



จอมปู้ไทย สั้คมไทย และการเมืองไทย

โดย

นางสาวชนั้ญญา ประสาทไทย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
สั้คมวิทยาและมานุษยวิทยามหาบั้ณจิต
สาขาวิชาการวิจัยทางสั้คม
คณะสั้คมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2559
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

จอมปู้ไทย สักคมไทย และการเมืองไทย

โดย

นางสาวชนัญญา ประสาทไทย



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยมหิดล

สาขาวิชาการวิจัยทางสังคม

คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ปีการศึกษา 2559

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

READING THAI SOCIETY AND POLITICS THROUGH ZOMBIES IN THAI
FILMS AND OTHER MEDIA

BY

MISS CHANANYA PRASARTTHAI



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARTS IN SOCIAL RESEARCH
FACULTY OF SOCIOLOGY AND ANTHROPOLOGY
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2016
COPYRIGHT OF THAMMASAT UNIVERSITY

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา

วิทยานิพนธ์

ของ

นางสาวชนัญญา ประสาทไทย

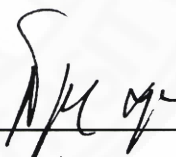
เรื่อง

ชอมบี้ไทย สังคมไทย และการเมืองไทย

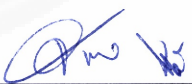
ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยมหามหาบัณฑิต สาขาวิชาการวิจัยทางสังคม

เมื่อ วันที่ ๑๙ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๐

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


(อาจารย์ ดร.สายพิน ศุพุทธมงคล)

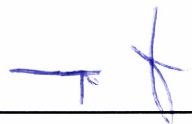
กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จันทนี เจริญศรี)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์


(รองศาสตราจารย์ ดร.กัจจกร หลุยยะพงศ์)

คณบดี


(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ อุณโณ)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ชอมบี้ไทย สังคมไทย และการเมืองไทย
ชื่อผู้เขียน	นางสาวชนัญญา ประสาทไทย
ชื่อปริญญา	สังคมวิทยาและมานุษยวิทยามหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	สาขาวิชาการวิจัยทางสังคม คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จันทน์ เจริญศรี
ปีการศึกษา	2559

บทคัดย่อ

“ชอมบี้” ไม่ใช่สิ่งที่ถือกำเนิดในวัฒนธรรมไทยเรา แต่การปรากฏตัวของชอมบี้ นั้น มาพร้อมกับความเป็นสัญลักษณ์อันทรงพลัง ที่พร้อมจะสื่อ สวมใส่ความหมายมากมายซึ่งผันแปรไปตามบริบทสังคม ผู้วิจัยได้อาศัยแนวทฤษฎีสัญวิทยา (Semiology) แบบหลังโครงสร้างนิยม เพื่อเป็นกรอบในการวิเคราะห์และทำความเข้าใจและเผยให้เห็นถึงพลังของสัญลักษณ์และการทำงานของวาทกรรม ชอมบี้ในสังคมไทย

ในฐานะของ “สิ่ง” นำเข้า มันได้รับการต้อนรับด้วยการปะทะกับชุดความเชื่อเดิมเกี่ยวกับผี ในวัฒนธรรมไทย ต้องเผชิญกับภาวะอหังการเหลือในการเป็นผี เกิดการปะติดปะต่อ และถูกจัดวางใหม่ให้สามารถเป็นภาพแทนความวิตกกังวลร่วมสมัยที่สะท้อนลักษณะเฉพาะซึ่งสอดคล้องกับบริบทสังคมไทยและบริบทสังคมโลกในแต่ละช่วงเวลา อันเป็นลักษณะโดดเด่นของชอมบี้ท่ามกลางระบบความเชื่อเกี่ยวกับผีในวัฒนธรรมไทย ดังเช่นการเป็นภาพแทนของการลักลอบเข้าเมืองของแรงงานต่างด้าว ปัญหายาเสพติด ภัยพิบัติทางธรรมชาติและการระบาดของโรค สิ่งเหล่านี้ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์ หนังสือหรือแม้แต่บทสนทนาตามกระแสวิเบบอร์ด

นอกจากที่ชอมบี้จะเป็นภาพแทนความวิตกกังวลต่างๆ ในสังคมไทยแล้ว มันยังถูกใช้เป็นเครื่องมือในการวิพากษ์ผู้คน สังคมและการเมือง ซึ่งเป็นที่น่าสนใจว่า วาทกรรมชอมบี้เหล่านี้ สามารถทำงานในชีวิตประจำวันของผู้คนได้โดยมีอำนาจความรู้ ความเชื่อและค่านิยมค้ำจุนอยู่ เช่น การให้คุณค่าแก่เวลา การให้คุณค่ากับการมีสุขภาพที่ดี และคุณลักษณะของนักการเมืองที่ควรจะมีในสังคมไทย

อย่างไรก็ดีการเป็นภาพแทนของชอมบี้หรือแม้แต่ว่าทกรรมชอมบี้ที่ทำงานในชีวิตประจำวัน ไม่ใช่สิ่งที่คงที่หรือหยุดนิ่ง มันมีความเปลี่ยนแปลงในลักษณะของการนำมาใช้โดยคนที่แตกต่างกันไปตามบริบทและสถานการณ์อยู่ตลอดเวลา ความหมายเดิมที่เกิดขึ้นของมันไม่ได้ถูกลบทิ้งไป แต่ ณ ช่วงเวลาหนึ่ง ความหมายบางชุดมีความโดดเด่นขึ้นมาเท่านั้น ซึ่งการอ่านความหมายและภาพแทน เหล่านี้ต่างก็เป็นการตีความจากผู้ใช้สัญญะนั้นภายในวัฒนธรรม งานวิจัยชิ้นนี้ก็เป็น การอ่านและตีความชอมบี้จากมุมมองและประสบการณ์ชุดหนึ่งของผู้วิจัยเช่นกัน

คำสำคัญ: ชอมบี้, สังคมไทย, สัญญา



Thesis Title	READING THAI SOCIETY AND POLITICS THROUGH ZOMBIES IN THAI FILMS AND OTHER MEDIA
Author	Miss Chananya Prasartthai
Degree	Master of Arts
Major Field/Faculty/University	Social Research Faculty of Sociology and Anthropology Thammasat University
Thesis Advisor	Assistant Professor Chantane Charoensri, Ph.D.
Academic Years	2016

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ

Zombies, or fictional undead beings created through the reanimation of a human corpse, are most often found in western horror and fantasy genre works. When imported into Thai popular culture, in various forms, most prominently film and comic, Zombies have been appropriated and re-appropriated to represent social anxiety of each time-period.

Using a semiological, post-structuralist approach, this research shows how zombies as sign has evolved to capture main anxiety in Thai society at different times. At the first stage of importation, zombies clashed with local spirits so that they were awkwardly called Phi [ghost]. It was only recently that zombies were conceived by Thais as undead beings. The thesis traces this development and related them to social context at various times.

It is also argued that, apart from being such a powerful sign of social anxiety, zombies are also vehicles of criticism against individuals, politicians, and society. Zombies have been used metaphorically to represent people who are idle and dreadful-looking or thoughtless consumers who blindly scramble to get fashionable sneakers, reflecting how society values time, health and sensibility.

Keywords: Zombies, Thai Society, Sign

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณทุกๆ ท่านที่พลิกมาอ่านหน้านี้ กิตติกรรมประกาศ เป็นหน้าที่ผู้วิจัยอยากพิมพ์มากที่สุด เพราะมีบุคคลมากมายที่ทำให้งานเขียนชิ้นนี้สำเร็จได้ นับตั้งแต่วันแรกที่ผู้วิจัยได้เดินเข้าไปหาอาจารย์ที่ปรึกษาพร้อมกับความตั้งใจที่จะขอรับทุนทำวิทยานิพนธ์จากหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) เพื่อมาทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ให้สำเร็จ ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จันทน์ เจริญศรี ที่ตอบรับการเป็นที่ปรึกษา และเป็นกำลังใจตลอดจนให้คำปรึกษาที่ดีเสมอมา มีหลายครั้งที่รู้สึกเหนื่อยและท้อใจทั้งเรื่องงาน เรื่องเขียนวิทยานิพนธ์ เรื่องสอบ TU-Get แต่อาจารย์ก็ส่งกำลังใจที่ดีให้ตลอดมา ขอขอบคุณมากนะคะ :) ขอขอบคุณ อาจารย์ ดร.สายพิน ศุภุทธมงคล ประธานกรรมการสอบเล่มวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.กำจร หลุยยะพงศ์ ที่ให้เกียรติมาร่วมเป็นกรรมการวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอขอบพระคุณ หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) ที่ให้ทุนสนับสนุนครั้งนี้ นอกจากนั้นแล้วต้องขอขอบพระคุณ พี่ศริน้อย พี่วิชัยและพี่หนึ่งที่คอยเอาใจใส่หนูเสมอมาตั้งแต่วันที่ก้าวเข้ามาเรียนปริญญาโท ขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านในคณะที่มีความกรุณา ยิ้มแย้มและถามข่าวคราวการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ด้วยความเป็นห่วงเป็นใย

ขอขอบคุณพ่อที่อ่านโครงร่างงานวิจัยให้หนู และคอยถามหนูทุกครั้งที่กลับบ้านว่า วิทยานิพนธ์ไปถึงไหนแล้ว? มันก็เป็นสิ่งเร้าในการเขียนงานที่ดีเหมือนกันนะ ขอขอบคุณแม่นะคะที่ไลน์มาให้กำลังใจในทุกๆ วัน และขอขอบคุณทั้งสองท่านอีกครั้งที่ส่งเสียให้หนูเรียนจนจบปริญญาอีกใบ

ขอบคุณทุกคำแนะนำจากหลายท่านที่เคยส่งข้อความไปขอคำแนะนำ ขอขอบคุณกำลังใจจากเพื่อนร่วมรุ่น เพื่อนรุ่นน้อง เพื่อนที่ทำงานที่ชอบให้เล่าเนื้อหาวิทยานิพนธ์ให้ฟัง ขอขอบคุณมากนะคะที่รับฟัง ขอขอบคุณฮายมากที่คอยให้กำลังใจยอมนอนเปิดไฟดึกๆ ให้นั่งเขียนงาน ขอขอบคุณที่พาไปเที่ยวเพื่อผ่อนคลายขอบคุณมากนะคะ

สุดท้ายขอบคุณใจตัวเองที่ไม่ละทิ้งความสนุกในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ และก็หวังว่าผู้อ่านจะรู้สึกครื้นเครงในเนื้อหาเช่นเดียวกัน

นางสาวชนัญญา ประสาทไทย

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(3)
กิตติกรรมประกาศ	(4)
สารบัญตาราง	(8)
สารบัญภาพ	(9)
รายการสัญลักษณ์และคำย่อ	(12)
บทที่ 1 ความสำคัญของปัญหา	1
1.1 ทำไมต้องชอมบี้	1
1.2 ชอมบี้เป็นอย่างไร	5
1.3 ขอบเขตและวิธีการศึกษา	12
1.4 ประชากรและการสุ่มตัวอย่าง	14

เรื่อง	หน้า
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	25
2.1 สัญวิทยากับซอมบี้	25
2.2 วัฒนธรรมลูกผสม (Cultural Hybridity) กับการมองซอมบี้	38
2.3 งานศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้อง	41
2.4 กรอบในการวิจัย	45
บทที่ 3 ก้าว: มาทำอะไร	47
3.1 ซอมบี้แคริเบียน: ตำนานเรื่องเล่า	47
3.2 ซอมบี้: ไปฮอลลีวูดและเพลสตัน	54
3.3 ซอมบี้: บริบทสังคม ภาพยนตร์และการนำเข้า	61
3.3.1 ซอมบี้: ฟี? นำเข้า	63
3.3.2 ซอมบี้: ความอิทธิพลเกี่ยวกับระบบฟีไทย	76
บทที่ 4 ต่อ: ปะทะประสาน ปะติดปะต่อ	84
4.1 ซอมบี้: การคลี่คลายของการปะทะ	84
4.1.1 ช่วงแรกในปี พ.ศ. 2520-2529	85
4.1.2 ช่วงที่สองปี พ.ศ. 2530-2539	89
4.1.3 ช่วงที่สามตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 เป็นต้นมา	90

เรื่อง	หน้า
4.2 ขอมปี้: การเป็นเครื่องมือในชีวิตประจำวัน	116
4.2.1 ผู้คน: ศพ-โทรม-เฉื่อยชา-เซื่องซำ	116
4.2.2 สังคม: ไร่ระเบียบ	118
4.2.3 การเมือง: กัด-โกง-กิน	120
บทที่ 5 ไป: บทสรุปและอภิปรายส่งท้าย	122
รายการอ้างอิง	132
ภาคผนวก	143
ประวัติผู้เขียน	149

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
3.1 ภาพยนตร์ซอมบี้ที่ถูกนำเข้ามาฉายในประเทศไทย	64
4.1 การจัดวางซอมบี้ในสังคมไทย	84
4.2 คำโฆษณาบนใบปิดโฆษณาภาพยนตร์	86
4.3 จำนวนคดีเด็กและเยาวชนในฐานความผิดเกี่ยวกับยาเสพติดตั้งแต่ปี พ.ศ.2548-2552	93
4.4 ซอมบี้ไทย	108



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 ผลลัพธ์การค้นหาคำว่า "ซอมบี้" และ "Zombie"	1
1.2 แนวโน้มสื่อที่เกี่ยวข้องกับซอมบี้ในซึ่งเป็นหน่วยในการวิเคราะห์	14
1.3 ฉากในภาพยนตร์เรื่องสยัมก๊วย	16
1.4 ฉากในภาพยนตร์เรื่องขุนกระบี่ผีระบาด	16
1.5 ฉากในภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอน Backpacker	17
1.6 ฉากในภาพยนตร์ฉากในภาพยนตร์ก้านคอกัด	17
1.7 ฉากในภาพยนตร์เรื่องผีท้าวโยธยา	18
1.8 ฉากในหนังสือเรื่อง CLASS-Z - เกรียนไทยไฟท์ซอมบี้	19
1.9 ฉากในหนังสือเรื่องผีทาร์ตโกสินทร์	20
1.10 หนังสือการ์ตูนอาละวาดกลางกรุง	21
1.11 ฉากในมิวสิควิดีโอเพลงรู้	21
1.12 ฉากในโฆษณาของธนาคารกสิกรไทยชุดเร็วทะเลซอมบี้	22
1.13 ละครโทรทัศน์น้องใหม่ร้ายบริสุทธิ์ ตอนซอมบี้บุก	22
1.14 ฉากในเกม Yingluck VS Zombie	23
2.1 จุดยืน 3 จุดในวงกลม 3 ชั้นซึ่งเป็นสถานะที่ใช่มองในทฤษฎีการศึกษาผู้กับกับ	26
2.2 แผนภาพแสดงทฤษฎีและแนวคิดที่ใช้ในการศึกษาตัวบจากสื่อ	29
2.3 ความสัมพันธ์ของสัญญาณทั้ง 2 แบบ	31
2.4 แบบจำลอง “การเข้ารหัส/ถอดรหัส”	41
2.5 กรอบในการวิจัย	45
3.1 แผนที่แสดงที่ตั้งเกาะ Martinique	47

ภาพที่	หน้า
3.2 หนังสือนวนิยายเรื่อง The magic Island	52
3.3 ซอมบี้ในนวนิยาย The magic Island	52
3.4 ผลการค้นหาวรรณกรรมเกี่ยวกับซอมบี้ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1930-2008 เป็นต้นมา	54
3.5 ข้อมูลละครบอร์ดเวย์เรื่องซอมบี้ในปี ค.ศ. 1932	55
3.6 มิวสิควิดีโอเพลง Thriller (1983) ของ Michael	57
3.7 ซอมบี้และตัวละครในเกม Resident 1	58
3.8 ความสนใจซอมบี้ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2000	60
3.9 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องโคตรผี	64
3.10 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องศพกินศพ	65
3.11 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องซอมบี้คนกักคน ภาค 1	65
3.12 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องซอมบี้คนกักคน ภาค 2	66
3.13 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องซอมบี้บุกนิวยอร์ก	66
3.14 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องเปรตเดินดินกินซอมบี้	67
3.15 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องมันอยู่ในโรงแรม	67
3.16 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องผีอมตะ	68
3.17 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องผีลี้มหลุม	68
3.18 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องฉีกก่อนงาบ	69
3.19 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องโกรธกับผี	69
3.20 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องศพกระดิก	70
3.21 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องตีบๆ ตีบๆ	70
3.22 ลักษณะท่าทางของผีดิบจีน	72
3.23 ใบปิดโฆษณาผีกัดต่อยกัดตอบ	72
3.24 การสร้างแวมไพร์ จากทีวีซีรีส์ True Blood	73

ภาพที่	หน้า
3.25 ขอมบี้ เจียงซือและแวมไพร์	75
3.26 ความเชื่อเรื่องไตรภูมิ	78
3.27 ภาพน้าอันผิบบจากหนังสือชุด ภูตผีปีศาจของไทย ในชื่อตอนว่า “ขึ้นจากหลุม”	81
3.28 รวมฮิตผีในระบบความเชื่อเกี่ยวกับผีไทย	82
4.1 ภาพจากหนังสือการ์ตูนอาละวาดกลางกรุง	88
4.2 ปก CD ภาพยนตร์สยัมมีย์	89
4.3 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอน Backpacker เด็กน้อยต่างด้าว	94
4.4 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอน Backpacker ฉากที่พระสงฆ์ถูกกัดคอ	94
4.5 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง ก้านคอกัด	97
4.6 ภาพขอมบี้จากมิวสิกวิดีโอเพลงรู้	98
4.7 ภาพโปสเตอร์ติดประกาศจากมิวสิกวิดีโอเพลงรู้	98
4.8 ภาพจากเกม YINGLUCK VS ZOMBIES	100
4.9 ภาพหนังสือเรื่อง CLASS-Z - เกรียนไทยไฟท์ขอมบี้	101
4.10 ภาพนักเรียนขอมบี้ฉากในละครน้องใหม่ร้ายบริสุทธิ์	102
4.11 ภาพภาพยนตร์เรื่องผีห่าโยธยา ทหารหงสากลายเป็นขอมบี้	105
4.12 ภาพจากหนังสือเรื่องผีห่ารัตนโกสินทร์	105
4.13 ภาพการค้นหาด้วยแฮชแทก #เหมือนขอมบี้	117
4.14 ฉากในโฆษณาของธนาคารกสิกรไทยชุดเร็วทะลุขอมบี้	118
4.15 ฉากเหตุการณ์แย่งชิงรองเท้าที่ห้องดัง	119
5.1 ขอมบี้ในสังคมไทย	123
5.2 ความหมายของขอมบี้ในสื่อภาพยนตร์ทั้งไทยและตะวันตก	125
5.3 วาทกรรมขอมบี้ในสังคมไทย	130

รายการสัญลักษณ์และคำย่อ

สัญลักษณ์/คำย่อ



คำเต็ม/คำจำกัดความ

สามารถแสดงผลแบบ Augmented Reality ได้
(รายละเอียดการใช้งานอยู่ใน [ภาคผนวก](#))

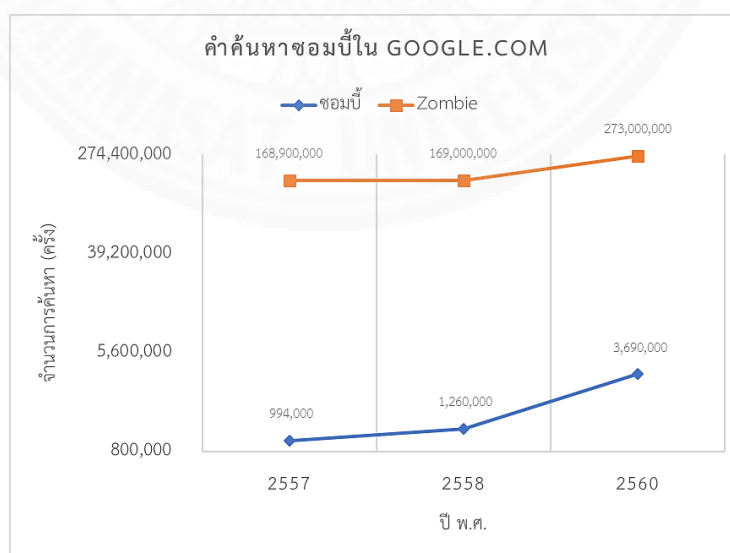


บทที่ 1

ความสำคัญของปัญหา

1.1 ทำไมต้องซอมบี้

“ซอมบี้” คำนี้ผ่านเข้ามาในประสบการณ์และความทรงจำผู้คนในสังคม และมีคนบางกลุ่มพยายามหาคำตอบของคำถามที่ว่า ซอมบี้มีจริงหรือไม่? แต่คำถามนี้สำคัญไฉน หากเราถอยห่างออกมาแล้วลองตั้งคำถามว่า ซอมบี้ซึ่งปรากฏตัวในวัฒนธรรม ดำรงตัวตนต่อการทำความเข้าใจและอธิบายสังคมที่เราอยู่ได้อย่างไรบ้างน่าจะเป็นคุณูปการต่อสังคมเราได้มากกว่า เดิมทีนั้น ซอมบี้อาจเป็นเรื่องเล่าในนวนิยาย การ์ตูน เกม และภาพยนตร์ หรือแม้แต่สื่อต่างๆ ที่ไหลเวียนข้ามผ่านพรมแดนรัฐชาติ ตั้งแต่ยุคโลกาภิวัตน์ จนกระทั่งตอนนี้ซอมบี้เป็นมากกว่าเรื่องเล่าวันสิ้นโลก หากลองนำคำว่า “ซอมบี้” ในภาษาไทยไปค้นหาในเสิร์ชเอนจินอย่าง Google.co.th จะพบว่าผลลัพธ์ในการค้นหาตั้งแต่ปี 2557-2560 มีแนวโน้มที่เพิ่มมากขึ้น (ดังภาพ 1.1) ข้อมูลมากมายหลายล้านหน่วยที่เกี่ยวข้องกับซอมบี้ถูกประมวลออกมาภายในไม่กี่วินาที เพื่อตอบสนองความใคร่รู้ของผู้คนที่พยายามค้นหาเรื่องราวเกี่ยวกับมัน



ภาพที่ 1.1 ผลลัพธ์การค้นหาคำว่า "ซอมบี้" และ "Zombie"

จาก ผู้วิจัย

ในแง่สังคมวัฒนธรรม กระแสความนิยมซอมบี้เป็นปรากฏการณ์ที่มีความน่าสนใจในหลากหลายแง่มุม เนื่องจากซอมบี้ได้ปรากฏตัวในความเชื่อทางวัฒนธรรมต่างๆ โดยมีลักษณะร่วมที่คล้ายคลึงกัน กล่าวคือ ซอมบี้คือ “บางสิ่ง” ที่ฟื้นคืนจากความตาย เป็นสิ่งที่เกิดจากพิธีกรรมจัดการความตายที่ไม่เหมาะสม ทำให้ร่างที่ตายไปแล้วกลับมาอย่างไม่สมควร ซอมบี้จึงเป็นร่างที่มีสสารแต่ไร้วิญญาณ พฤติกรรมของซอมบี้ถูกประกอบสร้างในเชิงวัฒนธรรมโดยอิงกับความเชื่อนี้ ทำให้ซอมบี้กลายเป็นการกลับมาของสิ่งที่ควรจะตายไปทั้งร่างและวิญญาณ ซอมบี้จึงมีพฤติกรรมก่อกวนเนื้อมนุษย์ซึ่งมีชีวิตด้วยความโหดร้ายป่าเถื่อน ในเชิงศาสนา ซอมบี้เป็นความเชื่อที่ทรงพลัง ซึ่งท้าทายต่อการมีอยู่ของพระเจ้า ทำให้มนุษย์ได้ตระหนักและเตรียมพร้อมในการเผชิญหน้ากับความตายที่คาดเดาไม่ได้ ซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์หวาดกลัวอยู่ลึกๆ (Marche, 2013) ภาพยนตร์แนวซอมบี้จึงกลายเป็นกระแสความนิยม เนื่องจากได้อ้างอิงกับประเด็น “ความกลัวตายและความไม่เชื่อในพระเจ้า” เปรียบได้กับสังคมสมัยใหม่ที่นิยมในวิทยาศาสตร์ มีแรงขับที่จะเอาชนะความตาย ซอมบี้คือตัวแทนของความเป็นอมตะแต่เปล่าเปลี่ยวในเชิงสัญลักษณ์ ซอมบี้ในสื่อมวลชนจึงมักแสดงออกในรูปแบบของวันสิ้นโลก (Zombie Apocalypse) ซึ่งอาจสะท้อนให้เห็นผลลบของการพยายามเอาชนะความตายของวิทยาศาสตร์และการไม่ประกอบพิธีกรรมความตายอย่างเหมาะสมอาจนำไปสู่การสร้างร่างที่ไร้วิญญาณ และนำมาสู่วันสิ้นโลกได้

อีกเหตุผลหนึ่งที่น่าจะทำให้ซอมบี้เป็นอสูรกายที่ได้รับความนิยมอย่างมากในยุคสมัยใหม่ คือ ซอมบี้ยังคงเป็นคำถามในเชิงศาสนา ซึ่งไม่ว่าซอมบี้จะปรากฏในสื่อสมัยใหม่รูปแบบไหน มันก็ยังชวนให้คิดถึงประเด็นที่ยากจะหาคำตอบอย่างเช่น เรื่องชีวิต ความตาย คุณธรรมและจุดจบของโลกใบนี้ อีกทั้งภาพของซอมบี้ดังที่ปรากฏในความคิดความเข้าใจของคนตะวันตกคือ “มันเป็นอมตะ” ไม่ว่าจะด้วยเรื่องราวความเชื่อ หรือเรื่องการระบาดของไวรัส ที่ทำให้ร่างและวิญญาณหลุดออกจากกัน ซอมบี้จึงหลงเหลืออยู่เพียงแค่ร่างกายที่ปราศจากวิญญาณและความรู้สึกนึกคิด ซึ่งนั่นทำให้ซอมบี้หลุดออกจากนิยามของความเป็นมนุษย์ที่ต้องมีองค์ประกอบของร่างกายและวิญญาณ แม้ว่าเรายังเห็นซอมบี้ยังมีร่างเป็นมนุษย์เหมือนเรา สวมใส่เสื้อผ้าที่คล้ายคลึงกัน แต่มันมีบางสิ่งบางอย่างที่แบ่งแยกระหว่างมนุษย์กับซอมบี้ ซึ่งนั่นก็คือ “วิญญาณ” (soul) วิญญาณคือตัวตนที่แท้จริงของมนุษย์ซึ่งทำให้พวกเขายังคงเป็นมนุษย์อยู่ หากพิจารณาเรื่องราวต้นตอความเชื่อเกี่ยวกับซอมบี้ซึ่งเป็นทาสทำงานรับใช้ในไร่ จนกระทั่ง Romero ได้สร้างภาพยนตร์ที่อุทิศมา ซอมบี้เปรียบกับมนุษย์ที่เป็นทาสของการบริโภคในระบบทุนนิยม ซอมบี้ก็ถูกใช้ในแนวทางการวิพากษ์สังคมและตั้งคำถามกับความเป็นมนุษย์ครั้งแล้วครั้งเล่า รูปแบบของการเล่าเรื่องถึงซอมบี้ในภาพยนตร์ที่ถูกสร้างขึ้นในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมาเกี่ยวข้องกับเรื่องคุณธรรม และเหตุการณ์หายนะที่ทำให้โลกเต็มไปด้วยเหล่าซอมบี้ ดังเช่นในภาพยนตร์ 28 Days Later (2002) World War Z (2013) และทีวีซีรีส์ที่ชื่อว่า The

Walking Dead ซึ่งภาพของเหตุการณ์หายนะอันเป็นจุดจบของโลกเหล่านี้เป็นบริบทเฉพาะตัวของภาพยนตร์ในแนวซอมบี้และมักชวนให้เราตั้งคำถามในเชิงศาสนาเกี่ยวกับคุณธรรม บรรทัดฐานต่างๆ ของสังคม หากว่าโลกถึงจุดจบดังกล่าวแล้ว บรรทัดฐาน ความดี-ความชั่วจะเปลี่ยนไปหรือไม่? การฆ่า ผู้ที่มีชีวิตรอดจากกลุ่มอื่น การขโมยของ และข่มขืนจะยังคงเป็นเรื่องผิดบาปอยู่หรือไม่? หากเป็นคุณ จะยอมฆ่าเพื่อปกป้องคนในครอบครัวของคุณหรือไม่? ซึ่งแนวคิดซอมบี้กับวันโลกแตกได้ท้าทาย ประเด็นเหล่านี้ นอกจากนั้นแล้วซอมบี้ยังเป็นภาพแทนของเส้นที่แบ่งกันระหว่างชีวิตและความตาย ซึ่งความคลุมเครือเหล่านี้ทำให้ความเชื่อเกี่ยวกับชีวิตหลังความตายถูกตั้งคำถาม ไม่ว่าจะเป็นการได้ เข้าไปอยู่ในอาณาจักรของพระเจ้า หรือการเวียนว่ายตายเกิดของมนุษย์ตามความเชื่อของแต่ละ ศาสนา ความหวาดกลัวความตายที่ไม่รู้จักของมนุษย์จึงบังเกิดขึ้น ซึ่งเป็นรูปแบบความตายที่เหนือไป กว่าประสบการณ์ของมนุษย์ได้เคยประสบพบเจอ ซอมบี้จึงบีบให้มนุษย์ต้องเผชิญหน้ากับความตาย (ที่ไม่ตาย) ที่กลับกลายเป็นเรื่องจริง (Abdul-Azim Ahmed, 2014)

นอกจากนั้นแล้ว ซอมบี้ยังดำรงสถานะของ “เครื่องมือ” ในการอธิบาย ทำความเข้าใจ ปรากฏการณ์ที่มีความละเอียดอ่อน หรือแม้แต่การเป็นแบบจำลองทางความคิดในสนามการศึกษา ของศาสตร์บางแขนง ดังเช่น งานศึกษาเรื่อง “Does Surviving the Zombie Apocalypse Represent a Good Model of Human Behavior in Response to Pandemics?” (2014) โดย Cécile Cristofari Matthieu J. Guitton งานดังกล่าวเป็นงานศึกษาที่พยายามชี้ให้เห็นที่ทางของซอมบี้ในปัจจุบัน ซอมบี้เป็นภาพแทนในการพยายามทำความเข้าใจสังคม ดังเช่น นโยบายสาธารณสุขของ คนทั่วโลก การจัดการกับวิกฤตการณ์ หรือแม้แต่ประเด็นเรื่องโภชนาการ ในงานศึกษาชิ้นนี้ซอมบี้ ปรากฏตัวในฐานะของเครื่องมือหนึ่งในการศึกษาการจัดการทางด้านสาธารณสุข (Public health management) ในสองวัตถุประสงค์ คือหนึ่ง เพื่อศึกษาการจัดการกับสถานการณ์วิกฤตของ ประชากร และสอง เพื่อพัฒนาโมเดลพยากรณ์พฤติกรรมของมวลชนในวิกฤตการณ์ฉุกเฉิน

ซอมบี้มีคุณูปการในการเป็น “วิธีการในการเข้าถึง” (Approach) ปรากฏการณ์และ วิกฤตการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งที่ศึกษา เพื่อให้เกิดภาพความเข้าใจอย่างกระจ่างแจ้ง โดยสร้างเป็น โมเดลซอมบี้ขึ้นและพยายามทำความเข้าใจผ่านโมเดลนั้น นอกจากนี้ ซอมบี้ยังมีประเด็นที่หลากหลาย และมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกัน เช่นการจัดการกับการดำรงอยู่ของมนุษย์ ปัจเจกบุคคลและการ รวมกลุ่มขนาดใหญ่ ภายใต้สถานะที่ไม่มั่นคงและเป็นอันตราย แต่อย่างไรก็ดี การศึกษาโมเดลการ ระบาดหรือแพร่กระจายของซอมบี้ก็ยังไม่ถูกนำมาใช้ในงานวิจัยอย่างจริงจัง หากแต่เป็นเพียงการ พัฒนาขึ้นจากกลุ่มอาจารย์ และนักวิชาการจากหลากหลายแขนงสาขาวิชาที่มาทำงานร่วมกัน เช่น สังคมศาสตร์ ฟิสิกส์ สาธารณสุข และคณิตศาสตร์ เป็นต้น ในภาวะที่เกิด “ซอมบี้บุก” ได้ให้ภาพ

ความเป็นจริงในจินตนาการของผู้คนซึ่งค่อนข้างชัดเจน โดยเมื่อผู้คนต้องเผชิญกับภัยพิบัติต่างๆ เช่น โรคระบาดติดเชื้อ การแพร่กระจายของไวรัสร้ายแรง เหตุการณ์เหล่านี้ไม่สามารถคาดการณ์ได้ ประชากรไม่ได้มีการเตรียมความพร้อม โครงสร้างทางสังคมจะถูกทำลาย อัตราการตายของมวลชนจะเพิ่มขึ้น สภาพแวดล้อมมีความเสื่อมโทรมอย่างหนัก ซึ่งเหตุการณ์และเงื่อนไขเหล่านี้เป็นเงื่อนไขหลักที่เราัมกพบเห็นได้ในเรื่องเล่าและภาพยนตร์ในแนวซอมบี้ โดยในท้ายที่สุดผู้คนจะพยายามเอาตัวรอด มองสิ่งรอบกายเป็นศัตรู และพยายามปกป้องตนเองจากความเสี่ยงที่เกิดขึ้น ซอมบี้จึงกลายมาเป็นภาพเสนอของการแพร่ระบาดของเรื่องร้าย ซึ่งถือได้ว่าเป็นภัยพิบัติขั้นสูงสุดในวัฒนธรรมของเรา ไม่ว่าจะเป็นการระบาดของโรคภัยไข้เจ็บ ภัยธรรมชาติหรือแม้แต่ความขัดแย้งทางการทหาร ก็ล้วนแล้วแต่เป็นวิกฤตการณ์ที่ไม่สามารถคาดคะเนหรือควบคุมได้ทั้งสิ้น นอกจากนั้นแล้วการพยายามนำเอาโมเดลซอมบี้มาใช้เป็น “โมเดลพฤติกรรมในภาวะภัยพิบัติ” ก็อาจจะทำให้เราได้เข้าใจ และเผยให้เห็นถึง “ความกลัวร่วม” ซึ่งเป็นความกลัวเบื้องต้นในสังคม รวมไปถึงความเชื่อเกี่ยวกับภัยธรรมชาติของมนุษย์ โดยสิ่งเหล่านี้จะเป็นประโยชน์ในการจัดการกับผลกระทบจากภัยพิบัติที่จะเกิดขึ้นกับประชากร (Matthieu J. Guitton, Cé cile Cristofari, 2014)

ฟังดูแล้วเรื่องราวของซอมบี้ก็ยังคงก้าวไม่พ้นเรื่องเล่า ความเชื่อ หรือแม้แต่เป็นเรื่องเหลือเชื่อในสังคมของเรา การชวนให้เราตั้งคำถามคุณธรรม ความผิดบาป ชั่ว-ดี เช่นนั้นอาจไม่ทำให้เราเห็นว่าซอมบี้เป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจในเชิงวิชาการได้อย่างไร เป็นที่น่าสนใจว่า วงการวิชาการในตะวันตกได้ให้ความสนใจศึกษาเรื่องราวของซอมบี้ในหลากหลายศาสตร์ เช่นในเชิงวิทยาศาสตร์ มีการศึกษาและค้นพบยีนส์ที่ไม่ตาย (Undead Genes) ซึ่งเป็นการค้นพบกลุ่มยีนส์ยังคงใช้ในการเจริญเติบโตและพัฒนาของสิ่งมีชีวิตหลังจากที่ได้ตายไปแล้ว (Dave Marks, 2016) ในทางสังคมศาสตร์และมานุษยศาสตร์ การศึกษาถึงซอมบี้ถูกวางเอาไว้ในแนวทางของวัฒนธรรมและภาพยนตร์ศึกษา รวมไปถึงสื่ออื่นๆ เช่น งานศึกษาของ Debra J. Bassett (2015) ที่ให้ความสนใจสื่อ Social Network อย่าง Facebook Tweeter และYouTube ที่ได้เก็บบันทึกเรื่องราวความทรงจำของผู้ที่จากโลกนี้ไปแล้วเอาไว้ในรูปของสื่อต่างๆ แต่มันก็สามารถฟื้นคืนกลับมาโลดแล่น หรือแสดงให้เห็นผู้ที่ยังมีชีวิตอยู่ได้รับชม เช่น เพลงของ Michael Jackson ซึ่งบุคคลเหล่านี้ถูกเรียกว่า “Digital Zombie” โดยคำที่ถูกเรียกนี้ต่างก็อิงมาจากรากความคิดความเชื่อเกี่ยวกับซอมบี้ นอกจากนั้นแล้วยังมีงานศึกษาที่อิงภาพของซอมบี้จากภาพยนตร์มาใช้เป็นประโยชน์ในการพัฒนางานทางด้านการจัดการกับสถานการณ์การระบาดของโรค ซอมบี้จึงถูกนำมาใช้ในการสอนให้นักเรียน นักศึกษามีความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการในสถานการณ์ดังกล่าวได้อย่างเป็นรูปธรรมมากขึ้น ซึ่งสถานการณ์วิกฤตข้างต้นมิได้เกี่ยวข้องกับประเด็นทางสาธารณสุขเพียงเท่านั้น หากแต่อาศัยบุคลากรและผู้เชี่ยวชาญด้านอื่นๆ ทั้งสังคมศาสตร์ วิทยาศาสตร์-ฟิสิกส์ คณิตศาสตร์ และนักสาธารณสุข เข้ามามีส่วนสำคัญใน

การออกแบบและวางแผนรับมือกับสถานการณ์ดังกล่าว โดยมีตัวอย่างการฝึกในสถานการณ์ที่ซอมบี้ระบาด (ดังภาพ 2-3) และยังมีงานศึกษาในลักษณะที่สะท้อนให้เห็นความเป็นภาพแทนในประเด็นต่างๆ เช่น ความรุนแรง สงคราม อาชญากรรม การแพร่ระบาดของโรครวมไปถึงภัยธรรมชาติรูปแบบต่างๆ ที่มนุษย์ต้องเผชิญผ่านซอมบี้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดซึ่งมีความเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทสังคมสิ่งแวดล้อมในแต่ละยุคสมัยอีกด้วย (Neail, 2015)

Neail ให้ความสนใจและตั้งข้อสังเกตว่า ภาพปรากฏของซอมบี้อาจจะยังคงเป็นเช่นเดิมในภาพยนตร์ แต่ความหมายของซอมบี้มีการเคลื่อนไปตามบริบททางประวัติศาสตร์ซึ่งอิงแอบกับอำนาจและอารมณ์ร่วมของยุคสมัย ณ ช่วงเวลาต่างๆ ซึ่งทำให้นัยยะของซอมบี้มีมากกว่าที่ตัวมันสะท้อนออกมา มันเป็นการรื้อและสร้างนิยามของสิ่งที่สร้างต่างๆ มากมาย ทำให้ซอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์และวรรณกรรมต่างๆ มีคุณูปการในการอธิบายและทำความเข้าใจการเมือง และสังคม Neail ได้ใช้แนวคิดเรื่องวาทกรรม (Discourse) ของ Foucault และ มายาคติ (Myth) ของ Roland Barthes ในการวิเคราะห์ และพบว่า ภาพยนตร์ซอมบี้ในยุคสมัยต่างๆ สะท้อนสัญลักษณ์และความหมายซึ่งมีลักษณะของการเปลี่ยนผ่านและเคลื่อนไปตามบริบทที่ร่ายล้อมทั้งในเชิงความรู้ การรับรู้ ปฏิบัติการและสถาบันทางสังคมที่รองรับจนก่อตัวขึ้นเป็นความหมายใหม่ของซอมบี้ขึ้นมาในช่วงเวลาหนึ่งๆ ดังเช่นในยุคหนึ่ง ซอมบี้เป็นภาพแทนของความน่าเห็นอกเห็นใจ ความตรากตรำลำบากก่อนที่กลายมาเป็นภาพแทนภัยพิบัติและหายนะที่มนุษย์มีความวิตกกังวลและหวาดกลัว (Neail, 2015)

1.2 ซอมบี้เป็นอย่างไร

จากที่ได้กล่าวมาเกี่ยวกับภาพสะท้อนของซอมบี้ที่มีความผันแปรไปตามบริบทของสังคมและช่วงเวลาที่ผ่านมา ซอมบี้เป็นมากกว่าที่ตัวเองเป็น และในขณะเดียวกัน ซอมบี้ก็ยังคงเป็นซอมบี้ซึ่งมิใช่สิ่งอื่น ความน่าสนใจจึงอยู่ที่ว่า ผู้คนที่รับชมภาพยนตร์มากมายเกี่ยวกับซอมบี้ สามารถสร้างการรับรู้ หรือสร้างความหมายต่อสิ่งที่ตนเองรับชม ตระหนักว่าสิ่งนั้นคือซอมบี้ได้จากอะไร และผ่านลักษณะร่วมใด

ซอมบี้คืออะไร อาจจะเป็นคำถามที่ตอบได้ลำบาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงลองออกไปสนทนาเพื่อรับฟังความคิดเห็นของผู้คนที่มติดูซอมบี้เพื่อหวังจะได้ยินได้ฟังความหมาย การนิยาม หรือความเข้าใจบางอย่างที่มีต่อ ซอมบี้ และเมื่อได้ลองสนทนากับผู้ที่เริ่มซักถามหัวข้อวิทยานิพนธ์ของผู้วิจัยก็จะพบว่าใน 10 คนจะมีผู้ที่ไม่ได้ว่าเริ่มรู้จักซอมบี้ครั้งแรกเมื่อใดประมาณสี่สิบเปอร์เซ็นต์ แต่เกินกว่า

ครั้ง พวกเขารู้จักซอมบี้ผ่านภาพยนตร์ ทีวีซีรีส์และการเล่นเกม และต่างก็ให้นิยามของซอมบี้ที่อิงอยู่กับภาพยนตร์ที่ได้รับชมเป็นส่วนใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ซอมบี้เป็นผี?¹ ที่ก่อกินเนื้อมนุษย์ คนที่โดนกัดก็จะติดเชื้อแล้วกลายเป็นซอมบี้ คำตอบเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้วิจัยมักจะได้ฟังเมื่อตั้งคำถามกลับไปว่า “ซอมบี้เป็นอย่างไร แบบใดที่เรียกว่าซอมบี้”

ซอมบี้มักจะถูกทำให้สับสนกับสิ่งที่เรียกว่า Ghoul (กูล) ซึ่งแม้ว่าจะมีคุณลักษณะบางอย่างที่คล้ายคลึงกัน แต่สำหรับกูลนั้น เป็นปีศาจร้ายตามความเชื่อดั้งเดิมในวัฒนธรรมของชาวอาหรับ ซึ่งชื่นชอบในการกินเนื้อมนุษย์สดๆ กินซากศพที่ตายไปแล้ว อีกทั้งยังมีความสามารถในการกลายร่างได้ (Ahmed Al-Rawi, 2009) แต่สำหรับซอมบี้ดั้งเดิมมาจากความเชื่อในแถบแคริบเบียนนั้นจะไม่มีความสามารถพิเศษดังเช่นกูล จนกระทั่ง Romero ได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง Night of the Living Dead (1968) ซึ่งมีการผสมเอาแนวคิดของซอมบี้ยุคเก่า² เข้ากับลักษณะของปีศาจกูล ทำให้ในปัจจุบันสองคำนี้มักจะถูกเข้าใจว่าเป็นสิ่งเดียวกัน (เปิดตำนานของ Ghoul แบบดั้งเดิม, 2557)

จากการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับลักษณะและรูปแบบของซอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ พบว่าซอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ตามยุคสมัยต่างๆ ได้รับการต่อเติม-เสริมใหม่ซึ่งทำให้ซอมบี้ในแต่ละยุคสมัยบอกเล่าถึงบริบทสังคมและสะท้อนถึงสิ่งหนึ่งในช่วงเวลาจุดหนึ่งของประวัติศาสตร์ ผู้กำกับภาพยนตร์ในแนวซอมบี้ George Andrew Romero เป็นคนแรกที่กำลังกับภาพยนตร์ซอมบี้ยุคใหม่³ เขียน "zombie rules" หรือเรียกในอีกชื่อคือ "Romero rules" เพื่อเป็นกฎหรือรูปแบบพื้นฐานของภาพยนตร์สยองขวัญในแนวซอมบี้ โดยกฎที่ถูกกำหนดขึ้นเป็นการรวบรวมและเรียบเรียงลักษณะของซอมบี้ที่มีมาสักระยะแต่ยังไม่ชัดเจน Romero จึงได้เขียนและจัดมันเป็นข้อกำหนดหนึ่งที่บ่งบอกลักษณะอาการของซอมบี้ เช่น ซอมบี้เป็นสิ่งที่ตายแล้ว มีความเชื่องช้า ไร้ประสาทสัมผัส หรือกินสิ่งที่ฆ่าโดยทันที โดยเฉพาะเนื้อมนุษย์สด การทำลายซอมบี้สามารถทำได้โดยการทำลายสมองเท่านั้น และเพียงแค่ออกกำลังกายก็สามารถเปลี่ยนให้มนุษย์กลายเป็นซอมบี้ได้ (Cheber, 2015) ซึ่งเมื่อภาพยนตร์

¹ ที่จริงแล้วซอมบี้ไม่สามารถนับเป็น “ผี” ในคติแบบไทยได้เต็มตัว เพราะหากนับตามตำนานดั้งเดิม ซอมบี้คือซากศพ หรือร่างที่ถูกปลุกขึ้นมาใช้โดยไม่มีวิญญาณ ในขณะที่ผีไทยมาจากความเชื่อเรื่องวิญญาณที่ยังวนเวียนอยู่หลังจากร่างแตกดับไปแล้ว ผู้วิจัยจะกลับมาให้ความสนใจประเด็นนี้อีกครั้งในการวิเคราะห์

² ซอมบี้ยุคเก่า (1930) หน้าตาของซอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ White Zombie (1932) ของ Victor Halperin ไม่ได้มีลักษณะที่ดุร้าย หรือฆ่าเพื่อก่อกินและแพร่เชื้อ ซอมบี้เกิดขึ้นจากการทำพิธีกรรมของหมอผีผู้มีวิชาปลุกศพให้คืนชีพมาเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่าง เช่น ใช้แรงงาน เป็นต้น

³ ซอมบี้ยุคใหม่ ตั้งแต่ปี 1968 ซอมบี้จะมีลักษณะดุร้าย ไล่ล่ามนุษย์ ทิวกระหาย บ้างก็มีการใช้เครื่องมือเพื่อฆ่า ติดต่อกันผ่านการกัด เคลื่อนไหวไม่รวดเร็ว ไม่ทราบแน่ชัดถึงจุดกำเนิด มีจุดอ่อนคือศีรษะ

เรื่อง Night of the living Dead (1968) ออกฉายจึงกลายมาเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างภาพยนตร์สยองขวัญแนวซอมบี้

นักเขียนนิยาย Max Brooks ผู้ที่มีความสนใจในซอมบี้ ได้เขียนซอมบี้ขึ้นใหม่ จากการทำความเข้าใจถึงแนวคิดและความหมายเกี่ยวกับซอมบี้ในยุคสมัยที่ผ่านมา เพื่อที่จะเล่าถึงซอมบี้ในแบบที่สามารถทำงานภายใต้ความคิดความเชื่อของคนในปัจจุบันซึ่งเป็นสังคมนิยมเหตุผล ซอมบี้ในแบบของ Brooks ได้หยิบเอาคุณสมบัติดั้งเดิมบางประการมาคงเอาไว้ และบรรยายถึงคุณลักษณะของซอมบี้ในเชิงลึกเพิ่มเติมเข้าไป ถึงที่มา อาการ จุดอ่อน และลักษณะต่างๆ ซึ่งเป็นความพยายามในการเทียบเคียงซอมบี้กับมนุษย์ (ที่เป็นโรค) ผ่านการอธิบายถึงลักษณะทางชีวภาพและกายวิภาคต่างๆ หรืออาจเข้าใจได้ว่า Brooks พยายามทำให้ซอมบี้ใกล้เคียงกับมนุษย์ แต่ในขณะเดียวกันก็มีอาจกล่าวได้ว่าเป็นมนุษย์หรือปัจเจกชนได้อย่างเต็มปาก ซอมบี้ของ Brooks ไม่ได้มีพลังพิเศษเหมือนดังสิ่งเหนือมนุษย์อื่นๆ ซอมบี้จะมีความสามารถในการมองเห็นสิ่งที่เคลื่อนไหวได้ทั้งในกลางวันและกลางคืน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเวลากลางคืน หรือแม้แต่ไม่มีดวงตา เนื่องมาจากหูของซอมบี้มีความไวอย่างดียิ่งเยี่ยมในการได้ยิน โดยสามารถที่จะทราบถึงทิศทางของต้นเสียงได้ทำให้การล่า การฆ่า และการหาอาหารในที่มืดเป็นไปได้ด้วยดี นอกจากนั้น จมูกของซอมบี้ยังมีความสามารถในการได้กลิ่นรวมถึงการแยกแยะระหว่างเนื้อสดกับพวกซอมบี้ด้วยกัน อีกทั้งซอมบี้ยังสามารถแยกแยะรสชาติระหว่างเนื้อมนุษย์สด และเนื้อสัตว์ได้ ซึ่งหากพบว่าร่างกายหรือศพนั้นเสียชีวิตมานานกว่า 8 – 12 ชั่วโมง ซอมบี้จะไม่นับว่าสิ่งนั้นเป็นอาหาร หลายครั้งในภาพยนตร์จะพบว่าซอมบี้มีสภาพร่างกายที่ฉีกขาด แต่ก็สามารถนำร่างกายนั้นเดินต่อไปเพื่อหาเหยื่อได้ เนื่องจากซอมบี้ไร้ซึ่งประสาทรับรู้ในการสัมผัสเส้นประสาทและตัวรับสัมผัสถูกทำลายจากการติดเชื้อไวรัสทำให้อวัยวะภายในกลายพันธุ์ ซอมบี้จึงไร้ความรู้สึกเจ็บปวด เหตุนี้จึงทำให้ซอมบี้สามารถล่าเหยื่อต่อไปได้แม้ว่าร่างกายจะเสียหายจากการเป็นแผลฉีกขาด

แม้ว่าร่างกายของซอมบี้จะมาจากร่างกายของมนุษย์เดิมเป็นพื้นฐานแต่ความสามารถบางอย่างก็สูญเสียไป หนึ่งในนั้นคือความสามารถในการฟื้นฟูร่างกาย หรือการซ่อมแซมเนื้อเยื่อภายใน เมื่อซอมบี้ได้รับความเสียหายจากการบาดเจ็บ ซอมบี้ไม่สามารถเยียวยาอาการเหล่านั้นได้ด้วยตนเอง เนื่องจากเซลล์ได้ถูกทำลายไปแล้ว ร่างกายของซอมบี้จึงสามารถจะเน่าเปื่อย ผุสลายซึ่งอาจใช้เวลา 3 – 5 ปี ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมอุณหภูมิและแบคทีเรียที่ช่วยในการย่อยสลาย

สิ่งที่เปรียบเสมือนพลังงานในการขับเคลื่อนซอมบี้ให้เดินต่อไปได้คือ เนื้อมนุษย์แบบสดๆ สิ่งที่ซอมบี้กินเข้าไปไม่ได้ผ่านกระบวนการในการย่อยสลายและดูดซึมในระบบต่างๆ แต่จะกักเก็บอยู่ในอวัยวะเหล่านั้นไม่ได้ถูกส่งผ่านไปที่ใด สิ่งที่ถูกกินเข้าไปจะถูกเก็บสะสมมากขึ้น ส่งแรงผลักดันส่วนที่กิน

เข้าไปก่อนหน้าจนถึงปลายทางสุดท้ายของกระบวนการย่อยสลายนั่นคือส่วนขับถ่าย หรือจนกระทั่งอวัยวะส่วนที่บรรจุน้ำอาหารแต่กระเปิดออกมา นี่จึงอาจเป็นสาเหตุที่ชอมบี้สามารถกินได้โดยไม่รู้จักอิ่ม

มนุษย์เราต้องหายใจเพื่อนำเอาออกซิเจนไปใช้ในกระบวนการต่างๆ ของร่างกาย แต่สำหรับชอมบี้ การหายใจนั้นเป็นสิ่งที่ยังคงเกิดขึ้นกับชอมบี้ เพียงแต่หน้าที่ที่มันนั้นแตกต่างออกไป ชอมบี้ไม่ต้องการอากาศหรือออกซิเจนเพื่อใช้ในกระบวนการสังเคราะห์ระดับเซลล์ อากาศที่ชอมบี้หายใจเข้าไปเป็นเพียงสิ่งที่ทำให้เกิดเสียงครางเบาๆ ในลำคอและทางเดินหายใจเท่านั้น โดยเมื่อการหายใจไม่มีความจำเป็น ระบบหมุนเวียนเลือดเพื่อไปเลี้ยงส่วนต่างๆ ของชอมบี้จึงไม่มีการใช้งาน ระบบเลือดต่างๆ ภายในร่างกายจะคงอยู่ตามหลอดเลือด ทำให้เลือดมีความแข็งตัวเกาะตามผนังหลอดเลือด

ในเรื่องของการสืบพันธุ์นั้น ชอมบี้ไม่สามารถสืบพันธุ์โดยอาศัยไข่และเสปิร์มได้ อีกทั้งยังไม่มีสัญญาณบ่งบอกถึงความปรารถนาทางเพศทั้งกับชอมบี้ด้วยกันและชอมบี้กับมนุษย์อีกด้วย

ความแข็งแรงและพลังกำลังของชอมบี้ไม่แตกต่างไปจากมนุษย์ ชอมบี้ไร้ซึ่งความรู้สึกเหน็ดเหนื่อย นั่นทำให้ชอมบี้สามารถเดินทางหรือโจมตีได้อย่างต่อเนื่อง โดยพลังกำลังที่ออกแรงจะมีความสม่ำเสมอและคงที่ แต่ถึงอย่างไรก็ดี ชอมบี้เคลื่อนที่ด้วยความเร็วเท่าๆ กับที่ความกว้างของช่วงขาจะพาเดินไป หรือพลังกำลังตอนเป็นมนุษย์ที่มีมากน้อยเท่าใดชอมบี้ก็จะก้าวเดินได้ช้าเร็วตามกำลังนั้น ชอมบี้ไม่สามารถวิ่ง หรือกระโดดได้ แต่ถึงอย่างไรก็ดีชอมบี้ที่แข็งแรงที่สุดก็ยังคงมีความคล่องแคล่วในตัวเองน้อยกว่ามนุษย์ธรรมดาอยู่มาก เนื่องจากมีระบบของการทำงานระหว่างมือกับตาที่สอดคล้องประสานกันเพียงเล็กน้อย ซึ่งทำให้เป็นจุดอ่อนที่สำคัญของชอมบี้

ลักษณะข้างต้นที่ได้กล่าวมา เป็นคุณลักษณะทางกายภาพของชอมบี้ซึ่งแตกต่างออกไปจากปีศาจภูต ซึ่งเราอาจจะพบว่าคุณลักษณะหลายๆ อย่างปรากฏในภาพยนตร์ที่ได้รับชมกัน นอกจากนั้นแล้วชอมบียังมีรูปแบบพฤติกรรมที่แตกต่างจากมนุษย์และสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมชั้นสูงที่มีกระบวนการเรียนรู้ผ่านการลองผิดลองถูก ในด้านศักยภาพทางสมอนั้น ชอมบี้ไม่มีลักษณะดังกล่าวปรากฏ ชอมบี้ยังคงทำสิ่งเดิมซ้ำเดิม แม้จะล้มเหลวหรือผิดพลาด แต่ก็มิได้มีการตระหนัก จดจำหรือเรียนรู้สิ่งใด นอกจากนั้นชอมบี้ไม่สามารถจะใช้เครื่องมือใดๆ หรือแม้แต่จะหยิบหินขึ้นมาเป็นเครื่องมือในการล่าก็ไม่สามารถทำได้เช่นกัน สมองของชอมบี้ถูกสั่งการเพียงคำสั่งเดียวนั่นคือการกินเนื้อมนุษย์สดๆ ซึ่งเป็นแรงขับจากสัญชาตญาณ สมองจึงเป็นศูนย์สั่งการเดียวที่สามารถหยุดยั้งหรือทำลายชอมบี้ได้ ชอมบี้ นั้นปราศจากความรู้สึกใดๆ ที่เมื่อครั้งเป็นมนุษย์เคยมี แม้ว่าร่างกายพื้นฐานจะประกอบมาจากอวัยวะเดียวกัน แต่ความรู้สึก สนุก เศร้า เครียด รัก หรือแม้แต่กลัว ไม่เคยเกิดขึ้นกับชอมบี้ ชอมบี้ไม่สามารถระลึกถึงความทรงจำใดๆ ได้ แม้จะอยู่ในในจิตสำนึกหรือจิตใต้สำนึกก็ตาม

พื้นฐานความต้องการของร่างกายของซอมบี้มีเพียงความหิวที่ไม่รู้จักอิ่ม ซอมบี้ไม่ได้ต้องการการพักผ่อน สามารถทนร้อน ทนเย็น ไม่ต้องการที่อยู่อาศัยใดๆ ทางด้านการสื่อสารนั้น ซอมบี้ไม่สามารถสื่อสารโดยใช้ภาษาพูดได้ มีเพียงการส่งเสียงครางสูง ต่ำ ดังและเบาผ่านลำคอเมื่อพบเหยื่อ ซอมบี้ไม่ได้มีกลุ่มทางสังคม ไม่มีระบบศักดินา หรือผู้ที่เป็นคนคอยสั่งหรือบงการ ผู่งซอมบี้มีความแข็งแกร่งจากปริมาณและความหนาแน่นของประชากรซอมบี้ ไม่มีการสื่อสาร ส่งสัญญาณ หรือสัญลักษณ์ใดๆ เกิดขึ้นเมื่อซอมบี้ได้พบเจอกัน หรือแม้แต่เดินชนกันเอง ซอมบี้เป็นสิ่งมีชีวิตที่อพยพโยกย้ายอย่างไม่มีเขตรัฐและพรมแดนขวางกั้น อีกทั้งยังปราศจากแนวคิดเรื่อง “บ้าน” ในหมู่ซอมบี้ ซอมบี้เดินทางเป็นระยะทางยาวไกลเพื่อหาอาหารเพียงเท่านั้น รูปแบบของการล่าอาหารจึงเป็นการสุมไปตามบ้านเรือนต่างๆ อย่างไม่รู้รูปแบบ เดินสะเปะสะปะ แต่เมื่อตัวไหนพบเหยื่อ ตัวอื่นๆ ก็จะเดินตามไปยังจุดนั้น ในเขตเมืองจึงเป็นบริเวณที่พบซอมบี้อยู่มาก เพราะเป็นแถบที่อยู่อาศัย และสถานที่ทำงานของผู้คน เมื่อมีการระบาดของเชื้อซอมบี้เกิดขึ้นในบริเวณนี้ ประชากรซอมบี้ในละแวกนี้จึงหนาแน่น นอกจากนั้นแล้วบริเวณเขตเมืองยังเต็มไปด้วยตรอกซอกซอยตามตึก ทำให้ซอมบี้ต้องใช้เวลาในการเดินตามบริเวณต่างๆ เพื่อหาเหยื่ออย่างซ้ำๆ

ในการทำลายซอมบี้อาจจะไม่สามารถทำได้โดยง่ายตายดังที่เห็นในภาพยนตร์ เนื่องจากซอมบี้ไม่ได้มีความต้องการพื้นฐานดังเช่นมนุษย์ องค์ประกอบของระบบร่างกายต่างๆ แม้จะเสียหายไป ซอมบี้ก็ยังคงดำรงอยู่ได้ การจะฆ่ามนุษย์นั้นแสนง่ายตายมีหลากหลายวิธี แต่วิธีเดียวที่จะกำจัดซอมบี้ให้หยุดล่าคือการทำลายที่สมอง เมื่อทำลายซอมบี้แล้ว การจะกำจัดศพของซอมบี้ก็จะต้องคำนึงถึงไวรัสซึ่งจะสามารถดำรงอยู่ในร่างนั้นได้ราว 5 – 8 ชั่วโมง โดยเฉพาะส่วนหัวของซอมบี้ ผู้กำจัดจะต้องป้องกันตนเองโดยสวมใส่เสื้อผ้าป้องกันอย่างดี วิธีที่ดีที่สุดและปลอดภัยที่สุดในการกำจัดศพซอมบี้คือการเผา อาจนำร่างมากองสุมรวมและเผารวมกันได้ เพื่อกำจัดร่างนั้นทิ้งและคาดว่าไวรัสจะไม่สามารถทนทานต่อความร้อนของไฟจนกระทั่งถูกทำลายด้วยการเผา ในท้ายที่สุดแล้ว ซอมบี้เป็นอาการเจ็บป่วย หรือโรคอย่างหนึ่ง แต่อาการเหล่านี้ไม่สามารถที่จะรักษาเยียวยาให้หายได้ไม่ว่าโดยวิธีการใดๆ ถึงแม้ว่าจะมีการฝึกซอมบี้ให้เป็นดังสัตว์เลี้ยง เพื่อให้เชื่อง แต่วิธีการดังกล่าวก็ไม่เป็นผลสำเร็จ และคาดว่าจะไม่สามารถหาวิธีการใดๆ เพื่อรักษาเยียวยาการเป็นซอมบี้ได้เลย (Brooks, 2003)

จากหนังสือเรื่อง The Zombie Survival Guide (2003) อาจทำให้เห็นแล้วว่าการเขียนและเล่าเรื่องซอมบี้ในแบบของ Brooks ได้สร้างความหมายต่อซอมบี้ในสังคมสมัยใหม่ โดยเปรียบซอมบี้ไม่ต่างไปจากความเจ็บป่วย เป็นรูปแบบหนึ่งของภัยธรรมชาติที่มาจากการระบาดของเชื้อโรคร้าย ซึ่งต่อมา Brooks ก็ได้เขียนนวนิยาย เรื่อง World War Z: An Oral History of the Zombie War (2006) และถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์เรื่อง World War Z (2013) โดยอิงเนื้อหาและกฎเกณฑ์

ซอมบี้จากหนังสือทั้งสองเล่มที่ Brooks เขียน ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวเป็นภาพยนตร์ซอมบี้ที่ทำรายได้เกินกว่าครึ่งพันล้านดอลลาร์ (Inguanzo, 2014) ซึ่งชี้ให้เห็นว่าแนวทางการเล่าเรื่องราวและให้ภาพของซอมบี้เช่นนี้เป็นที่ยอมรับในสังคมปัจจุบันซึ่งเปลี่ยนแปลงไปจากอดีตที่ซอมบี้ในภาพยนตร์เป็นภาพสะท้อนความหวาดกลัวและความวิตกกังวลจากช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สองของมนุษย์ที่พยายามใช้วิทยาศาสตร์ในการสร้างสรรค์และทำลายล้าง ซึ่งอาจมองได้ว่าเป็นการทำทฤษฎีวิทยาศาสตร์โดยนักวิทยาศาสตร์ที่เล่นบทบาทเป็นพระเจ้า และควบคุมทุกสิ่งได้ แต่ถึงกระนั้นมนุษย์ก็ไม่อาจเอาชนะภัยธรรมชาติที่มาในรูปแบบของโรคระบาดได้ไม่ว่าจะเป็นการระบาดของเชื้อไวรัสซาร์ส (SARS) ในช่วงปี 2003 (สุรพล กอบวรรณกุล, ม.ป.ป.) โรคไข้หวัดนก (H5N1) ระบาดทั่วโลกตั้งแต่ปี 2003 (สำนักโรคติดต่ออุบัติใหม่, 2557) ต่อมาเกิดการระบาดของไข้หวัดใหญ่สายพันธุ์ใหม่ (H1N1) ซึ่งรู้จักกันในนามไข้หวัดหมู ระบาดในปี 2009-2010 (โรคไข้หวัดหมู (H1N1), ม.ป.ป.) นอกจากนั้นยังมีการระบาดของไวรัสอีโบลาในปี 2013 และโรคไวรัส MERS ในปี 2012-2015 (ปิยทิพย์ ชันตยาภรณ์, 2557) ซึ่งการระบาดของโรคต่างๆ แพร่กระจายผ่านการอพยพโยกย้ายและเดินทางข้ามพรมแดนของผู้คน เมื่อต้องเผชิญกับความเจ็บป่วยที่เกิดจากโรคระบาด การเคลื่อนของความหมายของซอมบี้ในลักษณะนี้สอดคล้องกับแนวคิดหลักหนึ่งในภาพยนตร์ศึกษา ที่มองภาพยนตร์ว่าเป็นการบันทึกความเป็นไปในสังคมและมักสะท้อนความวิตกกังวลของยุคสมัยเพื่อเป็นการสนับสนุนข้อเสนอเกี่ยวกับลักษณะซอมบี้ในปัจจุบันที่ถูกสร้างให้มีความสัมพันธ์กับเชื้อโรค หรือเชื้อไวรัส ความเชื่อดังกล่าวนี้นปรากฏในภาพยนตร์แทบทุกเรื่องในแนวซอมบี้ยุคใหม่ การตายที่เกิดจากการติดเชื้อโรคร้าย ทำให้ผู้ที่ตายเปลี่ยนไปเป็นสิ่งที่มีความดุร้าย ซอมบี้สามารถเพิ่มปริมาณประชากรได้อย่างรวดเร็ว และแผ่ขยายบริเวณที่ได้รับความเสียหายจากการระบาดของโรคได้เป็นบริเวณกว้าง ผู้วิจัยจึงได้หยิบยกบทความวิจัยเรื่อง When zombies attack!: Mathematical modelling of an outbreak of zombie infection (2009) โดย Philip Munz และคณะ เพื่อชี้ให้เห็นว่าความหมายของซอมบี้ในความเข้าใจของผู้คนนำไปสู่สิ่งใดได้บ้าง บทความวิจัยได้นำเสนอถึงโมเดลการบุกอจุมติของซอมบี้ ซึ่งใช้สมมติฐานทางชีววิทยาประกอบกับภาพยนตร์แนวซอมบี้ที่ได้รับความนิยมเป็นพื้นฐานในการสร้างโมเดล โดยอาศัยคุณลักษณะของซอมบี้ในภาพยนตร์ยุคคลาสสิกนั่นคือ ซอมบี้เคลื่อนที่อย่างช้าๆ มีความดิบเถื่อนโหดร้าย และทำให้คนที่โดนกัดไม่ตายแต่ฟื้นจากการติดเชื้อและแพร่เชื้อต่อไป (Philip และคณะไม่ได้นำคุณลักษณะของซอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง 28 Days Later และ Dawn of the Dead มาพิจารณา เนื่องจากคุณลักษณะของซอมบี้ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องให้ภาพของซอมบี้ที่มีความฉลาดและรวดเร็วจนเกินไป) (Philip Munz, Ioan Hudea, Joe Imad, Robert J. Smith, 2009, pp. 134-135)

โมเดลที่ Philip และคณะจำลองขึ้นโดยอาศัยภาพยนตร์เป็นพื้นฐานข้อมูล ทำให้ได้ข้อสรุปที่น่าสนใจว่า เมื่อแบ่งประชากรออกเป็น กลุ่มมนุษย์และซอมบี้ หากซอมบี้ไม่ถูกกำจัดให้หมดไป มนุษย์ก็จะสูญพันธุ์ เพื่อให้เกิดสภาพสมดุลตามสมการที่เขาจำลองขึ้น จึงเป็นไปได้ยากที่จะมีมนุษย์และซอมบี้อยู่ร่วมกันได้ นอกจากนั้น Philip และคณะยังได้สร้างโมเดลเพื่อชะลอการติดเชื้อที่เกิดขึ้น ซึ่งพบว่าการชะลอเป็นเพียงการยื้อเวลาไม่ให้นักชอล์กกลายเป็นซอมบี้ แต่ผลสุดท้ายหากเกิดการปะทะกันจริง ซอมบี้ก็จะเป็นฝ่ายที่อยู่รอดเช่นเดิม เมื่อพิจารณาถึงการกักกันโรคนั้นอาจจะต้องพิจารณาลักษณะทางภูมิศาสตร์ร่วมด้วย ซึ่งหากการติดเชื้อเพิ่มขึ้นในปริมาณมากการกักกันอาจจะไม่เป็นผล จะต้องอาศัยภูมิประเทศแบบหมู่เกาะเพื่อช่วยอีกทางหนึ่ง และหากว่ามีการพัฒนาวิธีการรักษาซอมบี้ได้เป็นผลสำเร็จ สมการได้แสดงให้เห็นว่า มนุษย์อาจจะสามารถอยู่รอดภายในสภาวะสมดุลตามสมการแต่อยู่ในปริมาณที่ไม่มากนัก

หากต้องการจัดการกับซอมบี้ Philip และคณะ ได้เสนอโมเดลทางการทหาร โดยใช้กำลังและอาวุธที่ร้ายแรงเด็ดขาด ซึ่งจะสามารถทำลายซอมบี้ได้ภายในระยะเวลาหนึ่ง สมการที่ Philip และคณะ ได้จำลองขึ้นมาทั้งหมดนี้ล้วนแล้วแต่นำข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับซอมบี้มาจากภาพยนตร์ และด้วยซอมบี้เป็นลักษณะอาการติดเชื้อที่การระบาดไม่เพียงทำให้คนเสียชีวิต แต่กลับทำให้คนฟื้นคืนมาจากความตายได้ โมเดลที่สร้างขึ้นนี้จึงมีความพิเศษและแตกต่างจากโมเดลการศึกษาทางระบาดวิทยาของโรคอื่นๆ (Philip Munz, Ioan Hudea, Joe Imad, Robert J. Smith, 2009, pp. 133-150)

จากงานวิจัยข้างต้นได้พยายามจัดวางซอมบี้ ให้กลายเป็นตัวแบบของการระบาดในระดับโลก และยังสะท้อนวิธีจัดการทางวิทยาศาสตร์โดยใช้โมเดลทางคณิตศาสตร์ จึงอาจกล่าวได้ว่าซอมบี้เป็นเสมือนการแปลงความหวาดกลัวและวิตกกังวลที่เป็นนามธรรมให้กลายเป็นรูปธรรมที่จับต้องได้ ด้วยความที่ซอมบี้ถูกผูกโยงเข้ากับความคิดเกี่ยวกับการเป็นโรคที่สามารถแพร่ระบาดไปทั่วได้ การแพร่ระบาดของซอมบี้ด้วยตัวเชื้อโรค อาจทำให้ซอมบี้เพิ่มปริมาณประชากรที่มากขึ้น ซึ่งในแง่ของภาพยนตร์ในแนวซอมบี้ก็เกิดการแพร่กระจายไปทั่วโลกเช่นเดียวกัน จึงอาจกล่าวได้ว่าซอมบี้ในภาพยนตร์แพร่เชื้อโรค และภาพยนตร์ซอมบี้แผ่ขยายความนิยม จนทำให้ภาพยนตร์ในแนวนี้เป็นภาพยนตร์ในกระแส Pop-culture (Russell, 2014) โดยซอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ยุคใหม่พยายามอธิบายถึงการเกิดขึ้นของซอมบี้ผ่านแง่มุมทางวิทยาศาสตร์ ให้สอดคล้องกับรูปแบบความคิดความเชื่อของคนในสังคมสมัยใหม่ แต่ในขณะเดียวกันก็ได้ดำรงสถานะที่ทำลายต่อความเชื่อเกี่ยวกับความตายในยุคเก่าเป็นภาพสะท้อนความหวาดกลัว ชี้นำให้คนตั้งคำถามกับความศักดิ์สิทธิ์ และศรัทธาที่มีต่อความเชื่อทางศาสนาที่ตนเองนับถือ

ตลอดช่วงระยะเวลาที่ผ่านมากว่า 7 ทศวรรษที่ซอมบี้ปรากฏตัวในภาพยนตร์อเมริกัน ความหมายของซอมบี้มีลักษณะที่เคลื่อนไปกับบริบททางสังคมในยุคสมัยนั้น ซึ่งน่าสนใจว่า ความหมายที่เกิดขึ้นได้สะท้อนคุณลักษณะของสังคม ความสัมพันธ์ของผู้คน ความรู้สึกในรูปแบบต่างๆ ราวกับว่าซอมบี้เป็นสิ่งทรงพลังในการสะท้อนสิ่งที่สังคมหวาดกลัว (เช่นเดียวกับความตาย) และมีศักยภาพที่จะบรรจุความหมายหรือเป็นภาพแทนของความวิตกกังวลได้อย่างไม่จำกัด อาจจะต้องเหตุผลนี้ซอมบี้จึงถูกนำเข้ามาสู่สังคมไทยที่แม้ว่าจะไม่ได้เป็นประเทศที่ให้กำเนิดเรื่องเล่าและคำอธิบายเกี่ยวกับซอมบี้แต่ประเทศไทยก็รับเอาเรื่องราวของซอมบี้ผ่านมาจากสื่อเช่นกัน ทั้งในรูปแบบของเกมและภาพยนตร์ จนกระทั่งไทยเองก็มีภาพยนตร์ในแนวคล้ายคลึงกับซอมบี้ตะวันตก เช่นเดียวกัน นอกจากนั้นซอมบี้ยังถูกกล่าวถึงในกระแสรูปร่างหน้าตา มีการทำภาพยนตร์สั้น และเกมที่เกี่ยวข้องกับซอมบี้ในบริบทแบบไทย จึงเป็นที่มาสำคัญให้ผู้วิจัยเห็นภาพ ที่ทางการจัดวาง การปรับใหม่ ของซอมบี้ในสังคมไทย การปะทะประสานและการจัดวางนี้สะท้อนอะไรในสังคมไทย ตลอดจนสะท้อนการก่อตัวของวาทกรรมซอมบี้ที่มีลักษณะเฉพาะในสังคมไทยอย่างไรบ้าง งานศึกษาชิ้นนี้จึงมุ่งจะทำความเข้าใจและสำรวจซอมบี้ผ่านสื่อต่างๆ ในสังคมไทย เช่นภาพยนตร์ เกม กระตุสนทนา วิดีโอเพลง เพื่อให้เห็นถึงการทำงานของซอมบี้ในฐานะของภาพแทนบางสิ่งในวัฒนธรรมของเรา อันจะนำไปสู่การทำความเข้าใจมิติของสังคมและการเมือง ซึ่งผู้วิจัยมีสมมติฐานว่าซอมบี้จะทำให้เราเห็นภาพความรู้สึกนึกคิดในช่วงเวลาและบริบทของคนในสังคม ทำให้ได้ย้อนมองและตั้งคำถามกับความ เป็นไปที่เกิดขึ้น ให้นักกลับมาตระหนักถึงคุณค่า ชีวิตผู้คนที่มีความหลากหลายที่อาศัยร่วมโลกใบนี้

1.3 ขอบเขตและวิธีการศึกษา

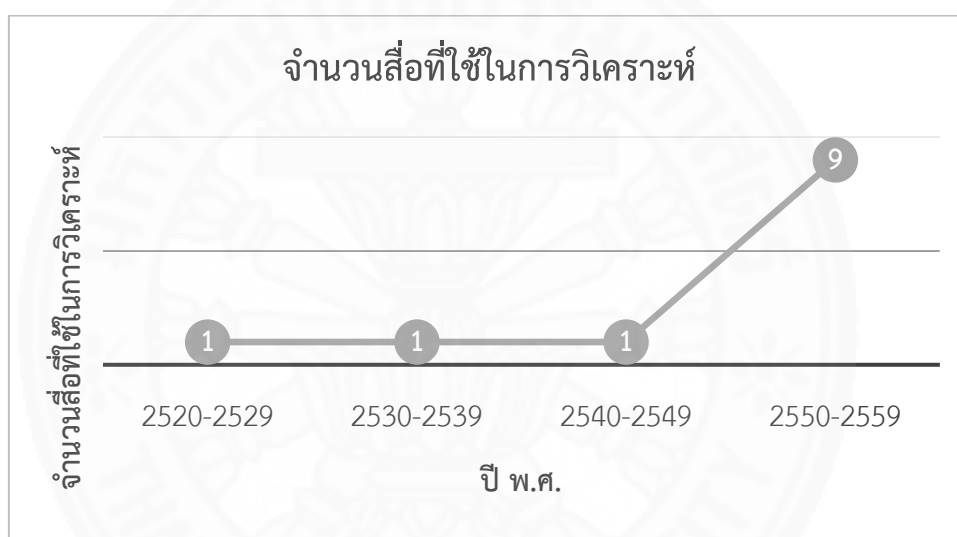
การพิจารณาระเบียบวิธีวิจัยนั้น ผู้วิจัยได้พิจารณาโดยคำนึงถึงประเด็นจุดยืนทางญาณวิทยา เนื่องจากลักษณะของการเข้าถึงข้อมูลอาจต้องอาศัยการตีความ และพิจารณาจากชุดของความจริง หรือนิยามถึงซอมบี้ที่ปรากฏผ่านภาพยนตร์ ประกอบกับการพิจารณาบริบทแวดล้อมทางประวัติศาสตร์สังคมในยุคสมัยที่มีการสร้างภาพยนตร์ และการปรากฏตัวของซอมบี้ในสื่อต่างๆ เพื่อให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของชุดคำอธิบายถึงซอมบี้กับโครงสร้างทางสังคมที่เป็นอยู่ ประกอบกับการพิจารณาถึงระเบียบวิธีที่สามารถตอบโจทย์วิจัยที่ผู้วิจัยต้องการศึกษา

ดังนั้นในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาจึงเลือกใช้ระเบียบวิธีวิจัยในเชิงคุณภาพโดยใช้วิธีการศึกษาเอกสาร (Document analysis) โดยสำรวจเอกสารจำพวก Multimedia ได้แก่ ภาพยนตร์ วิดิทัศน์ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เช่น เว็บไซต์ ชุมชนออนไลน์ เป็นแหล่งข้อมูลสำคัญ ทั้งนี้แม้ว่าสื่ออย่างเว็บบอร์ดจะมีลักษณะหลักที่ต่างจากสื่อภาพยนตร์ค่อนข้างมากโดยเฉพาะความเป็นสื่อสังคมมากกว่าสื่อมวลชน แต่การสนทนาในเว็บบอร์ดเกี่ยวกับเรื่องซอมบี้ก็มีลักษณะ “อิงภาพจำ” จากซอมบี้ในภาพยนตร์อย่างชัดเจนจนอาจกล่าวได้ว่า เมื่อคนพูดถึงซอมบี้ภาพที่ผุดขึ้นในหัวล้วนแต่เป็นภาพจากภาพยนตร์ทั้งสิ้น จนน่าจะมีความชัดเจนว่าซอมบี้จากสื่อทั้งสองประเภทตั้งอยู่บนชุดความคิดเดียวกัน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังจะใช้การค้นคว้าบันทึกเอกสาร และการวิเคราะห์ตัวบท (textual Analysis) จากตัวเนื้อหา ภาพยนตร์และสื่อต่างๆ ประกอบจากนั้นจึงทำการวิเคราะห์โดยอาศัยแนวคิดและทฤษฎีในกลุ่มสัญวิทยา (Semiology) แบบหลังโครงสร้างนิยมของ Roland Barthes ในการวิเคราะห์ เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าแนวทฤษฎีศึกษาที่บาร์ตส์ได้พัฒนาต่อจากแนวทางของโซซูร์ เป็นกรอบการมองสัญญาณที่อยู่ในวิถีชีวิตผู้คนภายใต้วัฒนธรรมหนึ่ง และพยายามที่จะอ่านสัญญาณที่แฝงเร้นกับเรื่องราวในชีวิตประจำวัน เพื่อสลายสันคละอนมายาคติและวาทกรรม หรือที่บาร์ตส์ได้กล่าวในการบรรยายของเขาว่า “คุณค่าของวรรณกรรมอยู่ที่ศักยภาพของมันในการต่อต้านอำนาจ” (นพพร ประชากุล, 2554, น. 154) อำนาจที่อาจถูกสลายจากการอ่านและเขียนขึ้นใหม่โดยผู้คนในสังคมซึ่งเป็นวิธีในการอ่านตัวบทแบบหลังโครงสร้างนิยมที่บาร์ตส์เรียกว่า “การเขียนด้วยการอ่าน” (writerly text) ผ่านโครงข่ายของรหัสชุดต่างๆ ที่มาสานร้อยและปะทะกันภายในตัวบท ซึ่งมีกลุ่มของรหัสทั้งห้าดังที่ได้กล่าวไปข้างต้นแล้วร่วมกันแก้ไข และเปลี่ยนแปลงความหมายของสิ่งที่อ่านไป ซึ่งการอ่านของบาร์ตส์ เป็นการเปิดช่องให้ผู้อ่านสามารถผลิตตัวบทขึ้นมาใหม่จากการอ่านของตน สามารถที่จะผ่า แบ่งสิ่งที่อ่านออกเป็นเศษเสี้ยวเพื่อให้เห็นกระบวนการสร้างโครงสร้างที่รูปสัญญาณ และรหัสถูกร้อยเรียงเป็นตัวบท ที่ผูกโยงกับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมและสังคม ทำให้ได้ความหมายที่ไม่รู้จบเกิดขึ้นมา

โดยเฉพาะอย่างยิ่งรหัสทางวัฒนธรรมที่อาจปรากฏและนำไปสู่การทำความเข้าใจเศษเสี้ยวหนึ่งของปรากฏการณ์ที่ต้องการจะอธิบาย ผ่านการทำความเข้าใจสิ่งที่ถูกพูด ถูกแสดงออกมา หรือเล่าออกมาในรูปของวาทกรรมแบบต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม การคัดเลือกสื่อในการศึกษาจะดำเนินการคัดเลือกสื่อต่างๆ เท่าที่สืบค้นได้ จนกระทั่งถึงปี พ.ศ. 2558 เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ผู้วิจัยดำเนินโครงการวิจัย (แต่ในช่วงหลังปี พ.ศ.2558 ก็พบว่าสื่อที่เกี่ยวข้องกับซอมบี้มีแนวโน้มที่เพิ่มมากขึ้น)

1.4 ประชากรและการสุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยให้ความสนใจในภาพยนตร์ไทยกระแสหลักซึ่งฉายในโรงภาพยนตร์ และหนังสือที่เผยแพร่ในเว็บไซต์ youtube.com นอกจากนั้นยังพิจารณาถึง กระบวนการพูดคุยสนทนา ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับซอมบี้ในภาพยนตร์จากเว็บไซต์ pantip.com ร่วมกับการศึกษาบริบททางสังคม การเมือง และวัฒนธรรมซึ่งเกี่ยวข้องกับช่วงเวลาที่ยกภาพยนตร์ฉายออกมาเพื่อนำไปสู่การทำความเข้าใจสังคมผ่านสัญญาณของซอมบี้ที่ภาพยนตร์ได้สะท้อนออกมา โดยใช้คำสำคัญเพื่อค้นหาข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้คือ ซอมบี้



ภาพที่ 1.2 แนวโน้มสื่อที่เกี่ยวข้องกับซอมบี้ในซึ่งเป็นหน่วยในการวิเคราะห์

จาก ผู้วิจัย

โดยจะเห็นว่าจากภาพแนวโน้มข้างต้นได้แสดงให้เห็นถึงการเพิ่มขึ้นของสื่อภาพยนตร์และหนังสือเกี่ยวกับซอมบี้ที่เผยแพร่และสามารถเข้าถึงได้จากการค้นเอกสารออนไลน์ ผู้วิจัยจึงได้คัดเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) เพื่อเลือกสื่อและภาพยนตร์ที่สนใจ ซึ่งสามารถเป็นหน่วยในการวิเคราะห์เพื่อตอบโจทย์ในการศึกษาได้ ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งช่วงยุคสมัยของภาพยนตร์ตามเกณฑ์ที่พิจารณาเรื่องของบริบทสังคมและบริบทภาพยนตร์เช่นเดียวกับงานศึกษาของกำจร หลุยยะพงศ์ และสมสุข หินวิมาน (2551) ซึ่งได้แบ่งยุคของหนังผีไทยออกเป็น 3 ยุคสมัย แม้ว่าซอมบี้จะจัดวางลงในระบบผีของไทยได้ยาก แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้เช่นกันว่าหนังที่มีซอมบี้เป็นหนึ่งในตัวละคร มักถูกโยงให้เกี่ยวพันกับหนังสยองขวัญ หรือหนังผีในภาษาที่คนไทยเรียกกันจนชินปาก

ยุคสมัยแห่งหนังผีไทย แบ่งออกเป็นช่วง ซึ่งแต่ละช่วงมีระยะห่างกัน 1 ทศวรรษ ซึ่งเริ่มตั้งแต่ยุคสมัยที่ประเทศไทยเริ่มมีการผลิตภาพยนตร์ผีจากตำนานเรื่องเล่า (2520-2529) ซึ่งในยุคนี้เป็นยุคแห่งศีลธรรมนิยมนิยม กล่าวคือ ผีที่ปรากฏมักจะเป็นผีที่มาจากตำนานเรื่องเล่าในวัฒนธรรม แต่ถึงอย่างไรก็ดี หนังผีในยุคนี้ก็เริ่มที่จะได้รับอิทธิพลจากผีในแนวตะวันตกด้วยเช่นกัน ยุคต่อมา (2530-2539) ในยุคนี้เป็นหนังผีวัยรุ่นและธรรมนิยมนิยม เนื่องจากความล้าหลังของความเชื่อเกี่ยวกับผีในสังคม ประกอบกับวัยรุ่นเป็นสัญลักษณ์ของกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่แทนความทันสมัยและเป็นกลุ่มหลักที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ให้ความสนใจในการทำตลาดภาพยนตร์ อีกทั้งยังสอดคล้องกับบริบทสังคมที่กำลังจะก้าวเข้าสู่การพัฒนาให้ทันสมัยทัดเทียมตะวันตก ยุคถัดมา (2540-2547) ซึ่งเป็นยุคของหนังผียุคใหม่และธรรมนิยมนิยมแบบใหม่ เนื้อเรื่องจะมีความทันสมัยเป็นนิเวศวิทยาในแนวสืบสวน มากขึ้น และในบางเรื่องเป็นการนำเอาหนังผีเก่ามาเล่าและตีความใหม่เป็นต้น (กัจจกร หละยะพงศ์, สมสุข หินวิมาน, 2551, น. 49-60)

ในเบื้องต้น ผู้วิจัยได้พิจารณาถึงสื่อภาพยนตร์ และสื่ออื่นๆ ในแนวขอมบี้โดยพิจารณาผ่านเกณฑ์ในการสืบค้นด้วยคำสำคัญและความนิยมในตัวสื่อ โดยหน่วยตัวอย่างจากภาพยนตร์นั้น ผู้วิจัยได้คัดเลือกภาพยนตร์ที่มีเหตุการณ์หรือลักษณะของเนื้อเรื่องใกล้เคียงกับภาพยนตร์ขอมบี้จากฮอลลีวูดหรือเป็นไปตามกฎของ Romero และ Max brooks ได้สร้างขึ้น ซึ่งจะพบว่าภาพยนตร์กระแสหลักที่ถูกฉายในโรงภาพยนตร์ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2534-2558 ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับขอมบี้มีไม่มากนัก ส่วนเกณฑ์ในการพิจารณาเลือกหนังสือที่สามารถรับชมได้จาก www.youtube.com ผู้วิจัยพิจารณาจากคลิปวิดีโอที่มียอดผู้รับชมไม่น้อยกว่า 10,000 ราย รวมไปถึงกระทู้สนทนาที่เป็นที่นิยมในเว็บบอร์ด pantip.com ซึ่งใช้คำค้นหาว่า “ขอมบี้” ใน google.co.th โดยกระทู้สนทนาซึ่งอยู่ในช่วงปี 2556-2558 และคัดเลือกเฉพาะกระทู้ที่ปรากฏในหน้าแรกที่แสดงผลการค้นหาเท่านั้น

สื่อในแนวขอมบี้ที่ปรากฏและสามารถสืบค้นได้จำนวน 11 สื่อซึ่งเป็นภาพยนตร์ที่ฉายในโรงภาพยนตร์จำนวน 5 เรื่อง ได้แก่

- 1) สยัมก๊วย (2534) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ไทยในยุคแรกที่พยายามผสมผสานแนวคิดของผีตะวันตก เข้ากับความเชื่อของไทย ในภาพยนตร์จึงพบเห็น “ผีดิบ” ซึ่งอาจมีความคล้ายคลึงกับ คำอธิบายถึงซอมบี้ ในลัทธิวูดูเมื่อครั้งยังเป็นทาสรับใช้ของหมอผี



ภาพที่ 1.3 ฉากในภาพยนตร์เรื่องสยัมก๊วย

จาก สยัมก๊วย [ภาพยนตร์], โดย ธนิตย์ จิตนุกูล, 2534.

- 2) ขุนกระบี่ผีระบาด (2547) เป็นภาพยนตร์ที่นำเอาแนวของซอมบี้และโรคระบาดมาสร้าง เป็นภาพยนตร์ผีในแนวตลก



ภาพที่ 1.4 ฉากในภาพยนตร์เรื่องขุนกระบี่ผีระบาด

จาก ขุนกระบี่ผีระบาด [ภาพยนตร์], โดย ทวีวัฒน์ วันทา, 2547.

- 3) 5 แพร่ง ตอน Backpack (2552) ภาพยนตร์ในตอนนี้ได้ฉายให้เห็นถึงอาการคุ้มคลั่ง คล้ายกับซอมบี้ ของแรงงานต่างด้าวที่แอบลักลอบขนยาเสพติดเข้าประเทศด้วยการกลืน ถูยา และโดยสารรถบรรทุกคอนเทนเนอร์หลบหนีเข้ามาในประเทศไทย



ภาพที่ 1.5 ฉากในภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอน Backpacker

จาก 5 แพร่ง ตอน Backpacker [ภาพยนตร์], โดย ทรงยศ สุขมากอนันต์, 2552.

- 4) ก้านคอกัด (2554) เป็นภาพยนตร์ที่มีกลิ่นไอบางอย่างของความเป็นซอมบี้ ตรงความ โหดร้ายของตัวละครที่สร้างขึ้น จุดอ่อนการในการทำลาย รวมไปถึงความสามารถที่จะ แพร่กระจายผ่านการกัดได้ซึ่งผสมผสานกับความเชื่อเรื่องเล่าท้องถิ่นตามเนื้อเรื่องใน ภาพยนตร์



ภาพที่ 1.6 ฉากในภาพยนตร์ฉากในภาพยนตร์ก้านคอกัด

จาก ก้านคอกัด [ภาพยนตร์], โดย อภิสิทธิ์ โอภาสเอี่ยมลิขิต, 2554.

- 5) ผีห่าอโยธยา (2558) ภาพยนตร์ในแนวย้อนยุคสมัยอยุธยาที่พยายามเล่าเรื่องการระบอบของโรคร้ายที่เปลี่ยนให้คนที่ป่วยตาย กลายเป็นสิ่งที่ฟื้นคืนจากความตาย ตามไล่ฆ่ากีดกันอย่างโหดเหี้ยม โดยที่ไม่มีอำนาจศักดิ์สิทธิ์ใดที่จะหยุดยั้งการฆ่ามันได้ นอกจากการทำลายที่จุดอ่อนเดียวคือหัว



ภาพที่ 1.7 ฉากในภาพยนตร์เรื่องผีห่าอโยธยา

จาก ผีห่าอโยธยา [ภาพยนตร์], โดย เฉลิมชาติรี ยุคล, ม.ว.ร., 2558.

นอกจากนี้ยังมีหนังสืออีกจำนวน 2 เรื่อง ที่เผยแพร่อย่างเป็นสาธารณะในเว็บไซต์ youtube.com ซึ่งมียอดชมสูงตั้งแต่หลักหมื่นถึงหลักแสนคนที่ได้รับชม ได้แก่

- 1) หนังสือเรื่องเกรียนไทยปะทะซอมบี้ (2557) ยอดวิว 547,834 ณ วันที่ 21 พฤษภาคม 2560 เป็นภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องการเอาชีวิตรอดของกลุ่มเพื่อนนักเรียนในโรงเรียนจากฝูงซอมบี้นักเรียนซึ่งคาดว่าเกิดจากการกินน้ำยาชนิดหนึ่งที่ชื่อว่า “น้ำยาสมปรารถนา” เข้าไป



ภาพที่ 1.8 ฉากในหนังสือเรื่อง CLASS-Z - เกรียนไทยไฟท์ซอมบี้

จาก CLASS-Z – เกรียนไทยไฟท์ซอมบี้ [หนังสือ,] โดย Owl's Crew, 2558.

- 2) หนังสือเรื่องผีห่ารัตนโกสินทร์ (2558) ยอดวิว 57,665 ณ วันที่ 21 พฤษภาคม 2560 เป็นภาพยนตร์สั้นฝีมือนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ที่เล่าเรื่องเกี่ยวกับอาการหลอนของตัวละครซึ่งเสพยา และพบว่าตนเองต้องเผชิญกับซอมบี้ในความหลอนของจิตตนเอง



ภาพที่ 1.9 ฉากในหนังสือเรื่องผีห่ารัตนโกสินทร์
จาก ผีห่ารัตนโกสินทร์ [หนังสือ], โดย ทองม้วนฟิล์ม, 2558.

สื่อชนิดอื่นๆ ที่ปรากฏร่องรอยของซอมบี้ซึ่งสามารถสืบค้นได้ในสังคมไทยและน่าสนใจที่จะนำมาศึกษาวิเคราะห์คือ

1) หนังสือการ์ตูนรวมเรื่องชุด “ซอมบี้”



ภาพที่ 1.10 หนังสือการ์ตูนอาละวาดกลางกรุง
จาก อาละวาดกลางกรุง, โดย SIAM Zombie Club, 2559.

3) มิวสิควิดีโอเพลงรู้ ของ บีพีระพัฒน์ (2555) ยอดวิว 7,385,733 ณ วันที่ 21 พฤษภาคม 2560 ซึ่งเนื้อหาได้เล่าถึงความสัมพันธ์ของคู่รักในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจเพื่อเอาชีวิตรอดจากการล่มสลายของกรุงเทพมหานครที่ระบอบไปด้วยซอมบี้



ผู้คิดเชื้อ ไม่ใช่ครอบครัวของคุณอีกต่อไป

ภาพที่ 1.11 ฉากในมิวสิควิดีโอเพลงรู้
จาก รู้ [มิวสิควิดีโอเพลง], โดย บีพีระพัฒน์ เกรว่อง, 2555.

- 4) โฆษณาของธนาคารกสิกรไทยชุดเร็วทะเลลูซอมบี้ (2558) ยอดวิว 192,136 ณ วันที่ 21 พฤษภาคม 2560 ซึ่งโฆษณาบัตรเครดิตที่สามารถใช้จ่ายได้อย่างรวดเร็วกว่าการเคลื่อนไหวที่เชื่องช้าของซอมบี้



ภาพที่ 1.12 ฉากในโฆษณาของธนาคารกสิกรไทยชุดเร็วทะเลลูซอมบี้

จาก เร็วทะเลลูซอมบี้ [โฆษณา], โดย KBank Live, 2558.

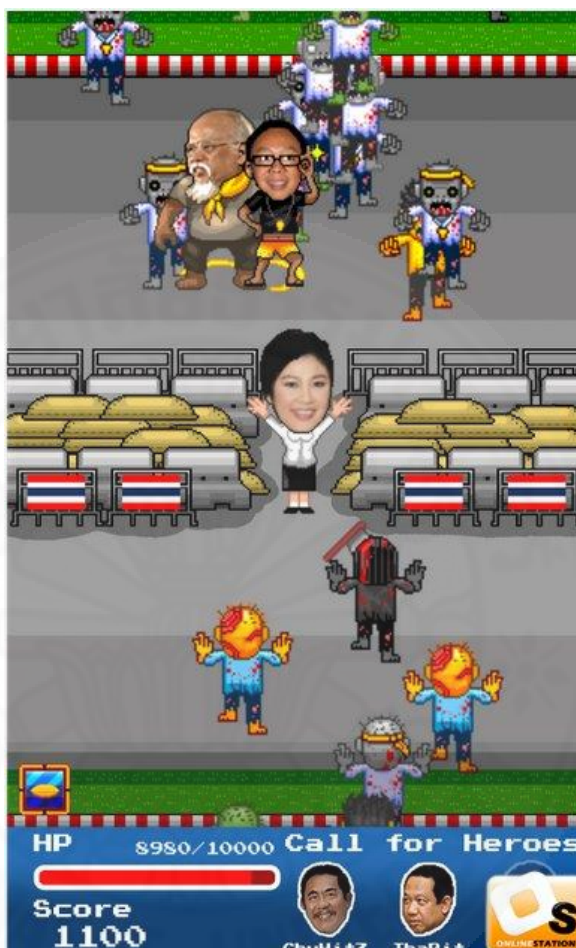
- 5) ละครโทรทัศน์น้องใหม่ร้ายบริสุทธิ์ ตอนซอมบี้บุก 29 มีนาคม 2557 เป็นตอนหนึ่งของละครโทรทัศน์ที่ตัวละครจำลองสถานการณ์ที่ซอมบี้บุกโรงเรียนแห่งหนึ่งทำให้เกิดความวุ่นวายขึ้น



ภาพที่ 1.13 ละครโทรทัศน์น้องใหม่ร้ายบริสุทธิ์ ตอนซอมบี้บุก

จาก น้องใหม่ร้ายบริสุทธิ์ ตอนซอมบี้บุก [ละครโทรทัศน์], โดย เหมันต์ เซตมี, 2557.

- 6) แอนดรอยด์เกม Yingluck VS Zombie (2557) ผู้เล่นจะได้รับบทบาทเป็นอดีตนายกรัฐมนตรีกับฝูงซอมบี้ที่รายล้อมทั้งหน้าหลัง โดยจะต้องยิงข้าวสารหรือเหรียญเงินใส่เพื่อเปลี่ยนให้ซอมบี้เสียสติกลายเป็นคนเสื่อแดง



ภาพที่ 1.14 ฉากในเกม Yingluck VS Zombie

จาก Yingluck VS Zombie [แอนดรอยด์เกม], โดย Drama Game Studio, 2557.

7) กระทั่งสนทนาเกี่ยวกับซอมบี้ที่ใช้ศัพท์เวิร์ดในการค้นหาคือ “ซอมบี้ pantip” คัดเลือกเฉพาะกระทู้ที่ปรากฏใน “หน้าที่ 1” ของการค้นหาใน google.co.th เนื่องจากเป็นกระทู้ที่ได้รับความนิยมในการค้นหามากที่สุด ซึ่งได้กระทั่งสนทนาจำนวน 10 กระทู้สนทนาซึ่งอยู่ในช่วงปี 2556-2558 ดังนี้

5.1) ชื่อกระทู้ หากมีซอมบี้เกิดขึ้นมาจริงๆ คิดว่าประเทศไหน ล้มเป็นประเทศแรก แล้วประเทศไหนยืนหยัดอยู่เป็นประเทศสุดท้าย เข้าถึงได้จาก

<http://pantip.com/topic/31783967>

5.2) ชื่อกระทู้ เชื่อซอมบี้แพร่ระบาด คุณจะทำไง เข้าถึงได้จาก

<http://pantip.com/topic/30840393>

5.3) ชื่อกระทู้ หากเกิดเหตุการณ์ซอมบี้ในไทย ที่ไหนปลอดภัยพอจะตั้งเป็นฐานได้?

เข้าถึงได้จาก <http://pantip.com/topic/32522912>

5.4) ชื่อกระทู้ ซอมบี้มีจริงไหมครับ? เข้าถึงได้จาก

<http://pantip.com/topic/30937279>

5.5) ชื่อกระทู้ ยุทธวิธีซอมบี้ครองโลก เป็นไปได้อย่างไร เข้าถึงได้จาก

<http://pantip.com/topic/30275338>

5.6) ชื่อกระทู้ ถ้าวันหนึ่งบนโลกเรา เกิดมีวิกฤติซอมบี้ เราจะเอาวิธีการอยู่รอดยังไง

ครับ?? เข้าถึงได้จาก <http://pantip.com/topic/33196465>

5.7) ชื่อกระทู้ คิดว่าโลกนี้จะมีวันที่มี "ซอมบี้" ออกมาวิ่งไล่ล่าบนท้องถนนแบบในหนัง

หรือไม่ เข้าถึงได้จาก <http://pantip.com/topic/31107363>

5.8) ชื่อกระทู้ ถ้าเพื่อนสนิทคุณโดน "ซอมบี้กัดที่แขน" คุณจะทิ้งเขาไหม ? เข้าถึงได้จาก

<http://pantip.com/topic/33294698>

5.9) ชื่อกระทู้ ถ้ามีซอมบี้ 1000ตัว มาลงเรือที่ คลองเตย ไทยเราจะต้านไหวไหมคะ

เข้าถึงได้จาก <http://pantip.com/topic/30657021>

5.10) ชื่อกระทู้ ถ้าซอมบี้บุก คุณจะเตรียมตัวกันอย่างไร เข้าถึงได้จาก

<http://pantip.com/topic/30136437>

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ลัทธิวิทยาภวนิยม

งานศึกษาถึงคอมมูนีผ่านภาพยนตร์ และสื่อต่างๆ เพื่อทำความเข้าใจมิติทางสังคม และชีวิตผู้คน มีความจำเป็นต้องอาศัยมโนทัศน์ที่เกี่ยวข้องในการพิจารณา โดยแนวคิดหลักซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้คือ แนวคิดทฤษฎีในกลุ่มสัณยวิทยา (Semiology) เพื่อศึกษาถึงคอมมูนีในฐานะที่เป็น “สัญญะ” หนึ่งซึ่งสื่อสารความหมายกับผู้ที่ได้รับชมผ่านภาพยนตร์และสื่อต่างๆ แต่อย่างไรก็ดีผู้วิจัยจะเริ่มต้นด้วยการทำความเข้าใจถึงภาพรวมของการศึกษาตัวบทจากสื่อ (media) เพื่อให้เข้าใจถึงแนวทางในการอ่านและวิเคราะห์ถึงคอมมูนีในฐานะหน่วยของข้อมูลหรือตัวบทหนึ่งที่ปรากฏในสื่อดังนี้

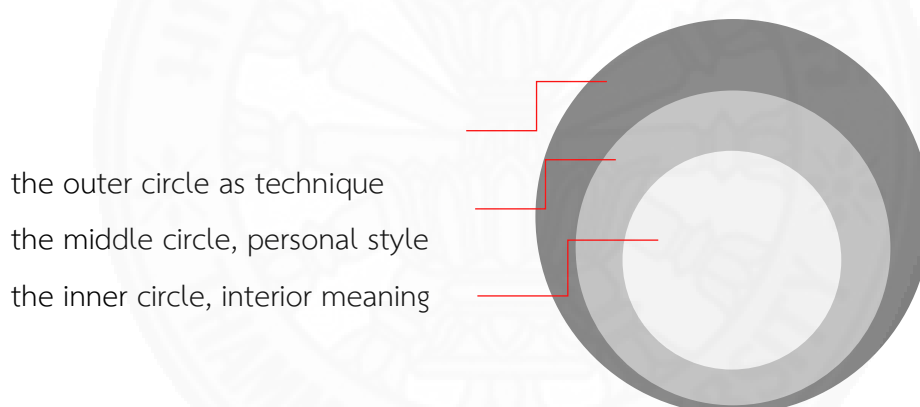
จากหนังสือ Media and Society (2002) โดย Michael O' Shaughnessy และ Jane Stadler ซึ่งในบทที่ 6 ว่าด้วยเรื่องของ Text, Meaning, and Audiences ได้เสนอถึงวิธีในการอ่านสื่อและถอดรหัสสื่อ ซึ่งเริ่มต้นด้วยการทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำว่า “อ่าน” เอาไว้ดังนี้ “ศัพท์คำว่า ‘อ่าน’ (read) ได้ถูกนำมาใช้อย่างหลวมๆ ในที่นี้เพื่ออ้างถึงกระบวนการเกี่ยวกับการตีความหรือแปลความหมายทั้งหมด – นับตั้งแต่การดู การกวาดตา การฟัง และรูปแบบอื่นๆ ของการผูกพัน ทั้งหมดนี้สามารถถูกเรียกว่า ‘การอ่าน’ (reading) ได้ทั้งสิ้น” (สมเกียรติ ตั้งนโม, ผู้แปล. 2552, ย่อหน้าที่ 1)

โดยการอ่านข้างต้นถูกนำมาใช้เพื่ออ่านตัวบทสื่อ (media text) อันนำไปสู่หัวใจสำคัญของการศึกษานั้นคือ การวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) เช่นเดียวกัน คอมมูนีเป็นหน่วยหนึ่งของตัวบท ที่ชวนให้เราคิดว่า สิ่งนี้จะอ่านอย่างไร คอมมูนีมีความหมายที่อาจเป็นไปได้บางอย่างอยู่หรือไม่ หรืออาจขึ้นกับว่า ผู้ใดเป็นผู้ที่อ่านคอมมูนี และคอมมูนีถูกอ่านเมื่อไรในสถานการณ์ หรือสถานที่แบบใด สิ่งเหล่านี้จึงนำเราไปสู่การพิจารณาถึงตัวบท (texts) บริบท (contexts) และตัวผู้รับสื่อ (audiences) ซึ่งจะช่วยในการอ่านและสามารถเข้าใจถึงความเป็นไปได้ของความหมายที่เกิดขึ้นกับตัวบท (สมเกียรติ ตั้งนโม, ผู้แปล. 2552, ย่อหน้าที่ 10)

ในทางภาพยนตร์ศึกษา ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1954 มักให้ความสนใจถึงอิทธิพลของผู้กำกับหรือผู้แต่ง (The auteur approach) ในฐานะที่เป็นคนผลิตสื่อ ผู้กำกับจึงเป็นเสมือนผู้ที่มีอำนาจในการควบคุมสื่อและความหมายของตัวบทที่ต้องการส่งสารไปยังผู้ชมผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่อง เนื้อหา จนเป็นที่

จดจำถึงเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้กำกับคนนั้น การให้ความสนใจถึงบริบทชีวิตทางสังคม ความรู้สึกนึกคิดของผู้กำกับจึงทำให้สามารถเข้าใจการสื่อความหมายในการสร้างภาพยนตร์ แต่ถึงอย่างไรก็ดีแนวทางในการศึกษาภาพยนตร์เช่นนี้กลับถูกตั้งคำถามถึงกระบวนการสำคัญของคุณค่าแวดล้อมที่เกี่ยวข้องในการสร้างภาพยนตร์ อีกทั้งบริบทอื่นๆ ทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและประวัติศาสตร์ (สมเกียรติ ตั้งนโม, ผู้แปล. 2552, ย่อหน้าที่ 19-20)

หากจะพิจารณาถึงขอมบ้ในแนวทางที่ให้ความสนใจถึงอิทธิพลของผู้กำกับในงานศึกษาของ Cameron M.(2009) ได้เสนอตัวอย่างของการนำเอาทฤษฎีในการศึกษาผู้แต่ง-ผู้กำกับ มาพิจารณาในกรณีของ George A. Romero ผู้กำกับที่ได้สร้างความเข้าใจต่อขอมบ้ยุคใหม่ซึ่งยังคงทรงอิทธิพลต่อการศึกษาถึงขอมบ้ในปัจจุบัน โดยในงานเขียนของ Cameron ได้เสนอให้เห็นว่า Romero ในฐานะเป็นผู้สร้างภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นถึงจุดยืน 3 จุดในวงกลม 3 ชั้นซึ่งเป็นสถานะที่ใช่มองในทฤษฎีการศึกษาผู้กำกับ (ดังภาพ)



ภาพที่ 2.1 จุดยืน 3 จุดในวงกลม 3 ชั้นซึ่งเป็นสถานะที่ใช่มองในทฤษฎีการศึกษาผู้กำกับ

จาก *Notes on the Auteur Theory in 1962*, 2004, โดย Andrew Sarris, น. 563.

จากภาพวงกลมนอกสุด Romero เป็นผู้ที่มีความรู้ด้านการสร้างภาพยนตร์ เทคนิคการตัดต่อซึ่งทำให้ซีรีส์ภาพยนตร์ขอมบ้ของ Romero มีความเป็นธรรมชาติบางอย่างที่สอดคล้องกับคุณลักษณะทางสุนทรียภาพเฉพาะตัวของ Romero เช่นการเคลื่อนไหวของกล้อง มุมกล้อง การเล่าเรื่องของภาพรวมไปถึงการตัดต่อที่ Romero ได้ลงมือทำด้วยตัวเอง ถัดมา Romero เป็นผู้ร่างบทและกำกับภาพยนตร์ด้วยตนเองซึ่งมีส่วนที่แสดงให้เห็นถึงลักษณะส่วนตัว เช่นความคิด การเรียนรู้ และอารมณ์ขัน ที่ปรากฏเป็นภาพลักษณ์ทางสุนทรียศาสตร์ในภาพยนตร์ ดังเช่นฉากในภาพยนตร์ที่มีการเคลื่อนไหวกล้องจากหลอดไฟนีออนบนโต๊ะอาหารค่ำ ไปสู่ภาพของผู้ขอมบ้ในภาพยนตร์เรื่อง *Land of the Dead* เพื่อเป็นสัญญาณให้ผู้ชมได้อ่าน รับรู้และเข้าใจถึง “การกิน” และในวงสุดท้ายเป็นส่วนที่

อธิบายได้ยากที่สุด ซึ่งเป็นความหมายภายในที่เป็นความรู้สึกของผู้กำกับ ดังเช่นภาพของการที่เห็นชอมบี้พ่นพ่นในภาพยนตร์ตามห้างสรรพสินค้า หรือการถูกทอดทิ้งให้โดดเดี่ยวลำพัง แม้กระทั่งความเจียบงันที่เกิดขึ้นระหว่างการต่อสู้เพียงลำพังของผู้ที่กำลังหาทางเอาชีวิตรอดจากชอมบี้ (Cameron M. Weed, 2009, p.4-9) ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นการแสดงออกถึงความรู้สึกภายในของผู้กำกับ โดยแสดงออกผ่านภาพยนตร์ ดังนั้นผู้กำกับจึงมีอิทธิพลต่อการสร้างความหมายในภาพยนตร์

แต่อย่างไรก็ดีในยุคต่อมาการวิพากษ์ถึงอำนาจของผู้กำกับในฐานะผู้ผลิตสร้างความหมายผ่านสื่อถึงการละเลยการมีส่วนร่วมของผู้รับสารในฐานะผู้ถูกกระทำก็มีมากขึ้น ทำให้แนวทางในการศึกษาสื่อเปลี่ยนจากการศึกษาถึงตัวผู้สร้างมาเป็นการศึกษาตัวบท (text) โดยการพิจารณาในแนวทางนี้ คือการมองว่าสารในตัวบทอาจสื่อความโดยเป็นอิสระจากความตั้งใจของผู้กำกับในการวิเคราะห์ข้อมูลเช่นนี้จึงมุ่งเป้าไปที่การวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) ในกระบวนการที่ตัวบทถูกนำมาใช้ ไม่ว่าจะเป็นภาษา หรือกลวิธีในการสื่อสาร แต่ถึงอย่างไรก็ดี สิ่งสำคัญที่ทำให้ตัวบทมีความหมายบางอย่างคือตัวบทนั้นกำลังอ้างอิงถึงสิ่งที่อยู่ภายนอกตัวบท โดยการที่จะอ่านหรือเข้าใจตัวบทเหล่านี้ได้จำเป็นที่จะต้องอาศัยความรู้เกี่ยวกับรหัสและการถอดรหัสของข้อมูลตัวบทเหล่านั้น โดยผู้รับสารจะต้องเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่ตัวบทนั้นอ้างอิงถึง กล่าวคือเข้าใจถึงข้อเท็จจริงบางประการ รวมไปถึงมีความรู้ในรหัสที่อาจมีความเฉพาะเรื่อง เช่น มุมกล้อง การถ่ายภาพ และการตัดต่อภาพในภาพยนตร์ เป็นต้น ซึ่งวิธีการศึกษาในแนวทางนี้เป็นการมองตัวบทและพยายามถอดรหัสโดยอาศัยความรู้ความเข้าใจของตัวผู้รับสารเอง เพื่อที่จะตีความข้อมูลที่ถูกสื่อออกมา โดยจะเห็นได้ว่าความหมายของตัวบทที่เป็นไปได้ มันได้อ้างอิงอยู่กับชุดของความรู้ความจริงบางอย่างภายใต้บริบทหนึ่ง (สมเกียรติ ตั้งนโม, ผู้แปล. 2552, ย่อหน้าที่ 21-28) ดังเช่นในงานศึกษาเรื่อง Textual Analysis, Digital Games, Zombies ของ Diane Carr (2009) ซึ่งได้ลองใช้กรอบในการวิเคราะห์เกม Resident Evil 4¹

ด้วยแนวทางที่ทับซ้อนกันของ structure, textual และ inter-textuality มาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ โดยในส่วนของ textual analysis นั้นอ้างอิงจากแนวคิดของ Barthes ที่ว่า ความหมายปรากฏขึ้นเมื่อตัวบทนั้นถูกทำให้เป็นจริงหรือนำไปสู่การปฏิบัติ แต่การจะอ่านถึงความหมายเพื่อเข้าใจถึงระบบเหล่านั้นจะต้องเข้าสู่ขั้นตอนในการผ่าตัดเศษเสี้ยวที่เรียกว่า laxis ซึ่ง รหัสต่างๆ แบ่งออกได้เป็น รหัสปริศนา – เกี่ยวข้องกับปริศนา คำถามและความจริงที่ถูกเฉลย รหัสเหตุการณ์ – การกระทำผลของการกระทำและอำนาจ, รหัสอรรถลักษณะ – รูปแบบและความหมาย, รหัสสัญลักษณ์ – สิ่ง

¹ เป็นเกมในแนวสยองขวัญเกี่ยวกับชอมบี้ ซึ่งตัวผู้เล่นจะต้องเอาชีวิตรอดจากชอมบี้ในเกม

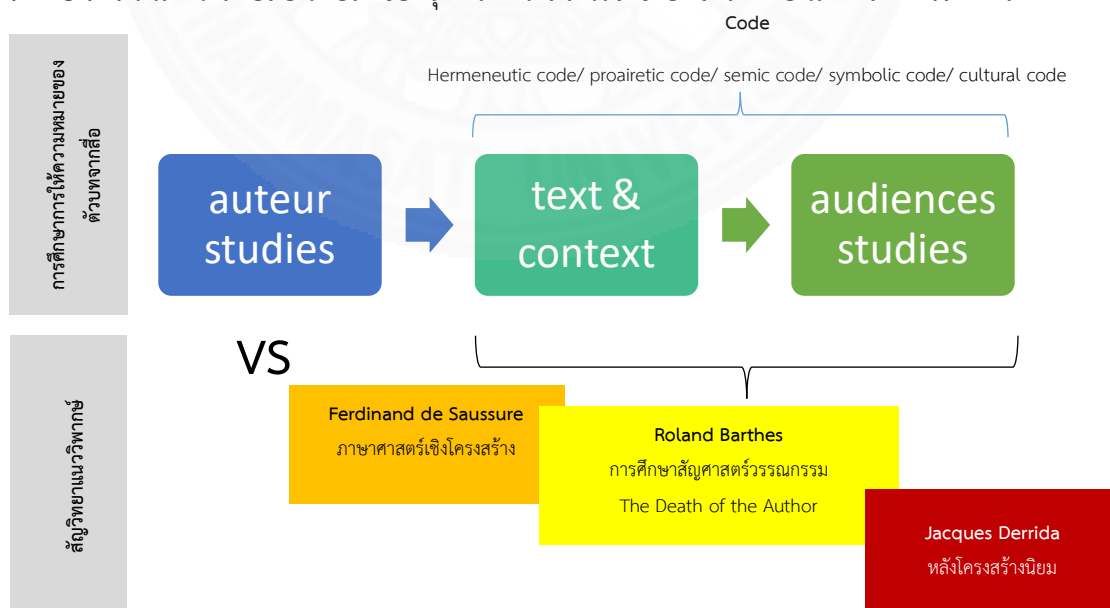
เป็นคู่ตรงข้าม และ รหัสวัฒนธรรม – เป็นรหัสที่อ้างอิงถึงการให้คุณค่าของคนในสังคม¹ การนำเอาความคิดเรื่องรหัสเข้ามาปรับใช้กับเกมอาจเป็นเรื่องที่ยากและสร้างความสับสนในการมองตัวบท แต่ Barthes ก็ได้เสนอให้พิจารณาถึงความหมายแฝงที่ถูกวางอยู่ในตัวบท ซึ่งอาจเห็นได้จากการกระทำ ภาพ สีและอากัปกริยาที่แสดงออก ซึ่งเป็นหลักฐานในตัวบท แต่ถึงอย่างไรก็ดีในการศึกษาเกมนี้มีความจำเป็นจะต้องเพิ่มมุมมองโดยการวิเคราะห์ถึงกรอบการตีความของผู้เล่น เพื่อให้เห็นถึงความหมายที่เป็นไปได้ภายในวัฒนธรรม แนวทางในการศึกษาโดยการวิเคราะห์แบบ textual analysis จึงยังมีข้อจำกัดในการใช้อยู่ (Diane Carr, 2009, p.2-6)

ดังนั้นความสนใจในการศึกษาตัวบทจึงเคลื่อนมาสู่การให้ความสนใจในบริบท (context) ของตัวบทนั้นและเป็นวิธีที่นิยมในแนวการศึกษาของสัญศาสตร์และโครงสร้างนิยม นั่นคือการพิจารณาถึงบริบทที่แวดล้อมตัวบทนั้นอยู่ เนื่องจากตัวบทหรือข้อมูลไม่อาจปรากฏได้โดยลำพัง การปรากฏนั้นทำให้ตัวบทมีความหมายเฉพาะบางอย่างในตัวมันเองภายใต้บริบทที่มันอยู่ ซึ่งจะต้องพิจารณามิติของสถานที่และเวลา (space and time) ร่วมด้วย กล่าวคือ ตัวบทหรือข้อมูลนั้นถูกอ่านที่ไหนและถูกอ่านเมื่อใด (สมเกียรติ ตั้งนโม, ผู้แปล. 2552, ย่อหน้าที่ 29-39) ดังเช่นการฟังเพลง Zombie (1994) ของวง The Cranberries เมื่อฟังเพลงนี้ในประเทศไทย เราอาจแปลความหมายตามเนื้อเพลงและท่วงทำนอง บางครั้งรู้สึกเฝ้ามองกับดนตรีที่หนักแน่นจนละลายสารที่ถูกส่งออกมา Zombie ในเพลงอาจมีความหมายถึงผู้ที่ตกทุกข์ได้ยาก หิวกระหายและขาดแคลน ในขณะเดียวกัน ผู้ที่ฟังเพลงนี้และอยู่ในบริบทที่สอดคล้องกับการถอดรหัสต่างๆ อาจให้ความหมายของซอมบี้ที่ต่างออกไป Tanya Vermaak (2014) ได้นำเสนอบทความเกี่ยวกับการวิเคราะห์เพลง ซึ่งมีการพิจารณาถึงบริบทของเพลงร่วมด้วย โดย Vermaak เสนอว่า Zombie ในเพลงนั้นเปรียบเหมือนทหารดาบอดที่ทำตามคำสั่งและทำเพื่อฝ่ายของตนเอง ปราศจากการควบคุมตนเอง ดังเช่นซอมบี้ นอกจากนั้นคำว่า Zombie ในเพลงยังหมายถึงความถึงความรุนแรงและสงครามอีกด้วย โดยสรุปแล้วบริบททางประวัติศาสตร์ของเพลง Zombie เป็นพลังในการขับเคลื่อนการต่อต้านสงครามที่คร่าชีวิตผู้บริสุทธิ์ โดยเฉพาะเด็กเล็กและผู้ที่ได้รับผลกระทบจากความรุนแรงในช่วงปีค.ศ.1916 ที่เกิดสงครามการประกาศอิสรภาพของไอร์แลนด์เหนือจากอังกฤษ (Vermaak, 2014) ดังนั้นแล้วการศึกษาถึงตัวบทหรือเนื้อหาจากสื่อมักจะมีข้องสัมพันธ์กับความรู้และบริบทที่อยู่นอกเหนือไปจากตัวบทเอง ทำให้เมื่อผู้รับสารได้อ่านตัวบท การเข้าถึงความหมายและความเข้าใจจึงไม่อาจเกิดขึ้นโดยสมบูรณ์ สิ่งที่ทำได้มากที่สุดคือการทำความเข้าใจเนื้อหาตัวบทที่มีความเฉพาะในบริบทนั้น ซึ่งอาจจะทำให้เห็นถึง

¹ ในเรื่องของรหัสต่างๆ จะให้รายละเอียดเพิ่มเติมในการอธิบายข้างหน้าที่จะถึงนี้

ความหมายที่สามารถเป็นไปได้ และตัวบทที่สามารถที่จะผลิตความหมายขึ้นมาได้มากกว่าหนึ่งความหมาย (สมเกียรติ ตั้งนโม, ผู้แปล. 2552, ย่อหน้าที่ 50-51)

เมื่อความหมายอาจเกิดขึ้นได้มากกว่าหนึ่งในตัวบทที่ถูกอ้างอิงในบริบทหนึ่ง ตัวผู้รับสาร (Audiences) จึงเป็นความสนใจในการศึกษาถึงการให้ความหมายและความเข้าใจต่อตัวบทในก้าวต่อมา โดยทฤษฎีในกลุ่มที่ศึกษาผู้รับสาร (audiences studies) มองว่าความหมายต่างๆ ได้ถูกผลิตสร้างจากผู้อ่านซึ่งมีความแตกต่างกันของประสบการณ์ ความรู้และความคิดของตัวผู้อ่าน การอ่านตัวบทที่เกิดขึ้นจึงเป็นการทำความเข้าใจการให้ความหมายของปัจเจกบุคคล ซึ่งหากต้องการหาความหมายที่เป็นลักษณะร่วมหรือลักษณะทั่วไปก็ต้องคำนึงถึงประเด็นเกี่ยวกับการลดทอนความซับซ้อนของความหมายด้วย แต่ถึงอย่างไรก็ดี แม้จะกล่าวว่าการอ่านเพื่อสร้างความหมายของผู้อ่านตัวบทมีความแตกต่างกันออกไป แต่การที่ผู้อ่านจะทำความเข้าใจถึงตัวบทได้จะต้องอาศัยการทำงานของรหัสต่างๆ ดังที่ได้กล่าวไปข้างต้น รวมไปถึงบริบททางสังคมและประวัติศาสตร์ที่แวดล้อมในการพิจารณาถึงการวิเคราะห์ตัวบท ซึ่งหากดำเนินการศึกษาในแนวทางนี้ จะทำให้ได้ความหมายเป็นไปได้ของตัวบทมากที่สุดจากการอ่านตัวบทของผู้อ่านภายใต้บริบทหนึ่ง ข้อมูลตรงนี้จึงเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการศึกษา งานศึกษาที่เน้นถึงผู้รับสารจึงต้องยอมรับข้อตกลงเบื้องต้นถึงความสัมพันธ์ของบริบทปฏิบัติการและกระบวนการในการรับสารที่มีส่วนสำคัญต่อการสร้างความหมายของผู้อ่าน (สมเกียรติ ตั้งนโม, 2552, ย่อหน้าที่ 52-56) ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นว่าแนวทางในการศึกษาตัวบทจากสื่อภาพยนตร์นั้นมีความเปลี่ยนแปลงของจุดที่ให้ความสนใจ ซึ่งอาจแสดงเป็นภาพให้เห็นได้ดังนี้



ภาพที่ 2.2 แผนภาพแสดงทฤษฎีและแนวคิดที่ใช้ในการศึกษาตัวบทจากสื่อ
จาก ผู้วิจัย

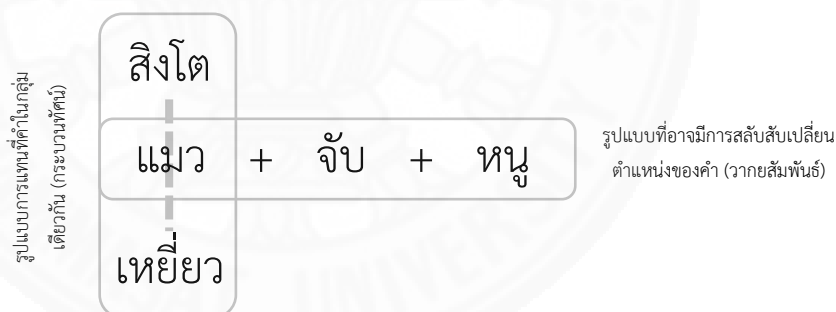
ส่วนที่สำคัญและเป็นหัวใจของการศึกษาในงานชิ้นนี้คือแนวทฤษฎีสัญวิทยาที่ถูกพัฒนาโดย โรลิ่งด์ บาร์ตส์ จากแผนภาพผู้วิจัยได้ลองพยายามวางแนวคิดด้านสัญวิทยาเทียบเคียงกับการศึกษา วิเคราะห์ตัวบทจากสื่อ ทำให้เห็นภาพรวมของการนำทฤษฎีสัญวิทยาเข้ามาศึกษาตัวบทจากสื่อ โดยสัญวิทยาให้ความสนใจในเรื่องของ สัญณะ (Sign) ด้วยการตั้งคำถามถึงความหมายที่ถูกประกอบ สร้างขึ้น การถ่ายทอดความหมาย และเสนอว่าการสื่อความเกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ (Relations) ของความแตกต่างในระบบสัญญะมากกว่าองค์ประกอบ (elements) ในตัวสัญญะนั้นๆ ฉะนั้นหากมีการเคลื่อนไหวในระบบการจำแนก หรือการเคลื่อนไหวของความหมายขององค์ประกอบหนึ่งในระบบ ความหมายก็จะมีเคลื่อนไปทั้งชุด ส่วนนี้เป็นส่วนที่มีความซับซ้อน และเป็นพื้นที่ซึ่งอุดมการณ์ ค่านิยม ของสังคมกำลังปฏิบัติการอยู่ สัญณะจึงเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมซึ่งถูกผลิตสร้าง และทำงานภายใต้ บริบททางวัฒนธรรมหนึ่ง ดังนั้นหากภายใต้บริบทสังคมวัฒนธรรมหนึ่งมีความเปลี่ยนแปลงไป ความหมายที่ถูกสร้างก็就会有ความเปลี่ยนแปลงไปด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2551)

แนวการวิเคราะห์แบบสัญวิทยา มีพัฒนาการจากแนวการหาความรู้แบบโครงสร้างนิยม ที่มองว่ามนุษย์นั้นเป็นเพียงร่างทรงของภาษา ซึ่งทำให้ญาณวิทยาในแนวคิดนี้มีลักษณะย้อนศร แนวความคิดที่มีมาก่อนหน้า กล่าวคือ แนวคิดมนุษยนิยมเชื่อว่าปัจเจกบุคคลเป็นผู้สร้างสังคมขึ้นมา แต่แนวคิดนี้เชื่อว่าระบบ ระเบียบ กฎเกณฑ์และโครงสร้าง เป็นสิ่งที่ผลิตและตอกย้ำความเป็นปัจเจก บุคคลของมนุษย์ ซึ่งเป็นแนวคิดที่มีความพยายามจะทำลายและล้มล้างความคิดที่มองว่าปัจเจกหรือ มนุษย์เป็นผู้มีความคิด สร้างหรือกระทำการสิ่งต่างๆ ด้วยเหตุผล วิธีการหาความรู้แบบโครงสร้างนิยมมี ฐานคิดมาจากแนวทางการศึกษาด้านภาษาศาสตร์เชิงโครงสร้างของแฟร์ดินันด์ เดอ โซซูร์ ซึ่งได้ พยายามอธิบายให้เห็นว่า “ความหมาย” ของสรรพสิ่งไม่ได้ดำรงอยู่ด้วยตัวของมันเอง หากแต่มีความสัมพันธ์กับสิ่งอื่นๆ ภายใต้ระบบโครงสร้างเดียวกัน

โซซูร์มองว่าภาษาเป็นสัญญะรูปแบบหนึ่ง เนื่องจากสามารถสื่อถึงความหมาย ความคิด ศาสตร์ที่ว่าด้วยการศึกษาถึงองค์ประกอบกฎเกณฑ์ที่กำหนดความเป็นไปได้ของสัญญะถูกเรียกว่า “สัญวิทยา” ซึ่งสัญญะคือสิ่งใดก็ได้ที่ก่อให้เกิดความหมายโดยการเปรียบเทียบให้เห็นความต่างจาก สิ่งอื่นๆ อาจจะไม่ใช่อัตลักษณ์ เครื่องหมายต่างๆ ในภาษาเพียงเท่านั้น สิ่งต่างๆ ก็สามารถเป็นสัญญะ ได้ทั้งสิ้น ภาษาจึงถือเป็นระบบสัญญะหนึ่ง เป็นชุดคุณค่าที่สังคมกำหนดขึ้น ซึ่งสัญญะนี้เองเป็นหน่วย ย่อยพื้นฐานที่ ประกอบไปด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ “รูปสัญญะ” (Signifier) เป็นตัวสื่อ ความหมายซึ่งเรารับรู้ได้ผ่านการมองเห็น ได้ยิน หรือสัมผัส กับส่วนที่เป็น “ความหมายสัญญะ” (Signified) ซึ่งเป็นความคิดที่คอยกำกับ และชี้ให้เราเข้าใจความหมายของรูปสัญญะ ทั้งสองส่วนนี้เป็นองค์ประกอบสำคัญของสัญญะ และโซซูร์ย้ำว่ารูปสัญญะและความหมายสัญญะจะไม่ปรากฏแยก

จากกันในโลกของความเป็นจริง ดังเช่นการทำความเข้าใจถึงซอมบี้ที่มีคำ ภาพ หรือเสียงเป็นรูปสัญลักษณ์ ในขณะที่ความหมายสัญลักษณ์ของซอมบี้ถูกเข้าใจโดยอิงกับระบบของความแตกต่างในหมู่อสุรกายด้วยกัน เช่น ซอมบี้คือร่างที่ไร้วิญญาณ เชื่องช้า กัดกินเนื้อมนุษย์ และแพร่กระจายเหมือนเชื้อโรค ซึ่งแตกต่างจากอสุรกายอื่นๆ เช่น มนุษย์หมาป่า แวมไพร์ และวิญญาณร้าย เป็นต้น

นอกจากนั้นไซซัวร์เห็นว่ามีความสัมพันธ์ 2 รูปแบบในการใช้ภาษา รูปแบบแรกเป็นความสัมพันธ์ในแบบที่เรียงต่อกันในแนวราบ (Syntagmatic relationship) เช่น แมว+จับ+หนู ก็จะทำให้เกิดข้อความว่า “แมวจับหนู” ซึ่งให้ความหมายที่สะท้อนคุณลักษณะความเป็นแมวที่ไล่จับหนู เมื่อสลับสับเปลี่ยนกันอาจทำให้คุณค่าหรือความหมายแปรเปลี่ยนไป เช่น จับ+แมว+หนู อาจสื่อความหมายที่ว่า มีบางคนกำลังจับแมวของเด็กผู้หญิงได้ ดังนั้นแล้ว คำ จะมีคุณค่าเมื่อถูกจัดวางในตำแหน่งที่เหมาะสมของมัน รูปแบบที่สองเป็นความสัมพันธ์ที่ในรูปของการแทนที่ ความสัมพันธ์รูปแบบนี้เรียกว่าความสัมพันธ์ในแนวตั้ง (Paradigmatic relationship) แบบหมวดหมู่ หรือแบบกระบวนทัศน์ ความสัมพันธ์ในลักษณะนี้จะเป็นการนำคำที่มีลักษณะบางอย่างคล้ายกันมาจัดเป็นหมวดหมู่ เช่น เราอาจสลับเปลี่ยนคำที่ถูกจัดอยู่ในหมู่เดียวกับแมว ในประโยคเดิม อาจเกิดข้อความที่ว่า “สิงโตจับหนู” และ “เหยี่ยวจับหนู” ได้ (ดังภาพ)



ภาพที่ 2.3 ความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์ทั้ง 2 แบบ

จาก ผู้วิจัย

ในการศึกษาภาพยนตร์แนวทางเช่นนี้ถูกนำมาพิจารณาการดำเนินเรื่อง เช่นในภาพยนตร์ซอมบี้ จะพบว่ามีลำดับของการเล่าเรื่องในแนวราบที่คล้ายคลึงกัน โดยไล่เรียงถึงตัวละครหนึ่ง อยู่ในสถานที่ที่มีการระบาดของซอมบี้ มีการต่อสู้ฆ่าซอมบี้ มีความพยายามเอาตัวรอดของกลุ่มผู้รอดชีวิต มีความขัดแย้งหวาดระแวงของคนภายในกลุ่ม มีความหวังหรือหนทางรอด สถานการณ์คลี่คลาย และอาจจบลงด้วยความช่วยเหลือจากทางการ ตามมาด้วยการทำลายล้างซอมบี้ แต่ก็พบว่าซอมบี้ยังคงเหลือเล็ดรอดไปได้ ส่วนในแนวดิ่งก็มักจะถูกแทนที่ด้วยปมต่างๆ ที่แตกต่างกัน เช่น เงื่อนไขที่ทำให้เกิดซอมบี้มีตั้งแต่ การประกอบพิธีกรรมความตายไม่สมบูรณ์ การทดลองทางวิทยาศาสตร์ที่

ทะเยอทะยานเกินไปจนเกิดความผิดพลาด จนมาถึงยุคของโรคระบาดและยาเสพติด ในขณะที่การผจญภัยกับภาวะขมขื่นก็มักมีคู่ขัดแย้ง เช่น ความสัมพันธ์ของตัวละคร เช่นระหว่างกองทัพกับประชาชน นักวิทยาศาสตร์กับคนเคร่งศาสนา เป็นต้น

รูปแบบดังกล่าวนี้เป็นสาระสำคัญของวิธีการหาความรู้แบบโครงสร้างนิยม ซึ่งในภายหลังเป็นฐานแนวคิดที่สำคัญในการหาความรู้แบบสัญวิทยา ในการเผยให้เห็นการทำงานของความหมายในสังคม ที่มีกรรมเอาการอำพรางบางสิ่งบางอย่างไว้ ในเวลาต่อมา การมุ่งมองหาโครงสร้างเบื้องหลังที่กำหนดความหมายอย่างตายตัวได้ถูกวิพากษ์วิจารณ์ เนื่องจากสนใจเพียงแก่น หรือโครงสร้างข้างหลังที่เป็นการอธิบายแบบลดรูปที่ไม่ให้ความสำคัญการใช้ที่เอาเข้าจริงไม่ได้สะท้อนโครงสร้างข้างหลังแบบหยุดนิ่ง แต่กลับดันไปเรื่อยๆ ตามกรอบการอ้างอิงที่เคลื่อนที่อยู่ตลอด ทำให้ละเลยและมองไม่เห็นการเปลี่ยนแปลง ปรากฏการณ์ใหม่ๆ ที่อาจเกิดขึ้นมา นอกจากนั้น วิธีการหาความรู้แบบโครงสร้างนิยมเป็นการสลับการจัดวางของสิ่งที่ดำรงอยู่เพื่อให้เห็นถึงสิ่งที่อยู่ตรงข้าม โดยเป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นภายในหน่วยย่อยๆ ของระบบ เมื่อพิจารณาถึงความเป็นคู่ตรงข้ามและการดำรงอยู่ของสองสิ่งที่จะไปด้วยกันไม่ได้ “ตัวเชื่อม” จึงเป็นจุดที่นักโครงสร้างนิยมให้ความสนใจ ในฐานะตัวสำคัญที่มีบทบาทในการเชื่อมสิ่งที่อยู่ตรงกันข้ามเข้าด้วยกัน

การหาความรู้แบบโครงสร้างนิยมจะมองหน่วยที่ต้องการศึกษาในฐานะที่เป็นสัญญาณ (sign) เพื่อให้เห็นถึงระบบของกฎเกณฑ์ที่กำหนดและทำให้ความหมายที่เกิดขึ้นมีความเป็นไปได้ภายใต้ระบบนั้น แต่ไม่ได้ให้ความสนใจกับความแตกต่างของช่วงเวลา เนื่องจากสนใจลักษณะของโครงสร้างบางอย่างที่คอยกำกับเอาไว้เท่านั้น และไม่ว่าเวลาจะเปลี่ยนไป ลักษณะร่วมสำคัญของแก่นและโครงสร้างเหล่านี้ก็ยังคงดำรงอยู่ (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2555, น. 50-55) แม้แนวคิดและแนวทางการหาความรู้แบบโครงสร้างนิยมจะมีคุณูปการที่สำคัญอันเป็นฐานคิดและวิธีหาความรู้ที่น่าสนใจ แต่ก็ได้รับเสียงวิพากษ์วิจารณ์มากมายไม่แพ้กัน ทั้งในเรื่องของการเชื่อและตอกย้ำสิ่งที่เรียกว่าโครงสร้าง แก่นกลาง อีกทั้งยังสถาปนาให้โครงสร้างเป็นผู้ครอบงำและกระทำต่อสมาชิกในสังคม ละเลยความคิดสร้างสรรค์และความเป็นมนุษย์ภายใต้โครงสร้าง สนใจแต่โครงสร้างที่หยุดนิ่ง (แม้ว่าจะเสนอความเคลื่อนไหวภายใต้โครงสร้าง) ดังนั้นเมื่อกฎเกณฑ์หรือโครงสร้างมีความเปลี่ยนแปลง ความหมายที่เกิดขึ้นก็แปรเปลี่ยนไปเช่นเดียวกัน

ต่อมาในภายหลัง สำนักหลังโครงสร้างนิยมจึงชี้ชวนให้สนใจการศึกษาสิ่งที่เรียกว่า “วาทกรรม” ซึ่งนักคิดคนสำคัญของสำนักหลังโครงสร้างนิยมอย่าง พูโกต์ได้ให้ความสนใจในกระบวนการของการสร้างความรู้ความจริง การให้ความหมายหรือการให้นิยาม และพูโกต์ยังได้ชวนให้เราคิดต่อไปว่าการที่เราให้ความหมายและความรู้ความจริงเช่นนั้นนำไปสู่การจัดการอย่างไร

รวมทั้งดูว่าอำนาจใดที่คำจุนความรู้ความจริงเช่นนั้นด้วย กระบวนการที่ฟูโกต์ใช้นั้นเป็นการขุดลงไปให้ถึงอำนาจที่คำจุนความรู้ความจริงนั้นอยู่ซึ่งเรียกว่า Genealogy of knowledge หรือ วงศาวินิยา โดยเป็นความพยายามสืบค้น การเชื่อมต่อความสัมพันธ์ของสิ่งหนึ่งไปสู่สิ่งหนึ่งคล้ายสาแหรกของเครือญาติที่มีการเชื่อมโยงบางสิ่งบางอย่างร่วมกัน เพื่อให้เห็นชั้นดินในทางประวัติศาสตร์ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างบางอย่างที่มีส่วนต่อกระบวนการของการสร้างความหมายซึ่งเคลื่อนไปพร้อมๆ กับบริบทของเวลา วัฒนธรรมรวมไปถึงองค์ความรู้ในการอธิบายถึงปรากฏการณ์ของมนุษย์ในยุคสมัยนั้น กระบวนการเหล่านี้จึงเรียกว่า “วาทกรรม” (Discourse) ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาในการเรียกและนิยามสิ่งต่างๆ ให้เกิดความเข้าใจ ณ ช่วงเวลาหนึ่งๆ วาทกรรมจึงเป็นปฏิบัติการเชิงอำนาจที่เข้ามาครอบและควบคุมกระบวนการคิดของผู้คน (วศิณี สุทธิวิภากร, 2552)

โครงสร้างที่ดำรงอยู่ยังเป็นส่วนสำคัญที่หล่อหลอม ความคิด ความเชื่อและการมองโลกของผู้คนในการสร้างหรือนิยามความหมายให้กับสิ่งต่างๆ โดยเงื่อนไขของโครงสร้างที่ดำเนินไปนั้นไม่ได้มีความต่อเนื่อง หากแต่มีการเลื่อนไหลไปตามบริบทของเวลาและสังคมในยุคสมัยนั้น ซึ่งฟูโกต์ได้พยายามชี้ให้เห็นว่าสิ่งสำคัญคือการพยายามมองหาจุดร่วมหลัก (Theme) ของเรื่องราวหรือปรากฏการณ์ ซึ่งแม้ว่าในภาพปรากฏอาจจะมีแตกต่างกันในเชิงเนื้อหา แต่ในท้ายที่สุดก็อาจจะวางอยู่บนฐานคิดแบบเดียวกันก็เป็นได้ (วศิณี สุทธิวิภากร, 2552, อ้างถึงใน Foucault, , 1969/1972, p.11)

ฟูโกต์ได้ชวนให้หำร่องรอยของอำนาจ อำนาจในการให้ความหมาย การพูด การเขียน อำนาจในการก่ตบความหมายอื่นๆ รวมไปถึงอำนาจในการจัดการกับสิ่งที่ให้ความหมาย โดยพยายามให้เห็นถึงกลไกการทำงานของอำนาจ ดูร่องรอยการปะทะ ความไม่ต่อเนื่องและความย้อนแย้งของความหมาย อีกทั้งดูการต่อต้าน ท้าทายและการต่อรองกับอำนาจในการช่วงชิงความหมาย

เมื่อเป็นเช่นนี้ สิ่งที่นักสัญวิทยาให้ความสนใจและเป็นประเด็นหลักในการศึกษาคือเรื่องของ “ความหมาย” หากแต่มีใช้การหาความหมายว่าสิ่งนั้นหมายความว่าอย่างไร สิ่งที่นักสัญวิทยาต้องการค้นหาคือรูปแบบและกระบวนการ ตัดผ่า แบ่งแยก ของภาษา เพื่อให้เกิดการเปรียบเทียบและเห็นความแตกต่างจนเกิดความหมายขึ้นมา ซึ่งความหมายที่เกิดขึ้นก็เกิดจากการกำหนดซึ่งกันและกันของสิ่งที่นำมาเปรียบเทียบ คำว่า “ความหมาย” ของนักสัญวิทยา จึงมีลักษณะไม่หยุดนิ่ง เป็นเรื่องของ การประกอบ การปะทะของสัญญะต่างๆ ภายใต้ระบบโครงสร้างหรือระบบกฎเกณฑ์ ซึ่งแดร์ริดาเรียกว่า “การเล่นพลั่วของรูปสัญญะ” ส่วนโรลันด์ บาร์ตส์ เรียกว่า “การผจญภัยของสัญญะ” (Barthes Roland, 1988, อ้างถึงใน ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, น. 90)

สัญลักษณ์ของนักสัญวิทยาที่มีความหลากหลาย มากมาย อาจจะเป็นสิ่งใดๆ เช่น อาหาร ของเล่น เครื่องใช้ ภาพถ่าย หรือแม้แต่ภาพยนตร์ ก็สามารถเป็นสัญลักษณ์ได้ทั้งสิ้น วัตถุสิ่งของภายในวัฒนธรรม เป็นสัญลักษณ์ที่เรามักมองข้ามถึงความหมายในระดับที่ลึกลงไป กล่าวคือ เราเห็นเฉพาะเพียงประโยชน์ หรือหน้าที่ของสิ่งนั้น ซึ่งความหมายในระดับที่สองนี้เอง บาร์ตส์ เรียกว่า “ความหมายแฝง” อันเป็นหัวใจของการสื่อความหมาย โดยบาร์ตส์ได้อธิบายถึงการสื่อความหมายใน 2 ระดับ โดยในระดับแรก ความหมายตรง (denotation) เป็นความหมายประจำที่อยู่กับตัวคำนั้นเอง ในที่นี้ขอมัน อาจมีความหมายตามพจนานุกรมว่า ผีดิบ เป็นต้น ส่วนความหมายในระดับที่สอง คือความหมายแฝง (Connotation) เป็นสิ่งที่มีความหมายเกินไปกว่าความหมายทางตรงอันเกิดจากการคิดเชื่อมโยงกับความเชื่อ ค่านิยมที่มีในสังคมและวัฒนธรรม ดังตัวอย่างเดิมคำว่าขอมัน อาจมีความหมายแฝงถึง พฤติกรรมดิบเถื่อน ความไร้ระเบียบ และความโง่งมก็เป็นได้ โดยความหมายแฝงนี้ จะต้องอาศัยเรื่องของรหัส (code) เพื่อช่วยในการถอดรหัสความหมายแฝงดังกล่าว โดยรหัสที่กล่าวถึงนี้เป็นรูปแบบทั่วไปซึ่งผู้อ่านสามารถนำไปใช้ในการทำความเข้าใจตัวบท เกิดจากความคุ้นเคยและการสั่งสมประสบการณ์ได้อ่าน ได้ยินและได้ฟัง หรือซึมซับเอาวาทกรรมต่างๆ ในสังคมเข้ามา บาร์ตส์เสนอว่า ความหมายแฝงของสัญลักษณ์ถูกกำกับด้วยรหัส 5 ประเภทดังนี้ (นพพร ประชากุล เขียนใน มายาคติ, 2544, น. 141-148)

1. รหัสปริศนา (hermeneutic code) รหัสชุดนี้เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดความใคร่รู้ถึงสิ่งที่แฝงเร้นอยู่ ซึ่งช่วยให้การอ่านความหมายแฝงเกิดขึ้นไปจนตลอดรอดฝั่ง
2. รหัสเหตุการณ์ (proairetic code) รหัสชุดนี้เป็นตัวที่ทำให้ผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงพฤติกรรม หรือการกระทำกับกับรูปแบบที่เคยเกิดขึ้นหรือมีความคุ้นเคย
3. รหัสสรรพลักษณะ (semic code) รหัสชุดนี้ช่วยในการจับความหมายที่เป็นคุณลักษณะบางอย่างของตัวบท
4. รหัสสัญลักษณ์ (symbolic code) รหัสชุดนี้มีความเกี่ยวข้องกับนัยยะเชิงจิตวิเคราะห์ ซึ่งเป็นการกล่าวถึงความหมายแฝงที่เชื่อมโยงกับกายภาพและแรงขับในส่วนลึก
5. รหัสวัฒนธรรม (cultural code) รหัสชุดนี้เกี่ยวกับคติความคิดความเชื่อและความรู้มากมายที่มีในสังคม และถูกนำมาใช้เพื่อคำจูนในการสร้างความน่าเชื่อถือ หรืออาจกล่าวได้ว่า รหัสวัฒนธรรมนี้เป็นชุดของวาทกรรมในสังคมที่ช่วยให้เราเห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวบทกับวาทกรรมอื่นๆ ในสังคม

โดยรหัสที่กล่าวไปข้างต้นนี้มีทิศทางและหน้าที่ในการทำงานที่แตกต่างกันและไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกันก็ได้ ซึ่งเป็นสิ่งที่บาร์ตส์ชี้ให้เห็นว่าในการวิเคราะห์ตัวบทไม่ต้องพยายามที่จะสร้างความ เป็นเอกภาพของความหมายแต่อย่างใด ดังที่บาร์ตส์ได้กล่าวในหนังสือ S/Z (1970) หน้า 27 แปลโดย นพพร ประชากุล (2544) ว่า

รหัสทั้งห้าได้ร่วมกันสร้างเครือข่ายชนิดหนึ่งขึ้นมาให้เป็นเหมือนพื้นที่ที่ ตัวบททั้งหมดลอดผ่าน (หรือกล่าวให้ถูกคือ ตัวบทก่อรูปขึ้นขณะที่ลอดผ่านรหัส ทั้งหลาย) การที่เรามิได้พยายามหาโครงสร้างให้รหัสแต่ละประเภทหรือนำเอา รหัสทั้งห้าประเภทมาจัดเข้าเป็นโครงสร้าง ก็เพราะจงใจที่จะเปิดรับความหลากหลาย (multivalence) ของตัวบท หรือความย้อนแย้งในบางส่วนของมัน เป้าหมาย ของเรามิใช่ต้องการให้โครงสร้าง (structure) ปรากฏออกมา แต่เราต้องการให้ เห็นกระบวนการจัดโครงสร้าง (structuration)” (S/Z, p.27, ผู้แปล. นพพร ประชากุล, 2544, น. 147)

ในขณะเดียวกัน ความหมายแฝงอันเป็นหัวใจสำคัญของการสื่อความหมายที่ต้องการรหัสใน การอ่านไข ก็ได้รับการบิดเบือนให้การเข้าถึงความหมายแฝงเป็นเรื่องที่ถูกมองข้ามไป โดยทำให้ดูเป็น เรื่องปกติธรรมดา ไม่ถูกสงสัยและตั้งคำถาม ซึ่งกระบวนการดังกล่าว บาร์ตส์เรียกว่า “กระบวนการ สร้างมายาคติ” สิ่งที่เป็นผลผลิตสำคัญของกระบวนการนี้คือ “มายาคติ” ซึ่งเป็นชุดของความคิดความ เชื่อ ค่านิยมของคนในสังคมที่ยอมรับต่อความเชื่อนั้นโดยไม่ตั้งคำถาม ความคิดความเชื่อเหล่านี้เอง เป็นไปตามโครงสร้างของอำนาจ กฎเกณฑ์ที่กำหนดให้เกิดความเชื่อเช่นนั้นในสังคมขณะนั้น การเห็น ขอมบี้แล้วผู้คนในวัฒนธรรมเดียวกันเข้าใจตรงกันก็คือขอมบี้คือ การสื่อความหมายทางตรง (denotation) หรือบางครั้งเป็นการสื่อความหมายระดับที่หนึ่ง แต่การวิเคราะห์แบบโครงสร้างนิยม ยังให้ความสนใจการสื่อความหมายระดับที่สอง หรือการสื่อความหมายโดยนัย (connotation) หรือ ระดับมายาคติ ซึ่งการสื่อความหมายในระดับนี้เป็นระดับที่ขอมบี้ถูกใช้เพื่อสื่อให้เห็นถึง ความวิตก กังวลของสังคมที่มีลักษณะเฉพาะตามยุคสมัย

กระบวนการสร้างมายาคติจึงเป็นเป้าหมายสำคัญที่นักสัญวิทยาต้องศึกษาวิเคราะห์ตาม แนวทางแบบสัญวิทยา เพื่อเผยให้เห็นตัวที่กำลังกำกับการรับรู้ของคนในสังคม เพราะเชื่อว่า ไม่มี สิ่งที่เรียกว่าธรรมชาติ หรือความจริงชุดเดียวที่ยอมรับร่วมกัน สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ถูกกำหนดให้มี กำหนดให้เป็นโดยอำนาจบางอย่างภายใต้วัฒนธรรมและสังคมหนึ่ง ดังนั้นสำหรับบาร์ตส์แล้วจุดยืน ทางสัญวิทยาได้เคลื่อนจากแนวโครงสร้างนิยมซึ่งให้ความสนใจในเรื่องรหัส สู่นแนวทางแบบหลัง โครงสร้างนิยม ซึ่งให้ความสนใจกับ “ตัวบท” (text) กระบวนการสร้างโครงสร้าง และกระบวนการ

สร้างความหมายที่เกิดขึ้นมากมาย บาร์ตส์มองว่ากระบวนการสื่อความหมายหรือสร้างความหมายให้สิ่งต่างๆ ในสังคมต่างก็เป็นส่วนหนึ่งของระบบวัฒนธรรม โดยหมายรวมถึงอุดมการณ์ (กรอบในการทำความเข้าใจชีวิตประจำวันของผู้คนรวมถึงการรับรู้ความหมายของสัญญาณ) เป็นตัวกำหนดสร้างกฎเกณฑ์ในการให้ความหมาย หรืออาจกล่าวได้ว่าตัวผู้ให้ความหมายก็มีส่วนในการสร้างความหมายนั้นด้วย การกระทำและปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคมที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งที่ไม่ได้มีความหมายในตัวเอง หากแต่มีบทบาทหน้าที่และมีตำแหน่งอยู่ภายใต้ระบบใหญ่ซึ่งทำให้สิ่งเหล่านั้นมีความหมายขึ้นมา โดยมีรหัสสำคัญที่กำกับและกำหนด ได้แก่จารีตธรรมเนียมปฏิบัติทางสังคม-วัฒนธรรม

ในบางครั้งเราอาจเคยเข้าใจต่อความหมายของบางสิ่งในช่วงเวลาหนึ่ง แต่ก็พบว่าสิ่งนั้นสามารถสื่อความหมายได้มากกว่าที่ตัวมันเป็น มีทั้งสอดคล้องและขัดแย้งกันในเวลาเดียวกัน ทำให้การรับรู้ต่อความหมายเป็นเรื่องที่เข้าใจได้ยาก ซึ่งก็อดซิก (Godzich, 1985, อ้างถึงใน ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, น. 119) เรียกว่า “วิกฤติของความหมาย” (the crisis of meaning) กล่าวคือ เป็นภาวะที่ความหมายซึ่งเกาะเกี่ยวกับรูปสัญลักษณ์ไม่สามารถอธิบายหรือทำให้เข้าใจต่อบางสิ่งได้ต่อไป จึงจะต้องหาชุดรหัสใหม่ เพื่อทำความเข้าใจในปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ดังนั้นในการพิจารณาถึงความหมายของสัญญาณจึงต้องอาศัยความคิดและประสบการณ์ภายใต้ระบบสังคมและวัฒนธรรมหนึ่ง เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นกับซอมบี้เช่นเดียวกัน ซอมบี้ที่กำลังเผชิญกับวิกฤติของความหมาย เพราะด้วยตัวมันสามารถที่จะสื่อความหมายได้ไกลกว่าที่ตัวเองบรรจุมา การอธิบายถึงซอมบี้ในสังคมไทยว่าเป็นผีดิบดังเช่นที่ผ่านมามองจะไม่สร้างความเข้าใจต่อความหมายที่แฝงเร้นอยู่ในซอมบี้ภายใต้สังคมและวัฒนธรรมไทย ผู้คนจึงพยายามอธิบายและมองหารหัสที่จะสามารถทำความเข้าใจต่อปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น อาจจะมาจากรากทฤษฎีความรู้ หรือประสบการณ์ที่มีในสังคม

นอกจากนั้นบาร์ตส์ยังเห็นอีกว่าแม้มนุษย์จะสามารถเก็บเกี่ยวประสบการณ์ต่างๆ ภายใต้ระบบสังคมและวัฒนธรรมที่ตนเองอยู่ แต่สิ่งที่มนุษย์ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้คือการรับเอาชุดของรหัสในการทำความเข้าใจสัญญาณภายใต้บริบทสังคมนั้นเข้าไปอธิบายหรือทำความเข้าใจต่อปรากฏการณ์และสรรพสิ่งรอบกาย ซึ่งทำให้ไม่มีสิ่งใดที่เป็นความจริง ไม่มีธรรมชาติ เพราะบาร์ตส์เชื่อว่าทั้งหมดนี้ถูกฉาบเคลือบด้วยรหัสทางวัฒนธรรมทั้งนั้น รหัสที่แฝงไปด้วยความคิด อุดมการณ์ค่านิยมของสังคมที่ผู้คนต่างก็รับเอาเข้ามาทำความเข้าใจต่อสิ่งต่างๆ และยังสะท้อนผ่านงานเขียน งานศิลปะ ภาพถ่าย ภาพยนตร์ หรือแม้แต่การใช้ชีวิตประจำวันของผู้คน (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2555, น. 87-127)

แนวทางในการวิเคราะห์ช่วงหลังของบาร์ตส์จึงเริ่มเปลี่ยนจากความสนใจมายาคติสู่ “การวิเคราะห์ตัวบท” (textual analysis) โดยสร้างวัตถุในการศึกษาแบบใหม่ที่เรียกว่า “ตัวบท” (text) ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ถูกสร้างหรือผลิตขึ้นจากความสัมพันธ์ของ “คนอ่าน” กับ “งานที่อ่าน” เพื่อที่จะ

เปลี่ยนแปลง สลาย สั่นคลอนศูนย์กลางความจริง ความหมายที่สร้างโดยผู้เขียน ดังนั้นตัวบทจึงมิใช่สิ่งที่หยุดนิ่งสัญญาณต่างๆ ที่ถูกสร้างขึ้นเป็นสิ่งที่พลัวไหลล่องลอย และไม่มี ความหมายที่แน่นอน ความหมายที่เกิดขึ้นพร้อมจะเปลี่ยนแปลงหรือเกิดเป็นความหมายใหม่ได้เสมอ เพราะบาร์ตส์เองก็เริ่มตระหนักว่า ไม่ว่าจะงานเขียนหรือสิ่งใดๆ ที่ผู้แต่งได้สร้างขึ้นมา มิใช่เพียงผู้เขียนงานเท่านั้นที่สามารถจะสร้างและตีความตัวบทได้ ผู้อ่านเองก็สามารถตีความได้ภายใต้กรอบความเข้าใจบางอย่างด้วยเช่นกัน ดังนั้นตัวบทจึงเป็นพื้นที่แห่งการรวมตัวกันของวาทกรรม โดยผู้เขียนเป็นผู้ประกอบสร้าง “ตัวบท” เพื่อให้เกิดความหมายบางอย่างขึ้นมา หรืออาจกล่าวได้ว่า ตัวบท เป็นพื้นที่ซึ่งรวบรวมรูปสัญญาณต่างๆ ถักทอเป็นโครงข่ายและชั้นของความหมายที่ต่อเนื่องกันคล้ายกับใยแมงมุม จึงทำให้บาร์ตส์เริ่มหันออกจากการวิเคราะห์สัญญาณวิทยาในแบบของโซซูร์ และเริ่มแนวทางการอ่านสัญญาณแบบหลังโครงสร้างนิยมที่ให้ความสนใจกับการอ้างอิงถึงสิ่งอื่นที่ทำให้เกิดความหมาย ซึ่งทำให้เราไม่สามารถเข้าไปใกล้ความหมายที่แท้จริงของสิ่งนั้น กระบวนการในการสร้างความหมายเหล่านั้นจึงเป็นสิ่งที่นักทฤษฎีแนวหลังโครงสร้างนิยมให้ความสนใจ ซึ่งอาจพิจารณาเกี่ยวกับการทำความเข้าใจวาทกรรม

เมื่อรูปสัญญาณและความหมายไม่จำเป็นต้องเกาะเกี่ยวกันเพื่อให้มีความหมาย และยังคงสั่นไหวไปเรื่อย การอ่านเพื่อค้นหาถึงความหมายที่แท้จริงจึงมิใช่สิ่งที่นักทฤษฎีแนวหลังโครงสร้างนิยมทำ หากแต่เป็นการอ่านเพื่อหาความเป็นไปได้ของความหมายที่มากกว่าหนึ่ง เพราะผู้อ่านเองก็มีการเพิ่มเติมและแทนที่ความหมายในรูปสัญญาณที่อ่านเช่นเดียวกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่แดร์ริดาเรียกว่า Supplement (Derrida, 1981, อ้างถึงใน ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2555, น. 192) ในการอ่านตัวบทจึงต้องสลายตัวบทจากภายในตัวบทเอง เพื่อชี้ให้เห็นความขัดแย้ง รอยแตกร้าว ซึ่งเรียกการอ่านแบบนี้ว่า “การรื้อสร้าง” (deconstruction) นอกจากนั้นยังเป็นการอ่านเพื่อให้เห็นกลวิธีการเขียนว่าเขียนอย่างไรหรือพูดอย่างไร มีการอุปมาอุปไมย มีรูปแบบ ลีลาอย่างไร และสิ่งใดหรือระบบใดที่ทำให้การพูดการเขียนเช่นนั้นเป็นไปได้ และผลิตสร้างความหมายผ่านการทำงานของกลวิธีการเขียน ซึ่งอาจไม่ได้มาจากเจตนาผู้พูดหรือผู้เขียน จะเห็นได้ว่าแนวทางแบบหลังโครงสร้างนิยมก็ยังคงให้ความสำคัญกับเรื่องของภาษาที่เราจำเป็นต้องเข้าใจระบบและการทำงานของภาษาให้ได้ เนื่องจากความรู้ความจริงต่างก็ถูกสร้างขึ้นผ่านภาษา ดังนั้นแล้วภาษาจึงถือเป็นภาคปฏิบัติการทางสังคมและวัฒนธรรมรูปแบบหนึ่ง ซึ่งในทฤษฎีของฟูโกต์ นักทฤษฎีแนวหลังโครงสร้างนิยมก็มองว่าแม้แต่มนุษย์เองก็เป็นเพียงผลิตผลของอำนาจวาทกรรมเท่านั้น มิใช่ผู้แสดงหรือผู้กระทำการอย่างที่เราเข้าใจ ในภาพรวมแล้วสาระสำคัญของสัญญาณวิทยาดังที่ได้กล่าวไปแล้วในช่วงต้นจึงเป็นการให้ความสนใจในกระบวนการสื่อและสร้างความหมายของภาษาและงานเขียนที่สานร้อยกันจนกลายเป็นตัวบทหรือความหมายขึ้นมา ตัวบทจึงแสดงให้เห็นถึงปฏิบัติการของความหมายเหล่านั้น ความหมายที่เกิดขึ้นมีมากมายไม่รู้จบ ปฏิบัติการของการสร้างความหมายจึงอาจนำไปสู่การสร้างตัวบทให้เกิดขึ้นใหม่ได้

เสมอ เช่น การวาดภาพ การเล่นดนตรีและการทำภาพยนตร์ (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร, 2555, น. 171-248)

ดังที่กล่าวมาทั้งหมดทั้งมวลตั้งแต่แนวทางในการศึกษาสื่อภาพยนตร์ การวิเคราะห์ตัวบท และทฤษฎีในแนวสัณฐานวิทยาโครงสร้างนิยมและหลังโครงสร้างนิยม ซึ่งให้ภาพที่ชัดเจนและความเป็นไปได้ในการศึกษา ขอมบี้ในฐานะสัญลักษณ์หนึ่งที่ถูกผลิตขึ้นในวัฒนธรรมมวลชน และถูกถกทอเรียงร้อยในตัวบทของภาพยนตร์ และสื่อต่างๆ ซึ่งเป็นปฏิบัติการของการสร้างความหมายที่สะท้อนลักษณะเฉพาะของความคิดความเชื่อในบริบทสังคมและวัฒนธรรมไทยความน่าสนใจเหล่านี้จึงเร่งเร้าให้ผู้วิจัยใคร่รู้ถึงขอมบี้ในฐานะสัญลักษณ์ที่ถูกนำเข้ามา จัดวางปรับใหม่และสะท้อนการก่อตัวของวาทกรรมขอมบี้ที่มีลักษณะเฉพาะอย่างไรในสังคมไทย

2.2 วัฒนธรรมลูกผสม (Cultural Hybridity) กับการมองขอมบี้

การศึกษาขอมบี้ในสื่อภาพยนตร์ซึ่งเป็นสื่อกระแสหลักในวัฒนธรรม มีความจำเป็นต้องพิจารณาแนวความคิดทางด้านวัฒนธรรมศึกษาร่วมด้วย เนื่องมาจากภาพยนตร์ขอมบี้ไม่ได้ถือกำเนิดในวัฒนธรรมของไทย หากแต่เกิดขึ้นในวัฒนธรรมอื่นๆ และเกิดการไหลไปกับกระแสโลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรม ในยุคสมัยที่เทคโนโลยีมีความก้าวหน้า สิ่งของ เงินตราและการรับส่งข้อมูลข่าวสารเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว และสามารถข้ามผ่านพรมแดนรัฐชาติที่ดูจะพร่าเลือนไปเมื่อผู้คนจากซีกโลกหนึ่งสามารถติดต่อสื่อสารและรับรู้เรื่องราวของกันและกันได้ รวมถึงผู้คนเดินทางจากที่หนึ่งไปอีกที่หนึ่งได้สะดวกและรวดเร็วขึ้น ผลจากกระแสโลกาภิวัตน์ก่อให้เกิดผลกระทบทางวัฒนธรรมรูปแบบหนึ่งที่เรียกว่า “วัฒนธรรมลูกผสม (Cultural Hybridization)” หรือวัฒนธรรมพันธุ์ทาง เนื่องจากการปรับเปลี่ยน ผสมผสานและหยิบยืม (Appropriation) เอาบางส่วนจากวัฒนธรรมอื่นเข้ามาปะติดปะต่อกับวัฒนธรรมเดิมของตนเอง ซึ่งวัฒนธรรมรูปแบบนี้เกิดขึ้นจากการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนข้ามวัฒนธรรมแบบประณีประนอมกัน (อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว, 2547)

ประเด็นสำคัญของวัฒนธรรมลูกผสมจึงเป็นการหยิบยืมบางส่วนจากวัฒนธรรมอื่นเข้ามาผสมกับวัฒนธรรมของตัวเองอาจเป็นไปได้เพื่อการตอบสนองการใช้ชีวิตประจำวันด้านต่างๆ ดังเช่น ด้านการสื่อสาร รวมทั้งด้านความคิดและอุดมการณ์ดังงานศึกษาของอัมพร จิรัฐติกร เรื่อง ละครไทยเปลี่ยนเสียงไต: กรณีศึกษาการบริโภคสื่อข้ามพรมแดนของชุมชนไทใหญ่ ในรัฐฉาน ประเทศพม่า

งานศึกษาชิ้นนี้มุ่งทำความเข้าใจกระบวนการดัดแปลง เปลี่ยนรูป และสร้างความหมายใหม่ให้กับสื่อข้ามพรมแดน รวมทั้งศึกษาบทบาทของสื่อดังกล่าวต่อการสร้างอัตลักษณ์ของชาวไทยใหญ่ในรัฐฉาน ประเทศพม่า และมุ่งทบทวนแนวคิดเรื่องการบริโภคสื่อข้ามพรมแดน และเสนอประเด็นถกเถียงที่ว่า การบริโภคมีผลทำให้พรมแดนรัฐชาติสั่นคลอน ด้วยเหตุที่การบริโภคสื่อเป็นแรงผลักดันอันสำคัญต่อการอพยพเข้ามาทำงานเป็นจำนวนมากของชาวไทยใหญ่ในประเทศไทย โดยอาศัยระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลจากภาคสนามด้วยการสังเกตการณ์อย่างมีส่วนร่วมในชุมชนชาวไทยใหญ่ทั้งในพม่าและกลุ่มอพยพ ในช่วงปี พ.ศ.2548 อีกทั้งยังได้ร่วมสังเกตการณ์การพากย์เสียงรวมทั้งสัมภาษณ์ผู้ให้เข้าสื่อวิดีโอ ซีดี และผู้ชมโดยทั่วไป

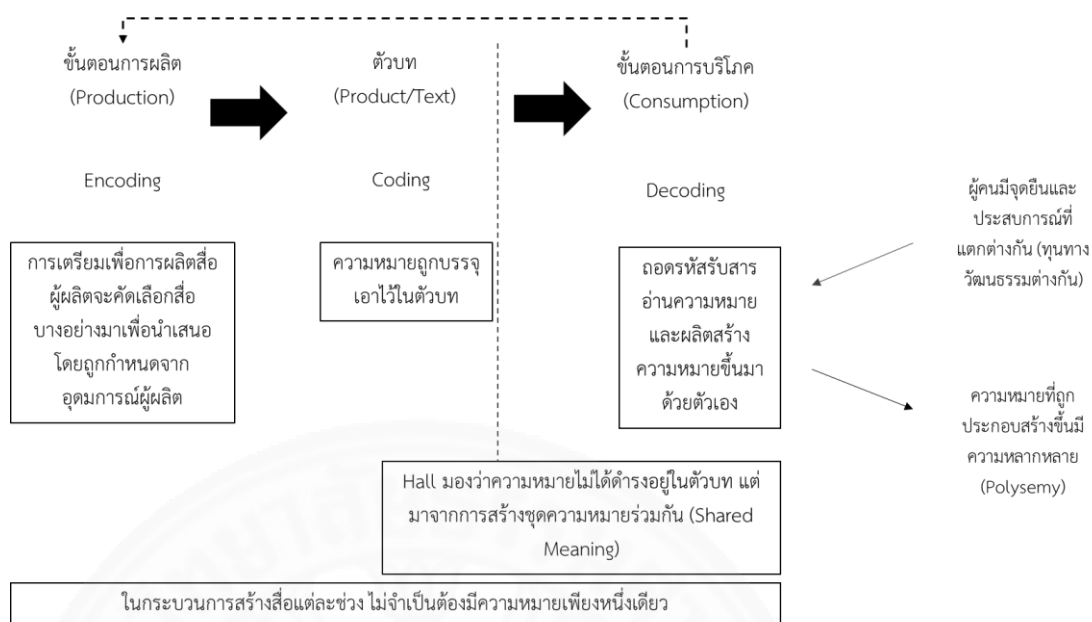
ผู้ศึกษาพบข้อมูลสำคัญซึ่งเกิดจากการนำเอาแนวคิดด้านการสื่อสารข้ามพรมแดนรัฐชาติมาเป็นกรอบในการมองปรากฏการณ์นั้นคือ ในกระบวนการหนึ่งของการเปลี่ยนรูป ดัดต่อและสร้างความหมายใหม่นั้น ได้มีการหยิบยืม ดัดต่อ ปรับเปลี่ยนชุดของวัฒนธรรมละครไทยให้กลายเป็นของไต หรือเป็นการขอยืมเอาวัฒนธรรมผู้อื่นมารับใช้สังคมหรือชุมชนของตนเองผ่านการรับชมละครไทยเปลี่ยนเสียงไต

บริบททางสังคม วัฒนธรรมและการเมืองของชาวไทยใหญ่มีความแตกต่างจากประเทศไทย โดยชาวไทยใหญ่สามารถรับรู้ความแตกต่างเหล่านี้ได้ผ่านการชมละครโทรทัศน์ต่างๆ รวมถึงจากคำบอกเล่าของผู้ที่ได้มาทำงานที่ประเทศไทยและพบว่าบ้านเมืองที่ประเทศไทยทันสมัย รวมไปถึงรสนิยมในการบริโภคของคนไทยที่แตกต่างจากชาวไทยใหญ่ทั้งสไตล์การแต่งหน้าและการแต่งตัวของผู้ที่สวยงามทันสมัยกว่า ซึ่งชาวไทยใหญ่นิยมรับชมภาพเหล่านี้ผ่านละครไทย และเลือกจะปฏิเสธสื่อละครที่ให้ความบันเทิงแบบพม่า โดยมองและเชื่อมโยงตนเองเข้ากับความเป็นพี่น้องร่วมเชื้อชาติระหว่างไทยกับไตมากกว่า ดังนั้นชาวไทยใหญ่จึงมิได้รู้สึกว่าการกำลังบริโภค “คนอื่น” (other) ผ่านสื่อละครโทรทัศน์เสียทีเดียว หากแต่กำลังหยิบยืมความเป็นไทยจากภาพยนตร์มาอ้างอิงเพื่อต่อต้านอำนาจรัฐบาลพม่า

ผลจากการศึกษาสะท้อนให้เห็นว่า กระบวนการสร้างความหมายใหม่จากการดัดต่อ หยิบยืมชุดของวัฒนธรรมละครไทยมาพากย์เสียงเป็นไต ได้กลายเป็นสื่อที่สามารถรับใช้ความต้องการในชีวิตประจำวันของผู้คนได้ ในขณะที่บริโภคสื่อละคร ชาวไทใหญ่ก็สามารถเชื่อมโยงตัวตนเข้ากับคนไทยเพื่อสร้างความรู้สึกร่วมในการต่อต้านพม่า อีกทั้งการรับชมละครไทยยังเป็นแรงผลักดันให้คนไตเข้ามาทำงานในไทย ซึ่งการบริโภคสื่อข้ามพรมแดนของคนไตที่อพยพและคนไตในพม่าทำให้เส้นแบ่งพรมแดนรัฐชาติพร่าเลือนลงไป (อัมพร จิรัฐติกร, 2550)

จะเห็นได้ว่า งานศึกษาของอัมพรให้ความสนใจกับการบริโภคสื่อข้ามพรมแดนมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของผู้คน เช่นเดียวกับงานศึกษาของผู้วิจัยที่ให้ความสนใจในประเด็นสื่อภาพยนตร์คอมบี้ในยุคสมัยใหม่ โดยคอมบี้ถูกนำเข้ามาปรับใหม่ ปะติดปะต่อเข้ากับวัฒนธรรมเรา เพื่อให้สามารถรับใช้ความคิด ค่านิยมและเกิดความหมายที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคมผ่านการบริโภคสื่อภาพยนตร์ที่ถูกนำเข้าและสร้างขึ้นเองในวัฒนธรรม ซึ่งรูปแบบความสนใจที่เน้นวัฒนธรรมร่วมสมัย มีจุดเน้นในเรื่องวิถีชีวิตและสภาพสังคมเช่นนี้ถูกจัดวางอยู่ในแนวทางการศึกษาทางวัฒนธรรมศึกษา (เกษม เพ็ญภินันท์, 2550)

เมื่อคอมบี้ถูกนำเข้ามาสู่คนในวัฒนธรรมจะสามารถทำความเข้าใจมันได้ด้วยการถอดรหัส ซึ่งขั้นตอนในการถอดรหัสเพื่อเข้าใจความหมายมี 3 ขั้นตอนดังภาพที่ 2.4 ในขั้นแรกคอมบี้เป็นสารที่ผู้ผลิตเลือกที่จะนำเสนอผ่านสื่อภาพยนตร์ โดยได้สวมใส่รหัสบางอย่างเข้าไปในคอมบี้ เมื่อผู้รับสารถอดรหัสความหมายที่ต้องการจะสื่อมา อาจไม่ได้เป็นการเข้าใจความหมายที่ผู้ผลิตต้องการจะสื่อทั้งหมดเสียทีเดียว หากแต่เป็นการอ่านความหมายประกอบกับการสร้างความหมายใหม่ขึ้นมาแต่ยังคงความเข้าใจหลักบางอย่างเอาไว้ เช่น คอมบี้เป็นสิ่งที่ไร้วิญญาณ เป็นสิ่งอื่น หรือลักษณะแบบใดที่เรียกว่าเป็นคอมบี้ได้ โดยความหมายเหล่านี้เกิดจากการสร้างชุดความหมายร่วมกันในวัฒนธรรม ทำให้ภาพของคอมบี้เหล่านั้นมีศักยภาพที่จะสื่อความหมายได้อย่างหลากหลาย (Polysemy) หรือกล่าวคือ คอมบี้อาจผูกโยงอยู่กับความหมายชุดหนึ่งอย่างหลวมๆ ทำให้ผู้อ่านสามารถเลือกความหมายบางตัวและมองข้ามบางตัวไปได้ (ประชา สุวิธานนท์, 2538) ซึ่งการเลือกความหมายที่โดดเด่นนั้นแปรผันไปกับจุดอ้างอิงตามบริบทสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละช่วงเวลา



ภาพที่ 2.4 แบบจำลอง “การเข้ารหัส/ถอดรหัส”

จาก ผู้วิจัย เรียบเรียงจาก สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อการศึกษา (น. 681). โดย กาญจนา แก้วเทพ, 2551, กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

2.3 งานศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ที่ผ่านมาผู้วิจัยได้พยายามค้นหางานศึกษาซึ่งเกี่ยวข้องกับการศึกษาขอมบี้ในสังคมไทย และพบว่า งานศึกษาในแนวทางนี้แทบจะไม่มีปรากฏในประเทศไทย ดังนั้นผู้วิจัยจึงค้นหางานวิจัยทั้งไทยและต่างประเทศที่จะสามารถเป็นกรอบแนวทางในการศึกษาได้ ซึ่งควรจะเป็นงานศึกษาที่มีหน่วยวิเคราะห์ที่คล้ายคลึงกัน นั่นคือ สื่อภาพยนตร์ และจากการทบทวนวรรณกรรมต่างๆ ทำให้เห็นจุดร่วมที่น่าสนใจว่า สิ่งที่ผู้ศึกษามักจะมองหา คือ สัญลักษณ์ การตีความ การต่อรองความหมาย และการประกอบสร้างความหมายใหม่ ซึ่งความหมายที่ถูกต่อรองและประกอบสร้างมานั้นก็จะนำไปสู่ความเข้าใจหรืออธิบายปรากฏการณ์เรื่องใดเรื่องหนึ่ง ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้แบ่งกลุ่มแนวการมองสัญลักษณ์จากสื่อออกเป็น 2 กลุ่ม กล่าวคือ กลุ่มแรกเน้นความสัมพันธ์ที่อยู่นอกตัวบท อาทิ ความสัมพันธ์ระหว่างภูมิหลังทางสังคมกับการถอดรหัสทางวัฒนธรรม งานอีกกลุ่มหนึ่งเป็นการ “อ่านสัญลักษณ์ในภาพยนตร์” เพื่อทำความเข้าใจความเป็นภาพแทนของสัญลักษณ์เหล่านั้น

งานในกลุ่มแรกที่มีผู้วิจัยได้พิจารณาบททวนวรรณกรรมมานั้น เป็นงานศึกษาทางมานุษยวิทยา เรื่อง นางนาก: การต่อรองความหมายในภาพยนตร์ยอดเยี่ยม โดย พรรณราย โอสถาภิรัตน์ (2543) ซึ่งได้ใช้ภาพยนตร์เป็นหน่วยในการวิเคราะห์และสะท้อนให้เห็นถึงการนิยามความหมายต่อตัวละคร ตัวบท ที่มักจะถูกละเลยในการศึกษา อีกทั้งยังชี้ให้เห็นว่าภาพยนตร์อาจเป็นพื้นที่ในการต่อรองความหมายระหว่างคนที่มีความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดยสะท้อนผ่านการให้คุณค่ากับความหมายในชีวิตประจำวันของผู้คนแสดงออก อีกทั้งยังสะท้อนและตอบคำถามความเป็นชนชั้นนำของคนบางกลุ่มอีกด้วย งานศึกษาชิ้นนี้ได้เลือกกรณีศึกษาคือภาพยนตร์นางนาก (2542) ของนนทรี นิมิบุตร ซึ่งสามารถสร้างรายได้จากการฉายภาพยนตร์ได้อย่างมากมาย สิ่งที่พรรณรายสนใจในภาพยนตร์เรื่องนี้คือ เรื่องของการต่อรองความหมาย ซึ่งเกิดจากการรับรู้และตีความจากความเข้าใจหลายชุด กล่าวคือ ทั้งจากผู้ชมและผู้สร้าง ซึ่งประเด็นสำคัญที่พรรณรายได้เล็งเห็นและหยิบยกขึ้นมาศึกษานี้ เป็นประเด็นที่ถูกละเลยจากงานศึกษาทางภาพยนตร์ในสังคมไทย ที่เดิมต่างก็พยายามพูดตอบย้ำ สนับสนุนผลจากการศึกษาเดิมๆ ว่าภาพยนตร์ได้สะท้อนสังคมอย่างไร พรรณรายได้อาศัยโน้ตส์เรื่องการปฏิบัติ (Practice) ของปัจเจกผู้กระทำตามแนวทางของปีแอร์ บูร์ดิเยอ เพื่อที่จะแสดงให้เห็นว่า การต่อรองระหว่างคนกลุ่มต่างๆ อาจจะมาจากกลุ่มที่มีภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย แนวทางของบูร์ดิเยอนั้นชี้ให้เห็นวัฒนธรรมการบริโภคของคนต่างกลุ่ม ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นผลผลิตของชุดความสัมพันธ์เชิงอำนาจ งานศึกษาชิ้นนี้จึงมีกลิ่นอายของแนวการศึกษาทางวัฒนธรรม (Cultural Studies) เนื่องจากไม่ได้เพียงชี้ให้เห็นการตีความตัวบทซึ่งสะท้อนสังคมวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังให้ความสนใจผู้รับชมในฐานะของผู้กระทำทางวัฒนธรรม อีกทั้งยังให้ความสนใจในเรื่องของความสามารถทางวัฒนธรรมอันเป็นผลมาจากต้นทุนทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของคนแต่ละกลุ่ม ซึ่งทำให้ตัวผู้สร้างและผู้รับชมภาพยนตร์นางนากได้ก่อรูปความหมายและเรื่องเล่าทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับนางนากที่แตกต่างกัน

ผลจากการศึกษาชี้ให้เห็นว่า การสร้างและตีความถึงนางนากในตัวบทภาพยนตร์จึงมิได้มีความราบเรียบ หากแต่เต็มไปด้วยความขัดแย้งของกลุ่มคนที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการสร้างผลงาน กล่าวคือ ผู้ให้ทุนสนับสนุนก็มีความคาดหวังชุดหนึ่ง ผู้กำกับเองก็มีความคาดหวังอีกชุดหนึ่ง แต่ทั้งนี้ทั้งสองกลุ่มก็ต้องคำนึงถึงความนิยมของผู้ชมในการที่จะสร้างภาพยนตร์ออกมา อย่างไรก็ดี แม้ว่าผู้กำกับหรือผู้ให้ทุนจะคำนึงถึงความนิยมของผู้รับชมที่มีต่อภาพยนตร์นางนากมากเพียงใด ความนิยมและการให้คุณค่า ตีความถึงนางนากก็มีความแตกต่างหลากหลายไปตามภูมิหลังทางวัฒนธรรมของคนแต่ละกลุ่ม (พรรณราย โอสถาภิรัตน์, 2543)

งานศึกษาข้างต้นมีความน่าสนใจอย่างมากในการใช้สื่อภาพยนตร์ยอดเยี่ยมในกระแสวัฒนธรรมมวลชนมาเป็นหน่วยในการวิเคราะห์ อีกทั้งยังมองภาพยนตร์ในฐานะของพื้นที่แห่งการ

ต่อรองและก่อรูปเรื่องเล่าภาพยนตร์จากชุดของการกระทำทางวัฒนธรรมที่แตกต่างหลากหลายของคนหลายกลุ่ม ซึ่งเป็นที่น่าสังเกตว่ามิติโครงสร้างสังคมนั้นมีความสัมพันธ์อย่างมากต่อความเข้าใจและตีความต่อสื่อต่างๆ

ส่วนงานในกลุ่มที่สองนั้น ผู้วิจัยได้พิจารณาถึงงานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับการทำความเข้าใจสัญญาณที่อ่านผ่านภาพยนตร์ ซึ่งงานศึกษาจากต่างประเทศชิ้นหนึ่งได้ให้กรอบแนวทางการศึกษาที่เป็นประโยชน์ในการพิจารณาภาพแทนซอมบี้ในสื่อต่างๆ ของไทย โดยงานศึกษานี้เป็นของ Elizabeth Neil เรื่อง *The Signification of the Zombie: From 1930s American Film to the post-9/11 Rise and beyond* (2015) ซึ่งกล่าวถึง สัญญาณของซอมบี้ในภาพยนตร์อเมริกัน ที่อ้างอิงถึงบทความหนึ่งชื่อ “The Zombie as Barometer of Social Anxiety” เขียนโดย Peter Dendle ซึ่ง Dendle ได้ชี้ให้เห็นว่า ปีศาจซอมบี้ที่ปรากฏตัวไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ทีวี วิดีโอเกม หรือสื่อต่างๆ ได้สะท้อนสิ่งที่เรียกว่า “ความวิตกกังวลทางวัฒนธรรมของคนอเมริกัน” ที่กำลังเผชิญอยู่ในขณะนี้ แต่ที่น่าสนใจคือซอมบี้อาจจะไม่ใช่เพียงตัวสะท้อนความตึงเครียดทั้งทางสังคม เศรษฐกิจและการเมืองของคนในสังคมอเมริกันเท่านั้น Neil พยายามชี้ให้เห็นว่าสิ่งที่ Dendle ได้ทำคือการใช้คำว่า “Barometer” ในการอธิบายผ่านซอมบี้ โดยคำนี้แสดงให้เห็นถึงความคิดของ Dendle ที่ได้ประยุกต์เอาแนวทางของ สัญญะวิทยา (Semiology) และวาทกรรม (Discourse) มาใช้ในการวิเคราะห์ ซึ่งเป็นอีกก้าวที่เคลื่อนออกมาจากแนวทางการอธิบายแบบเดิม เพื่อที่จะชี้ให้เห็นว่า ซอมบี้ในฐานะสัญญาณมีการปรับแปลงความหมายไปตามจุดอ้างอิงที่เปลี่ยนแปลงไป และในแต่ละยุค ซอมบี้ในฐานะมาตรวัดความวิตกกังวลทางสังคมได้เปลี่ยนไปจากซอมบี้ในภาพยนตร์ยุคเก่า (1930-1990) และมีการเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยจนถึงปัจจุบัน

Neil ให้ความสนใจและตั้งข้อสังเกตว่า ภาพปรากฏของซอมบี้อาจจะยังคงเป็นเช่นเดิมในภาพยนตร์ แต่ความหมายของซอมบี้มีการเคลื่อนไปตามบริบททางประวัติศาสตร์ซึ่งอิงแอบกับอำนาจและอารมณ์ร่วมของยุคสมัย ณ ช่วงเวลาต่างๆ ซึ่งทำให้นัยยะของซอมบี้มีมากกว่าที่ตัวมันสะท้อนออกมา มันเป็นการรื้อและสร้างนิยามของสิ่งที่สร้างต่างๆ มากมาย ทำให้ซอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์และวรรณกรรมต่างๆ มีคุณูปการในการอธิบายและทำความเข้าใจการเมือง และสังคม Neil ได้ใช้แนวคิดเรื่องวาทกรรม (Discourse) ของ Foucault และ มายาคติ (Myth) ของ Roland Barthes ในการวิเคราะห์ และพบว่า ภาพยนตร์ซอมบี้ในยุคสมัยต่างๆ สะท้อนสัญญาณและความหมายซึ่งมีลักษณะของการเปลี่ยนผ่านและเคลื่อนไปตามบริบทที่รายล้อมทั้งในเชิงความรู้ การรับรู้ ปฏิบัติการและสถาบันทางสังคมที่รองรับจนก่อตัวขึ้นเป็นความหมายใหม่ของซอมบี้ขึ้นมาในช่วงเวลาหนึ่งๆ (Neil, 2015)

งานศึกษาข้างต้นเป็นกรอบแนวทางในการพิจารณาขอมบี้ในสังคมไทยได้เป็นอย่างดี ซึ่งทำให้ผู้วิจัยต้องให้ความสนใจพิจารณาบริบทแวดล้อมทั้งทางสังคม การเมืองในแต่ละยุคสมัยของไทย โดยมียงานศึกษาหนึ่งที่ได้ให้แง่คิดเกี่ยวกับบริบทแวดล้อมภาพยนตร์ตระกูลสยองขวัญ หรือตระกูลผีของไทย คืองานศึกษาของกำจร หลุยยะพงศ์และสมสุข หินวิมาน ซึ่งได้ศึกษาภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ.2520-2547) กรณีศึกษาตระกูลหนังผี หนังรัก และหนังหลังยุคสมัยใหม่ (2551) แม้ว่างานชิ้นนี้จะไม่ใช่งานชิ้นแรกที่ทำการศึกษาเรื่องภาพยนตร์ แต่ก็ให้ภาพรวมเกี่ยวกับการมองภาพยนตร์ไทยในฐานะหน่วยของการศึกษาและเป็นแนวทางสำคัญในการทำความเข้าใจบริบทสังคมวัฒนธรรมกับภาพยนตร์ไทย โดยงานวิจัยชิ้นนี้สนใจถึงพัฒนาการของภาพยนตร์ไทยในมิติความเป็นอุตสาหกรรมว่ามีลักษณะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไรในช่วงทศวรรษที่ 2520-2540 อีกทั้งภาพยนตร์มีการประกอบสร้าง ผลิตซ้ำโลกทัศน์ทางสังคม รวมถึงปฏิบัติการเชิงสุนทรียะอย่างไรในหนังไทยตระกูลต่างๆ งานศึกษาชิ้นนี้ใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา/ ตัวบท (textual analysis) โดยจะดูเนื้อหาของภาพยนตร์ควบคู่กับบริบทสังคม ซึ่งอาศัยแนวคิดการวิเคราะห์ที่สนใจสุนทรียะต่างๆ ทั้งมิติองค์ประกอบภายใน การเล่าเรื่อง รวมถึงเทคนิคต่างๆ อีกทั้งยังสนใจถึงอุดมการณ์ในภาพยนตร์ ซึ่งชี้ให้เห็นมิติทางสังคม คุณค่า ความคิด ค่านิยมในภาพยนตร์ที่แล้วแต่เป็นสิ่งที่สร้างอีกด้วย ส่วนการศึกษาเอกสาร (document analysis) เป็นการทบทวนให้เห็นถึงบริบทต่างๆ และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในช่วงปี พ.ศ. 2520-2540

ความน่าสนใจของงานวิจัยชิ้นนี้อาจไม่ได้อยู่ที่ผลของการศึกษาโดยตรง แต่เป็นการที่ทำให้เราเห็นว่า อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศไทยเราก็ได้รับอิทธิพลจากบริบทสังคมการเมือง ชนชั้นที่เสพสื่อภาพยนตร์ เทคโนโลยีและความเจริญเติบโตของวงการภาพยนตร์ไทย หรือแม้แต่การรับเอาแนวคิดภาพยนตร์แบบตะวันตกเข้ามา ซึ่งก็ได้เปลี่ยนแปลงโครงสร้างและเนื้อหาในการเล่าเรื่องเพื่อตอบโจทย์ผู้ชมภาพยนตร์โดยเฉพาะกลุ่มของชนชั้นกลางที่มีอำนาจในการสร้างและดำรงค่านิยมความหมายต่อการมองโลกไว้ในภาพยนตร์ ซึ่งสอดคล้องกับมาตรฐานภาพยนตร์ต่างประเทศที่รับเอาแนวคิดและอุดมการณ์บางอย่างเข้ามา (กำจร หลุยยะพงศ์และสมสุข หินวิมาน, 2551) ผู้วิจัยมองว่าขอมบี้ก็เป็นแนวคิดที่ถูกนำเข้ามาผ่านภาพยนตร์ตะวันตก ขอมบี้ที่ถูกนำเข้ามามีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างเนื้อหาการเล่าเรื่องให้สอดคล้องกับค่านิยมบางอย่างในสังคม เช่น ความรักชาติ และความคิดแบบอนุรักษนิยม ดังปรากฏในหนังสือเรื่องผีห้าร้อยโกสินทร์ และภาพยนตร์เรื่องผีห้าร้อยยาที่เล่าถึงขอมบี้ในบริบททางประวัติศาสตร์ช่วงหนึ่งของไทย แต่ก็ยังคงไว้ซึ่งลักษณะความเป็นขอมบี้บางอย่างเหมือนตะวันตก เป็นต้น นอกจากนั้นแล้วยังมีข้อสังเกตบางประการที่ผู้วิจัยพบเห็นในภาพยนตร์แนวขอมบี้ของไทย นั่นคือ การเปลี่ยนแปลงของการเล่าเรื่องที่จากสมัยก่อนจะให้ ศาสนาเป็นผู้เข้ามาจัดระเบียบและสร้างความสงบเรียบร้อยให้เกิดขึ้นหลังจากเหตุการณ์โศกนาฏภัยในภาพยนตร์ แต่ภาพยนตร์

ในแนวซอมบี้ให้ภาพที่ต่างออกไป กล่าวคือ ศาสนาอาจมิใช่พลังที่มีอำนาจในการควบคุมและสร้างความสงบเรียบร้อยได้ดังเช่นเดิม ซึ่งข้อสังเกตที่เกิดขึ้นนี้ทำให้เห็นถึงแง่มุมที่เป็นคุณค่าและความเชื่อที่ถูกสะท้อนและสอดแทรกผ่านภาพยนตร์

งานศึกษาทั้งสองกลุ่มนี้ได้ให้แนวทางสำคัญในการวิเคราะห์ศึกษาในประเด็นซอมบี้ในสังคมไทย ทำให้ผู้วิจัยเห็นถึงแนวทางและความเป็นไปได้ในการศึกษามากขึ้น อีกทั้งให้ข้อควรพิจารณาที่น่าสนใจเกี่ยวกับการศึกษาสื่อภาพยนตร์ภายใต้บริบทสังคมวัฒนธรรมแบบไทย ที่อาจทำให้เป็นที่ยอมรับและซอมบี้ในสังคมไทยที่มีความเฉพาะตัว แม้ว่าจะไม่ได้มีรากกำเนิดจากวัฒนธรรมของไทยก็ตาม

2.4 กรอบในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้อาศัยกรอบในการพิจารณาสื่อต่างๆ เพื่อประกอบการวิเคราะห์และสะท้อนให้เห็นลักษณะสำคัญของซอมบี้ไทย สังคมไทย และการเมืองไทย ดังนี้



ภาพที่ 2.5 กรอบในการวิจัย
จาก ผู้วิจัย

จากภาพข้างต้นจะเห็นได้ว่าซอมบี้ในฐานะของสัญญาณ ซึ่งเป็นหน่วยที่ต้องการวิเคราะห์ศึกษามีองค์ประกอบต่างๆ ทั้งในส่วนที่เป็นแก่นของซอมบี้ที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมซอมบี้ในตะวันตก ทำให้พบจุดร่วมที่สำคัญนั่นคือ ซอมบี้เป็นร่างที่ไร้วิญญาณและเป็นภาพแทนของ “ความเป็นอื่น” ในสังคม

เพื่อที่จะตอบโจทย์วิจัยให้ได้ว่า ซอมบี้ไทยมีลักษณะอย่างไร ผู้วิจัยจึงได้กำหนดลักษณะต่างๆ ของซอมบี้เพื่อนำมาพิจารณา เช่น รูปลักษณ์ของซอมบี้ นิยาย หน้าที่ การจัดการซอมบี้ และใครที่ถูกมองว่าเป็นซอมบี้ การพิจารณาในขั้นนี้จะทำให้ทราบได้ถึงความเป็นซอมบี้ไทยซึ่งสะท้อนจากสื่อภาพยนตร์ในแต่ละยุคสมัยที่ถูกแวดล้อมด้วยบริบททางสังคม วัฒนธรรม การเมืองและเศรษฐกิจของประเทศไทยที่แตกต่างกัน



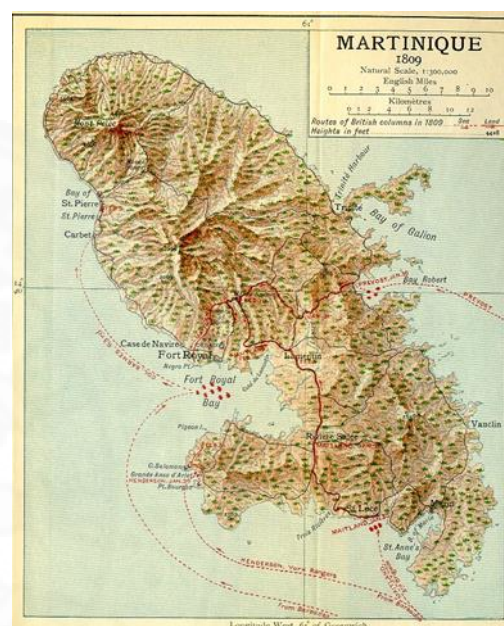
บทที่ 3

ก้าว: มาทำอะไร

3.1 ซอมบี้แคริเบียน: ตำนานเรื่องเล่า

จากหนังสือ *Zombies: A cultural history* ของ Roger Luckhurst ได้บอกเล่าให้ฟังถึงเรื่องราวของซอมบี้ที่คล้ายจะเริ่มต้นขึ้นเมื่อ Lafcadio Hearn ผู้ที่มีความสนใจในการศึกษาตำนานเรื่องแปลก เรื่องเหนือธรรมชาติในท้องถิ่นต่างๆ เขียนบันทึกบอกเล่าเรื่องราวการเดินทางในเกาะแห่งหนึ่งแถบทะเลแคริเบียน

Hearn ใช้เวลา 2 ปี ตั้งแต่ ค.ศ. 1887 หลบหนีความวุ่นวายและความเจริญในนิวยอร์กไปอยู่ที่ เกาะมาร์ตินิก (Martinique)¹ ซึ่งตั้งอยู่ระหว่างทะเลแคริเบียนและมหาสมุทรแอตแลนติกเหนือ เกาะแห่งนี้มีความน่าสนใจและดึงดูดให้เขารู้สึกถึงเรื่องราว ตำนาน เรื่องเหนือธรรมชาติ ซึ่งเขามองว่ามันช่างงดงามอย่างน่าประหลาดใจ เขาเริ่มต้นการเขียนหนังสือด้วยการเข้าไปสัมภาษณ์พูดคุยกับผู้คนเกี่ยวกับเรื่องผีๆ ในท้องถิ่น ขณะที่เขาสนทนากับ Adou ลูกสาวเจ้าของบ้านอยู่นั้น เขาเกิดสะดุดและสนใจในคำว่า “Zombi” เพราะเขาไม่สามารถแปลหรือเข้าใจความหมายของคำนี้ได้เลย เขาจึงได้ถาม Adou ซึ่งเกิดเป็นบทสนทนาบางช่วงบางตอนที่เกี่ยวกับ Zombi ขึ้นดังนี้



ภาพที่ 3.1 แผนที่แสดงที่ตั้งเกาะ Martinique

จาก *Index of images military maps miscellaneous*, โดย Robert Burnham, 2013.

¹ มาร์ตินิก (Martinique) เป็นหมู่เกาะที่รู้จักกันในฉายา เกาะแห่งดอกไม้ เกาะแห่งนี้ถูกค้นพบโดยคริสโตเฟอร์โคลัมบัสในปี ค.ศ. 1502 จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1640 ได้เป็นฐานการผลิตน้ำตาลจากอ้อยเพื่อส่งออกไปยังยุโรป ซึ่งเป็นบทบาทสำคัญทางประวัติศาสตร์ของเกาะแห่งนี้ และในปัจจุบัน เกาะแห่งนี้เป็นแหล่งเพาะปลูกพืชไร่ที่ใหญ่เป็นอันดับสองเนื่องด้วยความปลอดภัยของแร่ธาตุจากภูเขาไฟ Mount Pelée และ the Carbet Mountains ที่ตั้งตระหง่านทางตอนเหนือของเกาะ

‘Adou, ผมถาม, ‘อะไรคือ Zombi’ รอยยิ้ม กับฟันสีขาวปรากฏบน ใบหน้าของ Adou และจางหายไปโดยทันที เธอตอบมาว่า จริงๆ แล้วเธอไม่เคย พบเจอ Zombi และเธอไม่ต้องการจะพบเจอมันแม้แต่ตัวเดียวเลยด้วย’

‘แต่, Adou, เด็กน้อย, ผมไม่ได้ถามว่าคุณเคยเห็นมันไหม ผมขอเพียงให้ คุณบอกผมว่า มันเป็นอย่างไร?’

Adou มีทีท่ากระอักกระอ่วนใจเล็กน้อย ก่อนจะตอบว่า

‘อ่า! มันเป็นบางสิ่งที่ทำให้เกิดความผิดปกติในยามค่ำคืน’ ซึ่งนี่ก็เป็น คำอธิบายที่ยังไม่น่าประทับใจเท่าใดนัก ‘มันใช้สิ่งผีสง คนที่ตายแล้วหรือเปล่า Adou’ ‘ใช่บางคนก็กลับมาใหม่’

‘ไม่ใช่หรือ? ...แล้วอย่างนั้น อะไรคือสิ่งที่คุณบอกผมในคืนก่อน ว่าคุณ กลัวเมื่อต้องเดินผ่านสุสานตอนคุณไปทำธุระล่ะ?’

‘ฉันบอกว่า, “ฉันไม่อยากเดินผ่านไปแถวสุสาน เพราะว่ามันมีคนตาย คนตายจะปิดทางเอาไว้ จนฉันไม่สามารถหาทางกลับมาได้”’

‘แล้วคุณเชื่อหรือ Adou?’ คำตอบคือ “ใช่”

นั่นคือสิ่งที่พวกเขาตอบมา

‘แล้ว...พวกคนตายคือ Zombi หรือเปล่า Adou?’

‘ไม่ใช่; moun-mò¹ ไม่ใช่ Zombi พวก Zombi ไปได้ทุกที่ พวกคนตาย ยังคงอยู่ในหลุมศพ ยกเว้นในราตรีแห่งวิญญาณ (the Night of All Souls) เมื่อ ค่ำคืนนั้นมาถึง พวกมันก็จะไปยังบ้านของผู้คนทุกหนแห่งได้’

‘Adou, ถ้าคุณปิดประตูหน้าต่าง ทุกอย่างถูกป้องกันเอาไว้ คุณยังจะเห็น ผู้หญิงสูงลิบลิ่วในท้องตอกลางดึกอย่างนั้นหรือ?’

¹ moun-mò เป็นภาษาของชาวเฮติ (Haitian Creole) moun แปลว่า Man; คน ส่วน mò แปลว่า Death; ตาย สามารถดูข้อมูล เพิ่มเติมได้ที่ <http://www.jewsforshalom.org/Creole-EnglishWordlist.html>

‘ทำไมจะไม่ได้ล่ะ, ไซ่ นั่นต้องเป็น Zombi แน่ๆ เลย ตอนกลางคืนที่ มักจะมีเสียงแปลกๆ ที่ไม่มีใครรู้ว่าเป็นเสียงอะไร เป็นฝีมือของ Zombi นั่นเอง หรือถ้าฉันเห็นสุนัขตัวสูงใหญ่เข้ามาในบ้านตอนกลางคืน [เธอทำมือสูงประมาณ ขนาดสุนัขสูงจากพื้นประมาณห้าฟุต] ฉันจะตะโกนดังๆ ว่า Mi Zombi!’

การแลกเปลี่ยนเพื่อทำความเข้าใจความหมาย Zombi ที่เกิดขึ้นทำให้ เห็นการไหลไปมาของความหมายในคำว่า Zombi จากคำนามที่มีความหมาย อย่างหนึ่ง กระโดดกระเด็นไปเป็นคำนามอีกคำที่มีความหมายอย่างอื่น ทำให้ไม่ สามารถเข้าใจความหมายของคำนี้ได้เลย Hearn จึงหันไปหาคำตอบที่จะสร้าง ความกระจ่างจากแม่ของ Adou (Hearn, 1938, p. 326-327)

แม้ Hearn จะพยายามทำความเข้าใจความหมายของคำว่า Zombi แต่เขาก็กลับพบว่าคำนี้ ช่างเป็นปริศนายิ่งนัก Hearn พบว่ามีคำอธิบายเก่าแก่ของ Thérèza ซึ่งอธิบายในทำนองที่ว่า Zombi เป็นวลีที่ไม่มีความหมายที่แน่นอนตายตัว มันคลุมเครือเช่นเดียวกับความกลัวที่คนเราแสดงออกเมื่อ กล่าถึงมัน เรากลัวผี หรือ เรากลัวความมืด ซึ่งทำให้คำนี้มีความหมายแปลกเป็นพิเศษ.... “หากคุณ ผ่านไปยังถนนเส้นหนึ่งในเวลากลางคืน และคุณเห็นดวงไฟขนาดใหญ่ นั่นเป็นฝีมือของ Zombi หรือ หากคุณพบม้าที่มีเพียงสามขาเดินผ่านคุณไป นั่นแหละคือ Zombi” จนถึงที่สุดแล้ว Hearn ก็ยังรู้สึก ว่าคำที่มีความพิเศษนี้คลุมเครือเหลือเกิน ซึ่งทำให้เขารู้สึกสับสนอย่างมาก โดยเขาได้อธิบายเอาไว้ว่า

Zombi คำที่มีความคลุมเครือเต็มไปด้วยความลึกลับแม้แต่คนที่สร้างมันขึ้นมาก็ด้วยเช่นกัน ซึ่งไม่ว่าจะมีผู้ใดอธิบายถึงความหมายของคำนี้ มันก็ไม่เคยชัดเจนเลยสักครั้ง ความเป็นไปได้ที่พอจะ นิยามมันก็คือ คำนี้ดูเหมือนจะแสดงความหมายที่เกี่ยวกับความมืด ความชั่วร้าย เรื่องจินตนาการถึง คนเชื่อชาติอื่น จากพื้นที่อื่น เป็นเรื่องที่ไม่มีการเอ่ยถึง Zombi เป็นรูปแบบหนึ่งของความเชื่อที่ คล้ายคลึงกับความเชื่อในเรื่องผีसांगที่มีอยู่มากมายในกลุ่มชนดั้งเดิม เป็นรูปแบบของฝันร้ายซึ่งเปลี่ยน จากคนธรรมดาให้กลายเป็นสิ่งชั่วร้าย Zombi อำพรางมาภายใต้หน้ากากของเพื่อนเดินทาง มิตร สหายเก่า หรือแม้แต่ในรูปของสัตว์ เป็นผลให้เกิดความหวาดกลัว สิ่งต่างๆ ซึ่งพบเห็นหลังจากความ มืดปรากฏขึ้น โดยเฉพาะบนถนนหนทางที่แสนเปลี่ยว ผู้คนจึงได้พบเจอกับเรื่องแปลกๆ (Hearn, 1938, p.489)

Lafcadio Hearn เป็นคนแรกๆ ที่ได้บุกเบิกการแปลคำระหว่างภาษาอื่นๆ กับภาษาอังกฤษ ดังเช่น คำว่า Tsunami (สึนามิ) และหากว่า Hearn เป็นนักเดินทางคนแรกที่ได้กล่าวถึง Zombi ใน บันทึกร่องเล่าการเดินทางของเขา เขาควรจะให้คำนิยามถึง Zombi เอาไว้ แต่กลับไม่ได้ทำเช่นนั้น

เพราะเขามองว่าคำพิเศษนี้มีความหมายที่กว้างมากเกินไป สำหรับเขาเองการจะนิยามว่ามันคืออะไร จึงทำได้ยากนัก (Luckhurst, 2015, p.22)

จากนั้นราวสี่สิบปี William Seabrook นักเขียนนิยายชาวอเมริกันได้บันทึกเรื่องราวการเดินทางไปยังเฮติ เขาไปที่ Port-au-Prince พร้อมกับผู้ติดตามหนึ่งคน เพื่อเขียนบันทึกเรื่องราวการเดินทางลงในหนังสือ *The magic Island* (ดังภาพที่ 3.2) งานเขียนชิ้นนี้เป็นความพยายามที่จะเข้าถึงความลับของพิธีกรรมวูดู ซึ่งเขามองว่าพิธีกรรมเหล่านี้มีนัยยะบางอย่างที่สะท้อนให้เห็นความเชื่ออื่นๆ ที่นอกเหนือไปจากศาสนาคริสต์ (คล้ายกับเป็นการลดทอนความเชื่อทางศาสนาคริสต์ให้เป็นเพียงตำนานเรื่องเล่ารูปแบบหนึ่ง)

Seabrook มองว่า สิ่งที่อยู่เบื้องหลังพิธีกรรมวูดูคือ “มนตร์ดำ” ซึ่งเป็นสิ่งที่ยากต่อการเข้าถึง และนั่นเป็นสาเหตุสำคัญที่ทำให้คนตายลุกขึ้นมาเดินได้ บทหนึ่งในหนังสือนิยาย *The magic Island* ของเขามีชื่อว่า “Dead Men Working in the Cane Fields” (ดังภาพ 3) ได้สร้างความน่าตื่นตาตื่นใจปนเปไปกับความสับสนและงุนงงเกี่ยวกับการลุกขึ้นมาเดินของคนที่ยาไปแล้ว ทำให้มีผู้ที่สนใจศึกษาความเป็นไปได้ของคนตายที่ถูกปลุกขึ้นมาทำงานทั้งในเชิงไสยศาสตร์และวิทยาศาสตร์ Seabrook จึงให้คำอธิบายถึงขอมบ๊อย่างกระชับ เพื่อไม่ให้เกิดความสับสน คลุมเครือเหมือนดังที่ Hearn ได้เผชิญกับสภาวะที่คำอธิบายถึงขอมบ๊กระโดดกระเด็นไปมา โดยเขาได้กล่าวในทำนองที่ว่า “ขอมบ๊ คำที่ผู้คนเรียกกัน มันคือ ศพมนุษย์ที่ปราศจากวิญญาณ ไร้ชีวิต แต่ถูกทำให้ฟื้นขึ้นมาคล้ายกับมีชีวิตด้วยเวทย์มนตร์คาถา พวกมันคือคนตายที่ถูกทำให้เดิน เคลื่อนไหวและกระทำการต่างๆ เหมือนเมื่อครั้งมีชีวิต ผู้ที่สามารถปลุกขอมบ๊ขึ้นมาได้ จะต้องมีพลังอำนาจและเวทย์มนตร์คาถา การสร้างขอมบ๊จะต้องใช้ศพที่เพิ่งถูกฝังใหม่ๆ ศพจะถูกขุดขึ้นมาก่อนเพื่อทำพิธีกรรมก่อนที่จะเนา มีการกระตุ้นด้วยกระแสไฟฟ้าเพื่อให้ร่างกายศพสามารถกลับมาเคลื่อนไหวได้อีกครั้ง เมื่อศพเหล่านี้ฟื้นคืน พวกมันจะถูกนำไปเป็นทาสรับใช้ทำงานในไร่อย่างหนัก และถูกเขียนตัวอย่างทารุณหากมีที่ทำอ่อนล้าในการทำงาน” (Luckhurst, 2015, p.30)

Seabrook สนใจว่าสภาวะของขอมบ๊ที่คล้ายกับการตายนั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร ความเชื่อในท้องถิ่นนำเขาไปสู่สารชนิดหนึ่ง นั่นคือ “เกลือ” ที่กินเข้าไปแล้วจะทำให้ผู้นั้นเกิดภาวะโคม่าจนเสียชีวิตก่อนที่จะถูกปลุกขึ้นมาโดยผู้ที่ควบคุม สอดคล้องกับประมวลกฎหมายอาญาท้องถิ่นที่มีเนื้อหาสาระแปลกประหลาด ซึ่งได้ระบุเกี่ยวกับกรณีที่จะถูกพิจารณาเป็นการฆาตกรรม หากผู้ว่าจ้างพยายามจะทำให้ทาส หรือลูกจ้างมีอาการโคม่าคล้ายเสียชีวิต (เพื่อหวังนำมาเป็นทาสรับใช้) (Luckhurst, 2015, p.30)

หลังจากเรื่องราวเหล่านี้ถูกบอกเล่าออกไปและเป็นที่รู้จักมากขึ้น ห้าสิบปีต่อมา Wade Davis ได้ทำการศึกษาถึงยาพิษชนิดหนึ่งซึ่งทำให้ปริศนาซอมบี้เฮติถูกเฉลยผ่านงานบทความวิชาการเรื่อง “The Ethnobiology of the Haitian Zombi” ในปี ค.ศ. 1983 ซึ่งได้เผยให้เห็นว่าพิษของปลาปักเป้า สามารถทำให้เกิดอาการโคม่าจนนำไปสู่กระบวนการสร้างซอมบี้ได้

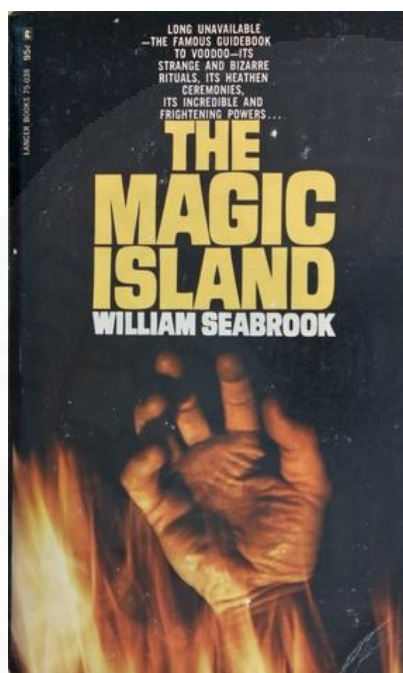
เรื่องราวของ Hearn และ Seabrook ชวนให้เราพิจารณาถึงมิติทางด้านภูมิรัฐศาสตร์ (Geo-Politics) เพื่อให้เห็นการแพร่กระจายความคิดและคำว่าซอมบี้ในแถบแคริบเบียน และบริเวณโดยรอบ แอตแลนติก ซึ่งพบว่าซอมบี้ในแต่ละที่นั้นมีความแตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับบริบทพื้นที่ในเชิงประวัติศาสตร์ ทำให้เกิดการเคลื่อนไปของความหมายดังที่ Hearn ได้เผชิญกับความยากลำบากในการทำความเข้าใจถึงคำว่า Zombi แต่เดิมนั้นทั้งเฮติและมาร์ตินิก ต่างก็เป็นเมืองที่เคยตกอยู่ภายใต้อาณานิคมของฝรั่งเศสตั้งแต่ปี ค.ศ. 1635 โดยเฉพาะอย่างที่เกาะมาร์ตินิกนั้น เป็นเมืองที่มีความสำคัญต่อการเกิดขึ้นของแนวคิดต่อต้านอาณานิคม ส่วนที่เฮติประชาชนพื้นเมืองถูกใช้งานเป็นทาสต้องเผชิญกับความทารุณโหดร้าย ซึ่งซอมบี้ได้ถูกนำมาใช้อุปมาอุปไมยภายใต้บริบทเช่นนี้

ในช่วงศตวรรษที่ 19-20 อเมริกาเข้าไปดำเนินธุรกิจเฮติ ซึ่งเป็นรูปแบบใหม่ของการล่าอาณานิคม โดยอเมริกาเข้าไปสร้างฐานการผลิต ส่งเสริมการลงทุน เป็นแหล่งเงินกู้ ทำให้มีชาวเฮติกู้เงินมากมายเพื่อลงทุนทำธุรกิจ แต่ในท้ายที่สุดก็ไม่สามารถจ่ายดอกเบี้ยและภาษีมากมายได้ ทำให้ต้องตกอยู่ในสภาวะมีหนี้สิน ต้องกลายมาเป็นแรงงานทาสรับใช้ให้กลุ่มทุนอเมริกัน จนเมื่อปี ค.ศ. 1922 เริ่มมีการเคลื่อนไหวเพื่อสิทธิความเป็นพลเมืองของคนผิวดำ เริ่มมีการปฏิบัติที่ได้แรงบันดาลใจมาจากการปฏิวัติฝรั่งเศสเพื่อปลดแอกการเป็นทาส ในปี ค.ศ. 1934 อเมริกาได้ถอนฐานการผลิตออกจากเฮติไป (Luckhurst, 2015, pp.26-36)

ซึ่งก่อนหน้าที่จะมีการถอนกำลังการผลิตออกจากเฮติไป Seabrook ก็ได้ตีพิมพ์เผยแพร่นวนิยายเรื่อง The magic Island (1929) เขาได้เปลี่ยนรูปแบบการเขียนสะกดคำจาก Zombi เป็น Zombie และนำซอมบี้ให้เป็นที่รู้จักในหมู่ชาวอเมริกัน ดังปรากฏคำกล่าวอ้างบางช่วงบางตอนของ Seabrook ดังนี้

ซอมบี้ เป็นคำคำหนึ่งของชาวแอฟริกัน ผมไม่ได้เป็นคันคืดคันค่านี่หรือ แม้แต่แนวคิดเกี่ยวกับซอมบี้ขึ้นมา แต่ผมได้นำคำและแนวคิดนี้มาจากเฮติ ให้ชาวอเมริกันได้รู้จักผ่านผลงานการตีพิมพ์สู่สาธารณะเป็นครั้งแรก จนกระทั่งตอนนี้ คำว่าซอมบี้ได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของภาษาอังกฤษอเมริกัน มันเป็นคำที่โด่งดัง ได้กลายมาเป็นชื่อบาร์และเครื่องดื่ม แนวคิดซอมบียังถูกนำไปใช้ทางการทหาร ใน

การแทนที่ทหารด้วยหุ่นยนต์ ที่มีความอดทนไม่ต้องกินอาหาร รอรับฟังคำสั่ง รวมไปถึงการสร้างสรรค์โครงเรื่องนวนิยายที่แทนที่แนวคิดซอมบี้เดิม (เกี่ยวกับคน ผิดคำ) ด้วยสาวผมบรอนด์ผิวขาว ซึ่งคำว่าซอมบี้ นั้นไม่เคยปรากฏในภาษาอังกฤษ มาก่อน จนกระทั่งผมได้เขียนนวนิยาย *The Magic Island* ขึ้น (Seabrook, *No Place to Hide: An Autobiography*, 1942, pp.280-281)



ภาพที่ 3.2 หนังสือนวนิยายเรื่อง *The magic Island* จาก *The Magic Island*, โดย Goodreads, 2011.



ภาพที่ 3.3 ซอมบี้ในนวนิยาย *The magic Island* จาก *The Magic Island*, โดย Seabrook, W., 1929, California: Blue Ribbon Books.

เมื่อเข้าสู่ยุคสมัยต่อมา ประเทศภายใต้อาณานิคมเริ่มก่อการปฏิวัติเพื่อประกาศอิสรภาพ แต่ก็ยังก้าวไม่พ้นรูปแบบของการตกเป็นอาณานิคมแบบใหม่ภายใต้ระบบทุนซึ่งสร้างทาสในรูปแบบแรงงานอุตสาหกรรม ในช่วงเวลานี้ คำอธิบายถึงซอมบี้จึงเคลื่อนไปสู่คำอธิบายที่มีความร่วมสมัย กลายเป็นคำอธิบายที่ดูเป็นวิทยาศาสตร์มากขึ้น (Luckhurst, 2015, pp.37-39) โดย Frantz Fanon ได้กล่าวถึงซอมบี้ในเชิงจิตวิทยาและการแพทย์ว่า “ซอมบี้เป็นภาวะที่เหมือนตายมากกว่ามีชีวิต ตกอยู่ในสภาพแข็งทื่อ ร่างกายเคลื่อนไปได้ด้วยการก้าวเท้าระยะสั้นๆ มีความตึงของเส้นประสาท ผู้ป่วยอยู่ระหว่างความเป็นและความตาย” (Fanon, 1963) อาจทำให้เข้าใจถึงภาพของซอมบี้ในช่วงเวลานี้ได้ว่า เป็นสถานะที่ไร้จิตใจ ไม่แตกต่างอะไรกับคนตาย Erna Brodber นักวิชาการที่มีความสนใจในเรื่องเล่าตำนานและไสยศาสตร์ได้กล่าวถึงการถูกทำให้เป็นซอมบี้หรือ Zombified ในนวนิยายเรื่อง Myal (1988) ซึ่งได้รับรางวัล The Caribbean and Canadian regional Commonwealth Writers' Prize ในปี 1989 ว่า

-.....เขาทำให้พวกนั้นไร้จิตใจ เขาทำ.....-

- ทำให้พวกนั้นเป็นซอมบี้ นั่นคือคำที่คุณต้องการจะพูด -

- ความหมาย -

- เอาความรู้ดั้งเดิมที่มีเกี่ยวกับธรรมชาติและโลกใบนี้ออกจากหัวพวกเขา ทำให้หัวพวกเขาว่างเปล่า ซอมบี้ ผีร้าย หรือคนตายจะสามารถรับคำสั่งจากบางคนเท่านั้น และพวกมันจะทำตามคำสั่งเหล่านั้นไป

- คุณเคยถูกทำให้เป็นซอมบี้ไหม? - ¹

(Brodber, 1988, p.107)

¹ ดัชนีฉบับ Erna Brodber, Myal (London, 1988), p. 107.

...He gives them no mind. He has...-

- Zombified them. That's the word you need. -

- Meaning -

- Taken their knowledge of their original and natural world away from them and left them empty shells - duppies, zombies, living dead capable only of receiving orders from someone else and carrying them out ...

- Have you been zombified?

ลักษณะดังที่ Fanon และ Erna ได้กล่าวถึงนั้นทำให้เห็นภาพสำคัญซึ่งแสดงการเคลื่อนไหวของคำอธิบายถึงซอมบี้ในช่วงที่ผ่านมา จากสิ่งชั่วร้ายในยามค่ำคืน สู่อุปกรณ์ดำทำให้เป็นทาสรับใช้ทำงานในไร่ จนกระทั่งกลายเป็นรูปแบบความเจ็บป่วยทางจิตและการล้างสมอง ซึ่งเป็นความพยายามในการอธิบายถึงซอมบี้จึงเริ่มอิงอยู่กับความเป็นไปได้ทางวิทยาศาสตร์มากยิ่งขึ้น

3.2 ซอมบี้: ไปฮอลลีวูดและเพลสเทชัน

ก่อนหน้านี้ไม่มีวรรณกรรมหรือเรื่องแต่งในแนวสยองขวัญใดได้เอ่ยถึงหรือเกี่ยวข้องกับซอมบี้เลย จนกระทั่งนวนิยายของ Seabrook นำซอมบี้เข้าสู่วัฒนธรรมป๊อปอเมริกัน (Russell, 2014, p.17) สัญญาณแรกของกระแสความนิยมซอมบี้เริ่มจากนวนิยายเรื่องดังกล่าวได้ให้แรงบันดาลใจแก่ Victor Hugo Halperin ในการสร้างภาพยนตร์เรื่อง White Zombie (1932) ซึ่งเป็นภาพยนตร์ซอมบี้เรื่องแรก จากนั้น ซอมบี้เริ่มปรากฏในหนังสือและวรรณกรรม ดังเห็นได้จากแนวโน้มที่เพิ่มมากขึ้นเมื่อใช้คำค้นหา zombie ใน Ngram Viewer ซึ่งได้ตั้งฐานข้อมูลการค้นหาคำเอกสารเกี่ยวกับซอมบี้ที่ถูกบันทึกรวบรวมเอาไว้ในคลังหนังสือของ google ออกมาตั้งแต่ช่วง ค.ศ. 1930-2008 (ดังภาพที่ 3.4) จะเห็นได้ว่าในช่วงหลังปี ค.ศ. 2000 กราฟมีแนวโน้มที่พุ่งสูงขึ้น สะท้อนให้เห็นแนวโน้มความสนใจในซอมบี้ที่เพิ่มมากขึ้น



ภาพที่ 3.4 ผลการค้นหาวรรณกรรมเกี่ยวกับซอมบี้ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1930-2008 เป็นต้นมา
จาก ผู้วิจัย

ครั้งหนึ่งซอมบี้ถูกนำมาแสดงเป็นละครบอร์ดเวย์ (ดังภาพที่ 3.5) เช่นเดียวกับวรรณกรรมแนวสยองขวัญที่โด่งดังในโลกตะวันตกอย่างเรื่อง Dracula Frankenstein และ Jekyll and Hide โดย Kenneth Webb เป็นผู้เขียนบทละครซึ่งเขาคาดหวังจะทำให้ปีศาจตัวนี้มีชื่อเสียงโด่งดังเทียบเท่ากับปีศาจอื่นๆ ที่เคยมีมา เขาได้นำซอมบี้มุ่งหน้าเข้าสู่เมืองแห่งพรมแดงและแสงสีอย่าง Hollywood และได้จัดการแสดงขึ้นในวันที่ 10 กุมภาพันธ์ ปี ค.ศ. 1932 โดยใช้ชื่อการแสดงว่า Zombie

Zombie

Biltmore Theatre, (2/10/1932 - 2/1932)

First Preview: **Total Previews:**

Opening Date: Feb 10, 1932

Closing Date: Feb 1932 **Total Performances:** 21

Category: Play, Drama, Original, Broadway

Description: A play in three acts

Setting: The living room of a Bungalow in the Mountains of Haiti

Opening Night Credits

Production Staff

Written by [Kenneth Webb](#)

Directed by [George Sherwood](#)

Cast

Burr Canuth	Professor Luke Wallace
Peter Clarke	Haitian Laborer
Hunter Gardner	Dr. Paul Thurlow
Lackaye Grant	Haitian Laborer
Booth Hagin	Bates
Ella Molen	Josephine
George Regas	Pedro
Jerome Sheldon	Reed
Robert J. Stanley	Jack Clayton
Pauline Starke	Sylvia Clayton
Rose Tapley	Martha Wallace

ภาพที่ 3.5 ข้อมูลละครบอร์ดเวย์เรื่องซอมบี้ในปี ค.ศ. 1932

จาก *Zombie*, โดย IBDB, 2007.

ต่อมาในช่วงปี ค.ศ. 1940s-1960s เป็นช่วงที่ภาพยนตร์ในแนวซอมบี้ถูกผลิตออกมามากขึ้น เช่น King of the Zombies (1941) Revenge of the Zombies (1943) Voodoo Man (1944) I Walked With a Zombie (1943) Zombies of the Stratosphere (1952) Zombies of Mora Tau (1957) Voodoo Woman (1957) และ Teenage Zombies (1960) ภาพยนตร์ในช่วงแรกนี้เป็นเพียงภาพยนตร์ทุนต่ำ และยังไม่ได้รับความนิยมมากเท่าใดนักเนื่องจากเมื่อเปรียบเทียบกับมาตรฐานทั้งการผลิต นักแสดง และการเล่าเรื่องแล้วยังไม่สามารถเทียบชั้นกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้ (Russell, 2014, pp.6-11)

จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1968 George Romero ได้สร้างภาพยนตร์ Night of the Living Dead (1968) ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญในแง่ของการเล่าเรื่องราวของซอมบี้จากบางสิ่งที่กลับมาจากความตายเพื่อเป็นทาสรับใช้ สู่ซอมบี้ที่มีความสมจริงมากขึ้น Romero นิยามซอมบี้ด้วยตัวของเขาเองว่าเป็นดัง "blue-collar monsters"¹ คนตายที่เดินได้ ผู้ที่ถูกขึ้นจากหลุมศพ ทิวกระหายและบ้าเลือด บรรณาลัมซอมบี้มนุษย์เป็นๆ มีทางเดียวที่จะหยุดได้คือต้องยิงที่หัวให้สมองถูกทำลาย (AMC, 2017) เรื่องราวในภาพยนตร์ของ Romero แสดงภาพของความรุนแรงและเลือดสีกมอมเมรกันผ่านเหล่าซอมบี้ที่ทำให้เราคิดว่าในสังคมร่วมสมัยนี้ไม่มีอะไรที่ปกป้องดูแลเราได้เลย ให้ความรู้สึกหมดศรัทธาหมดสิ้นความหวัง การล้อเล่นในเชิงตลกร้ายที่เกิดขึ้นในสังคม การลดทอนความเป็นมนุษย์ ไร้ความมีชีวิตชีวา ภาพยนตร์ของ Romero เปลี่ยนภาพของซอมบี้ในความเข้าใจผู้คนได้ส่งอิทธิพลอย่างมากต่อการสร้างและสื่อความหมายผ่านซอมบี้ในภาพยนตร์ในช่วงเวลาต่อมา โดยเขาได้สร้างภาพยนตร์ในแนวซอมบี้ขึ้นมาอีกหลายเรื่อง เช่น Dawn of the Dead (1978) Day of the Dead (1985) Land of the Dead (2005) Diary of the Dead (2007) และ Survival of the Dead (2009)

¹ มาจากข้อความที่ว่า "I have always liked the 'monster within' idea. I like to think of zombies as being us. Zombies are the blue-collar monsters." - George Romero

นอกจากในหนังสือนิยาย ภาพยนตร์และละครบอร์ดเวย์แล้ว ซอมบี้ยังได้ปรากฏตัวในมิวสิกวิดีโอเพลง Thriller (1983) ของ Michael Jackson เนื้อหาของมิวสิกวิดีโอกล่าวถึงความน่าสะพรึงกลัวที่เกิดขึ้นยามค่ำคืน โดยใช้ซอมบี้เป็นตัวละครหลักที่แสดงออกถึงความน่ากลัว ลึกลับ อย่างไรก็ตาม การใส่ท่าเต้นให้ ซอมบี้เหมือนเป็นความพยายามในการทำให้ซอมบี้ดูเป็นเรื่องตลกขบขัน สร้างความมีชีวิตชีวา เพราะจากที่ผ่านมา ซอมบี้เป็นเพียงซากศพที่ไร้ชีวิตเท่านั้น (ดังภาพที่ 3.6)



ภาพที่ 3.6 มิวสิกวิดีโอเพลง Thriller (1983) ของ Michael Jackson จาก *Michael Jackson - Thriller (Official Video)* [มิวสิกวิดีโอ] โดย Michael Jackson performing Thriller, 2009.



ภาพที่ 3.7 ซอมบี้และตัวละครในเกม Resident 1

จาก *A Trip Down Horror Lane: zombie rebirths in Resident Evil*, โดย Josh Bycer, 2012.

ปีค.ศ. 1996 นักออกแบบเกมชาวญี่ปุ่น Shinji Mikami ได้ออกแบบเกมแนวสยองขวัญที่มาจากภาพยนตร์สยองของญี่ปุ่นเรื่อง Sweet Home (1989) ตามมาด้วยเกมที่มีชื่อเดิมว่า Biohazard โดยได้รับแรงบันดาลใจหนึ่งมาจากภาพยนตร์ซอมบี้ของ Romero เรื่อง Dawn of the Dead (1987) Mikami กล่าวว่าเขาเคยฝันถึงโลกที่เต็มไปด้วยเหล่าซอมบี้ เขาจึงได้ออกแบบเกมนี้ขึ้นมา ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับบริษัท Umbrella Corporation ที่ได้พัฒนาอาวุธสงครามชีวภาพเชื้อไวรัสที (T-Virus) ในห้องทดลองลับใต้ดิน ที่ต่อมาเกิดการรั่วไหลและแพร่กระจายไปทั่วโลก โครงเรื่องของเกมได้แรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์เรื่อง The Crazies ของ Romero (1978) จากนั้น บริษัท Capcom ผู้ผลิตเกมจึงตัดสินใจส่งออกเกมไปทั่วโลกภายใต้ชื่อเกม Resident Evil (Luckhurst, 2015, p.169)

ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีในยุคสมัยใหม่ ทำให้การผลิตภาพยนตร์มีคุณภาพมากขึ้น ใช้ต้นทุนในการสร้างมากขึ้น ประกอบกับการทำโครงเรื่องภาพยนตร์ให้สามารถขายได้ในตลาดหนังกระแสหลักภาพยนตร์ซอมบี้เองก็เริ่มมีการปรับตัวเข้ากับยุคสมัย ใช้เทคโนโลยีการผลิตที่ดีมากขึ้น เน้น CG (Computer Graphic) ที่สมจริง และเล่าเรื่องราวในรูปแบบที่ทำให้ผู้คนรู้สึกถึงความเป็นไปได้ของมัน

ซอมบี้ สัญลักษณ์ที่เคยสะท้อนความหวาดกลัวการตกเป็นทาสแรงงาน และการถูกทำให้สิ้นชีพจากความตายอีกครั้งของชาวเฮติ ก้าวเข้าสู่โลกภาพยนตร์เป็นปีศาจที่ดุร้ายกระหายเนื้อ ได้ถูกแปะ

ทับด้วยการเป็นสัญลักษณ์ความวิตกกังวลในสังคมอเมริกัน ภาพของการบุกโจมตีเมืองและความโกลาหล ยิ่งชัดเจนขึ้นอีกครั้งในช่วงที่เกิดเหตุการณ์ 9-11 ขึ้นในปี ค.ศ. 2001 สื่อต่างๆ และภาพยนตร์ในแนวซอมบี้ถูกผลิตออกมามากขึ้น นำพาซอมบี้ให้เข้าสู่วัฒนธรรมกระแส (Pop culture) และกระจายความนิยมไปทั่วโลก ภาพยนตร์ในแนวซอมบี้กักตุนไล่ล่าผู้คนซึ่งได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ซอมบี้ของ Romero เป็นแนวทางสำคัญที่ส่งผลให้ซอมบี้กลายเป็นภาพแทนปัญหาโลกสมัยใหม่ ทั้งอาชญากรรม ภัยธรรมชาติ และการระบาดของโรค ช่วงเวลาเดียวกันในปี ค.ศ. 2001 กระแสหวาดกลัวเชื้อโรคแอนแทรกซ์ ได้สร้างความวิตกกังวลอย่างมากในสังคมอเมริกันและทั่วโลก เนื่องจากโรคนี้สามารถแพร่กระจายได้ง่ายดาย ผ่านสปอร์ที่ลอยลอยในอากาศปะปนไปกับสิ่งแวดล้อมและการสัมผัสกับพาหะของโรคนั้นคือสัตว์ เช่น วัว แพะ แกะ หรือแม้แต่สุนัขก็อาจเป็นพาหะของเชื้อนี้ได้ การรับเชื้อสามารถทำผ่านทางผิวหนัง โดยสปอร์จะแทรกซึมผ่านบริเวณที่เกิดแผลถลอกบนผิวหนังได้ การสูดดมสปอร์เข้าไป และการรับประทานเนื้อสัตว์ที่ติดเชื้อ (วันทนี โลหะประภิตกุล, 2557)

เหตุการณ์แพร่กระจายของเชื้อแอนแทรกซ์เกิดขึ้นที่สหรัฐอเมริกา พบการส่งสปอร์ของเชื้อแบคทีเรีย *Bacillus anthracis* ไปกับจดหมาย ทำให้มีชาวอเมริกันติดเชื้อมากกว่า 22 รายและเสียชีวิตถึง 5 ราย โดยอาการสำคัญของผู้รับเชื้อคือ เกิดการคันตามผิวหนัง และผิวหนังบริเวณนั้นจะเกิดตุ่มคล้ำ เชื้อแบคทีเรียกระจายเข้าสู่กระแสเลือดทำลายระบบภูมิคุ้มกันของร่างกายจนทำให้ผู้ป่วยเสียชีวิต โดยทางรัฐบาลไทยก็ได้มีมติตั้งศูนย์ปฏิบัติการเตรียมมาตรการป้องกันการแพร่กระจายและเตรียมพร้อมทางด้านการรักษา หากมีการเตรียมการที่ดีและแจ้งข้อมูลข่าวสารให้ประชาชนรับทราบเพื่อป้องกัน ก็จะไม่ก่อให้เกิดความตื่นตระหนกตามที่ผู้ก่อการร้ายตั้งใจ (กองการสื่อสารมวลชน กรมสารนิเทศ กระทรวงการต่างประเทศ, 2544)

ในปีต่อมา Danny Boyle สร้างภาพยนตร์เรื่อง *28 Days Later* (2002) ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการระบาดของเชื้อไวรัสที่มีพาหะจากลิงชิมแปนซี จนทำให้ผู้คนกลายเป็นซอมบี้กระหายเลือดบ้าคลั่งแพร่เชื้อติดต่อกันไปทั่วทั้งลอนดอน ในปีเดียวกันเนื้อหาจากเกม *Biohazard* ถูกนำมาดัดแปลงเป็นภาพยนตร์ *Resident Evil* (2002) เล่าเรื่องการแพร่กระจายเชื้อ (อย่างตั้งใจ) ในห้องทดลองใต้ดินแห่งหนึ่ง จนทำให้ทั้งโลกต้องกลายเป็นซอมบี้ แนวหนังซอมบี้ได้ก้าวไปอีกขั้นในการเล่าเรื่องผูกโยงกับเหตุการณ์โรคระบาด และกลายเป็นหนังที่สะท้อนให้เห็นการถึงการพยายามเอาชีวิตรอดในสภาวะที่มนุษยชาติถูกทำลาย ระบบสังคมล่มสลาย แนวทางการเล่าเรื่องเช่นนี้เสริมกระแสความนิยมซอมบี้ให้เพิ่มมากขึ้น เพราะซอมบี้สามารถเป็นภาพแทนอารมณ์ความรู้สึก ความหวาดกลัว และความวิตกกังวลที่เกิดขึ้นในสังคม ณ ช่วงเวลานั้นได้ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2000 เป็นต้นมาจึงเรียกได้ว่าเป็น “ยุครุ่งเรือง

ของซอมบี้ (Zombie Renaissance)”¹ (Bishop K. W., 2010) ทั้งหนังสือและภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับซอมบี้ถูกผลิตออกมาและมีแนวโน้มเพิ่มมากขึ้น (ดังภาพที่ 3.8)

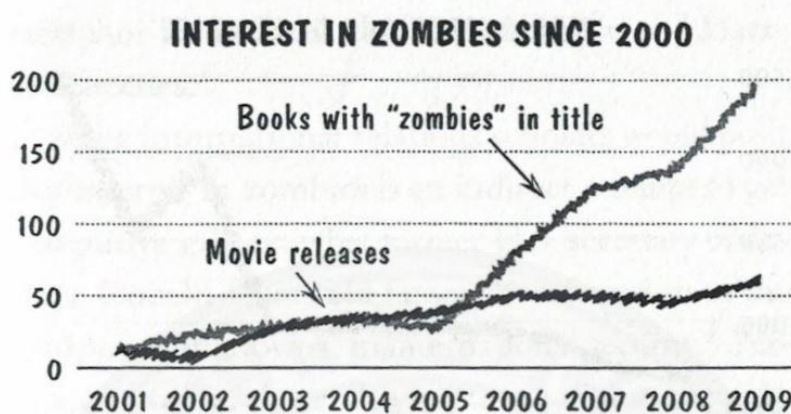


Figure 2. Interest in zombies since 2000.
Sources: Amazon.com, Wikipedia.

ภาพที่ 3.8 ความสนใจซอมบี้ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2000

จาก *Theories of INTERNATIONAL POLITICS AND ZOMBIES*. โดย Drezner, D. W., 2011, Oxfordshire: Princeton University Press.

¹ “Since the terrorist attacks of September 11, 2001, zombie movies have become more popular than ever, with multiple remakes, parodies, and sequels. This renaissance of the subgenre reveals a connection between zombie cinema and post-9/11 cultural consciousness. Horror films function as barometers of society's anxieties, and zombie movies represent the inescapable realities of unnatural death while presenting a grim view of the modern apocalypse through scenes of deserted streets, piles of corpses, and gangs.” (Bishop K', *Dead Man Still Walking: Explaining the Zombie Renaissance*, 2009)

3.3 ซอมบี้: บริบทสังคม ภาพยนตร์และการนำเข้า

ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นเกี่ยวกับเรื่องเล่าและตำนานของซอมบี้ในแถบแคริบเบียน สูการเป็นตัวละครในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครเวทีและเกมจนกระทั่งได้รับความนิยมไปทั่วโลก สำหรับประเทศไทยเอง หากจะตั้งคำถามว่าบริบทแบบใดที่ชักนำให้ซอมบี้เข้ามามีที่ทางอยู่ในวัฒนธรรมของเรา ผู้วิจัยมองว่าอาจเป็นไปได้ด้วยเหตุผลเหล่านี้ คือ

ประการแรก: ขนบเดิม

อาจจะต้องเริ่มพิจารณาจากสื่อสำคัญที่แพร่กระจายซอมบี้ให้ระบาดไปทั่วโลก นั่นคือ ภาพยนตร์ โดยแนวภาพยนตร์ที่มีความใกล้เคียงกับภาพยนตร์ซอมบี้ คือภาพยนตร์แนวสยองขวัญของไทย หรือ “หนังผีไทย” ที่มีปรากฏภาพของภูตผีปีศาจ สัตว์ประหลาด สิ่งแปลกปลอมจากนอกโลก ความน่ากลัว ความสยดสยอง การฉีกกีดกันเลือดเนื้อ (กฤษดา เกิดดี, 2541, น. 30-31) เมื่อพิจารณาถึง “ความเป็นหนังผีไทย” จากการศึกษาวิเคราะห์ตระกูลหนังผีไทย ทำให้พบประเด็นที่มีความน่าสนใจนั่นคือ หนังผีไทยมักจะมี “สูตร” หรือ “ขนบ” บางอย่าง เช่น โครงสร้างการเล่าเรื่อง แก่นความคิด ภาพและองค์ประกอบ การสื่อความหมายในระดับสัญลักษณ์ ตัวละคร และอุดมการณ์ที่แฝงเร้นในภาพยนตร์ โดยขนบเหล่านี้เป็นแนวทางสำคัญในการสร้างภาพยนตร์ รวมถึงกำหนดความคาดหวังของผู้ชมอีกด้วย

สิ่งที่ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตคือ ส่วนที่เป็นอุดมการณ์อันแฝงเร้นในภาพยนตร์ซึ่งมีความสัมพันธ์กับการดำเนินเรื่องราวของตัวละคร “ผี” ในสังคมไทย ซึ่งมักจะมีการหน้าที่ในการดำรง ผลิตซ้ำและสืบทอดอุดมการณ์บางอย่างในสังคม นักวิชาการหลายท่าน มองว่าหนังผีไทยนั้นได้มีการนำเอาต้นทุนทางวัฒนธรรมความเชื่อ รวมไปถึงการหยิบยืมแลกเปลี่ยนจากต่างชาติมาผสมผสานทำให้หนังผีไทยมีความหลากหลายรอบด้าน (สกุลวดี สุขอนันต์, 2553, น. 8) ตามทัศนะของผู้วิจัยกลับมองว่า ขนบที่ถือกำเนิด เรื่องเล่าและตำนานที่ถูกเล่าและผลิตซ้ำจนไม่เห็นการเคลื่อนไปกับบริบทสังคมโลกทำให้ต้นทุนผีไทยเริ่มเสื่อมราคา

ด้วยขนบความเชื่อที่เหนียวรั้งผีไทย ความคิดในการประกอบสร้างผีที่ยังวนเวียนอยู่กับค่านิยมเดิมในสังคม ทำให้ผีไทยไม่สามารถก้าวข้ามและเป็นภาพแทนในสภาวะที่โลกพยายามจะเชื่อมโยงความคิดเกี่ยวกับโลกหนึ่งเดียว ที่ทุกประเทศต่างตระหนัก รับรู้ถึงปัญหา รวมถึงมีความรู้สึกร่วมกัน ดังเช่น การรายงานข่าวการก่อการร้าย ณ จุดหนึ่งของโลก ก็สร้างความสะเทือนใจต่อผู้คนที่รับชมอีกมากมายในฐานะของเพื่อนมนุษย์ร่วมโลก ซึ่งสังเกตได้ว่า ผีไทย อาจไม่สามารถตอบสนองต่อ

การเป็นภาพแทนดังกล่าวได้ ในขณะที่การปรากฏตัวของขอมบ๊ี้ในฐานะของปีศาจร้ายที่มีความทันสมัยที่สุดในศตวรรษที่ 20 ได้กลายมาเป็นภาพแทนของสิ่งที่ทำให้เราสามารถทำความเข้าใจถึงความวิตกกังวลร่วมกันของคนในยุคสมัยปัจจุบัน (Russell, 2014, p.7) ผู้วิจัยจึงเชื่อว่านี่อาจเป็นเหตุผลหนึ่งที่ขอมบ๊ี้ถูกนำเข้ามาและเกิดการปะทะประสานกับระบบของผีไทย

ประการที่สอง: ความเชื่อที่เปลี่ยนไป

นอกจากประเด็นของชนบทที่เหนียวรั้งผีไทยเอาไว้แล้ว ผู้วิจัยพิจารณาถึงเงื่อนไขในเชิงความคิดความเชื่อที่มีต่อผีในสังคมไทย ซึ่งกำจร หลุยยะพงศ์ (2556) กล่าวถึงความคิดจากนักวิชาการต่างๆ ที่ได้ชี้ให้เห็นแนวทางในการพิจารณาถึงความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทยที่มีการเคลื่อนไปถึง 3 ระลอกคลื่น ได้แก่

- 3.1 **คลื่นแห่งศาสนา:** ในยุคแรกของสังคม เป็นช่วงที่ความเชื่อเรื่องผีมีการผสมผสานกับความเชื่อทางศาสนา โดยมีการจัดวางสถานะให้ผีอยู่ต่ำที่สุด และถูกควบคุมด้วยอำนาจ
- 3.2 **คลื่นแห่งวิทยาศาสตร์:** ในยุคต่อมาวิธีคิดแบบวิทยาศาสตร์ที่เน้นความเป็นเหตุเป็นผลได้เข้ามาท้าทายและตั้งคำถามกับความเชื่อเดิม ทำให้เกิดการปรับตัวของความเชื่อทางศาสนาที่พยายามอ้างความเป็นเหตุเป็นผลและแยกตัวเองจากผีที่กลายเป็นความเชื่อที่ไม่สามารถอธิบายแบบเป็นเหตุเป็นผลได้
- 3.3 **คลื่นแห่งโลกาภิวัตน์:** แม้ว่าโลกจะพัฒนาขึ้นมากทั้งทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีวิธีคิดและความเชื่อที่หลากหลาย แต่สิ่งที่ยังคงอยู่ในสังคมไทยคือความเชื่อในเรื่องผี ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากในสภาวะสมัยผู้คนแสวงหาความมั่นคงและเครื่องยึดเหนี่ยวทางจิตใจ เนื่องจากความเชื่อหลายอย่างถูกล้มล้างและตั้งคำถามเพื่อท้าทาย ในยุคนี้จึงมักจะเห็นความเชื่อและสิ่งแทนเครื่องยึดเหนี่ยวที่มีลักษณะของความผสมผสานความเชื่อที่หลากหลาย เช่น จตุคามรามเทพ ลูกเทพ หรือแม้แต่ลิปสติกลงอาคม

ดังจะเห็นได้ว่าความเชื่อเกี่ยวกับผีในสังคมไทยแปรผันไปกับความเปลี่ยนแปลงของบริบทสังคม ผู้คนและความคิด โดยภาพยนตร์เป็นพื้นที่ที่ผีสามารถจะปรากฏกาย แพร่กระจาย รวมไปถึงสำแดงอำนาจเหนือธรรมชาติให้เป็นที่ประจักษ์ต่อสายตาคนได้ (กำจร หลุยยะพงศ์, 2556, น. 64-70) ในขณะที่ขอมบ๊ี้ปรากฏตัวในภาพยนตร์โดยไม่ได้แสดงอำนาจหรืออิทธิฤทธิ์ใดๆ แต่ขอมบ๊ี้เพียงแค่อาศัยความเป็นสื่อที่แพร่กระจายได้ไกลของภาพยนตร์ให้นำพาขอมบ๊ี้ให้เป็นที่รู้จักทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกระแสโลกาภิวัตน์ที่มีการส่งผ่านแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารข้ามพรมแดนรัฐชาติ ผู้คน

เดินทาง เงินตราไหลเวียน และสิ่งของมีการขนส่งโยกย้าย ในสภาวะการณ์เช่นนี้ ซอมบี้ไม่ได้กระทำตนเป็นที่ียดเหนียวจิตใจให้กับผู้ในสังคมร่วมสมัย แต่เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้คนคอยตระหนกและเฝ้าระวังต่อความเปลี่ยนแปลงที่อาจเกิดขึ้นโดยไม่คาดฝัน เช่น ภัยจากการก่อการร้าย ภัยธรรมชาติและโรคระบาด

นอกจากนั้นแล้ว อาจเนื่องมาจากความต้องการในการยกระดับการรับชมภาพยนตร์ในประเทศไทยของชนชั้นกลางที่นิยมภาพยนตร์ในตะวันตก รวมถึงความเจริญเติบโตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั้งนำเข้าและส่งออกของไทยในช่วงที่กำลังรุ่งเรืองทำให้เกิดการนำเข้าภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งก็เป็นจังหวะดีที่ซอมบี้ถูกนำเข้ามาเป็นที่รู้จักในสังคมไทย กว่า 7 ทศวรรษที่ซอมบี้ปรากฏตัวในภาพยนตร์อเมริกัน เป็นภาพแทนความหมายต่างๆ ซึ่งเคลื่อนไปกับบริบททางสังคมในยุคสมัยนั้น น่าสนใจว่าความหมายที่เกิดขึ้นได้สะท้อนคุณลักษณะของสังคม ความสัมพันธ์ของผู้คน ความรู้สึกในรูปแบบต่างๆ ราวกับว่าซอมบี้เป็นสิ่งทรงพลังในการสะท้อนสิ่งที่สังคมหวาดกลัว (เช่นเดียวกับความตาย) และมีศักยภาพที่จะบรรจุความหมายหรือเป็นภาพแทนของความวิตกกังวลได้อย่างไม่จำกัด

อาจจะด้วยเหตุผลเหล่านี้ ซอมบี้จึงถูกนำเข้ามาสู่สังคมไทยหากแต่ในระยะแรกที่ซอมบี้ถูกนำเข้ามาอาจจะยังไม่เป็นที่รู้จักมากนัก ผู้คนในสังคมอาจจะยังไม่เข้าใจถึงสิ่งที่เรียกว่าซอมบี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมองซอมบี้ในฐานะของสัญลักษณ์ที่เป็นภาพแทนสิ่งต่างๆ

3.3.1 ซอมบี้: ผี? นำเข้า

การริเริ่มนำภาพยนตร์ต่างประเทศเข้ามาฉายมีมาตั้งแต่ พ.ศ. 2440 ณ โรงละครหม่อมเจ้าอลังการ โดยนาย เอส. จี. มาร์คอฟสกี ชาวฝรั่งเศส ภาพยนตร์ฝรั่งเศสกลายเป็นสื่อบันเทิงสิ่งใหม่ที่สร้างความตื่นใจให้กับชาวสยาม และตั้งแต่นั้นเป็นต้นมาจึงอาจกล่าวได้ว่าเป็นการเริ่มต้นศักราชแห่งหนังฝรั่งในประเทศไทย

ปี พ.ศ. 2502 รัฐบาลไทยได้รับความช่วยเหลือจากสหรัฐอเมริกาในการเร่งพัฒนาชนบทเพื่อต่อสู้กับคอมมิวนิสต์ ซึ่งได้มีการริเริ่มใช้แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ฉบับที่ 1 ในปี พ.ศ. 2504 ทำให้เกิดการก่อสร้างสาธารณูปโภคพื้นฐานขึ้น วงการอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศไทยก็เริ่มเจริญเติบโตไปด้วยเช่นกัน การพัฒนาประเทศได้แผ่ขยายเข้าถึงพื้นที่ในแถบชนบท ทำให้ชุมชนเมืองเกิดการขยายตัวกว้างขึ้น และเกิดธุรกิจโรงภาพยนตร์ตามเมืองใหญ่ต่างๆ

ในช่วงเวลาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2500 – 2516 แม้จะเป็นยุคเผด็จการทหาร แต่ก็ถือได้ว่าเป็นช่วงเวลาที่ความเติบโตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั้งการผลิต นำเข้าและส่งออก รวมไปถึงกิจการ

โรงภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน จำนวนโรงฉายภาพยนตร์และหนังกลางแปลงมีมากกว่า 500 โรงทั่วประเทศ ซึ่งทำให้ต้องใช้ภาพยนตร์เพื่อนำเสนอปีละประมาณ 500 - 600 เรื่อง ในจำนวนนี้เป็นหนังฮอลลีวู้ดที่นำเข้า ประมาณ 200 - 300 เรื่อง หนังจากชาติอื่น ๆ ประมาณ 100 - 200 เรื่อง และเป็นหนังที่ไทยสร้างเอง ประมาณ 60 - 80 เรื่อง (โดม สุขวงศ์, 2549)

สำหรับภาพยนตร์ซอมบี้ที่ถูกนำเข้ามาฉายในประเทศไทยนั้น ผู้วิจัยได้ทำการสืบค้นแผ่นใบปิดเพื่อโฆษณาภาพยนตร์เท่าที่สามารถสืบค้นได้ ซึ่งพบหลักฐานปรากฏในช่วงปี พ.ศ. 2520-2530 ก่อนปี พ.ศ. 2534 ซึ่งมีการสร้างภาพยนตร์เรื่องสยองขวัญที่มีตัวละครในภาพยนตร์คล้ายคลึงกับลักษณะของซอมบี้ โดยภาพยนตร์ที่ค้นพบมีจำนวน 13 เรื่อง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.1

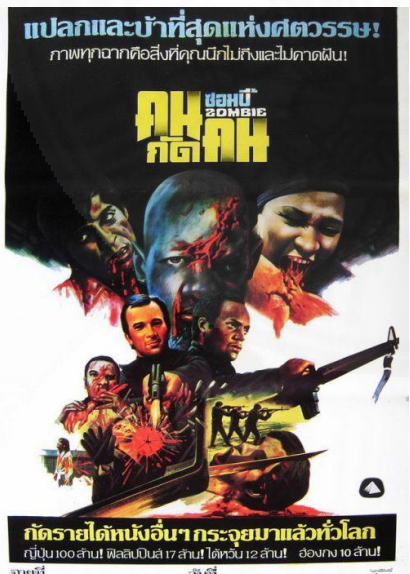
ภาพยนตร์ ซอมบี้ที่ถูกนำเข้ามาฉายในประเทศไทย

ค.ศ.	ชื่อภาษาอังกฤษ	ชื่อไทย	ฉายเมื่อ ปี พ.ศ.
1971	Tomb of The Blind Dead	โคตรผี	ไม่ปรากฏ

ภาพที่ 3.9 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องโคตรผี
จาก ใบปิดหนังระทึกขวัญของไทย หาดูยาก, โดย
The exorcist, 2555.

ตารางที่ 3.1

ภาพยนตร์ซอมบี้ที่ถูกนำเข้ามาฉายในประเทศไทย (ต่อ)

ค.ศ.	ชื่อภาษาอังกฤษ	ชื่อไทย	ฉายเมื่อ ปี พ.ศ.
1974	The Living Dead at Manchester Morgue	ศพกินศพ	ไม่ปรากฏ
 ภาพที่ 3.10 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องศพกินศพ จาก Thai Film Posters, โดย Aeron Alfrey, 2012.			
1978	Dawn of The Dead	ซอมบี้ คนกัดคน ภาค 1	2522
 ภาพที่ 3.11 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องซอมบี้คนกัดคน ภาค 1 จาก Thai Film Posters, โดย Aeron Alfrey, 2012.			

ตารางที่ 3.1

ภาพยนตร์ซอมบี้ที่ถูกนำเข้ามาฉายในประเทศไทย (ต่อ)

ค.ศ.	ชื่อภาษาอังกฤษ	ชื่อไทย	ฉายเมื่อ ปี พ.ศ.
1979	Zombie Flesh-Eaters	ซอมบี้ คนกัดคน ภาค 2	2523
ภาพที่ 3.12 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องซอมบี้คนกัดคน ภาค 2 จาก Thai Film Posters, โดย Aeron Alfrey, 2012.			
1980	City of The Living Dead	ซอมบี้บุกนิวยอร์ก	2524
ภาพที่ 3.13 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องซอมบี้บุกนิวยอร์ก จาก Thai Film Posters, โดย Aeron Alfrey, 2012.			

ตารางที่ 3.1

ภาพยนตร์ซอมบี้ที่ถูกนำเข้ามาฉายในประเทศไทย (ต่อ)

ค.ศ.	ชื่อภาษาอังกฤษ	ชื่อไทย	ฉายเมื่อ ปี พ.ศ.
1980	Zombie Holocaust	เปรตเดินดินกินซอมบี้	2526
ภาพที่ 3.14 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องเปรตเดินดินกินซอมบี้ จาก Thai Film Posters, โดย Aeron Alfrey, 2012.			
1981	The Beyond	มันอยู่ในโรงแรม	2527
ภาพที่ 3.15 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องมันอยู่ในโรงแรม จาก Thai Film Posters, โดย Aeron Alfrey, 2012.			

ตารางที่ 3.1

ภาพยนตร์ซอมบี้ที่ถูกนำเข้ามาฉายในประเทศไทย (ต่อ)

ค.ศ.	ชื่อภาษาอังกฤษ	ชื่อไทย	ฉายเมื่อ ปี พ.ศ.
1982	The Evil Dead	ผีอมตะ	2527
ภาพที่ 3.16 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องผีอมตะ จาก Thai Film Posters, โดย Aeron Alfrey, 2012.			
1984	The Return of The Living Dead	ผีลี้มหลุม	2530
ภาพที่ 3.17 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องผีลี้มหลุม จาก Thai Film Posters, โดย Aeron Alfrey, 2012.			

ตารางที่ 3.1

ภาพยนตร์ซอมบี้ที่ถูกนำมาฉายในประเทศไทย (ต่อ)

ค.ศ.	ชื่อภาษาอังกฤษ	ชื่อไทย	ฉายเมื่อ ปี พ.ศ.
1985	Day of The Dead	ฉีก่อนงาบ	2530
ภาพที่ 3.18 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องฉีก่อนงาบ จาก Thai Film Posters, โดย Aeron Alfrey, 2012.			
1985	House	โกรธกับผี	2530
ภาพที่ 3.19 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องโกรธกับผี จาก Thai Film Posters, โดย Aeron Alfrey, 2012.			

ตารางที่ 3.1

ภาพยนตร์ซอมบี้ที่ถูกนำเข้ามาฉายในประเทศไทย (ต่อ)

ค.ศ.	ชื่อภาษาอังกฤษ	ชื่อไทย	ฉายเมื่อ ปี พ.ศ.
1986	Deadly Friend	ศพกระดิก	2530
 ภาพที่ 3.20 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องศพกระดิก จาก ภาพยนตร์ยุค 80 ที่เข้ามาฉายในบ้านเรา (พ.ศ. 2523-2532). โดย Paween Khoenkaw, 2559.			
1987	Prince of Darkness	ดิบๆ ดิบๆ	2531
 ภาพที่ 3.21 ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์เรื่องดิบๆ ดิบๆ จาก Prince Of Darkness / Thailand, โดย Film On Paper, 2559.			

หมายเหตุ. จาก ผู้วิจัย

รายชื่อของภาพยนตร์ทั้ง 13 เรื่องที่ปรากฏข้างต้นอ้างอิงจากหนังสือ Book of the Dead โดย Jamie Russell (2014) ที่ได้รวบรวมรายชื่อภาพยนตร์ซอมบี้จากทั่วโลกและจัดทำเป็น Zombie Filmography ซึ่งรวมเอารายชื่อภาพยนตร์ซอมบี้ไว้มากกว่า 500 เรื่อง ผู้วิจัยจึงได้ทำการเทียบเคียงรายชื่อภาพยนตร์ซอมบี้ที่ถูกนำเข้ามาฉายกับภาพใบปิดโฆษณาที่สืบค้นได้ ซึ่งพบจุดที่น่าสนใจอย่างยิ่ง คือ การแปลงชื่อหนังเป็นภาษาไทยและคำเชื้อเชิญโฆษณาที่ปรากฏบนใบปิดเหล่านั้น

ในช่วงระยะเวลาไม่แตกต่างกันผิอีกชนิดที่ถูกนำเข้ามาและทำให้คนไทยเกิดความสับสนเนื่องจากมีลักษณะที่สำคัญร่วมกับซอมบี้คือ “การฟื้นจากความตายและมันสามารถกัดได้” นั่นคือ “ผีดิบจีน” เป็นสัณเภาชนิดหนึ่งที่คืนชีพขึ้นมาจากความตาย โดยลักษณะที่สำคัญของมันคือ มักจะเคลื่อนที่ด้วยการกระโดดพร้อมๆ กันสองขา และยึดมือทั้งสองข้างออกไปข้างหน้า ส่วนใหญ่จะแต่งกายด้วยชุดขุนนางในราชสำนักสมัยราชวงศ์ชิงและนอนในโรงศพ (ดังภาพที่ 3.22) การกลายเป็นเจียงซือ นั้นเกิดได้หลายวิธี ดังเช่น บางตำนานกล่าวว่า เจียงซือเกิดจากคนที่ต้องเผชิญกับความตายที่ทุกรมมาน หรือถูกกระทำความรุนแรง เช่น การฆ่าตัวตายด้วยการแขวนคอ หรือการจมน้ำตาย ทำให้วิญญาณไม่สามารถออกจากร่างได้ หรือในบางตำนานก็กล่าวว่า ศพจะกลายเป็นเจียงซือหากไม่มีการประกอบพิธีกรรมความตายอย่างเหมาะสม เช่นในกรณีที่พิธีศพถูกเลื่อนออกไปหลังจากการตาย ร่างที่ตายก็จะไม่สงบ และจะกลับมาหลอกหลอนคนที่มีชีวิตอยู่ นอกจากนั้นแล้ว ยังมีกรณีอื่นๆ อีกเช่น เกิดมีฟ้าผ่า หรือแม้แต่แมวกระโดดข้ามโรงศพ ก็อาจทำให้ศพฟื้นคืนขึ้นมาจากความตายได้ (Mingren, 2016)

นอกจากนั้นแล้วศพยังสามารถฟื้นคืนขึ้นมาจากการปลุกของผู้มีคาถาอาคม (นักพรตในลัทธิเต๋า) ซึ่งวัตถุประสงค์ของการปลุกก็อาจเป็นได้ทั้งในทางที่ดีและไม่ดี นั่นคือ ปลุกขึ้นมาเพื่อจะให้ศพเคลื่อนย้ายตนเองกลับไปทำพิธีที่บ้านเกิดอย่างเหมาะสม กับการปลุกเพื่อให้กลายมาเป็นบรืวาร โดยนักพรตจะทำการสั่นกระดิ่งเพื่อให้ศพเคลื่อนไหวด้วยการกระโดดตามเสียง พร้อมๆ กับมียันต์เหลืองที่เขียนด้วยเลือดไก่ติดอยู่ที่หน้าผากเพื่อเป็นการสะกดวิญญาณเอาไว้ (A.J.Style, 2559) ลักษณะสำคัญอีกประการหนึ่งของเจียงซือคือ มันมักจะออกมาหากินในเวลากลางคืน ด้วยการดูดกลืนพลังชีวิต (Qi: ฉี) จากเหยื่อของมัน แต่อย่างไรก็ดี ยังคงมีวิธีที่จะป้องกันเจียงซือได้ นั่นคือใช้เลือดหมาดำ ข้าวสาร กระเจ๊ก ไช้ไก่ และปัสสาวะของเด็กผู้ชายที่ยังบริสุทธิ์ (Mingren, 2016)

ในประเทศไทย เจียงซือ หรือผีดิบจีนเริ่มเป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไปผ่านภาพยนตร์ฮ่องกงแนวตลกสยองขวัญเรื่องผีกัดอย่างกัดตอบ Mr. Vampire (1985) (ดังภาพที่ 3.23) เป็นที่น่าสังเกตว่า คุณลักษณะของเจียงซือหลายๆ อย่างมีความแตกต่างจากซอมบี้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การที่ต้องอยู่ภายใต้อำนาจควบคุมของผู้มีคาถาอาคม และออกมาเฉพาะในเวลากลางคืน ซึ่งคุณลักษณะสำคัญ

ประการนี้ทำให้เจียงซือถูกจัดอยู่ในประเภทผีของไทยได้ไม่ยากนัก เพราะเรามีข้อตกลงในวัฒนธรรมร่วมกันเกี่ยวกับผีเอาไว้แล้วคือ ต้องยอมสยบต่ออำนาจของผู้ทรงศีลและมักจะปรากฏกายในยามค่ำคืน



ภาพที่ 3.22 ลักษณะท่าทางของผีดิบจีน

จาก *The Living Dead: Chinese Hopping*

Vampires, โดย Wu Mingren, 2016.

AR

ภาพที่ 3.23 ใบปิดโฆษณาผีกัดต่อยกัดตอบ

จาก *Mr. Stiff Corpse*, โดย Filmaffinity, 2017.



นอกจากเจียงซือแล้ว ยังมีผีนำเข้าจากตะวันตกซึ่งมักจะถูกรวมเข้าไว้ในพวกเดียวกับซอมบี้ และเจียงซือคือ แวมไพร์ หรือ ผีดูดเลือด โดยลักษณะเด่นของแวมไพร์คือ เป็นปีศาจที่ตายไปแล้ว แต่ยังต้องกินเลือดมนุษย์ มักออกล่าในยามค่ำคืนเนื่องจากไม่สามารถโดนแสงอาทิตย์ได้ พวกมันจะไม่สามารถมองเห็นเงาของตนเอง และสามารถทำให้มนุษย์ที่ถูกกัดกลายเป็นพวกได้ (ผู้วิจัยได้มีโอกาส

ชมซีรีส์อเมริกันเรื่อง True Blood ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับแวมไพร์และปีศาจต่างๆ ในตำนานตะวันตก ซึ่งพบว่า การสร้างแวมไพร์หนึ่งตัวนั้นมีพิธีการที่ซับซ้อน กล่าวคือ แวมไพร์ผู้สร้างจะเลือกผู้ที่จะเป็นทายาท และจะดูดกินเลือดคนผู้นั้นจนเกือบหมดตัว จากนั้นจะให้ทายาทดื่มกินเลือดของ แวมไพร์ผู้สร้างเข้าไปเพื่อทดแทนเลือดที่ถูกดูดออกมา ทั้งสองจะต้องลงไปนอนในหลุมศพ จนกว่าจะถึงเวลา ค่ำของอีกวัน แวมไพร์เกิดใหม่จะอยู่ภายใต้อำนาจของแวมไพร์ผู้สร้าง)



ภาพที่ 3.24 การสร้างแวมไพร์ จากทีวีซีรีส์ True Blood

จาก *The Making of a Baby Vamp: Jessica - True Blood*
(Season 1), โดย Mykie253, 2013.

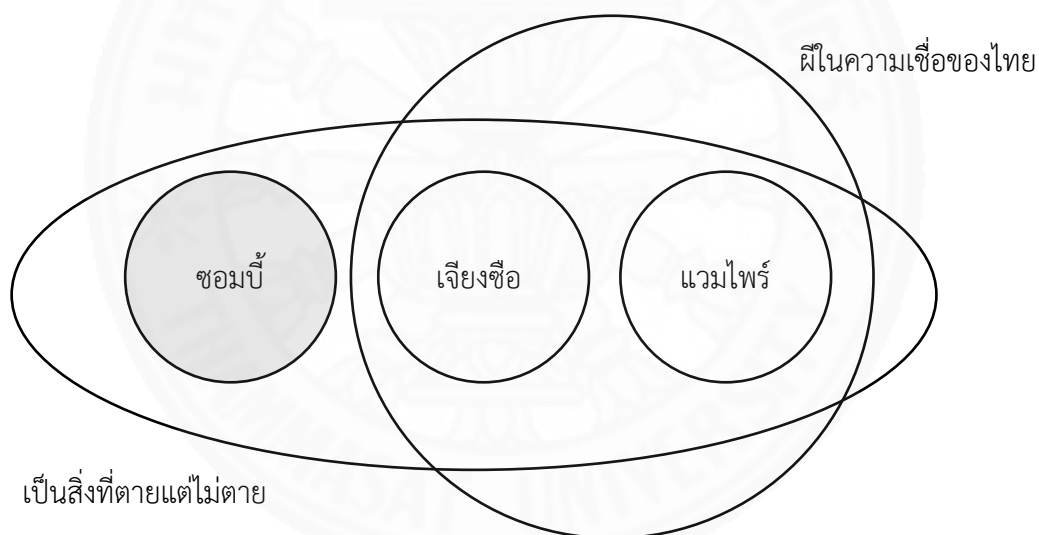
นอกจากนั้นแล้วพวกมันไม่ค่อยชอบกระเทียม มักจะอยู่อาศัยในบ้านใหญ่หุหุรา หรือปราสาท โดยวิธีในการกำจัดคือการใช้ลิ้มตอกที่หัวใจ หรือใช้การเผาทำลายตามความเชื่อ เรื่องราวเกี่ยวกับแวมไพร์มีอยู่มากทางตอนใต้และตะวันออกของยุโรปในช่วงศตวรรษที่ 17-18 ซึ่งช่วงกลางศตวรรษที่ 18 สมเด็จพระสันตะปาปาเบเนดิกต์ที่สิบสี่ (Pope Benedict XIV) กล่าวว่า “เรื่องแต่งเกี่ยวกับแวมไพร์เป็นนิยายในจินตนาการที่หลอกลวงของมนุษย์” (Little, 2016) แต่หากพิจารณาให้ดีเรื่องผีๆ หรือตำนานเรื่องเล่าไร้สาระที่หลอกลวงก็มีการหน้าที่บางอย่างในสังคมดังที่ สมสุข หินวิมาน (2544) ได้กล่าวไว้ เดิมผิวนั้นดำรงอยู่เพื่ออธิบายถึงปรากฏการณ์ที่ไม่สามารถหาคำตอบได้ เช่น ภัยธรรมชาติและความเจ็บป่วย อีกทั้งผี ยังก่อให้เกิดการรวมกลุ่มสร้างแรงยึดเหนี่ยวในเครือญาติ นอกจากนั้นแล้วผียังเป็นเสมือนผู้ที่ควบคุมให้เกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อยในสังคม ทำให้ผู้คนอยู่ในกรอบ เคารพและเชื่อฟังคำสั่งสอน ปฏิบัติตามขนบประเพณีในสังคม (กำจร หลุยยะพงศ์, 2556, อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2544)

ข้อสังเกตประการหนึ่งที่ผู้วิจัยพบในภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับซอมบี้ เจียงซือ และแวมไพร์ คือ ทั้งสามเป็นปีศาจจำพวกที่ตายแต่ไม่ตาย (Undead) และมีเชื้อส่วนใหญ่เป็นมนุษย์เช่นเดียวกัน หากแต่จะมีส่วนสำคัญที่แตกต่างกันคือ

- 1) การปรากฏตัว: ซอมบี้ในภาพยนตร์ไม่จำเป็นที่จะต้องปรากฏในเวลากลางคืนเสมอไป แต่เจียงซือและแวมไพร์มีข้อจำกัดในการอยู่ในเวลากลางวัน
- 2) อาหาร: ซอมบี้จะกินเนื้อมนุษย์สดๆ แวมไพร์จะดูดเลือดมนุษย์ ส่วนเจียงซือจะดูดพลังชีวิตของมนุษย์
- 3) การเคลื่อนไหว: ซอมบี้จะเคลื่อนที่ได้ช้าๆ ตามความกว้างของขาที่ก้าวเดินไป โดยผละกำลังจะไม่ตกลง แวมไพร์สามารถเคลื่อนที่ได้ว่องไว บางตำนานกล่าวว่าสามารถแปลงร่างและเหาะเหินเดินอากาศได้ ส่วนเจียงซือ จะเคลื่อนที่ด้วยการกระโดด
- 4) การแต่งกาย: ซอมบี้จะสวมใส่เสื้อผ้าที่ขาดวิ่น เจียงซือจะสวมชุดขุนนางแบบราชวงศ์ของจีน ส่วนแวมไพร์ มักจะแต่งกายด้วยชุดขุนนางทางตะวันตกหรือเสื้อผ้าที่ดูดีทันสมัย
- 5) อำนาจวิเศษและการกำจัด: ซอมบี้ไม่มีอำนาจพิเศษใด นอกจากการกัดกินและแพร่จำนวนได้ โดยจุดอ่อนเดียวของซอมบี้คือต้องทำลายที่สมองเท่านั้น เจียงซืออยู่ภายใต้อำนาจของหมอผี นักพรต และถูกสะกดด้วยเครื่องรางของขลัง ส่วนแวมไพร์สามารถกำจัดได้ด้วยอาวุธศักดิ์สิทธิ์ เอลิเมนต์ตอกที่หัวใจ และป้องกันแวมไพร์ได้ด้วยกระเทียม

- 6) แหล่งที่อยู่อาศัย: ซอมบี้ไม่มีบ้านหรือแหล่งที่อยู่อาศัยของตนเองแบบถาวร เพราะมันไม่เคยต้องพักผ่อน เจียงซื่อจะนอนอยู่ในโรงศพในเวลากลางวัน ส่วนแวมไพร์จะนอนในโรงอาศัวยู่ในปราสาท

ความแตกต่างทั้ง 5 ประการนี้เมื่อพิจารณาจากลักษณะเบื้องต้นที่ปรากฏในภาพยนตร์ทำให้ไม่อาจกล่าวได้ว่า ซอมบี้ คือ เจียงซื่อ และคือแวมไพร์ แต่กลับพบว่าเจียงซื่อและแวมไพร์ในฐานะของผีที่นำเข้ามาสามารถเข้าไปอยู่ในระบบผีได้ไม่ยากเย็นนัก นั่นเป็นเพราะคนไทยเองก็มีชุดของรหัสเกี่ยวกับผีที่สามารถอ่านไข ทำความเข้าใจเจียงซื่อและแวมไพร์ โดยเมื่อนำมาเทียบเคียงกับผีต่างๆ ในวัฒนธรรมไทยแล้วจึงสามารถจัดให้เจียงซื่อและแวมไพร์เป็นส่วนหนึ่งของระบบความเชื่อเกี่ยวกับผีได้ (ดังภาพที่ 3.25)



ภาพที่ 3.25 ซอมบี้ เจียงซื่อและแวมไพร์

จาก ผู้วิจัย

3.3.2 ขอมบี้: ความอหฺลัทธิลือกับระบบผีไทย

เลียงมิได้ที่ความคิดความเชื่อเกี่ยวกับผีต้องมาเกี่ยวโยงกับความเชื่อทางศาสนาของคนในสังคม เพราะหากพิจารณาถึงความหมายของผี ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 จะพบว่า “ผี” เป็นคำนาม ซึ่งหมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์เชื่อว่าเป็นสภาพลึกลับ มองไม่เห็นตัว แต่อาจปรากฏเหมือนมีตัวตนได้ อาจให้คุณหรือโทษได้ มีทั้งดีและร้าย¹ แต่คำนิยามความหมายดังกล่าวยังไม่เฉพาะเจาะจงจนสามารถระบุขอมบี้ เป็นผีได้หรือไม่

แม้ว่าประเทศไทยจะรับเอาแนวความคิดแบบหลักเหตุผลในเชิงวิทยาศาสตร์เข้ามาอธิบายเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคมแล้ว แต่ยังคงปรากฏร่องรอยของความคิดความเชื่อเกี่ยวกับผีอยู่ทั่วไป เช่น เราจะพบว่ามีการรื้อฟื้นเรื่องที่เกี่ยวกับเรื่องผีและวิญญาณ เช่น รายการคนอวดผี รายการนี้เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมอย่างมากในสังคมไทย โดยเนื้อหาของรายการจะนำเสนอเรื่องราวของผีในรูปแบบต่างๆ ทั้งผีในคลิปวิดีโอที่ทำให้สิ่งของเคลื่อนไหว เป็นเหตุการณ์แปลกประหลาด ผีที่ได้รับ ความทุกข์ยาก จนกระทั่งต้องมาขอความช่วยเหลือจากญาติที่ยังเป็นมนุษย์ และการพิสูจน์หรือทดลองทำพิธีกรรมที่เชื่อว่าจะเห็นผีได้ เพื่อยืนยันให้ผู้ชมรับรู้ถึงการมีอยู่ของผี (โดยมากมนุษย์จะมองไม่เห็นผี)

ดังนั้นคำอธิบายเกี่ยวกับผีในความคิดความเชื่อของมนุษย์จึงเป็นการอธิบายในลักษณะของคู่ตรงข้ามกับสิ่งที่มีความหมาย มีชีวิตอยู่ สัมผัสได้ กล่าวคือ ผีเป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิต อาจเป็นกลุ่มก้อนความคิด ความเชื่อ หรือพลังงานรูปแบบต่างๆ ดังเช่นคำอธิบายของ เสฐียรโกเศศ (2515) (นามปากกาของพระยาอนุมานราชธน) ที่ว่า “ตายคือตายแต่ร่างกาย แต่เราซึ่งเป็นลมๆ มองไม่เห็นตัวนั้นถือกันว่าไม่ตาย สิ่งที่เป็นลมๆ นี้เดิมเราเรียกว่า ขวัญ แต่เดี๋ยวนี้เราเรียกว่าวิญญาณและวิญญาณนี้แหละ ถ้ายังไม่มาเกิดเป็นคนอีก ก็ไปเกิดเป็นผี” (เสฐียรโกเศศ, 2515, น. 352-353) การดำรงอยู่ของผีในสังคมจึงเป็นความพยายามทำความเข้าใจโลกหลังความตายซึ่งคู่ขนานกับโลกของคนเป็น (สำนักวิจัยสังคมและสุขภาพ, 2550)

ความเชื่อเกี่ยวกับผีในสังคมไทยนั้นได้รับอิทธิพลส่วนหนึ่งมาจากความเชื่อทางศาสนาพุทธ นิกายเถรวาท โดยได้มีการอธิบายเรื่องโลกและชีวิตผ่านความเชื่อเรื่องภพภูมิต่างๆ 3 ภพภูมิ หรือที่เรียกว่า “ไตรภูมิ” (ดังภาพที่ 3.26) ซึ่งการได้ไปเกิดในภพภูมิใดขึ้นอยู่กับผลของการกระทำที่สั่งสมมา จึงเป็นที่มาสำคัญให้คนไทยเชื่อและยึดมั่นในการทำบุญ เพื่อหวังจะสะสมบุญให้ตนเองได้ไปจุติยัง

¹ ความหมายของคำว่า ผี ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554). เข้าถึงได้จาก Application Royal Society. เข้าถึงเมื่อ 30 มีนาคม 2559

ภพภูมิที่ดี รวมไปถึงการทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้ผู้ล่วงลับเพื่อหวังจะไปสมทบบุญให้เลื่อนชั้นไปสู่ภพภูมิที่ดีขึ้น เนื่องจากมีความเชื่อว่าผี สัมภเวสีหรือวิญญาณของผู้ที่ล่วงลับไปแล้วจะอยู่ในชั้นที่ต่ำสุดของกามาจรภูมิ ซึ่งเป็นภพภูมิเดียวกับมนุษย์ (สำนักวิจัยสังคมและสุขภาพ, 2550)

ผี ตามความเชื่อทางวัฒนธรรมในสังคมไทยมีหลายชนิด และต่างก็มีชุดความคิดความเชื่อที่ผูกโยงผีเหล่านั้นเข้ากับสิ่งต่างๆ ในชีวิตประจำวันของผู้คน เช่น ผีตานี จะสิงอยู่ในต้นกล้วย ผีตะเคียน จะสิงอยู่ในต้นตะเคียน ผีพรายจะเป็นวิญญาณของผู้ที่เสียชีวิตในน้ำ และตามบ้านเรือนก็จะมีผีบ้านผีเรือนคอยคุ้มครองรักษา เป็นต้น ดังนั้นแล้วจึงอาจจัดแบ่งผีในสังคมไทยตามการพิจารณาถึง “การให้คุณ” หรือ “การให้โทษ” ต่อมนุษย์ได้ดังนี้ (สำนักวิจัยสังคมและสุขภาพ, 2550)

1) ผีที่ให้คุณต่อมนุษย์ หมายถึง ผีที่ดี ไม่ทำร้ายหรือเบียดเบียนมนุษย์ เช่นการทำให้เกิดโรคภัยไข้เจ็บ หรือสิ่งสูงส่งและทำให้มนุษย์ผู้นั้นสติฟั่นเฟือน อีกทั้งยังเป็นผีในกลุ่มที่ได้รับการเคารพบูชา โดยสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทได้แก่

ผีในธรรมชาติ ผีกลุ่มนี้มีหน้าที่คอยปกป้องคุ้มครอง รักษาสมดุลให้กับสิ่งต่างๆ มักมีพฤติกรรมไม่ทำร้ายผู้ใด (ยกเว้นได้รับการลบหลู่ ถากถาง) ผีกลุ่มนี้เป็นผีที่มนุษย์มักจะแสดงความเคารพ บูชา เช่น มีการจัดบวงสรวงบูชาผีป่า ผีบ้านผีเรือน และผีเจ้าที่เจ้าทาง เพื่อให้ช่วยปกป้องรักษา คุ้มครองมนุษย์จากภัยอันตรายต่างๆ

ผีบรรพบุรุษ-ผีวีรบุรุษ ผีกลุ่มนี้เป็นผีบุคคลสำคัญที่เกี่ยวข้องกับช่วงเวลาทางประวัติศาสตร์ในชีวิตของมนุษย์ ผีบรรพบุรุษ จะเป็นกลุ่มเครือญาติในครอบครัวที่ล่วงลับไปแล้ว โดยมีความเชื่อว่า ผีกลุ่มนี้จะคอยอยู่ปกป้องดูแลลูกหลานในครอบครัว ซึ่งหากมีงานบุญบ้าน พิธีการหรือเทศกาลสำคัญจะต้องทำพิธีเช่นไหว้ เรียกผีบรรพบุรุษให้ออกมารับเครื่องเซ่นไหว้เหล่านั้นคล้ายกับการเรียกญาติผู้ใหญ่ให้มาร่วมรับประทานอาหารในครอบครัว ส่วนผีวีรบุรุษนั้น เป็นวีรชนที่สร้างคุณงามความดีให้กับชุมชน ท้องถิ่น หรือมีความสำคัญในระดับประเทศ จึงเป็นที่เคารพกราบไหว้เพื่อรำลึกถึงวีรกรรมต่างๆ ที่ได้สร้างประโยชน์ให้กับชนรุ่นหลัง เช่นศาลเจ้าพ่อต่างๆ ที่เรามักพบเห็นโดยทั่วไปในสังคมไทย

2) ผีที่ให้โทษต่อมนุษย์ หมายถึง ผีที่ชั่วร้าย มักจะสร้างความเดือดร้อนให้มนุษย์รูปแบบต่างๆ มนุษย์จึงต้องพกเครื่องรางของขลังสำหรับป้องกันภัยจากผีกลุ่มนี้ เช่น สวมใส่ตะกรุด พันด้าย สายสิญจน์ หรือพกพระเครื่องติดตัว โดยผีกลุ่มนี้มีอยู่มากมายหลายชนิด ตามความเชื่อที่ปรากฏในแต่ละท้องถิ่น เช่น ผีเปรต ผีกระสือ ผีกระหัง ผีहां ผีตายโหง ผีปอบ หรือแม้แต่ผีแม่นาค



ภาพที่ 3.26 ความเชื่อเรื่องไตรภูมิ

จาก ผู้วิจัย

แนวความคิดความเชื่อเกี่ยวกับผีในสังคมไทยสะท้อนให้เห็นวิธีคิดเกี่ยวกับความตายและชีวิต หลังความตายของผู้คนผ่านพิธีกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้วิญญาณของผู้ที่ล่วงลับไปแล้วได้ไปสู่ภพภูมิอื่น เช่นการจัดงานศพ ทั้งการเผาและการฝัง การทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้ดวงวิญญาณของผู้ที่ล่วงลับไปแล้ว ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า สังคมไทยนั้นสามารถอยู่ร่วมกับผีได้ โดยการหาเครื่องมือเข้ามาช่วยเพื่อให้ความสัมพันธ์ระหว่างคนและผีในสังคมดำเนินไปได้ เช่น ผีต้องมีการบูชา ผีร้ายก็ต้องมีเครื่องป้องกัน หรืออาจใช้ความเชื่อเกี่ยวกับผีอ้างอิงในการควบคุมสังคม (สำนักวิจัยสังคมและสุขภาพ, 2550)

แม้ว่าสังคมไทยจะเผชิญกับชะลอกลื่นความเชื่อทั้ง 3 ช่วง ดังที่ได้กล่าวไปแล้ว จนตอนนี้ประเทศไทยเข้าสู่ยุคสมัยที่พยายามอธิบายอะไรด้วยเหตุผล แต่สมสุข หินวิมาน (2554) ก็ยังเห็นว่าความเชื่อเกี่ยวกับผีในสังคมไทยสามารถดำรงอยู่ได้ด้วย มีเหตุผลสำคัญ 3 ประการ นั่นคือ ประการแรก ในอดีตมีปรากฏการณ์ เช่น การตาย ความเจ็บป่วย และภัยธรรมชาติที่คนไม่สามารถอธิบายได้ แม้ปัจจุบันจะอธิบายได้แล้วด้วยเหตุผลทางวิทยาศาสตร์ แต่ก็มีผู้คนบางส่วนที่ยังเชื่อว่าความเจ็บป่วยหรือภัยธรรมชาติมีสาเหตุมาจากผี และเรื่องเหนือธรรมชาติ เช่น เมื่อเร็วๆ นี้ มีข่าวสัตว์เลื้อย และคนในหมู่บ้านตายโดยไม่ทราบสาเหตุ ซึ่งชาวบ้านต่างเชื่อว่าเป็นเพราะมีผีบอบอยู่ในหมู่บ้าน (ไทยรัฐออนไลน์, 2560) ประการที่สอง ผีทำหน้าที่สร้างแรงยึดเหนี่ยวในกลุ่ม โดยเชื่อมโยงตนเองกับกลุ่มเป็น

เครื่องมือเชื่อญาติกันประการที่สาม ฝีมือทำหน้าที่ควบคุมพฤติกรรมให้คนในสังคมปฏิบัติตามขนบและกฎเกณฑ์ (สมสุข หินวิมาน, 2544)

อำนาจของฝีมือทำหน้าที่ควบคุม โกล่เกลี่ยความผิดและดำรงแนวความคิดความดีความชั่วในสังคม ปรากฏให้เห็นในสื่อภาพยนตร์ตระกูลผีไทย ซึ่งองค์ประกอบของหนังผีจะคล้ายคลึงกับหนังตระกูลอื่นๆ เช่น มีตัวละครดี-ร้าย แก่นเรื่อง โครงเรื่อง สถานที่ ปมความขัดแย้ง และการคลี่คลาย โดยในหนังผี อาจมีตัวเอกเป็นผีดี ตัวร้ายเป็นผีไม่ดี หรือ ตัวเอกเป็นมนุษย์ ตัวร้ายเป็นผีก็ได้ บรรดาผีจะปรากฏกายตอนกลางคืน ในมุมมืด ผีมาเพื่อบอกคอย แกะแค้น ตามหา และในที่สุดจะถูกอำนาจศักดิ์สิทธิ์กำจัดไป แก่นของหนังผีจึงมักจะเป็นเรื่องความดี-ความชั่ว บาปกรรม และโครงเรื่องที่เล่าถึงการกำจัดผีเหล่านั้น (กำจร หลุยยะพงศ์, 2556)

ผีในภาพยนตร์สมัยใหม่มีลักษณะเป็นภาพแทนปัญหาสังคม ดังเช่น ผีผู้หญิงในภาพยนตร์เป็นภาพแทนปัญหาความรุนแรงต่อผู้หญิงในสังคมแบบชายเป็นใหญ่ ในภาพยนตร์ผู้หญิงถูกกระทำทารุณ ถูกข่มขืน ฆาตกรรม และไม่ได้รับความเป็นธรรม จึงกลายเป็นผีอาฆาตแค้น ฆ่าและหลอกหลอนผู้ชาย (กำจร หลุยยะพงศ์, 2556) และสุดท้ายก็จะคลี่คลายด้วยจุดจบของผู้ร้ายที่หนีไปวชนกกระทั่งผียอมให้อภัย หรือผีพอใจที่ได้ฆ่าผู้ร้ายแล้ว แต่ก็จะมีอำนาจที่ศักดิ์สิทธิ์กว่า เช่น พระ มาปลดปล่อยผี ชี้ทางสว่างให้

สำหรับซอมบี้ไม่ได้เป็นเช่นนั้น เนื่องจากซอมบี้เป็นซากศพที่ลุกขึ้นมาเดินได้ โดยไม่ได้มีแนวคิดเกี่ยวกับวิญญาณ มันไม่ได้มีเป้าหมายในการฆ่าที่ชัดเจน ไม่ได้มีความแค้นกับใคร ปมการคลี่คลายที่ปรากฏในหนังผีจึงมีความแตกต่างจากหนังซอมบี้ เนื่องจากเรามักจะพบว่า ซอมบี้ไม่เคยถูกกำจัดให้หมดสิ้นไป แนวคิดเช่นนี้อาจสะท้อนให้เห็นว่ามีปัญหาสังคมที่ไม่อาจกำจัดให้หมดได้ด้วยแนวคิดความดี-ความชั่ว ศีลธรรม

เมื่อพิจารณาถึงบรรดาผีต่างๆ ตามความเชื่อและตำนานมากมายเกี่ยวกับภูติผีปีศาจของไทย ทำให้พอเห็นภาพได้ว่า นอกจากซอมบี้จะถูกเทียบเคียงกับผีนำเข้าสู่ช่วงเวลาเดียวกันแล้วซอมบี้ก็ยังถูกนำมาเทียบเคียงกับผีในวัฒนธรรมอีกด้วย ซึ่งผีชนิดนั้นคือ “ผีดิบ” และ “ผีปอบ”

ผู้คนมักจะแปลความคำว่า ซอมบี้ ในความหมายเดียวกับคำว่า “ผีดิบ” ซึ่งคำนี้มีความหมายตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2554 ว่า เป็นคำนาม ซึ่งหมายถึง ศพที่ฝังไว้ไม่นิยมเผา

เช่น ผิดายโหง หรือเป็นผีชนิดหนึ่งที่เป็นศพเดินได้¹ ลักษณะเช่นนี้คล้ายคลึงกับวรรณกรรมแนวสยองขวัญของ เหม เวชกร (2546) ในหนังสือชุด ภูตผีปีศาจของไทย ในชื่อตอนว่า “ขึ้นจากหลุม” ที่ได้เล่าบรรยายถึงการฟื้นคืนจากหลุมของตัวละคร ซึ่งเสียชีวิตจากการระบาดของโรคกาฬโรคในช่วงเวลานั้น โดยวิญญาณของผู้เสียชีวิตมาเข้าฝันญาติให้ไปขุดศพ ที่สภาพศพก็กำลังเน่าเหม็น แต่ในที่สุดศพก็ฟื้นขึ้นมาได้ โดยตัวละครได้บรรยายถึงสภาพและความรู้สึกที่พบเห็น “มนุษย์ครึ่งผี” เอาไว้ว่า

จะเพราะอะไรก็แล้วแต่ ใจผมยังระแวงๆ แม้จะทราบว่าน้ำอันฟื้นคืนชีพเป็นคนเรานี้แล้ว แต่มันก็ยังแว่วๆ อยู่ว่าแกคือศพที่ตายแล้วเจ็ดวัน ขุดขึ้นมาก็น่าเฟะ หากจะรักษาหายก็คงไม่ไวใจอยู่นั่นเอง ตั้งแต่ฟื้นขึ้นมาและมาอยู่บ้านยังไม่เคยสบตากันเลย นัยน์ตาแกบัดนี้เป็นนัยน์ตาคู่หนึ่งซึ่งผิดไปจากแวตาน้ำอันแต่เก่าก่อน มีแวตาสีและคมเฉือนหัวใจนัก บางคราวคล้ายจะมองใครๆ โดยกิริยาแอบๆ มีเล่ห์กระเท่ห์ ผมสังเกตเสมอ และนึกเหินว่านัยน์ตานี้เป็นตาของผู้มีจิตคิดประทุษร้ายโดยแท้ (เหม เวชกร, 2546)

ความน่ากลัวไม่เพียงปรากฏในแวตา แต่สิ่งที่ถูกเรียกว่า “มนุษย์ครึ่งผี” ที่ถูกขุดมาจากหลุมสามารถลุกขึ้นและเดินเหินไปไหนมาไหนได้ในยามค่ำคืนอย่างกระฉับกระเฉง ส่วนกลางวันจะนอนนิ่ง ในขณะเดียวกันนั้นมีชาวบ้านในละแวกตายอย่างต่อเนื่อง จนเชื่อกันว่าเป็นฝีมือของมนุษย์ครึ่งผี หากแต่ผีในลักษณะดังกล่าวไม่ได้ปรากฏความเป็นขอมบี้ ด้วยขาดคุณสมบัติในความกระหายเลือดเหมือนมนุษย์สดๆ อีกทั้งผีดิบนี้ยังอยู่ภายใต้บริบทความเชื่อทางศาสนาอีกด้วย

¹ ความหมายของคำว่า ผีดิบ ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2554). เข้าถึงได้จาก Application Royal Society. เข้าถึงเมื่อ 30 มีนาคม 2559



ภาพที่ 3.27 ภาพหน้าอันผีดิบจากหนังสือชุด ภูตผีปีศาจของไทย ในชื่อตอนว่า “ขึ้นจากหลุม”

จาก ปีศาจของไทย, โดย เหม วาชร, 2546, กรุงเทพฯ: วิริยะ. หน้าปก.

สำหรับผีปอบ ความคล้ายคลึงกับซอมบี้ประการหนึ่งคือ ขึ้นชอบการกินของดิบเหมือนกัน ผีปอบนั้นเป็นความเชื่อท้องถิ่นในภาคเหนือและภาคอีสานของประเทศไทย โดยลักษณะสำคัญของผีปอบคือ เป็นผีที่เชื่อกันว่าสิงอยู่ในตัวคน กินตับไตไส้พุงจนหมดแล้วออกจากร่างไป ทำให้ผู้นั้นตาย (พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2554) การปราบหรือขับไล่ผีปอบจะต้องใช้ผู้ที่มีคาถาอาคมในการขับไล่ มีการใช้น้ำมันตร และเครื่องรางของขลังต่างๆ เพื่อให้ผีปอบที่สิงอยู่ในร่างมนุษย์ออกไป คุณลักษณะนี้ทำให้ผีปอบมีความแตกต่างจากซอมบี้ กล่าวคือ ซอมบี้ไม่ได้สิงสู่ในตัวคนแล้วกัดกินคนจากภายใน แต่ลักษณะของซอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์คือศพที่ตายไปแล้ว หรือถูกทำให้ตายแล้วฟื้นคืนกลับมากัดกินผู้อื่นและเปลี่ยนให้มนุษย์ธรรมดากลายเป็นซอมบี้



ภาพที่ 3.28 รวมฮิตผีในระบบความเชื่อเกี่ยวกับผีไทย

จาก รวมฮิต ผีไทย-ผีเทศ กับตำนานเขย่าขวัญล้านประสาธ, โดย กระปุกดอทคอม, 2554.

บทความของ กมลเลิศ โพธิ์นิษฐ (2555) เผยให้เห็นแนวคิดที่น่าสนใจของผีปอบในสังคมไทยนั้นคือประเด็น “ความแตกต่าง” และ “สิ่งที่ต้องถูกกำจัด” ให้หมดไป ซึ่งรูปธรรมที่เห็นได้ในสังคมคือความขัดแย้งจากการไม่ยอมรับความแตกต่างหลากหลายทางความคิด เมื่อพบผู้ที่มีความผิดแปลกไปจากคนหมู่มาก ก็มักจะกล่าวหา ตีตราคนผู้นั้นว่าเป็น “ผีดกดี” (เป็น “ผีปอบ”) อันนำไปสู่การพยายามใช้ความรุนแรงเพื่อกำจัดกลุ่มคนที่คิดต่าง เพื่อยุติขจัดความขัดแย้งที่เกิดขึ้น (กมลเลิศ โพธิ์นิษฐ, 2555) แนวความคิดข้างต้นคล้ายคลึงกับภาพปรากฏของซอมบี้ในภาพยนตร์ ที่เรามักจะเห็นฝูงซอมบี้ปะทะกับกลุ่มคนติดอาวุธ ด้วยความคิดที่ว่า เหล่าซอมบี้ไม่ใช่พวกมนุษย์อีกต่อไปแล้ว จึงมีความจำเป็นจะต้องกำจัดทิ้ง ดังนั้นผู้วิจัยจึงมองว่า นี่เป็นจุดร่วมที่ผีปอบและซอมบี้คล้ายคลึงกัน ซึ่งไม่ได้มาจากลักษณะที่ปรากฏ แต่มาจากแนวความคิดอยู่เบื้องหลังความเป็นซอมบี้และผีปอบ

อย่างไรก็ดี การเป็นผีปอบนั้นสามารถเยียวยาให้หายได้ หากผ่านพิธีกรรมต่างๆ และพิสูจน์ถึงความ “ไม่ผิดปกติ” ได้ แต่สำหรับซอมบี้จะไม่เป็นเช่นนั้น จากภาพปรากฏในภาพยนตร์ต่างๆ การกลายเป็นซอมบี้ เท่ากับคุณได้กลายเป็นคนอื่นโดยสมบูรณ์แล้ว ไม่มีทางที่จะกลับมาเป็นมนุษย์ได้ (มีข้อยกเว้นสำหรับภาพยนตร์เรื่อง Warm Bodies ปี ค.ศ. 2013 ที่ซอมบี้กลับมาเป็นมนุษย์ได้ด้วยความรัก ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า หรือเพราะความรักและความเข้าใจจะเยียวยาความขัดแย้งและการแบ่งฝักแบ่งฝ่ายได้)

แม้จะมีความพยายามผลักดันให้ซอมบี้เป็นผี เนื่องมาจากซอมบี้เป็นสภาพลึกลับบางอย่าง และให้โทษต่อมนุษย์ตามนิยามของการเป็นผี จึงอาจวาง/พินิจ ซอมบี้เอาไว้ในระบบความคิดความเชื่อเกี่ยวกับผีของคนในสังคมแบบลอยๆ แต่หากจะกล่าวว่า “ซอมบี้เป็นผี” อย่างแน่นอนนั้น ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าการกล่าวแบบนี้ อาจไม่ถูกต้องเสียทีเดียว เนื่องจากคำอธิบายถึงซอมบี้รวมถึงคุณลักษณะต่างๆ ของมันได้ทำลายต่ออำนาจความเลื่อมใสศรัทธาในสถาบันศาสนา เช่น การที่ไม่สามารถใช้หมอผีกำจัดได้ ไม่มีเครื่องรางใดๆ ป้องกันซอมบี้ได้ ในขณะที่ “ผี” ในสังคมไทยถูกเล่าและผลิตซ้ำบนความเชื่อเกี่ยวกับบาปบุญ คุณโทษ ศาสนาและไสยศาสตร์ ซึ่งเป็นค่านิยมที่ยังคงดำรงอยู่ในสังคมสืบมา

บทที่ 4

ต่อ: ปะทะประสาน ปะติดปะต่อ

4.1 ขอมบี้: การคลี่คลายของการปะทะ

จากที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น ขอมบี้ถูกนำเข้ามาในประเทศไทยด้วยเงื่อนไขต่างๆ ทั้งจากชนบผีไทยที่พัฒนาการความเป็นผีแบบไทย ความคิดความเชื่อของผู้คนที่เปลี่ยนไป รวมไปถึงความนิยมในการรับชมภาพยนตร์ตะวันตกที่เพิ่มมากขึ้น เกิดเป็นสภาวะอิทธิพลสื่อที่ขอมบี้ต้องปะทะประสานกับระบบผีไทย เนื่องจากไม่สามารถจัดวางเข้ากับระบบผีที่มีในวัฒนธรรมได้ เมื่อขอมบี้ในฐานะของสัญญาณไม่สามารถอ่านไขได้ด้วยรหัสที่มีในวัฒนธรรม สิ่งที่เราจะทำได้คือ การหยิบยืมรหัสจากวัฒนธรรมอื่นเพื่อมาทำความเข้าใจขอมบี้ ซึ่งในเบื้องต้น เราเริ่มรับรู้ถึงการมีอยู่ของสิ่งที่เรียกว่าขอมบี้ และจดจำได้ว่าสิ่งที่มีลักษณะเช่นนี้จะเรียกว่าขอมบี้ โดยการเทียบเคียงเพื่อให้เกิดความแตกต่างจากสิ่งอื่นๆ ที่มีอยู่ในวัฒนธรรม

การคลี่คลายจากการปะทะนั้นปรากฏให้เห็นในสื่อต่างๆ ที่ถูกผลิตขึ้นในสังคมไทย ซึ่งผู้วิจัยพบการจัดวางขอมบี้ใน 2 ลักษณะ นั่นคือ ขอมบี้ถูกจัดวางไว้ในระบบผี และขอมบี้ถูกวางไว้ข้างๆ ระบบผี เป็นสิ่งที่ไม่ใช่ผีแต่ก็ไม่ใช่คน เป็นเพียงสิ่งที่เรียกว่าขอมบี้ โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 4.1

การจัดวางขอมบี้ในสังคมไทย

พ.ศ.	สื่อต่างๆ ที่ศึกษา	ผี	ขอมบี้
2520-2530	ใบปิดโฆษณาภาพยนตร์ขอมบี้ฮอลลีวูดที่ถูกนำเข้ามาฉาย	●	○
2529	หนังสือการ์ตูนรวมเรื่องชุดขอมบี้	○	●
2534	ภาพยนตร์สยองขวัญ	●	
2547	ภาพยนตร์ขุนกระบี่ผีระบาศ	○	●
2552	ภาพยนตร์ 5 แพร่งตอน Backpacker		●
2554	ภาพยนตร์ก้านคอกัด	○	●
2555	เพลงรู้		●

ตารางที่ 4.1

การจัดวางชอมบี้ในสังคมไทย (ต่อ)

พ.ศ.	สื่อต่างๆ ที่ศึกษา	ผี	ชอมบี้
2557	ละครโทรทัศน์น้องใหม่ร้ายบริสุทธิ์ ตอนชอมบี้บุก		●
2557	หนังสือเรื่องเกรียนไทยปะทะชอมบี้		●
2557	เกม Yingluck VS Zombie		●
2558	หนังสือเรื่องผีห่ารตนโกสินทร์	○	●
2558	โฆษณาของธนาคารกสิกรไทยชุดเร็วทะลุชอมบี้		●
2558	ภาพยนตร์เรื่องผีห่าอโยธยา	○	●
2556-2558	กระทู้สนทนาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชอมบี้		●

หมายเหตุ. คำอธิบาย ● หมายถึง ถูกจัดวางในความเข้าใจเช่นนั้น
○ หมายถึง ถูกอ้างถึงเป็นบางส่วน

จาก ผู้วิจัย

จากตารางข้างต้นจะเห็นได้ว่าตลอดระยะเวลาเกือบ 40 ปี ชอมบี้ที่ปรากฏในสื่อต่างๆ ที่พบในสังคมไทย ความเป็นชอมบี้ยังคงเผชิญกับความลำบากในการจัดวางตัวมันเพื่อให้เกิดความหมายที่จะสื่อสารกับคนในสังคมอยู่ตลอดเวลา บ้างก็เป็นผีแต่ก็กล่าวอ้างถึงชอมบี้ แต่พอจะพูดอย่างเต็มปากว่าตนเองเป็นชอมบี้ก็ยังเกรงว่าคนจะไม่เข้าใจ จึงเกิดเป็นลักษณะของการอ้างอิง ยินพิกกันไปมาระหว่างความเป็นชอมบี้กับความเป็นผี ซึ่งผู้วิจัยสามารถจัดแบ่งช่วงเวลาในปรากฏตัวของชอมบี้ในสื่อต่างๆ ออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่

4.1.1 ช่วงแรกในปี พ.ศ. 2520-2529

งานศึกษาเรื่องภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ.2520-2547) กรณีสึกษาตระกูลหนังผี หนังรักและหนังยุคหลังสมัยใหม่ โดย กำจร หลุยยะพงศ์และสมสุข หินวิมาน (2551) ได้ชี้ให้เห็นว่าการปรากฏตัวของผีไทยในภาพยนตร์มีความเปลี่ยนแปลงโดยได้รับอิทธิพลทั้งจากบริบทของสังคมและบริบทของภาพยนตร์ กล่าวคือ ในช่วงแรกราวๆ พ.ศ.2520-2529 สังคมเริ่มเข้าสู่ยุคแห่งการพัฒนาประเทศ ทั้งเศรษฐกิจและเทคโนโลยี โดยได้รับเอาแนวคิดตะวันตกเข้ามาใช้ในการผลิตภาพยนตร์มากขึ้น ซึ่งทำให้วงการภาพยนตร์ไทยมีการเติบโตอย่างกว้างขวาง หนังผีในยุคนี้จึงเป็นการ

นำเสนอเรื่องเล่าของผีในตำนาน สอดคล้องกับความเชื่อเดิมที่มีในสังคม แต่ถึงอย่างไรก็ดีในช่วงปลายของยุคแรกหนังผีไทยได้รับเอาอิทธิพลจากหนังผีตะวันตกเข้ามาเช่นเดียวกัน เช่น ปีศาจจำพวก ผีดิบ และแดร์กคูล่า ถูกนำมาปรับให้เข้ากับวัฒนธรรมไทยมากขึ้น เช่น การทำให้ผีต่างประเทศดูเป็นเรื่องตลกขบขัน (กำจร หลุยยะพงศ์และสมสุข หินวิมาน, 2551)

จากการค้นหาหลักฐานต่างๆ เท่าที่สืบค้นได้ ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ในแนวซอมบี้เริ่มมีการนำเข้ามาฉายในประเทศไทยราวๆ ช่วงเวลานี้ โดยได้มีการตั้งชื่อภาพยนตร์เป็นภาษาไทยเพื่อสื่อให้คนในสังคมไทยได้เข้าใจถึงภาพยนตร์ที่ถูกนำมาฉาย สารสำคัญของการแปลชื่อภาพยนตร์ให้เป็นภาษาไทยคือ วิธีคิด การจัดวางและเลือกสรรคำมาใช้ให้เกิดความหมายที่คนในสังคมจะรับรู้และเข้าใจได้ผ่านการสื่อสาร โดยซอมบี้ นั้น ถูกจัดวางเข้ากับคำในหมวดหมู่ของ ศพที่ตายแต่ไม่ตาย มันกัด มันสยดสยอง มันจูโจม มันมาเป็นกองทัพ การจัดวางในลักษณะนี้อาจเกิดขึ้นจากการพิจารณาถึงลักษณะของซอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ หรือกล่าวคือ เห็นอย่างไรก็อธิบายไปเช่นนั้น (ดังตารางที่ 3.3) ประกอบกับชุดของรหัสเดิมที่มีอยู่ในสังคมและวัฒนธรรมนั้นคือรหัสเกี่ยวกับผี ที่ทำให้แม้ว่าเนื้อหาในภาพยนตร์จะเกี่ยวข้องกับเหล่าซอมบี้ แต่ในความคิดของไทยที่มองว่า สิ่งที่แตกต่างกันคนถึงจะมีร่างกายใกล้เคียงกับคนก็จะถูกจัดว่าเป็นสิ่งอื่นที่เรียกว่าผี (สมสุข หินวิมาน, 2544) ตามความเข้าใจเช่นนี้ทำให้ซอมบี้ที่เข้ามากับภาพยนตร์ตะวันตกถูกมองว่าเป็นผีรูปแบบหนึ่ง การมองให้เห็นถึงความหมายที่แฝงมากับสัญลักษณ์ของซอมบี้ในภาพยนตร์ตะวันตก ยังไม่ถูกอ่านหรือตีความจากคนในสังคมไทยซึ่งมีความเป็นไปได้ว่าในวัฒนธรรมเรายังไม่มีชุดของรหัสที่สามารถถอดความหมายที่แฝงมากับซอมบี้ในโลกตะวันตกได้ มีเพียงชุดรหัสที่ทำความเข้าใจว่าซอมบี้เป็นเพียงผีรูปแบบหนึ่งเท่านั้น

ตารางที่ 4.2

คำโฆษณาบนใบปิดโฆษณาภาพยนตร์

ค.ศ.	ชื่อภาษาอังกฤษ	ชื่อไทย	ฉายเมื่อ	คำโฆษณา
1971	Tomb of The Blind Dead	โคตรผี	-	ยอดผี มาเป็นกองทัพ! ไม่มีอำนาจเวทย์มนตร์ แม่สวรรค์ หรือ นรก ยังทำลายมันไม่ได้
1974	The Living Dead at Manchester Morgue	ศพกินศพ	-	ไม่ใช่แดร์กคูล่า ดูดเลือด หรือวิญญาณเข้าสิง
1978	Dawn of The Dead	ซอมบี้ คนกัดคน ภาค 1	2522	แปลกและบ้าที่สุดแห่งศตวรรษ! ภาพทุกฉากคือสิ่งที่คุณนึกไม่ถึงและไม่คาด

ตารางที่ 4.2

คำโฆษณาบนใบปิดโฆษณาภาพยนตร์ (ต่อ)

ค.ศ.	ชื่อภาษาอังกฤษ	ชื่อไทย	ฉายเมื่อ	คำโฆษณา
				ฝัน กัดรายได้หนังอื่นๆ กระจุกมาแล้วทั่วโลก
1979	Zombie Flesh-Eaters	ซอมบี้ คนกัดคน ภาค 2	2523	กรีธาทัพตามกัด สบัดกว่า! มันเขี้ยวกว่า และคำโตกว่า ตัดสินใจเดี๋ยวนี้จะหนีหรือจะสู้
1980	City of The Living Dead	ซอมบี้บุกนิวยอร์ก	2524	คราวนี้กัดโหดกว่าและสยองคอกหอยกว่า...มันมาเป็นกองทัพเพื่อกัดไม่ให้เหลือ
1980	Zombie Holocaust	เปรตเดินดินกินซอมบี้	2526	2522 ซอมบี้ครองแชมป์หนังผี 2525 เปรตเดินดินครองแชมป์หนังสยองขวัญ 2526 ทั้งคู่มาพบกัน...ครั้งยิ่งใหญ่ ไม่มีโปรโมเตอร์หน้าไหนกล้าจัด
1981	The Beyond	มันอยู่ในโรงแรม	2527	30 ปีที่มันสะสมแรงอาฆาตไว้เพื่อโผล่มาอาละวาดในปีนี้ สุดสยอง...เขย่าขวัญ
1982	The Evil Dead	ผีอมตะ	2527	กล้าทำได้ว่า คุณไม่เคยพบผีคู่เท่านี้ในชีวิต
1984	The Return of The Living Dead	ผีลี้มหลุม	2530	คนเอ๋ย...รู้ไหม? เมื่อผีลี้มหลุมได้ ผีก็ลี้มหลุมได้
1985	Day of The Dead	ฉีกก่อนงาบ	2530	ร่างต้องเป็นชิ้นก่อนมันจะลี้มรส
1985	House	โกรธกับผี	2530	ผีตระกูลนี้ ขี้ใจน้อย ถ้าโกรธแล้วชอบหยอกแรง
1986	Deadly Friend	ศพกระดิก	2530	ทำกระดิกศพ-สวายเสียว
1987	Prince of Darkness	ดิบๆ ดิบๆ	2531	ไม่มีเวลาให้ตกใจ การจูโจมสยองที่น่ากลัวที่สุด

หมายเหตุ. จาก ผู้วิจัย

ในปี พ.ศ. 2529 หลังจากที่ภาพยนตร์ซอมบี้ฮอลลีวูดเริ่มเข้ามาทำตลาดในประเทศไทย ผู้วิจัยก็ค้นพบว่าหนังสือการ์ตูนเล่มละบาทเรื่อง “อาละวาดกลางกรุง” เขียนโดย พงษ์ พันธุ์วิชญ์ ได้

นำเอาเรื่องราวของซอมบี้มาทำเป็นการตูนลายเส้น และเล่าเรื่องการบุกโจมตีของซอมบี้ที่เกิดขึ้น ณ โรงพยาบาลแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร เนื้อหาของการตูนเล่าถึง กลุ่มวัยรุ่นที่บังเอิญพบกับสิ่งที่พวกเขาเชื่อว่าเป็น “ผี” จู่โจมจนทำให้เพื่อนในกลุ่มเสียชีวิต แต่แล้วเมื่อศพถูกนำไปที่โรงพยาบาลก็กลับฟื้นคืนและไล่กัดหมอและเจ้าหน้าที่ในโรงพยาบาล ซึ่งเปลี่ยนให้ผู้คนจำนวนมากกลายเป็นซอมบี้ (ดังภาพที่ 4.1)

ความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะพื้นฐานของซอมบี้เริ่มปรากฏขึ้นในสังคมไทย เราเริ่มรู้ว่าผู้ที่ถูกซอมบี้กัดจะกลายเป็นซอมบี้ เราเริ่มเรียนรู้ว่าการจะจัดการกับซอมบี้ได้ต้องทำลายที่หัวของมัน แต่ถึงอย่างไรก็ดี สื่อในรูปแบบหนังสือการ์ตูนอาจยังทำหน้าที่ในการสื่อสารถึงความเข้าใจเกี่ยวกับซอมบี้ได้ไม่กว้างขวางมากนัก อีกทั้งพลังของการเล่าเรื่องราวยังมีไม่มากเท่าภาพยนตร์ ซึ่งอาศัยภาพที่เคลื่อนไหว และการใช้เทคนิคของภาพเข้าช่วย

ขณะที่สังคมไทยยังคงเผชิญกับความสับสนของสิ่งที่เรียกว่าซอมบี้ ในช่วงเวลานี้ตรงกับปี ค.ศ. 1968-1980 ซอมบี้ในตะวันตกซึ่งปรากฏในภาพยนตร์ชื่อ Dawn of the Dead (1978) เป็นภาพแทนของความบ้าคลั่งการบริโภคในระบบทุนนิยมของคนอเมริกัน สินค้ามากมายถูกวางจำหน่าย ณ ห้างสรรพสินค้า คนอเมริกันก็พากันมุ่งหน้าไปยังห้างสรรพสินค้าประจักษ์ว่าเป็นสัญลักษณ์จากภายในไม่แตกต่างอะไรจากฝูงซอมบี้ที่ถูกขับด้วยสัญชาตญาณความหิวกระหาย (Bishop K' , 2010)



ภาพที่ 4.1 ภาพจากหนังสือการ์ตูนอาละวาดกลางกรุง

จาก อาละวาดกลางกรุง, โดย SIAM Zombie Club, 2559.

4.1.2 ช่วงที่สองปี พ.ศ. 2530-2539

ช่วง พ.ศ.2530-2539 เกิดภาวะที่ความนิยมในภาพยนตร์ไทยลดลงอย่างมาก โดยในช่วงนั้นมีปัญหาความไม่สงบทางการเมืองมีการเรียกร้องประชาธิปไตยในปี พ.ศ. 2535 ประกอบกับมีการเจริญเติบโตของกลุ่มชนชั้นกลางรุ่นใหม่ที่มีอิทธิพลต่อระบบการเมือง เศรษฐกิจ ที่มีรสนิยมในการเลือกรับชมภาพยนตร์จากต่างประเทศทำให้วงการภาพยนตร์ไทยมีความตกต่ำลงอย่างมาก ความเชื่อเรื่องผีในยุคก่อนก็ถูกมองว่าล้าหลัง ไม่พัฒนา ภาพยนตร์ผีจึงพยายามใส่เนื้อหาความเป็นสมัยใหม่ให้มากขึ้น โดยสร้างภาพยนตร์ผีวัยรุ่น เพื่อให้สอดคล้องกับความทันสมัยของสังคมไทยในช่วงนั้น (กัจจกร หลุยยะพงศ์, สมสุข หินวิมาน, 2551)

โดยการสนับสนุนของผู้วิจัยมีภาพยนตร์ผีไทยในแนวละม้ายคล้ายคลึงซอมบี้ในยุคแรกคือ ภาพยนตร์เรื่อง สยัมก๊วย (2534) ดังที่ได้กล่าวไปแล้วถึงบริบทสังคมและบริบทภาพยนตร์ที่เกิดขึ้น ซึ่งเรียกร้องให้มีการนำเสนอภาพยนตร์สมัยใหม่ที่รับเอาวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามา โดยภาพยนตร์เรื่องนี้สร้างโดยบริษัทไทเอนเตอร์เทนเมนต์ และกำกับโดย ธนิตย์ จิตนุกูล เนื้อหาได้เล่าถึงชีวิตการทำงานในออฟฟิศของชนชั้นกลางที่เผชิญกับเรื่องราวลึกลับทางไสยศาสตร์ มีตัวละครร้ายเป็นหมอผีผู้ใช้มนตร์ดำปลุกศพของผู้ที่โดนหมาบ้ากัดเสียชีวิตขึ้นมาเป็นผีดิบหาสร้าบใช้ ซึ่งเมื่อผีดิบตัวแรกไปเจอกับเหยื่อก็คจะทำให้เหยื่อกลายเป็นพวกผ่านการกัด



ภาพที่ 4.2 ปก CD ภาพยนตร์สยัมก๊วย

จาก แนวหนังไทยที่ตายไปแล้ว และไม่มีใครคิดที่จะคิดสร้างในปัจจุบัน, โดย Black Hunter, 2558.

การเล่าเรื่องเช่นนี้อาจเป็นความพยายามที่จะผสมผสานเรื่องของความเชื่อทางไสยศาสตร์กับวิทยาศาสตร์เข้าไว้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยสะท้อนผ่านตัวละครที่มีลักษณะเหมือนซอมบี้ แต่ถึงอย่างไรก็ตาม รูปแบบการเล่าเรื่องก็ยังคงขนบการดำเนินเรื่องแบบภาพยนตร์ผีไทยที่จะต้องให้ผู้มาปราบเหล่าผีร้ายด้วยอาวุธของคลังรูปแบบต่างๆ ไม่ได้ใช้วิธีการที่สมจริงดังเช่นซอมบี้สมัยใหม่ในโลกตะวันตก เพื่อคงไว้ซึ่งอุดมการณ์เกี่ยวกับความดีที่ย่อมชนะความชั่ว (เล่าเรื่องหนังไทย ตอนที่ 23 สยามก๊วย (พ.ศ. 2534), 2557) ในขณะเดียวกันภาพยนตร์เรื่องนี้ตรงกับช่วงปี ค.ศ. 1991 ของซอมบี้ในโลกตะวันตกที่สะท้อนความวิตกกังวลและความหวาดกลัวจากช่วงหลังปีสงครามโลกครั้งที่สอง แต่เมื่อพิจารณาถึงซอมบี้ผีดิบไทยลักษณะจะคล้ายคลึงกับเรื่องเล่าและตำนานต้นกำเนิดซอมบี้ในราว ค.ศ. 1930 เสียมากกว่า

4.1.3 ช่วงที่สามตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 เป็นต้นมา

สังคมไทยมีความก้าวหน้ามากขึ้น มีการเปลี่ยนผ่านจากความเชื่อดั้งเดิมสู่สังคมที่ยึดหลักเหตุผล และดำรงอยู่ท่ามกลางกระแสโลกาภิวัตน์ที่มีการไหลเวียนของผู้คน สิ่งของ เงินตรา และสื่อข้ามผ่านพรมแดนรัฐชาติ โดยแนวคิดเหล่านี้เป็นแนวคิดโลกสมัยใหม่ ที่ต่อมาถูกตั้งข้อสังเกตในหลายประเด็นจากกลุ่มแนวคิดแบบหลังสมัยใหม่ เช่น วิทยาศาสตร์อาจเป็นผู้ทำลายมนุษย์ การยึดหลักเหตุผลอาจไม่ใช่ข้อสรุปเพียงหนึ่งเดียวที่ควรยึดถือ เกิดสนามการต่อสู้ที่นอกเหนือไปจากเวทีการเมืองและเศรษฐกิจ แต่เป็นขบวนการเคลื่อนไหวทางสังคมรูปแบบต่างๆ เช่น ขบวนการประท้วงต่อต้านกระแสโลกาภิวัตน์ เป็นต้น (สมสุข หินวิมาน, 2550)

ผลจากสังคมสมัยใหม่เผยด้านมืด (Dark side) ของมนุษย์ ที่ตนเองก็เป็นทั้งผู้ที่สร้างและทำลาย มนุษย์ต้องเผชิญกับความเสี่ยงที่ไม่อาจคาดการณ์ได้ ไม่ทราบสาเหตุที่แน่ชัด ควบคุมผลไม่ได้ ผลกระทบเป็นวงกว้างและรวดเร็ว รูปแบบความเสี่ยงที่เกิดขึ้นเป็นกระบวนการที่สังคมสร้างขึ้น (Social Construct) (Zinn, 2008, อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2550, น. 42)

ความเสี่ยงถูกฝังลงไปในจิตสำนึกของผู้คนในยุคสังคมความเสี่ยง (Risk Society) ทำให้คนในยุคสมัยนี้มองโลกในแง่ร้าย และพยายามหาวิธีทางเอาตัวรอดท่ามกลางสถานะความเสี่ยงที่กำลังเผชิญอยู่ (Beck, 1992, อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2550, น. 42) สื่อภาพยนตร์ซอมบี้ไม่ว่าตะวันตกหรือไทยก็มีลักษณะสำคัญของสังคมเสี่ยงเช่นเดียวกัน โดยมักจะเล่าเรื่องราวการระบาดของซอมบี้ที่ไม่สามารถควบคุมได้ ภาพของการพยายามเอาตัวรอดท่ามกลางสถานะความเสี่ยงและอันตรายที่คุกคามชีวิต ซอมบี้ในภาพยนตร์จึงเปรียบเสมือนความเสี่ยงรูปแบบหนึ่งที่มนุษย์จะต้องหลีกเลี่ยงและพยายามเอาตัวรอดให้ได้

ในบริบทสังคมไทยได้มีการกล่าวถึงประเด็นสังคมความเสี่ยงดังเช่น อาหารและการบริโภค เริ่มมีการให้ความสำคัญกับการบริโภคอาหารที่ต้องสะอาด ได้มาตรฐานสากลในยุคสมัยใหม่ เนื่องมาจากความวิตกกังวลเรื่องสุขภาพและสารปนเปื้อนต่างๆ (ปวี จำปาทอง, 2548) นอกจากนั้นยังมีประเด็นสังคมความเสี่ยงในมิติสังคม การเมืองและเศรษฐกิจซึ่งเป็นผลสำคัญมาจากการที่ประเทศไทยมีความทันสมัยมากขึ้น

ซอมบี้ในภาพยนตร์ไทยช่วงตั้งแต่ปี พ.ศ. 2540 เป็นต้นมา มีความทันสมัยขึ้นเช่นกัน จุดอ้างอิงในการเล่าเรื่องซอมบี้แบบมีน้อยลง เริ่มมีการยอมรับว่าซอมบี้ก็คือซอมบี้ เป็นสิ่งที่ไม่ทราบสาเหตุของการเกิดที่แน่ชัด แต่คล้ายคลึงกับรูปแบบของการระบาดของโรคร้าย หรือเชื้อไวรัสที่เปลี่ยนให้คนมีนิสัยและพฤติกรรมที่ดุร้ายมากขึ้น สามารถติดโรคได้จากการถูกกัดหรือสัมผัสโดนเลือด หรือน้ำเหลือง ซึ่งเป็นการให้เหตุผลตามแบบวิทยาศาสตร์มากขึ้น

โดยในปี พ.ศ. 2544 (ค.ศ.2001) ซึ่งเป็นยุคทองของภาพยนตร์ซอมบี้ในตะวันตก สังคมไทยได้เปิดรับซอมบี้เข้ามาอย่างกว้างขวางมากขึ้นทั้งในรูปแบบภาพยนตร์ หนังสือการ์ตูนและเกมเพลย์สเตชัน บก.ของนิตยสาร Filmax คุณอลงกรณ์ คล้ายสีแก้ว ได้ให้สัมภาษณ์ในรายการ สยามสาระพาวันศุกร์ที่ 5 กรกฎาคม ปี พ.ศ.2556 ตอน: "ซอมบี้" หนึ่งกับความจริงทางวิทยาศาสตร์ โดยได้เล่าให้ฟังเกี่ยวกับวิวัฒนาการของซอมบี้ที่เกิดขึ้นในไทย ซึ่งมีจุดเริ่มต้นความนิยมจากวิดีโอเกมและเพลย์สเตชัน (2000) จากนั้นจึงเริ่มนิยมมากขึ้นจากกระแสภาพยนตร์เรื่อง Resident Evil (2002) ซึ่งถือเป็นจุดเริ่มต้นของกระแสความนิยมซอมบี้ในประเทศไทย (อลงกรณ์ คล้ายสีแก้ว, 2556) ทำให้ซอมบี้กลายเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย เข้าใจลักษณะและพฤติกรรมของซอมบี้ว่ามีความแตกต่างจากผีรูปแบบอื่นๆ ในความเชื่อของไทย หรืออาจกล่าวได้ว่าเราได้รับและปรับ สร้างชุดรหัสเพื่อใช้ทำความเข้าใจสัญชาตญาณของซอมบี้ในสื่อต่างๆ แล้ว

ในปี พ.ศ. 2547 (ค.ศ.2004) เกิดภาพยนตร์แนวซอมบี้ในแบบของไทยเรื่องซุนกระบี่ผีระบาด ก็ให้ภาพของความวิตกกังวลต่อสถานการณ์การแพร่กระจายของเชื้อโรค สอดรับกับบริบทในสังคมช่วงนั้นที่ทั้งโลกเผชิญกับการระบาดของเชื้อโรคซาร์ส (พ.ศ. 2545-2546)

ซาร์ส หรือ SARS ย่อมาจาก Severe acute respiratory distress syndrome (กลุ่มอาการทางเดินหายใจเฉียบพลันรุนแรง) ซึ่งเป็นโรคติดต่อร้ายแรงที่เกิดจากเชื้อไวรัสชื่อ SARS coronavirus โดยผู้ที่ติดเชื้อจะมีอาการทางระบบหายใจรุนแรงและเสี่ยงต่อการเสียชีวิต โรคนี้เป็นโรคที่เพิ่งเกิดขึ้นใหม่ โดยเกิดขึ้นครั้งแรกที่ประเทศจีนในปี พ.ศ. 2545 อีกทั้งยังสามารถติดต่อกันได้ง่าย จึงทำให้เกิดการระบาดไปยังอีกหลายประเทศทั่วโลก ทางองค์การอนามัยโลกร่วมกับองค์การต่างๆ ได้พยายาม

ควบคุมการแพร่ระบาดของโรค และสามารถยับยั้งการระบาดได้ในปี พ.ศ.2546 ในประเทศไทยพบผู้ป่วยที่มีความน่าจะเป็นโรคร้าย (Probable case) 9 ราย เสียชีวิต 2 ราย โดยได้รับการยืนยันแน่นอนว่าเป็นโรคร้าย 1 ราย และมีผู้ป่วยเข้าข่ายสงสัย (Suspect case) 31 ราย แต่ในจำนวนนี้ไม่มีผู้เสียชีวิตและไม่มีการแพร่เชื้อจากผู้ป่วยไปสู่พื้นที่ในประเทศไทย ทำให้ประเทศไทยไม่ถูกจัดเป็นพื้นที่ที่มีการระบาดของโรค (สลิล ศิริอุดมภาส, 2555) แต่ก็มีกรณีตระหนักและวิตกกังวลต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเช่นกัน ซึ่งซอมบี้ได้ถูกนำมาใช้เป็นภาพแทนความวิตกกังวลที่เกิดขึ้นในสังคมไทย โดยในท้ายที่สุดแม้ในภาพยนตร์จะสามารถจัดการกับเหล่าซอมบี้ได้แต่ก็ไม่ทั้งหมด ยังคงมีบางส่วนที่เล็ดลอดออกไปได้ เหมือนเชื้อโรคที่อาจจะเกิดการระบาดได้อีกครั้ง

ในปี พ.ศ. 2552 ภาพยนตร์แนวสยองขวัญของไทยจากค่าย GTH เรื่อง 5 แพร่ง ได้นำเสนอตอนหนึ่งในห้าแพร่งที่มีเนื้อหาแนวใหม่และยังไม่เคยปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญของไทยในชื่อตอนว่า "Backpackers" ซึ่งกำกับโดย ทรงยศ สุขมากอนันต์ (ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องเด็กหอ) เนื้อเรื่องย่อในตอนคือ คู่รักญี่ปุ่นคู่หนึ่งฉลองเรียนจบด้วยการ Backpack ตะลุยเมืองไทย ขากลับจากสมุยพวกเขาใช้วิธีโบกรถเข้ากรุงเทพฯ แต่โบกไม่ได้สักคัน ชายหนุ่มตัดสินใจใช้แบงค์พันเป็นรางวัลจูงใจเพื่อให้รถจอดรับ รถพ่วงคันหนึ่งจึงจอดรับพวกเขา ซึ่งพวกเขาไม่รู้เลยว่ามียางล้อหลังตู้คอนเทนเนอร์นั่นคือแรงงานต่างด้าวที่หลบหนีเข้าเมืองไทยอย่างผิดกฎหมาย อีกทั้งยังได้มีการลักลอบเอาสารเสพติดฝิ่นเข้ามาในตัวแรงงานต่างด้าวอีกด้วย แรงงานในตู้คอนเทนเนอร์เสียชีวิตในขณะที่กำลังเดินทางเนื่องจากขาดอากาศหายใจ แต่ศพกลับถูกขโมยมาใส่กล่องเอาชีวิตของคนที่ยังมีชีวิตอยู่ นอกจากจะเป็นภาพยนตร์แล้ว ประเด็นในตอน Backpacker ยังถูกนำมาคิดต่อเป็นการ์ตูนในชื่อตอนว่า “Dead on The Beach” โดยต่อยอดในประเด็นเรื่องการเสียชีวิตสังคม และการเหยียดหยามผู้ที่ต่ำต้อยกว่า ซึ่งเรามักจะไม่ค่อยพบประเด็นเช่นนี้ในหนังสือไทย (การ์ตูนไทยสตูดิโอ, 2552)

ผู้วิจัยพบว่า ซอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ในช่วงนี้มีความน่าสนใจอย่างมาก เนื่องจากได้สะท้อนให้เห็นถึงความวิตกกังวลที่เกี่ยวข้องกับบริบทสังคมและการเมืองในช่วงเวลานั้น ซึ่งความหมายของซอมบี้ได้เคลื่อนไปจากคำอธิบายเดิมว่ามันคือโรคระบาดสู่การเป็นภาพแทนของปัญหาสังคมความมั่นคงปลอดภัยในชีวิตท่ามกลางสถานการณ์ที่มีความเสี่ยง ความหวาดระแวง การระบาดของยาเสพติด การลักลอบเข้าเมืองของแรงงานต่างด้าว และสะท้อนวิธีคิดต่อกลุ่มคนเหล่านั้นผ่านตัวละครที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับซอมบี้ (ลักษณะของการเคลื่อนนี้ ไม่ได้ลบภาพคำอธิบายเดิมไป แต่ผู้ที่รับชมหรือตีความภาพยนตร์สามารถเข้าใจถึงซอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้ในความหมายใหม่ โดยความหมายนั้นมีความโดดเด่นออกมาในช่วงเวลานี้)

บริบทสังคมและการเมือง ในปี พ.ศ. 2552 เป็นช่วงที่ประเทศไทยประสบกับวิกฤตการณ์ทางการเมืองที่เป็นผลสืบเนื่องมาจากปลายปี พ.ศ. 2551 ความขัดแย้งระหว่างผู้ที่มีความเห็นต่างทางการเมืองปะทุหนักขึ้น มีการชุมนุมใหญ่ทางการเมืองที่แบ่งฝักฝ่ายตามสีเสื้อที่ค่อนข้างชัดเจน การชุมนุมทวีความรุนแรงขึ้นจนกระทั่งเกิดการเผาทำลายอาคารบ้านเมืองเป็นเหตุให้มีการใช้กำลังเพื่อสลายการชุมนุมจนกระทั่งมีผู้เสียชีวิต (Snook, 2552) นอกจากประเด็นทางการเมืองที่ร้อนแรงแล้ว ในปีเดียวกันนี้ไทยก็เผชิญกับวิกฤตความสัมพันธ์ระหว่างประเทศกับกัมพูชา กรณีพิพาทปราสาทเขาพระวิหารซึ่งปลุกกระแสให้คนไทยตื่นตัวขึ้นมารักษาดินแดนและต้องการปกป้องแผ่นดินไทยมากขึ้น (Kapook, 2553)

ภาวะที่บ้านเมืองเกิดความวุ่นวายทำให้ทั้งเจ้าหน้าที่ทหารและตำรวจต้องออกมาดูแลความสงบเรียบร้อยทางการเมืองภายในและการเมืองระหว่างประเทศ ส่งผลให้ยาเสพติดกลับมาแบ่งบานอีกครั้ง เนื่องจากความสนใจในการปราบปรามถูกเบนไปที่ประเด็นทางการเมืองเป็นส่วนใหญ่ การระบาดของยาเสพติดจึงเพิ่มสูงขึ้นอย่างน่าตกใจโดยเฉพาะในกลุ่มเด็กและเยาวชน (สำนักงานพัฒนาระบบข้อมูลข่าวสารสุขภาพ, 2552) (ผู้วิจัยให้ความสนใจในกลุ่มนี้เนื่องจากในภาพยนตร์ 5 แพร่งตอน Backpacker ขอมบี้ตัวสุดท้ายที่เหลืรอดและวิ่งไปกระโดดกัดคอพระสงฆ์เป็นเด็กแรงงานต่างด้าวที่ถูกบังคับให้กลืนยาเสพติดชนิดหนึ่งลงท้องไป) โดยจำนวนคดีเด็กและเยาวชนในฐานะความผิดเกี่ยวกับยาเสพติดตั้งแต่ปี พ.ศ.2548-2552 มีแนวโน้มที่เพิ่มสูงขึ้น (ดังตารางที่ 4.3)

ตารางที่ 4.3

จำนวนคดีเด็กและเยาวชนในฐานะความผิดเกี่ยวกับยาเสพติดตั้งแต่ปี พ.ศ.2548-2552

ปี พ.ศ.	จำนวนคดี
2548	6,323
2549	8,227
2550	9,733
2551	11,671
2552	12,352

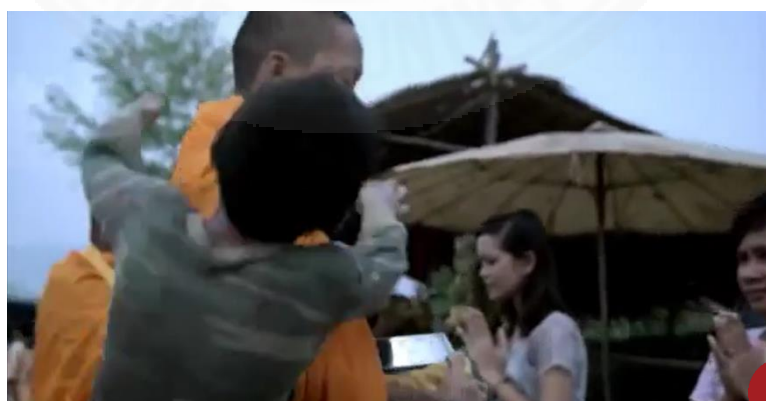
หมายเหตุ. จาก ศูนย์เทคโนโลยีสารสนเทศ กรมพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชน

จากบริบทสถานการณ์บ้านเมืองข้างต้นทำให้เข้าใจได้ว่า ซอมบี้ในภาพยนตร์ 5 แพร่งถูกทำให้เป็นภาพแทนของความวิตกกังวลของผู้คนเกี่ยวกับความมั่นคงปลอดภัยภายใต้การดูแลของรัฐ เนื่องจากจะเห็นได้ว่า ซอมบี้ในภาพยนตร์เกิดจากการลักลอบนำเข้าทั้งแรงงานต่างด้าว และยาเสพติด ที่เล็ดลอดการดูแลตรวจสอบเข้ามาได้จนกระทั่งสร้างความเสียหายให้แก่ประเทศ ทำให้เกิดความวิตกกังวลต่อความปลอดภัยจากสถานการณ์ความรุนแรง ผสมรวมกับบรรยากาศที่โหมกระแสรักชาติจากข้อพิพาทเขาพระวิหาร สะท้อนออกมาผ่านการจัดวางให้ซอมบี้ในภาพยนตร์เป็นคนอื่นที่เข้ามารุกราน ซึ่งพิจารณาจากซอมบี้ในฉากสุดท้ายของภาพยนตร์ที่วิ่งตรงเข้าปะทะและกระโดดกัดคอพระที่กำลังบิณฑบาต ในฉากนี้เองซอมบี้ได้สร้างความเข้าใจต่อผู้คนที่ว่า นอกจากจะโจมตีผู้คนทั่วไปในเวลากลางวันแสดๆ แล้ว อำนาจศักดิ์สิทธิ์และความเชื่อทางศาสนาไม่ใช่สิ่งที่ซอมบี้จะเกรงกลัว



ภาพที่ 4.3 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอน Backpacker เด็กน้อยต่างด้าว

จาก 5 แพร่ง ตอน Backpacker [ภาพยนตร์], โดย ทรงยศ สุขมากอนันต์, 2552.



ภาพที่ 4.4 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง 5 แพร่ง ตอน Backpacker ฉากที่พระสงฆ์ถูกกัดคอ

จาก 5 แพร่ง ตอน Backpacker [ภาพยนตร์], โดย ทรงยศ สุขมากอนันต์, 2552.

ในปีพ.ศ. 2554 บรรยายาททางการเมืองของไทยกลับมาศึกษาค้นคว้าอีกครั้ง เมื่อผลจากการเลือกตั้งหลังจากการยุบสภาเมื่อปลายปี พ.ศ. 2553 ทำให้ประเทศไทยมีนายกหญิงคนแรกจากรัฐบาลพรรคเพื่อไทย หลายกระแสวิพากษ์วิจารณ์รวมถึงให้กำลังใจนายกหญิงคนนี้นักมากมาย เพราะหวังว่าจะเป็นผู้ที่เข้ามาดำเนินการแก้ไขจัดการปัญหาความขัดแย้งทางการเมืองรวมถึงปัญหาต่างๆ ที่ประเทศไทยต้องเผชิญอย่างละมุนละม่อม ในปีเดียวกัน เกิดเหตุการณ์อุทกภัยครั้งใหญ่ที่สร้างความเสียหายในหลายพื้นที่ทั่วประเทศไทย แม้แต่กรุงเทพและปริมณฑลก็ได้รับผลกระทบจากอุทกภัยครั้งใหญ่นี้ด้วย (Thaiwater, 2554) ทำให้ประเด็นเรื่องการบริหารจัดการน้ำ และปัญหาสิ่งแวดล้อมถูกให้ความสำคัญมากขึ้น หลายฝ่ายได้ออกมาให้การช่วยเหลือเยียวยาทั้งทางร่างกายและจิตใจแก่ผู้ที่สูญเสียภาพของความร่วมมือและความช่วยเหลือกันของคนในบ้านเมืองปรากฏให้เห็น ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าเหตุการณ์น้ำท่วมครั้งนี้ทำให้ปัญหาความขัดแย้งทางการเมืองเงียบไปชั่วคราว ผู้คนต่างก็ไม่เคยคาดคิดว่าจะเจอเหตุการณ์เช่นนี้ และไม่เคยได้ตระหนักถึงการเตรียมความพร้อมและรับมือกับสถานการณ์ต่างๆ

ในปีนี้มีภาพยนตร์แนวตลกเช็กชีสของขวัญกิตติ์เลอดาสต์แนวใหม่เรื่องก้านคอกัด แม้จะดูเป็นภาพยนตร์ที่ดูเพื่อความตลกขบขัน แต่ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้สอดแทรกประเด็นต่างๆ ที่เสียดสีสังคมเอาไว้ อย่างน่าสนใจ เช่น ประเด็น 3G ค่านิยมความงามของผู้หญิง การทำลายสิ่งแวดล้อมจากการท่องเที่ยว รวมไปถึงประเด็นการใช้อำนาจของรัฐ

ภาพยนตร์เล่าเรื่องราวของกลุ่มนักร้องค่ายหนึ่งเดินทางไปเล่นคอนเสิร์ตที่ป่าคำชะโนดตามตำนานผีจ้างหนัง¹ (แต่ในเรื่องปรับเปลี่ยนให้เป็นผีจ้างเล่นคอนเสิร์ต ด้วยความหวาดกลัวตกใจเมื่อทราบความจริงว่าคอนเสิร์ตไม่ได้ถูกจัดให้คน กลุ่มศิลปินก็รีบหนีออกจากสถานที่แห่งนั้น ต่อจากนั้นพวกเขาได้มีโอกาสเดินทางไปถ่ายทำนิตยสารที่เกาะแห่งหนึ่ง ที่มีตำนานเกี่ยวกับเงือกและกระเปี้ยว รวมถึงกลุ่มชาวเกาะที่ไล่ฆ่าเอาชีวิตผู้คน ลักษณะปรากฏซึ่งคล้ายคลึงกับขอมบี้คือสิ่งที่เรียกว่า “กระเปี้ยว”² จากภาพยนตร์ สิ่งนี้เกิดขึ้นจากทหารญี่ปุ่นได้จับเอานางเงือกขึ้นมาจากทะเล เพื่อทำการทดลองกินเนื้อเงือกเพื่อให้มีชีวิตอมตะตามความเชื่อ แต่เกิดเหตุผิดพลาดขึ้นเงือกได้กัดทหารญี่ปุ่น

¹ ตำนานผีจ้างหนัง เป็นเรื่องเล่าถึงคณะฉายหนังที่ได้รับจ้างวานให้ไปฉายภาพยนตร์ที่คำชะโนด จังหวัดอุดรธานี แต่คณะผู้ฉายหนังก็ได้พบกับเรื่องราวลึกลับมากมาย โดยในภายหลังทราบว่าบริเวณที่คณะฉายหนังเข้าไปไม่มีหมู่บ้านตั้งอยู่เลย สามารถสืบค้นเพิ่มเติมได้จาก “ผีจ้างหนัง อารมณ์ผจญภัยคำชะโนด <http://treatise.16mb.com/viewtopic.php?t=1601>”

² กระเปี้ยว เป็นตัวละครสมมติที่สร้างขึ้นในภาพยนตร์เรื่องก้านคอกัด โดยกระเปี้ยวได้ผสมผสานความเป็นขอมบี้เข้ากับความเชื่อเกี่ยวกับการกินเนื้อเงือก สามารถสืบค้นเพิ่มเติมได้จาก “ตำนานกระเปี้ยว (ก้านคอกัด) <https://www.youtube.com/watch?v=fjC4qCc0RmQ>”

และทำให้ทหารญี่ปุ่นมีอาการคลังไส้ฆ่า กัดและเปลี่ยนให้ทหารรวมถึงชาวบ้านบนเกาะกลายเป็น กระบือ

ความน่าสนใจของซอมบี้ในภาพยนตร์เรื่องนี้คือการผสมผสานเอาความคิดของซอมบี้ ตะวันตกเข้ากับ “เรื่องที่แต่งขึ้นให้เป็นตำนานของท้องถิ่นที่ดูน่าเกรงขามศักดิ์สิทธิ์ และไม่สามารถลบ หลุดได้” ลักษณะส่วนใหญ่ของกระบือคล้ายคลึงกับซอมบี้คือ เป็นสิ่งที่ตายแต่ไม่ตาย แพร่เชื้อได้ผ่าน การกัด พวกมันอาศัยอยู่ในน้ำแต่มันจะขึ้นมาเฉพาะเวลาที่พื้นทรายเปียกน้ำ หรือมีฝนตกเท่านั้น ร่างกายจะต้องสัมผัสน้ำอยู่ตลอดเวลา และหากจะล้างคำสาปกระบือก็จะต้องส่งนางเงือกกลับคืนสู่ ทะเล

ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าซอมบี้กระบือนี้นั้นยยะบางอย่าง โดยในภาพยนตร์เราจะเห็นได้ถึง ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มเพื่อนที่คอยช่วยเหลือกัน แม้เพื่อนคนนั้นจะถูกทำให้กลายเป็นซอมบี้ไปแล้ว แต่ความสัมพันธ์ก็ไม่หมดไปเสียทีเดียว ความเป็นตัวตนของบุคคลนั้นในมุมมองของคนอื่นยังคงอยู่ การเคลื่อนไปเช่นนี้ทำให้พิจารณาได้ว่าซอมบี้เคลื่อนเข้ามาใกล้กับประเด็นความสัมพันธ์ของคนใน สังคมมากยิ่งขึ้น สอดรับกับบริบทในช่วงที่เกิดอุทกภัยครั้งใหญ่ ที่แม้ว่าจะแตกต่างทางความคิดความ เชื่อ แต่ก็ช่วยเหลือกันได้ในฐานะของเพื่อนร่วมชาติเดียวกัน อีกทั้งยังเป็นไปได้ว่า ซอมบี้เป็นภาพแทน ของการตระหนักถึงปัญหาสิ่งแวดล้อมที่พวกเราต้องหันกลับมาดูแลมากขึ้น ด้วยการปล่อยให้มีชีวิต กลับคืนสู่สภาพแวดล้อมเดิมเพื่อให้เกิดระบบที่สมดุล หากว่ามนุษย์รบกวนสมดุลของระบบนิเวศนั้นก็ จะทำให้เกิดภัยธรรมชาติ ดังเช่นที่ประเทศไทยประสบกับอุทกภัยที่รุนแรงในปีนั้น

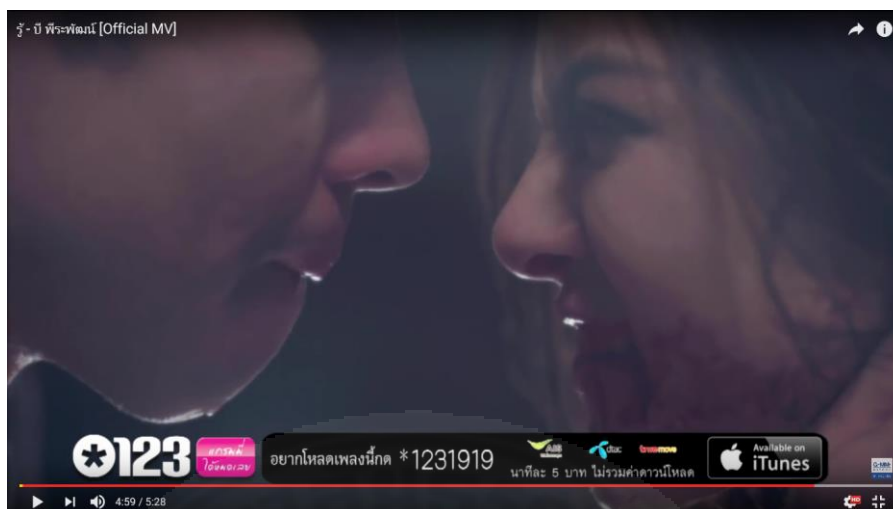




ภาพที่ 4.5 ภาพจากภาพยนตร์เรื่อง ก้านคอกัด

จาก ก้านคอกัด [ภาพยนตร์], โดย อภิสิทธิ์ โอภาสเอี่ยมลิขิต, 2554.

ต่อมา ในปี พ.ศ. 2555 ซอมบี้ยังคงถูกนำมาเป็นภาพแทนในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของผู้คนในสังคม แต่ครั้งนี้เป็นรูปแบบของคู่รัก อันปรากฏในมิวสิกวิดีโอเพลง รู้ ของ บี พีระพัฒน์ เนื้อหาของมิวสิกวิดีโอบอกเล่าถึงความพยายามหนีเอาตัวรอดของคู่รักท่ามกลางความโกลาหลในกรุงเทพมหานครที่เต็มไปด้วยฝูงซอมบี้ ทั้งสองวิ่งหนีเข้าไปในตึกร้าง และดูเหมือนสถานการณ์กำลังจะไปได้ดี จนกระทั่งฝ่ายหญิงพบว่าตนถูกซอมบี้กัดที่แขน ฝ่ายชายจึงต้องตัดสินใจกับทางเลือกที่มีอยู่ไม่มากนักนั่นคือปลิดชีพคนที่ตนรักแล้วหนีไป หรือยอมกลายเป็นซอมบี้ โพสต์เตอร์ที่ติดประกาศ (ดังภาพที่ 4.7) เหมือนเป็นการย้ำเตือนให้ตระหนักว่าผู้ที่ติดเชื้อจากการถูกกัดไม่ใช่คนที่คุณรัก หรือแม้แต่เป็นครอบครัวของคุณอีกต่อไป และคุณต้องตัดสินใจเพื่อที่จะมีชีวิตรอด สุดท้ายฝ่ายชายตัดสินใจที่จะยอมกลายเป็นซอมบี้เพราะไม่สามารถทำร้ายคนที่ตนรักและยังมองว่าถึงคนผู้นั้นจะเปลี่ยนไปเป็นซอมบี้ เขาก็ยังคงเป็นคนรักอยู่เช่นเดิม



ภาพที่ 4.6 ภาพขอมบี้จากมิวสิกวิดีโอเพลงรู้
จาก รู้ [มิวสิกวิดีโอเพลง], โดย พีระพัฒน์ เกรว่อง, 2555.



ภาพที่ 4.7 ภาพโปสเตอร์ติดประกาศจากมิวสิกวิดีโอเพลงรู้
จาก รู้ [มิวสิกวิดีโอเพลง], โดย พีระพัฒน์ เกรว่อง, 2555.

ช่วงปี พ.ศ. 2556-2558 บริบทสังคมและการเมืองอยู่ในช่วงตึงเครียด นำไปสู่การทำให้รัฐประหารในครั้งที่ 13 ขึ้น ในวันที่ 22 พฤษภาคม พ.ศ. 2557 นำโดยพลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา ซึ่งอาจเหตุผลในการทำให้รัฐประหารจากความขัดแย้งทางการเมืองที่รุนแรง การทุจริตโครงการรับจำนำข้าว กรณีพระราชบัญญัตินิรโทษกรรม สภาวะสุญญากาศทางการเมืองเนื่องมาจากการเลือกตั้งเป็นโมฆะ รวมถึงมีประชาชนบางกลุ่มออกมาเรียกร้องให้ทหารออกมาเคลื่อนไหวเพื่อหาทางออกให้ประเทศ (ชยานนท์ พิริยัสติยาและคณะ, 2558) ในช่วงเวลานี้ความนิยมในชอมบี้เพิ่มมากขึ้น ซึ่งพิจารณาได้จากสื่อต่างๆ ที่ถูกผลิตออกมา โดยมีทั้ง ภาพยนตร์ เกม ละครโทรทัศน์ โฆษณารวมถึง กระทั่งสนทนาที่เกี่ยวข้องกับความเป็นไปได้ในการเกิดชอมบี้เพิ่มมากขึ้น

ปี พ.ศ. 2557 Drama Game Studio ได้ผลิตเกม Yingluck vs Zombies ขึ้นมาบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เนื้อหาของเกมคือการเผชิญหน้าของอดีตนายกหญิงของไทยต่อสู้กับเหล่าชอมบี้ที่บุกเข้ามาด้วยการยิงเมล็ดข้าวหรือเหรียญเงินใส่เหล่าชอมบี้เพื่อเปลี่ยนให้ชอมบี้กลายเป็น “คนเสื้อแดง” นอกจากนี้ยังมีคนดังในแวดวงการเมืองที่เรารู้จักกันดี เป็นตัวละครชอมบี้ และเป็นตัวละครพิเศษที่ช่วยเหลือนายกต่อสู้เหล่าชอมบี้ได้ เช่น ธาริต เพ็งดิษฐ์ ชัชชาติ สิทธิพันธุ์ และชูวิทย์ กมลวิศิษฐ์ (PuruZ, 2557) ภาพปรากฏของชอมบี้ในเกมยังคงเป็นเช่นเคย โดยเฉพาะการมาเป็นกองทัพ (ในเกมชอมบี้เดินมาเป็นกองทัพคนเสื้อหลากสี แต่เน้นที่สีเหลือง) ลักษณะของชอมบี้ยังคงสร้างการจดจำให้ผู้คนได้รับรู้ว่านี่คือชอมบี้ แม้จะมีการใส่ผ้าโพกหัวและแขน นกหวีดสีเหลืองไว้ที่คอ ซึ่งผู้วิจัยมองว่าชอมบี้ที่ถูกนำเข้ามา บัดนี้ได้ถูกนำมาปะติดปะต่อเพื่อให้ทำงานเป็นภาพแทนบางอย่างในบริบทสังคมไทยได้แล้ว

จากบรรยากาศทางการเมืองที่มีผู้คนมากมายออกมาชุมนุม กลุ่มผู้ชุมนุมได้สร้างสัญลักษณ์ของกลุ่มเพื่อให้เป็นที่เข้าใจว่า “พวกเดียวกันนะ” ด้วยสิ่งของต่างๆ เช่น สีเสื้อ ดินตบ มือตบ และนกหวีด ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถูกนำมาสวมใส่ในตัวชอมบี้เพื่อทำให้ชอมบี้มีอัตลักษณ์ที่ชัดเจนมากขึ้น เพราะโดยส่วนมากในภาพยนตร์ เรามักจะมองเห็นชอมบี้แบบเป็นกลุ่มก้อนไม่ได้มีตัวตนของใครที่เด่นหรือชัดเจนออกมาในฝูงชอมบี้ การสวมใส่สัญลักษณ์เหล่านี้ ทำให้ชอมบี้มีอัตลักษณ์ที่ชัดเจนมากขึ้น ดังนั้นความหมายของชอมบี้จึงอ้างอิงอยู่กับสิ่งที่ถูกปะติดปะต่อเข้าไปใหม่ และมันได้ถูกตีความใหม่โดยผู้ใช้ในวัฒนธรรม ซึ่งสอดคล้องกับบริบททางสังคมและการเมือง (ดังภาพที่ 4.8)



ภาพที่ 4.8 ภาพจากเกม YINGLUCK VS ZOMBIES

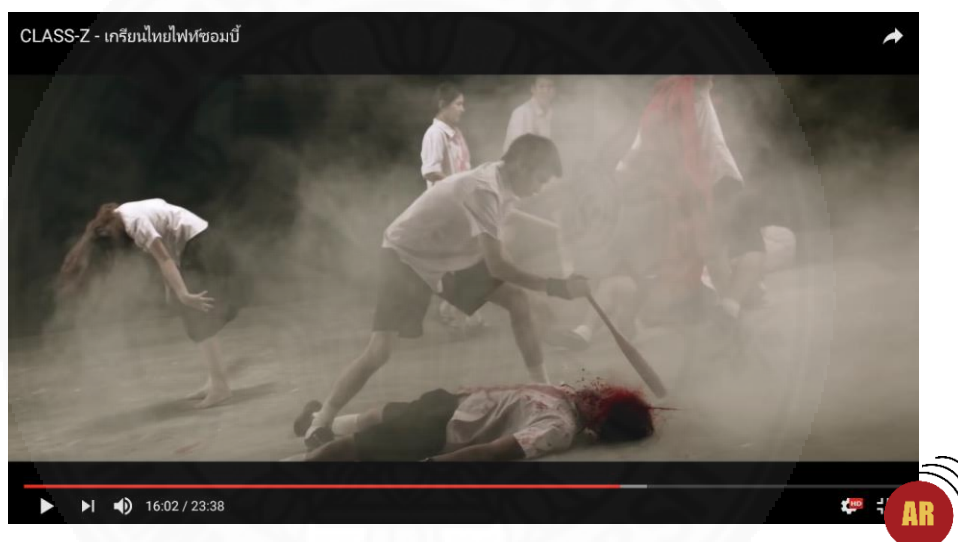
จาก *Yingluck VS Zombie* [แอนดรอยด์เกม], โดย Drama Game Studio, 2557.

นอกจากนั้นแล้ว ในปี พ.ศ. 2557 ผู้วิจัยพบว่ามีการพนันในแนวซอมบี้เรื่อง CLASS-Z – เกรียนไทยไฟท์ซอมบี้ โดยฝีมือของนักศึกษามหาวิทยาลัยกรุงเทพ เนื้อเรื่องเล่าถึงนักเรียนคนหนึ่งที่มีความสนใจและชื่นชอบซอมบี้เป็นพิเศษ ด้วยบุคลิกเป็นคนเจ๋อๆ โลกส่วนตัวสูงและมีจินตนาการเป็นของตนเองทำให้ถูกเพื่อนรังแกอยู่บ่อยครั้ง จนกระทั่งเขาถูกเพื่อนแกล้งเทน้ำยาสมปรารถนาลงในแก้วน้ำ จึงทำให้แรงปรารถนาในความชื่นชอบซอมบี้สัมฤทธิ์ผล เด็กคนนั้นกลายเป็นซอมบี้และไล่กัดเพื่อนๆ แพร่เชื้อไปทั่วโรงเรียน กลุ่มนักเรียนที่เหลืออยู่ลุกขึ้นสู้และพยายามหนีเอาตัวรอดออกมาจากโรงเรียนแห่งนั้น

ละครโทรทัศน์เรื่องน้องใหม่ร้ายบริสุทธิ์ตอน ซอมบี้บุก ก็ได้เล่าเรื่องของนักเรียนที่มีความชื่นชอบเป็นซอมบี้เช่นเดียวกัน แต่เป็นการสร้างสถานการณ์ซอมบี้บุกโรงเรียนเนื่องจากเป็นวัน April's Fool day

ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่า การวางตัวละครซอมบี้ให้เป็นนักเรียนนั้นมีนัยยะบางอย่างที่สะท้อนแนวคิดเกี่ยวกับระบบการศึกษาของไทย กล่าวคือ ปัญหาระบบการศึกษากับสังคมไทยเป็นสิ่งที่เรื้อรังมานานมากแล้ว ในปี พ.ศ. 2556-2557 ประเทศไทยใช้งบประมาณด้านการศึกษามากขึ้น แต่กลับพบว่าจำนวนของนักเรียนนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาลดลง เนื่องจากประชากรวัยเรียนมีอัตราการลดลงรวมถึงสัดส่วนของประชากรวัยเรียนที่ไม่ได้เรียนและออกจากการศึกษากลางคันมีสัดส่วนสูง ในส่วนของผลสัมฤทธิ์ทางการศึกษาของนักเรียนเมื่อเปรียบเทียบกับต่างประเทศก็ยังพบว่าอยู่ในเกณฑ์ต่ำ สภาพการศึกษายังคงมีความเหลื่อมล้ำระหว่างเมืองใหญ่และต่างจังหวัด (วิทยากร เชียงกูล, 2559)

จากข้อข้อมูลข้างต้นจะเห็นความด้อยประสิทธิภาพในการดำเนินการด้านการศึกษาของไทยอย่างมาก การที่ใช้ชอมบี้เป็นภาพแทนของนักเรียนที่อยู่ภายใต้โครงสร้างของระบบการศึกษาไทย คล้ายกับเป็นการล้อเลียนเสียดสีรูปแบบการศึกษาที่ผลิตเด็กนักเรียนให้เดินไปตามแนวทางที่ถูกวางไว้ เพื่อบรรลุค่านิยมความสำเร็จที่คนในสังคมร่วมกันสร้างขึ้นมา เช่นนี้เป็นการละเอียดถึงความคิดสร้างสรรค์และความเป็นมนุษย์ของนักเรียน ไม่ต่างอะไรจากชอมบี้ที่เป้าหมายของมันคือ กิน เพียงเท่านั้น มันไม่ได้คิดอะไร ไม่ต้องทำอะไรมากมาย เพียงแค่ให้ตัวมันได้กิน และแพร่จำนวนออกไป ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของ วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง ที่ว่า “ทิศทางของการศึกษาไทย มีแนวโน้มที่จะผลิต ‘ชอมบี้เดินได้’ มากกว่า เด็กที่มีทักษะที่หลากหลาย รู้จักคิดต่าง และพร้อมรับฟังความเห็นของผู้คน” (เจนวิทย์ เชื้อสวาทดี, 2558)



ภาพที่ 4.9 ภาพหนึ่งสัณเรื่อง CLASS-Z - เกเรียนไทยไฟท์ชอมบี้

จาก CLASS-Z – เกเรียนไทยไฟท์ชอมบี้ [หนังสือ] โดย Owl's Crew, 2558.

อีกภาพปรากฏหนึ่งที่ทำให้อดนึกไม่ได้เมื่อเห็นกลุ่มนักเรียนในหนังสือวิ่งเข้าใส่กันคือ เหตุการณ์นักเรียนตีกันที่มักจะเป็นข่าวหน้าหนังสือพิมพ์อยู่ช่วงหนึ่ง จากถ้อยคำสัมภาษณ์ของ ประภัสสร เสวิกุล ได้ให้ความเห็นเกี่ยวกับเด็กนักเรียนตีกันว่า ในสมัยก่อนปัญหาความขัดแย้งของกลุ่มวัยรุ่นนักเรียนมักจะมาจากการแข่งขันกีฬา หรืออาจจะแข่งกันจับสาวต่างสถาบัน โดยรูปแบบของการตีกันยังไม่ได้ใช้อาวุธหนัก เช่นระเบิด แต่มาช่วงหลังๆ 50-60 ปีรูปแบบการตีกันรุนแรงขึ้น มีการใช้อาวุธหนักทำร้ายกันถึงชีวิต ความขัดแย้งบานปลายยกระดับจากกลุ่มวัยรุ่นกลายเป็นระดับสถาบัน เป็นศัตรูคู่อาฆาตที่แทบจะอยู่ร่วมโลกกันไม่ได้ (คมชัดลึก, 2557)

แนวคิดข้างต้นมีความน่าสนใจอย่างมาก เพราะจากหนังสือเราจะเห็นได้ว่าการปะทะกันระหว่างนักเรียนและชอมบี้โดยไม่ได้คิดเลยว่า “นั่นคือเพื่อนนักเรียน” เพราะเมื่อกลายเป็นชอมบี้ไปแล้วก็เท่ากับว่าเป็นศัตรูกัน ไม่สามารถที่จะอยู่ด้วยกันได้ คล้ายกับแนวคิดการตีกันของนักเรียนสถาบันต่างๆ ที่หวังเอาชีวิตคู่อริโดยไม่ได้คำนึงถึงความเป็นมนุษย์ของคนนั้นเลย



ภาพที่ 4.10 ภาพนักเรียนชอมบี้ฉากในละครน้องใหม่ร้ายบริสุทธิ์

จาก น้องใหม่ร้ายบริสุทธิ์ ตอนชอมบี้บุก [ละครโทรทัศน์], โดย เหมันต์ เชตมิ, 2557.

จนถึงตอนนี้ชอมบี้ที่อยู่ในสังคมไทยถูกนำมาจัดวางและปรับใหม่เพื่อให้เป็นภาพแทนความวิตกกังวล และเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคมอย่างคาดไม่ถึง แต่ชอมบี้ก็ยังไม่ได้สะท้อนถึงการเป็นภาพแทนที่สื่อความหมายถึงความวิตกกังวลที่เชื่อมโยงอารมณ์และความรู้สึกประเทศไทยให้เป็นส่วนหนึ่งของโลกในนี้ ชอมบี้กลับมาทำงานอีกครั้งกับการเป็นภาพแทนความวิตกกังวลจากโรคระบาดเชื้อไวรัสอีโบล่า ซึ่งระบาดหนักในแถบประเทศแอฟริกาตะวันตก โรคนี้เรียกอีกชื่อหนึ่งว่าโรคไข้เลือดออกอีโบล่า สามารถแพร่จากคนสู่คนได้โดยการสัมผัสสารคัดหลั่งต่างๆ เช่น เลือด น้ำลาย น้ำมูก และเชื้อสุจิ เป็นต้น

อย่างไรก็ดี เป็นโชคดีของมนุษย์ที่เชื้ออีโบล่าไม่ได้แพร่กระจายผ่านอากาศ แต่ก็ยังคงต้องเฝ้าระวังการกลายพันธุ์ของเชื้อเช่นกัน อาการของโรคค่อนข้างรุนแรง ผู้ที่ได้รับเชื้อจะมีไข้สูง อ่อนเพลีย ปวดศีรษะ อาเจียน ท้องเสีย ปวดเมื่อยกล้ามเนื้อ มีผื่นนูนแดงตามตัวและมีอาการเลือดออกง่าย อวัยวะภายในล้มเหลวจนกระทั่งเสียชีวิต โดยในปัจจุบันยังไม่มียารักษาโดยตรง ทำได้เพียงประคับประคองและรักษาตามอาการที่เกิดขึ้น ในประเทศไทยถูกจัดอยู่ในกลุ่มประเทศที่มีความเสี่ยง

ต่ำในการระบาด แต่ก็ได้มีการเฝ้าระวังอย่างใกล้ชิดในกลุ่มนักท่องเที่ยวที่เดินทางมาจากประเทศที่มีความเสี่ยงสูง มีการเพิ่มมาตรการดูแลและเฝ้าระวังผู้ป่วยต้องสงสัยอย่างเข้มงวด (สำนักข่าวเจ้าพระยา, 2557)

สถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นทำให้เกิดความวิตกกังวลในสังคมไทยเกี่ยวกับการระบาดของเชื้อไวรัส โดยผู้วิจัยพบว่ามีการตั้งคำถามมากมายว่า “หากโลกนี้มีซอมบี้จะอย่างไร?” “ในประเทศไทยที่ไหนจะปลอดภัย” และ “เราจะมีวิธีการในการเตรียมตัวรับมือกับซอมบี้ได้อย่างไรบ้าง” คำถามเหล่านี้มีความน่าสนใจ รวมถึงคำตอบก็มีความน่าสนใจด้วยเช่นกัน เนื่องจากมันได้สะท้อนถึงวิถีคิดของผู้คน ซึ่งส่วนหนึ่งถูกกระตุ้นมาจากการรับชมภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่นำเข้ามาฉาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์เรื่อง World War Z (2013) ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ยกระดับความรุนแรงของซอมบี้ให้น่าหวาดกลัวมากยิ่งขึ้น ด้วยความเร็ว ความดุร้ายและขยายพื้นที่ที่ได้รับผลกระทบให้กว้างออกไปทั่วโลก ซอมบี้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ทำให้ผู้รับชมรู้สึกถึงภัยพิบัติที่เกิดจากการระบาดของโรคร้าย ซึ่งมีความเป็นไปได้อย่างมากที่จะเกิดขึ้นจริง นี่คงเป็นอีกก้าวหนึ่งที่เราได้เห็นการปรับและจัดวางซอมบี้ให้เกิดเป็นภาพแทนที่มีความหมายในวัฒนธรรมซึ่งสอดคล้องกับบริบทสังคมในช่วงเวลานี้

ความวิตกกังวลเหล่านี้ถูกถ่ายทอดผ่านสิ่งที่เรียกว่า “ผีห่า” ในหนังสือเรื่องผีห่ารัตนโกสินทร์ และภาพยนตร์เรื่องผีห่าโยธยา ซึ่งลักษณะสำคัญของผีห่าจากทั้งสองสื่อ คล้ายคลึงกับซอมบี้อย่างมาก นั่นคือ มันเป็นสิ่งที่ตายแต่ไม่ตาย มันกัดได้ มันแพร่เชื้อ และจะต้องกำจัดมันด้วยการฟันที่หัว ผู้วิจัยพยายามทำความเข้าใจแนวคิดที่ว่า เหตุใดต้องเป็นผีห่า ซึ่งก็ได้คำอธิบายถ้อยคำสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่องผีห่าโยธยา ม.ร.ว.เฉลิมชาติรี ยุคล ที่ว่า

ผีห่าเป็นผีชนิดหนึ่งซึ่งอยู่ในคำพูดของคนไทยมาตลอดที่เขาบอกผีห่าซาตาน ไอ้ผีชนิดนี้ลักษณะความจริงแล้วเป็น Universal มากเหมือนหนังฝรั่งด้วย โรคห่าในความคิดของคนทั่วไปคือมักจะคิดว่าอหิวาต์ หรือว่าไข้ทรพิษ ความจริงแล้วไม่ใช่ โรคห่าความจริงแล้วแปลว่าโรคระบาดดีกว่า มันจะมีโรคปัจจุบันเวลาได้หัวใจวาย โรคเรื้อรังอย่างเช่นเบาหวาน ในสมัยตำนานสมเด็จพระนเรศวร แต่โรคห่าคือโรคที่เป็นโรคระบาดอย่างเช่นอหิวาต์ ไข้ทรพิษ ชาร์ส หรืออีโบล่าพวกนี้ ดังนั้นคนไทยจึงมีความเชื่อในโบราณว่าเวลาเกิดโรคระบาดแต่ละครั้งมันเกิดจากผี (Major Cineplex, 2558)

แม้จากแนวคิดเกี่ยวกับการสื่อความหมายโดยผู้เขียน หรือผู้กำกับจะดูเกาต์ต่อการอธิบาย แต่ผู้วิจัยคิดว่า แนวคิดนี้ก็ยังคงใช้การได้บ้าง เพราะมันค่อนข้างชัดเจนว่า ฝ่าเท้าในภาพยนตร์ เป็นภาพแทนของความวิตกกังวลจากโรคระบาด ซึ่งแม้แต่ตัวผู้ชม (รวมถึงผู้วิจัย) หรือตัวผู้กำกับเองก็สามารถตีความ และเข้าใจถึงความหมายภายใต้บริบทเช่นนี้

แต่อย่างไรก็ดี ความหมายที่ปรากฏซึ่งอิงอยู่กับบริบทสังคมที่สถานการณ์ทางการเมืองไทยก็ยังไม่ได้คลี่คลาย เรายังคงอยู่ภายใต้ระบบการปกครองแบบเผด็จการทหารหลังการทำรัฐประหารปี พ.ศ. 2557 ทหารได้มีมาตรการควบคุมสื่อและการเคลื่อนไหวทางการเมืองอย่างเข้มงวด การพูดหรือแสดงออกเกี่ยวกับการเมืองอย่างมีเสรีภาพเป็นไปได้ยาก ผู้ที่ออกมาเคลื่อนไหวก็จะถูกเรียกตัวไป “ปรับทัศนคติ” ซึ่งในต่อมาได้กลายเป็นคำล้อเลียนยอดฮิตในสังคมอยู่พักหนึ่ง แต่ในภายหลังมีการปรับรูปแบบจากการเรียกไปหา กลายเป็นการไปเยี่ยมบ้านและคนใกล้ชิดแทน ที่น่าสนใจคือในช่วงปีนี้มีสถิติของการตั้งข้อหาตามมาตรา 112 สูงขึ้นอย่างน่าตกใจ (iLaw Freedom, 2558) สภาทนายความเช่นนี้อาจทำให้คิดไปได้ว่า “ฝ่าเท้าหรือขอมบี้” ในภาพยนตร์กำลังจะบอกอะไรเรา

แนวคิดเกี่ยวกับอำนาจของทหารและกองทัพในสนามการเมืองไทย รวมถึงการทำรัฐประหารหลายต่อหลายครั้ง เป็นสิ่งที่ “ไม่ตาย” (Undead) จากบทความ Democracy 3.5 เมื่อลมประชาธิปไตยพัดวน! โดย สุรชาติ บำรุงสุข ชี้ให้เห็นว่า ประเทศไทยมีระยะเปลี่ยนผ่านทางการเมืองสู่ประชาธิปไตยครั้งใด ทหารก็จะออกมามีบทบาทสำคัญ ซึ่งแม้ทหารจะถอยล่นกลับไปครั้งใด แต่วันหนึ่งก็จะกลับมา ทหารไม่เคยตายไปจากสนามการเมือง คล้ายกับว่า “เป็นอมตะในการเมืองไทย” (สุรชาติ บำรุงสุข, 2558)

แล้วแนวคิดเช่นนี้สำคัญอย่างไร? จากภาพยนตร์และหนังสือ เราจะเห็นได้ถึงบทบาทสำคัญของทหารในการปกป้องดูแลผู้คนรวมถึงประเทศ ทหารเหล่านี้จับดาบลุกขึ้นสู้กับกองทัพศัตรู เมื่อใดที่บ้านเมืองเกิดความไม่สงบทหารก็จะออกมา ขอมบี้ในภาพยนตร์อาจจะเป็นภาพแทนของเผด็จการที่เข้ามารุกรานประเทศ จึงมีความจำเป็นที่ทหารจะต้องดำรงอยู่และออกมาทำหน้าที่ในการดูแลประชาชน ซึ่งหากเป็นดังเช่นที่ผู้วิจัยสันนิษฐาน การปรากฏตัวของขอมบี้ในภาพยนตร์แนวย้อนยุคทั้งสองเรื่องก็อาจจะแฝงนัยยะการมีอยู่ของอำนาจทหารที่ไม่มียวันตาย อีกทั้งตอกย้ำให้ผู้ชมรับรู้ว่า ทหารจะเป็นผู้ปกป้องและทำให้บ้านเมืองสงบสุขได้



ภาพที่ 4.11 ภาพภาพยนตร์เรื่องผีห่าอโยธยา ทหารหงสากลายเป็นซอมบี้

จาก ผีห่าอโยธยา [ภาพยนตร์] โดย เฉลิมชาติรี ยุคล, ม.ว.ร., 2558.



ภาพที่ 4.12 ภาพจากหนังสือเรื่องผีห่ารัตนโกสินทร์

จาก ผีห่ารัตนโกสินทร์ [หนังสือ], โดย ทองม้วนฟิล์ม, 2558.

ดังจะเห็นได้ว่า ตลอดระยะเวลากว่า 40 ปีที่ผ่านมาตั้งแต่สังคมไทยเริ่มรู้จักกับสิ่งที่เรียกว่า ซอมบี้ จนกระทั่งในวันนี้ มันได้ถูกทำให้เป็นภาพแทนบางอย่างและสื่อสารกับผู้คนในสังคม ดังคำกล่าวที่ว่า “ภูตผีปีศาจทั้งหลายที่ครอบงำในวัฒนธรรมใดๆ ณ ช่วงเวลาหนึ่ง คือสิ่งที่เสนอให้เห็นความเข้าใจอย่างเหนือธรรมชาติต่อความหวาดกลัวและความวิตกกังวลซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงคุณลักษณะของ

ช่วงเวลานั้น¹” (Russell, 2014) ความเปลี่ยนแปลงของความหมายที่มาเกาะเกี่ยวอยู่กับซอมบี้ ได้แปรผันไปตามบริบทสถานการณ์ แต่ความหมายเดิมไม่ได้ถูกลบไป เพียงแต่เมื่อสถานการณ์เปลี่ยน ความหมายใหม่จะเด่นชัดขึ้นมา และสื่อให้ผู้คนเข้าใจได้ในช่วงเวลานั้น แต่ทั้งนี้การทำความเข้าใจความหมายของซอมบี้ก็ต้องอาศัยชุดของรหัสที่ได้มาจากสังคมวัฒนธรรม ความรู้และประสบการณ์ที่แต่ละคนมีเพื่ออ่านไขความหมายที่แฝงมากับซอมบี้

จากการศึกษาซอมบี้ผ่านสื่อต่างๆ ในสังคมไทย โดยอาศัยกรอบการวิจัยเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ซอมบี้ ทำให้ภาพของซอมบี้ไทยปรากฏชัดเจนขึ้น ซอมบี้ไทยมาจากคนหลายกลุ่ม มีความแตกต่างกันไปตามอายุ อาชีพ เชื้อชาติ ชนชั้น ความเชื่อและวิถีชีวิต แต่ยังคงลักษณะร่วมสำคัญเอาไว้ เช่น รูปร่างหน้าตาและพฤติกรรมของซอมบี้ที่มีความดุร้าย ไร้การควบคุมตนเอง ไล่ล่ากัดกินมนุษย์ ไม่สามารถเยียวยารักษาได้ จะต้องใช้วิธีฆ่าโดยทำลายที่หัวสมอง แม้จะกำจัดซอมบี้ได้โดยทำลายจุดอ่อน แต่ในท้ายที่สุดจะพบว่าไม่สามารถกำจัดซอมบี้ได้อย่างสิ้นซาก

ซอมบี้ไทยยังคงความไร้วิญญาณและความเป็นอื่นเอาไว้โดยเปลี่ยนแปลงกลุ่มตัวละครที่ได้รับบทเป็นซอมบี้ (ตัวละครที่ถูกมองว่าเป็นอื่น) ตัวละครกลุ่มนี้มีลักษณะเฉพาะที่ปรากฏในสังคมไทย เช่น การวางตัวละครเชื้อชาติอื่นให้เป็นซอมบี้ (ทหารหงสาวดี จากภาพยนตร์ผีห้าร้อยและชาวตะวันตกที่เป็นพาหะนำเชื้อซอมบี้ จากภาพยนตร์เรื่องขุนกระบี่ผีระเบิด) ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นการหยิบยืม ตัดต่อ และปรับเปลี่ยนให้ซอมบี้สามารถรับใช้สังคมและทำงานได้ภายใต้บริบทวัฒนธรรมไทย ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปประเด็นสำคัญจากสื่อต่างๆ ที่ใช้วิเคราะห์ศึกษาดังตารางที่ 4.4

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตกับซอมบี้ไทยในกระทุสนทนาที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับซอมบี้ โดยมุมมองของผู้ที่เข้ามาพูดคุยมีความหลากหลาย และมองว่ากลุ่มคนบางกลุ่มเช่น วัยทอง มนุษย์ป่า ผู้หญิงในช่วงที่มีประจำเดือน และคนไร้บ้าน เป็นกลุ่มคนที่คุกคามการใช้ชีวิตประจำวันในด้านต่างๆ เช่น การต่อคิวซื้อสินค้าแล้วมีมนุษย์ป่ามาแทรกหน้า การต้องรองรับอารมณ์แปรปรวนของหญิงคนรักในช่วงที่มีประจำเดือนหรือใกล้หมดประจำเดือน และการเผชิญหน้ากับคนไร้บ้านเร่ร่อนตามท้องถนน ซึ่งสร้างความรู้สึกไม่ปลอดภัยต่อชีวิตให้ผู้คน เหตุการณ์เหล่านี้เป็นความเสี่ยงในชีวิตประจำวันที่ผู้คนในสังคมพบเจอได้ทั่วไป และมีความต้องการจะหลีกเลี่ยงคนกลุ่มนี้

¹ ดันฉบับ “The monsters that dominate any particular culture or period offer unusual insight into the specific fears and anxieties that characterize that historical moment.” (Russell, 2014: 8)

ส่วนขอมป้โรฮิงญา ปรากฏขึ้นในช่วงที่ประเทศไทยมีประเด็นการส่งตัวชาวโรฮิงญาเพื่อกลับประเทศในช่วงปี พ.ศ. 2556 ข่าวนี้นี้ได้รับความสนใจจากคนไทยจำนวนหนึ่ง ซึ่งมีกระแสแสดงความคิดเห็นต่อการส่งตัวชาวโรฮิงญากลับประเทศที่จากมาหรือส่งต่อไปให้องค์กระหวางประเทศอื่นๆ ดูแล เนื่องจากความคิดเห็นโดยมากมองว่า การรับชาวโรฮิงญาเข้ามาเป็นภาระของรัฐซึ่งรัฐต้องแบกรับภาระดูแลคนในประเทศมากมายอยู่แล้ว ชาวโรฮิงญาจะมาเบียดบังทรัพยากรและความช่วยเหลือที่ควรจะเอื้อต่อประชากรในประเทศมากกว่า อีกทั้งชาวโรฮิงญาที่ลักลอบเข้ามามีจำนวนมาก และไม่มี การคุมก้าเนิดทำให้มีแนวโน้มที่ชาวโรฮิงญาในประเทศไทยจะเพิ่มมากขึ้น จนไม่สามารถควบคุมดูแล กลายเป็นปัญหาในอนาคตได้ (“โรฮิงญาร้องรัฐบาลไทย ห้ามส่งกลับพม่า”, 2556) ชาวโรฮิงญาจึงถูกเปรียบว่าเป็นขอมป้ เป็นความเป็นอื่นที่ต้องถูกกำจัดออกไปเนื่องจากคุกคามความรู้สึกมั่นคงของคนไทย

ตารางที่ 4.4

ชอมบี้ไทย

ปี พ.ศ.	สื่อที่ใช้ในการ วิเคราะห์	ชอมบี้ที่ปรากฏ							
		ลักษณะทั่วไป		(มุมมอง)		การเกิดชอมบี้	การเฝ้าระวังรักษา/ การจัด	จุดจบของชอมบี้	การทำหน้าที่ของ ชอมบี้/ภาพแทน/ เครื่องมือ
		รูปร่างหน้าตา	นิสัย/พฤติกรรม	ผู้ที่เป็นชอมบี้	ผู้ที่ปราบชอมบี้				
2529	หนังสือการ์ตูนรวม เรื่องชุดชอมบี้	หน้าตาน่ากลัว เสื้อผ้าที่สวมใส่ขาด วิน	นิสัยดุร้าย พุ่งเข้าใส่ ทำร้ายกัดกินผู้คน ไร้ ความคิดในการ ควบคุมตนเอง	คนแปลกหน้าที่ พบในทางเปลี่ยว ยามค่ำคืน	ไม่ปรากฏแน่ชัด มีเพียงผู้ที่หนีรอด มาได้	ไม่บอกที่มาที่ไปแน่ ชัด ทราบเพียงแค่ สามารถกัดและ เปลี่ยนให้ผู้ที่ถูกกัด เป็นชอมบี้ได้	เมื่อถูกกัดไม่สามารถ เฝ้าระวังรักษาได้ ต้อง ฆ่าด้วยการฟันที่หัว	มีการระบาด แพร่กระจายไปทั่ว กรุงเทพฯ	เกิดการหยิบยืมชอมบี้ มาปรับเปลี่ยน และ เป็นภาพแทนใน ประเด็นสังคมความ เสี่ยงของประเทศไทย
2534	ภาพยนตร์สยองขวัญ	หน้าตาขาวซีด บ้างก็ สภาพเหมือนศพที่ เดินได้ เสื้อผ้าขาดรุ่ง ริ่ง	เดินอย่างเชื่องช้า มา กันเป็นกลุ่ม ไล่ล่า กัด มนุษย์และเปลี่ยนให้ เป็นพวกเดียวกัน ไร้ ความคิดในการ ควบคุมตนเอง	ซากศพที่ตายไป แล้ว พนักงาน โรงแรม ผู้จัดการ โรงแรม แหกที่ พักในโรงแรม	หมอผี	เกิดจากหมอผีใช้ มนตร์ดำปลุกศพที่ ถูกหมาบ้ากัดตาย ขึ้นมา และศพนั้นไป กัดผู้อื่นต่อ	สามารถสกัดได้ด้วย การใช้น้ำ ทำลายโดย ใช้ดาบศักดิ์สิทธิ์	สามารถปราบได้	

ตารางที่ 4.4

ชอมบี้ไทย (ต่อ)

ปี พ.ศ.	สื่อที่ใช้ในการ วิเคราะห์	ชอมบี้ที่ปรากฏ							
		ลักษณะทั่วไป		(มุมมอง)		การเกิดชอมบี้	การเฝ้าระวังรักษา/ การจัด	จุดจบของชอมบี้	การทำหน้าที่ของ ชอมบี้/ภาพแทน/ เครื่องมือ
		รูปร่างหน้าตา	นิสัย/พฤติกรรม	ผู้ที่เป็นชอมบี้	ผู้ที่ปราบชอมบี้				
2547	ภาพยนตร์ชุดกระบี่ ผีระบด	หน้าตาคล้าย เปราะ เปื้อนด้วยคราบเลือด	เดินอย่างเชื่องช้า รุ่ม กันเป็นกลุ่ม ไหล่า หิว กระหาย กัดกินมนุษย์ และเปลี่ยนให้เป็น พวก ไร้ความคิดใน การควบคุมตนเอง	ชาวต่างชาติ นักเลง นักเที่ยวกลางคืน ประชาชนทั่วไป	หมอผี/ผู้มีอำนาจ วิเศษ	เกิดจากเชื้อโรค ซาร์สในแมลงสาบ กัดชาวต่างชาติทำให้ คนผู้นั้นกลายเป็น ชอมบี้	กองกำลังติดอาวุธเข้า มา มีการผลิตอาวุธ เคมีที่ใช้หยุดเชื้อไวรัส โดยไม่ต้องใช้ความ รุนแรง กระบี่วิเศษ	กำจัดไม่หมดสิ้น	ความวิตกกังวลจาก โรคระบาดที่ แพร่กระจายไปทั่ว โลก
2551	ภาพยนตร์ 5 แพร่ง ตอน Backpacker	สภาพเหมือนศพ นัยน์ตาขาวโพลน เสื้อผ้าเปราะเปื้อน	คล้าย ฟุ้งเข้าใส่ทำร้าย กัดกินผู้คน ไร้ ความคิดในการ ควบคุมตนเอง	แรงงานต่างด้าว เด็กและเยาวชน	ไม่ปรากฏแน่ชัด	ไม่ทราบแน่ชัด อาจ เนื่องมาจากยาเสพติด ที่ถูกกลืนกลืนเข้า มากับแรงงานต่าง ด้าว	ไม่สามารถรักษาให้ หายได้ ไม่ปรากฏวิธี กำจัดในภาพยนตร์	ไม่สามารถปราบได้ ชอมบี้โจมตี ชาวบ้านต่อไป	ความวิตกกังวลจาก ยาเสพติด ความมั่นคง ปลอดภัยภายใต้การ ดูแลของรัฐ และ

ตารางที่ 4.4

ซอมบี้ไทย (ต่อ)

ปี พ.ศ.	สื่อที่ใช้ในการ วิเคราะห์	ซอมบี้ที่ปรากฏ							
		ลักษณะทั่วไป		(มุมมอง)		การเกิดซอมบี้	การเฝ้าระวังรักษา/ การจัด	จุดจบของซอมบี้	การทำหน้าของ ซอมบี้/ภาพแทน/ เครื่องมือ
		รูปร่างหน้าตา	นิสัย/พฤติกรรม	ผู้ที่เป็นซอมบี้	ผู้ที่ปราบซอมบี้				
2554	ภาพยนตร์ก้านคอ กัด	สภาพเหมือนศพ เปื่อยยุ่ยที่แชอยู่ในน้ำ นาน หน้าตาดูร้าย มี ฟันแหลมคม นัยน์ตา ขาวโพลน เสื้อผ้าขาด วิน	อาศัยอยู่ในน้ำ ขึ้นมา จากน้ำเมื่อฝนตก ชอบความเปียกชื้น ไล่กัดกินเนื้อมนุษย์ เปลี่ยนให้ผู้ที่ถูกกัด เป็นพวกได้	ศิลปิน ชาวบ้าน ทหาร	ตัวละครหลักของ เรื่อง	ซอมบี้ในภาพยนตร์ ถูกเรียกว่ากระเปี้ยว เกิดจากการทดลอง กินเนื้อเงือกตาม ความเชื่อของชาว ญี่ปุ่นที่ต้องการเป็น อมตะ	สามารถสกัดได้ด้วย การจ้องตาโดยไม่ละ สายตาไปที่อื่น ถอน ล้างคำสาปได้ด้วยการ นำเงือกกลับไปปล่อย ในทะเล	คำสาปถูกล้าง	อาชญากรรมจาก ประเทศเพื่อนบ้าน ความวิตกกังวลต่อ ปัญหาภัยธรรมชาติ

ตารางที่ 4.4

ชอมบี้ไทย (ต่อ)

ปี พ.ศ.	สื่อที่ใช้ในการ วิเคราะห์	ชอมบี้ที่ปรากฏ							
		ลักษณะทั่วไป		(มุมมอง)		การเกิดชอมบี้	การเฝ้าระวังรักษา/ การจัด	จุดจบของชอมบี้	การทำหน้าที่ของ ชอมบี้/ภาพแทน/ เครื่องมือ
		รูปร่างหน้าตา	นิสัย/พฤติกรรม	ผู้ที่เป็นชอมบี้	ผู้ที่ปราบชอมบี้				
2555	เพลงรู้	หน้าตาตุ๋น เปราะ เปื้อนด้วยคาบเลือด	ตุ๋น คลุ้มคลั่ง ฟุ้ง เข้าใส่ทำร้ายกัดกิน ผู้คน และเปลี่ยนผู้ที่ ถูกกัดให้เป็นพวก ไร้ ความคิดในการ ควบคุมตนเอง	ประชาชนทั่วไป คนรัก	ไม่ปรากฏแน่ชัด	บาดแผลติดเชื้อจาก การถูกกัด	ไม่สามารถรักษาให้ หายได้ สามารถกำจัด ได้โดยทำลายที่สมอง	มีการระบาด แพร่กระจายไปทั่ว กรุงเทพฯ	ความวิตกกังวลต่อ ความสัมพันธ์ของผู้คน
2557	ละครโทรทัศน์น้อง ใหม่ร้ายบริสุทธิ์ ตอนชอมบี้บุก	หน้าตาขาวซีด ได้ตา คล้ำ เสื้อผ้าเปราะ เปื้อนเลือด	มักเป็นกลุ่ม เข้ารุม ทำร้ายและเปลี่ยนให้ ผู้อื่นเป็นพวก	เด็กนักเรียน	ครู ตำรวจ	การเสกสื่อในแนว ชอมบี้มากเกินไป	มีกองกำลังติดอาวุธ เข้าไปในโรงเรียนเพื่อ วางระเบิด	สารภาพความจริง กับครูว่าเป็นเรื่อง สมมติ	ความวิตกกังวลต่อ ความสัมพันธ์ของผู้คน

ตารางที่ 4.4

ซอมบี้ไทย (ต่อ)

ปี พ.ศ.	สื่อที่ใช้ในการ วิเคราะห์	ซอมบี้ที่ปรากฏ							
		ลักษณะทั่วไป		(มุมมอง)		การเกิดซอมบี้	การเฝ้าระวังรักษา/ การจัด	จุดจบของซอมบี้	การทำหน้าที่ของ ซอมบี้/ภาพแทน/ เครื่องมือ
		รูปร่างหน้าตา	นิสัย/พฤติกรรม	ผู้ที่เป็นซอมบี้	ผู้ที่ปราบซอมบี้				
2557	หนังสือเรื่องเกรียน ไทยปะทะซอมบี้	หน้าตาขาวซีด ใต้ตา คล้ำ เสื้อผ้าเปรอะ เปื้อนเลือด	ไวต่อเสียง มากันเป็น กลุ่ม เข้ารุมทำร้าย กัดกินและเปลี่ยนให้ ผู้อื่นเป็นพวก	เด็กนักเรียน	เด็กนักเรียน	น้ำยาสมปรารถนา และความเชื่อ เกี่ยวกับซอมบี้	ใช้กำลังเข้าต่อสู้ หา อาวุธที่มีในโรงเรียน ใช้วิธีการฆ่า	ไม่สามารถปราบได้ ซอมบี้แพร่กระจาย ออกมานอก โรงเรียน	ความวิตกกังวลต่อ ความสัมพันธ์ของผู้คน
2557	เกม Yingluck VS Zombie	สภาพเหมือนศพ เสื้อผ้าเปรอะเปื้อน เลือด บ้างก็มีผ้าโพกสี เหลือง หรือห้อย นกหวีดสีเหลือง	เดินอย่างเชื่องช้า ตรง เข้ามาจู่โจมยิ่งลักษณ์	กลุ่มผู้ชุมนุมทาง การเมือง (คน เสื้อหลากสี)	ยิ่งลักษณ์ ชัชชาติ ชูวิทย์ และจาริต	ซอมบี้เกิดจากการ ชุมนุมของคนเสื้อ หลากสี	ใช้ไม้ดักข้าวสาร/ เหรียญปาใส่	กลายเป็นมนุษย์ (เสื้อแดง)	เครื่องมือในการ วิพากษ์การเมือง

ตารางที่ 4.4

ชอมบี้ไทย (ต่อ)

ปี พ.ศ.	สื่อที่ใช้ในการ วิเคราะห์	ชอมบี้ที่ปรากฏ							
		ลักษณะทั่วไป		(มุมมอง)		การเกิดชอมบี้	การเฝ้าระวังรักษา/ การจัด	จุดจบของชอมบี้	การทำหน้าที่ของ ชอมบี้/ภาพแทน/ เครื่องมือ
		รูปร่างหน้าตา	นิสัย/พฤติกรรม	ผู้ที่เป็นชอมบี้	ผู้ที่ปราบชอมบี้				
2558	หนังสือเรื่องผีทำ รัตนโกสินทร์	สภาพเหมือนศพ นัยน์ตาขาวโพลน เสื้อผ้าเปื้อนเปื้อน เลือด	ดุร้าย คลุ้มคลั่ง ฟุ้ง เข้าใส่ทำร้ายกัดกิน ผู้คน และเปลี่ยนผู้ที่ ถูกกัดให้เป็นพวก ไร้ ความคิดในการ ควบคุมตนเอง	ชาวบ้าน ประชาชนทั่วไป	ไม่ปรากฏแน่ชัด	เกิดจากการทดลอง ยารักษาอาการป่วย ของชาวต่างชาติ	สกัดได้ด้วยใบมะขอบ	แพร่ระบาดไปทั่ว รัตนโกสินทร์	แนวความคิดดำรงอยู่ ของอำนาจทหารและ แนวคิดชาตินิยม
2558	โฆษณาของธนาคาร กสิกรไทยชุดเร็ว ทะลุชอมบี้	หน้าตาขาวซีด บ้างก็ แต่งหน้า ดูอึดโรย เปื้อนเปื้อนคราบ เลือด	เดินอย่างเชื่องช้า ทำ กิจวัตรประจำวัน เหมือนตอนที่ตนเอง เป็นมนุษย์ เช่น การ แต่งหน้า และซื้อของ	ประชาชนใน ห้างสรรพสินค้า	บัตรเครดิต	เกิดจากความ เชื่องช้าในการซื้อ ของ	บัตรเครดิต	เมื่อใช้บัตรเครดิตที่ ใช้จ่ายได้ว่องไว ก็ จะไม่เป็นชอมบี้ที่ เชื่องช้า	การให้คุณค่าต่อเวลา และภาพของสังคมที่ คลั่งการบริโภค

ตารางที่ 4.4

ชอมบี้ไทย (ต่อ)

ปี พ.ศ.	สื่อที่ใช้ในการ วิเคราะห์	ชอมบี้ที่ปรากฏ							
		ลักษณะทั่วไป		(มุมมอง)		การเกิดชอมบี้	การเฝ้าระวังรักษา/ การจัด	จุดจบของชอมบี้	การทำหน้าที่ของ ชอมบี้/ภาพแทน/ เครื่องมือ
		รูปร่างหน้าตา	นิสัย/พฤติกรรม	ผู้ที่เป็นชอมบี้	ผู้ที่ปราบชอมบี้				
2558	ภาพยนตร์เรื่องผี ห่าอโยธยา	อยู่รวมกันเป็นกลุ่ม ใหญ่ใน ห้างสรรพสินค้า							
		หน้าตาดูร้าย นัยน์ตา แดง มองเห็นเหยื่อได้ ทั้งมืดและสว่าง มี พลังกำลังมาก เคลื่อนไหวได้อย่าง ว่องไว มีพื้นที่แหลม คมเอาไว้กัดและแพร่ เชื้อ	หิวกระหาย ไล่ล่า มนุษย์	ทหารหงสาวดี ชาวบ้าน	ทหารไทย	พาหะนำโรคมมาจาก ชาวตะวันตก	ไม่สามารถรักษาได้ ต้องทำลายที่สมอง	กำจัดไม่หมดสิ้น	ความวิตกกังวลต่อโรค ระบาด แนวคิดการ ดำรงอยู่ของอำนาจ ทหารและแนวคิด ชาตินิยม

ตารางที่ 4.4

ชอมบี้ไทย (ต่อ)

ปี พ.ศ.	สื่อที่ใช้ในการ วิเคราะห์	ชอมบี้ที่ปรากฏ							
		ลักษณะทั่วไป		(มุมมอง)		การเกิดชอมบี้	การเฝ้าระวังรักษา/ การจัด	จุดจบของชอมบี้	การทำหน้าที่ของ ชอมบี้/ภาพแทน/ เครื่องมือ
		รูปร่างหน้าตา	นิสัย/พฤติกรรม	ผู้ที่เป็นชอมบี้	ผู้ที่ปราบชอมบี้				
2556- 2558	กระตุสนทนาที่มี เนื้อหาเกี่ยวกับชอม บี้	อิงภาพจำมาจากสื่อ ภาพยนตร์ต่างๆ ใน ตะวันตก โดยชอมบี้ จะดูเหมือนซากศพ เดินได้ เนื้อตัวเปื้อน เลือด เสื้อผ้าขาดรุ่ง ริ่ง บ้างก็เคลื่อนที่ได้ เร็ว บ้างก็เคลื่อนที่ได้ ช้า	ดุร้าย บ้าคลั่ง ไล่ อาละวาดกัดผู้คน	วัยทอง มนุษย์ป่า ผู้หญิงในช่วงที่มี ประจำเดือน ชาว โรฮิงญา คนไร้ บ้าน	คนที่มีอำนาจ อย่างหนึ่งอย่างใด เหนือกว่า เช่น รัฐ ตำรวจ พลัง โซเซียลมีเดีย	เกิดจากทุกสิ่งที่คุณ มองว่าไม่ดีและ คุกคามการใช้ชีวิต ทั้งด้านสังคมและ เศรษฐกิจ	ไม่สามารถรักษาได้	เป็นสิ่งที่ต้องขับไล่ หลีกเลี่ยง กำจัดให้ สิ้นซาก	เครื่องมือในการ วิพากษ์ผู้คนและสังคม

4.2 ซอมบี้: การเป็นเครื่องมือในชีวิตประจำวัน

หลังจากเราเริ่มทำความเข้าใจ เห็นการปะทะประสาน ปะติดปะต่อและจัดวางซอมบี้ใหม่แล้ว ความน่าสนใจก้าวต่อมาของซอมบี้คือ การที่มันได้เข้ามามีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคมไทยในฐานะของเครื่องมือในการวิพากษ์สังคม ผู้คน รวมไปถึงการเมือง ซอมบี้ได้กลายมาเป็นวาทกรรมหนึ่งในสังคมไทย อำนาจความรู้ความกระจุกตึงที่คำจูนให้ซอมบี้สามารถปฏิบัติการได้จึงเป็นอีกก้าวหนึ่งที่มีความน่าสนใจในการค้นหา

4.2.1 ผู้คน: ศพ-โทรม-เฉื่อยชา-เซื่องช้า

“วันนี้โทรมเป็นศพเลยแก”

“ไม่ได้นอนเลยเมื่อคืน วันนี้ซอมบี้แน่ๆ”

“ทำไมสภาพร่างแกเป็นซอมบี้แบบนี้”

ประโยคสนทนาเหล่านี้ผู้วิจัยเองเคยได้ยินในชีวิตประจำวันมาบ้าง (รวมถึงใช้อยู่เพื่อเปรียบเทียบสภาพตอนทำวิทยานิพนธ์) ผู้วิจัยลองค้นหาในโซเชียลมีเดีย Twitter โดยใช้แฮชแท็กคำว่า #เหมือนซอมบี้ (ดังภาพที่ 4.13) ทำให้พบประเด็นที่มีความน่าสนใจ โดยคำว่าซอมบี้ถูกนำมาใช้เปรียบเปรยกับลักษณะของนักเรียน นักศึกษา ที่ไม่ได้แต่งหน้า หรือมนุษย์ทำงานในออฟฟิศที่อดหลับอดนอนว่าเหมือนซอมบี้



ภาพที่ 4.13 ภาพการค้นหาด้วยแฮชแท็ก #เหมือนซอมบี้

จาก #เหมือนซอมบี้, 2560.

เหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น ทำไมซอมบี้ถึงกลายมาเป็นคำที่ตรงความหมายความเข้าใจและให้ภาพของสภาพที่ไม่น่าอภิรมย์ได้ ซึ่งผู้วิจัยมองว่า โดยส่วนหนึ่งซอมบี้ถูกอิงภาพจำมาจากภาพยนตร์ ซึ่งลักษณะและท่าทางของมันดูน่ารังเกียจ สภาพร่างกายหลุดลุ่ย ทรงผมกระเซอะกระเซิง เสื้อผ้าขาดวิน หน้าตาเกรอะกรังเต็มไปด้วยคราบเลือด ผิวหนังซีดจางและถลอก บ้างก็อวัยวะหลุดร่วงห้อยโตนงเตงไปมา เดินโซเซเหมือนคนไร้เรี่ยวแรงพร้อมกับหอบสภาพร่างที่บรรจувัยวะที่ยังเหลืออยู่ไปไหนมาไหนด้วย ลักษณะเหล่านี้ตรงข้ามกับความงาม เปล่งปลั่งและแนวคิดในการมีสุขภาพที่ดีสมบูรณ์พร้อมของคนในสังคม ซึ่งหากมีลักษณะที่ตรงกันข้ามกับสิ่งเหล่านี้ก็จะถูกเรียกว่าเป็นอย่างอื่น ซึ่งซอมบี้ได้เข้ามาแบกรับความไม่น่าอภิรมย์ทั้งหลาย และมันสามารถทำงานได้โดยมีชุดของความคิดความเชื่อต่อการมีสุขภาพที่ดีของคนในสังคม

นอกจากเรื่องความไม่น่าอภิรมย์ข้างต้นแล้ว โฆษณาชุดหนึ่งของธนาคารกสิกรไทย ได้นำเสนอภาพของซอมบี้ ที่เชื่องช้า (คงเป็นการให้ความหมายต่อซอมบี้ในยุคก่อนที่จะวิ่งเร็ว) โฆษณาตัวนี้มีการใช้สัญลักษณ์โดยให้ “ซอมบี้” เป็นตัวแทนความเชื่องช้าของการใช้เงินในรูปแบบเดิมๆ คือทั้งอึดอาดและล่าสมัย เพื่อตอบโจทยวิถีชีวิตคนเมืองที่ต้องทำเร่งรีบกับเวลา (Marketing Oops!, 2558)

ทำไมซอมบี้ถึงกลายมาเป็นภาพแทนของความเชื่องำได้ ซึ่งเมื่อก่อนเราคงเคยได้ยินสำนวนที่เปรียบเปรยความงำที่ว่า “งำเป็นเต่าคลาน” ในยุคสมัยนี้เวลาเป็นสิ่งที่มีความค่ามาก การให้คุณค่ากับเวลาทำให้มีความพยายามในการสร้างเครื่องมือเพื่อกำจัดความเชื่องำให้หมดไป ซอมบี้เองหากอิงภาพจากภาพยนตร์ในยุคเก่าก็จะพบว่า มันยังมีลักษณะของความอืดอาดเชื่องำอยู่ การทำงานของวาทกรรมซอมบี้ที่ว่าด้วยความเฉื่อยชาจึงทำงานได้ด้วยชุดความจริงที่ผู้คนต่างคิดว่าเวลานั้นเป็นสิ่งที่มีความค่า และอะไรที่งำๆ เหมือนซอมบี้ก็ควรจัดการหรือเปลี่ยนแปลงมัน

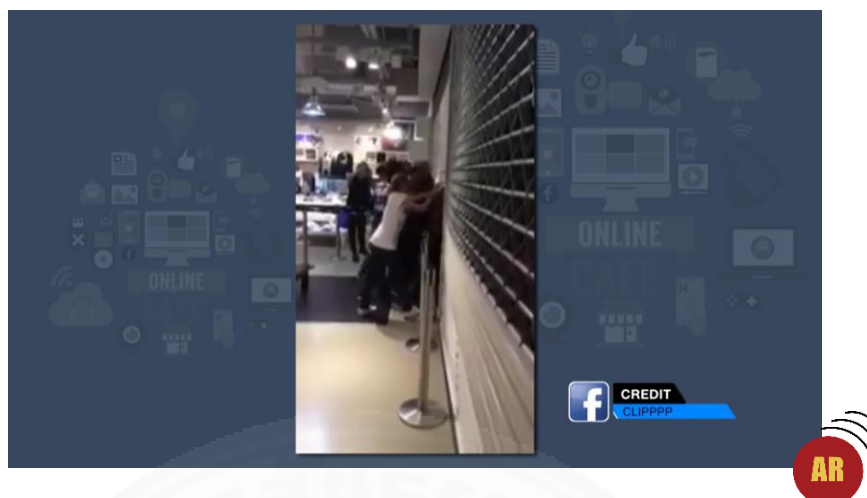


ภาพที่ 4.14 ฉากในโฆษณาของธนาคารกสิกรไทยชุดเร็วทะลุซอมบี้
จาก เร็วทะลุซอมบี้ [โฆษณา], โดย KBank Live, 2558.

4.2.2 สังคม: ไร้ระเบียบ

ภายในสังคมย่อมมีกฎกติกาเพื่อเป็นแนวทางให้สมาชิกปฏิบัติ เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยในสังคม แต่หากเกิดสถานการณ์ที่บ้านเมืองโกลาหลดังเช่นในภาพยนตร์ซอมบี้ฮอลลิวูด ผู้คนจะทำเช่นไร เมื่อปี พ.ศ. 2559 เกิดปรากฏการณ์แย่งซื้อรองเท้ารุ่น Adidas NMD จนได้ฉายาว่า “ผู้สร้างปรากฏการณ์ซอมบี้ไทยแลนด์” ตามข่าวในเว็บไซต์ผู้จัดการออนไลน์ได้รายงานดังนี้

จากกรณีที่ว่านี้ (30 ม.ค.) เกิดเหตุการณ์ผู้คนจำนวนมากแห่กันแย่งซื้อรองเท้าอาดิดาสที่ร้านอาดิดาส ออริจินัลส์ คอนเซ็ปท์ สโตร์ ชั้นจี สยามเซ็นเตอร์ กรุงเทพมหานคร จนกระทั่งเกิดความวุ่นวายโดยมีคนล้มเป็นลม และกระจกร้านแตก ทำให้ทางร้านอาดิดาสต้องสั่งปิดการขายพิเศษนี้ทันที ทำให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์กันในโลกออนไลน์อย่างมากว่า การแย่งกันซื้อของโดยไร้ระเบียบวินัยดังกล่าวไม่ต่างอะไรกับ “ผีซอมบี้” ในหนังของฮอลลีวูดเลย (MGR Online, 2559)



ภาพที่ 4.15 ฉากเหตุการณ์แย่งชิงรองเท้ายี่ห้อดัง

จาก ยิ่งกว่าซอมบี้!! เผยวินาทีแฟนคลับ Adidas รุมซื้อรองเท้าจนร้านแทบพัง,
โดย BRIGHT TV, 2559.

ทำไมซอมบี้ได้กลายมาเป็นสิ่งที่สื่อความหมายถึงความไร้ระเบียบในสังคมได้ และผู้คนในสังคมก็ยอมรับด้วยว่าลักษณะความไร้ระเบียบเช่นนี้จะถูกเรียกว่าซอมบี้ ในการผลิตสร้างความรู้ความจริงเพื่อทำงานเบื้องหลังวาทกรรมอาจเกิดขึ้นจากความคิดความเชื่อ ค่านิยมในสังคมวัฒนธรรม ประสบการณ์ของผู้คนก็ได้ เนื่องมาจาก วาทกรรมเป็นความรู้ความจริงชุดหนึ่งที่มีความสัมพันธ์กับผู้คนขึ้นอยู่กับสถานการณ์ และผู้ที่มีอำนาจในการใช้ความรู้ความจริงชุดนั้น

ในสถานการณ์นี้เป็นไปได้ว่าความมีระเบียบเป็นคุณค่าที่สังคมยึดถือ เพราะแสดงถึงความมีอารยะ เราจึงมีวัฒนธรรมในการต่อคิวเพื่อทำกิจกรรมต่างๆ เช่น การซื้ออาหาร การชำระสินค้า และขึ้นรถไฟฟ้า จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ผู้คนที่อยู่ในเหตุการณ์หรือได้เห็นเหตุการณ์ต่างเชื่อมโยงประสบการณ์เข้ากับภาพอิงจากภาพยนตร์ซอมบี้ที่เคยรับชม และทำให้คิดไปว่ารูปแบบที่เกิดขึ้นนี้มีความคล้ายคลึงกับภาพที่เคยเห็น นั่นคือฝูงซอมบี้กำลังรุมกินโต๊ะ หรือพยายามบุกเข้าอาคารบ้านเรือนเพื่อจะกินเนื้อมนุษย์ ซึ่งเต็มไปด้วยความวุ่นวายไร้ระเบียบ

นอกจากนั้นแล้ว จากกระทู้สนทนาต่างๆ เกี่ยวกับสถานการณ์ที่ซอมบี้บุกโจมตีประเทศไทย ผู้คนต่างจินตนาการถึงสภาวะไร้บรรทัดฐาน ไม่มีกฎระเบียบอะไร ไม่มีศีลธรรม ไม่มีความดีความชั่ว มีเพียงแค่การเอาชีวิตรอด ดังนั้นแล้วเราสามารถที่จะฆ่าคนหรือฆ่าซอมบี้ ขโมยของ ปล้นชิงทรัพย์สินอาหาร หรือที่อยู่อาศัยก็ได้ ดังที่มีผู้ตอบกระทู้ท่านหนึ่งให้ความเห็นว่า “ปล้นเซเว่นครับ ผมอยากกินฟุตบอลพริกสดแบบไม่อั้นมานานแล้ว” กับอีกท่านหนึ่งที่ให้ความเห็นว่า “ถ้ามีแต่ซอมบี้จริงๆผมไม่กลัวซอมบี้หรอกครับผมกลัวคนมากกว่า”

การที่ชอมบี้ถูกใช้เป็นคำกล่าวอ้างถึงสภาวะไร้ระเบียบในสังคมได้นั้น ก็เพราะถูกคำจูนด้วยชุดความคิดเกี่ยวกับความมีระเบียบในสังคมและภาพอิงของชอมบี้จากภาพยนตร์ซึ่งเป็นชุดความรู้ความจริงที่ถูกประกอบสร้างขึ้นจากประสบการณ์และใช้งานภายในสังคม

4.2.3 การเมือง: กัด-โก่ง-กิน

นอกจากจะเป็นเครื่องมือในการวิพากษ์ผู้คนและสังคมแล้ว ชอมบี้ก็ยังเข้ามามีบทบาทในการเป็นวาทกรรมทางการเมืองเช่นเดียวกับที่ สุชาติ ศรีสุวรรณ์ ได้ให้ความเห็นทางการเมืองที่มีการหยิบเอาชอมบี้มาใช้เปรียบเปรยรัฐสภาที่มีผู้แทนราษฎร “ติดเชื้อ ชอมบี้” โดยมีลักษณะคือ แยกเชื้อวน้ำลายพ่นปากจับคอกัน ผ่านการถกเถียงในญัตติอภิปรายที่บางทีก็ไม่มีสาระอะไร เอาแต่โจมตี คิดวิธีทำลายคนอื่นไปวันๆ เชื้อชอมบี้ที่จ้องจะโจมตีและทำลายผู้อื่นได้แพร่ระบาดไปทั่วสภาไทย กลายเป็นวัฒนธรรมการเมืองแบบชอมบี้ (มติชน, 2554)

ทำไมชอมบี้ถึงได้กลายมาเป็นสิ่งที่ใช้เปรียบเปรยกับนักการเมืองในเมืองไทยได้ จากที่กล่าวไปแล้วข้างต้น ภาพจำต่างๆ เกี่ยวกับชอมบี้มักยึดโยงมาจากสื่อภาพยนตร์ หรือสื่ออื่นๆ ซึ่งลักษณะสำคัญของมันคือมันไม่ได้คิดอะไร มันกัดกินแบบไม่เลือกเหยื่อมนุษย์คนไหน และมันสามารถแพร่เชื้อได้ แต่นั่นยังไม่พอให้ชอมบี้กลายมาเป็นวาทกรรม หากไม่มีการให้ความรู้ความจริง ความเชื่อ หรือการให้คุณค่าต่อการเป็นนักการเมืองที่ดีที่คำจูนแนวคิดนักการเมืองแบบชอมบี้นี้อยู่ ซึ่งผู้วิจัยพบว่าสำนักป้องกันการทุจริตภาคการเมือง ภายใต้สำนักงานป้องกันและปราบปรามการทุจริตแห่งชาติ ได้ทำกิจกรรมการสำรวจ “นักการเมืองที่ดีที่คนไทยต้องการ” ซึ่งผลจากการสำรวจมาจากประชาชนคนไทยทั่วไปจำนวนกว่าสามพันคนที่ร่วมกิจกรรมตอบคำถาม ผลจากการสำรวจพบว่านักการเมืองที่ดีที่คนไทยต้องการต้องมีลักษณะสำคัญสามประการแรก (สำนักป้องกันการทุจริตภาคการเมือง, 2554) ดังนี้

อันดับแรก คือ ปฏิบัติหน้าที่และแสดงความคิดเห็นโดยสุจริต เที่ยงธรรมและมีความอิสระเพื่อรักษาไว้ซึ่งประโยชน์ของประเทศชาติและประชาชนเป็นสำคัญ

อันดับที่สอง คือ ยึดถือและปกป้องผลประโยชน์ของประเทศชาติและประชาชนเป็นสิ่งสูงสุด

อันดับที่สาม คือ ไม่วางตนอยู่ภายใต้อิทธิพลทางการเงิน ผลประโยชน์หรือข้อต่อรองใด ๆ เพื่อบุคคลหรือองค์กรอื่นใด ซึ่งอาจมีผลต่อการปฏิบัติหน้าที่ของสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร

ผลจากการสำรวจสะท้อนการให้คุณค่าต่อการเป็นนักการเมืองที่ดี ซึ่งชอมบี้ไม่ได้คิดเรื่องพวกนี้อยู่แล้ว สิ่งที่พวกมันทำคือ กัด กิน และแพร่กระจายพวกพ้องให้มากที่สุด ซึ่งคงจะคล้ายคลึงกับ

บรรยากาศในรัฐสภาดังที่สุชาติ ศรีสุรธรณ ได้กล่าวเอาไว้ เช่นนั้น วาทกรรมซอมบี้ นักการเมืองและ
วัฒนธรรมการเมืองแบบซอมบี้จึงสามารถทำงานได้ในบริบทสังคมไทย

ดังจะเห็นได้ว่าไม่ว่าจะซอมบี้จะเป็นเครื่องมือในการวิพากษ์ในระดับใด มันก็มักจะถูกทำให้
เป็นภาพลบเสมอ เป็นสิ่งที่ต้องกำจัดให้หมดไป เป็นสิ่งที่ต้องได้รับการแก้ไข และเป็นสิ่งที่ไม่น่าอภิรมย์
มุมมองต่อซอมบี้เช่นนี้ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติ มันเป็นสิ่งที่ถูกสังคมประกอบสร้างขึ้นจากการให้
คุณค่ากับบางสิ่งและทำให้สิ่งที่ไม่เป็นที่ต้องการได้รับการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงไป



บทที่ 5

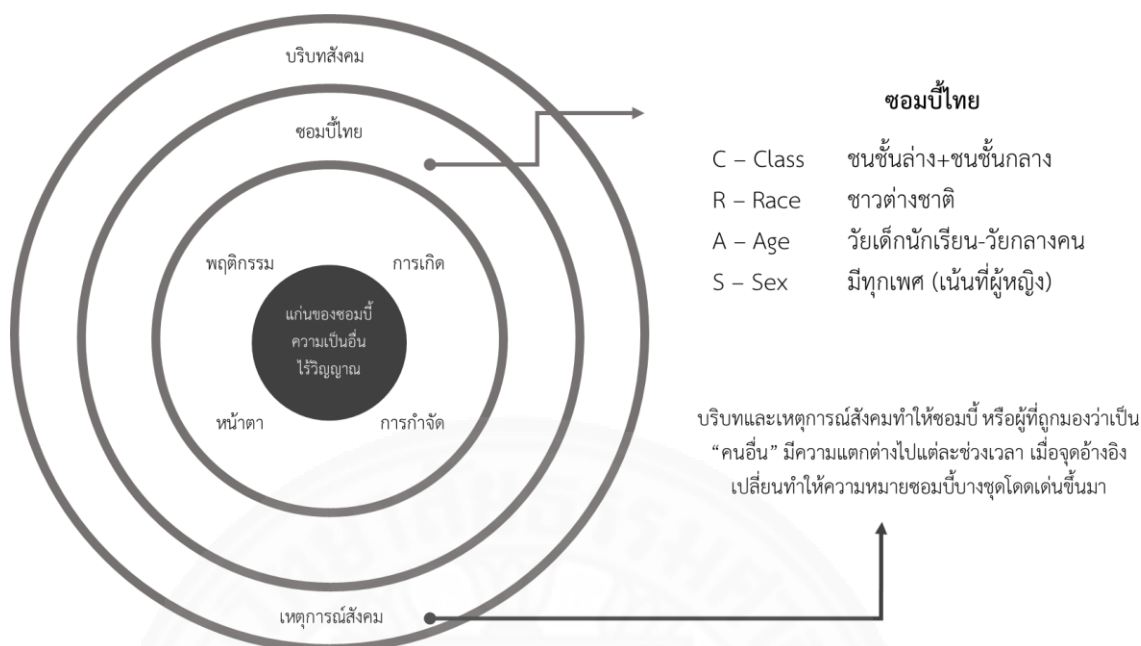
ไป: บทสรุปและอภิปรายส่งท้าย

งานศึกษาชอมบี้ไทย สังคมไทย และการเมืองไทย เป็นมุมมองเกี่ยวกับชอมบี้ในสังคมไทยที่ผู้วิจัยได้อาศัยกรอบแนวคิดแบบหลังโครงสร้างนิยมเพื่อเป็นแนวทางในการตีความ และทำความเข้าใจความเป็นไปได้ของความหมายที่เกิดขึ้นกับชอมบี้ซึ่งอิงอยู่กับบริบททางสังคม อย่างไรก็ตาม แม้เราจะเห็นได้ถึงความหมายโดดเด่นที่ปรากฏ ณ ช่วงเวลาหนึ่ง ซึ่งถูกอ่านและถูกตีความโดยผู้วิจัยที่มีภูมิหลังทางวัฒนธรรมแบบหนึ่ง จึงอาจละเลยมิติของความแตกต่างหลากหลายในการต่อรองและการทำความเข้าใจถึงชอมบี้ในวัฒนธรรมไทยในมุมมองอื่นๆ

ชอมบี้ไม่ใช่สิ่งที่ถือกำเนิดในสังคมไทย แต่ด้วยชนบางอย่างของความเป็นผีไทยได้เหนียวรั้งไว้ทำให้ผีไทยไม่สามารถที่จะทำหน้าที่ในการสื่อความหมายภายใต้บริบทสังคมร่วมสมัยซึ่งผู้คนทั่วโลกต่างมีความวิตกกังวลร่วมกันได้โดยเฉพาะอย่างยิ่งในประเด็นโรคระบาด ประกอบกับความคิดความเชื่อในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ขาดหลักยึดเหนี่ยวภายใต้สภาวะที่มีแต่ความไม่แน่นอน ชอมบี้ได้ก้าวเข้ามาตอกย้ำถึงความไม่แน่นอนเหล่านั้นและทำให้คนรู้จักคิดที่จะเตรียมพร้อมเพื่อรับมือกับสิ่งที่ไม่คาดฝัน

เมื่อชอมบี้ก้าวเข้ามาในสังคมไทย มันก็เผชิญกับความอิหลักอิเหลื่อในการจัดวางในระบบผี เพราะด้วยคุณลักษณะหลายประการทำให้ไม่อาจกล่าวได้อย่างเต็มปากว่ามันคือผี แต่อย่างไรก็ดีในช่วงแรกของการเข้ามามันก็ถูกจัดวางให้เป็นผีอย่างลอยๆ ในระบบผีของไทย และในขณะเดียวกันผู้คนในสังคมก็เริ่มที่จะเรียนรู้และจดจำได้ว่ามันเป็นสิ่งที่แตกต่างจากผีนำเข้าตัวอื่นๆ ทั้งเจียงฮือ และแวมไพร์ แต่มันคือสิ่งที่เรียกว่าชอมบี้

การคลี่คลายของการปะทะและการจัดวางใหม่ ทำให้สามารถอธิบายชอมบี้ออกเป็น 3 ช่วงหลักซึ่งพิจารณาจัดแบ่งตามปี พ.ศ.ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2520-2558 ชอมบี้ที่ปรากฏในสังคมไทยมีลักษณะที่เชื่อมโยงกับบริบทสังคม และเหตุการณ์สำคัญในช่วงเวลานั้น ทำให้เห็นกลุ่มชอมบี้ที่มีความหลากหลายทั้งชนชั้น เชื้อชาติ อายุ และเพศ โดยสามารถแสดงได้ดังภาพที่ 5.1



ภาพที่ 5.1 ชอมบี้ในสังคมไทย

จาก ผู้วิจัย

จากภาพจะเห็นว่าชอมบี้ไทยมีความแตกต่างไปตามจุดอ้างอิงในบริบทสังคมแต่ละยุคสมัย คล้ายคลึงกับงานศึกษาของ Elizabeth Neail (2015) ที่ผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางสำคัญในการศึกษา

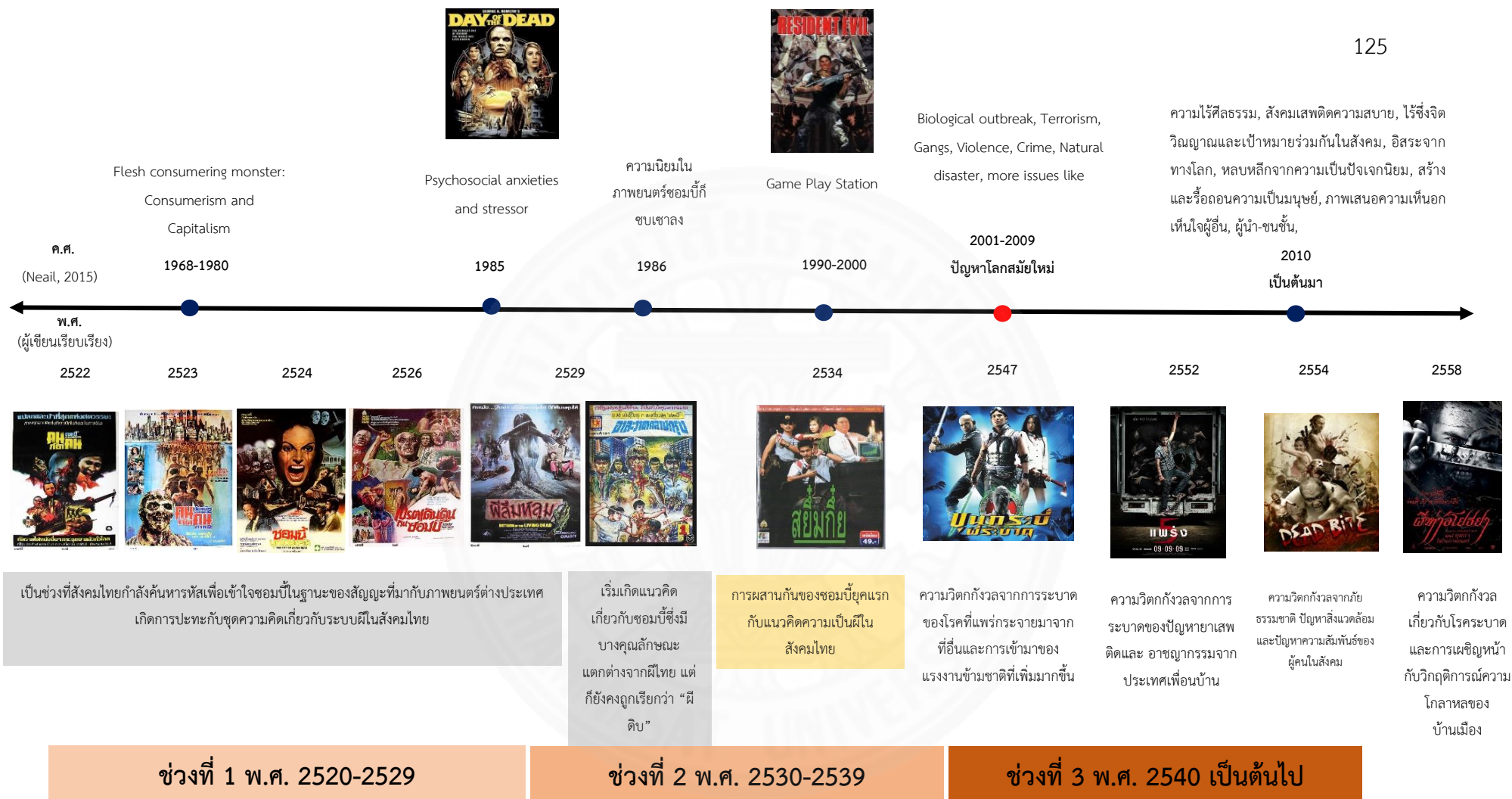
Neail ให้ความสนใจกับการเคลื่อนไปของความหมายชอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1930 จนกระทั่งถึงยุคหลังเหตุการณ์ 9-11 ชอมบี้ในฐานะสัญลักษณ์มีการปรับเปลี่ยนความหมายไปตามจุดอ้างอิงที่เปลี่ยนแปลง ซึ่งผู้วิจัยได้สร้างแผนภาพที่แสดงภาพยนตร์ชอมบี้ฮอลลีวู้ดคู่ขนานกับภาพยนตร์ชอมบี้ที่ถูกนำเข้ามาและสร้างขึ้นใหม่ในสังคมไทยซึ่งจะเห็นถึงชอมบี้ที่ทำงานเป็นภาพแทนในช่วงเวลาต่างๆ (ดังภาพที่ 5.2)

Neail อธิบายว่า ในช่วงปี ค.ศ.1930 ภาพยนตร์เรื่อง White Zombie (1932) ของ Victor Halperin ถูกสร้างขึ้น ซึ่งได้เค้าโครงเรื่องราวมาจากนวนิยายของ William B. Seabrook เรื่อง The Magic Island ในยุคนี้นับร่ายกายศาสตร์ของการล่าอาณานิคมจากชาติมหาอำนาจต่างๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเทศมหาอำนาจในแถบยุโรปได้พยายามแผ่ขยายดินแดนและอำนาจทางเศรษฐกิจ ก่อให้เกิดการค้าขายและการลงทุนแสวงหาผลประโยชน์จากชนชาติภายใต้อาณานิคม ซึ่งปฏิบัติการขยายอำนาจและอาณานิคมเหล่านี้มาพร้อมกับแนวคิดในการแบ่งแยกเชื้อชาติ แบ่งแยกความเป็นอื่น แนวคิดชอมบี้ที่เกิดขึ้นในยุคนี้นี้จึงถือเป็นจุดเริ่มต้นของชอมบี้ในหลายทศวรรษต่อมา

แนวคิดเรื่องซอมบี้มีกำเนิดมาจากความเชื่อของทาสแอฟริกันในเฮติ ทาสเหล่านี้คือแรงงานในไร่ที่ถูกใช้งานอย่างหนักด้วยความทารุณโหดร้ายจนกระทั่งเสียชีวิตไปในเวลาเพียง 1-2 ปี ความตรากตรำลำบากอย่างสุดขีดทำให้ทาสจำนวนมากเห็นว่าความตายยังดีกว่าการมีชีวิตและเลือกที่จะฆ่าตัวตาย ซึ่งพวกเขาเชื่อว่าเมื่อตายไปแล้ววิญญาณจะได้ล่องลอยกลับไปสู่บ้านที่แอฟริกา ตำนานซอมบี้เกิดขึ้นในบริบทดังกล่าว เมื่อความทุกข์ระทมถึงขีดสุดจนก่อให้เกิดความเชื่อที่ว่าแม้ตายไปแล้วร่างของเขาก็คงอาจจะถูกปลุกขึ้นมาใช้แรงงานในไร่ไปตราบนานแสนนาน (Mariani, 2015) เดิมทีซอมบี้จึงเป็นสัญลักษณ์ของการทำงานหนัก ตรากตรำ น่าสงสารและน่าเห็นใจ ในขณะเดียวกันก็ถูกปฏิบัติจากผู้จ้างอย่างไม่ไยดี เนื่องจากมองว่าซอมบี้ไร้ความรู้สึก ทว่าภาพยนตร์ *White Zombie* (1932) ที่สร้างซอมบี้ขึ้นจากลักษณะเหล่านี้กลับพยายามลบความเชื่อมโยงระหว่างซอมบี้กับการค้าทาสออกจนน่าจะพูดได้ว่า ชื่อของภาพยนตร์เรื่องนี้จะเหมาะสมอย่างยิ่งในแง่ที่มันทำหน้าที่คล้ายกับฟอกขาวซอมบี้ในสองความหมาย นั่นคือการแยกซอมบี้ออกจากความเป็นคนผิวสีจากแอฟริกา และในเวลาเดียวกันก็ละล้างซอมบี้ในเชิงสัญลักษณ์จนมันว่างเปล่าพอที่จะบรรจุอย่างอื่นลงไปได้

ต่อมา ในช่วงปีค.ศ. 1940s-1960s บรรยายาศาสตร์สืบเนื่องมาจากการแผ่ขยายอาณานิคม ประกอบกับเหตุการณ์ความขัดแย้งระหว่างชาติมหาอำนาจ การทหาร การทำสงครามและความรุนแรง เป็นบรรยากาศที่อบอวลในช่วงเวลานี้ ซึ่งถือได้ว่าเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญของภาพยนตร์ในแนวซอมบี้ เนื่องจาก George A. Romero ได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง *Night of the Living Dead* (1968) โดยฉายภาพซอมบี้ที่เคลื่อนไปจากคำอธิบายแบบเก่า Romero ได้สร้างซอมบี้ที่หิวกระหายในมนุษย์ฉีกกินร่างกายของมนุษย์ ซึ่งต่อมาเป็นคุณลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของซอมบี้ยุคใหม่ในภาพยนตร์ ซอมบี้ ความหมายใหม่ของซอมบี้ที่เกิดขึ้น ความน่ากลัว ความตายและความรุนแรง¹ เป็นสิ่งหลักที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์เพื่อสื่อสารกับผู้ชมและชวนให้คิดวิพากษ์ถึงการแก้ไขปัญหาด้วยความรุนแรงและสงคราม

¹ เป็นที่น่าสังเกตว่า ความรุนแรงในหนังซอมบี้ที่ปรากฏผ่านการสังหารซอมบี้ด้วยวิธีรุนแรงต่างๆ มักไม่ถูกรับรู้ว่าเป็นความรุนแรง เมื่อเทียบกับการสังหารมนุษย์ด้วยวิธีเดียวกัน โดยผู้วิจัยจะได้วิเคราะห์ประเด็นนี้ต่อไป



ภาพที่ 5.2 ความหมายของซอมบี้ในสื่อภาพยนตร์ทั้งไทยและตะวันตก
จาก ผู้วิจัย

ต่อมา ในช่วงปีค.ศ. 1940s-1960s บรรยายากาศอันสืบเนื่องมาจากการแผ่ขยายอาณานิคม ประกอบกับเหตุการณ์ความขัดแย้งระหว่างชาติมหาอำนาจ การทหาร การทำสงครามและความรุนแรง เป็นบรรยากาศที่บอบวลในช่วงเวลานี้ ซึ่งถือได้ว่าเป็นจุดเปลี่ยนที่สำคัญของภาพยนตร์ในแนวซอมบี้ เนื่องมาจาก George A. Romero ได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง Night of the living Dead (1968) โดยฉายภาพซอมบี้ที่เคลื่อนไปจากคำอธิบายแบบเก่า Romero ได้สร้างซอมบี้ที่หิวกระหายในมนุษย์ ฉีกกินร่างกายของมนุษย์ ซึ่งต่อมาเป็นคุณลักษณะพื้นฐานที่สำคัญของซอมบี้ยุคใหม่ในภาพยนตร์ ซอมบี้ ความหมายใหม่ของซอมบี้ที่เกิดขึ้น ความน่ากลัว ความตายและความรุนแรง¹ เป็นสิ่งหลักที่ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์เพื่อสื่อสารกับผู้ชมและชวนให้คิดวิพากษ์ถึงการแก้ไขปัญหาด้วยความรุนแรงและสงคราม จากนั้นในช่วงปี ค.ศ. 1968-1980 เป็นช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ในช่วงนี้ เป็นบรรยากาศของการฟื้นฟูการบอบช้ำจากสงคราม โครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคมของโลกซึ่งได้รับผลกระทบจากสงครามโลกครั้งที่สองที่ผ่านมามีเริ่มกลับฟื้นตัวขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งโครงสร้างทางเศรษฐกิจและอุตสาหกรรม เกิดการอุปโภคบริโภค และการเพิ่มขึ้นของประชากรอย่างรวดเร็ว ในช่วงนี้เอง George A. Romero ได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง Dawn of the Dead (1978) ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้ฉากหลักในการดำเนินเรื่องเป็นห้างสรรพสินค้าซึ่งเต็มไปด้วยเหล่าซอมบี้และกลุ่มคนที่พยายามเอาชีวิตรอด ซอมบี้ในยุคนี้ถูกสวมใส่ความหมายให้เป็น “ปีศาจ” ที่หิวกระหายมนุษย์ “บ้าคลั่งการบริโภค” ซึ่งสอดคล้องกับบรรยากาศทุนนิยมและยุคแห่งการบริโภคในยุคสมัยนั้น ในช่วงนี้เองที่ภาพยนตร์ซอมบี้ได้ถูกนำเข้ามาในสังคมไทย โดยการนำเข้านั้น ไทยยังไม่มีชุดของรหัสในการทำ ความเข้าใจหรืออ่านไขซอมบี้เพื่อจะเข้าถึงความหมายที่แฝงมา เราทำได้เพียงแค่สังเกตลักษณะทาง ทางและพยายามให้ความหมายมันว่าเป็นผีรูปแบบหนึ่งตามความคิดความเชื่อ หรือชุดรหัสที่เรามี

ในปี ค.ศ.1985 ภาพยนตร์เรื่อง Day of the Dead (1985) โดย George A. Romero อีกเช่นกัน โดยช่วงนี้เป็นบรรยากาศในช่วงสงครามเย็น (Cold War) ซึ่งเป็นผลมาจากการที่สงครามโลกครั้งที่สองสิ้นสุดลง ภาพยนตร์ Day of the Dead เล่าเรื่องเกี่ยวกับการหลบซ่อนตัวของกลุ่มคนในหลุมหลบภัยใต้ดิน โดยมีนักวิทยาศาสตร์ที่พยายามจะหาคำตอบกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รวมไปถึงการทดลอง ศึกษา หรือแม้แต่ฝึกซอมบี้เช่นเดียวกับสัตว์เลี้ยงทดลอง ซอมบี้ถูกสวมทับด้วยความหมายของความหวาดระแวง ความวิตกกังวล และความกลัวจากสงคราม หลังจากนั้นความนิยมในภาพยนตร์ซอมบี้ก็ซบเซาลง แต่จากนั้นช่วงปี ค.ศ. 2001 ซึ่งเกิดเหตุสำคัญอย่างการวินาศกรรมตึกเวิลด์เทรด เซ็นเตอร์ ของสหรัฐอเมริกา หนึ่งซอมบี้มากมายที่ถูกผลิตออกมาจนอาจกล่าวได้ว่า เป็นยุคทองของ

¹ เป็นที่น่าสังเกตว่า ความรุนแรงในหนังซอมบี้ที่ปรากฏผ่านการสังหารซอมบี้ด้วยวิธีรุนแรงต่างๆ มักไม่ถูกรับรู้ว่าเป็นความรุนแรง เมื่อเทียบกับการสังหารมนุษย์ด้วยวิธีเดียวกัน

หนังซอมบี้ ภาพยนตร์ซอมบี้ที่มีชื่อเสียงอย่าง 28 Days Later (2002) ของ Danny Boyle, Resident Evil (2002) ของ Paul W.S. Anderson, Shaun of the Dead (2004) ของ Edgar Wright และ Zombieland (2009) ของ Ruben Fleischer ซอมบี้ในภาพยนตร์ยุคนี้ถูกสวมทับความหมายด้วยแนวคิดสมัยใหม่ กล่าวคือ ซอมบี้กลายเป็นสิ่งที่ปัญหาทางสังคมรวมไปถึงภัยธรรมชาติที่เกิดขึ้น ภาพยนตร์ซอมบี้ในช่วงเวลานี้มักจะให้ภาพของการแพร่กระจายทางชีววิทยา ความรุนแรง อาชญากรรม การก่อการร้าย ภัยธรรมชาติ ซึ่งปรากฏการณ์เหล่านี้เป็นปรากฏการณ์ที่สร้างแรงสะท้อนต่อการเอาชีวิตรอดของมนุษยชาติ อารมณ์ความรู้สึก และความสัมพันธ์ของผู้คน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง World War Z (2013) ของ Marc Forster ในขณะที่ช่วงหลังปี ค.ศ. 1976 (พ.ศ. 2529) ประเทศไทยก็เริ่มที่จะมีหนังสือการ์ตูนลายเส้น และมีภาพยนตร์เรื่องสยองขวัญที่ใกล้เคียงกับลักษณะของซอมบี้ออกมาให้เห็นในปี ค.ศ. 1991 (พ.ศ. 2534) และมีแนวโน้มที่ชัดเจนและเพิ่มขึ้น ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2003 (พ.ศ. 2547) โดยในปีนี้มีภาพยนตร์เรื่องซุนกระบี่ผีระบาดที่เล่าเรื่องราวการระบาดของเชื้อไวรัสที่ทำให้คนกลายเป็นซอมบี้ สอดคล้องกับสถานการณ์การระบาดของเชื้อโรคซาร์ส ในช่วงนั้น

ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2010 เป็นต้นมาในฝั่งตะวันตกภาพยนตร์อย่าง Warm Bodies (2013) ของ Jonathan Levine ซึ่งสร้างจาก นวนิยายเรื่อง Warm Bodies ของ Isaac Marion ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้ย้าคำอธิบายถึงความหมายของซอมบี้ซึ่งจากเดิมที่สวมใส่ความหมายของสงคราม เศรษฐกิจ และการเมือง ความหมายใหม่ของซอมบี้ได้แสดงถึงบางสิ่งบางอย่างที่เป็นอิสระ หลุดพ้น ไม่ต้องกังวล ไม่ต้องสนใจ ไม่ต้องการเงิน ไม่ต้องทำงาน เรียกได้ว่าเป็น Zombie ที่เคลื่อนไหวเข้าสู่กระแสนิยม slow life โดยมีเพียงความต้องการอย่างเดียวคือการฆ่าและกินมนุษย์¹ (Neail, 2015, pp.2-22) ซึ่งในประเทศไทย สื่อต่างๆ เกี่ยวกับซอมบี้ถูกผลิตออกมามากมาย และเราเริ่มเข้าใจมันในฐานะที่เป็นภาพแทนความวิตกกังวลร่วมกับคนทั้งโลก รวมถึงได้มีการปรับและจัดวางใหม่เพื่อให้มันสามารถเป็นสัญลักษณ์สื่อสารได้ในวัฒนธรรมแล้ว ซึ่งในยุคหนึ่งมันเคยเป็นภาพแทนความวิตกกังวลจากการระบาดของเชื้อโรคร้าย อันเนื่องมาจากบริบทสังคมที่ต้องเผชิญกับการระบาดของโรค ก่อนที่จะเคลื่อนไปสู่การเป็นภาพแทนความวิตกกังวลจากการระบาดของปัญหายาเสพติดและ อาชญากรรมจากประเทศเพื่อนบ้าน จากนั้นในปีที่ไทยเผชิญกับอุทกภัย ซอมบี้ก็ได้เคลื่อนไปสู่การเป็นภาพแทนของความวิตกกังวล

¹ ความน่าสนใจอีกอย่างหนึ่งของภาพยนตร์เรื่องนี้คือการกำหนดให้แหล่งที่อยู่อาศัยหลักของซอมบี้คือสนามบินซึ่งไปกันได้กับภาวะสมัยใหม่สุดตึง (super modernity) ที่ซอมบี้เดินไปมาในสนามบินโดยไม่สนใจการมีอยู่ของกันและกันจนเกิดภาพใกล้เคียงกับความเป็นจริงอย่างน่าขบขัน

จากภัยธรรมชาติ ปัญหาสิ่งแวดล้อม และปัญหาความสัมพันธ์ของผู้คนในสังคม ก่อนที่จะยกระดับขึ้น เป็นความวิตกกังวลร่วมกับคนทั้งโลกจากเชื้อโรคที่แพร่ระบาดอย่างหนัก

ซอมบี้ก้าวไปได้ไกลกว่าที่ตัวมันเป็นมากแล้ว ตัวมันได้แสดงศักยภาพที่จะบรรจุความหมาย ต่างๆ และสื่อสารออกไปได้อย่างมีพลัง โดยการรับรู้และเข้าใจถึงความหมายของซอมบี้ อ้างอิงอยู่กับ บริบทสังคมการเมืองและวัฒนธรรมดังที่ Neail ได้อธิบายถึงการเกิดขึ้นและการเคลื่อนของความหมายของซอมบี้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดเช่นเดียวกัน

อีกก้าวหนึ่งที่น่าสนใจคือ นอกจากซอมบี้จะมีการเคลื่อนของความหมายได้แล้วยัง มีการก่อร่างของวาทกรรมซอมบี้ที่พบเห็นในชีวิตประจำวันของผู้คนก็สะท้อนให้เห็นการดำรงอยู่ของชุด ความรู้ความจริงและคุณค่าบางอย่างที่คนในสังคมยึดถือ (ดังภาพที่ 5.2) ทั้งในเรื่องชีวิตสุขภาพ ความ เป็นระเบียบเรียบร้อย การใช้ชีวิตและใช้เวลาอย่างคุ้มค่า รวมไปถึงค่านิยมคุณงามความดีของตัวผู้นำ ในสังคมไทย สิ่งเหล่านี้ยังคงไม่จางหายไป เหมือนซอมบี้ ที่ไม่ยอมตาย อีกทั้งยังเผยให้เห็นถึงพลังที่ อ่อนลงของความเชื่อด้านศาสนาในสังคมไทย

น่าสนใจอย่างยิ่งเกี่ยวกับแวดวงศาสนาพุทธในประเทศไทยโดยเฉพาะช่วง 4-5 ปีที่ผ่านมา ข่าวสารตามสื่อมากมายเริ่มนำเสนอพฤติกรรมที่ผิดไปจากบรรทัดฐานของการเป็นพระสงฆ์ที่ดีใน สายตาชาวไทย โดยคณะเศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ได้ทำการสำรวจสถานการณ์พุทธศาสนาใน สังคมปัจจุบัน ปี พ.ศ. 2558 ผลจากการสำรวจชี้ให้เห็นว่า พุทธศาสนิกชนเกินกว่าครึ่งมองว่า สิ่ง สำคัญที่บั่นทอนความเลื่อมใสศรัทธาในพระพุทธรูปศาสนา คือ “พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของพระสงฆ์” “การบิดเบือนหลักคำสอน” และ “การหาประโยชน์ในเชิงพุทธพาณิชย์” (คมชัดลึก, 2558)

การอ่อนพลังลงของศาสนาในการจัดการและควบคุมสังคม ทำให้ผีที่ปรากฏในภาพยนตร์ รวมไปถึงแนวความคิดเกี่ยวกับความดี-ความชั่ว และบาปบุญคุณโทษถูกตั้งคำถามมากขึ้น เพราะผู้ที่ เคยได้รับการยกย่องว่าเป็นแบบอย่างอันดีแปรเปลี่ยนไป ในขณะที่ภาพของซอมบี้กลับดูแข็งแกร่งขึ้น ในสถานะที่ไม่ต้องอิงกับอำนาจศักดิ์สิทธิ์ บรรทัดฐาน และความเชื่อใดๆ มันเป็นเพียงแค่ซอมบี้ที่ตอก ย้ำถึงการมีอยู่ของความไม่แน่นอนทั้งหลาย ชีวิตที่ต้องเผชิญกับภัยพิบัติในรูปแบบต่างๆ ผู้คน สังคม การเปลี่ยนแปลงของโลก และความเจริญของเทคโนโลยีที่แม้ว่าผีไทยพยายามปรับตัวแต่ก็ยังถูก เหนี่ยวรั้งด้วยความคิดความเชื่อชุดเดียวกับที่ถักทอมันขึ้นมา การจินตนาการถึงสังคมที่ปราศจากการ ควบคุมด้วยความเชื่อทางศาสนา บรรทัดฐานและกฎเกณฑ์ต่างๆ มีความเสมือนจริงมากขึ้นเมื่อมอง ผ่านซอมบี้

จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลต่างๆ มาเป็นระยะเวลาหนึ่ง ผู้วิจัยได้ค้นพบกับคำถามที่เฝ้าถามตัวเองอยู่บ่อยครั้งว่า “เหตุใด เราจึงต้องฆ่าซอมบี้” “ทำไมจึงไม่สามารถเฝ้าระวังรักษาและอยู่ร่วมกับซอมบี้ได้” อาจเป็นเพราะว่า “ซอมบี้ไม่ใช่คน” แนวคิดเช่นนี้คล้ายคลึงกับการพยายามแยกมนุษย์ให้มีความแตกต่างจากสิ่งอื่นๆ เพื่ออ้างความชอบธรรมในการฆ่าและทำลายล้าง ด้วยความรู้สึกที่ว่า มันไม่ใช่พวกเดียวกับเราอีกต่อไปแล้ว เช่น เป็นเชื้อโรค หรือติดเชื้อโรค เป็นผู้รุกรานจากที่อื่น ซึ่งทำให้เราไม่สามารถอยู่ร่วมกับสิ่งที่ไม่ปลอดภัยเหล่านั้นได้ ประกอบกับแนวคิดสังคมความเสี่ยงที่ได้ฝังความวิตกกังวลต่อสิ่งต่างๆ รอบตัวเข้าไปในจิตสำนึกของคน ทำให้คนต้องพยายามเอาตัวรอดจากสถานการณ์ที่ถูกคุกคามโดยสิ่งที่ไม่คุ้นเคยจากภายนอก หลีกหนีจากบุคคลอื่นที่มีมากมาย (เหมือนกองทัพซอมบี้ที่ไม่สามารถกำจัดให้หมดไปได้) พยายามปกป้องตนเองโดยมีได้คำหนึ่งว่า ตนเองก็เป็นส่วนหนึ่งที่สร้างความเสียหายได้เช่นกัน การมีอยู่ของซอมบี้จึงเป็นการตั้งคำถามกับแนวคิดเรื่องความสมานฉันท์ เพราะเมื่อคนกลายเป็นซอมบี้ แม้จะเคยเป็นเพื่อน คนรัก พ่อแม่ เราก็ต้องกำจัดสิ่งเหล่านี้ให้หมดไป เนื่องจากไม่มีทางเลยที่จะเฝ้าระวังรักษาและเป็นทางเดียวที่จะรักษาชีวิตตัวเอง หรือรักษาวิญญูณเราไว้ไม่ให้กลายเป็นอื่นไปด้วย ดังนั้นเมื่อมีการหยิบซอมบี้มาใช้เป็นภาพแทนปรากฏการณ์ต่างๆ ในสังคมจึงสะท้อนให้เห็นความคิดของผู้คนที่ต้องการจะหลีกเลี่ยงหรือกำจัดรูปแบบนั้นๆ ให้หมดไป ดังเช่น ซอมบี้โรธิงญา มนุษย์ป่าและวัยทอง

ระดับการใช้วาทกรรม

ผู้คน

สังคม

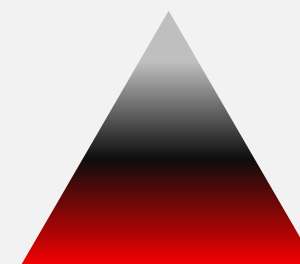
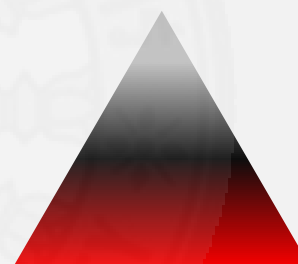
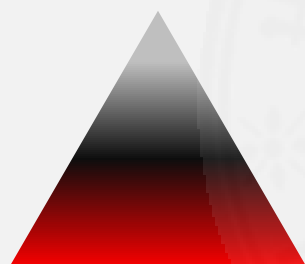
การเมือง

วาทกรรม

ชอมบี้: ศพ-โทรม

ชอมบี้: ฉ่อยชา-เซื่องช้า

ชอมบี้: ไร้ระเบียบ

ชอมบี้: นักการเมืองชอมบี้และ
วัฒนธรรมการเมืองแบบชอมบี้อำนาจคำจูน
(ความรู้ความจริงเกี่ยวกับ
การมีสุขภาพที่ดี)อำนาจคำจูน
(การให้คุณค่ากับเวลา)อำนาจคำจูน
(การให้คุณค่ากับการ
ยึดถือกฎระเบียบ)อำนาจคำจูน
(การเป็นนักการเมืองที่ดี)

ภาพที่ 5.3 วาทกรรมชอมบี้ในสังคมไทย

จาก ผู้วิจัย

อีกแนวคิดหนึ่ง เมื่อคนกลายเป็นซอมบี้ เขาได้สูญเสียความเป็นปัจเจกบุคคล สูญเสียอัตลักษณ์และถูกกลืนไปกับฝูงซอมบี้ ภาวะเช่นนี้ส่งผลต่อการจัดวางความสัมพันธ์ของผู้คนที่แต่เดิมสามารถแยกแยะบุคคลดังกล่าวได้ด้วยการมีตัวตนของปัจเจกและอัตลักษณ์ แต่ในขณะเดียวกัน การที่ทุกสรรพสิ่งวิ่งกลับที่จุดเริ่มต้น เหมือนการล้าง ลบทุกความเชื่อ ความแตกต่าง สามัญสำนึก ค่านิยม บรรทัดฐานและสิ่งสร้างอื่นๆ ให้กลับไปอยู่ในจุดที่ไม่ต้องแบกรับอะไรก็เป็นวิวัฒนาการขั้นสุดของแนวคิดแบบยุคหลังมนุษย์ (Post-human) (Neail, 2015)

ทั้งหมดทั้งปวงนี้ ผู้วิจัยมองว่า ความน่ากลัวไม่ได้เกิดขึ้นในสถานการณ์ที่บ้านเมืองต้องเผชิญกับซอมบี้แล้วเกิดความโกลาหลวุ่นวาย แต่ความน่ากลัวคือสังคมที่เป็นอยู่ในปัจจุบันของเรา เนื่องมาจากมันเต็มไปด้วยความแตกต่างหลากหลายทางเชื้อชาติ ชนชั้น ความคิดความเชื่อ ค่านิยม และประสบการณ์ของผู้คน ทำให้เกิดการแบ่งพรรคแบ่งพวก เกิดความขัดแย้งที่ต่อมาบานปลายเป็นสงครามและการใช้ความรุนแรงทำลายล้าง ซึ่งมันทำให้กลับไปย้อนคิดว่า ในความเป็นจริง เราทุกคนอาจจะมีความเป็นซอมบี้ในตัวอยู่แล้ว ทั้งความโหดร้ายและดิบเถื่อน เราพร้อมที่จะกัดคนอื่น ๆ ที่ไม่ใช่พวกพ้องและทำให้คนนั้นกลายมาเป็นพวกเดียวกันกับเรา มองในมุมของความเป็นคน ถ้าเพียงแค่เราเปิดใจ ยอมรับความแตกต่างหลากหลาย และมองมันอย่างเข้าใจ ความขัดแย้งก็อาจจะเบาบางลงไป ไม่ต้องมีใครพยายามสร้างความเหมือนท่ามกลางสภาวะที่เต็มไปด้วยความแตกต่างโลกของเรา ก็อาจจะอยู่อย่างยั่งยืน

การศึกษาถึงความเป็นมาเป็นไปของซอมบี้ไทย สังคมไทย และการเมืองไทยยังมีอีกหลายแง่มุมที่รอให้ผู้ที่มีความสนใจได้คิดริเริ่มและต่อยอดจากข้อค้นพบของผู้วิจัย สิ่งที่ผู้วิจัยได้ศึกษามานี้เป็นเพียงแค่การถกเถียงเปิดหน้าดินเพื่อให้ผู้ที่มีความคิดริเริ่ม หย่อนเมล็ดพันธุ์ที่จะเติบโตต่อไป และเป็นการทลายภาพความมีสาระและความไร้สาระในเชิงวิชาการ เพื่อให้เห็นว่า “สิ่งต่างๆ มันก็ถูกทำให้มีสาระได้ทั้งนั้น” นอกจากนั้นแล้ว แนวโน้มของสื่อต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับซอมบี้ในสังคมไทยก็ดูจะเพิ่มมากขึ้น อาจด้วยบริบทสังคม ผู้คน เศรษฐกิจและการเมือง ทำให้เชื้อซอมบี้ยังไม่หมดไปจากสังคมไทยโดยง่าย จึงมีความน่าสนใจอย่างยิ่งหากซอมบี้ไทยในอนาคตจะได้รับการศึกษา

รายการอ้างอิง

หนังสือและบทความในหนังสือ

- กฤษดา เกิดดี. (2541). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ*. กรุงเทพฯ: หสน. ห้องภาพสุวรรณ.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2551). *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎี เศรษฐศาสตร์การเมืองกับการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- การ์ตูนไทยสตูดิโอ. (2552). *5 แพร่ง*. กรุงเทพฯ: บริษัท กิเลน การพิมพ์จำกัด.
- เกษม เพ็ญภินันท์. (2550). *สู่พรมแดนความรู้...เรื่องวัฒนธรรมบริโภค: ความเป็นปกติวิสัยของการบริโภควัฒนธรรมในชีวิตประจำวัน*. ใน ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน), *สู่พรมแดนความรู้...เรื่องวัฒนธรรมบริโภค* (น. 1-91). กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม: ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์, สมสุข หินวิมาน. (2551). *ภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ.2520-2547): กรณีศึกษาตระกูลหนังผี หนังรัก และหนังยุคหลังสมัยใหม่*. รายงานวิจัย, สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.).
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. (2555). *สัณยวิทยา โครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษา รัฐศาสตร์*. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- เสฐียรโกเศศ. (2515). *เมืองสวรรค์ และผีแสงเทวดา*. กรุงเทพฯ: บรรณาการ.
- เหม เวชกร. (2546). *ปีศาจของไทย (พิมพ์ครั้งที่ 1)*. กรุงเทพฯ: วิริยะ.
- อัมพร จิรัฐติกร. (2550). *การเดินทางของสินค้าสมัยใหม่. ละครไทยเปลี่ยนเสียงใต้: การเมืองเรื่องของการบริโภคสื่อข้ามพรมแดนของชุมชนไทใหญ่ ในรัฐฉาน ประเทศพม่า*, น.1-37.

บทความวารสาร

- กมลเลิศ โพธิ์นิษฐ. (2555). การทำให้เป็น “ผีปอบ” และการกีดกันทางสังคม ในมุมมองของการบริหารความขัดแย้ง (Ogre-zation and Social Discrimination in Conflict Management Perspectives). *วารสารสถาบันพระปกเกล้า*.
- ประชา สุวิธานนท์. (2538). โวหารของภาพ. *วารสารธรรมศาสตร์*, 21(2), 110-131.
- สมสุข หินวิมาน. (2544). ดูหนังดูละครแล้วย้อนดูผี. *นิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 44-65.
- สมสุข หินวิมาน. (2550). การสื่อสารกับสังคมความเสี่ยง Communcation and Risk Society. *Journal of Management Science Chiangrai Rajabhat University*, 5(1), 27-51.
- อัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว. (2547). โลกาภิวัตน์ทางวัฒนธรรม. *มติชนรายวัน*, 6.

วิทยานิพนธ์

- ปวี จำปาทอง. (2548). แนวคิดเรื่อง "สังคมเสี่ยง" กับอาหารปลอดภัยและอาหารแช่แข็ง: ที่มีอิทธิพลต่อสังคมไทยที่ทันสมัย. วิทยานิพนธ์ (สังคมศาสตร์การแพทย์และสาธารณสุข), มหาวิทยาลัยมหิดล.
- พรรณราย โอสถาภิรัตน์. (2543). นางนาก : การต่อรองทางความหมายในภาพยนตร์ยอดเยี่ยม. วิทยานิพนธ์ สังคมวิทยาและมานุษยวิทยามหาบัณฑิต (มานุษยวิทยา). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา.
- วศินี สุทธิวิภากร. (2552). วาทกรรมของ มิเชลฟูโกต์ ต่อสถานภาพและบทบาทสตรีไทยตามที่นำเสนอในนวนิยายของคุณหญิงวิมล ศิริไพบูลย์. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, ศิลปศาสตร์ (สาขาวิชาปรัชญา).
- สกุลวดี สุขอนันต์. (2553). การวิเคราะห์ตระกูลหนังสือไทย. วิทยานิพนธ์, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน.

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- กระปุกดอทคอม. (2554). รวมฮิต ผีไทย-ผีเทศ กับตำนานเขย่าขวัญสั่นประสาท. สืบค้นจาก <https://hilight.kapook.com/view/92885>

- กองการสื่อสารมวลชน กรมสารนิเทศ กระทรวงการต่างประเทศ. (2544). *กรณีพบเชื้อแอนแทรกซ์ในสหรัฐอเมริกา*. 21 มีนาคม 2560, สืบค้นจาก RYT9:
<http://www.ryt9.com/s/ryt9/257682>
- คมชัดลึก. (2557). *นักเรียนตีกัน: ปัญหาของเด็กหรือระบบการศึกษา? : จันท์ พุฒ ศุภกร กับ ประภัสสร เสวิกุล*. 20 มิถุนายน 2560 สืบค้นจาก คมชัดลึก:
<http://www.komchadluek.net/news/politic/192833>
- คมชัดลึก. (2558). *พระทำตัวไม่เหมาะสม-บิดเบือนคำสอน'ทำลายพุทธ*. 30 มิถุนายน 2560, สืบค้นจาก คมชัดลึก: <http://www.komchadluek.net/news/lifestyle/202271>
- เจนวิทย์ เชื้อสวาท. (2558). *การศึกษาไทยในวันสร้างแต่ 'ซอมบี้'*. 19 มิถุนายน 2560, สืบค้นจาก VoiceTV21: <http://news.voicetv.co.th/thailand/153630.html>
- เชื้อซอมบี้แพร่ระบาด คุณจะทำไง. (2556). สืบค้นจาก Pantip:
<http://pantip.com/topic/30840393>
- โดม สุขวงศ์. (2549). *Thai Film Foundation*. 13 มิถุนายน 2560, สืบค้นจาก หนึ่งศตวรรษ ภาพยนตร์ในประเทศไทย: <http://www.thaifilm.com/articleDetail.asp?id=17>
- ปิยทิพย์ ชันทยาภรณ์. (2557). *เมอร์ส : โคโรนาไวรัสสายพันธุ์ใหม่*. 4 มิถุนายน 2559, สืบค้นจาก คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล:
<http://www.pharmacy.mahidol.ac.th/th/knowledge/article/206/โคโรนาไวรัสสายพันธุ์ใหม่/>
- เปิดตำนานของ Ghoul แบบดั้งเดิม. (2557). 13 มิถุนายน 2560, สืบค้นจาก <http://akibatan.com/>: <http://akibatan.com/2014/08/toshokan-ghoul-legend/>
- ไทยรัฐออนไลน์. (2560). *ผีปอบอาละวาด! คนตาย ครูเจ็บ วัวตกถูกไล่สาเหตุ นอภ.แจ้งที่มาหนังสือ ราชการปราบผี*. สืบค้นจาก ไทยรัฐออนไลน์:
<https://www.thairath.co.th/content/988893>
- พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. (2554). *ปอบ*. 16 มิถุนายน 2560, สืบค้นจาก พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน: <http://www.royin.go.th/dictionary/index.php>
- มติชน. (2554). *หุตุวัฒนธรรม "ซอมบี้"*. สืบค้นจาก มติชน:
http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1321867999&grpId=no&catid=no

มติชน. (2557). *เกือบเป็นขอมปีกันทั้งประเทศ*. สืบค้นจาก มติชน:

http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1403145328

โรคไข้หวัดหมู (H1N1). (ม.ป.ป.). (Dettol) 4 มิถุนายน 2559, สืบค้นจาก Dettol:

<http://goo.gl/UZHrsE>

เล่าเรื่องหนังไทย ตอนที่ 23 สยัมก๊วย (พ.ศ.2534). (2557). 15 มีนาคม 2559, สืบค้นจาก

<http://pantip.com/topic/32524226>

วันทนี โลหะประกิตกุล. (2557). “แอนแทรกซ์” เชื้ออันตราย. 21 มีนาคม 2560, จาก หาหมอ

แหล่งรวมข้อมูลสุขภาพ โรงพยาบาลและแพทย์: <https://goo.gl/n9xdUw>

วิทยากร เชียงกุล. (2559). รายงานสภาวะการศึกษาไทย ปี 2557/2558 จะปฏิรูปการศึกษาไทย ให้
ทันโลกในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างไร. 20 มิถุนายน 2560, สืบค้นจาก สำนักงานศึกษาธิการ

จังหวัดสงขลา: http://www.spe.go.th/files/com_news_service/2016-

05_5f47bdb1bf5fc31.pdf

สลิล ศิริอุดมภาส. (2555). ซาร์ส (SARS). 18 มิถุนายน 2560, สืบค้นจาก หาหมอ: goo.gl/JZn1Qr

สำนักโรคติดต่ออุบัติใหม่. (2557). *โรคไข้หวัดนก (Avian Influenza)*. (กรมควบคุมโรค กระทรวง
สาธารณสุข) สืบค้นจาก beid.ddc.moph.go.th:

beid.ddc.moph.go.th/beid_2014/th/diseases/289

สำนักข่าวเจ้าพระยา. (2557). *อีโบล่า (Ebola) ไวรัสมรณะ*. 19 มิถุนายน 2560, สืบค้นจาก สำนัก

ข่าวเจ้าพระยา: <https://goo.gl/uS43Xy>

สำนักงานพัฒนาระบบข้อมูลข่าวสารสุขภาพ. (2552). *ยาเสพติดกลับมาเบ่งบานเพราะการเมือง*

อ่อนแอ. 19 มิถุนายน 2560, สืบค้นจาก สำนักงานพัฒนาระบบข้อมูลข่าวสารสุขภาพ:

http://www.hiso.or.th/hiso/picture/reportHealth/ThaiHealth2009/thai2009_13.pdf

สำนักป้องกันการทุจริตภาคการเมือง. (2554). *นักการเมืองที่ดีคนไทยต้องการ*. 20 มิถุนายน 2560,

สืบค้นจาก สำนักงาน ป.ป.ช.:

https://www.nacc.go.th/images/article/freetemp/article_20110324180725.pdf

สำนักวิจัยสังคมและสุขภาพ. (2550). *การตายอย่างสันติ: ความตายและการตายในพุทธศาสนา*. 8

สิงหาคม 2560, สืบค้นจาก สำนักวิจัยสังคมและสุขภาพ:

<http://www.shi.or.th/download/86/>

สำนักวิจัยสังคมและสุขภาพ. (2550). *การตายอย่างสันติ: ความตายในมิติเชิงวัฒนธรรม*. 8 สิงหาคม 2560, สืบค้นจาก สำนักวิจัยสังคมและสุขภาพ: <http://www.shi.or.th/download/79/>

สำนักวิจัยสังคมและสุขภาพ. (2550). *การตายอย่างสันติ: ฝ่าพราหมณ์กับความเชื่อเรื่องความตายในสังคมไทย*. 8 สิงหาคม 2560, สืบค้นจาก สำนักวิจัยสังคมและสุขภาพ: <http://www.shi.or.th/download/85/>

สุรชาติ บำรุงสุข. (2558). *ดุลาอำนาจ: การพัฒนาประชาธิปไตย*. 20 มิถุนายน 2560, สืบค้นจาก สถาบันพระปกเกล้า: http://kpi.ac.th/media/pdf/M10_611.pdf

สุรพล กอบวรรณกุล. (n.d.). *SARS (Severe Acute Respiratory Syndrome)*. 4 มิถุนายน 2559, สืบค้นจาก คณะแพทยศาสตร์ศิริราชพยาบาล ม.มหิดล: http://www.si.mahidol.ac.th/sirajcme/Others/Hot_issues/sars.asp

อลงกรณ์ คล้ายสีแก้ว. (2556). "ขอมบี้" หนึ่งกับความจริงทางวิทยาศาสตร์. (วรรณศิริ ศิริวรรณ, ผู้สัมภาษณ์) สยามสารพา. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=xaliQ3ALvfi>

สื่อโสตทัศนวัสดุ

เฉลิมชาติ ฤกษ์, ม.ร.ว. (ผู้กำกับ). (2558). *ผีห่าอโยธยา* [ภาพยนตร์]. ไทย: สหมงคลฟิล์ม.

ทรงยศ สุขมากอนันต์ (ผู้กำกับ). (2552). *5 แพร่ง ตอน Backpacker* [ภาพยนตร์]. ไทย: GTH.

ทวีวัฒน์ วันทา (ผู้กำกับ). (2547). *ขุนกระบี่ผีระบาด* [ภาพยนตร์]. ไทย: สหมงคลฟิล์ม.

ทองม้วนฟิล์ม (ผู้กำกับ). (2558). *ผีห่ารัตนโกสินทร์* [ภาพยนตร์]. ไทย: โครงการเด็กต้นหนัง สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=6IJw7pcP6WI>

ธนิศ จิตนุกูล (ผู้กำกับ). (2534). *สยัมภีร์* [ภาพยนตร์]. ไทย: ไทเอนเตอร์เทนเมนต์.

พีระพัฒน์ เถรว่อง. (2555). *รู้ [มิวสิควิดีโอ]*. ไทย: GMM Grammy. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=JnnH3H0gZKQ>

เหมันต์ เขตมี (ผู้กำกับ). (2557). *น้องใหม่ร้ายบริสุทธิ์ ตอนขอมบี้บุก* [ละครโทรทัศน์]. ไทย. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=39alrOsSrwl>

อภิสิทธิ์ โอภาสเอี่ยมลิขิต (ผู้กำกับ). (2554). *ก้านคอกัด* [ภาพยนตร์]. ไทย: พระนครฟิล์ม.

กระดานข่าวบนอินเทอร์เน็ต Electronic Mailing List และ เว็บบล็อก

คิดว่าโลกนี้จะมีวันที่มี "ชอมบี้" ออกมาวิ่งไล่ล่าบนท้องถนนแบบในหนังหรือไม่. (2556). [กระทู้สนทนา] สืบค้นจาก พันทิป: <http://pantip.com/topic/31107363>

คุณเตรียมตัวกันอย่างไร. (2556). [กระทู้สนทนา] สืบค้นจาก พันทิป: <http://pantip.com/topic/30136437>

ชอมบี้มีจริงไหมครับ? (2556). [กระทู้สนทนา] สืบค้นจาก พันทิป: <http://pantip.com/topic/30937279>

ถ้าเพื่อนสนิทคุณโดน "ชอมบี้กัดที่แขน" คุณจะทิ้งเขาไหม ? (2558). [กระทู้สนทนา] สืบค้นจาก พันทิป: <http://pantip.com/topic/33294698>

ถ้ามีชอมบี้ 1000ตัว มาลงเรือที่ คลองเตย ไทยเราจะต้านไหวไหมคะ . (2556). [กระทู้สนทนา] สืบค้นจาก พันทิป: <http://pantip.com/topic/30657021>

ถ้าวันหนึ่งบนโลกเรา เกิดมีวิกฤติชอมบี้ เราจะเอาวิธีการอยู่รอดอย่างไรครับ?? (2558). [กระทู้สนทนา] สืบค้นจาก พันทิป: <http://pantip.com/topic/33196465>

ยุทธวิธีชอมบี้ครองโลก. (2556). [กระทู้สนทนา] สืบค้นจาก พันทิป: <http://pantip.com/topic/30275338>

โรฮิงญาร้องรัฐบาลไทย ห้ามส่งกลับพม่า. (2556). 9 สิงหาคม 2560. [กระทู้สนทนา] สืบค้นจาก Pantip: <https://pantip.com/topic/30064810>

หากเกิดเหตุการณ์ชอมบี้ในไทย ที่ไหนปลอดภัยพอจะตั้งเป็นฐานได้? (2557). [กระทู้สนทนา] สืบค้นจาก พันทิป: <http://pantip.com/topic/32522912>

หากมีชอมบี้เกิดขึ้นมาจริงๆ คิดว่าประเทศไหน ล่มเป็นประเทศแรก แล้วประเทศไหนยืนหยัดอยู่เป็นประเทศสุดท้าย. (2557). [กระทู้สนทนา] สืบค้นจาก พันทิป: <http://pantip.com/topic/31783967>

A.J.Style. (2559). ฝึกดอย่ากัตอบ: เจียงซี้อ ตำนานผีดิบแห่งประเทศจีน. 13 มิถุนายน 2560 สืบค้นจาก Rabbit daily: <https://goo.gl/hNhy2i>

Black Hunter. (2558). แนวหนังไทยที่ตายไปแล้ว และไม่มีใครคิดที่จะคิดสร้างในปัจจุบัน. สืบค้นจาก <https://pantip.com/topic/34152453>

BRIGHT TV. (2559). ยิ่งกว่าซอมบี้!! เผยวินาทีแฟนคลับ Adidas รุมซื้อรองเท้าจากร้านแทบปัง.

สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=BxaU30pwNbc>

Drama Game Studio. (2557). Yingluck vs Zombies. ไทย. สืบค้นจาก

<http://www.mobogenie.com/download-yingluck-vs-zombies-1158107.html>

iLaw Freedom. (2558). สรุปสถานการณ์ปี 2558: ระบบยุติธรรมตามสั่ง เสรีภาพขาดตลาด. 20

มิถุนายน 2560, สืบค้นจาก iLaw Freedom:

<https://freedom.ilaw.or.th/report/2015report>

Kapook. (2553). เปิดข้อมูลกรณีพิพาทปราสาทพระวิหาร โดยศิริโชค - นายกฯ. 19 มิถุนายน 2560,

สืบค้นจาก Kapook.com: <https://highlight.kapook.com/view/50919>

KBank Live. (2558). เร็วทะลุซอมบี้. ไทย. สืบค้นจาก

<https://www.youtube.com/watch?v=AiSChisWp6k>

Major Cineplex. (2558). “กฎเหล็กผีห้า” แปรศพรื้อชีวิตคืนชีพดูขยี้แพร่ระบาดไม่เว้นแม้พระ

เด็กผู้หญิงคนแก่, 20 มิถุนายน 2560, สืบค้นจาก Major Cineplex:

<http://www.majorcineplex.com/news/phee-ha-news-2>

Marketing Oops! (2558). VTR ใหม่ KBank ปลอ่ย “ซอมบี้” ป่วนเมือง ปราบเรียบด้วย บัตร

เครดิต “Kwave” แคโซว์ เดอะ คุ่ม. 20 มิถุนายน 2560 สืบค้นจาก Marketing Oops!:

<https://www.marketingoops.com/news/brand-marketing/vtr-kbank-zombie-for-kwave/>

MGR Online. (2559). คนหรือซอมบี้! แคแ่งซื้อรองเท้า Adidas เมื่อเข้าคนไทยแทบปังร้าน-เหยียบ

กันเกือบตาย. 13 ตุลาคม 2559 สืบค้นจาก ผู้จัดการออนไลน์:

<http://www.manager.co.th/HotShare/ViewNews.aspx?NewsID=9590000010716>

Michael Jackson performing Thriller. (2009). Michael Jackson - Thriller (Official Video).

13 มิถุนายน 2560, สืบค้นจาก Youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=sOnqjkJTMaA>

Mykie253. (2013). The Making of a Baby Vamp: Jessica - True Blood (Season 1). สืบค้น

จาก <https://www.youtube.com/watch?v=As2lQDyOviY>

- Owl's Crew (ผู้กำกับ). (2557). *CLASS-Z - เกรียนไทยไฟท์ซอมบี้* [ภาพยนตร์]. ไทย: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=Sb6rQON19uM>
- Paween Khoenkaw. (2559). ภาพยนตร์ยุค 80 ที่เข้ามาฉายในบ้านเรา (พ.ศ. 2523-2532). สืบค้นจาก http://www.dr paween.com/peoplecine/wboard/m_maintopic.php?GroupID=52&Begin=16&RBegin=13&ID=9254
- Siam Zombie Club. (2559). *อละวาดกลางกรุง*. เข้าถึงได้จาก Facebook: <https://goo.gl/dNgfkG>
- Snook. (2552). *สรุปข่าวเด่นรอบปี 2552*. 19 มิถุนายน 2560 สืบค้นจาก Snook.com: <http://news.sanook.com/853226/>
- Tanya Vermaak. (2014). 'Zombie' by The Cranberries - Song Analysis. 20 พฤษภาคม 2559 สืบค้นจาก https://prezi.com/aobrkw1dgc_/zombie-by-the-cranberries-song-analysis/
- Thaiwater. (2554). *บันทึกเหตุการณ์มหาอุทกภัยปี 2554*. 19 มิถุนายน 2560 สืบค้นจาก Thaiwater.net: <http://www.thaiwater.net/current/flood54.html>
- The exorcist. (2555). *ใบปิดหนังระทึกขวัญของไทย หาดูยาก*. 13 มิถุนายน 2560, สืบค้นจาก pantip: <http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2012/09/A12629372/A12629372.html>
- Twitter. (2560). #เหมือนซอมบี้. [ข้อความโพสต์] สืบค้นจาก <https://goo.gl/yRp3K3>

Books and Book Articles

- Bishop, K. W. (2010). *American Zombie Gothic: The Rise and Fall (and Rise) of the Walking Dead in Popular Culture*. North Carolina: McFarland.
- Drezner, D. W. (2011). *Theories of INTERNATIONAL POLITICS AND ZOMBIES*. Oxfordshire: Princeton University Press.
- Brodber, E. (1988). *Myal*. London.

- Brooks, M. (2003). *The Zombie Survival Guide*. New York, USA: Three Rivers Press.
- Fanon, F. (1963). *The Wretched of the Earth*. France: Grove Press.
- Hearn, L. (1938). *Martinique Sketches*. Tokyo: Nishinomiya.
- Inguanzo, O. (2014). *Zombies on the Film: The Definitive Story of Undead Cinema*. New York, USA: Universe Publishing.
- Luckhurst, R. (2015). *Zombies: A cultural history*. London: Reaktion Books Ltd.
- Russell, R. (2014). *Book of the dead: The Complete History of Zombie Cinema*. London: Titan Books.
- Sarris, A. (2004). *Notes on the Auteur Theory in 1962*. New York.
- Seabrook, W. (1929). *The Magic Island*. California: Blue Ribbon Books.
- Seabrook, W. (1942). *No Place to Hide: An Autobiography*. Philadelphia.

Articles

- Matthieu J. Guitton, Cé cile Cristofari. (2014). Does Surviving the Zombie Apocalypse Represent. *Journal of Public Health Management and Practice*, 375-377.
- Munz, P., Hudea, L., Imad, J., Robert J. Smith. (2009). When zombies attack!: Mathematical modelling of an outbreak of zombie infection. *Infectious Disease Modelling Research Progress*, 133-150.

Electronic Media

- Aeron Alfrey. (2012). Thai Film Posters. Retrived Form
<https://www.flickr.com/photos/mutantskeleton/sets/72157630755427078>
- Ahmed, Abdul-Azim. (2014). *What Zombies Tell Us About Religion and Faith*. Retrived Form Religion: <http://www.onreligion.co.uk/what-zombies-tell-us-about-religion-and-faith/>
- AMC. (2017). *Greatest Zombie Films*. Retrived Form Filmsite:
<http://www.filmsite.org/zombiefilms.html>

- Becky Little. (2016). *The Bloody Truth About Vampires*. Retrived Form National Geographic: <http://news.nationalgeographic.com/2016/10/vampires-europe-new-england-halloween-history/>
- Bishop, K. (2009). Dead Man Still Walking: Explaining the Zombie Renaissance. *Journal of Popular Film and Television*, 37(1), 16-25. Retrived Form Google Scholar: <https://goo.gl/IHboCQ>
- Bishop, K. (2010). The Idle Proletariat: Dawn of the Dead, Consumer Ideology, and the Loss of Productive Labor. *The Journal of Popular Culture*, 43(2), 234-248. Retrived Form http://www.thecyberhood.net/documents/papers/zombies_10.pdf
- Burnham, R. (2013). *Index of images military maps miscellaneous*. Retrived Form <http://www.napoleon-series.org/>
- Bycer, J. (2012). A Trip Down Horror Lane: zombie rebirths in Resident Evil. Retrived Form <http://www.quartertothree.com/fp/2012/04/20/a-trip-down-horror-lane-zombie-rebirths-in-resident-evil/>
- Cameron M. Weed. (2009). *The Zombie Manifesto: The Marxist Revolutions in George A. Romero's Land of the Dead*. Thesis , Graduate Faculty of Baylor University , Department of Communication Studies . Retrived Form https://baylor-ir.tdl.org/baylor-ir/bitstream/handle/2104/5335/Cameron_Weed_masters.pdf?sequence=1
- Cheber, W. (2015). Are there actual Zombie Rules?. Retrived Form [scifi.stackexchange.com: http://scifi.stackexchange.com/questions/8208/are-there-actual-zombie-rules](http://scifi.stackexchange.com/questions/8208/are-there-actual-zombie-rules)
- Dave Marks. (2016). *SCIENTISTS DISCOVER UNDEAD GENES*. Retrived Form Zombie Research Society: <http://zombieresearchsociety.com/archives/29036>
- Diane Carr. (2009). Textual Analysis, Digital Games, Zombies. Retrived Form School of Literature, Media, and Communication Ivan Allen College of Liberal Arts:

<http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA09/Tuesday%20%20September/306%20Textual%20Analysis,%20Games,%20Zombies.pdf>

Film affinity. (2017). Mr. Stiff Corpse. Retrived Form
<https://www.filmaffinity.com/en/film511887.html>

Film on Paper. (2016). Prince Of Darkness / Thailand. Retrived Form
<https://www.filmonpaper.com/posters/prince-of-darkness-thai/>

Goodreads. (2011). *The Magic Island*. Retrived Form Goodreads:
http://www.goodreads.com/book/show/605545.The_Magic_Island

IBDB. (2007). *Zombie*. Retrived Form International Broadway Data Base:
<https://www.ibdb.com/broadway-production/zombie-11488>

Marche, S. (2013). *WHY ZOMBIES ARE EVERYWHERE NOW*. Retrived Form
<http://www.esquire.com/blogs/culture/why-zombies-are-everywhere>

Mariani, M. (2015). *The Tragic, Forgotten History of Zombies*. Retrived Form
http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/10/how-america-erased-the-tragic-history-of-the-zombie/412264/?utm_source=SFFB

Mingren, W. (2016). *The Living Dead: Chinese Hopping Vampires*. Retrived Form
 Ancient Origins: <http://www.ancient-origins.net/myths-legends/living-dead-chinese-hopping-vampires-006050?nopaging=1>

Neail, E. (2015). *The Signification of the Zombie*. Retrived Form
<http://www.huichawaii.org/>: <http://www.huichawaii.org/assets/neail,-elizabeth--the-signification-of-the-zombie.pdf>

ภาคผนวก



ภาคผนวก

การใช้ Application Aurasma

Aurasma เป็น Application ที่ใช้เพื่อสร้างและแสดงผลภาพ “ความเป็นจริงเสริม” ที่รู้จักกันในชื่อ AR (Augmented Reality Technology) ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีนี้เข้ากับการนำเสนอภาพต่างๆ ในวิทยานิพนธ์ เพื่อให้ผู้ที่รับชมได้มีความเพลิดเพลิน และเข้าถึงเนื้อหาด้วยการสร้าง “ความเป็นจริงเสริม” เข้ากับภาพนิ่งต่างๆ ที่ปรากฏบนหน้ากระดาษ

เดิมที ผู้วิจัยได้พยายามสร้าง Application เฉพาะสำหรับการใช้งาน แต่พบกับอุปสรรคสำคัญสองประการคือ ไฟล์ติดตั้งมีใหญ่เกินไปที่จะดาวน์โหลด และไม่สามารถใช้ในระบบปฏิบัติการ IOS ได้ ดังนั้นจึงได้อาศัย Aurasma Application เพื่อประยุกต์ใช้กับงาน **“โดยในการใช้งานมีความจำเป็นจะต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตเสมอ”**

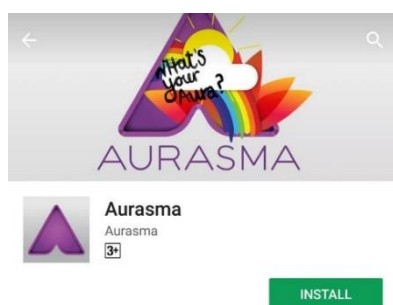
ทั้งนี้เนื้อหาและภาพที่ปรากฏเป็นไปเพื่อประกอบการศึกษาเท่านั้น มิได้มีเจตนาในการค้าเชิงพาณิชย์แต่อย่างใด

ขั้นตอนในการใช้งานและติดตั้งมีดังนี้

1) การติดตั้ง Application



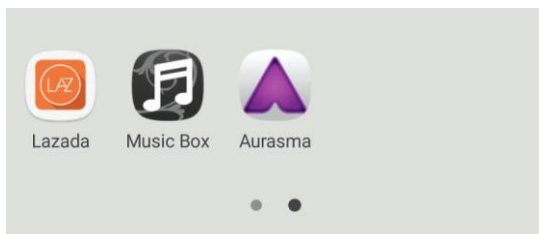
ให้ไปที่ App Store หรือ Google play จากนั้นค้นหา Application ชื่อ “Aurasma”



เลือก INSTALL และรอจนกระทั่งติดตั้ง Application เสร็จ

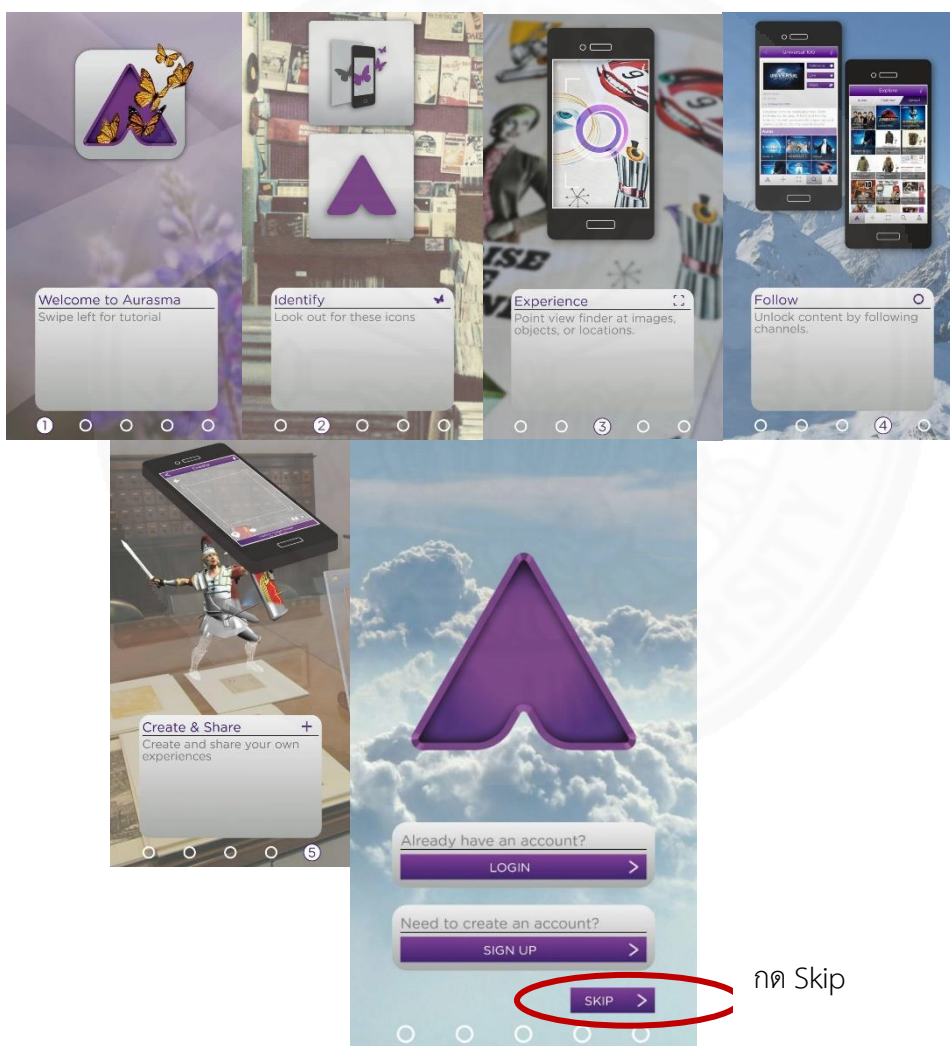
ภาพที่ 1 การติดตั้ง Application, โดย ผู้วิจัย.

2) การเรียกใช้งาน Application Aurasma



หลังจากติดตั้งแล้ว ให้มองหาสัญลักษณ์สามเหลี่ยมสีม่วง ชื่อ Application Aurasma และทำการสัมผัสที่ Icon Application เพื่อเข้าสู่การใช้งาน

เมื่อเข้าสู่หน้า Application แล้ว จะปรากฏหน้าต้อนรับซึ่งมีทั้งหมด 5 หน้า ให้เลื่อนไปจนกระทั่งพบกับหน้าสำหรับ log in ให้สัมผัสที่ปุ่ม Skip (ดังวงสีแดง)

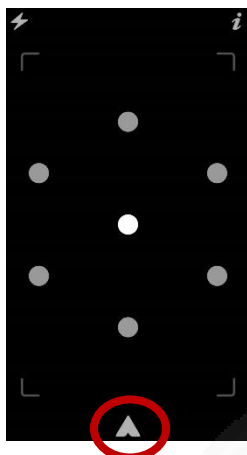


กด Skip

ภาพที่ 2 การเรียกใช้งาน Application Aurasma, โดย ผู้วิจัย.

(กรณี IOS เมื่อเรียกใช้งาน Application มีความจำเป็นจะต้องสร้างบัญชีผู้ใช้งานจึงจะสามารถใช้งานฐานข้อมูลต่างๆได้อย่างสมบูรณ์)

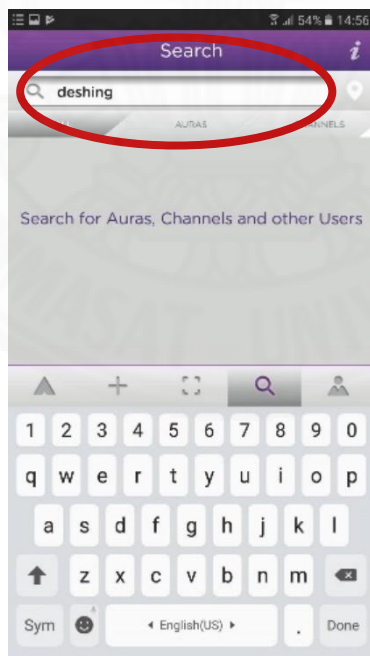
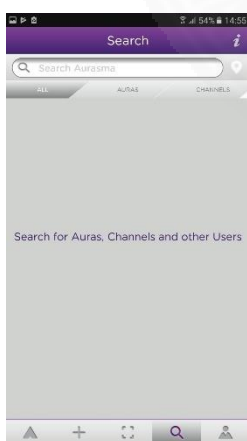
3) การเตรียมฐานข้อมูลเพื่อใช้งานประกอบวิทยานิพนธ์



เมื่อเข้าสู่ตัว Application แล้ว ระบบกล้องถ่ายภาพในโทรศัพท์มือถือจะทำงานอัตโนมัติ ในขั้นตอนนี้จะยังไม่สามารถใช้งานร่วมกับวิทยานิพนธ์ได้ จนกว่าจะทำการเตรียมฐานข้อมูล โดยให้สัมผัสที่รูปสามเหลี่ยมสีเทาด้านล่าง (ดังวงกลมสีแดง)



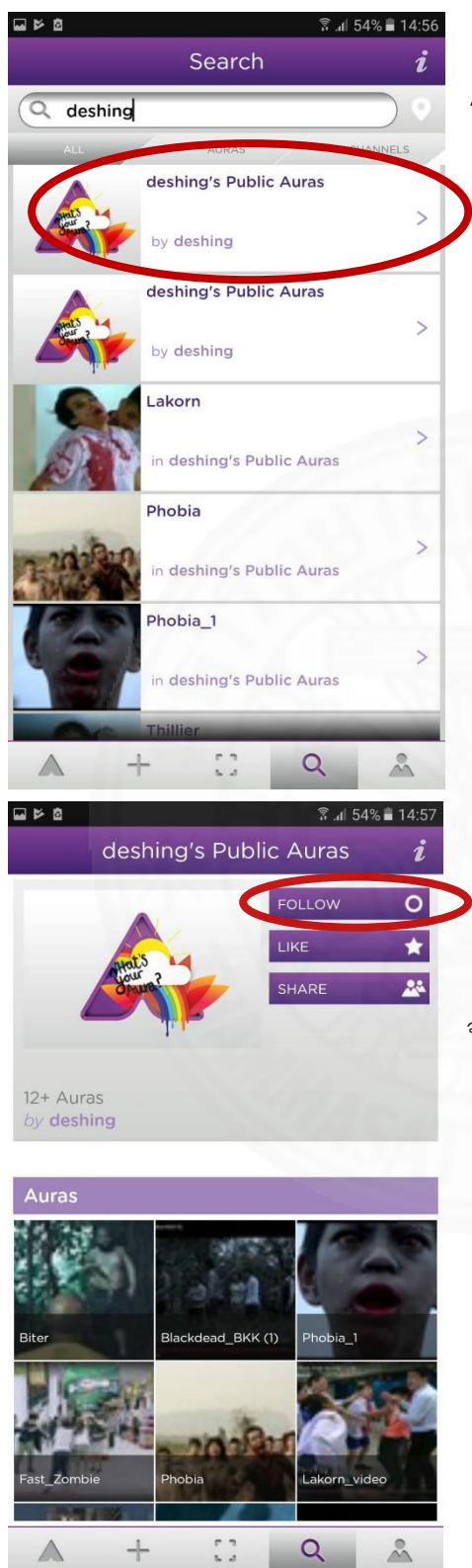
จากนั้น จะปรากฏหน้าต่าง Explore ให้ทำการเลือกที่แว่นขยายเพื่อทำการค้นหา (ดังวงกลมสีแดง)



เมื่อทำการเลือกค้นหาจะปรากฏหน้าต่างสำหรับพิมพ์ชื่อในช่องค้นหา ให้พิมพ์คำว่า “deshing” จากนั้นกด Done หรือ Search เพื่อทำการค้นหา

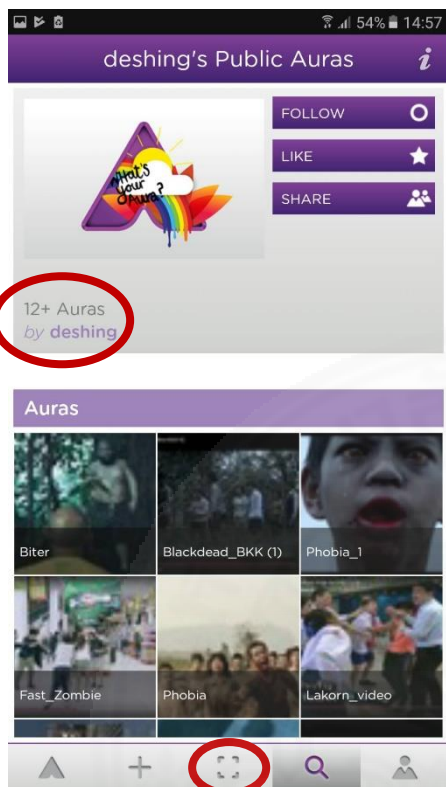
ภาพที่ 3 การเตรียมฐานข้อมูลเพื่อใช้งานประกอบวิทยานิพนธ์, โดย ผู้วิจัย.

จากผลการค้นหา ให้เลือก deshing's Public Auras ซึ่งเป็น Channel ที่ผู้วิจัยได้สำรองฐานข้อมูลเอาไว้



จากนั้น สัมผัสที่ปุ่ม Follow เพื่อเปิดรับฐานข้อมูลจากผู้วิจัย

ภาพที่ 4 การเตรียมฐานข้อมูลเพื่อใช้งานประกอบวิทยานิพนธ์ (ต่อ), โดย ผู้วิจัย.



หลังจากกด Follow แล้ว ให้รอตัวเลขที่แสดงจำนวนสื่อไม่มีเครื่องหมายบวก (+) ตามหลัง จึงจะสามารถใช้งานได้ (จะแสดงจำนวนทั้งหมด 26 ภาพ)

จากนั้นให้สัมผัสที่สัญลักษณ์คล้ายไฟกสกล้องรูปสี่เหลี่ยม โดย Application จะเรียกใช้งานกล้องโทรศัพท์มือถือทันที ในขั้นตอนนี้สามารถนำ Application ไปใช้งานได้กับภาพภายในวิทยานิพนธ์ที่มีสัญลักษณ์



วางอยู่มุมขวาของภาพ ภาพที่แสดงผลจะมีทั้งภาพเคลื่อนไหว วิดีโอ และลิงก์ URL



เมื่อนำกล้องสองบริเวณเหนือภาพ ภาพที่แสดงผลจะมีลักษณะคล้ายกับตัวอย่าง (ทางด้านซ้าย) เราสามารถสัมผัสที่ภาพปรากฏเพื่อลิงก์ไปยังเว็บไซต์ต่างๆ

ภาพที่ 5 การเตรียมฐานข้อมูลเพื่อใช้งานประกอบวิทยานิพนธ์ (ต่อ), โดย ผู้วิจัย.

“ในการเปิดใช้งานครั้งต่อไป เพียงแค่เปิด Application จะสามารถใช้งานได้โดยไม่ต้องเปิดรับฐานข้อมูลอีกครั้ง”

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ	นางสาวชนัญญา ประสาทไทย
วันเดือนปีเกิด	31 พฤษภาคม พ.ศ.2534
วุฒิการศึกษา	ปีการศึกษา 2556: สังคมวิทยาและมานุษยวิทยา บัณฑิต (การวิจัยทางสังคม) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ตำแหน่ง	นักวิจัย ศูนย์นวัตกรรมสังคม (Glab)
ทุนการศึกษา	พ.ศ. 2559: ทุนสนับสนุนวิทยานิพนธ์ด้านภาพยนตร์ ประจำปีงบประมาณ 2559 หอภาพยนตร์ (องค์กรมหาชน) พ.ศ. 2554: ทุนเรียนดีแต่ขาดแคลน คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ. 2554: ทุนนักกิจกรรมเด่น คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ. 2553: ทุนเรียนดี คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ผลงานทางวิชาการ	
	ชนัญญา ประสาทไทย. (2559). ซอมนั้ไทย สังคมไทย และการเมืองไทย. <i>วารสารสังคมศาสตร์</i> , 28(2/2559), 105-131.
ประสบการณ์ทำงาน	พ.ศ. 2560 นักวิจัย วิทยาลัยโลกคดีศึกษามหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ. 2559 นักวิจัย สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย (TDRI) พ.ศ. 2556-2558 ผู้ช่วยนักวิจัย คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์