

แนวคิดชาตินิยม และปริบททางสังคมไทย  
ในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย ระหว่างปี พ.ศ.2540 - 2551

นาย นิวัฒน์ ประสิทธิ์วิทย์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต  
สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง  
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
ปีการศึกษา 2553  
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

NATIONALISM AND SOCIAL CONTEXT  
IN THAI ACTION FILMS DURING 1997 – 2008

Mr. Niwat Prasitworawit

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) Program in Film  
Department of Motion Pictures and Still Photography  
Faculty of Communication Arts  
Chulalongkorn University  
Academic Year 2010  
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

แนวคิดชาตินิยม และบริบททางสังคมไทย

ในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย ระหว่างปี พ.ศ.2540 - 2551

โดย

นายนิวัฒน์ ประสิทธิ์วิทย์

สาขาวิชา

การภาพยนตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวร

---

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน  
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์  
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยุบล เบ็ญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก  
(รองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวร)

..... กรรมการ  
(อาจารย์ ดร. จีรบุญย์ ทศนบรรจง)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(คุณ อัญชลี ชัยวรพร)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย  
(อาจารย์ ดร. สุเทพ เดชะชีพ)

นิวัฒน์ ประสิทธิ์วิฑูรย์ : แนวคิดชาตินิยมและบริบทสังคมไทยในภาพยนตร์แอ็คชั่น  
ไทย ระหว่างปี พ.ศ. 2540-2551 (NATIONALISM AND SOCIAL CONTEXT IN  
THAI ACTION FILMS DURING 1997-2008) อ. ที่ปริกษาวิทยานิพนธ์หลัก :  
รศ. ปัทมวดี จารุวรรณ, 121 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์ลักษณะทั่วไปของแนวคิดชาตินิยมที่ปรากฏใน  
ภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยจำนวน 11 เรื่อง ที่สร้างหรือออกฉายระหว่างปี พ.ศ. 2540-2551 รวมทั้งศึกษา  
ความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดชาตินิยมในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยดังกล่าวกับบริบททางสังคมไทย การวิจัย  
ครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ วิเคราะห์และตีความด้วยตนเอง (Interpretive Analysis)

ผลการวิจัยพบว่าแนวคิดเรื่องชาตินิยมที่ปรากฏในภาพยนตร์แนวนี้มีลักษณะร่วมทาง  
องค์ประกอบในการเล่าเรื่องที่สำคัญๆ ได้แก่ 1) **ข้อขัดแย้ง** โดยความแตกต่างทางด้านเชื้อชาติ นำไปสู่  
แนวคิดที่ชาติอื่นๆ เช่น ชาติตะวันตก ชาติในเอเชียตะวันออกเฉียง หรือประเทศเพื่อนบ้าน มีทัศนคติว่าชาติตน  
เหนือกว่าไทย จึงรุกรานอาณาเขต ทำร้ายร่างกายคนไทย พูดยาคุกคนไทย แต่เนื่องจากคนไทยยังมี  
แนวคิดชาตินิยม นำไปสู่การปะทะกันที่สุดในที่สุด 2) **ตัวละคร** มักเป็นคนไทยระดับล่างหรือคนธรรมดาที่รัก  
ชาติ และบ่อยครั้งที่ต้องอาศัยความร่วมมือใจผู้ในลักษณะของคู่หูหรือหมู่คณะ 3) **ฉาก** ภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย  
เน้นความสมจริง ฉากที่ใช้มักเป็นฉากที่พบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน มีทั้งฉากเมืองและฉากชนบท  
และ 4) **สัญลักษณ์** สัญลักษณ์สำคัญได้แก่ สัญลักษณ์ความเป็นชาติไทย พระพุทธศาสนา และศิลปวัฒนธรรมไทย  
ในขณะที่ภาพรวมของภาพยนตร์ไทย พบว่า เราสามารถแบ่งภาพยนตร์แอ็คชั่นออกเป็น 3 ช่วง ตาม  
ลักษณะแนวคิดชาตินิยมที่ปรากฏในเนื้อหา ได้แก่ 1) พ.ศ. 2540-2543 ยุคภาพยนตร์แอ็คชั่นถวิลหา  
อดีต 2) พ.ศ. 2544-2548 ยุคภาพยนตร์แอ็คชั่นเน้นศิลปะการต่อสู้แบบไทย ๆ 3) พ.ศ. 2549-2551  
ยุคภาพยนตร์แอ็คชั่นแบบประนีประนอม ภาพยนตร์เหล่านี้ สะท้อนแนวคิดชาตินิยมโดยเชื่อมโยงผ่าน  
บริบททางสังคมเรื่องวิกฤติเศรษฐกิจไทยในปี พ.ศ. 2540 การรณรงค์เพื่อช่วยเหลือคนในชาติใน  
กระบวนการไทยช่วยไทย การรุกรานของระบบทุนนิยมและการตอบโต้ของท้องถิ่นนิยม ตลอดจนปัญหา  
ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศต่างๆ โดยเฉพาะกับประเทศเพื่อนบ้าน

ภาควิชา การภาพยนตร์และภาพนิ่ง.....ลายมือชื่อนิสิต.....  
สาขาวิชา การภาพยนตร์.....ลายมือชื่อ อ.ที่ปริกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....  
ปีการศึกษา 2553.....

# # 5084705028 : MAJOR FILM

KEYWORDS : ACTION / FILM / SOCIAL CONTEXT / NATIONALISM / THAI FILMS

NIWAT PRASITWORAWIT : NATIONALISM AND SOCIAL CONTEXT IN THAI ACTION FILMS DURING 1997 - 2008. ADVISOR : ASSOC. PROF. PATAMAWADEE CHARUWORN, 121 pp.

The purpose of this study was to analyze the general concept of nationalism in 11 Thai action films and to studying the relationship between nationalism in these action films and Thai social context during 1997 to 2008. The result of this research found that there are some of narrative structure elements in these action films reflects the concept of nationalism which are, namely :

1. Conflict the national difference made foreign people Such as; White men, East asian and neighbor nation people feel that they are more civilized than thai people thus they intrude thai terrtory, but thai people are patriotics
  2. Character Protagonist tend to be Anti-hero who is normal people or lower class people which is patriotics. Most of them would fight in couple or in group.
  3. Setting These action films represent realist setting which are always seen in thai daily life. Setting could be located in city and country .
  4. Symbol the main symbols are symbolic for Thai Nation, Buddhism and thai culture.
- These action films can be categorize into 3 Period

Department : Motion Picture and Still Photography

Field of Study : FILM

Academic Year : 2010

Student 's Signature .....

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ด้วยความช่วยเหลือและคำแนะนำอย่างดียิ่งจากรองศาสตราจารย์ ปัทมวดี จารุวรรณ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ซึ่งท่านได้คอยตรวจสอบ ให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์อย่างสูงตลอดมา และศาสตราจารย์รักษานต์ วิวัฒน์สินอุดม ประธานกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์ผู้ชี้แนะแนวทาง รวมทั้งแนวคิดต่างๆในการดำเนินการวิจัย อ.ดร.จีระบุญย์ ทศนบรรจง ผู้คอยติดตามและช่วยเหลือในด้านระเบียบวิธีการวิจัยต่างๆ ตลอดจนคุณอัญชลี ชัยวรพร และอาจารย์ ดร.สุเทพ เดชะชีพที่กรุณาเป็นกรรมการในการสอบและได้ช่วยเหลือแนะนำในด้านแนวคิดเชิงนิเทศศาสตร์ ภาพยนตร์ และการเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่างๆเสมอมา จึงขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้ รวมทั้งคณาจารย์ทุกท่านที่ได้ประสิทธิ์ประสาทวิชาให้ผู้วิจัยได้มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ด้านภาพยนตร์ และสามารถนำมาใช้ในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ จนลุล่วงไปได้

ขอขอบพระคุณบุคคลทุกท่านที่เกี่ยวข้อง และไม่ได้กล่าวถึง ณ ที่นี้ ที่มีมุทิตาจิต สละเวลา และให้ความช่วยเหลือในทุกๆด้าน จนผู้วิจัยสามารถทำการวิจัยครั้งนี้สำเร็จลงได้

## สารบัญ

|  | หน้า |
|--|------|
| บทคัดย่อภาษาไทย.....                             | ง    |
| บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....                          | จ    |
| กิตติกรรมประกาศ.....                             | ฉ    |
| สารบัญ.....                                      | ช    |
| บทที่  |      |
| 1. บทนำ  |      |
| ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....                   | 1    |
| ปัญหานำการวิจัย.....                             | 6    |
| วัตถุประสงค์การวิจัย.....                        | 6    |
| ขอบเขตการวิจัย.....                              | 7    |
| ข้อสันนิษฐานการวิจัย.....                        | 7    |
| ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....                   | 8    |
| นิยามศัพท์.....                                  | 8    |
| 2. แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง                   |      |
| แนวคิดเกี่ยวกับอุดมการณ์ชาตินิยม.....            | 10   |
| แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ความเป็นไทย.....            | 26   |
| แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง.....                | 33   |
| แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แอ็คชั่น.....             | 38   |
| ทฤษฎีสัญญาวิทยา.....                             | 45   |
| ทฤษฎีการสื่อสาร.....                             | 51   |
| บริบททางสังคมไทยในช่วงปี พ.ศ. 2540 - 2551.....   | 57   |
| 3. ระเบียบวิธีวิจัย                              |      |
| แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการศึกษา.....                 | 64   |
| การวิเคราะห์และเก็บรวบรวมข้อมูล.....             | 68   |
| การนำเสนอข้อมูล.....                             | 68   |
| 4. การวิเคราะห์ภาพยนตร์ตามโครงสร้างการเล่าเรื่อง | 70   |
| 5. วิเคราะห์และอภิปรายผล                         | 90   |
| รายการอ้างอิง.....                               | 95   |
| ภาคผนวก.....                                     | 99   |
| ประวัติผู้เขียน.....                             |      |





# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ถึงแม้ว่าพื้นที่ส่วนใหญ่ของหนังไทยในโรงภาพยนตร์จะตกเป็นของหนังตลก(Comedy) และหนังสยองขวัญ(Horror) แต่ภาพยนตร์แอ็คชั่น(Action)หรือที่คนไทยเรียกกันติดปากว่า “หนังบู๊” นั้นก็ยังเป็นอีกทางเลือกหนึ่งซึ่งผู้ชมชาวไทยให้ความนิยมมาทุกยุคทุกสมัย ในยุคที่หนังแอ็คชั่นไทยเฟื่องฟูถึงขีดสุดชื่อของมิตร ชัยบัญชาเป็นที่จดจำของผู้ชมทุกเพศ ทุกวัยในฐานะพระเอกนักบู๊ที่ปรากฏตัวในมาดของอินทรีทอง เมื่อมาถึงปัจจุบัน หรือในช่วงสิบกว่าปีมานี้ ภาพยนตร์แอ็คชั่นของไทยก็ยังยืนหยัดอยู่ได้ โดยเฉพาะหลายต่อหลายเรื่องที่ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้อย่างงดงาม จนทางผู้สร้างตัดสินใจสร้างภาคต่อตามมา อาทิ อิงก์บัก บอดี้การ์ดหน้าเหลี่ยม 7 ประจัญบาน เป็นต้น สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่าภาพยนตร์แอ็คชั่นของไทยเป็นที่ต้องการของตลาดเสมอมา จนมีคำกล่าวในสมัยหนึ่งว่า หนังไทยที่ผู้ชมชอบคือ “หนังไทยครบรส” คือ ตลก-ซึ้งและบู๊นั่นเอง

อย่างไรก็ตาม เป็นที่น่าสังเกตว่าภาพยนตร์แอ็คชั่นมักถูกมองในแง่ที่ว่าเป็นภาพยนตร์ที่มุ่งให้ความบันเทิงแต่เพียงอย่างเดียว ไม่ได้มีเนื้อหาสาระอะไร ข้อคิดประการเดียวที่ผู้ชมจะได้ก็คือ “ธรรมะย่อมชนะอธรรม” ซึ่งในความเป็นจริงแล้วผู้ชมก็ไม่ได้สนใจเท่าไรนัก พวกเขาคาดหวังฉากไล่ล่าที่น่าตื่นเต้น ตื่นใจ และตัวละครเอกที่ดูดีเสียมากกว่า นั่นคือประเด็นที่ทำให้นักวิชาการตลอดจนนักวิจารณ์ภาพยนตร์ส่วนใหญ่ไม่ค่อยให้ความสำคัญกับภาพยนตร์ประเภทนี้ ต่างจากภาพยนตร์แนวสยองขวัญซึ่งมีคติความเชื่อที่หลากหลายให้ศึกษา แม้กระทั่งภาพยนตร์ตลกไทยที่เริ่มมีผู้ศึกษากันอย่างจริงจังว่าเหตุใดจึงเป็นที่นิยมของผู้ชมบ้านเรา นอกจากนี้ภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นมักถูกมองว่าเป็นภาพยนตร์ที่มีสูตรโครงสร้างตายตัว กล่าวคือ พระเอกถูกผู้ร้ายเอาเปรียบ หรือช่วงชิงคนที่ตนรัก จึงต้องหาวิธีมาต่อสู้อ่อนจะเอาชนะศัตรูได้ในที่สุด สูตรสำเร็จนี้ใช้กันมาเกือบร้อยปี และเหมือนกันทั่วโลก นั่นอาจหมายความว่าภาพยนตร์แอ็คชั่นของประเทศใดๆก็เหมือนกันไปหมด นอกเหนือจากฉากหลังและหน้าตาตัวละครแล้ว ก็ไม่มีลักษณะเฉพาะหรืออัตลักษณ์ของชาตินั้นๆให้ศึกษาค้นคว้าได้อีก

อันที่จริงแล้ว ความเชื่อข้างต้นเป็นเรื่องที่ไม่ถูกต้องเสียทีเดียว เพราะภาพยนตร์แอ็คชั่นของประเทศมักอิงเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์สำคัญและสภาวะบ้านเมืองของชาตินั้นๆ เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมบางประการให้กับผู้ชมของชาติตน หาไม่แล้วภาพยนตร์แอ็คชั่นของประเทศเล็กๆ เช่น

ไทยคงไม่สามารถดึงดูดผู้ชมได้ เพราะผู้ชมจะเลือกชมภาพยนตร์แอ็คชั่นจากฮอลลีวู้ด 1 กันเสียหมด เนื่องจากว่ามีฉากที่ตระการตายิ่งใหญ่กว่า ด้วยทุนสร้างมหาศาลกว่า ดังนั้นในยุคปัจจุบันที่ความก้าวหน้าทางด้านวิทยาการของฮอลลีวู้ดล้ำหน้าบ้านเราไปหลายสิบปี ภาพยนตร์แอ็คชั่นของไทยเราจึงเริ่มเพิ่มมิติบางอย่างลงในเนื้อหา นั่นคือ “แนวคิดที่เกี่ยวกับเชื้อชาติไทย” ทั้งในส่วนของตัวละคร (Character) จุดมุ่งหมายของตัวละคร (Mission) ตลอดจนแก่นเรื่อง (Theme) เพื่อสร้างเป็นจุดขายที่ภาพยนตร์แอ็คชั่นต่างชาติไม่สามารถทำได้

ตัวอย่างของภาพยนตร์ดังกล่าว เช่น บางระจัน องกีบาก ต้มยำกุ้ง ภาพยนตร์แอ็คชั่นเหล่านี้เสนอภาพคนไทยกลุ่มหนึ่งในฐานะวีรบุรุษ ความรักชาติอันเข้มข้นผลักดันให้ตัวละครเอกเหล่านี้ต้องปะทะกับศัตรูร้ายกาจที่มักเป็นชาวต่างชาติกลุ่มหนึ่งที่มุ่งรุกราน หรือแสวงหาผลประโยชน์โดยไม่สุจริต ทั้งนี้มักขัดแย้งกับอุดมการณ์ของตัวเอก โดยเฉพาะเรื่องสมบัติของชาติ ทั้งที่เป็นอำนาจอธิปไตย และมรดกทางวัฒนธรรม หรือในบางกรณีก็แสดงภาพคนไทยสองกลุ่มคือ “กลุ่มที่รักชาติ” กับ “กลุ่มที่รักต่างชาติ” พร้อมทั้งจุดจบที่แตกต่างของคนทั้งสองกลุ่ม จุดประสงค์สำคัญประการหนึ่งของหนังเหล่านี้ก็คือ สร้างความรู้สึกว่าผู้ชมเป็น “คนไทย” และมีหน้าที่ที่ต้องผดุง “ความเป็นไทย” ให้ดำรงอยู่สืบไป

ลักษณะแนวคิดเช่นนี้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องชาตินิยม (Nationalism) โดยเราสามารถอ้างอิงโครงสร้างดังกล่าวของภาพยนตร์กับนิยามของ “ชาตินิยม” ที่มีผู้จำกัดความไว้มากมาย อาทิ

“..ชาตินิยมเป็นความสำนึก หรือความรู้สึกในทางจงรักภักดีต่อหมู่ชนซึ่งตนถือเป็นชาติพันธุ์เดียวกัน (Ethnic) และเป็นชุมชนที่มีวัฒนธรรมอย่างเดียวกัน..”<sup>2</sup>

“..ลัทธิชาตินิยมเป็นความรักในบ้านเกิดเมืองนอนของตน ตลอดจนถึงเชื้อชาติ ภาษา และประวัติความเป็นมาที่เหมือนกัน รวมทั้งความปรารถนาเป็นอิสระทางการเมือง ความมั่นคงปลอดภัย และเกียรติภูมิของชาติ...”<sup>3</sup>

ผลตอบรับของผู้ชมที่มีต่อแนวคิดดังกล่าวดูจะเป็นไปในแง่บวก โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาจากรายได้ของภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยหลายเรื่องข้างต้น กล่าวคือ องกีบากทำรายได้จากโรงฉายสูงถึง 99.0 ล้านบาท<sup>4</sup> และบางระจันทำรายได้ไป 150.4 ล้านบาท<sup>5</sup> นอกจากนี้ความสำเร็จขององกีบากและต้มยำ

<sup>1</sup> หมายถึงภาพยนตร์ที่สร้างโดยบริษัทยักษ์ใหญ่ในสหรัฐอเมริกา ซึ่งมีตลาดครอบคลุมทั่วโลก

<sup>2</sup> (ดิเรก ชัยนาม, 2509:32)

<sup>3</sup> Carlos P. Romulo, 1964: 14-15 อ้างถึงใน อัจฉราพร กมฺพพิสมย์. อุดมการณ์ชาตินิยมของผู้นำไทย, (กรุงเทพมหานคร : สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2525) หน้า 32

<sup>4</sup> ข้อมูลจาก [http://www.deknang.com/index2.php?option=content&do\\_pdf=1&id=30](http://www.deknang.com/index2.php?option=content&do_pdf=1&id=30) เข้าถึงเมื่อ 15 ก.พ. 2552

กึ่งในการขายหนังให้ตลาดต่างประเทศ ยังตอกย้ำว่าหนังเป็นที่ยอมรับในระดับนานาชาติ นั่นเท่ากับว่าแนวคิดชาตินิยมที่ฝังอยู่ในหนังเหล่านี้น่าจะมีแรงดึงดูดสำหรับผู้ชมในวงกว้าง

เมื่อมองย้อนกลับไปสู่รากเหง้าของชาตินิยมในประเทศไทย จะพบว่าแนวคิดนี้ถือกำเนิดขึ้นมานานพอควรแล้วในรูปแบบของการปลุกใจผู้ศึกษสงครามกับประเทศเพื่อนบ้าน ทว่าความเป็นชาตินิยมได้ปรากฏอย่างเต็มรูปแบบในช่วงยุคล่าอาณานิคม ในรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ทรงเปิดประเทศและพัฒนาประเทศให้ทัดเทียมชาติตะวันตก แต่ขณะเดียวกันก็ทรงเล็งเห็นถึงความสำคัญของการรักษาเอกราชและอัตลักษณ์ของชาติอย่างยิ่งยวด ดังที่ปรากฏในข้อเขียนเรื่อง "เกิดมาเป็นไทย" มีเนื้อความว่า

“..การที่เกิดมาเป็นคนไทย ต้องรู้สึกเป็นหน้าที่สำคัญอันหนึ่ง ซึ่งเราต้องระวังรักษาชื่อเสียงของเรา คำว่าไทย เป็นคำสำคัญ ซึ่งถ้าผู้ที่เอาชื่อนั้นไปถือโดยไม่รู้จักค่านั้นแล้ว ก็เป็นเหมือนค่านกแก้วนกขุนทองเหมือนกัน คำว่า ไทย แปลว่า อะไร ต้องแปลว่า เราไม่ยอมเป็นข้าใคร ใครที่จะเอาเราไปเป็นบ่าวเป็นข้า เราต้องยอมไม่ได้ทุกคน คนที่พูดว่า เรานิ่งเสียเขาไม่รังแกเช่นนี้ แปลว่า ไม่รู้จักคำว่าไทย คนที่เป็นไทยแท้จริง เมื่อใครว่ากระทบกระเทือนคนใดคนหนึ่งในหมู่ไทย เหมือนกับทำกับเราเหมือนกัน เพราะเป็นส่วนหนึ่งของชาติไทย ก็เมื่อมากระทบส่วนหนึ่งเข้าแล้ว กระเทือนถึงกันทั้งหมด ผู้ใดยังไม่รู้สึกได้เช่นนี้ ต้องทำใจให้รู้สึกได้จึงจะเป็นการสมควร.”<sup>6</sup>

ต่อมาในช่วงหลังเปลี่ยนแปลงการปกครอง พ.ศ. 2475 จอมพล ป. พิบูลสงครามได้ก้าวขึ้นสู่อำนาจ ท่ามกลางช่วงเวลาที่ประเทศแสวงหาอุดมการณ์ใหม่ มีการแข่งขันและขัดแย้งระหว่างผู้ที่ยึดถืออุดมการณ์ทางการเมืองและเศรษฐกิจที่แตกต่างหลากหลาย เช่น ระบบสังคมนิยม ระบบสาธารณรัฐ ระบบกษัตริย์ภายใต้รัฐธรรมนูญ ระบบเสรีนิยม/ระบบทุนนิยม และลัทธิชาตินิยม เป็นต้น หลวงวิจิตรวาทการซึ่งเป็นหัวหน้าอกในการกำหนดนโยบายด้านการปกครองและด้านวัฒนธรรมผู้หนึ่งในสมัยนั้นได้เสนอ “ชาตินิยม” เป็นทางเลือก เนื่องจากท่านเห็นว่าลัทธินี้จะช่วยแก้ปัญหาต่างๆ ของประเทศ โดยเฉพาะปัญหาทางเศรษฐกิจและการรักษาเอกราชของชาติ โดยหลวงวิจิตรวาทการยังได้อ้างงานเขียนของคาร์ตัน เจ. เฮย์ (Carton J.H.Hayes) เพื่ออธิบายผลดีอันจะเกิดจากแนวคิดชาตินิยม ซึ่งได้แก่ความร่วมมือกลมเกลียว

เวลา 18.33 น.

<sup>5</sup> ข้อมูลจาก [th.wikipedia.org/wiki/บางระจัน](http://th.wikipedia.org/wiki/บางระจัน) (ภาพยนตร์) เข้าถึงเมื่อ 16ก.พ. 2552 เวลา 20.50 น.

<sup>6</sup> (ส.วัฒนธรรม, วาหะพระมงกุฎ, ม.ป.ป.:120-121 อ้างถึงในวรรณ ทงสุกร)

“..ชาตินิยมเป็นลัทธิที่สร้างขึ้นจากความรัก เริ่มแต่ความรักครอบครัว ความรักหมู่(Tribalism) ความรักถิ่นที่(Localism) ความรักปิตุภูมิ(Patriotism) และความรักชาติ(Nationalism) ชาตินิยมจึงเป็นลัทธิสร้างความรักความสามัคคีในชาติ ประกอบด้วยความภาคภูมิใจในสิ่งที่ตนมีอยู่เป็นสมบัติของชาติ..”<sup>7</sup>

เมื่อจักรวรรดินิยมเก่าเสื่อมลง การล่าอาณานิคมทางเศรษฐกิจเข้ามาแทนที่ โดยเฉพาะในช่วงสองสามทศวรรษล่าสุดที่ประเทศไทยเปิดเสรีทางการค้ามากขึ้นกว่ายุคสมัยใดๆ นักลงทุนต่างชาติเข้ามาแสวงหาและกอบโกยผลประโยชน์ในไทยกันอย่างเสรี ชาตินิยมจึงกลับมามีบทบาทอีกครั้งในฐานะที่เป็นปราการป้องกันระบบเศรษฐกิจของประเทศ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัด คือ การประกาศนโยบายไทยช่วยไทย ที่ย้ำเตือนให้คนไทยหันมาอุปโภคบริโภคสินค้าที่ผลิตในประเทศ เพื่อลดการขาดดุลทางการค้า ถึงตรงนี้ “ชาตินิยม” ได้แทรกซึมเข้าสู่ชีวิตประจำวันของคนไทยอย่างไม่รู้ตัว และเมื่อการรุกรานทางสังคมวัฒนธรรมตามเข้ามาอีกระลอกใหญ่ “ชาตินิยม” ในความหมายปัจจุบันจึงไม่ได้หมายถึง การปกป้องเขตแดน หรือ การต่อต้านสินค้าต่างชาติเท่านั้น ชาตินิยมยังต้องรวมถึงการอนุรักษ์และสืบทอดศิลปวัฒนธรรมทุกอย่างที่เป็นของชาติ ทั้งสิ่งที่เป็นรูปธรรม เช่น ถ้วยชามกระเบื้องเคลือบ หัตถกรรมพื้นบ้าน สัตว์หรือผลไม้ของประเทศ และสิ่งที่เป็นนามธรรม เช่น มรรยาทไทย ศิลปะการต่อสู้ ความโอบอ้อมอารี ฯลฯ

“ความเป็นไปในสังคม” กับ “สื่อภาพยนตร์” เกี่ยวพันกันอย่างลึกซึ้ง ดังนั้น แนวคิดชาตินิยมทั้งหลายที่เกิดขึ้นในบ้านเมืองจึงถูกสอดแทรกลงในสื่อ ขณะเดียวกันสื่อที่ส่งเสริมแนวคิดรักชาติ ย่อมส่งผลสะท้อนถึงผู้รับสาร/เสพสื่อ ซึ่งในกรณีของภาพยนตร์ก็คือ ผู้ชมนั่นเอง ในยุคสมัยหนึ่ง อดอล์ฟ ฮิตเลอร์ได้ใช้ภาพยนตร์เรื่อง Triumph of the Will(1935) ซึ่งเป็นภาพยนตร์โฆษณาชวนเชื่อสร้างความรู้สึกคลั่งไคล้ความเป็นนาซี ความเป็นชาติเยอรมันอันสูงส่ง ซึ่งก็คือการปลุกฝังแนวคิดชาตินิยมรุนแรงรูปแบบหนึ่ง ซึ่งภายหลังเขาก็ได้รับการหนุนหลังจากคนทั้งประเทศในการนำพาประเทศไปสู่ความเป็นมหาอำนาจของโลก หากเปรียบกับในบ้านเราก็ใกล้เคียงกับ การสร้างภาพยนตร์เรื่อง “พระเจ้าช้างเผือก” ซึ่งนายปรีดี พนมยงค์ ได้วางแผนให้เกิดขึ้นเพื่อสะท้อนความเชื่อและอุดมการณ์ทางการเมืองของตน(แนวคิดเสรีไทย) และปลุกใจให้ประชาชนรักชาติ แต่ต่างจากภาพยนตร์ของฮิตเลอร์ตรงที่เขาพยายามต่อต้านความรุนแรงและความบาดหมาง ทว่าก็มิยอมให้ผู้ใดมารุกล้ำเกียรติภูมิของ

<sup>7</sup> (สายชล สัตยานุรักษ์, ความเปลี่ยนแปลงในการสร้างชาติไทยและความเป็นไทยโดยหลวงวิจิตรวาทการ, พิมพ์ครั้งแรก, กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มติชน, 2545.) หน้า33

ชาติเช่นกัน ซึ่งก็มีผู้เห็นด้วยกับแนวคิดแบบชาตินิยมประนีประนอมของเขาไม่น้อย นี่คือหลักฐานที่แสดงให้เห็นว่าพลังของภาพยนตร์นั้นมีมาก และได้รับการยอมรับอย่างแพร่หลาย

สิ่งที่ต้องสังเกตในภาพยนตร์แอ็คชั่นเหล่านี้ก็คือ ความกว้างขวางครอบคลุมของแนวคิดชาตินิยมที่หนึ่งนำเสนอ เพราะว่าการสร้างภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นขึ้นอยู่กับโจทย์ที่ว่า ผู้สร้างต้องการสื่อเรื่องอะไรกับผู้ชม หรือต้องการอะไรจากผู้ชม สำหรับภาพยนตร์บางเรื่องที่พูดถึงการปะทะกันโดยตรงของชนชาติ เช่น ไทยกับสหรัฐอเมริกาใน 7 ประจัญบาน ไทยกับชาติตะวันตกในองก์บาก ภาพยนตร์ในลักษณะนี้มักมีชาตินิยมเป็นหนึ่งในแนวคิดสำคัญของเรื่องเสมอ ในขณะที่ภาพยนตร์บางเรื่อง เช่น ไชยา อาจชูประเด็นมิตรภาพเป็นแนวคิดหลัก ชาตินิยมเป็นสารรองลงมา ในลักษณะนี้ ความเข้มข้นของชาตินิยมในตัวหนังอาจน้อยมากจนแทบไม่สังเกตเห็น อย่างไรก็ตาม การศึกษาวิจัยครั้งนี้ก็จำเป็นต้องเลือกทั้งภาพยนตร์แอ็คชั่นที่เข้มข้นด้วยแนวคิดชาตินิยม ภาพยนตร์แอ็คชั่นที่สะท้อนแนวคิดรักชาติเพียงเล็กน้อย รวมทั้งภาพยนตร์แอ็คชั่นที่ไม่กล่าวถึงแนวคิดชาตินิยมเลย เพื่อให้สามารถวิเคราะห์เห็นภาพรวมของภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยในช่วงปี พ.ศ.2540-2551 ได้อย่างถูกต้องครอบคลุมที่สุด

สำหรับการเลือกศึกษาภาพยนตร์ในช่วงปี พ.ศ.2540-2551 นั้นก็เนื่องมาจากสาเหตุหลายประการ กล่าวคือ เป็นช่วงที่มีจุดร่วมที่ชัดเจนในแง่ของบริบททางสังคม อย่างหนึ่งคือเป็นช่วงเวลาในการเวลาหลังจากเศรษฐกิจไทยฟื้นตัวด้วยภาวะค่าเงินบาทลอยตัว(พ.ศ.2540) ซึ่งหลังจากนั้นไทยเข้าสู่ภาวะรัดเข็มขัด กลยุทธ์อย่างหนึ่งของรัฐบาลในยุคสมัยนี้คือ รณรงค์ให้กินของไทย ใช้ของไทย เที่ยวเมืองไทย ซึ่งก็คือรูปแบบหนึ่งของแนวคิดชาตินิยมนั่นเอง จึงอาจเป็นไปได้ที่แนวคิดเรื่องชาตินิยมได้แทรกซึมเข้าสู่ภาพยนตร์ ประการต่อมาคือ ยุคสมัยของหนังไทย โดยเป็นที่ทราบโดยทั่วกันว่า ภาพยนตร์ไทยปี พ.ศ.2540 เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญที่บ่งบอกว่าภาพยนตร์ไทยก้าวมาสู่อีกยุคสมัยหนึ่ง หลังความตกต่ำของวงการหนังช่วงหลายปีก่อนหน้านั้น โดยมีภาพยนตร์เรื่อง 2499 อันธพาลครองเมือง(2540)เป็นจุดเริ่มต้น ดังนั้นจึงถือเอาปีนี้เป็นปีเริ่มต้นสำหรับการกำหนดขอบเขตการวิจัย ในขณะต่อเนื่องมาถึงปี พ.ศ.2551 ซึ่งเป็นปีสุดท้ายที่ผู้วิจัยสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลได้ครบถ้วนสมบูรณ์ ก็ยังมีภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยที่น่าสนใจหลายเรื่องในขอบข่ายการศึกษา เช่น องก์บาก2และ ส้มตำ เป็นต้น เหตุผลประการสุดท้ายที่เลือกช่วงเวลาในการวิจัยนี้ก็คือ เป็นช่วงที่หนังแอ็คชั่นไทยสร้างมิติใหม่กับวงการภาพยนตร์บ้านเรา กล่าวคือ ภาพยนตร์หลายเรื่อง อาทิ บางระจัน สุริโยทัย องก์บาก ต้มยำกุ้ง สามารถเปิดตลาดต่างประเทศ โดยเฉพาะในสหรัฐอเมริกาและในทวีปยุโรป ซึ่งความเป็นภาพยนตร์แอ็คชั่นชูแนวคิดชาตินิยมไทยก็ดูจะเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ทำให้หนังสร้างชื่อได้ในเวทีโลก พร้อมกันนั้นก็ได้สร้างดารานักแสดงหลายคนให้โด่งดังขึ้นในช่วงนี้ อาทิ จา พนม ยี่รัมย์ ที่ชาย

ความสามารถเฉพาะตัวในฉากนี้ เพ็ชรทาย วงศ์คำเหลา กับบทบาทดาราดอก-แอ็คชั่นที่ทำเงินเกินร้อยล้านบาท รวมถึงพงศ์พัฒน์ วชิรบรรจงที่สามารถกลับมาเป็นที่นิยมอีกครั้งในภาพยนตร์เรื่อง 7 ประจัญบาน ซึ่งทั้งหมดนี้ทำให้เกิดกระแสหนังแอ็คชั่นไทยที่ลอกเลียนรูปแบบตามมาอีกหลายเรื่อง

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่าการคัดเลือกภาพยนตร์นั้นมุ่งเน้นให้ครอบคลุมภาพยนตร์หลากหลายรูปแบบ โดยเลือกแนวเรื่องที่หลากหลาย เช่น ภาพยนตร์แอ็คชั่นแท้ๆ ภาพยนตร์แอ็คชั่นตลก ภาพยนตร์แอ็คชั่นชีวิต เป็นต้น นอกจากนี้ยังครอบคลุมทั้งภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จในด้านรายได้ เช่น องค์บาก บอดีการ์ดหน้าเหลี่ยม ล้มเหลวด้านรายได้ เช่น ฟ้าทะลายโจร เป็นต้น ขอบเขตการศึกษาวิจัยยังครอบคลุมภาพยนตร์ที่กำกับโดยผู้กำกับชื่อดัง เป็นที่ยอมรับ เช่น ฟ้าทะลายโจร (วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง) 2499 อันธพาลครองเมือง(นนทรีย์ นิมิบุตร) และภาพยนตร์จากผู้กำกับที่ไม่โด่งดังนัก เช่น ส้มตำ(2551-นนทกร ทวีสุข) เป็นต้น ที่สำคัญคือ การคัดเลือกภาพยนตร์จากทุกปีตลอดช่วงปี พ.ศ.2540-2551 (รวม11ปี) จำนวนถึง 11 เรื่อง โดยภาพยนตร์ที่มีภาคต่อนั้นจะรวบศึกษาวิเคราะห์ไปด้วยกัน รายชื่อภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาได้แก่ **2499อันธพาลครองเมือง ฟ้าทะลายโจร 7 ประจัญบานภาค1 และ 2 องค์บากและองค์บาก 2 เกิดมาลุย บอดีการ์ดหน้าเหลี่ยมภาค1 ต้มยำกุ้ง คนไฟบิน และส้มตำ**

ภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยเหล่านี้มีแง่มุมที่น่าสนใจให้ศึกษา โดยเฉพาะประเด็นเกี่ยวกับ "ชาตินิยม" ทั้งในส่วนของแก่นความคิด ตัวละคร การผูกเรื่อง/การดำเนินเรื่อง บทสรุป ตลอดจนปฏิกิริยาจากผู้ชม อีกทั้งข้อมูลและบทวิเคราะห์ที่เกี่ยวกับภาพยนตร์ไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์แอ็คชั่นยังมีอยู่น้อยมาก ผู้วิจัยจึงมุ่งหวังที่จะสร้างองค์ความรู้ใหม่ๆ ทางด้านนี้ขึ้น โดยพยายามรวบรวมข้อมูลให้มากที่สุด และวิเคราะห์ตามหลักการวิจัยโดยพยายามตรวจสอบ วิเคราะห์ สังเคราะห์ให้เที่ยงตรง และเรียบเรียงข้อมูลเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

### คำถามนำวิจัย

1. แนวคิดชาตินิยมที่ปรากฏในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยที่ออกฉายในช่วงปี พ.ศ. 2540 - 2551 มีลักษณะสำคัญอย่างไร
2. บริบททางสังคมในภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นไทยช่วงปี พ.ศ. 2540 -2551 มีลักษณะอย่างไร
3. แนวคิดชาตินิยมดังกล่าวเกี่ยวข้องกับบริบททางสังคมไทยในช่วงปี พ.ศ. 2540 - 2551 หรือไม่ อย่างไร

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาลักษณะทั่วไปของแนวคิดชาตินิยมในภาพยนตร์แอ็คชั่นของไทยช่วงปี พ.ศ. 2540 - 2551
2. เพื่อศึกษาบริบททางสังคมในภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นไทยช่วงปี พ.ศ. 2540 - 2551
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดชาตินิยมในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยกับบริบททางสังคมไทยช่วงปี พ.ศ. 2540 - 2551

### ความสำคัญของการวิจัย

1. การวิจัยครั้งนี้จะนำไปสู่องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ไทย โดยเฉพาะภาพยนตร์แอ็คชั่นร่วมสมัย(พ.ศ.2543-2551)
2. การวิจัยนี้สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างเนื้อหาในภาพยนตร์ไทยกับบริบททางสังคมไทย
3. การวิจัยนี้ช่วยสะท้อนวิสัยทัศน์ และแนวคิดของผู้สร้างภาพยนตร์ไทยแนวแอ็คชั่นในปัจจุบัน

### ขอบเขตการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้จัดทำศึกษาและวิเคราะห์จาก

1. ภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยจำนวน 11 เรื่องที่ออกฉายในช่วงปี พ.ศ. 2540 - 2551 ได้แก่
  - 1.1 2499 อันธพาลครองเมือง(2540<sup>8</sup>-นนทรี นิมิบุตร)<sup>9</sup>
  - 1.2 ฟ้ายะลวยใจ(2543-วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง)
  - 1.3 7 ประจัญบาน(2545-เฉลิม วงศ์พิม)
  - 7 ประจัญบาน 2 (2548-เฉลิม วงศ์พิม)
  - 1.4 องก์บาก(2546-ปรัชญา ปิ่นแก้ว)
  - องก์บาก 2 (2551-ปรัชญา ปิ่นแก้ว)
  - 1.5 เกิดมาลุย(2547-พินนา ฤทธิไกร)
  - 1.6 บอดี้การ์ดหน้าเหลี่ยม(2547-เพชรทาย วงศ์คำเหลา)
  - 1.7 ต้มยำกุ้ง(2548-ปรัชญา ปิ่นแก้ว)
  - 1.8 คนไฟบิน(2549-เฉลิม วงศ์พิม)
  - 1.9 ส้มตำ(2551-นนทกร ทวีสุข)

<sup>8</sup> ข้อมูลในวงเล็บคือปีที่ภาพยนตร์เรื่องนั้นออกฉาย และผู้กำกับภาพยนตร์

<sup>9</sup> ข้อมูลจาก [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) เข้าถึงเมื่อ 20 ก.พ. 2552 เวลา 20.39 น.

2. หนังสือ วารสาร นิตยสาร และเอกสารต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและแนวคิดชาตินิยม รวมไปถึงศาสตร์ทางภาพยนตร์
3. เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ เพื่อตรวจสอบข้อมูลทางสถิติ หรือข้อมูลจำเพาะบางประการ ในกรณีที่ไม่สามารถค้นคว้าได้จากแหล่งข้อมูลสองแหล่งข้างต้น
4. บทสัมภาษณ์ผู้สร้างภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้อง เช่น ผู้กำกับ ผู้เขียนบท ผู้อำนวยการสร้าง

## นิยามศัพท์

ภาพยนตร์ไทย ภาพยนตร์ที่สร้างและออกฉายในโรงภาพยนตร์ภายในราชอาณาจักรไทย

ภาพยนตร์แอ็คชั่น/ภาพยนตร์แนวแอ็คชั่น/ภาพยนตร์บู๊ ภาพยนตร์ที่ดำเนินเรื่องโดยมีฉากต่อสู้หรือการปะทะกันของตัวละครที่มีแนวคิด อุดมการณ์ขัดแย้งกันโดยการต่อสู้ดังกล่าวมีผลสำคัญต่อการดำเนินเรื่อง ทั้งนี้อาจมีลักษณะของภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์สงคราม ภาพยนตร์ชีวิตหรือภาพยนตร์อิงนิยายวิทยาศาสตร์ร่วมอยู่ด้วยก็ได้

ชาตินิยม หมายถึง แนวคิด ลัทธิ อุดมการณ์และวิธีการที่มุ่งสร้างความรักชนชาติของตน โดยมียอมให้ผู้ใดช่วงชิงหรือดูแลอำนาจอธิปไตย ระบบเศรษฐกิจ และศิลปวัฒนธรรมของชาติ

บริบททางสังคมไทย หมายถึงสภาพแวดล้อมและเหตุการณ์สำคัญต่างๆที่ปรากฏในช่วงปี พ.ศ.2540-2551

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สร้างองค์ความรู้เรื่องแนวคิดชาตินิยมที่ปรากฏในภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นร่วมสมัย
2. สร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับวิธีการสอดแทรกแนวคิดเรื่องชาตินิยมในบทภาพยนตร์ ตลอดจนผลกระทบของแนวคิดดังกล่าว
3. เข้าใจเจตนารมณ์ของผู้สร้างในการหยิบยกแนวคิดชาตินิยมมาสอดแทรกไว้ในภาพยนตร์ไทย
4. นำไปสู่ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดชาตินิยมในภาพยนตร์กับแนวคิดชาตินิยมและบริบทในสังคมช่วงปี พ.ศ. 2540- 2551



## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “แนวคิดชาตินิยมและบริบททางสังคมไทยในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย ระหว่างปี พ.ศ.2540-2551”นี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎีตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาประกอบการวิเคราะห์ ดังนี้

#### แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับอุดมการณ์ชาตินิยม
2. แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ความเป็นไทย
3. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง
4. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แอ็คชั่น
5. ทฤษฎีสัญญาวิทยา
6. บริบททางสังคมไทยในช่วงปี พ.ศ. 2540 - 2551

#### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยเกี่ยวกับแนวคิดชาตินิยม
  - 1.1 จุลลา งอนรต (2513) เรื่อง กำเนิดและความเป็นมาของลัทธิชาตินิยมในประเทศไทย
  - 1.2 รังสิวุฒิ ทับทิมทอง (2549) เรื่อง การสื่อสารเพื่อถ่ายทอดความรู้และอุดมการณ์ชาตินิยมสู่คนรุ่นใหม่ผ่านละครอิงประวัติศาสตร์คณะรังสิมันต์
  - 1.3 อภิรดี เจริญธัญสกุล(2542) เรื่อง แนวทางการปลูกฝังลัทธิชาตินิยมผ่านหนังสือพิมพ์ ของรัฐบาลในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว กับรัฐบาลในสมัยจอมพล ป.พิบูลสงคราม

## 2. งานวิจัยทางด้านเนื้อหาภาพยนตร์

สุวิมล วงศ์รัก (2547) เรื่อง อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้าง  
ไทย-เอเชีย

สำหรับแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังกล่าวข้างต้นมีรายละเอียดดังนี้

## 1. แนวคิดเกี่ยวกับอุดมการณ์ชาตินิยม

### 1.1 นิยามของอุดมการณ์ชาตินิยม

นับแต่อดีตถึงปัจจุบัน มีนักวิชาการจำนวนมากให้นิยามของ “ชาตินิยม” ไว้หลากหลาย “ชาตินิยม” ในความหมายอย่างรวบรัดที่สุดปรากฏในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 หมายถึง ลัทธิที่ถือชาติเป็นใหญ่

คำนิยามใน Encyclopedia Britanica<sup>10</sup> มีว่า “เป็นความรู้สึกที่ว่าความจงรักภักดีอันสูงสุดในตัวของแต่ละบุคคลต้องมีให้แก่รัฐหรือชาติ”

สำหรับ Encyclopedia Americana<sup>11</sup> ได้ให้คำนิยามที่มีรายละเอียดมากขึ้น กล่าวคือ อุดมการณ์ชาตินิยม คือความรู้สึกของประชาชนบางกลุ่ม ซึ่งมีวัฒนธรรมเหมือนกัน อยู่ร่วมกันอย่างมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดในพื้นที่ซึ่งกำหนดไว้ และมีส่วนร่วมความเชื่อในเรื่องผูกพันทางสัญชาติ และจุดมุ่งหมายเดียวกัน

ใน Encyclopedia of Sociology<sup>12</sup> จำกัดความไว้ว่า ลัทธิชาตินิยมหมายถึงอุดมการณ์ กระบวนการ และเหตุการณ์ทางการเมืองซึ่งถือกำเนิดขึ้นจากการสร้างอัตลักษณ์ของชาติ ความรู้สึก

<sup>10</sup> “Nationalism”, Encyclopedia Britanica, V.16 Inc. 1964, P145 อ้างถึงใน อัจฉราพร กุมทพิสมัย. อุดมการณ์ชาตินิยมของผู้นำไทย, (กรุงเทพมหานคร : สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2525) หน้า 3

<sup>11</sup> “Nationalism”. Encyclopedia Americana V. อ้างถึงใน อภิรดี เจริญชัยสกุล, แนวทางการปลูกฝังลัทธิชาตินิยมผ่านหนังสือพิมพ์ของรัฐบาลในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว กับรัฐบาลในสมัยจอมพล ป.พิบูลสงคราม. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาการหนังสือพิมพ์) ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542

<sup>12</sup> “Nationalism”, Encyclopedia of Sociology, V.3 Mcmillan Publishing Company. New York 1992, P1334

เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของคนในชาติที่เกิดบนผืนแผ่นดินเดียวกัน มีประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม อำนาจ อธิปไตยและจุดมุ่งหมายร่วมกัน

Charles P. Schlicher (อ้างถึงใน อัจฉราพร กมุทพิสมัย, 2525) เน้นความหมายของ ชาตินิยมในเชิงปฏิบัติ นั่นคือ "ความรู้สึกชาตินิยมเป็นปรากฏการณ์อันใหม่ของกลุ่มชนในการร่วมมือ ดำเนินไปสู่ระเบียบที่วางไว้หรือการดำเนินกิจการ ตามเป้าหมายของบุคคลเพื่อให้เป็นไปตาม แนวนโยบายของรัฐ"

Herbert Hoover อดีตประธานาธิบดีสหรัฐอเมริกาช่วงต้นทศวรรษ 1930 เคยเขียนถึง คุณดมการณชาตินิยมว่า ชาตินิยมได้คลี่คลายขยายตัวขึ้นมาจากส่วนที่ลึกที่สุดของสัญชาตญาณดั้งเดิม และจากกำลังแห่งความสะเทือนใจของมนุษยชาติ ซึ่งแสดงตัวออกเป็นความรักปิตุภูมิ อันก่อขึ้นจากรากฐานของการรักครอบครัว ความรักประเทศ และความภูมิใจในความสำเร็จแห่งเชื้อชาติของตน (อภิชาติ เจริญธัญสกุล, 2542)

ในส่วนของนักวิชาการของไทยหลายท่านก็ได้ให้ความหมาย "ชาตินิยม" ไว้ อาทิเช่น หลวง วิจิตรวาทการ ซึ่งเป็นผู้ริเริ่มนำลัทธินี้เข้าสู่ประเทศไทย ได้อธิบายว่า ลัทธิชาตินิยมคือลัทธิที่ถือชาติเป็น จุดหมายปลายทาง และถือประโยชน์ของชาติเป็นสำคัญยิ่งกว่าประโยชน์ใดๆ หรือกล่าวให้เข้าใจง่ายขึ้นอีกก็คือ ลัทธิชาตินิยมเป็นลัทธิรักชาติ<sup>13</sup>

เดโช สนวนานนท์ นิยามว่า ชาตินิยม หมายถึง ลัทธิหนึ่งที่ยึดเอาชาติเป็นตัวกำหนดในการวาง กฎเกณฑ์และการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ซึ่งมีความหมายออกไปในทางปฏิบัติมากกว่า "ความรักชาติ" อีกนัยหนึ่ง ชาตินิยมไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงแต่เฉพาะชาติของตนเองเป็นสำคัญ และมีได้หลีกเลี่ยงภาวะ ผูกพันกับชาติอื่นๆ แต่อย่างใด<sup>14</sup>

สังข์ พัดโนทัย มีมุมมองเกี่ยวกับลัทธิชาตินิยมว่า คือ ความยึดมั่นในชาติของตนว่าจะต้อง ยิ่งใหญ่ยืนยงชั่วกาลปาวสาน ความเติบโตใหญ่ของลัทธินี้ ทำให้บรรดาชาติที่ตกเป็นเมืองขึ้นของชาติอื่น ต้องดิ้นรนต่อสู้ก่อกองราชกันทั่วไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเอเชีย แอฟริกา และอเมริกาใต้<sup>15</sup>

<sup>13</sup> หลวงวิจิตรวาทการ. ชาตินิยม. (พระนคร: โรงพิมพ์อักษรสัมพันธ์, 2502) หน้า 40

<sup>14</sup> เดโช สนวนานนท์. พจนานุกรมศัพท์การเมือง. (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์หน้าต่างสุโลกกว้าง, 2545) หน้า 223

<sup>15</sup> สังข์ พัดโนทัย. ปทานุกรมศัพท์การเมือง. (พระนคร : ศูนย์การพิมพ์ ซอยสุภัทรมผล ถนนราชวิถี, 2513) หน้า 713

วิทยากร เชียงกุล และพรภิรมณ์ เขียมธรรม ให้คำอธิบายชาตินิยมว่า<sup>16</sup>

1. ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มชนซึ่งเชื่อมโยงกันด้วยเชื้อชาติ ภาษา และประวัติศาสตร์ร่วมกัน ในดินแดนที่มีอาณาเขตแน่นอน
2. เป็นอุดมการณ์หรือคตินิยมที่เกิดความรู้สึกร่วมกันยกย่องว่ารัฐชาติเป็นรูปแบบอุดมคติของการจัดองค์การทางการเมืองซึ่งสามารถเรียกร้องความจงรักภักดีจากพลเมืองได้อย่างครบง่า
3. เจตคติและแนวนโยบายที่เน้นผลประโยชน์ชาติตนเหนือชาติอื่น

ไพฑูรย์ เจ๊ะแฮ ให้นิยามไว้อย่างครอบคลุมว่า "ชาตินิยม" หมายถึง การรักชาติ การภักดีต่อประเทศชาติและหมู่ชนที่มีชาติพันธุ์เดียวกันกับตน เป็นการแสดงออกหรือการปฏิบัติกรของคนในชาติโดยส่วนตนหรือร่วมกันเพื่อแสดงพลังต่อต้านศัตรูของชาติ รักษาอำนาจอธิปไตยและเกียรติภูมิของชาติ ตลอดจนปรารถนาให้ความช่วยเหลือและต้อนรับบุคคลในหมู่ชนชาติเดียวกัน การเสียสละทรัพย์สินแรงงาน สติปัญญาและชีวิตเพื่อเป็นชาติพลี(อ้างถึงในอัจฉราพร กมุทพิสมัย, 2525)

ความหมายของ "ชาตินิยม" นี้ หากกล่าวโดยสรุปแล้ว ก็คือ ความรู้สึกรักในชาติของตน ยึดมั่นในอำนาจอธิปไตย ผลประโยชน์ของชาติ และห่วงแหนมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ กล่าวได้ว่า ความรู้สึกและการกระทำอันสื่อถึงแนวคิดชาตินิยมนี้ มีความหมายครอบคลุมทั้งด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคม ตลอดจนศิลปวัฒนธรรมทุกแขนง

## 1.2 องค์ประกอบของชาตินิยม

"ชาตินิยม" ที่เกิดขึ้นในหลายยุคสมัย ในภูมิภาคต่างๆของโลกล้วนมีลักษณะที่แตกต่างกันไป ในรายละเอียด อย่างไรก็ตาม มีผู้ทรงคุณวุฒิบางท่านพยายามจะอธิบายชาตินิยมในส่วนที่นอกเหนือจากคำนิยามของมัน กล่าวคือ เพื่อให้เข้าใจลักษณะของชาตินิยมดียิ่งขึ้น ย่อมต้องเข้าใจองค์ประกอบหรือโครงสร้างสำคัญของความเป็นชาตินิยม

Jane Sargent นักรัฐศาสตร์ชาวอังกฤษ กล่าวว่า ชาตินิยมเป็นคำที่ซับซ้อน และยังไม่มีข้อตกลงเกี่ยวกับนิยามที่ชัดเจน แต่คำนิยามส่วนใหญ่ประกอบด้วยประเด็นต่างๆ ดังนี้ (อ้างถึงในกรรณิการ์ นุ่มไทย, 2548)

<sup>16</sup> อ้างถึงในกรรณิการ์ นุ่มไทย. ปัจจัยทางสังคม-จิตวิทยาและลักษณะทางประชากรที่เกี่ยวข้องกับชาตินิยมของผู้บริโภค. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาสังคม คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548 หน้า 11-12

1. บุคคลตระหนักว่าตัวเองเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มหรือมีสำนึกในความเป็นชาติ ซึ่งความสำนึกนี้อาจเกิดจากสัญชาตญาณหรือการขัดเกลาทางสังคม
2. แสดงตนต่อกลุ่มหรือพิสูจน์ความเป็นชาติได้ ในที่นี้ หมายถึงมีหลักฐานอันเป็นอัตลักษณ์หรือเอกลักษณ์ของชาติ เช่น เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ ศาสนา เป็นต้น
3. มีมิติทางภูมิศาสตร์ที่ยืนยันความเป็นกลุ่มได้(ยกเว้นได้ในบางกรณี)
4. รักกลุ่มหรือมีความรักชาติ
5. มีความสนใจที่จะกระทำสิ่งที่เป็นการส่งเสริมกลุ่ม

Hans Kohn นักปรัชญาและนักประวัติศาสตร์ชาวเชค ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะร่วมของชาตินิยมไว้ 3 ประการ<sup>17</sup> ได้แก่

### 1. ความเป็นตัวของตัวเองทางวัฒนธรรม (Cultural selfdetermination)

ความเป็นตัวของตัวเองทางการเมือง(Political self-determination) หรืออธิปไตยของประเทศนั้นเคยเป็นส่วนสำคัญของชาตินิยมในยุคแรกเริ่ม ทว่าต่อมา โดยเฉพาะนับตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 เป็นต้นมา พวกที่เชิดชูชาตินิยมก็หันมามุ่งศึกษาเกี่ยวกับวัฒนธรรมของชาติตนกันมากขึ้น และพยายามหยิบยกวัฒนธรรมประจำชาติขึ้นเป็นองค์ประกอบของกระบวนการชาตินิยม

อย่างไรก็ดี เป็นที่ถกเถียงว่า ในปัจจุบัน ความเป็นตัวของตัวเองทางวัฒนธรรมไม่อาจจัดเข้าเป็นแนวทางของชาตินิยมได้อย่างเต็มที่ เนื่องจากโลกาภิวัตน์ได้นำพากระแสวัฒนธรรมตะวันตกเข้ากลืนกินทุกภูมิภาคของโลก จนกลายเป็นวัฒนธรรมสากลไปเกือบสิ้น อาทิ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การจัดการศึกษา การทหาร การเมืองการปกครอง ระบบเศรษฐกิจแบบเสรีนิยม/ทุนนิยม แม้กระทั่งภาษาซึ่งครั้งหนึ่งเคยเป็นส่วนสำคัญในการสร้างชาติให้มั่นคงก็ยิ่งถูกลดทอนความสำคัญลง<sup>18</sup> ในขณะที่ภาษาอังกฤษกลายเป็นภาษาราชการในหลายๆประเทศไปแล้ว

### 2. ความบริสุทธิ์ทางเชื้อชาติ

<sup>17</sup> Hans Kohn, "Nationalism" Ideologies of Politics, edited by Anthony De Crespigny and Iremy Croning. London : Oxford University Press, 1975, pp. 148-160.

<sup>18</sup> ปรีชา ช้างขวัญยืน. ปรัชญาแห่งอุดมการณ์ทางการเมือง. (กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538)

ความบริสุทธิ์ทางเชื้อชาติเป็นหลักการสำคัญในการสร้างชาติ<sup>19</sup> และบ่อยครั้งที่นำไปสู่แนวคิดชาตินิยมที่เข้มข้น อาทิ ในการรวมชาติยิวครั้งที่สอง ชาวยิวไม่รับรองภรรยาชาวต่างชาติและไม่รับรองบุตรที่เกิดจากภรรยาอื่น ในทางกลับกัน การสร้างชาติเยอรมันในสมัยนาซีก็เน้นเชื้อสายอารยันบริสุทธิ์และให้อิทธิพลเหนือชนเลือดผสม ลัทธิชาตินิยมที่เกิดขึ้นนี้กลายเป็นความรู้สึกที่รุนแรง และนำไปสู่ความคิดว่าชาติของตนสูงสุด

### 3. การถือว่าชาติของตนสูงสุด

เป็นองค์ประกอบที่มีความชัดเจนที่สุด เนื่องจากความบริสุทธิ์ของเชื้อชาตินั้นพิสูจน์ได้ยากในทางปฏิบัติ เนื่องจากในชาติที่มีอาณาเขตชัดเจน ยังมีคนเชื้อชาติใกล้เคียงกัน เช่น จีนกับเวียดนาม มาเลเซียกับอินโดนีเซีย ไทยกับลาว เป็นต้น แต่ความคิดที่ว่าชาติตนสูงสุดนั้นเป็นสิ่งที่ปลูกฝังให้เกิดขึ้นภายหลัง และสามารถแสดงผลในทางปฏิบัติ เช่น การรวมกลุ่มต่อสู้ของชนกลุ่มน้อยชาวทมิฬในศรีลังกา การต่อสู้ของพวกเคิร์ดส์ในอิหร่าน เด่นชัดที่สุด คือ ความเชื่อของชาวยิวที่ว่า ตนเป็นชนชาติที่พระเจ้าเลือกแล้ว (chosen people) และมีหน้าที่ปกป้องดินแดนแห่งพันธสัญญา (Promised land) ความเชื่อดังกล่าวนำไปสู่ชาตินิยมรุนแรง

หลวงวิจิตรวาทการ(2502) นักชาตินิยมยุคแรกเริ่มในประเทศไทย เคยสรุปลักษณะสำคัญ 2 ประการของลัทธิชาตินิยมไว้ว่า

1. ชาตินิยมเป็นไปเพื่อความกลมเกลียว เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ศัตรูสำคัญของชาตินิยมคือการแยกให้คนในชาติแตกสามัคคีกัน
2. ชาตินิยมเป็นปฏิบัติแก่การแบ่งชนชั้น หมายความว่า ชาตินิยมคือการรวมคนในชาติให้อยู่ในสถานะเดียวกัน ไม่สูงไม่ต่ำไปกว่ากัน เพื่อป้องกันการข่มเหงกัน

อุทัย หิรัญโต เรียบเรียงและสรุปพื้นฐานของชาตินิยมว่า เกิดจาก "การรวมชาติ" ดังนั้นองค์ประกอบของชาตินิยมจึงเป็นองค์ประกอบของชาติ อันได้แก่ ลักษณะทางภูมิศาสตร์ ภาษา ศาสนา เชื้อชาติ ขนบธรรมเนียมประเพณี ตลอดจนประสบการณ์และความบันดาลใจร่วมกัน<sup>20</sup> โดยมีรายละเอียด ดังนี้

<sup>19</sup> เรื่องเดียวกัน หน้า 305

<sup>20</sup> อุทัย หิรัญโต. สารานุกรมศัพท์ทางรัฐศาสตร์. (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2524) หน้า 458-466

นอกเหนือจากแนวคิดต่างๆข้างต้น ยังมีการเสนอแนวคิดพื้นฐาน(regulative ideas)<sup>21</sup> ที่มักปรากฏควบคู่กับกระบวนการชาตินิยมในทุกๆแห่ง ได้แก่

1. ธรรมชาติของมนุษย์ (human nature)
2. ภาษา (language)
3. วัฒนธรรมโรแมนติก (Romantic culture)
4. รัฐประชาชาติ (nation state)
5. อำนาจอธิปไตยของปวงชน (popular sovereignty)
6. เศรษฐกิจแห่งชาติ (national economy)
7. ชาตินิยมในฐานะที่เป็นองค์กาย (nation as organism)  
หรือ ชาตินิยมในฐานะที่เป็นอินทรีย์ภาพ (nation as organicism)

ซึ่งการเกิดชาตินิยมในแต่ละท้องที่ มักจะประกอบขึ้นจากแนวคิดพื้นฐานข้างต้นในสัดส่วนที่แตกต่างกันไป หรืออีกนัยหนึ่งคือ อาจเน้นหนักแนวคิดพื้นฐานข้อใดข้อหนึ่งมากเป็นพิเศษ โดยแต่ละข้อมีความหมายและลักษณะดังนี้

### 1. ธรรมชาติของมนุษย์

นักชาตินิยมถือว่ามนุษย์เป็นสัตว์สังคม (social beings) นั้นหมายถึงว่ามนุษย์เป็นผู้กำหนดบทบาท (roles) ต่างๆ ที่พวกเขาจะใช้แสดงความสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน มนุษย์จึงเป็นสัตว์โลกที่สร้างวัฒนธรรม (culture - producing creatures) ให้แก่ตัวเอง มนุษย์จะค้นพบความหมายของตนเอง และสร้างสรรค์วัฒนธรรมได้ก็แค่ในกรอบของชุมชนมนุษย์ หรือก็คือ "ชาติ" ทั้งนี้ก็คือ มนุษย์ในฐานะปัจเจกบุคคลไม่อาจสร้างบทบาทและวัฒนธรรมเองได้ ชีวิตของพวกเขาต้องขึ้นอยู่กับ "ชาติ"<sup>22</sup>

จากแนวคิดนี้ นักชาตินิยมขยายมุมมองที่ว่า ถ้าชีวิตของบุคคลจะมีความหมาย (ชีวิตที่สมบูรณ์หรือชีวิตในอุดมคติ) ชาติก็ต้องเป็นอิสระ (independent) และสามารถกำหนดทิศทางหรือชะตาชีวิตของตนเองได้ (self-determination) ชาติที่ไม่เป็นอิสระย่อมไม่สามารถบ่มเพาะปัจเจกชนที่มีบทบาทและบุคลิกภาพที่เหมาะสมได้

### 2. ภาษา

<sup>21</sup> สมเกียรติ วันทะนะ. อุดมการณ์ทางการเมืองร่วมสมัย. (กรุงเทพมหานคร : คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2544) หน้า 75

<sup>22</sup> Andrew Vincent, 1995 อ้างถึงใน เรื่องเดียวกัน หน้า 75

ในทัศนะของ Herder<sup>23</sup> นักปรัชญาแนวชาตินิยมชาวเยอรมัน ภาษาเป็นยิ่งกว่าเครื่องมือสื่อสารของมนุษย์ ภาษาเป็น "อวัยวะที่แสดงถึงอำนาจของจิตใจ : เป็นสื่อที่แสดงถึงอุปนิสัยใจคอ (building) ของชาติแต่ละชาติ" ทั้งนี้จะเห็นได้ว่า ชนชั้นหรือกลุ่มชนที่ขึ้นเป็นผู้ปกครองประเทศมักเลือกใช้ภาษาของตนเป็นภาษาทางการและบังคับให้กลุ่มที่เหลือใช้ภาษาเดียวกัน เพื่อให้พูดกันเข้าใจ และสามารถรับสารจากชนชั้นปกครองได้อย่างรวดเร็ว

นอกจากนี้ นักชาตินิยมบางกลุ่มยังเชื่อว่า ภาษา คือ ความเป็นธรรมชาติ (naturalness) และความเก่าแก่ (antiquity) ชาติที่มาจากภาษาของตนเองใช้ สามารถถอดอ้างได้ว่าเป็นชาติที่มีอารยธรรมและยิ่งภาษาของตนมีความเป็นมายาวนานก็ยิ่งแสดงถึงความยิ่งใหญ่ของชาติขึ้นอีก

### 3. วัฒนธรรมโรแมนติก

กลางศตวรรษที่ 18 ยุโรปเกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมครั้งใหญ่หลายขนาน หนึ่งในนั้นคือ การต่อต้านปรัชญาแบบวัตถุนิยม (materialism) เหตุผลนิยม (rationalism) และอรรถประโยชน์นิยม (utilitarianism) หรือก็คือ พยายามหลีกเลี่ยงชีวิตแบบสามัญและสมเหตุสมผล ขบวนการเคลื่อนไหวนี้ต่อมาถูกขนานนามว่า ขบวนการของลัทธิโรแมนติก (Romanticism)<sup>24</sup> ซึ่งมีลักษณะดังตารางนี้

| Rationalism, Materialism, Utilitarianism | Romanticism           |
|--|-----------------------|
| - Conventional (สามัญ)                   | - Heroic (วีรบุรุษ)   |
| - Body (กาย)-                            | - Soul (จิต)          |
| - Instinctive (สัญชาตญาณ)                | - Emotional (อารมณ์)  |
| - Head (สมอง)                            | - Heart (ใจ)          |
| - Reason (เหตุผล)                        | - Tradition (ประเพณี) |

ลัทธิโรแมนติกมีส่วนส่งเสริมลัทธิชาตินิยมอย่างมาก เพราะลัทธิโรแมนติกทำหน้าที่แทนศาสนาซึ่งถูกลดบทบาทลงไปในยุคภูมิธรรม (Enlightenment) ชาตินิยมช่วยปลุกความผูกพันทางอารมณ์ และชาติก็ทำหน้าที่เป็นอำนาจทางจิตใจที่ช่วยยึดเหนี่ยวผู้คนจากกระแสวัตถุนิยมและความเสื่อมทรมานทางศีลธรรม แม้กระทั่งในยุคปัจจุบัน ความเคลื่อนไหวแบบลัทธิโรแมนติกใหม่ (neo-

<sup>23</sup> Andrew Vincent, 1995 อ้างถึงใน เรื่องเดียวกัน หน้า 76

<sup>24</sup> Richard Jay, 1944 : P.159 อ้างถึงใน เรื่องเดียวกัน หน้า 77



Romantic) ก็กลับมาเพื่อต่อต้านพลังแห่งวิทยาศาสตร์ กระแสแห่งทุนนิยมสากล และการครอบงำจากวัฒนธรรมตะวันตก

#### 4. รัฐประชาชาติ

หรือ รัฐชาติ หมายความว่า รัฐที่ประชาชนอาศัยอยู่นั้น พิจารณาเห็นว่าตนเองเป็นชาติ<sup>25</sup> (nation) หรือก็คือ ประชาชาติ(ในที่นี้คือประชาชน)สำนึกว่าตนเป็นพวกเดียวกัน มีภาษาและวัฒนธรรมอย่างเดียวกัน มีประสบการณ์และประวัติศาสตร์ร่วมกัน ด้วยเหตุนี้เองจึงจำเป็นต้องมีรัฐ(the state)เดียวกัน เพื่อที่จะทำให้หมู่คณะของตนสามารถพัฒนาศักยภาพได้เต็มที่ และเป็นอิสระปลอดจากการครอบอำนาจหรือแทรกแซงของหมู่ชนอื่น

#### 5. อำนาจอธิปไตยของปวงชน

“คำประกาศว่าด้วยสิทธิของมนุษย์และของพลเมือง” ของการปฏิวัติฝรั่งเศส ค.ศ. 1789 ระบุหลักการที่สำคัญ 2 ประการ ประการแรก คือ ประชาชน หมายถึง ชาติ และประการที่สอง คือ อำนาจอธิปไตยอยู่ที่ชาติ เมื่อรวมสองความหมายเข้าด้วยกันจะได้ว่า อำนาจอธิปไตยอยู่ในมือของประชาชน

คติเรื่องอำนาจอธิปไตยเป็นของปวงชนช่วยเสริมความเข้มแข็งให้กับแนวคิดชาตินิยมในแง่ที่ว่า ประชาชนมีสิทธิ์เด็ดขาดในการชี้นำทิศทางการของประเทศ หรือก็คือ พวกเขาปกครองตนเองได้ และมีอิสระเต็มที่ในการสร้างกฎเกณฑ์ใดๆ ในรัฐ ในทางกลับกัน รัฐก็มีแนวโน้มจะเชื่อมโยงประชาชนให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน(synonymity) ซึ่งนั่นเป็นช่องให้รัฐเกิดแนวคิดชาตินิยมขึ้นได้

#### 6. เศรษฐกิจแห่งชาติ

หรืออีกชื่อเรียกหนึ่งคือ ชาตินิยมทางเศรษฐกิจ(economic nationalism)

หัวใจของแนวคิดชาตินิยมทางเศรษฐกิจ(สมเกียรติ วันทะนะ, 2544) ก็คือ การทำให้ประเทศพึ่งพาตนเองได้ในทุกสภาพการณ์ ทั้งยามสงบและยามศึกสงคราม นั่นหมายความว่า ประชาชนจะต้องนิยมและสนับสนุนสินค้าและอุตสาหกรรมของประเทศตนมากกว่าสินค้าต่างชาติ ชาตินิยมทางเศรษฐกิจจึงให้ความสำคัญแก่โครงสร้างการผลิตภายในประเทศมากกว่าพึ่งพาการค้ากับ

<sup>25</sup> สมพงษ์ ชูมาก. ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศไทยปัจจุบัน(ทศวรรษ1990 สู่ทศวรรษแรกแห่งศตวรรษที่21). (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548) หน้า 103

ต่างประเทศ โดยรัฐจะมีนโยบายส่งเสริม ความสามารถเลี้ยงตนเองได้ในทางเศรษฐกิจ กำหนดกำแพงภาษีสูงๆ ปกป้องฝั่งค่านิยมที่ดีกับสินค้าในประเทศ

สาเหตุสำคัญที่ต้องมีชาตินิยมทางเศรษฐกิจก็เพื่อป้องกันการถูกแทรกแซงจากกลุ่มทุนและบรรษัทต่างชาติ อันอาจนำมาซึ่งสภาวะอนาธิปไตยทางเศรษฐกิจของชาติ

## 7. ชาติเป็นอินทรีย์ภาพ

แนวคิดเรื่อง “ชาติเป็นสิ่งมีชีวิต” เกิดจากคำเยอรมันที่ว่า **Volksgeist** (จิตวิญญาณของประชาชน) หมายถึง ชาติมีความรู้สึก ร้อน-หนาว-ยินดี-เสียใจได้ โดยชาติแสดงอารมณ์ผ่านเครื่องมือทางวัฒนธรรม เช่น บทเพลง นิยายปรัมปรา ตำนานต่างๆ (สมเกียรติ วันทะนะ, 2544)

ด้วยเหตุที่ว่า ชาติเป็นสิ่งมีชีวิต จึงต้องต่อสู้ดิ้นรนเพื่อเจริญเติบโตและเข้มแข็งที่สุด พร้อมกับหลีกเลี่ยงความเจ็บป่วยอ่อนแอ ถูกทำลาย หรือก็คือชาติถูกรุกราน ย่ำยีและถูกชาติอื่นเอารัดเอาเปรียบ เราเปรียบเทียบคนในชาติเป็นอวัยวะส่วนหนึ่งของชาติจึงต้องทำงานประสานกัน นั่นคือความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน หรือมีเอกภาพ(unity) พร้อมกันนั้น ก็มีแนวคิดที่ว่า อวัยวะต่างๆ ในร่างกายนั้นมีความสำคัญแตกต่างกัน เช่น ศีรษะสำคัญกว่ามือและเท้า ดวงตาสำคัญกว่าเส้นผม ในแง่นี้ คนกลุ่มต่างๆ ในชาติจึงมีความสำคัญไม่เท่าเทียมกัน เกิดเป็นผู้นำและผู้ตาม แต่ข้อสำคัญคือ ประชาชน(ถ้าตัวเขา) ต้องเคลื่อนไหวตามคำสั่งของผู้นำ(ศีรษะ) ดังนั้นพลเมืองที่ดีตามอุดมคติของลัทธิชาตินิยมคือ เชื้อฟังกผู้นำทั้งทางเศรษฐกิจ การเมือง และสังคมวัฒนธรรม

### 1.3 ประเภทของชาตินิยม

ชาตินิยมมีประวัติความเป็นมาอันยาวนาน และมีป่อเกิดที่ซับซ้อน จึงมีข้อเท็จจริงอยู่ว่า กระบวนการชาตินิยมในหลายประเทศแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง กระนั้นก็ดี ผู้ทรงคุณวุฒิทางรัฐศาสตร์ยังจัดหมวดหมู่ของชาตินิยมออกเป็นประเภทต่างๆ ไว้ อาทิ **Hanz Kohn** ได้อธิบายผ่านงานเขียนของเขาว่า<sup>26</sup>ชาตินิยมแบ่งออกเป็น 2 แบบ คือ **แบบตะวันตกและแบบตะวันออก**

ชาตินิยมแบบตะวันตก คือ ชาตินิยมแบบ**พลเมืองและการเมือง** กล่าวคือ ชาติเกิดจากคนในอาณาเขต(territory)ที่แน่นอน มาตัดสินใจใช้อำนาจทางการเมืองของตนอย่างสมัครใจ เพื่อกำหนดความเป็นรัฐและความเป็นชาติขึ้น ดังเช่น ชาตินิยมในสหรัฐอเมริกา ฝรั่งเศส และเนเธอร์แลนด์ ซึ่งชาติ

<sup>26</sup> Kohn, Hans. *The Idea of Nationalism : A Study of its Origins and Background.* (London : Macmillan, 1945) อ้างถึงใน วีรยุทธ บุญมี. *ชาตินิยม และหลังชาตินิยม.* (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สายธาร, 2546) หน้า58

เหล่านี้ล้วนมีการเติบโตทางพาณิชย์กรรม และอุตสาหกรรมมาก่อน จึงมีชนชั้นกลาง จำพวกพ่อค้า นักธุรกิจ นายธนาคาร มารวมกลุ่มกันแสดงความคิดเห็นทางเศรษฐกิจ การเมือง สังคม และวัฒนธรรม โดยผ่านสโมสร ร้านอาหาร ชมรมอ่านหนังสือ วรรณกรรม ฯลฯ จึงอาจเรียกชาตินิยมแบบนี้ว่า **เป็นแบบประชาสังคม(civil nationalism)**

ส่วนชาตินิยมแบบตะวันออกซึ่งเริ่มต้นในเยอรมัน และขยายออกไปยังยุโรปตะวันออก รัสเซีย จีน ญี่ปุ่น ฯลฯ เป็นแบบที่เกิดจากแรงผลักดันของความเป็นกลุ่มชนที่ให้ความสำคัญที่พวกเขามีส่วนร่วม ซึ่งอาจเป็นเชื้อชาติ ศาสนา ภาษาแล้วก่อตัวขึ้นเป็นชาติ ชาตินิยมแบบนี้จึงมีลักษณะที่เน้นความเป็นเอกเทศของตน อันได้แก่ จารีตประเพณีแต่ดั้งเดิม จึงเรียกชาตินิยมแบบนี้ว่า **ชาตินิยมแบบวัฒนธรรม(cultural nationalism)**

Hanz Kohn ยังได้หยิบยกวิธีแบ่งประเภทของนักคิดอีกท่าน คือ **Walt Whitman** มานำเสนอ ซึ่ง **Whitman** แยกเป็นชาตินิยมแบบปิด(**Closed Nationalism**) และชาตินิยมแบบเปิด(**Open Nationalism**)(ปริชา ช่างขวัญยืน, 2538) และ โดยแบบแรกเน้นที่วัฒนธรรมประจำชาติ เน้นเชื้อชาติและความสำคัญทางประวัติศาสตร์ของชาติตน เน้นการมีบรรพบุรุษเดียวกัน สืบสายเลือดเดียวกัน และมีถิ่นกำเนิดเดียวกัน ชาตินิยมแบบปิดนี้เป็นแบบที่พบกันแพร่หลาย และวิทแมนวิจารณ์ว่าเป็นแนวคิดที่ไม่ยืดหยุ่น ไม่รับระบบคุณค่าใหม่ๆ ส่วนลัทธิชาตินิยมแบบเปิดเน้นเพียงอาณาเขตที่แน่นอน มีระบบการเมืองเป็นของตัวเองโดยสมบูรณ์ ไม่เน้นการสืบสายโลหิต ชาตินิยมแบบนี้ ได้แก่ สหรัฐอเมริกา ที่เป็นบ้านหลอมรวมคนหลายชาติหลากภาษา แต่มีแนวคิดเดียวกัน คือ เน้นอิสระเสรีและความสำคัญของปัจเจกชน

สำหรับการจำแนกแนวคิดชาตินิยมของคนไทย หลวงวิจิตรวาทการเคยเขียนไว้ในหนังสือของท่านว่า ชาตินิยมนั้นมี 2 ประเภท คือ ชาตินิยมแบบธรรมดา ซึ่งมุ่งเน้นความรักชาติและสำนึกถึงส่วนรวม เป็นความรักคนในชาติที่เหมือนกับคนในครอบครัวเดียวกัน กับ ชาตินิยมแบบรุนแรง หรือที่เรียกว่า **Ultra-Nationalism** ซึ่งมีการแบ่งแยกและเหยียดเชื้อชาติอย่างรุนแรง หลวงวิจิตรวาทการอธิบายความแตกต่างของทั้งสองแบบ(หลวงวิจิตรวาทการ, 2502) ไว้ดังนี้

...1.ชาตินิยมที่รุนแรง สอนให้รักแต่ชาติของตัวเองและเกลียดชังชาติอื่น  
รังเกียจกันและประทุษร้ายชนชาติอื่น ทั้งในทางตรงและทางอ้อมส่วน  
ชาตินิยมธรรมดาถือแต่เพียงว่าชาติของตนเป็นสำคัญกว่าชาติอื่น,  
ชาตินิยมธรรมดาย่อมต้อนรับชนชาติอื่นโดยอัธยาศัยไมตรี ถือเสมือน  
แขกมาพำนักอาศัยในบ้าน ซึ่งเจ้าของบ้านจะต้องแสดงมารยาทโอบ

อ้อมอารีให้ความช่วยเหลือ แต่ไม่ถึงกับจะยอมให้เป็นเจ้าบ้านเสียเอง หรือลุกขึ้นทำร้ายเจ้าของบ้านในเมื่อการต้อนรับบกพร่อง ไม่เป็นที่พอใจ

2. ชาตินิยมที่รุนแรงยอมเป็นไปในทางที่พยายามให้ชาติอื่นทำเหมือนชาติของตัวเอง ถ้ามีชาติใดอยู่ได้อำนาจ ก็พยายามจะให้ชาตินั้นนับถือลัทธิ ศาสนาวัฒนธรรมและชนบประเพณีตายตัว แต่ชาตินิยมธรรมดาย่อมเคารพวัฒนธรรม และชนบประเพณีของท้องถิ่น แม้จะเชื่อว่าของตัวเองดี ก็ไม่พยายามให้ใครมาถือตาม

3. ชาตินิยมที่รุนแรงยอมพยายามให้คนอื่นรู้จักตัว แต่ตัวเองไม่พยายามรู้จักใครพยายามเผยแพร่ของตัวเองดี แต่ไม่พยายามจะมองดูของดีของชาติอื่น ชาตินิยมรุนแรงไม่ชอบเรียนภาษาต่างประเทศ จึงทำให้ความรู้แคบ และขาดการสมาคม แต่ชาตินิยมธรรมดาย่อมเปิดหูของๆตัวว่าดี และพยายามมองดูของดีของชาติอื่นด้วย ชาตินิยมธรรมดาย่อมพยายามเรียนรู้ภาษาและนิสัยใจคอของต่างชาติ เพราะเห็นว่า การที่จะรักษาระดับชาติของตนให้สูงอยู่ได้ ก็ต้องรู้วาระดับของชาติอื่นเป็นอย่างไร...

มีนักวิชาการบางท่านที่จำแนกชาตินิยมไว้ค่อนข้างละเอียด โดยเฉพาะ Andrew Heywood (อ้างถึงในสมเกียรติ วันทะนะ, 2544) ที่แบ่งชาตินิยมออกเป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ คือ

### 1. ชาตินิยมแนวเสรี (liberal nationalism)

ชาตินิยมแนวเสรีเกิดขึ้นจากแนวคิดของรูสโซ มาสซินี ซึ่งเชื่อว่าชาติควรมีอัตวิญฉัย (National Self-Determination) ซึ่งหมายถึง ชาติควรมีสิทธิกำหนดชะตาชีวิตของตนเองได้โดยอิสระ หลักการของชาตินิยมแนวเสรีจึงมุ่งหวังความเท่าเทียมกันของชาติต่างๆ ขณะเดียวกันก็กระตุ้นให้ความเป็นรัฐประชาชาติเกิดขึ้นโดยสมบูรณ์ คือ ประชาชนมีสิทธิปกครองตนเองได้โดยเสรี พร้อมกันนั้นก็เน้นหลักปัจเจกชนนิยม (Individualism) ซึ่งนักชาตินิยมแนวเสรีเห็นว่าปัจเจกชนสำคัญยิ่งกว่าชาติ เพราะฉะนั้นแนวเสรีนี้จึงถือเอาสิทธิมนุษยชน (human rights) เป็นหลักสำคัญอีกประการหนึ่ง

### 2. ชาตินิยมแนวอนุรักษ์ (conservative nationalism)

ชาตินิยมประเภทนี้ให้ความสำคัญกับขนบธรรมเนียม และประเพณีของชาติ จึงเรียกอีกอย่างว่า ชาตินิยมเชิงวัฒนธรรม (cultural nationalism) ซึ่งพวกเขาจะให้ความสำคัญกับสถาบันที่

เก่าแก่ของสังคม เช่น สถาบันพระมหากษัตริย์ ชาตินิยมแนวนี้เกิดขึ้นเพื่อต้านทานชาตินิยมแนวเสรี และลัทธิสังคมนิยม

### 3. ชาตินิยมขยายอำนาจ (expansionist nationalism)

ชาตินิยมแบบนี้เป็นชาตินิยมเชิงรุก หรือชาตินิยมเชิงก้าวร้าว (aggressive) เน้นการใช้กำลังทหาร (militaristic) และเน้นการขยายดินแดนหรือขยายอำนาจเข้าครอบครองแผ่นดินอื่นๆ หรือเรียกได้ว่า เป็นต้นกำเนิดของลัทธิจักรวรรดินิยม (Imperialism) พวกนี้จะเชื่อว่าชาติของตนอยู่เหนือชาติอื่นทั้งปวง จนบางครั้งจะถูกเรียกว่า ชาตินิยมบ้าคลั่ง (Chauvinistic nationalism) พวกนี้มักแบ่งแยกคนออกเป็น เรา(us)กับเขา(them) และขีดเส้นแบ่งโลกออกเป็น ในกลุ่ม(in group) กับ นอกกลุ่ม(out group) ตัวอย่างกลุ่มนี้ได้แก่ ลัทธิต่อต้านยิวของนาซีเยอรมัน และลัทธิฟาสซิสต์

### 4. ชาตินิยมต่อต้านการล่าอาณานิคม (anticolonial nationalism)

ชาตินิยมประเภทนี้มักเกิดขึ้นในประเทศด้อยพัฒนา หรือตกเป็นชาติอาณานิคม ดังนั้นแหล่งสำคัญของกระบวนการชาตินิยมแบบนี้จึงอยู่ในเอเชียและแอฟริกาเป็นส่วนใหญ่ สำนึกของความ เป็นชาติอันเข้มแข็งเป็นพลังทางอุดมการณ์ที่ปลุกคนพื้นเมืองให้ต้องการ “ปลดแอกชาติ” อย่างไรก็ตาม ประเทศเหล่านี้ต้องการเอกราชและต้องการพัฒนาเศรษฐกิจในคราวเดียวกัน จึงมักพบว่าบางครั้งพวกเขาหันไปพึ่งพาลัทธิสังคมนิยมในภายหลัง

โดยสรุปแล้ว ชาตินิยมเป็นกระบวนการทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมที่มีหลายรูปแบบ แต่อาจมองอย่างง่ายที่สุดเป็น 2 รูปแบบหลักๆ คือ ชาตินิยมแบบปกป้องตนเอง คือ เน้นความเป็นเสรีของประชาชนและอำนาจอธิปไตยของชาติ กับชาตินิยมในเชิงรุก คือ ชาตินิยมที่มองเชื้อชาติตนเองอยู่เหนือชนชาติอื่น และพยายามแสดงให้เห็นความเหนือกว่า ผ่านการยึดครองทางดินแดน หรือในปัจจุบันคือ ยึดครองทางเศรษฐกิจ และทางวัฒนธรรม

## 1.4 วิวัฒนาการชาตินิยม

ชาตินิยม เป็นแนวคิดและลัทธิที่มีประวัติความเป็นมาอันยาวนาน และแผ่ขยายไปทั่วโลก อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยขอเสนอประวัติศาสตร์และพัฒนาการของ “ชาตินิยม” ที่สำคัญๆ อันได้แก่ ชาตินิยมในยุโรป ในเอเชียอาคเนย์ และในประเทศไทย โดยสังเขป

### 1.5.1 ชาตินิยมในยุโรป

ชาตินิยมยุคเริ่มแรกเกิดขึ้นในทวีปยุโรป โดยมีบ่อเกิดจากความไม่ลงรอยกันของสถาบันพระมหากษัตริย์ กับสถาบันศาสนาในขณะนั้น กล่าวคือ ในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 15-17 อันเป็นช่วงที่คริสต์จักรเริ่มเสื่อมอำนาจลง กษัตริย์ซึ่งเคยตกอยู่ภายใต้อำนาจของพระสันตะปาปามาตลอดจึงพยายามที่จะกอบกู้อำนาจของตน เป็นที่มาของขบวนการสมบูรณาญาสิทธิราชย์(Absolutism) ซึ่งเป็นขบวนการที่พระราชอาและเจ้าเมืองต่างๆ เช่น เฮนรีที่ ๘ (Henry VIII) แห่งอังกฤษ กุสตาฟ วาซา (Gustav Vasa) แห่งสวีเดน เจ้าเมืองในเยอรมันตอนเหนือ กษัตริย์แห่งสเปน พยายามแยกตัวออกจากการปกครองที่เคยรวมศูนย์มาตั้งแต่สมัยกลางภายใต้การควบคุมของพระสันตะปาปา<sup>27</sup>

ปัจจัยสำคัญอีกสองประการที่ทำให้ขบวนการสมบูรณาญาสิทธิราชย์ หรือขบวนการชาตินิยมยุคดั้งเดิมประสบความสำเร็จคือ การเกิดความแตกแยกทางศาสนา อันได้แก่ การก่อตั้งนิกายโปรเตสแตนต์ อีกประการหนึ่ง คือ ความสำเร็จของการประดิษฐ์เครื่องพิมพ์

มาร์ติน ลูเธอร์ นักบวชชาวเยอรมันผู้ก่อตั้งนิกายโปรเตสแตนต์ เป็นผู้สร้างกำลังใจแห่งชาตินิยมในแง่ที่ว่า งานเขียนของเขาได้ปลุกคนเยอรมันให้รู้สึกที่ชาติของตนก็มีดี พอที่จะไม่ต้องไปพึ่งพาอาศัยอารยธรรมโรมันหรือลาตินเสมอไป เรียกความรู้สึกเช่นนี้ว่า "สำนึกของความเป็นชาติ"(National Conciousness)(หลวงวิจิตรวาทการ, 2502)

เครื่องพิมพ์หนังสือเป็นผลงานการประดิษฐ์ของ โยฮัน โกเตนเบอร์ก ชาวเยอรมันเช่นกัน ซึ่งประดิษฐ์ผลครั้งนี้ย่อมทำให้ชาติต่างๆ เกิดความสนใจที่จะฟื้นฟูภาษาและอักษรศาสตร์ของตน แทนการใช้ภาษาละตินซึ่งเคยเป็นภาษากลางของยุโรป ในยุคจักรวรรดิโรมันเรื่องอำนาจ(หลวงวิจิตรวาทการ, 2502)

เหตุผลต่างๆ เหล่านี้ โดยเฉพาะการแตกแยกทางศาสนาและการเริ่มขึ้นของอำนาจรัฐ ทำให้รัฐแยกอำนาจออกจากศาสนาสำเร็จ<sup>28</sup>

<sup>27</sup> จำปีเขียว . มารู้จัก "ชาตินิยม" ก่อนที่ "ลัทธิคลั่งชาติ" จะพาชาติวิบัติ! จาก [http://thaienews.blogspot.com/2008/07/blog-post\\_1153.html](http://thaienews.blogspot.com/2008/07/blog-post_1153.html). เข้าถึงเมื่อ 10 มีนาคม 2552 เวลา 19.36น.

<sup>28</sup> เดชชาติ วงศ์โกมลเชษฐ. หลักรัฐศาสตร์. (พระนคร : โรงพิมพ์สมาคมสังคมศาสตร์, 2513) อ้างถึงใน รังสิวุฒิ ทับทิมทอง. การสื่อสารเพื่อถ่ายทอดความรู้ละอุดมการณ์ชาตินิยมสู่คนรุ่นใหม่ผ่านละครอิงประวัติศาสตร์คณะรังสิ

จากการที่รวมตัวกันเป็นประเทศขึ้นในรูปแห่งรัฐชาติ และการตื่นรณजनพื้นอำนาจทางศาสนา มาอยู่ภายใต้การปกครองในระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์นี้เอง ได้เป็นก้าวแรกที่ทำให้เกิดอุดมการณ์ ชาตินิยมแบบใหม่ขึ้น โดยความจงรักภักดีต่อชาติได้ค่อยๆ เข้ามาแทนที่ความจงรักภักดีต่อศาสนา และความจงรักภักดีต่อผู้ปกครองประเทศ เป็นความจริงที่ว่า รูปแบบการปกครองในสมัยก่อนนั้น ความจงรักภักดีต่อบ้านเกิดเมืองนอนของตน เป็นที่รับรองและได้รับการสนับสนุนทั่วไป และแม้ว่าจะ รวมถึงความรักบ้านเมืองหรือดินแดนของตน การสืบเนื่องทางวัฒนธรรมและศิลปะ หรือความ จงรักภักดีต่อวิถีชีวิตที่ดำเนินอยู่แล้วนั้นก็ตาม ศูนย์แห่งความรักชาติที่แท้จริง ก็ยังคงอยู่ที่ผู้ปกครอง ประเทศนั่นเอง (Seton อ้างถึงใน อภิรดี เจริญธัญสกุล, 2542)

### 1.5.2 ชาตินิยมในเอเชียอาคเนย์

เอเชียอาคเนย์ หรือเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ เริ่มติดต่อกับชาติตะวันตกโดยตรงเมื่อต้นศตวรรษ ที่สิบเก้า ลักษณะและขอบเขตอำนาจของมหาอำนาจตะวันตกมีมากขึ้นแตกต่างกันตามแต่ละท้องที่ และดูเหมือนว่าอำนาจตะวันตกในแผ่นดินใหญ่จะดูจำกัดกว่าดินแดนในเกาะต่างๆ ซึ่งอำนาจทางทะเล ของชาวยุโรปทำให้ได้เปรียบมาก<sup>29</sup> ความเกรียงไกรทางทะเลนี้ทำให้ฟิลิปปินส์ และอินโดนีเซียตกเป็น เมืองขึ้นของสเปน และฮอลันดาตามลำดับ ก่อนที่อังกฤษและฝรั่งเศสจะรุกคืบเข้าสู่คาบสมุทรมลายูใน เวลาต่อมา

แต่เดิมนั้นชาติต่างๆในเอเชียอาคเนย์ยังคงขึ้นอยู่กับกันอย่างกระจัดกระจายในลักษณะของ แวนแคว้น อาณาจักร ทว่าเมื่อตกเป็นอาณานิคมของมหาอำนาจตะวันตก กล่าวคือ ต่างตกอยู่ภายใต้ ศูนย์กลางการปกครองเดียวกัน ทั้งยังถูกครอบงำด้วยวัฒนธรรม และการผลิตตามแบบที่เมืองแม่ กำหนดตลอดระยะเวลาอันยาวนานของการตกเป็นอาณานิคม ประชาชนพื้นเมืองก็ต่างมีความรู้สึก ร่วมกันอย่างหนึ่งว่า ต่างถูกขูดรีดผลประโยชน์และเอาวัดเอาเปรียบในเรื่องต่างๆ เพราะฉะนั้น จึงได้มีการรวบรวมพลังในรูปแบบของขบวนการต่างๆ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่ออิสรภาพ และการก่อตั้งรัฐเอกราชในที่สุด<sup>30</sup>

มันต์. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2549

<sup>29</sup> จอห์น แบสดิน. ประวัติศาสตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้สมัยใหม่. (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2529)

หน้า 33

<sup>30</sup> เรวดี พริ้งวงษ์. "ชาตินิยมกันพัฒนการทางการเมืองในเอเชียอาคเนย์" วารสารสังคมศาสตร์. 2515

อย่างไรก็ดี พัฒนาการชาตินิยมในเอเชียอาคเนย์ไม่ได้ถูกจุดขึ้นอย่างรวดเร็วอย่างที่หลายฝ่ายเข้าใจ ทั้งนี้ ความรู้สึกเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันนั้นมียุ่ยาวนานในกลุ่มคนระดับท้องถิ่นมากกว่าในระดับชาติ ซึ่งในระดับชาตินี้ยังมีความแตกต่างกันทั้งในด้านศาสนาและวัฒนธรรม บางครั้งก็มีเชื้อชาติต่างกัน ความสำนึกในทางการเมืองจะต้องใช้เวลานับสิบๆปีที่พัฒนาไปสู่ความรักชาติของตนในปัจจุบัน ดังนั้นขบวนการชาตินิยมในเอเชียอาคเนย์ที่เกิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่20 นี้ ส่วนใหญ่จะค่อยๆเปลี่ยนแปลงทีละน้อยๆ จากความรู้สึกรักชาติสู่ขบวนการต้านอาณานิคม(จอห์น แบล-ติน, 2529)

### 1.5.3 ชาตินิยมในประเทศไทย

อุดมการณ์ชาตินิยมของไทยมักเป็นไปตามการขับเคลื่อนของผู้นำประเทศ หรืออีกนัยหนึ่งคือมีรูปแบบตามที่รัฐต้องการ นับตั้งแต่สมัยอาณาจักรจนถึงยุคปัจจุบัน อันเป็นระบอบประชาธิปไตย

ย้อนกลับไปในสมัยอาณาจักรสุโขทัย การรวมแผ่นดินเพื่อสร้างอาณาจักรในยุคนั้นเกิดขึ้นเนื่องจากความต้องการมีเอกราชเหนือการปกครองของอาณาจักรขอม ในปี พ.ศ. 1781 ปฐมกษัตริย์ไทยคือ พ่อขุนผาเมือง รวมถึงเจ้าเมืองภาค และพ่อขุนบางกลางหาว ได้ผนึกกำลังกันยกทัพไปแย่งชิงดินแดนกลับมาจากขอม และสถาปนาขึ้นเป็นอาณาจักรสุโขทัย นั่นเป็นหลักฐานยุคบรรพชนที่แสดงถึงความรักที่จะเป็นอิสระของคนในชาติ

ในยุคนสมัยสุโขทัยนี้เอง กษัตริย์หลายพระองค์ได้เริ่มสร้างความเป็นปึกแผ่นของคนในชาติ โดยเฉพาะ พ่อขุนรามคำแหง ทรงประดิษฐ์อักษรไทยขึ้นใช้ในปี พ.ศ. 1826 ขณะเดียวกันก็มีการรับเอาพระพุทธศาสนานิกายเถรวาทเข้ามาเป็นศาสนาประจำชาติ ซึ่งรุ่งเรืองสุดขีดในสมัยพญาลิไท ซึ่งทรงนิพนธ์ "ไตรภูมิพระร่วง" เพื่อให้ประชาชนเล็งเห็นถึงความศักดิ์สิทธิ์ของศาสนา และยึดถือศาสนาพุทธเป็นหลักในการดำเนินชีวิต

ในสมัยกรุงศรีอยุธยา ชาตินิยมได้เข้ามามีบทบาทในฐานะของเครื่องสร้างขวัญกำลังใจแก่คนในชาติ เนื่องจากเป็นยุคนสมัยที่บ้านเมืองมีศึกสงครามกับดินแดนเพื่อนบ้านอยู่เสมอ ทั้งพม่า เขมร มอญ มลายู กล่าวได้ว่า เป็นชาตินิยมที่พัฒนาไปสู่การแบ่งแยก "เรา" กับ "คนอื่น" ชัดเจนขึ้น นับเป็นรูปแบบที่ใกล้เคียงกับชาตินิยมแบบต่อต้านอาณานิคม(เนื่องด้วยส่วนใหญ่แล้วอยุธยาเป็นฝ่ายตั้งรับข้าศึก) ขณะที่บางครั้งก็เป็นชาตินิยมเชิงรุก เช่น กรณีอาณาจักรอยุธยาที่ไปยึดเขมรเป็นเมืองขึ้น รวมถึงการกวาดต้อนคนมอญเข้ามาเป็นเชลยศึก

นับเนื่องมาจนถึงสมัยกรุงธนบุรีและสมัยพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ไทยยังคงต้องทำสงครามขับเคี่ยวกับพม่า และพยายามก่อร่างสร้างตัวขึ้นใหม่ ความรู้สึกรักชาติยังคงมี



คุกรุ่นอยู่ทั่วไป เมื่อบ้านเมืองปลอดภัยและสงบเรียบร้อย ความรู้สึกนี้ก็จางลง แต่เป็นไปในลักษณะแฝงอยู่ และพร้อมที่จะถูกปลุกเร้าให้เกิดขึ้นใหม่อยู่เสมอ(รังสิวุฒิ ทับทิมทอง, 2549)

หากพิจารณาให้ลึกกลงไป ชาตินิยมในยุคก่อนหน้านั้นอาจถูกจัดอยู่ในรูปแบบของ “ความรักชาติ” มากกว่าที่จะเป็นลัทธิชาตินิยมอย่างจริงจัง ทว่าในช่วงที่จักรวรรดินิยมทวีความเข้มข้น ชาตินิยมจึงได้ถูกยกขึ้นมาใช้อย่างเป็นระเบียบแบบแผน นั่นคือ ในช่วงสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว

พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ส่งเสริมชาตินิยมแบบ **Aristocratic** ในแนวเชิงวัฒนธรรมสูงแบบวิกตอเรีย คือ ส่งเสริมวรรณกรรม การเขียนนิยาย เรื่องสั้น เพลง บทละคร บทความ ในหนังสือพิมพ์ หนังสือหน้าที่พลเมืองชาติ มารยาทผู้ดี สมบัติผู้ดี การมีภรรยาคนเดียวในลักษณะ **gentleman** แบบอังกฤษ ทรงอาศัยกรมพระยาดำรงราชานุภาพนำอดีตมารับใช้การสร้างชาติ โดยเฉพาะในลักษณะเป็นประวัติศาสตร์ที่รุ่งเรือง วิจารณ์อาณาจักรเก่าแก่ของกษัตริย์(ธีรยุทธ บุญมี, 2546)

แต่นอกเหนือจากชาติตะวันตกแล้ว ดูเหมือนรัชกาลที่6 จะใช้นโยบายชาตินิยมเพื่ออีกเหตุผลหนึ่งคือต่อต้านชาวจีน โดยพระองค์ทรงพยายามวาดภาพว่า ชาวจีน คือ ศัตรูร่วมของประชาชน เนื่องจากทรงเล็งเห็นว่า ชาวจีนซึ่งเข้ามาทำมาหากินในประเทศไทยตั้งแต่สมัยสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว ได้ทำการค้าขายจนรุ่งเรืองและครอบครองผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจของประเทศไว้ได้ ธุรกิจที่ทำรายได้ให้ประเทศตกอยู่ในมือคนจีนทั้งสิ้น เช่น การค้าข้าว การทำไร่อ้อย โรงสี โรงเลื่อย เหมืองแร่ ฯลฯ ในขณะที่คนไทยยังยึดอาชีพข้าราชการและเกษตรกร พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวใช้สื่อคืองานพระราชนิพนธ์และบทความต่างๆ โจมตีคนจีน เช่น เรื่อง “ยิวแห่งบูรพทิศ” “ขุนยัดเซ็นฟุ้งซ่าน” ฯลฯ พร้อมกับกระตุ้นความรู้สึกชาตินิยมในหมู่คนไทย ให้คนไทยชิงชังชาวจีน เพื่อผลทางการเมือง คือ การหมดความนิยมเลื่อมใสในลัทธิการเมืองของจีน ซึ่งก็คือ สังคมนิยมคอมมิวนิสต์นั่นเอง (รังสิวุฒิ ทับทิมทอง, 2549)

อุดมการณ์ชาตินิยมมาผลิตดอกผลเต็มที่ในสมัยปฏิรูปการปกครองสู่ระบอบประชาธิปไตย หรือในสมัยที่จอมพล ป. พิบูลสงครามขึ้นเป็นนายกรัฐมนตรี

จอมพล ป. พิบูลสงคราม ใช้อุดมการณ์ชาตินิยมเพื่อผลประโยชน์สองประการคือ เพื่อต่อต้านอิทธิพลจากต่างชาติ ซึ่งขณะนั้น ทั้งชาติตะวันตก และญี่ปุ่นได้รุกคืบเข้าสู่ประเทศไทยอย่างเต็มตัว และอีกประการคือ เพื่อสร้างความชอบธรรมในการบริหารประเทศของตนและคณะ ทั้งนี้ เพราะท่านเห็นว่า ชาตินิยมน่าจะเป็นเครื่องมือสำคัญในการประกาศว่า ชาติกำลังถูกคุกคามและ ชาติต้องการผู้นำที่เข้มแข็ง เด็ดขาด ดังคำขวัญที่ว่า "เชื้อผู้นำ ชาติพันธุ์" และนิสัยประจำชาติไทย 14 ข้อ เรียกว่า 'วีรกรรมของชาติไทย' ซึ่งประกาศเมื่อวันที่ 12 พฤษภาคม 2487 ก็มีข้อที่กล่าวไว้ว่า "ไทยเป็นชาติว่าตามกันและตามผู้นำ"

นโยบายชาตินิยม หรือในสมัยนั้นใช้ชื่อว่า "รัฐนิยม"<sup>31</sup> ก็มีอาทิเช่น

รัฐนิยมฉบับที่ 2 : ประกาศไม่ให้คนไทยประพฤติดนเป็นตัวแทนของต่างชาติ และไม่ให้ขายที่ดินให้ต่างชาติ

รัฐนิยมฉบับที่ 5 : เรื่องให้ชาวไทยพยายามใช้เครื่องอุปโภค บริโภคที่ผลิตขึ้นในประเทศไทย(หรือภายใต้คำขวัญที่ว่า ไทยทำ ไทยใช้ ไทยเจริญ)

รัฐนิยมฉบับที่ 7 : เรื่องชักชวนให้ชาวไทยร่วมกันสร้างชาติ

รัฐนิยมฉบับที่ 9 : เรื่องภาษาและหนังสือไทยกับหน้าที่พลเมืองดี ซึ่งกำหนดให้ชนชาติไทย ถือเป็นพลเมืองดีที่จะต้องศึกษาให้รู้หนังสือไทยอันเป็นภาษาของชาติอย่างน้อยต้องให้อ่านออก เขียนได้ และถือเป็นหน้าที่ที่สำคัญในการช่วยเหลือสนับสนุนแนะนำชักจูงให้พลเมืองที่ยังไม่รู้ภาษาไทยหรือยังไม่รู้หนังสือไทยให้รู้ภาษาไทยหรือหนังสือไทยจนอ่านออกเขียน ได้ ทั้งนี้เพื่อ ไม่ให้เกิดความแตกแยกและแตกต่างของท้องถิ่นกำเนิด

เมื่อประเทศผ่านพ้นช่วงสงครามแบบเก่ามาได้ และก้าวสู่สงครามแบบใหม่ คือ สงครามทางเศรษฐกิจ ประเทศก็ได้หวนกลับมาใช้นโยบายที่เป็นแนวคิดชาตินิยมอีกครั้ง โดยเฉพาะในช่วงหลังวิกฤตการณ์ทางเศรษฐกิจ ปี พ.ศ. 2540 เป็นต้นมา เช่น การประกาศคำขวัญ "กินของไทย ใช้ของไทย เทียวเมืองไทย ร่วมใจประหยัด" รวมไปถึงกลยุทธ์ทางการท่องเที่ยวอย่าง "เที่ยวเมืองไทย เงินทองไม่รั่วไหล" ซึ่งนอกจากจะสะท้อนให้เห็นถึงความเอาใจจริงเอาใจลงในกิจกรรมกระตุ้นเศรษฐกิจของประเทศแล้ว ยัง

<sup>31</sup><http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A3%E0%B8%B1%E0%B8%90%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B8%A2%E0%B8%A1>. เข้าถึงเมื่อวันที่ 13 มีนาคม เวลา 20.03 น.

ชี้ให้เห็นว่าคนไทยเริ่มตื่นตัว หลังจากตระหนักว่าที่ผ่านมา การรุกรานทางเศรษฐกิจได้เข้ามาสร้างความเสียหายให้กับประเทศเพียงใด ขณะเดียวกัน ก็เกิดกระแสต่อต้านกลุ่มทุนจากต่างชาติ โดยเฉพาะในหมู่นักวิชาการ ซึ่งหวังกันว่าระบบเศรษฐกิจประเทศจะถูกครอบงำโดยสมบูรณ์จากต่างชาติ ความเคลื่อนไหวของนักวิชาการเหล่านี้ออกมาในรูปของ การประท้วง การวิพากษ์วิจารณ์ผ่านสื่อต่างๆ

ขณะเดียวกัน กระแสโลกาภิวัตน์ที่พัฒนาวัฒนธรรมตะวันตก รวมไปถึงวัฒนธรรมจากเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เข้ามาในไทย ได้เริ่มส่อเค้าที่น่าวิตก โดยเฉพาะที่สะท้อนผ่านวิถีชีวิตของเยาวชน และคนวัยทำงาน ที่เริ่มสูญเสียอัตลักษณ์ความเป็นไทยไปที่ละน้อย ทั้งที่เป็นรูปธรรม เช่น อาหารการกิน เครื่องแต่งกาย สถาปัตยกรรม และที่เป็นนามธรรม เช่น ภาษา กิริยามารยาท ตลอดจนค่านิยมต่างๆ

แนวความคิดเรื่องอัตลักษณ์และอุดมการณ์ชาตินิยมนี้เป็นส่วนสำคัญอย่างมากของการศึกษาวิจัย เนื่องจากผู้วิจัยจะใช้องค์ความรู้ทางด้านนี้เป็นกรอบแนวคิดหลักในการค้นหา จำแนกลักษณะแนวคิดชาตินิยมที่มีอยู่ในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยได้ ทำให้สามารถชี้ได้ว่าสิ่งใดแทนภาพ "ชาตินิยม" หรือสิ่งใดไม่ใช่ เพื่อนำไปสู่ผลการเก็บรวบรวมและการสรุปผลที่ถูกต้องต่อไป

## 2. แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ความเป็นไทย

คำว่า "อัตลักษณ์" ไม่มีบันทึกไว้ในพจนานุกรม ความหมายของคำว่า "อัตลักษณ์" จึงต้องวิเคราะห์จากรากศัพท์ นั่นคือ คำนี้มาจากภาษาบาลีว่า อุตฺต + ลักษณะ โดยที่ "อุตฺต" มีความหมายว่า ตัวตน, ของตน ส่วน "ลักษณะ" หมายถึง สมบัติเฉพาะตัว ดังนั้น "อัตลักษณ์" จึงมีตำราหลายๆเล่มอธิบายไว้ว่าเป็น **คุณลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งเป็นตัวบ่งชี้ของลักษณะเฉพาะของบุคคล สังคม ชุมชน หรือประเทศนั้นๆ** เช่น เชื้อชาติ ภาษา วัฒนธรรมท้องถิ่น และศาสนา ฯลฯ ซึ่งมีคุณลักษณะที่ไม่ทั่วไปหรือสากลกับสังคม

ส่วนอีกกระแสหนึ่ง กล่าวว่า "อัตลักษณ์"<sup>32</sup> (identity) คือความสำนึกหรือความตระหนักว่าตัวเองเป็นใคร ทั้งในระดับปัจเจกบุคคล (individual) และระดับรวมหมู่ (collective) อัตลักษณ์จึงขึ้นอยู่กับการนิยามตนเองและผู้อื่น เช่น การนิยามตนเองว่าเป็นคนไทยก็เท่ากับเป็นการนิยาม "ความไม่เป็นไทย" ชุดหนึ่งขึ้นมาด้วย ทั้งนี้ อัตลักษณ์ถือเป็นสิ่งประกอบสร้าง (constructed) ไม่ใช่สิ่งที่ติดตัว

<sup>32</sup> ฉลาดชาย รมิตานนท์. (พฤศจิกายน, 2549) การเมืองเรื่องอัตลักษณ์ (Identity Politics). [ออนไลน์] เข้าถึงจาก <http://www.soc.cmu.ac.th/%7Ewsc/data/Identity%20politics.pdf>. เมื่อวันที่ 31 มกราคม 2552 เวลา 17..23 น.

มาแต่กำเนิด (innate) แต่เกิดจากการหล่อหลอมของสังคมและสถาบันต่างๆ อุดลักษณะจึงเป็นสิ่งที่สิ้นไหลและมีพลวัต

ในกรณีของอัตลักษณ์ของชาติไทยนี้ มีผู้บัญญัติ "ความเป็นไทย" ไว้หลายกระแส แต่โดยหลักๆ แล้ว สิ่งที่ถูกนำมาอ้างอิงอยู่เสมอได้แก่ เชื้อชาติ(Race) สัญชาติ(Nationality) ภาษา(Language) ศาสนา(Religion) และวัฒนธรรม(Culture)

### 1. เชื้อชาติ (Race)

เชื้อชาติ หมายถึง หมู่ชนซึ่งสืบสันดานมาจากบรรพบุรุษร่วมกัน มีสายสัมพันธ์ทางโลหิต มีรูปร่างลักษณะท่าทาง และความคิดคล้ายคลึงกัน(อุทัย หิรัญโต, 2524) ในทางมานุษยวิทยา ได้แบ่งมนุษย์ออกเป็น 5 สาขา คือ

- 1) พวกผิวขาว(Caucasoid) มีลักษณะเด่นคือ จมูกโด่ง ผมเป็นลอน หนวดเคราดก ขนยาว ผิวสีอ่อน ได้แก่ คนส่วนใหญ่ที่อาศัยอยู่ในทวีปยุโรป อเมริกา และออสเตรเลีย
- 2) พวกผิวเหลือง(Mongoloid) มีศีรษะกว้าง กระดูกแก้มเป็นโหนก ผมแข็งเหยียดตรง จมูกไม่โด่งมาก ผิวเหลืองหรือเหลืองแดง ได้แก่ ประชากรส่วนใหญ่ในเอเชีย
- 3) พวกผิวดำ(Negroid) มีศีรษะยาว จมูกกว้าง ริมฝีปากหนา ผิวดำ ผมหยิก ได้แก่ นิโกรแอฟริกา และชนพื้นเมืองบนเกาะแถบมหาสมุทรแปซิฟิก
- 4) พวกผิวดำแดง(Australoid) มีกะโหลกศีรษะยาว จมูกแบน ผลเป็นลอน ขนตามตัวมาก ผิวดำแดง ได้แก่ คนพื้นเมืองในประเทศออสเตรเลีย
- 5) พวกชนเผ่าแคระ(Pigmies) เป็นคนแคระ ความสูงไม่ถึง 145 เซนติเมตร ศีรษะกว้าง จมูกกว้าง ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในเขตป่าร้อนในคองโก(congo) ในแอฟริกา

สำหรับคนไทย น่าจะจัดอยู่ในกลุ่มมองโกลอยด์ได้ ทว่านักวิชาการบางกลุ่มแย้งว่าเป็นเผ่าพันธุ์ "ออสตราลอยด์" ที่จัดว่าเป็นเผ่าพันธุ์ดั้งเดิมของชนชาติละว้า ซึ่งหมายความว่า คนไทยมีเชื้อชาติที่ใกล้เคียงกับคนลาวมาแต่ดั้งเดิม ในขณะที่ฝั่งอินเดียเรียกคนไทยเป็น "เซียมมอยด์" (SIAMOID)

เชื้อชาติกลายเป็นสิ่งที่ถูกหยิบยกมาโยงเข้ากับแนวคิดเรื่องชาติ ในสมัยการสร้างชาติ และสร้างความเป็นไทยในยุคของหลวงวิจิตรวาทการ โดยท่านเน้นความรักชาติว่าเหมือนกับการรักคนที่เกิดมาร่วมสายเลือดเดียวกัน โดยเทียบความรักชาติกับคำว่า **Nationalism** ท่านอธิบาย(หลวงวิจิตรวาทการ, 2502)ไว้ว่า

ความรักชาติตามความเข้าใจของฝรั่งมีอยู่สองชนิด ชนิดหนึ่งเรียกว่า **Patriotism** หมายถึงรักบ้านเกิดเมืองบิดร อีกชนิดหนึ่งเรียกว่า

*Nationalism* เป็นความรักคน... *Nationalism* มาจากคำลาตินว่า *Natus* แปลว่า เกิด เราใช้ว่า ชาติ ซึ่งเป็นคำถูกต้องที่สุด เพราะชาติก็แปลว่าเกิดนั่นเอง จึงหมายความว่ารักสิ่งที่เกิด คือคน... ถ้าจะแปลให้เหมาะสมที่สุดก็เห็นจะแปล *Patriotism* ว่า ความรักประเทศชาติ และ *Natiolism* ว่า ความรักประชาชาติ

ด้วยเหตุนี้ ลัทธิชาตินิยมจึงหนักไปในทางรักคน คือ รักคนที่สืบสายโลหิตและมีประวัติศาสตร์ร่วมกันมา โดยไม่จำกัดเขตว่าคนเช่นนั้นจะอยู่ในประเทศใด โดยไม่จำกัดเขตว่าคนเช่นนั้นจะอยู่ในประเทศใด โดยเหตุที่ชาตินิยมหนักในทางคน ...

นอกจากนี้ ในเพลงชาติฉบับของขุนวิจิตรมาตรา ได้ให้ความหมายของคนไทยในทำนองที่ว่า เป็น "เลือดเนื้อเชื้อไทย" ดังปรากฏในความตอนหนึ่งว่า

สืบชาติไทยดีค้ำบรรพ์โบราณลงมา  
รวมรักษาเอกราชชนชาติไทย...  
อันดินสยามคือว่าเนื้อของเชื้อไทย...  
น้ำรินไหลคือว่าเลือดของเชื้อข้า...  
เราจะสามัคคีร่วมมีใจ  
ยึดอำนาจกุมสิทธิอิสรเสรี  
ใครร้ายยี่เราจะไม่ละให้  
เอาเลือดล้างให้สิ้นแผ่นดินของไทย  
สถาปนาสยามให้เชิดชัยชโย<sup>33</sup>

ทว่าความเป็นเชื้อชาติไทยในยุคเมื่อแปดสิบปีก่อนยอมใช้ไม่ได้กับความเป็นจริงทุกวันนี้ เนื่องจากการแต่งงานระหว่างคนไทยกับคนจีนในประเทศไทยเป็นจำนวนมาก รวมไปถึงเชื้อชาติอื่นๆ เช่น อินเดีย พม่า มาเลย์ เป็นต้น จนเป็นที่ยอมรับกันแล้วว่า การจะหาคนไทยที่สืบเชื้อสายไทยบริสุทธิ์มานั้นเป็นเรื่องที่ยากลำบากมาก พร้อมกันนั้น ชาวไทยเชื้อสายจีนในรุ่นหลังๆ ก็ไม่ได้รู้สึกว่าเป็นคน

<sup>33</sup> เริงไชย พุทธาโร. เหม เวชกร จิตรกรมือเทวดา หลวงสาธิตประพันธ์ ราชาเรื่องลูกกลับ ผู้ประพันธ์เพลงชาติไทย. (กรุงเทพมหานคร : ธานีตรเพรส, 2531) หน้า 188 อ้างถึงในสายชล สัตยานุรักษ์. ความเปลี่ยนแปลงในการสร้างชาติไทยและความเป็นไทยโดย หลวงวิจิตรวาทการ. (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มติชน, 2545) หน้า 48

ต่างด้าวแต่อย่างใด ยังไม่นับรวมความจริงที่ว่า แต่เดิม ไทยก็เป็นประเทศที่รวมคนหลายเชื้อชาติเข้าด้วยกัน เช่น ไท มอญ ขอม ละว้า ฯลฯ

ดังนั้น ประเด็นเรื่องการใช้เชื้อชาติเป็นอัตลักษณ์ประจำชาติจึงถูกโต้แย้ง เพราะพิสูจน์ได้ยากในทางปฏิบัติ

## 2. สัญชาติ (Nationality)

สัญชาติ มีความหมายได้หลายประการ เช่น ในทางกฎหมาย หมายถึงฐานะของบุคคลซึ่งมีความสัมพันธ์ต่อรัฐในแง่ที่ว่า ผู้มีสัญชาติของรัฐใด จะพึงมีสิทธิและหน้าที่ต่อรัฐนั้น และสิทธิของผู้มีสัญชาติที่จะได้รับความคุ้มครองจากรัฐนั้น ความผูกพันของเขาต่อรัฐย่อมต่างจากความผูกพัน หรือความจงรักภักดีของคนต่างด้าว บุคคลที่มีสัญชาติเดียวกันไม่จำเป็นต้องมีความสัมพันธ์ทางสายเลือด (blood relation) เดียวกัน เพราะในทางกฎหมาย บุคคลสามารถแปลงสัญชาติได้ (Naturalization)(อุทัย หิรัญโต., 2524)

สัญชาติมีความหมายได้ 2 ทาง คือ สัญชาติที่เป็นสภาพตามกฎหมาย กับสัญชาติที่เป็นความผูกพันทางจิตใจ นั้นหมายถึง คนไทยก็สามารถมีสัญชาติไทยได้ 2 ทาง คือ เป็นคนไทยโดยสายเลือด หรือเป็นคนไทยเพราะอาศัยอยู่ในดินแดนประเทศไทย อย่างไรก็ตาม มีองค์ประกอบอื่น ที่ช่วยพิสูจน์สัญชาติได้แน่นอนขึ้น นอกเหนือจากเชื้อชาติ(สายโลหิต) และหลักแหล่งทางภูมิศาสตร์(ดินแดน) ได้แก่ ภาษา ศาสนา และการมีผลประโยชน์ร่วมกัน

แม้ว่าสัญชาติไทยจะสามารถใช้เป็นอัตลักษณ์ของชาติไทยได้ดีในระดับหนึ่ง (อย่างน้อยก็ครอบคลุมกว่าการใช้เชื้อชาติ) แต่โดยปกติแล้ว เมื่อก้าวถึงสัญชาติ มักจะมีนัยยะไปในทางกฎหมายมากกว่า และมักต้องใช้หลักฐานอ้างอิงเป็นพยานวัตถุ เช่น บัตรประจำตัวประชาชน หนังสือเดินทาง เป็นต้น

## 3. ภาษา (Language)

ภาษาไทย ทั้งภาษาพูดและภาษาเขียนถือเป็นอัตลักษณ์ประการหนึ่งในการประกาศตัวเป็นคนไทย ด้วยเหตุที่เรายังใช้ภาษาไทยในทางราชการ และในชีวิตประจำวัน ในทางกลับกันก็ไม่ได้มีชาติอื่นที่นำภาษาไทยไปใช้เป็นภาษาหลักในสังคม

ภาษาเป็นวัฒนธรรมที่มีพลวัติและปรับตัวได้ตามยุคสมัย ไม่เหมือนกับสถาปัตยกรรมหรือศิลปกรรมไปตามกาลเวลา ภาษาที่เราใช้กันในปัจจุบันย่อมแตกต่างกับภาษาเมื่อร้อยปีก่อนค่อนข้างชัดเจน ดังนั้น ภาษาถือเป็นอัตลักษณ์ที่แสดงถึงความเป็นปัจจุบันได้ดี

อย่างไรก็ดี ภาษาไทยภาคกลางที่ถือเป็นภาษาราชการก็ไม่ใช่ภาษาที่ใช้กันทั่วทุกภูมิภาค ชาวไทยซึ่งแต่เดิมก็มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์อยู่แล้วก็ย่อมมีการใช้ภาษา โดยเฉพาะภาษาพูดที่แตกต่างกันไป เช่น คำเมือง ไทยอีสาน ภาษาไทยภาคใต้ ดังนั้น แม้ว่าภาษาจะเป็นอัตลักษณ์ของชาติ แต่ในความเป็นอัตลักษณ์นี้ก็แฝงความหลากหลายในตัว

#### 4. ศาสนา (Religion)

ศาสนาพุทธ คือ ศาสนาประจำชาติไทย

เป็นที่ยอมรับกันว่า พระพุทธศาสนาได้เป็นชีวิตจิตใจของชนชาติไทย ได้เจริญคลี่คลายอย่างช้าๆ เป็นเวลาหลายร้อยปี ได้มีการปรับตัวให้เข้ากับความต้องการของชาติให้เหมาะสมกับยุคสมัยเรื่อยมา จึงกล่าวได้ว่า พระพุทธศาสนาเป็นอุดมคติและความรู้สึกนึกคิด และเป็นเครื่องป้องกันภัยอันตรายในวิถีชีวิตของชนชาติไทยตลอดมา

อิทธิพลที่พระพุทธศาสนามีผลต่อประเทศชาติ และประชาชนนั้นมีหลายด้าน<sup>34</sup> เช่น

- 1) ด้านการปกครอง ชนชั้นปกครองของไทย โดยเฉพาะกษัตริย์ได้ผนวกเอาคุณธรรมทางศาสนา มาเสริมพระบารมีและความทรงศักดิ์และสิทธิ์ของพระมหากษัตริย์ โดยทรงมีฐานะเป็นพระธรรมราชา
- 2) ด้านการศึกษา วัดเป็นศูนย์รวมศิลปวิทยาการและเป็นสถานศึกษามาแต่ครั้งโบราณกรรม แม้ในปัจจุบันวัดหลายแห่งก็ยังมีเนื้อที่ส่วนหนึ่งสำหรับใช้เป็นโรงเรียนวัด
- 3) ด้านประเพณี ศาสนาเป็นบ่อเกิดของศีลธรรมหรือจารีต เช่น ความกตัญญูรู้คุณพ่อแม่ และเป็นจุดเริ่มต้นของประเพณี เช่น การบวช งานศพ งานโกนจุก ฯลฯ ซึ่งหล่อหลอมความเป็นไทยมาจนถึงทุกวันนี้
- 4) ด้านภาษาและวรรณกรรม รากฐานของศาสนาพุทธกับภาษาไทยนั้นมีที่มาใกล้เคียงกัน คือ ภาษาบาลีและสันสกฤต วรรณกรรมทางศาสนาจำนวนมากก็มีคุณค่าต่อวงการงานเขียนของประเทศ
- 5) ด้านศิลปกรรม พระพุทธศาสนาได้ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจในทางศิลปะแก่ศิลปินไทยอย่างลึกซึ้ง ศิลปะชั้นเยี่ยมในอดีตเป็นสมบัติของพระพุทธศาสนาเกือบทั้งหมด เช่น พระพุทธรูป สถาปัตยกรรม

<sup>34</sup> ยุพร แสงทักษิณ. ไทยศึกษา. (กรุงเทพมหานคร : คณะกรรมการวิชาบูรณาการหมวดศึกษาทั่วไป, 2541) หน้า 62

6) ด้านสังคม วัดเป็นศูนย์รวมทางสังคมของคนไทยดั้งเดิม ถึงแม้ว่าปัจจุบันจะเสื่อมความนิยมลง โดยเฉพาะในหมู่วัยรุ่น แต่ในบางโอกาสก็ยังเป็นสถานที่จำเป็นสำหรับคนไทย

หลักฐานเหล่านี้แสดงถึงว่าพระพุทธศาสนาแผ่อิทธิพลเข้ามาในวิถีชีวิตคนไทย และสังคมไทยเกือบทุกด้าน และแทรกซึมอยู่ในทุกอณูของความเป็นไทย ขณะเดียวกัน ลักษณะของพระพุทธศาสนาในไทยนั้นก็ยังมีลักษณะแตกต่างกับในต่างประเทศ ตัวอย่างเช่น ฐานะของนักบวช สำหรับบ้านเราจะถือว่าพระสงฆ์เป็นบุคคลในสถานะที่เหนือกว่าสามัญชนที่เป็นฆราวาส ขณะเดียวกันก็คาดหวังบทบาทของพระให้เป็นผู้ประกาศศาสนาและเป็นผู้สำรวจมโนอิทธิย์ เราจะไม่เห็นภาพพระไทยออกมาเดินประท้วงรัฐบาลอย่างในพม่า เราจะประณามพระที่ประพฤติผิดศีลธรรมราวกับเป็นอาชญากร โดยเฉพาะเรื่องกามรส ขณะที่พระพุทธรูปและโบราณสถานสำหรับคนไทยแล้วถือเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์และดินแดนศักดิ์สิทธิ์ตามลำดับ ขณะที่พิธีกรรมทางศาสนาของประเทศไทยที่เกี่ยวข้องกับศาสนาถือเป็นเรื่องเอิกเกริกและเป็นพิธีกรรมร่วม ผิดกับประเพณีทางศาสนาของบางประเทศที่เน้นความเป็นปัจเจก

พิจารณาแล้ว เราย่อมเห็นว่าพระพุทธศาสนาถือเป็นหนึ่งในอัตลักษณ์ที่แสดงความเป็นไทยได้อย่างชัดเจน

## 5. วัฒนธรรม(Culture)

คำว่า “วัฒนธรรม” หมายถึง สิ่งทั้งหลายที่มนุษย์สร้างขึ้น อันได้แก่ ความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ ศีลธรรม กฎหมาย ประเพณี ตลอดจนอุปนิสัยใจคอของมนุษย์ซึ่งมนุษย์นั้นได้รับมาในฐานะที่เป็นสมาชิกของสังคม

ในปัจจุบัน ประเทศไทยได้พัฒนาความหมายและค่านิยมวัฒนธรรมขึ้นมาใหม่อีกด้วยเหตุผลพื้นฐานที่ว่าความหมายและนิยามเดิมกว้างขวาง คลุมเครือและค่อนข้างไม่สะดวกกับการนำไปใช้ในสถานการณ์ปัจจุบัน วัฒนธรรมไทยโดยสำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ(สวช.) ได้กำหนดแบ่งวัฒนธรรมออกเป็น 5 สาขา ประกอบด้วย<sup>35</sup>

1) สาขาศิลปกรรม ได้แก่ ภาษา วรรณกรรม ละคร นาฏศิลป์ ดนตรี จิตรกรรม สถาปัตยกรรม ประติมากรรมและศิลปะการแสดงอื่นๆ

2) สาขามนุษยศาสตร์ ได้แก่ เรื่องคุณธรรม จริยธรรม ค่านิยม ขนบธรรมเนียมประเพณี กฎหมาย การปกครอง ประวัติศาสตร์ โบราณคดี และปรัชญา

<sup>35</sup> ผศ. วราคม ทีสุโกะ. สังคมและวัฒนธรรมไทย. (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์พัฒนศึกษา, 2544) หน้า 64



3) สาขาช่างฝีมือ ประกอบด้วย การเย็บปักถักร้อย แกะสลัก การทอ การจักสาน เครื่องถม เครื่องเงิน เครื่องทอง

4) สาขากีฬาและนันทนาการ ประกอบด้วย เรื่องมวยไทย กระบี่กระบอง ตะกร้อ การละเล่นพื้นเมือง

5) สาขาคหกรรม ประกอบด้วย เรื่องระเบียบในการกินอยู่ มารยาทในสังคม การแต่งกาย การตกแต่งเคหะสถาน การดูแลเด็ก ฯลฯ

นอกจากนี้แล้ว มีผู้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมของคนไทยที่ปรากฏเป็นวัฒนธรรมประจำชาติจากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน<sup>36</sup> ซึ่งได้แก่

### 1. คนไทยมีภาษาเป็นของตนเอง

การมีภาษาเป็นของตนเองแสดงถึงเอกลักษณ์ประจำชาติและการมีภาษาไทยสำหรับใช้ในการอ่าน พูด เขียน และฟัง ได้ถูกนำไปใช้ทั้งในด้านการสื่อความหมายและการสื่อสารในกลุ่มคนไทยทั่วราชอาณาจักร นอกจากนี้ภาษาไทยยังมีแบบเฉพาะในการนำไปใช้ดังปรากฏในการใช้สำนวน ลีลาการพูด การเขียนพร้อมหลักไวยากรณ์ไทย ภาษาไทยจึงเป็นมรดกทางวัฒนธรรม อีกทั้งยังมีภาษาเฉพาะของท้องถิ่นในแต่ละภูมิภาค ทั้งภาคเหนือ ภาคอีสาน ภาคกลาง และภาคใต้

### 2. คนไทยมีศาสนาพุทธประจำชาติ

คนไทยได้รับนับถือพระพุทธศาสนาเป็นเวลานานและถือปฏิบัติในประเพณีการทำบุญเนื่องมาจากพระพุทธศาสนาเป็นประเพณีของไทย ให้ความสำคัญกับวันสำคัญทางพระพุทธศาสนา เช่น วันเข้าพรรษา วันวิสาขบูชา วันออกพรรษา ฯลฯ

### 3. การให้ความเคารพในองค์พระมหากษัตริย์

คนไทยมีพระมหากษัตริย์มาตั้งแต่สมัยสมบูรณาญาสิทธิราชย์มาจนถึงการปกครองระบบประชาธิปไตย ทำให้คนไทยมีความจงรักภักดีต่อสถาบันพระมหากษัตริย์ ซึ่งปรากฏจากการแสดงออกถึงความร่วมแรงร่วมใจของประชาชนด้านวัฒนธรรมที่มีต่อพระราชพิธีต่างๆ เช่น พระราชพิธีเฉลิมพระชนมพรรษา พระราชพิธีฉัตรมงคล พระราชพิธีทางศาสนาที่พระมหากษัตริย์ทรงบำเพ็ญพระราชกุศล

<sup>36</sup> เสาวภา ไพบูลย์วัฒน์ อ้างถึงใน รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. เอกลักษณ์ไทยที่มีผลต่อการสร้างสรรค์งานอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ : กรณีศึกษาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย. รายงานผลการวิจัยเสนอสถาบันศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม, 2550 หน้า12-13

#### 4. คนไทยเป็นชนชาติที่มีประเพณีไทย

ประเพณีไทยเป็นเครื่องแสดงถึงวิถีในการดำรงชีวิตซึ่งถือปฏิบัติมาตั้งแต่ครั้งบรรพบุรุษมาจนถึงลูกหลาน โดยเฉพาะประเพณีที่เกี่ยวข้องกับชีวิต ได้แก่ ประเพณีการโกนจุก ประเพณีบวชนาค ประเพณีแต่งงาน ประเพณีเผาศพ ประเพณีในการสร้างบ้านเรือน ประเพณีสงกรานต์ ฯลฯ

#### 5. ศิลปกรรมไทยซึ่งถ่ายทอดความรู้สึกของคนในชาติ

ปรากฏในวัฒนธรรมทางด้านศิลปะ ทั้งทางด้านจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และในด้านอื่นๆ อีกหลายด้าน

#### 6. การแสดงกิจกรรมอารยทแบบไทย

คนไทยเป็นชนชาติที่ให้ความสำคัญในเรื่องกิจกรรมอารยทที่สุภาพ อ่อนน้อมถ่อมตน แสดงความอ่อนน้อมในโอกาสต่างๆ และบุคคลที่ควรแก่การอ่อนน้อม ใช้ภาษาพูดอันแสดงถึงการเคารพนบอบ การรู้จักปรับตัวให้เข้ากับสังคม

#### 7. การมีอาหารไทยเป็นศิลปะและวัฒนธรรมประจำชาติ

คนไทยมีศิลปะในการปรุงอาหารให้น่ารับประทาน นับเป็นวัฒนธรรมในด้านคหกรรมศิลป์อันแสดงถึงความสามารถที่ละเอียดอ่อน ประณีตศิลป์ แสดงถึงความมีระเบียบแบบแผนในการดำรงชีวิต

วัฒนธรรมในสังคมหนึ่งย่อมแตกต่างจากอีกสังคมหนึ่ง ทั้งนี้เพราะการทำ พูด คิด ที่รวมเรียกว่า พฤติกรรมทางสังคม (Social behaviour) นั้นได้รับอิทธิพลโดยตรงจากวัฒนธรรมของสังคม หมายความว่า คนไทยที่อยู่บนสังคมไทยเรียนรู้และสั่งสมสิ่งเหล่านี้จากประสบการณ์ตรง ก็จะซึมซับสิ่งเหล่านี้เข้าเป็นบุคลิกภาพ ซึ่งถ้าเรามองจากองค์รวม จะพบบุคลิกภาพของสังคม ซึ่งมีความหมายเท่ากับ "ลักษณะประจำชาติ" นั่นเอง ลักษณะประจำชาตินี้ก็ส่งผลเป็นเอกลักษณ์ หรืออัตลักษณ์ของชาตินั่นเอง

จะเห็นว่า จากแนวคิดเรื่องการกำหนดอัตลักษณ์ความเป็นไทยนี้ บางส่วนยังเป็นเรื่องที่คลุมเครืออยู่ ดังนั้นการวิเคราะห์หาความเป็นไทยในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาวิจัยในเชิงเปรียบเทียบ กล่าวคือ พิจารณาว่าอะไรคือความเป็นไทยไปพร้อมกับว่าอะไรคือความ "ไม่" เป็นไทย

โดยเทียบเคียงจากหน่วยเดียวกัน เช่น ภาษา เชื้อชาติ วัฒนธรรมการแต่งกาย อาหาร ฯลฯ เป็นต้น ซึ่งกรอบแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์จะนำไปรองรับกรอบแนวคิดเรื่องชาตินิยมอีกทอดหนึ่ง

### 3. แนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง

กิตติศักดิ์ สุวรรณโกสิน<sup>37</sup> ได้กล่าวถึงหน้าที่หลักของภาพยนตร์ ซึ่งมีทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่

1. หน้าที่ในการเล่าเรื่อง(Narrative Function) เนื่องจากภาพยนตร์มีเรื่องราวที่จะบอกกล่าวให้ผู้ชมรับรู้ เพราะฉะนั้นภาพยนตร์จึงมีหน้าที่ที่จะต้องเล่าเรื่องราวให้ผู้ชมรับรู้เรื่องราวที่หนังต้องการนำเสนอได้

2. หน้าที่ในการสื่ออารมณ์(Emotional Function) ทั้งนี้ การสร้างอารมณ์ต่างๆให้กับผู้ชมถือเป็นหน้าที่หนึ่งของภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นความโศกเศร้า ความสุข ความหวาดเสียวสยดสยอง ฯลฯ โดยใช้วิธีการต่างๆกันไป เช่น การใช้เทคนิคการตัดต่อ หรือใช้เสียงประกอบ เป็นต้น

3. หน้าที่ในการสื่อทางด้านความคิด(Intellectual Function) การสื่อสารทางความคิดมีอยู่สองลักษณะด้วยกัน ลักษณะแรก คือ ผู้สร้างภาพยนตร์อาจจะแทรกแนวความคิดบางอย่างที่อาจเป็นปรัชญา หรือข้อคิด หรือแง่คิดต่างๆเกี่ยวกับการใช้ชีวิตเข้าไปในเรื่อง ซึ่งคนดูจะรับรู้และอาจจะเอาไปใช้ในชีวิตประจำวันของตนเอง และอีกลักษณะหนึ่ง คือ การกระตุ้นให้ผู้ชมใช้ความคิดของตนเอง โดยผู้สร้างภาพยนตร์ไม่ได้เอาความคิดของตัวเองไปใส่ไว้ให้ภาพยนตร์

4. หน้าที่ในการสร้างความตื่นตาตื่นใจ(Spectacle Function) ซึ่งไม่จำเป็นต้องเกิดจากภาพเท่านั้น ดนตรีและเสียงประกอบก็สามารถช่วยในการสร้างความน่าตื่นตาตื่นใจได้เช่นกัน

นั่นแสดงให้เห็นว่า "การเล่าเรื่อง" เป็นหน้าที่สำคัญประการหนึ่งของภาพยนตร์

สำหรับวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ เราอาจสังเคราะห์ออกเป็นส่วนๆได้ตามองค์ประกอบเหล่านี้

#### 1. โครงเรื่อง(Plot)

<sup>37</sup> อ้างถึงใน สุวิมล วงศ์รัก. อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547 หน้า 28

โครงเรื่อง เป็นการร้อยเรียงเรื่องราวในลักษณะของชุดเหตุการณ์ ดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ (แต่ไม่จำเป็นต้องไล่เรียงตามลำดับเวลา) และตามปกติแล้ว ก็มักเป็นเหตุการณ์ที่เป็นเหตุเป็นผลต่อกัน (อาจยกเว้นในกรณีของภาพยนตร์แนวเหนือจริง) ทั้งนี้โครงเรื่องในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ที่เราพบเห็นกัน มักเป็นสูตรโครงสร้างแบบสามองก์(Three-act structure)<sup>38</sup> ซึ่งมีลักษณะดังนี้

| ตอนต้นเรื่อง   | ตอนกลางเรื่อง  | ตอนจบเรื่อง  |
|--|--|--|
| <b>องก์ 1</b><br>การเปิดเรื่อง<br><b>(SET UP)</b><br>หน้า 1 -30<br><b>จุดหักเหหลักที่ 1</b><br><b>(Major Plot Point 1)</b><br>หน้า 25 - 27 | <b>องก์ 2</b><br>ความขัดแย้ง หรือ<br>เผชิญหน้า<br><b>(Confrontation)</b><br>หน้า 30 - 90<br><b>จุดหักเหหลักที่ 2</b><br><b>(Major Plot Point 2)</b><br>หน้า 85 -90 | <b>องก์ 3</b><br>การคลี่คลายปัญหา<br><b>(Resolution)</b><br>หน้า 90 -120 |

องก์ที่ 1<sup>39</sup> : ตอนต้นเรื่อง มีหน้าที่หลัก คือ เป็นส่วนที่ต้องสร้างเรื่องขึ้น แนะนำตัวละคร วางเงื่อนไขพื้นฐานของเรื่อง สร้างสถานการณ์ วางฉาก ซีควนซ์ ที่จะช่วยสร้างและขยายเนื้อหาของเรื่องออกไป

จุดหักเหหลัก หน้าที่และวัตถุประสงค์หลักของจุดหักเหหลักคือ ช่วยผลักดันเรื่องให้เดินไปข้างหน้า ซึ่งอาจเป็นอุบัติเหตุ เหตุการณ์ แล้วพลิกผันเรื่องไปสู่ทิศทางใหม่

องก์ที่สอง : องก์สองเป็นส่วนหนึ่งของแอ็คชั่น(อาจเรียกว่า **Dramatic Action**) นำเสนอความขัดแย้งหรือการเผชิญหน้า(**Confrontation**)ในช่วงนี้ของบท ตัวละครจะเผชิญกับอุปสรรคและข้อขัดแย้งที่ต้องถูกแก้ไขและเอาชนะ

จุดกึ่งกลางเรื่อง(Midpoint) จุดกึ่งกลางเป็นจุดเปลี่ยนครึ่งทางของภาพยนตร์บ่อยครั้งที่เป็นการแนะนำตัวละครตัวใหม่ที่บังคับให้ตัวละครเอกเปลี่ยนความต้องการของตนเองใหม่

<sup>38</sup> รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. บันบถสะกดหนัง. (กรุงเทพมหานคร : อาทิตยส์อินทจันทร์, มปป.) หน้า 54

<sup>39</sup> จีรนุชนธ์ ทัตคนบรวง. เอกสารประกอบการสอนวิชาภาพยนตร์เปรียบเทียบ เรื่อง "บทภาพยนตร์". คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ปีการศึกษา 2548 หน้า 2

องค์ที่สาม : การคลี่คลายปัญหา(**Resolution**) หมายถึง การหาทางออกเพื่ออธิบายหรือให้ความชัดเจน เป็นช่วงแก้ปัญหาในเรื่อง หาคำตอบของการกระทำที่ตัวละครเอกได้ทำลงไป  
ในฉาก Climax

จุดสุดยอด(Climax) เป็นฉากที่ความดีเผชิญหน้าความชั่วร้าย และควรเป็นฉากที่ยิ่งใหญ่ที่สุดในเรื่อง

## 2. ความขัดแย้ง(Conflict)

ความขัดแย้ง เป็นการกำหนดความต้องการหรือตั้งเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งให้ตัวละคร แล้วสร้างอุปสรรคให้ตัวละครแก้ปัญหาหรือพยายามบรรลุเป้าหมายนั้น หมายความว่า ตัวละครต้องพบอุปสรรคคอยขัดขวางและจำเป็นต้องเอาชนะอุปสรรคนั้น<sup>40</sup>

สำหรับความขัดแย้ง หรือปมขัดแย้งนี้อาจจำแนกได้หลายประเภท<sup>41</sup> ดังนี้

- 1) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน เช่น การทำศึกระหว่างสองตระกูล เป็นต้น
- 2) ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสนหรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่ได้คิดเอาไว้ เช่น ความขัดแย้งภายในจิตใจที่ต้องเลือกกระทำในสิ่งที่ถูกต้องตามศีลธรรมกับอารมณ์ใคร่ที่ปรารถนา
- 3) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เช่น การต่อสู้กับภัยธรรมชาติ การต่อสู้เพื่อเอาชนะความตายอันเป็นธรรมชาติที่ไม่อาจมีผู้ใดเลี่ยงพ้น
- 4) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ เช่น หนึ่งเกี่ยวกับภูตผี เป็นต้น

## 3. ตัวละคร(Character)

ตัวละครในภาพยนตร์ คือ สิ่ง que เชื่อมโยงเหตุการณ์ต่างๆ และเหตุการณ์ก็คือสิ่งที่ทำให้ตัวละครมีความชัดเจนขึ้น(Syd Field, 1994 อ้างถึงใน รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม, มปป.)

มิติของตัวละครเกิดจาก ชีวิตสองส่วน คือ ชีวิตภายใน และ ชีวิตภายนอก

<sup>40</sup> รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. เสกฝัน ปันหนัง. (กรุงเทพมหานคร : บริษัท บ้านฟ้า จำกัด, 2547) หน้า 77

<sup>41</sup> กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อแนวคิดและเทคนิค. (กรุงเทพมหานคร : เอ็ดดิสัน เพรส โปรดักส์, 2542)

ชีวิตภายในของตัวละคร ก็หมายถึง ส่วนที่เรามองไม่เห็น หมายถึง ปุ่มหลัง (background) ของตัวละครนั่นเอง(รักศานต์ : 2547) เป็นประวัติความเป็นมาของตัวละครก่อนที่เรื่องในภาพยนตร์จะเริ่มเล่า

ชีวิตภายนอกของตัวละคร หมายถึง สิ่งที่เราสามารถเห็นได้ ณ ช่วงเวลาในการเวลาปัจจุบันในภาพยนตร์ เช่น เขากำลังตกหลุมรักหญิงสาวคนหนึ่ง หญิงสาวคนหนึ่งตกอับจนต้องเลี้ยงชีพด้วยการเป็นหญิงขายบริการ เป็นต้น

สิ่งสำคัญที่จะเผยให้เห็นชีวิตภายนอกได้คือ ความต้องการ(Dramatic Need) และการกระทำ(Action)(รักศานต์ : 2547)

ความต้องการของตัวละครในที่นี่ไม่ได้หมายถึงความต้องการเชิงกายภาพทั่วไป เช่น หิว (อยากกิน) ง่วง(อยากนอน) แต่ต้องเป็นความต้องการถึงขั้นที่จะผลักดันให้เขาคิด/ทำ อะไรบางอย่างที่มีผลต่อเรื่องราวหรือชีวิตของเขา เช่น โจรสลัดกลุ่มหนึ่งซึ่งถูกสาปมานานนับพันปีอยากกลับไปมีชีวิตเหมือนคนปกติ หนุ่มน้อยอยากได้เงินก้อนโต หุ่นยนต์กระป๋องอยากให้หุ่นยนต์สาวอีกตัวรักตอบเขา เป็นต้น ซึ่งความต้องการนี้จะนำไปสู่การกระทำ

การกระทำ คือ เหตุการณ์ที่จะพาตัวละครเดินไปตามโครงเรื่อง โดยปกติแล้ว หมายถึง การกระทำเพื่อจะเอาชนะอุปสรรคหรือความขัดแย้งบางอย่าง เช่น ใจตัดสินใจปล้นธนาคารเพื่อให้พ้นจากความยากจนหรือเพื่อประท้วงชีวิต

#### 4. แก่นความคิด(Theme)

แก่นความคิด หมายถึง ความคิดหลักของเรื่อง มักเขียนแทนได้ด้วยประโยคสั้นๆ เช่น ธรรมะย่อมชนะอธรรมได้ในที่สุด หรือความรักชนะได้ทุกสิ่ง หรือนาย จ. เป็นบุคคลที่ยิ่งใหญ่ได้เพราะผ่านอุปสรรคชีวิตท้อโหดมานับครั้งไม่ถ้วน ปกติแล้วภาพยนตร์จะมีแก่นความคิดประการเดียวเท่านั้น หากมีสาระอื่นแฝงอยู่ก็จะทำหน้าที่เป็นเพียงความคิดรองเท่านั้น

#### 5. ฉาก(Set)

ฉากในที่นี้ หมายถึง เวลา(Time) และสถานที่(Place) ซึ่งเรื่องดำเนินอยู่ ทั้งสองอย่างนี้ทำหน้าที่สร้างบริบทแวดล้อมให้กับตัวละคร ซึ่งอาจเป็นบริบททางการเมือง สังคม หรือวัฒนธรรม หรือทุกอย่างรวมกัน เช่น ฉากของเรื่องคือ กรุงโตเกียวยุคสร้างหอคอยเสร็จใหม่ๆ ก็มีความเป็นไปได้สูงว่า

ภาพยนตร์เรื่องนี้จะกล่าวถึงวันวานแห่งความหวังของชนชาวอาทิตยอุทัย หรือฉากที่เป็นห้องน้ำกรัง ภายใต้แสงไฟสลัว ก็เป็นไปได้ว่า จะต้องมีตัวละครที่ติดกับอยู่ในพื้นที่คับแคบ และตัวละครที่ไม่น่าไว้วางใจแอบซ่อนอยู่เบื้องหลัง รวมถึงมีโอกาสเป็นฉากในภาพยนตร์สยองขวัญ หรือเขย่าขวัญสูงมาก

สำหรับฉากของภาพยนตร์บางเรื่องนั้น สามารถทำหน้าที่เป็นตัวละครได้ในตัว เช่น ฉากทะเลทรายเว้งว่างสุดลูกหูลูกตา ฉากป่าดิบที่มืดดำไม่ขึ้นรถเรือ ฉากพระราชวังสุดวิจิตรอลังการ เพราะฉากเหล่านี้มีผลเร้าอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ยังผลให้เกิดความต้องการและการกระทำบางอย่างที่มีผลเปลี่ยนแปลงเนื้อเรื่องได้

## 6. สัญลักษณ์พิเศษ(Symbol)

ในภาพยนตร์ส่วนใหญ่ มักมีการใช้สัญลักษณ์ในการอ้างอิง หรือเป็นตัวแทนของบางอย่าง ซึ่งคนดูสามารถเข้าใจได้โดยทันที เพื่อเป็นการย่อเวลาอธิบายด้วยคำพูดหรือเสียงบรรยาย สัญลักษณ์นี้เป็นได้ทั้งสัญลักษณ์ที่เป็นสากล และสัญลักษณ์เฉพาะ

สัญลักษณ์สากล คือ สัญลักษณ์ที่ผู้คนทั่วโลกเข้าใจความหมายตรงกัน สัญลักษณ์สากลที่ปรากฏในภาพยนตร์ เช่น สัญลักษณ์ไฟจราจร คลื่นกราฟหัวใจตรงหัวเตียงคนไข้ใช้แทนการมี/ไม่มีชีวิตผู้ป่วย เป็นต้น

สัญลักษณ์เฉพาะกาล คือ สัญลักษณ์ที่ผู้สร้างภาพยนตร์สมมติขึ้นเพื่อใช้เฉพาะภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ เช่น แหวนทองในเรื่อง **Lord of the Ring** เป็นภาพแทนของกิเลส เป็นต้น

นอกจากนี้ ยังมีการกำหนดสัญลักษณ์ในหลายๆรูปแบบ เช่นที่ **Charles S. Pierce** ได้แบ่งไว้ 3 ชนิด คือ<sup>42</sup>

1. ภาพเหมือนหรือรูปจำลอง (icon) หมายถึง ภาพเหมือนที่ถูกนำมาแสดงแทนของจริง เช่น ภาพถ่าย ภาพเหมือน แผนที่ รูป
2. ดรรชนี(Index) หมายถึง สัญลักษณ์ ที่เชื่อมโยงเหตุผลไปสู่ความจริง เช่น คณิตไฟเป็นดรรชนีที่เชื่อมโยงกับไฟไหม้ เสียงหวูดรถไฟบอกให้รู้ว่ามารถไฟกำลังจะแล่นผ่าน

<sup>42</sup> จีรบุญย์ ทัศนบรรจง, เอกสารประกอบการสอนวิชาภาพยนตร์เปรียบเทียบเรื่อง "สัญลักษณ์และการวิเคราะห์ความหมายของตัวบท", หน้า 2

3. สัญลักษณ์ (Symbol) หมายถึง รูปสัญลักษณ์กับความหมายสัญลักษณ์ (Signifier/Signified) ที่ไม่มีความเกี่ยวข้องหรือสัมพันธ์กัน แต่ถูกนำมาเข้าคู่กันเพื่อสื่อความคิดหรือความหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง

## 7. มุมมอง (Point of View)

ในการวิเคราะห์เรื่องมุมมองในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ มี 2 ประเด็นคือ

1) มุมมองนั้น เป็น วิธีคิด ทักษะคติ ของใคร และในมุมมองนั้นแฝงความรู้สึกใดไว้ ความรู้สึกที่เขามีต่อตัวละครตัวอื่นๆ แต่ละตัวเป็นอย่างไร

2) มุมมองที่ภาพยนตร์นำเสนอ นั้นถูกถ่ายทอดออกมาในลักษณะใด เราอาจทำความเข้าใจมุมมองในลักษณะนี้ผ่านจุดยืนทั้งสี่แบบ ได้แก่<sup>43</sup>

1. เล่าเรื่องจากมุมมองของบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือ การเล่าเรื่องที่ตัวละครที่เป็นตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตคือ ภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องด้วยมุมมองประเภทนี้มักจะปรากฏคำว่า "ฉัน" หรือ "ผม" อยู่เสมอ ข้อดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ ให้ความรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์ เนื่องจากว่าตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเรื่องเอง การเล่าเรื่องชนิดนี้พบบ่อยในภาพยนตร์นักสืบ และภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

2. เล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือ การที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวผู้เล่าพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย

3. เล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นมุมมองที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ ดังนั้นการเล่าเรื่องชนิดนี้ทำให้ไม่สามารถเข้าถึงตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เพราะเป็นการเล่าจากวงนอก เป็นการสังเกต หรือรายงานเหตุการณ์ โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวเอาเอง ผู้สร้างมักเลี่ยงการใช้กล้องมุมสูง หรือใช้ฟิลเตอร์ปรุงแต่งภาพ เพราะจะทำให้ภาพขาดความสมจริง มักพบการเล่าเรื่องชนิดนี้ในภาพยนตร์ข่าว สารคดี รวมทั้งภาพยนตร์แนวสมจริง

4. เล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) คือ การเล่าเรื่องที่ไม่ใช่ข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลาสามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องชนิดนี้เป็นการเล่าเรื่องที่ภาพยนตร์ใช้บ่อยที่สุด

มุมมองหรือผู้เล่าเรื่องจึงเสมือนตัวกลางระหว่างผู้เล่ากับผู้ชม เพราะเราทราบเรื่องราวจากผู้เล่าเรื่อง มุมมองจึงมีความสำคัญต่อประสิทธิผลของการเล่าเรื่อง ทั้งในระดับความลึกและขอบเขตการ

<sup>43</sup> Louise Gianetti. *Understanding Movies*. Fifth edition. New Jersey: Prentice-Hall Inc. ,1972



รับชมของผู้ชม ผู้กำกับภาพยนตร์ต้องการให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องราวได้ดีระดับใดและขอบเขตกว้างเพียงใด นั่นก็ขึ้นอยู่กับทางเลือกใช้มุมมองการเล่าเรื่อง

## 4. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์แอ็คชั่น

### 4.1 ภาพยนตร์แอ็คชั่นสากล

#### 1.ความหมายของภาพยนตร์แอ็คชั่นสากล

ภาพยนตร์แอ็คชั่นในความหมายแรก ๆ ปรากฏในหนังสือ *The Film Encyclopedia* มีนิยามว่า “หมวดขนาดใหญ่หมวดหนึ่งของภาพยนตร์ ลักษณะที่น่าสนใจของมันคือ การตัดภาพฉับไว หมวดหมู่ย่อยๆของภาพยนตร์ประเภทนี้คือ ภาพยนตร์บู๊เบิกตะวันตก ภาพยนตร์แนวฆาตกรต่อเนื่อง หรือภาพยนตร์อาชญากรรม ในบางครั้งก็หมายรวมถึงภาพยนตร์ตลกเจ็บตัวที่เน้นการกระทำที่เกินจริงของตัวละคร”<sup>44</sup>

**Marshall Julius** นักวิชาการด้านภาพยนตร์ อธิบาย “ภาพยนตร์แอ็คชั่น” ในเชิงรูปธรรมว่า<sup>45</sup> คือ “ภาพยนตร์ที่มีตำรวจ ฉากขับรถไล่ล่า ตัวร้ายเสียสติ ผู้เชี่ยวชาญศิลปะการต่อสู้ การเผชิญหน้าของบุรุษเพศ การดวลปืน สายลับหลายฝ่าย ปืน ดาบ สงคราม นาซี การผจญภัยของบรรดาเด็กหนุ่ม การทำลายล้าง และการทำมฤตยู ส่วนสาเหตุที่ภาพยนตร์แอ็คชั่นเกิดขึ้นก็เพื่อสนองตอบความต้องการหลีกเลี่ยงหนีจากชีวิตจริง (Escapism) สำหรับภาพยนตร์แอ็คชั่นแล้ว บทภาพยนตร์มีอยู่อย่างหลวมๆ มีโครงสร้างที่ไม่ซับซ้อน แต่เน้นแสดงสถานการณ์อันสับสนอลหม่าน”

<sup>44</sup> “Action Films” *The Film Encyclopedia : The Most Comprehensive Encyclopedia of World Cinema in a Simple Volume* (New York : Harper & Row Publishers, 1990) p.9

<sup>45</sup> Susan Hayward , *Cinema Studies : The Key Concepts.* (New York : Routledge, 2006) p. 6

อีกกระแสหนึ่งกล่าวว่า ภาพยนตร์แอ็คชั่น คือ ภาพยนตร์ที่เดินเรื่องฉับไว เต็มไปด้วยความรุนแรง และการกระทำในทางกายภาพ เช่น ไล่ล่า ต่อสู้ (รถ)ชน หรือระเบิด และการกระทำเหล่านี้มีผลต่อเรื่องมากกว่าคำพูดของตัวละคร<sup>46</sup>

เมื่อพิจารณาความหมายของภาพยนตร์แอ็คชั่นข้างต้นทั้งหมด โดยสรุปแล้ว น่าจะหมายถึงภาพยนตร์ที่มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1) มีตัวละครสองฝ่ายที่เป็นปฏิปักษ์กัน กล่าวคือ มีข้อขัดแย้งเนื่องจากมีความต้องการแนวคิด ทักษะคติที่สวนทางกัน และข้อขัดแย้งนั้นจะนำไปสู่การเผชิญหน้า

2) การเผชิญหน้าหรือการปะทะกันของทั้งสองฝ่ายมีผลสำคัญต่อเรื่อง เช่น พระเอกบรรลุอุดมการณ์ หรือตัวเอกตกอยู่ในสภาพวิกฤติ

3) ฉากปะทะหรือฉากต่อสู้เป็นสิ่งที่พบเห็นได้ยาก หรือเป็นไปได้ในความเป็นจริง เช่น ฉากสงครามยุคอาณาจักรอยุธยา ฉากต่อสู้บนเครื่องบิน ฉากการปะทะกันของฝูงบินในอวกาศ หรือฉากที่พระเอกกระโดดหลบลูกกระสุน เป็นต้น เหล่านี้เป็นการแสดงภาพที่น่าตื่นตาตื่นใจ และเป็น "จุดขาย" ของภาพยนตร์แอ็คชั่น

4) ภาพยนตร์แอ็คชั่นเน้นการปะทะกันในเชิงกายภาพ กล่าวคือ ใช้ร่างกายหรืออาวุธเข้าต่อสู้

5) ภาพยนตร์แนวนี้ต้องมีฉากเสี่ยงตายของตัวละคร เพื่อเร้าอารมณ์ระทึกและตื่นกลัวของผู้ชม

6) โดยปกติแล้ว ภาพยนตร์แอ็คชั่น เป็นการปะทะกันของมนุษย์กับมนุษย์ หรือมนุษย์กับสิ่งมีชีวิตอื่นๆ เช่น สัตว์ประหลาด มนุษย์ต่างดาว มนุษย์กลายพันธุ์ ปีศาจดูดเลือด เป็นต้น ยกเว้นในกรณีของภาพยนตร์แนววิบัติภัย(disaster film) ซึ่งตัวเอกจะต้องต่อสู้กับธรรมชาติอันโหดร้าย

## 2. ประเภทของภาพยนตร์แอ็คชั่นสากล

อันที่จริงแล้ว ภาพยนตร์แอ็คชั่นไม่ได้ถูกจัดขึ้นเป็นประเภทหนึ่งของภาพยนตร์ยุคแรก ในการจัดประเภทหนังอเมริกันยุคดั้งเดิมนั้น ประกอบด้วย 10 ประเภทหลักๆ นั้นคือ<sup>47</sup>

1) ภาพยนตร์ควาบอยหรือภาพยนตร์แนวบุกเบิกตะวันตก(Western)

2) ภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์(Gangster)

<sup>46</sup> Steve Blandford. The Film Studies Dictionary. (London : Arnold, 2001) p.5

<sup>47</sup> กฤษดา เกิดดี, ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ : การศึกษาว่าด้วย 10 ประเภทสำคัญ, กรุงเทพมหานคร : ห้องภาพสุวรรณ, 2541

- 3) ภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ (Science Fiction & Fantasy)
- 4) ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure)
- 5) ภาพยนตร์แนวสยองขวัญ (Horror)
- 6) ภาพยนตร์ฟิล์ม noir (Film-noir)
- 7) ภาพยนตร์ตลก (Comedy)
- 8) ภาพยนตร์เพลง (Musical)
- 9) ภาพยนตร์ศิลปะ (Art)
- 10) ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social concern)

อย่างไรก็ดี ต้องถือว่าภาพยนตร์แอ็คชั่นก็ถูกวางรากฐานไว้ในภาพยนตร์บางประเภทในทันที ซึ่งก็ได้แก่ ภาพยนตร์ที่ประเภทแรกนั่นเอง ซึ่งรายละเอียดของภาพยนตร์ทั้งสี่ประเภทที่เป็นเครือญาติของภาพยนตร์แอ็คชั่น มีดังนี้

#### 1. ภาพยนตร์ความอยุ่ (Western)<sup>48</sup>

ภาพยนตร์แนวตะวันตกมีต้นกำเนิดมาจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดของอเมริกา มีเค้าโครงเรื่องเกี่ยวกับการปะทะกันของผู้รักษากฎหมายและคนนอกกฎหมาย ตัวละครในภาพยนตร์ประเภทนี้มีลักษณะที่ตายตัว (Stereotype) โดยตัวละครเอกมักเป็นพวกนอกกฎหมายที่เหี้ยมโหด แต่มีใจรักความยุติธรรมในแบบของตนเอง มักเป็นคนโดดเดี่ยวที่ใช้ชีวิตร่อนเร่อยู่ตามท้องทุ่งกว้างและทะเลทราย ตัวละครนางเอกมักจะเป็นครูสาวที่คอยอบรมพวกเด็กๆ ซึ่งเป็นตัวแทนของความรู้และการขัดเกลาทางศีลธรรม ในขณะที่ตัวร้ายจะเป็นกลุ่มโจรที่อำมหิตและต้องบคอยเข้าปล้นชิง เช่นฆ่าผู้คนในเมือง ฉากหลังของภาพยนตร์คือภาพเว้ากว้างของท้องทะเลทราย สลับกับทิวทัศน์ของเมืองกลางทะเลทราย โดยมีตัวละคร อาทิ นายอำเภอ หมอ เจ้าของบาร์ สาวเสิร์ฟ ชายแปลกหน้าที่ผ่านเข้ามา ผู้ร้าย อินเดียนแดง กองทหารม้า ที่สำคัญคือ ฉากดวลปืนระหว่างพระเอกกับผู้ร้ายซึ่งพิสูจน์ความสามารถ ไหวพริบและศักดิ์ศรีของแต่ละฝ่าย และทุกครั้งพระเอกมักล้มลงก่อนเสมอ แสดงถึงการพ่ายแพ้ ทว่าสุดท้ายเขาจะเป็นคนที่อยู่รอด เพราะใจที่รักความยุติธรรมมักเป็นฝ่ายถูกและเอาชนะความชั่วร้ายได้ แนวคิดหลักของภาพยนตร์แนวนี้คือ ความขัดแย้งระหว่างกฎหมายและกฎหมาย วัฒนธรรมและความป่าเถื่อน คนขาวกับคนอินเดียนแดง ความโดดเดี่ยวและการอยู่ร่วมกันเป็นสังคม

<sup>48</sup> เรื่องเดียวกัน

ภาพยนตร์ความบอยเป็นการตอบสนองความต้องการด้านความรุนแรงในตัวของผู้ชม โดยที่ จะไม่ก่อให้เกิดอันตรายแก่ทางจิตใจ ทั้งนี้ บางคนเชื่อว่าเป็นเพราะภาพยนตร์ความบอยแสดงถึงการ ก่อสร้างตัวของประเทศอเมริกาในช่วงเวลาที่ผ่านมานับไม่ถ้วน และสามารถกลายเป็นประเทศที่ ยิ่งใหญ่ได้ในช่วงเวลาอันสั้น(จิรบุญย์ ทัศนบรรจง, 2534)

## 2. ภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์

ภาพยนตร์แนวนี้มีเนื้อหาว่าด้วยองค์กรอาชญากรรม โดยมีการแสดงออกทางด้านความ รุนแรงและมักเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงทศวรรษที่1920-1930 ซึ่งสะท้อนภาพความจริงในสังคม อเมริกาที่เกิดขึ้นจนการนอกกฎหมาย เพราะช่วงเวลาดังกล่าวอเมริกาเป็นนโยบายออกกฎหมายห้าม ผลิตและจำหน่ายสุรา ทำให้มีการลักลอบจำหน่ายเครื่องดื่มมีแอลกอฮอล์ในลักษณะผิดกฎหมายและก่อ ความขัดแย้งทางผลประโยชน์ จนสังคมเลวร้ายลง

ภาพยนตร์ในกลุ่มนี้มีความคล้ายคลึงกับภาพยนตร์แนวความบอย คือ มีลักษณะที่แสดง ความเป็นอเมริกันชนแท้ กล่าวคือเป็นงานที่มีความผูกพันอย่างแน่นหนาทั้งกับสังคมและวัฒนธรรม อเมริกา นอกจากนี้ยังมีผู้วิเคราะห์ตัวละครเอก(ที่เป็นชาย)ในภาพยนตร์สองตระกูลนี้ และพบว่าทั้งคู่ เป็นตัวละครที่โดดเด่น ประการสำคัญทั้งสองแนวมีร่วมกัน คือ การแสดงออกถึงความรุนแรง

ในส่วนของฉากนั้น ภาพยนตร์แนวนี้จะเกิดขึ้นในเมือง แต่เป็นการนำเสนอภาพที่มีดหม่น และเลวร้ายของเมือง ภายใต้บรรยากาศที่ทึบครึ้ม โครม ผู้คนหนาแน่น เต็มไปด้วยยวดยานและ ความสับสนวุ่นวาย ความมืดมนนั้นให้ความรู้สึกที่ปิดกั้นคับแคบ

## 3. ภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ

เนื้อหาภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์มักจะมีเนื้อหาพาตึงถึงจิตวิทยาของปัจเจก บุคคล และสถานการณ์ของบุคคล และมีป่อเกิดและวิวัฒนาการมาจากความก้าวหน้าทาง วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ความเจริญก้าวหน้าในด้านนี้ได้เข้ามามีส่วนสอดรับและสนับสนุน ภาพยนตร์ทั้งในแง่ของเนื้อหา และกลวิธีนำเสนอ โดยที่ขอบเขตของเรื่องที่มากรเอามาเสนอมักจะ ออกไปสู่อวกาศอันกว้างใหญ่ไพศาล เช่น ภาพยนตร์เรื่อง **Star Wars** ซึ่งมีเรื่องราวอันน่าตื่นตาตื่นใจ ควบคู่ไปกับการพัฒนาเทคนิคพิเศษทางด้านภาพของ **ILM** ซึ่งหมายความว่า ภาพยนตร์นิยาย วิทยาศาสตร์หยิบยกเอาความเจริญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมากล่าวถึง ภาพยนตร์ในฐานะที่ เป็นตัวสื่อก็ได้มีการพัฒนาตัวมันเองไปพร้อมๆกัน

ด้วยขีดจำกัดในเรื่องของต้นทุนการผลิต ทำให้มีการแบ่งภาพยนตร์ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ประเภทที่ต้นทุนสูง กับประเภทที่ต้นทุนต่ำ ซึ่งมุมมองในการนำเสนอก็มักจะตรงข้าม กล่าวคือ ภาพยนตร์ที่มีต้นทุนสูงมักจะกล่าวถึงความเจริญทางเทคโนโลยีในแง่บวก ส่วนภาพยนตร์ที่ต้นทุนต่ำ มักกล่าวถึงในแง่ลบ

ส่วนภาพยนตร์ในแนวจินตนาการนั้นมักมีความคาบเกี่ยวกับภาพยนตร์ในแนววิทยาศาสตร์ เพราะต่างก็พูดถึงความเป็นไปได้ที่เหนือกว่าโลกความเป็นจริงในปัจจุบัน แต่มีสิ่งที่ต่างกันอยู่คือ ในประเด็นของการ "อธิบาย" เพื่อนำไปสู่การหาทางออกและไขข้อข้องใจในเรื่องต่างๆ ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์จะเน้นที่การอธิบายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างดูมีหลักเกณฑ์หลักการ แต่ภาพยนตร์แนวจินตนาการไม่จำเป็นต้องมีที่มาที่ไป ไม่มีเหตุผลรองรับ ตัวละครเอกในภาพยนตร์ประเภทนี้มักมีลักษณะผิดมนุษย์ คือ ถ้าไม่ใช่พวกเหนือมนุษย์ อาทิ ซูเปอร์แมน ทาร์ซาน หรือพวกผู้มีพลังวิเศษ เช่น พ่อมด เทพเจ้า ปีศาจ ก็มักเป็นพวกเด็กน้อยที่บริสุทธิ์ไร้เดียงสาที่หลุดเข้าไปผจญโลกในจินตนาการ

#### 4. ภาพยนตร์ผจญภัย

ภาพยนตร์ผจญภัยมักมีลักษณะของการเดินทางฝ่าภัยอันตรายไปยังดินแดนห่างไกล อาจเป็นการเดินทางข้ามเวลา หรือเป็นสถานที่ประหลาดที่น่าตื่นตาตื่นใจ โดยฉากหลังที่ดูห่างไกลโลกความจริงนี้เป็นจุดขายของภาพยนตร์แนวนี้ เพราะเป็นสิ่งที่ผู้ชมซึ่งเข้ามาชมภาพยนตร์เพื่อหลีกหนี(Escape) จะต้องการมากที่สุด อันเป็นความบันเทิงใจสูงสุด ในขณะที่ตัวเอกของเรื่องมักเป็นผู้ที่มีความสามารถ มีทักษะและความชำนาญเป็นพิเศษ และได้ใช้ความสามารถพิเศษที่ตนมีในการเอาชนะปัญหาและภัยอันตรายต่างๆ หลากหลายรูปแบบ ทั้งภัยธรรมชาติ ภัยจากอาวุธร้ายแรง ภัยจากองค์กรร้าย ภัยจากสิ่งเร้นลับและภูตผีปีศาจ เพราะฉะนั้นภาพยนตร์แนวผจญภัยจึงมักเน้นภาพลักษณ์วีรบุรุษประเภทเข้ามาคนเดียว อันเป็นสัญลักษณ์ของการเชิดชูและให้คุณค่าแก่ปัจเจกบุคคล มากกว่าความสำคัญขององค์กรและประเทศชาติ

จะเห็นได้ว่า ภาพยนตร์ประเภทเหล่านี้มีเรื่องราวที่เอื้อต่อการเป็นภาพยนตร์แอ็คชั่นไปในตัว กล่าวคือ ในภาพยนตร์แนวบุกเบิกตะวันตก และ แนวแก๊งสเตอร์นั้น มักมีตัวละครสองฝ่ายสองขั้ว และเป็นศัตรูกันอย่างชัดเจน และมักมีการปะทะกันเพื่อยุติข้อขัดแย้งระหว่างตัวละครในฉากไคลแมกซ์ ส่วนภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์ก็กล่าวถึงการปะทะกันระหว่างมนุษย์กับวิทยาการล้ำสมัย ซึ่งมักปรากฏในรูปของสิ่งทรงภูมิ สมองกลอัจฉริยะ สัตว์ประหลาดที่เป็นผลจากการทดลองอันผิดพลาด เป็นต้น ซึ่งการปะทะกันส่วนใหญ่มักเป็นไปโดยใช้พลังกำลัง ยุทธวิธี เข้าเป็นส่วนหนึ่งใน

การต่อสู้ ส่วนภาพยนตร์แนวผจญภัยมักเป็นภาพยนตร์แอ็คชั่นในแนวทางที่ต่างออกไป โดยส่วนใหญ่แล้วประกอบด้วยความขัดแย้ง 2 ส่วน คือ การเผชิญอุปสรรคจากธรรมชาติ และการเอาชนะตัวละครร้ายที่คอยขัดขวางการผจญภัยของตัวละครฝ่ายธรรมะ

ในภายหลังกาพย์ยนตร์แนวแอ็คชั่นจึงเริ่มปรากฏแนวทางของตนเองที่เด่นชัดขึ้น โดยไม่ได้อาศัยองค์ประกอบของตระกูลข้างต้น ซึ่งภาพยนตร์แอ็คชั่นที่เต็มรูปแบบนี้มักต้องอาศัยดารายอดนิยมเป็นสัญลักษณ์ และการันตีความสำเร็จในภาพยนตร์แนวนี้ เช่น ซิลเวสเตอร์ สตอลโลน อาร์โนลด์ ชวาร์สเนกเกอร์ บรูซ วิลลิส เป็นต้น

## 4.2 ภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย

เนื่องจากภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยนั้นสร้างโดยลอกเลียนลักษณะเด่นของภาพยนตร์แอ็คชั่นจากฮอลลีวูด จึงมีแนวโน้มที่จะมีนิยามความเป็นแอ็คชั่นที่เหมือนกัน เพียงแต่คนไทยนิยมเรียกภาพยนตร์แอ็คชั่นว่า “หนังบู๊” กระนั้นก็ดี มีผู้ให้ความหมายของภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยหรือหนังบู๊ไทยไว้บ้างเช่นกัน ดังปรากฏต่อไปนี้

หนังแอ็คชั่น หรือ “หนังบู๊” เป็นงานศิลปะที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว เน้นความยิ่งใหญ่ของงานสร้าง มีฉากบู๊น่าตื่นตาตื่นใจที่ผู้ชมไม่มีโอกาสพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน แต่กระตุ้นจินตนาการและสัญชาตญาณการต่อสู้ของผู้ชม ผู้ชมจะรู้สึกสนุกสนาน ลุ้นเอาใจช่วยตัวละครพระเอก ระทึกใจ สะใจ เมื่อตัวละครเอกเอาชนะตัวร้ายได้ และผู้ชมจะรู้สึกผ่อนคลายเมื่อฉากบู๊นั้นจบลง<sup>49</sup>

คำว่า “บู๊” ในที่นี้ หมายถึง การต่อสู้ การปะทะกันด้วยกำลังทั้งแบบมือเปล่า (ตามศิลปะการต่อสู้ของชนชาติต่างๆ) และแบบใช้อาวุธ ไม่ว่าจะเป็นการต่อสู้ระหว่างบุคคล บุคคลกับกลุ่ม ระหว่างกลุ่มบุคคล หรือในระดับสงครามระหว่างเผ่าพันธุ์ ชาติพันธุ์ รวมไปถึงเรื่องราวระทึกใจ ปลูกเร้าใจผู้ชมให้ตื่นเต้น รู้สึกอยากติดตามอย่างหวาดหวั่นและลุ้นผลลัพธ์สุดท้ายที่จะต้องเป็นผู้แพ้-ผู้ชนะ<sup>50</sup>

<sup>49</sup> หนึ่งเดียว. บู๊แซ่บ! หนังบู๊ระดับตำนาน. (กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ป๊อบคอร์น, 2550) หน้า 5

<sup>50</sup> เรื่องเดียวกัน หน้า 6

จุดประสงค์ของหนังสือก็คือ การสร้างความบันเทิง โดยเฉพาะความสะใจ แต่ปรัชญาที่แฝงมากับหนังสือก็คือ มนุษย์ยังแสวงหาสันติภาพ อิศรภาพ อุดมการณ์ ความยุติธรรม และสิทธิขั้นพื้นฐาน เมื่อใดที่สิ่งเหล่านี้ถูกล่วงล้ำทำลายหรือละเมิด ก็จำไปสู่ความรุนแรง และในที่สุดความรุนแรงก็จะนำไปสู่ความสูญเสียของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง หรือทั้งสองฝ่าย

## 5. ทฤษฎีสัญญาวิทยา

คำว่า **Semiology** รู้จักกันดีในชื่อของ **Semiotics** ด้วย แนวคิดนี้เริ่มต้นในฐานะที่เป็นวิธีการศึกษาเกี่ยวกับการวิเคราะห์เรื่องภาษา แต่ปัจจุบันได้ถูกนำมาใช้เพื่อวิเคราะห์เรื่อง "ระบบเครื่องหมายต่างๆว่ามันทำงานอย่างไร"(how all sign systems work).<sup>51</sup>

สัญญาวิทยาสำรวจถึงหลักตรรกะและระเบียบวิธีที่อยู่เบื้องหลังการสื่อสาร และแสดงให้เราเห็นว่าจะสามารถทำความเข้าใจอย่างเป็นระบบได้อย่างไร โดยผ่านวิธีการทางสัญญาศาสตร์(**semiotic method**) รวมไปถึงสิ่งที่การสื่อสารต่างๆหมายความว่า. สัญญาวิทยาเป็นศาสตร์ที่สนใจในเรื่องของความหมาย และเอาใจใส่ในเรื่องของวิธีการต่างๆที่ความหมายได้รับการผลิตขึ้นมาและถูกส่งต่อหรือถ่ายทอด นอกจากนี้ สัญญาวิทยายังได้รับการนิยามในฐานะที่เป็นศาสตร์ของเรื่องเครื่องหมาย(**The Science of Signs**) หรือการศึกษาเรื่องเครื่องหมาย(**The Study of Signs**) หรือระบบเครื่องหมาย (**Sign Systems**). สัญญาศาสตร์(**Semiology**)เสนอว่า การสื่อสารทั้งหมดได้วางอยู่บนรากฐานของระบบเครื่องหมายต่างๆ ซึ่งทำงานโดยผ่านกฎเกณฑ์และโครงสร้างบางอย่าง

ภาษา(คำ)[**language - word**]เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดและเป็นระบบเครื่องหมายที่มีอิทธิพลมากที่สุดสำหรับมนุษย์ แต่โลกของเรานั้นมันเต็มไปด้วยระบบเครื่องหมายอื่นๆ - เช่น สัญญาณไฟจราจร, เครื่องหมายบนท้องถนน, แถบป้ายที่คลิกไปยังที่ต่างๆบนเว็บไซต์(**navigation bars**), การเรียบเรียง

<sup>51</sup> Michael O'Shaughnessy and Jane Stadler, *Media and Society: An Introduction*. Oxford University Press, 2002.

การติดต่อ และแบบแผนการใช้ภาพในงานภาพยนตร์และโทรทัศน์ สัญลักษณ์ทางคณิตศาสตร์, เสื้อผ้า, สไตลส์ของทรงผม, สัญญาณมือ, รหัสมอส(morse codes)ที่ใช้กับโทรเลข, และอื่นๆอีกมากมาย. รูปแบบทั้งหมดของสื่อคือระบบของเครื่องหมาย. ระบบทั้งหมดสามารถถูกนำมาวิเคราะห์ได้โดยใช้หลักการทางสัญศาสตร์

สัญศาสตร์(Semiology)ได้ถือกำเนิดขึ้นในช่วงปลายของคริสต์ศตวรรษที่ 19 ในฐานะที่เป็นเครื่องมือการทำความเข้าใจเกี่ยวกับภาษา. ผู้ที่สร้างมันขึ้นมาคือ Ferdinand de Saussure นับจากทศวรรษที่ 1930s เป็นต้นมา มันได้รับการพัฒนาโดย C.S.Peirce และคนอื่นๆ, โดยเฉพาะ Peirce พยายามแสวงหาเพื่อทำความเข้าใจระบบเครื่องหมายที่ไม่ใช่ภาษา(non-language sign systems)

ระเบียบวิธีของ Saussure, Peirce และคนอื่นๆได้นำมาใช้นับตั้งแต่ทศวรรษที่ 1960s ในฐานะที่เป็นเครื่องมือเกี่ยวกับวิเคราะห์ผลผลิตทางด้านสื่อ(media products) กับ "สัญศาสตร์"

Saussure สนใจศึกษาสัญวิทยาที่ประกอบด้วย "รูปสัญลักษณ์/ตัวหมาย" (Signifier) กับ "สิ่งที่สัญลักษณ์แทนที่/ตัวหมายถึง"(Signified) เช่น ความหมาย(meaning), แนวความคิด(concept), หรือไอเดีย(idea) ในสิ่งซึ่งมันอ้างอิงถึง โดยสรุปก็คือ สัญวิทยาคือรูปแบบอะไรก็ตามที่ถูกนำมาใช้เพื่อถ่ายทอดความหมาย(material form is used as to convey meaning): เช่น ตัวหนังสือ, ภาพ, เสียง, และอื่นๆ. ส่วน Signified คือแนวความคิด(concept)ที่ภาพ เสียง หรือตัวหนังสือสื่อออกมา

แบบจำลองของการสื่อสารเกี่ยวกับเครื่องหมาย สามารถทำความเข้าใจได้ตามตัวอย่างข้างล่างนี้

Sender ----- Message / sign System ----- Receiver

ดังนั้นแล้ว สัญลักษณ์(Sign) จึงมีความหมายดังนี้

Sign ----- Signifier + Signified

การทำความเข้าใจเครื่องหมายต่างๆ เราสามารถแสดงภาพที่แตกต่างกันระหว่าง Signifier และ Signified ได้โดย การคิดเรื่องของเครื่องหมายของ "dog" Signifier คือตัวอักษร d-o-g จัดมาเรียงกันเป็นคำว่า dog (หรืออันนี้เรียกว่า signifier ซึ่งนอกจากจะเป็นตัวหนังสือแล้ว อาจจะเป็นภาพก็ได้



เช่นเป็นภาพของสุนัขบางสายพันธุ์). สำหรับ **Signified** ก็คือไอเดียหรือมโนคติ รวมไปถึงแนวความคิดเกี่ยวกับสุนัข<sup>52</sup>

Sign = dog ----- Signifier - letter d-o-g + Signified - the concept of a dog

ตัวอย่างหนึ่งที่แสดงให้เห็นความต่างระหว่าง **Signifier** และ **Signified** คือ สถานการณ์ที่ชายคนหนึ่งได้มอบดอกกุหลาบให้กับหญิงสาวคนหนึ่ง การแสดงอาการเช่นนั้นสามารถถูกทำความเข้าใจได้ในฐานะที่เป็นเครื่องหมาย

ดอกกุหลาบในที่นี้คือ **Signifier** และสิ่งที่ เป็น **Signified** คือ ความรักของผู้ชายคนนั้นหรือความดึงดูดใจหรือสนใจต่อหญิงสาว. ดอกกุหลาบไม่จำเป็นต้องแสดงออกถึงเรื่องความรักเสมอไป สิ่งซึ่งหมายถึงคือ อากัปกริยาดังกล่าว. เครื่องหมาย(sign)วางอยู่บนพื้นฐาน รหัส หรือหลักเกณฑ์ (code)ที่มีร่วมกัน หรือจารีต ซึ่งดอกกุหลาบสามารถแสดงถึง หรือ เป็นตัวแทน"ความรัก"

สัญลักษณ์ที่ยังศึกษาสิ่งที่ค่อยๆสลับซับซ้อนมากขึ้น เช่น การทำความเข้าใจสาร(message) โดยได้ดึงความสนใจของเราไปสู่กระบวนการเกี่ยวกับ การทำหน้าที่เป็นตัวแทน(re-presentation - การนำเสนอใหม่อีกครั้ง)หรือ signification (การบ่งชี้ - การทำหน้าที่เครื่องหมาย)เกี่ยวกับการกระทำต่างๆของสื่อ: สารต่างๆที่สื่อ, เครื่องหมายของมัน, ที่ทำงานอยู่บนพื้นฐานของบางสิ่งบางอย่างซึ่งแสดงออกถึงบางสิ่งบางอย่าง; เครื่องหมายทั้งหมดมันรวมเอาทั้ง **Signifier** และ **Signified** เอาไว้ด้วยกัน เรื่องนี้ช่วยให้เราเห็นถึงโครงสร้างที่เกี่ยวพันในการส่งสารของสื่อ และเตือนเราว่าสิ่งที่เรากำลังเห็นนั้น มันไม่ใช่"ความจริง"(แม้ว่ามันจะมองดูคล้ายความจริงมากก็ตาม) แต่เครื่องหมาย(sign)และ **Signifier** นั้นมีเป้าหมายที่จะทำหน้าที่เป็นตัวแทนโลกของความเป็นจริง

ข้อเสนอที่สำคัญอีกประการหนึ่งของ Saussure ก็คือ เรื่อง "ความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ" Saussure เสนอว่า ความหมายนั้นมิได้บรรจุอยู่ในตัวสัญลักษณ์ หากแต่เกิดมาจากความสัมพันธ์และความแตกต่างกับสัญลักษณ์ตัวอื่นๆ(relation/difference)( กัญญา แก้วเทพ, 2544) ตัวอย่างเช่น จากประโยคภาษาอังกฤษที่ว่า

I saw a dog today

<sup>52</sup> สมเกียรติ ตั้งนโม, สัญลักษณ์ศาสตร์ - Semiology : การศึกษาเรื่องเครื่องหมาย - The Study of of Signs. จาก <http://midnightuniv.org/midarticle/newpage12.htm> เข้าถึงเมื่อ วันที่ 13 มีนาคม 2552 เวลา 14:50

คำว่า "I" นั้นจะมีความหมายเมื่อผู้ใช้ทราบว่ามันแตกต่างจาก "You" และ "They" อย่างไร (หลักDifference) และคำทั้ง5คำนั้นสร้างความหมายขึ้นมาได้ก็เพราะได้มารวมตัวสัมพันธ์กันตามหลักวากยสัมพันธ์(Syntagmatic relation)

การนำเอาสัญญาณต่างๆมาประกอบเข้าด้วยกันจึงเป็นไปตามหลักการเลือกสรรและประกอบเข้าด้วยกัน(Selection & Combination) ตัวอย่างของการประกอบเข้าด้วยกัน(Combination)ที่เราพบอยู่ในชีวิตประจำวันเช่น การเลือกเสื้อ กางเกง กระเป๋า ให้เข้าชุดกัน ส่วนการเลือกสรร(Selection) นั้นตัวอย่างก็เช่นในภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆจะหยิบยกแง่มุมชีวิตของบุคคลหนึ่งๆมาเสนอด้านใดให้เห็น เช่น ความอูตสาหะ ความรุนแรงก้าวร้าว ด้านดีหรือด้านมืดของเขา

สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างของ "ภาษา" กับโครงสร้างวิธีคิดของคนนั้น Saussure เห็นว่ามีความสัมพันธ์กันอย่างมาก เพราะภาษาเป็นตัวสร้างแผนที่แห่งโลกที่เป็นจริงให้อยู่ในสมองของคน และแผนที่นี้จะทำหน้าที่กำหนดกรอบการรับรู้และการมองเห็นโลกของคน เช่น ในภาษาเอสกิโม จะมีคำว่า หิมะอยู่ 50 คำ ฉะนั้นในหัวสมองของคนเอสกิโม(โครงสร้างวิธีคิด) แผนที่เกี่ยวกับหิมะจะมีขนาดใหญ่มาก และทำให้คนเอสกิโมมองเห็นหิมะของคนไทยที่มีแผนที่(ภาษา) เพียงคำเดียวในหัวสมอง ด้วยเหตุนี้ Saussure จึงสรุปว่า "วิธีการมองโลก" นั้นขึ้นอยู่กับ "ภาษาที่เราใช้"

ส่วนความสัมพันธ์ระหว่าง "สัญญาณ" กับกลุ่ม "ผู้ใช้สัญญาณ" นั้น Saussure เสนอว่า คนในสังคมเดียวกันจะ "ผลิตซ้ำ" (Reproduce) สัญญาณที่อ้างถึงแนวคิด(ตัวหมายถึง/concept) เดียวกัน แม้ว่าจะไม่เหมือนกันเสียทีเดียว แต่จะคล้ายคลึงกัน เช่น เมื่อชาย2คนพูดถึงผู้หญิงไทย เขาทั้งสองก็กำลังผลิตซ้ำสัญญาณของ "ผู้หญิงไทย" ทุกครั้งที่เอ่ยคำนี้และระหว่างสองคนนี้ย่อมมีแนวคิด/ตัวหมายถึงที่ร่วมกัน(ในระดับหนึ่ง) เช่น อย่างน้อยก็ต้องรู้ว่า "ผู้หญิงไทยไม่ใช่ผู้ชายไทย"(กฎของDifference)

ในอีกด้านหนึ่ง สำหรับความสัมพันธ์ระหว่าง "ภาษา/สัญญาณ" กับ "ผู้ใช้สัญญาณ" นั้น Saussure เสนอลักษณะ 2 ด้านของความสัมพันธ์นี้กล่าวคือ ในด้านหนึ่ง "ภาษาจะเป็นตัวมากำหนดผู้ใช้ เช่นเมื่อเป็นคนไทย เราก็ต้องพูดภาษาไทยไปตามหลักไวยากรณ์ไทย ส่วนนี้ Saussureเรียกว่า Language แต่ในอีกด้านหนึ่ง คนแต่ละคนที่ใช้ภาษาก็มีสิทธิที่จะเลือกกลีลาเฉพาะที่เป็นส่วนตัว ทั้งในขั้นตอนของการสร้างรหัส(encode) และการถอดรหัส(decode) ในส่วนนี้เรียกว่า "Speech" สัญญาณวิทยาจึงสนใจที่จะวิเคราะห์กระบวนการสร้างตัวบท(Text) ที่เกิดจากลักษณะสองด้านของความสัมพันธ์ดังกล่าว

เพื่อให้เข้าใจแนวคิดเกี่ยวกับรหัส เราควรจะเข้าใจนิยามของ “รหัส” เสียก่อน ซึ่งก็มีผู้ให้นิยามไว้ ดังนี้

Berger (1982) (กาญจนา แก้วเทพ : 2547) กล่าวว่า รหัสเป็นแบบแผนขั้นสูงที่ซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาณต่างๆ (Highly complex pattern of association of signs) หรือพูดง่าย ๆ ว่า เราจะนำเอาสัญญาณย่อยๆ ต่างๆ มาสัมพันธ์กันได้อย่างไร แบบแผนนี้จะทำหน้าที่เป็นโครงสร้างที่อยู่ในหัวสมองเรา และจะทำงานในการรับรู้และตีความเมื่อเราเปิดรับสัญญาณต่างๆ เช่น รหัสเรื่องการนับญาติที่แฝงฝังอยู่ในหัวสมองของคนไทย และเป็นตัวกำหนดว่า เมื่อเราเจอญาติคนใหม่สายพ่อที่เป็นผู้หญิง เราจะเรียกเธอว่าอย่างไร เป็นต้น

B. Bernstein (1973) (กาญจนา แก้วเทพ : 2547) ให้ความหมายว่า รหัสเป็นกรอบแห่งความแน่นอนในการจัดวางโครงสร้างทางสังคมของความหมาย (Frame of certainty) อันมีตัวอย่างรูปธรรมคล้ายๆ กับพจนานุกรม กล่าวคือ ทุกครั้งที่เห็นศัพท์ก็จะมีคำแปลที่แน่นอนอยู่ทุกครั้ง นอกจากนั้น Bernstein ยังได้อธิบายต่อไปว่า ในขณะที่คำๆ หนึ่งหรือสัญญาณหนึ่งๆ สามารถมีความหมายได้หลายๆ อย่าง บริบทในสังคมในช่วงเวลาหนึ่งก็จะเป็นตัวกำหนดรหัสว่าลำดับชั้นของความหมายดังกล่าวจะเรียงตัวกันอย่างไร ตัวอย่างเช่น คำว่า “ลงแขก”

ลงแขก : --(1) กิจกรรมการเกี่ยวข้าวร่วมกัน

(2) การร่วมมือกันทำกิจกรรมหนึ่งๆ

(3) การแลกเปลี่ยนแรงงานอย่างยุติธรรม

(4) การโทรมหญิง

(5) การรวมหัวกันกลุ่มรุมทำร้าย

การเลือกเข้าใจความหมายใดๆ ก็ขึ้นอยู่กับบริบท ณ ขณะนั้น ว่าเรื่องที่ผู้พูดต้องการพูดเหมาะสมกับความหมายใดของคำ

ในกระบวนการเข้ารหัส (Encoding) และกระบวนการถอดรหัส (Decoding) นั้น เอกลักษณะประการหนึ่งของนักสัญญาณวิทยาก็คือ สมมติฐานที่ว่า ผู้ส่งและผู้รับสารนั้นไม่เคยมีและไม่จำเป็นต้อง

ถือรหัสเล่มเดียวกัน (แต่เท่าที่ยังสื่อสารกันได้ก็เพราะมีรหัสที่คล้ายกัน แต่ไม่ใช่เล่มเดียวกัน) ดังนั้น U.Eco(1979) จึงกล่าวว่า “การถอดรหัสเพี้ยนไปเป็นกฎของการสื่อสาร มิใช่ของยกเว้น” เนื่องจากฝ่ายผู้รับเองก็มีกรอบอ้างอิง(Reference) ที่นำมาสร้างรหัสต่างๆมากมาย เพราะฉะนั้นจึงไม่มีการถอดรหัสที่ผิดพลาด มีเพียงการถอดรหัสที่แตกต่างไปจากฝ่ายผู้ส่งเท่านั้น

รหัสที่เราใช้กันอยู่นั้นเมื่อนำมาจำแนกหมวดหมู่แล้วก็ได้ (กาญจนา แก้วเทพ : 2547)

1. **Product codes** เป็นรหัสที่เกี่ยวกับวัตถุสิ่งของเครื่องใช้ ที่บ่งบอกความหมายที่ต่างต่าง กัน เมื่อเรามองดูจานอาหารที่แต่ละบ้านใช้ใส่อาหาร เราก็จะทราบความหมายของบ้านนั้นๆ
2. **Social codes** เป็นรหัสที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เช่น คนไทยไม่ถือว่าการที่ลูกจะตบหัวหรือตบไหล่พ่อเป็นการแสดงความรัก แต่รหัสของอเมริกันจะอนุญาตการแสดงความรักเช่นนั้น
3. **Cultural codes** เป็นรหัสที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมประเพณีต่างๆ เช่น การยิ้มของคนไทย จะมีรหัสให้กระทำได้ในหลายวาระโอกาส หลากความหมาย ขณะที่สังคมตะวันตกมีความหมายน้อยกว่า
4. **Personal codes** เป็นรหัสที่เกี่ยวกับตัวบุคคล เช่น การเป็นนักการเมืองในสังคมอเมริกัน และสังคมไทยก็มีความหมายที่ต่างต่างกัน ทั้งเรื่องบทบาทหน้าที่ อุดมการณ์ ฯลฯ

Roland Barthes นักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศสยังได้แยกความหมายที่เกิดจากสัญลักษณ์ออกเป็น 2 ระดับ คือ ความหมายเชิงอรรถ(Denotative meaning) และความหมายโดยนัย(Connotative meaning)

ความหมายเชิงอรรถ(Denotative meaning) ได้แก่ ความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร เป็นความหมายที่มักเข้าใจตรงกันโดยส่วนใหญ่ ซึ่งก็คล้ายคลึงกับความหมายที่ปรากฏในพจนานุกรม เช่น แม่คือสตรีผู้ให้กำเนิดลูก หมูเป็นสัตว์สี่เท้า เป็นต้น(กาญจนา แก้วเทพ, 2541)

ความหมายโดยนัย(Connotative meaning) ได้แก่ความหมายทางอ้อมที่เกิดจากการตกลงกันของกลุ่ม หรือประสบการณ์เฉพาะของบุคคล เช่น เมื่อพูดถึง “แม่” บางคนอาจคิดถึงความอบอุ่นพระคุณ แต่บางคนก็อาจนึกถึงความขมขื่น(เนื่องจากถูกแม่ทอดทิ้ง)

ถ้าจะขยายความก็คือ การสื่อความหมายโดยนัยนี้ ทำงานใน 2 ระดับด้วยกัน: นั่นคือ

## 1. ระดับของปัจเจก

### 2. ระดับของวัฒนธรรม

1. การสื่อความหมายในระดับของปัจเจก (**individual connotations**) ประสบการณ์ต่างๆที่เรา มีในชีวิต เป็นเรื่องของปัจเจกที่ได้ก่อรูปก่อร่างสร้างวิธีการมองโลกและการตอบโต้กับโลกของเราขึ้นมา อันนี้มันทำงานในแง่มุมมองหรือรูปการณ์ทั้งหมดเกี่ยวกับการเป็นอยู่ของเรา รวมไปถึงการโต้ตอบของเรา ต่อภาพด้วย ยกตัวอย่างเช่น ถ้าหากว่าเด็กผู้หญิงคนหนึ่งได้ดมกลิ่นกุหลาบเป็นครั้งแรก และมันเป็น เวลาเดียวกันกับการที่เธอมีประสบการณ์ที่น่ากลัว ในกาลต่อมา กลิ่นหรือการมองเห็นภาพกุหลาบ อาจจะเป็นการเตือนความทรงจำ หรือทำให้เธอรู้สึกหวาดกลัวขึ้นมาได้. การมองเห็นดอกกุหลาบอาจ นำพาการสื่อความหมายส่วนตัวอันนี้ต่อเนื่องไปสำหรับเด็กผู้หญิงคนดังกล่าว ด้วยเหตุนี้ การให้ดอก กุหลาบกับเด็กผู้หญิงคนนี้จึงอาจสร้างความกลัวขึ้นมามากกว่าความรู้สึกหนึ่งเกี่ยวกับความซาบซึ้งใน ความรัก

ขณะเดียวกัน เป็นเรื่องสำคัญที่จะรับรู้ถึงการมีอยู่ของการสื่อความหมายส่วนตัว (**individual connotations**) อันนี้ และระมัดระวังเกี่ยวกับสิ่งข้างต้น เพราะเมื่อเราทำการวิเคราะห์เรื่องของ ความหมาย สิ่งนี้จะไม่เป็นประโยชน์สำหรับการวิเคราะห์ในเชิงสัญญศาสตร์ (**semiotic analysis**) เพราะว่าความหมายระดับนี้ไม่ได้สื่อความหมายไปตามปกติ ดังที่คนอื่นๆมีส่วนร่วม (ในความหมาย นั้น)

2. การสื่อความหมายเชิงวัฒนธรรม (**cultural connotations**) ในระดับที่สองของการสื่อ ความหมาย ซึ่งถึงวิธีการซึ่งวัตถุที่แตกต่างกันได้พ่วงเอาความสัมพันธ์และการสื่อความหมายไปพร้อม กันกับมันด้วย ซึ่งมันได้รับการมีส่วนร่วมกันในด้านความหมายกับผู้คนจำนวนมากในวัฒนธรรมหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น ของขวัญที่เป็น "ดอกกุหลาบ" ได้รับการยอมรับในเชิงวัฒนธรรมในฐานะที่ได้นำพาการ สื่อความหมายที่โรแมนติกมาด้วย

การวิเคราะห์ของ **John Fisk** เกี่ยวกับความหมายที่ถูกติดมากับประเด็นเรื่องของยีนส์ (ผ้ายีนส์ หรือการเกงยีนส์) ว่า มันมีการสื่อความหมายที่แตกต่างกัน อย่างเช่น เสรีภาพ อิสรภาพ ความเป็นหนุ่ม สาว และความเท่าเทียม ซึ่งถูกนำไปสัมพันธ์เชื่อมโยงโดยกลุ่มต่างๆของผู้คนกับยีนส์

ความรู้เกี่ยวกับการสื่อความหมายเหล่านี้จะทำให้เราเข้าใจสิ่งต่างๆที่ปรากฏเป็นรูปธรรมใน ภาพยนตร์แอ็คชั่นได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากภาพยนตร์แอ็คชั่นนั้นมักดำเนินเรื่องด้วยการกระทำมากกว่าบท สนทนา ดังนั้นสัญลักษณ์ต่างๆจึงเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้เรื่องดำเนินไปได้อย่างรวดเร็วและลื่นไหล อีก

ทั้งทฤษฎีสัญญาวิทยานี้ ยังช่วยขยายความสัญลักษณ์พิเศษ ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ให้เข้าใจมากขึ้นด้วย ผู้วิจัยจึงได้หยิบยกขึ้นมาเพื่อช่วยในการวิจัยครั้งนี้

## 6. บริบททางสังคมไทยในช่วงปี พ.ศ. 2540 - 2551

สังคมกับสื่อและศิลปินนั้นมีความเกี่ยวพันกันอย่างลึกซึ้ง กล่าวคือ ทั้งสองส่วนมีผลกระทบหรือส่งอิทธิพลต่อกันมาทุกยุคสมัย ไม่มากก็น้อย ดังนั้น การวิจัยครั้งนี้จึงมีวัตถุประสงค์อยู่ประการหนึ่งที่มุ่งศึกษาสังคมไทย โดยเฉพาะ ในช่วงปี พ.ศ. 2540 - 2551 โดยที่จะกล่าวถึงเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาดังกล่าว ซึ่งบริบททางสังคมที่ผู้วิจัยให้ความสนใจนี้ อาจอ้างอิงและพาดพิงบริบททางด้านอื่นด้วย ได้แก่ บริบททางการเมือง บริบททางเศรษฐกิจและบริบททางวัฒนธรรม ทั้งนี้เพราะสังคมไทยนั้นมีโครงสร้างที่เกี่ยวกับระบอบการปกครองและระบบเศรษฐกิจอย่างแนบแน่น สำหรับการอธิบายในหัวข้อนี้ จะเน้นหนักไปที่สภาพสังคมไทยระหว่างวิกฤติเศรษฐกิจในปี พ.ศ.2540 ภาวะบ้านเมืองภายหลังเหตุการณ์ดังกล่าว ความพยายามของกลุ่มทุนข้ามชาติ กระแสโลกาภิวัตน์ กระแสท้องถิ่นนิยม ตลอดจนกระแสรักชาติที่เกิดขึ้นเป็นระยะๆ

รากฐานสำคัญที่สุดของสังคมไทยและสังคมอื่นๆ เกือบทั่วโลกในยุคหลังสงครามโลกครั้งที่สอง หรือในความเป็นจริงคือภายหลังการปฏิวัติอุตสาหกรรม ก็คือ การขยายตัวของสังคมเมืองพร้อมๆ กับการเติบโตของระบบทุนนิยม บริโภคนิยม วัฒนธรรมโดยอาศัยปัจจัยที่เรียกว่า “โลกาภิวัตน์”

จุดสำคัญจุดแรกของสังคมยุคใหม่ คือ ทุนนิยม หรือ ลัทธินายทุน ซึ่งเป็นระบบหรือรูปแบบทางเศรษฐกิจอย่างหนึ่ง ซึ่งเครื่องมือในการผลิตถูกควบคุมโดยชนชั้นกระฎุมพี ซึ่งผลผลิตทั้งหมดเกิดจากน้ำพักน้ำแรงของชนชั้นกรรมาชีพหรือชนชั้นแรงงาน<sup>53</sup> และแน่นอนว่าผลประโยชน์ส่วนใหญ่ก็ตกเป็นของกลุ่มนายทุนต่างๆ นักวิชาการอย่างคาร์ล มาร์กซ์เห็นว่าระบบทุนนิยมก็คือระบบที่เป็นเหมือนระบบศักดินา ต่างกันที่ ชนชั้นผู้ปกครองในระบบศักดินา คือ เจ้าขุนมูลนาย ส่วนในระบบทุนนิยมคือ เจ้าของเงินทุนรายใหญ่ๆ ทั้งปวง

ทุนนิยมที่เกิดขึ้นในยุโรปยุคแรกในคริสต์ศตวรรษที่ 17 เป็นทุนนิยมพาณิชย์ ก่อนจะกลายเป็นทุนนิยมอุตสาหกรรม ทว่าในศตวรรษที่ 20 ก็เปลี่ยนรูปแบบเป็น “ทุนนิยมผูกขาด” ทั้งนี้เพราะความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจและอำนาจทางการเมืองการทหารตกอยู่ในกำมือของประเทศมหาอำนาจไม่กี่ประเทศที่สำคัญคือ ขนาดของการค้าและการลงทุนก็ขยายอาณาเขตออกไปอย่างกว้างขวาง จนในที่สุดก็เกิด

<sup>53</sup> สุริยา สมุทกุลปต์. กรวด-หิน-ดิน-ทราย รัฐ ทุนนิยม และชาวนาอีสานในยุคโลกาภิวัตน์. (นครราชสีมา: ห้องไทยศึกษานิตน์), 2538, หน้า 66

เป็นลัทธิการล่าอาณานิคมแบบใหม่ ได้แก่ อำนาจทางเศรษฐกิจการเมืองของบริษัทข้ามชาติจากประเทศที่พัฒนาแล้วที่มีต่อรัฐบาลในประเทศโลกที่สาม ซึ่งไทยเองก็ไม่อาจหลีกเลี่ยงอำนาจนี้ได้ กล่าวได้ว่าทิศทางเศรษฐกิจไทยขึ้นอยู่กับการควบคุมของนักลงทุนและบริษัทข้ามชาติ

ภายหลังจากที่นักลงทุนกลุ่มหนึ่งได้โจมตีค่าเงินบาทของไทยตลอดช่วงปี พ.ศ. 2537 -2539 เป็นต้นมา ในที่สุดรัฐบาลไทยในสมัยของ ฯพณฯ เชาวลิต ыงใจยุทธ ก็ได้ประกาศให้ค่าเงินบาทลอยตัวในปี พ.ศ.2540 และกลายเป็นปัญหาวิกฤติเศรษฐกิจที่ส่งผลใหญ่หลวงต่อชาติบ้านเมือง ซึ่งในเดือนสิงหาคมปี พ.ศ. 2540<sup>54</sup> ประเทศไทยก็ต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้าโดยแสดงความจำนงขอรับความช่วยเหลือทางการเงินจาก IMF ซึ่งเมื่อ IMF อนุมัติเงินกู้จำนวน 3,900 ล้านดอลลาร์สหรัฐให้ไทย คนไทยจำนวนมากไม่ได้รู้สึกยินดีไปด้วย เพราะรัฐบาลและสื่อจำนวนมากพยายามประกาศว่า เงินกู้จำนวนนี้คือ หนี้สาธารณะที่คนทั้งประเทศต้องแบกรับภาระไปด้วย ดังนั้น คนไทยส่วนใหญ่จึงรู้สึกเหมือนตกอยู่ในฐานะเชลยศึกทางเศรษฐกิจ หมายความว่า หากรัฐบาลไม่สามารถปลดหนี้จากกองทุนการเงินระหว่างประเทศได้ สมบัติของรัฐหรือของประเทศ อาทิ สาธารณูปโภคต่างๆ อาจถูกต่างชาติยึดครองและแทรกแซงการดำเนินกิจการ พร้อมๆ กับการสูญเสียทรัพยากรธรรมชาติบางส่วนไป

ในช่วงวิกฤติเศรษฐกิจนี้เองที่ทั้งภาครัฐและเอกชนร่วมมือกันฟื้นฟูเศรษฐกิจไทย ในส่วนของภาครัฐก็มีนโยบายรณรงค์ “ไทยช่วยไทย กินของไทย ใช้ของไทย เทียวเมืองไทย ร่วมใจประหยัด” ซึ่งสะท้อนให้เห็นความพยายามที่จะลดการนำเข้าสินค้าจากต่างประเทศ และป้องกันเงินรั่วไหลออกนอกประเทศ ขณะเดียวกันก็ปลุกจิตสำนึกให้คนไทยตระหนักถึงคุณค่าของสินค้า บริการ และสถานที่ท่องเที่ยวภายในประเทศ สำหรับในส่วนของเอกชน ก็ได้มีการเรียกรายเงินจากประชาชนชาวบ้านเพื่อนำเงินไปปลดหนี้กองทุนการเงินระหว่างประเทศ เช่น ผ้าป่าช่วยชาติของหลวงตามหาบัว เงินบริจาคของพระพะยอม ตลอดจนการบริจาคเงินช่วยเหลือของกองทุน มูลนิธิต่างๆ มากมาย ซึ่งแสดงให้เห็นความเสียสละและความร่วมแรงร่วมใจของคนในชาติซึ่งมีความรู้สึกอย่างเดียวกันคือ อยากให้ประเทศไทยไม่เป็นหนี้ใคร

สำหรับประเด็นของ “โลกาภิวัตน์” ที่เกี่ยวเนื่องกับ “ทุนนิยม” นี้ มีนักวิชาการอย่างคุณอนันท์ กาญจนพันธุ์ได้สรุปไว้อย่างน่าสนใจว่า<sup>55</sup>

<sup>54</sup> อนุช อภาภิรม. ภาวะสิ้นสุดโลกาภิวัตน์. (กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์ บুক เซนเตอร์), 2542, หน้า 90

<sup>55</sup> สเน่ห์ จามริก. วิกฤติโลก วิกฤติไทย อะไรคือทางรอด. (กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์ บุก เซนเตอร์), 2544, หน้า 4-14

### 1. กระบวนการโลกาภิวัตน์ในฐานะที่เป็นพัฒนาการของระบบทุนนิยม

โลกาภิวัตน์ แท้จริงแล้วก็คือ กระบวนการพัฒนาที่ต่อเนื่องของระบบทุนนิยมนั่นเอง กล่าวคือ ระบบทุนนิยมนั้นมีพัฒนาการที่ก้าวออกมาในหลายระดับ

โดยขั้นตอนแรก เริ่มต้นด้วยการที่คนต่างชาติเข้ามาหาผลประโยชน์กับทรัพยากรในประเทศอื่น โดยผ่านกลไกของระบบอาณานิคม

ขั้นตอนที่สองก็คือ คนต่างชาติที่พยายามที่จะเอาประโยชน์จากแรงงานในสังคมอื่น ในรูปแบบการใช้แรงงานเพื่อการผลิต เช่น ปลูกพืชเพื่อส่งออก ฯลฯ

ขั้นตอนที่สามคือ พยายามหาประโยชน์จากทุนรูปแบบต่างๆ ที่มีอยู่ในสังคมนั้นๆ เช่น สร้างเงินทุนเพื่อเก็บดอกเบีย เป็นต้น

และขั้นตอนสุดท้ายก็คือ การเอาประโยชน์จากวัฒนธรรม กล่าวคือ เป็นขั้นตอนที่พยายามเปลี่ยนวัฒนธรรมให้เป็นสินค้า เช่น การขายความเป็นอเมริกันผ่านแฮมเบอร์เกอร์ เป็นต้น

### 2. กระบวนการที่ขัดแย้งในตัวเองของโลกาภิวัตน์

โลกาภิวัตน์นั้นมีสองด้าน ในด้านหนึ่งนั้น โลกาภิวัตน์ในรูปแบบของทุนนิยมเป็นตัวเราให้เราเข้าใจว่ามีความเป็นปัจเจกชนมากขึ้น เช่น มีสิทธิเสรีในการเลือกซื้อเลือกใช้บริการได้เต็มที่เท่าที่เราต้องการ แต่ในขณะเดียวกันก็ลดทอนความเป็นมนุษย์ลงไปด้วย โดยเฉพาะในเรื่องของเงิน ซึ่งแต่เดิมเป็นเครื่องมือสำหรับแลกเปลี่ยนสินค้าเท่านั้น แต่ปัจจุบัน กลับกลายเป็นสิ่งที่มนุษย์บูชาจนกลายเป็นพระเจ้า

### 3. การสร้างมาตรฐานทางศีลธรรมใหม่ในสังคม

ในที่นี่มีสองประเด็นที่ควรกล่าวถึง คือ เรื่อง "สิทธิ" ชาตินิยามอำนาจพยายามนิยามเรื่องสิทธิให้เสมือนมาตรฐานวัดประเทศอื่น โดยเฉพาะสหรัฐอเมริกาที่สร้าง "สิทธิมนุษยชน" มาเพื่อกีดกันบางประเทศ เช่น จีน แล้วอ้างว่าจะไม่รับซื้อสินค้าจีน เพราะจีนละเมิดกฎหมายสิทธิมนุษยชน สำหรับอีกประเด็นหนึ่งคือ โลกาภิวัตน์ทำให้เกิดกระแสต่อต้านที่เรียกว่า "ท้องถิ่นนิยม" หรือ "ภูมิภาคนิยม" ที่พยายามสร้างความเป็นตัวตนที่ไม่เหมือนคนอื่น เพื่อสร้างคุณค่าในตัวเอง

ภายหลังจากที่ประเทศไทยเริ่มฟื้นตัวทางเศรษฐกิจ และสามารถทยอยใช้หนี้ IMF ได้ คนไทยก็เริ่มหันมาเน้นการทำธุรกรรมกับต่างชาติมากขึ้น นั่นคือ การส่งสินค้าออก ขณะเดียวกันการลงทุนจากต่างชาติก็หลั่งไหลเข้าสู่ประเทศไทยอย่างไม่ขาดสาย พร้อมกันนี้ "การท่องเที่ยวไทย" ก็ยังคงเป็นรายได้หลักของประเทศ ซึ่งปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ทำให้คนไทยมีปฏิสัมพันธ์กับชาวต่างชาติต่างภาษา



มากกว่ายุคสมัยใดๆ และมุมมองที่คนไทยมีต่อชาวต่างชาติคือ เป็นแหล่งเงินและแหล่งรายได้ที่สำคัญ ทำให้คนไทยมีต่อต่างชาติ โดยเฉพาะชาติตะวันตกนั้น ก็ดูจะฟินอบพิเทาขึ้นกว่าเดิมมากทีเดียว

บริบททางสังคมไทยที่กล่าวไปแล้วนั้นเป็นเพียงภาพรวมที่เกิดขึ้น และมีผลกระทบกับผู้คนในวงกว้าง เนื่องจากความเปลี่ยนแปลงในสังคมนั้นมีมากมายหลายขนาน และไม่อาจนำเสนอได้ครบถ้วนทั้งหมด อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยได้นำเสนอสิ่งที่สำคัญและเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์วิเคราะห์วิจัยครั้งนี้ และสามารถนำไปสู่ผลการวิเคราะห์บริบททางสังคมไทยในภาพยนตร์แอ็คชั่นได้ในบทต่อไป

## 2. เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ม.ล. จุลลา งอนรณ (2513) เรื่อง "กำเนิดและความเป็นมาของลัทธิชาตินิยมในประเทศไทย" วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต แผนกวิชาการปกครอง คณะรัฐศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ลัทธิชาตินิยมเป็นพลังสำคัญอันหนึ่งที่ได้มีปรากฏขึ้นในทศวรรษที่ 18 โดยได้เริ่มขึ้นในยุโรปตะวันตกก่อน และได้แพร่ขยายออกไปอย่างรวดเร็ว จนในที่สุดได้เข้ามาสู่เอเชียอาคเนย์เมื่อศตวรรษที่ 20 นี้ โดยบรรดาประเทศที่เคยตกเป็นอาณานิคมของตะวันตกได้นำเอาลัทธิชาตินิยมมาใช้เป็นเครื่องมือในการผนึกกำลังประชาชนเข้าด้วยกัน ทำการต่อต้านอาณานิคมเพื่อเอกราชของประเทศตนต่อไป

ประเทศไทยเป็นประเทศเดียวในเอเชียอาคเนย์ที่คงความเป็นเอกราชอยู่ได้ตลอดมา ดังนั้น ลัทธิชาตินิยมที่เกิดขึ้นในประเทศไทย จึงมีลักษณะแตกต่างกับลัทธิชาตินิยมในประเทศเพื่อนบ้านของเรา จากการศึกษาในเรื่องนี้พบว่าลัทธิชาตินิยมในประเทศไทยนั้น ผู้ปกครอง

ประเทศหรือรัฐบาลเป็นผู้ก่อให้เกิดขึ้นโดยการนำมาเผยแพร่ ทั้งนี้เพราะความต้องการเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของประชาชนในอันที่จะต่อต้านอิทธิพลอย่างใดอย่างหนึ่งที่คุกคามความมั่นคงของประเทศอยู่ ลัทธิชาตินิยมในประเทศไทยนี้เกิดขึ้นในสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว เพื่อต่อต้านภัยคุกคามจากประเทศในยุโรป และภัยจากอิทธิพลในทางเศรษฐกิจของชาวจีนในประเทศไทยเอง ลัทธิชาตินิยมได้ถูกนำมาใช้เป็นนโยบายของรัฐบาลอีกในระยะเวลาต่อมา คือ ในสมัยจอมพล ป. พิบูลสงครามขึ้นเป็นนายกรัฐมนตรีครั้งแรกและในครั้งที่สอง เป็นที่น่าสังเกตว่าทุกครั้งที่มีการเผยแพร่ลัทธิชาตินิยมขึ้นนั้น เป้าหมายสำคัญในการโจมตีรัฐบาลมักจะมุ่งไปที่คนจีนในประเทศไทยทุกครั้ง

ในปัจจุบันนี้ เมื่อพิจารณาโดยทั่วไปแล้วอาจกล่าวได้ว่า รัฐบาลได้นำเอานโยบายชาตินิยมมาใช้อยู่บ้าง แม้จะไม่ได้แสดงให้เห็นโดยชัดเจนนัก ทั้งนี้โดยมุ่งหมายที่จะต่อต้านภัยคอมมิวนิสต์ที่กำลังคุกคามประเทศไทยอยู่ในขณะนี้นั่นเอง

**รังสิวุฒิ ทับทิมทอง (2549) เรื่อง การสื่อสารเพื่อถ่ายทอดความรู้ละอุดมการณ์ชาตินิยมสู่คนรุ่นใหม่ผ่านละครอิงประวัติศาสตร์คณะรังสิมันต์ วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวคิดของผู้ผลิตละครวิทยุอิงประวัติศาสตร์ของคณะละครรังสิมันต์ ศึกษาเนื้อหาความรู้ทางประวัติศาสตร์และอุดมการณ์ชาตินิยมที่ถ่ายทอดไปยังผู้รับสารรุ่นใหม่ และศึกษากลยุทธ์การสื่อสารของละครวิทยุฯ ผลการวิจัยพบว่าแนวคิดของการผลิตละครวิทยุฯ นี้ เริ่มต้นจากกองทัพบกที่มีแนวคิดจะเปลี่ยนแปลงรูปแบบรายการจากที่เคยเปิดเพลงแล้วแทรกด้วยบทสนทนาหรือการอ่านบทความที่มีเนื้อหาปลุกจิตสำนึกรักชาติ มานำเสนอด้วยละครวิทยุอิงประวัติศาสตร์ ออกอากาศทาง FM103 ตั้งแต่วันที่ 1 มีนาคม 2548 เป็นต้นมา

บทละครวิทยุฯนี้มีการนำเสนอเนื้อหาความรู้ทางประวัติศาสตร์ในด้านต่างๆ ดังนี้ คือ วีรกรรมและความกล้าหาญของบรรพบุรุษไทย เหตุการณ์สำคัญทางประวัติศาสตร์ จารีต

ประเพณี วิถีชีวิตความเป็นอยู่แบบสังคมไทย สภาพบ้านเมืองไทยสมัยก่อน เกร็ดการศึก สงคราม บทละครนำเสนอดรามการณัชนาตินิยมในด้านต่างๆ ดังนี้ คือ การสำนึกในบุญคุณของ บรรพบุรุษและแผ่นดินไทย ความจงรักภักดีต่อสถาบันชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ การ รู้จักหน้าที่ของตนเองที่มีต่อประเทศชาติ ความเสียสละและบำเพ็ญตนเพื่อประโยชน์ของชาติ ความสามัคคีของคนในชาติ การรู้จักรักษามรดกของชาติที่สืบทอดกันมา สำหรับกลยุทธในการ สื่อสาร มีการใช้กลยุทธระหว่างผู้สื่อสาร กลยุทธการสื่อสารของผู้ส่งสารเพื่อให้เข้าถึงผู้รับ สาร กลยุทธการนำเสนอเนื้อหาสาร และกลยุทธการสื่อสารผ่านสื่อวิทยุ

**อภิรติ เจริญญสกุล (2542) เรื่อง "แนวทางการปลูกฝังลัทธิชาตินิยมผ่าน หนังสือพิมพ์ของรัฐบาลในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว" วิทยานิพนธ์ นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการหนังสือพิมพ์ ภาควิชาวารสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย**

การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อวิเคราะห์ เปรียบเทียบ และอธิบายถึงเป้าหมายและ แนวทางในการปลูกฝังชาตินิยมผ่านหนังสือพิมพ์ ตลอดจนเพื่อวิเคราะห์ถึงบทบาทหน้าที่และ วิธีการปลูกฝังลัทธิชาตินิยมของหนังสือพิมพ์ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้า เจ้าอยู่หัว และสมัยจอมพล ป. พิบูลสงคราม โดยทำการศึกษาจากเนื้อหาที่สะท้อนถึงแนวคิด และอุดมการณ์การปลูกฝังลัทธิชาตินิยมของหนังสือพิมพ์ทั้ง 12 ชื่อฉบับ ที่คัดเลือกมาเป็นกลุ่ม ตัวอย่าง

หนังสือพิมพ์ในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว และสมัยจอมพล ป. พิบูลสงคราม ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการปลูกฝังลัทธิชาตินิยมเช่นเดียวกัน โดยจอม พล ป. พิบูลสงครามนั้นได้นำแนวทางการปลูกฝังลัทธิชาตินิยมของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎ เกล้าเจ้าอยู่หัวมาใช้ แต่ด้วยบริบททางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมที่แตกต่างกัน ทำให้การ ปลูกฝังลัทธิชาตินิยมแตกต่างกันไปด้วย พระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัวมุ่งเน้นการ ปลูกฝังลัทธิชาตินิยมไปที่ชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ ในขณะที่ จอม พล ป. พิบูลสงคราม กลับเน้นไปที่ (รัฐ)ชาติ ทหาร ผู้นำ และวัฒนธรรม แต่อย่างไรก็ตาม แนวคิดต่างๆที่นำมา สัมพันธ์กันในการปลูกฝังลัทธิชาตินิยมทั้งหมดนั้น ถูกนำเสนอออกมาในลักษณะเดียวกัน คือ เน้นย้ำในอำนาจกษัตริย์ อำนาจของผู้นำ และความมั่นคงทางทหาร ซึ่งแสดงให้เห็น สัญลักษณ์สำคัญของการสร้างชาติว่า คือ การเน้นที่ความสำคัญของนักรบนั่นเอง

**สุวิมล วงศ์รัก (2548) เรื่อง "อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย- เอเชีย"**

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์หาอัตลักษณ์ของโครงสร้างการเล่าเรื่องใน ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียที่ออกฉายในประเทศไทย ช่วงปี 2544-2546 จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ จัน ดารา(2544) Three : อารมณ์ อารมณ์ อาฆาต(2545) The Eye : คนเห็นผี(2545) Nothing to lose : หนึ่งบวทหนึ่งเป็นบุญ(2545) Last Life in The Universe : เรื่องรัก น้อยนิด มหาศาล(2546) และ The Park : สวนสนุกผี(2546) ผลการศึกษาพบอัตลักษณ์ของ ภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชียโดยสรุป 8 ประการ ประกอบด้วย 1. อัตลักษณ์ของโครงสร้าง การเล่าเรื่อง เป็นการเล่าเรื่องที่วิพากษ์สภาวะความเป็นมนุษย์ และไม่เน้นการเล่าเรื่องแบบยึด ตามตระกูลภาพยนตร์(Genre) 2. ลักษณะการยึดถือวัฒนธรรมตนเองแบบโลกตะวันออกเป็น ศูนย์กลาง และเน้นการวิพากษ์เปรียบเทียบกับวัฒนธรรมของโลกตะวันตก 3. การใช้วิธีการ สื่อสารแบบ High context ในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ 4. การสร้างให้เห็นความแตกต่าง ระหว่างกลุ่มประเทศเอเชียด้วยกัน 5. การถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับครอบครัว 6. การถ่ายทอด ประเด็นคดีทางเพศ และสิทธิความเท่าเทียมกันของชาย-หญิง 7. การถ่ายทอดลักษณะ โครงสร้างทางสังคมแบบอุปถัมภ์ 8. การปรากฏลักษณะร่วมของอิทธิพลพุทธศาสนาเรื่องกฎ ไตรลักษณ์ที่กล่าวถึงความไม่เที่ยงของทุกสรรพสิ่งบนโลกนี้

โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย มีลักษณะดังนี้ คือ โครงเรื่อง เน้นการคลี่คลายเรื่องด้วยการแก้ปัญหาในจิตใจ แก่นความคิดและข้อขัดแย้งเน้นวิพากษ์ เกี่ยวกับสภาวะความเป็นมนุษย์ และสภาพสังคม โดยสร้างคู่เปรียบเทียบระหว่างแนวคิดแบบ ตะวันออกและตะวันตก มีการสร้างตัวละครแบบสมจริง มีการใช้ฉากและสัญลักษณ์พิเศษเพื่อ สะท้อนบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของชาวเอเชีย มีการใช้มุมมองหลากหลาย

สำหรับงานวิจัยเรื่อง "แนวคิดชาตินิยมในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย ช่วงปี พ.ศ.2540-2551" นี้ ผู้วิจัยจะศึกษาโดยประยุกต์ใช้งานวิจัยดังกล่าวมาประกอบการศึกษา โดยอาศัยพื้นฐานการวิเคราะห์ แนวคิดด้านชาตินิยม และพื้นฐานแนวคิดทางด้านภาพยนตร์ควบคู่กันไป

## บทที่ 3

### ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “แนวคิดชาตินิยมในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย ช่วงปี พ.ศ.2540-2551” นี้ เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative research) ด้วยวิธีการวิเคราะห์ข้อความ (Textual analysis) และบริบท (Contextual analysis) เป็นหลักสำคัญ โดยอาศัยแหล่งข้อมูลทั้งสื่อภาพยนตร์แอ็คชั่น สื่อเอกสาร และสื่อออนไลน์ ทั้งหมดเข้ามาประกอบกัน

#### 3.1 แหล่งข้อมูล

ในการศึกษาวิเคราะห์นี้ มีแหล่งข้อมูลประเภทต่างๆที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่

##### 3.1.1 สื่อภาพยนตร์

ข้อมูลประเภทภาพยนตร์ในที่นี้ คือ ภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยที่เข้าฉายในประเทศไทยในช่วงปี พ.ศ.2540-2551 ซึ่งเป็นยุคร่วมสมัย ภาพยนตร์แอ็คชั่นในช่วงนี้เป็นที่นิยมของผู้ชมพอสมควร ทั้งผู้ชมชาวไทยและผู้ชมในต่างประเทศ ที่สำคัญ ภาพยนตร์แอ็คชั่นเหล่านี้ปรากฏแนวคิดชาตินิยมในรูปแบบต่างๆ

โดยที่ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมวีดีโอซีดี (VCD) และดีวีดี (DVD) ของภาพยนตร์แต่ละเรื่องที่จะใช้ทำการศึกษา จำนวนทั้งสิ้น 11 เรื่อง เรียงตามปีที่ออกฉาย ดังนี้ (ยกเว้นเรื่องที่เป็นภาคต่อ จะศึกษาวิเคราะห์ควบคู่กันไป)

##### 1) 2499 อังธพาลครองเมือง

แนว แอ็คชั่น/ดราม่า

เข้าฉายเมื่อ 11 เมษายน พ.ศ. 2540

กำกับโดย นนทรีย์ นิมิบุตร

อำนวยการสร้างโดย วิสูตร พูลวรลักษณ์

สร้างโดย ไท เอ็นเตอร์เทนเมนต์

2) ฟ้าทะลายโจร

แนว แอ็คชั่น/ดราม่า

เข้าฉายเมื่อ 28 กันยายน พ.ศ. 2543

กำกับโดย วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง

อำนวยการสร้างโดย นนทรีย์ นิมิบุตร

สร้างโดย ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น

3) 7 ประจัญบาน

แนว แอ็คชั่น/ตลก

เข้าฉายเมื่อ 24 เมษายน พ.ศ. 2545

กำกับโดย เฉลิม วงศ์พิมพ์

อำนวยการสร้างโดย สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม

4) 7 ประจัญบาน 2

แนว แอ็คชั่น/ตลก

เข้าฉายเมื่อ 28 เมษายน พ.ศ. 2548

กำกับโดย เฉลิม วงศ์พิมพ์

อำนวยการสร้างโดย สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม

5) องค์บาก

แนว แอ็คชั่น

เข้าฉายเมื่อ 31 มกราคม พ.ศ. 2546

กำกับโดย ปรัชญา ปิ่นแก้ว

อำนวยการสร้างโดย ปรัชญา ปิ่นแก้ว และ สุกัญญา วงศ์สถาปัตย์

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม

6) องค์บาก 2

แนว แอ็คชั่น

เข้าฉายเมื่อ 5 ธันวาคม พ.ศ.2551

กำกับโดย พนม ธีรัมย์

อำนวยการสร้างโดย บริษัท ปันแก้ว

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม

7) เกิดมาลุย

แนว แอ็คชั่น

เข้าฉายเมื่อ 5 สิงหาคม 2547

กำกับโดย พันนา ฤทธิไกร

อำนวยการสร้างโดย บริษัท ปันแก้ว และ สุกัญญา วงศ์สถาปัตย์

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม

8) บอดี้การ์ดหน้าเหลี่ยม

แนว แอ็คชั่น/ตลก

เข้าฉายเมื่อ 21 มกราคม พ.ศ.2547

กำกับโดย เพ็ชรทาย วงศ์คำเหลา

อำนวยการสร้างโดย สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม

9) ต้มยำกุ้ง

แนว แอ็คชั่น

เข้าฉายเมื่อ 11 สิงหาคม พ.ศ.2548

กำกับโดย บริษัท ปันแก้ว

อำนวยการสร้างโดย สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ บริษัท ปันแก้ว

และ สุกัญญา วงศ์สถาปัตย์

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม

### 10) คนไฟบิน

แนว แอ็คชั่น

เข้าฉายเมื่อ 21 ธันวาคม 2549

กำกับโดย เฉลิม วงศ์พิมพ์

อำนวยการสร้างโดย สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ บริษัท ปันแก้ว

และ สุกัญญา วงศ์สถาปัตย์

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม

### 11) ส้มตำ

แนว แอ็คชั่น/ตลก

เข้าฉายเมื่อ 5 มิถุนายน พ.ศ. 2551

กำกับโดย นนทกร ทวีสุข

อำนวยการสร้างโดย สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม

### 3.1.2 สื่อประเภทเอกสาร

ผู้วิจัยจะรวบรวมเอกสารที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาพยนตร์ ทั้งในแง่โครงสร้างการดำเนินเรื่อง และในแง่เนื้อหาของเรื่อง เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการวิเคราะห์ภาพยนตร์ รวมถึงเอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องชาตินิยม อัตลักษณ์ไทย เพื่อให้ผลการวิเคราะห์มีความน่าเชื่อถือ สามารถอ้างอิงได้ ทั้งนี้ เอกสารที่นำมาใช้อาจรวมถึงบทความจากวารสาร นิตยสาร หรือคำบรรยายจากวิทยากร ผู้ทรงคุณวุฒิ โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ เนื่องจากภาพยนตร์เป็นศาสตร์ที่มีความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงทางองค์ความรู้ได้รวดเร็ว

### 3.1.3 สื่อออนไลน์

เนื่องจากตำราความรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเกี่ยวกับภาพยนตร์ไทย ยังคงมีจำกัด ดังนั้น ในบางกรณี อาทิ การอ้างอิงข้อมูลจำเพาะ เช่น ทีมงานผู้สร้าง รายได้ของภาพยนตร์ วันเดือนปีในท้องเรื่อง เป็นต้น หรือในกรณีที่มีบทสัมภาษณ์ที่น่าสนใจเกี่ยวกับผู้ผลิต บทวิจารณ์จาก ผู้ทรงคุณวุฒิ ก็อาจอ้างอิงจากฐานข้อมูลออนไลน์หรือเว็บไซต์ต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยจะเลือกเอาจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ เช่น

[www.rottentomatoes.com](http://www.rottentomatoes.com)



[www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

[www.thaifilm.com](http://www.thaifilm.com)

[www.thainationalfilm.com](http://www.thainationalfilm.com)

[www.thaicinema.org](http://www.thaicinema.org)

[www.thaifilmdb.com](http://www.thaifilmdb.com)

## 3.2 การวิเคราะห์และการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาวิเคราะห์เพื่อให้ทราบถึงแนวคิดชาตินิยมที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย ผู้วิจัยได้นำเอาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องมาประกอบการวิเคราะห์ข้อมูล

### 3.2.1 ข้อมูลประเภทสื่อภาพยนตร์

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) โดยอาศัยกรอบแนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่อง โดยศึกษาวิเคราะห์ตามแต่ละองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่องทั้ง 7 ประการต่อไป

### 3.2.2 ข้อมูลประเภทเอกสาร

ในการรวบรวมข้อมูลทางเอกสารนี้ ผู้วิจัยจะใช้เป็นเครื่องมือประกอบการวิเคราะห์ ในแง่ของการอ้างอิงข้อมูลเกี่ยวกับชาตินิยม และอัตลักษณ์ความเป็นไทย รวมถึงบทวิเคราะห์วิจารณ์ภาพยนตร์ที่เชื่อมโยงหรือกล่าวถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยเหล่านี้

### 3.2.3 ข้อมูลประเภทออนไลน์

มีการเลือกใช้ข้อมูลจากแหล่งที่น่าเชื่อถือ ทั้งข้อมูลในส่วนของบริษัทผู้สร้าง ทีมงานผู้สร้าง ในส่วนของนักวิชาการทางภาพยนตร์ นักวิจารณ์ภาพยนตร์ และในส่วนของผู้ชมบางกลุ่มที่มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังตรวจสอบความครบถ้วนสมบูรณ์ และความเที่ยงตรงของเนื้อหา โดยเทียบเคียงกับข้อมูลสื่อภาพยนตร์และข้อมูลประเภทเอกสาร

### 3.3 การนำเสนอข้อมูล

สำหรับผลการวิเคราะห์ข้อมูลในบทที่ 4 ผู้วิจัยจะนำเสนอโดยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยนำเสนอข้อมูลที่ค้นพบได้เรียงไปตามองค์ประกอบของโครงสร้างการเล่าเรื่อง 7 ประการตามที่ปรากฏในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ทั้งนี้จะสรุปผลแยกเป็นทีละเรื่องจำนวน 11 เรื่อง

หลังจากนำเสนอผลที่ได้แล้ว ในบทที่ 5 ผู้วิจัยจะทำการสรุปผลเพื่อหารูปแบบแนวคิดชาตินิยมที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยทั้ง 11 เรื่อง บริบททางสังคมไทยที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์เหล่านี้ ตลอดจนความสัมพันธ์ระหว่างบริบททางสังคม วัฒนธรรมในสังคมไทยยุคปัจจุบันกับแนวคิดชาตินิยมที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ดังกล่าวนี้ต่อไป

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ภาพยนตร์ตามโครงสร้างการเล่าเรื่อง

การวิจัยเรื่อง "แนวคิดชาตินิยมและบริบทสังคมไทย ในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย ระหว่างปี พ.ศ. 2540-2551" เป็นการวิจัยที่ได้จากการวิเคราะห์รูปแบบและเนื้อหาของภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยจำนวน 11 เรื่อง โดยจัดลำดับการวิเคราะห์ตามโครงสร้างการเล่าเรื่องทั้ง 7 ประการ กล่าวคือ โครงเรื่อง แก่นความคิด ขั้วขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก สัญลักษณ์พิเศษ มุมมองการเล่าเรื่อง ตลอดจนการจัดองค์ประกอบทางด้านภาพ โดยเลือกนำเสนอและเน้นในจุดสำคัญๆที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่องชาตินิยมและบริบททางสังคม แตกต่างกันไปในแต่ละเรื่อง โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลมีดังนี้

#### 2499 อันธพาลครองเมือง (พ.ศ.2540)

##### โครงเรื่อง(Plot)

2499 เติบโตเรื่องตามชนบท 3 องค์ อันเป็นชนบทการเล่าเรื่องส่วนใหญ่ของโลกภาพยนตร์ โดยองค์แรก ปู่พื้นตัวละครกลุ่มหัวใจอันธพาลทั้ง 5 คน คือ แดง ไบเลย์ ปู่ ระเบิดขวด ดำ เอสโซ่ แหลม สิงห์ และเปี้ยก วิสุทธิกษัตริย์ ก่อนจะจบองค์ด้วยการแตกหักในกลุ่มหัวใจ แบ่งแยกเป็น 2 ฝ่าย คือ แดง-แหลม-เปี้ยก กับ ปู่-ดำ ซึ่งยกพวกเข้าตีกันในศึก 13 ห้าง ต่อมาภายหลัง ก็เกิดเหตุการณ์กวาดล้างบุคคลผู้ประพฤตินั้นเป็นอันพาลของรัฐบาลทหาร ทั้งสองฝ่ายหลบไปกบดานที่อุตุตะเกา หรือที่คนท้องถิ่นในสมัยนั้นเรียกกันว่า นิวแลนด์ และต้องเผชิญหน้ากันอีกครั้ง และองค์สุดท้าย คือ การปะทะกันถึงขั้นแตกหักในงานบวชของแดง ไบเลย์

ทั้งสามองค์เล่าผ่านแดง ไบเลย์ ตัวละครเอกของเรื่อง โดยมีเปี้ยกวิสุทธิกษัตริย์คอยให้เสียงบรรยาย เพราะในภายหลัง เขาคือตัวละครหลักคนเดียวที่มีชีวิตรอด โดยที่ตัวละครเกือบทุกตัวในเรื่องต้องประสบความสูญเสีย ทั้งการเสียชีวิตหรือเสียชีวิตอันเป็นที่รักยิ่ง

##### แก่นความคิด(Theme)

2499 อันธพาลครองเมือง กล่าวถึงเหตุการณ์การปะทะกันในยุคสมัยแห่งความวุ่นวาย โดยที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับเส้นทางชีวิตอันธพาลที่เกือบทั้งหมดจบลงด้วยโศกนาฏกรรมและการสูญเสีย อย่างไรก็ตาม ประเด็นหลักของเรื่องนี้นอกเหนือไปจากการสะท้อนการใช้ความรุนแรงของวัยรุ่นนั้น เป็นเรื่องของความแตกแยกของสังคมโดยรวม ทั้งในระดับประชาชน ที่สะท้อนผ่านการแตกคอกันของนักเรียน

นักเลง ที่ครั้งหนึ่งเคยเป็นเพื่อนรักร่วมกลุ่มเดียวกัน ในอีกระดับหนึ่งเป็นความขัดแย้งทางผลประโยชน์ ระหว่างกลุ่มผู้มีอิทธิพลเก่าและเสียเชียร ผู้ตั้งตนเป็นกลุ่มอิทธิพลใหม่ และในระดับชาติเป็นความขัดแย้งภายในคณะรัฐบาลที่มีการปฏิวัติมาอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่สมัยจอมพล ป.พิบูลสงคราม จอมพล ถนอม กิตติขจร มาจนถึงจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ซึ่งแต่เดิมาก็เคยเป็นทหารร่วมอุดมการณ์เดียวกัน และทำงานร่วมกันมาตั้งแต่สมัยเปลี่ยนแปลงการปกครอง สิ่งเหล่านี้แสดงให้เห็นสภาพสังคมที่แตกแยกและไร้เสถียรภาพอย่างแท้จริง ซึ่งส่งผลกระทบต่อผู้คนทุกระดับในสังคม ไม่เฉพาะแต่นักเลงหัวไม้เท่านั้น แม่ของแดงซึ่งเป็นโสเภณี ภาซึ่งเป็นนักร้องประจำไนต์คลับ พ่อของเปี้ยกซึ่งบวชเป็นพระ เจ้าแก้วร้านขายของชำในตรอกไบลีย์ ประชาชนเดินถนนทั่วไป ล้วนได้รับความเดือดร้อนจากการปะทะกันทั้งของกลุ่มนักเลงอันธพาล และการช่วงชิงอำนาจของรัฐบาลทหารฝ่ายต่างๆ สังเกตได้จาก ถ้อยคำวิพากษ์สังคมยุคนั้นของเปี้ยก เช่น ประเด็นเรื่องการว่างงาน ภาวะเลิกจ้าง และการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องของอาชญากร โดยมีการเปรียบเทียบว่าการหางานนั้นยากกว่าการหาปืนเสียอีก หรือ ประเด็นเรื่องนักการเมืองที่เอาแต่ทุจริตโกงกินจนเศรษฐกิจตกต่ำ หากพิจารณาในภาพรวมของยุคสมัยแล้ว พ.ศ.2499 เป็นช่วงเวลาที่ย่ำแย่เพราะพิษสงครามโลกครั้งที่สองและภาวะเศรษฐกิจหลังสงคราม ตลอดจนความอ่อนแอ ไร้ประสิทธิภาพของรัฐบาล และหากพิจารณาความตกต่ำของบ้านเมืองในช่วงปี พ.ศ.2540 อันเนื่องมาจากวิกฤติเศรษฐกิจเอเชีย ปัญหาคารกฏเลิกจ้างของประชาชนจำนวนมาก อีกทั้งการทุจริตและความล้มเหลวของรัฐบาลในช่วงเวลานั้น จนนำไปสู่การยุบสภาของรัฐบาลพลเอกชวลิต ยงใจยุทธ ภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ยิ่งสะท้อนภาพประวัติศาสตร์ที่ซำรอยได้อย่างชัดเจน และกระตุ้นให้คนไทยนึกถึงความทุกข์ยากที่เกิดขึ้นในทุกยุคสมัย

### ข้อขัดแย้ง(Conflict)

ความขัดแย้งใน2499 อันธพาลครองเมือง โดยหลักแล้วคือ ความขัดแย้งทางทัศนคติเรื่องเพื่อนและความรัก ผ่านสองตัวละครหลัก 2 กลุ่มอันธพาล ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้เองได้นำเสนอในลีลาของภาพยนตร์แนวแก๊งสเตอร์ ความขัดแย้งส่วนใหญ่ของภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นความขัดแย้งในระดับปัจเจกมากกว่าความขัดแย้งในระดับสังคมหรือประเทศ กล่าวคือ ด้วยหัวใจของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์แล้ว ข้อขัดแย้งย่อมเป็นเรื่องความรักและผลประโยชน์เป็นหลัก แต่ในขณะเดียวกัน ข้อขัดแย้งที่สัมพันธ์กับแนวคิดชาตินิยมก็ปรากฏออกมาในบางฉาก ได้แก่ฉากปะทะกันระหว่างปู่ ระเบิดขวด กับทหารอเมริกันที่เข้ามาหาความสุขสำราญในบาร์คนไทย ในฉากนี้เกิดภาพเปรียบเทียบระหว่างทัศนคติของกลุ่มแดง ไบลีย์ที่มีต่อทหารอเมริกันที่เข้ามาตั้งฐานในไทยที่อุตะเถา กับการกระทำของปู่ ระเบิดขวดกับทหารอเมริกันกลุ่มเดียวกัน โดยกลุ่มของแดง ไบลีย์มองเห็นทหารอเมริกันเป็นลูกค้าชั้นดีของบาร์ที่พวกเขาไปช่วยหมู่เชียร ผู้มีบุญคุณในการคุมร้านและบริหารกิจการ โดยอำนวยความสะดวกให้กับกลุ่มทหารอเมริกันที่เข้ามาหาความสุข อย่างเต็มใจ ขณะที่ปู่ ระเบิดขวด ตัวร้ายของเรื่อง

กลับเข้าไปฟังข่าวของในบาร์และซัอมทหารอเมริกันสองคนปางตาย จนทางกองทัพสหรัฐต้องการจะเอาเรื่องคืน นี่คือ "ภาพสะท้อนของความขัดแย้ง" เล็กๆน้อยๆที่บ่งบอกถึงทัศนคติที่แตกต่างของคนไทยที่ต่อคนต่างชาติ ฝ่ายหนึ่งต้อนรับขับสู้เต็มที่โดยมองเรื่องผลประโยชน์ทางธุรกิจเป็นหลัก ส่วนอีกฝ่ายไม่สนใจ ทั้งยังแฝงความเกลียดชังชาวต่างชาติ พร้อมใช้กำลังเข้าต่อสู้ อย่างไรก็ตาม จุดนี้นับเป็นประเด็นเล็กๆที่ได้รับการนำเสนอ เมื่อพิจารณาในภาพรวม แนวคิดชาตินิยมยังไม่ได้ถือเป็นแก่นหรือหัวใจสำคัญของความขัดแย้งในเรื่อง 2499

### ตัวละคร(Character)

ภาพยนตร์แอ็คชั่นเรื่องนี้ สร้างตัวละครที่แตกต่างกันไปในด้านลักษณะนิสัยโดยทั่วไป ประกอบกับแนวคิดทางศีลธรรม เช่น แดงเป็นคนที่รักพวกพ้อง ใจถึง ชอบความรุนแรง แต่ให้เกียรติสตรีเพศ ในขณะที่ปู้เป็นคนรักพวกพ้องเช่นกัน แต่โง่งม ชอบทำตัวเป็นหัวหน้า และเอาแต่ใจตนเอง ซึ่งมองในภาพรวมแล้ว ความคิดในเรื่องชาตินั้นไม่ได้ถูกนำเสนอออกมาผ่านแนวคิดของตัวละคร อย่างไรก็ตาม เมื่อเนื้อเรื่องดำเนินมาถึงช่วงฉากในอุ้งเต๊าะแล้ว เราก็เริ่มได้เห็นแนวคิดที่เกี่ยวพันกับแนวคิดเรื่องชาติของตัวละครอย่างจำเจเชียร ที่เป็นหนึ่งในนักเลงเก่าที่หลบไปลี้ภัยในอุ้งเต๊าะ หรือนิวแลนด์ ที่กฎหมายไทยเอื้อมมือไปไม่ถึง ส่วนนี้เป็นการสะท้อนความอัดอั้นของคนไทยกลุ่มหนึ่ง ซึ่งมีความคับแค้นหรือมีปัญหากับ"ระบบ" ของประเทศ และมีความคิดโน้มเอียงไปในทาง "ทุนนิยม" แบบชาติตะวันตก อย่างไรก็ตาม จุดจบของจำเจเชียรเองก็เป็นข้อคิดให้ผู้ชมว่า ทุนนิยมและเสรีนิยมนั้นต้องแลกกับการแข่งขันและการเล่นนอกกติกาทุกวิถีทาง และอาจจะไม่ใช่รูปแบบที่เหมาะสมกับสังคมไทย ที่เต็มไปด้วยมรยาทของการเคารพผู้อาวุโส ความเคารพนบของผู้น้อยที่ไม่เอื้อให้เกิดความยุติธรรมในการแข่งขันอย่างแท้จริง

หากพิจารณาในเชิงบริบทสังคมช่วงปี พ.ศ.2540 ที่ไทยกำลังเผชิญวิกฤติเศรษฐกิจครั้งรุนแรงที่สุดนับแต่ยุคสงครามโลกครั้งที่สอง ส่วนหนึ่งก็ต้องยอมรับเรื่องที่ว่าสังคมไทยเปิดรับเอาทั้งความคิดด้านเศรษฐกิจแบบทุนนิยม และวัฒนธรรมตะวันตกที่เน้นความสุขสบายของปัจเจกชนมาใช้อย่างแพร่หลาย และรวดเร็วเกินไป จนไม่ได้ตั้งตัวหรือเตรียมใจยอมรับกับปัญหาที่อาจเกิดขึ้นตามมา ดังนั้นเมื่อมีวิกฤติการณ์ทางเศรษฐกิจเกิดขึ้น เราจึงได้เห็นข่าวการล้มละลาย การฆ่าตัวตาย การฆาตกรรมจากความขัดแย้งเรื่องผลประโยชน์ โดยเฉพาะเมื่อเกิดเหตุฆาตกรรมเจ้าของกิจการต่างๆ หรือกระทั่งนักการเมืองท้องถิ่น ประเด็นแรกๆในการตั้งข้อสงสัยก็หนีไม่พ้นเรื่องผลประโยชน์นั่นเอง ซึ่งสิ่งนี้เป็นผลกระทบที่เกิดขึ้นภายหลังจากไทยเปิดรับแนวคิดแบบตะวันตกเข้ามาอย่างมากมายในช่วงปี พ.ศ. 2530-2540 ซึ่งการค้า การลงทุน และการหลั่งไหลเข้ามาของวิถีชีวิตแบบตะวันตกได้กลายเป็นปัจจัยสำคัญในการพลิกโฉมหน้าของประเทศ ให้กลายเป็นประเทศที่พยายามมุ่งเน้นอุตสาหกรรมและการค้า

ด้วยเหตุนี้ ตัวละครเล็กๆอย่างจำเริญจึงกลายเป็นตัวละครใหญ่ในประเด็นเรื่องเชื้อชาติ และการเลือกที่จะเปิดใจรับชาวต่างชาติอย่างเต็มที่โดยไม่ได้พิจารณาถึงผลดีผลเสียที่จะตามมาอย่างรอบคอบ

### ฉาก(Setting)

ด้วยความที่ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ย้อนยุคร่วมสมัย จึงนำเสนอเหตุการณ์ที่สมจริงผ่านรายละเอียดเล็กๆน้อยๆ ตั้งแต่การตั้งฉายา เช่น แดง ไบเลย์ ที่ได้ชื่อมาจากน้ำส้มอัดลมที่โด่งดังที่สุดในยุคนั้น เหตุการณ์ต่างๆที่เกี่ยวพันกับยุคสมัย เช่น งานเจมส์ ดินรำลึกที่วังบูรพา งานประจำปีในตรอกไบเลย์ ซึ่งแม้ว่าสิ่งเหล่านี้จะเป็นเพียงเหตุการณ์ประกอบเพื่อให้ภาพยนตร์สมจริงสมจัง แต่ขณะเดียวกันก็ส่งผลให้ผู้ชมหวนระลึกถึงสภาพบ้านเมืองในยุคเปลี่ยนผ่าน คือ ยุคโก่หลังวัง ที่เริ่มรับเอาวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามาใช้อย่างแพร่หลาย ทั้งการแต่งกาย ดนตรี ความคั่งไคล้ดาราศาสตร์ สถาบันเทววิทย ฯลฯ ขณะที่ช่วงเวลาภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างคือ ช่วงที่สังคมเริ่มหันกลับมาให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมดั้งเดิมของไทยเรามากขึ้น กล่าวคือ ยุค 2499 กับยุค 2540 นั้นคล้ายกันในเรื่องของการเปลี่ยนผ่านทางวัฒนธรรม คือ มีการผสมผสานระหว่างของเดิม ซึ่งเป็นวิถีชีวิตแบบไทย กับ วัฒนธรรมทุนนิยมแบบตะวันตก

### มุมมองการเล่าเรื่อง(Point of View)

ภาพยนตร์เรื่องนี้เล่าผ่าน 2 ตัวละครหลัก คือ เปี้ยก วิสุทธิกษัตริย์ กับแดง ไบเลย์ โดยทั้งสองตัวละครมีหน้าที่ในการเล่าเรื่องที่ต่างกัน กล่าวคือ เปี้ยกทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องผ่าน "ปาก" คือ เสียงบรรยาย ส่วนแดงบอกเล่าเรื่องผ่าน "ตา" คือ ภาพเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเกือบทั้งเรื่อง ในส่วนของเปี้ยกนั้นเป็นตัวละครเดียวที่ยังรอดชีวิตมาจนถึงปัจจุบัน เป็นคนที่ทำหน้าที่เชื่อมระหว่าง "ยุคสมัยของตัวละคร" คือ ยุคโก่หลังวัง กับ "ยุคสมัยของผู้ชม" คือ พ.ศ.2540 ส่วนแดง ไบเลย์เป็นสัญลักษณ์ของยุคสมัยอันธพาล และการตายของเขาก็สร้างความเป็นอมตะให้กับเรื่องราว หลังจากภาพยนตร์เรื่องนี้พยายามปูทางให้ผู้ชมรู้สึกเอาใจช่วยแดงมาตลอดเรื่อง

ในการเล่าเรื่องที่มีความรุนแรง และเป็นเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ช่วงสำคัญของชาติ โดยเฉพาะเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่นานมานี้ ทำให้ผู้เขียนบทภาพยนตร์สามารถเลือกเล่าเรื่องผ่านตัวละครที่ผ่านเหตุการณ์ความรุนแรงนั้นมาอย่างโชกโชน นั่นคือ เปี้ยก แดง แหลม ดำ และปู้ โดยอาจเลือกคนใดคนหนึ่งในนี้ ซึ่งคนที่เหมาะสมต่อการเล่าเรื่องที่สุดคือ ศูนย์กลางของเรื่อง ได้แก่ แดง ไบเลย์ แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ก็เลือกผสมผสานการเล่าเรื่องผ่านแดง ไบเลย์กับมุมมองของเปี้ยก วิสุทธิกษัตริย์เพื่อสาเหตุสำคัญหลักๆสองประการ คือ หนึ่ง สร้างระยะห่างระหว่างผู้ชมกับเรื่องราวไว้ระดับหนึ่ง ผู้ชมจะเกิดความรู้สึกว่าเหตุการณ์คือ 13 हांกัดี การทะเลาะต่อยตีกันของเด็กอันธพาลก็ดี เป็นเรื่องที่เกิดขึ้น

และผ่านพ้นไปแล้ว ขณะเดียวกันก็ยังมีเรื่องที่ไม่ใช่เรื่องที่เกิดขึ้นไกลตัวเกินไป เพราะตัวละครหนึ่งที่มาเล่าเรื่องก็ยังคงมีชีวิตอยู่ อีกประการคือ เป็ยก ซึ่งในฉากท้ายๆของเรื่องเราเห็นว่าเขาผ่านวันเวลามาจนเป็นชายชราวัยเกือบ60ปีนั้น ทำให้เรารู้สึกได้ว่าเป็น ประสพการณ์ของคนๆหนึ่ง มีความน่าเชื่อถือ และคำบรรยายของเขานั้นคือ "การทบทวนหวนรำลึก"(Nostalgia) รูปแบบหนึ่งนั่นเอง

## ฟ้าทะลายโจร(2543)

### โครงเรื่อง(Plot)

ฟ้าทะลายโจรเป็นเรื่องราวย้อนสมัย กล่าวถึง ชีวิตของเสือด้า ผู้มีความรักต้องห้ามต่อ รำเพย หญิงสูงศักดิ์ผู้เคยผูกพันกันมาตั้งแต่เด็กๆ ขณะเดียวกัน ชีวิตโจรก็ทำให้เสือด้าต้องเข้าไปพัวพันกับเลื่อมเพชร และตำรวจหนุ่มกำจร สองศัตรูผู้ตามล่าเขา

ฟ้าทะลายโจร คือ ความพยายามของวิศิษฐ์ ศาสนเที่ยงที่พยายามสร้างภาพยนตร์เพื่อสานต่อวิวัฒนาการของภาพยนตร์ไทยในยุคสมัยเก่า อย่างไรก็ตาม เรื่องราวย้อนยุคนี้กลับได้รับการถ่ายทอดผ่านโครงเรื่องที่ซับซ้อนขึ้นกว่าภาพยนตร์ไทยยุคดั้งเดิมมากนัก กล่าวคือ ฟ้าทะลายโจรไม่ได้เล่าเรื่องตรงไปมาตรงมา หรือยึดลำดับเวลาเป็นสำคัญ แต่มีการแทรกภาพอดีตเข้ามาเกือบตลอดทั้งเรื่อง โดยเดินเรื่องคู่ขนานระหว่างเหตุการณ์ปัจจุบันของเสือด้า กับ ความเป็นมาของความรักของเสือด้ากับรำเพย กล่าวคือ ฟ้าทะลายโจรคือเรื่องเก่าที่ใช้วิธีเล่าที่ค่อนข้างใหม่นั้นเอง

### แก่นความคิด(Theme)

แก่นคิดหลักของเรื่องฟ้าทะลายโจร คือ ความแตกต่างเหลื่อมล้ำทางด้านชนชั้น ทั้งชนชั้นทางสังคม หรือความเป็นคนรักชากฎหมายกับคนนอกกฎหมาย ข้อปฏิบัติระหว่างคนรวยกับคนจน ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนสองชั่วอยู่ตลอดเวลา ซึ่งในประเด็นแรกๆที่ภาพยนตร์พยายามนำเสนอ ได้แก่ เรื่องความรักที่ไม่อาจเป็นไปได้ระหว่างหญิงสูงศักดิ์กับชายผู้ต่ำต้อยและชั่วช้า นี่เป็นแก่นคิดของภาพยนตร์และละครไทยมาช้านาน และเป็นแก่นแนวคิดยอดนิยมที่ประทับใจผู้ชมมาทุกยุคสมัย จนอาจจัดได้ว่าเป็น "เรื่องน้ำเน่า" ที่ผู้ชมบางกลุ่มวิจารณ์ไว้ อย่างไรก็ตาม ประเด็นเรื่องความแตกต่างระหว่างชนชั้นเป็นสิ่งที่สร้างแรงผลักดันให้ภาพยนตร์หรือแม้แต่ละครหลายเรื่องดำเนินต่อไปได้ ฟ้าทะลายโจรนับเป็นอีกหนึ่งบทพิสูจน์ว่าความเรียบง่ายของแก่นคิดแบบที่ภาพยนตร์ไทยยุคดั้งเดิมยึดถือเป็นชนบ ก็ยังคงเป็นที่ต้องการในสังคมไทยที่ซับซ้อนขึ้นเรื่อยๆในรายละเอียด แต่โครงสร้างในเรื่องการปกครองและความไม่เท่าเทียมยังคงอยู่

## ตัวละคร(Character)

สิ่งหนึ่งที่โดดเด่นในภาพยนตร์แอ็คชั่นเรื่องฟ้าทะลายโจร ก็คือ การสร้างตัวละครสำคัญๆ ขึ้นเป็นภาพแทนของชนชั้นต่างๆในสังคม ได้แก่ ชนชั้นสูง คนในตระกูลเจ้าขุนมูลนายผู้มีบรรดาศักดิ์ (จำเริญ) ข้าราชการผู้มียศ(กำจร) ลูกเศรษฐี(เพื่อนสมัยเด็กของจำเริญและดำ) คนนอกกฎหมาย(เสือฝ่าย เสือมหเสวย เสือดำ) และคนชั้นกลาง(ดำ) ตัวละครเหล่านี้ล้วนแต่มีส่วนเกี่ยวพันกันในสังคมแห่งความเป็นจริง โดยเป็นความสัมพันธ์ในทางดิ่ง กล่าวคือ คนชั้นสูงก็กดขี่และเหยียดหยามคนชั้นล่างๆ ในขณะที่คนชั้นล่างที่ไม่อาจต่อสู้ได้ ก็พยายามต่อสู้ด้วยการปฏิเสธรกฎหมายที่ชนชั้นสูงเป็นผู้กำหนด นั่นคือ การประพฤติตนเป็นโจร กล่าวได้ว่าตัวละครในฟ้าทะลายโจรเป็นการนำเสนอทัศนคติของคนแต่ละชนชั้นในสังคม ที่มีความต้องการและแรงขับเคลื่อนแตกต่างกันออกไป เช่น หญิงสูงศักดิ์โหยหาความรักในอุดมคติ มองเห็นชีวิตในลักษณะเพื่อฝัน ข้าราชการมองเห็นเรื่องหน้าที่การงาน ความมั่นคงในชีวิต และการมีครอบครัวที่มีฐานะและมีหน้าตาในสังคม ส่วนคนนอกกฎหมายสนใจเฉพาะเรื่องปากท้องและการมีชีวิตรอดในแต่ละวัน

ในส่วน of ตัวละครเอก คือ ดำ ถือเป็นตัวละครที่มีการเปลี่ยนฐานะหรือชนชั้นอยู่ตลอดเวลา จากเดิมที่เป็นลูกกำนัน ซึ่งเป็นคนชั้นกลาง แต่เมื่อเข้าเมืองก็เกิดการเปรียบเทียบกับคนเมือง และกลายเป็นคนชั้นล่าง หลังจากที่พ่อแม่ถูกฆาตกรรม เขากลายเป็นโจร ผู้ไม่เคารพกฎระเบียบบ้านเมือง ก่อนที่ในช่วงท้าย เขาพยายามจะลดบทบาทโจร ทำตัวเสมือนคนชั้นสูงเพื่อเข้ามาปะปนในงานแต่งงานของจำเริญ ทั้งหมดนี้ทำให้เราได้เห็นถึงความพยายามเคลื่อนไหวเพื่อเปลี่ยนผ่านชนชั้น หรือการเปลี่ยนผ่านด้วยความจำนน ซึ่งเกิดมากขึ้นในสังคมไทยยุคทุนนิยม เมื่อเทียบกับยุคสมัยศักดินาที่ชาติกำเนิดเท่านั้นที่จะเป็นตัวตัดสินชนชั้น แต่ในสังคมทุนนิยม การเปลี่ยนแปลงจากเศรษฐีไปสู่คนสิ้นเนื้อประดาตัวเกิดขึ้นได้ในช่วงเวลาไม่กี่วัน หรือการที่คนปกติหันไปเป็นอาชญากรเพราะปัญหาทางการเงิน ผู้คนสามารถพบเห็นความพยายามในการดิ้นรนเลื่อนสถานะของตนเองกันตลอด ประเด็นนี้ก็เป็นอีกประเด็นที่น่าเสนอผ่านตัวละคร และบ่งชี้ถึงความไม่แน่นอนของชนชั้นทางสังคมและเศรษฐกิจ เนื่องจากการแข่งขันและการที่สังคมมีแนวโน้มวัดคุณค่าคนแต่ละคนด้วยทรัพย์สินเงินทอง ความต้องการครอบครองสินวัตถุต่างๆถือเป็นเรื่องปกติธรรมดา อย่างไรก็ตามสิ่งเหล่านี้ไม่ได้ลดความแตกต่างทางด้านชนชั้นได้แต่อย่างใด

ในอีกแง่หนึ่ง ฟ้าทะลายโจรนั้นสร้างจากบทประพันธ์ของ ศ. จินดาวงศ์ ซึ่งมีความพยายามจะเลียนอย่างงานเขียนยุคเก่า โดยอาศัยอ้างอิงพื้นฐานมาจากตัวละครในนิยายเก่าๆหลายเรื่อง เช่น งานชุดเสือ ของป.อินทรปาลิต กล่าวได้ว่า เสือดำ เสือมหเสวย เสือฝ่าย จำเริญ และผู้กองกำจร ก็คือ ภาพสะท้อนของคนในยุคก่อน ขณะเดียวกันก็แสดงให้เห็นว่า แม้เวลาจะผ่านไป ความแตกต่างในเรื่องชน



ชั้นก็ยังไม่ได้จางหายไป ตัวละครต่างๆ จากอดีตยังคงดำเนินต่อไปในสังคม ชุนนาง โจร หญิงสูงศักดิ์ ข้าราชการในเครื่องแบบ ก็ยังคงปรากฏอยู่ แม้ในยุคเปลี่ยนผ่านสหัสวรรษ ในยุคที่เทคโนโลยีตะวันตก เข้าครอบครองพื้นที่ทำงานในสังคม ซึ่งหากเปรียบเทียบลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์แอ็คชั่น ตะวันตกแล้ว ความแตกต่างด้านชนชั้นไม่ได้ถูกขับเน้นออกมามากนัก หรือบางครั้งความสามารถในการต่อสู้ของตัวละครก็ช่วยยกระดับฐานะตัวละครขึ้นไปได้ เช่น ไอ้แมงมุมที่ได้รับการยกย่องในฐานะ วีรบุรุษของเมือง ในขณะที่ในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยอย่างฟ้าทะลายโจร ตัวละครถูกขีดเส้นให้เล่นบท ในวงจำกัด ความสามารถทางด้านแอ็คชั่นไม่ได้ทำให้ดำเนินเป็นคนที่มีความดีมีชาติตระกูลขึ้น ด้วยกรอบทางวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในสังคมไทยมาช้านานนั่นเอง

### ฉาก(Setting)

ฉาก คือ ตัวละครสำคัญของภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ว่าได้ เพราะดังที่กล่าวไปแล้วว่า แนวคิดในการสร้างภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ การสร้างภาพยนตร์ไทยแบบดั้งเดิมที่พัฒนาต่อมาจากภาพยนตร์ในยุคสมัยเก่า หรือกล่าวได้ว่าเป็นภาพยนตร์ไทยที่สร้างต่อเนื่องจากยุคสมัยมิตร ชัยบัญชาชานั่นเอง และสิ่งที่ภาพยนตร์ไทยยุคนั้นแตกต่างกับภาพยนตร์ในช่วงก่อนปี 2540 มากที่สุดก็คือ ฉาก

หลังจากภาพยนตร์ไทยเข้าสู่ช่วงภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม และภาพยนตร์วัยรุ่น ในช่วงปี พ.ศ.2520-2540 ฉากและเรื่องราวส่วนใหญ่มักเป็นภาพเมืองหลวง ความทันสมัย และวิถีชีวิตของคนยุคใหม่ แต่ฟ้าทะลายโจรคือเรื่องราวของคนยุค 30-40 ปีก่อน ถ้าเปรียบเทียบให้เห็นภาพก็คือ การนำภาพยนตร์แนวบุกเบิกตะวันตก(Western) กลับมาสร้างใหม่ในยุคที่ผู้ชมส่วนใหญ่มักได้ดูแต่ภาพยนตร์แอ็คชั่นล้ำสมัยนั่นเอง

ฉากในภาพยนตร์แนวบุกเบิกตะวันตก มักมีลักษณะของทุ่งหญ้าหรือเมืองอันเว้งว้าง และเมืองกลางทะเลทรายที่ไร้อารยธรรม ในขณะที่ฟ้าทะลายโจร เป็นภาพยนตร์หลังสมัยใหม่(Postmodern) ที่ไม่ได้หยิบของเดิมมาใช้ทั้งหมด หากแต่นำเสนอลีลาของภาพยนตร์แนวบุกเบิกตะวันตกในแบบไทยๆ คือ ใช้ทุ่งนาโล่งๆ ป่าเขา กองฟาง วัดร้าง ซึ่งให้อารมณ์อ้างว้าง และแปลกแยกในจิตใจของตัวละครสำคัญ เช่น ดำและรำเพย ได้เช่นเดียวกัน พร้อมกันนั้น ก็ยังผสมผสานฉากระเบิดภูเขาเผากระท่อมซึ่งเป็นเอกลักษณ์ภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยในยุคหนึ่ง เสียทีเดียว ฉากในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นการนำเสนอฉากต่างๆ ที่ชวนให้ผู้ชมนึกถึงภาพยนตร์ยุคเก่า เช่น ศาลารอนาง เวลานั้นดหมายของหนุ่มสาวที่กำหนดไว้ในยามที่ดอกจันทร์กระพ้อร่วง ฉากพายเรือในบึงบัว หรือภาพตัวละครเอกเป่าขลุ่ยหรือซี้ควาย ซึ่งลีลาการนำเสนอเป็นไปในทิศทางเพื่อยกย่องคารวะ มากกว่าการล้อเลียนหรือใช้เป็นเพียงสีล้น สังเกตได้ว่าฉากส่วนใหญ่สะท้อนความรู้สึกของตัวละคร และมีผลต่อการสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมทั้งสิ้น

ในแง่ของการแต่งกาย มีการใส่ความหมายแบบไทยๆเข้าไปในฉากที่กลุ่มโจรกลุ่มหนึ่งปะทะกับกลุ่มตำรวจ กล่าวคือ ตำรวจนั้นสวมเครื่องแบบสีทากี้ แต่โจรไทยบางคนสวมชุดม่อฮ่อม หรือการให้คนในชนชั้นสูงแต่งกายตามแบบตะวันตก ส่วนชาวบ้านส่วนใหญ่ สวมกางเกงขาก๊วย พันผ้าขาวม้า หรือถุงผ้าถุง นับเป็นเรื่องที่น่าสนใจ เมื่อมีการนำเอาความเป็นไทยมาสวมใส่ตัวละครที่เป็นคนชั้นล่าง หรือคนนอกกฎหมาย ในขณะที่คนชั้นปกครองกลับสวมเครื่องแบบที่รับมาจากตะวันตกหรือชุดตามสมัยนิยม ทำให้ผู้ชมมองเห็นสถานะของความเป็นไทยกับความเป็นสากลที่ถูกให้คุณค่าต่างกัน

ในส่วนของการใช้สีนั้น ไม่ได้ขายความฉลาด ตื่นตาตื่นใจแต่เพียงอย่างเดียว แต่แนวคิดในการให้สีนั้น ยังเป็นการให้สีที่คารวะภาพยนตร์ไทยยุคดั้งเดิมได้สร้างไว้ ซึ่งยังคงใช้ภาพขาวดำ หรือการใช้สียุคแรกๆ ที่ยังนำเสนอภาพได้ไม่สมบูรณ์ ก็พยายามใช้สีที่ค่อนข้างตัดกัน เพื่อขับเน้นแสงและแยกแยะตัวละครต่างๆ ออกจากฉากและออกจากตัวละครด้วยกันอย่างชัดเจน กล่าวคือ การให้สีจัดๆ นั้น เป็นสิ่งที่ภาพยนตร์ไทยยุคแรกๆจำเป็นต้องใช้ เพื่อบ่งบอกได้ทันทีว่า ใครเป็นพระเอก ใครเป็นผู้ร้าย ใครเป็นตำรวจ และใครเป็นโจร โทนสีหลักๆในเครื่องแต่งกายของดำเนินที่สีขาวกับดำเป็นหลัก นั่นคือ ใช้สีดำเมื่ออยู่ในคราบโจร ใช้สีขาวเมื่อต้องการบ่งบอกความบริสุทธิ์ใจของเขา เช่น ฉากจบที่ดำเนินปกป้องรำเพยในฐานะคนรัก ไม่ได้เป็นโจรอีกต่อไป สิ่งเหล่านี้เป็นแนวคิดง่ายๆในการใช้สีซึ่งยึดถือกันมาในภาพยนตร์ไทยดั้งเดิม หากเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ไทยยุคใหม่ๆแล้ว การให้สีกลายเป็นเรื่องที่ซับซ้อนขึ้นกว่าเดิมมาก

กล่าวได้ว่า ฟ้าทะลายโจร มีการสะท้อนความเป็นชาตินิยมในมิติที่แตกต่างออกไปจากภาพยนตร์เรื่องอื่นๆที่นำมาศึกษาพอสมควร เนื่องจากภาพยนตร์ส่วนใหญ่ มักนำเสนอประเด็นหรือแนวคิดชาตินิยมผ่านตัวเนื้อหาโดยตรง แต่ฟ้าทะลายโจรโดดเด่นในการนำเสนอแนวคิดชาตินิยมโดยสะท้อนผ่านงานสร้าง(Production) ที่พยายามขับเน้นความเป็นไทย ทั้งไทยแท้และไทยผสมผสานผ่านฉาก เครื่องแต่งกาย ตลอดจนองค์ประกอบอื่นๆ เช่น เพลงประกอบ

## 7 ประจัญบาน(2545)

### โครงเรื่อง(Plot)

7 ประจัญบาน สามารถจัดโครงสร้างการเล่าเรื่องให้อยู่ในแบบ 3 องก์ได้เช่นกัน โดยเล่าเรื่อง การรวบรวมกลุ่มตัวละครทั้ง 7 ตัวในองก์แรก องก์ที่สองคือการปฏิบัติการกิจกรรมของกองทัพอเมริกัน ซึ่งแท้จริงคือ สารพิษ จนนำไปสู่การสูญเสียลำดับ จำเปาะ หัวหน้ากลุ่ม ก่อนที่ในองก์สุดท้าย ลำดับจะกลับมาได้ พร้อมกับบังคับบัญชาเพื่อนๆทั้ง6 ในการสู้รบโต้ตอบเหล่าทหารอเมริกัน

โครงเรื่องของ 7 ประจัญบาน นั้นก็คล้ายกับโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แอ็คชั่นทั่วไป โดยเฉพาะภาพยนตร์แอ็คชั่นตลก (Action Comedy Movies) ซึ่งยืนอยู่บนพื้นฐานการเล่าเรื่องอย่างง่าย ปูเรื่อง เดินเรื่อง เสนอหน้าแก้วิกฤติ สลับกับมุขตลกที่สอดแทรกไว้ แต่จุดสนใจจะอยู่ที่แนวคิดหรือแก่นเรื่อง กับตัวละครที่เปี่ยมสีสันหรือแนวคิดเฉพาะตัว

### แก่นความคิด(Theme)

7 ประจัญบาน ฉบับดั้งเดิมเป็นภาพยนตร์ของ ส.อาสนจินดา โดยเป็นเรื่องราววีรกรรมการ กอบกู้ชาติไทยที่เกิดขึ้นในช่วงสมัยสงครามโลกครั้งที่ 2 ออกฉายครั้งแรกเมื่อวันที่ 22 มกราคม พ.ศ. 2506 โดยมี มิตร ชัยบัญชา คริสติน เหลียง และจูน รณภพแสดงนำ สิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์แอ็คชั่นเรื่องนี้โดดเด่นขึ้นมาก็คือ กลุ่มตัวละครหลักถึง 7 คนที่ร่วมเป็นร่วมตาย ปฏิบัติภารกิจกู้ชาติจนสำเร็จลุล่วง โดยที่อาวุธที่แกร่งกล้าที่สุดของพวกเขาไม่ใช่ปืนใหญ่ หรือมีดพร้า แต่เป็นความสามัคคี ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งกับการต่อกรกับกลุ่มคนต่างชาติที่มีอาวุธทันสมัย มีศักยภาพทางทหารเหนือกว่า มีอำนาจในการต่อรองทางการเมืองเหนือกว่า

### ข้อขัดแย้ง(Conflict)

แนวคิดอีกประการที่น่าสนใจคือ ความขัดแย้งระหว่างคนไทยกับทหารอเมริกันที่เข้าประเทศ มาในช่วงสงครามโลกครั้งที่สอง โดยตั้งฐานทัพที่อุตะเถา โดยเรียกกันในชื่อ "นิวแลนด์" ซึ่งจุดที่ 7 ประจัญบานนำเสนอ นั้น ให้ภาพคนไทยไว้ 3 ประเภท ประเภทแรก คือ คนไทยที่ถึงแม้ชีวิตก็สละเพื่อชาติได้ นั่นคือ กลุ่มนักรู้ 7 ประจัญบาน กลุ่มต่อมาคือ คนไทยที่เห็นผลประโยชน์ส่วนตัวเป็นตัวเอง และเห็นเงินตราสกุลต่างชาติเป็นเป้าหมายสำคัญ คือ เสียถนอม เป็นคนประเภทที่ไม่สนใจเรื่องเชื้อชาติ กับกลุ่มนักศึกษาไทยที่มุ่งเน้นแนวคิดการเมืองแบบเสรี คือ ป่าวประกาศเรื่องรักชาติให้เพื่อนพ่อตั้งตัว ต้องการปลดแอกแผ่นดินจากคนต่างถิ่น แต่เมื่อถึงยามคับขันกลับหลบหนี หรือมุ่งเอาตัวรอด จัดเป็นพวกชาตินิยมเพียงลมปาก ซึ่งความคิดที่แตกต่างกันนี้เองที่ทำให้ความขัดแย้งกันขึ้นในเรื่อง ทั้งในแง่

ความขัดแย้งระหว่างเชื้อชาติ และความขัดแย้งของคนชาติเดียวกัน แต่มีทัศนคติต่อคนต่างชาติแตกต่างกัน

### ตัวละคร(Character)

ตัวละครในกลุ่ม 7 ประจัญบาน ถือเป็นภาพสะท้อนแทนคนไทยระดับรากหญ้าในหลายภาคส่วน เช่น จำดับ จำเปาะเป็นตัวแทนของข้าราชการ(ทหาร) อัครี เมฆยันต์เป็นนักเลงคุมแหล่งบันเทิง หมัดเชิงมวยเป็นนักมวยอาชีพ ดังกวย แซ่ลี่เป็นตัวแทนของคนไทยเชื้อสายจีนยุคใหม่ ดัน มหิทธิกาเป็นผู้ใช้แรงงาน เป็นต้น แต่สิ่งที่ภาพยนตร์ปูไว้ตั้งแต่องค์แรกของภาพยนตร์ก็คือ ตัวละครทุกตัวมีความบกพร่องในตัว มีปัญหาส่วนตัวที่ไม่อาจสะสางได้ด้วยตัวเองทั้งสิ้น เช่น จำดับ มีปัญหาเรื่องความสัมพันธ์กับลูกสาว อัครี มีปัญหาเรื่องความประพฤติ หมัด เชิงมวยประสบปัญหาเรื่องจรรยาบรรณวิชาชีพ(ล้มมวย) ดังกวย มีปัญหากับพ่อเรื่องวิถีการใช้ชีวิตระหว่างการประพฤติตนในกรอบประเพณีจีน กับกรปรับตัวตามสมัยนิยมและรับความคิดตามอย่างชาวตะวันตก จุก เบี้ยวสกุล มีปัญหาเรื่องการควบคุมอารมณ์ กล้า ตะลุมพุก มีปัญหาเรื่องผู้หญิง ซึ่งทุกๆปัญหาล้วนเป็นปัญหาพื้นฐานในการใช้ชีวิตของคนในช่วงปี พ.ศ.2540 -2551 ทั้งสิ้น อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ไม่ได้เน้นเรื่องการแก้ไขปัญหส่วนตัวเท่าใดนัก กลับนำเสนอประเด็นการรวมตัวของคนต่างสาขาอาชีพ เพื่อแก้ไขปัญหารวม อันได้แก่ ความไม่ชอบมาพากลของทหารอเมริกัน ที่เข้ามาตั้งฐานทัพในประเทศไทย ซึ่งอาจวิเคราะห์ได้ว่า การต่อสู้กับต่างชาติที่รุกเข้ามายังดินแดนไทยนั้น อาจจะไม่ต้องการความสามารถของคนเก่ง หรือคนที่พร้อมและมีศักยภาพในการต่อสู้ แต่ต้องการคนที่กล้าหาญและมีความรักชาติที่แรงกล้า และสิ่งสำคัญที่สุดคือ ความรักสามัคคีและการร่วมมือกันทำงานเป็นทีม ซึ่งในท้ายที่สุดก็ทำให้กลุ่ม 7 ประจัญบานปฏิบัติภารกิจได้สำเร็จ สัมพันธ์กับภาพความจริงในสังคมที่ประเทศอยู่ในช่วงหลังเผชิญวิกฤติเศรษฐกิจ และเกิดนโยบายหลายๆประการที่กระตุ้นการรวมตัว หรือมาตรการที่เน้นจิตสำนึกสาธารณะ ซึ่งหมายถึงว่าจะต้องกระทำพร้อมกัน เช่น การร่วมมือใจดีใช้สินค้า ยี่ห้อต่างๆจากต่างประเทศ การสร้าง"กระแส"รักวัฒนธรรมไทย

ในขณะที่ภาพของตัวละครต่างชาติ คือทหารอเมริกัน เป็นภาพสะท้อนการเคลื่อนไหวของคนต่างชาติที่เข้ามาอย่างดูดี มาสร้างนิเวศน์ดีซึ่งปล่อยเม็ดเงินมหาศาลสู่คนไทย ทั้งยังทำให้คนไทยเข้าใจว่า อเมริกันจะนำ"ทอง" หรือ ผลประโยชน์อันอุดมมาให้คนไทย แต่ภายหลังจากกลับเป็น"สารพิษ"ที่เป็นอันตรายอย่างยิ่ง หากเปรียบเทียบกับสังคมและบริบทที่เกิดขึ้นในช่วงปี พ.ศ.2540 ตลอดจนยุคที่ IMF เข้ามาแทรกแซงนโยบายของรัฐบาล เหตุการณ์ในภาพยนตร์ก็เป็นการเผยให้เห็นความจริงเรื่องการเข้ามาของกลุ่มทุนต่างชาติและการหลอกลวงเข้ามาของวัฒนธรรมอเมริกัน ที่ไม่ได้เข้ามาเพื่อหวังพัฒนา และสร้างความเจริญให้กับประเทศไทย แต่เพื่อนำสิ่งผิดกฎหมายหรือขยะ เช่น

อาหารจานด่วน ชะยะอิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ตลอดจนเงินผิดกฎหมายเข้ามาด้วย ซึ่งคนไทยเพิ่งตระหนักรู้กันจริงจังในภายหลังเหตุการณ์วิกฤติเศรษฐกิจไปแล้ว

### ฉาก(Setting)

ฉากของเรื่องทั้งหมดเกิดขึ้นในนิวยอร์ก ซึ่งเป็นแดนปะทะกันระหว่างเชื้อชาติโดยตรง คล้ายๆ กับเรื่องที่เกิดใน 2499 อันธพาลครองเมือง เพียงแต่ใน 2499 นั้น ภาพยนตร์ไม่ได้มุ่งเน้นประเด็นเรื่องความขัดแย้งทางเชื้อชาติมากนัก แต่ใน 7 ประจัญบานนั้นออกฉายในช่วงเวลาที่สังคมไทยกำลังตื่นตัวเต็มที่ในเรื่องของสำนึกรักบ้านเกิด ทั้งในแง่กระแสแรงจูงใจให้สนับสนุนสินค้าไทยและการรณรงค์ท่องเที่ยวไทยที่มีมาอย่างต่อเนื่อง จากปีพ.ศ.2541-2542 และความร่วมมือร่วมใจกันฝ่าวิกฤติเศรษฐกิจ จนเลิกกู้เงินจากIMFได้ในช่วงปีพ.ศ.2543-2544 ระยะเวลา4-5 ปีนี้เองที่กล่าวได้ว่าคนไทยเริ่มคุ้นชินกับแนวคิดรักชาติ และมองชาตินิยมเป็นสิ่งร่วมสมัย ดังนั้น 7 ประจัญบานก็ให้ภาพการปะทะกับกองทัพอเมริกาได้อย่างชัดเจน ฉากการขนย้ายสารพิษในคำคืนมีดฆาตและถ้าอันมีดฆาตของกลุ่มทหารจีไอก็ยังตอกย้ำความเป็นผู้ร้ายให้กับอเมริกาจนถึงขั้นไปอีก

### สัญลักษณ์พิเศษ(Symbol)

สัญลักษณ์สำคัญประการหนึ่งคือ ปืนใหญ่บ้านบางระจัน ซึ่งส่วนหนึ่งคือ การล้อและเชื่อมโยงประวัติศาสตร์ที่คนส่วนใหญ่รู้จักกันดี คือ วีรกรรมค่ายบางระจัน แต่ในขณะเดียวกัน นี่คือการเปรียบเทียบระหว่างวีรกรรมครั้งนั้น กับวีรกรรมของ 7 บางระจัน ที่เหมือนกันทั้งในแง่การรวมกลุ่มคนเพื่อลุกขึ้นสู้กับชนต่างชาติที่บุกรุกเข้าพื้นที่ประเทศไทย และพยายามทำให้ไทยตกเป็นฝ่ายเสียประโยชน์ ต่างกันที่ศัตรูในครั้งอยุธยาคือ พม่า ส่วนในสมัยสงครามโลกในแง่นี้ คือ อเมริกา อย่างไรก็ตาม ปืนใหญ่บางระจันที่จำลองนำมาใช้ต่อกรกับทหารอเมริกันนั้นไม่ได้กระสุนด้านหรือกระบอกแตกอย่างที่คนไทยรับรู้กันในตำราประวัติศาสตร์ ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ปืนใหญ่กระบอกเดิมกลับแสดงแสนยานุภาพกำราบศัตรูต่างชาติได้ ซึ่งในภาพยนตร์ถือเป็นการให้เกียรติบรรพบุรุษผู้รักชาติ

### มุมมองการเล่าเรื่อง(Point of View)

มุมมองการเล่าเรื่องของ 7 ประจัญบานนั้นดำเนินผ่านตัวละครกลุ่ม 7 ประจัญบาน โดยมีตัวละครนำคือ จำดบ จำเปาะ และอัคคี เมฆยันต์เป็นตัวเดินเรื่องสำคัญ ขณะเดียวกันก็ใช้มุมมองของตัวละครอื่นๆ ในกลุ่มมาประกอบ โดยจำดบและอัคคีล้วนเป็นตัวละครที่ไม่สมบูรณ์ เช่นเดียวกับตัวละครอื่นๆ ซึ่งการเลือกใช้ตัวละครที่มีปัญหาแบบเดียวกับที่ประชาชนส่วนใหญ่ประสบอยู่ ก็เป็นการสร้างนัยยะให้ผู้ชมรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับตัวละคร เป็นคนธรรมดาที่ไม่มีคุณสมบัติพิเศษ หรือเก่งกล้าเกินมนุษย์ ซึ่งทำให้ผู้ชมรู้สึกราวกับว่า ตนเองก็คือตัวละครตัวหนึ่งในภาพยนตร์เช่นกัน และปัญหาต่างๆ ที่

ตัวละคร 7 ประจันบานประสบอยู่ก็เป็นปัญหาที่ใกล้ตัวผู้ชม สาระสุดท้ายที่ผู้ชมจะรับจากภาพยนตร์ก็คือ แนวทางในการแก้ไขปัญหาวิกฤติของคนไทย ซึ่งความร่วมมือร่วมใจของคนทั้งชาติเป็นทางออกสำคัญที่ภาพยนตร์พยายามนำเสนอในการตอบโต้การเอาัดเอาเปรียบจากกลุ่มอิทธิพลต่างชาติ

## 7 ประจันบาน 2 (2548)

### โครงเรื่อง(Plot)

ภาคต่อของ 7 ประจันบาน นั้นยังคงยึดช่วงเวลาใกล้เคียงกับภาคแรก คือ สงครามโลกครั้งที่สอง ต่างกันก็ตรงที่ครั้งนี้ ศัตรูคือ ทหารญี่ปุ่น และโครงสร้างเรื่องในองค์แรกก็คือ การบุกพื้นตัวละครชาวญี่ปุ่น คือ นายสุริยะ ซึ่งแท้จริงเป็นทหารที่เข้ามาแทรกซึมเป็นราชการลับ จากนั้นก็เข้าสู่ฉากปะทะกันของกลุ่ม 7 ประจันบาน และกลุ่มทหารญี่ปุ่นอยู่เป็นระยะ ก่อนจะเข้าสู่จุดวิกฤติในค่ายเชลยที่ทหารญี่ปุ่นจับตัวเชลยสงครามมาสร้างสะพานขนส่งอาวุธและเสบียงสำหรับการบุกยึดดินแดนทางตะวันตกต่อไป ซึ่งก็คือ พม่า

โดยสรุปแล้วโครงเรื่องแบบ 3 องาก็ถูกนำมาใช้อีกครั้ง เพียงแต่ธรรมชาติของภาพยนตร์ภาคต่อ นั้น เนื้อเรื่องในส่วนของการบุกพื้น หรือองค์แรกย่อมลดลง พร้อมกับขยายเหตุการณ์ในองค์ที่ 2 และ 3 ให้นานขึ้น เช่นเดียวกับภาพยนตร์แอ็คชั่นภาคต่อหลายเรื่อง ที่ผู้สร้างย่อมคาดหวังให้มีฉากต่อสู้มากขึ้น มีความบันเทิงมากขึ้น

### แก่นความคิด(Theme)

แนวคิดเรื่องความสามัคคีของคนในชาติยังคงเป็นประเด็นสำคัญอยู่เช่นเดิม แต่ความคิดในเรื่องชาติตะวันตกนั้นถูกเบี่ยงประเด็นมาที่ "ญี่ปุ่น" ซึ่งอาจจะไม่ใช่ประเทศที่ขัดแย้งกับไทยมากนักในสายตาชาวไทยเอง แต่เมื่อมองลึกลงไปบริบทสังคมแล้ว กระแสเหยียดเชื้อชาติวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้ปรากฏขึ้นอย่างไม่เคยมีในประวัติศาสตร์ไทย เห็นได้ชัดจากความสำเร็จในการสร้างกระแสาเขียวในปี 2546-2547 และการเติบโตของธุรกิจอาหารญี่ปุ่นในประเทศไทยในช่วงเวลาต่อมา ซึ่งแม้จะเป็นเพียงกระแสในช่วงเวลาไม่นาน แต่มีผลกระทบต่อคนไทยเป็นวงกว้าง โดยเฉพาะยุทธการตื่นทองในรูปแบบของการส่งฝายเขียวชิงโชค ที่กลายเป็นประเด็นใหญ่ในสังคมในเวลานั้น ทั้งๆที่ให้หลังจากช่วงเวลาปลุกกระแสนิยมของไทยได้ไม่กี่ปีเท่านั้น 7 ประจันบานภาคนี้จึงเป็นการล้อเลียนพฤติกรรมคนไทยพร้อมกับวิพากษ์สังคมด้วยว่า การหลงใหลวัฒนธรรมต่างชาติเป็นสิ่งที่อาจเกิดปัญหาขึ้นได้ในระยะยาว หากคนไทยไม่ตระหนักใน "ราก" ของตัวเอง

ในขณะที่อีกประเด็นสำคัญกลายเป็นเรื่องของตัวละครหนึ่งใน 7 ประจัญบาน นั่นคือ ตังกวย แซ่ ลี้ ลูกหลานคนจีนที่ถูกจับตัวไป และถูกทหารญี่ปุ่นปฏิบัติอย่างโหดเหี้ยมทารุณ เรื่องนี้กลายเป็นนัยยะทางสังคมประการหนึ่งที่เราต้องกล่าวถึง เนื่องจากเหตุการณ์ประวัติศาสตร์เอเชียช่วงหนึ่ง ญี่ปุ่นเข้า รุกรานจีน เพื่อเสริมสร้างความมั่นคงทางทหารของฝ่ายตน เราจะเห็นว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ให้ภาพของ คนต่างชาติไม่เหมือนกัน คือ มองคนเชื้อชาติจีนว่าเป็นพี่เป็นน้อง เป็นคนในครอบครัว ในขณะที่ให้ภาพ คนญี่ปุ่นเป็นศัตรูเต็มตัว

### ข้อขัดแย้ง(Conflict)

สงครามคือความขัดแย้งระหว่างชนชาติที่แสดงออกอย่างเป็นรูปธรรม ถึงแม้ว่าญี่ปุ่นใน ภาพยนตร์เรื่องนี้จะถือโอกาสเข้ายึดครองประเทศในแถบเอเชียด้วยความคิดว่า "ชนชาติเอเชียนั้น อย่างน้อยควรเป็นอาณานิคมของชาติเอเชียด้วยกันเอง" แต่ภาพที่นำเสนอในภาพยนตร์นั้นก็เต็มไปด้วย ความรุนแรง และสร้างความเกลียดชังญี่ปุ่นให้กับผู้ชมได้อย่างไม่ยาก อาทิ การบุกเข้าจับตัวผู้ บริสุทธิ์โดยไม่มีการไต่สวน หรือมีหมายจับ การข่มขืนผู้หญิงไทย หรือแม้แต่การฆ่าเชลย

อย่างไรก็ตาม การโต้ตอบของคนไทยเอง ก็นับว่าเป็นการกระทำที่รุนแรงไม่น้อย เช่น การรุม ช้อนทหารญี่ปุ่นตัวคนเดียว ต่างกันตรงที่ภาพของการโต้ตอบจากคนไทยนั้น ถูกนำเสนอผ่านลีลาของความ ขบขัน ส่วนการกระทำของนายทหารญี่ปุ่นอย่างสุริยะแสดงให้เห็นความคลั่งชาติ และเต็มเปี่ยม ด้วยความเกลียดชัง

### ตัวละคร(Character)

ในส่วน of ตัวละครกลุ่ม 7 ประจัญบานนั้นแทบไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะไปแต่ อย่างใด ที่น่าสนใจคือ ตัวละคร"เตี้ย"ของตังกวยซึ่งกลายเป็นตัวละครที่ทำให้เรื่องดำเนินไปถึงจุด แดกหักได้ โดยเตี้ยเป็นคนจีนอพยพที่รักครอบครัวและญาติพี่น้องตามแบบฉบับที่ครอบครัวคนจีน ยึดถือกันมา แต่ในขณะที่เดียวกัน คำสอนของเตี้ยที่บอกกับตังฮวยในเรื่องการสำนึกบุญคุณแผ่นดินเกิด ที่ตนอาศัยพึ่งพิงภายใต้พระบรมโพธิสมภาร การไม่เนรคุณแผ่นดิน และพร้อมปกป้องแผ่นดินไทย ประเด็นของเตี้ยตังกวยนี้สะท้อนภาพคนไทยเชื้อสายจีนที่ได้รับทัศนคติเชิงบวกมากขึ้น หลังจากที่ในอดีต ถูกเรียกในเชิงเหยียดเรื่อยมาว่า "เจ๊ก"

ในขณะที่ความจริงในยุค ปี พศ.2540-2547 นั้นเป็นช่วงเวลาที่ธุรกิจส่วนใหญ่ที่เติบโตขึ้นเป็น มหาอำนาจในแวดวงเศรษฐกิจก็อยู่ภายใต้การบริหารงานของคนไทย เชื้อสายจีน เช่น เครือเจริญโภค ภัณฑ์ เบียร์ช้าง บริษัทปูนซีเมนต์ไทย ประกอบกับการเติบโตของเศรษฐกิจจีน และการพยายามจับมือเป็น

พันธมิตรกับจีนในหลายๆด้าน ก็ยิ่งทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างไทย-จีน มีความแนบแน่น และเป็นไปในเชิงบวกมาเป็นระยะเวลาหลายปี

### สัญลักษณ์พิเศษ(Symbol)

สิ่งที่เด่นชัดที่สุด เมื่อกล่าวถึงแนวคิดชาตินิยมในภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ สัญลักษณ์ และสัญลักษณ์ที่แสดงออกถึงความเป็นชาติได้มากที่สุดก็คือ ธงชาติไทย ซึ่งปรากฏอย่างเด่นชัดและมีนัยยะสำคัญในหลายๆฉาก ทั้งในฉากที่ญี่ปุ่นยกพลขึ้นบก หรือฉากท้องตลาดในเมืองที่ทหารญี่ปุ่นเข้ามายึดครอง เป็นลักษณะของการใช้สัญลักษณ์ตรง ที่นำเสนอความภาคภูมิใจรักชาติในฐานะวีรบุรุษผู้กล้าอย่างตรงไปตรงมามากขึ้น หากเทียบกับภาคแรก ในขณะที่การใช้ศิลปะการต่อสู้แบบ “ญี่ปุ่น” เช่น นินจา ซามูไร ซูโม่ ในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็เป็นไปในทิศทางของการล้อเลียนด้วยความขบขัน มากกว่าจะขบขันเพื่อมาปะทะกันในฉากแอ็คชั่น ซึ่งจุดนี้เองก็เป็นการวิพากษ์ความเป็นญี่ปุ่นที่คนไทยรับรู้ว่าเป็นเพียงแค่เปลือกนอกที่ไม่สร้างสาระหรือก่อประโยชน์อันใดให้กับคนไทย

### องก์ฉาก(2546)

#### โครงเรื่อง(Plot)

ปรัชญา ปิ่นแก้วได้สร้างองก์ฉากขึ้นจากความคิดที่ต้องการเห็นภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยที่สามารถ “ขาย” การต่อสู้ได้ แบบเดียวกับที่หนังแอ็คชั่นฮ่องกงมี “เงินหลง” และเหตุผลสำคัญที่สุด คือ การที่เขาได้พบความสามารถของ “จา พนม”

ส่วนในแง่โครงเรื่อง องก์ฉากถูกผูกเรื่องไว้บนโครงสร้างแบบ 3 องก์เช่นกัน โดยองก์แรก เป็นช่วงที่เปิดตัวละครหลัก คือ “บุญทิ้ง” ผู้เชี่ยวชาญศิลปะการต่อสู้และกล้าหาญ โดยจุดหักเหหลักแรกของเรื่อง ก็คือ ช่วงที่เศียรองก์ฉากถูกตัดและถูกขโมยเข้ากรุงเทพมหานคร องก์ที่สองคือ ตั้งแต่ตอนที่บุญทิ้งเข้ากรุงเทพมหานครจนกระทั่งตามไปจนพบขบวนการค้าวัตถุโบราณ และองก์สุดท้ายคือการเผชิญหน้ากับตัวร้ายในถ้ำที่มีพระพุทธรูปใหญ่ประดิษฐาน ซึ่งบุญทิ้งและอ้ายห่าแหล่ต้องเดิมพันด้วยชีวิต

#### แก่นความคิด(Theme)

แก่นคิดหลักของเรื่ององก์ฉาก คือ การปะทะกันของความเชื่อแบบตะวันตกกับความเชื่อแบบไทยๆ โดยผ่าน “พระพุทธศาสนา” และ “ศิลปะวัฒนธรรม” โดยมีลักษณะที่เด่นชัดที่สุดในเรื่องความหวงแหนศิลปวัฒนธรรมในบ้านเกิดเมืองนอน นั่นคือ การที่บุญทิ้งจะต้องตามหาเศียรองก์ฉากที่ถูกตัด



ไป และนำกลับมาสู่หมู่บ้านให้ได้ นี่เป็นแนวคิดของการ “ทวงคืน” อุดมการณ์ของชาติ โดยเฉพาะเมื่ออัครลักษณะซึ่งมีคุณค่าทางจิตใจอย่างเศียรพระพุทธรูปถูกลดทอนคุณค่าลงเป็นแคสินค้า กล่าวคือ ในขณะที่คนไทยมองเรื่องคุณค่า ความคิดแบบตะวันตกที่ครอบงำคนไทยบีบให้มองเห็นแต่มูลค่า เช่นเดียวกับการเน้นการรับรู้ความหมายในแง่ “จิตใจ” กับความหมายในแง่ “วัตถุ” ซึ่งการปะทะกันในเชิงแนวคิดนี้ มีการนำเสนอในฉากต่อสู้และการปะทะคารม ตลอดจนแรงผลักดันในการกระทำของตัวละครต่างๆ

### ข้อขัดแย้ง(Conflict)

ความขัดแย้งขององกับากนั้นมี 2 มิติความขัดแย้งใหญ่ๆที่น่าสนใจ นั่นคือ ความขัดแย้งในส่วนของคนไทยกับนักมวยต่างชาติ กับ ความขัดแย้งในส่วนของคนไทยด้วยกันเอง โดยเฉพาะบุญทึ่งกับอ้ายห้าแผล

ความขัดแย้งของคนไทยกับนักมวยต่างชาติ เกิดขึ้นในฉากที่บุญทึ่งพยายามเดินตัดข้ามเวทีเพื่อจะเอาเงินเรียไรของชาวบ้านกลับมา แต่เขาไม่ได้สังเกตหรือสนใจว่าบนเวทีนั้นมีนักสู้ต่างชาติยืนจังก้าอยู่ และเมื่อบุญทึ่งเดินผ่านเข้าไปจึงถูกบังคับให้สู้ แม้ว่าเขาพยายามจะหลีกเลี่ยงการต่อสู้ แต่เมื่อถูกทำร้ายก่อน และถูกสบถคำด้วยวลีว่า “Fuck มวยไทย!” จึงเกิดการเผชิญหน้ากัน และจบลงด้วยการใช้กำลัง เช่นเดียวกับการเผชิญหน้าบนสังเวียนเดิมในหนที่สอง ที่นักมวยชาวตะวันตกถลุงกำปั้นใส่คนไทย พร้อมกับทุบตีทำร้ายสาวไทยต่อหน้าเพื่อข่มขู่ โบนัสจึงจำต้องเข้ามาสู้อีกครั้ง และการต่อสู้ในความเป็นคนต่างชาติต่างภาษาก็ทำให้

ความขัดแย้งระหว่างคนไทยด้วยกันเอง คือ บุญทึ่งกับอ้ายห้าแผลนั้น เกิดขึ้นเพราะทัศนคติที่ต่างกันโดยสิ้นเชิง ในขณะที่อ้ายห้าแผลยึดปากท้องของตัวเองเป็นหลัก บุญทึ่งยึดเอาศรัทธาของคนทั้งหมู่บ้านเป็นที่ตั้ง แต่เมื่อดำเนินเรื่องไปเรื่อยๆ “อ้ายห้าแผล” ก็ค่อยๆปรับทัศนคติตามบุญทึ่ง เริ่มจากความสงสารคนไทยที่ถูกข่มและตบตีในเวทีมวยเถื่อน ก่อนจะยอมสละชีวิตเพื่อช่วยรักษาเศียรพระพุทธรูปในช่วงฉากจบของเรื่อง นอกจากนี้ตัวละครที่สะท้อนแนวคิดด้านตรงข้ามชาตินิยมก็คือ “เสี้ยเสี้ยงแหบ” ผู้กล่าวประโยคที่ว่า “กูนี้แหละ คือ ศรัทธา” ซึ่งเป็นแนวคิดปัจเจกชนนิยม ที่ไม่สนใจเรื่องสำนึกส่วนรวม และยอมไม่สนใจผลประโยชน์ของชาติด้วย

### ตัวละคร(Character)

ตัวละครหลักๆ ในองค์บากแสดงแนวคิดอันแตกต่างในแง่ของความรักชาติและเคารพ ศิลปะวัฒนธรรมของชาติ โดยเฉพาะตัวละครบุญทึ่งและบักห้าแหล่ จุดที่แสดงออกถึงความต่างที่ชัดเจนที่สุดก็คือ ความเห็นเรื่องเศียรพระ

ในมุมมองของบุญทึ่ง เขาเห็นความสำคัญของเศียรพระและมองเป็นเรื่องคุณค่าทางจิตใจ เป็นความเชื่อในรูปเคารพที่ฝังรากลึกมากในสังคมไทย ในขณะที่มุมมองของบักห้าแหล่นั้นแสดงออกผ่านคำพูดที่ว่า “พระ” เป็นแค่เศษอิฐเศษปูน และด่าว่าบุญทึ่งว่าเป็น “ไอ้กัณดาร” ทั้งที่ตัวเขาเองก็มาจากหมู่บ้านเดียวกัน เมื่อประกอบกับนิสัยเหลวแหลกของบักห้าแหล่ ผู้เรียกแทนตัวเองว่า “ยอร์ช” ก็ทำให้เรารังเกียจตัวละครนี้ รวมถึงไม่เห็นด้วยทัศนคติเรื่องชาติหรือศาสนาของเขาด้วย

### ฉาก(Setting)

ฉากแอ็คชั่นขององค์บากถูกออกแบบมาให้สามารถขายความตื่นเต้น ขณะเดียวกัน ฉากก็มีหน้าที่ขายความเป็นไทยไปในตัว จะเห็นได้ว่าฉากต่อสู้ส่วนใหญ่ในเรื่องนี้ เป็นฉากที่เสนองานวิถีชีวิตคนไทย โดยเฉพาะ ฉากไล่ล่าในตลาดแผงลอยหาบเร่ ที่มีทั้งแผงขายน้ำเต้าหู้ป่าทองโก๋ รถเข็นขายผลไม้ พ่อค้าขี่จักรยานไปส่งของที่ตลาด และในภายหลังก็ปรากฏว่าภาพยนตร์แอ็คชั่นของปรัชญา ปิ่นแก้วแทบทุกเรื่องต้องใช้ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากที่ใกล้กับวิถีชีวิตคนไทย

### สัญลักษณ์พิเศษ(Symbol)

เนื่องจากศิลปะการต่อสู้แบบจา พนมนี้มีลักษณะที่คล้ายคลึงกับมวยจีนอยู่สูง คือ เห็นได้ชัดว่า ได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ฮ่องกงที่เฟื่องฟูมาหลายทศวรรษ (บรูซ ลี -เจินหลง) ดังนั้นจึงจำเป็นต้องปรับภาพลักษณ์ หากต้องการจะสร้างความโดดเด่นให้กับจา พนม การใช้ลีลาท่าแม่ไม้มวยไทยมาบอกเล่าเรื่องราวในช่วงต้นเรื่องจะเป็นการเกริ่นนำว่าท่วงท่าการต่อสู้ของจาจะเป็นภาพแทนของ “มวยไทย” ซึ่งแม้ว่าในการต่อสู้จริง จาจะใช้ “มวยจีน” และ “ความสามารถด้านยิมนาสติก” หรือ “ความยืดหยุ่นของร่างกาย” เป็นส่วนใหญ่ แต่ในเสี้ยวเวลาที่จาเอาชนะคู่ต่อสู้คนสำคัญๆ เขามักจะใช้ “มวยไทย” เป็นท่าจบหรือท่าไม้ตาย เพื่อสร้างความเข้าใจให้ผู้ชมว่า “มวยไทย” เป็นอาวุธที่อันตราย และทรงประสิทธิภาพมาก

ในส่วนของการใช้สัญลักษณ์ทางศาสนา ก็ดูจะเป็นสิ่งสำคัญพอๆกัน ถ้ามองในแง่บริบททางสังคมไทยในช่วงหลังๆ “วัด” เริ่มมีความหมายที่เปลี่ยนไป เราเริ่มพบว่า “วัด” ที่เป็นสถานที่ศักดิ์สิทธิ์ และเป็นแหล่งชุมนุมของผู้คน เริ่มกลายเป็น “สถานที่ท่องเที่ยวมากขึ้น” ส่วนหนึ่งก็เป็นนโยบายของ

ภาคการท่องเที่ยว ที่ขยายศิลปวัฒนธรรมทางศาสนาในรายการท่องเที่ยวของชาวต่างชาติ หรือแม้แต่สำหรับคนไทยด้วยกันเอง รวมทั้งความพยายามในภาคศาสนาที่มุ่งเน้นให้ไทยเป็น “ศูนย์กลางของพระพุทธศาสนา” มากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ในแง่ของงานประเพณีหรือวิถีชีวิตที่เกี่ยวข้องกับวิถีพุทธนั้น ไม่ได้ถูกหยิบยกขึ้นมานำเสนอ เนื่องด้วยความต้องการนำเสนอภาพความเป็นไทยที่เป็นรูปธรรมในเวลาจำกัด สำหรับองค์บากเองก็เป็นตัวอย่างเชิงรูปธรรมที่ชัดเจน และข่าวคราวที่ว่ามีคนลักลอบตัดเศียรพระไปขายนั้น อาจไม่ใช่บริบทที่เกิดขึ้นในสังคมช่วงที่ภาพยนตร์เรื่องนี้สร้าง เสียทีเดียว แต่อย่างไรก็ตาม ชาวในทำนองนี้ก็รับการนำเสนออย่างต่อเนื่องเรื่อยมา แม้ในปัจจุบัน ทั้งนี้ก็ด้วยผลพวงจากความเลื่อมใสศรัทธาทางศีลธรรมในสังคมนั่นเอง

สัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องเนื่องกันมาจาก ศิลปะการต่อสู้และพระพุทธศาสนา ก็คือ การไหว้ ทั้งภาพการไหว้ครู หรือ การไหว้คู่ต่อสู้ก็ดี บุญทิ้งได้แสดงมารยาทตรงจุดนี้ออกมาในการรำมวยและในการต่อสู้บนเวทีมวยเถื่อน เป็นอีกหนึ่งอัตลักษณ์ไทยที่มาพร้อมกับตัวละครบุญทิ้ง

สำหรับรถตุ๊กตุ๊กซึ่งอยู่ในฉากขับรถไล่ล่าก็เป็นอีกหนึ่งสัญลักษณ์ที่ผู้สร้างนำเสนอ และตอกย้ำประเด็นที่ภาพยนตร์เรื่องนี้มีเป้าหมายสำคัญที่ต้องการนำไปฉายในตลาดต่างประเทศ

## องก์บาก 2 (2551)

### โครงเรื่อง(Plot)

อาจกล่าวได้ว่า ความสำเร็จด้านรายรับขององค์บากภาคแรกได้กลายเป็นปรากฏการณ์หนึ่งในวงการภาพยนตร์ไทย และปรากฏการณ์ที่ว่านี้เอง กลายเป็นปัจจัยกระตุ้นให้เกิดการสร้างภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยอีกหลายเรื่องที่มีจุดขายที่ศิลปะการต่อสู้แบบไทยตามมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากบทภาพยนตร์ของคุณปรัชญา ปิ่นแก้วเอง

อย่างไรก็ตาม องก์บาก 2 จัดเป็นเรื่องเล่าที่ต่างออกไปองค์บากภาคแรกอย่างสิ้นเชิง โดยสำหรับภาคต่อนี้ ดำเนินเรื่องในช่วงที่อาณาจักรสุโขทัยเรืองอำนาจขึ้นมาท่ามกลางอาณาจักรเล็กๆ และชุมโจร

### แก่นความคิด(Theme)

องค์บาก2 กลายเป็นภาพยนตร์แอ็คชั่น-ดราม่าอย่างเต็มตัว ในขณะที่ภาคแรกยังมีกลิ่นอายของภาพยนตร์ตลกอยู่บ้าง และแก่นความคิดก็เปลี่ยนไปจากเดิมมาก จากที่เป็นเรื่องส่วนรวม และความสำนึกในคุณค่าของปฐนียวัตถุ และศิลปะไทย องค์บากพลิกแก่นของเรื่องมาที่เรื่องราวของ "การล้างแค้น" และ "กรรม" นอกจากนั้น ประเด็นสำคัญที่สุด ก็คือ การเปลี่ยนฐานคิดในเรื่องศัตรู-คู่มิตรไปจากเดิม ในขณะที่ภาคแรก องค์บากวางเนื้อหาไว้ชัดเจนตั้งแต่ต้นว่าใครคือตัวร้าย แต่ในภาคนี้ คนที่กลายเป็นตัวร้ายจริงๆ กลับตกเป็นปริศนา การต่อสู้กับศัตรูในครั้งนี้ จึงเป็นการต่อสู้กับศัตรูในเงามืดที่น่าสนใจคือ พระเอกเองกลับมีด้านมืดเองเช่นกัน กล่าวได้ว่าแนวคิดเรื่องชาติและศีลธรรมเริ่มมีเส้นแบ่งที่กำกวมขึ้นในภาพยนตร์องค์บาก 2 นี้

### ข้อขัดแย้ง(Conflict)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้แสดงความรักชาติอย่างที่องค์บากภาคแรกทำได้ แต่สร้างเรื่องและดำเนินเหตุการณ์จากความแค้นของตัวละครเอก คือ "เทียน" (พนม ยีรัมย์) ที่พ่อแม่ถูกฆ่าตายในวัยเด็ก และนำไปสู่การฆ่าล้างแค้นในช่วงท้ายเรื่อง ประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจนอกออกมาในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็คือ การใช้ตัวละครจากหลากหลายเผ่าพันธุ์และเชื้อชาติ ซึ่งไม่ได้ให้ภาพของความเป็นศัตรูอีกต่อไป ชุมโจรในเรื่องนับเป็นแหล่งรวมศิลปวิทยาการ ซึ่งทุกคนคือเพื่อนพ้อง และสามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันท่ามกลางความแตกต่างและความหลากหลายได้ ในขณะที่ศัตรูที่แท้จริงของเรื่องนี้กลับเป็นตัวของขุนนางชาวอยุธยาที่ทรยศเพื่อนร่วมชาติ และสังหารคนไทยด้วยกันอย่างโหดเหี้ยม ซึ่งกลายเป็นประเด็นที่แตกต่างออกไปในองค์บากภาคนี้ เมื่อพิจารณาจากบริบททางสังคมในช่วงที่ไทยคลายความเสียหายจากภาวะวิกฤติเศรษฐกิจแล้ว คนต่างชาติที่เข้ามาภายหลังกลับมีท่าทีเป็นมิตรมากขึ้น และเริ่มเรียนรู้ปรับตัวเข้าหาคนไทยมากขึ้น ตรงข้ามกับคนไทยที่ตกอยู่ภายใต้ภาวะการแข่งขันในระบบทุนนิยม และมีการวิพากษ์วิจารณ์เรื่องการใช้อำนาจของรัฐในทางที่ผิด โดยที่มีความแยบคายและซับซ้อนมากขึ้น กล่าวคือ ศัตรูประชาชนไทยกลับเป็นคนที่ใช้อำนาจในการบริหารราชการบ้านเมืองเสียเอง

### สัญลักษณ์พิเศษ(Symbol)

ช้าง ยังคงเป็นสัญลักษณ์คู่ตัวสำหรับภาพยนตร์ที่มีเจ้า พนมแสดง แต่ในกรณีของช้างในองค์บาก2นี้ต่างออกไปบ้างในแง่ความหมาย เนื่องจากช้างในภาพยนตร์เรื่องต้มยำกุ้งนั้น เป็นเพื่อนหรือเสมือนเป็นคนในครอบครัว ส่วนช้างของ "เทียน" ในภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกใช้ในฐานะอาวุธ หรือวิถีสู่หนทางต่อสู้ เป็นเครื่องมือเสริมอำนาจของตัวละครเอกมากกว่า กระนั้นก็ตาม การใช้ช้างก็ดูจะเป็นกลวิธีที่ง่ายที่สุดวิธีหนึ่งในการนำเสนอขายความเป็นไทยให้กับตัวละครที่ฝึกปรือศิลปะการต่อสู้ทั้งของตะวันออกตะวันตกมากมายหลายแขนง ทั้ง การใช้ดาบญี่ปุ่น มวยจีน หรือมวยปล้ำ อย่างไรก็ตาม

ภาพยนตร์ไม่ได้สื่อสารในประเด็นที่ว่า ศิลปะการต่อสู้ของชาติใดดีที่สุด เพียงแต่พูดถึงการหลอมรวม ศิลปะการต่อสู้ผ่านการเรียนรู้ของเทียน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า องค์บาก 2 เป็นภาพยนตร์แอ็คชั่นที่แฝงความคิดเรื่องชาติผ่านสัญลักษณ์ บางประการเท่านั้น เช่น ช้าง เป็นต้น และในเรื่องนี้มีจา พนมเป็นจุดศูนย์กลางของภาพยนตร์ ซึ่ง จุดเน้นทั้งหมดอยู่ที่ฉากต่อสู้ที่ก้าวข้ามขอบเขตของ "มวยไทย" และศิลปะการต่อสู้ของไทยออกไปไกล ดั่งนั้น แนวคิดชาตินิยมที่มีส่วนในการดำเนินเรื่องจากภาคแรกจึงกลายเป็นสิ่งที่ขาดหายไปแทบจะ ลื่นเชิงในภาพยนตร์องค์บาก 2 นี้ อาจมองได้เช่นกันว่า ภาพยนตร์ภาคต่อที่สร้างขึ้นหลังจากภาคแรก ประสบความสำเร็จในแง่ของรายรับแล้ว ภาพยนตร์ในภาค 2 จะมุ่งเน้นหรือขายดารานำ ชายฉากที่ยิ่งใหญ่อลังการมากขึ้น ฉากต่อสู้ที่หวือหวาและยาวนานขึ้น แต่แก่นคิดหรือแนวคิดต่างๆ ที่ถูกสะท้อน ออกมากลับได้รับความสนใจจากผู้สร้างน้อยลง ในที่นี้บริบททางสังคมจึงมีผลกับเรื่องราวค่อนข้างน้อย หรือแทบไม่มีเลย ปัจจัยที่มีผลต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่มีแนวโน้มจะมาจกปัจจัยของทีมผู้สร้างเสีย มากกว่า

## เกิดมาลุย(2547)

### โครงเรื่อง(Plot)

เกิดมาลุย เป็นภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นจากแนวคิดที่ต้องการนำเอา "กีฬา" มาเป็น "ศิลปะการต่อสู้" และกีฬาที่กล่าวถึงนี้ก็เป็นกีฬาหลากหลายประเภทที่เป็นที่รู้จักในกระแสสังคมยุคนั้น เมื่อนำมา ผูกเข้ากับเรื่องราวของขบวนการค้ายาเสพติดข้ามชาติ เกิดมาลุยก็ได้โครงเรื่องหลักขึ้นมา

เกิดมาลุย เปิดเรื่องด้วยการปะทะกันระหว่างเจ้าหน้าที่ตำรวจชาวไทย(เดี๋ยว ชูพงศ์)กับองค์กร ค้ายาเสพติด ที่มีนายพลจางเซี่ยเหวยเป็นเจ้าของผู้ทรงอิทธิพลอยู่ ก่อนจะจบลงด้วยความสูญเสียของ ทั้งสองฝ่าย ตามด้วยฉากที่นักกีฬาชื่อดังหลายคน เช่น ปิยพงศ์ ผิวอ่อน(นักฟุตบอล) อมรเทพ แวงแสง (นักยิมนาสติกลีลา) สิบศักดิ์ ผันสืบ(นักตะกร้อ) ฯลฯ และตัวละครของเดี๋ยว ชูพงศ์ จะยกขบวนไป บริจาคข้าวของเครื่องใช้ และอุปกรณ์กีฬาเพื่อช่วยเหลือเด็กๆในบ้านผาทอง

องค์ต่อมา จะเป็นการบุกเข้ายึดพื้นที่หมู่บ้านผาทองของสมุนนายพลหยาง โดยจับชาวบ้าน และนักกีฬาเป็นตัวประกัน ก่อนที่องค์สุดท้ายจะกล่าวถึงการลุกขึ้นสู้ไปพร้อมๆกันของชาวบ้านและ นักกีฬา และสามารถปลดแอกจากภาวะเป็นตัวประกันได้

### แก่นความคิด(Theme)

เกิดมาลุยคือภาพยนตร์ที่มีฐานความคิดอยู่บนความสามัคคีของคนในชาติ โดยสร้างสถานการณ์ที่เลวร้ายและล่อแหลมต่อการสูญเสีย เพื่อปลุกเร้าความรู้สึกอยากมีชีวิตรอดและความรู้สึกอยากปกป้องเพื่อนพ้องและครอบครัว “ชาติ” ในความหมายของเกิดมาลุย เริ่มต้นจากการที่บุคคลผู้เป็นเสาหลักของหมู่บ้านผาทองถูกทำร้ายไปที่ละคนๆ นั่นคือประกายเล็กๆ ที่เชื่อมโยงความรู้สึกรักชาติจากคนใกล้ตัวที่ถูกคนต่างชาติต่างถิ่นมาทำร้าย และขยายผลไปสู่ความรักสามัคคีในการทำเพื่อสังคมโดยรวม

### ข้อขัดแย้ง(Conflict)

ความขัดแย้งที่น่าเสนาออกมานั้น ประเด็นหลักคือเรื่องของความขัดแย้งทางการเมืองระหว่างไทยกับขบวนการค้ายาเสพติดข้ามชาติ ซึ่งไม่ได้บ่งชี้ชัดเจนว่าเป็นชาติใด บอกแต่เพียงว่า เป็นชาติหนึ่งชาติใดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งน่าจะเป็นละแวกกัมพูชาหรือเวียดนาม ส่วนหนึ่งเพราะต้องการหลีกเลี่ยงปัญหาความขัดแย้งกันในสังคมจริงๆ หลังจากทีในปี พ.ศ.2546 เกิดกรณีคนกัมพูชาจำนวนมากไม่พอใจที่ตำรวจไทยหนึ่งไปให้สัมภาษณ์ในทางลบ หรือมีความหมายในทางลบต่อกัมพูชา จนถึงขั้นที่ประชาชนชาวกัมพูชาออกมาเผาสถานทูตไทยในกรุงพนมเปญ และกลายเป็นหนึ่งในชนวนที่สร้างรอยร้าวในความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ อย่างไรก็ตามเกิดมาลุยก็ให้ภาพกองทัพประเทศเพื่อนบ้านนี้ไว้อย่างโหดเหี้ยมทีเดียว

### ตัวละคร(Character)

เกิดมาลุยสื่อความรู้สึกรักชาติผ่านเหตุการณ์วิกฤติที่คนไทยจำนวนหนึ่งถูกจับเป็นตัวประกันและตัวละครต่างๆ ค่อยตกอยู่ในภาวะหวาดกลัว ไร้สาระส่าย เพราะและเป็นการสร้างความชอบธรรมให้กับกลุ่มคนไทยกลุ่มนี้ให้ลุกขึ้นมาโต้ตอบกลุ่มทหารต่างชาติติดอาวุธ ตัวละครในเรื่องแทบทั้งหมดเป็นตัวละครแบบสุดขั้ว คือ ขาวจัดดำจัด ดีชั่วแยกแยะได้ชัดเจน แต่กลุ่มตัวละครนักกีฬาที่นี่มีพัฒนาการทางด้านจิตใจ กล่าวคือ จากที่รักตัวกลัวตาย ก็กลับได้สติและมีความเอื้อเฟื้อช่วยเหลือกันมาในช่วงที่เพลงชาติดังขึ้นจากวิทยุและในที่สุดก็ลุกขึ้นสู้ฝ่ายศัตรูและเป็นที่พึ่งพาของชาวบ้านผาทองได้

### สัญลักษณ์พิเศษ(Symbol)

เกิดมาลุยนั้นใช้สัญลักษณ์ทั้งโดยตรง และโดยอ้อมเพื่อสร้างความเข้าใจ และสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชม

สัญลักษณ์โดยตรง ได้แก่ ธงชาติและเพลงชาติไทย โดยในฉากที่ตัวละครของเดี่ยว ชูพงศ์

สัญลักษณ์โดยอ้อม ได้แก่ พระสงฆ์ซึ่งถูกกองกำลังทหารฝ่ายค้ายาเสพติดข้ามชาติยิงจนมรณภาพอย่างโหดเหี้ยม เศษซากปรักหักพังของศาลเพียงตา หรือสิ่งพระที่ถูกทหารฝ่ายศัตรูยิงหรือใช้กำลังทำลาย รวมไปถึงศิลปะแม่ไม้มวยไทยของเด็กหญิงชาวบ้านตัวเล็กๆที่สามารถลุกขึ้นสู้กับเหล่าทหารข้ามชาติได้ ทั้งหมดนี้ใช้เป็นเครื่องแสดงความรุนแรงและความยุติธรรมของทหารเหล่านี้ตลอดจนความเจ็บแค้นของคนไทยที่ถูกทำร้ายยับยั้งชีวิต และศักดิ์ศรีเกียรติภูมิ

## บอดีการ์ดหน้าเหลี่ยม(2547)

### แก่นความคิด(Theme)

บอดีการ์ดหน้าเหลี่ยม คือ ภาพยนตร์ตลกแอ็คชั่นที่แสดงศักยภาพของผู้คุ้มกันสายพันธุ์อสูร กล่าวคือ แสดงให้เห็นว่าศักยภาพของคนไทยในแง่ของการต่อสู้ไม่ได้ด้อยไปกว่าชนชาติใดในโลก

### ข้อขัดแย้ง(Conflict)

จุดที่เหมือนกันของภาพยนตร์ตลกแอ็คชั่นเกือบทุกเรื่องคือ มีเฉพาะความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละคร เนื่องจากต้องการให้เวลากับมุกตลกเป็นหลัก จึงไม่อาจเปิดโอกาสให้ตัวละครมีความขัดแย้งทางจิตใจหรือความขัดแย้งทางศีลธรรม เช่นที่จะมีปรากฏบ้างในภาพยนตร์แอ็คชั่นประเภทอื่นๆ

### ตัวละคร(Character)

วงษ์คม(เพชรทนาย วงศ์คำเหล่า) คือ ตัวละครที่น่าสนใจในแง่ของภาพลักษณ์ กล่าวคือ เป็นตัวละครเอกที่ขายความเป็นลูกอสูรชัดเจน ถึงแม้ตัวละครนี้จะมีความคล้ายคลึงกับตัวละครสายลับในภาพยนตร์ตะวันตกอยู่สูง ทว่าเปลือกนอกก็เพียงพอจะให้ผู้ชมเสพได้ในระดับหนึ่งว่าตัวละครนี้มีภาพของความเป็นไทยฉาบเทาอยู่ และการแจ้งเกิดของตัวละครนี้ก็ทำให้เกิดกระแสตัวละครในรูปแบบเดียวกันมาอีกเป็นจำนวนมาก

### สัญลักษณ์พิเศษ(Symbol)

สิ่งหนึ่งซึ่งถูกนำเสนอพร้อมๆกับตัวละคร "วงษ์คม" ก็คือ เพลงหมอลำ ในฉากต่อสู้ครั้งสุดท้ายเขาต้องเผชิญหน้ากับนักสู้ผู้เชี่ยวชาญมวยจีน และทำสุดวงษ์คมก็สามารถเอาชนะคู่ต่อสู้ได้ด้วย "มวยหมอลำ" จุดนี้ คือ สิ่งที่สามารถบ่งบอกได้ว่า แนวคิดแบบท้องถิ่นนิยมในแง่หนึ่งสามารถนำเสนอภาพของแนวคิดชาตินิยมไปด้วยในตัว

จุดขายสำคัญที่กลายเป็นจุดแข็งของภาพยนตร์ก็คือ การนำเสนอภาพลักษณ์ของตัวละครเอกแบบคนพื้นถิ่น(ลูกอีสาน) ที่สวมใส่รูปแบบตัวละครแบบต่างชาติ(บอดีการ์ด-ผู้คุ้มกันภัยในชุดสูทสีดำและแว่นกันแดด) ซึ่งหากมองบริบทของสังคมไทย หรืออันที่จริงก็คือกระแสโลกในช่วงปีพ.ศ.นั้น(2547) ถึงจุดที่กระแสท้องถิ่นนิยมเริ่มพยายามจะตอบโต้กระแสโลกาภิวัตน์ ตัวอย่างง่ายๆที่เห็นชัด คือ การตื่นตัวในเชิงเศรษฐกิจภูมิภาคผ่านการผลิตสินค้าOTOP หรือเสียงต่อต้านห้างสรรพสินค้าต่างชาติที่รุกคืบเข้ามาทำตลาดในหลายๆจังหวัด หรือแม้แต่เสียงตอบรับงานศิลปะภูมิภาคอย่าง คอนเสิร์ตหมอลำที่ไม่เคยเสื่อมความนิยมลงเลย ในช่วงสิบกว่าปีที่ผ่านมา ความเป็นไทยที่เป็นรูปแบบของอัตลักษณ์เฉพาะถิ่นจึงถูกหยิบยกขึ้นมาใช้ และสร้างเป็นจุดขายอย่างมีประสิทธิภาพทั้งในแง่ของการสร้างอารมณ์ขัน และสร้างความชื่นชม มีอารมณ์ร่วม เมื่อตัวละครเผชิญหน้ากับคู่ต่อสู้ต่างชาติผู้มีศิลปะการต่อสู้ในเชิงหมัดมวย

### ต้มยำกุ้ง(2548)

#### แก่นความคิด(Theme)

นอกเหนือจากโครงเรื่องแล้ว แก่นคิดของ "ต้มยำกุ้ง" นั้นยังเป็นเรื่องเดียวกันกับ "องค์บาก" นั่นคือ เป็นเรื่องการทวงคืนอัตลักษณ์ของชาติ ซึ่งในที่นี้ คือ ช้าง นั่นเอง ซึ่งตอนต้นเรื่อง องค์แรกของหนังทำหน้าที่ปูเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างคนกับช้าง องค์ที่สองเป็นเรื่องของการไล่ล่าตามช้างกลับประเทศ ส่วนองค์สุดท้ายจึงเป็นการต่อสู้ที่มีการนำสรีระของช้างเข้ามาประยุกต์ใช้ในการต่อสู้ เป็นที่น่าสังเกตว่า ทั้ง3องค์มี "ช้าง" เป็นตัวขับเคลื่อนทั้งสิ้น

#### ข้อขัดแย้ง(Conflict)

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครด้วยกันนั้น เป็นการปะทะกันทางวัฒนธรรมโดยตรง โดยทั้งหมดนั้น ตัวละครไทย โดยเฉพาะขาม(จา พนม)จะเป็นฝ่ายถูกกระทำก่อน และการตอบโต้ด้วยการกำลังถูกทำให้รู้สึกว่าเป็นไปด้วยความชอบธรรม อย่างไรก็ตาม ในส่วนของคนขององค์กรต่างชาติที่ทำหน้าที่ขนส่งช้างข้ามประเทศเพื่อนำไปเป็นอาหารเปิปพิศดารนั้นนั้น ไม่ได้บ่งบอกไว้ว่าเป็นชาติใด และออสเตรเลีย ประเทศที่เกิดเหตุขึ้นนั้นก็ก็เป็นจุดที่ไม่ได้ถูกมองว่าเป็นศัตรู เพราะภาพข่าวที่ปรากฏในภาพยนตร์ก็มีรายงานว่าชาวออสเตรเลียไม่ได้ต้องการช้างไทย



### ตัวละคร(Character)

สิ่งที่ชัดเจนที่สุดที่เป็นรูปธรรม ในส่วนของตัวละครคือ การที่ข้ามต้องสู้กับตัวละครต่างชาติซึ่งเป็นสมุนขององค์กรเถื่อนข้ามชาติ ทั้งชาวตะวันตกผู้ไว้ผม **Dead Lock** ชาวเอเชียผู้มีฝีมือเชิงมวย(กังฟู) หรือชาวตะวันตกที่ใช้สรีระเข้าข่มคู่ต่อสู้

### ฉาก(Setting)

ฉากยังคงเป็นสิ่งที่กำหนดความหมายได้ เช่น ฉากที่ข้ามไล่ล่าคู่ต่อสู้ในคลอง โดยใช้เรือหางยาวเป็นพาหนะ เป็นสีสันหนึ่งของการต่อสู้ ฉากนี้ไม่ได้บ่งบอกถึงความชื่นชมในภูมิทัศน์ของไทย แต่ภาพของเรือหางยาวความเร็วสูงนั้น ในแง่หนึ่งก็เป็นความตื่นตาตื่นใจ (Exotic)

### สัญลักษณ์พิเศษ(Symbol)

ข้าง คือ สัญลักษณ์แทนความเป็นไทยที่สำคัญประการหนึ่ง โดยที่ข้างในที่นี้ เป็นเสมือนหนึ่งสมาชิกในครอบครัว สังเกตได้จากคำเรียกขานของข้ามต่อข้าง เช่น เรียกข้างว่า "พ่อใหญ่" ซึ่งก็คือคำเรียกชายผู้อาวุโส และเรียกข้างว่า "เขา" ไม่ใช่ "มัน" ด้วยความให้เกิดความรู้สึกไม่เต็มองข้างเป็นสัตว์เลี้ยง แต่เคารพเหมือนพ่อแม่ หรือพี่น้อง

กล่าวได้ว่า "ต้มยำกุ้งเป็นภาพยนตร์ที่มีแนวคิดชาตินิยมอยู่สูง" ทั้งนี้ก็เป็นปัจจัยมาจากเสียงตอบรับที่ดีของภาพยนตร์แอ็คชั่นเรื่อง องค์บากนั่นเอง

### คนไฟบิน(2549)

#### โครงเรื่อง(Plot)

เรื่องคนไฟบินเป็นเรื่องของโจรบังไฟ ปอบดำ นายฮ้อยและพระยาแหวง โดยค่อยๆทยอยเปิดตัวละครสำคัญทีละตัว ตั้งแต่โจรบังไฟ พระยาแหวง นายฮ้อย และปอบดำเป็นลำดับสุดท้าย ซึ่งภาพยนตร์แอ็คชั่นเรื่องนี้ไม่ได้ยึดเอาโครงสร้าง 3 องก์ของเนื้อหาเป็นหลักใหญ่ แต่ร้อยเรียงเรื่องโดยอาศัยตัวละคร คอยเชื่อมเหตุการณ์ต่างๆเข้าด้วยกัน

#### ข้อขัดแย้ง(Conflict)

ความขัดแย้งหลักๆในภาพยนตร์เรื่องคนไฟบินเกิดจาก

### ตัวละคร(Character)

ภาพยนตร์เรื่องนี้ ถือว่า มีวิธีการสร้างตัวละครที่น่าสนใจอย่างยิ่งสำหรับภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย ในแง่ของภาพลักษณ์ เนื่องจากมีการประยุกต์ใช้ตัวละครที่มีอยู่จริงในสังคม กับตัวละครที่เป็นเรื่องเล่า หรือเป็นตำนานพื้นบ้าน โดยในส่วนของโจรบังไฟ ที่ใช้บังไฟเป็นอาวุธ นายฮ้อยสิงห์ที่มีคาถาอาคม หนั่งเหนียวคงกระพัน หรือแม้แต่ตัวละครร้ายอย่างปอบดำ ที่ถูกแสงแดดไม่ได้

อย่างไรก็ตาม ในแง่ทัศนคติของตัวละครนั้น ไม่ได้มีความเกี่ยวพันหรือเกี่ยวโยงระหว่างคนกับชาติชัดเจน มีเพียงพระยาแหงซึ่งเป็นภาพสะท้อนของขุนนางนายทุน ที่เห็นดีเห็นงามกับแนวคิดแบบ ตะวันตก และรับแนวคิดนี้เข้ามาเผยแพร่ให้กับชาวบ้าน โดยผ่านรถไถเหล็ก ซึ่งเป็นการคุกคาม วัฒนธรรมและวิถีชาวบ้าน ซึ่งผลตอบรับในเรื่องก็คือ ไม่มีชาวบ้านคนใดยินดีซื้อรถไถแม้แต่รายเดียว แสดงให้เห็นถึงความเข้มแข็งของชุมชนพื้นบ้าน ซึ่งในสังคมเกษตรช่วงปี พ.ศ.2549 นั้น ทางแถบอีสานเอง เป็นภูมิภาคที่ยังคงวิถีชีวิตแบบดั้งเดิมไว้มากที่สุด เมื่อเทียบกับภาคอื่นๆ โดยเฉพาะภาคกลางที่รถไถ รถเกี่ยว รถดำนาเข้ามาแทนที่ควายจนน่าใจหาย

### สัญลักษณ์พิเศษ(Symbol)

รถไถ กับ ควาย คือ คู่สัญลักษณ์ ที่บ่งชี้ความเป็นไทย กับความเป็นอื่น ภาพยนตร์เรื่องนี้หยิบยกเอาสิ่งที่ใกล้ชิดกับวิถีชีวิตมาเปรียบเทียบและซ้อนทับกับภาพจริงในสังคมได้ เพราะเกษตรคือวิถีชีวิตสำคัญของชาวอีสาน ในขณะที่ช้างเป็นสัตว์ประจำชาติ แต่ควายเป็นสัตว์ประจำบ้านของคนคนประเทศ และควายกับรถไถก็ใช้ในการเดินเรื่องได้อย่างไม่ขัดเขิน นอกจากนี้ยังมีการนำเสนอสัญลักษณ์เป็นกลิ่นอาย โดยผสมผสานศิลปะพื้นบ้านเข้ากับเรื่องราวได้อย่างกลมกลืน เช่น โจรบังไฟที่ใช้ผ้าขาวม้าปิดหน้าบังตา นายฮ้อยที่มีรอยสักเป็นเครื่องแสดงแสนยานุภาพและเป็นอาวุธ เป็นต้น

### ส่มดำ(2551)

#### โครงเรื่อง(Plot)

"ส่มดำ" คือเรื่องราวความสัมพันธ์ในเชิงบวกของคนไทยกับคนต่างชาติที่สถานการณ์บังคับให้ต้องมาอยู่ร่วมกัน จนได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และปรับตัวเข้าหากันผ่านเหตุการณ์เลวร้ายต่างๆ ทั้งการ ลำดับโครงเรื่องแบบ 3 องค์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ

องค์ที่ 1 บุตุ่วละครหลักได้แก่ กระเต็น บาร์นนี่(ชาวออสเตรเลียรูปร่างใหญ่) และดอกหญ้า

องค์ที่ 2 บาร์นนี่ต้องมาใช้ชีวิตร่วมกับครอบครัวคนไทย และร่วมกันแก้ปัญหาเฉพาะหน้าต่างๆ เช่น หาเงินมาซ่อมร้านส้มตำที่บาร์นนี่ทำพังเพราะคลุ้มคลั่งจากฤทธิ์ส้มตำ

องค์ที่ 3 การต่อสู้ขั้นแตกหักระหว่างตัวละครหลักทั้งสามกับแก๊งค์จารกรรมเพชรข้ามชาติ

### แก่นความคิด(Theme)

แก่นความคิดของภาพยนตร์เรื่องนี้ อาจมองได้ 2 ลักษณะ ประการแรก คือ "ความรู้สึกดีต่อเพื่อนมนุษย์นั้นสำคัญและยิ่งใหญ่ โดยไม่มีการแบ่งแยกทางเชื้อชาติ ศาสนา" หลักฐานของแก่นคิดประการนี้ คือ ประโยคที่กระเต็นพูดกับบาร์นนี่ว่า "You are our Family" นั่นคือว่า เราทั้งผองล้วนเป็นพี่น้องกัน ประการที่สอง คือ "ศิลปะวัฒนธรรม ตลอดจนคุณลักษณะของคนไทย เช่น ใจสู้ ไม่ยอมใคร ง่ายๆ นั้นเป็นคุณค่าที่เป็นสากล และสามารถสื่อถึงชาวต่างชาติได้" โดยมีส้มตำเป็นภาพแทนแก่นคิดในจุดนี้

### ข้อขัดแย้ง(Conflict)

ประเด็นเรื่องความขัดแย้งของตัวละคร ไม่ได้มาจากเรื่องเชื้อชาติเป็นสำคัญ แต่มาจากลักษณะนิสัยและทัศนคติส่วนบุคคลเป็นสำคัญ โดยเฉพาะเรื่องเงิน และผลประโยชน์ คลามขัดแย้งนี้มีทั้งส่วนที่เป็นความขัดแย้งของคนไทยด้วยกันเองและความขัดแย้งระหว่างคนไทยกับคนต่างชาติ ซึ่งก็ไม่ได้มีนัยยะทางชาตินิยมมาเกี่ยวพัน

### ตัวละคร(Character)

อีกหนึ่งประเด็นที่น่าสนใจของ "ส้มตำ" ก็คือ ตัวละคร ซึ่งมีการสะท้อนภาพที่แตกต่างออกไปจากตัวละครในภาพยนตร์แอ็คชั่นหลายเรื่องทีวิเคราะห์มาก่อนหน้านี้ เนื่องจากตัวละครต่างชาติในภาพยนตร์แอ็คชั่นส่วนใหญ่ นั้นมักถูกนำเสนอด้วยภาพเชิงลบ แต่ตัวละครอย่างบาร์นนี่(นาธานส์ โจนส์) เป็นตัวแทนของคนนอกหรือคนต่างชาติที่มองคนไทยอย่างเป็นมิตร และได้มาคลุกคลีกับครอบครัวคนไทยครอบครัวหนึ่ง ซึ่งมีกระเต็น ดอกหญ้า และแม่ ได้เข้ามาสัมผัสวิถีชีวิตต่างวัฒนธรรม จนในท้ายที่สุดก็สามารถกลมกลืนเข้าเป็นเสมือนคนในครอบครัวเดียวกัน

ในขณะที่คนไทยเองกลับเป็นฝ่ายที่รังแกและหลอกลวงบาร์นนี่ ไม่ว่าจะป็นหญิงบริการย่านพัทยาที่มอมยาเขาแล้วขโมยทรัพย์สินทุกอย่างของบาร์นนี่หนีไป และลูกสมุนแก๊งค์อันธพาลที่เข้ามุ่มทำ

ร้ายเขาเมื่อเห็นว่าบาร์นนี่ไม่กล้าสู้คน ในอีกด้านหนึ่งคนไทยกลับเป็นฝ่ายที่ทำร้ายกันเอง เช่น กรณีของนักมวยอันธพาลที่อาฆาตมาดร้ายดอกหญ้า จนกระทั่งได้โอกาสขึ้นสังเวียนชกกับดอกหญ้าอีกครั้งและใช้กลโกงทุกวิถีทางให้ตนเองเป็นฝ่ายชนะ โดยไม่สนใจว่าฝ่ายตรงข้ามเป็นเพียงเด็กหญิงตัวเล็กๆคนหนึ่ง นอกจากนี้ในอีกด้านหนึ่ง ซึ่งเป็นตัวละครระดับหัวหน้ามาเฟียด้วยตนเอง ก็เป็นมาเฟียคนไทยที่เป็นฝ่ายหักหลังมาเฟียต่างชาติเพื่อจะเก็บเกี่ยวผลประโยชน์เป็นของตนเอง

### ฉาก(Setting)

สนามมวยไทย ยังคงเป็นจุดสนใจสำหรับงานสร้างภาพยนตร์ที่ขายทั้งความบันเทิงและอัตลักษณ์ความเป็นไทยอยู่เช่นเคย แต่ในครั้งนี่ "มวยไทย" ไม่ได้เป็นการขายความสวยงามหรือแนวคิดเรื่องศิลปะความเป็นชาติอีกแล้ว เนื่องจากภาพยนตร์แอ็คชั่นหลายเรื่องในช่วงปีพ.ศ.2546-2550 ได้นำเสนอท่วงท่าลีลาการต่อสู้ที่ตื่นตึ่งใจให้กับผู้ชมมาอย่างต่อเนื่อง สัมผัสได้ถึงความหมายเดิมของ "มวยไทย" ingsแล้ว หันมาเสนอความหมายว่า "มวยไทย" คือ ภาพสะท้อนการต่อสู้ของเด็กตัวเล็กๆ คือการดิ้นรนเพื่อยืนหยัดในสังคมแห่งการต่อสู้

วัด ก็เป็นอีกสถานที่หนึ่งซึ่งเป็นสัญลักษณ์แสดงความเป็นไทย หรือการที่บาร์นนี่ออกไปเดินเป็นเด็กวัด ตามหลวงพ่อบิดนทบาท ก็เป็นภาพที่ดูขัดเขิน แต่เป็นความพยายามของตัวละครที่จะปรับตัวเข้าหาวิถีชีวิตแบบที่ชาวบ้านหรือคนไทยส่วนหนึ่งเป็นอยู่กันจริงๆ (แม้ในกรณีของบาร์นนี่จะเป็นด้วยสถานการณ์บีบบังคับก็ตาม) เช่นเดียวกับที่การท่องเที่ยวเดินทางโดยสัมผัสใกล้ชิดกับวิถีชีวิตของคนพื้นถิ่น หรือ "โฮมสเตย์" ได้กลายเป็นสินค้าที่ติดกระแสไปแล้วในช่วงเวลานั้น

### สัญลักษณ์พิเศษ(Symbol)

หลังจาก "ต้มยำกุ้ง" ปรากฏและทีมผู้สร้างของเขากียังคงต่อยอดภาพยนตร์แอ็คชั่นที่ขายความเป็นไทยตั้งแต่ชื่อเรื่อง ครั่งนี้สัมผัสก็ถูกนำมาใช้สื่อความหมายเพื่อเชื่อมโยงเช่นกัน ทว่าเมื่อเทียบกับต้มยำกุ้ง ซึ่งเป็นอาหารไทยที่ชาวต่างชาติชื่นชอบและรู้จัก ต้มยำกุ้งจึงเป็นวาทกรรมที่ไม่มีผลในแง่การเดินทาง แต่ชื่อเรียกเพื่อขายผู้ชมต่างชาติ ในขณะที่ "สัมผัส" มีบทบาทต่อการดำเนินเรื่องโดยตรง โดยล้อเลียนภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ของฮอลลีวู้ด เมื่อบาร์นนี่กินสัมผัสแล้วก็กลายเป็นจอมพลังหน้าแดง ผู้มีอารมณ์รุนแรงและเปี่ยมกำลัง กระนั้นสัมผัสก็เปรียบเสมือนเครื่องมือเชื่อมโยง ระหว่างวัฒนธรรม เนื่องจากอาหารเป็นสิ่งที่เสพได้ง่าย แม้ว่าการเข้าถึงอาหารไทยของชาวตะวันตกจะต้องอาศัยเวลา เนื่องจากความเผ็ดร้อน แต่ในอีกด้านหนึ่ง นี่คือการปรับตัวและเป็นจุดเริ่มต้นของความใกล้ชิดคุ้นเคยระหว่างชาวตะวันตกกว้างใหญ่กับผู้หญิงไทยตัวเล็กๆ3คน

### มุมมองการเล่าเรื่อง(Point of View)

จุดเด่นที่สุดของภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ การเล่าเรื่องความเป็นไทยผ่านมุมมองของคนต่างชาติ หลังจากทีภาพยนตร์แอ็คชั่นส่วนใหญ่พยายามกล่าวถึงอัตลักษณ์ไทยผ่านตัวละครที่เป็นไทย โดยภาพยนตร์เรื่องสัปดาห์นี้เล่าเรื่องผ่านชาวออสเตรเลียร่างยักษ์อย่างบาร์นี่ เพื่อเป็นการสะท้อนภาพของคนต่างชาติต่างภาษาที่ยอมรับในคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรม ซึ่งในเรื่องนี้คือ สัปดาห์ และมวยไทย และยอมรับในจิตใจนักสู้แบบคนไทยอย่างกระตือรือร้นและดอกหญ้า

ในทางกลับกัน มุมมองของคนต่างชาติที่เปี่ยมด้วยความชื่นชมก็เป็นแรงกระตุ้นให้คนไทยหันกลับมาสนใจศิลปวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของเราเช่นกัน

ในช่วงที่ไทยหันมาใช้ยุทธศาสตร์ขายประเพณีวัฒนธรรมเพื่อเรียกชาวต่างชาติเข้ามาท่องเที่ยวและใช้จ่าย เราเข้าใจว่าชาวตะวันตกประทับใจและมีทัศนคติที่ดีต่อประเทศไทย จนเริ่มมีการตั้งคำถามในสังคมขึ้นบ่อยครั้งว่า คนต่างถิ่นคุ้นเคยกับประเทศไทยมากกว่าเจ้าของประเทศหรือไม่? เริ่มมีสำนวนว่า "อายุฝรั่ง" และเราเริ่มเห็นกระแสพฤติกรรมที่คนไทยเสพวัฒนธรรมต่างชาติ แต่คนต่างชาติสนใจอัตลักษณ์ของเรา สิ่งเหล่านี้เป็นกระแสที่สวนทาง และอาจจะเป็นปัญหาที่สะท้อนออกมาในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยยุคต่อไป

## บทที่ 5

### การสรุปและอภิปรายผล

#### บทสรุปของภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยกับแนวคิดชาตินิยมระหว่าง ปี พ.ศ.2540-2551

ในการศึกษาภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยที่ออกฉายระหว่างปี พ.ศ.2540-2551 จำนวนทั้งสิ้น 11 เรื่องนั้น พบว่า เมื่อพิจารณาโดยยึดโครงสร้างการเล่าเรื่องเป็นเกณฑ์ ซึ่งได้แก่ โครงเรื่อง แก่นความคิด ขั้วขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก สัญลักษณ์พิเศษ และมุมมองการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์แอ็คชั่นเหล่านี้จะมีจุดร่วมหรือทิศทางในการนำเสนอที่ใกล้เคียงกันในเกือบทุกองค์ประกอบ โดยเรียบเรียงตามหัวข้อ ได้ดังนี้

#### 1. โครงเรื่อง(Plot)

ถ้าพิจารณาในส่วนเนื้อหาของเนื้อหาทั่วไป หรือเหตุการณ์ที่ร้อยเรียงลำดับเข้าเป็นเนื้อเรื่องแล้ว พบว่า ภาพยนตร์แอ็คชั่นที่นำมาศึกษาวิเคราะห์ มีรูปแบบการนำเสนออย่างเรียบง่าย ตรงไปตรงมา ตามหลักโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบ 3 องค์ กล่าวคือ

องค์แรก ปูเรื่องและตัวละคร โดยเปิดตัวละครสำคัญ ได้แก่ พระเอก กลุ่มเพื่อนพระเอก ตัวร้าย หรือกลุ่มองค์กรที่ร้ายร้ายของเรื่องสังกัดอยู่ ซึ่งภาพยนตร์แอ็คชั่นส่วนใหญ่ที่นำมาศึกษา มักจะเปิดเรื่องโดยให้เวลากับตัวพระเอกมากกว่าตัวอื่นๆ เนื่องจากต้องการให้พระเอกซึ่งเป็นตัวละครที่สื่อสารแนวคิดที่จะชี้นำผู้ชมนั้น สามารถซึมซับเข้าสู่การจดจำของผู้ชมได้เร็ว และสร้างความรู้สึกเป็นพวกเดียวกันกับคนดู ในขณะที่ตัวร้ายของเรื่องมักกล่าวถึงน้อยมากในองค์แรกนี้ เพื่อสร้างความรู้สึกเกลียดชังและชวนติดตาม อย่างไรก็ตาม โดยภาพรวมแล้วองค์แรกของภาพยนตร์แอ็คชั่นนี้ มักใช้เวลาแนะนำเสนอค่อนข้างน้อย เมื่อเทียบกับองค์อื่นๆ เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงองค์ต่อไปซึ่งเป็นการเผชิญหน้าและปะทะกันของตัวละครได้เร็ว

องค์ที่สอง ดำเนินเรื่อง(ต่อสู้อยู่) โดยการเผชิญปะทะกันต่อเนื่องมาจากองค์แรก โดยเป็นช่วงฉากที่เกิดการปะทะกันระหว่างตัวละครสองแนวคิด ซึ่งมักเกิดขึ้นเป็นเหตุการณ์ย่อยๆ ตลอดทั้งเรื่อง การเผชิญหน้าซึ่งเกิดขึ้นบ่อยครั้งในภาพยนตร์แอ็คชั่นเหล่านี้ ได้กลายเป็นจุดสำคัญที่ได้รับการเน้นจาก

ผู้สร้าง เนื่องจากเป็นฉากที่สร้างความบันเทิงตามความคาดหวังของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์แอ็คชั่นได้เป็นอย่างดี จึงมักมีองค์ที่สองที่ใช้เวลานานนำเสนอค่อนข้างยาวนาน

องค์ที่สาม การต่อสู้ขั้นแตกหักหรือศึกตัดสินระหว่างตัวละครฝ่ายธรรมะและฝ่ายอธรรม หรือในหลายเรื่องคือการปะทะเพื่อชี้ชะตา ระหว่างคนไทยกับคนต่างชาติต่างวัฒนธรรม การคลี่คลายปมปัญหาด้านเชื้อชาติจะต้องเกิดขึ้นในที่สุด ซึ่งฉากจบก็มีทั้งแบบสุขสมหวัง ที่คนไทยสามารถทวงคืนคุณค่าทางอัตลักษณ์ได้ เช่น ได้ช้างคืน คนไทยปราบศัตรูในช่วงเวลาที่มีศึกสงครามได้ หรือตัวละครต่างชาติได้กลายเป็นเหมือนสมาชิกในครอบครัวเดียวกัน ในเรื่องล้มตำ และฉากจบแบบโศกนาฏกรรมที่ตัวละครฝ่ายธรรมะต้องประสบความสูญเสีย เช่น การตายของแดง ไบเลย์ และเสือด่า

ในส่วนของกรคลี่คลายปมปัญหา หรือองค์ที่สามนี้ ตัวละครนำในภาพยนตร์แอ็คชั่นที่นำมาศึกษามักเอาชนะคู่ต่อสู้ได้ด้วยศรัทธาอันแรงกล้าในชาติ ศาสนา หรือวัฒนธรรมประเพณี เช่น การใช้ศิลปะการต่อสู้แบบไทยๆ อย่างไรก็ดี ตัวละครอีกประเภท เช่น อ้ายห้าแหล่ ในองค์บาก ก็เอาชนะปมปัญหาด้วยการตระหนักรู้ความหมายของคำว่า "ชาติ" กล่าวได้ว่า การคลี่คลายปมปัญหาก็เป็นบทสรุปว่าแนวคิดชาตินิยมเป็นทางออกอย่างหนึ่งที่สำคัญ และยอมรับกันอย่างเต็มที่ในภาพยนตร์แอ็คชั่น

อย่างไรก็ตาม ในส่วนของโครงเรื่องนี้ มักมีรูปแบบการเล่าเรื่องที่เรียบง่าย ซึ่งเอื้อให้ผู้ชมสามารถรับสารที่ผู้สร้างภาพยนตร์สอดแทรกเข้ามาได้รวดเร็ว และตรงประเด็นมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นแนวคิด ตัวละคร ขั้วขัดแย้ง ฉาก หรือสัญลักษณ์พิเศษใดๆก็ตาม นอกจากนี้ภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย มักไม่ค่อยเสริมลีลาการเล่าเรื่องที่ซับซ้อน เช่น การเล่าข้ามกาลเวลา หรือการเปลี่ยนมุมมองในการเล่าเรื่องอย่างกระทันหัน

## 2. แก่นความคิด(Theme)

ถึงแม้ว่าภาพยนตร์ไทยที่นำมาวิเคราะห์จะเป็นภาพยนตร์แอ็คชั่น ทว่าแก่นแนวคิดของภาพยนตร์ทั้ง 11 เรื่องที่นำมาเสนอนั้นมีหลายลักษณะ และหลายเรื่องก็ไม่อาจยึดเอาคติของภาพยนตร์แอ็คชั่นที่ว่า "ธรรมะย่อมชนะอธรรม" มาใช้ได้เสมอไป เนื่องจากทันทีที่มีประเด็นเรื่องคนต่างชาติเข้ามาด้วย การแบ่งแยกตัวละครออกเป็น 2 ฝ่าย (ดี-เลว) โดยใช้ความดีตัดสิน จึงถูกซ้อนทับภาพการแบ่งแยกตัวละครโดยอาศัยสัญชาติ หรือเชื้อชาติ(เรา-เขา) ด้วยเหตุนี้ คติเรื่องธรรมะต้องชนะอธรรม จึงเปลี่ยนเป็นการลุกขึ้นสู้กับคนต่างชาติ เช่น ในภาพยนตร์เรื่องเกิดมาลุย 7 ประจัญบาน เป็นต้น ส่วนนี้เองที่ซับซ้อนแนวคิดเรื่องชาตินิยมให้ปรากฏเด่นชัดขึ้นและทับซ้อนกับแนวคิดเรื่องศีลธรรม

แก่นความคิดหลักๆที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับเรื่องชาตินิยม ที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาได้แก่

### 1. ความรักสามัคคีของคนในชาติคือปัจจัยในการเอาชนะภัยจากต่างชาติ

ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง 7 ประจัญบาน ทั้ง 2 ภาค และเกิดมาลุย ซึ่งจุดที่เหมือนกันในทั้งสองเรื่องนี้ มีประเด็นสำคัญที่ควรกล่าวถึง ได้แก่ ประเด็นที่คนไทยนั้น แม้ไม่รุกรานชาติอื่น แต่ก็ไม่ยอมให้ใครมาล่วงล้ำอธิปไตยไทย ภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องข้างต้น นำเสนอภาวะที่คนไทยไม่สามารถอดทนต่อการรุกรานทางการทหาร หรือทางเศรษฐกิจจากต่างชาติได้ และเนื่องจากชาวต่างชาติที่เข้ามาล่วงละเมิดอธิปไตยไทยนั้นมักมีจำนวนหรืออิทธิพลสูง หรือมีความพร้อมด้านอาวุธ สรีระ เทคโนโลยี และอำนาจต่อรอง คนไทยในภาพยนตร์แฉ่คั้งจึงไม่สามารถต่อสู้เพียงลำพังได้ ส่วนใหญ่ต้องมีเพื่อนร่วมอุดมการณ์หรือรวมกลุ่มเพื่อสร้างพลังในการต่อสู้ สัมพันธ์กับความจริงในยุคฟองสบู่แตก ที่คนไทยต้องพยายามประคับประคองและช่วยเหลือกัน มากกว่าจะดิ้นรนแบบต่างคนต่างอยู่ เพราะทุกคนในสังคมล้วนได้รับผลกระทบอย่างทั่วถึง หากเกิดเหตุร้ายหรือปัญหาสังคมขนาดใหญ่ขึ้น

### 2. ศิลปวัฒนธรรมไทยมีความงดงามสูงส่ง และเป็นที่ยอมรับชื่นชมของคนไทย

สะท้อนผ่านเรื่องบอดีการ์ดหน้าเหลี่ยม องค์บาก 1 ต้มยำกุ้ง ด้วยการนำเสนอศิลปะพื้นบ้านและความภาคภูมิใจในเอกลักษณ์ไทย โดยเฉพาะตัวละครพระเอกที่หยิบยกเอาศิลปะวัฒนธรรมไทยอันเป็นรูปธรรมมาแสดง ทั้งกีฬามวยไทย คำพูดที่แสดงความคิดความเชื่อทางศาสนา การใช้ดนตรีไทย(หมอลำและเสียงแคน) ศิลปะแม่มวยไทย หรือการใช้สัญลักษณ์ความเป็นไทยผ่านตัวละครอื่นๆ เช่น นาฏศิลป์ไทย งานพิธีต่างๆทั้งงานศพ งานอุปสมบท งานทำบุญต่างๆ ฯลฯ

สิ่งสำคัญก็คือ ภารกิจหลักของพระเอกภาพยนตร์แฉ่คั้งเหล่านี้ ที่นอกจากการปกป้องตัวละครฝ่ายธรรมะ และการต่อสู้เพื่อให้ชนะเหล่าศัตรูฝ่ายอธรรมแล้ว ยังต้องแสดงความคิดที่ชัดเจนว่าพวกเขาศรัทธาในวิถีชีวิตแบบไทยๆ โดยเฉพาะในภาพยนตร์เรื่ององค์บาก ที่ศาสนาคือสิ่งอันสูงสุดที่มีจะต้องผดุงไว้ในฐานะปุชนียวัตถุและปุชนียสถาน คือเป็นสิ่งอันควรเคารพ ไม่ใช่สินค้า หรือเศษซากวัตถุอย่างที่ตัวร้ายในเรื่องกล่าวอ้าง รวมทั้งศักยภาพของการต่อสู้ด้วยแม่ไม้มวยไทย ที่ปรากฏในภาพยนตร์แฉ่คั้งหลายเรื่อง



### 3. คนต่างเชื้อชาติ สามารถอยู่ร่วมกันกับคนไทยได้อย่างปรกติสุข

เป็นส่วนสำคัญของแนวคิดหลักในภาพยนตร์เรื่องล้มตำ 7 ประจัญบานภาค 2 แม้ว่าทั้งสองเรื่องจะมีสถานการณ์ที่แตกต่างกันในส่วนของยุคสมัย แต่สาระสำคัญนั้นใกล้เคียงกัน คือ กล่าวถึง การเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันระหว่างคนไทย กับคนจีน และคนไทยกับคนออสเตรเลีย ซึ่งสะท้อนภาพว่า สถานะของตัวละครต่างชาตินั้นไม่จำเป็นต้องเป็นศัตรูกับคนไทยเสมอไป แต่สามารถอยู่ร่วมเป็นเพื่อน หรือเป็นสมาชิกในครอบครัวเดียวกันได้ นับเป็นการเสนอทางออกของปัญหาความขัดแย้งทางเชื้อชาติ ที่เป็นหนทางที่ดีที่สุด เนื่องจากการต่อต้านต่างชาติเอง ก็ทำให้เกิดเผชิญหน้าและปัญหาตามมาไม่จบสิ้น และในสังคมแห่งความเป็นจริงหลังผ่านพ้นเหตุการณ์วิกฤติเศรษฐกิจปี 2540 มาได้สักระยะหนึ่ง คนไทยก็ต้องพึ่งพาอาศัยมากขึ้น ทั้งในส่วนของ การขับเคลื่อนสังคมจากทุกภาคส่วน ทั้งภาคแรงงานที่ต้องการแรงงานต่างชาติ ทั้งภาคนายทุนชาวไทยซื้อสายจีนที่ดำเนินกิจการสำคัญในประเทศ ทั้งภาคของนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาเมืองไทยและสร้างรายได้เข้าประเทศเป็นเงินมหาศาล ภาพยนตร์เองก็ต้องค่อยๆปรับเปลี่ยนแนวคิดสำคัญ และหาทางประนีประนอมไว้ด้วยเช่นกัน

### 3. ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งที่เห็นเด่นชัดจากภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยในช่วงปี พ.ศ.2540-2551 นี้ คือ ความขัดแย้งในส่วนของตัวละครด้วยกันเอง โดยแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ นั่นคือ

1. ความขัดแย้งระหว่างตัวละครไทยกับตัวละครต่างชาติ เกือบทั้งหมด คือ รูปแบบของตัวละครต่างชาติที่ดูถูกความสามารถและเกียรติของตัวละครไทย ตามด้วยการทำร้ายร่างกาย การทำให้อัตลักษณ์ของชาติเสื่อมสลาย หรือการรุกรานอาณาเขต สิ่งเหล่านี้เป็นความขัดแย้งพื้นฐานที่ส่วนใหญ่ล้วนขับเคลื่อนที่ดำเนินเรื่องราวในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยจำนวนกว่าครึ่งหนึ่งที่นำมาศึกษา ข้อขัดแย้งทางด้านเชื้อชาติที่แตกต่างนั้นได้เปรียบข้อขัดแย้งของปัจเจกบุคคล ที่อาจเกิดจากเรื่องความรัก ความต้องการร้าย หรือการอยากเอาชนะกันในรูปแบบต่างๆไป เพราะสามารถที่จะสร้างอารมณ์ร่วมให้กับผู้ชมที่เป็นคนไทยด้วยกัน ซึ่งอารมณ์ร่วมนี้เองคือสิ่งสำคัญที่จะดึงผู้ชมให้สามารถติดตามเรื่องราวไปได้จนจบ และสร้างความรู้สึกสะเทือนใจทางอารมณ์ได้เป็นอย่างดี . ในฉากที่คนไทยถูกทำร้ายทั้งร่างกาย และจิตใจ ซึ่งความขัดแย้งระหว่างเชื้อชาตินี้มีส่วนที่เป็นความขัดแย้งจากผลประโยชน์ทางธุรกิจกับความรักชาติ การล่าอาณานิคมและเอกราชไทย และค่านิยมของคนผิวขาวที่มีต่อคนเอเชียผิวเหลืองกับความภูมิใจในตนเองของคนไทย สิ่งเหล่านี้ล้วนเกี่ยวพันอย่างลึกซึ้งกับความเป็นชาตินิยม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นที่เกิดขึ้นในช่วงปี พ.ศ.2540-2551 นี้

1. ความขัดแย้งระหว่างตัวละครไทย กับตัวละครไทยด้วยกันเอง โดยเริ่มจากทัศนคติต่อชาวต่างชาติที่ไม่ตรงกัน ฝ่ายหนึ่งเป็นตัวละครที่รักชาติและไม่ต้องการให้ชาติได้รับความกระทบกระเทือนทั้งด้านความมั่นคง หรือด้านวัฒนธรรม แต่อีกฝ่ายหนึ่งไม่สนใจเรื่องชาติ แต่มองผลประโยชน์ของปัจเจกเป็นหลักที่ตนเองต้องการ ซึ่งตัวละครทั้งสองส่วนล้วนมีชีวิตอยู่จริงในสังคมไทย ดังจะเห็นได้จากวาทกรรมทางการเมืองต่างๆ เช่น คำว่า กฎหมายขายชาติ กรณีเชื้อประโยชน์ให้ต่างชาติสามารถถือครองที่ดินในประเทศได้ หรือกรณีดาวเทียมไทยคม ตลอดจนประเด็นทางด้านอื่นๆ

กล่าวได้ว่าความขัดแย้งนับเป็นประเด็นสำคัญที่ชัดเจนที่ขาดไม่ได้ในการนำเสนอความคิดเรื่องชาตินิยม ซึ่งจำเป็นต้องนำเสนอความแตกต่างด้านเชื้อชาติ หรือความคิดที่สัมพันธ์กับเชื้อชาติ นอกจากนี้ยังเชื่อมโยงไปถึงประเด็นสำคัญต่อไป คือ ตัวละคร

#### 4.ตัวละคร(Character)

ตัวละครสำคัญที่อยู่ในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยช่วงปี พ.ศ.2540-2551 ซึ่งมีนัยยะสำคัญในเชิงความคิดชาตินิยมนั้น สามารถแบ่งเป็นประเภทย่อยๆได้ดังนี้

##### 1.1 ตัวละครคนไทย

- 1.1.1 ตัวละครไทยผู้รักชาติมาตั้งแต่แรกเริ่ม
- 1.1.2 ตัวละครไทยผู้ที่ไม่สนใจผลประโยชน์ของชาติ
- 1.1.3 ตัวละครไทยที่ทำร้ายและดูถูกชาวต่างชาติ

##### 1.2 ตัวละครคนต่างชาติ

- 4.2.1 ชาวต่างชาติที่เห็นคนไทยต่ำต้อยกว่า
- 4.2.2 ชาวต่างชาติที่ปรับตัวเข้ากับคนไทยได้ และปฏิบัติต่อคนไทยอย่างเท่าเทียม

เทียม

จะเห็นว่าทั้งตัวละครไทยและตัวละครต่างชาติเองมีทั้งฝ่ายธรรมะและฝ่ายอธรรม เนื่องจากช่วงเวลาภาพยนตร์แอ็คชั่นที่ศึกษาได้สร้างและออกฉายนั้นเป็นช่วงระยะเวลาถึง 11 ปี มีความเปลี่ยนแปลงทัศนคติและพลวัตความเปลี่ยนแปลงในสังคมไทยอยู่ตลอดเวลา ตัวละครที่พบจึงไม่ได้เป็นตัวละครแบบตายตัวเสมอไป

นอกจากนี้ ตัวละครเอกที่พบมักมีลักษณะของคนระดับล่าง ไม่ได้มีความสมบูรณ์พร้อมมาตั้งแต่แรก หรือมีฐานะร่ำรวยจนสร้างเครือข่ายต่อต้านองค์การข้ามชาติได้ กล่าวคือ

เป็นตัวละครแบบ **Anti-hero** เป็นคนธรรมดาที่รักและห่วงหาอาลัยความเป็นไทย และพร้อมแสดงออกถึงความรู้สึกรักชาติอย่างตรงไปตรงมา บางครั้งก็สามารถโน้มน้าวหรือปลุกกระตุ้นตัวละครแวดล้อมให้ลุกขึ้นสู้กับคนต่างชาติได้ด้วย

## 5. ฉาก(Setting)

ฉาก มีความสำคัญในแง่ของการสร้างบรรยากาศ บอกเล่าเรื่องราวและลักษณะของตัวละคร ซึ่งฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์แอ็คชั่นนั้นที่นำมาศึกษานี้มีความหลากหลาย และไม่ถึงกับมีภาพตายตัวนัก ทั้งฉากที่เป็นจุดปะทะ เช่น สมรภูมิมรบ สนามมวย หรือย่านชุมชนที่เราได้เห็นวิถีชีวิตผู้คน เช่น ริมคลอง อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย ซึ่งเชื่อมโยงกับสถานที่ใกล้ตัวของผู้ชม เพื่อสร้างความรู้สึกคุ้นเคย จะเห็นได้ชัดว่า ภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยในช่วงนี้ ไม่ได้มีจุดเน้นในเรื่องการขายฉากต่อสู้ที่อลังการ สวยงาม แต่นำเสนอความดิบ ความสมจริง และสามารถเข้าถึงได้ เป็นการขบเน้นว่าภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยเป็นเรื่องที่อยู่ใกล้ตัวเรามากกว่าที่หลายคนคิด และการต่อสู้ที่แท้จริงนั้นก็คือการต่อสู้ที่เกิดขึ้นได้ทุกที่ ทั้งในสนามรบ สนามมวย ซึ่งเป็นการต่อสู้เต็มรูปแบบ และการต่อสู้ตามถนนหนทาง ตามตรอกซอกซอย ตามทุ่งตามไร่ที่มีคนใช้ชีวิตอยู่จริง อาจมีข้อยกเว้นสำหรับภาพยนตร์บางเรื่อง เช่น ฟ้าทะลายใจ ซึ่งถ่ายทำในฉากที่ได้รับการตกแต่งเพิ่มเติมค่อนข้างมาก แต่ก็เป็นการนำเสนอฉากที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิตแบบดั้งเดิม ที่ยังอยู่ในความทรงจำของคนไทย และสามารถทำความเข้าใจและคุ้นชินได้ง่ายกว่า เมื่อเทียบกับฉากในภาพยนตร์แอ็คชั่นฮอลลีวูดที่พาผู้ชมข้ามการเวลา ข้ามผ่านสู่อวกาศ หรือถึงขั้นสร้างเมืองสมมติขึ้นมา

## 6. สัญลักษณ์พิเศษ(Symbol)

สัญลักษณ์เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งในการบ่งบอกอัตลักษณ์ความเป็นไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาพยนตร์แอ็คชั่นที่มีบทสนทนาน้อยๆ มีลำดับเหตุการณ์ได้ไม่มาก เนื่องจากต้องเว้นช่วงสำคัญให้กับฉากต่อสู้ การใช้วัตถุหรือองค์ประกอบอื่นๆ เป็นสัญลักษณ์นับเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง

1. สัญลักษณ์โดยตรง ที่พบบ่อยๆคือ ธงชาติ หรือเพลงชาติ ซึ่งมักพบในภาพยนตร์ย้อนยุคช่วงสงคราม อย่าง 7 ประจัญบาน หรือภาพยนตร์ที่มีฉากโรงเรียน เช่น เกิดมาลุย

2. สัญลักษณ์ทางศิลปวัฒนธรรม เช่น

2.1 โบราณวัตถุ หรือโบราณสถานต่างๆ โดยเฉพาะในส่วนของพุทธ เช่น พระพุทธรูป พระเครื่อง วัด อาราม

2.2 ศิลปะการต่อสู้ ได้แก่ มวยไทย มวยคาดเชือก

2.3 การแต่งกาย เช่น ผ้าขาวม้า

- 2.4 อาหาร เช่น ต้มยำกุ้ง
- 2.5 สัตว์ เช่น ช้าง ควาย
- 2.6 พาหนะ เช่น เรือหางยาว รถตุ๊กตุ๊ก
- 2.7 พิธีกรรมต่างๆ เช่น งานบุญพื้นบ้าน

อย่างไรก็ตามหากพิจารณาในหลักใหญ่ๆแล้ว พบว่าประเด็นสำคัญในเรื่องการนำเสนอสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องชาตินิยม มี 3 ประเด็นใหญ่ คือ

### ชาติ

สัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับชาติย่อมพบได้ในภาพยนตร์แอ็คชั่นที่กล่าวถึงสงคราม เช่น 7 ประจัญบานทั้งสองภาค หรือการปะทะกันในแนวชายแดน ในเรื่องเกิดมาลุย สัญลักษณ์ที่ใช้ ก็เป็นสัญลักษณ์นัยตรงอย่างธงชาติ เพลงชาติ และคำพูดที่เหยียดหยามด้านเชื้อชาติ เช่น การเปรียบเทียบคนไทยเหมือนลิง เป็นต้น จุดเด่นของสัญลักษณ์ที่เกี่ยวกับชาติ คือ สร้างความเข้าใจได้อย่างตรงไปตรงมา และเชื่อมโยงกับแนวคิดเรื่องชาตินิยมได้ง่ายที่สุด โดยไม่ต้องผ่านการตีความเชื่อมโยง เหมือนสัญลักษณ์ทางศาสนา หรือศิลปวัฒนธรรม

### พระพุทธศาสนา

สัญลักษณ์ทางศาสนาที่คนไทยตีความได้ง่ายที่สุด คือ พระพุทธรูป ซึ่งเป็นรูปเคารพที่ทั้งพระสงฆ์และพุทธฆราวาสล้วนต้องกราบไหว้ ดังนั้น การเลือกใช้เศียรพระในภาพยนตร์เรื่ององค์บาก จึงมีความสำคัญต่อการสร้างอารมณ์ของเรื่อง นอกจากนี้ในภาพยนตร์เรื่องส้มตำ หรือ 2499 เองก็ให้ความสำคัญกับการบวชเรียนและวิถีพุทธที่จำเป็นต่อชีวิตคนไทยเป็นอย่างยิ่ง เราได้เห็นการยกย่องวิถีทางแห่งพุทธ ที่นำไปสู่ความสุขสงบ ชีวิตที่เพียงพอ หรือวาทกรรมเรื่องการเกะเขย่งผ้าเหลืองขึ้นสวรรค์ นับว่าพระพุทธศาสนาในช่วงเวลาที่บ้านเมืองวิกฤตินี้ เป็นเครื่องยึดเหนี่ยวทางจิตใจอย่างแท้จริง และการนำเอาสัญลักษณ์ทางพระพุทธศาสนามาใช้ก็ยังคงยึดความด้ามีดของตัวละครฝ่ายธรรม ที่เห็นเพียงแต่ผลประโยชน์และความสุขสบายของตนเองเท่านั้น

### วัฒนธรรม

สัญลักษณ์ด้านวัฒนธรรมนั้นนับว่า สะดวกที่สุดในการนำมาใช้ประกอบเรื่องราว เนื่องจากคำว่า "วัฒนธรรม" นั้นมีความหมายกว้าง ครอบคลุมทุกเหตุการณ์ในการดำรงชีวิต และเชื่อมโยงกับผู้คนได้หลากหลาย และทั่วถึง เช่น อาหาร อาชีพ ศิลปะการต่อสู้ สิ่งที่ทำทนายของผู้สร้างภาพยนตร์แอ็คชั่น คือ การเลือกใช้สัญลักษณ์ให้เหมาะสมและสื่อความหมายได้ทันที จึงมักใช้สัญลักษณ์ที่เรา

พบเห็นได้ในชีวิต เช่น การทำบุญตักบาตรในเรื่องส้มตำ ร้านอาหารชื่อ “ต้มยำกุ้ง” เรือหางยาวและรถตุ๊กตุ๊กที่ยังคงเป็นพาหนะที่สัญจรกันอยู่จริงในระบบคมนาคมเมือง เพลงหมอลำที่เป็นเพลงพื้นถิ่นอีสานก็ได้รับความนิยมไม่เสื่อมคลาย ซึ่งนับว่าเป็นจุดแข็งอย่างหนึ่ง หากมองว่าภาพยนตร์ไทยมีจุดเด่นอะไรที่สามารถต่อสู้กับภาพยนตร์แอ็คชั่นฮอลลีวู้ดได้ ก็น่าจะเป็นรายละเอียดเล็กๆน้อยๆเหล่านี้ที่เชื่อมโยงผู้ชมไทยกับภาพยนตร์ไทยเข้าด้วยกันได้อย่างแนบแน่น ขณะเดียวกันก็สามารถนำไปสร้างเป็นจุดเด่นในการขายภาพยนตร์ไทยในต่างประเทศได้ด้วย

## 7. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

ภาพยนตร์หลายเรื่องในที่นี่ ถูกนำเสนอผ่านมุมมองของตัวละครไทยที่มีความรักชาติ แต่ขณะเดียวกันก็ไม่ได้เหยียดหรือรังเกียจชนชาติอื่น กล่าวคือ นำเสนอผ่านตัวละครที่มีศีลธรรมในระดับหนึ่ง เพราะจุดสำคัญของเรื่องอยู่ที่การร่วมมือร่วมใจให้กับผู้ชม และมุมมองตรงนี้มีทั้งที่มองจากจุดที่ต่ำต้อย เพื่อสร้างความเห็นอกเห็นใจตัวละคร เช่น เสือดำในฟ้าทะลายโจร แดง ไบเล่ย์ใน 2499 ขาม จากต้มยำกุ้ง กลุ่ม 7 ประจัญบาน หรือจากมุมที่เหนือกว่าคนทั่วไปในสังคม ในภาพยนตร์แอ็คชั่นแนว Hero เช่น วงษ์คม ในบอดี้การ์ดหน้าเหลี่ยม เป็นต้น

นอกจากนี้ มุมมองการเล่าเรื่องที่มีมองจากคนไทยระดับรากหญ้า ที่มาจากหลากหลายสาขาอาชีพหรือสถานะ เช่น ทหารเก่า โจร ชาวบ้าน เกษตรกร นักมวย พ่อค้า อินทพาล พนักงานรักษาความปลอดภัยส่วนตัว เป็นต้น ก็สะท้อนให้เห็นว่าคนไทยทุกหมู่เหล่า โดยเฉพาะคนชั้นล่างและชนชั้นกลางค่อนข้างไปทางล่าง ซึ่งเป็นประชาชนส่วนใหญ่ นั้นสามารถที่จะลุกขึ้นสู้และต่อต้านเรื่องรุกรานและการครอบงำจากประเทศมหาอำนาจต่างๆได้ โดยไม่ต้องอาศัยเงิน หรืออิทธิพล แต่อาศัยจิตใจที่รักชาติ และรักเพื่อนพ้องพี่น้องร่วมชาติ

ในขณะที่ภาพยนตร์บางเรื่องก็เล่าเรื่องจากมุมมองของคนต่างชาติ เช่น ส้มตำ ซึ่งไม่ได้หมายความว่า แนวคิดชาตินิยมจะไม่ปรากฏ ความรักชาตินั้นยังได้รับการนำเสนอ เพียงแต่ถูกนำเสนอผ่านการเรียนรู้ และค่อยๆเข้าใจของชาวต่างชาติ ซึ่งก็แสดงว่า แนวคิดเรื่องชาตินิยมในภาพยนตร์แอ็คชั่นนั้นไม่จำเป็นต้องเล่าผ่านตัวละครไทยแต่เพียงฝ่ายเดียว แต่นำเสนอผ่านตัวละครฝ่ายอื่นๆได้ด้วย หรือแม้แต่นำเสนอผ่านมุมมองที่ควบคู่กันไปก็ได้

และจากการที่ได้ศึกษาภาพยนตร์ที่ออกฉายในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2540 - 2551 ซึ่งเป็นระยะเวลากว่าทศวรรษ คือ 11 ปี พบว่า ภาพยนตร์แอ็คชั่นที่ออกฉายในปีต่างๆกัน ก็มีลักษณะของ

แนวคิดด้านชาตินิยมที่แตกต่างกันไป โดยสามารถแบ่งภาพยนตร์ออกเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งสัมพันธ์กับช่วงปีที่ออกฉาย ตามลำดับ ได้แก่

1. ภาพยนตร์แอ็คชั่น ปี พ.ศ.2540-2543 หรือยุคภาพยนตร์แอ็คชั่นถวิลหาอดีต
2. ภาพยนตร์แอ็คชั่น ปี พ.ศ.2544-2548 หรือยุคภาพยนตร์แอ็คชั่นแบบเน้นศิลปะการต่อสู้แบบไทยๆ
3. ภาพยนตร์แอ็คชั่น ปี พ.ศ.2549-2551 หรือยุคภาพยนตร์แอ็คชั่นแบบประนีประนอม

สำหรับรายละเอียดหรือลักษณะเฉพาะของภาพยนตร์แอ็คชั่นทั้งสามช่วงเวลานั้น มีดังต่อไปนี้

### ภาพยนตร์แอ็คชั่นถวิลหาอดีต(2540-2543)

ภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยเรื่อง 2499 อัญพาลครองเมือง(2541) และฟ้าทะลายโจร(2543) นับเป็นภาพยนตร์สองเรื่องที่อยู่ในช่วงเวลาดังกล่าว และหากขยายกรอบการพิจารณาออกไปยังภาพยนตร์แนวอื่นๆที่ออกฉายในช่วงเวลาเดียวกัน เช่น นางนาก( ) บางระจัน(2543) พบว่า ภาพยนตร์เหล่านี้ ล้วนเป็นภาพยนตร์ที่มีจุดร่วมในแง่ของการนำเสนอเนื้อหาในเชิงรำลึกอดีต ทั้งเรื่องเล่า ตำนาน และเหตุการณ์จริงที่ได้รับการจดบันทึกในประวัติศาสตร์

ในส่วนของภาพยนตร์เรื่องฟ้าทะลายโจร และ2499 อัญพาลครองเมือง มีสิ่งทีคล้ายคลึงกันในหลายประเด็น ที่สะท้อนแนวคิดด้านชาตินิยม บริบททางสังคม ตลอดจนลักษณะเนื้อหาทั่วไปดังต่อไปนี้

1. การหยิบยกเรื่องราวในอดีตมาบอกเล่า โดย 2499 ยกเรื่องราวของกลุ่มอัญพาลหนุ่มและกลุ่มของนักเลงใหญ่ที่ขยายอิทธิพลในสังคมไทยยุครัฐบาลทหาร ช่วงปี พ.ศ.2499 - 2504 ส่วน

ฟ้าทะลายโจร นำเสนอเรื่องราวความรักและการต่อสู้ในยุคหลังเปลี่ยนแปลงการปกครองมาสู่ระบอบประชาธิปไตยได้ไม่นาน คือ ช่วงสมัยที่ จอมพล ป.พิบูลสงครามปกครองประเทศ หรือช่วงปี พ.ศ. - ซึ่งทั้งสองเรื่องก็นำเสนอเหตุการณ์ในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน โดยเป็นช่วงสมัยที่สังคมวุ่นวายและพร้อมจะมีการเปลี่ยนแปลงอำนาจในการบริหารประเทศอยู่ตลอดเวลา เช่นเดียวกับสภาพสังคมในช่วงปี พ.ศ.2535-2541 นับเป็นช่วงเวลาใกล้เคียงและมีอิทธิพลต่อการนำเสนอประเด็นของภาพยนตร์ในช่วงปี พ.ศ.2540-2543 ซึ่งเป็นยุคสมัยที่บ้านเมืองจัดว่าไม่มีเสถียรภาพทางการเมืองอย่างแท้จริง ขณะเดียวกันก็เป็นยุคฟองสบู่และเป็นช่วงที่คนในประเทศเริ่มตระหนักว่าสังคมเมืองขยายตัวอย่างรวดเร็ว พื้นที่ชนบทถูกรุกล้ำ เช่นเดียวกับการรุกคืบเข้ามาของวัฒนธรรมและวิถีชีวิตแบบตะวันตก สิ่ง

เหล่านี้สะท้อนเสียงเรียกร้องและโหยหารากเหง้าของคนไทย และส่งผลให้เกิดภาพยนตร์ที่ออกฉายในช่วงนี้นำเสนอภาพบ้านเมืองยุคเก่าก่อน และเป็นข้อสังเกตว่า แม่2499 จะนำเสนอภาพอดีตในแง่อุทาหรณ์ สะท้อนสังคม ส่วนฟ้าทะลายโจรนำเสนอภาพอดีตในเชิงการระต่อภาพยนตร์ไทยยุคโบราณ แต่ทั้งสองเรื่องก็สร้างตัวละครเอกที่โดดเด่นและเป็นสัญลักษณ์แห่งยุคสมัย และทำให้ผู้ชมมองภาพเหตุการณ์ในภาพยนตร์ด้วยอารมณ์ของความรำลึกนึกถึง(Nostalgia)

2. แนวภาพยนตร์ที่ไม่ใช่แอ็คชั่นแท้จริง จากการพัฒนาเทคนิคพิเศษทางด้านภาพ (Special Effect) ที่ทำให้ภาพยนตร์แอ็คชั่นจากฮอลลีวูดมีความน่าตื่นตาตื่นใจ จนได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจากผู้ชมชาวไทย และความตื่นตื่นสนุกสนานของภาพยนตร์แอ็คชั่นฮ่องกง ที่มีนักแสดงแอ็คชั่นชื่อดัง อย่างเฉินหลง โจวเหวินเฟะ เป็นต้น ที่สามารถดึงดูดผู้ชมภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นได้เป็นอย่างดี ก็ทำให้ภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยค่อยๆ เสื่อมความนิยม และซบเซาลงเรื่อยๆ โดยเฉพาะในปี พ.ศ.2530 -2540 ที่แทบไม่ปรากฏภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยจากกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์เลย ภาพยนตร์แอ็คชั่นกลับไปปรากฏในรูปแบบภาพยนตร์เกรดบี หรือภาพยนตร์ทุนต่ำ ซึ่งเข้าถึงเฉพาะกลุ่มคนดูต่างจังหวัดบางท้องถิ่นเท่านั้น เช่น ภาพยนตร์ของพันนา ฤทธิไกร อาทิเรื่อง ปลุกมันขึ้นมาฆ่า เกิดมาลุย เป็นต้น ทั้งนี้ เนื่องจากการสร้างภาพยนตร์แอ็คชั่นจำเป็นต้องใช้ทุนสร้างค่อนข้างสูง ประกอบกับความซบเซาของภาพยนตร์ไทยช่วงใกล้ปี พ.ศ.2540 ยิ่งมีความเสี่ยงสูงที่จะสร้างภาพยนตร์ไทยแนวแอ็คชั่นแท้ๆ เราจึงพบว่าทั้งภาพยนตร์เรื่อง 2499 และฟ้าทะลายโจร ต่างก็ไม่ใช่ภาพยนตร์แอ็คชั่นจริงๆ โดย 2499 เป็นภาพยนตร์แนวชีวิต(Drama) และฟ้าทะลายโจรเป็นภาพยนตร์แบบไทยโบราณ คือภาพยนตร์ไทยครบรส ที่ผสมทั้งบู๊ ตลก ซึ่งหากพิจารณาลีลาหรือรูปลักษณ์ของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องแล้ว 2499 มีแนวโน้มที่จะเป็นภาพยนตร์แก๊งสเตอร์(Gangster) ในขณะที่ฟ้าทะลายโจรมีความเป็นภาพยนตร์แนวบุกเบิกตะวันตก(Western)อยู่สูง ฉะนั้นหากพิจารณาให้ลึกซึ้ง ทั้งสองเรื่องก็ไม่ได้เป็นภาพยนตร์แอ็คชั่นแบบเต็มตัว เพียงแต่มีฉากแอ็คชั่นที่มีผลสำคัญในการเดินเรื่องอยู่เป็นระยะๆ

3. ฉากแอ็คชั่นที่โดดเด่นในแง่ของการสร้างอารมณ์สะเทือนใจ(Dramatic) โดยปกติแล้ว ฉากแอ็คชั่นในภาพยนตร์แอ็คชั่นมักสร้างอารมณ์ลุ้นระทึก หรือทำให้ผู้ชมตื่นเต้น แต่ภาพยนตร์แอ็คชั่นยุคนี้ ใช้ประโยชน์จากเนื้อหาที่เข้มข้น และตัวละครที่มีปมหลังน่าสนใจ สร้างความขัดแย้งระหว่างตัวละครต่างๆ ในเรื่อง เช่น ปัญหาความรักระหว่างหญิงสูงศักดิ์กับโจร ปัญหาเรื่องมิตรภาพระหว่างเพื่อนรัก ความเกลียดชังอย่างรุนแรงของตัวละครสองกลุ่ม สิ่งเหล่านี้เป็นแรงผลักดันอย่างดีที่ทำให้ภาพยนตร์สามารถยกระดับฉากแอ็คชั่นธรรมดา ที่ไม่ได้หวือหวาหรือต่อเนื่องยาวนานให้กลายเป็นฉากแอ็คชั่นที่เปี่ยมด้วยอารมณ์(Emotional) และสะเทือนใจ(Dramatic)ได้ เช่น ในฟ้าทะลายโจร มีฉากที่เสือดำจับตัวกำจร คู่หมั้นของรำพึงคนรักของเขาได้ จึงต้องเลือกระหว่างการฆ่าศัตรู

กับการปล่อยตัวเพื่อให้ดีต่คนรักไม่เสื่อมเสียเกียรติจากความเป็นมาย หรือจากการปะทะกันของกลุ่มอันธพาลใน 2499 ที่กลุ่มของบ๊วยต้องมาปะทะกับกลุ่มของเปี้ยกซึ่งทั้งคู่เป็นเพื่อนรักกันมาก่อน แต่ต้องมาปะทะกันด้วยสาเหตุจากผู้หญิงคนหนึ่งประกอบกับความยึดติดในศักดิ์ศรีของหัวหน้าแก๊งค์ ซึ่งฉากต่อสู้ระหว่างแก๊งค์เองก็เป็นภาพการต่อสู้ที่ใช้เวลานานมากๆ และไม่ได้นำเสนอความตื่นเต้นเร้าใจหรือต้องลุ้นว่าผลลัพธ์จะเป็นอย่างไร เพราะสาระสำคัญคือความแตกหักของมิตรภาพ ไม่ใช่การวัดฝีมือหรือแสดงความเก่งกาจในเชิงต่อสู้

4. ความขัดแย้งแตกแยกกันเองในหมู่คณะ ภาพยนตร์แอ็คชั่นทั้งสองเรื่องมีสภาวะความแตกแยกของกลุ่มตัวละครนำ ทั้งแดง ไบเลย์กับบ๊วย ระเบิดขวด หรือเสือดากับเสือกเหศวร ซึ่งเป็นจุดที่น่าสนใจ การแตกแยกนี้ทำให้สองฝ่ายที่เคยเป็นเพื่อนกันต้องมาทำลายล้างกันเอง เมื่อเทียบกับสภาพสังคมในช่วงเวลาใกล้เคียงกันนี้ ก็พบว่า การบริหารประเทศก็ขาดเสถียรภาพ เนื่องจากการเปลี่ยนรัฐบาล ตั้งแต่รัฐบาลทหารยึดอำนาจ รัฐบาลรักษาการ รัฐบาลปกติที่มีการผลัดเปลี่ยนมือกันตลอดเวลาเนื่องจากการโจมตีและมุ่งทำลายคู่แข่งกันอย่างเต็มที่ มีข้อขัดแย้งเรื่องผลประโยชน์อยู่ตลอดเวลา นี่คือนิสัยที่สังคมรับรู้ ตลอดจนความแตกต่างทางชนชั้นที่ส่วนหนึ่งก็สะท้อนเรื่องการเอาเปรียบเปรียบกันของคนไทยในสังคมเดียวกัน จึงอาจกล่าวได้ว่า ความระส่ำระสายของบ้านเมืองได้ถูกเก็บบันทึกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์แอ็คชั่นในช่วงนี้

#### ภาพยนตร์แอ็คชั่นแบบเน้นศิลปะการต่อสู้แบบไทยๆ (2544-2548)

ภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยในช่วงต่อมา ซึ่งได้แก่ 7 ประจัญบาน องค์บาก เกิดมาลุย บอดี้การ์ดหน้าเหลี่ยม 7 ประจัญบาน 2 และต้มยำกุ้ง เริ่มมีการปรับลักษณะการนำเสนอแนวคิดชาตินิยม มีประเด็นการเล่าเรื่องที่เปลี่ยนไป โดยเฉพาะอย่างยิ่ง มีการปรับลักษณะของฉากแอ็คชั่น ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ขับเคลื่อนความโดดเด่นของภาพยนตร์แอ็คชั่นในช่วงเวลานี้ จุดร่วมสำคัญของภาพยนตร์หลายๆ เรื่องที่นำมาศึกษา ได้แก่

1. มีการปะทะกันเกี่ยวกับแนวคิดด้านเชื้อชาติ โดยเฉพาะคนไทย กับคนต่างชาติ ซึ่งแนวคิดนี้ที่ขัดแย้งนี้ มักเป็นไปในลักษณะที่คนไทยถูกเอาเปรียบหรือเหยียดจากคนต่างชาติก่อนเสมอ ทั้งในแง่การรุกรานดินแดน การใช้วาจาดูถูกคนไทย หรือการทำร้ายทำลายอัตลักษณ์ของชาติไทย เช่น พระพุทธรูป พระเครื่อง ช้าง เป็นต้น โดยที่การปะทะกันนี้สื่อออกมาเป็นรูปธรรมในฉากต่อสู้ จึงกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์แอ็คชั่นในยุคนี้ มีประเด็นเรื่องความแตกต่างทางเชื้อชาติที่กลายเป็นแรงขับเคลื่อนตัวละครหลัก หรือมีผลโดยตรงต่อการเดินเรื่อง และในที่สุด ก็นำไปสู่การสร้างความชอบธรรมให้กับตัว



ละครไทยที่ตอบโต้ชาวต่างชาติ หรือตอบโต้คนไทยที่ไม่รักชาติไทย โดยที่สังคมในช่วงปี พ.ศ.2540-2546 ซึ่งเป็นช่วงเวลาและผู้สร้างภาพยนตร์เหล่านี้เตรียมการเก็บข้อมูล และมีความเป็นไปได้ที่บริบททางสังคมจะมีผลต่อการดำเนินเรื่อง ก็เป็นช่วงที่ประเทศไทยถูกพิษเศรษฐกิจโจมตีจากภาวะฟองสบู่แตก ซึ่งเริ่มต้นในปี พ.ศ.2540 และส่งผลกระทบต่อให้ไทยต้องพึ่งพาความช่วยเหลือจากกองทุนการเงินระหว่างประเทศ และต้องปฏิบัติตามข้อบังคับเพื่อฟื้นฟูระบบเศรษฐกิจของประเทศ พร้อมทั้งมาตรการต่างๆ ของรัฐบาลเองที่จำเป็นต้องสร้างกระแสการพึ่งพาตนเอง โดยการอุปโภคบริโภคสินค้าภายในประเทศ ตลอดจนปลูกฝังความรู้สึกรักในผืนแผ่นดินเกิดของคนไทย นอกจากนี้การปะทะกันตามพรมแดน หรือความขัดแย้งระหว่างไทยกับประเทศเพื่อนบ้าน เช่น กัมพูชา ก็เป็นเหตุการณ์สำคัญที่อยู่ในความสนใจของประชาชนทั่วประเทศ

2. ขยายจากแอ็คชั่นที่ใช้ศิลปะการต่อสู้แบบไทยๆ โดยเฉพาะศิลปะแม่ไม้มวยไทย ภาพยนตร์เรื่ององค์บาก กลายเป็นกระแสความสำเร็จของภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย ซึ่งผู้สร้างภาพยนตร์มีแนวคิดในการสร้างนักแสดงที่มีความสามารถในเชิงการต่อสู้มือเปล่า ในรูปแบบเดียวกับเงินหลงในภาพยนตร์ฮ่องกง หลักฐานก็คือ มีภาพยนตร์ที่สร้างตามมาในแนวทางคล้ายคลึงกัน อาทิ ภาพยนตร์เรื่องต้มยำกุ้ง ภาพยนตร์รวมทีมนักแสดงเสียงตายอย่าง "เกิดมาลุย" รวมไปถึงภาคต่อของ "องค์บาก" เองก็ตาม โดยจุดที่น่าสนใจ คือ การต่อสู้ด้วยมือเปล่าแบบมวยคาดเชือก หรือการต่อสู้ด้วยศิลปะแม่ไม้มวยไทย ที่มีการประกาศชื่อท่าต่างๆ เช่น หักงวงไอยรา หนุมานถวายเป็นพร มอญยันหลัก เป็นต้น

ประเด็นที่น่าสนใจอีกประการเกี่ยวกับศิลปะแม่ไม้มวยไทย หรือท่าต่อสู้ในภาพยนตร์แอ็คชั่นที่เป็นเอกลักษณ์ของภาพยนตร์ยุคนี้ คือ มีการประยุกต์ท่าต่อสู้เข้ากับอัตลักษณ์ความเป็นไทย หรือสถานการณ์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับบริบททางสังคม เช่น การใช้ท่าต่อสู้มาผสมผสานกับสรีระของช้าง ในต้มยำกุ้ง การใช้ท่าต่อสู้โดยยึดท่าไม้ตายที่มีพื้นฐานจากท่ามวยไทยต้นตำรับในองค์บาก การรวมเอาศาสตร์การต่อสู้เข้ากับท่วงท่าของนักกีฬาทีมชาติที่เป็นตัวแทนประเทศไทย เช่น การต่อสู้โดยใช้ลูกฟุตบอล การใช้ลูกตะกร้อเป็นอาวุธ การเปลี่ยนความยืดหยุ่นของร่างกายมาใช้ในการปะทะต่อสู้โดยนักยิมนาสติกไทยชื่อดังอย่างอมรเทพ แวงแสง แม้กระทั่งศิลปะพื้นบ้านอย่าง "เพลงหมอลำ" ก็ถูกนำมาใช้ประกอบท่าต่อสู้ในภาพยนตร์เรื่อง "บอดี้การ์ดหน้าเหลี่ยม" จากทั้งหมดนี้ สามารถกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์แอ็คชั่นยุคนี้มีการออกแบบงานสร้างที่ผสมผสานแนวคิดเรื่องความเป็นชาติและความเป็นท้องถิ่นลงไปด้วย

3. ไม่มุ่งเน้นการนำเสนอตัวละครนางเอก ในภาพยนตร์อย่างองค์บาก ต้มยำกุ้ง หรือ เกิดมาลุย ซึ่งเป็นภาพยนตร์แอ็คชั่นเต็มรูปแบบ แทบจะไม่มีการเล่นหรือแสดงตัวละครนางเอก หรือตัวละครที่หลงรักพระเอก ในขณะที่ภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นตลกอย่างบอดี้การ์ดหน้าเหลี่ยม หรือ 7 ประจัญบาน ตัวละครนำหญิงที่มีบทบาทกับพระเอกก็เป็นเพียงตัวละครประเภทสร้างสีสัน หรือมีหน้าที่เพื่อปรับเปลี่ยนอารมณ์คนดูนอกเหนือไปจากการลุ้นระทึกในฉากแอ็คชั่น และความขบขันในฉากตลกเท่านั้น และการเข้าพระเข้านางในภาพยนตร์เหล่านี้ก็แทบไม่มีผลต่อการเดินเรื่อง ที่สำคัญ คือ แทบไม่มีฉากจบหรือบทสรุปที่แสดงความสมหวังในความรักรของตัวละครนำเลย ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์ในยุคก่อนหน้า คือ 2499 กับฟ้าทะลายโจร ซึ่งมีประเด็นเรื่องความรัก เป็นหนึ่งในสาระสำคัญของการเดินเรื่อง ขณะที่เมื่อเทียบกับภาพยนตร์แอ็คชั่นฮอลลีวูดในยุคใกล้เคียงกันอย่าง Spider Man หรือ Star Wars 2 : Attack of the Clones ที่ปรากฏตัวละครนางเอกชัดเจน และการมีอยู่ของตัวละครนางเอกก็มีผลต่อการต่อสู้ของตัวละครอื่นๆ

4. เน้นฉากหรือเรื่องราวสมจริง ในขณะที่ภาพยนตร์แอ็คชั่นฮอลลีวูดซึ่งมีทุนสร้างมหาศาล ประกอบกับองค์ความรู้ด้านเทคนิคพิเศษด้านภาพที่ก้าวหน้า จนสามารถเนรมิตฉากเหนือจริง และตัวละครที่สร้างขึ้นด้วยคอมพิวเตอร์ทั้งหมดได้ ภาพยนตร์แนวแอ็คชั่นแฟนตาซี และภาพยนตร์แนวซูเปอร์ฮีโร่ และภาพยนตร์แอ็คชั่นอิงนิยายวิทยาศาสตร์ จึงกลายเป็นภาพยนตร์แอ็คชั่นกระแสหลักที่เป็นที่นิยมของผู้ชมทั่วโลก ภาพยนตร์เหล่านี้มีฉากต่อสู้แบบเหนือจริง น่าตื่นตาตื่นใจ ตระการตาด้วยอาวุธและเครื่องมือล้ำสมัย ตลอดจนสมรรถนะ หุ่นคน และสัตว์ประหลาดต่างๆ ส่วนภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย พยายามนำเสนอศิลปะการต่อสู้ที่ลดทอนการใช้อาวุธ หรือใช้อุปกรณ์การต่อสู้ที่พบได้ในชีวิตประจำวัน แม้กระทั่งการใช้เวทมนตร์วิเศษต่างๆ ก็นำเสนอในรูปแบบคาถาอาคม ที่มีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อของคนไทยกลุ่มใหญ่อย่างลึกซึ้ง ตลอดจนการใช้ฉากที่สมจริง เช่น ฉากการวิ่งไล่ล่าและหลบหนีในตลาดสด ฉากขี่เรือหางยาวไล่ตามกัน หรือฉากต่อสู้ในพื้นที่ชนบทต่างๆ กล่าวคือ ภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยยุคเน้นศิลปะการต่อสู้เน้นความสมจริงด้วยการถ่ายทำในสถานที่จริง เน้นการใช้ตัวแสดงจริง และอุปกรณ์ประกอบการต่อสู้ที่เหมาะสมกับฉากแต่ละฉาก ทั้งนี้ก็สอดคล้องกับภาวะตัวละครที่มีความเป็นมนุษย์สูง สามารถเชื่อมโยงถึงผู้ชมที่อยู่ในสังคมได้ง่าย ซึ่งเอื้อต่อการปลูกฝังแนวคิดและความรู้สึกรักชาติได้ลึกซึ้งกว่าการเลือกนำเสนอในรูปแบบเหนือจริง หรือปฏิเสธโลกความจริง

## ภาพยนตร์แอ็คชั่นแบบประนีประนอม (2549-2551)

ภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยในยุคสุดท้ายภายในช่วงเวลาในการเวลาศึกษาวิจัย ได้แก่ คนไฟบิน องค์บาก 2 และ ส้มตำ ซึ่งทั้งสามเรื่องล้วนอยู่ภายใต้การออกแบบฉากต่อสู้ของ “พินนา ฤทธิไกร” ผู้มีบทบาทสำคัญต่อภาพยนตร์แอ็คชั่น นับตั้งแต่องค์บาก เป็นต้นมา อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์แอ็คชั่นเหล่านี้มีทั้งส่วนที่เหมือนหรือส่วนที่เริ่มเปลี่ยนแปลงไปในบางประเด็นที่สำคัญ ดังนี้

1. ตัวร้ายเริ่มเปลี่ยนจากคนต่างชาติมาเป็นคนไทยเอง ตัวอย่างหนึ่งที่เห็นได้ชัด คือ องค์บาก ภาค 1 และ 2 ในขณะที่ภาคแรก นำเสนอฉากต่อสู้ระหว่างคนไทยกับคนต่างชาติ องค์บาก ภาค 2 กลับเล่าเรื่องการทรยศหักหลังของคนไทยด้วยกันเอง โดยตัวร้ายคือ ขุนนางใจอำมหิต ผู้ต้องการครอบครองบัลลังก์ และอำนาจการปกครองทั้งอาณาจักร ซึ่งตัวขุนนางผู้นี้กลับเป็นคนอโยธยาที่คิดคดต่อแผ่นดินตัวเอง ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง คนไฟบินก็สร้างตัวละครร้าย คือ พระยาแหวง ให้เป็นภาพสะท้อนของนายทุนไทย ที่เห็นแก่ผลประโยชน์ส่วนตน มากกว่าวิถีความเป็นอยู่แบบไทยๆ ของชาวบ้าน ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่า ตัวละครไทยที่เป็นตัวร้ายนั้น มักเป็นผู้กุมอำนาจทางการเมือง และเศรษฐกิจ ซึ่งในสภาพสังคมช่วงปลายพุทธศตวรรษ 2540 นั้น สังคมไทยเริ่มมีการตั้งคำถามกับ “อำนาจและอิทธิพล” ทั้งจากด้านกลุ่มทุน และกลุ่มข้าราชการนักการเมือง สิ่งเหล่านี้สังเกตได้จากเหตุการณ์ความวุ่นวายทางการเมือง ที่มีผลมาจากความฉ้อฉลและความต้องการผลประโยชน์ทางการเมืองและทางธุรกิจของคนบางกลุ่ม ในขณะที่ผลกระทบจากเหตุการณ์วิกฤติเศรษฐกิจปี 2540 ได้คลี่คลายลงไปอย่างมากในช่วงปี 2546-2547 ตรงข้ามกับการเปิดโปงการทุจริตในระดับนโยบายที่มีมากขึ้น

2. เริ่มใช้มุมมองการเล่าเรื่องจากคนต่างชาติ นาราน โจนส์ ซึ่งแสดงเป็นชาวตะวันตก ผู้ร้ายในต้มยำกุ้ง กลายเป็นตัวละครนำฝ่ายธรรมะในภาพยนตร์เรื่อง ส้มตำ เรื่องนี้สะท้อนการกลับมามุมมองที่เล่าเรื่องชาตินิยมจากคนไทย มาเป็นการสังเกตการณ์ความเป็นไทยผ่านคนต่างชาติ ซึ่งไม่ได้มองในอารมณ์หวงแหน หรือคั่งฉิ่งวัฒนธรรม แต่เป็นความชื่นชมและประทับใจในวิถีวัฒนธรรมไทยของชาวต่างชาติ นอกจากนี้ ยังเสียดสีคนไทยที่กลับบทบาทมาเป็นอันพาลเสียเอง ทั้งในระดับนายทุนผู้มีอิทธิพล และในระดับกรรมมาชีพ ในแง่บริบททางสังคมไทยเองก็เริ่มมีการปรับทัศนคติของคน โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในแง่ของปัจเจกชน ที่เข้าประเทศมาในฐานะนักท่องเที่ยว และคนเดินทางอิสระ ซึ่งไม่ได้

3. การผสมผสานความเชื่อและศิลปะการต่อสู้ของต่างชาติเข้ากับของไทย ในองค์บาก 2 มีการนำเสนอภาพการศิลปะการต่อสู้ที่ต่างไปจากภาคแรกอย่างชัดเจน คือ มีการนำเอาศิลปะ

การต่อสู้ของชนชาติอื่นๆเข้ามาผสมผสาน เช่น หมัดมวยและมวยจีน การใช้ดาบซามูไรของญี่ปุ่น มวยปล้ำ เป็นต้น ลักษณะแนวคิดที่แยกชาติเรากับชาติอื่นจึงถูกตัดทอน เริ่มเห็นการคลี่คลายแนวคิดชาตินิยมออกไปในทางประนีประนอมมากขึ้น และมีการผนวกรวมเข้าเป็นพวกเดียวกัน หลายครั้งมีฉากแอ็คชั่นที่ไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นศิลปะการต่อสู้แบบใด ในขณะที่ภาพยนตร์เรื่องคนไฟบิน ก็นำเอาวิชาอาคม ซึ่งผสมผสานกับไสยดำ ซึ่งเป็นที่เล่าขานกันโดยทั่วไปว่ามีต้นกำเนิดมาจากชาวเขมรหรือกัมพูชาเดิม มานำเสนอผ่านท่วงท่าการต่อสู้ของปอบดำ

ในช่วงปลายพุทธทศวรรษที่ 2540 นี้ ภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยหลายเรื่องได้รับเสียงตอบรับที่ดีในต่างประเทศ เช่น การที่ภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องได้รับเชิญไปฉายในงานเทศกาลต่างๆในยุโรป ตลอดจนการซื้อและจัดจำหน่ายภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยในสหรัฐอเมริกา ด้วยเหตุนี้เองที่ภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องต้องพยายามปรับเนื้อหาที่มีแนวคิดเรื่องชาตินิยม จากเดิมที่มีตัวละครรักชาติแบบเข้มข้น มาเป็นความรักชาติที่เน้นความเป็นเสรีและความเป็นปัจเจกมากขึ้น กล่าวคือ มีทั้งตัวละครไทยที่ดีและร้าย และมีทั้งตัวละครต่างชาติที่ร้ายและดี ปะปนกันไปในแต่ละเรื่อง

ในส่วนของบริบททางสังคมที่มีผลกระทบต่อการสร้างภาพยนตร์นั้น สามารถสรุปเหตุการณ์สำคัญๆได้คือ

1. เหตุการณ์วิกฤติเศรษฐกิจปี พ.ศ.2540 ซึ่งผลกระทบของความสูญเสียในครั้งนั้น ยังคงมีต่อเนื่องมาในอีกหลายปี ทั้งความรู้สึกของคนไทยในฐานะที่ประเทศติดเงินกู้ IMF อยู่หลายปี ทั้งนโยบายฟื้นฟู ที่พยายามขายสินค้าไทยให้คนบริโภคในประเทศ อย่างนโยบายไทยช่วยไทย ร่วมใจประหยัด การกระตุ้นการท่องเที่ยวและหาจุดขายต่างๆสำหรับประชาสัมพันธ์ประเทศ เช่น อาหารไทย แหล่งท่องเที่ยวทางศิลปวัฒนธรรม ฯลฯ ซึ่งคนไทยเองก็พลอยรับรู้สิ่งเหล่านี้พร้อมๆกันไป และนำเสนอออกมาในรูปแบบสัญลักษณ์ต่างๆมากมาย เช่น การชื้อช้าง ส้มตำ ตลาดน้ำ ศิลปะการละเล่นต่างๆ ตลอดจนความสวยงามที่เกี่ยวข้องกับศาสนา เช่น โบราณสถาน โบราณวัตถุต่างๆ ซึ่งภาพเหล่านี้สะท้อนออกมาทว่าในช่วงเวลาต่อมาที่เศรษฐกิจฟื้นตัว ทศนคติส่วนหนึ่งที่มีต่อคนต่างชาติในภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยก็ดูจะคลี่คลายลงไป อย่างเช่น รูปแบบความสัมพันธ์ในภาพยนตร์เรื่องส้มตำ
2. กระบวนการต่อต้านโลกาภิวัตน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อระบอบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมได้รุกล้ำเข้ามาในหลากหลายรูปแบบ โดยเฉพาะการรุกคืบของห้างสรรพสินค้าต่างชาติอย่าง โลตัส บิ๊กซี และคาร์ฟูร์ที่เริ่มต้นสาขาแรกในประเทศในช่วงปี พ.ศ.2540-2542 ก่อนจะผุดขึ้นกระจาย ลูกกลมไปอย่างรวดเร็วตามจุดต่างๆ เป็นที่มาของกระบวนการที่เรียกว่า ท้องถิ่นนิยม ที่พยายามรักษาเอกลักษณ์ของท้องถิ่น หรือความพยายามในการนำเสนอ

ความน่าสนใจของท้องถิ่น เช่น เสน่ห์ของคนอีสานในคนไพบิน หรือ งานบุญท้องถิ่นในองค์บาก

- 3 ความสามัคคีของคนในชาติ จากประเด็นความแตกแยกในทางการเมืองที่ก่อตัวขึ้นในช่วงปี พ.ศ.2546 ตลอดจนความไม่สงบในภาคใต้ได้กลายเป็นประเด็นปัญหาระดับชาติที่ถูกหยิบยกขึ้นมาพูดถึงในทุกวงการ สำหรับภาพยนตร์เองก็มีส่วนที่รับผิดชอบ หรือสะท้อนเรื่องเหล่านี้กลับไปสู่สังคม ภาพยนตร์ไทยแนวแอ็คชั่นหลายเรื่องในช่วงเวลาคาบเกี่ยวกันนี้ได้ถ่ายทอดเรื่องราวของการรวมพลังกันมากขึ้น เพื่อสื่อแนวคิดเรื่องความรู้รักสามัคคีที่จะเป็นทางออกที่ดีที่สุดกับสังคมที่แตกแยก

### ข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย กับแนวคิดชาตินิยมและบริบทสังคมไทยช่วงปี พ.ศ.2540-2551 นี้สามารถนำไปสู่การศึกษาวิจัยอื่นๆได้ดังนี้

1. ศึกษารูปแบบและเนื้อหาของภาพยนตร์แอ็คชั่น โดยพิจารณาปัจจัยจากผู้สร้างภาพยนตร์ ตลอดจนศึกษาที่มาและแรงบันดาลใจในการสร้างภาพยนตร์
2. ศึกษาภาพยนตร์ไทยประเภทอื่นๆ กับบริบททางสังคมไทยในช่วงเวลาที่มีนัยยะสำคัญต่อภาพยนตร์แนวนั้นๆ
3. ศึกษาภาพยนตร์แอ็คชั่น กับแนวคิดอื่นๆ เช่น สตรีนิยม ท้องถิ่นนิยม เป็นต้น
4. ศึกษาภาพยนตร์แอ็คชั่นไทย โดยเปรียบเทียบรูปแบบและเนื้อหาระหว่างภาพยนตร์ไทยในอดีตกับภาพยนตร์แอ็คชั่นไทยในปัจจุบัน

## รายการอ้างอิง

### ภาษาไทย

กรรณิการ์ นุ่มไทย. ปัจจัยทางสังคม-จิตวิทยาและลักษณะทางประชากรที่เกี่ยวข้องกับ

ชาตินิยมของผู้บริโภค. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาสังคม  
คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548

กฤษดา เกิดดี. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ,

พิมพ์ครั้งที่3. กรุงเทพมหานคร : พิมพ์คำ, 2547.

กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อแนวคิดและเทคนิค. พิมพ์ครั้งที่4. กรุงเทพมหานคร :

แบรนดเอย, 2547.

กิติมา สุรสนธิ. ความรู้ทางการสื่อสาร. พิมพ์ครั้งที่4. กรุงเทพมหานคร : คณะวารสารศาสตร์  
และสื่อสารมวลชน, 2548.

จอห์น แบสดิน. ประวัติศาสตร์เอเชียตะวันออกเฉียงใต้สมัยใหม่. พิมพ์ครั้งแรก.

กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2529.

จำปีเขียว . มารู้จัก "ชาตินิยม" ก่อนที่ "ลัทธิคั่งชาติ" จะพาชาติวิบัติ! แหล่งที่มา

[http://thaienews.blogspot.com/2008/07/blog-post\\_1153.html](http://thaienews.blogspot.com/2008/07/blog-post_1153.html).

[2552, มีนาคม 10]

จิรบุณย์ ทศนบรรจง. บทภาพยนตร์. (เอกสารประกอบการสอน). กรุงเทพมหานคร : คณะ  
นิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

จิรบุณย์ ทศนบรรจง, สัณยวิทยาและการวิเคราะห์ความหมายของตัวบท. (เอกสาร

ประกอบการสอน). กรุงเทพมหานคร : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
, 2549.

ฉลาดชาย รมิตานนท์. (พฤศจิกายน, 2549) การเมืองเรื่องอัตลักษณ์ (Identity Politics).

[ออนไลน์] แหล่งที่มา

<http://www.soc.cmu.ac.th/%7Ewsc/data/Identity%20politics.pdf> [2552,

มกราคม 31] เดโช สนวนานนท์. พจนานุกรมศัพท์การเมือง. พิมพ์ครั้งแรก.

กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง, 2545.

ธีรยุทธ บุญมี. ชาตินิยม และหลังชาตินิยม. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์

สาย-ธาร, 2546.

- ปรมะ สตะเวทิน. หลักนิเทศศาสตร์. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาการ  
 ประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2527.
- ปรีชา ช้างขวัญยืน. ปรัชญาแห่งอุดมการณ์ทางการเมือง. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร :  
 สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2538.
- พิพิธภัณฑ์แห่งไทย. กลางดงควนปี่น. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์  
 Popcorn, 2549.
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับสื่อมวลชน. (เอกสารประกอบการ  
 สอน). พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์-  
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ยุพร แสงทักษิณ. ไทยศึกษา. พิมพ์ครั้งแรก กรุงเทพมหานคร : คณะกรรมการวิชาบูรณา  
 การหมวดศึกษาทั่วไป, 2541.
- ยุพา สุภากุล. การสื่อสารมวลชน. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไอดีเอ็นเอสโตร์,  
 2540.
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. บันบทสะกดหนึ่ง. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : อาทิตย์สนิท  
 จันทร, (มปป.)
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. เสกฝัน บันหนึ่ง. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : บริษัท บ้านฟ้า  
 จำกัด, 2547.
- รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม. เอกลักษณ์ไทยที่มีผลต่อการสร้างสรรค์งานอุตสาหกรรมสำริดตะ :  
 กรณีศึกษาอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย. รายงานผลการวิจัยเสนอสถาบัน  
 ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม,  
 2550.
- รังสิวุฒิ ทับทิมทอง. การสื่อสารเพื่อถ่ายทอดความรู้และอุดมการณ์ชาตินิยมสู่คนรุ่นใหม่ผ่าน  
 ละครอิงประวัติศาสตร์คณะรังสิมันต์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทนิเทศศาสตร์  
 มหาวิทยาลัย สาขาวิชาศิลปศาสตร์พัฒนการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศ  
 ศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.
- เรวดี พริ้งวณิชย์. "ชาตินิยมกันพัฒนการทางการเมืองในเอเชียอาคเนย์". วารสาร  
 สังคมศาสตร์. 2515.
- วราคม ทีสุกะ. สังคมและวัฒนธรรมไทย. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์พัฒน  
 ศึกษา, 2544.
- ศุภรัศมี ลีติกุลเจริญ. ทฤษฎีการสื่อสาร. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์  
 มหาวิทยาลัยรามคำแหง, 2540.

สมเกียรติ ตั้งันโม, สัญศาสตร์ - Semiology : การศึกษาเรื่องเครื่องหมาย - The Study of Signs, แหล่งที่มา <http://midnightuniv.org/midarticle/newpage12.html> [2552, มีนาคม 13]

สมเกียรติ วันทะนะ. อุดมการณ์ทางการเมืองร่วมสมัย. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2544.

สมพงศ์ ชูมาก. ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศไทยยุคปัจจุบัน(ทศวรรษ1990 สู่ทศวรรษแรกแห่งศตวรรษที่21). พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

สังข์ พัดโนทัย. ปทานุกรมศัพท์การเมือง. พิมพ์ครั้งที่2. พระนคร : ศูนย์การพิมพ์ ซอยสุภัทราผล ถนนราชวิถี, 2513.

สายชล สัตยานุรักษ์. ความเปลี่ยนแปลงในการสร้างชาติไทยและความเป็นไทยโดยหลวงวิจิตรวาทการ. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มติชน, 2545.

สุรียา สมทศปต์. กรวด-หิน-ดิน-ทราย รัฐ ทุนนิยม และชาวนาอีสานในยุคโลกาภิวัตน์. พิมพ์ครั้งแรก. นครราชสีมา : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี, 2538.

สุวิมล วงศ์รัก. อัตลักษณ์ และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน. คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

สเนห์ จามริก, รั้งสรค์ ธนะพรพันธุ์, ผาสุก พงษ์ไพจิตร และอานันท์ กาญจนพันธุ์. วิกฤติโลก วิกฤติไทย อะไรคือทางรอด. กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์ บুক เซนเตอร์, 2544

หนึ่งเดียว. บู๊แท้! หนังสือระดับตำนาน. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ปิอบคอรัน, 2550.

หลวงวิจิตรวาทการ. ชาตินิยม. พิมพ์ครั้งแรก. พระนคร: โรงพิมพ์อักษรสัมพันธ์, 2502.

อนุช อาภาภิรม. ภาวะสิ้นยุคโลกาภิวัตน์. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : อมรินทร์ บุก เซนเตอร์, 2542.

อมริดี เจริญธัญสกุล. แนวทางการปลูกฝังลัทธิชาตินิยมผ่านหนังสือพิมพ์ของรัฐบาลในรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว กับรัฐบาลในสมัยจอมพล ป.พิบูลสงคราม. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการหนังสือพิมพ์ ภาควิชาวารสารสนเทศ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

อัจฉราพร กมฺทพิสมัย. อุดมการณ์ชาตินิยมของผู้นำไทย. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : สถาบันไทยคดีศึกษา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2525.



อุทัย หิรัญโต. สารานุกรมศัพท์ทางรัฐศาสตร์. พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์  
โอเดียนสโตร์, 2524.

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. สื่อสารมวลชนเบื้องต้น. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์  
แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

ภาษาอังกฤษ

Blandford, S. Grant, B. K. and Hillies J. The Film Studies Dictionary. First Published.  
London : Arnold, 2001.

Encyclopedia of Sociology V.3. First Published. New York: Mcmillan Publishing,  
1992.

Giannetti, L. Understanding Movies. Fifth edition. New Jersey : Prentice-Hall Inc.  
,1972

Hayword , S. Cinema Studies : The Key Concepts. Third Published. New York :  
Routhledge, 2006.

Kohn, H. "Nationalism" Ideologies of Politics. edited by Anthony De Crespigny and  
Iremy Croning. London : Oxford University Press, 1975.

Michael O'S. and Stadler J., Media and Society: An Introduction. First Published.  
London : Oxford University Press, 2002.

The Film Encyclopedia : The Most Comprehensive Encyclopedia of World Cinema  
in a Single Volume First Published. New York : Harper & Row Publishers,  
1990.

ภาคผนวก

## รายละเอียดภาพยนตร์ ไขปัดและเรื่องย่อ

### 1) 2499 อันธพาลครองเมือง

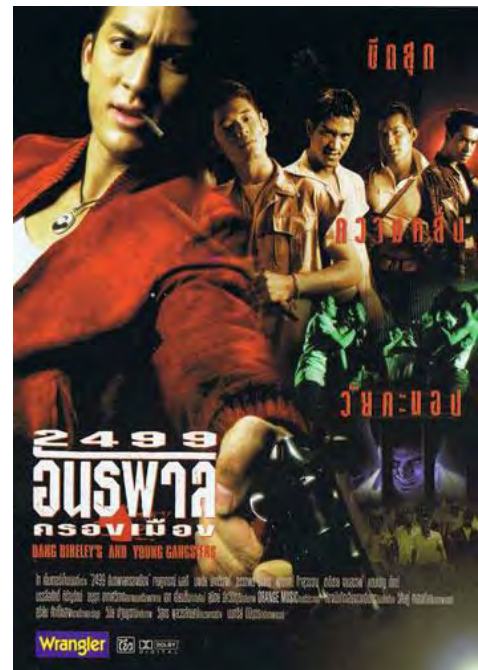
แนว แอ็คชั่น/ดราม่า

เข้าฉายเมื่อ 11 เมษายน พ.ศ. 2540

กำกับโดย นนทรีย์ นิมิบุตร

อำนวยการสร้างโดย วิสูตร พูลวรลักษณ์

สร้างโดย ไท เอ็นเตอร์เทนเมนต์



เรื่องย่อ<sup>56</sup> เรื่องราวเล่าผ่านความทรงจำของ เปี้ยก วิสุทธ์กษัตริย์ (สุริยัน ศักดิ์ไธสง-เสียงบรรยายโดย รุจน์ รัตนภพ) ก่อนปี พ.ศ. 2500 สมัยกรุงเทพมหานคร ฯ ถูกเรียกว่าพระนคร อิทธิพลของวัฒนธรรม ตะวันตกเริ่มหลั่งไหลมายังกลุ่มวัยรุ่นเมืองไทย แดง (รับบทโดย เจษฎาภรณ์ ผลดี) เป็นหัวใจเด็กวัยรุ่น ลูกของ โฉม (ปาริชาติ บรีสสุทธิ) โสเภณีในตรอกใบเลี้ยงช้างหัวลำโพง เขาสร้างปมเด่นโดยการเป็นหัวหน้าแก๊งอันธพาลเพื่อลบบมด้อยที่เป็นลูกโสเภณี แดงมีเพื่อนสนิทคือ ปู (รับบทโดย ศุภกรณ์ กิจสุวรรณ) , ดำ (รับบทโดย ชชาติชาย งามสรรพ์) , แหลม (รับบทโดย นพชัย มัททวิวงศ์) และ เปี้ยก (รับบทโดย อรรถพร ธีมากร) เขาเป็นที่ยอมรับจากการสังหารเหยื่อมานักเลงท้องถิ่นในงานฉลองปีใหม่นั้น คืบวันหนึ่งในงาน "เจมส์ ดีนรำลึก" เขาได้เจอกับนักร้องสาวชื่อ วัลลภา (รับบทโดย แชนเปญ เอ็กซ์) เธอมีท่าทีสนใจ ทั้งสองคนจึงได้รู้จักกัน ครั้งหนึ่งปูไปมีเรื่องกับเด็กในแก๊งของเปี้ยก ทำให้เปี้ยกออกรับหน้าแทนจึงเกิดการทะเลาะวิวาทกันขึ้นส่งผลให้เปี้ยก ต้องติดคุกและโดนไล่ออกจากโรงเรียน เป็น

<sup>56</sup> 2499 อันธพาลครองเมือง [ออนไลน์] เข้าถึงจาก

[http://th.wikipedia.org/wiki/2499\\_%E0%B8%AD%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%98%E0%B8%9E%E0%B8%B2%E0%B8%A5%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%87](http://th.wikipedia.org/wiki/2499_%E0%B8%AD%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%98%E0%B8%9E%E0%B8%B2%E0%B8%A5%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B9%80%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%87) เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 มกราคม 2554 เวลา 19..30 น.

ชนวนเหตุให้แก๊งระเบิดขวดที่มีปู่เป็นหัวใจ และแก๊งไบเล่ย์ที่มีแดงเป็นผู้นำเกิดบาดหมางกันรุนแรง และส่งผลต่อเรื่องราวในเวลาต่อมา

ทั้งสองกลุ่มยกพวกตีกันหลายครั้ง ทั้งที่ถนนสิบลำห้าง และย่านบางลำพู หรือในที่ใด ๆ ก็ตาม ที่ทั้งสองเผชิญหน้ากัน จนเกิดการรัฐประหารโดยจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ ปี พ.ศ. 2501 มีการปราบปรามแก๊งวัยรุ่นอย่างเด็ดขาด ทำให้แดงและเบ๊ยกต้องหนีไปอยู่กับ หมูเชียร์ (รับบทโดย อภิชาติ ชูสกุล) ลูกพี่เก่าที่อุ้มตะเกา หมูเชียร์กำลังจะเปิดคาสิโนแห่งใหม่ที่นั่นเพื่อรองรับเหล่าทหารอเมริกันที่มารบในสงครามเวียดนาม จึงรับแดงและเบ๊ยกเข้ามาเป็นลูกน้อง ต่อมาไม่นานแหลมก็ตามมา รวมทั้งปู่และดำด้วย แดงไม่เห็นด้วยที่หมูเชียร์รับปู่และดำ ในที่สุดปู่และดำก็ทรยศ โดยไปเข้ากับผู้ใหญ่เต็ก ผู้ทรงอิทธิพลคู่แข่งหมูเชียร์ ในที่สุดหมูเชียร์ก็ถูกยิงตาย แดงกับพวกจึงไปล้างแค้นให้หมูเชียร์ โดยยิงปู่กับพวกกลางตลาด

ต่อมา แม่ของแดงขอให้บวช เกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝัน ปู่และดำมาล้างแค้นในงาน แดงและพวกยิงต่อสู้กับปู่และดำกลางงาน ทำให้เขาบาดเจ็บสาหัส ส่งผลให้แดงไม่ได้บวช ไม่นานหลังจากนั้นแดงได้ไปเป็นลูกน้องของเสี่ยจิว ผู้ทรงอิทธิพลในชลบุรี ในท้ายที่สุดเขาก็ตกคิดว่าตาย ด้วยวัยเพียง 24 ปี แบบเดียวกับ เจมส์ ดีน วีรบุรุษที่เขารัก....

## 2) ฟาทะลายใจ

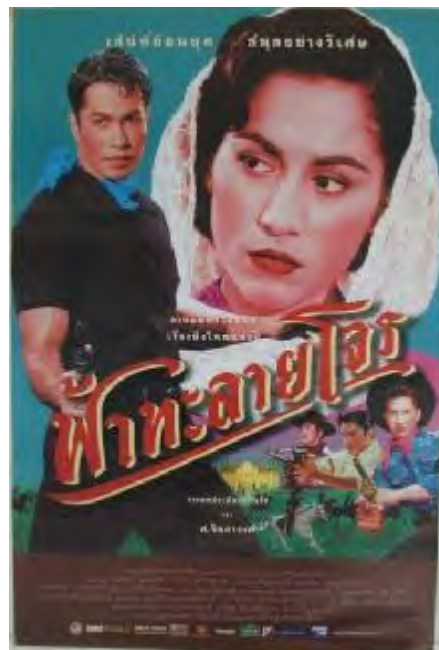
แนว แอ็คชั่น/ดราม่า

เข้าฉายเมื่อ 28 กันยายน พ.ศ. 2543

กำกับโดย วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง

อำนวยการสร้างโดย นนทรีย์ นิมิบุตร

สร้างโดย ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น



เนื้อเรื่องย่อ<sup>57</sup> โศกนาฏกรรมแห่งความรัก ระหว่าง รำเพย หญิงสาวในตระกูลสูงศักดิ์ กับเสียดำผู้ฐานะต่ำต้อย ทั้งสองรู้จักกันตั้งแต่เยาว์วัย เขาเคยช่วยปกป้องรำเพยจนตัวเองได้รับบาดเจ็บทำให้มีรอยแผลเป็นบนหน้าผาก หลายปีต่อมาทั้งคู่ได้พบกันจนกลายเป็นความรัก ดำสัญญาว่าจะเก็บเงินมาสู่ขอรำเพย เหตุการณ์พลิกผัน ดำตกกระไดพลอยโจนเป็นสมุนมือขวาของเสียดำ ส่วนรำเพยถูกบังคับให้หมั้นกับ ร้อยตำรวจเอกกำจร ในเวลาต่อมา กำจรได้นำกำลังตำรวจไปกวาดล้างเสียดำแต่กลับถูกเสียดำจับตัว เมื่อเสียดำรู้ว่า รำเพยเป็นคู่หมั้นของร้อยตำรวจเอกกำจร จึงตัดสินใจปล่อยให้เขาหนี ส่งผลให้เสียดำถูกตามล่าท้ายที่สุดเขาตัดสินใจเอาชีวิตเข้าปกป้องรำเพยคนที่เขารัก...

<sup>57</sup> ฟาทะลายใจ [ออนไลน์] เข้าถึงจาก <http://www.thaifilmdb.com/th/tt00095> เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 มกราคม 2554 เวลา 19..42 น.

### 3) 7 ประจัญบาน

แนวแอ็คชั่น/ตลก

เข้าฉายเมื่อ 24 เมษายน พ.ศ. 2545

กำกับโดย เฉลิม วงศ์พิมพ์

อำนวยการสร้างโดย สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม



เนื้อเรื่องย่อ<sup>58</sup> หลังจากที่เสร็จสิ้นภารกิจรบเพื่อชาติที่เวียดนาม เหล่ากองเพื่อนทั้ง 7 ที่รู้จักกันดีในนามของ 7 ประจัญบาน คือ จำ ดับ จำเปาะ (รับบทโดย พงษ์พัฒน์ วชิรบรรจง), หมัด เข็มมวย (รับบทโดย เท่ง เถิดเทิง), ตังกวย แซ่ลี่ (รับบทโดย ทศพล ศิริวิวัฒน์), อัคคี เมฆยันต์ (รับบทโดย อัมรินทร์ นิติพน), ต้น มหิธา (รับบทโดย พิเศก อินทรครรชิต), กล้า ตะลุมพุก (รับบทโดย แซ่ม แซ่มรัมย์), จุก เบี้ยวสกุล (รับบทโดย ค่อม ชวนชื่น) ต่างแยกย้ายกันกลับฐานกำเนิดเพื่อไปหาครอบครัว สำหรับคนที่ชีวิตวนเวียนอยู่ในสังเวียนการต่อสู้อย่าง หมัด เข็มมวย ถ้าเลิกรบแล้วจะทำอะไร เป็น คำถามที่ประจัญบานหนุ่มผู้เชี่ยวชาญในเรื่องการชกมวยอย่าง หมัด เข็มมวย เองก็ไม่สามารถหาคำตอบให้กับตัวเองได้ สิ่งเดียวที่ยังพอทำได้ คือ การใช้เข็มมวยในการหากิน ที่พึ่งเดียว คือ ค่ายมวยของ สงวน (รับบทโดย สุเทพ ประยูรพิทักษ์) พี่ชายของเขาเอง ถึงแม้ว่าครั้งก่อน ที่พี่น้องต่อสู้ร่วมกัน จนทำให้พี่ชายเสียขาไปข้างหนึ่ง จากการเดิมพันวางแผนล้มมวย

การกลับมาครั้งนี้ของหมัดไม่เหมือนก่อน เพราะความตั้งใจใถ่บาป โดย การล้มมวยครั้งประวัติศาสตร์ พร้อมกับโปรโมเตอร์ฝีมือดีที่มีชื่อว่า อัคคี เมฆยันต์ ภายใต้แผนการของ อัคคี ประจัญบานหนุ่มที่หลงใหลในการพนัน แม้แต่บาร์ของเขาก็ได้มาจากการพนัน โดยเหยื่อในครั้งนี้คือ เสี่ยถนอม (รับบทโดย สะอาด เปี่ยมพงศ์สานต์) ในฐานะเป็นผู้ยิ่งใหญ่ แห่งชุมชนนิเวแลนด์ ดินแดน

<sup>58</sup> 7 ประจัญบาน [ออนไลน์] เข้าถึงจาก <http://www.nangdee.com/title/html/m218.html> เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 มกราคม 2554 เวลา 19.48 น.

เหมือนสวรรค์ ของจีไออเมริกัน แล่เสียถนนก็มีจุดอ่อนคือ หมวย (รับบทโดย กุณทีรา สัตตบงกช) ลูกสาวสุดเปรี๊ยะ ที่มาหลงใหลในความหล่อของอ็คคืออย่างหัวปักหัวปำ

แผนล้มหมวยของอ็คก็ กลับเกิดเรื่องราวซับซ้อนขึ้น เพราะนัดล้างตาครั้งนี้ เสียสิ่งทีกระซิงแรด ทุกตัวที่เกี่ยวข้อง ล้วนมีแผน อาจโดนหักหลังไม่รู้ตัว รวมทั้งอ็คก็ หมัด และสงวนที่พลาดท่า แต่กลับตาลปัตรอย่างไม่คาดคิด เมื่อเสียถนนหมยบีย่นงานขึ้นสำคัญ ให้พลพรรคประจัญบานทั้งสองทำ นั่นคือแผนการปล้นชุมทรัพย์ของพวกอเมริกา หลังจากทีสายของเสียถนน ได้สืบความเคลื่อนไหวของพวกทหารจีไออย่างลับๆ และได้ข้อมูลว่า พวกทหารอเมริกาจะมีการแอบขนทองคำกันในเวลาตอนกลางคืน

ภารกิจนี้ จึงมีการตามผองเพื่อนอีก 5 ชีวิต การตามตัวผองเพื่อนทั้ง 7 เพื่อรวมกลุ่มเหล่า 7 ประจัญบาน จึงเริ่มต้นอีกครั้ง ในขณะที่อ็คก็ถูกจับเป็นตัวประกัน คนแรกที่หมัดออกตามหาคือ จำดับ จำเปาะ เจ้าของกางเกงแดงเชือกกล้วยอันลือลั่น ผู้นำทีม 7 ประจัญบาน และเป็นผู้นำของกลุ่ม ที่ได้รับการนับถือและยอมรับจากเพื่อน ถึงจะหัวดีอ แต่ก็จริงใจ

ขณะเดียวกันกับ ดัน มหิทธิา ทีผิดหวังในรัก เพราะไปรบ ก็กลับมาช่วยรบกับพวกอีกครั้ง เช่นเดียวกับ กล้า ตะลุมพุก ทีกำลังมีปัญหาส่วนตัว หลังจากทีใช้พลังหมดไปในทางทีไม่ถูกต้อง ก็กลับมาช่วยรบกับเพื่อนอีกครั้ง ส่วน ตังกวย แซ่ลี่ ลูกจีนทีเกิดในไทย แต่ตัวเองกระอักกระอ่วนใจ เพราะถูกพ่อจับเป็นพระเอกจิว แต่ ทนอึดอึดกับสภาพทีทำร้ายจิตใจของตนไม่ไหว จึงเดินทางมาร่วมกับพรรคพวก 7 ประจัญบาน

เพื่อนแดนตายทั้ง 6 เดินหน้าสู้ดินแดนของสหายคนที่ 7 เพื่อเกลี้ยกล่อมแกมบังคับให้ จุก เบี้ยวสกุล ระเบิดมืออันลือลั่น ขณะจุกเองกำลังจะเข้าสู่พิธีบวช ทดแทนบุญคุณแม่ ทีรอมมาทั้งชีวิต แต่ ทนการรบเร้าของเพื่อนทั้ง 6 ไม่ไหว จึงต้องยอมออกมาร่วมทีมกับผองเพื่อนทั้ง 7 ในภารกิจนี้

#### 4) 7 ประจัญบาน 2

แนวแอ็คชั่น/ตลก

เข้าฉายเมื่อ 28 เมษายน พ.ศ. 2548

กำกับโดย เฉลิม วงศ์พิมพ์

อำนวยการสร้างโดย สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม



เนื้อเรื่องย่อ<sup>59</sup> ระหว่างสงครามโลกครั้งที่ 2 เมื่อกองทัพญี่ปุ่นแพร่ขยายอำนาจและอิทธิพล ไปทั่วเอเชียอาคเนย์ ทำให้ทางการไทยมอบหมายงานขึ้นสำคัญผ่านมายัง ผู้กององอาจ (รับบทโดย ประภาศิต โบสุวรรณ) ให้เหล่า 7 ประจัญบานปฏิบัติภารกิจลับ สำคัญของประเทศ ตรวจสอบพฤติกรรมอันน่าสงสัยของ สุริยะ ที่คาดว่าอาจจะเป็นสายลับของทางการญี่ปุ่น ที่มาในคราบของนักธุรกิจที่เดินทางมาในเมืองไทย

แต่กลับกลายเป็นว่า ภารกิจดังกล่าวยากกว่าที่คิด เมื่อผู้นำของ 7 ประจัญบานอย่าง จำดับ จำเปาะ (รับบทโดย พงษ์พัฒน์ วชิระบรรจง) กลับพลาดพลั้งทำให้ ผู้พันที่เคาะ พ่อของสุริยะเสียชีวิตโดยอุบัติเหตุ ส่งผลให้เหล่า 7 ประจัญบานกลายเป็นบุคคลต้องห้าม ที่ นายพลนากรมุระ ผู้นำทัพของญี่ปุ่น โกรธแค้น และยื่นคำขาดให้ทางการไทย ส่งตัวจำดับและพรรคพวกทั้ง 7 มาสำเร็จโทษประหารชีวิตเสีย เป็นเหตุให้ประจัญบานทั้ง 7 ต้องรับมือกับทั้งทางการไทย และเหล่าทหารญี่ปุ่น รวมทั้งกลุ่มมือสังหารที่ถูกส่งตรงมาจากดินแดนอาทิตย์อุทัย ซึ่งเป็นที่รู้จักกันในนามของ 7 เขียนชาโมโร จนต้องระหกระเหินไปร่วมกับกลุ่มพี่น้องไทยจีน ที่ร่วมกันต่อต้านญี่ปุ่น ซึ่งมีหน้าฉากคือคณะนักแสดงจิวที่มีชื่อเสียงของเตี้ยตั้งกวย เกิดเป็นจุดเริ่มต้นของการผจญภัยครั้งใหม่ของ 7 ประจัญบาน ที่ครั้งนี้ต้องทหาหน้าชาว

<sup>59</sup> 7 ประจัญบาน 2 [ออนไลน์] เข้าถึงจาก

[http://th.wikipedia.org/wiki/7\\_%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%8D\\_%E0%B8%9A%E0%B8%B2%E0%B8%99\\_2](http://th.wikipedia.org/wiki/7_%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%88%E0%B8%B1%E0%B8%8D_%E0%B8%9A%E0%B8%B2%E0%B8%99_2) เข้าถึงเมื่อวันที่ 11 มกราคม 2554 เวลา 20..09 น.



แต่งชุดจิ้งจอก รำพลองตะลุยกองทัพญี่ปุ่น เห็นขึ้นฟ้าเผชิญหน้ากับกองบินกามิกาเซของญี่ปุ่น รวมถึงเรื่องราวความรักครั้งก่อนของจำดับที่มีต่อ โนม (รับบทโดย อภิรดี ภวภูตานนท์) ผู้อันเป็นที่รัก

## 5) องค์บาก

แนว แอ็คชั่น

เข้าฉายเมื่อ 31 มกราคม พ.ศ. 2546

กำกับโดย ปรัชญา ปิ่นแก้ว

อำนวยการสร้างโดย ปรัชญา ปิ่นแก้ว และ สุกัญญา วงศ์สถาปัตย์

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม



เนื้อเรื่องย่อ<sup>60</sup> เรื่องราวเกิดขึ้นเมื่อพระพุทธรูปศักดิ์สิทธิ์ เป็นที่เคารพบูชาของชาวหมู่บ้านหนองประดู่ ถูก วายร้าย ดอน (รับบทโดย วรรณกิตต์ ศิริพัฒน์) ขโมยตัดเศียรไป บุญทิ่ง (รับบทโดย จา พนม ยี่รัมย์) หมู่บ้านหนองประดู่ อาสาออกตามหาจนถึงกรุงเทพมหานคร เขาได้เจอ ซ้ายท่าเหล็ก หรือ ยอร์จ (รับ

<sup>60</sup> องค์บาก [ออนไลน์] เข้าถึงจาก <http://www.thaifilmdb.com/t/t/00006> เข้าถึงเมื่อวันที่ 13 มกราคม 2554 เวลา 21..21 น.

บทโดย หม่า จ๊กมก) ลูกชายผู้ใหญ่บ้าน ที่ทิ้งห้องนาและกลืนโคลนสาบควายบ้านนอก มาร่วมทีมกับ หมวยเล็ก (รับบทโดย ภูมวารีย์ ยอดกมล) ยึดอาชีพเป็นนักต้มตุ๋นหาเลี้ยงชีพ ด้วยความไม่รู้โอ้อวดโอ้อวด เพราะเพิ่งมาจากบ้านนอก บุญทึ่งจึงไว้ใจหน้าแหละ แต่แล้วเขาก็โดนทั้งสองหลอกเอาเงินไป แต่บุญทึ่งเป็นคนดีและได้ช่วยชีวิตของทั้งสองไว้ ในภายหลังบุญทึ่งได้รับความช่วยเหลือจากคนทั้งสอง ในการต่อสู้กับศัตรูมากมายด้วยศิลปะมวยไทยโบราณ ตลอดจนการเดินทางค้นหาองค์บากเพื่อนำกลับสู่ หมู่บ้าน เพื่อให้ทันประเพณีอุปสมบทที่จะเกิดขึ้นในอีกเจ็ดวันข้างหน้า

## 6) องค์บาก 2

แนว แอ็คชั่น

เข้าฉายเมื่อ 5 ธันวาคม พ.ศ.2551

กำกับโดย พนม ยีรัมย์

อำนวยการสร้างโดย ปรัชญา ปิ่นแก้ว

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม



เนื้อเรื่องย่อ<sup>61</sup> เหตุการณ์เกิดขึ้นในสมัยของสมเด็จพระนเรศวรมหาราช เทียนเป็นบุตรของสี่หเดช และนางไป่ล ทั้งคู่ถูกทรมานและเสียชีวิตด้วยน้ำมือของพระยาราชเสนาตั้งแต่เขายังเด็ก เทียนเติบโตมาโดยการเลี้ยงดูของเขอนิ่ง หัวหน้ากองโจรผาปึกครุฑ ผู้รับเขาเป็นลูกบุญธรรม เทียนได้ฝึกฝนศิลปะการต่อสู้ผสมผสานกับวิชาโขน โดยการฝึกสอนของครูบัว จนนำไปสู่การล้างแค้น และ การโชว์ศิลปะการต่อสู้หลากหลายรูปแบบของเทียน (รับบทโดย ทักษกร ยีรัมย์)

<sup>61</sup> องค์บาก 2 [ออนไลน์] เข้าถึงจาก <http://www.thaifilmdb.com/th/tt04139> เข้าถึงเมื่อวันที่ 13 มกราคม 2554 เวลา 21.55 น.

## 7) เกิดมาลุย

แนว แอ็คชั่น

เข้าฉายเมื่อ 5 สิงหาคม 2547

กำกับโดย พันนา ฤทธิไกร

อำนวยการสร้างโดย ปรัชญา ปิ่นแก้ว

และ สุกัญญา วงศ์สถาปัตย์

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม



.เนื้อเรื่องย่อ<sup>62</sup> เดี่ยว ตำรวจลับของรัฐบาลที่เสียเพื่อนร่วมงานในปฏิบัติการที่ผิดพลาด เขาเดินทางไปร่วมพิธีทำบุญในหมู่บ้านเล็กๆแห่งหนึ่งร่วมกับคณะนักกีฬา แต่เมื่อผู้ก่อการร้ายโจมตีเข้ามายึดหมู่บ้านพร้อมชนหัวรบนิวเคลียร์เข้ามาชู่จะยิงถล่มกรุงเทพมหานคร หากทางการไทยไม่ยอมปลดปล่อยตัวหัวหน้าขบวนการยาเสพติดข้ามชาติ เดี่ยวและพรรคพวกนักกีฬาไทย จึงต้องใช้ความสามารถในการต่อสู้เพื่อล้มล้างปฏิบัติการชั่วร้ายของโจรกลุ่มนี้

<sup>62</sup> เกิดมาลุย [ออนไลน์] เข้าถึงจาก <http://www.thaifilmdb.com/th/tt00400> เข้าถึงเมื่อวันที่ 13 มกราคม 2554 เวลา 23.00 น.

8) บอดี้การ์ดหน้าเหลี่ยมแนว แอ็คชั่น/ตลกเข้าฉายเมื่อ 21 มกราคม พ.ศ.2547กำกับโดย เพชรทาย วงศ์คำเหลาอำนวยการสร้างโดย สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐสร้างโดย สหมงคลฟิล์ม

เนื้อเรื่องย่อ<sup>63</sup> "วงศ์คม" บอดี้การ์ดจากภาคอีสานผู้ต้องปกป้อง "ท่านโชติ เพชรพันการ" อภิมหาเศรษฐีผู้ร่ำรวย และ "ชายชล เพชรพันการ" บุตรชายของท่านโชติจากแผนการอันชั่วร้ายของ "ช่วง เพชรพันการ" น้องชายแท้ๆของท่านโชติและทรงพลลูกน้องคนสนิทของช่วง แต่ในระหว่างงานเลี้ยง ท่านโชติกลับถูกลอบสังหารวงศ์คม จึงต้องปกป้องชายชล โดย "ป๊อก" สาวอาสาสมัครมูลนิธิร่วมกตัญญู, อาทิตย์และแจ่มจันทร์สองสามีภรรยาंनाสาวและ น้ำเขยของป๊อกเป็นผู้ช่วยโดย "คุณหญิงรัตนา เพชรพันการ" ภรรยาของท่านโชติให้การสนับสนุน

<sup>63</sup> บอดี้การ์ดหน้าเหลี่ยม [ออนไลน์] เข้าถึงจาก

<http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%9A%E0%B8%AD%E0%B8%94%E0%B8%B5%E0%B9%89%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%8C%E0%B8%94%E0%B8%AB%E0%B8%99%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B9%80%E0%B8%AB%E0%B8%A5%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%A2%E0%B8%A1> เข้าถึงเมื่อวันที่ 15

มกราคม 2554 เวลา 18.28 น.

## 9) ต้มยำกุ้ง

แนว แอ็คชั่น

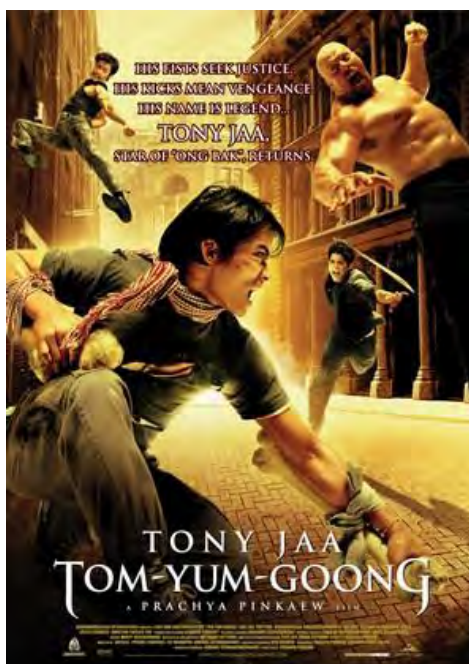
เข้าฉายเมื่อ 11 สิงหาคม พ.ศ.2548

กำกับโดย รัชญา ปิ่นแก้ว

อำนวยการสร้างโดย สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ

รัชญา ปิ่นแก้ว และ สุกัญญา วงศ์สถาปัตย์

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม



เนื้อเรื่องย่อ<sup>64</sup> เรื่องราวของ "ขาม" เด็กหนุ่มบ้านป่าที่ชีวิตพลิกผันโดยเงื้อมมือของผู้มีอิทธิพลระดับประเทศ ที่ลักพาช่างปลายสองพ่อลูก ซึ่งขามและพ่อของเขารักดังชีวิต และมีความมุ่งหมายอันสูงสุดที่จะมอบเป็น คชบาทแด่ในหลวง แต่ถูกลักพาตัวไปขาย ณ ประเทศออสเตรเลีย ทางเดียวที่จะช่วยเหลือและรักษาชีวิตของช่างอันเป็นที่รักของเขาได้ นั่นคือ การบุกตะลุยถึงถิ่นออสเตรเลีย แม้เขาจะได้รับความช่วยเหลือจาก "จ่ามาร์ค" นายตำรวจไทยและ "ปลา" สาวไทยที่ถูกหลอกมาขายตัวในซิดนีย์ก็ตาม แต่ก็ไม่ใช่เรื่องง่าย เมื่อถึงที่นั่น เขากลับต้องไปพัวพันกับการไล่ล่าของแก๊งค์มาเฟียที่นำโดย "มาตามโธส" ที่มีลูกสมุนต่างชาติเต็มไปด้วยฝีมือทางการต่อสู้อย่าง "จอห์นนี่" และ "ทีเค" อย่างไม่ได้ตั้งใจ

<sup>64</sup> ต้มยำกุ้ง [ออนไลน์] เข้าถึงจาก <http://www.thaifilmdb.com/th/tt00456> เข้าถึงเมื่อวันที่ 15 มกราคม 2554 เวลา 18.59 น.

10) คนไฟบิน

แนว แอ็คชั่น

เข้าฉายเมื่อ 21 ธันวาคม 2549

กำกับโดย เฉลิม วงศ์พิมพ์

อำนวยการสร้างโดย สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ บริษัท ปันแก้ว

และ สุกัญญา วงศ์สถาปัตย์

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม



เนื้อเรื่องย่อ<sup>65</sup> ปี พ.ศ. 2398 ได้เกิดอาชีพนายฮ้อยขึ้นมาเพราะประเทศต้องการทำนาเพื่อนำข้าวส่งออกต่างประเทศ เหล่ากลุ่มนายฮ้อยเหล่านี้ต้องควายเพื่อมาขายยังกรุงเทพมหานคร นายฮ้อยบางกลุ่มก็เป็นโจรแฝงมาเพื่อปล้นควายและฆ่าชาวบ้าน ทำให้ชาวบ้านเดือดร้อนโดยทางการมิได้เข้าช่วยเหลือแต่อย่างใด หน้าข้า"พระยาแหวง"ยังต้องการให้ฆ่าควายให้หมด เพื่อจะได้ขายรถไถฝรั่งให้กับประชาชนใช้แทนควาย กลุ่มเหล่านี้ต้องเผชิญกับ "โจรบังไฟ" ผู้ออกปล้นด้วยเหตุผล 2 ประการคือช่วยเหลือชาวบ้านผู้ทุกข์ยาก และที่สำคัญหาคนที่ฆ่าพ่อแม่ของตน จนกระทั่งเจอกับ "นายฮ้อยสิงห์" และเชื่อมั่นว่าเป็นคนฆ่าพ่อแม่ของตนจริงๆ

<sup>65</sup> คนไฟบิน [ออนไลน์] เข้าถึงจาก <http://www.nangdee.com/title/html/m1122.html> เข้าถึงเมื่อวันที่ 16 มกราคม 2554 เวลา 17.11 น.

ในขณะที่พระยาแหวงจ้ำงใจรปลันฆ่านายฮ้อยได้หมด แต่กลับไม่สามารถฆ่านายฮ้อย  
สิงห์คนที่ไม่เคยแพ้ใครได้ พระยาแหวงจึงวางแผนหลอกใช้โจรบังไฟและ “ปอบดำ” ผู้ลึกลับและมึ  
ความแค้นอยู่กับนายฮ้อยสิงห์มานาน จึงตกลงใจช่วยเหลือโดยทันที ทั้งพระยาแหวงและโจรบังไฟต่าง  
ก็หลงรัก “ฮ้อยสาว” ลูกสาวคนเดียวของปอบดำแต่ปอบดำก็ไม่ยอมให้ใครได้ฮ้อยสาวไปครอง...

นายฮ้อยสิงห์ยังไม่รู้ว่าตนเองถูกปอบดำร้าย ชีวิตของฮ้อยสาวยังมีความลึกลับที่ยังไม่เปิดเผย  
โจรบังไฟ และ พระยาแหวง ยังไม่รู้จักความลับของปอบดำ แต่ทั้งสามก็ต้องร่วมมือกันเพื่อให้บรรลุ  
จุดประสงค์ของแต่ละคน

### 11) ส้มตำ

แนว แอ็คชั่น/ตลก

เข้าฉายเมื่อ 5 มิถุนายน พ.ศ. 2551

กำกับโดย นนทกร ทวีสุข

อำนวยการสร้างโดย สมศักดิ์ เตชะรัตนประเสริฐ

สร้างโดย สหมงคลฟิล์ม



เนื้อเรื่องย่อ<sup>66</sup> เด็กหญิงทำของเล่นหล่น และได้เห็นคนตัวใหญ่ คือ บาร์นนี่ (นาธาน โจนส์) ฝรั่งตัวใหญ่  
แต่ใจดี เธอไม่กล้าเอาของเล่นคืน เพราะเธอจะกลัวเขาทำร้าย ณ เมืองพัทยา คนร้ายตามล่าเด็ก จน  
บาร์นนี่ได้พบกับ กระเต็น (รับบทโดย นวรัตน์ เตชะรัตนประเสริฐ) กระเต็นขอให้ บาร์นนี่ช่วยจัดการกับ

<sup>66</sup> ส้มตำ [ออนไลน์] เข้าถึงจาก

[http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%AA%E0%B9%89%E0%B8%A1%E0%B8%95%E0%B8%B3\\_%28%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B9%8C%29](http://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%AA%E0%B9%89%E0%B8%A1%E0%B8%95%E0%B8%B3_%28%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B8%A2%E0%B8%99%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B9%8C%29) เข้าถึง  
เมื่อวันที่ 15 มกราคม 2554 เวลา 22.20 น.

พวกที่ตามล่าเขาอยู่ แต่บาร์นนี่ไม่ยอมต่อสู้อันบาร์นนี่โดนรุมทำร้าย แต่มีดอกหญ้า (รับบทโดย ศศิตา จินตามณี) มาช่วยเหลือ กระเต็น และ บาร์นนี่ไว้

บาร์นนี่ และพวกเด็ก ได้มาอาศัยอยู่กับหลวงพ่อก และ บาร์นนี่ ได้เป็นเด็กวัด เหตุที่บาร์นนี่เป็นเด็กวัดก็เพราะนอนกรนเสียงดัง เขาเลยได้ไปบิณฑบาตร

บาร์นนี่อยากกินอาหารที่เป็นแบบไทย เขาอยากกินส้มตำ เมื่อกินจนเผลอจะทำให้เขาไม่สามารถควบคุมสติได้ เลยชนกับสิ่งของต่างๆ จนเสียหาย บาร์นนี่จึงรู้สึกผิด เขาอยากจะทำฝักซั่มมววยไทย กระเต็น และ ดอกหญ้า จึงได้ฝักซั่มมววยไทยให้กับเขา กระเต็นได้สั่งให้กินส้มตำเฝ็ด และลองขึ้นต่อสู้อันเวทิต แต่เขาไม่สามารถล้มคู่ต่อสู้ได้

ในเวลาต่อมา ณ เวทิตั้งเวียนมววย กระเต็นและบาร์นนี่มาดูดอกหญ้าต่อสู้กับนักมววยที่แข็งแกร่ง และดอกหญ้าก็สามารถชนะนักมววยที่แข็งแกร่งได้



## ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายนิวัฒน์ ประสิทธิ์วรวิทย์ สำเร็จการศึกษาปริญญาตรีอักษรศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาภาษาสเปน จากคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2549 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาการภาพยนตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2550 สำเร็จการศึกษาในปีการศึกษา 2553