



ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชม
ที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์
เรื่อง Funny Games U.S. (2007)

โดย

นางสาวดวงรัก จิรวัดนรังสี

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต
สาขาวิชาการบริหารสื่อสารมวลชน
คณะวารสารศาสตร์และการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2558
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชม
ที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์
เรื่อง Funny Games U.S. (2007)

โดย

นางสาวดวงรัก จิรวัดนรังสี

การค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วารสารศาสตร์มหาบัณฑิต
สาขาวิชาการบริหารสื่อสารมวลชน
คณะวารสารศาสตร์และการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2558
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



FACTORS THAT INFLUENCE KNOWLEDGE, ATTITUDE AND
PRACTICE OF AUDIENCES TOWARDS VIOLENCE IN
THE MEDIA, STUDIES THROUGH THE FILM
“FUNNY GAMES U.S. (2007)”

BY

MISS TOUNGRAK JIRAVATANARUNGSRI

AN INDEPENDENT STUDY SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF
THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARTS
PROGRAM IN MASS COMMUNICATIONS ADMINISTRATION
FACULTY OF JOURNALISM AND MASS COMMUNICATION

THAMMASAT UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2015

COPYRIGHT OF THAMMASAT UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

การค้นคว้าอิสระ

ของ

นางสาวดวงรัก จิรวัดมนรังสี

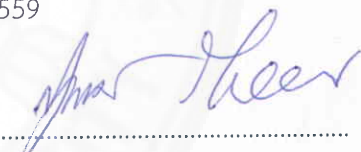
เรื่อง

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรง
ในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์เรื่อง “Funny Games U.S.(2007)”


ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (การบริหารสื่อสารมวลชน)

เมื่อ วันที่ 25 กรกฎาคม พ.ศ. 2559


ประธานกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ


.....
(ศาสตราจารย์ ดร.สุรพงษ์ โสรณะเสถียร)


กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ


.....
(อาจารย์ ดร.พิรยุทธ โออรพันธ์)

กรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ


.....
(อาจารย์ ดร.นันทพร วงษ์เชษฐา)

คณบดี


.....
(รองศาสตราจารย์พรทิพย์ สัมปัตตะวนิช)

หัวข้อการค้นคว้าอิสระ	ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (2007)
ชื่อผู้เขียน	นางสาวดวงรัก จิรวัดนรังสี
ชื่อปริญญา	วารสารศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	การบริหารสื่อสารมวลชน วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ	อาจารย์ ดร.พีรยุทธ โอพันธ์
ปีการศึกษา	2558

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (2007) มีวัตถุประสงค์เพื่อ

- 1) ศึกษาความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games
- 2) ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games การศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ที่ยินชอบรับชมภาพยนตร์ ช่วงอายุตั้งแต่ 20-32 ปี จำนวน 8 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) และการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant observation) โดยมีทฤษฎีเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม (KAP) และทฤษฎีความรุนแรงของ Johan Galtung เพื่อสะท้อนถึงเบื้องหลังความคิดเกี่ยวกับความรุนแรงของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง Funny Games

จากผลการศึกษา พบว่ามี 6 ประเด็น ที่สอดคล้องกับความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์ตัวอย่าง คือ 1) การใช้อาวุธ ถือเป็นความรุนแรงทางตรง โดยมีแรงสนับสนุนมาจากความรู้ต่อเสียงปืนที่ดังขึ้นและโครงสร้างการเล่าเรื่องที่นำไปสู่การตีความผ่านทักษะการรับรู้การกระทำร้ายร่างกายไม่ว่าจะเป็นการทำให้อีกฝ่ายบาดเจ็บหรือเสียชีวิตก็ตาม 2) การใช้ความรุนแรง มีการแสดงทักษะการรับมือกับความรุนแรงของผู้ที่ถูกกระทำ โดยแบ่งออกเป็น 2 วิธี คือ การตอบโต้ความรุนแรงกลับและการหลีกเลี่ยงความรุนแรง 3) การทารุณกรรมสัตว์ ถือเป็นความรุนแรงทางตรงต่อสิ่งมีชีวิตอื่นที่มีลักษณะทางกายภาพและสติปัญญาด้อยกว่ามนุษย์ อีกทั้งสัตว์ที่ถูกกระทำความรุนแรงยังเป็นสัตว์เลี้ยงที่อาศัยอยู่ในพื้นที่บ้านและมีความใกล้ชิดกับมนุษย์

ดังนั้นจึงเกิดพฤติกรรมที่สะท้อนถึงความสะท้อนใจต่อการกระทำความรุนแรงทางตรงนี้ 4) ความรุนแรงระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก ผู้ชมมีความรู้ต่อเหตุการณ์ว่าไม่รู้ลึกถึงความรุนแรง เนื่องจากการกระทำ ความรุนแรงของผู้ใหญ่ต่อเด็กเป็นไปเพื่อการสั่งสอน 5) ความรุนแรงระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร เกิดจากความรู้ของผู้ชมต่อการปิดกั้นการรับรู้ภาพความรุนแรง และผู้ชมได้ตีสัญญาสารผ่านทัศนคติ ว่าเป็นการเสียดสีต่อระบบเซ็นเซอร์ 6) ความสามารถในการกระทำความรุนแรง ผู้ชมมีความรู้เกี่ยวกับ ความรุนแรงในเหตุการณ์ต่างๆ โดยลึ้นให้เกิดความรุนแรงต่อผู้ร้ายในเรื่องและยินดีต่อการตอบโต้ ความรุนแรงของเหยื่อ การกระทำความรุนแรงของผู้บริสุทธิ์จึงถูกยอมรับได้และนับเป็นเรื่องน่ายินดี ด้วยเหตุผลด้านทัศนคติเรื่องความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่

นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังพบปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้ชมต่อความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์ตัวอย่าง โดยปรากฏ 3 ปัจจัย คือ 1) ปัจจัยทางวัฒนธรรม ด้านศีลธรรม เป็นปัจจัยทางวัฒนธรรมหนึ่งที่สำคัญมักใช้เป็นเครื่องมือในการจัดการกับความชั่ว ความรุนแรงทางวัฒนธรรมนี้จึงเกื้อหนุนให้ผู้บริสุทธิ์สามารถกระทำความรุนแรงบางอย่างกับผู้ต้องหา ในเรื่องได้ เพื่อความสมดุลของกฎศีลธรรม ด้านค่านิยม ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันมนุษย์มีความสัมพันธ์ กับสัตว์อย่างแน่นแฟ้น แต่เมื่อค่านิยมเรื่องวัฒนธรรมสัตว์เลี้ยวเปลี่ยนไป อีกทั้งกฎหมายการคุ้มครอง สิทธิสัตว์ได้เข้ามามีบทบาท ดังนั้นการกระทำความรุนแรงต่อสัตว์เลี้ยวจึงเป็นเรื่องที่ผิดต่อกฎเกณฑ์ ทางสังคมและไม่ถูกยอมรับจากผู้รักสัตว์ เนื่องด้วยมนุษย์มีความผูกพันกับสัตว์เลี้ยวและเป็นสิ่งมีชีวิต เทียบเท่ามนุษย์ ด้านประสบการณ์ เมื่อแต่บุคคลมีประสบการณ์ต่างกัน การเปิดรับสื่อต่างกัน จึงส่งผลกระทบต่อเชิงความรู้ต่อผู้ชม ทำให้มีการตีความสารแตกต่างกัน โดยผู้ชมได้ตีความสารที่ เกี่ยวข้องกับความรุนแรงไปตามประสบการณ์ของตน 2) ปัจจัยทางสังคม สถาบันครอบครัวมักมีการ อบรมสั่งสอนเรื่องระบบอาวุโส การมีสัมมาคารวะต่อผู้ใหญ่จึงเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง ค่านิยมดังกล่าวจึงได้ มอบสิทธิ์การลงโทษต่อผู้ที่ไม่แสดงความเคารพกับผู้ใหญ่ด้วยความรุนแรงบางประเภท โดยให้เหตุผล ของการกระทำว่าเป็นไปเพื่อการสั่งสอน เด็กจึงมองว่าความรุนแรงเชิงโครงสร้างนี้เป็นสิ่งที่ยอมรับได้ และเป็นความหวังดีจาก ผู้อาวุโส อีกทั้งสถาบันครอบครัวยังมีการสั่งสอนเรื่องการรับมือกับความ รุนแรง โดยได้แสดงทัศนคติเรื่องเพศว่าเป็นตัวแปรสำคัญต่อการเลือกวิธีการรับมือ ด้านสถาบัน สื่อสารมวลชน ความเคยชินต่อภาพความรุนแรงของผู้ชมเป็นผลมาจากสื่อเป็นผู้ชี้้นำความรุนแรงนั้น การผลิตซ้ำภาพความรุนแรงจนผู้ชมเกิดความคุ้นชิน จึงส่งผลถึงการรับรู้ต่อภาพความรุนแรงว่าสิ่งที่ เปิดรับอยู่นั้นเป็นเรื่องปกติ ด้านหน่วยงานภาครัฐ การให้ความสำคัญต่อเด็กและเยาวชนเป็นอุดมคติที่ ถูกติดตั้งแก่ประชาชนอย่างฝังรากลึก โดยเด็กถูกวางในตำแหน่งผู้บริสุทธิ์ ดังนั้นจึงส่งผลต่อความรู้และ ทัศนคติของผู้ชมเมื่อเปิดรับภาพเด็กสัมผัสกับความรุนแรง เนื่องจากโดยทั่วไปเด็กถูกแยกออกจากความ รุนแรงทุกประเภทอย่างสิ้นเชิง 3) ปัจจัยทางเทคนิคภาพยนตร์ ผู้ผลิต ถือเป็นปัจจัยหนึ่งที่กำหนด แนวคิดการผลิตเนื้อหาที่มีความรุนแรง ส่งผลให้ผู้ชมเกิดจินตนาการและตกอยู่ในสถานะที่ไม่สามารถ

ประเมินต่อสถานการณ์ได้ รูปแบบการเล่าเรื่องก็เช่นกัน โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ชี้ให้ผู้ชมรับรู้ถึงตำแหน่งของผู้บริสุทธิ์กับผู้ต้องหา เมื่อมีการเลือกข้างเกิดขึ้น ความรุนแรงจึงเกิดกับฝ่ายตรงข้ามโดยที่ผู้ชมไม่รู้สึกรู้สีก่อต่อความรุนแรงที่เกิดขึ้น ในทางตรงกันข้ามการเล่าเรื่องของผู้กำกับกลับไม่ได้นำเสนอตามรูปแบบภาพยนตร์ทั่วไป การนำเสนอความขัดแย้งระหว่างศีลธรรมกับความรุนแรงที่ผิดแผกไปทำให้ผู้ชมเกิดความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมที่ต่อต้านภาพยนตร์เรื่องนี้ ปัจจัยสุดท้ายด้านเทคนิคการเช่นเซอร์ภาพ เป็นเทคนิคการเคลื่อนย้ายมโนทัศน์ของผู้ชมไปพื้นที่อื่น แต่คงองค์ประกอบด้านเสียงไว้ซึ่งสะท้อนถึงการรับรู้ความรุนแรงนั้นไม่ได้จำกัดแค่สื่อผ่านสายตา แต่ยังมีผัสสะทางการได้ยินที่ส่งผลให้เข้าถึงความรุนแรงนั้นๆ ได้ อาจกล่าวได้ว่า ปัจจัยทางเทคนิคภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ยับยั้งต่อความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมของผู้ชมที่เคยชินต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ซึ่งสิ่งที่น่ากลัวที่สุดกลับไม่ใช่การเผยแพร่ให้เห็น แต่เป็นการปิดกั้นที่นำไปสู่ความรุนแรงทางความคิดนั่นเอง

Independent Study Title	FACTORS THAT INFLUENCE KNOWLEDGE, ATTITUDE AND PRACTICE OF AUDIENCES TOWARDS VIOLENCE IN THE MEDIA, STUDIES THROUGH THE FILM “FUNNY GAMES U.S. (2007)”
Author	Miss Toungrak Jiravatanarungsri
Degree	Master of Arts
Department/Faculty/University	Mass Communication Administration Journalism and Mass Communication Thammasat University
Independent Study Advisor	Peerayuth Oraphan, Ph.D.
Academic Year	2015

ABSTRACT

This research titled “Factors that Influence Knowledge, Attitude and Practice of Audiences towards Violence in the Media, studies through the film Funny Games U.S (2007).” The purposes of this research are to 1) Study the knowledge, attitude and practice of audiences towards the violence in the film Funny Games. 2) Study the factors that affect knowledge, attitude and practice of audiences towards violence in the film Funny Games. This research involves qualitative research, collecting data from 8 respondents between the age of 20 to 32 years old who are movie-lovers. The tools used in the research is an in-depth interview and participant observation on the concept and theory of The KAP (Knowledge, Attitude, Practice) and Johan Galtung’s theory of violence to reflects what is behind the thought on the violence of audiences towards the film Funny Games.

The research result shows that there are a total of 6 issues that involves audience’s knowledge, attitude and practice towards the violence in the selected film, which is 1) Weapon usage, which is perceived as a direct violence, supported by the knowledge of the sound of gunshots and the structure of film’s story-telling, implying to the attitude about abusing, either cause injuries or death. 2) The act of

violence, there are shown attitude about the victim's reaction towards the act of violence which is separated into 2 methods, refuting the violence and avoiding the violence. 3) The animal brutality counts as a direct violence to other living things that has poorer physical characteristics and intelligence, compared to human. Moreover, the animal brutalized is the house pet that lives and bonds closely to the human. Thus, there are noticeable practices that reflect the condolence towards this direct violence. 4) The violence between adult and the juvenile, audiences have knowledge towards the situation, not perceiving violence because the act of violence from adult to juvenile is for the sake of discipline. 5) The violence between the message sender and receiver is caused by the audiences' knowledge of restraining the violent visual. The audiences interpret the message as sarcasm towards the censorship system. 6) The ability to act violently; audiences have knowledge of violence in various situations, hoping that the antagonist will be punished violently while looking forward to seeing the protagonists' counter-attacks. Thus, the violence caused by innocent people is acceptable by the attitude about the right to life.

Moreover, the researcher has also been able to identify 3 factors that affect knowledge, attitude and practice of audiences towards the visual of violence in the selected film, which is : 1) Cultural Factor; in terms of moral value which is the cultural factor that society uses as a tool to handle immorality. Thus, the cultural violence supports the innocent people to practice violence to the criminal in the film for the sake of the balance in the morality laws; in terms of social value, from the past until now, human always has strong relationship with animals, but when the social value of pet has changed, the law about protecting animals' rights has come in action. Thus, violent actions towards pets became something against the society's belief and is not acceptable by pet lovers since human has a strong bond with pets and consider them as equal living things. Concerning experience, as each person has different kinds of experience, different means of media perception, thus, they are entitled to interpret differently. People tend to interpret messages of violence in accordance to their own experiences. 2) Social Factors : Seniority is usually valued in family institution. It is important to pay respect to the elders. This value grants the right for severe punishment to those neglecting to pay respect to elders. These

punishments are justified as the means of teaching. Consequently, children accept this structural violence as good will from the elders. Moreover, the family institution teaches children that sex is an important factor in choosing the way to handle violence. Mass Communication institutions are also responsible for presenting violence to the audience. The repetition of violence presented over and over make the audience become accustomed to them. The audiences are so used to these acts of violence that they become something normal. As embedded belief to the people, Government office has also given much significance to children and juveniles. Children are regarded as innocent, thus, the pictures of children experiencing acts of violence truly affected the perception and attitude of the people ; as children are generally regarded as separated from all kinds of violence. 3) Cinematographic Factors : Producer is regarded as one factor in setting up ideas of producing violence content. This influence audience to imagining and leave them in an inaccessible situation. Patterns of storytelling also lead the audience to perceive the positions of the innocent people and the accused. When taking sides happen, violence is set to the other side without the guilty feeling of the audience. The director's way of telling the story is, on the other hand, not in an ordinary pattern. Presenting the conflict between moral and distorted violence make the audience have negative knowledge, attitude and behavior against the movie. The last factor is the picture censoring techniques. This technique is to move the audience visually from the violent scenes but the audio remains. This reflects the concept that violence perception is not limited only visually but also through audio perception. Finally, it could be stated that the factor of the cinematographic technique is a sarcasm to cultural violence in the media that the audiences are used to. Horror is present not in the revelation but in the concealment which leads to violence in thought.

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าอิสระเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (2007)” สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับความกรุณาและการชี้แนะอันเป็นประโยชน์จากกรรมการค้นคว้าอิสระทุกท่าน โดยขอขอบพระคุณ ศาสตราจารย์ ดร.สุรพงษ์ โสธนะเสถียร ประธานกรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ และขอขอบพระคุณ ดร.นันทพร วงษ์เชษฐา กรรมการสอบการค้นคว้าอิสระ ที่ให้ความกรุณาสละเวลาให้คำแนะนำในการทำงานวิจัยฉบับนี้ โดยเฉพาะ ดร.พีรยุทธ โอฬารพันธ์ กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาการค้นคว้าอิสระ ที่ให้คำแนะนำและชี้แนะแนวทางแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ด้วยดีเสมอมา ผู้วิจัยจึงขอกราบขอบพระคุณทุกท่านเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณครอบครัวและบริษัท มหาสนุก จำกัด ที่ให้การสนับสนุนผู้วิจัยเสมอมา และขอขอบคุณกัลยาณมิตร กุ้ง แป้งตุ๋ย ดริม เจเจ เจ็อย เฮียมิน พี่แจ่ม พี่แซนดี้ หอย มิตรพล ตัวเล็ก พี่เอ๋ย จำ ณิชชา ข้าว เมย์ พี่มุก พี่อ๊อต พี่แฉลบ น้องธีรพงษ์ น้องปีใหม่ น้องอู๋ม น้องแวม และคุณแม่ โดยเฉพาะน้ำ ที่คอยให้กำลังใจและช่วยเหลือในการให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์อย่างสูงแก่ผู้วิจัย ทำให้การศึกษาครั้งนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

นางสาวดวงรัก จิรวัดมนรังสี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(4)
กิตติกรรมประกาศ	(7)
สารบัญตาราง	(12)
สารบัญภาพ	(13)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย	6
1.3 ขอบเขตในการวิจัย	6
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
1.5 นิยามปฏิบัติการ	7
บทที่ 2 ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	10
2.1 ทฤษฎีความรุนแรง ของ Johan Galtung	10
2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม (KAP)	16
2.3 งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง	21
2.3.1 งานวิจัย	21
2.3.2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง	26
2.4 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)	32

บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	33
3.1 แหล่งข้อมูล	33
3.2 เครื่องมือการศึกษา	34
3.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	35
3.2.2 การสร้างความเชื่อถือได้ของเครื่องมือ	38
3.3 วิธีการเก็บข้อมูล	39
3.4 การวิเคราะห์และการสรุปผลข้อมูล	40
3.5 เกณฑ์ในการวิเคราะห์	40
3.5.1 ความรู้	40
3.5.2 ทักษะ	40
3.5.3 พฤติกรรม	40
3.6 การนำเสนอผลการศึกษา	41
บทที่ 4 ผลการศึกษา	42
4.1 วิเคราะห์ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรง ในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S.	42
4.2 วิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชม ที่มีต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S.	74
4.2.1 ปัจจัยทางวัฒนธรรม	75
4.2.1.1 ด้านศีลธรรม	75
4.2.1.2 ด้านค่านิยม	77
4.2.1.3 ด้านประสบการณ์	78
4.2.2 ปัจจัยทางสังคม	80
4.2.2.1 สถาบันครอบครัว	81
4.2.2.2 สถาบันสื่อสารมวลชน	82
4.2.2.3 หน่วยงานภาครัฐ	84
4.2.3 ปัจจัยทางเทคนิคภาพยนตร์	87
4.2.3.1 ผู้ผลิต	87
4.2.3.2 รูปแบบการเล่าเรื่อง	88

	(10)
4.2.3.3 เทคนิคการเซ็นเซอร์ภาพ	91
บทที่ 5 บทสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ	95
5.1 สรุปผลการวิจัย	95
5.1.1 ศึกษาความรู้ ทักษะคติ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรง ในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S.	95
5.1.1.1 ความรุนแรงทางตรง	95
(1) การใช้อาวุธ	95
(2) การใช้ความรุนแรง	96
(3) การทารุณกรรมสัตว์	96
5.1.1.2 ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง	96
(1) ความรุนแรงระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก	96
(2) ความรุนแรงระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร	97
5.1.1.3 ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม	97
(1) ความสามารถในการกระทำความรุนแรง	97
5.1.2 ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะคติ และพฤติกรรมของผู้ชมต่อความ รุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S.	99
5.1.2.1 ปัจจัยทางวัฒนธรรม แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ	99
5.1.2.2 ปัจจัยทางสังคม แบ่งออกเป็น 3 สถาบัน คือ	99
5.1.2.3 ปัจจัยทางเทคนิคภาพยนตร์ แบ่งออกเป็น 3 หัวข้อ คือ	100
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	102
5.2.1 ความรู้ ทักษะคติ และพฤติกรรมต่อความรุนแรงในภาพยนตร์ เรื่อง Funny Games	102
5.2.1.1 การใช้อาวุธ	102
5.2.1.2 การใช้ความรุนแรง	103
5.2.1.3 การทารุณกรรมสัตว์	104
5.2.1.4 ความรุนแรงระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก	105
5.2.1.5 ความรุนแรงระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร	106
5.2.1.6 ความสามารถในการกระทำความรุนแรง	107

	(11)
5.2.2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมต่อความรุนแรง ในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games	109
5.2.2.1 ปัจจัยทางวัฒนธรรม	109
(1) ด้านศีลธรรม	109
(2) ด้านค่านิยม	110
(3) ด้านประสบการณ์	112
5.2.2.2 ปัจจัยทางสังคม	113
(1) สถาบันครอบครัว	113
(2) สถาบันสื่อสารมวลชน	114
(3) หน่วยงานภาครัฐ	116
5.2.2.3 ปัจจัยทางเทคนิคภาพยนตร์	117
(1) ผู้ผลิต	117
(2) รูปแบบการเล่าเรื่อง	118
(3) เทคนิคการเซ็นเซอร์ภาพ	119
5.3 ข้อเสนอแนะ	120
5.3.1 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย	120
5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป	121
รายการอ้างอิง	123
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก เรื่องย่อ Funny Games U.S. โดยผู้กำกับ Michael Haneke	126
ภาคผนวก ข แบบการสัมภาษณ์	135
ประวัติผู้เขียน	139

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	แสดงรายชื่อผู้ให้ข้อมูล	34
4.1	สรุปประเด็นเรื่อง ความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมที่มีต่อความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์ เรื่อง Funny Games	72



สารบัญญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1	3
2.1	13
2.2	32
4.1	44
4.2	48
4.3	50
4.4	53
4.5	55
4.6	59
4.7	61
4.8	63
4.9	65
4.10	68
4.11	94
5.1	98
5.2	101

ร้อยละ 68.25 รองลงมาคือ โทรทัศน์ จำนวน 235 คน คิดเป็นร้อยละ 58.75 และอินเทอร์เน็ต จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.25 และด้านเนื้อหาที่รุนแรง พบว่าสื่อที่กลุ่มตัวอย่างคิดว่ามีเนื้อหารุนแรง ที่กระทบต่อความรู้สึกโกรธแค้น หรือเศร้า เสียใจอย่างรุนแรงอันดับแรก คือ โทรทัศน์ จำนวน 264 คน คิดเป็นร้อยละ 66.00 รองลงมาคือภาพยนตร์ จำนวน 167 คน คิดเป็นร้อยละ 41.75 และหนังสือพิมพ์ จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 29.50

และในงานวิจัยของยุพาพร ปิวะพงษ์ (2554, น. 13-14) ศึกษาถึงอิทธิพลของสื่อลามกที่มีผลต่อการกระทำผิดทางเพศของเด็กและเยาวชน จากการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านพฤติกรรมของการเปิดรับสื่อลามกและทัศนคติของเด็กและเยาวชนที่มีต่อสื่อลามกส่วนใหญ่เชื่อว่า สื่อลามกมีอิทธิพลต่อการกระทำผิดทางเพศ เพราะเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดทางเพศทั้ง 220 คน เคยรับชมสื่อลามก โดยมีส่วนมาจากกลุ่มเพื่อนในการแนะนำ เรียนรู้วิธีการมีเพศสัมพันธ์ ตลอดจนพฤติกรรมรั่มโทรมหญิงจากการบอกเล่าของกลุ่มเพื่อน เช่นเดียวกับปัจจัยทางด้านสื่อลามก ซึ่งทั้ง 220 คน ล้วนเคยรับชมสื่อลามกทั้งสิ้น จนนำไปสู่การลอกเลียนแบบพฤติกรรมทางเพศ ซึ่งในการกระทำผิดครั้งนี้อยู่ในอาการเมาสุรา/เสพยาเสพติด

จากงานวิจัยชิ้นแรก จะพบว่าสื่อภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ด้านอารมณ์ของผู้ชมเป็นอันดับต้นๆ และเมื่อเกิดการรับรู้และแรงกระตุ้นอย่างสม่ำเสมอ ความรุนแรงที่ถูกประกอบสร้างในโลกเสมือนของผู้ผลิต ก็อาจส่งผลกระทบต่อทัศนคติ และนำไปสู่พฤติกรรมเลียนแบบของผู้ชมในโลกความเป็นจริงได้ ทั้งนี้เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีคุณภาพทางด้านภาพและเสียงมากกว่าสื่ออื่นๆ สิ่งเร้าเหล่านี้จึงส่งผลต่อการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างและมีแนวโน้มพฤติกรรมความรุนแรงในอนาคต อีกทั้งในงานวิจัยชิ้นที่สอง จะพบว่ากลุ่มตัวอย่างถูกชักนำพฤติกรรมจากกลุ่มเพื่อน และสื่อเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการกระทำผิดทางเพศในลำดับต่อมา เนื่องจากสื่อได้นำเสนอถึงวิธีการของการกระทำนั้นๆ กล่าวคือสื่อมีการผลิตสารที่สร้างการรับรู้และจดจำจนนำไปสู่พฤติกรรมของผู้รับสาร ซึ่งงานวิจัยทั้งสองชิ้นนี้จะเห็นว่า สื่อส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของผู้รับสารเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนที่ประสบการณ์ชีวิตยังน้อย ถูกโน้มน้าวจากสื่อได้ง่าย ซึ่งสิ่งนี้กลายเป็นข้อถกเถียงในหลายสังคมเกี่ยวกับจริยธรรมและความรับผิดชอบต่อสังคมของสื่อมวลชนในการผลิตสื่อในยุคทุนนิยม การผลิตเนื้อหาเพื่อตอบสนองความต้องการด้านอารมณ์ของผู้บริโภคอย่างเข้มข้นจนไม่ได้คำนึงถึงผลกระทบที่ตามมา สื่อจึงมักถูกมองว่าเป็น “ตัวร้าย” ในการผลิตภาพความรุนแรงซ้ำแล้วซ้ำเล่าจนคนในสังคมเกิดความชินชาต่อความรุนแรงนั้นๆ

หากพูดถึง “ความรุนแรง” ที่ปรากฏอยู่ในสังคมทั่วไป ในลักษณะความรุนแรงทางตรงที่มีผู้กระทำเป็นตัวเป็นตน คงไม่อาจหลีกเลี่ยงที่จะพูดถึงสาเหตุของแรงจูงใจ รวมไปถึงผลรับผิดชอบที่จะตามมาได้ สื่อเป็นสิ่งที่มักจะถูกพูดถึงหรือถูกตั้งคำถามอยู่เสมอถึงความรับผิดชอบต่อสังคมในการผลิตซ้ำภาพความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ จนเป็นสาเหตุหนึ่งให้เกิดความรุนแรงขึ้นในชีวิตจริง ไม่ว่าจะ

ด้วยความตั้งใจหรือเนื่องด้วยการขึ้นมาจากบริบทที่ร้ายล้อมอยู่ก็ตาม นอกจากนี้ภาพความรุนแรงบนสื่อที่ถูกฝังอยู่ในชีวิตประจำวัน มักสร้างความกังวลให้กับผู้รับสารบางกลุ่มที่มีความกลัวหรือเฝ้าระวังให้กับลูกหลานที่เกรงว่าจะส่งผลกระทบต่อทัศนคติและการลอกเลียนแบบพฤติกรรมในทางที่ผิด ด้วยเหตุนี้สถาบันการปกครองจึงออกมาตราการบางอย่างเพื่อคลายความกังวลและลดความเสี่ยงที่จะเกิดอาชญากรรมในสังคมโดยวิธีการเซ็นเซอร์ภาพความรุนแรง เพื่อปิดกั้นหรือลดทอนความรุนแรงนั้นๆ ไม่ให้ผู้บริโภคสามารถรับสารได้โดยตรง ซึ่งในการปิดกั้นทางสายตานี้ อาจส่งผลต่อการรับรู้ของผู้รับสาร ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับภูมิหลังของผู้รับสารเอง พฤติกรรมการเสพสื่อ และประสบการณ์ส่วนบุคคล ที่ส่งผลต่อการตีความภาพความรุนแรงนั้นๆ

ภาพยนตร์เรื่อง Funny Games (1997) ของผู้กำกับ Micheal Haneke ถือเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับการยกย่องจากเทศกาลหนังเมืองคานส์ (Cannes Film Festival) ว่าเป็นสุดยอดภาพยนตร์ของขบวนการจิตตก ที่สร้างขึ้นมาเพื่อเสียดสีและต่อต้านความรุนแรง โดยนำเสนอผ่านเอกลักษณ์วิธีการเล่าของผู้กำกับที่ไม่ใส่ดนตรีประกอบ เพื่อเราให้เกิดความตื่นเต้นในขณะรับชมภาพยนตร์ ภาพความรุนแรงที่ถูกเซ็นเซอร์ด้วยเทคนิคต่างๆ แต่คงไว้ซึ่งเสียงของความรุนแรง เป็นภาพยนตร์ที่ฉีกทุกกฎเกณฑ์ของหนังสยองขวัญสไตล์ฮอลลีวู้ด และตั้งคำถามตอกกลับต่อผู้ชมว่า “คุณเองก็มีความรุนแรงไม่ต่างจากตัวละครในเรื่อง”



ภาพที่ 1.1 โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (2007)

ภาพยนตร์เรื่อง Funny Games ฉบับออสเตรีย ถูกสร้างขึ้นครั้งแรกในปี 1997 โดยผู้กำกับชาวออสเตรีย Micheal Haneke และถูกฉายครั้งแรกในเทศกาลหนังเมืองคานส์ (Cannes Film

Festival) ซึ่งเป็นเทศกาลหนังระดับโลกที่ได้รับยกย่องไม่แพ้เทศกาลหนังออสการ์ (Oscar) และจากเสียงวิพากษ์วิจารณ์ถึงหนังสยองขวัญที่ปราศจากฉากฆาตกรรม รูปแบบการเล่าเรื่องและเทคนิคการนำเสนอภาพที่ผิดแผกไปจากธรรมเนียมหนังทั่วไป ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกนำกลับมาทำใหม่อีกครั้งในปี 2007 ในฉบับอเมริกา เพื่อตลาดหนังฮอลลีวู้ด โดยฝีมือจากผู้กำกับคนเดิม การกลับมาครั้งนี้ถูกทำขึ้นโดยอิงจากโครงเรื่องเดิมแทบทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นบทสนทนา ฉาก สถานที่ การแต่งกายของตัวละคร มุกตลก รายละเอียดทุกอย่างแทบเหมือนกับต้นฉบับปี 1997 ทั้งสิ้น แตกต่างเพียงตัวนักแสดงนำที่ใช้นักแสดงที่มีชื่อเสียงจากฮอลลีวู้ด โดยภาพยนตร์เล่าถึงชีวิตในวันหยุดของจอร์จ แอน และลูกชายของพวกเขาที่บ้านพักตากอากาศแห่งหนึ่ง ทุกอย่างดูมีความสุขและเป็นไปอย่างราบรื่น จนกระทั่งพอลและปีเตอร์มาขอยืมไข่จากแอน เรื่องราวเริ่มจากเหตุการณ์ชวนปั่นประสาทเล็กๆ น้อยๆ อย่างการทำไข่แตกซ้ำแล้วซ้ำเล่าหรือการทำมือถือแอนตกน้ำ เกมส์ของพอลและปีเตอร์เริ่มขึ้นก่อนที่จอร์จและครอบครัวจะรู้ตัว โดยมีเดิมพันที่ไม่มีทางชนะว่า ภายในสิบสองชั่วโมงหลังจากเริ่มเกมส์ จอร์จและครอบครัวจะตายทั้งหมด

“ท่ามกลางพรมแดงและบรรยากาศที่คลาคล่ำไปด้วยผู้คน ในขณะที่แอนหนีบปืนขึ้นมาเหนียวไถยงใส่ปีเตอร์จนกระเด็นล้มลงกับพื้นพร้อมกองเลือด เสียงปรบมือดังกึกก้องทั่วทั้งงานปาล์มทองคำ ถัดมาเพียงไม่นานเมื่อพอลถือริโมทคอนโทรลไว้ในมือ ทุกอย่างหยุดลงและเคลื่อนตัวย้อนกลับไปในทิศทางเดิมที่ได้เคลื่อนมาอย่างรวดเร็ว ผู้ชมเงยบงกช่อกับช่วงเวลาก่อนหน้านี้กันอย่างสิ้นเชิง”

ข้อความข้างต้นนั้นเป็นส่วนหนึ่งจากคำบอกเล่าของ Michael Haneke ผู้กำกับภาพยนตร์ชื่อดัง ซึ่งกล่าวในบทสัมภาษณ์ถึงบรรยากาศตอนที่ภาพยนตร์เรื่อง Funny Games ได้ฉายครั้งแรกในเทศกาลภาพยนตร์เมืองคานส์เมื่อปี 1997 คำถามจึงเกิดขึ้นเพื่อไถ่ถึงสาเหตุของปรากฏการณ์ดังกล่าว ทำไมการกระทำอันรุนแรงที่แอนกระทำต่อปีเตอร์ในฉากดังกล่าวจึงเป็นที่ยอมรับได้ (เสียงปรบมือ) เมื่อไหร่และเหตุการณ์ลักษณะใดบ้างที่ความรุนแรงหนึ่งๆ จะถูกนับรวมให้เป็นเรื่องที่ยอมรับได้หรือแม้แต่เรื่องที่น่ายินดี

หลังจากภาพยนตร์สยองขวัญที่ปิดกั้นภาพความรุนแรงตลอดทั้งเรื่องอย่าง Funny Games U.S. ได้ออกฉายสู่สาธารณะเป็นคาร์บที่ 2 ทำให้เห็นถึงว่า แม้ว่าบริบททางสังคมจะเปลี่ยนแปลงไปมากโดยมีระยะห่างจากต้นฉบับเป็นเวลากว่าสิบปี แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ก็ยังคงเป็นที่พูดถึงและยังตราตรึงผู้ชมได้อย่างมีรัฐลิมจนต้องมีการนำกลับมาสร้างอีกครั้ง เนื่องจากคุณค่าของภาพยนตร์ต้นฉบับที่นำเสนอเนื้อหาต่อต้านความรุนแรงได้อย่างมีเอกลักษณ์ แม้ว่าหลังจากปี 2007 จะยังไม่มีภาพยนตร์เรื่องไหนใช้เทคนิคการเซ็นเซอร์ดังกล่าวในการเล่าเรื่องภาพยนตร์ของตน แต่ปัจจุบันจะเห็นได้จากภาพยนตร์ประเภทหนังแอ็คชั่น (Action film) และหนังซูเปอร์ฮีโร่ ที่มีการนำเสนอฉากการต่อสู้เหนือจริงอย่างเช่นฉากต่อสู้กับเหล่าวายร้ายที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกเพลิดเพลินไปกับความอลังการงานสร้างของฉากแอ็คชั่น โดยผู้ชมไม่ได้คำนึงถึงความเสียหายของบ้านเมืองและผู้คนที่ล้มตายในระหว่างการต่อสู้

ซึ่งนี่ถือเป็นการนำเสนอภาพความรุนแรงอีกรูปแบบหนึ่งที่ไม่ได้ใช้วิธีการเซ็นเซอร์แบบเบลอภาพหรือ คัดคำ แต่เพียงประเด็นไปที่การให้อำนาจการใช้ความรุนแรงของซูเปอร์ฮีโร่ที่อยู่ในฐานะผู้พิทักษ์ ความสงบ ซึ่งมีความชอบธรรมในการกระทำความรุนแรงต่อผู้ไม่ประสงค์ดี อาจกล่าวได้ว่า ความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์ถูกซ่อนไว้ในรูปแบบและเทคนิคการนำเสนอต่างๆ เพื่อไม่ให้ขัดต่อกฎการเซ็นเซอร์ของสังคม ซึ่งแท้ที่จริงแล้วความรุนแรงที่ถูกผลิตซ้ำแล้วซ้ำเล่า นั้น อาจเกิดจากความเคยชิน และต้องการบริโภคซ้ำของผู้ชมด้วยเช่นกัน

ด้วยเหตุนี้ งานวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมของผู้ชม ที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (2007)” จึงมุ่งศึกษาเพื่อให้เห็นถึงความรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมของผู้ชมในการรับรู้และตีความหมายเรื่องความรุนแรงในภาพยนตร์ ตัวอย่าง อีกทั้งศึกษาปัจจัยที่มาของความรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมนั้นๆ โดยขอบเขตการศึกษาครั้งนี้ จะจำกัดอยู่ที่ภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (2007) ของผู้กำกับชาวออสเตรีย Michael Haneke โดยภาพยนตร์ตัวอย่างมีลักษณะวิพากษ์ภาพความรุนแรงในสื่อ ทั้งเสียดสีความเคยชินในการเสพสื่อ ความรุนแรง การไม่เผยให้เห็นภาพความรุนแรงอย่างโจ่งแจ้ง และการตั้งคำถามเรื่องความรุนแรงต่อตัวผู้ชมเอง เป็นภาพยนตร์ที่ฉีกทุกกฎเกณฑ์ของภาพยนตร์ประเภทสะท้อนขวัญที่ให้ความโหดเหี้ยม ความกดดันถึงขีดสุดโดยไม่ต้องมีฉากตกใจหรือต้องปิดตา กล่าวคือ เป็นภาพยนตร์ที่มีการเซ็นเซอร์ฉากความรุนแรงทั้งหมดด้วยเทคนิคการถ่ายทอดอย่างชาญฉลาดของผู้กำกับ ที่สามารถเล่นกับอารมณ์และจินตนาการของผู้ชมได้อย่างแนบเนียน เราสามารถรับรู้ภาพความรุนแรงจากในภาพยนตร์ได้โดยไม่ต้องเห็นฉากสยดสยองที่เกิดขึ้น หากแต่ผู้ชมยังคงได้ยินเสียงและเห็นเพียงภาพผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละคร ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเลือกภาพยนตร์ดังกล่าวมาเป็นกรณีศึกษา ซึ่งศึกษาในรูปแบบวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผ่านการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) โดยนำภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. ให้ผู้ชมที่ชื่นชอบในการรับชมภาพยนตร์ได้รับชมก่อนร่วมสัมภาษณ์ เพื่อทดสอบถึงความรู้ ทศนคติในการตีความภาพความรุนแรงต่างๆ รวมไปถึงพฤติกรรมขณะรับชม และแนวโน้มพฤติกรรมของผู้ชมหลังจากเปิดรับภาพยนตร์ตัวอย่างอีกด้วย

อาจกล่าวได้ว่า เมื่อผู้ชมเคยชินกับภาพยนตร์ทั่วไปที่นำเสนอภาพสยดสยอง ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเป็นบททดสอบขั้นดีที่จะตั้งคำถามกลับไปต่อผู้ชมเรื่องความรุนแรงที่ฝังรากลึกในจิตใจ การเซ็นเซอร์ภาพความรุนแรงจะช่วยปิดกั้นไม่ให้เกิดการรับรู้ต่อสิ่งที่อยู่ตรงหน้าได้หรือไม่ หรือเป็นการช่วยสร้างจินตนาการความเป็นอื่นภายใต้ภาพนั้นๆ ในเมื่อยังมีปัจจัยแวดล้อมอื่นๆ ที่ชี้หน้าความรุนแรงไม่ว่าจะเป็นด้านเสียงหรือเทคนิคการเคลื่อนย้ายภาพ สุดท้ายแล้วปัจจัยใดบ้างที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมของผู้ชมต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ ดังนั้นการศึกษาครั้งนี้ อาจช่วยให้สามารถเข้าใจภาพกว้างของความรุนแรงในสังคมไทย รวมถึงความซับซ้อนของปัญหาที่เกิดขึ้นได้

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. ศึกษาความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games
2. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games

1.3 ขอบเขตในการวิจัย

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้ มุ่งศึกษาถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้และทักษะของผู้ชมต่อภาพความรุนแรงในสื่อที่อาจนำไปสู่แนวโน้มพฤติกรรมความรุนแรงในโลกความเป็นจริง โดยมองผ่านภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่อง Funny Games U.S. ทั้งนี้เพื่อทดสอบว่า ประสบการณ์และการถูกบ่มเพาะจากปัจจัยแวดล้อมส่งผลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมเช่นไร

โดยผู้ให้ข้อมูลที่ถูกคัดเลือกในงานวิจัยชิ้นนี้ ได้แก่ กลุ่มผู้ชมที่ชื่นชอบการรับชมภาพยนตร์ จำนวน 8 คน ช่วงอายุตั้งแต่ 18-32 ปี จากหลากหลายอาชีพ ทั้งเพศหญิงและเพศชายในจำนวนเท่าๆ กัน ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้เวลาในการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 4 สัปดาห์ โดยเริ่มศึกษาเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2559 เพื่อเก็บและรวบรวมข้อมูล แล้วนำไปวิเคราะห์หาข้อเท็จจริงในท้ายที่สุด

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อให้ทราบถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมต่อภาพความรุนแรงในสื่อ
2. สะท้อนถึงปัญหาความเคยชินต่อภาพความรุนแรงในสื่อที่แสดงผ่านการรับรู้การแสดงทักษะและพฤติกรรมจากภาพยนตร์ตัวอย่าง
3. เพื่อให้เห็นถึงปัญหาของการเซ็นเซอร์ภาพความรุนแรง ที่อาจนำไปสู่การจินตนาการที่ไปได้ไกลกว่าปฏิบัติการของสื่อ
4. เป็นแนวทางในการต่อยอดการศึกษางานวิจัยครั้งต่อไปเกี่ยวกับปัญหาด้านความรุนแรงเชิงโครงสร้างและความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมที่บ่มเพาะผู้รับสารในปัจจุบัน

1.5 นิยามปฏิบัติการ

ความรุนแรง (Violence) หมายถึง การกระทำที่มีเจตนาที่แสดงออกมาทางร่างกาย การขู่บังคับ การแสดงอำนาจต่อตนเอง บุคคลอื่น กลุ่มบุคคล หรือชุมชน เพื่อก่อให้เกิดการบาดเจ็บ การเสียชีวิต ความสะเทือนใจ ความสูญเสีย หรือการถูกทอดทิ้ง

ความรุนแรงทางตรง (Direct Violence) หมายถึง การทำร้ายทางร่างกายหรือทางจิตใจ อาจมีร่องรอยปรากฏให้เห็นบนร่างกายของมนุษย์ในรูปของบาดแผล เลือดเนื้อ และการสูญเสียชีวิต รวมทั้งความเสียหายต่อวัตถุและทรัพย์สินของผู้คนการทำทารุณกรรมและการทำร้ายร่างกายด้วยวิธีการต่างๆ หรือการฆ่าฟันกันของผู้คนจึงเป็นเรื่องของความรุนแรงทางตรงที่เห็นได้ง่ายและชัดเจนที่สุด และการกระทำที่อาจจะไม่ได้ทำให้เกิดการบาดเจ็บทางร่างกายหรือการสูญเสียชีวิตในทันที แต่กระทบต่อความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ก็ถือเป็นความรุนแรงทางตรงด้วยเช่นกัน

ความรุนแรงทางโครงสร้าง (Structural Violence) หมายถึง ความรุนแรงในเชิงบริบททางการเมืองและเศรษฐกิจ เป็นการกดขี่หรือการขูดรีดทางโครงสร้างที่ทำให้เกิดความได้เปรียบเสียเปรียบระหว่างคนที่มีตำแหน่งหรือชนชั้นที่แตกต่างกันในโครงสร้างนั้น ผู้ที่มีอำนาจมากกว่าเอาเปรียบเอาเปรียบผู้ที่มีอำนาจน้อยกว่าในกระบวนการปฏิสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนระหว่างกัน รวมไปถึงความไม่เท่าเทียมในการแลกเปลี่ยนกระทบความอยู่รอดและความเป็นอยู่ของผู้ที่เสียเปรียบในโครงสร้าง กระบวนการดังกล่าวมักจะอยู่ในรูปของการจำกัดการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับความเป็นไปในสังคม และการผลักกลุ่มที่มีอำนาจน้อยไปอยู่ที่ชายขอบของสังคม ทำให้ปัญหาหรือเรื่องราวของคนเหล่านี้กลายเป็นเรื่องที่ไม่มีความสำคัญ ทำให้คนในสังคมมองไม่เห็นสภาพของการกดขี่เอาเปรียบที่ตนเป็นอยู่ เช่น การกดขี่จากสังคมที่ผู้ปกครองมีต่อผู้ใต้ปกครอง โครงสร้างระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก และผู้ส่งสารกับผู้รับสาร รวมไปถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ที่ชี้นำผู้รับสารอีกด้วย

ความรุนแรงทางวัฒนธรรม (Culture Violence) หมายถึง ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในบริบทของวัฒนธรรมที่รองรับและให้ความชอบธรรมแก่การใช้ความรุนแรงทางตรงและความรุนแรงทางโครงสร้าง ซึ่งความรุนแรงทางวัฒนธรรมนี้จะปรากฏอยู่ในรูปของสัญลักษณ์ ศาสนา อุดมการณ์ ค่านิยม รวมไปถึงระบบความเชื่อ มีแง่มุมที่ให้ความชอบธรรมกับความรุนแรงหลายรูปแบบ ทำให้ปรากฏการณ์ที่เป็นความรุนแรงทางตรงและความรุนแรงเชิงโครงสร้างกลายเป็นเรื่องที่ยอมรับได้หรือเป็นเรื่องถูกต้อง สิ่งต่างๆ ที่ทำให้เกิดความลำบากทางกายและทางใจแก่คนในสังคมจึงไม่ถูกจัดหรือมองเห็นเป็นความรุนแรง เช่น การข่มขืนในความเข้าใจของคนทั่วไป คือการที่คนสองคนต่อสู้กันบนสังเวียน เช่นนี้ไม่นับว่าเป็นความรุนแรง แต่เป็นกีฬาที่เป็นที่ยอมรับและมีผู้สนใจติดตามมากมาย และคนในสังคมก็มักดูการต่อสู้ของนักมวยที่บางครั้งก็ทำให้บาดเจ็บสาหัสได้อย่างสนุกสนานและภาคภูมิใจในกรณีที่นักมวยของประเทศตนได้ชัยชนะ เป็นต้น

การเซ็นเซอร์ (Censor) หมายถึง ขั้นตอนหรือวิธีการใดๆ ที่ใช้ในการตรวจสอบสิ่งต่างๆ ให้อยู่ในระเบียบที่กำหนดไว้ ซึ่งในปัจจุบัน การเซ็นเซอร์ มักถูกใช้ในการตรวจสอบสื่อทุกประเภทที่ถูกเผยแพร่ออกสู่สาธารณะ เนื่องจากในปัจจุบันสื่อมีความเกี่ยวข้องกับทุกด้านในสังคม จึงต้องมีการตรวจสอบสื่อเพื่อป้องกันการเผยแพร่สิ่งอันไม่เหมาะสมกับสภาพสังคม ซึ่งอาจแตกต่างกันไปตามแต่ละพื้นที่ที่สภาพสังคมแตกต่างกัน

การเซ็นเซอร์ภาพ (Image Censor) หมายถึง การเซ็นเซอร์รูปภาพที่มีความเสี่ยงต่อการชักชวนหรือส่งเสริมให้มีการละเมิดศีลธรรมหรือจูงใจให้กระทำผิดทางอาญา อาจกล่าวอีกความหมายหนึ่งได้ว่า เป็นเทคนิคการปิดกั้นทางสายตา เพื่อไม่ให้ผู้รับสารสามารถเปิดรับความมีอยู่ของภาพนั้นๆ ได้โดยตรง

ความรู้ (Knowledge) หมายถึง เป็นการรับรู้เบื้องต้น ซึ่งบุคคลส่วนมากจะได้รับผ่านประสบการณ์โดยการเรียนรู้จากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า แล้วจัดระบบเป็นโครงสร้างของความรู้ที่ผสมผสานระหว่างความจำ (ข้อมูล) กับสภาพจิตวิทยา ด้วยเหตุนี้ความรู้จึงเป็นความจำที่เลือกสรรซึ่งสอดคล้องกับสภาพจิตใจของตนเอง ความรู้จึงเป็นกระบวนการภายในที่ผู้อื่นจะรับรู้ได้จากการอนุมานมากกว่าการสังเกตได้โดยตรง

ทัศนคติ (Attitude) หมายถึง ความคิด ความรู้สึกของบุคคลหนึ่งที่มีต่อบุคคลอื่น สิ่งของ หรือเหตุการณ์หนึ่งๆ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยตัดสินว่ารู้สึกและคิดเห็นอย่างไรต่อสิ่งนั้นๆ โดยทัศนคติเกิดขึ้นจากรากฐานค่านิยม ความเชื่อของแต่ละบุคคล และมีแนวโน้มที่จะส่งผลต่อพฤติกรรมในอนาคต ทัศนคติของผู้ชมจะวัดจากองค์ประกอบด้านความรู้เดิม ความรู้สึก และพฤติกรรมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ทุกองค์ประกอบจะนำไปสู่การตีความหมายของตัวสารที่ถูกแฝงไว้ภายใต้การเซ็นเซอร์ภาพ และก่อตัวเป็นความเชื่อบางชุดที่อาจนำไปสู่พฤติกรรมในอนาคต

พฤติกรรม (Practice) หมายถึง เป็นการแสดงออกของบุคคลโดยมีพื้นฐานมาจากความรู้และทัศนคติที่แตกต่างกัน ความแตกต่างของความรู้และทัศนคติเกิดขึ้นเพราะความแตกต่างกันในเรื่องการเปิดรับสื่อ และความแตกต่างในการแปลความสารที่ตนได้รับ จึงทำให้เกิดประสบการณ์ที่แตกต่างกันออกไป และทำให้มีผลต่อพฤติกรรมของบุคคลที่แตกต่างกันออกไป โดยทั่วไปการสื่อสารเพื่อโน้มน้าวพฤติกรรมสามารถเกิดขึ้นได้ทุกระดับ ตั้งแต่ปัจเจกชนจนถึงระดับสังคม

ปัจจัยทางวัฒนธรรม (Cultural Factors) หมายถึง เครื่องผูกพันบุคคลในกลุ่มไว้ด้วยกัน บุคคลจะเรียนรู้วัฒนธรรมของตนเองภายใต้กระบวนการทางสังคม วัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งกำหนดความต้องการและพฤติกรรมของบุคคล โดยในบริบทของงานวิจัยจะพูดถึงปัจจัยด้านศีลธรรม ค่านิยม และประสบการณ์ของผู้ชม ซึ่งกรอบความคิดเหล่านี้จะนำไปสู่ความชอบธรรมในเรื่องการกระทำ ความรุนแรงต่อบุคคลในสังคม

ปัจจัยทางสังคม (Social Factors) หมายถึง ปัจจัยที่เกี่ยวข้องในชีวิตประจำวันของมนุษย์ โดยที่ พฤติกรรมของคนคนหนึ่งที่ต้องมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ หรือสถาบันในสังคม เกิดการถ่ายทอด การเรียนรู้ออกกฎเกณฑ์ทางสังคม เพื่อเป็นบรรทัดฐานในการอยู่ร่วมกัน กระบวนการของกลุ่ม กระบวนการทางสังคม และสิ่งแวดล้อมหรือวัฒนธรรม จึงมีส่วนสำคัญในการกำหนดลักษณะพฤติกรรมของมนุษย์ให้เป็นไปตามสภาพของสังคม โดยในบริบทของงานวิจัยนี้จะพูดถึงปัจจัยด้านสถาบันครอบครัว สถาบันสื่อสารมวลชน และหน่วยงานภาครัฐ การอบรมบ่มเพาะจากสถาบันต่างๆ ที่ส่งผลต่อผู้ชม สามารถนำไปสู่ความรู้และทัศนคติที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่าง

ปัจจัยทางเทคนิคภาพยนตร์ (Technical Factors in Film) หมายถึง ศิลปะในการนำเสนอสารต่อผู้ชมในสื่อภาพยนตร์ เป็นการถ่ายทอดข้อมูลเพื่อสะท้อนถึงแนวคิดของผู้สร้าง และกระตุ้นให้เกิดการตระหนักรู้ ได้รับความรู้สึก การนำเสนอภาพที่สร้างจินตนาการ หรือแม้กระทั่งกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการสร้างชุดความคิดหนึ่งๆ ขึ้นมา โดยในบริบทของงานวิจัยนี้จะพูดถึงปัจจัยด้านผู้ผลิต รูปแบบการเล่าเรื่อง และเทคนิคการเซ็นเซอร์ภาพ ที่ส่งผลต่อการตีความหมายสารของผู้ชม

การจัดระเบียบทางสังคม (Social Organization) หมายถึง กฎเกณฑ์หรือระเบียบแบบแผนทั้งหลาย อันเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและกลุ่มคน เช่น การจัดระเบียบสังคมในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างสามี ภรรยา และบุตร การจัดระเบียบสังคมโดยการเข้าไปควบคุมการทำงานของสื่อเพื่อความดีงามในสังคม ตลอดจนการจัดระเบียบของสังคมไทย เป็นต้น ทุกสังคมจำเป็นต้องมีการจัดระเบียบมากน้อยแตกต่างกัน สามารถกล่าวได้ว่า การจัดระเบียบสังคมเป็นสิ่งจำเป็นพื้นฐานต่อการดำรงอยู่ของทุกสังคม

บรรทัดฐานทางสังคม (Norms) หมายถึง แนวทางในการปฏิบัติตนให้ถูกต้องเหมาะสม เป็นมาตรฐานกำหนดว่าการกระทำใดถูกต้อง การกระทำใดผิด การกระทำโดยยอมรับได้หรือไม่ได้ การกระทำควรหรือไม่ควรกระทำ บรรทัดฐานจะดำรงอยู่ในความรู้สึกนึกคิดของบุคคลตลอดเวลา ดังจะเห็นได้จากการที่เรารู้สึกไม่สบายใจ วิตกกังวล หรือกลัวการถูกลงโทษ เมื่อทำในสิ่งที่ไม่ถูกไม่ควรตามบรรทัดฐาน เช่น วิถีประชา (Folkways) กฎศีลธรรมหรือจารีต (Morals) และกฎหมาย (Laws) ด้วยเหตุที่เป้าประสงค์ของบรรทัดฐานทางสังคมนี้ คือการกำหนดให้สมาชิกของสังคมมีพฤติกรรมและความเข้าใจไปในทางเดียวกัน รวมถึงการควบคุมให้อยู่ในกรอบข้อควรปฏิบัติ

บทที่ 2

ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (2007)” ผู้วิจัยได้อาศัยแนวคิดและทฤษฎีเพื่อใช้เป็นกรอบแนวทางในการศึกษา ดังนี้

- 2.1 ทฤษฎีความรุนแรง ของ Johan Galtung
 - 2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม (KAP)
 - 2.3 งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง
 - 2.4 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)
- แต่ละแนวคิดทฤษฎีมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 ทฤษฎีความรุนแรง ของ Johan Galtung

Johan Galtung (1990, pp. 290-300) นักทฤษฎีการวิจัยสันติภาพเชิงวิพากษ์ (Critical Peace Research) ได้เสนอแนวความคิดความรุนแรง (Layers of Violence) ในแต่ละระดับชั้น ซึ่งเปรียบเทียบความรุนแรงทั้ง 3 ชนิดเหมือนชั้นดิน 3 หรือแนวคิด “สามเหลี่ยมแห่งความรุนแรง” โดยแบ่งความรุนแรงออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ความรุนแรงทางตรง (Direct Violence) เป็นความรุนแรงที่มีผลในเชิงของการทำร้ายร่างกายและมีผู้กระทำอย่างชัดเจน มีผู้ที่ก่อความรุนแรง มีเครื่องมือหรืออาวุธที่ใช้ในการก่อความรุนแรง เช่น ร่างกาย มีด มีผลที่เกิดขึ้นต่อร่างกาย ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ผลในเชิงของการทำร้ายร่างกาย เช่น การแทง การเผา และผลในเชิงการขัดขวางการทำงานของร่างกาย เช่น การไม่ให้อาหาร การไม่ให้มีอากาศ รวมถึงเป็นปรากฏการณ์ที่เห็นได้ชัดเจนและคนทั่วไปเห็นพ้องต้องกันว่าเป็นความรุนแรง เพราะมีร่องรอยปรากฏให้เห็นบนร่างกายของมนุษย์ในรูปแบบของบาดแผลเลือดเนื้อ และการสูญเสียชีวิต รวมทั้งความเสียหายต่อวัตถุและทรัพย์สินของผู้คน การทำทารุณกรรม และการทำร้ายร่างกายด้วยวิธีการต่างๆ หรือการฆ่าฟันกันของผู้คน จึงเป็นเรื่องของความรุนแรงทางตรงที่เห็นได้ง่ายและชัดเจนที่สุด และการกระทำที่อาจจะไม่ได้ทำให้เกิดการบาดเจ็บทางร่างกายหรือการสูญเสียชีวิตในทันที แต่กระทบต่อความต้องการพื้นฐานของมนุษย์

ในบริบทของงานวิจัย ความรุนแรงทางตรง จะหมายรวมถึงการทำร้ายร่างกายให้บาดเจ็บหรือจนเสียชีวิต รวมไปถึงการทำร้ายจิตใจอีกด้วย เช่น การตบหน้า การใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่น การทรมาณ รวมไปถึงการบังคับขู่เข็ญโดยอีกฝ่ายไม่ได้ยินยอม

2. ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural Violence) หมายถึง ความรุนแรงในเชิงบริบททางการเมืองและเศรษฐกิจ คือ การกดขี่ (Repression) และการขูดรีด (Exploitation) โครงสร้างที่ทำให้เกิดความได้เปรียบเสียเปรียบระหว่างคนที่มีความแตกต่างกันในโครงสร้างนั้น ผู้ที่มีอำนาจมากกว่าเอารัดเอาเปรียบผู้ที่มีอำนาจน้อยกว่า ในกระบวนการปฏิสัมพันธ์และการแลกเปลี่ยนระหว่างกัน รวมถึงความไม่เท่าเทียมในการแลกเปลี่ยนกระทบความอยู่รอดและความเป็นอยู่ของผู้ที่เสียเปรียบในโครงสร้าง ทำให้เหล่านี้อาจกระทบกับความอยู่ดีมีสุขของผู้ที่เป็นฝ่ายเสียเปรียบในโครงสร้าง ปัญหาเหล่านี้มักจะถูกมองว่าเป็นเรื่องของความยากจนอันเป็นผลมาจากความด้อยพัฒนาที่แก้ไขได้โดยกระบวนการพัฒนา หรือทำให้ทันสมัย ทั้งที่สภาพความอดอยากแร้นแค้นที่เป็นอยู่นั้นเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคมอย่างที่เป็นอยู่ และจะดำรงอยู่ต่อไปถ้าโครงสร้างยังคงมีลักษณะที่เอื้อต่อคนบางกลุ่มและทำให้คนบางกลุ่มเสียเปรียบอยู่เช่นเดิม

นอกจากผลกระทบทางร่างกายแล้ว ความรุนแรงเชิงโครงสร้างยังมีผลต่อจิตใจและจิตวิญญาณของผู้คนในสังคมผ่านกระบวนการควบคุมการพัฒนาสำนึกพร้อมและการเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงทางสังคมของกลุ่มคนที่เป็นฝ่ายเสียเปรียบในโครงสร้างที่เป็นอยู่ กระบวนการดังกล่าวมักจะอยู่ในรูปของการจำกัดการรับรู้ข้อมูลข่าวสารเกี่ยวกับความเป็นไปในสังคม และการปลักกลุ่มที่มีอำนาจน้อยไปอยู่ที่ชายขอบของสังคม ทำให้ปัญหาและเรื่องราวของคนเหล่านี้กลายเป็นเรื่องเล็กๆ ที่ไม่มีความสำคัญ ทำให้คนในสังคมมองไม่เห็นสภาพของการกดขี่เอารัดเอาเปรียบที่เป็นอยู่ กระบวนการเหล่านี้เป็นเครื่องมือหลักในการควบคุมคนในสังคมให้อยู่ในตำแหน่งแห่งที่ของตนโดยไม่ตั้งคำถามหรือท้าทายโครงสร้างเชิงอำนาจที่มีความไม่เท่าเทียมและการกดขี่ฝังตัวอยู่ ภาพของความรุนแรงเชิงโครงสร้างลักษณะนี้มักจะถูกใช้เพื่ออธิบายทวิลักษณ์ในสังคมไทยที่ปรากฏในความแตกต่างระหว่างคนจนคนรวย หรือระหว่างเมืองกับชนบทและโครงสร้างทางสังคมมิติอื่นๆ เช่น ศาสนา วัฒนธรรม และเพศสภาพ เป็นต้น การแบ่งสรรบทบาทหน้าที่ของคนในสังคม เช่น ระหว่างชายหญิงถูกมองว่าเป็นไปโดยสอดคล้องกับลักษณะทางชีวภาพของคนคำอธิบายเช่นนี้ทำให้คนในสังคมมองไม่เห็นการเอารัดเอาเปรียบหรือความรุนแรงเชิงโครงสร้างหลายรูปแบบ ผู้คนในสังคมดูจะเลื้อมองเห็นหรือจัดว่าปรากฏการณ์หรือการกระทำบางประเภทเป็นความรุนแรงและมองข้ามหรือมองไม่เห็นความรุนแรงอีกหลายประเภท

ในบริบทของงานวิจัย ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง หมายถึง การที่ผู้ที่มีอำนาจมากกว่าหรืออยู่ในตำแหน่งทางสังคมที่สูงกว่าเอารัดเอาเปรียบผู้ที่เสียเปรียบหรืออยู่ในตำแหน่งที่ต่ำกว่า เช่น การจำกัดความสามารถของผู้อื่น การจำกัดการรับรู้ การจำกัดสิทธิและเสรีภาพ โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ รวมไปถึงความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก และผู้ส่งสารกับผู้รับสาร เป็นต้น

3. ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม (Cultural Violence) เป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นในบริบทของวัฒนธรรมที่รองรับและให้ความชอบธรรมแก่การใช้ความรุนแรงทางตรงและความรุนแรงทางโครงสร้าง ซึ่งความรุนแรงทางวัฒนธรรมนี้จะปรากฏอยู่ในรูปของสัญลักษณ์ ศาสนา อุดมการณ์ ภาษา วิทยาศาสตร์ศิลปะ เป็นต้น และเป็นระบบความเชื่อ โศกนาฏกรรมเอร็ดเอาเปรียบ รวมทั้งการทำร้ายร่างกายและจิตใจระหว่างคนในสังคมกลายเป็นเรื่องที่ยอมรับได้หรือต้องยอมรับ วัฒนธรรมในฐานะที่เป็นกรอบความหมายที่คนใช้ในการทำความเข้าใจตนเองและชีวิตทางสังคม มีแง่มุมที่ให้ความชอบธรรมกับความรุนแรงหลายรูปแบบ ทำให้ปรากฏการณ์ที่เป็นความรุนแรงทางตรงและความรุนแรงเชิงโครงสร้างกลายเป็นเรื่องที่ยอมรับได้หรือเป็นเรื่องถูกต้อง หลายสิ่งหลายอย่างที่ทำให้เกิดความทุกข์ยากทางกายและทางใจให้กับคนในสังคมจึงไม่ถูกจัดหรือมองเห็นเป็นความรุนแรง เช่น การชกมวยในความเข้าใจของคนทั่วไป คือการที่คนสองคนต่อสู้กันบนสังเวียน เช่นนี้ไม่นับว่าเป็นความรุนแรง แต่เป็นกีฬาที่เป็นที่ยอมรับและมีผู้สนใจติดตามมากมาย และคนในสังคมก็นั่งดูการต่อสู้ของนักมวยที่บางครั้งก็ทำให้บาดเจ็บสาหัสได้อย่างสนุกสนานและภาคภูมิใจในกรณีที่นักมวยของประเทศตนได้ชัยชนะ เป็นต้น จะเห็นได้ว่าความรุนแรงทางตรงถูกหล่อเลี้ยงอยู่ด้วยความรุนแรงเชิงโครงสร้างและความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม

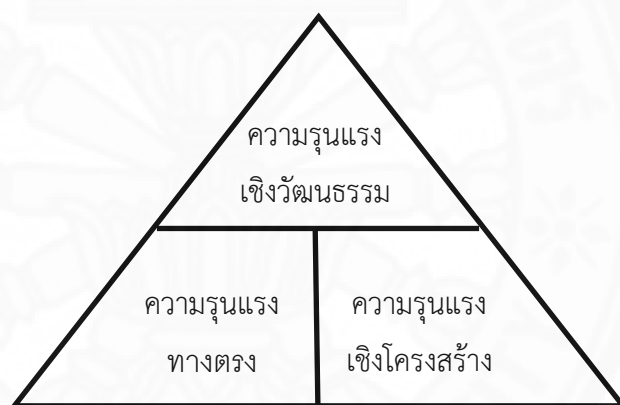
ในบริบทของงานวิจัย ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม หมายถึง ความรุนแรงที่ถูกสั่งสมมาจากประสบการณ์ หลักศีลธรรม ความเชื่อ ค่านิยม ประเพณีและวัฒนธรรม สิ่งเหล่านี้มักทำให้ความรุนแรงถูกมองข้ามไป และสร้างความชอบธรรมให้กับความรุนแรงเชิงโครงสร้างและความรุนแรงทางตรงให้เป็นที่ยอมรับได้ในสังคม เนื่องจากใช้กรอบทางวัฒนธรรมและศีลธรรมตัดสินแล้วว่าอะไรถูกอะไรควร นอกจากนี้ยังรวมไปถึงประสบการณ์การเสพสื่อที่ถูกบ่มเพาะจนเกิดความเคยชินต่อความรุนแรง กล่าวคือ การสั่งสมประสบการณ์ผ่านการรับรู้ต่อสารต่างๆ อย่างสม่ำเสมอ จนรู้สึกว่สิ่งนั้นเป็นภาวะปกติ ความชินชานี้จึงกลายเป็นค่านิยมของความรุนแรงอย่างหนึ่ง ที่ผู้รับสารคุ้นเคยและคาดหวังความรุนแรงจากสื่อตามประสบการณ์ของตน

ดังนั้นความรุนแรงจึงแบ่งได้ 3 ประเภท คือ 1) ความรุนแรงทางตรง เป็นความรุนแรงที่ปรากฏให้เห็นชัดเจน เช่น บาดแผล เลือด การเสียชีวิต ความเสียหายต่อทรัพย์สิน การทารุณกรรมที่ก่อให้เกิดการบาดเจ็บ และรวมไปถึงการทำร้ายจิตใจหรือการบังคับขู่เข็ญ 2) ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง คือการกดขี่จากผู้ที่อำนาจมากกว่าต่อผู้ที่อยู่ในตำแหน่งเสียเปรียบ อาจหมายถึงความรุนแรงทางเศรษฐกิจและสังคมความเป็นอยู่ที่เกิดขึ้นกับผู้คนในสังคมที่มีผลต่อจิตใจของคนในสังคม 3) ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม เป็นความรุนแรงที่ปรากฏในรูปแบบของวัฒนธรรม ความเชื่อ ประสบการณ์ที่หล่อหลอมความคิดและค่านิยมในอดีต

Johan Galtung ได้อธิบายต่อถึง “สามเหลี่ยมแห่งความรุนแรง” ได้จำแนกลักษณะของความรุนแรงไว้ 3 ระดับ ตามความอ่อนไหวในการเปลี่ยนแปลงของตัวแปร (ชัยวัฒน์ สถาอานันท์, 2539,

น. 51-52) เกาล์ตุงให้ความเห็นว่าความรุนแรงในทางตรงหรือความรุนแรงที่ตื้นที่สุด นั้นหมายความว่า เป็นประเภทของความรุนแรงที่เปลี่ยนแปลงง่ายหรือบ่อยที่สุด ลำดับชั้นต่อมาคือ ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural Violence) ซึ่งเป็นความรุนแรงที่อยู่ในรูปของการกดขี่เอาเปรียบกันทางสังคม การที่คนกลุ่มหนึ่งมีอำนาจเหนือกว่าผู้คนส่วนใหญ่ โดยมีโครงสร้างทางสังคมหรือสถาบันที่พองไว้ซึ่งความเหนือกว่า ถือเป็นชั้นที่มีตัวแปรที่เปลี่ยนแปลงได้น้อยกว่าในระดับแรก ส่วนชั้นที่ลึกที่สุดคือ ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม (Culture Violence) ซึ่งเป็นความรุนแรงที่อยู่ในวัฒนธรรมความคิดความเชื่อ จะเปลี่ยนแปลงได้ยากมาก แม้ความรุนแรงที่อยู่ในระดับตื้นกว่านั้นจะเปลี่ยนแปลงไปแล้วก็ตาม

แม้ว่าความรุนแรงทั้งสามส่วนนี้จะอยู่ในระดับชั้นที่แตกต่างกัน แต่ต่างมีการทำงานที่โยงใยถึงกันอยู่ โดยถูกอธิบายผ่านโครงสร้างที่เรียกว่า “สามเหลี่ยมแห่งความรุนแรง” โดยให้ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมอยู่ในตำแหน่งบนสุด โดยมีความรุนแรงทางตรงกับความรุนแรงเชิงโครงสร้างเป็นฐานทั้งสอง



ภาพที่ 2.1 “สามเหลี่ยมแห่งความรุนแรง”

เกาล์ตุงให้คำอธิบายว่า ความรุนแรงอีกสองส่วน และหากสลับเปลี่ยนตำแหน่งของสามเหลี่ยมนี้ โดยให้ความรุนแรงทางตรงเป็นยอดของสามเหลี่ยม ก็สามารถอ่านได้อีกลักษณะหนึ่งคือ ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมและความรุนแรงเชิงโครงสร้างเป็นฐานหรือเป็นที่มาของความรุนแรงในทางตรงได้เช่นกัน

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ ทฤษฎีความรุนแรงของ Johan Galtung เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาครั้งนี้ จากองค์ประกอบความรุนแรงทางตรง ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม และเพื่อให้การศึกษาครั้งนี้ได้ค้นพบถึงระบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับภาพยนตร์ รวมไปถึงปัจจัยต่างๆ ที่เป็นตัวแปรก่อให้เกิดทัศนคติความรุนแรงของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่าง และส่งผลถึงโลกความเป็นจริง การนำองค์ประกอบความรุนแรงทั้ง 3 ส่วน มาอธิบายถึงปรากฏการณ์

ดังกล่าว เพื่อสะท้อนถึงการรับรู้และทัศนคติด้านความรุนแรง โดยเฉพาะความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมที่อาจนำไปสู่ความรุนแรงทางตรง ในที่นี้จะรวมไปถึงความรุนแรงในลักษณะใดที่ถูกยอมรับได้และได้รับความชอบธรรมจากผู้ชมอีกด้วย

ปัจจัยที่มีผลต่อการเกิดพฤติกรรมความรุนแรง

นอกจากทฤษฎีความรุนแรงของ Johan Galtung ที่แบ่งระดับความรุนแรงออกเป็น 3 ส่วนตามสามเหลี่ยมแห่งความรุนแรงแล้ว ยังมีเรื่องปัจจัยที่ส่งผลต่อความรุนแรงของผู้รับสารของ Renschmidt (1993, p.35-40) ซึ่งได้อธิบายไว้ ดังนี้

1. ปัจจัยด้านกรรมพันธุ์และร่างกาย ได้แก่ กรรมพันธุ์และสภาพแรกเกิด ผลจากระบบประสาท และระบบต่อมไร้ท่อ
2. ปัจจัยด้าน Cognitive Deficit ในระยะหลังได้มีการศึกษาพฤติกรรมความรุนแรงในแง่ Cognitive มากขึ้น และพบว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างการเกิดพฤติกรรมความรุนแรงกับความผิดปกติของระบบประสาท (neuropsychological impairment) ความผิดปกติของการทำงานของสมองเป็นเพียงสาเหตุหนึ่งของ Cognitive deficit ที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรง
3. ปัจจัยด้านบุคลิกภาพและจิตพยาธิสภาพ
4. ปัจจัยด้านพัฒนาการและอายุ ได้แก่ พัฒนาการด้านจิตสังคมและความผิดปกติทางจิตเวชในเด็กและวัยรุ่น
5. ปัจจัยด้านเพศ
6. ปัจจัยด้านสุราและสารเสพติด
7. ปัจจัยด้านจิตสังคม ได้แก่ ปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อกันและการส่งเสริม ลักษณะและพฤติกรรมของผู้ถูกกระทำรุนแรง อิทธิพลจากการเลี้ยงดูในครอบครัว อิทธิพลจากสังคมในโรงเรียน อิทธิพลจากกลุ่มการส่งเสริมการใช้ความรุนแรงในสังคม สภาพแวดล้อมประจำ วันที่พบเห็นการใช้ความรุนแรง ผลกระทบจากสื่อต่างๆ และการขาดการควบคุมในสังคม ปัจจัยด้านสังคมนับว่ามีบทบาทสำคัญในการเกิดพฤติกรรมความรุนแรง เพราะในการพิจารณาพฤติกรรมความรุนแรงไม่สามารถมองเฉพาะผลลัพธ์ของการเกิดพฤติกรรม หรือให้การดูแลรักษาเฉพาะพฤติกรรมได้

Renschmidt ยังได้กล่าวต่อถึงตัวแปรที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมความรุนแรงอีก 6 ประการคือ

1. เด็กที่มาจากครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจตกต่ำ มีอัตราการเกิดพฤติกรรมก้าวร้าวสูงกว่าเด็กในครอบครัวที่มีฐานะทางเศรษฐกิจสูง เนื่องจากเด็กกลุ่มแรกถูกละเลยทางร่างกาย บ่อยกว่า ได้รับผลกระทบจากสื่อต่างๆ ในทางลบมากกว่า และมีโอกาสสูงที่จะเข้ากลุ่มเด็กที่มีปัญหาอันธพาล

2. ครอบครัวเป็นจุดหนึ่งที่ทำให้พฤติกรรมความรุนแรงมีเพิ่มขึ้น ลักษณะครอบครัวที่กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมความรุนแรง ได้แก่ มีการใช้ความรุนแรงในครอบครัว เด็กมีลักษณะบางอย่างที่กระตุ้นให้ถูกทารุณ เช่น พิการ อัมพาต อยู่ไม่นิ่ง หรือครอบครัวที่พ่อแม่ป่วยทางจิต ติดสุราและครอบครัวที่เลี้ยงดูเด็กอย่างเข้มงวด มีการลงโทษรุนแรง ทั้งนี้ Bandura และ Walters ได้กล่าวถึงพฤติกรรมของบิดามารดาที่ทำให้เด็กมีพฤติกรรมความรุนแรง ได้แก่ การลงโทษถ้าเด็กไม่สู้คนอื่น ยุยงชักจูงให้เด็กต่อสู้มองคนที่ไม่สู้คนอื่นว่าอ่อนแอ เช่น ไม่เป็นลูกผู้ชาย และเพิกเฉยต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กโดยไม่แก้ไข ครอบครัวดังกล่าวคือที่มาของการเกิดพฤติกรรมความรุนแรงอยู่เรื่อยๆ และแสดงให้เห็นการถ่ายทอดพฤติกรรมความรุนแรงภายในครอบครัวจากรุ่นหนึ่งไปยังอีกรุ่นหนึ่ง

3. ผลกระทบจากสื่อต่างๆ การพบเห็นความก้าวร้าวรุนแรงจากสื่อต่างๆ มีผลกระทบคือ กระตุ้นให้อยากแสดงพฤติกรรมก้าวร้าว หรือยอมรับว่าพฤติกรรมก้าวร้าวเป็นเรื่องปกติธรรมดาในชีวิตประจำวัน พบว่าการกระทำผิดของวัยรุ่นส่วนหนึ่งเป็นการตามแบบอย่าง que เห็นในโทรทัศน์ Huesmann และคณะ (อ้างถึงใน ซลิตาภรณ์, 2545, น. 164-166) ได้ให้ข้อเสนอผลกระทบจากสื่อต่างๆ ว่าภาพความรุนแรงกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจอยากที่จะทำตามแบบ ความอยากมีมากขึ้นเมื่อได้เห็นซ้ำๆ และเกิดการหาเหตุผลสนับสนุน หรือเกิดการยอมรับว่าความรุนแรงเป็นทางเลือกหนึ่งในการแก้ปัญหา

4. การพัฒนาพฤติกรรมความรุนแรงในกลุ่มเด็กด้วยการแสดงความรุนแรงต่อเด็ก เป็นผลจากการทำตามแบบอย่าง ในขณะที่เดียวกันก็กระตุ้นความรู้สึกก้าวร้าว ร่วมกับการเห็นการใช้ความรุนแรงในผู้ใหญ่

5. การเผชิญกับสถานการณ์ที่กดดันกระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมความรุนแรงเพิ่มขึ้นได้ พบว่าเด็กที่เคยผ่านประสบการณ์ที่กดดันต่อจิตใจ มีโอกาสเกิดพฤติกรรมความรุนแรงเมื่อโตขึ้น ปัจจุบันนี้ถือว่า มีความกดดันต่อจิตใจ อย่างไรก็ตามปัจจัยเหล่านี้ไม่ได้เฉพาะเจาะจงสำหรับการเกิดพฤติกรรมความรุนแรง แต่มีผลร่วมกับปัจจัยอื่น และทำให้เด็กมีความเสี่ยงที่จะเกิดพฤติกรรมความรุนแรงภายหลัง

6. ผลกระทบจากเหตุการณ์ต่างๆ ที่มีความสัมพันธ์กับการเกิดพฤติกรรมความรุนแรง ได้แก่ อยู่ในสภาพแวดล้อมที่เข้มงวด ขาดแคลนด้านวัตถุ อยู่ในสถานการณ์ที่มีความเครียดสูง อยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีการแข่งขันกันโดยขาดความเห็นอกเห็นใจ และถูกปฏิเสธหรือไม่ยอมรับจากบุคคลรอบข้าง

จากปัจจัยข้างต้น ผู้วิจัยสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการศึกษานี้ โดยนำปัจจัยเหล่านี้มาจำแนกข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ เพื่อจัดกลุ่มประเภทปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะคิด และพฤติกรรมของผู้ชมต่อภาพยนตร์ตัวอย่างเรื่องความรุนแรง อีกทั้งยังอธิบายถึงที่มาของปัจจัยต่างๆ เพื่อสะท้อนถึงเบื้องหลังความคิดของผู้ชม

2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทศนคติ และพฤติกรรม (KAP)

ทฤษฎี KAP เป็นทฤษฎีที่ให้ความสำคัญกับตัวแปร 3 ตัว คือ ความรู้ (knowledge) ทศนคติ (attitude) และการยอมรับปฏิบัติ (practice) ของผู้รับสาร อันอาจมีผลกระทบต่อสังคมต่อไป

สุรพงษ์ โสธนะเสถียร (2533, น. 119-121) ได้กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่าง ความรู้ ทศนคติ และพฤติกรรม ไว้ว่า อันตรกิริยาของผู้รับสารที่มีต่อสิ่งรอบด้านโดยถูกกำหนดจากอิทธิพลของปัจจัยต่างๆ ในสังคม โดยเฉพาะจากระบบสังคม (social system) และระบบสื่อสาร (media system) เป็นสำคัญ ที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะมีรากฐานจากสมมติคติที่ว่า ยิ่งระบบมีการรวมศูนย์มากขึ้นเท่าไร (centralization) ปัจเจกชนก็จะต้องพึ่งพิงด้านต่างๆ ของระบบมากขึ้นเท่านั้น ทั้งนี้เนื่องจากการรวมศูนย์ก่อให้เกิดบทบาทด้านความลับ (secrecy) และการครอบงำ (coercion) จากแหล่งสาร การสื่อสารทางสังคมจึงสามารถสะท้อนถึงผลกระทบในด้านดังกล่าวได้ ยิ่งระบบสังคมเน้นในเรื่องเสถียรภาพ และระบบสื่อสารเน้นในการรวมศูนย์ของข่าวสาร ผู้รับสารก็ต้องยิ่งพึ่งพิงสารสนเทศจากสังคม (รัฐ) มากยิ่งขึ้น ดังนั้นองศาของความเข้มข้น (degree) ในการรวมศูนย์ จึงอาจสะท้อนถึงผลกระทบที่มีต่อสังคมได้ เพราะสังคมที่มีการรวมศูนย์ต่ำ ก็จะเกิดผลกระทบต่อผู้รับสารแบบหนึ่ง ซึ่งแตกต่างจากผลกระทบที่เกิดจากสังคมที่มีการรวมศูนย์สูง เช่นเดียวกันผลกระทบที่เกิดกับปัจเจกชน ผู้รับสารก็อาจสะท้อนถึงสภาพของระบบสังคมและระบบสื่อสารได้ในเชิงกลับกัน ผลกระทบจึงกลายเป็นกลไกของสังคมที่สะท้อนสภาพสังคมและควบคุมสังคมให้มีสภาพหรือลักษณะหนึ่งๆ ผลกระทบที่เปลี่ยนแปลงไปก็จะแสดงถึงสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปด้วย ที่เป็นเช่นนั้นก็เพราะผลกระทบจะเกิดขึ้นจากสภาพสังคมและกลับไปสู่สภาพสังคม ผลกระทบจึงอาจเป็นขั้นตอน หรือเป็นส่วนหนึ่งของการย้อนกลับสาร (feedback) ได้

ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับปัจเจกชนผู้รับสารที่สำคัญ อาจจำแนกได้เป็น 3 ลักษณะคือ

1. ความรู้ (knowledge or cognition)
2. ทศนคติ (attitude or affection)
3. พฤติกรรม (practice or behavior)

ความรู้

ในที่นี้เป็นการรับรู้เบื้องต้น ซึ่งบุคคลส่วนมากจะได้รับผ่านประสบการณ์โดยการเรียนรู้จากการตอบสนองต่อสิ่งเร้า (S-R) แล้วจัดระบบเป็นโครงสร้างของความรู้ที่ผสมผสานระหว่างความจำ (ข้อมูล) กับสภาพจิตวิทยา ด้วยเหตุนี้ความรู้จึงเป็นความจำที่เลือกสรรซึ่งสอดคล้องกับสภาพจิตใจของตนเอง ความรู้จึงเป็นกระบวนการภายในที่ผู้อื่นจะรับรู้ได้จากการอนุมานมากกว่าการสังเกตได้

โดยตรง อย่างไรก็ตามความรู้ก็อาจส่งผลต่อพฤติกรรมที่แสดงออกของมนุษย์ต่อไป ผลกระทบที่มีต่อผู้รับสารเชิงความรู้ในทฤษฎีการสื่อสารนั้นอาจปรากฏได้จากสาเหตุ 5 รูปแบบ คือ

1. การตอบข้อสงสัย (ambiguity resolution) การสื่อสารสังคมมักสร้างความสับสนให้กับสมาชิกในสังคม ผู้รับสารจึงมักแสวงหาสารสนเทศ โดยการอาศัยสื่อทั้งหลายเพื่อตอบข้อสงสัยและความสับสนของตน

2. การสร้างทัศนคติ (attitude formation) ผลกระทบเชิงความรู้ต่อการปลูกฝังทัศนคตินั้น ส่วนมากนิยมใช้สารสนเทศที่เป็นนวัตกรรม เพื่อสร้างทัศนคติให้คนยอมรับการแพร่ นวัตกรรมนั้น (ในฐานะความรู้)

3. การกำหนดวาระ (agenda setting) เป็นผลกระทบเชิงความรู้ที่สื่อกระจายออกไป เพื่อให้ประชาชนตระหนักและผูกพันกับประเด็นวาระที่สื่อกำหนดขึ้น หากตรงกับภูมิหลังของปัจเจกชน และค่านิยมของสังคมแล้ว ผู้รับสารก็จะเลือกสรรสารสนเทศนั้น

4. การพอกพูนระดับความเชื่อ (expansion of the belief system) การสื่อสารสังคมมักจะกระจายความเชื่อ ค่านิยม และอุดมการณ์ด้านต่างๆ ไปสู่ประชาชน จึงทำให้ผู้รับสารรับทราบระบบความเชื่อที่หลากหลายและลึกซึ้งไว้ในความเชื่อของตนมากขึ้นเรื่อยๆ

5. การรู้แจ้งต่อค่านิยม (value clarification) ความขัดแย้งในเรื่องค่านิยมและอุดมการณ์เป็นภาวะปกติของสังคม สื่อมวลชนที่น่าเสนอข้อเท็จจริงในประเด็นเหล่านั้น ย่อมทำให้ประชาชนผู้รับสารเข้าใจถึงค่านิยมเหล่านั้นชัดเจนยิ่งขึ้น

Patrick Meredith (1973) ได้พูดถึงความรู้ว่าจำเป็นต้องมีองค์ประกอบ 2 อย่าง คือ ความเข้าใจและการคงอยู่ (Understanding and Retaining) เพราะความรู้ หมายถึง การที่สามารถจำได้ถึงบางสิ่งบางอย่างซึ่งเราเข้าใจมาแล้ว ดังนั้นกระบวนการรับรู้จะเกี่ยวข้องกับ 3 ขั้นตอน ต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 การเลือกเปิดรับสื่อหรือเลือกสนใจ (Selective Exposure or Selective Attention) หมายถึง แนวโน้มที่ผู้รับสารจะเลือกสนใจหรือเปิดรับสาร ทั้งการเลือกโดยจงใจหรือการเลือกโดยไม่จงใจ จากแหล่งหนึ่งแหล่งใดที่มีอยู่ด้วยกันหลายแหล่ง การเลือกเปิดรับสารมีความสัมพันธ์กับปัจจัยต่างๆ หลายประการ เช่น ทัศนคติเดิม ความเชื่อ อุดมการณ์ ศาสนา ลัทธิ ประเพณี วัฒนธรรม ประสบการณ์ ฯลฯ

ขั้นตอนที่ 2 การเลือกรับรู้ หรือเลือกตีความ (Selective Perception or Selective Interpretation) ผู้รับสารแต่ละคนอาจจะตีความหมายสารขึ้นเดียวกันที่ส่งผ่านสื่อมวลชนไม่ตรงกัน ความหมายของสารที่ส่งไปถึงไม่ได้อยู่ที่ตัวอักษร รูปภาพ หรือคำพูดเท่านั้น แต่อยู่ที่ผู้รับสารเลือกที่จะรับรู้หรือเลือกตีความหมายของสารตามความเข้าใจของตนเอง หรือตามทัศนคติ ประสบการณ์ ความเชื่อ ความต้องการ ความคาดหวัง แรงจูงใจ สภาวะร่างกาย หรือสภาวะอารมณ์ในขณะนั้นด้วย

ขั้นตอนที่ 3 กระบวนการเลือกจดจำ (Selective Retention) เป็นแนวโน้มในการเลือกจดจำสารเฉพาะส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติ ฯลฯ ของตน

การเกิดความรู้ไม่ว่าระดับใดก็ตามย่อมมีความสัมพันธ์กับความรู้สึคนึกคิด ซึ่งเชื่อมโยงกับสภาพจิตใจในบุคคลต่างกัน อันมีปัจจัยมาจากประสบการณ์ที่สั่งสมมาและสภาพแวดล้อมที่มีอิทธิพลทำให้บุคคลมีความคิดและแสดงออกตามความคิด ความรู้สึกของตน ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าความรู้สึกเป็นบ่อเกิดแห่งทัศนคตินั้นเอง

การศึกษาเรื่องความรู้ จึงสามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นกรอบแนวคิดในการศึกษาครั้งนี้ โดยอธิบายถึงองค์ประกอบของความรู้และกระบวนการรับรู้ของผู้ชม ที่ส่งผลต่อความสามารถในการเรียนรู้สารต่างๆ จากภาพยนตร์ตัวอย่าง ทั้งนี้ความรู้ถือเป็นตัวแปรหนึ่งที่จะสร้างทัศนคติและแนวโน้มพฤติกรรมความรุนแรงรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งได้ในอนาคต ผู้ศึกษาจึงจำเป็นต้องศึกษาเรื่องความรู้ของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในเรื่องก่อนเป็นอันดับแรก

ทัศนคติ

สุรพงษ์ โสธนะเสถียร (2533, น. 121-122) ได้กล่าวไว้ว่า ทัศนคติเป็นคำที่สับสนในความหมาย แม้จะยอมรับกันทั่วไปว่าทัศนคติสามารถเป็นดัชนี (index) ว่าบุคคลนั้นคิดและรู้สึกอย่างไรกับคนรอบข้าง วัตถุ หรือสิ่งแวดล้อม โดยทัศนคตินั้นมีรากฐานมาจากความเชื่อที่อาจส่งผลถึงพฤติกรรมในอนาคตได้ ทัศนคติจึงเป็นเพียงความพร้อมที่จะตอบสนองต่อสิ่งเร้า และทัศนคติเป็นพรมแดนเชื่อมโยงระหว่างความรู้กับพฤติกรรม แต่น่าสังเกตว่านักวิชาการหลายท่านเห็นว่า ทัศนคติประกอบด้วยความรู้ ความรู้สึก และพฤติกรรม ทำให้นิยามทัศนคติกลายเป็นผลรวมของ KAP แต่อย่างไรก็ตาม มีนักวิชาการอีกส่วนหนึ่งที่ใช้ทัศนคติในความหมายที่แยกออกไปว่า ทัศนคติเป็นมิติของการประเมิน เพื่อแสดงว่าชอบหรือไม่ชอบต่อประเด็นหนึ่งๆ ถ้าเป็นเช่นนั้นทัศนคติก็น่าจะเป็นเพียง affective หรือ emotional หรือ feeling เท่านั้น

ดังนั้น KATP (At : Attitude) หรือ CAFB (Affection) จึงมักใช้ปะปนกันอยู่เสมอ ในที่นี้ก็จะใช้ในความหมายที่ไม่แตกต่างกัน สิ่งที่น่าพิจารณาก็คือว่า ทั้ง Kat และ CAF ต่างก็เป็นกระบวนการภายใน (internal process) ที่จัดให้เป็นการสื่อสารภายในบุคคล (intrapersonal communication) นักวิชาการหลายท่านจึงมักศึกษา Kat หรือ CAF พร้อมกันไป เสมือนเป็นตัวแปรเดียวโดยไม่ได้แยกออกจากกัน อย่างไรก็ตามอาจมีบางท่านที่เลือกใช้คำว่ามติ (opinion) แทน เพราะมติหรือมติมหาชนนั้นเป็นทัศนคติร่วมกันของคนในสังคม หรือคนกลุ่มใหญ่ในประเด็นใดประเด็นหนึ่งโดยเฉพาะ ในด้านการเมือง ทัศนคติในทฤษฎีการฟังฟังจึงเป็นผลกระทบที่เกิดจากสารสนเทศที่ส่งออกไป เพื่อให้ผู้รับสารเกิดความรู้สึกชด หรือห่างต่อสารสนเทศนั้นๆ ความใกล้ชิดหรือความห่างหมายถึง องศา (ความเข้มข้น) ของความวิตกกังวลหรือความผูกพันในประเด็นที่มากกระทบผู้รับสาร อันมีผลต่อพฤติกรรมต่อไป

การเกิดทัศนคติ

Rensis Likert (1967) ได้ศึกษามูลเหตุของการเกิดทัศนคติของคน ซึ่งเป็นผลการศึกษาที่เน้นถึงการเกิดทัศนคติตามหลักวิชาด้านการสื่อสารโดยเฉพาะ โดยสรุปการศึกษาไว้ว่า ทัศนคติเป็นสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้จากแหล่งทัศนคติต่างๆ ที่มีอยู่ และแหล่งที่ทำให้คนเกิดทัศนคติที่สำคัญ คือ

1. ประสบการณ์เฉพาะอย่าง (Specific Experience) เมื่อบุคคลมีประสบการณ์เฉพาะอย่างต่อเนื่องต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในทางที่ดีและไม่ดี จะทำให้เขาเกิดทัศนคติต่อสิ่งนั้นไปในทางที่ดีหรือไม่ดี จะทำให้เกิดทัศนคติต่อสิ่งนั้นไปในทิศทางที่เคยมีประสบการณ์มาแล้ว เช่น การรับรู้และจดจำต่อภาพความรุนแรงในสื่อ เกิดจากที่ผู้รับสารมีประสบการณ์คล้ายคลึงกับเหตุการณ์ในเรื่อง และแสดงทัศนคติออกมาตามประสบการณ์จริงของตน

2. การติดต่อสื่อสารจากบุคคลอื่น (Communication from others) การได้รับการติดต่อจากบุคคลอื่น จึงทำให้เกิดทัศนคติจากการรับรู้ข้อมูลต่างๆ จากผู้อื่นได้ เช่น การมีปฏิสัมพันธ์ต่อบุคคลอื่น หรือการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ความรุนแรงต่อบุคคลอื่น อาจช่วยเสริมหรือเปลี่ยนมุมมองทัศนคติด้านความรุนแรงของบุคคลนั้นๆ

3. สิ่งที่เป็นแบบอย่าง (Model) การเลียนแบบผู้อื่นทำให้เกิดทัศนคติ เช่น เด็กเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมเมื่อเปิดรับชมภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ เช่น การเตะต๋อย หรือการทะเลาะวิวาท ทำให้เกิดทัศนคติที่ว่า การกระทำความรุนแรงสามารถทำได้ ถ้าพฤติกรรมนั้นเป็นไปเพื่อพิทักษ์ความชั่วร้าย

4. ความเกี่ยวข้องกับสถาบัน (Institutional Factors) ทัศนคติของบุคคลหลายอย่างเกิดขึ้นเนื่องจากความเกี่ยวข้องกับสถาบัน เช่น หน่วยงานรัฐที่เข้ามาควบคุมสื่อที่มีความรุนแรงด้วยการเซ็นเซอร์ภาพความรุนแรง เพื่อปิดกั้นการรับรู้ทางสายตาของผู้รับสาร และเกิดทัศนคติที่ว่าบทบาทของผู้ปกครอง คือการปกป้องเด็กและเยาวชนจากสื่อที่ไม่เหมาะสมไม่ให้รับรู้ในสิ่งที่ไม่เหมาะสมกับวัย และเพื่อศีลธรรมอันดีของสังคม

ทั้งนี้ ความสอดคล้องกันระหว่างความรู้และทัศนคติของผู้รับสาร เมื่อบุคคลเกิดการสั่งสม KA ในระยะยาวแล้ว จึงอาจส่งผลต่อพฤติกรรมในลำดับต่อไป

พฤติกรรม

สุรพงษ์ โสธนะเสถียร (2533, น. 123-124) ได้กล่าวต่อถึงพฤติกรรมว่า แม้ว่าพฤติกรรมบางอย่างอาจเกิดขึ้นได้ตามลำพังโดยมิได้มีพื้นฐานของพฤติกรรมนั้นมาก่อน แต่พฤติกรรมเหล่านั้นในแง่ภาพรวมทางสังคมก็มักเสื่อมสลายไปเร็วหรือไม่เป็นระบบ อย่างไรก็ตามพฤติกรรมส่วนใหญ่เป็นการแสดงออกของบุคคลโดยมีพื้นฐานที่มาจาก KA ของบุคคล การที่บุคคลมีพฤติกรรมแตกต่างกันก็เนื่องมาจากการมี KA ที่แตกต่างกัน ความแตกต่างของ KA เกิดขึ้นได้ก็เพราะความแตกต่างอันเนื่องมาจากการเปิดรับสื่อ และความแตกต่างกันในการแปลความสารที่ตนเองได้รับ จึงก่อให้เกิดประสบการณ์สั่งสมที่แตกต่างกัน อันมีผลกระทบต่อพฤติกรรมของบุคคล พฤติกรรมที่ถูกโน้มน้าวโดยการสื่อสารนั้น

อาจเกิดขึ้นจากกระบวนการเรียนรู้หรือการตอบสนองต่อสื่อ (S-R) ซึ่งมักจะมีมูลฐานจากการคำนึงถึงตนเองเป็นหลัก ในบางครั้งสื่อและความพยายามของการสื่อสารสังคมในปัจจุบัน จึงพยายามทำให้บุคคลมีพฤติกรรมเพื่อส่วนรวมของสังคมหรือเพื่อผู้อื่น (altruistic prosocial behavior) ดังนั้นการกระจายการสื่อสารในสังคมจึงมิได้มุ่งหวังผลเฉพาะบุคคลเช่นทฤษฎีเก่าๆ แต่มุ่งหวังที่จะให้มนุษย์มีพฤติกรรมที่อยู่ร่วมกันได้โดยสันติ ซึ่งเป็นผลที่เกิดขึ้นจากการปลูกสำนึกผู้รับสาร มิใช่เกิดจากการครอบงำของผู้ส่งสารแต่เพียงฝ่ายเดียว โดยทั่วไปการโน้มน้าวพฤติกรรมการสื่อสารสามารถเกิดขึ้นได้ในทุกระดับ ตั้งแต่ระดับปัจเจกชน คนข้างเคียง (กลุ่ม) จนถึงระดับสังคม (สถานการณ์) การโน้มน้าวพฤติกรรมในทุกระดับของการสื่อสารทางสังคมอาจผ่านสื่อโดยอาศัยวิธีการ เช่น

1. การปลูกเร้าอารมณ์ (emotional arousal) เพื่อให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจในการติดตามไม่ว่าด้วยภาพหรือเสียง เช่น บรรยากาศในการประกาศปฏิวัติรัฐประหาร

2. ความเห็นอกเห็นใจ (empathy) ด้วยการแสดงความอ่อนโยน เสียสละ และความกรุณาปราณี ยอมแพ้เพื่อความเป็นพระก็อาจโน้มน้าวผู้คนที่ให้ยอมรับได้ เช่น คนไปลงคะแนนเสียงเลือกตั้งให้ก็เพราะเห็นว่าผู้สมัครคนนั้นถูกโจมตีจากผู้สมัครคนอื่น ๆ

3. การสร้างแบบอย่างขึ้นในใจ (internalized norms) เป็นการสร้างมาตรฐานอย่างหนึ่งขึ้น เพื่อให้มาตรฐานนั้นปลูกศรัทธาและเป็นตัวอย่างแก่ผู้รับสารที่จะต้องปฏิบัติตาม เช่น วลีของการโฆษณาที่ว่า “เอกลักษณ์ของเอกบุรุษ”

4. การให้รางวัล (reward) เช่น การลด แลก แจก และแถม ในการโฆษณาเพื่อเป็นการจูงใจให้ซื้อสินค้าที่หอนั้นๆ

ผลของการโน้มน้าวด้วยวิธีข้างต้น ก่อให้เกิดพฤติกรรมพื้นฐาน 2 แบบ คือ

1. กระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมใหม่ๆ หรือให้มีพฤติกรรมที่ต่อเนื่อง (activation)
2. หยุดยั้งพฤติกรรมเก่า (deactivation)

ทั้งการกระตุ้นและการหยุดยั้ง เป็นพฤติกรรมพื้นฐานที่ก่อให้เกิดพฤติกรรมอื่นๆ ตามมา เช่น การตัดสินใจฉวยต่อประเด็นปัญหา การจัดหาวิธีการดำเนินงานและสร้างพฤติกรรมเพื่อส่วนรวม

โดยสรุป KAP เป็นผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้รับสาร อันเนื่องมาจากผู้รับสารนั้นเป็นส่วนหนึ่งของระบบสังคมกับการสื่อสาร หากการส่งสารและการกระจายนวัตกรรมจำเป็นต้องผ่านการสื่อสารสังคมแล้ว สมรรถนะผลของการส่งสารและการกระจายนวัตกรรมก็สามารถวัดได้จากการสำรวจ KAP ซึ่งมักนิยมกระทำเสมอ ดังเช่น การประเมินนโยบายของรัฐบาลและการวิจัยโฆษณา เป็นต้น

จากการศึกษาทฤษฎี KAP ผู้วิจัยสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยเริ่มตั้งแต่การจดจำจากต่างๆ รายละเอียดด้านภาพและเนื้อหา รวมไปถึงความรู้สึกต่อเหตุการณ์นั้นๆ เพื่อสะท้อนถึงทัศนคติของผู้ชมจากสิ่งที่จดจำได้ รวมถึงที่มาของทัศนคตินั้นว่ามีปัจจัย

โตบ้างที่ทำให้ผู้ชมมีชุดความคิดนี้เกิดขึ้น อีกทั้งผู้วิจัยได้นำพฤติกรรมขณะรับชมมาวิเคราะห์ให้สอดคล้องกับความรู้และทัศนคติที่ผู้ชมแสดงออกมา และนำชุดข้อมูลเหล่านั้นมาศึกษาถึงแนวโน้มพฤติกรรมหลังจากรับชมภาพยนตร์ตัวอย่าง

2.3 งานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

ในการค้นคว้างานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยพบข้อมูลเกี่ยวกับความหลากหลายของความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ทั้งในโลกความเป็นจริงที่สื่อสะท้อนออกมา รวมไปถึงความรุนแรงที่สื่อประกอบสร้างขึ้น เพื่อสร้างความชอบธรรมในตำแหน่งทางสังคมและวัฒนธรรมของตนเอง ทั้งความรุนแรงทางตรง ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และความรุนแรงทางวัฒนธรรม อันจะเห็นได้จากงานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

2.3.1 งานวิจัย

ปานรัตน์ นิ่มตลุง (2549, น. ค) ศึกษาละครโทรทัศน์ที่ปรากฏความรุนแรงในครอบครัวต่อสตรี ศึกษาสตรีที่ผ่านประสบการณ์ความรุนแรงในครอบครัว และเคยใช้บริการกับมูลนิธิเพื่อนหญิง พบว่า ละครโทรทัศน์ไทยปรากฏความรุนแรง 2 ประเภท คือ

1. ความรุนแรงทางตรง ได้แก่ การทำร้ายร่างกาย ความรุนแรงทางจิตใจ ความรุนแรงทางเพศ ความรุนแรงทางเศรษฐกิจ และการปิดกั้นทางสังคม
2. ความรุนแรงทางวัฒนธรรม มีสาเหตุการกระทำความรุนแรงด้านตัวบุคคล ด้านสังคม และกลุ่มตัวอย่างมีประสบการณ์จากการถูกกระทำความรุนแรงในครอบครัวในระยะเวลาหนึ่ง จนนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงเพื่อแก้ไขปัญหา จนสามารถดำเนินชีวิตได้อย่างปกติ โดยกลุ่มตัวอย่างรับรู้ถึงเนื้อหาของละครที่มีการมุ่งเน้นการเสริมสร้างศีลธรรม จริยธรรมมากกว่าการพิทักษ์สิทธิ์แก่สตรีภายใต้มิติของการนำเสนอความรุนแรงผ่านละคร และมีการส่งเสริมวัฒนธรรมผ่านละครโทรทัศน์ โดยนำเสนอปมขัดแย้งทางวัฒนธรรมและแนวทางการแก้ปมขัดแย้งนั้นๆ

สิริภิญญ์ อินทรประเสริฐ (2557, น. 25-31) ได้ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของสื่อกับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน ในเขตกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ด้านพฤติกรรมการเข้าชมสื่อแต่ละประเภทของกลุ่มตัวอย่าง พบว่าสื่อที่กลุ่มตัวอย่างทุกคนเข้าถึงและใช้ประโยชน์เป็นอันดับแรกคือ โทรทัศน์ จำนวน 400 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 รองลงมาคือ อินเทอร์เน็ต จำนวน 381 คน คิดเป็นร้อยละ 95.25 และภาพยนตร์ จำนวน 378 คน คิดเป็นร้อยละ 94.50

ด้านเวลาที่เข้าชมสื่อแต่ละประเภทในหนึ่งวัน แบ่งได้เป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ 1 สื่อที่มีการเข้าชมมาก โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลาเข้าชม 1-3 ชั่วโมงต่อวันหรือมากกว่า 3 ชั่วโมงต่อวัน สื่อประเภทนี้ ได้แก่ ภาพยนตร์ โทรทัศน์ เกมคอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และโทรศัพท์เคลื่อนที่ กลุ่มที่ 2 ส่วนสื่อที่มีการเข้าชมน้อย โดยกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ใช้เวลาเข้าชมน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อวัน สื่อประเภทนี้ ได้แก่ วิทยุและหนังสือพิมพ์

ด้านความรุนแรงที่อยู่ในสื่อ ด้านภาพที่รุนแรง พบว่าสื่อที่กลุ่มตัวอย่างคิดว่ามีภาพความรุนแรงที่ทำให้ตกใจ หวาดเสียว สะเทือนอารมณ์มากเป็นอันดับแรกคือ ภาพยนตร์ จำนวน 262 คน คิดเป็นร้อยละ 65.50 รองลงมาคือ โทรทัศน์ จำนวน 222 คน คิดเป็นร้อยละ 55.50 และ อินเทอร์เน็ต จำนวน 202 คน คิดเป็นร้อยละ 50.50 ด้านเสียงที่รุนแรง พบว่าสื่อที่กลุ่มตัวอย่างคิดว่ามีเสียงรุนแรงที่ทำให้ตื่นเต้น ตกใจ หวาดกลัวอันดับแรก คือ ภาพยนตร์ จำนวน 273 คน คิดเป็นร้อยละ 68.25 รองลงมาคือ โทรทัศน์ จำนวน 235 คน คิดเป็นร้อยละ 58.75 และอินเทอร์เน็ต จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.25 และด้านเนื้อหาที่รุนแรง พบว่าสื่อที่กลุ่มตัวอย่างคิดว่ามีเนื้อหารุนแรงที่กระทบต่อความรู้สึกโกรธแค้น หรือเศร้า เสียใจอย่างรุนแรงอันดับแรก คือ โทรทัศน์ จำนวน 264 คน คิดเป็นร้อยละ 66.00 รองลงมาคือภาพยนตร์ จำนวน 167 คน คิดเป็นร้อยละ 41.75 และหนังสือพิมพ์ จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 29.50

สรุปได้ว่าอิทธิพลของสื่อ ได้แก่ เวลาที่เข้าชมสื่อแต่ละประเภทในหนึ่งวันและความรุนแรงที่อยู่ในสื่อมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชนในระดับปานกลางค่อนข้างสูง (ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์อยู่ระหว่าง 0.50 – 0.68)

ด้านอิทธิพลของสื่อที่มีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน จากการวิจัยพบว่าเวลาที่เข้าชมสื่อแต่ละประเภทในหนึ่งวัน และความรุนแรงที่อยู่ในสื่อมีความสัมพันธ์กับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีการปลูกฝัง (Cultivation Theory) ที่กล่าวว่า ชาวสารในสื่อมวลชนมีส่วนปลูกฝังความคิดของผู้รับสารเกี่ยวกับโลกที่แท้จริง เนื้อหาที่อยู่ในสื่อมักเกี่ยวข้องกับความรุนแรง อาชญากรรม ความขัดแย้ง เรื่องราวทางเพศ อยู่เสมอๆ จนทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกที่โลกนี้เต็มไปด้วยความรุนแรง อาชญากรรม ความขัดแย้ง ความไม่ปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนซึ่งยังมีประสบการณ์ชีวิตน้อย จึงเกิดการคล้อยตามและเชื่อตามที่สื่อนำเสนอ (Morgan, 2009) ดังนั้นเมื่อเด็กและเยาวชนเห็นภาพเหตุการณ์ความรุนแรงที่อยู่ในข่าว ในเนื้อหาของละครหรือภาพยนตร์จึงเข้าใจไปว่าความรุนแรงเหล่านั้นเป็นเรื่องปกติธรรมดาที่พบเห็นได้ทั่วไปในสังคม ยิ่งระยะเวลาเข้าชมสื่อที่มีความรุนแรงยิ่งนานเท่าไรพวกเขาก็จะซึมซับเอาความรุนแรงเหล่านั้นมากตามไปด้วย ทำให้แสดงพฤติกรรมความรุนแรงเหล่านั้นออกมาในอนาคต นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับทฤษฎีแรงเสริม (Reinforcement Theory) ที่อธิบายว่าความรุนแรงในสื่อต่างๆ แม้จะไม่ได้มีส่วนเพิ่มเติมหรือลดความเป็นไปได้ในการแสดงพฤติกรรมรุนแรง

ของผู้รับสารอย่างเด่นชัด แต่มีผลในการเสริมความก้าวร้าวรุนแรง หรือเป็นแรงเสริมการต่อต้านความก้าวร้าวรุนแรงที่มีอยู่แล้วของบุคคลผู้รับสาร (Klapper, 2010) ดังนั้นเด็กและเยาวชนที่มีพื้นฐานจิตใจที่ชอบความรุนแรงอยู่แล้ว เมื่อได้รับรู้ความรุนแรงจากสื่อ จึงพร้อมที่จะแสดงพฤติกรรมที่รุนแรงออกมาเมื่อพวกเขามีโอกาส นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้โดยการสังเกต (Observational Learning Theory) ที่กล่าวว่าคนทั่วไปสามารถเรียนรู้พฤติกรรมก้าวร้าวโดยการสังเกตลักษณะพฤติกรรมความก้าวร้าวจากสื่อมวลชน เช่น วิธีการฆ่า การทรมาน การรังแกผู้อื่น ฯลฯ และบางครั้งอาจจะเลียนแบบความก้าวร้าวของผู้แสดงในเรื่องด้วย (Bandura & Walters, 2010) ดังนั้นเด็กและเยาวชนที่ได้รับชมสื่อที่มีความรุนแรงต่างๆ จึงเกิดความต้องการการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมความรุนแรงเหล่านั้นทันทีที่สบโอกาส เช่น ใช้กำลังทำร้ายร่างกายผู้อื่นแทนการแก้ปัญหาโดยสันติวิธี หรือการกล่าวหาว่าไม่สุภาพในการสนทนา โดยพฤติกรรมเหล่านั้นก็เป็นที่ยอมรับในหมู่เพื่อนฝูงเยาวชนด้วยกัน

ยูพาพร ปิวะพงษ์ (2554, น. 13-14) ศึกษาอิทธิพลของสื่อลามกที่มีผลต่อการกระทำผิดทางเพศของเด็กและเยาวชน จากการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านพฤติกรรมของการเปิดรับสื่อลามกและทัศนคติของเด็กและเยาวชนที่มีต่อสื่อลามกส่วนใหญ่เชื่อว่า สื่อลามกมีอิทธิพลต่อการกระทำผิดทางเพศ เพราะเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดทางเพศทั้ง 220 คน เคยรับชมสื่อลามก โดยมีสาเหตุมาจากกลุ่มเพื่อน ซึ่งในการกระทำผิดครั้งนี้อยู่ในอาการเมาสุรา/เสพยาเสพติด และในส่วนของทัศนคติของเด็กและเยาวชนที่มีต่อสื่อลามกนั้นจะแบ่งตามพฤติกรรมที่แสดงออกของสื่อในรูปแบบและลักษณะต่างๆ

ประสบการณ์การกระทำผิดมีการจำแนกออกตามฐานความผิดต่างๆ ตลอดจนศึกษาปัจจัยทางด้านครอบครัว ส่วนใหญ่มีความสนิทสนมกันดี ปัจจัยทางด้านกลุ่มเพื่อนพบว่า กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลในการกระทำผิดในการแนะนำ เรียนรู้วิธีการมีเพศสัมพันธ์ ตลอดจนพฤติกรรมรุนแรงโทรมหญิงจากการบอกเล่าของกลุ่มเพื่อน เช่นเดียวกับปัจจัยทางด้านสื่อลามก ซึ่งทั้ง 220 คน ล้วนเคยรับชมสื่อลามกทั้งสิ้นจนนำไปสู่การลอกเลียนแบบพฤติกรรมทางเพศ และเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการกระทำผิดทางเพศ ปัจจุบันสื่อลามกสามารถเข้าถึงได้ง่าย เพราะเทคโนโลยีมีความเจริญก้าวหน้า ขาดแต่เพียงข้อจำกัดในการรับชม และปัจจัยทางการปฏิเสธความรับผิดชอบต่อผู้เสียหายพบว่า ตัวเหยื่อเองก็เป็นปัจจัยสำคัญ ไม่ว่าจะจากการที่เหยื่อ / ผู้เสียหายแต่งกายล่อแหลม มีการแสดงกริยารังเกียจในตัวผู้กระทำผิด ตลอดจนการมีความโกรธแค้นไม่พอใจในตัวเหยื่อ / ผู้เสียหาย

ศิริมิตร ประพันธ์รุจิ (2551) ศึกษาเรื่อง การประกอบสร้างความหมายของอัตลักษณ์ “ความเป็นลาว” จากภาพยนตร์เรื่อง “หมากเตะ โลกตะลึง” ทั้งๆ ที่ตลอดเรื่องนั้นผู้ชมจะมองไม่เห็นเลยว่าหนังเรื่องนี้ใครเป็นผู้เล่าเรื่อง แต่ผลจากการวิเคราะห์ด้วยบททั้งหมด ผู้วิจัยสรุปว่า ผู้ที่เล่าเรื่องนี้ก็คือชนชั้นกลางไทยที่เป็นนายทุนรุ่นใหม่ที่มีทัศนคติว่า “ความเป็นโลก” หรือ “ระบบทุนนิยมโลก” เป็นความทันสมัยซึ่งนำสิ่งที่ดีมาสู่ชีวิต แต่ “ความเป็นท้องถิ่นนั้น” เป็นความล้าหลังและ

ด้วยคุณภาพชีวิต ด้วยอำนาจในการประกอบสร้างดังกล่าว ทำให้ความหมายของ “ความเป็นลาว” ถูกสร้างให้เป็นความล้าหลังจากจุดยืนของผู้สร้างที่ไม่ปรากฏโฉมหน้ากลุ่มดังกล่าว อาจกล่าวได้ว่าการวางตำแหน่ง “ความเป็นลาว” เท่ากับ “ความล้าหลัง” ถือเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างอย่างหนึ่ง เนื่องจากการกดขี่ทางวัฒนธรรมจากสังคมที่ทันสมัยกว่า ซึ่งมองว่า สังคมใดที่ด้อยพัฒนาหรือไม่ทัดเทียมกับตน จะถูกวางจุดยืนไว้ในตำแหน่งที่ต่ำกว่า และต้องได้รับการพัฒนาเพราะมีความล้าหลัง

ผลการศึกษาในระดับของการเข้ารหัส “ความเป็นลาว” ในตัวบทของภาพยนตร์ นั้น ภายใต้อำนาจประกอบของแก่นเรื่อง / โครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก และเทคนิคภาพยนตร์ ความหมายของความเป็นลาวได้ถูกผลิตผ่านจุดยืนของ “คนไทยส่วนกลาง” ที่สร้างให้ลาว “กลายเป็น” ตัวตลก ล้าหลัง ด้อยพัฒนา ต้องพึ่งพิงทุนไทย (ทั้งทางด้านเศรษฐกิจและความรู้) และเป็นพลเมืองชายขอบของสังคมโลก ความหมายดังกล่าวถูกนำมาผลิตและผลิตซ้ำ เพื่อสร้างความชอบธรรมในการยืนยันว่า “ไทยอยู่เหนือลาว” มาโดยตลอด อย่างไรก็ตาม แม้จะมีการแก้ไขชื่อเรียกและสัญลักษณ์ของ “ลาว” ออกไปจากภาพยนตร์แล้วก็ตาม แต่ความหมายหลัก (Dominant Meaning) ก็ยังคงถูกรักษาไว้เหมือนเดิม

ผู้วิจัยพบว่า การตีความตัวบทของกลุ่มตัวอย่างคนลาวส่วนใหญ่ใช้ระบบคิดแบบ “ชาตินิยม” เห็นได้จากการตีความรหัสความหมายว่าด้วย “ความเป็นลาว” ที่เกี่ยวกับความรักชาติ การต่อสู้เพื่อชาติ ความก้าวหน้าของประเทศชาติ จะได้รับการยอมรับมากกว่าการต่อต้าน เช่น กลุ่มตัวอย่างจะเห็นด้วยกับอัตลักษณ์แบบ “ลาวรักชาติ” “ลาวสู้บ่ย่น” และ “ลาวก้าวสู่ความเป็นสากล” แต่หากเป็นความหมายที่ถูกดูหมิ่นศักดิ์หรือความภูมิใจในชาติของคนลาวจะได้รับการ “ต่อต้าน” และ “ต่อรอง” เช่น ลาวตลก ลาวชาตวินัย ลาวไร้รสนิยม ลาวรุนแรง ลาวซื้อบื้อ และลาวด้อยพัฒนา

สำหรับในแง่ของการถอดรหัส “ความเป็นลาว” นั้น ผู้วิจัยได้จำแนกกลุ่มตัวอย่างผู้ชมออกเป็น 2 กลุ่ม โดยกลุ่มตัวอย่างคนลาวในพื้นที่ต่างๆ มีระดับความเข้มข้นของ “ความเป็นชาตินิยม” แตกต่างกัน กลุ่มแรกได้แก่ กลุ่มคนลาวซึ่งมีทั้งที่อยู่ในประเทศลาวและกลุ่มที่เดินทางมาพำนักในประเทศไทย จากการสังเกตการณ์และสัมภาษณ์เจาะลึก พบว่า การถอดรหัสของกลุ่มตัวอย่างมีความแตกต่างหลากหลาย (Polysemy) ทั้งนี้ในกรณีของกลุ่มตัวอย่างที่เป็นเจ้าหน้าที่รัฐหรืออยู่ใกล้ศูนย์กลางอำนาจรัฐ (เช่น ผู้รับสารในเวียงจันทน์) และกลุ่มคนชนชั้นกลางที่มีการศึกษาสูงของลาว มีแนวโน้มที่จะมีความเป็นชาตินิยมสูงมาก ทำให้คนลาวกลุ่มนี้มีปฏิกิริยาต่อต้าน ต่อรอง ชูธงอุดมการณ์ “ความเป็นลาว” ในภาพยนตร์ที่นำเสนอสิ่งที่กระทบต่อ “อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติลาว” โดยผู้ผลิตคนไทย ในขณะที่กลุ่มอย่างประชาชนลาวทั่วไปที่อยู่ไกลจากศูนย์กลางดังกล่าว (เช่น ผู้รับสารนอกเมืองหลวง กลุ่มวัยรุ่น หรือชนชั้นแรงงานลาวที่มาทำงานในเมืองไทย) พบว่ากลุ่มคนเหล่านี้มีแนวโน้มใช้จุดยืนระหว่าง “ชาตินิยม” กับ “ทุนนิยม” ทำให้ปฏิกิริยาการต่อต้านรหัสความหมายว่าด้วย “ความเป็นลาว” ในมิติด้านการพัฒนาประเทศและบุคลิกแบบวัฒนธรรมโลกไม่ได้ถูกต่อต้าน

มากเท่ากับกลุ่มคนลาวกลุ่มแรกที่ให้น้ำหนัก “ความเป็นชาติ” มากกว่า “ความเป็นทุนนิยมโลก” หรือ แม้แต่ยอมรับภาพตัวแทน “ความเป็นลาว” ที่ถูกผลิตผ่านภาพยนตร์

ส่วนกรณีของผู้ชมคนไทย หากเป็นกลุ่มตัวอย่างที่ไม่มี “ประสบการณ์ตรง” (Direct experiences) เกี่ยวกับสังคมและวัฒนธรรมลาว (เช่น คนในกรุงเทพฯ) ส่วนใหญ่ใช้จุดยืนในการถอดรหัสผ่านสายตาแบบคนชนชั้นกลางเช่นเดียวกับผู้สร้างภาพยนตร์เรื่อง “หมากเตะ โลกตะลึง” กลุ่มตัวอย่างคนไทยในกรุงเทพฯ ใช้ระบบความคิดแบบ “ทุนนิยม” กับ “ชาตินิยม” ในการตีความ “ความเป็นลาว” ซึ่งจุดยืนจะคล้ายคลึงกับผู้สร้างภาพยนตร์หรือเป็นรหัสแบบ “Preferred code” ตามทัศนคติของสจวร์ต ฮอลล์ (Hall, 1980) กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างมีแนวโน้มเห็นด้วยและยอมรับความหมายที่ทำให้ “ลาวดูด้อยต่ำกว่าไทย” ที่ถูกประกอบสร้างผ่านภาพยนตร์ แต่หากเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มี “ประสบการณ์ตรง” พบว่า มีลักษณะการถอดรหัสที่หลากหลาย ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของประสบการณ์ที่แตกต่างกันไป ในขณะที่เดียวกันงานวิจัยเรื่องนี้ยังชี้ให้เห็นด้วยว่า สำหรับกลุ่มตัวอย่างคนไทยอีสานซึ่งมีความใกล้ชิดทางด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม จะมีลักษณะการถอดรหัสที่ “ก้ำกึ่ง” (In-between) ระหว่างจุดยืนในอัตลักษณ์ “ความเป็นไทย” และ “ความเป็นลาว” กล่าวคือ กลุ่มตัวอย่างใช้การถอดรหัสแบบ “Negotiated code” ตามทัศนคติของสจวร์ต ฮอลล์ (1980) หรือเป็นกลุ่มที่มีแนวโน้มต่อรองความหมาย “ความเป็นลาว” ในภาพยนตร์เรื่องหมากเตะ โลกตะลึง โดยใช้จุดยืน “ความเป็นไทย” ส่วนหนึ่ง กับ “ความเป็นท้องถิ่น” ส่วนหนึ่ง ในการตีความความหมายว่าด้วย “ความเป็นลาว” ในภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นจากจุดยืนของคนชนชั้นกลางของไทย โดยหากเป็นความหมายลาวในบริบทเกี่ยวกับอัตลักษณ์ด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น เช่น อาหารการกิน อุปนิสัย การแต่งกาย และภาษา คนอีสานจะมีการตีความโน้มเอียงไปในทางเดียวกับคนลาว แต่หากเป็นความหมายลาวในบริบททางด้านเศรษฐกิจการเมือง คนอีสานจะตีความโน้มเอียงมาทางคนไทยในกรุงเทพฯ เช่น ลาวด้อยพัฒนา และลาวพึ่งพิงไทย เป็นต้น

กล่าวโดยสรุป จากการวิเคราะห์การตีความของผู้รับสารว่าด้วย “ความเป็นลาว” ในภาพยนตร์เรื่อง “หมากเตะ โลกตะลึง” นั้น ทำให้เห็นว่าการลงรหัส “ความเป็นลาว” ของกลุ่มคนชนชั้นกลางรุ่นใหม่ของไทยได้รับการยอมรับจากคนกรุงเทพฯ เป็นส่วนใหญ่ การตีความแบบยอมรับความหมายตามตัวบท (Preferred code) ของคนไทยในกรุงเทพฯ นั้น มีนัยยะแสดงว่าผู้สร้างภาพยนตร์และคนชนชั้นกลางไทยต่างได้ใช้ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นพื้นที่ทางการเมืองและวัฒนธรรมอย่างหนึ่งในการประกอบสร้างอัตลักษณ์ และสถาปนาอำนาจเชิงสัญลักษณ์ให้กับคนไทยและคนลาวขึ้นมาในท่ามกลางกระแสความเป็นโลก แต่สำหรับการตีความตัวบทของคนลาว ปรากฏว่า ส่วนใหญ่คนลาวกลับไม่ค่อยยอมรับมากนัก ซึ่งความขัดแย้งในการตีความที่เกิดขึ้น ทำให้เห็นความขัดแย้งทางความหมายระหว่างฝ่ายไทยกับฝ่ายลาวที่มีต่อการประกอบสร้าง “อัตลักษณ์ความเป็นลาว” ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม จากการตีความของกลุ่มตัวอย่างไทยและคนลาว เห็นได้ว่า “อัตลักษณ์ความเป็นลาว” ไม่ได้

เป็นสำนึกที่เป็นหนึ่งเดียวกัน เพราะจากการตีความของคนไทยในกรุงเทพฯ คนไทยอีสาน และคนลาว แต่ละกลุ่มมีการตีความที่แตกต่างกันไป หรือแม้แต่การตีความภายในกลุ่มตัวอย่างคนลาว ก็พบว่าคนลาวส่วนในกลุ่มต่างๆ และพื้นที่ต่างๆ ก็มีการสร้างความหมาย “อัตลักษณ์ความเป็นลาว” ที่แตกต่างกันไปอีกด้วย

อาจกล่าวได้ว่า ในขณะที่สื่อบันเทิงไทยทำหน้าที่ผลิตสัญลักษณ์และความหมายของ “ความเป็นลาว” อยู่ นั่น แม้ชุดความหมายในเชิงการดูถูกนี้จะไม่ได้นำไปสู่ความขัดแย้งที่เป็นความรุนแรงทางกายภาพอย่างเป็นรูปธรรม แต่อุดมการณ์ดังกล่าวได้นำไปสู่การกดขี่ด้านอัตลักษณ์ “ความเป็นลาว” รวมถึงธำรงรักษาความรู้สึกไม่ไว้วางใจในความสัมพันธ์ไทย-ลาว

2.3.2 เอกสารที่เกี่ยวข้อง

กอบกุล จันทรโคติกา (2552, น. ค-ง) ได้ศึกษาความคิดเห็นของผู้ชมต่อการเซ็นเซอร์ฉากการใช้ยาเสพติดของละครไทย พบว่าปัจจัยที่มีผลต่อทัศนคติการเซ็นเซอร์ฉากการเสพยาเสพติดอย่างมีนัยสำคัญ ประกอบด้วย เพศ อายุ และการศึกษา ในขณะที่พฤติกรรมในการชมรายการโทรทัศน์เป็นปัจจัยที่ไม่ส่งผลกระทบต่ออย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งสะท้อนว่าทฤษฎีการครอบงำ (Cultivation Theory) ไม่สามารถนำมาประยุกต์ใช้อธิบายกรณีของฉากการเสพยาเสพติดของละครไทยได้ เนื่องจากผู้ชมที่ชมรายการโทรทัศน์เป็นเวลานานในแต่ละวันนั้น ไม่ได้มีทัศนคติต่อฉากการเสพยาเสพติดที่แตกต่างไปจากผู้ชมที่ชมรายการโทรทัศน์ไม่นาน ในขณะที่ผลการวิเคราะห์โดยแบบจำลอง Order Logit พบว่า ผู้ชมที่มีความกังวลต่อพฤติกรรมการเล่นแบบฉากการเสพยาเสพติดของเยาวชนจะมีแนวโน้มที่จะเห็นด้วยกับการเซ็นเซอร์ฉากการใช้ยาเสพติดของละครไทย นอกจากนี้ผลการวิเคราะห์ยังพบด้วยว่า เพศ อายุ และทัศนคติต่อการเซ็นเซอร์ฉากการเสพยาเสพติดของละครไทยของผู้ชม มีผลต่อความคิดเห็นในการเซ็นเซอร์หรือตัดฉากการเสพยาออกจากละครไทย

การคาดหวังของผู้ชม มีการให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้ปกครองในการควบคุมเนื้อหาของรายการโทรทัศน์ที่บุตรหลานของตนเลือกชมเป็นอันดับรองลงมา ซึ่งเป็นการสะท้อนอีกเช่นกันว่าผู้ชมรายการโทรทัศน์ของไทยนั้น ตระหนักถึงบทบาทของผู้ปกครองที่จะต้องดูแลบุตรหลานของตน โดยเฉพาะในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเสพยาเสพติด และเชื่อว่าเด็กและเยาวชนนั้นยังมีวุฒิภาวะที่ไม่พร้อมจะเข้าใจถึงความจริงของฉากต่างๆ ที่นำเสนอในละคร รวมถึงผู้ชมรายการโทรทัศน์ของไทยมีทัศนคติที่คาดหวังกับบทบาทของสื่อในการเซ็นเซอร์ตนเองเป็นอันดับสาม โดยมีทัศนคติที่สูงนักในด้านนี้ ซึ่งอาจสะท้อนได้ว่า ผู้ชมไม่คิดว่าสื่อมีความจำเป็นที่จะต้องเซ็นเซอร์ตัวเอง จึงไม่ได้คาดหวังจากสื่อ

Michael Haneke (Violence and Media, 2010, p. 575) กล่าวถึงโลกที่ทำให้ให้ผู้ชมรู้สึกร่วมไปกับความรุนแรงโดยที่ไม่รู้สึกผิดใดๆ ว่าผลของลักษณะดังกล่าวมีความผูกพันอยู่กับความรู้สึกเป็นจริงและความกลัวของผู้ชมด้วยส่วนหนึ่ง คำอธิบายนี้อาจจำเป็นต้องย้อนกลับไปดูที่ต้น

ต่อของความคิดที่ว่าด้วยเรื่องของรูปแบบการนำเสนอ การรับชมความรุนแรงด้วยภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวนั้น มีผลต่อการรับรู้ความรุนแรงที่แตกต่างกันออกไป แน่นอนว่าส่วนหนึ่งเกิดจากความแตกต่างในเรื่องของคุณลักษณะของสื่อทั้งสองประเภท สิ่งที่สำคัญที่สุดน่าจะเป็นเงื่อนไขเรื่องเวลา ภาพนิ่งจะเป็นการแข่งแซงเสี้ยวของเหตุการณ์ให้คงอยู่ตลอดไป โดยมากจึงออกมาในรูปผลของความรุนแรงนั้นๆ เราจึงมักถูกดึงเข้าไปมีส่วนร่วมไปกับเหยื่อมากกว่า ผู้ชมจะมีเวลาได้พิเคราะห์ที่กับผลดังกล่าวด้วยเงื่อนไขของเวลาที่ทิ้งช่องว่างไว้ให้แตกต่างกันกับภาพเคลื่อนไหวด้วยการนำเสนอที่เร่งรีบมากกว่านั้น ภาพเคลื่อนไหวคือการแสดงภาพนิ่ง 24 ภาพนิ่งต่อ 1 วินาที แน่นอนว่าเราไม่มีเวลาได้สำรวจทุกๆ ภาพที่ปรากฏได้อย่างถี่ถ้วนเท่าภาพนิ่ง ผู้ชมจึงมักรู้สึกร่วมไปกับการกระทำนั้นๆ มากกว่าผลลัพธ์ เราจึงถูกแทนตำแหน่งไปที่ผู้กระทำหรือผู้มีส่วนร่วมกับการกระทำมากกว่า

สาเหตุหนึ่งที่ทำให้เราไม่รู้สึกผิดในการเป็นผู้ร่วมกระทำ เพราะเราอยู่ในช่วงเวลาของ Action และไม่ได้ตระหนักถึงบทบาทหรือผลลัพธ์ อีกสิ่งหนึ่งที่ภาพเคลื่อนไหวทำได้มากกว่าภาพนิ่ง (ถ้าไม่นับช่วงเริ่มแรกของภาพเคลื่อนไหวที่ยังไม่มีเทคโนโลยีการบันทึกเสียงพร้อมภาพ) คือเรื่องของเสียง การเปิดการรับรู้ทั้งทางสายตาและการฟังไปพร้อมๆ กัน บวกกับความเร่งรีบในการนำเสนอภาพด้วยความเร็ว ส่งผลให้การบันทึกเสียงพร้อมภาพ) คือเรื่องของเสียง การเปิดการรับรู้ทั้งทางสายตาและการฟังไปพร้อมๆ กัน บวกกับความเร่งรีบในการนำเสนอภาพด้วยความเร็ว ส่งผลให้ภาพยนตร์จำลองความเป็นจริงในภาพรวมได้ดีกว่าสื่ออื่น

นอกเหนือจากคุณลักษณะของภาพเคลื่อนไหวที่ทำให้ผู้ชมติดอยู่ในช่วงเวลาของ Action และไม่ค่อยถึงผลลัพธ์ของความรุนแรงแล้ว อีกสิ่งหนึ่งซึ่งเป็นหลักเกณฑ์สำคัญในการทำให้ความรุนแรงนั้นยอมรับได้ นั่นคือการลดทอนปริมาณของการมีอยู่ในความเป็นจริงลง แน่นอนว่าความรุนแรงนั้นเป็นสิ่งซึ่งไม่อาจรับได้ด้วยตัวของมันเองหรือเนื่องด้วยผลลัพธ์ของมันเองก็ตาม ในแง่หนึ่งความเสมือนจริงของความรุนแรงจึงเป็นการสร้างความหวาดกลัวให้กับผู้ชมเสียเอง ภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อซึ่งจำลองภาพความเป็นจริงได้ดี เมื่อธรรมชาติของตัวสื่อคือการนำเสนอภาพได้อย่างสมจริงทางด้านรูปแบบ จึงจำเป็นต้องถูกลดทอนความเสมือนจริงในแง่เนื้อหาลงด้วยกระบวนการอื่นๆ แทนเมื่อต้องนำเสนอภาพความรุนแรง ซึ่งเป็นวิธีคิดที่ถูกนำมาใช้นานแล้วในกลุ่มลงทุนด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ในการมองความรุนแรงเป็นสิ่งที่สามารถบริโภคได้

ถ้าเช่นนั้นการลดความเสมือนจริงลงนั้น เท่ากับเป็นการบอกอยู่เป็นนัยว่าสิ่งตรงหน้านั้นไม่จริง ส่วนนี้จึงอาจจะขัดกับชนบในการรับชมภาพยนตร์ในเบื้องต้นที่ว่าผู้ชมต้องละทิ้งสำนึกบางส่วน เพื่อมีส่วนร่วมไปกับภาพยนตร์ได้ จะทำอย่างไรให้ชนบในการยอมรับความรุนแรงไม่ทำให้กฎเกณฑ์ในการรับชมภาพยนตร์ต้องเสียไป หรือพูดให้ชัดกว่านั้น คือทำอย่างไรให้ความรุนแรงนั้นรับได้โดยที่ผู้ชมยังจมดิ่งลงไปในเรื่องหนึ่งนั้นได้อยู่

ฮานเง็กกล่าวต่อไปในรายละเอียด ซึ่งเขาได้จำแนกประเภทของการลดทอนความเป็นจริงในแง่เนื้อหาออกเป็น 3 แบบด้วยกัน ดังนี้

1. การทำให้ความรุนแรงนั้นๆ อยู่ในสภาพที่เกินกว่าความเป็นจริง อย่างเช่นหนังซูเปอร์ฮีโร่ หรือแม้กระทั่งหนังการ์ตูน
2. ทำให้ผู้ชมยอมรับว่าการกระทำอันรุนแรงนั้น เป็นการกระทำในแง่บวก หรือสร้างความชอบธรรมให้การกระทำรุนแรงนั้น เช่น ภาพลักษณ์ของตำรวจ การปลดแอกจากการกดขี่ข่มเหง ความรุนแรงอันเกิดจากการทำตามอุดมการณ์หรือแนวความคิดบางอย่างที่ถูกให้ค่าว่าเป็นเรื่องถูกต้องอยู่แล้ว
3. คือการทำให้ความรุนแรงเป็นเรื่องอุดมปัญญาหรือการจิกกัด เข้าข่ายตลกร้าย หรือการล้อเลียน

จากงานวิจัยเรื่องนี้ จะเห็นได้ว่า การลดทอนความรุนแรงในแง่เนื้อหาลักษณะประการที่ 2 ตามที่ฮานเง็กว่านี้ เข้าข่ายมากที่สุดในการจะอธิบายปรากฏการณ์ของภาพยนตร์ตัวอย่างได้เป็นอย่างดี กล่าวคือความรุนแรงหนึ่งจะถูกยอมรับได้นั้น ต้องผ่านกระบวนการสร้างความชอบธรรมให้กับความรุนแรงนั้นก่อน คือต้องสมเหตุสมผลและยอมรับจากภายนอกอย่างผู้ชมหรือแม้กระทั่งโครงสร้างการเล่าเรื่อง ซึ่งแน่นอนว่าจะต้องผูกติดมาด้วยอุดมการณ์ กรอบวิธีคิด รวมถึงอคติต่างๆ ของผู้ชมเหล่านั้นรวมอยู่

ในงานเสวนา “ความรุนแรงในหนัง มีผลต่อสุขภาพจิต” ได้มีการแสดงความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านจิตเวชและผู้กำกับภาพยนตร์ชื่อดัง เกี่ยวกับความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์ที่ส่งผลต่อสุขภาพจิตของผู้ชม และความสำคัญของการจัดเรตติ้ง (Rating) ไว้ ดังนี้

ผศ.นพ.สุขเจริญ ตั้งวงษ์ไชย คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กล่าวว่า “มองว่าผู้ชมภาพยนตร์ที่มีฉากก้าวร้าวหรือมีความรุนแรงมากๆ อาจจะไปสู่การเกิดพฤติกรรมการลอกเลียนแบบได้ เมื่อก่อนภาพยนตร์จะมีฉากที่แสดงให้เห็นถึงความก้าวร้าวน้อยกว่าสมัยนี้ อย่างเรื่อง SAW และ Friday Thirteen นั้น เป็นภาพยนตร์ที่มีความก้าวร้าวสูงมากเกินไป จะมีฉากที่แสดงให้เห็นถึงความโหดเหี้ยม การลงมือฆาตกรรมที่มีความแปลกใหม่ พิสดาร ทั้งยังมีฉากที่แสดงให้เห็นถึงการกระทำที่ชัดเจนมากเกินไป ทำให้ผู้ชมในบางกลุ่ม เช่น เด็ก เยาวชน เกินที่จะรับชมได้”

“ในความเป็นจริง ภาพและฉากต่างๆ ในภาพยนตร์ที่จำเป็นต้องมีการแสดงให้เห็นถึงความรุนแรง อาจจะไม่จำเป็นต้องมีภาพที่รุนแรงอยู่ในนั้นก็ได้อ ตัวอย่างพวกฉากกัดฟันที่ต้องแสดงภาพให้เห็นว่าจริงจังๆ ก็ไม่จำเป็นต้องมีก็ได้ อาจจะแสดงภาพในอีกมุมหนึ่งเพื่อให้เกิดความหวาดเสียวก็พอ ส่วนการปลุกเร้า เพียงแค่ครั้งแรกก็อาจจะทำให้เกิดปัญหา และความพยายามในการสรรหาสิ่งปลุกเร้าขึ้นได้ และเมื่อสรรหาสิ่งปลุกเร้ามากขึ้น ก็จะกลายเป็นเรื่องปรกติธรรมดาไป ผลที่ตามมาก็คือการแสดงออกทางพฤติกรรมที่บ่งบอกได้ว่ามาจากอะไร เป็นการเลียนแบบพฤติกรรมในสิ่งที่ได้ปลุก

เร้ามา สิ่งสำคัญในภาพยนตร์ทุกเรื่องก็คือ มีตัวละครที่แสดงออกถึงความก้าวร้าวหรือไม่ ถ้ามี ผู้สร้างมีเจตนาอย่างไรในการนำเสนอ อันนี้ถือเป็นเรื่องที่สำคัญมาก”

“กลุ่มคนที่มีความเสี่ยงมากที่สุดอย่างเด็ก วัยรุ่น และเยาวชน ที่ยังไม่มีการวิจรรณญาณในการชม อาจจะเป็นผู้ที่มีความโน้มที่จะเจ็บป่วยทางสังคมได้โดยที่ไม่รู้วิธีไหนจะหันเหต่อสิ่งที่กำลังชมอยู่ ทั้งยังกลายเป็นปัญหาทางสังคมอันเกิดจากการเลียนแบบได้อีกด้วย มีการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับความก้าวร้าวในสื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์ โดยศึกษาจากเด็กที่มีอายุไม่เกิน 5 ขวบ ที่มีต่อการบริโภคสื่อ ว่าพฤติกรรมที่เด็กได้รับมา อาจจะถูกนำมาแสดงออกได้มากขึ้น โดยถ้าเด็กเป็นผู้ชายก็จะไม่พอใจจนเกิดการทำร้ายร่างกายได้”

“นอกจากนี้ตัวของสื่อเองก็จะทำให้เกิดปัญหาจากความก้าวร้าวที่ถูกแสดงออกมาได้ เช่น เด็กเห็นซูเปอร์แมนเหาะได้ ก็คิดว่าน่าจะเหาะได้ การเอาค้อนทุบหัวในการ์ตูนแล้วไม่เจ็บก็เลยเอามาทุบบ้าง ตรงนี้เด็กอาจจะแยกแยะไม่ออก การทำร้ายร่างกาย การจัดฟันด้วยค้อน การใช้ซีดีมาหัก เพื่อทำเป็นอาวุธ ก็จะทำให้คนที่ชมภาพความรุนแรงคิดวิธีการที่จะฆ่าคนในรูปแบบใหม่ๆ ขึ้น

ส่วนการจัด Rate ภาพยนตร์ถือเป็นเรื่องที่ดี แต่ผู้ชมจะต้องวิเคราะห์ก่อนที่จะเข้าไปชมว่าจะได้อะไรกลับไปบ้าง สิ่งใดไม่ควรลอกเลียนแบบ เพราะในภาพยนตร์จะมีฉากความรุนแรง ซึ่งสามารถกระตุ้นความรู้สึกได้ง่าย เหมือนกับการนั่งรถไฟเหาะตีลังกา ถ้าเราต้องการสิ่งเร้าแล้ว ครั้งต่อไปก็จะต้องการสิ่งเร้ามากขึ้น เป็นสิ่งที่วนเวียนกันอยู่”

คุณปรัชญา ปิ่นแก้ว ผู้กำกับภาพยนตร์ กล่าวว่า “ภาพยนตร์บางเรื่องที่จะต้องมีความรุนแรง ผู้สร้างก็ควรจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมด้วยว่าสมควรหรือไม่ มากน้อยแค่ไหนที่จะมีฉากเหล่านั้น แต่ส่วนใหญ่ก็ยังเชื่อว่าภาพยนตร์ยังต้องมีความจำเป็นที่จะมีความรุนแรงอยู่ การชมภาพยนตร์สักเรื่อง ผู้ชมจะเป็นผู้เลือกเอง ซึ่งถ้าสามารถเลือกชมได้ก็น่าจะหมายความว่ามีการวิจรรณญาณในการรับชมแล้ว ส่วนเรื่อง SAW ก็ไม่รู้ว่าเขาคิดวิธีต่างๆ ในการฆ่าคนออกมาได้อย่างไรก็แปลกมาก ส่วนตัวแล้วชอบไอเดียของผู้สร้างเรื่องนี้ ซึ่งถ้าจะทำภาพยนตร์แนวนี้ออกมาก็จะทำให้มีวิธีการมากกว่านี้ ทำให้น่าตื่นเต้นมากกว่านี้ แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับว่าต้องการที่จะสื่ออะไรออกไปด้วย ถ้าทำออกไปแล้วพีตแบ็กกลับมาไม่ดี มีข้อวิจารณ์มาก ก็จะต้องนำมาพิจารณาว่าทำไมจึงเป็นเช่นนั้น”

“มีความเชื่อว่า คนที่ดูภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะชอบภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาตื่นเต้น ก็อาจจะทำให้มีฉากที่มีความรุนแรงออกมาให้เห็นบ้าง ไม่ใช่แค่ภาพหรือฉากในภาพยนตร์เท่านั้นที่แสดงออกถึงความรุนแรง การใช้คำพูดที่รุนแรงได้เช่นกัน อย่างการใช้คำหยาบ ก็มักจะพบได้ในหนังตลก ก็เคยไปถามตลกว่า การใช้คำหยาบนี้ทำให้คนดูมีปฏิกิริยาอย่างไร ก็ได้คำตอบกลับมาว่า ทุกครั้งที่เล่นตลกแล้วมีการใช้คำหยาบด้วย คนดูก็จะชอบ มันเลยกลายเป็นเรื่องธรรมดา

ส่วนการจัด Rate ภาพยนตร์นั้น ก็เห็นว่ายังควรที่จะต้องให้มีอยู่ เพราะการทำตรงนี้จะเหมือนการแบ่งระดับการรับชมของผู้ที่จะชม เป็นความเหมาะสมตามอายุ กรณีหนึ่งคือ ภาพยนตร์ที่มี Rate อายุต่ำกว่า 15 ปี บางเรื่องประเทศไทยจะไม่ได้ดู นั่นก็แปลว่ายังคงมีหนังบางเรื่องใน Rate X หรือ Rate R ที่คนไทยก็ยังห้ามดูอยู่ เร็วๆ นี้ก็จะมีการจัด Rate ภาพยนตร์อีกครั้ง ซึ่งก็น่าจะเพิ่ม Rate ผู้ชมที่อายุต่ำกว่า 25 ปีเข้าไปด้วย”

รศ.ดร.ปาริชาติ สถาปิตานนท์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กล่าวว่า “ต้องยอมรับในความจริงว่า ความก้าวร้าวเป็นส่วนหนึ่งที่เกิดขึ้นในสังคม ครั้งหนึ่งเคยชมภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับคนใช้ที่พอพ่อแม่ใจก็ตบหัวคนใช้ ทีนี้พอเด็กได้ดูอยู่ด้วยแล้ว ก็เลยตบหัวคนใช้เป็นการเลียนแบบ จึงต้องมีการสอน พูดคุยว่าสิ่งที่ทำในหนังกับชีวิตไม่เหมือนกัน เราก็จะต้องสอนให้เขา รู้ ดังนั้นการแก้ไขปัญหาก็คือถ้าห้ามยอกต้องเอาหนามบ่ง ต้องมีการสอนในเรื่องจริยธรรมแทรกอยู่ทุกครั้ง

โดยธรรมชาติของคน เราจะพยายามหาว่า ใครเป็นฮีโร่ในดวงใจของเรา ถ้ามีก็ถามว่าอยากเป็นแบบเขาไหม เรามุ่งที่จะเลียนแบบ พยายามเลียนแบบทั้งการพูดจาและแต่งตัวเหมือนเขาไหม แต่ทั้งนี้ก็ต้องดูด้วยว่าอยากเลียนแบบคนดีหรือคนไม่ดี สื่อเข้ามาจะทำหน้าที่เหมือนเป็นอุปกรณ์ในการนำภาพเสน่อออกมา ซึ่งถ้าภาพไปโดนใจก็มีแนวโน้มที่จะเลียนแบบ คำตอบว่าใช่หรือไม่ใช่ยังไม่เพียงพอ แต่ยังมีปัจจัยอื่นๆ เข้ามาเกี่ยวข้องอีกด้วย”

“การทำหนังจะต้องมีการทำวิจัย พูดคุยกันก่อนว่าถ้าทำหนังนี้ออกมาแล้วจะเป็นเช่นไร หนังดีๆ จะเกิดขึ้นได้ต้องขึ้นอยู่กับผู้บริโภคด้วย สิ่งที่เคยตร้อนกลับไปคือ การโพสต์ในเน็ตว่าหนังไม่ดี จึงมีความจำเป็นที่จะต้องมีการช่วยสอนเด็กให้รู้จักหนัง ยอดของการฆ่าตัวตายจะลดลง จำได้ว่าครั้งหนึ่งเคยมีตัวอย่างของการฆ่าตัวตายด้วยการอ่านข่าวฆ่าตัวตายบนหน้าหนังสือพิมพ์ของเด็ก เด็กคนนั้นเมื่อได้อ่านข่าวแล้วก็รู้สึกท้อแท้ ไม่อยากฆ่าตัวตายเหมือนคนที่อยู่ในข่าว จึงได้รอดชีวิตมาได้ ถ้าเด็กคิดได้จะเป็นผลดีต่อตัวเขาเอง ทั้งนี้พ่อแม่ ครอบครัว เป็นส่วนสำคัญในการลดพฤติกรรมเลียนแบบที่ไม่ดีของลูกได้”

จากงานวิจัยและเอกสารที่เกี่ยวข้องที่ผู้วิจัยได้ศึกษามาข้างต้น พบว่า ความรุนแรงในสังคมไทยแบ่งออกเป็น 2 ประเภทหลักๆ คือ ความรุนแรงทางตรงและความรุนแรงเชิงโครงสร้าง โดยความรุนแรงทางตรงจะอยู่ในรูปแบบทางกายภาพ ทางจิตใจ ทางเพศ ฯลฯ และความรุนแรงเชิงโครงสร้างจะหมายถึงการถูกกดขี่เรื่องเพศและเรื่องวัฒนธรรมเพื่อสร้างความชอบธรรมให้แก่ผู้ที่มีอำนาจสูงกว่า ทั้งนี้ความรุนแรงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ผลวิจัยส่วนใหญ่มักโยนผลรับผิดชอบไปที่ตัวสื่อ โดยพบว่าสื่อมีอิทธิพลต่อทัศนคติและพฤติกรรมความรุนแรงในชีวิตจริงเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะการสื่อสารผ่านสื่อโทรทัศน์ที่เข้าถึงได้ง่าย เช่น การรายงานข่าว ละคร เป็นต้น นอกจากนี้สื่อที่มีอิทธิพลด้านอารมณ์ความรู้สึก ได้แก่ สื่อภาพยนตร์ที่ผู้ชมถูกจำกัดพื้นที่ให้จดจ่อกับ

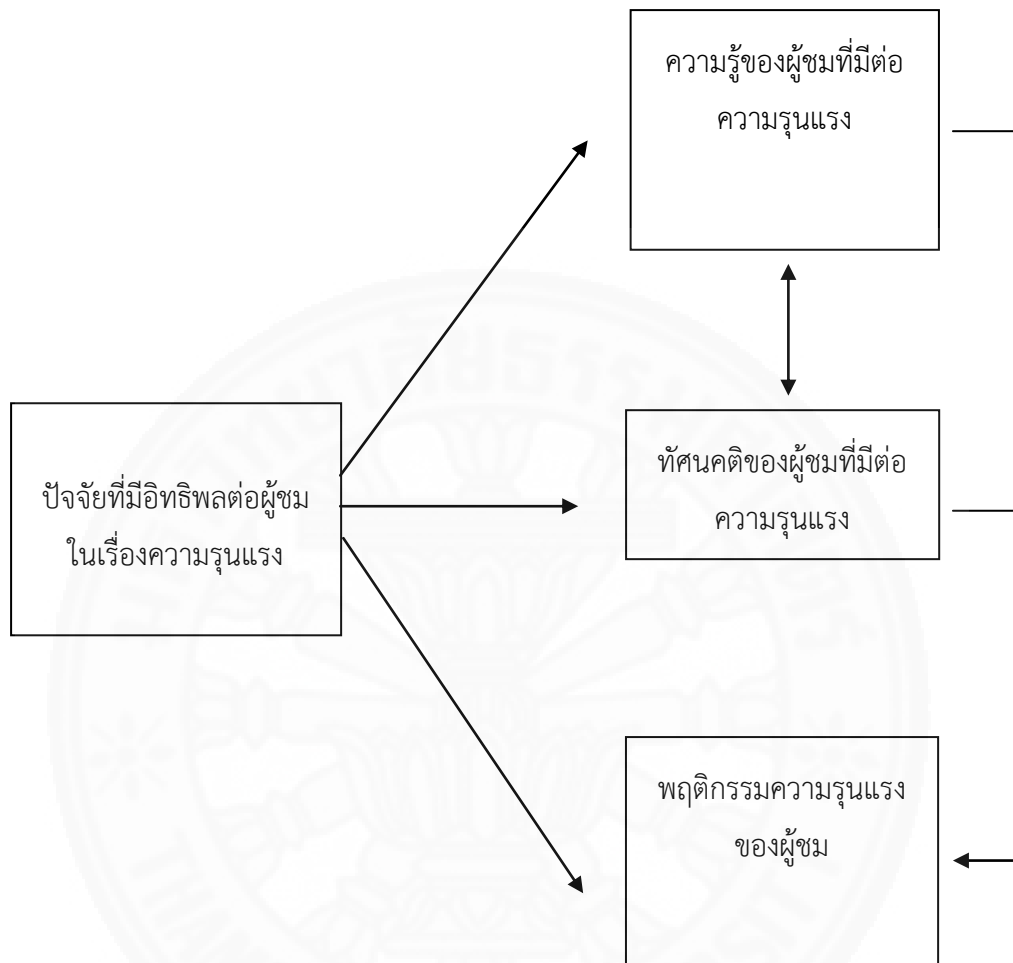
สื่อที่อยู่ตรงหน้าตั้งแต่ต้นจนจบ อีกทั้งยังถูกสนับสนุนด้านภาพและเสียงที่มีคุณภาพ จนทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมต่อสื่อที่เผชิญหน้าและอาจมีแนวโน้มต่อพฤติกรรมในอนาคต โดยงานวิจัยยังกล่าวต่ออีกว่า การใช้เวลาในการเสพสื่อความรุนแรงยิ่งนานเท่าไร ก็ยิ่งส่งผลต่อการบ่มเพาะความรุนแรงของผู้รับสารมากเท่านั้น

ยิ่งไปกว่านั้น ความรุนแรงที่อยู่ในสื่อมักส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมเด็กและเยาวชน เนื่องจากสื่อปลูกฝังความคิดเกี่ยวกับโลกความเป็นจริงผ่านการนำเสนอในรูปแบบต่างๆ จนส่งผลต่อผู้รับสาร โดยเฉพาะเด็กและเยาวชนเพราะประสบการณ์ชีวิตยังน้อย จึงมีแนวโน้มที่จะคล้อยตามสื่อได้ง่าย เมื่อรับสารบ่อยครั้ง จึงเกิดความเคยชินต่อความรุนแรงและอาจเลียนแบบพฤติกรรมก้าวร้าวจากการสังเกตพฤติกรรมจากสื่อ โดยเฉพาะความรุนแรงที่ฝังอยู่ในการ์ตูนหรือหนังซูเปอร์ฮีโร่ที่ผู้รับสารไม่สามารถแยกแยะความรุนแรงออกได้ เนื่องจากถูกเบี่ยงประเด็นไปเรื่องการพิทักษ์โลกมากกว่าการกระทำความรุนแรงของตัวเอกต่อบ้านเมืองและผู้คนที่ล้มตายจากการต่อสู้ นอกจากนี้ยังมีสื่อลามกที่ส่งผลต่อการกระทำผิดทางเพศของเด็กและเยาวชน โดยปัจจัยหลักที่ก่อให้เกิดเหตุความรุนแรงทางเพศคือ การมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (เพื่อน) บวกกับการเสพของมีนเมาและเคยเสพสื่อลามกประกอบกัน เนื่องจากเพื่อนมีอิทธิพลในการชี้้นำให้เกิดการกระทำ และสื่อก็เป็นตัวกระตุ้นหรือเสริมย้ำความคิดนั้นๆ กล่าวคือ สื่อมีผลต่อการเสริมความก้าวร้าวที่มีอยู่แล้วของผู้รับสาร และอาจกระตุ้นให้เกิดการกระทำความรุนแรงในโลกความเป็นจริงได้

เมื่อความรุนแรงในสื่อมีอิทธิพลต่อผู้รับสารทุกเพศทุกวัยโดยเฉพาะวัยรุ่น การเซ็นเซอร์จึงเป็นวิธีการปิดกั้นขั้นต้นเพื่อไม่ให้สารนั้นถึงผู้รับสารโดยตรง ซึ่งปัจจัยที่ส่งผลต่อการเซ็นเซอร์ คือ เพศ อายุ ภูมิหลังและประสบการณ์ เนื่องจากสังคมมีความเชื่อและค่านิยมที่ว่า การเซ็นเซอร์เป็นบทบาทของผู้ปกครองในการควบคุมเนื้อหาในสื่อเพื่อบุตรหลานของตน ดังนั้นผลวิจัยจึงแสดงออกมาว่า ผู้ที่กังวลต่อพฤติกรรมเลียนแบบของเด็กและเยาวชน จะเห็นด้วยกับการเซ็นเซอร์ภาพที่ชู่เสียงต่อพฤติกรรมอันไม่ชอบธรรม

จะเห็นได้ว่า การผลิตความรุนแรงในรูปแบบต่างๆ ของสื่อมวลชนเป็นการบ่มเพาะความรุนแรงทางตรง ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมต่อผู้รับสารตั้งแต่เด็กจนโต ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในโลกความเป็นจริงนั้นเป็นผลมาจากปัจจัยเรื่อง เพศ อายุ ภูมิหลัง และประสบการณ์ ซึ่งล้วนแล้วแต่ส่งผลต่อการรับรู้ ทักษะคิด และพฤติกรรมความรุนแรงของผู้รับสารทั้งสิ้น

2.4 กรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework)



ภาพที่ 2.2 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (2007)” ในครั้งนี้ ผู้วิจัยอาศัยการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยมุ่งศึกษาถึงความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้รับสารเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ตัวอย่าง รวมไปถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมนั้นๆ ของผู้ชม นอกจากนี้ยังศึกษาถึงอิทธิพลของสื่อในการผลิตซ้ำภาพความรุนแรงจนเป็นบ่อเกิดของความเคยชินของผู้ชมและอาจเป็นสาเหตุนำไปสู่ความรุนแรงในชีวิตจริง ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกภาพยนตร์เรื่อง Funny Games เป็นกรณีศึกษา เนื่องจากภาพยนตร์ดังกล่าวมีเนื้อหาวิพากษ์ความรุนแรงในสื่อ และจากการนำเสนอที่มีการเซ็นเซอร์ภาพความรุนแรงตลอดทั้งเรื่อง เพื่อตั้งคำถามต่อผู้ชมว่าสามารถตีความหมายภาพความรุนแรงภายใต้การเซ็นเซอร์นั้นๆ ในลักษณะใด เพราะเหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น เพื่อให้เห็นถึงความเคยชินด้านความรุนแรงของผู้ชม และแสดงถึงปัญหาที่สะท้อนผ่านการรับรู้และทักษะของผู้ชม ตลอดจนแนวโน้มที่อาจนำไปสู่พฤติกรรมความรุนแรงในอนาคต ทั้งนี้ผู้วิจัยได้แบ่งการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เอื้อประโยชน์ในการวิเคราะห์ ซึ่งทั้งหมดมีขั้นตอนในการวิจัยดังต่อไปนี้

3.1 แหล่งข้อมูล

การคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลในงานวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (2007)” ได้คัดเลือกผู้ชมที่ชื่นชอบการรับชมภาพยนตร์ จำนวน 8 คน ด้วยวิธีการคัดเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยมีช่วงอายุระหว่าง 20-32 ปี ซึ่งผู้ให้ข้อมูลมีความหลากหลายทางอาชีพและภูมิภาค โดยแบ่งผู้ให้ข้อมูล เพศหญิงและเพศชายในจำนวนเท่าๆ กัน ดังจะเห็นได้จากตารางที่

3.1

ตารางที่ 3.1

แสดงรายชื่อผู้ให้ข้อมูล

ชื่อ - นามสกุล	อายุ (ปี)	อาชีพ
1. ยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด	20	นักศึกษา
2. ปิใหม่ อัครพาณิชย์	22	นักศึกษา
3. วันรวี ตั้งสุวรรณ	23	ผู้บริหารงานลูกค้า โฆษณา
4. วิภาวี กิตติเธียร	24	ประกอบธุรกิจส่วนตัว
5. นวพร จิรสาดิต	27	ที่ปรึกษาด้านภาษี
6. ขวัญชนก ใจเสงี่ยม	28	โค โปติวเซอร์ โทรศัพท์
7. สุวิสุทธิ์ บุตรไสว	30	ครีเอทีฟ อีเว้นท์
8. อนุวัฒน์ ปัญญาภิรมย์	32	ช่างภาพอิสระ

จากการคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ผู้ศึกษาได้เลือกผู้ที่ชื่นชอบรับชมภาพยนตร์ เนื่องจากเป็นกลุ่มคนที่เปิดรับสื่อด้านภาพอย่างสม่ำเสมอ รวมไปถึงช่วงอายุระหว่าง 20-32 ปี เนื่องจากเป็นช่วงวัยที่เติบโตมากับการสื่อสารทางเดียว (one-way communication) ค่อนข้างกับการเปิดรับสื่อเก่า ซึ่งผู้ชมตกอยู่สถานะผู้รับเพียงฝ่ายเดียว (passive receiver) อีกทั้งยังอยู่ในช่วงเปลี่ยนผ่านสู่สื่อใหม่ ดังนั้นผู้ให้ข้อมูลกลุ่มนี้จึงมีการส่งสมประสบการณ์การเปิดรับสื่อจากทั้งสองรูปแบบ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงประสงค์จะศึกษาถึงเบื้องหลังความคิดเกี่ยวกับความรุนแรงของกลุ่มช่วงวัยดังกล่าว รวมถึงคัดเลือกด้านอาชีพทั้งที่เกี่ยวกับสื่อสารมวลชนและไม่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างด้านทักษะการตีความสารในภาพยนตร์ตัวอย่าง

นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้เจาะจงกลุ่มผู้ให้ข้อมูลที่รู้จักกันเป็นการส่วนตัวมาก่อนแล้ว ทั้งจากกลุ่มเพื่อนที่รู้จักและผู้ชื่นชอบการรับชมภาพยนตร์จากการแนะนำของเพื่อนต่อๆ กันมา เพื่อให้เข้าถึงข้อมูลและทำการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลได้สะดวกและตอบโต้กับวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

3.2 เครื่องมือการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้ชมต่อภาพความรุนแรงในสื่อ โดยมีเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลและการสร้างความเชื่อถือได้ของเครื่องมือ แสดงรายละเอียด ดังนี้

3.2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ สำหรับวิธีการในการศึกษาผู้วิจัยได้ใช้การผสมผสานวิธีการเก็บข้อมูลต่างๆ ดังนี้

1. การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview)
2. การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation)

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-Structured Interview)

เป็นการตั้งคำถามแบบปลายเปิด เพื่อให้ผู้ถูกสัมภาษณ์สามารถตอบคำถามได้อย่างอิสระ โดยในการเก็บรวบรวมข้อมูลผู้วิจัยได้ใช้หลากหลายวิธีประกอบกัน เช่น การพูดคุย สัมภาษณ์อย่างเป็นทางการและไม่เป็นทางการ การบันทึกข้อมูลด้วยเครื่องบันทึกเสียงขณะทำการสัมภาษณ์ รวมถึงการจดบันทึกลงสมุด โดยรายละเอียดของคำถาม มีดังนี้

1. ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง

Funny Games U.S.

1.1 ความรุนแรงทางตรง

- ฉากไหนบ้างที่รู้สึกว่ามี ความรุนแรง
- ฉากไหนบ้างที่เผยให้เห็นภาพความรุนแรง
- รู้สึกอย่างไรกับการที่จอร์จตบหน้าพอล
- คิดอย่างไรต่อการใช้ถ้อยคำเพื่อกระตุ้นให้อีกฝ่ายเริ่มกระทำความ

รุนแรงก่อน

- คิดอย่างไรกับการรับมือต่อสถานการณ์ของจอร์จจากการถูก

คุกคามของชายแปลกหน้า

- รู้สึกอย่างไรต่อการตอบโต้กลับด้วยความรุนแรงของปีเตอร์

หลังจากที่จอร์จตบหน้าพอล

- รู้สึกอย่างไรต่อการตายของสุนัขในเรื่อง เพราะเหตุใดถึงรู้สึก

เช่นนั้น

- เหตุใดจึงมีการอุทานขณะรับชมฉากสุนัขถูกฆาตกรรม

- รู้สึกอย่างไรต่อเกมส์ “จับแมวใส่ถุง”

- รู้สึกอย่างไรต่อภาพเด็กพยายามทำร้ายผู้ที่เข้ามาคุกคาม

- คิดว่าเกิดอะไรขึ้นเมื่อได้ยินเสียงปืนดัง

- มีการปรับใช้ข้อคิดเกี่ยวกับความรุนแรงจากภาพยนตร์เรื่องนี้

อย่างไรบ้าง

- มีพฤติกรรมเกี่ยวกับความรุนแรงที่เปลี่ยนแปลงอย่างไร หลังจาก
รับชมภาพยนตร์เรื่องนี้
- 1.2 ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง
- คิดว่าความก้าวร้าวของพลส่งผลให้เขาสมควรถูกลงโทษจาก
จอร์จหรือไม่ เพราะเหตุใด
- คิดว่าผู้กำกับต้องการจะส่งสารอะไรจากเกมส์ “จับแมวใส่ถุง”
 - คิดอย่างไรต่อการคลุมหัวเด็กเพื่อปิดกั้นไม่ให้เห็นภาพอนาจาร
 - คิดอย่างไรต่อการปิดกั้นไม่ให้ผู้ชมเห็นภาพความรุนแรง
 - คิดว่า “เสียง” ส่งผลต่อการตีความเหตุการณ์ความรุนแรงมาก
น้อยเพียงใด
 - รู้สึกอย่างไรต่อฉากที่ทำลายความหวังในการรอดชีวิตของเหยื่อ
 - เหตุใดจึงมีการอุทธรณ์ขณะรับชมฉากที่จอร์จพยายามโทรหาตำรวจ
แต่ล้มเหลวในที่สุด
 - มีการปรับใช้ข้อคิดเกี่ยวกับความรุนแรงจากภาพยนตร์เรื่องนี้
อย่างไรบ้าง
 - มีพฤติกรรมเกี่ยวกับความรุนแรงที่เปลี่ยนแปลงอย่างไร หลังจาก
รับชมภาพยนตร์เรื่องนี้
- 1.3 ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม
- เมื่อตัวละครถามถึงการเลือกข้างผู้ชนะในเกมสนี้ คุณได้เลือกพนัน
ข้างใคร เพราะเหตุใด
- รู้สึกอย่างไรต่อฉากที่ปีเตอร์ถูกยิง
 - คิดว่าฉากปีเตอร์ถูกยิงรุนแรงหรือไม่ เพราะเหตุใด
 - คิดอย่างไรต่อการตอบโต้กลับของแอนด้วยชีวิตของปีเตอร์
 - เหตุใดจึงมีการอุทธรณ์ขณะรับชมฉากแอนยิงปีเตอร์
 - รู้สึกอย่างไรเมื่อพอลกตรีโมทคอนโทรลและภาพทุกอย่างถูก
ย้อนกลับ
 - เหตุใดจึงมีท่าทีประหลาดใจขณะรับชมฉากกรีโมทคอนโทรล
 - ถ้าสามารถเลือกได้ อยากให้ภาพยนตร์ดำเนินไปตามเหตุการณ์
ก่อนหรือหลังจากกรีโมท
 - มีการปรับใช้ข้อคิดเกี่ยวกับความรุนแรงจากภาพยนตร์เรื่องนี้
อย่างไรบ้าง

- มีพฤติกรรมเกี่ยวกับความรุนแรงที่เปลี่ยนแปลงอย่างไร หลังจาก
รับชมภาพยนตร์เรื่องนี้

2. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความ
รุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S.

2.1 ความรุนแรงทางตรง

- เคยมีประสบการณ์ที่สอดคล้องกับเหตุการณ์ในเรื่องบ้างหรือไม่ ใน
ลักษณะใด

- เหตุใดจึงรู้สึกสะเทือนใจต่อการตายของสุนัข
- ทำไมถึงสามารถรับรู้ถึงความรุนแรงภายใต้การเซ็นเซอร์นั้นได้
- คิดอย่างไรต่อฉากที่พอลสอนวิธีการยิงปืนให้เด็ก
- ทำไมถึงอยากให้เกิดความรุนแรงต่อผู้ร้ายในเรื่อง
- ระหว่างฉากที่เห็นภาพความรุนแรงกับฉากที่ไม่เห็น แบบไหนรุนแรง

กว่ากัน เพราะเหตุใด

2.2 ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง

- คิดว่าการตบหน้าของจอร์จเป็นการกระทำความรุนแรงหรือไม่
เพราะเหตุใด

- ทำไมการที่จอร์จตบหน้าพอลถึงเป็นเรื่องที่สมเหตุสมผล
- ครอบครัวมีการสั่งสอนเกี่ยวกับความรุนแรงเรื่องใดบ้าง
- คิดอย่างไรต่อการคลุมหัวเด็กเพื่อไม่ให้เห็นภาพความรุนแรงที่เกิดขึ้น
- เคยมีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับระบบเซ็นเซอร์หรือไม่ ในลักษณะใด
- คิดว่ามีองค์ประกอบใดบ้างที่ทำให้รับรู้ได้ถึงความรุนแรงภายใต้การ

เซ็นเซอร์นั้น

- คิดอย่างไรเมื่อเห็นภาพเด็กใช้อาวุธ
- ทำไมถึงคิดว่ามีผู้เสียชีวิตจากการได้ยินเสียงปืน
- คิดว่าผู้กำกับต้องการจะสื่อสารอะไรในฉากที่พอลสอนวิธีการยิงปืน

ให้เด็ก

- ทำไมถึงรู้สึกว่าการที่เด็กถือปืนเป็นภาพที่รุนแรงมากกว่าผู้ใหญ่เป็นผู้

ถือปืน

- คิดว่าใครมีความรุนแรงที่สุด เพราะเหตุใดจึงคิดเช่นนั้น
- ทำไมถึงรู้สึกสิ้นหวังต่อความอยู่รอดของเหยื่อ

- ทั่วไป
- ทำให้ถึงคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้แตกต่างจากภาพยนตร์สยองขวัญ
- เกิดกับผู้ร้ายในเรื่อง
- หรือไม่ เพราะเหตุใด
- เสื้อผ้า
- ต้องการจะสื่อ
- เช่นนั้น
- 2.3 ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม
- คิดว่ามีอิทธิพลใดบ้างที่ส่งผลให้เราต้องการเห็นภาพความรุนแรงที่
 - หากเป็นสัตว์ที่ไม่มีเจ้าของหรือไม่ใช่สัตว์เลี้ยงในบ้านจะรู้สึกสะเทือนใจ
 - ทำให้ถึงสามารถจินตนาการไปได้ไกลในฉากที่แอนถูกบังคับให้ถอด
 - ทำให้มองว่าการตบหน้าถึงเป็นเรื่องปกติ
 - ทำให้เราถึงเอาใจช่วยต่อการกระทำของแอนที่ยิงปีเตอร์จนเสียชีวิต
 - ทำให้การตายของปีเตอร์จึงเป็นเรื่องสมเหตุสมผล
 - เหตุใดจึงสามารถตีความเหตุการณ์ความรุนแรงนั้นๆ ได้ตามที่ผู้กำกับ
 - คาดหวังอะไรก่อนรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้
 - ทำให้ถึงคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องมีภาพความรุนแรง
 - คิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มีความรุนแรงมากน้อยเพียงใด เหตุใดจึงคิด

3.2.2 การสร้างความเชื่อถือได้ของเครื่องมือ

การสร้างความเชื่อถือได้ของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. การสังเคราะห์ข้อมูลในการสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยทำการสังเคราะห์จากแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อหาข้อค้นพบเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความรู้และทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรงภายใต้การเซ็นเซอร์ภาพ และความสัมพันธ์ระหว่างทัศนคติที่มีต่อความรุนแรงในสื่อกับพฤติกรรมความรุนแรงในโลกความเป็นจริง

2. วิธีการรวบรวมข้อมูลในการสร้างเครื่องมือ

การสร้างชุดคำถามในแบบสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือด้วยวิธีการรวบรวมข้อมูลจากแนวคิดและทฤษฎี โดยกำหนดเป็นแนวคำถามในการสัมภาษณ์ และดำเนินการสร้างแบบสัมภาษณ์ โดยนำดัชนีชี้วัดของคำถาม นำมากำหนดเป็นแนวคำถามในการสัมภาษณ์ ทั้งนี้

ข้อคำถามสำหรับการวิจัยครั้งนี้ เป็นคำถามแบบปลายเปิด เพื่อให้ผู้ถูกสัมภาษณ์แสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ

3. การทดสอบเครื่องมือ

ผู้วิจัยนำแบบสัมภาษณ์ให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบเนื้อหาความเหมาะสมและความสอดคล้องกับแนวคิด ทฤษฎีที่ได้ศึกษา

4. การตรวจสอบความน่าเชื่อถือของข้อมูล

ผู้วิจัยเลือกใช้การตรวจสอบความน่าเชื่อถือแบบวัฒนธรรมพรรณนา (Ethnography) ซึ่งหลังจากที่ผู้ให้ข้อมูลรับชมภาพยนตร์ตัวอย่างโดยมีผู้วิจัยร่วมสังเกตพฤติกรรมขณะรับชมด้วย ผู้วิจัยได้นำข้อมูลดังกล่าวมาประกอบการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก และสอบถามถึงที่มาของพฤติกรรมขณะรับชมนั้น เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องกันระหว่างความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมทั้งขณะรับชมและหลังจากรับชม

3.3 วิธีการเก็บข้อมูล

สำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เริ่มการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร เช่น หนังสือ บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวกับความรุนแรงในสื่อ จากนั้นจึงเลือกใช้วิธีการเก็บข้อมูลแบบสัมภาษณ์ (Interview) โดยผู้วิจัยได้อาศัยรูปแบบการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ (Informal Interview) โดยข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์จะถูกนำมาศึกษาวิเคราะห์ เพื่อให้เข้าใจถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้ชมต่อภาพความรุนแรงในภาพยนตร์ตัวอย่าง ซึ่งผู้วิจัยเป็นผู้สัมภาษณ์ด้วยตนเอง มีการเตรียมแนวคำถามกว้างๆ ไว้ล่วงหน้า ซึ่งจะใช้ 2 ลักษณะ คือ การสัมภาษณ์ที่เปิดกว้าง ไม่จำกัดคำตอบ เพื่อให้ผู้ถูกสัมภาษณ์มีอิสระในการแสดงความคิดเห็น และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ได้แสดงความคิดเห็นของตนเองอย่างแท้จริง โดยปราศจากการโน้มน้าวหรืออิทธิพลจากความคิดเห็นของบุคคลอื่น ซึ่งการสัมภาษณ์แบบดังกล่าว จะทำให้ผู้วิจัยสามารถเก็บข้อมูลในประเด็นที่ต้องการได้อย่างลึกซึ้งและครอบคลุม นอกจากการสัมภาษณ์แล้ว ผู้วิจัยยังได้มีการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ขณะที่ผู้ให้ข้อมูลกำลังรับชมภาพยนตร์ เพื่อประกอบกับการวิเคราะห์ด้านความรู้และทัศนคติของผู้ให้ข้อมูลที่มีต่อฉากความรุนแรงต่างๆ

ส่วนระยะเวลาในการศึกษานั้น ผู้วิจัยได้ใช้เวลาในการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์รวมระยะเวลาแล้วประมาณ 4 สัปดาห์ โดยเริ่มศึกษาเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2559 เพื่อเก็บและรวบรวมข้อมูลแล้วนำไปวิเคราะห์หาข้อเท็จจริงในท้ายที่สุด

3.4 การวิเคราะห์และการสรุปผลข้อมูล

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและทบทวนวรรณกรรม เพื่อตั้งคำถามให้ครอบคลุมก่อนเริ่มสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูล

ขั้นตอนที่ 2 จัดทำรายงานบันทึกข้อมูลที่กลุ่มผู้ให้ข้อมูลได้ถ่ายทอดออกมาเป็นบันทึกข้อความ ตรวจสอบบันทึกข้อความกับเครื่องบันทึกเสียง ทำการตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือ

ขั้นตอนที่ 3 ผู้วิจัยรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปผลการวิจัย

3.5 เกณฑ์ในการวิเคราะห์

เกณฑ์ในการวิเคราะห์งานวิจัยชิ้นนี้ ผู้ศึกษาได้ใช้ทฤษฎีเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม (KAP) และทฤษฎีความรุนแรงของ Johan Galtung มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากเอกสารและการสัมภาษณ์ โดยมีหลักเกณฑ์ในการศึกษา ดังนี้

3.5.1 ความรู้

- ความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงทางตรง เช่น การรับรู้ถึงภาพความรุนแรง
- ความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงเชิงโครงสร้าง เช่น การปิดกั้นการรับรู้ โครงสร้างการเล่าเรื่อง
- ความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม เช่น การคาดหวังความรุนแรง การนิ่งเฉยต่อความรุนแรง

3.5.2 ทักษะ

- ทักษะเกี่ยวกับความรุนแรงทางตรง เช่น การใช้ความรุนแรงต่อผู้อื่น
- ทักษะเกี่ยวกับความรุนแรงเชิงโครงสร้าง เช่น ความรุนแรงระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก ความรุนแรงระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร
- ทักษะเกี่ยวกับความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม เช่น ศีลธรรมจรรยา ค่านิยมความรุนแรงที่ถูกละเลย

3.5.3 พฤติกรรม

- พฤติกรรมขณะรับชมภาพยนตร์ตัวอย่าง เช่น ฉากที่เห็นภาพความรุนแรง และฉากที่ไม่เห็นภาพความรุนแรง

- พฤติกรรมหลังจากรับชมภาพยนตร์ตัวอย่าง เช่น มุมมองและพฤติกรรมที่นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

3.6 การนำเสนอผลการศึกษา

ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์จากการศึกษาซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 วิเคราะห์ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. เพื่อให้เห็นถึงมุมมองของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ซึ่งจะนำไปสู่ประเด็นที่ค้นพบ

ส่วนที่ 2 วิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. เพื่อให้เห็นตัวแปรต่างๆ ที่ส่งผลต่อการตีความเรื่องความรุนแรง เบื้องหลังความคิดของผู้ชม การถูกบ่มเพาะจากสื่อ และอาจนำไปสู่พฤติกรรมในโลกความเป็นจริง

บทที่ 4 ผลการศึกษา

การวิจัยเรื่อง “ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (2007)” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ซึ่งผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้ที่ชื่นชอบในการรับชมภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยสามารถนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 2 ส่วนดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S.

ส่วนที่ 2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S.

ทั้งนี้การวิจัย ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลจากแนวคิดทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผนวกกับการสังเกตแบบมีส่วนร่วม และจากการสัมภาษณ์ผู้ที่ชื่นชอบในการรับชมภาพยนตร์ โดยสามารถนำเสนอผลการวิจัยจากการวิเคราะห์ข้อมูล ได้ดังนี้

4.1 วิเคราะห์ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S.

1. ความรู้ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงในภาพยนตร์ตัวอย่างมีทั้งสิ้น 11 ประเด็น คือ

- ความรุนแรงฉากแรก
- การใช้ความรุนแรง
- การทารุณกรรมสัตว์
- การส่งสารถึงผู้ชมโดยตรง
- การบังคับจิตใจ
- การทรมาน
- การลุ่มให้เกิดความรุนแรง
- การได้ยินเสียงปืน
- การทำลายความหวัง

- การเผยให้เห็นภาพความรุนแรง
- เหตุการณ์สำคัญของเรื่อง

2. ทักษะคติในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงในภาพยนตร์ตัวอย่างมีทั้งสิ้น

6 ประเด็น คือ

- ระบบอาวุโส
- การรับมือกับความรุนแรง
- สัตว์เลี้ยง
- ความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่
- การเซ็นเซอร์ภาพ
- การทำร้ายร่างกาย

3. พฤติกรรมขณะรับชมในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงในภาพยนตร์ตัวอย่างมีทั้งสิ้น 3 รูปแบบ คือ

- ความสะเทือนใจ
- ความผิดหวัง
- ความประหลาดใจ

ในส่วนของการศึกษาความรู้ ทักษะคติ และพฤติกรรมของผู้ชมนั้น ผู้วิจัยพบว่า เมื่อผู้ให้ข้อมูลได้รับชมภาพยนตร์ตัวอย่างแล้ว สามารถมีความรู้ ทักษะคติ และพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงทั้งสิ้น 10 ฉาก ดังต่อไปนี้

ฉากจอร์จตบหน้าพอล

หลังจากที่ภาพยนตร์ได้ดำเนินเรื่องมากกว่าสิบนาที สัญญาณแห่งความรุนแรงได้เริ่มขึ้นเมื่อพอลและปีเตอร์ปรากฏตัวที่บ้านของแอนเพื่อขอยืมไข่ เหตุการณ์ชวนปั่นประสาทอย่างการทำไข่แตกซ้ำแล้วซ้ำเล่า หรือแม้กระทั่งการทำมือถือแอนตกน้ำ ทำให้แอนหมดความอดทนและให้จอร์จเป็นผู้ไกล่เกลี่ยเพื่อยุติการคุกคามในครั้งนี้ ทันทีที่พอลเริ่มใช้ถ้อยคำไม่สุภาพต่อจอร์จ ผู้เป็นเจ้าของบ้านจึงได้ตบหน้าพอลเพื่อเป็นการสั่งสอนถึงความก้าวร้าวทางวาจานั้น (ภาพที่ 4.1) จากฉากนี้เองทำให้ผู้ชมได้ถูกติดตั้งในการรับชมความรุนแรงจากภาพยนตร์เป็นต้นมา ซึ่งจากการสัมภาษณ์ พบว่ามีผู้ให้ข้อมูล 4 คนมีความรู้ต่อฉากความรุนแรงดังกล่าว ดังนี้



ภาพที่ 4.1 ฉากจอร์จตบหน้าพอล

“เหมือนหนังมันเนิบๆ ไม่มีอะไร แต่พอถึงฉากนี้ก็รู้สึกว่ามันเริ่มละ” (วันรวี ตั้งสุวรรณ, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2559)

“จำฉากนี้ได้ เพราะเป็นฉากความรุนแรงแรก” (ขวัญชนก ใจเสงี่ยม, สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2559)

วันรวี ตั้งสุวรรณ ได้กล่าวถึงฉากจอร์จตบหน้าพอลว่า ถือเป็นฉากแรกเริ่มที่นำผู้ชมเข้าสู่ตัวภาพยนตร์ เช่นเดียวกับนวนิร จิตรสาธิต ที่มีการรับรู้ในลักษณะเดียวกัน โดยผู้วิจัยได้สังเกตเห็นพฤติกรรมของผู้ให้ข้อมูลมีท่าทีการขยับตัวเข้าหาหน้าจอ ซึ่งแสดงถึงความสนใจในการรับชมภาพยนตร์มากขึ้น หลังจากที่มีความปกติสุขได้ถูกทำลายจากการเข้ามาคุกคามของพอลและปีเตอร์ เมื่อการไต่ระดับความรุนแรงเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ผู้ให้ข้อมูลจึงจับจ้องเหตุการณ์ ณ ขณะนั้นเพื่อรอดูผลลัพธ์ของความขัดแย้งนี้ อย่างไรก็ตาม ขวัญชนก ใจเสงี่ยมและอนุวัฒน์ ปัญหะภุริเวท ได้ให้เหตุผลต่อการจดจำฉากดังกล่าวว่า เป็นฉากที่เริ่มต้นความรุนแรงของภาพยนตร์เรื่องนี้

จากนั้นเมื่อผู้สัมภาษณ์ได้ถามถึงความคิดเห็นต่อฉากดังกล่าว ผู้ให้ข้อมูลจึงแสดงทัศนคติว่า

“คิดว่าการที่เขาตบ เพราะว่าเขาอายุมากกว่าหรืออีกใจนึง เรา รู้สึกว่า เขาคิดว่ามันเป็นหลานของบ้านข้างๆ ที่รู้จักเลยกล้าทำ เลยไม่คิดว่ามันกล้าทำอะไรแบบนี้กลับ” (ขวัญชนก ใจเสงี่ยม, สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2559)

“จอร์จตบหน้าพอลก็เข้าใจได้ พอลมันเด็กกว่าแล้วพุดจาไม่ดีใส่เขา แล้วพอลถูกเรียกว่า young man ซึ่งไม่ได้ดูถูกอะไร แต่พอลเลือกที่จะสวนกลับว่า old man แล้วประโยคถัดมาก็เหมือนไปล้อเลียนเขา เขาเลยตบหน้าสั่งสอน ก็เข้าใจได้ รุนแรงไหม รุนแรง แต่ไม่ผิดนะ” (วันรวี ตั้งสุวรรณ, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2559)

“ส่วนตัวผม ผมว่ามันปกตินะ ก็ดูสังคมบ้านเราสิ เรื่องคนเด็กกว่ากับคนอายุมากกว่า คือคนเด็กกว่ามันก็ไม่ควรจะถูกแบบนั้น แล้วยิ่งคุณเป็นฝ่ายมาเยือนบ้านเขา ผมว่ามันก็เป็นทางออกที่เขาเองก็อาจจะไม่ได้ยับยั้งชั่งใจ พอโกรธปุ๊บก็ตบ ซึ่งมันก็เป็นเรื่องปกติอะ ผมไม่ได้มองว่ามันรุนแรงขนาดนั้น... อันนี้ส่วนตัวนะ หมายถึงเราอาจจะไม่ได้มีวัฒนธรรมแบบเขา ผมก็ไม่รู้ว่าเขาเป็นวัฒนธรรมแบบไหน แต่คือหมายถึงถ้าแบบพี่อายุ 30 ผมอายุ 20 แล้วผมไปต่าพี่อย่างนี้ แล้วพี่เป็นผู้ชาย พี่ก็ตบหน้าผม มันก็ดูเข้าใจได้ แบบผมไปพูดกับคนแก่กว่าว่า ไอ้เหี้ยแก่ ไอ้สัตว์ เขาแบบมึงเป็นใคร มาบ้านกูแล้วมาทำแบบนี้ เขาก็เลยตบหน้า” (ปีใหม่ อัครพาณิชย์, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2559)

ขวัญชนก ใจเสงี่ยม ได้ให้สัมภาษณ์ว่า สาเหตุของการกระทำความรุนแรงของจอร์จ เนื่องจากจอร์จเป็นผู้ที่มีอายุมากกว่า และคาดเดาว่าพอลเป็นญาติของเพื่อนบ้านตน จอร์จจึงตัดสินใจลงมือกระทำความรุนแรงเพื่อเป็นการสั่งสอนและตักเตือนผู้ที่มีอายุน้อยกว่าที่เข้ามาแสดงกิริยาไม่เหมาะสมในพื้นที่บ้านของตน ซึ่งวันรวี ตั้งสุวรรณ ได้แสดงความเห็นตรงกันว่า พอลเป็นผู้ที่มีอายุน้อยกว่า แต่กลับใช้ถ้อยคำที่ไม่เหมาะสมกับจอร์จซึ่งเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้นจอร์จจึงกระทำความรุนแรงอย่างการตบหน้าเพื่อเป็นการสั่งสอนต่อผู้น้อย

เช่นเดียวกับปีใหม่ อัครพาณิชย์ ที่อธิบายถึงลักษณะสังคมว่า ในสังคมไทย ผู้ที่มีอายุน้อยกว่าควรแสดงความเคารพในการใช้คำพูดต่อผู้ที่มีอายุมากกว่า โดยการกระทำความรุนแรงของผู้ใหญ่ อาจเป็นไปได้เพราะอารมณ์ช่วงวูบ เนื่องจากผู้ใหญ่มีความเคยชินที่ว่าสามารถกระทำความรุนแรงทางตรงต่อเด็กได้เมื่อเด็กแสดงความก้าวร้าว โดยไม่ถือว่าการกระทำนั้นเป็นความรุนแรงแต่อย่างใด แม้ว่าในวัฒนธรรมตะวันตกอาจไม่มีค่านิยมเรื่องระบบอาวุโส แต่เมื่อภาพยนตร์ดังกล่าวถูกตีความในบริบทของสังคมไทยแล้ว ฉากนี้จึงถูกมองว่าเป็นเรื่องระบบอาวุโสในทันที

จากการสัมภาษณ์ พบว่าผู้ให้ข้อมูลทุกคนได้แสดงทัศนคติต่อฉากดังกล่าวในแง่ระบบอาวุโส โดยเห็นตรงกันในฉากที่พอลถูกจอร์จตบหน้า กล่าวคือ เนื่องจากพอลซึ่งมีอายุน้อยกว่าได้แสดงถ้อยคำที่ไม่เคารพต่อผู้ใหญ่ จอร์จในฐานะผู้อาวุโสจึงกระทำความรุนแรงทางตรงอย่างเช่น การตบหน้า เพื่อเป็นการสั่งสอนผู้ที่มีอายุน้อยกว่าให้เกิดการสำนึกในการกระทำ ทั้งนี้การกระทำดังกล่าวอาจเป็นเพียงขาดการควบคุมทางอารมณ์ เนื่องจากผู้ใหญ่มักคุ้นชินกับค่านิยมการสั่งสอนในรูปแบบการลงโทษทางร่างกาย แม้ว่าวัฒนธรรมตะวันตกอาจไม่ได้มีค่านิยมเรื่องอาวุโสเช่นวัฒนธรรมตะวันออกและผู้กำกับอาจไม่ได้พยายามจะสื่อถึงค่านิยมนี้ แต่เมื่อภาพยนตร์ถูกตีความจากบริบทของสังคมไทยแล้ว เหตุการณ์ดังกล่าวจึงเป็นเรื่องระบบอาวุโสไปโดยปริยาย

จากข้างต้น อาจกล่าวได้ว่า การตบหน้าในที่นี้ถือเป็นการกระทำความรุนแรงทางตรง และยังรวมไปถึงความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่ว่า เด็กมักถูกวางตำแหน่งให้อยู่ภายใต้อำนาจของผู้ที่มีอายุและประสบการณ์มากกว่า ด้วยเหตุนี้การกระทำความรุนแรงทางตรงบางอย่างจึงถูกมองว่าเป็นเรื่องสมเหตุสมผลและยอมรับได้ในสังคมไทย

นอกจากนี้ ผู้ให้ข้อมูลอีก 5 คน ยังให้ความเห็นต่อฉากดังกล่าวในประเด็นเรื่อง การรับมือกับความรุนแรง โดยแบ่งออกเป็น 2 วิธี คือ การตอบโต้กลับด้วยความรุนแรงและการหลีกเลี่ยงความรุนแรง

“ก็เข้าใจได้ว่าถูกยั่วโมโห แล้วเขาก็มีอาการเลยใช้ความรุนแรง” (นวพร จิรสาธิต, สัมภาษณ์, 27 พฤษภาคม 2559)

“ถ้าเป็นความรู้สึกตอนคนดูหนัง ผมว่าก็คงสนใจ เพราะว่าไอ้มันพูดกวน ก็สมควรโดนแล้ว” (ยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2559)

“เหตุผลของคนเป็นพ่อ สองคนนั้นก็สมควรโดนตบหน้า เพราะกวนประสาท เมื่อกี้หงุดหงิดเดินหนีไปแล้ว จนมาถึงคิวกู ก็เป็นผู้นำครอบครัว มึงเป็นใครก็ไม่รู้แล้วเข้ามาคุกคามต่างๆ จนมันไม่สามารถที่จะมาผูกมิตรเป็นเพื่อนบ้านกันได้ ก็ตัดปัญหาบทสนทนาด้วยการตบหน้า คือคุณต้องรู้ตัวแล้ว หยุดการกระทำแบบนี้แล้วออกไปซะ” (สุวิสุทธิ บุตรไสว, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2559)

โดยนวพร จิรสาธิต ได้อธิบายถึงการตบหน้าของจอร์จถือเป็นสิ่งที่ผิด แต่สามารถยอมรับความรุนแรงนี้ได้ เนื่องจากจอร์จถูกยั่วยู่ทางอารมณ์ก่อน ซึ่งคำพูดของพอลเป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการตอบโต้กลับด้วยความรุนแรงทางร่างกาย

ยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด ได้แสดงความเห็นต่างจากนวพรว่า พอลสมควรถูกลงโทษจากจอร์จ เนื่องจากใช้คำพูดที่ไม่เหมาะสมกับเจ้าของบ้าน อีกทั้งยังอธิบายถึงความรู้สึก ณ ช่วงขณะรับชมว่า ตนรู้สึกสะใจต่อการกระทำของจอร์จ เนื่องจากพอลไม่ควรแสดงความก้าวร้าวต่อผู้อื่น ซึ่งสุวิสุทธิ บุตรไสว ได้แสดงความเห็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ พอลสมควรถูกกระทำความรุนแรงโดยการตบหน้า เนื่องด้วยการเข้ามาคุกคามในพื้นที่ของผู้อื่น และให้ข้อมูลเสริมต่ออีกว่า ในฐานะที่จอร์จเป็นผู้นำครอบครัว ผู้เป็นพ่อจึงจำเป็นต้องแสดงอำนาจเพื่อยุติความขัดแย้งดังกล่าว

ในขณะที่ผู้ให้ข้อมูลอีก 2 คน ได้เห็นแย้งต่อการรับมือกับความรุนแรงด้วยการตอบโต้กลับว่าเป็นสิ่งไม่สมควร และวิธีที่ดีที่สุดในการเผชิญหน้ากับสถานการณ์คือการหลีกเลี่ยงความรุนแรง

“คิดว่าข้ามสตีปไปหน่อย เขาอาจจะเริ่มจากตะคอกก่อนก็ได้ แต่เนี่ยเขาพูดกันในโทนแบบปกติ เสียงยังไม่ได้เปลี่ยนไปเลย แล้วก็ข้ามสตีปไปตบหน้าเลย ก็เลยคิดว่าไม่สมเหตุผลเหมือนยังไม่ได้ลองไต่ไปที่ระดับ” (วิภาวี กิตติเธียร, สัมภาษณ์, 28 พฤษภาคม 2559)

“ถ้าเป็นผม ผมคงไม่คุยต่อ เดินหนี ไม่ได้คิดจะทำร้ายร่างกายกัน เพราะมันไม่ได้ขนาดนั้น” (อนวัธน์ ปัญหะภูริเวท, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2559)

วิภาวีได้อธิบายว่า วิธีการตอบโต้คำพูดที่ไม่สุภาพของพอล ควรเริ่มจากการไกล่เกลี่ยโดยใช้น้ำเสียงที่จริงจังมากขึ้น กล่าวคือ ควรมีการไต่ระดับความรุนแรงเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เพื่อเป็นการตักเตือนถึงความไม่พอใจต่อสถานการณ์ของเจ้าของบ้าน โดยระหว่างการรับชม ผู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมของผู้ให้ข้อมูล ซึ่งมีท่าทีที่เปลี่ยนไปจากช่วงแรกของภาพยนตร์ที่ผู้ให้ข้อมูลมักละสายตาจากหน้าจอ โดยเมื่อ

พอลเข้ามาขอไข่ม้วนแล้วข้าเล่าจนแอนารู้สึกถูกคุกคาม ผู้ให้ข้อมูลเริ่มตั้งใจในการรับชมมากขึ้น เพื่อสังเกตเหตุการณ์และบทสนทนาที่เกิดขึ้น

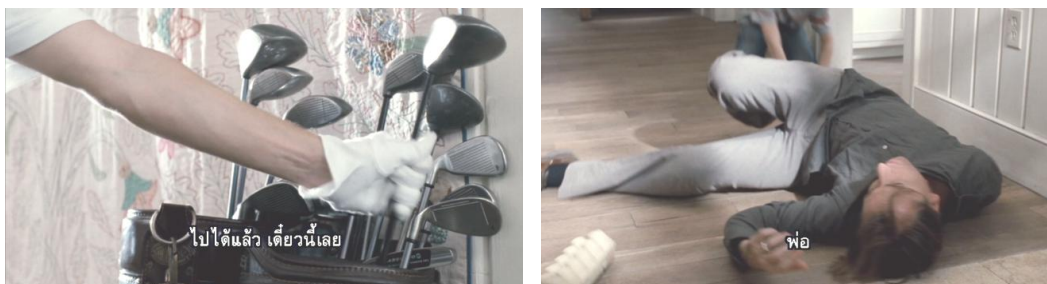
ในขณะที่อนุวัฒน์ ปัญหะภูริเวท ได้แสดงความคิดเห็นถึงอีกวิธีการหลีกเลี่ยงความรุนแรง โดยการออกจากพื้นที่ที่เกิดเหตุ ไม่คิดจะกระทำความรุนแรงกลับ ถึงแม้ว่าตนจะถูกยั่วด้วยถ้อยคำที่ไม่เหมาะสม แต่ระดับความรุนแรงนั้นยังไม่ถึงขั้นต้องตอบโต้ด้วยการใช้กำลัง ดังนั้นจึงควรเดินออกจากเหตุการณ์ ณ ตรงนั้น

จากการสัมภาษณ์ พบว่าการรับมือกับความรุนแรงด้วยการตอบโต้ถือเป็นทางออกหนึ่งที่สามารถยุติความขัดแย้ง ณ สถานการณ์นั้นๆ ได้ในทัศนคติของผู้ให้ข้อมูล ทั้งนี้เนื่องจากอีกฝ่ายมีการใช้ถ้อยคำที่กระทบต่อจิตใจซึ่งถือเป็นความรุนแรงทางตรงอย่างหนึ่งต่อผู้รับฟัง เมื่อถูกยั่วเย้าทางอารมณ์จนเกิดการกระทำความรุนแรงต่อร่างกายอีกฝ่าย เพื่อแสดงถึงความไม่พอใจต่อสถานการณ์ก่อนหน้า อีกทั้งในฉากดังกล่าว จอร์จที่อยู่ในฐานะผู้นำครอบครัว จึงจำเป็นต้องแสดงอำนาจเพื่อปกป้องคนในครอบครัวจากการคุกคามของชายแปลกหน้าในอาณาเขตของตนเอง การกระทำความรุนแรงของจอร์จจึงเป็นสิ่งที่ยอมรับได้และสมควรแก่การใช้ความรุนแรงเพื่อหวังจะยุติเรื่องราวทั้งหมด ในขณะที่วิธีการรับมือกับความรุนแรงอีกทางหนึ่ง คือการหลีกเลี่ยงความรุนแรง โดยมีมุมมองที่ว่า การใช้ถ้อยคำที่ไม่สุภาพถือว่ายังไม่ใช่การกระทำความรุนแรงหรือสร้างความเสียหายให้กับบุคคลอื่นในระดับที่ต้องใช้ความรุนแรงโต้ตอบ ดังนั้นการกระทำความรุนแรงทางร่างกายโดยการตบหน้า จึงเป็นสิ่งที่ยังไม่ถึงแก่เวลา หากแต่ควรตอบโต้ด้วยถ้อยคำที่แสดงถึงท่าทีที่ไม่พอใจต่อสถานการณ์ หรือการปฏิเสธเหตุการณ์ส่อเสียดนี้ด้วยการออกจากพื้นที่ตรงนั้น เพื่อเป็นการส่งสัญญาณให้กับอีกฝ่ายรับรู้ว่าคุณยุติเรื่องขัดแย้งที่เกิดขึ้น

จากฉากจอร์จตบหน้าพอล สามารถสรุปได้ว่าผู้ชมได้แสดงความรู้ต่อเหตุการณ์ โดยมองว่าฉากนี้เป็นฉากความรุนแรงแรกของเรื่อง หลังจากที่ก่อนหน้านี้มีการเล่าถึงความปกติสุขของครอบครัวจอร์จ อีกทั้งยังมีการแสดงทัศนคติต่อฉากดังกล่าวถึง 2 ประเด็น คือ เรื่องระบบอาวุธซึ่งเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างและการรับมือกับความรุนแรงซึ่งสะท้อนถึงความรุนแรงทางตรง โดยประเด็นเรื่องการรับมือนั้น ผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นออกเป็น 2 วิธี คือ การตอบโต้กลับและการหลีกเลี่ยงความรุนแรง ในขณะที่พฤติกรรมของผู้ชมไม่มีปรากฏในฉากนี้

ฉากจอร์จโดนไม้กอล์ฟตี

หลังจากนั้นไม่กี่วินาทีที่จอร์จตบหน้าพอล ปีเตอร์ได้คว้าไม้กอล์ฟฟาดเข้าที่ขาจอร์จจนล้มไปที่พื้น (ภาพที่ 4.2) โดยปีเตอร์ได้ให้เหตุผลของการกระทำต่อแอนว่า จอร์จเป็นผู้เริ่มกระทำความรุนแรงนั้นก่อน การตั้งคำถามต่อการกระทำของปีเตอร์ว่าเกินกว่าเหตุหรือไม่จึงเกิดขึ้น



ภาพที่ 4.2 ฉากจอร์จโดนไม้กอล์ฟตี

“อันนี้ดูโรคจิตละ... ใครจะบ้าเอาไม้กอล์ฟมาฟาดขาทั้ง” (ปีใหม่ อัสวพาณิชย์, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2559)

ปีใหม่ อัสวพาณิชย์ ได้กล่าวถึงความรู้ต่อฉากนี้ว่า เป็นการกระทำที่ไม่สมเหตุสมผล เนื่องจากมองว่าการตบหน้าของจอร์จก่อนหน้านี้ถือเป็นเรื่องปกติทั่วไป แต่การใช้ไม้กอล์ฟมาทำร้ายผู้อื่นจนเจ็บสาหัสถือเป็นเรื่องที่ผิดแผกไป เพราะไม้กอล์ฟไม่ใช่อาวุธที่เอาไว้ทำร้ายผู้อื่น อีกทั้งการโต้ตอบจากการตบหน้าโดยการคว่ำไม้กอล์ฟมาตีอีกฝ่ายกลับ เป็นการกระทำที่เกินกว่าเหตุ เช่นเดียวกับวันรวี ตั้งสุวรรณ และอนุวัฒน์ ปัญหะภูริเวท ที่รู้สึกถึงความไม่สมเหตุสมผลอย่างยิ่งต่อการกระทำ ความรุนแรงของปีเตอร์ และเมื่อผู้สัมภาษณ์ถามถึงทัศนคติต่อฉากดังกล่าว จึงมีผู้ให้ข้อมูลแสดงความคิดเห็นในประเด็นการรับมือกับความรุนแรงในฉากนี้ถึง 5 คนด้วยกัน

“จริงๆ แล้วมันทำกลับได้ แต่ควรจะเป็นตบกลับหรืออย่างมากที่สุดก็ผลักให้ล้ม แบบมึงตบมากูตบกลับ แต่การเอาไม้ฟาดขามันเกินไป” (ขวัญชนก ใจเสงี่ยม, สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2559)

“ปีเตอร์เอาไม้ฟาดเขากลับอะผิด คือเขาแค่ตบหน้าสั่งสอน เขาแค่เจ็บหน้า แต่ปีเตอร์เอาไม้ฟาดคือเขาขาทัก end result มันหนักกว่า ถ้าตบกลับก็อีกเรื่องนึง... การตอบโต้กลับด้วยความรุนแรง ก็เหมือนเวรย่อมระงับด้วยการไม่จองเวร มันเป็นเรื่องที่พูดได้อย่างสวยหรู แต่ว่า ณ เหตุการณ์บางเหตุการณ์เราจะไม่ตอบโต้ความรุนแรงด้วยความรุนแรงไม่ได้หรือเปล่า เอาง่ายๆ ถ้าเราโดนจีแล้วเรามีที่ช็อตไฟฟ้าอยู่ในมือ เราจะไม่ทำร้ายเขาหรือ และยกมือไหว้ให้ปล่อยเราไป รู้สึกว่าด้วย Concept ของประโยคมันดูดี ถ้าทุกคนทำได้อย่างนั้นก็คงจะดี แต่ว่ามันทำได้จริงๆ หรือ ถึงเวลาจริงมันทำไม่ได้” (วันรวี ตั้งสุวรรณ, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2559)

“ก็รับได้ ก็มาทำก่อนก็ทำกลับ... จริงๆ มันก็ทำร้ายร่างกายเหมือนกัน ถามว่าดูรุนแรงไปไหมก็รุนแรง แต่ก็อยู่ในขั้นที่รับได้” (นวพร จิรสาธิต, สัมภาษณ์, 27 พฤษภาคม 2559)

“ปีเตอร์เอาไม้ฟาดกลับก็สมเหตุสมผล ทำมาทำกลับ ไม่โกง เริ่มก่อนเอง” (วิภาวี กิตติเชียร, สัมภาษณ์, 28 พฤษภาคม 2559)

“มันเป็นสิ่งที่สมควรโดน ใครทำใครก่อน คนที่ไม่ยอมก็ต้องทำคืน ถ้าไม่ได้มองในแง่ เขาเป็นคนโศกจริต แต่มันอยู่ที่ว่าเขาจะสู้หรือเปล่า ถ้าเราคิดว่าอ่อนแอ เราก็เดินหนีเพราะเรากลัว” (สุวิสุทธิ บุตรไสว, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2559)

ขวัญชนก ใจเสงี่ยม ได้แสดงความเห็นว่า หากต้องการตอบโต้ความรุนแรงจากการตบหน้าของจอร์จสามารถกระทำได้โดยการตบหน้ากลับ ซึ่งถือเป็นความรุนแรงในระดับเดียวกัน แต่การที่ใช้ไม้กอล์ฟตีกลับนั้น เป็นการกระทำความรุนแรงที่เกินกว่าความจำเป็น เช่นเดียวกับวันรวี ตั้งสุวรรณ ที่แสดงความเห็นตรงกันว่า การตอบโต้ความรุนแรงกลับควรอยู่ในระดับที่เท่ากัน และอธิบายต่อว่า การตอบโต้กลับด้วยความรุนแรงในสถานการณ์ที่คับขัน เป็นสิ่งจำเป็นเพื่อให้พ้นจากภัยอันตราย ณ ช่วงเวลานั้น

ส่วนนวพร จิรสาธิต ได้เห็นด้วยกับการตอบโต้กลับด้วยความรุนแรง แต่หากเป็นความรุนแรงในระดับที่มากกว่าก็ยังเป็นที่ยอมรับได้อยู่ กล่าวคือ การกระทำความรุนแรงโดยการเอาไม้กอล์ฟตีขาจอร์จ เป็นการทำร้ายร่างกายรูปแบบหนึ่งไม่ต่างจากการตบหน้า แต่ความรุนแรงดังกล่าวสามารถยอมรับได้ เนื่องจากอีกฝ่ายเป็นผู้เริ่มกระทำความรุนแรงทางร่างกายก่อน ถึงแม้ว่าระดับความรุนแรงจะต่างกันก็ตาม ซึ่งวิภาวี กิตติเชียร มีความเห็นตรงกันโดยมองว่า การกระทำความรุนแรงกลับเป็นสิ่งที่สมเหตุสมผล เพราะอีกฝ่ายเป็นผู้เริ่มกระทำก่อน แม้ว่าระดับความรุนแรงจะต่างกันก็ตาม เช่นเดียวกับสุวิสุทธิ บุตรไสว ที่มองว่า จอร์จสมควรถูกลงโทษจากการถูกไม้กอล์ฟตีที่ขา และเสริมต่ออีกว่า การกระทำความรุนแรงของปีเตอร์เป็นสิ่งที่จอร์จสมควรได้รับ เนื่องจากตนเป็นต้นเหตุของความรุนแรงที่เกิดขึ้น อีกฝ่ายจึงตอบโต้กลับเพื่อความเท่าเทียม

ในทางตรงกันข้าม ผู้ให้ข้อมูลคนหนึ่งได้เห็นต่างไปจากผู้ให้ข้อมูลคนอื่นๆ โดยยังยืนยันถึงวิธีการรับมือกับความรุนแรงว่าควรหลีกเลี่ยงให้ได้มากที่สุด

“การกระทำนี้ยังไม่สมเหตุสมผลเลย เพราะถ้าทุกคนแก้ปัญหาแบบนี้ ผมว่าคนเราคงฆ่าคนได้ง่ายๆ” (อนุวัฒน์ ปัญฑะภูรีเวท, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2559)

ในฉากต่อเนื่องที่จอร์จโดนไม้กอล์ฟตี อนุวัฒน์ ปัญฑะภูรีเวท ได้ตอกย้ำอีกครั้งว่า การตอบโต้กลับด้วยความรุนแรงไม่ว่าในระดับที่มากกว่าหรือระดับใดก็ตาม เป็นสิ่งที่ไม่สมควรเกิดขึ้นอย่างยิ่ง เนื่องจากหากมีการโต้ตอบโดยเพิ่มระดับความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ อาจนำไปสู่ความรุนแรงในขั้นสูงสุด นั่นคือ การเสียชีวิต ก็เป็นไปได้

จากการสัมภาษณ์ พบว่าผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่มีความเห็นตรงกันว่า เลือกว่าจะรับมือกับความรุนแรงโดยใช้ความรุนแรงตอบโต้กลับ (ความรุนแรงทางตรง) ไม่ว่าจะอยู่ในระดับเดียวกันหรือระดับความรุนแรงที่มากกว่าก็ตาม โดยให้เหตุผลในทำนองเดียวกันว่ากระทำเพื่อความเท่าเทียมในทางกลับกันผู้ให้ข้อมูลบางคนได้เลือกรับมือกับความรุนแรงด้วยวิธีการหลีกเลี่ยงการตอบโต้ เนื่องจากมองว่า การตอบโต้กลับด้วยความรุนแรง อาจนำไปสู่ความรุนแรงในขั้นต่อไป ดังนั้นการ

หลีกเลี่ยงความรุนแรงด้วยการเจรจาหรือออกจากพื้นที่เกิดเหตุ จึงถือเป็นวิธีหนึ่งที่ลดความเสี่ยงจากเหตุการณ์ที่เราไม่สามารถคาดคิดได้

จากฉากจอร์จโดนไม้กอล์ฟตี สามารถสรุปได้ว่าผู้ชมมีความรู้ต่อฉากในเรื่องการใช้ความรุนแรงระหว่างผู้กระทำกับผู้ถูกกระทำ จนส่งผลให้ผู้ชมแสดงทัศนคติต่อเนื่องในประเด็นการรับมือกับความรุนแรง (ความรุนแรงทางตรง) แม้ว่าการกระทำความรุนแรงในฉากดังกล่าวจะทวีเพิ่มมากขึ้น แต่ผู้ชมกลับยังคงแสดงทัศนคติต่อวิธีการรับมือเช่นเดิม คือ การตอบโต้กลับและการหลีกเลี่ยงความรุนแรง ซึ่งพฤติกรรมของผู้ชมยังคงไม่ปรากฏให้เห็นเช่นเคย

ฉากแอนพบศพสุนัขที่ท้ายรถ

หลังจากเหตุการณ์ที่จอร์จถูกตีขาจนได้รับบาดเจ็บ พอได้เริ่มตั้งคำถามถึงสิ่งที่กีดขวางเขา ระหว่างที่กำลังจะไปลองวงสวิงว่า “ทำไมลูกกอล์ฟถึงยังอยู่ในกระเป๋า” ท่ามกลางความพิศวงของจอร์จและลูกชาย แอนกลับรู้ได้ทันทีว่าพอลกำลังหมายถึงสิ่งใด ด้วยเหตุนี้แอนจึงเดินตามหาสุนัขของตน โดยมีพอลเป็นผู้บอกระยะ “ใกล้... ใกล้” ต่อแอน และในที่สุดเมื่อแอนเปิดประตูท้ายรถ ก็ได้พบศพของสุนัขตกมาสู่พื้นอย่างช้าๆ (ภาพที่ 4.3) จากเหตุการณ์ดังกล่าว จึงมีผู้ชมแสดงความรู้ต่อฉากนี้ในเรื่องการทารุณกรรมสัตว์ถึง 5 คน ดังนี้



ภาพที่ 4.3 ฉากแอนพบศพสุนัขที่ท้ายรถ

“เสียใจ หมาตายอะ” (นวพร จิรสาธิต, สัมภาษณ์, 27 พฤษภาคม 2559)

“โหย คือโดยส่วนตัวผมเป็นคนรักสัตว์ด้วย เลี้ยงทั้งหมาทั้งแมวด้วย เจอภาพนี้คือไม่ไหว อารมณ์ขึ้นจริงๆ รู้สึกสะเทือนใจ” (อนุวัฒน์ ปัญญาภิเวท, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2559)

จากความรู้ในฉากสุนัขถูกทารุณกรรมจนเสียชีวิต มีผู้ชม 2 คน คือ นวพร จิรสาธิตและอนุวัฒน์ ปัญญาภิเวท ได้อธิบายถึงความรู้สึกสะเทือนใจต่อฉากดังกล่าว โดยผู้ให้ข้อมูลสามารถจดจำ

ฉากนี้ได้ เนื่องจากเป็นผู้รักสัตว์ และเหตุการณ์ในเรื่องทำให้กระทบต่อความรู้สึกของคนที่มีความรักต่อสัตว์ เลี้ยงอย่างมาก นอกจากนี้ยังมียุทธพงศ์ น้อยช่างคิด ขวัญชนก ใจเสงี่ยม และวิภาวี กิตติเชียร ที่แสดง ถึงการรับรู้เรื่องการทารุณกรรมสัตว์ต่อฉากนี้ในลักษณะเดียวกับผู้ให้ข้อมูลทั้งสอง

“เป็นคนรักสัตว์ ที่บ้านเลี้ยงหมาหลายตัว แค่เห็นหมาอยู่บนถนนมีคนชนหมา ยังเสียใจ เลย” (นภาพร จิรสาธิต, สัมภาษณ์, 27 พฤษภาคม 2559)

นอกจากนี้ ทั้งสองยังได้แสดงทัศนคติในการทำงานเดียวกันว่า เป็นผู้รักสัตว์และมีสัตว์เลี้ยง ที่บ้าน ดังนั้นจึงมีความผูกพันกับสัตว์ ไม่ใช่แค่สัตว์ที่ตนครอบครอง แต่ยังรวมไปถึงสัตว์ที่อยู่ในพื้นที่ สาธารณะ ซึ่งรู้สึกสะเทือนใจทุกครั้งที่พบเห็นสัตว์ได้รับอุบัติเหตุจนเสียชีวิต โดยผู้ให้ข้อมูลได้อธิบาย ถึงความรู้สึกขณะชมฉากดังกล่าวว่า ฉากที่แอนกำลังเดินหาสุนัข ตนรู้สึกลุ้นตามไปด้วย ทั้งๆ ที่ทราบ อยู่แล้วว่าสุนัขถูกฆาตกรรมตั้งแต่ฉากก่อนหน้านี้ แต่ต้องการเห็นผลลัพธ์ว่าสุนัขถูกทารุณกรรมมาก เพียงใด และหลังจากพบศพสุนัข ผู้ให้ข้อมูลจึงรู้สึกสะเทือนใจกับผลลัพธ์นั้น เนื่องจากตนเป็นผู้รักสัตว์ และผูกพันกับสัตว์เลี้ยงในบ้าน เช่นเดียวกับผู้ให้ข้อมูลอีก 3 คนที่แสดงทัศนคติต่อว่า

“มันก็หดหู่ สงสารหมา แต่ก็พอรู้แล้วตั้งแต่มันให้ผู้หญิงเดินหา ว่าหมามันต้องตายแน่ๆ คือปกติก็เป็นคนรักสัตว์อยู่แล้ว แต่ว่าแค่บางสัตว์นะครับ อย่างผมรักหมาที่เป็นสัตว์เลี้ยง แต่ว่าอย่าง หมาข้างถนนก็ไม่ค่อยเท่าไร คือผมเป็นคนเลี้ยงหมาด้วย อย่างตัวนี้ที่ผมเลี้ยง ผมก็เห็นมันมาแต่เป็น ลูกหมา จนตอนนี้มันแก่แล้ว แต่เคยมีตัวเก่าตอนที่อยู่บ้านเก่า มันโดนวางยาเบื่อ” (ยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2559)

“ก็ซื่อคอะ ส่วนตัวเป็นคนรักสัตว์ คือเคยมีประสบการณ์ พ่อเราเคยฆ่าหมาตาย แต่เรา ไม่ได้อยู่ในเหตุการณ์ แต่เราแค่รู้สึกที่เราตกใจมาก... สะเทือนใจแล้วก็ตกใจ คือด้วยความที่หมามัน เป็นสัตว์ที่ใกล้ชิดกับมนุษย์ไง หมา แมว อะไรพวกนี้ สัตว์อะไรก็แล้วแต่ที่คนเลี้ยงไว้ ก็สะเทือนใจเป็น เรื่องธรรมดา แต่ถ้าสมมติการล่าสัตว์ แบบการไปยิงกระรอก เรารู้ว่ามันก็บาปนะ แต่เรารู้ว่ามันก็ แย่ก็ คิดว่าเป็นเกม ซึ่งเราคิดว่าไม่แปลก” (ขวัญชนก ใจเสงี่ยม, สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2559)

“ที่บ้านเลี้ยงแมว คือเป็นคนรักสัตว์ แต่ก่อนหน้านี้ที่ไม่ได้เลี้ยงก็รู้สึก Sensitive กับสัตว์ อยู่แล้ว แต่อย่างฉากนี้รู้สึกว่ามันฆ่าหมาอะ เหมือนโลกนี้เป็นของมนุษย์คนเดียว... เรารู้สึกว่าคนฆ่าคน กันเองมันยังโอเค เราเป็นเผ่าพันธุ์เดียวกัน แต่เนี่ยเรามีสิทธิ์อะไรไปฆ่าสัตว์อื่น เขาได้เถียงอะไรหรือเรา สื่อสารกับเขาเข้าใจจริงๆ หรือ เราเลยรู้สึกว่าเรามีสิทธิ์ฆ่าเขา” (วิภาวี กิตติเชียร, สัมภาษณ์, 28 พฤษภาคม 2559)

ยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด ที่มีความรู้สึกตรงกับผู้ให้ข้อมูลสองคนแรกว่า ตนเป็นคนรักสัตว์ แต่ถ้าความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับสัตว์ในพื้นที่สาธารณะ ความรู้สึกสะเทือนใจก็จะลดลง อีกทั้งยังเล่าต่อว่า เคยมีประสบการณ์วัยเด็กเกี่ยวกับการทารุณกรรมสัตว์ โดยสุนัขตนถูกวางยา จึงรู้สึกถึงความรุนแรง ต่อฉากนี้เป็นอย่างมาก รวมถึงขวัญชนก ใจเสงี่ยมได้ให้เหตุผลของความรู้สึกสะเทือนใจเช่นเดียวกับ

ยุทธพงศ์ น้อยช่างคิดว่า เป็นคนรักสัตว์และมีสัตว์เลี้ยงที่บ้านโดยตนรู้สึกสะท้อนใจและตกใจต่อฉากนี้
 อย่างมาก ซึ่งผู้วิจัยได้สังเกตผู้ให้ข้อมูลขณะรับชมฉากดังกล่าว ได้อุทานคำว่า “โรคจิต” เมื่อภาพจับ
 ไปที่ศพของสุนัข โดยผู้ให้ข้อมูลได้ให้เหตุผลจากการสัมภาษณ์ถึงการอุทานคำนั้นว่า รู้สึกตกใจและ
 สะท้อนใจกับภาพดังกล่าว เนื่องจากมองว่าสุนัขเป็นสัตว์ที่ใกล้ชิดกับมนุษย์ อีกทั้งยังคงเคยมี
 ประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการทารุณกรรมสัตว์จากบุคคลในครอบครัวเป็นผู้กระทำ นอกจากนี้ผู้ให้
 ข้อมูลได้ขยายความต่อถึงความชอบธรรมในการกระทำความรุนแรงต่อสัตว์ว่า หากสัตว์ที่ว่าเป็นสัตว์
 ที่อยู่ในพื้นที่ป่าและอยู่ในเกมการล่าสัตว์ ความรู้สึกบั่นทอนจิตใจต่อสัตว์ร่วมโลกก็จะถูกลดทอนลง
 เนื่องจากสัตว์ถูกจัดให้อยู่ในเกมกีฬา คล้ายคลึงกับยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด ที่อธิบายถึงความรู้สึกต่อสุนัข
 จรจัด ในทางกลับกันหากสัตว์ที่ว่าเป็นคือ สัตว์เลี้ยง ที่อยู่ในพื้นที่ครัวเรือน การกระทำความรุนแรงจึง
 เป็นเรื่องที่กระทบต่อความรู้สึกและผิดต่อกฎเกณฑ์ของสังคมในแง่กฎหมายและหลักศีลธรรม

และสุดท้ายวิชาวี กิตติเชียร ก็ได้แสดงความรู้สึกและเหตุผลเรื่องเป็นคนรักสัตว์ไม่ต่าง
 จากผู้ให้ข้อมูลคนอื่นๆ โดยขยายความต่อว่า สัตว์มีความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่เทียบเท่ามนุษย์
 การทารุณกรรมสัตว์จนถึงแก่ชีวิตจึงเป็นเรื่องที่ไม่ยุติธรรม อันเนื่องมาจากมนุษย์กับสัตว์ไม่ได้สื่อสาร
 ในภาษาเดียวกัน มนุษย์จึงไม่สามารถเข้าถึงเบื้องลึกของสัตว์ได้อย่างถ่องแท้ ดังนั้นการทารุณกรรม
 สัตว์จึงเป็นเรื่องที่รับไม่ได้ โดยผู้ให้ข้อมูลได้บรรยายถึงความรู้สึกขณะรับชมฉากนี้ว่า รู้สึกโกรธต่อการ
 กระทำของพอล เนื่องจากตนเป็นคนรักสัตว์ และมองว่ามนุษย์ไม่มีสิทธิ์ที่จะคร่าชีวิตสิ่งมีชีวิตเผ่าพันธุ์อื่น

จากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลทั้ง 5 คน ต่างเป็นผู้รักสัตว์และมีสัตว์เลี้ยงอยู่ในการครอบครอง
 ด้วยเหตุนี้จึงเกิดความรู้สึกที่สะท้อนใจต่อการตายของสุนัขในเรื่อง ซึ่งการกระทำความรุนแรงต่อสัตว์
 เลี้ยงจนถึงแก่ชีวิต (ความรุนแรงทางตรง) ถือเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง เพราะสัตว์เลี้ยงมีความใกล้ชิดกับ
 มนุษย์ และไม่อาจตอบโต้ความรุนแรงเทียบเท่ามนุษย์ได้ สัตว์เลี้ยงจึงสมควรได้รับการปกป้องจากภัย
 อันตรายต่างๆ อีกทั้งการมีประสบการณ์การร่วมเกี่ยวกับการทารุณกรรมสัตว์ ส่งผลต่อความรู้สึกและ
 การจดจำต่อฉากนี้ของผู้ให้ข้อมูลมากพอสมควรอีกด้วย

นอกจากนี้ สาเหตุที่คนมักมีอารมณ์ร่วมไปกับการทารุณกรรมสัตว์ เนื่องจากสุนัขในเรื่อง
 ถูกวางตำแหน่งว่าเป็นสัตว์เลี้ยงซึ่งมีความใกล้ชิดกับมนุษย์และอยู่ในพื้นที่บ้าน แต่หากการกระทำ
 ความรุนแรงต่อสัตว์นั้นอันหมายถึงการล่าสัตว์ ซึ่งอยู่ในพื้นที่ป่าและถือเป็นเกมกีฬาหนึ่งของ
 วัฒนธรรมตะวันตก การกระทำความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมนี้จะถูกยอมรับในทันที เนื่องจากสัตว์ที่ว่าเป็น
 ไม่ได้ถูกวางตำแหน่งเป็นสัตว์เลี้ยงอีกต่อไป

ในอีกด้านหนึ่ง การทารุณกรรมต่อสัตว์ถูกมองว่าเป็นเรื่องโหดร้ายและไม่ยุติธรรม
 เนื่องจากสัตว์ถือว่าเป็นสิ่งมีชีวิตอีกเผ่าพันธุ์หนึ่งที่มนุษย์ไม่สามารถสื่อสารทำความเข้าใจได้อย่างถ่อง
 แท้ ดังนั้นการกระทำความรุนแรงต่อสัตว์จนถึงแก่ชีวิต จึงเป็นสิ่งที่ไม่เคารพต่อการมีชีวิตอยู่ของอีก
 เผ่าพันธุ์หนึ่ง โดยมองว่า สัตว์มีความเท่าเทียมในการมีชีวิตอยู่ไม่ต่างจากมนุษย์

จากฉากแอนพบศพสุนัขที่ท้ายรถ สามารถสรุปได้ว่าผู้ชมมีความรู้ต่อเหตุการณ์ในฉาก เรื่องการทารุณกรรมสัตว์ โดยผู้ชมมีความรู้สึกสะเทือนใจต่อการตายของสุนัขอย่างมาก จะเห็นได้จาก บทสัมภาษณ์ข้างต้นประกอบกับการสังเกตอย่างมีส่วนร่วมของผู้วิจัย ที่พบพฤติกรรมขณะรับชมของผู้ให้ข้อมูลอย่างเช่น การอุทาน ที่แสดงถึงความไม่พอใจต่อผลลัพธ์ของความรุนแรงนั้น ซึ่งส่งผลต่อการแสดงทัศนคติในประเด็นเรื่องสัตว์เลี้ยง เนื่องจากสัตว์ในบริบทของภาพยนตร์ เป็นสัตว์ที่ถูกนำมาเลี้ยงในครัวเรือน จึงไม่สมควรแก่การกระทำความรุนแรงทางตรงต่อสิ่งมีชีวิตที่มีเจ้าของและมีความผูกพันกับมนุษย์ ทั้งนี้เมื่อผู้วิจัยสอบถามถึงพฤติกรรมหลังรับชม กลับไม่พบว่าฉากดังกล่าวส่งผลต่อพฤติกรรมใดๆ ต่อผู้ให้ข้อมูล

ฉากพลหันเข้ากล้องแล้วพูดว่า “คุณแทงข้างใคร”

หลังจากที่ปรากฏฉากฆาตกรรมแรกของปีเตอร์และพอล ท่ามกลางความสับสนและรู้สึกหวาดกลัวของครอบครัวจอร์จ ทั้งสองฝ่ายได้นั่งเผชิญหน้ากันเพื่อประกาศถึงกติกาของเกมแห่งชีวิตที่กำลังจะเกิดขึ้น ก่อนที่จะเริ่มเกมครั้งแรก พอลได้หันเข้ากล้องและสื่อสารกับผู้ชมโดยตรงเป็นครั้งแรกของเรื่องด้วยประโยคที่ว่า “คุณแทงข้างใคร” (ภาพที่ 4.4) คำตอบที่อยู่ในใจผู้ชมจึงดังขึ้น โดยผู้ให้ข้อมูลมีความรู้ต่อฉากดังกล่าว 3 คน ดังนี้



ภาพที่ 4.4 ฉากพลหันเข้ากล้องแล้วพูดว่า “คุณแทงข้างใคร”

“ชอบมุกนี้ เหมือนเขาพยายามคุยกับเรา” (วิภาวี กิตติเชียร, สัมภาษณ์, 28 พฤษภาคม 2559)

“อันนี้คือตัวละครหันมาเข้ากล้องแบบไม่ใช่ POV ใคร เพราะรู้ว่าทุกคนนั่งอีกฝั่งนี้ มันก็เลยแบบนี้พูดกับเราแล้วจริงๆ คือเป็นข้อแรกที่เขาพูดกับเรา” (วันรวี ตั้งสุวรรณ, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2559)

วิภาวี กิตติเชียรได้อธิบายถึงการจดจำฉากนี้ได้ว่า เป็นฉากที่ตนชื่นชอบ เนื่องจากตัวละครพยายามสื่อสารกับผู้ชม ซึ่งไม่ถูกพบมากนักในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั่วไป เช่นเดียวกับวันรวี- ตั้งสุวรรณและขวัญชนก ใจเสงี่ยม ที่รับรู้ต่อฉากนี้ได้และยังอธิบายต่อว่า การที่ตัวละครหันหน้าเข้ากล้อง เนื่องจากต้องการส่งสารมาสู่ผู้ชมโดยตรง เนื่องจากตำแหน่งของตัวละครอื่นๆ ไม่ได้อยู่ในตำแหน่งที่พอลหันไปมอง ดังนั้นการที่พอลหันเข้ากล้องมาโดยตรง จึงเป็นการพูดคุยกับผู้ชม เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นต่อเหตุการณ์ในเรื่อง

หลังจากที่ผู้ให้ข้อมูลคนอื่นๆ แสดงการรับรู้ต่อฉากการสื่อสารของพอลแล้ว ผู้ให้ข้อมูลอีก 2 คนได้แสดงทัศนคติจากการไถ่ถามถึงการเลือกข้างว่า

“ก็ต้องข้างครอบครัวจอร์จ แบบจะรอดอย่างไรคงลุ้นในใจ แล้วพวกนี้มันจะตายอย่างไรไม่หวังให้พวกมันจบได้ด้วยดีหรอก คนชั่วจะมาเล่าให้เป็นคนดีได้อย่างไร ไม่งั้นคนต้องมานั่งเชียร์ตัวละครเหี้ยๆ ไปจนจบ ถ้าดูแล้วปลุกฝั่งแบบนี้ไปทุกเรื่อง ประเทศโลกพวกนี้มันก็เหี้ยไปหมดแล้ว” (สุวิสุทธิ บุตรไสว, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2559)

สุวิสุทธิ บุตรไสวและอนุวัฒน์ ปัญญาภิรมย์ ได้อธิบายในทำนองเดียวกันว่า เมื่อตัวละครถามว่า “คุณแทงข้างใคร” ผู้ให้ข้อมูลจึงได้ตอบโดยทันทีว่า ตนเลือกฝ่ายครอบครัวจอร์จ เนื่องจากครอบครัวจอร์จเป็นฝ่ายถูกกระทำมาตั้งแต่ต้นเรื่อง ดังนั้นการรอดพ้นจากสถานการณ์ดังกล่าว อาจต้องจบด้วยความตายของพอลและปีเตอร์ เพื่อให้คนในครอบครัวรอดชีวิตจากเงื้อมมือของชายโรคจิตทั้งสอง

จากการสัมภาษณ์ พบว่าผู้ให้ข้อมูลทั้งสองได้มีมุมมองถึงฉากดังกล่าวในประเด็นเรื่องความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่ เพราะเมื่อตัวละครไถ่ถามถึงการเลือกข้างว่าฝ่ายใดสมควรชนะในเกมสนี้ ซึ่งชัยชนะที่ว่าอาจหมายถึงการมีชีวิตรอด ดังนั้นเมื่อบริบทการเล่าเรื่องก่อนหน้าที่ครอบครัวจอร์จเป็นฝ่ายถูกคุกคามก่อน และมีการฆาตกรรมสัตว์เลี้ยงของพวกเขา ทำให้ผู้ให้ข้อมูลไม่ลังเลที่จะมอบความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่ให้กับจอร์จ แอน และลูกชาย โดยที่การมีชีวิตอยู่ของพวกเขา นั้นอาจหมายถึงการทำร้ายอีกฝ่ายเพื่อให้ตนรอดพ้นจากภัยอันตราย กล่าวคือ ทัศนคติในลักษณะนี้ถือเป็นความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมอย่างหนึ่งก็ว่าได้

จากฉากพอลหันเข้ากล้องแล้วพูดว่า “คุณแทงข้างใคร” สามารถสรุปได้ว่าผู้ชมมีความรู้ต่อฉากเรื่องการส่งสารถึงผู้ชมโดยตรง การสบตากับผู้ชมในฉากนี้ จึงทำให้รับรู้ได้ถึงกระตุ้นความคิดของผู้ชมในการเลือกข้างของเกมส์ความรุนแรงที่กำลังจะเริ่มขึ้น ส่งผลให้ผู้ชมแสดงทัศนคติต่อการเลือกข้างฝ่ายผู้ถูกกระทำ และต้องการให้ฝ่ายผู้กระทำความรุนแรงได้รับบทลงโทษ เพราะเป็นเรื่องความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่ ซึ่งถือเป็นความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง โดยจากเหตุการณ์นี้ผู้วิจัยไม่พบพฤติกรรมของผู้ชมทั้งหมดขณะรับชมและหลังจากรับชมภาพยนตร์

ฉากเด็กถูกลุมหัว

หลังจากที่พอลได้ประกาศถึงการเดิมพันที่ไม่มีทางชนะว่า ภายในสิบสองชั่วโมงหลังจากเริ่มเกมส์ จอร์จและครอบครัวจะไม่มีใครมีชีวิตรอด ในขณะที่อีกฝ่ายรู้สึกหวาดกลัวจนถึงขีดสุด พอลได้เริ่มเกมส์ครั้งใหม่ขึ้น เมื่อปีเตอร์ถูกวิจารณ์เรื่องรูปร่าง และชี้ชวนให้เปรียบเทียบกับรูปร่างแอนอัน ผอมบาง เกมส์พิสูจน์ความจริงที่แอนเป็นผู้ได้เล่นจึงเริ่มขึ้น “ฉันเข้าใจว่าทำไมเธออายุต่อหน้าลูก เราจึงเล่นเกมจับแมวใส่ถุงกัน เพื่อศีลธรรมอันดีใจ” (ภาพที่ 4.5) หลังจากรับชมฉากดังกล่าว ผู้ให้ข้อมูลจึงแสดงมีความรู้ที่เกี่ยวกับความรุนแรงในฉาก ดังนี้



ภาพที่ 4.5 ฉากเด็กถูกลุมหัว

“บังคับจิตใจผู้หญิงอะ” (ขวัญชนก ใจเสงี่ยม, สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2559)

“มันก็ทรมาณนะ สมมติว่าถ้าเป็นเรา แล้วเราโดนจับไว้ แล้วแม่ถูกทำอะไรก็ไม่รู้” (ยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2559)

ในฉากเด็กถูกลุมหัวนั้น ขวัญชนก ใจเสงี่ยม มีการรับรู้ในลักษณะที่ว่า เป็นการบังคับจิตใจฝ่ายหญิง โดยที่พอลใช้วิธีการทรมาณลูกชายของเธอ เพื่อเป็นการกดดันและบีบบังคับให้แอนผู้เป็นแม่ต้องตัดสินใจกระทำตามที่พอลและปีเตอร์ต้องการ ทั้งนี้ยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด ยังพูดถึงความทรมาณของเด็กที่ถูกลุมหัว เป็นฉากที่ชวนให้ผู้ให้ข้อมูลจินตนาการถึงเหตุการณ์ที่มีแนวโน้มความรุนแรงที่จะเกิดขึ้นขณะที่แอนกำลังถอดเสื้อผ้า ซึ่งหลังจากที่แสดงการรับรู้ต่อฉากดังกล่าวแล้ว ผู้ให้ข้อมูลยังให้ความเห็นเกี่ยวกับนัยยะสารของฉากลุมหัวเด็กนี้ เพื่อเป็นการปิดกั้นไม่ให้มองเห็นภาพแม่ของตนกำลังถอดเสื้อผ้าไว้ว่า

“เหมือนระบบเซ็นเซอร์เปะๆ แค่นั้นแหละ ไม่ต้องตีความอะไรเลย... การที่ปิดตาอาจจะไม่ได้ช่วยให้เขาไม่รู้สึกระไรกับสถานการณ์ตรงหน้า มันไม่ได้ช่วยอะ” (วันวิ ตั้งสุวรรณ, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2559)

“ถ้าคุณเซ็นเซอร์ด้วยการปิดตา คุณก็ยังได้ยินเสียง มันก็ยังรู้ได้อยู่ดี... ฉากที่แอนถอดเสื้อผ้าอาจจะหมายถึงสื่อโป๊อนาจาร ซึ่งมันใช้การคลุมหัวเหมือนการเซ็นเซอร์” (อนุวัฒน์ ปัญหะภุริเวท, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2559)

“ต่อให้ปิดตาเด็กให้ตายยังไง ก็ยังได้ยินเสียงหรือสถานการณ์แวดล้อมต่างๆ ที่เกิดขึ้นในห้อง แล้วเด็กยังอยู่ในห้อง ทำไมเด็กจะไม่รู้ว่าอะไรเกิดขึ้นบ้าง ความเป็นจริงมันรู้หมด ถึงจะเซ็นเซอร์ยังไงก็รู้อยู่ดี... น่าสนใจที่บทสนทนาของตัวร้ายที่มันดูโรครจิต สีหน้าของจอร์จที่กังวล และแอนดูวาวๆ คิดว่ามันต้องข่มขืนแน่นอน แค่อ้างเรื่องไข่มัน แต่เด็กอยู่ จินจับมาเซ็นเซอร์ลูกมันให้ สุดท้ายก็ไม่มียะไรเกิดขึ้น” (สุวิสุทธิ บุตรไสว, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2559)

“แบบบางทีแค่เซ็นเซอร์ไม่ให้เด็กดูอย่างนี้ เด็กก็จะไม่รู้แล้ว ทั้งๆ ที่ความจริงเด็กก็รับรู้ เด็กสัมผัสความรู้สึกมาตั้งแต่ฉากตบตี หรือถ้ามันเห็นพ่อแม่มันตีกัน คือมันก็รู้ตั้งแต่ตอนนั้นแล้วว่านี่มันคือความรุนแรง แล้วคือการที่แค่ปิดตา แค่อ้างเรื่องไข่มัน หรือจำกัดว่าอายุเท่านั้นบวก แต่มันก็ไปเจอในชีวิตจริงอยู่ดี เราว่าตรงนี้ก็ตั้งใจที่จะให้เด็กยังจินตนาการไปอีก ว่าแม่มันโดนอะไรรีเปล่า เพราะมันก็ได้ยินเหตุการณ์อยู่ตลอดเวลา... ถึงมันไม่ได้ข่มขืน แต่ก็บังคับจิตใจ แต่เราแอบคิดว่าจะข่มขืนรีเปล่า เราจินตนาการต่อไปอีก” (ขวัญชนก ใจเสงี่ยม, สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2559)

“เหมือนเขาต้องการจะเสียดสีสังคม แบบเด็กห้ามดูหนังโป๊ แบบระบบเซ็นเซอร์ แต่ก็ไม่ใช่ว่าเด็กจะไม่รู้ว่าอะไรเกิดขึ้นบ้าง ฟังแค่เสียงก็รู้แล้ว ทำไมเด็กจะไม่รู้ ตอนเด็กเรารู้ แค่อ้างว่าเราไม่รู้” (วิภาวี กิตติเชียร, สัมภาษณ์, 28 พฤษภาคม 2559)

“เหมือนเขาพยายามบอกว่า เด็กเป็นสิ่งบริสุทธิ์ แยกตัวออกจากเซ็กซ์ ซึ่งผมก็คิดว่ามันไม่ได้เกี่ยว แล้วอะไรคือเด็กต้องไม่ยุ่งเกี่ยวกับเซ็กซ์ แล้วอะไรคือความบริสุทธิ์ คือผมก็เรียนอะไรแบบนี้ด้วยแหละ คือผมก็สนใจเรื่องเพศบ้าง คือเหมือนมันก็พยายามปิดกั้นทางสายตาของเด็ก คือมันก็พยายามแยกเด็กออกจากเรื่องเพศ แต่คือเด็กมันก็รับรู้ได้ คือคนเรามันก็ตลกนะ ที่ว่าเด็กต้องดูบริสุทธิ์นะ แล้วอะไรคือคำว่าเด็ก อย่างเช่น ผมเริ่มมีน้ำอสุจิ อย่างพี่เริ่มมีเมนส์ อันนี้ที่เด็กอยู่รีเปล่า อย่างนี้ยังต้องเซ็นเซอร์ไหม เพราะหนังส่วนใหญ่มันก็ขบกำกับว่า ต่ำกว่า 15 ห้ามดู เพราะอะไร ต่ำกว่า 15 คืออันนี้ Pure อันนี้คือเด็กหรอ” (จีใหม่ อัครพาศิณย์, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2559)

วันวิ ตั้งสุวรรณ ได้แสดงความเห็นว่า ฉากดังกล่าวต้องการเสียดสีระบบเซ็นเซอร์ โดยแสดงความเห็นว่า การปิดกั้นทางสายตาในสื่อไม่ให้เด็กรับสารนั้นโดยตรง ไม่ใช่วิธีการแก้ปัญหาที่ตรงจุดแต่อย่างใด

ซึ่งอนุวัฒน์ ปัญหะภูริเวท ได้ขยายความต่อว่า การเซ็นเซอร์ภาพอาจสามารถปิดกั้นทางสายตาได้ แต่องค์ประกอบเรื่องเสียงยังคงอยู่ ดังนั้นผู้รับสารยังสามารถรับรู้ต่อสิ่งที่อยู่ตรงหน้าได้ โดยในบริบทฉาก ผู้ให้ข้อมูลตีความว่าเป็นการเซ็นเซอร์สื่อลามกอนาจาร ส่วนนภาพ จิรสาธิตก็มีความเห็นในลักษณะเดียวกันว่า การปิดกั้นทางสายตา อาจส่งผลไปถึงการจินตนาการของแต่ละบุคคลได้ ทั้งนี้ถ้าบุคคลนั้นเคยรับสารดังกล่าวมาก่อน ก็จะสามารถตีความภาพที่ถูกเซ็นเซอร์นั้นไปในทิศทางที่เคยรับชมมาก่อนได้ เช่นเดียวกับยุทธพงศ์ น้อยช่างคิดก็ได้เห็นตรงกัน โดยมองว่า แม้ว่าเด็กจะถูกปิดกั้นทางสายตา แต่ยังคงไว้ซึ่งเสียง ซึ่งเป็นตัวแปรหนึ่งที่ทำให้เด็กสามารถจินตนาการภาพในเหตุการณ์นั้นได้

ขณะที่สุวิสุทธิ บุตรไสว ได้แสดงความคิดเห็นว่า การปิดกั้นทางสายตาไม่ได้เป็นอุปสรรคต่อเด็ก และยิ่งเสริมต่อจากอนุวัฒน์ ปัญหะภูริเวท อีกว่า นอกจากองค์ประกอบเรื่องเสียงแล้ว ยังมีเรื่องบริบทแวดล้อมเป็นอีกตัวแปรหนึ่งที่เร้าให้บุคคลนั้นๆ สามารถตีความการเซ็นเซอร์นั้นได้รวมไปถึงการเซ็นเซอร์ในฉากดังกล่าวและด้วยเทคนิคการนำเสนอภาพ ทำให้ผู้ให้ข้อมูลจินตนาการไปถึงการกระทำความรุนแรงทางเพศต่อผู้หญิง

ขวัญชนก ใจเสงี่ยม ได้แสดงทัศนคติไปในทิศทางเดียวกับผู้ให้ข้อมูลคนอื่นๆ โดยขยายความต่อว่า หากปิดกั้นการรับรู้ในสื่อ แต่ผู้รับสารที่เป็นเด็กก็ยังสามารถรับรู้ได้จากโลกความเป็นจริง ซึ่งการปิดกั้นทางสายตานั้น อาจส่งผลต่อการจินตนาการภาพที่ไปไกลกว่าปฏิบัติการของสื่อ โดยจากการสังเกตพฤติกรรมขณะรับชมของผู้ให้ข้อมูล พบว่ามีการ ถอนหายใจ หลังจากแอนلودเสื้อผ้า แล้วพอลให้สวมกลับ โดยผู้ให้ข้อมูลได้ให้เหตุผลจากการสัมภาษณ์ว่า ตนได้จินตนาการไปถึงการข่มขืน และเมื่อเหตุการณ์ไม่ได้เป็นไปตามที่คาดเดา จึงรู้สึกโล่งอกแทนแอน

วิภาวี กิตติเธียร ก็ได้เห็นด้วยกับทุกคนว่า การเซ็นเซอร์ภาพไม่สามารถแก้ปัญหาเรื่องการรับรู้สารนั้น ที่ถูกปิดกั้นได้ เนื่องจากมีปัจจัยเรื่องเสียง ประสบการณ์เข้ามาเกี่ยวข้อง นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลคนนี้ได้เจาะจงถึงผู้รับสารที่เป็นเด็ก โดยตีความฉากนี้ว่า เด็กและเยาวชนถูกห้ามไม่ให้เปิดรับสื่ออนาจาร ซึ่งระบบเซ็นเซอร์เข้ามามีบทบาทในการควบคุมสื่ออนาจาร แต่ท้ายที่สุดแล้วก็ไม่สามารถปิดกั้นเด็กจากสื่อเหล่านี้ได้อย่างหมดจด

สุดท้ายปีใหม่ อัครพาณิชย์ ได้ขยายความถึงการวางภาพตัวแทนของเด็กในสังคมไทยว่า เด็กเป็นสิ่งบริสุทธิ์ โดยสังคมมักแยกเด็กออกจากเรื่องเพศ โดยใช้ข้ออ้างเรื่องอายุและประสบการณ์ของเด็ก เพื่อปิดกั้นการรับรู้ในสื่อสำหรับผู้ใหญ่ ตนจึงตั้งคำถามต่อเหตุการณ์ดังกล่าวว่า สิ่งใดจะเป็นเครื่องยืนยันว่าเด็กไม่มีวุฒิภาวะมากพอที่จะสามารถเปิดรับสื่อสำหรับผู้ใหญ่ได้

จากการสัมภาษณ์ พบว่าผู้ให้ข้อมูลทุกคน ตีความฉากเด็กถูกคลุมหัวว่า ภาพยนตร์ต้องการเสียดสีระบบเซ็นเซอร์ต่อผู้รับสารที่เป็นเด็กและเยาวชน ผู้ให้ข้อมูลจึงแสดงทัศนคติเกี่ยวกับฉากนี้ว่า ถึงแม้เด็กจะถูกปิดกั้นการรับรู้ทางสายตา แต่หากคงไว้ซึ่งเสียงก็ทำให้เด็กที่อยู่ในพื้นที่หรือบริบทนั้นๆ สามารถรับรู้เนื้อหาภายใต้การเซ็นเซอร์นั้นๆ ได้ นอกจากเรื่องเสียงและบริบทรอบข้างที่

เป็นสิ่งเร้าแล้ว เด็กอาจสามารถรับรู้ได้จากการพบเห็นในชีวิตจริง ซึ่งองค์ประกอบทั้งหมดนี้ ทำให้การเซ็นเซอร์ภาพอาจส่งผลต่อจินตนาการของเด็กที่ไปไกลกว่าปฏิบัติการของสื่อก็เป็นได้

นอกจากนี้ ยังมีการแสดงมุมมองในประเด็นเด็กกับเรื่องเพศว่า สังคมมักแยกเรื่องเพศออกจากเด็ก เนื่องจากเหตุผลทางด้านอายุและประสบการณ์ สื่อเรื่องเพศจึงกลายเป็นพื้นที่สำหรับผู้ใหญ่เท่านั้น เพราะเด็กถูกมองว่าเป็นสิ่งบริสุทธิ์ และเพศอาจทำให้เด็กแปดเปื้อนจากคามบริสุทธิ์นั้น ทั้งๆ ที่จริงแล้ว การนำมาตราฐานทางสังคมบางอย่างมากำหนดการรับรู้ของผู้อื่น อาจเป็นความรุนแรงอย่างหนึ่งในเรื่องการจำกัดเสรีภาพก็เป็นได้ จากทัศนคติข้างต้น จะพบว่า เด็กถูกกดขี่และถูกควบคุมจากผู้ที่มีอำนาจหรือผู้ใหญ่ในการกำหนดมาตรฐานศีลธรรมต่างๆ โดยใช้เรื่องความเหมาะสมทางวุฒิภาวะเป็นเครื่องมือในปิดกั้นการรับรู้ในสื่อของเด็กและเยาวชน สิ่งนี้จึงแสดงให้เห็นถึงความรุนแรงทางโครงสร้างของผู้ที่มีอำนาจมากกว่าได้จำกัดขอบเขตการรับรู้ของผู้ที่อยู่ในตำแหน่งรองลงมานั่นเอง

จากฉากเด็กถูกลุมหัว หรือ ฉากเกมส์ “จับแมวใส่ถุง” เหตุการณ์ที่ผู้ร้ายจับลูกชายของเธอมาทรมาน เพื่อบีบบังคับให้ผู้หญิงถอดเสื้อผ้าออก สามารถสรุปได้ว่าผู้ชมมีความรู้ต่อฉากดังกล่าว ในประเด็นการบังคับจิตใจผู้หญิงและการทรมานเด็ก และยังแสดงทัศนคติจากตีสัญลักษณ์ของฉากนี้ว่าการลุมหัวเด็กเพื่อไม่ให้เห็นภาพอนาจาร เปรียบเสมือน การเซ็นเซอร์ภาพ หรือการปิดกั้นทางสายตาของตัวละครเด็กและผู้ชมด้วย ซึ่งถือเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างอย่างหนึ่งที่ปิดกั้นการรับรู้ของผู้ชมจนนำไปสู่การจินตนาการภาพความรุนแรงที่ไปไกลกว่าเนื้อหาของภาพยนตร์ ทั้งนี้จากฉากดังกล่าว ผู้วิจัยไม่พบพฤติกรรมของผู้ชมแต่อย่างใด

ฉากเด็กถือปืนเล็งมาที่พอล

จากความพยายามของจอร์จและแอน ทำให้ลูกชายของพวกเขาหลบหนีออกมาเพื่อขอความช่วยเหลือจากเพื่อนบ้าน ในทันทีที่ไปถึงเด็กกลับพบว่า ทุกคนในบ้านถูกฆาตกรรมด้วยฝีมือของพอล และปีเตอร์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว เมื่อไม่มีทางเลือกในการเผชิญหน้ากับพอล เด็กจึงคว้าปืนที่ตกอยู่บนพื้นและเล็งใส่พอลเพื่อหวังจะป้องกันตัว (ภาพที่ 4.6) แต่แล้วความหวังของเด็กชายก็เป็นอันล้มเหลว เมื่อการเหนียวไกปืนที่ไร้ลูกกระสุนได้ทำให้ตนถูกพอลจับตัวกลับไป จากเหตุการณ์ดังกล่าว มีผู้ให้ข้อมูลได้แสดงความรู้ต่อฉากนี้ทั้งสิ้น 5 คน ดังนี้



ภาพที่ 4.6 ฉากเด็กถือปืนเล็งมาที่พอล

“ก็แอบลุ่นให้เด็กฆ่าสำเร็จนะ อยากให้รอด” (ยูทูปวงค์ น้อยช่างคิด, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2559)

ยูทูปวงค์ น้อยช่างคิด ได้อธิบายถึงการจดจำฉากดังกล่าวว่า เนื่องจากตนรู้สึกลุ่นและเอาใจช่วยให้เด็กชายผู้ที่กระทำความรุนแรงในฉากก่อนหน้านี้ รอดพ้นจากเงื้อมมือของผู้ร้าย แม้ว่าเด็กจะต้องใช้ความรุนแรงจนถึงแก่ชีวิตก็ตาม ซึ่งผู้ให้ข้อมูลอีก 4 คน ได้แก่ อนุวัฒน์ ปัญฑะภูริเวท ขวัญชนก ใจเสงี่ยม วิภาวี กิตติเชียร และนวพร จิรสาดิต ก็เห็นตรงกันต่อความรู้สึกดังกล่าวในฉากนี้ ในขณะที่ผู้ให้ข้อมูลท่านอื่นๆ รับรู้ได้ถึงความผิดปกติของพอลที่ไม่เกรงกลัวต่อการถือปืนของเด็กแต่อย่างใด เนื่องจากได้คาดเดาไว้ก่อนแล้วว่าปืนไม่มีลูกกระสุน และหลังจากนั้นผู้ให้ข้อมูลจึงแสดงทัศนคติต่อความพยายามเหนียวเหนียวเหนียวของเด็กชายว่า

“อยากให้เด็กรอด เพราะไม่มีอะไรให้พึ่งแล้วนอกจากปืนในมือ” (อนุวัฒน์ ปัญฑะภูริเวท, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2559)

“เพราะมันเป็นการป้องกันตัว เพราะมันทำอะไรไม่ได้ดีไปกว่านี้ในสถานการณ์แบบนี้” (วันรวี ตั้งสุวรรณ, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2559)

“ตอนนั้นผมคิดว่า ถ้าในหนัง เพราะว่ามันก็ต้องเอาตัวรอด ไม่ว่าจะเด็กหรือผู้ใหญ่ ผมว่ามันก็เหมือนกัน ทุกคนมีสิทธิจะมีชีวิตรอดเท่ากัน” (ยูทูปวงค์ น้อยช่างคิด, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2559)

“จริงๆ ก็ผิดนะ แต่มันต้องเอาตัวรอด ยังไงมันต้องยิง ทุกคนมีสัญชาตญาณการเอาตัวรอด เพราะตอนนี้เด็กอยู่ในความหวาดกลัว... เหตุการณ์ของเด็กคือการป้องกันตัว ก็ไม่ผิด ยังไงคนก็ต้องเชียร์เด็ก แต่ถ้าเปลี่ยนสลับกัน เป็นคนแก่ที่ป้องกันตัว คนแก่ก็ยังคงต้องถูกอยู่ เพราะมันจมนม แล้วอีกฝ่ายเป็นคนโรคจิต” (สุวิสุทธิ บุตรไสว, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2559)

“ไม่ผิด ป้องกันตัว แล้วถ้าพอลตายก็ไม่เกิดอะไรขึ้นอีกตั้งเยอะ ก่อนหน้านั้นก็ไปทำร้าย เขาก่อน สิ่งที่เขาทำตั้งแต่ต้น ทำให้เราคิดว่าเขาต้องฆ่าเราแน่ๆ เราไม่ฆ่าเขาก่อน เขาก็ฆ่าเรา” (วิภาวีกิตติเธียร, สัมภาษณ์, 28 พฤษภาคม 2559)

“คือคิดว่า ถ้าเป็นไอ้นี้ ถือป็นจ๋อเด็กมันจะกลายเป็นภาพที่รุนแรงทันที เพราะในเรื่องเด็กเป็นฝ่ายคนที่ถูกทำร้าย ถ้าแบบเด็กเอาผิดแทงโจรซ้ำๆ ในหนังผมก็คงว่ามันถูกต้องนะ เพราะโจรเป็นตัวร้าย ผมก็เลยคิดว่ามันไม่ได้รุนแรง คือเด็กถือป็นเพื่อป้องกันตัว มันก็เป็นเรื่องปกติอยู่แล้ว” (ปีใหม่ อัศวพาณิชย์, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2559)

อนุวัฒน์ ปัญฑะภูริเวท ได้เล่าถึงความรู้สึกว่า ตนรู้สึกล้นและเอาใจช่วยให้เด็กสามารถเอาตัวรอดในสถานการณ์ที่จันทมนี่ได้ เนื่องจากครอบครัวเด็กถูกรบกวนความรุนแรงมาตั้งแต่ต้นเรื่อง จึงต้องการให้เด็กรอดพ้นจากภัยคุกคาม

ซึ่งวันรวี ตั้งสุวรรณ ก็ได้แสดงความเห็นในลักษณะเดียวกันว่า การกระทำของเด็กในลักษณะที่เล็งปืนใส่ผู้ร้ายนั้น เพื่อมุ่งหวังจะทำร้ายร่างกายฝ่ายตรงข้าม เพราะต้องป้องกันตัวจากการคุกคามของพอล เช่นเดียวกับยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด ที่ได้แสดงความเห็นว่า รู้สึกเอาใจช่วยให้เด็กผู้ที่ถูกเป็นเหยื่อของเหตุการณ์นี้ ดังนั้นการกระทำรุนแรงต่อพอลเป็นสิ่งจำเป็น ไม่ว่าจะอายุมากน้อยเพียงใดก็มีความชอบธรรมในการชีวิตรอดตามสิทธิมนุษยชน

สุวิสุทธิ บุตรไสว ได้แสดงความเห็นว่า เด็กจำเป็นต้องกระทำรุนแรงต่อผู้ร้าย เนื่องจากทุกคนมีสัญชาตญาณการเอาตัวรอด และจากการที่เด็กตกเป็นผู้ถูกรบกวนมาโดยตลอด ทำให้ผู้ให้ข้อมูลรู้สึกเห็นใจและเอาใจช่วยให้เด็กสามารถรอดพ้นจากเหตุการณ์ความรุนแรงนี้ได้ และเห็นตรงกับยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด ว่าหากผู้ที่ตกเป็นเหยื่อถูกแทนที่ด้วยผู้ใหญ่ ผู้นั้นก็ยังมีมีความชอบธรรมในการกระทำต่อผู้ร้ายเช่นกัน ไม่เกี่ยวกับเรื่องวัย แต่ทุกคนมีสิทธิความเป็นมนุษย์เท่าเทียมกัน

ซึ่งขวัญชนก ใจเสงี่ยม ก็เห็นตรงกับผู้ให้ข้อมูลคนอื่นว่า การกระทำของเด็กเป็นไปเพื่อป้องกันตัว จากการกระทำรุนแรงของผู้ร้ายอย่างไร้สาเหตุ ทำให้เด็กต้องตัดสินใจทำร้ายร่างกายอีกฝ่ายเพื่อลดความเสี่ยงต่อชีวิตตน ไม่ต่างจากวิภาวีกิตติเธียร ที่แสดงความเห็นเช่นเดียวกันเรื่องการป้องกันตัว และได้ประเมินสถานการณ์ก่อนหน้าจากการกระทำรุนแรงของผู้ร้าย ที่อาจตัดสินใจคร่าชีวิตเด็กหากไม่มีการตอบโต้ด้วยชีวิต ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สังเกตเห็นพฤติกรรมขณะรับชม โดยสายตาของผู้ให้ข้อมูลจับจ้องที่หน้าจอ และมีรอยยิ้มที่มุมปาก ระหว่างที่เด็กกำลังตัดสินใจยิงพอล ซึ่งผู้ให้ข้อมูลได้อธิบายถึงท่าที่ดังกล่าวว่า ตนรู้สึกตื่นเต้นและเอาใจช่วยให้เด็กสามารถใช้ปืนตอบโต้พอลกลับไป

ส่วนนวพร จิรสาธิต ได้ให้เหตุผลต่อความชอบธรรมของเด็กชาย โดยอธิบายถึงฉากที่เด็กเดินไปเห็นศพของเพื่อนข้างบ้าน ด้วยเหตุนี้เด็กจึงสมควรกระทำรุนแรงต่อผู้ร้าย เพื่อรักษาชีวิตของตน

และสุดท้ายปีใหม่ อัครพาดิษฐ์ ได้แสดงความเห็นไม่ต่างกันว่า การกระทำของเด็กสมควรแล้ว แม้ว่าจะเป็นวิธีการที่ทารุณกว่านี้ ก็ยังสามารถยอมรับได้ เนื่องจากเด็กถูกวางตำแหน่งให้เป็นผู้บริสุทธิ์และถูกกระทำมาตลอดทั้งเรื่อง ดังนั้นการตอบโต้กลับด้วยชีวิตจึงเป็นสิ่งที่ชอบธรรมแล้ว

จากการสัมภาษณ์ พบว่าผู้ให้ข้อมูลทุกคนเห็นตรงกันในเรื่องการใช้ความรุนแรงเพื่อป้องกันตัว ในฉากที่เด็กพยายามยิงพอลผู้ซึ่งเป็นคนร้ายที่เข้ามากระทำความรุนแรงต่อครอบครัวอย่างไม่สมเหตุสมผล ความกดดันและไร้ซึ่งตัวเลือกในสถานการณ์ที่กำลังเผชิญหน้า อารุณจึงเป็นทางออกเดียวสำหรับความอยู่รอดของเด็กคนนั้น หากฉากดังกล่าวเป็นมีลูกกระสุน การยิงพอลเพื่อให้ถึงแก่ชีวิตก็เป็นสิ่งที่ถูกยอมรับจากผู้ให้ข้อมูล เพราะหากไม่กระทำความรุนแรงต่อผู้ที่ไม่หวังดี ซึ่งได้แสดงเจตนาในการฆ่าครอบครัวข้างบ้านก่อนหน้าและกระทำความรุนแรงต่อครอบครัวเด็ก ดังนั้นการประเมินสถานการณ์ดังกล่าว จึงส่งผลให้การกระทำความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมของเด็กเป็นเรื่องสมควรแก่การลงมือด้วยเหตุผลเรื่องความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่

จากฉากเด็กถือปืนเล็งมาที่พอล สามารถสรุปได้ว่าผู้ชมมีความรู้ในเรื่องการลั่นให้เกิดความรุนแรงต่อผู้ร้าย โดยแสดงทัศนคติต่อฉากนี้ในประเด็นเรื่องความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่ของผู้บริสุทธิ์ ซึ่งจากเหตุการณ์ในฉาก ผู้ชมจึงต้องการให้เกิดความรุนแรงต่อผู้ร้าย เพื่อให้ผู้บริสุทธิ์รอดพ้นจากภัยอันตราย ซึ่งนี่ถือเป็นความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมลักษณะเดียวกับฉากการเลือกข้างเช่นกัน

ฉากเสียงปืนที่ตั้งขึ้นในห้องนั่งเล่น

เมื่อลูกชายถูกจับตัวกลับมาที่ห้องนั่งเล่น ทั้งสองฝ่ายได้ประชันหน้ากันอีกครั้ง และเกมส์ต่อไปก็ได้เริ่มขึ้น “เอาเป็นประมาณว่า 35 โอเคไหม” พอลระบุตัวเลขขึ้นจากการเดาถึงอายุของแอน และใช้เลขนั้นในการสุ่มเพื่อระบุตัวผู้ที่จะถูกยิงด้วยปืน ภาพถูกเคลื่อนตามพอลที่เข้ามาหาของกินในครัว เพียงไม่กี่วินาทีต่อมา เสียงปืนได้ดังขึ้น ตามติดมาด้วยเสียงกรีดร้องจากความโกรธแค้นของจอร์จผู้เป็นพ่อและแอน (ภาพที่ 4.7) การคาดเดาถึงเหตุการณ์ในห้องนั่งเล่นอันเนื่องมาจากเสียงปืนจึงเกิดขึ้น



ภาพที่ 4.7 ฉากเสียงปืนที่ตั้งขึ้นในห้องนั่งเล่น

จากการรับรู้ถึงเสียงปืนนี้ ทำให้ผู้ให้ข้อมูลทุกคนแสดงทัศนคติในทิศทางเดียวกันว่า

“ไม่ได้คิดว่าจะมีคนตาย แต่มีเลือดสาดแน่นอน” (วิภาวี กิตติเชียร, สัมภาษณ์, 28 พฤษภาคม 2559)

“มีคนตายแน่นอนเพราะมีเสียงปืนด้วย” (สุวิสุทธิ บุตรไสว, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2559)

“ก็ต้องมีใครตาย เพราะยังเป็นปืนลูกซองด้วย แต่เขาเซ็นเซอร์โดยการที่ตัดภาพมาอีกทีนึง แต่ให้ได้ยินเสียง คือหนังมันดำเนินมา ซึ่งมันสื่อมาตลอดอยู่แล้ว” (อนุวัฒน์ ปัญญาภิเวท, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2559)

“คือการเอาปืนเข้ามาทำให้รู้แล้วว่าเดี๋ยวต้องมีคนตาย... เพราะมันเป็นอุปกรณ์ฆ่าใจ เป็นอุปกรณ์ที่เอาไว้ทำร้ายอีกฝ่ายนึง เสียงปืนนัดแรกที่ดังขึ้นบนโลก คุณคิดว่ายิ่งขึ้นเพื่อทำร้ายคนอื่น หรือป้องกันตัวเอง” (ขวัญชนก ใจเสงี่ยม, สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2559)

วิภาวี กิตติเชียร ได้พูดถึงการคาดเดาของตนไปว่า เกิดการทำร้ายร่างกายเกิดขึ้น เนื่องจากได้ยินเสียงปืน แต่คาดว่าไม่มีผู้เสียชีวิต ในทางกลับกันวันวิ ตั้งสุวรรณได้ตอบอย่างล่งเลว่า เสียงปืนดังกล่าวอาจมีผู้เสียชีวิต ในขณะที่สุวิสุทธิ บุตรไสวและยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด ได้แสดงความมั่นใจต่อเหตุการณ์นี้ว่า เสียงที่ดังขึ้นต้องมีผู้เสียชีวิตอย่างแน่นอน เช่นเดียวกับนวพร จิรสาธิต ก็มีความเห็นตรงกันว่า เสียงปืนแสดงถึงการเสียชีวิต และได้จินตนาการเสียงของตัวละครหลังจากนั้นไปอีกว่า เกิดการต่อสู้หลังจากมีผู้เสียชีวิต

ส่วนปีใหม่ อศวพาณิชย์ และอนุวัฒน์ ปัญญาภิเวท ก็ได้ยืนยันอีกเสียงว่า เสียงปืนที่เกิดขึ้นนั้นต้องมีผู้เสียชีวิตอย่างแน่นอน โดยให้รายละเอียดเกี่ยวกับประเภทอาวุธว่า เป็นปืนลูกซองที่มีอานุภาพในการทำลายล้างสูง ดังนั้นการยิงครั้งเดียวก็อาจหมายถึงชีวิตได้

และในท้ายสุด ขวัญชนก ใจเสงี่ยม ได้คาดเดาถึงความตายที่จะเกิดขึ้นตั้งแต่มีภาพปืนปรากฏในฉาก แล้วได้อธิบายต่อถึงเหตุผลที่ต้นตีความเช่นนั้นเนื่องจาก ปืน คืออาวุธที่ใช้ทำร้ายผู้อื่นจนถึงแก่ชีวิต โดยตนได้คาดเดาถึงเหตุการณ์ความรุนแรงตั้งแต่ภาพปืนปรากฏขึ้นในเรื่องแล้ว

จากการสัมภาษณ์ พบว่าผู้ให้ข้อมูลทุกคนตีความหมายของเสียงปืนที่ดังขึ้นว่าต้องมีผู้เสียหาย กล่าวคือ การได้ยินเสียงอาวุธหรือภาพของอาวุธ ผู้รับสารมักตีความถึง “การทำให้บาดเจ็บ” หรือไม่ก็ “ความตาย” ของผู้ที่ถูกระทำ สิ่งนี้จึงสะท้อนถึงการกระทำความรุนแรงทางตรงผ่านการใช้อาวุธปืนซึ่งเป็นอาวุธออกอาวุธที่มีอานุภาพถึงการคร่าชีวิตคนได้

จากฉากเสียงปืนที่ดังขึ้นในห้องนั่งเล่น สามารถสรุปได้ว่าผู้ชมมีความรู้ในประเด็นเสียงปืน และจากการได้ยินแค่ เสียง ทำให้ผู้ชมแสดงทัศนคติต่อการใช้อาวุธปืนนั้นเพื่อการทำร้ายร่างกาย

ผู้อื่น ไม่ว่าจะทำให้เกิดการบาดเจ็บหรือการทำร้ายถึงชีวิตก็ตาม ซึ่งเหตุการณ์นี้ถือเป็นความรุนแรงทางตรงของผู้กระทำการยิงปืนใส่เหยื่อ ทั้งนี้ผู้วิจัยไม่พบพฤติกรรมของผู้ชมจากฉากดังกล่าว

ฉากจอร์จพยายามติดต่อตำรวจ

หลังจากที่แอนได้ออกไปขอความช่วยเหลือข้างนอก จอร์จผู้ได้รับบาดเจ็บที่ขา จึงพยายามเชื่อมต่อโทรศัพท์เพื่อแจ้งความต่อตำรวจ ทันใดนั้นเอง เสียงผู้รับสายได้ดังขึ้นพร้อมกับความหวังของจอร์จ แต่เมื่อจอร์จพยายามอธิบายเหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้น ฝ่ายตรงข้ามกลับไม่ได้ยินเสียงร้องขอใดๆ แล้วสายก็ถูกตัด หน้าจอแสดงภาพแบตเตอรี่ของมือถือที่กำลังหมดลงไปพร้อมกับความหวังของผู้ชม (ภาพที่ 4.8) จากเหตุการณ์ดังกล่าว ผู้ชมได้แสดงความรู้ต่อฉากนี้ทั้งหมด 3 คน ดังนี้



ภาพที่ 4.8 ฉากจอร์จพยายามติดต่อตำรวจ

“ไม่คิดว่าจะต้องทำถึงขนาดแบบหมดอีก คือแบบ อะ เอาให้พอเลย” (ขวัญชนก ใจเสงี่ยม, สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2559)

ขวัญชนก ใจเสงี่ยม ได้อธิบายถึงการจดจำฉากนี้ได้ว่า เป็นฉากที่ตนรู้สึกถูกทำลายความหวัง เนื่องจากไม่คาดคิดว่า เมื่อโทรศัพท์สามารถใช้งานได้แล้วและมีการโต้ตอบจากอีกฝ่าย แต่ถึงกระนั้น ผู้รับสายกลับไม่สามารถช่วยเหลือเหยื่อได้ และยิ่งไปกว่านั้นการที่มือถือแบตเตอรี่กำลังหมดลง ยังเป็นการตอกย้ำความผิดหวังนี้จนถึงขั้นสุด ในทางเดียวกันนั้นอนุวัฒน์ ปัญหะภุริเวท และวิภาวี กิตติเชียร ก็ได้รู้สึกถึงการทำลายความหวังของผู้ชมจากผู้กำกับเป็นอย่างมากในฉากนี้ นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลทั้ง 3 คนได้กล่าวถึงสาเหตุของการจดจำเหตุการณ์ในเรื่องแล้ว ยังแสดงความรู้สึกและทัศนคติต่อฉากดังกล่าวต่ออีกว่า

“หดหู่มากเลย แต่มันทำให้น่าติดตาม ก็เชียร์แหละ ในเมื่อมีคนตายแล้ว เหตุการณ์มาขนาดนี้แล้ว อย่างน้อยมันต้องรอด ถึงแม้เราจะไม่ได้แทงข้างไหน แต่ดูไปๆ เราก็เกิดความเห็นใจว่า เขาถูกกระทำมาขนาดนี้แล้ว น่าจะเผื่อทางหนีให้เขาหน่อย” (อนุวัฒน์ ปัญหะภูริเวท, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2559)

“ก็อยากให้โทรติดนะ คือก็ไม่รู้ว่าโทรหาตำรวจหรือโทรหาใครที่อยู่แถวนั้น แบบไหนมันจะเร็วกว่ากัน บางทีตำรวจฟังไม่ได้ แต่มันก็ไม่ได้พยายามนึกถึงเพื่อนบ้านเลย นึกถึงแต่ตำรวจ” (ขวัญชนก ใจเสงี่ยม, สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2559)

“ก็รู้สึกเอาใจช่วย อยากให้โทรติด อยากรู้ว่าถ้ามีตัวละครเพิ่มแล้วเรื่องจะเป็นยังไง” (วิภาวี กิตติเชียร, สัมภาษณ์, 28 พฤษภาคม 2559)

อนุวัฒน์ ปัญหะภูริเวท ได้บรรยายถึงความรู้สึกขณะรับชมว่า รู้สึกหดหู่ต่อฉากนี้อย่างมาก โดยพฤติกรรมขณะรับชม ผู้วิจัยสังเกตเห็น การส่ายหน้าด้วยความผิดหวังหลังจากที่มีมือถือกำลังจะแบดเตอร์ทั้งหมด โดยผู้ให้ข้อมูลได้อธิบายต่ออาการดังกล่าวว่า กำลังเอาใจช่วยให้ตัวละครสามารถหลุดพ้นจากเหตุการณ์ความรุนแรงนี้ และเห็นอกเห็นใจที่จอร์จและแอนถูกกระทำมาตลอดทั้งเรื่อง และเมื่อผลสุดท้ายไม่ได้เป็นไปตามที่คาดไว้ ตนจึงออกอาการส่ายหน้าเพื่อแสดงถึงความผิดหวังต่อสถานการณ์ของตัวละคร

ซึ่งขวัญชนก ใจเสงี่ยม ก็มีความเห็นร่วมกันที่ว่า ต้องการให้ตัวละครรอดพ้นจากเหตุการณ์ดังกล่าวและหลังจากฉากที่มีมือถือกำลังจะแบดเตอร์ทั้งหมด ผู้ให้ข้อมูลมีการถอนหายใจด้วยความสิ้นหวังเนื่องจากตั้งความหวังว่า ตัวละครจะสามารถขอความช่วยเหลือได้ในฉากนี้ และวิภาวี กิตติเชียร ก็ให้ความเห็นเช่นเดียวกับสองคนแรกว่า อยากให้ตัวละครรอดพ้นจากเหตุการณ์ความรุนแรงนี้ โดยมีความรู้สึกเอาใจช่วยเป็นอย่างมาก จะสังเกตได้จากกระแวงที่รับชมภาพยนตร์ ผู้ให้ข้อมูลได้อุทานคำว่า “ไอ้สัตว์” หลังจากที่มีมือถือกำลังจะแบดเตอร์ทั้งหมด เนื่องจากรู้สึกผิดหวังและเห็นใจต่อโชคชะตาที่ตัวละครจอร์จต้องเผชิญกับอุปสรรคตลอดทั้งเรื่อง

จากการสัมภาษณ์ พบว่าผู้ให้ข้อมูลทั้งสามรู้สึกผิดหวังต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยฉากที่แอนพยายามออกไปหาความช่วยเหลือ ในขณะที่จอร์จอยู่บ้านพยายามใช้มือถือเพื่อติดต่อตำรวจทันทีที่มีมือถือสามารถโทรออกได้นั้น แต่ผู้รับส่ายกลับไม่ได้ยินข้อความที่เปล่งเสียงออกมาจากปากจอร์จได้ ความพยายามของทั้งสองสูญเปล่า พร้อมกับความผิดหวังของผู้ชมที่แสดงออกมาในขณะรับชม หลังจากที่เอาใจช่วยทั้งคู่ที่พึ่งสูญเสียลูกชายและเป็นผู้ถูกกระทำมาโดยตลอด ความรู้สึกผิดหวังจนเกิดพฤติกรรมขณะรับชมจึงเกิดขึ้น เนื่องด้วยความคาดหวังต่อการมีชีวิตรอดของผู้ชมที่มีต่อเหยื่อนั้นเอง

จากฉากจอร์จพยายามติดต่อตำรวจ สามารถสรุปได้ว่าผู้ชมมีความรู้ต่อฉากดังกล่าวในเรื่องการทำลายความหวัง จากการที่ผู้กำกับสร้างเหตุการณ์ให้ตัวละครผู้ถูกกระทำมีโอกาสรอดพ้น

จากความรุนแรงของชายแปลกหน้า แต่ผลสุดท้ายกลับหักหลังผู้ชมโดยการทำลายความหวังนั้นทั้ง แม้ว่าฉากนี้จะไม่ได้อัดเสียงถึงความรุนแรงใดๆ ก็ตาม แต่ผู้ชมได้แสดงทัศนคติต่อประเด็นเรื่อง ความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่ ซึ่งจะเห็นได้จากพฤติกรรมขณะรับชมไม่ว่าจะเป็นการอุทาน การส่ายหน้า และการถอนหายใจ ที่สะท้อนถึงความผิดหวังต่อบทสรุปของฉาก เนื่องจากมีความคาดหวังเรื่องการมีชีวิตรอดของตัวละครก่อนหน้า แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น การรับรู้ในฉากดังกล่าวก็ยังไม่มียุติผลมากพอที่จะทำให้เกิดพฤติกรรมหลังรับชมภาพยนตร์

ฉากแอนคว่าป็นยิงปีเตอร์

ระหว่างที่พอลกำลังอธิบายถึงกฎกติกาของเกมส์สุดท้าย แอนควยโอกาสขโมยปืนที่วางอยู่บนโต๊ะและยิงใส่ปีเตอร์จนเสียชีวิตในทันที (ภาพที่ 4.9) นี่จึงเป็นภาพความรุนแรงเดียวที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนี้ การบอกเล่าถึงความรู้ของผู้ชมทุกคนต่อฉากดังกล่าวจึงเริ่มขึ้น



ภาพที่ 4.9 ฉากแอนคว่าป็นยิงปีเตอร์

“ฉากนี้จำได้แม่นเลย เพราะเห็นวิธีฆ่าตรงๆ ฉากเดียวเลยก็ว่าได้” (สุวิสุทธิ บุตรไสว, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2559)

“รู้สึกเซอร์ไพรส์ เพราะตั้งแต่ดูมาไม่มีแบบฉากฆ่าให้เห็นเลยนะ ทุกตอนคือได้ยินแค่เสียงให้เราจินตนาการเอง แต่นี่คือตรงๆ เห็นว่ายิงที่ไหน” (นวพร จิรสาดิต, สัมภาษณ์, 27 พฤษภาคม 2559)

“จริงๆ จำฉากนี้ได้ เพราะมีฉากโรมท์ในตอนหลัง เหมือนฉากนั้นเป็นฉากคีย์ เลยทำให้ฉากนี้มีความสำคัญขึ้นมา” (วันวิ ตั้งสุวรรณ, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2559)

ในการสัมภาษณ์ พบว่าผู้ชมทุกคนสามารถจดจำฉากแอนยิงปีเตอร์ได้ โดยผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่ให้เหตุผลที่ว่า เป็นฉากความรุนแรงฉากเดียวในเรื่องที่ถูกเผยให้เห็นถึงวิธีการฆ่า ซึ่งต่างจากฉากอื่นที่ผู้กำกับพยายามหลีกเลี่ยงภาพความรุนแรง แต่ใช้เสียงเพื่อเป็นตัวชี้แนะความรุนแรงนั้นๆ ให้ผู้ชมได้จินตนาการตาม ขณะที่วันวิ ตั้งสุวรรณและปีใหม่ อัครพาณิชย์ แสดงความเห็นตรงกับผู้ให้ข้อมูลคนอื่นๆ ต่อความรู้สึกประหลาดใจที่เห็นภาพความรุนแรงอย่างโจ่งแจ้ง อีกทั้งยังได้ให้เหตุผลต่อ

การรับรู้ครั้งนี้ต่อว่า เนื่องจากมีฉากที่สำคัญอย่างฉากรีโมทคอนโทรลอยู่เบื้องหลัง ทำให้ฉากนี้มีความสำคัญมากกว่าการกระทำความรุนแรงทั่วไป อีกทั้งฉากนี้ถูกให้ความหมายตามทัศนคติของผู้ให้ข้อมูลต่ออีกว่า

“ถ้าสถานการณ์นั้นเทียบกับตัวเอง ถ้าโดนคนร้ายทำร้าย เป็นเราเราก็ทำ... คงรู้สึกโอเคที่เขาเอาตัวรอดได้ ในเมื่อเขาไม่ได้ผิดอะไร แล้วเขาถูกกระทำ” (อนุวัฒน์ ปัญฑะภูริเวท, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2559)

“ไม่ว่าจะเกิดขึ้นตอนไหน ครอบครัวนี้จะลุกขึ้นมาต่อสู้ตอนไหน ก็สมเหตุสมผลอยู่แล้ว เพราะต้องสู้เพื่อที่จะเอาชีวิตรอด ที่ดูมายังรู้สึกว่ามันเอาตัวรอดน้อยไปด้วยซ้ำ แต่ยิ่งแอนรู้สึกว่าลูกก็ตายไปแล้ว คือมันของจริงแล้ว การที่จะฆ่าปีเตอร์ก็สมเหตุสมผลแล้ว” (วันรวี ตั้งสุวรรณ, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2559)

“รู้สึกว่าร่าเริงที่ ดีใจแตก อย่างน้อยก็ไม่ได้แพ้ตลอด... ในเรื่องยอมรับได้ เพราะว่าอีกฝ่ายก็ฆ่าก่อน” (วิภาวี กิตติเชียร, สัมภาษณ์, 28 พฤษภาคม 2559)

“รู้สึกมีหวัง ฆ่าได้ไปคนแล้ว อาจจะไม่ตายหมดยังที่คิดไว้” (นพพร จิรสาธิต, สัมภาษณ์, 27 พฤษภาคม 2559)

“ส่วนตัว คือถ้ามองในหนัง ก็คิดว่ามันถูกแล้วนะ ก็ยินดีไปกับผู้หญิงด้วย ก็เอาใจช่วยนิดนึงแหละ” (ปีใหม่ อัครพณิชย์, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2559)

“ถ้าถึงตอนนี้ ผมว่าถูกแล้วนะ สมเหตุสมผลแล้ว เพราะเขาฆ่าลูกไป แล้วเขาก็ต้องเอาตัวรอดไง” (ยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2559)

อนุวัฒน์ ปัญฑะภูริเวท ได้กล่าวว่า การกระทำความรุนแรงของแอนถือเป็นการเอาตัวรอดอย่างหนึ่ง เนื่องจากแอนเป็นผู้ถูกกระทำมาโดยตลอด การที่แอนตอบโต้ความรุนแรงกลับ ผู้ให้ข้อมูลจึงไม่รู้สึกผิดอะไรต่อการตายของปีเตอร์ และถ้าตนตกอยู่ในสถานการณ์ดังกล่าว ก็จะลงมือทำเช่นเดียวกับตัวละครนอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลยังอธิบายความรู้สึกที่มีต่อฉากนี้ว่า รู้สึกประหลาดใจจากฉากดังกล่าว เนื่องจากไม่คาดคิดว่าแอนจะสามารถชิงความได้เปรียบกลับมาได้ในช่วงเวลานั้น และรู้สึกร่วมไปกับแอนที่สามารถตอบโต้ความรุนแรงกลับไปได้

ส่วนวันรวี ตั้งสุวรรณ ได้อธิบายการอุทานคำว่า “เหี้ย” ขณะรับชมว่า รู้สึกตกใจและไม่คาดคิดว่าจะเห็นภาพความรุนแรงอย่างโจ่งแจ้ง ทั้งๆ ที่ตลอดทั้งเรื่องภาพความรุนแรงถูกเซ็นเซอร์จากเทคนิคการเคลื่อนย้ายภาพของผู้กำกับ ในขณะที่ผู้ให้ข้อมูลได้แสดงความเห็นต่อฉากดังกล่าวว่า การกระทำความรุนแรงของแอนเป็นสิ่งที่สมควรเกิดขึ้นแล้ว เนื่องด้วยเหตุเรื่องสัญญาตญาณการเอาตัวรอด

ขวัญชนก ใจเสงี่ยม ก็แสดงความเห็นตรงกับสองคนแรกในเรื่องการกระทำความรุนแรงเพื่อการเอาตัวรอด และจากการถูกฆาตกรรมของลูกชาย จึงเป็นอีกตัวแปรหนึ่งที่สูงเสริมให้แอนสามารถตอบโต้ความรุนแรงจนถึงแก่ชีวิตกลับได้ แต่เหตุการณ์ดังกล่าวก็เป็นเรื่องผู้ให้ข้อมูลไม่ทันได้

คาดคิดว่าจะเกิดขึ้น สืบเนื่องจากพฤติกรรมขณะรับชมที่มีอาการสะดุ้ง เพราะความตกใจจากเสียงปืนที่ดังขึ้น ซึ่งแสดงให้เห็นถึงผู้ให้ข้อมูลไม่ได้เตรียมการรับมือต่อฉากดังกล่าว เช่นเดียวกับวิภาวี กิตติเชียร ที่ได้เอาใจช่วยผู้ถูกกระทำ โดยหวังว่าตัวละครจะสามารถตอบโต้ความรุนแรงกลับได้ จะสังเกตได้จากการที่ผู้ให้ข้อมูลมีรอยยิ้มจากการกระทำของแอน เนื่องจากแอนสามารถตอบโต้กลับได้ตามที่ตนคาดหวังไว้ก่อนหน้านี้ คือ การตอบโต้กลับเพื่อให้อีกฝ่ายรับรู้ถึงความเจ็บปวดเช่นกัน และเมื่อการกระทำนั้นเกิดขึ้น ก็เป็นสิ่งที่ยอมรับได้ เพราะอีกฝ่ายเริ่มความรุนแรงจนถึงแก่ชีวิตก่อน

ในขณะที่สุวิสุทธิ์ บุตรสาว มุ่งประเด็นไปที่เหตุการณ์ต่อไป หลังจากกระทำ ความรุนแรงของแอน ผู้ให้ข้อมูลจึงรู้สึกมีความหวังว่า ผู้ถูกกระทำมีสิทธิ์รอดจากเหตุการณ์ความรุนแรงนี้ได้ เนื่องจากการตอบโต้จนถึงแก่ชีวิตของปีเตอร์ ทำให้ตัวละครลดลง และเพิ่มอำนาจต่อรองให้กับฝ่ายแอนมากขึ้น

ส่วนนภาพร จิรสาธิต กลับรู้สึกประหลาดใจต่อฉากนี้อย่างมาก โดยสังเกตจากการสะดุ้งในฉากที่แอนยิงปีเตอร์ และจากการสัมภาษณ์ประกอบพบว่า ผู้ให้ข้อมูลรู้สึกประหลาดใจต่อฉากที่เห็นภาพความรุนแรงอย่างโจ่งแจ้ง ทั้งๆ ที่ฉากก่อนหน้านี้ไม่ได้ฉายภาพความรุนแรงให้เห็นโดยตรง นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลยังรู้สึกมีความหวังหลังจากที่แอนสามารถจัดการกับผู้ร้ายได้หนึ่งคน และคาดหวังว่าแอนมีสิทธิ์รอดพ้นจากความรุนแรงนี้ได้ อีกทั้งปีใหม่ อัศวพาณิชย์ ก็เห็นด้วยเช่นกันกับการกระทำ ความรุนแรงของแอน โดยตนรู้สึกยินดีไปกับการเสียชีวิตของปีเตอร์ เพราะเป็นฝ่ายกระทำ ความรุนแรงอย่างไม่สมเหตุสมผล

สุดท้ายยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด ได้เห็นด้วยกับคนอื่นเช่นกัน โดยให้เหตุผลเสริมว่า เนื่องจากปีเตอร์ได้ลงมือคร่าชีวิตลูกชายของแอนก่อน และอันเนื่องมาจากเรื่องสัญญาเอาตัวรอด จึงทำให้การกระทำ ความรุนแรงของแอนมีน้ำหนักมากพอที่จะถูกยอมรับจากผู้ชม

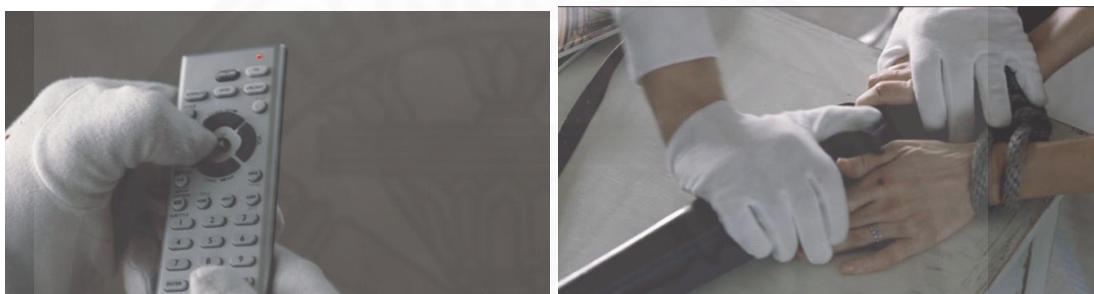
จากการสัมภาษณ์ พบว่าผู้ให้ข้อมูลทุกคนรู้สึกประหลาดใจต่อการเผยให้เห็นถึงภาพ ความรุนแรงและมีความเห็นที่ว่า การยิงปีเตอร์จนเสียชีวิตนั้นเป็นเรื่องสมเหตุสมผลแล้ว เนื่องจากแอนและจอร์จเป็นผู้ถูกกระทำอยู่ฝ่ายเดียว อีกทั้งการสูญเสียลูกชายทำให้มีแรงจูงใจมากพอที่จะตอบโต้อีกฝ่ายให้ถึงแก่ชีวิต ในการรับชมภาพยนตร์เป็นไปโดยที่ผู้ให้ข้อมูลไม่รู้สึกถึงฉากรุนแรงหรือรู้สึกผิดต่อการตายของปีเตอร์ ในทางตรงกันข้ามการตายครั้งนี้ถือเป็นเรื่องน่ายินดีที่แอนสามารถตอบโต้กลับได้อย่างสาสม และเพิ่มความหวังให้กับผู้ชมว่าครอบครัวนี้มีสิทธิ์ที่จะเอาตัวรอดจากภัยคุกคามครั้งนี้ได้

จากฉากแอนคว่าปืนยิงปีเตอร์ สามารถสรุปได้ว่าผู้ชมมีความรู้ต่อฉากดังกล่าวในเรื่อง การเผยให้เห็นภาพความรุนแรง ทั้งๆ ที่ตลอดทั้งเรื่อง ผู้กำกับพยายามหลีกเลี่ยงไม่ให้ผู้ชมสัมผัสกับความรุนแรงโดยตรง ดังนั้นจึงส่งผลให้ผู้ชมเกิดพฤติกรรมขณะรับชมในลักษณะการอูทานและการสะดุ้ง ที่แสดงถึงความรู้สึกประหลาดใจต่อการรับชมภาพดังกล่าว อย่างไรก็ตามเมื่อผู้วิจัยได้พบประเด็นด้านทัศนคติเรื่องความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่ จากการที่ผู้ชมยินดีต่อการกระทำ ความ

รุนแรงของแอน ซึ่งสะท้อนถึงความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมของผู้ชมที่อนุญาตให้ผู้บริสุทธ์สามารถกระทำ ความรุนแรงต่อผู้ร้ายได้

ฉากรีมทคอนโทรล

จากฉากการตายของปีเตอร์ พอลโต้แย้งปีนกลับและใช้ปืนกระแทกแอนล้มลง แล้ว ความหารีมทคอนโทรลเพื่อกดปุ่มย้อนภาพทุกสิ่งกลับไปในตอนในปีเตอร์ยังไม่ถูกยิง แล้วแย้งปีนจาก แอนได้ในตอนที่แอนพยายามจะขโมยปืนอีกครั้ง (ภาพที่ 4.10) บทลงโทษของความพยายามจะโกง เกมส์ของแอน คือจุดจบของจอร์จ โดยหลังจากรับชมฉากรีมทคอนโทรล ผู้ชมทั้ง 8 คนจึงได้แสดง ความรู้ต่อฉาก ดังนี้



ภาพที่ 4.10 ฉากรีมทคอนโทรล

“อ้าว เอาอย่างนี้ได้ด้วยหรือ รู้สึกถูกหักหลัง ทำอย่างนี้ได้ไง อุตส่าห์ตายแล้ว” (นวพร จิรสาธิต, สัมภาษณ์, 27 พฤษภาคม 2559)

“ไม่คาดคิดอะ รู้สึกว่าเหยื่อเนี่ย เข้าใจว่าคงเป็นฉากคีย์ แต่ไม่เข้าใจว่าต้องการจะสื่อ อะไรกันแน่” (วันรวี ตั้งสุวรรณ, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2559)

“นี่กว่าเครื่องมีปัญหา ตอนแรกที่มันหารีมทกึ่งง พอรู้ว่าเป็นเจตนาของหนังก็รู้สึกว่ เหยื่อ แล้วมึงอยากได้อะไร” (ขวัญชนก ใจเสงี่ยม, สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2559)

จากการสัมภาษณ์ พบว่าผู้ให้ข้อมูลทุกคนสามารถจดจำฉากรีมทคอนโทรลได้อย่าง แม่นยำ เพราะเป็นฉากที่สร้างความพิศวงให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก เนื่องจากไม่เคยพบเจอเทคนิคการ เล่าเรื่องในลักษณะนี้จากการรับชมภาพยนตร์มาก่อน และตั้งคำถามต่อจุดประสงค์ของผู้กำกับว่า ต้องการจะสื่อสารอะไรในฉากดังกล่าว ในขณะที่ผู้ชมไม่สามารถตีความของฉากนี้ได้ แต่ผู้ชมกลับ รับรู้ถึงการทำลายความหวังจากผู้กำกับอีกครั้ง หลังจากเคยเกิดขึ้นแล้วตั้งแต่ฉากเด็กถือปืนเล็งมาที่ พอลและฉากจอร์จพยายามติดต่อดำรวจแต่ก็ล้มเหลวในที่สุด

หลังจากความตื่นตะลึงของผู้ชมที่มีต่อฉากโรตคอนโทรล เมื่อภาพทุกอย่างได้ย้อนกลับ การไถ่ถามถึงความคิดเห็นต่อฉากอันสร้างชื่อให้กับภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเกิดขึ้น รวมถึงการแสดงทัศนคติต่อเหตุการณ์ก่อนและหลังฉากโรตคอนโทรล โดยมีผู้ให้ข้อมูลทั้ง 8 คน แสดงความคิดเห็น ดังนี้

“ตอนนี้คือรู้เลยที่เราสงสัยตั้งแต่แรก คือมันต้องมีอะไรแน่ๆ แล้วมันก็ทำจริง พอมันกดรีโมทย้อนภาพไป คืออืมเลย เป็น trick ที่ผู้กำกับใช้แล้วรู้สึกเจ๋งดี... ก็ลึนก็เซียร์ผู้ถูกกระทำ คืออยากให้เขารอดแหละ เพราะเขาไม่มีความผิดอะไรเลย” (อนุวัฒน์ ปัญญาภิเวท, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2559)

“น่าจะให้ปีเตอร์ถูกยิง เพราะรู้สึกว่าเขาดีนี่ถูกกระทำมาโดยตลอด อยากให้ได้ตอบบ้าง” (วันรวี ตั้งสุวรรณ, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2559)

“อยากให้มันเป็นฉากปีเตอร์ถูกยิง ดูมีโอกาสมากกว่า เหมือนเรื่องเริ่มเปลี่ยน จากตอนแรกที่ครอบครัวเหมือนไม่มีโอกาสจะรอด แต่พอฉากนี้คนนึงโดนยิงปุบ มันเหมือนมีความหวังขึ้น” (นพพร จิรสาธิต, สัมภาษณ์, 27 พฤษภาคม 2559)

“เอาจริงๆ อยากให้ปีเตอร์ถูกยิง แบบว่ายิงไอ้มันตายไปแล้ว เพราะเครียดแทนผู้หญิงที่ต้องมาเจออะไรแบบนี้... เพราะว่ามันก็ผิดด้วยที่ไปฆ่าลูกเขา แล้วมาทำครอบครัวเขาอีก” (ยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2559)

อนุวัฒน์ ปัญญาภิเวท ได้แสดงความประทับใจต่อฉากนี้ว่า รู้สึกได้ถึงความผิดปกติของหนัง เนื่องจากตลอดการดำเนินเรื่อง ผู้กำกับมักใช้เทคนิคในการนำเสนอเนื้อหาที่แตกต่างออกไปจากภาพยนตร์ทั่วไป ดังนั้นฉากโรตคอนโทรลนี้จึงเป็นสิ่งที่ผู้ให้ข้อมูลได้คาดเดาเอาไว้แล้ว จะสังเกตได้จากพฤติกรรมขณะรับชม ผู้ให้ข้อมูลได้ยิ้มขณะรับชมฉากดังกล่าว การที่แอนยิงปีเตอร์แล้วพอลกดรีโมทย้อนภาพทุกอย่างกลับไป จึงเป็นไปตามความคาดหมายของผู้ให้ข้อมูล นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลยังแสดงความเห็นเกี่ยวกับฉากนี้ว่า หากเป็นไปได้อยากให้ผู้ถูกกระทำรอดชีวิต เนื่องจากแอนและจอร์จถูกวางในสถานะผู้บริสุทธิ์

ในขณะที่วันรวี ตั้งสุวรรณ กลับมีความรู้สึกต่างออกไป กล่าวคือ รู้สึกฉากโรตคอนโทรลเป็นฉากที่เหนือความคาดหมายของผู้ชม และไม่เคยพบเทคนิคการนำเสนอเนื้อหาในภาพยนตร์เรื่องอื่นมาก่อน สังเกตได้จากการรูดานคำว่า “เหยีย” อีกครั้งในระดับเสียงที่ดังขึ้นจากฉากที่แอนยิงปีเตอร์ นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลยังพูดถึงเนื้อเรื่องต่อว่า อยากให้ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องไปในแบบที่ปีเตอร์ถูกยิง เพราะต้องการความยุติธรรมให้กับแอนและจอร์จที่ตกเป็นเหยื่อความรุนแรงครั้งนี้ ส่วนขวัญชนก ใจเสงี่ยมมีความเห็นตรงกันที่ว่า รู้สึกไม่เข้าใจต่อฉากดังกล่าวว่าเกิดอะไรขึ้น เนื่องจากไม่เคยพบเห็นเทคนิคการนำเสนอเนื้อหาในลักษณะนี้มาก่อน สังเกตได้จากพฤติกรรมขณะรับชม ผู้ให้ข้อมูลยิ้มด้วยความพิศวง และเกิดความสงสัยว่าผู้กำกับต้องการจะสื่ออะไรจากฉากดังกล่าว นอกจากนี้ผู้ให้ข้อมูลได้แสดงความเห็นว่า อยากให้ภาพยนตร์ดำเนินเรื่องไปในทางที่ปีเตอร์ถูกยิง เนื่องจากตัวละครที่กระทำ

ความรุนแรงเสียชีวิต ผู้ควบคุมเกมอย่างพอลจึงจำเป็นต้องมีบทบาทในการกระทำความรุนแรงมากขึ้น เพื่อไม่ให้เกิดการเสียเปรียบจากอีกฝ่าย เช่นเดียวกับบิวาวิ กิตติเธียร ที่ได้อธิบายถึงเหตุผลที่ตนยิ้ม และเปลี่ยนเสียงหัวเราะออกมาขณะที่รับชมฉากโรมทคอนโทรลว่า การกดรีโมทคอนโทรลแล้วย้อนภาพ ทั้งหมดกลับไป เป็นการทำลายความหวังของผู้ชมหลังจากฉากที่แอนฟังช่วงชิงความได้เปรียบกลับมา การหัวเราะเยาะต่อฉากดังกล่าวจึงเป็นไปได้เพราะประชดต่อความตลกร้ายของผู้กำกับ อีกทั้งยังรู้สึกว่าจะถูกควบคุมจากผู้กำกับ และตกอยู่ในสถานะที่ไม่มีทางเลือก นอกจากนี้ยังให้ความเห็นต่ออีกว่า หากเป็นไปได้ อยากให้เรื่องดำเนินไปในแบบที่ ปีเตอร์ถูกยิง เพราะต้องการเห็นความพยายามของตัวละครพอลที่มักเป็นผู้สั่งการและควบคุมเกมอยู่ตลอด อีกทั้งผู้ให้ข้อมูลต้องการให้ฝ่ายที่กระทำความรุนแรง รับรู้ถึงผลกระทบของการกระทำไม่มากนักน้อย

ในขณะที่นพพร จิรสาดิต ได้อธิบายถึงความรู้สึกขณะรับชมฉากนี้ว่า ไม่เข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น และรู้สึกถูกหักหลังจากผู้กำกับในการให้ความหวังกับผู้ชม และทำลายความหวังนั้นทิ้งภายในไม่กี่วินาทีต่อมา

สุดท้ายยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด ได้อธิบายว่า ตนไม่เข้าใจต่อฉากดังกล่าว เนื่องจากผิดวิสัยของภาพยนตร์ทั่วไป และเปรียบเทียบว่าในชีวิตจริงไม่สามารถย้อนเวลาได้เหมือนเกมส์ที่พอลและปีเตอร์กำลังเล่นกับผู้ชม นอกจากนี้ยังแสดงความเห็นว่า ถ้าตนสามารถเลือกฉากนี้ได้ จะเลือกให้ปีเตอร์ถูกยิงจนเสียชีวิต เนื่องจากตนเข้าใจความรู้สึกของผู้ถูกกระทำอีกทั้งครอบครัวยังถูกทารุณจนถึงแก่ชีวิต ดังนั้นการตายของปีเตอร์จึงเป็นเรื่องที่สมควรเกิดขึ้น

จากการสัมภาษณ์ พบว่าเป็นอีกครั้งที่ความพยายามเพื่อเอาชีวิตรอดของผู้บริสุทธิ์ถูกปฏิเสธจากผู้กำกับ พร้อมกับความผิดหวังอีกครั้งของผู้ชม จากฉากดังกล่าวทำให้ผู้ให้ข้อมูลทุกคนรู้สึกประหลาดใจและเป็นฉากที่เหนือความคาดหมายเป็นอย่างมาก เนื่องจากไม่เคยรับชมเทคนิคการเล่าเรื่องในรูปแบบดังกล่าวที่แสดงถึงความจงใจต่อการเหยียดหยามผู้ชมอย่างเห็นได้ชัด โดยผู้ชมได้แสดงทัศนคติในแง่ที่ว่า หากเป็นไปได้ อยากให้เหตุการณ์ในเรื่องดำเนินไปในแบบที่ปีเตอร์ถูกยิงมากกว่า เนื่องจากแอนที่อยู่ในตำแหน่งผู้บริสุทธิ์และไม่ได้กระทำผิดอะไร ในขณะที่ความสูญเสียที่เกิดขึ้นมีน้ำหนักมากพอที่แอนจะสามารถตอบโต้การกระทำกลับภายใต้ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมด้วยชีวิตของอีกฝ่ายเช่นกัน

จากฉากโรมทคอนโทรล สามารถสรุปได้ว่าผู้ชมมีความรู้ต่อฉากดังกล่าวในเรื่องการทำลายความหวัง และจดจำฉากนี้ได้เนื่องจากเป็นเหตุการณ์สำคัญของเรื่อง ซึ่งการเล่าเรื่องแบบย้อนภาพกลับเพื่อแก้ไขเหตุการณ์ที่แอนสามารถแย้งปืนมายิงใส่ปีเตอร์จนเสียชีวิต ทำให้ผู้ชมเกิดพฤติกรรมขณะรับชมในลักษณะการอุทาน การยิ้มด้วยความพิศวง ตลอดจนการเปลี่ยนเสียงหัวเราะเพื่อประชดต่อการทำลายความหวังของผู้กำกับ พฤติกรรมเหล่านี้ถือเป็นเรื่องสะท้อนต่อความรู้สึกประหลาดใจของผู้ชม เนื่องจากไม่เคยพบเห็นเทคนิคการเล่าเรื่องในรูปแบบนี้มาก่อน และไม่เข้าใจ

แนวคิดของผู้กำกับว่าต้องการจะสื่อสารอะไร ดังนั้นเมื่อผู้ชมรับรู้ได้ถึงการแฝงสัญลักษณ์ในฉากนี้ แต่ไม่สามารถเข้าใจได้อย่างถ่องแท้ ความพยายามในการตีความจึงเกิดขึ้น ซึ่งผู้วิจัยพบประเด็นเรื่องความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่จากทัศนคติของผู้ชม โดยเป็นสิ่งสะท้อนถึงความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมในลักษณะเดียวกับฉากแอนคว่าป็นยิงปีเตอร์

โดยสรุปจากฉากตัวอย่างทั้ง 10 ฉากที่เป็นประเด็นเรื่องความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้ชม พบว่าผู้ให้ข้อมูลทุกคนได้เลือกข้างให้ความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่ต่อครอบครัวของจอร์จ ความรู้สึกเห็นอกเห็นใจและการเอาใจช่วยนี้ เกิดจากโครงสร้างการเล่าเรื่องที่จอร์จ แอน และลูกชายกำลังใช้ช่วงเวลาของการพักผ่อนที่บ้านพักตากอากาศ การปรากฏตัวของพอลและปีเตอร์ได้เข้ามาทำลายความปกติสุขของครอบครัว ซึ่งตลอดการดำเนินเรื่องครอบครัวจอร์จถูกวางในตำแหน่งผู้ถูกกระทำ ความรุนแรงจากชายแปลกหน้าทั้งสอง ดังนั้นการวางตำแหน่งจากโครงสร้างการเล่าเรื่องในลักษณะนี้ ถือเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างอย่างหนึ่ง ตัวแปรดังกล่าวเมื่อประกอบกับเรื่องความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่ซึ่งถือเป็นความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม ทั้ง 2 ส่วนนี้จึงเป็นปัจจัยเกื้อหนุนให้ผู้ตกเป็นรองสามารถกระทำ ความรุนแรงทางตรงตอบกลับต่อผู้ไม่หวังดีได้อย่างที่ผู้ชมไม่รู้สึกละอายใจ

จากประเด็นเรื่องความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่างที่ได้ อธิบายไว้ข้างต้น จะพบว่าในแต่ละประเด็นนั้นมีเรื่องระดับความรุนแรงประกอบอยู่อย่างแยกไม่ออก โดยในเรื่องการทำร้ายร่างกายและจิตใจจะถูกจัดอยู่ในประเภทความรุนแรงทางตรง ส่วนเรื่องการกดขี่จากตำแหน่งทางโครงสร้างที่ต่างกันจะจัดอยู่ในประเภทความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และสุดท้ายเรื่องความรุนแรงที่ถูกยอมรับได้จะถูกจัดอยู่ในประเภทความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม ทั้งนี้จากผลการวิจัย ผู้ศึกษาสามารถสรุปประเด็นที่ค้นพบในเรื่อง ความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์เรื่อง Funny Games ประกอบกับประเภทความรุนแรงทั้งสาม โดยลำดับตามเรื่องราว ภาพยนตร์ได้ตามตารางที่ 4.1 ดังนี้

ตารางที่ 4.1

สรุปประเด็นเรื่อง ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมต่อความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์เรื่อง Funny Games

ลำดับ	ฉาก (Scene)	ความรู้ (Knowledge)	ทัศนคติ (Attitude)		พฤติกรรม (Practice)		ประเภทความรุนแรง (Types of Violence)
			เชิงบวก	เชิงลบ	ขณะรับชม	หลังรับชม	
1	ฉากจอร์จตบหน้าพอล	ความรุนแรงฉากแรก	ระบบอาวุโส การรับมือโดยการหลีกเลี่ยง	การรับมือโดยการตอบโต้	-	-	ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ความรุนแรงทางตรง
2	ฉากจอร์จโดนไม้กอล์ฟตี	การใช้ความรุนแรง	การรับมือโดยการหลีกเลี่ยง	การรับมือโดยการตอบโต้	-	-	ความรุนแรงทางตรง
3	ฉากแอนพบศพสุนัขที่ท้ายรถ	การทารุณกรรมสัตว์	-	สัตว์เลี้ยง	ความสะเทือนใจ	-	ความรุนแรงทางตรง
4	ฉากพอลหันเข้ากล้องแล้วพูดว่า “คุณแทงข้างใคร”	การส่งสารถึงผู้ชมโดยตรง	-	ความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่	-	-	ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม
5	ฉากเด็กถูกคลุมหัว	การบังคับจิตใจ การทรมาน	-	การเซ็นเซอร์ภาพ	-	-	ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง

ตารางที่ 4.1

สรุปประเด็นเรื่อง ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมต่อความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์เรื่อง Funny Games (ต่อ)

ลำดับ	ฉาก (Scene)	ความรู้ (Knowledge)	ทัศนคติ (Attitude)		พฤติกรรม (Practice)		ประเภทความรุนแรง (Types of Violence)
			เชิงบวก	เชิงลบ	ขณะรับชม	หลังรับชม	
6	ฉากเด็กถือปืนเล็งมาที่พอล	การลั่นให้เกิดความรุนแรง	ความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่	-	-	-	ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม
7	ฉากเสียงปืนที่ดังขึ้นในห้องนั่งเล่น	การได้ยินเสียงปืน	-	การทำร้ายร่างกาย	-	-	ความรุนแรงทางตรง
8	ฉากจอร์จพยายามติดต่อดำรวจ	การทำลายความหวัง	-	ความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่	ความผิดหวัง	-	-
9	ฉากแอนคว่าปืนยิงปีเตอร์	การเผยแพร่เห็นภาพความรุนแรง	ความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่	-	ความประหลาดใจ	-	ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม
10	ฉากรีโมทคอนโทรล	การทำลายความหวัง เหตุการณ์สำคัญของเรื่อง	-	ความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่	ความประหลาดใจ	-	ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม

หมายเหตุ : จากการวิจัยครั้งนี้ ไม่ปรากฏพฤติกรรมหลังรับชมของผู้ให้ข้อมูลแต่อย่างใด

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยสังเกตเห็นถึงความสอดคล้องระหว่างความรู้ ทักษะ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games ซึ่งสามารถสรุปได้เป็น 6 ประเด็นหลัก คือ

1. การใช้อาวุธ
2. การใช้ความรุนแรง
3. การทารุณกรรมสัตว์
4. ความรุนแรงระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก
5. ความรุนแรงระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร
6. ความสามารถในการกระทำความรุนแรง

ทั้งนี้ 6 ประเด็นดังกล่าว ผู้ศึกษาจะนำไปสรุปชี้แจงถึงความสอดคล้องของความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม รวมไปถึงความเกี่ยวข้องระหว่างความรุนแรงทั้ง 3 ประเภท บทที่ 5 ในลำดับต่อไป

4.2 วิเคราะห์ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S.

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูล พบว่ามีปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรงในภาพยนตร์ตัวอย่างทั้งสิ้น 3 ปัจจัยหลัก คือ

1. ปัจจัยทางวัฒนธรรม
 - ด้านศีลธรรม
 - ด้านค่านิยม
 - ด้านประสบการณ์
2. ปัจจัยทางสังคม
 - สถาบันครอบครัว
 - สถาบันสื่อสารมวลชน
 - หน่วยงานภาครัฐ
3. ปัจจัยทางเทคนิคภาพยนตร์
 - ผู้ผลิต
 - รูปแบบการเล่าเรื่อง
 - เทคนิคการเซ็นเซอร์ภาพ

งานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรงในภาพยนตร์ตัวอย่างในประเด็นข้างต้น ได้ดังนี้

4.2.1 ปัจจัยทางวัฒนธรรม

วัฒนธรรมถือเป็นแบบแผนการประพฤติปฏิบัติของแต่ละสังคม ซึ่งเกิดจากการสร้างสรรค์ของคนในสังคมนั้นๆ และถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่น เช่น ศิลธรรมจรรยา ความเชื่อ ค่านิยม จารีตประเพณี และรวมไปถึงประสบการณ์จากสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือในการดำรงชีวิตอยู่ร่วมกัน บุคคลจะเรียนรู้วัฒนธรรมของตนเองภายใต้กระบวนการทางสังคม ดังนั้นวัฒนธรรมจึงเป็นตัวกำหนดความต้องการและพฤติกรรมของคนในสังคม ซึ่งในบริบทของงานวิจัยชิ้นนี้ จะแสดงให้เห็นถึงปัจจัยทางวัฒนธรรมในเรื่อง ศิลธรรม ค่านิยม และประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูล เพื่อสะท้อนถึงอิทธิพลจากปัจจัยที่ได้กล่าวไป ว่าส่งผลต่อการตีความสารจากภาพยนตร์ตัวอย่างไปในทิศทางใด

4.2.1.1 ด้านศิลปธรรม

ศิลปธรรมกับความยุติธรรมในสังคม อาจกล่าวได้ว่า แม้ว่ากฎหมายซึ่งถือเป็นภาพตัวแทนความยุติธรรมและความเสมอภาคในสังคม ถูกสร้างขึ้นเพื่อจัดการกับสังคมที่ขาดศิลปธรรม แต่แท้จริงแล้วการกำหนดบทลงโทษของผู้กระทำผิดอาจไม่เพียงพอที่จะสร้างสำนึกที่ดีให้แก่มนุษย์ได้ ในทางกลับกันศิลปธรรมมีความโน้มเอียงที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ด้วยความที่คนไทยส่วนใหญ่ศรัทธาในศาสนาเป็นทุนเดิม การสั่งสอนเรื่องศิลปธรรมความรับผิดชอบต่อสังคมผ่านสถาบันดังกล่าว จึงเป็นที่เรื่องง่ายต่อการปลูกฝังจิตสำนึกเรื่องผิดชอบชั่วดีและยึดเป็นกรอบปฏิบัติของคนในสังคม ด้วยเหตุเรื่องศิลปธรรม จึงส่งผลต่อผู้ชมในการตีความจากบริบทของภาพยนตร์ตัวอย่าง ดังจะเห็นได้จากการสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้

เมื่อผู้สัมภาษณ์ได้ถามถึงว่า ทำไมเราถึงต้องการให้ครอบครัวจอร์จตอบโต้ความรุนแรงต่อพอลและปีเตอร์ ผู้ให้ข้อมูลจึงอธิบายว่า

“ตอบตามหลักศิลปธรรมเลย คนชั่วต้องโดนลงโทษบ้าง” (ยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2559)

“คิดว่าสื่อมีอิทธิพลมาก เพราะชินกับการนำเสนอเรื่องราวแบบนี้ ต้องเชียร์คนดี คนไม่ดีก็อาจจะกลับมาดีก็ได้ แต่ก็ต้องได้รับผลอะไรมั้งดิ อันนี้คือเราถูกปลูกฝังจากสื่อแบบนี้มาตั้งนานอยู่แล้ว” (สุวิสุทธิ์ บุตรไสว, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2559)

“ผมคิดว่า มันเป็นเรื่องศิลปธรรมนะ อย่างทำผิดต้องโดนประหารทัณฑ์ ซึ่งเวลามีข่าว คนก็ไม่ได้โฟกัสที่ตรงนั้น เขาก็แค่สนใจที่มันทำผิด สมควรโดนกระที่บนั่นเอง” (ปีใหม่ อัครพณิชย์, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2559)

จากความคิดเห็นของยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด สุวิสุทธิ บุตรไสว และปีใหม่ อัครพาณิชย์ ได้เห็นตรงกันต่อฉากความรุนแรงต่างๆ ที่ครอบครัวจอร์จถูกกระทำจากชายโรคจิตทั้งสอง โดยผู้ให้ข้อมูลทุกคนได้วางสถานะของครอบครัวจอร์จว่าเป็นคนดี เนื่องจากเป็นผู้บริสุทธิ์และถูกคุกคามจากชายแปลกหน้าที่เข้ามากระทำความรุนแรงอย่างไม่สมเหตุสมผล ปีเตอร์และพอลจึงตกเป็นจำเลยของผู้ชมในฐานะผู้ร้ายของเรื่อง การดำเนินเรื่องในลักษณะนี้จึงส่งผลให้ผู้ชมมองเหตุการณ์ดังกล่าวในแง่ศีลธรรมซึ่งจะเห็นได้จากการเอาใจช่วยผู้บริสุทธิ์ และต้องการให้ผู้ร้ายถูกลงโทษไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง โดยการเล่าเรื่องในลักษณะนี้ เป็นเนื้อหาตามหลักศีลธรรมของสังคมไทยซึ่งนำเสนอผ่านสื่อต่างๆ อยู่บ่อยครั้ง จนผู้รับสารเคยชินกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในลักษณะนี้ ทศนคติของผู้ให้ข้อมูลจากข้างต้นจึงเป็นการตีความในด้านศีลธรรม โดยจะเห็นจากความคาดหวังบทลงโทษต่อพอลและปีเตอร์

ในอีกแง่หนึ่งของด้านศีลธรรม สุวิสุทธิ บุตรไสว ยังอธิบายถึงความรุนแรงในจิตสำนึกของมนุษย์ว่า

“จริงๆ คนมีสัญชาตญาณดีบออยู่ แต่มีอยู่เล็กๆ เพราะสังคมเอากฎหมายมาใส่ เอาความดีงามมาใส่ เอาศาสนาใส่ เอาระเบียบประเพณีสังคมมาใส่จนลืมรากเง้าที่เป็นแก่นแท้ว่าเราเป็นแค่สัตว์ธรรมดาเนี่ยแหละ มีพฤติกรรมดีบออยู่ พอมีเมฆาพฤติกรรมดีเลยแสดงออกมาตามรูปแบบของสังคมที่มันโตมา ยิ่งชาติสติ ยิ่งร้ายแรง ก็ยิ่งเจอสถานการณ์ที่ร้ายแรงยิ่งขึ้นไปอีก ... ทุกคนมีความดีในตัวเองอยู่แล้ว แล้วก็ยังต้องการเสพความรุนแรงด้วย” (สุวิสุทธิ บุตรไสว, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2559)

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่า สุวิสุทธิ บุตรไสว เชื่อว่า พื้นฐานมนุษย์ทุกคนมีสัญชาตญาณดีเรื่องความรุนแรงอยู่ในตัว แต่ถูกควบคุมไว้จากกฎเกณฑ์ทางสังคมในเรื่องศีลธรรมจรรยา ทำให้ความรุนแรงนั้นไม่ถูกอนุญาตให้แสดงออกมาในที่สาธารณะ เพราะความรุนแรงถือว่าขัดต่อหลักศีลธรรมอันดีและอาจทำลายความสงบสุขของสังคม ดังนั้นเมื่อใดที่มนุษย์เผชิญกับสิ่งเร้าที่เข้ามากระตุ้นความรุนแรงภายใน มนุษย์จึงไม่ปิดโอกาสที่จะหาช่องทางเพื่อนำความรุนแรงออกมาสู่โลกภายนอกไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง

โดยสรุป จากการสัมภาษณ์ในประเด็นเรื่องศีลธรรม พบว่าผู้ให้ข้อมูลให้ความสำคัญต่อหลักศีลธรรมพื้นฐานเรื่องความดีความชั่ว โดยมองว่า ผู้ถูกกระทำคือผู้บริสุทธิ์ ดังนั้นจอร์จและครอบครัวจึงสมควรแก่การมีชีวิตรอด เนื่องจากตกเป็นเหยื่อความรุนแรงของผู้ร้ายทั้งสอง ในทางกลับกันการกระทำความรุนแรงของผู้ร้ายในเรื่องจึงไม่สามารถปล่อยผ่านไปได้ด้วยเหตุผลทั้งปวง ความมุ่งหวังเรื่องบทลงโทษจึงปรากฏขึ้นในทัศนคติของผู้ให้ข้อมูล นอกจากนี้ยังมีเรื่องบทบาทของหลักศีลธรรมที่เข้ามาควบคุมความรุนแรงของมนุษย์ โดยเชื่อว่ามนุษย์ทุกคนมีสัญชาตญาณดี

เรื่องความรุนแรงอยู่ในตัว แต่ไม่สามารถเผยให้เห็นในพื้นที่สาธารณะได้ เนื่องด้วยความรุนแรงไม่ได้ถูกยอมรับในสังคม และถูกให้ความหมายในแง่ลบจากหลักศีลธรรม

4.2.1.2 ด้านค่านิยม

ค่านิยมถือเป็นผลผลิตหนึ่งจากวัฒนธรรมของสังคม ซึ่งเป็นสิ่งที่คนส่วนใหญ่ในสังคมให้ค่าและยอมรับปฏิบัติ สามารถเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและความคิดเห็นของสมาชิกได้ โดยในบริบทของงานวิจัยชิ้นนี้จะพูดถึง “วัฒนธรรมสัตว์เลี้ยว” ซึ่งในสมัยก่อนสัตว์ถูกนำมาเลี้ยงในครัวเรือนเพื่อการเกษตรและใช้บริโภคเท่าที่จำเป็น แต่เมื่อยุคสมัยได้เปลี่ยนแปลง สัตว์ที่อยู่ในที่พักอาศัยของมนุษย์กลายเป็นสัตว์เลี้ยวที่ถูกคุ้มครองจากกฎหมายไปโดยปริยาย ความผูกพันระหว่างมนุษย์กับสัตว์ได้สะท้อนให้เห็นตั้งแต่อดีตกาล แต่ความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับสัตว์นั้นไม่ได้ถูกอนุญาตดังเช่นแต่ก่อนอีกต่อไป เมื่อภูศีลธรรมได้เข้ามาสร้างค่านิยมเรื่องสัตว์เลี้ยวเพื่อให้เป็นไปหลักมนุษยธรรม การเห็นอกเห็นใจของมนุษย์ต่อสัตว์ร่วมโลกจึงเพิ่มมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากการให้สัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้

เมื่อผู้สัมภาษณ์ได้ถามถึงความรู้สึกในฉากที่พบศพสุนัขตกมาจากท้ายรถ

“โหย คือโดยส่วนตัวผมเป็นคนรักสัตว์ด้วย เลี้ยวทั้งหมาทั้งแมวด้วย เจอภาพนี้คือไม่ไหว อารมณ์ขึ้นจริงๆ รู้สึกสะเทือนใจ” (อนุวัฒน์ ปัญหะภูริเวท, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2559)

“เสียใจดี หมาตายอะ... เป็นคนรักสัตว์ ที่บ้านเลี้ยงหมาหลายตัว แค่เห็นหมาอยู่บนถนนมีคนชนหมายังเสียใจเลย” (นพพร จิรสาธิต, สัมภาษณ์, 27 พฤษภาคม 2559)

“ที่บ้านเลี้ยงแมว คือเป็นคนรักสัตว์ แต่ก่อนหน้านี้ที่ไม่ได้เลี้ยงก็รู้สึก Sensitive กับสัตว์อยู่แล้ว แต่อย่างฉากนี้รู้สึกว่ามันฆ่าหมาอะ เหมือนโลกนี้เป็นของมนุษย์คนเดียว” (วิภาวี กิตติเชียร, สัมภาษณ์, 28 พฤษภาคม 2559)

อนุวัฒน์ ปัญหะภูริเวท นพพร จิรสาธิต และวิภาวี กิตติเชียร ได้กล่าวถึงความรู้สึกในทิศทางเดียวกันว่า รู้สึกสะเทือนใจและเสียใจจากภาพศพสุนัขเป็นอย่างมาก เนื่องจากตนเป็นคนรักสัตว์และมีสัตว์เลี้ยงอยู่ในการครอบครอง ความผูกพันต่อสัตว์เลี้ยงในพื้นที่บ้านของตน การรู้สึกเห็นใจต่อสัตว์จรจัด รวมถึงค่านิยมต่างๆ ที่สังคมสร้างขึ้นเพื่อคุ้มครองสัตว์เลี้ยว ดังเช่น สัตว์เลี้ยงเปรียบเสมือนเพื่อนแก้เหงา การออกกฎหมายเกี่ยวกับสิทธิสัตว์ หรือแม้กระทั่งการให้คุณค่าเรื่องความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่เทียบเท่ามนุษย์ ดังนั้นสำหรับบุคคลที่รับค่านิยมเหล่านั้นมาและมีสัตว์เลี้ยงในการครอบครอง การทารุณกรรมสัตว์จึงเป็นเรื่องที่ทำร้ายจิตใจและไม่ถูกยอมรับจากสังคม อย่างไรก็ตามผู้ให้ข้อมูลอีกสองคนได้เล่าเสริมถึงประสบการณ์เกี่ยวกับการทารุณกรรมสัตว์

“มันก็หดหู่ สงสารหมา แต่ก็พอรู้แล้วตั้งแต่มันให้ผู้หญิงเดินหา ว่าหมามันต้องตายแน่ๆ คือปกติก็เป็นคนรักสัตว์อยู่แล้ว แต่ว่าแค่บางสัตว์นะครับ อย่างผมรักหมาที่เป็นสัตว์

เลี้ยง แต่ว่าอย่างหมาข้างถนนก็ไม่ค่อยเท่าไร คือผมเป็นคนเลี้ยงหมาด้วย อย่างตัวนี้ที่ผมเลี้ยง ผมก็เห็นมันมาแต่เป็นลูกหมา จนตอนนี้มันแก่แล้ว แต่เคยมีตัวเก่าตอนที่อยู่บ้านเก่า มันโดนวางยาเบื่อจากคนโรคจิต” (ยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2559)

หลังจากยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด ได้อธิบายถึงความรู้สึกหดหู่ที่มีต่อผาดังกล่าวแล้ว จึงได้เล่าถึงประสบการณ์ที่มีบุคคลเข้ามาวางยาสัตว์เลี้ยงของตนจนเกือบถึงกับชีวิต ซึ่งเหตุการณ์ดังกล่าวทำให้ผู้ให้ข้อมูลรู้สึกหดหู่ทุกครั้งที่พบเหตุการณ์การทารุณกรรมสัตว์เลี้ยง ในทางกลับกันขวัญชนกได้เล่าถึงประสบการณ์ของตนที่คนในครอบครัวทำทารุณกรรมสัตว์ว่า

“ก็ซื่ออะ ส่วนตัวเป็นคนรักสัตว์ คือเคยมีประสบการณ์ พ่อเราเคยฆ่าหมาตาย แต่เราไม่ได้อยู่ในเหตุการณ์นะ แต่เราแค่รู้สึกที่เราตกใจมาก... มันชอบทะเลาะกับหมาที่บ้าน แล้วเหมือนพ่อเราก็เกลียดที่บ้านนี่อยู่แล้ว แล้วมันชอบกัดกัน วันนั้นมันกัดหมาเรา คอแบบลึกมาก ประมาณนิ้วชี้ยึดไปได้ คือเรากลับไปเราก็สงสารมาก แต่ตอนนั้นคือเขาฆ่ามันไปแล้วนะ คือเราก็รักษาหมาของเรา แล้วเราก็สงสารหมาตัวนั้นมาก เพราะมันเป็นหมาที่เก็บมาด้วย คือพื้นฐานหมาตัวนั้นมันก็ได้เหมือนหมาที่เราเอามาเลี้ยงไง มันเป็นหมาข้างถนน จะไปคาดหวังอะไรกับมัน ” (ขวัญชนก ใจเสงี่ยม, สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2559)

ขวัญชนก ใจเสงี่ยม รู้สึกถึงความสะเทือนใจไม่ต่างจากผู้ให้ข้อมูลท่านอื่นๆ และเหตุการณ์ที่บุคคลในครอบครัวมุ่งทำร้ายสัตว์เลี้ยงของเพื่อนบ้านจนถึงแก่ชีวิต ทำให้ตนรู้สึกสะเทือนใจต่อการทารุณกรรมสัตว์ยิ่งขึ้นไปอีก

โดยสรุป จากการให้สัมภาษณ์ในประเด็นค่านิยมเรื่องวัฒนธรรมสัตว์เลี้ยง พบว่าผู้ที่สะเทือนใจต่อฉาดทารุณกรรมสุนัข มักเป็นผู้ที่มีพื้นฐานรักสัตว์และมีสัตว์เลี้ยงในครัวเรือนของตน ทั้งนี้การหล่อหลอมเรื่องค่านิยมวัฒนธรรมสัตว์เลี้ยงทำให้บุคคลเหล่านี้รู้สึกผูกพันกับสัตว์และมองว่า สัตว์เลี้ยงเป็นเพื่อนมนุษย์อย่างหนึ่งที่มีความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่ไม่ต่างจากมนุษย์ นอกจากเรื่องค่านิยมและมีสัตว์เลี้ยงในการครอบครองแล้ว ประสบการณ์ร่วมเกี่ยวกับการทารุณกรรมสัตว์ก็เป็นอีกตัวแปรหนึ่งที่ส่งผลต่อความรู้สึกทางลบต่อผู้ให้ข้อมูลที่อยู่ในเหตุการณ์นั้นๆ เช่นกัน

4.2.1.3 ด้านประสบการณ์

ประสบการณ์คือการสั่งสมความรู้ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน เป็นสิ่งมีค่าที่ควรแก่การเรียนรู้ ซึ่งประสบการณ์ของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกันไป เนื่องด้วยปัจจัยทางด้านภูมิหลังทางครอบครัว สถาบันการศึกษา หรือแม้กระทั่งสภาพแวดล้อมของสังคมที่อาศัยอยู่ ดังนั้นประสบการณ์จึงเป็นเรื่องเฉพาะบุคคล การเชื่อมโยงประสบการณ์ของตนกับเหตุการณ์ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับสิ่งที่บุคคลนั้นพบเจอมา จึงส่งผลต่อการตีความในฉากต่างๆ ของภาพยนตร์ตัวอย่าง ดังนี้

“คงเรื่องการรับรู้ภาพความรุนแรง คือแต่ละคนเสฟสื่อไม่เหมือนกัน อย่างผมดูหนังที่ทารุณมาก่อนอยู่แล้ว ผมเลยจินตนาการภาพที่เขาไม่ให้เห็นตรงนั้นได้... ก็ลึ้นนะ อยากให้เด็ดกรอด เพราะไม่มีอะไรให้ฟังแล้วนอกจากปืนในมือ อันนี้เข้าใจได้เพราะผมเคยมีเรื่องชกต่อยบ่อยๆ แต่ไม่ใช่เรื่องตัวเองนะ... ส่วนใหญ่ก็เป็นไม้ มีดก็มี แต่อีกฝ่ายใช้ปืน เราก็เลยต้องใช้อะไรที่ป้องกันตัวได้มากที่สุด” (อนุวัฒน์ ปัญหะภูริเวท, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2559)

จากการเล่าประสบการณ์ของอนุวัฒน์ ปัญหะภูริเวท พบว่าผู้ให้ข้อมูลมีประสบการณ์ความรุนแรงทั้งในการเสฟสื่อภาพยนตร์และประสบการณ์การตรงจากการทะเลาะวิวาท ซึ่งความคุ้นชินกับภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง ส่งผลต่อจินตนาการในฉากความรุนแรงที่ถูกเซ็นเซอร์ โดยผู้ให้ข้อมูลไม่ได้รู้สึกสงสัยหรือพยายามตีความเป็นอื่นในฉากนั้นๆ เนื่องจากตนมีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับความรุนแรงด้วยส่วนหนึ่ง รวมไปถึงในฉากที่เด็กพยายามป้องกันตัวโดยการใช้ปืนกับพอลที่เข้ามาคุกคาม ผู้ให้ข้อมูลเข้าใจถึงสถานการณ์และการตัดสินใจ ณ ช่วงขณะนั้นเป็นอย่างดี เนื่องจากตนเคยตกอยู่ในสถานการณ์ในลักษณะเดียวกัน กล่าวคือ สถานการณ์ที่ถูกบังคับให้ต้องใช้อาวุธตอบโต้กลับเพื่อความอยู่รอด ดังนั้นผู้ให้ข้อมูลจึงแสดงความรู้สึกเห็นใจ และเอาใจช่วยให้เด็ดกรอดพ้นจากเหตุการณ์นี้

“จริงๆ เราว่าจอร์จควรทำอะไรมากกว่านั้น ถ้าเป็นเรา เราคงสู่มากกว่านี้... คือเคยมีประสบการณ์อยู่ในเหตุการณ์โจรปล้นเซเว่น ก็ไปตอนนอนบ้านเพื่อน ไปเซเว่นตอนกลางคืนเพราะหิว โจรเข้ามาปล้นชิมการ์ด หรือบัตรเติมเงินสักอย่าง ตอนนั้นก็อยู่กับเพื่อน โจรมันก็ถือปืนมา บอกว่าให้ก้มลง แล้วเราถือโทรศัพท์ไว้ในมือ แล้วมันก็ให้เราส่งมือถือมา ตอนแรกเราก็ไม่ส่งมันเลยเอาปืนตบหน้าเรา แต่คิดว่าน่าจะปืนปลอม เพราะไม่เจ็บ หน้าไม่เป็นอะไรเลย เพื่อนเลยแะมือเราแล้วส่งมือถือให้มัน พอมันปล้นเซเว่นเสร็จก็ออกไป... ไม่ให้มือถือเพราะว่าจะฮึดสู้ไง แต่เพื่อนเราไม่ให้ ไม่คิดจะยอมตั้งแต่แรกอยู่แล้ว” (วิภาวี กิตติเชียร, สัมภาษณ์, 28 พฤษภาคม 2559)

ซึ่งวิภาวี กิตติเชียร ได้เล่าอีกประสบการณ์ถึงครั้งหนึ่งที่ตนต้องเผชิญหน้ากับโจรว่า เนื่องจากตลอดทั้งเรื่อง ผู้ให้ข้อมูลไม่ได้เห็นถึงความพยายามของจอร์จในการเอาตัวรอดหรือพยายามต่อสู้กับโจรมากพอ จึงทำให้ผู้ให้ข้อมูลรู้สึกผิดหวังกับตัวละคร และเปรียบเทียบกับประสบการณ์ของตนที่ต้องเผชิญหน้ากับโจร ว่ายังมีความพยายามต่อรองกับโจรมากกว่า ทั้งๆ ที่ตนเป็นผู้หญิงคนหนึ่ง

“เซ็นเซอร์มันเซ็นเซอร์ได้ มันต้องเซ็นเซอร์ แต่คือเดี๋ยวนี้เซ็นเซอร์ชอบทำอะไรที่มันเกินหน้าที่อะ เรามองว่าแบบนั้นนะ อย่างหนังเรื่องอาบติ มันเป็นหนังผีอะ มันไม่ใช่หนังศีลธรรมหรือว่าหนังอะไรแบบนั้นที่จะต้องมาเซ็นเซอร์ แล้วก็บางอย่างที่มันเป็นประโยชน์อะ แต่ก็ไปเซ็นเซอร์ เช่น ชาวตุ๊กตาทาย ที่เป็นข่าวเกี่ยวกับนวัตกรรม ซึ่งในเนื้อข่าวที่เราเป็นคนผลิต คือเราต้องการจะบอกว่ามันมีคนญี่ปุ่นคนนึงที่มีอาการป่วยแบบนี้ คือ มันชอบมีเพศสัมพันธ์กับเด็ก ที่นี่ตุ๊กตา

ยางที่ผลิตออกมา มันจะเป็นเด็กที่อายุต่ำกว่าสิบขวบ เพื่อที่จะเอามาบำบัดคนที่มีความพิการป่วยทางนี้ แล้วมันมีวางขาย ในทางกลับกัน มันก็อาจจะช่วยลดการข่มขืนเด็กลงถ้ามันเลือกใช้อันนี้ แต่เซ็นเซอร์ให้เราเซ็นเซอร์ไม่ให้บอกอะไรแบบนี้ เราเลยมีความรู้สึกว่าเขาไม่ได้ดู Content ว่าเราตั้งใจจะบอกอะไร แต่แค่มาจับผิดเราว่า มันมีคำต่ำกว่าเก้าขวบ มันมีคำว่า เกี่ยวกับการล่วงละเมิดทางเพศ แต่ไม่ได้ดูภาพรวมว่า ผลสุดท้ายแล้วมันก็บอกว่าผลวิจัยมันชี้ออกมาว่า สามารถลดปริมาณการก่ออาชญากรรมลงได้จริง” (ขวัญชนก ใจเสงี่ยม, สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2559)

ในขณะที่ขวัญชนก ใจเสงี่ยม ผู้ที่รู้สึกขัดใจต่อระบบเซ็นเซอร์ในฉากต่างๆ ว่า จากประสบการณ์การทำงานที่ตนต้องเป็นผู้นำเสนอข่าวออกสู่สาธารณะ ตนมองว่า ระบบเซ็นเซอร์ภาพยังคงควรค่าแก่การดำรงอยู่ในสื่อไทย หากแต่ควรใช้วิจารณญาณในการตัดสินว่าภาพใดควรเซ็นเซอร์ มากกว่าการใช้เกณฑ์ตามกฎหมายระเบียบโดยไม่คำนึงถึงคุณค่าของเนื้อหานั้นๆ ซึ่งบางกรณีอาจมีประโยชน์ต่อสังคมมากกว่าการให้โทษแก่ผู้เสพก็เป็นได้

โดยสรุป จากการสัมภาษณ์ในประเด็นเรื่องประสบการณ์ พบว่าระหว่าง การรับชมภาพยนตร์ตัวอย่าง ฉากใดก็ตามที่มีความสอดคล้องกับประสบการณ์ผู้ให้ข้อมูล จะทำให้อุบัติการณ์เกิดการรับรู้และหยิบนำความรู้และประสบการณ์ของตนที่มีอยู่ ออกมาตีความเนื้อหาและแสดงทัศนคติต่อภาพยนตร์ในมุมมองผ่านประสบการณ์ในชีวิตจริงของตน ทั้งนี้จากการบอกเล่าของผู้ให้ข้อมูล พบว่ามีประสบการณ์ 3 เหตุการณ์ด้วยกันที่สอดคล้องกับแต่ละฉากในภาพยนตร์ คือ ประสบการณ์การเสพยาเสพติด ความรุนแรง ประสบการณ์เกี่ยวกับความรุนแรงทางตรง และอาชีพการงาน

จากข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่าปัจจัยทางวัฒนธรรม สามารถแบ่งออกมาได้ 3 ปัจจัยด้วยกัน คือ ปัจจัยด้านศีลธรรม ปัจจัยด้านค่านิยมเรื่องวัฒนธรรมสัตว์เลื้อย และปัจจัยด้านประสบการณ์ โดยทั้ง 3 ปัจจัยนี้ต่างส่งผลต่อความรู้สึก ความรู้ และทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์เรื่อง Funny Games ปัจจัยเหล่านี้ได้มีอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมของคนในสังคม อีกทั้งเพื่อเป็นการจัดระเบียบและมีหลักประเพณีปฏิบัติที่สอดคล้องกันระหว่างสมาชิก จึงจำเป็นต้องสร้างบรรทัดฐานหนึ่งขึ้นมา เพื่อให้สังคมเกิดความสงบสุขและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจะพูดถึงอีกครั้งในเรื่องการบ่มเพาะปัจจัยทางวัฒนธรรมของสังคมไทยในบทถัดไป

4.2.2 ปัจจัยทางสังคม

ปัจจัยทางสังคมหมายถึงโครงสร้างทางสังคม โดยพฤติกรรมของบุคคลหนึ่งต้องมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่นหรือสถาบันในสังคม เช่น สถาบันครอบครัว สถาบันการศึกษา สถาบันศาสนา สถาบันสื่อมวลชน สถาบันการปกครอง เป็นต้น ทั้งนี้ความสัมพันธ์ดังกล่าวต้องเกิดการถ่ายทอด การเรียนรู้ และออกกฎเกณฑ์ทางสังคม เพื่อเป็นบรรทัดฐานในการอยู่ร่วมกัน มีลักษณะกำหนดพฤติกรรมให้เป็นไปตามสภาพสังคม โดยในบริบทงานวิจัยชิ้นนี้จะพูดถึง 3 ปัจจัย คือ สถาบัน

ครอบครัว สถาบันสื่อสารมวลชน และหน่วยงานภาครัฐ ในการอธิบายถึงการรับรู้และทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่าง ผู้วิจัยสามารถนำเสนอได้ ดังนี้

4.2.2.1 สถาบันครอบครัว

สถาบันครอบครัว ถือเป็นสถาบันแรกของบุคคลในระบบสังคม ซึ่งเป็นสถาบันที่สำคัญยิ่ง เนื่องจากเป็นสังคมกลุ่มแรกที่ต้องเผชิญตั้งแต่แรกเกิดจนเติบโต กระบวนการปลูกฝังเลี้ยงดูจึงเริ่มขึ้นในสถาบันนี้ โดยการอบรมสั่งสอนเกี่ยวกับความประพฤติที่พึงปฏิบัติในการอยู่ร่วมกับสังคมใหญ่ ซึ่งจากบริบทในภาพยนตร์จะมีประเด็นเรื่อง การให้ความเคารพต่อผู้ใหญ่หรือที่เรียกว่า “ระบบอาวุโส” และวิธีการรับมือกับความรุนแรง จะเห็นได้จากบทสัมภาษณ์ ดังนี้

ผู้ให้ข้อมูลได้อธิบายถึงความคิดเห็นเกี่ยวกับการกระทำความรุนแรงของจอร์จที่มีต่อผู้บุกรุกว่า

“คิดว่าการที่เขาตบ เพราะว่าเขาอายุมากกว่า หรืออีกใจหนึ่ง เราารู้สึกว่าเขาคิดว่ามันเป็นหลานของบ้านข้างๆ ที่รู้จักเลยกล้าทำ เลยไม่คิดว่าจะมันกล้าทำอะไรแบบนี้กลับ... ที่บ้านสอนเรื่องให้มีสัมมาคารวะ ซีเรียสเรื่องคำสุภาพ ถ้าเสียมารยาทเขาจะตี” (ขวัญชนก ใจเสีียม, สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2559)

ขวัญชนก ใจเสีียม พูดถึงประเด็นที่ว่า เนื่องจากจอร์จมีอายุมากกว่า จึงสามารถกระทำการตบหน้าพอลผู้เข้ามาบุกรุกในอาณาเขตบ้านตน เพื่อเป็นการสั่งสอนต่อถ้อยคำที่ไม่สุภาพ และเมื่อผู้สัมภาษณ์ถามถึงสาเหตุที่คิดว่าทำไมการกระทำของจอร์จจึงเป็นเรื่องที่ยอมรับได้ ผู้ให้ข้อมูลจึงตอบกลับว่า ตนเข้าใจการกระทำของจอร์จ เนื่องจากครอบครัวปลูกฝังเรื่องการมีสัมมาคารวะและการใช้คำพูดสุภาพต่อผู้ใหญ่ ซึ่งในฉากนี้ พอลผู้ที่ยุ่่น้อยกว่าได้เริ่มพูดจาล้อเลียนจอร์จ ซึ่งถือเป็นการไม่เคารพต่อกฎเกณฑ์เรื่องอายุ ดังนั้นการตบหน้าจึงถือเป็นบทลงโทษต่อผู้ที่แสดงกิริยาที่ไม่สุภาพต่อผู้ใหญ่

“อันนี้ผมรู้สึกที่ ตัวเด็กก็ผิด ถ้าเป็นสังคมบ้านเรา อย่างผมถูกสอนมาว่า ถ้าผมวางจานข้าวไว้ แล้วญาติผมเดินมาเตะ แล้วเขาแก่กว่า ผมก็ผิดที่ผมวางจานข้าวไม่เป็นระเบียบ แต่ถ้าผู้ใหญ่วางจานข้าวไว้ แล้วผมเดินไปเตะ ผมก็ผิดที่ผมเดินไม่ระวัง สุดท้ายมันก็อยู่ที่เรื่องของอายุ ความอาวุโส ผมก็ไม่รู้ว่า culture ของหนังอเมริกันเป็นยังไง แต่ถ้าเป็นบ้านเราก็เป็นเรื่องช่วงอายุเป็นสิ่งสำคัญ” (ปีใหม่ อัสวพาศิษฐ์, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2559)

จากนั้นปีใหม่ อัสวพาศิษฐ์ ได้ขยายความต่อว่า ตนก็ถูกเลี้ยงดูมาในระบบอาวุโสเช่นกัน จากการยกตัวอย่างข้อคิดข้างต้น สรุปได้ว่า ในสังคมไทย ไม่ว่าเราจะอยู่ในตำแหน่งใดก็ตาม เมื่อสถานการณ์นั้นผู้ที่มีอายุน้อยกว่ายอมเสียเปรียบผู้ที่มีอายุมากกว่า ไม่ว่าเหตุผลของการกระทำที่แท้จริงคืออะไร แต่สังคมก็ยอมให้ผู้อาวุโสใช้สิทธิในการตัดสินและลงโทษผู้น้อยก่อนเสมอ ซึ่งแสดงให้เห็นในฉากที่จอร์จตบ หน้าพอล

นอกจากนี้ อนุวัฒน์ ปัญหะภูริเวทและวิภาวี กิตติเชียร ได้อธิบายถึงการถูกอบรมสั่งสอนจากครอบครัวในเรื่องวิธีการรับมือกับความรุนแรงไว้ว่า

“ถ้าเป็นผม ผมคงไม่คุยต่อ เดี๋ยวนี้ ไม่ได้คิดจะทำร้ายร่างกายกัน เพราะมันไม่ได้ขนาดนั้น... ที่บ้านสอนไม่ให้มีเรื่อง ผมว่าทุกครอบครัวต้องมีอยู่แล้ว แบบอย่าไปมีเรื่องกับเขา อย่าไปทำร้ายเขา หลีกเลี้ยงให้มากที่สุด” (อนุวัฒน์ ปัญหะภูริเวท, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2559)

“จอร์จตบหน้าพอล แล้วปีเตอร์เอาไม้ฟาดขาจอร์จ ก็สมเหตุสมผลนะทำมาก็ทำกลับ ไมโง่ เริ่มก่อนเอง... ที่บ้านสอนให้สู้กลับ อารมณ์บอกว่าอย่าทำตัวอ่อนแอกว่า” (วิภาวี กิตติเชียร, สัมภาษณ์, 28 พฤษภาคม 2559)

อนุวัฒน์ ปัญหะภูริเวท ได้ให้เหตุผลที่ตนเลือกที่จะหลีกเลี้ยงการตอบโต้ความรุนแรงโดยการออกจากพื้นที่เกิดเหตุว่า ครอบครัวมักสอนอยู่เสมอให้หลีกเลี้ยงเหตุการณ์ที่สุ่มเสี่ยงต่อการเกิดความรุนแรงกับตนเอง หรือการตอบโต้กลับด้วยความรุนแรงกับผู้อื่น ในขณะที่วิภาวี กิตติเชียร ได้ถูกอบรมจากครอบครัวในลักษณะตรงกันข้าม กล่าวคือ เมื่อถูกกระทำความรุนแรงทางร่างกายก่อน เราต้องตอบโต้ความรุนแรงนั้นกลับเพื่อไม่ให้ตนตกอยู่ในสถานะผู้เสียเปรียบ

โดยสรุป จากการสัมภาษณ์เกี่ยวกับปัจจัยด้านสถาบันครอบครัว พบว่า ในฉากที่จอร์จ ตบหน้าพอล ผู้ให้ข้อมูลได้ตีความหมายสารจากฉากดังกล่าวออกเป็น 2 ประเด็น คือ การเคารพผู้อาวุโสและวิธีการรับมือกับความรุนแรง ซึ่งปัจจัยที่ทำให้ผู้ให้ข้อมูลตีความในลักษณะนั้น เนื่องจากการถูกอบรมสั่งสอนในพื้นฐานครอบครัวที่แตกต่างกัน

4.2.2.2 สถาบันสื่อสารมวลชน

สถาบันสื่อสารมวลชน ถือว่าเป็นสถาบันหนึ่งที่ถูกโจมตีมากที่สุดในเรื่องการผลิตซ้ำภาพความรุนแรงและการชี้นำทางความคิด ซึ่งอาจนำไปสู่ความเคยชินต่อความรุนแรงและก่อให้เกิดอาชญากรรมได้ จะเห็นได้จากการทบทวนวรรณกรรมในบทที่ 2 ซึ่งมีงานวิจัยที่แสดงถึงผลกระทบจากการผลิตของสื่อจนเกิดความเสียหายต่อสังคม ทั้งนี้เนื่องจากความรุนแรงถูกแฝงอยู่ในสื่อทุกประเภท ไม่เว้นแม้กระทั่งสื่อบันเทิงอย่างละครหรือภาพยนตร์ แท้จริงแล้วความต้องการของผู้รับสารเองก็มุ่งที่จะเสพความรุนแรงจากสื่อเช่นกัน ดังนั้นสื่อจึงได้ผลิตความรุนแรงเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้รับสาร ซึ่งจะเห็นได้จากบทสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้

ผู้ให้ข้อมูลเริ่มตีความสารในฉากที่พอลสอนเด็กถึงวิธีการยิงปืนว่า

“ในเมื่อเรามีสื่อในมือ แล้วเราไปสอนเขา ไปบอกวิธีเขา มันก็ทำได้ มันก็ทำให้เขาทำเป็น รับรู้ได้” (อนุวัฒน์ ปัญหะภูริเวท, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2559)

“เหมือนเขาต้องการจะสื่อว่า สื่อสามารถชี้นำความคิดเราได้ Scope ความคิดเราได้ ก็มีบางอย่างที่สื่อปลูกฝัง mindset ของคนไปแล้วว่าต้องเป็นแบบนี้ๆ มันไม่ใช่แค่เรื่อง

ความรุนแรง มันคือทุกเรื่อง เราเห็นจนเราเคยชิน เราเลยคาดหวังว่ามันต้องเป็นแบบนี้” (วันวิ ตั้งสุวรรณ, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2559)

“คือไม่ใช่แค่เรื่องนี้แหละ แต่หมายถึงหลายๆ เรื่อง ก็เหมือนสื่อสอนเรา ให้ทำความรุนแรง สื่อนี้เป็นตัวให้เลียนแบบเลย คือทุกคนแบ่งเลียนแบบสื่อหมดอะ” (ปิใหม่ อัสวพณิชย์, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2559)

“เรื่องการใช้ปืนป้องกันตัว สื่อก็เป็นคนสอน เด็กรู้จักปืน สื่อสำหรับเด็ก ยังมีปืนเลย” (วิภาวี กิตติเชียร, สัมภาษณ์, 28 พฤษภาคม 2559)

“มันควรสอน มันควรรู้ไม่ต้องปิดบังหรอก ดีกว่ามันไปรู้เองแล้วพลาด ไปยิงคนอื่นตาย มันควรรู้ว่าถ้ามีลูกกระสุนแล้วยิงคือตาย โอเค รู้ว่าไม่ควรทำอย่างนี้ อย่างน้อยก็เป็น การสอนอย่างหนึ่งในสื่อ” (สุวิสุทธิ บุตรไสว, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2559)

อนุวัฒน์ ปัญญาภิเวท ได้เริ่มกล่าวว่า การที่เรามีสื่อเป็นเครื่องมือในการ สื่อสาร เราสามารถใช้อำนาจนั้นในการผลิตเนื้อหาสาระที่มีความรุนแรงไปสู่ตัวผู้รับสารได้ ซึ่งผู้รับสารก็ จะสามารถรับรู้และซึมซับสารนั้นไปโดยปริยาย และวันวิ ตั้งสุวรรณ จึงได้อธิบายต่อว่า การนำเสนอ ของสื่อแม้ว่าจะไม่ได้สื่อสารเนื้อหาความรุนแรงโดยตรงต่อผู้รับสาร เนื่องด้วยเรื่องศีลธรรมเข้ามา เกี่ยวข้อง การนำเสนออย่างตรงไปตรงมาจึงมักถูกสกัดกั้นจากสถาบันการปกครอง ด้วยเหตุนี้สื่อจึง เลือกรูปการนำเสนอในลักษณะการชี้นำทางความคิดแทน ซึ่งสิ่งนี้ถือเป็นการติดตั้งกรอบความคิดและ ค่านิยมเรื่องความรุนแรงให้กับผู้รับสารอย่างไม่ทันตั้งตัว และเมื่อผู้รับสารเคยชินกับความรุนแรงนั้น แล้ว ความคาดหวังในการเสพสื่อจึงเกิดขึ้น

เมื่อสังคมไม่สามารถควบคุมปฏิบัติการของสื่อได้ ความกังวลที่ว่าเด็ก และเยาวชนจะเกิดการเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงในสื่อ จึงกลายเป็นข้ออ้างของระบบเซ็นเซอร์ ในการปิดกั้นการรับรู้ของเด็ก เพื่อลดความเสี่ยงต่อการเลียนแบบพฤติกรรมที่ไม่ถูกไม่ควร เนื่องจากความไม่เหมาะสมในวุฒิภาวะ ปิใหม่ อัสวพณิชย์ จึงแสดงความเห็นว่า แม้ว่าจะมีระบบการ เซ็นเซอร์ที่ปิดกั้นทางสายตาต่อเด็ก แต่การนำเสนอในลักษณะชี้นำทางความคิดจากฉากดังกล่าว ก็ เป็นช่องว่างให้สื่อได้นำเสนอความรุนแรงทางอ้อมต่อเด็ก และในท้ายที่สุดแล้ว เด็กก็ยังสามารถ เลียนแบบพฤติกรรมที่เห็นจากสื่อได้อยู่ดี วิภาวี กิตติเชียร จึงเสริมต่อว่าแม้ว่าจะมีการเซ็นเซอร์อาวุธ ปืนในสื่อภาพยนตร์หรือละคร เหตุผลเรื่องวุฒิภาวะของเด็กและเยาวชนก็ยังไม่มือน้ำหนักมากพอที่จะ สามารถปิดกั้นการรับรู้ของเด็กได้ เพราะสุดท้ายแล้วอาวุธปืนหรือความรุนแรงก็ยังคงแฝงอยู่ในสื่อ สำหรับเด็กอยู่ดี

ในทางกลับกัน สุวิสุทธิ บุตรไสว ได้แสดงความเห็นต่างในเรื่องนี้ว่า บางครั้งการนำเสนอภาพความรุนแรง (การสอนเด็กยิงปืน) เป็นวิธีการที่มีประโยชน์อย่างหนึ่ง โดย อธิบายว่า การสอนเด็กยิงปืนถือเป็นการให้เด็กเรียนรู้ถึงความอันตรายของอาวุธนั้นว่ามีอำนาจ

ทำลายล้างมากเพียงใด ด้วยเหตุนี้การสอนเด็กโดยตรงอาจเป็นทางออกที่ดีกว่าการเซ็นเซอร์ภาพ ความรุนแรงนั้น แล้วเด็กเกิดความสงสัยและไปค้นหาความจริงด้วยตนเอง

นอกจากเรื่องการทำหน้าที่ของสื่อแล้ว ผู้ให้ข้อมูลยังกล่าวถึงอิทธิพลของสื่อละครว่า

“เพราะละครส่วนใหญ่มีฉากถอดเสื้อ แล้วก็ทำตามด้วยมีอะไรกันมั่ง”
(ยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2559)

“ตบหน้าดูเป็นเรื่องธรรมดา... มีให้เห็นกันบ่อยอยู่แล้ว ทั้งในหนังไทยหรือละครไทย ที่เป็นฉากตบหน้า พ่อตบลูกชาย อะไรแบบนี้ มันมีบ่อยเรื่องแบบนี้ อย่างพระเอกเป็นคนไม่ดี อย่าง เคน ชีรเดช ในสวรรค์เบี่ยง อะไรแบบนี้ ก็มันเห็นบ่อย ฉากตบหน้าเป็นเรื่องปกติอยู่แล้วที่เราได้รับกัน” (ปีใหม่ อัครพณิชย์, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2559)

โดยยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด ได้กล่าวว่า สื่อละครมีการชี้นำทางความคิด โดยผลิตรูปแบบซ้ำๆ จนผู้รับสารเกิดความเคยชิน และสามารถคาดเดาเหตุการณ์ต่อไปได้ ซึ่งปีใหม่จึงขยายความต่อว่า ความเคยชินต่อความรุนแรงจะเห็นได้จากการผลิตซ้ำในสื่อภาพยนตร์และสื่อละคร เช่น การตบหน้า ที่ปรากฏจนผู้ชมไม่รู้สึกลงถึงความรุนแรงนั้นแล้ว ทั้งๆ ที่การตบหน้าถือเป็นการทำร้ายร่างกายให้อีกฝ่ายบาดเจ็บก็ตาม

สรุปจากการสัมภาษณ์ พบว่าผู้ให้ข้อมูลทุกคนมุ่งประเด็นไปที่ปฏิบัติการของสื่อที่นำเสนอภาพความรุนแรงโดยการชี้นำทางความคิด และข้อบกพร่องของระบบเซ็นเซอร์ที่เปิดช่องว่างให้สื่อได้สอดแทรกความรุนแรงเข้าไป แม้กระทั่งสื่อสำหรับเด็กก็ตาม การเลียนแบบพฤติกรรมในสื่อจึงสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาไม่ว่าการปิดกั้นนั้นจะมิดชิดมากเพียงใด อีกทั้งยังมีประเด็นเรื่องการผลิตซ้ำภาพความรุนแรงในสื่อละครและสื่อภาพยนตร์จนทำให้ผู้รับสารเกิดความเคยชิน และคาดหวังความรุนแรงที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ โดยไม่รู้สึกรู้สาอะไร

4.2.2.3 หน่วยงานภาครัฐ

หน่วยงานภาครัฐ เป็นหน่วยงานหนึ่งในสถาบันการปกครอง ซึ่งตามโครงสร้างทางสังคมแล้ว หน่วยงานภาครัฐถือว่าอยู่เหนือประชาชนทั่วไป เนื่องด้วยการทำหน้าที่ที่ต้องสร้างกฎระเบียบแบบแผนและความสงบสุขให้แก่สังคม การปลูกฝังค่านิยมอันดีงามจึงเป็นส่วนหนึ่งของหน้าที่หน่วยงานภาครัฐเช่นกัน ซึ่งในบริบทของงานวิจัยชิ้นนี้ จะพูดถึงการปลูกฝังเรื่องการทำ ความสำคัญต่อเด็กและเยาวชน กล่าวคือ เรามักจะกีดกันเด็กออกจากสื่อสำหรับผู้ใหญ่ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องอาวุธ เหล้า บุหรี่ ภาพอนาจาร หรือแม้กระทั่งภาพที่สื่อถึงการกระทำความรุนแรงที่อาจกระทบต่อจิตใจเด็ก เนื่องจากเราเชื่อว่า “เด็กคือผู้บริสุทธิ์” สิ่งเหล่านี้ล้วนแล้วแต่เป็นการปลูกฝังความคิดจากหน่วยงานภาครัฐ เพื่อให้คนในสังคมตระหนักถึงความสำคัญของเด็ก ชุดความคิดดังกล่าวจึงส่งผล

ต่อความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลเมื่อเด็กได้สัมผัสกับความรุนแรงที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังจะเห็นได้จากบทสัมภาษณ์ ดังนี้

ผู้สัมภาษณ์ได้ตั้งคำถามถึงความรุนแรง เมื่อเด็กมีป็นอยู่ในการครอบครอง

“ถ้าล้าง Background ทั้งหมด ภาพเด็กถือปืนกำลังจะยิงคนกับผู้ใหญ่ถือปืนกำลังจะยิงคน ภาพเด็กถือปืนรุนแรงกว่าด้วยซ้ำ จะรู้สึกว่าการทำอะไรมันโหดจังเลย มีเด็กที่จะฆ่าคนด้วย เพราะว่าด้วย Perception ของคนแล้ว เด็กเป็นอะไรที่ Pure มาก ถ้าเด็กสามารถทำความรุนแรงขนาดนี้ได้ ในภาพของสื่อบางอย่างที่เราเห็น มันรุนแรงยิ่งกว่าผู้ใหญ่อีก เพราะการเห็นผู้ใหญ่ทำความรุนแรงเป็นเรื่องปกติอยู่แล้ว” (วันรวี ตั้งสุวรรณ, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2559)

“เราว่าฉากที่เด็กถือปืนยิงดูรุนแรงกว่า เราว่าด้วยอายุและวุฒิภาวะอะไรด้วยแล้ว คือมันต้องกลัวนะ แบบตอนแรกมันวิ่งมาอย่างล็กเลยนะ แต่ก็อาจจะด้วยสถานการณ์โดนบีบด้วย แต่ว่าถ้าเป็นเด็กยิง เราว่ามันจะน่ากลัวกว่านี่ คือโตมาแล้วมันจะเป็นคนแบบไหน” (ขวัญชนก ใจเสงี่ยม, สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2559)

จะเห็นได้ว่า วันรวี ตั้งสุวรรณ และขวัญชนก ใจเสงี่ยม ได้ให้ความเห็นในทิศทางเดียวกัน คือ เด็กถูกวางสถานะให้เป็น “ผู้บริสุทธิ์” และปืนถือเป็นอาวุธที่มีความรุนแรงและควรอยู่ห่างออกจากเด็ก จากการให้เหตุผลเรื่องอายุและวุฒิภาวะ การที่เด็กมีป็นอยู่ในการครอบครองอาจเป็นภาพที่ไม่คุ้นชินสำหรับบุคคลทั่วไป และหากเกิดการใช้ปืนขึ้นจริง ก็จะเป็นเหตุการณ์ที่มีความรุนแรงมากกว่าที่ผู้ใหญ่ใช้อาวุธปืน เนื่องจากเราเคยชินกับภาพในสื่อที่ผู้ใหญ่ใช้ปืนเพื่อกระทำการบางอย่าง

จากนั้นปีใหม่ อศวพณิชย์ ได้โยงเรื่องเด็กกับเรื่องเพศไว้ว่า

“พอมันเข้ามาถึงเรื่องเซ็กส์ เรื่องมีเพศสัมพันธ์ ตัวพอมันก็เลยรู้สึกว่าจะไม่อยากให้ลูกชายฟัง เพราะลูกชายยังเด็ก อย่างแรกก็ต้องสื่อว่า โอเค เด็กกับเรื่องเซ็กส์ เด็กกลายเป็นผู้บริสุทธิ์ ถูกแยกออกจากเซ็กส์ เท่ากับว่าเรื่องเซ็กส์ เด็กไม่มีสิทธิ์รับรู้ เหมือนให้แทนภาพว่าเซ็กส์เป็นเรื่องความรุนแรงที่เด็กไม่ควรเข้ามาเกี่ยว” (ปีใหม่ อศวพณิชย์, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2559)

ปีใหม่ อศวพณิชย์ ได้ตอกย้ำอีกครั้งถึงสถานะของเด็กที่ถูกสร้างภาพตัวแทนเป็น ผู้บริสุทธิ์ และเรื่องเพศเป็นสื่อสำหรับผู้ใหญ่ที่มีความรุนแรงและไม่เหมาะสมกับเด็ก ดังนั้นเด็กและเรื่องเพศจึงถูกแยกออกจากกันโดยสิ้นเชิง และหน่วยงานภาครัฐจึงเข้ามามีบทบาทในการจัดการเซ็นเซอร์สิ่งเหล่านี้ เพื่อปิดกั้นการรับรู้ของเด็กก่อนถึงวัยอันควร

นอกจากเรื่องเด็กและเยาวชนแล้ว ขวัญชนก ใจเสงี่ยม ได้แสดงความไม่ไว้วางใจต่อหน่วยงานตำรวจในฉากที่จอร์จพยายามโทรหาดำรวจ แต่ไม่ได้รับการตอบรับ

“ก็อยากให้โทรติดนะ คือก็ไม่รู้ว่าโทรหาดำรวจหรือโทรหาใครที่อยู่แถวนั้น แบบไหนมันจะเร็วกว่ากัน บางทีตำรวจก็ฟังไม่ได้ แต่เหมือนมันก็ได้พยายามนึกถึงเพื่อนบ้าน

เลย... อย่างคดีพ่อเรา ก็เห็นชัดๆ ว่าชนคนตาย แต่สิ่งที่ได้ก็คือ ไม่มีตั้งค์ ซึ่งเราก็ไม่ได้แบบ ว่ามีมึงจะต้องมีตั้งค์หรืออะไร เพียงแค่แบบมีมึงผิดแล้วยังใจจะ กฎหมายก็ทำอะไรมึงไม่ได้ มีมึงก็ประกันตัว ” (ขวัญชนก ใจเสงี่ยม, สัมภาษณ์, 29 พฤษภาคม 2559)

ขวัญชนก ใจเสงี่ยม ได้อธิบายถึงความสิ้นหวังในตัวละครจอร์จที่ไม่สามารถขอความช่วยเหลือจากตำรวจได้ และแสดงความเห็นว่า ควรขอความช่วยเหลือจากบุคคลอื่นนอกเหนือจากตำรวจ เนื่องจากตนมีความผิดหวังต่อการทำหน้าที่ของหน่วยงานรักษาความยุติธรรมจากประสบการณ์ส่วนตัวเรื่องอุบัติเหตุของผู้เป็นพ่อ แต่กลับถูกเมินจากผู้พิทักษ์สันติราษฎร์ ทำให้ผู้ให้ข้อมูลมีความรู้สึกในแง่ลบต่อการทำหน้าที่ของตำรวจ และส่งผลต่อการตีความสารในภาพยนตร์ฉากดังกล่าวในแง่ไม่ไว้วางใจในกระบวนการยุติธรรม

โดยสรุป จากการสัมภาษณ์ พบว่าการทำหน้าที่ของหน่วยงานภาครัฐในเรื่องเด็กและเยาวชน มีการปลูกฝังความคิดเรื่องเด็กเป็นผู้บริสุทธิ์ และถูกแยกออกจากสื่อสำหรับผู้ใหญ่ที่มีความรุนแรงแตกต่างกันไป ซึ่งในความเป็นจริงแล้วเด็กกลายเป็นผู้ที่ไม่มีความเสี่ยงในการโต้แย้งต่อการปิดกั้นการรับรู้ของผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า การจำกัดเสรีภาพของเด็กโดยให้เหตุผลเรื่องความดีงามเข้ามาเป็นตัวช่วย ทำให้เด็กถูกควบคุมจากโครงสร้างทางสังคม นอกจากนี้เรื่องกระบวนการยุติธรรมก็เช่นกัน เมื่อหน่วยงานความยุติธรรมไม่สามารถตอบสนองความต้องการของประชาชนได้ ความศักดิ์สิทธิ์ของกฎหมายจึงถูกลดทอนลง กลายเป็นความล้มเหลวทางโครงสร้างที่ไม่ทำหน้าที่อย่างที่ควรจะเป็น ความผิดหวังและไม่ไว้วางใจจากประชาชนจึงเกิดขึ้น

สรุปจากข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่าปัจจัยทางสังคม สามารถแบ่งออกมาได้ 3 สถาบันด้วยกัน คือ สถาบันครอบครัว สถาบันสื่อสารมวลชน และหน่วยงานภาครัฐ ซึ่งการทำหน้าที่ตามโครงสร้างทางสังคมของแต่ละสถาบัน มักส่งผลกระทบต่อวงกว้างในสังคมไทยเสมอ ไม่ว่าจะเป็นสถาบันครอบครัวที่เป็นสถาบันแรกในการปลูกฝังอบรมบ่มเพาะ เพื่อให้บุคคลนั้นสามารถอยู่ร่วมกับคนในสังคมใหญ่ได้ ไม่ว่าจะเป็นการสอนเรื่องการมีสัมมาคาราวะต่อผู้ใหญ่ วิธีการรับมือกับความรุนแรง ในส่วนของสถาบันสื่อสารมวลชนเรื่องความรับผิดชอบต่อการผลิตสื่อความรุนแรงที่มีรูปแบบการผลิตซ้ำจนผู้บริโภคเกิดความเคยชินต่อความรุนแรง และส่วนของหน่วยงานภาครัฐที่ปลูกฝังความคิดเรื่องเด็กคือผู้บริสุทธิ์ และควรถูกแยกออกจากสื่อของผู้ใหญ่ที่ต้องใช้วุฒิภาวะและวิจารณญาณในการเปิดรับ แต่การไม่อนุญาตให้เด็กเปิดรับสื่อบางประเภทนั้น กลายเป็นคำตัดสินจากผู้ใหญ่ที่มีอำนาจฝ่ายเดียว โดยไม่ได้คำนึงถึงสิทธิของเด็กในการโต้แย้งต่อเสรีภาพของตน รวมไปถึงการไม่ทำหน้าที่ของหน่วยงานความยุติธรรมเท่าที่ควรจะเป็น อาจทำให้สถาบันการปกครองถูกลดความน่าเชื่อถือ และเกิดการสั่นคลอนทางโครงสร้างได้ จากที่กล่าวมาทั้งหมด การอบรมบ่มเพาะและการขัดเกลาทางสังคมจากทุกสถาบัน ทำให้ผู้ให้ข้อมูลมีความรู้และทัศนคติต่อภาพยนตร์ตัวอย่างตามข้อมูลข้างต้นนั่นเอง

4.2.3 ปัจจัยทางเทคนิคภาพยนตร์

เทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ถือเป็นส่วนหนึ่งที่มีผลต่อความรู้และทัศนคติของผู้ชม เมื่อผู้ชมได้รับการเสนออย่างสม่ำเสมอ การถูกบ่มเพาะในระยะเวลาช่วงหนึ่งอาจนำไปสู่พฤติกรรมของผู้รับชมก็เป็นได้ โดยงานวิจัยชิ้นนี้ ภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยกล่าวถึง จะหมายถึงแค่ภาพยนตร์แนวสยองขวัญเท่านั้น ทั้งนี้พฤติกรรมการเสพภาพยนตร์ของผู้ชมมักคุ้นชินกับเทคนิคการถ่ายทำของภาพยนตร์กระแสหลัก และสามารถเข้าถึงเนื้อหาที่นำเสนออย่างตรงไปตรงมาได้โดยไม่ยากเย็นนัก ด้วยความที่ภาพยนตร์กระแสหลักเข้าถึงได้ง่ายนี้ ทำให้ผู้ชมไม่มีอคติต่อการรับชม ณ ช่วงเวลานั้น การซึมซับความรุนแรงจึงเป็นไปอย่างไม่รู้เนื้อรู้ตัว เช่น ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ ภาพยนตร์แอ็คชั่น และอื่นๆ อีกมากมาย ที่ใช้เทคนิคการถ่ายทำและความอลังการด้านการผลิต เบี่ยงเบนประเด็นความรุนแรงของภาพยนตร์ให้ผู้ชมรู้สึกเพลิดเพลินไปกับความรุนแรงนั้นโดยไม่รู้สึกรู้สาอะไร จนกระทั่งมีภาพยนตร์นอกกระแสอย่างเรื่อง Funny games เข้ามาเป็นบททดสอบให้กับผู้ชมหนึ่งที่เสพติดความรุนแรงจากแนวคิดของผู้กำกับ รูปแบบการเล่าเรื่อง และเทคนิคการเซ็นเซอร์ภาพที่ต้องการเสียดสีความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์ การไม่นำเสนอภาพความรุนแรง แต่ยังรับรู้ได้จากการได้ยิน ปัจจัยที่จะกล่าวต่อไปนี้จะสิ่งที่ตั้งคำถามต่อผู้ชมว่าตนมีความรุนแรงมากเพียงใด ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอนำเสนอข้อมูลดังต่อไปนี้

4.2.3.1 ผู้ผลิต

ผู้ผลิตในที่นี้จะหมายถึง “ผู้กำกับภาพยนตร์” ซึ่งเป็นผู้ที่มีอิทธิพลต่อการสื่อความหมายและผู้ควบคุมทิศทางหนึ่งให้เป็นไปตามแนวคิดของผู้เขียนบท โดยภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้เขียนบทและผู้กำกับคือบุคคลเดียวกัน นั่นก็คือ Michael Haneke ซึ่งมีผลงานเกี่ยวกับการเสียดสีความรุนแรงมาแล้วหลายเรื่อง การเลือกวิธีการนำเสนอและการถ่ายทอดแนวคิดของผู้กำกับจึงกลายเป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อทัศนคติและการรับรู้ของผู้ชม จะเห็นได้จากบทสัมภาษณ์ ดังนี้

ผู้สัมภาษณ์ได้สอบถามถึงความคิดเห็นว่าใครมีความรุนแรงที่สุด

“คิดว่าคนสร้างเกมอะรุนแรง ถ้าจะมีใครรุนแรงก็น่าจะเป็นผู้กำกับที่สร้างหนังออกมาเป็นแบบนี้ คือรู้สึกว่าการรุนแรงเกิดขึ้นเพราะพฤติกรรมของทั้งสองฝ่ายส่งเสริมกัน จนกลายเป็นความรุนแรงก้อนหนึ่งที่ทำให้ทั้งเรื่องดำเนินเรื่องไปได้” (สุวิสุทธิ์ บุตรไสว, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2559)

“เพราะคนที่จะกำกับหนังรุนแรงได้ ผมคิดว่าเขาก็จำเป็นต้องมีภาพแทนของความรุนแรงในหัวเขาอยู่แล้ววีรเปล่า คือเหมือนเขาก็คงคิดแบบพีแผละว่าจะสื่ออะไรออกมา คือตัวนักแสดงมันก็ไม่เกี่ยว หรือตัวละครมันก็ไม่เกี่ยว มันอยู่ที่ผู้กำกับกำหนดทุกอย่างว่าจะให้หนังเป็นยังไง... ผมก็ไม่รู้นะ แต่ฉากที่เขาเซ็นเซอร์ ผมก็จินตนาการไปหมดแล้ว อย่างฉากผู้หญิงถอดเสื้อ ผมก็นึกว่าจะถูกข่มขืน” (ปีใหม่ อัครพาณิชย์, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2559)

จากข้างต้น จะเห็นได้ว่าสุวิสุทธิ บุตรไสว และปีใหม่ อัครพยานิชย์ มีความเห็นตรงกันว่า ผู้ที่มีความรุนแรงที่สุดในเรื่องนี้ก็คือ ผู้กำกับ เนื่องจากแนวคิดของภาพยนตร์และวิธีการถ่ายทอแนวคิดนั้น รวมไปถึงการสร้างบทที่มีเนื้อหารุนแรง ในขณะที่ตัวละครเป็นเพียงหุ่นเชิดของผู้กำกับเท่านั้น

“รู้สึกเลือกอะไรไม่ได้เลย ผู้กำกับหักหลังหมด” (นวพร จิรสาธิต, สัมภาษณ์, 27 พฤษภาคม 2559)

“รู้สึกว่าผู้กำกับพยายามจะเล่นตลกอะไรสักอย่างแน่ๆ ด้วยความที่วาดูจบไปแล้ว ไม่รู้ว่าเจตนาคือ หนึ่งถูกปั่นไว้แล้วว่าครอบครัวจอร์จต้องแพ้มืด ไม่ว่าหนังจะทำอย่างไร สุดท้ายมันมีคนที่กำลังคนเดียว อยากได้อะไรก็ทำได้หมด” (วันวิ ตั้งสุวรรณ, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2559)

นวพร จิรสาธิต รู้สึกถึงการถูกควบคุมจากผู้กำกับที่พยายามเล่นกับความหวังของผู้ชม แล้วทำลายความหวังนั้นทิ้งภายในไม่กี่วินาทีต่อมา นางสาววันวิ ตั้งสุวรรณ จึงขยายความต่อว่า เจตนาของผู้กำกับคือต้องการสร้างภาพยนตร์ที่ผู้บริสุทธ์ไม่มีทางรอดตั้งแต่เริ่มเรื่องแล้ว ไม่ว่าจะสถานการณ์จะเป็นอย่างไรหรือผู้ชมจะเอาใจช่วยมากแค่ไหน ผู้ที่มีอำนาจในการกำหนดทิศทางจะมีได้เพียงผู้เดียว นั่นก็คือ ตัวผู้กำกับเอง

โดยสรุป พบว่าผู้ให้ข้อมูลมีทัศนคติต่อผู้กำกับใน 2 ประเด็น คือ ในประเด็นแรกเรื่องความรุนแรงในตัวผู้กำกับ ซึ่งสะท้อนออกมาจากแนวคิดของภาพยนตร์และวิธีการนำเสนอแนวคิดนั้น แม้ว่าภาพที่เสนอออกมาจะไม่ได้มีภาพความรุนแรงอย่างโหดเหี้ยม แต่ความรุนแรงที่ผู้ให้ข้อมูลนิยามตัวผู้กำกับนั้น คือความรุนแรงด้านเนื้อหาและการสร้างตัวละคร ในประเด็นที่สอง ผู้ให้ข้อมูลรู้สึกถูกควบคุมจากผู้กำกับ กล่าวคือ ผู้กำกับพยายามใช้อำนาจของตนในการกำหนดโครงสร้างการเล่าเรื่องให้ไปในทิศทางที่ตรงกันข้ามกับความต้องการของผู้ชม เพื่อสร้างความขัดแย้งและทำลายความคาดหวังของผู้ชมที่ต้องการเข้ามาเสพความรุนแรงเหมือนภาพยนตร์สยองขวัญที่เคยชิน

4.2.3.2 รูปแบบการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์แนวสยองขวัญมักจะมีฉากโหดหรือฉากน่าให้เห็นอย่างโจ่งแจ้ง โดยภาพยนตร์ทั่วไปมักใช้เทคนิคเพื่อเสริมให้ภาพความรุนแรงดูสมจริงมากกว่าการเซ็นเซอร์ ภาพความรุนแรงนั้นนอกจากมโนทัศน์ การผลิตภาพรุนแรงที่เหี้ยมโหดและสมจริงอาจเป็นผลมาจากความต้องการเสพความรุนแรงของผู้ชมที่ไม่สามารถพบเจอได้ในชีวิตจริงเช่นกัน ภาพยนตร์ประเภทนี้จึงถือเป็นทางออกหนึ่งของผู้ที่ต้องการเปิดรับความรุนแรงและตอบสนองต่อความรู้สึกตน ในทางกลับกันภาพยนตร์ตัวอย่างได้มีการนำเสนอในรูปแบบที่ต่างออกไปจากภาพยนตร์สยองขวัญทั่วไป กล่าวคือ มีนำเสนอทั้งเนื้อหา ภาพ และบทสนทนาที่เสียดสีผู้ชม เรื่องความเคยชินต่อการเสพสื่อที่มี

ความรุนแรงอย่างโจ่งแจ้ง การสร้างรูปแบบที่ผิดแผกไปจากขนบหนังทั่วไป ดังนั้นนี่คือปัจจัยหนึ่งที่จะตอบว่า ผู้รับชมรู้สึกถึงความรุนแรงของตัวเองได้หรือไม่ ดังจะเห็นได้จากบทสัมภาษณ์ ดังนี้

“ตอนแรกคิดว่า ต้องเป็นหนังฆ่ากันโหดๆ เลือดสาด แต่พอดูแล้วไม่ใช่เลย แทบไม่เห็นอะไรโหดๆ เลย แต่จริงๆ หนังก็รุนแรงนะพี่ แต่ไม่ได้รู้สึกขนาดนั้น ก็แปลกดี” (ยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2559)

“ถ้าจะดูหนังแบบนี้ มันก็คาดหวังความโหดไปเลย คือไม่ชอบดูหนังที่มันอืดอืดแบบนี้ มันอืดอืดไปหมด สมมติว่าให้ดู Saw หรือ The Silence of the Lambs ยังโอเคกว่า เพราะว่ามันมีพล็อต แล้วมันมีอะไรให้ลุ้น อันนี้เราไม่ได้ลุ้นด้วยซ้ำ แต่เราอืดอืดว่าหนังจะเอาอย่างไรต่อ... ถ้าเทียบกับหนังรุนแรงจริงๆ ที่เคยดูมา เรื่องนี้ไม่ค่อยรุนแรง” (วันวิ ตั้งสุวรรณ, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2559)

“คือถ้าในหนังนะ บางทีการฆ่าตายเลย มันก็ดูจบง่ายไปหน่อย คือผมไม่รู้ว่าจะพูดอย่างไรดี ชื่อเรื่องมันก็บอกแล้ว คือมันเป็นหนังที่บูมาเกี่ยวกับการฆ่าคนอยู่แล้ว เลยไม่ได้รู้สึกว่าต้องหดหู่หรืออะไร แต่ก็อาจจะมีส่วนที่ลุ้นให้พลิกเกม ว่าทำไมไม่ฮึดสู้สักที แบบไหนๆ ก็ต้องตายอยู่ แล้วก็น่าจะฮึดสู้หน่อย คือถ้าเป็นหนังปกติทั่วไป คือต่อให้มันโรจจริตยังไง สุดท้ายแล้วมันก็ต้องตายเหมือนเราเคยชินกับหนังสไตลันั้น” (ปีใหม่ อัครพณิชย์, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2559)

เมื่อถามถึงความรู้สึกที่มีต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ ยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด ได้แสดงความคิดเห็นว่า ตนได้คาดหวังว่าภาพยนตร์จะมีฉากรุนแรงมากกว่านี้ แต่เมื่อรับชมแล้วพบว่า ไม่มีฉากโหดตามที่ตนคาดหวัง แต่รู้สึกได้ถึงเนื้อหาที่ยังคงความรุนแรงนั้นอยู่ ขณะที่วันวิ ตั้งสุวรรณ ได้เล่าถึงความคาดหวังเรื่องความรุนแรงไม่ต่างจากยุทธพงศ์ และรู้สึกอึดอัดในระหว่างรับชม เพราะภาพยนตร์ไม่ได้มีประเด็นอะไรที่ซับซ้อนและเรื่องราวให้น่าติดตาม รวมถึงการที่ไม่มีภาพความรุนแรงปรากฏตามที่คาด จึงรู้สึกว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้มีความรุนแรงเท่าที่ควรเมื่อเทียบกับภาพยนตร์แนวสยองขวัญเรื่องอื่น

ทั้งนี้ ปีใหม่ อัครพณิชย์ ได้สรุปถึงความคิดของผู้ให้ข้อมูลก่อนหน้าว่า เนื่องจากเราเคยชินกับรูปแบบการเล่าเรื่องของหนังกระแสหลักที่ว่า แม้ว่าผู้ร้ายจะกระทำความโหดเหี้ยมไว้มากเพียงใด ในตอนสุดท้ายก็ต้องจบด้วยความตายเช่นเคย เมื่อรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้จึงรู้สึกขัดต่อวัฒนธรรมการรับชมภาพยนตร์ในรูปแบบดั้งเดิมไป

อนุวัฒน์ ปัญหะภูริเวท และสุวิสุทธิ์ บุตรไสว ได้สรุปรูปแบบของภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า

“ในส่วนของหนัง มันก็เป็นอีกเรื่องหนึ่งที่ไม่ได้สื่อความรุนแรงโดยตรง พยายามเล่าเรื่องให้ฉีกออกไป ในความคิดของผม คือเขาไม่ได้นำเสนอความรุนแรงอย่างโจ่งแจ้ง มันมีความขัดแย้งกับหนังที่เราดูประจำ หนังที่รุนแรงจริงๆ คือในหนังตัวละครที่รุนแรงพยายามแสดงความสุขภาพ

แต่ด้วยการกระทำที่สื่อออกมามันไม่ใช่อย่างนั้น” (อนุวัฒน์ ปัญญาภิเวท, สัมภาษณ์, 26 พฤษภาคม 2559)

“ส่วนหนึ่งคือเราไปติดกับหนังกระแสใหม่ที่เป็นหนังแอ็คชั่นหรือหนังดราม่าหรือหนังอะไรต่างๆ ที่มันจะเล่าเรื่องแบบตัดฉับฉับๆ รวดเร็ว แต่อันนี้ก็สามารรถเล่าเรื่องแบบหนังทั่วไปได้ แต่ผู้กำกับเลือกที่จะเล่าแบบนี้ เพราะเขามีเหตุผลของเขาในการที่ เฮ้ย กูจะปูเรื่องแบบนี้ มึงจงรับรู้ไว้เลยว่า ครอบครัวที่นั้งอยู่ในรถ เริ่มคุยกัน เปิดเพลงคลาสสิก happy ending ดูดีหะ พอเปิดมาที่บ้าน ไอ้เหย้ย เป็นคนรวยด้วย แต่มันถูกขัด feel ตอนเพลงเมทัลร็อคดังขึ้น ซึ่งเป็นเพลงที่สร้างความรุนแรงในความรู้สึก ร่ายยาวมาก จนรู้สึกว่าหนังเรื่องนี้จะเอาอย่างไรเนี่ย มันเริ่มมีความขัดแย้งระหว่างความสมบูรณ์แบบของครอบครัว แต่ชาวด์ที่สร้างขึ้นมามันดูขัดแย้งกันตั้งแต่แรกที่เขาเปิดเรื่องมา” (สุวิสุทธิ บุตรไสว, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2559)

อนุวัฒน์ ปัญญาภิเวท ได้อธิบายต่อจากปีใหม่ว่า รูปแบบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องนี้ ไม่ได้สื่อความรุนแรงออกมาโดยตรง เนื้อหาความรุนแรงยังคงมีอยู่แต่ไม่ได้นำเสนอภาพนั้นอย่างโจ่งแจ้ง ซึ่งขณะที่เปิดรับสารเหล่านั้น ผู้ชมจึงรู้สึกถึงความขัดแย้งต่อภาพยนตร์ที่ตนรับชมอยู่เป็นประจำ

ซึ่งสุวิสุทธิ บุตรไสว ได้ขยายความถึงรูปแบบการเล่าเรื่องต่ออีกว่า ความขัดแย้งของภาพยนตร์ได้ถูกนำเสนอตั้งแต่ฉากเปิดเรื่องแล้ว หากแต่เรายังคงยึดติดกับรูปแบบหนังกระแสใหม่ที่ใช้เทคนิคการเล่าเรื่องและการตัดต่อภาพที่ฉับไว และดำเนินเรื่องค่อนข้างเร็ว ซึ่งภาพยนตร์เรื่อง Funny Games ได้สร้างรูปแบบที่ตรงกันข้ามกับภาพยนตร์ทั่วไป ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่ผู้ชมจะรู้สึกถึงความขัดแย้งและมีอคติต่อภาพยนตร์เรื่องนี้

โดยสรุป พบว่าผู้ให้ข้อมูลมีความคาดหวังที่จะเสภาพความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่องนี้ แต่ด้วยรูปแบบการเล่าเรื่องของผู้กำกับนอกกระแสคนนี้ ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้แตกต่างไปจากภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องอื่นๆ กล่าวคือ ไม่มีฉากความรุนแรงที่เห็นอย่างโจ่งแจ้งปรากฏ และการเล่าเรื่องในแบบที่ผู้ร้ายเป็นฝ่ายได้เปรียบและจบด้วยการลายนวลไปกระทำ ความรุนแรงต่อครอบครัวลัดไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด รูปแบบการเล่าเรื่องที่ดำเนินต่อเนื่องอย่างไม่เร่งรีบ ผิดกับภาพยนตร์กระแสใหม่ที่มีการดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็ว ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความขัดแย้งและมองว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่มีรุนแรงเท่าภาพยนตร์สยองขวัญเรื่องอื่นๆ ทั้งๆ ที่เนื้อหาความรุนแรงยังคงอยู่ เช่น การทารุณกรรมทั้งสัตว์ เด็ก และผู้หญิง ปรากฏในหนังอย่างเต็มโหด เพียงแค่การนำเสนอรูปแบบการเล่าเรื่องที่ต่างออกไป จึงทำให้ผู้ให้ข้อมูลไม่รู้สึกถึงความรุนแรงของภาพยนตร์เรื่องนี้แต่อย่างใด

4.2.3.3 เทคนิคการเซ็นเซอร์ภาพ

เทคนิคการเซ็นเซอร์ภาพถือเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลกระทบต่อการรับรู้ทัศนคติ รวมไปถึงการสร้างจินตนาการให้แก่ผู้ชม จากเทคนิคการเซ็นเซอร์ภาพความรุนแรงด้วยวิธีการเคลื่อนย้ายกรอบการรับรู้ภาพไปยังพื้นที่อื่น แต่คงไว้ซึ่งเสียงแห่งความรุนแรง สิ่งนี้จะเป็นตัวแปรสำคัญที่สะท้อนถึงทัศนคติและการรู้ความรู้อ่อนของผู้ชมที่มักเคยชินกับภาพยนตร์สยองขวัญทั่วไปขึ้นมาสร้างจินตนาการที่ไปไกลกว่าเนื้อหาที่ภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องการจะสื่อก็เป็นได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอผ่านบทสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้

“รุนแรงยังไง ไม่มีฉากรุนแรงเลย เหมือนในฉากมันไม่มีภาพที่รุนแรง พอมันจะฆ่ามันก็ตัดไปฉากอื่น มีแค่เสียงออกมา แต่เราก็รับรู้ได้ คือเรานึกภาพตามว่าเสียงนี้เขาทำอะไรกัน... ยังไงภาพเราก็จินตนาการไปแล้วอยู่ดีว่าเขาทำอะไร แค่ไม่เห็นภาพในหนังเท่านั้นเอง” (นวพร จิรสาดิต, สัมภาษณ์, 27 พฤษภาคม 2559)

นวพร จิรสาดิต ได้อธิบายถึงความรู้สึกต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า ไม่ใช่ภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงแต่อย่างใด เนื่องจากไม่ปรากฏภาพความรุนแรงให้เห็นอย่างโจ่งแจ้ง ซึ่งผู้กำกับได้ใช้เทคนิคการเซ็นเซอร์ภาพโดยการเคลื่อนย้ายมโนทัศน์ของผู้ชมไปอยู่อีกฉากหนึ่ง เพื่อให้หลุดจากการจับจ้องความรุนแรงโดยตรง แต่ยังคงไว้ของเสียงแห่งความรุนแรง ซึ่งทำให้ผู้ให้ข้อมูลยังคงสามารถจินตนาการถึงความรุนแรงที่เกิดขึ้นได้

ต่อมาสุวิสุทธิ์ บุตรไสว และปีใหม่ อัครพาณิชย์ ได้ตั้งข้อสังเกตและลำดับเหตุการณ์เรื่องราวไปตามการเล่าเรื่องของผู้กำกับในลักษณะเดียวกันจากฉากจอร์จโดนไม้กอล์ฟตีว่า

“มีองค์ประกอบของชาวด์ คาแรคเตอร์ของตัวละครที่ปูมา แล้วก็จังหวะการเล่า อาจจะไม่ต้องตัดภาพเร็วเหมือนหนังแอ็คชั่นแต่ภาพที่ลูกตกใจ อึ้ง กับคู่หูอีกคนยืนยิ้มตอนเพื่อนฟาด ทุกอย่างมันก็บอกหมดอยู่” (สุวิสุทธิ์ บุตรไสว, สัมภาษณ์, 23 พฤษภาคม 2559)

“คืออย่างฉากตบหน้านี่เห็นชัด แต่พอฉากตีขา ที่พอเขาล้ม ตอนแรกไม่รู้ ว่าตีตรงไหน ภาพที่คิดไว้ตอนหยิบไม้กอล์ฟพามา นี่คิดว่าจะตีหัวแล้ว อ้าวตีขาเว้ย ก็ยังไม่ใช้สิ่งที่คิดไว้เท่าไรหรอก แต่ก็อะ โอเค คือพอเขาตัดฉากตีแล้วมันลึบลงไป คือเราก็ไม่รู้ว่าเขาตีตรงไหน จะมารู้ก็ตอนที่เขาจับที่ขา แต่ไม่ได้รู้สึกสะดุดนะ ว่าเค้าตัดภาพความรุนแรงออกไป คือผมก็ดูผ่านไปเลยนะ เพราะมันมีเสียงด้วย เสียงล้ม เสียงฟาด คือมันก็ทำให้ไม่จำเป็นต้องเห็นภาพ คือเราสามารถจินตนาการด้วยตัวเราเองได้ คือแค่เสียงฉากหยิบไม้กอล์ฟมาก็รู้ละ ว่ามันต้องตี คือแบบเราก็ต้องคิดไปมากกว่านั้นแบบ 5 วิ แบบเห้ย แม่จะทำอย่างนี้รีเปล่าวะ” (ปีใหม่ อัครพาณิชย์, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2559)

โดยสุวิสุทธิ์ บุตรไสว ได้อธิบายว่า มีองค์ประกอบเรื่องเสียงและการแสดงออกของตัวละคร รวมถึงจังหวะการเล่าเรื่องที่ช่วยให้ตนสามารถรับรู้ถึงเหตุการณ์ความรุนแรงที่

เกิดขึ้นได้ เท่านั้นไม่พอ ปีใหม่ได้ขยายความต่อว่า มืองค์ประกอบเรื่องการฉายภาพก่อนกระทำความรุนแรงและผลของการกระทำ ซึ่งต่อให้ไม่เห็นภาพขณะกระทำความรุนแรง เราก็สามารถรับรู้ถึงการกระทำนั้นได้จากบริบทการเล่าเรื่องก่อนหลัง

ขณะที่ผู้ให้ข้อมูลอีกคนหนึ่งได้แสดงความเห็นในฉากที่บังคับแอนถอดเสื้อผ้าออกว่า

“ก็มีนะ คิดว่ามันจะข่มขืนไหม แต่พอมันให้ใส่เสื้อกลับ ก็โล่งไป ”

(ยูทพงษ์ น้อยช่างคิด, สัมภาษณ์, 31 พฤษภาคม 2559)

ยูทพงษ์ น้อยช่างคิด ได้จินตนาการถึงขณะที่แอนถอดเสื้อผ้าออกว่า ตนได้คาดเดาเหตุการณ์ว่าอาจจะมีการข่มขืนเกิดขึ้นในฉากต่อไป แต่พอกลับเคาะพตอกฎกติกาเกมที่ตนสร้างขึ้น และเลือกที่จะไม่กระทำการตามที่ผู้ให้ข้อมูลได้จินตนาการไป

และปีใหม่ อัครพานิษฐ์ ได้อธิบายต่อถึงฉากที่วีเปื้อนเลือดไว้ว่า

“อย่างฉากยิงลูก เขาก็ทำเป็นเลือดแทนหลายอย่างอะ คือมันก็เป็นหนังที่เขาตั้งใจทำ คือ concept หนึ่งแบบรุนแรง แต่ไม่ให้เห็นฉากความรุนแรง แต่คนดูก็รับรู้ได้อะ ” (ปีใหม่ อัครพานิษฐ์, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2559)

ปีใหม่ อัครพานิษฐ์ ได้แสดงความเห็นว่า ผู้กำกับได้ใช้เลือดเป็นภาพแทนของความตาย ซึ่งเป็นหนึ่งในแนวคิดในการนำเสนอของภาพยนตร์เรื่องนี้ ซึ่งผลก็คือเราสามารถรับรู้ถึงความตายของเด็กได้โดยไม่ต้องเห็นวิธีฆ่า

“ถ้าเห็นฉากที่ฆ่ามันจะดูรุนแรงกว่าแค่เห็นคนนอนตาย แต่จริงๆ แล้วผลสุดท้ายมันเหมือนกันว่าเด็กโดนฆ่า แค่ว่าภาพที่เขานำเสนอต่างกัน... พอดูเรื่องนี้จบแล้วมานั่งคิดๆ ดู สุดท้ายก็เหมือนๆ กันอยู่ดีไม่ว่าจะมีภาพหรือมีแค่เสียง ยังไงมันก็รุนแรงอยู่ดี ” (นวพร จิรสาดิต, สัมภาษณ์, 27 พฤษภาคม 2559)

ทั้งนี้นวพร จิรสาดิต ได้เข้าใจถึงการสื่อสารเรื่องความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า แม้ว่าการเห็นวิธีการฆ่าจะรู้สึกถึงความรุนแรงมากกว่าการปรากฏผลของการกระทำ อย่างไรก็ตามเมื่อเรารับชมภาพยนตร์จบ เราจึงตระหนักได้ว่า ไม่ว่าภาพความรุนแรงจะปรากฏให้เห็นหรือไม่ ผลลัพธ์ของการกระทำความรุนแรงที่เกิดขึ้นก็ยังคงอยู่ และการเซ็นเซอร์ไม่ใช่เรื่องของการปิดกั้นทางสายตาเพียงอย่างเดียว แต่ยังรวมไปถึงผัสสะอื่นๆ ที่สามารถสร้างการรับรู้ถึงความรุนแรงที่เผชิญอยู่ได้

จากความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลทั้งหมด นางสาววันวิ ตั้งสุวรรณ ได้สรุปเรื่องเทคนิคการเซ็นเซอร์ภาพที่ทำให้ผู้ชมรับรู้และเข้าถึงตัวละครที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อได้ว่า

“มันคือประสบการณ์ของเราเอง ประสบการณ์ที่เราเห็นมาเยอะ เอาง่ายๆ สมมติว่าเราไม่เคยรู้มาก่อนว่าโดนยิงแล้วจะมีเลือด เราก็ไม่สามารถรับรู้ได้ปะว่าคนนี่โดนยิง

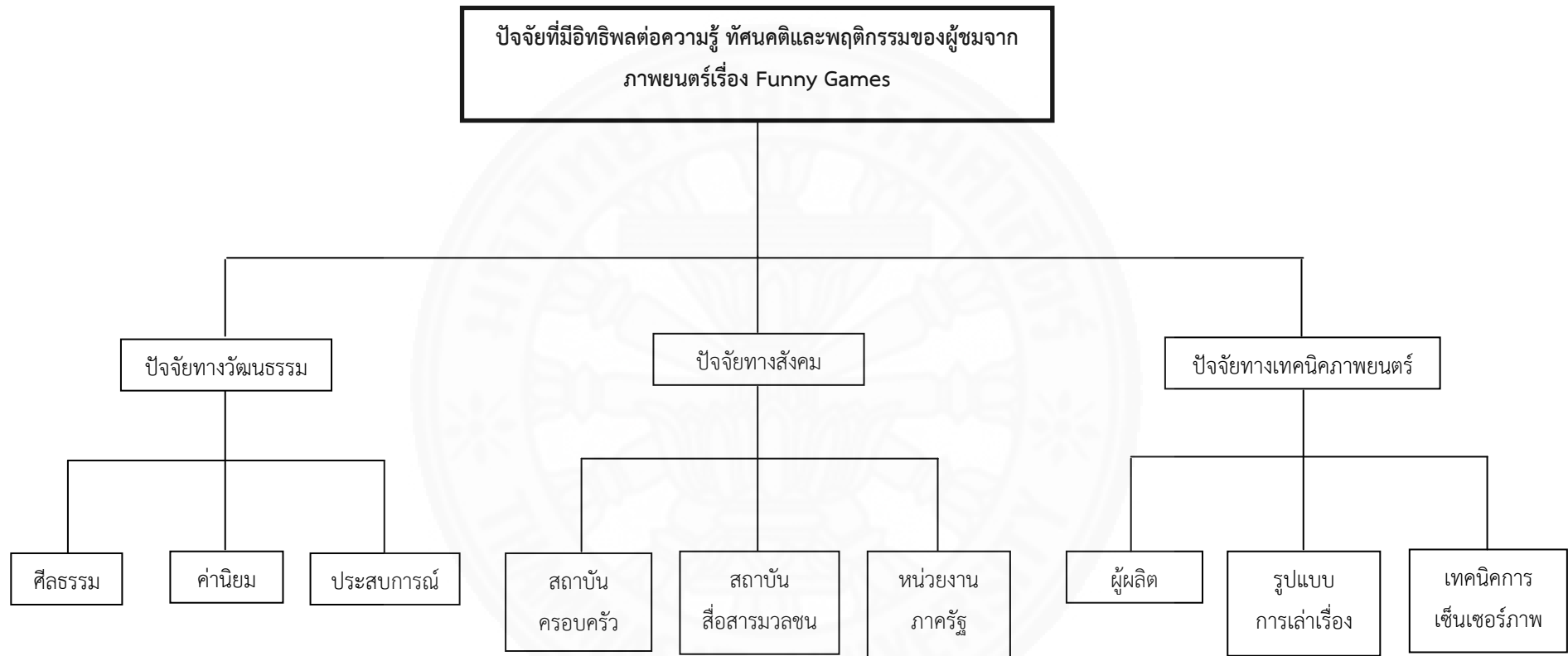
เพราะฉะนั้นสุดท้ายแล้วเขาก็ใช้สิ่งที่เรารู้อยู่แล้ว ร้อยทั้งร้อยรู้อยู่แล้วว่าเกิดขึ้นได้อย่างไรมาทำ” (วันรวี ตั้งสุวรรณ, สัมภาษณ์, 20 พฤษภาคม 2559)

วันรวี ตั้งสุวรรณ ได้สรุปเรื่องเทคนิคการเซ็นเซอร์ภาพของภาพยนตร์เรื่องนี้ว่า ผู้กำกับเลือกใช้สิ่งที่ทุกคนรู้อยู่แล้วว่ามีอยู่ ว่าอะไรคือภาพแทนความรุนแรงที่สามารถเข้าใจได้ในทันที เช่น เราจะรู้ว่าถูกยิงก็ต่อเมื่อมีเลือดออก เป็นต้น ดังนั้นความฉลาดของผู้กำกับในการเลือกใช้สัญลักษณ์เรื่องเสียงและองค์ประกอบอื่นๆ ที่มนุษย์รู้อยู่แล้ว มาเป็นเทคนิคการเล่าเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมจินตนาการความรุนแรงไปในทิศทางที่ผู้กำกับต้องการ

โดยสรุป พบว่าผู้ให้ข้อมูลทุกคนสามารถจินตนาการเหตุการณ์ความรุนแรงภายใต้การเซ็นเซอร์ภาพจากความฉลาดของผู้กำกับได้อย่างถึงแก่น ซึ่งเสียงถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการรับรู้ถึงความรุนแรงที่เผชิญอยู่ อีกทั้งยังมีเรื่องวิธีการลำดับภาพ การเล่าเรื่อง และการแสดงออกของตัวละครที่ช่วยสนับสนุนการจินตนาการภาพให้สมบูรณ์ตามความต้องการของผู้กำกับ ทั้งนี้แม้ว่าภาพความรุนแรงจะไม่ได้ปรากฏในภาพยนตร์อย่างโจ่งแจ้ง แต่ผลลัพธ์ของการกระทำความรุนแรงยังคงอยู่ ดังนั้นไม่ว่าภาพความรุนแรงจะปรากฏในภาพยนตร์หรือไม่ กลับไม่ใช่สิ่งสำคัญอีกต่อไป ในเมื่อเนื้อหาความรุนแรงยังคงไว้ และเหนือสิ่งอื่นใด ความรุนแรงทางความคิดผ่านจินตนาการของผู้ชมอาจรุนแรงกว่าสิ่งที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อก็เป็นได้

จากการสัมภาษณ์ด้านปัจจัยทางเทคนิคภาพยนตร์ พบว่าปัจจัยด้านผู้กำกับส่งผลต่อเนื้อหาความรุนแรงของภาพยนตร์ผ่านแนวคิดการเล่าเรื่องที่ทำลายความหวังของผู้ชม และการสร้างความรุนแรงที่ใครก็ไม่สามารถควบคุมได้ ส่วนปัจจัยด้านรูปแบบการเล่าเรื่องที่เป็นการเสียดสีผู้ชมถึงความเคยชินต่อรูปแบบภาพยนตร์สยองขวัญทั่วไป จนมองว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่มีความรุนแรงเท่า ทั้งๆ ที่เหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นไม่ต่างกับภาพยนตร์ทั่วไป รวมถึงรูปแบบการเล่าที่ผู้บริสุทธ์ไม่สามารถต่อรองอำนาจเพื่อแสดงความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่ได้แม้แต่ชนิด สิ่งเหล่านี้จึงทำให้ผู้ชมรู้สึกขัดใจและรับรู้ถึงความผิดปกติของภาพยนตร์ได้ และปัจจัยสุดท้ายด้านเทคนิคการเซ็นเซอร์ภาพที่ผู้ชมสามารถจินตนาการถึงความรุนแรงนั้นได้ตรงกัน โดยมีองค์ประกอบเรื่องเสียงเป็นตัวแปรหลักในการรับรู้ถึงเหตุการณ์ความรุนแรงนั้นๆ ซึ่งถึงแม้ว่าภาพความรุนแรงจะไม่ปรากฏในฉากภาพยนตร์ แต่ผลลัพธ์และเนื้อหาที่มีความรุนแรงยังคงอยู่

จากการอธิบายผลการวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยสามารถสรุปประเด็นที่ค้นพบในเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์ Funny Games ในรูปแบบผังความคิด (Mind mapping) ได้ตามภาพที่ 4.11 ดังนี้



ภาพที่ 4.11 ภาพความคิดสรุปประเด็นเรื่องปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์เรื่อง Funny Games

บทที่ 5

บทสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

การค้นคว้าอิสระฉบับนี้ วิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (2007) ประเด็นในการวิจัยนี้ คือ ศึกษาความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. และศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้ขึ้นขอรับชมภาพยนตร์จากหลากหลายอาชีพ แบ่งเพศหญิงและเพศชายเท่าๆ กัน ด้วยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก จำนวน 8 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) โดยศึกษาจากเอกสาร (Documentary Research) แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความรุนแรง รวมไปถึงทฤษฎีเกี่ยวกับความรู้ ทักษะ และพฤติกรรม (KAP) วิเคราะห์ลักษณะของความรุนแรงในประเด็นที่ค้นพบจากการสัมภาษณ์ที่แสดงออกถึงความรู้ ทักษะที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่าง และพฤติกรรมขณะรับชม จากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Participant Observation) ของผู้วิจัย เพื่อวิเคราะห์ให้เห็นถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมต่อภาพความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์ตัวอย่าง

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัย ได้ดังนี้

5.1.1 ศึกษาความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S.

พบว่า การแสดงความเห็นในประเด็นต่างๆ ของผู้ให้ข้อมูล สามารถแบ่งตามลักษณะของความรุนแรงได้ 3 ระดับ โดยสามารถสรุปในแต่ละระดับ ได้ดังนี้

5.1.1.1 ความรุนแรงทางตรง

มีประเด็นที่ค้นพบ 3 ประเด็น คือ

(1) การใช้อาวุธ

ผู้ชมมีการแสดงความรู้เกี่ยวกับการได้ยินเสียงปืนจากภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยได้แสดงทัศนคติผ่านการตีความหมาย เสียง อาวุธปืนที่ดังขึ้น การใช้อาวุธครั้งนี้จึงมีจุดประสงค์เพื่อทำร้ายร่างกายทั้งการทำให้บาดเจ็บหรือถึงแก่ชีวิต ซึ่งการใช้อาวุธถือเป็นความรุนแรงทางตรง

อย่างหนึ่ง กล่าวคือ ผู้ที่มีอาวุธในการครอบครองมีความมุ่งหวังที่จะทำร้ายผู้อื่นไม่ว่าจะด้วยเหตุผลเพื่อป้องกันตัวหรือมุ่งให้เกิดความเสียหายต่ออีกฝ่ายก็ตาม

(2) การใช้ความรุนแรง

ผู้ชมมีความรู้เกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงของตัวละครผู้ถูกกระทำ โดยแสดงทัศนคติในประเด็นการรับมือกับความรุนแรง ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 วิธี คือ การรับมือด้วยการตอบโต้ เนื่องจากเป็นผู้ถูกกระทำก่อนและตกอยู่ในตำแหน่งที่เสียเปรียบ ดังนั้นการตอบโต้กลับด้วยความรุนแรงจึงเป็นไปได้เพื่อความเท่าเทียมกัน และการรับมือด้วยการหลีกเลี่ยง เนื่องจากไม่สามารถคาดเดาเหตุการณ์ความรุนแรงที่จะเกิดขึ้นได้ ทำให้ต้องตัดสินใจหลีกเลี่ยงการตอบโต้ความรุนแรงเพื่อลดความเสี่ยงไม่ให้เห็นตกอยู่ในอันตราย ซึ่งการตอบโต้ความรุนแรงของผู้ถูกกระทำถือเป็นความรุนแรงทางตรงที่มุ่งหวังให้อีกฝ่ายได้รับบาดเจ็บไม่ว่าทางใดก็ตาม

(3) การทารุณกรรมสัตว์

ผู้ชมมีความรู้เกี่ยวกับการทารุณกรรมสัตว์จากการที่ผู้ถูกกระทำต่อสัตว์เลี้ยงในบ้านของครอบครัวจอร์จ ซึ่งความรุนแรงทางตรงจนทำให้ถึงแก่ชีวิต ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสะเทือนใจอย่างมาก โดยสะท้อนให้เห็นจากพฤติกรรมการอุทานระหว่างการรับชมและการอธิบายถึงสาเหตุการจذبจอร์จ ดังกล่าวได้เนื่องจากกระทบต่อความรู้สึก อีกทั้งยังแสดงผลของที่มาความรู้นั้นผ่านทัศนคติเรื่อง สัตว์เลี้ยง โดยสุนัขในเรื่องนี้ถูกมองว่าเป็นสัตว์ที่มีความใกล้ชิดกับมนุษย์และนำมาอาศัยในพื้นที่ครัวเรือน รวมไปถึงความเท่าเทียมในการมีชีวิตอยู่ของสัตว์ ดังนั้นเรื่องการทารุณกรรมสัตว์ จึงเป็นสิ่งที่กระทบต่อจิตใจและรู้สึกสะเทือนใจเป็นอย่างมาก ด้วยเหตุผลที่ว่าผู้ชมมีสัตว์เลี้ยงอยู่ในการครอบครองและเคยมีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการทารุณกรรมสัตว์ นอกจากนี้ยังมีประเด็นเรื่องสัตว์ที่อยู่ในพื้นที่สาธารณะ ความรุนแรงต่อสัตว์นั้นก็จะถูกครอบด้วยทัศนคติอีกชุดหนึ่ง ซึ่งไม่ได้รับการคุ้มครองเทียบเท่าสัตว์เลี้ยงในพื้นที่บ้าน

5.1.1.2 ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง

มีประเด็นที่ค้นพบ 2 ประเด็น คือ

(1) ความรุนแรงระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก

ในประเด็นเรื่องความรุนแรงระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก ผู้ชมได้มีความรู้จากฉากจอร์จตบหน้าพอลว่าเป็นฉากความรุนแรงแรกของเรื่อง จากทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อฉากดังกล่าวจะถูกกล่าวถึงเรื่อง ระบบอาวุโส โดยมองว่าผู้ที่มีอายุมากกว่ามักมีประสบการณ์สูงกว่า ดังนั้นจึงถูกอนุญาตให้สามารถกระทำรุนแรงต่อผู้ที่มีอายุน้อยกว่าได้ เพื่อการสั่งสอนตักเตือน หากผู้น้อยได้แสดงความก้าวร้าวต่อผู้ใหญ่ก่อน ซึ่งถือเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างอย่างหนึ่งระหว่างผู้ใหญ่ที่มีอำนาจมากกว่ากับเด็กที่มีอายุน้อยกว่า

(2) ความรุนแรงระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร

ในประเด็นเรื่องความรุนแรงระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร ผู้ชมมีความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงจากการที่ตัวละครหันเข้ากล้องมาเพื่อไถ่ถามถึงความอยู่รอดของเหยื่อต่อผู้ชมโดยตรง ซึ่งผู้ชมได้ตัดสินใจเลือกข้างและต้องการให้เกิดความรุนแรงต่อผู้ร้ายในเรื่อง นอกจากนี้ยังมีความรู้ต่อฉากที่ได้ถูกคลุมหัวถึงเรื่องการบังคับจิตใจและการทรมาน โดยผู้ชมได้ตีความสัญญาณของฉากนี้ผ่านการแสดงทัศนคติในประเด็นเรื่อง การเซ็นเซอร์ภาพ โดยมองว่า การปิดกั้นทางสายตา แต่ยังคงไว้ซึ่ง เสียง ของความรุนแรง ทำให้ผู้รับสารยังสามารถรับรู้ต่อสิ่งที่ถูกเซ็นเซอร์นั้นได้อยู่ และนอกจากองค์ประกอบเรื่องเสียงแล้ว ยังมีเรื่องบริบทรอบข้างและการพบเห็นในชีวิตจริงที่เกื้อหนุนให้ผู้รับสารสามารถตีความสารภายใต้การเซ็นเซอร์นั้นได้ด้วย ในทางกลับกันการเซ็นเซอร์นั้นอาจนำไปสู่จินตนาการหรือการคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้า อีกทั้งเมื่อมองลึกลงไป จะพบประเด็นเรื่องการปิดกั้นการรับรู้ของเด็กและเยาวชนจากเรื่องเพศ เนื่องจากสื่ออนาจารถูกจำกัดไว้เฉพาะผู้ใหญ่เท่านั้น เด็กถูกวางในสถานะผู้บริสุทธิ์ จึงถูกกีดกันจากเรื่องดังกล่าว เพราะกังวลว่าเรื่องเพศอาจทำให้เด็กแปดเปื้อน

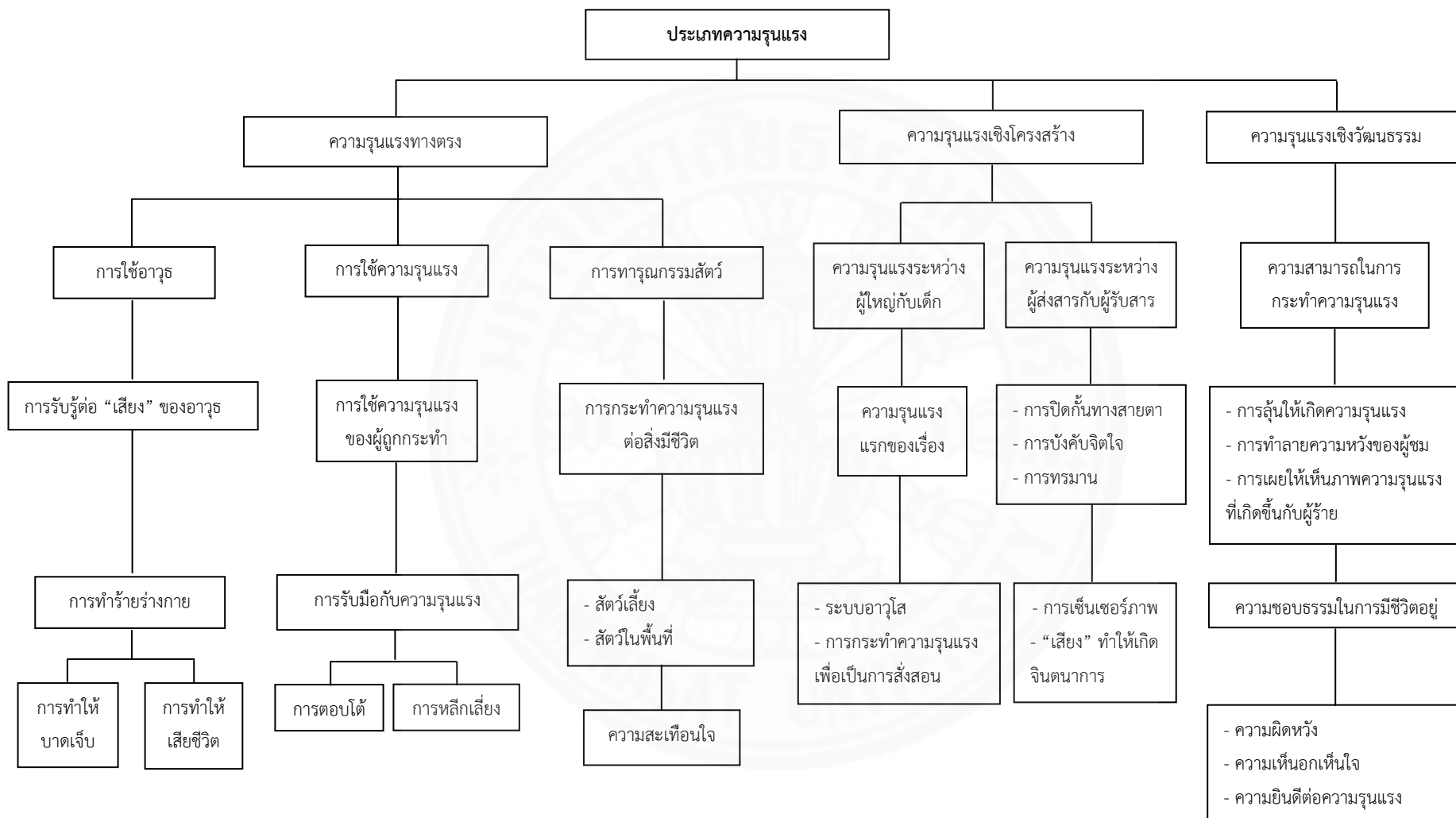
5.1.1.3 ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม

มีประเด็นที่ค้นพบ 1 ประเด็น คือ

(1) ความสามารถในการกระทำความรุนแรง

ในประเด็นเรื่องความสามารถในการกระทำความรุนแรง ผู้ชมให้มอบสิทธิ์การกระทำนั้นให้กับผู้บริสุทธิ์ในเรื่อง จะเห็นได้จากความรู้ต่อฉากเรื่องการลั่นให้เกิดความรุนแรงต่อผู้ร้าย ความรู้สึกผิดหวังจากการถูกทำลายความหวังของผู้กำกับ เนื่องจากผู้ชมมีความคาดหวังให้ผู้บริสุทธิ์มีทางรอดชีวิตหรือแม้กระทั่งต้องกระทำความรุนแรงต่อผู้ร้ายเพื่อให้พ้นจากภัยอันตรายนั้นๆ ก็ตาม อีกทั้งยังมีการเผยให้เห็นถึงภาพความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับผู้ร้าย แม้จะเป็นฉากที่คร่าชีวิตคนแต่ผู้ชมกลับรู้สึกยินดีต่อการกระทำความรุนแรงของเหยื่อ จากความรู้ดังกล่าวจึงสะท้อนถึงทัศนคติของผู้ชมต่อประเด็นเรื่อง ความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่ ของผู้บริสุทธิ์ เนื่องจากตัวละครถูกกระทำความรุนแรงก่อนหรือตกเป็นเหยื่อจากคนแปลกหน้าทั้งสอง ผู้ชมจึงรู้สึกเห็นอกเห็นใจกับสิ่งที่เกิดขึ้น การตอบโต้ความรุนแรงด้วยความรุนแรงจึงเป็นวิธีการหนึ่งที่ถูกทำให้ยอมรับได้ ซึ่งเป็นความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมที่ถูกครอบด้วยกรอบความคิดเรื่องศีลธรรม

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบของผังความคิด (Mind mapping) ของประเด็นที่เกิดจากความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมขณะรับชมต่อภาพความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์เรื่อง Funny Games แสดงดังภาพที่ 5.1 ได้ดังนี้



ภาพที่ 5.1 ภาพความคิดแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลความรู้ทัศนคติ และพฤติกรรมขณะรับชมต่อภาพความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์เรื่อง Funny Games

5.1.2 ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S.

พบว่า มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชม ทั้งสิ้น 3 ปัจจัยหลัก ได้ดังนี้

5.1.2.1 ปัจจัยทางวัฒนธรรม แบ่งออกเป็น 3 ด้าน คือ

1) ด้านศีลธรรม ผู้ให้ข้อมูลให้ความสำคัญต่อหลักศีลธรรมเรื่องความดี ความชั่ว โดยมองว่า ผู้ที่ถูกกระทำคือผู้บริสุทธิ์ สมควรแก่การมีชีวิตรอด ในทางกลับกันการกระทำ ความรุนแรงของผู้ร้าย เป็นสิ่งที่ต้องถูกลงโทษไม่ว่าทางใดก็ตาม ทักษะข้างต้นเป็นผลมาจากการปลูกฝังด้านศีลธรรมเรื่อง การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ส่วนอีกประเด็นหนึ่ง ผู้ให้ข้อมูลเชื่อว่า มนุษย์มีความรุนแรงอยู่ในตัว เพียงแต่ถูกหลักศีลธรรมควบคุมไว้จนไม่สามารถแสดงความรุนแรงนั้นออกมาได้

2) ด้านค่านิยม ในบริบทนี้จะหมายถึง ค่านิยมวัฒนธรรมสัตว์เลี้ยง จากความรู้สึกสะท้อนใจต่อการทารุณกรรมสัตว์ เนื่องจากมนุษย์มีความใกล้ชิดกับสัตว์เลี้ยง ความผูกพันที่มนุษย์มีต่อสัตว์เลี้ยงเป็นค่านิยมมาตั้งแต่ในอดีต กล่าวคือ สมัยก่อนสัตว์ถูกเลี้ยงแบบปศุสัตว์ คือเลี้ยงเพื่อใช้งาน บริโภคเมื่อจำเป็น และเพื่อความเพลิดเพลิน มนุษย์ใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับสัตว์เลี้ยงของตน ดังนั้นมนุษย์จึงมีความผูกพันต่อสัตว์เลี้ยงมาตั้งแต่อดีต แต่เมื่อกาลเวลาผ่านไป ค่านิยมเรื่องสัตว์เลี้ยงได้เปลี่ยนไป โดยสัตว์เลี้ยงที่อยู่ในบ้านถูกจำกัดแค่เพื่อความเพลิดเพลิน และถูกคุ้มครองจากกฎหมาย การฆ่าสัตว์เลี้ยงในพื้นที่บ้านจึงไม่ได้รับอนุญาตอีกต่อไป

3) ด้านประสบการณ์ พบว่าหากใครก็ตามที่มีความสอดคล้องกับประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูล จะทำให้บุคคลนั้นเกิดการรับรู้และหยิบนำความรู้และประสบการณ์ของตนที่มีอยู่ ออกมาตีความสารและแสดงทัศนคติต่อภาพยนตร์ฉากนั้นในลักษณะเปรียบเทียบกับประสบการณ์ตน

5.1.2.2 ปัจจัยทางสังคม แบ่งออกเป็น 3 สถาบัน คือ

1) สถาบันครอบครัว ถือเป็นสถาบันแรกที่เราถูกอบรมบ่มเพาะในเรื่องต่างๆ เพื่อให้เราสามารถอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้ โดยเฉพาะเรื่องการเคารพผู้อาวุโสและการรับมือกับความรุนแรง

2) สถาบันสื่อสารมวลชน ถูกมุ่งไปที่ประเด็นปฏิบัติการของสื่อที่นำเสนอภาพความรุนแรงในลักษณะการชี้แนะทางความคิด การผลิตซ้ำความรุนแรงจนทำให้ผู้บริโภคเกิดความเคยชินต่อความรุนแรงในสื่อ อีกทั้งช่องโหว่ในการทำงานของระบบเซ็นเซอร์ ทำให้สื่อใช้ช่องทางดังกล่าวในการผลิตความรุนแรงทางอ้อมสู่ผู้บริโภค

3) หน่วยงานภาครัฐ เป็นหน่วยงานที่ปลูกฝังให้ความสำคัญต่อเด็กและเยาวชน เนื่องจากเด็กได้ถูกนิยามว่า เด็กคืออนาคตของชาติ หรือแม้กระทั่ง เด็กคือผู้บริสุทธิ์ ทำให้

เด็กได้รับการปกป้องจากสังคมมากกว่าช่วงวัยอื่นๆ การปิดกั้นการรับรู้ของเด็กก็เป็นอีกบทบาทหนึ่งของภาครัฐที่เข้ามาจัดการและตัดสินใจว่าเด็กควรได้รู้อะไรหรือไม่ควรรู้อะไร ส่วนอีกประเด็นหนึ่งคือความบกพร่องในการทำหน้าที่ของภาครัฐ ทำให้ถูกลดความไว้วางใจจากประชาชน และส่งผลต่อทัศนคติเรื่องความยุติธรรมและเลือกที่จะพึ่งพาผู้อื่นก่อนผู้พิทักษ์สันติราษฎร์

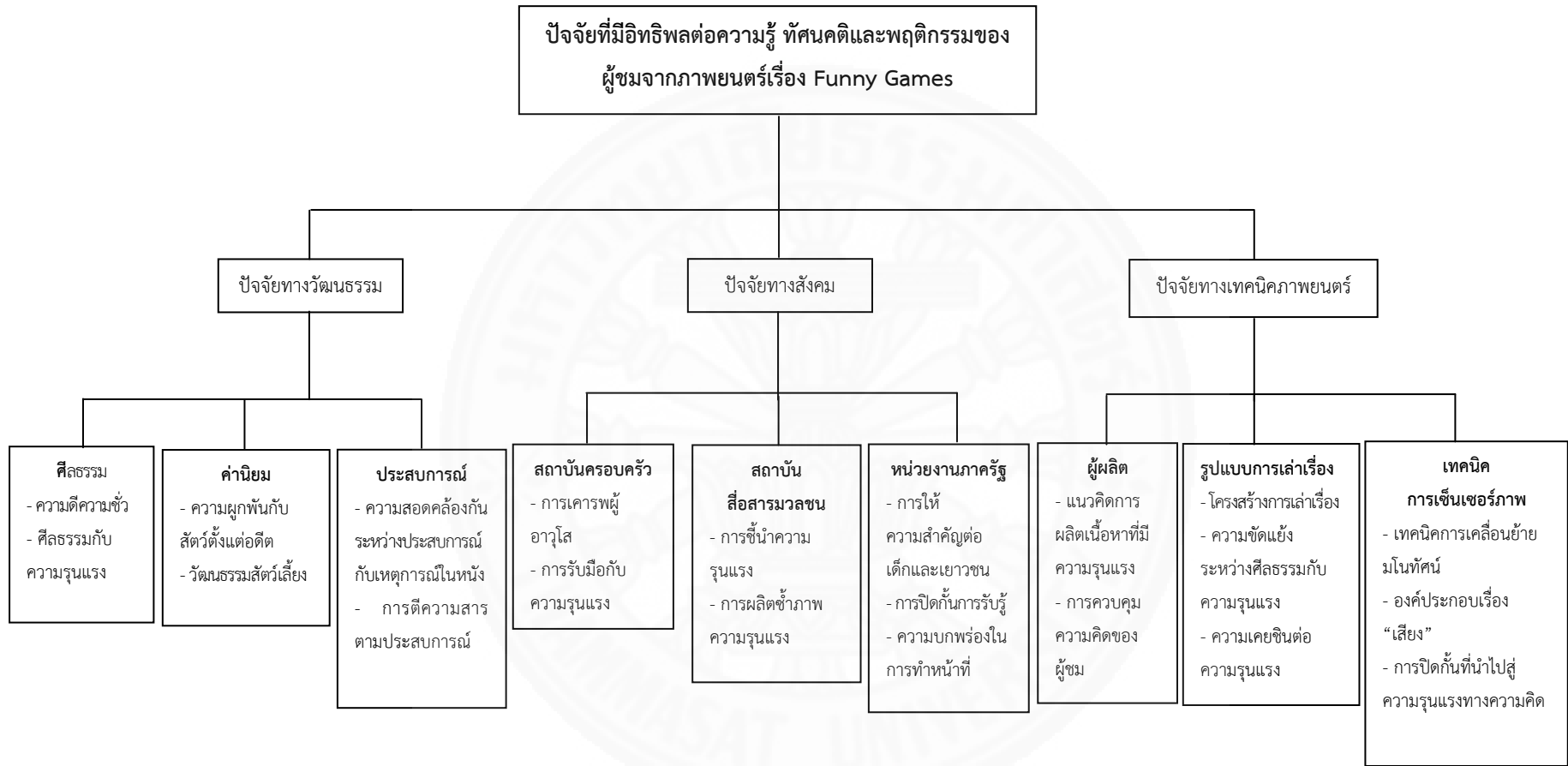
5.1.2.3 ปัจจัยทางเทคนิคภาพยนตร์ แบ่งออกเป็น 3 หัวข้อ คือ

1) ผู้ผลิต มีการแสดงความเห็นเกี่ยวกับผู้กำกับในสองประเด็น คือ การผลิตเนื้อหาความรุนแรงที่ซ่อนอยู่ภายใต้การเซ็นเซอร์ และถูกควบคุมจากผู้กำกับจากการไม่ให้ทางเลือกในการกำหนดทิศทางการภาพยนตร์

2) รูปแบบการเล่าเรื่อง ภาพยนตร์มีการเล่าเรื่องในรูปแบบที่แตกต่างออกไปจากภาพยนตร์ทั่วไป เพื่อแสดงถึงความขัดแย้งระหว่างความรุนแรงกับศีลธรรมผ่านตัวละครที่เป็นผู้ถูกกระทำกับผู้ร้าย โดยอาศัยโครงสร้างการเล่าเรื่องให้ผู้บริสุทธิ์ไม่สามารถโต้แย้งต่อความรุนแรงและเอาชนะผู้ร้ายของเรื่องได้ อีกทั้งยังเสียดสีเรื่องความเคยชินต่อความรุนแรงของผู้ชม ซึ่งจะเห็นได้จากการแสดงความเห็นที่ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่รุนแรงเท่าที่ควร เนื่องจากผู้ชมไม่ได้รับภาพความรุนแรงโดยตรงนั่นเอง

3) เทคนิคการเซ็นเซอร์ภาพ ด้วยเทคนิคการถ่ายทำในรูปแบบการเคลื่อนย้ายมโนทัศน์ของผู้ชมไปไว้อีกฉากหนึ่ง การปิดกั้นทางสายตาไม่ได้ช่วยให้ผู้ชมไม่รับรู้ถึงความรุนแรงที่เผชิญอยู่ เนื่องจากยังมีองค์ประกอบด้านเสียงที่ช่วยในการตีความสารในฉากความรุนแรงนั้นๆ อาจกล่าวได้ว่า การเซ็นเซอร์ไม่ใช่แค่เรื่องการมองเห็นผ่านสายตาเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงผัสสะอื่นๆ ที่ช่วยเรื่องการรับรู้ภาพที่ถูกเซ็นเซอร์นั้นได้ นอกจากนี้ยังมีเรื่องประสบการณ์การเสปสื่อความรุนแรงของผู้ชมที่อาจส่งผลต่อจินตนาการตีความสารไปมากกว่าปฏิบัติการของสื่อ

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบของผังความคิด (Mind mapping) ของปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้ชมต่อภาพความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์เรื่อง Funny Games แสดงดังภาพที่ 5.2 ได้ดังนี้



ภาพที่ 5.2 ภาพความคิดแสดงผลการวิเคราะห์ข้อมูลปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมขณะรับชมต่อภาพความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์เรื่อง Funny Games

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพ ความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S. (2007) ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถ อภิปรายผล ได้ดังนี้

5.2.1 ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games

การอภิปรายจะประกอบไปด้วย 6 ประเด็น คือ การใช้อาวุธ การใช้ความรุนแรง การทารุณกรรมสัตว์ ความรุนแรงระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก ความรุนแรงระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร และความชอบธรรมในการกระทำความรุนแรง สามารถนำเสนอ ได้ดังนี้

5.2.1.1 การใช้อาวุธ

จากภาพยนตร์เรื่องนี้ จะเห็นได้ว่า อาวุธปืน¹ ถูกนำเสนอในหลายๆ ฉาก ตลอดการดำเนินเรื่อง โดยการใช้ปืนในบริบทของภาพยนตร์มักสื่อถึงการทำร้ายร่างกายหรือ แม้กระทั่งการทำให้เสียชีวิต ดังนั้นปืนจึงกลายเป็นอาวุธชิ้นหนึ่งที่ใช้เพื่อกระทำความรุนแรงทางตรง ต่ออีกฝ่าย จากผลการวิจัยพบว่า ในฉากที่พอลกำลังหาของกินอยู่ในห้องครัว เสียงปืนในห้องนั่งเล่นได้ ดังขึ้น ความรู้ของผู้ชมต่อเสียงปืนที่เป็นสิ่งเร้าได้ถูกตีความหมายผ่านทัศนคติที่ว่าผู้มีชีวิตจาก เหตุการณ์ดังกล่าว ผู้วิจัยได้ตั้งข้อสงสัยว่า เหตุใดเสียงปืนนั้นจึงไม่มีผู้ใดคิดว่าเป็น การชู้² ต่ออีกฝ่าย เพื่อให้รู้สึกเกรงกลัว แต่กลับคิดว่าเสียงปืนเพียงนั้นเดี่ยวนั้นหมายถึงการคร่าชีวิตคน เมื่อความรู้ต่อ เสียงปืน ของผู้ชม ถูกตั้งข้อสงสัยว่าเกิดอะไรขึ้นกับตัวละคร การแสวงหาคำตอบถึงผลลัพธ์ของการใช้ อาวุธจึงเกิดขึ้นจากการแสดงทัศนคติ อาจกล่าวได้ว่า เนื่องจากโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ชี้นำผู้ชมให้ไม่สามารถคิดเป็นอื่นได้ ไม่ว่าจะเป็นฉากแรกที่มีภาพปืนปรากฏ ซึ่งหลังจากภาพดังกล่าวเด็กชายได้เดิน ไปพบศพของเพื่อนบ้านในฉากต่อมา สิ่งนี้จึงเป็นการรับรู้อย่างแรกของผู้ชมว่าปืนที่ถูกวางอยู่นั้นถูกใช้ เพื่อฆาตกรรม และเมื่อเด็กถูกจับกลับมาที่ห้องนั่งเล่น ครอบครัวจึงต้องถูกลงโทษจากการที่เด็ก พยายามใช้ปืนทำร้ายพอลด้วยการเล่นเกมที่แลกด้วยชีวิต การบอกถึงกติกาคือว่า “หากชิ้นนี้หลุดที่ใคร คนนั้นแพ้” ความพ่ายแพ้ในบริบทนี้จึงไม่สามารถตีความเป็นอื่นได้นอกจากความตาย จากข้างต้น

¹ อาวุธปืน หมายถึง เครื่องมือที่ใช้ยิง ไปทำอันตรายร่างกายถึงสาหัสได้ (พระราชบัญญัติ อาวุธปืน เครื่องกระสุนปืน วัตถุระเบิด ดอกไม้เพลิง และสิ่งเทียมอาวุธปืน พ.ศ. 2490)

² การชู้ หมายถึง การทำให้ผู้อื่นต้องกลัวว่าจะเกิดความเสียหายเป็นภัยแก่ตนเอง (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542)

ผู้วิจัยสามารถอธิบายถึงเบื้องหลังความคิดของผู้ชมจากทฤษฎีความรุนแรงของ Johan Galtung ได้ว่า อาวุธปืน เป็นภาพแทนของความรุนแรง ไม่ว่าจะเป็นการใช้เพื่อป้องกันตัวหรือมุ่งทำร้ายผู้อื่น การใช้ อาวุธในที่นี้จึงถือเป็นความรุนแรงทางตรงในลักษณะการกระทำความรุนแรงต่อร่างกาย ซึ่งที่มาของความรุนแรงทางตรงนั้น มีแรงสนับสนุนมาจากโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ขึ้นถึงความรุนแรงที่จะเกิดขึ้น ในฉากต่อไป กล่าวคือ โครงสร้างการเล่าเรื่องมีส่วนในการโน้มน้าวผู้ชมให้คิดตามบริบทของภาพยนตร์ ซึ่งความรู้จากบริบทนั้นๆ จึงนำไปสู่การตีความผ่านทัศนคติถึงการกระทำความรุนแรงทางตรงที่เกิดขึ้นนั่นเอง

5.2.1.2 การใช้ความรุนแรง

ประเด็นเรื่องการใช้ความรุนแรง มักถูกตั้งคำถามอยู่บ่อยครั้งว่าเมื่อไหร่ เราถึงได้รับอนุญาตให้ใช้ความรุนแรงได้โดยไม่รู้สึกลึกซึ้งหรือถูกยอมรับจากผู้ชม ซึ่งจากผลการวิจัยพบว่าการเข้ามาในพื้นที่บ้านของพอลและปีเตอร์ แล้วแสดงความก้าวร้าวต่อเจ้าของบ้าน ถือเป็น การคุกคามอย่างหนึ่งที่ทำให้ฝ่ายตั้งรับต้องแสดงอำนาจบางอย่างเพื่อให้ตนไม่ตกอยู่ในสถานะผู้เสียเปรียบ ผู้ชมจึงมีความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงตั้งแต่นี้เป็นต้นมา ทั้งนี้ผู้ชมได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับการตบหน้าของจอร์จว่าเป็นเรื่องที่สมเหตุสมผล เนื่องจากพอลได้ใช้ถ้อยคำที่กระทบต่อจิตใจซึ่งถือเป็นความรุนแรงทางตรง ในลักษณะความรุนแรงทางจิตใจ ดังนั้นจอร์จผู้เป็นเจ้าของบ้านจึงเริ่มกระทำความรุนแรงทางร่างกาย เพื่อแสดงถึงอำนาจในอาณาเขตของตน และเป็นการชิงความได้เปรียบจากสถานการณ์ที่ถูกคุกคามนี้ หลังจากที่พอลถูกตบหน้า ไม่กี่วินาทีต่อมาปีเตอร์ได้คว้าไม้กอล์ฟมาตีที่ขาจอร์จ โดยให้เหตุผลต่อการกระทำความรุนแรงทางตรงครั้งนี้ว่าจอร์จเป็นผู้เริ่มกระทำก่อน การอ้างสิทธิ์ในการกระทำ ความรุนแรงเนื่องจากอีกฝ่ายเป็นผู้เริ่มก่อนนั้น ถือเป็น การรับมือกับความรุนแรงเพื่อสร้างความเท่าเทียมจริงหรือ ในเมื่อระดับความรุนแรงที่ตอบโต้กลับแสดงผลลัพธ์ที่มากกว่า กล่าวคือ การเอาไม้กอล์ฟ พาดขาจนขาหักกับการตบหน้า สามารถนำมาเปรียบเทียบเพื่ออ้างสิทธิ์กระทำ ความรุนแรงให้เป็นไปได้ตามความเท่าเทียมได้อย่างไร เหตุใดถึงมีผู้ชมบางกลุ่มมองว่าการโต้กลับของปีเตอร์เป็น เรื่องที่สมเหตุสมผล ข้ออ้างในเรื่องนี้จึงสามารถตอบได้ว่า การกระทำดังกล่าวไม่ได้เป็นไปได้เพื่อความเท่าเทียม แต่เป็นการช่วงชิงความได้เปรียบจากอีกฝ่ายโดยการทำความรุนแรงทางตรงในระดับที่เพิ่มขึ้น ในขณะที่ผู้ชมบางกลุ่มได้มองข้ามเหตุผลในการกระทำ ความรุนแรงของปีเตอร์ว่าไม่สมเหตุสมผล แต่หากปีเตอร์เลือกที่จะตบหน้าจอร์จกลับ การกระทำนั้นก็จะสามารถยอมรับได้ ซึ่งการตอบโต้ ความรุนแรงในระดับที่เท่ากันด้วยวิธีการเดียวกันก็ถือเป็นใช้ความรุนแรงเพื่อต่อรองอำนาจกับอีกฝ่ายเช่นกัน ดังนั้นการตอบโต้ความรุนแรงทางตรงด้วยความรุนแรงทางตรงจึงไม่สามารถอ้างสิทธิ์เรื่อง ความเท่าเทียมเพื่อกระทำ ความรุนแรงต่อผู้อื่นไม่ว่าจะกรณีใดก็ตาม

ในทางกลับกันผู้ชมบางคนได้คาดเดาถึงเหตุการณ์ความรุนแรงที่สุ่มเสี่ยง ต่อตนและเลือกที่จะหลีกเลี่ยงการโต้ตอบจากการคุกคามทางอารมณ์ของพอลและปีเตอร์ เนื่องจากการ

กระทำความรุนแรงทางจิตใจด้วยถ้อยคำนั้น ยังไม่มีน้ำหนักมากพอที่จะตอบโต้ด้วยความรุนแรงทางร่างกาย การแก้ปัญหาโดยการเดินออกจากพื้นที่เกิดเหตุเพื่อหลีกเลี่ยงความรุนแรงที่อาจเกิดขึ้นได้นั้น จึงเป็นวิธีการรับมือที่เหมาะสมและช่วยลดความรุนแรงที่กำลังเพิ่มขึ้นได้อย่างชาญฉลาด กล่าวคือ เมื่อผู้ชมมีความรู้ต่อฉากนี้ว่าไม่ใช่ความรุนแรงที่สาหัส จึงเกิดทัศนคติที่ดีต่อการหลีกเลี่ยงความรุนแรงดังกล่าวนั่นเอง

5.2.1.3 การทারণกรรมสัตว์

สัตว์ ในบริบทของงานวิจัยชิ้นนี้จะหมายถึง สัตว์เลี้ยง³ จากฉากที่ได้ยินเสียงสุนัขเห่าเสียงดังจนในที่สุดเสียงนั้นได้เงียบไปอย่างน่าพิศวง กระทั่งถึงฉากที่แอนพบศพของสุนัขที่ท้ายรถของเธอ ความรู้ของผู้ชมจึงได้เริ่มขึ้นตั้งแต่การได้ยินเสียง “เอ็ง” ของสุนัข จนถึงภาพเฉลยของเสียงนั้นในสภาพไร้ชีวิต การจดจำจนนำไปสู่ความรู้ของผู้ชมในครั้งนี้ เกิดจากการที่ผู้ชมมีความผูกพันกับสัตว์ จึงเลือกสนใจต่อรายละเอียดในฉากที่มีสุนัขอยู่ เมื่อมีการเลือกรับรู้ ผู้ชมจึงเริ่มตีความจากสารต่างๆ ที่ผู้กำกับพยายามเล่าเป็นนัยให้กับผู้ชม จนในที่สุดจึงเกิดการจดจำที่ส่งผลต่อทัศนคติในเวลาต่อมา จากผลการวิจัยพบว่า ผู้ชมได้ให้เหตุผลต่อพฤติกรรมขณะรับชมอย่างการอุทานที่สะท้อนถึงความรู้สึกสะเทือนใจในฉากดังกล่าวว่า ตนเป็นคนรักสัตว์และมีสัตว์เลี้ยงในการครอบครอง การที่สัตว์เลี้ยงมีความใกล้ชิดและผูกพันกับมนุษย์ เนื่องจากสัตว์เลี้ยงถูกนำมาอาศัยอยู่ร่วมกับมนุษย์ในพื้นที่ครัวเรือน คนมักเปรียบเทียบสัตว์เลี้ยงว่าเป็นเพื่อนแท้ ดั่งนั้นคนส่วนใหญ่จึงไม่ได้มองว่าสัตว์เป็นเพียงแค่สิ่งมีชีวิตที่ด้อยกว่ามนุษย์เท่านั้น แต่สัตว์เลี้ยงเปรียบเสมือนเพื่อนมนุษย์ที่ใช้ชีวิตร่วมกัน ด้วยเหตุนี้เมื่อเกิดเหตุการณ์ทารุณกรรมสัตว์ซึ่งเป็นความรุนแรงทางตรงในลักษณะกระทำต่อร่างกาย ผู้ชมจึงรับไม่ได้ต่อสิ่งที่เกิดขึ้นและส่งผลกระทบต่อความรู้สึกสะเทือนใจเมื่อรับรู้ฉากดังกล่าว โดยการกระทำความรุนแรงต่อสัตว์ที่มีลักษณะทางกายภาพและสติปัญญาที่ด้อยกว่า จึงเป็นเรื่องน่าเวทนาที่มนุษย์เลือกที่จะทำร้ายสิ่งมีชีวิตที่ไม่สามารถต่อสู้กับตนได้อย่างเท่าเทียม นอกจากนี้ยังมีเรื่องประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการทารุณกรรมสัตว์ โดยผู้ชมที่เคยมีประสบการณ์ดังกล่าวจะรู้สึกโกรธและสะเทือนใจอย่างมากต่อฉากนี้ เนื่องจากเมื่อรับชมภาพความรุนแรงนั้นแล้ว ทำให้ผู้ชมระลึกถึงเหตุการณ์ที่ตนเคยประสบพบเจอ ความตายของสุนัขในโลกเสมือนจึงถูกแทนความรู้สึกสะเทือนใจต่อเหตุการณ์จริงที่เคยประสบ อาจกล่าวได้ว่า แหล่งที่มาของทัศนคติของผู้ชมต่อการทารุณกรรมสัตว์เลี้ยงในฉากนี้ เกิดจากประสบการณ์เฉพาะของผู้ชมนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม ยังมีประเด็นที่น่าสนใจอีกประเด็นหนึ่งที่ได้พบจากการสัมภาษณ์ โดยผู้ชมได้แสดงทัศนคติว่า หากสัตว์ดังกล่าวที่ถูกทารุณกรรมนั้นเป็นสัตว์ในพื้นที่สาธารณะ

³ สัตว์เลี้ยง หมายถึง สัตว์ที่ถูกนำมาเลี้ยงในครัวเรือน อาศัยอยู่ร่วมกับมนุษย์ มีความผูกพันและเป็นมิตรต่อกัน

และไม่มีเจ้าของเป็นตัวเป็นตน ความรู้สึกสะเทือนใจก็จะลดลง หรือแม้กระทั่งสัตว์ที่อยู่ในเกมกีฬา (เกมการล่าสัตว์) ความรุนแรงทางตรงนั้นก็就会被ยอมรับจากคนในสังคมแม้ว่าการล่าสัตว์ครั้งนี้จะผิดต่อหลักศีลธรรมก็ตาม จากประเด็นดังกล่าวสามารถอธิบายได้ว่า สัตว์จะได้รับอนุญาตให้ถูกฆ่าได้ ขึ้นอยู่กับ พื้นที่ ที่สัตว์อาศัยอยู่ ดังเช่น หากสัตว์ที่วานนี้คือสัตว์เลี้ยงที่อยู่ในพื้นที่ครัวเรือนของมนุษย์ หรือมีเจ้าของเป็นตัวเป็นตน สัตว์นั้นก็จะได้รับสิทธิคุ้มครองจากกฎหมาย และหากมีการกระทำความรุนแรงต่อสัตว์เลี้ยงก็จะถือว่าผิดต่อหลักเกณฑ์ทางสังคม และผู้กระทำความผิดนั้นต้องได้รับการลงโทษตามกฎหมาย ในขณะที่สัตว์ที่อยู่ในพื้นที่สาธารณะและไม่มีผู้ออกสิทธิ์เป็นเจ้าของ ความรุนแรงนั้นก็就会被เมินเฉย เนื่องจากไม่มีความผูกพันกับมนุษย์เทียบเท่าสัตว์เลี้ยงในพื้นที่บ้าน อีกทั้งในกรณีเกมการล่าสัตว์ที่สัตว์นั้นจะไม่ได้รับการคุ้มครองจากกฎหมาย เนื่องจากกฎวัฒนธรรมเกมกีฬาครอบไว้ การล่าสัตว์ดังกล่าวจึงเป็นไปตามประเพณีวัฒนธรรม แม้ว่าจะผิดต่อหลักศีลธรรมแต่ก็ถูกยอมรับได้ในเวลาเดียวกัน จะเห็นได้ว่าความขัดแย้งระหว่างศีลธรรมกับความรุนแรง ถูกเอื้อประโยชน์จากวัฒนธรรมที่เป็นตัวแปรสนับสนุนให้การกระทำความรุนแรงทางตรงนั้นเป็นเรื่องที่ขอชอบธรรม

5.2.1.4 ความรุนแรงระหว่างผู้ใหญ่กับเด็ก

จากฉากที่จอร์จตบหน้าพอล ด้วยสาเหตุที่พอลใช้ถ้อยคำที่ไม่สุภาพต่อจอร์จ ผู้ชมได้มีการตีความสารนี้ถึงสองประเด็นด้วยกัน ซึ่งประเด็นแรกได้พูดถึงไปแล้วในเรื่อง การใช้ความรุนแรง ส่วนในอีกประเด็นหนึ่งถูกตีความไปในทิศทาง ระบบอาวุโส ซึ่งเป็นกรอบความคิดของสังคมไทยที่ฝังรากลึกจนไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ เนื่องจากเป็นรูปแบบการพอกพูนระดับค่านิยมเรื่องระบบอาวุโสของผู้ชมจนเกิดเป็นความรู้ต่อฉากดังกล่าว และก่อให้เกิดทัศนคติในเวลาต่อมา แม้ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์เชื้อสายตะวันตกก็ตาม กล่าวคือ ฉากดังกล่าวผู้กำกับอาจไม่ได้สื่อถึงเรื่องระบบอาวุโส เพราะกรอบความคิดเรื่องระบบอาวุโสไม่ได้อยู่ในค่านิยมของชาวตะวันตก หากแต่ผู้กำกับต้องการจะสื่อถึงเรื่องการตอบโต้ความรุนแรงเสียมากกว่า อย่างไรก็ตาม เมื่อภาพยนตร์เรื่องนี้ถูกฉายในสังคมไทย ดังนั้นการตีความสารดังกล่าวจะเป็นไปตามบริบทของสังคมนั้นๆ ไปโดยปริยาย แม้จะผิดจากความตั้งใจของผู้กำกับ แต่เราก็ไม่อาจปฏิเสธได้ว่าผู้ชมก็มีสิทธิ์ที่จะตีความตามประสบการณ์และบริบทสังคมของตนเช่นกัน

จากผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า ผู้ชมจำนวนหนึ่งมองว่า การทำความรุนแรงของจอร์จนั้นเป็นเรื่องที่สมเหตุสมผลแล้ว เนื่องจากพอลผู้ที่มีอายุน้อยกว่าแสดงความก้าวร้าวทางวาจาต่อจอร์จผู้อาวุโสกว่า ดังนั้นการกระทำความรุนแรงทางตรงโดยการตบหน้า จึงเป็นไปเพื่อเตือนสติและสั่งสอนผู้น้อยให้หลาบจำ ความรุนแรงดังกล่าวอาจหมายถึงรวมถึงความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่ผู้ใหญ่ถูกวางในตำแหน่งที่เหนือกว่า ด้วยเหตุผลเรื่องอายุและประสบการณ์ในชีวิตที่สูงกว่า ทำให้ผู้ใหญ่สามารถอ้างสิทธิ์ความเป็นอาวุโสนี้ในการกระทำความรุนแรงต่อผู้ที่อยู่ในตำแหน่งต่ำกว่าถึงแม้ว่าการกระทำดังกล่าวอาจเป็นไปด้วยความไม่ยับยั้งชั่งใจหรือด้วยความโกรธก็ตาม เมื่อผู้ใหญ่

ขาดการควบคุมทางอารมณ์แล้วกระทำความรุนแรงต่อเด็ก อาจถูกอธิบายได้ว่า ผู้ใหญ่เคยชินกับการสั่งสอนเด็กด้วยการใช้กำลัง ดังเช่น พ่อตีลูกเพื่อเป็นการสั่งสอน ดังนั้นการกระทำความรุนแรงของจอร์จจึงถูกมองข้ามจากผู้ชม เนื่องจากได้รับความชอบธรรมจากโครงสร้างทางสังคมที่วางผู้ใหญ่อยู่ในตำแหน่งที่สูงกว่า นี่จึงเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างอย่างหนึ่งซึ่งส่งผลให้การกระทำความรุนแรงดังกล่าวเป็นสิ่งที่ถูกยอมรับได้จากสังคม

5.2.1.5 ความรุนแรงระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสาร

เกมส์ “จับแมวใส่ถุง” ถือเป็นฉากที่เป็นภาพสะท้อนถึงปัญหาของระบบเซ็นเซอร์อย่างเห็นได้ชัด ความรุนแรงระหว่างผู้ส่งสารกับผู้รับสารในที่นี้จึงหมายถึง การปิดกั้นการรับรู้เหตุใดเด็กจึงต้องถูกปิดตาเพื่อไม่ให้มองเห็นสิ่งที่ผู้ปกครองมองว่าไม่ถูกไม่ควร ในเมื่อสารสามารถแปรสภาพได้หลายรูปแบบเพื่อให้ผู้รับสารสามารถตีความสิ่งนั้นได้ การเซ็นเซอร์ภาพอาจไม่ใช่วิธีการแก้ปัญหาอย่างตรงจุดอีกต่อไป จากผลการวิจัยพบว่า ความรู้ของผู้ชมต่อฉากนี้มีประเด็นเรื่องการทรมาณและการบังคับจิตใจซึ่งส่งผลให้สามารถจดจำฉากดังกล่าวได้ อีกทั้งผู้ชมยังตีความหมายสารไปในทิศทางเดียวกัน คือ ความพยายามที่ล้มเหลวต่อการปิดกั้นทางสายตา เนื่องจากยังมีปัจจัยเรื่องเสียง เป็นองค์ประกอบสำคัญในการรับรู้สิ่งที่เผชิญอยู่ และหากผู้รับสารมีประสบการณ์ทั้งที่พบในชีวิตจริงและประสบการณ์ที่พบเจอในสื่อทั่วไป เมื่อเปิดรับฉากดังกล่าวแล้ว ผู้รับสารก็จะหยิบภาพในความทรงจำของตนเข้ามาแทนที่ภาพที่ถูกเซ็นเซอร์ไว้ก็เป็นได้ นอกจากนี้ยังมีเรื่องบริบทแวดล้อมที่สามารถสร้างจินตนาการให้ผู้ที่ถูกปิดกั้นทางสายตาได้มีช่องว่างในการเติมเต็มความรุนแรงที่เป็นอื่น อาจกล่าวได้ว่า ความรู้ของผู้ชมในเรื่องการปิดกั้นการรับรู้ การทรมาณ และการบังคับจิตใจ มีความสอดคล้องกับทัศนคติเรื่องการเซ็นเซอร์ภาพ เนื่องจากการเซ็นเซอร์ถือเป็นกลไกหนึ่งของผู้ปกครองออกมาตรการมาเพื่อบังคับใช้ต่อผู้รับสาร ซึ่งการเซ็นเซอร์เพื่อปิดกั้นทางสายตานั้น อาจทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงการเข้าไม่ถึงสาร เปรียบเสมือนการถูกบังคับให้เลือกรับรู้ตามสิ่งที่ผู้ปกครองต้องการ แต่หารู้ไม่ว่าความพยายามปิดกั้นด้านภาพนั้น ไม่สามารถกีดกันผู้ชมออกจากเนื้อหาที่มีความรุนแรงได้ เนื่องจากสารในภาพยนตร์ไม่ได้สื่อผ่าน ภาพ เพียงอย่างเดียว แต่ยังมีองค์ประกอบเชิงโครงสร้างและเทคนิคการนำเสนอที่แฝงสารไปยังผู้ชม การสร้างบุคลิกของตัวละครก็มีส่วนเสริมต่อจินตนาการเช่นกัน โดยความผิดปกติของตัวละครพลและปีเตอร์ได้ถูกนำเสนอตั้งแต่ฉากเข้ามาขอยืมไข่เป็นต้นมา ความตลบตะแลงของพลเมื่อเล่าภูมิหลังของปีเตอร์จนไม่สามารถเชื่อถือได้แม้แต่ความจริงเดียว หรือแม้กระทั่งการประกาศเกมส์ที่ต้องเอาชีวิตเป็นเดิมพัน ดังนั้นเกมส์จับแมวใส่ถุงนี้ จึงถูกตีความว่าเป็นข้ออ้างเพื่อกระทำความรุนแรงต่อผู้หญิงนั่นเอง จะเห็นได้จากการที่ผู้ชมจำนวนหนึ่งได้จินตนาการไปไกลกว่าการนำเสนอของผู้กำกับในฉากที่แอนกำลังถอดเสื้อผ้าออกจากการทำหายของพล แต่เมื่อการพิสูจน์นั้นได้จบลง พลจึงอนุญาตให้แอนสวมชุดกลับไปและปล่อยให้ตามกตึก ในความเป็นจริงแล้วเราในฐานะผู้ชมและเป็นผู้สังเกตการณ์ก็ไม่ได้เห็นภาพแอนที่กำลังถอดเสื้อผ้าเช่นกัน กล่าวคือ ผู้ชมถูกวางตำแหน่งไว้ที่

เดียวกับเด็กที่ถูกปิดตายอยู่ หากการปิดกั้นนี้เราสามารถจินตนาการภาพไปได้ไกลกว่าปฏิบัติการของสื่อแล้ว เด็กที่ถูกคลุมหัวในเรื่องก็คงไม่ต่างกัน ภาพจินตนาการที่มีเสียงเป็นสิ่งเร้าให้นึกถึงความรุนแรงบุคลิกของตัวละคร รวมไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างความรู้กับประสบการณ์ของผู้รับสาร ถือเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่ผู้ส่งสารนำมาประกอบกันเพื่อเสียดสีต่อระบบเซ็นเซอร์ และยับยั้งผู้ชมถึงจินตนาการที่สร้างขึ้นเอง โดยมุ่งสะท้อนถึงความรุนแรงทางความคิดของผู้ชม

5.2.1.6 ความสามารถในการกระทำความรุนแรง

หากจะพูดถึงความรุนแรงที่ถูกอนุญาตให้เกิดขึ้นได้และถือเป็นเรื่องน่ายินดีต่อการกระทำนั้น คงต้องมีปัจจัยต่างๆ เป็นตัวเกื้อหนุนให้ความรุนแรงนั้นเป็นเรื่องที่ชอบรรรมได้ ประเด็นนี้จึงเป็นประเด็นที่สำคัญที่สุดประเด็นหนึ่งที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม จากผลการวิจัยพบว่า ในหลายๆ ฉากของเรื่องนี้ ไม่ว่าจะเป็นฉากที่เด็กชายถือปืนเล็งมาที่พอลเพื่อป้องกันตัว หรือแม้กระทั่งฉากที่แอนคว่ำปืนมายิงปีเตอร์จนเสียชีวิต ผู้ชมต่างรู้สึกเอาใจช่วยตัวละครให้เกิดการกระทำความรุนแรงต่อผู้ร้ายในเรื่อง เพื่อเป็นการลงโทษต่อความโหดเหี้ยมที่กระทำต่อครอบครัวนี้ โครงสร้างการเล่าเรื่องและการวางบทบาทหน้าที่ของตัวละคร จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกเห็นอกเห็นใจตัวละครผู้ถูกระทำ รวมไปถึงความรู้ของผู้ชมในฉากต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการลั่นให้เกิดความรุนแรงต่อผู้ร้าย การถูกทำลายความหวังจากผู้กำกับจนทำให้ผู้ชมรู้สึกผิดหวังต่อผลลัพธ์ของเหตุการณ์ เนื่องจากผู้ชมตระหนักถึงความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่ของผู้บริสุทธิ์ เช่นเดียวกับผู้ชมในเทศกาลหนังเมืองคานส์ (Cannes Film Festival) เมื่อปี ค.ศ. 1997 ปรากฏการณ์ที่ผู้ชมปรบมือหลังจากที่แอนได้ยิงปีเตอร์จนเสียชีวิตนั้น กลายเป็นสิ่งที่ถูกตั้งคำถามว่าเหตุใดผู้ชมจึงยอมรับได้ต่อการกระทำความรุนแรงของแอน เหตุการณ์ในลักษณะใดที่ถูกรับว่าเป็นเรื่องน่ายินดี

ดังนั้นผู้วิจัยจึงสามารถอธิบายปรากฏการณ์ที่ถูกยกมาข้างต้นนี้ได้ว่า หากมองตามระบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับตัวหนัง อาจสามารถแทนตัวผู้ชมให้อยู่ในตำแหน่งของกลุ่มคนผู้มีอำนาจเหนือกว่า ซึ่งตามโครงสร้างความสัมพันธ์ ผู้ชมคือกลุ่มคนกลุ่มเดียวที่มีอำนาจในการกำหนดความหมาย ดีความ หรือสร้างคำอธิบายต่างๆ ให้กับตัวละครหรือเหตุการณ์ในเรื่องได้ ในแง่หนึ่งอาจหมายถึงโครงสร้างของการเล่าเรื่องด้วยเช่นกัน การกำหนดตำแหน่งตัวละครในเรื่องว่าใครมีบทบาทหน้าที่อย่างไร ถือว่ามีส่วนขึ้นำการกำหนดความหมายของผู้ชมไปด้วยในตัว โครงสร้างของเรื่องเล่าและระบบความสัมพันธ์ของผู้ชมกับตัวหนังนี้เอง จึงถูกนับได้ว่าเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่ผู้ชมมีอำนาจในการบ่งชี้ว่าใครควรที่จะมีชีวิตอยู่หรือใครที่สมควรตาย ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งที่เอื้อให้เกิดการกระทำของแอนที่ถือเป็นความรุนแรงทางตรงนั้นเป็นที่ยอมรับได้ ตามกลไกของสามเหลี่ยมแห่งความรุนแรงที่ว่าด้วย ความรุนแรงเชิงโครงสร้างเป็นฐานหรือที่มาส่วนหนึ่งของความรุนแรงทางตรง

อีกส่วนสำคัญส่วนหนึ่งที่ทำให้ความรุนแรงของแอนั้นเป็นเรื่องชอบธรรม คือ ความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมอันเป็นรากฐานสำคัญที่ช่วยส่งเสริมให้ความรุนแรงอีกสองประเภทนั้นเกิดขึ้นได้ เป็นสิ่งซึ่งถูกจัดให้อยู่ในส่วนที่ลึกที่สุด โดยจะฝังอยู่ในระบบวิถีคิดของคนและเปลี่ยนแปลงได้ยากที่สุด หนึ่งในสามความเป็นไปได้ที่จะลดทอนปริมาณความจริงในแง่เนื้อหาตามทัศนคติของฮานเก้⁴ คือ การทำให้ความรุนแรงนั้นกลายเป็นเรื่องเชิงบวก การปลดแอกจากการกดขี่ของผู้ร้ายจึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ความรุนแรงถูกให้ความหมายในแง่บวกได้เช่นกัน ตามเนื้อเรื่องเหตุการณ์ความรุนแรงได้เกิดขึ้นระหว่างที่ จอร์จ แอน และลูกชาย กำลังอยู่ในช่วงเวลาพักผ่อนที่บ้านพักตากอากาศ ตลอดการดำเนินเรื่องพวกเขาตกอยู่ในสภาพของผู้ถูกระทำด้วยความรุนแรงหลากหลายระดับ ตั้งแต่เรื่องการถูกบุกรุกบ้านโดยไม่ได้รับอนุญาต การถูกปั่นประสาทด้วยวิธีต่างๆ จนถึงการกระทำทารุณทั้งทางร่างกายและจิตใจอย่างรุนแรง หรือแม้กระทั่งการกระทำรุนแรงจนถึงแก่ชีวิต การกระทำของพอลและปีเตอร์จึงทำให้สภาวะอันเป็นปกติอันเสียไป โดยจอร์จและครอบครัวต่างตกอยู่ในสภาวะที่ถูกกระทำตลอดทั้งเรื่อง ตัวละครทั้งสามนี้จึงถูกวางตำแหน่งให้เป็นผู้บริสุทธิ์ เป็นผู้ที่ชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่ เหตุผลเรื่องความชอบธรรมในการมีชีวิตอยู่นั้น เป็นสาเหตุสำคัญหนึ่งที่ทำให้ความรุนแรงในฉากที่แอนยิงปีเตอร์จึงถูกทำให้เป็นการกระทำเชิงบวก การปลดแอกจากการกระทำอันทารุณของพอลและปีเตอร์ซึ่งถูกย่ำมาโดยตลอดทั้งเรื่อง จึงเป็นสิ่งที่เข้ามาเสริมความคิดเรื่องความชอบธรรมในการมีชีวิต อันเป็นกรอบความคิดทางวัฒนธรรมที่เป็นรากฐานสำคัญของ สังคมตะวันตก⁵ ความรุนแรงในทางตรงของแอนในการยิงปีเตอร์ การตอบโต้ความรุนแรงด้วยความรุนแรงจึงถูกให้ความชอบธรรมด้วยวิถีคิดเหล่านี้ซึ่งถือเป็นความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมอย่างแท้จริง

จากการอภิปรายผลข้างต้นทั้ง 6 ประเด็น จะพบว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความรู้ที่เกิดจากการจดจำฉากนั้นๆ ได้กับทัศนคติต่อเหตุการณ์ความรุนแรงในเรื่องมีความสอดคล้องกันและส่งผลต่อกัน โดยมีการสนับสนุนจากพฤติกรรมขณะรับชมของผู้ให้ข้อมูลที่สอดคล้องกับทั้งสองส่วนดังกล่าวเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็น การอุทาน การแสดงออกทางภาษากาย หรือแม้กระทั่งการหัวเราะ ที่สะท้อนถึงความรู้และทัศนคติของผู้ชม ผ่านการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก อย่างไรก็ตาม เมื่อผู้วิจัยสอบถามถึงพฤติกรรมหลังจากที่ผู้ชมได้เปิดรับภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเวลา 3-5 วัน กลับไม่พบว่า

⁴ อ่างแล้วในบทที่ 2

⁵ เหตุผลเรื่องความชอบธรรมในการมีชีวิตนั้นเป็นส่วนหนึ่งของรากฐานวิถีคิดแบบสังคมนตะวันตก ความคิดเรื่องสิทธิตามธรรมชาติ (nature right) ที่เชื่อว่ามนุษย์ทุกคนมีความเท่าเทียมและศักยภาพในการใช้เหตุผลและทำความดี มนุษย์จึงมีสิทธิที่จะดำรงอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างเท่าเทียม สิทธิ บุตรอินทร์, *มนุษยนิยม* (กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์, 2532), 8-11.

ภาพยนตร์เรื่อง Funny Games ส่งอิทธิพลต่อพฤติกรรมเกี่ยวกับความรุนแรงในชีวิตประจำวันของผู้ชมทั้งสิ้น โดยผู้ชมอธิบายถึงสาเหตุของการไม่ปรากฏพฤติกรรมหลังรับชมว่า เนื่องจากการเปิดรับภาพยนตร์เพียงเรื่องเดียว ยังไม่มีอิทธิพลมากพอให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรม รวมไปถึงการทิ้งช่วงเวลาจากวันที่รับชมกับวันที่สัมภาษณ์เป็นระยะเวลาที่สั้นเกินกว่าจะมองเห็นผลกระทบจากสื่อสู่ผู้รับสาร ดังนั้นการศึกษาในครั้งนี้จึงพบความสอดคล้องกันแค่เรื่องความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมขณะรับชม แต่ไม่พบพฤติกรรมหลังรับชมแต่อย่างใด

5.2.2 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games

ผู้ศึกษาได้แบ่งปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมต่อความรุนแรงในภาพยนตร์ตามแนวคิดปัจจัยที่มีผลต่อการเกิดความรุนแรงของ Remschmidt ในหัวข้อปัจจัยด้านจิตสังคม ซึ่งกล่าวถึงอิทธิพลจากวัฒนธรรมและสังคมที่ถ่ายทอดค่านิยมและชุดความคิดต่างๆ ผ่านสถาบันทางสังคม จนส่งผลกระทบต่อความรุนแรงของผู้รับสาร นอกจากนี้ผู้ศึกษายังพบปัจจัยทางเทคนิคภาพยนตร์ที่ส่งผลต่อการตีความของผู้ให้ข้อมูลเช่นกัน ด้วยเหตุนี้การอภิปรายจึงประกอบไปด้วย 3 ปัจจัย คือ ปัจจัยทางวัฒนธรรม ปัจจัยทางสังคม และปัจจัยทางเทคนิคภาพยนตร์ โดยผู้วิจัยสามารถนำเสนอ ได้ดังนี้

5.2.2.1 ปัจจัยทางวัฒนธรรม

โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

(1) ด้านศีลธรรม

หลักศีลธรรมเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาแต่ช้านาน การปลูกฝังเรื่องกฎแห่งกรรมจึงถูกติดตั้งแก่สมาชิกของสังคมตั้งแต่เด็กจนโต แม้ว่าจะมีสถาบันด้านความยุติธรรมและกฎหมายในการจัดระเบียบสังคมแล้วก็ตาม แต่เรามิอาจปฏิเสธได้ว่ากฎหมายไม่สามารถขัดเกลาจิตใจมนุษย์เรื่องจิตสำนึกได้อย่างหมดจด ด้วยเหตุนี้ศีลธรรมจึงมีบทบาทสำคัญในการขัดเกลาจิตใจและปลูกจิตสำนึกที่ดีให้กับมนุษย์อยู่เรื่อยมา โดยในบริบทภาพยนตร์เรื่องนี้ อาจมิได้หมายถึงเรื่องกฎแห่งกรรมที่เป็นหลักคำสอนของพุทธศาสนาก็ตาม แต่เมื่ออยู่ในบริบทของสังคมไทยแล้ว การตีความเรื่องศีลธรรมจึงถูกนำมาเกี่ยวโยงกับการรับรู้ของผู้ชมไปโดยปริยาย จากผลการวิจัยพบว่า ผู้ชมรู้สึกเห็นอกเห็นใจต่อครอบครัวจอร์จที่ถูกกระทำความรุนแรงอย่างไม่สมเหตุสมผลจากชายแปลกหน้าทั้งสอง และเมื่อความรุนแรงในภาพยนตร์ได้ทวีเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ การเลือกข้างของผู้ชมจึงเกิดขึ้น กล่าวคือ จากโครงสร้างการเล่าเรื่องดังกล่าว จึงทำให้ผู้ชมวางสถานะของครอบครัวจอร์จว่าเป็นผู้บริสุทธิ์ สมควรแก่การมีชีวิตรอด ในขณะที่พอลและปีเตอร์ตกกลายเป็นจำเลยของผู้ชมในฐานะผู้ร้ายของเรื่อง และสมควรแก่การถูกลงโทษไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง ทัศนคติของผู้ชมในเรื่องนี้ อาจอธิบายได้ว่า ผู้ชมมีความรู้จากฉากดังกล่าว เนื่องจากการพอกพูนระดับความเชื่อเรื่องศีลธรรม จนนำไปสู่ทัศนคติการเป็น

แบบอย่างที่ดี ดังนั้นการสร้างความสำเร็จต่างๆ จึงถือเป็นเครื่องมือหนึ่งที่โน้มน้าวจิตใจให้มนุษย์ยึดถือ และปฏิบัติตาม จะเห็นได้ชัดจากความเชื่อที่ว่า การทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ซึ่งเป็นหลักคำสอนและสะท้อนภาพให้เห็นถึงผลลัพธ์ของการกระทำ เพื่อให้มนุษย์รู้สึกเกรงกลัวต่อบาป ความเชื่อดังกล่าวจึงส่งผลต่อทัศนคติของผู้ชมต่อตัวละครทั้งสองฝ่าย โดยวิธีการจัดการกับคนชั่วในเรื่องนี้ ถูกตัดสินด้วยการใช้ความรุนแรงเป็นบทลงโทษ เพื่อเป็นแบบอย่างไม่ให้บุคคลในสังคมประพฤติตาม ทั้งนี้ความเชื่อตามหลักศีลธรรมที่ถือเป็นความรุนแรงทางวัฒนธรรมที่เป็นฐานสนับสนุนให้เกิดความรุนแรงทางตรงนี้เกิดขึ้น แม้ว่าการทำร้ายผู้อื่นจะผิดต่อหลักศีลธรรมอันดีก็ตาม แต่ความรุนแรงจะถูกยกเว้นจากศีลธรรมได้ก็ต่อเมื่อความรุนแรงนั้นจัดการกับสิ่งที่ถูกนับว่าเป็นความชั่ว ความขัดแย้งระหว่างศีลธรรมกับความรุนแรงจึงถูกมองข้ามไปในสายตาของผู้ชม

นอกจากนี้ยังมีประเด็นที่น่าสนใจอีกหนึ่งประเด็น กล่าวคือ มีความเชื่อที่ว่า มนุษย์เป็นสัตว์ที่มีความรุนแรงอยู่ในเป็นทุนเดิม แต่ถูกหลักศีลธรรม ความดีงาม และกฎเกณฑ์ทางสังคมครอบไว้จนไม่สามารถแสดงความรุนแรงนั้นออกมาได้ เนื่องจากความรุนแรงถือเป็นสิ่งที่ทำลายความสงบสุขในสังคม ความรุนแรงจึงไม่ถูกอนุญาตให้แสดงออกมาในพื้นที่สาธารณะ แต่เมื่อมนุษย์ได้รับสิ่งเร้าบางอย่างจากภายนอก ความรุนแรงนั้นก็จะสามารถแสดงออกมาได้ตามสัญชาตญาณ ดังนั้นถ้าพูดถึงในบริบทงานวิจัยชิ้นนี้ อาจเปรียบได้ว่า ภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงถือเป็นสิ่งเร้าอย่างหนึ่งที่มนุษย์มองว่าเป็นทางออกหรือพื้นที่ที่ให้ผู้ชมสามารถแสดงความรุนแรงทางความคิดได้อย่างอิสระ สื่อที่เป็นสิ่งเร้านี้จึงกระตุ้นต่อความรู้และทัศนคติของผู้ชมให้เกิดการรับรู้และแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความรุนแรงออกมาในลักษณะดังกล่าว ในขณะที่เดียวกับบทบาทของศีลธรรมที่ฝังอยู่ในจิตใจมนุษย์ก็ได้ทำหน้าที่คัดค้านต่อความรุนแรงนั้นให้แสดงออกมาอย่างพอเหมาะพอควร

อย่างไรก็ดี ความเชื่อเรื่องบาปบุญคุณโทษนั้นไม่ได้จำกัดแค่ภาพยนตร์เรื่องนี้เท่านั้นแต่ผู้ชมยังตีความจากสื่อต่างๆ ที่ปลูกฝังและสะท้อนถึงความเชื่อนี้เช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นเนื้อหาในละครและภาพยนตร์ที่สะท้อนผลของการกระทำของตัวร้ายอยู่เสมอๆ หรือแม้กระทั่งข่าวสารทั่วไปที่มีจะนำเสนอถึงผลลัพธ์ของการเป็นแบบอย่างที่ดี และบทลงโทษของการทำชั่ว ด้วยเหตุนี้ผู้ชมส่วนใหญ่จึงคุ้นชินกับหลักคำสอนของศีลธรรม เนื่องจากมีสื่อเป็นตัวเสริมย้ำทัศนคติ เป็นผลให้ผู้ชมตีความสารจากภาพยนตร์เรื่องนี้ออกมาในทิศทางดังกล่าว

(2) ด้านค่านิยม

ค่านิยมเป็นผลผลิตจากสังคมอย่างหนึ่ง สร้างขึ้นเพื่อให้เกิดแบบแผนปฏิบัติไปในทิศทางเดียวกัน และถูกสืบทอดจนกลายเป็นวัฒนธรรมหนึ่งของสังคม ค่านิยมที่จะพูดถึงในบริบทงานวิจัยชิ้นนี้จะหมายถึง วัฒนธรรมสัตว์เลี้ยง เหตุใดมนุษย์จึงรู้สึกผูกพันกับสัตว์เลี้ยงมากกว่าสัตว์ประเภทอื่นๆ การตั้งคำถามนี้จึงสามารถอธิบายเชิงประวัติศาสตร์ได้ว่า ในสมัยก่อนที่

ประเทศไทยยังดำรงชีพด้วยการทำเกษตรกรรม วัฒนธรรมดังกล่าวได้สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น โดยเฉพาะ วัฒนธรรมการเลี้ยงสัตว์ที่ชาวบ้านมักเลี้ยงสัตว์พื้นเมือง เช่น ไก่ วัว ควาย ไว้ในครัวเรือนเพื่อใช้แรงงาน ใช้บริโภคเท่าที่จำเป็น และเพื่อความเพลิดเพลินยามว่างงาน กล่าวคือ มนุษย์มีความผูกพันกับสัตว์ตั้งแต่การร่วมประกอบอาชีพ การสละชีพเพื่อเป็นอาหารประทังชีวิตให้กับมนุษย์ และเติมเต็มความรู้สึกลงในยามว่าง ด้วยเหตุนี้มนุษย์กับสัตว์เลี้ยงจึงเปี่ยมไปด้วยความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นตั้งแต่อดีตกาล แต่ในเวลาต่อมาเมื่อสังคมได้เปลี่ยนเข้าสู่ยุคอุตสาหกรรมและเทคโนโลยี บทบาทของสัตว์ที่เอาไว้ใช้งานและเลี้ยงเพื่อบริโภคจึงถูกลดความสำคัญลง กล่าวคือ ค่านิยมเรื่องเลี้ยงปศุสัตว์ได้ถูกแทนที่ด้วยค่านิยมวัฒนธรรมสัตว์เลี้ยง เมื่อสังคมเปลี่ยน จึงส่งผลต่อวัฒนธรรมและค่านิยมของสังคมไทยที่ต้องเปลี่ยนวิธีคิดตาม ดังนั้นสัตว์เลี้ยงจึงถูกนิยามใหม่ว่า เป็นสัตว์ที่เป็นมิตรกับมนุษย์ ถูกนำมาอยู่ในครัวเรือนเพื่อสร้างความเพลิดเพลิน อาศัยในพื้นที่เดียวกันเพื่อให้ใกล้ชิดกับมนุษย์ และสัตว์เพื่อการใช้งานหรือเพื่อบริโภคจะถูกจัดอยู่ในอีกประเภทหนึ่ง เมื่อการให้คุณค่าเรื่องสัตว์เลี้ยงเปลี่ยนไป การฆ่าสัตว์เลี้ยงจึงไม่ใช่เพื่อการบริโภคอีกต่อไป แต่เป็นการทารุณกรรมสัตว์ที่มีกฎหมายรองรับว่าเป็นการกระทำที่ผิดต่อกฎหมายทางสังคมและผิดหลักมนุษยธรรม กรอบความคิดดังกล่าวจึงได้ครอบงำวิธีคิดของคนในสังคมปัจจุบัน โดยจะเห็นได้จากผลการวิจัยพบว่า ผู้ชมรู้สึกสะเทือนใจต่อฉากความรุนแรงต่อสุนัขที่เป็นสัตว์เลี้ยงของครอบครัวอย่างมาก เนื่องจากตนเป็นผู้ที่มีสัตว์เลี้ยงในการครอบครองเช่นกัน โดยเฉพาะผู้ที่เคยมีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับการทารุณกรรมสัตว์ การรับรู้ต่อฉากนี้จึงส่งไปผลยังความทรงจำของประสบการณ์นั้นๆ จนทำให้สัมผัสได้ถึงความรู้สึกเสียดังกล่าว

นอกจากนี้ ค่านิยมในปัจจุบันยังเปรียบเทียบว่า สัตว์คือเพื่อนแท้เหงา ซึ่งสะท้อนถึงทัศนคติของคนในสมัยนี้ว่า ไม่ได้มองสัตว์เลี้ยงเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีหน้าที่ประกอบการงานอีกต่อไป แต่สัตว์เลี้ยงเปรียบเสมือนสิ่งมีชีวิตที่เทียบเท่ามนุษย์ และมีหน้าที่ให้ความเพลิดเพลินเท่านั้น หากสัตว์ที่เลี้ยงเพื่อบริโภคก็จะถูกจัดให้อยู่ในสัตว์อีกประเภทหนึ่ง ดังนั้นสัตว์เลี้ยงในพื้นที่บ้านจึงได้รับการคุ้มครองจากสังคมมากกว่าสัตว์อื่น เห็นได้จากพระราชบัญญัติป้องกันการทารุณกรรมและการจัดสวัสดิภาพสัตว์ พ.ศ. 2557⁶ ที่ระบุถึงการทารุณกรรมสัตว์⁶ ไว้อย่างชัดเจน อาจสรุปได้ว่า การกระทำความรุนแรงทางตรงต่อสัตว์เลี้ยงในอดีต เป็นสิ่งที่ยอมรับได้เนื่องจากอยู่ในวัฒนธรรมสังคม

⁶ การทารุณกรรม หมายความว่า การกระทำหรืองดเว้นการกระทำใดๆ ที่ทำให้สัตว์ได้รับความทุกข์ทรมานไม่ว่าทางร่างกายหรือจิตใจได้รับความเจ็บปวดความเจ็บป่วย ทูพพลภาพ หรืออาจมีผลทำให้สัตว์นั้นตาย และให้หมายความรวมถึงการใช้สัตว์พิการ สัตว์เจ็บป่วย สัตว์ชราหรือสัตว์ที่กำลังตั้งท้อง เพื่อแสวงหาประโยชน์ ใช้สัตว์ประกอบกามกิจ ใช้สัตว์ทำงานจนเกินสมควรหรือใช้ให้ทำงานอันไม่สมควร เพราะเหตุที่สัตว์นั้นเจ็บป่วย ชราหรืออ่อนอายุ (พระราชบัญญัติป้องกันการทารุณกรรมและการจัดสวัสดิภาพสัตว์ พ.ศ. 2557)

เกษตรกรรม สัตว์ถูกให้ค่าแค่เพื่อใช้งานและบริโภคเป็นส่วนใหญ่ การฆ่าสัตว์หรือการกระทำความรุนแรงทางตรงจึงถูกให้ความหมายว่าเป็นไปเพื่อการประทังชีวิต ในทางกลับกันสังคมปัจจุบันได้ต่อต้านความรุนแรงต่อสัตว์ เนื่องจากค่านิยมเรื่องบทบาทของสัตว์เลี้ยงได้เปลี่ยนไป จากที่เอาไว้ใช้งานและเพื่อการบริโภคกลายเป็นเพื่อความเพลิดเพลินและมีความเท่าเทียมในการมีชีวิตอยู่เทียบเท่ามนุษย์ ทักษะคิดเรื่องความเท่าเทียมในการมีชีวิตอยู่จากค่านิยมเรื่องวัฒนธรรมสัตว์เลี้ยงที่เปลี่ยนไป จึงส่งผลต่อความรู้ของผู้ชมในฉากความรุนแรงต่อสัตว์และพฤติกรรมขณะรับชมที่สะท้อนถึงความสะเทือนใจจากการทารุณกรรม

(3) ด้านประสบการณ์

ประสบการณ์เป็นสิ่งที่มนุษย์สัมผัสตลอดการดำเนินชีวิต ไม่ว่าจะเกิดจากสิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน จากสถาบันครอบครัว จากสถาบันการศึกษา สภาพแวดล้อมที่ตนอาศัยอยู่ หรือแม้กระทั่งจากการเสพสื่อต่างๆ ซึ่งจะเห็นได้ว่า ประสบการณ์เกิดได้ทั่วทิศทางและตลอดเวลา ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่ผู้ชมมักจะหยิบเอาประสบการณ์ของตนมาเกี่ยวโยงกับเหตุการณ์ในภาพยนตร์ เพื่อตีความสารนั้น ตามประสบการณ์และทัศนคติของตน จากผลการวิจัยพบว่า ผู้ชมได้มีประสบการณ์ร่วมกับเหตุการณ์ในฉากที่เกี่ยวกับความรุนแรงใน 3 ลักษณะ กล่าวคือ ผู้ชมมีประสบการณ์ต่อการเสพสื่อความรุนแรงอย่างสม่ำเสมอ จนสามารถมีความรู้ได้ถึงภาพความรุนแรงภายใต้เซ็นเซอร์นั้นๆ ซึ่งนี่ถือเป็นสิ่งที่สะท้อนภาพความรุนแรงที่ฝังอยู่ใต้จิตสำนึกของผู้ชม ความรุนแรงที่ว่านี้อาจหมายถึงความรุนแรงทางความคิดที่เกิดจากการสั่งสมประสบการณ์จากความรุนแรงทางวัฒนธรรมการผลิตซ้ำของสื่อ ในลักษณะต่อมาคือ ฉากที่ผู้บริสุทธิ์ถูกกระทำจากผู้ร้าย ซึ่งผู้ชมได้นำประสบการณ์ที่ตนเคยถูกกระทำความรุนแรงมาตีความความรู้สึกของตัวเองที่เห็นใจและเข้าใจในการกระทำ ความรุนแรงนั้นๆ เพราะตนเคยตกอยู่ในสถานการณ์ที่จวนเจียนเช่นเดียวกัน รวมถึงการแสดงความคิดเห็นต่อแนวโน้มการกระทำความรุนแรงที่ตัวละครควรดิ้นรนมากกว่านี้ เพราะตนเคยตกอยู่ในสถานการณ์ที่ถูกคุกคาม และพยายามตอบโต้ผู้ร้ายเพื่อต่อกรกับอำนาจนั้น ด้วยความคิดที่ว่ามนุษย์มีสัญชาตญาณการเอาตัวรอด จะเห็นได้ว่า ความรู้ต่อฉากความรุนแรงในเรื่อง เกิดจากประสบการณ์เฉพาะของแต่ละบุคคลที่แสดงผ่านทัศนคติ รวมไปถึงการบอกเล่าถึงประสบการณ์ที่ตนเคยผ่านความกดดันต่อจิตใจ ปัจจัยดังกล่าวจึงเป็นตัวสนับสนุนให้ผู้ชมมีการแสดงความคิดเห็นต่อการมอบความรุนแรงทางตรงนี้ให้แก่ผู้บริสุทธิ์สามารถกระทำการได้ เนื่องจากมีความเข้าใจในสถานการณ์เพราะตนเคยมีประสบการณ์ตรงในลักษณะเดียวกัน ส่วนลักษณะสุดท้ายคือการเซ็นเซอร์ภาพอนาจารในฉากที่แอนดรูว์บังคับให้ถอดเสื้อผ้า ผู้ชมได้แสดงทัศนคติที่คัดค้านระบบการเซ็นเซอร์ เนื่องจากตนเคยมีประสบการณ์จากการประกอบอาชีพที่เกี่ยวข้องกับระบบเซ็นเซอร์ โดยผู้ชมมองว่าการนำเสนอเรื่องเพศในบางกรณี อาจสร้างประโยชน์ต่อการลดอาชญากรรมในสังคมก็เป็นได้ แต่การทำงานของระบบเซ็นเซอร์ที่ไม่ได้เล็งเห็นถึงประโยชน์ดังกล่าว แต่ยึดตามกฎเกณฑ์ของระบบโดยที่ไม่ได้ใช้เหตุผลประกอบ ถือเป็น

ปิดกั้นการรับรู้ต่อประชาชนที่มีสิทธิในการรับรู้ข่าวสารนี้ ซึ่งการปิดกั้นดังกล่าวอาจหมายถึงการจำกัดเสรีภาพสื่อ ซึ่งถือเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่ระบบทางสังคมได้ควบคุมการทำงานของสื่อและเสรีภาพในการรับรู้ของประชาชน จากประสบการณ์ของผู้ชมที่ได้กล่าวมาข้างต้น แสดงให้เห็นถึงอำนาจในการตีความของผู้ชมจากประสบการณ์ที่พบเห็นในชีวิตประจำวันนั่นเอง

5.2.2.2 ปัจจัยทางสังคม

โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

(1) สถาบันครอบครัว

สถาบันครอบครัวเป็นสังคมแรกที่มนุษย์ทุกคนได้สัมผัสและเรียนรู้สิ่งต่างๆ ผ่านการอบรมปมเพาะจากผู้เป็นพ่อและแม่ ถือเป็น การเรียนรู้ขั้นต้นในการใช้ชีวิตร่วมกับสังคมขนาดเล็ก จนไปถึงการสั่งสอนเพื่อให้อยู่ร่วมกับสังคมขนาดใหญ่ได้ การปลูกฝังเรื่อง ลูกต้องเชื่อฟังพ่อแม่ จึงถูกขยายความไปถึง เด็กต้องเชื่อฟังผู้ใหญ่ เนื่องจาก ผู้ใหญ่อาบนำร้อนมาก่อน ค่านิยมเหล่านี้ถูกปมเพาะตั้งแต่กำเนิดจนถือเป็นชุดความคิดที่ฝังรากลึกและเป็นแนวทางในการดำรงชีวิตร่วมกับสังคมใหญ่ไปแล้ว จากผลการวิจัยพบว่า การอบรมสั่งสอนจากสถาบันครอบครัวนั้นมี 2 ประเด็นด้วยกัน โดยประเด็นแรกคือเรื่องระบบอาวุโส ผู้ชมได้ตีความฉากที่จอร์จตบหน้าพอลในบริบทของสังคมไทยว่า เป็นการไม่เคารพต่อผู้อาวุโส โดยในที่นี้พอลซึ่งมีอายุน้อยกว่าสมควรให้การเคารพต่อจอร์จผู้มีความอาวุโสทั้งเรื่องอายุและประสบการณ์ ซึ่งเป็นผลมาจากการปลูกฝังของครอบครัวและการประสบเหตุการณ์นั้นด้วยตนเอง โดยผู้ชมได้อธิบายต่อถึงการอบรมสั่งสอนจากสถาบันครอบครัวในทำนองที่ว่า เด็กควรมีสัมมาคารวะต่อผู้ใหญ่ และหากเด็กแสดงความก้าวร้าวต่อผู้ใหญ่ก็ต้องถูกลงโทษด้วยการตี อาจกล่าวได้ว่า การตี ในความหมายนี้คือการสั่งสอนจากผู้ใหญ่ เพราะเมื่อเด็กลงมือกระทำบางอย่างที่ผิดไปจากความถูกต้องที่ผู้ใหญ่เป็นคนกำหนด ผู้ใหญ่จึงมักให้เหตุผลหลังจากกระทำ ความรุนแรงต่อเด็กว่า ตีเพราะรัก เด็กจึงมีความเข้าใจต่อความรุนแรงที่เกิดขึ้นนั้นว่าเป็นไปเพื่อการสั่งสอนและเกิดจากความรักของผู้ใหญ่ที่อยากให้เห็นตนเป็นเด็กที่ดีของสังคม ความรุนแรงทางตรงนี้จึงถูกยอมรับได้จากผู้ชม แต่หากมองให้ลึกซึ้งแล้ว ไม่ว่าจะเด็กจะอยู่ในสถานะที่ถูกหรือผิดก็ตาม กรณีนั้นๆ ก็มักจะถูกตีความในบริบทของผู้ใหญ่อยู่ดี เพื่อให้เห็นภาพได้ชัด ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลท่านหนึ่ง ดังนี้

“ถ้าผมวางจานข้าวไว้ แล้วญาติผมเดินมาเตะ แล้วเขาแก่กว่า ผมก็คิดว่า ผมวางจานข้าวไม่เป็นระเบียบ แต่ถ้าผู้ใหญ่วางจานข้าวไว้ แล้วผมเดินไปเตะ ผมก็คิดว่าผมเดินไม่ระวัง” (ปีใหม่ อัสวพาศิษย์, สัมภาษณ์, 30 พฤษภาคม 2559)

จากบทสัมภาษณ์ข้างต้น จะเห็นได้ว่า ไม่ว่าจะเด็กหรือผู้น้อยจะอยู่ในตำแหน่งที่เป็นผู้กระทำหรือผู้ถูกกระทำก็ตาม คำตัดสินนั้นมักจะถูกตัดสินจากมุมมองของผู้ใหญ่อยู่ดี การกดขี่จากตำแหน่งทางสังคมที่ผู้ใหญ่อยู่เหนือกว่านั้น ทำให้เด็กต้องยอมจำนนต่อผู้ใหญ่อย่างไม่มีข้อ

โต้แย้ง เพราะการโต้แย้งนั้นอาจหมายถึงความก้าวร้าวต่อผู้ใหญ่อีกอยู่ดี นี่จึงถือว่าเป็นความรุนแรงทางโครงสร้างอย่างหนึ่งที่เกื้อหนุนให้ผู้ใหญ่สามารถอ้างสิทธิ์ในการกระทำความรุนแรงทางตรงต่อเด็กได้ การยอมรับความรุนแรงดังกล่าว สามารถอธิบายได้ว่า การกำหนดวาระจากสถาบันครอบครัวเป็นผลกระทบเชิงความรู้ที่สถาบันได้ติดตั้งทัศนคติเรื่องระบบอาวุโสให้กับคนในสังคม ปัจจัยด้านการเลี้ยงดูจากครอบครัวจึงส่งผลให้เกิดความเพิกเฉยต่อภาพความรุนแรงที่ผู้ใหญ่มีต่อเด็กนั่นเอง

อีกประเด็นหนึ่งที่ผู้ชมอธิบายถึงการอบรมสั่งสอนจากสถาบันครอบครัว คือเรื่องการรับมือกับความรุนแรง ซึ่งการปลูกฝังเรื่องวิธีการรับมือกับความรุนแรงนั้นมีความแตกต่างกันเนื่องด้วยเรื่องเพศ กล่าวคือ ในการอบรมสั่งสอนของผู้ชมที่เป็นเพศชายนั้น ครอบครัวมักสอนให้หลีกเลี่ยงความรุนแรง หรือแม้กระทั่งสั่งห้ามไม่ให้ไปกระทำความรุนแรงต่อผู้อื่นก่อน ในขณะที่ผู้ชมที่เป็นเพศหญิงถูกสั่งสอนจากครอบครัวให้ต่อสู้กลับเมื่อตนถูกคุกคาม อโยอ่อนแอให้ผู้อื่นเห็น จากความแตกต่างเรื่องเพศและเรื่องวิธีการรับมือกับความรุนแรงที่ตรงกันข้ามนี้ สามารถอธิบายได้ว่า ความเชื่อที่ว่า เพศชายเป็นเพศที่แข็งแกร่งกว่า เป็นสาเหตุให้เด็กชายมักถูกสั่งสอนให้หลีกเลี่ยงความรุนแรง เนื่องด้วยเหตุผลด้านกายภาพและมีความเสี่ยงที่จะกระทำความรุนแรงผู้อื่นก่อน ดังนั้นเด็กชายจึงมักไม่ได้รับอนุญาตให้กระทำความรุนแรงต่อผู้อื่นโดยไม่จำเป็น ในทางตรงกันข้าม เพศหญิงที่ถูกมองว่าอ่อนแอกว่าทางด้านกายภาพ ถือเป็นกลุ่มเสี่ยงที่จะถูกกระทำมากกว่า จึงมักถูกสอนให้ตอบโต้กลับเพื่อไม่ให้ผู้อื่นเอาเปรียบ การกระทำความรุนแรงทางตรงจึงถูกยอมรับจากสังคมเนื่องจากเป็นไปเพื่อป้องกันตัว และใช้เหตุผลเรื่องเพศเพื่ออ้างสิทธิ์ในการตอบโต้ความรุนแรงนั้น จากข้างต้นจะพบว่า ปัจจัยด้านสถาบันครอบครัวในการถ่ายทอดวิธีคิดและการขึ้นนำพฤติกรรมความรุนแรง เช่น การตอบโต้ความรุนแรง หรือการถูกมองว่าไม่สู้คน ส่งผลต่อทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงและสุ่มเสี่ยงที่จะเกิดพฤติกรรมความรุนแรงนั้นจากทัศนคติที่แสดงออกมา

(2) สถาบันสื่อสารมวลชน

เนื่องด้วยปัจจุบันสังคมได้ทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อยๆ สถาบันสื่อสารมวลชนจึงตกเป็นจำเลยจากการผลิตซ้ำภาพความรุนแรงในสื่อ โดยงานวิจัยต่างๆ ได้เสนอถึงอิทธิพลของสื่อที่เป็นปัจจัยสำคัญในการผลิตภาพความรุนแรงจนเกิดคดีอาชญากรรมขึ้น จะเห็นได้จากงานวิจัยเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของสื่อกับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน (สิริภิญญ์ อินทรประเสริฐ) จากการสำรวจพบว่า สื่อมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชน โดยเฉพาะสื่อภาพยนตร์ที่มีการนำเสนอภาพความรุนแรงที่กระทบต่อความรู้สึกมากที่สุด โดยคิดเป็นร้อยละ 65.50 และสื่อโทรทัศน์ที่มีความรุนแรงด้านเนื้อหามากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.00 ซึ่งจากการบ่มเพาะของสื่อส่งผลให้ผู้รับสารมีพฤติกรรมความรุนแรงและเป็นสาเหตุสำคัญต่อการก่ออาชญากรรมอีกด้วย นอกจากนี้ยังมีงานวิจัยเรื่อง อิทธิพลของสื่อลามกที่มีผลต่อการกระทำผิดทางเพศของเด็กและ

เยาวชน (ยุพาพร ปิยะพงษ์) จากการวิจัยพบว่า สื่อลามกมีอิทธิพลต่อการกระทำผิดทางเพศ จากการสำรวจเด็กและเยาวชนที่กระทำผิดทางเพศทั้ง 220 คน พบว่าเคยรับชมสื่อลามกมาแล้วทั้งสิ้น

จากที่ได้อ้างอิงข้างต้น สื่อจึงกลายเป็นตัวร้ายที่สร้างความรุนแรงให้แก่สังคมอย่างไม่รู้เนื้อรู้ตัว หากจะกล่าวอีกนัยหนึ่งว่า สื่อสมัยนี้ขาดความรอบคอบในการนำเสนอข้อมูลต่างๆ และในกระแสนิยม ว่าด้วยเรื่องแรงกดดันทางเศรษฐกิจ ทำให้สื่อขาดความรับผิดชอบต่อวิชาชีพตน แล้วเลือกที่จะนำเสนอสิ่งที่ตอบสนองต่อความต้องการของผู้บริโภคให้ได้มากที่สุด เพื่อหวังผลประโยชน์จากเม็ดเงินที่จะไหลเข้ามา ประชาชนจึงจดจำภาพลักษณ์สื่อในลักษณะนี้ ความรู้แจ้งต่อค่านิยมการผลิตซ้ำความรุนแรงของสื่อ ส่งผลต่อทัศนคติของผู้ชมที่เล็งเห็นถึงอำนาจสื่อในการกำหนดเนื้อหาความรุนแรง ดังจะเห็นได้จากผลการวิจัยที่พบว่า ผู้ผลิตได้ใช้อำนาจสื่อในการนำเสนอความรุนแรง ถึงแม้ว่าจะมีการควบคุมสื่อจากภาครัฐในการสกัดกั้นการนำเสนอความรุนแรงโดยตรงก็ตาม แต่สื่อก็ยังหาช่องว่างในการนำเสนอความรุนแรงทางอ้อมอยู่ดี ดังเช่นฉากในภาพยนตร์ตัวอย่าง ตอนที่พลอสอนเด็กถึงวิธีการยิงปืน ถึงแม้ว่าจะไม่ได้เผยแพร่ภาพความรุนแรงขณะยิงก็ตาม แต่นี่ก็ถือว่าเป็นการนำเสนอความรุนแรงอย่างหนึ่งที่ร้ายกาจกว่าภาพที่เห็นวิธีฆ่าเสียอีก กล่าวคือ ผู้ชมสามารถเรียนรู้วิธีการใช้ปืนได้จากการเปิดรับภาพยนตร์เรื่องนั้นนั่นเอง ผู้ชมหลายท่านจึงแสดงความเห็นต่อฉากนี้ว่า สื่อได้หลีกเลี่ยงการนำเสนอภาพความรุนแรงโดยตรง เนื่องจากข้อจำกัดจากหน่วยงานรัฐ แต่สื่อก็ได้ขึ้นนำความรุนแรงจากฉากดังกล่าวอยู่ดี ซึ่งการขึ้นนำนี้อาจส่งผลต่อพฤติกรรมเลียนแบบของผู้ชม ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยที่อ้างอิงช่วงต้น นอกจากนี้การที่ผู้ชมมีความรู้เรื่องการใช้อาวุธเพื่อป้องกันตัว สื่อเองก็เป็นผู้สอนเช่นกัน โดยแฝงอยู่ในสื่อบันเทิงต่างๆ เช่น ละคร ภาพยนตร์ ฯลฯ และแม้ว่าการปิดกั้นภาพอาวุธนี้จะกระทำเพื่อเด็กและเยาวชน แต่สื่อสำหรับเด็กก็ยังมีภาพของปืนแฝงอยู่ในการ์ตูนอยู่ดี ดังนั้นการเซ็นเซอร์ภาพความรุนแรงอาจไม่ใช่การแก้ปัญหาที่ตรงจุดนัก เพราะสื่อยังคงหาช่องทางในการนำเสนอไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง ด้วยเหตุนี้ความรุนแรงในสื่อจึงไม่สามารถลบล้างได้อย่างบริสุทธิ์ ผุดผ่อง

นอกจากเรื่องการนำเสนอที่ขึ้นนำความรุนแรงแล้ว ผู้ชมยังแสดงความเห็นต่อสื่อในเรื่องการผลิตซ้ำภาพความรุนแรง ดังจะเห็นได้จากฉากที่แอนถอดเสื้อแล้วผู้ชมได้จินตนาการไปถึงการข่มขืน อีกทั้งผู้ชมได้เคยชินกับการตบหน้า และมองว่าการกระทำความรุนแรงดังกล่าวเป็นเรื่องปกติ เนื่องจากพบเห็นในละครอยู่บ่อยครั้ง สิ่งนี้จึงสะท้อนถึงปัจจัยด้านสื่อสารมวลชนที่ส่งผลกระทบต่อความรู้ของผู้ชมเมื่อพบเห็นพฤติกรรมความก้าวร้าว สื่อจึงกลายเป็นสิ่งกระตุ้นและทำให้ผู้ชมมีทัศนคติที่ยอมรับว่าความก้าวร้าวเหล่านั้นเป็นเรื่องปกติในชีวิตประจำวัน หรือแม้กระทั่งยอมรับว่าเป็นทางเลือกหนึ่งในการแก้ปัญหา จากที่กล่าวมาทั้งหมดอาจอธิบายได้ว่า สื่อถือเป็นผู้ที่มีอำนาจในการนำเสนอเนื้อหาความรุนแรงที่ส่งผลต่อความรุนแรงทางความคิดของผู้ชม แม้ว่าผู้ชมจะมีอำนาจในการตีความสารต่างๆ ก็ตาม แต่การเสพสื่ออย่างสม่ำเสมอก็อาจเกิดการซึมซับความรุนแรงนั้นโดยไม่

รู้ตัว นี่จึงถือว่าเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างอย่างหนึ่งที่ผู้ส่งสารมีต่อผู้รับสาร และยังเป็นความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมที่ว่าด้วยเรื่องการผลิตซ้ำของสื่อจนเกิดความเคยชินต่อภาพความรุนแรง แม้ว่าในความรู้สึกของผู้ชมไม่อาจยอมรับต่อการนำเสนอความรุนแรงของสื่อในรูปแบบต่างๆ ได้ แต่ก็ไม่สามารถปฏิเสธได้ว่า เราชินชากับความรุนแรงนั้นไปแล้วเช่นกัน

(3) หน่วยงานภาครัฐ

สถาบันการปกครอง ถือเป็นสถาบันหนึ่งที่มีอำนาจในการควบคุมสถาบันอื่นๆ เพื่อให้เป็นไปตามบรรทัดฐาน (Norms) ของสังคมและสร้างความสงบสุขให้กับบ้านเมือง โดยหน่วยงานภาครัฐถือเป็นส่วนหนึ่งของสถาบันการปกครอง มีหน้าที่ในการจัดระเบียบสังคมให้เป็นไปตามแบบแผนการปกครอง นอกจากนี้การปลูกฝังจิตสำนึกต่างๆ ก็เป็นส่วนหนึ่งของหน้าที่ของภาครัฐเช่นกัน โดยในบริบทของงานวิจัยชิ้นนี้จะพูดถึง การให้ความสำคัญต่อเด็กและเยาวชน รวมไปถึงความน่าเชื่อถือในกระบวนการยุติธรรม ซึ่งทั้งสองประเด็นนี้มีความเกี่ยวข้องกับทัศนคติของผู้ชมที่มีต่อภาพยนตร์ตัวอย่าง

ในประเด็นแรก เรื่องการให้ความสำคัญต่อเด็กและเยาวชน เหตุใดหน่วยงานภาครัฐจึงพยายามกีดกันเด็กออกจากสื่อที่มีความรุนแรง และสื่อในลักษณะใดที่ไม่เหมาะสมสำหรับเด็กในมุมมองของผู้ปกครอง จากผลการวิจัยพบว่า ผู้ชมแสดงทัศนคติต่อฉากที่เด็กถือปืนว่า หากปีนนั้นมีลูกกระสุนบรรจุอยู่ และผลคือเด็กได้ฆ่าคนตาย สิ่งนี้จะเป็นภาพที่รุนแรงยิ่งกว่าภาพที่ผู้ใหญ่เป็นผู้กระทำเสียอีก ทั้งนี้ผู้ชมได้ให้เหตุผลถึงเรื่องอายุและวุฒิภาวะของเด็กที่ยังไม่ถึงแก่เวลาใช้อาวุธเพื่อทำร้ายผู้อื่น แม้ว่าความรุนแรงนั้นจะถูกยอมรับได้เนื่องจากสถานการณ์นั้นเป็นการป้องกันตัวก็ตาม แต่ภาพที่ออกมาถึงสื่อถึงความรุนแรงในตัวเด็กอยู่ดี เนื่องจากเด็กถูกมองว่าเป็น ผู้บริสุทธิ์ และ ปืน คืออาวุธที่มีความรุนแรง ผู้ที่จะใช้ปืนได้ต้องมีวุฒิภาวะมากพอ นอกจากนี้ยังมีฉากที่เด็กถูกรุมหัว เพื่อกีดกันเด็กออกจากเรื่องอนาจาร เพราะเรื่องเพศถือที่เป็นที่มีความรุนแรงและอ่อนไหวต่อเด็ก สื่ออนาจารจึงอาจทำให้เด็กแปดเปื้อนได้ ดังนั้นเด็กจึงไม่มีสิทธิ์รับรู้ถึงสื่อที่สื่อถึงความรุนแรงใดๆ ทั้งปวง จากทัศนคติของผู้ชม สามารถอธิบายเบื้องหลังความคิดดังกล่าวได้ว่า หน่วยงานภาครัฐได้กำหนดวาระเกี่ยวกับการให้ความสำคัญต่อเด็กและเยาวชน โดยผลกระทบเชิงความรู้ที่ใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการกระจายอุดมการณ์ต่างๆ ออกไป เพื่อให้สมาชิกในสังคมตระหนักและผูกพันกับประเด็นวาระที่สื่อกำหนด ไม่ว่าจะเป็นการสร้างความเชื่อที่ว่า เด็กคือผู้บริสุทธิ์ ไม่ควรยุ่งเกี่ยวกับสื่อของผู้ใหญ่ที่มีความรุนแรงและต้องใช้วุฒิภาวะในการเปิดรับสาร เพื่อลดความเสี่ยงต่อเด็กที่ถือเป็นความหวังของชาติ หรือมักพูดกันติดปากว่า เด็กวันนี้คือผู้ใหญ่ในวันหน้า อีกทั้งยังเห็นได้ชัดจากการสถาปนา วันเด็กแห่งชาติ เพื่อให้คนในสังคมตระหนักถึงความสำคัญของเยาวชน อาจกล่าวได้ว่า หน่วยงานรัฐได้ติดตั้งภาพตัวแทนเหล่านี้จนกลายเป็นทัศนคติของคนในสังคมไทยอย่างฝังรากลึก และเพื่อให้เด็กปลอดภัยจากสื่อที่มีความรุนแรงจากทั่วทิศทาง การกีดกันเด็กออกจากสื่อจึงเป็นอีกวิธีหนึ่ง

เพื่อคลายความกังวลให้กับผู้ปกครอง เช่น การเซ็นเซอร์ภาพความรุนแรง การไม่ได้รับอนุญาตให้เปิดรับสื่ออนาจาร และรวมไปถึงการจัดเรตติ้งในการรับชม เป็นต้น ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่ผู้ชมจะมีความรู้สึกเช่นนั้นเมื่อรับชมภาพเด็กกำลังสัมผัสกับความรุนแรง การถูกควบคุมจากโครงสร้างทางสังคมนี้ อาจตีความได้ว่าเป็นความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่ผู้ปกครองกำจัดการเสริมภาพต่อเด็ก โดยการเลือกว่าเด็กจะสามารถรับรู้อะไรได้บ้าง และไม่อนุญาตให้รับรู้อะไรบ้าง ทั้งที่จริงแล้วเด็กก็มีสิทธิมีเสียงในสังคมไม่ต่างกัน แต่สิทธินั้นก็กลับถูกลิดรอนจากผู้ปกครองที่อ้างเรื่องความชอบธรรมในการคัดสรรสิ่งที่ดีที่สุดให้กับเด็ก โดยไม่ได้ให้พื้นที่เด็กในการโต้แย้งสิทธิและเสรีภาพดังกล่าว ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าการที่หน่วยงานภาครัฐสร้างอุดมคติเกี่ยวกับ เด็กที่ดี และจำกัดเสรีภาพในการรับรู้ของเด็กและเยาวชน เป็นปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลให้ผู้ชมมีความรู้ต่อฉากความรุนแรงต่างๆ และยังสะท้อนถึงความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่สถาบันจากภาครัฐพยายามควบคุมผู้รับสารผ่านอุดมการณ์นั้นเพื่อให้เกิดการคล้อยตาม

ประเด็นที่สอง เรื่องความน่าเชื่อถือในกระบวนการยุติธรรม ซึ่งกระบวนการดังกล่าวถือเป็นส่วนหนึ่งของภาครัฐเช่นกัน ทั้งนี้ในฉากที่จอร์จพยายามโทรขอความช่วยเหลือจากตำรวจ แต่ไม่ได้รับการตอบรับแต่อย่างใด ทันทีที่ฉากนี้จบลง ผู้ชมท่านหนึ่งได้แสดงอาการผิดหวังต่อเหตุการณ์ดังกล่าวเป็นอย่างมาก โดยให้เหตุผลของความรู้สึกนั้นว่า ตนเคยมีประสบการณ์ได้รับผลกระทบจากความบกพร่องของกระบวนการยุติธรรม โดยเล่าว่าบุคคลในครอบครัวได้รับอุบัติเหตุจนถึงแก่กรรม แต่คดีความดังกล่าวยังไม่ถูกดำเนินการ เนื่องจากความล่าช้าและไม่ใส่ใจของเจ้าหน้าที่ภาครัฐ จะเห็นได้ว่า การที่กระบวนการยุติธรรมไม่ทำหน้าที่เท่าที่ควรจะเป็น ทำให้สถาบันถูกลดความน่าเชื่อถือและเกิดความไม่ไว้วางใจในกระบวนการยุติธรรมของผู้ชมท่านนี้ เมื่อหน่วยงานภาครัฐไม่สามารถเป็นแบบอย่างที่ดีตามอุดมการณ์ที่เคยให้ไว้ ทศนคดีด้านลบของผู้ชมจึงตอบสนองต่อฉากดังกล่าวอย่างเห็นได้ชัด การที่หน่วยงานภาครัฐไม่จัดการต่อความรุนแรงที่เกิดขึ้น ก็ถือเป็นความรุนแรงอย่างหนึ่งเช่นกัน กล่าวคือ การที่ผู้เสียหายไม่ได้รับความยุติธรรมจากผู้ที่ได้ชื่อว่าเป็นผู้พิทักษ์สันติราษฎร์ นับเป็นความรุนแรงทางตรงอย่างหนึ่งในลักษณะการทำร้ายจิตใจของผู้เสียหายเป็นความรุนแรงที่มองไม่เห็นแต่ส่งผลกระทบไม่ต่างจากความรุนแรงประเภทอื่นๆ เช่นกัน

5.2.2.3 ปัจจัยทางเทคนิคภาพยนตร์

โดยแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

(1) ผู้ผลิต

ผู้ผลิต หรือในที่นี้จะหมายถึง ผู้กำกับ ซึ่งเป็นผู้ที่มีอำนาจสูงสุดในการควบคุมทิศทางของภาพยนตร์ โดยผู้กำกับในภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นคนเดียวกันกับผู้เขียนบท ดังนั้นการสื่อความหมายต่างๆ ผ่านตัวละครและการนำเสนอภาพจึงเป็นไปอย่างเข้าถึงแก่น ซึ่งผลงานส่วนใหญ่ของฮาเนกัผู้กำกับชื่อดัง มักมีเนื้อหาเกี่ยวกับความรุนแรง แต่หลีกเลี่ยงที่จะนำเสนอภาพความรุนแรง

นั่น เพื่อเป็นการเสียดสีต่อระบบเซ็นเซอร์และความรุนแรงในตัวผู้ชมเอง จากผลการวิจัยพบว่า เมื่อผู้วิจัยตั้งคำถามต่อผู้ชมถึงความคิดเห็นว่าใครมีความรุนแรงที่สุด ผู้ชมจึงไม่ลังเลที่จะตอบว่า ผู้กำกับคือคนๆ นั้น โดยให้เหตุผลที่ว่า ตัวละครเป็นเพียงแค่หุ่นเชิดของผู้กำกับที่ใช้ส่งสารถึงผู้ชมเท่านั้น ดังนั้นเบื้องหลังความรุนแรงนี้ จึงเกิดจากตัวผู้สร้างที่มีแนวคิดต่อความรุนแรงอีกรูปแบบหนึ่ง กล่าวคือ ภาพความรุนแรงนั้นอาจไม่ใช่ประเด็นสำคัญของภาพยนตร์ที่ได้ชื่อว่ามี ความรุนแรง แต่เนื้อหาที่รุนแรงจากผู้สร้างต่างหากที่สะท้อนถึงความรุนแรงในสื่อภาพยนตร์ที่แท้จริง อีกประเด็นหนึ่งที่ผู้ชมให้ความเห็นเกี่ยวกับผู้กำกับในฉากริโมทคอนโทรล คือผู้ชมได้แสดงทัศนคติไปในทิศทางที่ว่า รู้สึกถูกควบคุมจากผู้กำกับ โดยผู้กำกับไม่ได้ให้ทางเลือกกับผู้ชมและทำลายความหวังของผู้ชมอยู่ตลอดเวลา จากความคิดเห็นดังกล่าวอาจอธิบายได้ว่า แม้ว่าภาพยนตร์จะถูกสร้างโดยบุคคลๆ เดียวก็ตาม ซึ่งบุคคลนั้นได้เล่าเรื่องตามที่ตนต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม อำนาจที่ผู้ชมมองว่า ผู้กำกับเท่านั้นที่สามารถควบคุมเรื่องราวในภาพยนตร์ได้ แต่ในทางกลับกันตัวผู้ชมเองก็มีอำนาจในการตีความตามแง่มุมและประสบการณ์ของตนเองเช่นกัน ซึ่งฉากริโมทคอนโทรลนี้เองที่ผู้ชมไม่ต้องการให้ภาพนั้นถูกย้อนกลับ และอยากให้เรื่องดำเนินไปในทิศทางที่ตัวเองต้องการ ซึ่งนั่นก็คือ ความตายของปีเตอร์ จะเห็นได้ว่า ประเด็นไม่ได้อยู่ที่ผู้กำกับพยายามควบคุมความคิดของผู้ชม หากแต่ตัวผู้ชมเองที่ต้องการเห็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับตัวร้ายเสียมากกว่า ดังนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้จะรุนแรงหรือไม่ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับผู้กำกับเพียงคนเดียว แต่อยู่ที่ตัวผู้ชมเองด้วยว่ามีความสามารถในการตีความหมายสารที่มีความรุนแรงได้มากน้อยเพียงใด ทั้งนี้ความสามารถในการตีความสารนั้น เกิดขึ้นจากความรู้และทัศนคติของผู้ชมที่แตกต่างกัน รวมไปถึงประสบการณ์การเปิดรับสื่อและทักษะของผู้ชม ทำให้การตีความสารในแต่ละเหตุการณ์ต่างกันไป และการแสดงความรุนแรงผ่านทางความคิดนั้น อาจหมายถึงความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมที่ผู้ชมสั่งสมประสบการณ์จากการเสพสื่อความรุนแรงจนรู้สึกเคยชินต่อการนำเสนอภาพความรุนแรงนั้นๆ ไปแล้วอีกด้วย

(2) รูปแบบการเล่าเรื่อง

รูปแบบการเล่าเรื่องเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของภาพยนตร์เรื่อง Funny Games ดังจะเห็นได้จากการนำเสนอความขัดแย้งต่างๆ ตลอดทั้งเรื่อง เพื่อเป็นนัยยะแสดงถึงความผิดปกติของภาพยนตร์และเป็นสัญญาณเตือนต่อผู้ชมให้ระวังในการตกเป็นเหยื่อของสื่อ ดังเช่น ฉากเปิดที่ครอบครัวจอร์จกำลังขับรถและเปิดเพลงคลาสสิก ทันใดนั้นเพลงเมทัลร็อกที่แสดงถึงความรุนแรงก็ได้ดังขึ้น แต่ดูเหมือนว่าตัวละครจะไม่ได้รับรู้อย่างที่ผู้ชมในฐานะผู้สังเกตการณ์ได้สัมผัส แม้แต่ตัวละครพอลและปีเตอร์เองที่แสดงถึงความสุภาพทางกิริยาและวาจา แต่ก็แสดงพฤติกรรมความรุนแรงต่อครอบครัวจอร์จตลอดทั้งเรื่องเช่นกัน ในขณะที่เดียวกันการเสพสื่อของผู้ชมในปัจจุบันมักคุ้นชินกับการตัดต่อภาพที่ฉับไวและดำเนินเรื่องอย่างรวดเร็ว ในทางกลับกันภาพยนตร์เรื่องนี้จะเน้นการ

ถ่ายแบบ Long take⁷ เพื่อให้ผู้ชมสังเกตถึงเรื่องราวชีวิตของตัวละครแบบสมจริงและอารมณ์ที่ถ่ายทอดออกมาในฉากนั้นๆ อีกทั้งโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ภาพยนตร์ทั่วไปมักสร้างให้ตัวร้ายตายในตอนจบ เพื่อให้เหตุการณ์สยองขวัญที่เกิดขึ้นนั้นจบลงด้วยดี ตรงกันข้ามกับ Funny Games ที่ผู้ร้ายในตอนจบยังคงลอยนวลและไปกระทำความรุนแรงต่อครอบครัวอื่นอย่างไม่มีที่สิ้นสุด รูปแบบการเล่าเรื่องข้างต้น เป็นสิ่งที่ผู้ชมได้อธิบายในการให้สัมภาษณ์ และไม่ได้มีความรู้ว่ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง แม้ว่าตัวละครพลและปีเตอร์จะเข้ามากระทำความรุนแรงอย่างไม่มีสมเหตุสมผลก็ตาม การที่ได้ตกเป็นเหยื่อคนแรกของการฆาตกรรม การกระทำทารุณต่อจอร์จผู้ที่ถูกทำร้ายจนขาหักตั้งแต่ต้นเรื่องและไม่สามารถตอบโต้กลับได้ รวมไปถึงการทรมาณจิตใจของแอนและจบด้วยการปลิดชีพเธอลง กลับถูกมองข้ามจากผู้ชมว่าการกระทำความรุนแรงทางตรงของพลและปีเตอร์อย่างเหี้ยมโหดนี้ ไม่ได้ให้ความรู้สึกถึงความรุนแรงที่แท้จริงแต่อย่างใด เนื่องจากผู้ชมมีความคาดหวังก่อนการรับชมแล้ว ว่าภาพยนตร์เรื่องนี้จะต้องมีภาพความรุนแรงแบบหนึ่งสยองขวัญทั่วไป กล่าวคือ มีฉากฆ่าที่โหดเหี้ยม ฉากเลือดสาด หรือการกระทำความรุนแรงที่ต้องลุ้นให้ผู้ตกเป็นเหยื่อเอาตัวรอดจากสถานการณ์นั้นๆ ได้อย่างทุลักทุเล ความรุนแรงที่ผู้ชมคาดหวังนี้ เป็นไปในลักษณะเดียวกับปัจจัยด้านผู้กำกับ กล่าวคือ เป็นความรุนแรงทางวัฒนธรรมที่ผู้ชมเคยชินกับการเสพสื่อความรุนแรงทั่วไปจนเกิดภาพจำ และคาดหวังต่อความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่องนี้ให้ไปในทิศทางเดียวกับประสบการณ์การรับชมภาพยนตร์ของตน

(3) เทคนิคการเซ็นเซอร์ภาพ

การเซ็นเซอร์ภาพความรุนแรงเป็นวิธีการปิดกั้นการรับรู้เพื่อให้ผู้ชมไม่ได้ไปถึงสารนั้นโดยตรงได้จริงหรือ ประเด็นดังกล่าวมักถูกถามไถ่อยู่เสมอถึงการแก้ปัญหาความรุนแรงโดยการเซ็นเซอร์ภาพ ในเมื่อสารไม่ได้มีรูปแบบแค่ภาพที่มองเห็นเพียงอย่างเดียว แต่ยังมีองค์ประกอบอื่นๆ อีกมากมายที่สามารถสะท้อนความรุนแรง ณ จุดเกิดเหตุนั้นได้ โดยข้ออ้างของการเซ็นเซอร์นี้อาจมองได้ว่า เมื่อผู้ชมตกเป็นเหยื่อของสื่ออย่างควบคุมไม่ได้ กลุ่มคนเหล่านี้จึงจำเป็นต้องได้รับการคุ้มครองจากกลไกอื่นเข้ามาช่วย สภาวะที่ควบคุมไม่ถึงของกลไกหลัก ซึ่งเป็นใบเบิกทางชั้นดีให้กับระบบเซ็นเซอร์ ได้เข้ามาทดแทนในส่วนที่กลไกหลักควบคุมไม่ถึง การเซ็นเซอร์จึงเป็นการจำแนกถึงสิ่งซึ่งสามารถมองเห็นได้กับไม่สามารถปล่อยให้มองเห็นได้ โดยใช้กรอบคิดเรื่องศีลธรรมเป็นเครื่องมือ

เมื่อระบบเซ็นเซอร์ได้เข้ามาควบคุมการนำเสนอภาพในสื่อ นี่จึงเป็นความท้าทายของผู้สร้างที่จะนำเสนอภาพความรุนแรงในลักษณะใด เพื่อให้สื่อถึงความรุนแรงและยับยั้งต่อระบบการควบคุมนี้ ฮานะเก็งจึงเลือกใช้เทคนิคการเคลื่อนย้ายการรับรู้ในการมองเห็นของผู้ชม

⁷ การถ่ายแบบ Long take คือ รูปแบบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์แบบหนึ่งที่ต้องการความต่อเนื่องและความสมจริง

ไปไว้อื่น ในขณะที่เกิดเหตุการณ์ความรุนแรงขึ้นนั้น เป็นความตั้งใจที่ต้องการหลีกเลี่ยงภาพความรุนแรง โดยการบิดเบือนพื้นที่และเปลี่ยนถ่ายมโนทัศน์ในการมองเห็นไปไว้อีกพื้นที่หนึ่ง แล้วตามมาด้วยการคงไว้ซึ่งเสียงแห่งความรุนแรงอยู่เสมอ ซึ่งมีผลทำให้ผู้ชมยังมุ่งความสนใจไปที่ความรุนแรงนั้นอยู่ แม้จะแสดงภาพสิ่งอื่นที่ไม่เกี่ยวข้อง การบิดเบือนภาพจึงถือเป็นวิธีการแก้ปัญหาเรื่องความจงใจในการแสดงภาพแทนความรุนแรง เพราะเมื่อผู้ชมเห็นภาพความรุนแรงนั้นอย่างเต็มตาแล้ว จึงเป็นการยับยั้งต่อการสื่อความหมายให้จบลงที่ตัวภาพแสดงแทนนั่นเอง ดังนั้นการนำเสนอความรุนแรงอย่างไม่โจ่งแจ้ง เพื่อไปให้ถึงกระบวนการสร้างความหมายด้วยการเติมแต่งจากผู้ชมเอง เสียงของความรุนแรงนั้นจึงมีส่วนในการปลุกเร้าให้เกิดความรู้และจินตนาการต่อถึงภาพความรุนแรงนั้นในหัวของผู้ชมเอง ดังจะเห็นได้จากผลการวิจัยที่พบว่า ผู้ชมรับรู้ถึงความรุนแรงในหลายๆ ฉากได้ ถึงแม้จะไม่ได้เห็นภาพความรุนแรงนั้น แต่ยังสามารถรับรู้ได้จาก การได้ยินเสียงอยู่ รวมไปถึงการใช้ภาพแทนของความตายจากฉากที่วีป้อนเลือด และจังหวะการเล่าที่เผยให้เห็นภาพตอนหยิบอาวุธและตัดภาพมาอีกทีเพื่อแสดงผลลัพธ์ของการกระทำ การเซ็นเซอร์ภาพขณะที่กระทำความรุนแรงนั้น ทำให้ผู้ชมจินตนาการไปได้ไม่รู้จักจบ อาจอธิบายได้ว่า เงื่อนไขสำคัญในการรับรู้ความรุนแรงคือ การได้เห็น ในอีกทางหนึ่งเราสามารถไปไกลกว่าระดับของการเข้าถึงหรือมากกว่าแค่การมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ แต่เรายังเป็นผู้สร้างภาพความรุนแรงเหล่านั้นขึ้นมาด้วยตัวเอง เพื่อเติมต่อจากส่วนของภาพที่วางไว้ไม่ให้เราเห็นอย่างโจ่งแจ้ง แม้จะเป็นเพียงภาพในความคิดก็ตาม เราจึงตกอยู่ในสถานะของผู้ก่อความรุนแรงด้วยตัวเองจากความรุนแรงทางความคิด เมื่อองค์ประกอบอื่นสามารถสื่อสารถึงความรุนแรงได้เช่นกัน จึงสามารถสรุปได้ว่า การเซ็นเซอร์จึงไม่ได้หมายถึงเพียงแค่สารผ่านสื่อสายตา แต่รวมถึงผัสสะอื่นๆ ที่สามารถสื่อความได้นั้นก็คือ เสียง ซึ่งผู้ชมจะรับรู้ได้ว่าเสียงนั้นคือความหมายใด ก็ต่อเมื่อผู้ชมมีประสบการณ์ทั้งจากการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงอย่างสม่ำเสมอ หรือจากประสบการณ์ตรงในชีวิตก็ตาม การสั่งสมประสบการณ์เหล่านี้จึงเป็นความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมที่ทำให้ผู้ชมสามารถจินตนาการไปตามความต้องการของผู้กำกับได้ แม้ว่าการที่เราได้เห็นภาพความรุนแรงโดยตรงจะส่งผลต่อความรู้สึกที่รุนแรงมากกว่า แต่เรามีอาจปฏิเสธได้ว่า ผลลัพธ์ของการกระทำนั้นยังคงอยู่ เช่นเดิมไม่ว่าภาพดังกล่าวจะถูกเผยให้เห็นหรือไม่ก็ตาม

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

1. จากผลการวิจัยพบว่า กลไกของระบบเซ็นเซอร์ที่เข้ามาควบคุมสื่อภาพยนตร์นั้น ยังคงมีช่องโหว่ให้ผู้ผลิตสื่อได้อาศัยช่องว่างนั้นในการสอดแทรกเนื้อหาความรุนแรง โดยเฉพาะภาพความรุนแรงในสื่อสำหรับเด็ก ที่มักถูกแฝงในการ์ตูนและภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ ดังนั้นรัฐจึงควร

ออกมาตรการในการให้ความรู้แก่ประชาชนเกี่ยวกับวิธีการรับมือต่อการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรงมากกว่าการปิดกั้นทางสายตา เพื่อให้ประชาชนรู้เท่าทันสื่อและตระหนักว่าสื่อมีผลกระทบต่อสังคมโดยรวม อีกทั้งการออกมาตรการการป้องกันและควบคุมสื่อที่ส่งเสริมความรุนแรงทุกรูปแบบ โดยเฉพาะเนื้อหาในสื่อโทรทัศน์และสื่อภาพยนตร์ที่ส่งผลกระทบต่อผู้รับสาร

2. อันเนื่องมาจากปัจจัยด้านผู้ผลิตที่ขาดความรับผิดชอบต่อสังคม ผลกระทบจากด้านเศรษฐกิจ ทำให้สื่อกลายเป็นเครื่องมือหนึ่งของภาคธุรกิจในสังคมทุนนิยมปัจจุบัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อการผลิตเนื้อหาที่ตอบสนองความต้องการด้านอารมณ์ของผู้บริโภคมากเกินไปจนลืมนำถึงเรื่องจริยธรรมสื่อและสังคมไทย ดังนั้นจึงควรมีการปลูกจิตสำนึกให้สื่อมีความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคมในการผลิตซ้ำภาพความรุนแรงทุกรูปแบบ รวมทั้งสร้างความรู้เพื่อไม่ให้ใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการส่งเสริมความรุนแรงต่อผู้รับสาร หากต้องการนำเสนอความรุนแรง ควรเป็นไปในทิศทางที่ต่อต้านมากกว่าการผลิตความรุนแรงเพื่อตอบสนองด้านอารมณ์ของผู้รับสาร เพื่อหวังผลเชิงเศรษฐกิจ

3. จากผลการวิจัยที่พบถึงปัญหาเรื่องความเข้มงวดของระบบเรตติ้งและเกณฑ์การเซ็นเซอร์เนื้อหาที่ไม่มีมาตรฐานและขาดการพิจารณาอย่างรอบด้าน โดยไม่คำนึงถึงเรื่องการให้ประโยชน์ต่อสังคมมากกว่าการให้โทษ ด้วยเหตุนี้จึงควรมีการบังคับใช้กฎหมายเกี่ยวกับการผลิตสื่อความรุนแรงอย่างเคร่งครัด ระบบเรตติ้งที่สามารถควบคุมช่วงอายุของผู้บริโภคในการรับชมสื่อได้ตามเกณฑ์ที่กำหนด อีกทั้งการยืดหยุ่นกฎระเบียบของการเซ็นเซอร์เนื้อหาความรุนแรงเพื่อสร้างประโยชน์ต่อสมาชิกในสังคม รวมไปถึงการเอาผิดกับผู้ที่ไม่ปฏิบัติตามกฎกติกา และการนำเสนอข่าวของสื่อที่ละเมิดสิทธิต่อผู้อื่นหรือการกระทำผิดที่ส่งผลกระทบต่อสังคมโดยรวม

4. เนื่องจากการสื่อสารทางเดียวเป็นสาเหตุหนึ่งที่ทำให้ผู้บริโภคไม่สามารถต่อรองอำนาจการส่งสารของผู้ผลิตได้ ผู้บริโภคจึงต้องยอมจำนนต่อการผลิตซ้ำความรุนแรงของสื่ออยู่ฝ่ายเดียวจนเกิดความชินชาต่อความรุนแรง ดังนั้นผู้วิจัยจึงเสนอแนะให้มีการพัฒนารูปแบบการติดต่อสื่อสารให้เป็นสองทาง (Two-way communication) มากขึ้น ดังเช่นสื่อออนไลน์ เพื่อให้พื้นที่กับผู้รับสารในการแสดงความคิดเห็นต่อบทบาทและการทำหน้าที่ของสื่อ รวมถึงการโต้ตอบเนื้อหาความรุนแรงในสื่อ เพื่อที่อีกทางหนึ่งจะได้เป็นการกดดันให้สื่อระแวดระวังในการนำเสนอมากขึ้น

5.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. จากผลการวิจัยที่สะท้อนถึงปัจจัยทางจิตสังคมต่างๆ ที่บ่มเพาะคนในสังคมจนเกิดทัศนคติความรุนแรงที่ฝังรากลึก ดังนั้นผู้วิจัยจึงเสนอแนะให้ควรทำการศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเก็บข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับการปลูกฝังเรื่องความรุนแรงเชิงวัฒนธรรมในสังคมไทยโดยเฉพาะ เพื่อสะท้อนถึงสาเหตุของปัญหาและแนวทางการแก้ไขต่อปัจจัยที่บ่มเพาะให้สมาชิกในสังคมเกิดการยอมรับความรุนแรงต่างๆ ที่ปรากฏขึ้น

2. จากการศึกษาที่พบว่า การเซ็นเซอร์ภาพความรุนแรงไม่สามารถปิดกั้นการรับรู้ของผู้บริโภคได้อย่างหมดจด อันเนื่องมาจากองค์ประกอบเรื่องเสียงและบริบทแวดล้อมที่สามารถชี้นำไปถึงความรุนแรงนั้นๆ ได้ ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่า ควรศึกษาเกี่ยวกับความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ในเรื่องการปิดกั้นการรับรู้ของผู้รับสารจากสถาบันการปกครองและเทคนิคการถ่ายทำของภาพยนตร์ที่สามารถแฝงความรุนแรงด้วยกลยุทธ์ต่างๆ เพื่อให้เห็นถึงการกดขี่จากโครงสร้างทางสังคม และจากตัวผู้ผลิตที่ส่งผลกระทบต่อ การรับรู้เรื่องความรุนแรงของผู้รับสาร



รายการอ้างอิง

หนังสือ

- ชัยวัฒน์ สถาอานนท์. (2539). *สันติทฤษฎี/วิถีวัฒนธรรม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มูลนิธิโกมลคีมทอง.
- ชัยวัฒน์ สถาอานนท์. (2546). *อาวุธมีชีวิต? แนวคิดเชิงวิพากษ์ว่าด้วยความรุนแรง*. กรุงเทพฯ: ไฟาเดียวกัน.
- สายัณห์ แดงกลมม . (2549). ศาสตร์และศิลป์ของความรุนแรงอันไร้รูป. ใน *วัฒนธรรมไร้อคติชีวิตไร้ความรุนแรง : หนังสือรวมบทความจากการประชุมประจำปีทางมานุษยวิทยาครั้งที่ 4 (เล่มที่ 2)*. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธรณ์.
- สิทธิ์ บุตรอินทร์. (2532). *มนุษย์นิยม*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สุรพงษ์ โสธนะเสถียร. (2533). *การสื่อสารกับสังคม*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บทความ

- กอบกุล จันทร์โคติกา. (2552). *ความคิดเห็นของผู้ชมต่อการเซ็นเซอร์ฉากการใช้ยาเสพติดของละครไทย*. *RMUTT Global Business and Economics Review*, 5 (1).

วิทยานิพนธ์

- ปานรัตน์ นิมิตตลง. (2549). *ละครโทรทัศน์ที่ปรากฏความรุนแรงในครอบครัวต่อสตรี: ศีรษะสตรีผ่านความรุนแรงในครอบครัวและเคยใช้บริการกับมูลนิธิเพื่อนหญิง*. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน.
- ภาณุวัฒน์ มาจันทร์. (2556). *กระบวนการตรวจสอบพิจารณาตนเอง (Self-censorship) เกี่ยวกับความรุนแรงของผู้ผลิตละครโทรทัศน์ไทย*. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน.
- ยุพาพร ปิวะพงษ์. (2554). *อิทธิพลของสื่อลามกที่มีผลต่อการกระทำผิดทางเพศของเด็กและเยาวชน*. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

- ศิริมิตร ประพันธ์ธุรกิจ. (2551). *ความสัมพันธ์ไทย-ลาวในสื่อบันเทิงไทย: ศึกษากรณีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นลาวจากภาพยนตร์เรื่อง “หมากเตะโลกตะลึง”*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท-บัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะรัฐศาสตร์.
- สายทิพย์ วชิรพงศ์. (2556). *การเปิดรับ การรับรู้ และทัศนคติที่มีต่อภาพยนตร์จากข้อมูลข่าวสารที่ปรากฏในทวิตเตอร์*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท-บัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน, สาขาวิชาสื่อสารมวลชน.
- สิริภิญญา อินทรประเสริฐ. (2557). *ความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของสื่อกับพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กและเยาวชนในกรุงเทพมหานคร*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท-บัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต.
- มิตรพล เอกพสุพร. (2555). *ร้ายเพียงสา: อาชญากรรมบนความไม่เท่าทัน บทสะท้อนความรุนแรงของผู้เสพสื่อ*. (สารนิพนธ์ปริญญาโท-บัณฑิต). มหาวิทยาลัยศิลปากร, คณะโบราณคดี, สาขาวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ.
- ส่องแสง ถิ่นวัลย์. (2552). *พฤติกรรมความรุนแรงของเด็ก: ศึกษาปัจจัยสิ่งแวดล้อมที่ส่งผลต่อพฤติกรรมความรุนแรงของเด็กอายุ 2-6 ปี ณ สถานรับเลี้ยงเด็กบ้านเทพขุนขมสวนอ้อมเขตคลองเตย*. (สารนิพนธ์ปริญญาโท-บัณฑิต). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะสังคมศาสตร์, สาขาการบริหารงานยุติธรรม.

สัมภาษณ์

- ขวัญชนก ใจเสงี่ยม. (29 พฤษภาคม 2559). สัมภาษณ์.
- นวพร จิรสาธิต. (27 พฤษภาคม 2559). สัมภาษณ์.
- ปีใหม่ อัสวพาณิชย์. (30 พฤษภาคม 2559). สัมภาษณ์.
- ยุทธพงศ์ น้อยช่างคิด. (31 พฤษภาคม 2559). สัมภาษณ์.
- วันรวี ตั้งสุวรรณ. (20 พฤษภาคม 2559). สัมภาษณ์.
- วิภาวี กิตติเธียร. (28 พฤษภาคม 2559). สัมภาษณ์.
- สุวิสุทธิ์ บุตรไสว. (23 พฤษภาคม 2559). สัมภาษณ์.
- อนุวัฒน์ ปัญหะภูรีเวท. (26 พฤษภาคม 2559). สัมภาษณ์.

Book

Haneke, M.. (2010). Violence and Media. In *A Companion to Michael Haneke* (pp. 575-579). United Kingdom: John Wiley & Sons Ltd.

Articles

Galtung, J. (1969). Violence, Peace and Peace Research. *Journal of Peace Research*, 6 (3), 167-191.

Galtung, J. (1990). Cultural Violence. *Journal of Peace Research*, 27(3), 291-305.



ภาคผนวก ก

เรื่องย่อ Funny Games U.S. โดยผู้กำกับ Michael Haneke

ภาพยนตร์เรื่อง Funny Games เริ่มต้นด้วยภาพจากมุมมองสูงให้เห็นรถที่กำลังเคลื่อนผ่านไป ตามถนนก่อนจะตัดมาที่ครอบครัวหนึ่ง จอร์จ แอน และลูกชายกำลังนั่งฟังเพลงคลาสสิกกันในรถ พูดคุยเรื่องสนุกสนานที่จะทำในวันหยุด ทว่าเมื่อพวกเขาเปลี่ยนเพลงที่น่าจะเป็นเพลงคลาสสิก กลับกลายเป็นเพลงเมทัลร็อกอันแสบแค้นแทน ตรงกันข้ามกับภาพที่ผู้ชมเห็นกลับขัดแย้งกับเสียงที่ได้ยิน เพราะครอบครัวนี้ยังคงมีท่าทีผ่อนคลายเหมือนฟังเพลงคลาสสิก ตัวอักษรแดงแนวติบๆ ปรากฏขึ้น นี่คือสัญญาณแรกที่บ่งบอกว่า ครอบครัวนี้กำลังจะเผชิญกับอันตราย



ฉากครอบครัวจอร์จกำลังขับรถมุ่งสู่อำเภอพักตากอากาศ

เมื่อถึงบ้านพักตากอากาศข้างทะเลสาบแห่งหนึ่ง ขณะที่แอนกำลังทำอาหารอยู่ จู่ๆ ก็มีชายร่างท้วมแปลกหน้านามว่า ปีเตอร์ เข้ามาในบ้านเพื่อขอไข่ไปทำอาหาร เมื่อแอนให้ไข่ไปเขาก็กลับทำไข่หล่นแตกหลายครั้ง ซ้ำยังทำมือถือของแอนตกลงไปในอ่างน้ำ สักพักต่อมา พอล เพื่อนของปีเตอร์ก็เข้ามาในบ้านด้วย พอลได้เข้ามาพูดคุยกับแอนและขอยืมไม้กอล์ฟของจอร์จเพื่อไปลองวงสวิง แอนจึงอนุญาตเพื่อแสดงความเป็นมิตร หลังจากนั้นทั้งคู่ยังคงขอไข่แอนจนแอนรู้สึกว่าคุณคึกคักคามเมื่อตกลงกันไม่ได้ จอร์จผู้เป็นสามีจึงเข้ามาไกล่เกลี่ยก่อนจะตบหน้าพอลเมื่อพอลเริ่มขึ้นเสียงใส่เขาไม่กี่วินาทีต่อมาจอร์จถูกตบโต้กลับจากปีเตอร์ โดยการใช้อไม้กอล์ฟตีจนขาหักในทันที



ฉากจอร์จตบหน้าพอล



ฉากจอร์จโดนไม้กอล์ฟตี

หลังจากเกิดความรุนแรงฉากแรกขึ้น ครอบครัวจอร์จตกอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด ปีเตอร์จึงอธิบายถึงสาเหตุที่ตนต้องหยิบไม้กอล์ฟมาฟาดขาจอร์จว่า เป็นเพราะจอร์จเริ่มทำร้ายพอล ก่อน แม้ว่าพอลและปีเตอร์จะมีท่าทีที่รู้สึกผิดต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและพยายามช่วยเหลือจอร์จเพื่อเป็นการชดเชย แต่กลับถูกปฏิเสธความหวังดีจากจอร์จและแอนที่มีท่าทีไม่ไว้วางใจชายทั้งสองอีกต่อไป เมื่อการแสดงน้ำใจไม่เป็นผล พอลจึงเริ่มตั้งคำถามขึ้นมาว่า “ทำไมผมถึงมีลูกกอล์ฟในกระเป๋า” ท่ามกลางความสับสนของผู้ตกเป็นเหยื่อ ปีเตอร์จึงตอบไปว่า “เพราะเขาไม่ได้ตีมัน มีอย่างอื่นมาขวางก่อน” แอนเริ่มฉุกคิดและถามถึงสุขนซ์ของตน พอลสั่งให้เธอตามหาจนกว่าจะเจอมัน และบอกไปจันสุดท้ายแอนพบสุขนซ์ของเธออยู่ทำยรถในสภาพที่ไร้ชีวิต จากฉากดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การกระทำ ความรุนแรงอย่างไรเหตุผลได้เริ่มขึ้นก่อนที่ทั้งสองจะมีปากเสียงกับครอบครัวของแอนเสียอีก



ฉากแอนพบศพสุนัขที่ท้ายรถ

หลังจากพบศพสุนัข และแล้วพอลกับปีเตอร์ก็แสดงเจตจำนงของพวกเขาออกมา โดยทั้งสองคนได้จับจอร์จ แอน และลูกชายมานั่งที่ห้องรับแขก พอลเริ่มอธิบายกฎกติกาของเกมที่กำลังจะเกิดขึ้นด้วยการดูเวลาในข้อมือของปีเตอร์ว่าในขณะนี้เวลาในภาพยนตร์คือเวลาสองทุ่มสี่สิบ และสร้างเงื่อนไขในการเล่นว่าภายในเวลา 12 ชั่วโมงหลังจากนี้ทุกอย่างจะยุติ พอลและปีเตอร์เติมพันว่าภายในเวลาดังกล่าวจอร์จและครอบครัวจะต้องตายทั้งหมด และบังคับให้อีกฝ่ายเติมพันด้วยการเอาชีวิตให้รอดภายในเวลาที่กำหนดเช่นกัน

หลังจากที่พอลได้บอกกติกาของเกมไปเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จอร์จ แอน และลูกได้ตกอยู่ในสถานะตื่นตะลึง และไม่อาจรับเงื่อนไขที่ต้องเติมพันด้วยชีวิตได้ โดยแสดงออกมาด้วยความเงิบงันไร้ซึ่งคำพูดใดๆ มีเพียงปฏิกิริยาตอบกลับเพียงเล็กน้อยด้วยการส่งยิ้มและการตะแคงไหล่ให้กำลังใจกันเอง ช่วงระหว่างที่ห้องถูกความเงิบเข้าปกคลุม “พวกเขาไม่ยอมเล่น” ปีเตอร์พูดแทรกความเงิบเข้ามา ดูจะเป็นคำพูดที่บอกแทนความคิดของจอร์จและครอบครัวที่ต่างตกอยู่ในสภาพเอ๋อปากไม่ออกได้เป็นอย่างดี แน่นอนส่วนหนึ่งเกิดจากการที่ถูกบังคับให้เล่น และด้วยสถานการณ์ที่ไม่เอื้อให้ฝ่ายของจอร์จได้เปรียบ ความไม่ยุติธรรมในเกมส์เด่นชัดมาก แม้ไม่ได้กล่าวออกมาเป็นคำพูดใดๆ กล่าวคือเป็นเกมส์ที่ฝ่ายของจอร์จไม่มีทางชนะ “ไม่มีทางเลือก พวกเขาต้องเติมพัน” พอลตอบปีเตอร์ไป เป็นการเน้นย้ำถึงความไม่มีทางเลือกของจอร์จและครอบครัว

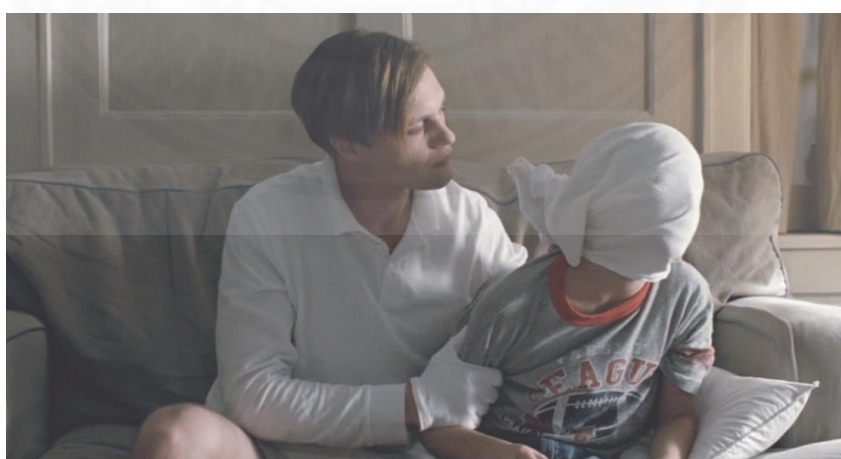
ในทันทีที่พอลพูดเน้นย้ำถึงความไม่มีทางเลือกของเหยื่อ พอลหันมาในตำแหน่งของผู้ชม “คุณคิดว่ายังไง พวกเขามีทางรอดไหม คุณเห็นใจพวกเขาใช่ไหม คุณแทงข้างใคร” ดูเหมือนจะเป็นคำถามที่ไม่ต้องเปล่งเสียงของผู้ชมเพื่อตอบกลับ แน่นอนเราเห็นใจ เราเลือกข้าง และเรามีคำตอบอยู่แล้วในใจว่าอยากให้ใครชนะในเกมส์นี้เสียตั้งแต่พอลยังไม่ปริปากถาม



ฉากพอลหันหน้าเข้ากล้องและพูดว่า “คุณแทงข้างใคร”

เมื่อจอร์จตั้งสติได้ จึงถามกลับไปว่า “ทำอย่างนี้เพื่ออะไร” แต่ดูเหมือนคำตอบที่ได้นั้น ไม่มีทางประเมินถึงความน่าเชื่อถือของข้อมูลจากปากพอลได้เลย จอร์จถูกหลอกซ้ำแล้วซ้ำเล่าด้วยคำที่ว่า “ความจริงก็คือ...” ความอดทนที่มีอยู่จึงหมดลง พร้อมกับพูดตัดบทของพอลด้วยคำตอบที่สนองต่อความต้องการของผู้เล่า”ฉันเข้าใจแล้ว คุณพอใจรึยัง” พอลมีท่าทีที่พอใจ จากนั้นเกมส์ที่สองจึงเริ่มขึ้น

“ฉันเข้าใจว่าทำไมเธออายต่อหน้าลูก เราจึงเล่นเกมส์ จับแมวใส่ถุง กัน เพื่อศีลธรรมอันดีไง” พอล บอกกับแอนหลังจากที่เขาได้เอาปลอกหมอนคลุมหัวลูกชายของเธอ



ฉากเด็กถูกคลุมหัว หรือ เกมส์จับแมวใส่ถุง

จุดเริ่มต้นของเกมส์ “จับแมวใส่ถุง” นั้น เกิดจากการที่ปีเตอร์ขอให้แอนไปหาอะไรให้เขากินอีกหลังจากที่เพิ่งจะพาดเนื้อก้อนโตที่ออกมาจากครัวได้ไม่นานนัก พอลจึงเตือนปีเตอร์อย่างหัวเสียถึงความตะกละตะกลามและให้ระวังถึงสารรูปที่อ้วนเฟละของเขาดูชะบ้าง ปีเตอร์ไม่พอใจที่ถูกวิจารณ์รูปร่าง พอลจึงย้ำเตือนเรื่องรูปร่างของปีเตอร์ด้วยท่าที่อ่อนลง และชี้ชวนให้เปรียบเทียบกับรูปร่างอันผอมบางไร้ส่วนเกินของแอน “มันก็ไม่แน่หรอก” พอลตอบด้วยความลองดี จากนั้นการยั่วยุให้พิสูจนจึงเกิดขึ้น จนแอนต้องลุกเดินหนีไป จอร์จจีลูกชายเดินตามแม่ไปแต่ถูกสกัดไว้ด้วยชายหนุ่มทั้งสอง สถานการณ์ดำเนินต่อไปด้วยการยื้อยุดกันระหว่างกลุ่มคนทั้งสองที่ต้องรองกันให้ปล่อยตัวเด็กชาย แต่สถานการณ์กลับดูเลวร้ายลงเมื่อพอลจับเด็กชายคลุมหัวด้วยปลอกหมอน เกมส์ “จับแมวใส่ถุง” จึงเริ่มต้นขึ้น สถานการณ์ดูจะไม่เอื้อให้แอนต่อรองอะไรได้อีก สิ่งที่ทำได้คือการยอมทำตามข้อเรียกร้องของพอลและปีเตอร์เพื่อแลกกับการปล่อยตัวลูกชาย ต้นทุนที่ต้องจ่ายคือการเปลือยเรือนร่างให้ทุกคนดู เพื่อพิสูจนเรื่องข้อถกเถียงของพอลและปีเตอร์เกี่ยวกับรูปร่างอันสมสัดส่วนไร้ส่วนเกินของเธอ

หลังจากที่พอลและปีเตอร์ได้เล่นเกมส์จับแมวใส่ถุงกับแอน โดยบีบบังคับให้เธอต้องเปลือยกายต่อหน้าทุกคน และจำกัดการรับรู้ด้านการมองของลูกชายของเธอ ท่ามกลางความรู้สึกหวาดกลัวของผู้ถูกระงับที่กังวลถึงการตกเป็นเหยื่อเรื่องเพศ ทันทันที่การพิสูจนสิ้นสุดลง พอลได้อนุญาตให้แอนสวมเสื้อผ้ากลับ บริบทที่ชี้แนะให้ผู้ชมจินตนาการถึงภาพความรุนแรงเรื่องเพศถูกยับยั้งลง เหตุการณ์ดังกล่าวเริ่มคลี่คลายโดยการที่แอนสามารถทำตามข้อกำหนดของเกมส์ได้อย่างดี แม้จะเต็มไปด้วยความบิบบิ้นและไม่เต็มใจก็ตาม ผลลัพธ์จากความรุนแรงดังกล่าวทำให้จอร์จ ลูกชายของพวกเขาตกใจกลัวจนฉี่รด พอลบอกให้ปีเตอร์พาเด็กชายไปเข้าห้องน้ำ ในทันทีที่ปีเตอร์ลากเด็กชายหันหลังไปทางห้องน้ำ จอร์จผู้เป็นพ่อคว้าตัวปีเตอร์ไว้ และพยายามทำให้ลูกชายของเขาหลุดออกจากการควบคุมของชายทั้งสอง เหตุการณ์เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว การยื้อแย่งกันระหว่างกลุ่มคนทั้งสอง สถานการณ์ดูเลวร้ายลง ผลของการกระทำของจอร์จผู้เป็นพ่อไม่สูญเปล่า ลูกชายของเขาสามารถวิ่งหนีไปได้ แม้จะแลกมาด้วยความรุนแรงทางกายภาพที่ได้รับจากการปะทะกับชายทั้งสองก็ตาม ทันทันที่ทุกอย่างกำลังจะนำไปสู่ความรุนแรง ภาพตัดไปที่จอร์จที่วิ่งหนีขึ้นบันไดไปในความมืดจนแทบไม่เห็นอะไร ขณะที่เสียงกรีดร้องของพ่อดังขึ้น คงเป็นผลจากการต่อสู้กับชายหนุ่มทั้งสองเพื่อยื้อเวลาให้ลูกได้หนีไป ในระหว่างที่ความรุนแรงได้เกิดขึ้น ภาพยนตร์กลับไม่แสดงภาพความรุนแรงให้เห็นเลยแม้แต่นิด ภาพถูกเคลื่อนย้ายไปจับที่จอร์จลูกชายที่อยู่ในความมืดจนแทบไม่เห็นภาพใดๆ

จากนั้นพอลจึงไปตามจับตัวจอร์จที่วิ่งหนีหายไป เมื่อทั้งคู่เผชิญหน้ากันกลับพบว่า เด็กกำลังถือปืนเล็งมาที่พอล เพื่อป้องกันตัวจากความไม่ประสงค์ดีของชายแปลกหน้า จากนั้นพอลจึงเล่นจิตวิทยาโดยการสอนวิธีการยิงปืนและให้เหนียวไกใส่ตน ผลลัพธ์คือปืนไม่มีลูกกระสุน ความสิ้นหวัง

ของจอร์จี้ได้แสดงออกทางสีหน้าอย่างแจ่มชัด สุดท้ายเด็กชายได้ถูกจับตัวกลับไปที่บ้านหลังเดิม สิ่งทีกลับมาด้วยไม่ใช่เพียงตัวเด็กเท่านั้น แต่ พอลกลับมาพร้อมกับปิ่นกระบอกยาว



ฉากจอร์จี้เสีงปืนมาที่พอล

พอลเล่าถึงเหตุการณ์ก่อนหน้านี้นี้ให้จอร์จี้ฟังว่า ลูกชายของเขาพยายามใช้ปืนกระบอกดังกล่าวฆ่าเขา แต่เหตุการณ์นั้นไม่เกิดขึ้นเพราะไม่มีกระสุนบรรจุอยู่ภายใน พอลหยิบกระสุนขึ้นมาสองนัดออกมาจากกระเป่ากางเกงราวกับเนรมิตขึ้น “นัดหนึ่งของบ็อบบี้ นัดหนึ่งของบัตต์เฮด” ปีเตอร์บรรจุกระสุนลงในรังปืนและการเติมพันครั้งต่อไปก็ได้เริ่มขึ้น พอลเริ่มขึ้นนิ้วไล่ไปที่ละคนพร้อมกับร้องเพลงแบบในการละเล่นของเด็กเพื่อสุมว่าใครจะถูกเลือก ผลลัพธ์ออกมาอยู่ที่แอน พอลและปีเตอร์จึงเริ่มคาดเดาว่าแอนอายุเท่าไร “เอาเป็นประมาณว่า 35 โอเคมัย” ตัวเลขได้ถูกระบุขึ้นและใช้เลขนั้นในการสุมเพื่อระบุตัวคนที่ถูกยิงด้วยปืนดังกล่าวอีกครั้ง ปีเตอร์ใช้นิ้วไล่ไปที่ละคนแบบเดียวกับที่พอลทำ ปีเตอร์เริ่มนับไล่ไปที่ละคนในขณะที่พอลเดินไปหาอะไรกินในครัว ภาพเคลื่อนตามพอลเข้าไปในครัวในขณะที่เสียงนับเลขของปีเตอร์และเสียงทีวีที่เปิดทิ้งไว้ยังคงดังอยู่ พอลเปิดตู้เย็นเลือกของกินในขณะที่หันออกมาตะโกนถามว่า “มีใครอยากได้อะไรมั๊ย” ไม่มีเสียงของใครตอบกลับมา มีเพียงเสียงปืนที่ตั้งขึ้นตามติดมาด้วยเสียงกรีดร้องจากความโกรธแค้นของจอร์จี้ผู้เป็นพ่อและแอนผู้เป็นแม่ ตบท้ายด้วยเสียงจากการปะทะกันเล็กน้อย เลือดที่กระเด็นอยู่เต็มหน้าจอตีวิบงบอกถึงความตายลงอย่างสิ้นเชิงแล้วของจอร์จี้ลูกชายของพวกเขา



ฉากเสียงปืนที่ดังขึ้นในห้องนั่งเล่น

ภาพได้เฉลยว่าคนที่โดนยิงตายคือจอร์จ การตายของเด็กชายถูกให้เหตุผลว่าเป็นเพราะความเข้าใจผิดของปีเตอร์ พอลจึงออกมาต่อว่าปีเตอร์ถึงตึกกาที่ตกลงกันไว้ โดยไม่รู้สิกรู้สาอะไรกับการตายของเด็กแม่แต่นิด หลังจากมีปากเสียงกันทั้งคู่ก็ออกไปจากบ้านด้วยสาเหตุที่ว่า “พวกเขาเหนื่อยแล้ว” การยอมออกจากพื้นที่อย่างง่ายตายของปีเตอร์และพอลดูเหมือนจะผิดปกติไป

ภาพตัดกลับมาที่จอร์จและแอนซึ่งกำลังซื้อค้กับการตายของลูกชาย ภาพถูกแก้ไขไว้เป็นเวลานานเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัดต่อสถานการณ์ดังกล่าว เมื่อตั้งสติได้แอนพยายามแก้มัด และออกไปขอความช่วยเหลือล่าพัง เพราะจอร์จขาหักและไม่สามารถเคลื่อนไหวได้ จากนั้นแอนได้ออกไปถึงถนนใหญ่เพื่อขอความช่วยเหลือ ในขณะที่เดียวกันจอร์จก็พยายามต่อโทรศัพท์ถึงตำรวจ แม้จะมีผู้รับสายแล้วก็ตาม แต่สัญญาณกลับขาดหาย และแบตเตอรี่ของโทรศัพท์มือถือก็หมดลง ความหวังของจอร์จได้หมดไปพร้อมกับตัวผู้ชม ที่ฟังเดียวในตอนนั้นก็กลับถูกปีเตอร์และพอลจับกลับมาที่บ้านหลังเดิม นี่จึงเป็นการตอกย้ำความหมดโอกาสรอดของจอร์จและแอน



ฉากจอร์จพยายามติดต่อตำรวจ

ช่างทำยของเรื่องแอนได้รับข้อเสนอในเกมส์ของพอลและปีเตอร์ในการเป็นคนเลือกระหว่างเธอหรือจอร์จว่าใครจะตายก่อน และตายด้วยอาวุธประเภทไหนระหว่างปืนกับมีด แอนตอบกลับด้วยท่าทีที่เหมินเฉย พอลจึงกระตุ้นเธอด้วยการให้ปีเตอร์ทรมาณจอร์จด้วยมีด แอนตกอยู่ในสถานะที่ไม่อาจต่อรองอะไรได้นอกจากการรีบตัดสินใจเลือกทำตามข้อเสนอที่พอลยื่นให้ สถานการณ์แลดูจะแย่งด้วยการที่พอลให้แอนสวมหมวกกลับหลัง แอนแก้ไขสถานการณ์ให้ตนกลับมาเป็นฝ่ายได้เปรียบ โดยฉวยโอกาสตอนที่พอลเพลอขโมยปืนที่วางอยู่บนโต๊ะแล้วยิงปีเตอร์จนเสียชีวิตทันที นี่ถือเป็นฉากความรุนแรงเดียวที่เผยให้เห็นในเรื่องนี้



ฉากแอนคว่ำปืนยิงปีเตอร์

แต่ไม่กี่วินาทีต่อมาฉากที่ถูกเล่าขานและถูกยกให้เป็นตำนานได้เริ่มขึ้น พอลแย้งปืนกลับมาและกระแทกแอนล้มลง แล้วคว่ำปืนขึ้นมาในมือสิ่งที่พอลทำคือการกดปุ่มย้อนกลับ เพื่อย้อนทุกอย่างให้กลับไปในตอนที่ยังไม่ถูกยิง แล้วแย้งปืนจากแอนได้ในตอนที่แอนพยายามจะขโมยปืนอีกครั้ง บทลงโทษของความพยายามในการโกงเกมส์ของทั้งคู่คือความตายของจอร์จ



ฉากรีโมทคอนโทรล

จากนั้นพอลและปีเตอร์ได้พาแอนไปขึ้นเรือ บทสนทนาระหว่างอยู่บนเรือนั้นเหมือนจะเป็นการสรุปเรื่องทั้งหมดเมื่อปีเตอร์ได้พูดขึ้นว่า “ทุกอย่างเหมือนภพคู่ขนาน แต่เราต้องเดาเหตุการณ์ไว้เพื่อเลี่ยงการเสียขวัญ” แล้วเอ่ยถึงตัวละครตัวหนึ่งพร้อมพูดว่า “เขารู้แล้วว่าเกิดอะไรขึ้นและอยากเตือนครอบครัวนั้น แต่ปัญหาไม่ได้แค่จะหนีจากโลกนิยายกลับสู่โลกจริงๆ ได้ไง แต่คือการสื่อสารระหว่าง 2 โลก เพราะสุดท้ายก็ยังมีช่องว่าง... “ทันใดนั้นแอนได้หยิบมิดที่ตอกอยู่บนเรือและพยายามใช้มันแก้มัดตัวเอง แต่พอลกลับเห็นเสียก่อนแล้วสั่งให้ปีเตอร์โยนมันนั้นลงทะเล หลังจากนั้นปีเตอร์ก็ได้ถามพอลว่า “เมื่อถึงจุดไหนแล้ว” พอลตอบว่า “ความแตกต่างของการสื่อสารระหว่างโลกที่จับต้องได้กับโลกที่จับต้องไม่ได้” ปีเตอร์จึงเล่าต่อว่า “ใช่แล้ว เหมือนนายเข้าไปอยู่ในหลุมดำ แรงดึงดูดช่วยได้มาก จนไม่มีอะไรหนีไปได้ หมายถึงไม่มีการสื่อสารใดๆ ...”

ปีเตอร์พูดไม่ทันจบ พอลก็ถามถึงเวลาตามกำหนดของเกมส์แล้วผลักแอนตักน้ำไปดื่อกๆ โดยให้เหตุผลว่า 3 คนบังคับเรือลำบากและอีกเหตุผลคือเขาหิวแล้ว ทั้งสองหัวเราะชอบใจจากเหตุผลอันกวนประสาทของพอลที่ไม่สำนึกต่อการตายของแอน และยังคุยกันต่อเกี่ยวกับเรื่องเล่าของปีเตอร์

พอลถามว่า “ตัวละครสรุปอยู่โลกไหน โลกจริงหรือนิยาย”

ปีเตอร์ตอบกลับ “ครอบครัวเขาอยู่ในโลกจริง เขาอยู่ในโลกนิยาย”

พอลสวนกลับว่า “ในนิยายก็จริงไม่ใช่หรือ”

ปีเตอร์สงสัย “ทำไมหละ”

พอลกล่าวว่า “นายก็เคยเห็นในหนังมาแล้ว จริงหรือเปล่า”

ปีเตอร์ตอบแบบอึ้ง “ก็ใช่”

พอลอธิบายต่อว่า “มันก็จริงเหมือนชีวิตจริง นายมองเห็นมันได้ใช่ไหม”

ภาพถูกตัดไปที่ฝั่ง แล้วทั้งคู่ก็ได้เริ่มเกมส์กับบ้านถัดไปด้วยลูกไม้เดิมอีกครั้ง และภาพยนตร์ก็จบลงด้วยการเริ่มต้นใหม่ของความรุนแรงที่ไม่มีที่สิ้นสุด

ภาคผนวก ข
แบบการสัมภาษณ์
เรื่อง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชม
ที่มีต่อภาพความรุนแรงในสื่อ ศึกษาผ่านภาพยนตร์
เรื่อง Funny Games U.S. (2007)

คำชี้แจง

เป็นข้อคำถามในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) เป็นการสัมภาษณ์ถึงความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อภาพความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่อง Funny Games U.S.

1. ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรงทางตรง

- ฉากไหนบ้างที่รู้สึกว่ามี ความรุนแรง
- ฉากไหนบ้างที่เผยให้เห็นภาพความรุนแรง
- รู้สึกอย่างไรกับการที่จอร์จตบหน้าพอล
- คิดอย่างไรต่อการใช้ถ้อยคำเพื่อกระตุ้นให้อีกฝ่ายเริ่มกระทำความรุนแรงก่อน
- คิดอย่างไรกับการรับมือต่อสถานการณ์ของจอร์จจากการถูกคุกคามของชาย
- รู้สึกอย่างไรต่อการตอบโต้กลับด้วยความรุนแรงของปีเตอร์ หลังจากที่ถูกจอร์จ ตบหน้าพอล
- รู้สึกอย่างไรต่อการตายของสุนัขในเรื่อง เพราะเหตุใดถึงรู้สึกเช่นนั้น
- เหตุใดจึงมีการอุทานขณะรับชมฉากสุนัขถูกฆาตกรรม
- รู้สึกอย่างไรต่อเกมส์ “จับแมวใส่ถุง”
- รู้สึกอย่างไรต่อภาพเด็กพยายามทำร้ายผู้ที่เข้ามาคุกคาม
- คิดว่าเกิดอะไรขึ้นเมื่อได้ยินเสียงปืนดัง
- มีการปรับใช้ข้อคิดเกี่ยวกับความรุนแรงจากภาพยนตร์เรื่องนี้อย่างไรบ้าง
- มีพฤติกรรมเกี่ยวกับความรุนแรงที่เปลี่ยนแปลงอย่างไร หลังจากรับชมภาพยนตร์

เรื่องนี้

2. ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรงเชิงโครงสร้าง

- เพราะเหตุใด
- คิดว่าความก้าวร้าวของพลสงฆ์ส่งผลให้เขาสมควรถูกลงโทษจากจอร์จหรือไม่
 - คิดว่าผู้กำกับต้องการจะส่งสารอะไรจากเกมส์ “จับแมวใส่ถุง”
 - คิดอย่างไรต่อการคลุมหัวเด็กเพื่อปิดกั้นไม่ให้เห็นภาพอนาจาร
 - คิดอย่างไรต่อการปิดกั้นไม่ให้ผู้ชมเห็นภาพความรุนแรง
 - คิดว่า “เสียง” ส่งผลต่อการตีความเหตุการณ์ความรุนแรงมากน้อยเพียงใด
 - รู้สึกอย่างไรต่อฉากที่ทำให้ลายความหวังในการรอดชีวิตของเหยื่อ
 - เหตุใดจึงมีการอุทธรณ์ขณะรับชมฉากที่จอร์จพยายามโทรหาตำรวจ แต่ล้มเหลวในที่สุด
 - มีการปรับใช้ข้อคิดเกี่ยวกับความรุนแรงจากภาพยนตร์เรื่องนี้อย่างไรบ้าง
 - มีพฤติกรรมเกี่ยวกับความรุนแรงที่เปลี่ยนแปลงอย่างไร หลังจากรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้

3. ความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรงเชิงวัฒนธรรม

- เหตุใด
- เมื่อตัวละครถามถึงการเลือกข้างผู้ชนะในเกมสนี้ คุณได้เลือกพนันข้างใคร เพราะเหตุใด
 - รู้สึกอย่างไรต่อฉากที่ปีเตอร์ถูกยิง
 - คิดว่าฉากปีเตอร์ถูกยิงรุนแรงหรือไม่ เพราะเหตุใด
 - คิดอย่างไรต่อการตอบโต้กลับของแอนดิวชีวิตของปีเตอร์
 - เหตุใดจึงมีการอุทธรณ์ขณะรับชมฉากแอนดิวยิงปีเตอร์
 - รู้สึกอย่างไรเมื่อพอลครีโมทคอนโทรลและภาพทุกอย่างถูกย้อนกลับ
 - เหตุใดจึงมีท่าทีประหลาดใจขณะรับชมฉากรีโมทคอนโทรล
 - ถ้าสามารถเลือกได้ อยากให้ภาพยนตร์ดำเนินไปตามเหตุการณ์ก่อนหรือหลังจาก

กตรีโมท

- มีการปรับใช้ข้อคิดเกี่ยวกับความรุนแรงจากภาพยนตร์เรื่องนี้อย่างไรบ้าง
- มีพฤติกรรมเกี่ยวกับความรุนแรงที่เปลี่ยนแปลงอย่างไร หลังจากรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้

เรื่องนี้

4. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรง

ทางตรง

- เคยมีประสบการณ์ที่สอดคล้องกับเหตุการณ์ในเรื่องบ้างหรือไม่ ในลักษณะใด
- เหตุใดจึงรู้สึกสะเทือนใจต่อการตายของสุนัข

- ทำให้ถึงสามารถรับรู้ถึงความรุนแรงภายใต้การเซ็นเซอร์นั้นได้
- คิดอย่างไรต่อฉากที่พอลสอนวิธีการยิงปืนให้เด็ก
- ทำให้ถึงอยากให้เกิดความรุนแรงต่อผู้ร้ายในเรื่อง
- ระหว่างฉากที่เห็นภาพความรุนแรงกับฉากที่ไม่เห็น แบบไหนรุนแรงกว่ากัน

เพราะเหตุใด

5. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรง เชิงโครงสร้าง

- คิดว่าการตบหน้าของจอร์จเป็นการกระทำความรุนแรงหรือไม่ เพราะเหตุใด
- ทำไมการที่จอร์จตบหน้าพอลถึงเป็นเรื่องที่สมเหตุสมผล
- ครอบครัวมีการสั่งสอนเกี่ยวกับความรุนแรงเรื่องใดบ้าง
- คิดอย่างไรต่อการคลุมหัวเด็กเพื่อไม่ให้เห็นภาพความรุนแรงที่เกิดขึ้น
- เคยมีประสบการณ์ตรงเกี่ยวกับระบบเซ็นเซอร์หรือไม่ ในลักษณะใด
- คิดว่ามืองค์ประกอบใดบ้างที่ทำให้รับรู้ได้ถึงความรุนแรงภายใต้การเซ็นเซอร์นั้น
- คิดอย่างไรเมื่อเห็นภาพเด็กใช้อาวุธ
- ทำให้ถึงคิดว่ามีผู้เสียชีวิตจากการได้ยินเสียงปืน
- คิดว่าผู้กำกับต้องการจะสื่อสารอะไรในฉากที่พอลสอนวิธีการยิงปืนให้เด็ก
- ทำให้ถึงรู้สึกว่าการที่เด็กถือปืนเป็นภาพที่รุนแรงมากกว่าผู้ใหญ่เป็นผู้ถือปืน
- คิดว่าใครมีความรุนแรงที่สุด เพราะเหตุใดจึงคิดเช่นนั้น
- ทำให้ถึงรู้สึกสิ้นหวังต่อความอยู่รอดของเหยื่อ
- ทำให้ถึงคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้แตกต่างจากภาพยนตร์สยองขวัญทั่วไป

6. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความรู้ ทศนคติ และพฤติกรรมของผู้ชมที่มีต่อความรุนแรง เชิงวัฒนธรรม

ในเรื่อง

เพราะเหตุใด

- ทำให้ถึงสามารถจินตนาการไปได้ไกลในฉากที่แอนถูกบังคับให้ถอดเสื้อผ้า
- ทำไมมองว่าการตบหน้าถึงเป็นเรื่องปกติ
- ทำไมเราถึงเอาใจช่วยต่อการกระทำของแอนที่ยิงปีเตอร์จนเสียชีวิต
- ทำไมการตายของปีเตอร์จึงเป็นเรื่องสมเหตุสมผล

สื่อ

- เหตุใดจึงสามารถตีความเหตุการณ์ความรุนแรงนั้นๆ ได้ตามที่ผู้กำกับต้องการจะ
- คาดหวังอะไรก่อนรับชมภาพยนตร์เรื่องนี้
- ทำไมถึงคิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้ต้องมีภาพความรุนแรง
- คิดว่าภาพยนตร์เรื่องนี้มีความรุนแรงมากน้อยเพียงใด เหตุใดจึงคิดเช่นนั้น



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวดวงรัก จิรวังนรังสี
วัน เดือน ปีเกิด	16 สิงหาคม 2532
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2555: ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาษาฝรั่งเศส) เกียรตินิยมอันดับ 2 มหาวิทยาลัยศิลปากร
ตำแหน่ง	โค โปรติวเซอร์ บริษัท มหาสนุก จำกัด
ประสบการณ์ทำงาน	2557-ปัจจุบัน: โค โปรติวเซอร์ บริษัท มหาสนุก จำกัด 2555-2557: นักวางแผนปฏิบัติการ บริษัท กู๊ดแธ็ท จำกัด