



วิทยุกับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมฟีในห้อง

โดย

มานิตา รุ่งอุทัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วารสารศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสื่อสารศึกษา
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
ปีการศึกษา 2566

TEENAGERS AND COMMUNICATION FOR MEANING
CONSTRUCTION OF GHOST IN MY ROOM MEMES

BY

MANITA RUNGUTAI



A THESIS SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF THE REQUIREMENTS
FOR THE DEGREE OF MASTER OF ARTS
PROGRAM IN COMMUNICATION STUDIES
FACULTY OF JOURNALISM AND MASS COMMUNICATION
THAMMASAT UNIVERSITY
ACADEMIC YEAR 2023

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน

วิทยานิพนธ์

ของ

มานิตา รุ่งอุทัย

เรื่อง

วัยรุ่นกับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมิฬในห้อง

ได้รับการตรวจสอบและอนุมัติ ให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารศึกษา)

เมื่อวันที่ 31 กรกฎาคม พ.ศ. 2567

ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมสุข หินวิมาน)

กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

(รองศาสตราจารย์ ดร.กำจร หลุยยะพงศ์)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิธิดา แสงสิงแก้ว)

กรรมการสอบวิทยานิพนธ์

(รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐวิภา สิ้นสุวรรณ)

คณบดี

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อัจฉรา ปันทรานวงศ์)

หัวข้อวิทยานิพนธ์	วัยรุ่นกับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมในห้อง
ชื่อผู้เขียน	มานิตา รุ่งอุทัย
ชื่อปริญญา	วารสารศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชา/คณะ/มหาวิทยาลัย	สื่อสารศึกษา คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์	รองศาสตราจารย์ ดร. กำจร หลุยยะพงศ์
ปีการศึกษา	2566

บทคัดย่อ

การศึกษาเรื่อง “วัยรุ่นกับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมในห้อง” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยวิธีการวิเคราะห์ตัวบทและผู้รับสาร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างความหมาย บทบาทหน้าที่ รวมถึงการถอดรหัสความหมายมีมในห้อง โดยศึกษาและวิเคราะห์สัญลักษณ์เพื่อค้นหาความหมายและบทบาทหน้าที่ที่แฝงอยู่ภายใต้ภาพมีมในห้องทั้ง 3 กลุ่ม ประกอบด้วย มีมในห้องกลุ่มผีทั่วไป มีมในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศ และมีมในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด ภายใต้บริบทสังคมไทยในช่วงยุคโรคระบาดโควิด -19 ร่วมกับการสัมภาษณ์และวิเคราะห์การถอดรหัสของผู้รับสารที่เป็นวัยรุ่น

จากการศึกษาพบว่า ความหมายของมีมในห้องที่วัยรุ่นได้สร้างขึ้นนั้น ได้แก่ มิตรภาพ ความเป็นเพื่อน การล้อเลียนตนเอง การล้อเลียนเสียดสีสังคม รวมไปถึงการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล ส่วนในด้านการศึกษาบทบาทหน้าที่ของมีมในห้อง พบว่ามีด้วยกัน 2 ด้าน ได้แก่ ด้านความบันเทิง สร้างความสนุกสนานและเป็นพื้นที่ของการสร้างสรรค์ และด้านการเมือง การเป็นเครื่องมือในการโต้ตอบ ล้อเลียนเสียดสี วิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล รวมถึงการอ่านความหมายระหว่างกลุ่มวัยรุ่น ที่แม้จะอยู่ภายใต้ความเป็นวัฒนธรรมรุ่นเหมือนกัน แต่ภายใต้วัฒนธรรมดังกล่าวยังสามารถแบ่งกลุ่มแยกย่อยได้อีกเช่นเดียวกัน การสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมในห้องของวัยรุ่น จึงเป็นการสร้างความหมายที่เฉพาะกลุ่ม ไม่เพียงแต่จะเป็นวัยรุ่นเท่านั้นถึงจะสามารถอ่านความหมายหรือถอดรหัสได้ครบถ้วน แต่ต้องเป็นวัยรุ่นที่มีประสบการณ์ร่วม หรือมีความสนใจในเรื่อง เดียวกันที่จะสามารถเข้าใจถึงความหมายที่แฝงอยู่ภายใต้มีมในห้องนี้ได้

คำสำคัญ: การสร้างความหมาย, มีมในห้อง, วัยรุ่น, โรคระบาดโควิด-19

Thesis Title	TEENAGERS AND COMMUNICATION FOR MEANING CONSTRUCTION OF GHOST IN MY ROOM MEMES
Author	Manita Rungutai
Degree	Master of Arts
Program in/Faculty/University	Communication Studies Faculty of Journalism and Mass Communication Thammasat University
Thesis Advisor	Associate Professor Kamjohn Louiyapong, PH.D.
Academic Year	2023

ABSTRACT

This qualitative research used textual and audience analysis to define the Ghost in My Room meme among teenagers as well as roles, responsibilities and definitions of the meme. The study of symbols explored underlying meanings of three Ghost in My Room meme categories: general examples; foreign films; and using the Monsters, Inc.(2001) animation in the context of Thai society during the Coronavirus 2019 (Covid-19) pandemic. Data was gathered from interviews and cryptographical analysis of messages by teenagers.

Results were that allusions comprised friendship, self-ridicule, Thai societal and satire, and governmental criticism. The meme's purposes comprised entertainment, recreation, a creative space and as a political vehicle for response. Among groups, even those from similar cultural backgrounds, group-specific meanings were evident, alluding to shared experiences and interests to fully explicate the underlying meaning of Ghost in My Room memes.

Keywords: Meaning Construction, Ghost in My Room memes, Teenagers, Covid-19

กิตติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. กำจร หลุยยะพงศ์ กรรมการและอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ สำหรับความเมตตาที่คอยชี้แนะ ผลักดัน และเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยสามารถทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ได้สำเร็จลุล่วง

ขอขอบพระคุณประธานกรรมการ รองศาสตราจารย์ ดร. สมสุข หินวิมาน รวมถึงกรรมการ รองศาสตราจารย์ ดร. นิธิดา แสงสิงแก้ว และรองศาสตราจารย์ ดร. ณัฐวิภา สิ้นสุวรรณ ที่ให้เกียรติเป็นประธานกรรมการและกรรมการในการสอบวิทยานิพนธ์ อีกทั้งยังช่วยให้คำแนะนำในการปรับปรุงวิทยานิพนธ์จนเสร็จสิ้นสมบูรณ์ได้

ส่วนสำคัญของวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณมานิดา รุ่งอุทัย ที่ตัดสินใจพาตนเองเข้าสู่โลกวิชาการ ในการเรียนปริญญาโทครั้งนี้ นอกจากการศึกษาแล้ว ผู้วิจัยยังได้รับประสบการณ์และความเมตตาทั้งจากอาจารย์และเพื่อนพี่น้องสื่อสารศึกษา นอกจากนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณครอบครัวที่คอยสนับสนุนผู้วิจัยในทุกช่วงเวลา ถึงแม้ในวันที่ผู้วิจัยอาจหลงลืมตัวตนและความเชื่อมั่นในตนเอง ขอขอบพระคุณทุกคนที่คอยอยู่เคียงข้าง และเชื่อมั่นเสมอมา

นอกจากนี้ การทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง วัยรุ่นและการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีผีในห้วง จะเกิดขึ้นไม่ได้หากขาดเหล่าวัยรุ่นและสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ที่เป็นส่วนหนึ่งของการเกิดปรากฏการณ์มีผีในห้วง ขอขอบพระคุณกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่เคยหมดหวังหรือถอดใจในการขับเคลื่อนสังคมและเรียกร้องประชาธิปไตยในประเทศไทย ไม่ว่าจะด้วยรูปแบบใดหรือกลยุทธ์แบบไหน ล้วนมีความหมายในการต่อสู้เพื่อประชาธิปไตยด้วยกันทั้งสิ้น

มานิดา รุ่งอุทัย

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	(1)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	(2)
กิตติกรรมประกาศ	(3)
สารบัญตาราง	(8)
สารบัญภาพ	(9)
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญ	1
1.1.1 สังคม การเมือง และวัยรุ่น ในยุคโรคระบาดโควิด-19	1
1.1.2 วัยรุ่นกับการสื่อสาร	4
1.1.3 ความเป็นมีม	9
1.1.4 ปรากฏการณ์มีมผีในห้อง	11
1.1.5 การสร้างความหมายมีมผีในห้องของวัยรุ่น	15
1.2 ปัญหาคำวิจัย	17
1.3 วัตถุประสงค์ในงานวิจัย	17
1.4 ขอบเขตงานวิจัย	18
1.5 นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ	18
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	19
บทที่ 2 วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	20
2.1 แนวคิดวัฒนธรรมย่อย วัฒนธรรมวัยรุ่น และการสื่อสารของวัยรุ่น	20

2.2 แนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อใหม่	24
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับมีม	28
2.4 แนวคิดสัมพันธบท	29
2.5 แนวคิดบริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19	31
2.6 แนวคิดผีในสังคมไทย	38
2.7 ทฤษฎีสัญวิทยาแนววิพากษ์	41
2.8 แนวคิดบทบาทหน้าที่ของสื่อ	43
2.9 แนวคิดเรื่องการเข้ารหัส และ ถอดรหัส	44
2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	46
2.10.1 กลุ่มงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมีมและการใช้สื่อของวัยรุ่น	46
2.10.2 กลุ่มงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัญวิทยา	50
2.1.1 กรอบแนวคิดการวิจัย	52
บทที่ 3 วิธีการวิจัย	53
3.1 รูปแบบการวิจัย	53
3.2 กลุ่มตัวอย่าง	54
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	56
3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล	57
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล	59
3.6 การนำเสนอข้อมูล	60
บทที่ 4 การสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมผีในห้อง	61
4.1 การวิเคราะห์เพื่อหาความหมายมีมผีในห้อง	62
4.1.1 มีมผีในห้องกลุ่มผีทั่วไป	63
4.1.2 มีมผีในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศ	73
4.1.3 มีมผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด	76
4.1.4 สรุปการวิเคราะห์การสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมผีในห้อง	98
4.2 การวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของมีมผีในห้อง	108

บทที่ 5 การถอดรหัสความหมายมีมฟีในห้อง	113
5.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล	114
5.2 ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19	114
5.3 การมีส่วนร่วมกับมีมฟีในห้อง	119
5.4 การถอดรหัสความหมายมีมฟีในห้อง	122
5.4.1 การถอดรหัสความหมายมีมฟีในห้องกลุ่มฟีทั่วไป	122
5.4.2 การถอดรหัสความหมายมีมฟีในห้องกลุ่มฟีจากภาพยนตร์ ต่างประเทศ	125
5.4.3 การถอดรหัสความหมายมีมฟีในห้องกลุ่มฟีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด	127
5.5 สรุปการถอดรหัสความหมายมีมฟีในห้อง	131
บทที่ 6 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ	142
6.1 สรุปผลการศึกษา	142
6.1.1 วิจารณ์กับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมฟีในห้อง	143
6.1.2 บทบาทหน้าที่มีมฟีในห้อง	146
6.1.3 การถอดรหัสความหมายมีมฟีในห้องระหว่างกลุ่มวัยรุ่น	147
6.2 อภิปรายผลการศึกษา	149
6.2.1 การสื่อความหมายมีมฟีในห้อง	149
6.2.2 การอ่านความหมายมีมฟีในห้อง	152
6.2.3 วิจารณ์กับการสื่อสาร	153
6.2.4 สื่อใหม่กับบทบาทการเป็นเครื่องมือทางการเมืองของวัยรุ่น	156
6.2.5 กลยุทธ์การสร้างความหมายมีมฟีในห้อง	158
6.3 ข้อเสนอแนะ	161
รายการอ้างอิง	163

ประวัติผู้เขียน

169



สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
5.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง	114
5.2 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง	114
5.3 ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง	115
5.4 ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง	116
5.5 การมีส่วนร่วมกับมีมในท้องของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่ม	120
5.6 การถอดรหัสความหมายมีมในท้องกลุ่มผีทั่วไปของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่ม	122
5.7 การถอดรหัสความหมายมีมในท้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่ม	125
5.8 การถอดรหัสความหมายมีมในท้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัดของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่ม	128
5.9 สรุปการถอดรหัสความหมายมีมในท้องของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่ม	132

สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1 ภาพตัวอย่างการติดแฮชแท็กจากแฟลชม็อบของกลุ่มนักศึกษา (flash mob)	8
1.2 ภาพหน้าเว็บไซต์ข่าวสัปดาห์-ผิในท้อง ไวรัลฮิต ประโยคเด็ด ต้นปี 2020	11
1.3 ภาพตัวอย่างการใช้มีมผิในท้องของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์	12
1.4 ภาพตัวอย่างการใช้มีมผิในท้องของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์	12
1.5 ภาพตัวละคร ไมค์ วาซอร์สกี ถูกตัดแปะจนกลายเป็นมีมผิในท้อง	15
3.1 ภาพตัวอย่างเธรด (threads) รวมมีมผิในท้องบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์	58
4.1 ภาพตัวอย่างการใช้มีมผิในท้องของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์	62
4.2 ภาพมีมผิในท้อง “ช่วยด้วย อินี่มันร้องไห้”	63
4.3 ภาพมีมผิในท้อง “วันหยุดในยุคโควิด”	65
4.4 ภาพมีมผิในท้อง “จะต่อแหละอะไรอีก”	68
4.5 ภาพมีมผิในท้องกลุ่มผิจากภาพยนตร์ต่างประเทศ	73
4.6 ภาพตัวละครภายในเรื่อง Scream หรือ หวีดสุดขีด	74
4.7 ภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด	76
4.8 ภาพมีมผิในท้อง “กูเป็นผิก็ยังม่กรี้ด มึงเป็นอะไร เห็นรูปพระแล้วกรี้ดร้อง”	78
4.9 ภาพมีมผิในท้อง “ผม : นอนร้องไห้อยู่ในห้อง”	81
4.10 ภาพมีมผิในท้อง “ให้เล่นเป็นเพื่อนป่าว”	83
4.11 ภาพมีมผิในท้อง “อยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว”	85
4.12 ภาพมีมผิในท้อง “ไปหาหมอมั้ย”	87
4.13 ภาพมีมผิในท้อง “ผิกว่ากูอีก”	88
4.14 ภาพมีมผิในท้อง “Ridin’ & Rollin’ oh baby”	90
4.15 ภาพมีมผิในท้อง “ลูกจากเตียงหนอยมัย”	91
4.16 ภาพมีมผิในท้อง “มึงเลิกประสาทแตกเถอะ”	93
4.17 ภาพตัวละคร ไมค์ วาซอร์สกี ถูกตัดแปะจนกลายเป็นมีมผิในท้อง	96
4.18 ภาพตัวอย่างเธรด (threads) รวมมีมผิในท้องบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์	104
4.19 แผนภาพแสดงความหมายมีมผิในท้องระหว่างความหมายโดยตรงและโดยนัย	107
4.20 ภาพหน้าเว็บไซต์ข่าวสัปดาห์-ผิในท้อง ไวรัลฮิต ประโยคเด็ด ต้นปี 2020	112

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของการวิจัย

1.1.1 สังคม การเมือง และวัยรุ่น ในยุคโรคระบาดโควิด-19

สถานการณ์สังคมไทยในช่วงโรคระบาดโควิด-19ที่ผ่านมา ถือเป็นช่วงที่เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างมากมาย รวมถึงเป็นช่วงที่การเมืองในภาคประชาชนมีการเคลื่อนไหวอย่างคึกคัก นับตั้งแต่การเกิดการรัฐประหารในปี พ.ศ. 2557 ส่งผลให้ประเทศไทยอยู่ภายใต้การปกครองในระบอบเผด็จการทหาร นำโดย พลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา และคณะรักษาความสงบแห่งชาติหรือ คสช. เพื่อยุติความขัดแย้งที่เกิดขึ้น รวมถึงเพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยของสังคมไทยภายใต้รูปแบบของการประกาศใช้ข้อกฎหมายในการบังคับควบคุมประชาชนรวมถึงมีการประกาศใช้กฎอัยการศึก พ.ศ.2557 ทั่วประเทศ โดยมีอำนาจในการสั่งห้ามประชาชนรวมตัวกันตั้งแต่ 5 คนขึ้นไป ห้ามออกนอกเคสสถานในเวลาที่กำหนด รวมถึงเจ้าหน้าที่ฝ่ายทหารมีอำนาจในการตรวจค้นไม่ว่าจะที่ตัวบุคคล ในยานพาหนะ เคสสถาน สิ่งปลูกสร้าง หรือที่ใด ๆ ไม่ว่าเวลาใด ๆ ก็ตาม รวมถึงการให้เจ้าหน้าที่ฝ่ายทหารมีอำนาจกว่าเจ้าหน้าที่พลเรือนในด้านที่เกี่ยวข้องกับการระงับ ปราปราม หรือในการรักษาความสงบเรียบร้อยที่เจ้าหน้าที่พลเรือนต้องปฏิบัติตามความต้องการของเจ้าหน้าที่ฝ่ายทหาร นอกจากนี้ยังมีการกำหนดให้ศาลทหารมีอำนาจในการพิจารณาคดีอาญา และให้อำนาจของนายกรัฐมนตรีนั้นเป็นอำนาจหน้าที่ของหัวหน้า คสช. (ราชกิจจานุเบกษา เล่ม 131 ตอนพิเศษ 97 ง, 2557, อ้างถึงใน ธรรมนูญถาวร เจริญพานิช, 2565)

การปกครองในระบอบนี้ถือเป็นการเข้าสู่การใช้อำนาจของกองทัพอย่างเบ็ดเสร็จ และเป็นการปกครองที่ขัดกับสังคมประชาธิปไตยอย่างสิ้นเชิง เนื่องจากการควบคุมอำนาจไว้ที่กลุ่มบุคคลหนึ่ง โดยประชาชนไม่สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมหรือมีอำนาจในการตรวจสอบการบริหารประเทศของตนเองได้ ทั้งนี้ แม้ว่าประเทศไทยจะตกอยู่ภายใต้กฎข้อบังคับมากมายจากการเกิดรัฐประหาร แต่ได้เกิดปรากฏการณ์การต่อต้านอำนาจรัฐในรูปแบบของการใช้สัญลักษณ์ อาทิ เช่น การชูสามนิ้วที่สัมพันธ์จากวัฒนธรรมประชานิยมอย่างภาพยนตร์ต่างประเทศ เรื่อง The Hunger Game (2555) เพื่อสื่อถึงการขัดขืนต่ออำนาจและการไม่จำยอมต่อการกดขี่ข่มเหง การชูสามนิ้วดังกล่าวได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก นอกจากนี้ยังมีการเคลื่อนไหวทางการเมืองเพื่อแสดงการต่อต้านในเชิงสัญลักษณ์ต่าง ๆ อีกมากมาย (ธรรมนูญถาวร เจริญพานิช, 2565)

อย่างไรก็ตาม ในช่วงของการเกิดรัฐประหารได้เกิดการเคลื่อนไหวทางการเมืองเพื่อต่อต้านรัฐประหารและรัฐบาล คสช. อย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในกลุ่มวัยรุ่น นักเรียน นักศึกษา ที่ต่างสร้างสรรค์รูปแบบการต่อต้านอำนาจรัฐโดยใช้สัญญาณอย่างหลากหลายอย่างการชูสามนิ้วตามภาพยนตร์ต่างประเทศตามที่กล่าวไปข้างต้น นอกจากนี้ยังมีการใช้แซนด์วิชในการต่อต้านรัฐประหารที่แม้ในตอนเริ่มต้นจะเป็นเพียงความบังเอิญจากเหตุการณ์การรวมตัวของกลุ่มนักศึกษาที่ต้องการจัดกิจกรรมทางการเมืองในรูปแบบของการปิกนิก กล่าวคือ เป็นการรวมกลุ่มกันเพื่อพบปะสังสรรค์ในระยะสั้น รวมไปถึงมีการกินอาหารหรือเครื่องดื่มกันแบบง่าย ๆ แซนด์วิชจึงเป็นตัวเลือกที่เหมาะสมกับกิจกรรมดังกล่าว แต่ในตอนจัดกิจกรรม พบว่า มีเจ้าหน้าที่ทหาร ตำรวจ ถึง 350 นาย รวมถึงรถถัง 4 คันเข้าควบคุมเพื่อยุติการรวมตัวดังกล่าว กลุ่มนักศึกษาจึงทำได้เพียงแจกแซนด์วิชให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเท่านั้น ต่อมาฝ่ายเจ้าหน้าที่รัฐได้มีการกล่าวถึงเหตุการณ์ดังกล่าวว่าการกินแซนด์วิชนั้นถือเป็นการกระทำที่เข้าข่ายผิดกฎหมาย จึงทำให้เกิดถึงการตั้งคำถามต่อสังคมไทยในช่วงดังกล่าวถึงขอบเขตของกฎหมายในยุคของการรัฐประหาร และแซนด์วิชจึงกลายเป็นสัญญาณของการต่อต้านรัฐประหารไปในที่สุด (ประชาไท, 2557)

ภายใต้ยุคของการรักษาความสงบโดยกองทัพทหารที่เต็มไปด้วยความเข้มข้นของการบังคับใช้กฎหมายต่าง ๆ ด้านหนึ่งกลับสะท้อนให้เห็นถึงความเปราะบางของอำนาจรัฐที่อาจถูกทำลายได้ด้วยแซนด์วิช แต่นอกจากการใช้สัญญาณต่าง ๆ แล้ว ในช่วงดังกล่าวยังมีการเคลื่อนไหวในรูปแบบของม็อบฉับพลัน หรือแฟลชม็อบ (flash mob) โดยเป็นการรวมกลุ่มกันในพื้นที่สาธารณะอย่างฉับพลัน เพื่อแสดงออกถึงบางสิ่งที่ต้องการ จากนั้นจึงจะสลายตัวอย่างรวดเร็ว (ไทยโพสต์, 2562) ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เนื่องจากความรวดเร็วของรูปแบบกิจกรรมดังกล่าวที่เอื้อประโยชน์ในด้านความปลอดภัยของผู้รวมชุมนุม และนอกจากการต่อต้านรัฐประหารในพื้นที่ของโลกรจริงแล้ว ในช่วงดังกล่าวยังพบการต่อต้านรัฐประหารในพื้นที่โลกเสมือนจริงผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ที่มีการรวมตัวกันเพื่อเข้าเว็บไซต์กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร พร้อมกับการกดรีเฟรช (refresh) หลาย ๆ ครั้ง มีจุดประสงค์เพื่อให้เว็บไซต์ดังกล่าวไม่สามารถใช้งานได้ รวมถึงเพื่อแสดงถึงความไม่พอใจและไม่เห็นด้วยต่อนโยบายซึ่งเกิดเกตเวย์ (single gateway) ที่เป็นการบังคับใช้ทางผ่านอินเทอร์เน็ตช่องทางเดียวของรัฐบาล คสช. (ธัญญภัทร์ เจริญพานิช, 2565)

สังคมและการเมืองไทยในช่วงดังกล่าวจะเห็นได้ถึงการพยายามควบคุมของรัฐโดยการใช้อำนาจที่มาพร้อมกับการต่อต้านอำนาจของประชาชนรวมถึงกลุ่มวัยรุ่นที่เข้ามามีบทบาทในการต่อต้านรัฐประหารเป็นอย่างมาก ทั้งนี้ รูปแบบการต่อต้านของกลุ่มวัยรุ่นนั้นสอดคล้องกับลักษณะของวัฒนธรรมของวัยรุ่นโดยเป็นการใช้สไตล์ (style) ที่บ่งบอกถึงความเป็นวัยรุ่นเอง และมักจะใช้กลยุทธ์ ตัดแปะ หรือ Cut and Mix ที่เป็นการนำเอาสัญญาณเดิมที่มีอยู่มาปะติดปะต่อให้มีความหมาย

ใหม่ วิธีการตัดปะนี้มันจะมีลักษณะของการทำลายความหมายของสัญลักษณ์ซ่อนเร้นอยู่ (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) จะเห็นได้ชัดถึงการหยิบยืมสัญลักษณ์หรือสิ่งที่มีอยู่แล้วมาสร้างความหมายใหม่ตามที่กล่าวไปข้างต้น ไม่ว่าจะเป็นการชูสามนิ้วหรือการใช้แซนด์วิช

การรัฐประหารในครั้งนี้มีระยะเวลาถึง 5 ปี ท้ายที่สุดจึงได้มีการเลือกตั้งเกิดขึ้นเป็นการคืนประชาธิปไตยสู่ประเทศไทยอีกครั้ง และถือได้ว่าเป็นการเว้นช่วงจากการเลือกตั้งยาวนานที่สุดในการเมืองไทย นอกจากจะเป็นการเลือกตั้งครั้งแรกหลังจากการรัฐประหารในปี พ.ศ. 2557 แล้วนั้น ยังเป็นการเลือกตั้งแรกภายใต้รัฐธรรมนูญฉบับปี 2560 ที่ร่างขึ้นโดยคณะกรรมการ 21 คนที่ถูกแต่งตั้งขึ้นโดย คสช. (ประจักษ์ ก้องกีรติ, 2563) ส่งผลให้ พลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา ได้รับตำแหน่งนายกรัฐมนตรีจนถึงปี พ.ศ. 2566 แต่ในขณะเดียวกันก็ได้เกิดปัญหาจากการเลือกตั้งตามมาจากการทำงานของคณะกรรมการการเลือกตั้งหรือ กกต. ที่มีการคำนวณตัวเลขคลาดเคลื่อน อีกทั้งยังมีปัญหาในการรายงานผลคะแนนเลือกตั้งส่งผลให้เกิดการติดเทรนด์ในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ เช่น #กกตโปะแตก #โกงเลือกตั้ง62 และ #กกตไม่มีเครื่องคิดเลข (อนุชิต ไกรวิจิตร, 2562) เหตุการณ์ดังกล่าวแสดงให้เห็นความไม่พอใจต่อและข้อกังขาของประชาชนต่อการเลือกตั้งครั้งนี้ และในปีเดียวกันนั้นได้เกิดปรากฏการณ์ม็อบดับปล้น หรือ แฟลชม็อบ (flash mob) โดยเป็นการรวมตัวกันเพื่อประท้วงการทำงานของรัฐบาล จนกระทั่งเข้าสู่ปี พ.ศ.2563 ยังคงเกิดการชุมนุมเพื่อต่อต้านรัฐบาลอยู่เป็นระยะ โดยเฉพาะในสถาบันการศึกษา รูปแบบแฟลชม็อบของกลุ่มวัยรุ่นหรือนักเรียน นักศึกษามีรูปแบบเป็นการแสดงออกในเชิงสัญลักษณ์เช่นเดียวกัน โดยเป็นการชูสามนิ้ว การร้องเพลง เป็นต้น (อนุชิต ไกรวิจิตร, 2564)

อย่างไรก็ตามนอกจากสถานการณ์ในด้านการเมืองแล้วนั้น ในช่วงเดียวกันได้เกิดการระบาดหนักของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือ ที่รู้จักกันว่าโรคโควิด-19 เกิดจากการติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ที่มีชื่อว่า Sever Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 เพื่อจัดการกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น พลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา ผู้ดำรงตำแหน่งนายกรัฐมนตรีในช่วงดังกล่าว จึงมีคำสั่งจัดตั้งศูนย์บริหารสถานการณ์โควิด-19 และมีคำสั่งปิดสถานศึกษา สถาบันเชิงและงดการรวมตัวของคนหมู่มาก เช่น กิจกรรมทางศาสนา หรือการชุมนุม รวมทั้งยังมีการยกเลิกวันหยุดสงกรานต์และขอความร่วมมือในการทำงานที่บ้าน (work from home) เพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของโรค แต่ยังคงมีการตรวจพบผู้ป่วยติดเชื้อรายใหม่จำนวนมาก ต่อมาจึงมีการประกาศใช้ พ.ร.ก.ฉุกเฉิน มีผลบังคับใช้ทั่วประเทศ ตามอำนาจของ พ.ร.ก.ฉุกเฉินนั้นจะห้ามไม่ให้บุคคลใดออกนอกเคสสถานในช่วงเวลาที่กำหนด รวมถึงไม่ให้มีการรวมตัวหรือการชุมนุม และห้ามไม่ให้เสนอข่าวหรือเผยแพร่ข้อความที่มีเจตนาบิดเบือนข้อมูลข่าวสาร ฯลฯ เพื่อควบคุมสถานการณ์และป้องกันการระบาดของโรค (กองระบาดวิทยา และ กองโรคไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค, 2564) ทั้งนี้ การควบคุม

สถานการณ์โรคระบาดยังคงมีอย่างต่อเนื่องและเข้มข้นมากขึ้นเรื่อย ๆ ต่อมาจึงมีการประกาศให้มาตรการปิดเมือง (lockdown) ทั่วประเทศ (ศรัณยา สิริมา, 2565)

แม้จะเข้าสู่ช่วงของประชาธิปไตยหลังจากการเลือกตั้งในช่วงปี 2562 แล้วนั้น แต่สังคมไทยยังคงกลับมาสู่การอยู่ภายใต้กฎข้อบังคับต่าง ๆ ของรัฐที่นำโดย พลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา เช่นเดิม เพียงแต่เปลี่ยนปัจจัยการใช้อำนาจของรัฐจากความขัดแย้งทางการเมืองเป็นโรคระบาดที่เกิดขึ้นแทน ทั้งนี้ ในช่วงสถานการณ์ดังกล่าวประชาชนไม่สามารถใช้ชีวิตในรูปแบบเดิมได้ตามปกติ จึงนำไปสู่การใช้ชีวิตภายใต้หลักมาตรฐานใหม่ที่ไม่คุ้นเคย หรือที่เรียกว่า ความปกติใหม่ ส่งผลให้ต้องเปลี่ยนวิถีชีวิตจากการออกไปใช้ชีวิตภายนอกเป็นการทำทุกอย่างภายในที่พักอาศัยแทน ไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การเรียน หรือกิจกรรมต่าง ๆ ก็ต้องถูกปรับเปลี่ยนรูปแบบไป โดยมักจะเป็นการใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตเข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้น เช่น การทำงานที่บ้าน การเรียนออนไลน์ รวมไปถึงการพบปะหรือรวมตัวกันผ่านสื่อออนไลน์ เช่น กิจกรรม #mobfromhome เป็นการรวมตัวกันประทั้วผ่านการใช้แฮชแท็กในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ เป็นต้น (มดิชนสุดสัปดาห์, 2563)

จากการเกิดสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 นอกจากจะส่งผลต่อรูปแบบการใช้ชีวิตอย่างเห็นได้ชัดแล้ว ยังส่งผลต่อรูปแบบในการเคลื่อนไหวทางการเมืองอีกด้วย โดยภายในช่วงของการเกิดโรคระบาดโควิด-19 พบว่าสื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทต่อการเคลื่อนไหวทางการเมืองเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ อย่างไรก็ดี การเคลื่อนไหวทางการเมืองของกลุ่มวัยรุ่นยังคงเต็มไปด้วยการใช้สัญลักษณ์ที่ต้องอาศัยถึงการตีความหมายอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของวัฒนธรรมวัยรุ่น

1.1.2 วัยรุ่นกับการสื่อสาร

สังคมไทยในอดีตที่ผ่านมาไม่มีคำว่าวัยรุ่น มีเพียงคำว่าวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่เท่านั้น สอดคล้องกับที่ United Nations, 1998 (อ้างถึงใน กุลภา วจนสาระ, 2544) ได้อธิบายไว้ว่าไม่มีสิ่งที่เรียกว่าวัยรุ่นในสังคมจารีตเดิม เนื่องจากคนจะเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่โดยไม่มีช่วงระหว่างตรงกลาง และเมื่อเข้าสู่วัยใหญ่นั้นพวกเขาจะออกไปทำงานหรือเรียนรู้งานผ่านประสบการณ์ในการดำรงชีวิต แต่เมื่อเข้าสู่สังคมอุตสาหกรรม งานกลายเป็นสิ่งที่ต้องใช้ความรู้เฉพาะด้าน ทักษะและความชำนาญพิเศษ ส่งผลให้เด็กต้องไปโรงเรียนเพื่อฝึกความชำนาญมาใช้ในการทำงาน ดังนั้นช่วงระหว่างวัยเด็กและผู้ใหญ่จึงถูกขยายออกทำให้เกิดเป็นช่วงวัยที่เรียกว่าวัยรุ่น

วัยรุ่นจึงกลายเป็นชื่อเรียกของช่วงวัยที่อยู่ระหว่างการเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ การกำหนดช่วงวัยต่าง ๆ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นและมีอยู่ในทุกสังคมเพื่อเป็นการกำหนดกรอบและสร้างกฎระเบียบเฉพาะของแต่ละวัยทำให้ผู้คนสามารถที่จะระบุตนเองในพื้นที่ที่เหมาะสมได้ รวมถึงรู้ขอบเขต บทบาทหน้าที่ และความต้องการของตนเองได้เช่นกัน (Bourdieu 1993: 94-95)

อ้างอิงใน กุลภา วจนสาระ, 2544) โดยในช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนผ่านที่เป็นพื้นที่ของความเป็นเด็ก ซ่อนทับอยู่กับความเป็นผู้ใหญ่ นั้น มักจะทำให้ผู้ที่เรียกได้ว่าเป็นวัยรุ่นอยู่ในภาวะที่กำกวมและสับสน ส่งผลให้วัยรุ่นไร้ตัวตนหรือบทบาทสถานะที่แน่นอนในสังคม แต่ในขณะเดียวกันการมีสถานะหรือ ภาวะที่ไม่แน่นอนเช่นนี้อาจเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่นมีอิสระจากกรอบและกฎเกณฑ์ของสังคมมาก พอที่จะสร้างเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของตนเองขึ้นมา โดยจะเห็นได้จากการทำลายกฎระเบียบทาง สัญลักษณ์ต่าง ๆ และสร้างสัญลักษณ์หรือความหมายใหม่ขึ้นมาใช้กันเองภายในกลุ่มวัยรุ่น การพยายามสร้างเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของวัยรุ่นนี้ส่วนหนึ่งจึงเป็นเหมือนการต่อต้านและต่อรองแบบ แผนวัฒนธรรมครอบงำของผู้ใหญ่หรือแบบแผนวัฒนธรรมเดิมที่เคยมีมานั่นเอง

การต่อต้านและต่อรองของวัยรุ่นนั้นเป็นลักษณะพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในทุกยุคทุก สมัย แต่อาจมีความแตกต่างกันในรูปแบบและพื้นฐานของความคิดที่เปลี่ยนไปตามกาลเวลา โดย มักจะมีลักษณะแยกกันเป็นกลุ่มย่อย ๆ ภายในกลุ่มวัยรุ่นด้วยกันเองอีกที ในช่วงแรกนั้นมีการศึกษา ถึงพฤติกรรมของกลุ่มวัยรุ่นผ่านการบริโภคสื่อบันเทิง เช่น ภาพยนตร์ ละคร เพลง รวมถึงการแต่งกาย ตามสมัยนิยมหรือเลียนแบบตามทีพบเห็นในสื่อมวลชน ซึ่งวัยรุ่นจะมีคำเรียกกันเองภายในกลุ่มตาม ลักษณะการแต่งกายและพฤติกรรมที่แตกต่างกัน เช่น กลุ่ม จิ๊กโก๋-จิ๊กกี๋ ที่สร้างวัฒนธรรมของกลุ่มตน โดยเขียนบทกลอนบทกวีที่ได้ชื่อเรียกว่าบทกวีหาผัวหาเมีย โดยจะเขียนไว้ตามหนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสารรายสัปดาห์หรือรายเดือน ผนังห้องน้ำ ผนังวัด และป้ายรถเมล์ เป็นต้น อีกทั้งยังนิยมเขียน จดหมายขอเพลงจากสื่อวิทยุให้กันโดยใช้นามแฝง ซึ่งจะมีชื่อเรียกกันเองว่ากลุ่มนักเพลง โดยจะส่งต่อ เพลงให้กันจนเป็นลูกโซ่และกระจายวงกว้างเป็นกลุ่มใหญ่ นอกจากนี้ยังมีกลุ่มฮิปปี้ที่เป็นวัฒนธรรม วัยรุ่นจากยุโรปและอเมริกาโดยจะเน้นเรื่องแนวคิดของความเสรี และยังเป็นกลุ่มที่มีความ กระตือรือร้นในด้านการเมือง มีการเคลื่อนไหวทางการเมืองหรือการรณรงค์ต่าง ๆ และใช้สิ่งเหล่านี้ใน การเป็นพื้นที่แสดงตัวตนของตนเอง อย่างการแต่งกายเลียนแบบสื่อมวลชนในยุคนั้น เช่น การไว้ผม ยาว ห้อยคอด้วยลูกปัด และสวมเสื้อผ้าเก่า ๆ รวมไปถึงกลุ่มพังค์ ที่เกิดขึ้นจากการต่อต้านแนว เพลงร็อกแอนด์โรลที่เป็นที่นิยมในช่วงนั้น โดยพังค์จะมีแนวเพลงเป็นของตนเองคือพังค์-ร็อก โดยกลุ่ม นี้จะมีการแต่งกายด้วยชุดรัดรูป โกงผม หรือใส่เครื่องประดับทั้งชายและหญิง

นอกจากพื้นที่ด้านวัฒนธรรมการสร้างอัตลักษณ์หรือพฤติกรรมการบริโภคแล้ว นั้น วัยรุ่นยังสร้างสรรค์วัฒนธรรมของตนในพื้นที่เชิงกายภาพด้วยเช่นกัน โดยพบว่าวัยรุ่นมีการใช้ พื้นที่ที่ทันสมัย แปลกใหม่ไม่เหมือนใคร และสอดคล้องกับความต้องการของวัยรุ่นได้ เช่น พื้นที่ ศูนย์การค้าสยามสแควร์ที่ถูกทำให้เป็นพื้นที่ในการแสดงตัวตนของวัยรุ่น แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นการ ต่อต้านและต่อรองกับแบบแผนวัฒนธรรมครอบงำของผู้ใหญ่หรือแบบแผนวัฒนธรรมเดิมที่เคยมีมา ด้วยเช่นกัน เนื่องมาจากพื้นที่ที่มีความทันสมัยอย่างสยามสแควร์นั้นเคยเป็นเพียงแค่พื้นที่ของชน

ชั้นสูงในสังคมเพียงเท่านั้น แต่วัยรุ่นกลับเข้าไปใช้พื้นที่ดังกล่าวผ่านพฤติกรรมการบริโภคจนทำให้วัยรุ่นกลายเป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญของพื้นที่นั้น ๆ ส่งผลให้สยามสแควร์ต้องปรับตัวจากเดิมที่มีร้านขายเสื้อผ้าราคาแพงของผู้ใหญ่จำนวนมากก็กลายเป็นร้านเสื้อผ้าสำเร็จรูปของวัยรุ่นและมีโรงเรียนกวดวิชามากมายเกิดขึ้น ทำให้สยามสแควร์กลายเป็นพื้นที่ของกลุ่มวัยรุ่นไม่ว่าจะผ่านไปกี่ยุคหรือกี่สมัยก็ตาม (กุลภา วจนสาระ, 2544)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมของวัยรุ่นนั้นมีลักษณะเป็นการต่อต้านหรือท้าทายสังคมอยู่เสมอมา อย่างการบริโภคสินค้าเชิงสัญลักษณ์ต่าง ๆ หรือการหยิบยืมวัฒนธรรมจากสื่อหรือจากวัฒนธรรมที่มีมาแต่เดิมเพื่อนำมาดัดแปลงให้แตกต่าง เนื่องจากการที่วัยรุ่นอยู่ในสถานะที่กำลังก้าว ไร้ตัวตนหรือบทบาทสถานะที่แน่นอนในสังคม วัยรุ่นจึงต้องอาศัยสิ่งที่มีอยู่มาเป็นเครื่องมือในการสร้างสถานะหรืออัตลักษณ์ในช่วงวัยของตนขึ้น อย่างไรก็ตามก็เห็นได้ว่าการสร้างสรรค์วัฒนธรรมของวัยรุ่นในช่วงยุคแรกนั้นจะอยู่ในขั้นตอนของการบริโภคเท่านั้น เช่นในด้านการสื่อสารที่โดยส่วนมากมักจะเป็นการสื่อสารทางเดียว ทำให้วัยรุ่นเป็นเพียงผู้รับสารเท่านั้น เนื่องจากสื่อมวลชนยังคงมีความซับซ้อนและเข้าถึงได้ยาก

แต่เมื่อเข้าสู่ยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีอิทธิพลและสามารถใช้ได้อย่างแพร่หลายมากขึ้นตามแนวคิดสำนักเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด ซึ่งเชื่อว่าเทคโนโลยีจะเป็นกลไกขับเคลื่อนการสื่อสารและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เนื่องจากเทคโนโลยีที่เข้ามานั้นทำให้การเข้าถึงและการควบคุมสื่อเป็นไปได้ง่ายยิ่งขึ้นและยังสามารถสร้างการมีส่วนร่วมได้อีกด้วย เทคโนโลยีจึงกลายเป็นตัวช่วยที่ทำให้วัยรุ่นเข้าถึงสื่อได้ง่ายมากขึ้นและยังเป็นเครื่องมือในการสร้างอำนาจของวัยรุ่น โดยเฉพาะในด้านการสร้างความหมายหรือตัวตนของวัยรุ่น เช่น การศึกษาของ พัทธนิ แสนไชย (2556) เรื่อง การสื่อสารกับการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นผ่านแอปพลิเคชันแต่งรูป ที่ได้ศึกษาการใช้อำนาจในการสื่อสารเพื่อประกอบสร้างและต่อรองอัตลักษณ์ผ่านแอปพลิเคชันแต่งรูป โดยงานชิ้นนี้พบว่าวัยรุ่นใช้พื้นที่ของสื่อสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่ในการต่อรองกับสังคม พวกเขาจะไม่ต่อต้านหรือปฏิเสธแต่จะใช้อำนาจเข้าไปต่อรอง โดยมีอาวุธในการต่อรองกับสังคมคือแอปพลิเคชันแต่งรูป โดยใช้วิธีการนำเสนอภาพถ่ายที่ผ่านการแต่งรูปแล้วมาต่อรองกับสถาบันหลักของสังคมไม่ว่าจะเป็นสถาบันการศึกษา ครอบครัว สื่อมวลชน รวมไปถึงสถาบันศาสนา ที่วัยรุ่นนั้นไม่ได้ปฏิเสธการมีอยู่ของสถาบันเหล่านี้แต่เลือกที่จะเข้าไปต่อรองในแบบฉบับของตนเอง มีการผสมผสานวัฒนธรรมในแบบของวัยรุ่นเข้าไปเป็นการต่อรองกันของปัจเจกและสังคม สอดคล้องกับการศึกษาถึงวัฒนธรรมวัยรุ่นโดย Hebdige (1976) ซึ่งพบว่าลักษณะที่สำคัญที่สุดของวัฒนธรรมของวัยรุ่นนี้คือสไตล์ (style) โดยวัยรุ่นมักจะใช้วิธีการ ตัดปะ หรือ Cut and Mix อธิบายขยายความได้ว่า เป็นการนำเอาสัญลักษณ์เดิมที่มีอยู่มาปะติดปะต่อให้มีความหมายใหม่ ซึ่งวิธีการตัดปะนี้นั้นจะมีลักษณะของการท้าทาย

ความหมายของสัญญาณซ่อนเร้นอยู่ (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) จากงานชิ้นดังกล่าวจึงทำให้ผู้วิจัยได้เห็นถึงรูปแบบและพื้นที่ใหม่ ๆ ของวัยรุ่นที่นำมาใช้ในการต่อต้านหรือต่อรองกับสังคมผ่านวิธีการสื่อสารรวมถึงสื่อสังคมออนไลน์หรือสื่อใหม่ที่เข้ามามีบทบาทและกลายเป็นเครื่องมือของกลุ่มวัยรุ่น อีกทั้งยังทำให้พื้นที่การต่อสู้ทางวัฒนธรรมของวัยรุ่นนั้นขยายออกไปมากยิ่งขึ้น

ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาเทคโนโลยีด้านการสื่อสารได้พัฒนาอย่างรวดเร็วทำให้วัยรุ่นในปัจจุบันสามารถเข้าถึงสื่อได้อย่างง่ายดาย อีกทั้งยังสามารถเลือกใช้สื่อได้ตามความต้องการของตน โดยเทคโนโลยีด้านการสื่อสารแต่ละชนิดจะมีความเหมาะสมกับโครงสร้างของสังคมที่แตกต่างกันไป กล่าวคือ ในแต่ละสังคมนั้นจะต้องการเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีความแตกต่างกันออกไปเพื่อตอบสนองความต้องการของแต่ละสังคมนั้น ๆ โดยหนึ่งในสื่อที่เป็นที่นิยมในปัจจุบันคือสื่อสังคมออนไลน์อย่างทวิตเตอร์ที่เป็นเหมือนเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่รวบรวมผู้คนมากมายไว้ด้วยกันและหนึ่งในนั้นคือกลุ่มวัยรุ่น

ที่ผ่านมาได้มีการศึกษาถึงสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์กับวัยรุ่นในงานของ ชูศักดิ์ บำรุงสุข (2564) ที่ศึกษาเรื่อง สื่อออนไลน์กับการเคลื่อนไหวทางการเมืองของคนรุ่นใหม่: การใช้ทวิตเตอร์ในการเคลื่อนไหวทางการเมืองของคนรุ่นใหม่ งานศึกษาชิ้นนี้พบว่า สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์นั้นเป็นสื่อที่มีอำนาจอ่อน (soft power) สูงมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะความรวดเร็วและการเข้าถึงกลุ่มคนที่มีวัตถุประสงค์ร่วมกัน และการใช้แฮชแท็กนั้นก็สามารถเชื่อมโยงความคิดและพลังของกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังเป็นพื้นที่สำหรับการร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการเคลื่อนไหวทางการเมืองของกลุ่มคนรุ่นใหม่ทางโลกออนไลน์ สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์จึงเป็นสิ่งที่สนับสนุนความคิดและส่งเสริมพลังการเคลื่อนไหวทางการเมืองอย่างปฏิเสธไม่ได้ และในเวลาเดียวกันก็ขึ้นอยู่กับความสนใจของกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีจิตสำนึกทางการเมืองลูกศรท่ามกลางสังคมในปัจจุบัน รวมถึงการใช้อำนาจอ่อนของสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์นั้นเป็นกลไกที่สำคัญในการขัดแย้งและโต้ตอบความไม่ชอบธรรมที่เกิดขึ้นในสังคม

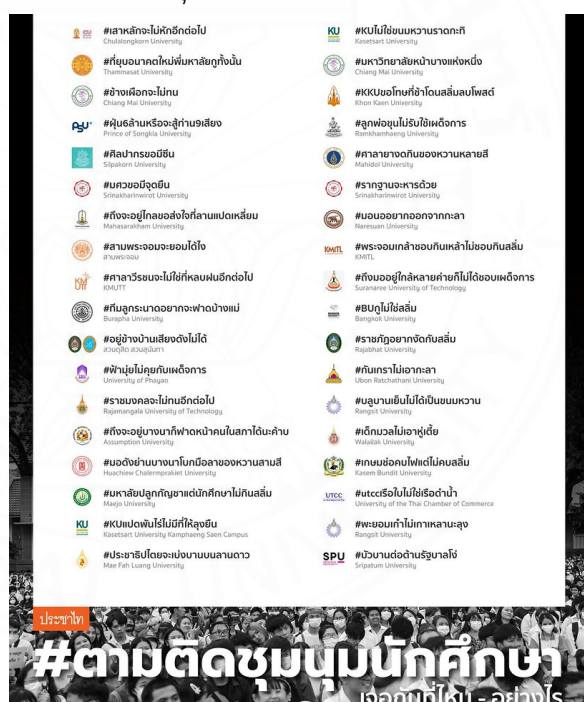
นอกจากนี้การใช้ทวิตเตอร์ยังตอบโต้ต่อการชุมนุมหรือการแสดงความคิดเห็นทางการเมืองในประเทศไทย เนื่องจากในช่วงปี พ.ศ. 2563 กลุ่มนักเรียน นักศึกษา หรือกลุ่มวัยรุ่นนั้นถูกดำเนินคดีทางการเมืองเป็นจำนวนมาก รวมไปถึงประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 112 ที่เป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ไทยที่มีผู้ถูกดำเนินคดีอายุต่ำกว่า 18 ปีถึง 17 ราย นอกจากนี้ยังมีการถูกข่มขู่ สอดแนม รวมถึงได้รับความรุนแรงที่เป็นผลมาจากการมีส่วนร่วมในการชุมนุมอีกด้วย (แอมเนสตี้ อินเตอร์เนชั่นแนล, 2566)

เมื่อการชุมนุมบนพื้นที่ในโลกจริงต้องแลกด้วยความปลอดภัยของกลุ่มวัยรุ่น ไม่ว่าจะเป็นในด้านร่างกาย จิตใจ หรือการบังคับใช้กฎหมาย พื้นที่ของโลกเสมือนจริงอย่างสื่อสังคม

ออนไลน์ทวิตเตอร์จึงเข้ามาเป็นอีกหนึ่งพื้นที่ในการแสดงออกทางการเมืองของกลุ่มวัยรุ่นควบคู่ไปด้วยกัน ทั้งนี้จะเห็นได้จากการใช้แฮชแท็ก (hashtag) บนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ที่เป็นการใช้งานที่ได้รับความนิยมของกลุ่มวัยรุ่น โดยเป็นการใช้งานในแง่ของการแพร่กระจายข้อมูล รวมไปถึงใช้ในการต่อต้านอำนาจรัฐ ในช่วงปีพ.ศ. 2563 ประเทศไทยอยู่ภายใต้สถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 และปรากฏการณ์ทางการเมืองจึงส่งผลให้เกิดแฮชแท็กที่สะท้อนให้เห็นถึงความสนใจของผู้ใช้ทวิตเตอร์ โดยเป็นการตั้งคำถาม การวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล รวมไปถึงการขับเคลื่อนความคิดหรืออุดมการณ์บางอย่างร่วมกันของคนในสังคมผ่านการใช้แฮชแท็กจนเกิดเป็นกระแสและได้รับความสนใจจากทั้งสื่อมวลชนและจากสังคม

ภาพที่ 1.1

ภาพตัวอย่างการติดแฮชแท็กจากแฟลชม็อบของกลุ่มนักศึกษา (flash mob)



ที่มา: <https://prachatai.com/journal/2021/01/91178>

โดยส่วนมากข้อมูลหรือกระแสในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์นั้นก็มาจากผู้ใช้งานที่สนใจในเรื่องเดียวกัน โดยจะมีการใช้แฮชแท็ก (hashtag) ที่เกี่ยวกับเรื่องนั้น ๆ เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหาของผู้ที่สนใจในเรื่องเดียวกันหรือใช้ในการแบ่งปันข้อมูลรวมถึงแสดงอุดมการณ์ร่วมกัน แฮชแท็ก (hashtag) มีความหมายมากกว่าการใช้เพื่อค้นหาหรือเป็นเพียงองค์ประกอบของการสื่อสารบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์เท่านั้น แต่ยังสามารถใช้เพื่อความสนุกสนาน เพื่อการจัดการ หรือ เพื่อ

ความผูกพันของกลุ่มคนที่ใช้ อีกทั้งยังสามารถใช้วัดความสำเร็จจากยอดแฮชแท็กได้อีกด้วย เนื่องจากหากมีแฮชแท็กที่จำนวนมากจะส่งผลให้แฮชแท็กนั้น ๆ ติดเทรนด์ในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ส่งผลให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมในประเด็นนั้น ๆ โดยส่วนมากมักนำมาวัดความสำเร็จของการใช้สื่อขององค์กร (วิภาดา พรพสุกุลวานิช, 2565)

สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ที่กลายมาเป็นพื้นที่การแสดงออกทางการเมืองของกลุ่มวัยรุ่นนั้น นอกจากจะมีการใช้งานผ่านแฮชแท็กที่มีส่วนช่วยในการกระตุ้นให้เกิดการรวมพลังในการแสดงออกทางการเมืองแล้ว การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ยังไม่จำเป็นต้องใช้ข้อมูลส่วนตัวหรือตัวตนจริงในการสร้างแอคเคานท์ แม้จะมีระบบยืนยันตัวตนทางอีเมลหรือเบอร์โทรศัพท์ก็ตาม แต่ก็ถือว่าไม่มีระเบียบกฎเกณฑ์ที่รัดกุมเท่ากับแพลตฟอร์ม (platform) อื่น ๆ เห็นได้จากการเกิดแอคเคานท์ (account) หลุมหรือแอคเคานท์ (account) นิรนามที่ไม่มีตัวตนจำนวนมาก และจากรูปแบบการใช้งานที่ทำให้ผู้ใช้ค่อนข้างมีอิสระนี้ทำให้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์นั้นอาจกลายเป็นพื้นที่สำหรับเปิดเปลือยความคิดให้เกิดการตั้งคำถามและแสดงความเห็นโดยไม่ถูกปิดกั้น ทั้งจากกฎหมาย ความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างหรือขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม โดยเฉพาะกรณีของวัยรุ่นที่เติบโตมาพร้อมกับโลกออนไลน์ที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสาร ที่จะกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามบนความหลากหลายของอุดมคติและความเชื่อในสังคม และอาจส่งผลสะท้อนต่อระบบความเชื่อ อุดมคติของสังคมที่ยึดมั่นกันในอดีต (สันติชัย อาภรณ์ศรี, 2562)

จากบริบทสังคมในช่วงปัจจุบันจึงทำให้เห็นถึงรูปแบบการต่อสู้ของวัยรุ่น รวมถึงการเข้ามามีบทบาทของสื่อสังคมออนไลน์อย่างทวิตเตอร์ อีกทั้งยังได้เห็นถึงความสนใจ การตระหนักรู้ และการเคลื่อนไหวทางการเมืองของกลุ่มวัยรุ่นที่เต็มไปด้วยลูกเล่นความสามารถแบบเฉพาะของวัยรุ่นในการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์อีกด้วย

1.1.3 ความเป็นมีม

เริ่มแรก คำว่ามีม (meme) ถือกำเนิดขึ้นโดย Richard Dawkins (1976) เพื่อใช้เป็นคำเรียกหน่วยของการถ่ายทอดทางวัฒนธรรม มีการอธิบายเพิ่มเติมไว้ในหนังสือ The selfish gene ว่า มีมเป็นคำที่มาจากมีมิเม (Mimeme) มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก หมายถึงสิ่งที่ถูกเลียนแบบมา คำว่ามีมถูกทำให้พ้องเสียงกับคำว่ายีน (Gene) ที่หมายถึงหน่วยของการถ่ายทอดทางพันธุกรรม นอกจากนั้นทั้งมีมและยีนยังมีความหมายที่เกี่ยวข้องกันคือหมายถึงการแพร่กระจายตัวเองจากสิ่งหนึ่งไปสู่อีกสิ่งหนึ่งผ่านกระบวนการของการเลียนแบบ แต่ต่างกันตรงที่ยีนเป็นในด้านของพันธุกรรม ส่วนมีมเป็นในด้านของวัฒนธรรม ตัวอย่างของมีม ได้แก่ ทำนองเพลง แนวคิด วลี แฟชั่น เป็นต้น (ริชาร์ด ดอว์กินส์, 2559) คำอธิบายข้างต้นจึงขยายขอบเขตความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับมีมให้เห็นชัดว่าเป็นสิ่งที่

เกี่ยวข้องกับการส่งต่อหรือแพร่กระจายของสิ่งหนึ่ง ที่โดยส่วนมากในปัจจุบันมักเป็นการแพร่กระจายของสิ่งที่กำลังเป็นปรากฏการณ์หรือกระแสสังคมที่ผู้คนกำลังให้ความสนใจ

จากการทบทวนการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับมีม ผู้วิจัยพบงานสองชิ้นที่ได้ทำการศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับมีม ชิ้นแรกคืองานของ ภูษณา ถนอมศักดิ์ (2558) เรื่อง กระบวนการสร้างและการแพร่กระจายของอินเทอร์เน็ตมีมในสังคมไทย ได้ศึกษาถึงการสร้างและการแพร่กระจายของอินเทอร์เน็ตมีมในสังคมไทย และความสัมพันธ์ของบริบทสังคมกับวัฒนธรรมที่มีผลต่อการพัฒนาและการแพร่กระจายของอินเทอร์เน็ตมีม รวมถึงการรับรู้และการตีความเรื่องอินเทอร์เน็ตมีมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต โดยใช้แนวคิดที่สำคัญคือแนวคิดเกี่ยวกับมีม เป็นแนวคิดที่ได้ถูกนำมาศึกษาและทำความเข้าใจมีม การสร้างและการแพร่กระจายของมีมนั้นมีจุดเริ่มมาจากการพัฒนาของข้อมูลทางวัฒนธรรมที่มีภาวะความพร้อมของเนื้อหาที่เหมาะสม รวมถึงมีสภาวะแวดล้อมที่เอื้อต่อการเกิดมีม อีกทั้งมีมีมนั้นยังมีวงจรชีวิตที่สามารถหมดอายุได้แต่ก็สามารถเปิดโอกาสให้เกิดมีมใหม่ ๆ ได้เช่นกัน การตั้งใจสร้างมีมนั้นก็สามารถทำได้ยากเนื่องจากต้องอาศัยปัจจัยสำคัญอย่างเวลาที่เหมาะสมและพอดีต่อการเกิดมีมและยังพบว่าบริบทสังคมและวัฒนธรรมก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นแรงจูงใจทำให้เกิดการแพร่กระจายของมีม ในขณะเดียวกันมีมนั้นก็มีความสัมพันธ์ต่อการดำรงรักษาและสะท้อนให้เห็นโครงสร้างของสังคมไทยบางประการเช่นกัน

ขณะที่งานชิ้นถัดมาคืองานของ ฤกษ์ ทอรรอด (2564) เรื่อง ลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ เป็นการศึกษาถึงลักษณะของการใช้งานและการเกิดขึ้นของมีมที่มาจากภาพยนตร์ไทย รวมไปถึงกระบวนการสร้างสรรค์มีมทั้งจากผู้ชมและผู้ผลิตภาพยนตร์เอง โดยมีมีมนั้นถูกสร้างสรรค์ขึ้นโดยการจับภาพจากภาพยนตร์ การใช้โปรแกรมตัดต่อ และการใช้ภาพทางการ มักจะมีการใช้งานมีมในรูปแบบของการทำซ้ำ เพึ่งองค์ประกอบอื่น ๆ ใส่บริบทใหม่ รวมถึงการเปลี่ยนแปลงตัวละครหรือบทพูด นอกจากนั้นประเด็นทางสังคมที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างเป็นวงกว้างและสภาพการณ์ทางการเมืองที่มีการกดทับอย่างเป็นระบบนั้นมีส่วนทำให้เกิดการสร้างมีมเพื่อล้อเลียนด้วยเช่นกัน เนื่องจากผู้สร้างมีมมักจะเริ่มต้นสร้างจากการพิจารณากระแสสังคมจากนั้นจึงหาภาพยนตร์ที่มีความใกล้เคียงหรือสอดคล้องกันในทางบริบทและทำการสร้างมีมเพื่อล้อเลียน

จากผลการศึกษาของงานทั้งสองชิ้นที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้เห็นถึงความสัมพันธ์ของมีมและบริบททางสังคมที่เชื่อมโยงกันอย่างแนบแน่น โดยมีมทำหน้าที่เสมือนสื่อที่สะท้อนสังคมในแต่ละช่วงผ่านการเลียนแบบภายใต้บริบทสังคมในช่วงของการเกิดมีมนั้น ๆ โดยใช้วิธีการสร้างสรรค์จากการตัดแปะสัญลักษณ์ของสิ่งต่าง ๆ เช่น สัญลักษณ์จากสื่อมวลชนที่เป็นเสมือนวัตถุหลักในการสร้างสรรค์มีม ทั้งนี้ มีมจึงเป็นสื่อที่เต็มไปด้วยการแฝงสัญลักษณ์และความหมายที่เมื่อ

พิจารณาแล้วต้องใช้การตีความควบคู่ไปกับบริบทสังคมในช่วงนั้น ๆ เพื่อทำความเข้าใจถึงความหมาย และปรากฏการณ์ของการเกิดมีมี

1.1.4 ปรากฏการณ์มีมีผีในห้อง

ภายใต้สถานการณ์วิกฤตทั้งด้านการเมืองและโรคระบาดที่ผู้คนต่างได้รับผลกระทบอย่างกว้างขวางจากการจัดการของรัฐบาล หนึ่งในกลุ่มคนที่ได้รับผลกระทบและประสบปัญหาเช่นเดียวกันนั้นก็คือกลุ่มวัยรุ่น เมื่ออยู่ภายใต้สถานการณ์วิกฤตเช่นนี้ วิธีการแก้ปัญหาหรือการรับมือกับปัญหาของวัยรุ่นอาจมีรูปแบบที่สะท้อนสังคมในช่วงนั้น ๆ ตัวอย่างที่เห็นได้เด่นชัดคือการเกิดปรากฏการณ์มีมีผีในห้อง กล่าวคือ การเกิดกระแสมีมีที่เป็นสื่อรูปภาพที่มีความเกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องผีที่เข้ามาปรากฏตัวอยู่ในห้องนอนของผู้คน ในช่วงต้นปีพ.ศ. 2563 โดยเป็นช่วงเวลาเดียวกันกับการเกิดโรคระบาดโควิด-19 ที่ประเทศไทยมีผู้ป่วยจากการติดเชื้อโควิด-19 สะสมมากถึงหลักร้อยคนเป็นครั้งแรก และถือเป็นการเข้าสู่การระบาดระลอกที่ 1 ของประเทศไทย (ประชาไท, 2565) ประเทศไทยอยู่ภายใต้สถานการณ์การระบาดหนักของโรคโควิด-19 การควบคุมสถานการณ์โรคระบาดยังคงมีอย่างต่อเนื่องและเข้มข้นมากขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากผู้ติดเชื้อยังมีจำนวนสูงมากขึ้นอย่างต่อเนื่องต่อมาจึงมีการใช้มาตรการปิดเมือง (lockdown) ทั่วประเทศ ควบคู่กับ พ.ร.ก.ฉุกเฉิน (ศรinya สิม่า, 2565) ส่งผลให้ผู้คนไม่สามารถใช้ชีวิตได้ตามปกติ จึงนำไปสู่การใช้ชีวิตภายใต้หลักมาตรฐานใหม่ที่ไม่คุ้นเคย หรือที่เรียกว่า ความปกติใหม่ ทำให้ต้องเปลี่ยนวิถีชีวิตจากการออกไปใช้ชีวิตภายนอกเป็นการทำทุกอย่างภายในที่พักอาศัยแทน เพื่อให้ปลอดภัยจากการติดเชื้อควบคู่ไปกับการปรับตัวเพื่อรับมือกับสถานการณ์ปัจจุบัน เช่น พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่จะมีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การทำงาน หรือการดำเนินชีวิตอื่น ๆ ที่จะต้องถูกปรับให้เป็นแบบออนไลน์ทั้งสิ้น (กรมสุขภาพจิต, 2563)

ภาพที่ 1.2

ภาพหน้าเว็บไซต์ข่าวลัทธิ-ผีในห้อง ไวรัลฮิต ประโยคเด็ด ต้นปี 2020

ลัทธิ-ผีในห้อง ไวรัลฮิต ประโยคเด็ด ต้นปี 2020

วันที่ 26 พฤษภาคม 2563 - 10:27 น.

Facebook Twitter LINE Copy Link



ที่มา: https://www.matichon.co.th/lifestyle/news_2202254

สำหรับมีมีผีในห้อง จากการวิเคราะห์ในเบื้องต้นพบว่า เนื้อหาของมีมีมักจะสอดคล้องกับความสนใจของกลุ่มวัยรุ่นในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ เช่น ชีวิตประจำวัน การเรียน และความบันเทิง โดยที่ผีจะถูกกำหนดให้เข้ามามีบทบาทพร้อมด้วยในลักษณะของการปรากฏตัวอยู่ในห้อง ส่วนมากจะเป็นบริบทในห้องนอนของวัยรุ่น หากพิจารณาเฉพาะตัวผีในมีมีของวัยรุ่นพบว่า มีการหยิบยืมนำวัฒนธรรมประชานิยม (pop culture) เกี่ยวกับผีมาใช้ ทั้งวัฒนธรรมจากต่างประเทศ ได้แก่ ภาพยนตร์จากต่างประเทศ และภาพยนตร์แอนิเมชันยังมีการใช้วัฒนธรรมผีไทยมาดัดแปลงด้วยเช่นกัน โดยรูปภาพผีมักจะถูกทำให้ตกลงผ่านการตัดแปะ ดัดแปลง รวมถึงใช้ข้อความซึ่งจะมีการใช้อารมณ์ขันในเชิงล้อเลียน เพื่อให้เกิดความหมายเฉพาะของกลุ่มวัยรุ่นเอง ทำให้ผีในรูปแบบของมีมีผีในห้องแตกต่างไปจากเดิมที่ความเชื่อเรื่องผีน้นมักพ่วงมากับความน่ากลัว สยดสยอง หรือเป็นที่เคารพบูชา ซึ่งลักษณะของมีมีนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดสัมพันธ์ตามทัศนะของ A.A Berger (1992) ที่ถือเป็นการล้อเลียน (parody) โดยใช้ตัวบทเดิมที่มีอยู่ก่อนแล้ว (กาญจนา แก้วเทพ, 2553) ในที่นี้คือการหยิบยืมความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทยและวัฒนธรรมประชานิยม มาล้อเลียนจนกลายเป็นมีมีผีในห้อง

ด้านการล้อเลียนเสียดสีของกลุ่มวัยรุ่นได้มีการศึกษาโดย เกียรติศักดิ์ อ้นบุตร (2563) เรื่อง การสื่อสารเพื่อการต่อรองอำนาจผ่านสื่อขบวนการเมือง งานฟุตบอลประเพณีจุฬา-ธรรมศาสตร์ในยุครัฐบาล คสช. โดยเป็นการศึกษากลวิธีที่ใช้ในการสื่อสารเพื่อต่อรองกับอำนาจของรัฐในช่วง คสช. ของกลุ่มนักศึกษา พบว่า มีการใช้กลวิธีในการสื่อสารคือการใช้ภาษาเสียดสี การใช้สัญลักษณ์ การร้อยสร้างความหมาย การเชื่อมความหมาย การเล่นคำเล่นสำนวน การเชื่อมโยง การใช้สัมพันธ์บท รวมถึงการใช้กลอนและคำขวัญ ซึ่งเป็นกลวิธีที่ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการต่อต้านและต่อรองกับอำนาจของรัฐบาลในช่วง ค.ส.ช. เนื่องจากเป็นกลวิธีที่สามารถเข้าถึงผู้คนได้ง่ายและยังประสบความสำเร็จตามประเด็นที่ต้องการ โดยสามารถส่งสารถึงทั้งตัวผู้มีอำนาจในรัฐบาลผู้มีอำนาจในสังคม และคนทั่วไปให้เข้าใจในสิ่งที่ต้องการสื่อสาร อีกทั้งยังไม่ละเมิดต่อดัชนีกฎหมายในช่วงสถานการณ์การปกครองโดย ค.ส.ช. เนื่องจากเนื้อหาทั้งหมดถูกแฝงความหมายอยู่ภายใต้อารมณ์ขันที่ถือได้ว่าเป็นหนึ่งในวิธีการแสดงทัศนะแบบแอบแฝงที่มีประสิทธิภาพเป็นอย่างมาก เพราะในบางบริบทหรือสถานการณ์ก็ไม่สามารถแสดงทัศนะแบบตรงไปตรงมาได้ โดยหัวใจของอารมณ์ขันนั้นจะอยู่ที่การล้อเลียนความหมายหรือสถาบันทางสังคม นอกจากนี้การที่อารมณ์ขันมักจะนำเสนอสิ่งที่เบี่ยงไปจากปกตินั้นทำให้อารมณ์ขันมักอยู่ระหว่างความปกติและความผิดปกติ ซึ่งอาจก่อให้เกิดการตั้งคำถามต่อสิ่งต่าง ๆ ที่กำลังหัวเราะอยู่ ในขณะเดียวกันความเชื่อมั่นที่มีต่อความเป็นจริงทางสังคมหรือเรื่องนั้น ๆ อาจถูกสั่นคลอนได้เช่นกัน

ทั้งนี้ ความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทย เริ่มแรกได้เกิดความเชื่อเกี่ยวกับธรรมชาติขึ้นก่อน เนื่องจากในอดีตคนอาศัยและดำรงชีวิตอยู่กับธรรมชาติ จึงได้มีการอธิบายเกี่ยวกับธรรมชาติไว้ 2 ด้าน คือ ด้านธรรมชาติเื้อออำนาจ หมายถึง การที่ธรรมชาติมีความอุดมสมบูรณ์ทำให้สามารถดำรงชีวิตได้ รวมถึงเมื่อเจ็บป่วยก็มีพืชพันธุ์ในธรรมชาติที่สามารถนำมารักษาได้ จะเห็นได้ว่าธรรมชาติสามารถตอบสนองความต้องการ และเื้อต่อการดำรงชีวิต ทำให้คนนั้นเกิดสำนึกและมีความเคารพต่อธรรมชาติ โดยมักแสดงออกถึงความเคารพผ่านวิถีชีวิตและพิธีกรรม ส่วนในด้านธรรมชาติทำลาย หมายถึง การเกิดภัยพิบัติต่าง ๆ ที่เป็นอันตราย ส่งผลต่อการดำรงชีวิต และอาจอันตรายถึงขั้นที่มีการสูญพันธุ์เกิดขึ้น จึงทำให้เกิดความหวาดกลัว และที่สำคัญคือไม่ว่าจะในด้านเื้ออำนาจหรือทำลายนั้นก็ไม่สามารถหาคำตอบของสิ่งที่เกิดขึ้นได้ จึงทำให้คนเกิดจินตนาการถึงอำนาจที่อยู่เหนือธรรมชาติ จึงกลายเป็นที่มาของความเชื่อเรื่องผี อีกทั้งความเชื่อเรื่องผีนั้นยังเป็นความเชื่อที่แพร่หลายอยู่ในสังคม ซึ่งอาจแตกต่างกันไปตามพื้นที่ ประสบการณ์ ความเชื่อ บริบทสังคม และวัฒนธรรมที่หลากหลาย

โดยระบบความเชื่อในสังคมไทยนั้นมีด้วยกัน 3 ระบบใหญ่ ๆ ได้แก่ ผี พราหมณ์ และพุทธ ซึ่งระบบความเชื่อผีเป็นระบบแรกที่เกิดขึ้นในสังคมไทยและในสมัยก่อนผีมักไม่มีลักษณะเป็นบุคคล อาจจะมีประวัติหรือเรื่องเล่าตามตำนานบ้าง แต่ส่วนใหญ่มักเป็นผีที่ไม่มีประวัติ หรือไม่มีแม้แต่กระทั่งชื่อ เช่น ผีเรือน ผีป่า เป็นต้น โดยแต่เดิมผีในสังคมไทยนั้นมักมีหน้าที่ทางสังคมที่จำเื้อต่อการดำรงชีวิตของคนในแต่ละยุค โดยสามารถสะท้อนได้จากเรื่องเล่า ตำนานความเชื่อ และคำสอน เช่น ความเชื่อที่ว่า การลักลอบได้เสียกันของหนุ่มสาว หากไม่ทำพิธีเสียผีให้ถูกต้อง อาจทำให้ถึงแก่ชีวิตได้ ผีในวัฒนธรรมไทยจึงทำหน้าที่เป็นผู้รักษากฎเกณฑ์ทางสังคม ก่อนที่จะมีกฎหมายหรือกฎเกณฑ์ทางศาสนา ผีจึงเป็นสิ่งที่คนในสมัยหนึ่งยำเกรงถึงอำนาจ และให้ปฏิบัติตามกฎที่มีผีคอยกำกับอยู่ สอดคล้องกับงานศึกษาผีในสังคมไทย อย่างการศึกษาผีเจ้านาย ของ ฉลาดชาย รมิตานนท์ (2527) เป็นการศึกษาเกี่ยวกับประเพณีการทรงผีเจ้านายในจังหวัดเชียงใหม่ ในช่วงปี 2519 มีข้อค้นพบที่น่าสนใจในเรื่องของการทำหน้าที่ของผี ผีเจ้านายยังดำรงอยู่ในสังคมได้เพราะยังมีหน้าที่ในการตอบสนองบางสิ่งบางอย่าง รวมถึงแก้ปัญหาให้กับผู้คนในสังคม ไม่ว่าจะเป็นตั้งแต่การหาของหาย ไปจนถึงการรักษาโรค เนื่องจากยังไม่มีสิ่งใดสามารถเข้ามาทำหน้าที่แทนได้หรือยังไม่มีสิ่งใดที่สามารถเข้าถึงจิตใจคนได้เท่าผีเจ้านาย ถือได้ว่าความเชื่อเรื่องผีเป็นสิ่งที่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือสั่นไหวให้สามารถดำรงอยู่ได้กับทุกความเชื่อและบริบทสังคม โดยที่ความเชื่อเรื่องผีที่เป็นรากฐานเดิมไม่ได้สูญหายไปทั้งหมด แต่อาจปรับเปลี่ยนผสมผสานให้เหมาะสมและสามารถดำรงอยู่ควบคู่กับบริบทสังคมนั้น ๆ ได้

อย่างไรก็ดี ส่วนมากผียังมักจะถูกกำหนดให้มีรูปแบบอยู่ในสิ่งที่เป็นอย่างอื่น โดยในที่นี้หมายถึง สิ่งที่ถูกทำให้แตกต่างไปจากคน เช่น มีรูปร่างน่ากลัว น่าสยดสยอง หรือมีพฤติกรรมที่

แตกต่างออกไปจากคน จึงทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาถึงปรากฏการณ์มีผีในห้อง ตามที่ได้กล่าวไปข้างต้น สำหรับมีผีในห้องนั้น พบว่า ผีมักจะถูกทำให้ตกลงแทน โดยการหยิบยืมสัญญาณที่มีอยู่ก่อนแล้วมาดัดแปะ ดัดแปลง รวมถึงใช้ข้อความในเชิงล้อเลียน เสียดสี ของวัยรุ่น ทำให้มีผีในห้องเปรียบเสมือนพื้นที่ในการสร้างเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของวัยรุ่นเพื่อต่อต้านและต่อรองแบบแผนวัฒนธรรมครอบงำของผู้ใหญ่หรือแบบแผนวัฒนธรรมเดิมที่เคยมีมาผ่านการสร้างความหมายในรูปแบบของวัยรุ่นเอง

ภาพที่ 1.5

ภาพตัวละคร ไมค์ วาซอร์สกี ถูกดัดแปะจนกลายเป็นมีผีในห้อง



ที่มา: <https://twitter.com/furbyfah/status/1257941805749792769?s=20>

1.1.5 การสร้างความหมายมีผีในห้องของวัยรุ่น

ปรากฏการณ์มีผีในห้อง หากมองเพียงผิวเผินนั้นอาจเป็นเพียงการเล่นตลกทั่วไปที่เกิดขึ้นในสังคม หรืออาจเป็นเพียงการลบหลู่ความเชื่อแบบเดิมที่เคยมีมาของกลุ่มวัยรุ่น แต่หากมองปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นนี้ภายใต้ทัศนะของสำนักวัฒนธรรมศึกษาและสัณนิเวศวิทยาที่กลับมองว่ามีผีในห้องนี้อาจจะเป็นพื้นที่ที่แอบแฝงหรือซุกซ่อนไปด้วยความหมาย เพราะหากย้อนมองตามบริบทสังคมที่มีปรากฏการณ์มีผีในห้องที่เกิดขึ้นนั้น เป็นช่วงที่สังคมไทยเกิดการเปลี่ยนแปลงมากมายทั้งในด้านของวิกฤตโรคระบาดอย่างโควิด-19 หรือในด้านของวิกฤตการเมืองที่เต็มไปด้วยความขัดแย้ง จึงเป็นที่น่าสังเกตว่าบริบทดังกล่าวจะมีผลต่อความหมายที่แฝงอยู่ภายใต้มีผีในห้องหรือไม่

ที่ผ่านมาได้มีการศึกษาถึงความหมายที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใต้สิ่งต่าง ๆ โดยจากการทบทวนงานศึกษาของ หลุยส์ ริชาร์ด (2558) เรื่อง รักโรแมนติกในภาพยนตร์ผีไทย ซึ่งเป็นการศึกษาถึงรูปแบบความรักโรแมนติกของผีกับคน รวมถึงการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม

และความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างฝักกับคนในภาพยนตร์ผีไทย โดยใช้แนวคิดที่สำคัญคือ แนวคิดสัญวิทยาและการสร้างความหมาย ซึ่งเป็นแนวคิดที่ถูกใช้วิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ และทำให้เห็นถึงรูปแบบการต่อสู้ของฝักกับอำนาจโครงสร้างสังคมเพื่อความรักโดยจะมีทั้งรูปแบบที่สยบยอมต่อโครงสร้างสังคม ซึ่งจะมีการให้ความหมายว่าความรักคือการเสียสละ และรูปแบบต่อต้านอำนาจโครงสร้างสังคมที่จะมองว่าความรักนั้นมีความหมายเป็นการแลกเปลี่ยนตามระบบทุนนิยม และการสยบยอมหรือต่อต้านของฝักนั้นขึ้นอยู่กับปัจจัยภายในของตัวละคร เช่น ความแค้นและความรัก เป็นต้น แต่ในท้ายที่สุดแล้วนั้นอำนาจโครงสร้างของสังคมที่อยู่ภายใต้ระบบชายเป็นใหญ่ เช่น อำนาจศาสนา และอำนาจจากความรัก ก็จะเข้ามาเป็นตัวจัดการให้ฝักกลับเข้าสู่กรอบของสังคมเช่นเดิม

ทั้งนี้ เมื่อทบทวนการศึกษาจากงานที่เกี่ยวข้องกับสัญวิทยาที่ผ่านมามะเห็นได้ว่าสัญวิทยานั้นเป็นเครื่องมือที่ทำให้เห็นถึงความหมายที่ถูกชักชวนอยู่ภายในตัวบทไม่ว่าจะเป็นความรักในภาพยนตร์ผีที่ทำหน้าที่บรรจุความหมายที่แฝงไปด้วยค่านิยมหรืออุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลัง โดยที่หนังผีเป็นมากกว่าความบันเทิงหรือความสยองขวัญแต่กลับเป็นพื้นที่ในการสะท้อนอำนาจโครงสร้างของสังคมและระบบชายเป็นใหญ่ในสังคมไทย

สำหรับการศึกษามีมผีในห้อง ผู้วิจัยจึงให้ความสนใจกับประเด็นในเรื่องของความหมายว่าขณะที่เกิดปรากฏการณ์มีมผีในห้องขึ้น ภายใต้ความตลกขบขันของมีมนั้นจะชักชวนความหมายอะไรไว้หรือไม่ โดยใช้การวิเคราะห์ด้วยแนวทางของสัญวิทยาที่สนใจการศึกษาความหมายที่ถูกสร้างขึ้น เมื่อผีเหล่านี้กลายมาเป็นสัญญาณภายในมีมที่ถูกตัดแปะและล้อเลียนเสียดสีโดยวัยรุ่นแล้วนั้น ภายใต้ความตลกขำขันก็อาจจะถูกบรรจุไปด้วยความหมายหรือนัยบางอย่างด้วยเช่นกัน

นอกจากการศึกษาเรื่องความหมายแล้วนั้น ในการวิเคราะห์มีมผีในห้องจะทำให้ได้เห็นถึงการทำหน้าที่บางอย่างของมีมผีในห้องด้วยเช่นกัน โดยเมื่อย้อนกลับมาในกรณีของมีมผีในห้องแล้วนั้นก็พบการใช้ #ผีในห้อง #มีมผีในห้อง อันแสดงให้เห็นถึงการร่วมแบ่งปันมีมผีในห้องบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ รวมถึงการใช้วิธีการตัดแปะในการประกอบสร้างความหมายใหม่ของผี อาจเป็นการแบ่งปันความเชื่อตามสำนักหน้าที่นิยม แต่หากวิเคราะห์ในอีกด้านนั้น มีมผีในห้องจะเป็นเหมือนพื้นที่รวมกลุ่มของวัยรุ่นเพื่อสร้างความหมาย ตัวตนและอัตลักษณ์ที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมกระแสหลักหรือไม่ นอกจากนั้นแล้วการสร้างมีมผีในห้องของวัยรุ่นนี้อาจเป็นการท้าทายต่ออำนาจในรูปแบบหนึ่ง เมื่อวัยรุ่นและผีเองต้องถูกจำกัดพื้นที่ภายใต้สถานการณ์วิกฤตของโรคระบาดตามมาตรการของรัฐ จึงอาจส่งผลให้มีมผีในห้องนี้เป็นการท้าทายอำนาจรัฐหรือไม่ โดยทั้งหมดนั้นแฝงอยู่ภายใต้อารมณ์ขันของมีม

อย่างไรก็ดี ในการศึกษาถึงการสร้างความหมายตามที่กล่าวไปข้างต้นแล้วนั้น ผู้วิจัยยังให้ความสนใจต่อการถอดรหัสความหมายที่แม้จะมีการกำหนดความหมายแล้วนั้น แต่ก็อาจมี

การอ่านหรือถอดรหัสความหมายที่แตกต่างกัน ตามแนวคิดของ สจิวต์ ฮอลล์ (Stuart Hall) ที่ได้ให้ความสำคัญระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารในฐานะของผู้สร้างความหมาย (meaning generator) อย่างเท่าเทียมกัน แม้จะมีการสร้างรหัสความหมายของผู้ส่งสารคือวัยรุ่น แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าวัยรุ่นนั้นจะมีการตอบรับหรือการถอดรหัสที่เหมือนกัน จึงทำให้ผู้ศึกษาสนใจในการถอดรหัสความหมายของกลุ่มวัยรุ่นเองที่เป็นผู้สร้างวัฒนธรรมของตนเองขึ้น แม้จะอยู่ภายใต้วัฒนธรรมย่อยเหมือนกันแต่จะเข้าใจความหมายหรือตีความหมายนั้นอย่างไร

จากที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้นมีมีมีในท้องจึงเป็นเหมือนปรากฏการณ์ที่รวมวัยรุ่นกับสัญลักษณ์เรื่องผีเข้าไว้ด้วยกัน หากมองเพียงผิวเผินอาจเห็นเป็นแค่เพียงปรากฏการณ์การทำนายผีด้วยอารมณ์ขันของกลุ่มวัยรุ่น แต่ในทางกลับกันเมื่อพิจารณาเข้าไปในการล่อเลียนนั้นอาจได้พบกับความพยายามของกลุ่มวัยรุ่นที่กำลังต่อสู้กับอำนาจบางอย่างหรือกับปัญหาในชีวิต รวมถึงได้เห็นถึงการตัดปะและสร้างสารของกลุ่มวัยรุ่นที่พยายามสื่อถึงความเป็นตัวเองและความต้องการที่จะมีพื้นที่หรือวัฒนธรรมที่เป็นของตนเอง การเกิดปรากฏการณ์มีมีมีในท้องจึงอาจเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างความหมายและบทบาทของมีมีมีในท้องในรูปแบบของวัฒนธรรมวัยรุ่นภายใต้อารมณ์ขัน ความหมายและบทบาทของมีมีมีอาจเริ่มต้นที่ความตลกล้อเลียน แต่มากกว่านั้นเมื่อวิเคราะห์ลงไปแล้วนั้นอาจมาพร้อมกับการวิพากษ์วิจารณ์และล้อเลียนเสียดสีสังคมตั้งแต่ตัววัยรุ่นเองไปจนถึงรัฐบาล จึงเป็นที่มาที่ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษา เรื่อง วัยรุ่นกับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมีมีในท้อง เพื่อค้นหาความหมายและบทบาทของมีมีมีในท้องที่ถูกสร้างขึ้นโดยกลุ่มวัยรุ่น รวมไปถึงการถอดรหัสความหมายของผู้รับสารที่เป็นกลุ่มวัยรุ่นเช่นเดียวกัน ที่อาจทำให้การศึกษาด้านการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายบทบาทหน้าที่ของสื่อใหม่อย่างมีมีมี และวัฒนธรรมวัยรุ่นได้พัฒนาและเปิดกว้างออกไปมากยิ่งขึ้น

1.2 ปัญหานำวิจัย

1. การสร้างความหมายมีมีมีในท้องของวัยรุ่นเป็นอย่างไร
2. บทบาทหน้าที่ของมีมีมีในท้องเป็นอย่างไร
3. การถอดรหัสความหมายมีมีมีในท้องระหว่างกลุ่มวัยรุ่นเป็นอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. เพื่อศึกษาถึงการสร้างความหมายมีมีมีในท้องของวัยรุ่น
2. เพื่อศึกษาถึงบทบาทหน้าที่ของมีมีมีในท้อง

3. เพื่อศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายมีมในห้องระหว่างกลุ่มวัยรุ่น

1.4 ขอบเขตงานวิจัย

ในงานวิจัยชิ้นนี้ เป็นการศึกษาและวิเคราะห์ ความหมาย บทบาทหน้าที่ มีมในห้องที่สร้างขึ้นโดยวัยรุ่น รวมถึงการถอดรหัสความหมายของผู้รับสารระหว่างกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง และกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง โดยผู้วิจัยได้มุ่งวิเคราะห์ดัวบท (textual analysis) และการวิเคราะห์ผู้รับสาร (audience analysis) ด้วยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (in-depth interview) จึงได้กำหนดขอบเขตสำหรับการวิจัยครั้งนี้ไว้ดังนี้

1.4.1 ขอบเขตการวิเคราะห์ดัวบท (textual analysis)

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการศึกษามีมในห้อง เป็นการศึกษาวัยรุ่นกับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมในห้อง จากการสืบค้นบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ โดยใช้คำค้นหาที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ มีมในห้อง #มีมในห้อง มีมในห้อง และ #มีมในห้อง และคัดเลือกเป็นข้อมูลที่ได้มีการรวบรวมไว้ในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ในช่วงระยะเวลาปี 2563 เป็นช่วงระยะเวลาที่เกิดการระบาดอย่างหนักของโรคโควิด-19 เพื่อนำมาวิเคราะห์ดัวบท (textual analysis) ที่มีการนำเสนอมีมในห้องในรูปแบบของรูปภาพ

1.4.1 ขอบเขตการวิเคราะห์ผู้รับสาร (audience analysis)

การศึกษาผู้รับสารครั้งนี้กำหนดกลุ่มตัวอย่างในการการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (in-depth interview) คือ ผู้รับสารที่มีคุณสมบัติหลักคือเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ และเคยพบเห็นปรากฏการณ์มีมในห้องมาก่อน โดยกำหนดมุมมองเกี่ยวกับมีมในห้องของกลุ่มวัยรุ่นดังกล่าว ได้แก่ 1. กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง 2. กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง กลุ่มเป้าหมายที่ต่างกันนั้น ต่างสะท้อนถึงความแตกต่างกันของความสนใจเพื่อให้สอดคล้องกับการรับสารและถอดรหัสความหมายตามทัศนะของ Stuart Hall

1.5 นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

1. มีมในห้อง หมายถึง สื่อประเภทภาพที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องมีมในเชิงล้อเลียน เสียดสีที่มักจะเป็นภาพเหตุการณ์ในชีวิตประจำวันของคนในอาภักปกริยาต่าง ๆ หรือในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่มีมีมเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในนั้นโดยเป็นภาพที่แสดงให้เห็นความเป็นมิตรและความตลกของมีม รวมถึงอยู่ในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ และมีการใช้แฮชแท็ก #มีมในห้อง #มีมในห้อง

2. วัยรุ่น หมายถึง ผู้ที่อยู่ในช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนผ่านจากความเป็นเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่ และอยู่ในช่วงอายุ 18 ปีบริบูรณ์ - 25 ปีบริบูรณ์ ตามคำนิยามของ พระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน พ.ศ.2550 (มาตรา 4) (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2565) โดยสังคมมีการเรียกคนในช่วงวัยดังกล่าวว่าวัยรุ่น ในงานวิจัยนี้วัยรุ่นเป็นกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาถึงการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายและบทบาท รวมถึงการถอดรหัสมีมในห้อง

3. ความหมาย หมายถึง ผลผลิตจากกระบวนการสื่อสาร (the outcome of communication) คือการที่สิ่งใด ๆ ก็ตามไม่ได้มีความหมายใด ๆ ในตัว แต่ความหมายนั้นจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีการสื่อสารเกิดขึ้นจะปรากฏผ่านมีมในห้องที่ถูกสร้างขึ้นภายใต้วัฒนธรรมวัยรุ่น อีกทั้งยังสามารถตีความได้ตามทัศนะของผู้รับสาร

4. การถอดรหัสความหมาย หมายถึง การตีความตามประสบการณ์หรือทัศนะของผู้รับสารเพื่อทำความเข้าใจมีมในห้องที่ถูกสร้างขึ้นภายใต้วัฒนธรรมวัยรุ่น

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

งานวิจัยชิ้นนี้จะช่วยให้มองเห็นความหมายที่ถูกสร้างขึ้นโดยกลุ่มวัยรุ่นและบทบาทหน้าที่ของตัวสื่ออย่างมีมที่จะสะท้อนบริบทสังคมปัจจุบัน อีกทั้งยังเป็นประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นในการสร้างความหมายเฉพาะของกลุ่มวัยรุ่นเอง นอกจากนี้ยังเป็นการทำความเข้าใจต่อการใช้สื่อใหม่ของกลุ่มวัยรุ่น ในที่นี้คือสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ และ มีม ในรูปแบบของการสร้างวัฒนธรรมวัยรุ่นภายใต้ข้อจำกัดคือบริบทสังคมในช่วงยุคโรคระบาดโควิด-19 ที่อาจสะท้อนให้เห็นถึงหน้าที่บางประการของสื่อใหม่ที่เข้ามามีบทบาทต่อวัยรุ่นในช่วงดังกล่าว

บทที่ 2

วรรณกรรมและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “วัยรุ่นกับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมในห้อง” เป็นการศึกษาและวิเคราะห์การสร้างความหมายมีมในห้องโดยวัยรุ่น รวมถึงบทบาทหน้าที่ของมีมในห้อง และการถอดรหัสความหมายมีมในห้องระหว่างกลุ่มวัยรุ่น เพื่อนำไปสู่การตอบคำถามการวิจัยที่ว่าวัยรุ่นสร้างความหมายและบทบาทหน้าที่ของมีมในห้องอย่างไร รวมไปถึงการถอดรหัสความหมายมีมในห้องระหว่างกลุ่มวัยรุ่นนั้นเป็นอย่างไร โดยในการศึกษครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการศึกษา โดยจะเชื่อมโยงกันภายใต้แนวคิดวัฒนธรรมศึกษาที่มองว่ากลุ่มวัยรุ่นนั้นมีอำนาจที่ต้องการต่อสู้หรือต่อรองความหมายบางอย่าง และมีมเองก็เป็นพื้นที่ของการสื่อสารในสื่อใหม่ที่วัยรุ่นกำลังต้องการสื่อสารอะไรบางอย่างนั่นเอง มีทั้งหมดดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดวัฒนธรรมย่อย วัฒนธรรมวัยรุ่น และการสื่อสารของวัยรุ่น
- 2.2 แนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อใหม่
- 2.3 แนวคิดเกี่ยวกับมีม
- 2.4 แนวคิดสัมพันธบท
- 2.5 แนวคิดบริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19
- 2.6 แนวคิดมีมในสังคมไทย
- 2.7 ทฤษฎีสัญวิทยาแนววิพากษ์
- 2.8 แนวคิดบทบาทหน้าที่ของสื่อ
- 2.9 แนวคิดเรื่องการเข้ารหัส และ ถอดรหัส
- 2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.11 กรอบแนวคิดการวิจัย

2.1 แนวคิดวัฒนธรรมย่อย วัฒนธรรมวัยรุ่น และการสื่อสารของวัยรุ่น

วัฒนธรรมในสังคมหนึ่งนั้นจะไม่ได้ประกอบไปด้วยวัฒนธรรมเดียวแต่จะประกอบไปด้วยวัฒนธรรมมากกว่าหนึ่งวัฒนธรรมขึ้นไป หรือที่เรียกว่าวัฒนธรรมย่อยต่าง ๆ (subculture) โดยได้มีการนิยามคำว่าวัฒนธรรมนั้นเป็นการดำเนินชีวิตมากกว่าเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น รวมถึงยังมีการนิยามว่าวัฒนธรรมนั้นเป็นหนึ่งในกระบวนการสร้างความหมายและสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของสังคม (social construction of meaning) ซึ่งภายใต้การนิยามนี้การวิเคราะห์วัฒนธรรมย่อยจึงเป็นการศึกษา

กระบวนการผลิต การกระจาย และการบริโภคสัญญาณที่มีความหมายต่าง ๆ รวมทั้งแต่ละหน้าที่ในกระบวนการ นอกจากนี้วัฒนธรรมนั้นยังเป็นมิติที่แสดงให้เห็นถึงผลประโยชน์และโครงสร้างอำนาจ (power structure) ที่แตกต่างกันของแต่ละกลุ่ม ซึ่งการสร้างแนวคิดวัฒนธรรมย่อยขึ้นมาด้านหนึ่งจึงเป็นเหมือนการต่อสู้ทางวัฒนธรรมในอีกรูปแบบหนึ่งอีกด้วย และในด้านความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยและวัฒนธรรมหลัก (dominant culture) หรือวัฒนธรรมย่อยกับวัฒนธรรมย่อยด้วยกันเองนั้นมีด้วยกันหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ รูปแบบที่มีการปะทะกันอย่างเปิดเผย รูปแบบการอยู่ร่วมกัน รูปแบบต่อรองเพื่อให้มีพื้นที่สาธารณะในการแสดงออก และรูปแบบการแทรกซึมจากภายในสถาบันหลักของสังคม (กาญจนา แก้วเทพ, 2544)

สำหรับการนิยามคำว่าวัฒนธรรมย่อยนั้นได้มีการนิยามโดย Hall & Jefferson (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544) ซึ่งเป็นการนิยามแบบกลาง ๆ ว่าวัฒนธรรมย่อยนั้นหมายถึง วิถีชีวิตหรือวิธีการที่ใช้ในการจัดการชีวิตแตกต่างไปจากกลุ่มอื่น ๆ เพื่อสร้างอัตลักษณ์ ซึ่งวิธีการนี้เป็นการปฏิบัติอย่างมีเป้าหมายและสำนึกร่วมกันในกลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นในด้านของ วัตถุ ความสัมพันธ์ ค่านิยม ความเชื่อที่สร้างขึ้น (what they produce) รวมถึงวิธีสร้างขึ้น (how they produce) ล้วนมีเอกลักษณ์ที่เฉพาะกลุ่มสำหรับวัฒนธรรมย่อยนั้น ๆ และในการนิยามตามแบบโครงสร้างอำนาจ ได้มีการนิยามถึงวัฒนธรรมย่อยไว้ว่า เป็นวัฒนธรรมที่อยู่ในโครงสร้างลำดับชั้นของอำนาจที่แตกต่างกันระหว่างวัฒนธรรมย่อยและวัฒนธรรมหลัก คำว่าย่อยจึงมีความหมายในด้านอำนาจ ซึ่งการมีวัฒนธรรมย่อยจึงหมายถึงการที่ถูกอำนาจครอบงำหรือเอาเปรียบโดยวัฒนธรรมหลัก แต่อีกด้านหนึ่งนั้นก็หมายถึงการตอบโต้ ต่อรอง หรือมีปฏิกิริยาต่อวัฒนธรรมหลักเพื่อการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมย่อย สอดคล้องกับทฤษฎีความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่อธิบายถึงวัฒนธรรมย่อยว่าระหว่างวัฒนธรรมย่อยและวัฒนธรรมหลักนั้นมีความสัมพันธ์ที่ครอบงำและเอาเปรียบกันอยู่ด้วยไม่เฉพาะในทางอำนาจกลไก หรือทางสถาบันสังคมนั้นจะถูกใช้เป็นเครื่องมือในการต่อสู้ ต่อรองกัน นอกจากนี้ยังมีการอธิบายของวัฒนธรรมย่อยที่เกิดขึ้นจากระยะผ่าน ซึ่งอธิบายขยายความได้ว่า ระยะผ่านของบุคคลกลุ่มต่าง ๆ รวมถึงบุคคลที่แตกแถวออกไปจากสังคมใหญ่ เป็นอีกหนึ่งปัจจัยที่ทำให้เกิดวัฒนธรรมย่อยอีกด้วย

วัยรุ่นเองก็ถือเป็นอีกหนึ่งในวัฒนธรรมย่อย โดยเกิดจากการที่วัยรุ่นนั้นเป็นช่วงวัยที่อยู่ระหว่างการเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กเข้าสู่ผู้ใหญ่ ซึ่งการกำหนดช่วงวัยต่าง ๆ เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นและมีอยู่ในทุกสังคมเพื่อเป็นการกำหนดกรอบและสร้างกฎระเบียบเฉพาะของแต่ละวัย และทำให้ผู้คนสามารถที่จะระบุตนเองในพื้นที่ที่เหมาะสมได้ รวมถึงรู้ขอบเขต บทบาทหน้าที่ และความต้องการของตนเองได้เช่นกัน (Bourdieu 1993: 94-95 อ้างถึงใน กุลภา วจนสาระ, 2544) โดยในช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนผ่านนี้ มักจะทำให้ผู้ที่เรียกได้ว่าเป็นวัยรุ่นอยู่ในภาวะที่กำลังและสับสนส่งผลให้วัยรุ่นนั้นไร้ตัวตนหรือ

บทบาทสถานะที่แน่นอนในสังคม แต่ในขณะเดียวกันการมีสถานะหรือภาวะที่ไม่แน่นอนเช่นนี้อาจเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่นมีอิสระจากกรอบและกฎเกณฑ์ของสังคมมากพอที่จะสร้างเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของตนเองขึ้นมา โดยจะเห็นได้จากการทำลายกฎระเบียบทางสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของผู้ใหญ่หรือสังคม และสร้างสัญลักษณ์หรือความหมายใหม่ขึ้นมาใช้กันเองภายในกลุ่ม

สำหรับการต่อต้านและต่อรองของวัยรุ่นนั้น จะเป็นลักษณะพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในทุกยุคทุกสมัยแต่อาจมีความแตกต่างกันในรูปแบบและพื้นฐานของความคิดที่เปลี่ยนไปตามกาลเวลา โดยมักจะมีลักษณะรวมกลุ่มกันเป็นกลุ่มย่อย ๆ ของวัยรุ่นอีกที และมีการบริโภคสื่อบันเทิง เช่น ภาพยนตร์ ละคร เพลง รวมถึงการแต่งกายตามสมัยนิยม หรือเลียนแบบตามที่พบเห็นในสื่อมวลชน โดยในช่วงยุคแรก ๆ ของวัยรุ่นจะมีคำเรียกสำหรับวัยรุ่นตามลักษณะการแต่งกายและพฤติกรรมที่แตกต่างกัน เช่น กลุ่ม จิ๊กโก๋-จิ๊กกี๋ ที่สร้างวัฒนธรรมของกลุ่มตนโดยเขียนบทกลอนบทกวี ที่ได้ชื่อเรียกว่าบทกวีหาผัวหาเมีย โดยจะเขียนไว้ตามหนังสือพิมพ์รายวัน นิตยสารรายสัปดาห์หรือรายเดือน ผังห้องน้ำ ผังวัด และป้ายรถเมล์ เป็นต้น อีกทั้งยังนิยมเขียนจดหมายขอเพลงจากสื่อวิทยุให้กันโดยใช้นามแฝง โดยจะมีชื่อเรียกกันเองว่ากลุ่มนักเพลง โดยจะส่งต่อเพลงให้กันจนเป็นลูกโซ่และกระจายวงกว้างเป็นกลุ่มใหญ่ นอกจากนี้ยังมีกลุ่มฮิปปี้ที่เป็นวัฒนธรรมวัยรุ่นจากยุโรปและอเมริกาโดยจะเน้นเรื่องแนวคิดของความเสรี และยังเป็นกลุ่มที่มีความกระตือรือร้นในด้านการเมือง มีการเคลื่อนไหวทางการเมืองหรือการรณรงค์ต่าง ๆ และใช้สิ่งเหล่านี้ในการเป็นพื้นที่แสดงตัวตนของตนเอง มีการแต่งกายเลียนแบบสื่อมวลชนในยุคนั้น เช่น การไว้ผมยาว ห้อยคอด้วยลูกปัด และสวมเสื้อผ้าเก่า ๆ รวมไปถึงกลุ่มพังค์ ที่เกิดขึ้นจากการต่อต้านแนวเพลงร็อกแอนด์โรลที่เป็นที่นิยมในช่วงนั้น โดยพังค์จะมีแนวเพลงเป็นของตนเองคือพังค์-ร็อก โดยกลุ่มนี้จะมีการแต่งกายด้วยชุดรัดรูป โกงผม หรือใส่เครื่องประดับทั้งชายและหญิง และนอกจากนี้วัยรุ่นยังสร้างสรรค์วัฒนธรรมของตนในพื้นที่เชิงกายภาพด้วยเช่นกัน ในยุคแรกที่ได้มีการศึกษาวัยรุ่นนั้นพบว่า วัยรุ่นมีการใช้พื้นที่ที่ทันสมัย แปลกใหม่ไม่เหมือนใคร และสอดคล้องกับความต้องการของวัยรุ่นได้ เช่น พื้นที่ศูนย์การค้าอย่างสยามสแควร์ที่ถูกให้เป็นพื้นที่ในการแสดงตัวตนของวัยรุ่น แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นการต่อต้านและต่อรองกับแบบแผนวัฒนธรรมครอบงำของผู้ใหญ่หรือแบบแผนวัฒนธรรมเดิมที่เคยมีมาด้วยเช่นกัน เนื่องจากพื้นที่ที่มีความทันสมัยอย่างสยามสแควร์นั้นเคยเป็นเพียงแค่พื้นที่ของชนชั้นสูงในสังคมเท่านั้น แต่วัยรุ่นกลับเข้าไปใช้พื้นที่ดังกล่าวด้วยวิธีการบริโภคจนทำให้วัยรุ่นกลายเป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญของพื้นที่นั้น ๆ ส่งผลให้สยามสแควร์ต้องปรับตัวจากเดิมที่มีร้านขายเสื้อผ้าราคาแพงของผู้ใหญ่จำนวนมากก็กลายเป็นร้านเสื้อผ้าสำเร็จรูปของวัยรุ่นและมีโรงเรียนกวดวิชามากมายเกิดขึ้น ทำให้สยามสแควร์กลายเป็นพื้นที่ของวัยรุ่นไม่ว่าจะผ่านไปยุคหรือกี่สมัยก็ตาม (กุลภา วจนสาระ, 2544)

จากทั้งหมดที่กล่าวมา ปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมของวัยรุ่นนั้นมีลักษณะเป็นการต่อต้านหรือท้าทายต่อสังคมอยู่เสมอมา เช่น การบริโภคสินค้าเชิงสัญลักษณ์ต่าง ๆ หรือการหยิบบัณฑิตวัฒนธรรมที่มีมาแต่เดิมหรือจากสื่อมวลชนมาดัดแปลงให้แตกต่าง เนื่องจากการที่วัยรุ่นอยู่ในสถานะที่กำกวม ไร้ตัวตนหรือบทบาทสถานะที่แน่นอนในสังคม วัยรุ่นจึงต้องอาศัยสิ่งที่มีอยู่มาเป็นเครื่องมือในการสร้างสถานะหรืออัตลักษณ์ในช่วงวัยของตนขึ้น สอดคล้องกับการศึกษาถึงวัฒนธรรมวัยรุ่น โดย Hebdige (1976) ที่พบว่าลักษณะที่สำคัญที่สุดของวัฒนธรรมย่อยนี้คือสไตล์ (style) เพื่อศึกษาการให้ความหมายและกระบวนการสร้างที่ถูกสร้างขึ้นของวัฒนธรรมวัยรุ่นที่วัยรุ่นนั้นเป็นคนสร้างขึ้นเองจากการศึกษาของ Hebdige ที่พบว่าวัยรุ่นมีการสร้างความหมายโดยใช้วิธี ตัดปะ หรือ “Cut” n “Mix” ที่เป็นวิธีการในยุคหลังสมัยใหม่ (post-modernizing) เป็นการนำเอาสัญลักษณ์ที่มีอยู่มาปะติดปะต่อให้มีความหมายใหม่ ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า เครื่องดนตรี หรือแฟชั่น วิธีการตัดปะนี้นั้นจะมีลักษณะของการท้าทายความหมายของสัญลักษณ์ซ่อนเร้นอยู่ นอกจากนี้วัยรุ่นยังมีการสร้างวัฒนธรรมของตนเองผ่านกระบวนการบริโภคโดยใช้สัญลักษณ์ ด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ P.Willis 1990 ยังพบว่าวัฒนธรรมของสื่อมวลชนเป็นสัญลักษณ์ที่วัยรุ่นนิยมใช้เป็นอย่างมาก และวิธีการใช้นั้นวัยรุ่นไม่เพียงแต่จะเรียนรู้รหัสของการใช้ เช่น เปิดเพลงอย่างไร ฟังแบบไหน แต่วัยรุ่นยังรู้ไปถึงวิธีการเล่นและดัดแปลงสุนทรียะของรหัสนั้น ๆ วัยรุ่นจึงถือว่าเป็นกลุ่มคนที่ใช้สื่ออย่างเฉลียวฉลาดและซับซ้อนมากกว่ากลุ่มอื่น ๆ ในสังคมอีก จากวิธีการต่าง ๆ ที่วัยรุ่นใช้ในการสร้างสรรค์วัฒนธรรมของตน เช่น การหยิบบัณฑิตวัฒนธรรมต่าง ๆ มาตัดปะหรือดัดแปลงเพื่อสร้างอัตลักษณ์หรือความหมายให้กับวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มตัวเอง วัยรุ่นจึงเป็นกลุ่มคนที่มีความรู้เท่าทัน อีกทั้งยังสามารถแยกแยะและดัดแปลงหรือต่อรองกับวัฒนธรรมหลักเพื่อการดำรงอยู่และการสืบทอดวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มตนเองอีกด้วย (กาญจนา แก้วเทพ, 2544)

อย่างไรก็ดี จะเห็นได้ว่าการสร้างสรรค์วัฒนธรรมของวัยรุ่นในช่วงยุคแรกนั้นจะอยู่ในขั้นตอนของการบริโภคเท่านั้น เช่นในด้านการสื่อสารที่โดยส่วนมากมักจะเป็นการสื่อสารทางเดียว ทำให้วัยรุ่นเป็นเพียงผู้รับสารเท่านั้น เนื่องจากสื่อมวลชนยังมีความซับซ้อนและเข้าถึงได้ยาก แต่เมื่อเข้าสู่ยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีอิทธิพลและสามารถใช้ได้อย่างแพร่หลายมากขึ้นตามแนวคิดสำนักเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด ซึ่งเชื่อว่าเทคโนโลยีจะเป็นกลไกขับเคลื่อนการสื่อสารและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เนื่องจากเทคโนโลยีที่เข้ามานั้นทำให้การเข้าถึงและการควบคุมสื่อเป็นไปได้ง่ายยิ่งขึ้นและยังสามารถสร้างการมีส่วนร่วมได้อีกด้วย เทคโนโลยีจึงกลายเป็นตัวช่วยให้วัยรุ่นเข้าถึงสื่อได้ง่ายมากขึ้นและยังเป็นเครื่องมือในการสร้างอำนาจของวัยรุ่น อีกทั้งยังทำให้พื้นที่การต่อสู้ทางวัฒนธรรมของวัยรุ่นนั้นขยายออกไปมากยิ่งขึ้น โดยไม่ต้องจำเป็นที่จะต้องรวมกลุ่มกันตามสถานที่จริงเหมือนที่ผ่านมา

มา แต่สามารถทำทุกอย่างได้ผ่านโลกออนไลน์ที่ไม่่ว่าจะเมื่อไหร่หรืออยู่ที่ไหนวัยรุ่นก็สามารถรวมกลุ่มกันแสดงตัวตนหรือวัฒนธรรมของตนเองได้

จากการทบทวนแนวคิดวัฒนธรรมย่อย วัฒนธรรมวัยรุ่น และการสื่อสารของวัยรุ่น ดังที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้นำมาอธิบายถึงการสร้างความหมายในปรากฏการณ์มีมผีในห้องซึ่งเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยกลุ่มวัยรุ่นเอง ในกรณีนี้มีมผีอาจเป็นพื้นที่ที่วัยรุ่นได้ประกอบสร้างสัญลักษณ์เพื่อต่อสู้หรือเพื่อสร้างความหมายบางอย่างหรือไม่

2.2 แนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อใหม่

สำนักเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด (communication technological determinism) หรือที่รู้จักกันในชื่อสำนักโตรอนโต (The Toronto school) จุดยืนของสำนักนี้จะสนใจที่ตัวช่องทางของการสื่อสารหรือตัวสื่อ เนื่องจากเป็นส่วนที่ทำหน้าที่เชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยมีข้อสนใจในด้านของเทคโนโลยีที่จะเป็นกลไกขับเคลื่อนการสื่อสารและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ซึ่งสำนักโตรอนโตได้นิยามคำว่าเทคโนโลยีโดยพิจารณาจากรากศัพท์ของ technology ที่มาจากคำว่า techne หมายถึงกระบวนการจัดการทางศิลปะอย่างเป็นระบบ และคำว่า logy ที่หมายถึงตรรกะหรือความรู้ จึงสรุปได้ว่าเทคโนโลยีนั้นคือกระบวนการที่ขยายศักยภาพของคนออกไป (the extensions of man) โดยจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องอาศัยความรู้บางอย่าง เป็นผลมาจากเมื่อไรก็ตามที่เกิดปัญหาหรือความซับซ้อนใจ คนมักจะสร้างองค์ความรู้ขึ้นมาเพื่อเพิ่มศักยภาพของตนเองในการจัดการกับปัญหาหรือความซับซ้อนใจที่เกิดขึ้น (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560)

เทคโนโลยีจึงถือได้ว่าเป็นสิ่งที่เข้ามามีบทบาทต่อชีวิตคนเป็นอย่างมาก โดยสามารถสรุปถึงความสำคัญของเทคโนโลยีในแต่ละด้านได้ดังนี้ ในด้านเชิงศักยภาพ คือ การที่เทคโนโลยีนั้นขยายความสามารถของคนออกไป ถัดมาคือด้านของความรู้ نرمย ตามทัศนะของ อันเฟรด เจลล์ ที่เชื่อว่าเทคโนโลยีนั้นเป็นเหมือนมนต์วิเศษ สามารถควบคุมความคิดและพฤติกรรมของคนได้ เช่น ดนตรี ศิลปะ ซึ่งมนต์วิเศษนี้มีทั้งในด้านที่สร้างสรรค์และด้านที่ทำลายเช่นกัน เช่นในด้านหนึ่งดนตรีอาจเป็นสุนทรียะที่ نرمย แต่ในอีกด้านดนตรีก็สามารถปลุกอารมณ์ให้คนรุนแรงขึ้นได้ เช่น ดนตรีร็อก และในด้านของวัฒนธรรม ซึ่งเทคโนโลยีนั้นจะเข้ามามีบทบาทต่อการผลิตความหมายและกลายเป็นเครื่องมือทางอำนาจ โดยจะมีผลทั้งในแง่บวกและแง่ลบ และในด้านของเศรษฐศาสตร์ที่เทคโนโลยีจะเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องตั้งแต่การผลิตไปจนถึงบริโภค เช่น การทำให้การผลิตหรือการบริโภคนั้นมีขนาดใหญ่ขึ้น หรือสามารถควบคุมการผลิตได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น แต่ใน

ขณะเดียวกันก็สามารถทำให้สูญเสียอัตลักษณ์ที่เฉพาะตัวรวมถึงความหลากหลายได้ นอกจากนี้ ยังมีในด้านของการเมือง โดยเฉพาะเทคโนโลยีการสื่อสารในมิติของการเข้าถึงและการควบคุมสื่อ อีกทั้งยังสามารถสร้างการมีส่วนร่วม และสามารถสร้างหรือกำหนดความหมายผ่านภาษาและภาพตัวแทนของสื่อได้อีกด้วย และสุดท้ายในด้านข่าวสารที่เมื่อเทคโนโลยีมีการเปลี่ยนแปลงจะส่งผลกระทบต่อกระบวนการด้านข่าวสารเสมอ เช่น เมื่อโลกพัฒนาสู่เทคโนโลยีแบบดิจิทัลแล้วนั้น ทำให้ส่งผลกระทบต่อจัดการและการเข้าถึงข่าวสารเป็นอย่างมาก เนื่องจากความสะดวก รวดเร็ว และการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่มีจำนวนมากได้ทุกที่ทุกเวลา (RogerSliverstone, 1999 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560, น. 124-125)

โดยเทคโนโลยีการสื่อสารแต่ละชนิดก็จะมีเหมาะสมกับโครงสร้างของสังคมที่แตกต่างกันไป กล่าวคือ ในแต่ละสังคมนั้นจะต้องการเทคโนโลยีการสื่อสารที่มีความแตกต่างกันออกไปเพื่อตอบสนองความต้องการของแต่ละสังคมนั้น ๆ เช่น สังคมข่าวสารในปัจจุบันที่ผู้คนต้องการเข้าถึงข้อมูลข่าวสารที่สะดวก รวดเร็ว และหลากหลาย เทคโนโลยีการสื่อสารที่เหมาะสมกับความต้องการนี้จึงเป็นเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตเพราะมีลักษณะที่กระจายตัวค่อนข้างสูง อีกทั้งยังมีความสะดวกและรวดเร็ว ง่ายต่อการเข้าถึง จากเทคโนโลยีดังกล่าวจึงทำให้เกิดการเข้ามาของสื่อใหม่ กล่าวคือ สื่อที่ใช้อินเทอร์เน็ตหรือระบบดิจิทัลรวมถึงเทคโนโลยีต่าง ๆ ในการเชื่อมต่อเพื่อการสื่อสาร โดยส่วนใหญ่มักเป็นการสื่อสารแบบสองทางและหลายทาง (two-way, multiple-way communication) ที่ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารเป็นไปได้อย่างทันท่วงทีมากยิ่งขึ้น โดยสื่อใหม่จะมีการจำแนกออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ สื่อดิจิทัล เป็นสื่อที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาระบบของข้อมูล ทำให้สามารถสร้างข้อมูล ดูข้อมูล รวมถึงเก็บข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ถัดมาคือสื่ออินเทอร์เน็ต เป็นสื่อที่ใช้เครือข่ายอินเทอร์เน็ตในการติดต่อสื่อสาร เช่น เว็บไซต์ต่าง ๆ หรืออีเมล โดยสื่ออินเทอร์เน็ตนั้นยังเป็นจุดเริ่มต้นของสื่อใหม่ในยุคแรก ๆ อีกด้วย นอกจากนี้ยังมีสื่อสังคมที่เป็นที่เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสารคล้ายสื่ออินเทอร์เน็ต แต่จะต่างกันตรงที่มีแพลตฟอร์มการใช้ที่หลากหลาย โดยส่วนมากมักใช้เพื่อติดต่อสื่อสาร แสดงความคิดเห็น แบ่งปันข้อมูล และสร้างเครือข่ายทางสังคม และสุดท้ายคือสื่อใหม่ประเภทแอปพลิเคชัน เป็นสื่อที่เกิดจากการต้องการตอบสนองความต้องการในด้านการบริโภคที่หลากหลาย เช่น แอปพลิเคชันการซื้อขายสินค้า แอปพลิเคชันฟังเพลง เป็นต้น สื่อใหม่ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบันคือสื่อสังคมหรือที่เรียกว่าสื่อสังคมออนไลน์ (social media) โดยสามารถจำแนกประเภทของสื่อสังคมออนไลน์ได้ดังนี้ สื่อออนไลน์ประเภทบล็อก (blog), เว็บไซต์เครือข่ายทางสังคม (social networking sites), โครงการงานร่วม (collaborative projects), ชุมชนเนื้อหา (content communities), โลกสังคมเสมือนจริง

(virtual social worlds) และโลกเกมเสมือนจริง (virtual game worlds) (วิกานดา พรสกุลวานิช , 2565)

โดยที่สื่อใหม่นั้นมีลักษณะที่สำคัญในด้านการผลิต การเผยแพร่ และการบริโภค ในกระบวนการสื่อสาร กล่าวคือ ในด้านการผลิตนั้น สื่อใหม่เอื้อต่อการที่ให้ผู้คนเข้ามาเป็นผู้ส่งสาร เนื่องจากเป็นสื่อที่ไม่มีความสลับซับซ้อนหากเทียบกับสื่อมวลชน สร้างการมีส่วนร่วมได้ง่าย ส่วนในด้านการเผยแพร่นั้น สื่อใหม่สามารถแพร่กระจายออกไปได้รวดเร็ว อีกทั้งยังสามารถกระจายไปได้แบบเฉพาะกลุ่ม สามารถช่วยผลักดันประเด็นต่าง ๆ ทางสังคมโดยเฉพาะการเคลื่อนไหวทางสังคมได้ดี เพราะสามารถกระจายตัวอย่างอย่างรวดเร็วและทั่วถึง และในด้านการบริโภค ในสื่อใหม่นั้นผู้รับสารไม่เพียงแต่จะรับสารเท่านั้นแต่ยังสามารถมีปฏิสัมพันธ์ แสดงความคิดเห็น หรือมีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสารนั้น ๆ รวมถึงสามารถเป็นผู้ผลิตสื่อใหม่ได้อีกด้วย (กำจร หลุยยะพงศ์, 2565)

สำหรับสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์นั้นเป็นสื่อใหม่ที่จัดอยู่ในประเภทไมโครบล็อก (microblogs) เป็นประเภทที่ย่อยมาจากบล็อก (blogs) ซึ่งได้มีการอธิบายไว้ว่า โดยทั่วไปแล้วบล็อกนั้นจะเป็นการเขียนข้อมูลเกี่ยวกับตนเอง หรือความชอบด้านในด้านหนึ่ง ซึ่งอาจจะเป็นการเขียนบันทึกประจำวัน เรื่องราวส่วนตัวที่เกิดขึ้น รวมถึงอาจจะเป็นบทวิเคราะห์ หรือการแสดงความคิดเห็นส่วนตัวก็ได้ ซึ่งไมโครบล็อกจะเป็นการเขียนข้อมูลเช่นกัน แต่จะมาในรูปแบบที่สั้นและกระชับกว่า เนื่องจากลักษณะการใช้งานที่สามารถพิมพ์ได้เพียง 280 ตัวอักษร นอกจากนี้ยังสามารถแนบรูปภาพ ลิงค์ หรือวิดีโอต่าง ๆ ได้อีกด้วย โดยรูปแบบการใช้งานหลัก ๆ ของ ทวิตเตอร์ ประกอบไปด้วยการพิมพ์ข้อความ (tweet) การพิมพ์ข้อความพร้อมกล่าวถึงผู้ใช้งานอื่น (mention) การแชร์ข้อความของผู้ใช้งานอื่น (retweet) การกดถูกใจ (like) การแชร์ข้อความของผู้ใช้งานอื่นพร้อมการพิมพ์ข้อความของตน (quote tweet) และการติดข้อความค้นหา (hashtag) และได้มีการศึกษาเกี่ยวกับการใช้แฮชแท็กว่า แฮชแท็กนั้นมีความหมายมากกว่าที่ใช้เพื่อค้นหาหรือเป็นเพียงองค์ประกอบของการสื่อสารเท่านั้น แต่ยังสามารถใช้เพื่อความสนุกสนาน เพื่อการจัดการ เพื่อความผูกพันของกลุ่มคนที่ใช้ อีกทั้งยังสามารถใช้วัดความสำเร็จจากยอดแฮชแท็กได้อีกด้วย เนื่องจากหากมีแฮชแท็กจำนวนมาก จะส่งผลให้แฮชแท็กนั้น ๆ ติดเทรนในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ส่งผลให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมในประเด็นนั้น ๆ โดยส่วนมากมักนำมาวัดความสำเร็จของการใช้สื่อขององค์กร (วิกานดา พรสกุลวานิช , 2565)

นอกจากนี้ การใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ยังไม่จำเป็นต้องใช้ข้อมูลส่วนตัวหรือตัวตนจริงในการสร้างแอดเคานต์ แม้จะมีระบบยืนยันตัวตนทางอีเมลหรือเบอร์โทรศัพท์ก็ตาม แต่ก็ถือได้ว่าไม่มีระเบียบกฎเกณฑ์ที่รัดกุมเท่ากับแพลตฟอร์มอื่น ๆ ซึ่งเห็นได้จากการเกิดแอดหลุมหรือแอดนิรนามไม่มีตัวตนจำนวนมาก และจากรูปแบบการใช้งานที่ทำให้ผู้ใช้ค่อนข้างมีอิสระนี้ทำให้ทวิตเตอร์

นั้นอาจกลายเป็นพื้นที่สำหรับเปิดเปลือยความคิดให้เกิดการตั้งคำถามและแสดงความเห็นโดยไม่ถูกปิดกั้น ทั้งจากกฎหมาย ความสัมพันธ์เชิงโครงสร้างหรือขนบธรรมเนียม ประเพณี และวัฒนธรรม โดยเฉพาะกรณีของวัยรุ่นที่เติบโตมาพร้อมกับโลกออนไลน์ที่เต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสารซึ่งจะกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามบนความหลากหลายของอุดมคติและความเชื่อในสังคม และอาจส่งผลสะท้อนต่อระบบความเชื่อ อุดมคติของสังคมที่ยึดมั่นกันในอดีต (สันติชัย อาภรณ์ศรี, 2562) เช่น ในช่วงปี 2563 ที่ประเทศไทยอยู่ภายใต้สถานการณ์โรคระบาดและปรากฏการณ์ทางการเมือง ทำให้เกิดแฮชแท็กที่สะท้อนให้เห็นถึงความสนใจของผู้ใช้ทวิตเตอร์ ได้แก่ #เยาวชนปลดแอก ที่มียอดทวิตถึง 10 ล้านทวิต (ปรางษณา ภัทรนรากุล, 2563) โดยเป็นทั้งการตั้งคำถาม การวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลรวมถึงการขับเคลื่อนความคิดหรืออุดมการณ์บางอย่างร่วมกันของวัยรุ่นในสังคม ผ่านการใช้แฮชแท็กจนเกิดเป็นกระแสและได้รับความสนใจจากทั้งสื่อมวลชนและจากผู้คนในสังคม ซึ่งจะเห็นได้ว่าการใช้ทวิตเตอร์นั้นในด้านหนึ่งเป็นการใช้สื่อเป็นเครื่องมือเพื่อช่วยในการขับเคลื่อนรวมถึงท้าทายสังคมเนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์นั้นเป็นสื่อที่มีอำนาจอ่อน (soft power) สูงมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะความรวดเร็วและการเข้าถึงกลุ่มคนที่มีวัตถุประสงค์ร่วมกัน และการใช้แฮชแท็กนั้นสามารถเชื่อมโยงความคิดและพลังของกลุ่มคนได้เป็นอย่างดี สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์จึงเป็นสิ่งที่สนับสนุนความคิดและส่งเสริมพลังในการเคลื่อนไหวทางการเมือง รวมถึงการใช้อำนาจอ่อนของสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์นั้นเป็นกลไกที่สำคัญในการขัดแย้งและโต้ตอบความไม่ชอบธรรมที่เกิดขึ้น (ชูศักดิ์ บำรุงสุข, 2564)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ด้านหนึ่งจึงทำให้ทวิตเตอร์นั้นคล้ายกับเป็นพื้นที่สาธารณะสำหรับผู้ใช้งาน โดยพื้นที่สาธารณะ (public sphere) ตามแนวคิดพื้นที่สาธารณะของเจอร์เก็น ฮาเบอร์มาส นั้นได้อธิบายไว้ว่า พื้นที่สาธารณะนั้นเป็นพื้นที่ที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกเป็นส่วนรวม (sense of public) โดยพื้นที่เช่นนี้จะมีความสำคัญอย่างมากในสังคมประชาธิปไตย เพราะเป็นพื้นที่ที่เปิดให้ทุกคนได้เข้าไปมีส่วนร่วมได้อย่างเท่าเทียมทั้งในด้านของการตัดสินใจโดยผ่านการสื่อสารแบบโต้แย้งกัน โดนใช้เหตุผลเพื่อตัดสินใจหาคำตอบที่ดีที่สุดร่วมกัน โดยไม่ใช่เป็นการตัดสินใจบนอำนาจของใครคนใดคนหนึ่งหรือเป็นการตัดสินใจตามประเพณีแบบที่เคยทำมา (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) และสำหรับเทคโนโลยีที่เข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากในยุคปัจจุบันแนวคิดพื้นที่สาธารณะจึงได้ขยายขอบเขตออกมาถึงพื้นที่สาธารณะแบบเสมือน (virtual public sphere) โดยพื้นที่นี้มีคุณลักษณะเหมือนพื้นที่สาธารณะตามที่ฮาเบอร์มาสได้อธิบายไว้ เพียงแต่ไม่มีความจำเป็นที่ต้องพบปะหรือเจอหน้ากันจริง ๆ เท่านั้น

ในการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่ดังที่กล่าวมาข้างต้น โดยจะเห็นได้ว่ามีมีพื้นที่หนึ่งนั้นเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นบนสื่อใหม่อย่างสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ในการศึกษาที่มีพื้นที่นั้น

จึงจำเป็นต้องทำความเข้าใจกับตัวสื่อเพื่อให้ทราบถึงบริบทรวมไปถึงการทำหน้าที่บางอย่างของมีมด้วยเช่นกัน

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับมีม

มีม (meme) นั้นถือกำเนิดขึ้นโดย Richard Dawkins (1976) ซึ่งได้มีการอธิบายเพิ่มเติมไว้ในหนังสือ The selfish gene ว่า มีมเป็นคำที่มาจากมีมิเม (Mimeme) มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก หมายถึงสิ่งที่ถูกเลียนแบบมา ซึ่งคำว่ามีมิเมถูกทำให้พ้องเสียงกับคำว่ายีน (gene) ที่หมายถึงหน่วยของการถ่ายทอดทางพันธุกรรม นอกจากนี้ ทั้งมีมและยีนยังมีความหมายที่เกี่ยวข้องกัน คือหมายถึงการแพร่กระจายตัวเองจากสิ่งหนึ่งไปสู่อีกสิ่งหนึ่งผ่านกระบวนการของการเลียนแบบ แต่ต่างกันตรงที่ยีนเป็นในด้านของพันธุกรรม ส่วนมีมเป็นในด้านของวัฒนธรรม ตัวอย่างของมีม ได้แก่ ทำนองเพลง แนวคิด วลี แฟชั่น เป็นต้น (ริชาร์ด ดอว์กินส์, 2559) คำอธิบายข้างต้นจึงขยายขอบเขตความเข้าใจที่เกี่ยวข้องกับมีมให้เห็นชัดว่าเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการส่งต่อหรือแพร่กระจายของสิ่งหนึ่ง โดยรูปแบบของมีมนั้นมักเป็นการแพร่กระจายของสิ่งที่กำลังเป็นปรากฏการณ์หรือกระแสสังคม โดยเนื้อหาของมีมนั้นจะสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ เป็นเรื่องราวที่มีอารมณ์ขันและเป็นเรื่องราวที่กำลังเป็นประเด็นวิพากษ์วิจารณ์กันในสังคม รวมถึงมีมยังมีลักษณะของการแบ่งปันหรือแพร่กระจายข้อมูลที้นอกจากตัวมีมเองแล้วยังมีเทคโนโลยีในปัจจุบันที่ทำให้เกิดการแบ่งปันอย่างกว้างขวาง จึงทำให้มีมถูกมองว่าเป็นสิ่งประสบความสำเร็จในแง่ของการแสดงถึงการมีส่วนร่วมของผู้คนในโลกออนไลน์อีกด้วย

มีการศึกษาถึงกระบวนการสร้างและการแพร่กระจายของมีม พบว่า มีมจะเริ่มจากการพัฒนาของข้อมูลทางวัฒนธรรมที่มีภาวะความพร้อมของเนื้อหา (content) ที่เหมาะสม มีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเกิดกระบวนการ อีกทั้งมีมนั้นมีวงจรชีวิตที่ทำให้มีมหมดอายุและเปิดโอกาสให้มีมใหม่ ๆ ได้เกิดขึ้นมาแทนที่ รวมถึงการตั้งใจสร้างข้อมูลให้กลายเป็นมีมนั้นก็สามารถทำได้ยากเนื่องจากต้องอาศัยปัจจัยสำคัญทางด้านเวลาที่เหมาะสมพอดีของการเกิดมีม และพบว่าบริบทสังคมวัฒนธรรมยังเป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นแรงจูงใจให้เกิดการแพร่กระจายของมีม ขณะเดียวกันมีมก็มีความสัมพันธ์ต่อการดำรงรักษาและสะท้อนให้เห็นโครงสร้างสังคมไทยบางประการ (ภูษณา ฤณอมศักดิ์, 2558) จากที่กล่าวมาข้างต้น ประเด็นทางสังคมที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างเป็นวงกว้างและสภาพการณ์ทางการเมืองที่มีการกดทับอย่างเป็นระบบนั้นมีส่วนทำให้เกิดการสร้างมีมเพื่อล้อเลียนด้วยเช่นกัน (กฤษณ์ ทองรอด, 2564) โดยมักแฝงอยู่ภายใต้อารมณ์ขัน ซึ่งในด้านหนึ่งนอกจากความตลกขบขันหรือล้อเลียนเสียดสีแล้วยังถูกมองว่าเป็นสิ่งที่สามารถใช้ในการต่อต้านระบบบางอย่าง

รวมถึงเป็นการขบถอย่างแฝงเร้นได้อีกด้วย เนื่องจากอารมณ์ขันถือเป็นเรื่องพื้นฐานของชีวิต เพราะเป็นสิ่งที่ตอบสนองความต้องการทางจิตวิทยาและทางสังคม แต่ในบางครั้งก็สามารถแสดงออกได้ถึงความเป็นมิตรและความก้าวร้าว บางครั้งก็อาจจะเป็นการระบายความเครียด หรือเพื่อสนองประโยชน์ของตนเองหรือของส่วนรวม โดยหัวใจของอารมณ์ขันนั้นอยู่ที่การล้อเลียนสถาบันทางสังคมหรือความหมาย โดยมักจะเป็นความหมายที่มีแบบแผนที่แน่นอนอยู่แล้ว (institutionalization meaning) และสร้างเป็นความหมายใหม่ที่มีลักษณะแหวกจากกรอบที่วางไว้ ซึ่งการล้อเลียนนั้น ๆ จะตลกหรือไม่มักจะขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในขณะนั้น นอกจากนี้ค่านิยมก็มีความสำคัญที่จะตัดสินว่าตลกหรือไม่ การเล่าเรื่องตลกจึงต้องสอดคล้องกับค่านิยมคนในกลุ่ม ไม่เช่นนั้นอาจก่อให้เกิดปฏิกิริยาอื่นแทนการเกิดเสียงหัวเราะได้ การที่อารมณ์ขันนั้นนำเสนอสิ่งที่เบี่ยงไปจากปกติ ทำให้อารมณ์ขันมักอยู่ระหว่างความปกติและความผิดปกติ อารมณ์ขันนั้นอาจก่อให้เกิดการตั้งคำถามต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เรากำลังหัวเราะอยู่ ซึ่งในขณะนั้นความเชื่อมั่นที่เรามีต่อความเป็นจริงทางสังคมหรือเรื่องปกตินั้น ๆ อาจถูกสั่นคลอนได้ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536)

นอกจากนี้จะมีประกอบไปด้วยอารมณ์ขันแล้วนั้น ยังพบว่ามิมมักมีการหยิบยืมวัฒนธรรมประชานิยม หรือ ป๊อปคัลเจอร์ (pop culture) มาใช้อีกด้วย ภาพมิมที่นิยมในปัจจุบันส่วนหนึ่งก็มีที่มาจากสื่อมวลชน เช่น ภาพยนตร์ ละคร ซีรีส์ ฯลฯ โดยวัฒนธรรมประชานิยมนั้นถูกมองว่าเป็นพื้นที่ของการต่อสู้ทางความคิดที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา หากวัฒนธรรมหรืออุดมการณ์ชุดใดสามารถครอบครองความคิดของคนหมู่มากได้ก็จะสามารถเป็นวัฒนธรรมหรืออุดมการณ์หลักได้ แต่ในเวลาเดียวกันนั้นวัฒนธรรมหรืออุดมการณ์ดังกล่าวก็สามารถถูกต่อต้านหรือผสมผสานได้ตลอดเวลา ซึ่งการศึกษาถึงวัฒนธรรมประชานิยมนั้นจะช่วยให้เห็นถึงอำนาจและการต่อต้านอำนาจได้อีกด้วย (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560, น.194)

จากการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับมิมดังที่กล่าวไปข้างต้นนั้น ผู้วิจัยได้นำมาอธิบายถึงบทบาทหน้าที่ของมิมในท้อง และจากแนวคิดดังกล่าว ยังทำให้เห็นภาพรวมว่ามิมนั้นก็อีกหนึ่งพื้นที่ของการต่อสู้ความหมายของกลุ่มวัยรุ่นเช่นกัน

2.4 แนวคิดสัมพันธบท

สัมพันธบทนั้นเป็นแนวคิดหนึ่งที่เป็นคุณลักษณะของยุคหลังสมัยใหม่ (postmodern period) แม้ว่าสัมพันธบทนั้นจะมีมาตั้งแต่ในยุคคลาสสิก (classic period) แล้วนั้น แต่ในยุคหลังสมัยใหม่นี้เองเป็นยุคที่สัมพันธบทได้กลายเป็นกระแสหลักของกระบวนการผลิตวัฒนธรรมของสังคม เนื่องจากปัจจัยหลักสองประการ ได้แก่ ความเจริญเติบโตทางด้านของเทคโนโลยีการสื่อสารที่ทำให้

กระบวนการผลิตซ้ำ (reproduction) เป็นไปอย่างง่ายดาย และในยุคหลังสมัยใหม่เองนั้นในแง่ขององค์ประกอบ (element) ที่ไม่มีอะไรแปลกใหม่อีกต่อไป สิ่งที่จะทำให้เกิดความแปลกใหม่ขึ้นมานั้น อาจเป็นวิธีการผสมผสาน การจัดระบบ และการจัดวางความสัมพันธ์ของตัวบทนั้น ๆ ได้มีการให้นิยามสัมพันธ์ว่าเป็นการใช้หรือการสร้างตัวบทใหม่ตัวบทหนึ่งจากวัตถุอื่น ๆ ซึ่งเป็นตัวบทเดิมที่มีอยู่แล้ว โดยตัวอย่างที่เด่นชัดที่สุดของสัมพันธ์คือละครตลกประเภทการล้อเลียน (parody) ซึ่งจำเป็นต้องมีตัวละครต้นฉบับหรือตัวบทต้นทางก่อน และละครตลกล้อเลียนจึงจะเป็นตัวบทปลายทาง ซึ่งละครตลกประเภทล้อเลียนนี้ผู้รับสารจึงจำเป็นต้องรู้จักกับตัวละครต้นฉบับหรือตัวบทต้นทางก่อน ไม่เช่นนั้นอาจไม่เข้าใจถึงตัวบทปลายทาง (A.A.Berger,1992 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ 2553) ในขณะเดียวกันก็มีการให้คำนิยามเกี่ยวกับสัมพันธ์ที่มีจุดเน้นชัดเจนไปในด้านของวัฒนธรรมประชานิยม (pop culture) ซึ่งคุณลักษณะสำคัญของวัฒนธรรมประชานิยมนั้นคือการมาจากตัวบทเดียวกัน (culture product/ media text) โดยสามารถถูกอ่านได้หลายแบบหรือหลายวิธี โดยการใช้ตัวบทหนึ่งจะสามารถอ่านได้หลายรูปแบบนั้น เนื่องจากในแต่ละตัวบทเองนั้นมีความหมายที่หลากหลายบรรจุอยู่ สัมพันธ์บทจึงเป็นการเชื่อมโยงหรือเกี่ยวเนื่องกันของความหมายใน 2 ระดับ ได้แก่ ความเชื่อมโยงของความหมายที่ข้ามไปมาระหว่างสื่อประเภทต่าง ๆ และ การเชื่อมโยงของความหมายที่ข้ามไปมาระหว่างผลงานของสื่อกับประสบการณ์ทางวัฒนธรรมของผู้คน (J. Fiske,1989 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ 2553) โดยวัฒนธรรมประชานิยมนั้นจะเปรียบเสมือนของเหลวที่ไหลจากตัวบทหนึ่งไปสู่อีกตัวบทหนึ่งอาจเป็นของสื่อเดียวกันหรือต่างประเภทกัน หรืออาจไหลจากตัวบทของสื่อเข้าไปสู่ชีวิตทางสังคมของผู้คน ในการศึกษาวัฒนธรรมประชานิยมจึงจำเป็นต้องศึกษาถึงการไหลเวียนของสัมพันธ์บทควบคู่ไปด้วยกัน แต่ปรากฏการณ์ของสัมพันธ์บทนั้นไม่ได้มีเพียงวัฒนธรรมประชานิยมเท่านั้น แม้แต่วัฒนธรรมของชนชั้นสูง (high culture) ก็มีสัมพันธ์บทเช่นเดียวกัน แต่จะมีความแตกต่างกันระหว่างสัมพันธ์บทของวัฒนธรรมชั้นสูงกับวัฒนธรรมประชานิยม คือ ในวัฒนธรรมชั้นสูงนั้นมักจะพุ่งเป้าไปที่ตัวของศิลปิน ผู้สร้าง และคุณค่าเชิงสุนทรียะ แต่สำหรับวัฒนธรรมประชานิยมนั้นจะเน้นที่การแสดงและตัวผู้แสดงมากกว่า จากที่กล่าวมาข้างต้น สัมพันธ์บทนั้นครอบคลุมการถ่ายโยงองค์ประกอบทั้งในระดับพื้นผิวของตัวบทและในระดับที่ลึกขึ้นอย่างความหมายของตัวบท ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งในผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยสัมพันธ์บทนั้นจึงสามารถจำแนกออกได้เป็น สัมพันธ์บทแนวนอน และ สัมพันธ์บทแนวตั้ง โดยสัมพันธ์บทแนวนอนนั้นเป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิด้วยกัน กล่าวคือ ระหว่างผู้ส่งสารด้วยกันเองนั้นจะหยิบยืมส่วนประกอบต่าง ๆ ของตัวบท ซึ่งอาจจะเห็นว่าการหยิบยืมอย่างชัดเจนหรือไม่ก็ได้ และในส่วนของสัมพันธ์บทแนวตั้งนั้นเป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิกับตัวบทอื่น ๆ ที่แตกต่างออกไป โดยจะมีการอ้างอิงอย่างชัดเจน (กาญจนา แก้วเทพ,2553)

ในการทบทวนแนวคิดสัมพันธ์บทดังที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้เห็นถึงความสอดคล้องกันของคุณสมบัติรวมไปถึงกระบวนการสร้างและแพร่กระจายมีมที่มีลักษณะของการหยิบยืมตัวบทหรือเนื้อหาจากอีกตัวบทหนึ่งมาใช้ ในกรณีของมีมผีในห้องนั้นโดยส่วนมากจะเป็นการหยิบยืมตัวบทต้นทางที่มาจากวัฒนธรรมประชาานิยม

2.5 แนวคิดบริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19

การเกิดปรากฏการณ์มีมผีในห้องโดยกลุ่มวัยรุ่นนั้น อาจต้องพิจารณาปรากฏการณ์ดังกล่าวภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคของการเกิดโรคระบาดโควิด-19 เพื่อที่จะทำความเข้าใจถึงปัจจัยที่อาจส่งผลต่อการสร้างมีมผีในห้องขึ้น ซึ่งนอกจากปัจจัยอย่างตัววัยรุ่นเองแล้วนั้น สังคมก็มีส่วนในการสร้างและแพร่กระจายมีมจนทำให้เกิดเป็นกระแสเช่นเดียวกัน เห็นได้จากการศึกษาของ ภูษณา ฤณอมศักดิ์ (2558) เรื่อง กระบวนการสร้างและการแพร่กระจายของอินเทอร์เน็ตมีมในสังคมไทย ที่พบว่า สภาพแวดล้อมของสังคมนั้นมีส่วนเอื้อต่อการเกิดมีมและนอกจากนี้ ยังพบว่าบริบทสังคมและวัฒนธรรมก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นแรงจูงใจทำให้เกิดการแพร่กระจายของมีมด้วยเช่นกัน สอดรับกับการศึกษาของ ฤกษ์ ทองรอด (2564) เรื่อง ลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ ที่พบว่าสภาพการณ์ทางการเมืองที่มีการกดทับอย่างเป็นระบบนั้นมีส่วนทำให้เกิดการสร้างมีมเพื่อล้อเลียนด้วยเช่นกัน จากงานทั้งสองชิ้นผู้วิจัยจึงใช้แนวคิดบริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 ในการวิเคราะห์ปรากฏการณ์มีมผีในห้อง โดยจะเป็นในด้านของการเมืองและสังคมภายใต้วิกฤตโรคระบาดที่เกิดขึ้น

สังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 เป็นยุคที่มีความเปลี่ยนแปลงทางด้านการเมืองอย่างหลากหลาย นับตั้งแต่การเกิดปรากฏการณ์ขัดขวางการเลือกตั้งครั้งแรกในประเทศไทยในปี พ.ศ. 2557 ถึงแม้ว่าประเทศไทยจะเป็นประเทศที่อยู่ภายใต้ระบอบการปกครองแบบประชาธิปไตยก็ตาม สะท้อนให้เห็นถึงความขัดแย้งของสังคมไทยในขณะนั้นที่สามารถจำแนกออกได้เป็นสองฝ่ายคือกลุ่มประชาชนที่สนับสนุนและยอมรับการเลือกตั้ง และกลุ่มประชาชนที่ต่อต้านการเลือกตั้งในขณะนั้น ความขัดแย้งนี้จึงกลายเป็นปัจจัยสำคัญนำไปสู่การรัฐประหารในปี พ.ศ. 2557 ส่งผลให้ประเทศไทยอยู่ภายใต้การปกครองในระบอบเผด็จการทหาร นำโดย พลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา และคณะรักษาความสงบแห่งชาติหรือ คสช. เพื่อยุติความขัดแย้งที่เกิดขึ้น รวมถึงเพื่อรักษาความสงบเรียบร้อยของสังคมไทย

โดยในการรักษาความสงบเรียบร้อยที่ว่านั้น ได้มีการออกข้อบังคับหรือการใช้กฎหมายเพื่อควบคุมและจำกัดการแสดงความคิดเห็นทางการเมือง นอกจากนี้ยังรวมไปถึงการเคลื่อนไหวทาง

การเมืองเพื่อไม่ให้เกิดการชุมนุมหรือรวมตัวกันแสดงความคิดเห็นที่อาจก่อให้เกิดการปลุกระดมที่จะนำไปสู่การเกิดความขัดแย้งอย่างที่ผ่านมาอีกด้วย การปกครองในระบอบนี้ถือเป็นการเข้าสู่การใช้อำนาจของกองทัพอย่างเบ็ดเสร็จและเป็นการปกครองที่ขัดกับสังคมประชาธิปไตยอย่างสิ้นเชิง เนื่องจากการควบคุมอำนาจไว้ที่กลุ่มบุคคลหนึ่ง โดยประชาชนไม่สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมหรือมีอำนาจในการตรวจสอบการบริหารประเทศของตนเองได้

การรัฐประหารในครั้งนี้มีระยะเวลาถึง 5 ปี โดยในระหว่างนั้นได้มีการเลื่อนกำหนดการเลือกตั้งอยู่หลายครั้งโดย คสช.เอง นับตั้งแต่ปลายปี พ.ศ. 2558 มีการเลื่อนเลือกตั้งทั้งหมด 5 ครั้ง โดยแต่ละครั้ง คสช.ก็ได้ให้เหตุผลแตกต่างกันไป ทำให้สังคมไทยในขณะนั้นเต็มไปด้วยความไม่ชัดเจน ในทิศทางของการเป็นประชาธิปไตย ส่งผลให้เกิดการชุมนุมของกลุ่มคนอยากเลือกตั้งทั่วประเทศ ในช่วงเดือนมกราคม ปีพ.ศ. 2562 ซึ่งส่วนมากเป็นกลุ่มนักศึกษา โดยในการชุมนุมที่เกิดขึ้นในช่วงนี้ มีทั้งการชุมนุมในพื้นที่สาธารณะ รวมไปถึงในสถาบันการศึกษาอย่างมหาวิทยาลัย โดยมีจุดประสงค์เพื่อเรียกร้องให้มีการเลือกตั้งเกิดขึ้น ในขณะนั้นได้มีการยกเลิกคำสั่ง คสช.ในบางส่วนแล้ว เช่น เรื่องการห้ามชุมนุมทางการเมือง แต่ยังคงไว้ในเรื่องของอำนาจในการยุบคัดค้าน เยี่ยมบ้าน รวมถึงเรียกประชาชนไปปรับทัศนคติในค่ายทหาร 7 วัน

ท้ายที่สุด จึงได้มีการเลือกตั้งเกิดขึ้น เป็นการคืนประชาธิปไตยสู่ประเทศไทยอีกครั้ง และถือได้ว่าเป็นการเว้นช่วงจากการเลือกตั้งยาวนานที่สุดในการเมืองไทย หลังจากสิ้นสุดระบอบอำนาจนิยมของจอมพลถนอม กิตติขจร ในช่วงปี พ.ศ. 2516 โดยการเลือกตั้งครั้งนี้ถูกจัดขึ้นในวันที่ 24 มีนาคม ปี พ.ศ. 2562 นอกจากจะเป็นการเลือกตั้งครั้งแรกหลังจากการรัฐประหารในปี พ.ศ. 2557 แล้วนั้น ยังเป็นการเลือกตั้งครั้งแรกภายใต้รัฐธรรมนูญฉบับปี 2560 อีกด้วย ซึ่งเป็นรัฐธรรมนูญที่ร่างขึ้นโดยคณะกรรมการ 21 คนที่ถูกแต่งตั้งขึ้นโดย คสช. จากรัฐธรรมนูญฉบับนี้จึงทำให้มีการใช้ระบบการเลือกตั้งแบบใหม่ที่เรียกว่าระบบจัดสรรปันส่วนผสม หรือระบบ Mixed Member Apportionment System (MMA) โดยเป็นระบบที่ใช้บัตรเลือกตั้งใบเดียว ให้ประชาชนเลือกเพียงสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร หรือส.ส. เขต แต่คะแนนในระบบเขตนี้จะถูกนำไปคำนวณที่นั่งของส.ส. ทั้งหมดของแต่ละพรรค และยังสามารถนำไปกำหนดส.ส.ในระบบบัญชีรายชื่อได้อีกด้วย ซึ่งระบบจัดสรรปันส่วนผสมมักไม่นิยมนำมาใช้ในการเลือกตั้ง พบว่ามีเพียง 4-5 ประเทศในโลกเท่านั้นที่เคยใช้ระบบนี้และได้ถูกยกเลิกไป เนื่องจากพบปัญหาจากการใช้ระบบ เช่น การสร้างความสับสนให้กับประชาชน อีกทั้งยังไม่สามารถสะท้อนเจตนาของประชาชนได้ เพราะการใช้บัตรเลือกตั้งใบเดียว กลับถูกนำไปคำนวณทั้งส.ส.ในระบบเขตและระบบบัญชีรายชื่อ อีกทั้งในการเลือกตั้งครั้งนี้ยังเป็นการเลือกตั้งที่มีพรรคการเมืองจัดตั้งขึ้นใหม่เป็นจำนวนมาก อาจเป็นผลมาจากระยะเวลาที่เว้นว่างจากการเลือกตั้งไปถึง 5 ปี โดยมียอดผู้สมัครแบบแบ่งเขตถึง 11,128 คน จากพรรคการเมือง 80 พรรค และ

แบบบัญชีรายชื่อถึง 2,718 คน จาก 72 พรรค และพรรคที่เกิดขึ้นใหม่หนึ่งในนั้นคือพรรคอนาคตใหม่ ที่มีแนวทางและนโยบายของพรรคแตกต่างจากที่เคยมีมาอย่างสิ้นเชิง เช่น การเสนอประเด็นของการปฏิรูปกองทัพ การหยุดยั้งรัฐประหาร และการทำลายการผูกขาดของทุนใหญ่ รวมไปถึงการรื้อโครงสร้างอำนาจรัฐราชการรวมศูนย์ (ประจักษ์ ก้องกีรติ, 2563)

จากสถานการณ์โดยรวม การเลือกตั้งภายใต้รัฐธรรมนูญฉบับปี 60 ส่งผลให้ พลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา จากพรรคพลังประชารัฐ ได้รับตำแหน่งนายกรัฐมนตรีในที่สุด แต่สำหรับการเลือกตั้งระบบจัดสรรปันส่วนผสมนี้ พบว่าเป็นระบบการเลือกตั้งที่ไม่สามารถสร้างรัฐบาลที่มีเสถียรภาพได้ เนื่องจากรัฐสภามีผู้แทนมากถึง 26 พรรค และมีรัฐบาลผสมจากพรรคการเมืองรวมถึง 19 พรรค ซึ่งถือว่ามากที่สุดตั้งแต่มีการเลือกตั้งในประเทศไทย ทำให้เกิดเป็นสภาวะพรรคกระจัดกระจาย เกิดการเรียกร้องต่อรองตำแหน่งสูง กระทั่งต่อเสถียรภาพและประสิทธิภาพของรัฐบาล และภายหลังการเลือกตั้งครั้งนี้ ยังเกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์ต่อการทำงานของคณะกรรมการการเลือกตั้ง หรือ กกต. ที่มีการคำนวณตัวเลขคลาดเคลื่อน อีกทั้งยังมีปัญหาในการรายงานผลคะแนนเลือกตั้ง โดยมีการแถลงในภายหลังว่าระบบในการนับคะแนนอาจจะถูกโจมตีจากผู้ไม่หวังดี ซึ่งจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้น จึงส่งผลให้เกิดการติเตียนของแฮชแท็กในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ เช่น #กกตโป๊ะแตก #โกงเลือกตั้ง62 และ #กกตไม่มีเครื่องคิดเลข สะท้อนความไม่พอใจต่อการทำงานของ กกต. และข้อกังขาของประชาชนต่อการเลือกตั้งครั้งนี้ (อนุชิต ไกรวิจิตร, 2562)

ทั้งนี้ช่วงในปี พ.ศ. 2562 นอกจากการเปลี่ยนแปลงจากระบบการปกครองแบบเผด็จการมาสู่ประชาธิปไตยโดยการเลือกตั้งภายใต้รัฐธรรมนูญฉบับปี 2560 แล้วนั้น ยังเกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญที่อาจถือว่าเป็นจุดการเริ่มต้นของการต่อสู้โดยกลุ่มคนรุ่นใหม่หรือกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งในช่วงปลายปี พ.ศ. 2562 ได้เกิดปรากฏการณ์มีอบฉับพลัน หรือแฟลชม็อบ (flash mob) กล่าวคือเป็นการรวมกลุ่มกันในพื้นที่สาธารณะอย่างฉับพลัน เพื่อแสดงออกถึงบางสิ่งที่ต้องการ จากนั้นจึงจะสลายตัวอย่างรวดเร็ว (ไทยโพสต์, 2562) นำโดย นาย ธนาธร จึงรุ่งเรืองกิจ ที่ขณะนั้นยังคงดำรงตำแหน่งหัวหน้าพรรคอนาคตใหม่ โดยเป็นการรวมตัวกันภายใต้ชื่อไม่ถ้อย ไม่ทน ให้เผด็จการ เพื่อประท้วงการทำงานของรัฐบาล จัดขึ้นบริเวณสกายวอล์ก-ปทุมวัน (ประชาไทย, 2562)

ภายหลังศาลรัฐธรรมนูญได้มีคำสั่งให้นายธนาธรพ้นจากตำแหน่งส.ส. รวมถึงมีมติยุบพรรคอนาคตใหม่ในเวลาถัดมา เนื่องจากนายธนาธร ซึ่งเป็นหัวหน้าพรรคได้ให้พรรคกู้ยืมเงิน 191.2 ล้านบาท เพื่อทำกิจกรรมในช่วงก่อนการเลือกตั้งปี พ.ศ. 2562 จากการยุบพรรคอนาคตใหม่ส่งผลให้เกิดแฟลชม็อบของกลุ่มนักเรียน นักศึกษาที่เป็นผู้สนับสนุนพรรค โดยมีแฟลชม็อบเกิดขึ้นในหลายพื้นที่ทั่วประเทศ โดยเฉพาะในสถาบันการศึกษา เพื่อคัดค้านการยุบพรรครวมถึงเรียกร้องประชาธิปไตย โดยรูปแบบของแฟลชม็อบนักศึกษามักจะทำการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ เช่น การชู

สามนิ้ว การผูกโบว์สีขาว (อนุชิต ไกรวิจิตร, 2563) อีกทั้งยังมีการรวมตัวกันในโลกออนไลน์ผ่านการใช้แฮชแท็กในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ด้วยเช่นกัน

จากบริบทสังคมในช่วงปัจจุบันจึงทำให้เห็นถึงรูปแบบการต่อสู้ของกลุ่มนักเรียนนักศึกษาที่เป็นวัยรุ่น รวมถึงการเข้ามามีบทบาทของสื่อสังคมออนไลน์อย่างทวิตเตอร์ อีกทั้งยังได้เห็นถึงความสนใจ และการตระหนักรู้ถึงเรื่องการเมืองของกลุ่มวัยรุ่นอีกด้วย อีกทั้งยังพบว่าในช่วงปี พ.ศ. 2563 เป็นต้นมา กลุ่มนักเรียน นักศึกษา หรือกลุ่มวัยรุ่นนั้นถูกดำเนินคดีทางการเมืองเป็นจำนวนมาก รวมไปถึงประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 112 ที่เป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ไทยที่มีผู้ถูกดำเนินคดีอายุต่ำกว่า 18 ปีถึง 17 ราย นอกจากนี้ยังมีการถูกข่มขู่ สอดแนม รวมถึงได้รับความรุนแรงที่เป็นผลมาจากการมีส่วนร่วมในการชุมนุมอีกด้วย (แอมเนสตี้ อินเตอร์เนชั่นแนล, 2566)

อย่างไรก็ดี นอกจากสถานการณ์ด้านการเมืองแล้วนั้น ในขณะเดียวกันก็เกิดการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือ ที่รู้จักกันว่าโรคโควิด-19 (Covid-19 ย่อมาจาก Co แทน Corina Vi แทน Virus D แทน Disease และ 19 แทน 2019) ตามประกาศชื่ออย่างเป็นทางการที่ใช้เรียก เกิดจากการติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ที่มีชื่อว่า Sever Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 หรือ SARS-CoV-2 ซึ่งเป็นโรคทางเดินหายใจที่พบการแพร่เชื้อจากคนสู่คนผ่านละอองฝอยขนาดเล็ก พื้นที่แรกถูกพบที่เมืองอู่ฮั่น มณฑลหูเป่ย์ ประเทศจีนในวันที่ 30 ธันวาคม ปี พ.ศ. 2562 โดยสำนักงานสาธารณสุขเมืองอู่ฮั่น มณฑลหูเป่ย์ ได้ออกประกาศเป็นทางการว่าตรวจพบกลุ่มผู้ป่วยโรคปอดอักเสบไม่ทราบสาเหตุ โดยกลุ่มผู้ป่วยได้มีความเกี่ยวข้องกับตลาดหัวหนาน ซึ่งเป็นตลาดค้าอาหารทะเลและสัตว์ป่าขนาดใหญ่ที่สุดในอู่ฮั่น และใหญ่ที่สุดในภาคกลางของประเทศจีน โดยมีพื้นที่กว่า 50,000 ตารางเมตร ตลาดได้ถูกสั่งปิดให้บริการ เพื่อทำความสะอาดและฆ่าเชื้อโรค และในวันที่ 31 ธันวาคม ปี พ.ศ. 2562 หน่วยงานด้านสาธารณสุขประเทศจีนจึงได้รายงานเหตุการณ์พบผู้ป่วยโรคปอดอักเสบไม่ทราบสาเหตุไปยังองค์การอนามัยโลกหรือ WHO (World Health Organization) อย่างไรก็ตามจำนวนผู้ติดเชื้อในเมืองอู่ฮั่นยังเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ และกระจายไปยังมณฑลอื่น ๆ เนื่องจากเป็นช่วงเทศกาลตรุษจีน ซึ่งชาวจีนจำนวนมากได้เดินทางกลับภูมิลำเนาหรือท่องเที่ยวทั้งภายในประเทศและต่างประเทศ ต่อมารัฐบาลจีนจึงประกาศล็อกดาวน์ในวันที่ 23 มกราคม ปี พ.ศ. 2563 โดยมีจุดประสงค์เพื่อควบคุมการแพร่กระจายโรคในเมืองอู่ฮั่นและเมืองข้างเคียง แต่ได้มีการประมาณการว่ามีชาวอู่ฮั่นได้เดินทางออกจากเมืองไปก่อนการประกาศล็อกดาวน์แล้วมากกว่า 5 ล้านคน และได้มีการรายงานการติดเชื้อนอกประเทศจีนครั้งแรกตั้งแต่วันที่ 13 มกราคม ปี พ.ศ. 2563 โดยประเทศแรกที่พบคือประเทศไทย ต่อมาได้พบผู้ป่วยยืนยันในหลายประเทศทั่วโลก องค์การอนามัยโลกจึงประกาศภาวะฉุกเฉินทางสาธารณสุขระหว่างประเทศ (Public health emergency of international concern, PHEIC) ในวันที่ 30 มกราคม ปี พ.ศ. 2563 เพื่อยับยั้งการแพร่ระบาด ณ

ขณะนั้นมีผู้ป่วยจำนวน 7,834 ราย ทั่วโลก ส่วนใหญ่เป็นผู้ป่วยในประเทศจีน และมีผู้เสียชีวิต 170 ราย ในประเทศจีนทั้งหมด การระบาดในช่วงแรกมีระยะเวลา 12 สัปดาห์ นับตั้งแต่วันที่พบผู้ป่วยรายแรกจากประเทศจีน จนกระทั่งเชื้อได้แพร่กระจายไปทั่วโลก จนในวันที่ 11 มีนาคม ปี พ.ศ. 2563 องค์การอนามัยโลกจึงได้ประกาศให้การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 เป็นการระบาดใหญ่ หรือ Coronavirus Pandemic (กองระบาดวิทยา และ กองโรคไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค, 2564)

ในสถานการณ์การแพร่ระบาดดังกล่าว ประเทศไทยจึงได้จัดตั้งศูนย์ปฏิบัติการภาวะฉุกเฉิน (Emergency Operation Center) ขึ้นในวันที่ 4 มกราคม ปี พ.ศ. 2563 เพื่อเฝ้าระวังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 โดยเริ่มคัดกรองกลุ่มผู้เดินทางจากต่างประเทศที่ช่องทางเข้าออกระหว่างประเทศ ส่งผลให้พบผู้ติดเชื้อรายแรกเป็นนักท่องเที่ยวชาวจีน เดินทางเข้ามาประเทศไทยเมื่อวันที่ 8 มกราคม ปี พ.ศ.2563 โดยถูกตรวจพบว่ามิใช่สูงถึง 38.6 องศาเซลเซียสที่สนามบินสุวรรณภูมิ จากนั้นจึงถูกส่งตัวมาที่สถาบันบำราศนราดูรเพื่อตรวจรักษา และในวันที่ 13 มกราคม ปี พ.ศ.2563 มีการยืนยันว่านักท่องเที่ยวหญิงชาวจีนเป็นผู้ป่วยรายแรกในประเทศไทย เนื่องจากผลตรวจทางห้องปฏิบัติการพบเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ ประเทศไทยจึงเป็นประเทศแรกที่ตรวจพบการติดเชื้อนอกประเทศจีน จากนั้นได้มีการตรวจพบผู้ป่วยใหม่เพิ่มขึ้นรวมจำนวน 8 คน โดยทั้งหมดเป็นกลุ่มผู้เดินทางจากต่างประเทศ ภายหลังได้ตรวจพบผู้ติดเชื้อเพิ่มขึ้นอีก 6 ราย ภายใน 1 อาทิตย์ รวมมีผู้ติดเชื้อในไทยถึง 14 ราย โดยทั้งหมดเป็นนักท่องเที่ยวชาวจีน ส่งผลให้เกิดกระแสการวิพากษ์วิจารณ์การทำงานของรัฐบาลไทย โดยประชาชนส่วนหนึ่งมองว่ารัฐบาลไทยตอบสนองต่อสถานการณ์โรคระบาดค่อนข้างล่าช้า และยังตั้งคำถามถึงมาตรการรองรับนักท่องเที่ยวจากประเทศจีน รวมถึงมองว่ารัฐบาลหวั่นรายได้จากการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวจีนมากกว่าหวั่นการแพร่ระบาดของไวรัส ส่งผลให้ แฮชแท็ก #รัฐบาลเฮงซวย ติดอันดับต้น ๆ ของเทรนด์สำหรับประเทศไทยในสื่อสังคมออนไลน์ ทวิตเตอร์ (ปีพีซีไทย, 2563)

จากการตรวจพบผู้ป่วยติดเชื้อเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ประเทศไทยจึงได้เพิ่มระดับการเฝ้าระวังครอบคลุมไปถึงกลุ่มผู้มีอาชีพสัมผัสกับชาวจีน จากเดิมมีเพียงการเฝ้าระวังเฉพาะกลุ่มผู้เดินทางจากต่างประเทศเท่านั้น ต่อมาจึงตรวจพบผู้ป่วยชาวไทยรายแรกที่ไม่ประวัติเดินทางไปต่างประเทศ โดยผู้ป่วยรายนี้มีอาชีพขับรถรับจ้างสาธารณะหรือแท็กซี่ (taxi) ซึ่งก่อนหน้านี้ได้ให้บริการนักท่องเที่ยวชาวจีน หลังจากนั้นประมาณ 1 สัปดาห์จึงตรวจพบเชื้อ และถูกยืนยันเป็นผู้ป่วยรายแรกที่ติดเชื้อในประเทศในวันที่ 31 มกราคม ปี พ.ศ.2563 ต่อมาในวันที่ 26 กุมภาพันธ์ ปี พ.ศ.2563 ประเทศไทยจึงได้ประกาศให้โรคโควิด-19 เป็นโรคติดต่ออันตรายตามพระราชบัญญัติโรคติดต่อ พ.ศ. 2558 เพื่อเฝ้าระวัง ป้องกัน และควบคุมโรคติดต่ออันตราย โดยพรบ.ฉบับนี้ได้มีการกำหนดบทลงโทษและให้อำนาจแก่เจ้าพนักงานในการควบคุมโรคติดต่อ รวมถึงสามารถดำเนินการและออกคำสั่งเพื่อ

ป้องกันไม่ให้เกิดปัญหาการปกปิดข้อมูล การไม่ให้ความร่วมมือในการสอบสวนโรค หรือไม่ให้ความร่วมมือในการตรวจรักษาโรค ที่อาจนำไปสู่การแพร่ระบาดมากยิ่งขึ้นจนไม่สามารถควบคุมได้ และอาจจะส่งผลร้ายแรงตามมาทั้งในด้านความปลอดภัยของประชาชน ด้านเศรษฐกิจ และด้านสังคม

ภายใต้การประกาศใช้ พรบ. โรคติดต่อเช่นนี้ แต่จำนวนผู้ป่วยติดเชื้อในประเทศยังคงเพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด เนื่องจากการเกิดคลัสเตอร์หรือการแพร่ระบาดที่มาที่มาจากแหล่งเดียวกัน หรือในระยะเวลาใกล้เคียง ๆ กัน คือคลัสเตอร์สนามมวยลุมพินี ในวันที่ 6 มีนาคม ปี พ.ศ.2563 ได้เกิดการกระจายเชื้อไปทั่วประเทศ อย่างไรก็ตาม ในภายหลังมีการชี้แจงจากกรมกักกันโรคของประเทศไทยว่าได้ทำหนังสือขอความร่วมมือทางสนามมวยลุมพินีตั้งแต่วันที่ 4 มีนาคม ปี พ.ศ. 2563 ให้เลื่อนการจัดกิจกรรมเพราะเสี่ยงต่อการแพร่ระบาดของโรคโดยไม่จำเป็น แต่ยังคงมีการจัดงานจนเกิดเป็นคลัสเตอร์ที่ถือว่าเป็นจุดเริ่มต้นการระบาดเป็นวงกว้างในประเทศไทย ในช่วงระยะเวลาเดียวกัน ได้เกิดคลัสเตอร์ใหญ่ขึ้นอีกครั้ง โดยมีชื่อเรียกว่าคลัสเตอร์สถานบันเทิงทองหล่อ เป็นการระบาดจากสถานบันเทิงย่านทองหล่อ สุขุมวิท และสวนหลวง ส่งผลให้พบผู้ติดเชื้อกระจายไปใน 68 จังหวัดทั่วประเทศ จึงเป็นช่วงที่ประเทศไทยมีผู้ป่วยจากการติดเชื้อโควิด-19 สะสมมากถึงหลักร้อยคนเป็นครั้งแรก และถือเป็นการเข้าสู่การระบาดระลอกที่ 1 ของประเทศไทย (ประชาไท, 2565)

เพื่อจัดการกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น นายกรัฐมนตรีจึงมีคำสั่งจัดตั้งศูนย์บริหารสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือศูนย์บริหารสถานการณ์โควิด-19 (ศบค.) และมีคำสั่งปิดสถานศึกษา สถาบันกวดวิชา สถานบันเทิง เป็นการชั่วคราว และงดการรวมตัวของคนหมู่มาก เช่น กิจกรรมทางศาสนา หรือการประชุม รวมทั้งยังมีการยกเลิกวันหยุดสงกรานต์และขอความร่วมมือในการทำงานที่บ้าน (work from home) เพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของโรค แต่ถึงอย่างนั้น ยังมีการตรวจพบผู้ป่วยติดเชื้อรายใหม่ถึง 188 ราย ซึ่งถือเป็นยอดที่สูงที่สุดตั้งแต่เริ่มมีการระบาดเกิดขึ้นในขณะนั้น จึงได้มีการประกาศใช้พระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ. 2548 หรือ พ.ร.ก.ฉุกเฉิน มีผลบังคับใช้ทั่วประเทศ โดยตามอำนาจของ พ.ร.ก.ฉุกเฉินนั้น จะห้ามไม่ให้บุคคลได้ออกนอกเคหสถานในช่วงเวลาที่กำหนด รวมถึงไม่ให้มีการชุมนุม หรือเสนอข่าวเผยแพร่ข้อความที่มีเจตนาบิดเบือนข้อมูลข่าวสาร ห้ามใช้เส้นทางคมนาคมหรือกำหนดเงื่อนไขการใช้เส้นทาง ห้ามใช้อาคารสถานที่ใดที่กำหนด และสามารถอพยพประชาชนออกจากพื้นที่ที่กำหนดได้ การควบคุมสถานการณ์โรคระบาดยังคงมีอย่างต่อเนื่องและเข้มข้นมากขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากผู้ป่วยติดเชื้อยังมีจำนวนสูงมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ต่อมาจึงมีการใช้มาตรการปิดเมือง (lockdown) ทั่วประเทศควบคู่กับ พ.ร.ก.ฉุกเฉิน โดยมีการประกาศห้ามบุคคลเดินทางเข้ามาประเทศไทยยกเว้นบุคคลที่ได้รับการผ่อนผัน งดการเดินทางข้ามจังหวัด รวมถึงห้ามออกนอกเคหสถานในเวลาที่กำหนด (ศรัณยา สี่มา, 2565) ส่งผลให้ประชาชนไม่สามารถใช้ชีวิตในรูปแบบเดิมได้ตามปกติ จึงนำไปสู่การใช้ชีวิตภายใต้

หลักมาตรฐานใหม่ที่ไม่คุ้นเคย หรือที่เรียกว่า ความปกติใหม่ ส่งผลให้ต้องเปลี่ยนวิถีชีวิตจากการออกไปใช้ชีวิตภายนอกเป็นการทำทุกอย่างภายในที่พักอาศัยแทน ไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การเรียน หรือกิจกรรมต่าง ๆ ก็ต้องถูกปรับเปลี่ยนรูปแบบไป โดยมักจะเป็นการใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตเข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้น เช่น การทำงานที่บ้าน การเรียนออนไลน์ รวมไปถึงการพบปะหรือรวมตัวกันผ่านสื่อออนไลน์ เช่นกิจกรรม #mobfromhome เป็นการรวมตัวกันประท้วงผ่านการใช้แฮชแท็กในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ เป็นต้น (มติชนสุดสัปดาห์, 2563)

คำว่าความปกติใหม่นั้นถูกนำมาใช้ครั้งแรกโดยบิลล์ กรอส (Bill Gross) เพื่ออธิบายถึงสถานะเศรษฐกิจโลกหลังเกิดวิกฤติเศรษฐกิจแฮมเบอร์เกอร์ในสหรัฐอเมริกาในช่วงปี พ.ศ. 2550-2552 เนื่องจากการเกิดวิกฤติเศรษฐกิจนั้นมีรูปแบบตายตัว กล่าวคือ เมื่อเศรษฐกิจเติบโตไปถึงระยะหนึ่ง ก็จะมีปัจจัยที่เข้ามาทำให้เกิดวิกฤติ จากนั้นก็จะเกิดการฟื้นตัวและกลับมาเติบโตอีกครั้ง ซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นปกติ (normal) แต่หลังจากเกิดวิกฤติเศรษฐกิจแฮมเบอร์เกอร์นั้น หลายคนมองว่าเศรษฐกิจจะไม่สามารถกลับไปเติบโตตามรูปแบบเดิมได้ด้วยปัจจัยหลาย ๆ อย่าง จึงเกิดเป็นคำว่าความปกติใหม่ (new normal) เพื่อนำมาอธิบายถึงการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ถดถอยลงและคาดว่าจะไม่กลับมาเป็นแบบเดิมอีกต่อไป ซึ่งคำว่าความปกติใหม่ถูกนำกลับมาใช้อีกครั้งในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่ความหมายนั้นจะครอบคลุมไปถึงเศรษฐกิจ ธุรกิจ การศึกษา ชีวิตประจำวัน รวมถึงวิถีชีวิตแบบนี้ก็จะถูกเรียกว่าความปกติใหม่ เพื่อให้ปลอดภัยจากการติดเชื้อควบคู่ไปกับการปรับตัวเพื่อรับมือกับสถานการณ์ปัจจุบัน เช่น พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่จะมีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การทำงาน หรือการดำเนินชีวิตอื่น ๆ ที่จะต้องถูกปรับให้เป็นแบบออนไลน์ทั้งสิ้น (กรมสุขภาพจิต, 2563) สอดคล้องกับการสำรวจโดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เห็นสอดคล้องกันว่าในปีพ.ศ.2563 คนไทยมีการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น โดยเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตนั้นสูงถึง 11 ชั่วโมง 25 นาที และโดยส่วนมากจะเป็นกลุ่มผู้ใช้ที่อยู่ในวัยเรียน ซึ่งมีจำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันสูงที่สุด อยู่ที่ 12 ชั่วโมง 43 นาที เนื่องจากต้องใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียนออนไลน์ และยังพบว่าการเรียนออนไลน์เป็นกิจกรรมที่มีการเติบโตสูงสุดในปีพ.ศ. 2563 เนื่องจากผลกระทบของสถานการณ์โควิด-19 ดังที่กล่าวมา (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2564)

จากการทบทวนแนวคิดบริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 ผู้วิจัยได้เห็นนำมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์มีมิผีในห้วงเนื่องจากเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคของการเกิดโรคระบาดโควิด-19 ด้วยเหตุนี้การศึกษาผ่านแนวคิดบริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 จะนำไปสู่การทำความเข้าใจกับความหมายที่แฝงอยู่ภายในมีมิผีในห้วง

2.6 แนวคิดผีในสังคมไทย

ระบบความเชื่อในสังคมไทยประกอบด้วย 3 ระบบใหญ่คือ ผี พราหมณ์ พุทธ ที่อยู่ผสมรวมกัน โดยผีเป็นระบบความเชื่อแรกที่เกิดขึ้นในสังคมไทย ผีในแรกเริ่มนั้นมีความหมายครอบคลุมตั้งแต่วิญญาณไปจนถึงอำนาจที่แฝงอยู่ในธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ แม่น้ำ ป่า เขา หรืออธิบายได้ว่า ผีเป็นรูปแบบความเชื่อหนึ่งที่สั่งสมเป็นมรดกทางวัฒนธรรมมาตั้งแต่ในอดีต นิยามของผี จึงมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ มองไม่เห็นตัว แต่อาจจะปรากฏเหมือนมีตัวตนได้ อาจให้คุณหรือโทษได้ มีทั้งดีและร้าย ในด้านหนึ่งเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงระบบความคิดของคนที่ยพยายามทำความเข้าใจกับความสัมพันธ์ระหว่างคนกับธรรมชาติ คนกับคน หรือคนกับสังคม แต่เมื่อไม่สามารถเข้าใจในสิ่งที่เกิดขึ้นได้ อำนาจเหนือธรรมชาติ เช่น ผีจึงเข้ามาทำหน้าที่เป็นคำตอบให้แทนความเชื่อเรื่องผีจึงเป็นเหมือนสัญลักษณ์ของอำนาจ ทำให้ผีนับมีบทบาทสำคัญในชีวิตของคน และผีนั่นก็มักจะถูกนิยามแตกต่างกันออกไปตามความเชื่อและเงื่อนไขทางสังคม วัฒนธรรม พื้นที่ และศาสนาอย่างใดก็ได้ ในด้านหนึ่งผีอาจมีการอธิบายไว้ว่า เกิดจากความไม่รู้ไม่เข้าใจในธรรมชาติและความเป็นไปของชีวิต แต่หากวิเคราะห์ลึกลงไปอีกก็อาจเห็นได้ว่าความเชื่อเรื่องผีเกิดจากปัญหาของคนตั้งแต่ปัญหาในการเกิดความเชื่อเรื่องผี ปัญหาในการจินตนาการรูปลักษณ์ผี และปัญหาในการใช้อำนาจบทบาทผี ผีจึงเป็นเหมือนตัวแทนของสัญลักษณ์เชิงอำนาจที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคน (บุญยงค์ เกศเทศ, 2553) อำนาจของผีนั่นไม่ใช่ในด้านของการแสดงอิทธิฤทธิ์ แต่เป็นอำนาจที่ถูกใช้ในเชิงสัญลักษณ์ สะท้อนให้เห็นได้จากความเชื่อรวมถึงวิถีชีวิตของคนในสังคมไทย เช่น การดำรงอยู่ของผีเจ้านาย หรือผีที่คอยให้ความคุ้มครองหรือปกป้องรักษาหมู่บ้าน สถานที่ และผู้คน ฉลาดชาย รมิตานนท์ (2527) กล่าวว่า บทบาทของการทรงผีเจ้านายนั้นสะท้อนให้เห็นถึงการคงอยู่ร่วมกันและการผสมผสานระหว่างผี พราหมณ์ พุทธ ในสังคมไทย ความเชื่อและศาสนามีความสัมพันธ์ควบคู่ด้านเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม โครงสร้างดังกล่าวนี้สะท้อนออกมาอย่างชัดเจน นอกจากนี้ผีเจ้านายยังมีบทบาทหน้าที่ตอบสนองความต้องการทางจิตใจและวัตถุของคนในสังคม ในด้านหนึ่งผีเจ้านายจึงเป็นวิธีการหรือรูปแบบคำอธิบายของการแก้ปัญหาชีวิตที่เหมาะสมกับชนชั้นและสถานการณ์ทางสังคมของคนนั้น ๆ โดยมีม้าขี่หรือร่างทรงทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการติดต่อกับเทพหรือผีให้กับคนที่มีความเดือดร้อนต่าง ๆ เช่น ปัญหาเรื่องเงิน ครอบครัวยากจน หรือแม้กระทั่งรักษาโรค และยังได้มีการอธิบายไว้ตามแนวคิดสำนักหน้าที่นิยม (functionalism) ว่าการดำรงอยู่ของผีเจ้านายนั้นเป็นเพราะยังคงมีหน้าที่ต้องตอบสนองบางสิ่งบางอย่างแก่คนในสังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ อยู่ สิ่งใหม่ที่ก้าวเข้ามาอย่างวิทยาศาสตร์หรือเทคโนโลยีที่เข้ามาแทนที่ซึ่งทำหน้าที่ได้ไม่เต็มที่ หรือยังไม่สามารถ

แทรกเข้าไปในระบบจิตสำนึกเดิมของผู้คนได้ ผีจึงเป็นเหมือนผู้มีอำนาจและบทบาทหน้าที่ในการดูแลรักษากฎเกณฑ์และตอบสนองความต้องการของแต่ละสังคม

จากความเชื่อเรื่องผีที่มักเกี่ยวข้องกับบทบาทหน้าที่รวมถึงการเป็นสัญลักษณ์ของบางอย่างสะท้อนให้เห็นถึงอำนาจที่แฝงอยู่ในผี ยศ สันตสมบัติ, 2533 (อ้างถึงใน สุริยา สมุทคุปดี และคณะ, ม.ป.ป.) ได้แบ่งแยกประเภทของอำนาจไว้ เป็น 2 ด้าน คือ อำนาจศักดิ์สิทธิ์กับอำนาจทางสังคม การเมือง กล่าวขยายความได้ว่า อำนาจศักดิ์สิทธิ์ถือเป็นอำนาจอิสระในการกระทำบางอย่าง ซึ่งจะมีอยู่ในเทพ มนุษย์ สสารวัตถุ วิญญาณ ปรากฏการณ์ธรรมชาติและสังคมวัฒนธรรม ซึ่งในส่วนของบริบทสังคมวัฒนธรรมนั้นอำนาจไม่ได้มีเพียงมิติแห่งความศักดิ์สิทธิ์เท่านั้น แต่ยังมีในด้านอำนาจทางสังคมการเมือง โดยอำนาจในที่นี้ไม่สามารถเกิดขึ้นเองได้ แต่ต้องได้รับการยอมรับจากผู้มีอำนาจและบุคคลรอบข้าง อำนาจจึงไม่ใช่สิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นอิสระในตัวเองแต่เป็นความสามารถในการควบคุมบังคับการและมีอิทธิพลเหนือทรัพยากรมนุษย์ เงิน ที่ดิน เครื่องมือการผลิต ฯลฯ อีกทั้งอำนาจยังหมายถึงความสามารถในการใช้กำลังบังคับ การควบคุมพฤติกรรมของคนอื่นด้วยการข่มขู่และใช้บทลงโทษ อำนาจจึงสะท้อนให้เห็นถึงการเป็นกลไกสำคัญในการควบคุมและจัดระเบียบทางสังคม แต่ในความเป็นจริงนั้นพบว่า อำนาจไม่ได้แบ่งแยกออกจากกันอย่างเด็ดขาด ทั้งอำนาจศักดิ์สิทธิ์และอำนาจทางสังคมการเมืองต่างมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ซึ่งในสังคมไทยอำนาจศักดิ์สิทธิ์มักถูกนำมาใช้ในการเมือง ธุรกิจการค้า ผ่านพิธีกรรมทั้งในส่วนของผี พราหมณ์ และพุทธ

ได้มีการสรุปบทบาทหน้าที่ของผีในบริบทสังคมไทยไว้ 3 ด้านด้วยกันคือในด้านของ การให้คำอธิบายแก่สังคม กล่าวคือ ตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบันนั้นคนพยายามหาคำตอบของสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวไม่ว่าจะเป็นการ เกิด แก่ เจ็บ ตาย หรือภัยธรรมชาติ ซึ่งทำให้เกิดการพัฒนาของหลักการทางวิทยาศาสตร์เพื่อหาคำตอบให้กับสิ่งนั้น ๆ แต่ในบางครั้งวิทยาศาสตร์ก็ไม่สามารถหาคำตอบให้กับบางปรากฏการณ์ได้ ความเชื่อเรื่องผีจึงมีหน้าที่เป็นคำตอบให้กับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้ ผียังมีหน้าที่ในด้านของการเป็นกลไกควบคุมทางสังคมอีกด้วย โดยนอกจากกฎระเบียบ หรือ กฎหมายที่คนยำเกรงแล้วนั้นยังมีอำนาจที่มองไม่เห็นเช่น ผี หรือ เทวดา ที่คนต่างให้ความยำเกรงอีกด้วย ดังนั้นในสังคมไทยจึงมีข้อห้ามต่าง ๆ ที่ถูกนำมาปฏิบัติสืบทอดกันโดยมีผีเป็นผู้คอยควบคุมข้อห้ามเหล่านั้น เช่น การห้ามมีเพศสัมพันธ์ก่อนแต่งงาน เนื่องจากจะเป็นการผิดผี เป็นต้น และผียังมีหน้าที่ในด้านของการสร้างแรงยึดเหนี่ยวทางจิตใจ คือการที่ความเชื่อเรื่องผีในอดีตนั้นเกิดขึ้นในสังคมแบบชุมชน ซึ่งเป็นลักษณะของสังคมดั้งเดิมแบบไทยทำให้ภาษาและระบบบางอย่างนั้นถูกสร้างขึ้นเพื่อยึดเหนี่ยวจิตใจของผู้คนที่มาอยู่ร่วมกัน โดยที่ความเชื่อเรื่องผีถูกสร้างขึ้นภายใต้บริบทดังกล่าวเช่นเดียวกัน แต่สำหรับสังคมสมัยใหม่นั้นผีก็ยังคงทำหน้าที่เป็นที่ยึดเหนี่ยวทางจิตใจไม่ต่างกัน ซึ่งเป็นผลมาจากสังคมไทยนั้นอยู่ในภาวะไม่มั่นคงในหลาย ๆ ด้าน เช่น เศรษฐกิจ สังคม การเมือง หรือศีลธรรม จึงทำ

ให้ผู้คนที่พึ่งพาซึ่งสถาบันทางศาสนาอาจไม่ตอบสนองได้ครบถ้วนจึงทำให้ผู้คนที่หันมาพึ่งพาผีมากยิ่งขึ้น (เหตุยัตน์ ศรีจันทร์ขำ, 2558)

ทั้ง ผี พราหมณ์ และพุทธ พบว่ามีความเชื่อมโยงกันในแนวคิดเกี่ยวกับชีวิตหลังความตาย ซึ่งแนวคิดนี้เป็นพื้นฐานทางความเชื่อของคนตะวันออก กล่าวคือ นอกจากศาสนาพุทธแล้วทั้งพราหมณ์ เช่น หรือลัทธิต่าง ๆ ล้วนเชื่อในชีวิตหลังความตายเช่นเดียวกัน และมีมุมมองว่าชีวิตนั้นเป็นวงกลม มีการเวียนหรือเวียนว่ายตายเกิดอย่างไม่มีที่สิ้นสุด แต่จะมีการอธิบายในรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไป นอกจากนี้พุทธศาสนาที่เป็นศาสนาหลักของสังคมไทยยังมีมุมมองถึงชีวิตหลังความตายในรูปแบบของสิ่งลี้ลับและความซับซ้อน รวมถึงมีการลงโทษแก่คนที่ทำไม่ดีหรือทำกรรมชั่วว่าเมื่อตายไปแล้วนั้นจะต้องตกนรกและกลายเป็นสัตว์นรกที่มีลักษณะคล้ายผีนั่นเอง (ธีระพงษ์ มีไธสง, 2554)

นอกจากนี้ตามความเชื่อเรื่องผีของสังคมไทยยังมีการอธิบายถึงผีดีและผีร้าย โดยผีดี (benevolent spirits) เป็นผีที่ทำหน้าที่ปกป้องรักษาสมาชิกในครัวเรือนไปจนถึงระดับเมือง トラบไคที่ผู้คนในคุ้มครองยังให้ความเคารพนับถือ เช่น การเซ่นสรวงบูชาผีเหล่านี้อยู่เสมอ รวมถึงการปฏิบัติหรือมีสัมพันธที่ดีต่อผี ไม่ทำผิดชนบธรรมเนียมประเพณี ผีเหล่านี้จะคุ้มครองและบันดาลให้เกิดความสุขความอุดมสมบูรณ์ แต่หากเกิดการลดหย่อน ไม่ดำรงอยู่ในแนวทางดังกล่าวหรือรุนแรงจนถึงขั้นละเมิด ซึ่งจะเรียกว่าผีดุ ผีที่เคยให้ความคุ้มครองปกป้องก็อาจทำให้ความเดือดร้อน หรืออันตรายกับคนนั้น ๆ ได้ เพื่อแก้จากร้ายให้กลายเป็นดีจึงจำเป็นต้องมีการเซ่นสรวงบูชาหรือการเลี้ยงผี เพื่อขอขมาต่อการละเมิดหรือทำผิดต่อผี ให้ผียังคงคุ้มครองรักษาเหมือนเคย และผีอีกประเภทคือผีร้าย (malevolent spirits) เป็นผีที่เชื่อว่าถูกละเลยไม่ได้รับการเซ่นสรวงบูชาส่งผลให้ผีไม่มีอะไรกิน กลายเป็นผีที่ออกเพ่นพ่านไปทั่วเพื่อหาของกิน โดยสิ่งที่จะชอบมากที่สุดคือของสกปรก อีกทั้งยังสามารถทำอันตรายต่อคนได้ โดยสามารถเข้าสิงร่างทำให้ไม่สบายและอาจถึงตายได้ มีวิธีแก้คือการใช้หมอลีหรือคาถารวมถึงการเขียนดีที่จะสามารถไล่ผีออกจากร่างได้ (ฉลาดชาย รมิตานนท์, 2527)

ผีที่ปรากฏอยู่ในความเชื่อของสังคมไทย สามารถแบ่งได้ 4 ประเภท คือ ผีที่มักพบอยู่ทั่วไป มักเป็นผีที่ให้ทั้งคุณและโทษ ต้องมีการเซ่นไหว้หรือขอขมาหากทำผิดต่อผี โดยส่วนมากมักมีรูปร่างเป็นเพศหญิง มีเพียงผีกระหังที่เป็นเพศชาย หรือบางตนจะมีรูปร่างเป็นแสงสว่าง สีขาว รวมถึงไม่มีรูปร่างแต่จะคอยสิงในร่างคนแทน มักอาศัยอยู่ในป่าเขาเป็นส่วนใหญ่หรือตามธรรมชาติอย่างต้นไม้ใหญ่ เช่น ผีตะเคียนมีบางส่วนอาศัยร่วมกับคนอยู่ตามบ้านหรือในหมู่บ้าน เช่น ผีบ้านผีเรือนปอบ เป็นต้น ถัดมาคือผีที่เป็นเจ้าที่อาศัยอยู่ตามที่ต่าง ๆ เช่น ผีปู่ตา เป็นผีประจำหมู่บ้าน และผีน้าหรือแม่โพสพที่เป็นผีประจำที่นา มีทั้งให้คุณและให้โทษ ต้องมีการเซ่นไหว้หรือขอขมาหากทำผิดต่อผีเช่นกัน นอกจากนี้ ยังมีผีที่เรียกตามลักษณะการตาย กล่าวคือ เป็นผีที่มีชื่อเรียกตามลักษณะตอนตาย

เช่น ผีหัวขาด ผีตายโหง ผีตายทั้งกลม โดยส่วนใหญ่มักเป็นผีที่ยังไม่สามารถตัดขาดจากโลกได้ ยังมีห่วง ร่มถึงมรกอนเวียน เร่รอน และให้โทษมากกว่าคุณ ซึ่งนอกจากประเภทที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ยังมีสิ่งที่มีลักษณะคล้ายผี มีลักษณะเป็นวิญญาณ สามารถให้คุณและให้โทษได้เช่นกัน เช่น กุมารทอง ควายธนู และเสื้อสมิง เป็นต้น โดยผีประเภทนี้มักเป็นผีที่เกิดขึ้นจากคนโดยการทำพิธีหรือปลุกเสก อย่างไรก็ตาม ผีเหล่านี้มักเกิดขึ้นจากจินตนาการของคนในสังคมผ่านตำนานเรื่องเล่าที่แต่งขึ้นเพื่อสืบทอดความเชื่อให้ดำรงอยู่ ที่ถึงแม้ว่าผีบางประเภทจะให้คุณมากกว่าโทษ และไม่ว่าจะเป็นผีดีหรือผีร้าย ก็สามารถทำให้มนุษย์นั้นเกิดความกลัวได้เช่นเดียวกัน (ธีระพงษ์ มีไธสง, 2554)

จากการทบทวนแนวคิดผีในสังคมไทยดังที่กล่าวมาทั้งหมดข้างต้น ผู้วิจัยได้เห็นถึงรากฐานความเชื่อและความเป็นมาของผีในสังคมไทยรวมถึงรูปแบบและเนื้อหาของผีที่ปรากฏอยู่ ผู้วิจัยจึงต้องการขยายขอบเขตดังกล่าวว่า หากความเชื่อผีในรูปแบบเดิมได้กลายเป็นมิมที่สร้างโดยวัยรุ่นแล้วนั้น มิมผีที่ถูกสร้างขึ้นจะมีความหมายว่าอย่างไร

2.7 ทฤษฎีสัญวิทยาแนววิพากษ์

ทฤษฎีสัญวิทยาแนววิพากษ์ เป็นทฤษฎีที่สนใจศึกษาในกระบวนการผลิตความหมาย โดยจะทำให้เห็นถึงพลังของสัญลักษณ์และการต่อสู้ของความหมายกลุ่มต่าง ๆ สำหรับในด้านการสื่อสารนั้น สัญลักษณ์จะให้ความสำคัญไปที่ตัวสาร (message) อย่างเช่นการวิเคราะห์ถึงกระบวนการสร้างความหมายที่อยู่ในเนื้อหาของการสื่อสารต่าง ๆ โดยนิยามของความหมายสำหรับการสื่อสารนั้นหมายถึง ผลผลิตจากกระบวนการสื่อสาร (the outcome of communication) คือการที่สิ่งใด ๆ ก็ตามไม่ได้มีความหมายใด ๆ ในตัว แต่ความหมายนั้นจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อมีการสื่อสารเกิดขึ้น เช่น เมื่อคน ๆ หนึ่งพูดคุ้ย แสดงท่าทาง หรือ กระทำการใด ๆ กับอีกคนหนึ่ง เมื่อนั้นความหมายก็จะเกิดขึ้น โดยในการสื่อสารนั้นมีแบบจำลองกระบวนการสื่อสาร 2 แบบด้วยกัน ได้แก่ แบบจำลองการถ่ายทอดข่าวสาร (transmission model) ที่เป็นการถ่ายทอดแบบทางเดียว (one-way communication) จากผู้รับสารไปยังผู้ส่งสาร เพื่อโน้มน้าวหรือจูงใจ และแบบจำลองการสื่อสารเชิงพิธีกรรม (ritualistic model) ที่เป็นการสื่อสารแบบสองทาง (two-way communication) เพื่อสร้างความหมายร่วมกัน (shared meaning) ระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสาร ซึ่งแบบจำลองการสื่อสารเชิงพิธีกรรมนั้นเป็นแบบจำลองที่สัญลักษณ์ให้ความสนใจ เนื่องจากทัศนคติที่เชื่อว่าความหมายคือเครื่องมือในการอธิบายสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความเข้าใจร่วมกัน โดยความสำคัญของการศึกษาความหมายในการสื่อสารนั้นคือทำให้สามารถอ่านใจหรือรับรู้ความหมายของผู้ส่งสารผ่านการวิเคราะห์ตัวบทต่าง ๆ ได้ และความหมายยังสามารถเป็นหลักฐานในการอธิบายถึงบริบทสังคมในช่วงนั้น ๆ ได้อีกด้วย โดยสารใน

การสื่อสารนั้นจะทำหน้าที่เสมือนกระจกสะท้อนความหมายหรือความเป็นจริงของสังคมนั้น ๆ รวมไปถึงความหมายสามารถเป็นตัวกำหนดถึงผลกระทบต่อผู้รับสารได้อีกด้วย โดยผลกระทบที่ว่ามันจะเป็นผลกระทบในรูปแบบของการติดตั้งรหัสให้กับผู้คนในการสื่อสารนั้น ๆ เป็นสิ่งที่นักสัญวิทยาเน้นให้ความสนใจเป็นอย่างมาก (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560)

การศึกษาความหมายในแต่เดิมนั้นเป็นการศึกษาถึงภาษาและความหมาย ต่อมาได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีสายวิพากษ์จึงได้พัฒนาเป็นทฤษฎีสัญวิทยาหรือสัญศาสตร์ เฟร์ดินานด์ เดอ โซซูร์ (อ้างอิงในกาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560) ผู้บุกเบิกด้านสัญวิทยาได้อธิบายถึงสัญวิทยาไว้ว่าเป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิตแห่งสัญญาณ โดยเป็นศาสตร์ที่จะทำให้เห็นถึงกระบวนการของสัญญาณ รวมไปถึงเบื้องหลังของสัญญาณนั้น ๆ ที่มีโครงสร้างในการควบคุมกระบวนการสร้างความหมายนั้นอยู่ ในที่นี้สัญญาณจึงหมายถึง อะไรก็ตามที่มีความหมายมากกว่าตัวเอง ซึ่งได้มีการอธิบายคุณลักษณะของสัญญาณไว้ดังนี้ สัญญาณต้องมีลักษณะทางกายภาพ ต้องเกิดจากความตั้งใจของผู้ส่งสารที่ต้องการจะสื่อความหมายบางอย่างออกไป และสัญญาณนั้นต้องมีความหมายที่มากกว่าตัวเอง นอกจากนี้เอกลักษณ์ของสัญวิทยาคือการเน้นสนใจศึกษาไปที่สัญญาณประเภทต่าง ๆ และเนื่องจากสัญญาณนั้นไม่ได้เกิดขึ้นมาเองแต่มีโครงสร้างบางอย่างควบคุมอยู่ นักสัญวิทยาจึงพยายามค้นหาออกมาในรูปแบบที่เรียกว่ารหัส ซึ่งเปรียบเหมือนพจนานุกรมระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารที่ทำให้เข้าใจความหมายของสัญญาณตรงกัน และนักสัญวิทยายังให้ความสนใจในด้านขององค์ประกอบและความสัมพันธ์ในการสร้างความหมายอีกด้วย ซึ่งจะเน้นไปความสัมพันธ์เพราะเป็นรูปแบบที่ซับซ้อนและยังเป็นเหมือนพื้นที่ในการทำงานของอุดมการณ์หรือกรอบความคิดของสังคมที่ถูกฝังไว้ในสัญญาณ และเนื่องจากสัญญาณเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากคน จึงส่งผลให้สัญญาณเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากวัฒนธรรมเช่นเดียวกัน อธิบายขยายความได้ว่า ทั้งสัญญาณ รหัส หรือความสัมพันธ์ตามที่กล่าวมานั้นต่างถูกสร้างขึ้นภายใต้บริบทวัฒนธรรมหนึ่ง หากบริบทเปลี่ยนไป สัญญาณก็จะเปลี่ยนความหมายตาม ขณะเดียวกันถ้าสัญญาณเปลี่ยนความหมาย วัฒนธรรมก็จะเปลี่ยนตามเช่นกัน

ตามแนวคิดของเฟร์ดินานด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ผู้บุกเบิกแนวคิดสัญวิทยา ได้จำแนกองค์ประกอบของสัญญาณออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ ส่วนที่เป็นรูปสัญญาณหรือตัวหมาย (signifier) และส่วนที่เป็นความหมายของสัญญาณหรือตัวหมายถึง (signified) ซึ่งในกระบวนการสร้างความหมายจะเกิดขึ้นได้นั้นจำเป็นต้องมีตัวอ้างอิง (reference) กับตัวสัญญาณ (sign) ที่ประกอบไปด้วยสองส่วนตามที่กล่าวข้างต้น โดยรูปสัญญาณนั้นอาจเป็นได้ทั้งภาพ เสียง หรือสิ่งอื่น ๆ และความหมายของสัญญาณนั้นที่เชื่อมโยงไปถึงตัวอ้างอิง ซึ่งถ้ามีการจัดวางความสัมพันธ์ระหว่างสัญญาณและตัวอ้างอิงดังกล่าว กระบวนการสร้างความหมายก็จะเกิดขึ้นตามมา ซึ่งเดอ โซซูร์ได้อธิบายถึงลักษณะของความสัมพันธ์ระหว่างรูปสัญญาณและความหมายสัญญาณคือ เป็นความสัมพันธ์ที่

ปราศจากหลักเกณฑ์ใด ๆ (arbitrary) และเป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจ (unmotivated) ซึ่งบางครั้งก็อาจจะไม่รู้ที่มาที่ไปได้ว่ารูปกับความหมายของสัญลักษณ์เชื่อมโยงกันอย่างไร รวมไปถึงเป็นความสัมพันธ์ที่ไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ (unnatural) การจะรู้จักหรือเข้าใจในสัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้นั้นต้องผ่านการเรียนรู้ทางสังคมเท่านั้น ซึ่งสำหรับ เดอ โซซูร์ นั้นมองว่าความหมายของสัญลักษณ์ไม่เคยหยุดนิ่ง และจะเปลี่ยนแปลงไปตามเงื่อนไขหรือยุคสมัยนั้น ๆ แต่สิ่งที่สำคัญคือเมื่อเกิดการสร้างความหมายนั้นไม่หยุดนิ่งแล้วความหมายที่หลงเหลืออยู่นั้นคืออะไร ซึ่งในการวิเคราะห์ความหมายที่หลงเหลืออยู่ดังกล่าว เดอ โซซูร์ จึงให้ความสำคัญไปที่การตอบคำถามว่าใครมีอำนาจ (power) ในการสร้างและการเปลี่ยนแปลงความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ เหล่านั้น จากแนวคิดเรื่องสัญลักษณ์และการสร้างความหมายของ เดอ โซซูร์ นั้น โรลันด์ บาร์ธส์ (Roland Barthes) ได้นำมาพัฒนาโดยจะเน้นความสนใจไปที่การศึกษาความหมายสัญลักษณ์ และมองการสร้างความหมายในรูปแบบที่ลึกซึ้งกว่าเดิม บาร์ธส์ได้จำแนกความหมายออกเป็นสองระดับคือ ความหมายขั้นต้นหรือความหมายโดยตรง (denotation) ที่เป็ความหมายลำดับแรกที่มีลักษณะเป็นวัตถุวิสัย (objective) ซึ่งเป็นความหมายตามตัวของภาษา (literal meaning) ที่สามารถเปิดค้นได้จากพจนานุกรมทั่วไป และความหมายในขั้นที่สองหรือความหมายโดยนัย (connotation) เป็ความหมายที่มีลักษณะอัตวิสัย (subjective) ที่อาจมองว่าเป็นการตีความที่ถูกใส่ความหมายในเชิงสังคมหรือวัฒนธรรมลงไป ซึ่งสังคมแต่ละสังคมนั้นไม่ได้หยุดการสร้างความหมายเพียงเพื่อการสื่อสารในลำดับแรกเท่านั้น สังคมส่วนใหญ่ล้วนสร้างความหมายในขั้นที่สองขึ้น (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560)

จากการทบทวนแนวคิดสัญลักษณ์วิทยาแนววิพากษ์นี้จะเห็นได้ว่าการศึกษานิยจะช่วยให้เห็นถึงกระบวนการของสัญลักษณ์ รวมไปถึงเบื้องหลังของสัญลักษณ์นั้น ๆ ที่มีโครงสร้างในการควบคุมกระบวนการสร้างความหมายอยู่ ซึ่งผู้วิจัยจึงได้เลือกทัศนะของ โรลันด์ บาร์ธส์ มาเป็นกรอบในการศึกษา โดยจะเน้นความสนใจไปที่การศึกษาความหมายสัญลักษณ์ และมองการสร้างความหมายในรูปแบบที่ลึกซึ้งกว่าเดิม เพื่อนำมาใช้วิเคราะห์หิมิณีในหึ่งว่ามีความหมายว่าอย่างไร

2.8 แนวคิดบทบาทหน้าที่ของสื่อ

แนวคิดหรือทฤษฎีหน้าที่นิยมนั้น มีรากฐานมาจากวิทยาศาสตร์ สาขาชีววิทยา ที่มุ่งศึกษาสิ่งมีชีวิตว่าเป็น organism ระบบใหญ่ระบบหนึ่ง โดยจะประกอบไปด้วยการทำงานอย่างสัมพันธ์กันของระบบย่อย ๆ อีกที เพื่อเป็นการตอบสนองต่อความต้องการของระบบใหญ่ทั้งหมด เมื่อมีภาวะขาดแคลนเกิดขึ้น จะส่งผลให้เกิดความต้องการ ในขณะนั้นระบบใหญ่จะเสียสมดุล ระบบย่อยต่าง ๆ จึงจำเป็นต้องทำหน้าที่ให้ความต้องการได้รับการตอบสนอง ระบบทั้งหมดจึงจะกลับสู่สมดุล

การอุปมาอุปไมยนี้ถูกนำมาใช้กับระบบสังคม โดยที่สื่อมวลชนนั้นก็เหมือนระบบย่อย ๆ ที่ทำหน้าที่อยู่ภายในร่างกาย (กาญจนา แก้วเทพ, 2544)

H.Lasswell (1960)(อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544) เป็นผู้วางระบบเรื่องหน้าที่ของกระบวนการสื่อสารจึงกล่าวว่า ในแต่ละสังคมนั้น ต่างก็มีความต้องการและมีความนิยมที่แตกต่างกันอย่างในสังคมอุตสาหกรรมนั้น ค่านิยมหลัก ๆ คือเรื่องของความมั่งคั่ง อำนาจ รวมถึงการเป็นที่เคารพยกย่อง ซึ่งค่านิยมเหล่านี้ต้องทำงานผ่านสถาบันต่าง ๆ โดย H.Lasswell นั้นใช้แนวคิดเปรียบเทียบสังคมกับระบบร่างกาย เมื่อร่างกายต้องเผชิญกับเชื้อโรคแล้วนั้น ในด้านของสังคม การเมือง และการปกครองที่แตกต่างกัน ทำให้แต่ละสังคมต้องปกป้องระวังภัยจากอีกฝ่ายหนึ่ง หน้าที่ของการสื่อสารโดย H.Lasswell จึงเกิดขึ้นจากพื้นฐานแนวคิดดังกล่าวนี้ โดยการสื่อสารนั้นต้องทำหน้าที่ระแวดระวังหรือสอดส่องสิ่งที่จะเป็นอันตรายต่อสังคม ต้องคอยกระชับส่วนต่าง ๆ ของสังคมให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รวมไปถึงต้องสามารถถ่ายทอดค่านิยมอันเป็นมรดกของสังคมให้แก่คนรุ่นต่อไป สำหรับในสังคมประชาธิปไตยนั้น การตัดสินใจเรื่องใดในสังคมจำเป็นต้องให้ทุกฝ่ายหรือทุกคนในสังคมมีส่วนร่วมกัน โดยจะต้องเป็นการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล และมีความเข้าใจอันดี กระบวนการตัดสินใจดังกล่าวจึงจำเป็นต้องใช้การสื่อสาร ไม่สามารถขาดกันได้ อย่างไรก็ตาม สำนักหน้าที่นิยมนั้นมองว่าสังคมที่กำลังเป็นอยู่นั้นเป็นสังคมที่มีความสุขหรือเป็นสังคมที่ดีอยู่แล้ว และสมควรที่ทุกสถาบันในสังคมจะต้องช่วยกันรักษาสังคมนี้ต่อไป

จากการทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของสื่อ นั้น ตามสำนักหน้าที่นิยมจะเห็นได้ว่าสื่อมีบทบาทในการตอบสนองต่อสังคมในด้านของการดูแลสังคมที่เป็นสังคมที่ดีหรือไม่มีความขัดแย้งเกิดขึ้น แต่สำหรับกรณีของมีมในห้วงนั้นเกิดขึ้นบนบริบทสังคมที่มีความขัดแย้ง อาจทำให้หน้าที่ของสื่ออย่างมีมนั้นตอบสนองความต้องการที่แตกต่างออกไป หรือมีหน้าที่ที่แตกต่างออกไปอีกรูปแบบหนึ่งหรือไม่

2.9 แนวคิดเรื่องการเข้ารหัส และ ถอดรหัส

จากการศึกษาความหมายของสัญวิทยาในด้านกระบวนการสร้างความหมายนั้น นอกจากการสร้างแล้วในด้านการบริโภคความหมายของผู้รับสารก็เป็นที่น่าสนใจเช่นเดียวกัน สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544) ได้พัฒนาแนวคิดเพื่อใช้ในการศึกษาประเด็นดังกล่าวให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น อย่างแนวคิดเรื่องการเข้ารหัส และ ถอดรหัส (encoding/decoding) เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ตัวบทและบริบทต่าง ๆ ว่าความหมายในตัวบทหรือบริบทนั้น ๆ ถูกบริโภคได้อย่างไร

โดยพื้นฐานนั้นสจ๊วต ฮอลล์ปฏิเสธแนวคิดด้านการสื่อสารที่นิยมตามแบบจำลองการถ่ายทอดข่าวสาร (transmission model) ที่เป็นการถ่ายทอดแบบทางเดียวจากผู้ส่งสารที่เป็นคนสร้างความหมายส่งผ่านสื่อไปถึงผู้รับสารที่จะคอยถอดความหมายนั้นออกมา แต่กลับเสนอถึงการแพร่กระจายของความหมายที่มีอยู่ 3 ขั้นตอนด้วยกัน คือ ขั้นตอนเตรียมการเพื่อการผลิต เป็นการที่ผู้ผลิตได้คัดเลือกวัตถุดิบบางอย่างมานำเสนอ ซึ่งในการคัดเลือกนี้จะอยู่ภายใต้อุดมการณ์ของผู้ผลิตเอง โดยปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับการคัดเลือกนั้นมีหลายด้าน อาทิเช่น ความรู้และความเข้าใจเรื่องโลกของผู้ผลิต หรือความรู้และเทคนิคในการผลิต ข้อกำหนดจากสถาบัน หรือความคิดที่มีต่อผู้รับสาร ซึ่งปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้จะทำงานภายใต้แนวคิดคิดของสำนักปรากฏการณ์นิยม คือ การนิยามสถานการณ์ที่จะให้แนวทางแก่ผู้ผลิตว่าจะใส่รหัสต่อวัตถุดิบที่มีอย่างไร ขั้นตอนนี้จึงเป็นขั้นตอนของการใส่รหัส และถัดมาคือขั้นตอนของการลงมือผลิต ในขั้นตอนนี้จะเป็นขั้นตอนของการเปลี่ยนแปลงความเป็นจริงในโลกจริงให้มาอยู่ในรูปแบบของสื่อ ซึ่งด้วยข้อจำกัดของสื่อจึงไม่อาจถ่ายทอดความเป็นจริงได้ทั้งหมด จึงจำเป็นต้องหาวิธีการในการผลิต (produced) ความเป็นจริงนั้นออกมาในรูปแบบหนึ่งที่สามารถถ่ายทอดผ่านสื่อได้ และในขั้นตอนนี้ถือเป็นขั้นตอนของการใส่รหัสเช่นกัน ส่วนในขั้นตอนสุดท้ายคือขั้นตอนของการถอดรหัส ซึ่งจะเป็นขั้นตอนที่เป็นอิสระจากขั้นตอนทั้งหมดที่กล่าวมา เนื่องจากความหมายและเนื้อหาสารนั้นไม่เคยถูกถ่ายทอดแต่กลับถูกผลิตอยู่ตลอดเวลา ซึ่งปฏิกิริยาของผู้รับสารนั้นจะมีอยู่ 2 แบบ คือ แบบที่ผู้รับสารสามารถสร้างความหมายจากเนื้อหาของสารได้ ก็จะทำให้สามารถบริโภคและให้ความหมายกับสารนั้น ๆ ได้ แต่ขณะเดียวกันหากเอาความหมายไปใช้แล้วไม่ได้ผล ความหมายนั้นก็จะไม่มีผลหรือไม่มีความหมายต่อผู้รับสารเช่นกัน และแบบที่เนื้อหาสารไม่สามารถสร้างความหมายต่อผู้รับสารได้ ซึ่งจะเกิดแค่เพียงการเปิดรับสารเท่านั้น แต่จะไม่มีมีการบริโภคใด ๆ เกิดขึ้น จากที่กล่าวในข้างต้น จึงแสดงให้เห็นถึงจุดยืนของสจ๊วต ฮอลล์ที่ได้ให้ความสำคัญระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารในฐานะของผู้สร้างความหมาย (meaning generator) อย่างเท่าเทียมกัน ซึ่งจะเห็นได้ว่าความหมายนั้นไม่ได้ถูกสร้างแค่ในขั้นตอนของผู้ผลิตเท่านั้นแต่ได้ถูกสร้างขึ้นในขั้นตอนของผู้รับสารด้วยเช่นกัน โดยในแต่ละขั้นตอนนี้ก็จะมีกฎเกณฑ์หรือวิธีการของแต่ละขั้นตอนเอง (กาญจนา แก้วเทพ, 2544)

ในขั้นตอนของการผลิตหรือการใส่รหัสนั้นจะมีรหัสหลายประเภทที่ทำงานประสานกันอยู่ แต่ไม่ว่าจะมีรหัสกี่แบบ รหัสทั้งหมดนั้นจำเป็นต้องอยู่ภายใต้กรอบของรหัสหลัก (dominant code) ที่ทำงานอยู่ภายใต้วัฒนธรรมหลัก (dominant culture) ผู้ผลิตที่ฝ่าฝืนโดยการยึดรหัสย่อยมาเป็นหลักแทน มักจะถูกขจัดออกมาจากกลไกด้านอุดมการณ์นี้ และในขั้นตอนของการถอดรหัสหรือการรับสาร จากแนวคิดที่ว่าในตัวสารนั้นก็บรรจุความหมายไว้หลากหลาย และแนวคิดความเป็นอิสระ

ของผู้รับสารที่แสดงให้เห็นว่าความหมายและเนื้อหาสารนั้นไม่เคยถูกถ่ายทอดแต่กลับถูกผลิตอยู่ตลอดเวลาที่ส่งผลให้รูปแบบของการถอดรหัสจะมีด้วยกันรูปแบบดังนี้

การถอดรหัสแบบยอมรับ (preferred code) เป็นการถอดรหัสที่ตรงตามความหมายหรือเหมือนตามที่ผู้ผลิตใส่รหัสมา

การถอดรหัสแบบต่อรอง (negotiated code) เป็นการถอดรหัสโดยผสมผสานกันระหว่างแบบเหมือนที่ผู้ผลิตใส่มา กับการนำเอารหัสที่ต่อต้านหรือปรับเปลี่ยนมาผสมด้วย ในการถอดรหัสแบบนี้จะทำงานผ่านกลยุทธ์ต่าง ๆ อย่างเช่น การสร้างกฎขึ้นมาเอง การสร้างข้อยกเว้น หรือการสร้างข้อต่อรอง

การถอดรหัสแบบปฏิเสธ (oppositional code) เป็นการถอดรหัสที่ผู้รับสารมีการรับรู้ว่ารหัสที่ผู้ผลิตใส่มาคืออะไรแต่ก็คัดค้านหรือไม่เห็นด้วย

จากการทบทวนแนวคิดเรื่องการเข้ารหัส และ ถอดรหัส ตามแนวคิดของสจิวท ฮอลล์ (Stuart Hall) ที่สนใจศึกษาการเข้ารหัส (Encoding) และ ถอดรหัส (Decoding) เพื่อใช้ในการวิเคราะห์ตัวบทและบริบทต่าง ๆ ผู้วิจัยจึงได้นำมาใช้ในการวิเคราะห์การถอดรหัสของผู้รับสารระหว่างกลุ่มวัยรุ่นด้วยกันเองที่อาจเหมือน ต่อรอง หรือปฏิเสธรหัสความหมายที่อยู่ภายในมีมีในท้อง

2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง “วัยรุ่นกับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมีในท้อง” ผู้วิจัยได้จำแนกงานวิจัยที่เกี่ยวข้องออกเป็น 2 กลุ่มดังนี้

2.10.1 กลุ่มงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมีมีและการใช้สื่อของวัยรุ่น

2.10.2 กลุ่มงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัญวิทยา

2.10.1 กลุ่มงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมีมีและการใช้สื่อของวัยรุ่น

1. พชณี แสนไชย (2556) ได้ศึกษาเรื่อง การสื่อสารกับการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นผ่านแอปพลิเคชันแต่งรูป เพื่อหาคำตอบว่าวัยรุ่นนั้นมีวิธีการใช้อำนาจในการสื่อสารเพื่อประกอบสร้างและต่อรองอัตลักษณ์ผ่านแอปพลิเคชันแต่งรูปอย่างไร

ผลจากการศึกษาดังกล่าวพบว่า วัยรุ่นนั้นมีการใช้แอปพลิเคชันที่สำคัญ คือ การแก้ไขของภาพถ่ายเพื่อสื่อสารถึงอารมณ์ความรู้สึก โดยเฉพาะเรื่องของความขาว ซึ่งเป็นเหตุผลที่ทุกคนเลือกใช้แอปพลิเคชันในการประกอบสร้างและต่อรองอัตลักษณ์ที่เน้นเรื่องผิวเป็นสำคัญ และการที่วัยรุ่นใช้แอปพลิเคชันแต่งรูปเพื่อสร้างคนในจินตนาการขึ้นมาบนโลกออนไลน์นั้น พวกเขาสร้างภาพ

ตัวแทนของร่างกายที่มีความกำกวมระหว่างความเป็นตนเองแบบที่เลือกเองและความเป็นตนเองในแบบที่สังคมกำหนด โดยทั้งหมดเกิดจากความรู้สึกไม่มั่นใจและไม่พอใจในร่างกายของตน โดยส่วนหนึ่งเกิดมาจากการที่วัยรุ่นถูกหล่อหลอมและรับเอาค่านิยมเรื่องความงามในแบบที่สังคมและสื่อมวลชนได้นิยามเอาไว้ ซึ่งการที่คุณลักษณะของเทคโนโลยีแอปพลิเคชันแต่งรูปที่เอื้อประโยชน์ในการใช้งาน โดยสามารถใช้งานได้ทุกที่ทุกเวลา อีกทั้งวัยรุ่นทุกคนยังม่โอกาสในการเข้าถึงเทคโนโลยีนี้ จึงทำให้วัยรุ่นในยุคปัจจุบันเสพติดการถ่ายภาพและยึดติดกับภาพถ่ายที่ดูดีของตนเอง โดยมีแอปพลิเคชันเป็นเครื่องมือในการรังสรรค์ออกแบบเรือนร่างจากธรรมชาติสู่ร่างกายที่ผ่านการออกแบบโดยไม่ผ่านอำนาจของใคร แต่ผ่านอำนาจของวัยรุ่นเอง ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า การสื่อสารกับการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นผ่านแอปพลิเคชันแต่งรูปนั้น วัยรุ่นใช้พื้นที่ของสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่ในการต่อรองกับสังคม พวกเขาไม่ต่อต้านและไม่ปฏิเสธ แต่พวกเขาจะใช้อำนาจเข้าไปต่อรอง โดยมีอาวุธในการต่อรองครั้งนี้คือแอปพลิเคชันแต่งรูปด้วยวิธีการนำเสนอภาพถ่ายที่ผ่านการประกอบสร้างอัตลักษณ์ด้วยการแต่งรูปของวัยรุ่น ต่อรองกับสถาบันหลักของสังคมไม่ว่าจะเป็นสถาบันการศึกษา สถาบันครอบครัว สื่อมวลชน หรือแม้แต่สถาบันศาสนา พวกเขาไม่ได้ปฏิเสธการมีอยู่ของสถาบันเหล่านี้ แต่พวกเขาเลือกที่จะเข้าไปต่อรองในแบบฉบับของพวกเขา ซึ่งมีกรรมผสมผสานวัฒนธรรมในแบบของวัยรุ่นเข้าไป (cut and mix) เป็นการต่อรองกันของปัจเจกชนและสังคม โดยทั้งนี้เพศสภาพและเพศวิถีของกลุ่มวัยรุ่นนั้นไม่ว่าเพศใดต่างก็สามารถเข้าถึงสื่อแอปพลิเคชันแต่งรูปได้อย่างเท่าเทียม แต่วิธีการใช้นั้นจะมีความแตกต่างกันออกไป

2. ภูษณา ถนอมศักดิ์ (2558) ได้ศึกษาเรื่อง กระบวนการสร้างและการแพร่กระจายของอินเทอร์เน็ตมีมในสังคมไทย เพื่อศึกษากระบวนการสร้างและการแพร่กระจายของอินเทอร์เน็ตมีมในสังคมไทย และศึกษาความเชื่อมโยงระหว่างบริบททางสังคมและวัฒนธรรมไทยกับกระบวนการพัฒนาและการแพร่กระจายของอินเทอร์เน็ตมีม รวมถึงเพื่อให้เกิดความเข้าใจในการรับรู้และการตีความเรื่องอินเทอร์เน็ตมีมของผู้ใช้อินเทอร์เน็ต

ผลจากการศึกษาดังกล่าวพบว่า กระบวนการสร้างและการแพร่กระจายของอินเทอร์เน็ตมีมเริ่มจากการพัฒนาของข้อมูลทางวัฒนธรรมที่มีภาวะความพร้อมของเนื้อหา (content) ที่เหมาะสม มีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเกิดกระบวนการ และมีวงจรชีวิตที่ทำให้มีมหมดอายุและเปิดโอกาสให้มีมใหม่ๆ เกิดขึ้นมาแทนที่ โดยอินเทอร์เน็ตมีมที่กลับคืนสู่ข้อมูลดั้งเดิมเหล่านั้นยากที่จะพัฒนากลับมาสู่ภาวะของอินเทอร์เน็ตมีมอีกครั้ง รวมถึงการตั้งใจสร้างข้อมูลให้กลายเป็นอินเทอร์เน็ตมีมก็ทำได้ยากเนื่องจากต้องอาศัยปัจจัยสำคัญทางด้านเวลาที่เหมาะสมพอดีของการเกิดมีม และพบว่าบริบทสังคมวัฒนธรรมยังเป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมการแพร่กระจายคอนเทนต์อินเทอร์เน็ตมีม ขณะเดียวกันอินเทอร์เน็ตมีมก็มีความสัมพันธ์ต่อการอ้าง

รักษาและสะท้อนให้เห็นโครงสร้างสังคมไทยบางประการ อีกทั้งพบว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตรับรู้และเข้าใจอินเทอร์เน็ตมีในลักษณะของเครื่องมือสื่อสารที่ให้ประโยชน์และอาจส่งผลกระทบต่อผู้ใช้และสังคมได้ด้วย โดยแง่มุมด้านดีคือเป็นเครื่องมือสื่อสารความคิด ตัวตน เครื่องมือสื่อสารเพื่อประโยชน์ทางธุรกิจและช่วยเหลือสังคม และเครื่องมือสื่อสารที่ช่วยบรรเทาความขัดแย้งในสังคม ส่วนในแง่มุมด้านผลกระทบที่พึงระวังคือการสื่อสารที่รวดเร็วจนอาจขาดความยั้งคิด นำมาซึ่งความฉาบฉวยในสังคม และการสื่อสารแสดงตัวตนที่มากเกินไปจนบดเจี้ยนสร้างความรำคาญและความเข้าใจผิดต่อกันได้

3. เกียรติศักดิ์ อ้นบุตร (2563) ได้ศึกษาเรื่อง การสื่อสารเพื่อต่อรองอำนาจผ่านสื่อขบวนการพาเหรดล้อการเมืองงานฟุตบอลประเพณีจุฬา-ธรรมศาสตร์ ในยุครัฐบาล คสช. เพื่อศึกษาวิถีในการสื่อสารเพื่อต่อรองอำนาจกับรัฐของกลุ่มนักศึกษาผ่านสื่อขบวนการพาเหรดล้อการเมืองงานฟุตบอลประเพณีจุฬา-ธรรมศาสตร์ ในยุครัฐบาล คสช.

ผลจากการศึกษาดังกล่าวพบว่า ในช่วงก่อนกิจกรรมขบวนพาเหรด (Pre-production) มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์และกำกับควบคุมความหมายของขบวนพาเหรดอยู่ 3 ลักษณะ คือ ลักษณะโครงสร้างองค์กร การคัดเลือกประเด็น และ การกำกับดูแล ขณะที่ในช่วงระหว่างกิจกรรม(Production) พบว่านิสิตและนักศึกษาใช้กลวิธีการสื่อสารเพื่อต่อรองอำนาจของหุ่นแต่ละตัว ผ่าน 8 กลวิธีหลัก คือ การเชื่อมความหมาย การเล่นคำเล่นสำนวน ใช้ภาษาเสียดสี ใช้สัญลักษณ์ การรื้อสร้างความหมาย การเชื่อมโยง/ประสมประสาน การใช้สัมพันธบท และ ใช้กลอน/คำขวัญ ซึ่งเป็นกลวิธีที่นิสิตและนักศึกษาใช้เป็นเครื่องมือในสื่อสารเพื่อต่อต้าน (Resist) และต่อรอง (Negotiate) กับอำนาจการปกครองในช่วงเวลาของรัฐบาล คสช. ขณะที่การรับช่วงต่อเพื่อนำเสนอในสื่อสังคมออนไลน์มีการผลิตซ้ำข้อมูลของขบวนพาเหรดและขยายประเด็นต่อในช่วงหลังกิจกรรม (Post-production) มากกว่าเมื่อเทียบกับการนำเสนอในสื่อมวลชนกระแสหลักที่ทำหน้าที่เพียงแต่รายงานสถานการณ์เท่านั้น

อย่างไรก็ดีพบว่าสื่อขบวนพาเหรดล้อการเมืองนอกจากจะมีบทบาทหน้าที่ของความเป็นสื่อทางเลือกในการสื่อสารประเด็นทางการเมืองและวิจารณ์การเมืองแล้ว ยังเป็นพื้นที่การสื่อสารสำคัญในการจำลองการรูปแบบของการเคลื่อนไหวทางการเมืองของนิสิตและนักศึกษาได้

4. กฤษณ์ ทองรอด (2564) ได้ศึกษาเรื่อง ลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มิมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อศึกษาลักษณะการใช้งานและการเกิดขึ้นของมิมจากภาพยนตร์ไทย และศึกษาการสร้างมิมจากภาพยนตร์ไทย ประกอบด้วยภาพยนตร์ชุดหอแก้วแตกและภาพยนตร์เรื่องร่างทรง

ผลจากการศึกษาดังกล่าวพบว่า มิมจากภาพยนตร์ไทยนั้นมีลักษณะการสร้างสรรคใน 3 ลักษณะ ได้แก่ การจับภาพจากภาพยนตร์ การใช้โปรแกรมตัดต่อ และการใช้ภาพ

ทางการ มีการใช้งานมีใน 6 ลักษณะ ได้แก่ การทำซ้ำ การเพิ่มองค์ประกอบอื่น การใส่บริบทใหม่ การเพิ่มองค์ประกอบอื่น และใส่บริบทใหม่ การเปลี่ยนแปลงภาพตัวละคร และการเปลี่ยนแปลงบทพูด อีกทั้งประเด็นทาง สังคมที่ถูกวิพากษ์อย่างเป็นวงกว้างและสภาพการณ์ทางการเมืองที่มีการกดทับอย่างเป็นระบบมี ส่วนช่วยให้เกิดการสร้างมีมเพื่อล้อเลียน นอกจากนี้ การสร้างมีมจากภาพยนตร์ไทยนั้นผู้สร้างมีม ได้เริ่มต้นสร้างจากการพิจารณากระแสสังคมหรือประเด็นใด ๆ ที่กำลังถูกพูดถึง จากนั้นจึงหาภาพยนตร์ที่มีความใกล้เคียงหรือสอดคล้องทางบริบทและทำการสร้างมีมเพื่อล้อเลียน

5. ชุศักดิ์ บำรุงสุข (2564) ได้ศึกษาเรื่อง สื่อออนไลน์กับการเคลื่อนไหวทางการเมืองของกลุ่มคนรุ่นใหม่: การใช้ทวิตเตอร์ในการเคลื่อนไหวทางการเมืองของคนรุ่นใหม่ เพื่อศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีต่อความเคลื่อนไหวทางการเมืองใน Twitter และเพื่อวิเคราะห์รูปแบบและกลยุทธ์ในการเคลื่อนไหวทางการเมืองของกลุ่มคนรุ่นใหม่

ผลจากการศึกษาดังกล่าวพบว่า ความคิดเห็นของคนรุ่นใหม่ในการเคลื่อนไหวทางการเมือง จำแนกเป็น 6 ลักษณะ ได้แก่ 1) ความคิดเห็นการเคลื่อนไหวทางการเมืองในลักษณะประจานความล้มเหลว 2) ความคิดเห็นการเคลื่อนไหวทางการเมืองในลักษณะสนับสนุน 3) ความคิดเห็นการเคลื่อนไหวทางการเมืองในลักษณะอธิบายรายละเอียด 4) ความคิดเห็นการเคลื่อนไหวทางการเมืองในลักษณะประวัติศาสตร์การเมือง 5) ความคิดเห็นการเคลื่อนไหวทางการเมืองในลักษณะการตั้งคำถามหรือข้อสงสัย และ 6) ความคิดเห็นการเคลื่อนไหวทางการเมืองในลักษณะการแสดงออกถึงความหวังหรือความภาคภูมิใจในการเป็นส่วนหนึ่งของการชุมนุม ทั้งนี้ พบรูปแบบและกลยุทธ์การเคลื่อนไหวทางการเมืองของกลุ่มคนรุ่นใหม่บนทวิตเตอร์ 3 ลักษณะสำคัญ ประกอบด้วย 1) รูปแบบรวมพลกลยุทธ์ประกาศศึก 2) รูปแบบดาวกระจายกลยุทธ์ล้อมค่ายทำลายทัพ และ 3) รูปแบบป้องกันพลกลยุทธ์ส่งสาร และรูปแบบหลอกล่อลบลวงป่วนอยากแวง สอดคล้องกับการสัมภาษณ์กลุ่มว่าทวิตเตอร์เป็นสื่อออนไลน์ที่มีอำนาจอ่อน (soft power) สูงมากในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะความรวดเร็วและการเข้าถึงกลุ่มคนที่มีวัตถุประสงค์เดียวกัน การใช้แฮชแท็กสามารถเชื่อมโยงความคิดและพลังของกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี สัมพันธ์กับผลการสอบถามความเห็นในการใช้ทวิตเตอร์ของนักศึกษาคณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พบว่า ร้อยละ 29 เห็นว่าทวิตเตอร์เป็นช่องทางการส่งต่อข้อมูลข่าวสารที่เร็วที่สุดอยู่ในระดับมากที่สุด ร้อยละ 33 เห็นว่า ทวิตเตอร์เป็นช่องทางการส่งต่อข้อมูลที่สะดวกและง่ายต่อการเผยแพร่ที่สุดอยู่ในระดับมาก และร้อยละ 26 เห็นว่าการแชร์ข้อมูลกับความคิดเห็นส่วนตัวบนทวิตเตอร์อยู่ในระดับมากเช่นกัน แต่ในทางกลับกันผู้ตอบแบบสอบถามกลุ่มนี้ส่วนใหญ่ไม่เคยใช้ทวิตเตอร์ชักชวนผู้อื่นให้เข้าร่วมการชุมนุมทางการเมือง ร้อยละ 67 กับส่วนใหญ่ไม่เคยใช้ทวิตเตอร์แสดงความคิดเห็นได้แย้งในประเด็นทางการเมืองที่ท่านไม่เห็นด้วย

และไม่เคยตัดสินใจเข้าร่วมชุมนุมทางการเมืองจากข้อความที่มีการส่งต่อทางทวิตเตอร์ ร้อยละ 54 และร้อยละ 55 ตามลำดับ สะท้อนให้เห็นว่านักศึกษาส่วนใหญ่เป็นไปในลักษณะการแชร์ข้อมูลต่อมากกว่าการออกไปชุมนุม แต่คอยติดตามและรับข่าวสารข้อมูลเพื่อการร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการชุมนุมในโลกออนไลน์สื่อออนไลน์กับการเคลื่อนไหวทางการเมืองของกลุ่มคนรุ่นใหม่จึงเป็นสิ่งที่สนับสนุนความคิดและส่งเสริมพลังการเคลื่อนไหวทางการเมืองอย่างปฏิเสธไม่ได้ และในเวลาเดียวกันก็ขึ้นอยู่กับความสนใจของกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีจิตสำนึกแห่งการลุกสู้ท่ามกลางการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์อยู่ใต้รัฐธรรมนูญที่มีการบริหารประเทศในปัจจุบันสืบทอดอำนาจของทหารมากกว่า 7 ปีก็ตาม ดังนั้นการใช้อำนาจอ่อนของทวิตเตอร์ก็เป็นกลไกสำคัญในการขัดขวางและโต้ตอบความไม่ชอบธรรมของประเทศชาติทางหนึ่ง

สำหรับงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมีมและการใช้สื่อของวัยรุ่นนั้นผู้วิจัยได้นำมาเป็นต้นทางการเข้าถึงแนวคิดเกี่ยวกับมีมและสื่อใหม่ โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งจะเห็นได้ว่าวัยรุ่นนั้นมีการใช้สื่อเพื่อสร้างสรรค์ตัวตนรวมถึงเป็นอำนาจในการกำหนดความหมายบางอย่าง หรือเพื่อต่อสู้กับอำนาจสังคมโดยที่มีสื่อเป็นเครื่องมือ นอกจากนี้ผู้วิจัยจะนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาและวิเคราะห์การสื่อสารความหมายของกลุ่มวัยรุ่นที่อยู่ในรูปแบบของมีม รวมไปถึงการศึกษาบทบาทหน้าที่ที่ต้องการต่อสู้หรือเปลี่ยนแปลงบางอย่างที่อาจแฝงอยู่ภายใต้มีมในท้อง

2.10.2 กลุ่มงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสัญวิทยา

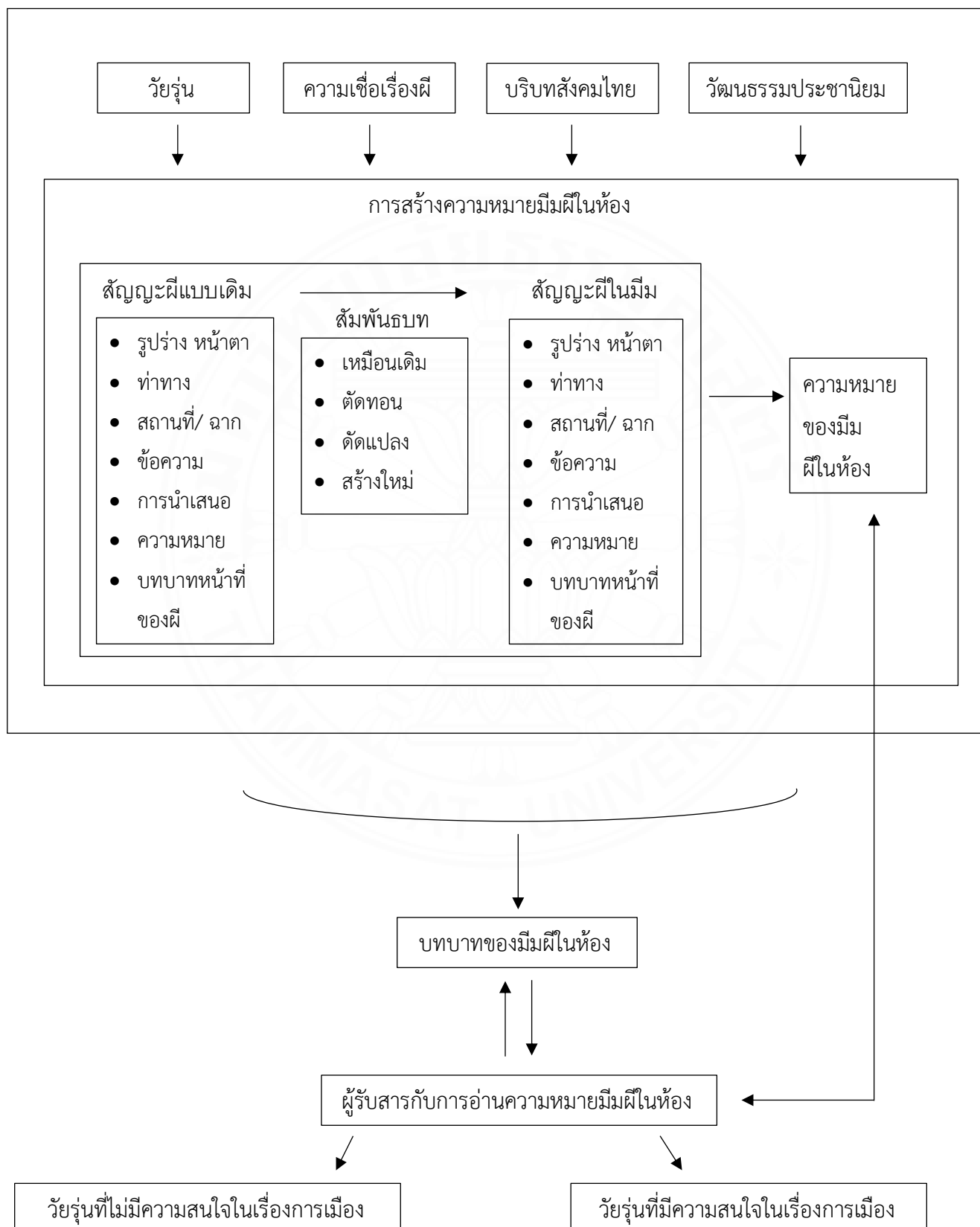
1. หลุยส์รัตน์ ศรีจันทร์ขำ (2558) ได้ศึกษาเรื่อง รักโรแมนติกในภาพยนตร์ผีไทย เพื่อศึกษารูปแบบความรักโรแมนติกของผีกับมนุษย์ รวมถึงการประกอบสร้างความจริงทางสังคมและความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างผีกับมนุษย์ที่ปรากฏในภาพยนตร์ผีไทย

ผลจากการศึกษาดังกล่าวพบว่า รูปแบบความรักที่ปรากฏในภาพยนตร์ผีในกลุ่มที่มีแนวโน้มสยบยอมต่อโครงสร้างสังคมมีบทสรุปว่าความรักคือการเสียสละ คือการปล่อยวาง ผียอมให้คนรักได้พบกับความสุข โดยยอมละทิ้งจากไปตามภพภูมิของตน ผีในกลุ่มนี้ในระยะเวลารุ่นนั้นก็พยายามที่จะต่อสู้เพื่อให้ตัวเองหลุดพ้นจากการแปลกแยก (Alienate) ในโลกหลังความตาย โดยใช้ความรักที่มีต่อคนรักเป็นเครื่องยึดโยง ยึดเหนี่ยวทางจิตใจ ผีในภาพยนตร์กลุ่มนี้จึงพยายามที่จะต่อสู้เพื่อจะรักษาความรักของตัวเองไว้ในช่วงแรก แต่เมื่อจิตใต้สำนึกที่เกิดจากการควบคุมจากระบบปิศาจไทยโดยเฉพาะที่ผ่านระบบศาสนาทำงาน ท้ายที่สุดจึงยอมที่จะจากไปตามทางของผี ในขณะที่ภาพยนตร์ผีกลุ่มที่มีแนวโน้มต่อต้านอำนาจโครงสร้างสังคมมองความสัมพันธ์ความรักในเชิงแลกเปลี่ยนจุดยืนสำคัญของผีในกลุ่มนี้คือการต่อสู้กับอำนาจของโครงสร้างสังคม ไม่ยอมปลดปล่อยคนรัก มองว่าความรักไม่ใช่แค่เครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ ที่จะเกาะเกี่ยวสายสัมพันธ์ที่ขาดลงในระบบทุนนิยมเท่านั้น แต่ความรักเป็น “การแลกเปลี่ยน” ที่ต้องมองความคุ้มค่า ซึ่งทำให้ตัวละครผีต้องต่อสู้กับ

อำนาจของโครงสร้างสังคมเพื่อให้ตัวเองได้รับความพึงพอใจด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ในการเล่าเรื่องพบว่าระดับของการสยบยอม หรือ ต่อต้าน ของตัวละครใน แต่ละช่วงมีระดับการความเข้มข้นในการสยบยอมหรือต่อต้านต่อโครงสร้างสังคมที่ต่างกันขึ้นอยู่กับปัจจัยภายในจิตใจของตัวละครมีเป็นสำคัญว่าจะมีพลังแห่งความคับแค้นใจที่จะเป็นแรงกระตุ้นให้เกิดการต่อต้าน / ต่อรอง และพลังแห่งความรัก และการควบคุมจิตใจของตัวเองมากน้อยเพียงใด แต่อย่างไรก็ตามแม้ตัวละครจะแสดงการต่อต้านในฐานะผู้กระทำการมากเพียงใด ท้ายที่สุดแล้วอำนาจโครงสร้างสังคมผ่านระบบสังคมชายเป็นใหญ่ ทั้งอำนาจศาสนา และอำนาจผ่านความรักจากผู้ชายก็จะเข้ามาจัดการให้ผู้หญิงกลับเข้าไปอยู่ในกรอบของสังคมชายเป็นใหญ่เช่นเดิม

สำหรับงานวิจัยเกี่ยวข้องกับแนวคิดทฤษฎีสัญวิทยาทำให้เห็นว่าการศึกษเกี่ยวกับสัญญะมักจะเผยให้เห็นถึงความหมายที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใต้สิ่งต่าง ๆ ผู้วิจัยจะนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาการวิเคราะห์ที่จะทำให้เห็นถึงความหมายที่ปรากฏอยู่ภายในมีมีในท้อง

2.11 กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 3

วิธีการวิจัย

ในการศึกษาเรื่อง “วัยรุ่นกับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมฟีในห้อง” มีวัตถุประสงค์มุ่งเน้นการศึกษาใน 3 ประเด็นดังนี้

1. เพื่อศึกษาถึงการสร้างความหมายมีมฟีในห้องของวัยรุ่น
2. เพื่อศึกษาถึงบทบาทหน้าที่ของมีมฟีในห้อง
3. เพื่อศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายมีมฟีในห้องระหว่างกลุ่มวัยรุ่น

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ที่มุ่งศึกษาจากการวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) โดยใช้แนวคิดสัญวิทยาแนววิพากษ์มาศึกษาและวิเคราะห์ความหมายของสัญลักษณ์ของมีมฟีในห้องที่ถูกสร้างขึ้นโดยวัยรุ่นนั้นเป็นอย่างไร รวมถึงศึกษาบทบาทหน้าที่ของมีมฟีในห้อง ร่วมกับการศึกษาผู้รับสาร (audience analysis) ด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (in-depth interview) โดยใช้แนวคิดการเข้ารหัสถอดรหัส เพื่อศึกษาการถอดรหัสความหมายมีมฟีภายในมีมฟีในห้องของผู้รับสารกลุ่มวัยรุ่น ทั้งหมดนี้จะวางอยู่บนกรอบแนวคิดสำนักวัฒนธรรมศึกษา โดยมีแนวคิดย่อย ๆ คือ แนวคิดวัฒนธรรมย่อย วัฒนธรรมวัยรุ่น และการสื่อสารของวัยรุ่น แนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อใหม่แนวคิดเกี่ยวกับมีม แนวคิดสัมพันธ์บท แนวคิดบริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 แนวคิดมีมในสังคมไทย ทฤษฎีสัญวิทยาแนววิพากษ์ แนวคิดบทบาทหน้าที่ของสื่อ รวมไปถึง แนวคิดเรื่องการเข้ารหัส และ ถอดรหัส มาเป็นแนวทางในการศึกษาอธิบาย และเก็บข้อมูล โดยผู้วิจัยได้ทำการกำหนดระเบียบวิธีวิจัยดังต่อไปนี้

- 3.1 รูปแบบการวิจัย
- 3.2 กลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 การนำเสนอข้อมูล

3.1 รูปแบบการวิจัย

การศึกษาวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ตามสำนักวัฒนธรรมศึกษา แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่ การวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) มีมฟีในห้อง

เพื่อศึกษาการสร้างความหมายและบทบาทหน้าที่ของมีมในห้อง และการวิเคราะห์ผู้รับสาร (audience analysis) หรือการถอดรหัสความหมายของผู้รับสาร โดยใช้การประสานเครื่องมือผ่านการวิเคราะห์เนื้อหาและการทำกำรสัมภาษณ์แบบเจาะลึก

3.2 กลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ตัวบทมีมในห้อง

ในส่วนของตัวบทพิจารณาจากการสืบค้นมีมในห้องบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ในช่วงระยะเวลาปี พ.ศ. 2563 ที่เป็นช่วงของการเกิดปรากฏการณ์มีมในห้อง รวมถึงอยู่ภายใต้บริบทของสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 โดยช่วงปี พ.ศ.2563 ยังคงเป็นช่วงที่ประเทศไทยประกาศใช้ พ.ร.ก.ฉุกเฉินควบคู่กับมาตรการปิดเมือง นอกจากนี้ในช่วงดังกล่าวยังเป็นช่วงของการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ในการเคลื่อนไหวทางการเมืองของวัยรุ่น โดยเป็นการเคลื่อนไหวผ่านการใช้แฮชแท็กเช่นเดียวกันกับมีมในห้อง การสืบค้นในช่วงดังกล่าวจึงสอดคล้องกับบริบทสังคมไทยในช่วงยุคโรคระบาดที่มีปัจจัยหลักสองด้านคือ ด้านโรคระบาดโควิด-19 และด้านการเมืองกับวัยรุ่น

การคัดเลือกมีมในห้องนั้น ผู้วิจัยใช้คำค้นหาที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ มีมในห้อง #มีมในห้อง มีมในห้อง และ #มีมในห้อง บนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ และคัดเลือกภาพที่สอดคล้องกับความหมายมีม กล่าวคือ เป็นการแพร่กระจายแนวคิด และมีการทำซ้ำ หรือแก้ไขจากบริบทเดิม (ภูษณา ถนอมศักดิ์, 2558) โดยเป็นภาพที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องผีรวมถึงต้องมีการสัมผัสพบติดแปะ แก้ไข หรือทำซ้ำในลักษณะที่หลากหลาย เช่น การใส่ข้อความประกอบ การเพิ่มองค์ประกอบตกแต่งภาพ เป็นต้น จากนั้นได้คัดกรองข้อมูลและคัดเลือกมีมให้มีลักษณะที่หลากหลาย เนื่องจากรวบรวมข้อมูลภาพมีมที่ได้นี้ พบว่า มีรูปแบบที่ซ้ำกันหรือคล้ายกันจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงใช้การคัดเลือกแบบเจาะจงและกำรจัดประเภทของมีมในห้องจากสัญญาณที่ปรากฏภายในมีม

โดยสามารถแบ่งมีมในห้องออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1. มีมในห้องกลุ่มผีทั่วไป คือ ภาพที่ปรากฏสัญญาณของผีที่มีลักษณะชัดเจนว่าเป็นภาพผีที่มีลักษณะเป็นโครงกระดูก อาจเป็นภาพจากสื่อมวลชนหรือภาพจากอินเทอร์เน็ต โดยแต่ละภาพนั้นจะถูกนำมาแต่งเติม ดัดแปลง เช่น การใส่ข้อความ เพื่อให้เข้ากับบริบทหรือสถานการณ์
2. มีมในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศ คือ ภาพที่ปรากฏสัญญาณของผีที่มีลักษณะชัดเจนว่าเป็นการคัดลอกรูปภาพมาจากภาพยนตร์ต่างประเทศ โดยเป็นภาพตัวหน้ากาผีที่มีการดัดแปลงและแต่งเติมข้อความภายในภาพ

3. มีมิมิในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด คือ ภาพที่ปรากฏสัญลักษณ์ของผีที่มีลักษณะชัดเจนว่ามีที่มาจากสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องบริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด (Monster Inc.) โดยมีตัวละครหลักอย่าง ไมค์ วาซอว์สกี (Mike Wazowski) ถูกดัดแปลงให้กลายเป็นมีมิมิในห้อง โดยมีการตัดแปะหน้าตาของตัวละครไมค์จากเดิมที่มี 1 ตาให้กลายเป็นมี 2 ตาและมีการใส่ข้อความภายในภาพ

3.2.2 กลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์

สำหรับการเลือกกลุ่มตัวอย่างในการสัมภาษณ์ครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) โดยพิจารณาจากช่วงวัยที่สอดคล้องกับการเป็นวัยรุ่น กล่าวคือเป็นผู้ที่อยู่ในช่วงอายุ 18 ปีบริบูรณ์ - 25 ปีบริบูรณ์ ตามคำนิยามของพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน พ.ศ.2550 (มาตรา 4) (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2565) และตั้งต้นการเลือกกลุ่มตัวอย่างจากการเป็นวัยรุ่นที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์และเคยพบเห็นปรากฏการณ์มีมิมิในห้องบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์มาก่อน หลังจากนั้นจึงสัมภาษณ์คัดกรองในรูปแบบของข้อมูลทั่วไปหรือข้อมูลด้านประชากรของกลุ่มตัวอย่าง และประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 รวมถึงการมีส่วนร่วมกับมีมิมิในห้องโดยคร่าวเพื่อให้ทราบถึงมุมมองและความสนใจของกลุ่มวัยรุ่นที่จะสะท้อนต่อการอ่านความหมายของมีมิมิในห้อง

โดยผู้วิจัยกำหนดมุมมองเกี่ยวกับมีมิมิในห้องของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง โดยเกณฑ์ของความสนใจในเรื่องการเมืองพิจารณาจากการสัมภาษณ์ถึงประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาด-19 ของกลุ่มตัวอย่างว่ามีความเกี่ยวข้องหรือมีส่วนร่วมในด้านการเมืองหรือไม่ จากการทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับบริบทสังคมไทยในช่วงยุคโรคระบาดโควิด-19 ที่นอกจากจะทำให้เห็นถึงสังคมในช่วงวิกฤตด้านโรคระบาดแล้วนั้นยังได้เห็นถึงวิกฤตอีกด้านคือด้านการเมืองกับกลุ่มวัยรุ่น เกณฑ์ของความสนใจในเรื่องการเมืองจึงพิจารณาจากประสบการณ์ชีวิตของกลุ่มตัวอย่างในช่วงเวลาดังกล่าว กลุ่มตัวอย่างมีส่วนร่วมหรือสนใจในเรื่องการเมืองหรือไม่ ไม่ว่าจะเป็นด้านการเข้าร่วมการชุมนุมในพื้นที่จริงหรือในโลกออนไลน์อย่างการใช้แฮชแท็กบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ก็ตาม จากการกำหนดมุมมองของกลุ่มตัวอย่างที่ต่างกันนั้นจะสะท้อนถึงความแตกต่างกันของความสนใจเพื่อให้สอดคล้องกับการรับสารและถอดรหัสความหมายตามทัศนะของ Stuart Hall ที่มองว่า ผู้รับสารสามารถอ่านความหมายได้แตกต่างกันออกไป เนื่องจากปัจจัยอย่างพื้นฐานทางความคิดหรือประสบการณ์ชีวิตที่แตกต่างกันในแต่ละคนหรือในแต่ละสังคม

1. การวิเคราะห์ตัวบทมีมพีในห้องจากแหล่งข้อมูลอย่างสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ในช่วงปีพ.ศ. 2563 ผ่านการวิเคราะห์ด้วยแนวคิด ทฤษฎี เพื่อศึกษาถึงความหมายและบทบาทหน้าที่ ภายใต้มีมพีในห้องตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยแบ่งการวิเคราะห์ออกเป็น

ส่วนของการศึกษาบทบาทของมีมผีในห้อง คือ การวิเคราะห์จากความหมายที่ปรากฏในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ควบคู่กับการใช้แนวคิดบริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 และบทบาทหน้าที่สื่อเป็นหลักในการวิเคราะห์

หมวดหมู่ที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล เป็นการสอบถามถึงข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่างโดยรวม อาทิเช่น อายุ เพื่อให้สอดคล้องต่อการศึกษากลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่น โดยมีเกณฑ์กำหนดอยู่ที่อายุ 18 ปีบริบูรณ์ - 25 ปีบริบูรณ์ ตามคำนิยามของพระราชบัญญัติส่งเสริมการพัฒนาเด็กและเยาวชน พ.ศ.2550 (มาตรา 4) (กรมกิจการเด็กและเยาวชน, 2565)

หมวดหมู่ที่ 2 ประสพการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 เป็นการสอบถามถึงข้อมูลเพื่อทำความเข้าใจต่อพื้นที่หลังหรือประสพการณ์ของกลุ่มตัวอย่างเพื่อใช้เชื่อมโยงถึงมุมมองด้านความสนใจในเรื่องการเมืองที่เป็นเกณฑ์ในการกำหนดกลุ่มตัวอย่าง โดยจำแนกออกเป็นกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง และกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง

หมวดหมู่ที่ 3 การมีส่วนร่วมกับมีมิผีในห้อง เพื่อขยายความเข้าใจถึงมีมิผีในห้องของกลุ่มตัวอย่าง รวมถึงเป็นการเปรียบเทียบถึงความเหมือนหรือต่างของกลุ่มตัวอย่างแต่ละกลุ่มในการมีส่วนร่วมต่อมีมิผีในห้อง ระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่นเหมือนกัน มีประสบการณ์ชีวิตหรือความสนใจที่แตกต่างกัน จะมีการมีส่วนร่วมกับมีมิผีในห้องแตกต่างกันด้วยหรือไม่ อย่างไร

หมวดหมู่ที่ 4 การถอดรหัสความหมายมีมีสี่ในข้อ การถอดรหัสความหมายนี้มีการกำหนดเกณฑ์ในการถอดรหัสตามแนวคิดเรื่องการเข้ารหัสและการถอดรหัสตามทัศนะของ Stuart Hall ได้แก่ เป็นการถอดรหัสแบบยอมรับต่อความหมายโดยตรง (preferred code) การถอดรหัส

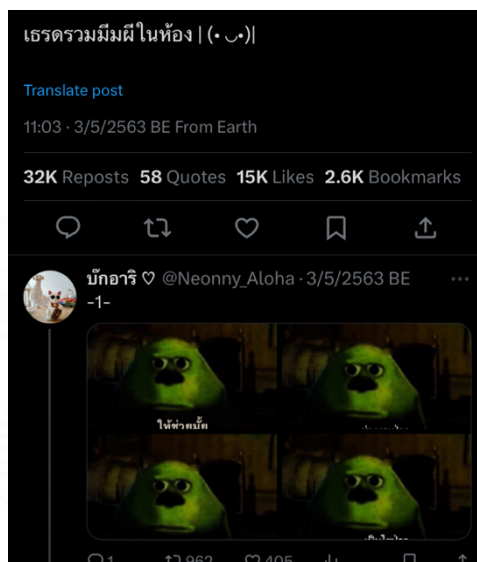
แบบต่อรองความหมายใหม่โดยไม่ได้อยู่ในลักษณะของการคัดค้านโดยตรง (negotiated code) และการถอทรหัสแบบปฏิเสธความหมายด้วยจุดยืนที่ต่อต้านหรือขัดแย้งต่อสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อสาร (oppositional code)

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาเรื่อง “วัยรุ่นกับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายของผีผ่านมีมผีในห้อง” ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากทั้งหมด 2 แหล่งข้อมูลสำคัญ ประกอบไปด้วย แหล่งข้อมูลประเภทภาพโดยเป็นภาพมีมผีในห้องจากการสืบค้นบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ผู้วิจัยทำการค้นหารูปภาพมีมจากการใช้คำค้นหาที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ มีมผีในห้อง #มีมผีในห้อง ผีในห้อง และ #ผีในห้อง ในช่วงระยะเวลาปี พ.ศ. 2563 โดยคัดเลือกจากการสังเกตว่ามีภาพใดที่สอดคล้องกับความหมายของอินเทอร์เน็ตมีม กล่าวคือ เป็นการแพร่กระจายแนวคิด และมีการทำซ้ำ หรือแก้ไขจากบริบทเดิม จากนั้นจึงทำการคัดเลือกแบบเจาะจง โดยเป็นภาพที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อเรื่องผีรวมถึงต้องมีการตัดแปะ แก้ไข หรือทำซ้ำในลักษณะที่หลากหลาย เช่น การใส่ข้อความประกอบ การเพิ่มองค์ประกอบตกแต่งภาพ เป็นต้น โดยเริ่มค้นหาจากข้อมูลที่ถูกรวบรวมไว้ เช่น ผู้ใช้งาน @Neonny_Aloha ที่ได้ทำการรวบรวมมีมผีในห้องไว้ผ่านการสร้างเธรด (thread) “เธรดรวมมีมผีในห้อง” โดยเธรดดังกล่าวถือเป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ เนื่องจากมียอดการรีทวีต (retweet) หรือรีโพสต์ (reposts) ที่เป็นการใช้งานแบบการแชร์ทวีต (tweet) หรือเนื้อหาสูงถึง 32,000 ครั้ง รวมถึงการกดหัวใจ (like) ถึง 15,000 ครั้ง โดยเธรดดังกล่าวมีภาพมีมผีในห้องถูกรวบรวมไว้ทั้งหมด 63 ภาพ โดยทุกภาพเป็นการทำซ้ำรูปตัวละครไมค์ วาซอร์สกี ในแบบเดิม แต่จะแตกต่างกันที่ข้อความและการนำเสนอภายในภาพ

ภาพที่ 3.1

ภาพตัวอย่างเธรด (threads) รวมมีมผีในห้องบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์



ที่มา: https://x.com/Neonny_Aloha/status/1256796441885831168?s=20

จากนั้น ผู้วิจัยได้ค้นหาเพิ่มเติมภายใต้คำค้นหาที่เกี่ยวข้องเช่นเดิมเพื่อให้แหล่งข้อมูลมีความหลากหลายมากยิ่งขึ้น จากการสืบค้นทั้งหมดทำให้ได้ข้อมูลภาพมีมผีในห้อง 74 ภาพ จึงได้คัดกรองข้อมูลและคัดเลือกมีมให้มีลักษณะที่หลากหลาย เนื่องจากการรวบรวมข้อมูลภาพมีมที่ได้นี้พบว่ามีรูปแบบที่ซ้ำกันหรือคล้ายกันจำนวนมาก ผู้วิจัยจึงใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงและทำการจัดประเภทของมีมเพื่อความสะดวกในการวิเคราะห์ โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1. มีมผีในห้องกลุ่มผีทั่วไป จำนวน 3 ภาพ คือ ภาพของมีมผีที่ปรากฏผีในบริบทต่าง ๆ โดยส่วนมากจากการสืบค้นของผู้วิจัยพบว่ามักจะเป็นภาพผีที่มีลักษณะเป็นโครงกระดูกซึ่งอาจเป็นภาพจากสื่อมวลชน หรือภาพจากอินเทอร์เน็ตโดยแต่ละภาพนั้นจะถูกนำมาแต่งเติมหรือดัดแปลง เช่น การใส่ข้อความ เพื่อให้เข้ากับบริบทหรือสถานการณ์ของผู้ใช้งาน

2. มีมผีในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศ จำนวน 1 ภาพ คือ ภาพของมีมผีที่ปรากฏผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศ หรือ มีลักษณะชัดเจนว่าเป็นการคัดลอกรูปภาพมาจากภาพยนตร์ต่างประเทศและมีการดัดแปะหรือดัดแปลงเป็นมีมผีในห้อง

3. มีมผีในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด จำนวน 9 ภาพ คือ มีมที่มาจากสื่อภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องบริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด (Monster Inc.) โดยถูกฉายในปี พ.ศ.2544 และภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้มีภาคต่ออีก 1 เรื่อง คือ มหาลัยมอนสเตอร์

(Monsters University) ถูกฉายในปี พ.ศ. 2556 ทั้งสองเรื่องเป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแนวตลกเกี่ยวกับเรื่องราวของเหล่าสัตว์ประหลาดโดยมีตัวละครหลักอย่าง ไมค์ วาซอว์สกี (Mike Wazowski) และ เจมส์ พี. ซัลลิแวน (James P. Sullivan) หรือ ซัลลีย์

ในส่วนของแหล่งข้อมูลในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เนื่องจากในการศึกษาครั้งนี้มีความละเอียดอ่อนของทัศนคติในด้านการเมือง ดังนั้นผู้วิจัยจึงปกปิดตัวตนของผู้ให้ข้อมูลตามหลักจรรยาบรรณการวิจัย และก่อนการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ โดยเป็นผู้รับสารกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง และผู้รับสารกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง ทั้งหมด 4 ราย แบ่งเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง 2 คน และกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจเรื่องการเมืองทั้งหมด 2 คน ทั้งสองกลุ่มนี้ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) โดยต้องเป็นผู้ที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์และเคยพบเห็นปรากฏการณ์มีผีในห้องมาก่อน

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อศึกษาวัยรุ่นกับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมาย ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์แต่ละข้อที่ได้ระบุไว้ จากนั้นเปรียบเทียบกับแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อวิเคราะห์ว่ามีส่วนใดของข้อมูลที่ได้ค้นพบเหมือนหรือต่างไปจากแนวคิด ทฤษฎี หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องหรือไม่ อย่างไร โดยมีรายละเอียดในการวิเคราะห์ดังนี้

ในส่วนของการวิเคราะห์ตัวบท ใช้แนวทางในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ภายในภาพมีม ภาพแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับผี ทฤษฎีสัญญาวิทยา แนวคิดสัมพันธบท แนวคิดวัยรุ่น และสังคมไทยโดยเฉพาะในช่วงเกิดโรคระบาดโควิด-19 เป็นเกณฑ์หลัก โดยผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์เป็นแนวทางในการสร้างเกณฑ์การวิเคราะห์สัญลักษณ์มีมผีในห้องที่นำมาศึกษา

1. สัญลักษณ์รูปร่างหน้าตา
2. สัญลักษณ์ท่าทาง
3. สัญลักษณ์สถานที่หรือฉาก
4. สัญลักษณ์ข้อความ
5. การนำเสนอ

และส่วนของการสัมภาษณ์เพื่อนำมาวิเคราะห์การถอดรหัสของผู้รับสารสองกลุ่มเพื่อเปรียบเทียบกัน โดยใช้แนวคิดการเข้ารหัส และ ถอดรหัส เป็นแนวคิดหลักในการวิเคราะห์

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล ชื่อ อายุ การศึกษา

2. ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19

3. การมีส่วนร่วมกับมีมในห้อง

4. การถอดรหัสความหมายมีมในห้อง

ในที่นี้จะเป็นการสัมภาษณ์ถึงการถอดรหัสความหมายมีมในห้องทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ มีมในห้องกลุ่มผีทั่วไป มีมในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศ และมีมในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด เพื่อวิเคราะห์การอ่านความหมายของวัยรุ่นที่ไม่มี ความสนใจในเรื่องการเมือง และ วัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง

- การถอดรหัสความหมายมีมในห้องกลุ่มผีทั่วไป
- การถอดรหัสความหมายมีมในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศ
- การถอดรหัสความหมายมีมในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้าง

หลอนไม่จำกัด

3.6 การนำเสนอข้อมูล

การนำเสนอข้อมูลผลการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิจัยแบบพรรณนาวิเคราะห์ (analytical description) โดยใช้วิธีการนำเสนอข้อมูลประกอบการวิเคราะห์ผ่านแนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ แนวคิดวัฒนธรรมย่อย วัฒนธรรมวัยรุ่น และการสื่อสารของวัยรุ่น แนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อใหม่ แนวคิดเกี่ยวกับมีม แนวคิดสัมพันธ์บท แนวคิดบริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 แนวคิดผีในสังคมไทย ทฤษฎีสัญวิทยาแนววิพากษ์ แนวคิดบทบาทหน้าที่ของสื่อ รวมไปถึงแนวคิดเรื่องการเข้ารหัส และ ถอดรหัส มาเป็นกรอบวิเคราะห์ ก่อนที่จะนำเสนอการสรุปผลการวิจัย อภิปรายผลข้อมูลเพื่อตอบคำถามการวิจัย และข้อเสนอแนะของการวิจัยไว้ในบทสุดท้าย

บทที่ 4

การสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมในห้อง

สำหรับการนำเสนอเนื้อหาในบทนี้ของการศึกษาเรื่อง “การสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมในห้อง” มุ่งตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เกี่ยวกับการสร้างความหมายมีมในห้องของวัยรุ่น และวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ซึ่งเกี่ยวกับบทบาทหน้าที่ของมีมในห้อง โดยที่ผู้วิจัยได้เริ่มจากการวิเคราะห์ตัวบทมีมในห้องเชื่อมโยงกับแนวคิดวัฒนธรรมย่อย วัฒนธรรมวัยรุ่น การสื่อสารของวัยรุ่น แนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อใหม่ แนวคิดเกี่ยวกับมีม แนวคิดสัมพันธ์บท แนวคิดบริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 แนวคิดมีมในสังคมไทย แนวคิดบทบาทหน้าที่ของสื่อ รวมไปถึงทฤษฎีสัญญาวิทยาแนววิพากษ์ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์สัญญาณภายในมีมในห้องและขยายภาพ เพื่อให้เห็นถึงการเชื่อมโยงกับบริบทสังคมไทยรวมถึงรูปแบบของวัฒนธรรมวัยรุ่น ทั้งนี้เพื่อให้เห็นความหมายของมีมในห้องที่ถูกสร้างขึ้นโดยกลุ่มวัยรุ่นท่ามกลางสถานการณ์วิกฤตของสังคมไทย รวมถึงบทบาทที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใต้มีมในห้องที่นอกจากสร้างความบันเทิงหรือตลกแล้วนั้น ยังมีหน้าที่อื่นนอกเหนือจากนี้หรือไม่

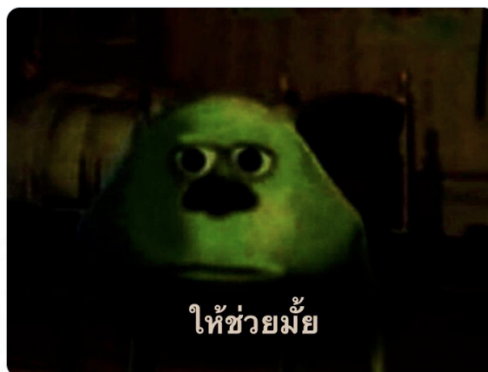
หากย้อนกลับไปในอดีต ผีที่ก้าวมาในบ้านอาจจำแนกได้เป็นทั้งผีบ้านผีเรือน ที่ทำหน้าที่ปกปักษ์รักษาคนในบ้าน และอีกกรณีหนึ่งก็คือ ผีร้ายหรือปีศาจที่ก้าวมาสร้างความคนในบ้าน แต่สำหรับกรณีมีมในห้องที่ปรากฏบนสื่อใหม่นั้น ภาพของผีอาจมีความแตกต่างออกไปหรือไม่ ผีในห้องนั้นอาจมีความหมายบางอย่างแฝงอยู่

ปรากฏการณ์มีมในห้อง เป็นสื่อรูปภาพที่มีความเกี่ยวข้องกับความสำเร็จเรื่องผีเข้ามาปรากฏตัวอยู่ในห้องนอนของผู้คนในช่วงเกิดโรคระบาดโควิด-19 ในช่วงปีพ.ศ. 2563 องค์การอนามัยโลกได้ประกาศให้การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 เป็นการระบาดใหญ่ (กองระบาดวิทยา และ กองโรคไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค, 2564) จึงได้มีการประกาศใช้ พ.ร.ก.ฉุกเฉิน ร่วมกับมาตรการปิดเมืองทั่วประเทศ (ศรันยา สีมา, 2565) ทำให้ผู้คนต้องเปลี่ยนรูปแบบการใช้ชีวิตเข้าสู่วิถีชีวิตแบบความปกติใหม่ (new normal) เพื่อให้ปลอดภัยจากการติดเชื้อควบคู่ไปกับการปรับตัวเพื่อรับมือกับสถานการณ์ปัจจุบัน เช่น พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่จะมีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การทำงาน หรือการดำเนินชีวิตอื่น ๆ ที่จะต้องถูกปรับให้เป็นแบบออนไลน์ทั้งสิ้น (กรมสุขภาพจิต, 2563)

ภาพที่ 4.1

ภาพตัวอย่างการใช้มีมผีในห้องของผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์

ผีในห้องที่เห็นถูกตำรวจจับเข้าเฝ้าสามเวลาหลังอาหาร
Translate post



ที่มา: <https://x.com/zhninsssss/status/1256601470490669059?s=20>

ในด้านหนึ่งมีมผีในห้องก็สามารถแสดงให้เห็นได้ว่านอกจากผู้คนอย่างกลุ่มวัยรุ่นจะได้รับผลกระทบจากสถานการณ์วิกฤตที่เกิดขึ้นแล้วนั้น ความเชื่อเรื่องผีเองก็อาจจะได้รับผลกระทบเช่นเดียวกัน เพราะทั้งคนทั้งผีนั้นถูกจำกัดพื้นที่จากสถานการณ์วิกฤตทั้งด้านการเมืองและโรคระบาดทำให้สามารถแสดงตัวตนได้แค่เพียงในพื้นที่ที่กำหนดหรือพื้นที่ที่ปราศจากกฎเกณฑ์หรือกฎหมายที่เข้ามาคอยควบคุมชีวิตอย่างห้องนอน นอกจากนี้ยังทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างความเชื่อเรื่องผีกับวิธีการรับมือกับปัญหาในรูปแบบของวัยรุ่นในช่วงโรคระบาดผ่านการใช้อารมณ์ขันและมีมภายในมีมผีในห้อง

4.1 การวิเคราะห์เพื่อหาความหมายมีมผีในห้อง

ในการวิเคราะห์เพื่อค้นหาความหมายของมีมผีในห้อง ผู้วิจัยสร้างเกณฑ์เพื่อใช้สำหรับการวิเคราะห์ จากแนวคิดทฤษฎีมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์และตีความ โดยแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับผี ทฤษฎีสัญวิทยา แนวคิดสัมพันธ์บท แนวคิดวัยรุ่น และสังคมไทยโดยเฉพาะในช่วงเกิดโรคระบาดโควิด-19 เป็นเกณฑ์หลัก โดยผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์เป็นแนวทางในการสร้างเกณฑ์การวิเคราะห์มีมผีในห้องที่นำมาศึกษา ได้แก่ รูปร่างหน้าตา ท่าทาง สถานที่หรือฉาก ข้อความรวมไปถึงการนำเสนอ ภายในมีมผีในห้อง

จากเกณฑ์ข้างต้น ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์ชุดของมีมผีสามกลุ่ม คือ มีมผีในห้องกลุ่มทั่วไป มีมผีในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศ และมีมผีในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์แอนิเมชันบริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด ดังต่อไปนี้

4.1.1 มีมผีในห้องกลุ่มผีทั่วไป

มีมผีในห้องกลุ่มผีทั่วไป ปรากฏอยู่สามภาพ ได้แก่ 1. มีมผีในห้อง “ช่วยด้วย อินี่มันร้องไห้” 2. มีมผีในห้อง “วันหยุดในยุคโควิด” 3. มีมผีในห้อง “จะต่อแหละไรอีก” ลักษณะร่วมกันของมีมผีนี้ คือภาพของผีที่เป็นโครงกระดูกในบริบทต่าง ๆ คือ ร้องเรียกให้ช่วย พักผ่อน ด่าทอ ซึ่งเป็นอากัปกิริยาของมนุษย์ แต่กลับใช้ให้ผีทำกริยาดังกล่าว อันอาจสื่อความหมายการลดทอนอำนาจของผีและกลายเป็นเพื่อนของมนุษย์ซึ่งในที่นี้คือวัยรุ่นที่ติดอยู่ในห้องร่วมกับผี

จากการสืบค้น พบว่า ภาพมีมส่วนใหญ่มักจะเป็นภาพผีที่มีลักษณะเป็นโครงกระดูกซึ่งอาจเป็นภาพจากสื่อมวลชน หรือภาพจากอินเทอร์เน็ตโดยแต่ละภาพนั้นจะถูกนำมาแต่งเติมหรือดัดแปลง เช่น การใส่ข้อความ เพื่อให้เข้ากับบริบทหรือสถานการณ์ของผู้ใช้งาน

4.1.1.1 มีมผีในห้อง “ช่วยด้วย อินี่มันร้องไห้”

ภาพที่ 4.2

ภาพมีมผีในห้อง “ช่วยด้วย อินี่มันร้องไห้”



ที่มา: <https://twitter.com/DongpyoMyson/status/1260755544739999744?s=20>

ภาพมีมผีในห้อง “ช่วยด้วย อินี่มันร้องไห้” เป็นผีที่มีลักษณะเป็นตัวโครงกระดูกอยู่ในท่าทางยืนหันหลังโดยใช้ส่วนที่เป็นมือแหวกม่านอยู่ภายในสถานที่หนึ่ง ตีความได้ว่าเป็นภายในห้องนอนในช่วงเวลากลางคืน เนื่องจากม่านที่ถูกแหวกออกนั้นทำให้เห็นส่วนภายนอกเป็นสีดำมืด รวมถึงบริเวณรอบ ๆ ตัวโครงกระดูก จะมีเพียงตัวโครงกระดูกเท่านั้นที่มีแสงสว่าง และมีข้อความบรรยาย “ช่วยด้วย !!! อินี่มันร้องไห้ !!!” องค์ประกอบของภาพมีมโดยรวมนั้นสอดคล้องกับบริบทของการขอความช่วยเหลือ โดยที่ผีเป็นผู้ที่ร้องขอความช่วยเหลือ ภาพมีมผีนี้จึงสะท้อนถึงรูปแบบอำนาจของผีที่อยู่ภายในมีม โดยที่แต่เดิมนั้นผีเป็นเหมือนอำนาจศักดิ์สิทธิ์สามารถให้คุณให้โทษแก่คนได้ในสังคมไทย ดังที่กล่าวไปแล้วว่า ผีถ้าอยู่ในห้องหรือบ้านจะมีความหมายปกป้องรักษาหรือผีบ้านผีเรือน หรือในอีกด้านหนึ่งคือผีร้ายที่มารังควาน แต่เมื่อมาอยู่ภายในมีมแล้วนั้น ผีถูกคัดเลือกเป็นโครงกระดูก ด้านหนึ่งต่อกัยอำนาจผีร้าย แต่กลับถูกลดทอนอำนาจลงให้เหลือเพียงแค่

เป็นผู้ที่ร้องขอความช่วยเหลือ ทั้งนี้ ในการขอความช่วยเหลือนั้น ผีในหิ้งกลับไม่ได้ร้องขอความช่วยเหลือให้ตัวเอง กลับร้องขอความช่วยเหลือให้กับคนที่อยู่ร่วมหิ้ง จากข้อความ “ช่วยด้วย อินี่มันร้องไห้” ซึ่งก็จะหมายถึงการร้องเรียกให้เห็นปัญหาของวัยรุ่นที่ถูกขังติดในสถานที่หรือหิ้ง

ผีภายในมีผีในหิ้ง “ช่วยด้วย อินี่มันร้องไห้” วัยรุ่นเลือกใช้ตัวผีที่มีลักษณะเป็นโครงกระดูก เป็นการนำโครงกระดูกจากของจริงและเป็นสัญลักษณ์มาใช้โดยไม่ได้ดัดแปลง เพื่อยังคงความน่ากลัว แต่จุดที่น่าสนใจคือโครงกระดูกที่ใช้ไม่ปรากฏเพศใด แตกต่างจากความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทยที่ผีโดยมากจะยึดโยงกับเพศและโดยส่วนมากเป็นเพศหญิง สะท้อนให้เห็นค่านิยมเรื่องเพศที่มีความเปลี่ยนแปลงไป เพราะวัยรุ่นนั้นไม่ได้มองว่าผีควรจะเป็นผู้หญิงหรือควรจะเป็นผู้ชาย ความเป็นผีนั่นไม่ได้ยึดโยงอยู่กับเพศใดเพศหนึ่งหรือไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นหน้าที่ของเพศใดเพศหนึ่ง วัยรุ่นเลือกที่จะใช้รูปผีที่ไม่ปรากฏเพศไม่ปรากฏลักษณะเฉพาะใด ๆ เป็นเพียงโครงกระดูกทั่วไปเท่านั้นอาจสะท้อนให้เห็นได้อีกว่าเรื่องเพศไม่สำคัญกับกลุ่มวัยรุ่นมากนักในด้านการสนทนาไม่ว่าจะเป็นเพศใดก็สามารถสนทนาหรือเป็นเพื่อนกันได้

วัยรุ่นยังเลือกใช้รูปผีที่มีท่าทางคล้ายคนทั่วไปกำลังยืนมองบางสิ่งที่ด้านนอก เพื่อสื่อให้เห็นว่า ผีติดอยู่ในห้องร่วมกับวัยรุ่นเองไม่อาจออกไปไหนได้ และเริ่มมีอาการเครียดจึงต้องร้องไห้ จนกระทั่งผีที่อยู่ในห้องต้องส่งเสียงเรียกคนนอกห้อง ทำให้ผีกลายเป็นเพื่อนและทำให้เห็นได้ว่าอำนาจของผีนั่นไม่ได้มากกว่าหรือน้อยกว่าคนแต่กลับมีความเท่าเทียมกัน เพราะต่างคนต่างตกอยู่ในพื้นที่ห้องไม่อาจออกไปไหนได้

ท่าทางการร้องเรียกของผีอีกนัยหนึ่งยังสะท้อนให้เห็นถึงความโดดเดี่ยวของกลุ่มวัยรุ่นที่สะท้อนผ่านผี กล่าวคือ เมื่อร้องไห้แล้วนั้นไม่มีใครคอยช่วยเหลือกลับกลายเป็นหน้าที่ของผีที่เข้ามาช่วยหรือทำหน้าที่เป็นเพื่อนให้แทน เท่ากับว่าวัยรุ่นก็มองผีเป็นเพื่อนและแม้เป็นผีก็เป็นผีที่มีความเท่าเทียมกัน อาจมีผลมาจากค่านิยมทางด้านสังคมและการเมืองในปัจจุบันที่วัยรุ่นนั้นมีความต้องการความเท่าเทียมในสังคมลดความเหลื่อมล้ำในด้านการอำนาจ

เห็นได้ว่าผีปรากฏตัวอยู่ภายในสถานที่คล้ายที่พักอาศัย จากบริบทโดยรวมของภาพสามารถตีความได้ว่าเป็นหิ้งที่มีความเป็นส่วนตัว หรืออาจเป็นหิ้งนอน เนื่องจากบริบทของคนในภาพนั้นกำลังร้องไห้อยู่ ซึ่งผีนั่นแต่เดิมพบว่ามักปรากฏตามพื้นที่ป่า เขา หรือพื้นที่ที่ห่างไกลความเจริญ แต่ก็จะมีผีบางประเภทที่สามารถอยู่ในบ้านกับคนได้เช่นกัน เช่น ผีบ้านผีเรือน เป็นต้น แต่ในกรณีภาพมีผีนี้ ผีกลับมาปรากฏตัวอยู่ในพื้นที่ที่มีความเป็นส่วนตัวสูง เห็นได้ว่าวัยรุ่นนั้นเปิดให้ผีได้เข้ามามีส่วนร่วมในพื้นที่เฉพาะหรือพื้นที่ส่วนตัว

บทบาทของผีในที่นี้ จึงยังคงสอดคล้องกับความเชื่อผีในสังคมไทยที่แต่เดิมนั้น ผีมีบทบาทหน้าที่ในการตอบสนองบางสิ่งบางอย่างแก่คนในสังคม แต่หน้าที่นี้เป็นหน้าที่ที่

สร้างใหม่ ก็คือ ในกรณีของภาพมีมนี้ก็ยังคงมีบทบาทหน้าที่ในการตอบสนองความต้องการของวัยรุ่น การบรรเทาความโดดเดี่ยวในช่วงสถานการณ์วิกฤตในสังคม

ขณะเดียวกันบริบทสังคมในปัจจุบันก็มีส่วนทำให้ผิวนั้นต้องเข้ามาอยู่ร่วมกับวัยรุ่น เนื่องจากอีกนัยหนึ่งของการปรากฏตัวภายในห้องนั้นตีความได้ว่าเป็นการประชดประชัน เสียดสี บริบทสังคมการเมืองในช่วงปี พ.ศ. 2563 เป็นช่วงที่ประเทศไทยมีการประกาศใช้มาตรการปิดเมืองควบคู่กับ พ.ร.ก.ฉุกเฉินทำให้วัยรุ่นนั้นต้องเปลี่ยนวิถีชีวิตจากการออกไปใช้ชีวิตภายนอกเป็นการทำทุกอย่างภายในที่พักอาศัยแทน จึงทำให้วัยรุ่นนั้นรู้สึกโดดเดี่ยวจนสามารถอยู่ร่วมกับผีได้ อีกทั้งยังเป็นการอยู่ร่วมกันในฐานะของเพื่อนที่อยู่ภายในห้องท่ามกลางสถานการณ์วิกฤตทางสังคม

ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า ปัจจัยสองข้อ คือ ความเชื่อเรื่องผี และปัจจัยทางด้านการเมือง นำไปสู่การกำหนดมีมผีเพื่อเป็นตัวแทนของเพื่อนของวัยรุ่น และการปลอมโยนวัยรุ่น สำหรับการนำเสนอของมีมผีในห้องภาพนี้ จะพบว่า มีโครงกระดูกที่สัมพันธ์กับความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทย และเน้นการดัดแปลงให้เข้ากับบริบทสังคมและความต้องการของวัยรุ่น ตั้งแต่การกระทำฉาก และการสร้างความหมายใหม่ผ่านข้อความ ทั้งนี้หากมองว่า วัยรุ่นคือผู้สร้างมีมผิวนั้นจะพบได้ว่าเป็นมีมที่วัยรุ่นนำความเชื่อของสังคมไทย นำมาสัมพันธ์ทโดยวิธีการดัดแปลง ให้กลายเป็นวัฒนธรรมวัยรุ่นและเผยแพร่ผ่านสื่อใหม่นั้นคือมีม เพื่อการล้อเลียนตนเองและการวิพากษ์สังคม

4.1.1.2 มีมผีในห้อง “วันหยุดในยุคโควิด”

ภาพที่ 4.3

ภาพมีมผีในห้อง “วันหยุดในยุคโควิด”



ที่มา: https://twitter.com/office2day_th/status/1410910036054876165?s=20

ภาพมีมผีในห้อง “วันหยุดในยุคโควิด” เป็นมีมที่มีลักษณะเป็นตัวโครงกระดูก ไม่ต่างจากกรณีแรก แต่จุดต่างก็คือ การที่ผีอยู่ในบริบทของการนอนอยู่บนที่นอนเฉย ๆ พร้อมมีข้อความประกอบว่า วันหยุดในยุคโควิด โดยภาพนั้นเป็นภาพทอนสว่างสามารถเห็น

องค์ประกอบต่าง ๆ ในภาพได้ชัดเจน จึงอาจสื่อได้ว่าในภาพเป็นช่วงเวลากลางวัน โดยปกติแล้วการนอนบนที่นอนนั้นมักจะควรเกิดขึ้นในตอนกลางคืน นอกจากนี้องค์ประกอบของภาพมีมิมโดยรวมนั้นสามารถตีความได้ว่าวันหยุดในยุคโควิดที่เกิดสถานการณ์โรคระบาดจนทำให้เกิดการประกาศใช้กฎหมายเพื่อควบคุมโรคอย่าง พ.ร.ก.ฉุกเฉินนั้นส่งผลกระทบทำให้วิถีชีวิตเปลี่ยนแปลงไป ช่วงเวลาที่เหมาะสมทำกิจกรรมนอกบ้านอย่างตอนกลางวัน อีกทั้งยังเป็นวันหยุด ทุกอย่างยังต้องถูกควบคุมรวมถึงห้ามไม่ให้ทำเพื่อเป็นการควบคุมโรคตามประกาศของรัฐบาล การกระทำที่ฝ่าฝืนอาจทำให้ถูกดำเนินคดีได้ ทำให้ในช่วงโควิดนั้นกิจกรรมที่สามารถทำได้และปลอดภัยจากการฝ่าฝืนกฎหมายจึงอาจมีเพียงแค่การนอนเฉย ๆ ในห้องนอนเท่านั้น และนอกจากตนเองจะถูกห้ามแล้ว แต่วัยรุ่นกลับเลือกใช้มิมฟีในห้องทำให้เห็นว่าฟีเองก็ถูกห้ามจากข้อบังคับต่าง ๆ เช่นเดียวกัน

ฟีภายในมิมฟีในห้องนี้เป็นฟีที่มีลักษณะเป็นตัวโครงกระดูก ไม่ปรากฏเพศ กำลังนอนอยู่บนที่นอนภายในห้องนอนของกลุ่มวัยรุ่นตามบริบทของมิมฟีในห้อง หากวิเคราะห์ตามภาพแล้วนั้นจะเห็นได้ว่าตัวฟีโครงกระดูก อดิตอาจเป็นความน่ากลัว แต่ในขณะที่กลับทำท่าทางเหมือนคนนอน อาจแสดงให้เห็นว่า ฟีก็ไม่ได้ต่างจากคนนอน อำนาจฟีอาจเริ่มหดหายไป และด้วยลักษณะรูปร่างของฟีในภาพมิมฟีนั้นเป็นฟีโครงกระดูก โดยมีลักษณะเป็นกระดูกสีขาวและในภาพมิมฟีนี้จะเห็นดวงตาสีดำสนิทของตัวฟีโครงกระดูกให้ความรู้สึกแห้งเหี่ยว ไร้ชีวิตชีวา ยิ่งตอกย้ำอำนาจที่ลดทอนลงแม้ว่าจะใช้โครงกระดูก การลดทอนอำนาจฟียังปรากฏผ่านการที่ไม่ปรากฏเพศอาจสื่อได้ว่าวัยรุ่นนั้นไม่ได้ยึดโยงหรือมีความเชื่อตามวัฒนธรรมเดิมของสังคมไทยที่ฟีนั้นโดยส่วนมากมักจะเป็นเพศหญิงหรือมีลักษณะเด่นชัดเป็นเพศหญิง

นอกจากนี้แล้ว หากมองไปถึงบริบทของมิมฟีวันหยุดในยุคโควิด-19 จะเห็นได้ว่าตัวฟีโครงกระดูกนั้นไม่ได้เพียงแค่อุบัติในห้องหรือปรากฏตัวเฉย ๆ แต่กลับมีท่าทางนอนอยู่บนที่นอน อาจตีความได้ถึงการจัดพื้นที่การเคลื่อนย้ายแม้กระทั่งฟีก็ไม่อาจไปไหนมาไหนได้ ห้องนอนที่เป็นเหมือนพื้นที่พักผ่อนรวมถึงพื้นที่ส่วนตัว ในการนอนอยู่บนที่นอนของผู้อื่นได้นั้นอาจต้องมีความสนิทสนมกันในระดับหนึ่ง การที่ฟีนอนบนเตียงอาจตีความเพิ่มเติมได้ว่าสามารถสร้างความสนิทสนมกับกลุ่มวัยรุ่นได้จนสามารถเข้าสู่พื้นที่ของที่นอนได้แสดงให้เห็นถึงความใกล้ชิดกับความเชื่อเรื่องฟีในสังคมไทยของกลุ่มวัยรุ่น

เมื่อวิเคราะห์ร่วมกับท่าทางและสถานที่ภายในมิมฟีนี้ ความไร้ชีวิตชีวานี้อาจเป็นผลมาจากท่ามกลางสถานการณ์วิกฤตที่ส่งผลกระทบต่อกลุ่มวัยรุ่นที่เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนผ่าน การที่ต้องรับมือความเปลี่ยนแปลงอย่างโดดเดี่ยวท่ามกลางวิถีชีวิตแบบใหม่นั้นจึงเป็นเรื่องที่อาจส่งผลกระทบต่อด้านจิตใจของกลุ่มวัยรุ่น ในช่วงของการเกิดโรคระบาดโควิด-19 พบว่ากลุ่มวัยรุ่นอย่างเด็กและเยาวชนนั้น จำนวน 7 ใน 10 คนมีสุขภาพจิตใจที่ย่ำแย่ซึ่งเป็นผลมาจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด-

19 โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องของรายได้ของครอบครัว การเรียน การศึกษา และการจ้างงานในอนาคต นอกจากนี้ยังพบว่ากลุ่มวัยรุ่นนั้นมีอัตราการเข้าสังคมที่ลดลงอันเนื่องมาจากการถูกจำกัดพื้นที่โดย พ.ร.ก.ฉุกเฉิน (UNICEF, 2564) ทั้งหมดนี้อาจเป็นสาเหตุหรือที่มาของความไร้ชีวิตชีวาของผิโคงกระดูกภายในมีมผีวันหยุดในยุคโควิด

ดังนั้น ข้อความ วันหยุดในยุคโควิด ที่แสดงผ่านการนอนนิ่งอยู่บนที่นอนเฉย ๆ อาจมองได้ว่าเป็นการพักผ่อน แต่หากมองในบริบทของมีมผีในห้องภายใต้อำนาจของรัฐแล้วนั้น การนอนเฉย ๆ จึงอาจเป็นการประชดประชันถึงการตกอยู่ภายใต้อำนาจของข้อกฎหมายหรือข้อบังคับต่าง ๆ ที่วัยรุ่นไม่อาจต่อต้านได้ ทั้งนี้ในช่วงสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 นี้ ภายใต้การบังคับใช้ พ.ร.ก.ฉุกเฉินพบว่านอกจากการเป็นเครื่องมือที่ช่วยควบคุมโรคแล้วนั้นยังสามารถเป็นเครื่องมือทางการเมืองได้เช่นกัน พบว่ามีการดำเนินคดีฐานฝ่าฝืน พ.ร.ก.ฉุกเฉินต่อประชาชนที่เข้าร่วมกิจกรรมทางการเมืองถึง 1,445 คน จาก 623 คดี (iLaw, 2565) จึงเห็นได้ว่า พ.ร.ก.ฉุกเฉินนั้นไม่ได้มีไว้เพื่อควบคุมโรคระบาดเพียงเท่านั้นแต่ยังควบคุมไปถึงชีวิต ความคิด และอุดมการณ์ โดยสิ่งที่วัยรุ่นมีอำนาจทำได้ในช่วงสถานการณ์เช่นนี้นั้นอาจเหลือแค่เพียงการนอนเฉย ๆ ดังข้อความที่ปรากฏภายในภาพมีมผีนี้ วันหยุดในยุคโควิด ภายใต้ประโยชน์จึงแฝงไปด้วยความประชดประชันต่อสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19

บทบาทของผีภายในภาพนี้ ก็อาจมองได้ว่า ด้านหนึ่งคือ การแสดงให้เห็นถึงความเชื่อเรื่องผี การขยายมาสู่บทบาทผีต่อวัยรุ่นในฐานะเพื่อน และอีกด้านหนึ่งคือ เป็นเครื่องมือของการต่อสู้ การล้อเลียน การไม่สมยอมต่ออำนาจของรัฐที่มีต่อวัยรุ่นทำให้ต้องกักตัวในบ้าน

สำหรับการนำเสนอและสัมพันธ์ของมีมผีในห้องด้วยการตัดปะวัฒนธรรมของวัยรุ่นผ่านมีม จะพบว่า ไม่ต่างจากภาพแรก กล่าวคือ มีเพียงโครงกระดูกที่เป็นของเดิมเท่านั้น นอกจากนั้นจะเน้นการดัดแปลงให้เข้ากับบริบทสังคมและความต้องการของวัยรุ่น ตั้งแต่การกระทำ ฉาก และการสร้างความหมายใหม่ผ่านข้อความ ความน่ากลัวของกระดูกกลับหดหายไป แต่กลับแทนที่ด้วยการถูกเย้ยหยัน โดยเฉพาะการทำท่ายอำนาจของรัฐที่มีต่อการกำหนดตัวตนของวัยรุ่นและรวมถึงการลดทอนอำนาจของผีที่รัฐกระทำ

4.1.1.3 มีมผีในห้อง “จะต่อแหละไรอีก”

ภาพที่ 4.4

ภาพมีมผีในห้อง “จะต่อแหละไรอีก”



ที่มา: https://x.com/P_OB_we/status/1256470010110730240?s=20

ภาพมีมผีในห้อง “จะต่อแหละไรอีก” เป็นผีที่มีลักษณะรูปร่างเป็นโครงกระดูกภายในภาพจะเห็นเพียงเฉพาะส่วนหัวที่เป็นกะโหลกจนถึงช่วงบ่าเท่านั้น ยืนยันความน่ากลัวและอำนาจของผี โดยภาพมีมนี้จะเห็นภาพที่เห็นรายละเอียดได้ไม่ชัดเจน ท่าทางคล้ายโครงกระดูกภายในภาพกำลังเคลื่อนไหวไม่หยุดนิ่ง เท่ากับผีนั้นไม่หายไปไหนไม่ตายและยังน่ากลัว ต่างไปจากภาพของผีในภาพที่หนึ่งและสอง

ฉากหรือสถานที่ภายในภาพมีมที่ผีปรากฏนั้นมีลักษณะเป็นช่วงเวลากลางวัน โดยปกติแล้วนั้นตามความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทย ผีนั้นมักจะปรากฏในช่วงเวลากลางคืนรวมไปถึงในสถานที่มืดหรือไม่มีแสงใดใด แต่ภายในมีมผีในห้องนี้ผีกลับสามารถปรากฏตัวในช่วงเวลากลางวันได้

นอกจากนี้ภายในภาพมีมยังมีข้อความประกอบว่า จะต่อแหละไรอีก!! โดยเมื่อประกอบกับภาพมีมผีที่มีท่าทาง ฉาก และเวลา นี้แล้วนั้น สามารถตีความได้ว่า ผีภายในมีมอาจมีวัตถุประสงค์เพื่อดำทอหรือต้องการข้อเท็จจริง โดยไม่รอให้ถึงเวลากลางคืนเพื่อปรากฏตัวตามความเชื่อในสังคมไทย หรืออีกนัยคือไม่ว่าจะเวลาไหนก็สามารถเกิดการโกหก บิดเบือนข้อเท็จจริงได้ตลอดเวลา ทำให้ผีที่มักจะปรากฏตัวในช่วงเวลากลางคืนต้องมาปรากฏตัวในช่วงกลางวันด้วยเพื่อทวงถามข้อเท็จจริง

มีมผีดังกล่าว หากมองโดยผิวเผินจะพบว่า ค่อนข้างยืนอยู่บนอำนาจเดิมที่มีอำนาจ ชู หลอกหลอน ข่า แต่หากมองให้ลึกลงไป พบว่า ผีในที่นี้อาจมีแค่อำนาจระดับหนึ่ง นั่นคือน่ากลัวแต่ก็ทำได้แค่ “ดำทอ” ด้วยถ้อยคำข้างต้นเท่านั้น ดังนั้น ผีในที่นี้จึงมีความหมายถึงผีในสังคมสมัยใหม่ที่อำนาจลดลง เป็นตัวแทนของเพื่อนวัยรุ่นหรือช่วยดำแทนวัยรุ่นก็ได้ หรืออาจแทนความหมายของตัววัยรุ่นเองที่เป็นผีที่มีอำนาจน้อยและแปลงตนเองเป็นผีเพื่อดำทอ

ผู้วิจัยค่อนข้างเชื่อว่า ภาพมีมผีในท้อง “จะต่อแหละอะไรอีก” เป็นภาพมีมที่มีการนำเสนอถึงสถานะของกลุ่มวัยรุ่นรวมไปถึงสภาพสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 โดยด้านสถานะของกลุ่มวัยรุ่นนั้นสะท้อนได้จากองค์ประกอบโดยรวมของมีม อย่างการใช้อำนาจของความเชื่อเรื่องผี ที่ผีนั้นเป็นเหมือนสัญลักษณ์แสดงถึงอำนาจในสังคมไทย วัยรุ่นจึงหยิบยืมอำนาจของผีในการสนองความต้องการของตนเอง อันเนื่องมาจากสถานะของกลุ่มวัยรุ่นนั้นมักถูกมองว่าอำนาจน้อย เป็นกลุ่มคนที่อยู่ในกึ่งกลางของความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ อันเนื่องมาจากช่วงอายุหรือช่วงวัยที่กำลังเปลี่ยนผ่าน ซึ่งมักจะทำให้ผู้ที่เรียกได้ว่าเป็นวัยรุ่นอยู่ในภาวะที่กำลังและสับสนส่งผลให้วัยรุ่นไร้ตัวตนหรือบทบาทสถานะที่แน่นอนในสังคม แต่ในขณะเดียวกันการมีสถานะหรือภาวะที่ไม่แน่นอนเช่นนี้อาจเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้วัยรุ่นมีอิสระจากการอบและกฎเกณฑ์ของสังคมมากพอที่จะสร้างเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของตนเองขึ้นมา ผ่านการใช้วิธีการตัดปะ เป็นการนำเอาสัญลักษณ์เดิมนั้นคือ ผี ที่มีอยู่มาปะติดปะต่อให้มีความหมายใหม่ โดยวิธีการตัดปะนี้นั้นจะมีลักษณะของการทำลายความหมายของสัญลักษณ์ซ่อนเร้นอยู่ซึ่งปรากฏอยู่ในมีมผีในท้องนี้

จากการไร้สถานะหรืออำนาจของวัยรุ่นนั้นทำให้วัยรุ่นหยิบยืมสัญลักษณ์ที่มีอยู่อย่างผีมาช่วยตอบสนองความต้องการ โดยความต้องการในกรณีมีมผี “จะต่อแหละอะไรอีก” นี้คือความต้องการข้อเท็จจริงของวัยรุ่น อาจเป็นข้อเท็จจริงในเรื่องทั่วไปในชีวิตประจำวัน แต่เมื่ออยู่ภายใต้บริบทของมีมผีในท้องที่เกิดขึ้นในช่วงสถานการณ์วิกฤตทั้งด้านการเมืองและด้านโรคระบาดโควิด-19 จึงตีความว่าเป็นความต้องการข้อเท็จจริงที่เกี่ยวกับสถานการณ์ดังกล่าว

ในช่วงสถานการณ์โควิด-19 นั้น เป็นช่วงที่พบว่ามีมีการเผยแพร่ข้อมูลเกี่ยวกับโรคดังกล่าวมากมายทั้งในโลกสื่อออนไลน์และสื่อมวลชน ด้วยข้อมูลที่หลากหลายจึงง่ายต่อการได้รับข้อมูลที่บิดเบือนหรือไม่ครบถ้วน นอกจากนี้ยังรวมถึงข้อมูลที่ถูกประกาศโดยรัฐบาล เช่น ข้อมูลจำนวนผู้ป่วยในแต่ละวัน ข้อมูลของวัคซีนที่ใช้ในการป้องกันโรค หรือรายงานเกี่ยวกับสถานการณ์ของโรคระบาดโควิด-19 ในแง่ของความน่าเชื่อถือของข้อมูลนั้นอาจมีผลมาจากตัวผู้ส่งสารที่เป็นรัฐบาลที่มีข้อกังขาจากประชาชนถึงความไม่โปร่งใสในการเลือกตั้งช่วงปี พ.ศ.2562 (iLaw, 2562) จึงอาจส่งผลให้ข้อมูลที่มาจากรัฐบาลนั้นไม่น่าเชื่อถือมากนัก ถึงแม้ว่าจะมีการจัดตั้งศูนย์บริหารสถานการณ์โควิด-19 (ศบค.) เพื่อจัดการกับโรคระบาดโดยเฉพาะ รวมถึงมีการใช้บุคลากรทางการแพทย์มาช่วยในการส่งสารถึงประชาชน

บทบาทของผีในภาพนี้ ก็อาจมองได้ว่า ด้านหนึ่งคือ การแสดงให้เห็นความเชื่อเรื่องผี คืออำนาจ และอีกด้านหนึ่งคือ เป็นเครื่องมือการต่อสู้กับรัฐที่ไม่ยอมเผยแพร่ข้อมูลความจริงให้กับวัยรุ่น จึงให้ผีเป็นตัวแทนที่เรียกร้องความจริง

สำหรับการนำเสนอและสัมพันธ์ของมีมและผี ด้วยการตัดปะวัฒนธรรมของวัยรุ่นผ่านมีม จะพบว่า ไม่ต่างจากภาพแรกและภาพที่สอง กล่าวคือ มีเพียงโครงกระดูกที่เป็นของเดิมเท่านั้น แต่กลับจะเน้นการดัดแปลงให้เข้ากับบริบทสังคมและความต้องการของวัยรุ่น ตั้งแต่การกระทำ ฉาก และการสร้างความหมายใหม่ผ่านข้อความ อย่างไรก็ตาม จุดต่างจากภาพแรกและภาพที่สองคือ มีมผีนีกลับแทนผีด้วยความน่ากลัว แต่อำนาจก็ลดทอนลง และอาจตีความได้ว่า ผีคือวัยรุ่นนั่นเอง เพื่อที่จะกดดันและทำลายอำนาจของรัฐที่มีต่อการกำหนดกฎเกณฑ์ต่อวัยรุ่นในช่วงเหตุการณ์โควิดและการเมือง สัญญาผีจึงไม่ได้แปลว่าผีแต่แปลว่าตัววัยรุ่นนั่นเอง

4.1.1.4 สรุปการวิเคราะห์มีมผีในห้อง กลุ่มมีมผีทั่วไป

การวิเคราะห์มีมผีในห้อง กลุ่มมีมผีทั่วไป เป็นการวิเคราะห์เพื่อหาความหมายรวมถึงบทบาทที่อยู่ภายใต้การแฝงความหมายในตัวสัญญา โดยวิเคราะห์ผ่านมุมมองของแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ดังนี้แนวคิดวัฒนธรรมย่อย วัฒนธรรมวัยรุ่น และการสื่อสารของวัยรุ่น แนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อใหม่แนวคิดเกี่ยวกับมีม แนวคิดสัมพันธ์ทวิไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 แนวคิดผีในสังคมไทย รวมไปถึงทฤษฎีสัญญาวิทยาแนววิพากษ์ โดยผู้วิจัยทำการวิเคราะห์สัญญารูปในมีมผีในห้อง กลุ่มมีมผีทั่วไป และขยายภาพเพื่อให้เห็นถึงการเชื่อมโยงกับบริบทสังคมไทยรวมถึงรูปแบบของวัฒนธรรมวัยรุ่น

การวิเคราะห์มีมผีในห้อง กลุ่มมีมผีทั่วไป จำนวน 3 ภาพ ได้แก่ 1. มีมผีในห้อง “ช่วยด้วยอินนิมันร่องไห้” 2. มีมผีในห้อง“วันหยุดในยุคโควิด” 3. มีมผีในห้อง“จะต่อแหละไรอีก” เพื่อให้เห็นความหมายของสัญญารูปที่แฝงอยู่ในมีมผีในห้อง รวมไปถึงความหมายของมีมผีในห้องที่ถูกสร้างขึ้นโดยกลุ่มวัยรุ่นท่ามกลางสถานการณ์วิกฤตของสังคมไทย และบทบาทที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใต้มีมผีในห้องที่นอกจากสร้างความบันเทิงหรือตลกด้วยการสร้างสรรค์ผ่านมีมแล้วนั้น ตัวบทอย่างมีมผีในห้องจะยังสามารถทำหน้าที่อื่นนอกเหนือจากนี้หรือไม่

ทั้งนี้ โดยรวมจะเห็นว่า ภาพมีมผีกลุ่มนี้จะนำผีมาจากโครงกระดูก ซึ่งเป็นความเชื่อของไทย อันเป็นสัมพันธ์ที่นำมาจากของเดิม แต่กลับมีการดัดแปลงและสร้างใหม่ตั้งแต่ท่าทาง สถานที่ ข้อความ การนำเสนอ บทบาท เพื่อสร้างความหมายใหม่ของผีที่อาจไม่น่ากลัวทั้งหมด แต่กลับทำหน้าที่เพื่อตอบโต้กับอำนาจของรัฐในช่วงเวลาดังกล่าว

จากการวิเคราะห์ภาพมีมผีในห้องในกลุ่มมีมผีทั่วไป จำนวน 3 ภาพ พบว่า มีมผีในห้องกลุ่มนี้มีการใช้วิธีสร้างสรรค์เป็นการดัดแปลง โดยจะเห็นได้ว่าในแต่ละภาพนั้นมีการคัดเลือกภาพผีจากทั้งสื่อออนไลน์หรือจากสื่อมวลชนมาใช้ โดยเป็นการนำภาพผีมาใส่ข้อความประกอบเพื่อให้เกิดความหมายใหม่ที่อยู่ภายใต้บริบทของมีมผีในห้อง ซึ่งวิธีการดังกล่าวนี้สอดคล้องกับวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นที่ได้มีการอธิบายโดย Hebdige (1976) (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ,

2544) ไว้ว่าลักษณะที่สำคัญที่สุดของวัฒนธรรมของวัยรุ่นนี้คือสไตล์ (Style) โดยวัยรุ่นมักจะใช้วิธีการ ตัดแปะ หรือ Cut and Mix โดยอธิบายขยายความได้ว่า เป็นการนำเอาสัญญาณเดิมที่มีอยู่มาปะติดปะต่อให้มีความหมายใหม่ วิธีการตัดแปะนี้จะมีลักษณะของการทำลายความหมายของสัญญาณซ่อนเร้นอยู่ ในการตัดแปะนี้จะเห็นได้ว่าเป็นการทำลายต่อวัฒนธรรมหรือความหมายแบบเดิมนอกจากนี้ยังแฝงไปด้วยการทำลายต่ออำนาจในสังคม แต่เมื่อวิเคราะห์พร้อมองค์ประกอบโดยรวมแล้วนั้นแต่ละภาพจะมีความหมายที่แตกต่างกันแม้จะมีลักษณะเป็นตัวโครงกระดูกเหมือนกันก็ตาม โดยความหมายที่ถูกซ่อนอยู่ในแต่ละภาพนั้นถูกสะท้อนผ่านองค์ประกอบของแต่ละสัญญาณ โดยมีเกณฑ์คือรูปร่างหน้าตา ท่าทาง สถานที่หรือฉาก ข้อความ และการนำเสนอ

สำหรับมีมฟีในห้องกลุ่มฟีทั่วไปนั้น วัยรุ่นได้ประกอบสร้างความหมายของฟีขึ้นมาใหม่ผ่านการหยิบยืมวัฒนธรรมเดิมหรือการสัมพันธ์จากตัวบทต้นทางอย่างความเชื่อเรื่องผีแบบไทย ในที่นี้คือการใช้โครงกระดูกและความเชื่อเรื่องผีคือความน่ากลัวและอำนาจ มาใช้ ควบคู่กับบริบทวัฒนธรรมประชานิยมในที่นี้คือ เหตุการณ์บริบทสังคมโควิดและการควบคุมของรัฐ และอารมณ์ขัน เพื่อสื่อความหมายทำลายและล้อเลียนเหตุการณ์สังคมผ่านสื่อใหม่คือ มีม

โดยที่รูปร่างหรือลักษณะของผีภายในมีมฟีในห้องนั้นมีลักษณะเป็นโครงกระดูก ซึ่งจากทั้ง 3 ภาพนั้นเป็นโครงกระดูกที่มีลักษณะคล้ายกันคือเป็นโครงกระดูกสีขาวล้วน หากเป็นรูปที่เห็นดวงตานั้นจะเป็นดวงตาที่มีสีดำสนิทให้ความรู้สึกไร้ชีวิตชีวา เท่ากับว่า อำนาจของผีเดิมอาจลดทอนลงไป

วัยรุ่นยังดัดแปลงเพื่อสร้างความหมายใหม่ต่อสัญญาณต่าง ๆ อีกด้วย นับตั้งแต่ท่าทางของผีมีการดัดแปลงให้อยู่ในอากัปกริยาคล้ายคน โดยในแต่ละท่าทางจะมีความหมายที่แตกต่างกันออกไป คือ มองไปนอกหน้าต่างตะโกนให้คนช่วย การนอนพักในวันหยุด และการด่าทอ โดยท่าทางทั้งหมดนั้นถูกสื่อสารภายใต้บริบทของการถูกกดทับจากอำนาจ อำนาจในที่นี้คืออำนาจจากสังคมและอำนาจจากรัฐบาล เนื่องจากการวิเคราะห์ตัวบทนั้นทำให้เห็นถึงบริบทในช่วงที่เกิดปรากฏการณ์มีมฟีในห้องขึ้น ซึ่งเป็นช่วงที่เกิดสถานการณ์วิกฤตทั้งด้านสังคม และด้านการเมืองซึ่งส่งผลให้การสื่อสารผ่านมีมฟีในห้องนี้มีความหมายของการต่อสู้หรือต่อต้านต่ออำนาจต่าง ๆ ในช่วงสถานการณ์วิกฤตของกลุ่มวัยรุ่นแฝงอยู่

การดัดแปลงยังปรากฏในส่วนของสถานที่ โดยผีในห้องนั้นอาจเข้าใจได้ถึงบริบทของการมีผีมาปรากฏตัวในพื้นที่ส่วนตัวเช่นห้องนอน เนื่องจากพื้นที่ดังกล่าวมีความสอดคล้องกับความเชื่อเรื่องผีในวัฒนธรรมของสังคมไทย อาทิเช่น ผีบ้านผีเรือน ที่มีความเชื่อว่าอาศัยร่วมกับคนอยู่ตามบ้านเรือนหรือในหมู่บ้าน หรือปีศาจร้ายที่คอยรังควานคน แต่กลับกลายเป็นเพื่อนผีที่อยู่ร่วมกับวัยรุ่น และที่สำคัญคือการอยู่ในห้องนอน ซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนตัว และอยู่ทั้งกลางวันกลางคืน

ทั้ง ๆ ที่ผิควรปรากฏอยู่เพียงเวลากลางคืน นั้นอาจเนื่องมาจากสถานการณ์ด้านโรคระบาดที่เกิดขึ้น ซึ่งการรับมือของรัฐบาลคือการประกาศใช้มาตรการปิดเมืองควบคู่กับ พ.ร.ก.ฉุกเฉินเพื่อควบคุมสถานการณ์โรคระบาด ส่งผลให้ผู้คนไม่สามารถใช้ชีวิตได้ตามปกติ จึงนำไปสู่การใช้ชีวิตภายใต้หลักมาตรฐานใหม่ที่ไม่คุ้นเคย หรือที่เรียกว่า ความปกติใหม่ ทำให้ต้องเปลี่ยนวิถีชีวิตจากการออกไปใช้ชีวิตภายนอกเป็นการทำทุกอย่างภายในที่พักอาศัยแทน ไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การเรียน หรือ กิจกรรมต่าง ๆ ก็ต้องถูกปรับเปลี่ยนรูปแบบไป ด้วยเหตุนี้จึงอาจเป็นสาเหตุที่ทำให้กลุ่มวัยรุ่นและผิถูกจำกัดพื้นที่ในการใช้ชีวิต ทำให้ต้องอยู่แต่เพียงภายในห้องนอนเท่านั้น จึงเป็นที่มาของมีมีผิในห้อง

ส่วนการเพิ่มใหม่จะปรากฏอยู่ในส่วนของข้อความ และการนำเสนอ ซึ่งจุดนี้อาจถือได้ว่า คืออำนาจของวัยรุ่นที่จะทำให้มีมีกลายเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ให้กับความต้องการของตนเอง และมีลักษณะเป็นภาษา สีสันแบบวัยรุ่น ทำให้เกิดความสนุกสนานและแชร์หรือส่งต่อกัน ดังนั้น บทบาทหน้าที่ของผิกลุ่มแรกนี้ที่เป็นมีมีผิทั่วไปนั้น จึงเป็นผิที่ด้านหนึ่ง ดัดแปลงหน้าที่เดิมของผิที่ทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการผู้คนแต่ครั้งนี่คือดัดแปลงให้กลายเป็นหน้าที่สำหรับเป็นเพื่อนของวัยรุ่น โดยยืนยันว่าเป็นเพื่อนที่อยู่ในห้องหรือบ้านของวัยรุ่น หน้าที่อีกประการก็คือผิช่วยตอบโต้การที่ถูกรัฐกดดันต่อวัยรุ่น

มีมีผิในที่นี้จึงอาจเป็นได้ทั้งผิจริง ๆ ที่วัยรุ่นหยิบมาแล้วดัดแปลง สร้างความหมายใหม่เพื่อเป็นเพื่อนและเวทีการต่อสู้กับรัฐ และในอีกด้านหนึ่ง อาจแทนความหมายว่า วัยรุ่นก็คือผิก็เป็นได้ เพราะว่า เป็นวัยที่คนอื่นและรัฐไม่สนใจเป็นอื่น เป็นเหมือนคนนอก การแปลงเป็นผิ โดยเฉพาะในมีมีสุดท้าย ภาพมีมีผิในห้อง “จะตอบเหลืออะไรอีก” อาจแสดงให้เห็นความเป็นผิที่แฝงตัวอยู่ในตัววัยรุ่น นอกจากนั้นหากมองในภาพรวมก็จะพบว่า มีมีผิในกลุ่มนี้มีบทบาทหน้าที่ ไม่ใช่เพราะความตลกขบขัน แต่เป็นการทำหน้าที่วิพากษ์สังคม โดยเฉพาะรัฐที่กดทับวัยรุ่นในช่วงเหตุการณ์โรคระบาดโควิด-19 และอาจหมายรวมถึงเหตุการณ์ทางการเมือง โดยผ่านสัญลักษณ์มีมีผิในช่องทางออนไลน์ และซ่อนเร้นไว้ด้วยความตลกขบขัน

ทั้งหมดนี้ แสดงให้เห็นถึงการสร้างสรรค์ของวัยรุ่นที่หยิบผิที่เป็นสัญลักษณ์ของสังคมไทยมาใช้ โดยหยิบผิที่วัยรุ่นเข้าใจคือ “โครงกระดูก” อำนาจที่น่ากลัว แต่กลับมาดัดแปลงและสร้างใหม่เพื่อให้ตรงกับความต้องการของวัยรุ่น ไม่เลือกผิบ้านผิเรือน หรือปศาจที่น่ากลัวทั้งหมดออกมา แต่เลือกที่จะให้กลายเป็นเพื่อนและเป็นตัววัยรุ่นเองเพื่อท้าทายอำนาจของรัฐ

4.1.2 มีมีผิในห้องกลุ่มผิจากภาพยนตร์ต่างประเทศ

ในที่นี้ปรากฏมีมีผิเดียวคือ มีมีผิในห้อง “กรีด” เป็นมีมีที่นำมาจากภาพยนตร์ต่างประเทศเรื่อง Scream หรือ หวิดสุดขีด ถูกฉายครั้งแรกในปี พ.ศ. 2539 โดยเป็นภาพยนตร์สยองขวัญที่สร้างปรากฏการณ์จนกลายเป็นไอคอนหรือสัญลักษณ์ของภาพยนตร์สยองขวัญในวัฒนธรรม

ประชานิยม เนื่องจากมีเค้าโครงเรื่องที่แปลกใหม่ หักมุม (Major cineplex, 2565) ทำให้ Scream กลายเป็นภาพยนตร์แบบไตรภาคที่มีด้วยกันถึง 6 ภาค จากความโด่งดังของหนังทำให้นักกาฟีแบบฆาตรกรในหนังได้รับความนิยมเป็นอย่างมากและถูกใช้อย่างแพร่หลาย ขณะเดียวกันได้เกิดหนังอย่าง Scary movie หรือ ย่าหน้างี้ หวิดดีไหมหว่า ฉายครั้งแรกในปี พ.ศ. 2543 เป็นหนังตลกล้อเลียนหนังสยองขวัญเรื่องต่าง ๆ ที่เป็นที่นิยม (THE STANDARD CULTURE, 2562) โดยมีตัวละครเด่นเป็นนักกาฟีเช่นเดียวกัน Scary movie เองก็เป็นภาพยนตร์ไตรภาคเช่นเดียวกัน มีด้วยกันถึง 5 ภาค ถึงแม้จะมีตัวละครที่สวมหน้ากากผีเช่นเดียวกันแต่ด้วยการเล่าเรื่องที่แตกต่างกัน ทำให้ทั้ง Scream และ Scary movie เป็นภาพยนตร์สยองขวัญที่ต่างกันอย่างสิ้นเชิง จึงทำให้นักกาฟีเป็นได้ทั้งภาพตัวแทนของความสยองขวัญและความตลกล้อเลียน

ภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์สยองขวัญ อันกำลังระหว่างความเป็นผีและความน่ากลัว ด้านหนึ่งอาจไม่ใช่ผีทั้งหมด แต่ตัวละครในเรื่องสวมหน้ากากผีและฆ่าคน ภาพมิมนี้มีอยู่เพียงมิมเดียวเท่านั้น อาจแสดงให้เห็นด้านหนึ่งว่า อาจไม่ได้รับความนิยมเท่ากลุ่มแรกและกลุ่มที่สามที่เน้นผีจากไทย และผีจากการ์ตูน อย่างไรก็ตาม ภาพมิมกลุ่มนี้ก็อาจถือได้ว่า เป็นมิมที่ได้รับอิทธิพลจากภาพยนตร์ต่างประเทศ

ภาพที่ 4.5

ภาพมิมผีในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศ



ที่มา: <https://twitter.com/Peppermintttt31/status/1256997038748663808?s=20>

สำหรับในกรณีของมิมผีในห้อง “กรีด” นั้นคัดเลือกภาพหรือสัมผัสพบเป็นมิมลักษณะรูปร่างเป็นคนสวมใส่หน้ากากผีเหมือนตัวละครในทั้ง Scream และ Scary movie ไม่อาจบอกได้ว่า นำมาจากภาพยนตร์เรื่องใดกันแน่ เพราะทั้งสองเรื่องมีลักษณะใกล้เคียงกัน แม้จะพิจารณาถึงการตัดแปะใส่ข้อความกรีดเพื่อให้สอดคล้องกับท่าทางของคนภายในภาพซึ่งมีลักษณะเป็นการกรีดร้อง ก็ยังบอกไม่ได้ว่า มาจากเรื่องใด แต่อาจอนุมานได้ว่าเป็นการยั่วล้อภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง และขยายความสู่บริบทสังคมไทย

จุดที่น่าสนใจคือ มีมดังกล่าว หากไม่ใช่บริบทของช่วงโควิด อาจไม่เกี่ยวข้องกับมีมผีในท้องเลย แต่เมื่ออยู่ในบริบทนั้น กลับทำให้มีมคนสวมหน้ากากผีกลายเป็นหนึ่งในมีมผี ซึ่งอาจต้องการสื่อสารในทำนองเดียวกันกับมีมผีในท้อง ที่เกี่ยวข้องกันกับผู้คนหรือวัยรุ่นที่ตื่นตระหนกในช่วงเวลาโควิดจึงส่งเสียงกรี๊ดออกมา

ภาพมีมผีในท้อง “กรีด” เป็นภาพคนสวมหน้ากากผีและแสดงออกในท่าทางคล้ายกับกำลังโหยหวนหรือกรีดร้อง หน้ากากผีนี้ถือเป็นไอคอนหรือสัญลักษณ์ของหนังสยองขวัญในวัฒนธรรมประชานิยมต่างประเทศ วัยรุ่นก็ได้คัดเลือก ตัดแปลงจากภาพยนตร์สยองขวัญอย่าง *Scream* หรือ *หวีดสุดขีด* และภาพยนตร์เรื่อง *Scary movie* หรือ ยำหนังจี๋ หวิดตีโหมหวา เพื่อทำทนายและล้อเลียนวัยรุ่นและสังคมไทย ที่ตกอยู่ภายใต้ช่วงเวลาของโควิด โดยวัยรุ่นมีการดัดแปลงภาพที่เป็นคนสวมใส่หน้ากากผีชูมือขึ้น ต่างจากเดิมที่เป็นคนหรือปีศาจสวมหน้ากากผีและมีมิด เป็นผีที่มาจากวัฒนธรรมประชานิยมต่างประเทศ หน้ากากนั้นมีลักษณะเป็นโครงกระดูกมีตาสีดำสนิทและปากกว้างคล้ายกำลังโหยหวน และถึงแม้จะเป็นผีที่มาจากวัฒนธรรมของต่างประเทศแต่รูปร่างลักษณะหน้ากากก็ไม่ต่างจากผีโครงกระดูกที่คุ้นชินตามความเชื่อของไทยเท่าไรนัก นั่นอาจเพราะต้องการเชื่อมร้อยความเป็นไทยและเทศเข้าด้วยกัน อดีตจากสัญลักษณ์เดิมเมื่อคนหรือปีศาจสวมหน้ากากกลับมีพลังในการฆ่าคนหรือมีอำนาจแบบผี แต่ในครั้งนี้นักปรับเปลี่ยนความหมายใหม่กลายเป็นการกรีดร้อง

ภาพที่ 4.6

ภาพตัวละครภายในเรื่อง *Scream* หรือ *หวีดสุดขีด*



ที่มา <https://mashable.com/article/scream-5-review>

อย่างไรก็ดี จุดต่างจากมีมผีกลุ่มแรกก็คือ มีมผีในท้อง “กรีด” นี้ถึงแม้ว่าจะเป็นมีมผีแต่ในภาพกลับเป็นคนสวมหน้ากากผีไม่ใช่ผีที่แท้จริง โดยอาจเป็นคนอาศัยในห้องแล้วสวมหน้ากากผี หรืออาจเป็นปีศาจที่ฆ่าคน หรืออาจเป็นผีที่สวมหน้ากากผีก็ได้ ในสัญลักษณ์เดิมจากภาพยนตร์คนสวมหน้ากากเป็นเหมือนคนวิกลจริตหรือปีศาจที่มีอำนาจที่ฆ่าคน แต่ในครั้งนี้นักกลับ

ดัดแปลงเป็นคนไทยหรือวัยรุ่นไทยที่สวมหน้ากากผีที่กำลังทำกริยา “กรีดร้อง” ที่เป็นกริยาของคนหาใช้ผีไม่

ด้านหนึ่งอาจมองได้ว่าข้อความกรีดที่ปรากฏภายในภาพอาจเป็นการระบายอารมณ์ไม่ว่าจะเป็นความคับข้องใจ ไม่พอใจ หรือตกใจกลัว คนนั้นไม่สามารถระบายออกมาได้โดยตรงแต่กลับต้องใช้การสวมหน้ากากและกลายเป็นผีเพื่อที่จะระบายอารมณ์ออกมาแทน ถึงแม้คนหรือวัยรุ่นนั้นจะอยากกรีดร้องออกมาเท่าไร แต่ก็ไม่สามารถทำได้ หากจะทำได้นั้นต้องสวมหน้ากากและกลายเป็นผีเพื่อกรีดร้องแทน

ในอีกด้านหนึ่งโดยปกติแล้วนั้นการกรีดร้องในภาพยนตร์ต้นฉบับหรือแม้กระทั่งความเป็นจริง คนควรเป็นฝ่ายจำยอมต่ออำนาจและกรีดร้องให้ผี แต่ในภาพมีผีกลับเป็นผีหรือคนที่สวมหน้ากากผีที่กรีดร้อง นั่นอาจย้าให้เห็นอำนาจของคนหรือปีศาจที่สวมหน้ากากผีลดทอนลง นอกจากนั้น ในด้านที่สาม วัยรุ่นไม่ได้มองว่าผีมีอำนาจเหนือกว่า หรือมีความน่าเคารพบูชาหรือควรจะมีลักษณะน่าเกรงขามจนต้องยอมจำนน และก็ไม่ได้มองว่าผีนั้นด้อยหรือมีอำนาจน้อยกว่า แต่เป็นการมองผีผ่านมุมมองของอำนาจที่เท่าเทียมรวมถึงมีความสนิทสนมเนื่องจากอยู่ในบริบทของผีในหิ้ง ซึ่งหากคนสามารถกรีดร้องได้ ผีก็สามารถกรีดร้องได้เช่นกัน และพื้นที่ของการแสดงออกในผีนี้ยังปรากฏในหิ้ง แสดงให้เห็นว่า ในการระบายอารมณ์นี้ไม่ว่าจะเป็นการระบายอารมณ์ของคนหรือผีก็ถูกจำกัดพื้นที่ให้แสดงออกได้แค่ภายในหิ้งเท่านั้น เท่ากับว่าเป็นผลมาจากการเกิดสถานการณ์วิกฤตต่าง ๆ ทั้งในด้านการเมืองและโรคระบาดในช่วงของการเกิดมีม

นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าสถานที่หรือฉากหลังเป็นสีโทนมืด โดยปกติแล้วนั้นการปรากฏตัวของผีจะเกิดขึ้นในตอนกลางคืนหรือในสถานที่มืดเท่านั้น การที่ผีในหิ้งสามารถปรากฏตัวตอนกลางวันหรือในพื้นที่สว่างได้ จึงทำให้เห็นได้ว่า วัยรุ่นนั้นไม่ได้มองว่าผีหรือปีศาจควรอยู่เฉพาะกลางคืนในพื้นที่มืด แต่สามารถอยู่ในเวลาไหนพื้นที่ไหนก็ได้เมื่อวัยรุ่นต้องการ พื้นที่และเวลาของผีในหิ้งนั้นไม่จำกัดเฉพาะกลางคืนแต่สามารถปรากฏตัวได้ตลอดเวลาเมื่ออยู่ภายในหิ้งของกลุ่มวัยรุ่น

หากพิจารณาในแง่ของการนำเสนอจะพบว่า วัยรุ่นได้ดัดแปลง และสร้างสรรค์ความหมายแบบใหม่ ตัดปะจากภาพยนตร์ต่างประเทศให้เข้ากับบริบทสังคมไทยได้อย่างแนบเนียน และที่สำคัญคือเข้ากับตัววัยรุ่นเองที่อยู่บนโลกของความทันสมัยแบบต่างประเทศ จึงคัดเลือกดัดแปลงและเพิ่มเติมความหมายของผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศมาสู่ไทยบนบริบทของสังคมไทย

ดังนั้น อาจมองได้ว่า บทบาทหน้าที่ของมีผีในหิ้ง “กรีด” กำลังทำหน้าที่ คือการตอบสนองความต้องการวัยรุ่น และการตั้งคำถามถึงอำนาจของสังคมที่กดทับวัยรุ่นจนแม้กระทั่งคน ผี หรือปีศาจ และอาจรวมถึงวัยรุ่นที่อำนาจลดลงจากที่รัฐกำหนดจนต้องออกมาส่งเสียงร้องอย่างไม่พอใจ สัญลักษณ์ของผีในหิ้งในกรณีนี้ จึงดัดแปลงจากต้นฉบับที่อาจเป็นปีศาจหรือผีที่เป็นฆาตรกรฆ่า

คนมือถือมีดให้กลายเป็นผู้ไร้อำนาจ ในที่นี้ คนสวมหน้ากากผี จึงอาจเป็นได้ทั้งตัวผีจริง ๆ ปีศาจที่กลายเป็นเพื่อน และอาจขยายความไปสู่ตัววัยรุ่นที่อยากมีอำนาจแต่ก็เป็นผู้ไร้อำนาจไปเสียแล้วเพราะอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์ของสังคมโดยเฉพาะรัฐเป็นผู้กำหนด

เมื่อย้อนไปเทียบกับมีมกลุ่มแรกจะพบว่า มีมผีกลุ่มแรกค่อนข้างมีความเป็นไทยมากกว่า โดยเฉพาะการใช้โครงกระดูก นัยของผีอาจยังคงมีส่วนของการเป็นผีค่อนข้างมาก ผีเป็นเพื่อนกับวัยรุ่นในห้องแต่สำหรับกรณีที่สองนี้ ค่อนข้างเป็นต่างประเทศตัดแปลงจากต่างชาติ และตัวผีนั้น อาจเป็นทั้งผีจริง ๆ แต่ค่อนข้างโน้มเอียงไปสู่ความหมายที่ว่า “วัยรุ่น” ก็อาจเป็นคนสวมหน้ากากผีได้ด้วย กล่าวอีกนัยหนึ่งเป็นไปได้หรือไม่ว่า การผลิตและใช้มีมผีครั้งนี้ วัยรุ่นก็ต้องการส่งเสียงออกมาให้เห็นว่าตนเองนอกจากถูกกดทับแล้ว ตนเองก็เป็นเสมือนผีหรือปีศาจที่พยายามจัดการกับรัฐได้เช่นเดียวกัน ดังนั้น บทบาทของมีมผีในกลุ่มที่สองนี้ ดูเหมือนว่ายังไม่แตกต่างจากบทบาทมีมผีในกลุ่มแรก เพียงแต่กลยุทธ์อาจแตกต่างกันคือใช้ผีจากต่างประเทศ ทำหน้าที่ “วิพากษ์” สังคม โดยเฉพาะรัฐที่กดทับ

4.1.3 มีมผีในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด

กรณีที่สาม มีมผีในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด คือ ภาพมีมผีที่มีองค์ประกอบเป็น ไมค์ วาซอร์สกี เป็นตัวละครจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องดังกล่าว

ภาพที่ 4.7

ภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด



ที่มา: <https://movies.disney.com/monsters-inc>

ภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด (Monsters, Inc.) ฉายในปี พ.ศ. 2544 และมีภาคต่อมาคือเรื่อง มหาลัยมอนสเตอร์ (Monsters University) ฉายในปี พ.ศ. 2556 โดยทั้งสองเรื่องนี้เป็นภาพยนตร์แอนิเมชันแนวลึกลับเกี่ยวกับเรื่องราวของเหล่าสัตว์ประหลาดที่มีตัวละครหลักอย่าง ไมค์ วาซอร์สกี (Mike Wazowski) และ เจมส์ พี. ซัลลิแวน (James P. Sullivan) หรือ ซัลลีย์ เป็นตัวดำเนินเรื่อง (7HD, ม.ป.ป.)

เรื่องราวของภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องนี้ เป็นเรื่องราวของสัตว์ประหลาดที่ซ่อนตัวอยู่หลังประตูตู้เสื้อผ้า โดยจะปรากฏตัวออกมาตอนที่เด็ก ๆ กำลังนอน สัตว์ประหลาดเหล่านี้ต้องหลอกให้เด็ก ๆ กลัวและกรีดร้อง เหล่าสัตว์ประหลาดจะเก็บเสียงกรีดร้องกลับไปเพื่อใช้เป็นแหล่งพลังงาน เนื่องจากเมืองมอนสโตรโพลิส (Monstropolis) ที่เป็นบ้านของเหล่าสัตว์ประหลาด แหล่งพลังงานหลักนั้นได้มาจากเสียงกรีดร้องของมนุษย์ และโรงงานที่ผลิตเสียงกรีดร้องขนาดใหญ่ที่สุดก็คือ บริษัทมอนสเตอร์ อิงค์ และพนักงานที่เก่งที่สุดที่มีก็คือ ซัลลีย์ โดยมีผู้ช่วยคือ ไมค์ วาซอร์สกี เป็นเพื่อนสนิท หลังจากทำงาน ซัลลีย์ได้พบว่ามียักษ์คนหนึ่งที่หลุดมาอยู่โลกของพวกเขา ซัลลีย์และไมค์ จึงต้องพาเด็กหญิงคนนั้นกลับบ้านก่อนที่จะมีสัตว์ประหลาดตัวอื่นรู้

ส่วนภาพยนตร์แอนิเมชัน มหาลัยมอนสเตอร์นั้น เป็นเรื่องราวที่ย้อนกลับไปในช่วงมหาวิทยาลัยของเหล่ามอนสเตอร์ โดยไมค์ วาซอร์สกี ที่มีความฝันอยากเป็นนักหลอนตั้งแต่เด็ก จึงได้มุ่งมั่นเข้าเรียนที่มหาวิทยาลัยชื่อดังอย่าง Monster University หรือ MU ไมค์เลือกเข้าคณะเขย่าขวัญ และได้พบกับ เจมส์ พี. ซัลลิแวน หรือ ซัลลีย์ ที่เป็นมอนสเตอร์ที่น่ากลัวที่สุด ทั้งสองไม่ชอบกันเท่าไรนักตั้งแต่เจอกัน ในด้านของไมค์อยากเป็นนักหลอนที่เก่งที่สุด แม้ว่าไมค์จะดูไม่น่ากลัวเท่าไรนักจากรูปลักษณ์ของตนเมื่อเทียบกับมอนสเตอร์ตัวอื่น ๆ แต่ไมค์เป็นมอนสเตอร์ที่ฉลาดที่สุด แต่แล้วก็เกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันเกิดขึ้น เมื่อทั้ง ไมค์ และซัลลีย์ ถูกไล่ออกจากคณะเขย่าขวัญ ทั้งสองไม่ยอมถูกไล่ออกง่าย ๆ จึงต้องร่วมมือกันเพื่อพิสูจน์ความสามารถและเป็นทีมที่ยอดเยี่ยมที่สุด โดยมีเป้าหมายคือกลับไปเรียนในคณะเขย่าขวัญอีกครั้ง (7HD, ม.ป.ป.)

ตัวละคร ไมค์ วาซอร์สกี ที่ถูกนำมาใช้ในมิมีผีในห้องนั้นจะถูกดัดแปะรูปร่างหน้าตา ไม่ต่างจากกรณีที่สอง จากเดิมที่ไมค์มีเพียง 1 ตา ให้กลายเป็นมี 2 ตา ส่วนหนึ่งอาจแสดงให้เห็นการสัมพันธ์และการสร้างสรรค์ของวัยรุ่นผู้ดัดแปลง อีกส่วนหนึ่งอาจเป็นการหลีกพ้นจากปัญหาลิขสิทธิ์ และการสร้างความหมายใหม่ แต่ก็ยังคงความหมายเดิมบางอย่างไว้

นอกจากนั้น ยังเพิ่มเติมฉากและความหมาย โดยใช้การทำซ้ำภาพเดิม ฉากเดิม โดยจะเปลี่ยนเพียงข้อความในแต่ละภาพเท่านั้นเพื่อให้เข้ากับบริบทของผู้ใช้งาน ทำให้ภาพมีที่มา จากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด มีสัมพันธ์ในลักษณะดัดแปะและทำซ้ำอย่าง

เห็นได้ชัด เป็นคุณสมบัติที่พบได้ของอินเทอร์เน็ตที่มีต่อการแพร่กระจายของมีม อีกทั้งยังทำให้ภาพมีมในห้วงกลุ่มนี้มีเป็นจำนวนมาก และทำให้ความหมายมีความหลากหลายมากขึ้น

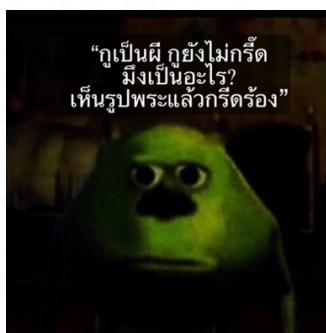
กลุ่มมีมจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัดประกอบไปด้วย 9 ภาพ ได้แก่ 1. มีมผีในห้วง “กูเป็นผีกูยังไม่กรีด มึงเป็นอะไร เห็นรูปพระแล้วกรีดร้อง” 2. มีมผีในห้วง “ผม : นอนร้องให้อยู่ในห้วง” 3. มีมผีในห้วง “ให้เล่นเป็นเพื่อนปาว” 4. มีมผีในห้วง “อยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว” 5. มีมผีในห้วง “ไปหาหมอมัย” 6. มีมผีในห้วง “ฝึกว่ากูอีก” 7. มีมผีในห้วง “Ridin’ & Rollin’ oh baby” 8. มีมผีในห้วง “ลูกจากเตียงหนอยมัย” 9. มีมผีในห้วง “มึงเลิกประสาทแตกเถอะ”

ทั้งนี้ มีมผีกลุ่มดังกล่าว มีความหมายของผีที่ต้นทางและปลายทางแตกต่างกันไป จากกลุ่มแรกและกลุ่มที่สอง โดยแต่ละมีมมีรายละเอียดดังนี้

4.1.3.1 มีมผีในห้วง “กูเป็นผีกูยังไม่กรีด มึงเป็นอะไร เห็นรูปพระแล้วกรีดร้อง”

ภาพที่ 4.8

ภาพมีมผีในห้วง “กูเป็นผีกูยังไม่กรีด มึงเป็นอะไร เห็นรูปพระแล้วกรีดร้อง”



ที่มา: https://x.com/Neonny_Aloha/status/1256796441885831168?s=20

ภาพมีมผีในห้วง “กูเป็นผีกูยังไม่กรีด มึงเป็นอะไร เห็นรูปพระแล้วกรีดร้อง” ผีภายในภาพมีมนั้นเป็นผีที่มีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนสีเขียว ตัวการ์ตูนนี้เป็นการหยิบยืมมาจากวัฒนธรรมประชานิยม โดยมีที่มาจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด ซึ่งถือเป็นสื่อบันเทิงในวัฒนธรรมประชานิยมจากตะวันตก โดยลักษณะผีในภาพมีมนี้เป็นการหยิบยืมตัวละคร ไมค์ วาซอร์สกี ที่เป็นสัตว์ประหลาดภายในเรื่องมาใช้ จึงทำให้ลักษณะผีภายในมีมนี้มีลักษณะไม่เหมือนผีตามภาพจำเดิมที่ต้องมีความน่ากลัว หรือน่าเกรงขาม

การหยิบยืมวัฒนธรรมประชาานิยมมาใช้ นั้น ้วยรุ่นไม่เพียงแต่จะหยิบยืมมาเฉย ๆ แต่ได้มีการดัดแปลงลักษณะเพื่อนำมาใช้ในมิม โดยเพิ่มดวงตาที่จากเดิมตามในภาพยนตร์แอนิเมชันนั้นมี 1 ตา ให้มี 2 ตาแทน ส่งผลให้ฝิภายในภาพมิมนี้มีลักษณะเป็นตัวสีเขียว มีสองตา หนึ่งจมูก หนึ่งปาก สองแขน และสองขา คล้ายคนหรือสัตว์ตามที่เห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน รูปร่างหน้าตาของฝิภายในมิมนี้มีลักษณะเป็นการดูตามทีกล่าวไปข้างต้น ทำให้สามารถมองได้ถึงรูปแบบความเชื่อ หรือค่านิยมเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีของกลุ่มวัยรุ่นที่เปลี่ยนแปลงไป ผินั้นอาจไม่ใช่เรื่องน่ากลัวหรือสยดสยองเมื่อเทียบกับสิ่งที่วัยรุ่นต้องเผชิญในชีวิต และการนำภาพการ์ตูนมาใช้เป็นฝิภายในมิมผิในหอนี้ส่งผลให้ผิไม่น่ากลัวหรือสยดสยอง แต่สามารถเข้าถึงได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ด้วยรูปร่างและสีสันอีกทั้งยังเป็นวัฒนธรรมประชาานิยมที่แพร่หลาย

นอกจากนี้ท่าทางของผีที่วัยรุ่นคัดเลือกมาใช้ เป็นท่าทางของการยื่นมือบางสิ่งเฉย ๆ ด้านหนึ่ง เป็นการดึงมาจากตัวละครไม่เปลี่ยนแปลง และตีความได้ว่า เป็นกริยาของคนในที่นี้หากตีความโดยตรงอาจเป็นการยื่นมือวัยรุ่นภายในห้องนอนตามบริบทของมิมผิในหอน การยื่นเฉย ๆ นี้อาจสื่อถึงการปรากฏตัวหรือการแสดงตัวให้คนหรือวัยรุ่นได้เห็นเพียงเท่านั้น แต่หากตีความโดยนัยเมื่อพิจารณาท่าทางดังกล่าวร่วมกับบริบทของสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 จะสามารถมองได้ว่าการปรากฏตัวของผินั้นถูกอำนาจบางสิ่งกดทับให้สามารถแสดงตัวได้เพียงในพื้นที่ที่ถูกกำหนดไว้เท่านั้นและทำได้เพียงท่าทางยื่นมือแบบนี้ ไม่อาจทำทำอื่น ๆ ได้ คำถามที่ตามมาคืออำนาจใดที่สามารถกดทับผิได้ คำตอบนั้นก็คือนอำนาจของรัฐที่ใช้ในการจัดการสถานการณ์วิกฤตทั้งด้านการเมืองและด้านโรคระบาด ท่าทางการยื่นมือเฉย ๆ ของผินั้น ยังอาจตีความได้ว่าภายใต้วิกฤตสังคมวัยรุ่นยังคงมีความต้องการการมีปฏิสัมพันธ์ การปรากฏตัวของผินั้นทำให้วัยรุ่นรู้สึกได้ว่าอย่างน้อยก็มีผิรับรู้ในพฤติกรรม ความรู้สึก หรือความเป็นไปในช่วงดังกล่าวของกลุ่มวัยรุ่น และในความต้องการของกลุ่มวัยรุ่นนั้นยังสะท้อนผ่านพื้นที่ที่ผิปรากฏตัว ตามบริบทของมิมนี้สถานที่ปรากฏตัวของผินั้นคือในห้องนอนนั่นเอง พื้นที่ห้องนอนถือเป็นพื้นที่ส่วนตัวและพื้นที่สำคัญของกลุ่มวัยรุ่นกลายเป็นพื้นที่ที่วัยรุ่นนั้นมอบให้กับผิในหอน แต่หากตีความหมายอีกด้านหนึ่งอาจเป็นภาวะจำยอมของทั้งคนและผิ เนื่องจากในช่วงการเกิดมิมผิในหอนั้นอยู่ภายใต้การระบาดของโรคโควิด-19 ที่มีการใช้กฎหมายเพื่อควบคุมสถานการณ์ดังกล่าว ในการควบคุมนี้มีการควบคุมไปถึงการจำกัดพื้นที่ในการใช้ชีวิตประจำวัน ทั้งคนและผิตกอยู่ภายใต้บริบทสังคมในช่วงดังกล่าวจึงต้องอาศัยอยู่ภายในหอน หรือแสดงตัวได้แค่ภายในหอนเพียงเท่านั้น

ในช่วงวิกฤตของสังคมนั้นอาจส่งผลถึงพฤติกรรมหรือความคิดของกลุ่มวัยรุ่น รวมไปถึงค่านิยมบางอย่างที่เปลี่ยนแปลงไปได้ด้วยเช่นกัน โดยสะท้อนผ่านข้อความภายในมิมข้อความ “กูเป็นฝิกูยังไม่กรีด มึงเป็นอะไร เห็นรูปพระแล้วกรีดร้อง” อาจตีความได้ถึงการแสดงให้

เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่าง คน ผี และศาสนาพุทธ ที่เปลี่ยนแปลงไป โดยตามความเชื่อดั้งเดิมคน มักจะนับถือผีเป็นที่พึ่งหรือเป็นสิ่งที่ศักดิ์สิทธิ์ นอกจากนี้ความเชื่อเรื่องผีและศาสนาพุทธนั้นยัง สอดคล้องกันในเรื่องของมุมมองถึงชีวิตหลังความตายในรูปแบบของสิ่งลี้ลับและมีความซับซ้อน รวมถึงมีการลงโทษแก่คนที่ทำไม่ดีหรือทำกรรมชั่วว่าเมื่อตายไปแล้วนั้นจะต้องตกนรกและกลายเป็น สัตว์นรกที่มีลักษณะคล้ายผีนั่นเอง จึงทำให้ผีกลายเป็นสิ่งชั่วร้าย หรือสิ่งไม่ดีตามค่านิยมของศาสนา พุทธ (ธีระพงษ์ มีธสง, 2554) แต่ภายในมิมผีในห้องภาพ “กูเป็นผีก็ยังไม่กรีด มึงเป็นอะไร เห็นรูป พระแล้วกรีดร้อง” แสดงให้เห็นว่าแต่เดิมนั้นศาสนาพุทธเข้ามามีบทบาทในการจัดการต่อความเชื่อ เรื่องผี ทำให้ผีกลายเป็นสิ่งไม่ดีหรือชั่วร้าย แต่ในปัจจุบันกลายเป็นว่าสิ่งที่ไม่ดีหรือชั่วร้ายกลับ กลายเป็นศาสนาหรือพระเสียเอง นอกจากนั้นหากตีความหมายโดยนัย ความชั่วร้ายนอกจากศาสนา ยังอาจหมายถึง “วัยรุ่น” ได้หรือไม่ เพราะหากผีกลัวพระที่เป็นตัวแทนความดีงาม แล้วเมื่อวัยรุ่นกลับ กลัวพระ ก็อาจตีความได้ว่า วัยรุ่นเองก็กลับเป็นผีหรือคนชั่วหรือยิ่งกว่าผีก็เป็นได้

ทั้งนี้ในการนิยามถึงความไม่ดีหรือชั่วร้ายนั้นหากพิจารณาในบริบทของ การสร้างมิมผีในห้องสามารถมองได้ว่าสิ่งไม่ดีนั้นไม่ดีสำหรับใคร หรือวัยรุ่นที่กลายเป็นสิ่งชั่วร้ายนั้น ชั่วร้ายสำหรับใคร การออกมาต่อต้านของกลุ่มวัยรุ่นต่ออำนาจของรัฐอาจถูกมองว่าเป็นสิ่งไม่ดีได้หาก มองในมุมมองของรัฐ หรือการถูกดำเนินคดีในช่วงดังกล่าวซึ่งเป็นการทำผิดกฎหมายก็สามารถมองเป็นสิ่งที่ ชั่วร้ายได้เหมือนกัน การเป็นสิ่งดีหรือไม่ดีนั้นจึงขึ้นอยู่กับมุมมองว่าฝ่ายใดเป็นฝ่ายเสียประโยชน์หรือไม่ ซึ่งในช่วงปี พ.ศ. 2563 เป็นต้นมานั้น กลุ่มวัยรุ่นนั้นถูกดำเนินคดีทางการเมืองเป็นจำนวนมาก รวมไปถึง ประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 112 ที่เป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ไทยที่มีผู้ถูกดำเนินคดีอายุต่ำกว่า 18 ปีถึง 17 ราย ซึ่งการถูกดำเนินคดีนี้อาจมองได้ว่าวัยรุ่นกลายเป็นสิ่งไม่ดีที่จะต้องถูกจัดการ แต่เมื่อมีมิมผีในห้องที่สร้างผ่านมุมมองของกลุ่มวัยรุ่นเองนั้น สะท้อนให้เห็นว่าในมุมมองของวัยรุ่นเอง การ ทำสิ่งที่ถูกนิยามว่าไม่ดี ยังกดว่าการจ่ายยอมต่ออำนาจของรัฐที่ถูกใช้เพื่อเอื้อประโยชน์ต่อฝ่ายตนเอง

ทั้งหมดนี้มีการนำเสนอผ่านภาพมิมที่เป็นการคัดเลือกภาพที่มาจาก วัฒนธรรมประชานิยมอย่างภาพยนตร์แอนิเมชันตามที่กล่าวข้างต้น โดยเป็นการสัมพันธ์บทตัวละคร ภายในเรื่องอย่าง ไมค์ วาซอร์สกี มาเป็นตัวแทนของผีในห้อง ทำให้ผีภายในภาพต่างจากภาพจำเดิม อีกทั้งยังเป็นตัวการที่ทำให้สามารถเข้าถึงได้ง่ายกว่า รวมถึงแพร่กระจายได้ง่ายกว่าการเป็นรูปผีหน้า กลัวหรือสยดสยอง อีกทั้ง ตัวละครไมค์นั้นเป็นตัวละครประหลาดที่แสดงถึงความเป็นอื่น ในที่นี้คือ ความประหลาดไม่ใช่คน การเป็นตัวประหลาดภายในภาพยนตร์นั้นเป็นเรื่องปกติเนื่องจากเป็น ภาพยนตร์เกี่ยวกับของโลกสัตว์ประหลาด การคัดเลือกตัวละครไมค์มาดัดแปะของวัยรุ่นนั้นอาจ พิจารณาได้ถึงคัดเลือกคาแรคเตอร์ไมค์มาใช้ภายในมิมผีในห้องที่วัยรุ่นเองก็รู้สึกเป็นตัวประหลาด แปลกแยก หรือแตกต่างเช่นเดียวกัน แต่ความแตกต่างนั้นกลับต้องการสิ่งที่แตกต่างเหมือนกัน

สอดคล้องกับวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นที่อธิบายได้ว่าในความแตกต่างหรือแปลกแยกของวัยรุ่นนั้น ส่งผลให้วัยรุ่นสร้างวัฒนธรรมของกลุ่มตนขึ้นมา เพื่อสร้างสถานะหรืออัตลักษณ์ในความเป็นวัยรุ่นขึ้น

นอกจากการคัดเลือกตัวละครไมค์มาใช้แล้วนั้นยังได้มีการดัดแปลงหน้าตาโดยจากเดิมที่ไมค์มีเพียง 1 ตาเท่านั้น แต่ภายในมีมี้ในห่องได้มีการดัดแปลงให้ไมค์มี 2 ตา และมีการปรับโทนสีของภาพมีมให้เข้มข้น และมีการใส่ข้อความเพื่อบรรยายสิ่งที่วัยรุ่นต้องการจะสื่อ โดยใช้ตัวอักษรสีขาว ทำให้ข้อความนั้นอ่านง่าย เห็นได้ชัดเจน สะท้อนการต้องการสื่อสารอย่างชัดเจน ความชัดเจนนี้บรรจุไปด้วยความหมายแฝงตามที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ไปข้างต้น และการนำเสนอภาพมีมนี้มีการใช้วิธีการดัดแปลง เป็นการนำเอาสัญลักษณ์อย่างตัวละครในภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีอยู่มากมาปะติดปะต่อให้มีความหมายใหม่

บทบาทของมีมี้จึงมีลักษณะทั้งการเป็นเพื่อนกับวัยรุ่น และการพูดแทน หรือวิพากษ์สังคม ไม่ต่างไปจากกลุ่มแรกและกลุ่มที่สอง เพียงแต่ในกลุ่มนี้ มักจะให้ตัวสัญลักษณ์หรือมีมี้เป็นมีมจริง ๆ แต่มีความน่ารักปนความน่ากลัวพูดแทนใจวัยรุ่น โดยอยู่ภายใต้บริบทสังคมที่กดทับวัยรุ่น และวัฒนธรรมประชานิยมที่มาจากต่างประเทศแต่เข้ากับสังคมไทย

4.1.3.2 มีมมีมในห่อง “ผม : นอนร้องไห้อยู่ในห่อง”

ภาพที่ 4.9

ภาพมีมมีมในห่อง “ผม : นอนร้องไห้อยู่ในห่อง”

ผม : *นอนร้องไห้อยู่ในห่อง*

มีมในห่อง :



ที่มา: https://x.com/Neonny_Aloha/status/1256796441885831168?s=20

ภาพมีมมีมในห่อง “ผม : นอนร้องไห้อยู่ในห่อง” เป็นตัวละคร ไมค์ วาซอร์สกี จากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด เช่นเดียวกับภาพแรก โดยมีการดัดแปลงที่หน้าตาของไมค์ จากเดิมที่มีเพียง 1 ตา ให้กลายเป็นมี 2 ตา และอยู่ในท่าทางยืนอยู่เฉย ๆ ภายในห่องนอนตามบริบทของมีมมีมในห่อง โดยการนำภาพการ์ตูนมาใช้เป็นมีมภายในมีมมีมในห่องนี้ ส่งผลให้มีมไม่น่ากลัวหรือสยดสยอง แต่สามารถเข้าถึงได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ด้วยรูปร่างและสีสันทันทีทั้งยังเป็นวัฒนธรรมประชานิยมที่แพร่หลาย โดยรวมนั้นเป็นภาพเดียวกันกับในภาพแรก มีลักษณะของ

ความเป็นมิมี่ที่เด่นชัดคือการทำให้ซ้ำ โดยมีรูปแบบเดิมหรือคล้ายกันต่างกันเพียงข้อความและการนำเสนอภาพมิมี่ สำหรับภาพมิมี่ “ผม : นอนร้องไห้อยู่ในห้อง” นั้น มีการนำเสนอโดยนำภาพเดิมมาเรียงต่อกันพร้อมใส่ข้อความเพื่อบรรยายภาพให้เข้ากับบริบทที่ต้องการสื่อสาร ข้อความ “ผม : นอนร้องไห้อยู่ในห้อง” แทนตัวของวัยรุ่น และ “ผีในห้อง :” เพื่อแทนตัวผีในห้อง โดยมีข้อความดังนี้ “เป็นไรวะ ร้องให้ทำไม กูปลอบมึงไม่ได้วะ ไอเหี้ย เป็นเหี้ยไร” เป็นข้อความในเชิงตั้งคำถามต่อการร้องไห้ของวัยรุ่น ภาษาที่ใช้เป็นการด่าทอที่มักใช้ในกลุ่มคนสนิท

ท่าทางของผีที่วัยรุ่นคัดเลือกมาใช้ เป็นท่าทางของการยื่นมองบางสิ่งเฉย ๆ ในที่นี้อาจเป็นการยื่นมองวัยรุ่นภายในห้องนอนตามบริบทของมิมี่ผีในห้อง ไม่ต่างไปจากภาพแรกดังที่อธิบายไปแล้ว จุดที่ต่างไปจากภาพแรก ก็คือ การเพิ่มภาพอีกสี่ภาพ พร้อมข้อความ “ผม : *นอนร้องไห้อยู่ในห้อง* ผีในห้อง : เป็นไรวะ ร้องให้ทำไม กูปลอบมึงไม่ได้วะ ไอเหี้ย เป็นเหี้ยไร” ข้อความดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงกริยาอาการเพิ่มเติม นั่นคือ กำลังทำหน้าที่ปลอบใจผม หรือวัยรุ่น หากลองพิจารณาข้อความให้ละเอียดจะพบว่า คำว่า “ผม” นี้มักใช้ในการแทนตัวเอง ตีความได้ว่าภายในภาพมิมี่นี้สื่อถึงว่ากลุ่มวัยรุ่นนั้นกำลังร้องไห้ โดยมีผียื่นมองอยู่และกำลังทำหน้าที่เป็นเพื่อนปลอบใจ หากเทียบกับภาพที่ผ่านมาภาพนี้จะตอกย้ำหน้าที่ความเป็นเพื่อนที่ชัดเจนมาก นอกจากนี้ประโยคคำถามของผีแสดงให้เห็นถึงความสนิทสนมหรือความเคยชินระหว่างวัยรุ่นและความเชื่อเรื่องผี ระดับภาษาที่ใช้ในนี้จัดอยู่ในกลุ่มภาษาที่ไม่สุภาพ มักใช้ในการด่าทอหรือพูดคุยกับคนสนิท แต่เมื่อวิเคราะห์ประกอบกับบริบทภายในมิมี่แล้วนั้นกลับเป็นประโยคที่มีความหมายแสดงถึงความห่วงใยวัยรุ่นที่กำลังร้องไห้อยู่ในสถานการณ์บางอย่าง

การร้องไห้นี้อาจเป็นการร้องไห้เพื่อความดีใจหรือเสียใจ หรือเป็นการระบายอารมณ์จากสิ่งที่จะต้องพบเจอในระหว่างวัน แต่เมื่อมิมี่นี้เกิดขึ้นในช่วงวิกฤติสังคม การร้องไห้จึงมีนัยที่จะหมายความว่าถึงปัญหาที่เกิดขึ้นภายใต้ช่วงเวลาดังกล่าว มีการสำรวจพบว่า กลุ่มวัยรุ่นอย่างเด็กและเยาวชนนั้น จำนวน 7 ใน 10 คนมีสุขภาพจิตใจที่ย่ำแย่ซึ่งเป็นผลมาจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องของรายได้ของครอบครัว การเรียน การศึกษา และการจ้างงานในอนาคต นอกจากนี้ยังพบว่ากลุ่มวัยรุ่นนั้นมีอัตราการเข้าสังคมที่ลดลงอันเนื่องมาจากการถูกจำกัดพื้นที่โดย พ.ร.ก.ฉุกเฉิน (UNICEF, 2564) จึงอาจเป็นที่มาของการร้องไห้ของกลุ่มวัยรุ่น หากขยายความเพิ่มเติมถึงสถานะของกลุ่มวัยรุ่นที่ถูกมองว่าเป็นวัยที่อยู่ในภาวะที่กำลังและสับสนส่งผลให้วัยรุ่นไร้ตัวตนหรือพบทบทวนสถานะที่แน่นอนในสังคมทำให้ไม่มีอำนาจมากพอจะจัดการปัญหาดังกล่าวได้ การร้องไห้จึงอาจเป็นวิธีที่ดีที่สุดในการจัดการกับปัญหาดังกล่าว

ผลการสำรวจยังสอดคล้องต่อการนำเสนอภาพมิมี่ โดยเป็นการสัมพันธ์บทในลักษณะคัดเลือกและทำซ้ำภาพตัวละครไมค์ วาซอร์สกี อาจพิจารณาได้ถึงการคัดเลือก

คาแรคเตอร์ไม่มาใช้ภายในมีมฟีในห้อง ฟีที่เคยน่ารักกลับน่ารำก แต่ก็เป็นสัตว์ประหลาด และเมื่อเป็นทั้งฟีทั้งสัตว์ประหลาด ก็อาจตีความหมายได้หรือไม่ว่า วัยรุ่นเองก็รู้สึกเป็นตัวประหลาด แปลกแยก หรือแตกต่างเช่นเดียวกันกับในภาพแรก

รวมถึงการคัดเลือกภาพไมค์ที่ปรากฏตัวภายในสถานที่อย่างห้องนอนตามบริบทของฟีในห้อง เนื่องมาจากอัตราการเข้าถึงคมที่ลดลงอันเนื่องมาจากการถูกจำกัดพื้นที่โดยพ.ร.ก.ฉุกเฉิน และมีการปรับโทนสีของภาพมิให้เข้มข้น อีกทั้งยังมีการใส่ข้อความเพื่อบรรยายสิ่งที่วัยรุ่นต้องการจะสื่อโดยใช้ตัวอักษรสีที่ตรงข้ามกับภาพพื้นหลัง ทำให้ข้อความนั้นอ่านง่าย เห็นได้ชัดเจน สะท้อนการต้องการสื่อสารอย่างชัดเจน ความชัดเจนนี้บรรจุไปด้วยความหมายแฝงตามที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ไปข้างต้น

ภาพมีมฟีในห้อง “ผม : นอนร้องไห้อยู่ในห้อง” นี้ จึงเป็นมีมที่สื่อสารถึงสภาวะของกลุ่มวัยรุ่นในช่วงสถานการณ์วิกฤตทางด้านการเมืองและโรคระบาดโควิด-19 รวมไปถึงวิธีการรับมือของกลุ่มวัยรุ่นผ่านการสร้างสรรค์มีมโดยวิธีการนำเสนอแบบการล้อเลียนเสียดสีและการใช้วัฒนธรรมประชานิยม นอกจากนี้ยังมีการใช้ความเชื่อเรื่องผีเข้ามามีส่วนร่วม ตามปรากฏการณ์ของมีมฟีในห้องนั้น คือ การที่ผีเข้ามาปรากฏตัวในห้องของกลุ่มวัยรุ่น โดยนอกจากปรากฏตัวแล้วนั้นผียังมีบทบาทในการตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มวัยรุ่น โดยแต่ละบทบาทนั้นจะแฝงอยู่ภายใต้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ของแต่ละมีม ในภาพมีม “ผม : นอนร้องไห้อยู่ในห้อง” นี้ บทบาทของผีนั้นสอดคล้องกับความเชื่อเดิมของสังคมไทยที่มีความเชื่อว่าผีนั้นมีหน้าที่ต้องตอบสนองบางสิ่งบางอย่างแก่คนในสังคมและวัฒนธรรมนั้น ในที่นี้คือการปรากฏตัวเพื่อตอบสนองต่อการเยียวยาจิตใจของกลุ่มวัยรุ่นที่ตกอยู่ภายใต้สถานการณ์วิกฤตต่าง ๆ ในสังคมไทย และการตั้งข้อสังเกตต่อปัญหาสังคมที่กระทบต่อวัยรุ่นในช่วงเวลาวิกฤติโควิด

4.1.3.3 มีมฟีในห้อง “ให้เล่นเป็นเพื่อนป่าว”

ภาพที่ 4.10

ภาพมีมฟีในห้อง “ให้เล่นเป็นเพื่อนป่าว”



ที่มา: https://x.com/Neonny_Aloha/status/1256796441885831168?s=20

ภาพมีมฟีในห้อง “ให้เล่นเป็นเพื่อนปาว” เป็นตัวละคร ไมค์ วาซอร์สกี จากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด เช่นเดียวกัน ภาพมีมกลุ่มที่ 3 นี้จะมีลักษณะของการทำซ้ำกันในส่วนของ รูปร่างหน้าตา ท่าทาง สถานที่หรือฉาก โดยจะเป็นภาพของตัวละครไมค์ วาซอร์สกี ที่ถูกดัดแปลงจาก 1 ตาให้มี 2 ตา และปรากฏตัวอยู่ด้วยท่าทางการยืนมองอยู่เฉย ๆ ภายในห้องนอน แต่ละภาพมีมนั้นจะแตกต่างกันที่ข้อความเพื่อบรรยายภาพ “ให้เล่นเป็นเพื่อนปาว” เป็นข้อความที่แสดงถึงความเป็นมิตรต่อกลุ่มวัยรุ่นในทำนองเดียวกับภาพมีมที่สอง ที่เน้นความเป็นเพื่อนที่ชัดเจน และในการนำเสนอทำให้แต่ละมีมนั้นบรรจุความหมายโดยรวมและบทบาทที่แตกต่างกันเอาไว้ โดยฟีภายในภาพมีมนี้ไม่แตกต่างไปจากภาพที่หนึ่งและสอง สะท้อนรูปแบบความเชื่อหรือค่านิยมเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีของกลุ่มวัยรุ่นที่เปลี่ยนแปลงไป ฟีภายในมีมฟีในห้องนี้ส่งผลให้ผีไม่น่ากลัวหรือสยดสยองสามารถเข้าถึงได้ง่ายมากยิ่งขึ้น ด้วยรูปร่างและสีสันทันทั้งยังเป็นวัฒนธรรมประชา นิยมที่แพร่หลาย

ท่าทางของผีที่วัยรุ่นคัดเลือกมาใช้เป็นท่าทางของการยืนมองบางสิ่งเฉย ๆ โดยนำมาจากคาแรกเตอร์ในการ์ตูน แต่หากวิเคราะห์ลงลึกไปถึงความหมายในมีมก็ไม่ต่างจากภาพที่หนึ่งและสอง การปรากฏตัวของผีเป็นเพียงการยืนเฉย ๆ นั้นอาจมาจากการถูกอำนาจบางสิ่งกดทับให้สามารถแสดงตัวได้เพียงในพื้นที่ที่ถูกกำหนดไว้เท่านั้น แม้กระทั่งผีที่เป็นสัญลักษณ์ทางอำนาจของสังคมไทย ทำให้ทั้งวัยรุ่นและผีต่างตกอยู่ภายใต้สถานะเดียวกัน คือตกอยู่ภายใต้อำนาจของรัฐ อย่างไรก็ตาม จุดเด่นที่ต่างไปจากภาพที่หนึ่งและสองคือ ข้อความ “ให้เล่นเป็นเพื่อนปาว” จุดนี้ เป็นการยืนยันความสัมพันธ์ของผีกับคนในฐานะเพื่อน และมีภาวะแห่งความเท่าเทียมกันระหว่างวัยรุ่นและผี นอกจากนี้ข้อความดังกล่าวยังอาจตีความหมายโดยนัยที่แสดงถึงความโดดเดี่ยวของกลุ่มวัยรุ่นได้เป็นอย่างดี ในช่วงเวลาดังกล่าววัยรุ่นนั้นอาจจะต้องเผชิญสิ่งต่าง ๆ ตัวคนเดียวเนื่องจากถูกจำกัดพื้นที่ให้อยู่ได้แค่ภายในที่พักอาศัย รวมไปถึงการที่ต้องเปลี่ยนวิถีชีวิตเนื่องจากโรคระบาดโควิด-19 การใช้ชีวิตนั้นต้องทำที่บ้านทั้งหมด รวมไปถึงด้านการเรียนที่ถูกปรับให้ต้องเปลี่ยนเป็นการเรียนการสอนออนไลน์ อัตราการเข้าสังคมของกลุ่มวัยรุ่นนั้นลดลง ส่งผลให้ผีนั้นต้องรับหน้าที่ในการตอบสนองความต้องการในการเข้าสังคมของกลุ่มวัยรุ่นแทน

จากทั้งหมดที่กล่าวมานั้น เห็นได้ว่าวัยรุ่นมีการนำเสนอรูปแบบผีที่ได้ถูกปรับให้เข้ากับยุคสมัย อีกทั้งยังถูกปรับให้เข้ากับกลุ่มวัยรุ่น วัยรุ่นหยิบยืมสิ่งที่มีอยู่ในวัฒนธรรมเดิมคือ ผี กับการ์ตูนตะวันตก เป็นการสัมพันธ์บทโดยนำเอาตัวละคร ไมค์ วาซอร์สกี ที่เป็นสัตว์ประหลาดจากภาพยนตร์ แอนิเมชันในวัฒนธรรมประชานิยมมาใช้เป็นตัวแทนของผีในห้อง เช่นเดียวกับภาพที่หนึ่งและสอง ผีจึงมีหน้าที่เป็นเพื่อนกับวัยรุ่น และทำหน้าที่วิพากษ์สังคม ภายใต้วิกฤติสังคมโดยเฉพาะการ

แพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่ทำให้วัยรุ่นรู้สึกโดดเดี่ยวจนต้องหาเพื่อนเป็นผี และอาจมองย้อนไปด้วยว่า วัยรุ่นเองก็รู้สึกถึงการเป็นตัวประหลาดในสังคมอีกด้วย

4.1.3.4 มีมผีในห้อง “อยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว”

ภาพที่ 4.11

ภาพมีมผีในห้อง “อยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว”



ที่มา: https://x.com/Neonny_Aloha/status/1256796441885831168?s=20

ภาพมีมผีในห้อง “อยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว” เป็นตัวละคร ไมค์ วาซอร์สกี จากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด เช่นเดียวกัน ทั้งหน้าตา ท่าทาง ฉาก และการนำเสนอ แต่มีจุดต่างก็คือ การใส่ข้อความเพื่อบรรยายภาพให้เข้ากับบริบทที่ต้องการสื่อสาร นั่นก็คือ “อยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว” อันเป็นข้อความที่แสดงถึงการยอมแพ้ ในที่นี้ หากตีความโดยตรงตามตัวอักษร อาจเป็นได้ทั้งการยอมแพ้ของผีในห้องที่ไม่สามารถอยู่ภายในห้องได้อีกต่อไป การยอมแพ้ต่อการถูกกดทับจากสถานการณ์ในช่วงโรคระบาดโควิด-19 หรืออีกนัยอาจเป็นการยอมแพ้ของกลุ่มวัยรุ่นที่มีต่อสังคมไทยในช่วงดังกล่าว ท่ามกลางความขัดแย้งที่เกิดขึ้นทั้งในด้านสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 และในด้านการเมือง อาจส่งผลให้วัยรุ่นไม่สามารถต่อสู้หรือเติบโตในพื้นที่ห้องหรืออาจหมายรวมถึงประเทศไทยได้อีกต่อไป

ภาพมีมผีในห้อง “อยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว” เป็นผีที่มีลักษณะเป็นคาแรคเตอร์ ไมค์ วาซอร์สกี จากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง มอนสเตอร์ อิงค์ เช่นเดียวกัน สำหรับภาพมีมกลุ่มที่ 3 นี้จะมีลักษณะของการทำซ้ำกันในส่วนของ รูปร่างหน้าตา ท่าทาง สถานที่หรือฉาก ดังที่อธิบายไปข้างต้นโดยแสดงให้เห็นวิกฤติของการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ที่กำหนดให้ผู้คนไม่สามารถออกไปไหนได้ อย่างไรก็ตาม จุดที่แตกต่างไปก็คือ ข้อความที่เขียนว่า “อยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว” กลับมีความหมายมากกว่านั้น หากมองความหมายโดยตรงก็คือ การอยากหนีออกจากภาวะความกดดันของวิกฤติโควิด-19 ซึ่งอาจหมายถึงตัวผี และรวมถึงวัยรุ่น หนีออกไปจากห้องนอน ยิ่งไปกว่านั้น หากตีความหมายโดยนัย อาจมองได้ว่า ข้อความดังกล่าวสื่อความหมายว่าการหนีออกไปจากประเทศเพราะในช่วง

สถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 นั้น รัฐบาลไม่สามารถรับมือได้อย่างมีประสิทธิภาพนัก เมื่อพิจารณาจากโลกความเป็นจริงพบว่าเกิดการวิพากษ์วิจารณ์อย่างหนัก อาทิ การที่แฮชแท็ก #รัฐบาลเฮงซวย ติดอันดับต้น ๆ ของเทรนด์สำหรับประเทศไทยในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ (สฤณี อาชวานันทกุล, 2563) กลุ่มวัยรุ่นจึงอาจเกิดความท้อแท้ หรือความต้องการยอมแพ้ต่อสภาพสังคมดังกล่าว นอกจากนี้ ยังเป็นการเสียดสีถึงสภาพสังคมจากข้อความ “อยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว” ที่นี้อาจสื่อถึงพื้นที่อย่างห้องนอนตามบริบทมีมฟีในห้อง หรืออาจสื่อได้ถึงประเทศไทยที่วัยรุ่นไม่อาจจะสามารถอยู่ในพื้นที่ดังกล่าวได้อีกต่อไป นอกจากนี้ อาจเป็นการตั้งคำถามต่อสังคมภายใต้บริบทสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ได้อีกว่าหากวัยรุ่นอยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว แล้วพื้นที่ดังกล่าวเป็นพื้นที่สำหรับใคร

ดังนั้น สังคมไทย จึงไม่สามารถเป็นพื้นที่ให้กลุ่มวัยรุ่นได้ใช้ชีวิต หรือได้เติบโตได้ ถ้อยคำ “อยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว” จึงอาจแสดงให้เห็นถึงภาวะจำยอมต่อสถานการณ์ดังกล่าวที่วัยรุ่นไม่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือต่อสู้กับสิ่งที่เกิดขึ้นในสังคมได้จึงทำได้เพียงออกจากพื้นที่นี้เท่านั้น สอดคล้องกับการเกิดปรากฏการณ์กระแสของการย้ายประเทศในปีถัดมา สถานการณ์ดังกล่าวเป็นการแบ่งปันของกลุ่มคนที่มีความสนใจในการย้ายออกจากประเทศไทย โดยมีการร่วมแลกเปลี่ยนชีวิตในต่างประเทศ รวมถึงวิธีการย้ายออกจากประเทศไทย โดยการย้ายประเทศดังกล่าวมีผู้ให้ความสนใจถึง 500,000 คน โดยส่วนมากเป็นกลุ่มเด็กจบใหม่ และกลุ่มอายุ 13-20 ปี (THE STANDARD, 2564) สาเหตุของการย้ายประเทศนั้นเป็นผลมาจากสถานการณ์วิกฤตของโรคระบาดโควิด-19 และสถานการณ์วิกฤตทางด้านการเมือง จึงทำให้ข้อความ “อยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว” อาจสื่อถึงการยอมแพ้ของกลุ่มวัยรุ่นต่อสังคมไทย รวมถึงสะท้อนสภาพสังคมไทยเองที่กลายเป็นพื้นที่ที่ทำให้ผู้คนส่วนหนึ่งในประเทศสิ้นหวังในการใช้ชีวิตอยู่

หากมองในอีกด้านหนึ่ง ภาพมีมฟี “อยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว” นอกจากบทบาทการสื่อถึงการยอมแพ้หรือสิ้นหวังต่อประเทศไทยแล้วนั้น ยังเป็นการนำเสนอแบบเสียดสีในเชิงอำนาจอีกด้วย โดยวิเคราะห์ได้จากในส่วนของ การนำเสนอภาพมีม ที่มีการสื่อสารผ่านสัญลักษณ์อย่างมีที่แม้จะเป็นมีมจากภาพยนตร์แอนิเมชันต่างประเทศ แต่ก็ได้ถูกหยิบยืมมาใช้โดยการดัดแปลงให้อยู่ภายใต้บริบทของสังคมไทยที่ผิดตามความเชื่อเดิมนั้นหมายถึงสัญลักษณ์ทางอำนาจของสังคมไทย รวมถึงค่านิยมเกี่ยวกับผีนั่นมักจะเกี่ยวข้องกับอำนาจเหนือธรรมชาติที่สามารถให้คุณหรือให้โทษต่อผู้คนได้ จะเห็นได้ว่าผีนั่นถูกผูกไว้กับอำนาจต่าง ๆ ในสังคมจึงกลายเป็นตัวแทนของสิ่งที่มีอำนาจ แต่สำหรับมีมฟีในห้องนั้น ฟีที่มีอำนาจมากมาย ยังสามารถทำได้แค่ปรากฏตัวและยินยอม ๆ พร้อมทั้งสื่อสารว่าตนอยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว ทำให้เห็นว่าแม้แต่ฟีที่มีอำนาจมากมายก็สามารถอยู่ในพื้นที่ดังกล่าวได้อีกต่อไป

4.1.3.5 มีมฟีในห้อง “ไปหาหมอมัย”

ภาพที่ 4.12

ภาพมีมในห้อง “ไปหาหมอ”



ที่มา: https://x.com/Neonny_Aloha/status/1256796441885831168?s=20

ภาพมีมในห้อง “ไปหาหมอ” เป็นตัวละคร ไมค์ วาซอร์สกี จากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด เช่นเดียวกัน ภาพมีมกลุ่มที่ 3 นี้จะมีลักษณะของการทำซ้ำกันในส่วนของ รูปร่างหน้าตา ท่าทาง สถานที่หรือฉากและการนำเสนอ ไม่ต่างไปจากเดิม คือ การตอกย้ำให้เห็นปัญหาสังคมช่วงโควิด แต่จุดที่ต่างไปจากเดิมก็คือ ข้อความ “ไปหาหมอ” ที่ปรากฏภายในภาพมีมนั้น หากตีความโดยตรงก็คือ ผี กลายเป็นเพื่อนคนเดียวที่ทำหน้าที่ชักชวนวัยรุ่นในห้องให้ไปหาหมอ เพราะวัยรุ่นอาจติดโควิด-19 ก็ได้ ทั้งนี้ ก็เพราะโควิดเป็นโรคร้ายแรง สอดคล้องกับช่วงที่เกิดปรากฏการณ์มีมผีในห้องซึ่งเป็นช่วงที่สังคมไทยตกอยู่ภายใต้การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 มีการประกาศใช้ข้อบังคับหรือข้อกำหนดพิเศษเพื่อใช้ในการควบคุมโรคอย่างเข้มข้นเนื่องจากโรคระบาดโควิด-19 นั้นถือเป็นโรคที่เกิดจากการติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ที่มีชื่อว่า Sever Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2 หรือ SARS-CoV-2 ซึ่งเป็นโรคทางเดินหายใจที่พบการแพร่เชื้อจากคนสู่คนผ่านละอองฝอยขนาดเล็ก สามารถแพร่เชื้อได้ง่าย เพียงแค่อยู่ในพื้นที่เดียวกันกับผู้ป่วยก็สามารถรับเชื้อเข้าสู่ร่างกายได้ และร้ายแรงถึงขั้นเสียชีวิต องค์การอนามัยโลกจึงได้ประกาศให้การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 เป็นการระบาดใหญ่ หรือ Coronavirus Pandemic เป็นการระบาดที่รุนแรงไปทั่วโลก (กองระบาดวิทยา และ กองโรคไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค, 2564)

ด้วยความน่ากลัวและรุนแรงของโรค ส่งผลให้เกิดความกลัวและกระแสการวิพากษ์วิจารณ์การทำงานของรัฐบาลไทย ประชาชนส่วนหนึ่งมองว่ารัฐบาลไทยตอบสนองต่อสถานการณ์โรคระบาดค่อนข้างล่าช้า และยังตั้งคำถามถึงมาตรการรองรับนักท่องเที่ยวจากประเทศจีน รวมถึงมองว่ารัฐบาลท้วงรายได้จากการท่องเที่ยวของนักท่องเที่ยวจีนมากกว่าท้วงการแพร่ระบาดของไวรัส (ปีซีไทย, 2563) ส่งผลให้แฮชแท็ก #รัฐบาลเฮงซวย ติดอันดับต้น ๆ ของเทรนด์สำหรับประเทศไทยในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ จากสถานการณ์ดังกล่าวจึงตีความได้ว่าเป็นที่มาของ

ข้อความ “ไปหาหมอมั้ย” ที่ปรากฏภายในมีมผีในห้อง เนื่องจากในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 นั้นทำให้วัยรุ่นต้องพบเจอกับความเจ็บป่วย ความวิตกกังวลจากโรคระบาด เนื่องจากยังไม่มียาหรือวิธีการรักษา ซึ่งในช่วงแรกนั้นพบว่าผู้ป่วยมักเสียชีวิตเป็นส่วนใหญ่ อีกทั้งยังมีการรายงานสถานการณ์ของโรคระบาดเพื่อแจ้งข่าวต่อประชาชนทุกวันรวมถึงจำนวนตัวเลขของผู้ป่วย และผู้เสียชีวิตที่มากขึ้นเรื่อย ๆ ยิ่งทวีความกังวลมากขึ้น ภาพมีมผีในห้องนี้จึงแสดงให้เห็นถึงความวิตกกังวลในเรื่องของสุขภาพ การรักษา รวมไปถึงความไม่แน่นอนในการใช้ชีวิต ส่งผลให้ปัญหาของเรื่องสุขภาพนั้นกลายเป็นเรื่องสำคัญไม่ว่าจะเป็นทางด้านสุขภาพกายหรือสุขภาพทางด้านจิตใจ

นอกจากนั้น หากตีความโดยนัย ภาพมีมผี “ไปหาหมอมั้ย” พบพบบาทการวิพากษ์วิจารณ์การรับมือของรัฐบาลในการจัดการสถานการณ์โรคโควิด-19 นั้นยังเป็นไปอย่างไม่มีสูตรตายตัว ความกังวลดังกล่าวนี้สะท้อนได้จากการปรากฏตัวของผีที่เข้ามาปรากฏตัวเพื่อชักชวนให้วัยรุ่นไปหาหมอ ผีในมีมนี้นี้ จึงกลายเป็นเพื่อนที่อยู่ใกล้ชิด เพื่อคลายความตื่นตระหนกหรือความกังวลต่าง ๆ จากโรค อีกทั้งยังมีส่วนช่วยในการเผชิญสิ่งต่าง ๆ ในช่วงสถานการณ์วิกฤตไปพร้อมกับกลุ่มวัยรุ่น

4.1.3.6 มีมผีในห้อง “ผีกว่ากูอีก”

ภาพที่ 4.13

ภาพมีมผีในห้อง “ผีกว่ากูอีก”



ที่มา: https://x.com/Neonny_Aloha/status/1256796441885831168?s=20

ภาพมีมผีในห้อง “ผีกว่ากูอีก” เป็นตัวละคร ไมค์ วาซอร์สกี จากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอน ไม่จำกัด เช่นเดียวกัน สำหรับภาพมีมกลุ่มที่ 3 นี้จะมีลักษณะของการทำซ้ำกันในส่วนของ รูปร่างหน้าตา ท่าทาง สถานที่หรือฉาก รวมไปถึงการนำเสนออันแสดงให้เห็นถึงปัญหาของวิกฤตสังคม ดังที่อธิบายไปในข้างต้น แต่จุดแตกต่างไปก็คือ ข้อความ “ผีกว่ากูอีก” ที่ปรากฏภายในภาพมีมผีนี้ เป็นข้อความที่ผีนัสนี้สื่อสารกับวัยรุ่นที่เป็นคนอยู่ภายในห้อง ทำให้เห็นได้ว่าในช่วงสถานการณ์ที่เกิดมีมผีในห้องนั้นอาจส่งผลถึงกลุ่มวัยรุ่นให้มีความเป็นผีมากกว่าตัวผี

เสียเอง สามารถตีความได้ถึงความแปลกประหลาดของกลุ่มวัยรุ่นที่อาจมาจากความรู้สึกโดดเดี่ยวหรือแปลกแยก

เนื่องจากผีที่กลุ่มวัยรุ่นเลือกใช้ในภาพมีมนั้นคือผีที่มาจากภาพยนตร์แอนิเมชันในวัฒนธรรมประชานิยม ผีภายในมีมดังกล่าวคือ ไมค์ วาซอร์สกี ที่เป็นตัวละครสัตว์ประหลาดอาจเป็นเพราะตัววัยรุ่นเองก็รู้สึกเป็นตัวประหลาด หรือแตกต่างเช่นเดียวกัน ความเป็นผีที่ผีภายในมีมเอ่ยถึงจึงอาจเป็นความประหลาดไม่เข้าพวกของกลุ่มวัยรุ่น ที่ประหลาดแตกต่างจากสังคมไทย การที่ผีมาปรากฏตัวภายในห้องนอนของกลุ่มวัยรุ่นได้นั้นก็อาจเพราะผีมีความประหลาดหรือแตกต่างเช่นเดียวกัน ความแตกต่างของวัยรุ่นนั้นต้องการสิ่งที่แตกต่างเหมือนกันเพื่อบรรเทาความรู้สึกโดดเดี่ยวหรือแปลกแยกตามที่กล่าวไปข้างต้น

ความประหลาดต่าง ๆ ที่วัยรุ่นรู้สึกนั้นอาจเป็นผลมาจากในช่วงสถานการณ์วิกฤตทางด้านโรคระบาดโควิด-19 และทางด้านการเมืองนั้น พบว่าวัยรุ่นได้มีการเรียกร้องรณรงค์ รวมถึงวิพากษ์วิจารณ์การทำงานของรัฐบาลที่ส่งผลกระทบต่อผู้คนในสังคมผ่านการใช้สื่อสังคมออนไลน์ เนื่องจากภายใต้วิกฤติดังกล่าวได้มีการประกาศใช้ พ.ร.ก.ฉุกเฉิน รวมถึงได้มีการประกาศใช้มาตรการปิดเมืองทั่วประเทศ ทำให้สถานการณ์ของการถูกจำกัดพื้นที่ในการใช้ชีวิตเข้มข้นมากขึ้นเรื่อย ๆ รูปแบบที่วัยรุ่นใช้ในการเรียกร้องนั้นจึงเป็นการทำผ่านโลกออนไลน์ เช่น การเกิดแฮชแท็กในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ #เยาวชนปลดแอก เป็นทั้งการตั้งคำถามการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล การไม่จำนนต่ออำนาจของกลุ่มวัยรุ่น รวมไปถึงการขับเคลื่อนความคิดหรืออุดมการณ์บางอย่างร่วมกันของวัยรุ่นในสังคม การออกมาเรียกร้องหรือวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลของกลุ่มวัยรุ่นนั้นทำให้วัยรุ่นไม่เป็นไปตามกรอบของสังคมไทย ในที่นี้อาจเชื่อมโยงต่อความสัมพันธ์ด้านอำนาจในสังคม ที่วัยรุ่นนั้นเปรียบเสมือนเด็กหรืออำนาจที่น้อยกว่า โดยที่รัฐบาลเปรียบเสมือนผู้ใหญ่หรืออำนาจที่มากกว่า การวิพากษ์วิจารณ์ของผู้ที่มีอำนาจน้อยต่อผู้ที่มีอำนาจมากกว่าอาจมองได้ว่าเป็นการก้าวร้าวไม่รู้จักรับเคารพต่อผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า

บทบาทผีที่ปรากฏในห้องนี้จึงแทนความหมายความแปลกประหลาดไม่แตกต่างไปจากตัววัยรุ่น ส่วนความเป็นเพื่อนแม้จะมีแต่ก็อาจจะยังน้อย และมีมีนี่ก็ทำหน้าที่วิพากษ์วิจารณ์รัฐที่กำหนดกดทับวัยรุ่นแต่ในเวลาเดียวกัน

4.1.3.7 มีมผีในห้อง “Ridin’ & Rollin’ oh baby”

ภาพที่ 4.14

ภาพมีมฟีในห้อง “Ridin’ & Rollin’ oh baby”



ที่มา: https://x.com/Neonny_Aloha/status/1256796441885831168?s=20

ภาพมีมฟีในห้อง “Ridin’ & Rollin’ oh baby” เป็นตัวละคร ไมค์ วาซอร์สกี จากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด เช่นเดียวกัน สำหรับภาพมีมกลุ่มที่ 3 นี้ จะมีลักษณะของการทำซ้ำกันในส่วนของ รูปร่างหน้าตา ท่าทาง สถานที่หรือฉาก อย่างไรก็ตาม จุดเด่นที่แตกต่างไปจากภาพอื่น ๆ ที่ผ่านมามีคือ มีการดัดแปลงท่าทางและการนำเสนอของสัญญาณไฟที่วัยรุ่นคัดลอกมาใช้ จากท่าทางของการยืนเฉย ๆ ได้มีการดัดแปลงโดยการใส่ภาพแท่งไฟ โดยอุปกรณ์แท่งไฟดังกล่าวเป็นอุปกรณ์สำหรับการเชียร์ศิลปินของกลุ่มแฟนคลับศิลปินเกาหลีใต้วง NCT

NCT เป็นชื่อกลุ่มศิลปินชายจากค่าย SM Entertainment ประเทศเกาหลีใต้ ประกอบไปด้วยสมาชิกจำนวน 26 คน จากประเทศเกาหลี ญี่ปุ่น จีน และไทย วง NCT นี้มีการแบ่งแยกย่อยออกมาเป็น Unit ต่าง ๆ อาทิเช่น NCT Dream, NCT 127, NCT U และ Way V (Jurairat N, 2566) สอดคล้องกับข้อความที่ปรากฏภายในภาพมีม Ridin’ & Rollin’ oh baby ข้อความนี้ มาจากเนื้อหาเพลง Ridin อันเป็นเพลงของศิลปินวง วง NCT Dream เพลงดังกล่าวนั้นถูกปล่อยครั้งแรกเมื่อวันที่ 29 เมษายน 2563 (true ID, 2563) โดยเป็นช่วงเวลาเดียวกันกับการเกิดการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ในประเทศ จึงตีความได้ว่าท่าทางของฟีในห้องภายในภาพมีมนี้กำลังถือแท่งไฟเพื่อเชียร์และร้องเพลงของศิลปินเกาหลี

หากตีความโดยนัย การนำเสนอโดยการดัดแปลงให้ฟีในห้องสามารถร้องเพลงเกาหลีหรือเข้าถึงวัฒนธรรมการเป็นแฟนคลับศิลปินเกาหลีได้ได้ สะท้อนให้เห็นถึงการความสนิสนมของฟีที่ใกล้ชิดกับกลุ่มวัยรุ่น ทำให้ได้รับอิทธิพลความชอบหรือสามารถฟังเพลงแบบที่วัยรุ่นชอบจนสามารถร้องตามได้ และในเวลาเดียวกันยังเป็นการผสมผสานวัฒนธรรมทั้งจากวัฒนธรรมประชานิยมจากต่างประเทศ นั่นคือ ด้านแรก ความเป็นตะวันตกผ่านตัวฟีภายในมีม ด้านที่สอง ความเชื่อเรื่องฟีในสังคมไทยที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบไป จากเดิมที่มีความเชื่อว่าผีมักจะปรากฏตัวให้คุณหรือให้โทษหรืออาจเพื่อหลอกหลอน แต่สำหรับมีมฟีในห้องนั้น ฟีปรากฏตัวเพื่อร่วมร้องเพลงและเชียร์ศิลปิน

เกาหลีไปกับวัยรุ่น ซึ่งอาจเป็นบทบาทหน้าที่ที่ผิยงค์ได้รับมอบหมายในยุคปัจจุบัน คือ เป็นเพื่อน การช่วยบรรเทาความโดดเดี่ยวของกลุ่มวัยรุ่น การร้องเพลง หรือเชียร์ศิลปินเป็นเพื่อนกลุ่มวัยรุ่น การที่มีฝึกร่วมทำกิจกรรมดังกล่าวด้วยนั้น ทำให้วัยรุ่นรู้สึกถึงการมีตัวตน มีปฏิสัมพันธ์ต่อบางสิ่งบางอย่างที่อย่างน้อยก็มีฝึที่คอยอยู่เป็นเพื่อนในช่วงสถานการณ์วิกฤต และด้านที่สาม การส่งออกวัฒนธรรมของประเทศเกาหลีใต้ที่ได้ผลเป็นอย่างมาก เห็นได้จากการรับวัฒนธรรมเกาหลีของกลุ่มวัยรุ่นที่นำมาดัดแปลงเข้ากับวัฒนธรรมความเชื่อเรื่องผีของไทย ทำให้ผีในท้องของวัยรุ่นนั้นเข้าถึงวัฒนธรรมเกาหลีได้สามารถถือแท่งไฟและร้องเพลงเกาหลีได้ได้ จึงเป็นรูปแบบของการผสมผสานวัฒนธรรมและการหยิบยืมวัฒนธรรมประชาานิยมมาใช้ในมีมดังกล่าว

นอกจากนี้ ยังเป็นการแสดงให้เห็นถึงความชื่นชอบหรือค่านิยมของกลุ่มวัยรุ่น รวมถึงการทำหน้าที่ของสื่อต่างประเทศที่ช่วยเยียวยาในกลุ่มวัยรุ่นในช่วงสถานการณ์วิกฤตที่สามารถทำได้ง่ายในยุคที่เทคโนโลยีมีการพัฒนาและขยายข้อจำกัดต่าง ๆ ให้วัยรุ่นสามารถเข้าถึงสื่อต่างประเทศได้อย่างง่ายดาย ดังนั้น ผีในทีนี้จึงไม่ได้มีความหมายน่ากลัว แต่เป็นเสมือนเพื่อนในช่วงภาวะวิกฤติของวัยรุ่น และที่สำคัญคือ การชี้ให้เห็นถึงความร่วมสมัยหรืออิทธิพลของสื่อในวัฒนธรรมประชาานิยมทั้งจากตะวันตกและจากประเทศเกาหลีใต้ที่ส่งผลต่อวัยรุ่นไทยไปพร้อม ๆ กัน

4.1.3.8 มีมผีในท้อง “ลูกจากเตียงหนอยมัย”

ภาพที่ 4.15

ภาพมีมผีในท้อง “ลูกจากเตียงหนอยมัย”



ที่มา: https://x.com/Neonny_Aloha/status/1256796441885831168?s=20

ภาพมีมผีในท้อง “ลูกจากเตียงหนอยมัย” เป็นตัวละคร ไมค์ วาซอร์สกี จากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด เช่นเดียวกัน สำหรับภาพมีมกลุ่มที่ 3 นี้จะมีลักษณะของการทำซ้ำกันในส่วนของ รูปร่างหน้าตา ท่าทาง สถานที่หรือฉาก ดังที่อธิบายไปข้างต้น ส่วนจุดที่แตกต่างไปนั้น ก็คือ ข้อความ “ลูกจากเตียงหนอยมัย” สื่อสารเป็นภาษาวัยรุ่นวรรณยุกต์ผิดแต่เข้าใจกันได้ในหมู่วัยรุ่น เพื่อบรรยายสิ่งที่วัยรุ่นต้องการจะสื่อ หากตีความหมายโดยตรงภาพมีมผีนี้

ได้มีการสื่อสารถึงผู้ที่ปรากฏตัวเพื่อชักชวนให้วัยรุ่นที่อยู่ภายในห้องนอนนั้นลุกขึ้นมาจากเตียงนอน ข้อความดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึง รูปแบบพฤติกรรมของวัยรุ่นในช่วงเวลานั้น ๆ สอดคล้องกับ สถานการณ์หรือบริบทในสังคมไทยช่วงของการเกิดโรคระบาดโควิด-19 และสถานการณ์ทางด้านการเมือง ที่อาจส่งผลให้วัยรุ่นมีพฤติกรรมที่ไม่ยอมลุกออกจากที่นอน หรือสามารถนอนได้ทั้งวัน เนื่องจากไม่สามารถทำกิจกรรมอย่างอื่นอีกได้

เนื่องจากในช่วงดังกล่าวได้มีการประกาศใช้ข้อบังคับรวมถึงข้อกฎหมายต่าง ๆ เพื่อควบคุมสถานการณ์ของโรคระบาด จึงทำให้รูปแบบในการใช้ชีวิตจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยน หรือเปลี่ยนแปลงไป อีกด้านหนึ่งนั้นพฤติกรรมดังกล่าวยังสะท้อนถึงเรื่องสุขภาพ ทั้งสุขภาพกายและสุขภาพทางด้านจิตใจ การรับมือกับความเปลี่ยนแปลงภายใต้สถานการณ์วิกฤตต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม อาจทำให้วัยรุ่นรู้สึกเบื่อหน่าย หรือไร้ชีวิตชีวา เมื่อการเผชิญต่อสิ่งต่าง ๆ นั้นวัยรุ่นจำเป็นต้องรับมือคนเดียว ซึ่งเป็นผลมาจากการประกาศใช้ข้อบังคับรวมถึงข้อกฎหมายตามที่กล่าวไปข้างต้น ส่งผลให้ต้องเปลี่ยนวิถีชีวิตจากการออกไปใช้ชีวิตภายนอกเป็นการทำทุกอย่างภายในที่พักอาศัยแทน ไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การเรียน หรือกิจกรรมต่าง ๆ จากสถานการณ์ดังกล่าวส่งผลให้อัตราการเข้าสังคมของกลุ่มวัยรุ่นนั้นลดลง

จากที่กล่าวมาทั้งหมด หากตีความโดยนัยเห็นได้ว่าวัยรุ่นนั้นไม่สามารถปฏิเสธข้อบังคับในการใช้ชีวิตต่าง ๆ ได้ ส่งผลให้ต้องจำยอมต่อการใช้ชีวิตที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบไป แต่การปรับเปลี่ยนของวัยรุ่นนั้นถูกสื่อสารออกมาในรูปแบบการนอนเฉย ๆ ในชีวิตที่เต็มไปด้วยข้อบังคับต่าง ๆ มากมาย พฤติกรรมการนอนเฉย ๆ จึงเป็นสิ่งที่ดีที่สุดในการแสดงออกเพื่อขัดขืนหรือต่อต้านต่อการถูกบังคับ เป็นรูปแบบการต่อต้านในแบบสันติวิธีที่แฝงไปด้วยความหมายและอุดมการณ์

หากขยายมุมมองออกมาสู่บริบทการเมืองในช่วงเวลาที่ผ่านมา วิถีพฤติกรรมโควิด-19 ที่มีปัญหาความขัดแย้งทางการเมือง การนำเสนอของวัยรุ่นนั้นไม่ต่างจากการกินแซนวิช การผูกโบว์ขาว และ การชูสามนิ้วเพื่อเป็นสัญลักษณ์ในการต่อต้านและท้าทายต่ออำนาจรัฐ (อนุชิต ไกรวิจิตร, 2563) กล่าวอีกนัยหนึ่งเป็นสัญลักษณ์แห่งการแสดงออกที่ต้องใช้การตีความของคนในวัฒนธรรมร่วมกัน สอดคล้องกับการอธิบายในมุมมองของวัฒนธรรม ที่วัยรุ่นนั้นเปรียบเหมือนวัฒนธรรมย่อยในการนิยามตามแบบโครงสร้างอำนาจได้มีการนิยามถึงวัฒนธรรมย่อยไว้ว่าเป็นวัฒนธรรมที่อยู่ในโครงสร้างลำดับชั้นของอำนาจที่แตกต่างกันระหว่างวัฒนธรรมย่อยและวัฒนธรรมหลัก คำว่า “ย่อย” จึงมีความหมายในด้านอำนาจ การมีวัฒนธรรมย่อยจึงหมายถึงการที่ถูกอำนาจครอบงำหรือเอาเปรียบโดยวัฒนธรรมหลัก แต่อีกด้านหนึ่งนั้น ก็หมายถึงการตอบโต้ ต่อรอง หรือมีปฏิกิริยาต่อวัฒนธรรมหลักเพื่อการดำรงอยู่ของวัฒนธรรมย่อย วัฒนธรรมหลักในที่นี้จึงหมายถึงรัฐไทย

นอกจากนี้ในแง่ของเรื่องการต่อสู้เชิงอำนาจนั้นวัยรุ่นยังนำวัฒนธรรมหลักอีกหนึ่งวัฒนธรรมมาใช้เป็นสัญลักษณ์เพื่อท้าทาย ซึ่งก็คือความเชื่อเรื่องผี โดยความเชื่อเรื่องผีถือเป็นความเชื่อที่ถูกส่งสมมาจนกลายเป็นมรดกทางวัฒนธรรมมาตั้งแต่ในอดีต อีกทั้ง ยังมีความเชื่อว่าผีนั้นมีอำนาจเหนือธรรมชาติ ความเชื่อเรื่องผีจึงเป็นเหมือนสัญลักษณ์ของอำนาจในสังคมไทย ทำให้ผีนั้นมีบทบาทสำคัญในชีวิตของผู้คน แต่รูปแบบของผีที่วัยรุ่นนำมาใช้นั้นเป็นการคัดเลือกตัวการ์ตูนที่มาจากวัฒนธรรมประชานิยมต่างประเทศ ด้านหนึ่งลดทอนอำนาจผีไปเพราะตัวการ์ตูนดังกล่าวนี้เป็นตัวละครไมค์ วาสซอสกี้ ที่เป็นสัตว์ประหลาดภายในภาพยนตร์แอนิเมชัน ทำให้ไม่ได้น่ากลัวแต่น่ารัก แต่การเป็นสัตว์ประหลาดนี้ อาจแฝงความหมายโดยนัยที่วัยรุ่นนั้นเองก็รู้สึกเป็นตัวประหลาดแปลกแยก หรือแตกต่างในสังคมไทยเช่นเดียวกัน ถึงแม้ว่าผีในท้องนั้นจะเป็นผีเช่นเดียวกัน แต่เมื่อแตกต่างไม่เป็นไปตามสังคม จึงทำให้ถูกกดทับจากอำนาจในสังคมเช่นเดียวกัน

สัญลักษณ์ที่ถูกเลือกจึงเป็นผีที่เป็นเพื่อน น่ารัก ห่วงใย และดูแลวัยรุ่น หากมองความหมายที่แฝงลึกลงไป ผิดนั้กลับทำหน้าที่วิพากษ์สังคมที่กำหนดพื้นที่ให้วัยรุ่นอยู่ที่บ้าน โดยวัยรุ่นไม่อาจทำอะไรได้จึงนอนเพียงอย่างเดียว แต่อีกนัยก็อาจตีความได้ว่า วัยรุ่นที่กำลังใช้การนอนเป็นสัญลักษณ์ประท้วงอำนาจของรัฐบาลได้เช่นกัน

4.1.3.9 มีมผีในท้อง “มึงเลิกประสาทแดกเถอะ”

ภาพที่ 4.16

ภาพมีมผีในท้อง “มึงเลิกประสาทแดกเถอะ”



ที่มา: https://x.com/Neonny_Aloha/status/1256796441885831168?s=20

ภาพมีมผีในท้อง “มึงเลิกประสาทแดกเถอะ” เป็นตัวละคร ไมค์ วาซอว์สกี จากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด เช่นเดียวกัน มีการดัดแปลง หน้าตา ท่าทาง ฉาก รูปแบบภายใต้กฎเกณฑ์อำนาจสังคมกำหนด ดังที่อธิบายไปแล้วข้างต้น แตกต่างกันเพียงข้อความ “มึงเลิกประสาทแดกเถอะ” ที่ปรากฏภายในภาพมีม เป็นคำพูดที่ผีมีต่อวัยรุ่น และเป็นภาษาวัยรุ่น ข้อความ “ประสาทแดก” มาจากคำว่า “ประสาทกิน” หมายถึง การคิดสับสนวุ่นวายเหมือน

บทบาทที่ซ่อนเร้นอยู่ภายใต้มีมผีในห้องที่นอกจากสร้างความบันเทิงหรือตลกด้วยการสร้างสรรค์ผ่านมีมแล้วนั้น ตัวบทย่างมีมผีในห้องจะยังสามารถทำหน้าที่อื่นนอกเหนือจากนี้หรือไม่ โดยวิเคราะห์ผ่านมุมมองของแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ ได้แก่ แนวคิดวัฒนธรรมย่อย วัฒนธรรมวัยรุ่น การสื่อสารของวัยรุ่น แนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อใหม่ แนวคิดเกี่ยวกับมีม แนวคิดสัมพันธ์บท แนวคิดบริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 แนวคิดผีในสังคมไทย รวมไปถึงทฤษฎีสัญญาวิทยาแนววิพากษ์ ผู้วิจัยจะวิเคราะห์สัญญาณภายในมีมผีในห้องกลุ่มมีมผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด และขยายภาพเพื่อให้เห็นถึงการเชื่อมโยงกับบริบทสังคมไทย รวมไปถึงรูปแบบของวัฒนธรรมวัยรุ่น

จากการวิเคราะห์ภาพมีมผีในห้องในกลุ่มมีมผีที่มีที่มาจากภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่อง มอนสเตอร์ อิงค์ จำนวน 9 ภาพ ประกอบไปด้วย 1. มีมผีในห้อง “กูเป็นผีกูยังไม่กรีดมึงเป็นอะไร เห็นรูปพระแล้วกรีดร้อง” 2. มีมผีในห้อง “ผม : นอนร้องให้อยู่ในห้อง” 3. มีมผีในห้อง “ให้เล่นเป็นเพื่อนป่าว” 4. มีมผีในห้อง “อยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว” 5. มีมผีในห้อง “ไปหาหมอมั้ย” 6. มีมผีในห้อง “ฝึกกว่ากูอีก” 7. มีมผีในห้อง “Ridin’ & Rollin’ oh baby” 8. มีมผีในห้อง “ลูกจากเตียงหนอมั้ย” 9. มีมผีในห้อง “มึงเลิกประสาทแดกเถอะ” พบว่า มีมผีในห้องกลุ่มนี้มีการใช้วิธีสัมพันธ์โดยการสร้างสรรค์เป็นการตัดแปะ ซึ่งเป็นวิธีการในการสร้างสรรค์ผ่านสไตล์ของวัฒนธรรมวัยรุ่น อันเป็นวิธีการในยุคหลังสมัยใหม่ ที่เป็นการนำเอาสัญญาณเดิมที่มีอยู่มาปะติดปะต่อให้มีความหมายใหม่ วิธีการตัดแปะดังกล่าวจะมีลักษณะของการทำลายความหมายของสัญญาณซ่อนเร้นอยู่ในการตัดแปะนี้ จะเห็นได้ว่าเป็นการทำลายต่อวัฒนธรรมหรือความหมายแบบเดิม นอกจากนี้ยังแฝงไปด้วยการทำลายต่ออำนาจในสังคม

สัมพันธ์โดยการตัดแปะ มีทั้งหมดสามแบบ คือ เหมือนเดิม ดัดแปลง และสร้างใหม่ เหมือนเดิม จะต่างไปจากกลุ่มที่หนึ่งและสอง ที่มักจะทำหน้าตาเหมือนเดิม แต่กรณีนี้จะคงท่าทางของผีเอาไว้ เพราะเพื่อให้ผู้ชมวัยรุ่นยังคงระลึกถึงตัวแบบต้นทาง ส่วนของการดัดแปลงจะดัดแปลงตั้งแต่ หน้าตา และฉาก ในด้านหน้าตา มีการเติมตาอีกดวงให้คล้ายคน และอาจเป็นการป้องกันลิขสิทธิ์ เช่นเดียวกับฉาก จะดัดแปลงฉากในห้อง และส่วนของการสร้างใหม่ คือ ฉาก ข้อความ รวมถึงรูปแบบนำเสนอที่เป็นการสร้างใหม่เพื่อสร้างสรรค์ความหมายโดยสื่อไปถึงการล้อเลียนเสียดสีทั้งวัยรุ่นเองและรัฐบาล

ภาพที่ 4.17

ภาพตัวละคร ไมค์ วาซอร์สกี ถูกตัดแปะจนกลายเป็นมีมฟีในห้อง



ที่มา: <https://twitter.com/furbyfah/status/1257941805749792769?s=20>

มีมฟีกลุ่มนี้ ยังมีจุดเด่นที่แตกต่างไปจากฟีในมีมอีกสองกลุ่มที่ผ่านมา นั่นก็คือ มีมฟีกลุ่มนี้เน้นความเป็นเพื่อนกับวัยรุ่นค่อนข้างมาก นั่นอาจเพราะผู้ผลิตคัดเลือกฟีที่มาจากภาพยนตร์การ์ตูนที่น่ารัก และมีหน้าที่หลักคือ การดูแล ให้ความสนใจวัยรุ่นหรือเพื่อนที่อยู่ในห้อง ดังเช่นภาพมีมฟีในห้อง “ให้เล่นเป็นเพื่อนปาว” นอกจากนั้น ในเวลาเดียวกัน มีมฟีในกลุ่มนี้ก็กลับแฝงด้วยการวิพากษ์วิจารณ์สังคม ทั้งการเมือง โรคระบาด สุขภาพ และตัววัยรุ่นเอง

หากขยายความกลยุทธ์การดำเนินงานพบว่า มีมฟีในห้องกลุ่มมีมฟีที่มีที่มาจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด วัยรุ่นได้ประกอบสร้างความหมายของฟีขึ้นมาใหม่ผ่านการหยิบยืมวัฒนธรรมเดิมอย่างความเชื่อเรื่องผี และวัฒนธรรมประชาานิยมจากต่างประเทศมาใช้ โดยวัฒนธรรมประชาานิยมนั้นถูกมองว่า เป็นพื้นที่ของการต่อสู้ทางความคิดที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา หากวัฒนธรรมหรืออุดมการณ์ชุดใดสามารถครอบครองความคิดของคนหมู่มากได้ก็จะเป็นวัฒนธรรมหรืออุดมการณ์หลักได้ แต่ในเวลาเดียวกันนั้นวัฒนธรรมหรืออุดมการณ์ดังกล่าวก็จะสามารถถูกต่อต้านหรือผสมผสานได้ตลอดเวลาอีกด้วย (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560, น.194) กล่าวคือ มีมฟีกลุ่มนี้กำลังทำหน้าที่ในการอธิบายทั้งด้านการถูกกดทับและด้านการต่อสู้ของวัยรุ่น

จากลักษณะของฟีที่ปรากฏภายในมีมฟีในห้องกลุ่มดังกล่าว ทั้ง 9 ภาพ นั่น คือ ภาพของตัวละครไมค์ วาซอร์สกี ที่เป็นสัตว์ประหลาดภายในภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัดจัดอยู่ในประเภทภาพยนตร์แอนิเมชันแนวตลก เนื้อเรื่องเกี่ยวกับเหล่าสัตว์ประหลาด ทำให้ลักษณะฟีภายในกลุ่มนี้มีลักษณะไม่เหมือนฟีตามภาพจำเดิมที่ต้องมีความน่ากลัวหรือน่าเกรงขาม รวมไปถึงไม่มีลักษณะที่คล้ายผีหรือเป็นผีอย่างเช่นในกลุ่มมีมทั่วไป ซึ่งการนำวัฒนธรรมประชาานิยมจากต่างประเทศมานั้นกลุ่มวัยรุ่นไม่เพียงแต่นำมาใช้เฉย ๆ แต่ได้มีการตัดแปะสัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อนำมาใช้ภายในมีมฟีในห้อง โดยเพิ่มดวงตาที่จากเดิมตามในภาพยนตร์

แอนิเมชันนั้นมี 1 ตา ให้มี 2 ตาแทน ส่งผลให้ผีภายในภาพมีกลุ่มนี้มีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนสัตว์ประหลาดสีเขียว มีสองตา หนึ่งจมูก หนึ่งปาก สองแขน และสองขา คล้ายคนหรือสัตว์ตามที่เราเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน ทำให้สามารถมองได้ถึงรูปแบบความเชื่อ หรือค่านิยมเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีของกลุ่มวัยรุ่นที่เปลี่ยนแปลงไป ผีนั้นอาจไม่ใช่เรื่องน่ากลัวหรือสยดสยองเมื่อเทียบกับสิ่งที่วัยรุ่นต้องเผชิญในชีวิต และการนำภาพการ์ตูนมาใช้เป็นผีภายในมีผีในห้องนี้ส่งผลให้ผีไม่น่ากลัวหรือสยดสยอง แต่สามารถเข้าถึงได้ง่ายมากยิ่งขึ้น กลายเป็นเพื่อน น่ารัก ที่อาจแฝงด้วยอำนาจแต่บางเบา

นอกจากนั้น การคัดเลือกภาพผีที่เป็นสัตว์ประหลาดมาใช้นั้น ยังพบว่าเป็นการสื่อถึงความแปลกประหลาด ความรู้สึกโดดเดี่ยว รวมไปถึงแปลกแยกจากสังคม เนื่องมาจากการคัดเลือกตัวละครไมค์ วาซอร์สกี ที่เป็นสัตว์ประหลาดตามที่กล่าวไปข้างต้น ในการเป็นตัวสัตว์ประหลาดหรือตัวประหลาดภายในภาพยนตร์นั้นเป็นเรื่องปกติเนื่องจากเป็นภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับสัตว์ประหลาด แต่หากพิจารณาจากการที่วัยรุ่นนั้นคัดเลือกคาแรคเตอร์ไมค์มาใช้ภายในมีผีในห้องนั้น อาจเป็นเพราะตัววัยรุ่นเองก็รู้สึกเป็นตัวประหลาด แยกแยก หรือแตกต่างเช่นเดียวกัน ความเป็นผีดังกล่าวที่ผีภายในมีผีเองถึงจึงอาจเป็นความประหลาดไม่เข้าพวกของกลุ่มวัยรุ่น ที่ประหลาดแตกต่างจากสังคมไทยที่อาจสื่อความหมายได้ถึงกลไลของตนเองของกลุ่มวัยรุ่น

การที่ผีมาปรากฏตัวภายในห้องนอนของกลุ่มวัยรุ่นได้นั้นก็อาจเพราะมีความประหลาดหรือแตกต่างเช่นเดียวกัน ที่ความแตกต่างของวัยรุ่นนั้นต้องการสิ่งที่แตกต่างเหมือนกันเพื่อบรรเทาความรู้สึกโดดเดี่ยวหรือแปลกแยกตามที่กล่าวไปข้างต้น ซึ่งสอดคล้องกับวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นที่อธิบายได้ว่าในความแตกต่างหรือแปลกแยกของวัยรุ่นนั้น ส่งผลให้วัยรุ่นสร้างวัฒนธรรมของกลุ่มตนขึ้นมา เพื่อสร้างสถานะหรืออัตลักษณ์ในความเป็นวัยรุ่นขึ้น

นอกจากนี้ท่าทางของผีที่วัยรุ่นคัดเลือกมาใช้ทั้ง 9 ภาพนั้นเป็นท่าทางของการยืนมองบางสิ่งเฉย ๆ อยู่ภายในห้อง ซึ่งจะมีเพียงบางภาพเท่านั้นที่มีการนำสัญญาณมาตัดปะเพิ่มเติมทำให้ความหมายของท่าทางโดยรวมเปลี่ยนแปลงไป การปรากฏตัวในห้องของผีนั้น อาจสื่อถึงการปรากฏตัวหรือการแสดงตัวให้คนในห้องได้เห็นเฉย ๆ แต่เมื่อพิจารณาร่วมกับบริบทของสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 จะสามารถมองได้ว่าการปรากฏตัวของผีนั้นถูกอำนาจบางสิ่งกดทับให้สามารถแสดงตัวได้เพียงในพื้นที่ที่ถูกกำหนดไว้เท่านั้น ซึ่งก็คือพื้นที่ภายในห้องนอนของวัยรุ่น อำนาจดังกล่าวคืออำนาจของรัฐที่ใช้ในการจัดการสถานการณ์วิกฤตทั้งด้านการเมืองและด้านโรคระบาดโควิด-19

หากพิจารณาถึงข้อความทั้งหมด จะพบได้ว่า มีผีกลุ่มนี้ทำหน้าที่อย่างน้อยสองประการคือ ประการแรก การทำหน้าที่เป็นเพื่อนให้กับวัยรุ่น ดังภาพมีผีในห้อง “ให้เล่นเป็น

เพื่อนป่าว” และประการที่สอง การทำหน้าที่วิพากษ์วิจารณ์สังคม ได้แก่ การเมือง การได้รับอิทธิพล วัฒนธรรมประชาานิยมจากต่างประเทศ วิถีชีวิตโควิด วิถีชีวิตด้านสุขภาพใจ และตัวตนของวัยรุ่นที่เริ่ม ชาติเพื่อน ดังมีภาพมีมฟีในท้อง “อยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว” และ “Ridin’ & Rollin’ oh baby”

ทั้งหมดนี้ แฝงอยู่ภายใต้ภาพมีมฟีตัวการ์ตูนที่บทบาทในด้านหนึ่ง นอกจากความตลกขบขันหรือล้อเลียนเสียดสีแล้วยังถูกมองว่าเป็นสิ่งที่สามารถใช้ในการต่อต้านระบบ บางอย่างรวมถึงเป็นการขบถอย่างแฝงเร้นได้อีกด้วยสอดคล้องกับการเกิดปรากฏการณ์มีมฟีในท้องที่ เมื่อวิเคราะห์แล้วนั้นพบว่า มีมฟีในท้องได้บรรจุสัญลักษณ์ที่แฝงไปด้วยความหมายถึงการความเป็นมิตร การล้อเลียนเสียดสีทั้งตนเองและสังคมของวัยรุ่น ไม่ว่าจะเป็นในด้านของโรคระบาดโควิด-19 ค่านิยม ในสังคมไทย หรือ อำนาจของรัฐบาลเป็นต้น

4.1.4 สรุปการวิเคราะห์การสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมฟีในท้อง

จากการศึกษาเพื่อค้นหาความหมายของมีมฟีในท้องจำนวนทั้งหมด 3 กลุ่ม ได้แก่ มีมฟีทั่วไป มีมฟีจากภาพยนตร์ต่างประเทศ และมีมฟีจากภาพยนตร์แอนิเมชันบริษัทรับจ้างหลอนไม่ จำกัด ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สัญลักษณ์ภายในมีมฟีในท้องและขยายภาพเพื่อให้เห็นถึงการเชื่อมโยงกับบริบท สังคมไทยรวมถึงรูปแบบของวัฒนธรรมวัยรุ่น ทั้งนี้เพื่อให้เห็นความหมายของมีมฟีในท้องที่ถูกสร้าง ขึ้นโดยกลุ่มวัยรุ่นท่ามกลางสถานการณ์วิกฤตของสังคมไทย โดยใช้แนวคิดทฤษฎีมาเป็นกรอบในการ วิเคราะห์และตีความได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับผี ทฤษฎีสัญญวิทยา แนวคิดสัมพันธบท แนวคิดวัยรุ่น และ บริบทสังคมไทยโดยเฉพาะในช่วงเกิดโรคระบาดโควิด-19 เป็นเกณฑ์หลัก ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์เป็น แนวทางในการสร้างเกณฑ์การวิเคราะห์มีมฟีในท้องที่นำมาศึกษา ได้แก่ รูปร่างหน้าตา ท่าทาง สถานที่หรือฉาก ข้อความ รวมถึงการนำเสนอภายในมีมฟีในท้องจะทำให้เห็นถึงความหมายที่ถูก บรรจุไว้ผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ โดยทั้งหมดนั้นทำงานร่วมกันภายใต้มีมฟีในท้อง เพื่อแสดงถึงอำนาจของ วัยรุ่นในการสร้างความหมายรวมถึงบทบาทในมีมฟีในท้องในรูปแบบของตน

โดยทั้ง 3 กลุ่มนั้นเป็นมีมฟีภายใต้แนวคิดฟีในท้องเช่นเดียวกัน ลักษณะร่วมคือ ฉากหรือสถานที่ในการปรากฏตัวที่จะเป็นภายในบ้านหรือห้องนอน นอกจากนี้ยังเกิดภายใต้บริบท สังคมไทยในยุคของการเกิดโรคระบาดโควิด-19 ซึ่งเป็นปัจจัยหลักที่เอื้อให้ผีของวัยรุ่นนั้นเข้ามา ปรากฏตัวภายในห้องนอนได้ การศึกษาความหมายของมีมฟีในท้องนอกจากวิเคราะห์ตัวบทย่างมีม แล้วนั้น ยังวิเคราะห์ไปถึงบริบทสังคมในช่วงของการเกิดมีม เนื่องจากทั้งสองสิ่งนั้นไม่สามารถแยก จากกันได้ จากการศึกษาของ ภูษณา ถนอมศักดิ์ (2558) เรื่อง กระบวนการสร้างและการแพร่กระจาย ของอินเทอร์เน็ตมีมในสังคมไทย ที่พบว่า สภาพแวดล้อมของสังคมนั้นมีส่วนเอื้อต่อการเกิดมีมและ นอกจากนี้ ยังพบว่าบริบทสังคมและวัฒนธรรมก็เป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นแรงจูงใจทำให้เกิดกา แพร่กระจายของมีมด้วยเช่นกัน สอดรับกับการศึกษาของ กฤษณ์ ทองรอด (2564) เรื่อง ลักษณะและ

กระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ ที่พบว่าสภาพการณ์ทางการเมืองที่มีการกดขี่อย่างเป็นระบบนั้นมีส่วนทำให้เกิดการสร้างมีมเพื่อล้อเลียนด้วยเช่นกัน จากงานทั้งสองชิ้นจึงทำให้เห็นถึงความสำคัญของบริบทสังคมที่จะเป็นตัวกำหนดความหมายภายใต้มีมในท้องบริบทของสังคมไทยในช่วงของการเกิดมีม พบว่า เป็นช่วงที่มีความเปลี่ยนแปลงทางการเมืองอย่างหลากหลาย นับตั้งแต่ในช่วงปีพ.ศ. 2562 มีการเลือกตั้งเกิดขึ้นครั้งแรกหลังจากการรัฐประหารในปี 2557 และยังเป็น การเลือกตั้งครั้งแรกภายใต้รัฐธรรมนูญฉบับปี 2560 ส่งผลให้ พลเอก ประยุทธ์ จันทร์โอชา จากพรรคพลังประชารัฐ อดีตผู้นำรัฐประหารได้รับตำแหน่งนายกรัฐมนตรี ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงจากระบอบการปกครองแบบเผด็จการมาสู่ประชาธิปไตย อีกทั้งยังเกิดการเปลี่ยนแปลงครั้งสำคัญที่อาจถือว่าเป็นจุดการเริ่มต้นของการต่อสู้โดยกลุ่มคนรุ่นใหม่หรือกลุ่มวัยรุ่น คือการเกิดปรากฏการณ์ม็อบฉล้น (flash mob) ของกลุ่มนักเรียน นักศึกษาที่เป็นผู้สนับสนุนพรรค โดยมีแฟลชม็อบเกิดขึ้นในหลายพื้นที่ทั่วประเทศ โดยเฉพาะในสถาบันการศึกษา เพื่อคัดค้านการยุบพรรค รวมถึงเรียกร้องประชาธิปไตย ทั้งนี้รูปแบบแฟลชม็อบของนักศึกษามักจะใช้เวลาแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ เช่น การกิจกรรมชูป้าย ชูสามนิ้ว การร้องเพลง เป็นต้น (อนุชิต ไกรวิจิตร, 2563) นอกจากนี้การรวมตัวกันในสถานที่จริงแล้วยังมีการรวมตัวกันในโลกออนไลน์ด้วยเช่นกัน ผ่านการใช้แฮชแท็กในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ เช่น #เสาหลักจะไม่หักอีกต่อไป และ #ม็อบ16ตุลา (iLaw, 2563) จากบริบทสังคมในช่วงปัจจุบันจึงทำให้เห็นถึงรูปแบบการต่อสู้ของกลุ่มนักเรียน นักศึกษาที่เป็นวัยรุ่น รวมถึงการเข้ามามีบทบาทของสื่อสังคมออนไลน์อย่างทวิตเตอร์ อีกทั้งยังได้เห็นถึงความสนใจ และการตระหนักรู้ถึงเรื่องการเมืองของกลุ่มวัยรุ่นอีกด้วย

ในขณะเดียวกันก็เกิดการระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือ ที่รู้จักกันว่าโรคโควิด-19 โดยเกิดจากการติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ สามารถแพร่เชื้อจากคนสู่คนผ่านละอองฝอยขนาดเล็กได้ ทำให้เกิดการระบาดได้ง่ายและได้แพร่กระจายไปทั่วโลก องค์การอนามัยโลกจึงได้ประกาศให้การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 เป็นการระบาดใหญ่ หรือ Coronavirus Pandemic ในสถานการณ์การแพร่ระบาดดังกล่าว ประเทศไทยจึงได้จัดตั้งศูนย์ปฏิบัติการภาวะฉุกเฉิน (Emergency Operation Center) เพื่อเฝ้าระวังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 อีกทั้งยังได้ประกาศให้โรคโควิด-19 เป็นโรคติดต่ออันตรายตามพระราชบัญญัติโรคติดต่อ พ.ศ. 2558 เพื่อเฝ้าระวัง ป้องกัน และควบคุมโรคติดต่อ แต่จำนวนผู้ป่วยติดเชื้อในประเทศยังคงเพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด (กองระบาดวิทยา และ กองโรคไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค, 2564)

เพื่อจัดการกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจึงมีการจัดตั้งศูนย์บริหารสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 หรือศูนย์บริหารสถานการณ์โควิด-19 (ศบค.) และมีคำสั่งปิดสถานศึกษา สถาบันกวดวิชา สถาบันกวดวิชา สถาบันกวดวิชา เป็นการชั่วคราว และงดการรวมตัวของคนหมู่

มาก เช่น กิจกรรมทางศาสนา หรือการชุมนุม รวมทั้งยังมีการยกเลิกวันหยุดสงกรานต์และขอความร่วมมือในการทำงานที่บ้าน (work from home) เพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของโรค ต่อมาได้มีการประกาศใช้พระราชกำหนดการบริหารราชการในสถานการณ์ฉุกเฉิน พ.ศ.2548 หรือ พรก.ฉุกเฉิน มีผลบังคับใช้ทั่วประเทศ โดยตามอำนาจของ พ.ร.ก.ฉุกเฉินนั้นจะห้ามไม่ให้บุคคลได้ออกนอกเคหสถานในช่วงเวลาที่กำหนด รวมถึงไม่ให้มีการชุมนุม หรือเสนอข่าวเผยแพร่ข้อความที่มีเจตนาบิดเบือนข้อมูลข่าวสาร ห้ามใช้เส้นทางคมนาคมหรือกำหนดเงื่อนไขการใช้เส้นทาง ห้ามใช้อาคารสถานที่ใดที่กำหนดและสามารถอพยพประชาชนออกจากพื้นที่ที่กำหนดได้ การควบคุมสถานการณ์โรคระบาดยังคงมีอย่างต่อเนื่องและเข้มข้นมากขึ้นเรื่อย ๆ เนื่องจากผู้ป่วยติดเชื้อยังมีจำนวนสูงมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง ต่อมาจึงมีการใช้มาตรการปิดเมืองทั่วประเทศควบคู่กับการใช้ พรก.ฉุกเฉิน (ศรันยา สีมา, 2565)

ส่งผลให้ประชาชนไม่สามารถใช้ชีวิตในรูปแบบเดิมได้ตามปกติ จึงนำไปสู่การใช้ชีวิตภายใต้หลักมาตรฐานใหม่ที่ไม่คุ้นเคย หรือที่เรียกว่า ความปกติใหม่ (new normal) ส่งผลให้ต้องเปลี่ยนวิถีชีวิตจากการออกไปใช้ชีวิตภายนอกเป็นการทำทุกอย่างภายในที่พักอาศัยแทน เพื่อให้ปลอดภัยจากการติดเชื้อควบคู่ไปกับการปรับตัวเพื่อรับมือกับสถานการณ์ปัจจุบัน เช่น พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตที่จะมีบทบาทมากขึ้นในชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นการเรียน การทำงาน หรือกิจกรรมต่าง ๆ ก็ต้องถูกปรับเปลี่ยนรูปแบบไป โดยมักจะเป็นการใช้เทคโนโลยีและอินเทอร์เน็ตเข้ามามีส่วนร่วมมากขึ้น (กรมสุขภาพจิต, 2563)

จากบริบทของสังคมไทยในช่วงดังกล่าว จึงทำให้เห็นได้ว่ามีมผีในท้องเกิดขึ้นภายใต้สถานการณ์วิกฤตทั้งด้านการเมืองและด้านโรคระบาด ในการวิเคราะห์ความหมายของมีมผีในท้องที่เมื่อพิจารณาร่วมกับบริบทของสังคมไทยแล้วนั้นความหมายของ ผีในท้อง คำว่าท้องในที่นี้คือสัญลักษณ์ของฉากหรือสถานที่ภายในบ้านหรือห้องนอนที่ผีเข้ามาปรากฏตัว จึงมีความหมายมากกว่าการเป็นสถานที่เพียงเท่านั้น แต่ได้มีความหมายไปถึงการถูกกดทับการอำนาจในการแสดงตัวตนของวัยรุ่นที่เป็นผู้กำหนดสถานที่ในการปรากฏตัวของผี กล่าวคือวัยรุ่นนั้นหยาบยืมความเชื่อเรื่องผีมาใช้ในการประชดประชันสังคม ที่ตามความเชื่อเรื่องผีของสังคมไทยแล้วนั้นผีมักปรากฏตัวตามสถานที่รกร้าง ป่าเขา หรือภายในที่มีด แต่หากผีบางประเภทก็สามารถปรากฏตัวภายในบ้านได้เช่นเดียวกัน มีชื่อเรียกว่าผีบ้านผีเรือน ซึ่งเป็นจุดที่คล้ายกันกับผีในท้องแต่ต่างกันคือผีบ้านผีเรือนนั้นมักเป็นบรรพบุรุษหรือผู้ดูแลบ้าน แต่ผีในท้องนั้นกลับกลายเป็นผีที่ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับวัยรุ่น ไม่ใช่ผีบรรพบุรุษ ไม่ใช่ผีที่มาดูแลบ้าน แต่เป็นผีที่เป็นตัวแทนอำนาจของวัยรุ่น ผีในท้องจึงมีความเชื่อมโยงคล้ายผีในความเชื่อของสังคมไทยอย่างผีบ้านผีเรือนในด้านของสถานที่ แต่ความหมายกลับแตกต่างไปอย่างสิ้นเชิง การปรากฏตัวในบ้านของผีในท้องนั้นเป็นการปรากฏตัวเพื่อแสดงถึงการถูกกดทับจากอำนาจของรัฐบาลและจากความอันตรายของโรคโควิด-19 การเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตที่ได้รับผลกระทบ

ในช่วงดังกล่าว การไม่มีพื้นที่ไว้ให้วัยรุ่นได้เติบโต ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ในการใช้ชีวิตหรือพื้นที่ทางด้านความคิดหรือจิตใจ ทั้งหมดกลับถูกควบคุมไปด้วยกฎหมายและข้อบังคับที่ส่งผลให้วัยรุ่นที่เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนผ่านนั้น การที่ต้องรับมือความเปลี่ยนแปลงอย่างโดดเดี่ยวท่ามกลางวิถีชีวิตแบบใหม่นั้นจึงเป็นเรื่องที่อาจส่งผลกระทบต่อด้านจิตใจของกลุ่มวัยรุ่น เนื่องจากในช่วงดังกล่าว พบว่า กลุ่มวัยรุ่นอย่างเด็กและเยาวชนนั้น จำนวน 7 ใน 10 คนมีสุขภาพจิตใจที่ย่ำแย่ เป็นผลมาจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องของรายได้ของครอบครัว การเรียน การศึกษา และการจ้างงานในอนาคต นอกจากนี้ยังพบว่ากลุ่มวัยรุ่นนั้นมีอัตราการเข้าสังคมที่ลดลงอันเนื่องมาจากการถูกจำกัดพื้นที่โดย พ.ร.ก.ฉุกเฉิน (UNICEF, 2564)

พื้นที่ของห้องนอนจึงกลายเป็นสถานที่ในการแสดงถึงอำนาจ ความต้องการ และตัวตนของวัยรุ่น ด้วยบริบทสังคมไทยในช่วงดังกล่าว จึงทำให้ความหมายของมิมฟีในห้องมีทิศทางไปถึงการต่อต้านระบบ อำนาจ และการท้าทายต่อรัฐบาล อาจสรุปได้ว่าพื้นที่ของห้องนอนภายในมิมกลายเป็นพื้นที่ในการแสดงความคิดของกลุ่มวัยรุ่น พื้นที่ที่วัยรุ่นจะได้เรียกร้อง ต่อต้าน หรือท้าทายได้อย่างเต็มที่ เห็นได้ว่าในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 อาจทำให้ผู้คนนั้นต้องกักตัวเพื่อความปลอดภัยจากโรค แต่ไม่สามารถถกความคิดหรืออิสระจากกลุ่มวัยรุ่นไปได้ ห้อง จึงหมายถึงพื้นที่ที่ใช้ในการกักตัว แต่ห้องก็สามารถหมายถึงพื้นที่ในการถ่ายทอดความคิด อุดมการณ์ของเหล่าวัยรุ่นได้เช่นเดียวกัน

มิมฟีในห้องทั้งหมดมีจุดร่วมกันคือการปรากฏตัวของผีภายในห้อง ฉากหรือสถานที่ในการปรากฏตัวจึงเป็นสัญญาณร่วมกันของมิมฟีในห้องตามที่กล่าวไปข้างต้น แต่นอกจากนั้นมิมแต่ละกลุ่มยังบรรจุความหมายไว้ภายใต้สัญญาณของผีแต่ละกลุ่ม กลุ่มแรกได้แก่ มิมฟีในห้องกลุ่มผีทั่วไป เป็นผีที่มีลักษณะเป็นตัวโครงกระดูกสีขาวล้วนมีนัยน์ตาสีดำสนิท รูปร่างของผีกลุ่มนี้มีความคล้ายผีตามความเชื่อของไทย อันเป็นสัมพันธภาพที่นำมาจากของเดิม ในที่นี้คือการใช้โครงกระดูกและความเชื่อเรื่องผีคือความน่ากลัวและอำนาจ มาใช้ ควบคู่กับบริบทวัฒนธรรมประเพณีในที่นี้คือเหตุการณ์บริบทสังคมโควิดและการควบคุมของรัฐ และอารมณ์ขัน เพื่อสื่อความหมายท้าทายและล้อเลียนเหตุการณ์สังคมผ่านสื่อใหม่คือมิม แสดงให้เห็นถึงการสร้างสรรค์ของวัยรุ่นที่หยิบผีที่เป็นสัญญาณสังคมไทยมาใช้ โดยหยิบผีที่วัยรุ่นเข้าใจคือ “โครงกระดูก” แต่ไม่ใช่ว่าการหยิบมาเฉย ๆ วัยรุ่นได้ทำการดัดแปลงและเพิ่มเติมสัญญาณภายในภาพมิม ทำให้ความหมายของผีนั้นเปลี่ยนแปลงไป สะท้อนผ่านองค์ประกอบของแต่ละสัญญาณ โดยมีเกณฑ์คือรูปร่างหน้าตา ท่าทาง สถานที่หรือฉาก ข้อความ และการนำเสนอ เมื่อสัญญาณอย่างผีได้เข้ามาอยู่ภายในมิมฟีในห้อง จากความน่ากลัว สิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ กลับถูกเปลี่ยนความหมายเป็นตัวแทนของวัยรุ่นในการประชดประชันต่อสังคมในช่วงดังกล่าว เนื่องจากความก้ำกึ่งของช่วงวัยรุ่นอาจทำให้ถูกกลืนจากสังคม วัยรุ่นจึง

แสดงออกผ่านการสร้างวัฒนธรรมของตน โดยใช้ความเชื่อเรื่องผีมาช่วยในการจัดการ เนื่องจากวัยรุ่นมีอำนาจน้อยอาจถูกละเลยจากสังคม แต่เมื่อมีผีที่เป็นสัญลักษณ์ของอำนาจในสังคมมาช่วยแล้วนั้น อาจทำให้สังคมให้ความสำคัญหรือมองเห็นถึงความต้องการของกลุ่มวัยรุ่น มีผีกลุ่มแรกนี้จึงเป็นผีที่มีการหยิบยืมความเชื่อเรื่องผีทั้งในด้านของอำนาจและรูปร่างมาจากความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทย อย่างเห็นได้ชัด

ถัดมาคือกลุ่ม มีผีในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศ สัญญะผีในกลุ่มนี้จะมีความแตกต่างจากกลุ่มอื่น ๆ เนื่องจากเป็นภาพของคนที่สวมหน้ากากผีไม่ใช่ผีที่แท้จริง หน้ากากผีดังกล่าวมีลักษณะคล้ายตัวละครจากภาพยนตร์สยองขวัญอย่าง Scream หรือ หวิดสุดขีด และภาพยนตร์เรื่อง Scary movie หรือ ย่าหนั่งจี้ หวิดดีไหมหว่า มีผีกลุ่มนี้จึงเป็นการหยิบยืมวัฒนธรรมประชานิยมจากต่างประเทศมาใช้ แต่ได้มีการดัดแปลงให้เข้ากับบริบทของสังคมไทย และที่สำคัญคือเข้ากับตัววัยรุ่นเองที่อยู่บนโลกของความทันสมัย และการได้รับอิทธิพลจากต่างประเทศ จึงคัดเลือกดัดแปลง และเพิ่มเติมสัญญะเพื่อสร้างความหมายของผีต่างประเทศมาสู่ผีในห้องภายใต้บริบทของสังคมไทย ในสัญญะเดิมจากภาพยนตร์นั้น คนสวมหน้ากากจะเป็นเหมือนคนวิกลจริตหรือปีศาจที่มีอำนาจและมักจะไล่ทำร้ายผู้คน แต่ในมีผีนี้กลับดัดแปลงเป็นหน้ากากผีที่กำลังทำท่าทาง กรีดร้อง แทะน คล้ายเป็นฝ่ายที่ถูกกระทำ จึงเป็นการสัมพันธ์กับที่ตัวบทนั้นมีลักษณะคงเดิมในด้านของรูปร่างหน้าตา ทำให้สามารถย้อนไปที่ตัวบทเดิมได้ แต่หากความหมายนั้นกลับเปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง ที่จากการดัดแปลงสัญญะตัวอื่น ๆ ภายในภาพ ทำให้ การสวมหน้ากากนี้อาจเป็นได้ทั้งวัยรุ่นที่สวมหน้ากากผี หรืออาจเป็นผีที่สวมหน้ากากผีก็ได้ แต่ค่อนข้างโน้มน้าวใจไปสู่ความหมายที่ว่าวัยรุ่นนั่นเองที่เป็นคนสวมหน้ากากผี โดยการผลิตและใช้มีผีกรีดนี้ ด้านหนึ่งอาจมองได้ว่าการระบายอารมณ์ไม่ว่าจะเป็นความคับข้องใจ ไม่พอใจ หรือตกใจกลัว การที่วัยรุ่นนั้นไม่สามารถระบายออกมาได้โดยตรงแต่กลับต้องใช้ในการสวมหน้ากากและกลายเป็นผีเพื่อที่จะระบายอารมณ์ออกมาแทน การระบายอารมณ์ดังกล่าวจึงทำให้วัยรุ่นรู้สึกแปลกแยกและกลายเป็นผีหรือปีศาจในที่สุด ในอีกด้านหนึ่งโดยปกติแล้วนั้นการกรีดร้องในภาพยนตร์ตลกขบขันหรือแม้กระทั่งความเป็นจริง คนควรเป็นฝ่ายจำยอมต่ออำนาจและกรีดร้องให้ผี แต่ในภาพมีผีนี้กลับเป็นผีหรือคนที่สวมหน้ากากผีที่กรีดร้อง นั่นอาจทำให้เห็นอำนาจของคนหรือปีศาจที่สวมหน้ากากผีลดทอนลง นอกจากนั้นวัยรุ่นไม่ได้มองว่าผีมีอำนาจเหนือกว่า หรือมีความน่าเคารพบูชาหรือควรจะมีลักษณะน่าเกรงขามจนต้องยอมจำนน และก็ไม่ได้มองว่าผีนั้นด้อยหรือมีอำนาจน้อยกว่า แต่เป็นการมองผีผ่านมุมมองของอำนาจที่เท่าเทียมรวมถึงมีความสนิทสนมเนื่องจากอยู่ในบริบทของมีผีในห้อง ซึ่งหากคนสามารถกรีดร้องได้ ผีก็สามารถกรีดร้องได้เช่นกัน และพื้นที่ของการแสดงออกในมีผีนี้ยังปรากฏในห้อง แสดงให้เห็นว่า ในการระบาย

อารมณ์นี้ไม่จำเป็นที่จะเป็นการระบายอารมณ์ของคนหรือผีก็ยังคงถูกจำกัดพื้นที่ให้แสดงออกได้แค่ภายในห้องเท่านั้น

สำหรับกลุ่มสุดท้าย ผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด เป็นการนำภาพตัวละคร ไมค์ วาซอร์สกี มาดัดแปลงให้กลายเป็นมีมผีในห้องด้วยการเพิ่มดวงตาที่จากเดิมตามภาพยนตร์แอนิเมชันมี 1 ตา ให้กลายเป็นมี 2 ตาแทน ส่งผลให้ผีภายในภาพมีมีมนี้ลักษณะเป็นตัวสีเขียว มี 2 ตา 1 จมูก 1 ปาก 2 แขน และ 2 ขา คล้ายคนหรือสัตว์ตามที่เห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน อีกทั้งรูปร่างของผีภายในมีมีมนี้ก็มีลักษณะเป็นการดูมีสี แตกต่างจากผีอีกสองกลุ่มที่ยังคงรูปร่างของความเป็นผีไว้อย่างชัดเจนแม้จะมีการดัดแปลงสัญลักษณ์บางส่วนภายในภาพมีมีมแล้วก็ตาม จึงทำให้สามารถมองได้ถึงรูปแบบความเชื่อ หรือค่านิยมเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีของกลุ่มวัยรุ่นที่เปลี่ยนแปลงไป กล่าวคือความหมายของมีมีผีที่กลุ่มวัยรุ่นสร้างนั้นอาจสื่อถึงผีไม่ใช่เรื่องน่ากลัวหรือสยดสยองอีกต่อไป เมื่อเทียบกับสิ่งที่วัยรุ่นต้องเผชิญในชีวิตภายใต้วิกฤตสังคมในช่วงดังกล่าว และการนำภาพการ์ตูนมาใช้เป็นผีภายในมีมีผีในห้องนี้ส่งผลให้ผีไม่น่ากลัวหรือสยดสยอง แต่สามารถเข้าถึงได้ง่ายมากยิ่งขึ้นด้วยรูปร่างและสีสัน อีกทั้งยังเป็นวัฒนธรรมประชานิยมที่แพร่หลาย จึงอาจเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ทำให้ภาพมีมีผีกลุ่มนี้เกิดการซ้ำจำนวนมาก นอกจากนี้ การทำซ้ำดังกล่าวยังคงซ่อนความหมายบางประการไว้ด้วยเช่นกัน การคัดเลือกและทำซ้ำภาพ ไมค์ วาซอร์สกี ที่เป็นตัวละครสัตว์ประหลาด การเป็นตัวประหลาดภายในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องดังกล่าวนี้เป็นเรื่องปกติเนื่องจากเป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับของโลกสัตว์ประหลาด แต่การที่วัยรุ่นนั้นคัดเลือกตัวละครไมค์มาใช้ภายในมีมีผีในห้องอาจเป็นเพราะตัววัยรุ่นเองก็รู้สึกเป็นตัวประหลาด หรือแตกต่างเช่นเดียวกัน ความหมายของมีมีผีในห้องจึงเป็นความประหลาดไม่เข้าพวกของกลุ่มวัยรุ่น ที่ประหลาดแตกต่างไปจากค่านิยมของสังคมไทย การที่ผีมาปรากฏตัวภายในห้องนอนของกลุ่มวัยรุ่นได้นั้นก็อาจเพราะผีมีความประหลาดหรือแตกต่างเช่นเดียวกัน ความแตกต่างของวัยรุ่นนั้นกลับต้องการสิ่งที่แตกต่างกันเพื่อบรรเทาความรู้สึกโดดเดี่ยวหรือแปลกแยก สอดคล้องกับวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นที่อธิบายได้ว่าในความแตกต่างหรือแปลกแยกของวัยรุ่นนั้น ส่งผลให้วัยรุ่นสร้างวัฒนธรรมของกลุ่มตนขึ้นมาเพื่อสร้างสถานะหรืออัตลักษณ์ในความเป็นวัยรุ่นขึ้น

ในการวิเคราะห์ครั้งนี้จะเห็นว่ามีมีผีกลุ่มสุดท้ายมีจำนวนเยอะมากที่สุด จากการสืบค้นของผู้วิจัยในการรวบรวมข้อมูลเพื่อวิเคราะห์มีมีผีในห้อง พบว่าเมื่อกล่าวถึงมีมีในห้องแล้วนั้น ไม่จำเป็นที่จะเป็นการสืบค้นบนอินเทอร์เน็ตหรือแหล่งที่มาอย่างสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ จะพบรูปภาพมีมีผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด จำนวนมากและมักจะแสดงอยู่บนหน้าการค้นหาหลัก หรือตามแหล่งข้อมูลที่มีการอ้างอิงถึงผีในห้อง มีมีผีกลุ่มนี้จึงเปรียบเสมือนภาพตัวแทนของมีมีผีในห้อง และได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจนได้มีการรวบรวมไว้เพื่อเป็นแหล่งในการ

แพร่กระจายบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ โดยได้มีการสร้างเธรด (threads) ที่เสมือนการรวบรวมข้อมูลไว้ให้ถ่ายทอดการค้นหาและนำไปแพร่กระจายต่อ

ภาพที่ 4.18

ภาพตัวอย่างเธรด (threads) รวมมีมีผีในห้องบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์



ที่มา: https://x.com/Neonny_Aloha/status/1256796441885831168?s=20

เธรดดังกล่าวบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์พบภาพมีมีผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด ถูกรวบรวมไว้ทั้งหมด 63 ภาพ โดยทุกภาพเป็นการทำซ้ำรูปตัวละครไมค์ วาซอร์สกี ในแบบเดิม แต่จะแตกต่างกันที่ข้อความภายในภาพ การทำซ้ำนอกจากจะเป็นการสร้างความหมายถึงการเสียดสีถึงความประหลาดของวงลุ่มวัยรุ่นแล้วนั้น ยังถือเป็นหนึ่งในคุณสมบัติของการเป็นมีมี มีมีนั้นเป็นสื่อที่เกิดจากการเลียนแบบ ทำซ้ำ และถูกส่งต่อเพื่อให้เกิดการแพร่กระจายของข้อมูลจนกลายเป็นกระแสสังคม แม้จะเป็นสื่อที่เกิดจากการเลียนแบบหรือทำซ้ำในตัวบทต้นฉบับแต่ในการทำให้การลอกเลียนแบบหรือทำซ้ำดังกล่าวนั้นกลายเป็นมีมียังคงสามารถทำได้ยาก เนื่องจากต้องอาศัยปัจจัยสำคัญทางด้านเวลาที่เหมาะสมพอดีของการเกิดมีมี และพบว่าบริบทสังคมวัฒนธรรมยังเป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นแรงจูงใจให้เกิดการแพร่กระจายของมีมี (ภูษณา ถนอมศักดิ์, 2558) รวมไปถึงสถานการณ์ทางการเมือง และประเด็นทางสังคมที่เกิดการวิพากษ์วิจารณ์อย่างเป็นวงกว้างนั้นมีส่วนทำให้เกิดการสร้างมีมีเพื่อล้อเลียนด้วยเช่นกัน ทำให้รูปแบบของมีมีนั้นมักเป็นการแพร่กระจายของสิ่งที่กำลังเป็นปรากฏการณ์หรือกระแสสังคม โดยเนื้อหาของมีมีนั้นจะสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ เป็นเรื่องราวที่มีอารมณ์ขันและเป็นเรื่องราวที่กำลังเป็นประเด็นวิพากษ์วิจารณ์กันในสังคม เช่น ในมีมีผีในห้อง จะเห็นได้ชัดในด้านของอารมณ์ขันผ่านการสร้างมีมีของกลุ่มวัยรุ่นที่จะอาศัยการดัดแปลง ตัดทอน สร้างใหม่ของสัญลักษณ์ภายในภาพมีมี ให้มีมีความตลก

เฮฮาด้วยอารมณ์ขันด้วยการคัดเลือกภาพสัตว์การ์ตูนที่มีสีส้มมาใช้แทนสีตามความเชื่อในสังคมไทย อีกทั้งยังมีการสร้างข้อความล้อเลียนเสียดสีภายในภาพมีให้สอดคล้องกับบริบทสังคมในช่วงดังกล่าว แม้ภาพมีในกลุ่มผีทั่วไปหรือผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศจะมีรูปร่างเป็นตัวโครงกระดูกหรือหน้ากาก ผีที่ไม่ต่างจากตัวบทต้นทางเท่าไรนัก แต่เมื่ออยู่ภายใต้วัฒนธรรมวัยรุ่นและความเป็นมีมแล้วนั้น จึงทำให้ผีที่น่ากลัวกลายเป็นผีที่มีความตลกเฮฮา ด้วยการใช้อารมณ์ขันในการใส่ข้อความในแต่ละภาพ โดยเป็นการล้อเลียนเสียดสีด้วยความตลก

ความตลกภายในภาพมีแต่ละกลุ่มนั้น เกิดจากความไม่เข้ากันของสิ่งที่เกิดขึ้นในภาพ มีการศึกษาเกี่ยวกับอารมณ์ขันพบว่า หัวใจของอารมณ์ขันนั้นอยู่ที่การล้อเลียนสถาบันทางสังคม หรือความหมาย โดยมักจะเป็นความหมายที่มีแบบแผนที่แน่นอนอยู่แล้ว (institutionalization meaning) และสร้างเป็นความหมายใหม่ที่มีลักษณะแหวกจากกรอบที่วางไว้ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536) สอดคล้องกับการสร้างความหมายของมีมผีในห้อง ที่วัยรุ่นนั้นพยายามจะสร้างผีภายใต้วัฒนธรรมของตน เมื่อผีที่เคยหมายถึงความน่ากลัว สยดสยอง หรือการเป็นที่เคารพบูชา ถูกเชื่อว่ามีอำนาจมากมายในสังคมไทย สามารถให้คุณหรือให้โทษแก่คนได้ กลับต้องติดอยู่ภายในห้องนอน เนื่องจากการเกิดโรคระบาด ทำให้อำนาจมากมายเหล่านั้นถูกกลืนจนทำได้เพียงปรากฏตัวเฉย ๆ นอน หรือกรีดร้อง เท่านั้น รวมไปถึงการเข้าถึงวัฒนธรรมประชานิยมของผีในรูปแบบของวัยรุ่น จะเห็นได้ว่าผีของวัยรุ่นนั้นมีการปรับตัวให้เข้ากับโลกปัจจุบัน ผีในภาพมีสามารถวิจารณ์สถานการณ์บ้านเมืองได้เช่น ภาพมีผีในห้อง “อยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว” ทำให้ผีในห้องกลายเป็นตัวแทนของการวิพากษ์วิจารณ์หรือเสียดสีสังคมได้ในทันที นอกจากนี้ ผีในห้องยังสามารถเข้าถึงค่านิยม หรือความชอบของวัยรุ่นในปัจจุบันได้ เช่น ภาพมีผีในห้อง “Ridin’ & Rollin’ oh baby” ที่เป็นผีในห้องกำลังร้องเพลงและถืออุปกรณ์เชียร์ศิลปินเกาหลีภายในห้องนอน ซึ่งการที่อารมณ์ขันนั้นนำเสนอสิ่งที่เบี่ยงไปจากปกติ ทำให้อารมณ์ขันมักอยู่ระหว่างความปกติและความผิดปกติ อารมณ์ขันนั้นอาจก่อให้เกิดการตั้งคำถามต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เรากำลังหัวเราะอยู่ ในที่นี้อาจหมายถึงเพราะเหตุใดผีจึงได้เข้ามาเกี่ยวข้องกับวัยรุ่น ร้องเพลงเกาหลี วิจารณ์รัฐบาล หรือด่าทอต่อสิ่งต่าง ๆ ในสังคม และทำได้เพียงแค่นอนในพื้นที่ห้องนอนของวัยรุ่นเท่านั้น

นอกจากนี้ สัญลักษณ์ของผีภายในมีมผีในห้องทั้ง 3 กลุ่ม ที่วัยรุ่นคัดเลือกมานั้น มักเป็นรูปแบบที่วัยรุ่นสามารถเข้าถึงและมีความเข้าใจในสัญลักษณ์ดังกล่าว เห็นได้จากผีตามความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทยที่มีความหลากหลายเป็นอย่างมาก เช่น ผีกระหัง ผีตะเคียน ผีบ้านผีเรือน ปอบ ผีหัวขาด ผีตายโหง รวมถึงสิ่งที่มีลักษณะคล้ายผี มีลักษณะเป็นวิญญาณ เช่น กุมารทอง ควายธนู และเสื้อสมิง เป็นต้น และจากทั้งหมดที่กล่าวมานั้น วัยรุ่นได้คัดเลือกผีเพียงบางตัวเท่านั้น ปรากฏอยู่ในกลุ่มผีทั่วไป ได้แก่ ผีโครงกระดูก นอกจากนั้นเป็นสัญลักษณ์ที่นำมาจากวัฒนธรรมประชานิยมของต่างประเทศ

ได้แก่ หน้ากากผีและตัวการ์ตูน โดยสัญลักษณ์ทั้งหมดนั้นแม้จะมาจากต่างวัฒนธรรมแต่กลับถูกดัดแปลงให้เข้ากับบริบทสังคมไทยและวัฒนธรรมวัยรุ่นได้อย่างแนบเนียนภายใต้ความเป็นมีผีในห้องเห็นได้จากบทบาทของผีในห้องที่ปรากฏภายในภาพมีที่คงสอดคล้องกับความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทย การพึ่งพาสัญลักษณ์ของอำนาจผีภายในมีมนั้นไม่ต่างไปจากในอดีตที่ผีเป็นเหมือนตัวตนของสัญลักษณ์เชิงอำนาจที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคน (บุญยงค์ เกศเทศ, 2553) สะท้อนให้เห็นจากความเชื่อรวมถึงวิถีชีวิตของคนในสังคมไทย เช่น การดำรงอยู่ของผีเจ้านาย หรือผีที่คอยให้ความคุ้มครองหรือปกป้องรักษาหมู่บ้าน สถานที่ และผู้คน ฉลาดชาย รมิตานนท์ (2527) กล่าวว่า บทบาทของการทรงผีเจ้านายนั้นสะท้อนให้เห็นถึงการคงอยู่ร่วมกันและการผสมผสานระหว่างผี พราหมณ์ พุทธ ในสังคมไทย ความเชื่อและศาสนามีความสัมพันธ์ควบคู่ด้านเศรษฐกิจ การเมือง และสังคม โครงสร้างดังกล่าวนี้สะท้อนออกมาอย่างชัดเจน นอกจากนี้ผีเจ้านายยังมีบทบาทหน้าที่ตอบสนองความต้องการทางจิตใจและวัตถุของคนในสังคม ในด้านหนึ่งผีเจ้านายจึงเป็นวิธีการหรือรูปแบบคำอธิบายของการแก้ปัญหาชีวิตที่เหมาะสมกับชนชั้นและสถานการณ์ทางสังคมของคนนั้น ๆ โดยมีมาซึ่งหรือร่างทรงทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการติดต่อกับเทพหรือผีให้กับคนที่มีปัญหาเดือดร้อนต่าง ๆ เช่น ปัญหาเรื่องเงิน ครอบครัวยาก หรือแม้กระทั่งรักษาโรค และยังได้มีการอธิบายไว้ตามแนวคิดสำนักหน้าที่นิยม (functionalism) ว่าการดำรงอยู่ของผีเจ้านายนั้นเป็นเพราะยังมีหน้าที่ต้องตอบสนองบางสิ่งบางอย่างแก่คนในสังคมและวัฒนธรรมนั้น ๆ อยู่ โดยสิ่งใหม่ที่กำลังเข้ามาอย่างวิทยาศาสตร์หรือเทคโนโลยีที่เข้ามาแทนที่ซึ่งทำหน้าที่ได้ไม่เต็มที่ หรือยังไม่สามารถแทรกเข้าไปในระบบจิตสำนึกเดิมของผู้คนได้ ผีจึงเป็นเหมือนผู้มีอำนาจและบทบาทหน้าที่ในการดูแลรักษากฎเกณฑ์และตอบสนองความต้องการของแต่ละสังคม

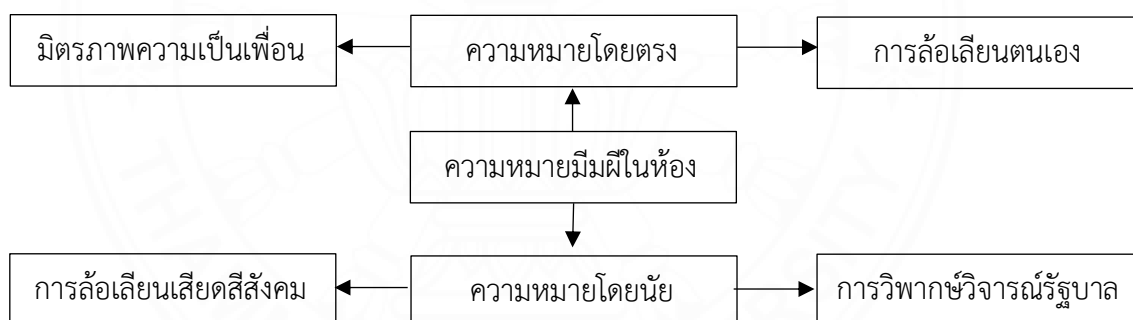
จากทั้งหมดที่กล่าวมานั้น สำหรับมีผีในห้อง สัญลักษณ์ของผียังคงปรากฏการทำหน้าที่บางอย่างไม่ต่างไปจากในอดีต ผีภายในมีผีในห้องยังคงต้องตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มวัยรุ่น การช่วยบรรเทาความโศกเศร้าจากปัญหาภายใต้ช่วงการเกิดโรคระบาด รวมถึงการเป็นสัญลักษณ์ของอำนาจในการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล ทั้งหมดนั้นถูกกำหนดผ่านการสร้างความหมายใหม่ด้วยวิธีการดัดแปลงหรือดัดแปลงสัญลักษณ์ การใช้วัฒนธรรมวัยรุ่น อารมณ์ขัน การเข้าถึงวัฒนธรรมประชานิยมที่แพร่หลายในปัจจุบัน รวมถึงความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทย และบริบทสังคมไทยในช่วงดังกล่าว

การวิเคราะห์โดยใช้ทฤษฎีสัญญาวิทยาแนววิพากษ์ ที่มุ่งศึกษากระบวนการสร้างความหมาย โดยจะทำให้เห็นถึงพลังของสัญลักษณ์และการต่อสู้ของความหมายกลุ่มต่าง ๆ รวมถึงเป็นการศึกษาที่ถูกนำมาวิเคราะห์เพื่อใช้ในการค้นหาความหมายภายใต้สัญลักษณ์ของมีผีในห้อง นอกจากความหมายโดยตรง ที่เป็นความหมายลำดับแรกที่มีลักษณะเป็นวัตถุวิสัย หรือเป็นความหมายที่ตาม

ตัวของภาษา สามารถเปิดค้นได้จากพจนานุกรมทั่วไป เช่น ฝิหมายถึงสิ่งที่น่ากลัว สิ่งที่มองไม่เห็น และสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือมีมฝิที่หมายถึงผีตลกแล้วนั้น ภายใต้มีมฝิในห้องยังคงมีความหมายโดยนัย กล่าวคือ ความหมายที่มีลักษณะอวัธวิสัย สามารถมองว่าเป็นการตีความที่ถูกใส่ความหมายในเชิงสังคม หรือวัฒนธรรม ชุกซ่อนผ่านตัวสัญลักษณ์อยู่ จากการวิเคราะห์ภาพมีมฝิในห้องทั้ง 3 กลุ่มตามที่กล่าวมาข้างต้นพบว่า มีมฝิในห้องปรากฏความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัยจากการสร้างความหมายของวัยรุ่น ความหมายโดยตรงในที่นี้ อาจไม่ใช่ฝิคือสิ่งที่น่ากลัว หรือภาพมีมฝิคือความตลกเท่านั้น แต่ยังพบว่าความหมายโดยตรงของมีมฝิในห้อง คือ ความหมายถึงมิตรภาพความเป็นเพื่อน และ การล้อเลียนตนเองของวัยรุ่น แต่ในการสร้างความหมาย วัยรุ่นไม่ได้หยุดแค่ความหมายโดยตรงเท่านั้น แต่ยังสร้างความหมายไปถึงความหมายโดยนัย จากการวิเคราะห์ปรากฏความหมายโดยนัยของมีมฝิในห้องที่ถูกสร้างโดยวัยรุ่นภายใต้การใช้อารมณ์ขัน คือ ความหมายถึงการล้อเลียนเสียดสีสังคม และการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล

ภาพที่ 4.19

แผนภาพแสดงความหมายมีมฝิในห้องระหว่างความหมายโดยตรงและโดยนัย



ในการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายของมีมฝิในห้องนี้ วัยรุ่นได้ใช้วิธีการสร้างความหมายผ่านการสื่อสารอย่างการใช้มีมฝิในห้องบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์เพื่อสร้างวัฒนธรรม รวมถึงเป็นวิธีการรับมือกับปัญหา หรือการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ในการต่อต้านรัฐบาลในรูปแบบของวัยรุ่น ในการสร้างความหมายต่าง ๆ พบว่าวัยรุ่นได้ใช้วิธีการ ตัดปะ เป็นวิธีการที่อยู่ภายใต้วัฒนธรรมของวัยรุ่น จากการศึกษาของ Hebdige (1976) ที่พบว่าลักษณะที่สำคัญที่สุดของวัฒนธรรมนี้คือสไตล์ (style) โดยวัยรุ่นมักจะใช้วิธีการ ตัดปะ (cut and mix) โดยอธิบายขยายความได้ว่า เป็นการนำเอาสัญลักษณ์เดิมที่มีอยู่มาปะติดปะต่อให้มีความหมายใหม่ โดยวิธีการดังกล่าว เป็นวิธีการที่เกิดขึ้นภายใต้ยุคหลังสมัยใหม่ (post-modernizing) วิธีการตัดปะนี้จะมีลักษณะของการทำลายความหมายของสัญลักษณ์ซ่อนเร้นอยู่ ในการตัดปะนี้จะเห็นได้ว่าเป็นการทำลายต่อวัฒนธรรมหรือ

ความหมายแบบเดิม (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) นอกจากนี้ยังแฝงไปด้วยการทำลายต่ออำนาจในสังคม ดังจะเห็นได้จากการหิบบัณฑิตสัญญาที่มีอยู่ก่อนแล้วไม่ว่าจะเป็นภาพผีโครงกระดูกหรือผีจากวัฒนธรรมประชาานิยมที่โดยรวมสื่อถึงความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทยมาตัดแปะโดยการคงเดิมของสัญญาะร่วมกับการดัดแปลงและสร้างใหม่ เพื่อให้เกิดความหมายใหม่ภายใต้แนวคิดมีผีในห้อง

4.2 การวิเคราะห์บทบาทหน้าที่ของมีผีในห้อง

การวิเคราะห์การสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีผีในห้อง นอกจากจะเป็นการวิเคราะห์เพื่อค้นหาความหมายผ่านสัญญาต่าง ๆ แล้วนั้น ยังเป็นการวิเคราะห์เพื่อมุ่งตอบวัตถุประสงค์ในด้านของบทบาทของมีผีในห้องอีกด้วย การวิเคราะห์มีผีในห้องนี้นอกจากจะได้ทราบความหมายของมีผีในห้องแล้ว ยังสามารถทำให้มองเห็นถึงบทบาทหน้าที่ของมีผีภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19

จากการวิเคราะห์สัญญาที่อยู่ภายในมีผีในห้องร่วมกับบริบทสังคมในช่วงที่เกิดมีผีแล้วนั้น พบว่า บทบาทหน้าที่ของมีผีเริ่มต้นจากการให้ความบันเทิง สนุกสนาน เป็นพื้นที่ที่เปิดเปลือยความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการตัดแปะตามวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่น นอกจากความสนุกสนานที่ได้สร้างสรรค์แล้วนั้น ยังสนุกสนานต่อการมีส่วนร่วมในการแชร์มีผี สอดคล้องกับการเติมเต็มความรู้สึกโดยการให้มีผี ในแง่ของความสัมพันธ์กับคนในสังคมนั้น ๆ การมีส่วนร่วม การได้รับการยอมรับ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันรวมไปถึงตอบสนองความบันเทิง การบ่งบอกรสนิยมและความเป็นตัวตนผ่านการให้มีผีแต่ละมีผี สอดคล้องกับความเป็นวัฒนธรรมวัยรุ่นที่ต้องการสร้างวัฒนธรรมของตน การรวมกันเป็นกลุ่มก้อน รวมไปถึงการสร้างสถานะในสังคม การได้รับการยอมรับ ทั้งนี้ สิ่งสำคัญในการสร้างวัฒนธรรมดังกล่าวของวัยรุ่นคือเรื่องของสไตล์ที่สามารถบ่งบอกตัวตนและรสนิยมของวัยรุ่นกลุ่มนั้น ๆ ได้ จากการวิเคราะห์มีผีในห้องจะเห็นได้ถึงสไตล์ความทันสมัย โดยการใช้วัฒนธรรมประชาานิยมเข้ามามีส่วนร่วม ลดทอนความน่ากลัว ให้มีความตลก น่ารัก การนำเสนอที่มีการตกแต่งทำซ้ำจนกลายเป็นกลุ่มมีผี แสดงถึงการมีส่วนร่วม เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน แต่ถึงเช่นนั้นแต่ละมีผีจะมีความแตกต่างกันตรงที่ข้อความ โดยข้อความนี้จะเป็นการบอกเล่าตัวตนผ่านการสร้างสรรค์ข้อความตลก ธรรมดาที่กลับเต็มไปด้วยการล้อเลียน เสียดสี ไปจนถึงคำทอ ซึ่งทำให้เห็นถึงความคิด อุดมการณ์ รวมไปถึงอารมณ์ความรู้สึก ที่เป็นตัวตนของผู้ให้มีผีในห้อง

อย่างไรก็ตาม ในการวิเคราะห์มีผีในห้องจะเห็นได้ชัดถึงการหิบบัณฑิตวัฒนธรรมประชาานิยมมาใช้ในการเป็นสื่ออย่างมีมีผี สองสิ่งนี้ต่างทำงานร่วมกันภายใต้บทบาทของการเป็นมีผีในห้อง ที่เป็นสื่อประเภทรูปภาพโดยถูกบรรจุความหมายถึงความตลกเฮฮาที่ผีได้มาปรากฏตัวภายในห้องนอน

ของวัยรุ่น แต่ภายใต้ความตกลงของวัฒนธรรมประชานิยมและมีมแล้วนั้น ต่างยังคงมีบทบาทหน้าที่ในการเป็นเครื่องมือการต่อสู้ของกลุ่มวัยรุ่น เนื่องจาก วัฒนธรรมประชานิยมและมีมถือเป็นวัฒนธรรมที่กลุ่มเคลื่อนไหวทางการเมืองมีความนิยมในการหยิบมาใช้ในการแสดงออกและเรียกร้องทางการเมืองเป็นอย่างมาก ด้วยความเป็นสากลและความคุ้นเคยในความหมาย การหยิบวัฒนธรรมประชานิยมหรือมีมมาพูดซ้ำหรือพูดในเชิงการเมืองจึงทำให้ผู้คนสามารถเข้าใจในสารที่ต้องการสื่อได้อย่างรวดเร็ว และการใช้มีมมาเป็นเครื่องมือที่นั้นยังถือว่าเป็นการต่อสู้ทางการเมืองแบบสันติวิธี โดยเน้นการใช้อารมณ์ขันเป็นแรงขับเคลื่อนและทำลายความศักดิ์สิทธิ์ของชนชั้นปกครอง เช่น การเสียดสี การเล่นมุกตลก การล้อเลียน การทำงานของวัฒนธรรมประชานิยม อารมณ์ขัน ภายใต้สื่ออย่างมีม จึงเป็นพลังทางการเมืองที่สำคัญ และกลายเป็นเครื่องมือหลักที่กลุ่มคนรุ่นใหม่ใช้ต่อต้านรัฐบาลในขณะนี้ (Ploykamol Suwantawit, 2563)

สำหรับมีมผีในท้อง ที่วัยรุ่นนั้นใช้วิธีการตัดปะตามวัฒนธรรมของตนร่วมกับความเชื่อเรื่องผี วัฒนธรรมประชานิยม อารมณ์ขัน และมีม ที่ต่างทำงานสอดคล้องกันเพื่อวิพากษ์วิจารณ์สังคม โดยวิธีการดังกล่าวนี้ เกิดขึ้นภายใต้การตกอยู่ภายใต้อำนาจของข้อกฎหมายหรือข้อบังคับต่าง ๆ ที่วัยรุ่นไม่อาจต่อต้านได้ เนื่องจากในช่วงสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 นี้ ภายใต้การบังคับใช้พ.ร.ก.ฉุกเฉินพบว่านอกจากการเป็นเครื่องมือที่ช่วยควบคุมโรคแล้วนั้นยังสามารถเป็นเครื่องมือทางการเมืองได้เช่นกัน ซึ่งพบว่ามีกรณีดำเนินคดีฐานฝ่าฝืนพ.ร.ก.ฉุกเฉินต่อประชาชนที่เข้าร่วมกิจกรรมทางการเมืองถึง 1,445 คน จาก 623 คดี (iLaw, 2565) จึงเห็นได้ว่าพ.ร.ก.ฉุกเฉินนั้นไม่ได้มีไว้เพื่อควบคุมโรคระบาดเพียงเท่านั้นแต่ยังควบคุมไปถึงชีวิต ความคิด และอุดมการณ์ สถานการณ์ดังกล่าวมีส่วนทำให้เกิดการสร้างมีมเพื่อล้อเลียน (กฤษณ์ ทองรอด, 2564) โดยแฝงอยู่ภายใต้อารมณ์ขัน ในด้านหนึ่งนอกจากความตลกขบขันหรือล้อเลียนเสียดสีแล้วยังถูกมองว่าเป็นสิ่งที่สามารถใช้ในการต่อต้านระบบรวมถึงเป็นการขบถอย่างแฝงเร้นได้อีกด้วย ในการศึกษาเรื่องของการอารมณ์ขันมีการอธิบายว่า อารมณ์ขันนั้นเป็นหัวหอกของการเปลี่ยนแปลงสังคม ในการเปลี่ยนแปลงนั้นอาจหมายถึงตั้งแต่อารมณ์ความรู้สึกที่ต่อต้านสถาบันต่าง ๆ แบบเล็กน้อยไปจนถึงกระแทกระบบได้ทั้งระบบ และมีการศึกษาพบว่ายิ่งบรรยากาศของการปกครองเป็นเผด็จการมากเท่าใด อารมณ์ขันมักจะแหลมคมขึ้นเท่านั้น (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536) โดยมีติของอารมณ์ขันที่มักปรากฏอยู่ในสังคมผ่านรูปแบบของความบันเทิงนั้นสามารถทำหน้าที่ได้ 2 ด้าน คือ ด้านการทำหน้าที่เพื่อความบันเทิงและรักษาระบบสังคมและด้านการเขย่าภาวะปกติของสังคมให้เกิดการเคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนแปลง (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2545 อ้างถึงใน เกียรติศักดิ์ อัมบุตร, 2563) บทบาทของมีมผีในท้องจึงขยายจากพื้นที่ของความบันเทิงมาสู่การเป็นเครื่องมือการต่อสู้ของกลุ่มวัยรุ่นภายใต้การอาศัยอำนาจของอารมณ์ขันภายในมีม

ข้อค้นพบดังที่กล่าวมาของงานวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ เกียรติศักดิ์ อ้นบุตร (2563) เรื่อง การสื่อสารเพื่อต่อรองอำนาจผ่านสื่อขบวนการเมืองงานฟุตบอลประเพณี จุฬา-ธรรมศาสตร์ ในยุครัฐบาล คสช. ที่พบว่าการใช้อารมณ์ขันนั้นเป็นเครื่องมือที่ทำให้การสื่อสารในขบวนการเมืองประสบความสำเร็จในด้านการเป็นเครื่องมือในการสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมและการเมืองไปกับผู้มีอำนาจ และยังเป็นไปในลักษณะของการตอบโต้อำนาจที่รัฐบาล คสช. พยายามควบคุมผ่านการใช้สัญญาในหัวหุน ข้อความ เนื้อหา หรือภาษาที่ปรากฏในขบวนการเมือง โดยสื่ออย่างขบวนการเมืองที่มีอารมณ์ขันเป็นส่วนประกอบหลักมีบทบาทหน้าที่ของความเป็นสื่อทางเลือกในการสื่อสารประเด็นทางการเมืองและวิจารณ์การเมืองของนิสิตและนักศึกษา ผลจากงานวิจัยขึ้นดังกล่าวจึงชี้ให้เห็นถึงบทบาทของสื่อที่อยู่ภายใต้อารมณ์ขัน ที่นอกจากความตลกแล้วนั้น ยังเต็มไปด้วยบทบาทของการเป็นเครื่องมือในการโต้ตอบ ล้อเลียนเสียดสี และวิพากษ์วิจารณ์ต่ออำนาจรัฐ โดยทั้งสองงานต่างมีจุดร่วมกันคืออยู่ภายใต้บริบทของการสื่อสารที่ไม่มีเสรีภาพ จากการอยู่ภายใต้รัฐบาล คสช. และการอยู่ภายใต้พ.ร.ก.ฉุกเฉิน อารมณ์ขันจึงกลายเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การสื่อสารดังกล่าวสามารถล้อเลียนเสียดสีถึงอำนาจที่เหนือกว่าได้

อย่างไรก็ดี สถานการณ์วิกฤตทางด้านการเมืองและโรคระบาดโควิด-19 นั้นยังเอื้อต่อการแพร่กระจายมีม เนื่องจากมีการศึกษาถึงกระบวนการสร้างและการแพร่กระจายของมีม (ภูษณา ฌอนมศักดิ์, 2558) พบว่าบริบทสังคมวัฒนธรรมยังเป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นแรงจูงใจให้เกิดการแพร่กระจายของมีม กล่าวคือ สภาพสังคมไทย เหตุการณ์ต่าง ๆ รวมถึงการใช้ชีวิตของผู้คนมีส่วนในการกระตุ้นให้เกิดการสร้างมีมและแพร่กระจายมีมจนกลายเป็นกระแสสังคมได้ เช่น มีมผีในห้องที่เกิดขึ้นภายใต้สังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 โดยแรงจูงใจในด้านของบริบทวัฒนธรรมนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ด้าน ได้แก่

1. ด้านการบริโภคข้อมูลอย่างมีนัยยะ เป็นการใช่มิมเพื่อสร้างประโยชน์ต่อผู้ใช้อย่างในแง่ของการเติมเต็มความรู้สึก ในแง่ของความสัมพันธ์กับคนในสังคมนั้น ๆ การมีส่วนร่วมการได้รับการยอมรับ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รวมไปถึงตอบสนองความบันเทิง การบ่งบอกรสนิยมและความเป็นตัวตนผ่านการใช่มิมแต่ละมีม สอดคล้องกับความเป็นวัฒนธรรมวัยรุ่นที่ต้องการสร้างวัฒนธรรมของตน การรวมกันเป็นกลุ่มก้อน รวมไปถึงการสร้างสถานะในสังคม การได้รับการยอมรับ โดยทั้งนี้ สิ่งสำคัญในการสร้างวัฒนธรรมดังกล่าวของวัยรุ่นคือเรื่องของสไตล์ที่สามารถบ่งบอกตัวตนและรสนิยมของวัยรุ่นกลุ่มนั้น ๆ ได้ จากการวิเคราะห์มีมผีในห้องจะเห็นได้ถึงสไตล์ความทันสมัย โดยการใช้วัฒนธรรมประชานิยมเข้ามามีส่วนร่วม การใช้อารมณ์ขัน และการนำเสนอที่มีการตกแต่งทำซ้ำจนกลายเป็นกลุ่มมีม แสดงถึงการมีส่วนร่วม เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน แต่ถึงเช่นนั้นแต่ละมีมจะมีความแตกต่างกันตรงที่ข้อความ โดยข้อความนี้จะเป็นการบอกเล่าตัวตนผ่านการสร้างสรรค์

ข้อความตลกธรรมดาที่กลับเต็มไปด้วยการล้อเลียน เสียดสี ไปจนถึงคำทอ ทำให้เห็นถึงความคิด อุดมการณ์ รวมไปถึงอารมณ์ความรู้สึก ที่เป็นตัวตนของผู้ใช้มีมในห้อง

2. ด้านอารมณ์ มีมถือเป็นการสื่อสารที่มีการกระตุ้นทางอารมณ์ เนื่องจาก ในแต่ละมีมนั้นจะมีเรื่องราวประกอบอยู่เบื้องหลังแต่ละมีม จากการวิเคราะห์สัญญาณเพื่อหาความหมายจะเห็นว่าภายใต้ภาพมีมมีผลกลับเต็มไปด้วยความหมายและความต้องการที่สะท้อนชีวิตของกลุ่มวัยรุ่นในยุคโรคระบาดโควิด-19 ทำให้มีมนั้นเป็นการสื่อสารที่บรรจุไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกทำให้ผู้ที่ใช้มีมนั้นมีอารมณ์ร่วมกับมีมนั้น ๆ

3. ด้านบุคลิกนิสัยของคนไทย เนื่องจากการเข้าถึงมีมนั้นสามารถทำได้ง่าย ไม่ซับซ้อน และลักษณะของมีมนั้นเปิดโอกาสให้คนสามารถมีส่วนร่วมได้ จึงนำมาสู่พฤติกรรมการแชร์ การทำซ้ำ สอดรับกับนิสัยของคนไทยที่ชอบความง่าย ความสบาย และอยู่ในกระแสสังคม เห็นได้จากการเกิดปรากฏการณ์กระแสมีมในห้องในช่วงโรคระบาดโควิด-19 ช่วงเวลาที่เต็มไปด้วยข้อจำกัด แต่การเข้าถึงมีมสามารถทำได้ง่ายดายจนได้รับความนิยมในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์

นอกจากนี้ อาจต้องพิจารณาถึงความเป็นมีมที่เกิดขึ้นบนสื่อใหม่อย่างสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ที่เปรียบเสมือนพื้นที่ในการแสดงถึงวัฒนธรรมของวัยรุ่น โดยวัยรุ่นนั้นได้เลือกใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์เป็นเครื่องมือในการแพร่กระจายมีมที่เปรียบเสมือนวัฒนธรรมของตน ในการแพร่กระจายนั้นนอกจากให้คนในวัฒนธรรมเดียวกันได้มีส่วนร่วมแล้ว ยังทำให้เกิดเป็นกระแสสังคมได้อีกด้วย เนื่องจากการใช้งานอย่างแฮชแท็กที่เหมือนเป็นการรวบรวมข้อมูลตามหัวข้อแล้วยังเป็นการสะท้อนถึงความนิยมในเรื่องนั้น ๆ ที่ผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์กำลังให้ความสนใจ หากติดตามอันดับ 1 ในทวิตเตอร์ได้ก็สามารถรับรู้ได้ทันทีว่าคนกำลังสนใจในเรื่องนั้นอยู่ หรือในอีกนัยหนึ่งคือการบอกว่าเรื่องนี้เป็นสิ่งสำคัญและมีอำนาจมากกว่าเรื่องอื่น ๆ ในการติดแฮชแท็กมีมในห้อง #มีมผีในห้อง จึงสามารถกลายเป็นกระแสสังคมและเข้าถึงคนส่วนมากได้ นอกจากนี้กระแสดังกล่าวยังต่อยอดไปถึงสื่ออื่น ๆ ในช่วงที่เกิดปรากฏการณ์มีมผีในห้องพบว่ามีคนนำกระแสมีมผีในห้องนำเสนอบนเว็บไซต์ของมติดนออนไลน์ แต่ในการนำเสนอเป็นในด้านของความน่ารัก ความตลกของมีม จากกรณีดังกล่าว จึงเห็นได้ชัดว่าเมื่อเปลี่ยนผู้ส่งสาร เปลี่ยนพื้นที่ของสื่อแล้วนั้น มีมผีในห้องก็สามารถเปลี่ยนความหมายและบทบาทได้เช่นเดียวกัน

ภาพที่ 4.20

ภาพหน้าเว็บไซต์ข่าวลัทธิ-ผีในท้อง ไวรลิตี ประโยคเด็ด ต้นปี 2020

ลัทธิ-ผีในท้อง ไวรลิตี ประโยคเด็ด ต้นปี 2020

วันที่ 26 พฤษภาคม 2563 - 10:27 น.

Facebook Twitter LINE Copy Link



ที่มา: https://www.matichon.co.th/lifestyle/news_2202254

สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์จึงเป็นเครื่องมือเพื่อช่วยในการยับยั้งเชื้อจนรวมถึงทำลายสังคม เนื่องจากสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์นั้นเป็นสื่อที่มีอำนาจอ่อน (soft power) สูงมากในปัจจุบัน โดยเฉพาะความรวดเร็วและการเข้าถึงกลุ่มคนที่มีวัตถุประสงค์ร่วมกัน และการใช้แฮชแท็กนั้นสามารถเชื่อมโยงความคิดและพลังของกลุ่มคนได้เป็นอย่างดี สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์จึงเป็นสิ่งที่สนับสนุนความคิดและส่งเสริมพลังในการเคลื่อนไหวทางการเมือง รวมถึงการใช้อำนาจอ่อนของสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์นั้นเป็นกลไกที่สำคัญในการขัดแย้งและโต้ตอบความไม่ชอบธรรมที่เกิดขึ้น (ชูศักดิ์ บำรุงสุข, 2564)

บทที่ 5

การถอดรหัสความหมายมีมพีในห้อง

การศึกษาเรื่อง “วัยรุ่นและการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมพีในห้อง” ประกอบด้วย การศึกษาใน 2 ส่วน ได้แก่ การวิเคราะห์สัญลักษณ์ภายใต้ตัวบท (textual analysis) โดยใช้แนวคิดสัญวิทยาแนววิพากษ์มาศึกษาและวิเคราะห์ความหมายของมีมพีในห้องที่ถูกสร้างขึ้นโดยวัยรุ่นนั้นเป็นอย่างไร รวมถึงศึกษาบทบาทหน้าที่ของมีมพีในห้อง และส่วนของการศึกษาผู้รับสาร (audience analysis) ด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (in-depth interview) โดยใช้แนวคิดการเข้ารหัสถอดรหัส เพื่อศึกษาการถอดรหัสความหมายมีมพีภายในมีมพีในห้องของผู้รับสารกลุ่มวัยรุ่น

การถอดรหัสความหมายนี้ เป็นการศึกษาตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาที่นอกจาก การศึกษาความหมายแล้วยังให้ความสำคัญในส่วนของการอ่านความหมาย ตามทัศนะของ Stuart Hall ที่มีมุมมองว่าความหมายนั้นไม่ได้ถูกสร้างแค่ในขั้นตอนของผู้ผลิตเท่านั้นแต่ได้ถูกสร้างขึ้นในขั้นตอนของผู้รับสารด้วยเช่นกัน กล่าวคือการผลิตสื่อต่าง ๆ ถูกประกอบสร้างความหมายไว้อย่างเข้มข้น เช่นเดียวกับในกรณีศึกษา มีมพีในห้อง ที่วัยรุ่นนั้นต่างสร้างความหมายผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ภายใต้ตัวบทอย่างมีม แต่ในเวลาเดียวกัน ผู้รับสารก็สามารถอ่านความหมายได้แตกต่างกัน แต่ทว่าในความแตกต่างนั้นมีรูปแบบชัดเจนด้วยกัน 3 ลักษณะคือ เป็นการยอมรับต่อความหมายโดยตรง การต่อรองความหมายใหม่โดยไม่ได้อยู่ในลักษณะของการคัดค้านโดยตรง และการปฏิเสธความหมายด้วยจุดยืนที่ต่อต้าน หรือขัดแย้งต่อสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อสารโดยตรง นำมาสู่การศึกษาการถอดรหัสความหมายในงานวิจัย เนื่องจากวัยรุ่นได้สร้างความหมายมีมพีในห้องเกี่ยวกับความเป็นเพื่อน การล้อเลียนตนเอง และการล้อเลียนเสียชื่อเสียง ไปจนถึงการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล โดยมีบริบทเป็นสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 แต่ในความหมายดังกล่าวนี้ อาจถูกตีความได้หลากหลายจากผู้รับสารที่เป็นกลุ่มวัยรุ่นเช่นเดียวกัน

ในการศึกษาครั้งนี้กลุ่มเป้าหมายในการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกมีคุณสมบัติหลักคือ เป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์และเคยพบเห็นปรากฏการณ์มีมพีในห้องมาก่อน โดยกำหนดมุมมองเกี่ยวกับมีมพีในห้องของกลุ่มวัยรุ่นดังกล่าว ได้แก่ 1. กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง 2. กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง กลุ่มเป้าหมายที่ต่างกันนั้น ต่างสะท้อนถึงความแตกต่างกันของความสนใจเพื่อให้สอดคล้องกับการรับสารและถอดรหัสความหมายตามทัศนะของ Stuart Hall โดยในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ตัวแทนของแต่ละกลุ่ม กลุ่มละ 2 ราย รวมกันทั้งหมด 4 ราย โดยแบ่งหมวดหมู่ในการวิเคราะห์ประกอบไปด้วย

5.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูล

จากการสัมภาษณ์ข้อมูลเกี่ยวกับวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มสามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.1

ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง

ลำดับ	อายุ	การศึกษา
A1	24	ปริญญาตรี
A2	25	ปริญญาตรี

ตารางที่ 5.2

ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง

ลำดับ	อายุ	การศึกษา
B1	22	ปริญญาตรี
B2	23	ปริญญาตรี

จากตารางที่ 5.1 - 5.2 พบว่า กลุ่มเป้าหมายทั้งหมด 4 ราย อยู่ในช่วงอายุระหว่าง 22 - 25 ปี และมีการศึกษาในระดับปริญญาตรี จากข้อมูลทั่วไปดังกล่าวจะเห็นได้ว่าทั้ง 2 กลุ่มมีพื้นฐานลักษณะทางประชากรที่ใกล้เคียงกัน อยู่ในช่วงอายุที่ถือเป็นกลุ่มวัยรุ่นเหมือนกัน ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายของกลุ่มวัยรุ่น ที่ถึงแม้จะเป็นกลุ่มวัยรุ่นเหมือนกันแต่การถอดรหัสความหมายอาจแตกต่างกันได้ตามทัศนะของ Stuart Hall

5.2 ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19

ในการศึกษาเรื่องวัยรุ่นกับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมาย นอกจากการวิเคราะห์ความหมายแล้วนั้น ยังเป็นการศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายของผู้รับสาร เพื่อให้เห็นถึงการทำงานของสัญญาณที่ขับเคลื่อนความหมายแฝงอยู่ภายใต้มีมในห้อง

กลุ่มวัยรุ่นที่เป็นเจ้าของปรากฏการณ์มีมในห้องนั้น จะสามารถถอดรหัสความหมายออกมาได้เหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่ ทั้งนี้ สำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่เป็นเหมือนวัฒนธรรมย่อยจากสังคมหลักแล้วนั้น ภายใต้วัฒนธรรมย่อยดังกล่าวยังสามารถแบ่งกลุ่มแยกย่อยเพิ่มได้อีก ในการสัมภาษณ์ถึง

ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 จะสามารถแสดงให้เห็นถึงการแบ่งกลุ่มกันระหว่างวัยรุ่น โดยสามารถจำแนกได้เป็นสองกลุ่มข้างต้น คือ กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่สนใจการเมือง และกลุ่มวัยรุ่นที่สนใจการเมือง โดยจะสะท้อนผ่านการดำเนินชีวิต วิถีคิด หรือความเชื่อ โดยการแบ่งระหว่างทั้งสองกลุ่มผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดบริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์

จากการสัมภาษณ์ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 ของกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมืองสามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.3

ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง

ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19	
A1	A2
— ยังเรียนไม่จบและมีปัญหาการเรียนออนไลน์ — วิตกกังวลเกี่ยวกับสุขภาพ — รู้สึกเหงาไม่ได้ออกไปเจอใคร — ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ในการคุยกับเพื่อน และติดตามดารา นักร้องต่างประเทศ — ได้ลองทำอะไรใหม่ ๆ เช่น ทำอาหาร	— ยังเรียนไม่จบและมีปัญหาการเรียนออนไลน์ — วิตกกังวลเกี่ยวกับสุขภาพ — รู้สึกเหงาไม่ได้ออกไปเจอใคร — ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ในการระบายความเครียด ความเหงา และ เรื่องส่วนตัว รวมถึงติดตามดารา นักร้องต่างประเทศ

จากตารางที่ 5.3 พบว่า ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 ของ กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง เป็นไปในทิศทางเดียวกันคือมีปัญหาเกี่ยวกับการเรียนออนไลน์ มีความวิตกกังวลเกี่ยวกับสุขภาพ และเกิดความรู้สึกเหงาหรือโดดเดี่ยว และจากการสัมภาษณ์วัยรุ่นกลุ่มดังกล่าวพบว่าในช่วงเวลาของการเกิดโรคระบาด วัยรุ่นกลุ่มนี้มักใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการให้ความบันเทิงหรือบรรเทาความโดดเดี่ยว เช่น การใช้เพื่อพูดคุยกับเพื่อน ระบายอารมณ์เมื่อต้องอยู่คนเดียว และเพื่อติดตามข่าวสารของดารานักร้องที่ตนสนใจ นอกจากนี้ยังมีวิธีการรับมือกับปัญหาในช่วงดังกล่าวคือการได้ใช้เวลาลองทำสิ่งใหม่ ๆ เช่นการทำอาหาร เป็นต้น

“ความมั่นใจเวลาเรียนลดลง บางทีเราไม่เข้าใจเราก็ไม่กล้าถาม ถ้าเป็นในห้องมันเห็นหน้าคนอื่น หรือถ้าเราเอง อาจารย์เห็นหน้าเราเอง ๆ เขาก็จะอธิบายใหม่ แต่อันนี้ไม่เห็นใครเลย บรรยายภาคต้น ทุกคนก็เงียบกันหมด บางทีมันก็ทำให้ไม่อยากเรียน เครียดมาก ๆ ช่วงนั้น รู้สึกการสื่อสารกับคนอื่นมันทำได้ยากมาก เคยต้องจับกลุ่มเรียนออนไลน์กับคนที่ไม่เคยเจอหน้าเลย เป็นอะไรที่กระอักกระอ่วนประมาณนี้ การที่ไม่ได้สบตาใครเวลาคุยมันทำให้สื่อสารยากในการที่ต้องทำงานร่วมกัน ถึงจะมีการคุยแบบเปิดกล้องได้ แต่ส่วนใหญ่ก็ไม่ค่อยได้เปิด เพราะไม่รู้จักใครด้วย มันอึดอัดไม่กล้า”

A1 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 23 พฤษภาคม 2567

“ไม่ยอมออกจากห้องเพราะกลัว ระวังการออกไปข้างนอก กลัวจะติดโรค เพราะช่วงระบาดแรก ๆ โรคมันรุนแรง ตัวเองเป็นคนป่วยง่ายด้วยเลยกลัวไปหมด จนต้องรับยาคลายกังวลเพื่อให้สบายใจขึ้น”

A1 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 23 พฤษภาคม 2567

“ตอนที่ต้องอยู่บ้านมาก ๆ มันก็เบื่อ พยายามหาอะไรทำไปเรื่อย มันเหงามาก มีลองทำอาหารเองจากคนที่ไม่เคยทำ เพราะมันเบื่อมากจริง ๆ”

A1 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 23 พฤษภาคม 2567

“ช่วงนั้นก็ชอบตามพวกเรื่องดารา เรื่องดราม่าต่าง ๆ เพื่อความบันเทิง จะได้รู้สึกผ่อนคลายบ้าง สลับ ๆ กัน เพราะช่วงนั้นก็เป็นอย่างที่ไม่ค่อยได้เจอใคร ใช้วิธีเจอผู้คนผ่านออนไลน์แทน เวลาเล่นทวิตเตอร์ด้วยความที่มันเป็นสื่อที่คนใช้จะชอบแชร์เรื่องราวในชีวิตเหมือนบ่น ๆ มันเลยรู้สึกเหมือนได้รู้ความคิดคนอื่นตลอดเวลา ได้เจอคนตลอดเวลาประมาณนั้น”

A2 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 25 พฤษภาคม 2567

จากการสัมภาษณ์ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 ของกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมืองสามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.4

ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง

ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19	
B1	B2
— ยังเรียนไม่จบและมีปัญญากับการเรียนออนไลน์	— ยังเรียนไม่จบและมีปัญญากับการเรียนออนไลน์

ตารางที่ 5.4

ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง (ต่อ)

— วิตกกังวลเกี่ยวกับสุขภาพ — รู้สึกเหงาไม่ได้ออกไปเจอใคร — ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ในการคุยกับเพื่อน รวมถึงติดตามข่าวสารการเมืองและวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล — เชื่อว่าชีวิตสามารถดีขึ้นได้หากได้รับการจัดการที่ดีจากรัฐ — มีส่วนร่วมในการเทรนแซทแท็กในทวิตเตอร์ เช่นเยาวชนปลดแอก	— วิตกกังวลเกี่ยวกับสุขภาพ — รู้สึกเหงาไม่ได้ออกไปเจอใคร — ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ในการคุยกับเพื่อน รวมถึงติดตามข่าวสารการเมืองและวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล — เชื่อว่าตัวเองเป็นพลังเล็ก ๆ ในการร่วมเปลี่ยนแปลงประเทศได้ — เคยเข้าร่วมการชุมนุมทางการเมือง
--	--

จากตารางที่ 5.4 พบว่า ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 ของกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง เป็นไปในทิศทางเดียวกันคือมีปัญหาเกี่ยวกับการเรียนออนไลน์ มีความวิตกกังวลเกี่ยวกับสุขภาพ และเกิดความรู้สึกเหงาหรือโดดเดี่ยว ทั้งนี้ ประสบการณ์ดังกล่าวยังสอดคล้องกับการให้สัมภาษณ์ของกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของกลุ่มวัยรุ่นที่มีแบบแผนคล้ายคลึงกันคือเป็นช่วงของการต้องปรับตัวเปลี่ยนมาเรียนออนไลน์ ไม่ได้พบเจอผู้คน และจำเป็นต้องอยู่แต่ภายในบ้านหรือที่พักอาศัยเท่านั้น จึงอาจส่งผลต่ออัตราการเข้าสังคมที่ลดลง การไม่ได้ออกไปพบเจอเพื่อนหรือผู้คน ทำให้วัยรุ่นนั้นรู้สึกโดดเดี่ยวไม่ต่างกัน ทั้งนี้ในเรื่องของสุขภาพ ทั้งสองกลุ่มให้ความกังวลคล้ายคลึงกันคือมีความวิตกกังวลและกลัวเกี่ยวกับโรคโควิด-19 ในช่วงดังกล่าวเป็นช่วงที่โรคเริ่มแพร่ระบาด ความรุนแรงของโรคค่อนข้างสูง รวมถึงความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับโรคดังกล่าวยังมีไม่มากนัก การรับมือกับโรคยังคงเป็นการรักษาตามอาการ ภายหลังจึงได้มีการนำเข้าวัคซีนแบบฉีดเพื่อป้องกันโรคโควิด-19

สำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมืองจุดที่น่าสนใจคือการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ที่นอกจากการใช้งานเพื่อความบันเทิงอย่างการคุยกับเพื่อนแล้วนั้น วัยรุ่นกลุ่มดังกล่าวยังใช้สื่อในการติดตามข่าวสารการเมือง เนื่องจากเป็นสื่อที่กลุ่มนี้ให้ความเห็นว่ามีประโยชน์หา เมื่อเกิดเหตุการณ์หรือประเด็นอะไรสักอย่างในสังคม สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์จะเป็นสื่อแรกที่กลุ่มวัยรุ่นใช้เพื่อติดตามสถานการณ์ และไม่เพียงแต่จะติดตามเฉย ๆ แต่ยังร่วมวิพากษ์วิจารณ์และแสดงถึงจุดยืนทัศนคติของตนอีกด้วย โดยพฤติกรรมการใช้สื่ออาจมีผลมาจากทัศนคติหรือความ

เชื่อที่กลุ่มวัยรุ่นที่สนใจการเมืองเชื่อว่า ตนเองเป็นพลังเล็ก ๆ ที่เมื่อรวมกันแล้วสามารถมีส่วนช่วยในการเปลี่ยนแปลงคุณภาพชีวิตของตนไปจนถึงการเปลี่ยนแปลงประเทศได้ ทั้งนี้รูปแบบการรวมพลังเพื่อการเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่นกลุ่มดังกล่าวมีตั้งแต่การใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์โดยใช้แฮชแท็ก เช่น เยาวชนปลดแอก ไปจนถึงการเข้าร่วมการชุมนุมทางการเมือง

“กำลังเปิดเทอมปี 1 ตอนนั้นเรียนคณะสถาปัตย์ เปิดเทอมมาก็ได้เรียนออนไลน์เลยไม่เคยเข้าคณะสักครั้ง เรียนไม่รู้เรื่อง มันไม่เห็นภาพจริง ๆ นึกตามคำอธิบายไม่ออก ตอนนั้นชีวิตเหมือนมีมในทวิตเตอร์เลย เป็นมีมที่เขียนว่าเมื่อคุณเรียนจบสถาปัตย์ออนไลน์ แล้วเป็นภาพคนวาดรูปบ้านตลก ๆ เหมือนบ้านจะล้ม เลยตัดสินใจซื้อออกมา”

B1 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 9 พฤษภาคม 2567

“ชีวิตในช่วงนั้นกวน ๆ อยู่แต่ในบ้าน เล่นโทรศัพท์จะบ่อยสุดเพราะไม่ค่อยมีอะไรทำส่วนใหญ่ก็จะเป็นตามข่าวในทวิตเตอร์ เพราะเป็นที่ที่ข่าวค่อนข้างไว ส่วนใหญ่ก็จะเป็นข่าวการเมืองการเมืองไม่ใช่เรื่องไกลตัวแต่เป็นเรื่องของทุกคน ชีวิตประจำวันข้องเกี่ยวกับการเมืองแทบจะทุกด้านเห็นชัดสุด ๆ คือตอนโควิด-19 ง่าย ๆ เลยคือชีวิตเราสามารถดีขึ้นได้ถ้ารัฐบาลรับมือหรือจัดการได้ดีกว่านี้ เราก็จะตามจากแฮชแท็ก ทั้งตามข่าวด้วยกับร่วมช่วยเทรนแฮชแท็กวิพากษ์วิจารณ์รัฐในช่วงนั้น เพราะมันก็เหมือนเราได้ทำอะไรสักอย่าง ด้วยความหวังว่ามันจะดีขึ้น เป็นการส่งเสียงเล็ก ๆ ของเราที่รวมกันกับคนอื่น ๆ หลาย ๆ คนมันก็กลายเป็นกระแสจากการขึ้นเทรนทวิตเตอร์ได้ อย่างช่วงเยาวชนปลดแอก เราก็ช่วยเทรนเหมือนกัน ทั้งรีทวีต ทั้งทวิตข้อความเอง เหมือนส่งพลังได้ช่วยกัน”

B1 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 9 พฤษภาคม 2567

“ในช่วงนั้นชีวิตไม่ได้ออกไปไหน ไม่ได้เจอเพื่อนเลย อยู่แต่ในบ้าน รู้สึกเหมือนคนไม่สบายตลอดเวลาเหมือนจะเป็นโควิด วิตกกังวลกับโรคมาก เคยมีอาการไม่สบายนิดนึงต้องเสียเงินไปตรวจเกือบ 3000 บาท แต่ก็ไม่ได้ติดโควิด เหมือนเสียเงินฟรี ๆ แลกกับความสบายใจ”

B2 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 9 พฤษภาคม 2567

“ช่วงโควิดเริ่มซา ก็เคยไปร่วมม็อบ ตอนนั้นรู้สึกตัวเองเป็นจุดเล็ก ๆ ที่อาจจะช่วยเปลี่ยนแปลงให้ประเทศมันดีขึ้นได้ เชื่อว่าจากคนเล็ก ๆ อย่างเราหลาย ๆ คนมันรวมกันเป็นพลังที่ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้ จากช่วงโควิด-19 มามันเห็นภาพชัดเจนจนเกินพอที่จะอยู่เฉย ๆ ได้แล้วเวลาไปม็อบส่วนใหญ่ก็จะเห็นจากการนัดกันในทวิตเตอร์ว่าแต่ละวันจะเป็นการชุมนุมหัวข้ออะไรหรือจัดสถานที่ไหน เราก็ไปตามนั้น กับใช้ทวิตเตอร์ในการตามข่าวเพราะข่าวจะไวสุด เราไปทั้งม็อบด้วยทั้งเทรนแฮชแท็กด้วย ก็รีทวีตข้อมูลต่าง ๆ กับร่วมวิจารณ์รัฐบาลในช่วงนั้น เราพยายามที่จะทำทุกอย่างเท่าที่จะทำได้ด้วยตัวเราเอง และในม็อบที่ไปช่วงนั้นก็เจอการสลายการชุมนุมที่มีทั้งการฉีดน้ำ

แรงดันสูง ทั้งแก๊สน้ำตา ในมือเรามีครีมพลาสติกที่ช่วยให้เอาชีวิตรอดมาได้ ตอนนั้นก็กางร่มเอา เป็นร่มที่คนในมือช่วย ๆ กันเอามาเพื่อกันแรงดันน้ำที่มันแรงมาก ๆ โดนตรง ๆ ก็มีบาดเจ็บได้ การไปร่วมมือคือแค่ต้องการแสดงจุดยืนของเราเท่านั้นเอง แต่สิ่งที่ต้องเจอเหมือนไปเสี่ยงชีวิต เลย์รู้สึกว่แบบนี้คือมันไม่ปกติแล้ว”

B2 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 9 พฤษภาคม 2567

จากตาราง 5.3 - 5.4 แสดงการสัมภาษณ์ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 ของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่ม พบว่า ภายใต้สถานการณ์ดังกล่าว ทั้ง 2 กลุ่มตอบไปในทิศทางเดียวกันถึงปัญหาที่ต้องเผชิญในด้านการเรียนออนไลน์ สอดคล้องกับการสำรวจโดยสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ เห็นสอดคล้องกันว่าในปี 2563 คนไทยมีการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น โดยเฉลี่ยการใช้อินเทอร์เน็ตนั้นสูงถึง 11 ชั่วโมง 25 นาที และโดยส่วนมากจะเป็นกลุ่มผู้ใช้ที่อยู่ในวัยเรียน ซึ่งมีจำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันสูงที่สุด อยู่ที่ 12 ชั่วโมง 43 นาที เนื่องจากต้องใช้อินเทอร์เน็ตในการเรียนออนไลน์ และยังพบว่าการเรียนออนไลน์เป็นกิจกรรมที่มีการเติบโตสูงสุดในปี 2563 เนื่องจากผลกระทบของสถานการณ์โควิด-19 โดยปัญหาของการเรียนออนไลน์นั้นมาจากข้อจำกัดของการสื่อสาร ที่ต้องใช้ความพร้อมของอุปกรณ์ การเข้าถึงเทคโนโลยี สภาพแวดล้อม รวมไปถึงรูปแบบการเรียนที่ไม่สามารถพบเจอผู้อื่นได้ต่างจากการเรียนในสถานที่จริงแบบปกติ ปัญหาดังกล่าวส่งผลถึงสภาพจิตใจของกลุ่มวัยรุ่นที่ต้องเจอกับความเครียด ความกดดันจากการเรียน อีกทั้งยังส่งผลไปถึงการตัดสินใจไม่เรียนต่อ นอกจากนี้ยังพบว่า บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 ยังส่งผลต่อความวิตกกังวลในเรื่องของสุขภาพและความโดดเดี่ยวจากการต้องอยู่บ้านไม่ได้พบเจอผู้คนอย่างเห็นได้ชัด

แต่ในบางกรณีมีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง เช่น ความสนใจที่ส่งผลถึงพฤติกรรมการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ การติดตามข่าวสาร ไปจนถึงการรับมือกับปัญหา การแสดงออกทางการเมือง เป็นผลให้มีวิธีคิด ทักษะคิด และความเชื่อที่แตกต่างกัน จากที่กล่าวมานั้น ประสบการณ์ชีวิตที่สะท้อนให้เห็นถึงความสนใจและการรับมือกับปัญหาของวัยรุ่นภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 อาจส่งผลให้การถอดรหัสความหมายของมีมในห้วงของทั้งสองกลุ่มมีความแตกต่างกัน

5.3 การมีส่วนร่วมกับมีมในห้วง

จากการสัมภาษณ์การมีส่วนร่วมกับมีมผีในห้องของวัยรุ่นทั้งสองกลุ่มสามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.5

การมีส่วนร่วมกับมีมผีในห้องของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่ม

กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง		กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง	
มีส่วนร่วม	ไม่มีส่วนร่วม	มีส่วนร่วม	ไม่มีส่วนร่วม
— ริทวิตและส่งต่อให้เพื่อน — เพิ่มอรรถรสเวลาสื่อสาร	— ไม่ค่อยใช้ — มีมอยู่แล้ว	— ริทวิตและส่งต่อให้เพื่อน — เพิ่มอรรถรสเวลาสื่อสาร — ใช้เสียดสีประชดชีวิต ชีวิตจะเลวร้ายยังไงแต่ยังติดตลกอยู่ — ใช้วิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล เพราะตลก เหมือนด่าเล่น ๆ แต่ด่าจริง	

จากตารางที่ 5.5 พบว่า จากการสัมภาษณ์วัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่ม ทำให้เห็นได้ถึงการมีส่วนร่วมกับมีมผีในห้องที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ ริทวิตและส่งต่อให้เพื่อน รวมถึงเพิ่มอรรถรสเวลาสื่อสาร แต่สำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง มีการใช้มีมในด้านของความบันเทิงอย่างเห็นได้ชัด โดยเป็นการใช้เพื่อความสนุกสนาน การริทวิตและส่งต่อเพราะความตลกของมีม นอกจากนี้ยังเป็นการเพิ่มอรรถรสในการสื่อสาร กล่าวคือ ในการสื่อสารด้วยข้อความนั้นไม่สามารถสื่อถึงอารมณ์ได้อย่างครบถ้วน การใช้ภาพมีมจึงเป็นตัวช่วยในการสื่อสารเพื่อให้การสนทนามีความเข้าใจกันและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

โดยการใช้งานดังกล่าว พบว่า กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมืองใช้มีมเพื่อแทนตัวเองที่เหมือนเป็นผีในห้องและใช้มีมเพื่อแทนเพื่อนที่เข้ามาอยู่ในห้อง แต่จากการให้สัมภาษณ์ของกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมืองยังทำให้เห็นรูปแบบในการเลือกใช้งาน คือ การเลือกใช้เฉพาะมีมผีในห้องที่เป็นตัวการ์ตูน เนื่องจากความน่ารัก เข้าถึงง่าย โดยการเลือกใช้งานในลักษณะนี้จะเป็นการเลือกใช้ในกรณีที่ใช้มีมผีในห้องแทนตัวเองจากการใช้งานดังกล่าวทำให้เห็นถึงการให้ความสำคัญถึงสไตล์ ความทันสมัยของวัยรุ่น ที่แม้จะเป็นมีมผีแต่ก็ต้องเป็นผีที่เป็นตัวการ์ตูนที่ดู

น่ารักหรือดูเก๋เท่านั้น ทั้งนี้การมีส่วนร่วมของกลุ่มที่ไม่สนใจการเมืองยังปรากฏถึงการไม่มีส่วนร่วมในมิมฟีในห้องอีกด้วย

“เห็นแค่ผ่าน ๆ ไม่ได้รีทวีต หรือเก็บไว้ส่งต่ออะไร ที่เคยเห็นก็เพราะเล่นทวิตเตอร์ด้วย บางทีคนอื่นก็รีทวีตมา เราก็เห็นแต่ก็ไม่ได้รีต่ออะไรแต่ก็ขำ มันตลกดี ส่วนตัวเป็นคนไม่ค่อยใช้มิมอยู่แล้ว ไม่รู้จะส่งให้ใคร ส่วนใหญ่ที่เห็นมันก็เป็นมิมตลก ๆ เป็นมุก แต่ก็ไม่รู้จะเอาไปเล่นกับใครอีก เลยไม่ค่อยได้ใช้”

A1 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 23 พฤษภาคม 2567

“เล่นมิมฟีในห้อง เล่นบ่อยด้วย เจอจากแฮชแท็กในทวิตเตอร์ กับเห็นคนรีทวีตต่อ ๆ กันมา เลยเซฟมาเล่น บางอันก็เอามาส่งต่อให้คนอื่น บางอันก็เอามาเล่นเอง แบบทวิตข้อความบ่น ๆ อะไรสักอย่างแล้วก็แนบมิมฟีในห้องอันนี้ไปด้วย เพราะเวลาพิมพ์เฉย ๆ มันมีแต่ตัวอักษร มันไม่อรรถรส ไม่เห็นหน้าเห็นอารมณ์กันจริง ๆ พอมีมิมด้วยมันเหมือนเห็นภาพชัดว่าเราจะสื่อถึงอะไร หรือเราอยู่ในอารมณ์ไหน เวลาบ่น ๆ ลอย ๆ แล้วใส่ภาพมิมไปด้วยมันเข้าถึงอารมณ์ดี เพราะบางมิมมันก็รู้สึกตรงใจเรา แต่ละมิมก็จะใช้ไม่เหมือนกัน มีทั้งใช้แทนตัวเองว่าเราเป็นเหมือนฟีในห้อง กับฟีเป็นเพื่อนมาอยู่ในห้องกับเราด้วย บางอันก็เอามิมฟีมารีแอคตัวเอง ให้เหมือนมีคนมามีส่วนร่วมด้วย บางอันก็ใช้มิมฟีมาแทนตัวเองเพราะมันตลก แต่ก็ก็จะเลือกอันที่น่ารัก ๆ ไม่ใช่อันที่ดูน่ากลัวนะ อย่างมิมฟีในห้องที่เป็นตัวการ์ตูน อยากให้สิ่งที่เราทวิตไปมันดูไปในโทนน่ารัก ๆ อยากให้มันเก๋ไว้ก่อน”

A2 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 25 พฤษภาคม 2567

สำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง พบว่า นอกจากการมีส่วนร่วมกับมิมฟีในห้องโดยการรีทวีตและส่งต่อให้เพื่อน รวมถึงเพิ่มอรรถรสเวลาสื่อสารแล้วนั้น ยังมีส่วนร่วมไปถึงการใช้เสียดสีประชดชีวิตและใช้วิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล เนื่องจากความตลกของมิมที่แฝงไปด้วยความหมายของการล้อเลียนเสียดสีไปจนถึงคำทอ ทำให้วัยรุ่นใช้มิมฟีในห้องวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล แต่เป็นการวิพากษ์วิจารณ์ไปในเชิงของการท้าทายความหมาย ที่ต้องอาศัยการตีความ โดยกลุ่มดังกล่าวให้เหตุผลถึงความปลอดภัยในด้านกฎหมาย

“เคยรีทวีตไว้ กับเก็บลงเครื่องไว้ส่งต่อให้เพื่อน รู้สึกมิมฟีในห้องมันตรงใจเราในช่วงนั้น การที่เราต้องกักตัวหรือต้องอยู่บ้านเพราะโรคโควิด-19 มันมานานมาก ทั้งเหงา ทั้งเจอใครไม่ได้ มันกระทบกับเราหลายด้านทั้งสุขภาพกาย ทั้งสุขภาพใจ ความตลกของมิมมันก็เหมือนตลกร้าย สะท้อนชีวิตด้วย ประชดชีวิตด้วย ถึงมันจะเลวร้ายยังไงก็ติดตลกอยู่ แต่ละมิมมันก็ใช้ได้หลายสถานการณ์ในช่วงนั้น ข้อความแบบเสียดสีคำทอเราก็เอาไว้ได้หมดถ้าเราอยากด่าใคร เราอาจจะว่าเพื่อนเราก็ได้หรือว่ารัฐก็ได้ มันก็ตลก ๆ ดี ถึงจะเป็นการด่าแต่ก็ติดตลกให้ฟัง ว่าด่าจริงหรือด่าเล่น เพราะเดี๋ยวนี้ก็โดนข้อหากันได้ง่าย ๆ”

B1 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 9 พฤษภาคม 2567

“ตอนเห็นในทวิตเตอร์ก็รีทวีตกับเก็บไว้ส่งต่อ เพราะในแต่ละมีมที่เรารีทวีตไว้เรามีประสบการณ์ร่วม รู้สึกมันตรงใจเรา ทั้งข้อความที่มันเป็นมุขเหมือนซ้ำ ๆ ในชีวิตประจำวัน แต่จริง ๆ มันก็เสียดสีได้หลายทางแล้วแต่คนมอง เป็นการซ้ำแบบตลกร้าย บางอันก็เก็บไว้ใช้ เป็นการเพิ่มอรรถรสเวลาทีพูดถึงอะไรสักอย่าง มันทำให้เห็นภาพได้ ทำให้ข้อความเราน่าสนใจชัดเจขึ้น แบบอ่านแล้วเห็นภาพ ในบางมีมที่รีทวีตไว้นอกจากตรงใจ บางอันก็เก็บไว้คำรัฐบาล ไม่เชิงด่า แต่ก็เป็นการวิจารณ์แบบอกรสชาติแหละ”

B2 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 9 พฤษภาคม 2567

5.4 การถอดรหัสความหมายมีมในห้อย

ในที่นี้จะเป็นการสัมภาษณ์ถึงการถอดรหัสความหมายมีมในห้อยทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ มีมในห้อยกลุ่มผีทั่วไป มีมในห้อยกลุ่มผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศ และมีมในห้อยกลุ่มผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด เพื่อวิเคราะห์การอ่านความหมายของวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง และ วัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง

5.4.1 การถอดรหัสความหมายมีมในห้อยกลุ่มผีทั่วไป

จากการสัมภาษณ์การถอดรหัสความหมายมีมในห้อยกลุ่มผีทั่วไปของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มสามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.6

การถอดรหัสความหมายมีมในห้อยกลุ่มผีทั่วไปของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่ม

ความหมายมีมในห้อย จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์	กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจ ในเรื่องการเมือง			กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจใน เรื่องการเมือง		
	ยอมรับ	ต่อรอง	ปฏิเสธ	ยอมรับ	ต่อรอง	ปฏิเสธ
มิตรภาพความเป็นเพื่อน	✓			✓		
การล้อเลียนตนเอง	✓					
การล้อเลียนเสียดสีสังคม				✓		
การวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล				✓		

จากตารางที่ 5.6 พบว่า การถอดรหัสความหมายมีมีผลในห้วงกลุ่มที่ทั่วไปของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มเป็นไปในทิศทางเดียวกันในด้านความหมายของความเป็นเพื่อน เป็นการถอดรหัสความหมายโดยตรงจากสัญญาณที่วัยรุ่นตัดแปะใส่ในภาพมีมี ทั้ง 2 กลุ่มสามารถอ่านความหมายของความเป็นเพื่อนได้ทันที แม้กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่สนใจการเมืองจะให้ความเห็นว่ารูปร่างยังคงมีความน่ากลัว แต่เมื่อเข้าใจว่าเป็นมีมีแล้วความน่ากลัวจึงลดน้อยลงและรู้สึกถึงความเข้าถึงง่ายกลายเป็นเพื่อนแทน และยังมีส่วนของภาษาที่ปรากฏภายในภาพมีมีเป็นระดับภาษาที่เหมือนใช้กับคนสนิทหรือเอาไว้อใช้กับเพื่อนจึงส่งผลให้เกิดความหมายของความเป็นเพื่อน

“รูปร่างของมีมีในมีมีมันยังเป็นผีที่ดูน่ากลัวอยู่นิดนึง แต่พอมันเป็นมีมีแล้ว เราเข้าใจเองว่าบริบทของมันมันคือความตลก มันก็เลยตลกไปเอง ความน่ากลัวก็ลดลง ง่าย ๆ คือถ้าเป็นภาพเดียวกัน บอกว่านี่คือภาพผีเราจะกลัวเลย แต่ถ้าบอกว่านี้คือมีมีผี เราก็จะกลัวน้อยลง กับข้อความที่เป็นการด่าทอ ภาษาที่ข่มขู่เลยให้ความรู้สึกคุ้นเคย เหมือนเป็นการล้อเลียนคนที่อยู่ในห้องกับมีมีในมีมี อาจเป็นเหมือนการแซวตัวเอง เพราะบางอย่างที่เราทำเวลาอยู่ในพื้นที่ส่วนตัวอาจจะไม่ค่อยดี เราก็รู้ตัวก็เลยแซวตัวเองไว้ก่อน แอบเหน็บตัวเองให้มันรู้สึกผิดน้อยลง เป็นการยอมรับตัวเองในรูปแบบนึง เพราะรู้สึกว่าการชิงว่าตัวเองก่อนคนอื่นจะมามาว่ามันเจ็บน้อยที่สุด มันกลายเป็นขำ ๆ ไปเหมือนในมีมี”

A1 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 23 พฤษภาคม 2567

“ตลก เหมือนผีในละครไทยที่เคยดูตอนเด็ก ๆ เลยคุ้นชินไม่ได้ดูน่ากลัว พอมาอยู่ในมีมีก็มีความเหมือนเพื่อน เพราะถ้าดูรูปเฉย ๆ ก็ยังคงเป็นผี แต่ก็ผีตลกด้วยท่าทางที่เหมือนคน และข้อความเต็มอยู่ข้างล่างภาพ มันเป็นข้อความที่เราจะใช้กับคนสนิทเท่านั้น เป็นเหมือนภาษาเฉพาะเพื่อน เลยเข้าใจว่าเป็นเหมือนเพื่อนเรา”

A2 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 25 พฤษภาคม 2567

นอกจากนี้ทั้ง 2 กลุ่มยังให้ความหมายไปในทางล้อเลียนเสียดสี แต่สำหรับวัยรุ่นที่ไม่สนใจการเมืองนั้น ได้ให้ความเห็นว่าการล้อเลียนที่ปรากฏภายในมีมีเป็นเพียงการล้อเลียนตนเองในความหมายของการล้อเลียนทั้งสองกลุ่มเป็นที่น่าสนใจในการตีความ โดยกลุ่มที่ไม่สนใจการเมืองอธิบายว่าการล้อเลียนดังกล่าว เป็นเหมือนการแซวตัวเอง เนื่องจากการล้อเลียนหรือแซวตัวเองจะเจ็บน้อยกว่าการที่คนอื่นมาแซวเรา ทั้งนี้ยังได้มีการอธิบายเพิ่มเติมว่าการล้อเลียนตนเองดังกล่าวเป็นเหมือนการยอมรับตนเองโดยการทำให้กลายเป็นเรื่องตลก จากการให้ความหมายนี้จะเห็นได้ชัดถึงการทำงานของอารมณ์ขัน ที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการเปลี่ยนความหมายรวมถึงลดทอนความรุนแรงในการล้อเลียนตนเองของกลุ่มวัยรุ่น

สำหรับการถอดรหัสความหมายของกลุ่มวัยรุ่นที่สนใจการเมืองนั้น แม้ความหมายจะถูกถอดออกมาว่ามีความเป็นเพื่อนไม่ต่างไปจากกลุ่มแรก แต่วัยรุ่นกลุ่มดังกล่าวได้ถอดรหัสความเป็นเพื่อนโดยอิงบริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 โดยความเป็นเพื่อนนี้เกิดขึ้นจากการล้อเลียนเสียดสีสังคมในช่วงดังกล่าว โดยภายใต้สถานการณ์วิกฤตส่งผลให้วัยรุ่นรู้สึกถึงความเหงา ความรู้สึกโดดเดี่ยว และการถูกพรากโอกาสการใช้ชีวิตจากสถานการณ์วิกฤตที่เกิดขึ้น ทำให้ต้องสร้างผีนขึ้นมาให้ตอบรับกับความต้องการของตนเองและกลายเป็นเพื่อนในที่สุด รวมถึงการติดอยู่ภายในห้องร่วมกับผี โดยเป็นการอ้างอิงจากการที่ทุกคนต้องกักตัวจากการประกาศพบก.ฉุกเฉิน ร่วมกับการใช้มาตรการปิดเมืองทั่วประเทศ อีกทั้ง กลุ่มวัยรุ่นที่สนใจการเมืองให้ความเห็นว่าผิโคงกระดูกนั้น ตัวโคงกระดูกเป็นเหมือนสัญลักษณ์ที่ใช้เสียดสีถึงความไร้ชีวิตชีวา ความเป็นเพื่อนของวัยรุ่นกลุ่มนี้จึงไม่ใช่ความเป็นเพื่อนจากความตลก แต่คือความเป็นเพื่อนจากการรู้สึกการถูกกดทับหรือลิดรอนจากอำนาจที่มากกว่าอย่างรัฐบาล รวมถึงยังมีความหมายของการเสียดสีสังคมในช่วงดังกล่าวที่ทั้งคนและผีกลับมีสภาพไม่ต่างกันคือความไร้ชีวิต

ในการถอดรหัสของกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง นอกจากความเป็นเพื่อนหรือการล้อเลียนเสียดสีสังคมแล้วนั้น ยังพบความหมายของการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลโดยกลุ่มวัยรุ่นที่สนใจการเมืองได้ให้ความเห็นว่ามิมผีในห้องกลุ่มดังกล่าว นอกจากความไร้ชีวิตชีวาแล้ว ยังแสดงให้เห็นถึงการวิพากษ์วิจารณ์รัฐอย่างตรงไปตรงมา การถูกพรากโอกาสในการใช้ชีวิต ความไร้ชีวิตชีวาระหว่างผีและวัยรุ่นที่ไม่ต่างกัน จนคล้ายวัยรุ่นเองก็เปรียบตัวเองเหมือนผีภายใต้ความตลกที่เล่นที่จริงของความเป็นมิม โดยความตรงไปตรงมานี้กลับแฝงอยู่ภายใต้ความตลกหรืออารมณ์ขัน

จากการตีความดังกล่าวจึงสะท้อนให้เห็นถึงบรรยากาศของการวิพากษ์วิจารณ์การเมืองในสังคมไทย ที่ยังคงไม่มีพื้นที่สำหรับการวิพากษ์วิจารณ์ได้อย่างตรงไปตรงมาแท้จริง ความตรงไปตรงมาของวัยรุ่นนี้จึงมีลักษณะของความเฉพาะกลุ่มยังต้องอาศัยการตีความ ถอดความหมายร่วมด้วย แสดงให้เห็นถึงการสร้างวัฒนธรรมเฉพาะของกลุ่มตน ที่ถึงแม้จะเป็นวัยรุ่นเช่นเดียวกันก็อาจจะสัมผัสถึงความตรงไปตรงมานี้ได้แตกต่างกัน ยังคงเป็นรูปแบบที่เด่นชัดของวัฒนธรรมวัยรุ่นที่แสดงให้เห็นเอกลักษณ์เฉพาะของกลุ่มตน อาศัยการดัดแปลงและแต่เดิมสัญลักษณ์แฝงความหมายอยู่ภายใต้ความเป็นมิมที่การวิพากษ์วิจารณ์ต้องใช้สไตล์และอารมณ์ขันในการสื่อสาร

“เป็นผีที่เหมือนกับผีทั่วไปตามความเชื่อของไทย อาจเป็นผีบ้านผีเรือนมันถึงมาอยู่ในห้องของเราได้ แต่ก็ไม่ได้ดูน่ากลัว เพราะเห็นภาพมิมอันนี้แล้วมันรู้สึกเหงา เหมือนเราเหงาจนต้องสร้างเพื่อนขึ้นมาให้อยู่กับเรา ตัวโคงกระดูกมันเป็นโคงกระดูกเรียบ ๆ มีอยู่ตัวเดียวในรูปมิมมันเลยให้ความรู้สึกโดดเดี่ยว น่าจะสะท้อนเหตุการณ์ในช่วงโควิด-19 ตอนที่ต้องกักตัวโดยทุกอย่่างที่เคยทำ เคยเป็นชีวิตของเรามันหยุดชะงักไปหมด ไม่มีอะไรมารองรับ ถูกหยุดถูกทิ้งไว้ เหมือนเอามิมผี

มาประชิดชีวิต ทำให้เห็นว่าสังคมแบบไหนทำไมวัยรุ่นถึงแหงหัวตาย แต่ก็ไม่ใช่ประชิดทีเดียว มันก็ด่าด้วย ด่าให้เห็นตรง ๆ เหมือนมีมจะต่อแหละไรอีกที่ด่าตรง ๆ เป็นเหมือนตัวแทนเราในการด่ารัฐบาล มันก็เหมือนไม่ด่าตรง ๆ เพราะใช้เป็นมีมตลก แต่ใจจริง ๆ เราก็ต้องการด่าแหละ พอทำให้ตลกมันก็สะใจด้วย”

B1 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 9 พฤษภาคม 2567

“ตัวโครงกระดูกมันทำให้เรารู้สึกไรชีวิตชีวามาก มีชีวิตก็เหมือนไม่มี เหมือนเราตายไปแล้ว มันแหงหัวเหลือเกิน ต่างจากมีมกลุ่มอื่นที่มันยังเป็นตัวปกติหรือเป็นการตลก กลุ่มนี้ด้วยความที่มันเป็นโครงกระดูกโหล่น ๆ มันก็ให้ความรู้สึกที่เหมือนไม่เหลืออะไรแล้ว ท้อแท้มาก ๆ ในแต่ละมีม เหมือนโดนพรากชีวิตของเราไป ถูกปล่อยให้แหงตาย ส่วนอะไรที่พรากสิ่งต่าง ๆ ของเราไป ในช่วงนั้นก็ชัดเจนว่าคงเป็นรัฐบาลกับโรคโควิด-19 ถ้ามองไม่ออก อย่างน้อยมันก็พรากโอกาสในการใช้ชีวิตของเราไปแล้ว เราเลยต้องมาติดอยู่กับโครงกระดูก หรือกลายเป็นโครงกระดูกที่อยู่ในห้องเฉย ๆ”

B2 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 9 พฤษภาคม 2567

5.4.2 การถอดรหัสความหมายมีมในห้วงกลุ่มผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศ

จากการสัมภาษณ์การถอดรหัสความหมายมีมในห้วงกลุ่มผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มสามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.7

การถอดรหัสความหมายมีมในห้วงกลุ่มผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่ม

ความหมายมีมในห้วง จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์	กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจ ในเรื่องการเมือง			กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจใน เรื่องการเมือง		
	ยอมรับ	ต่อรอง	ปฏิเสธ	ยอมรับ	ต่อรอง	ปฏิเสธ
มิตรภาพความเป็นเพื่อน				✓		
การล้อเลียนตนเอง	✓			✓		
การล้อเลียนเสียดสีสังคม				✓		
การวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล				✓		

จากตารางที่ 5.7 พบว่า การถอดรหัสความหมายมีมในห้วงกลุ่มผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศของกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง คือ ความหมายของการล้อเลียนตัวเอง โดยภาพมีมในกลุ่มดังกล่าวเป็นภาพคนสวมหน้ากากผีและแสดงออกในท่าทางคล้ายกับกำลังโหยหวนหรือกรีดร้อง หน้ากากผีนี้ถือเป็นไอคอนหรือสัญลักษณ์ของหนังสยองขวัญใน

วัฒนธรรมประชาชนิต่างประเทศ โดยเป็นการดัดแปลงจากภาพยนตร์สยองขวัญอย่าง Scream หรือ หวิดสุดขีด และภาพยนตร์เรื่อง Scary movie หรือ ยำหนังจี๊ หวิดดีไหมหว่า ตัวหน้ากากดังกล่าวจึงมีลักษณะไม่ใช่ผีโดยตรงเช่นกลุ่มแรก แต่กลับเป็นเหมือนคนสวมหน้ากากผีในท่าทางโหยหวนพร้อมข้อความกรีดภายในภาพ จากลักษณะดังกล่าวกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่สนใจการเมืองจึงให้ความเห็นว่าภาพมีมในกลุ่มนี้ให้ความรู้สึกตกจากความไม่เข้ากันของสัญลักษณ์ภายในภาพ และสามารถเข้าถึงได้มากกว่ากลุ่มแรก เนื่องจากผีภายในมีมเป็นเพียงคนสวมหน้ากาก ไม่ใช่ผีจริง ๆ จึงทำเหมือนสะท้อนตนเองที่กำลังระบายอารมณ์ด้วยการกรีดร้องอยู่ โดยอาจเป็นการกรีดร้องเพื่อระบายอารมณ์ดีใจหรือเสียใจก็ได้ ทั้งนี้ความหมายที่ปรากฏของกลุ่มดังกล่าวจึงสามารถถอดรหัสได้เป็นความหมายของการล้อเลียนตนเองเท่านั้น

“เห็นแล้วรู้สึกตกกว่ากลุ่มแรก ด้วยความที่เห็นว่ามันเป็นคนใส่หน้ากากเฉย ๆ กับมันตกเพราะมันเป็นผีแต่กลับอยู่ในท่าทางกรีดขงั้น มันไม่เข้ากันเลย กับด้วยความที่มันเป็นคนสวมหน้ากาก เลยเหมือนเห็นตัวเราระบายอารมณ์ออกมา ไม่ต่างจากกลุ่มเมื่อกี้ที่เป็นเหมือนการล้อเลียนตัวเอง เพราะเห็นแล้วก็รู้สึกเหมือนเห็นตัวเองเวลากรีด ความหมายอาจจะเปลี่ยนก็ได้หากเปลี่ยนข้อความ มันก็ดูเป็นการล้อเลียนตัวเอง อาจเป็นในเรื่องอื่น ๆ แทน เพราะมันก็เป็นภาพคนด้วยเลยให้ความรู้สึกเหมือนเป็นตัวเรา”

A1 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 23 พฤษภาคม 2567

“เหมือนเห็นตัวเอง เพราะมีมนี้มันสื่อถึงอารมณ์กรีดแบบชัดเจนมาก จากข้อความในภาพ แบบอันนี้เหมือนเราตอนกรีดเลย อาจจะเป็นกรีดเพราะดีใจ หรือกรีดเพราะโมโหก็ได้ เพราะก็เคยใช้มีมนี้ เวลาพิมพ์กรีดมันเป็นแค่ตัวอักษรเหมือนส่งไปไม่ถึงสิ่งที่เราต้องการสื่อ เลยใช้มีมประกอบ มันทำให้เห็นภาพดีว่าเรากำลังอยู่ในสภาพแบบไหน เหมือนล้อตัวเองด้วยให้มันตก ๆ”

A2 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 25 พฤษภาคม 2567

สำหรับการถอดรหัสความหมายของกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง พบว่า วัยรุ่นทั้งสองกลุ่มให้ความเห็นตรงกันว่ามีมผีกลุ่มนี้ให้ความหมายเหมือนการเห็นตัวเองกำลังกรีดร้องอยู่ สำหรับกลุ่มที่ไม่สนใจการเมืองนั้นการกรีดร้องถูกถอดความหมายเป็นเพียงการล้อเลียนตนเองเท่านั้น แต่กลุ่มวัยรุ่นที่สนใจการเมืองมองว่าแม้ภาพมีมดังกล่าวจะให้ความรู้สึกเหมือนเห็นตนเองเนื่องจากภาพผีในมีมกลุ่มนี้เป็นภาพคนใส่หน้ากากผี ไม่ใช่ผีโดยตรงแบบมีมกลุ่มแรก จึงให้ความรู้สึกที่เป็นตนเองมากกว่า โดยเป็นตนเองที่กรีดร้อง ได้มีการอธิบายว่า การกรีดร้องเป็นไปในเชิงของการเสียสละสังคมในช่วงยุคโรคระบาดโควิด-19 ที่วัยรุ่นเองต้องพบเจอกับวิกฤติทางด้านโรคระบาดและการเมืองไปพร้อม ๆ กัน อีกทั้งยังให้ความหมายว่า เป็นการส่งเสียงเพื่อแสดงจุดยืนของตนถึงความไม่พอใจในรัฐบาลช่วงดังกล่าว

นอกจากนี้ยังแสดงให้เห็นถึงมุมมองต่อการแสดงออกทางการเมืองในสังคมไทย กลุ่มวัยรุ่นนี้ให้ความเห็นว่าการกริ๊ดร้องนี้หากทำในชีวิตจริงอาจถูกหาว่าบ้า ดีความได้ว่าการแสดงถึงจุดยืนทางการเมือง หรือการไม่จำยอมต่ออำนาจที่มากกว่านั้นส่งผลให้กลายเป็นอื่น ในที่นี้คือถูกสังคมมองว่าเป็นบ้าไม่ใช่คนปกติทั่วไป เป็นเหตุผลให้กลุ่มวัยรุ่นเลือกใช้มีมผีในห้องเพื่อแสดงออกทางการเมืองแทน ผ่านการคัดเลือกรูปหน้ากากผีที่ดูน่ากลัวมาส่งเสียงกริ๊ดร้องแทนวัยรุ่นทำให้ความหมายของการกริ๊ดร้องดังกล่าวมีพลังมากยิ่งขึ้น อาจตีความได้ถึงความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทย ที่วัยรุ่นเองนั้นยังคงเชื่อในพลังอำนาจของผีเพียงแต่ปรับเปลี่ยนรูปแบบและอาศัยอำนาจดังกล่าวในการแสดงออกถึงการต่อต้าน ไม่จำยอม ในรูปแบบของกลุ่มวัยรุ่น ทั้งนี้ ความเป็นเพื่อนยังคงปรากฏอยู่ในความหมายของมีมกลุ่มที่สองไม่ต่างไปจากมีมกลุ่มแรก โดยความเป็นเพื่อนในมีมกลุ่มนี้ วัยรุ่นได้ให้ความเห็นว่าเป็นความต้องการที่ทำให้วัยรุ่นไม่รู้สึกรู้สีกแตกต่างในการแสดงจุดยืนทางการเมือง

“มีมนี้มันเหมือนมาแทนตัวเรา เพราะภาพนี้เป็นเหมือนคนด้วย มันเลยรู้สึกเป็นเรามากกว่าผี เพราะอย่างกลุ่มแรกจะเป็นผีเลย แบบเป็นตัวผีชัดเจน กับการกริ๊ดมันก็เหมือนสะท้อนชีวิตเราในช่วงนั้น เหมือนมันจะแหย่แค้นเราก็คงได้แค่กริ๊ด แต่กริ๊ดก็ไม่ใช่การยอมแพ้กับชีวิตแหย่ ๆ นะ มันเหมือนถูกขัดใจแล้วกริ๊ดเพื่อไม่ยอม เพราะในภาพมีมเป็นหน้ากากผีแบบโหด ๆ ที่กริ๊ด มันเหมือนการตะโกนว่าไม่ทนแล้วนะ ถึงจะทำอะไรไม่ได้มาก แต่แค่กริ๊ดก็ยังดี ก็เหมือนการแสดงจุดยืนว่าไม่ยอมแล้ว ออกไป มันให้ความรู้สึกแบบนี้เพราะช่วงนั้นดูข่าว ดูแถลงการณ์นายกก็อยากกริ๊ดบ่อย ๆ จะให้กริ๊ดออกมาจริง ๆ เลยก็คนหาว่าบ้า ใช้มีมผีแทนแล้วกัน ประมาณนี้”

B1 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 9 พฤษภาคม 2567

“เห็นแล้วมันเหมือนเป็นตัวเราเอง คือเป็นภาพเหมือนคนแค่ใส่หน้ากากผี เป็นเราเองที่กริ๊ด แบบการกริ๊ดมันก็สะท้อนหลายอารมณ์ แต่สำหรับเราเห็นมีมนี้มันรู้สึกว่าเป็นการกริ๊ดแบบเหลืออด แบบมันไม่สามารถทนได้กว่านี้แล้ว เหมือนไม่ได้ตั้งใจเลยสักอย่าง อย่างตอนโควิดมันแหย่มาก ๆ โรคก็แหย่ รัฐบาลก็ห่วย มันสุดเกิน ถ้าเป็นเกมส์คนไทยคงอยู่ด่านยากที่สุด”

“กริ๊ดอันนี้มันดูเป็นกริ๊ดไล่ เหมือนแบบไม่เอาแล้วโว้ย แล้วจะให้ไปยืนกริ๊ดจริง มันก็ได้ไง มันเลยออกมาเป็นมีมกริ๊ด แต่ก็คิดว่าจะกริ๊ดเฉย ๆ ก็ได้ยังงี้ก็ต้องดูมีลูกเล่น ถ้าเป็นภาพเรากริ๊ดเองเฉย ๆ มันคงดูธรรมดา แต่พอเป็นภาพหน้ากากผีที่ดูน่ากลัวกริ๊ดมันก็ดูมีพลังมากขึ้น หรือหน้ากากผีอันนี้จะเป็นเพื่อนเราได้ เพราะมันยังเป็นมีมผีในห้อง ให้ความรู้สึกที่สนิทอยู่แล้ว ก็อาจเป็นเพื่อนที่มากกริ๊ดไปกับเรา ไม่ทนไปด้วยกัน ไม่จำเป็นต้องมีคำพูดอะไร กริ๊ดอย่างเดียวก็ได้ เราจะได้ไม่รู้สึกรู้สีกแตกต่าง เหมือนทำอะไรก็มีคนทำด้วย”

B2 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 9 พฤษภาคม 2567

5.4.3 การถอดรหัสความหมายมีมฟีในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัท รับจ้างหลอนไม่จำกัด

จากการสัมภาษณ์การถอดรหัสความหมายมีมฟีในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์
ต่างประเทศของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มสามารถสรุปได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 5.8

การถอดรหัสความหมายมีมฟีในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัดของ
วัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่ม

ความหมายมีมฟีในห้อง จากการวิเคราะห์สัญญาณ	กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจ ในเรื่องการเมือง			กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจใน เรื่องการเมือง		
	ยอมรับ	ต่อรอง	ปฏิเสธ	ยอมรับ	ต่อรอง	ปฏิเสธ
มิตรภาพความเป็นเพื่อน	✓			✓		
การล้อเลียนตนเอง	✓			✓		
การล้อเลียนเสียดสีสังคม				✓		
การวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล				✓		
ความน่ารัก		✓			✓	

จากตารางที่ 5.8 พบว่า การถอดรหัสความหมายมีมฟีในห้องกลุ่มผีจาก
ภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัดของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มเป็นไปในทิศทางเดียวกันในส่วน
ของความหมายถึงความเป็นเพื่อน ทั้ง 2 กลุ่มให้ความเห็นตรงกันว่ามิมกลุ่มนี้ให้มีความเป็นเพื่อนชัดเจน
เนื่องจากลักษณะภายนอกที่เป็นภาพตัวการ์ตูนน่ารักวัยรุ่นจึงเข้าถึงได้มากกว่า

อีกทั้งยังมีความเห็นว่ามีมฟีกลุ่มดังกล่าวลักษณะโดยรวมไม่เหมือนผี ค่อนข้าง
ทางการเป็นสัตว์ประหลาดที่น่ารัก การตีความถึงสัตว์ประหลาดอาจมาจากรูปลักษณ์และการสัมพันธ์
บทที่ย้อนกลับไปตัวบทต้นทางที่วัยรุ่นนั้นมีความเข้าใจหรือประสบการณ์จากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัท
รับจ้างหลอนไม่จำกัด ความน่ารักจึงให้ความหมายทั้งความเป็นสัตว์ประหลาดที่น่ารักรวมถึงผีที่น่ารัก
จนเหมือนเป็นเพื่อนจากการตีความที่เกิดขึ้นนี้ยังเห็นได้ถึงอีกความหมายที่ปรากฏมาพร้อมกับภาพมี
มกลุ่มดังกล่าวที่วัยรุ่นทั้งสองกลุ่มสามารถถอดรหัสได้คือความน่ารักจากสัญญาณของลักษณะรูปร่างผีที่
เป็นตัวการ์ตูนภายในภาพสะท้อนความหมายของมีมฟีในห้องเป็นความน่ารัก ในการถอดรหัส
ความหมายดังกล่าวจึงเป็นการต่อรองเพื่อสร้างความหมายใหม่ของมีมฟีในห้อง ทั้งนี้ยังสะท้อนให้เห็น

ถึงรูปแบบของวัฒนธรรมวัยรุ่นที่มีความเข้าใจเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีต่างไปจากเดิม ที่ผีมักจะน่ากลัว หรือน่าเคารพนับถือ แต่วัยรุ่นทั้งสองกลุ่มกลับให้ความหมายไปถึงความน่ารัก

นอกจากนี้ผลจากการสัมภาษณ์ยังพบว่าความหลากหลายของเนื้อหายังตอบ โจทย์หรือตรงกับวัยรุ่นมากกว่า โดยข้อความที่ปรากฏในภาพมีนั้นมีส่วนทำให้วัยรุ่นรู้สึกถึงความเป็นเพื่อนเนื่องจากเนื้อหานั้นเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวัน รสนิยม และความชอบของกลุ่มวัยรุ่น กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง ยังได้ให้ความเห็นว่าความเป็นเพื่อนนั้นนอกจากการเป็นตัว การตุนน่ารักเข้าถึงง่ายแล้ว ยังมาจากข้อความการหยอกล้อ โดยวัยรุ่นกลุ่มดังกล่าวอธิบายว่าเป็นการ หยอกล้อที่คล้ายเพื่อนหยอกล้อกัน นอกจากนี้ยังเป็นการล้อเลียนตัวเองไปในทางตลกอีกด้วย

“กลุ่มนี้เหมือนเพื่อนสนิทมาก ๆ มันดูเข้าถึงง่ายกว่าอีกสองกลุ่ม พวกข้อความ ในมีมมันดูเหมือนเวลาที่เรารุ้กับเพื่อน มันมีเรื่องพวกแบบทั่วไป เรื่องนักร้อง ดาราไร้งด้วย บางมีม มันก็ดูมาช่วยเรา แบบสงสารเราอะไรไร บางอันก็ดูเป็นเหมือนเพื่อนเวลาแซะ ๆ หยอก ๆ กัน รู้สึก เข้าถึงง่ายด้วยความที่เป็นตัวการ์ตูน มันเป็นสัตว์ประหลาดน่ารัก ๆ ไม่ใช่ผี กับพอเป็นมีมมีข้อความ หยอก ๆ เลยเหมือนเพื่อนสนิทที่อยู่กันมานาน”

A1 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 23 พฤษภาคม 2567

“เป็นกลุ่มที่ชอบที่สุด และใช้บ่อยที่สุด จะใช้ส่งในแชทเวลาคุยกับเพื่อน ใช้แทน ตัวเองว่าเรากำลังอยู่ในอารมณ์ประมาณไหน เข้าใจว่ามันเป็นมีมที่ทั้งล้อตัวเราเองด้วย เหมือนเป็น ตัวเอง เพราะมีมผีนี่มันดูเป็นการตุนน่ารัก ๆ เราเอามาใช้แทนตัวเองมันก็ตุนน่ารัก ถึงจะเป็นสัตว์ ประหลาดแต่มันเป็นตัวการ์ตูน กับไม่เหมือนผีเลย ให้ความหมายไปทางน่ารักมากกว่า เลยชอบใช้ให้ มันดูซอฟ ๆ (Soft) แต่มันก็เป็นเหมือนเพื่อนด้วยอีก ความหมายจะอยู่ตอนที่เรานำมาใช้ในบริบทอะไร แต่ หลัก ๆ เวลาดูแล้วก็เข้าใจว่าเป็นเพื่อนที่อยู่กับเรา เป็นมีมที่ทำให้คนเห็นภาพได้ ใช้เวลาทวิตอะไรสัก อย่าง แล้วบ่น ๆ ก็จะมีผีนี่มาคอยเป็นเพื่อนรีแอค (Re-action) สิ่งที่เราพิมพ์”

A2 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 25 พฤษภาคม 2567

สำหรับการถอดรหัสความหมายของกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง พบว่า ปรากฏความหมายถึงความเป็นเพื่อนเช่นเดียวกันกับวัยรุ่นกลุ่มแรกดังที่ได้กล่าวไปข้างต้น ทั้งนี้ ความเป็นเพื่อนของทั้ง 2 กลุ่มมีความแตกต่างกันตรงที่การถอดรหัส สำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่สนใจ การเมืองนั้นมองว่าความเป็นเพื่อนนี้เกิดจากความน่ารัก เข้าถึงง่าย หยอกล้อกันเหมือนเพื่อน แต่ สำหรับวัยรุ่นที่สนใจการเมืองนั้นกลับมองว่านอกจากความน่ารักหรือเข้าถึงง่ายแล้วนั้น มีมีมกลุ่ม ดังกล่าวยังแสดงถึงความเป็นเพื่อนโดยการตกอยู่ในชะตากรรมชีวิตที่เหมือนกับตน การร่วมทุกข์ร่วม สุขกันในช่วงโควิดจากการที่มีสถานะถูกกักขังอยู่ในห้องจนกลายเป็นผีในห้อง เช่นเดียวกับวัยรุ่นที่ถูก กักขังจากมาตรการในช่วงดังกล่าว นอกจากนี้ในความเป็นเพื่อนยังมาจากความประหลาด เนื่องด้วยผี

ในภาพมีมีลักษณะเป็นตัวการ์ตูนสัตว์ประหลาด วัยรุ่นกลุ่มนี้จึงเชื่อมโยงความเป็นตัวประหลาดเข้ากับตน จนทำให้ทั้งตนเองและผีสามารถอยู่ร่วมกันและเป็นเพื่อนกันได้ภายใต้ความหมายของมีมีผีในห้อง

ความหมายของความประหลาดดังกล่าว จึงอาจตีความได้ถึงการล้อเลียนตนเอง จากความรู้สึกแปลกแยกไปจากสังคมของกลุ่มวัยรุ่น จากการสัมภาษณ์ วัยรุ่นได้ให้ความเห็นว่าความประหลาดในภาพมีมีนั้นปรากฏผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ความไม่เข้ากันของสถานการณ์ในภาพมีมีล้วนให้ความรู้สึกน่าประหลาด แต่วัยรุ่นนั้นสามารถยอมรับและเข้าใจความประหลาดที่เกิดขึ้นได้ เนื่องจากมาจากตัววัยรุ่นเองก็ประหลาดเช่นเดียวกัน นอกจากนี้ยังมีความเห็นว่าความประหลาดอาจเกิดจากตัววัยรุ่นเองที่รู้สึกวุ่นวายตัวเองนั้นประหลาดจนน่ากลัวกว่าผี จากการสัมภาษณ์ดังกล่าวตีความได้ว่าความประหลาดของกลุ่มวัยรุ่นที่สนใจการเมืองให้ความหมายนั้น อาจเกิดจากความรู้สึกแปลกแยกจากมุมมองในด้านการเมืองจนทำให้รู้สึกถึงการไม่ได้รับการยอมรับในสังคม นอกจากนี้ยังตีความได้ถึงความประหลาดที่เกิดขึ้นเป็นการล้อเลียนตนเองในขั้นแรกที่กลุ่มวัยรุ่นต่างรู้สึกว่าชีวิตของตนผิดไปจากปกติ ทั้งนี้อาจมาจากรูปแบบการดำเนินชีวิตในช่วงสถานการณ์โควิด-19 ที่ต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้ชีวิตดังที่ได้สัมภาษณ์ถึงประสบการณ์ชีวิตของวัยรุ่นในช่วงดังกล่าว

นอกจากนี้กลุ่มวัยรุ่นที่สนใจการเมืองยังได้ให้ความหมายมีมีผีในห้องกลุ่มนี้ว่าเป็นการเสียดสีสังคม ทำทนายอำนาจ ไปจนถึงวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล ที่มีทั้งแบบตรงไปตรงมาและแบบแอบแฝง เนื่องจากมีมีกลุ่มดังกล่าวได้มีการวิพากษ์วิจารณ์สังคมและรัฐบาลอย่างตรงไปตรงมาในช่วงสถานการณ์ยุคโรคระบาดโควิด-19 แต่วัยรุ่นนั้นยังได้ให้ความเห็นอีกว่าในความตรงไปตรงมานั้นมันก็มีลักษณะที่แอบแฝงเช่นเดียวกัน เป็นความเข้าใจในความหมายที่เฉพาะกลุ่ม ลักษณะดังกล่าวแสดงได้ถึงความขบถของวัยรุ่นในการวิพากษ์วิจารณ์หรือแสดงความคิดเห็นต่อรัฐบาล ลักษณะของความขบถนี้ตีความได้ถึงพื้นที่ในการแสดงความคิดเห็น ที่ไม่สามารถทำอย่างตรงไปตรงมาได้ กลับต้องใช้เทคนิคในการวิพากษ์วิจารณ์โดยเป็นการใช้อารมณ์ขันของมีมีผีในห้องแทน

“ผีในมีมีนี้จะชัดเจนสุด เพราะมีภาพจำจากตอนดูการ์ตูนที่มันเป็นตัวสัตว์ประหลาดในห้องนอนของเด็ก เลยเข้าใจกับความเป็นมีมีผีในห้องมากกว่ากลุ่มอื่น กลุ่มนี้มีความหลากหลายมากกว่า มันมีข้อความบรรยายหลายอัน บางอันก็เต็มหลาย ๆ อย่างลงไป อย่างภาพที่มีเนื้อเพลง มีแท่งไฟ รู้สึกมันเป็นคนรอบตัวเรา เหมือนเป็นเพื่อนคุยกันรู้เรื่อง ส่วนใหญ่เราก็จะแชร์เรื่องพวกนี้กับเพื่อน พอเป็นตัวสัตว์ประหลาด ก็ให้ความรู้สึกประหลาด มันแปลกไปหมด ผีสันทกับเรา ผีดำเรา เราดำผี หรือเรากับผีช่วยกันดำ มันดูประหลาด ดูแปลก ๆ ไปหมด แต่เข้าถึงได้ เราเองก็คงประหลาดเหมือนกัน แบบเหมือนเราแปลก ผีเองก็แปลก ก็เลยอยู่เป็นเพื่อนกันได้ ในบางมีมีมันก็ดูแซะ ๆ รัฐบาล แซะสังคม แบบชัดเจน ในบางอย่างที่เราอยากพูด หรือบางเรื่องก็พูดยาก แต่ถ้าใช้มีมี

มันสามารถสื่อสารได้ทันที สื่อถึงสิ่งที่เราต้องการได้ อย่างบางมุขเราจะเข้าใจกันเอง อยู่ที่นี่ไม่ได้แล้ว เราเข้าใจได้ทันทีว่าหมายถึงที่ไหน ถ้าลองถามเรามันคืออยู่ในประเทศนี้ไม่ได้อีกแล้ว ด้วยสถานการณ์ตอนนั้นมันสามารถเข้าใจทุกอย่างได้ทันที ว่าทำไม และเพราะอะไร”

B1 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 9 พฤษภาคม 2567

“ตัวผีในมีมกลุ่มนี้จะเห็นบ่อยสุด เข้าถึงง่ายกับเนื้อหาที่มีมันตรงใจ แบบมีเนื้อเพลง มีแท่งไฟNCT มันรู้สึกเหมือนอยู่ในชีวิตเรา เป็นเพื่อนเรา แต่บางอันก็เหมือนเป็นตัวเราเอง หน้ามันตุง ๆ กับชีวิต เหมือนเราตอนช่วงโควิด มันทำอะไรไม่ถูกเหมือนกันนะบางทีไม่รู้ชีวิตจะไปทิศทางไหน มีมีผีในห้องมันก็เลยเหมือนเพื่อนที่งัดชีวิตไปกับเรา แบบมาอยู่ในห้องกับเรา เพราะตอนนั้นก็เจอเพื่อนจริง ๆ ไม่ได้ เป็นเหมือนความประหลาด ที่เกิดจากตัวเราเอง ปกติเราจะต้องกลัวผี เพราะผีมันมีความน่ากลัว แต่พอเป็นมีมีผีในห้องอันนี้ กลายเป็นผีกลัวเราแทน ชีวิตของเราในช่วงนั้นมันคงประหลาดจนเราเองอาจจะน่ากลัวกว่าผี เหมือนที่เขาวางกันคนน่ากลัวกว่าผี ในบางอันมันก็ดูตลกขบขัน รวบรวมไปด้วย พวกอันที่เกี่ยวกับโควิดมันเหมือนเสียดสีตอนนั้น แบบผียังมีประโยชน์มากกว่า มันด่าแบบอาจจะต้องเกาเป็นมุข เหมือนถ้าเราเข้าใจเราจะเข้าใจเลย เป็นคำตรง ๆ แบบมีลูกเล่น”

B2 (นามสมมติ), สัมภาษณ์ 9 พฤษภาคม 2567

5.5 สรุปการถอดรหัสความหมายมีมีผีในห้อง

การถอดรหัสความหมายมีมีผีในห้อง เป็นการศึกษาตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาที่นอกจากเป็นการศึกษาความหมายแล้วยังให้ความสำคัญในส่วนของการอ่านความหมาย ตามทัศนะของ Stuart Hall ที่มีมุมมองว่าความหมายนั้นไม่ได้ถูกสร้างแค่ในขั้นตอนของผู้ผลิตเท่านั้นแต่ได้ถูกสร้างขึ้นในขั้นตอนของผู้รับสารด้วยเช่นกัน

ในกรณีศึกษา มีมีผีในห้อง จากการวิเคราะห์ด้วยบทมีมีผีในห้องทั้งสามกลุ่ม ได้แก่ มีมีผีในห้องกลุ่มผีทั่วไป มีมีผีในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์ต่างประเทศ และมีมีผีในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด พบว่าวัยรุ่นนั้นสร้างความหมายผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ภายใต้วัยบทมีมีผีในห้อง โดยใส่ความหมายเกี่ยวกับความเป็นเพื่อน การล้อเลียนตนเอง การล้อเลียนเสียดสีสังคม รวมไปถึงการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล ที่มีบริบทเป็นสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 แต่ความหมายนั้น ๆ อาจถูกตีความได้หลากหลายจากผู้รับสารที่เป็นกลุ่มวัยรุ่นเช่นเดียวกัน ตามแนวคิดการเข้ารหัสถอดรหัส โดยในความหลากหลายนั้นมีรูปแบบชัดเจนด้วยกัน 3 ลักษณะคือ เป็นการยอมรับต่อความหมายโดยตรง การต่อรองความหมายใหม่โดยไม่ได้อยู่ในลักษณะของการคัดค้าน

โดยตรง และการปฏิเสธความหมายด้วยจุดยืนที่ต่อต้านหรือขัดแย้งต่อสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการสื่อสารโดยตรง จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างที่เป็นวัยรุ่น พบการถอดรหัสความหมายมีมิในท้องโดยสามารถสรุปเป็นรูปแบบตามแนวคิดเข้ารหัสถอดรหัสได้ดังนี้

ตารางที่ 5.9

สรุปการถอดรหัสความหมายมีมิในท้องของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่ม

ความหมายมีมิในท้อง จากการวิเคราะห์สัญญาณ	กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง			กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง		
	ยอมรับ	ต่อรอง	ปฏิเสธ	ยอมรับ	ต่อรอง	ปฏิเสธ
1. มิตรภาพความเป็นเพื่อน	✓			✓		
2. การล้อเลียนตนเอง	✓			✓		
3. การล้อเลียนเสียดสีสังคม				✓		
4. การวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล				✓		
ความหมายมีมิในท้อง จากการถอดรหัสของวัยรุ่นทั้งสอง กลุ่ม	กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง			กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง		
	ยอมรับ	ต่อรอง	ปฏิเสธ	ยอมรับ	ต่อรอง	ปฏิเสธ
5. ความน่ารัก		✓			✓	

จากตารางดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการถอดรหัสความหมายโดยวัยรุ่นทั้ง 2 ที่มีการถอดรหัสความหมายได้แตกต่างกัน สำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่สนใจในเรื่องการเมือง สามารถถอดความหมายรหัสมีมิในท้องได้ 2 ความหมาย ได้แก่ มิตรภาพความเป็นเพื่อน และการล้อเลียนตนเอง แต่กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมืองสามารถถอดรหัสความหมายได้ถึง 4 ความหมายตามการวิเคราะห์สัญญาณมีมิในท้องได้แก่ มิตรภาพความเป็นเพื่อน การล้อเลียนตนเอง การล้อเลียนเสียดสีสังคม และการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล ทั้งนี้ผลจากการสัมภาษณ์ยังแสดงให้เห็นถึงการถอดรหัสความหมายของวัยรุ่นทั้งสองกลุ่มที่ปรากฏการต่อรองความหมายมีมิในท้องในความหมายถึงความน่ารัก โดยการถอดรหัสในแต่ละความหมายมีรายละเอียด ดังนี้

5.5.1 มิตรภาพความเป็นเพื่อน

การถอดรหัสความหมายมีมิในท้องในความหมายถึงมิตรภาพความเป็นเพื่อนทั้ง 2 กลุ่มต่างถอดรหัสไปในทิศทางเดียวกัน โดยเป็นการยอมรับความหมาย (preferred code) ความเป็นเพื่อนของมีมิในท้อง การยอมรับนี้มาจากการถอดรหัสที่ตรงตามความหมายจากการ

วิเคราะห์ด้วยบทของมิมมีในห้อง ที่ปรากฏความหมายของความเป็นเพื่อนที่วัยรุ่นสร้างขึ้น โดยการถอดรหัสภาพมิมมีในห้องทั้งหมดของวัยรุ่น ต่างให้ความหมายไปในเชิงของความเป็นเพื่อนในช่วงเวลาที่โดดเดี่ยว การถอดรหัสดังกล่าวสะท้อนให้เห็นปัญหาของวัยรุ่นในช่วงยุคโรคระบาดโควิด-19 การถูกจำกัดพื้นที่ในการใช้ชีวิต รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบการใช้ชีวิตที่ส่งผลให้วัยรุ่นรู้สึกถึงความโดดเดี่ยว ภายใต้ช่วงสถานการณ์ดังกล่าว พบว่า กลุ่มวัยรุ่นอย่างเด็กและเยาวชนนั้น จำนวน 7 ใน 10 คนมีสุขภาพจิตใจที่ย่ำแย่ซึ่งเป็นผลมาจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 นอกจากนี้ยังพบว่ากลุ่มวัยรุ่นนั้นมีอัตราการเข้าสังคมที่ลดลงอันเนื่องมาจากการถูกจำกัดพื้นที่โดย พ.ร.ก.ฉุกเฉิน (UNICEF, 2564)

แม้จะปรากฏความหมายของความเป็นเพื่อนเช่นเดียวกัน แต่ในการตีความหมายถึงเพื่อน ของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มมีทัศนะที่แตกต่างกันออกไป ทั้งนี้ อาจเป็นผลมาจากประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 ของทั้ง 2 กลุ่มที่มีความแตกต่างกัน ภายใต้ความเป็นเพื่อนจึงตอบโจทย์ต่อความต้องการของวัยรุ่นแตกต่างกันออกไป

วัยรุ่นกลุ่มที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง ได้ตีความของความเป็นเพื่อนว่าเป็นเพื่อนที่คอยช่วยแก้เหงา บรรเทาความโดดเดี่ยวจากการต้องเผชิญปัญหาในด้านการดำเนินชีวิตในช่วงยุคโรคระบาดโควิด-19 ปัญหาดังกล่าวมีผลมาจากการต้องอยู่แต่ในที่พักอาศัยหรือบ้านตามมาตรการของการป้องกันโรคโควิด-19 ทำให้กลุ่มวัยรุ่นมีปฏิสัมพันธ์ที่ลดลง รวมไปถึงเกิดความโดดเดี่ยว ความเหงาในการไม่ได้ออกไปเจอเพื่อนหรือคนอื่น ๆ จึงได้มีการใช้มิมมีรวมถึงสื่อสังคมออนไลน์ในการช่วยบรรเทาความโดดเดี่ยวที่เกิดขึ้น นอกจากปัญหาเรื่องความโดดเดี่ยวแล้วนั้น วัยรุ่นกลุ่มที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมืองยังถอดรหัสความเป็นเพื่อนจากการใช้สัญญาณภายใต้มิมมีในห้องที่ต่างสื่อความหมายไปในทิศทางของความเป็นเพื่อน ได้แก่ รูปร่างหน้าตาของมิมมีที่ปรากฏภายในมิมมีมีลักษณะที่น่ารัก หรือแม้แต่ภาพที่เป็นผีโดยตรงเช่นมิมมีในห้องกลุ่มผีทั่วไป แต่ผีดังกล่าวอยู่ในท่าทางคล้ายคนหรือมีข้อความภายในภาพที่เป็นเรื่องราวเชื่อมโยงกับชีวิตของวัยรุ่นกลุ่มดังกล่าว รวมไปถึงสถานที่ที่ผีปรากฏตัวภายในภาพมิมมีนั้นเป็นสถานที่ของห้องนอนในช่วงของการเกิดโรคระบาดโควิด-19 ภายใต้ช่วงเวลาดังกล่าวที่วัยรุ่นต้องการปฏิสัมพันธ์การพบเจอเพื่อนในชีวิต มิมมีจึงเข้ามาตอบโจทย์ต่อปัญหาของวัยรุ่น ทำให้การตีความภาพมิมมีออกมากลายเป็นเพื่อน นอกจากนี้ความเป็นเพื่อนยังสะท้อนผ่านการใช้ข้อความและการนำเสนอภาพมิมมี จากการใช้ภาษาและวิธีการตัดแปะสัญญาณต่าง ๆ เพื่อนำเสนอภาพมิมมีแต่ละภาพนั้น เป็นวิธีการภายใต้วัฒนธรรมวัยรุ่น โดยเป็นการหยิบยืมสัญญาณต่าง ๆ ที่วัยรุ่นเข้าใจ สามารถเชื่อมโยงกับวัยรุ่นได้ ไม่ว่าจะเป็นการใช้ผีในวัฒนธรรมประชานิยมหรือ pop culture จากภาพยนตร์ การใช้ภาษาที่ไม่เป็นทางการ รวมถึงเป็นเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของวัยรุ่น เช่น เพลงเกาหลี ปัญหาชีวิตในช่วงโควิด-19 สิ่งที่วัยรุ่นต้องพบเจอในช่วงดังกล่าว ผีของวัยรุ่น

จึงเต็มไปด้วยสไตล์ ความน่ารัก ความทันสมัย การล้อเลียนเสียดสี ที่กลุ่มวัยรุ่นไม่มีความสนใจในเรื่อง การเมืองให้ความเห็นว่าเป็นเหมือนเพื่อนหลอกล้อกัน จึงทำให้รู้สึกเข้าถึง หรือจากการสัมภาษณ์ที่ วัยรุ่นต่างรู้สึกอิน (into) หรือมีอารมณ์ร่วมกับมีมผีในห้อง จึงให้ความหมายถึงมีมผีในห้องนั้นเป็น เสมือนเพื่อนของตน

สำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง แม้ความหมายจะถูกถอดรหัส ออกมาว่ามีความเป็นเพื่อนไม่ต่างกัน แต่วัยรุ่นกลุ่มดังกล่าวได้ถอดรหัสความเป็นเพื่อนที่นอกจากจะ เกิดขึ้นจากความเหงา ความรู้สึกโดดเดี่ยวแล้ว ยังเกิดขึ้นจากมุมมองทางการเมืองภายใต้สถานการณ์ ในช่วงดังกล่าวที่ทุกคนต้องกักตัวจากการประกาศพรก.ฉุกเฉิน ร่วมกับการใช้มาตรการปิดเมืองทั่ว ประเทศ การต้องกักตัวทำให้ชีวิตของตนไร้ชีวิตชีวาไม่ต่างไปจากผีในห้อง วัยรุ่นจึงเชื่อมโยงชีวิตของ ตนเองเข้ากับบริบทของมีมผีในห้องและตีความถึงชีวิตของผีและของตนเองไม่ต่างกันมากนัก ต้องตก อยู่ภายใต้อำนาจของรัฐโดยการอยู่แต่พื้นที่ภายในห้องเช่นเดียวกัน ความเป็นเพื่อนจึงเกิดจาก ความรู้สึกที่มีชะตาชีวิตไม่ต่างกัน การถอดรหัสความเป็นเพื่อนของกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่อง การเมือง จึงไม่ใช่ความเป็นเพื่อนจากความตลกหรือน่ารักของผีเพียงอย่างเดียว แต่คือความเป็นเพื่อน จากความรู้สึกการตกอยู่ภายใต้อำนาจรัฐรวมไปถึงความรู้สึกแตกต่าง แปรกแยกจากสังคมในการ แสดงจุดยืนทางการเมืองที่มีความขัดแย้ง ผีในห้องที่สามารถตอบรับกับความต้องการของกลุ่มวัยรุ่น ได้จึงกลายเป็นเพื่อนในที่สุด

5.5.2 การล้อเลียนตนเอง

การถอดรหัสความหมายมีมผีในห้องในความหมายถึงการล้อเลียนตนเอง ของ วัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มต่างถอดรหัสไปในทิศทางเดียวกัน โดยเป็นการยอมรับความหมาย (preferred code) ถึงการล้อเลียนตนเอง จากการสัมภาษณ์พบว่า ความหมายของการล้อเลียนตนเองนั้นเกิดจากการใช้ ภาษาล้อเลียนเสียดสีที่ปรากฏภายใต้สัญลักษณ์ข้อความในภาพมีมทั้งสามกลุ่ม ข้อความดังกล่าวมักจะเป็นข้อความเกี่ยวกับเรื่องในชีวิตประจำวัน การแสดงอารมณ์ หรือเรื่องที่กำลังเป็นกระแส โดยเป็น ข้อความที่ถ่ายทอดผ่านการใช้อารมณ์ขันและภาษาที่เป็นกันเอง นอกจากนี้กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความ สนใจการเมืองยังให้ความเห็นถึงการล้อเลียนตนเองว่าการล้อเลียนหรือแซวตัวเองจะเจ็บน้อยกว่าการ ที่คนอื่นมาแซวเรา ทั้งนี้ยังได้มีการอธิบายเพิ่มเติมว่าการล้อเลียนตนเองดังกล่าวเป็นเหมือนการ ยอมรับตนเองในเรื่องที่ผิดพลาด หรือการไม่เป็นไปตามความคาดหวัง โดยทำให้กลายเป็นเรื่องตลก จากการให้ความหมายนี้จะเห็นได้ชัดถึงการทำงานของอารมณ์ขันที่ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการเปลี่ยน ความหมายรวมถึงลดทอนความรุนแรงในการล้อเลียนตนเองของกลุ่มวัยรุ่น

สำหรับวัยรุ่นกลุ่มที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง มีการถอดรหัสในรูปแบบของ การยอมรับความหมายถึงการล้อเลียนตนเองเช่นเดียวกัน แต่ในการล้อเลียนตนเองของวัยรุ่นกลุ่มนี้ที่

นอกจากความตลกแล้ว ยังเป็นการล้อเลียนตนเองไปในเชิงของการประชดชีวิต ในกรณีมีผีในห้องที่ติดอยู่ในชะตากรรมชีวิตที่ไม่ต่างจากตนในช่วงยุคโรคระบาดโควิด-19 จากการที่ผีถูกกักขังอยู่ในห้องจนกลายเป็นผีในห้อง เช่นเดียวกับวัยรุ่นที่ถูกกักขังจากมาตรการในช่วงดังกล่าว นอกจากนี้การล้อเลียนตนเองยังเกิดจากทัศนะยมมองทั้งในเรื่องการเมืองที่มีความขัดแย้ง ส่งผลให้วัยรุ่นที่ออกมาแสดงจุดยืนทางการเมืองรู้สึกถึงความประหลาด แตกต่างหรือไม่เข้าพวก ความหมายของความประหลาดดังกล่าว จึงตีความได้ถึง การล้อเลียนตนเอง จากการสัมภาษณ์ วัยรุ่นได้ให้ความเห็นว่า ความประหลาดในภาพมีมนั้นปรากฏผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ความไม่เข้ากันของสถานการณ์ในภาพมีมนั้น ให้ความรู้สึกลำบากประหลาด แต่วัยรุ่นนั้นสามารถยอมรับและเข้าใจความประหลาดที่เกิดขึ้นได้ เนื่องจากมาจากตัววัยรุ่นเองก็ประหลาดเช่นเดียวกัน

การล้อเลียนตนเองของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่ม แม้จะมีทัศนะยมของการตีความที่อธิบายการล้อเลียนตนเองที่แตกต่างกัน แต่การถอดรหัสดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการอยู่ภายใต้วัฒนธรรมร่วมของความเป็นวัยรุ่นเช่นเดียวกัน การถ่ายทอดความหมายการล้อเลียนตนเองในด้านการยอมรับตนเองในเรื่องที่ผิดพลาด หรือไม่เป็นไปตามความคาดหวัง หรือการล้อเลียนตนเองในด้านของความรู้สึกถึงการเป็นตัวประหลาดไม่ได้รับการยอมรับ จากทั้งหมดที่กล่าวมานี้วัยรุ่นต่างต้องการการยอมรับในความเป็นตนเอง นอกจากนี้อาจมีผลมาจากการที่กลุ่มวัยรุ่นต่างรู้สึกว่าการชีวิตของตนผิดไปจากปกติ ทั้งนี้อาจมาจากรูปแบบการดำเนินชีวิตในช่วงสถานการณ์โควิด-19 ที่ต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้ชีวิตดังที่ได้สัมภาษณ์ถึงประสบการณ์ชีวิตของวัยรุ่นในช่วงดังกล่าว

5.5.3 การล้อเลียนเสียดสีสังคม

การถอดรหัสความหมายมีผีในห้องในความหมายถึงการล้อเลียนเสียดสีสังคมของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มมีความแตกต่างกัน โดยกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมืองไม่พบถึงการถอดรหัสในความหมายดังกล่าว ส่วนกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมืองพบการถอดรหัสแบบยอมรับความหมาย (preferred code) ของการล้อเลียนเสียดสีสังคม

ในการถอดรหัสความหมายถึงการล้อเลียนเสียดสีสังคม จากการสัมภาษณ์วัยรุ่นกลุ่มที่ไม่สนใจในเรื่องการเมือง พบว่า มีการถอดรหัสถึงการล้อเลียนเสียดสีจากสัญลักษณ์ในภาพมีมนั้น แต่การตีความถึงการล้อเลียนเสียดสีนั้นเป็นการถอดรหัสถึงการล้อเลียนตนเองเพียงเท่านั้น ไม่ปรากฏถึงการถอดรหัสความหมายไปในเชิงของการเสียดสีสังคม แต่สำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมืองมีการถอดรหัสแบบยอมรับความหมาย (preferred code) ในความหมายของการล้อเลียนเสียดสีสังคม จากการถอดรหัสความหมายของมีผีในห้อง พบว่า นอกจากความเป็นเพื่อน การล้อเลียนตนเองในความแปลกประหลาดจากสังคมแล้ว ยังปรากฏความหมายของการล้อเลียนเสียดสีสังคมไทยอย่างเห็นได้ชัด โดยวัยรุ่นเชื่อมโยงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏภายในภาพมีมนั้นเข้ากับ

ประสบการณ์ชีวิตของตนภายใต้บริบทสังคมไทยในช่วงของการเกิดโรคระบาดโควิด-19 ทำให้การถอดรหัสความหมายเป็นไปในเชิงของการไม่จำยอมต่ออำนาจ รวมถึงความไม่พอใจในรัฐบาลที่มีรูปแบบการแสดงออกผ่านการประชดประชัลดการเสียดสีภายใต้ความตลกในภาพมิม เนื่องจากภายใต้สถานการณ์วิกฤตในช่วงดังกล่าวส่งผลให้วัยรุ่นรู้สึกถึงความเหงา ความรู้สึกโดดเดี่ยว และการถูกพรากโอกาสการใช้ชีวิตจากการประกาศ พรก.ฉุกเฉิน ร่วมกับการใช้มาตรการปิดเมืองหรือล็อกดาวน์ (lockdown) ทั่วประเทศ มีมฟีในห้องจึงเป็นเหมือนสัญญาณที่ใช้เสียดสีถึงการใช้ชีวิตชีวาภายใต้สังคมในช่วงดังกล่าวที่ทั้งคนและผีกลับมีสภาพไม่ต่างกัน คือการใช้ชีวิต ที่มาจากการถูกจำกัดการใช้ชีวิตด้วยมาตรการต่าง ๆ ของรัฐ และยังเสียดสีถึงการตกอยู่ภายใต้อำนาจของรัฐจากการที่ฝืนตามความเชื่อในสังคมไทยที่มีอำนาจมากมายสามารถให้คุณหรือให้โทษแก่คนได้ แต่ไม่สามารถออกไปจากห้องนอนได้ ไม่ต่างจากวัยรุ่น การอยู่ในห้องของมีมฟีในห้องจึงเป็นการเสียดสีถึงการใช้อำนาจรัฐในการจัดการโรคระบาดโควิด-19 ในช่วงดังกล่าว นอกจากนี้การล้อเลียนเสียดสีสังคมในแต่ละภาพมิมยังสามารถแยกย่อยตามความต้องการของวัยรุ่นได้อีกหลากหลายประเด็นผ่านการสร้างใหม่ โดยการดัดแปลงสัญญาณข้อความที่ปรากฏในภาพมิม

นอกจากนี้การถอดรหัสถึงการล้อเลียนเสียดสีสังคมยังแสดงให้เห็นถึงสภาพสังคมที่ไม่มีเสรีภาพในการแสดงออกในเรื่องการเมือง รูปแบบของการแสดงออกไม่ว่าจะเป็นการล้อเลียนที่เกิดจากความไม่พอใจ หรือการล้อเลียนที่ต้องการสื่อสารในความคิดเห็นของตน ไม่ว่าจะในรูปแบบไหน วัยรุ่นก็ไม่สามารถถ่ายทอดอย่างตรงไปตรงมาได้ แม้แต่การล้อเลียนเสียดสีสังคมยังคงต้องแอบแฝงอยู่ภายใต้ความตลกของภาพมีมฟีในห้อง การถอดรหัสความหมายถึงการล้อเลียนโดยกลุ่มวัยรุ่นที่สนใจในเรื่องการเมืองจึงไม่อยู่ในระดับของการล้อเลียนตนเองเท่านั้น แต่ยังมีความหมายไปถึงการล้อเลียนเสียดสีสังคมไทยอีกด้วย

5.5.4 การวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล

การถอดรหัสความหมายมีมฟีในห้องในความหมายถึงการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มมีความแตกต่างกัน โดยกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมืองไม่พบถึงการถอดรหัสในความหมายดังกล่าว ส่วนกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมืองพบการถอดรหัสแบบยอมรับความหมาย (preferred code) ของการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล

ในการถอดรหัสความหมายถึงการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล จากการสัมภาษณ์วัยรุ่นกลุ่มที่ไม่สนใจในเรื่องการเมือง พบว่า ไม่ปรากฏถึงการถอดรหัสความหมายในเชิงของการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล แต่สำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมืองมีการถอดรหัสแบบยอมรับความหมาย (preferred code) ในความหมายของการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล โดยเป็นการวิพากษ์วิจารณ์ถึงการจัดการกับปัญหาด้านโรคระบาดในช่วงดังกล่าว รวมไปถึงวิพากษ์วิจารณ์

เนื่องจากความขัดแย้งทางการเมืองที่กลุ่มคนรุ่นใหม่หรือกลุ่มวัยรุ่นถือว่าเป็นข้อขัดแย้งกับรัฐบาล การตีความจากการถอดรหัสความหมายของการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลนี้เชื่อมโยงกับผลการสัมภาษณ์ถึงประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 ที่กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมืองมีจุดยืนอยู่ฝั่งตรงข้ามกับรัฐบาลในช่วงดังกล่าว ภายใต้บริบทสังคมไทยในช่วงยุคโรคระบาดโควิด-19 ขณะเดียวกันก็เป็นช่วงที่การเมืองของคนรุ่นใหม่มีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นการร่วมชุมนุม การใช้แฮชแท็กในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ รวมถึงการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ที่ได้รับความนิยม อาทิ การชูสามนิ้ว การผูกโบว์สีขาว หรือการใส่เสื้อผ้าสีดำ เพื่อต่อต้านรัฐบาล จากการแสดงออกทางการเมืองของกลุ่มวัยรุ่นในช่วงดังกล่าวจะเห็นได้ถึงรูปแบบการใช้สัญลักษณ์แฝงความหมายไม่ต่างจากกรณีมิมีผีในห้อง ส่งผลให้วัยรุ่นกลุ่มที่มีความสนใจในเรื่องการเมืองจะสามารถถอดรหัสสัญลักษณ์จากความตลกเฮฮาในภาพมิมีให้มีความหมายถึงการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลได้ ทั้งนี้ยังสอดคล้องกับการสัมภาษณ์ถึงการใช่มิมีผีในห้องของวัยรุ่นกลุ่มดังกล่าว ที่พบว่า การวิจารณ์รัฐบาลภายใต้ความตลกของมิมีผีในห้องนี้ สะท้อนให้เห็นถึงบรรยากาศของการวิพากษ์วิจารณ์การเมืองในสังคมไทย ที่ยังคงไม่มีพื้นที่สำหรับการวิพากษ์วิจารณ์ได้อย่างตรงไปตรงมาแท้จริง ความตรงไปตรงมาของวัยรุ่นนี้จึงมีลักษณะของความเฉพาะกลุ่ม ยังต้องอาศัยการตีความหรือถอดรหัสความหมายร่วมด้วย เป็นรูปแบบที่เด่นชัดของวัฒนธรรมวัยรุ่นที่แสดงให้เห็นเอกลักษณ์เฉพาะของกลุ่มตน อาศัยการดัดแปลงและแต่เดิมสัญลักษณ์แฝงความหมายอยู่ภายใต้ความเป็นมิมีที่การวิพากษ์วิจารณ์ต้องใช้สไตล์และอารมณ์ขันในการสื่อสาร ทั้งนี้วัยรุ่นกลุ่มดังกล่าวยังให้ความเห็นในด้านความปลอดภัยจากกฎหมายด้วยเช่นเดียวกัน

5.5.5 ความน่ารัก

การถอดรหัสความหมายมิมีผีในห้องในความหมายถึงความน่ารักของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มต่างถอดรหัสไปในทิศทางเดียวกัน โดยเป็นการต่อรองความหมาย (negotiated code) เพื่อสร้างความหมายใหม่ขึ้น

โดยการถอดรหัสความหมายถึงความน่ารักปรากฏในมิมีผีในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด เป็นการถอดรหัสจากสัญลักษณ์รูปร่างของผีที่เมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่าเป็นการสัมพันธ์ย้อนกลับไปด้วยทิศทางที่วัยรุ่นทั้งสองกลุ่มมีความเข้าใจหรือประสบการณ์จากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด โดยสัญลักษณ์ในกลุ่มดังกล่าวเป็นรูปร่างของตัวละครไมค์ วาซอร์สกี ที่แม้จะมีการดัดแปลงและอยู่ภายใต้บริบทความเป็นมิมีผีในห้อง แต่ตัวสัญลักษณ์ยังคงสะท้อนความเป็นตัวการ์ตูนในภาพยนตร์แอนิเมชันเรื่องดังกล่าว ส่งผลให้วัยรุ่นทั้งสองกลุ่มถอดรหัสแบบต่อรองเพื่อสร้างความหมายใหม่ขึ้น โดยเป็นความหมายถึงความน่ารักที่ปรากฏภายในมิมีผีในห้อง

ทั้งนี้จากความหมายถึงความน่ารักจึงสะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบของวัฒนธรรมวัยรุ่นที่มีความเข้าใจเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีต่างไปจากเดิม ที่ผีมักจะน่ากลัวหรือน่าเคารพนับถือ แต่วัยรุ่นทั้งสองกลุ่มกลับให้ความหมายไปถึงความน่ารัก

ความหมายถึงความน่ารักที่ปรากฏภายในมีผีในห้อง ยังสอดคล้องกับการมีส่วนร่วมกับมีผีในห้องของกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมืองอีกด้วย โดยวัยรุ่นกลุ่มดังกล่าวให้ความเห็นว่ามักจะเลือกใช้มีผีในห้องที่เป็นตัวการ์ตูน เนื่องจากความน่ารัก เข้าถึงง่าย ที่แม้จะเป็นมีผีแต่ก็ต้องเป็นผีที่เป็นตัวการ์ตูนที่ดูน่ารัก จากการใช้งานดังกล่าวทำให้เห็นถึงการให้ความสำคัญถึงสไตล์ของวัยรุ่น

5.5.6 สรุป

การศึกษาการถอดรหัสความหมายผีภายในมีผีในห้องของผู้รับสารกลุ่มวัยรุ่นผู้วิจัยได้จำแนกวัยรุ่นออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง และ กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง โดยมีคุณสมบัติหลักคือเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์และเคยพบเห็นปรากฏการณ์มีผีในห้องมาก่อน ในการจำแนกกลุ่มวัยรุ่นออกเป็นสองกลุ่มนั้นผู้วิจัยได้ใช้การสัมภาษณ์ถึงประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 โดยผลจากการสัมภาษณ์ดังกล่าวสามารถแสดงให้เห็นถึงการแบ่งกลุ่มกันระหว่างวัยรุ่น โดยสามารถจำแนกได้เป็น 2 กลุ่มข้างต้น คือ กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่สนใจในเรื่องการเมือง และ กลุ่มวัยรุ่นที่สนใจในเรื่องการเมือง โดยจะสะท้อนผ่านการดำเนินชีวิต วิธีคิด หรือความเชื่อ และยังพบว่า ในช่วงดังกล่าววัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มต้องเผชิญกับปัญหาในด้านของการเรียนออนไลน์ เนื่องจากผลกระทบของสถานการณ์โควิด-19 โดยปัญหาของการเรียนออนไลน์มาจากข้อจำกัดของการสื่อสารที่ต้องใช้ความพร้อมของอุปกรณ์ การเข้าถึงเทคโนโลยี สภาพแวดล้อม รวมไปถึงรูปแบบการเรียนรู้ที่ไม่สามารถพบเจอผู้อื่นได้ต่างจากการเรียนแบบปกติ ปัญหาดังกล่าวส่งผลถึงสภาพจิตใจของกลุ่มวัยรุ่นที่ต้องเจอกับความเครียด ความกดดันจากการเรียน อีกทั้งยังส่งผลไปถึงการตัดสินใจไม่เรียนต่อ

จากปัญหาดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของกลุ่มวัยรุ่นที่มีแบบแผนคล้ายคลึงกันคือเป็นช่วงของการต้องปรับตัวเปลี่ยนมาเรียนออนไลน์ ไม่ได้พบเจอผู้คน และจำเป็นต้องอยู่แต่ภายในบ้านหรือที่พักอาศัยเท่านั้นจึงส่งผลต่ออัตราการเข้าสังคมที่ลดลง การไม่ได้ออกไปพบเจอคนอื่นส่งผลให้วัยรุ่นนั้นรู้สึกโดดเดี่ยวไม่ต่างกัน นอกจากนี้ยังพบว่า บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 ยังส่งผลต่อความวิตกกังวลในเรื่องของสุขภาพของทั้งสองกลุ่มอย่างเห็นได้ชัด

ภายใต้สถานการณ์ดังกล่าวกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมืองมีพฤติกรรมใช้สื่อสังคมออนไลน์ในการให้ความบันเทิงหรือบรรเทาความโดดเดี่ยว เช่น การใช้เพื่อพูดคุยกับเพื่อน ระบายอารมณ์เมื่อต้องอยู่คนเดียว และเพื่อติดตามข่าวสารของดาราที่ชื่นชอบ

นอกจากนี้ยังมีวิธีการรับมือกับปัญหาคือการได้ใช้เวลาลองทำสิ่งใหม่ ๆ เช่นการทำอาหาร เป็นต้น แต่ในกลุ่มวัยรุ่นที่สนใจการเมืองมีจุดที่น่าสนใจคือการใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ที่นอกจากการใช้งานเพื่อความบันเทิงอย่างการคุยกับเพื่อนเช่นเดียวกันแล้วนั้นวัยรุ่นกลุ่มดังกล่าวยังใช้สื่อในการติดตามข่าวสารการเมือง เนื่องจากเป็นสื่อที่กลุ่มนี้ให้ความเห็นว่ามีแนวโน้มของความไวของเนื้อหา เมื่อเกิดเหตุการณ์หรือประเด็นอะไรสักอย่างในสังคม สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์จะเป็นสื่อแรกที่กลุ่มวัยรุ่นใช้เพื่อติดตามสถานการณ์ และไม่เพียงแต่จะติดตามเฉย ๆ แต่ยังร่วมวิพากษ์วิจารณ์ และแสดงถึงจุดยืนทัศนคติของตนอีกด้วย โดยพฤติกรรมการใช้สื่ออาจมีผลมาจากทัศนคติหรือความเชื่อที่กลุ่มวัยรุ่นที่สนใจการเมืองเชื่อว่าตนเองเป็นพลังเล็ก ๆ ที่เมื่อรวมกันแล้วสามารถมีส่วนช่วยในการเปลี่ยนแปลงคุณภาพชีวิตของตนไปจนถึงการเปลี่ยนแปลงประเทศได้ ทั้งนี้รูปแบบการรวมพลังเพื่อการเปลี่ยนแปลงของวัยรุ่นกลุ่มดังกล่าวมีตั้งแต่การใช้สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์โดยการใช้แฮชแท็ก เช่น #เยาวชนปลดแอก ไปจนถึงการเข้าร่วมการชุมนุมทางการเมือง

ประการการใช้ชีวิต ความสนใจ และ การใช้สื่อของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มต่างสอดคล้องกับการมีส่วนร่วมในมิมิพีในห้อง โดยทั้ง 2 กลุ่มนั้นมีส่วนร่วมไปในทิศทางเดียวกันคือการรีทวีต (retweet) และส่งต่อให้เพื่อน รวมถึงใช้มิมิพีในห้องเพื่อเพิ่มอรรถรสเวลาสื่อสาร สำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง มีการใช้มิมิพีในด้านของความบันเทิงอย่างเห็นได้ชัด โดยเป็น การใช้เพื่อความสนุกสนาน การรีทวีตและส่งต่อเพราะความตลกของมิมิ นอกจากนี้ยังเป็นการเพิ่มอรรถรสในการสื่อสาร กล่าวคือ ในการสื่อสารด้วยข้อความนั้น ไม่สามารถสื่อถึงอารมณ์ได้อย่างครบถ้วน การใช้ภาพมิมิจึงเป็นตัวช่วยในการสื่อสาร เพื่อให้การสนทนามีความเข้าใจกันและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

ในส่วนของการถอดรหัสความหมาย พบว่า จากที่กำหนดความหมายตามการวิเคราะห์ตัวบทมิมิพีในห้องโดยปรากฏทั้งหมด 4 ความหมาย ได้แก่ 1. มิตรภาพความเป็นเพื่อน 2. การล้อเลียนตนเอง 3. การล้อเลียนเสียดสีสังคม และ 4. การวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล พบว่า วัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มนั้นมีการถอดรหัสความหมายที่แตกต่างกัน แม้จะเป็นวัยรุ่นเช่นเดียวกันก็ตาม ทั้งนี้พบว่า กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมืองสามารถถอดรหัสความหมายได้เพียง ความหมายถึงมิตรภาพ ความเป็นเพื่อน และ ความหมายถึงการล้อเลียนตนเองเท่านั้น แต่สำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมืองกลับสามารถถอดรหัสความหมายมิมิพีในห้องได้ครบทุกความหมายตามที่กำหนด

นอกจากนี้ ทั้ง 2 กลุ่มกลับต่อรองความหมายเพื่อสร้างความหมายใหม่ไปในทิศทางเดียวกัน โดยจากการถอดรหัสความหมายปรากฏความหมายถึงความน่ารัก ที่วัยรุ่นให้ความเห็นว่ามิมิพีในห้องนี้มีความหมายของความน่ารักแฝงอยู่ด้วย ความหมายดังกล่าวถูกถอดรหัสจากภาพมิมิพีในห้องกลุ่มพีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด เมื่อวิเคราะห์แล้ว

พบว่าเป็นการสัมพันธ์ย้อนกลับไปที่วัยรุ่นที่มีความเข้าใจหรือประสบการณ์จากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับบ้างหลอนไม่จำกัด เนื่องจาก สัตว์ประหลาดในคลุ้มดังกล่าวเป็นรูปร่างของตัวละครไมค์ วาซอร์สกี ที่แม้จะมีการดัดแปลงและอยู่ภายใต้บริบทความเป็นมิมีผีในห้อง แต่ตัวสัตว์ประหลาดยังคงสะท้อนความเป็นตัวการ์ตูนในภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีความน่ารักอยู่ การต่อรองความหมายเพื่อสร้างความหมายใหม่ของมิมีผีในห้องนี้ ส่งผลให้เห็นถึงรูปแบบความเชื่อเรื่องผีของกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่ยึดโยงอยู่กับความเชื่อแบบเก่าที่ฝังรากลึกเกี่ยวกับความน่ากลัวหรือเป็นที่เคารพนับถือ แต่วัยรุ่นกลับสร้างความหมายของผีว่าหมายถึงความน่ารัก

การถอดรหัสความหมายยังสอดคล้องกับการมีส่วนร่วมในมิมีผีในห้อง จากการสัมภาษณ์พบว่า กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมืองมีการใช้มิมีเพื่อแทนตัวเองที่เหมือนเป็นผีในห้อง และใช้มิมีเพื่อแทนเพื่อนที่เข้ามาอยู่ในห้อง โดยจะเลือกใช้เฉพาะมิมีผีในห้องที่เป็นตัวการ์ตูนน่ารัก เนื่องจากความน่ารัก เข้าถึงง่าย จากการใช้งานดังกล่าวทำให้เห็นถึงการให้ความสำคัญถึงสไตล์ความทันสมัยของวัยรุ่น ที่แม้จะเป็นมิมีผีแต่ก็ต้องเป็นผีที่เป็นตัวการ์ตูนที่ดูน่ารัก แต่สำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง พบว่า นอกจากการมีส่วนร่วมกับมิมีผีในห้องโดยการรีทวีตและส่งต่อให้เพื่อน รวมถึงเพิ่มอรรถรสเวลาสื่อสารเช่นเดียวกันแล้วนั้น ยังมีส่วนร่วมไปถึงการใช้เสียดสีประชดชีวิต สังคม และใช้วิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล เนื่องจากความตลกของมิมีที่แฝงไปด้วยความหมายของการล้อเลียนเสียดสีไปจนถึงคำทอ โดยเป็นการเสียดสีวิพากษ์วิจารณ์ไปในเชิงของการท้าทายความหมายที่ต้องอาศัยการตีความ โดยกลุ่มดังกล่าวให้เหตุผลถึงความปลอดภัยในด้านกฎหมายเมื่อแสดงความคิดเห็นหรือวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลลงบนโลกออนไลน์

จากที่กล่าวมานั้น ประสบการณ์ชีวิตภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 ของทั้ง 2 กลุ่มสะท้อนให้เห็นถึงความสนใจ พฤติกรรม การรับมือกับปัญหา รวมถึงการมีส่วนร่วมกับมิมีผีในห้องที่แตกต่างกัน ส่งผลให้การถอดรหัสความหมายของมิมีผีในห้องของทั้ง 2 กลุ่ม ที่แม้จะเป็นกลุ่มวัยรุ่นเช่นเดียวกันแต่สามารถถอดรหัสความหมายมิมีผีในห้องออกมาได้แตกต่างกัน โดยมีเพียงความหมายของมิตรภาพความเป็นเพื่อนและการล้อเลียนตนเองเท่านั้นที่ไปในทิศทางเดียวกัน อีกทั้ง วัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มยังต่อรองความหมายเพื่อสร้างความหมายใหม่ โดยเป็นความหมายถึงความน่ารัก และสำหรับความหมายถึงการล้อเลียนเสียดสีสังคม การวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลนั้น มีเพียงกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมืองที่สามารถถอดรหัสถึงความหมายดังกล่าวได้

ทั้งนี้ เนื่องจากผู้ส่งสารที่เป็นวัยรุ่นแม้จะการใช้การสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมิมีผีในห้อง ว่าหมายถึงมิตรภาพความเป็นเพื่อน การล้อเลียนตนเอง และ การล้อเลียนเสียดสีสังคม รวมไปถึง การวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลก็ตาม และคาดว่ากลุ่มวัยรุ่นด้วยกันเองนั้นจะสามารถถอดรหัสความหมายนี้ได้ แต่จริง ๆ แล้วจากการศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายปรากฏว่าวัยรุ่นที่จะสามารถ

ถอดรหัสถึงความหมายดังกล่าวทั้งหมดได้นั้น เป็นเพียงแค่กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมืองเท่านั้น แต่ถ้าเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องของการเมืองจะสามารถถอดรหัสได้เพียงความหมายถึงมิตรภาพความเป็นเพื่อน และการล้อเลียนตนเองเท่านั้น แต่ที่มากกว่านั้นคือการถอดรหัสความหมายของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มยังปรากฏถึงการถอดรหัสแบบการต่อรองความหมายเพื่อสร้างความหมายใหม่อีกด้วย โดยเป็นความหมายถึงความน่ารัก การศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายจึงแสดงให้เห็นว่าในกลุ่มวัยรุ่นที่แม้จะอยู่ภายใต้ความเป็นวัฒนธรรมรุ่นเหมือนกัน แต่ภายใต้วัฒนธรรมดังกล่าวยังสามารถแบ่งกลุ่มแยกย่อยได้อีกเช่นเดียวกัน การสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมีผลในห้องของวัยรุ่น จึงเป็นการสร้างความหมายที่เฉพาะกลุ่ม ไม่เพียงแต่จะเป็นวัยรุ่นเท่านั้นถึงจะสามารถอ่านความหมายหรือถอดรหัสได้ครบถ้วน แต่ต้องเป็นวัยรุ่นที่มีประสบการณ์ร่วม หรือมีความสนใจในเรื่องเดียวกันที่จะสามารถเข้าใจถึงความหมายที่แฝงอยู่ภายใต้มีมีผลในห้องนี้ได้



บทที่ 6

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาเรื่อง “วัยรุ่นกับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมในห้อง” เป็น การศึกษาการและวิเคราะห์การสร้างควมหมายมีมในห้องบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ของกลุ่ม วัยรุ่น รวมไปถึงบทบาทหน้าที่ของมีมในห้อง และการถอดรหัสควมหมายมีมในห้องของผู้รับสารที่ เป็นกลุ่มวัยรุ่นด้วยกันเอง โดยมีวัตถุประสงค์ของการศึกษา ดังนี้

1. เพื่อศึกษาถึงการสร้างความหมายมีมในห้องของวัยรุ่น
2. เพื่อศึกษาถึงบทบาทหน้าที่ของมีมในห้อง
3. เพื่อศึกษาถึงการถอดรหัสควมหมายมีมในห้องระหว่างกลุ่มวัยรุ่น

การศึกษาดังกล่าว เป็นการศึกษาโดยใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ที่มุ่งศึกษาจากการวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) โดยใช้แนวคิดสัญวิทยาแนว วิพากษ์มาศึกษาและวิเคราะห์ควมหมายของสัญลักษณ์ของมีมในห้องที่ถูกสร้างขึ้นโดยวัยรุ่นนั้นเป็น อย่างไร รวมถึงศึกษาบทบาทหน้าที่ของมีมในห้อง ร่วมกับการศึกษาผู้รับสาร (audience analysis) ด้วยวิธีการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (in-depth interview) โดยใช้แนวคิดการเข้ารหัสถอดรหัส เพื่อ ศึกษาการถอดรหัสควมหมายมีมในมีมในห้องของผู้รับสารกลุ่มวัยรุ่น ซึ่งทั้งหมดนี้จะวางอยู่บน กรอบแนวคิดสำนักวัฒนธรรมศึกษา โดยมีแนวคิดย่อย ๆ คือ แนวคิดวัฒนธรรมย่อย วัฒนธรรมวัยรุ่น และการสื่อสารของวัยรุ่น แนวคิดการสื่อสารผ่านสื่อใหม่แนวคิดเกี่ยวกับมีม แนวคิดสัมพันธ์บท แนวคิดบริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 แนวคิดมีมในสังคมไทย ทฤษฎีสัญวิทยาแนววิพากษ์ แนวคิดบทบาทหน้าที่ของสื่อ รวมไปถึง แนวคิดเรื่องการเข้ารหัส และ ถอดรหัส เป็นแนวทางใน การศึกษา โดยมีรายละเอียด ดังนี้

6.1 สรุปผลการศึกษา

- 6.1.1 วัยรุ่นกับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมในห้อง
- 6.1.2 บทบาทหน้าที่ที่มีมในห้อง
- 6.1.3 การถอดรหัสควมหมายมีมในห้องระหว่างกลุ่มวัยรุ่น

6.2 อภิปรายผลการศึกษา

- 6.2.1 การสื่อควมหมายมีมในห้องของวัยรุ่น
- 6.2.2 การอ่านควมหมายมีมในห้อง
- 6.2.3 วัยรุ่นกับการสื่อสาร

6.2.4 สื่อใหม่กับบทบาทการเป็นเครื่องมือทางการเมืองของวัยรุ่น

6.2.5 กลยุทธ์การสร้างควมหมายมีมในห้อง

6.3 ข้อเสนอแนะ

6.1 สรุปผลการศึกษา

6.1.1 วัยรุ่นกับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมในห้อง

ผลการศึกษาถึงความหมายมีมในห้อง พบว่า สัญญาของฝิยังคงปรากฏการทำหน้าที่บางอย่างไม่ต่างไปจากในอดีต ฝิภายในมีมในห้องยังคงต้องตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มวัยรุ่น การช่วยบรรเทาความโดดเดี่ยวจากปัญหา ภายใต้ช่วงการเกิดโรคระบาด รวมถึงการเป็นสัญญาของอำนาจในการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล ทั้งหมดนั้นถูกกำหนดผ่านการสร้างความหมายใหม่ด้วยวิธีการตัดปะหรือดัดแปลงสัญญา การใช้วัฒนธรรมวัยรุ่น อารมณ์ขัน การเข้าถึงวัฒนธรรมประชานิยมที่แพร่หลายในปัจจุบัน รวมถึงความเชื่อเรื่องฝิในสังคมไทย และบริบทสังคมไทยในช่วงดังกล่าว แสดงให้เห็นผ่านการวิเคราะห์ภาพมีมในห้องทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ มีมในห้องกลุ่มฝิทั่วไป มีมในในห้องกลุ่มฝิจากภาพยนตร์ต่างประเทศ และมีมในในห้องกลุ่มฝิจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด โดยเป็นการวิเคราะห์สัญญาโดยมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์ ได้แก่ รูปร่างหน้าตา ท่าทาง ฉากหรือสถานที่ ข้อความ และการนำเสนอในแต่ละภาพมีม

การวิเคราะห์โดยการใช้ทฤษฎีสัญญาวิทยาแนววิพากษ์ จึงทำให้เห็นถึงพลังของสัญญาและการต่อสู้ของความหมายกลุ่มต่าง ๆ รวมถึงเป็นการศึกษาที่ถูกนำมาวิเคราะห์เพื่อใช้ในการค้นหาความหมายภายใต้สัญญาของมีมในห้อง นอกจากความหมายโดยตรง ที่เป็นความหมายลำดับแรกที่มีลักษณะเป็นวัตถุวิสัย หรือเป็นความหมายที่ตามตัวของภาษา ภายใต้มีมในห้องยังคงมีความหมายโดยนัย กล่าวคือ ความหมายที่มีลักษณะอัตวิสัย สามารถมองว่าเป็นการตีความที่ถูกใส่ความหมายในเชิงสังคมหรือวัฒนธรรม ซุกซ่อนผ่านตัวสัญญาอยู่ ภายใต้ภาพมีมในห้อง โดยสามารถจำแนกออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ 1. ฝิทั่วไป ลักษณะเด่นคือเป็นตัวโครงกระดูก รูปร่างคล้ายฝิตามความเชื่อในสังคมไทย 2. ฝิจากภาพยนตร์ต่างประเทศ ลักษณะเด่นคือการหยิบยืมลักษณะรูปร่างจากภาพยนตร์ต่างประเทศอย่างเห็นได้ชัด 3. ฝิจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด ลักษณะเด่นคือรูปร่างเป็นตัวละครไมค์ วาซอร์สกี สัตว์ประหลาดภายในภาพยนตร์แอนิเมชัน จากการวิเคราะห์สัญญาจึงสามารถสรุปความหมายที่ถูกสร้างขึ้นโดยวัยรุ่นได้ทั้งหมด 4 ความหมาย

โดยแบ่งออกเป็น ความหมายโดยตรง 2 ความหมาย ได้แก่ ความหมายถึง มิตรภาพความเป็นเพื่อน และการล้อเลียนตนเอง และความหมายโดยนัย ได้แก่ การล้อเลียนเสียดสี สังคมและการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล

6.1.1.1 มิตรภาพความเป็นเพื่อน

พบว่า ความหมายดังกล่าวสะท้อนผ่านการสร้างมีมที่วัยรุ่นใช้สัญลักษณ์ที่ตน เข้าใจมาดัดแปลงและแต่งเติมภายในภาพมีมให้สอดคล้องความต้องการตนภายใต้บริบทสังคมไทยในยุค โรคระบาดโควิด-19 ไม่ว่าจะเป็นการดัดแปลงรูปร่างสัญลักษณ์ให้ไปในทางตลกหรือล้อเลียน การใส่ ข้อความหรือเนื้อหาที่เป็นสำนวนภาษาที่ตนเข้าใจ ไม่ว่าจะเป็นข้อความที่เกี่ยวกับความชอบ นักร้อง เกาหลี การล้อเลียนเสียดสี จนถึงการใช้การวิพากษ์วิจารณ์

นอกจากนี้ความหมายถึงมิตรภาพความเป็นเพื่อนนั้น ปรากฏผ่านการ ปรากฏตัวของผีภายในห้องนอนที่ทำมีความหมายไปในเชิงของการที่มีผีรับรู้ในพฤติกรรม ความรู้สึก หรือความเป็นไปในช่วงดังกล่าวของกลุ่มวัยรุ่น นอกจากนี้ยังสะท้อนผ่านพื้นที่ที่ผีปรากฏตัว ตาม บริบทของมีมนี้นสถานที่ปรากฏตัวของผีนั้นคือในห้องนอนนั่นเอง พื้นที่ห้องนอนถือเป็นพื้นที่ส่วนตัว แต่ได้กลายเป็นพื้นที่ที่วัยรุ่นนั้นมอบให้กับผีในห้อง จากแต่เดิมที่เชื่อว่าผีมักปรากฏตามพื้นที่ป่า เขา หรือพื้นที่ที่ห่างไกลความเจริญ แต่ก็จะมีผีบางประเภทที่สามารถอยู่ในบ้านกับคนได้เช่นกัน เช่น ผี บ้านผีเรื้อน ซึ่งเป็นจุดที่คล้ายกันกับผีในห้องแต่ต่างกันคือผีบ้านผีเรื้อนนี้นั้นมักเป็นบรรพบุรุษหรือผู้ดูแล บ้าน แต่ผีในห้องนั้นกลับกลายเป็นผีที่ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับวัยรุ่น ไม่ใช่ผีบรรพบุรุษ ไม่ใช่ผีที่มา ดูแลบ้าน แต่เป็นผีที่เป็นตัวแทนอำนาจของวัยรุ่น ผีในห้องจึงมีความเชื่อมโยงคล้ายผีในความเชื่อของ สังคมไทยอย่างผีบ้านผีเรื้อนในด้านของสถานที่ แต่ความหมายกลับแตกต่างไปอย่างสิ้นเชิง การ ปรากฏตัวในบ้านของผีในห้องนั้นเป็นการปรากฏตัวเพื่อแสดงถึงการตออยู่ภายใต้อำนาจของรัฐบาลที่ ใช้ในการควบคุมโรคระบาดโควิด-19 และการเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตที่ได้รับผลกระทบในช่วง ดังกล่าว การไม่มีพื้นที่ไว้ให้วัยรุ่นได้เติบโต ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ในการใช้ชีวิตหรือพื้นที่ทางด้านการคิด หรือจิตใจ ทั้งหมดกลับถูกควบคุมไปด้วยกฎหมายและข้อบังคับ บริบทสังคมในปัจจุบันจึงมีส่วนทำให้ ผีนั้นต้องเข้ามาอยู่ร่วมกับวัยรุ่น เนื่องจากเป็นช่วงที่ประเทศไทยมีการประกาศใช้มาตรการปิดเมือง ควบคู่กับ พ.ร.ก.ฉุกเฉินทำให้วัยรุ่นนั้นต้องเปลี่ยนวิถีชีวิตจากการออกไปใช้ชีวิตภายนอกเป็นการทำ ทุกอย่างภายในที่พักอาศัยแทน นอกจากนี้ในช่วงดังกล่าวยังพบว่ากลุ่มวัยรุ่นนั้นมีอัตราการเข้าสังคมที่ ลดลงอันเนื่องมาจากการถูกจำกัดพื้นที่โดย พ.ร.ก.ฉุกเฉิน (UNICEF, 2564) จึงอาจกล่าวได้ว่า ปัจจัย สองข้อ คือ ความเชื่อเรื่องผี และปัจจัยทางด้านการเมือง นำไปสู่การกำหนดมีผีเพื่อเป็นตัวแทนของ เพื่อนของวัยรุ่น และการปลอมโยนวัยรุ่น

6.1.1.2 การล้อเลียนตนเอง

ความหมายของการล้อเลียนเสียดสีตนเองเกิดขึ้นจากการดัดแปลงสัญญาณมีผีในท้องให้มีความเกี่ยวข้องกับชีวิตของกลุ่มวัยรุ่นในเชิงของความตลก การล้อเลียนตนเองนี้ยังวิเคราะห์ได้จากการหยิบบีมสัญญาณอย่างความเชื่อเรื่องผีมาใช้โดยเป็นการสื่อถึงความรู้ชีวิตชีวาของผีที่ไม่ต่างไปจากสภาพชีวิตของกลุ่มวัยรุ่นภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 นอกจากนี้การเลือกใช้สัญญาณผียังสื่อไปถึงความแปลกประหลาด การที่วัยรุ่นนั้นคัดเลือกใช้สัญญาณผีที่สื่อถึงความประหลาด หรือผิดปกติ เป็นเพราะตัววัยรุ่นเองก็รู้สึกเป็นตัวประหลาด โดยเป็นความประหลาดไม่เข้าพวกของกลุ่มวัยรุ่นกับสังคมไทย

6.1.1.3 การล้อเลียนเสียดสีสังคม

ความหมายการล้อเลียนเสียดสีสังคมที่ปรากฏภายในมีผีในท้องนั้น มาจากบริบทของมีผีในท้องที่เกิดขึ้นภายใต้สังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 ที่เป็นช่วงของการเกิดวิกฤตทั้งในด้านของโรคระบาดโควิด-19 รวมไปถึงด้านการเมืองที่มีความขัดแย้งเกิดขึ้นระหว่างกลุ่มคนรุ่นใหม่และรัฐบาล การเกิดมีผีในท้องขึ้นจึงเชื่อมโยงถึงการล้อเลียนเสียดสีถึงสังคมในช่วงดังกล่าวที่ทุกคนต้องกักตัวจากการประกาศ พรก.ฉุกเฉิน ร่วมกับการใช้มาตรการปิดเมืองทั่วประเทศ ทำให้ไม่มีใครไม่สามารถฝ่าฝืนหรือต่อต้านการใช้อำนาจของรัฐที่มาในรูปแบบของการบังคับใช้กฎหมายได้ แม้กระทั่งสิ่งที่มีอำนาจอย่างผีตามความเชื่อของสังคมไทยที่มีอิทธิฤทธิ์หรืออำนาจมากมายก็จะต้องถูกกักขังอยู่ภายในห้องเช่นเดียวกัน มีผีในท้องจึงมีความหมายของการล้อเลียนเสียดสีสังคมไทยในด้านการใช้อำนาจรัฐในการจัดการสังคมที่นอกจะจัดการโรคระบาดโควิด-19 แล้วยังจัดการไปถึงกลุ่มวัยรุ่นและเสรีภาพ ภายใต้ข้อจำกัดต่าง ๆ มีผีในท้องจึงถือกำเนิดขึ้น โดยรูปแบบการสื่อสารผ่านมีผีที่เต็มไปด้วยความตลกเฮฮาจึงแฝงไปด้วยความหมายในทัศนะของการต่อต้านอำนาจรัฐที่แสดงผ่านการล้อเลียนเสียดสีซ้ำ ๆ

6.1.1.4 การวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล

ความหมายของการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลนั้นแฝงอยู่ภายใต้สัญญาณที่แตกต่างกันออกไปแต่ละภาพมีม โดยส่วนมากจะปรากฏอยู่ในส่วนของสัญญาณข้อความที่ปรากฏในภาพมีม ที่มักจะเป็นภาษาของการด่าทอและวิพากษ์วิจารณ์ถึงรัฐบาลภายใต้บริบทสังคมไทยในช่วงยุคโรคระบาดโควิด-19 ทั้งนี้ข้อความดังกล่าวกลับถูกดัดแปลงให้ถ่ายทอดไปในเชิงของความตลก แสดงให้เห็นถึงการใช้อารมณ์ขันภายใต้มีมผีในท้องของกลุ่มวัยรุ่น หากขยายมุมมองออกมาสู่บริบทการเมืองในช่วงเวลาก่อนหน้าวิกฤตการณ์โควิดที่มีปัญหาความขัดแย้งทางการเมือง การใช้มีมในการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลอาจไม่ต่างไปจากการแสดงออกเชิงสัญลักษณ์อย่างการชูสามนิ้วของฝ่าย

ประชาธิปไตย กล่าวอีกนัยหนึ่งคือการเป็นสัญญาแห่งการแสดงออกที่ต้องใช้การตีความของคนในวัฒนธรรมร่วมกัน

6.1.2 บทบาทหน้าที่มีมิผีในห้อง

ผลการศึกษาถึงบทบาทของมีมิผีในห้องภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 จากการวิเคราะห์สัญญาที่อยู่ภายในมีมิผีในห้องร่วมกับบริบทสังคมในช่วงที่เกิดมีมิผีแล้วนั้นพบว่า มีมิผีในห้องแฝงบทบาทหน้าที่อยู่ด้วยกัน 2 ประการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

6.1.2.1 ด้านความบันเทิง สร้างความสนุกสนานและเป็นพื้นที่ของการสร้างสรรค์

บทบาทหน้าที่ของมีมิผีในห้อง เป็นมีมิผีที่ใช้เพื่อความบันเทิง สนุกสนาน อีกทั้งยังเป็นพื้นที่เปิดเปลือยความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการตัดแปะตามวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่น นอกจากความสนุกสนานที่ได้สร้างสรรค์แล้วนั้น ยังสนุกสนานต่อการมีส่วนร่วมในการแชร์มีมิ ซึ่งมีส่วนช่วยในแง่ของความสัมพันธ์กับคนในสังคมนั้น ๆ การมีส่วนร่วม การได้รับการยอมรับ ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน รวมไปถึงตอบสนองความบันเทิง การบ่งบอกรสนิยมและความเป็นตัวตนผ่านการสร้างสรรค์และใช้มีมิแต่ละมีมิ สอดคล้องกับความเป็นวัฒนธรรมวัยรุ่นที่ต้องการสร้างวัฒนธรรมของตนเอง การรวมกันเป็นกลุ่มก้อน รวมไปถึงการสร้างสถานะในสังคม การได้รับการยอมรับ ทั้งนี้ สิ่งสำคัญในการสร้างวัฒนธรรมดังกล่าวของวัยรุ่นคือเรื่องของสไตล์ที่สามารถบ่งบอกตัวตนและรสนิยมของวัยรุ่นกลุ่มนั้น ๆ ได้

จากการวิเคราะห์มีมิผีในห้องจะเห็นได้ถึงสไตล์ความทันสมัย โดยการใช้วัฒนธรรมประชานิยมเข้ามามีส่วนร่วม ลดทอนความน่ากลัว ให้มีความตลก น่ารัก การนำเสนอที่มีการตกแต่งทำซ้ำจนกลายเป็นกลุ่มมีมิ แสดงถึงการมีส่วนร่วม เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน แต่ถึงเช่นนั้นแต่ละมีมิจะมีความแตกต่างกันตรงที่ข้อความ โดยข้อความนี้จะเป็นการบอกเล่าตัวตนผ่านการสร้างสรรค์ข้อความตลกธรรมดาที่กลับเต็มไปด้วยการล้อเลียน เสียดสี ไปจนถึงคำทอ ทำให้เห็นถึงความคิดอุดมการณ์ รวมไปถึงอารมณ์ความรู้สึก ที่เป็นตัวตนของผู้ใช้มีมิผีในห้อง

6.1.2.2 ด้านการเมือง เป็นเครื่องมือในการโต้ตอบ ล้อเลียนเสียดสี และวิพากษ์วิจารณ์ต่ออำนาจรัฐ

ผลจากการวิเคราะห์สัญญาของมีมิผีในห้องทั้งสามกลุ่ม เห็นได้ชัดถึงการเหยียดหยามอำนาจชนและวัฒนธรรมประชานิยมมาใช้ภายในมีมิ สองสิ่งนี้ต่างทำงานร่วมกันภายใต้บทบาทของการเป็นมีมิผีในห้อง ที่เป็นสื่อประเภทรูปภาพโดยถูกบรรจุความหมายถึงความตลกเฮฮาที่ผีได้มาปรากฏตัวภายในห้องนอนของวัยรุ่น แต่ภายใต้ความตลกของวัฒนธรรมประชานิยมและมีมิแล้วนั้น ต่างยังคงมีบทบาทหน้าที่ในการเป็นเครื่องมือการต่อสู้ของกลุ่มวัยรุ่น เนื่องจาก วัฒนธรรม

ประชาานิยมและมีมถือเป็นวัฒนธรรมที่กลุ่มเคลื่อนไหวทางการเมืองมีความนิยมในการหยิบมาใช้ในการแสดงออกและเรียกร้องทางการเมืองเป็นอย่างมาก ด้วยความเป็นสากลและความคุ้นเคยในความหมาย การหยิบวัฒนธรรมประชาานิยมหรือมีมมาพูดซ้ำหรือพูดในเชิงการเมืองจึงทำให้ผู้คนสามารถเข้าใจในสารที่ต้องการสื่อได้อย่างรวดเร็ว และการใช้มีมมาเป็นเครื่องมือนั้นยังถือว่าเป็นการต่อสู้ทางการเมืองแบบสันติวิธี โดยเน้นการใช้อารมณ์ขันเป็นแรงขับเคลื่อนและทำลายความศักดิ์สิทธิ์ของชนชั้นปกครอง เช่น การเสียดสี การเล่นมุกตลก การล้อเลียน การทำงานของวัฒนธรรมประชาานิยม อารมณ์ขัน ภายใต้สื่ออย่างมีม จึงเป็นพลังทางการเมืองที่สำคัญ และกลายเป็นเครื่องมือหลักที่กลุ่มคนรุ่นใหม่ใช้ต่อต้านรัฐบาลในขณะนี้ (Ploykamol Suwantawit, 2563)

สำหรับมีมผีในท้อง ที่วัยรุ่นนั้นใช้วิธีการตัดปะตามวัฒนธรรมของตนเองร่วมกับความเชื่อเรื่องผี วัฒนธรรมประชาานิยม อารมณ์ขัน และมีม ที่ต่างทำงานสอดคล้องกันเพื่อวิพากษ์วิจารณ์รัฐ โดยวิธีการดังกล่าวนี้ เกิดขึ้นภายใต้การตกอยู่ภายใต้อำนาจของข้อกฎหมายหรือข้อบังคับต่าง ๆ ที่วัยรุ่นไม่อาจต่อต้านได้ เนื่องจากในช่วงสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 นี้ ภายใต้การบังคับใช้ พ.ร.ก.ฉุกเฉินพบว่านอกจากการเป็นเครื่องมือที่ช่วยควบคุมโรคแล้วนั้นยังสามารถเป็นเครื่องมือทางการเมืองได้เช่นกัน ซึ่งพบว่ามีกรณีดำเนินคดีฐานฝ่าฝืน พ.ร.ก.ฉุกเฉินต่อประชาชนที่เข้าร่วมกิจกรรมทางการเมืองถึง 1,445 คน จาก 623 คดี (iLaw, 2565) จึงเห็นได้ว่าพ.ร.ก.ฉุกเฉินนั้นไม่ได้มีไว้เพื่อควบคุมโรคระบาดเพียงเท่านั้นแต่ยังควบคุมไปถึงชีวิต ความคิด และอุดมการณ์ สถานการณ์ดังกล่าวมีส่วนทำให้เกิดการสร้างมีมเพื่อล้อเลียน (กฤษณ์ ทองรอด, 2564) โดยแฝงอยู่ภายใต้อารมณ์ขัน ในด้านหนึ่งนอกจากความตลกขบขันหรือล้อเลียนเสียดสีแล้วยังถูกมองว่าเป็นสิ่งที่สามารถใช้ในการต่อต้านระบอบรวมถึงเป็นการขบถอย่างแฝงเร้นได้อีกด้วยบทบาทของมีมผีในท้องจึงขยายจากพื้นที่ของความบันเทิงมาสู่การเป็นเครื่องมือการต่อสู้ของกลุ่มวัยรุ่นภายใต้การอาศัยอำนาจของอารมณ์ขันภายในมีม

6.1.3 การถอดรหัสความหมายมีมผีในท้องระหว่างกลุ่มวัยรุ่น

การถอดรหัสความหมายเป็นการศึกษาตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาที่นอกจากการศึกษาความหมายแล้วยังให้ความสำคัญในส่วนของการอ่านความหมาย ตามทัศนะของ Stuart Hall ที่มีมุมมองว่าความหมายนั้นไม่ได้ถูกสร้างแค่ในขั้นตอนของผู้ผลิตเท่านั้นแต่ได้ถูกสร้างขึ้นในขั้นตอนของผู้รับสารด้วยเช่นกัน ในกรณีศึกษา มีมผีในท้อง ที่วัยรุ่นนั้นต่างสร้างความหมายผ่านสัญลักษณ์ต่าง ๆ ภายใต้ตัวบทย่างมีม แต่ในเวลาเดียวกัน ผู้รับสารก็สามารถอ่านความหมายได้แตกต่างกัน ทั้งนี้ในการวิเคราะห์ถึงการถอดรหัสความหมายจึงจำแนกวัยรุ่นออกเป็น 2 กลุ่มที่มีความแตกต่างกัน ได้แก่ 1. กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมือง 2. กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง

ผลการศึกษาถึงการถอดรหัสของผู้รับสารที่เป็นวัยรุ่นทั้งสองกลุ่ม พบว่า จากที่กำหนดความหมายตามการวิเคราะห์ตัวบทมีมฟีในห้องโดยปรากฏทั้งหมด 4 ความหมาย ได้แก่ 1. มิตรภาพความเป็นเพื่อน 2. การล้อเลียนตนเอง 3. การล้อเลียนเสียดสีสังคม และ 4. การวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล พบว่าวัยรุ่นทั้งสองกลุ่มนั้นมีการถอดรหัสความหมายที่แตกต่างกัน แม้ทั้งสองกลุ่มจะเป็นวัยรุ่นเช่นเดียวกันก็ตาม ทั้งนี้พบว่า กลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมืองสามารถถอดรหัสความหมายได้เพียง ความหมายถึงมิตรภาพความเป็นเพื่อน และ ความหมายถึงการล้อเลียนตนเองเท่านั้นแต่สำหรับกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมืองกลับสามารถถอดรหัสความหมายมีมฟีในห้องได้ครบทุกความหมายตามที่กำหนด

นอกจากนี้ ทั้งสองกลุ่มกลับต่อรองความหมายเพื่อสร้างความหมายใหม่ไปในทิศทางเดียวกัน โดยจากการถอดรหัสความหมายปรากฏความหมายถึงความน่ารัก ที่กลุ่มวัยรุ่นทั้งสองให้ความเห็นว่ามิมฟีในห้องนี้มีความหมายของความน่ารักแฝงอยู่ด้วย ความหมายดังกล่าวถูกถอดรหัสจากภาพมีมฟีในห้องกลุ่มผีจากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอนไม่จำกัด เมื่อวิเคราะห์แล้วพบว่าเป็นการสัมพันธ์ย้อนกลับไปด้วยบทต้นทางที่วัยรุ่นทั้งสองกลุ่มมีความเข้าใจหรือประการณ์จากภาพยนตร์แอนิเมชัน บริษัทรับจ้างหลอน ไม่จำกัด เนื่องจาก สัญลักษณ์ในกลุ่มดังกล่าวเป็นรูปร่างของตัวละครไมค์ วาซอร์สกี ที่แม้จะมีการดัดแปลงและอยู่ภายใต้บริบทความเป็นมีมฟีในห้อง แต่ตัวสัญลักษณ์ยังคงสะท้อนความเป็นตัวการ์ตูนในภาพยนตร์แอนิเมชันที่มีความน่ารักอยู่ การต่อรองความหมายเพื่อสร้างความหมายใหม่ของมีมฟีในห้องนี้ ส่งผลให้เห็นถึงรูปแบบความเชื่อเรื่องผีของกลุ่มวัยรุ่นทั้งสองกลุ่มที่ไม่ยึดโยงอยู่กับความเชื่อแบบเก่าที่ฝังรากลึกเกี่ยวกับความน่ากลัวหรือเป็นที่เคารพนับถือ แต่วัยรุ่นทั้งสองกลุ่มนั้นกลับสร้างความหมายของผีว่าหมายถึงความน่ารัก

จะเห็นได้ว่า ผู้ส่งสารที่เป็นวัยรุ่นแม้จะการใช้การสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมฟีในห้อง ว่าหมายถึงมิตรภาพความเป็นเพื่อน การล้อเลียนตนเอง และการล้อเลียนเสียดสีสังคม รวมไปถึงการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลก็ตาม และคาดว่ากลุ่มวัยรุ่นด้วยกันเองนั้นจะสามารถถอดรหัสความหมายนี้ได้ แต่จริง ๆ แล้วจากการศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายปรากฏว่าวัยรุ่นที่จะสามารถถอดรหัสถึงความหมายดังกล่าวทั้งหมดได้นั้น เป็นเพียงแค่กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมืองเท่านั้น แต่ถ้าเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องของการเมืองจะสามารถถอดรหัสได้เพียงความหมายถึงมิตรภาพความเป็นเพื่อน และการล้อเลียนตนเองเท่านั้น แต่ที่มากไปกว่านั้นคือการถอดรหัสความหมายของวัยรุ่นทั้งสองกลุ่มยังปรากฏถึงการถอดรหัสแบบการต่อรองความหมายเพื่อสร้างความหมายใหม่อีกด้วย โดยเป็นความหมายถึงความน่ารัก การศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายจึงแสดงให้เห็นว่าในกลุ่มวัยรุ่นที่แม้จะอยู่ภายใต้ความเป็นวัฒนธรรมรุ่นเหมือนกัน แต่ภายใต้วัฒนธรรมดังกล่าวยังสามารถแบ่งกลุ่มแยกย่อยได้อีกเช่นเดียวกัน การสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมฟีในห้อง

ของวัยรุ่น จึงเป็นการสร้างความหมายที่เฉพาะกลุ่ม ไม่เพียงแต่จะเป็นวัยรุ่นเท่านั้นถึงจะสามารถอ่านความหมายหรือถอดรหัสได้ครบถ้วน แต่ต้องเป็นวัยรุ่นที่มีประสบการณ์ร่วม หรือมีความสนใจในเรื่องเดียวกันที่จะสามารถเข้าใจถึงความหมายที่แฝงอยู่ภายใต้มีมได้ในห้องนี้ได้

6.2 อภิปรายผลการศึกษา

การอภิปรายผลการศึกษา เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ กรอบแนวคิด และการต่อยอดผลสรุปจากการศึกษา ผู้วิจัยจึงได้ทำการแบ่งประเด็นในการอภิปรายผล ดังต่อไปนี้

6.2.1 การสื่อความหมายมีมในห้อง

ความเชื่อเรื่องผีถือเป็นความเชื่อแรกที่เกิดขึ้นในสังคมไทย แต่เดิมนั้นความหมายของผีครอบคลุมเกี่ยวกับเรื่องวิญญาณ สิ่งลี้ลับ ไปจนถึงอำนาจที่แฝงอยู่ในธรรมชาติ เมื่อนิยามถึงคำว่าผีหรือให้ความหมายถึงผีแล้วนั้น จึงมักมีความหมายถึง สิ่งลี้ลับเหนือธรรมชาติที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ มองไม่เห็นตัว แต่อาจจะปรากฏเหมือนมีตัวตนได้ อาจให้คุณหรือโทษได้ มีทั้งดีและร้าย ความหมายดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึง ถึงระบบความคิดที่พยายามทำความเข้าใจกับสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น แต่เมื่อไม่สามารถเข้าใจในสิ่งที่เกิดขึ้นได้ อำนาจเหนือธรรมชาติอย่างผีจึงเข้ามาทำหน้าที่เป็นคำตอบให้แก่สิ่งที่เกิดขึ้น

ผีจึงเป็นเหมือนสัญลักษณ์ของอำนาจ ทำให้ผีนับมีบทบาทสำคัญในชีวิตของคน และผีนับก็มักจะถูกนิยามแตกต่างกันออกไปตามความเชื่อและเงื่อนไขทางสังคม วัฒนธรรม พื้นที่ และศาสนา ทั้งนี้ได้มีการอธิบายเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องผีไว้อีกว่า ผีเกิดจากความไม่รู้ไม่เข้าใจในธรรมชาติรวมถึงความเป็นไปของชีวิต แต่หากวิเคราะห์ลงไปอีกอาจเห็นได้ว่าความเชื่อเรื่องผีเกิดจากปัญญาของคน ตั้งแต่ปัญญาในการเกิดความเชื่อเรื่องผี ปัญญาในการจินตนาการรูปลักษณ์ผี และปัญญาในการใช้อำนาจบทบาทผี ผีจึงเป็นเหมือนตัวตนของสัญลักษณ์เชิงอำนาจที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคน (บุญยงค์ เกศเทศ, 2553) ซึ่งอำนาจของผีนับไม่ใช่ในด้านของการแสดงอิทธิฤทธิ์ แต่เป็นอำนาจที่ถูกใช้ในเชิงสัญลักษณ์ สะท้อนให้เห็นได้จากความเชื่อรวมถึงวิถีชีวิตของคนในสังคมไทยที่สิ่งใหม่ที่ก้าวเข้ามาอย่างวิทยาศาสตร์หรือเทคโนโลยีที่เข้ามาแทนที่ยังทำหน้าที่ได้ไม่เต็มที่ หรือยังไม่สามารถแทรกเข้าไปในระบบจิตสำนึกเดิมของผู้คนได้ ผีจึงเป็นเหมือนผู้มีอำนาจและบทบาทหน้าที่ในการดูแลรักษากฎเกณฑ์และตอบสนองความต้องการของแต่ละสังคม

การศึกษาเรื่องวัยรุ่นกับการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมในห้องเป็นการศึกษาเพื่อค้นหาความหมายที่แฝงอยู่ภายใต้มีมในห้อง เมื่อความเชื่อเรื่องผีได้มีรูปแบบมีม อีกทั้ง

ยังอยู่ภายใต้วัฒนธรรมวัยรุ่นและบริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 ในการหยิบยืมความเชื่อเรื่องผีที่มีความหมายว่าเป็นสิ่งลี้ลับเหนือธรรมชาติในสังคมไทย ยังสามารถกลายเป็นสิ่งอื่น ๆ ได้อีกหรือไม่ ความหมายดังกล่าวยังจะสะท้อนให้เห็นถึงชีวิต ความคิด ความเชื่อของวัยรุ่นในช่วงสถานการณ์วิกฤตได้อีกด้วย และจากการศึกษาครั้งนี้ได้พบว่ามิมิผีในห้องสำหรับวัยรุ่นได้กลับกลายเป็นเพื่อน การล้อเลียนตนเอง การล้อเลียนเสียดสีสังคม และการวิพากษ์วิจารณ์รัฐ

ความหมายของมิมิผีในห้องปรากฏผ่านการศึกษาโดยใช้ทฤษฎีสัญวิทยาแนววิพากษ์ในการวิเคราะห์ตัวบท ตามทัศนะของ Roland Barthes ที่จำแนกความหมายออกเป็นสองระดับ คือ ความหมายขั้นต้นหรือความหมายโดยตรง (denotation) ที่เป็ความหมายลำดับแรกที่มีลักษณะเป็นวัตถุวิสัย (objective) เป็ความหมายตามตัวของภาษา (literal meaning) และความหมายในขั้นที่สองหรือความหมายโดยนัย (connotation) เป็ความหมายที่มีลักษณะอัตวิสัย (subjective) เป็การตีความที่ถูกใส่ความหมายในเชิงสังคมหรือวัฒนธรรมลงไป ในสังคมแต่ละสังคมไม่ได้หยุดการสร้างความหมายเพียงเพื่อการสื่อสารในลำดับแรกเท่านั้น แต่สังคมส่วนใหญ่ล้วนสร้างความหมายในขั้นที่สองนี้ขึ้น

ในกรณีของมิมิผีในห้อง จากการวิเคราะห์ตัวบท พบว่า มิมิผีในห้องปรากฏความหมายทั้งสองระดับ สำหรับระดับขั้นต้นหรือความหมายโดยตรง คือความหมายถึงมิตรภาพความเป็นเพื่อน และการล้อเลียนตนเอง ในที่นี้คือวัยรุ่น โดยความหมายดังกล่าวสะท้อนผ่านสัญลักษณ์ที่ปรากฏผ่านในมิมิผีในห้องที่เป็นการหยิบยืมวัฒนธรรมประชานิยมรวมถึงสัญลักษณ์ที่ตนเข้าใจ อย่างการใช้ภาพผีโครงกระดูกในท่าทางตลก หรือจากภาพยนตร์ต่างประเทศ และภาพยนตร์แอนิเมชัน มาปรับเปลี่ยนความหมายผ่านการใช้อารมณ์ขันในรูปแบบมีมบนสื่อสังคมออนไลน์ จากเดิมที่ความเชื่อเรื่องผีเป็นความเชื่อถึงวิญญาณ หรือ เกี่ยวกับสิ่งลี้ลับเหนือธรรมชาติ อีกทั้งยังเป็นความเชื่อที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาอย่างยาวนาน แต่วัยรุ่นได้นำสัญลักษณ์ของความเชื่อดังกล่าวสัมผัสพบปะโดยการสร้างความหมายขึ้นใหม่ผ่านวัฒนธรรมของตน สอดคล้องกับการศึกษาถึงวัฒนธรรมวัยรุ่น โดย Hebdige (1976) ที่พบว่าวัยรุ่นมีการสร้างความหมายโดยใช้วิธี ตัดปะ หรือ “Cut” n “Mix” ที่เป็วิธีการในยุคหลังสมัยใหม่ (post-modernizing) เป็การนำเอาสัญลักษณ์เดิมที่มีอยู่มาปะติดปะต่อให้มีความหมายใหม่ ไม่ว่าจะเป็นเสื้อผ้า เครื่องดนตรี หรือแฟชั่น (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) สำหรับมิมิผีในห้องเองจึงเป็การนำเอาสัญลักษณ์เดิมจากเรื่องลี้ลับ ความเชื่อเก่าแก่ มาปะติดปะต่อความหมายใหม่กลายเป็นเพื่อน เป็การล้อเลียนตนเองของวัยรุ่น ในช่วงของการเกิดโรคระบาดโควิด-19

นอกจากนี้ภายใต้มิมิผีในห้องยังพบการปะติดปะต่อความหมายโดยนัย ตามทัศนะของ Roland Barthes ที่มองว่าความหมายโดยนัยเป็ความหมายที่ถูกใส่ความหมายเชิงสังคมหรือวัฒนธรรมลงไป โดยสังคมส่วนใหญ่มักจะสร้างความหมายในลำดับที่สองนี้ขึ้น สำหรับวัยรุ่น

เช่นเดียวกัน ความหมายของมีมฟีในห้องไม่ได้หยุดอยู่ที่ความตกลงอย่างมิตรภาพความเป็นเพื่อนหรือการล้อเลียนตนเองเท่านั้น จากการวิเคราะห์ยังพบว่ามีมฟีในห้องยังปรากฏความหมายไปถึงการล้อเลียนเสียดสีสังคมไปจนถึงการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล

การล้อเลียนเสียดสีสังคม และการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล ปรากฏผ่านสัญญาณที่ต้องอาศัยการตีความไปพร้อมกันกับบริบทของสังคม เช่นเดียวกันกับความหมายในระดับแรก แต่หากการตีความนี้เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์ลงไปภายใต้การใช้อารมณ์ขันที่ให้ไปความหมายถึงเพื่อนและการล้อเลียนตนเอง จึงพบว่ามีมฟีในห้องยังบรรจุความหมายไปในเชิงของการต่อต้านอำนาจอย่างการล้อเลียนเสียดสีสังคมและการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลอีกด้วย การตีความดังกล่าวสอดคล้องกับการศึกษาของ เกียรติศักดิ์ อ้นบุตร (2563) เรื่อง การสื่อสารเพื่อต่อรองอำนาจผ่านสื่อขบวนการเคลื่อนไหวเมืองงานฟุตบอลประเพณีจุฬา-ธรรมศาสตร์ ในยุครัฐบาล คสช. ที่พบว่ากลุ่มนักศึกษาใช้อารมณ์ขันเป็นเครื่องมือสำคัญในการนำเสนอตัวตนและขบวนการเคลื่อนไหว โดยเป็นการใช้อารมณ์ขันในการสื่อสารเนื้อหาของหุ่นแต่ละตัวผ่านการเสียดสี เหน็บแนม การเล่นคำ รวมถึงการนำความหมายที่ไม่เกี่ยวข้องกันมาเชื่อมโยงกัน หรือการจับประเด็นที่เข้มงวดมาใช้ภาษาเสียดสีเพื่อให้ดูเป็นเรื่องล้อเล่นไม่จริงจัง เนื่องจากภายใต้ยุครัฐบาล คสช. เป็นการปกครองแบบเผด็จการ มีการประกาศใช้กฎอัยการศึกทั่วประเทศ โดยอำนาจดังกล่าวถูกใช้ในการกำจัดสิทธิ เสรีภาพด้านต่าง ๆ ของประชาชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านการสื่อสาร แต่ทั้งนี้เนื้อหาต่าง ๆ ของตัวหุ่นและขบวนการเคลื่อนไหวกลับสามารถนำเสนอได้เมื่อถูกนำมาใช้ควบคู่กับอารมณ์ขัน อารมณ์ขันจึงเปรียบเหมือนเครื่องมือการสื่อสารที่ช่วยสะท้อนปัญหาทางสังคมและการเมืองในลักษณะของการเพิ่มศักยภาพในการตอบโต้อำนาจของรัฐบาลในช่วงดังกล่าว

อย่างไรก็ตาม จากผลการศึกษาจะเห็นได้ถึงความพยายามของกลุ่มวัยรุ่นในการตอบโต้กับอำนาจรัฐ ไม่ว่าจะเป็นผ่านการนำเสนอภายใต้ตัวหุ่น ขบวนการเคลื่อนไหว หรือภายใต้มีมฟีในห้อง เช่นเดียวกัน โดยเป็นการตอบโต้ด้วยการสร้างความหมายด้วยวิธีการแบบวัยรุ่นผ่านการสื่อสาร และยังได้เห็นถึงการสร้างความหมายของกลุ่มวัยรุ่นภายใต้อารมณ์ขันที่จะปรากฏความหมายในเชิงตลกล้อเลียน แต่เมื่อวิเคราะห์ลงไปภายใต้อารมณ์ขันและการใช้สัญญาณจะได้พบกับความหมายที่ถูกแฝงไว้อีกหนึ่งชั้น

จากผลของการศึกษาความหมายมีมฟีในห้องที่ค้นพบความหมายทั้งสองระดับ ได้แก่ ความหมายโดยตรง หมายถึง มิตรภาพความเป็นเพื่อน และการล้อเลียนเสียดสีตนเอง และความหมายโดยนัย หมายถึงการล้อเลียนเสียดสีสังคม และการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล ทั้งสองความหมายนี้ยังคงเชื่อมโยงต่อความเชื่อเรื่องมีมในสังคมไทย ที่เดิมมีหน้าที่ในการดำรงรักษาระบบของสังคมโดยการใช้อำนาจของมีม สำหรับมีมในห้องเช่นเดียวกันคือการใช้สัญญาณของมีมมาควบรวมกับ

อารมณ์ขันและความเป็นมิตรเพื่อตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มวัยรุ่น รวมถึงช่วยดำรงสังคม ในที่นี้คือการช่วยบรรเทาความโดดเดี่ยวของกลุ่มวัยรุ่นในช่วงการเกิดสถานการณ์วิกฤติโรคระบาดโควิด-19 รวมไปถึงการเป็นตัวแทนในการวิพากษ์วิจารณ์ถึงอำนาจของรัฐในช่วงของการเกิดวิกฤติการเมืองจากสังคมไทยภายใต้ยุคโรคระบาดโควิด-19 ที่เป็นยุคของข้อจำกัด ไม่ว่าจะด้วยเรื่องโรคหรือเรื่องของการเมือง แต่วัยรุ่นยังคงไม่ยอมถูกจำกัดอยู่ภายใต้อำนาจรัฐ ยังคงพยายามตอบโต้ด้วยวิธีการและอำนาจของตนผ่านการใช้สื่ออย่างมีฝีมือในห้อง

การสร้างความหมายมีฝีมือในห้องของวัยรุ่น จึงไม่ใช่การล้อเลียนเชิงตลกต่อความเชื่อเรื่องผี แต่เป็นการต่อรองความหมายขึ้นใหม่ต่อความเชื่อดังกล่าวภายใต้กลยุทธ์ของวัยรุ่น เมื่อผีที่เป็นเรื่องลึกลับ จับต้องไม่ได้ กลายเป็นมิตรตลกของวัยรุ่น จึงเกิดเป็นความหมายถึง มิตรภาพความเป็นเพื่อน การล้อเลียนตนเอง การล้อเลียนเสียชื่อเสียง และการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล

6.2.2 การอ่านความหมายมีฝีมือในห้อง

ความหมายที่แฝงอยู่ภายใต้มีฝีมือในห้อง สามารถแบ่งความหมายออกเป็น 2 ระดับได้แก่ความหมายโดยตรง คือ ความหมายถึงมิตรภาพและการล้อเลียนตนเอง และความหมายโดยนัย คือ ความหมายถึงการล้อเลียนเสียชื่อเสียงและการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาล โดยความหมายทั้งหมดนี้ปรากฏผ่านการวิเคราะห์สัญญาณภายใต้มีฝีมือในห้อง เพื่อค้นหาว่าผู้สร้างสารอย่างกลุ่มวัยรุ่นจะสร้างความหมายถึงอะไรไว้บ้าง แต่ในการศึกษาความหมายที่นอกจากจะศึกษาถึงส่วนของผู้ส่งสารที่สร้างความหมายแล้ว ในอีกด้านหนึ่งความหมายก็สามารถถูกสร้างในส่วนของผู้รับสารได้ เช่นเดียวกันผ่านวิธีการตีความ วิธีการนี้มาจากทัศนะของ Stuart Hall ที่มองว่า ความหมายไม่ได้ถูกสร้างแค่ในขั้นตอนของผู้ผลิตเท่านั้นแต่ได้ถูกสร้างขึ้นในขั้นตอนของผู้รับสารอีกด้วย กล่าวคือ การผลิตสื่อต่าง ๆ ถูกประกอบสร้างความหมายไว้อย่างเข้มข้น เช่นเดียวกับในกรณีศึกษา มีฝีมือในห้อง ที่วัยรุ่นนั้นต่างสร้างความหมายผ่านสัญญาณต่าง ๆ ภายใต้ตัวบทอย่างมีฝีมือ แต่ในเวลาเดียวกันผู้รับสารก็สามารถอ่านความหมายได้แตกต่างกันออกไป เนื่องจากปัจจัยอย่างพื้นฐานทางความคิดหรือประสบการณ์ชีวิตที่แตกต่างกันในแต่ละคนหรือในแต่ละสังคม

สำหรับมีฝีมือในห้องพบว่า วัยรุ่นที่สามารถถอดรหัสมีฝีมือในห้องได้ครบทั้งความหมายโดยตรง และความหมายโดยนัยมีเพียงแค่กลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง หากเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องของการเมืองจะสามารถถอดรหัสได้เพียงความหมายโดยตรงเท่านั้น การศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายจึงแสดงให้เห็นว่าในกลุ่มวัยรุ่นที่แม้จะอยู่ภายใต้ความเป็นวัฒนธรรมรุ่นเหมือนกัน แต่วัฒนธรรมวัยรุ่นดังกล่าวยังคงแบ่งกลุ่มแยกย่อยได้อีกเช่นกัน จากพื้นฐานทางความคิดหรือประสบการณ์ชีวิตของแต่ละกลุ่มที่ต่างกันไปภายใต้รูปแบบของวัฒนธรรมย่อย อธิบายขยายความได้ว่า วัฒนธรรมในสังคมไม่ได้ประกอบไปด้วยวัฒนธรรมเดียวแต่จะประกอบ

ไปด้วยวัฒนธรรมมากกว่าหนึ่งวัฒนธรรมขึ้นไป หรือที่เรียกว่าวัฒนธรรมย่อยต่าง ๆ (subculture) สำหรับวัยรุ่นเองถือเป็นหนึ่งในวัฒนธรรมย่อย ที่เกิดจากช่วงวัยที่อยู่ระหว่างการเปลี่ยนผ่านจากวัยเด็กเข้าสู่ผู้ใหญ่ ที่ส่งผลให้วัยรุ่นอยู่ในภาวะที่กำลังงัดและสับสน วัยรุ่นจึงไร้อัตนหรือบทบาทสถานะที่แน่นอนในสังคม แต่ในขณะเดียวกันการมีสถานะหรือภาวะที่ไม่แน่นอนเช่นนี้เป็นเหตุผลที่ทำให้วัยรุ่นมีอิสระจากกรอบและกฎเกณฑ์ของสังคมมากพอที่จะสร้างเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของตนเองขึ้นมา โดยจะเห็นได้จากการทำลายกฎระเบียบทางสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของผู้ใหญ่หรือสังคม และสร้างสัญลักษณ์หรือความหมายใหม่ขึ้นมาใช้กันเองภายในกลุ่ม (กุลภา วจนสาร, 2544) เช่นเดียวกันกับกรณีของมิมผีในห้อง ที่วัยรุ่นต่างหุบยืมสัญลักษณ์ของความเชื่อเรื่องผี ที่เป็นความเชื่อที่อยู่คู่สังคมไทยมาอย่างยาวนาน โดยนำความเชื่อดังกล่าวมาดัดแปลงภายใต้วิธีการของตนจนเกิดเป็นความหมายใหม่เพื่อใช้กันเองในกลุ่ม ซึ่งกลุ่มดังกล่าวไม่เพียงแต่จะเป็นกลุ่มวัยรุ่นเหมือนกันเท่านั้น แต่ยังแยกย่อยออกเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง จึงกล่าวได้ว่า การสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมิมผีในห้องของวัยรุ่น จึงเป็นการสร้างความหมายที่เฉพาะกลุ่ม ไม่เพียงแต่จะเป็นวัยรุ่นเท่านั้นถึงจะสามารถอ่านความหมายหรือถอดรหัสได้ครบถ้วน แต่ต้องเป็นวัยรุ่นที่มีประสบการณ์ร่วม หรือมีความสนใจในเรื่องเดียวกันที่จะสามารถเข้าใจถึงความหมายที่แฝงอยู่ภายใต้มิมผีในห้องนี้ได้

อย่างไรก็ดี การถอดรหัสความหมายของวัยรุ่นทั้ง 2 กลุ่มยังปรากฏถึงการถอดรหัสไปในทิศทางเดียวกันโดยเป็นรูปแบบของการตีความความหมายมิมผีในห้องที่นอกจากความหมายถึงมิตรภาพความเป็นเพื่อน การล้อเลียนตนเอง การล้อเลียนเสียดสีสังคม และการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลแล้วนั้นยังสร้างความหมายจากการถอดรหัส โดยปรากฏความหมายถึงความน่ารักอีกด้วย วัยรุ่นไม่เพียงแต่จะถอดรหัสของสัญลักษณ์ตามผู้ส่งสารเฉย ๆ เท่านั้น แต่ยังตีความเพื่อสร้างความหมายใหม่ต่อตัวสัญลักษณ์ จากการถอดรหัสดังกล่าวจึงแสดงให้เห็นถึงวิธีการสร้างความหมายจากการตีความสัญลักษณ์ที่ปรากฏภายในมิมผีในห้อง ที่นอกจากการสร้างความหมายของผู้ส่งสารแล้ว ในส่วนของผู้รับสารยังสามารถสร้างความหมายได้อีกเช่นกัน นอกจากนี้การสร้างความหมายดังกล่าวของกลุ่มวัยรุ่นยังแสดงให้เห็นถึงรูปแบบความเชื่อเรื่องผีที่ไม่ยึดโยงอยู่กับความเชื่อแบบเก่าที่ฝังรากลึกเกี่ยวกับความน่ากลัวหรือเป็นที่เคารพนับถือ แต่วัยรุ่นกลับสร้างความหมายของผีว่าหมายถึงความน่ารัก

6.2.3 วัยรุ่นกับการสื่อสาร

จากแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อยที่มีการอธิบายว่า วัฒนธรรมในสังคมหนึ่งไม่ได้ประกอบด้วยวัฒนธรรมเดียว แต่จะประกอบด้วยวัฒนธรรมมากกว่าหนึ่งวัฒนธรรมขึ้นไป หรือที่เรียกว่าวัฒนธรรมย่อย (subculture) และได้มีการนิยามวัฒนธรรมย่อยในรูปแบบโครงสร้างอำนาจว่า ระวังวัฒนธรรมย่อยและวัฒนธรรมหลักเป็นวัฒนธรรมที่อยู่ในโครงสร้างลำดับชั้นของอำนาจที่

แตกต่างกัน คำว่าย่อยในที่นี้จึงมีความหมายในด้านอำนาจ (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) การศึกษาถึงวัฒนธรรมย่อยจึงเป็นการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับเรื่องอำนาจรวมถึงการต่อรองหรือตอบโต้อำนาจระหว่างวัฒนธรรม สำหรับวัยรุ่นเองถือเป็นอีกหนึ่งในวัฒนธรรมย่อยเช่นเดียวกัน เนื่องจากเป็นวัยที่อยู่ในภาวะที่กำลังก่อร่างและสับสนในสถานะของตน ทำให้วัยรุ่นมีอิสระจากกรอบและกฎเกณฑ์ของสังคมมากพอที่จะสร้างเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของตนเองขึ้นมา โดยจะเห็นได้จากการทำลายกฎระเบียบทางสัญลักษณ์ต่าง ๆ ของผู้ใหญ่หรือสังคม และสร้างสัญลักษณ์หรือความหมายใหม่ขึ้นมาใช้กันเองภายในกลุ่ม (กุลภา วจนสาระ, 2544) วัฒนธรรมของสื่อมวลชนเป็นสัญลักษณ์ที่วัยรุ่นนิยมใช้เป็นอย่างมาก และวิธีการใช้นั้นวัยรุ่นไม่เพียงแต่จะเรียนรู้รหัสของการใช้ แต่วัยรุ่นยังรู้ไปถึงวิธีการเล่นและดัดแปลงสุนทรียะของรหัสนั้น ๆ เช่น การหยิบยืมวัฒนธรรมต่าง ๆ มาดัดแปะหรือดัดแปลงเพื่อสร้างอัตลักษณ์หรือความหมายให้กับวัฒนธรรมย่อยของกลุ่มตัวเอง (P.Willis, 1990 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544) อย่างไรก็ตาม การสร้างสรรค์วัฒนธรรมของวัยรุ่นด้านการสื่อสารในช่วงแรกจะอยู่ในขั้นตอนของการบริโภคเท่านั้น เนื่องจากสื่อมวลชนยังมีความซับซ้อนและเข้าถึงได้ยาก แต่เมื่อเข้าสู่ยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีอิทธิพลและสามารถใช้ได้อย่างแพร่หลายมากจึงกลายเป็นตัวช่วยที่ทำให้วัยรุ่นเข้าถึงสื่อได้ง่ายมากขึ้นและยังเป็นเครื่องมือในการสร้างอำนาจของวัยรุ่น อีกทั้งยังทำให้พื้นที่การต่อสู้ทางวัฒนธรรมของวัยรุ่นนั้นขยายออกไปมากยิ่งขึ้น

การสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมีพื้นที่ในท้องของวัยรุ่นจึงเสมือนการสร้างอำนาจและต่อรองอำนาจทางวัฒนธรรมของวัยรุ่นผ่านการสร้างความหมายโดยใช้กลยุทธ์ดัดแปะตามวัฒนธรรมวัยรุ่น ในที่นี้คือการดัดแปะสัญลักษณ์จากวัฒนธรรมหลักอย่างความเชื่อเรื่องผี รวมถึงการหยิบยืมสัญลักษณ์จากวัฒนธรรมของสื่อมวลชน เช่น การใช้สัญลักษณ์จากวัฒนธรรมประชานิยมอย่างตัวละครจากภาพยนตร์ต่างประเทศและภาพยนตร์แอนิเมชัน รวมถึงการใช้เทคโนโลยีผ่านสื่อใหม่อย่างมีมและสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์เพื่อช่วยในการแพร่กระจายความหมายภายใต้วัฒนธรรมของตน สอดรับกับการศึกษาของ พัทณี แสงไชย (2556) เรื่อง การสื่อสารกับการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นผ่านแอปพลิเคชันแต่งรูป เพื่อหาคำตอบว่าวัยรุ่นนั้นมีวิธีการใช้อำนาจในการสื่อสารเพื่อประกอบสร้างและต่อรองอัตลักษณ์ผ่านแอปพลิเคชันแต่งรูปอย่างไร พบว่า วัยรุ่นใช้พื้นที่ของสังคมออนไลน์เป็นพื้นที่ในการต่อรองกับสังคม พวกเขาไม่ต่อต้านและไม่ปฏิเสธ แต่พวกเขาจะใช้อำนาจเข้าไปต่อรองโดยมีอาวุธในการต่อรองครั้งนี้คือแอปพลิเคชันแต่งรูปด้วยวิธีการนำเสนอภาพถ่ายที่ผ่านการประกอบสร้างอัตลักษณ์ด้วยการแต่งรูปของวัยรุ่น ต่อรองกับสถาบันหลักของสังคมไม่ว่าจะเป็นสถาบันการศึกษา สถาบันครอบครัว สื่อมวลชน หรือแม้แต่สถาบันศาสนา พวกเขาไม่ได้ปฏิเสธการมีอยู่ของสถาบันเหล่านี้ แต่พวกเขาเลือกที่จะเข้าไปต่อรองในแบบฉบับของพวกเขา ซึ่งมีการผสมผสานวัฒนธรรมในแบบของวัยรุ่นเข้าไป (cut and mix)

ความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมวัยรุ่นกับการใช้อำนาจของสื่อใหม่จึงแสดงให้เห็นถึงการใช้พื้นที่ของการสื่อสารเป็นเวทีในการต่อรองกับสังคม ที่วัยรุ่นนั้นอาศัยอำนาจการเข้ามาของเทคโนโลยีและสื่อใหม่มาใช้ภายใต้วิธีการและรูปแบบของวัยรุ่นเอง เนื่องจากสื่อใหม่มีลักษณะที่สำคัญในด้านของการผลิต การเผยแพร่ และการบริโภค ในกระบวนการสื่อสาร กล่าวคือ ในด้านของการผลิต สื่อใหม่เอื้อต่อการที่ให้ผู้คนเข้ามาเป็นผู้ส่งสาร เนื่องจากเป็นสื่อที่ไม่มีความสลับซับซ้อนหากเทียบกับสื่อมวลชน สร้างการมีส่วนร่วมได้ง่าย ส่วนในด้านของการเผยแพร่ สื่อใหม่สามารถแพร่กระจายออกไปได้รวดเร็ว อีกทั้งยังสามารถกระจายไปได้แบบเฉพาะกลุ่ม สามารถช่วยผลักดันประเด็นต่าง ๆ ทางสังคมโดยเฉพาะการเคลื่อนไหวทางสังคมได้ดี เพราะสามารถกระจายตัวอย่างรวดเร็วและทั่วถึง และในด้านของการบริโภค ในสื่อใหม่นั้นผู้รับสารไม่เพียงแต่จะรับสารเท่านั้น แต่ยังสามารถมีปฏิสัมพันธ์ แสดงความคิดเห็น หรือมีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสารนั้น ๆ รวมถึงสามารถเป็นผู้ผลิตสื่อใหม่ได้อีกด้วย (กำจร หลุยยะพงศ์, 2565)

นอกจากวัยรุ่นจะสร้างความหมายถึงมีมฟีในห้องในรูปแบบเฉพาะของตนแล้ว ยังใช้มีมฟีในห้องเป็นพื้นที่ของการสร้างสรรค์วัฒนธรรมของตนผ่านการสัมพันธ์ตัดปะสัญญาณเพื่อแฝงความหมายอีกด้วย ผ่านการทำหน้าที่ด้านความบันเทิงของมีมฟีในห้อง โดยเป็นการสร้างความบันเทิง สนุกสนาน อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ที่เปิดเปลือยความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการตัดปะตามวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่น และจากการวิเคราะห์มีมฟีในห้องจะเห็นได้ถึงสไตล์ความทันสมัย โดยเป็นการใช้วัฒนธรรมประชานิยมเข้ามามีส่วนร่วม รวมถึงการใช้อารมณ์ขันและการล้อเลียนเสียดสี ทั้งนี้ สิ่งสำคัญในการสร้างวัฒนธรรมดังกล่าวของวัยรุ่นคือเรื่องของสไตล์ที่สามารถบ่งบอกตัวตนและรสนิยมของวัยรุ่นกลุ่มนั้น ๆ ได้เช่นเดียวกัน นอกจากนี้ สัญญาต่าง ๆ ภายใต้มิมฟีในห้องต่างทำงานสอดคล้องกันเพื่อวิพากษ์วิจารณ์รัฐ โดยวิธีการดังกล่าวนี้ เกิดขึ้นภายใต้การตกอยู่ภายใต้อำนาจของข้อกฎหมายหรือข้อบังคับต่าง ๆ แฝงอยู่ภายใต้การใช้อารมณ์ขัน ในด้านหนึ่งนอกจากความตลกขบขันหรือล้อเลียนเสียดสีแล้วยังถูกมองว่าเป็นสิ่งที่สามารถใช้ในการต่อต้านระบบรวมถึงเป็นการขบถอย่างแฝงเร้นได้อีกด้วย บทบาทของมีมฟีในห้องจึงขยายจากพื้นที่ของความบันเทิงมาสู่การเป็นเครื่องมือการต่อสู้ของกลุ่มวัยรุ่นภายใต้การอาศัยอำนาจของอารมณ์ขันภายในมีม

จากการศึกษาการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมฟีในห้องแสดงให้เห็นถึงรูปแบบของวัฒนธรรมวัยรุ่นที่ยังคงชัดเจนในเรื่องของการสร้างความหมายเพื่อท้าทายต่ออำนาจ รวมไปถึงการใช้วิธีการตัดปะสัญญาณและความหมายเพื่อสร้างสรรค์วัฒนธรรมของตนขึ้น ทั้งนี้รูปแบบอาจมีความเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย โดยมีเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้อง ตามทัศนะของ สำนักเทคโนโลยีสื่อสารเป็นตัวกำหนด (communication technological determinism) ที่มีข้อสนใจในด้านของเทคโนโลยีที่จะเป็นกลไกขับเคลื่อนการสื่อสารและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยเทคโนโลยี

คือ กระบวนการที่มาย้ายศักยภาพของคนออกไป (the extensions of man) และจำเป็นที่จะต้องอาศัยความรู้บางอย่าง เป็นผลมาจากเมื่อไรก็ตามที่เกิดปัญหาหรือความซับซ้อนใจ คนมักจะสร้างองค์ความรู้ขึ้นมาเพื่อเพิ่มศักยภาพของตนเองในการจัดการกับปัญหาหรือความซับซ้อนใจที่เกิดขึ้น (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560) ในที่นี้ เมื่อวัยรุ่นตกอยู่ภายใต้บริบทสังคมไทยยุคโรคระบาดโควิด-19 ที่ประกอบไปด้วยวิกฤตในด้านโรคระบาดและการเมือง วัยรุ่นจึงมีการสร้างสรรค์วัฒนธรรมของตนร่วมกับการใช้เทคโนโลยีการสื่อสารเพื่อตอบโต้กับปัญหาในรูปแบบของวัยรุ่นเอง โดยเห็นได้จากการเกิดปรากฏการณ์มีมฟีในห้อง

6.2.4 สื่อใหม่กับบทบาทการเป็นเครื่องมือทางการเมืองของวัยรุ่น

จากผลการศึกษาที่มีมฟีในห้องทั้งในด้านของการสร้างความหมาย บทบาท รวมถึงการอ่านความหมายต่างสอดคล้องกันในแง่ของมีมฟีในห้องเป็นหนึ่งในเครื่องมือการต่อสู้ทางการเมืองของกลุ่มวัยรุ่น โดยในด้านการศึกษาถึงความหมาย พบว่า มีมฟีในห้องบรรจุความหมายถึงการล้อเลียนเสียดสีสังคม ไปจนถึงการวิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลไว้ในส่วนของความหมายโดยนัย กล่าวคือเป็นความหมายที่ต้องใช้การตีความรวมถึงบริบทของสังคมควบคู่ไปด้วยกัน นอกจากความหมายแล้ว บทบาทหน้าที่ซึ่งปรากฏบทบาทในด้านของการเมือง โดยการเป็นเครื่องมือในการแสดงออกทางการเมืองของกลุ่มวัยรุ่น ผ่านกลยุทธ์ตัดแปะตามวัฒนธรรมของวัยรุ่นร่วมกับความเชื่อเรื่องผี วัฒนธรรมประชานิยม อารมณ์ขัน และมี ที่ทั้งหมดนี้ต่างทำงานสอดคล้องกันเพื่อวิพากษ์วิจารณ์รัฐ อย่างไรก็ตามก็เห็นได้ว่า ความหมาย และบทบาทของมีมต่างสะท้อนถึงกันในการเป็นเครื่องมือทางการเมืองของกลุ่มวัยรุ่น นอกจากนี้ผลจากการศึกษาถึงการอ่านความหมายมีมฟีในห้องยังพบว่า สำหรับวัยรุ่นที่มีการสนใจในเรื่องการเมืองต่างมีประสบการณ์ในการร่วมชุมนุมหรือเคลื่อนไหวทางการเมือง รวมถึงการใช้มีมฟีในห้องในการเป็นเครื่องมือทางการเมือง โดยเครื่องมือที่ว่านี้เป็นการใช้มีมฟีในห้องเพื่อล้อเลียนเสียดสี วิพากษ์วิจารณ์ถึงอำนาจของรัฐในรูปแบบที่เล่นที่จริงใจของกลุ่มวัยรุ่น อาจมีผลมาจากด้านความปลอดภัยจากกฎหมายในการแสดงความคิดเห็นทางการเมือง

ทั้งนี้ในการพิจารณาถึงการเป็นเครื่องมือทางการเมืองนั้น สำหรับมีมฟีในห้องแล้ว อาจต้องพิจารณาด้วยกัน 2 ส่วนคือ ทั้งในด้านของบทบาทหน้าที่ของตัวสื่ออย่างมีม และบทบาทหน้าที่ของตัวสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับปรากฏการณ์มีมฟีในห้องโดยการเป็นพื้นที่แพร่กระจายมีมฟีดังกล่าวจนเกิดเป็นกระแสสังคม

ในส่วนของมีม พบว่า บทบาทหน้าที่ของการเป็นเครื่องมือทางการเมืองนั้น ปรากฏตั้งแต่ในส่วนของการเกิดมีม จากการศึกษาของ กฤษณ์ ทองรอด (2564) เรื่อง ลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ พบว่า ประเด็นทางสังคมที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างเป็นวงกว้างและสภาพการณ์ทางการเมืองที่มีการกดทับอย่างเป็นระบบนั้นมีส่วน

ทำให้เกิดการสร้างมีมเพื่อล้อเลียน นอกจากนี้ คำอธิบายของมีมนั้นมักจะเกี่ยวข้องกับการแพร่กระจายตัวเองจากสิ่งหนึ่งไปสู่อีกสิ่งหนึ่งผ่านกระบวนการของการเลียนแบบในด้านของวัฒนธรรม ตัวอย่างของมีม ได้แก่ ทำนองเพลง แนวคิด วลี แฟชั่น เป็นต้น (ริชาร์ด ดอว์กินส์, 2559)

โดยมีมมักจะประกอบไปด้วย 2 องค์ประกอบหลัก คือ อารมณ์ขัน และ วัฒนธรรมประชานิยม (pop culture) เนื่องจากเนื้อหาที่บรรจุอยู่ภายในรูปมีมนั้น แม้จะเกิดจากการประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์สังคมหรือสภาพการณ์ทางการเมืองที่มีการกดทับแต่เนื้อหาต่าง ๆ มักจะถูกบรรจุอยู่ภายใต้อารมณ์ขันที่เปรียบเสมือนหัวใจหลักในกระบวนการของการเลียนแบบของมีม สอดคล้องกับการสัมพันธ์ในด้านของละครตลกประเภทการล้อเลียน (parody) ที่เป็นการล้อเลียนในเชิงตลกของตัวบทปลายทาง กล่าวคือ ในการล้อเลียนนี้จำเป็นต้องมีตัวละครต้นฉบับหรือตัวบทต้นทางก่อน ในกรณีของมีมมีมมีในท้องคือความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทยและสัญลักษณ์ในวัฒนธรรมประชานิยมที่เปรียบเสมือนตัวบทต้นทาง และละครตลกล้อเลียนหรือมีมมีมมีในท้องนี้จึงจะเป็นตัวบทปลายทาง ซึ่งละครตลกประเภทล้อเลียนนี้ผู้รับสารจึงจำเป็นต้องรู้จักกับตัวละครต้นฉบับหรือตัวบทต้นทางก่อน ไม่เช่นนั้นอาจไม่เข้าใจถึงตัวบทปลายทาง (A.A.Berger, 1992 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ 2553) และในการสัมพันธ์นั้นมักมีอารมณ์ขันเข้ามาเกี่ยวข้องตามที่กล่าวไปข้างต้น

อารมณ์ขันนั้น นอกจากความตลกขบขันหรือล้อเลียนเสียดสีแล้วยังถูกมองว่าเป็นสิ่งที่สามารถใช้ในการต่อต้านระบบบางอย่างรวมถึงเป็นการขบถอย่างแฝงเร้นได้อีกด้วย เนื่องจากหัวใจของอารมณ์ขันนั้นอยู่ที่การล้อเลียนสถาบันทางสังคม หรือความหมาย โดยมักจะเป็นความหมายที่มีแบบแผนที่แน่นอนอยู่แล้ว (institutionalization meaning) และสร้างเป็นความหมายใหม่ที่มีลักษณะแหวกจากกรอบที่วางไว้ การที่อารมณ์ขันนั้นนำเสนอสิ่งที่เบี่ยงไปจากปกติ ทำให้อารมณ์ขันมักอยู่ระหว่างความปกติและความผิดปกติ อารมณ์ขันนั้นอาจก่อให้เกิดการตั้งคำถามต่อสิ่งต่าง ๆ ที่เรากำลังหัวเราะอยู่ในขณะนั้นความเชื่อมั่นที่เรามีต่อความเป็นจริงทางสังคมหรือเรื่องปกตินั้น ๆ อาจถูกสั่นคลอนได้ (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, 2536) โดยมีติของอารมณ์ขันที่มักปรากฏอยู่ในสังคมผ่านรูปแบบของความบันเทิงนั้นสามารถทำหน้าที่ได้ 2 ด้าน คือ ด้านการทำหน้าที่เพื่อให้ความบันเทิงและรักษาระบบสังคม และด้านการเขย่าภาวะปกติของสังคมให้เกิดการเคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนแปลง (กาญจนา แก้วเทพ และคณะ, 2545 อ้างถึงใน เกียรติศักดิ์ อ้นบุตร, 2563) บทบาทของมีมมีมมีในท้องจึงขยายจากพื้นที่ของความบันเทิงมาสู่การเป็นเครื่องมือการต่อสู้ของกลุ่มวัยรุ่นภายใต้การอาศัยอำนาจของอารมณ์ขันภายในมีม

ในขณะเดียวกันก็มีการให้คำนิยามเกี่ยวกับสัมพันธภาพที่มีจุดเน้นชัดเจนไปในด้านของวัฒนธรรมประชานิยม (pop culture) ที่ถูกมองว่า เป็นพื้นที่ของการต่อสู้ทางความคิดที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา หากวัฒนธรรมหรืออุดมการณ์ชุดใดสามารถครอบครองความคิดของคนหมู่มากได้ก็จะสามารถเป็นวัฒนธรรมหรืออุดมการณ์หลักได้ แต่ในเวลาเดียวกันนั้นวัฒนธรรมหรืออุดมการณ์ดังกล่าวก็จะสามารถถูกต่อต้านหรือผสมผสานได้ตลอดเวลา ซึ่งการศึกษาถึงวัฒนธรรมประชานิยมนั้นจะช่วยทำให้เห็นถึงอำนาจและการต่อต้านอำนาจได้อีกด้วย (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2560, น.194)

จากที่กล่าวมานั้น มิมีจึงมีคุณลักษณะที่ตอบโจทย์ต่อการเป็นเครื่องมือทางการเมืองของกลุ่มวัยรุ่น ผ่านการสร้างความหมายโดยการล้อเลียนด้วยอารมณ์ขันและการใช้วัฒนธรรมประชานิยมที่ต่างทำงานสอดคล้องกันภายใต้ความเป็นมิมี

สำหรับสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ที่เป็นพื้นที่ในการแพร่กระจายของมิมีผิในห้วงนอกจากนี้ยังมีความเกี่ยวข้องในด้านของการเป็นพื้นที่ในกลุ่มวัยรุ่นมักใช้ในการต่อสู้ทางการเมืองสอดคล้องกับผลการศึกษาของ ชูศักดิ์ บำรุงสุข (2564) เรื่อง สื่อออนไลน์กับการเคลื่อนไหวทางการเมืองของกลุ่มคนรุ่นใหม่: การใช้ทวิตเตอร์ในการเคลื่อนไหวทางการเมืองของคนรุ่นใหม่ พบว่าทวิตเตอร์เป็นสื่อออนไลน์ที่มีอำนาจอ่อน (soft power) สูงมากในยุคปัจจุบัน โดยเฉพาะความรวดเร็วและการเข้าถึงกลุ่มคนที่มีวัตถุประสงค์เดียวกัน การใช้แฮชแท็กสามารถเชื่อมโยงความคิดและพลังของกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดี โดยส่วนใหญ่เป็นการแชร์ข้อมูลมากกว่าการออกไปชุมนุม แต่คอยติดตามและรับข่าวสารข้อมูลเพื่อการร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการชุมนุมในสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ จึงทำให้พื้นที่ในโลกเสมือนจริงอย่างสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์กับการเคลื่อนไหวทางการเมืองของวัยรุ่นเป็นสิ่งที่สนับสนุนความคิดและส่งเสริมพลังการเคลื่อนไหวทางการเมืองอย่างปฏิเสธไม่ได้ ดังนั้นการใช้อำนาจอ่อนของทวิตเตอร์จึงเป็นกลไกสำคัญในการขัดแย้งและโต้ตอบความไม่ชอบธรรมของประเทศชาติทางหนึ่ง สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์จึงเปรียบเสมือนเครื่องมือสำคัญที่วัยรุ่นอาศัยอำนาจจากประสบการณ์ ความรู้ ความเข้าใจในตัวสื่อที่มีความทันสมัยตอบโต้ความต้องการของกลุ่มวัยรุ่นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในด้านของการเป็นพื้นที่เพื่อแพร่กระจายความคิด ความเชื่อ อุดมการณ์ของกลุ่มตนเองในการต่อสู้หรือตอบโต้ต่ออำนาจรัฐ

เห็นได้ว่าสื่อใหม่อย่างมิมีและสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ต่างมีบทบาทสอดคล้องกันในการทำหน้าที่เป็นเครื่องมือทางการเมืองของกลุ่มวัยรุ่น จากปรากฏการณ์มิมีผิในห้วงสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับมิมีที่มีมิมักจะเป็นพื้นที่สื่อที่บรรจุไปด้วยเนื้อหาที่มีอารมณ์ขันและเนื้อหาที่กำลังเป็นประเด็นวิพากษ์วิจารณ์กันในสังคม นอกจากนี้มิมียังการแพร่กระจายข้อมูลที่ไม่นอกจากตัวมิมีเองแล้วยังมีเทคโนโลยีในปัจจุบัน ในที่นี้ คือ สื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ที่ทำให้มิมีเกิด

การแพร่กระจายอย่างกว้างขวางผ่านการใช้งานแฮชแท็ก จากลักษณะดังกล่าวจึงทำให้มีมุมมองว่าเป็นสิ่งประสบความสำเร็จในแง่ของการแสดงถึงการมีส่วนร่วมของผู้คนในโลกเสมือนจริงและง่ายต่อการนำมาใช้เป็นเครื่องมือทางการเมืองของวัยรุ่น

6.2.5 กลยุทธ์การสร้างความหมายมีมฟีในห้อง

จากการวิเคราะห์สัญญาเพื่อศึกษาถึงความหมายของมีมฟีในห้อง ที่นอกจากความหมายแล้วยังพบถึงกลยุทธ์การสร้างความหมายของมีมฟีในห้อง ที่เมื่อพิจารณาถึงการใช้วิธีการตัดแปะตามวัฒนธรรมของกลุ่มวัยรุ่นแล้วนั้น นอกจากจึงเป็นการหยิบยืมสัญญามาตัดแปะเพื่อสร้างความหมายใหม่แล้วนั้น วัยรุ่นยังมีกลยุทธ์วิธีการต่าง ๆ ในการสร้างความหมายมีมฟีในห้องดังนี้

6.2.5.1 ใช้รูปธรรมจากความเป็นอื่น

กลยุทธ์ใช้รูปธรรมจากความเป็นอื่น เนื่องจากมีมฟีในห้องปรากฏสัญญะผิวรวมถึงความเชื่อเรื่องผีที่ถูกใช้ภายในมีมฟีในห้อง ผีมักมีคำจำกัดความเกี่ยวกับสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ มองไม่เห็นตัว แต่อาจจะปรากฏเหมือนมีตัวตนได้ อาจให้คุณหรือโทษได้ มีทั้งดีและร้าย แต่ในด้านหนึ่งผีอาจมีการอธิบายไว้ว่า ผีเกิดจากความไม่รู้ไม่เข้าใจในธรรมชาติและความเป็นไปของชีวิต แต่หากวิเคราะห์ลงไปอีกก็อาจเห็นได้ว่าความเชื่อเรื่องผีเกิดจากปัญญาของคน ตั้งแต่ปัญญาในการเกิดความเชื่อเรื่องผี ปัญญาในการจินตนาการรูปลักษณ์ผี และปัญญาในการใช้อำนาจบทบาทผี ผีจึงเป็นเหมือนตัวตนของสัญลักษณ์เชิงอำนาจที่เข้ามามีบทบาทในชีวิตของคน (บุญยงค์ เกศเทศ, 2553) นิยามของผีจึงเป็นได้ทั้งสิ่งลึกลับที่จับต้องไม่ได้แต่อีกด้านหนึ่งก็เปรียบเสมือนสัญลักษณ์เชิงอำนาจในสังคมไทย อย่างไรก็ตาม ผียังมักจะถูกกำหนดให้มีรูปแบบอยู่ในสิ่งที่เป็นอื่น โดยในที่นี้ หมายถึง สิ่งที่ถูกทำให้แตกต่างไปจากคน เช่น มีรูปร่างน่ากลัว น่าสยดสยอง หรือมีพฤติกรรมที่แตกต่างออกไปจากคน จากการวิเคราะห์มีมฟีในห้องจึงพบการใช้รูปธรรมจากความเป็นอื่นเป็นกลยุทธ์ของวัยรุ่นที่แทนความหมายว่า วัยรุ่นก็คือผีก็เป็นได้ เพราะว่า เป็นวัยที่คนอื่นและรัฐไม่สนใจเป็นอื่น หรือการไม่จำยอมต่ออำนาจที่มากกว่านั้นส่งผลให้กลายเป็นอื่นในสังคมที่วัยรุ่นเองไม่ต่างจากผี

6.2.5.2 ที่เล่นที่จริง

กลยุทธ์ที่เล่นที่จริง เนื่องจากในการวิเคราะห์จะเห็นว่ามีมฟีในห้องมีส่วนของการสัมพันธ์บทตัวสัญญาผิวที่ปรากฏ โดยการสัมพันธ์บทนี้มีรูปแบบของการล้อเลียนแบบ Parody กล่าวคือ ในการล้อเลียนนี้จำเป็นต้องมีตัวละครต้นฉบับหรือตัวบทต้นทางก่อน ในกรณีของมีมฟีในห้องคือความเชื่อเรื่องผีในสังคมไทยและสัญญาผิวในวัฒนธรรมประชานิยมที่เปรียบเสมือนตัวบทต้นทาง และละครตลกล้อเลียนหรือมีมฟีในห้องนี้จึงจะเป็นตัวบทปลายทาง โดยละครตลกประเภทล้อเลียนนี้ผู้รับสารจึงจำเป็นต้องรู้จักกับตัวละครต้นฉบับหรือตัวบทต้นทางก่อน ไม่เช่นนั้นอาจไม่

เข้าใจถึงตัวบทปลายทาง (A.A.Berger,1992 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ 2553) และในการสัมพันธ์ บทนั้นมักมีอารมณ์ขันเข้ามาเกี่ยวข้องโดยการทำให้ความเชื่อหรือตัวสัญลักษณ์กลายเป็นเรื่องตลก ความที่เล่นที่จริงจึงกลายเป็นกลยุทธ์สำคัญในการสร้างความหมาย และกลายเป็นสนามในการต่อสู้ระหว่างความหมายภายใต้มีมในห้อง ที่ด้านหนึ่งก็มีความหมายในด้านของการล้อเลียนในทางตลก แต่อีกด้านก็มีความหมายถึงการวิพากษ์วิจารณ์รัฐสอหดทรกอยู่ ความคลุมเครือแบบที่เล่นที่จริงนี้จึง กลายเป็นกลยุทธ์สำคัญที่ทำให้มีมในห้องมีความปลอดภัยในการแสดงความคิดเห็นต่อรัฐจึง สอดคล้องต่อบทบาทหน้าที่ในส่วนของการล้อเลียนเสียดสีสังคมหรือวิพากษ์วิจารณ์อำนาจรัฐ

6.2.5.3 ตัดปะ (cut and mix)

กลยุทธ์ตัดปะ (cut and mix) ที่สอดคล้องต่อวัฒนธรรมวัยรุ่น โดย วัฒนธรรมดังกล่าวให้ความสำคัญต่อสไตล์ (style) ที่เป็นการบ่งบอกตัวตนรวมถึงอัตลักษณ์ของวัยรุ่น ผ่านวิธีการตัดปะ หรือ “Cut” n “Mix” ที่เป็นวิธีการในยุคหลังสมัยใหม่ (post-modernizing) เป็นการนำเอาสัญลักษณ์ที่มีอยู่มาปะติดปะต่อให้มีความหมายใหม่ วิธีการตัดปะนี้นั้นจะมีลักษณะของการทำลายความหมายของสัญลักษณ์ซ่อนเร้นอยู่ (กาญจนา แก้วเทพ, 2544) เห็นได้จากปรากฏการณ์มีม ฟีในห้อง ที่วัยรุ่นได้ใช้วิธีการตัดปะสัญลักษณ์จากวัฒนธรรมประชานิยมที่มีอยู่ร่วมกับอารมณ์ขันและ บริบทสังคมในช่วงยุคโรคระบาดโควิด-19 มาปะติดปะต่อให้เกิดความหมายใหม่ต่อความเชื่อเรื่องผีที่ ได้กลายเป็นมีมฟีในห้อง

6.2.5.4 ใช้อารมณ์ร่วม

กลยุทธ์ใช้อารมณ์ร่วม เนื่องจากการศึกษาถึงกระบวนการสร้างและการ แพร่กระจายของมีม (ภูษณา ถนอมศักดิ์, 2558) พบว่าบริบทสังคมวัฒนธรรมเป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็น แรงจูงใจให้เกิดการแพร่กระจายของมีม กล่าวคือ สภาพสังคมไทย เหตุการณ์ต่าง ๆ รวมถึงการใช้ชีวิต ของผู้คนมีส่วนในการกระตุ้นให้เกิดการสร้างมีมและแพร่กระจายมีมจนกลายเป็นกระแสสังคมได้ เช่น มีมฟีในห้องที่เกิดขึ้นภายใต้สังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด-19 โดยมีแรงจูงใจบริบทวัฒนธรรมในด้าน ของอารมณ์ โดยมีถือเป็นการสื่อสารที่มีการกระตุ้นทางอารมณ์ โดยในแต่ละมีมนั้นจะมีเรื่องราว ประกอบอยู่เบื้องหลังสะท้อนผ่านการวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่จะเห็นได้ว่าภายใต้ภาพมีมมีผลกลับเติมไป ด้วยความหมายและความต้องการของกลุ่มวัยรุ่นในยุคโรคระบาดโควิด-19 ทำให้มีมนั้นเป็นการ สื่อสารที่บรรจุไปด้วยอารมณ์ความรู้สึกทำให้ผู้ที่ใช้มีมนั้นมีอารมณ์ร่วมกับมีมนั้น ๆ

6.2.5.5 ใช้พื้นที่ส่วนตัวเป็นพื้นที่ของการต่อสู้

กลยุทธ์ใช้พื้นที่ส่วนตัวเป็นพื้นที่ของการต่อสู้ เนื่องจากตามความเชื่อเรื่อง ผีของสังคมไทยแล้วนั้นผีมักปรากฏตัวตามสถานที่ที่รกร้าง ป่าเขา หรือภายในที่มืด แต่หากผีบาง ประเภทก็สามารถปรากฏตัวภายในบ้านได้เช่นเดียวกัน มีชื่อเรียกว่าผีบ้านผีเรือน เป็นจุดที่คล้ายกัน

กับผีในห้องแตกต่างกันคือผีบ้านผีเรือนนั้นมักเป็นบรรพบุรุษหรือผู้ดูแลบ้าน แต่ผีในห้องนั้นกลับกลายเป็นผีที่ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับวัยรุ่น ไม่ใช่ผีบรรพบุรุษ ไม่ใช่ผีที่มาดูแลบ้าน แต่เป็นผีที่เป็นตัวแทนอำนาจของวัยรุ่น ผีในห้องจึงมีความเชื่อมโยงคล้ายผีในความเชื่อของสังคมไทยอย่างผีบ้านผีเรือนในด้านของสถานที่ แต่ความหมายกลับแตกต่างไปอย่างสิ้นเชิง

การปรากฏตัวในบ้านของผีในห้องนั้นเป็นการปรากฏตัวเพื่อแสดงถึงการถูกกดทับจากอำนาจของรัฐบาลและจากความอันตรายของโรคโควิด-19 การเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตที่ได้รับผลกระทบในช่วงดังกล่าว การไม่มีพื้นที่ไว้ให้วัยรุ่นได้เติบโต ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ในการใช้ชีวิตหรือพื้นที่ทางด้านความคิดหรือจิตใจ ทั้งหมดกลับถูกควบคุมไปด้วยกฎหมายและข้อบังคับที่ส่งผลให้วัยรุ่นที่เป็นวัยแห่งการเปลี่ยนผ่านนั้นต้องรับมือความเปลี่ยนแปลงอย่างโดดเดี่ยวท่ามกลางวิถีชีวิตแบบใหม่จึงเป็นเรื่องที่อาจส่งผลต่อด้านจิตใจของกลุ่มวัยรุ่น

พื้นที่ของห้องนอนจึงกลายเป็นสถานที่ในการแสดงถึงอำนาจ ความต้องการ และตัวตนของวัยรุ่น ด้วยบริบทสังคมไทยในช่วงดังกล่าว พื้นที่ของห้องนอนภายในมีจึงกลายเป็นพื้นที่ในการแสดงความคิดของกลุ่มวัยรุ่น พื้นที่ที่วัยรุ่นจะได้เรียกร้อง ต่อต้าน หรือท้าทายได้อย่างเต็มที่ เห็นได้ชัดในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 อาจทำให้ผู้คนนั้นต้องกักตัวเพื่อความปลอดภัยจากโรค แต่ไม่สามารถกักความคิดหรืออิสระจากกลุ่มวัยรุ่นไปได้ ห้อง จึงหมายถึงพื้นที่ที่ใช้ในการกักตัว แต่ห้องก็สามารถหมายถึงพื้นที่ในการถ่ายทอดความคิด อุดมการณ์ของเหล่าวัยรุ่นได้เช่นเดียวกัน

6.3 ข้อเสนอแนะ

6.3.1 ข้อเสนอแนะสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยชิ้นนี้พบการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายและบทบาทหน้าที่ของมีมผีในห้องบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ที่สะท้อนบริบทสังคมในช่วงดังกล่าว นอกจากนี้ยังศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายของกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจที่แตกต่างกัน โดยพบว่าการสื่อสารเพื่อสร้างความหมายมีมผีในห้องเป็นการสื่อสารที่สร้างโดยวัยรุ่นเองแต่ผู้ที่จะสามารถอ่านความหมายได้นั้นมีเพียงกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง จากผลดังกล่าวจึงแสดงให้เห็นถึงความหมาย บทบาทของมีมผีในห้องในฐานะของการเป็นเครื่องมือทางการเมืองของกลุ่มวัยรุ่น การใช้อารมณ์ขันหรือมีมและการสื่อสารแบบตลกขบขัน ยังทำให้เห็นถึงบริบทสังคมในช่วงดังกล่าวที่เต็มไปด้วยข้อจำกัด การที่ไม่สามารถสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาได้ ทั้งนี้วัยรุ่นยังคงใช้วิธีการของตนที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบไปตามยุคสมัยโดยมีเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนช่วยในการรับมือกับข้อจำกัดดังกล่าว

ดังนั้นผู้ที่ศึกษาหรือทำงานเกี่ยวข้องกับวัยรุ่นและสื่อใหม่รวมถึงอารมณ์ขันและการสื่อสารทางการเมืองสามารถนำข้อมูลวิจัยนี้ไปต่อยอดได้ในอนาคต อีกทั้งยังเป็นประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นรวมถึงการสื่อสารทางการเมืองของกลุ่มวัยรุ่นภายใต้บริบทสังคมที่เต็มไปด้วยข้อจำกัดอย่างในยุคโรคระบาดโควิด-19

6.3.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งศึกษาเพียงมีมฟีในห้องบนสื่อสังคมออนไลน์ทวิตเตอร์ ภายใต้บริบทสังคมไทยในยุคโรคระบาดโควิด -19 เท่านั้น จึงสามารถขยายเกณฑ์ของการศึกษาทั้งในด้านสื่อและบริบทสังคม กล่าวคือ การศึกษาถึงมีมฟีในห้องบนสื่อสังคมออนไลน์เฟซบุ๊ก (Facebook) อินสตาแกรม (Instagram) หรือสื่ออื่น ๆ ในบริบทสังคมที่มีความแตกต่างกัน อาจพบถึงความเหมือนหรือความแตกต่างในความหมายและบทบาทหน้าที่ของมีมฟีในห้อง แม้จะเป็นมีมเดียวกันแต่อาจสะท้อนให้เห็นถึงสัญญาณบางอย่างที่แตกต่างกัน อาจจะทำให้เห็นถึงรูปแบบของวัฒนธรรมวัยรุ่นรวมถึงสภาพสังคมในช่วงเวลานั้น ๆ ได้

2. เนื่องจากการวิจัยในครั้งนี้กำหนดมุมมองของกลุ่มตัวอย่างเป็นกลุ่มวัยรุ่นที่ไม่มีความสนใจในเรื่องการเมืองและกลุ่มวัยรุ่นที่มีความสนใจในเรื่องการเมือง เพื่อศึกษาถึงการถอดรหัสความหมายของมีมฟีในห้อง ผลวิจัยดังกล่าวจึงสะท้อนเพียงความหมายในด้านของรูปแบบความเชื่อเรื่องผีของกลุ่มวัยรุ่นและความหมายในด้านการเมือง จึงสามารถขยายเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างในด้านของความเชื่อเรื่องผีได้ อาจเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาความหมายมีมฟีในห้องที่นอกจากจะเป็นความหมายโดยรวมของกลุ่มวัยรุ่นที่สะท้อนบริบทของการเมืองในยุคโรคระบาดโควิด-19 แล้วนั้น การขยายเกณฑ์กลุ่มตัวอย่างไปในด้านของความเชื่ออาจสะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบความเชื่อเรื่องผีระหว่างผู้ที่มีความเชื่อเรื่องผี และผู้ที่ไม่เชื่อในเรื่องผีได้ ปรากฏการณ์มีมฟีในห้องอาจเปลี่ยนความหมายหรือกลายเป็นการทำความเข้าใจกับความเชื่อเรื่องผีในอีกรูปแบบของสังคมไทยได้

รายการอ้างอิง

หนังสือและบทความในหนังสือ

- กาญจนา แก้วเทพ. (2541). *สื่อสารมวลชน : ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*. ภาพพิมพ์.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2544). *ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา*. เอ็ดดิสันเพรสโปรดักส์.
- กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน. (2560). *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา* (พิมพ์ครั้งที่ 3). อินทนิล.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2565). *ก้าวใหม่การสื่อสารกับชุมชนศึกษา*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ฉลาดชาย รมิตานนท์. (2527). *ผีเจ้านาย*. พายัพ ออฟเซท พรินท์.
- ธัญญ์ณภักดิ์ เจริญพานิช. (2565). *การเมืองไทยร่วมสมัย พ.ศ. 2540-2563 พัฒนาการทางการเมือง ความขัดแย้ง และประชาธิปไตยไทย*. สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธีระพงษ์ มีโธสง. (2554). *ผี กับ พุทธ การผสมผสานทางความเชื่อ*. อินทนิล.
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2541). *ยุคสมัยไม่เชื่ออย่าลบหลู่*. แพร่สำนักพิมพ์.
- บุญยงค์ เกศเทศ. (2557). *ผี วิถีคน*. กากะเยี่ย.
- ประจักษ์ ก้องกีรติ. (2563). *When We Vote: พลวัตการเลือกตั้งและประชาธิปไตยในอาเซียน*. มติชน.
- ริชาร์ด ดอว์กินส์. (2559). *The Selfish Gene ยีนเห็นแก่ตัว* (เจษฎา เด่นดวงบริพันธ์, ผู้แปล). มติชน.
- วิกานดา พรสกุลวานิช. (2565). *สื่อใหม่และการจัดการสื่อสาร* (พิมพ์ครั้งที่ 3). มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สุริยา สมุทคุปต์ และคณะ. (2539). *ทรงเจ้าเข้าผี : วาทกรรมของลัทธิผีและวิกฤติการณ์ของความทันสมัยในสังคมไทย*. ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร.
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. (2536). *อารมณ์ขันในสื่อมวลชน*. เอ ที พี เพลส.

วิทยานิพนธ์

- กุลภา วจนสาระ. (2544). *เซ็กซี่เตอร์ฟอยท์ กับ “Preteen” : การก่อตัวของวัฒนธรรมวัยแรกรุ่น* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. คลังทรัพยากรสารสนเทศ

อิเล็กทรอนิกส์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

http://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:117045

เกียรติศักดิ์ อ้นบุตร. (2563). *การสื่อสารเพื่อต่อรองอำนาจผ่านสื่อขบวนพาเหรดล้อการเมืองงานฟุตบอล ประเพณีจุฬา-ธรรมศาสตร์ในยุครัฐบาล คสช* [วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. คลังทรัพยากรสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

http://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:182118

กฤษณ์ ทองรอด. (2564). *ลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD).

<https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/5198/>

ชูศักดิ์ บำรุงสุข. (2564). *สื่อออนไลน์กับการเคลื่อนไหวทางการเมืองของกลุ่มคนรุ่นใหม่ : การใช้ชีวิตเตอร์ในการเคลื่อนไหวทางการเมืองของคนรุ่นใหม่* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. คลังทรัพยากรสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

http://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:294064

ทิพย์อาภา คงคาสุริยฉาย. (2558). *กระบวนการสร้างความเป็นจริงของตัวละครวัยรุ่นในละครโทรทัศน์: กรณีศึกษา ซีรีส์ละครโทรทัศน์เรื่องฮอโมน วัยว้าวุ่น* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. คลังทรัพยากรสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

http://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:91604

ทอปัต เอี่ยมอุดม. (2554). *คุณลักษณะของภาพยนตร์ผีตลกไทย ลักษณะชนชั้นและอุดมการณ์ชนชั้นทางสังคมที่ปรากฏในภาพยนตร์ผีตลกไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ.

https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_DOI=10.14457/CU.the.2011.86

6

พชนี แสนไชย. (2556). *การสื่อสารกับการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของวัยรุ่นผ่านแอปพลิเคชันแต่งรูป* [วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์]. คลังทรัพยากรสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:102003

- ภูษณา ถนอมศักดิ์. (2558). *กระบวนการสร้างและการแพร่กระจายของอินเทอร์เน็ตมีในสังคมไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD).
<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/49962>
- หฤทัยรัตน์ ศรีจันทร์ขำ. (2558). *รักโรแมนติกในภาพยนตร์ไทย เพื่อศึกษารูปแบบความรักโรแมนติกของฝึกับมนุษย์* [วิทยานิพนธ์ ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์]. คลังทรัพยากรสารสนเทศอิเล็กทรอนิกส์ของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
https://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:93575

สื่ออิเล็กทรอนิกส์

- กรมสุขภาพจิต. (25 พฤษภาคม 2563). *New Normal ชีวิตวิถีใหม่*.
<https://dmh.go.th/news/view.asp?id=2288>
- กรมกิจการเด็กและเยาวชน. (15 กันยายน 2565). *Q&A วันเยาวชนแห่งชาติ*.
<https://www.dcy.go.th/multimedias/1660622899567/1663231003460>
- กองระบาดวิทยา และ กองโรคไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค (2564) รายงานผลการทบทวนสถานการณ์โรคโควิด-19 และมาตรการควบคุมป้องกันในระดับโลก และในประเทศไทย.
<http://www.thaincd.com/document/file/download/knowledge/COVID19.65.pdf>
- โต๊ะข่าวไอที ดิจิทัล. (30 สิงหาคม 2564). *ทวิตเตอร์ เปิดยอดทวิต 'โควิด' ในไทยทะลุ 73 ล้านทวีต*.
<https://www.bangkokbiznews.com/tech/957356>
- ไทยพีบีเอส. (22 กุมภาพันธ์ 2563). *สนท.จัดแฟลชม็อบ หลังยุบพรรคอนาคตใหม่*.
<https://www.thaipbs.or.th/news/content/289189>
- ไทยพีบีเอส. (8 กรกฎาคม 2564). *ย้อน “ลือกาดาว” ปี 63 รอบนี้พร้อมหรือยัง?*.
<https://www.thaipbs.or.th/news/content/305906>
- ไทยโพสต์. (16 ธันวาคม 2562). *Flash mob ไทยกับ Flash mob ต่างชาติ*.
<https://www.thaipost.net/main/detail/52544>
- บีบีซีไทย. (28 มกราคม 2563). *โควิด : เกิดอะไรขึ้นบ้างในรอบ 2 สัปดาห์หลังพบผู้ติดเชื้อรายแรกในไทย*. <https://www.bbc.com/thai/thailand-51276216>
- บีบีซีไทย. (13 มีนาคม 2563). *รัฐธรรมนูญ 2560 : “แฟลชม็อบ” นักศึกษาขงรัฐธรรมนูญไม่เป็นประชาธิปไตย-เลิกนิรโทษกรรมคณะรัฐประหาร*. <https://www.bbc.com/thai/51871295>

- บีบีซีไทย. (13 มีนาคม 2563). ไวรัสโคโรนา : คำพูดผู้นำกระตุ้นหรือซ้ำเติมความกังวลโรคโควิด-19.
<https://www.bbc.com/thai/international-51873265>
- ประชาไท. (6 กรกฎาคม 2557). ทำไมแซนดวิชมีสรรพคุณด้านรัฐประหาร?คุยกับนักศึกษาขอพื้นที่
 ให้สปิริตปชต. <https://prachatai.com/journal/2014/07/54444>
- ประชาไท. (14 ธันวาคม 2562). แพลตฟอร์มแน่นสกายวอล์ค-ลั่นลงลานหน้าหอศิลป์ 'ธนาธร' ลั่นไม่
 ทน-ไม่' ถอยให้เผด็จการ. <https://prachatai.com/journal/2019/12/85545>
- ประชาไท. (13 มกราคม 2564). ชาวทวิตเตอร์เริ่มเขย่าการเมืองได้อย่างไร? พลังตึงเกาหลี่ 'น่ากลัว
 แคไหน'. <https://prachatai.com/journal/2021/01/91178>
- ประชาไท. (10 มีนาคม 2565). ย้อนเหตุการณ์สำคัญ 2 ปี COVID-19 (ธ.ค. 2562-ธ.ค. 2564).
<https://prachatai.com/journal/2022/03/97618>
- ปรางษณา ภัทธนากรกุล. (5 สิงหาคม 2563) .ประวั้งด้วย Hashtag: การเมืองภาคประชาชนในโลก
 ออนไลน์ กับ ชัยพงษ์ สำเนียง. <https://www.the101.world/chaiyapong-samniang-interview/>
- พจนานุกรมสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไทย (ม.ป.ป.). พจนานุกรมอิเล็กทรอนิกส์ไทย-อังกฤษ เล็กจิตรอน.
https://lexitron.nectec.or.th/2009_1/index.php?q=index
- มติชนสุดสัปดาห์. (4 พฤษภาคม 2563). #MobFromHome อุบัติใหม่ "ส.ว." เปิดศึก!ปะทะ
 นักศึกษา ฉะตื้น เขิน-เจอล่าชื่อไล่. https://www.matichonweekly.com/column/article_301282
- มติชนออนไลน์. (26 พฤษภาคม 2563). สัมหยุด-ผีในห้อง ไวรัลฮิต ประโยคเด็ด ต้นปี 2020.
https://www.matichon.co.th/lifestyle/news_2202254
- สันติชัย อาภรณ์ศรี. (5 ตุลาคม 2562). แชนแท็กติดเทรนด์ในทวิตเตอร์ ตัวจุดประเด็นล่อแหลมใน
 สังคมไทยบนพื้นที่ของคนรุ่นใหม่. <https://themomentum.co/trending-hashtags-on-thai-sensitivity/>
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (9 เมษายน 2564). ETDA เผยผลสำรวจ IUB คนไทยใช้
 เน็ตยังไม่ไหว เกือบครึ่งวัน โควิด-19 มีส่วน.
<https://www.etda.or.th/th/newsevents/pr-news/ETDA-released-IUB-2020.aspx>
- สฤณี อาชวานันทกุล. (29 มกราคม 2563). วัฒนธรรมลอยนวลพ้นผิด กับแซนแท็ก #รัฐบาล
 เฮงชวย. <https://themomentum.co/citizen2-0-impunity-culture-of-thai-gov/>
- ศรัณยา สี่มา. (2565). มาตรการปิดเมือง (Lockdown) กับการควบคุมโรคโควิด 19 ในประเทศไทย.
<https://library.parliament.go.th/th/radioscript-rr2565-jan3>
- อนุชิต ไกรวิจิตร. (25 มีนาคม 2562). ส่องแซนแท็กหลังเลือกตั้ง พบ #กกตโปะะแตก #โกงเลือกตั้ง62

- #กกดช่วย ขึ้นเทรนทวิตเตอร์ของไทย. <https://thestandard.co/thailandelection2562-twitter-trending-hashtags-after-vote/>
- อนุชิต ไกรวิจิตร. (17 สิงหาคม 2563). รวบรวมแบบ ‘การแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ทางการเมือง’ ของคนรุ่นใหม่. <https://thestandard.co/political-symbolic-expression/>
- แอมเนสตี้ อินเตอร์เนชั่นแนล. (2566). “ขอทวงคืนอนาคตของพวกเรา” สิทธิเด็กที่จะชุมนุมประท้วงโดยสงบ ในประเทศไทย. https://www.amnesty.or.th/files/3016/7581/4096/ASA_39_6336_2023_TH.pdf
- iLaw. (27 มีนาคม 2562). ก่อนท้อฟ้าจะสดใส : ผลเลือกตั้ง ยังไม่น่าเชื่อถือ กกด. พฤติกรรมส่อทุจริต ต้องเปิดเผยคะแนนรายหน่วยเท่านั้น เพื่อพิสูจน์ตัวเอง. <https://www.ilaw.or.th/articles/3467>
- iLaw. (11 มกราคม 2562). เลือกตั้ง 62 : เลิกคลังชุมนุมทางการเมือง แต่ยังเยี่ยมบ้านตามติดประชาชนต่อเนื่อง. <https://freedom.ilaw.or.th/node/644>
- iLaw. (27 ธันวาคม 2563). #แฮชแท็กทวิตเตอร์ เมื่อการชุมนุมคือบทสนทนาประจำวัน. <https://www.ilaw.or.th/articles/9719>
- iLaw. (5 ตุลาคม 2565). พ.ร.ก.ฉุกเฉินฯจบ แต่คดีไม่จบ ดำรวจ อัยการ ศาลต้องหาทางออกคดีฝ่าฝืนพ.ร.ก.. <https://www.ilaw.or.th/articles/5451>
- Jurairat N. (29 พฤศจิกายน 2566). ประวัติ NCT ทุกยูนิต อัปเดต 2023 พร้อมอธิบายระบบวงอย่างละเอียด. <https://www.sanook.com/music/2471901/>
- Major cineplex. (21 มกราคม 2565). เปิดเรื่องจริงคดีนักเชือดแห่งเกนสวิลล์ จุดกำเนิด Scream หน้ากากผีไล่เชือดสาว. <https://www.majorcineplex.com/news/scream>
- Ploykamol Suwantawit. (12 พฤศจิกายน 2563). เมื่อ ‘มีม’ คืออาวุธทางความคิด : ทำไมมีมกลายเป็นเครื่องมือหนึ่งในการต่อสู้ทางการเมือง. <https://thematter.co/social/when-meme-is-political-weapon/128340>
- THE STANDARD CULTURE. (17 กรกฎาคม 2562). 7 กรกฎาคม 2000 – ย้อนรอย 19 ปี Scary Movie: หนังพาไรต์สุดฮา ที่พาผู้ชมทั่วโลกขำจนขากรรไกรค้าง <https://thestandard.co/poponthisday07072000/>
- true ID. (29 เมษายน 2563). NCT Dream คัมแบ็คแล้ว ปล่อย MV เพลงใหม่สุดร้อนแรง Ridin' (มีคลิป). <https://music.trueid.net/th-th/detail/WGL80r4yA2nG>
- Unicef. (8 ตุลาคม 2564). ยูนิเซฟและกรมสุขภาพจิตชี้โควิด-19 ส่งผลให้สุขภาพจิตเด็กและวัยรุ่นไทยแย่อย่างต่อเนื่อง. <https://www.unicef.org/thailand/th/press-releases/ยูนิเซฟและกรมสุขภาพจิตชี้โควิด-19>

7HD. (ม.ป.ป.). ภา.แอนิเมชัน “บริษัทรับจ้างหลอน (ไม่) จำกัด” (MONSTERS,INC).

<https://www.ch7.com/drama/36455>

7HD. (ม.ป.ป.). ภา.แอนิเมชัน “มหา’ลัย มอนสเตอร์ส” (MONSTERS UNIVERSITY).

<https://www.ch7.com/drama/124654>



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ

มานิตา รุ่งอุทัย

วันเดือนปีเกิด

6 ตุลาคม 2541

วุฒิการศึกษา

ปีการศึกษา 2563: นิเทศศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาการโฆษณา

(คณะนิเทศศาสตร์)

มหาวิทยาลัยกรุงเทพ

