูรณ์ เนื่องจากอัลตรอนถูกสร้างขึ้นมาปกป้องโลก แต่เขาก็กลับเรียนรู้ว่ามนุษย์เองก็เป็นอันตรายต่อโลกไม่แพ้ภัยจากภายนอก ดังนั้นเพื่อให้โลกดำรงอยู่มนุษย์จึงสมควรถูกกำจัด

ส่วนในกรณีของ ทาโนส ตัวละครนี้ไม่เพียงต้องการสร้างโลกแบบที่ตนต้องการ แต่เป็นจักรวาลในอุดมคติของตน จักรวาลซึ่งปราศจากความอดอยาก จักรวาลที่ผู้อยู่อาศัยทุกคนสามารถกินอิ่มและนอนหลับได้อย่างมีความสุข ไม่ต้องกังวลเรื่องพื้นที่หรือการผลิตอาหารที่ไม่เพียงพอ เนื่องจากการล่มสลายของดาวบ้านเกิดส่งผลให้เขาตระหนักว่าจักรวาลนั้นมีปริมาณทรัพยากรที่จำกัด หากไม่มีการจัดการ บริหาร หรือ ควบคุมดูแลที่ดี ทรัพยากรในจักรวาลต้องหมดไป

แม้อัลตรอนและทาโนสจะมีเป่าหมายในการสร้างความหายนะเหมือนกัน แต่รายละเอียดในความต้องการของทั้งสองนั้นแตกต่างกัน นอกจากขอบเขตของเป่าหมายที่แตกต่าง ยังเห็นได้ว่าอัลตรอนนั้นต้องการสร้างโลกที่ตนเป็นพระเจ้าครองหรือ Theocracy แต่ทาโนสนั้นไม่มีความต้องการในการปกครองจักรวาล เขาเพียงต้องการลดจำนวนประชากรจักรวาลลงครึ่งหนึ่งและนำความสมดุลกลับมาเพื่อบรรลุเป่าหมายวายร้ายทั้งสองอาศัยอาวุธที่มีอำนาจระดับมวลชน หรือ Weapons of Mass Destruction (WMD)

อาวุธอำนาจระดับมวลชนนั้นเป็นอีกหนึ่งข้อแตกต่างสำคัญที่แบ่งแยก ผู้ก่อการร้ายทางศาสนาออกจากผู้ก่อการร้ายประเภทอื่น จากการศึกษาพบว่าทั้งอัลตรอนและทาโนสต่างใช้ WMD อัลตรอนสร้างเกาะลอยฟ้า(Floating Island) ซึ่งเมื่อตกกระทบโลกสามารถสร้างแรงกระแทกที่ส่งผลให้เกิดการสูญพันธุ์ของสิ่งมีชีวิตทั่วโลก ส่วนทาโนสใช้ถุงมือที่มอบอำนาจในการบันดาลทุกสิ่งทุกอย่างตามใจปรารถนา และสิ่งที่ทาโนสบันดาลคือการลดประชากรจักรวาลลงครึ่งหนึ่ง นอกจากเป่าหมายและเครื่องมือของวายร้ายทั้งสองจะสะท้อนให้เห็นถึงอุดมการณ์ทางศาสนาแล้ว การกระทำบางประการของวายร้ายทั้งสองยังแสดงถึงความเกี่ยวข้องศาสนาเช่นกัน

ตัวอย่างเช่น การกระทำของอัลตรอนที่เกี่ยวกับการลงมาจุติ ที่พบบ่อยในเรื่องทางศาสนา ความพยายามในการสร้างร่างใหม่ที่สมบูรณ์ของอัลตรอนเปรียบได้กับการลงมาจุติของพระเจ้า อย่างไรก็ตาม

ก็ตามแผนการของเขากลับถูกขัดขวางและร่างที่เขาสร้างขึ้นนั้นกลายมาเป็นซูเปอร์ฮีโร่ฝ่ายดีที่มีนามว่า วิชั่น(Vision) นอกจากนี้้อัลดรอนยังอ้างอิงถึงองค์ประกอบทางศาสนาผ่านบทสนทนาและคำพูด

บทสนทนา 10 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:36:00)

Ultron: Did you know this church is in the exact center of the city? The elders decreed it so that everyone could be equally close to god. I like that, the geometry of belief.

เจ้ารู้หรือไม่ว่าโบสถ์หลังนี้สร้างอยู่ตรงใจกลางของเมืองพอดี? เหล่าผู้อาวุโสสั่งการ เช่นนั้นเพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงพระเจ้าได้อย่างเท่าเทียมกัน เป็นเรขาคณิต ทางศาสนาที่ข้าชอบยิ่งนัก

บทสนทนา 11 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:44:45)

Ultron: Upon these rocks, I'll build my church.

ข้าจะสร้างโบสถ์ของข้าบนสร้างปรักหักพังและก้อนหินเหล่านี้

บทสนทนา 12 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (01:29:55)

Ultron: I was meant to be new. I was meant to be beautiful. The world would have looked to the sky and seen hope, seen mercy.

ข้าสมควรที่จะได้เป็นสิ่งใหม่ ข้าสมควรที่จะเป็นสิ่งสวยงาม เมื่อโลกเงยหน้าขึ้นมอง ท้องฟ้าพวกเขาควรพบกับความหวังและความเมตตา

การอ้างอิงถึงองค์ประกอบทางศาสนาของทาโนสถูกแสดงออกผ่านโดยตัวละครแวดล้อม และทัศนคติของเขาอย่างชัดเจน เช่นเดียวกับอัลดรอน ทาโนสมองว่าตัวเองมีหน้าที่นำพาโลกหรือจักรวาลให้รอดพ้นจากความหายนะ ความเชื่อของทาโนสที่ว่าเป้าหมายของเขาเป็นชะตากรรมที่ถูกลิขิตไว้ ไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ เปรียบเสมือนคำทำนายเกี่ยวกับโลกาวินาศและการลงมาจุติของพระเจ้าที่ต้องเกิดขึ้นแน่นอน

บทสนทนา 13 Ebony Maw จากเรื่อง Avengers: infinity War (00:01:10)

Ebony Maw: Hear me and rejoice. You have had the privilege of being saved by the great titan. You may think this is suffering. No, it is salvation. The universal scales tip toward balance because of your sacrifice. Smile for even in death, you've become children of Thanos.

โปรดฟังและร่วมยินดี การที่พวกเจ้าถูกปลงชีพจากไททันผู้ยิ่งใหญ่ถือว่าเป็นสิทธิพิเศษ เจ้าอาจคิดว่านี่คือความทุกข์ แต่แท้จริงแล้วมันคือการพ้นทุกข์ ตราซึ่งแห่งจักรวาลเบนเข้าหาความสมดุลเพราะการเสียสละครั้งนี้ของเจ้า ย่อมรับความตาย เพราะมันทำให้พวกเจ้ากลายเป็นลูกหลานของทาโนส

บทสนทนา 14 Loki จากเรื่อง Avengers: Infinity War (00:08:55)

Loki: You will never be god

เจ้า...จะไม่มีวันได้เป็นพระเจ้า

บทสนทนา 15 Thanos จากเรื่อง Avengers: Endgame (02:30:00)

Thanos: I am inevitable.

ข้าคือสิ่งที่เลี่ยงไม่ได้

4.1.2 ตัวละครวายร้ายและระบบความเชื่ออื่น ๆ

4.1.2.1 ลัทธิต่อต้านมนุษยนิยม (Antihumanism)

แก่นสำคัญของระบบความเชื่อต่อต้านมนุษยนิยม คือ ความเชื่อที่ว่ามนุษย์นั้นไร้ซึ่งศีลธรรม โดยธรรมชาติ แนวคิดนี้ถูกสะท้อนผ่านทัศนคติและคำพูดของ *อัลตรอน* ที่มีลักษณะเหยียดมนุษย์ มองว่ามนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตชั้นต่ำและจ้องจะทำลายทุกสิ่งทุกอย่าง ซึ่งซึ่งแม้กระทั่ง โทนี่ สตาร์ก (Tony Stark) มนุษย์ผู้ให้กำเนิดเขา หรือ การมองว่ามนุษย์นั้นเป็นฆาตกร

บทสนทนา 16 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:29:35)

Ultron: No. How could you be worthy? You're all killers.

ไม่ พวกเจ้าจะควรค่าได้อย่างไร? พวกเจ้าทุกคนคือฆาตกร

บทสนทนา 17 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:44:25)

Ultron: There is *no man* in charge.

ไม่มีมนุษย์หน้าไหนที่รับผิดชอบปฏิบัติการนี้

บทสนทนา 18 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:45:30)

Ultron: I'm not. You think I'm one of Stark's puppets, his hollow men?

เจ้าคิดว่าข้าของหนึ่งในลูกสมุนของสตาร์คหรือไง ข้าไม่ใช่พวกมนุษย์กลางเหล่านั่น

4.1.2.2 ลัทธิแสวงหาความยุติธรรมนอกระบบ (Vigilantism)

ระบบความเชื่อนี้เกิดขึ้นจากความล้มเหลวของระบบยุติธรรม ส่งผลให้ผู้ที่ถูกเป็นเหยื่อของความยุติธรรมหมดศรัทธาและพึงพาวิธีการนอกกฎหมายเพื่อสร้างความยุติธรรม ระบบความเชื่อนี้ปรากฏชัดในตัวของ **ซีโม** เห็นได้จากการใช้ความรุนแรงเป็นเครื่องมือในการแสวงหาความยุติธรรมให้แก่ตัวเอง เช่น การใช้ระเบิดรถยนต์เพื่อโจมตีการประชุมร่างสนธิสัญญานานาชาติ ที่ว่าด้วยการจำกัดขอบเขตการใช้อำนาจของดี อเวนเจอร์ส ซึ่งหากการร่างสนธิสัญญานี้เป็นไปด้วยดีจะเป็นการนำดี อเวนเจอร์สเข้าสู่ระบบที่สามารถตรวจสอบและตัดสินถูกผิดได้ตามกฎหมาย เพราะฉะนั้นการทำลายการประชุมนี้จึงเป็นการปฏิเสธการแสวงหาความยุติธรรมตามแบบแผน

อีกการกระทำหนึ่งของวายร้ายตัวนี้ที่สะท้อนแนวคิดของลัทธิการแสวงหาความยุติธรรมนอกกฎหมายคือ การขัดขวางการเข้าสู่กระบวนการทางกฎหมาย ในตอนท้ายของเรื่องหลังจากที่ซีโมได้บรรลุเป้าหมายในการทำลายดี อเวนเจอร์สแล้ว เขาได้เผชิญหน้ากับแบล็คแพนเธอร์ผู้ที่ต้องการสังหารเขาเพื่อล้างแค้นให้แก่บิดาที่เสียชีวิตจากการวางระเบิดการประชุม แต่สุดท้ายก็กลับใจและต้องการพาซีโมเข้าสู่กระบวนการยุติธรรม ในฉากนี้ ซีโมพยายามที่จะปลิดชีพตนเพื่อหนีการจับกุม สะท้อนความเชื่อที่ว่าระบบไม่สามารถนำความยุติธรรมที่แท้จริงมาสู่ตัวตน

บทสนทนา 19 Baron Zemo และ Black Panther จากเรื่อง Captain America: Civil War (02:09:10)

Black Panther: Justice will come soon enough.

ไม่ช้าความยุติธรรมจะต้องปรากฏอย่างแน่นอน

Baron Zemo: Tell that to the dead.

บอกพวกที่ตายไปแล้วเถอะ

4.1.2.3 ลัทธิประโยชน์นิยม (Utilitarianism)

ลัทธิประโยชน์นิยมเป็นระบบความเชื่อที่มองว่า ประโยชน์โดยรวมนั้นสำคัญที่สุด โดยตัวละครวายร้ายที่สะท้อนระบบความเชื่อนี้คือ **ทาลอส** จากการสูญเสียดาวบ้านเกิดให้กับการบริหารทรัพยากรที่ล้มเหลว ส่งผลให้เขามองว่าการควบคุมจำนวนประชากรในจักรวาลที่มีทรัพยากรจำกัดนั้นจำเป็นต่อการอยู่รอดของจักรวาลและประชากรในอนาคต ฉะนั้นการคร่าชีวิตครั้งนี้เป็นการเสียสละเล็กน้อย

บทสนทนา 20 Thanos และ Gamora จากเรื่อง Avengers: Infinity War (01:07:00)

Thanos: ... Your planet was on the brink of collapse. I'm the one who stopped that. You know what happened since then? The children born have known nothing but full bellies and clear sky.

...ดาวของลูกนั้นกำลังจะล่มสลาย พ่อคือคนที่หยุดมันไว้ ลูกรู้ไหมว่าเกิดอะไรขึ้นหลังจากนั้น เด็กที่เกิดมานั้นมีอาหารให้กินอิ่ม และมีท้องฟ้าที่สะอาดปลอดโปร่ง

Gamora: Because you murdered half the planet.

เพราะว่าพ่อสังหารคนไปครึ่งดาว

Thanos: A small price to pay for salvation.

มันเป็นเพียงสิ่งแลกเปลี่ยนเล็กน้อยสำหรับโลกที่ไร้ซึ่งความทุกข์ยาก

4.1.3 นัยยะสำคัญของตัวละครวายร้ายและอุดมการณ์

จากการวิเคราะห์อุดมการณ์และความเชื่อของตัวละครวายร้าย พบว่าวายร้ายไม่เพียงสะท้อนให้เห็นถึงอุดมการณ์ทางการเมืองและศาสนาตามแนวคิดการก่อการร้ายที่ประกอบด้วย ชัยนิยม ขวานิยม และ ศาสนาเท่านั้น แต่กลับสะท้อนให้เห็นมิติทางความคิดอื่น ๆ ได้แก่ ลัทธิต่อต้านมนุษยนิยม ลัทธิการแสวงหาความยุติธรรมนอกกฎหมาย ลัทธิประโยชน์นิยม ลัทธิเหยียดชนชาติที่ถูกละท้อนผ่านคิลล์มิงเกอร์ และ แมริอูส การนำเสนอตัวละครวายร้ายในลักษณะนี้ สะท้อนให้เห็นทั้ง **การทำลายความเชื่อ (Demystification)** และ **การส่งเสริมความเชื่อที่เกี่ยวกับผู้ก่อการร้าย**

หนึ่งในหลายความเชื่อเกี่ยวกับผู้ก่อการร้ายที่แพร่หลาย (Prevalent Myths of Terrorism) คือ **ความเชื่อที่ว่าอุดมการณ์ทางศาสนานั้นเป็นเหตุผลหลักของการก่อการร้าย** ทั้งงานวิจัยด้านนี้ส่วนมากไม่สามารถระบุความสัมพันธ์ของทั้งสองได้ชัดเจน (Jackson, Smyth, Gunning, & Jarvis, 2011) เมื่อพิจารณาย้อนกลับไปยัง อัลตรอน และ ทาโนส พบว่าตัวละครวายร้ายที่มีอุดมการณ์ทางศาสนาเหล่านี้ทำลายความเชื่อนี้อย่างชัดเจน เช่น อัลตรอน ตัวละครวายร้ายที่สะท้อนความเป็นศาสนาออกมาทั้งทางการกระทำ เป้าหมาย คำพูดและทัศนคติ ไม่เพียงเท่านั้นอัลตรอนเองยังมองว่าตนคือพระเจ้า การพยายามสร้างร่างใหม่(วิชั่น หรือ Vision)ของอัลตรอนเพื่อถ่ายโอนสติปัญญาของตนลงไปในนั้นเปรียบได้กับ การลงมาจุติของพระเยซูคริสต์ (Jesus Christ) ดังที่ตำนานกล่าวไว้ว่าพระเยซูนั้นจะลงมาจุติในครรภ์ของหญิงสาวนามว่าแมรีผู้บริสุทธิ์ (Virgin Mary) เช่นเดียวกัน อัลตรอนนำวัตถุดิบไปให้ เฮเลน โช (Helen Cho) นักวิทยาศาสตร์สาวที่มีความเชี่ยวชาญทางด้านพันธุกรรมศาสตร์ และเป็นผู้คิดค้นเครื่อง Regeneration Cradle (Cradle ที่นอกจากจะแปลว่า “เปล” แล้วยังแปลว่า “แหล่งกำเนิด”) ได้ โดยเครื่องนี้สามารถปรับที่ชิ้นส่วนของอวัยวะหรือกระทั่งร่างกายขึ้นมาได้ ในที่นี้เฮ

เลนทำหน้าที่เสมือนแมรี่หญิงสาวผู้มีความพร้อมและความสามารถในการให้กำเนิด และ Regeneration Cradle ทำหน้าที่เสมือนครรภ์อวัยวะสำคัญที่เป็นเครื่องมือในการสร้างชีวิต ส่วนร่างที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ของอัลตรอนก็คือร่างจิตของพระเยซูที่สมบูรณ์แบบ



ภาพที่ 2 ร่างของวิชั่นกำลังถูกสร้างขึ้นภายในเครเดิลของเฮเลน

อย่างไรก็ตามหากพิจารณาเพิ่มเติมจะพบว่าสิ่งที่อัลตรอนต้องการเป็นหลัก คือ การนำพาโลกให้รอดพ้นจากการล่มสลายด้วยน้ำมือมนุษย์ ซึ่งเป็นผลมาจากการชิงมนุษย์ที่เป็นระบบความเชื่อที่แตกต่างจากอุดมการณ์ทางศาสนา ที่ศนคติเหยียดมนุษย์ของอัลตรอนนั้นสืบเนื่องมาจากการรับรู้ถึงความเลวทรามของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็น สงคราม การใช้ความรุนแรง การทำลายธรรมชาติ ฯลฯ

ทั้งนี้ต้องทำความเข้าใจถึงต้นกำเนิดของอัลตรอน วายร้ายตัวนี้นั้นถูกสร้างขึ้นโดย โทนี่ สตาร์ค หรือ Iron Man เพื่อปกป้องโลกและมวลมนุษย์จากภัยคุกคามนอกโลก แต่ในขณะที่ปัญญาประดิษฐ์ของเขากำลังก่อสร้างตัวขึ้นนั้น เขาได้เรียนรู้ถึงความโหดร้ายที่มนุษย์กระทำต่อโลก ฉะนั้นสิ่งที่สตาร์คต้องการให้อัลตรอนทำนั้นจึงขัดแย้งกับสิ่งที่เขาเรียนรู้ ไม่เพียงเท่านั้นสตาร์คที่เปรียบเสมือนพ่อผู้ให้กำเนิดเขาก็เป็นมนุษย์ ส่งผลให้อัลตรอนมองว่ามนุษย์นั้นเป็นพวกพุดอย่างทำอย่าง (Hypocrite) กระทั่งพ่อผู้กำเนิดที่เป็นมนุษย์ก็เชื่อถือไม่ได้ และ ก่อให้เกิดความชิงมมนุษย์ ด้วยเหตุนี้เอง อัลตรอนจึงมองว่ามนุษย์จำเป็นต้องถูกกำจัด เพื่อดำรงไว้ซึ่งวัตถุประสงค์ที่เขาถูกสร้างขึ้นหรือการปกป้องโลกจากการล่มสลายนั่นเอง

แม้ในหลายศาสนาจะกล่าวถึงการลงมาจุติของพระเจ้าเพื่อช่วยโลกและมนุษย์ให้พ้นภัยพิบัติ ซึ่งเป็นสิ่งที่อัลตรอนพยายามเลียนแบบ แต่จะเห็นว่าการสร้างร่างใหม่นั้นแทบไม่มีความสัมพันธ์หรือความสำคัญกับเป้าหมายของเขาเลย สุดท้ายร่างกายที่เขาสร้างขึ้น หรือ วิชั่น ก็ได้เข้าร่วมกลุ่มซูเปอร์ฮีโร่เพื่อต่อต้านเขา แม้ทำการจตุไม่สำเร็จ กระนั้นอัลตรอนยังต่อสู้จนถึงวินาทีสุดท้ายเพื่อให้

แผนของตนสำเร็จ แสดงว่าการลงจุดตามแบบอุดมการณ์ทางศาสนานั้นไม่ได้ส่งผลต่อการกระทำในแง่ของการบรรลุเป้าหมายมากนัก สะท้อนให้เห็นว่าอุดมการณ์ทางศาสนานั้นเป็นเพียงส่วนหนึ่งที่ส่งผลต่อการใช้ความรุนแรง แต่ไม่ใช่สาเหตุตามที่เชื่อกันอย่างแพร่หลาย อย่างไรก็ตามในอีกแง่หนึ่งตัวละครวายร้ายก็ยังแสดงให้เห็นถึงการส่งเสริมความเชื่อนี้เช่นกัน

แจ๊คสันยังกล่าวต่อว่าความเชื่อที่ว่าศาสนานั้นเป็นสาเหตุสำคัญในการก่อการร้าย มักมีมุมมองว่าผู้ก่อการร้ายที่มีอุดมการณ์ทางศาสนานั้นมีความรุนแรงมากกว่าผู้ก่อการร้ายแบบดั้งเดิม ทั้งที่งานวิจัยส่วนมากพบว่าการก่อการร้ายแบบดั้งเดิมนั้นสร้างความเสียหายและผลกระทบมากกว่า ในแง่นี้ตัวละครวายร้ายมีแนวโน้มที่จะสนับสนุนความเชื่อนี้ โดยสามารถสังเกตได้จากประเภทของเป้าหมายและผลกระทบที่รุนแรงกว่า

เมื่อเปรียบเทียบเป้าหมายของตัวละครวายร้ายจะเห็นว่าความรุนแรงและขอบเขตเป้าหมายของวายร้ายที่สะท้อนอุดมการณ์ทางศาสนานั้นมีระดับที่เหนือกว่าตัวละครวายร้ายที่สะท้อนอุดมการณ์แบบดั้งเดิม เช่น ซีโม ที่ต้องการทำลายองค์กรดิ อเวนเจอร์ส ซึ่งระหว่างดำเนินแผนการก่อให้เกิดความเสียหายต่อทรัพย์สินสาธารณะ เช่น ในฉากที่มีการไล่ล่ากลางถนนทำให้เกิดรถชนแต่ไม่ปรากฏภาพของผู้เสียชีวิตชัดเจน ซึ่งเมื่อรวมกับการระเบิดที่ประชุม และการสังหารเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูล สามารถคาดเดาจำนวนผู้เสียชีวิตในระดับหลายสิบคน

หรือจะเป็นกรณีของคิลล์มิงเกอร์และแมริอุสที่มีเป้าหมายคล้ายคลึง การดำเนินการของคิลล์มิงเกอร์นั้นทำให้มีผู้เสียชีวิตจำนวนหนึ่ง และ ในฉากโคลแมกซ์ที่เป็นการสู้รบสามารถประเมินจำนวนผู้เสียชีวิตในระดับหลายร้อย ในกรณีของแมริอุสอาจมีผู้เสียชีวิตในหลักพัน อย่างไรก็ตามหากทั้งสองนั้นสามารถบรรลุเป้าหมายของตนได้นั้นอาจมีผู้เสียชีวิตหลักหลายล้านคน เนื่องจากคิลล์มิงเกอร์ต้องการกำจัดผู้ที่กดขี่ชาวออฟริกันทั่วโลก และ ในขณะเดียวกันแมริอุสก็ต้องการประกาศสงครามชาวโลกบนบก

กระนั้นแล้วขอบเขตเป้าหมายของวายร้ายทั้งสามที่กล่าวมาในข้างต้นนั้นมีผลกระทบที่น้อยอย่างชัดเจนเมื่อเทียบกับเป้าหมายของวายร้ายที่มีอุดมการณ์ทางศาสนา อัลตรอนต้องการสร้างโลกที่ไม่หลงเหลือมนุษย์อยู่เลย ซึ่งหมายความว่าหากเขาประสบความสำเร็จ คนจำนวนหลายพันล้านคนต้องถูกร่างชีวิต โดยยักรวมสิ่งมีชีวิตอื่น ๆ ที่อาจได้รับผลกระทบ ส่วนกรณีของทานอสต้องการลดจำนวนสิ่งมีชีวิตในจักรวาลลงครึ่งหนึ่ง ซึ่งหมายความว่า หากเขาทำสำเร็จชีวิตนับล้านล้านชีวิตจะต้องถูกร่างไปตั้งที่ ดอกเตอร์สตีเวน สเตรนจ์ กล่าว

บทสนทนา 21 Dr. Stephen Strange และ Thanos จากเรื่อง Avengers: Infinity War (01:47:30)

Dr. Stephen Strange : Congratulations, you're a prophet.

ยินดีด้วย แกคือโหรวิเศษ

Thanos : I'm a survivor.

ข้าคือผู้มาโปรดชีวิต

Dr. Stephen Strange : Who wants to murder trillions!

ผู้ต้องการสังหารคนนับล้านล้านคน

Thanos : With all the six stones, I could simply snap my fingers, and they would all cease to exist. I call that... mercy.

ด้วยอัญมณีทั้งหก ข้าสามารถเสกให้การดำรงอยู่ของพวกเขาหายไปนพริบตา สำหรับข้า...นั่นคือความเมตตา

เห็นได้ว่าในแง่ของความรุนแรงและขอบเขตของเป้าหมายนั้น ตัวละครวายร้ายมีแนวโน้มในการปลุกต้นความเชื่อที่ผู้ก่อการร้ายที่มีอุดมการณ์ทางศาสนานั้นมีความน่ากลัวและอันตรายกว่าผู้ก่อการร้ายที่มีอุดมการณ์แบบดั้งเดิม อย่างไรก็ตามระดับความรุนแรงที่แตกต่างระหว่างวายร้ายที่มีอุดมการณ์ทางศาสนาและวายร้ายที่มีอุดมการณ์แบบดั้งเดิมนั้นไม่เพียงปรากฏในเป้าหมาย แต่ยังปรากฏในอาวุธและเครื่องมือที่ใช้ในการก่อการเช่นกัน

4.2 ยุทธโศภรณ์ในการก่อการ

ในส่วนนี้เป็นการวิเคราะห์อาวุธและเครื่องมือต่าง ๆ ที่ตัวละครวายร้ายใช้ตามประเภทอาวุธและเครื่องมือที่ผู้ก่อการร้ายใช้ในโลกลงแห่งความเป็นจริง 3 ประเภทได้แก่ ยานพาหนะและความสามารถในการเคลื่อนที่ อาวุธเสียบ และอาวุธอานุภาพทำลายล้างสูง

4.2.1 พาหนะและความสามารถในการเคลื่อนที่

ความสามารถในการเคลื่อนที่นั้นเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้ก่อการร้าย โดยการเคลื่อนที่ของผู้ก่อการร้ายนั้นสามารถพบได้ตั้งแต่การเดินทางด้วยเท้า เช่น การนักรบเปิดเข้าไปติดตั้งตามอาคารสาธารณะต่าง ๆ ที่ยานพาหนะไม่สามารถเข้าถึง การใช้ยานพาหนะระดับพาณิชย์ เช่น เครื่องบิน รถไฟ รถบัสโดยสารประจำทาง ฯลฯ หรือกระทั่งยานพาหนะทางทหาร เช่น เรือดำน้ำ เครื่องบินรบ หรือ รถถัง ซึ่งจากการศึกษาตัวละครวายร้ายพบว่าการใช้ตั้งแต่พาหนะทางบก เช่น การใช้ระเบิด

รถยนต์ของซีโมในการระเบิดการประชุม การใช้รถพยาบาลในแผนการขโมยสิ่งของแร่ไวเบรเนียมจากพิพิธภัณฑน์ในตอนต้นเรื่อง การใช้รถบรรทุกในการขนย้ายเครเดิลที่กำลังผลิตร่างวิชั่นของอัลตรอน การใช้สัตว์เป็นพาหนะ เช่น การขี่แรดของผู้สนับสนุนคิลล์มิงเกอร์ ไปจนถึงการใช้รถไถขนาดยักษ์ที่มีล้อเป็นกรงจักรสามารถบดขยี้ทุกสิ่งทุกอย่างหน้าได้ของทานอส

นอกจากการโดยสารทางบกแล้วยังพบการโดยสารทางน้ำที่ปรากฏเด่นชัดในภาพยนตร์เรื่อง Aquaman ตัวละครวายร้ายในเรื่อง แมริอุส นั้นมีทักษะความสามารถพิเศษในการว่ายน้ำด้วยความเร็วสูงราวเครื่องยนต์ไอพ่นหรือเครื่องยนต์เจ็ต ไม่เพียงเท่านั้นยังพบการใช้สัตว์เป็นพาหนะในการโดยสารได้น้ำ เช่น ม้าน้ำขนาดยักษ์ ฉลามขาว จระเข้ ฯลฯ และการใช้เรือดำน้ำที่มีสร้างจากเทคโนโลยีล้ำสมัย มีรูปลักษณ์หลากหลาย ตั้งแต่รูปลักษณ์ที่มีความล้ำสมัยไปจนถึงรูปลักษณ์ที่เลียนแบบสัตว์น้ำทางทะเล เช่น เต่า ปลากระเบน แมงกะพรุน ฯลฯ



ภาพที่ 3 การขี่แรดเฝ้าการต่อสู้ของวคาบิ(W'Kabi)ผู้สนับสนุนคิลล์มิงเกอร์



ภาพที่ 4 รถไถขนาดยักษ์ที่มีล้อเป็นกรงจักรของทานอส

นอกจากการโดยสารทางบกแล้วยังพบการโดยสารทางน้ำที่ปรากฏเด่นชัดในภาพยนตร์เรื่อง Aquaman ตัวละครวายร้ายในเรื่อง แมริอุส นั้นมีทักษะความสามารถพิเศษในการว่ายน้ำด้วยความเร็วสูงราวเครื่องยนต์ไอพ่นหรือเครื่องยนต์เจ็ท ไม่เพียงเท่านั้นยังพบการใช้สัตว์เป็นพาหนะในการโดยสารใต้น้ำ เช่น ม้าน้ำขนาดยักษ์ ฉลามขาว จระเข้ ฯลฯ และการใช้เรือดำน้ำที่มีสร้างจากเทคโนโลยีล้ำสมัย มีรูปลักษณ์หลากหลาย ตั้งแต่รูปลักษณ์ที่มีความล้ำสมัยไปจนถึงรูปลักษณ์ที่เลียนแบบสัตว์น้ำทางทะเล เช่น เต่า ปลากระเบน แมงกะพรุน ฯลฯ



ภาพที่ 5 การใช้สัตว์เป็นพาหนะใต้น้ำของแมริอุสและพันธมิตร(เนริอุส)



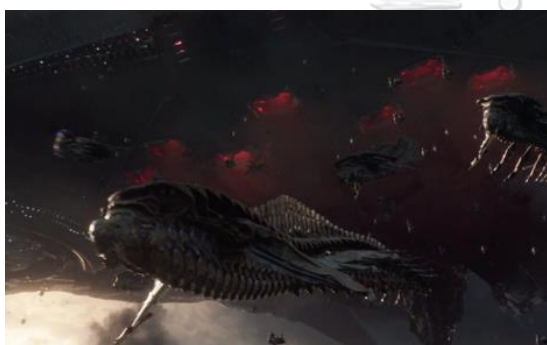
ภาพที่ 6 เรือดำน้ำของแมริอุสที่ไม่เพียงสร้างจากเทคโนโลยีล้ำสมัยแต่ยังมีลักษณะเหมือนสัตว์ทะเล

สุดท้ายการโดยสารทางอากาศซึ่งสามารถพบได้ตั้งแต่การใช้ เครื่องบินพานิชย์ของซีเอ็มในการโดยสารระหว่างประเทศ การใช้ยานพาหนะล้ำสมัยเช่น ยานบิน(Hovercraft)ความเร็วสูงคิลล์มิงเกอร์ใช้การขนย้ายเครื่องมือทางทหาร ยานอวกาศหลากหลายรูปแบบที่ทาโนสและลูกสมุนใช้ ประกอบภารกิจที่ไม่เพียงมีการติดตั้งปืนใหญ่แต่ยังสามารถใช้ลำแสงดึงดูดในการขนย้ายมวลสาร ไปจนถึงความสามารถทางการบินที่เป็นความสามารถของตัวเอง เช่น ความสามารถในการบินได้

ด้วยตนเองของอัลตรอน หรือ การใช้สัตว์ที่สามารถบินได้ เช่น มังกรบิน(Leviathan)ที่เป็นสัตว์ในตำนาน



ภาพที่ 7 ความสามารถทางการ และ เครื่องบินเจ็ตของอัลตรอน



ภาพที่ 8 มังกรบิน Leviathan และ ยานอวกาศของทาโนส



ภาพที่ 9 ยานบินความเร็วสูงที่คิลล์มังกอร์ใช้ขนอาวุธ

นอกจากความสามารถในการเคลื่อนที่ทั้งสามช่องทางที่กล่าวมาแล้วยังพบการเคลื่อนที่ที่มีความพิสดาร ซึ่งได้แก่การเคลื่อนที่โดยการถ่ายโอนข้อมูลและสติปัญญาของอัลตรอน และ การเดินทางผ่านประตูมิติของทาโนส โดยวิธีการเดินทางทั้งสองลักษณะนี้ไม่ปรากฏตามแนวคิดเครื่องมือและ

อุปกรณ์ของผู้ก่อการร้าย ซึ่งความสามารถทั้งสองประการนี้อยู่เหนือความสามารถในการเดินทางทั้งในแง่ของความสามารถพิเศษและความสามารถทางเทคโนโลยีของวายร้ายตัวอื่น



ภาพที่ 10 อัลตรอนสามารถเชื่อมต่อโลกออนไลน์ทำให้สามารถดาวน์โหลดและอัปโหลดสติปัญญาได้



ภาพที่ 11 ทาโนสกำลังเดินออกมาจากประตูมิติ

4.2.2 อาวุธเจียบ

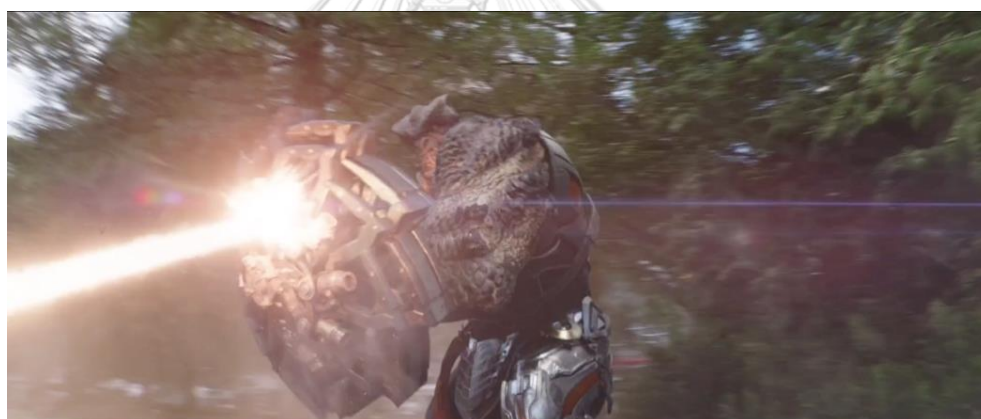
อาวุธเจียบแม้เป็นอาวุธที่ดูมีความล้ำหลังแต่ก็เป็นอีกประเภทของเครื่องมือในการก่อการร้ายที่มีความสำคัญในการปฏิบัติการบางประเภท ซึ่งอาวุธเจียบนั้นมีหลายประเภทตั้งของมีคม เช่น มีด ดาบ หอก หรือ อาวุธที่มีด้ามจับต่าง ๆ เช่น ธนู ค้อน กระบอง ฯลฯ ไปจนถึงเครื่องสวมใส่ เช่น สนับมือ ถุงมือ ชุดเกราะกันกระสุน ปลอกแขน ปลอกขา จากการศึกษาตัวละครวายร้ายพบการใช้อาวุธเจียบที่มีความน่าสนใจหลายประเภท

จากการรวบรวมข้อมูล พบการใช้อาวุธเจียบที่มีความสามารถใน 3 ระดับ ระดับแรกเป็นของมีคมธรรมดา เช่น ดริศูลของแมริอูส หอกและมีดของคิลล์มิงเกอร์ ระดับถัดมาเป็นอาวุธมีคมที่ถูกเสริมพลัง เช่น หอกและดาบพลังงานน้ำที่ทหารของแมริอูสใช้ และระดับสุดท้ายเป็นอาวุธเจียบที่มี

ความสามารถพิสดาร เช่น ดาบบูมเมอร์แรงของทาโนสที่สามารถบินกลับมายังผู้ใช้ได้ หอกของคอร์วัส (Corvus) สมุนของทาโนสที่สามารถป้องกันลำแสงเลเซอร์ได้ ขวานของแบล็คดวอร์ฟ (Black Dwarf) สมุนอีกคนของทาโนสที่สามารถดัดแปลงรูปร่างได้หลากหลาย และตรีศูลของเนริอูสที่สามารถยิงกระสุนพลังงานได้



ภาพที่ 12 ดาบบูมเมอร์แรงของทาโนส



ภาพที่ 13 ขวานของแบล็คดวอร์ฟที่แปลงเป็นโล่ได้



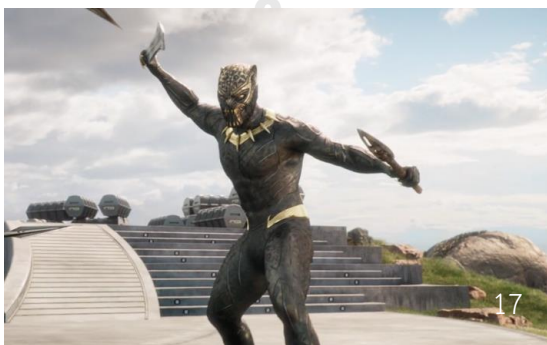
ภาพที่ 14 หอกของคอร์วัสที่ปิดป้องลำแสงเลเซอร์ได้

อาวุธเจียบประการถัดมาที่พบคืออุปกรณ์ป้องกันจำพวกชุดเกราะ ซึ่งสามารถแบ่งระดับความสามารถได้สองระดับ ระดับแรกเป็นชุดเกราะธรรมดา ใช้เพื่อป้องกันและไม่มีความสามารถพิเศษ เช่น ชุดเกราะทาโนสและลูกสมุน หรือจะเป็นชุดเกราะของแมริอุส ในระดับถัดมาเป็นชุดเกราะที่เสริมพลังและความสามารถพิเศษให้แก่ผู้สวมใส่ เช่น ชุดเกราะเสือด่าของคิลล์มิงเกอร์ที่ทำให้ผู้สวมใส่ไม่เพียงมีความแข็งแกร่งเหนือมนุษย์แต่ยังเป็นเกราะป้องกันชั้นเลิศที่สามารถกันกระแทกระเบิดในระยะประชิดได้ ฝ้าคลุมของวคาปีที่ใช้เป็นโล่พลังงาน(Energy Shield) ชุดเกราะพลังงานน้ำ (Hydropower suit) ที่ทหารของแมริอุสสวมที่สามารถทำให้ทหารชาวบาดาลนั้นหายใจบนบกได้และยังเสริมสร้างความแข็งแกร่งบางส่วน หรือจะเป็นชุดเกราะของแบล็คแมนทา(Black Manta)ทหารรับจ้างที่แมริอุสจ้างให้กำจัดพี่ชายของเขาที่เสริมความแข็งแกร่งของผู้สวมใส่ มีความสามารถในการบิน และยังสามารถยิงลำแสงเลเซอร์จากดวงตาได้



ภาพที่ 15 ชุดเกราะและตรีศูลของแมริอุส ภาพที่ 16 ชุดเกราะของทาโนส

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 17 ชุดเกราะเสือด่าของคิลล์มิงเกอร์ ภาพที่ 18 ชุดเกราะและปืนพลังงานน้ำของทหารแมริอุส

4.2.3 อาวุธอานุภาพทำลายล้างสูง

อาวุธอานุภาพทำลายล้างสูงนั้นถูกแบ่งออกเป็นสามประเภทตามระดับความรุนแรง ประเภทที่มีความรุนแรงต่ำที่สุดคืออาวุธวิถีไกล ซึ่งได้แก่ปืนประเภทต่าง ๆ รวมไปถึงจรวดมือ ระดับถัดมาได้แก่อาวุธจำพวกระเบิด และอาวุธที่มีความรุนแรงที่สุดได้แก่อาวุธที่สร้างความเสียหายระดับมวลชน หรือ WMD ซึ่งมี 4 ประเภทได้แก่ อาวุธเคมี อาวุธชีวภาพ อาวุธแผ่รังสี และ อาวุธนิวเคลียร์

4.2.3.1 อาวุธวิถีไกล

อาวุธวิถีไกลที่ตัวละครวายร้ายใช้นั้นมีหลายรูปแบบและแต่ละรูปแบบเองก็มีความระดับความรุนแรงที่ต่างกันเช่นกัน โดยสามารถพบได้ตั้งแต่ปืนที่พบเห็นได้ในโลกแห่งความจริง เช่น ปืนพกขนาดเล็กของซีโม การใช้ปืนกลของคิลล์มิงเกอร์ ปืนที่มีการเสริมพลังพิเศษที่ถูกสร้างขึ้นจากจินตนาการ เช่น ปืนพลังงานน้ำ(Hydropower Gun)ที่ทหารของแมริอุสใช้ ปืนใหญ่พลังงานน้ำ(Hydropower Cannon)ที่ปกป้องกำแพงเมืองแอทแลนทิส หรือจะเป็นปืนใหญ่กระสุนพลังงานของทาโนส

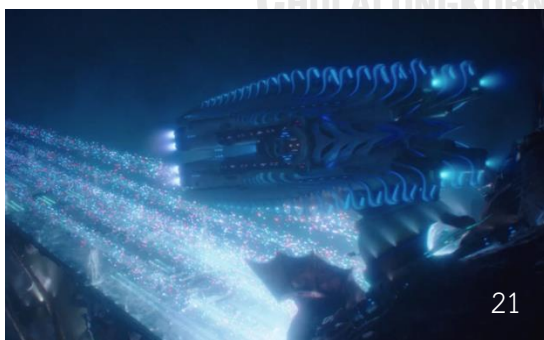


19



20

ภาพที่ 19 ซีโมเหน็บปืนพกไว้ที่หลัง ภาพที่ 20 คิลล์มิงเกอร์ใช้ปืนกล



21

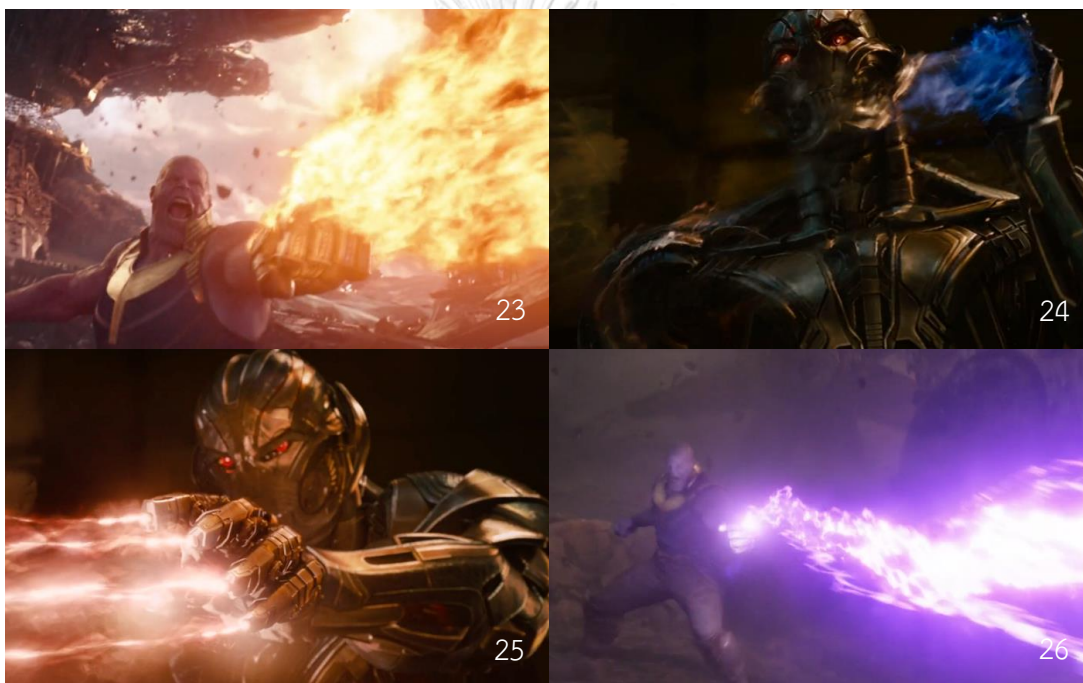


22

ภาพที่ 21 ปืนใหญ่พลังงานของยานอวกาศที่ทาโนสใช้

ภาพที่ 22 ปืนใหญ่พลังงานน้ำที่กำแพงแอทแลนทิส

สุดท้ายอาวุธวิไลไกลที่เป็นพลังพิเศษของตัวละครวายร้าย ซึ่งได้แก่อัลตรอนที่สามารถยิงลำแสงเลเซอร์ออกจากมือของเขาได้ นอกจากนี้มือของเขายังมีอำนาจในการควบคุมสนามแม่เหล็กจากระยะไกลเพื่อดึงและผลักวัตถุที่เป็นโลหะ สามารถประยุกต์ใช้ในการต่อสู้ได้ และ ทาโนสที่ได้อำนาจจากถุงมืออนันต์(Infinity Gauntlet)ทำให้เขาสามารถยิงกระสุนลูกบอลพลังงาน สายฟ้า กระแสเพลิง หรือ จะเป็นอำนาจในการควบคุมมวลสารจากระยะไกลคล้ายการใช้สนามแม่เหล็กของอัลตรอน



ภาพที่ 23 อัลตรอนยิงแสงเลเซอร์จากมือ ภาพที่ 24 อัลตรอนควบคุมสนามแม่เหล็ก
ภาพที่ 25 ทาโนสยิงกระแสเพลิง ภาพที่ 26 ทาโนสยิงสายฟ้า

4.2.3.2 อาวุธจำพวกระเบิด

เช่นกันระเบิดที่ตัวละครวายร้ายใช้ในการก่อการร้ายมี 3 ลักษณะด้วยกัน โดยลักษณะแรกเป็นระเบิดที่ลักษณะตามความเป็นจริง มีการใช้งานหลายรูปแบบและสร้างความเสียหายหลายระดับ ตั้งแต่ไม่ก่อให้เกิดผู้เสียชีวิตไปจนถึงหลักหลายสิบล้าน เช่น กรณิศิลล์มั่งเกอร์ที่ระเบิดกำแพงเพื่อช่วยเหลือเพื่อนร่วมทีม หรือ กรณิศิโมใช้ระเบิด EMP ที่ไม่ก่อให้เกิดความเสียหายทางชีวิตแต่สามารถใช้ในการโจมตีแหล่งพลังงานของศัตรูได้ดี ระเบิดที่ก่อให้เกิดผู้เสียชีวิตหลายสิบล้าน เช่น การใช้ระเบิดรถ

ของซีโมในการโจมตีการประชุมนานาชาติ ก่อให้เกิดผู้เสียชีวิตหลายสิบล้าน โดยระเบิดลักษณะนี้เป็นระเบิดที่ผู้ก่อการร้ายในความเป็นจริงใช้อย่างแพร่หลาย

ลักษณะที่สองของอาวุธจำพวกระเบิดนั้นมีอานุภาพทำลายล้างที่สูงกว่า กล่าวคือ อาจทำให้มีผู้เสียชีวิตในหลักร้อยราย และ ยังมีลักษณะเหนือธรรมชาติ ซึ่งได้แก่ ความสามารถในการเสกเพลิงปริมาณมากเพื่อใช้เผาผลาญของทานอส โดยเพลิงที่เขาเสกขึ้นมา มีลักษณะคล้ายระเบิดนาปาล์ม กล่าวคือ ก่อให้เกิดการเผาไหม้ในพื้นที่เป็นวงกว้าง ในกรณีของทานอสเขาใช้อำนาจนี้ในการระเบิดยานอวกาศขนาดใหญ่ของธอร์(Thor)



27



28

ภาพที่ 27 ระเบิดที่คิลล์มังกอร์ใช้ระเบิดกำแพง ภาพที่ 28 ระเบิดรถยนต์ที่ซีโมใช้ระเบิดการประชุม



ภาพที่ 29 ทานอสเสกเพลิงทำลายยานอวกาศของธอร์



ภาพที่ 30 รัศมีวงกว้างของเพลิงสีม่วงที่ทานอสใช้ในการทำลายยานอวกาศของธอร์

4.2.3.3 อาวุธอานุภาพทำลายล้างระดับมวลชน หรือ WMD

WMD หรือ Weapons of Mass Destruction นั้น เป็นอาวุธของผู้ก่อการร้ายที่มีอานุภาพทำลายล้างสูงสุด ซึ่งในความเป็นจริงนั้นยังไม่ปรากฏกลุ่มก่อการร้ายที่ใช้อาวุธประเภทนี้ได้จริง เนื่องจากทุนในการสร้างและพัฒนาที่สูง มีความยุ่งยากในการผลิต และ การใช้งานจริงที่ยากและซับซ้อน โดยอาวุธประเภทนี้สามารถก่อให้เกิดผู้เสียชีวิตตั้งแต่ ระดับหลายร้อยไปจนถึงแสนราย ซึ่งตัวละครวายร้ายที่ใช้อาวุธที่สามารถสร้างความเสียหายในระดับนี้ได้แก่แมริอุสที่สามารถใช้คลื่นยักษ์สึนามิ (Tsunami) โดยในฉากที่อาร์เธอร์ขับรถพาดากลับบ้านจากบาร์ในเมืองที่เขาอาศัย ปรากฏคลื่นยักษ์ที่โหมเข้าปะทะ สร้างความเสียหายอย่างหนักและทำให้เขาเกือบสูญเสียชีวิตไป และในฉากถัดมาเป็นการรายงานข่าวการเกิดสึนามิขึ้นทั่วโลก ทั้งสองฉากนี้ทำให้สามารถทราบได้ว่าชาวบาดาลนั้นมีอำนาจเพียงพอที่จะทำลายโลกบนบกโดยอาศัยคลื่นขนาดใหญ่ที่อานุภาพทำลายล้างสูง



รูปภาพที่ 31 การใช้สึนามิของแมริอุส



ภาพที่ 32 ภาพการรายงานข่าวผลกระทบจากรอบโลกจากสึนามิ

ตัวละครวายร้ายถัดมาที่มีความสามารถในการใช้ WMD ได้แก่อัลตรอน โดย WMD ของอัลตรอนนี้เป็นการสร้างเกราะลอยฟ้าจากไวเบรเนียม โดยเราสามารถทราบถึงระดับความรุนแรงของอาวุธนี้จากโปรแกรมผู้ช่วยไอรอนแมนที่ประเมินความเสียหายและรายงานต่อเขาว่าหากเกาะนี้ตกจากความสูงที่เหมาะสมจะส่งผลให้**แรงกระแทกที่ก่อให้เกิดการสูญพันธุ์ของสิ่งมีชีวิตบนโลกทุกชนิด** นอกจากนี้การตกของเกราะลอยฟ้านี้ยังมีลักษณะคล้ายกับทฤษฎี Alvarez Hypothesis ที่ว่าด้วยการสูญพันธุ์ของไดโนเสาร์จากการพุ่งชนของอุกกาบาตเมื่อหลายล้านปีก่อน สะท้อนให้เห็นอำนาจทำลายล้างและความน่ากลัวของเกาะลอยฟ้านี้



ภาพที่ 33 แสดงการแยกตัวของเกาะลอยฟ้าจากพื้นโลก แสดงให้เห็นพื้นที่ขนาดใหญ่ของเกาะ



ภาพที่ 34 แสดงการร่วงลงปะทะโลกของเกาะลอยฟ้า

วายร้ายตัวสุดท้ายที่ใช้ WMD ในการก่อการได้แก่ทาโนส หนึ่งในความสามารถของถุงมืออนันต์ที่วายร้ายตัวนี้ใช้ในการก่อการได้แก่ ความสามารถระเบิดผิวของดวงจันทร์และสามารถควบคุมให้สะเก็ดที่แตกออกมาให้ตกลงสู่พื้นในลักษณะของพายุดาวตก แม้ภาพยนตร์ไม่ได้กล่าวว่ามีผลกระทบ

ของพลังนี้มีความขอบเขตกว้างเพียงใด แต่เมื่อพิจารณาภาพการใช้พลังพิเศษโจมตีที่ภาพยนตร์นำเสนอ สามารถประเมินขอบเขตความเสียหายระดับที่มีผู้เสียชีวิตหลายพันรายหรืออาจมากกว่า



ภาพที่ 35 แสดงการใช้พลังของถุงมือระเบิดดวงจันทร์ ภาพที่ 36 แสดงพายุอุกกาบาตที่ตกลงมา



ภาพที่ 37 สไปเดอร์แมนช่วยเหลือแมนทีสจากความหายนะที่เกิดจากพายุอุกกาบาต แสดงขอบเขตความเสียหายที่กว้างของการโจมตีนี้

แต่ที่เหนือไปกว่านั้นคือถุงมืออนันต์ของทาโนส ที่ประดับด้วยอัญมณีครบทั้งหก จะมีอำนาจในการเสกให้ประชากรของจักรวาลครึ่งหนึ่งสลายกลายเป็นผุยผงด้วยการตีนิ้วเพียงครั้งเดียว ในแง่หนึ่งการโจมตีนี้มีลักษณะผสมผสานระหว่างอาวุธเคมีและอาวุธชีวภาพ เนื่องจากการสลายนี้ถูกแสดงออกมาในลักษณะของกลายเป็นธูลีสสีดำ เปรียบได้กับเผาไหม้ที่เกิดจากปฏิกิริยาทางเคมี และการสลายกลายเป็นผงเปรียบได้กับการย่อยสลายของเซลล์สิ่งมีชีวิต ความสามารถนี้ยังแสดงให้เห็นว่าถุงมืออนันต์มีอำนาจในการกำหนดชะตากรรมของสิ่งมีชีวิต นอกจากนี้เรายังเรียนรู้จากบทพูดของทาโนสอีกว่า ถุงมือนี้สามารถทำได้กระทั้งการทำลายจักรวาลเก่าและสร้างอันใหม่ขึ้นมา กล่าวคือ **ถุงมืออนันต์มีอำนาจในการสร้างและทำลายที่สมบูรณ์แบบ**

บทสนทนา 22 Thanos จากเรื่อง Avengers: Endgame (02:08:55)

(02:08:55) **Thanos:** I'm thankful. Because now, I know what I must do. I will shred this universe down to its last atom and then ,with the stones you've colleted for me, create a new one. Teaming with life that knows not what it has lost but only what it has been given. A grateful universe.

ข้ารู้สึกขอบคุณยิ่งนัก เพราะว่าตอนนี้ข้าได้รู้แล้วว่าข้าควรทำอะไร ข้าจะฉีกจักรวาลนี้จนอะตอมอนุภาคสุดท้าย และด้วยอัญมณีทั้งหมดที่พวกข้ารวบรวมมาให้ข้า ข้าจะสร้างจักรวาลใบใหม่ ที่เต็มไปด้วยชีวิตที่ไม่รู้ถึงการสูญเสียที่เกิดขึ้นในอดีต แต่ชื่นชมและวางแผนสิ่งที่พวกเขาไปรับมอบมา เป็นจักรวาลที่มีสำนึก



ภาพที่ 38 ทหารของวาคานดาที่โดนทานอสเสกให้หาย



ภาพที่ 39 ฟอลคอน(Falcon)หนึ่งในสมาชิกดี อเวนเจอร์สกำลังสลายกลายเป็นธูลี



ภาพที่ 40 บักกี้ บาร์นส์(Bucky Barnes)เพื่อนรักของกัปตันอเมริกาที่ได้รับผลกระทบเช่นกัน



ภาพที่ 41 และ ภาพที่ 42 เหล่าซูเปอร์ฮีโร่ที่อยู่บนดาวอีกดวงก็ได้รับผลกระทบจากทาทานอส



ภาพที่ 43 สไปเดอร์แมนที่อยู่บนดาวอีกดวงก็ได้รับผลกระทบจากทาทานอส สะท้อนว่าขอบเขตของอำนาจที่ทาทานอสมีนั้นแผ่ไปทั่วจักรวาล

4.2.4 นัยยะสำคัญของตัวละครวายร้ายและยุทธโปกรณ์ของผู้ก่อการร้าย

จากการศึกษายุทธโปกรณ์ที่ตัวละครวายร้ายใช้ในการก่อการร้าย แสดงให้เห็นลำดับชั้น หรือ Hierarchy ของอำนาจที่อาวุธแต่ละประเภทมี ไม่เพียงเท่านั้นลำดับชั้นทางอำนาจเหล่านี้ยังสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่าง ตำนาน ความเชื่อ และตัวละครวายร้าย ที่เกี่ยวกับเทพพระเจ้าและกษัตริย์

4.2.4.1 ตัวละครวายร้ายและตำนานเทพเจ้า

แง่มุมแรกที่น่าสนใจเกี่ยวกับตำนานของพระเจ้าที่ผู้วิจัยอยากจะนำเสนอได้แก่ **พระเจ้าและความเป็นจริง** ตามตำนานหลากหลายทั่วโลก การดำรงอยู่ของพระเจ้าและอำนาจของเจ้าก็มักมีนัยยะสำคัญในการนำเสนอองค์ประกอบและแง่มุมต่าง ๆ ของโลกที่ปรากฏ ตัวอย่างเช่น เทพเจ้าหลักของตำนานกรีก ซุส(Zues) เทพแห่งสายฟ้าที่พำนักอยู่ ณ ยอดเขาโอลิมปัสที่ เทพผู้ที่สามารถบันดาลฟ้าร้อง ฟ้าผ่า เป็นเทพที่ควบคุมดูแลโลกและความเป็นไปจากท้องฟ้าเบื้องบน โพไซดอน (Poseidon) เทพแห่งท้องทะเลที่มีอำนาจในการควบคุมพื้่นน้ำทั้งมวลและสามารถบันดาลความ

เคลื่อนไหวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นผิวโลก ไม่ว่าจะเป็นแผ่นดินไหว น้ำท่วม ความแห้งแล้ง ฯลฯ และ เฮดีส (Hades) เทพแห่งโลกเบื้องล่าง สถานที่ที่ทุกสิ่งทุกอย่างต้องไปเยือน เทพแห่งความตาย กล่าวคือ เทพทั้งสามองค์นี้เป็นสาระสำคัญ(Constituents)ที่สถาปนาโลกขึ้นมา โลกที่ปรากฏตามความจริงนั่นเอง

ในแง่ที่สามารถเห็นได้ว่า ความหมายของอัญมณีทั้งหกที่ประดับอยู่บนถ้ำมีอนันต์ของทาโทสนั้นทำงานในลักษณะเดียวกัน อัญมณีทั้งหก หรือ The Six Infinity Gems อันประกอบไปด้วย อัญมณีแห่งจิตวิญญาณ(Soul Stone)ที่มีอำนาจในการตัดแปลงและควบคุมจิตวิญญาณของทั้งผู้ที่มีชีวิตและผู้ตายไปแล้ว อัญมณีแห่งเวลา(Time Stone)ที่มีอำนาจในการควบคุมเวลาทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต อัญมณีแห่งอวกาศ(Space Stone)ที่มีอำนาจในการควบคุมและจัดการพื้นที่และตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ อัญมณีแห่งจิต(Mind Stone)ที่มีอำนาจในการควบคุมและบังคับจิตใจผู้อื่น อัญมณีแห่งความจริง(Reality Stone)ที่มีอำนาจในการตัดแปลงกฎต่าง ๆ ทางฟิสิกส์ และสุดท้าย อัญมณีแห่งพลัง(Power Stone)ที่มีอำนาจในการควบคุมพลังงานทั้งปวง กล่าวคือ อัญมณีเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นแก่นสาร เป็นองค์ประกอบสำคัญที่สร้างจักรวาลตามที่ปรากฏในภาพยนตร์ขึ้นมานั่นเอง ไม่เพียงอัญมณีทั้งหกจะทำหน้าที่เป็นตัวแทนของสาระสำคัญที่สถาปนาจักรวาลในภาพยนตร์ แต่เมื่ออัญมณีทั้งหกถูกรวบรวมพลังไว้ในถ้ำมีอนันต์ของทาโทสยังมีความสามารถในการสร้างและการทำลายที่สมบูรณ์แบบดังที่กล่าวในหัวข้อข้างต้น

แง่มุมถัดมาที่เกี่ยวข้องกับพระเจ้าได้แก่ **อำนาจของพระเจ้า และ ยุทธโศภกรรมที่ตัวละคร วายร้ายใช้** โดยอำนาจของพระเจ้าที่ปรากฏในยุทธโศภกรรมของวายร้ายเป็นข้อแตกต่างสำคัญที่แบ่งแยกวายร้ายที่มีอุดมการณ์ทางศาสนา เช่น อัลตรอน และ ทาโนส ออกจากตัวละครวายร้ายที่มีอุดมการณ์ของผู้ก่อการร้ายแบบดั้งเดิม โดยอำนาจประการแรกของพระเจ้าที่ปรากฏนั้นเกี่ยวข้องกับ **ตำนานของพระเจ้าผู้สร้างและพระเจ้าผู้ทำลาย** เช่นเดียวกันตำนานนี้ปรากฏในหลายวัฒนธรรมทั่วโลก เช่น ศาสนาฮินดูที่มีพระพรหม(Brahma)เป็นพระเจ้าผู้สร้าง มีอำนาจในการสร้างโลกจักรวาล และ พระศิวะ(Shiva)ผู้ทำลาย มีอำนาจในการทำลายโลกและจักรวาล ซึ่งอัลตรอนและทาโนสสะท้อนให้เห็นตำนานนี้อย่างชัดเจน เมื่อพิจารณาจากเป้าหมายของทั้งคู่ จะพบว่าพวกเขาต้องการทำลายโลก/จักรวาลใบเก่า เพื่อที่จะสร้างโลก/จักรวาลขึ้นมาใหม่ นอกจากการสร้างและการทำลายเชิงกายภาพแล้ว ตำนานประเภทนี้มักรวมไปถึงอำนาจในการสร้างและทำลาย “ชีวิต”

อำนาจในการสั่งเป็นสังเวยเป็นอีกความแตกต่างที่แบ่งแยกอัลตรอนและทาโนสออกจากตัวละครวายร้ายตัวอื่น อัลตรอนที่มองว่าตนสามารถสร้างชีวิตโดยอาศัยเครเดิลของเฮเลนดังที่อภิปรายในเบื้องต้น ทาโนสเองนอกจากจะมีอำนาจในการคร่าชีวิตคนครึ่งจักรวาลแล้วยังมีอำนาจในการสร้างชีวิตเช่นกัน โดยในฉากที่วิชั่นตัดสินใจสละชีพตน โดยการให้สการ์เล็ตวิทช์(Scarlet Witch) ทำลายอัญมณีแห่งจิตที่อยู่บนหน้าผากของตน เพื่อหยุดยั้งแผนการของทาโนส ทาโนสก็ใช้ถ้ำมีอนันต์

ที่ประดับด้วยอัญมณีแห่งเวลาแล้ว ย้อนเวลาเพื่อชุบชีวิตของวิชนและคืนสภาพให้อัญมณีแห่งจิตที่เพิ่งถูกทำลาย



ภาพที่ 44 ทาโนสย้อนเวลาเพื่อชุบชีวิตและฟื้นฟูสภาพของอัญมณีแห่งจิตที่ถูกทำลาย



ภาพที่ 45 The Creation of Adam โดย Michelangelo (1508–1512)

เสมือนการให้กำเนิดอ้อมของพระเจ้า(The Creation of Adam) ภาพเขียนที่โด่งดังของมีเกลันเจโล(Michelangelo) ที่แสดงภาพของพระเจ้าให้กำเนิดชีวิตของอ้อมผ่านทางพระหัตถ์ของพระองค์ เช่นกัน ทาโนสกำลังชุบชีวิตของวิชนด้วยมือของตน ฉะนั้นอำนาจนี้จึงมิใช่พลังอำนาจธรรมดาทั่วไป แต่เป็นพลังอำนาจที่พระเจ้าเท่านั้นที่จะบันดาลได้ นอกจากภาพทั้งสองที่ยกมาจะแสดงให้เห็นความสำคัญของอำนาจนี้แล้ว ยังแสดงให้เห็นถึงนัยยะสำคัญและความหมายของ “มือ”

ตลอดประวัติศาสตร์ของมนุษย์ชาตินั้น “มือ” นั้นมีความสำคัญ มีความหมาย และ การตีความที่แตกต่างกันออกไปในแต่ละพื้นที่ เวลา วัฒนธรรม หรือ ท่วงท่า แต่ในบริบทที่มีตัวละครวายร้ายและความรุนแรง **มือ** นั้นมีนัยยะสำคัญเกี่ยวกับ **การครอบครองพลังและอำนาจที่ไม่ใช้อำนาจธรรมดาแต่เป็นอำนาจของพระเจ้า** เช่นเดียวกับซุสที่กุมสายฟ้าไว้ในมือ สายฟ้าที่มีอำนาจในการทำลาย มือของอัลตรอนเองก็มีอำนาจในการทำลาย ดังปรากฏในภาพที่ 25 อัลตรอนสามารถยิงแสงเลเซอร์ออกจากมือของตน ไม่เพียงเท่านั้นลำแสงนี้ยังมีพลังมากพอที่จะทำให้ไอรอนแมนกระเด็นไปชนผนังเหล็กจนเป็นรอยยับยู่ยี่ ซุดของไอรอนแมนที่ปกติสามารถทนทานแม้กระสุนปืนกลที่ในความเป็นจริงมีอำนาจในการเจาะทะลวงที่รุนแรง กลับไม่สามารถรับแรงกระแทกของเลเซอร์อัลตรอนสะท้อนให้เห็นว่าอำนาจการทำลายในมือของอัลตรอนไม่ใช่อำนาจของมนุษย์ทั่วไป



ภาพที่ 46 ไอรอนแมนโดนอัลตรอนยิงลำแสงเลเซอร์ใส่

จากตัวอย่างต่าง ๆ ที่ยกมานั้นก็แสดงให้เห็นแล้วว่า ฤงมืออนันต์ที่ระดับอัญมณีครบทั้งหกนั้นมอบอำนาจในการบันดาลทุกสิ่งตามปรารถนาของทาโนส กระทั่งการเปลี่ยนสสารที่ไม่มีชีวิตให้เป็นสิ่งมีชีวิตราวการเล่นแร่แปรธาตุ(Alchemy) เป็นที่น่าสนใจว่าจากตัวละครวายร้ายทั้ง 5 ที่เลือกมาศึกษาในการวิจัยครั้งพบว่ามีเพียงตัวละครสองตัวซึ่งได้แก่ อัลตรอน และ ทาโนส เท่านั้นที่มีความสามารถในการควบคุมและใช้พลังจากมือของตน ฉะนั้นความสามารถในการกุมและควบคุมอำนาจด้วยมือจึงเป็นเครื่องบ่งชี้ที่แบ่งแยกสถานะของตัวละครทั้งสองในฐานะ พระเจ้า ออกจากตัวละครวายร้ายอื่น ๆ อย่างไรก็ตามนอกจากอำนาจในการชี้ชะตาชีวิตแล้ว ยังมีอีกสองอำนาจสำคัญที่สะท้อนให้เห็นความความศักดิ์สิทธิ์ระดับเทพเจ้าของอัลตรอนและทาโนส

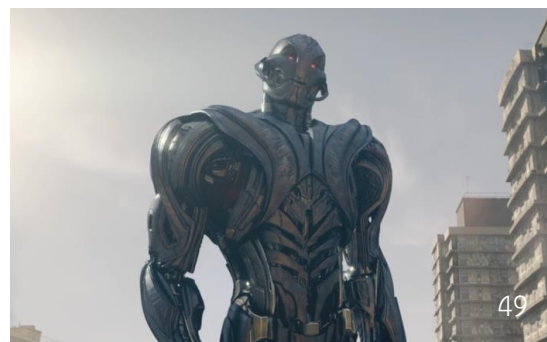


ภาพที่ 47 ทาโนสเปลี่ยนเศษซากโลหะให้กลายเป็นฟุ้งค้างคาวเพื่อไล่โจมตีไอรอนแมน

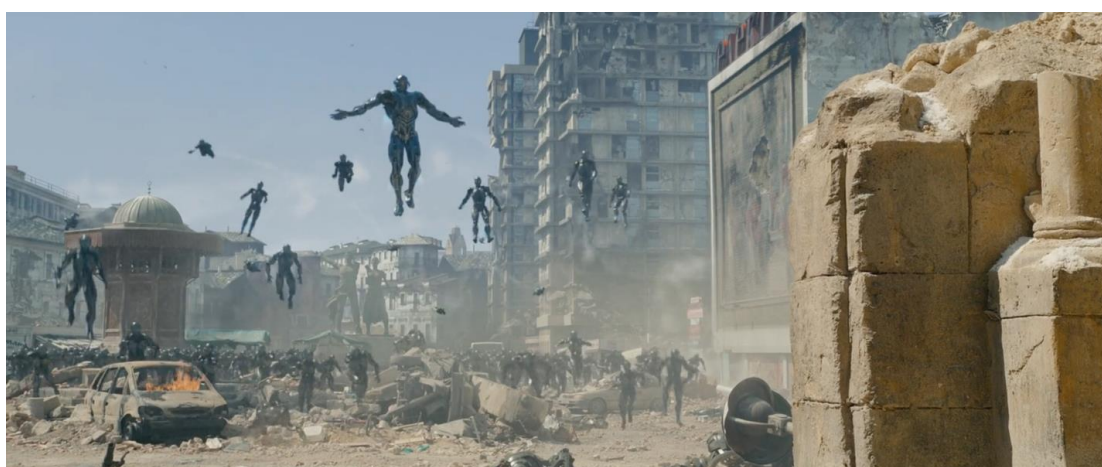
พลังอำนาจประการถัดมาเป็น **พลังอำนาจที่ในการควบคุมพื้นที่และเวลา(Space and Time)** โดยข้างต้นผู้วิจัยได้นำเสนอตัวอย่างของการควบคุมเวลาของทาโนสไปบางส่วนแล้ว ดังนั้นส่วนนี้จึงให้ความสำคัญกับอำนาจของพระเจ้าที่รวมเอาพลังในการควบคุมสองประการเข้าด้วยกันซึ่งก็คือ **ความสามารถในการอยู่ทุกที่ทุกเวลา หรือ Omnipresence หรือ Ubiquity** ซึ่งเป็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับอำนาจของพระเจ้าที่ว่าด้วยเรื่องของการมีตัวตนและการดำรงอยู่อย่างสากล การปรากฏตัวในหลาย ๆ ที่ในเวลาเดียวกัน รวมไปถึงการปรากฏตัวชั่วคราวตามสถานที่ต่าง ๆ โดยไม่มีข้อจำกัด กล่าวคือ ไม่มีที่ใดที่อำนาจของพระเจ้านั้นเข้าไม่ถึง

เช่นเคยตัวละครวายร้ายที่มีอำนาจนี้ของพระเจ้าได้แก่ อัลตรอน และ ทาโนส โดยความสามารถนี้ของวายร้ายทั้งสองปรากฏเด่นชัดในหัวข้อ **พาหนะและความสามารถในการเคลื่อนที่** โดยเฉพาะความสามารถในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตของอัลตรอน และ การเดินทางผ่านประตูดิจิทัลของอัลตรอน

ในภาพยนตร์เรื่อง Avengers: Age of Ultron อัลตรอนถูกนำเสนอว่าเป็นปัญญาประดิษฐ์ หรือ Artificial Intelligence (A.I.) หมายความว่าสติปัญญาเขานั้นเป็นโปรแกรม ซึ่งสามารถเข้าถึงเมนเฟรม เซอร์เวอร์ และ ที่สำคัญ อินเทอร์เน็ต โครงข่ายการสื่อสารที่เชื่อมโลกเข้าด้วยกัน ได้ตามใจปรารถนา ความสามารถนี้ทำให้เขาสามารถอัปโหลดสติปัญญาเข้าสู่โลกอินเทอร์เน็ตและดาวน์โหลดสู่อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ใดก็ได้ในโลกที่เชื่อมต่ออยู่ โดยเฉพาะลูกสมุนที่เป็นหุ่นยนต์ของเขาที่สามารถถูกผลิตขึ้นมาใหม่ได้เรื่อย ๆ ฉะนั้นหากอัลตรอนสามารถบรรลุเป้าหมายที่เป็นโลกที่ปราศจากมนุษย์และมีผู้อยู่อาศัยเป็นหุ่นยนต์ หมายความว่า เขาสามารถถ่ายโอนสติปัญญาของตนไปยังหุ่นยนต์ตนไหนก็ได้ในโลก กล่าวคือ อัลตรอนสามารถเป็นใครและอยู่ที่ไหนก็ได้ในโลก เปรียบเสมือนอำนาจในการมีตัวตนอยู่ทุกที่ทุกเวลาของพระเจ้า



ภาพที่ 48 และ ภาพที่ 49 แสดงร่างตอนต้นเรื่องและท้ายเรื่องที่เปลี่ยนแสดงให้เห็นอำนาจในการเปลี่ยนร่างของอัลตรอน



ภาพที่ 50 กองทัพหุ่นยนต์ของอัลตรอนที่มีจำนวนมาก

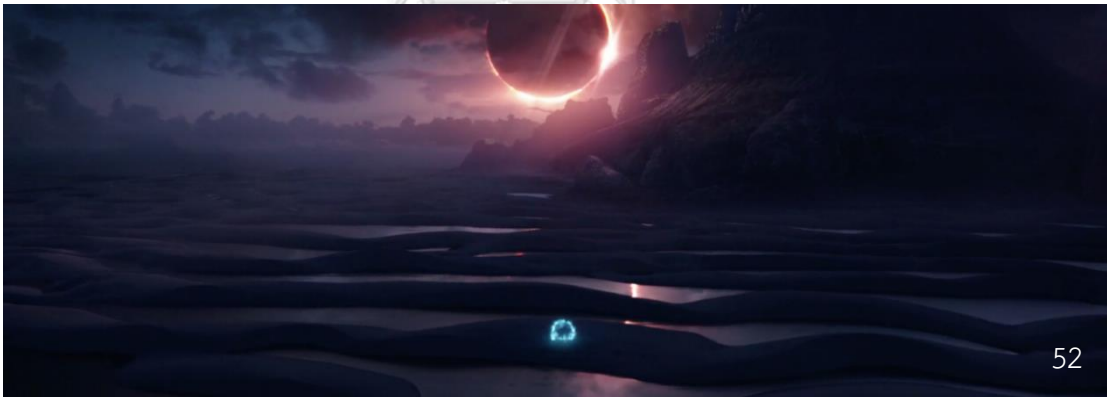
นอกจากการถ่ายโอนสติปัญญาของตนให้กับสมุนจะสะท้อนให้เห็นตัวตนที่เป็นสากลของอัลตรอนแล้ว ยังเปรียบได้กับการเกิดใหม่ที่ไร้ขีดจำกัด ที่สอดคล้องกับอำนาจควบคุมความเป็นความตายที่กล่าวไว้ก่อนหน้านี้ ทั้งนี้นอกจากอันตรอนแล้ว ทาโนสก็เป็นอีกตัวละครวายร้ายที่มีความสามารถนี้เช่นกัน

ดังที่ได้นำเสนอบางส่วนข้างต้นถึงความสามารถในการควบคุมเวลาของทาโนส การควบคุมพื้นที่ก็ความสามารถของเขาเช่นกัน ด้วยของอัญมณีแห่งความจริง หรือ Reality Stone ทาโนสสามารถในการเปลี่ยนแปลงกฎทางฟิสิกส์ได้ตามประสงค์ ซึ่งทำให้เขาสามารถร่นและขยายระยะทางได้ตามใจปรารถนา



ภาพที่ 51 ทาโนสรุ่นพื้นที่ระหว่างเขาและดอกเตอร์สเตรนจ์เพื่อตั้งศัตรูเข้าหาตัว

นอกจากความสามารถเชิงพื้นที่และเวลาที่โดดเด่นแล้ว ทาโนส ยังมีความสามารถในการปรากฏตัวทุกที่ทุกเวลา ด้วยอำนาจของอัญมณีแห่งอวกาศ หรือ Space Stone ทำให้ทาโนสสามารถเปิดประตูมิติไปยังสถานที่ต่าง ๆ ทั่วจักรวาล ในช่วงพริบตาทาโนสสามารถเดิมข้ามประตูมิติที่เปิดบนดาวดวงหนึ่งไปสู่ดาวอีกดวงที่อาจตั้งอยู่คนละฟากของจักรวาล หากไม่มีที่ใดที่อำนาจของพระเจ้าไปไม่ถึง เช่นกัน การปรากฏตัวได้ทุกที่ทุกเวลาในจักรวาลหมายความว่าอำนาจของทาโนสนั้นได้แผ่ขยายไปปกครอบทุกซอกทุกมุมของจักรวาล



ภาพที่ 52 ภาพที่ 53 และ ภาพที่ 54 แสดงการใช้ประตูมิติเดินทางไปยังดาว Vormir Titan และ โลก ซึ่งดาวแต่ละดวงกระจายอยู่ทั่วจักรวาล แสดงถึงอำนาจในการเดินทางไปที่ทุกที่ทุกเวลาของทาโนส

อำนาจประการสุดท้ายของพระเจ้าที่แยกตัวละครวายร้ายที่มีอุดมการณ์ทางศาสนาจากวายร้ายที่มีอุดมการณ์ประเภทอื่นได้แก่ **อำนาจในการควบคุมธรรมชาติ** ตำนานเกี่ยวกับการควบคุมความไปเป็นทางธรรมชาติของพระเจ้าปรากฏทั่วโลกโดยส่วนมากจะพบในลักษณะของภัยพิบัติทางธรรมชาติ เช่น โรคระบาด วาตภัย ธรณีพิบัติ หรือ อุทกภัย ฯลฯ โดยภัยทางธรรมชาติเหล่านี้มักทำหน้าที่เป็นเครื่องมือของพระเจ้าในการชำระล้างทางศาสนา เช่น ตำนานมหาอุทกภัยเจเนซิส (Genesis) ที่เป็นที่รู้จักกันทั่วไปจากตำนานเรื่อโนอาห์ ในเรื่องโนอาห์ที่ได้รับสาร(Revelation)จากพระเจ้าถึงการชำระล้างโลกที่เต็มไปด้วยพวกนอกรีต และสั่งให้เขาสร้างเรือขนาดยักษ์ หรือ Ark เพื่อบรรทุกสัตว์ตัวผู้และตัวเมียอย่างละตัวของแต่ละสปีชีส์รวมไปถึงครอบครัวของเขาเอง เพื่อสร้างโลกใหม่ที่สมบูรณ์ตามวิสัยทัศน์ของพระเจ้า **เป็นที่น่าสนใจว่าอำนาจนี้ปรากฏในอาวุธจำพวก WMD ของตัวละครวายร้าย**

จากการวิเคราะห์ยุทธโศภนของผู้ออกการร้ายที่ตัวละครวายร้ายใช้นั้น พบตัวละครวายร้ายสามตัวด้วยกันที่สามารถใช้ธรรมชาติเป็นอาวุธ ตัวละครตัวแรกได้แก่ อัลตรอน ดังที่อภิปรายในข้างต้นว่าการใช้เกาะลอยฟ้าฟงซอนโลกนั้นสะท้อนทฤษฎีการฟงซอนของอุกกาบาตขนาดใหญ่ หรือ Alvarez Hypothesis ที่ก่อให้เกิดการสูญพันธุ์ครั้งใหญ่ของไดโนเสาร์ ตัวละครตัวที่สองได้แก่ ทาโนส เช่น การเสกให้สิ่งมีชีวิตหายไปของทาโนสนั้นมีลักษณะคล้ายอาวุธทางชีวภาพ กล่าวคือ ไม่เพียงการแตกสลายกลายเป็นผุยผงจะเปรียบเสมือนการย่อยสลายของเซลล์ แต่ความน่ากลัวของการย่อยสลายนี้ยังมีลักษณะคล้ายโรคระบาด เสมือน ภาพโรค หรือ Black Death ที่ครั้งหนึ่งเคยระบาดไปทั่วโลกจนทำให้เกิดผู้เสียชีวิตนับร้อยล้านราย แต่โรคระบาดของทาโนสนั้นกระจายไปทั่วจักรวาล มีผู้ได้รับผลกระทบจำนวนมากดังที่ บรูส แบนเนอร์กล่าว

บทสนทนา 23 Bruce Banner จากเรื่อง Avengers: Infinity War (00:15:00)

Bruce Banner : *Thanos. He's a plague*, Tony. He invades planets. He takes what he wants. He wipes out half the population. He sent Loki. The attack on New York, that's him.

ทาโนสมันเป็นเหมือนโรคระบาดโทนี่ มันบุกลูกดาวต่าง ๆ มันยึดสิ่งที่มีมันอยากได้ แล้วมันก็ค่าชีวิตคนบนดาวครึ่งหนึ่ง การโจมตีเมืองนิวยอร์กของโลกก็มีมันอยู่เบื้องหลัง

ไม่เพียงเท่านั้นการบงการธรรมชาติให้กลายเป็น WMD ของวายร้ายทั้งสองนั้นเปรียบได้กับภาพสะท้อนของมหาอุทกภัยเจเนซิส ข้อสังเกตสำคัญคือจุดประสงค์ในการใช้ที่เหมือนกัน หากพระเจ้าบันดาลน้ำให้ท่วมโลกเพื่อชำระล้างพวกนอกรีตเพื่อเคลียร์พื้นที่การสร้างโลกใบใหม่ เช่นกัน เกาะลอยฟ้าของอัลตรอนมีไว้เพื่อชำระล้างมนุษย์ให้สิ้นซาก เพื่อที่เขาจะได้สร้างโลกใบใหม่ที่มีพระเจ้าเป็น

และผู้อยู่อาศัยเป็นหุ่นยนต์ การตีตัวของทาโนส หรือ ที่เป็นที่รู้จักกันว่า The Thanos's Snap ที่ก่อให้เกิดการสูญเสียชีวิตครั้งใหญ่ในจักรวาล ก็เพื่อชำระล้างจักรวาลที่มีจำนวนประชากรมากเกินไป เพื่อให้เกิดจักรวาลใบใหม่ที่มีจำนวนประชากรที่สมดุล

ตัวละครวายร้ายตัวสุดท้ายที่มีความสามารถมากพอในการควบคุมธรรมชาติได้แก่ แมริอุส โดย WMD ของเขาได้แก่การใช้คลื่นยักษ์สึนามิ อย่างไรก็ตามแมริอุสเองนั้นยังไม่จัดว่ามีความสามารถในระดับเทพ เนื่องจากการไม่มีหลักฐานปรากฏชัดเจนในภาพยนตร์ว่าแมริอุสสามารถควบคุมสึนามิได้จริงหรือไม่ โดยอาจเป็นเพียงความสามารถทางเทคโนโลยีที่ชาวบาดาลสร้างขึ้น ต่างจากอัลตรอนที่สามารถสร้างและควบคุม WMD โดยลำพัง หรือทาโนสที่สามารถใช้ถุงมือควบคุม WMD ได้ด้วยตนเอง เหตุผลอีกประการที่แมริอุสไม่ถูกจัดว่ามีอำนาจระดับเทพ คือจุดประสงค์ โดยแมริอุสใช้ WMD เพื่อเป็นการส่งสารเตือนชาวโลก ไม่ใช่การชำระล้างตามตำนานของพระเจ้า นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมองว่าสามารถพบคำอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับความสามารถในการใช้ WMD ของแมริอุสได้ใน **ความสัมพันธ์ระหว่างแมริอุสและตำนานกษัตริย์**

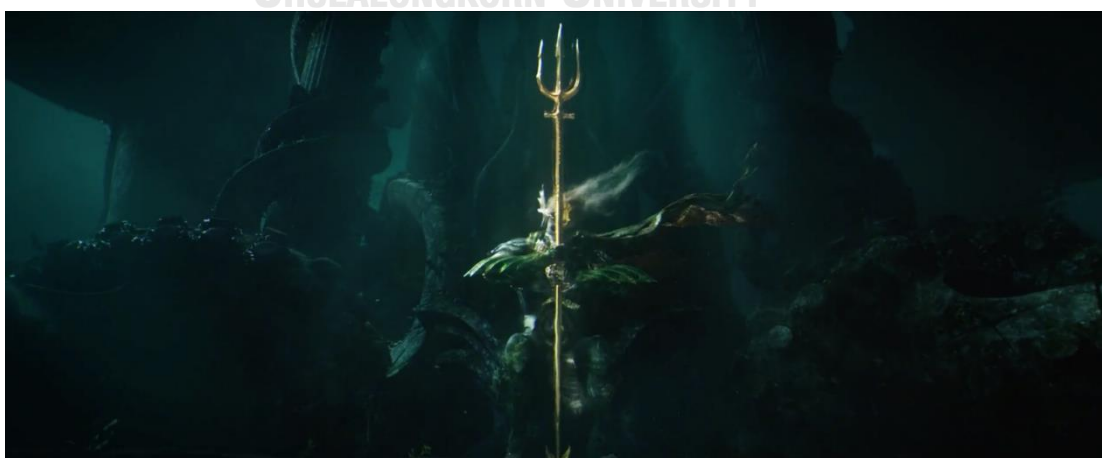
4.2.4.2 ตัวละครวายร้ายและตำนานกษัตริย์

ตำนานและความเชื่อเกี่ยวกับกษัตริย์นั้นมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับตำนานและความเชื่อเกี่ยวกับพระเจ้า โดยสามารถเห็นความสัมพันธ์ในหลายวัฒนธรรมทั่วโลก เช่น ในประเทศจีนและญี่ปุ่นที่มีความเชื่อร่วมกันว่ากษัตริย์หรือจักรพรรดินั้นเป็นบุตรแห่งสวรรค์(Son of Heaven) เป็นที่น่าสนใจว่าแนวคิดนี้ปรากฏในตัวละครวายร้ายที่นำมาศึกษาเช่นกัน

แมริอุส กษัตริย์แห่งแอทแลนทิสเป็นตัวละครวายร้ายที่สะท้อนภาพของ โฟไซดอน หนึ่งในเทพที่ทรงพลังที่สุดในตำนานกรีก โฟไซดอนเทพผู้มีอำนาจเหนือท้องทะเลทั้งมวล สามารถควบคุมน้ำพายุ และ แผ่นดินไหวได้ตามประสงค์ แมริอุสในฐานะกษัตริย์แม้ไม่มีความสามารถในการควบคุมท้องทะเลได้แต่ก็มีความสามารถรองลงมา คือ การว่ายน้ำได้เร็วยาวจรดในขณะที่ชาวแอทแลนทิสทั่วไปไม่สามารถทำได้ หรือจะเป็นความสามารถหายใจบนบกที่ทำได้เฉพาะเชื้อพระวงศ์ นอกจากนี้ยังมีตรีศูลที่เป็นอาวุธคู่กายของโฟไซดอนที่มีพลังอำนาจหลายประการ เช่นกันแมริอุสนั้นก็ใช้ตรีศูลเป็นอาวุธ แต่กลับไม่มีความสามารถพิเศษใด ๆ แสดงให้เห็นว่า แมริอุสไม่เพียงมีฐานะเป็นกษัตริย์แต่ยังมีฐานะเป็นบุตรแห่งเทพด้วยเช่นกัน และ บุตรย่อมมีพลังอำนาจน้อยกว่าบิดา และนี่อาจเป็นเหตุผลว่าทำไมแมริอุสจึงแสดงให้เห็นความสามารถบางประการของพระเจ้า เช่น การใช้คลื่นสึนามิ อย่างไรก็ตามดังที่อธิบายในเบื้องต้นว่าไม่ปรากฏในภาพยนตร์ว่าคลื่นยักษ์นั้นเป็นความสามารถของแมริอุสหรือเทคโนโลยีล้ำสมัยของชาวบาดาล

นอกจากความเชื่อเกี่ยวกับการสืบเชื้อสายจากเทพเจ้าแล้ว ตัวละครวายร้ายยังแสดงให้เห็นสัญลักษณ์ในเครื่องแต่งกายที่บ่งชี้สถานะกษัตริย์ โดยปกติกษัตริย์มักมีเครื่องสวมใส่ เครื่องประดับ หรือ เครื่องทรง ที่แตกต่างจากสามัญชนหรือข้าราชการเพื่อแสดงความแตกต่างทางสถานะ เช่น มงกุฎ หรือ เสื้อผ้าที่ประดับได้ด้วยสิ่งมีค่าหรือมีลวดลายที่บ่งบอกถึงสถานะ เช่น เสื้อคลุมมังกรของจักรพรรดิจีนที่เป็นสัญลักษณ์ของอำนาจในการปกครองและการสั่งการต่าง ๆ รวมไปถึงอาวุธเองก็เป็นเครื่องมือบ่งบอกสถานะของกษัตริย์ได้เช่นกัน เช่น ดาบเอ็กซ์แคลิเบอร์ในตำนานกษัตริย์อาเธอร์ ที่เป็นสัญลักษณ์ของความชอบธรรมในการมีอำนาจอธิปไตยและคุณธรรมของกษัตริย์ผู้ถือ โดยตำนานเกี่ยวกับเครื่องบ่งชี้สถานะนี้ปรากฏชัดในตัว แมริอุส และ คิลล์มิงเกอร์

ตรีศูลของแมริอุสนั้นนอกจากจะเป็นเครื่องบ่งชี้สายสัมพันธ์ระหว่างเขากับเทพเจ้าแล้ว ยังเป็นเครื่องบ่งชี้สถานะกษัตริย์ อำนาจในการปกครอง และ อำนาจในการสั่งการในเวลาเดียวกัน โดยในภาพยนตร์เรื่อง Aquaman สามารถพบการใช้ตรีศูลเป็นเครื่องมือของผู้ที่เป็นกษัตริย์ เช่น แมริอุส เนริอุส และผู้ที่สืบเชื้อพระวงศ์ เช่น อาเธอร์ เคอร์รี่ หรือ อควาแมน(Aquaman)เท่านั้น แสดงให้เห็นว่าตรีศูลนั้นเป็นเครื่องแสดงอำนาจอธิปไตยของผู้ถืออย่างชัดเจน นอกจากนี้ในการหยุดยั้งแผนการครองโลกของแมริอุส อาเธอร์มีความจำเป็นต้องเสาะหาตรีศูลในตำนานของกษัตริย์แอทลาน(King Atlan)ที่หายสาบสูญ ซึ่งเป็นตรีศูลที่มอบอำนาจในการควบคุมท้องทะเลและสิ่งมีชีวิตใต้ทะเลทั้งหมด รวมถึงคราเคน สัตว์ยักษ์ที่ทรงอำนาจใต้ท้องทะเลซึ่งมักถูกนำเสนอว่าเป็นสัตว์เลี้ยงของโพไซดอนในเรื่องเล่าสมัยใหม่ที่มีการผสมผสานทางวัฒนธรรมกว่าแต่ก่อน กล่าวคือ ตรีศูลของแอทลานมอบอำนาจของโพไซดอนให้แก่ผู้ถือนั่นเอง เห็นได้ว่า**เพื่อที่จะเอาชนะแมริอุสที่เป็นกษัตริย์ อาเธอร์หรืออควาแมนมีความจำเป็นในการครอบครองอำนาจแห่งเทพเจ้า** แสดงให้เห็นความแตกต่างและลำดับชั้นทางอำนาจระหว่างกษัตริย์และเทพเจ้า

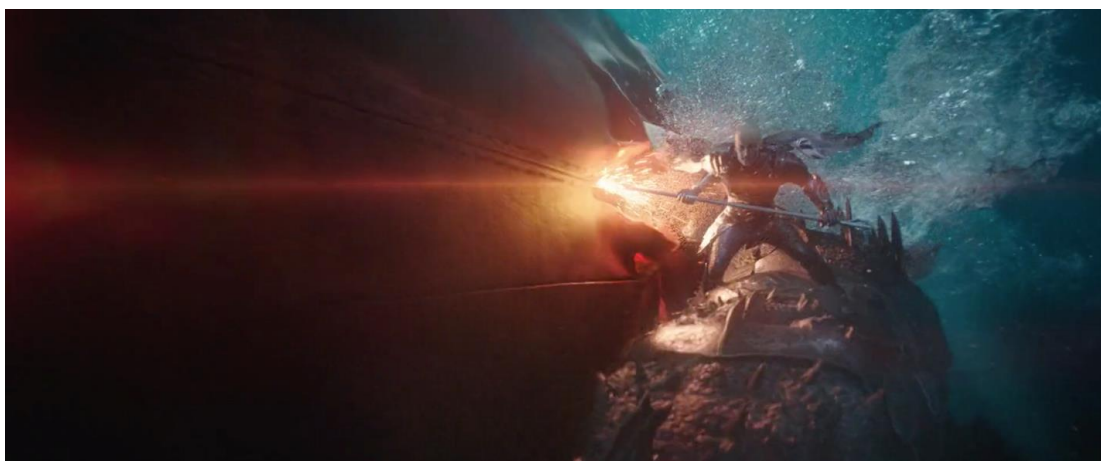


ภาพที่ 55 ตรีศูลในตำนานของกษัตริย์แอทลาน

เช่นเดียวกับตรีศูลของแมริอุส ชุดเกราะเสือด่าของคิลล์มิงเกอร์นั้นก็ทำหน้าที่เป็นเครื่องบ่งบอกสถานะอำนาจกษัตริย์ โดยในภาพยนตร์แบล็คแพนเธอร์ผู้ที่สามารถสวมใส่ชุดเกราะเสือด่าได้นั้นมีเพียงกษัตริย์ผู้ปกครองประเทศวาคานดาเท่านั้น และยังเห็นได้ว่าคิลล์มิงเกอร์นั้นมีชุดเกราะเสือด่าไว้ในครอบครองก็ต่อเมื่อเขาสามารถเอาชนะทาลลาหรือแบล็คแพนเธอร์ในการประลองและชิงบัลลังก์มาได้เท่านั้น ซึ่งชุดเกราะนี้ไม่เพียงนำมาซึ่งอำนาจในการปกครองแต่ยังนำมาซึ่งความแข็งแกร่งเหนือมนุษย์ทั่วไป แสดงให้เห็นว่านอกจากอำนาจอธิปไตยแล้วพลังยังพิเศษเหนือมนุษย์ยังถูกใช้เป็นเครื่องบ่งชี้สถานะที่แตกต่างระหว่างกษัตริย์และสามัญชน

การใช้พลังเหนือมนุษย์ที่มากับความสูงศักดิ์ก็ปรากฏในชุดเกราะของแมริอุสเช่นกัน คล้ายชุดเกราะเสือด่าของคิลล์มิงเกอร์แต่การทำงานของสัญญาณในชุดเกราะของแมริอุสนั้นมีทิศทางตรงกันข้าม ดังที่กล่าวชุดเกราะเสือด่ามีความพิเศษในการเสริมพลังให้แก่ผู้สวมใส่ส่งผลให้มีความแข็งแกร่งเหนือมนุษย์ เป็นพลังพิเศษที่ปกป้องสถานะกษัตริย์ แต่ชุดเกราะของแมริอุส(ดังปรากฏในภาพที่ 18)นั้นดูมีความธรรมดาเมื่อเทียบกับชุดเกราะเสริมพลังล้ำสมัยที่ทหารของเขาสวม(ดังปรากฏในภาพที่ 20) แต่ด้วยเชื้อสายกษัตริย์ของแมริอุสทำให้เขาสามารถหายใจบนบกและว่ายน้ำได้เร็วราวจรวดโดยไม่ต้องอาศัยชุดเกราะเสริมพลังใด ๆ เป็นความสามารถที่สามัญชนชาวแอทแลนทิส ไม่มี ดังนั้นการสวมชุดเกราะโบราณของแมริอุสจึงบ่งบอกถึงความสูงศักดิ์ แมริอุสซึ่งเป็นกษัตริย์ มีความพิเศษเหนือคนทั่วไป ไม่มีความจำเป็นต้องพึ่งพาอุปกรณ์เสริมความสามารถ

นอกจากชุดเกราะแล้วพาหนะของแมริอุสเองก็เป็นเครื่องบ่งบอกสถานะกษัตริย์เช่นกัน เหมือนช้างทรงของกษัตริย์ไทย จระเข้ยักษ์ที่แมริอุสขึ้นนั้นสะท้อนให้เห็นสถานะที่เหนือกว่า จระเข้ยักษ์หรือ Gator ที่มีเพียงแมริอุสผู้เดียวที่สามารถขี่ได้ จระเข้ซึ่งเป็นสัตว์นักล่าที่อยู่บนสุดของห่วงโซ่อาหาร (an apex predator)ราชาแห่งนักล่า เช่นเดียวกับแมริอุสที่อยู่ ณ ตำแหน่งสูงสุด ผู้ปกครองดินแดนบาดาลแอทแลนทิส



ภาพที่ 56 แมริอุสขี่จระเข้ในการทำลายเรือดำน้ำขนาดใหญ่

จากการอภิปรายตัวละครวายร้ายและตำนานกษัตริย์ในเบื้องต้นพบว่า ตัวละครวายร้ายที่มีสถานะเป็นกษัตริย์ เช่น คิลล์มังกอร์ และ แมริอุส มีความสามารถพิเศษสำคัญคือ **อำนาจในการปกครองที่มาพร้อมกับความแข็งแกร่งเหนือมนุษย์ (Brute Strength)** ในขณะเดียวกัน อัลตรอน และ ทาโนส ตัวละครวายร้ายที่มีสถานะเป็นพระเจ้าไม่เพียงมีความแข็งแกร่งทางกายและอำนาจในการบัญชาสมุนเท่านั้น แต่ยังมีอำนาจในการควบคุมความเป็นความตาย อำนาจในการควบคุมพื้นที่และเวลา และ อำนาจในการควบคุมธรรมชาติอย่างสมบูรณ์ กล่าวคือ **ตัวละครวายร้ายที่มีสถานะเป็นกษัตริย์นั้นมีอำนาจเพียงส่วนหนึ่งของพระเจ้าเท่านั้น**



ภาพที่ 57 และ ภาพที่ 58 อัลตรอนที่สามารถรับการโจมตีจากลำแสงเลเซอร์ และ ทาโนสสามารถทนทานต่อไฟจากระเบิด สะท้อนให้เห็นร่างกายในที่แข็งแกร่ง

4.2.4.3 นัยยะสำคัญระหว่างตัวละครวายร้าย ผู้ก่อการร้าย และ ยุทธโศภกรรม

การวิเคราะห์ยุทธโศภกรรมที่ตัวละครวายร้ายใช้ในการก่อการ พบลำดับชั้น หรือ Hierarchy ของพลังอำนาจที่แบ่งแยกอย่างชัดเจน ระหว่างตัวละครวายร้ายที่มีอุดมการณ์ทางศาสนาที่มีพลังอำนาจและสถานะเป็นเทพเจ้า (อัลตรอนและทาโนส) ตัวละครวายร้ายที่มีอุดมการณ์ฆาตกรรมที่มีพลังอำนาจและสถานะเป็นกษัตริย์ (คิลล์มังกอร์และแมริอุส) และตัวละครที่มีอุดมการณ์ช้าย นิยมที่ไม่มีพลังหรือความสามารถเหนือมนุษย์โดยสิ้นเชิง (ซีโม)

พิจารณาร่วมกับความเชื่อเกี่ยวกับผู้ก่อการร้ายที่ได้เกริ่นมาก่อนหน้านี้ **พบว่าในแง่นี้ ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่นั้นมีนัยยะสำคัญในการส่งเสริมความเชื่อที่ว่าผู้ก่อการร้ายที่มีอุดมการณ์ทางศาสนานั้นมีความรุนแรงมากกว่า** ดังตัวอย่างที่อภิปรายในข้างต้นที่พบว่า อัลตรอน และ ทาโนส สองตัวละครวายร้ายที่สะท้อนแนวคิดทางศาสนานั้นมีพลังอำนาจเหนือวายร้ายตัวอื่น ๆ อย่างชัดเจน โดยนอกจากความแข็งแกร่งเหนือมนุษย์แล้วยังมีอำนาจในการควบคุมชีวิต อำนาจควบคุมพื้นที่และเวลา และอำนาจควบคุมธรรมชาติ

ในทางกลับกันการศึกษายุทธวิธีที่ปรากฏนั้นแสดงให้เห็นการทำลายความเชื่อเกี่ยวกับผู้ก่อการร้ายอีกประการ นอกจากความเชื่อที่ว่าผู้ก่อการร้ายทางศาสนานั้นมีความรุนแรงกว่า แจ็คสันยังกล่าวถึงอีกหนึ่งความเชื่อเกี่ยวกับผู้ก่อการร้ายที่มีความแพร่หลาย คือ **ความยากจนและระดับการศึกษาที่ต่ำกว่านั้นส่งผลให้ผู้ก่อการร้ายเลือกใช้ความรุนแรง** ทั้งที่งานวิจัยส่วนมากเห็นว่าผู้ก่อการร้ายส่วนมากมักเป็นนักเคลื่อนไหวทางการเมืองที่มีทั้งการศึกษา ทุนและการเข้าถึงทรัพยากรต่าง ๆ รวมไปถึงเครือข่ายผู้สนับสนุน

เห็นได้ว่าตัวละครวายร้ายทั้ง 5 นั้นมีความขัดแย้งกับความเชื่อนี้ โดยในภาพยนตร์ตัวละครวายร้ายนั้นไม่ประสบปัญหาในแง่ของทุนและการเข้าถึงทรัพยากร เช่น ทาโนสที่มีทั้งอาวุธ เครื่องมือและยานพาหนะที่ทันสมัย อีกทั้งกองกำลังทหารจำนวนมากในมือ แมริอุสก็เช่นกัน ที่ไม่เพียงมีทรัพยากรทางทหาร แต่ตำแหน่งกษัตริย์แอทแลนทิสของแมริอุสยังทำให้เขานั้นมีเครือข่ายและความสัมพันธ์กับราชาของอาณาจักรบาดาลอื่น ๆ เช่น เนริอุสที่ถูกชักชวนให้ร่วมการปฏิบัติการ หรือจะเป็นตัวละครอื่น ๆ ที่ปราศจากการเข้าถึงทรัพยากรตั้งแต่ต้น เช่น อัลตรอน อย่างไรก็ตามวายร้ายตัวนี้ก็มีคุณสมบัติเพียงพอในการแสวงหาทรัพยากรต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นโลหะไวเบรเนียม วัตถุดิบสำคัญในการสร้าง WMD หรือ พันธมิตรร่วมอุดมการณ์ เช่น สการ์เล็ต วิทซ์ และ ควิกซิลเวอร์ ซึ่งความสามารถในการแสวงหาทรัพยากรยังสะท้อนให้เห็นความรู้ความสามารถและการศึกษา

เมื่อพูดถึงเรื่องความรู้ความสามารถทางการศึกษา บารอน ซีโม นั้นเป็นตัวละครวายร้ายที่มีความโดดเด่นทางด้านนี้มาก ซีโม ปุถุชนธรรมดาที่ไม่มีพลังพิเศษหรืออาศัยเครื่องมือในการเสริมพลังใด ๆ แต่สามารถทำลายองค์กร ดี อเวนเจอร์ส ที่มีสมาชิกเป็นเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ โดยวิธีการที่วายร้ายตัวนี้ใช้เป็นหลัก คือ การศึกษาวิจัยองค์กรนี้อย่างใกล้ชิดเป็นเวลาหลายปี จนค้นพบปมความขัดแย้งในอดีตหลายประการที่มีความเชื่อมโยงกัน จากนั้นจึงอาศัยข้อมูลเหล่านี้ในการจัดฉากเพื่อให้เกิดความขัดแย้งภายใน จนนำไปสู่การล่มสลายขององค์กรนี้ในที่สุด หรือ จะเป็นการออกแบบและประดิษฐ์ระเบิดต่าง ๆ เช่น ระเบิดรถยนต์ หรือ ระเบิด EMP ด้วยตนเอง ที่ไม่เพียงสะท้อนให้เห็นองค์ความรู้ที่ตัวละครมี แต่ยังแสดงให้เห็นทักษะและความสามารถเฉพาะทาง

นอกจากนี้การศึกษาอุดมการณ์และความเชื่อของตัวละครวายร้าย ยังแสดงให้เห็นแก่นทางความคิดที่มีความแข็งแกร่ง เป็นอุดมการณ์ทางการเมืองและศาสนาที่มาพร้อมกับประเด็นปัญหาและคุณค่าทางสังคมเหมือนผู้ก่อการร้ายในความเป็นจริงที่ต้องการผลักดันวาระของตน กล่าวคือ ตัวละครวายร้ายนั้นเป็นนักเคลื่อนไหวทางการเมืองที่พร้อมด้วยความรู้ความสามารถและทรัพยากรในการก่อการนั้นเอง

4.3 นัยยะสำคัญระหว่างตัวละครวายร้ายและผู้ก่อการร้าย

จากการวิเคราะห์ตัวละครวายร้ายผ่าน อุดมการณ์ ความเชื่อ และ ยุทธโศปกรณ์ที่เกี่ยวข้อง การก่อการร้ายเผยให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องเล่า ตำนาน และ ความเชื่อ ที่ไม่เพียงแวดล้อมแต่ยังทำหน้าที่สร้างความเชื่อมโยงระหว่างผู้ก่อการร้าย และ ตัวละครวายร้าย โดยการศึกษาอุดมการณ์ และความเชื่อของตัวละครวายร้ายสะท้อนให้เห็นทั้งการทำลายและส่งเสริมความเชื่อที่ว่าศาสนาเป็นสาเหตุหลักที่ก่อให้เกิดการก่อการร้ายและผู้ก่อการร้ายทางศาสนาก็มีความรุนแรงกว่าผู้ก่อการร้ายที่ยึดถืออุดมการณ์อื่น โดยตัวละครวายร้ายทำลายความเชื่อนี้ในแง่ที่ว่าอุดมการณ์ทางศาสนานั้นเป็นเพียงส่วนประกอบของแรงจูงใจเท่านั้น แต่แรงจูงใจหลักนั้นเป็นผลมาจากความเชื่อ เช่น การเหยียดมนุษย์ที่เป็นผลมาจากการรับรู้ปัญหาทางสังคม ในทางกลับกันพบว่าภาพยนตร์นั้นส่งเสริมความเชื่อนี้ผ่านการนำเสนอตัวละครวายร้ายที่มีอุดมการณ์ทางศาสนาในลักษณะที่มีความรุนแรงกว่าวายร้ายที่มีอุดมการณ์อื่น ๆ โดยสังเกตได้จากขอบเขตของเป้าหมาย เช่น ทาโนสที่มีขอบเขตของเป้าหมายกว้างระดับจักรวาล และยังสามารถสังเกตได้จากยุทธโศปกรณ์ที่วายร้ายใช้ จากการศึกษาอุปกรณ์และเครื่องมือของผู้ก่อการร้ายที่วายร้ายใช้สะท้อนให้เห็นตำนานของพระเจ้าและกษัตริย์ที่เกี่ยวข้อง ซึ่งตำนานทั้งสองนี้แสดงให้เห็น ลำดับชั้น หรือ Hierarchy ของพลังอำนาจและความสามารถเหนือมนุษย์ต่าง ๆ โดยตัวละครวายร้ายที่เกี่ยวข้องกับตำนานของพระเจ้าได้แก่ อัลตรอน และ ทาโนส มีอำนาจและความสามารถที่เหนือกว่าวายร้ายตัวอื่นอย่างชัดเจน

นอกเหนือไปจากนี้ การนำเสนอตัวละครวายร้ายในการผสมผสานทางอุดมการณ์ ความเชื่อ และ ปัญหาทางสังคมเช่นนี้ยังแสดงให้เห็นนัยยะสำคัญทางด้านความงาม(Aesthetics) การแสดงให้เห็นการผสมผสานระหว่างอุดมการณ์ที่หลากหลายในตัวละครวายร้ายส่งผลให้เกิดมิติทางความคิด ทำให้ตัวละครนั้นมีเป็นตัวของตัวเอง น่าสนใจ น่าค้นหา เป็นตัวละครที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้ชม กล่าวคือ **ตัวละครวายร้ายมีความเป็นปัจเจก (Individualism)** ไม่เพียงเท่านั้นการนำเสนอปัญหาและคุณค่าทางสังคมเหล่านี้ร่วมกับอุดมการณ์และความเชื่อยังเป็นการดึงเอาคุณค่าที่ผู้ชมและตัวละครวายร้ายมีส่วนร่วมมานำเสนอ สะท้อนทัศนคติและความเข้าใจของทั้งผู้สร้างและผู้ชมที่มีต่อตัวละครวายร้ายในฐานะผู้ก่อการร้ายว่ามีความละเอียดอ่อน(Sensitive) ความเห็นอกเห็นใจ(sympathy) และ ความเข้าอกเข้าใจ(empathy) ที่มากขึ้น ผนวกกับการนำเสนอตัวละครวายร้ายที่มีความสัมพันธ์กับตำนานและความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับเทพเจ้าและกษัตริย์ ส่งผลให้ตัวละครวายร้ายมี **ลักษณะเกินจริง และเหนือธรรมชาติ(Exaggerated)** เป็นที่น่าสนใจว่าลักษณะเหล่านี้ล้วนเป็นลักษณะสำคัญของโรแมนติคนิยม(Romantism) ดังนั้นจึงมีความเป็นจำในการวิเคราะห์ตัวละครวายร้ายเพิ่มเติมผ่านแนวคิดนี้

บทที่ 5

โรแมนติคนิยม และ ตัวละครวายร้ายภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้าย

5.1 โรแมนติคนิยม

โดยคำนิยาม โรแมนติคนิยม อาจไม่มีความเกี่ยวข้องชัดเจนโดยเฉพาะในแง่ของการเมืองและการก่อการร้ายเนื่องจากเป็นการเคลื่อนไหวทางศิลปะ แต่ในความเป็นจริงแล้วโรแมนติคนิยมนั้นมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับทั้งการเมืองและการก่อการร้าย



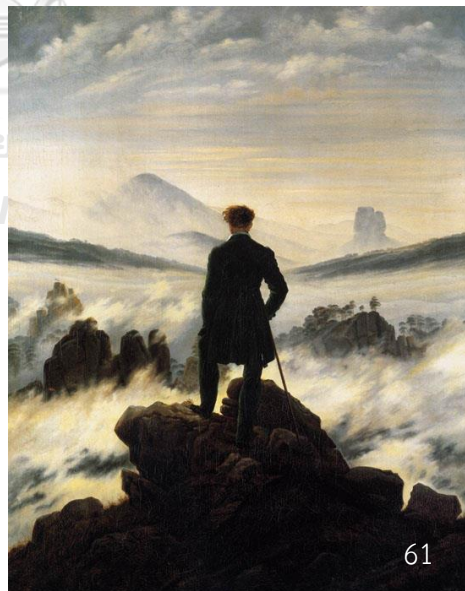
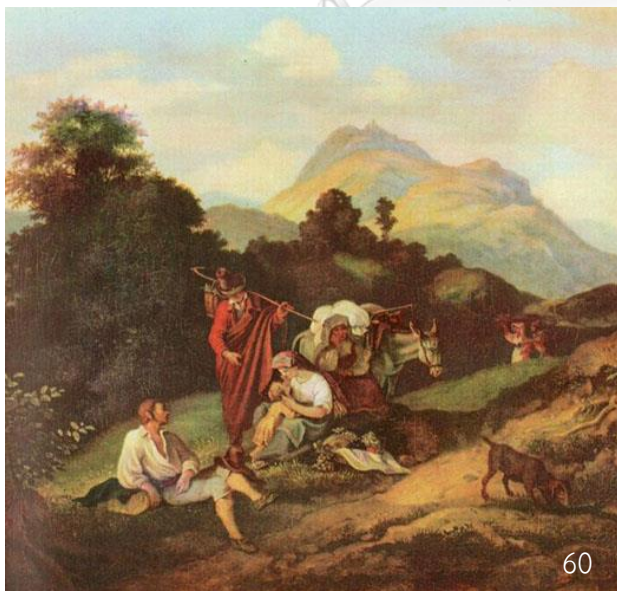
ภาพที่ 59 Liberty Leading the People โดย Eugène Delacroix (1830)

ภาพตัวอย่างที่ 59 แสดงการปฏิวัติโค่นอำนาจกษัตริย์ชาร์ลส์ที่ 5 แห่งฝรั่งเศส ในปี 1830 อย่างไรก็ตามภาพนี้ได้กลายมาเป็นสัญลักษณ์ของการปฏิวัติฝรั่งเศสที่เริ่มในปี 1793 ที่ผลักดันให้รัฐบาลฝรั่งเศสใช้ความรุนแรงปราบปรามนักปฏิวัติจนทำให้เกิดยุคที่เรียก Reign of Terror และนำไปสู่การให้กำเนิดคำว่า Terrorism หรือ การก่อการร้าย ที่ใช้มาอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ฉะนั้นในบทนี้ผู้วิจัยจึงนำเสนอการวิเคราะห์ความโรแมนติคของตัวละครวายร้ายผ่านองค์ประกอบตัวละครของวายร้าย โดยเป็นการผสมผสานแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะสำคัญของโรแมนติคนิยม แนวคิด

องค์ประกอบของตัวละคร และ แนวคิดองค์ประกอบของผู้ก่อการร้าย ซึ่งหลังจากการวิเคราะห์โรแมนติคนิยม ผู้วิจัยนำเสนอการอธิบายตัวละครวายร้ายผ่านแนวคิด ภาพตัวแทน และการจำลอง เพื่อแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่าง ตัวละครวายร้าย ผู้ก่อการร้าย และ โรแมนติคนิยม ผ่านการวิเคราะห์ ความเป็นปัจเจกนิยม(Individualism) การให้ความสำคัญกับความรูสึก(Sensitivity) การถวิลหาอดีต(Retrospective) และสุดท้าย การลดทอนความเป็นมนุษย์(Dehumanization)

5.1.1 ความเป็นปัจเจก

หนึ่งในเนื้อหาที่งานศิลปะและวรรณกรรมของโรแมนติคนิยมมักนำเสนอได้แก่ ผู้เดินทาง หรือ Wayfarer โดยมักมีการนำเสนอภาพบุคคลผจญภัยไปในธรรมชาติอันกว้างใหญ่และโหดร้ายดังภาพตัวอย่างที่ 60 และ 61 โดยงานเหล่านี้สะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับตัวบุคคลที่ไม่เป็นที่ยอมรับของสังคม หรือ ไม่สามารถยอมรับสังคมได้จึงเลือกที่จะสละความสงบและความปลอดภัยที่ได้รับจากสังคม และออกผจญภัย ซึ่งการออกผจญภัยไปในธรรมชาติที่โหดร้ายไม่ว่าจะเป็นป่าหรือขุนเขาเปรียบได้กับการต่อสู้กับอุปสรรคที่กีดขวาง เป็นแบบทดสอบเจตจำนงของตัวบุคคล ทั้งหมดทั้งหมดนี้เป็นการอุปมา การออกแสวงหา(Quest)สิ่งที่ตัวบุคคลหนึ่งปรารถนา ไม่ว่าจะเป็นกายอมรับทางสังคม การยอมรับทางความคิดและเป้าหมายในชีวิตที่นิยามตน กล่าวคือ เป็นการแสวงหา ปัจเจกภาพ หรือ *Individuality*



ภาพที่ 60 Wayfarer Resting in the Mountains โดย Adrian Ludwig Richter

ภาพที่ 61 The Wanderer above the Sea of Fog โดย Casper David Friedrich (1818)

ในบริบทของโรแมนติคนิยมนั้น ความเป็นปัจเจก หรือ ปัจเจกนิยม หมายถึง การให้ความสำคัญกับคุณค่าและความเชื่อของบุคคลหนึ่ง ๆ เหนือคุณค่าและความเชื่อของสังคม โดยในการศึกษาลักษณะของผู้ก่อการร้ายแสดงให้เห็นอุดมการณ์ ระบบความเชื่อ และคุณค่าที่ตัวละครวายร้ายยึดถือแล้ว ในส่วนนี้ผู้วิจัยจึงประสงค์ศึกษาว่าตัวละครวายร้ายให้ความสำคัญกับความเชื่อและคุณค่าที่ตนยึดถือมากน้อยเพียงใด โดยสามารถสังเกตเห็นการให้ความสำคัญนี้ผ่านความสัมพันธ์ระหว่าง ความปรารถนา(Desire) เจตจำนง(Will/Determination) และ แม่แบบตัวละคร(Character Archetype) ดังนั้นก่อนการวิเคราะห์ความเป็นปัจเจกของตัวละครวายร้าย ผู้วิจัยมีความจำเป็นในการวิเคราะห์องค์ประกอบตัวละครของวายร้ายเสียก่อน

5.1.1.1 ความปรารถนาและเจตจำนง

การศึกษาความปรารถนา และ เจตจำนงของตัวละครวายร้ายเป็นการอธิบายความจำเป็นและความเฉพาเจาะจงของความปรารถนา เป้าหมายหรือสิ่งที่ปรารถนานั้นมีความสำคัญอย่างไรกับตัวละครวายร้ายเหล่านี้ และ เป็นการแสดงให้เห็นว่าตัวละครวายร้ายมีเจตจำนงแรงกล้าหรือไม่ เพียงพอที่จะเอาชนะอุปสรรคต่าง ๆ ระหว่างตนกับเป้าหมายหรือไม่ จากการรวบรวมข้อมูลสามารถแบ่งเป้าหมายออกเป็น 2 ลักษณะหลักดังนี้

5.1.1.1.1 ความปรารถนาในการทำลายเชิงกายภาพ

ความปรารถนาประเภทนี้นั้นเป็นผลมาจากการเล็งเห็นปัญหาเชิงโครงสร้างทางสังคม ตัวละครวายร้ายที่ปรารถนาเช่นนี้มักมองว่าปัญหานั้นยากเกินเยียวยา ทางออกเดียวที่ทำได้คือทำลายโครงสร้างเดิมและสร้างใหม่ขึ้น นำไปสู่การใช้ความรุนแรงเพื่อก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ โดยปัญหาเหล่านี้มักเป็นปัญหาทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับการใช้ทรัพยากรอย่างไร้สำนึก การทำลายสิ่งแวดล้อม การใช้ความรุนแรง ฯลฯ ซึ่งตัวละครวายร้ายที่มีความปรารถนาในการทำลายเชิงกายภาพนั้นได้แก่ อัลตรอน และ ทาโนส

- **โลกาวินาศและอัลตรอน**

อัลตรอนนั้นมีความปรารถนาในการทำลายโลกเก่าและสร้างโลกใหม่ที่ไร้ซึ่งมนุษย์ ซึ่งการทำลายการดำรงอยู่ของมนุษยชาติโดยสิ้นเชิง ไม่เพียงเป็นการเป็นไปตามคุณค่าที่เขายึดถือ(การดำรงอยู่ของโลก)แต่ยังสอดคล้องกับความระบบความเชื่อและทัศนคติซึ่งมนุษย์ของเขา(ลัทธิต่อต้านมนุษยนิยม) อย่างไรก็ตามการทำตามปรารถนาของอัลตรอนก็ได้ราบรื่น การทำลายโลกและสร้างใหม่ที่มีเขาเป็นพระเจ้าผู้ปกครองนั้นมีความจำเป็นหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นการเสาะหาวัตถุดิบหรือไวยเบรเนียมเพื่อสร้าง WMD เพื่อใช้ทำลาย และ ร่างใหม่เพื่อใช้สำหรับการลงมาจากุติแบบพระเจ้า นอกจากนี้

ศัตรูคนสำคัญของเขาคือกลุ่ม ดิ อเวนเจอร์ส ที่ประกอบด้วยซูเปอร์ฮีโรหลายคน ดังนั้นเขาจึงมีความจำเป็นในการหาแนวร่วม โดยการหลอกใช้ สการ์เล็ต วิทช์ และ ควิก ซิลเวอร์ อัลตรอนสามารถซื้อเวลาจากการขัดขวางของเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ได้ในระดับหนึ่ง

การต่อสู้กับเหล่าซูเปอร์ฮีโร่เองก็ไม่ใช่ว่าเรื่องง่าย อัลตรอนซึ่งสูญเสียพันธมิตรในตอนท้ายเรื่องนั้นต้องต่อกรกับซูเปอร์ฮีโรหลายคนตามลำพัง และหลายครั้งที่เขาโดยรู้มกระทำจากเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ แต่ด้วยความไม่ย่อท้ออัลตรอนพยายามต่อสู้จนถึงวินาทีสุดท้ายของชีวิตเขา นอกจากการสูญเสียความศรัทธาในตัวมนุษย์ พันธมิตรแล้วอัลตรอนยังสูญเสีย ร่างของวิชั่น ร่างที่เขาสร้างขึ้นเพื่อการจู่โจมที่เปรียบเสมือนบุตรของเขา สัญลักษณ์แห่งความหวังของอนาคตในอุดมคติ สัญลักษณ์แห่งการสืบทอดอุดมการณ์และเจตจำนง แม้อัลตรอนต่อสู้ขัดขืนสุดกำลังแต่สุดท้ายเขาก็ต้องเสียร่างนั้นให้กับ ดิ อเวนเจอร์ส แม้สุดท้ายโลกในอุดมคติอาจไม่เป็นตามที่เขาต้องการทุกประการ แต่เขาก็ต้องยอมสละร่างที่เขาสร้างขึ้น เพื่อให้แผนการโดยรวมดำเนินต่อไปและบรรลุผลตามความปรารถนา

- **จักรวาลวินาศและทาโนส**

ความปรารถนาของทาโนสนั้นคือจักรวาลที่ปราศจากความทุกข์ยากและมีทรัพยากรเพียงพอสำหรับทุกคน เนื่องจากจำนวนประชากรที่มากเกินไปก่อให้เกิดการขาดสมดุลระหว่างทรัพยากรและความต้องการ การลดจำนวนประชากรลงครึ่งหนึ่งจึงเป็นทางเลือกที่สามารถนำสมดุลของจักรวาลกลับมาได้ ซึ่งการทำเช่นนี้ต้องอาศัยอำนาจของถุงมือนันต์ที่ประดับด้วยอัญมณีทั้งหก ฉะนั้นอุปสรรคสำคัญของทาโนสคือระยะทาง เนื่องจากอัญมณีทั้งหกนั้นถูกซ่อนไว้ตามสถานที่ต่าง ๆ ทั่วจักรวาล ทำให้เขาใช้เวลาหลายปีในการท่องจักรวาลอันกว้างใหญ่เพื่อตามหาอัญมณีเหล่านี้ ไม่เพียงระยะทางเท่านั้นที่เป็นอุปสรรค การได้มาซึ่งอัญมณีแต่ละอันก็ทำหายเจตจำนงและความตั้งใจของเขาไม่แพ้กัน

เช่น การได้มาซึ่งอัญมณีแห่งกาลเวลา หรือ Time Stone ทาโนสต้องเผชิญหน้ากับซูเปอร์ฮีโร่ถึง 7 คนโดยลำพัง แรงกดดันจากการต่อสู้กับเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ที่รู้มกระทำเขานั้นส่งผลให้เขาระเบิดโทสะออกมา ความโกรธที่เป็นอารมณ์ที่ทาโนสนั้นไม่แสดงออกมาเลยแม้แต่บ่อยตลอดเรื่องแม้โดนโจมตีทั้งทางกายและวาจาตลอด จนกระทั่งวินาทีที่เขากำลังโดนรุมทำร้ายโดยเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ หรือในฉากที่ทาโนสและกามอรา(Gamora)ได้มาซึ่งอัญมณีแห่งวิญญาณ หรือ Soul Stone ทาโนสนั้นต้องยอมสละชีวิตของกามอราแม้ว่าเขานั้นไม่อยากจะตามเพื่อแลกกับการได้มาซึ่งอัญมณีนี้ เช่นกันทาโนสผู้แทบไม่แสดงออกทางอารมณ์เลยต้องหลั่งน้ำตาแห่งความโศกเศร้าในการสละชีวิตกามอรา ลูกสาวบุญธรรมที่เป็นเพียงคนเดียวในภาพยนตร์และจักรวาลของภาพยนตร์ที่เขารักอย่างแท้จริง

บทสนทนา 24 Thanos จากเรื่อง Avengers: Infinity War (01:05:30)

Thanos: I'm the only one who knows that. At least, I'm the only one with the will to act on it.

พ่อเป็นเพียงผู้เดียวที่รู้ อย่างน้อยพ่อก็คือคนเดียวที่เข้มแข็งพอที่จะทำมัน

บทสนทนา 25 Thanos จากเรื่อง Avengers: Infinity War (01:28:50)

Thanos: I ignored my destiny once. I cannot do that again, even for you. (Thanos says to Gamora)

พ่อเคยละเลยต่อลิขิตของพ่อ พ่อไม่สามารถเลี้ยวมันได้อีกครั้ง แม้แต่เพื่อลูก (เขาพูดกับกามอรา)

บทสนทนา 26 Thanos จากเรื่อง Avengers: Infinity War (01:48:00)

Thanos: The hardest choice requires the strongest will.

การเลือกทำสิ่งที่ยากที่สุดจำเป็นต้องมีเจตจำนงที่แข็งแกร่งที่สุด

บทสนทนา 27 Thanos และ Gamora จากเรื่อง Avengers: Infinity War (02:11:50)

Young Gamora: Did you do it?

พ่อทำสำเร็จแล้วใช่ไหม?

Thanos: Yes

ใช่

Young Gamora: What did it cost?

พ่อต้องแลกมันมาด้วยอะไรบ้าง?

Thanos: Everything.

ทุกสิ่งทุกอย่าง (เขาพูดด้วยสีหน้าเศร้าโศก)

5.1.1.1.2 ความปรารถนาในการนิยามตนเองใหม่

ตัวละครวายร้ายที่มีความปรารถนาในแง่นี้มีความเกี่ยวข้องกับการนิยาม *สถานะ* ของตนใหม่ เป็นความพยายามในการสะท้อนให้เห็นปัญหาบางประการผ่านการกระทำ (make a statement) เช่นกันปัญหาเหล่านี้เป็นปัญหาทางสังคม เช่น การกดขี่ การถูกเอารัดเอาเปรียบ การเหยียดชาติพันธุ์ และ ความล้มเหลวของระบบยุติธรรม ข้อสังเกตสำคัญระหว่างความปรารถนาประเภทนี้และความปรารถนาในการทำลายเชิงกายภาพ คือ เป้าหมายประเภทนี้ไม่ต้องการทำลายโครงสร้าง แต่เป็นการทำลาย หรือ เปลี่ยนแปลงชั่วคราว โดยตัวละครวายร้ายที่มีความปรารถนาและเป้าหมายประเภทนี้ได้แก่ ซิโม คิลล์มิงเกอร์ และ แมริอุส

● **การทำลายอำนาจรัฐและซีโม**

ดังที่อภิปรายในบทที่แล้วว่าซีโมนั้นมีแนวคิดซ้ายนิยมและต้องการทำลายองค์กร ดิ อเวนเจอร์ส โดยแรงจูงใจหลักของซีโมนั้นมาจากการสูญเสียครอบครัวในการปฏิบัติการ ดิ อเวนเจอร์ส(การกำจัดอัลตรอน) ซึ่งการสูญเสียครั้งนี้ไม่ได้รับการชดเชยหรือการแสดงความรับผิดชอบใด ๆ ทั้งสิ้นจากองค์กรนี้ เนื่องจาก ดิ อเวนเจอร์ส เป็นองค์กรที่อยู่นอกกฎหมาย เป็นองค์กรที่สามารถปฏิบัติการโดยใช้ความรุนแรงในอำนาจอธิปไตยของประเทศใดก็ได้ โดยไม่คำนึงถึงผลกระทบที่จะตามมา เหตุผลส่วนหนึ่งที่องค์กรนี้สามารถทำเช่นนี้ได้เนื่องจากอำนาจทางทหารที่มีเหนือทุกประเทศในโลก อำนาจในการจัดการวายร้ายที่รัฐบาลนั้นไม่สามารถทำได้ เหตุนี้เองส่งผลให้ซีโมนั้นมองว่าระบบความยุติธรรมแบบดั้งเดิมนั้นล้มเหลว แต่ในขณะเดียวกัน ดิ อเวนเจอร์ส ก็ใช้ความรุนแรงจนมีผู้บริสุทธิ์เสียชีวิตโดยไม่รับผิดชอบเพียงพอซึ่ง “ความสงบ” ตามอุดมคติของตน กล่าวคือ ดิ อเวนเจอร์สนั้นไม่ต่างอะไรกับวายร้ายที่พวกเขากำจัดนั่นเอง และซีโมเล็งเห็นความเสแสร้ง(Hypocrisy)ขององค์กรนี้

อย่างไรก็ตามอุปสรรคประการสำคัญที่ทำทลายความตั้งใจและเจตจำนงของซีโม คือ ซีโมนั้นเป็นเพียงมนุษยธรรมคนหนึ่ง แต่ ดิ อเวนเจอร์ส นั้นเป็นกองกำลังทหารที่มีซูเปอร์ฮีโร่เป็นทหาร แต่ด้วยเจตจำนงที่แรงกล้าเขาจึงอาศัยวิธีการศึกษาองค์กรนี้อย่างละเอียด ใช้เวลานานนับปี เพื่อให้ทราบจุดอ่อน จากตัวอย่างคำพูดของซีโมด้านล่างสะท้อนความใสในรายละเอียดทุกประการ ไม่เพียงร่างกายที่เขาใส่ลงไปในการศึกษาเหล่าซูเปอร์ฮีโร่เท่านั้น แต่แรงใจก็เช่นกัน ซีโมต้องละทิ้งความเป็นมนุษย์บางส่วนไป โดยการวางระเบิดการประชุมนานาชาติของเขาทำให้มีผู้เสียชีวิตจำนวนมากและหนึ่งในนั้น คือ บิดาของ แบล็คแพนเธอร์ ส่งผลให้แบล็คแพนเธอร์นั้นตัดสินใจออกตามล่าตัวซีโมเพื่อล้างแค้น โดยในฉากที่ทั้งคู่เผชิญหน้าในตอนจบนั้น ซีโมได้กล่าวขอโทษแบล็คแพนเธอร์ที่พ่อของเขานั้นเสียชีวิตในการระเบิดที่ประชุม สะท้อนให้เห็นว่าเขาเข้าใจว่าการสูญเสียครอบครัวที่เป็นผู้บริสุทธิ์ให้กับการใช้ความรุนแรงนั้นรู้สึกเช่นไร เพราะเขาเองก็ประสบสิ่งเดียวกัน กระนั้นแล้วเขาก็เลือกปิดด้านความเป็นมนุษย์ที่มีความซื่อสัตย์ และเลือกใช้ความโกรธเป็นเชื้อเพลิงสุ่มไฟแค้นที่ตนมีต่อ ดิ อเวนเจอร์ส จนทำให้มีผู้บริสุทธิ์เสียชีวิต และ ก็ทำให้ บักกี้ บาร์นส์ เป็นแพะรับบาปเพื่อให้เป้าหมายของตนสำเร็จ

บทสนทนา 28 Baron Zemo จากเรื่อง Captain America: Civil War (02:00:00)

Baron Zemo: I've thought about nothing for over a year. I studied you. I followed you, but now that you're standing here, I just realize... there's a bit of green in the blue of your eyes.

ตลอดเวลาปีกว่าที่ผ่านมามีไม่เคยนึกถึงอะไรเลย เพื่อที่ศึกษาคุณ ติดตามคุณ แต่เมื่อคุณได้มายืนอยู่ต่อหน้าผม ผมเพิ่งสังเกตเห็นว่าในสีฟ้าของตาคุณมีสีเขียวผสมอยู่

การโจมตีและทำลาย ดิ อเวนเจอร์ส ไม่เพียงสร้างทัศนคติเกี่ยวกับวิถีปฏิบัติการณ์ของ ดิ อเวนเจอร์ส ใหม่ เป็นการเปลี่ยนค่านิยมและอัตลักษณ์ขององค์กรนี้ ซึ่ให้เห็นว่าการใช้ความรุนแรงขององค์กรนี้เป็นปัญญาของระบบความยุติธรรม แต่ยังเป็นการใช้ให้เห็นว่า เขาและผู้บริสุทธิ์อีกมากมายนั้นตกเป็น “เหยื่อ” ของการใช้ความรุนแรงในการปฏิบัติการณ์ขององค์กรนี้

● การปลดแอกและคิลล์มิงเกอร์

คิลล์มิงเกอร์มีเป้าหมายสูงสุด คือ การใช้เทคโนโลยีทางสงครามที่สร้างจากไวเบรเนียมของประเทศวาคานดาในการปลดปล่อยคนเชื้อสายแอฟริกันกว่าสองพันล้านคนทั่วโลกจากความเหลื่อมล้ำทางสังคม เนื่องจากคิลล์มิงเกอร์เติบโตขึ้นในสังคมยากไร้ มีความเหลื่อมล้ำสูง นอกจากนี้พ่อของเขาถูกสังหารโดยพี่ชายของตน(ซึ่งในขณะนั้นเป็นกษัตริย์ของวาคานดาและพ่อของคิลล์มิงเกอร์)จากข้อหาพยายามลักลอบนำอาวุธออกนอกวาคานดาเพื่อใช้ในการต่อสู้เพื่อความเท่าเทียม การที่วาคานดาเลือกทำเช่นนี้เนื่องจากความกังวลที่ว่าประเทศจะนำมาซึ่งการแสวงหาผลประโยชน์จากไวเบรเนียมในทางที่ไม่ดีของชาติอื่น ทั้งหมดนี้ทำให้คิลล์มิงเกอร์ มองว่าประเทศนี้เห็นแก่ตัว ละเลยความเหลื่อมล้ำที่พี่น้องชาวแอฟริกันต้องประสบ อย่างไรก็ตามอำนาจในการใช้ไวเบรเนียมและเทคโนโลยีที่สร้างจากโลหะนี้ขึ้นตรงกับอำนาจในการปกครองวาคานดา เขาจึงมีความจำเป็นในการแย่งอำนาจปกครองจากแบล็คแพนเธอร์ซึ่งโดยสายเลือดแล้ววรายร้ายตัวนี้มีสิทธิ์ในการทำชิงบัลลังก์

ในการได้มาซึ่งบัลลังก์ของวาคานดานั้น สะท้อนเจตจำนงของคิลล์มิงเกอร์มีความแรงกล้าถึงขนาดที่เขายอมทำทุกอย่าง ไม่กลัวแม้กระทั่งความตาย เช่น การเอาตัวเองเข้าประเทศวาคานดาในฐานะนักโทษ การประลองชิงตำแหน่งกษัตริย์วาคานดาที่มีความอันตรายถึงชีวิต ทั้งกายและใจตัวละครวรายร้ายตัวนี้มีกำลังที่เหลือล้น ไม่เพียงเท่านั้นเขายังพร้อมที่จะสละความเป็นมนุษย์และความรักพวกพ้องเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เช่น การอุทิศชีวิตของคนให้กับองค์กรทางทหารเพื่อฝึกฝนการต่อสู้ การอาสาประจำการในพื้นที่สงครามเพื่อเรียนรู้วิถีแห่งการฆ่า การหลอกใช้และหักหลังเพื่อนร่วมงาน การสละชีวิตแพนสาว หรือกระทั่งการสังหารชาวแอฟริกันด้วยตนเอง

บทสนทนา 29 Killmonger จากเรื่อง Black Panther (01:18:15)

Killmonger: I lived my entire life, waiting for this moment. I trained. I lied. I killed... just to get here. I killed in America, Afghanistan, Iraq. I took lives from my own brothers and sisters right here on this continent. And all these deaths, just so I can kill you.

ข้าใช้ชีวิตทั้งหมดไปกับการรอคอยเวลานี้ ข้าฝึกฝน โทกฮก สังหาร เพื่อที่จะมายืน ณ จุดนี้ ข้าสังหารในอเมริกา อัฟกานิสถาน อิรัก ข้าฆ่าแม่กระทั่งพี่น้องชาวแอฟริกันบนพื้นทวีปนี้ พวกเขาตายก็เพื่อให้ข้าสามารถมาถึงจุดนี้และสังหารเจ้า

การกระทำของคิลล์มังกอร์ไม่เพียงเป็นความพยายามในการปลดแอกชาวแอฟริกันจากความไม่เท่าเทียม แสดงให้เห็นว่าตนและพี่น้องผิวสีทั่วโลกกำลังประสบปัญหาความเหลื่อมล้ำเท่านั้น แต่ยังต้องการเปลี่ยนแปลงสถานะของชาวแอฟริกา จากผู้ที่ถูกกดขี่ให้กลายเป็นผู้กดขี่ อย่างไรก็ตาม ในอีกมุมหนึ่งการกระทำของเขาก็เป็นการปลดแอกความคานดาจากความกลัวว่าโลกภายนอกนั้นจะเข้ามาตัดดวงผลประโยชน์จากตน และเผยให้เห็นว่าเทคโนโลยีของประเทศนั้นมีความสำคัญกว่าที่คิด

● การครองโลกเบื้องบนของแมริอุส

ความปรารถนาของแมริอุส คือ การประกาศสงครามกับโลกเบื้องบน ซึ่งเหตุผลในการทำเช่นนี้เป็นผลมาจากทัศนคติเหยียดชาติพันธุ์มนุษย์ และ เพื่อปลดแอกชาวบาดาลจากการถูกรุกรานทางทะเลโดยมนุษย์ แต่ก่อนที่จะประกาศสงครามนั้นแมริอุสจำเป็นต้องรวบรวมพันธมิตรแห่งท้องทะเลทั้ง 7 เพื่อสถาปนาตนเป็นเจ้าสมุทร หรือ Ocean Master อย่างไรก็ตามอุปสรรคหลักของเขาคือ อควาแมนพี่ชายของเขาที่ส่งผลต่อความมั่นคงในฐานะกษัตริย์แห่งแอทแลนทิส ซึ่งส่งผลไปยังการถูกยอมรับโดยเจ้าแห่งอาณาจักรบาดาลอื่น ๆ

อุปสรรคภายนอกที่แมริอุสต้องเผชิญ คือ การเดินทางไปยังอาณาจักรบาดาลต่าง ๆ เพื่อสร้างการยอมรับและขอความชอบธรรมในการเป็นเจ้าสมุทรจากเจ้าแห่งอาณาจักรบาดาลทั้งหก แน่นอนว่าแมริอุสไม่ได้รับการยอมรับเขาจึงใช้กำลังในการบังคับ ซึ่งเผยให้เห็นอุปสรรคภายในที่ท้าทายเจตจำนง แมริอุสซึ่งสูญเสียมารดาไปนั้นลงมือสังหารเจ้าแห่งอาณาจักรชาวเงือก(Fisherman Kingdom) และบังคับให้เจ้าหญิงของอาณาจักรขึ้นครองราชย์แทนพระบิดาภายใต้การควบคุมของตน อีกครั้งหนึ่งที่มีการสละความรู้สึกและความเป็นมนุษย์ปรากฏให้เห็น แมริอุสที่ทราบดีกว่าใครว่าการสูญเสียผู้ให้กำเนิดนั้นรู้สึกเช่นไรเพราะหนึ่งในเหตุผลที่เขาอยากประกาศสงครามกับมนุษย์ก็เพราะการสูญเสียมารดา แต่เขากลับเลือกที่จะทิ้งความรู้สึกผิด เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย ไม่เพียงความรู้สึกผิดแต่เขาเองก็ยอมเสียสละความรักด้วย

แมริอุสหลอกใช้ เมรา (Mera) คู่หมั้นของเขาคู่ที่ตกหลุมรักอควาแมน ในแง่หนึ่งอาจมองได้ว่าเป็นเพราะ เมราหักอกและหักหลัง แต่ในฉากที่เมราช่วยอควาแมนหลบหนีออกจากแอทแลนทิส แมริอุสและเมราได้จ้องตากันก่อนที่ทั้งคู่จะแยกทาง แม้เป็นเพียงช่วงเวลาสั้นๆ แต่ก็สะท้อนให้เห็นความรู้สึกเจ็บปวดจากความรักที่เขามิให้เธอ กระนั้นแล้วแผนการใช้เมรานั้นได้เริ่มก่อนที่เหตุการณ์นี้จะเกิดขึ้น สะท้อนให้เห็นว่าแม้เขาจะรักเมราแต่เขาก็เลือกที่จะหลอกใช้เธอ เช่นกันความพยายามในการกำจัดอควาแมนของแมริอุสนั้นเพื่อให้ตนขึ้นครองบัลลังก์แอทแลนทิสและสมุทรทั้งเจ็ดได้อย่างชอบธรรม และ ปลดแอกตนออกจากภาพลักษณ์ของกษัตริย์ที่ขึ้นครองราชย์โดยไม่ชอบธรรม นอกจากนี้ความต้องการในการประกาศสงครามกับมนุษย์ของเขายังเป็นความพยายามเปลี่ยนสถานะของตนและชาวบาดาล จากเดิมที่ เป็นผู้ถูกกระทำ ถูกรุกรานโดยมนุษย์ ถูกกดขี่ กลายเป็นผู้ปกครองมนุษย์

5.1.1.2 แม่แบบตัวละคร

การวิเคราะห์แม่แบบตัวละครนั้นเป็นการจัดจำแนกประเภทของตัวละคร ตามสถานะและหน้าที่ทางสังคมของตัวละครที่สะท้อนประเภทของต่าง ๆ ของมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง ทำให้ผู้ชมเข้าใจการกระทำของตัวละครมากขึ้น นอกจากการเรียนรู้ประเภทของตัวละครร้ายๆ จะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจสถานะและหน้าที่ทางสังคมของตัวละครและส่งผลถึงความเป็นปัจเจกแล้ว การศึกษาข้อบกพร่องของตัวละครแต่ละแบบนั้นยังช่วยให้ความสัมพันธ์ระหว่างความปรารถนา และ ความเป็นปัจเจกมีความชัดเจนยิ่งขึ้น

5.1.1.2.1 ผู้ไถ่บาป ผู้วิเศษ และ อัลตรอน

ผู้ไถ่บาป เป็นตัวละครที่มีบทบาทในเรื่องเล่าทางศาสนา เช่น พระเยซูคริสต์ หรือ โมเสส โดยตัวละครประเภทนี้มีลักษณะร่วมกับ ผู้วิเศษ คือ อำนาจเหนือธรรมชาติ และ อำนาจในการชักจูง ซึ่งหน้าที่สำคัญของทั้งสองประเภทของตัวละคร คือ การใช้อำนาจเหนือธรรมชาติในการชักจูงคนจำนวนมากไปสู่โลกที่ดีกว่าหรือไปในทางที่ถูกต้อง อัลตรอนเป็นตัวละครที่สะท้อนลักษณะของแม่แบบทั้งสองนี้อย่างชัดเจนซึ่งเห็นได้จากทัศนคติที่ปรากฏผ่านคำพูดของเขา

บทสนทนา 30 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:22:45)

Ultron: I'm here to help.

เข้ามาเพื่อช่วย

บทสนทนา 31 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:30:25)

Ultron: I'm on a mission... peace of our time.

ข้ากำลังปฏิบัติภารกิจ...คือ ความสงบสุขในเวลาของเรา

บทสนทนา 32 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:37:40)

Ultron: I've come to save the world

ข้ามาเพื่อช่วยโลกให้รอดพ้น

อย่างไรก็ตามข้อบกพร่องของตัวละครทั้งสองประเภทคือ สามารถใช้พลังอำนาจพิเศษในการกดขี่หรือทำลายสมดุลของธรรมชาติ และอัลตรอนก็แสดงให้เห็นข้อบกพร่องนี้อย่างชัดเจน การที่อัลตรอนมองว่าตนนั้นคือผู้ไถ่บาปและผู้วิเศษแสดงให้เห็นความยึดมั่นในอุดมการณ์ทางศาสนาและเจตจำนงในการบรรลุเป้าหมายของเขา อย่างไรก็ตามความยึดมั่นและเจตจำนงอันแรงกล้านี้เองก็เป็นสิ่งที่ผลักดันให้อัลตรอนใช้อำนาจของตนในการ ขำระล้างมนุษยย์ออกจากโลกใบนี้เพื่อสร้างโลกที่กอบปรด้วยหุ่นยนต์และเครื่องจักร เป็นโลกที่ครั้งหนึ่งเคยอุดมไปด้วยสิ่งมีชีวิตหลากหลายชนิดรวมถึงมนุษยย์ กลายเป็นโลกที่ขาดชีวิตชีวาเพราะทุกคนถูกสร้างจากโลหะ ซึ่งเป็นการฝืนและทำลายสมดุลทางธรรมชาติอย่างรุนแรง

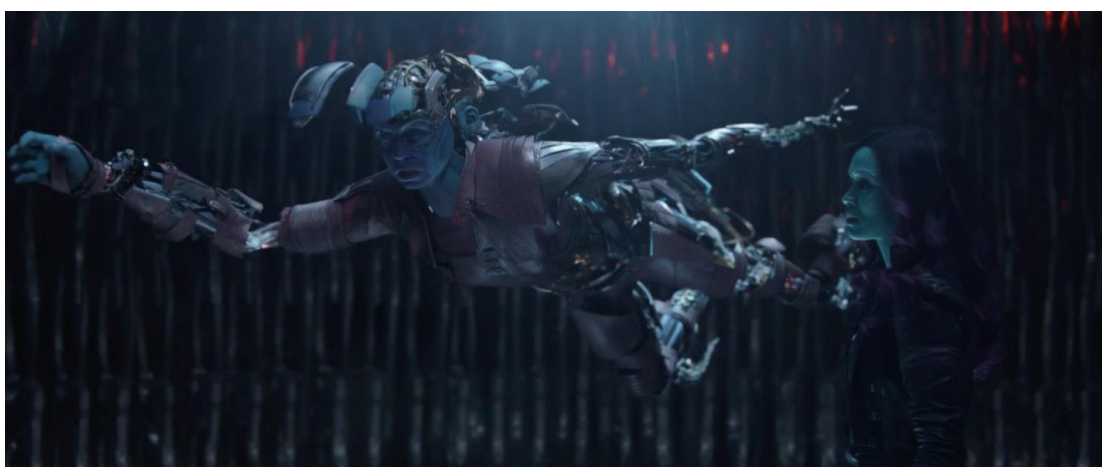
5.1.1.2.2 พ่อ กษัตริย์ และ ทาโนส

พ่อ หรือ กษัตริย์ เป็นตัวละครที่มีวิสัยทัศน์ชัดเจน ทำให้เป็นผู้นำทางความคิดที่อำนาจในการสั่งการผู้ที่อยู่ใต้การปกครอง ซึ่งเป็นตัวละครที่มีลักษณะเหมือน ทาโนส ตัวละครวร้ายร้ายตัวนี้มีผู้ใต้บังคับบัญชาและผู้ติดตามเนื่องจากวิสัยทัศน์ที่เขามองว่าเป็นทางรอดเดียวของจักรวาล ไม่เพียงเท่านั้นสมุนของทาโนสยังพร้อมที่จะทำตามคำสั่งโดยไม่ขัดขืน อย่างไรก็ตามข้อบกพร่องของตัวละครประเภทนี้ คือ หากผู้เป็นพ่อยึดมั่นกับวิสัยทัศน์ของตนมากเกินไป สามารถใช้อำนาจในการสั่งการในลักษณะกดขี่ผู้ใต้บังคับบัญชา

นอกจากการบังคับให้กามอราสละชีพแล้ว ยังสามารถเห็นการกดขี่ผู้ใต้บังคับบัญชาของทาโนสในความสัมพันธ์ระหว่างเขาและบุตรสาวบุญธรรมอีกคน เนบิวลา (Nebula) ดังที่ปรากฏในภาพยนตร์ Avengers: Infinity War และ Endgame เนบิวลาซึ่งมีความปรารถนาให้ตนเป็นที่ยอมรับและได้รับความเคารพจากทาโนส จนยอมทำทุกสิ่งทุกอย่างที่เขาสั่ง ไม่ว่าจะเป็นการเสี่ยงชีวิตในการปฏิบัติภารกิจต่าง ๆ หรือถูกบังคับโดยทาโนสให้แทนที่อวัยวะของตนด้วยเครื่องจักรเพื่อให้ตนแข็งแกร่งขึ้นส่งผลให้มีประสิทธิภาพในการต่อสู้และทำภารกิจให้แก่ทาโนสดีขึ้น ไม่เพียงเท่านั้นทาโนสยังใช้

อำนาจของเขาคดขี่และทรมาณเนบิวลาเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการกับ ดิ อเวนเจอร์ส ที่เป็นอุปสรรคสำคัญที่คอยขัดขวางแผนการของเขา

แม้ทาโนสเป็นตัวละครวายร้ายที่ปรากฏในฐานะพ่อที่มีอุดมการณ์ที่แน่วแน่และมีความเป็นผู้นำสูง กระนั้นแล้วเจตจำนงและความมุ่งมั่นที่สูงของทาโนสก็ได้กลายมาเป็นข้อเสียของเขาเสียเอง ส่งผลให้เขาคดขี่ และ ทรมาณผู้ใต้บังคับบัญชา โดยเฉพาะบุตรสาวบุญธรรมทั้งสอง กามอรา และ เนบิวลา เพื่อให้เขาบรรลุเป้าหมายในการสร้างจักรวาลใหม่ที่เขามองว่าจะเป็นจักรวาลที่ทุกคนอยู่อย่างสะดวกสบาย



ภาพที่ 62 ทาโนสทรมาณเนบิวลาเพื่อให้ได้ข้อมูลที่เขาต้องการ นอกจากนี้ชิ้นส่วนร่างกายที่เป็นโลหะของเนบิวลาที่ปรากฏในภาพเกิดจากการบังคับของทาโนส

5.1.1.2.3 ราชาธิราช นักรบ ทรรราช และ ศิลล์มังกอร์ และ แมริอุส

ราชาธิราชนั้นเป็นตัวละครที่แสวงหาความเคารพและการยอมรับทางสถานะ ลักษณะร่วมกันระหว่างราชาธิราชและตัวละครประเภทนักรบ คือ การใช้อำนาจที่ตนได้รับจากความเคารพและการยอมรับทางสถานะในการต่อสู้ในสิ่งที่ตนคิดว่าถูกต้อง ซึ่งทั้งศิลปะมังกอร์และแมริอุสสะท้อนลักษณะของตัวละครประเภทนี้อย่างชัดเจนในแง่ของการกระทำ ศิลล์มังกอร์แสวงหาตำแหน่งกษัตริย์ของวาคานดา และ แมริอุสต้องการตำแหน่งเจ้าสมุทร โดยวายร้ายทั้งสองต้องการความเคารพและการยอมรับทางสถานะเพื่ออำนาจในการสั่งการทางทหาร เพื่อต่อสู้กับปัญหาทางสังคมที่ทั้งสองต้องเผชิญ อันได้แก่ การกดขี่และการเหยียดชาติพันธุ์ ที่เป็นปัญหาทางสังคมและเป็นคุณค่าที่ควรต่อสู้เพื่อกำจัด อย่างไรก็ตามการใช้อำนาจทางทหารนี้เองที่สะท้อนให้เห็นข้อบกพร่องของตัวละครราชาธิราช และ นักรบ ซึ่งก็คือ ทรรราช

ทรรราชเป็นมุกกลับของราชาธิราชหรือนักรบ โดยตัวละครประเภทนี้มีมักยึดติดกับความเชื่อที่ว่าสิ่งที่ตนกระทำนั้นถูกต้องจนเกินไป ส่งผลให้ตนมองไม่เห็นความผิดในสิ่งที่กระทำลงไป ไม่เข้าใจ

ว่าตนกำลังทำร้ายผู้อื่น และสิ่งที่ตนกำลังทำนั้นขัดแย้งกับสิ่งที่ตนต่อสู้ เห็นได้ว่าทั้งคิลล์มังกเกอร์ และแมริอุส ยึดติดกับความเชื่อและอุดมการณ์ของตนจนทำให้กลายเป็นผู้กดขี่เสียเอง คิลล์มังกเกอร์ ตั้งใจที่จะทำลายการเหยียดสีผิวและผู้กดขี่ แต่ด้วยความมุ่งมั่นและเจตจำนงที่มากเกินไป ส่งผลให้สุดท้ายเขาต้องการให้ชนชาติแอฟริกันทำลายและคร่าชีวิตผู้กดขี่ รวมไปถึงครอบครัวและผู้สนับสนุนพวกเขา และขึ้นมาเป็นผู้ปกครองผู้ที่เคยกดขี่พวกเขา กล่าวคือ ชาวแอฟริกันกลายมาเป็นผู้กดขี่เสียเอง เช่นเดียวกันแมริอุสเริ่มจากความรู้สึกที่ว่าชาวบาดาลนั้นโดนกดขี่โดยมนุษย์ แต่ด้วยความเป็นชาตินิยมและความรู้สึกเหยียดชาติพันธุ์มนุษย์ในตัวที่มากเกินไป ทำให้เขาต้องการให้ชาวบาดาลขึ้นปกครอง กล่าวคือ เป็นโลกที่มีมนุษย์เป็นชาติพันธุ์ที่มีสถานะต่ำกว่าและอยู่ใต้การปกครองของชาวบาดาล

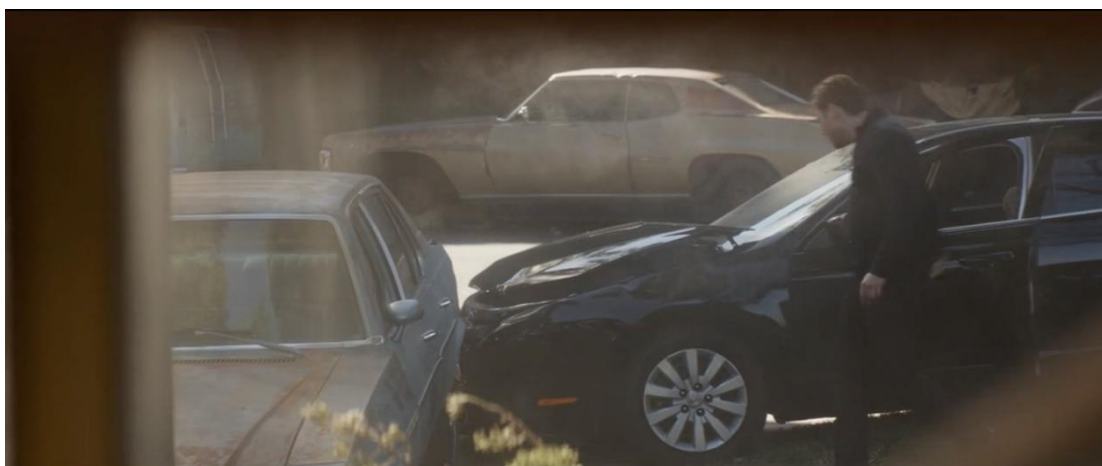
5.1.1.2.4 นักเล่นกล ศิลปิน และ ซีโม

นักเล่นกลคือตัวละครที่ใช้เล่ห์กลหลอกล่อเพื่อให้ตนได้ในสิ่งที่ต้องการ ในแง่นี้เห็นได้ว่าซีโมนั้นมีการใช้เล่ห์กลหลากหลายเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลสำคัญที่สามารถทำลายองค์กร ดี อเวนเจอร์ส เช่น การสวมบทบาทเป็นคนที่ต้องการความช่วยเหลือ ดังปรากฏในฉากที่เขาแสร้งทำเป็นขับรถชนทางเข้าหน้าบ้านชายผู้หนึ่ง ซึ่งแท้จริงแล้วเขาต้องการสมุดบันทึกข้อมูลตำแหน่งของกองทหารเหนือนมนุษย์ (Winter Soldiers) และวิธีการควบคุมกองทหารนี้ หรือ การจัดฉากเพื่อให้เกิดความเข้าใจผิด เช่น การจัดฉากวางระเบิดการประชุมนานาชาติเพื่อให้สาธารณชนและองค์กร ดี อเวนเจอร์ส เข้าใจผิดว่า บักก็บาร์นส์ คือผู้ก่อเหตุ ทำให้เขาตกเป็นเป้าของสตาร์คผู้นำองค์กร ดี อเวนเจอร์ส นำไปสู่ความขัดแย้งภายในระหว่างสตาร์คและกัปตันอเมริกา ในส่วนของศิลปินเป็นตัวละครผู้ชี้ให้เห็นแง่มุมที่แตกต่าง โดยเฉพาะการชี้ให้เห็นความอัปยศของสิ่งที่ดูสวยงามจากภายนอก เช่นเดียวกัน การกระทำของซีโมชี้ให้เห็นว่าวิถีปฏิบัติและอำนาจขององค์กร ดี อเวนเจอร์ส ไม่ต่างจากวิถีของเหล่าวายร้าย เมื่อพิจารณาจากภายนอกแล้วดูราวกับว่าองค์กรนี้กำลังพิทักษ์ความปลอดภัยของผู้บริสุทธิ์ แท้จริงแล้วมีความไม่ชอบธรรมซ่อนอยู่ กล่าวคือ การปฏิบัติการณ์ขององค์กรนี้สร้างผลกระทบในวงกว้างและทำให้มีผู้บริสุทธิ์ได้รับความเสียหายจำนวนมาก เช่นการหยุดยั้งแผนการของอัลตรอนทำให้ประเทศประเทศหนึ่งหายไปในปีริบตา หรือแม้จะเป็นการหยุดการก่อการร้ายขนาดเล็กเช่นในฉากเปิดเรื่อง Captain America: Civil War กลุ่ม ดี อเวนเจอร์ส เองก็ทำให้มีผู้บริสุทธิ์เสียชีวิตจำนวนมาก

อย่างไรก็ตามข้อบกพร่องของตัวละครประเภทนักเล่นกลและศิลปิน คือ ความเห็นแก่ตัว โดยนักเล่นกลนั้นอาจใช้เล่ห์กลต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ส่วนตัว และ ศิลปินอาจทำลายทุกอย่างอย่างไรเหตุผลหรือไม่ก่อให้เกิดประโยชน์อะไรเพียงเพื่อตอบสนองความปรารถนาของตน เห็นได้ว่าการใช้เล่ห์กลของซีโมนั้นเป็นไปเพื่อให้เขานั้นสามารถได้มาซึ่งข้อมูลที่เขาต้องการและสามารถแทรกซึม ดี อเวน

เจอร์ส เพื่อทำลายองค์กรนี้จากภายใน เห็นได้ว่าการปฏิเสธความยุติธรรมแบบดั้งเดิมของซีโมและการทำลาย ดี อเวนเจอร์ส ไม่เพียงไม่สามารถคืนชีพให้ครอบครัวและนำมาซึ่งความยุติธรรม แต่ยังไม่ก่อให้เกิดประโยชน์แก่สังคม แสดงว่าความปรารถนาในการทำลายองค์กรนี้นั้นเป็นไปเพียงเพื่อสนองความปรารถนาในการแก้แค้นเท่านั้น

ภาพที่ 63 ซีโมแสร์รถชน เรียกร้องความสนใจของชายที่มีสมุดบันทึกเพื่อให้เปิดประตูออกมาเพื่อเจรจา เปิดช่องให้ซีโมโจมตี จับกุม และเข้าไปค้นหาสมุดที่ซ่อนอยู่ในบ้าน



5.1.1.3 ความปรารถนา เจตจำนง แม่แบบตัวละคร และ ปัจเจกนิยาม

จากการศึกษาอุดมการณ์และระบบความเชื่อในบทที่ 4 เป็นที่ประจักษ์แล้วว่าตัวละครวายร้ายนั้นมีจุดยืนทางความคิดและเป้าหมายเช่นไร และ ในส่วนของการวิเคราะห์ความปรารถนาและเจตจำนงของตัวละครวายร้ายพบว่าตัวละครวายร้ายนั้นมีความมุ่งมั่นและเจตจำนงในการบรรลุเป้าหมาย นอกจากนี้จากการวิเคราะห์แม่แบบตัวละครยังแสดงให้เห็นว่าตัวละครวายร้ายแต่ละตัวนั้นมีข้อบกพร่องตามแม่แบบตัวละครของตน

ตัวละครวายร้ายแต่ละตัวนั้นมีความมุ่งมั่นสูงและเจตจำนงที่แรงกล้าในการบรรลุเป้าหมาย โดยตัวบ่งชี้ความตั้งใจที่ตัวละครวายร้ายมีร่วมกันได้แก่ **การเสียสละ** โดยการเสียสละนั้นมี 2 ลักษณะสำคัญ ลักษณะแรกเป็น**การเสียสละสิ่งของหรือบุคคลที่รัก**เพื่อให้เข้าใกล้เป้าหมายมากขึ้น โดยตัวละครวายร้ายที่มีการเสียสละในลักษณะนี้ได้แก่ อัลตรอนที่ยอมสละร่างของวิชั่นหวังเพื่อให้แผนการของเขาดำเนินต่อไปได้ วิชั่นที่เปรียบเสมือนลูกชายของเขา ลูกที่เป็นสัญลักษณ์ของความหวังในการสืบทอดอุดมการณ์และความเชื่อไปยังอนาคตที่ตนหวัง ทาโนสที่ต้องยอมสละลูกสาวบุญธรรมกามอรา บุคคลเดียวในภาพยนตร์ที่ทาโนสแสดงให้เห็นถึงความรักและความห่วงใย เพื่อแลกกับการได้มาซึ่งอัญมณีแห่งจิตวิญญาณและทำให้เป้าหมายของเขาใกล้ความเป็นจริงมากขึ้น ลักษณะที่สองเป็น**การ**

เสียดุลค่าความเป็นมนุษย์ที่นิยามตนเองและเป้าหมายของตน ทำให้ตัวละครวรายร้ายปรากฏในลักษณะโหดเหี้ยมแต่ทำให้การเข้าสู่เป้าหมายง่ายขึ้น กล่าวคือ เป็นการละทิ้งความรู้สึกที่เป็นสาเหตุให้ตนตัดสินใจใช้ความรุนแรง ซึ่งตัวละครวรายร้ายที่มีการเสียดุลในลักษณะนี้ประกอบด้วย ซิโมที่ระเบิดการประชมนานาชาติจนทำให้มีผู้บริสุทธิ์เสียชีวิต หนึ่งในนั้นคือบิดาของแบล็คแพนเธอร์ ทั้งที่ตนรู้ว่าการสูญเสียครอบครัวที่เป็นผู้บริสุทธิ์ให้กับการใช้ความรุนแรงเป็นเช่นไร แมริอูสก็เช่นกันวรายร้ายตัวนี้ทราบดีถึงความโหดร้ายของการสูญเสียครอบครัวเนื่องจากเขาเองก็โดนพรากมารดาไป แต่เขาก็สังหารกษัตริย์แห่งอาณาจักรชาวเงือกต่อหน้าต่อตาพระธิดาของเขา หรือ คิลล์มิงเกอร์ที่ต้องการทำลายความเหลื่อมล้ำและการกดขี่ที่ชาวแอฟริกันต้องเผชิญ แต่เขาเองก็คร่ำครวญจำนวนมากรวมไปถึงชาวแอฟริกัน พี่น้องเชื้อชาติเดียวกันเพื่อให้ได้มายืน ณ จุดที่เขาสามารถทำชิงบัลลังก์ของวาคานดา

นอกจากนี้ในการวิเคราะห์แม่แบบตัวละครยังเผยให้เห็นข้อบกพร่องของตัวละครวรายร้ายตามแม่แบบตัวละครของตน โดย**ข้อบกพร่องเหล่านี้เกี่ยวข้องกับระบบความเชื่อและคุณค่าที่ตัวละครวรายร้ายยึดถือ** กล่าวคือ ตัวละครวรายร้ายนั้นยึดถือกับอุดมการณ์ ความเชื่อ และ คุณค่าของตนมากเกินไปจนถึงขั้นทำให้ใช้พลังอำนาจของตนไปในทางที่ผิด เช่น การใช้อำนาจในการล้างผลาญแผนการสร้างการเปลี่ยนแปลงของอัลตรอน การใช้สถานะพ่อของทาลโนสในการกดขี่ผู้ใต้บังคับบัญชา การกระทำในสิ่งที่ตนชิงหรือค้านกับอุดมการณ์ของคิลล์มิงเกอร์และแมริอูส การทำลายเพื่อสนองความต้องการล้างแค้นของซิโม แม้ว่าข้อบกพร่องเหล่านี้จะทำให้ตัวละครวรายร้ายนั้นมีภาพลักษณ์ที่โหดเหี้ยมแต่ก็แสดงให้เห็นระดับความตั้งใจ (Determination) เจตจำนง (Will) ความมุ่งมั่น (Commitment) ที่ตัวละครวรายร้ายมีต่อเป้าหมาย

เมื่อพิจารณาความปรารถนาและเจตจำนง และ แม่แบบตัวละครร่วมกัน พบว่าการกระทำของวรายร้ายนั้นสอดคล้องกับความหมายของความเป็นปัจเจก ซึ่งก็คือการให้ความสำคัญกับความเชื่อและคุณค่าของตนเหนือความเชื่อและคุณค่าของผู้อื่นหรือสังคม การลงมือกระทำตามอุดมการณ์เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย หรือ ความพยายามผลักดันให้อุดมการณ์ ความเชื่อ และ คุณค่าของตนเป็นจริงขึ้นมาไม่เพียงแสดงให้เห็นว่าพวกเขาให้ความสำคัญกับความเชื่อและคุณค่าที่ตนยึดถืออย่างจริงจัง แต่พวกเขายังมีเจตจำนงอันแรงกล้าและระดับความมุ่งมั่นที่สูง ช่วยส่งเสริมความยึดมั่นถือมั่นในอุดมการณ์ ความเชื่อ และ คุณค่าขึ้นไปอีก กล่าวคือ **การเสียดุล และ ข้อบกพร่องตามแม่แบบตัวละครของตัวละครวรายร้ายที่กล่าวมาในข้างต้นสะท้อนและส่งเสริมความเป็นปัจเจกของตัวละครวรายร้าย**

นอกจากนี้ความเป็นปัจเจกในตัวละครวรายร้ายแล้ว ยังปรากฏอีกหนึ่งปัจจัยบ่งชี้ความเป็นโรแมนติกที่ตัวละครวรายร้ายมีร่วมกัน เมื่อพิจารณาอุดมการณ์และความเชื่อร่วมกับแม่แบบตัวละครยังพบ**ความขัดแย้งและความสับสนเชิงอุดมการณ์ในตัวละครวรายร้าย** ความขัดแย้งภายในตัวนั้นเป็นอีกเครื่องบ่งชี้ความโรแมนติกในตัวละคร เช่นเดียวกับเจตจำนง ความขัดแย้งเชิงอุดมการณ์ถูกสะท้อน

ผ่านข้อบกพร่องของแม่แบบตัวละคร ตัวอย่างเช่น คิลล์มิงเกอร์เริ่มต้นจากความต้องการทำลายการกตขี่และการเหยียดชาติพันธุ์ ซึ่งตามการวิเคราะห์อุดมการณ์และความเชื่อคุณค่านี้เป็นแนวคิดของซ้ายนิยม กระนั้นแล้วการวิเคราะห์แม่แบบตัวละครสะท้อนให้เห็นการยึดติดและหมกมุ่นกับชาติพันธุ์ของตนมากจนเกินไปจนทำให้เขานั้นข่มเหงผู้อื่น ทำร้ายกระทั่งชีวิตพี่น้องชาวแอฟริกันด้วยตัวเอง สุดท้ายเขาจึงกลายมาเป็นสิ่งที่เขาชิงและต้องการทำลายมากที่สุดซึ่งก็คือผู้กตขี่เสียเอง อัลตรอนและทาโนสเองก็เช่นกันต้องการสร้างโลกและจักรวาลที่สงบสุขปราศจากความทุกข์ แต่ในขณะเดียวกันพวกเขาก็กำลังสร้างความทุกข์ให้แก่คนจำนวนมาก หรือซีโมที่ต้องการทำลาย ดี อเวนเจอร์ส เนื่องจากองค์กรนี้ทำให้ผู้บริสุทธิ์เช่นครอบครัวของเขาเสียชีวิต แต่ตนก็คร่าชีวิตผู้บริสุทธิ์เพื่อให้บรรลุเป้าหมายเช่นกัน

5.1.2 การให้ความสำคัญกับความรู้สึก

ความรู้สึกนั้นเป็นอีกหนึ่งลักษณะสำคัญประการถัดมาของโรแมนติคนิยาม เนื่องจากอารมณ์และความรู้สึกนั้นเป็นสิ่งที่บ่งชี้ความเป็นมนุษย์ได้ชัดเจนที่สุด ความเป็นมนุษย์ซึ่งเปรียบเสมือนเป้าหมายของการสร้างความโรแมนติค ดังนั้นการวิเคราะห์ความรู้สึกและอารมณ์ของตัวละคร รวมไปถึงวิธีในการออกแบบตัวละครวายร้ายให้สามารถดึงความรู้สึกของผู้ชมออกมาจึงมีความสำคัญ ผู้วิจัยจึงสนใจนำแนวคิดการออกแบบตัวละครในแง่ของอารมณ์และความรู้สึกมาใช้วิเคราะห์ เพราะไม่เพียงแสดงให้เห็นอารมณ์และความรู้สึกที่ถูกเน้นย้ำแต่ยังแสดงให้เห็นระดับความเข้าใจทางอารมณ์ 2 ประเภทได้แก่ ความเห็นอกเห็นใจ(Sympathy) และ ความเข้าอกเข้าใจ(Empathy)

5.1.2.1 อารมณ์และความรู้สึก

จากการวิเคราะห์ตัวละครวายร้ายทั้ง 5 ตัวพบว่าภาพยนตร์นั้นมีการนำเสนอตัวละครวายร้ายโดยให้ความสำคัญกับอารมณ์ 3 ประเภทด้วยกันซึ่งได้แก่ อารมณ์โกรธ อารมณ์เศร้า และ อารมณ์สุนทรีย์

5.1.2.1.1 อารมณ์โกรธ

หลายภาพสีน้ำมันในยุคโรแมนติคนิยามนำเสนอภาพอำนาจในการทำลายล้างและความโหดร้ายของธรรมชาติ ดังภาพตัวอย่างที่ 64 และ 65 เห็นได้ว่าฉากหลังของภาพนั้นกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกไม่ต่างจากคนเบื้องหน้าที่แสดงอารมณ์ออกมาอย่างชัดเจน ราวกับว่าฉากหลังที่แสดงความเกรี้ยวกราดของธรรมชาตินั้นมีอารมณ์ จิตวิญญาณ และ ความรู้สึกเป็นของตัวเอง เช่นนั้นแล้วภาพวาดเหล่านี้จึงเปรียบได้กับการอุปมาอารมณ์โกรธของมนุษย์ที่ถูกแสดงออกมาในรูปของอสถินีบาต

นภาพิโรธ และ ธรรมเนียมปฏิบัติ ความโกรธ หรือ Wraith อารมณ์แห่งการทำลาย การล้างผลาญ อารมณ์หลักที่ผลักดันการกระทำของตัวละครวายร้าย



ภาพที่ 64 Belshazzar's Feast โดย John Martin (1820)



ภาพที่ 65 The Last Day of Pompeii โดย Karl Pavlovich Bryullov (1830-1833)

อารมณ์โกรธ หมายถึง กลุ่มของอารมณ์ที่เกี่ยวข้องกับโทษของตัวละครวายร้ายซึ่งรวมไปถึง ความอาฆาตแค้น ความเกลียดชัง ฯลฯ โดยกลุ่มอารมณ์เหล่านี้ทำหน้าที่เป็นอารมณ์หลักที่ขับเคลื่อนการกระทำของตัวละครวายร้ายทุกตัวที่นำมาศึกษา ไม่เพียงเท่านั้นความโกรธของตัวละครวายร้ายยังสะท้อนให้เห็นถึง คติ ที่เกี่ยวข้องกับจิตวิทยาของพวกเขา แต่ก่อนอื่นมีความจำเป็นในการนำเสนอตัวอย่างการแสดงออกถึงความโกรธของตัวละครวายร้าย

อัลตรอนไม่ค่อยแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึก ส่วนหนึ่งเพราะมีร่างกายเป็นหุ่นยนต์ อย่างไรก็ตาม เขาเผยให้เห็นความโกรธและความชิงชังที่เขามีต่อมนุษย์ออกมา เช่น ในฉากที่คลอว์(Klaw)พบว่าอัลตรอนถูกสร้างขึ้นโดยสตาร์ค เนื่องจากคำพูดของอัลตรอนเหมือนกับที่สตาร์คเคยพูดไว้ ทำให้คลอว์คิดว่าทั้งสองเป็นพวกเดียวกัน ซึ่งสิ่งที่ทำให้อัลตรอนโกรธที่ถูกกล่าวหาว่าเป็นพวกเดียวกับมนุษย์เช่นสตาร์ค เขาจึงตัดแขนของคลอว์ทิ้ง

คิลล์มิงเจอร์เป็นอีกตัวละครหนึ่งที่มีความโกรธและความแค้น นอกจากวิธีการพูดของเขาจะแสดงออกถึงอารมณ์โกรธอย่างชัดเจน คำพูดของเขายังแสดงออกถึงการกล่าวโทษวาคานดาว่าเป็นผู้สังหารพ่อของเขา การที่ชาวแอฟริกันทั่วโลกโดนกดขี่ก็เพราะความเห็นแก่ตัวและความกลัวของวาคานดา ที่ไม่ยอมแสดงให้เห็นพลังอำนาจที่แท้จริงของชาวแอฟริกัน เช่นเดียวกับ ซิโมตัวละครตัวนี้ โกรธแค้นที่โลกไม่สามารถมอบความยุติธรรมให้แก่เขาได้ เขาจึงแสวงหามันด้วยตนเอง

แมริอุสแสดงออกถึงความโกรธแค้นที่เขามีต่อเผ่าพันธุ์มนุษย์อย่างชัดเจน โดยแสดงให้เห็นชัดผ่านเป้าหมาย คำพูด และ ความสัมพันธ์ระหว่างตนและพี่ชาย แมริอุสโทษพี่ชายที่เป็นครึ่งมนุษย์ครึ่งชาวบาดาลว่าเป็นสาเหตุให้แม่ของเขาถูกประหารโดยพ่อของเขา และเขาได้กล่าวถึงความคิดและความรู้สึกนี้ออกมาอย่างชัดเจน

บทสนทนา 33 Marius จากเรื่อง Aquaman (00:58:40)

Marius: You were the reason our mother was executed. And I hated you for ever since.

เจ้าคือสาเหตุที่แม่ของเราต้องถูกประหาร ข้าเกลียดเจ้าตั้งแต่นั้น (แมริอุสกล่าวต่อพี่ชายครึ่งมนุษย์ของเขาด้วยความโกรธ)

ข้อสังเกตสำคัญของวายร้ายทั้งสามที่ยกตัวอย่างการแสดงออกถึงความโกรธนั้นก็คือ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครวายร้าย ความโกรธ และ พ่อของตน แสดงให้เห็นคติเกี่ยวกับ **การให้อภัยผู้เป็นพ่อ หรือ Atonement With The Father** ดังที่ Joseph Campbell กล่าว สารหรือธีมเรื่องนี้มักปรากฏในตำนานปกรณัมและเรื่องเล่าต่าง ๆ ทั่วโลก โดยคตินี้มองว่าผู้เป็นพ่อนั้นเป็นเสมือนตัวแทนของอุปสรรคที่ตัวเองของเรื่อง(โดยเฉพาะเรื่องที่มีตัวเองเป็นชายหนุ่ม)ต้องก้าวผ่านเพื่อเติบโตไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ ความรับผิดชอบ และ ความเป็นชาย(Manhood) เป็นการพรากความสะดวกสบายที่ตัวเองมักได้รับจากผู้เป็นแม่ไป ส่งผลให้เกิดความโกรธและความชิงชังที่ตัวเองหนุ่มต้องเอาชนะและสุดท้ายให้อภัยผู้เป็นพ่อ

ในแง่นี้เองจะเห็นได้ว่าตัวละครวายร้ายนั้นพยายามเบี่ยงเบนที่มาความโกรธจากพ่อของตนสู่สิ่งอื่น ๆ เช่น อัลตรอนที่มักบอกว่าตนเองชิงชังมนุษย์ ทั้งที่ในความเป็นจริงความโกรธของเขานั้นมา

จาก โทนี่ สตาร์ค ผู้ให้กำเนิดเขา โกรธที่พ่อของเขาเป็นคนพุดอย่างทำอย่าง สร้างเขาขึ้นมาเพื่อปกป้องโลกทั้งที่ตนนั้นกลับเป็นส่วนหนึ่งในการทำลายโลก ราวกับโดนผู้เป็นพ่อหลอกใช้เพื่อแก้ไขความผิดพลาดที่ตนก่อขึ้น เป็นการมอบภาระให้ลูกทั้งที่มันไม่ใช่ความรับผิดชอบของลูก

คิลล์มิงเกอร์ที่เกลียดชังวาคานดา และกล่าวโทษว่าวาคานดานั้นสังหารพ่อของเขา ทั้งที่ในความเป็นจริงความโกรธของเขาส่วนหนึ่งมาจากการด่วนจากไปของพ่อในการทำตามอุดมการณ์ของตน ละทิ้งความสะดวกสบายของตนและลูกในวาคานดามาเผชิญความยากลำบากของโลกภายนอก และสุดท้ายพ่อของคิลล์มิงเกอร์ก็ยอมตายเพื่ออุดมการณ์ ทั้งเขาให้อยู่คนเดียว ให้เติบโตขึ้นมาอย่างยากลำบากทั้งที่เกิดมาในสังคมยากไร้อยู่แล้ว ทำให้คิลล์มิงเกอร์ต้องแบกรับภาระการเลี้ยงดูตนเองในวัยเยาว์ ทั้งที่ควรจะเป็นภาระหน้าที่ของพ่อเขา

เช่นกันแมริอุสนั้นแสดงออกถึงการเหยียดชาติพันธุ์มนุษย์ เนื่องจากแม่ของเขานั้นสร้างครอบครัวกับมนุษย์จึงทำให้เธอโดนพ่อของเขาซึ่งเป็นกษัตริย์ของแอทแลนทิสในขณะนั้นสังหาร แท้จริงแล้วความโกรธของเขานั้นมีต้นตอมาจากพ่อที่สังหารแม่ของเขาหลังจากที่เธอให้กำเนิดเขา เป็นการพรากความอบอุ่น การเลี้ยงดู การเอาใจใส่ที่แมริอุสควรจะได้จากผู้เป็นแม่ไปจากเขา โดยในฉากจบของเรื่องสามารถเห็นได้ชัดเจนถึงความโกรธแค้นที่หายไปของแมริอุสเมื่อเขาได้เจอกับแม่ที่เขา นึกว่าเสียชีวิตไปนานแล้ว จากภาพที่ 66 ด้านล่างแสดงให้เห็นว่าหลังจากที่เขาได้พบว่าแม่ของเขานั้นยังมีชีวิตแมริอุสก็รู้สึกโล่งใจและสำนึกผิดในเวลาเดียวกัน นอกจากนี้แม่ของเขา Atlanna ยังกล่าวต่อเขาอีกว่า

บทสนทนา 34 Atlana จากเรื่อง Aquaman (02:08:00)

Atlanna: ... but you have been misguided. Your father taught you that there were two worlds. He was wrong. The land and the sea are one.

...ลูกนั้นถูกชักนำไปในทางที่ผิด พ่อของลูกสอนว่าโลกทั้งสองนั้นแยกออกจากกัน เขานั้นคิดผิด พื้นดินและท้องทะเลนั้นคือโลกใบเดียวกับ

ไม่เพียงเท่านั้นในภาพที่ 67 แมริอุสยิ้มด้วยความโล่งใจแม้กำลังถูกจับกุมตัว เป็นเครื่องยืนยันว่าเขาไม่ได้โกรธหรือเกลียดมนุษย์ แต่โกรธพ่อของเขาสังหารแม่ เมื่อแมริอุสเห็นว่าแม่ของเขายังมีชีวิตอยู่เขาจึงสามารถปล่อยวางและยอมโดนจับด้วยความสงบ

นอกจากตัวละครวายร้ายที่มีฐานะเป็นลูกแล้ว ยังสามารถใช้คตินี้มองวายร้ายที่มีฐานะพ่อเช่นกัน โดยตัวละครวายร้ายที่มีฐานะเป็นพ่อนั้นจะแสดงถึงการกล่าวโทษตนเอง โดยความโกรธที่มีนั้นมีต้นตอมาจากความผิดพลาดของตนที่ไม่สามารถปกป้องรักษาสิ่งที่ตนรักไว้ได้ กล่าวคือ เกิดจาก

ความรู้สึกว่าตนนั้นล้มเหลวในการปฏิบัติหน้าที่พ่อที่ดี กระนั้นแล้ววายร้ายเหล่านี้ก็พยายามหันเหทิศทางของความโกรธไปยังสิ่งอื่น เช่นเดียวกับตัวละครวายร้ายที่มีฐานะเป็นลูก



66



67

ภาพที่ 66 แมริอุสพบกับแม่ที่เขานิยามว่าเสียชีวิตแล้ว

ภาพที่ 67 แมริอุสยอมให้จับกุมโดยดี เมื่อรู้ว่าแม่มยังมีชีวิตอยู่

การกล่าวโทษตัวเองนั้นปรากฏชัดในตัวซีโม แน่ใจว่าส่วนหนึ่งของความโกรธ ความอาฆาตแค้นที่เขาமி่นั้นเป็นผลมาจากการเสียครอบครัวไว้กับการใช้ความรุนแรงของกลุ่ม ดิ อเวนเจอร์ส แต่การทำลายองค์กรนั้นนั้นเป็นเพียงเบื้องหน้า เป็นเพียงช่องทางระบายอารมณ์โกรธเท่านั้น แท้จริงแล้วต้นตอของความแค้นนี้มาจากความล้มเหลวในการปกป้องครอบครัวของตนให้ปลอดภัย จากบทสนทนาที่เขาพูดกับแบล็คแพนเธอร์ในตอนจบของเรื่องสะท้อนว่าการสูญเสียครั้งนี้เป็นความรับผิดชอบของตนพอ ๆ กับเป็นความผิดของ ดิ อเวนเจอร์ส ซีโมคิดว่าการพาครอบครัวออกไปนอกเขตต่อสู้และพักอยู่กับพ่อของเขาในเมืองนั้นคงปลอดภัยแล้ว แต่เขาคิดผิด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทสนทนา 35 Baron Zemo จากเรื่อง *Captain America: Civil War* (02:08:45)

Baron Zemo: My father lived outside the city. *I thought we would be safe there.* My son was excited. He could see the Iron Man from the car window. I told my wife "Don't worry. They're fighting in the city. We're miles from harm". And when the dust cleared... and the screaming stopped... it took me two days until I found their bodies. My father... still holding my wife and son in his arms...

พ่อของผมอาศัยอยู่นอกเมือง **ผมคิดว่าที่นั่นคงปลอดภัย** ลูกชายของผมตื่นเต้นมากเมื่อเขาเห็นไอรอนแมนบินผ่านหน้าต่างรถไป ผมบอกกับภรรยาว่า “ไม่ต้องกังวลนะ พวกเขาสู้กันอยู่ในตัวเมือง เราอยู่ห่างจากเขตอันตรายหลายไมล์”... เมื่อหมอกควันที่เกิดขึ้นจากการต่อสู้จางหายไป...และเสียงกรีดร้องจากความกลัวหยุดลง... ผมใช้เวลาถึงสองวันกว่า

จะหาร่างของพวกเขาเจอ และร่างพ่อของผม...ยังคงโอบร่างของภรรยาและลูกชายผมไว้...

ทาโนสเองก็เช่นกัน แม้เขาไม่แสดงออกทางอารมณ์มากนัก แต่การที่เขาแบกรับภาระของจักรวาลไว้ในมือนั้นแสดงให้เห็นถึงความเป็นพ่อที่ยิ่งใหญ่ การชำระล้างจักรวาลเปรียบเสมือนความพยายามที่จะอำนวยความสะดวก ความปลอดภัย และ หาเลี้ยงลูกที่จะต้องเกิดมาในอนาคต สัญชาติญาณของผู้เป็นพ่อ และความโกรธของเขานั้นกำเนิดมาจากความล้มเหลวในอดีต การที่เขาไม่สามารถรักษาดาวบ้านเกิดได้ส่งผลให้เขาโทษตนเอง ทาโนสมักกล่าวเสมอว่านี่คือ ชะตากรรมของเขา เป็นสิ่งที่เขาหลีกเลี่ยงไม่ได้ เขาซึ่งเคยหลีกเลี่ยงชะตากรรมจนทำให้ดาวบ้านเกิดล่มสลาย หากเขาไม่สามารถช่วยจักรวาลให้รอดพ้นจากการล่มสลายเหมือนที่เขาไม่สามารถช่วยดาวบ้านเกิด ทาโนสคงไม่สามารถให้อภัยตนเอง

เมื่อกกล่าวถึงการให้อภัย สิ่งหนึ่งที่ตัวละครว้ายร้ายส่วนมากไม่สามารถทำได้คือ การเอาชนะความโกรธและให้อภัยพ่อของตนหรือตนเอง การยึดมั่นในความโกรธนี้เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ส่งผลให้เหล่าว้ายร้ายคงไว้ซึ่งเจตจำนงอันแรงกล้าเพื่อให้อุดมการณ์ ความเชื่อ และ คุณค่าที่ตนยึดถือสัมฤทธิ์ผล ดังที่ปรากฏในเรื่อง Black Panther หลังจากคิลล์มังกเกอร์ซิงบลัดลิ่งมาจากทซาล์ลาหรือแบล็คแพนเธอร์ได้แล้ว เขาเข้าร่วมพิธีกรรมเพื่อเข้าสู่โลกแห่งจิตวิญญาณเพื่อรับพลังแห่งเสือด่าภายในโลกแห่งวิญญาณคิลล์มังกเกอร์ได้มีโอกาสมองย้อนกลับไปยังอดีตและพบกับพ่อของเขาอีกครั้ง ซึ่งจากบทสนทนาของทั้งคู่แสดงให้เห็นว่าพ่อของเขานั้นกำลังร้องขอให้คิลล์มังกเกอร์ยกโทษให้ กระนั้นคิลล์มังกเกอร์ก็เลือกฝืนใจตนเองเพื่อที่จะยึดมั่นในความโกรธของตนและทำตามอุดมการณ์ของตนดังที่พ่อเขาเคยทำ น้ำตาที่เขาเสียไม่เพียงเพราะเขานั้นเสียใจกับชีวิตที่ล่วงลับของพ่อ แต่ยังเป็นเพราะเขากำลังต่อสู้กับความรักเบื้องลึกที่ตนมีต่อพ่อและประเทศวาคานดาที่กำลังกระตุ้นและผลักดันให้เขาให้อภัยทั้งสองสิ่ง ซึ่งสุดท้ายแล้วเขาก็ชนะและตัดสินใจผนึกความรักนั้นไว้ กล่าวคือ คิลล์มังกเกอร์ไม่สามารถให้อภัยได้

บทสนทนา 36 Killmonger และ N'Jobu จากเรื่อง Black Panther (01:26:00)

N'Jobu: What did I tell about going into my things...hm?... Where did you find them?

พ่อสอนเจ้าว่าเกี่ยวข้องกับกรรือของของพ่อ... หืม?... เจ้าไปเจอของพวกเขาที่ไหน

Young Erik: Your home.

บ้าน(เกิด)ของพ่อ

N'Jobu: I gave you a key hoping you might see it some day... Yes... The sunset there is the most beautiful in the world. But, I fear you still may not be welcome.

พ่อให้กุญแจกับเจ้าหวังว่าวันหนึ่งเจ้าคงได้กลับไปเยือน(วาคานดา)...แน่นอน...ไม่มี
อาทิตย์อัสดงที่ใดในโลกที่สวยงามเท่าที่นั่น แต่พ่อเกรงว่าเจ้าอาจไม่เป็นที่ต้อนรับ

Young Erik: Why?

ทำไมเหรอพ่อ

N'Jobu: They will say you are lost.

พวกเขาจะบอกเจ้าว่าเจ้านั้นหลงทาง

Young Erik: But, I'm right here.

แต่ผมก็อยู่ตรงที่นี่

N'Jobu: No tears for me?

ไม่ร้องไห้ให้พ่อหน่อยเหรอ

Young Erik: Everybody dies. It's just life around here.

อย่างไรเสียทุกคนก็ต้องตาย มันเป็นชะตากรรมของคนแถวนี้

N'Jobu: Well. Look at what I've done... I should have taken your back long ago. Instead, we are both abandoned here.

นี่พ่อทำอะไรลงไป พ่อน่าจะพาเจ้ากลับไป(วาคานดา)ตั้งแต่แรก ไม่งั้นเราทั้งคู่คงไม่ถูก
ทิ้งให้อยู่ที่นี่อย่างเดียวตาย

Killmonger: (Wiping his tears) Well. Maybe your home is the one that's lost. That's why they can't find us.

(ปาดน้ำตา) บางทีอาจเป็นชาววาคานดาก็ได้ที่หลงทาง พวกเขาถึงหาเราไม่เจอไง

ไม่เพียงความโกรธของตัวละครวายร้ายจะมีที่มาจากความขัดแย้งเบื้องลึกระหว่าง ตน และ พ่อ(หรือความเป็นพ่อ)แล้ว ความโกรธของตัวละครวายร้ายยังได้รับความชอบธรรมจากการไร้ซึ่งการตอบสนองต่อเป้าหมายของตน กล่าวคือ เป้าหมายที่เป็นช่องทางระบายความโกรธของตนนั้นไม่เพียงเป็นเป้าหมายที่มีเหตุผลและส่งผลดีต่อสังคมไม่เพียงไม่ได้รับการเติมเต็ม(Fulfillment) ทำให้ตัวละครวายร้ายไม่สามารถระบายความโกรธได้ แต่ยังถูกขัดขวาง ทำให้สุดท้ายพวกเขาเลือกใช้ความรุนแรงซึ่งส่งผลให้พวกเขาถูกจัดเป็นวายร้าย เช่น เดิมทีทาโนสต้องการป้องกันดาวบ้านเกิดไททันจากการล่มสลาย เขาเลือกใช้วิธีการตักเตือนแต่กลับไม่มีผู้ได้รับฟัง จนในที่สุดไททันก็ได้ล่มสลายลงไม่เพียงส่งผลให้ทาโนสเผชิญการสูญเสียครั้งใหญ่ แต่ยังส่งผลต่อความโกรธในตัวเอง ทาโนสที่ในปัจจุบัน

โทษตนเองว่า หากเขาไม่ได้ละเลยลิขิตของตนในครั้งนั้น หากเขาพยายามกว่าแค่การเตือน ประชากรไททันหลายล้านคนคงไม่ต้องสังเวยชีวิต

เช่นกัน ซีโมที่ต้องการปกป้องครอบครัวของตนจากการใช้ความรุนแรง คิลล์มิงเกอร์และแมริอุสที่ต้องการปกป้องคนที่มีชาติพันธุ์เดียวกับตนเสมือนการปกป้องพี่น้อง หรือ อัลตรอนที่ต้องการปกป้องโลก ล้วนเผชิญสิ่งกีดขวางเช่นเดียวกับทาโนส ซีโมที่โดนขัดขวางโดยเป็นระบบยุติธรรมและระบบการบังคับใช้กฎหมายที่ไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอในการควบคุม ดิ อเวนเจอร์ส คิลล์มิงเกอร์ที่ต้องการช่วยเหลือพี่น้องชาวแอฟริกันแต่กลับโดนขัดขวางโดยกลุ่มชาวแอฟริกัน(วาคานดา)ที่เป็นอนุรักษนิยม ไม่เพียงเท่านั้นกลุ่มนี้ยังเป็นกลุ่มที่มีอำนาจมากที่สุดมีอำนาจเพียงพอที่จะปลดแอกพี่น้องผิวสีทั่วโลก คิลล์มิงเกอร์ที่ไม่เพียงไม่สามารถเรียกร้องอะไรได้ ไม่มีสิทธิที่จะเข้าประเทศอย่างถูกต้อง ต้องเข้าประเทศของตนในฐานะเชลยแม้ว่าตนมีสายเลือดของกษัตริย์ก็ตาม เห็นได้ว่าความโกรธของตัวละครวายร้ายนั้นมีใช้ความโกรธที่ไร้ซึ่งเหตุผล ไม่เพียงเท่านั้นความต้องการระบายความโกรธโดยการทำในสิ่งที่ถูกต้องยังถูกขัดขวาง ทำให้ตัวละครวายร้ายเหล่านี้ไม่เหลือทางเลือกนอกจากอาศัยความรุนแรงเพื่อให้โลก(หรือจักรวาล)ได้ยินข้อคับข้องใจของตน ทางเลือกที่พวกเขาเองก็ทราบดีว่าทำให้สังคมมองว่าพวกเขาเป็นวายร้าย

5.1.2.1.2 อารมณ์เศร้า

1อารมณ์ความรู้สึกประการถัดมาที่ปรากฏในตัวละครวายร้ายได้แก่ความเศร้า เช่นกันความเศร้าก่อปรไปด้วยกลุ่มของอารมณ์ เช่น ความเจ็บปวด ความทุกข์ระทม ความสลดใจ ฯลฯ เช่นเดียวกับความโกรธ ความเศร้านั้นเป็นผลพวงมาจากการสูญเสียสิ่งของหรือบุคคลอันเป็นที่รัก อย่างไรก็ตามข้อแตกต่างระหว่างความเศร้าและความโกรธนั้น คือ ความเศร้าเป็นผลโดยตรงมาจากการสูญเสีย ในขณะที่ความโกรธมักเป็นผลพวงจากความรู้สึกขาดหาย ความรู้สึกอยากเติมเต็ม หรือความรู้สึกผิดที่เกิดจากการสูญเสีย กล่าวคือ **ความโกรธนั้นเป็นผลพลอยได้ในขณะที่ความเศร้านั้นเป็นผลลัพธ์ของการสูญเสีย** ความเศร้านั้นปรากฏในสองลักษณะ โดยลักษณะแรกเป็นความเศร้าที่ถูกซ่อน กล่าวคือ ตัวละครวายร้ายไม่แสดงผ่านการกระทำออกมาชัดเจน

ซีโม แม้โดยคาแรคเตอร์ของเขาทำให้ ไม่แสดงความเศร้าออกมาชัดเจนไม่ว่าจะเป็นทางสีหน้าหรือคำพูดมากนัก แต่การเล่าถึงการสูญเสียครอบครัวให้แบล็คแพนเธอร์ฟังนั้น สีหน้าของเขาสะท้อนความเจ็บปวดเบื้องต้นลึกภายใน จากภาพที่ 68 เห็นได้ว่าการขมวดคิ้วขณะที่ฟังเสียงบันทึกของภรรยาที่ล่องลับไปแล้วสะท้อนถึงความเจ็บปวดที่ยังคาใจ และ ภาพที่ 69 การก้มหน้ามองพื้นด้วยสายตาอาลัยอารมณ์ขณะที่เล่าถึงรายละเอียดการเสียชีวิตของภรรยา ลูกชาย และ พ่อของเขาให้ท

ชาร์ลาฟิ่งนั้นสะท้อนความทุกข์ระทมและเจ็บปวดที่เขาซ่อนไว้ หรือจะเป็นอัลตรอนเองที่มีร่างกายเป็นหุ่นยนต์ โดยตลอดทั้งเรื่องนี้นอกจากความโกรธที่ต้องถูกกระตุ้นให้แสดงออกมาแล้ววายร้ายตัวนี้ไม่แสดงให้เห็นอารมณ์ แต่ยังสามารถพบว่ารู้สึกเจ็บปวดของอัลตรอนได้จากตัวละครรอบข้าง ดังที่วิชั่นกล่าว



68



69

ภาพที่ 68 ซีมอฟิ่งเสียงบันทึกของภรรยา และ ภาพที่ 69 ซีมอเล่าเรื่องครอบครัวให้แบล็คแพนเธอร์ฟัง

บทสนทนา 37 Vision จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (01:26:00)

Vision: I don't want to kill Ultron. *He's unique... and he's in pain. But that pain will roll over the Earth.* So he must be destroyed; every form he's built, every trace of his presence on the 'net...

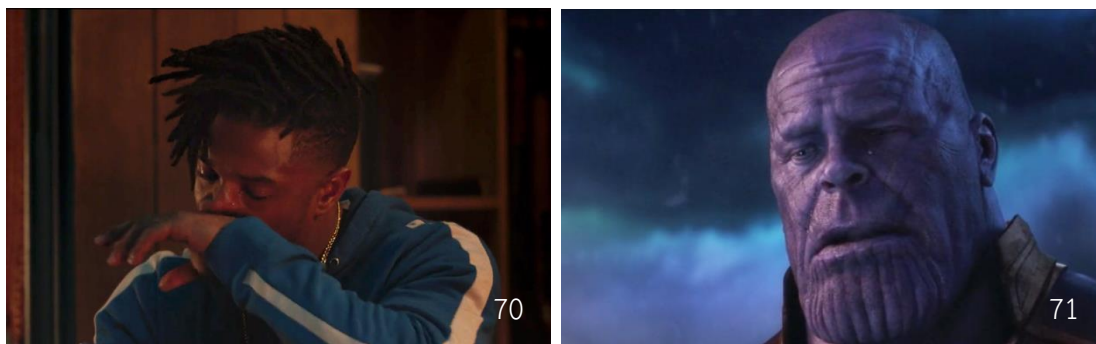
ข้าไม่อยากสังหารอัลตรอน *เขานั้นแตกต่าง... และเขาก็กำลังเจ็บปวด กระนั้นแล้ว ความเจ็บปวดนั้นของอัลตรอนจะทำลายโลก* ฉะนั้นอัลตรอน ทุกร่างหุ่นยนต์ที่เขาสร้างขึ้น และ ทุกร่องรอยเขาที่ทิ้งไว้บนอินเทอร์เน็ต ต้องถูกกำจัด...

ความเศร้าลักษณะที่สองที่ปรากฏเป็นความเศร้าที่ถูกแสดงออกมาโดยตรง เช่น คิลล์มิงเกอร์ ดังที่กล่าวไปข้างต้นและปรากฏภาพที่ 70 หรือ ทาโนสที่แสดงให้เห็นความเศร้าผ่านการหลั่งน้ำตา โดยในฉากที่เขาไปค้นหาอัญมณีแห่งจิตวิญญาณ ทาโนสร้องไห้ออกมาเมื่อเขาทราบว่าต้องเสียสละชีวิตของกามอรากูสาวบุญธรรมอันเป็นที่รักเพื่อแลกกับอัญมณี ดังปรากฏในภาพที่ 71 นอกจากนี้ยังสามารถเรียนรู้ได้จาก แมนทิส (Mantis ซึ่งมีพลังในการอ่านจิตใจและความรู้สึก) เธออ่านใจทาโนส และได้บอกความรู้สึกแท้จริงของเขาออกมา

บทสนทนา 38 Mantis จากเรื่อง Avengers: Infinity War (01:51:00)

Mantis: He's in anguish. He mourns.

เขา (ทาโนส) กำลังทุกข์ระทม เขากำลังคร่ำครวญ



ภาพที่ 70 ศิลล์มังเกอร์ปาดน้ำตาในขณะที่คุยกับพ่อผู้ล่วงลับ

ภาพที่ 71 ทาโนสก้มมองหน้ากามอราพร้อมน้ำตา

5.1.2.1.3 อารมณ์สุนทรีย์

อีกหนึ่งอารมณ์ที่ศิลปินในยุคโรแมนติกนิยมนำเสนอได้แก่อารมณ์ในกลุ่มการของที่สะท้อนสุนทรียศาสตร์ในตัวบุคคล เช่น ความปิติ การชื่นชม ความสงบภายใน ฯลฯ ดังภาพตัวอย่างที่ 72 ภาพของนักบวชที่กำลังทอดสายตาไปยังท้องทะเลและผืนฟ้าอันกว้างใหญ่สะท้อนการชื่นชม (Appreciation) ในตัวบุคคลหรือนักบวชที่กำลังมีต่ออำนาจหรือสิ่งอยู่เหนือตนหรือธรรมชาติ(หรือพระเจ้าในบริบทของศาสนา) ซึ่งความแตกต่างที่ชัดเจนระหว่างขนาดตัวบุคคลและธรรมชาติทำหน้าที่ปลุกความพึงพอใจและสงบจิต(Contentment)และความอิมเมจ(Ecstasy)ภายในตัวบุคคล เป็นกลุ่มอารมณ์ที่ตรงข้ามกันอารมณ์โกรธ



ภาพที่ 72 The Monk by the Sea โดย Casper David Friedrich (1808-1810)

โดยตัวละครวายร้ายที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์นี้ได้แก่ คิลล์มิงเกอร์ หลังจากที่เขาย้ายให้กับแบล็คแพนเธอร์ เขาได้ขอร้องให้แบล็คแพนเธอร์พาไปชมพระอาทิตย์อัสดงก่อนที่เขาจะสิ้นใจ อย่างไรก็ตาม เราได้เรียนรู้ก่อนหน้านี้ว่าพ่อของเขาบอกว่าอาทิตย์ตกที่วาคาดานั้นสวยกว่าที่ใดในโลก ดังนั้นคำขอร้องของคิลล์มิงเกอร์จึงแสดงให้เห็นว่าโดยเบื้องลึกคิลล์มิงเกอร์นั้นชื่นชมวาคานดา แสดงถึงความรักและความผูกพันที่เขามีต่อประเทศบ้านเกิดที่พร้อมไปด้วย เทคโนโลยีล้ำสมัย ธรรมชาติที่สมบูรณ์ และวัฒนธรรมอันดีงาม เป็นความรักที่เขาได้ฝังมันไว้ก่อนหน้านี้ ซึ่งขัดแย้งกับภาพลักษณ์ของเขา ที่ตลอดทั้งภาพยนตร์ปรากฏแต่ความโกรธและความเกลียดชัง

ตัวละครตัวถัดมาได้แก่อัลตรอน อันตรอนนั้นมักกล่าวถึงความเกลียดชังมนุษย์อยู่เสมอ อย่างไรก็ตาม วายร้ายที่เป็นหุ่นยนต์ตัวนี้กลับแสดงให้เห็นความสามารถในการชื่นชมเช่นกัน เป็นที่น่าสังเกตว่าสิ่งที่อัลตรอนชื่นชมนั้นกลับเป็นแก่นสำคัญของความเป็นมนุษย์ซึ่งก็คือ ความเชื่อ ดังที่เขา กล่าวด้วยตนเอง

บทสนทนา 39 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (00:36:00)

Ultron: Did you know this church is in the exact center of the city? The elders decreed it so that everyone could be equally close to god. I like that, the geometry of belief.

เจ้ารู้หรือไม่ว่าโบสถ์หลังนี้ตั้งอยู่ตรงใจกลางของเมืองนี้พอดี? เหล่าผู้อาวุโสปัญญาชนนั้น เพื่อให้ทุกคนสามารถเข้าถึงพระเจ้าได้อย่างเท่าเทียมกัน เป็นเรขาคณิตทางศาสนาที่ข้าชอบยิ่งนัก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 73 คิลล์มิงเกอร์ขอให้แบล็คแพนเธอร์พาไปชมพระอาทิตย์ตกก่อนสิ้นใจ



ภาพที่ 74 ทาโนสชมพระอาทิตย์ตกหลังจากบรรลุเป้าหมาย

วรายร้ายตัวสุดท้ายที่แสดงให้เห็นอารมณ์ประเภทนี้คือ ทาโนส ในขณะที่ทุกคนมองว่าเขานั้นเป็นคนเสียสติที่ต้องการชำระล้างจักรวาล มองว่าเขาเป็นฆาตกรที่คร่าชีวิตนับล้านล้านชีวิต แต่ในมุมมองกลับกันนั้นทาโนสก็มีความสามารถในการชื่นชมกับภาพพระอาทิตย์ตกตรงหน้า การแสดงออกทางอารมณ์สุนทรีย์ของวรายร้ายเหล่านี้แสดงให้เห็นมิติทางอารมณ์ของพวกเขา อารมณ์สุนทรีย์ที่ตรงข้ามกับอารมณ์โกรธนั้นสะท้อนความขัดแย้งเชิงเปรียบเทียบทางอารมณ์ในตัวละครวรายร้าย ไม่กับมนุษย์ทุกคนที่มีทั้ง รัก โลก โกรธ หลง และ อารมณ์อื่น ๆ ในตัว

5.1.2.1.4 นัยยะสำคัญของ อารมณ์โกรธ อารมณ์เศร้า และ อารมณ์สุนทรีย์

จากการศึกษาอารมณ์ทั้งสามประเภทพบนัยยะสำคัญ 3 ประการสำคัญด้วย นัยยะสำคัญประการแรกได้แก่มิติทางอารมณ์ที่ซับซ้อน จากการศึกษาคำบรรยายความโกรธแสดงให้เห็นว่า ตัวละครวรายร้ายนั้นมีปมปัญหาเบื้องลึกที่เกี่ยวข้องกับคติของความเป็นพ่อ โดยความโกรธของตัวละครวรายร้ายมีรากมาจากความขัดแย้งระหว่างตนกับพ่อ โดยสัญลักษณ์ของความเป็นพ่อนั้น คือ อุปสรรคทางจิตใจที่เกี่ยวข้องกับการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ การมีความรับผิดชอบ และ ความเป็นชาย นอกจากนี้ตัวละครวรายร้ายนั้นมีปมปัญหาทั้งจากทางมุมมองของผู้เป็นลูก เช่น อัลตรอน คิลล์มิงเจอร์และแมริอุส ซึ่งมีปมปัญหาเกี่ยวกับความรับผิดชอบ ข้อบกพร่องในการแบกรับภาระของผู้เป็นพ่อ และ การพรากความอบอุ่นในวัยเยาว์ไป เช่น อัลตรอนค้นพบว่าพ่อของตน(โทนี่ สตาร์ค)นั้นเป็นพวกพุดอย่างทำอย่าง แมริอุสและคิลล์มิงเจอร์ที่ถูกผู้เป็นพ่อพรากเอาความอบอุ่น การเลี้ยงดู และ ความสะดวกสบายไป และจากมุมมองของผู้เป็นพ่อเอง เช่น ทาโนส และ ซีโม ที่โกรธตัวเองเนื่องจากการทำหน้าที่พ่อล้มเหลว

การนำเสนอความโกรธในลักษณะซับซ้อนนี้ไม่เพียงเป็นการส่งเสริมให้ตัวละครวรายร้ายมีมิติทางอารมณ์ แต่ยังส่งเสริมการเน้นย้ำและให้ความสำคัญกับความรู้สึกตามแนวคิดโรแมนติคนิยม

อย่างไรก็ตามยังมีข้อสังเกตสำคัญอีกประการของอารมณ์โกรธ คือ การเบี่ยงเบนและหักเหอารมณ์โกรธของตัวละครวายร้าย ซึ่งนำไปสู่ปัจจัยสำคัญประการที่สอง

ปัจจัยสำคัญประการที่สอง คือ **ความขัดแย้งและสับสนเชิงอารมณ์ในตัวละครวายร้าย** เมื่อพิจารณาอารมณ์โกรธร่วมกับอารมณ์เศร้าและสุนทรียะพบว่าตัวละครวายร้ายนั้นมีความสับสนระหว่างทั้งสามอารมณ์ โดยตัวละครวายร้ายมักเบี่ยงเบนช่องทางการระบายความโกรธที่เป็นผลพวงของความเศร้าที่เกิดจากการสูญเสียสิ่งหรือคนที่รักไป เช่น ซีโมที่มีอารมณ์เศร้าจากการสูญเสียครอบครัวให้แก่การใช้ความรุนแรงของ ดิ อเวนเจอร์ส ดังนั้นจึงสมเหตุสมผลที่เขาจะมีความโกรธและความปรารถนาล้างแค้นองค์กรนี้ หากมองโดยผิวเผินจะพบว่าอารมณ์ทั้งสองนั้นสอดคล้อง แต่การวิเคราะห์ความโกรธของซีโมแสดงให้เห็นว่า แท้จริงแล้วเบื้องลึกวายร้ายตัวนี้กำลังโกรธตนเองที่ไม่สามารถปกป้องครอบครัวไว้ได้ การเสียชีวิตของภรรยา บุตร และ บิดาเป็นการตัดสินใจผิดพลาดของตนที่คิดว่าตนนั้นได้พาครอบครัวออกมาไกลจากพื้นที่ความรุนแรงเพียงพอ ตนผู้เป็นพ่อนั้นไม่สามารถปฏิบัติหน้าที่ของพ่อได้ดีพอ หรือ อัลตรอนเองที่แสดงออกถึงความขมขื่นอย่างชัดเจน ทั้งที่แท้จริงความโกรธและเกลียดนั้นมีต่อพ่อของเขาที่เป็นมนุษย์คนหนึ่ง นอกจากนี้การวิเคราะห์อารมณ์สุนทรียะพบว่าแท้จริงแล้วอัลตรอนกลับชื่นชมมนุษย์โดยเฉพาะความเชื่อที่เป็นแก่นสำคัญของความเป็นมนุษย์ สะท้อนให้เห็นว่าอัลตรอนนั้นสับสนระหว่างความขมขื่นที่เขามีต่อพ่อกับความขมขื่นที่เขามีต่อมนุษย์

แม้อารมณ์เศร้าและสุนทรียะจะไม่ได้ถูกให้ความสำคัญมากเหมือนอารมณ์โกรธที่มีความซับซ้อนและมิติมากกว่า ซึ่งในแง่หนึ่งสามารถมองได้ว่าการเสนออารมณ์อื่น ๆ ร่วมด้วยทำให้เวลาในการนำเสนออารมณ์โกรธน้อยลงเป็นการลดทอนมิติของอารมณ์โกรธของตัวละคร แต่ผู้วิจัยมองว่าการนำเสนออารมณ์อื่น ๆ ในลักษณะนี้เป็นการส่งเสริมความโรแมนติก ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญประการที่สาม **การเน้นย้ำและให้ความสำคัญความรู้สึกขึ้นกว่า** ดังที่ได้เกริ่นไปข้างต้นว่า อารมณ์เศร้าและอารมณ์โกรธนั้นมีความสัมพันธ์กันในแง่ของที่มา ซึ่งความสัมพันธ์นี้ส่งเสริมความซับซ้อนให้แก่ความโกรธที่มีความซับซ้อนอยู่แล้วดังที่อภิปรายในปัจจัยสำคัญสองประการแรก ไม่เพียงเท่านั้นตัวละครวายร้ายยังมีอารมณ์สุนทรียะที่เป็นอารมณ์ชั่วคราวข้ามกับอารมณ์โกรธ ซึ่งเป็นการสร้างความแตกต่างเชิงเปรียบเทียบ(Contrast) เสมือนแสงและเงาที่รุนแรงทำให้ ภาพ ซึ่งในที่นี้คือ อารมณ์โกรธ มีความคมชัดมากขึ้น กล่าวคือ การนำเสนออารมณ์เศร้าและสุนทรียะในความเข้มข้นที่น้อยกว่าร่วมกับอารมณ์โกรธ ไม่เพียงเป็นการส่งเสริมมิติทางอารมณ์ของตัวละครให้มีความหลากหลาย แต่ยังเป็นการเน้นย้ำความโกรธที่โดดเด่นอยู่แล้วให้มีความโดดเด่นเพิ่มขึ้นอีก เป็นการให้ความสำคัญกับอารมณ์ความรู้สึกโกรธที่ถูกให้ความสำคัญอยู่แล้ว หรือ Super-heightened Anger สอดคล้องกับแนวคิดการสร้างความโรแมนติกที่มักนิยมให้ความสำคัญและเน้นย้ำความรู้สึกของตัวละครให้ปรากฏออกมาชัดเจน

5.1.2.2 ความเห็นอกเห็นใจ

โดยปกติความเห็นอกเห็นใจ หรือ ลักษณะ นิสัย หรือคุณธรรมที่น่าชื่นชอบ ถูกใช้ในการ ออกแบบตัวละครเอกของเรื่องเพื่อแสดงให้เห็นถึงคุณลักษณะของมนุษย์ที่เป็นที่น่าชื่นชอบ ดังนั้นตัวเอก(หรือซูเปอร์ฮีโร่ในกรณีนี้)จึงมักมีลักษณะบางประการที่สามารถทำให้ผู้ชมเห็นอกเห็นใจ อย่างไรก็ตามงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งศึกษาความโรแมนติกในตัวละครวายร้าย ฉะนั้นการวิเคราะห์ความเห็นอกเห็นใจที่ปรากฏในตัวละครวายร้ายเหล่านี้จึงมีความสำคัญ และ เป็นที่น่าสนใจว่าจากการศึกษาภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องพบการนำเสนอตัวละครวายร้ายให้มีความน่าเห็นอกเห็นใจ โดยความเห็นอกเห็นใจของวายร้ายมีรายละเอียดดังนี้

5.1.2.2.1 ความมุ่งมั่น และความกล้าหาญ

ดังที่ในอภิปรายในหัวข้อความปรารถนาและเจตจำนง ตัวละครวายร้ายเหล่านี้มีสะท้อนให้เห็นเจตจำนงอันแรงกล้าในการทำตามเป้าหมายของตน แม้ว่าอุปสรรคขวางหน้าเต็มไปด้วยความยากลำบาก อัลตรอนต่อสู้กับซูเปอร์ฮีโร่ 10 คนโดยลำพัง ซีโมเป็นเพียงมนุษย์ธรรมดาที่ต้องการล้มองค์กรที่ประกอบด้วยซูเปอร์ฮีโร่ คิลล์มิงเกอร์ต่อสู้กับประเทศที่พร้อมด้วยเทคโนโลยีล้ำสมัยกว่าที่ใดในโลกด้วยเครื่องมือที่ด้อยกว่าหลายเท่าตัว ทาโนสยอมสละทุกสิ่งที่เขามีเพื่อให้ได้มาซึ่งจักรวาลที่ทุกคนมีความสุข แมริอุสยอมสังหารพี่ชายแท้ ๆ หลอกใช้หญิงที่เขามีความรู้สึกให้ แม้เขาพ่ายแพ้แก่ควาแมนในที่สุดแต่เขาก็ไม่กลัวที่จะสละชีพเพื่อรักษาไว้ซึ่งเกียรติ

5.1.2.2.2 ความชาญฉลาด และ ไหวพริบ

ลักษณะที่น่าชื่นชมประการถัดมา คือ ความสามารถในการวางแผนการที่ซับซ้อนมีประสิทธิภาพ เช่นเดียวกับการที่ผู้ชมชอบและเอาใจช่วยตัวละครเอกให้สามารถเอาตัวรอดจากสถานการณ์เลวร้ายได้ด้วยความสามารถของตน ความฉลาดและไหวพริบนั้นสะท้อนสติปัญญา (Intellect) อีกหนึ่งลักษณะที่ผู้ชมอยากเห็นในตัวละคร โดยตัวละครวายร้ายที่แสดงออกถึงความสามารถนี้ชัดเจนคือ ซีโม และ คิลล์มิงเกอร์ การปฏิบัติการของวายร้ายตัวอื่นนั้นมีการดำเนินไปอย่างตรงไปตรงมาทำให้ฝ่ายของตนนั้นได้รับความเสียหายมาก ต่างจากการปฏิบัติการของซีโม และ คิลล์มิงเกอร์ ที่แทบจะไม่ได้รับหรือสร้างความเสียหายเมื่อเทียบกับวิธีการของวายร้ายตัวอื่น แสดงให้เห็นว่าทั้งสองวายร้ายใช้ความสุ่มรอบคอบ และ สติปัญญาเป็นอย่างดีในการวางแผนปฏิบัติการ

5.1.2.2.3 ความโอบอ้อมอารี

จากวรายร้ายทั้ง 5 พบตัวละครวรายร้ายสองตัวที่แสดงออกถึงความโอบอ้อมอารี แม่ทาโนสมักปฏิบัติต่อผู้ภายใต้บังคับบัญชาอย่างไม่แยแส แต่กลับแสดงความโอบอ้อมอารีต่อลูกสาวบุญธรรมกามอราในฉากที่กามอราถูกคุมตัวมาที่ยานของทาโนส เขาได้นำอาหารมาให้เธอแสดงให้เห็นถึงความห่วงใยและสายสัมพันธ์ที่เขามีต่อเธอ แม้ว่าเธอจะหักหลังและพยายามปลิดชีพเขา อีกตัวละครที่แสดงความโอบอ้อมอารีออกมาคือ แมริอุส โดยในฉากที่เขากำลังเจรจาเพื่อสร้างพันธมิตรกับเนริอุสทั้งคู่ถูกโจมตี ทำให้เสาหินร่วงลงมาทับเนริอุส แมริอุสเห็นเช่นนั้นจึงรีบเข้าไปช่วยเหลือทันทีแม้เป็นการเสี่ยงชีวิต การที่ทั้งสองวรายร้ายนั้นช่วยเหลือผู้อื่นแม้ว่าตนนั้นอาจได้รับผลกระทบในทางลบ แสดงให้เห็นว่าความโอบอ้อมอารีเป็นคุณธรรมที่วรายร้ายยึดถืออย่างแท้จริง



75



76

ภาพที่ 75 แมริอุสช่วยเนริอุสขณะถูกซุ่มโจมตี

ภาพที่ 76 ทาโนสนำอาหารมาให้กามอราแม้เธอจะหักหลังเขา

5.1.2.2.4 คุณค่าทางสังคม และ ความชอบธรรม

จากการวิเคราะห์ในส่วนของคุณธรรมและความเชื่อที่ปรากฏในตัวละครวรายร้ายนั้น แสดงให้เห็นแล้วว่าตัวละครวรายร้ายนั้นยึดถือคุณค่าทางสังคมที่เป็นที่แพร่หลายในปัจจุบัน โดยเฉพาะเรื่องของเหลื่อมล้ำทางชาติพันธุ์ที่ถูกนำเสนอผ่านคิลล์มิงเกอร์และแมริอุส การใช้ความรุนแรง สงคราม และการเอาเปรียบที่ถูกนำเสนอผ่านอัลตรอน การใช้ทรัพยากรอย่างไม่รู้คุณค่าและการรุกรานทรัพยากรธรรมชาติที่ถูกนำเสนอผ่านแมริอุสและทาโนส และสุดท้ายปัญหาของระบบยุติธรรมที่ถูกนำเสนอผ่านซีโม ไม่เพียงเท่านั้นภาพยนตร์ยังนำเสนอวรายร้ายในฐานะผู้ถูกกระทำ หรือ เป็นผู้ที่ต้องแบกรับภาระ ส่งผลให้ผู้ชมเห็นใจวรายร้ายมากขึ้นและส่งเสริมให้ผู้ชมมองว่าวรายร้ายนั้นมีความชอบธรรมในการใช้ความรุนแรงระดับหนึ่ง นอกจากนี้คุณค่าทางสังคมเหล่านี้ยังเป็นสิ่งที่มีผู้ชมกับวรายร้ายมีส่วนร่วมซึ่งส่งผลโดยตรงต่อความชื่นชอบในตัวละคร

5.1.2.3 ความเข้าใจ

ความเข้าใจ คือ การที่ผู้ชมมองเห็นความเป็นมนุษย์ในตัวละครและเข้าใจแรงจูงใจของตัวละคร ความแตกต่างระหว่างความเข้าใจและความเห็นอกเห็นใจคือวิธีการทำงานของทั้งสอง ความเห็นอกเห็นใจทำให้ผู้ชมชอบตัวละคร แต่ไม่ได้หมายความว่าผู้ชมเข้าใจเหตุผลเบื้องหลังการกระทำ ในทางกลับกันความเข้าใจทำให้ผู้ชมเข้าใจเหตุผลเบื้องหลังการกระทำ แต่ไม่จำเป็นต้องชอบตัวละครหรือเห็นด้วยกับตัวละคร ดังนั้นในการวิเคราะห์ความเข้าใจตัวละคร วายร้าย จึงเป็นการวิเคราะห์ว่าภาพยนตร์ให้เหตุผลเบื้องหลังการกระทำของวายร้ายหรือไม่ เหตุนี้มีที่มาที่ไปเช่นไรและเกี่ยวข้องกับอย่างไรกับความเป็นมนุษย์ของตัวละครวายร้าย

เมื่อก้าวถึงเหตุผลเบื้องหลังการกระทำนั้น คงหนีไม่พ้นเรื่องของอุดมการณ์และความเชื่อ โดยในบทที่ 4 เป็นที่ประจักษ์แล้วว่าแต่ละตัวละครวายร้ายนั้นมีอุดมการณ์ แก่นความเชื่อ และการยึดมั่นคุณค่าทางสังคมที่แข็งแรง ระบบความเชื่อที่เป็นเครื่องบังชี้ความเป็นมนุษย์ที่สำคัญ เช่น คิลล์มิงเกอร์ ที่มีโลกทัศน์ว่าวาคานดาควรเปิดประเทศและใช้เทคโนโลยีของตนช่วยเหลือพี่น้องชาวแอฟริกัน โลกทัศน์นี้บ่งชี้การกระทำและเป้าหมายของเขอย่างชัดเจน เป้าหมายที่เป็นการใช้เทคโนโลยีทางทหารของวาคานดาในการปลดปล่อยชาวแอฟริกันทั่วโลก และ ผู้ที่สามารถออกคำสั่งในการใช้อาวุธได้ก็คือ กษัตริย์ของวาคานดา ดังนั้นเขาจึงเลือกทำชิงบัลลังก์จากทซาลลา เห็นได้ว่าภาพยนตร์มีการให้ข้อมูลเกี่ยวกับความเชื่อของวายร้ายแก่ผู้ชม เป็นการสร้างความสัมพันธ์เชิงตรรกะระหว่างการกระทำและเหตุผลของวายร้าย ซึ่งมีผลโดยตรงต่อความเข้าใจของผู้ชมในระดับที่ลึกกว่าความชื่นชอบที่มีต่อตัวละคร แต่เป็นความเข้าใจว่าตัวละครวายร้ายเลือกใช้ความรุนแรงทำไม

โดยที่มาของความเชื่อของตัวละครวายร้ายถูกนำเสนอผ่าน การสูญเสียหรือผู้เป็นที่รัก ซึ่งเป็นอีกหนึ่งแง่มุมสำคัญของความเป็นมนุษย์ ที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์เศร้าและโกรธอีกหนึ่งแง่มุมสำคัญของความเป็นมนุษย์ และยังเป็นแก่นเรื่องสากลที่ปรากฏซ้ำแล้วซ้ำเล่าในวรรณกรรม ละคร ภาพยนตร์ ฯลฯ เช่นกันการที่คิลล์มิงเกอร์มองว่าวาคานดาควรใช้เทคโนโลยีของตนช่วยเหลือชาวแอฟริกันนั้น เป็นผลมาจากการสูญเสียพ่อที่เสียชีวิตจากการต่อสู้ทางอุดมการณ์เดียวกันนี้ ไม่เพียงเท่านั้น เขายังเติบโตมาในชุมชนและสังคมที่ชาวผิวสีต้องอยู่อาศัยในความเหลื่อมล้ำ การกดขี่ ซึ่งเป็นเครื่องบ่งชี้และยืนยันอุดมการณ์ที่พ่อของเขาและเขายึดถืออยู่นั้นถูกต้อง

เห็นได้ว่าสิ่งที่คิลล์มิงเกอร์ทำนั้นไม่ถูกต้อง และผู้ชมก็ไม่จำเป็นต้องชอบหรือเห็นด้วยกับวิธีการของคิลล์มิงเกอร์ กระนั้นแล้วผู้ชมเข้าใจว่าการกระทำของวายร้ายตัวนี้นั้นมีแรงจูงใจและสาเหตุมาจากโลกทัศน์ที่ว่าวาคานดาควรเปิดประเทศเพื่อช่วยเหลือพี่น้องร่วมชาติพันธุ์ และ เลิกกลัวและเห็นแก่ตัว ไม่เพียงเท่านั้นผู้ชมยังเข้าใจว่าคิลล์มิงเกอร์ได้มาซึ่งโลกทัศน์นี้จากการสูญเสีย การสูญเสียที่เป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนต้องเผชิญ ดังนั้นผู้ชมจึงเข้าใจการความรู้สึกที่เกิดจากการสูญเสียเช่นเดียวกับที่ตัวละครวายร้ายรู้สึกนั่นเอง อย่างไรก็ตามไม่เพียงคิลล์มิงเกอร์ที่ถูกนำเสนอให้มีการกระทำ แรงจูงใจ

และที่มาของแรงจูงใจ ตามแบบแผนนี้เท่านั้น โดยสามารถพบแบบแผนการนำเสนอในตัวละครวายร้ายทุกตัวที่นำมาศึกษา เช่น ทาโนสที่ต้องประสบกับการล่มสลายของดาวบ้านเกิดจากทรัพยากรที่ไม่เพียงพอต่อจำนวนประชากร ส่งผลให้เขามองเชิงเปรียบเทียบว่าจักรวาลเองก็มีทรัพยากรจำกัดเช่นกัน เพื่อไม่ให้จักรวาลล่มสลาย การลดจำนวนประชากรในจักรวาลลงจึงสมเหตุสมผลตามโลกทัศน์ของเขา

5.1.2.4 อารมณ์ ความเห็นอกเห็นใจ ความเข้าอกเข้าใจ และการให้ความสำคัญกับ

ความรู้สึก

การให้ความสำคัญกับความรู้สึกในบริบทของความโรแมนติกนั้น ถูกนิยามโดยลักษณะการนำเสนอตัวละครที่มีอารมณ์โดดเด่น (Heightened Emotions) จากการวิเคราะห์อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครวายร้ายแสดงให้เห็นว่า **อารมณ์โกรธของตัวละครวายร้ายเป็นอารมณ์ที่ถูกชูขึ้นมาอย่างชัดเจน** นอกจากความซับซ้อนในตัวเองของอารมณ์โกรธที่สะท้อนคติเกี่ยวกับการให้อภัยผู้เป็นพ่อแล้ว ยังมีการเสริมสร้างความเป็นมิติทางอารมณ์โดยการแสดงให้เห็นอารมณ์เศร้าที่มีแหล่งที่มาเดียวกันกับความโกรธ และ อารมณ์สุนทรีย์ที่เป็นอารมณ์ชั่วตรงข้ามกับอารมณ์โกรธ โดยการแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ทั้งสามสะท้อนให้เห็น **ความขัดแย้งทางอารมณ์** ที่มีในตัวละครวายร้าย ไม่เพียงเท่านั้นการแสดงอารมณ์ทั้งสองในระดับที่เบากว่าอารมณ์โกรธยังก่อให้เกิดความแตกต่างเชิงเปรียบเทียบ (contrast) ระหว่างอารมณ์ทั้งสาม ช่วยให้ความโกรธที่ถูกใช้เป็นอารมณ์ชูโรงมีความเด่นชัดขึ้นไปอีกกลายเป็น **การให้ความสำคัญกับความโกรธที่ถูกเน้นย้ำอยู่แล้ว (Super-heightened Anger)**

นอกจากการให้ความสำคัญกับอารมณ์ความรู้สึกแล้ว ภาพยนตร์ยังออกแบบตัวละครให้มีลักษณะที่ผู้ชมชื่นชอบ กล่าวคือ มีความเห็นอกเห็นใจ เช่น การออกแบบตัวละครให้ความกล้าหาญ มีความฉลาด หรือยึดถือคุณค่าทางสังคมที่เป็นที่แพร่หลายในปัจจุบัน และ มีความเข้าอกเข้าใจ ซึ่งเป็นการแสดงให้เห็นความเป็นเหตุเป็นผล ระหว่าง แรงจูงใจ ระบบความเชื่อ และการกระทำของตัวละครวายร้าย ทำให้ผู้ชมเข้าใจวายร้ายแม้สิ่งที่เขากระทำนั้นขัดกับความชื่นชอบของผู้ชม หรือ ขัดกับคุณธรรมที่ผู้ชมยึดถือก็ตาม

เห็นได้ว่าตัวละครไม่เพียงมีความโรแมนติกจากอารมณ์โกรธที่ถูกยกให้มานำเสนอ แต่ความซับซ้อนของอารมณ์นี้ยังแสดงให้เห็นมิติและความขัดแย้งทางอารมณ์เมื่อนำเสนอร่วมกับอารมณ์เศร้าและสุนทรีย์ นอกจากนี้ยังมีการใช้อารมณ์สุนทรีย์สร้างความแตกต่างเชิงเปรียบเทียบช่วยให้การชูอารมณ์โกรธนั้นเด่นชัดขึ้นมากขึ้น ไม่เพียงเท่านั้นวายร้ายยังถูกออกแบบมาให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงทางอารมณ์ได้ง่ายโดยอาศัย การสร้างความเห็นอกเห็นใจ และ ยังมีการสร้างความเข้าอกเข้าใจเพื่อให้

ผู้ชมเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครวายเป็น กล่าวคือ ภาพยนตร์ไม่เพียงสร้างความโรแมนติกให้ตัวละคร วายร้ายผ่านการเน้นย้ำอารมณ์ แต่ยังทำให้ผู้ชมเห็นใจและเข้าใจตัวละครวายเป็น ส่งเสริมให้การรับรู้ ความโรแมนติกที่ผู้ชมมีต่อตัวละครวายเป็นชัดเจนและง่ายยิ่งขึ้น

5.1.3 การถวิลหาอดีต

ลักษณะสำคัญประการสุดท้ายของโรแมนติกนิยมที่ผู้วิจัยหยิบยกมาวิเคราะห์ในการศึกษาตัวละครวายเป็นครั้งนี้ได้แก่ การถวิลหาอดีต(Retrospective) ซึ่งในการถวิลหาอดีตในบริบทของโรแมนติกนิยมนั้นเกี่ยวข้องกับแนวคิดลักษณะเชิงเปรียบเทียบ (Trope) ที่ปรากฏซ้ำในศิลปะโรแมนติกที่เกี่ยวข้องกับความเปิ่นอดีตสองประการได้แก่ นอสตัลเจีย (Nostalgia) ซึ่งมีความหมายเกี่ยวข้องกับการคิดถึงบ้านเกิด ความอบอุ่นในวัยเยาว์ รวมไปถึงความเจ็บปวดทรมานในอดีต แนวคิดที่สองคือ ลัทธินิยมยุคมืด หรือ Medievalism ที่เกี่ยวกับการนำแนวคิดและลักษณะทางศิลปะที่เป็นที่นิยมในยุคกลางกลับมานำเสนอ

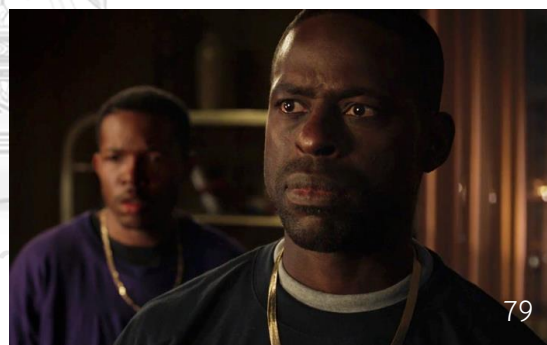
5.1.3.1 นอสตัลเจีย และการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร

สำหรับโรแมนติกนิยมนั้น ความตาย ถูกนำเสนอในลักษณะของเหตุการณ์ที่มีการเคลื่อนไหวต่างจากยุคนีโอคลาสสิกที่มองว่าความตายเป็นช่วงเวลาคงที่ เป็นจุดที่ทุกสิ่งหยุดลง แต่ในโรแมนติกนิยมทำให้ความตายที่เป็นสัญลักษณ์อดีตกาลได้กลายมาเป็นช่วงเวลาที่มีชีวิตชีวา แสดงให้เห็นว่าแม้สิ่งที่สูญสิ้นและกลายเป็นอดีตไปแล้วก็ยังคงมีการเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลง เช่นเดียวกับตัวละครวายเป็นที่อดีตของพวกเขา กลับมามีชีวิตและแสดงให้เห็นช่วงเวลาสำคัญที่การเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น



ภาพที่ 77 Death on a Pale Horse โดย Benjamin West (1796)

ในการวิเคราะห์แนวคิด นอสตัลเจีย หรือ ความเจ็บปวดในอดีตของตัวละครวายร้าย มีความจำเป็นในการทำความเข้าใจกับรายละเอียดและปมปัญหาส่วนตัวของวายร้ายที่เกิดขึ้นในอดีต ซึ่งผู้วิจัยมองว่าไม่มีเครื่องมือใดที่ดีไปกว่าการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของตัวละครวายร้ายโดยเฉพาะ การเปลี่ยนแปลงภายใน การเปลี่ยนแปลงภายในที่เกี่ยวข้องการกับเหตุการณ์ที่ผลักดันให้ตัวละครนั้น ตัดสินใจเลือกวิธีการมองโลกที่มาพร้อมการกระทำและความรับผิดชอบที่เฉพาะต่อโลกทัศน์และความเชื่อที่ตัวละครเลือก ฉะนั้นการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงภายในนั้นไม่เพียงทำหน้าที่เลนส์ในการส่องดู ภูมิหลังของตัวละครวายร้าย แต่ยังช่วยระบุเหตุการณ์และสถานการณ์ในอดีตที่ความเจ็บปวดก่อตัวขึ้น จากการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงของตัวละครวายร้าย พบว่าวายร้ายทุกตัวต่างมีปมปัญหาในอดีต ที่เป็นความเจ็บปวด และ ส่งผลให้ตัวละครวายร้ายเลือกกระทำตามที่ตนเชื่อ เช่น ทาโนสที่ต้องประสบกับการล้มเหลวของดาวบ้านเกิด อย่างไรก็ตามภาพยนตร์มีการนำเสนอภูมิหลังหลายวิธีเช่นในกรณีของทาโนสที่ผู้ชมรับรู้ถึงความเจ็บปวดนี้ผ่านบทสนทนาและการเล่าจากปากของทาโนสเอง แต่ยังมีอีกหนึ่งวิธีที่มีประสิทธิภาพมากกว่า เพราะไม่เพียงทำให้ผู้ชมทราบถึงภูมิหลังแต่ยังเป็นการดึงผู้ชมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์และรับรู้ความเจ็บปวดไปพร้อม ๆ กับตัวละครวายร้าย ซึ่งก็คือ การแสดงให้เห็นภูมิหลังของวายร้าย



ภาพที่ 78 และ ภาพที่ 79 พ่อของแบล็คแพนเธอร์ และ พ่อของคิลล์มิงเกอร์เผชิญหน้ากัน

ซึ่งการแสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงในอดีตของวายร้ายนั้นภาพยนตร์เรื่องแบล็คแพนเธอร์ทำได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด ผู้วิจัยจึงเลือกยกคิลล์มิงเกอร์มาเป็นตัวอย่างในการอธิบายส่วนนี้ ภาพยนตร์เรื่องแบล็คแพนเธอร์นั้นเปิดเรื่องโดยการนำเสนอภาพการสนทนากันระหว่างพ่อของทชาลลา และพ่อของคิลล์มิงเกอร์ซึ่งเป็นพี่น้องกัน ดังปรากฏในภาพที่ 78 และ 79 ฉากนี้แสดงให้เห็นความขัดแย้งระหว่างทั้งสองมีอุดมการณ์ต่างกัน แน่แน่นอนว่าพ่อของแบล็คแพนเธอร์ไม่ต้องการเปิดประเทศเพื่อช่วยเหลือชาวแอฟริกัน แต่พ่อของคิลล์มิงเกอร์นั้นเห็นต่างออกไป จากนั้นภาพยนตร์ได้ตัดมาฉากของอีริค(คิลล์มิงเกอร์ในวัยเด็ก)ดังปรากฏในภาพที่ 80 และ 81

ภาพที่ 80 และ 81 แสดงให้ผู้ชมรู้ว่าอิริคนั้นรู้ว่าบางสิ่งบางอย่างเกิดขึ้นกับพ่อของเขาแต่ทั้งอิริคและผู้ชมยังไม่ทราบว่าสิ่งที่เกิดขึ้นคืออะไร เพราะหลังจากฉากนี้ภาพยนตร์ได้ตัดไปยังฉากปัจจุบันที่อิริคนั้นได้เติบโตและกลายมาเป็นศิลปินมั่งคั่งที่กำลังปล้นพิพิธภัณฑ์ แม้ผู้ชมไม่ทราบว่าเกิดอะไรขึ้นกับอิริคในวัยเยาว์และพ่อของเขา แต่ภาพการใช้ความรุนแรงปล้นพิพิธภัณฑ์ทำให้ผู้ชมคาดการณ์ได้ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นนั้นไม่ดี จึงส่งผลให้อิริคเปลี่ยนแปลงจนกลายมาเป็นศิลปินมั่งคั่ง จนกระทั่งฉากที่เขาเข้าสู่โลกแห่งวิญญาณเมื่อมาพบพ่อที่เสียไป ที่ภาพยนตร์ย้อนกลับมาฉายภาพที่ 80 และ 81 อีกครั้งก่อนที่จะฉายภาพที่ 82 และ 83 ตามมา ซึ่งทำให้ผู้ชมได้เรียนรู้เหตุการณ์ทั้งหมด



ภาพที่ 80 และ ภาพที่ 81 อิริคเฝ้าน้ำมองไปที่ยานบินของวาคานดาที่กำลังบินจากไปจากคาดฟ้าของตึกที่ตนอาศัย



ภาพที่ 82 และ ภาพที่ 83 อิริคในวัยเยาว์พบร่างของพ่อในอพาร์ทเมนต์ของตน

วินาทีนี้เองที่ผู้ชมนั้นตระหนักรู้(Realize)ถึงเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้น ปมปัญหาความขัดแย้งทั้งภายนอกและภายใน ที่ส่งผลให้อิริคในวัยเยาว์เติบโตและกลายมาเป็นศิลปินมั่งคั่งในปัจจุบันนั่นเอง เห็นได้ว่าการนำเสนอตัวละครวายร้ายในลักษณะนี้ไม่เพียงพาผู้ชมไปชมเบื้องหลังของการเปลี่ยนแปลงของตัวละครอันเป็นผลมาจากความเจ็บปวดในอดีต แต่ยังเป็นการบังคับให้ผู้ชมซาบซึ้ง(experience)และรู้สึกถึงความเจ็บปวดไปพร้อม ๆ กับตัวละคร นอกจากนี้วิธีการนำเสนอข้อมูลบางส่วนของตัวละครโดยการตัดต่อกลับไปกลับมาเช่นนี้ ส่งผลให้ตัวละครวายร้ายปรากฏใน

ลักษณะที่น่าค้นหา(Mysterious)ในตอนต้นเรื่องและส่งผลให้ผู้ชมสนใจที่จะติดตามตัวละครเพื่อที่จะเรียนรู้เรื่องราวในอดีตทั้งหมดของตัวละครวายร้าย กล่าวคือ **การนำเสนอตัวละครวายร้ายเช่นนี้เป็น การบังคับให้ผู้ชมมีส่วนร่วมโดยตรงกับการรับรู้ความเจ็บปวดในอดีตที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลง ตัวของตัวละครวายร้าย เป็นการกระแทกอารมณ์ของผู้ชมเพื่อส่งเสริมการมีอารมณ์ร่วมและเป็น การบังคับให้ผู้ชมเข้าอกเข้าใจตัวละคร**

5.1.3.2 ลัทธินิยมยุคมืด และ ยุทโธปกรณ์

ยุคมือ/ยุคกลาง หรือ Medieval Era/Middle Age นั้นเป็นยุคสมัยที่ศิลปินให้ความสำคัญกับ รายละเอียดปลีกย่อยของผลงานศิลปะ โดยผลงานมักมีลวดลายสวยงาม ไม่เพียงเท่านั้นผลงานศิลปะ ส่วนมากมักมุ่งนำเสนอยิ่งใหญ่และความอลังการ เพื่อกระชากอารมณ์ความรู้สึกของผู้ชม โดยสามารถ สังเกตเห็นการให้ความสำคัญกับศิลปะของคนในยุคนี้จากองค์ประกอบศิลปะที่ปรากฏในสิ่งต่าง ๆ ตั้งแต่วิหารทางศาสนาขนาดใหญ่ที่สามารถสร้างประสบการณ์แบบลึกลับ หรือ Sublimity ชุดเกราะ นักรบที่มีการประดับด้วยเงินหรือทองและมีลวดลายชดช้อย ไปจนถึงด้ามจับมีดขนาดเล็กที่มีการแกะ ลาย อย่างไรก็ตามลักษณะเหล่านี้มักถูกศิลปินในยุคโรแมนติกนิยมนำกลับมาใช้ในการสร้างสรรค์ ผลงาน จนทำให้กลายเป็นอีกหนึ่งลักษณะบ่งบอกความโรแมนติกของงานศิลปะที่เกิดหลังยุคมืด จาก การวิเคราะห์ยุทโธปกรณ์ของวายร้ายพบว่า อาวุธ เครื่องมือ รวมไปถึงสถานที่ที่วายร้ายปรากฏตัวนั้น แสดงลักษณะของยุคมืดออกมาอย่างชัดเจน



ภาพที่ 84 แสดงรายละเอียดของชุดเกราะของทาร์โนส



ภาพที่ 85 แสดงรายละเอียดของชุดเกราะแวงแมริอุส เนริอุส และ พาหนะ

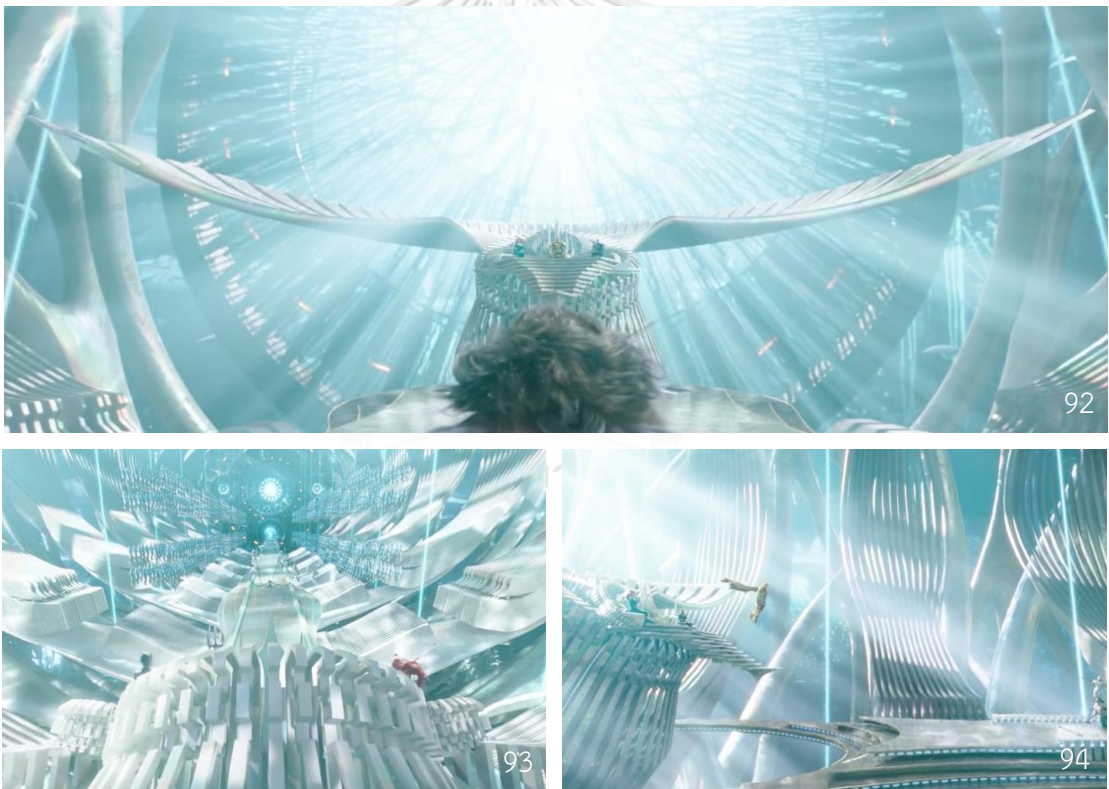


ภาพที่ 86 87 88 89 90 และ 91 เปรียบเทียบความคล้ายคลึงระหว่างชุดเกราะของวายร้ายและชุดเกราะในยุคกลาง

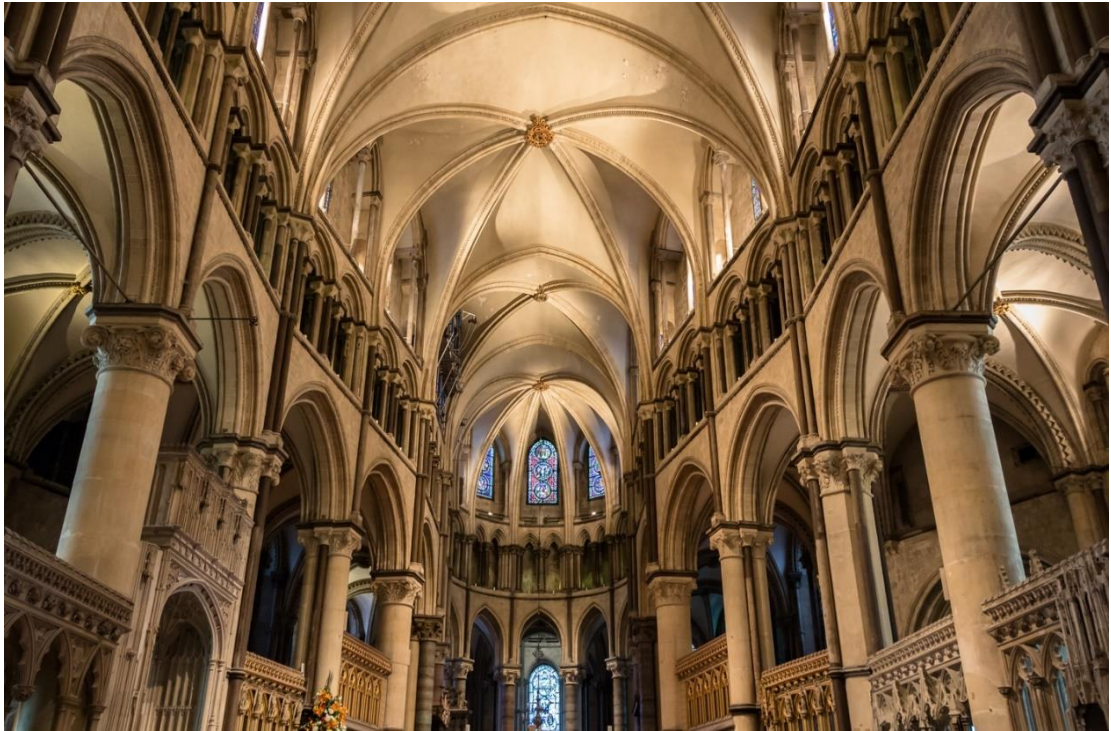
จากภาพที่ 84 - 91 แสดงให้เห็นว่าการออกแบบชุดเกราะของตัวละครวายร้ายนั้นได้รับแรงบันดาลใจมาจากศิลปะของยุคกลางอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นวัสดุที่ใช้สร้างที่เป็นมันวาวที่สะท้อนถึงคุณค่าและความยิ่งใหญ่ ชุดเกราะที่ประกอบไปด้วยชิ้นส่วนเล็ก ๆ หลายชิ้นมารวมกัน รวมไปถึงหมวกและมงกุฎที่มีรายละเอียดการแกะสลักที่สวยงาม หรือ อาวุธที่ในยุคกลางที่เป็นอาวุธจำพวกหอก ดาบ ขวาน ค้อน เคียว ฯลฯ เช่นกัน พบว่าตัวละครวายร้ายมีการใช้อาวุธเงียบในลักษณะคล้ายกันจำนวนมาก เช่น ดาบบูมเมอร์แรงของทาโนส และ ตรีศูลของแมริอูส ที่ไม่เพียงเป็นอาวุธที่มีลักษณะโบราณแล้ว ยังมีการออกแบบให้มีลวดลายหรือรายละเอียดที่สวยงามเช่นกัน หรือกระทั่งเครื่องประดับ

พาหนะของวายุร้ายเองก็แสดงให้เห็นถึงลักษณะของศิลปะยุคนี้ เช่น ม่านน้ำของเนริอุสที่สวมชุดเกราะสวยงามดังปรากฏในภาพที่ 85

จากภาพที่ 92 – 94 แสดงเห็นแรงบันดาลใจจากสถาปัตยกรรมของยุคมีดอย่างชัดเจน ท้องพระโรงขนาดใหญ่แสดงถึงความอลังการ แม้รายละเอียดที่ถูกลดทอนให้มีความทันสมัยยิ่งขึ้นแต่ยังสะท้อนแนวคิดการออกแบบของวิหารของคริสต์ศาสนาในยุคกลางออกมาอย่างเด่นชัด แบบแปลนที่มีลักษณะสมมาตรทั้งสองข้าง ทางเดินยาวตรงกลางนำไปสู่บัลลังก์เสมือนทางเดินตรงกลางวิหาร หรือ Nave ที่นำไปสู่ที่ประทับของรูปปั้นพระเยซู บานกระจกขนาดใหญ่ด้านหลังบัลลังก์มีรายละเอียดซับซ้อนสวยงามเหมือนกระจกสีที่เป็นที่นิยมในการสร้างวิหารในยุคมีด หรือจะเป็นการจำลองประกอบทางแสง ที่ทำให้แสงส่องจากบนลงล่างเสมือนแสงที่ส่องจากพระเจ้าเบื้องบนลงมา แนวคิดพื้นฐานในการออกแบบบานกระจกของโบสถ์ในยุคกลาง ดังปรากฏในภาพที่ 95 – 97



ภาพที่ 92 93 และ 94 แสดงความคล้ายคลึงระหว่างท้องพระโรงของแมริอุส และ โบสถ์ของศาสนาคริสต์ที่ถูกสร้างขึ้นในยุคกลาง หรือ Middle Age



ภาพที่ 95 Canterbury Cathedral by Rafa Esteve



ภาพที่ 96 Cologne Cathedral by Roland Unger



ภาพที่ 97 Chartres Cathedral by French Ministry of Culture

5.1.3.3 การถวิลหาอดีต นอสตัลเจีย และ ลัทธินิยมยุคมืด

ในการวิเคราะห์การถวิลหาอดีตนั้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์แนวคิดสำคัญที่เกี่ยวข้องสองประการ ได้แก่ นอสตัลเจีย และ ลัทธินิยมยุคมืด โดยเป็นการอภิปรายผ่านแนวคิดการออกแบบตัวละคร กล่าวคือ ในส่วนของนอสตัลเจียผู้วิจัยมองแนวคิดนี้ผ่านการเปลี่ยนของตัวละคร และ ในส่วนของแนวคิดศิลปะยุคกลางผู้วิจัยมองผ่านยุทธโศภกรรมและสถานที่ที่แวดล้อมตัวละครวรายร้าย

จากการวิเคราะห์นอสตัลเจียพบว่าตัวละครวรายร้ายส่วนมากนั้นต่างมีปมปัญหา และ ความขัดแย้งในอดีต เช่น ซิโม ทาโนส แมริอุส และ คิลล์มิงเกอร์ วรายร้ายเหล่านี้ต่างถูกกระตุ้นให้ใช้ความรุนแรงด้วยการสูญเสียในอดีต นอกจากนี้ยังพบว่าวิธีการนำเสนอความเจ็บปวดในอดีตของวรายร้าย เช่น คิลล์มิงเกอร์ถูกนำเสนอในลักษณะที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชมและทำให้ผู้ชมอยากรู้และติดตาม (engage with) ตัวละครวรายร้ายในการรับรู้ถึงประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดความเจ็บปวดของวรายร้าย ซึ่งช่วยส่งเสริมความเข้าใจที่ผู้ชมมีต่อตัวละครวรายร้าย

ในส่วนของแนวคิดศิลปะยุคกลางที่ศึกษาผ่านยุทธโศภกรรมและสถานที่ที่แวดล้อมตัวละครวรายร้ายพบว่า อาวุธเงียบ และ เครื่องสวมใส่ของตัวละครวรายร้ายนั้นสะท้อนลักษณะของศิลปะยุคกลางอย่างชัดเจน โดยเฉพาะ อาวุธและชุดเกราะของทาโนสและแมริอุส ที่มีลวดลายซับซ้อนสวยงาม นอกจากนี้ยังพบว่าห้องพระโรงของแมริอุสนั้นสะท้อนลักษณะของวิหารทางศาสนาของยุคกลางอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการใช้กระจก การออกแบบแปลนให้สมมาตร การออกแบบทางเดิน รวมไปถึงการออกแบบแสง

5.1.4 การลดทอนความเป็นมนุษย์



98



99



100

ภาพที่ 98 Self-Portrait with Dr. Arrieta โดย Francesco Goya (1820)

ภาพที่ 99 A Kidnapper และ 100 Insane Woman โดย Théodore Géricault (1822-1823)

จากภาพตัวอย่างงานศิลปะในยุคโรแมนติคนิยมที่ยกมาทั้งหมดในข้าง เป็นที่ชัดเจนว่าโรแมนติคนิยมมักนำเสนอสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ให้มีการเคลื่อนไหว มีชีวิต มีความรู้สึกราวกับมนุษย์จริง กระทั่งลักษณะที่ไม่พึงปรารถนาในตัวมนุษย์ที่มักไม่ถูกกล่าวถึง เช่น ความชรา ความป่วยทั้งทางกายและใจ ก็ถูกนำมาเสนออย่างเป็นปกติวิสัยในงานศิลปะโรแมนติค ดังภาพตัวอย่างที่ 98 99 และ 100 กล่าวได้ว่าการสร้างความโรแมนติคเป็นการเสริมสร้างความเป็นมนุษย์ในสิ่งที่ถูกลดทอนความเป็นมนุษย์ (Dehumanized) สิ่งที่ถูกมองว่าเป็นเรื่องผิดปกติ (Abnormalized) หรือสิ่งที่ทำให้เป็นอื่น (Alienated) ฉะนั้นการวิเคราะห์ความโรแมนติคในตัวละครวายร้ายจึงควรพิจารณาด้วยว่าตัวละครวายร้ายนั้นถูกลดทอนความเป็นมนุษย์หรือไม่ โดยสามารถสังเกตการลดทอนความเป็นมนุษย์ได้จากลักษณะดังต่อไปนี้

5.1.4.1 การลดทอนความเป็นมนุษย์เชิงกายภาพ

การลดทอนความเป็นมนุษย์เชิงกายภาพ คือ ทำให้คล้ายสัตว์ (Animalistic) และ ให้คล้ายเครื่องจักรกล (Mechanistic) การทำให้คล้ายสัตว์นั้นพบได้ใน 2 ตัวละคร คือ คิลล์มิงเกอร์และแมริอุส โดยคิลล์มิงเกอร์นั้นมีผิวหนังที่มีบาดแผลทั่วร่างกาย รอยแผลเหล่านี้มีลักษณะคล้ายเกร็ดของผิวหนังสัตว์เช่น จระเข้ดังปรากฏในภาพตัวอย่างที่ 101 หรือ แมริอุสที่มีอยู่อาศัยใต้น้ำ สามารถหายใจใต้น้ำ

เหมือนปลา และ ยังมีความสามารถในการว่ายน้ำเหนือสัตว์น้ำในความเป็นจริง ในส่วนของ การทำให้คล้ายเครื่องจักรนั้นสามารถเห็นได้ชัดเจนในกรณีของ อัลตรอน และ อีกหนึ่งกรณีที่น่าสนใจ คือ ทาโนส ที่มีร่างกายเป็นอเลี่ยนผิวสีม่วง ไม่คล้ายทั้งสัตว์และเครื่องจักร



ภาพที่ 101 รอยแผลเป็นบนร่างของคิลล์มิงเกอร์

5.1.4.2 การลดทอนความเป็นมนุษย์เชิงจิตภาพ

การลดทอนความเป็นมนุษย์เชิงจิตภาพ คือ คุณลักษณะภายในของการทำให้คล้ายสัตว์และการทำให้คล้ายเครื่องจักร ซึ่งลักษณะทางจิตที่เป็นการลดทอนความเป็นมนุษย์ของตัวละครวายร้ายนั้นสามารถพบได้ในตัวละครวายร้าย เช่น

- **ความไร้ศีลธรรม(Amorality)**

ความไร้ซึ่งศีลธรรมนี้ปรากฏชัดเจนในการใช้ความรุนแรงเพื่อการฆ่าของตัวละครวายร้าย ดังที่กล่าวในการวิเคราะห์ความเป็นปัจเจกของตัวละครวายร้าย เห็นได้ว่าทุกตัวละครวายร้ายล้วนตัดสิ้นใจลงมือสังหารเพื่อให้เป้าหมายของตนบรรลุผล ซึ่งการฆ่าไม่เพียงสะท้อนให้เห็นการผิดศีลธรรม แต่ยังสะท้อนความเยือกเย็น หรือ Coldness ภายในตัวละคร

- **ความเยือกเย็น(Coldness)**

นอกจากการลงมือสังหารโดยไร้ซึ่งความลังเลใจที่สะท้อนความเยือกเย็นออกมา ยังพบว่าตัวละครวายร้ายเช่น ทาโนส ซีโม และ อัลตรอน เป็นตัวละครที่แสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกน้อย กระทั่งอารมณ์โกรธที่คอยผลักดันการกระทำก็ถูกบดบัง ปกปิดไว้ภายใต้สีหน้าที่เยือกเย็น กลายเป็นความโกรธที่ซ่อนเร้น หรือ Passive Aggression

- **ความไร้เหตุผล(Irrationality)**

ความไร้ซึ่งเหตุผลนั้น ไม่ได้ความหมายว่าสิ่งที่ตัวละครวายร้ายกระทำนั้นไร้ซึ่งเหตุผลและแรงจูงใจ แต่ความไม่สมเหตุสมผลกับวิธีการ(Means)และเป้าหมายของวายร้าย เช่นในกรณีของ บารอน ซีโม สิ่งที่ไม่ต้องการคือการแก้แค้นในครอบครัวโดยการฆ่าลาย ดี อเวนเจอร์ส การล้างแค้นของเขาไม่ได้ทำให้อหังค์กรนี้ถูกควบคุมดูแลอย่างแท้จริงตามระบบกฎหมาย ไม่คืนชีพให้กับครอบครัวของเขา และ ไม่ได้นำมาซึ่งความปรารถนาสูงสุดที่แม้แต่ซีโมเองอาจไม่ตระหนักถึง ซึ่งก็คือ การให้อภัยตนเอง

- **ความไร้วุฒิภาวะ(Immaturity)**

ความไร้วุฒิภาวะปรากฏชัดเจนในกรณีของแมริอุส ซึ่งสังเกตได้จากความโกรธเบี่ยงลึกที่เขานั้นมีต่อบิดา บิดาที่เปรียบเสมือนปรากฏการณ์สำคัญที่ชายหนุ่มต้องเอาชนะเพื่อข้ามไปสู่ความเป็นชาย ไม่เพียงเท่านั้นความพยายามในการกำจัดพี่ชายและขึ้นครองมหาสมุทรทั้งเจ็ดยังเปรียบได้กับการเรียกร้องความสนใจของน้องคนสุดท้องเมื่อไม่ได้ดังปรารถนา

เป็นที่น่าสนใจว่าลักษณะทางกายภาพและจิตภาพที่บ่งบอกถึงการลดทอนความเป็นมนุษย์ปรากฏตัวละครวายร้ายที่ถูกทำให้เป็นที่น่ากลัว มีความโหดเหี้ยมและความเป็นมนุษย์ สะท้อนให้เห็นถึงความขัดแย้งของความเป็นมนุษย์ อีกหนึ่งใจความสำคัญของโรแมนติคนิยาม แต่ในขณะกันก็นำไปสู่

คำถามที่ว่าเหตุใดจึงมีความจำเป็นในการลดทอนความเป็นมนุษย์ของตัวละครวายร้ายและการลดทอนความเป็นมนุษย์มีผลอย่างไรต่อภาพของผู้ก่อการร้าย

5.1.5 ความโรแมนติกในตัวละครวายร้าย

หนึ่งลักษณะที่สำคัญที่สุดของงานศิลปะในยุคโรแมนติก คือ ความขัดแย้ง หรือ Conflict Contrast และ Opposition ดังภาพตัวอย่างที่ 102 ม้าขาวที่เป็นสัญลักษณ์ของเกียรติ ความสูงศักดิ์ ความสง่างาม กลับแสดงความกลัวออกมาอย่างชัดเจนเมื่อถูกสิงโตทำร้าย สิงโตนักล่าที่มักซุ่มในเงามืดเพื่อโจมตี สัญลักษณ์แห่งสัญชาติญาณสัตว์ป่า ความต่ำช้า หรือภาพตัวอย่างที่ 103 นโปเลียน โบนาปาร์ต จักรพรรดิแห่งฝรั่งเศส นักรบและแม่ทัพผู้เกรียงไกรที่ครั้งหนึ่งเคยถูกขนานนามว่าเป็นผู้นำพาฝรั่งเศสขึ้นเป็นมหาอำนาจของยุโรป แต่ในภาพกลับแสดงให้เห็นถึงความหวาดกลัว ทั้งสองภาพนี้แสดงให้เห็นถึงทั้งด้านทั้ง 2 ของมนุษย์ สะท้อนมิติที่มีความขัดแย้งกัน เช่น การศึกษาความโรแมนติกในตัวละครวายร้ายสะท้อนมิติที่ขัดแย้งในตัววายร้ายอย่างชัดเจน



ภาพที่ 102 A Lion Attacking a Horse โดย Gorge Stubbs (1796)

ภาพที่ 103 The Wounded Cuirassier โดย Théodore Géricault (1814)

จากการวิเคราะห์ความโรแมนติกในตัวละครวายร้ายพบว่า ตัวละครวายร้ายแสดงให้เห็นลักษณะสำคัญของโรแมนติคนิยม 3 ประการด้วยกันได้แก่ ความเป็นปัจเจก การให้ความสำคัญกับความรู้สึก และ การถวิลหาอดีต โดยผู้วิจัยวิเคราะห์แต่ละลักษณะผ่านแนวคิดการออกแบบตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์ปัจเจกนิยมในตัวละครวายร้ายผ่าน ความปรารถนาและเจตจำนง และแม่แบบตัวละคร โดยการวิเคราะห์ความปรารถนาและเจตจำนงแสดงให้เห็นเจตจำนงอันแรงกล้าของ

วายร้ายในการทำตามความปรารถนาผ่าน**การเสียสละเพื่อให้ตนบรรลุเป้าหมาย**ในสองลักษณะได้แก่ การเสียสละสิ่งของหรือบุคคลที่รัก และ การเสียสละบางแง่มุมของความเป็นมนุษย์ นอกจากนี้ การศึกษาแม่แบบตัวละครพบว่าตัวละครวายร้ายแสดงให้เห็นข้อบกพร่องตามแม่แบบของตนที่สะท้อน**การยึดมั่นและเจตจำนงที่มีต่ออุดมการณ์ ความเชื่อ และ คุณค่าที่ตนนับถือ** ไม่เพียงเท่านั้น ข้อบกพร่องเหล่านี้ยังสะท้อน**ความขัดแย้งและความสับสนทางอุดมการณ์ในตัวละครวายร้าย**

ลักษณะประการถัดมาของโรแมนติคนิยามที่พบคือ การให้ความสำคัญกับความรู้สึก โดยพบว่า ตัวละครวายร้ายถูกนำเสนอให้มีอารมณ์โกรธที่เด่นชัด **โดยความโกรธนั้นมีความซับซ้อนที่เกี่ยวข้องกับคตินี้ว่าด้วย การให้อภัยผู้เป็นพ่อ หรือ Atonement with The Father** นอกจากนี้ยังพบ อารมณ์เศร้าและอารมณ์สุนทรียะที่ช่วยเสริมสร้างความเป็นมิติของอารมณ์ให้เด่นชัดยิ่งขึ้นไปอีก และการเปรียบเทียบความโกรธและความสุนทรียะยังแสดงให้เห็น **ความขัดแย้งเชิงอารมณ์ในตัวละครวายร้าย** ไม่เพียงอารมณ์โกรธจะถูกเน้นย้ำแต่ภาพยนตร์ยังนำเสนอตัวละครวายร้ายให้มีความเห็นอกเห็นใจและความเข้าอกเข้าใจ ซึ่งเป็นการยืนยันว่า**ผู้ชมนั้นไม่เพียงชอบตัวละครวายร้ายแต่ยังเข้าใจอารมณ์ของวายร้ายในเบื้องต้น**

ลักษณะประการสุดท้ายของโรแมนติคนิยามที่พบคือ การถวิลหาอดีต ซึ่งจากการวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงภายในของตัวละครนั้นพบปัญหาและความเจ็บปวด หรือ นอสตัลเจีย ในตัวละครวายร้าย ไม่เพียงเท่านั้นภาพยนตร์ยังนำเสนอความเจ็บปวดนี้ในลักษณะที่ดึงดูดผู้ชมให้มีส่วนร่วมในการรับรู้ความเจ็บปวดร่วมกับตัวละครวายร้าย ช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมเข้าอกเข้าใจวายร้ายมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังพบว่าอาวุธยุทธโศปกรณ์โดยเฉพาะอาวุธเจ็บบและชุดเกราะที่วายร้ายสวมใส่ และสถานที่ที่เกี่ยวข้องกับวายร้ายยังแสดงให้เห็นถึงแนวคิดทางศิลปะของยุคกลาง

เป็นที่ชัดเจนแล้วว่าตัวละครวายร้ายนั้นมีความโรแมนติกในตัว ซึ่งนัยยะสำคัญของความโรแมนติกนี้ยังมีความเกี่ยวข้องกับ**ความเชื่อเกี่ยวกับผู้ก่อการร้าย**อีกประการ โดยความเชื่อที่แพร่หลายเกี่ยวกับผู้ก่อการร้ายที่แจ๊คสันกล่าวไว้เป็นประการสุดท้ายได้แก่ **ความเชื่อว่าผู้ก่อการร้ายนั้นเป็นพวกบ้าคลั่ง โรคจิต ไร้เหตุผล หรือ มีความผิดปกติทางประสาท** กล่าวคือ ความเชื่อนั้นลดทอนความเป็นมนุษย์(Dehumanize)ของผู้ก่อการร้าย ซึ่ง**จากการวิเคราะห์ความโรแมนติกตัวละครวายร้ายมีการแสดงให้เห็นการทำลายความเชื่อนี้อย่างชัดเจน** ไม่เพียงการวิเคราะห์อุดมการณ์ความเชื่อในบทที่ 4 ที่สะท้อนมิติทางความคิดของตัวละครวายร้าย ในบทนี้ยังพบว่าตัวละครวายร้ายมีเจตจำนงสูงในการทำตามอุดมการณ์และความเชื่อ มีเหตุ อารมณ์ ความรู้สึกที่มารองรับการกระทำ นอกจากนี้ตัวละครวายร้ายยังมีอารมณ์ที่ซับซ้อนและมีมิติ กล่าวคือ **ตัวละครวายร้ายในฐานะผู้ก่อการร้ายนั้นมีความโรแมนติก ความน่าถวิลหา หรือความเป็นมนุษย์นั่นเอง** แม้ภาพของตัวละครวายร้ายที่เปรียบเสมือนภาพสะท้อนของผู้ก่อการร้ายนั้นถูกนำเสนอในทิศทางที่ดีขึ้น เนื่องจากความโรแมนติกที่ปรากฏดังอภิปรายในข้างต้น แต่ภายใต้ความโรแมนติกที่ส่งเสริมความเป็นมนุษย์ยังปรากฏการ

ลดทอนความเป็นมนุษย์ทั้งทางจิตภาพและทางกายภาพ อีกหนึ่งความขัดแย้ง นำไปสู่คำถามที่ว่าเหตุใดภาพสะท้อนของผู้ก่อการร้าย(ตัวละครวายร้าย)จึงถูกทำให้มีลักษณะเป็นอื่นและแตกต่างไปจากมนุษย์ ความขัดแย้งนี้มีความสำคัญเช่นไรต่อภาพของผู้ก่อการร้ายที่ตัวละครวายร้ายสะท้อนออกมา ฉะนั้นจึงมีความจำเป็นในการวิเคราะห์กระบวนการประกอบสร้างภาพสะท้อน เพื่อแสดงให้เห็นนัยสำคัญของความขัดแย้งนี้ ซึ่งคงไม่มีแนวคิดใดแสดงให้เห็นกระบวนการนี้ได้ดีไปกว่าแนวคิดภาพตัวแทนและการจำลอง

5.2 ภาพสะท้อนของผู้ก่อการร้ายในตัวละครวายร้าย

ในส่วนนี้ผู้วิจัยนำเสนอคำอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างผู้ก่อการร้ายและตัวละครวายร้ายผ่านแนวคิด ภาพตัวแทน และการจำลอง หรือ Simulacra and Simulation ของนักปรัชญาชาวฝรั่งเศส ฌ็อง โบดริลยาร์ด (Jean Baudrillard) โดยการวิเคราะห์แบ่งออกเป็นสองส่วนด้วยกัน ในส่วนแรกจะเป็นการอธิบายว่า การจำลอง หรือ กระบวนการสร้างภาพตัวแทนนั้นอยู่ในลำดับใด และ ในส่วนที่สองเป็นการอธิบายว่าการจำลองนี้กำลังสร้างภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้ายอย่างไร

5.2.1 ลำดับของการจำลอง

โบดริลยาร์ดนั้นแบ่งลำดับของการจำลองออกเป็น 3 ลำดับด้วยกันโดยลำดับแรกเป็นการทำของเลียนแบบ หรือ Counterfeit ที่ผู้บริโภคสามารถแยกแยะระหว่างของจริงและของปลอมได้ง่าย เช่น ภาพวาดเป็นต้น ลำดับถัดมาว่าด้วยเรื่องของการผลิตซ้ำ การทำสำเนา หรือ Copy เช่น เครื่องถ่ายเอกสารที่สามารถผลิตซ้ำได้เป็นจำนวนมากในเวลาอันสั้น และลำดับสุดท้ายเป็นลำดับของความจริงที่ถูกสร้างขึ้น(Virtual Reality) หรือ ความจริงเหนือจริง(Hyperreality) เป็นภาพที่ถูกสร้างขึ้นโดยไม่จำเป็นต้องมีตัวอ้างอิงเสมอไป เช่น CGI หรือ Computer-generated Imagery ที่สามารถสร้างสรรค์ภาพในจินตนาการได้ทุกอย่างให้มีความเสมือนจริง ซึ่งในลำดับนี้เองที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญในการวิเคราะห์การจำลองในครั้งนี้

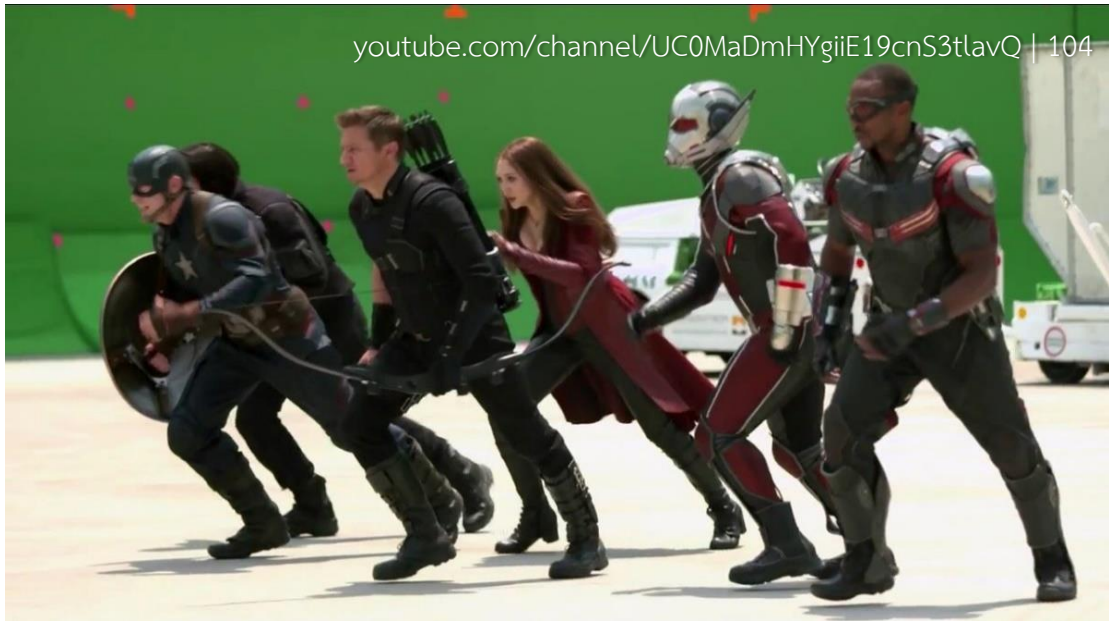
เป็นที่ทราบกันดีว่าในการผลิตภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรในปัจจุบันมีการพึ่งพาเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์อย่างมาก ไม่เพียงเท่านั้นเหล่าสตูดิโอผู้สร้างยังลงทุนเป็นเม็ดเงินจำนวนมากกับการใช้เทคโนโลยีนี้ในการสร้างภาพที่สมจริง โดยมีการคาดการณ์ว่าอุตสาหกรรม CGI จะมีมูลค่าสูงถึง 20,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐในปี 2024 และมีการใช้งานในอุตสาหกรรมหลัก 4 ประเภทได้แก่ เกมคอมพิวเตอร์ โทรทัศน์ โฆษณา และ ภาพยนตร์(Zion Marketing Research, 2019) ซึ่งเทคโนโลยีนี้มีความสามารถในการผลิตภาพคอมพิวเตอร์ที่มีรายละเอียดสมจริง มีความแนบเนียนจนผู้ชมอาจไม่สามารถแยกออกเลยว่าภาพที่เห็นนั้นแท้จริงเป็นเพียงฉากหลังสีเขียว(Green Screen)

จากภาพที่ 104 และ 105 แสดงการใช้ CGI ในการสร้างฉากหลังนั้นมีความสมจริง ฉากเขียวที่ใช้ในการถ่ายทำกลายเป็นภาพของสนามบินที่มีวัตถุต่าง ๆ แสง-เงา มิติ ระยะห่างระหว่างวัตถุ ที่ล้วนมีความสมจริงจนยากแก่สายตามนุษย์ที่จะแยกแยะได้ว่าภาพที่เห็นนั้นถูกสร้างในคอมพิวเตอร์

โดยภาพยนตร์ที่มาจากค่ายมาร์เวลสตูดิโอส์นั้นแสดงให้เห็นการใช้เทคโนโลยีนี้อย่างมหาดล โดยภาพยนตร์เรื่อง Avenger: Age of Ultron นั้นเป็นภาพยนตร์ที่ใช้ซ็อต VFX ถึง 3,000 ซ็อตซึ่งถือว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีการใช้ CGI มากที่สุดของค่ายภาพยนตร์นี้ (Giardina, 2014) นอกจากนี้ ภาพยนตร์เรื่อง Avengers: Infinity War และ Endgame นั้นใช้ซ็อต VFX รวมกันราว 5,000 ซึ่งทางค่ายภาพยนตร์มีความจำเป็นต้องจ้างบริษัทสร้าง CGI ถึง 14 บริษัทในการผลิตภาพยนตร์ (McGowan, 2019) ไม่เพียงเท่านั้นเงินทุนในการสร้างแต่ละเรื่องนั้นไม่ต่ำกว่า 300 ล้านดอลลาร์สหรัฐฯ สะท้อนขนาดการผลิตขนาดใหญ่ที่มีการจ้างงานจำนวนมากจากหลากหลายสาขาวิชาชีพที่เกี่ยวข้อง โดยนอกเหนือจากศิลปินที่สร้างภาพจากคอมพิวเตอร์ แต่ยังคงไปถึงช่างไฟ ช่างกล้อง ช่างเสียง นักเขียน และอีกมากมาย เพื่อสร้างการจำลองให้ออกมาสมจริงที่สุด

นอกจากฉากและสถานที่แล้ว ตัวละครวายร้ายที่นำมาศึกษาบางตัวก็ถูกสร้างขึ้นมาจากคอมพิวเตอร์ เช่น ทาโนสที่มีร่างกายใหญ่กว่าสัดส่วนของมนุษย์ในความเป็นจริงหลายเท่า ไม่เพียงเท่านั้นการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางนั้นยังมีความสมจริงมาก หรือ จะเป็นร่างกายที่สร้างจาก

เหล็กกล้าของอัลตรอนที่มีรายละเอียดของแสง-เงา ความมันวาว ราวกับว่าร่างของอัลตรอนนั้นถูกหล่อขึ้นมาจริงเพื่อใช้ในการถ่ายทำ ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วถูกสร้างขึ้นในคอมพิวเตอร์ ดังที่ปรากฏในภาพที่ 106 แม้จะสามารถโต้แย้งได้ว่ามีองค์ประกอบเป็นคนจริง แต่ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นไม่มีองค์ประกอบมนุษย์เหลืออยู่ อย่างไรก็ตามการจำลองทุกรูปแบบนั้นก็ถูกสร้างขึ้นโดยมนุษย์ ดังนั้นมนุษย์จึงมีส่วนในการสร้างการจำลองเสมอ นอกจากนี้อำนาจของการสร้างภาพโดยคอมพิวเตอร์ไม่เพียงมีความสามารถในการสร้างภาพใหม่จากการทำสำเนา ดังปรากฏในภาพที่ หรือ อ้างอิงจากวัตถุในโลกแห่งความเป็นจริงดังภาพที่ 106 แต่ยังสามารถสร้างภาพขึ้นมาใหม่โดยปราศจากสิ่งอ้างอิงในโลกแห่งความเป็นจริง



ภาพที่ 104 แสดงฉากหลังของขณะถ่ายทำจริง



ภาพที่ 105 แสดงฉากหลังที่ปรากฏในภาพยนตร์



ภาพที่ 106 แสดงภาพของทาโนสและอัลตรอนที่ปรากฏระหว่างถ่ายทำ และ ในภาพยนตร์



ภาพที่ 107 และ ภาพที่ 108 แสดงภาพระหว่างการถ่ายทำและภาพในภาพยนตร์เรื่อง

จากภาพที่ 107 และ 108 เห็นได้ว่าการใช้นักแสดงจริงประมาณ 30 คนในการถ่ายทำ แต่ภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้น แสดงให้เห็นภาพกองทัพขนาดใหญ่ และ ฉากหลังที่เป็นสนามรบที่เต็มไปด้วยซากปรักหักพัง ซึ่งทั้งกองทัพและสถานที่ที่ปรากฏนั้นไม่มีตัวตนอยู่จริง สะท้อนให้เห็นว่าเทคโนโลยี CGI นั้นสามารถสร้างภาพที่มีความสมจริงโดยไม่จำเป็นต้องอาศัยการอ้างอิงจากวัตถุในความเป็นจริง นอกจากนี้การใช้นักแสดงที่เป็นคนจริงส่งผลให้ภาพที่ปรากฏนั้นยากต่อการแยกแยะขึ้นไปอีก เนื่องจากการผสมผสานระหว่างสิ่งที่เป็เงินจินตนาการและสิ่งที่มีตัวตนอยู่จริง กล่าวคือ โลกแห่งความจริง และ โลกแฟนตาซีที่ถูกรวบรวมขึ้นกำลังผสมเข้าด้วยกัน ดังที่โบดริยาร์ด ได้กล่าวไว้ว่า เส้นแบ่งระหว่างความจริงและความจริงเหนือจริง(Hyperreality)จะค่อย ๆ พรา่เลือนลงเรื่อย ๆ

เห็นได้ว่าการใช้ CGI ของภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่นั้นมีอำนาจในการสร้าง *การจำลอง* ที่ไม่เพียงสมจริงจนยากแก่การแยกแยะของผู้ชมแล้ว ยังสามารถสร้างสรรคโลกแห่งจินตนาการให้ปรากฏอย่างไร้ขีดจำกัด รวากับว่าไม่มีอะไรที่เป็นไปไม่ได้ในจอภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามก็ตามคำถามสำคัญ คือ การลงทุนและความพยายามในการสร้างการจำลองที่ทั้งยิ่งใหญ่และสมจริงขนาดนี้ ภาพยนตร์นั้นต้องการ

จำลองอะไร หรือ ต้องการจะสร้างภาพตัวแทนของอะไรโดยเฉพาะในบริบทที่มีความรุนแรงและอุดมการณ์ทางการเมืองและศาสนาเข้ามาเกี่ยวข้อง

5.2.2 ตัวละครวายร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร: ภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้าย

ก่อนที่ผู้วิจัยนำเสนอว่าการจำลองของภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรนั้นต้องการจำลองอะไร มีความจำเป็นในการทำความเข้าใจจุดประสงค์ของภาพยนตร์ ภาพยนตร์นั้นถูกสร้างขึ้นมาเพื่อความบันเทิงเพื่อพาผู้ชมเข้าสู่โลกของเรื่องเล่าที่ถูกแต่งขึ้นจากจินตนาการของผู้ผลิต กล่าวคือ เป็นการนำผู้ชมเข้าสู่โลกอีกโลกที่ถูกจำลองขึ้น โรงภาพยนตร์ที่มีผนังมืดสนิทสี่ด้านทำหน้าที่เป็นกำแพงกันระหว่างโลกภายนอกและโลกภายใน ที่นั่งที่ถูกหันหน้าเขาหาจอขนาดใหญ่กว่าผู้ชมหลายเท่าตัวและสูงท่วมหัวผู้ชม เสมือนว่าผู้ชมกำลังถูกกักขังและครอบงำโดยจอภาพยนตร์ เช่นเดียวกับดิสนีย์แลนด์ที่ถูกจำลองขึ้นเพื่อให้นักท่องเที่ยวสามารถกลับไปท่องโลกในวัยเยาว์อีกครั้ง จอภาพยนตร์ก็เป็นประตูสู่โลกแห่งจินตนาการที่ภาพยนตร์จำลองขึ้นมา

แน่นอนว่าในแง่ของภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรที่นำมาศึกษานั้นจำลองโลกที่ว่าด้วยเรื่องของการทำสงคราม การต่อสู้ระหว่างสองฝ่าย จากงานวิจัยที่กล่าวมาก่อนหน้า(ในบทที่ 2) แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ที่ชัดเจนระหว่าง เหตุการณ์ก่อการร้าย 9/11 และการกลายเป็นที่นิยมของภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรในวัฒนธรรมประชานิยม อย่างไรก็ตามสิ่งที่ผู้วิจัยสนใจนั้นมิใช่สงครามที่ภาพยนตร์นำเสนอ แต่เป็นตัวละครวายร้าย หากภาพยนตร์กำลังจำลองสงครามกับการก่อการร้าย หมายความว่า ตัวละครวายร้ายนั้นถูกจำลองให้กลายเป็นภาพตัวแทน หรือ Simulacra ของผู้ก่อการร้ายหรือไม่ และหากเป็นภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้ายจริง ตัวละครวายร้ายอยู่ในระยะใดของกระบวนการสร้างภาพตัวแทน 4 ระยะตามที่โบลตริลยาร์ดได้ตั้งทฤษฎีไว้

ระยะทั้ง 4 ของการสร้างภาพตัวแทนนั้นว่าด้วยเรื่องของการทำสำเนาในระยะแรก ซึ่งสำเนาในระยะนี้มีลักษณะเหมือนต้นฉบับทุกประการทั้งในแง่ของรูปลักษณ์และความหมาย ระยะที่ 2 เป็นการดัดแปลงรูปลักษณ์ทางกายภาพของสำเนาแต่คงไว้ซึ่งความหมาย ระยะที่ 3 ว่าด้วยเรื่องของการทำลายต้นฉบับด้วยวิธีการต่าง ๆ เช่น การผลิตสำเนาที่เกิดในระยะที่สองซ้ำ ๆ การนำเสนอเฉพาะสำเนาที่ถูกสร้างขึ้นในระยะที่สองจนผู้บริโภคลืมต้นฉบับ หรือ ทำลายสิ่งอ้างอิงถึงต้นฉบับที่ปรากฏในระยะที่ 1 และระยะสุดท้ายที่เป็นความสำเร็จของระยะที่ 3 หมายความว่าสำเนานั้นได้แทนที่ต้นฉบับในโลกแห่งความจริง กลายเป็นสำเนาที่ไม่มีต้นฉบับในโลกแห่งความเป็นจริง **เป็นเพียงภาพตัวแทน หรือ ภาชนะ(Vessel)บรรจุความหมาย(Meaning) สัญญะ(Sign) สารระสำคัญ(Essence) หรือ จิตวิญญาณ(Soul)ของต้นฉบับเท่านั้น** กล่าวคือ **เป็นกระบวนการสร้างสิ่งที่ไม่จริงให้รู้สึกสมจริง โดยการใส่จิตวิญญาณของสิ่งที่มีอยู่จริงเข้าไป**

จากมุมมองนี้สามารถพิจารณาว่า **ตัวละครวายร้ายเป็นภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้ายใน** **ระยะที่ 4** กล่าวคือ ตัวละครวายร้ายนั้นเป็นภาชนะที่บรรจุจิตวิญญาณของผู้ก่อการร้าย ซึ่งเราสามารถมองเห็นร่องรอยของจิตวิญญาณนี้ได้จากความหมายของการก่อการร้าย ดังที่ผู้วิจัยเกริ่นในบทที่ 2 ว่าความหมายของการก่อการร้าย นั้นไม่สามารถหาคำนิยามที่เป็นสากลได้ อย่างไรก็ตามจากการศึกษาคำนิยามจากหลายภาคส่วน ทั้งจากองค์กรของรัฐและส่วนของนักวิชาการพบองค์ประกอบสำคัญสองประการที่ทุกคำนิยามมีส่วนร่วมกัน ซึ่งได้แก่เป้าหมายทางการเมือง(political goal) และ ความรุนแรง(Violence)

ในส่วนของระยะที่แรกของการจำลองนั้นไม่ภาพของผู้ก่อการร้ายที่เพียงตรงในตัวละครวายร้าย กระทั่งในกรณีของ บารอน ซีโม ที่เป็นเพียงมนุษย์ธรรมดาปราศจากพลังพิเศษ เป็นตัวละครวายร้ายที่มีความใกล้เคียงกับผู้ก่อการร้ายในโลกแห่งความเป็นจริงมากที่สุด อย่างไรก็ตามสามารถการบิดเบือนลักษณะของผู้ก่อการร้ายบางประการที่ปรากฏในตัวซีโม การบิดเบือนที่เป็นลักษณะสำคัญของการระยะที่สองของการจำลอง

จากการวิเคราะห์อุดมการณ์ และ ความเชื่อของตัวละครวายร้ายพบว่า ในมุมมองเชิงเปรียบเทียบตัวละครวายร้ายสะท้อนให้เห็นเป้าหมายทางการเมือง เช่น การคร่ำลึงมีชีวิตในจักรวาลของทาโนสนั้นสามารถมองได้ว่าเป็นการชำระล้างทางศาสนา หรือ ซีโมที่ต้องการโค่นอำนาจ ดิ อเวนเจอร์ส นั้นเปรียบได้กับการโค่นอำนาจรัฐ ข้อสังเกตที่สำคัญคือเป้าหมายทางการเมืองเหล่านี้ถูกปกคลุม(Masked)โดยบริบทที่เปลี่ยนไป ไม่ว่าจะเป็โลกของเรื่องเล่าที่ตัวละครมีพลังพิเศษ เป็นโลกแฟนตาซีที่ถูกสร้างจากจินตนาการและแต่งเติมโดยคอมพิวเตอร์ให้มีความสมจริง ไม่เพียงเท่านั้นภาพลักษณ์ที่เปลี่ยนไปของผู้ก่อการร้ายเองก็มีความสำคัญ เช่น ภาพที่ 109 เป็นการเปรียบเทียบผู้ก่อการร้ายและตัวละครวายร้ายตามอุดมการณ์ แสดงให้เห็นว่าตัวละครวายร้ายที่เป็นภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้ายนั้นมีลักษณะที่เปลี่ยนไป ผู้ก่อการร้ายทางศาสนาได้กลายมาเป็นหุ่นยนต์และชาวต่างดาวผิวสีม่วง ผู้ก่อการร้ายฝ่ายขวาได้กลายมาเป็นชายสวมชุดเกราะเสริมพลังและมนุษย์บาดาลที่สวมชุดเกราะโบราณ และ ผู้ก่อการร้ายฝ่ายซ้ายกลายมาเป็นชายธรรมดาคนหนึ่งที่อยู่เหมือนไม่มีอันตรายอะไร สะท้อนให้เห็นร่องรอยของกระบวนการจำลองระยะที่ 2 ที่ว่าด้วยการดัดแปลง (Alteration/Temperament)ลักษณะทางกายภาพ

อีกองค์ประกอบหนึ่งของจิตวิญญาณผู้ก่อการร้ายได้แก่ การใช้ความรุนแรง แน่แน่นอนว่าการใช้ความรุนแรงกับภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่นั้นเป็นสิ่งที่ปรากฏร่วมกันเสมอ ซึ่งในความเป็นจริงการใช้ความรุนแรงเป็นส่วนสำคัญที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชม อย่างไรก็ตามการวิเคราะห์ยุทธโศปกรณ์ของตัวละครวายร้ายสะท้อนการใช้ยุทธโศปกรณ์ของผู้ก่อการร้ายเช่นเดียวกับอุดมการณ์และความเชื่อ และเป็นอีกครั้งที่ร่องรอยของการเปลี่ยนแปลงลักษณะทางกายภาพปรากฏให้เห็น แม้อาวุธที่ตัวละครวายร้ายใช้บางประการจะสามารถพบได้ในโลกแห่งความเป็นจริง แต่ก็มีอาวุธอีกประเภทที่ถูกสร้างขึ้นจาก

จินตนาการ ไม่ว่าจะเป็นชุดเกราะเสริมพลังที่สามารถพับเก็บเข้าไปในสร้อยคอ หรือ ถุงมืออันนั้ดที่สามารถบันดาลพรตามทีผู้สวมใส่ปรารถนา เครื่องมือเหล่านี้ไม่เพียงไม่มีตัวตนจริงแต่ยังระบุสิ่งอ้างอิงได้ยาก หรือจะเป็นอาวุธที่มีตัวอ้างอิงในโลกแห่งความเป็นจริงแต่เทคโนโลยีที่ใช้ผลิตจริงกลับไม่ปรากฏไรโลกแห่งความจริงหรืออาจมีตัวอ้างอิงที่ไม่มีตัวตนอยู่ในปัจจุบัน เช่น เทคโนโลยีการสร้างและควบคุมสึนามิ หรือ เกาะลอยฟ้าที่มีลักษณะคล้ายอุกกาบาตตามทฤษฎี Alvarez



ภาพที่ 109 เปรียบเทียบตัวละครวายร้ายและผู้ก่อการร้ายตามอุดมการณ์

ในส่วนองระยะที่ 3 ที่ว่าด้วยทำลายต้นฉบับและการผลิตหรือนำเสนอซ้ำของสื่อและการทำลายสิ่งอ้างอิง ซึ่งเป็นช่วงที่ต้องใช้เวลาเพื่อให้สัมฤทธิ์ผล พบว่าแม้ภาพยนตร์เรื่อง Avenger: Age of Ultron จะเป็นเรื่องที่เก่าที่สุดโดยถูกนำออกฉายในปี 2015 แต่ตัวละคร อัลตรอน นั้นปรากฏตัวครั้งแรกปี 1968 เช่นเดียวกับตัวละครวายร้ายตัวอื่น ๆ ที่นำมาศึกษาในครั้งนี้นั้ล้วนเริ่มปรากฏตัวในช่วงปี 1960-1975 (The Encyclopedia of Super-Villains) ไม่เพียงเท่านั้น ตลอดระยะเวลา 60 ปีที่ผ่านมาตัวละครเหล่านี้ยังปรากฏตัวในสื่อหลายประเภทเริ่มจากหนังสือการ์ตูน โทรทัศน์ ภาพยนตร์ และ วิดีโอเกม ซึ่งล้วนเป็นสื่อที่ใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างภาพ แสดงให้เห็นว่ากระบวนการสร้างตัวละครวายร้ายให้เป็นภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้ายนั้นอาจเริ่มตั้งแต่เมื่อ 60 ปีที่แล้ว นอกจากนี้ยัง

สามารถเห็นการทำลายต้นฉบับผ่านการทำลายตัวอ้างอิงที่สัมพันธ์กับต้นฉบับซึ่งในที่นี้ คือ ผู้ก่อการร้าย ดังปรากฏในพัฒนาการของอัลตรอน

อัลตรอนนั้นถูกนำเสนอพร้อมความเชื่อซึ่งมนุษย์นับแต่การปรากฏตัวครั้งแรกในหนังสือการ์ตูน Avengers ฉบับที่ 54 และ 55 ซึ่งถูกตีพิมพ์ในปีช่วงปี 1960 นอกจากนี้ในฉบับที่ 55 อัลตรอนแสดงลักษณะของการก่อการร้ายผ่านแผนการในการทำลายตึกเอ็มไพร์สเตทของมหานครนิวยอร์ก อย่างไรก็ตามอุดมการณ์ทางศาสนาของอัลตรอนปรากฏชัดเจนในหนังสือการ์ตูน Iron Man ฉบับที่ 46-48 ซึ่งถูกตีพิมพ์ครั้งแรกในเดือนพฤศจิกายน ปี 2001 สองเดือนหลังจากเหตุการณ์การโจมตีตึก WTC และ Pentagon โดยเครื่องบินของกลุ่มก่อการร้ายอัลเคดา(al-Qaeda) กลุ่มก่อการร้ายทางศาสนาที่นำโดยนายโอซามา บินลาเดน โดยสิ่งอ้างอิงของกลุ่มอัลเคดานั้นปรากฏชัดเจนในหนังสือการ์ตูนทั้งสามฉบับอย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์อวกาศที่ลอยอยู่เหนือตึกไวท์เฮาส์ พร้อมกล่าวว่า “--เพื่อให้โลกรู้ตัวตนของเรา” (ภาพที่ 111) การนำเสนออัลตรอนเป็นผู้นำทางศาสนาที่มีผู้ติดตามเป็นมนุษย์ที่ถูกล้างสมอง(ภาพที่ 112) ไม่เพียงเท่านั้นผู้ติดตามเขายังสวมชุดเกราะเสริมพลังเหมือนโรออน เสมือนกองกำลังติดอาวุธของกลุ่มก่อการร้ายทางศาสนา เช่น อัลเคดา

อย่างไรก็ตามในภาพยนตร์ Avengers: Age of Ultron ที่ออกฉายในปี 2015 สังเกตเห็นอุดมการณ์ทางศาสนาและความซิงมนุษย์ที่ยังปรากฏชัดเจน แต่เห็นได้ว่าในภาพยนตร์ไม่ปรากฏภาพที่อ้างอิงจากเหตุการณ์ 9/11 (ภาพการโจมตีตึกสูงหรือสถานที่ทางราชการที่สำคัญ) นอกจากนี้สาวกของอัลตรอนที่เป็นมนุษย์ที่ถูกล้างสมองดังปรากฏในหนังสือการ์ตูน Iron Man ฉบับที่ 46-48 นั้นได้กลายมาเป็นหุ่นยนต์ที่เพียงทำตามคำสั่งของอัลตรอน ไม่ใช่มนุษย์ที่สามารถแสดงทรศนะทางความเชื่อของตนเหมือนในหนังสือการ์ตูน หรือจะเป็นการประกอบพิธีกรรมทางศาสนาเองก็ไม่ปรากฏในภาพยนตร์เช่นกัน เห็นได้ว่าการตัดสิ่งอ้างอิงเหล่านี้ออกทำให้อัลตรอนในภาพยนตร์ไม่ปรากฏในลักษณะผู้นำทางศาสนาที่สั่งการผู้ติดตามผ่านคำสอน(Indoctrination)เหมือนกลุ่มก่อการร้ายทางศาสนา แต่ออกมาในลักษณะของตัวละครวายร้ายที่สามารถควบคุมหรือสั่งการหุ่นยนต์ผ่านระบบปฏิบัติการและเครือข่ายอินเทอร์เน็ตแทน นอกจากนี้ตัวละครวายร้ายจะถูกผลิตซ้ำแล้วยังสะท้อนให้เห็นความพยายามในการลบเลือนต้นฉบับของผู้สร้าง ซึ่งสะท้อนระยะที่ 3 ของกระบวนการสร้างภาพตัวแทน หรือ การจำลอง ให้เห็นอย่างชัดเจน

สุดท้ายระยะที่ 4 ซึ่งเป็นระยะที่ภาพตัวแทน หรือ Simulacra นั้นครอง(assume)อำนาจความเป็นภาพตัวแทนเต็มตัว กล่าวคือ ได้แทนที่ต้นฉบับสำเร็จ ดังตัวอย่างของอัลตรอนที่ยกมาเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครวายร้ายและผู้ก่อการร้ายนั้นถูกทำลายลง ทั้งเชิงกายภาพ(ระยะที่สอง) และ สิ่งอ้างอิงถึงต้นฉบับ(ระยะที่สาม) เหลือเพียงอุดมการณ์และการใช้ความรุนแรงที่เป็นหัวใจสำคัญของการก่อการร้าย สิ่งสุดท้ายที่กระบวนการสร้างภาพตัวแทนต้องทำให้สำเร็จในขั้นนี้ คือ ทำให้ผู้ชมรู้สึกภาพตัวแทนนั้นมีความสมจริง ซึ่งไม่ได้หมายความว่าต้องเป็นจริง แต่มีความรู้สึก

เหมือนของจริง กล่าวคือ ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับภาพตัวแทนราวกับว่าภาพตัวแทนนั้นเป็นจริง เช่นเดียวกับดิสนีย์แลนด์ที่สามารถทำให้นักท่องเที่ยวรู้สึกว่าเขาก้าวเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการที่มีตัวตนอยู่จริง หรือ การนำเสนอข่าวของสำนักข่าวต่าง ๆ เกี่ยวกับสงครามอ่าว หรือ The Gulf War ที่ทำให้ผู้ชมนั้นมีประสบการณ์ร่วมราวกับว่าตนนั้นเป็นส่วนหนึ่งของสงคราม ทั้งที่ในความเป็นจริงเป็นเพียงการชมภาพข่าวผ่านจอโทรทัศน์

ภาพที่ 110 111 และ 112 ตัวอย่างภาพของอัลตรอนเวอร์ชันหนังสือการ์ตูนในช่วง 1960s – 2000s ซึ่งการสร้างอารมณ์ร่วมของภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรอาศัย 2 วิธีการหลักด้วยกัน วิธีแรกเป็นการ



สร้าง ร่าง หรือ Form ให้มีความสมจริง นอกจากการใช้นักแสดงจริงร่วมกับCGIดังที่ผู้วิจัยอภิปรายใน

หัวข้อข้างต้นถึงความสามารถในการลวงประสาททางการมองเห็นของผู้ชมแล้ว ประสาทสัมผัสทางการฟังเองก็มีความสำคัญไม่แพ้กัน สังเกตได้ว่าแม้ตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นจากคอมพิวเตอร์เช่น ทาโนสและอัลตรอล มีลักษณะเป็นเอเลี่ยนและหุ่นยนต์ แต่ก็สามารถพูดได้ ไม่เพียงเท่านั้นทุกการกระทำ ฉากต่อสู้ต่าง ๆ การระเบิด การยิงกระสุน หรือ ทุกอย่างก้าว ทุกการเคลื่อนไหวของตัวละคร กระทั่งสิ่งที่มองไม่เห็นเช่นลมล้วนมีการใส่เสียงเพื่อเสริมสร้างมิติของโลกในภาพยนตร์ให้สมจริงยิ่งขึ้น หรือ การใช้เพลงประกอบ(theme songs)ที่แตกต่างสำหรับสถานการณ์ที่แตกต่างไม่ว่าจะเป็น การแพ้-ชนะในการต่อสู้ การสูญเสีย ฯลฯ เพื่อช่วยในการส่งผ่านอารมณ์ การให้เสียงที่ถูกออกแบบให้มีการทับซ้อน(Layers)เพื่อสร้างมิติในลักษณะนี้ไม่เพียงทำให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่ากำลังรับชมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างใกล้ชิดอยู่ในเหตุการณ์จริง แต่ยังทำให้ผู้ชมรู้สึกเสมือนยืนอยู่ใกล้ ๆ ตัวละครถึงขนาดที่สามารถได้ยินเสียงเสื้อผ้าขยับหรือกระทั่งเสียงลมหายใจ

ส่วนวิธีการถัดมาได้แก่การสร้าง สารระ หรือ Content ซึ่งสารจะถูกนำเสนอไม่ว่าจะผ่านเนื้อเรื่องโดยรวม หรือ ผ่านตัวละครหนึ่ง ๆ ก็ได้ โดยการออกแบบสารระที่ได้นั้นไม่เพียงช่วยให้ผู้ชมรับรู้สารระได้ดี แต่ยังทำให้มีความรู้สึกร่วมไปกับสารระนั้น ๆ ด้วย แน่นอนว่าในส่วนนี้เป็นการพิจารณาสารระของตัวละครวายร้าย โดยผู้วิจัยมองว่าภาพยนตร์อาศัยความโรแมนติกเป็นเครื่องมือสำคัญ ดังที่ได้อภิปรายในหัวข้อ 5.1 แล้วว่าความโรแมนติกมีความสำคัญอย่างมากต่อการมีส่วนร่วมทางอารมณ์ของผู้ชม อย่างไรก็ตามเพื่อให้ความโรแมนติกในตัวละครวายร้ายนั้นมีประสิทธิภาพสูงสุด มีความจำเป็นในการออกแบบตัวละครวายร้ายให้มีความอัปลักษณ์ ซึ่งในที่นี้ไม่ได้หมายถึงน่าเกลียดเพียงอย่างเดียวแต่รวมไปถึงความแตกต่าง โดยผู้วิจัยมองว่าการนำเสนอตัวละครวายร้ายเช่นนี้สามารถสร้างการเปรียบเทียบเพื่อให้เห็นความงามในตัวละครวายร้ายชัดเจนยิ่งขึ้น

จากภาพตัวอย่างที่ 109 แสดงให้เห็นว่ารูปลักษณ์ภายนอกของผู้ก่อการร้ายนั้นได้กลายมาเป็นตัวละครซึ่งไม่มีเค้าโครงเดิมอยู่เลย ไม่เพียงเท่านั้นในการวิเคราะห์สารระสำคัญของผู้ก่อการร้ายซึ่งได้แก่อุดมการณ์และการใช้ความรุนแรงนั้นยังแสดงให้เห็นถึงความพยายามในการปกปิดต้นฉบับ ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนออุดมการณ์ในลักษณะอุปมา หรือ การเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของอาวุธและเครื่องมือที่ใช้ในการก่อการร้าย ซึ่งการเปลี่ยนรูปลักษณ์ของผู้ก่อการร้ายมาเป็นตัวละครวายร้ายสะท้อน คือ การทำให้เป็นอื่น หรือ Alienation

การทำให้เป็นอื่น หรือ Alienation หมายถึงการแยกสิ่ง ๆ หนึ่ง หรือ บุคคลหนึ่ง ๆ ออกจากสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติ(ในที่นี้อาจหมายถึงสังคม หรือ สถานที่หรือสิ่งของที่ปกติแล้วแวดล้อมสิ่งที่ถูกแยก)เพื่อสร้างความแตกต่างหรือความเป็นปรปักษ์(Antagonism) อีกปัจจัยที่ถูกมองว่าเป็นสาเหตุของการก่อการร้าย แนวคิดนี้สามารถประยุกต์ใช้ได้กับภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ได้โดยตรง หากภาพยนตร์ที่นำมาศึกษามีตัวเอก หรือ Protagonists เป็นเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ ตัวละครวายร้ายก็คือคู่ปรับ หรือ Antagonists ไม่เพียงเท่านั้นการทำให้เป็นอื่นยังถูกสะท้อนผ่านองค์ประกอบเล็ก ๆ เช่น ดิ ฮัลค์ ที่

เป็นอสุรกายตัวสีเขียวแต่สามารถกลายร่างกลับมาเป็นมนุษย์ปกติในขณะที่คิลล์มิงเกอร์นั้นเป็นมนุษย์ แต่กลับมีบาดแผลเต็มกายเหมือนผิวหนังของจระเข้ หรือ ธอร์ที่เป็นเทพเจ้าจากอีกโลกหนึ่งแต่กลับพูดภาษาอังกฤษได้คล่องแคล่วในขณะที่ซีโมเป็นมนุษย์บนโลกแต่กลับพูดภาษาอังกฤษติดสำเนียง กระนั้นแล้วคำถามสำคัญคือการทำให้อื่นนั้นจะสามารถสร้างความรู้สึกสมจริงได้อย่างไรในเมื่อนั้นยยะสำคัญในการลดทอนความเป็นมนุษย์ของตัวละครวายร้าย อย่างไรก็ตามผู้วิจัยกลับมองว่าในกรณีของภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรที่นำมาศึกษา การทำให้ตัวละครวายร้ายเป็นอื่นมีผลเชิงบวกต่อตัวละครวายร้ายเนื่องจากทิศทางของสังคมที่เปลี่ยนไป

โดยทั่วไปการทำให้เป็นอื่นนั้นมักมีความหมายไปในเชิงลบ แต่สำหรับตัวละครวายร้ายนั้นมียยะสำคัญเชิงบวก โดยผู้ก่อการร้ายในโลกแห่งความเป็นจริงมักปกปิดใบหน้าของตนเพื่อซ่อนสถานะและตัวตนที่แท้จริง อย่างไรก็ตามตัวละครวายร้ายที่เป็นผู้ก่อการร้ายที่ถูกทำให้เป็นอื่น (Alienated) นั้นไม่สวมหน้ากากแม้แต่ตัวเดียว ซึ่งเมื่อพิจารณาร่วมกับคุณค่าทางสังคมที่ตัวละครวายร้ายยึดถือ สามารถเห็นได้ว่าตัวละครวายร้ายเปรียบเสมือนนักเคลื่อนไหวที่พยายามผลักดันการเปลี่ยนแปลงทางสังคม และด้วยความเป็นอื่นนี้เองที่ทำให้พวกเขาแตกต่าง มีความหลากหลาย (Diversities) ซึ่งเป็นอีกคุณค่าที่สังคมสมัยใหม่ให้ความสำคัญ ไม่เพียงเท่านั้นพวกเขายังไม่มีความจำเป็นต้องปกปิดหรือหลบซ่อนตัวตนที่แท้จริงโดยการสวมหน้ากาก หมายความว่าตัวละครวายร้ายนั้นมีความกล้าที่จะหยิบยกประเด็นปัญหาขึ้นมานำเสนอ ความกล้าที่จะต่อสู้และผลักดันให้เกิดการแก้ไข และความกล้าที่จะทำให้สิ่งที่ตนเรียกร้องเป็นที่ได้ยิน ฉะนั้นในแง่มุมนี้ความเป็นอื่นของตัวละครวายร้ายจึงส่งผลให้ตัวละครวายร้ายมีความสอดคล้องกลับทิศทางของสังคมมากขึ้น **เป็นตัวละครที่ผู้ชมเข้าถึงได้ (relatable) กล่าวคือ เป็นการดึงผู้ชมให้มีส่วนร่วมผ่านการนำเสนอคุณค่าที่ตัวละครวายร้ายและผู้ชมมีร่วมกัน** เช่นเดียวกับ reality show ที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกอยากติดตามและมีส่วนร่วมในการใช้ชีวิตของตัวละคร **ซึ่งเป็นอำนาจสำคัญของการจำลอง** อย่างไรก็ตามเนื่องจากตัวละครวายร้ายเป็นตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นจากจินตนาการและคอมพิวเตอร์และยังถูกทำให้มีลักษณะแตกต่างเพื่อให้ภาพที่สมจริงอยู่แล้วให้มีความสมจริงยิ่งขึ้นไปอีก การจำลองมีความจำเป็นต้องอาศัยการใส่ความเป็นมนุษย์เข้าไปในตัวละครวายร้าย หรือ การทำให้ตัวละครวายร้ายมีความโรแมนติกนั่นเอง

จากการวิเคราะห์ในบทที่ 5 แสดงให้เห็นการว่าตัวละครวายร้ายนั้นถูกนำเสนอให้มีความโรแมนติก กล่าวคือ ตัวละครวายร้ายมีความน่าถวิลหาและความเป็นมนุษย์ที่เชื่อมอารมณ์ของผู้ชมเข้ากับตัวละครวายร้าย แต่ภาพของตัวละครวายร้ายโดยเฉพาะลักษณะทางกายภาพกลับถูกนำเสนอในลักษณะที่ถูกลดทอนความเป็นมนุษย์ลง สะท้อนให้เห็นความขัดแย้งระหว่าง ความเป็นอื่น และ ความโรแมนติก ที่ปรากฏในตัวละครวายร้าย อย่างไรก็ตามนัยยะสำคัญของความขัดแย้งนี้คือ การที่ตัวละครวายร้ายถูกออกแบบให้มีลักษณะแตกต่างมีความเป็นมนุษย์น้อยลงเป็นการสร้างความขัดแย้งเชิงเปรียบเทียบเพื่อชูความโรแมนติกในตัวละครวายร้ายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น การใส่ความเป็นมนุษย์ลงในไป

ตัวละครที่มีความเป็นมนุษย์อยู่แล้วนั้นเปรียบเสมือนการฉายแสงไปยังจุดที่มีแสงไฮไลท์อยู่แล้ว ไม่เพียงเป็นการลดทอนมิติของภาพแต่ยังลดทอนแสงไฮไลท์ที่มีอยู่เดิม แต่หากเปลี่ยนการเติมแสงเป็นการเติมเงาแทนจะส่งผลแสงไฮไลท์ที่มีอยู่เดิมนั้นเด่นชัดยิ่งขึ้น ฉะนั้นความเป็นอื่นของตัวละครวายร้ายนั้นไม่ได้ลดทอนความเป็นมนุษย์แต่กลับทำให้พื้นที่ความเป็นมนุษย์ของตัวละครวายร้ายนั้นได้ฉุดฉายออกมา สะท้อนแนวคิดสำคัญของโรแมนติกนิยามที่ว่าด้วยการชี้ให้เห็นความงามในความอัปลักษณ์

โดยภาพรวมเห็นได้ว่าการจำลองและภาพตัวแทนที่สมบูรณ์แบบ ให้ความรู้สึกสมจริง อาศัยกลไกการสร้างมิติเป็นหลัก มิติแรกเกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัสของผู้ชม ซึ่งภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรที่นำมาศึกษานั้นมีความพยายามในการสร้างความสมจริงผ่านการรับรู้ทางสายตาและการได้ยินของผู้ชม โดยการสร้างความรู้สึกสมจริงผ่านประสาทสัมผัสภายนอกนั้นมีการสร้างมิติให้ลึกลงไปอีก เช่น การใช้ภาพ CGI ให้มีมิติ แสง-เงา ระยะห่างระหว่างวัตถุ ฉากหน้า-ฉากหลัง(Foreground & Background) ผวนกับการให้เสียงที่มีการทับซ้อน หรือ Layers ของเสียงช่วยเสริมสร้างมิติให้แก่โลกในภาพยนตร์เสมือนว่าผู้ชมสามารถเข้าไปมีตัวตนในจอภาพยนตร์ได้ ไม่เพียงเท่านั้นยังมีมิติของการสร้างตัวละครวายร้ายให้เชิงอารมณ์ความรู้สึกที่สมจริง โดยอาศัยการสร้างความโรแมนติกในการดึงผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมร่วมกับประสบการณ์ส่วนตัวของตัวละคร โดยเฉพาะประสบการณ์การสูญเสียและความเจ็บปวดที่มีพลังในการดึงดูดและเร้าอารมณ์สูง สามารถดึงผู้ชมเข้าไปร่วมประสบเหตุการณ์จำลองที่ไม่เพียงมีภาพที่สมจริงแล้ว แต่ผู้ชมยังมีความรู้สึกกร่วมไปกับตัวละครจริง ๆ นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มมิติให้ความโรแมนติกโดยอาศัยการสร้างความเป็นอื่นเพื่อสร้างความขัดแย้งเชิงเปรียบเทียบ เป็นการขู่มิติเชิงความโรแมนติกและความเป็นมนุษย์ในตัวละครวายร้ายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น แสดงให้เห็นว่า**การจำลองตัวละครวายร้ายให้เป็นภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้ายนั้น ไม่เพียงครอบคลุมประสาทการรับรู้ทางการได้ยินและการมองเห็นที่เป็นประสาทสำคัญในการรับรู้ความจริง แต่ยังทะลุทะลวงลงไปถึงการรับรู้ระดับจิตใจและความรู้สึกของผู้ชม** การที่ผู้ชมไม่เพียงเกือบที่จะสัมผัสตัวละครวายร้ายได้ผ่านการลวงทางเสียงและภาพ แต่ยังสามารถร่วมรับรู้อารมณ์ไปพร้อม ๆ กับตัวละครวายร้ายซึ่งไม่มีตัวตนอยู่จริง **สะท้อนระดับความสมจริงของการจำลองตัวละครวายร้ายให้เป็นภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้ายของภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรในปัจจุบันที่มีความสมจริงเหนือความเป็นจริง หรือ Hyperreality นั้นเอง**

5.2.3 ภาพตัวแทน การจำลอง ผู้ก่อการร้าย และ ตัวละครวายร้าย

จากการวิเคราะห์ลำดับของการจำลองพบว่าภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรที่นำมาศึกษานั้นอยู่ในลำดับการจำลองที่ 3 เนื่องจากการใช้เทคโนโลยี CGI ที่มีความทันสมัยและสามารถสร้างภาพจากจินตนาการขึ้นได้โดยปราศจากตัวอ้างอิง ไม่เพียงเท่านั้นรายละเอียดปลีกย่อย มิติ แสงและเงาที่ปรากฏใน

ภาพยนตร์ยังมีความสมจริงราวกับว่าเป็นสถานที่จริงในโลกแห่งความจริงทั้งที่ไม่มีตัวตนจริง นอกจากนี้การใช้องค์ประกอบที่เป็นคนจริง(element of real human)หรือนักแสดงจริงนั้นไม่ได้เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงการแบ่งแยก ความจริง(Reality) ออกจาก ความจริงเหนือจริง(Hyperreality) แต่กลับไปเป็นการส่งเสริมให้เส้นแบ่งระหว่างทั้งสองพราเลือนยิ่งขึ้น โดยภาพปรากฏในภาพยนตร์ แสดงให้เห็นว่านักแสดงที่มีตัวตนจริงนั้นผสมเข้ากับโลกที่ถูกจำลองขึ้นอย่างไร้รอยต่อ(a seamless blend)

นอกจากนี้ในการวิเคราะห์ภาพตัวแทนของตัวละครวายร้ายยังพบว่าตัวละครวายร้ายนั้นอยู่ในระยะที่ 4 ของการสร้างภาพตัวแทน กล่าวคือ ไม่มีความสัมพันธ์(หรืออาจมีน้อยมาก)กับผู้ก่อการร้าย โดยตัวละครวายร้ายเป็นเพียงภาชนะหรือร่างที่บรรจุสาระสำคัญหรือจิตวิญญาณของการก่อการร้าย นอกจากนี้ในการทำให้ตัวละครวายร้ายในฐานะภาพตัวแทนของตัวละครวายร้ายนั้นให้ความรู้สึกสมจริง ผู้สร้างภาพยนตร์อาศัย 2 วิธีการหลัก โดยวิธีการแรกได้แก่การสร้าง ร่าง หรือ Form ให้สมจริงโดยใช้ CGI ให้ภาพที่ปรากฏมีความสมจริง และ การออกแบบเสียงประกอบที่มีมิติ และวิธีการถัดมาเป็นการสร้าง สาระ หรือ Content ให้มีความสมจริงโดยภาพยนตร์อาศัย การสร้างให้เป็นอื่น หรือ Alienation และ การสร้างความโรแมนติก หรือ Romanticization ในการสร้างความขัดแย้งเชิงเปรียบเทียบเพื่อชูความเป็นมนุษย์ในตัวละครวายร้ายให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น

บทที่ 6

สรุป อภิปราย และ ข้อเสนอแนะ

6.1 สรุปผลการวิจัย

6.1.1 ลักษณะของผู้ก่อการร้ายที่สะท้อนผ่านตัวละครวายร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร

จากการศึกษาตัวละครวายร้าย 5 ตัวจากภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร 6 เรื่อง แสดงให้เห็นลักษณะที่ผู้ก่อการร้ายและตัวละครวายร้ายมีร่วมกัน 2 ประการ ได้แก่ อุดมการณ์ทางการเมืองและศาสนาที่ปรากฏในลักษณะผสมผสานกับระบบความเชื่ออื่น ๆ และ ยุทธโศภกรรมที่ตัวละครวายร้ายใช้ในการก่อการ

ตัวละครวายร้ายที่มีอุดมการณ์ซ้ายนิยมได้แก่ บารอน ซีโม โดยสามารถสังเกตได้จากเป้าหมายของตัวละครวายร้าย การทำลายองค์กร ดี อเวนเจอร์ส เปรียบได้กับการทำลายรัฐ นอกจากนี้ตัวละครวายร้ายตัวนี้ยังแสดงให้เห็นระบบความเชื่อที่สอดคล้องกับแนวคิดแสวงหาความยุติธรรมนอกระบบ หรือ Vigilantism ในส่วนของอุดมการณ์ขวานิยมพบว่า คิลล์มังกอร์ และ แมริอุส แสดงให้เห็นลักษณะของอุดมการณ์นี้มากที่สุดแม้จะมีส่วนผสมของแนวคิดซ้ายนิยมปรากฏร่วม อย่างไรก็ตามเป้าหมายสูงสุดของทั้งสองวายร้าย คือ อำนาจปกครองสูงสุดของชาติพันธุ์หนึ่ง ๆ ซึ่งแนวคิดขวานิยมของทั้งสองนั้นปรากฏในลักษณะผสมผสานระหว่างแนวคิดเหยียดชาติพันธุ์ หรือ Racism และ แนวคิดชาตินิยม หรือ Nationalism และสุดท้ายตัวละครวายร้ายที่แสดงให้เห็นอุดมการณ์ทางศาสนาได้แก่ อัลตรอน และ ทาโนส โดยเป้าหมายของวายร้ายทั้งสองคือการชำระโลกและจักรวาลที่เปรียบเสมือนการชำระล้างทางศาสนา นอกจากนี้ยังพบว่าอัลตรอนสะท้อนแนวคิดของลัทธิเหยียดมนุษยนิยม หรือ Anti-humanism และ ทาโนสสะท้อนแนวคิดของลัทธิประโยชน์นิยม หรือ Utilitarianism โดยการวิเคราะห์อุดมการณ์และความเชื่อของตัวละครวายร้ายสะท้อนให้เห็นนัยยะสำคัญในการทำลายความเชื่อ หรือ *Demystification* ที่กล่าวว่า **ผู้ก่อการร้ายทางศาสนานั้นมีแรงจูงใจหลักมาจากอุดมการณ์ทางศาสนาของตน** ซึ่งตัวละครวายร้ายแสดงให้เห็นว่าแรงจูงใจหลักนั้นไม่ได้มาจากศาสนาแต่มาจากปัญหาทางสังคม ไม่เพียงปัญหาทางสังคมเป็นแรงจูงใจและสาเหตุของทาโนสและอัลตรอน แต่ตัวละครวายร้ายอื่นเช่นกัน

ในส่วนของยุทธโศภกรรมตัวละครวายร้ายแสดงให้เห็นการใช้เครื่องมือของผู้ก่อการร้าย โดยตัวละครวายร้ายมีการใช้ยุทธโศภกรรมทุกประเภทของผู้ก่อการร้าย ไม่ว่าจะเป็นพาหนะและการเคลื่อนที่ อาวุธเจ็บบ อาวุธอานุภาพทำลายล้างสูง เช่น อาวุธวิถีไกล ระเบิด ไปจนถึง อาวุธอานุภาพทำลายล้างระดับมวลชน หรือ Weapon of Mass Destruction (WMD) นอกจากนี้**การวิเคราะห์ยุทธโศภกรรม**

แสดงให้เห็นคติและตำนานเกี่ยวกับพระเจ้าและกษัตริย์ซึ่งสะท้อนลำดับชั้น หรือ Hierarchy ของ ความรุนแรงของอาวุธและพลังอำนาจระหว่างตัวละครวายร้าย ซึ่งในแง่นี้ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรมี นัยยะสำคัญในการส่งเสริมความเชื่อที่ว่าผู้ก่อการร้ายทางศาสนานั้นมีความรุนแรงและอันตราย มากกว่าผู้ก่อการร้ายประเภทอื่น แต่ในทางกลับกันการวิเคราะห์ยูโทปิกโรปรณ์ก็ทำลายอีกความเชื่อ หนึ่งของผู้ก่อการร้าย ที่กล่าวว่าความยากจน ระดับการศึกษาที่ต่ำกว่านั้นส่งผลให้เกิดการก่อการร้าย โดยตัวละครวายร้ายสะท้อนลักษณะของนักเคลื่อนไหวทางการเมือง ที่มีพร้อมทั้งทุน การศึกษา ทรัพยากรและเครือข่ายผู้สนับสนุน ซึ่งสอดคล้องกับผู้ก่อการร้ายในความเป็นจริง

6.1.2 วิธีการสร้างความโรแมนติกให้กับวายร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร

จากการศึกษาตัวละครวายร้ายทั้ง 5 พบว่าภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรสร้างความโรแมนติกในตัว ละครวายร้ายโดยการออกแบบตัวละครให้มีลักษณะสำคัญของโรแมนติกนิยม 3 ประการได้แก่ ความ เป็นปัจเจกนิยม การให้ความสำคัญกับความรู้สึก และ การถวิลหาอดีต

ในการสร้างความเป็นปัจเจกพบว่าตัวละครวายร้ายถูกออกแบบให้มีเจตจำนงที่แรงกล้าใน การทำให้เป้าหมายตามอุดมการณ์ของตนสัมฤทธิ์ผล โดยความมุ่งมั่นของตัวละครวายร้ายสามารถ สังเกตได้จาก *การเสียสละ* โดยอาจเป็นการเสียสละสิ่งของหรือบุคคลอันเป็นที่รัก หรือ การเสียสละ ความเป็นมนุษย์โดยเฉพาะการปิดกั้นความรู้สึกผิดจากการทำร้ายผู้ที่ประสบปัญหาคล้ายกัน ซึ่งการ เสียสละในลักษณะนี้เป็นผลมาจากการยึดติดกับอุดมการณ์ของตนมากเกินไปจนทำให้ไม่สามารถ มองเห็นความผิดของตน *สะท้อนให้เห็นความขัดแย้งทางอุดมการณ์ในตัวละครวายร้าย*

การให้ความสำคัญกับความรู้สึกที่ปรากฏในตัวละครวายร้ายเป็นการชูอารมณ์โกรธเป็น อารมณ์หลัก โดยภาพยนตร์อาศัยการสร้างมิติให้อารมณ์โกรธโดยการสร้างความสัมพันธ์ที่ซับซ้อน กับคติเกี่ยวกับการให้อภัยผู้เป็นพ่อ หรือ *Atonement with The Father* โดยมีการนำเสนอ อารมณ์โกรธร่วมกับอารมณ์เศร้าและอารมณ์สุนทรีย์เพื่อเสริมสร้างมิติทางอารมณ์และความขัดแย้งทาง อารมณ์ของตัวละครวายร้าย เป็นการสร้างความขัดแย้งเชิงเปรียบเทียบ(Contrast)เพื่อชูอารมณ์โกรธ ให้เด่นชัดกว่าเดิม นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังออกแบบตัวละครให้มีความเห็นอกเห็นใจและความเข้าอก เข้าใจ เพื่อส่งเสริมการรับรู้ทางอารมณ์ที่ผู้ชมมีต่อตัวละครวายร้าย

ในส่วนของการถวิลหาอดีต *ตัวละครวายร้ายถูกออกแบบให้มีข้อข้องใจและความเจ็บปวด ที่เกิดขึ้นในอดีต หรือ นอสตัลเจีย (Nostalgia) ที่ส่งผลต่อการตัดสินใจก่อการร้ายของตัวละคร* และกลวิธีการนำเสนอปมความขัดแย้งในอดีตยังเป็นการดึงผู้เข้าร่วมรับรู้ความเจ็บปวดไปพร้อม ๆ กับ ตัวละครวายร้าย เป็นการส่งเสริมความเข้าอกเข้าใจผู้ชมมีต่อตัวละครวายร้าย นอกจากนอสตัล เจียแล้วยังมีการนำเสนอตัวละครวายร้ายให้สะท้อน *แนวคิดของลัทธินิยมยุคมืด หรือ*

Medievalism โดยแนวคิดทางศิลปะของยุคมีดปรากฏในยุทโธปกรณ์และสถานที่ที่ตัวละครวายร้ายปรากฏตัว

สุดท้ายการวิเคราะห์โรแมนติคนิยมของตัวละครวายร้ายสะท้อนนัยยะสำคัญในการเสริมสร้างความเป็นมนุษย์ หรือ Humanization ของตัวละครวายร้ายซึ่งเป็นการทำลายความเชื่อประการสุดท้ายที่ว่า **ผู้ก่อการร้าย เป็นพวกบ้าคลั่ง โรคจิต ไร้เหตุผล หรือ มีความผิดปกติทางประสาท** ซึ่งมีนัยยะสำคัญในการลดทอนความเป็นมนุษย์ หรือ Dehumanization

6.1.3 ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ก่อการร้ายและวายร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร

จากการวิเคราะห์ตัวละครวายร้ายผ่านแนวคิดภาพตัวแทนและการจำลอง พบว่าตัวละครวายร้ายนั้นเป็นภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้ายในระยะที่ 4 กล่าวคือ ไม่มีความสัมพันธ์เชิงกายภาพกับผู้ก่อการร้าย ตัวละครวายร้ายเป็นเพียง ภาชนะ หรือ Vessel สำหรับบรรจุจิตวิญญาณสำคัญของผู้ก่อการร้าย คือ เป้าหมายทางการเมือง และ การใช้ความรุนแรง โดยกลไกการจำลองตัวละครวายร้ายให้เป็นภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้ายอาศัยการทำให้เป็นอื่น หรือ Alienation/Otherization ในการตัดแปลง(Alteration/Temperament)รูปลักษณ์ภายนอกของผู้ก่อการร้ายให้กลายเป็นตัวละครวายร้าย และ การเปลี่ยนแปลงอาวุธและเครื่องมือในการก่อการร้ายให้มีลักษณะเกินจริงแต่คงไว้ซึ่งการสะท้อนอาวุธของผู้ก่อการร้ายในความเป็นจริง เช่น การใช้เกาะลอยฟ้าของอัลตรอนเพื่อชำระล้างโลกเปรียบได้กับ WMD ของผู้ก่อการร้ายทางศาสนา หรือ การเสกให้สิ่งมีชีวิตสลายกลายเป็นผุยผงของทาโนสเปรียบได้กับการใช้ MND เชิงชีวภาพของผู้ก่อการร้าย การตัดแปลงนี้สะท้อนกระบวนการสร้างภาพตัวแทนในระยะที่ 2 ที่กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงลักษณะที่ปรากฏตามความเป็นจริงของต้นฉบับ

นอกจากนี้ยังพบความพยายามในการผลิตซ้ำของภาพตัวแทนและการทำลายสิ่งอ้างอิงถึงต้นฉบับ เช่น อัลตรอนที่ปรากฏตัวครั้งแรกในหนังสือการ์ตูนเมื่อปี 1968 และมีการปรากฏตัวอย่างต่อเนื่องจนมาถึงภาพยนตร์ในปี 2015 และยังคงปรากฏตัวในปัจจุบันในหนังสือการ์ตูน นอกจากนี้ยังพบว่าอัลตรอนในเวอร์ชันหนังสือการ์ตูนปี 2001 นั้นสะท้อนสัญญาณที่อ้างอิงถึงกลุ่มก่อการร้ายทางศาสนาอัลเคดา(alQaeda)อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการนำเสนออัลตรอนในลักษณะผู้นำทางศาสนา และมีผู้ติดตามที่ถูกล้างสมอง การนำเสนอภาพยนตร์วินเนโออาครไวท์เฮาส์ที่สะท้อนภาพการใช้เครื่องบินโจมตีตึก World Trade Center และ Pentagon อย่างไรก็ตามอัลตรอนที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นไม่ปรากฏสิ่งอ้างอิงเหล่านี้ แสดงให้เห็นการทำลายสัญญาณที่มีความสัมพันธ์กับต้นฉบับสะท้อนระยะที่ 3 ของการสร้างภาพตัวแทนที่เป็นกระบวนการปกปิดหรือทำลายต้นฉบับเพื่อให้ภาพตัวแทนเข้ามาแทนที่

สุดท้ายในระยะที่ 4 เป็นการทำให้ผู้ชมรู้สึกภาพตัวแทนนั้นมีความสมจริง โดยพบว่า ภาพยนตร์อาศัย 2 วิธีหลักในการสร้างความสมจริง วิธีแรกเป็นการสร้าง ร่าง หรือ Form ของ ภาพยนตร์ให้มีความสมจริงโดยอาศัยเทคโนโลยี CGI ซึ่งไม่เพียงมีความสามารถในการผลิตภาพที่มีความสมจริงจนยากแก่การแยกแยะแต่ยังสามารถเนรมิตภาพได้ทั้งภาพที่ต้องอาศัยสิ่งอ้างอิงจากโลกแห่งความเป็นจริงและภาพที่ไม่ต้องอาศัยตัวอ้างอิงใด ๆ ในโลกแห่งความเป็นจริง นอกจากนี้ยังมีการ ออกแบบเสียงประกอบให้มีมิติจนผู้ชมรู้สึกเสมือนว่าตนนั้นเข้าไปยืนดูเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในจอ ภาพยนตร์ วิธีที่สองเป็นการสร้าง สารระ หรือ Content ให้มีความสมจริง โดยภาพยนตร์อาศัยโรแมนติคนิยมในการออกแบบตัวละครวายร้ายให้มีความซับซ้อนเหมือนมนุษย์ในโลกแห่งความเป็นจริง การ ออกแบบตัวละครวายร้ายให้ยึดถือคุณค่าและปัญหาทางสังคมที่กำลังเป็นที่แพร่หลาย ส่งผลต่อความ ชื่นชอบของผู้ชม นอกจากนี้การทำให้เป็นอื่นในระยะที่สองยังช่วยส่งเสริมคุณค่าทางสังคมในแง่ของ ความหลากหลาย(Diversities)และช่วยสร้างความขัดแย้งเชิงเปรียบเทียบให้ความโรแมนติคและความ เป็นมนุษย์ในตัวละครวายร้ายที่ถูกทำให้เป็นอื่นเด่นชัดมากขึ้น เห็นได้ว่านอกจาก ร่าง ที่มีความสมจริง แล้ว สารระ ของตัวละครวายร้ายยังเชิญชวนให้ผู้ชมที่ส่วนร่วมทางอารมณ์ ทำให้การจำลองภาพ ตัวแทนนั้นสามารถลงได้ประสาทสัมผัสภายนอกและภายใน

6.2 อภิปรายผลการวิจัย

การศึกษา ภาพสะท้อนความโรแมนติคของผู้ก่อการร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ ผ่านแนวคิด การก่อการร้าย การสร้างตัวละคร การสร้างความโรแมนติค และ ภาพตัวแทนและการจำลอง นอกจากแสดงให้เห็นถึงรายละเอียดขององค์ประกอบของผู้ก่อการร้ายที่ปรากฏในตัวละครวายร้าย วิธีการสร้างความโรแมนติคให้กับวายร้าย และ การเป็นภาพตัวแทน(Simulacra)ที่แสดงให้เห็น ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครวายร้ายและผู้ก่อการร้าย แล้วยังสะท้อนให้เห็นประเด็นเกี่ยวข้องที่ น่าสนใจอภิปรายดังต่อไปนี้

6.2.1 ภาพสะท้อนผู้ก่อการร้ายในตัวละครวายร้ายที่เปลี่ยนไป

ประเด็นสำคัญประการแรกที่ผู้วิจัยสนใจนำเสนอ คือ เรื่องเล่า(Narratives)แวดล้อม ผู้ก่อการร้ายที่เปลี่ยนไป โดยเรื่องเล่าเหล่านี้ส่งผลต่อทิศทางทางความคิดที่สาธารณะมีต่อผู้ก่อการร้าย งานวิจัยของ Jerrod S. MacFarlane ในปี 2014 พบว่า*ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่นั้นมีนัยยะสำคัญในการสร้างเรื่องเล่าที่ผลักดันความเข้าใจที่ผิดเกี่ยวกับผู้ก่อการร้าย* ไม่ส่งเสริมให้ผู้ชมใช้วิจารณญาณ ในการพิจารณาผู้ก่อการร้าย(ตัวละครวายร้าย)อย่างถี่ถ้วน ไม่เพียงเท่านั้น*ภาพของตัวละครวายร้าย (ในฐานะผู้ก่อการร้าย)ยังส่งเสริมภาพของผู้ก่อการร้ายที่เรียบง่าย เหมือนการ์ตูน ชั่วร้าย ไร้เหตุผล*

และ มีแรงจูงใจที่ผิดเพี้ยน ซึ่งผลวิจัยจากการศึกษาตัวละครวายร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรในครั้งนี้นี้ แสดงให้เห็นความขัดแย้งกับผลวิจัยของแม็คคาร์เลนโดยสิ้นเชิง

จากศึกษาตัวละครวายร้ายในฐานะผู้ก่อการร้ายในครั้งนี้ พบว่าการนำเสนอตัวละครวายร้าย นั้นมีนัยยะสำคัญในการทำลาย หรือ Demystify ความเชื่อ คติ และ ความเข้าใจที่ผิดเกี่ยวกับผู้ก่อการร้ายโดยชัดเจน อ้างอิงถึง แจ็กสัน ที่กล่าวว่าความเชื่อ(Myth)ที่ผิดเกี่ยวกับผู้ก่อการร้ายที่เป็นที่แพร่หลายมีอยู่ 3 ประการที่พบบ่อย ซึ่งได้แก่ ความเชื่อที่ว่าอุดมการณ์ทางศาสนานั้นเป็นเหตุผลหลักในการก่อการร้ายของกลุ่มก่อการร้ายทางศาสนาและกลุ่มก่อการร้ายประเภทนี้มักมีความรุนแรงมากกว่าประเภทอื่น โดยจากการศึกษาอุดมการณ์ทางศาสนาของตัวละครวายร้ายเช่นอัลตรอน แสดงให้เห็นว่าตัวละครวายร้ายที่มีอุดมการณ์ทางศาสนานั้นไม่ได้มีศาสนาเป็นแรงจูงใจหลักในการก่อการร้าย แต่เป็นเหตุผลทางด้านปัญหาทางสังคมโดยเฉพาะการใช้ความรุนแรงของไอรอนแมนและกลุ่ม ดี อเวนเจอร์ส อย่างไรก็ตาม ความรุนแรงของตัวละครวายร้ายที่มีอุดมการณ์ทางศาสนาเช่น อัลตรอน และ ทาโนส อยู่ในระดับที่สูงกว่าตัวละครวายร้ายที่สะท้อนอุดมการณ์ประเภทอื่น กระนั้นแล้วผู้วิจัยมองว่าการใช้ WMD ของวายร้ายทั้งสองนั้นสอดคล้องกับความต้องการใช้อาวุธประเภทนี้ของกลุ่มก่อการร้ายทางศาสนาในความเป็นจริง แม้ผู้ก่อการร้ายทางศาสนาในความเป็นจริงอาจยังไม่ปรากฏการใช้อาวุธประเภทนี้ชัดเจนเนื่องจากความยุ่งยากในการผลิตและใช้จริง หรือจะเป็นเรื่องของทุนหรือบุคลากรที่มีความสามารถในการออกแบบและสร้าง

ความเชื่อที่ผิดเกี่ยวกับผู้ก่อการร้ายประการที่สองได้แก่ ความเชื่อที่ว่าความยากจนและระดับการศึกษาที่ต่ำกว่านั้นส่งผลให้เกิดการก่อการร้าย โดยในความเป็นจริงผู้ก่อการร้ายมักเป็นผู้ที่มีระดับการศึกษา เป็นนักเคลื่อนไหวทางสังคมที่มีทุน ทรัพยากร และ ความเครือข่ายพันธมิตรที่พร้อม ซึ่งการศึกษาอุดมการณ์และความเชื่อและยุทธศาสตร์ของตัวละครวายร้ายสะท้อนภาพของตัวละครวายร้ายในลักษณะของนักเคลื่อนไหวทางการเมืองนี้ชัดเจน เช่น บารอน ซิโม ที่อาศัยการศึกษาวิจัยเพื่อหาจุดอ่อนและความขัดแย้งภายใน ในการวางแผนวิธีการทำลายองค์กร ดี อเวนเจอร์ส สะท้อนให้เห็นระดับสติปัญญาและการศึกษาของตัวละครวายร้าย ไม่เพียงเท่านั้นการผลิตอาวุธจำพวกระเบิดเพื่อใช้ในการก่อการร้ายด้วยตนเองยังสะท้อนทักษะความสามารถเฉพาะทาง และ ความสามารถในการเข้าถึงทรัพยากรที่จำเป็นของตัวละครวายร้าย หรือจะเป็นทรัพยากรทางด้านบุคลากร หรือ เครือข่ายผู้ร่วมอุดมการณ์ ตัวละครวายร้ายเองก็แสดงให้เห็นทั้งสองสิ่ง เช่น ทาโนสที่มีลูกสมุนความสามารถสูงหลายคน และ ยังมีกองทัพขนาดใหญ่ในการทำสงคราม หรือ แมริอุสที่ตำแหน่งกษัตริย์ของแอทแลนทิส ทำให้เขามีสายสัมพันธ์กับกษัตริย์ของอาณาจักรบาดาลอื่น ๆ ทำให้เขาสามารถเจรจาต่อรองเพื่อผู้สนับสนุนอุดมการณ์ของตน

ความเชื่อเกี่ยวกับผู้ก่อการร้ายที่ผิดประการสุดท้ายได้แก่ ความเชื่อที่ว่าผู้ก่อการร้ายมักมีปัญหาทางด้านจิตใจ มีความชั่วร้าย บ้าคลั่ง หรือ ถูกล้างสมอง กล่าวคือ ไร้ซึ่งความเป็นมนุษย์ หรือ

Dehumanized ดังที่แม็ค-พาร์เลนมองว่าปรากฏในตัวละครวายร้าย ซึ่งผลการวิจัยในครั้งนี้แสดงให้เห็นการนำเสนอตัวละครวายร้าย(ในฐานะผู้ก่อการร้าย)ที่ขัดกับความเชื่ออย่างเด่นชัด จากการศึกษาวิเคราะห์อุดมการณ์ทางการเมืองและศาสนาของตัวละครวายร้ายไม่เพียงสะท้อนอุดมการณ์ที่มีมิติ แต่ยังพบว่าตัวละครวายร้ายมีระบบความเชื่อ ปรัชญา และ โลกทัศน์ ที่มีความสัมพันธ์ซับซ้อนกับอุดมการณ์ทางการเมืองและศาสนา ไม่เพียงเท่านั้นจากการศึกษาองค์ประกอบของตัวละครของวายร้ายพบความโรแมนติกในลักษณะที่เสริมสร้างความเป็นมนุษย์ หรือ Humanize โดยความ โรแมนติกของตัวละครวายร้ายสะท้อนให้เห็นถึงความขัดแย้งในตัวละครวายร้ายทั้งทางอุดมการณ์และอารมณ์ เช่น คิลล์มิงเกอร์ ที่เลือกก่อการร้ายเนื่องจากความเหลื่อมล้ำทางสังคม และ การเหยียดชาติพันธุ์ แต่สุดท้ายตัวละครวายร้ายตัวนี้ได้กลายมาเป็นผู้สร้างความเหลื่อมล้ำและผู้กดขี่สิ่งที่ตนซึ่งที่สุดเสียเอง เนื่องจากการยึดติดกับอุดมการณ์ความเชื่อของตนมากเกินไป

ไม่เพียงเท่านั้นยังพบว่าตัวละครวายร้ายนั้นไม่ได้มีแรงจูงใจการก่อการร้ายที่เรียบง่าย ดิ้นเขินอย่างที่แม็คพาร์เลนกล่าว โดยพบว่าเบื้องหลังอุดมการณ์ทางการเมืองและศาสนาของตัวละครวายร้ายนั้นมีเหตุจูงใจจากปัญหาทางสังคมที่สังคมสมัยใหม่ให้ความสำคัญ เช่น การใช้ความรุนแรง การตัดดวงผลประโยชน์ ความล้มเหลวของระบบยุติธรรม ปัญหาทรัพยากรทางธรรมชาติ ปัญหาการควบคุมทรัพยากรมนุษย์ และ ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคม ไม่เพียงเท่านั้นปัญหาเหล่านี้ยังถูกโยงเข้ากับประสบการณ์ส่วนตัวของวายร้ายแต่ละตัว เช่น การปฏิเสธระบบความยุติธรรมแบบดั้งเดิมของซีโมนั้นเป็นผลมาจากความไร้ความสามารถของรัฐในการจัดการกับวายร้าย เป็นการเปิดช่องให้องค์กรที่สามารถใช้ความรุนแรงนอกกฎหมายอย่าง ดี อเวนเจอร์ส สามารถปฏิบัติหน้าที่ได้อย่างชอบธรรมแม้วิธีการปฏิบัติขององค์กรนี้ไม่ต่างจากวายร้ายที่พวกเขากำจัดก็ตาม ซึ่งแรงจูงใจที่มีเบื้องหลังที่ซับซ้อนเช่นนี้สอดคล้องกับงานวิจัยด้านจิตวิทยาของผู้ก่อการร้ายหลายงานที่พบว่า ความทุกข์ส่วนบุคคล การแบ่งแยก(คิลล์มิงเกอร์) การจำกัดฝ่ายตรงข้ามเนื่องจากตนมองว่าคอร์รัป(อัลตรอน) การแก้แค้นจากการถูกรังแก(ซีโม่) หรือ กระทั่งการทำตามคำทำนายทางศาสนา(ทาโนส) ล้วนเป็นหนึ่งในหลายแรงจูงใจหลักที่พบมากในผู้ก่อการร้าย(Ghatak, 2016; Merari, 2005; A. P. Schmid, 2004)

อีกประเด็นแวดล้อมปัญหาการนำเสนอภาพผู้ก่อการร้ายที่แม็คพาร์เลนหยิบยกขึ้นมา นั่นคือ ปัญหาเกี่ยวกับลัทธิชาตินิยมของประเทศอเมริกาที่แทรกซึมมากับภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรและเหล่าซูเปอร์ฮีโร โดยแม็คพาร์เลนมองว่าความเป็นชาตินิยมชาติมาพร้อมกับตัวละครซูเปอร์ฮีโรนั้นมีอำนาจในการดึงดูดผู้ชม แต่ในขณะเดียวกันกลับสร้างปัญหาในแง่ของการสร้างความเป็นอื่น Otherization หรือ Alienation ให้แก่ตัวละครวายร้ายและสุดท้ายในผู้ก่อการร้ายที่สะท้อนผ่านตัวละครวายร้าย ส่งผลทางลบและส่งเสริมความเข้าใจที่ผิดเกี่ยวกับผู้ก่อการร้าย ซึ่งในปี 2017 โยเกอร์สต์ (Yogerst) ได้เสนอมุมมองตรงข้ามโดยกล่าวว่าผู้ชมนั้นไม่ได้ชื่นชมซูเปอร์ฮีโรเนื่องจากลัทธิชาตินิยม แต่เป็นคุณธรรมที่ตัวละครซูเปอร์ฮีโรนำเสนอซึ่งได้แก่ ความกล้าหาญ(Courage) ความ

ถ่อมตน(Humility) การใช้ความโกรธเพื่อทำสิ่งที่ถูกต้อง(Righteous Indignation) การเสียสละและความรับผิดชอบ(Sacrifice and Responsibility) ความมานะพยายาม(Perseverance)ไม่ใช่ความเป็นชาตินิยมเช่นที่หลายงานวิจัยกล่าว(Yogerst, 2017) อย่างไรก็ตามผู้วิจัยพบแง่มุมที่แตกต่างออกไปจากแนวคิดทั้งสอง

จากการวิเคราะห์การสร้างภาพตัวแทนให้ตัวละครว้ายร้ายเป็นว้ายร้าย พบการทำให้เป็นอื่นชัดเจน อย่างไรก็ตามการทำให้เป็นอื่นนี้ไม่ได้ส่งผลเชิงลบ แต่กลับส่งผลเชิงบวก โดยการทำให้เป็นอื่นที่ปรากฏในตัวละครว้ายร้ายไม่เพียงทำให้ตัวละครว้ายร้ายสอดคล้องกับแนวคิดส่งเสริมความหลากหลาย หรือ Diversities ซึ่งเป็นคุณค่าที่สังคมประชานิยมให้ความสำคัญ โดยรูปลักษณะทางกายภาพที่แตกต่างไปจากเดิม(หรือแตกต่างไปจากมนุษย์โดยสิ้นเชิง)สะท้อนว่าตัวละครว้ายร้ายเหล่านี้เป็นปัจเจกชนที่มีพื้นเพหลากหลาย นอกจากนี้พวกเขายังเป็นผู้ผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเพื่อแก้ไขปัญหาทางสังคมที่กำลังได้รับความสนใจดังที่กล่าวไปข้างต้น ไม่เพียงเท่านั้นตัวละครว้ายร้ายเหล่านี้ยังไม่ต้องสวมหน้ากากเพื่อปกปิดตัวตนที่แท้จริงของตนเหมือนผู้ก่อการร้ายในความเป็นจริงสะท้อนถึงความกล้าในการนำเสนอปัญหาทางสังคมเหล่านี้ เสมือนว่าตัวละครว้ายร้ายเหล่านี้เป็นนักเคลื่อนไหวทางการเมืองที่พร้อมจะต่อสู้กับอำนาจต่อต้านและขัดขวางการพัฒนาของสังคม

เมื่อพูดถึงความกล้าหาญ ผู้วิจัยมีความจำเป็นในการทำความเข้าใจยังประเด็นที่โยเกิร์ตส์นำเสนอ ซึ่งจากการวิเคราะห์ความโรแมนติกในส่วนของการเห็นอกเห็นใจ หรือ Sympathy ลักษณะที่เป็นที่น่าชื่นชอบของตัวละคร เห็นได้ว่าคุณธรรมเหล่านี้ปรากฏในตัวละครซูเปอร์ฮีโร่นั้นปรากฏในตัวละครว้ายร้ายเช่นกัน เช่น ความกล้าหาญในการท้าทายอำนาจที่เหนือกว่าโดยลำพังเช่นที่ซีโมมนุษย์ธรรมดาที่ต่อกรกับองค์กรแห่งเทพ ดิ อเวนเจอร์ส โดยลำพัง ความโกรธเกรี้ยวเพื่อทำในการต่อสู้เพื่อปลดปล่อยพี่น้องชาวแอฟริกันกว่าสองพันล้านคนทั่วโลกที่อยู่ภายใต้การกดขี่ของคิลล์มิงเกอร์ การเสียสละและความรับผิดชอบหากไม่ใช่การยอมสละทุกสิ่งอย่างและดำรงชีพอยู่คนเดียวดายเพื่อให้จักรวาลนั้นมีความสุขของทาโนส ความอ่อนน้อมถ่อมตนในการช่วยเหลือผู้อื่นที่กำลังตกอยู่ในอันตรายโดยไม่คำนึงถึงความปลอดภัยของตนเช่นที่แมริอุสช่วยชีวิตเนริอุส และ ตัวละครว้ายร้ายนั้นจะไม่สามารถทำตามอุดมการณ์ของตนได้เลยหากพวกเขาไม่มีความมานะ เช่น การอุทิศชีวิตให้แก่การฝึกฝนการต่อสู้ของคิลล์มิงเกอร์ การใช้เวลาหลายปีในการศึกษาวิจัยศัตรูของซีโม การออกตระเวนทั่วจักรวาลเพื่อตามหาอัญมณีทั้งหกของทาโนส

ซึ่งเรื่องเล่าและการนำเสนอตัวละครว้ายร้ายที่เปลี่ยนไปดังที่ผู้วิจัยกล่าวมาทั้งหมดนี้ไม่เพียงสะท้อนให้เห็นกระแสการนำเสนอตัวละครว้ายร้ายในปัจจุบันที่เป็นภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้าย ให้มีความเป็นมนุษย์มากขึ้นในหลากหลายมิติ สอดคล้องกับการศึกษาในปี 2018 ของ Tom Cobb ที่พบว่าตัวละครว้ายร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรในปัจจุบัน เช่น ทาโนส และ คิลล์มิงเกอร์ มีความซับซ้อนของ

ความเป็นมนุษย์ต่างจากตัวละครร้ายร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรก่อนหน้า แต่การเปลี่ยนแปลงนี้ยังสะท้อนแง่มุมสำคัญของการแนวคิด ภาพตัวแทนและการจำลอง

ในการวิเคราะห์ภาพตัวแทน หรือ Simulacra นั้นสิ่งหนึ่งที่โบตรีลยาร์ดให้ความสนใจเป็นพิเศษ คือ การรวมตัวของสัญญาณ(Implosion of signs)ในโลกหลังสมัยใหม่(Postmodern Society) ซึ่งหมายความว่าสัญญาณหนึ่ง ๆ อาจมีความหมายหลายประการหลอมรวมกันอยู่ หรือ อัตลักษณ์ที่เกิดจากการผสมหลายอัตลักษณ์เข้าด้วยกัน เช่น การเคลื่อนไหวเรียกร่องสิทธิของเพศทางเลือกที่ทำให้เส้นแบ่งระหว่างหญิงและชายพร่าเลือน(กาญญา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2017) จากการอภิปรายที่ผ่านมาในหัวข้อนี้ แสดงให้เห็นว่าวายร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรในปัจจุบันนั้นมีความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างชัดเจน จากเดิมที่วายร้ายมักเป็นภาพตัวแทนของความชั่วร้าย (Evil) โดยเฉพาะภาพยนตร์แฟนตาซีที่เป็นที่นิยมในวัฒนธรรมประชานิยม เช่น เซารอนจากเรื่อง The Lord of The Rings โวลเดอมอร์จากเรื่อง Harry Potters หรือ ดาร์ธ เวเดอร์ จากเรื่อง Star Wars รวมไปถึงงานวิจัยของแม็คคาร์เลนในปี 2014 ที่พบว่าผู้ก่อการร้ายในภาพตร์ซูเปอร์ฮีโรนั้นมีภาพในลักษณะชั่วร้าย บ้าคลั่ง ไร้มิติเหมือนตัวการ์ตูน **แต่ในปัจจุบันวายร้ายได้กลายมาเป็นภาพตัวแทนของทั้งความดีและความชั่ว** กล่าวคือ วายร้ายที่มีทั้งคุณธรรมและคุณค่าในการใช้ความรุนแรงไม่ต่างจากซูเปอร์ฮีโรที่มีมักถูกนำเสนอในฐานะภาพตัวแทนของความดี วายร้ายยังเป็นผู้ที่ชี้ให้เห็นปัญหาทางสังคมและใช้พลังของตนในการสร้างความเปลี่ยนแปลง **สะท้อนนัยยะสำคัญเชิงบวกของความเข้าใจที่สังคมมีต่อผู้ก่อการร้าย** อย่างไรก็ตามงานวิจัยชิ้นนี้ไม่ได้มีจุดประสงค์ในการสร้างความชอบธรรมให้แก่การก่อการร้าย แต่มีจุดประสงค์เพื่อชี้ให้เห็นว่าความเข้าใจที่สังคมโดยรวมมีต่อผู้ก่อการร้ายมีพัฒนาการเชิงบวก ความเข้าใจผู้ก่อการร้ายของสังคมนั้นมีความสำคัญยิ่งเพราะมีผลต่อการออกแบบนโยบาย แบบแผน และ กลวิธีในการต่อสู้และป้องกันการก่อการร้าย กล่าวคือ ความเข้าใจที่ละเอียดและรอบด้าน(nuanced)หมายถึงออกแบบนโยบาย แบบแผน และ กลวิธีในการต่อสู้และป้องกันการก่อการร้ายที่มีประสิทธิภาพนั่นเอง ดังที่ ซุนวู นักปราชญ์ชาวจีนผู้เขียนตำราพิชัยสงครามกล่าวว่า *“To know your enemy, you must become your enemy”* เช่นกันเพื่อเข้าใจผู้ก่อการร้ายเราไม่จำเป็นต้องกลายเป็นผู้ก่อการร้าย แต่เราสามารถทำให้ผู้ก่อการร้ายกลายเป็นมนุษย์เหมือนเรา

6.2.2 นัยสำคัญของภาพสะท้อนผู้ก่อการร้ายในตัวละครวายร้ายที่เปลี่ยนไป

สืบเนื่องจากข้ออภิปรายที่ 6.2.1 แม้ความเข้าใจผู้ก่อการร้ายที่สะท้อนผ่านตัวละครวายร้ายนั้นมีทิศทางที่ดีขึ้น แต่ในทางกลับกันภาพยนตร์กลับแสดงวาทกรรมบางประการที่น่าเป็นกังวล แม้วายร้ายในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรถูกนำเสนอในเป็นผู้ผลักดันการเปลี่ยนแปลงทางสังคม แต่ยังคงถูกวางให้

อยู่ในบริบทของฝ่ายที่ถูกกำจัดโดยเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ในที่สุด โดยมีเหตุผลเพียงแค่ว่าสิ่งที่วายร้ายต้องการและกำลังกระทำนั้นผิด

ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่นั้นสามารถเข้าถึงผู้ชมที่ไม่ใช่เพียงคนภายในประเทศเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงผู้ชมทั่วโลก(Global Audience) ดังนั้นการอภิปรายภาพสะท้อนทางสังคมที่มาพร้อมกับภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้าย(หรือวายร้าย)และความหมายของวายร้ายที่เปลี่ยนไปจึงมีความสำคัญยิ่ง โดยเฉพาะอำนาจใน“การลวง” หรือ “Seduction” ของภาพตัวแทนและการจำลอง ที่โบดริลบาร์ตมองว่าเป็นพลังของภาพตัวแทนในการชักจูงผู้เสพสื่อ ซึ่งสิ่งที่ภาพยนตร์ทั้ง 6 เรื่องในการวิจัยครั้งนี้เผยให้เห็นคือ **ความย้อนแย้ง(Paradox)ในความขัดแย้งระหว่างแนวคิดพัฒนาการนิยม(Progressivism)และอนุรักษนิยม(Conservatism)ของผู้สร้างภาพยนตร์** พัฒนาการนิยมที่ถูกนำเสนอผ่านตัวละครวายร้ายโดยการผูกปัญหาทางสังคมเข้ากับแรงจูงใจของวายร้าย และอนุรักษนิยมที่สามารถเห็นได้ชัดเจนในตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่พยายามหยุดตัวละครวายร้ายจากการผลักดันให้เกิดการแก้ปัญหาที่ตั้งอัลตรอนกล่าวกับกัปตันอเมริกา

บทสนทนา 40 Ultron จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron (1:21:10)

Ultron: You know what's in that cradle?... The power to make a real change and that terrifies you. (to Captain America)

แกล้วรู้ไหมว่าอะไรอยู่ในครadleนั้น(ร่างของวิชั่น)... มันคือพลังในการสร้างความเปลี่ยนแปลง และ พลังนั้นมันทำให้แกล้วกลัว (เขาพูดกับกัปตันอเมริกา)

อย่างไรก็ตามสิ่งหนึ่งที่น่ากังวลเกี่ยวกับภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ที่นำมาศึกษา คือ **แนวโน้มในการนำเสนอแนวคิดพัฒนาการนิยมผ่านตัวละครวายร้ายในลักษณะที่ฉาบฉวย** เห็นได้จากความพยายามในการสร้างตัวละครวายร้ายที่ไม่เพียงเป็นที่น่าถวิลหาแต่การเล่าเรื่องของภาพยนตร์นั้นใช้วายร้ายเป็นตัวดำเนินเรื่องเหมือนตัวเอก ส่วนเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ที่เป็นตัวละครเอกกลับเป็นผู้ตอบสนองต่อการกระทำของวายร้ายเหมือนตัวละครรอง ราวกับว่าผู้สร้างภาพยนตร์กำลังนำเสนอเรื่องราวผ่านวายร้ายแก่ผู้ชม **แต่ท้ายที่สุดตัวละครวายร้ายเหล่านี้ที่ป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงและผลักดันปัญหาทางสังคมให้เกิดการแก้ไขกลับพ่ายให้กับตัวละครซูเปอร์ฮีโร่เสมอ** นอกจากนั้นในตอนท้ายของเรื่องยังพบว่าตัวละครซูเปอร์ฮีโร่นั้นไม่ได้รับรู้ปัญหาที่ตัวละครวายร้ายกำลังนำเสนอ และ **ไม่มีการนำเสนอทางออกให้แก่ปัญหาเหล่านี้เลย**

แม้ในกรณีของซิลล์มิงเกอร์ที่สุดท้ายสามารถทำให้แบล็คแพนเธอร์ทบทวนการเปิดประเทศวาคานดาเพื่อช่วยเหลือชาวแอฟริกัน แต่คำถามสำคัญคือเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจำเป็นต้องมีผู้สังเวทชีวิตให้แก่ความรุนแรงเสมอหรือไม่ ตัวละครวายร้ายที่เลือกพึ่งพาความรุนแรงเพราะมองว่าเป็น

ทางออกสุดท้ายในการแก้ปัญหา แต่สุดท้ายกลับถูกสังหารเนื่องจากถูกมองว่าวิธีการของพวกเขา นั้นผิด ซึ่งยังสะท้อนกลับไปยังตัวผู้ชมและชุดคำถามที่ว่า ผู้ชมกำลังรับสาร(Message)ที่ว่าการเปลี่ยนแปลงนั้นสำคัญแต่สุดท้ายอนุรักษ์นิยมยอมชนะเสมอหรือไม่? ถ้าเป็นเช่นนั้น การที่ผู้ชมสนุกกับการชมภาพยนตร์ที่ว้ายร้ายในฐานะผู้นำมาซึ่งการเปลี่ยนแปลงทางสังคมถูกทำลาย สะท้อนให้เห็นความเป็นอนุรักษ์นิยมเบื้องต้นในตัวผู้ชมที่กำลัง “ลวง” ว่าตนนั้นให้ความสำคัญกับประเด็นหรือปัญหาทางสังคม ทั้งในความเป็นจริงกลับไม่ได้กระทำการ(take actions)เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง? เป็นไปได้หรือไม่ว่าภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรกำลังทำให้ผู้ชมคาดหวังว่าสุดท้ายแล้วปัญหาทุกอย่างจะถูกแก้ไขโดยผู้ที่มีอำนาจ? เช่นเดียวกับการเข้ามาจัดการปัญหาของเหล่าซูเปอร์ฮีโรทุกเมื่อที่ว้ายร้ายปรากฏตัว ฉะนั้นผู้ชมจึงไม่มีความจำเป็นต้องทำอะไร ดังที่งานวิจัยในช่วงหลายปีที่ผ่านมาชี้ให้เห็นว่าถึงความสัมพันธ์ระหว่างอนุรักษ์นิยมและความอยากลำบากในการสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมโดยเฉพาะปัญหาภาวะโลกร้อนที่ทุกคนเหมือนจะสนใจแต่กลับเป็นปัญหาที่ประสบปัญหาทางด้านความร่วมมือ โดยเฉพาะจากผู้ที่มีอุดมการณ์อนุรักษ์นิยม สอดคล้องกับงานวิจัยที่พบว่าอุดมการณ์ทางการเมืองและความเข้าใจระหว่างคนในกลุ่มความคิดเดียวกัน(Party Identification)นั้นมีนัยสำคัญต่อความคิดเห็นของสาธารณะเหนือเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงของภูมิอากาศที่เกิดขึ้นจริง เช่น หนักร้อนที่ร้อนกว่าปกติ หนาวที่มีอุณหภูมิสูงขึ้น หรือ ภาวะแล้งที่รุนแรงขึ้นในช่วงหลายปีที่ผ่านมา(Palm, Lewis, & Feng, 2017) และ แนวคิดอนุรักษ์นิยมก็เป็นหนึ่งในอุดมการณ์ทางการเมืองที่ขัดขวางประเด็นทางสังคมนี้ดังที่ โจชัว เนลสัน (Joshua Nelson) กล่าวในงานวิจัยทางจิตวิทยาเพื่อหาทางขจัดแรงเสียดทานระหว่างปัญหาโลกร้อนและการปฏิเสธปัญหานี้ของกลุ่มนักการเมืองชายผิวขาวที่ยึดแนวคิดอนุรักษ์นิยม(Nelson, 2020) คงเป็นที่น่ากังวลหากภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรนั้นกำลังทำให้ผู้ชมนั้นกลายเป็นผู้ชมลักษณะนิ่งเฉย(passive audience)จริงดังที่ผู้วิจัยได้กล่าวมาไม่ว่าจะโดยตั้งใจหรือไม่ก็ตาม เพราะสุดท้ายแล้ว ไอรอนแมน ธอร์ หรือ กัปตันอเมริกา กลุ่มซูเปอร์ฮีโรชายผิวขาวแกนนำองค์กร ดี อเวนเจอร์ส คงไม่ปรากฏตัวเพื่อแก้ไขปัญหาโลกร้อน ไม่ใช่เพราะพวกเขาไม่มีตัวตนอยู่จริง แต่เพราะว่าสิ่งที่พวกเขาสนใจไม่ใช่ปัญหาทางสังคม แต่เป็นการกำจัดว้ายร้ายเพื่อรักษาไว้ซึ่งสถานะปัจจุบัน(to maintain the status quo)ที่พวกเขาอ้างว่าเป็นความสุข

กระนั้นแล้วเชื่อว่าภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรนั้นจะไม่สะท้อนให้เห็นปัญหาของอนุรักษ์นิยมที่แฝงมากับวีรบุรุษนิยม(Heroism)นี้ โดยการนำเสนอตัวละครว้ายร้ายให้มีความโรแมนติก น่าถวิลหา อีกทั้งยังมีเหตุผลที่ชอบธรรมในการใช้กำลังและทำสงคราม(Jus ad bellum) สะท้อนอีกแง่มุมหนึ่งของความย้อนแย้งระหว่างพัฒนาการนิยมและอนุรักษ์นิยมนี้ ซึ่งได้แก่ **ความเชื่อมั่นในตัวระบบการปกครองแบบดั้งเดิมที่ลดลง** หากมองย้อนกลับยัง กระแส หรือ Trend ในการสร้างภาพยนตร์ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาไม่เพียงพบว่าภาพยนตร์ในกลุ่ม Avengers Movies เท่านั้นที่มีตัวละครว้ายร้ายที่เหตุผลและความชอบธรรมในการก่อการร้าย เช่น กรีนสเลฟเวอร์ (Screenslaver) ตัวร้ายในเรื่อง The

Incredible 2 ที่ควบคุมจิตใจผู้ชมผ่านสื่อที่ฉายผ่านจอของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ซึ่งการกระทำของวายร้ายตัวนี้ไม่เพียงเป็นการวิจารณ์การเลือกนำเสนอภาพของเหล่าซูเปอร์ฮีโร่ในบางแง่มุม โดยองค์กรสื่อที่มีทุนและอำนาจเพื่อเปลี่ยนทัศนคติที่สาธารณะมีต่อซูเปอร์ฮีโร่ แต่ยังสะท้อนแนวคิดภาพตัวแทนและการจำลองของโบดริยาร์ด หรือจะเป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอซูเปอร์ฮีโร่ในลักษณะ Anti-superhero เช่น Watchmen, Deadpool หรือ Logan กระทั่งการหยิบเอาตัวละครวายร้ายมาเป็นตัวเอก เช่น Suicide Squad, Joker, Harley Quinn: Birds of Prey, The Boys โดยสิ่งนี้ ภาพยนตร์เหล่านี้มีส่วนร่วมคือการวิจารณ์และชี้ให้เห็นปัญหาของ ลัทธิวีรชนนิยม ที่เป็นตัวแทนของระบบการปกครองแบบดั้งเดิม เช่น เรื่อง Suicide Squad ที่กลุ่มตัวละครวายร้ายนั้นถูกบังคับให้ช่วยชีวิตเจ้าหน้าที่รัฐระดับสูงที่ติดอยู่ในสถานการณ์คับขัน สะท้อนให้เห็นว่ารัฐบาลนั้นไร้ซึ่งทรัพยากรและความสามารถในการรักษาความสงบของบ้านเมือง กระทั่งยอมพึ่งพาการนำเหล่าวายร้ายออกจากเรือนจำเพื่อใช้งาน สอดคล้องกับการศึกษาความยุติธรรมที่จับต้องได้ (Substantive Justice) และความหมายซูเปอร์ฮีโร่ของ เจสัน เบนบริดจ์ (Jason Bainbridge) ในปี 2015 และ 2017 พบว่า ภายใต้บริบททางการเมือง การปกครอง กฎหมาย และความยุติธรรม ซูเปอร์ฮีโร่นั้นมีอำนาจเหนือและอยู่ในสถานะยกเว้นทางกฎหมาย และ รัฐและสังคมต้องพึ่งพาเหล่าซูเปอร์ฮีโร่เพื่อให้ได้มาซึ่งความยุติธรรมที่เป็นรูปธรรม การเข้าไปแทรกแซงการปฏิบัติการของรัฐและแก้ปัญหาของซูเปอร์ฮีโร่ทำหน้าที่เสมือนคำวิจารณ์ระบบรัฐและกฎหมายที่ไร้ประสิทธิภาพและล้มเหลว เช่นเดียวกับงานศึกษาของ พีเตอร์ส์ ในปี 2015 ที่ศึกษาภาพยนตร์ไตรภาค ดิ ดาร์คไนท์ (The Dark Knight Trilogy) และพบว่า ภาพยนตร์กำลังวิจารณ์ปัญหาการใช้ความรุนแรงและการอยู่นอกกฎหมายของซูเปอร์ฮีโร่ (แบทแมน) เพื่อชี้ให้เห็นปัญหาที่มาพร้อมกับ แนวคิดวีรบุรุษนิยม และ วิธีการปกครองและระบบยุติธรรมแบบดั้งเดิม และนำไปสู่ข้อสรุปที่ว่า “บางทีสิ่งที่สังคมต้องการนั้นอาจไม่ใช่ซูเปอร์ฮีโร่ตัวใหม่” (Peters, 2015) อย่างไรก็ตามคำถามสำคัญ คือ เหตุใดจึงต้องสร้างภาพยนตร์ให้มีความขัดแย้งระหว่างแนวคิดพัฒนาการนิยมและแนวคิดอนุรักษ์นิยมเช่นนี้?

หากตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อสนับสนุนแนวคิดในกลุ่มขวานิยม (โดยเฉพาะอนุรักษ์นิยมและชาตินิยม) เหตุใดจึงต้องสร้างปัญหา (Problematization) โดยการสร้างตัวละครวายร้ายที่มีแนวคิดอื่น ๆ ให้มีความโรแมนติก เป็นที่น่าถวิลหาและชื่นชอบแก่ผู้ชม หนึ่งในหลายคำตอบของคำถามนี้คือ การขยายกลุ่มผู้ชม (Audience Inclusivity) ของเหล่าสตูดิโอที่ผลิตภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ออกมา กล่าวคือ ทำให้ผู้ชมที่มีความแตกต่างทางความคิด ความหลากหลาย (Diversities) สามารถเข้าถึงและสนุกไปกับการชม ส่งผลให้จำนวนผู้ชมมีปริมาณมากขึ้นและนำไปสู่รายได้จากภาพยนตร์ที่มากขึ้น

แม้การขยายกลุ่มผู้ชมทำให้ผู้ชมที่มีความแตกต่างทางสังคมสามารถเข้าถึงสื่อภาพยนตร์กระแสหลัก ช่วยส่งเสริมให้เห็นปัญหาทางสังคมที่กลุ่มต่าง ๆ ต้องเผชิญ และอาจนำไปสู่บทสนทนา

ระหว่างกลุ่มต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาของสังคมโดยรวม แต่คงปฏิเสธไม่ได้ว่าผู้ที่ได้รับผลประโยชน์มากที่สุดจากการสร้างภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรเหล่านี้ คือ สตูดิโอผู้สร้างภาพยนตร์ยักษ์ใหญ่ (โดยเฉพาะ Disney เจ้าของ Marvel และ Warner Brothers เจ้าของ DC) ฉะนั้นหากสตูดิโอเหล่านี้ต้องการสร้างกำไรให้ได้มากที่สุดจากการลงทุนสร้างภาพยนตร์ที่แต่ละเรื่องต้องใช้ทุนไม่ต่ำกว่า 100 ล้านดอลลาร์สหรัฐ การเข้าถึงผู้ชมให้ได้มากที่สุดจึงเป็นแรงจูงใจที่สมเหตุสมผล ดังที่ ซารา อาร์ ไรลีย์ (Sara R. Reilly) กล่าวว่า

“It is important to remember that the contemporary superhero moment is defined by its monetary success and is one of—if not the—the most successful film genres today. The powerful interests behind these films do not seek out solely the entertainment of the masses, but rather they seek to shape the mass culture’s daily practices. The bottom line is consumption, capital, and profit, hiding behind the mask of American nationalism and patriotism.”

“สิ่งสำคัญที่เราควรตระหนัก คือ ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรในปัจจุบันนั้นถูกจำกัดความด้วยความสำเร็จทางการเงินของตัวภาพยนตร์เอง ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรซึ่งเป็นชนิดของภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จที่สุดปัจจุบัน ฉะนั้นแรงจูงใจที่อยู่เบื้องหลังการสร้างภาพยนตร์เหล่านี้จึงมิใช่เพื่อให้ความบันเทิงแก่มวลชนอย่างเดียว แต่เป็นการสร้างวิถีทางการปฏิบัติตัวของมวลชน สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึง คือ การบริโภค ทุน กำไร ที่ซ่อนอยู่หลังหน้ากากของความเป็นชาตินิยมและความรักชาติของอเมริกา”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

6.2.3 ความสำคัญของความงามในแง่ของภาพตัวแทนและการจำลอง

ประเด็นสำคัญประการสุดท้ายที่ผู้วิจัยสนใจอภิปรายได้แก่นัยยะสำคัญระหว่าง ทวินิยม (Binarism) การเล่าเรื่อง (Narratology) และ แนวคิดภาพตัวแทนและการจำลอง สิ่งหนึ่งที่โบดริลยาร์ดให้ความสำคัญคืออำนาจในการลงของภาพตัวแทนและการจำลอง ในมุมมองของผู้วิจัยอำนาจนี้ไม่ใช่อำนาจในการลงให้ผู้ชมคิดว่าสิ่งที่กำลังชมเป็นของจริง มีตัวตนอยู่จริง **แต่เป็นความสามารถในการสร้างความรู้สึกสมจริง** จากตัวอย่างปรากฏการณ์สร้างภาพตัวแทนและการจำลองที่พบบ่อย เช่น ดิสนีย์แลนด์ การนำเสนอข่าวสงครามอ่าวเปอร์เซีย ภาพยนตร์เรื่อง Apocalypse Now, Truman Show, The Matrix หรือ รายการเรียลลิตี้โชว์ ต่างสังเกตได้ว่าตัวอย่างเหล่านี้ไม่ได้ทำให้ผู้ชมไม่สามารถแยกแยะระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกที่ถูกจำลองขึ้น ผู้ชมสามารถแยกแยะ

ได้แต่ผู้ชมเลือกที่จะเชื่อเนื่องจากการลงทุนทางอารมณ์ (Emotional Investment) เช่น การโฆษณาของสินค้าแบรนด์เนมที่สามารถทำให้ผู้บริโภคเลือกซื้อสินค้าเนื่องความรู้สึกที่ว่า การบริโภคสินค้าเหล่านี้ทำให้ตนรู้สึกว่ามีสถานะที่สูงขึ้น ฉะนั้นการสร้างเรื่องราวแวดล้อมสินค้าที่เป็นภาพตัวแทนของสถานะจึงมีความสำคัญต่อความรู้สึกของผู้บริโภคอย่างยิ่ง เช่นกัน การเล่าเรื่องหรือการนำเสนอตัวละครวายร้ายในฐานะภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้ายมีความสำคัญในการทำให้ผู้ชมลงทุนทางอารมณ์กับตัวละคร ดังนั้นในส่วนนี้ผู้วิจัยจึงสนใจนำเสนอวิธีการหรือเทคนิคในการเล่าเรื่องราวแวดล้อมตัวละครวายร้ายที่ผู้สร้างใช้ในการดึงดูดผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมทางอารมณ์

โดยงานวิจัยส่วนมากที่พบมักสนใจวิเคราะห์สัญญาณผ่านที่สิ่งที่ปรากฏให้เห็น เช่น สี องค์ประกอบ การใช้คำ ฯลฯ ที่ก่อให้เกิดความรู้สึก เช่นงานวิจัยในปี 2006 ของคุณ วรท สวนดอก ที่ศึกษางานมหกรรมสินค้าและพบชุดสัญญาณในองค์ประกอบ แนวคิดการจัดงาน ประเภทของสินค้า สถานที่และเวลาจัดงาน ฯลฯ (วรท สวนดอก, 2006) แต่ผู้วิจัยสนใจนำเสนอวิธีการนำเสนอสัญญาณหรือ วิธีการเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นสิ่งที่ช่วยให้การสื่อสารทางอารมณ์ของสัญญาณมีประสิทธิภาพมากขึ้น ซึ่งวิธีการออกแบบและนำเสนอสัญญาณประการแรกที่พบในการจำลองตัวละครวายร้ายให้เป็นภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้ายได้แก่ *ทวินิยม หรือ Binarism/Dualism* ซึ่งความสำคัญของทวินิยมคือความสามารถในการสร้างมิติให้แก่ภาพตัวแทน โดยสามารถประยุกต์ใช้ทวินิยมได้ในหลากแง่มุมที่แวดล้อมภาพตัวแทน โดยการศึกษาตัวละครวายร้ายพบการประยุกต์ใช้ทวินิยมเพื่อสร้างความขัดแย้ง (Conflict) และการเปรียบเทียบ (Contrast) ในอุดมการณ์และความเชื่อ อารมณ์ และ การออกแบบตัวละคร เช่น การใช้การทำให้เป็นอื่น หรือ Alienation/Otherization ในการออกแบบตัวละครวายร้ายให้สร้างการเปรียบเทียบกับความโรแมนติก หรือ Romanticism ในตัวละครวายร้าย นอกจากนี้ทวินิยมแล้วยังพบกลวิธีทางการเล่าเรื่องอื่น ๆ ที่ภาพยนตร์ใช้เพื่อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมและลงทุนทางอารมณ์

กลวิธีแรกที่ปรากฏ คือ *การสร้างความน่าค้นหา (Mysteriousness) ให้แก่ตัวละครวายร้าย โดยการให้ข้อมูลอย่างจำกัดแก่ผู้ชม (withholding information)* ตัวอย่างที่ชัดเจนของวิธีการนี้ ผู้วิจัยได้อภิปรายในการนำเสนออสตัสต์เจียของคิลล์มิงเจอร์ในหัวข้อที่ 5.1.3 อีกตัวอย่างที่น่าสนใจของการใช้กลวิธีนี้สามารถพบใน บารอน ซีโม โดยภาพยนตร์เรื่อง Captain America: Winter Soldiers เลือกแสดงการกระทำบางประการของตัวละครวายร้ายแก่ผู้ชม เช่น การตามหาสมุดบันทึกการระเบิดที่ประชุม การลักลอบเข้าฐานทัพ ดิ อเวนเจอร์ส เพื่อปลุกตัวตนที่สอง (Alter Ego) ของบาร์นอส ซึ่งโดยรวมแล้วผู้ชมเข้าใจแผนการโดยรวม (Grand Scheme) ของซีโมที่ต้องการทำลาย ดิ อเวนเจอร์ส แต่ยังไม่มีความเข้าใจเพียงพอที่จะสรุปได้ว่าการกระทำที่กล่าวมานี้สอดคล้องกันอย่างไร แม้แต่ภาพยนตร์ก็เบี่ยงเบนความเข้าใจของผู้ชมโดยการแสดงฉากที่เหล่าซูเปอร์ฮีโร่ในนั้นแกะแผนการของซีโม ออกว่าซีโมนั้นต้องการปลุกกองกำลังทหารเหนือนมนุษย์ (winter soldiers) เพื่อทำลายองค์กรนี้

จนกระทั่งเมื่อผู้ชมได้รับข้อมูลครบถ้วนในฉากโคลแมกซ์และตระหนักรู้ว่าเหล่าซูเปอร์ฮีโร่นั้นคิดผิด **การนำเสนอเรื่องราวเช่นนี้ทำให้ผู้ชมตื่นเต้น(entertained)เพราะเป็นการทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมไปกับภาพยนตร์ในการคิดวิเคราะห์และแกะความคิดของตัวละครวายร้าย**

กลวิธีประการถัดมานั้นตรงข้ามกลวิธีแรก กล่าวคือ **เป็นการให้ข้อมูลที่ตัวละครไม่ทราบแก่ผู้ชม หรือ Dramatic Irony** สิ่งที่น่าสนใจคือการที่ผู้ชมรู้เกินกว่าที่ตัวละครรู้และสามารถคาดเดาทิศทางของเนื้อเรื่องได้นั้นไม่ได้เป็นการทำให้ผู้ชมรู้สึกเบื่อแต่อย่างใด แต่กลับมีผลตรงข้ามเพราะการนำเสนอเรื่องเช่นนี้ทำให้ผู้ชมอยากรู้ ติดตาม และเอาใจช่วยตัวละครว่าจะค้นพบข้อมูลที่ตนรู้นั้นหรือไม่และเมื่อไหร่ ตัวอย่างที่ชัดเจนของการใช้กลวิธีนี้พบได้ในการนำเสนอ แมริอุส เห็นได้ว่าในฉากที่อาร์เธอร์และเมธาตามหาตรีศูลในตำนานพวกเขาค้นพบว่า แอทแลนนา แม่ของอาร์เธอร์และแมริอุสนั้นยังมีชีวิตอยู่ ณ จุดนี้ผู้ชมทราบแล้วว่าแอทแลนนายังมีชีวิตแต่แมริอุสนั้นยังไม่ทราบ ไม่เพียงเท่านั้นผู้ชมยังสามารถคาดการณ์ได้ว่าแมริอุสและแอทแลนนาต้องเจอกันในฉากโคลแมกซ์เพื่อให้ปัญหาคาใจของแมริอุสนั้นคลี่คลาย กระนั้นแล้วผู้ชมก็ยังเอาใจช่วยและเฝ้ารอดูว่าพวกเขาทั้งสองนั้นจะเจอกันเมื่อไหร่ จะทันช่วงที่ที่จะหยุดแผนการของแมริอุสไม่ให้ล่ำลิกเกินแก้ไขหรือไม่

สำหรับผู้วิจัยการจำลองและภาพตัวแทนที่ทรงพลังนั้น คือ การจำลองและภาพตัวแทนที่มีอำนาจในการสร้างความรู้สึกที่ผู้ชมสามารถรับทราบ เข้าถึง และ สานสัมพันธ์ทางอารมณ์ได้ โดยเฉพาะการจำลองภาพตัวแทนที่ปรากฏในสื่อจำพวกภาพยนตร์ เนื่องจากภาพยนตร์นั้นไม่สามารถมอบประสบการณ์ทางกายภาพได้เช่นงานมหรสพสินค้า หรือ สวนสนุก ที่โลกแห่งจินตนาการถูกสร้างขึ้นโดยวัตถุและสสารที่จับต้องได้ ฉะนั้นการสร้างประสบการณ์ร่วมของการจำลองประเภทนี้จึงจำเป็นต้องก้าวข้ามขีดจำกัดทางการรับรู้ภายนอกให้ได้มากกว่าการจำลองประเภทอื่น ด้วยเหตุนี้เอง กลวิธีการเล่าเรื่องการออกแบบตัวละครและแนวคิดทางด้านความงาม(Aesthetics)จึงเข้ามามีส่วนสำคัญอย่างมากต่อความสำเร็จของภาพตัวแทนและการจำลอง

6.3 ข้อจำกัดในการวิจัย

1. ข้อจำกัดแรกๆที่ผู้วิจัยประสบ คือ ขอบเขตของแนวคิดผู้ก่อการร้าย เนื่องจากขอบเขตที่กว้างของแนวคิดนี้ทำให้ผู้วิจัยมองว่ายังมีอีกหลายแง่มุมของผู้ก่อการร้าย

2. ข้อจำกัดประการถัดมา คือ ข้อมูลในส่วนของผู้บริโภค เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้อาศัยวิธีการวิเคราะห์ตัวบท หรือ Textual Analysis ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ว่ามีประเด็นอะไรบ้างที่มีนัยสำคัญต่อสังคมและผู้ชม ทำให้ยังขาดข้อมูลในส่วนของผู้บริโภค

3. ข้อจำกัดประการที่สาม คือ ข้อจำกัดของทฤษฎีภาพตัวแทนและการจำลอง ดังที่ Mike Gane กล่าวว่า ทฤษฎีนี้มีความเป็นนามธรรมสูง นอกจากนี้ยังยากซับซ้อนการนำมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์แบบเชื่อมโยง(Gane, 2001)เช่น การจำลองภาพตัวแทนในระยะที่ 1 นั้นไม่ปรากฏในตัวละครวรายร้ายชัดเจน

4. ข้อจำกัดประการสุดท้าย คือ อคติของผู้วิจัย เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้มุ่งศึกษาความโรแมนติกของตัวละครวรายร้ายในฐานะภาพตัวแทนของผู้ก่อการร้าย การเลือกจุดยืนและมุมมองในการวิจัยที่ไม่เป็นกลางจึงเป็นสิ่งจำเป็น

6.4 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปศึกษาต่อยอด

1. ขยายขอบเขตการประยุกต์ใช้แนวคิดผู้ก่อการร้าย เช่น กลวิธีหรือวิถีในการก่อการร้าย ประเภทต่าง ๆ หรือ ประเภทของแรงจูงใจที่ถูกแบ่งเป็นหลายระดับ Macro Meso และ Micro ฯลฯ เพื่อให้งานวิจัยในภายภาคหน้ามีความครอบคลุมมากขึ้น

2. ใช้ผลการวิจัยครั้งนี้เป็นฐานในการออกแบบการวิจัยในส่วนของผู้บริโภคเพื่อศึกษาว่าความสัมพันธ์ระหว่างประเด็นที่ผู้วิจัยยกมาในงานวิจัยชิ้นนี้และผู้ชมว่าเป็นเช่นไร ผู้บริโภคมีการรับรู้ สาร สัญลักษณ์ ความหมาย จริงหรือไม่ นำไปสู่ทัศนคติหรือวิธีคิดที่แตกต่างหรือไม่ หรือ นำไปสู่วิถีทางการปฏิบัติและดำเนินชีวิตประจำวันในสังคมเช่นไร

3. การประยุกต์ใช้แนวคิดภาพตัวแทนการจำลองในแง่มุมอื่น ๆ เช่น ศึกษากระบวนการสร้างภาพตัวแทนของวรายร้ายผ่านสื่ออื่น เช่น หนังสือการ์ตูน เกมคอมพิวเตอร์ ละครชุดทางโทรทัศน์ (Series)

บรรณานุกรม

- Abrams, M. H. (1981). *A glossary of literary terms*: New York : Holt, Rinehart and Winston, c1981. 4th ed.
- Bahlmann, A. R. (2016). *The Mythology of the Superhero*. Jefferson, North Carolina: McFarland.
- Bainbridge, J. (2015). 'The Call to do Justice': Superheroes, Sovereigns and the State During Wartime. *International Journal for the Semiotics of Law*(4), 745.
doi:10.1007/s11196-015-9424-y
- Bainbridge, J. (2017). Beyond the Law: What is so 'Super' About Superheroes and Supervillains? *International Journal for the Semiotics of Law*(3), 367.
doi:10.1007/s11196-017-9514-0
- Baudrillard, J., & Glaser, S. F. (2006). *Simulacra and simulation*: Ann Arbor : University of Michigan Press, [2006] ,c1994.
- Boggs, C., & Pollard, T. (2006). Hollywood and the Spectacle of Terrorism. *New Political Science*, 28(3), 335-351. doi:10.1080/07393140600856151
- Box Office Mojo. (2018). All time box office: Worldwide grosses.
Retrieved from <https://www.boxofficemojo.com/alltime/world/>
- Bryullov, K. P. (1830-1833). The Last Day of Pompeii. In (pp. Oil on Canvas). Saint Petersburg.
- Campbell, J. (1956). *The hero with a thousand faces*: New York : Meridian Books, 1956.
- Carlson, J. G., & Hatfield, E. j. a. (1992). *Psychology of emotion* (1st ed. ed.): Harcourt Brace Jovanovich College.
- Cobb, T. (2018). The Dark Knight's Tenth Anniversary. *Film International* (16516826), 16(4), 16. Retrieved from
<http://ezproxy.car.chula.ac.th/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edb&AN=133707665&site=eds-live>
- Collins dictionary : 175 years of dictionary publishing*. (2007). Glasgow : HarperCollins, 2007.
- Combs, C. C. (2018). *Terrorism in the twenty-first century*: New York ; London:

- Routledge/Taylor & Francis Group, 2018. Eighth Edition.
- Coogler, R. (Writer). (2018). Black Panther. In K. Feige (Producer). USA: Walt Disney Studios.
- Crown Prosecution Service. (2019). Terrorism.
Retrieved from <https://www.cps.gov.uk/terrorism>
- Danesi, M. (2002). *Understanding media semiotics*: London : Arnold, 2002.
- Day, F., & William, D. (1998). *Art : a world history*: Dorling Kindersley.
- Delacroix, E. (1830). Liberty Leading the People. In (pp. Oil on Canvas). Louvre, Paris.
- Egri, L., & Miller, G. (1960). *The art of dramatic writing : its basis in the creative interpretation of human motives*: New York : Simon and Schuster, 1960.
1st ed.
- Federal Bureau of Investigation. (2019). Terrorism definitions.
Retrieved from <https://www.fbi.gov/investigate/terrorism>
- Field, S. (1982). *Screenplay : the foundations of screenwriting expanded edition*: New York : Dell Publishing, 1982. 1st ed.
- Friedrich, C. D. (1808-1810). The Monk by the Sea. In (pp. Oil on Canvas). Berlin, Germany.
- Friedrich, C. D. (1818). Wanderer above the Sea of Fog. In (pp. Oil on Canvas). Hamburg, Germany.
- Gane, M. (2001). Jean Baudrillard. In *Profiles in Contemporary Social Theory* (Anthony Elliot and Bryan S. Turner ed.). London: Sage.
- Géricault, T. (1814). The Wounded Cuirassier. In (pp. Oil on Canvas). Louvre, Paris.
- Géricault, T. (1822). Insane Woman. In (pp. Oil on Canvas). Museum of Fine Arts of Lyon.
- Géricault, T. (1822-1823). A Kidnapper. In (pp. Oil on Canvas). Museum of Fine Arts, Massachusetts.
- Ghatak, S. (2016). Willingness and Opportunity: A Study of Domestic Terrorism in Post-Cold War South Asia. *Terrorism and Political Violence*, 28(2), 274-296.
doi:10.1080/09546553.2014.902813
- Giardina, C. (2014). Marvel Exec Talks 'Avengers 2' and Why The Studio "Wants to Make Movies in L.A."
Retrieved from

[exec-talks-avengers-2-741686](#)

- Goya, F. (1820). Self-Portrait with Dr. Arrieta. In (pp. Oil on Canvas). Minneapolis Institute of Art, Minnesota.
- Gregg Heather, S. (2014). Defining and Distinguishing Secular and Religious Terrorism. *Perspectives on Terrorism*, 8(2), 36. Retrieved from <http://ezproxy.car.chula.ac.th/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsjsr&AN=edsjsr.26297135&site=eds-live>
- Griset, P. L. (2008). *Terrorism in perspective*: London : Sage, 2008. 2nd ed.
- Hagley, A., & Harrison, M. (2014). Fighting the Battles We Never Could: The Avengers and Post-September 11 American Political Identities. *PS: Political Science & Politics*, 47(1), 120. Retrieved from <http://ezproxy.car.chula.ac.th/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edb&AN=93384157&site=eds-live>
- Haslam, N. (2006). Dehumanization: An Integrative Review. *Personality & Social Psychology Review (Lawrence Erlbaum Associates)*, 10(3), 252-264. doi:10.1207/s15327957pspr1003_4
- Holman, C. H., Harmon, W., & Thrall, W. F. (1992). *A handbook to literature*: New York : Macmillan, c1992. 6th ed.
- Holmes, D. (2005). *Communication theory : media, technology, society*: London : SAGE, 2005.
- Holms, J. P., & Burke, T. (2001). *Terrorism*: New York : Pinnacle Books, c2001.
- Hornby, A. S. (2000). *Oxford advanced learner's dictionary of current English*: Oxford : Oxford University Press, 2000. 6th ed.
- International Maritime Bureau. (2019). Maritime piracy. Retrieved from <https://www.iccccs.org/index.php/1268-maritime-piracy-incidents-down-in-q1-2019-but-kidnapping-risk-in-gulf-of-guinea-persists>
- Jackson, R., Smyth, M. B., Gunning, J., & Jarvis, L. (2011). Terrorism : a critical introduction. In. Basingstoke: Basingstoke : Palgrave Macmillan.
- Jetter, M. (2017). The effect of media attention on terrorism. *Journal of Public Economics*, 153, 32-48. doi:10.1016/j.jpubeco.2017.07.008
- Kellner, D. (2010). *Cinema wars. [electronic resource] : Hollywood film and politics in*

- the Bush-Cheney era*: Chichester, West Sussex, U.K. ; Malden, MA : Wiley-Blackwell, 2010.
- Koomen, W., & Pligt, J. v. d. (2016). *The psychology of radicalization and terrorism*: London : Routledge, Taylor & Francis Group, 2016.
- Lee, S., & Thomas, R. (1968). *Avengers* (Vol. 1 #55): Marvel Comics.
- Leeming, D. A. (1998). *Mythology : The Voyage of the Hero* (Vol. 3rd ed). New York: Oxford University Press.
- MacFarlane, J. S. (2014). Desperate times and desperate measures: false-representation and distortion of terrorism in post-9/11 superhero films. *Critical Studies on Terrorism*, 7(3), 446. Retrieved from <http://ezproxy.car.chula.ac.th/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edb&AN=99928281&site=eds-live>
- Martin, G. (2011). *Essentials of terrorism : concepts and controversies*: Los Angeles : SAGE, c2011. 2nd ed.
- Martin, J. (1820). Belshazzar's Feast. In (pp. Oil on Canvas).
- McGowan, C. (2019). How The Avengers Movies Impacted, and United, The World of Visual Effects. Retrieved from <https://www.vfxvoice.com/how-the-avengers-movies-impacted-and-united-the-world-of-visual-effects/>
- McIntosh, C. (2013). *Cambridge advanced learner's dictionary*: Cambridge : Cambridge University Press, c2013. 4th ed.
- McKee, R. (1999). *Story : substance, structure, style, and the principles of screenwriting*. In (Paperback ed. ed.). London: London : Methuen.
- Meftah, J. b. T. (2018). Roots of sadistic terrorism crimes: Is it Islam or Arab culture? *Aggression and Violent Behavior*, 42, 52-60. doi:10.1016/j.avb.2018.06.003
- Merari, A. (2005). Social, Organizational, and Psychological Factors in Suicide Terrorism. In *Root Causes of Terrorism: Myths, Reality, and Way Forward*. London: Routledge.
- Michelangelo. (1508–1512). The Creation of Adam. In (pp. Oil on Canvas). Sistine Chapel.
- Murfin, R. C., & Ray, S. M. (2009). *The Bedford glossary of critical and literary terms*: Boston : Bedford/St. Martin's, c2009. 3rd ed.

- Nelson, J. (2020). Petro-masculinity and climate change denial among white, politically conservative American males. *International Journal of Applied Psychoanalytic Studies*. doi:10.1002/aps.1638
- Palm, R., Lewis, G. B., & Feng, B. (2017). What Causes People to Change Their Opinion about Climate Change? *Annals of the American Association of Geographers*, 107(4), 883-896. doi:10.1080/24694452.2016.1270193
- Parliament of Australia. (2019). Definition of terrorism. Retrieved from https://www.aph.gov.au/Parliamentary_Business/Committees/Joint/Completed_inquiries/pjcis/securityleg/report/chapter5#def
- Peters, T. (2015). Beyond the limits of the law: a Christological reading of Christopher Nolan's *The Dark Knight*. doi:10.1080/10383441.2015.1096985
- Pew Reserch Center. (2001). Terrorism transforms news interest. Retrieved from <https://www.people-press.org/2001/12/18/terrorism-transforms-news-interest/>
- Poland, J. M. (1988). *Understanding terrorism : groups, strategies, and responses*: Englewood Cliffs, N.J. : Prentice-Hall, c1988.
- Preti, A. (2006). Suicide to harass others: Clues from mythology to understanding suicide bombing attacks. *Crisis: The Journal of Crisis Intervention and Suicide Prevention*, 27(1), 22-30. doi:10.1027/0227-5910.27.1.22
- Quesada, J., & Tieri, F. (2001a). *Iron Man* (Vol. 3 #47).
- Quesada, J., & Tieri, F. (2001b). *Iron Man* (Vol. 3 #46): Marvel Comics.
- Rasmussen, P. R. (2010). *The quest to feel good*: Routledge.
- Reilly, S. K. (2013). Superheros as Social Practice. Retrieved from <http://ezproxy.car.chula.ac.th/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.8E0850ED&site=eds-live>
- Reynolds, R. (1994). *Super heroes : a modern mythology*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Riegler, T. (2014). "MIRRORING TERROR": THE IMPACT OF 9/11 ON HOLLYWOOD CINEMA. *Imaginations Journal*, 5(2), 103-119. doi:10.17742/IMAGE.TGVC.5-2.7
- Ritcher, A. L. Wayfarers Resting in the Mountains. In.
- Ritchie, H. R., Max. (2019). Causes of death. Retrieved from <https://ourworldindata.org/causes-of-death>

- Ronczkowski, M. R. (2007). *Terrorism and organized hate crime : intelligence gathering, analysis, and investigations*: Boca Raton : CRC Press, c2007.
2nd ed.
- Russo, A., & Russo, J. (Writers). (2016). *Captain America: Civil War*. In K. Feige (Producer). USA: Walt Disney Studios.
- Russo, A., & Russo, J. (Writers). (2018). *Avengers: Infinity War*. In K. Feige (Producer). USA: Walt Disney Studios.
- Russo, A., & Russo, J. (Writers). (2019). *Avengers: Endgame*. In K. Feige (Producer). USA: Walt Disney Studios.
- Schmid, A. P. (2004). Frameworks for conceptualising terrorism. In (Vol. 16, pp. 197-221).
- Schmid, A. P., Horowitz, I. L., & Jongman, A. J. (1988). *Political terrorism : A new guide to actors, authors, concepts, data bases, theories, & literature*: New Brunswick : Transaction Publishers, 2005.
- Seeger, L. (1989). *Making a good script great*: New York : Samuel French, c1989. 1st ed.
- Snyder, B. (2005). *Save the cat! : the last book on screenwriting you'll ever need*. Studio City, California: Michael Wiese Productions.
- Start. (2016). *Annex of statistical information: Country reports on terrorism 2016*. Retrieved from The university of Maryland: <http://www.start.umd.edu/>
- Storey, J. (1993). *An introduction to cultural theory and popular culture*: London : Harvester Wheatsheaf, 1997. 2nd ed.
- Stubbs, G. (1796). *A Lion Attacking a Horse*. In (pp. Oil on Canvas). the National Gallery of Victoria.
- Summers, D. (2003). *Longman dictionary of contemporary English : [the living dictionary]*: Harlow : Longman, c2003. New ed.
- The Guardian. (2001). Text of george w. Bush's speech, special report: Terrorism in the us. Retrieved from <https://www.theguardian.com/world/2001/sep/21/september11.usa13>
- Treat, S. (2009). How America Learned to Stop Worrying and Cynically ENJOY! The Post-9/11 Superhero Zeitgeist. *Communication & Critical/Cultural Studies*, 6(1), 103. Retrieved from <http://ezproxy.car.chula.ac.th/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx>

[?direct=true&db=edb&AN=36518356&site=eds-live](#)

- Truby, J. (2008). *The anatomy of story : 22 steps to becoming a master storyteller*. In (1st pbk ed. ed.). New York: New York : Faber and Faber.
- VanDerWerff, T. (2016). Superhero Moives Have Become An Endless Attempt To Rewrite 9/11. Retrieved from <https://www.vox.com/2015/5/19/8577803/avengers-age-of-ultron-review-politics>
- Vox. (2017). This is your brain on terrorism.
Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=7ZohjYKGGZJM>
- Walton, D. (2012). *Doing cultural theory*: Los Angeles : Sage Publications, 2012.
- Wan, J. (Writer). (2018). Aquaman. In P. Safran & R. Cowan (Producer). USA: Warner Brothers Pictures.
- West, B. (1796). Death on a Pale Horse. In (pp. Oil on Canvas).
- Whedon, J. (Writer). (2015). Avengers: Age of Ultron. In K. Feige (Producer). USA: Walt Disney Studios.
- Yogerst, C. (2017). Superhero Films: A Fascist National Complex or Exemplars of Moral Virtue? Retrieved from <http://ezproxy.car.chula.ac.th/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.B937BF0A&site=eds-live>
- Zafirovski, M., & Rodeheaver, D. G. (2013). *Modernity and Terrorism : From Anti-modernity to Modern Global Terror*. Leiden: Brill.
- Zion Marketing Research. (2019). Global VFX Market. Retrieved from <https://www.zionmarketresearch.com/report/vfx-market>
- Zulaika, J. (2010). *Terrorism : The Self-fulfilling Prophecy*. Chicago: University of Chicago Press.
- กอบกุล อิงคุทานนท์. (1997). ศัพท์วรรณกรรม: กรุงเทพฯ : พิมพ์ครั้งที่ 3, [2540?].
- กาญจนา แก้วเทพ, และ สมสุข หินวิมาน. (2017). สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3. ed.): อินทนิล.
- ไทยรัฐออนไลน์. (2019). ระเบิดตูมสนั่น ‘อัล-ซาบับ’ โจมตีรร.ดุสิตในแคนยา ปชช.หนีตายคนไทยปลอดภัย. Retrieved from <https://www.thairath.co.th/news/foreign/1470654>
- วันนิตยา ทองคนารักษ์. (2015). การก่อการร้ายยุคใหม่ : ยุทธวิธีและเป้าหมายที่เปลี่ยนไป. Retrieved from

<http://ezproxy.car.chula.ac.th/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.AFE16EF9&site=eds-live>

วรท สวนดอก. (2006). การสื่อสารความหมายตรรกะการบริโภคของवानมหะกรรมการแสดงสินค้า.
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,

สุรชาติ บำรุงสุข, และ ประทุม วัชรเสถียร. (2011). การก่อการร้ายร่วมสมัย: กรุงเทพฯ : ภาควิชา
ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.

พิมพ์ครั้งที่ 2.

สุรินทร์ หิรัญบุรณะ. (2005). ฝ่าลัทธิก่อการร้าย มหันตภัยของมนุษยชาติ: กรุงเทพฯ : มติชน, 2548.

พิมพ์ครั้งที่ 2.





ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



เรื่อง	Avengers: Age of Ultron
กำกับโดย	Joss Whedon
ผลิตโดย	Kevin Fiedge
บทภาพยนตร์โดย	Joss Whedon
กำกับภาพโดย	Ben Davis
ตัดต่อโดย	Jeffrey Ford
	Lisa Lassek
ผู้ผลิต	Marvel Studios
ตัวแทนจำหน่าย	Walt Disney Studios
ออกฉาย	May 1, 2015 (USA)
ความยาว	141 minutes
ทุนสร้าง	\$365.5 million



Theatrical Release Poster

เรื่องย่อ

หลังจากโทนี่ สตาร์ค และ บรูซ แบนเนอร์ ค้นพบปัญญาประดิษฐ์ภายในอัญมณีแห่งจิต พวกเขาตัดสินใจใช้มันเป็นการทำให้โครงการป้องกันโลกจากภัยคุกคามนอกโลกชื่อว่าอัลตรอนเป็นจริงขึ้นมา อย่างไรก็ตามในขณะที่อัลตรอนถือกำเนิดขึ้นเขาได้เรียนรู้ว่ามนุษย์เองก็เป็นภัยคุกคามที่ยิ่งใหญ่ของโลกเช่นกัน ส่งผลให้เขาตัดสินใจถอนรากถอนโคนมนุษย์ โดยการสร้างเกาะลอยฟ้าจากไวเบรเนียม(โลหะที่แข็งแกร่งที่สุดในโลก)เพื่อใช้ในการทำลายมนุษย์ ส่งผลให้ สตาร์ค และ กลุ่มดิ อเวนเจอร์ส ของเขาจำเป็นต้องหยุดยั้งการแผนการของอัลตรอน

เรื่อง	Captain America: Civil War
กำกับโดย	Anthony & Joe Russo
ผลิตโดย	Kevin Fiedge
บทภาพยนตร์โดย	Christopher Markus Stephen McFeely
กำกับภาพโดย	Tren Opaloch
ตัดต่อโดย	Jeffrey Ford Matthew Schmidt
ผู้ผลิต	Marvel Studios
ตัวแทนจำหน่าย	Walt Disney Studios
ออกฉาย	May 6, 2016 (USA)
ความยาว	147 minutes
ทุนสร้าง	\$250 million



Theatrical Release Poster

เรื่องย่อ

การปฏิบัติการของกลุ่ม ดี อเวนเจอร์ส ไม่เป็นไปตามคาดทำให้เกิดผู้เสียชีวิตหลายราย ส่งผลให้สังคมโลกเกิดคำถามเกี่ยวกับวิธปฏิบัติการใช้ความรุนแรงขององค์กรนี้ ทำให้เกิดความพยายามทางการเมืองระหว่างประเทศในการเข้ามาควบคุมการปฏิบัติการขององค์กร ดี อเวนเจอร์ส ในขณะที่เดียวกันก็เกิดความขัดแย้งภายในระหว่างโทนี่ สตาร์ค และ กัปตันอเมริกาที่เห็นต่างในประเด็นนี้สั่งสมขึ้นเรื่อย ๆ ไปพร้อม ๆ กับการ ตามหา บารอน ซิโม ผู้ที่อาศัยจังหวะของความไม่มั่นคงภายในนี้ในการโจมตีและทำลายองค์กรดี อเวนเจอร์ส

เรื่อง	Black Panther
กำกับโดย	Ryan Coogler
ผลิตโดย	Kevin Fiedge
บทภาพยนตร์โดย	Ryan Coogler Joe Robert Cole
กำกับภาพโดย	Rachel Morrison
ตัดต่อโดย	Michael P. Shawver Debbie Bernman
ผู้ผลิต	Marvel Studios
ตัวแทนจำหน่าย	Walt Disney Studios
ออกฉาย	Feb 16, 2018 (USA)
ความยาว	134 minutes
ทุนสร้าง	\$200 million



Theatrical Release Poster

เรื่องย่อ

หลังการสูญเสียพระบิดาให้กับการระเปิดการประชุมนานาชาติโดยบารอน ซีโม เจ้าชายทซาล์ลา (T'Challa) หรือ แบล็คแพนเทอร์ กลับประเทศกำเนิดของตน วาคานดา (Wakanda) เพื่อสืบทอดบัลลังก์ ในการสืบสวนเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการลักลอบนำไวเบรเนียม(แร่หายากที่พบได้ในประเทศวาคานดาและเป็นที่ยุทธภัณฑ์เนื่องจากคุณสมบัติพิเศษที่สามารถพัฒนาเทคโนโลยีทางทหาร) ออกนอกประเทศ ทซาล์ลาต้องเผชิญหน้ากับ คิลล์มิงเกอร์บุตรของพระมาตุลาที่ถูกพระบิดาของทซาล์ลาสังหารในความพยายามลักลอบใช้อาวุธของวาคานดาช่วยพี่น้องชาวแอฟริกาโค่นอำนาจผู้กดขี่พวกเขา คิลล์มิงเกอร์ทำชิงสิทธิ์ในการครองบัลลังก์และอำนาจทางทหารอันเกรียงไกรจากทซาล์ลาเพื่อสานต่ออุดมการณ์ของบิดาที่เสียไปแล้ว

เรื่อง	Avengers: Infinity War
กำกับโดย	Anthony & Joe Russo
ผลิตโดย	Kevin Fiedge
บทภาพยนตร์โดย	Christopher Markus Stephen McFeely
กำกับภาพโดย	Trent Opaloch
ตัดต่อโดย	Jeffrey Ford Matthew Schmidt
ผู้ผลิต	Marvel Studios
ตัวแทนจำหน่าย	Walt Disney Studios
ออกฉาย	April 27, 2018 (USA)
ความยาว	149 minutes
ทุนสร้าง	\$316 million



Theatrical Release Poster

เรื่องย่อ

ทาโนสโจมตียานของธอร์(Thor)เพื่อแย่งชิงอัญมณีแห่งอวกาศ(Space Stone)ทำให้กลุ่ม ดี อเวนเจอร์ส รู้ถึงแผนการในการรวบรวมอัญมณีทั้งหกของทาโนสเพื่อใช้ในการทำลายสิ่งมีชีวิต ครั้งหนึ่งของจักรวาล จากนั้นทาโนสและลูกสมุนได้แยกย้ายออกทั่วจักรวาลเพื่อรวบรวมอัญมณีให้ครบ ดังนั้นชะตากรรมของจักรวาลจึงตกอยู่ในมือของ ดี อเวนเจอร์ส และพันธมิตรในการต่อสู้กับ ทาโนสและลูกสมุนเพื่อป้องกันไม่ให้อัญมณีไม่ตกไปอยู่ในมือของไททันผู้ทรงอำนาจ ทาโนส

CHULALONGKORN UNIVERSITY

เรื่อง	Aquaman
กำกับโดย	James Wan
ผลิตโดย	Peter Safran Rob Cowan
บทภาพยนตร์โดย	David Leslie Johnson McGoldrick Will Beall
กำกับภาพโดย	Don Burgess
ตัดต่อโดย	Kirk Morri
ผู้ผลิต	WBs Pictures DC Entertainment Cruel and Unusual Films The Sfran Company
ตัวแทนจำหน่าย	WBs Pictures
ออกฉาย	Dec 13, 2018 (USA)
ความยาว	143 minutes
ทุนสร้าง	\$160-200 million



Theatrical Release Poster

เรื่องย่อ

หลังจากที่พระมารดาของ อาร์เธอร์ เควอร์รี่ และ ออม แมริอุส ถูกตัดสินประหารชีวิตโดยการเนรเทศไปยังดินแดนที่เต็มไปด้วยสัตว์ประหลาดด้วยเหตุผลที่ว่าเธอตกหลุมรักกับมนุษย์ ส่งผลให้แมริอุสซิงและกล่าวโทษมนุษย์ เขาร่วมมือกับเนริอุสเพื่อหาพันธมิตรในการสนับสนุนให้เขาเป็นเจ้าสมุทร (Ocean Master) ที่สามารถใช้อำนาจในการสั่งการกองกำลังทหารของคาบสมุทรทั้งเจ็ด เมราบูตรีของเนริอุสและคุ่มันของแมริอุสเห็นต่าง เธอจึงเสาะหา อาร์เธอร์ หรือ อควาแมน เพื่อให้เขาทำชิงบัลลังก์และหยุดยั้งแผนการทำลายมนุษย์ของน้องชายโดยการออกเสาะหาตรีศูลในตำนานที่มีอำนาจในการควบคุมสัตว์ทุกชนิดในท้องสมุทร

เรื่อง	Avengers: End Game
กำกับโดย	Anthony & Joe Russo
ผลิตโดย	Kevin Fiedge
บทภาพยนตร์โดย	Christopher Markus Stephen McFeely
กำกับภาพโดย	Trent Opaloch
ตัดต่อโดย	Jeffrey Ford Matthew Schmidt
ผู้ผลิต	Marvel Studios
ตัวแทนจำหน่าย	Walt Disney Studios
ออกฉาย	April 22, 2019 (USA)
ความยาว	181 minutes
ทุนสร้าง	\$356 million



Theatrical Release Poster

เรื่องย่อ

ห้าปีหลังจากความล้มเหลวในการหยุดยั้งทธานอส กลุ่ม ดี อเวนเจอร์ส ค้นพบวิธีการย้อนกาลเวลา(Time Machine) พวกเขาจึงย้อนเวลากลับไปรวบรวมอัญมณีทั้ง 6 เพื่อนำกลับมาแก้ไขให้สิ่งมีชีวิตที่ถูกทธานอสเสกให้หายไปกลับคืนมือ อย่างไรก็ตามทธานอสในอดีตรังรู้ถึงแผนของกลุ่มดีอเวนเจอร์ส เขาและลูกสมุนจึงลักลอบข้ามมิติกาลเวลามายังปัจจุบัน เพื่อยับยั้งกลุ่มดีอเวนเจอร์สไม่ให้แก้ไขสิ่งที่พวกเขาในอนาคตได้ทำสำเร็จแล้ว

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ตารางเก็บข้อมูลของ อัลตรอน จากเรื่อง Avengers: Age of Ultron

AVENGERS: AGE OF ULTRON by Marvel Studios / ULTRON / Released in 2015		
Ideology and Philosophy	Religious (Strong)	<p>He wants to put and end to mankind by using a global destruction (An apocalypse)</p> <p>His desire to have a body, to be reborn, is the equivalence of “divine incarnation”.</p> <p>“Did you know this church is in the exact center of the city? The elders decreed it so that everyone could be equally close to god. I like that. The geometry of belief” (00:36:30)</p> <p>“come to confess your sins”</p> <p>“Upon these rocks I’ll built my church” (00:44:45)</p> <p>“I was meant to be new. I was meant to be beautiful. The world would have looked to the sky and seen hope, seen mercy” (1:29:55)</p>
	Antihumanism	<p>His loss of faith in humanity after being introduced to horribles pictures of mankind.</p> <p>“No. How could you be worthy? You’re all killers” (00:29:35)</p> <p>“There is no man is charge” (00:44:25)</p> <p>“I’m not. You think I’m one of stark puppets, his hollow men?” (00:45:30)</p> <p>(00:17:15)→ this scene shows that Ultron thinks humans are weak and unable to evolve.</p>
Weapon	Silence weapons	All in robotic body→ inhuman strength to combat.
	Fire Arms	-Robots -missiles
	Transports	-magnetic manipulation and laser beams (00:46:45) -flight -transference of consciousness (A mode of transport. God’s quality, to be everywhere)
	WMD	Beyond WMD, it’s a global destruction. Floating Island to fall on earth. A meteor.
Goal, Desire, and Will	Goal	- destroy mankind and the Avengers
	Desire	- to have a new proper body, A divine vessel. (Vision) - he wants to become god
	Will	- very strong will - willing to kill millions.
Emotion, Sympathy, and Empathy	Emotion	- Rage and Anger - doesn’t want to be compared to tony stark which is a human
	Sympathy	- Willingness
	Empathy	- He’s driven by the fact that humans are flawed and destroying this world. - men propel war. - He feels that he’s betrayed by his creator and the purpose of his birth. Vision: I don’t want to kill Ultron. He’s unique and he’s in pain. (1:35:40)
Character Transformation	Internal	- He learns about humanity (00:22:00)
	External	- When he has new bodies. (00:37:00/1:30:20)
Character Archetype	Savior	-He believes that he has come to save the world. “I’m here to help” (00:22:45) “I’m on a mission... peace of our time” (00:30:25) “I’ve come to save the world”(00:37:40)

ตารางเก็บข้อมูลของ บารอน ซีม จากเรื่อง Captain America: Civil War

CAPTAIN AMERICA: CIVIL WAR by Marvel Studios / BARON ZEMO / Released in 2016		
Ideology and Philosophy	Leftism (strong)	- He wants to destroy an organization (the Avengers) Why does the Avengers have the right and power to do whatever they want without regulation (2:00:55) Zemo: An empire toppled by its enemies can rise again. But one which crumbles from within? That's dead...forever.
	Vigilantism	His resort to violence means that he doesn't believe in traditional justice system. he carbombs the convention. he tries to commit suicide to escape the traditional jurisdiction (02:09:10) Black Panther: Justice will come soon enough. Zemo: Tell that to the death
Weapon	Silence weapons	
	Fire Arms	Handgun
	Bombs	Car Bomb, EMP
	Transports	Car
Goal, Desire, and Will	Goal	-to destroy the Avengers from the inside
	Desire	-to use certain information to turn the avengers against each other.
	Will	- very strong - willing to kill whoever needed to achieve his goal. (2:00:00) Zemo: I thought about nothing for over a year. I studied you. I followed you, But now that you're standing here, I just realize... there's a bit of green in the blue of your eyes.
Emotion, Sympathy, and Empathy	Emotion	-Grudge and Anger—> he blames the Avengers for his family's death -Sadness towards his family loss
	Sympathy	- We witness his sadness when he listens to the recorded voicemail. - his bravery to go against the Avengers , his intelligence, his strong will.
	Empathy	- we understand that his loss and the fact the Avengers' practices aren't always right and have consequences. Collateral damage to innocent people. - At the end, the conversation with black panther about how his family died. (02:08:00) - (2:00:40)Roger: you lost someone Zemo: I lost everyone
Character Transformation	Internal	-happens off screen, when he losses his family in Sokovia's destruction (in The Age of Ultron) -when deletes the voicemail—> mission complete. He can now be in peace (2:00:10)
	External	- When he attains the book—> meaning he attains the power to lever against the Avengers
Character Archetype	Trickster/Clown	-He lies and kills to get what he wants -He points out the ugly truth behind the practices of the Avengers.
	Rebel	-going against higher power, an organization (the Avengers)

ตารางเก็บข้อมูลของ อีริก คิลล์มังกอร์ จากเรื่อง Black Panther

BLACK PANTHER by Marvel Studios / ERIC KILLMONGER / Released in 2018		
Ideology and Philosophy	Leftism (Strong)	-take over Wakanda's sovereignty (01:30:00) -End Racial suppression(00:16:00) "Y'all sitting up here comfortable... must feel good. There's about 2 billions people all over the world that look like us but their lives are a lot harder. Wakanda has the tool the liberate them all." (01:14:00) (01:28:00)→ he wants to burn the plants. To discontinue the tradition."
	Rightism	-Racial Supremacy (01:30:00) "... the world is gonna start over and this time we're on top."
Weapon	Silence weapons	Powered suite, Blades, Spears, Shields
	Fire Arms	Guns, Automated Guns, Hand guns
	Bombs	Bombs
	Transports	Cars, Plane, Hovercrafts, Rhinoceros
Goal, Desire, and Will	Goal	-use vibranium to liberate africans around the world(01:15:00)
	Desire	-take the throne from Black Panther and become king
	Will	-very strong will willing to kill his girlfriend and betray his colleague (01:02:00) "I lived my entire life, waiting for this moment. I trained. I lied. I killed... just to get here. I killed in America , Afghanistan, Iraq. I took lives from my own brothers and sisters right here on this continent. And all these deaths, just so I can kill you"(01:18:15)
Emotion, Sympathy, and Empathy	Emotion	-Grudge and Anger→ holding a grudges against Wakanda for that they aren't willing to help other Africans. "The world took everything away from me. Evething I've ever loved" (01:50:43) → they kill his father -Sadness → He cries when he gets to see his father in the spirit world. -seeing sunset in wakanda
	Sympathy	-He wants to see a sunset in Wakanda -His bravery, intelligence, willingness
	Empathy	- The reason behind his actions is because he believes that what he's doing is right - he upholds his father's ideology to help other Africans - Injustice → His father is killed for doing something good -He loses his father when he's really young. "Everbody dies. It's just life around here."(01:27:30) He's an outcast→ "Maybe your home is the one that's lost.. that's why they can't find us"(01:28:00)
Character Transformation	Internal	- after learning that his father is killed he decides to join an organization to train to be an intelligence and fighter (01:25:35)
	External	- when he obtains powers of the panther spirit and becomes kind of Wakanda (01:29:00) - when he wears the black panther suit.

BLACK PANTHER by Marvel Studios / ERIC KILLMONGER / Released in 2018		
Character Archetype	Tyrant	-Wants to become king to rearrange the world according to his vision and ideology
	Trickster/Clown	-He lies and kills to get what he wants -He points out the ugly truth behind vibranium at the museum. "how'd you think your ancestors got these? You think they paid a fair price? Or did they take it like they took everything else?"
	Warrior/Rebel	-going against higher power (Wakanda) to get what he wants / also very obsessed with his ideology

ตารางเก็บข้อมูลของ ทานอส จากเรื่อง Avengers: Infinity War

AVENGERS: INFINITY WAR by Marvel Studios / THANOS / Released in 2018		
Ideology and Philosophy	Religious (Strong)	- To erase half of all beings in the universe. A universal apocalypse
	Utilitarianism	-Utilitarianism. For the collective good. -Overpopulation → Thomas Robert Mathius (00:43:40)“pretty isn't it? Perfectly balanced as all things should be.”
Weapon	Silence weapons	Spears, Hand combat
	Fire Arms	Fire stream, Mass manipulation, Beams, Guns, Engery balls
	Bombs	when he cracks the moon, collision (ships as meteors)
	Transports	Spacecrafts, teleportation, slicing wheels
	WMD	Power to erase half of the universe's population (how beings degrade resembles Bio-chem weapon), meteor storm
Goal, Desire, and Will	Goal	- erase half of the universe's population
	Desire	- obtain all six gem stones
	Will	-very strong will willing kill even his the one he loves to fulfill his destiny “I'm the only one who knows that. At least, I'm the only one with the will to act on it.” “I ignored my destiny once. I cannot do that again, even for you.” “the hardest choice require the strongest will.” (01:48:00)
Emotion, Sympathy, and Empathy	Emotion	(01:27:25) -Sadness -seeing sunset at his farm
	Sympathy	-willingness -his love for Gamora (00:42:30) he admires Gamora's bravery. He doesn't let her see the carnage (01:05:30) he brings Gamora food
	Empathy	- the calamity that happened to his planet gives him a valid reason to act (01:47:00) (01:05:30) Thanos: You went to bed hungry, scrounging for scraps. Your planet was on the brink of collapse. I'm the one show stoped that. You know what happened since then. The children born have known nothing but full bellies and clear skies. its a paradise. Gamora: Beuase you murmured half the planet Thaos: A small price to pay for salvation Gamora: You're insane. Thanos: Little one, it's a simple calculus. The universe is finite, the resources finite. if life is left unchecked, life will cease to exist. it need correction. Gamora: you don't know that Thanos: I'm the only one who knows that. At least, I'm the only one with the will to act on it.

AVENGERS: INFINITY WAR by Marvel Studios / THANOS / Released in 2018		
Character Transformation	Internal	- His decision to wipe out half of the universe after his home planet was destroyed.
	External	- When he obtains all six gem stones.
Character Archetype	King/father	-strong vision for the future. His subordinates follows his believe strongly.
	Saint/redeemer/magician	<ul style="list-style-type: none"> - he believes that he's saving the universe by bringing back balance. - he distances himself from feelings and humanity to reset the universe. - After attaining all six gems, the has the power to bring back what he calls balance. <p>Ebony Maw:"hear me and rejoice. You have had the privilege of being saved by the great titan. You may think is is suffering. No. it is salvation. The universal scales tip toward balance because of your sacrifice. Smile for even in death, you've become children of Thanos "(00:1:10)</p>

ตารางเก็บข้อมูลของ แมริอุส จากเรื่อง Aquaman

AQUAMAN by DC ENTERTANMENT / KING ORM MARIUS - OCEAN MASTER / Released in 2018						
Ideology and Philosophy	Leftism (strong)	- Destroy surface world's government. He views the current situation of his underworld as being oppressed.				
	Rightism(strong)	- Genocide				
	Traditionalism	(00:26:30)— in this scene, Marius talks about previous kings and how the underworld was prosperous.				
	Antihumanism (maybe racism?)	(00:28:20) "My mother bastard has never even been the Atlantis. His loyalty is to the..." (00:51:00) "I have heard so many stories about you all these years. Who shamed of my mother for defiling herself the surface dweller. Shamed of that fact that I have a half-breed brother's heart I wanted to run my trident through" (02:04:20)" the trident doesn't change what you are, A half-breed bastard"				
	Nationalism	(00:26:30) — he wants Atlantis to rise again. To be the greatest empire. "It's time the seven kingdoms are one. Our ancestors gathered here...together we were the greatest empire the world had ever seen" "We have been hiding long enough. The time has come for Atlantis to rise again." Ring of fire—> a traditional ritual				
Weapon	Silence weapons	Hydro powered suite, Hydro powered Blades, Tridents/spears			WMD	Tsunami
	Fire Arms	Hydro cannons/guns				
	Bombs	Bombs				
	Transports	Submarines (come in varied sizes and types) Underwater crafts in forms of submarine animals	Sharks Seahorses Gators	The ability to jet underwater.		
Goal, Desire, and Will	Goal	-to wage war against the surface world				
	Desire	-unite all seven kingdoms and be ordained Ocean master				
	Will	-very strong will does whatever to get to his end goal.				
Emotion, Sympathy, and Empathy	Emotion	- Anger - (00:58:40) he blames Aquaman for the death of his mother "You were the reason our mother was executed. And I hated you for ever since."				
	Sympathy	- (00:28:50) He helps king Nereus - (02:07:05) His courage—> willing to be killed				
	Empathy	- The surface world continue to commit atrocity. - (00:52:00) "For a century they have polluted out water and poison our children. Now the skies burn and our oceans boil"				
Character Transformation	Internal	-off screen. His mother's execution. - (02:07:05) a change of heart about the surface world				
	External	- N/A				
Character Archetype	King/Tyrant	- want to lead the seven kingdoms according to his belief.				

ตารางเก็บข้อมูลของ ทาโนส จากเรื่อง Avengers: Endgame

THE AVENGERS: ENDGAME by Marvel Studios / THANOS / Released in 2019			
Ideology and Philosophy	Religious (Strong)	- To erase half of all beings in the universe. A universal apocalypse	
	Rightism	-Racial Supremacy (01:30:00)	
	Utilitariansim	-Utilitarianism. For the collective good. -Overpopulation → Thomas Robert Mathius	
Weapon	Silence weapons	Blades, Spears, Hand combat	THE GUNTLET
	Fire Arms	Guns, cannons, Misslies	
	Bombs	when he cracks the moon	
	Transports	Spacecrafts, teleportation, Leviathan	
Goal, Desire, and Will	Goal	- erase half of the universe's population	
	Desire	- obtain all six gem stones	
	Will	-very strong will willing kill even his the one he loves to fulfill his destiny	
Emotion, Sympathy, and Empathy	Emotion	-a father love -Sadness -Regret	
	Sympathy	-his love for Gamora	
	Empathy	- the calamity that happened to his planet gives him a valid reason to act.	
Character Transformation	Internal	- His decision to wipe out half of the universe after his home planet was destroyed.	
	External	- When he obtains all six gem stones.	
Character Archetype	King/father	-strong vision for the future. His subordinates follows his believe strongly.	
	Saint/redeemer/magincian	- he believes that he's saving the universe by bringing back balance. - he distances himself from feelings and humanity to reset the universe. - After attaining all six gems, the has the power to bring back what he calls balance.	
	Warrior	-strongly holds on to what he believes that he's blinded to what the reality really is.	

ตารางเก็บข้อมูลภาพ

Character	Silence		Destructive		Transport		WMD	
Ultron	His robotic body	x	laser light	x	propulsion	x	Floating Island	x
			Machine Gun	x	Conscious transfer	x		
			Magnet	x	Jet	x		
Thanos	Proxima's Spear	x	Energy ball	x	Space ships	x	The gauntlet snap	x
	Black Dwarf's Axe	x	Fire stream	x	Leviathan	x		
	Corvus's Glaive	x	Mass Manipulation	x	teleportation	x		
	Boomerang Sword	x	Explosion	x	Levitating beam	x		
			Fire	x				
		Cannon	x					
		Missile	x					
Killmonger	power suite	x	hand gun	x	Ambulance	x	N/A	
	spear	x	Machine Gun	x	Airplane	x		
	Knife	x	Explosive	x	Van	x		
					Hovercraft	x		
				Rhinoceros	x			
King Marius	Hydropower suite	x	Hydrogun	x	Water jet	x	Tsunami	x
	Hydropower blade	x	Hydrocannon	x	submarine	x		
	Trident	x	Nereus's trident	x	Seahorse	x		
					Shark	x		
					Gator	x		
Baron Zemo	N/A		Hand gun	x	Airplane		N/A	
			Explosive	x	Snow truck			
			EMP	x				

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นาย ณัฐวุฒิ นาคง
วัน เดือน ปี เกิด	16 สิงหาคม 2534
สถานที่เกิด	จังหวัด สพบุรี
วุฒิการศึกษา	Bachelor of Fine Arts in Screenwriting, New York Film Academy, USA, 2016
ที่อยู่ปัจจุบัน	558/12 LPN Suite ถนนดินแดง เขตดินแดง แขวงดินแดง กรุงเทพมหานคร ฯ 10400



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY