

เกมคือโลก โลกคือเกม: การชั่งชิ่งอำนาจในวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยแนวดิสโทเปีย



นายภาณุมาศ อีสริยศไกร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ ภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2556

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

GAME AS WORLDS, THE WORLD AS A GAME: CONTESTING POWER IN
CONTEMPORARY YOUNG-ADULT DYSTOPIAN LITERATURE

Mr. Panumard Itsariyodkrai



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Comparative Literature

Department of Comparative Literature

Faculty of Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2013

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

เกมคือโลก โลกคือเกม: การช่วงชิงอำนาจในวรรณกรรม

เยาวชนร่วมสมัยแนวดิสโทเปีย

โดย

นายภาณุมาศ อีสริยศไกร

สาขาวิชา

วรรณคดีเปรียบเทียบ

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

อาจารย์ ดร.แพรว จิตติพลังศรี

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารธุรกิจ

.....คณบดีคณะอักษรศาสตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประพจน์ อัครวิรุฬหการ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(อาจารย์ ดร.ศิริพร ศรีวรกานต์)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(อาจารย์ ดร.แพรว จิตติพลังศรี)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(รองศาสตราจารย์ ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาณุมาศ อีสริยศไกร : เกมคือโลก โลกคือเกม: การช่วงชิงอำนาจในวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยแนวดิสโทเปีย. (GAME AS WORLDS, THE WORLD AS A GAME: CONTESTING POWER IN CONTEMPORARY YOUNG-ADULT DYSTOPIAN LITERATURE) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: อ. ดร.แพรว จิตติพลังศรี, 199 หน้า.

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการช่วงชิงอำนาจของเยาวชนในวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยแนวดิสโทเปียชุดไตรภาคเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* ของซูซานน์ คอลลินส์ (Suzanne Collins) และชุด *ดิ อีกลี (The Uglies Series)* ของสก๊อตต์ เวสเตอร์เฟลด์ (Scott Westerfeld) โดยใช้ทฤษฎีของปีแอร์ บูร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu) มาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์

จากการศึกษาพบว่า วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียมีลักษณะร่วมกันระหว่างแนวการประพันธ์วรรณกรรมสองแนวคือวรรณกรรมเยาวชนและวรรณกรรมแนวดิสโทเปียซึ่งมีจุดร่วมอยู่ที่การต่อต้าน วรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยแนวดิสโทเปียทั้งสองเรื่องจึงสะท้อนให้เห็นถึงการเสียดสีสังคมทุนนิยมและบริโภคนิยมในปัจจุบันผ่านการต่อต้านและต่อรองของตัวละครเอกในวรรณกรรมดังกล่าว

ผลการวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยแนวดิสโทเปียโดยใช้ทฤษฎีของปีแอร์ บูร์ดิเยอว่าด้วยเกมในฐานะสนามประลอง (Field) ซึ่งปัจเจกจะต้องช่วงชิงทุน (Capital) ประเภทต่าง ๆ และแนวคิดเรื่องฮาบิตัส (Habitus) ซึ่งปัจเจกใช้ในการต่อรองระหว่างโครงสร้างทางสังคมกับอัตลักษณ์ของปัจเจก โดยเฉพาะเยาวชนในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียทั้งสองเรื่องเผยให้เห็นถึงความไม่เท่าเทียมกันทางชนชั้น และการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของเยาวชนให้เข้ากับภาวะของสังคมทุนนิยมยุคโลกาภิวัตน์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาควิชา วรรณคดีเปรียบเทียบ

ลายมือชื่อนิสิต

สาขาวิชา วรรณคดีเปรียบเทียบ

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ปีการศึกษา 2556

5380204522 : MAJOR COMPARATIVE LITERATURE

KEYWORDS: PIERRE BOURDIEU / YOUNG ADULT DYSTOPIAN LITERATURE

PANUMARD ITSARIYODKRAI: GAME AS WORLDS, THE WORLD AS A GAME: CONTESTING POWER IN CONTEMPORARY YOUNG-ADULT DYSTOPIAN LITERATURE. ADVISOR: PHRAE CHITTIPHALANGSRI, Ph.D., 199 pp.

This thesis is an attempt to explore and analyse the process of young-adult to contest the power in contemporary young-adult dystopian literature: *Hunger Games Trilogy* by Suzanne Collins and *The Uglies Series* by Scott Westerfeld. These two literary works are analysed with Pierre Bourdieu's theory.

The research shows that young-adult dystopian literature shares the writing style characteristic between young-adult literature and dystopian literature as the resistance in these two selected literatures is alike. Moreover, they also reflect the consumerism in contemporary capitalist society through the resistance and the negotiation of their protagonists.

The Pierre Bourdieu's theory in terms of game as field in which the agents have to struggle and accumulate the several kinds of Capital; and the concept of Habitus which the agents use to negotiate between the social structure and the agent's identity can be applied to analysed the young-adult dystopian literature. The analysis of the selected young-adult dystopian literature presents the class inequality, the contesting power, and the youth identity's transformation to the capitalist globalisation.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

Department: Comparative Literature Student's Signature

Field of Study: Comparative Literature Advisor's Signature

Academic Year: 2013

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีด้วยความช่วยเหลือของอาจารย์ ดร.ศิริพร ศรีวรรณต์ ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิช กรรมการสอบวิทยานิพนธ์และอาจารย์ ดร.แพรว จิตติพลังศรี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ทุกท่านเป็นแรงบันดาลใจและแรงผลักดันให้ผู้วิจัยทำการศึกษาค้นคว้างานวิจัยขึ้นนี้อย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณอาจารย์ทุกท่านด้วยความเคารพอย่างสูงมาไว้ ณ โอกาสนี้

ความเมตตาและกำลังใจจากครอบครัวอิสริยศไกรของผู้วิจัยนับเป็นส่วนหนึ่งของความสำเร็จของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ กราบพระคุณคุณพ่อและคุณแม่ที่ให้กำลังใจ ดูแลเอาใจใส่และปลอบใจช่วงเวลาที่ย่อท้อต่อการทำงานและอุปสรรคทั้งปวงจนกระทั่งประสบความสำเร็จ อีกทั้งความรักที่มอบให้ลูกอยู่เสมอ ขอขอบคุณพี่ชายที่สนับสนุนและถามไถ่ถึงการทำงานอย่างเอาใจใส่ ขอขอบคุณน้องสาวและลูกพี่ลูกน้องทุก ๆ คน ที่อยู่เคียงข้างและเป็นกำลังใจอยู่ตลอด ขอขอบคุณครอบครัวตรงปัญญาโชติที่ให้ความช่วยเหลือและสนับสนุนผู้วิจัยให้ได้เรียนสิ่งที่รัก

ขอบคุณเพื่อน ๆ รุ่นพี่และรุ่นน้องแห่งภาควิชาวรรณคดีเปรียบเทียบที่ชักถามถึงความก้าวหน้าของวิทยานิพนธ์และรับฟังให้คำปรึกษาอย่างสม่ำเสมอ รวมทั้งเพื่อน ๆ แห่งภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อน ๆ โรงเรียนบุญวาทย์วิทยาลัยและที่ทำงานของผู้วิจัย ทุกคนเป็นพลังใจสำคัญและให้ความช่วยเหลือในยามที่ผู้วิจัยติดขัด ขอคุณนายสถาพร บุญขันตินาถสำหรับความรักที่มีให้กันเสมอและเป็นแรงผลักดันให้ผู้วิจัยทำวิทยานิพนธ์อย่างต่อเนื่อง

ท้ายที่สุด ผู้วิจัยขอขอบคุณคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยอันเป็นสถานที่ซึ่งปลูกฝังให้ผู้วิจัยมีความรู้และความคิดอันเป็นพื้นฐานในการทำวิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณคณาจารย์ทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทความรู้ให้ผู้วิจัยคิด วิเคราะห์และแก้ปัญหาเป็นจนสามารถทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เสร็จสมบูรณ์

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	15
1.3 แนวเหตุผล ทฤษฎีสำคัญ หรือสมมติฐาน.....	15
1.4 ขอบเขตการวิจัย.....	15
1.5 วิธีการดำเนินการวิจัย	16
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัยนี้.....	16
บทที่ 2 ความหมายและลักษณะของวรรณกรรมเยาวชนแนวดิส์โทเปีย	18
2.1 เยาวชนและวรรณกรรมเยาวชน.....	19
2.1.1 “เยาวชน”: ความหมายของวัยรุ่น.....	19
2.1.2 วรรณกรรมเยาวชนคืออะไร.....	27
2.1.2.1 ความเป็นมาของวรรณกรรมเยาวชน	29
2.1.2.2 พัฒนาการของวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัย	34
2.2 วรรณกรรมเยาวชนแนวดิส์โทเปีย.....	36
2.2.1 กำเนิดวรรณกรรมดิส์โทเปีย.....	36
2.2.2 ลักษณะเด่นของวรรณกรรมเยาวชนแนวดิส์โทเปีย.....	39
บทที่ 3 ปีแอร์ บูร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu) แนวคิดและทฤษฎี	46
3.1 ภาววิสัยและอัตวิสัย (Objectivism VS Subjectivism).....	47
3.2 อิทธิพลของนักคิดที่ส่งผลต่อแนวคิดของปีแอร์ บูร์ดิเยอ	50
3.3.1 มาร์กซ์ (Marx).....	51
3.3.2 เวเบอร์ (Weber).....	52
3.3.3 เดอร์ไคม์ (Durkheim).....	54

3.3 มโนทัศน์สำคัญของปีแอร์ บูร์ดิเยอ	56
3.3.1 ปฏิบัติการ (Practice).....	56
3.4.2 ทุน (Capital)	60
3.4.3 ฮาบิทัส (Habitus).....	65
3.4.4 สนามประลอง (Field).....	70
3.4.5 รสนิยม (Taste).....	77
3.5 วรรณกรรมกับบูร์ดิเยอ	79
บทที่ 4 เกม/ กบฏ / สงคราม การช่วงชิงอำนาจในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียร่วมสมัย เรื่อง <i>ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)</i> ของซูซานน์ คอลลินส์ (Suzanne Collins).....	82
4.1 ทุน: ความแตกต่างของผู้คนในประเทศพม่า	82
4.1.1 ทุนทางเศรษฐกิจ	83
4.1.2 ทุนทางสัญลักษณ์	84
4.1.2.1 ทุนทางวัฒนธรรม	86
4.1.2.1.1 ทุนที่ปัจเจกรับเข้ามา (Embodied form).....	86
4.1.2.1.2 ทุนในรูปวัตถุ (Objectified form).....	87
4.1.2.1.3 ทุนในรูปแบบสถาบัน (Institutionalised form)	88
4.1.2.2 ทุนทางสังคม	89
4.2 ชนชั้น: ความเหลื่อมล้ำเชิงอำนาจในสังคมพม่า	90
4.2.1 ชนชั้นกับทุน: สิ่งที่กำหนดความไม่เท่าเทียม	91
4.2.2 ชนชั้นและชนบในสังคมแคบปิดตอ	93
4.2.3 โรงเรียนและสถานศึกษา: ระบบที่ปิดกั้นปิดตาชนชั้นล่าง.....	97
4.3 สนามประลอง: พื้นที่ของการต่อสู้ช่วงชิงอำนาจ	102
4.3.1 โครงสร้างของสนามประลอง	102
4.3.2 อำนาจที่ถูกปิดบังภายในสนามประลอง	104
4.3.3 การไหลเวียนของทุนภายในสนามประลอง	109
4.4 ฮาบิทัส: การปรับเปลี่ยนโครงสร้างจากการกระทำ	112
4.4.1 กลไกควบคุมสนามประลอง	112
4.4.1.1 โครงสร้างกำหนดการกระทำของปัจเจก	113

4.4.1.2	ปัจเจกกำหนดรูปแบบของโครงสร้าง	114
4.4.2	กลยุทธ์: สัญชาตญาณ/ความรัก/การเอาชีวิตรอด	117
4.4.2.1	ลักษณะของกลยุทธ์	118
4.4.2.1.1	กลยุทธ์แบบอนุรักษ์	118
4.4.2.1.2	กลยุทธ์แบบสืบทอด	119
4.4.2.1.3	กลยุทธ์แบบล้มล้าง	119
4.4.2.2	“รื้อ” โครงสร้าง: การต่อรองและปรับเปลี่ยนโครงสร้างเชิงอำนาจ	120
4.5	สรุป	128
4.5.1	Hunger Games: ความหิวกระหายชีวิต	128
4.5.2	cannibalism: เลือดเนื้อและน้ำตา	130
บทที่ 5 ร่าง / กบฏ / ความงาม การช่วงชิงอำนาจในชุดวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียร่วมสมัย		
เรื่อง <i>ดิ อัก्ली (The Uglies Series)</i> ของสก็อตต์ เวสเตอร์เฟลด์ (Scott Westerfeld)		
5.1	มีรูปเป็นทรัพย์: ทุนที่ถูกปิดบังใน <i>ดิ อัก्ली (The Uglies)</i>	135
5.1.1	ทุนทางเศรษฐกิจ	136
5.1.2	ทุนทางสัญลักษณ์	137
5.1.2.1	ทุนทางวัฒนธรรม	138
5.1.2.1.1	ทุนที่รับเข้ามาในตัวปัจเจก (Embodied Form)	139
5.1.2.1.2	ทุนในรูปแบบวัตถุ (Objectified Form)	140
5.1.2.1.3	ทุนในรูปแบบสถาบัน (Institutionalised Form)	141
5.1.2.2	ทุนทางสังคม	142
5.2	สนามประลองและฮาพิทัส: ชื่อเสียง/ความงาม/ศัลยกรรม	143
5.2.1	การไหลเวียนของทุนภายในสนามประลอง	144
5.2.2	โครงสร้างกำหนดการกระทำของปัจเจก	146
5.2.3	การกระทำของปัจเจกกำหนดโครงสร้าง	147
5.3	รสนิยมและชนชั้น: ความแตกต่างในสังคม (ไม่) เท่าเทียม	148
5.3.1	การจำแนกความเหนือกว่า: ความงามและใบหน้าที่เหมือนกันคือ “ธรรมชาติ”	149
5.3.2	ช่วงชิงทุนเพื่อสร้างความเหนือกว่า: ความงาม/ชนบ/เรือนร่าง	155
5.4	สำนึกไม่รู้และ ความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์: อำนาจอันซ่อนเร้น	162

5.5 กลยุทธ์: ความแตกต่างคือความเท่าเทียม	168
5.6 สรุป: เยาวชนยุคเซลฟี	175
บทที่ 6 บทสรุป	178
6.1 สังคมดิสโทเปีย	178
6.1.1 การต่อต้านทางวัฒนธรรม.....	180
6.1.2 โครงเรื่องแบบการเดินทางของวีรบุรุษ/วีรสตรี (Heroic Fantasy).....	182
6.1.3 การสร้างฉากที่คล้ายคลึงกัน	183
6.2 สังคมแห่งการจับจ้อง.....	184
6.2.1 การจับจ้องกับเยาวชน	186
6.2.2 บทบาทของสื่อสมัยใหม่.....	187
6.3 บทสรุปแบบเปิด	189
6.4 ข้อเสนอแนะ.....	191
รายการอ้างอิง	193
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	199

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างภาษาและโครงสร้างของเกม	3
ภาพที่ 2 การทำงานระหว่าง langue กับ parole (Petroff, 1985).....	4
ภาพที่ 3 การทำงานระหว่างส่วนหลัก (core) และส่วนเปลือก (shell) (Mayra, 2008: 18).....	7
ภาพที่ 4 The Subjective/Objective Dichotomy (Swartz, 1997: 54).....	49
ภาพที่ 5 ภาพแบบแนวคิดของบูร์ดิเยอ (Swartz, 1997: 141).....	57
ภาพที่ 6 ตารางแสดงโครงสร้างสนามประลอง	111
ภาพที่ 7 ตารางแสดงโครงสร้างสนามประลองหลังจากโครงสร้างฮาบิทัสของผู้กระทำการได้ทำการ ปรับเปลี่ยนแล้ว.....	115
ภาพที่ 8 ตารางภาพแสดงระดับของการต่อต้านทางวัฒนธรรม (Duncombe, 2002: 8).....	181

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

1.1.1 เกม

เกมเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับอารยธรรมของมนุษย์มาอย่างช้านาน นับตั้งแต่อดีตกาลจนถึงปัจจุบัน เกมแต่ละเกมถือกำเนิดขึ้นมาจากอารยธรรมของมนุษย์ในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ และดำเนินควบคู่ไปกับ กระแสธารของประวัติศาสตร์มนุษยชาติ การถือกำเนิดขึ้นของเกมหนึ่ง ๆ เป็นการสะท้อนร่องรอยของ อารยธรรมและวัฒนธรรมของมนุษย์ได้เป็นอย่างดี เช่น การถือกำเนิดของลูกเต๋าที่พัฒนามาจาก กระดุกของสัตว์ซึ่งใช้ในการทำนายของชนเผ่าโบราณช่วงห้าพันกว่าปีก่อนคริสตกาลมีรากฐานมาจาก ความเชื่อเรื่องโชคชะตาและความศักดิ์สิทธิ์ของพิธีกรรมทางศาสนา ก่อนจะพัฒนามาเป็นเกมการพนัน สำคัญในช่วงเวลาสามพันกว่าปีก่อนคริสตกาล¹ โดยความเชื่อเรื่องโชคชะตา (หรือเจตจำนงของเทพ เจ้า) ยังคงอยู่และแฝงฝังอยู่ในลูกเต๋านั้นมาตราบจนถึงปัจจุบันรวมทั้งยังปรากฏอยู่ในวรรณกรรม โบราณหลายต่อหลายเรื่อง เช่น วรรณกรรมเรื่องมหาภารตะ² หรือแม้แต่ในคัมภีร์สำคัญทางศาสนา อย่างคัมภีร์ฤคเวทปรากฏเรื่องเล่าเกี่ยวกับลูกเต๋าเอาไว้ (Mayra, 2008: 38)

นักคิดในสมัยก่อนเชื่อว่า เกมมีพื้นฐานมาจากพิธีกรรม³ (พยงค์ดี เตียรสกุล, 2551: 10-15) การละเล่นที่สลับซับซ้อนหรืออุปกรณ์การละเล่นต่าง ๆ ของมนุษย์ต่างตกทอดมาจากพิธีกรรมหรือ งานต่าง ๆ ที่เริ่มหมดความสำคัญลง เช่น ตารางดั่งเต (Hopscotch) ที่พัฒนามาจากเขาวงกตในยุค กลาง ก้อนหินที่ใช้โยนไปในตารางดั่งเต สำหรับผู้คนในยุคกลางหมายถึงวิญญาณแต่ละดวง การโยน ก้อนหินให้ขึ้นไปถึง“บ้าน” หรือจุดที่สูงที่สุดได้ก็หมายถึงการส่งวิญญาณไปยังสรวงสวรรค์ หรือแม้แต่ ของเล่นเด็ก ๆ อย่างชิงช้ามาจากพิธีกรรมสำคัญของศาสนาพราหมณ์-ฮินดูที่เรียกว่าการไล่ไสซาชิงช้า หรือตรียมปวาย

¹ เกมการพนันที่สำคัญเช่น เกมกระดานแบ็คแกมมอน (Backgammon) อันเป็นเกมกระดานเก่าแก่และมีชื่อเสียงที่สุดเกมหนึ่งของโลก หากทว่าเกมกระดานที่เก่าแก่ที่สุดในโลกคือเกมกระดานของชาวจิรอฟต์ (Jiroft's Board Game) ซึ่งนับว่าเป็นเกมแรกที่ถือกำเนิดขึ้น ในโลกประมาณยุคสำริดตอนต้นช่วงสามพันถึงห้าพันปีก่อนคริสตกาล (พยงค์ดี เตียรสกุล, 2551: 10-15)

อย่างไรก็ดี หากพิจารณาว่าเกมมีพื้นฐานมาจากพิธีกรรมหรือเศษซากของงานหรืออาชีพที่เริ่มหมดความสำคัญลง เกมบางเกมก็ไม่ได้มีที่มาจากพิธีกรรมหรืองานที่หมดความสำคัญลงดังกล่าว หากแต่มาพร้อมกับยุคสมัย ที่เพิ่งเกิดขึ้น เช่น เกมเศรษฐี (Monopoly) ซึ่งเป็นเกมที่มาพร้อมกับระบบทุนนิยม⁴ หรือเกมจิ๊กซอว์ (Jigsaw Puzzle) ที่เกิดขึ้นพร้อม ๆ กับลัทธิล่าอาณานิคมและการมีแผนที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกในโลก⁵ หรือแม้แต่วิดีโอเกม (Video Game) อันเป็นต้นกำเนิดของเกมยุคดิจิทัล (Digital Game) มีรากฐานมาจากหลอดรังสีขั้วลบของต้นแบบระบบป้องกันขีปนาวุธ (Missile Defense System) ซึ่งใช้ในสมัยสงครามโลกครั้งที่สอง (Bmigaming, 2011) โดยที่ระบบนี้เองได้พัฒนามาเป็นเกมดิจิทัลอย่างที่เห็นในปัจจุบัน เป็นต้น

1.1.2 กฎเกณฑ์และความเพลิดเพลิน: ความหมายของเกม

เกมมีความหมายอยู่สองประการใหญ่ ๆ คือ 1) กิจกรรมที่มีกฎเกณฑ์ และ 2) กิจกรรมที่ผ่อนคลาย ในภาษาอังกฤษคำว่าเกม (Game) และการเล่น (Play) เป็นศัพท์คนละคำราวกับว่ามีความหมายไม่เหมือนกัน แต่ในความเป็นจริงแล้วทั้งสองคำนั้นต่างมีความเกี่ยวพันกันอย่างยิ่งจนแทบจะกลายเป็นศัพท์คำเดียวกัน ในพจนานุกรมคำศัพท์ภาษาอังกฤษของออกซ์ฟอร์ดได้ให้ความหมายของเกมเอาไว้ว่า “an activity or sport with rules in which people or teams compete against each other” (Hornby et al., 2005: 612) เกมการเล่นจึงเกี่ยวข้องกับกฎกติกาที่ ผู้คน--

² มหาเทพโยธามของอินเดียเรื่องมหาภารตะยังเป็นที่มาของเกมที่มีชื่อว่า จตุรงค์ (Chaturanga) ซึ่งปรากฏขึ้นในสมัยราชวงศ์คุปตะหรือช่วงศตวรรษที่เจ็ด โดยจตุรงค์เป็นชื่อเรียกของรูปแบบการรบในเรื่องมหาภารตะ (Encyclopædia Britannica, 2011a) นอกจากนี้ จตุรงค์ยังเป็นต้นกำเนิดของเกมหมากรุก (Chess) ซึ่งแพร่หลายและคงความนิยมไปทั่วโลกจนถึงปัจจุบันอีกด้วย (Wolff, 2002: 4-10)

³ ฟรานซ์ เมย์ราได้อธิบายไว้ในหนังสือ *An Introduction of Game Studies: Game and Culture* (2008) ว่า หลายส่วนในพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์และความบันเทิงรูปแบบต่าง ๆ มีลักษณะของเกมปรากฏอยู่แทบทั้งสิ้น (Mayra, 2008: 38)

⁴ อลิซาเบธ แม็กกี ฟิลลิป (Elizabeth Magie Phillips) ผู้เป็นต้นกำเนิดของเกมเศรษฐีอันโด่งดังในช่วงปี 1920 (Orbanes, 2006: 10) ต้องการสร้างแบบจำลองที่แสดงให้เห็นว่า ผู้เป็นเจ้าของอสังหาริมทรัพย์ร่ำรวยจากค่าเช่าที่ดินได้อย่างไรและผู้เช่าจนลงจากค่าเช่าที่ดินได้อย่างไร แบบจำลองดังกล่าวสร้างขึ้นในรูปแบบของเกมจำลองสถานการณ์เพื่อความเข้าใจง่ายโดยใช้ชื่อว่า เกมเจ้าที่ดิน (The Landlord's Game) (บุญรักษ์ กาญจนวราณิชย์, 2554)

⁵ เป็นที่ยอมรับกันว่าจิ๊กซอว์แผ่นแรกของโลกก็คือแผนที่โลกซึ่งวางไว้อยู่บนแผ่นไม้กระดานซึ่งก่อนจะตัดเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยจอห์น สปีลส์เบอรี (John Spilsbury) ชาวลอนดอน นักแกะสลักและนักสร้างแผนที่ได้ประดิษฐ์จิ๊กซอว์ขึ้นเป็นครั้งแรกของโลกในปี 1760 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อใช้เป็นสื่อการสอนวิชาภูมิศาสตร์ (McAdam, 2011)

สร้างขึ้นและมนุษย์ก็ต้องเล่นไปตามกฎเกณฑ์นั้น ๆ ในขณะที่ Play หมายถึง “the playing of a game” (Hornby et al., 2005: 1111) ซึ่งเห็นได้ชัดว่ามีความเกี่ยวข้องกับคำว่า Game อย่างแนบแน่น

นอกจากนี้ เมื่อพิจารณารากศัพท์ของคำว่า Game และ Play แล้ว เราจะพบว่า คำว่า Game มาจากรากศัพท์ภาษาโกธิค (Gothic)⁶ คือ Gamann โดยคำว่า Ga แปลว่า การรวม ส่วน mann หมายถึงมนุษย์ Game จึงหมายถึงกิจกรรมรวมกลุ่มของมนุษย์ในยามที่ผ่อนคลาย ส่วน Play ซึ่งมีความหมายว่าการละเล่นนั้นมาจากภาษาอังกฤษเก่าคือ plegian หมายถึงกิจกรรมสันตนาการ เกมการละเล่นจึงหมายถึงกิจกรรมสันตนาการที่ผ่อนคลายและมีความเกี่ยวข้องกับคน (คนเป็นผู้เล่น) โดยจะต้องมีกฎระเบียบบางประการให้คนเล่นและดำเนินไปตามกฎของเกมนั้น ๆ นักวิชาการจำนวนมากที่สนใจศึกษาเรื่องเกมหรือใช้เกมเป็นอุปลักษณในการศึกษาสังคมและวัฒนธรรมของมนุษย์ต่างได้ให้ความหมายของเกมที่สุดคล้องไปกับความหมายสองประการใหญ่ที่กล่าวไปข้างต้นคือ กฎกติกา และสันตนาการ (พยงค์กดี เตียรสกุล, 2551: 10-15)

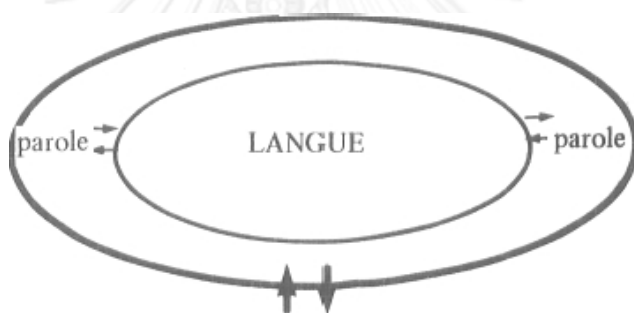
โทนี่ ทเวทซ์ (Thwaites, 2002: 180-209) กล่าวว่าโครงสร้างของภาษาไม่ต่างจากโครงสร้างของเกมมากนัก (ดูตารางเปรียบเทียบโครงสร้างภาษาและโครงสร้างเกมด้านล่าง) ทั้งนี้ ทเวทซ์อ้างถึง

	Langue	parole
โครงสร้างภาษา และโครงสร้างของเกม	ระบบ (system) หรือ กฎภาษา นามธรรม หลักการ (rule) รับรู้ร่วมกัน (collective) กฎกติกา	การเปล่งเสียงหรือการใช้ภาษา (utterance) รูปธรรม ปฏิบัติการ (practical) การกระทำของปัจเจก (individual) สันตนาการ

ภาพที่ 1 ตารางเปรียบเทียบโครงสร้างภาษาและโครงสร้างของเกม

⁶ ภาษาโกธิค (Gothic Language) เป็นหนึ่งในภาษาตระกูลเยอรมันนิกตะวันออก (East Germanic family) กลุ่มภาษาอินโด-ยูโรเปียน (Indo-European) เป็นภาษาโบราณที่ตายไปแล้ว มักใช้ในกลุ่มชนเผ่ากอธ (Goths) (Encyclopædia Britannica, 2011b)

หลักสัญศาสตร์ (Semiotics) ตามทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Structuralism) ของแฟร์ดีนันด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ที่เสนอความแตกต่างระหว่าง langue กับ parole หรือระบบ (system) กับการเปล่งเสียง (utterance) โดยที่ langue เป็นกฎของภาษา เป็นหลักการที่รับรู้ร่วมกันในคนหมู่มาก มีลักษณะเป็นนามธรรม ในขณะที่ parole มีลักษณะเป็นการใช้ภาษาจริง ๆ (การพูด) เป็นปฏิบัติการเฉพาะตัวของปัจเจกและมีลักษณะเป็นรูปธรรมและยืดหยุ่นมากกว่า (ธีรยุทธ บุญมี, 2551a: 72-81) ทเวทซ์ชี้ให้เห็นว่าโครงสร้างของภาษาและโครงสร้างของเกมนั้นต่างตั้งอยู่บนพื้นฐานของระบบกฎเกณฑ์ซึ่งทางโครงสร้างภาษาเรียกว่า langue โดย langue นั้นควบคุมการเล่นเอาไว้ หรือที่ทางโครงสร้างภาษาเรียกว่า parole ขณะเดียวกันการเล่นหรือ parole สามารถปรับเปลี่ยนและหลบหลีกกฎเกณฑ์ (langue) ที่ควบคุมการเล่น (parole) เอาไว้หรือแม้แต่สร้างกฎเกณฑ์ขึ้นใหม่ (langue) ก็ได้เช่นเดียวกัน ดังภาพข้างล่าง



ภาพที่ 2 การทำงานระหว่าง langue กับ parole (Petroff, 1985)

การใช้เกมเป็นอุปลักษณ์เปรียบเทียบกับภาษานั้นไม่ได้มีเพียงแค่แนวคิดของทเวทซ์เท่านั้น ทฤษฎีเกมภาษา (Language Game Theory) ในความคิดช่วงหลังของนักปรัชญาอย่างลุดวิก วิตเกินสไตน์ (Ludwig Wittgenstien) อธิบายกระบวนการทำงานของภาษาว่าเหมือนกับเกม ในการเข้าใจภาษาหมายถึงการเข้าใจร่วมกันของกฎเกณฑ์หนึ่ง ๆ แต่กฎเกณฑ์ดังกล่าวไม่ได้เป็นสิ่งที่ตายตัวปรับเปลี่ยนไม่ได้ เช่นเดียวกับกติกาของเกมต่าง ๆ การใช้ภาษาเหมือนกับการเล่นเกม คำที่รับรู้ว่ามีคามหมายหนึ่งเมื่ออยู่ในบริบทหนึ่งก็อาจจะมีคามหมายต่างกันได้ การใช้ภาษาจึงขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่มีความหลากหลายไปตามบริบทของชีวิตหรือที่วิตเกินสไตน์เรียกว่า “แบบของชีวิต” (form of life) ที่อาจหมายถึงบริบททุกอย่างที่แวดล้อมชีวิตมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการเมือง เศรษฐกิจ สังคม ฯลฯ (Dreaming Butterfly, 2550) การศึกษาภาษาในความคิดของวิตเกินสไตน์คือการศึกษาการใช้ภาษานั้นเอง (ธีรยุทธ บุญมี, 2551a: 49)

เมื่อมองในแง่ที่ภาษาจึงไม่ต่างไปจากเกมมากนัก และหากกล่าวว่าภาษาคือส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม เกมไม่ต่างไปจากวัฒนธรรมที่มนุษย์ร่วมกันสร้างกฎเกณฑ์บางอย่างขึ้นมาและทำให้ตนเองต้องตกไปอยู่ภายใต้กรอบกฎเกณฑ์นั้น ๆ หรือหมายถึงต้อง “เล่น” ไปตามกฎเกณฑ์ที่ตนเองสร้างขึ้น โยฮันน์ ฮุยซิงกา (Johan Huizinga) นักประวัติศาสตร์ชาวฮอลันดากล่าวว่า โลกนี้คือเกมการละเล่นที่ยิ่งใหญ่ของมนุษย์ ในหนังสือ *Homo Ludens* (1949) เขากล่าวเสริมว่า กิจกรรมที่เคร่งครัดจริงจังทั้งหลายของมนุษย์ต่างมีสาระของการเล่นเกมการละเล่นเป็นแก่นกลาง อารยธรรมของมนุษยชาติที่กำลังดำเนินไปนั้นมาจากเกมการละเล่นที่ทำให้เกิดการกำหนดข้อตกลงหรือการยอมรับบทบาทต่าง ๆ ที่สมมติขึ้น (Huizinga, 1949: 46-48) ความคิดของฮุยซิงกาสืบต่อโดยนักวิชาการอย่างโรเจอร์ คาลัวร์ (Roger Caillois) คาลัวร์ชี้ให้เห็นว่าฮุยซิงกาอธิบายความหมายของเกมได้ไม่ชัดเจนและไม่ครอบคลุมพอและไม่มีการจัดแบ่งประเภทของเกมให้เห็นได้อย่างเด่นชัด คาลัวร์จึงต่อ ยอดทฤษฎีและแนวความคิดของฮุยซิงกาไว้ในหนังสือ *Man, Play and Games* (1961) ของเขาซึ่งสำหรับคาลัวร์แล้ว เกมหมายถึง:

an activity which is essentially: free (voluntary), separate [in time and space], uncertain, unproductive, governed by rules, make-believe.
(Caillois, 1961: 10-11)

นั่นหมายความว่าเกมเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับกฎระเบียบและการโน้มน้าวให้เชื่อ นอกจากนี้ คาลัวร์ยังระบุชนิดของเกมออกเป็นสี่ประเภทด้วยกัน ทั้งสี่ประเภทนี้สามารถผสมผสานกันจนกลายเป็นเกมลักษณะใหม่ ๆ และมีรูปแบบใหม่อย่างไม่สิ้นสุด⁷ อย่างไรก็ตาม คาลัวร์ยังได้แบ่งทัศนวิถียุติของเกมการละเล่นออกเป็นสองชนิด คือ *paidia* และ *ludus* ทั้งสองชนิดมีความแตกต่างกันอย่างสุดขั้ว กล่าวคือถ้าไม่เป็นการละเล่นที่ “ระเริง” (*paidia*) ไปเลย เป็นการละเล่นที่อยู่ใน “กรอบกติกา” (*ludus*)⁸ ในแง่ที่ ทัศนวิถียุติของเกมในความหมายของคาลัวร์ก็ไม่ต่างไปจากความหมายของเกมอันประกอบไปด้วยสองความหมายใหญ่ ๆ คือ กฎกติกาและสันตนาการ ดังที่กล่าวไปแล้วข้างต้น

ความคิดของฮุยซิงกาและคาลัวร์เกี่ยวกับความหมายของเกมนี้สร้างแรงบันดาลใจให้กับนักวิชาการในปัจจุบันที่ศึกษาเรื่องเกมการละเล่นกับสังคมมนุษย์อย่างฟรานส์ เมย์รา (Franz Mayra) เมย์รากล่าวสรุปไว้ในหนังสือ *An Introduction of Game Studies: Game and Culture* (2008) ว่า เกมประกอบไปด้วยสองส่วนใหญ่ ๆ ด้วยกัน โดยนักออกแบบเกมเรียกสองส่วนใหญ่นี้ว่า

โครงสร้างทวิภาคของเกม (The Dual Structure of Game) โครงสร้างทวิภาคนี้แบ่งออกเป็น ส่วนหลัก (core) และส่วนเปลือก (shell) โดยทั้งสองส่วนทำหน้าที่แตกต่างกันออกไป

ในส่วนหลักหรือ core นั้นเป็นกฎระเบียบและข้อกำหนดที่อยู่ภายในเกมหนึ่ง ๆ สำหรับ นักวิชาการที่ศึกษาเรื่องเกมแล้วจะเรียกสิ่งนี้ว่า gameplay โดยที่ gameplay นี้ไม่ได้หมายถึงกฎ ข้อบังคับที่อยู่ภายในเกมแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่หมายถึงสิ่งที่ทำให้เกมเป็นเกม และไม่เปลี่ยนแปลงแม้ว่าวัตถุในการเล่นจะเปลี่ยนแปลงไปก็ตาม (Mayra, 2008: 16-19) ยกตัวอย่างเช่น เกมหมากรุก ผู้เล่นแต่ละคนจะมีกฎข้อบังคับของการเล่นหมากรุกอยู่ในใจ แม้ว่าเปลี่ยนวัตถุในการเล่นหรือเปลี่ยนกฎไปแม้เพียงเล็กน้อย ผู้เล่นจะยังคงเข้าใจว่าสิ่งที่ตนกำลังเล่นอยู่นั้นคือเกมหมากรุก ขณะที่ส่วนเปลือกหรือ shell หมายถึง representation หรือภาพแทนของเกมซึ่งหมายถึงบริบท แวดล้อมในการเล่น โดยในส่วนเปลือกนี้ยังหมายรวมถึงระบบสัญญาณที่อยู่ภายในตัวของเกมเองอีกด้วย กล่าวคือ ภาพแทนของเกมเป็นองค์ประกอบหนึ่ง ๆ ที่ประกอบกันขึ้นมาเป็นเกมนั้นเอง และเกม

⁷ รูปแบบของเกมทั้งสี่ประเภทที่คาลัวร์แบ่งแยกเอาไว้ (Caillois, 1961: 14-26) ได้แก่

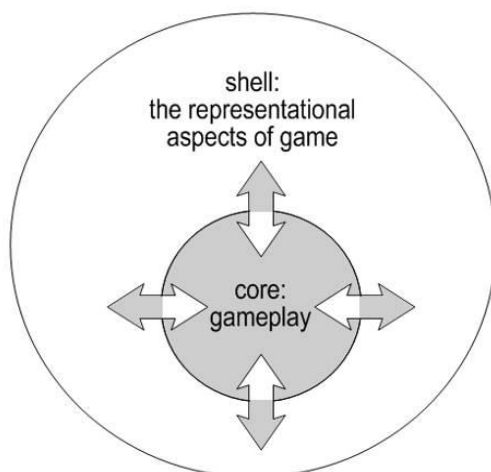
1. competition games (agôn) เกมการแข่งขัน มีเป้าหมายในการเอาชนะคู่แข่งภายใต้กรอบกติกาบางประการ เช่น เกมกีฬาชนิดต่าง ๆ เป็นต้น
2. games of chance (alea) เกมการพนัน มีโชคหรือโอกาสเป็นตัวชี้วัดในการตัดสิน โดยไม่พิจารณาถึงคุณสมบัติของผู้เล่น เช่น เกมลูกเต๋า หรือ ลีตเตอร์รี่ (Lottery)
3. simulation games (mimicry) เกมการแสดงบทบาทสมมติ หรือเกมเลียนแบบ มีเป้าหมายอยู่ในการแสดงบทบาทสมมติเป็นบุคคลอื่น ๆ หรือสิ่งต่าง ๆ ผ่านทางจินตนาการ เช่น เกมตำรวจจับผู้ร้าย
4. physical, 'vertigo' games (ilinx) เกมวัดความแข็งแรง หรือเกมหมุนวน มีเป้าหมายในการทำให้ร่างกายรู้สึกหมุนเวียน งุนงง แต่ขณะเดียวกันต้องรักษาสมดุลของร่างกายดังกล่าว เช่น เกมม้าหมุน หรือ เกมโล้ชิงช้า เป็นต้น

รูปแบบของเกมทั้งสี่ประเภทสามารถผสมผสานกันให้เป็นรูปแบบของเกมอีกหลากหลายประเภทได้ (Caillois, 1961: 71-79) เช่น เกมโป๊กเกอร์ (Poker Card) มีพื้นฐานเป็นเกมการพนัน (alea) แต่ก็ต้องแข่งขัน (agôn) กับผู้เล่นอีกหลายคน หรือการเต้น (Dancing) เป็นเกมวัดความแข็งแรง (ilinx) และต้องแสดงบทบาทสมมติ (mimicry) หากมีการแข่งขันด้วยก็ผสมผสานเกมการแข่งขัน (agôn) ลงไปด้วยดังนี้ เป็นต้น

⁸ ทศนวิธของเกมการเล่นที่คาลัวร์ได้แบ่งเอาไว้ (Caillois, 1961: 27-36) มีดังนี้

1. paidia (improvised free play, playful behaviour) เป็นการเล่นที่ไม่คำนึงถึงกฎระเบียบใด ๆ เป็นการเล่นตามอิสระ
2. ludus (more convention based, rule-bound play) เป็นการเล่นที่มีข้อกำหนด กฎและกติกาบังคับในการเล่น

มีความหมายขึ้นมาได้ก็เกิดจากโครงสร้างทวิภาคทั้งสองส่วนนี้หลอมรวมกัน การเรียนรู้เกมหนึ่ง ๆ จึงหมายถึงการเรียนรู้กฎของเกมนั้น ๆ และการที่จะเล่นเกมหนึ่ง ๆ ได้ต้องอาศัยการวิเคราะห์ปริบทโดยรอบหรือภาพแทนที่อยู่โดยรอบเกมนั้น ๆ นั่นเอง (Mayra, 2008: 16-19)



ภาพที่ 3 การทำงานระหว่างส่วนหลัก (core) และส่วนเปลือก (shell) (Mayra, 2008: 18)

โครงสร้างทวิภาคของเกมอันประกอบไปด้วยส่วนหลักและส่วนเปลือกนี้สอดคล้องกับโครงสร้างของภาษาอันประกอบไปด้วย langue กับ parole ดังที่ทเวทซ์ตั้งข้อสังเกตไว้ข้างต้น กล่าวคือ โครงสร้างทวิภาคของเกมส่วนหลัก (core) ก็เปรียบได้กับ langue อันเป็นกฎเกณฑ์ที่ควบคุม parole ซึ่งเปรียบได้กับโครงสร้างทวิภาคของเกมส่วนเปลือก (shell) ในทางกลับกัน โครงสร้างทวิภาคของเกมส่วนเปลือก (shell) ซึ่งเปรียบได้กับ parole นั้นก็มีความยืดหยุ่นและบางครั้งบางคราสามารถปรับเปลี่ยนและสร้างโครงสร้างทวิภาคของเกมส่วนหลัก (core) อันเปรียบได้กับ langue ขึ้นมาใหม่ได้อีกด้วย โครงสร้างทั้งสองจึงต้องทำงานร่วมกันอย่างไม่อาจแยกออกจากกันได้

อย่างไรก็ดี แม้ว่าการเล่นเกมเป็นการทำตามกฎกติกาข้อบังคับ (follow the rules) แต่ในความเป็นจริง พื้นที่ของการเล่นเกมก็มีช่องว่างมากมายที่สามารถทำให้เกิดการต่อต้านขัดขืนต่อกฎเกณฑ์บางอย่างขึ้นได้ อีกทั้งอาจจะมีการตั้งกฎเกณฑ์ขึ้นมาใหม่หรือพัฒนากฎเกณฑ์ไปพร้อม ๆ กับการเล่นเกมก็ได้เช่นเดียวกัน กล่าวคือ แม้ว่าเกมจะมีกฎให้ “ละเล่น” แต่ผู้เล่นมีอำนาจอย่างเต็มที่ในการที่จะทำตามกฎหรือไม่ทำตามกฎนั้น ๆ (Harrigan and Wardrip-Fruin, 2010: xiii-xv) มิติ

พื้นที่ของเกมจึงจัดเป็นพื้นที่ซึ่งแม้จะเต็มไปด้วย “ความสนุกสนาน” แต่เป็นพื้นที่ของ “ปัญหา” ด้วยเช่นกัน

พื้นที่ของเกมจึงเป็นพื้นที่อิสระที่สามารถก่อให้เกิดการละเมิด ทำทลาย และต่อต้านกฎเกณฑ์ กระแสหลักได้ ยิ่งไปกว่านั้น เกมยังได้เกี่ยวข้องกับโยงใยไปกับกฎเกณฑ์หน้าที่และบทบาทต่าง ๆ ที่มนุษย์จะต้องดำเนินไปตามบทบาทและกฎเกณฑ์นั้น ๆ นั่นหมายความว่า อัตลักษณ์ของมนุษย์สามารถปรับเปลี่ยนได้ภายในพื้นที่ของเกมนั่นเอง นักวิชาการแนวหลังสมัยใหม่อย่างซิกมุนด์ บาวแมน (Zygmunt Bauman) เสนอว่า เกมการละเล่นเป็นอุปลักษณะของอัตลักษณ์อย่างหนึ่งที่มนุษย์ยุคหลังสมัยใหม่มีร่วมกัน

ในบทความชื่อ “From Pilgrim to Tourist – or a Short History of Identity” (Bauman, 1996: 18-36) บาวแมนได้อธิบายอัตลักษณ์แบบนักกีฬาหรือผู้เล่น (The Player) ซึ่งเป็นหนึ่งในอัตลักษณ์สี่แบบของมนุษย์ยุคหลังสมัยใหม่⁹ เอาไว้ว่า โลกเปรียบเสมือนเกมอันไร้แบบแผนและเต็มไปด้วยความยุ่งเหยิง มีเพียงแต่ความเลื่อนไหลไม่แน่นอนขึ้นอยู่กับกติกาของแต่ละเกม ทุกสิ่งทุกอย่างอย่างเป็นกลยุทธ์และการโต้กลับโดยมีจุดมุ่งหมายคือการพยายามทำให้ตนเป็นฝ่ายได้เปรียบ ดังนั้น โลกจึงมีกฎเกณฑ์เฉพาะขึ้นอยู่กับบริบทแวดล้อม คนที่ไม่เล่นตามเกมจะถูกปรับให้ออก และการเล่นเกมจะต้องไม่ทิ้งผลหรือบาดแผลทางใจให้กับผู้เล่น ผู้เล่นต้องยอมรับว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นเพียงเกม การละเล่นเท่านั้น ต้องพร้อมรับมือกับความไม่แน่นอนและความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้น และเมื่อเกมจบลงผู้เล่นอาจจะต้องเริ่มเกมใหม่ในลักษณะอื่น ๆ โดยนับจากศูนย์เช่นนี้ไปเรื่อย ๆ ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าตามทัศนคติของบาวแมน โลกนี้ประกอบไปด้วยเกมมากมายหลากหลายเกม ชีวิตของมนุษย์ประกอบไปด้วยเศษเสี้ยวของเกมมากมายที่มนุษย์ต้องเข้าไปเผชิญ และอัตลักษณ์ของมนุษย์ย่อมปรับเปลี่ยนไปตามบทบาทของเกมนั้น ๆ ไหลเลื่อนไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

1.1.3 วัฒนธรรมเยาวชนและวรรณกรรมเยาวชนแนวศิลปะไทย

ตั้งแต่อดีตกาลเป็นต้นมา มีนักคิดนักปรัชญาและนักวิชาการหลายคนได้ให้ความหมายของคำว่าเกมการละเล่นไว้มากมาย อริสโตเติล (Aristotle) กล่าวว่า การละเล่นคือการลอกเลียนแบบ (mimesis) นักคิดแนวโรแมนติก (Romantic) อย่าง เฟรเดอริค ชิลเลอร์ (Frederich Schiller) ได้กล่าวถึงการละเล่นว่าเป็นสิ่งซึ่งแสดงพฤติกรรมอันเป็นอิสระของมนุษย์และเป็นแก่นแกนธรรมชาติของความเป็นมนุษย์ นักจิตวิทยาด้านพฤติกรรมเชื่อว่าเกมการละเล่นมีบทบาทสำคัญต่อพัฒนาการของเด็กเช่นเดียวกับวิถีชีวิตของผู้ใหญ่ ผู้เชี่ยวชาญเรื่องเด็กอย่างวิเวียน กุสซิน ปาเลย์ (Vivian Gussin Paley) กล่าวว่า เกมการละเล่นมีพื้นฐานอยู่บนการเสแสร้งและการหลีกหนีความจริงไปสู่โลกที่เต็มไปด้วย

ด้วยสมมติ (the world of ‘what if?’) แม้นักสังคมวิทยายังกล่าวถึงการละเล่นไว้อย่างน่าสนใจ กล่าวคือ ในหลายสังคม พิธีกรรมแห่งการเปลี่ยนผ่านหรือกระบวนการเปลี่ยนผ่านของบทบาททางวัฒนธรรม (จากเด็กเป็นผู้ใหญ่) นั้น พื้นที่ของการเปลี่ยนผ่าน (limen, threshold) เป็นอิสระจากกฎระเบียบและชนบดั่งเดิมชั่วคราวหรือเป็นภาวะก้ำกึ่ง (Liminality) โดยมิคาอิล บัคติน (Michail Bahktin) เรียกภาวะคลุมเครือก้ำกึ่งนี้ว่า คาร์นิวัลเลสค์ (carnavalesque) ซึ่งเป็นประเพณีการละเล่นแบบหนึ่ง บัคตินเสนอว่าประเพณีการละเล่นแบบนี้เองที่เป็นสิ่งที่ละเมิดกรอบจารีต หรือกฎเกณฑ์ดั้งเดิมลงหรือเป็นพื้นที่ที่ก่อให้เกิดการขบถได้¹⁰ (Mayra, 2008: 43-50)

แนวคิดที่มองว่าเกมการละเล่นเปรียบเสมือนพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านและเป็นพื้นที่ที่ก่อให้เกิดการละเมิดกรอบกฎเกณฑ์จารีตนั้นสัมพันธ์อย่างยิ่งต่อความเป็นวัยรุ่นและอาจกล่าวได้ว่าสอดคล้องกับวัฒนธรรมเยาวชน ผู้ใหญ่หลายคนมองว่าวัยรุ่นเป็นช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนผ่าน รวมถึงการสร้าง ความแตกต่างให้กับตนเองเพื่อหลีกเลี่ยงจากความน่าเบื่อจำเจของกิจวัตรประจำวันอันเป็นสาร์ตละใน โลกของผู้ใหญ่ วัยรุ่นเป็นสัญลักษณ์เชิงอุดมการณ์อย่างหนึ่ง que แสดงให้เห็นถึงอุดมคติของโลกอนาคต (เช่น สำนวนที่ว่าเด็กในวันนี้คือผู้ใหญ่ในวันหน้า หรือเด็กคือคนดีของสังคม) และในทางกลับกัน วัยรุ่นก็เป็นสัญลักษณ์ของ “ตัวปัญหา” ซึ่งคุกคามต่อชนบจารีตและกฎระเบียบข้อบังคับทั้งหลาย วัยรุ่นหรือเยาวชนจึงมีสถานะของความไม่แน่นอนและคลุมเครือเช่นนี้ปรากฏอยู่ด้วย

วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียเป็นวรรณกรรมที่สะท้อนให้เห็นโลกอนาคตอันโหดร้ายที่มีวัยรุ่นเป็นตัวละครเอกของการดำเนินเรื่อง วรรณกรรมประเภทดังกล่าวสอดคล้องกับการเปลี่ยนผ่านระหว่างวัยของวัยรุ่น สังคมภายในโลกของดิสโทเปียมักเป็นสังคมที่มีการปกครองในรูปแบบเผด็จการเยาวชนซึ่งเป็นตัวละครเอกของวรรณกรรมประเภทดังกล่าวมักจะต่อต้านและตั้งคำถามกับระบบหรือสังคมกระแสหลักเหล่านั้น นอกจากนี้ วัยรุ่นหรือเยาวชนนั้นยังเป็นวัยแห่งการต่อต้าน อีกทั้งยังเป็นวัยแห่งการค้นหาตัวตนของตนเองอีกด้วย การต่อต้านระบบในสังคมอันโหดร้ายของโลกแบบดิสโทเปียจึงเป็นการค้นหาและตั้งคำถามต่อตนเองไปอีกทางหนึ่งว่าวัยรุ่นหรือเยาวชนมีส่วนช่วยในการกำหนดสังคมให้ดีขึ้นกว่าเดิมได้อย่างไรบ้าง

⁹ ในบทความ “From Pilgrim to Tourist – or a Short History of Identity” (Bauman, 1996: 18-36) บาวแมนได้แยกแยะอัตลักษณ์ของมนุษย์ยุคหลังสมัยใหม่ออกเป็นสี่จำพวกได้แก่ คนเดินเตร่ (The Stroller), คนจรจัด (The Vagabond), นักท่องเที่ยว (The Tourist) และนักกีฬา (player) โดยอัตลักษณ์ของมนุษย์ทั้งสี่แบบได้พัฒนามาจากผู้จาริกแสวงบุญ (The Pilgrim)

¹⁰ บัคตินมองว่า คาร์นิวัล (Carnival) มีลักษณะกำกวมสองด้าน กล่าวคือ คาร์นิวัลแสดงให้เห็นถึงความตายของบางสิ่งบางอย่าง ในขณะที่ คาร์นิวัลก็สร้างบางสิ่งบางอย่างขึ้นมาใหม่แทนสิ่งที่ตายไป นอกจากนี้ คาร์นิวัลยังนำเสนอการต่อสู้ทางวัฒนธรรมที่ไม่ได้จำกัดเพียงแคการต่อสู้ทางชนชั้นอีกต่อไป หากเป็นเรื่องของการเมืองเรื่องรสนิยม การใช้ชีวิตและการดำรงไว้ซึ่งอัตลักษณ์ของกลุ่มตนในสังคมทุนนิยม (ปริทัศน์ พิพจน์ชูเกียรติ, 2553: 265-317)

1.1.4 วรรณกรรมที่ใช้ในการศึกษาวิจัย

วรรณกรรมเยาวชนไตรภาคร่วมสมัยเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* (2008-2010) ของซูซานน์ คอลลินส์ (Suzanne Collins) และวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยชุดเรื่อง *ดิ อีกลี (The Uglies Series)* (2004-2007) ของสก๊อตต์ เวสเตอร์เฟลด์ (Scott Westerfeld) เป็นวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียที่ฉายภาพอนาคตอันโหดร้ายโดยมีตัวละครเอกเป็นผู้หญิงเหมือนกัน และมีรูปแบบเป็นวรรณกรรมไตรภาคเช่นเดียวกัน

วรรณกรรมเยาวชนไตรภาคเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* ของซูซานน์ คอลลินส์ (Suzanne Collins) ประกอบด้วยนวนิยายสามเล่มคือ *เดอะ ฮังเกอร์ เกมส์ (The Hunger Games)* (2008), *แคทชิง ไฟร์ (Catching Fire)* (2009) และ *ม็อกกิงเจย์ (Mockingjay)* (2010) ทั้งสามเล่มเล่าถึงเรื่องราวในโลกอนาคตที่เต็มไปด้วยความโหดร้ายผ่านสายตาของแคทนิส เอเวอร์ดีน (Katniss Everdeen) ตัวละครเอกที่เป็นวัยรุ่นหญิง *เดอะ ฮังเกอร์ เกมส์ (The Hunger Games)* ได้เปิดฉากเล่าถึงการคัดเลือกเครื่องบรรณาการ (tribute) ชายหญิงอันเป็นวัยรุ่นทั้งหมดยี่สิบสี่คนให้เข้าไปร่วมเล่นเกมเอาชีวิตรอดในรายการเรียลลิตีโชว์ชื่อ ฮังเกอร์ เกมส์ครั้งที่ 74 ที่มีชีวิตของผู้เข้าแข่งขันเป็นเดิมพันและสามารถมีผู้พิชิตได้เพียงคนเดียว แคทนิสได้อาสาเข้าร่วมเล่นเกมแทนน้องสาวคนเดียวที่ถูกคัดเลือก สภาพสังคมในสายตาของแคทนิสเต็มไปด้วยความโหดร้ายและการกดขี่ประเทศของแคทนิสมีระบอบการปกครองในรูปแบบเผด็จการและมีการแบ่งชนชั้นออกเป็นสองกลุ่มคือชนชั้นปกครองและชนชั้นแรงงานอย่างเห็นได้ชัดเจน การเกิดขึ้นของเกมที่มีชีวิตเป็นเดิมพันนี้เป็นการเตือนให้ชนชั้นแรงงานรู้ว่าอย่าได้ลุกขึ้นมาต่อกบฏต่อชนชั้นปกครองที่มีอำนาจนำประเทศอย่างเด็ดขาด

แคทนิสได้เข้าร่วมเล่นเกมเอาชีวิตรอดจนกลายเป็นผู้พิชิตร่วมกับพีต้า เมลลาร์ค (Peeta Mellark) เพื่อนที่เป็นตัวแทนผู้ชายจากเขตของเธอ การชนะร่วมกันของตัวละครทั้งสองนำมาสู่เหตุการณ์ใน *แคทชิง ไฟร์ (Catching Fire)* ที่ชนชั้นปกครองไม่พอใจการชนะร่วมกันของชนชั้นแรงงานจึงได้จัดให้มีเกมขึ้นมาอีกครั้งหนึ่งโดยครั้งนี้เป็นการเล่นเกมครั้งพิเศษเพราะได้รวบรวมผู้พิชิตของเกมในครั้งอดีตมาทำการแข่งขันอีกครั้งเพื่อค้นหาสุดยอดผู้พิชิต ระหว่างการแข่งขันภายในเกมนั้น แคทนิสได้พบกับผู้พิชิตของเกมครั้งอื่น ๆ และรับรู้ว่าคุณพิชิตเกมหลายคนที่ถูกบังคับจากชนชั้นปกครองให้เข้าร่วมการแข่งขันครั้งนี้รู้สึกไม่พอใจและรวมตัวกันเพื่อที่จะทำลายเกมนี้อลง ทำที่สุดแล้ว แคทนิสสามารถทำลายเกมลงได้ ทว่าเธอกลับถูกส่งให้ไปอยู่เขตสิบสามอันเป็นเขตที่รกร้างว่างเปล่าเนื่องจากการทำลายล้างกบฏเมื่อครั้งอดีต และพบว่าบ้านเกิดของตนคือ เขตสิบสองนั้นถูกทำลายลงอย่างสิ้นเชิง อีกทั้งพีต้าก็ถูกจับไปอีกด้วย ภายในเขตที่สิบสามนั่นเอง แคทนิสพบกับกลุ่มกบฏลับที่อาศัยอยู่ที่นั่น ใน *ม็อกกิงเจย์ (Mockingjay)* แคทนิสตัดสินใจทำให้ตนเองกลายเป็นสัญลักษณ์ของ

การกบฏ ปลุกระดมให้ชนชั้นแรงงานลุกฮือขึ้นต่อต้านกับสังคมเผด็จการของชนชั้นปกครองและช่วยเหลือพี่ต้าและเพื่อนพ้องคนอื่น ๆ ที่ถูกจับตัวไป ด้วยเหตุนี้ เกมที่แคทนิสต้องเล่นนั้นกลับกลายเป็นสงครามซึ่งสร้างภาระอันหนักอึ้งในการแบกรับความคาดหวังของคนส่วนใหญ่และนำไปสู่จุดจบอันเป็นบทสรุปที่คาดไม่ถึง

วรรณกรรมเยาวชนชุดเรื่อง *ดิ อัก्ली (The Uglies Series)* ของสก๊อตต์ เวสเตอร์เฟลด์ (Scott Westerfeld) ประกอบด้วยนิยายจำนวนสี่เล่ม โดย *อัก्ली (Uglies)* (2004), *พริตตี้ (Pretties)* (2005) และ *สเปเชียล (Specials)* (2006) เป็นวรรณกรรมไตรภาคสมบูรณ์และมี *เอ็กซ์ตรา (Extras)* (2007) เล่าเรื่องราวต่อเนื่องหลังจากนั้น โดยวรรณกรรมชุดเรื่อง *ดิ อัก्ली (The Uglies Series)* เริ่มเรื่องใน *อัก्ली (Uglies)* ที่เล่าถึงเรื่องราวของโลกอนาคตอันเต็มไปด้วยเหล่าผู้คนที่หน้าตาดีและมีสังคมที่สมบูรณ์แบบ ตัวละครเอกที่ชื่อแทลลี ยังบลัด (Tally Youngblood) เป็นอัก्ली (บุคคลที่หน้าตาซีเหร่) เด็กสาวที่มีความใฝ่ฝันว่าตนจะต้องเข้ารับการผ่าตัดศัลยกรรมให้มีหน้าตาดีหรือเป็นพริตตี้ในวันเกิดอายุสิบหกปีดังเช่นที่เด็กอัก्लीคนอื่นทำกัน ทว่า แทลลีกลับได้พบกับเชย์ (Shay) ผู้ถ่ายทอดเรื่องราวเบื้องหลังของการเป็นพริตตี้ให้แทลลีรับรู้และชักนำให้แทลลีไปสู่มุมบ้านของผู้หลบหนีซึ่งมีแต่พวกอัก्ली มุมบ้านนี้เป็นมุมบ้านที่ชนชั้นปกครองตามล่ามานานแล้ว เพื่อแลกเปลี่ยนกับการศัลยกรรมเป็นพริตตี้ แทลลีต้องตามหามุมบ้านผู้หลบหนีให้กับทางการ และที่มุมบ้านนี้เอง แทลลีได้รู้ความจริงว่าพริตตี้ที่ถูกฝังชิปในหัวสมองให้โง่เพื่อไม่ให้สงสัยในอำนาจการปกครองของชนชั้นนำ แทลลีรู้เมื่อเข้าเฝ้าไปเพราะทางการได้เข้าปราบปรามและจับตัวคนในมุมบ้านไปจนหมด ก่อนหน้านั้นแทลลีได้รับยาแก้สองเม็ดจากคนในมุมบ้านที่กล่าวอ้างว่ายานี้จะแก้ชิปที่ฝังในหัวของแทลลีในตอนที่เธอกลายเป็นพริตตี้ได้

ใน *พริตตี้ (Pretties)* แทลลีได้รับการผ่าตัดเป็นพริตตี้พร้อมกับความใฝ่ฝันของเธอ และใช้ชีวิตอยู่ในนครที่เต็มไปด้วยความหรูหราฟุ่มเฟือย ที่นั่นแทลลีได้รู้จักกับเซน (Zane) ทั้งสองลองกินยาแก้ตามคำแนะนำของตัวเองที่เขียนบันทึกไว้ในจดหมายในสมัยที่เธอยังเป็นอัก्लीก่อนที่จะได้รับการผ่าตัด ยาแก้ที่ทั้งแทลลีและเซนกินลงไปในนั้นให้ผลตามคาด ทว่าสมองของเซนกลับค่อย ๆ ถูกทำลาย แทลลีกับเซนจึงหลบหนีออกจากนครไปสู่มุมบ้านผู้หลบหนีเพื่อให้การรักษา ทว่ากลับถูกทางการจับไปอีกครั้งและครั้งนี้แทลลีต้องถูกผ่าตัดอีกครั้งกลายเป็นสเปเชียล มนุษย์ผู้มีพลังอันไร้ขอบเขต ใน *สเปเชียล (Specials)* แทลลีต้องต่อสู้กับอำนาจของชนชั้นปกครองไปพร้อม ๆ กับการช่วยเหลือรักษาเซน ทำயที่สุดแทลลีปฏิวัติล้มล้างผู้ครอบงำทางอำนาจและสังคมของอัก्लीและพริตตี้ลง อีกทั้งก่อให้เกิดสังคมระบบใหม่และโลกใหม่ขึ้นมา

วรรณกรรมเยาวชนชุดเรื่อง *ดิ อัก्ली (The Uglies Series)* ยังดำเนินเรื่องราวต่อไปใน *เอ็กซ์ตรา (Extras)* ซึ่งกล่าวถึงโฉมหน้าของโลกใหม่หลังการปฏิวัติล้มล้างของแทลลีแล้ว โลกทั้งโลก

ต่างหาระบบในการครอบงำทางอำนาจ ในประเทศญี่ปุ่นมีระบบใหม่คือระบบ “เศรษฐกิจชื่อเสียง” (Reputation Economy) ทุกๆ คนจะมีอันดับหน้าตาของตนเอง ผู้ที่มีชื่อเสียงมากและอยู่ในลำดับต้นๆ จะได้สิทธิพิเศษมากตามไปด้วย แต่ละคนจึงต้องพยายามทำให้ชื่อของตัวเองเป็นที่กล่าวขานในวงกว้างเพื่อที่ตนจะได้ขึ้นไปสู่อันดับหน้าตา (Face Rank) ลำดับต้น ๆ *เอ็กซ์ตรา (Extras)* เปลี่ยนมุมมองของผู้เล่าจากแอลลีเป็นชีวิตของอายะ ฟุเสะ (Aya Fuse) เด็กสาวที่ต้องการชื่อเสียงอันโด่งดังและอยู่ในสังคมที่ทุกคนมักจะอับเฉาเรื่องราวของตนเองอยู่เสมอ ทว่าสังคมของอายะก็แปลกเช่นเดียวกับสังคมของแอลลี อายะพบว่ามิกลุ่มของผู้ต่อต้านระบบเช่นนี้อยู่ใต้ดิน และจากการค้นพบผู้ต่อต้านนี้ อายะพบว่ามิกลุ่มมนุษย (inhuman) วางแผนที่จะทำลายล้างโลก เธอจึงหยุดยั้งการกระทำดังกล่าวและเธอยังได้รับความช่วยเหลือจากแอลลี ยิ่งบิลด์ผู้ซึ่งมีอันดับหน้าตาเป็นลำดับแรกสุดในโลกของอายะอีกด้วย

ในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* และวรรณกรรมชุด *ดิ อีกลี (The Uglies Series)* แสดงให้เห็นโครงสร้างทางสังคมอันเต็มไปด้วยกฎระเบียบและผลประโยชน์ต่าง ๆ มากมายอันไม่ต่างจากโครงสร้างของเกม ใน *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* นั้นก็มีกฎในสังคมให้ผู้คนทำตาม อีกทั้งสนามประลองก็ต่างมีกฎระเบียบต่าง ๆ ให้ต้องใส่ใจ ใน *ดิ อีกลี (The Uglies Series)* สังคมก็เต็มไปด้วยกฎข้อบังคับมากมายที่ไม่อาจล่วงละเมิด ทว่าในโครงสร้างทางสังคมอันสอดคล้องกับโครงสร้างของเกมมีช่องว่างมากมายให้คุณคนในสังคมหลบเลี่ยงไม่ทำตามกฎเกณฑ์นั้น ๆ ทั้งแคทนิสและแอลลี รวมไปถึงอายะรู้ดีว่าสังคมอันเต็มไปด้วยกฎเกณฑ์เช่นนี้มีจุดด้อยอยู่เสมอ ทั้งสามต่างสรรหากลวิธีต่าง ๆ มาเพื่อหลบเลี่ยงต่อกฎเกณฑ์เหล่านั้น

ความเป็นเยาวชนของตัวละครก็ถูกตั้งคำถามในวรรณกรรมไตรภาคเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* และวรรณกรรมเยาวชนชุด *ดิ อีกลี (The Uglies Series)* เช่นเดียวกัน ตัวละครอย่างแคทนิสนั้นเติบโตมาอย่าง “เกินวัย” ด้วยเธอต้องเป็นผู้รับผิดชอบความเป็นอยู่ของครอบครัว ต้องเข้าร่วมแข่งขันในสมรภูมิของเกมอันโหดร้ายก่อนจะรับหน้าที่เป็นตัวแทนของกลุ่มกบฏล้มล้างอันเป็นภาระหนักอึ้ง อาจกล่าวได้ว่าตัวละครอย่างแคทนิสแทบจะไม่มีความเป็นเด็ก เธอเติบโตและใช้ชีวิตราวกับผู้ใหญ่คนหนึ่ง ความสับสนในความหมายของคำว่าวัยรุ่นปรากฏชัดเจนในตัวละครอย่างแคทนิสเนื่อง ในวรรณกรรมเยาวชนชุด *ดิ อีกลี (The Uglies Series)* แม้ตัวละครเอกอย่างแอลลีและอายะนั้นไม่ได้เติบโตมาพร้อมความรับผิดชอบและหน้าที่หัวหน้าครอบครัวเช่นเดียวกับแคทนิส ทว่าเมื่อทั้งสองต้องพบกับความจริงเบื้องหลังสังคมที่พวกเขาคิดว่าสวยหรู พวกเขาเริ่มถือเอาความรับผิดชอบในการทำให้สังคมดีขึ้นเป็นหน้าที่ของตน

การศึกษาวรรณกรรมเยาวชนทั้งสองเรื่องผ่านอุปลักษณ์ของเกมการละเล่นโดยใช้ตัวแบบทฤษฎีทางสังคมศาสตร์ของนักคิดปีแอร์ บูร์ดิเยอเป็นหลักโดยเฉพาะมโนทัศน์เรื่องสนามประลองมโนทัศน์เรื่องทุนและมโนทัศน์เรื่องฮาบิทัสรวมทั้งนำแนวความคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมเยาวชนมาศึกษาวิจัยวรรณกรรมทั้งสองเรื่องเป็นสิ่งที่น่าสนใจและอาจมีประเด็นรายละเอียดมากมายให้ค้นคว้า อีกทั้งการวิเคราะห์ด้วยแนวความคิดและตัวแบบทฤษฎีดังกล่าวยังเปิดเผยให้เห็นการครอบงำอำนาจทางสังคมและวัฒนธรรม อำนาจของผู้ใหญ่ที่เป็นผู้กำหนดความหมายของเยาวชนและสร้างภาพแบบฉบับ (stereotype) ของเยาวชนภายใต้ระบบสัญลักษณ์ การแบ่งแยกทางชนชั้นที่นำไปสู่การดิ้นรนต่อสู้แย่งชิงทุนประเภทต่าง ๆ ภายในสนามประลอง การต่อรองและตอบโต้สังคมกระแสหลักผ่านทางอุดมการณ์และการให้ความหมายของเยาวชน รวมไปถึงการกำหนดปรับเปลี่ยนโครงสร้างฮาบิทัสและอัตลักษณ์ของเยาวชนสมัยใหม่ในวรรณกรรมสองเรื่องดังกล่าวได้เป็นอย่างดี

1.1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เมลิสซ่า อาเมส (Melissa Ames) ได้เขียนบทความ “Engaging “Apolitical” Adolescents: Analyzing the Popularity and Educational Potential of Dystopian Literature Post-9/11” (Ames, 2013: 3-20) ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับวรรณกรรมเยาวชนแนวดีสโทเปียร่วมสมัยโดยเจาะกลุ่มไปที่วรรณกรรมเยาวชนในยุคหลังเหตุการณ์การก่อการร้ายใน 11 กันยายน (Post 9/11) โดยที่วรรณกรรมเยาวชนแนวดีสโทเปียเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* ของซูซานน์ คอลลินส์ (Suzanne Collins) และชุด *ดิ อักลีส์ (The Uglies Series)* ของสก็อตต์ เวสเตอร์เฟลด์ (Scott Westerfeld) ต่างก็เป็นวรรณกรรมเยาวชนที่อยู่ในกลุ่มดังกล่าว เมลิสซ่าใช้วรรณกรรมเยาวชนกลุ่มนี้ในการวิเคราะห์ถึงความกังวลของเยาวชนที่มีต่อเหตุการณ์บ้านเมืองและอนาคตของประเทศชาติ เธอเสนอว่าเหตุการณ์หลังการก่อการร้ายนี้เองที่เป็นตัวจุดประกายความนิยมของประชาชนที่มีต่อวรรณกรรมเยาวชนแนวนี้เนื่องจากวรรณกรรมประเภทนี้ชี้ให้เห็นถึงความกลัวซึ่งตรงกับเหตุการณ์การก่อการร้ายในบริบทร่วมสมัยและวิพากษ์วิจารณ์สังคมในยุคสมัยปัจจุบัน อีกทั้งยังสำรวจเหตุผลที่วรรณกรรมเยาวชนแนวดีสโทเปียถึงได้เป็นที่นิยมอย่างมากในยุคสมัยปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม บทความของเมลิสซ่าก็ไม่ได้ให้รายละเอียดและบทวิเคราะห์เนื้อหาวรรณกรรมมากเท่าที่ควร เพียงแต่เป็นการวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยให้สอดคล้องกับบริบทร่วมสมัยเท่านั้น

บทความเรื่อง “Burn with Us: Sacrificing Childhood in The Hunger Games” ของซูซาน โชว หมิง ตัน (Susan Shau Ming Tan) (Tan, 2013: 54-73) เป็นบทความที่วิเคราะห์เนื้อหาวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดีสโทเปียร่วมสมัยเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)*

ของซูซานน์ คอลลินส์ (Suzanne Collins) โดยที่ซูซานน์ใช้ทฤษฎีจิตวิทยาของฟรอยด์และลากรองในเรื่องของ “ความฝันของเด็กที่เผาตนเอง” (Dreaming of burning child) มาอธิบายถึงการเสียสละของเด็กเพื่อความอยู่รอดของผู้ใหญ่อันเกี่ยวโยงไปถึงตัวตนในระดับปัจเจกของตัวละครและตัวตนของประเทศชาติพาเน็มที่เป็นต่งภาพสะท้อนของประเทศสหรัฐอเมริกาเอาไว้ได้อย่างน่าสนใจ นอกจากนี้ซูซานน์ยังใช้ทฤษฎีของโบร์ดิยาร์ด (Baudrillard) เรื่องสภาวะล้ำจริง (Hyperreality) มาอธิบายถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมพาเน็มอีกด้วย โดยเปรียบเทียบว่าสนามประลองของเกมล่าชีวิตนั้นมีลักษณะที่ไม่แตกต่างจากดิสนีย์แลนด์หรือสวนสนุกของอเมริกาที่คนไม่อาจแยกความจริงกับสิ่งจำลองได้อีกต่อไป เช่นเดียวกับดิสนีย์แลนด์ที่ทำให้ผู้คนหลงลืมความจริงในเรื่องของพื้นที่ สนามประลองของเกมล่าชีวิตก็ทำให้ผู้คนในสังคมพาเน็มหลงลืมประวัติศาสตร์และทักท้วงเอาว่าสนามประลองของเกมล่าชีวิตที่เกิดขึ้นในแต่ละปีนั้นก็คือประวัติศาสตร์จริง ๆ

ขณะที่ในบทความ “My Scars Tell a Story: Self-Mutilation in Young Adult Literature” ของเจนนิเฟอร์ มิสเคค (Jennifer Miskec) และคริส แม็กจี (Chris McGee) (Miskec and McGee, 2007: 163-178) ได้วิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียร่วมสมัยชุด *ดิ อักลีส์* (The Uglies Series) ของสก็อตต์ เวสเตอร์เฟลด์ (Scott Westerfeld) โดยเน้นเฉพาะเรื่องปัญหาของเยาวชนที่มีต่อพฤติกรรมทำร้ายตนเองด้วยการกรีดบาดแผลบนร่างกายซึ่งมีที่มาจากบาดแผลฝังลึกในจิตใจ (trauma) จากชีวิตของคนกรีด (cutter) เจนนิเฟอร์และคริสได้ใช้ตัวละครจากวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อักลีส์* (The Uglies Series) โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับกลุ่มตัวละครที่เป็นพวกคัตเตอร์ (Cutters) ซึ่งเป็นกลุ่มตัวละครที่สร้างบาดแผลให้กับตนเองเพื่อสร้างความแตกต่างให้กับตัวตนเป็นตัวอย่างหนึ่ง que แสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมทำร้ายตนเองด้วยการกรีดบาดแผลบนร่างกายอันปรากฏอยู่ในวรรณกรรมเยาวชนมาตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ยี่สิบ ไม่ว่าจะเป็นการกรีดเพื่อความพึงพอใจ การรับมือกับความเจ็บปวดหรือเพื่อความรู้สึกที่ได้รับการปลดปล่อย วรรณกรรมเยาวชนที่มีเนื้อหาเหล่านี้ก็ไม่ได้เป็นวรรณกรรมที่สะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของวัยรุ่นอย่างเดียวอีกต่อไป หากเป็นการสร้างอุปลักษณ์ของการกรีดบาดแผลบนเรือนร่างให้มีความหมายมากไปกว่านั้น เยาวชนอาจจะรู้จักตัวเองหรือมีตัวตนได้ผ่านการสร้างบาดแผลให้กับร่างกายของตนเอง

บทความของแช๊ด วิลเลียม ทิมม์ (Chad William Timm) ในหนังสือเรื่อง *The Hunger Games and Philosophy: A Critique of Pure Treason* (2012) อันเป็นหนังสือที่รวบรวมบทความซึ่งวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนไตรภาคร่วมสมัยแนวดิสโทเปียเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์* (Hunger Games Trilogy) ของซูซานน์ คอลลินส์ (Suzanne Collins) เอาไว้อย่างหลากหลาย “Class is in Session: Power and Privilege in Panem” ของแช๊ด วิลเลียม ทิมม์เป็นหนึ่งในบทความที่อยู่ในหนังสือดังกล่าวและเป็นบทความเดียวที่หยิบยกเอาทฤษฎีของปีแอร์ บูร์ดิเยอมาใช้ในการวิเคราะห์วรรณกรรม (Timm, 2012: 277-289) แช๊ดอธิบายถึงทุนชนิดต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรม

เยาวชนเรื่องดังกล่าวและอธิบายว่าทุนต่าง ๆ เหล่านั้นเปิดเผยให้เห็นมิติอำนาจทางชนชั้นอย่างไร อีกทั้งสถาบันการศึกษามีส่วนในการผลิตซ้ำกลไกการครอบงำเชิงอำนาจในสังคมของตัวละครในวรรณกรรมเรื่องดังกล่าวอย่างไรอีกด้วย อย่างไรก็ตาม บทความของแซ็คก์ก็เป็นเพียงแค่การหยิบเอา มโนทัศน์เรื่องทุนและชนชั้นของบูร์ดิเยอมาใช้วิเคราะห์วรรณกรรมเท่านั้น หากแต่ไม่ได้วิเคราะห์ให้เห็นถึงกระบวนการในการช่วงชิงอำนาจจากทุนประเภทต่าง ๆ ที่ไหลเวียนอยู่ในสนามประลองอันเป็นหัวใจของทฤษฎีปฏิบัติการของบูร์ดิเยอเอง

1.2 วัตถุประสงค์

เพื่อศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการช่วงชิงอำนาจของเยาวชนในวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยแนวดิสโทเปียชุดไตรภาคเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* ของซูซานน์ คอลลินส์ (Suzanne Collins) และชุด *ดิ อัก्ली (The Uglies Series)* ของสก็อตต์ เวสเตอร์เฟลด์ (Scott Westerfeld) โดยมองจากอุปลักษณ์ของเกมการละเล่นและทฤษฎีของปีแอร์ บูร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu)

1.3 แนวเหตุผล ทฤษฎีสำคัญ หรือสมมติฐาน

วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุดไตรภาคเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* ของซูซานน์ คอลลินส์ (Suzanne Collins) และชุด *ดิ อัก्ली (The Uglies Series)* ของ สก็อตต์ เวสเตอร์เฟลด์ (Scott Westerfeld) แสดงให้เห็นถึงกระบวนการช่วงชิงอำนาจ การต่อรองเชิงอุดมการณ์และการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของเยาวชนสมัยใหม่ โดยที่ทฤษฎีของปีแอร์ บูร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu) ว่าด้วยเรื่องเกมในฐานะสนามประลองและแนวคิดเรื่องฮาบิทัส (Habitus) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการต่อรองระหว่างโครงสร้างทางสังคมกับอัตลักษณ์ของปัจเจกสามารถนำมาประยุกต์ใช้วิเคราะห์วรรณกรรมทั้งสองชุดได้

1.4 ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัยกำหนดวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียสองเรื่อง คือ

1. ศึกษาวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคเรื่องฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy) ของซูซานน์ คอลลินส์ (Suzanne Coliins) อันประกอบไปด้วย

- 1.1 เดอะ ฮังเกอร์ เกมส์ (The Hunger Games) (2008),
- 1.2 แคทชิง ไฟร์ (Catching Fire) (2009),
- 1.3 ม็อกกิงเจย์ (Mockingjay) (2010)
2. ศึกษาวรรณกรรมเยาวชนชุด ดี อักลีย์ (The Uglies) ของ สก็อตต์ เวสเตอร์เฟลด์ (Scott Westerfeld) อันประกอบไปด้วย
 - 2.1 อักลีย์ (Uglies) (2004),
 - 2.2 พริตตี้ (Pretties) (2005),
 - 2.3 สเปเชียล (Specials) (2006),
 - 2.4 เอ็กซ์ตรา (Extras) (2007)

1.5 วิธีการดำเนินการวิจัย

1. กำหนดโครงสร้างวิทยานิพนธ์
2. ค้นคว้า ทำความเข้าใจ และรวบรวมความรู้เกี่ยวกับตัวบทที่อยู่ในกลุ่มเป้าหมายของการศึกษา
3. กำหนดหัวข้อย่อยที่จะศึกษาและจัดแบ่งเป็นบทต่าง ๆ
4. ทำการศึกษาตามหัวข้อย่อยที่กำหนดไว้
5. เรียบเรียงวิทยานิพนธ์ตามที่กำหนดไว้ในโครงสร้าง และแก้ไขให้ถูกต้องรัดกุมมากยิ่งขึ้น
6. จัดทำรูปเล่มและวิทยานิพนธ์

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัยนี้

1. เพื่อสร้างองค์ความรู้ใหม่เกี่ยวกับการวิเคราะห์วรรณกรรมผ่านทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเกมการละเล่น

2. เพื่อศึกษาแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมเยาวชนในแง่มุมที่เกี่ยวข้องกับอุดมการณ์ อำนาจ และอัต-ลักษณ์ของเยาวชนร่วมสมัย

3. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษารรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปีย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 2

ความหมายและลักษณะของวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปีย

วรรณกรรมเยาวชน (Young-adult literature) เป็นวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่มีรูปแบบจำเพาะและเริ่มทวีความสำคัญมากยิ่งขึ้นในยุคปัจจุบัน ทั้งนี้ วรรณกรรมเยาวชนไม่ได้เป็นวรรณกรรมที่จำกัดเฉพาะอยู่แต่เพียงในกลุ่มของเด็กและเยาวชนเสมอไป หากเป็นวรรณกรรมอีกประเภทหนึ่งที่ผู้ใหญ่สามารถอ่านได้เช่นเดียวกัน แม้ว่าวรรณกรรมประเภทนี้มีจุดประสงค์ในการเขียนเพื่อเด็กและเยาวชนเป็นเบื้องต้น หากข้อคิดและเนื้อหาต่าง ๆ ที่ปรากฏในเรื่องกลับสอดแทรกความคิดและสาระสำคัญสำหรับผู้ใหญ่เอาไว้อีกด้วย ตัวอย่างของวรรณกรรมเยาวชนชื่อดังได้แก่ *แฮร์รี่ พอตเตอร์* (Harry Potter) (21997-2007) ของเจ.เค.โรว์ลิง (J.K.Rowling) *ลอร์ด ออฟ เดอะ ริง* (Lord of the Ring) (1954) ของเจ.อาร์.อาร์. โทลคีน (J.R.R. Tolkien) หรือ *ฮิส ดาร์ก แมททีเรียล* (His Dark Materials) (1995-2000) ของฟิลลิป พูลแมน (Phillip Pullman) เป็นวรรณกรรมเยาวชนซึ่งเป็นที่นิยมอย่างมากในหมู่ผู้อ่านวัยผู้ใหญ่ อีกทั้งประสบความสำเร็จอย่างล้นหลามอีกด้วย วรรณกรรมเยาวชนจึงเป็นวรรณกรรมพิเศษหรือที่ภาษาในวงการวรรณกรรมเรียกว่าวรรณกรรมแนวข้ามประเภท (Cross-over Fiction) อันเป็นวรรณกรรมที่เขียนโดยผู้ใหญ่ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเด็ก หากเนื้อหากลับสอดแทรกแนวคิดและสาระที่ผู้ใหญ่สามารถอ่านได้ จากความคิดนี้เอง วรรณกรรมเยาวชนจึงมีความสำคัญเพิ่มมากขึ้นและทำให้มีผู้ศึกษาวิเคราะห์ วิจัยรวมไปถึงนักวิจารณ์วรรณกรรมประเภทนี้เพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ อีกด้วยเช่นกัน (Beckett, 2009: 1-16)

อย่างไรก็ดี วรรณกรรมเยาวชนซึ่งเป็นที่รู้จักกันดีในปัจจุบันเพิ่งถือกำเนิดขึ้นมาเมื่อไม่นานมานี้ แม้ว่าจุดเริ่มต้นของเรื่องเล่าสำหรับเด็กเป็นเทพนิยาย นิทานพื้นบ้าน หรือเพลงกล่อมเด็ก หากเรื่องเล่าเหล่านั้นค่อย ๆ พัฒนาความเป็นมาของวรรณกรรมเยาวชนจนทำให้เกิดเป็นวรรณกรรมที่มีรูปแบบเฉพาะตัว และพัฒนาจนมาถึงวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปีย (Dystopia Young Adult Literature) ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมอยู่ในปัจจุบัน โดยที่วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียนี้เป็นวรรณกรรมเยาวชนที่สะท้อนให้เห็นโลกอนาคตอันโหดร้ายซึ่งแฝงไว้ด้วยเนื้อหาความรุนแรงต่อเยาวชนที่ได้อ่าน ทว่าความนิยมในหมู่เยาวชนต้องงานเขียนประเภทนี้กลับทวีเพิ่มมากขึ้น ความสำคัญของวรรณกรรมเยาวชนแนวนี้คืออะไร เหตุใดนักเขียนวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียที่เป็นผู้ใหญ่จึงสะท้อนภาพสังคมอันโหดร้ายในอนาคตแบบดิสโทเปียให้เยาวชนอ่าน

ในบทนี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงความหมายและลักษณะสำคัญของวรรณกรรมเยาวชนแนว ดิสโทเปีย รวมไปถึงความสำคัญของวรรณกรรมแนวดังกล่าว ก่อนจะทำความเข้าใจความหมายของ วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียได้ก็จำเป็นที่จะต้องกล่าวถึงความหมายของเยาวชนและวรรณกรรม เยาวชน อีกทั้งประวัติความเป็นมาของวรรณกรรมเยาวชนที่พัฒนาจนกลายเป็นรูปแบบวรรณกรรม เยาวชนแนวดิสโทเปียในที่สุด

2.1 เยาวชนและวรรณกรรมเยาวชน

ซาราห์ ทริมเมอร์ (Sarah Trimmer) นักเขียนและนักวิจารณ์วรรณกรรมเด็กในศตวรรษที่สิบแปดเป็นผู้ที่ให้ความสำคัญแก่กลุ่ม "วัยรุ่น" เป็นคนแรก (Grenby, 2005: 155) ทริมเมอร์ได้เขียน อธิบายความหมายของ "เยาวชน" (Young Adulthood) ว่าเป็นกลุ่มคนที่มีอายุระหว่างสิบสี่ถึงยี่สิบเอ็ดปีซึ่งเป็นช่วงเวลาที่คาบเกี่ยวระหว่างโลกสองโลก คือโลกของเด็กและโลกของผู้ใหญ่ กลุ่มคนกลุ่มนี้มีลักษณะก้ำกึ่งระหว่างความเป็นเด็กและความเป็นผู้ใหญ่ อาจกล่าวได้ว่า "เยาวชน" เป็นทั้งผู้ใหญ่และเด็กในเวลาเดียวกันก็ได้ และอาจกล่าวได้อีกเช่นกันว่า "เยาวชน" ไม่ได้เป็นผู้ใหญ่และเด็กในเวลาเดียวกันได้อีกเหมือนกัน ลักษณะที่ย้อนแย้งและเข้าพวกไม่ได้ดังกล่าวจึงทำให้ความเป็น "เยาวชน" มีลักษณะพิเศษและแตกต่างจำเพาะ ดังนั้น ความเป็น "เยาวชน" จึงมีลักษณะเฉพาะบางประการที่ไม่อาจพบได้ในช่วงสภาวะของผู้ใหญ่และช่วงสภาวะของเด็ก

2.1.1 "เยาวชน": ความหมายของวัยรุ่น

นักวิชาการหลายคนเห็นว่า คำว่า "เยาวชน" คำนี้เป็นคำที่สังคมประกอบสร้างขึ้นมามากกว่าที่จะเป็นสิ่งที่ธรรมชาติสร้างขึ้น คำว่า "เยาวชน" หรือ "วัยรุ่น" เป็นคำที่มีความคลุมเครืออย่างชัดเจน¹ วัยรุ่นหรือ เยาวชนไม่ได้มีจุดเริ่มต้นของวัยและจุดจบของวัยตามหลักทางชีววิทยาอย่างแน่นอน คำถามคือว่า แท้จริงแล้วช่วงวัยของวัยรุ่นกำหนดที่อายุเท่าไร บุคคลอายุสิบหกปี ต่างจากบุคคลที่มีอายุยี่สิบห้าปีแล้วอย่างไร วัดกันที่การทำงานหรือไม่ หากกล่าวว่า เด็กจะก้าวพ้นไปสู่วัยผู้ใหญ่ก็ต่อเมื่อทำงาน (การทำงานเป็นโลกของผู้ใหญ่) แล้วเด็กที่เติบโตมากับการทำงานจะเรียกว่าเด็ก

¹ เจ.แม็กเกรเกอร์ ไวส์ (J. Macgregor Wise) กล่าวในหนังสือ *Cultural Globalization: a User's Guide* (2008) ว่า "Youth" becomes an even more nebulous category – a space invoked between child and adult, a probationary period (or quarantine) where one becomes an adolescent (literally meaning "becoming adult") or teenager. But, again, what does it mean to be an adolescent or teenager in a culture?" (Wise, 2008: 54-75)

หรือผู้ใหญ่ ยังไม่นับบุคคลที่เรียนไปด้วยทำงานไปด้วย จะเรียกบุคคลผู้นี้ว่าอย่างไรดี คำว่าเยาวชน หรือวัยรุ่นนั้นจึงเป็นการประกอบสร้างทางสังคมและวัฒนธรรมที่ชัดเจนอีกอย่างหนึ่ง

องค์การสหประชาชาติ (United Nations) ระบุช่วงเวลาที่เหมาะสมแก่เยาวชนไว้ว่าเป็นช่วงเวลา ตั้งแต่อายุสิบห้าถึงยี่สิบสี่ปี (United Nations Educational Scientific and Cultural Organization, 2013) ขณะที่องค์การสากลองค์กรอื่น ๆ ก็ได้แบ่งช่วงวัยของเยาวชนด้วยกรอบเวลาที่แตกต่างกันไป อย่างเช่น องค์การกองทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (UNICEF) ก็ได้แบ่งช่วงวัยต่างจากองค์การสหประชาชาติเองและเป็นการแบ่งช่วงเวลาที่เหมาะสมกับองค์การอนามัยโลก (WHO) อีกด้วย กล่าวคือ ทั้งสององค์การมีการแบ่งช่วงวัยของวัยรุ่นออกเป็นสามช่วงโดยทั้งสามช่วงนี้มีช่วงเวลาที่คาบเกี่ยวกันอย่างชัดเจน ช่วงวัยรุ่น (Adolescent) จะมีช่วงวัยที่สิบถึงสิบเก้าปี วัยหนุ่มสาว (Young people) คือสิบถึงยี่สิบสี่ปี และเยาวชน (Youth) อยู่ในช่วงสิบห้าถึงยี่สิบสี่ปีตรงกับข้อมูลขององค์การสหประชาชาติ หรืออย่างในกฎบัตรเกี่ยวกับเยาวชนของแอฟริกา (The African Youth Charter) ก็ได้ระบุช่วงวัยของเยาวชนว่าอยู่ในช่วงสิบห้าถึงสามสิบห้าปี หรือสำนักงานโครงการตั้งถิ่นฐานมนุษย์แห่งสหประชาชาติด้านกองทุนเด็กและเยาวชน (UN-Habitat Youth Fund) ก็กำหนดช่วงวัยของวัยรุ่นว่าอยู่ในช่วงสิบห้าถึงสามสิบสองปี เป็นต้น

ความแตกต่างของช่วงวัยของเยาวชนที่ไม่อาจระบุให้แน่ชัดลงไปได้นี้ยังเห็นได้ชัดเจนจากตัวบทกฎหมายในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกที่กำหนดช่วงวัยของเยาวชนเพื่อกำหนดอายุของบุคคลที่บรรลุนิติภาวะมีความแตกต่างกันไป (กิตติศักดิ์ ปรกติ, 2550) ในประเทศออสเตรเลีย อินเดีย ฟิลิปปินส์ บราซิล โครเอเชียและโคลัมเบีย ผู้ที่บรรลุนิติภาวะหมายถึงบุคคลอายุต่ำกว่าสิบแปดปี ส่วนในประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งกำหนดอายุบรรลุนิติภาวะไว้แตกต่างกันไปในแต่ละรัฐ เช่น ดินแดนอเมริกันซามัวกำหนดไว้ที่สิบสี่ปี มลรัฐมิสซิสซิปปีกำหนดไว้ที่สิบสี่ปี ขณะที่มลรัฐอื่น ๆ ทั่วไปนั้นกำหนดไว้ที่สิบแปดปี เป็นต้น ในประเทศญี่ปุ่น ไต้หวัน ไทย และเกาหลีใต้ บุคคลที่บรรลุนิติภาวะหมายถึงบุคคลผู้มีอายุไม่ต่ำกว่ายี่สิบปี กฎหมายนิวซีแลนด์ก็กำหนดอายุของผู้บรรลุนิติภาวะไว้ที่ยี่สิบปีเช่นกันแต่บุคคลเหล่านั้นสามารถใช้สิทธิส่วนใหญ่ได้ก่อนหน้าที่จะบรรลุนิติภาวะ เช่น เข้าทำสัญญาและทำพินัยกรรมได้ตั้งแต่อายุสิบห้าปี (Munroe, 2009) จากตัวบทกฎหมายที่กล่าวถึงช่วงวัยของผู้ที่บรรลุนิติภาวะหรือผู้ที่ “โตเป็นผู้ใหญ่” ในแต่ละประเทศนั้นมีความแตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด การแบ่งแยกช่วงวัยของเยาวชนในแต่ละยุคสมัยหรือแต่ละสังคมนั้นจึงมีลักษณะที่ไม่ตายตัวและไม่หยุดนิ่งแน่นอนในช่วงวัยใดวัยหนึ่งอย่างชัดเจน

บูร์ดิเยอ (Bourdieu, 1993: 94-102) กล่าวไว้ในบทความ “‘Youth’ is just a Word” ในหนังสือ *Sociology in question* (1993) ว่า การแบ่งช่วงวัยของมนุษย์นั้นมีลักษณะที่ยืดหยุ่น ไม่แน่นอน ผู้คนมักจะแบ่งช่วงวัยตามลักษณะเฉพาะบางอย่าง (Stereotype) ที่ปรากฏอยู่ในช่วงวัยนั้น

ๆ ความเป็นเยาวชนหรือแม้แต่ช่วงวัยต่าง ๆ ไม่ได้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ หากเป็นสิ่งที่สังคมประกอบสร้างความหมายขึ้นมาเพื่อรับใช้ว่าทกรรมบางอย่าง การแบ่งแยกช่วงวัยของมนุษย์ตามความหมายทางชีววิทยากับการแบ่งแยกช่วงวัยของมนุษย์ตามความหมายทางสังคมวิทยาจึงมีความลึกลับและซับซ้อนกันอยู่มาก ไม่เหมือนกันและไม่ต่างกันหากขึ้นอยู่กับบริบทแวดล้อมต่าง ๆ มากมาย อาจกล่าวได้ว่า การแบ่งแยกช่วงวัยของมนุษย์นั้นมีข้อมูลทางชีววิทยาเป็นพื้นฐานสำคัญแต่ถูกกำกับไว้โดยชุดวาทกรรมต่าง ๆ ที่ไหลเวียนในสังคม ในแง่นี้ บูร์ดิเยอเสนอลักษณะเฉพาะของเยาวชนไว้สองประการ (Bourdieu, 1993: 94-102) กล่าวคือ ลักษณะแรกเป็นเยาวชนที่ทำงานแล้ว และลักษณะที่สองคือเยาวชนที่ยังเป็นนักเรียน

การแบ่งแยกลักษณะเฉพาะของเยาวชนเป็นสองลักษณะสำคัญนั้น บูร์ดิเยออ้างว่าเป็นการแบ่งตามชนชั้นเป็นสำคัญ (Bourdieu, 1993: 94-102) เพราะเมื่อระบบทุนนิยมอันเป็นผลจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมเข้ามามีบทบาทในสังคม มนุษย์จึงต้องดำรงอยู่ในระบบของเครื่องจักรตามไปด้วย กล่าวคือ มนุษย์มีวิถีชีวิตไม่แตกต่างไปจากเครื่องจักร มักดำเนินชีวิตไปอย่างมีระบบและเป็นระบบ และไม่เคยอยู่นอกระบบไม่ว่าจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม ตั้งแต่เกิดมามนุษย์อยู่ในระบบภาษาที่กำกับวิถีของมนุษย์ อยู่ในระบบของสังคมและเรียนรู้ระบบการเข้าสังคม และวนเวียนในโลกที่มีระบบตามยุคสมัยและกาลเวลาที่ผ่านไป เช่น ระบบชนเผ่าในยุคโบราณ ระบบศักดินา (feudal) ในยุคกลาง ระบบหัวเมือง-ประเทศราชในสมัยอยุธยา เป็นต้น ในปัจจุบัน หลังจากปฏิวัติอุตสาหกรรมเป็นต้นมา ระบบทุนนิยมเริ่มแผ่ขยายอำนาจไปทั่วโลก การไหลบ่าของทุนนิยมนั้นทำให้วิถีชีวิตของมนุษย์เปลี่ยนแปลงมนุษย์ทำทุกอย่างเหมือนระบบเครื่องจักร รับเอาระบบโรงงานอันเป็นระบบสำคัญยิ่งในโลกทุนนิยมมาใช้ และดำเนินชีวิตไปเช่นนั้นโดยไม่รู้ตัว ระบบที่สำคัญอย่างยิ่งของเยาวชนคือ ระบบการศึกษาอันเป็นระบบหนึ่งที่รับเอาระบบโรงงานของโลกทุนนิยมมาอย่างเต็มรูปแบบเพื่อรับใช้อุดมการณ์ทุนนิยมในสังคมปัจจุบัน

ระบบการศึกษาแบ่งเยาวชนออกเป็นสองกลุ่มใหญ่ ๆ โดยขึ้นอยู่กับทุนเป็นสำคัญ เยาวชนกลุ่มใดที่ไม่มีทุนทางเศรษฐกิจเพียงพอที่จะเลี้ยงตนเองในระบบการศึกษาได้จำต้องออกมาทำงานขณะที่เพื่อนวัยเดียวกันนั้นยังเรียนหนังสืออยู่ เยาวชนกลุ่มนี้เป็นกลุ่มชนชั้นล่างที่ไม่มีฐานะ การขาดการศึกษาหรือการออกจากโรงเรียนกลางคันทำให้อนาคตของกลุ่มเยาวชนกลุ่มนี้เปลี่ยนแปลงไปและทำให้โอกาสทั้งหลายในโลกทุนนิยมเกือบจะหมดลงไปด้วย เนื่องจากงานดี ๆ จากบริษัทักษ์ใหญ่ นั้นส่งเสริมระบบทุนนิยมด้วยการเรียกร้องใบปริญญาบัตรจากเยาวชนเพื่อแสดงให้เห็นว่าการจบการศึกษาในสถานศึกษาหรือสถาบันที่ดี นั้นเป็นการสนับสนุนระบบการศึกษาที่ได้แยกประเภทของเยาวชนไว้เรียบร้อยแล้วในแง่หนึ่ง

และในแง่นี้ เยาวชนชนชั้นล่างที่จำต้องออกมาจากระบบการศึกษากลางคันเนื่องจากทุนรอนทางเศรษฐกิจไม่เพียงพอจึงไม่อาจมีโอกาสได้ทำงานดี ๆ เช่นเดียวกันกับกลุ่มเพื่อนเยาวชนวัยเดียวกันที่เป็นชนชั้นกลางพอมือฐานะและยังเรียนหนังสืออยู่ได้ ระบบการศึกษาจึงทำหน้าที่เป็นผู้กีดกันเยาวชน (ที่ไม่มีทุนรอน) ออกไปเป็นอีกกลุ่มหนึ่ง (จากเยาวชนที่มีทุนทรัพย์มากพอที่จะส่งตนเองเรียนหนังสือได้) อย่างเห็นได้ชัด และเป็นการสร้างชนชั้นในระบบสังคมขึ้นมาอย่างง่ายตาย จากจุดนี้เอง ทำให้บูร์ดิเยอแบ่งแยกลักษณะของเยาวชนออกเป็นสองประเภทหลัก ๆ ด้วยกันโดยยึดถือตามหลักของชนชั้นเป็นสำคัญ (Bourdieu, 1993: 94-102)

นอกจากนี้บูร์ดิเยอยังเสริมอีกว่า ระบบการศึกษานี้เองที่ เป็นผู้เตรียมและปลูกฝังเยาวชนเกี่ยวกับการแบ่งแยกทางชนชั้น เนื่องด้วยในระบบการศึกษาเองก็มีการแบ่งแยกกลุ่มคนออกเป็นชนชั้นต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นในกลุ่มผู้สอนหรือกลุ่มของนักเรียนด้วยกันเอง เช่น ผู้อำนวยการ ครูใหญ่ หัวหน้าหมวดวิชา ครูประจำวิชา ครูพิเศษ ครูฝึกสอน ผู้ช่วยครูฝึกสอน หรือในระดับของนักเรียนก็มีตัวอย่างเช่น รุ่นพี่ รุ่นน้อง เป็นต้น ระบบการศึกษาจึงเปรียบเสมือนเป็นเครื่องมือผลิตซ้ำชุดวาทกรรมของสังคมอย่างที่ไม่มีการหลีกเลี่ยงได้ เพราะเยาวชนทุกคนต้องผ่านระบบการศึกษามาก่อนแล้วทั้งสิ้น

แนวคิดของปีแอร์ บูร์ดิเยอนั้นตรงกับแนวคิดของทาลคอต พาร์สัน (Talcott Parsons) และ ดิก เฮบดิจ (Dick Hebdige) ที่มองว่าความเป็นเยาวชนนั้นไม่ได้เป็นเรื่องธรรมชาติและไม่ได้มีลักษณะเป็นสิ่งสากล ทาลคอต พาร์สัน (Barker, 2008: 407) กล่าวว่า เยาวชนเป็นลักษณะหนึ่งที่เกิดกำเนิดขึ้นมาจากยุคทุนนิยมอันเป็นผลจากการปฏิวัติอุตสาหกรรมในคริสต์ศตวรรษที่สิบแปด เป็นการประกอบสร้างทางสังคมและทางวัฒนธรรมช่วงเวลาเฉพาะภายใต้เงื่อนไขที่ตายตัว พาร์สันกล่าวว่า ในสังคมก่อนยุคทุนนิยม (pre-capitalist society) นั้น การเปลี่ยนผ่านของวัยจากวัยเด็กมาเป็นวัยผู้ใหญ่เกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อเด็กผ่านพิธีกรรมเปลี่ยนผ่าน (Rite of passage) มาก่อนโดยพิธีกรรมเปลี่ยนผ่านนี้ต้องได้รับการเห็นชอบและการยินยอมโดยผู้ใหญ่ เช่น เด็กผู้ชายเมื่อล่าสัตว์ใหญ่ได้จะถูกรับรองเป็นผู้ใหญ่ของชุมชนนั้น ๆ หรือการมีประจำเดือนของเด็กผู้หญิงจะได้รับชุดวาทกรรมทางสังคมจากผู้ใหญ่ที่ว่า “เป็นสาวแล้ว” เป็นต้น ความเป็นเยาวชนเป็นวัยที่จะเป็นเด็กก็ไม่ใช่ ผู้ใหญ่ก็ไม่เชิงนั้นไม่ปรากฏในสังคมยุคก่อนหน้าทุนนิยม หากเมื่อเกิดระบบทุนนิยมจากผลของการปฏิวัติอุตสาหกรรมทำให้มนุษย์ก้าวเข้าสู่ระบบต่าง ๆ ดังกล่าวโดยเฉพาะอย่างยิ่งระบบการศึกษา ความเป็นเยาวชนจึงถือกำเนิดขึ้นมาในระบบดังกล่าวและขยายช่วงเวลาออกไปเรื่อย ๆ ระหว่างวัยของเด็กและวัยของผู้ใหญ่

การขยายช่วงเวลาของเยาวชนออกไปนี้อาจทำได้ด้วยระบบการศึกษาที่มีการเลื่อนระดับชั้นออกไปอย่างไม่สิ้นสุด ยกตัวอย่างเช่น ในประเทศไทยมีการบังคับให้เยาวชนเข้าเรียนในระบบ

การศึกษาตั้งแต่รัชสมัยพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว เยาวชนอาจจะต้องเรียนถึงแค่ ประถมสี่ ประถมเจ็ด หรือชั้นม.ศ.สามได้ เมื่อจบแล้วก็เข้าสู่วัยผู้ใหญ่ ทำงานทำหรือมีครอบครัว แต่ ปัจจุบัน เยาวชนต้องได้รับการศึกษาภาคบังคับไม่ต่ำกว่าระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่สาม หรือชั้นมัธยมศึกษาปีที่หกตามความนิยม เยาวชนต้องเรียนรู้การแข่งขัน อันเป็นหลักของทุนนิยมผ่านการสอบแข่งขันเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา สังคมทุนนิยมในตอนนี้เริ่มมีการผลิตชุดวาทกรรมที่ว่า “หากมีงานดีต้องจบปริญญาตรี” ช่วงวัยของเยาวชนเริ่มขยายออกไปอีกเรื่อย ๆ จากอายุสิบแปด ปัจจุบันอายุยี่สิบสองยังถือว่าเป็นเยาวชนอยู่ ดังนี้ เป็นต้น ด้วยเหตุที่เยาวชนเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นผ่านวาทกรรมหนึ่ง ๆ ที่สังคมใช้ครอบงำ กดทับ และควบคุมเยาวชน เยาวชนจึงต้องแสวงหาอำนาจ อุดมการณ์ และอัตลักษณ์ของตนใหม่เพื่อสร้างวาทกรรมของตนเองขึ้น และวาทกรรมเหล่านั้นถูกส่งผ่านมาจากวัฒนธรรมเยาวชนนั่นเอง

อย่างไรก็ดี เยาวชนหรือวัยรุ่นอันเป็นวัยที่ “ก้าวร้าว” และ “รุนแรง” แต่ในอีกด้านหนึ่งก็เป็นวัยที่ “สนุกสนาน” และ “กล้าแสดงออก” ทั้งนี้ในทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ (Psychology of Development) ก็ได้รับเอาไว้ว่า เยาวชนหรือวัยรุ่นนั้นเป็นวัยที่เรียกว่าวัยพายุบูแคม (Storm and Stress) ซึ่งพัฒนาการของวัยรุ่นนั้นจะมีความเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวจะส่งผลให้อารมณ์ของวัยรุ่นนั้นมีความไม่มั่นคงและไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ดี วัยรุ่นจึงมีอารมณ์ที่อ่อนไหวง่าย มั่นใจง่ายและเก็บกดง่ายเช่นเดียวกัน อารมณ์ที่รุนแรงและพลุ่งพล่านนี้จึงทำให้วัยรุ่นมีความขัดแย้งกับผู้ใหญ่อยู่เสมอและทำให้ถูกผู้ใหญ่มองว่าเป็นช่วงเวลาของการมีปัญหา วัยรุ่นจึงคิดว่าคนที่เข้าใจตนเองได้ดีที่สุดก็คือเพื่อนวัยเดียวกัน (อุบลรัตน์ เฟิงสฤติย์, 2542: 217-218)

² วัฒนธรรมเยาวชน (Youth Culture) จัดเป็นวัฒนธรรมย่อยรูปแบบหนึ่ง (Subculture) บาร์เกอร์ได้ให้ความหมายวัฒนธรรมย่อยไว้ว่า “...Subcultures have been seen as spaces for deviant cultures to renegotiate their position or win space for themselves...” (Barker, 2008: 410)

ซาราห์ ธอร์ตัน (Sarah Thornton) นักสังคมวิทยาได้กล่าวเสริมว่าวัฒนธรรมย่อยเป็น “...the distinction between a particular cultural/social group and the larger culture/society...Subcultures, in other words, are condemned to and/or enjoy a consciousness of ‘otherness’ or difference...” (Thornton, 1995: 5 อ้างใน Barker, 2008: 410)

ขณะที่เจฟ ลูอิส (Jeff Lewis) ได้อธิบายไว้ว่าวัฒนธรรมย่อย (Subculture) เป็นวัฒนธรรมที่แสดงให้เห็นพฤติกรรมและทัศนคติของกลุ่มบุคคลกลุ่มย่อย ๆ ในสังคมซึ่งใช้ตัวบท (texts) มากมายในการสร้างอัตลักษณ์ ชุมชนและรูปแบบของ “การต่อต้าน” ทางสังคมอันหลากหลาย (Lewis, 2008: 230) และเนื่องจากวัฒนธรรมเป็นระบบสัญลักษณ์ วัฒนธรรมย่อยจึงต้องอยู่ในสนามรบ (militancy) กับวัฒนธรรมหลักเป็นระยะ วัฒนธรรมย่อยจึงเป็นเรื่องของปฏิสัมพันธ์การต่อรองเชิงสัญลักษณ์ระหว่างวัฒนธรรมหลักและวัฒนธรรมย่อยนั่นเอง (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 693-695)

ความไม่แน่นอนของช่วงวัยหรือมิติทางเวลาของวัยรุ่นอันระบุไม่ได้ว่าเป็นผู้ใหญ่หรือเด็กดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นนั้นเป็นลักษณะของ “ภัยคุกคาม” อย่างหนึ่งที่ควรได้รับการ “ควบคุม” “จ้องมอง” “ตรวจตรา” และ “ดูแล” เป็นพิเศษ ลักษณะเช่นนี้จึงก่อให้เกิดวัฒนธรรมเยาวชน (Youth Culture)² อันเป็นวัฒนธรรมของการต่อต้าน ปะทะ ต่อรอง ตอบโต้ และละเมิดกรอบกฎเกณฑ์ของวัฒนธรรม กระแสหลักของสังคม เดวิด ซิบลิย์ (David Sibley) กล่าวถึงช่วงวัยของเยาวชนไว้อย่างน่าสนใจว่า:

Adolescence is an ambiguous zone within which the child/adult boundary can be variously located according to who is doing the categorizing. Thus, adolescents are denied access to the adult world, but they attempt to distance themselves to the world of the child. At the same time they retain some links with childhood. Adolescents may appear threatening to adults because they transgress the adult/child boundary and appear discrepant in 'adult' spaces. (Sibley, 1995: 34-35)

จากคำกล่าวของซิบลิย์ชี้ให้เห็นได้เป็นอย่างดีว่า เยาวชนหรือวัยรุ่นนั้นเป็นวัยที่ “คุกคาม” พรหมแดนคาบเกี่ยวระหว่างช่วงวัยสองวัยคือวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ ด้านหนึ่งเยาวชนต้องการจะถอยห่างออกมาจากโลกของเด็กและก้าวเข้าสู่โลกของผู้ใหญ่ให้เร็วขึ้น แต่กระนั้นความเป็นเยาวชนยังเชื่อมโยงกับโลกของเด็กอยู่ อีกทั้งเยาวชนยังเป็นวัยแห่งการละเมิดพรหมแดนของเด็กและผู้ใหญ่ รวมถึงปรากฏตัวในพื้นที่ของผู้ใหญ่ได้อย่างผิดแผกแตกต่าง

นอกจากนี้ เยาวชนหรือวัยรุ่นยังเป็นวัยที่อยู่ในสถานะของการเปลี่ยนผ่าน (state of transition) และอยู่บนพื้นที่ซึ่งเต็มไปด้วยอภิสัทธาประการดังที่ ลอร์เรนซ์ กรอสส์เบิร์ก (Lawrence Grossberg) กล่าวเอาไว้อีกด้วยว่า (Grossberg, 1992: 199) ในพื้นที่นี้เองที่เป็นพื้นที่ซึ่งเยาวชนมองหาความแตกต่างและปฏิเสธอัตลักษณ์อันน่าเบื่อในชีวิตประจำวัน อุดมการณ์ “เด็กวันนี้คือผู้ใหญ่ในวันหน้า” ผูกติดอยู่กับเยาวชนอย่างไม่อาจหลีกเลี่ยง เยาวชนเหมือนคล้ายเป็นความหวังของผู้ใหญ่ แต่ในขณะเดียวกันก็เป็น “ภัยคุกคาม” อีกอย่างหนึ่งของผู้ใหญ่ด้วยเช่นกันเนื่องจากเยาวชนมัก “แหกคอก” หรือ “ฝ่าฝืน” กฎระเบียบและขนบต่าง ๆ อยู่เสมอ เช่นเดียวกันกับที่บูร์ดิเยอกล่าวเอาไว้ว่า (Bourdieu, 1993: 94-102) เยาวชนอยู่บนพื้นที่อภิสัทธา เป็นช่วงวัยที่มีอภิสัทธา มี

ลักษณะที่จะเป็นเด็กก็ได้ หรือเป็นผู้ใหญ่ก็ได้ ความคลุมเครือไม่แน่นอนดังกล่าวนี้เองทำให้เยาวชนมีความแตกต่างเฉพาะและอยู่บนพื้นที่ระหว่างทั้งสองช่วงวัย การที่ผู้ใหญ่รู้สึกว่ายาวชนเป็นภัยคุกคามเนื่องจากเยาวชนนั้นผูกติดอยู่กับคำว่า “อนาคต” และเยาวชนเป็นผู้นิยามอนาคตที่กำลังจะมาถึง ขณะที่ผู้ใหญ่กลับกลายเป็นวัยที่ไม่มีอนาคตนั่นเอง

เฮบดิจ (Hebdige, 1988: 17-36) ชี้ให้เห็นว่า เยาวชนต้องการมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างไปจากช่วงวัยอื่น ๆ เยาวชนจึงพยายามฝ่าฝืนกฎระเบียบและไม่ปฏิบัติตามขนบของสังคม ความเป็นเยาวชนจึงมักจะถูกนำเสนอในรูปแบบของ “ตัวปัญหา” และการ “แหกขนบหรือกรอบกฎเกณฑ์” บางอย่างอยู่เสมอ ในแง่นี้ เยาวชนหรือวัยรุ่นไม่ต่างไปจาก “ตัวปัญหา” (Youth-as-trouble) ของสังคมเท่าใดนัก พื้นที่ส่วนใหญ่ที่วัยรุ่นมักจะก่อปัญหาคือพื้นที่ภายในเมืองอันเป็นพื้นที่ซึ่งระบบทุนนิยมและการปฏิบัติอุตสาหกรรมไหลเวียนอย่างเต็มรูปแบบ การนำเสนอภาพของเยาวชนในฐานะตัวปัญหานี้ทำให้เยาวชนไม่มีพื้นที่ที่ยืนในสังคมและนำไปสู่การก่อกวนของกลุ่มอันธพาล (ซึ่งเป็นลักษณะของการต่อต้านอย่างหนึ่ง) อันเป็นอีก “ปัญหา” หนึ่งที่สังคมนิยามให้กับช่วงวัยของเยาวชนนี้ เยาวชนจึงมีภาพที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงก้าวร้าว อาชญากรรม การข่มขืน เพศสัมพันธ์ ยาเสพติด การก่อกวนแก๊ง ถ้อยคำอันตราย อันเป็นลักษณะสำคัญของปัญหาทางสังคมเกือบทั้งหมด

ถึงกระนั้น เฮบดิจยังเห็นว่า นอกจากวัยรุ่นถูกนำเสนอในฐานะของ “ตัวปัญหา” แล้ว ยังมีวัยรุ่นอีกกลุ่มหนึ่งที่ถูกนำเสนอในรูปแบบของ “ความสนุกสนาน” (Youth-as-fun) ด้วย ไม่ว่าจะเป็นวิถีชีวิต การดำรงอยู่ในชีวิตประจำวัน แฟชั่นเครื่องแต่งกาย เยาวชนสามารถเลือกบริโภคได้อย่างไม่จำกัดและมีอิสระในความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ ความเป็นเยาวชนจึงผูกติดกับการบริโภคในโลกทุนนิยมด้วยอย่างไม่มีอาจหลีกเลี่ยงได้ ในด้านหนึ่งเยาวชนอาจเกี่ยวพันกับการก่ออาชญากรรม ปัญหาความรุนแรงและการทำร้ายทำลาย แต่อีกด้านหนึ่งเยาวชนสนุกสนานไปกับชีวิตที่เต็มไปด้วยการบริโภคอย่างไม่จำกัด (Hebdige, 1988: 17-36)

แนวคิดของเฮบดิจที่แสดงให้เห็นลักษณะเฉพาะของเยาวชนสองแบบคือ เยาวชนที่เป็นตัวปัญหาและเยาวชนที่สนุกสนานไปกับการบริโภค³ นั้นสอดคล้องกับลักษณะเฉพาะของเยาวชนทั้งสองประเภทที่บูร์ดิเยอแบ่งโดยใช้กรอบของชนชั้นและระบบการศึกษาเป็นสำคัญ หากลองเปรียบเทียบ

³ นักวิชาการอย่าง มาร์ค ลิชตี (Mark Liechty) ยังพบว่า คำว่า “วัยรุ่น” (teenager) นั้นโดยมากแล้วจะเป็นคำที่มักอ้างถึงเยาวชนสมัยใหม่ที่เป็นนักบริโภค (modern consumerist youth) หรือเป็นคำที่เรียก (ส่วนมากจะเป็นผู้ใหญ่) เยาวชน (โดยมากเป็นชาย) ที่กระทำความผิดทางอาญา (delinquent boys and young men) ความหมายของคำว่า “วัยรุ่น” (teenager) ที่ลิชตีสังเกตเห็นดังกล่าวชี้ให้เห็นการตีความทางความหมายของคำว่า “วัยรุ่น” ระหว่างความหมายที่เห็นว่าเยาวชนเป็นนักบริโภคกับเยาวชนเป็นตัวอันตรายและเป็นภัยคุกคาม (Liechty, 1995: 166-201)

ลักษณะเฉพาะของเยาวชนระหว่างแนวคิดของเฮบดิจและแนวคิดของบูร์ดิเยอ อาจกล่าวได้ว่า กลุ่มวัยรุ่นที่ออกจากการศึกษาในระบบโรงเรียนกลางคันเพื่อมาทำงานส่วนใหญ่เป็นชนชั้นแรงงานที่มักจะปรากฏตัวในลักษณะของเยาวชน “ตัวปัญหา” ขณะที่กลุ่มเยาวชนที่สนุกสนานไปกับการบริโภคก็เป็นเยาวชนอีกชนชั้นหนึ่ง คือเยาวชนชนชั้นกลางผู้มีการศึกษาที่มีทุนทางเศรษฐกิจมากพอที่จะบริโภคสิ่งต่าง ๆ ได้

การแบ่งประเภทเยาวชนเช่นนี้เผยให้เห็นอุดมการณ์เรื่องชนชั้นที่แฝงฝังอยู่ในเยาวชนและเยาวชนพยายามต่อต้านและต่อรองกับอุดมการณ์นี้ การต่อต้านต่อรองอำนาจและอุดมการณ์รวมทั้งการสร้างสรรค์อัตลักษณ์ใหม่ให้กับเยาวชน เยาวชนได้กระทำผ่านวัฒนธรรมเยาวชนซึ่งเป็นเรื่องของการตัด แปะ (cut and mix) หรือที่เรียกว่า “bricolage” คำ ๆ นี้เป็นคำที่เฮบดิจได้หยิบยืมมาจากนักคิดอย่าง โคลด์ เลวี สเตร้าท์ (Claude Lévi Strauss) อันหมายถึงการตัดปะเพื่อให้เกิดสิ่งใหม่⁴ (Lewis, 2008: 230-231)

เฮบดิจเสนอว่า เยาวชนใช้วัฒนธรรมเยาวชนเป็นเครื่องมือในการปฏิเสธโครงสร้างทางอุดมการณ์ ความสัมพันธ์เชิงอำนาจและการกำหนดอัตลักษณ์แบบดั้งเดิมด้วยการตัดปะอุดมการณ์อำนาจและอัตลักษณ์แบบดั้งเดิมมาเป็นแบบใหม่ที่เป็นแบบของตน (Hebdige, 1988: 17-36) วัฒนธรรมการตัดปะจึงตรงกับกระแสทุนนิยมที่เน้นการบริโภค (Barker, 2008: 428) กล่าวคือผู้บริโภคสามารถเลือกพื้นที่ในการสร้างอำนาจ เลือกสินค้าในการสร้างอัตลักษณ์ วัฒนธรรมเยาวชนจึงเป็นวัฒนธรรมแห่งการผสมผสานอัน แสดงการต่อต้านต่อรองต่อสังคมกระแสหลักได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ ไม่ว่าเยาวชนกลุ่มตัวปัญหาหรือกลุ่มบริโภคนิยมต่างก็มีจุดร่วมที่เหมือนกันคือ การค้นหาอัตลักษณ์ใหม่ให้แก่ตนเองนั่นเอง

เจ.แม็กเกรเกอร์ ไวส์ (J. Macgregor Wise) (Wise, 2008: 54-75) ย้ำอย่างชัดเจนว่าเยาวชน

⁴ ในหนังสือ *Cultural Studies the Basics* (2008) เจฟฟ์ ลูอิส (Jeff Lewis) ได้อธิบายว่า “...Hebdige applied Lévi Strauss’s concept of ‘bricolage’ to describe the ways in which sub-cultures borrow from existing or conventional culture to form new cultural elements. For Hebdige, culture constitutes a bricolage of elements which ultimately combine to form a distinctive, expressive and transgressive ‘sub-culture’...” (Lewis, 2008: 230-231)

⁵ ลูอิสกล่าวว่า สำหรับเฮบดิจแล้ว รูปแบบของสไตล์ (style) คือองค์ประกอบสำคัญในอัตลักษณ์ของวัฒนธรรมย่อยและสามารถที่จะก่อให้เกิดการต่อต้านได้อีกด้วย “...Hebdige sees the formation of ‘style’ as a critical component in sub-cultural identity formation and its potential for resistance...” (Lewis, 2008: 231) เนื่องจากกระบวนการตัดปะเป็นการนำความหมายดั้งเดิมมาทำให้เกิดความหมายใหม่อันเป็นความหมายเฉพาะกลุ่มของตนเอง เช่น การสักที่มีความหมายดั้งเดิมเพื่อความขลังและความเชื่อในไสยศาสตร์เร้นลับมาสู่การสักกลดลายที่คิดขึ้นเองเฉพาะกลุ่ม ความหมายเฉพาะกลุ่มวัยรุ่นนี้เองที่เป็นการต่อต้านและปฏิเสธรูปแบบโครงสร้างทางอำนาจของผู้ใหญ่ (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 694)

เป็นช่วงวัยของการสร้างอัตลักษณ์ของตนเองขึ้นมาใหม่ด้วยการตัดปะ เยาวชนลองการเปลี่ยนตัวตนหลายต่อหลายครั้งเพื่อหาอัตลักษณ์ที่ตนและ “สังคม” ถูกใจที่สุด การกำหนดอัตลักษณ์ของเยาวชนนั้นส่วนหนึ่งมาจากครอบครัว อีกส่วนมาจากวัฒนธรรมและสังคมที่หยิบยื่นอัตลักษณ์ให้กับเยาวชน มาร์ค ลิชทีย์ (Mark Liechty) อธิบายว่า (Liechty, 1995: 166-201) การค้นหอัตลักษณ์ใหม่ของเยาวชนด้วยการตัดปะเช่นนี้เป็นวัฒนธรรมการบริโภคโดยแท้ เยาวชนปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ไปตามสิ่งที่ตนเองปรารถนาจะเป็นด้วยการใช้สินค้า การปรุงแต่งเรือนกายภายนอกและการปรับแต่งรสนิยมของตน อัตลักษณ์ของเยาวชนจึงเป็นเรื่องของการสร้างสรรค์สไตล์⁵ (style) ที่ถ่ายทอดความเป็นตัวตนของเยาวชนและเชื่อมโยงไปถึงกลุ่มของตนเอง

2.1.2 วรรณกรรมเยาวชนคืออะไร

จากความหมายของเยาวชนที่ไม่มีเส้นแบ่งชัดเจนตามที่ได้กล่าวมาแล้ว ทำให้การแบ่งประเภทและการนิยามความหมายของวรรณกรรมเยาวชนนั้นมีความคลุมเครือตามไปด้วย ไมเคิล คาร์ท (Michael Cart) ระบุไว้ในหนังสือ *From Romance to Realism: 50 Years of Growth and Change in Young Adult Literature* (Cart, 2010: 3-20) ว่า วรรณกรรมเยาวชนถือกำเนิดในศตวรรษที่ยี่สิบ แม้ว่าในความจริงแล้วคำว่า “เยาวชน” นั้นไม่เป็นที่แพร่หลายมากนักจนกระทั่งหลังสงครามโลกครั้งที่สอง แต่วรรณกรรมเยาวชนที่มีกลุ่มผู้อ่านเป็นเยาวชนถือกำเนิดขึ้นมาแล้ว โดยที่คาร์ทเห็นว่า วรรณกรรมเล่มแรกที่ถูกเรียกว่าวรรณกรรมเยาวชนคือเรื่อง *เซเวนทีนซัมเมอร์* (*Seventeenth Summer*) ของมอร์รีน ดาลี (Maureen Daly) และหลังจากนั้นวรรณกรรมเยาวชนก็แยกออกมาเป็นประเภทหนึ่งต่างหาก อีกทั้งยังมีพัฒนาการเรื่อยมา

ความหมายของคำว่า “วรรณกรรมเยาวชน” นั้นค่อนข้างกว้าง แต่โดยทั่วไปแล้ว วรรณกรรมเยาวชนนั้นหมายถึงวรรณกรรมที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประสบการณ์ของเด็กและเยาวชน ไม่ว่าจะประสบการณ์นั้นเป็นประสบการณ์ที่ดีหรือไม่ก็ตาม อีกทั้งเนื้อหาของวรรณกรรมเยาวชนยังเกี่ยวพันถึงสิ่งที่เยาวชนให้ความสนใจได้อีกด้วย เช่น ของเล่น เกม หรือการละเล่นต่าง ๆ เป็นต้น วรรณกรรมเยาวชน (Young-adult Literature บางครั้งเรียกย่อ ๆ ว่า YA Literature หรือ YA) เป็นวรรณกรรมที่เขียนขึ้นสำหรับกลุ่มผู้อ่านที่มีอายุโดยประมาณระหว่างช่วงอายุสิบสองถึงสิบแปดปี และมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างไปจากวรรณกรรมสำหรับวัยอื่น ๆ ตัวละครเอกในวรรณกรรมเยาวชนมักจะเป็นวัยรุ่น และมีเนื้อหาที่แสดงให้เห็นเหตุการณ์ที่พึงประสพด้วยวัยดังกล่าวโดยที่เหตุการณ์เหล่านั้นมักจะ ไม่ประสพในวัยผู้ใหญ่หรือวัยเด็ก

ลักษณะของวรรณกรรมเยาวชนนั้นไม่ต่างไปจากวรรณกรรมสำหรับผู้ใหญ่เท่าไรนัก มีทั้งรูปแบบของการเขียนแบบนวนิยาย เรื่องสั้น กวีนิพนธ์ นวนิยายภาพ และบันทึกความทรงจำ อีกทั้งยังครอบคลุมแนวของเรื่องได้อย่างไม่จำกัดเช่นเดียวกับวรรณกรรมของผู้ใหญ่ด้วยเหมือนกัน วรรณกรรมเยาวชนที่มีเนื้อหาแฝงความซับซ้อน เสียดสีและโทนเรื่องลึกลับนั้นมีความเหมาะสมกับเยาวชน (หรือเด็กโต) มากกว่าเด็กเล็ก และวรรณกรรมที่แสดงให้เห็นว่าเด็กหรือเยาวชนเป็นเหยื่อของความโหดร้ายไม่ว่าความโหดร้ายนั้นมาจากธรรมชาติหรือน้ำมือมนุษย์เอง เรื่องเล่าในวรรณกรรมนั้นต้องเน้นย้ำให้เห็นความหวังสำหรับอนาคตที่ดีกว่ามากกว่าที่จะแสดงให้เห็นความโหดร้ายแห่งแล้งของชีวิต (Tomlinson and Lynch-Brown, 1993: 2)

ความแตกต่างของวรรณกรรมเด็กและเยาวชนกับวรรณกรรมของผู้ใหญ่นั้นคือ วรรณกรรมผู้ใหญ่ไม่มีคำเรียกขานว่าเป็นวรรณกรรมผู้ใหญ่ วรรณกรรมวัยทำงาน วรรณกรรมวัยชรา หากการจัดแบ่งวรรณกรรมผู้ใหญ่แบ่งที่ประเภทแทน เช่น วรรณกรรมโรมานซ์ (Romance) วรรณกรรมลึกลับ วรรณกรรมสืบสวนสอบสวนหรืออาชญาวิทยาย (Crime Fiction) เป็นต้น ซึ่งวรรณกรรมประเภทดังกล่าวปรากฏในวรรณกรรมของเด็กและเยาวชนเช่นเดียวกัน

อย่างไรก็ตาม แม้แนวของเรื่องในวรรณกรรมเยาวชนมีมากมายหลากหลาย แต่วรรณกรรมเยาวชนมักจะเน้นความสำคัญไปที่ประเด็นของวัยรุ่น การทำหายของวัยรุ่นและการทำหายความเป็นวัยรุ่น รวมถึงปัญหาของวัยรุ่นเป็นสำคัญ จึงมีบางครั้งที่วรรณกรรมประเภทนี้ถูกเรียกขานว่าเป็นวรรณกรรมปัญหา (Problem Novel) (Lamb, 2011: 24) โดยมีวรรณกรรมเยาวชนเรื่องดังอย่าง *เดอะ แคทเชอร์ อิน เดอะ ไร (The Catcher in the Rye)* (1951) หรือ *จะเป็นผู้คอยรับไว้ไม่ให้ใครร่วงหล่น* ของเจ.ดี.ซาลิงเจอร์ (J.D. Salinger) เป็นหมุดหมายสำคัญ นอกจากนี้ วรรณกรรมเยาวชนยังได้ให้ความสำคัญกับช่วงเวลาเปลี่ยนผ่านของวัยอีกด้วย

วรรณกรรมเยาวชนซึ่งเป็นวรรณกรรมสำหรับ “เยาวชน” โดยเฉพาะจึงถือกำเนิดขึ้นมาด้วยเหตุผลดังกล่าวเพื่อชี้แจงให้เห็นลักษณะเฉพาะอันสำคัญที่ปรากฏในช่วงวัยของเยาวชน แต่ไม่ปรากฏให้เห็นในวัยอื่น ๆ แม้ในช่วงแรกวรรณกรรมกลุ่มนี้ไม่ได้รับความสำคัญมากมายนักในแวดวงวรรณกรรม หากในยุคสมัยใหม่ วรรณกรรมกลุ่มนี้กลับค่อย ๆ ได้รับความสำคัญขึ้นมาและทวีความสำคัญมากขึ้นเรื่อย ๆ จนกลายเป็นวรรณกรรมอีกประเภทหนึ่งที่ได้รับคามสนใจอย่างกว้างขวาง มีรางวัลรับรองผลงานวรรณกรรมที่หลากหลายและมีนักเขียนมากมายที่จัดว่าอยู่ในนักเขียนกลุ่มวรรณกรรมแนวนี้ เช่น เมก คาบอต (Meg Cabot) ฟิลลิป พูลแมน (Phillip Pullman) ออร์สัน สก็อตต์ คาร์ด (Orson Scott Card) เจ.เค.โรว์ลิง (J.K. Rowling) เจ.อาร์.อาร์.โทลคีน (J.R.R. Tolkien) เป็นต้น

2.1.2.1 ความเป็นมาของวรรณกรรมเยาวชน

วรรณกรรมเยาวชนมีความเป็นมาที่ยาวนาน โดยจุดเริ่มต้นของวรรณกรรมเยาวชนนั้นอยู่ที่วรรณกรรมสำหรับเด็ก (Children Literature) ก่อนที่จะมีพัฒนาการเรื่อยมาจนแยกออกเป็นวรรณกรรมเยาวชนในที่สุด แม้ว่าคิมเบอร์ลีย์ เรย์โนลด์ส์ (Kimberley Reynolds) ยืนยันว่าวรรณกรรมหรือข้อเขียนที่เขียนขึ้นโดยมีจุดประสงค์ของการเขียนเพื่อให้เด็กอ่านนั้นถือกำเนิดขึ้นในศตวรรษที่สิบเจ็ดก็ตาม (Reynolds, 2011: 6-10) แต่ไม่อาจปฏิเสธได้ว่า เรื่องเล่าสำหรับเด็กนั้นปรากฏขึ้นมานานแล้วเนื่องด้วยเรื่องเล่าในอดีตนั้นไม่จำเพาะเจาะจงถึงกลุ่มวัยใดเป็นพิเศษ

ทั้งนี้ ฟิลลิปเป้ แอรีส์ (Philippe Ariès) นักประวัติศาสตร์ชาวฝรั่งเศสกล่าวไว้ในหนังสือ *Centuries of Childhood: A Social History of Family Life* (1962) (อ้างใน Shavit, 2009: 3-8) ถึงคำว่า “เด็ก” (children) ว่าเป็นมโนทัศน์สมัยใหม่ที่เพิ่งได้รับการใช้อย่างแพร่หลาย โดยที่ในอดีตนั้นช่วงวัยของเด็กและผู้ใหญ่มีความพร่าเลือนและไม่มีความแตกต่างกันมาก ดังนั้น วรรณกรรมเด็กและเยาวชนในสมัยก่อนจึงไม่ได้แบ่งแยกออกจากวรรณกรรมของผู้ใหญ่มากเท่ากับปัจจุบัน

ในหนังสือ *Children's Literature: A Reader's History, from Aesop to Harry Potter* (2008) ของเซ็ธ เลอเรอร์ (Seth Lerer) และหนังสือ *Literature for Children* ของเดวิด แอล.รัสเซล (David L. Russel) (Russell, 2005: 3-25) กล่าวถึงประวัติความเป็นมาของวรรณกรรมเด็กและเยาวชนว่าเริ่มต้นตั้งแต่สมัยกรีกและโรมัน ในสมัยกรีกโรมันนั้นวรรณกรรมเริ่มมาจากเรื่องเล่า และเรื่องเล่าต่าง ๆ นั้นเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับการผจญภัย (Adventure Story) อันนำต้นตอเทวดานาน (Mythology) และตำนานของเหล่าวีรบุรุษ (Legend and Heroic epic) เช่นมหากาพย์อีเลียดและโอดิสซีย์ (*Illiad* and *Odyssey*) เรื่องเล่าเหล่านี้มีองค์ประกอบเป็นที่ถูกใจของเด็กและเยาวชน เช่น เวทมนตร์คาถา สัตว์พูดได้ ตำนานอันน่ามหัศจรรย์ของเหล่าทวยเทพและปีศาจ หรือนิทานสัตว์พูดได้ เช่น นิทานของอีสป (Aesop's fables) เป็นต้น วรรณกรรมที่ปรากฏในสมัยนี้ล้วนเป็นวรรณกรรมเรื่องเล่าและใช้รูปแบบมุขปาฐะ อีกทั้งในสมัยกรีกและโรมันไม่มีการแบ่งแยกเด็กจากผู้ใหญ่ วรรณกรรมเรื่องเล่าจึงเป็นวรรณกรรมที่ฟังได้ทั้งวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ (Lerer, 2008: 17-56)

ในสมัยกลางหรือยุคเมื่อนั้น การศึกษาเป็นสิ่งที่หุรหุราและฟุ่มเฟือยจึงมีคนจำนวนน้อยที่สามารถอ่านหรือเขียนได้ หนังสือก็หายากและมีราคาแพง การอ่านวรรณกรรมจึงเป็นสิ่งหายากตามไปด้วย เนื่องจากประชาชนยังไม่ได้รับการศึกษา ผู้คนในสมัยนี้จึงนิยมวรรณกรรมมุขปาฐะ มีกวีและนักขับร้องมาท่องวรรณกรรมให้ฟัง เรื่องเล่าที่ได้รับความนิยมมากที่สุดก็เป็นเรื่องเล่าจากพระคัมภีร์ไบเบิลทั้งภาคพันธสัญญาเดิมและพันธสัญญาใหม่ (Old Testament and New Testament) รวมทั้งตำนานอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ของเหล่านักบุญ นอกจากนี้ยังมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับตำนานวีรบุรุษ เช่น

เรื่องกษัตริย์อาร์เธอร์กับอัศวินโต๊ะกลม (*King Arthur and the Knights of the Round Table*) หรือเรื่องแบวูล์ฟ (*Beowulf*) ซึ่งเป็นเรื่องเล่าของชนเผ่านอร์ส (Norse) เป็นต้น (Russell, 2005: 3-25) วรรณกรรมเหล่านี้ล้วนเต็มไปด้วยฉากต่อสู้อันน่าตื่นเต้น เหล่าวีรบุรุษผู้กล้าหาญและทรงพลัง รวมทั้งความวิเศษมหัศจรรย์ อีกทั้งยังมีความรักเข้ามาเกี่ยวข้องอีกด้วย (Lerer, 2008: 57-81)

ในยุคสมัยแห่งการฟื้นฟูศิลปวิทยาการ (Renaissance) มีการประดิษฐ์แท่นพิมพ์ขึ้นได้เป็นครั้งแรกโดยโยฮัน กูเตนเบิร์ก (Johannes Gutenberg) ส่งผลให้หนังสือมีราคาถูกลงและเป็นที่แพร่หลายมากขึ้น นั่นหมายความว่า วรรณกรรมย่อมแพร่หลายเพิ่มขึ้นตามไปด้วย มีวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับมารยาท (“Books of Courtesy”) ซึ่งโดยมากให้บทเรียนเกี่ยวกับพฤติกรรมและบุคลิกภาพที่เหมาะสมของเด็กผู้ชาย (ทั้งนี้ ในสมัยนั้น ผู้หญิงถูกห้ามไม่ให้อ่านหนังสือ) (Russell, 2005: 3-25) มีวรรณกรรมภาพประกอบของเด็กเป็นครั้งแรกโดยเป็นวรรณกรรมที่ตั้งใจให้เป็นตำราเรียนสำหรับสอนวิชาภาษาละตินผ่านรูปภาพ เรย์โนลด์ส (Reynolds, 2011: 6-8) กล่าวว่า วรรณกรรมที่เป็นตำราเรียนสอนวิชาภาษาละตินผ่านรูปภาพนี้นับเป็นวรรณกรรมเด็กและเยาวชนเล่มแรกที่มีจุดประสงค์เขียนขึ้นเพื่อเด็กโดยเฉพาะ จอห์น อาโมส คอร์เมนีอุส (John Amos Comenius) นักปฏิรูปการศึกษาชาวเช็กได้เขียน *ออร์บิท เซนส์ซัวเลียม พิคตัส (Orbit Sensualium Pictus)* (1658) ขึ้นเพื่อสอนภาษาละตินผ่านรูปภาพ

ช่วงศตวรรษที่สิบเจ็ด เริ่มมีอิทธิพลสองอย่างที่ส่งผลกระทบต่อสังคมให้หันมาตระหนักและสนใจความต้องการของเด็กและเยาวชน อิทธิพลเหล่านั้นคือ สังคมแบบพิวริตัน (Puritan) และปรัชญาของจอห์น ล็อก (John Locke) พิวริตันนั้นเป็นกลุ่มคนที่เคร่งครัดในศาสนาคริสต์เป็นอย่างมาก คนในกลุ่มนี้ให้ความสำคัญกับการอ่านโดยเฉพาะคัมภีร์ไบเบิลที่พวกเขาถือว่าเป็นหนังสือที่เข้าถึงได้สำหรับทุกคน พิวริตันส่งเสริมการเรียนในโรงเรียนและเห็นความสำคัญของเด็ก ๆ ตำราเรียนของเด็กพิวริตันจึงเต็มไปด้วยความหลากหลาย เช่น การสอนพยัญชนะผ่านเนื้อร้องที่คล้องจองอย่างเพลงพื้นบ้าน เป็นต้น

ส่วนปรัชญาของจอห์น ล็อกที่มีผลต่อผู้คนในศตวรรษนี้เน้นความสำคัญของเด็กในแง่ที่ว่า คนเราเกิดมาแล้วอยู่ในภาวะว่างเปล่าไม่มีอะไร (tabula rasa) หากประสบการณ์และสังคมภายนอกจะขัดเกลาให้คนแตกต่างกัน (Lerer, 2008: 82-128) ดังนั้นแนวคิดของจอห์น ล็อกจึงเสนอว่าเด็กคือผ้าขาวที่บริสุทธิ์ ประสบการณ์และสภาพสังคมภายนอกเป็นสีสันท่าง ๆ ที่เข้ามาแต่งแต้ม ผู้ใหญ่จึงมีหน้าที่กล่อมเกลาและอบรมสั่งสอนให้เด็กโตขึ้นเป็นคนดี แนวคิดนี้ขัดกับความเชื่อของคนรุ่นก่อนหน้าว่า เด็กจะเป็นอย่างไรนั้นให้ดูที่ครอบครัว ครอบครัวเป็นอย่างไร ลูกหลานที่เกิดและเติบโตในตระกูลนั้นก็จะเป็นเช่นนั้น (Russell, 2005: 3-25)

ในสมัยนี้ยังมีนักเขียนที่มีชื่อเสียงอย่างจอห์น บันแยน (John Bunyan) ที่เขียนหนังสือเรื่อง *อะ พิลกริมส์ โพรเกรสส์ (A Pilgrim's Progress)* (1678) หรือดาเนียล เดอโฟ (Daniel Defoe) ซึ่งเขียนเรื่อง *โรบินสัน ครูโซ (Robinson Crusoe)* (1719) หรือ โจนาทาน สวิฟต์ (Jonathan Swift) ที่เขียนเรื่อง *กัลลิเวอร์ผจญภัย (Gulliver's Travel)* (1726) ทั้งสามเรื่องนั้นจัดได้ว่าเป็นวรรณกรรมที่เขียนให้ผู้ใหญ่อ่านและมีเนื้อหาสำหรับผู้ใหญ่ (Lerer, 2008: 129-150) ทว่าวรรณกรรมเหล่านั้นกลับมีความคลุมเครืออย่างยิ่ง เนื่องจากเราสามารถมองวรรณกรรมเหล่านี้ให้เป็นวรรณกรรมเด็กและเยาวชนได้ ที่สำคัญ ทั้งเด็กและเยาวชนชื่นชอบวรรณกรรมเหล่านี้อย่างมากอีกด้วย

ช่วงกลางศตวรรษที่สิบแปดถึงต้นศตวรรษที่สิบเก้ามีการมอบรางวัลสำหรับวรรณกรรมเด็กและเยาวชนอย่างเป็นทางการเป็นครั้งแรก คือรางวัลนิวเบอร์รี่ (Newbury's Award) โดยเฟรเดอริค เมลเชอร์ (Frederic Melcher) ซึ่งรางวัลนี้มีชื่อตามจอห์น นิวเบอร์รี่ (John Newbury) ผู้ที่ผลักดันให้วรรณกรรมเด็กและเยาวชนมีความสำคัญมากยิ่งขึ้นในสังคมสมัยนั้น (Russell, 2005: 3-25) ช่วงเวลาเดียวกันมีนักคิด นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสอย่างฌอง ฌาค รุสโซ (Jean Jacques Rousseau) ที่ให้ปรัชญาเกี่ยวกับการอ่านของเด็กและเยาวชนเอาไว้ ความคิดของรุสโซปรากฏในหนังสือเรื่อง *เอมีล (Emile)* (1762) อันเป็นหนังสือว่าด้วยการเลี้ยงดูเด็กซึ่งเน้นย้ำพัฒนาการทางด้านจริยธรรมของเด็ก รุสโซมองว่า เด็กควรจะเป็นเด็กก่อนที่จะก้าวไปเป็นผู้ใหญ่ การเลี้ยงดูเด็กนั้นไม่ควรกดดันหากปล่อยอิสระให้เด็กสัมผัสกับธรรมชาติอย่างเต็มที่ บรรดานิทานพื้นบ้านเรื่องต่าง ๆ นั้นเริ่มถูกรวบรวมและตีพิมพ์เป็นเล่มขึ้น เช่น นิทานของพี่น้องตระกูลกริมม์ (Grimm Brothers) เป็นต้น

ช่วงวิคตอเรียน (Victorians) เป็นยุคทองสำหรับวรรณกรรมเด็กและเยาวชน (Lerer, 2008: 190-200) วรรณกรรมเด็กและเยาวชนสมัยนี้เริ่มละทิ้งจุดประสงค์ในการให้คำสั่งสอนแก่เด็ก ๆ ผ่านตัวอักษร หากคำนึงถึงเนื้อหาและเรื่องราวที่ปรากฏในเรื่องเช่นวรรณกรรมประเภทอื่น ๆ โดยปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมนั้นต่างส่งอิทธิพลต่อวรรณกรรมเด็กและเยาวชนอย่างยิ่ง เช่น สถาบันครอบครัวที่แข็งแกร่งขึ้น เทคโนโลยีที่เติบโตมากขึ้นทุกวัน ทำให้หนังสือมีราคาถูกลง ผู้หญิงเริ่มมีสิทธิเสรีภาพในสังคมมากขึ้น การเติบโตของโอกาสในการศึกษามีมากขึ้น และชนชั้นกลางที่ทวีจำนวนเพิ่มขึ้นทุกวัน เหล่านี้ล้วนส่งผลกระทบต่อวรรณกรรมเด็กและเยาวชนทั้งสิ้น

ช่วงต้นศตวรรษที่ยี่สิบ วรรณกรรมเยาวชนที่เน้นเนื้อหาเกี่ยวกับการผจญภัยของเด็กผู้ชายมีมากขึ้น และยังมีแนวการผจญภัยเชิงประวัติศาสตร์อีกด้วย เช่นเรื่อง *ลอร์ด ออฟ เดอะ ฟลาย หรือ ภัยเยาว์อันสิ้นสูญ (Lord of the Flies)* (1954) ของวิลเลียม โกลด์ดิง (William Golding) หรือเรื่อง *เกาะมหาสมบัติ (Treasure Island)* (1883) ของโรเบิร์ต หลุยส์ สตีเวนสัน (Robert Louis Stevenson) ระยะเวลานี้จัดว่าเป็นยุคทองของวรรณกรรมแฟนตาซี งานเขียนอย่าง *อลิซในแดนมหัศจรรย์ (Alice's Adventures in Wonderland)* (1865) ของลูอิส แครอล (Lewis Carroll) นั้น

ละทิ้งกฎทุกข้อในการเขียนเรื่องเกี่ยวกับเด็กไปทั้งหมด วรรณกรรมแฟนตาซีช่วงเวลานี้ต่างจากช่วงเวลาก่อน ๆ คือ แทนที่จะเน้นในคำสอนต่อเด็ก ๆ กลับกระตุ้นจินตนาการและความนึกฝันของเด็ก ๆ ให้มากขึ้น (Russell, 2005: 3-25)

วรรณกรรมภาพประกอบของเด็กและเยาวชนช่วงเวลานี้ก็โด่งดังไม่แพ้กัน เช่น งานของ บีทริกซ์ พอตเตอร์ (Beatrix Potter) หรืองานบทละครอย่าง *ปีเตอร์ แพนและเวินดี้ (Peter Pan and Wendy)* (1911) ของเจ.เอ็ม.แบร์รี่ (J.M. Barrie) ก็โด่งดังจนผู้เขียนต้องแปลงมาเป็นรูปแบบวรรณกรรมร้อยแก้ว งานแนวสัจนิยมได้รับความนิยมไม่แพ้กันในยุคศิวคตเรียน เช่นเรื่อง *เดอะ จังเกิ้ล บুক (The Jungle Book)* (1894) ของรูดยาร์ด คิปลิง (Rudyard Kipling) หรือเรื่อง *สวนลับ (The Secret Garden)* (1911) ของฟรานส์ ฮอดจสัน เบอร์เน็ตต์ (Frances Hodgson Burnett) เป็นต้น เช่นเดียวกับที่อเมริกา งานเขียนแนวผจญภัยของเด็กผู้ชายก็ได้รับความนิยม นักเขียนอย่างมาร์ก ทเวน (Mark Twain) เขียนเรื่องน่าสนใจเอาไว้ เช่น *การผจญภัยของทอม ซอว์เยอร์ (The Adventures of Tom Sawyer)* (1876) หรือ *การผจญภัยของฮัคเกิลเบอรี่ ฟินน์ (The Adventures of Huckleberry Finn)* (1884)

งานเขียนที่ให้เด็กผู้หญิงอ่านมักจะเน้นเรื่องราวในบ้าน และมีเรื่องราวความเป็นมาราวกับนิทานเทพนิยายซึ่งในตอนจบมักสุขสมหวังและอยู่ในอ้อมกอดของชายหนุ่มรูปงาม (Lerer, 2008: 228-250) เช่นเรื่อง *ลิตเติ้ล วูเมน (Little Women)* (1868-1869) ของลูอิสซ่า เมย์ อัลคอตต์ (Louisa May Alcott) วรรณกรรมแฟนตาซี เช่น *พ่อมดมหัศจรรย์แห่งออซ (The Wonderful Wizard of Oz)* (1900) ของแอล แฟรงค์ บาม (L. Frank Baum) นอกจากนี้ทั้งในอังกฤษและอเมริกา ยังมีวรรณกรรมอีกประเภทหนึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก เพราะมีราคาถูก และให้ความเพลิดเพลินมาก เรียกว่าวรรณกรรมหนึ่งเหรียญ (เพราะมีค่าแค่เพนนีเดียว) หรือวรรณกรรมปกเหลือง (Yellow-back Literature) วรรณกรรมเหล่านี้เป็นที่นิยมในหมู่นักอ่านเด็กและเยาวชนเป็นอย่างมากเช่นกัน (Russell, 2005: 3-25)

ช่วงสงครามโลกครั้งหนึ่งเป็นช่วงที่สถานการณ์ตึงเครียดเป็นอย่างมาก นักเขียนดังหลายคนต่างพากันใช้วรรณกรรมเป็นเครื่องหลบหนี วรรณกรรมโด่งดังช่วงเวลานี้ได้แก่ *วินนี่ เดอะ พูห์ (Winnie the Pooh)* (1926) ของเอ.เอ.มิลน์ (A. A. Milne) หรือ *แมรี่ ป๊อปปินส์ (Mary Poppins)* (1934) ของพี.แอล.ทราเวอร์ส (P. L. Travers) นักเขียนอย่างเจ.อาร์.อาร์.โทลคีน (J. R. R. Tolkien) เริ่มเขียนเรื่อง *เดอะ ฮอบบิท (The Hobbit)* (1937) อันเป็นภาคต้นของวรรณกรรมไตรภาคที่โด่งดังในเวลาต่อมา *เดอะ ลอร์ด ออฟ เดอะ ริง (The Lord of the Ring)* (1954) เมื่อเข้าสู่สงครามโลกครั้งที่สอง ทศนคติที่ผู้ใหญ่มีต่อเด็กเริ่มเปลี่ยนไป (Lerer, 2008: 305-320) การล่มสลายของสังคมอำนาจเผด็จการนั้นก่อให้เกิดการตั้งระบบการปกครองแบบสังคมนิยม การศึกษาวิจัยเด็กด้วยทฤษฎี

ทางจิตวิทยานำพาให้เด็กและเยาวชนมีสถานะที่เป็นปัจเจกบุคคลมากยิ่งขึ้น และทำให้สังคมเริ่มหันกลับมาตั้งคำถาม รวมทั้งปรับเปลี่ยนมุมมองและทัศนคติที่มีต่อเด็กและเยาวชนมากยิ่งขึ้น

วัฒนธรรมเยาวชนเป็นสิ่งที่มียุทธพลอย่างมากในโลกยุคหลังศตวรรษที่ยี่สิบเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน วรรณกรรมช่วงนี้มุ่งประเด็นความสนใจไปที่เด็กโดยตรง วรรณกรรมเด็กที่เน้นเพื่อการสั่งสอนนั้นไม่ได้รับความนิยมอีกต่อไป เพราะนั่นเป็นสิ่งที่เขียนถึงเด็กในมุมมองและสายตาของนักเขียนวัยผู้ใหญ่ วรรณกรรมที่มีชื่อเสียงช่วงเวลานี้ได้แก่วรรณกรรมชุด *นาร์เนีย (Narnia's Chronicles)* (1950-1956) ของซี.เอส.ลูอิส (C.S. Lewis) หรือ *เดอะ กิฟเวอร์ (The Giver)* (1993) ของโลอิส ลาวรี่ (Lois Lowry) หรือวรรณกรรมชุด *แฮร์รี่ พอตเตอร์ (Harry Potter)* (1997-2007) ของเจ.เค. โรว์ลิง (J.K. Rowling)

วรรณกรรมแฟนตาซีของเด็กและเยาวชนในยุคนี้มักจะเน้นความสมจริงและปัญหาที่เด็กและเยาวชนต้องเผชิญ ไม่มีลักษณะที่เป็นเรื่องพาฝันหรือหลบหนีอีกต่อไป เช่นเดียวกับวรรณกรรมประเภทสังคมนิยมของเด็กและเยาวชนที่สะท้อนปัญหาสำคัญของเด็กและเยาวชนที่สังคมไม่อยากจะเอ่ยถึงเนื่องจากคิดว่าจะไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน เช่น ปัญหาเรื่องยาเสพติด ปัญหาเรื่องเพศสัมพันธ์ ปัญหาเรื่องพ่อแม่หย่าร้าง อาชญากรรม ความตาย สิ่งโหดร้ายเหล่านี้ นักเขียนและสังคมในยุคสมัยก่อนมักมองว่าไม่เหมาะสมกับเด็กและเยาวชน หากสมัยนี้กลับเป็นประเด็นที่น่าสนใจและควรให้ความสนใจมากขึ้นเพราะเป็นการสะท้อนภาพของเด็กและเยาวชนได้เป็นอย่างดี (Russell, 2005: 3-25)

นักเขียนอย่างจูดี้ บลูม (Judy Blume) นำปัญหาครอบครัวของเด็กและเยาวชนมาเขียนถึงและจัดวรรณกรรมประเภทนี้ว่าเป็นวรรณกรรมสะท้อนปัญหา (Problem Novel) หรือนิวสังคมนิยม (New Realism) (Russell, 2005: 3-25) อันเป็นวรรณกรรมที่เน้นเรื่องต้องห้ามในหนังสือวรรณกรรมเด็กและเยาวชน เช่น ยาเสพติด ความรุนแรง สงคราม เพศ เป็นต้น นักเขียนอย่างเจ.ดี.ซาลิงเจอร์ (J.D. Salinger) เขียนถึงปมปัญหาของเด็กวัยรุ่นผ่านสายตาวัยรุ่นในเรื่อง *เดอะ แคทเชอร์ อิน เดอะ ราย* หรือ *จะเป็นผู้คอยรับไว้ ไม่ให้ใครร่วงหล่น (The Catcher in the Rye)* (1951) และทำให้วรรณกรรมเด็กและเยาวชนเปิดขยายขอบเขตให้กว้างมากออกไปอีก

ปีเตอร์ ฮันท์ (Peter Hunt) กล่าวในหนังสือ *Understanding Children's Literature* (2005) ของเขาว่า วรรณกรรมเยาวชนนั้นเป็นส่วนหนึ่งของโครงสร้างทางอุดมการณ์ของวัฒนธรรมโลก เช่นเดียวกับประวัติความเป็นมาของวรรณกรรมเด็กและเยาวชนที่ถูกประกอบสร้างโดยอุดมการณ์ดังกล่าวนี้มาจากมุมมองของชาติตะวันตกเป็นใหญ่ (โดยเฉพาะอย่างยิ่งชาติตะวันตกผิวขาว และเจาะจงลงไปอีก คือชาติตะวันตก ผิวขาวเชื้อสายแองโกล แซกซอน) อีกทั้งยังนำเสนอจากมุมมองของเพศชาย การประกอบสร้างทางประวัติศาสตร์ของวรรณกรรมเด็กและเยาวชนอย่างสตรี

นิยม คนผิวสี เกย์และเลสเบี้ยน คนที่ตกเป็นเมืองขึ้นเมืองล่าอาณานิคม คนกลุ่มน้อย คนชายขอบ รวมถึงจากสายตาของความเป็นเด็กและเยาวชนเองพึงจะได้รับการรื้อฟื้นในช่วงหลังเท่านั้น (Hunt, 2005: 4)

2.1.2.2 พัฒนาการของวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัย

ในหนังสือ *From Romance to Realism: 50 Years of Growth and Change in Young Adult Literature* คาร์ทอธิบายพัฒนาการของวรรณกรรมเยาวชนในยุคหลังศตวรรษที่ยี่สิบว่ามีความเปลี่ยนแปลงเพิ่มขึ้นอย่างมากมาย (Cart, 2010: 75-110) ประเภทย่อยของวรรณกรรมเยาวชนนั้นมีมากขึ้น ตั้งแต่วรรณกรรมแนวสัจนิยมมหัศจรรย์ (magical realism) ได้เข้ามาผสมผสานกับรูปแบบของวรรณกรรมเยาวชน วรรณกรรมเยาวชนถือกำเนิดขึ้นในแบบต่าง ๆ ที่มีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องสั้น กวีนิพนธ์หรือบทละคร

คาร์ทกล่าวว่า ช่วงต้นของศตวรรษที่ยี่สิบเอ็ดนั้น วรรณกรรมที่ขายดีและถือเป็นวรรณกรรมแนวใหม่ คือวรรณกรรมแนวชิลิต (Chick Lit) ซึ่งมีหมุดหมายสำคัญอยู่ที่เรื่อง *ไดอารี่ของบริดเจ็ต โจนส์ (Bridget Jones's Diary)* (1996) โดย เฮเลน ฟิลดิง (Helen Fielding) หรือเรื่อง *เซ็กส์ แอนด์ เดอะ ซิตี้ (Sex and the City)* (1997) ของแคนเดซ บุษเนลล์ (Candace Bushnell) แม้ว่าในระยะแรก ๆ วรรณกรรมเยาวชนนั้นไม่ได้จัดอยู่ในวรรณกรรมที่ “ขายได้” ท้ายที่สุดวรรณกรรมเยาวชนนำเอาลักษณะสำคัญของวรรณกรรมแนวชิลิตมาผสมผสานขึ้นในที่สุด

ความนิยมของวรรณกรรมเยาวชนช่วงต้นศตวรรษที่ยี่สิบเอ็ดจึงพัฒนาต่อยอดวรรณกรรมแนวชิลิตซึ่งเป็นวรรณกรรมประเภทย่อยของวรรณกรรมแนวโรมานซ์ เช่นเรื่อง *กอสสิป เกิร์ล (Gossip Girl)* (2002-2011) ของซิชีลี วอน เซียเกอซาร์ (Cecily von Zieglersar) ซึ่งเป็นเรื่องราวของเด็กสาววัตถุนิยมและการบริโภคความฟุ้งฝันของเยาวชนที่นิยมความหรูหรา เด็กวัยรุ่น ยาเสพติด เพศสัมพันธ์ การบริโภคล้วนเป็นแกนหลักของวรรณกรรมเยาวชนแนวนี้ซึ่งได้รับความนิยมอย่างมากจากหมู่นักอ่านเยาวชน นักเขียนวรรณกรรมเยาวชนที่หยิบยืมลักษณะของวรรณกรรมแนวโรมานซ์มาใช้ก็มีไม่น้อย เช่น เม็ก คาบ็อต (Meg Cabot) เคท ไบรอัน (Kate Brian) เมลิซซา เดอ ลา ครูซ (Melissa de la Cruz) โซอี้ ดีน (Zoey Dean) เป็นต้น

กระแสของวรรณกรรมแนวโรมานซ์ที่ส่งอิทธิพลมายังวรรณกรรมเยาวชนขยายขอบเขตไปเรื่อย ๆ เกิดวรรณกรรมประเภทย่อยลงไปหลายต่อหลายเรื่อง เช่น วรรณกรรมเยาวชนโรมานซ์อิงประวัติศาสตร์ อย่างไตรภาคชุด *เจมมา ดอยล์ (Gemma Doyle Trilogy)* (2003-2007) ของลิบบา

เบรย์ (Libba Bray) วรรณกรรมเยาวชนแนวโรมานซ์เกย์และเลสเบียน เช่นเรื่อง *บอย มีท์ส บอย* (*Boy Meets Boy*) (2003) ของ เดวิด เลเวียธาน (David Leviathan)

หลังจากนั้น วรรณกรรมเยาวชนทวีความนิยมมากยิ่งขึ้นไปอีกจากปรากฏการณ์ของ วรรณกรรมเยาวชนแฟนตาซีชุด *แฮร์รี่ พอตเตอร์* (*Harry Potter*) (1997-2007) ของ เจ.เค.โรว์ลิง (J.K.Rowling) คาร์ทเห็นว่าวรรณกรรมเรื่องดังกล่าวถือว่ามีประสบความสำเร็จในการผลักดันให้ วรรณกรรมเยาวชนมีประเภทเป็นของตนเองอย่างเด่นชัดและส่งผลกระทบต่อความสำเร็จของ วรรณกรรมเยาวชน รวมถึงวรรณกรรมเด็กด้วย ความสำเร็จของวรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีและ วรรณกรรมเยาวชนแนวโรมานซ์ส่งต่อมายังการถือกำเนิดของวรรณกรรมเยาวชนอีกประเภทหนึ่งที่มี ความผสมผสานกันระหว่างวรรณกรรมแนวแฟนตาซีและวรรณกรรมแนวโรมานซ์ นั่นคือ วรรณกรรม แนวพارانอร์มอล โรมานซ์ (Paranormal Romance) นั่นเอง

สตีเฟนนี่ เมเยอร์ (Stephenie Meyer) สร้างปรากฏการณ์แวมไพร์จากวรรณกรรมเยาวชน ชุด *ทไวไลท์* (*Twilight's Saga*) (2005-2008) ต่อเนื่องจากปรากฏการณ์พอมตอย่างแฮร์รี่ พอตเตอร์ วรรณกรรมเรื่องดังกล่าวแฝงไว้ด้วยเรื่องเพศ ความตาย และอัตลักษณ์ การผสมผสานความน่ากลัว เรื่องลึกลับเหนือธรรมชาติเข้ากับงานแบบแฟนตาซีก่อให้เกิดประเภทวรรณกรรมอีกแบบที่เรียกว่า พارانอร์มอล โรมานซ์ที่ได้รับความนิยมอย่างมากจนถูกจัดเป็นวรรณกรรมอีกประเภทหนึ่งต่างหาก แยกออกไปจากวรรณกรรมแนวสยองขวัญ

วรรณกรรมเยาวชนในเวลาต่อมานั้นได้รับอิทธิพลของวรรณกรรมแนวพارانอร์มอล โรมานซ์มาไม่มากนักน้อย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของแวมไพร์ มนุษย์หมาป่า แม่มด ยมทูต เทวดา ปีศาจ ซอมบี้ ผีหรือแฟรี่ (fairies) ต่างก็ได้รับการหยิบยกมาตีความและเขียนถึง นอกจากนี้ วรรณกรรม เยาวชนยังหยิบเอาลักษณะของวรรณกรรมแนวสยองขวัญมาใช้กับเรื่องและทำให้เกิดความนิยมอย่าง ยิ่งด้วยเช่นเดียวกัน เช่นเรื่อง *เดอะ เกรฟยาร์ด บুক* (*The Graveyard Book*) (2008) ของนีล ไกแมน (Neil Gaiman)

คาร์ทกล่าวว่า วรรณกรรมเยาวชนแนวแฟนตาซีนั้นเช่นเดียวกับวรรณกรรมเยาวชนแนว โรมานซ์ที่ "...has become an interesting exercise in bending and blending, in shape-shifting and morphing." (Cart, 2010: 101) การผสมผสานกันดังกล่าวก่อให้เกิดวรรณกรรม รูปแบบใหม่ ๆ และมีความหลากหลายมากขึ้น (เช่นเดียวกับการนำวรรณกรรมเยาวชนไปผสมผสาน กับงานวรรณกรรมประเภทอื่น ๆ) ทั้งที่ในสมัยก่อนหน้านั้น งานประเภทแฟนตาซี สยองขวัญ เรื่อง ลึกลับเหนือธรรมชาติ รวมถึงบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ (Science fiction) ต่างได้รับการจัดให้อยู่ใน วรรณกรรมแนวจินตนิยาย (Speculative fiction)

อย่างไรก็ดี คาร์ทกล่าวว่ งานวรรณกรรมประเภทจินตนิยายนี้เองที่เติมแต่งและสร้างความน่าสนใจให้กับวรรณกรรมเยาวชนในสมัยต่อมาโดยเฉพาะอย่างยิ่งบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ อีกทั้งยังสร้างความนิยมให้กับเยาวชนที่อยู่ในโลกหลังยุคสมัยเหตุการณ์สึบเอด์กันยา (9/11 tragedy) และสงครามอัฟกานิสถาน งานวรรณกรรมเยาวชนแนวจินตนิยายมอบความหวังและการมองโลกในแง่ดีให้กับผู้อ่านวัยเยาว์ด้วยเรื่องราวที่น่าตื่นตาตื่นใจ และงานวรรณคดีแนวจินตนิยาย โดยเฉพาะงานบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์ได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ จนก่อให้เกิดวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในยุคปัจจุบันขึ้นมา

2.2 วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปีย

ดังที่ได้กล่าวไปแล้วว่า วรรณกรรมเด็กและเยาวชนมีประวัติความเป็นมาที่ยาวนานและมีลักษณะครอบคลุมเนื้อหาทุกแนว ไม่ว่าจะเป็น เสียดสี ตลก โรแมนติก หรือแม้แต่วรรณกรรมประเภทดิสโทเปีย (Dystopia) ซึ่งเพิ่งถือกำเนิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่สิบเก้ามาไม่นานก็ตาม

2.2.1 กำเนิดวรรณกรรมดิสโทเปีย

วรรณกรรมแนวดิสโทเปียจัดเป็นวรรณกรรมกลุ่มหนึ่งของบันเทิงคดีวิทยาศาสตร์ (Science Fiction) ซึ่งนำเสนอโลกอนาคตอันไม่พึงประสงค์ที่มีลักษณะตรงกันข้ามกับสังคมยูโทเปีย (Utopia) หรือโลกอนาคตในอุดมคติ ประมาณกลางศตวรรษที่สิบเก้า จอห์น สจ๊วต มิลล์ (John Stuart Mill) (สุทธิชัย บุญยะกาญจน์, 2533: 2) กล่าวถึงลักษณะสังคมของดิสโทเปียเอาไว้เป็นครั้งแรก จากนั้นจึงมีงานวรรณกรรมแนวดิสโทเปียเกิดขึ้น เรื่องที่มีชื่อเสียงมากที่สุดคือเรื่อง *เบรฟ นิว เวิลด์* (Brave New World) (1932) ของอัลดัส ฮักซ์เลย์ (Aldous Huxley) และ *ไนน์ทีน เอทตี้ โฟร์* (Nineteen Eighty Four) (1949) ของจอร์จ ออร์เวลล์ (George Orwell)

คำว่าดิสโทเปียนั้นเป็นคำตรงข้ามของคำว่ายูโทเปียโดยมีที่มาจากรากศัพท์ภาษากรีกคือ “dys” ที่แปลว่าไม่ดี กับ “topia” ที่แปลว่าสถานที่ ดิสโทเปียจึงมีความหมายรวมถึงสถานที่ซึ่งไม่ดีและสภาพสังคมจำลองที่ให่ภาพของสังคมในโลกอนาคตที่เต็มไปด้วยความน่าสะพรึงกลัวและไม่เป็นที่น่าปรารถนาในโลกปัจจุบันซึ่งมีลักษณะที่ตรงกันข้ามอย่างสิ้นเชิงกับสังคมในอุดมคติแบบยูโทเปีย (สุทธิชัย บุญยะกาญจน์, 2533: 1-5) นวนิยายยูโทเปียนั้นจัดว่าเป็นวรรณกรรมแนวสังคมและการเมือง โดยมีจินตนาการถึงความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและวิทยาศาสตร์ที่ทำให้สังคมในอุดมคตินี้มีความเป็นจริงได้ในโลกอนาคต เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงในสังคมและการเมืองอย่างรุนแรง รวมทั้งความ

หวาดกลัวในด้านลบต่อวิทยาการทั้งหลายจึงก่อให้เกิดงานเขียนแนวดิสโทเปียที่บิดเบือนพลิกผันหรือให้ภาพตรงข้ามของสังคมยูโทเปียเหล่านั้นออกมาโดยตรง

เอ็ม.คีธ บู้คเกอร์ (M. Keith Booker) นักวิชาการด้านวรรณกรรมชาวอเมริกันอธิบายความหมายของวรรณกรรมแนวดิสโทเปียเอาไว้ในหนังสือ *Dystopian Literature: A Theory and Research Guide* (1994) ว่าเป็นวรรณกรรมที่แสดงความคิดตรงกันข้ามกับวรรณกรรมแนวยูโทเปียซึ่งมักจะประกอบด้วยการวิพากษ์วิจารณ์สภาพสังคมและระบบการเมือง อีกทั้งยังพยายามที่จะชี้ให้เห็นข้อบกพร่องหรือร่องรอยบางอย่างที่ไม่ปกติของสังคมแบบยูโทเปียเอง (Booker, 1994: 3-7) นอกจากนี้บู้คเกอร์ยังชี้ให้เห็นความแตกต่างระหว่างวรรณกรรมแนวดิสโทเปียกับบันเทิงคดีเชิงวิทยาศาสตร์ว่า วรรณคดีแนวดิสโทเปียนั้นสอดแทรกสำนึกทางสังคมและการเมืองมากกว่า

ลักษณะนี้ทำให้วรรณกรรมแนวดิสโทเปียเป็นวรรณกรรมที่ไม่จำกัดเฉพาะอยู่เพียงแค่บันเทิงคดีวิทยาศาสตร์เท่านั้น หากเราสามารถย้อนกลับไปได้ตั้งแต่ยุคโบราณสมัยกรีกที่อริสโตฟาเนส (Aristophanes) เขียนงานเสียดสีสังคมอุดมคติในงาน *รีพับลิก (Republic)* (ประมาณ 380 ปีก่อนคริสตกาล) ของเพลโต (Plato) งานของโจนาธาน สวิฟต์ (Jonathan Swift) ที่เขียนเรื่อง *กัลลิวเวอร์ พจญภัย (Gulliver's Travel)* (1726) มีลักษณะของสังคมแบบดิสโทเปียปรากฏ บู้คเกอร์กล่าวว่าในยุคสมัยแห่งการรู้แจ้ง (the age of Enlightenment) เป็นช่วงเวลาที่มีการค้นพบทางวิทยาศาสตร์และตรรกะแห่งเหตุผลอันนำไปสู่ความคิดแบบยูโทเปียซึ่งทำให้เกิดการก่อตัวของวรรณกรรมดิสโทเปียขึ้นก่อนที่รูปแบบวรรณกรรมแนวนี้จะโดดเด่นขึ้นมาด้วยการต่อต้านวรรณกรรมแนวยูโทเปียในศตวรรษที่ยี่สิบ

ตัวอย่างของงานวรรณกรรมแนวยูโทเปีย เช่น *ยูโทเปีย (Utopia)* (1516) ของเซอร์ โทมัส มอร์ (Sir Thomas More) อันกล่าวถึงสังคมในอุดมคติที่เต็มไปด้วยความผาสุก หรืองานของเซอร์ ฟรานซิส เบคอน (Sir Francis Bacon) เรื่อง *นิว แอตแลนติส (New Atlantis)* (1627) ก็เป็นวรรณกรรมที่เล่าถึงสังคมอุดมคติที่เต็มไปด้วยความงดงามของอนาคตอันรุ่งเรือง ทว่า เมื่อสภาพสังคมในปัจจุบันเริ่มเปลี่ยนแปลงไปเป็นอุตสาหกรรมมากขึ้นและก่อให้เกิดปัญหาทางสังคมมากมาย ผู้คนพบว่าไม่อาจไปสู่สังคมในอุดมคติดังที่หวังไว้ งานเขียนแนวต่อต้านและเสียดสีสังคมในอุดมคติอย่างสังคมยูโทเปียจึงถือกำเนิดขึ้นนั่นก็คือ สังคมแบบดิสโทเปีย นั่นเอง (Marshall, 2011)

สุทธิชัย บุณยะกาญจน์ ผู้เสนอผลงานวิทยานิพนธ์เรื่อง “การศึกษาเชิงวิเคราะห์นิยายวิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดิสโทเปียในช่วงค.ศ. 1950 ถึง ค.ศ. 1972” (2533) เป็นการศึกษาวิจัยที่ชี้ให้เห็นพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของนวนิยายวิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดิสโทเปียโดยมีสมมติฐานว่า นิยายเหล่านี้เป็นวรรณกรรมที่มุ่งเสนอสาระเกี่ยวกับสังคมโดยสะท้อนภาพและวิพากษ์สังคมของอเมริกา (สุทธิชัย บุณยะกาญจน์, 2533: หน้า ง.) การศึกษาวิจัยของสุทธิชัย บุณยะกาญจน์นั้น นับว่า

เป็นการศึกษาวิจัยวรรณกรรมแนวดิสโทเปียเล่มแรก ๆ ที่ปรากฏในประเทศไทยแม้จะไม่กล่าวถึงลักษณะของสังคมดิสโทเปียเท่าใดนัก เพราะเน้นไปที่ความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ที่น่าเสนอสังคมดิสโทเปียมากกว่า แต่กระนั้น การแสดงให้เห็นพัฒนาการของนวนิยายแนวดิสโทเปียตั้งแต่สมัยก่อนกำเนิดนั้นก็นับได้ว่ามีประโยชน์เป็นอย่างมาก

สุทธิชัย บุญยะกาญจน์เสนอว่านวนิยายแนวดิสโทเปียเกือบทุกเรื่องจัดเป็นนวนิยายบันเทิงคดีเชิงวิทยาศาสตร์ซึ่งถือกำเนิดขึ้นในช่วงปลายศตวรรษที่สิบเก้าและพัฒนาขึ้นมาเรื่อย ๆ จนกลายเป็นวรรณกรรมที่สำคัญแนวหนึ่งในแวดวงวรรณกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ช่วงครึ่งแรกของศตวรรษที่ยี่สิบ วรรณกรรมแนวดิสโทเปียได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง นวนิยายแนวดิสโทเปียนี้กำเนิดมาจากสภาวะของสังคมที่เต็มไปด้วยความปั่นป่วนช่วงเวลานั้น ผู้คนต่างหวาดวิตกและรู้สึกพรันพริ้งไปกับอนาคตข้างหน้า ความหวาดกลัวต่อโลกอนาคตในสภาพสังคมซึ่งเต็มไปด้วยความโหดร้ายนี้เองที่ทำให้นักเขียนถ่ายทอดความรู้สึกและเขียนงานวรรณกรรมแนวดิสโทเปียออกมาอย่างไรก็ดี สุทธิชัย บุญยะกาญจน์ยังกล่าวอย่างชัดเจนอีกว่า กำเนิดของนวนิยายแนวดิสโทเปียนี้มาจากความคิดต่อต้านนวนิยายแบบยูโทเปียหรือนวนิยายที่แสดงให้เห็นโลกอนาคตอันเต็มไปด้วยความสุขและสมบูรณ์แบบ โดยหยิบยืมรูปแบบวรรณกรรมแนวยูโทเปียมาหลายประการเพื่อแสดงให้เห็นด้านตรงข้ามอย่างสุดขีด

วรรณกรรมแนวดิสโทเปียจึงเป็นวรรณกรรมที่ถือกำเนิดขึ้นมาเพื่อต่อต้านวรรณกรรมแนวยูโทเปียอันเป็นวรรณกรรมรูปแบบดั้งเดิมและเนื่องจากวรรณกรรมแนวดิสโทเปียเกิดขึ้นเพื่อต่อต้านวรรณกรรมแนวยูโทเปีย วรรณกรรมแนวดิสโทเปียจึงมีเนื้อหาที่เต็มไปด้วยการต่อต้านระบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นระบบทุนนิยม ระบบสังคมนิยม ระบบเผด็จการ ระบบรัฐต่อต้านแม้กระทั่งเทคโนโลยีต่าง ๆ รวมทั้งวิทยาการไว้อย่างมากมาย จึงอาจกล่าวได้ว่าวรรณกรรมแนวดิสโทเปียเป็นวรรณกรรมที่แสดงให้เห็นการต่อต้านนั่นเอง

แม้วรรณกรรมแนวดิสโทเปียเป็นวรรณกรรมที่เกิดขึ้นเพื่อต่อต้านวรรณกรรมแนวยูโทเปีย แต่วรรณกรรมแนวดิสโทเปียเป็นวรรณกรรมแสวงหาสังคมแบบยูโทเปียในอีกแง่หนึ่ง เนื่องจากสังคมอนาคตอันโหดร้ายที่วรรณกรรมแนวดิสโทเปียนำเสนอ มักมีสาเหตุมาจากระบบเผด็จการเป็นหลัก ตัวละครเอกมักจะลุกขึ้นมาต่อต้านกับสังคมกระแสหลักดังกล่าว (แม้ว่าสังคมอนาคตอันโหดร้ายในวรรณกรรมแนวดิสโทเปียบางส่วนมาจากเทคโนโลยีฝีมือมนุษย์ หายนะสิ่งแวดล้อมจากธรรมชาติ ฯลฯ ทว่าตัวละครเอกมักจะลุกขึ้นมาจัดการกับสิ่งเหล่านี้อยู่ดี) องค์กรประกอบสำคัญนี้ชี้ให้เห็นว่า สังคมอันโหดร้ายจะดีขึ้นได้ด้วยน้ำมือของมนุษย์นั่นเอง และการต่อต้านต่อสังคมอันโหดร้ายของตัวละครในเรื่องแสดงความต้องการที่จะสร้างสังคมที่ดีขึ้นกว่าเดิม อีกทั้งความต้องการที่จะต่อต้านสังคมอัน

โหดร้ายก็แสดงให้เห็นความต้องการสังคมอันสมบูรณ์แบบและเป็นอุดมคติ กล่าวคือสังคมแบบยูโทเปียนั่นเอง (Zipes, 2003: ix-xi)

2.2.2 ลักษณะเด่นของวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปีย

การถือกำเนิดขึ้นของวรรณกรรมแนวดิสโทเปียส่งผลมาถึงวรรณกรรมเยาวชนด้วยเช่นเดียวกัน คาร์ทอธิบายความเป็นมาของกระแสวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียว่าสืบทอดมาจากงานเขียนที่มีการผสมผสานกันของบันเทิงคดีจินตนิยายกับงานเขียนประเภทต่าง ๆ (Cart, 2010: 101-103) วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียเกิดขึ้นจากการผสมผสานลักษณะของดิสโทเปีย (ซึ่งถูกจัดอยู่ในบันเทิงคดีเชิงวิทยาศาสตร์) เข้ากับวรรณกรรมเยาวชน งานเขียนประเภทนี้ได้รับความนิยมขึ้นเรื่อย ๆ ในหมู่นักอ่านเยาวชน ส่วนหนึ่งอาจเป็นเพราะรูปแบบการประพันธ์ของวรรณกรรมทั้งสองแนวได้มาอยู่ร่วมกันอย่างเหมาะสม คือมีการใช้เยาวชนหรือวัยรุ่นเป็นตัวละครเอกของเรื่องตามรูปแบบการประพันธ์ของวรรณกรรมเยาวชน และการวาดภาพโลกอันโหดร้ายให้ตัวละครเอกต้องเผชิญและแก้ปัญหาตามรูปแบบการประพันธ์ของวรรณกรรมแนวดิสโทเปีย ทั้งนี้ มาเรีย คราเมอร์ตั้งข้อสังเกตต่อความนิยมของวรรณกรรมแนวนี้ที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ในกลุ่มเยาวชนว่า

...teens have a lot of people pushing them around. In high school, [...] young people realize that they are cogs in a vast societal machine that they had no part in constructing. Dystopias are cathartic and empowering — the characters also feel powerless, oppressed and trapped in the system — but they fight against it, and, occasionally even prevail.

วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียจึงมีลักษณะโครงเรื่องตามแบบการเดินทางของวีรบุรุษ/วีรสตรี (The Hero's Journey) โดยที่วีรบุรุษหรือวีรสตรีในเรื่องคือเยาวชน ขณะที่กลุ่มผู้ใหญ่เป็นกลุ่มตัวร้ายที่กดขี่ บังคับให้เยาวชนต้องอยู่ในกรอบของโครงสร้าง (Kramer, 2011)

ตัวอย่างวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียที่โด่งดัง ได้แก่ *วัยเยาว์อันสิ้นสูญ* หรือ *ลอร์ด ออฟ เดอะ ฟลายส์* (*Lord of the Flies*) (1954) ของวิลเลียม โกลดิง (William Golding) ซึ่งวาดภาพความโหดร้ายของเยาวชนที่ติดเกาะและพยายามสร้างสังคมใหม่ขึ้นมา ภาพของความไร้เดียงสาแฝงไว้

ด้วยความรุนแรงนี้อาจเป็นลักษณะสำคัญของวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปีย ในยุคสมัยต่อมา วรรณกรรมแนวนี้ยังคงสะท้อนภาพของความไร้เดียงสาแฝงไว้ด้วยความรุนแรง อย่างวรรณกรรมเรื่อง *แบ้ทเทิล รอยัล (Battle Royale)* (1999) ของโคซุน ทาคามิ (Koushun Takami) ที่กล่าวถึงโลกที่เปลี่ยนแปลงในสังคมญี่ปุ่นซึ่งเด็กและเยาวชนเป็นดั่งภัยคุกคามที่ต้องปราบปรามให้อยู่ในกรอบ รัฐบาลญี่ปุ่นจึงจัดตั้งโปรแกรมหนึ่งให้โรงเรียนส่งเด็กนักเรียนหนึ่งห้องมาทำการแข่งขันต่อสู้เอาชีวิต รอบบนเกาะมรณะเพียงเพื่อต้องการให้เยาวชนคนอื่น ๆ ดูเป็นตัวอย่าง จะได้ไม่หลงลืมตนว่าเป็นเพียง แคเด็กซึ่งต้องอยู่ในกรอบของกฎระเบียบวินัย เป็นพลเมืองที่ดีตามที่ประเทศชาติต้องการ

ในแง่หนึ่ง *แบ้ทเทิล รอยัล (Battle Royale)* อาจจะเป็นอุปมาของโลกทุนนิยมบริโภคนิยมที่ ฟุ้งเฟ้อไปด้วยการแข่งขันเอาเปรียบจากเหล่าเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน และผลตอบแทนหรือรางวัลที่ ได้มาเป็นเพียงความอ้างว้างเดียวดายของผู้ชนะจากการแก่งแย่งชิงดีชิงเด่นจากผู้อื่น วรรณกรรม เยาวชนเหล่านี้นอกจากสะท้อนให้เห็นความโหดร้ายของมนุษย์ที่ยอมทำทุกวิถีทางเพื่อความอยู่รอด ของตนเองแล้ว ยังได้ฉายภาพโลกทุนนิยมปัจจุบันที่มนุษย์พร้อมจะสละทุกอย่างเพียงเพื่อ ผลประโยชน์ของตน เกมที่ปรากฏในเรื่องและให้เด็กเป็นผู้เล่นไม่ต่างไปจากสงครามชีวิตในโลกความเป็นจริงของผู้ใหญ่

โลกที่สะท้อนในวรรณกรรมแนวดิสโทเปียจึงเป็นโลกที่ทำให้เราตระหนักถึงปัญหาของสังคม ในยุคที่วรรณกรรมเหล่านั้นถูกสร้างสรรค์ขึ้น ไม่ว่าจะก่อนและหลังสงครามเย็น ความขัดแย้งระหว่างประเทศ การก่อการร้าย และภัยมลพิษจากการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างประมาท อย่างไรก็ดี สังคมทุนนิยมบริโภคนิยมว่าเป็นปัญหาทางสังคมในโลกปัจจุบันที่วรรณกรรมแนวดิสโทเปีย หยิบมาสะท้อนให้เห็นและแปรสภาพให้เป็นโลกในฝันร้าย ผลกระทบของสังคมทุนนิยมบริโภคนิยมยังได้ส่ง ทอดมาถึงกลุ่มเด็กและเยาวชน รวมทั้งส่งอิทธิพลต่อวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียเองอีกด้วย การแสวงหาความเป็นตัวตนและการให้นิยามอัตลักษณ์ของเยาวชนในสังคมทุนนิยมบริโภคนิยมปัจจุบันจึง หนีไม่พ้นการให้ความหมายจากข่าวของเครื่องใช้และการตอบสนองความปรารถนาด้วยวัตถุและสิ่ง ฉาบฉวยที่มองเห็นได้ด้วยตาเปล่า การแก่งแย่งช่วงชิงเพื่อความเป็นเลิศ ทำทุกอย่างเพื่อผลประโยชน์ ส่วนตน สังคมทุนนิยมบริโภคนิยมดังกล่าวนี้อาจสะท้อนให้เห็นอย่างมากในวรรณกรรมเยาวชนแนว ดิสโทเปียยุคปัจจุบัน

วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียจึงเป็นวรรณกรรมที่สะท้อนให้เห็นสภาพของสังคมที่ผู้คน ในปัจจุบันหรือในสมัยนั้น ๆ ต่างกังวลว่าสังคมที่ตนอยู่อาจจะเป็นเช่นนั้นได้ในอนาคต เช่น เรื่อง *แบ้ทเทิล รอยัล (Battle Royale)* (1999) ของโคซุน ทาคามิ (Koushun Takami) แสดงให้เห็นความ กังวลของสังคมญี่ปุ่นที่มีต่อเด็ก ๆ ในยุคสมัยที่เยาวชนก่อปัญหาสังคมให้เป็นที่ระบอบอยู่ทั่วไป เอ็ม.ที. แอนเดอร์สัน (M.T. Anderson) สะท้อนสังคมที่กังวลกับลัทธิบริโภคนิยมอย่างสุดโต่งไว้ในเรื่อง *ฟิด*

(Feed) (2002) วรรณกรรมเรื่อง *แฮ็ส ออฟ เดอะ สกอร์เปี้ยน* (*House of the Scorpion*) (2002) ของแนนซี ฟาร์เมอร์ (Nancy Farmer) แสดงความกังวลของสังคมที่มีต่อเรื่องการโคลนนิ่งมนุษย์ หรือความกังวลของสังคมเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีในทางที่ผิดอย่างในวรรณกรรมเรื่อง *อะดอเรชั่น ออฟ เจนน่า ฟอกซ์* (*Adoration of Jenna Fox*) (2008) ของแมรี เพียร์สัน (Mary Pearson) หรือ การทำลายสิ่งแวดล้อมในวรรณกรรมไตรภาคเรื่อง *เดอะ แคร์เทเกอร์* (*The Caretaker's Trilogy*) (2006-2009) ของเดวิด คลาสส์ (David Klass) ขณะที่โครี ดอคโทรว์ (Cory Doctorow) สะท้อน การทำลายเสรีภาพของพลเมืองในวรรณกรรมเรื่อง *ลิตเติ้ล บราเธอร์* (*Little Brother*) (2008) หรือ ความกังวลของสังคมที่มีต่อสิ่งมีชีวิตจากต่างดาวอย่างในวรรณกรรมเรื่อง *ไลฟ์ แอส วี นิว อิท* (*Life As We Knew It*) (2006) ของซูซาน เบ็ธ เพฟเฟอร์ (Susan Beth Pfeffer) เป็นต้น (Cart, 2010: 103)

วรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียของซูซานน์ คอลลินส์ (Suzanne Collins) เรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์* (*Hunger Games Trilogy*) (2008-2010) แสดงความกังวลของสังคมที่มีต่อสังคมเผด็จ การเบ็ดเสร็จและการเอา رأตเอาเปรียบจากชนชั้นนำในสังคมอันเป็นผลพลอยได้จากสังคมทุนนิยม บริโภค ด้วยการสร้างโลกอนาคตที่เต็มไปด้วยความโหดร้ายอย่างประเทศพาเน็ม (Panem) ขึ้นและ สร้างเกมที่นำหวาดหวนอย่างฮังเกอร์ เกมส์เป็นเครื่องมือในการปกครองผ่านความหวาดกลัวของผู้คน ในสังคม ความกังวลของสังคมบริโภคนิยมที่เน้นรูปร่างหน้าตาและการศัลยกรรมซึ่งเป็นที่สนใจของ วัยรุ่นอันเป็นวัยที่รักความสวยความงามและหมกมุ่นอยู่กับรูปโฉมและความมีชื่อเสียงของตนก็ปรากฏ ผ่านสังคมของแทลลี ยังบลัด (Tally Youngblood) ในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุดดิ *อ๊กส์* (*The Uglies Series*) (2004-2007) ของสก๊อตต์ เวสเตอร์เฟลด์ (Scott Westerfeld)

แม้วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียเป็นวรรณกรรมที่เล่าเรื่องสังคมอันเปรียบได้ดั่งฝันร้าย และไม่ได้ทำให้ผู้อ่านรู้สึกว่าได้ “หลบหนี” ไปสู่โลกอื่นที่ดีกว่าโลกของผู้อ่านดังเช่นวรรณกรรมเยาวชน แนวอื่น ๆ หากคาร์ทกลับเห็นว่าสังคมอันโหดร้ายแบบดิสโทเปียนี้ก็กลับทำให้ผู้อ่านรู้สึกได้รับการ ปลดปล่อยและบรรเทาความทุกข์ในใจ ดังเช่นที่วรรณกรรมแนวสยองขวัญมอบให้ ความรู้สึก หวาดกลัวของผู้อ่านวัยเยาว์แม้จะยังคงอยู่ยามเมื่ออ่านวรรณกรรมแนวดิสโทเปียหากผู้อ่านรับรู้ได้ว่า เป็นได้แค่เรื่องเล่า เป็นหนังสือเล่มหนึ่ง แต่ถึงกระนั้นวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียเป็นตั้ง วรรณกรรมสั่งสอน (cautionary tale) ที่ทำให้ผู้อ่านรุ่นเยาว์สำรวจผลลัพธ์ที่มีเหตุผลของพฤติกรรม อันไร้เหตุผลของมนุษย์และตระหนักว่าการกระทำของตน (หรือไม่กระทำของตน) นั้นสามารถส่งผล ต่ออนาคตของสังคม โลกและมนุษยชาติได้อย่างไร นั่นเป็นการจุดประกายความหวังในการเห็นสังคม ของมนุษย์ที่ดีกว่าสังคมในแบบดิสโทเปียที่วรรณกรรมเหล่านั้นเล่าออกมา

ราเชล เฟนติน (Rachael Fentin) อธิบายว่าความแตกต่างระหว่างวรรณกรรมแนวดิสโทเปียสำหรับผู้ใหญ่กับวรรณกรรมแนวดิสโทเปียสำหรับเด็กว่า วรรณกรรมแนวดิสโทเปียสำหรับผู้ใหญ่นั้นมีความเข้มข้นของเนื้อหาและการสะท้อนภาพสังคมอันโหดร้ายที่มากกว่าและรุนแรงกว่า วรรณกรรมแนวดิสโทเปียสำหรับเด็กนั้นไม่อาจที่จะทำให้สังคมดิสโทเปีย “ไร้ซึ่งความหวัง” โดยสิ้นเชิงได้ แม้ตัวละครเอกของวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียถูกหลอกลวงจากสังคม ถูกทำร้าย ทรมานหักหลังในสังคมดิสโทเปียที่พวกเขา/พวกเขาเธอเผชิญอยู่ หากตัวละครเอกเหล่านั้นยังคงมีความหวังเรื่อยไปว่าจะต้องมีอะไรที่ดีขึ้นหลังจากที่ตนได้เสียสละและเจ็บปวดทรมานไปมากแล้ว (Fentin, 2012: 40-41)

แคร์รี่ ฮินทซ์ (Carrie Hintz) และ อีเลน ออสทรี (Elaine Ostry) ยังได้กล่าวถึงวรรณกรรมเยาวชนแนวยูโทเปียและแนวดิสโทเปียไว้ในหนังสือ *Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adults* (2003) ว่าเป็นวรรณกรรมที่มีแก่นอยู่ที่ความหวังและเป็นอุปลักษณ์อันทรงอำนาจต่อเยาวชน (an act as a powerful metaphor for adolescence) ฮินทซ์แสดงความเห็นว่า วรรณกรรมเด็กนั้นเหมาะกับความเป็ยยูโทเปียมากกว่าวรรณกรรมเยาวชนเนื่องจากสังคมตะวันตกมักจะวาดภาพความเป็นเด็กว่า บริสุทธิ์ราวผ้าขาว (romanticized childhood) สังคมแบบดิสโทเปียจึงเหมาะสมกับเยาวชนมากกว่าเพราะสังคมดังกล่าวเป็นภาพสะท้อนของการตระหนักรู้ทางสังคมและการเมืองของวัยรุ่นเองและเป็นวัยที่เหมาะสมที่จะรับรู้ปัญหาในสังคม เรียนรู้อำนาจของความเป็นผู้ใหญ่

ในแง่นี้ ความเป็นเยาวชนจึงหมายถึง ปัจจุบันที่กำลังกลายเป็นอนาคต เป็นความกำกวมของความหมายเยาวชนเองดังที่ได้กล่าวไป วรรณกรรมแบบดิสโทเปียเป็นวรรณกรรมรูปแบบหนึ่งที่มีการสะท้อนปัญหาของสังคมปัจจุบันด้วยการวาดภาพปัญหาทางสังคมเหล่านั้นให้เกินจริงและสมมติให้เป็นโลกอนาคตที่เปรียบดังฝันร้าย เฟนตินให้ข้อเสนอว่า (Fentin, 2012: 40) ความสัมพันธ์ของวรรณกรรมดิสโทเปียที่ปัจจุบันและอนาคตมีความสัมพันธ์กันอย่างยิ่งนี้เปรียบได้กับเยาวชนที่กำลังจะเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า ชีวิตและการกระทำของเยาวชนในวันนี้มีส่วนในการทำให้ผู้ใหญ่สามารถจินตนาการได้ถึงโลกอนาคตที่ตนไม่อาจก้าวข้ามไป วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียจึงเป็นวรรณกรรมเปลี่ยนผ่านระหว่างวัยของเยาวชนที่ละทิ้งความเป็นเด็กเพื่อเข้าใกล้ความเป็นผู้ใหญ่เต็มที่ หรือในอีกความหมายคือการทิ้งสังคมอุดมคติแบบยูโทเปียในวัยเด็ก ๆ เพื่อเข้าถึงสังคมแท้จริงที่โหดร้ายของวัยผู้ใหญ่อันเปรียบได้กับสังคมแบบดิสโทเปียนั่นเอง

ฮินทซ์และออสทรียังได้กล่าวว่า ในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปีย (Hintz and Ostry, 2003: 1-20) เยาวชนตระหนักถึงอำนาจที่กดขี่และสังคมที่เต็มไปด้วยปัญหา อาจกล่าวได้ว่า ไม่มีวัยอื่นใดอีกแล้วนอกจากเยาวชนที่จะเข้าใจอำนาจของสังคมแห่งการจับจ้องและเรียนรู้เอกลักษณ์พิเศษที่มี

ในวัยผู้ใหญ่ แม้เยาวชนเข้าใจกลไกสิทธิขั้นนั้นได้มากพอ แต่ไม่อาจตีความไปกับอำนาจสิทธิขั้นนั้นได้อย่างเต็มที่ เยาวชนจึงต้องการอำนาจและการควบคุมอย่างยิ่งเนื่องจากรู้สึกถึงข้อจำกัดในอิสรภาพของตนอย่างรุนแรง การตระหนักถึงปัญหาของสังคมเผด็จการในโลกอนาคตแบบดิสโทเปียจึงปลุกเร้าให้เยาวชน (อย่างน้อยก็ตัวเองในวรรณกรรม) ลุกขึ้นมาต่อต้านกับสังคมกระแสหลัก วรรณกรรมแนวดิสโทเปียจึงเป็นวรรณกรรมที่สอดคล้องกับวรรณกรรมเปลี่ยนผ่านระหว่างวัยซึ่งนำเสนอการสูญเสียความบริสุทธิ์ของเยาวชนอย่างเห็นได้ชัด

นักวิจารณ์วรรณกรรมจำนวนมากมักมองว่าวรรณกรรมแนวดิสโทเปียเป็นวรรณกรรมการเมือง เนื่องจากวรรณกรรมดิสโทเปียทุกเรื่องมีโครงเรื่องที่กล่าวถึงการปฏิวัติต่อสังคม รัฐเผด็จการเบ็ดเสร็จที่กดขี่ประชาชน วรรณกรรมแนวดิสโทเปียจึงกลายเป็นวรรณกรรมที่วิเคราะห์และวิพากษ์วิจารณ์สังคม อีกทั้งยังเป็นการเตือนภัยและสะท้อนสังคมภายนอกด้วย วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียจึงเป็นวรรณกรรมที่สะท้อนให้เห็นโลกอนาคตอันโหดร้ายที่มีวัยรุ่นเป็นตัวละครเอกของการดำเนินเรื่อง วรรณกรรมประเภทนี้มักสะท้อนให้เห็นว่า วัยรุ่นเป็นวัยแห่งการกบฏและการต่อต้าน⁶ ตัวเอกของวรรณกรรมเรื่องนี้จึงมักจะต่อต้านและดำเนินการปฏิวัติสังคมซึ่งเป็นสังคมเผด็จการเบ็ดเสร็จ และเนื่องจากวรรณกรรมเยาวชนเป็นวรรณกรรมที่มีความเกี่ยวพันถึงการต่อรองและต่อต้านอำนาจกับอุดมการณ์ของสังคมกระแสหลัก ขณะที่วรรณกรรมแนวดิสโทเปียมีลักษณะที่เกี่ยวข้องกับการต่อต้านต่อรองอำนาจและอุดมการณ์เช่นกัน ลักษณะของวรรณกรรมแนวดิสโทเปียกับวัฒนธรรมเยาวชนจึงมีจุดร่วมเชื่อมโยงกันอยู่ที่การต่อต้าน โดยที่การต่อต้านนั้นมาจากการตั้งคำถามต่อตนเองและต่อระบบสังคมภายนอก วัยรุ่นที่เป็นตัวละครเอกในวรรณกรรมเยาวชนมักจะตั้งคำถามต่อตนเองและสงสัยหรือต่อต้านต่อระบบสังคม

เช่นเดียวกับตัวละครเอกในวรรณกรรมแนวดิสโทเปียที่รับรู้ความโหดร้ายของสังคมหรือระบบและตั้งคำถามต่อระบบที่จะนำมาสู่การตั้งคำถามต่อตนเองจนต่อต้านระบบในที่สุด วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียจึงจัดว่าเป็นวรรณกรรมที่ตัวละครเอกตั้งคำถามต่อตนเองและต่อระบบหรือโครงสร้างว่าโครงสร้างนั้นสามารถควบคุมและกำหนดตัวตนของเขาหรือเธออย่างไร ในทางกลับกันตัวตนของเขาและเธอนั้นสามารถทำอะไรให้ควบคุมและกำหนดโครงสร้างผ่านการต่อต้านได้บ้าง

นอกจากนี้ ไลแมน ทาวเวอร์ ซาร์เจนต์ (Lyman Tower Sargent) ยังเสนอว่า สังคมในโลกแบบดิสโทเปียหรือดิสโทเปียมีลักษณะหลอมรวมไปกับความฝันทางสังคม (social dreaming) และเป็น

⁶ บาร์กเกอร์กล่าวว่า โดยปกติ ช่วงเปลี่ยนผ่านจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่หรือความเป็นเยาวชนนั้นเกี่ยวข้องกับประโยคกบฏ (rebellious phrase) (Barker, 2008: 408)

ความซับซ้อนระหว่างฝันดีกับฝันร้ายซึ่ง

“... concern the ways in which groups of people arrange their lives and which usually envision a radically different society than the one in which the dreamers live.” (Sargent, 2010: 3)

ทั้งนี้ ความฝันทางสังคมทั้งแบบยูโทเปียและดิสโทเปียนั้นต่างก็เป็นความฝันที่ต้องการเห็นโลกในอุดมคติและเป็นโลกที่ดีกว่าเดิม อีกทั้งยังแสดงท่าทีกังวลต่อความเป็นอยู่ของสังคมในโลกปัจจุบัน หากสะท้อนออกมาด้วยรูปแบบที่ตรงข้ามกันอย่างสิ้นเชิง

ลักษณะสำคัญของวรรณกรรมแนวดิสโทเปียนี่เองที่สอดคล้องกับแนวทางของวรรณกรรมเยาวชน การตั้งคำถามต่ออัตลักษณ์ของปัจเจกที่ถูกตีกรอบด้วยบริบทจำเพาะและถูกกำหนดด้วยโครงสร้าง รวมไปถึงกระบวนการทางสังคมซึ่งมีขนาดใหญ่กว่าดูจะเป็นลักษณะสำคัญของวรรณกรรมเยาวชน ดังนั้น ความขัดแย้งระหว่างปัจเจกบุคคลและอุดมการณ์ทางสังคมที่สร้างขึ้นบนพื้นฐานของการกดขี่ (repression) การจับจ้อง (surveillance) และชนบ (conformity) จึงล้วนเป็นแก่นสำคัญที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปีย (Bradford, 2008: 17-19)

ทั้งนี้ ตามสายธารความเป็นมาของวรรณกรรมเยาวชนที่มีความสำคัญและได้รับความนิยมน้อย่างยิ่งในปัจจุบันดังที่กล่าวมา เราจะพบว่าลักษณะของวรรณกรรมเยาวชนที่ได้รับความนิยมน้อยมากนั้นส่วนใหญ่ได้รับอิทธิพลในการผสมผสานกับวรรณกรรมรูปแบบต่าง ๆ ที่มีที่มาจากต่อต้านตนเอง (subversive literature) ไม่ว่าจะเป็นวรรณกรรมแบบโรมานซ์ซึ่งเป็นวรรณกรรมที่ต่อต้านชนบดั้งเดิมของความเป็นหญิง วรรณกรรมประเภทแฟนตาซีที่สามารถรู้กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ได้อย่างไม่ต้องคำนึงถึงเหตุและผลอันใด รวมทั้งวรรณกรรมแนวดิสโทเปียที่เกิดขึ้นมาจากการต่อต้านชนบของวรรณกรรมแบบยูโทเปียเอง

เจนนิเฟอร์ ลินน์ บาร์นส์ นักเขียนวรรณกรรมเยาวชนได้กล่าวถึงความนิยมของเยาวชนที่มีต่อวรรณกรรมประเภทเหล่านี้ไว้ว่า

"Just like adolescence is between childhood and adulthood, paranormal, or other, is between human and supernatural. [...] Teens

are caught between two worlds, childhood and adulthood, and in YA, they can navigate those two worlds and sometimes dualities of other worlds." (Strickland, 2013)

จึงไม่ใช่เรื่องแปลกที่เยาวชนซึ่งมีนิยามที่กำกวมไม่แน่นอนอีกทั้งยังอยู่ในช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนผ่านระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่จะนิยมวรรณกรรมที่มีลักษณะเช่นเดียวกันกับช่วงวัยของเขา/เธอเอง วรรณกรรมเยาวชนและวรรณกรรมแนวดีสโทเปียจึงมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันทั้งในด้านของ ความหมาย ประวัติความเป็นมา และลักษณะเด่นที่ปรากฏร่วมกัน



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 3

ปีแอร์ บูร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu)

แนวคิดและทฤษฎี

ปีแอร์ บูร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu, 1930-2002) เป็นนักคิด นักปรัชญาทางด้านสังคมศาสตร์ นักสังคมวิทยา และนักมานุษยวิทยาชาวฝรั่งเศสที่มีอิทธิพลอย่างมากต่อความคิดและการศึกษาในแวดวงวิชาการสมัยปัจจุบัน บูร์ดิเยอได้ผลิตผลงานทางวิชาการเอาไว้มากมายซึ่งผลงานเหล่านั้นได้ส่งอิทธิพลต่อการศึกษาทางด้านปรัชญา สังคมศาสตร์ สังคมวิทยา มานุษยวิทยา ศิลปะ วรรณคดี วัฒนธรรมศึกษาและทำให้ชื่อของปีแอร์ บูร์ดิเยอเป็นที่ยอมรับและยกย่องอย่างมากจากบรรดานักคิด นักวิชาการตะวันตก ทฤษฎีของบูร์ดิเยอได้ชื่อว่าเป็นทฤษฎีแห่งการปฏิบัติ (Theory of Practice) ซึ่งประกอบด้วยมโนทัศน์จำนวนมาก ไม่ว่าจะเป็น ฮาบิทัส (Habitus) สนามประลอง (Field) ทุน (Capital) อิลลูซิโอ (Illusio) ความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Violence) เป็นต้น

ทฤษฎีของบูร์ดิเยอสร้างคุณูปการอย่างมากต่อวงการวิชาการ สุนีย์ ประสงค์บัณฑิตได้กล่าวไว้ว่า ผลงานของบูร์ดิเยอนั้นเป็นผลงานที่ “...อาจนับได้ว่าให้ความสนใจกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม...” แม้ว่าบูร์ดิเยอไม่ได้กล่าวโดยตรงว่าศึกษาถึงความเปลี่ยนแปลงทางสังคม “...แต่ผลงานของบูร์ดิเยอก็แสดงให้เห็นถึงความทุกข์ยากของคนในสังคมทุนนิยมตอนปลาย (late capitalism)” (สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต, 2553: (8)) นอกจากนี้ ผลงานของบูร์ดิเยอหลายชิ้นยังได้รับการยกย่องว่าเป็นผลงานคลาสสิกและได้รับการแปลในหลากหลายภาษาและส่งผลกระทบต่ออย่างกว้างขวางถึงหนังสือพิมพ์การ์เดียน (Guardian) ของประเทศอังกฤษซึ่งลงข่าวมรณกรรมของบูร์ดิเยอได้กล่าวยกย่องบูร์ดิเยอว่า “...เป็นปัญญาชนผู้นำของฝรั่งเศสในโลกปัจจุบัน...เป็นนักคิดที่ถูกละเลยอยู่ในระดับเดียวกับฟูโกต์ (Foucault) บาร์ตส์ (Barthes) และลูกัน (Lucan)...” (โครงการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2013)

ในบทนี้ ผู้วิจัยต้องการศึกษาประวัติชีวิต ผลงาน และมโนทัศน์สำคัญของบูร์ดิเยอโดยสังเขป ซึ่งมโนทัศน์ที่ศึกษานั้นจะครอบคลุมเฉพาะแค่ที่ใช้ในงานวิจัยวิทยานิพนธ์เพียงเท่านั้นเนื่องจากมโนทัศน์ที่ใช้ในทฤษฎีของบูร์ดิเยอนั้นมีอยู่มากมาย มโนทัศน์สำคัญดังกล่าวได้แก่ ฮาบิทัส (Habitus) สนามประลอง (Field) และทุน (Capital) มโนทัศน์อื่น ๆ อย่าง อิลลูซิโอ (Illusio) ความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Violence) กลยุทธ์ (Strategy) อำนาจเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Power)

การจำแนกความแตกต่าง (Distinction) รสนิยม (taste) รวมไปถึงมโนทัศน์เรื่องชนชั้น (class) โดยศึกษาจากเอกสารทั้งขั้นต้นและขั้นรอง

เอกสารขั้นต้นที่ใช้ศึกษาเป็นเอกสารที่ได้รับการแปลเป็นภาษาอังกฤษ อันได้แก่ *Outline of a Theory of Practice* (1977) *The Logic of Practice* (1990) *The Field of Cultural Production* (1993) ส่วนเอกสารขั้นรองหลัก ๆ ที่ใช้ในการศึกษาคือ *Culture and Power: The Sociology of Pierre Bourdieu* (1997) ของ David Swartz *Pierre Bourdieu: Revised Edition* (2002) ของ Richard Jenkins เอกสารชั้นรองภาษาไทยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดของบูร์ดิเยอได้แก่ *แนวความคิดฮาบีทัสของปีแอร์ บูร์ดิเยอเกี่ยวกับทฤษฎีทางมานุษยวิทยา* (2553) ของ สุนีย์ ประสงค์ บัณฑิต และ *เศรษฐกิจของทรัพย์สินเชิงสัญลักษณ์* (2550) อันเป็นบทความชิ้นหนึ่งของบูร์ดิเยอที่ถูกถอดความจากภาษาฝรั่งเศสเป็นภาษาไทยโดย ชนิดา เสี่ยงมไพศาลสุข

3.1 ภาววิสัยและอัตวิสัย (Objectivism VS Subjectivism)

บูร์ดิเยอเสนอว่าความขัดแย้งระหว่างหลักปรัชญาความคิดแนวอัตถิภาวนิยมกับหลักทฤษฎีแนวโครงสร้างทางสังคมนั้นไม่มีความครอบคลุมเพียงพอ การให้น้ำหนักกับอัตวิสัย (Subjective) มากเกินไปหรือการให้น้ำหนักกับภาววิสัย (Objective) มากเกินไปนับว่าเป็นปัญหาต่อการศึกษาสังคมทั้งสิ้น ชนิดา เสี่ยงมไพศาลสุขกล่าวว่า ด้วยเหตุนี้ “...แกนหลักในงานศึกษาหลายชิ้นของบูร์ดิเยอจึงมุ่งไปที่ประเด็นความขัดแย้งในคู่ตรงข้ามระหว่างภาววิสัยกับอัตวิสัย นั่นคือ ความขัดแย้งระหว่างการให้ความสำคัญต่อแบบแผนโครงสร้างซึ่งเป็นเงื่อนไขกำหนดการกระทำ กับการเน้นความสำคัญของปัจเจกผู้กระทำซึ่งมีเจตจำนง จุดหมาย เหตุผลของตนเอง ตลอดจนอิสรภาพในขอบเขตหนึ่ง...” (ชนิดา เสี่ยงมไพศาลสุข, 2550: (4))

ในความเป็นจริง คู่ทวิภาคทางญาณวิทยาที่สำคัญของปรัชญาตะวันตกคือภาววิสัยและอัตวิสัย อันเป็นคู่ทวิภาคที่ได้รับการถกเถียงมาอย่างยาวนาน บูร์ดิเยอได้นำภาววิสัยและอัตวิสัยมาจำแนกทฤษฎีทางมานุษยวิทยาโดยที่เดวิด ซวาทซ์ (Swartz, 1997: 54-55) ได้อธิบายว่า อัตวิสัยคือชุดความรู้ต่าง ๆ ที่ให้ความสำคัญกับสำนึกในระดับปัจเจกบุคคลในฐานะที่เป็นบุคคลที่มีเสรีภาพในการกำหนดการกระทำของตนเองและปฏิสัมพันธ์ระหว่างปัจเจกบุคคลด้วยกัน ในขณะที่ภาววิสัยคือชุดความรู้ต่าง ๆ ที่ให้ความสำคัญกับโครงสร้างหรือกฎเกณฑ์ที่กำหนดการกระทำของปัจเจกบุคคล ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่า ภาววิสัยและอัตวิสัยเป็นคู่ทวิภาคที่มีความขัดแย้งกันและกัน อย่างไรก็ตาม ในภาววิสัยและอัตวิสัยเองก็มีความขัดแย้งกันเองอีกด้วย กล่าวคือ ชุดความรู้ต่าง ๆ นั้นมีการเน้น

ความสำคัญไม่เหมือนกัน เช่น สำนักโครงสร้างนิยมมักเน้นความสำคัญที่โครงสร้างเชิงภาษาศาสตร์ มาร์กซิสม์เน้นความสำคัญไปที่โครงสร้างเศรษฐกิจที่มีส่วนในการกำหนดโครงสร้างของสังคม เป็นต้น

ด้วยเหตุนี้ บูร์ดิเยอจึงต้องการสลายนัยคำวิพากษ์นี้ด้วยการหลอมรวมข้อขัดแย้งทั้งสองให้เป็นหนึ่งเดียวกันด้วยการเสนอทฤษฎีแห่งการปฏิบัติ (Theory of Practice) ของเขาเอง สุนีย์ ประสงค์บัณฑิตระบุว่า “บูร์ดิเยอเองเคยกล่าวไว้ว่า ทฤษฎีการปฏิบัติของเขาเป็นการหลอมรวมเอาข้อถกเถียงระหว่างทฤษฎีของโคลด์ เลวี-สเตรัสส์ (Claude Lévi-Strauss, 1908-2009) แห่งสำนักโครงสร้างนิยมฝรั่งเศส (French Structuralism) อรรถวิสัยของฌอง ปอล ซาร์ต (Jean-Paul Sartre, 1905-1980) แห่งสำนักอัตถิภาวนิยม (Existentialism) และปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) ของฝรั่งเศสและมาร์กซิสม์ (Marxism) ของหลุยส์ อัลธุสแซร์ (Louis Althusser, 1918-1990) เข้าไว้ด้วยกัน ทฤษฎีของบูร์ดิเยอจึงเกี่ยวข้องกับการถกเถียงระหว่างทฤษฎีและอรรถวิสัยภายในบริบทของมาร์กซิสม์ (Knauff, 1996: 110)” (สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต, 2553: 24)

ดังนั้น จึงกล่าวได้ว่าทฤษฎีการปฏิบัติของบูร์ดิเยอเป็นความพยายามที่จะผสมผสานและหลอมรวมข้อดีของแนวคิดทั้งสอง บูร์ดิเยอปฏิเสธการมุ่งหาโครงสร้างหรือกฎเกณฑ์ที่กำหนดการกระทำต่างแนวคิดของทฤษฎี และปฏิเสธการมุ่งศึกษาเจตจำนงของปัจเจกบุคคลที่มีเสรีภาพในการกำหนดการกระทำของตนต่างแนวคิดของอรรถวิสัย ทฤษฎีของบูร์ดิเยอได้เสนอให้มองกระบวนการของการกระทำหรือการปฏิบัติแทน (ชนิดา เสงี่ยมไพศาลสุข, 2550: (4)-(5)) บูร์ดิเยอได้สร้างแนวคิดและมโนทัศน์เกี่ยวกับฮาบิทัส (Habitus) และสนามประลอง (Field) ขึ้นมาเพื่อหลอมรวมและละลายข้อขัดแย้งทั้งสอง โดยพิจารณาความสัมพันธ์เชิงวิภาษวิธี (Dialectic) ระหว่างโครงสร้างเชิงทฤษฎีกับปรากฏการณ์เชิงอรรถวิสัยหรือระหว่างฮาบิทัสกับสนามประลองทดแทน บูร์ดิเยอจึงจัดอยู่ในสำนักความสัมพันธ์นิยม (relationism) อีกสำนักหนึ่ง (Swartz, 1997: 35)

ทั้งนี้ ฮาบิทัสในความหมายของบูร์ดิเยอนั้นหมายถึงโครงสร้างที่อยู่ภายในตัวคนซึ่งมีความยืดหยุ่น โครงสร้างนี้เป็นโครงสร้างที่บุคคลสร้างขึ้นโดยไม่รู้ตัวผ่านทางกิจวัตรประจำวัน โดยที่ฮาบิทัสจะเป็นทั้งผู้ผลิตโครงสร้างทางสังคมและถูกสังคมผลิตโครงสร้างฮาบิทัสขึ้นมา โครงสร้างทางสังคมนั้นมีความสัมพันธ์และแตกต่างกันไปตามตำแหน่ง (position) ของแต่ละบุคคลที่ดำรงอยู่ในสนามประลองต่าง ๆ ในขณะที่สนามประลองหมายถึงเครือข่ายของความสัมพันธ์หรือเวทีของการต่อสู้ดิ้นรน (arena of struggle) เป็นพื้นที่ของการแข่งขันด้วยทุนต่าง ๆ โดยทุนเหล่านั้นได้ถูกใช้ประโยชน์และจัดวางให้เหมาะสม มนุษย์ในฐานะผู้กระทำนั้นได้พยายามอย่างต่อเนื่องที่จะสร้างประโยชน์สูงสุดจากสถานการณ์ต่าง ๆ ด้วยกลยุทธ์ (strategy) ที่แตกต่างกันไป ดังนั้น บูร์ดิเยอจึงได้เน้นความสำคัญที่ “การปฏิบัติการ” (practice) ซึ่งเราสามารถมองเห็นผลลัพธ์ (outcome) จาก

OBJECTIVISM	SUBJECTIVISM
Lévi-Strauss	Sartre
Hegel	Kant
Saussure	Cassirer
Durkheim	Sapir
Marx	Whorf
Weber	
Structuralism	Existentialism
Theoreticism	Phenomenology
Functionalism	Ethnomethodology
Marxism	Idealism
Empiricism	
Positivism	
Materialism	
Left Sociologist	Conservative Sociologist
Economic	Noneconomic
Matter	Ideas
Class-in-themselves	Class-for-themselves

ภาพที่ 4 The Subjective/Objective Dichotomy (Swartz, 1997: 54)

กระบวนการวิภาควิธีระหว่างโครงสร้างและผู้กระทำ เพราะการปฏิบัติการไม่ถูกกำหนดจากโครงสร้างอย่างภววิสัยหรือว่าเป็นผลผลิตของอัตวิสัยหรือเจตจำนงเสรี (โครงการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2013)

3.2 อิทธิพลของนักคิดที่ส่งผลต่อแนวคิดของปีแอร์ บูร์ดิเยอ

บูร์ดิเยอได้รับอิทธิพลมาจากแนวคิดของนักคิด นักปรัชญาและนักสังคมวิทยา-มานุษยวิทยาหลายคน โดยที่บูร์ดิเยอได้นำแนวคิดของนักคิดเหล่านั้นมาสานต่อและเกิดเป็นแนวคิดในแบบฉบับของตนเอง เดวิด ซวาทซ์ได้ระบุว่า บูร์ดิเยอได้รับแรงบันดาลใจจากนักคิดหลายคน ไม่ว่าจะเป็น ออสติน (Austin) แคสสิเรอร์ (Cassirer) ไฮเดกเกอร์ (Heidegger) เมอร์โลว์-ปองตี (Merleau-Ponty) ฮัสเสิร์ล (Husserl) และวิตเกินสไตน์ (Wittgenstein) ในการพัฒนาทฤษฎีของตนขึ้นมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งบทบาทของภาษา ถึงกระนั้น เขาระบุว่าจะเน้นความสำคัญที่นักคิดหลักซึ่งมีอิทธิพลต่อบูร์ดิเยอ เช่น บาเชอลาร์ต (Bachelard) ซาร์ต (Sartre) เลวี-สเตร้าส์ (Lévi-Strauss) มาร์กซ์ (Marx) เวเบอร์ (Weber) และเดอว์เคอิม (Durkheim) (Swartz, 1997: 28)

บูร์ดิเยอนำความคิดของบาเชอลาร์ต (Gaston Bachelard, 1884-1962) ผู้ซึ่งเป็นนักปรัชญาวิทยาศาสตร์คนสำคัญของฝรั่งเศสเรื่องเหตุผลนิยมเชิงประยุกต์

“...Bourdieu [adopted] Bachelard’s “applied rationalism” to argue for a social science situated between two epistemological extremes: idealism and realism...” (Swartz, 1997: 35)

หรืออาจกล่าวได้อีกอย่างว่า บูร์ดิเยอรับความพยายามที่จะสลายข้อขัดแย้งของประจักษ์นิยมและปฏิฐานนิยมตามแบบอย่างของบาเชอลาร์ต

ในส่วนของซาร์ตและเลวี-สเตร้าส์นั้นเป็นสองนักคิดที่อยู่ในสำนักที่เน้นไปทางภววิสัยและอัตวิสัยไปทางใดทางหนึ่งอย่างสุดขั้ว ซาร์ตเชื่อในเจตจำนงเสรีซึ่งปัจเจกมีและสามารถกำหนดการกระทำของตนเองได้อย่างมีเสรีภาพซึ่งเป็นแนวคิดอัตวิสัย ขณะที่เลวี-สเตร้าส์เชื่อว่าโครงสร้างทางสังคมหรือกฎเกณฑ์นั้นมีส่วนสำคัญอย่างมากในการกำหนดการกระทำของมนุษย์ซึ่งถือเป็นแนวคิดทางภววิสัย สองแนวคิดที่ขัดแย้งกันเป็นอย่างยิ่งนี้ทำให้บูร์ดิเยอเสนอทฤษฎีแห่งการปฏิบัติซึ่งหลอม

รวมและละลายข้อขัดแย้งของทั้งสองแนวคิดดังที่ได้กล่าวไป ทั้งนี้ นักคิดหลัก ๆ ที่บูร์ดิเยอได้รับอิทธิพลมาไม่มากนักน้อยคือ คาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx, 1818 – 1883) แมกซ์ เวเบอร์ (Max Weber, 1864 – 1920) และ เอมีล เดอร์ไคม์ (Emile Durkheim, 1858 – 1917) ทั้งสามเป็นนักสังคมวิทยาที่มีอิทธิพลอย่างยิ่งในยุคนั้นด้วยเช่นกัน

3.3.1 มาร์กซ์ (Marx)

บูร์ดิเยอได้รับอิทธิพลแนวคิดของมาร์กซ์ในสามเรื่องใหญ่ ๆ ด้วยกัน คือ แนวคิดเรื่องทุน (Capital) แนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดทางสังคม (Social Reproduction) และแนวคิดเรื่องโครงสร้างส่วนบน-ส่วนล่าง (Superstructure/Infrastructure) กล่าวคือ บูร์ดิเยอได้ขยายขอบเขตแนวคิดเรื่องทุนของมาร์กซ์ให้กว้างขวางมากขึ้นกว่าเดิมและแบ่งทุนออกเป็นประเภทอย่างชัดเจน เนื่องจากมาร์กซ์วิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงชนชั้นว่ามีที่มาอย่างไร ทว่า มาร์กซ์เน้นแต่เพียงระบบทางเศรษฐกิจอันจะนำไปสู่แนวคิดเรื่องโครงสร้างส่วนล่างและส่วนบนซึ่งบูร์ดิเยอปฏิเสธแนวคิดนี้ บูร์ดิเยอเชื่อว่าความสัมพันธ์ทางชนชั้นในสังคมนั้นไม่ได้มีที่มาจากระบบเศรษฐกิจแต่เพียงอย่างเดียว หากมีที่มาจากหลากหลายเงื่อนไข ไม่ว่าจะเป็นการศึกษา เพศสภาพ อายุ สถานะ เช่นเดียวกับสินทรัพย์ ดังนั้น ความหมายของทุนในนิยามของมาร์กซ์จึงเป็นความหมายแคบ ๆ ที่ไม่เพียงพอต่อการอธิบายสภาพของสังคม บูร์ดิเยอจึงเสนอและขยายขอบเขตเรื่องทุนของมาร์กซ์ให้กว้างขวางและละเอียดมากยิ่งขึ้นดังจะได้กล่าวถึงต่อไป

ในส่วนของการผลิตซ้ำเพื่อสืบทอดทางสังคมของมาร์กซ์ บูร์ดิเยอเห็นด้วยในเรื่องจิตสำนึกที่ผิดพลาด (False Consciousness) หรือ Misrecognition และได้ขยายเพิ่มเติมถึงระบบสัญลักษณ์ (Symbolic system) ที่เป็นกลไกสำคัญในการสร้างจิตสำนึกที่ผิดพลาดดังกล่าวขึ้น และจากระบบสัญลักษณ์ดังกล่าวที่เกิดขึ้นนี้เองที่ทำให้คนมีจิตสำนึกที่ผิดพลาดหรือการไม่ยอมรับรู้อันเกิดจากการหล่อหลอมระบบสัญลักษณ์ดังกล่าวเข้าไปภายในโครงสร้างของตัวคน โดยที่โครงสร้างดังกล่าวเป็นโครงสร้างที่ยืดหยุ่นและสามารถเปลี่ยนแปลงได้หรือที่บูร์ดิเยอเรียกโครงสร้างนี้ว่า ฮาบิทัส (Habitus) อันจะกล่าวถึงต่อไป เมื่อระบบสัญลักษณ์หลอมรวมเข้าไปในโครงสร้างที่อยู่ภายในของตัวคนแล้ว คนก็จะเกิดความเคยชินและเกิดจิตสำนึกที่ผิดพลาดอันนับว่าเป็นความรุนแรงทางสัญลักษณ์ (Symbolic Violence) ซึ่งทำให้คนเคยชินกับสิ่งนั้นและปรับเปลี่ยนให้กลายเป็นสามัญสำนึกในที่สุด

สำหรับแนวคิดเรื่องโครงสร้างส่วนบน-ส่วนล่าง บูร์ดิเยอกล่าวว่า บางครั้งโครงสร้างส่วนบนก็มีอิทธิพลต่อโครงสร้างส่วนล่างด้วยเช่นกัน หากจะแบ่งโครงสร้างทางสังคมแบบเดียวกันกับมาร์กซ์นั้นค่อนข้างจำกัดและเต็มไปด้วยปัญหา เพราะมาร์กซ์กล่าวว่าโครงสร้างส่วนล่างหรือโครงสร้างทาง

เศรษฐกิจจะมีผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างส่วนบน ขณะที่โครงสร้างส่วนบนเป็นฝ่ายที่ถูกกระทำจากโครงสร้างส่วนล่าง ดังนั้นตามความคิดของมาร์กซ์ มาร์กซ์เชื่อว่าโครงสร้างส่วนล่างเป็นตัวกำหนดนั่นเอง

หลุยส์ อัลตัสเซอร์ (Louis Althusser, 1918-1990) นักปรัชญาชาวฝรั่งเศสสายมาร์กซิสม์ได้ปรับเปลี่ยนแนวคิดโครงสร้างส่วนล่างและส่วนบนของมาร์กซ์ให้มีพลวัตมากยิ่งขึ้น อัลตัสเซอร์ได้เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของโครงสร้างทั้งสองระบบโดยกล่าวว่าโครงสร้างส่วนล่างบางครั้งขึ้นอยู่กับโครงสร้างส่วนบน ขณะที่โครงสร้างส่วนบนขึ้นอยู่กับโครงสร้างส่วนล่างด้วยเช่นกัน ดังนั้น โครงสร้างทั้งสองส่วนจึงมีส่วนกำหนดซึ่งกันและกัน โครงสร้างส่วนบนนั้นก็มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันทั้งภายในโครงสร้างและระหว่างโครงสร้าง ทว่าอัลตัสเซอร์นั้นไม่ได้ให้ความสำคัญต่อการกระทำของปัจเจกมากเท่าที่ควร เนื่องจากอัลตัสเซอร์มองว่าปัจเจกบุคคลนั้นเป็นส่วนประกอบที่อยู่ภายในโครงสร้าง ไม่ได้มีอิทธิพลเหนือโครงสร้างหรือกำหนดโครงสร้างได้ ในความคิดของอัลตัสเซอร์นั้น การกระทำของปัจเจกนั้นถูกกำหนดมาจากโครงสร้างนั่นเอง (สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต, 2553: 58)

ด้วยเหตุนี้ บุรดิเยอจึงวิพากษ์วิจารณ์งานของอัลตัสเซอร์ด้วยเหตุผลดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น ดังนั้น บุรดิเยอจึงแก้ไขด้วยการเสนอแนวคิดใหม่ที่เขาปรับปรุงมาจากความคิดดังกล่าวคือ แนวคิดเรื่อง Field หรือสนามประลองนั่นเอง ซึ่งสนามประลองนี้เป็นโครงสร้างที่หลอมรวมโครงสร้างส่วนบนและส่วนล่างเข้าไว้ด้วยกัน โดยที่นำการกระทำของปัจเจกมาวิเคราะห์อย่างลึกซึ้งภายในโครงสร้าง เพราะบุรดิเยอเชื่อว่ากระบวนการขับเคลื่อนทางสังคมนั้นจะไม่ปรากฏขึ้นได้เลยหากไม่มีการกระทำของปัจเจกเป็นตัวผลักดัน บุรดิเยอจึงเสนอโครงสร้างเชิงทวิภาคซึ่งก็คือสนามประลองขึ้นมาวิเคราะห์ควบคู่ไปกับโครงสร้างที่อยู่ในตัวคนหรือคือฮาบิทัสนั่นเอง (สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต, 2553: 132-134)

3.3.2 เวเบอร์ (Weber)

นอกจากมาร์กซ์แล้ว บุรดิเยอยังได้รับอิทธิพลจากแนวคิดของเวเบอร์ซึ่งกล่าวถึงการกระทำทางสังคม (Social Action) โดยวิเคราะห์ปัจเจกบุคคลในฐานะผู้กระทำการ เวเบอร์ให้ความสนใจในมิติทางเศรษฐกิจของศาสนาหรือที่เรียกว่า เศรษฐศาสตร์การเมืองว่าด้วยศาสนา (Political Economy of Religion) บุรดิเยอได้ให้ความสนใจต่อแนวคิดผลประโยชน์ทางโลกที่มีอยู่ในศาสนา (Worldly - Interest in Religion) และพยายามขยายแนวคิดนี้ออกไปสู่ชีวิตทางสังคมและวัฒนธรรม โดยที่แนวคิดดังกล่าว เวเบอร์ให้ข้อสรุปไว้ว่า จุดหมายปลายทางของกิจกรรมทางไสยศาสตร์/เวทมนตร์/รวมทั้งศาสนาใหญ่ ๆ ทั้งหมดล้วนมุ่งสู่ผลประโยชน์ทั้งสิ้นซึ่งพิสูจน์จากการ

วิเคราะห์ปฏิบัติการทางวาทกรรมของกลุ่มผู้ผลิต ผู้แพร่กระจาย และผู้บริโภคนศาสตร์ บูร์ดิเยอเห็นด้วยกับความคิดนี้และนำแนวคิดนี้มาพัฒนาต่อว่า ทุกปฏิบัติการล้วนมุ่งไปสู่เป้าหมายของการสร้างผลประโยชน์ด้านสัญลักษณ์ทั้งสิ้น (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 544)

บูร์ดิเยอสรุปว่า ผลประโยชน์ทางสัญลักษณ์และผลประโยชน์ทางวัตถุล้วนแล้วแต่เป็นผลประโยชน์ที่ผู้กระทำการไล่ตามและแลกเปลี่ยนกันไปมาภายใต้สถานการณ์บางอย่าง เวเบอร์นั้นได้แยกแยะการกระทำหรือปฏิบัติการออกเป็นสี่ประเภท คือ ประเภทเหตุผลเชิงเครื่องมือ (Instrumental Rationality) ประเภทเหตุผลเชิงคุณค่า (Value-Rationality) ประเภทอารมณ์ความรู้สึก (Affectual) และประเภทตามประเพณี (Traditional) โดยที่ทุกการกระทำนี้ล้วนมีผลประโยชน์ประกอบอยู่ด้วยถึงแม้เวเบอร์ไม่ได้พิจารณาถึงก็ตาม (Swartz, 1997: 42)

นอกจากนี้ บูร์ดิเยอยังเห็นด้วยกับเรื่องบารมี (Charisma) และความชอบธรรม (Legitimacy) ของเวเบอร์โดยที่บูร์ดิเยอนับว่าทั้งบารมีและความชอบธรรมนั้นนับเป็นทุนทางสัญลักษณ์อย่างหนึ่งซึ่งอำนาจทุกอย่างนั้นต้องการความชอบธรรม บูร์ดิเยอได้นำแนวคิดนี้มาขยายเป็นเรื่องอำนาจทางสัญลักษณ์ซึ่งเกี่ยวข้องกับ “สำนึกไม่ยอมรับรู้” (misrecognition) และ “การปฏิเสธกลบเกลื่อน” (denial) ซึ่งการปฏิเสธกลบเกลื่อนนี้ ชนิดา เสี่ยมไพศาลสุขได้อธิบายว่า “...หมายถึง การที่บุคคลพยายามปิดบังคำมูลของความคิด ความรู้สึก หรือความปรารถนาที่แสดงออกมาให้เห็นอยู่ผ่านทางคำพูดหรือการกระทำ แต่เจ้าตัวไม่ยอมรับว่าได้พูดหรือกระทำอย่างนั้น” (ชนิดา เสี่ยมไพศาลสุข, 2550: 61)

การปฏิเสธกลบเกลื่อนนี้ใช้อธิบายการครอบงำทางอำนาจในฐานะที่เป็นเครื่องมือเสริมสร้างทุนทางสัญลักษณ์ของชนชั้นครอบงำโดยจะต้องผ่านการสร้างความชอบธรรม ทั้งนี้การปฏิเสธกลบเกลื่อนเป็นสิ่งที่คนในสังคมกระทำร่วมกัน ผู้ครอบงำกลบเกลื่อนและปิดบังความจริงเกี่ยวกับผลประโยชน์ที่ตนเองจะได้รับเอาไว้ ส่วนผู้ถูกครอบงำก็จะมี “สำนึกไม่ยอมรับรู้” ว่าถูกเอาเปรียบอันเป็นผลจากระบบโครงสร้างฮาปัทสที่มีร่วมกันนั่นเองและสิ่งนี้ก็ก่อให้เกิดความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ได้ ตัวอย่างที่เห็นชัดเจนคือ การแลกของกำนัล ผู้ให้ของกำนัลจะมอบของกำนัลให้อีกฝ่ายโดยปฏิเสธกลบเกลื่อนว่าเป็นความเอื้ออาทร ไม่หวังผลตอบแทนใด ๆ ทั้งนี้กลยุทธ์ของการแลกของกำนัลคือการประวิงเวลา โดยเป็นการยืดเวลาออกไปให้ผู้รับของกำนัลส่งของกำนัลมอบคุณคืนให้เป็นการตอบแทนอันเป็นผลประโยชน์ที่ผู้ให้ของกำนัลคาดหวังไว้นั่นเอง

เมื่อสถาบันของศาสนาและวัฒนธรรมเป็นทุนทางสัญลักษณ์ ดังนั้นทุนเหล่านี้จึงต้องมีปฏิบัติการ โดยที่ผู้กระทำการ (Social Actor) คือนักบวชที่มีบทบาทเป็นแรงงานเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Labor) อันต่อยอดมาจากแนวคิดเรื่องแรงงานของมาร์กซ์ แรงงานเชิงสัญลักษณ์นี้เองที่เปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ทางอำนาจไปเป็นรูปแบบถึงเกียรติที่ไม่หวังผลประโยชน์และเป็นแรงงาน

เชิงสัญลักษณ์นี้เองที่ผลิตอำนาจทางสัญลักษณ์ ดังนั้น จากแนวคิดของเวเบอร์ที่ว่าทุกการกระทำล้วนมีผลประโยชน์อันซับซ้อนเคลื่อนไปด้วยทุนประเภทต่าง ๆ และอาศัยบารมีกับความชอบธรรมเป็นเครื่องมือในการสร้าง บูร์ดิเยอขยายแนวคิดนี้ไปสู่แนวคิดเรื่องสนามประลองอันเป็นโครงสร้างที่ทุนชนิดต่าง ๆ นั้นถูกลงทุน แลกเปลี่ยนและสะสม หรือกล่าวได้ว่าเป็นโครงสร้างที่มีการแข่งขันต่อสู้ดิ้นรนของทุนชนิดต่าง ๆ นั่นเอง

3.3.3 เดอร์ไคม์ (Durkheim)

ในส่วนอิทธิพลที่รับมาจากเดอร์ไคม์นั้น บูร์ดิเยอเห็นด้วยกับเดอร์ไคม์ที่ว่า การกระทำของปัจเจกบุคคลนั้นถูกกำหนดมาจากพลังทางสังคม ซึ่งเกิดขณะที่คนมาอยู่ร่วมกันเป็นสังคม พลังทางสังคมนี้เกิดจากการมีระบบความเชื่อและระบบการให้คุณค่าร่วมกัน เดอร์ไคม์เรียกสิ่งนี้ว่า มโนสำนึกร่วม (Collective conscience) โดยที่เดอร์ไคม์ให้ความหมายของมโนสำนึกร่วมว่า “ความเชื่อและอารมณ์ความรู้สึกของคนทุกคนในสังคมเดียวกันได้ก่อรูประบบเชิงครอบงำขึ้นมา เป็นระบบที่มีชีวิตเป็นของตนเอง อาจเรียกว่า collective conscience หรือ common conscience (Durkheim 1893/1964: 79-80, quoted in Ritzer 1996: 84-85)” (สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต, 2553: 34)

ทั้งนี้ มโนทัศน์มโนสำนึกร่วม (collective conscience) ของเดอร์ไคม์นั้นมีความคล้ายคลึงกับแนวคิดคติสาธารณะ (doxa) ของบูร์ดิเยออย่างยิ่ง (Swartz, 1997: 125) ชนิดา เสงี่ยมไพศาลสุข ได้นิยามความหมายของคติสาธารณะเอาไว้ว่า “...หมายถึง ความเชื่อที่เกิดจากการรับรู้ร่วมกันโดยนัยของสังคมว่าเป็นสิ่งที่สมควรเชื่ออันเป็นผลจากความศรัทธา โดยอาจเป็นความศรัทธาในตัวบุคคลที่เป็นผู้สถาปนาความเชื่อหรือความศรัทธาในสิ่งที่สังคมบัญญัติขึ้น” (ชนิดา เสงี่ยมไพศาลสุข, 2550: 95) โดยที่คติสาธารณะกับมโนสำนึกร่วมมีความแตกต่างบางประการ กล่าวคือ มโนสำนึกร่วมนั้นมีผลต่อสังคมทั้งหมดโดยรวม แต่คติสาธารณะนั้นมีความซับซ้อนมากกว่า ในทัศนะความเห็นของบูร์ดิเยอนั้น คติสาธารณะปรากฏในสังคมประเพณีเนื่องจากคนส่วนใหญ่ยึดหลักการเดียวกันอันเป็นผลจากโครงสร้างฮาบิทัสและโครงสร้างสังคมไม่แตกต่างกัน (ชนิดา เสงี่ยมไพศาลสุข, 2550: 101) ในสังคมสมัยใหม่คติสาธารณะมักจะถูกตั้งคำถามอย่างเปิดเผยทำให้เกิดการต่อสู้และความขัดแย้งในสังคม กลุ่มที่มีอำนาจครอบงำทางสังคมมักจะพยายามคงคติสาธารณะเอาไว้ ขณะที่กลุ่มผู้ตั้งคำถามต่ออำนาจครอบงำก็มักจะค้านกับคติสาธารณะนั่นเอง

เดอร์ไคม์มองว่า สังคมมีแบบแผนเป็นตัวของมันเองและกำหนดการกระทำของปัจเจกบุคคล โดยที่เดอร์ไคม์ได้เสนอว่า ระหว่างกระบวนการหล่อหลอมทางสังคมนั้น ปัจเจกได้ซึมซับแบบแผนทางสังคมเข้าไปในจิตใจแล้วปรับเปลี่ยนเป็นความรู้สึกนึกคิดของตนเสมอ (ชนิดา เสงี่ยมไพศาลสุข, 2550:

71) หนังสือชื่อ *Suicide* (1951) ของเดอริคเคม เดอริคเคมได้อธิบายว่า แม้แต่การฆ่าตัวตายซึ่งเป็นการตายของคนเพียงคนเดียวนั้นมีที่มาจากแบบแผนทางสังคมด้วย และบูร์ดิเยอนำความคิดนี้มาต่อยอดในภายหลัง

“Following Durkheim’s methodological design in *Suicide* (1951), Bourdieu selects objects of study, such as photography and tastes, that appear most readily understandable in terms of individual choice or motivation to illustrate the power of sociological explanation.”
(Swartz, 1997: 46)

บูร์ดิเยอผู้ศึกษาภาพถ่ายและรสนิยมซึ่งเป็นตัวเลือกของปัจเจกโดยเฉพาะได้ค้นพบว่าการเลือกของปัจเจกถูกสังคมกำหนดด้วยเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นการประเมินค่า การรับรู้ การตระหนักซึ่งในคุณค่า สิ่งเหล่านี้มาจากสังคมทั้งสิ้น ด้วยเหตุนี้ คนในแต่ละชนชั้นย่อมมีการกระทำที่แตกต่างกันอันมีต้นเหตุมาจากโครงสร้างของสังคมที่ได้บ่มเพาะเข้าไปในโครงสร้างของคนหรือที่เรียกว่าฮาบิทัสนั่นเอง

จากแนวคิดนี้เองทำให้บูร์ดิเยอพัฒนาต่อเป็นแนวคิดเรื่องทุนทางวัฒนธรรมที่จะส่งผลออกมาเป็นแนวคิดเรื่องรสนิยม (Taste) และการจำแนกความเหนือกว่า (Distinction) ในภายหลัง ในหนังสือเรื่อง *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste* (1979) บูร์ดิเยอนำแนวคิดของเดอริคเคมมาปรับใช้แล้วต่อยอดเป็นเรื่องของการแบ่งลำดับชนชั้น บูร์ดิเยอเห็นว่า การแบ่งลำดับชนชั้นของสังคมนั้นสอดคล้องกันอย่างยิ่งกับการแบ่งลำดับชั้นทางสัญลักษณ์ โดยวิเคราะห์ผ่านวิถีชีวิต (lifestyle), แบบแผนการบริโภค, รสนิยมทางวัฒนธรรมของชาวฝรั่งเศส ฐานชนชั้นของแต่ละกลุ่มคนส่งผลให้รสนิยมของแต่ละคนหรือแต่ละชนชั้นนั้นไม่มีความเหมือนกัน การที่คนสมัยใหม่แต่งกายอย่างไร ใช้รถยนต์ยี่ห้ออะไร หรืออ่านนิตยสารอะไรก็เปรียบเหมือนในอดีตที่ชนชั้นต่าง ๆ มีสิทธิในการแต่งกายไม่เหมือนกัน ความไม่เหมือนกันของคนแต่ละชนชั้นอาจเป็นผลมาจากทุนทางวัฒนธรรมที่ไม่เท่าเทียมกัน ดังนั้น ในทัศนะของบูร์ดิเยอแล้ว สนามประลองทางวัฒนธรรมจึงมีลักษณะที่สามารถแยกตัวออกมาเป็นอิสระได้ โดยที่สามารถกลับมาสร้างปฏิสัมพันธ์เพื่อควบคุมทรัพยากรในกลุ่มของตนได้ด้วยเช่นกัน

นอกจากนี้ บูร์ดิเยอยังได้นำแนวคิดเรื่องศักดิ์สิทธิ์ (Sacred) และสามัญ (Profane) ของเดอริคเคมมาขยายต่อและปรับใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์รูปแบบของวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เรื่องสถาบันการศึกษาหรือโรงเรียนของฝรั่งเศส กล่าวคือ โรงเรียนมีกระบวนการทำงาน

เหมือนสถาบันที่มีการแบ่งแยกเรื่องความศักดิ์สิทธิ์ผ่านคำสั่งครู พิธีกรรมการสอนและการแต่งกายที่ให้ความแตกต่างจากโลกสามัญ โดยที่ความศักดิ์สิทธิ์นี้ถูกเชื่อมโยงกับอำนาจเชิงสัญลักษณ์ซึ่งเป็นอำนาจที่ก่อให้เกิดความศักดิ์สิทธิ์ขึ้น (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 544) ทั้งนี้ อำนาจเชิงสัญลักษณ์จะต้องผ่าน “ความชอบธรรม” เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งวัฒนธรรมและศิลปะชั้นสูง อย่างไรก็ตาม บูร์ดิเยอเห็นด้วยกับเดอริโคมที่ว่า ระบบสัญลักษณ์หรือระบบแห่งการแบ่งแยกมีหน้าที่สร้างการหลอมรวมทั้งทางสังคมและทางตรรกะ ขณะที่เดอริโคมมองว่า แรงขับเคลื่อนการหลอมรวมนั้นเป็นไปเพื่อผลิตองค์รวมอันเป็นที่ปรารถนาของระเบียบทางสังคม หากบูร์ดิเยอกลับเพิ่มเติมว่าการหลอมรวมนั้นเป็นการครอบงำในอีกแง่หนึ่งด้วย เพราะกระบวนการเหล่านั้นประกอบสร้างและดำรงระเบียบของสังคมผ่านการครอบงำ ความขัดแย้ง และการต่อสู้ดิ้นรน

3.3 มโนทัศน์สำคัญของปิแอร์ บูร์ดิเยอ

บูร์ดิเยอเป็นนักคิดนักปรัชญาชาวฝรั่งเศสที่สร้างมโนทัศน์ทางสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาเอาไว้อย่างมากมาย ในที่นี้ผู้วิจัยขออธิบายมโนทัศน์สำคัญของบูร์ดิเยอที่มีบทบาทสำคัญอย่างมากในแวดวงวิชาการและเป็นมโนทัศน์สำคัญที่จะนำมาใช้เป็นตัวแบบในการวิเคราะห์วิจัยตัวบทที่ใช้ในวิทยานิพนธ์เล่มนี้ มโนทัศน์สำคัญดังกล่าวได้แก่ ปฏิบัติการ (practice), ทุน (capital), ฮาบิทัส (Habitus), สนามประลอง (Field) และรสนิยม (taste) โดยที่จะกล่าวถึงมโนทัศน์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องไปด้วย

3.3.1 ปฏิบัติการ (Practice)

นักคิดนักวิชาการรุ่นก่อน ๆ มักจะมีข้อถกเถียงกันอยู่เสมอเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างกับปัจเจกว่าโครงสร้างกำหนดปัจเจกหรือว่าปัจเจกกำหนดโครงสร้างกันแน่ บูร์ดิเยอได้ให้คำตอบด้วยการข้ามพ้นคู่ตรงข้าม (binary opposition) ตามแบบอันโตนิโอ กรัมสซี (Antonio Gramsci, 1891-1937) ด้วยการใช้หลักวิชาวิธีคือทุกสิ่งทุกอย่างล้วนกำหนดซึ่งกันและกัน บูร์ดิเยอจึงเสนอแนวคิดเรื่องปฏิบัติการ (practice) ซึ่งถือว่าเป็นเครื่องมือหลักของบูร์ดิเยอ เนื้อหาในหนังสือเล่มแรกของบูร์ดิเยอ *Outline of a Theory of Practice* (1977) อันเป็นการเสนอการแก้ปัญหาเรื่องความขัดแย้งระหว่างโครงสร้างกับปัจเจกบุคคลได้ระดับหนึ่ง

บูร์ดิเยอกล่าวว่าปฏิบัติการเริ่มต้นเมื่อฮาบิทัสปะทะกับสนามประลองและการกระทำนั้นสะท้อนโครงสร้างของการปะทะนั้น ดังนั้น โครงสร้างกับปัจเจกจึงมีการปะทะและแลกเปลี่ยนกันอยู่

เสมอ ทั้งนี้ บูร์ดิเยอได้อธิบายต่อว่า มโนทัศน์เรื่องสนามประลองและมโนทัศน์เรื่องฮาบิทัสนั้นก็เกี่ยวข้องกับมโนทัศน์เรื่องทุนเป็นอย่างมาก ดังนั้น การเข้าใจมโนทัศน์ทั้งสามคือการเข้าใจปฏิบัติการ (practice) ซึ่งเป็นทฤษฎีการปฏิบัติ (theory of practice) ของบูร์ดิเยอนั่นเอง

[(habitus) (capital)] + field = practice

ภาพที่ 5 ภาพแบบแนวคิดของบูร์ดิเยอ (Swartz, 1997: 141)

จากแผนภาพนี้ จะเห็นได้ว่า บูร์ดิเยอได้ปฏิเสธการลดทอนปฏิบัติการให้เป็นเพียงผลกระทบจากสนามประลอง ฮาบิทัส หรือทุน อย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น หากทว่าเป็นการผสมหลอมรวมกันของสนามประลอง ฮาบิทัส และทุนที่ผลิตปฏิบัติการขึ้น และแม้ในช่วงแรก ๆ ของงานวิจัย บูร์ดิเยอจะเน้นย้ำมโนทัศน์ฮาบิทัสในทฤษฎีปฏิบัติการของเขา แต่ฮาบิทัสเพียงอย่างเดียวก็ไม่อาจอธิบายถึงปฏิบัติการทั้งหมดของสังคมได้ จนกระทั่งบูร์ดิเยอได้เสนอมโนทัศน์เรื่องสนามประลองขึ้น และด้วยมโนทัศน์สนามประลองนี้เองที่บูร์ดิเยอใช้อธิบายว่าสังคมนั้นถูกกำหนดโครงสร้างจากหลากหลายชั่ว และเป็นฮาบิทัสที่เองที่ได้สร้างปฏิสัมพันธ์ของปฏิบัติการข้ามสนามประลองอันหลากหลาย

แม้บูร์ดิเยอเสนอว่าปฏิบัติการคือการหลอมรวมจากการปะทะกันระหว่างโครงสร้างฮาบิทัสและโครงสร้างสนามประลอง หากปฏิบัติการนั้นก็ไม่ได้เคลื่อนไหวอย่างอัตโนมัติจากทุนหลากหลายรูปแบบที่ผู้กระทำการถือครองอยู่ ถึงกระนั้น มโนทัศน์เรื่องทุนและฮาบิทัสก็อธิบายถึงกลยุทธ์ต่าง ๆ ที่ผู้กระทำการได้ใช้ในสนามประลองที่หลากหลาย

บูร์ดิเยออธิบายปฏิบัติการว่าคล้ายคลึงกับการทำงานของภาษาซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับเหรียญสองด้าน ด้านหนึ่งมีลักษณะถูกกำหนดจากกฎเกณฑ์ของโครงสร้างทางสังคม (บูร์ดิเยอเรียกว่า rule) ส่วนอีกด้านหนึ่งนั้น มีลักษณะแปรเปลี่ยนหรือสร้างขึ้นใหม่ได้ด้วยปัจเจกหรือผู้กระทำการ (บูร์ดิเยอ เรียกว่า strategy) โดยที่กระบวนการทางภาษานั้นแบ่งออกเป็นสองด้านเช่นเดียวกันคือ ส่วนของกฎเกณฑ์การใช้ภาษาหรือที่เรียกว่า langue อันเป็นหลักการที่รับรู้ร่วมกันในคนหมู่มาก มีลักษณะเป็นนามธรรม ในขณะที่ parole หรือการใช้ภาษาจริง ๆ นั้นเป็นปฏิบัติการเฉพาะตัวของปัจเจก และมีลักษณะเป็นรูปธรรมและยืดหยุ่นมากกว่า (ธีรยุทธ บุญมี, 2551: 72-81) ความสัมพันธ์ระหว่าง langue กับ parole หรือระบบ (system) กับการเปล่งเสียง (utterance) ซึ่งเป็นหลักสัญศาสตร์ (Semiotics) ตามทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Structuralism) ของแฟร์ดีน็องต์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure, 1857-1913) จึงคล้ายคลึงกับเหรียญสองด้าน

นอกจากนี้ ลักษณะที่คล้ายคลึงกับทฤษฎีสองด้านนี้สอดคล้องกันกับแนวคิดของเอิร์ฟวิง กอฟแมน (Erving Goffman, 1922-1982)¹ ที่กล่าวว่าปฏิบัติการทางสังคมก็เหมือนกับการเล่นเกม มนุษย์ต้องดำเนินชีวิตไปตามบทบาทที่ถูกกำหนดมาให้เล่น (rule) ขณะเดียวกัน มนุษย์สามารถตีความบทที่ตนเล่นใหม่ได้หลายแบบหรือเล่นนอกบทไปเลยก็ได้ (strategy) ปฏิบัติการในความคิดของบูร์ดิเยอจึงมีลักษณะยืดหยุ่น ไม่ตายตัว แม้จะอยู่ภายใต้กฎระเบียบแต่สามารถปรับเปลี่ยนได้ตลอดเวลา (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 555) ปฏิบัติการ (Practice) จึงถือเป็นเครื่องมือทางความคิดหลักที่มีคุณสมบัติเป็นผลผลิตทางสังคมซึ่งประกอบด้วยข้อจำกัดและเสรีภาพ

บูร์ดิเยอได้แบ่งปฏิบัติการออกเป็นสามระดับ คือ

1. ระดับปรากฏการณ์ เป็นความรู้ที่เห็นอยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น การแลกของขวัญ
2. ระดับวัตถุวิสัย เป็นความรู้ที่เกิดจากประสบการณ์ อันนำไปปฏิบัติการแบบแรกมาจัดระเบียบใหม่ เช่น ของขวัญมีบทบาทหน้าที่ในการดำรงรักษาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลได้
3. ระดับต่อต้าน เป็นความรู้ที่ใช้ในการต่อต้านกฎระเบียบของสังคมหรือกลยุทธ์ (Strategy) โดยที่บูร์ดิเยอได้อธิบายถึงชนิดของกลยุทธ์ในสนามประลองที่แตกต่างกันสามแบบ (Swartz, 1997: 125) คือ แบบอนุรักษ์ (conservation), แบบสืบทอด (succession), และแบบล้มล้าง (subversion) โดยแต่ละแบบนี้แตกต่างกันดังนี้
 - 3.1 แบบอนุรักษ์ (conservation) คือ กลยุทธ์ที่มีแนวโน้มว่าจะทำตามผู้อยู่ในตำแหน่งที่มีอำนาจครอบงำและยินดีกับระบบอุปถัมภ์

¹เอิร์ฟวิง กอฟแมนเป็นนักสังคมวิทยาแนวปฏิสังสรรค์สัญลักษณ์ (symbolic interactionist) กอฟแมนได้จำแนกตัวตนออกเป็นสองประเภท คือตัวตนแบบเป็นทางการ (official self) และตัวตนที่ยังไม่ผ่านการขัดเกลา (unsocialised self) การกระทำทางสังคมจึงเปรียบเหมือนเป็นการแสดงละคร ตัวตนแบบที่เป็นทางการจะปรากฏอยู่บนหน้าฉาก ผู้กระทำจะพยายามควบคุมการกระทำของตนให้เป็นไปตามที่คาดหวังในสังคม บทบาทที่สวมใส่นั้นอาจมีหลายบทบาท ขณะที่ตัวตนที่ยังไม่ผ่านการขัดเกลาเป็นตัวตนที่อยู่หลังฉาก มีเพียงบทบาทเดียว ตัวตนแบบเป็นทางการเป็นตัวตนแบบภววิสัยเป็ตัวตนที่ถูกกำหนดโดยกฎเกณฑ์ทางสังคม ตัวตนที่ไม่ผ่านการขัดเกลาเป็นตัวตนแบบอัตวิสัยเนื่องจากเกี่ยวข้องกับอารมณ์ความรู้สึกส่วนตัวของผู้กระทำ (สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต, 2553: 147-148) และศึกษาต่อที่ *เบื้องหลังหน้ากาก* ของอุทอง ประศาสน์วินิจฉัย แปลจากผลงานเรื่อง *Behind Many Masks: Ethnography and Impression Management in a Himalayan Village* (1959) ของเจอร์ลด์ ดี แบร์แมน (Gerald D. Berreman) ซึ่งใช้แนวคิดของกอฟแมนวิจัยงานทางชาติพันธุ์วรรณาในหมู่บ้านศึรกันดาทางตอนเหนือของประเทศอินเดีย โดยอ้างอิงงานของกอฟแมนที่เสนอแนวคิด “หน้าฉาก” และ “หลังฉาก” ชื่อ *The Presentation of Self in Everyday Life* (1959))

3.2 แบบสืบทอด (succession) คือ กลยุทธ์ที่พยายามจะเข้าถึงตำแหน่งที่มีอำนาจครอบงำในสนามประลองและทำตามผู้เข้าแข่งขันเดิม

3.3 แบบล้มล้าง (subversion) คือ กลยุทธ์ที่ไม่ตอบสนองและไม่ทำตามแม้ความคาดหวังเพียงเล็กน้อยของกลุ่มผู้มีอำนาจครอบงำ

ดังนั้น กลยุทธ์หรือที่เราเรียกกันว่า การต่อรอง (negotiation) นั้นทำให้มนุษย์มีสถานะเป็นผู้กระทำการตามโครงสร้างนั้นเสมอไป แต่มีการแหวกกรอบหรือฝ่าฝืนด้วย สิ่งนี้เองที่ทำให้มนุษย์ดังกล่าวมีปฏิบัติการและกลายเป็นผู้กระทำการทันที ทั้งนี้ บุรดิเยอได้กล่าวว่า ผู้กระทำการนั้นจะต้องมีคุณสมบัติด้วยกันสามประการ คือ ต้องมีสิทธิและความสามารถที่จะเลือก, ต้องสามารถทำในสิ่งที่เลือกได้, และสุดท้าย ต้องมีการลงมือทำในสิ่งที่เลือกไว้แล้วจริงหรือก็คือมีปฏิบัติการนั่นเอง (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 556)

นอกจากนี้ บุรดิเยอยังได้ย้ำว่าปฏิบัติการไม่ใช่เรื่องของกรกระทำที่ซ้ำกันจนจินตนาการเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับพลังอำนาจของวัฒนธรรม/เศรษฐกิจ/การเมืองและต้องเกิดขึ้นในเวลาหนึ่ง ๆ ในสถานที่หนึ่ง ๆ เสมอและอาจดำเนินไปแบบอย่างไม่รู้ตัว โดยบุรดิเยอเรียกว่า “เป็นไปเอง” (feel for the game) (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 555-556)

อย่างไรก็ดี บุรดิเยออธิบายการวิเคราะห์ปฏิบัติการว่าเกี่ยวข้องกับการประกอบสร้างสนามประลองและฮาบิทัสของผู้กระทำการที่อยู่ภายในสนามประลองเหล่านั้น บุรดิเยอเสนอสามขั้นตอนในการวิเคราะห์ปฏิบัติการโดยยกตัวอย่างการวิจัยวงการศิลปะและวิชาการไว้ว่า

1) งานวิจัยจะต้องเชื่อมโยงสนามประลองย่อยของปฏิบัติการเข้าสู่สนามประลองที่มีขนาดใหญ่กว่าซึ่งก็คือสนามประลองแห่งอำนาจ ซึ่งขั้นตอนนี้ทำให้เห็นตำแหน่งและลำดับชั้นของอำนาจโดยงานวิจัยวงการศิลปะและวิชาการนั้น บุรดิเยอพบว่า สนามประลองของแวดวงวรรณกรรมแฝงฝังอยู่ในสนามประลองแห่งอำนาจซึ่งยึดครองตำแหน่งที่ถูกครอบงำเอาไว้

2) งานวิจัยจะต้องระบุชุดถึงโครงสร้างของความสัมพันธ์เชิงภววิสัยในตำแหน่งตรงกันข้ามซึ่งยึดครองโดยปัจเจกหรือกลุ่มบุคคลที่ทำการแข่งขันเพื่อความชอบธรรมทางศิลปะหรือวิชาการ อะไรคือทุนที่อยู่ภายในสนามประลองนั้น ทุนเหล่านั้นได้เปลี่ยนแปลงหรือเชื่อมโยงไปสู่ทุนรูปแบบอื่นอย่างไรบ้าง นั่นหมายถึงการระบุตำแหน่งผู้ครอบงำและตำแหน่งย่อยของผู้กระทำการทั้งหมดภายในสนามประลอง

และ 3) งานวิจัยต้องวิเคราะห์ฮาบิทัสทางชนชั้นของผู้กระทำการที่มีผลต่อตำแหน่งของแต่ละบุคคลและวิถีทางสังคมที่พวกเขาไล่ตามภายในสนามประลองแห่งการต่อสู้ดิ้นรนนั้น (Swartz, 1997:

142) ดังนั้น ปฏิบัติการ (practice) จึงเป็นมโนทัศน์หลักของบูร์ดิเยอในการวิเคราะห์ตัวบท ซึ่งต้องอาศัยมโนทัศน์สำคัญอีกสามมโนทัศน์เข้ามาร่วมวิเคราะห์ปฏิบัติการนั้นด้วย คือ ทุน ฮาบีทัส และ สนามประลองดังที่จะได้กล่าวถึงต่อไปนั่นเอง

3.4.2 ทุน (Capital)

ทุน (Capital) หมายถึง ทรัพย์สินที่ก่อให้เกิดทรัพย์สินมากยิ่งขึ้น คาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx) ให้ความหมายของทุนในแง่ที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นในสังคม คุณสมบัติของทุนที่สามารถสั่งสมปริมาณเพื่อเพิ่มมูลค่านั้น เป็นเครื่องมือในการสร้างความแตกต่างทางชนชั้นระหว่างผู้ครอบครองทุนหรือชนชั้นกระฎุมพี (Bourgeoisie) กับผู้ใช้แรงงานหรือชนชั้นกรรมาชีพ (Proletariat) อันเป็นผลโดยตรงมาจากระบบทุนนิยม (Capitalism) (ซินดา เสี่ยงยมไพศาลสุข, 2550: 77) บูร์ดิเยอนำแนวคิดนี้ของมาร์กซ์มาขยายต่อเพิ่มเติมให้กว้างมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้ บูร์ดิเยอได้ระบุว่าทุนคือทุกรูปแบบของอำนาจ ทั้งด้านวัตถุ ด้านวัฒนธรรม ด้านสังคมและด้านสัญลักษณ์ ปัจเจกหรือกลุ่มบุคคลต่างใช้ทุนที่หลากหลายนี้ในการดำรงและเพิ่มเติมตำแหน่งในระดับสังคม

บูร์ดิเยอได้อธิบายทุกรูปแบบของอำนาจว่าเป็นทุนเมื่อทุนเหล่านั้นทำหน้าที่เป็นความสัมพันธ์ทางสังคมของอำนาจ (social relation of power) กล่าวคือเป็นวัตถุแห่งการต่อสู้ดิ้นรนช่วงชิง ทเวทซ์กล่าวในหนังสือ *Introducing cultural and media studies: a semiotic approach* (2002) ในบทว่าด้วยระบบและยุทธวิธี (systems and strategies) ของปฏิบัติการทางวัฒนธรรมว่า ทุนนั้นมีความหมายถึงการผลิต เป็นสิ่งที่มาจากการผลิตและจะทำการผลิตซ้ำ กล่าวโดยง่ายคือ ทุนผลิตซ้ำการผลิตนั่นเอง

“Capital comes from production and goes towards feeding more production: in short, *capital reproduces production*.” (Thwaites, 2002: 196)

ทุนจึงเป็นผลผลิตของสังคมที่ใช้ในการผลิตทางสังคม และทุนต่าง ๆ นั้นนอกจากผลิตตัวของตนเองแล้วยังสามารถเป็นต้นทุนผลิตทุนรูปแบบอื่น ๆ ได้อีกด้วย

ทั้งนี้ บูร์ดิเยอจำแนกทุนออกเป็นรูปแบบต่าง ๆ โดยที่บูร์ดิเยอระบุว่าทุนมีอยู่ทั้งหมดสี่ประเภท โดยที่ทุนในความหมายของบูร์ดิเยอนั้นมีความแตกต่างจากทุนในความหมายของมาร์กซ์ที่ไม่สามารถแยกชนิดของการทำงานอันเฉพาะเจาะจงในระบบทุนนิยมได้

“...Bourdieu (1986a: 243) generally speaks of four generic types of capital (money and property), cultural capital (cultural goods and services including educational credentials), social capital (acquaintances and networks), and symbolic capital (legitimation). His concept of capital, unlike that of Marx, does not distinguish types of work specific to capitalism.” (Swartz, 1997: 74)

โดยทุนที่บูร์ดิเยอขยายออกไปนั้นมีดังนี้

1. ทุนเศรษฐกิจ (Economic Capital) หมายถึง รายได้ ทรัพย์สิน เงินทอง หรืออาจถูกทำให้กลายเป็นสถาบันที่มีมูลค่าในรูปของสิทธิในทรัพย์สิน เช่น อสังหาริมทรัพย์ ทุนประเภทนี้เป็นทุนที่มีเห็นได้ชัดเจน เพราะสามารถคิดคำนวณเป็นปริมาณที่แน่นอนได้ และสามารถระบุรูปแบบได้อย่างแน่ชัด ทุนประเภทนี้จึงสามารถโยกย้ายไปยังสนามทดลองอื่น ๆ ได้ (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 551)
2. ทุนวัฒนธรรม (Cultural Capital) หมายถึง สิ่งที่ได้รับการหล่อหลอมทางสังคมจนกลายเป็นคุณสมบัติติดตัว เช่น รสนิยม ความรู้ และยังหมายรวมถึง ทรัพย์สินที่มีคุณค่า เช่น หนังสือ ภาพศิลปะ โดยทุนทางวัฒนธรรมนี้ บูร์ดิเยอได้ครอบคลุมทรัพยากรอันหลากหลาย อาจจะเป็นความสามารถด้านภาษา การตระหนักรู้ทางสังคมขั้นพื้นฐาน (เช่น ตระหนักรู้ของมารยาททางสังคม) ความชื่นชอบทางสุนทรียศาสตร์ ระบบการศึกษา หรือใบประกาศที่ได้รับการยืนยันจากสถาบัน

เป้าหมายของบูร์ดิเยอในการเสนอทุนวัฒนธรรมเพื่อแสดงว่าวัฒนธรรมสามารถเป็นแหล่งอำนาจขึ้นมาได้ และเป็นทรัพยากรที่ทรงอำนาจอีกด้วย ทั้งนี้ บูร์ดิเยอได้ระบุไว้เช่นกันว่า แท้จริงแล้ว ทุนวัฒนธรรมน่าจะเรียกว่าทุนข้อมูลข่าวสารมากกว่า

“More recently, Bourdieu indicates that what he has called cultural capital should in fact be called informational capital (Bourdieu and Wacquant 1992: 19).” (Swartz, 1997: 75)

บูร์ดิเยอได้ใช้มโนทัศน์ทุนวัฒนธรรมมาอธิบายการประสบความสำเร็จทางการศึกษาที่ไม่เท่าเทียมกันของเด็กที่เกิดมาจากครอบครัวที่แตกต่างกันทางการศึกษาแม้ว่าต้นกำเนิดทางสังคมจะเหมือนกันก็ตาม บูร์ดิเยอพบว่า การที่จะประสบความสำเร็จทางการศึกษาหรือไม่นั้นมาจากทุนทางวัฒนธรรมมากกว่าความเป็นธรรมชาติ เช่น ความฉลาดและพรสวรรค์ และสถาบันการศึกษาหรือโรงเรียนนี้เองที่อธิบายได้ดีว่าทุนทางวัฒนธรรมนั้นมาจากสภาพแวดล้อมทางครอบครัวมากกว่ามาจากพรสวรรค์ของปัจเจก

นั่นหมายความว่า เด็กที่เกิดจากชนชั้นกลางหรือชนชั้นสูงนั้นมีโอกาสมีทุนทางวัฒนธรรมมากกว่าชนชั้นอื่น ๆ ในสังคมเพราะมีโอกาสรับรสนิยมจากชนชั้นสูงด้วยกัน เมื่อเวลาผ่านไปนานเข้าทำให้ความสามารถพิเศษนั้นส่งผลให้เด็กเหล่านั้นมีความได้เปรียบในสังคม ทว่าสังคมกลับสร้างมายาคติปิดบังข้อเท็จจริงว่าการสั่งสมทุนทางวัฒนธรรมของแต่ละชนชั้นนั้นไม่เท่าเทียมกันผ่านการทำให้ผู้คนเชื่อว่าเด็กเหล่านั้นมีความฉลาดเฉลียวและมีพรสวรรค์มาแต่แรกเกิด

บูร์ดิเยอได้เสริมว่า ทุนทางวัฒนธรรมแบ่งได้เป็นสามรูปแบบด้วยกัน กล่าวคือ

2.1 ทุนที่อยู่ในรูปของวัตถุ (Objectified form) เช่น หนังสือ ภาพศิลปะ โดยมีปัจเจกเป็นผู้ครอบครอง ซึ่งต้องอาศัยความสามารถทางวัฒนธรรมเฉพาะในการใช้

2.2 ทุนที่อยู่ในรูปของสถาบัน (Institutionalised form) มักออกมาในรูปของประกาศนียบัตร หนังสือรับรอง เพื่อวัดชื่อเสียงของสถาบัน

บูร์ดิเยอได้กล่าวว่า ยิ่งขยายขอบเขตของการศึกษาให้มากขึ้นเท่าไรก็จะเป็นการสร้างการรับรองทางชื่อเสียงซึ่งกลายเป็นการผลิตซ้ำโครงสร้างทางชนชั้นของสังคมได้มากเท่านั้น การมีประกาศนียบัตรหรือปริญญาบัตรอันเป็นใบรับรองจบการศึกษานั้นเป็นสิ่งที่ถูกเรียกร้องอย่างมากในตลาดแรงงาน งานที่ดีเท่าไรยิ่งเรียกร้องปริญญาบัตรที่สูงขึ้นเท่านั้น จึงเป็นเหตุผลให้พ่อแม่ผู้ปกครองต้อง “ลงทุน” ให้การศึกษาที่ดีแก่ลูก ๆ ของตนเพื่อที่ลูก ๆ จะได้ผลประโยชน์จากหน้าที่การงานในอนาคตได้มากที่สุด

กระบวนการในการลงทุนนี้เองเป็นการเปลี่ยนรูปแบบจากทุนทางเศรษฐกิจให้กลายเป็นทุนทางวัฒนธรรมเท่ากับเป็นการแบ่งแยกทางชนชั้นอีกต่อหนึ่ง กล่าวคือ ครอบครัวที่ฐานะไม่ดีหรือไม่มี

ทุนเศรษฐกิจก็จะไม่สามารถส่งลูก ๆ ให้เรียนสูง ๆ ได้ และทำให้เสียเปรียบครอบครัวที่มีทุนทางเศรษฐกิจมากกว่า ในกรณี ครอบครัวที่มีทุนทางเศรษฐกิจน้อยอาจใช้ช่องทางของทุนวัฒนธรรมในการเลื่อนชนชั้นได้

2.3 ทุนที่อยู่ในตัวปัจเจก (Embodied form) หรือทุนที่อยู่ในรูปฮาบิทัส เป็นทุนอันเนื่องมาจากสมรรถนะด้านวัฒนธรรมของปัจเจกบุคคล มีการสั่งสมด้วยระยะเวลา เช่น ความรู้ หรืออาจเป็นสิ่งที่สืบทอดมาโดยกรรมพันธุ์ เช่น หน้าตา สีดวง สีผม สีตา เป็นต้น บุรดิเยออธิบายถึงทุนในตัวปัจเจกกว่าเป็นทุนที่เป็นผลมาจากความโน้มเอียงทางอุปนิสัยอันสะสมด้วยเวลายาวนานผ่านกระบวนการทางสังคมที่จะก่อให้เกิดรูปแบบของความซาบซึ้งและความเข้าใจในหมู่สังคม

บุรดิเยอยังย้ำว่า ทุนทางวัฒนธรรมนี้ไม่เหมือนกับทุนที่เป็นวัตถุ เนื่องด้วยปัจเจกจะสามารถใช้ประโยชน์หรือ “บริโภค” ทุนประเภทนี้ได้เมื่อเข้าใจความหมายทางสัญลักษณ์ที่รับรู้ร่วมกันแล้วเท่านั้น

ทุนทางวัฒนธรรมนี้เริ่มขึ้นในช่วงต้นของวัยเด็กซึ่งต้องผ่านช่วงเวลาแห่งการอบรมสั่งสอนจากครอบครัว ญาติผู้ใหญ่หรือผู้เชี่ยวชาญที่ได้รับการจ้างมาโดยเฉพาะ ในการสร้างให้เด็กมีความแตกต่างทางวัฒนธรรม จากการปลูกฝังความโน้มเอียงทางอุปนิสัยนี้จะเป็นตัวชี้วัดความแตกต่างและไม่เท่าเทียมทางชนชั้น ซึ่งแสดงให้เห็นชัดในโรงเรียน โดยเฉพาะโรงเรียนฝรั่งเศสที่อาจารย์ให้รางวัลกับนักเรียนที่มีผลการเรียนดีโดยวัดจากความรุ่มรวยทางภาษาที่แสดงออกผ่านเรียงความหรือการสอบพูด โดยที่นักเรียนที่ได้คะแนนดีนั้นมักจะเป็นนักเรียนที่มาจากชนชั้นสูงเสมอ

นั่นหมายความว่า ผลลัพธ์ที่ได้จากทุนทางวัฒนธรรมนั้นคือ รสนิยม (Taste) โดยที่รสนิยมนี้เองเป็นกลไกสำคัญในการแสดงความแตกต่างระหว่างชนชั้นและความไม่เท่าเทียมกันในสังคม และเป็นเครื่องมือที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการดำรงรักษาให้ระบบชนชั้นและการแบ่งแยกทางชนชั้นนั้นดำรงอย่างสืบเนื่อง ซึ่งจะกล่าวถึงต่อไป

ทั้งนี้ สังเกตได้ว่าทุนรูปแบบนี้มีความคล้ายคลึงกับโครงสร้างฮาบิทัสที่หลอมรวมอยู่ในตัวคนเป็นอย่างมาก ทว่าบุรดิเยอแยกตัวอย่างแสดงถึงความแตกต่างกันอย่างชัดเจน กล่าวคือ ปัจเจกที่มีความรู้ความสนใจในด้านปรัชญาและพยายามที่จะหาหนังสือปรัชญามาอ่าน สิ่งนี้นับว่าเป็นโครงสร้างฮาบิทัส หากความรู้ทางด้านปรัชญานั้นทำให้เขามีชื่อเสียงหรือทำให้เขาประจักษ์ได้รับรางวัลใด ๆ ก็ตาม สิ่งนี้นับว่าเป็นทุนทางวัฒนธรรมรูปแบบที่อยู่ในตัวปัจเจก (embodied form) โดยทันที (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 551)

3. **ทุนสัญลักษณ์ (Symbolic Capital)** หมายถึง สถานภาพหรือชื่อเสียงที่ได้รับการยอมรับจนก่อให้เกิดประโยชน์ซึ่งต้องอาศัยการตีความในหมู่สมาชิกในสังคมที่มีกระบวนการรับรู้และการประเมินคุณค่าร่วมกันจึงจะก่อผลและมีมูลค่าได้

บูร์ดิเยอได้กล่าวไว้ว่า กิจกรรมหรือแหล่งทรัพยากรใดก็ตามที่อาศัยความชอบธรรมและทำให้เรื่องของผลประโยชน์นั้นถูกบิดเบือน “ไม่ยอมรับรู้” กลายเป็นกิจกรรมหรือแหล่งทรัพยากรที่มีผลประโยชน์นั้นก็หมายความว่ากิจกรรมหรือแหล่งทรัพยากรนั้นเป็นทุนทางสัญลักษณ์ โดยที่ทุนทางสัญลักษณ์นี้บูร์ดิเยอได้ขยายมาจากแนวคิดของเวเบอร์เรื่องบารมีและความชอบธรรมซึ่งสร้างอำนาจทางสัญลักษณ์นั่นเอง

ทุนทางสัญลักษณ์คือ “ทุนที่ปฏิเสธกลับเคลื่อน” (denied capital) ทุนชนิดนี้มักจะซ่อนความสัมพันธ์เชิงผลประโยชน์โดยทำให้เป็นความชอบธรรม (legitimate) ซึ่งจัดเป็นรูปแบบหนึ่งของอำนาจที่ไม่ได้รับรู้ว่าเป็นอำนาจ ความชอบธรรมนี้เรียกร่องการจดจำ ความเชื่อฟัง การยอมรับปฏิบัติตาม และการคล้อยตาม บูร์ดิเยอรับแนวคิดเรื่องทุนทางสัญลักษณ์นี้มาจากแนวคิดเรื่องบารมี (charismatic) ของเวเบอร์ ซึ่งเป็นอำนาจความชอบธรรมในการทำให้คุณสมบัติปัจเจกที่ถูกเลือกนั้นเป็นเรื่องธรรมดาและเป็นสิ่งที่ยิ่งใหญ่ ทั้งนี้ บูร์ดิเยอขยายแนวคิดเรื่องนี้ไปในทุก ๆ มิติแห่งความชอบธรรมทั้งหมดไม่จำกัดเฉพาะแต่บารมีของผู้ผู้นำแต่เพียงอย่างเดียวดังแนวคิดของเวเบอร์

ทุนทางสัญลักษณ์กลายเป็นอำนาจที่ได้รับการสถาปนาและถูกต้องตามกฎหมายเมื่อตั้งอยู่บนเงื่อนไขสองประการ

- 3.1 **วาทกรรมการแสดงออก (Performative discourse)** กล่าวคือ อำนาจเชิงสัญลักษณ์ (symbolic power) เกิดจากการเป็นเจ้าของทุนทางสัญลักษณ์ซึ่งทำให้ได้รับการยอมรับตามมาจนกลายเป็นอำนาจที่ได้รับการสถาปนาขึ้นจากกลุ่ม (power of constitution) และมีอำนาจในการเป็นตัวแทน ทั้งนี้ในระยะยาวจะได้รับการยอมรับในลักษณะของสถาบัน
- 3.2 **ประสิทธิภาพเชิงสัญลักษณ์** กล่าวคือ ทุนทางสัญลักษณ์จะดำรงอยู่ได้มากน้อยเพียงไรขึ้นอยู่กับ “การมองจากบุคคลอื่น” (eyes of the other) หรือประสิทธิภาพของทุนทางสัญลักษณ์ แตกต่างจากทุนทางเศรษฐกิจและทุนทางวัฒนธรรมซึ่งมีพื้นที่ดำรงให้เห็นอยู่จริง เช่น เงิน หุ้น การสอบประกาศนียบัตร

4. **ทุนสังคม (Social Capital)** หมายถึง เครือข่าย (network) ทางสังคม มักมีรูปแบบอยู่ที่ความสัมพันธ์ของคนในสังคม (Relationship) หรือได้มาเพราะการรับรู้และการยอมรับ

อันเปลี่ยนไปเป็นทุนสัญลักษณ์ได้ (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 551-552)

4.1 แหล่งรวมความสัมพันธ์ของสมาชิกกลุ่มและเครือข่ายทางสังคม มีลักษณะเป็นปรากฏการณ์ส่วนรวม (Collective Phenomenon) ที่ส่งผลต่อทุนประเภทอื่นๆ หลายด้าน สามารถทำให้เกิดความเป็นสถาบัน (Institutionalize) การพัฒนาเครือข่ายทางสังคมขึ้นอยู่กับความรู้สึกทางอัตวิสัยของปัจเจกบุคคล ซึ่งประกอบด้วย 1) การยอมรับ (recognition) 2) ความนับถือ (respect) และ 3) ความเป็นชุมชน (communality) และส่วนที่เป็นภววิสัย (Objectivism) คือการได้รับการรังเกียจจากองค์กร

4.2 เป็นทุนทางสัญลักษณ์ (Symbolic capital) ได้ เพราะทุนทางสังคมตั้งอยู่บนพื้นฐานของการรับรู้และการตระหนัก (Cognition and Recognition) จึงมีคุณลักษณะทางสัญลักษณ์ (Symbolic characteristic) อยู่ด้วย (ประชาธิปไตย กะทะ: ออนไลน์)

อย่างไรก็ตาม ทุนทั้งหมดดังกล่าวนี้ในที่สุดถูกแปรเปลี่ยนเป็นทุนทางเศรษฐกิจทั้งหมด ตัวอย่างเช่น ค่าใช้จ่ายในการเล่าเรียน (ทุนทางเศรษฐกิจ) นำไปสู่การได้รับการยอมรับทางวิชาชีพ (เป็นทุนทางวัฒนธรรมและทุนทางสัญลักษณ์) และถูกแปรเปลี่ยนเป็นทุนทางเศรษฐกิจโดยการมีงานทำตามความต้องการของตลาด

การศึกษาเรื่องทุนในความหมายของบูร์ดิเยอจึงเป็นการศึกษาภายใต้เงื่อนไขที่ว่าปัจเจกและกลุ่มบุคคลนั้นใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ ในการสะสม ลงทุนหรือเปลี่ยนรูปของทุนที่หลากหลายก็เพียงเพื่อรักษาและเพิ่มตำแหน่งแห่งที่ในระดับทางสังคมนั่นเอง

3.4.3 ฮาบิทัส (Habitus)

แนวคิดฮาบิทัสเป็นแนวคิดหลักแนวคิดหนึ่งที่บูร์ดิเยอใช้เพื่อปิดช่องว่างระหว่างโครงสร้างและผู้กระทำหรือระหว่างอัตวิสัยและภววิสัย บูร์ดิเยอได้อธิบายว่า ฮาบิทัสเป็นระบบความโน้มเอียงทางอุปนิสัยของมนุษย์ที่คงทนยาวนานและสามารถปรับเปลี่ยนได้ เป็นโครงสร้างที่ยืดหยุ่นและเป็นทั้งผู้วางโครงสร้างและถูกวาง (structured structure-structuring structure) เป็นผู้ออกกฎและทำตามกฎ (regulated-regular) (สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต, 2553: 69-75) โดยที่บูร์ดิเยอได้ให้คำ

นิยามคำว่าฮาบิทัสไว้ในหนังสือ *Outline of a Theory of Practice* (Bourdieu, 1977: 72) ดังต่อไปนี้

“...habitus, systems of durable, transposable *dispositions*, structured structures predisposed to function as structuring structures, that is, as principles of the generation and structuring of practices and representations which can be objectively “regulated” and “regular” without in any way being the product of obedience to rules, objectively adapted to their goals without presupposing a conscious aiming at ends or an express mastery of the operations necessary to attain them and, being all this, collectively orchestrated without being the product of the orchestrating action of a conductor.”

สุณีัย ประสงค์บัณฑิต (สุณีัย ประสงค์บัณฑิต, 2553: 73-75) แบ่งแยกคุณสมบัติของฮาบิทัสตามคำนิยามที่บูร์ดิเยอให้ไว้ดังกล่าวออกเป็นทั้งหมดหกประการด้วยกัน กล่าวคือ

1. ฮาบิทัสมีลักษณะเป็นความโน้มเอียงทางอุปนิสัย (disposition) อันมีความหมายใกล้เคียงกับคำว่าโครงสร้างมากที่สุด ความโน้มเอียงทางอุปนิสัย (disposition) นี้รวมทั้งวิธีการใช้ร่างกาย วิธีคิด รสนิยม การกระทำ ฯลฯ ของปัจเจกหรือกลุ่มบุคคลที่อยู่ในสนามประลองทางสังคมแต่ละประเภท
2. ฮาบิทัสจัดเป็นโครงสร้างประเภทหนึ่ง หากเป็นโครงสร้างที่ไม่ตายตัวสามารถเปลี่ยนแปลงยืดหยุ่นได้ตามคำว่า transposable ที่บูร์ดิเยอได้นิยามเอาไว้ อาจกล่าวได้ว่ามองจากภายนอกแล้ว ฮาบิทัสเป็นโครงสร้างที่ยืดหยุ่น แต่เมื่อมองภายในนั้นว่า เป็นโครงสร้างที่อยู่ภายในโครงสร้าง นั้นหมายความว่า ด้านหนึ่งจะต้องมีไวยากรณ์หรือกฎเกณฑ์ต่างๆ เป็นตัวกำกับความโน้มเอียง อีกด้านหนึ่งฮาบิทัสเป็นระบบเปิดที่สร้างสรรค์ความแปลกใหม่ได้ (generate) มีลักษณะเป็นธรรมชาติในตัวของมันเอง (spontaneity) มีลักษณะวาดลวดลาย (improvisation) แต่การปรับเปลี่ยนทั้งหมดนี้ อยู่ภายใต้กฎเกณฑ์

3. ฮาบิทัสเป็นตัวผลิตโครงสร้างของการปฏิบัติการและสำนึกรู้ต่อความจริงหรือภาพแทนความจริงของผู้กระทำ การ ตัวอย่างเช่น วิธีสืโวโอลินของนักไวโอลินคนหนึ่งก็จะมีลักษณะเป็นแบบเฉพาะตัวของเขา ไม่มีใครเหมือนและไม่เหมือนใคร
4. ฮาบิทัสเป็นทั้งผู้กระทำและถูกกระทำ เป็นผู้วางโครงสร้างและถูกกำหนดโครงสร้าง เป็นผู้ตั้งกฎเกณฑ์และถูกทำให้เป็นกฎเกณฑ์ มีลักษณะเหมือนภาษา ด้านหนึ่งต้องกระทำตามกฎเกณฑ์หรือโครงสร้าง (ด้านที่ถูกกระทำ) ขณะที่อีกด้านหนึ่งนั้นหมายถึงลีลาเฉพาะตัวที่สามารถปรับเปลี่ยนได้ (ด้านที่เป็นผู้กระทำ)
5. ฮาบิทัสสัมพันธ์กับจิตไร้สำนึก (unconscious) หมายความว่า ผู้กระทำสามารถปฏิบัติการได้โดยไม่ต้องคิดหรือต้องบอกเลย ทุกอย่างเป็นไปเอง (feel for the game) เช่น การเล่นกีฬา นักกีฬาก็จะเล่นและร่างกายก็จะตอบโต้โดยอัตโนมัติโดยที่ร่างกายไม่ต้องบอกเลย ผู้กระทำหรือนักกีฬาก็ไม่สามารถบอกได้ว่าความสามารถในการเล่นกีฬาของเขามาจากไหน
6. ฮาบิทัสไม่ได้เกี่ยวข้องกับปัจเจกแต่เพียงอย่างเดียว หากยังสัมพันธ์กับกลุ่มหรือชนชั้นด้วย เหมือนการบรรเลงเพลงร่วมกันได้โดยไม่ต้องบังคับและไม่ได้ตกลงกันไว้ก่อน

ฮาบิทัสถูกสร้างขึ้นผ่านกระบวนการหล่อหลอมทางสังคมที่ปลูกฝังค่านิยมและวิธีคิดจนถึงระบบการจัดการกับร่างกายของตนส่งผลให้บุคคลปฏิบัติไปตามกรอบความโน้มเอียงทางอุปนิสัยนี้ เมื่อมีการปฏิบัติซ้ำ ๆ กันนานเข้าก็จะเกิดสำนึกไม่รับรู้และทำให้บุคคลทำตามกันไปอย่างสอดคล้อง พ้องกันราวกับว่าเป็นกฎเกณฑ์อย่างหนึ่ง (ซินดา เสงี่ยมไพศาลสุข, 2550: 85-86) ฮาบิทัสจึงเป็นโครงสร้างที่ยึดหยุ่นด้วยว่าเป็นการกำหนด “ขอบเขต” ของการกระทำให้มีความโน้มเอียงอย่างใดอย่างหนึ่ง ไม่ได้เป็นการกำหนดการกระทำโดยตรง ดังนั้น ฮาบิทัสจึงมีลักษณะเป็นส่วนผสมระหว่างโครงสร้างภายนอกกับธรรมชาติภายในร่างกายที่บรูดีเยอใช้ศัพท์ว่า “embodiment” หรือการรับเอาวัฒนธรรมเข้ามาในร่างกาย หมายถึงสิ่งที่ซึมซับหรือแฝงฝังอยู่ภายในร่างกายนั่นเอง ทั้งนี้ บรูดีเยอยังได้ให้ความหมายของฮาบิทัสเอาไว้อีกว่าเป็นระบบของความสัมพันธ์ที่หมุนเวียนซึ่งหลอมรวมโครงสร้างและปฏิบัติการเอาไว้ โครงสร้างภววิสัยผลิตความโน้มเอียงทางอุปนิสัยแบบอัตวิสัยซึ่งก่อให้เกิดการกระทำอีกทีหนึ่ง และการกระทำนั้นจะย้อนมาผลิตซ้ำโครงสร้างภววิสัยหมุนเวียนกันไป เช่นนี้

นอกจากนี้ ฮาบิทัสไม่ได้เป็นเพียงแค่ความโน้มเอียงในแง่วิธีการคิดเท่านั้น หากเป็นความโน้มเอียงทางด้านอารมณ์ความรู้สึกด้วย ซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างมาก บรูดีเยอเห็นว่า “...ค่านิยมที่ครอบคลุมของ habitus จึงเป็น ‘system of schema’ ที่เป็น ‘ตัวผลิต practice ชนิดเฉพาะ ๆ

ขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็ศิลปะในการคิด (art of thinking) ศิลปะแห่งการใช้ชีวิต (art of living) รวมทั้ง ลีลาชีวิต (lifestyle) แบบต่าง ๆ ...” (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 571) หน้าที่ของฮาบิทัสจึงเป็นโครงสร้างของการกระทำที่ใช้ในการจำแนกแยกแยะผู้คนจากชนชั้นต่าง ๆ ที่ปรากฏในสนามประลองทางสังคม

ฮาบิทัสมาจากการเรียนรู้ทางร่างกายที่ต้องอาศัยการบ่มเพาะเป็นเวลายาวนานและกลายเป็นโครงสร้างที่จารึกอยู่ภายในตัวปัจเจกอย่างคงทนจนกลายเป็นสิ่งที่เรียกว่าความโน้มเอียงทางอุปนิสัย คำว่า ความโน้มเอียงทางอุปนิสัย (disposition) บูร์ดิเยอกล่าวว่าเป็นคำที่เหมาะสมที่สุดแล้วสำหรับการอธิบายถึงคุณสมบัติของฮาบิทัสในฐานะที่เป็นระบบของความโน้มเอียงทางอุปนิสัย ซึ่งประกอบด้วยโครงสร้างและแนวโน้ม โดยอธิบายผลของการกระทำอันเป็นระบบระเบียบซึ่งมีความหมายใกล้เคียงกับคำว่าโครงสร้าง และยังอธิบายสถานะที่เป็นอยู่ กิจวัตรที่เกี่ยวข้องกับร่างกายท้ายที่สุด อธิบายแนวโน้มความเอนเอียงของปัจเจกด้วย

นอกจากนี้ สุณี๋ย ประสงค์บัณฑิตยยังได้แบ่งฮาบิทัสออกเป็นสามกลุ่ม คือฮาบิทัสที่อยู่ในระดับปัจเจก ในระดับกลุ่ม และในระดับชนชั้น กล่าวคือ ปัจเจกทุกคนไม่มีใครเหมือนกัน ทั้งรูปร่างหน้าตา สถานะทางสังคมที่หล่อหลอมให้ปัจเจกเติบโตมามีลักษณะที่ไม่เหมือนกันหรือมีฮาบิทัสไม่เหมือนกัน ปัจเจกที่แม้จะอยู่ในกลุ่มเดียวกัน เติบโตมาเหมือนกัน อยู่ในชนชั้นเดียวกัน ก็ไม่อาจเหมือนกับปัจเจกอีกคนหนึ่งได้ นอกจากนี้ที่ปัจเจกจะมีฮาบิทัสเฉพาะของปัจเจกแล้ว แม้จะอยู่ในสังคมวัฒนธรรมเดียวกัน ก็อาจมีฮาบิทัสเฉพาะกลุ่มหรือฮาบิทัสเฉพาะชนชั้นที่แตกต่างออกไปก็ได้ ปัจเจกที่อยู่ภายใต้โครงสร้างทางสังคมและมีเงื่อนไขอย่างเดียวกัน ก็มีฮาบิทัสที่คล้ายคลึงกันมากกว่าปัจเจกที่อยู่คนละโครงสร้างกัน คนในกลุ่มเดียวกันก็จะมีฮาบิทัสที่คล้ายคลึงกันในกลุ่มเดียวกัน เช่นเดียวกับคนในชนชั้นเดียวกันก็จะมีฮาบิทัสที่คล้ายคลึงกับชนชั้นนั้น ๆ สุณี๋ย ประสงค์บัณฑิตยยกตัวอย่างจากงานเขียนของบูร์ดิเยอเองเอาไว้อย่างชัดเจน ดังนี้ (สุณี๋ย ประสงค์บัณฑิตย, 2553: 85-122)

1. ฮาบิทัสระดับปัจเจก สุณี๋ย ประสงค์บัณฑิตยได้หยิบยกตัวอย่างเรื่องของสังคมคาบิลในประเทศแอลจีเรียที่บูร์ดิเยอวิเคราะห์ไว้มาอธิบายว่า ภายในสังคมคาบิลนั้น สถานภาพเพศ อันเป็สิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิดนั้นจะเป็นสิ่งที่กำหนดฮาบิทัสในระดับปัจเจก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีของลูกชายคนโตที่จะต้องสืบทอดตำแหน่งหน้าที่การงานและหัวหน้าครอบครัว ลูกชายคนโตจึงมีฮาบิทัสระดับปัจเจกที่ไม่อาจเหมือนฮาบิทัสของลูกชายคนรองหรือลูกชายคนอื่น ๆ ลูกชายคนโตจะได้รับการดูแลที่ดีที่สุด อาหารที่ดีที่สุด เพราะเป็นทายาทที่ชอบธรรมที่สุดในสังคมของชาวคาบิล และความคาดหวังของพ่อแม่ที่มีต่อลูกชายคนโตนั้นก็คือเรื่องการแต่งงานเพื่อสืบทอดทายาทต่อไป

โดยการแต่งงานนั้น ลูกชายคนโตไม่มีสิทธิ์ที่จะเลือกผู้หญิงที่ตนเองรักอย่างเดียวได้เสมอไป หากลูกชายคนโตจะต้องเลือกผู้หญิงที่มีฐานะทัดเทียมกับตนด้วย จะต้องไม่มีฐานะที่สูงกว่าหรือด้อยกว่าเป็นอันขาด ทั้งนี้ ในขณะที่ลูกชายคนโตได้แต่งงานมีครอบครัว ฮาบีตัสของลูกชายคนรองจะถูกหล่อหลอมให้เป็นคนที่ไม่มีความสนใจในการแต่งงานเพราะมรดกแทบทุกอย่างจะตกเป็นของลูกชายคนโตทำให้ลูกชายคนรองไม่สามารถหาเงินไปสู้อหญิงที่ตนรักด้วย นอกจากนี้พ่อแม่ก็จะพยายามให้รางวัลแก่ลูกชายคนรองเพื่อ “ซื้อ” ตัวเขามาช่วยงานภายในครอบครัว การแต่งงานของลูกชายคนรองจึงเป็นเรื่องที่ดูห่างไกล ฮาบีตัสระดับปัจเจกจึงถูกหล่อหลอมและกำหนดมาตั้งแต่กำเนิดที่เราควรระวังตัวอย่างไรในสังคม

2. ฮาบีตัสระดับกลุ่ม สุญีย์ ประสงค์บัณฑิตได้ยกตัวอย่างเรื่องของปฏิทินของชาวคาบิลที่มีลักษณะเฉพาะ แม้ว่าจะเป็นปฏิทินที่มีลักษณะเฉพาะวันเดือนปีไม่เหมือนปฏิทินสากล และดูเหมือนว่าชาวคาบิลจะรับรู้ร่วมกันถึงความหมายในปฏิทินนี้ หากพอลองถามเจาะลึกลงไปแล้วนั้นปรากฏว่ามีความคลาดเคลื่อนในความหมายพอสมควร

แม้จะมีความเห็นคลาดเคลื่อนกันในการแบ่งแยกฤดูกาลและวันสำคัญของชาวคาบิล หากชาวคาบิลนั้นกลับมีฮาบีตัสเฉพาะกลุ่ม กล่าวคือ ชาวคาบิลจะรู้โดย “เป็นไปเอง” ว่าเวลานี้คือช่วงเวลาใดของฤดูกาล หรือช่วงเวลานี้ควรเป็นเทศกาลแห่งการเฉลิมฉลองหรือการระงับตัว แม้ชาวคาบิลจะมีสำนึกเรื่องของความหมายในฤดูกาลคลาดเคลื่อน หากในยามปฏิบัติจริง ชาวคาบิลกลับเห็นพ้องต้องกัน ในช่วงระยะเวลาใกล้เคียงกันในการประกอบกิจกรรมต่าง ๆ ประจำฤดูกาล สิ่งเหล่านี้มีที่มาจากฮาบีตัสระดับกลุ่มนั่นเอง โดยที่เป็นฮาบีตัสที่เกิดขึ้นทั้งกลุ่ม ไม่ได้เกิดขึ้นจากตัวปัจเจกแต่เพียงผู้เดียว ทั้งกลุ่ม (หรือชาวคาบิล) จะรับรู้ร่วมกันถึงช่วงเวลาภายในปฏิทินว่าควรดำเนินการประกอบกิจกรรมเมื่อใดแม้กรอบความคิดเรื่องเวลาจะคลาดเคลื่อนกันบ้างก็ตาม

3. ฮาบีตัสระดับชนชั้น สุญีย์ ประสงค์บัณฑิตยกเอากรณีในการทานอาหารของชาวฝรั่งเศสที่บูร์ดิเยอเคยได้วิเคราะห์ไว้มาเป็นตัวอย่างฮาบีตัสระดับชนชั้น กล่าวคือ ธรรมเนียมการรับประทานอาหารของชนชั้นกรมาซีฟนั้นจะมีลักษณะง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน เน้นอาหารจำนวนมาก ไม่ถือสาเรื่องมารยาท ผู้หญิงรับประทานอาหารน้อยกว่าผู้ชายและเก็บจานอาหารทันทีเพื่อเอาไปล้างทำความสะอาด ขณะที่ผู้ชายรับประทานอาหารมากกว่าและเน้นการบริโภคเนื้อสัตว์ เมื่ออิมมหาสาราญแล้วยังคงนั่งแช่อยู่ที่โต๊ะอาหารเพื่อดื่มเบียร์พูดคุยและปรึกษาหารือกันต่อไป

ขณะที่ธรรมเนียมการรับประทานอาหารของชนชั้นกลางและชนชั้นสูงนั้นเต็มไปด้วยพิธีรีตอง โต๊ะอาหารจะถูกจัดเอาไว้อย่างเป็นระเบียบ อุปกรณ์ทุกอย่างครบครัน มีการกำหนดก่อนหน้าก่อนหลังว่าอุปกรณ์ชิ้นใดทานคู่กับอาหารอย่างไร ในการเสิร์ฟอาหารนั้นจะเรียงไปตามลำดับชั้นตอน

ทุกอย่างดูสวยงาม และเป็นศิลปะแม้แต่การจัดเรียงของอาหารภายในจาน มารยาทการพูดคุยกินโต๊ะอาหารเป็นสิ่งสำคัญ การรับประทานอาหารของคนชั้นสูงจึงเต็มไปด้วยความซับซ้อน ความหรูหรา และมารยาทอันดีงามเป็นหลัก

ฮาบิทัสในระดับชนชั้นจึงมีที่มาจากธรรมเนียมอันเป็นผลลัพธ์จากฮาบิทัสที่หล่อหลอมความโน้มเอียงทางอุปนิสัยของเราซึ่งบอกระดับชนชั้นในสังคมของปัจเจกไปโดยปริยายผ่านอากัปกิริยาทางร่างกาย การวางตัว การพูดจาทำทาง ความรู้ มารยาท และการซาบซึ้งถึงสิ่งต่าง ๆ

3.4.4 สนามประลอง (Field)

มโนทัศน์เรื่องสนามประลอง (Field) ของบูร์ดิเยอนั้นมีความสัมพันธ์กับมโนทัศน์เรื่องฮาบิทัส (Habitus) และมโนทัศน์เรื่องทุน (Capital) เป็นอย่างมาก ทั้งนี้ บูร์ดิเยอได้เริ่มแนวคิดนี้ด้วยการปฏิเสธโครงสร้างที่แบ่งสังคมออกเป็นส่วนบนและส่วนล่างดังเช่นแนวคิดของมาร์กซ์ แนวคิดสนามประลองนี้เองที่ได้หลอมรวมและเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างส่วนบนและโครงสร้างส่วนล่าง อีกทั้งยังทำลายช่องว่างระหว่างโครงสร้าง (ทวิวิสัย) และผู้กระทำการ (อติวิสัย) อันเป็นคู่ทวิภาคที่ถกเถียงกันมาอย่างยาวนานในสาขาสังคมวิทยาอีกด้วย

บูร์ดิเยอได้เห็นด้วยกับความคิดของหลุยส์ อัลตุสแซร์ (Louis Althusser) ที่ว่าในบางเงื่อนไข โครงสร้างส่วนบนสามารถเป็นอิสระได้ระดับหนึ่งจากโครงสร้างส่วนล่าง และในชีวิตจริงมีทั้งโครงสร้างส่วนบนและโครงสร้างส่วนล่างประสานกันตลอดเวลา สนามประลองจึงเป็นโครงสร้างที่เหมือนกับเป็นอาณาบริเวณของสังคม (social arena) ที่มีการต่อสู้แข่งขันเพื่อแย่งชิงทรัพยากรหรือทุนประเภทต่าง ๆ (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 542-568) สนามประลองในความคิดของบูร์ดิเยอจึงเป็นสนามประลองของการต่อสู้ดิ้นรน (field of struggle) และเป็นสนามประลองของอำนาจ (field of power) ที่แสดงให้เห็นความเหลื่อมล้ำของอำนาจและชนชั้น

บูร์ดิเยออธิบายว่า สนามประลองเป็นโครงสร้างหนึ่งซึ่งมีลักษณะเป็นพื้นที่ที่องค์ประกอบต่าง ๆ นิยามคุณสมบัติจากความแตกต่างขององค์ประกอบอื่น ๆ อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ที่ก่อให้เกิดกระบวนการผลิตการไหลเวียนและการใช้ประโยชน์จากสินค้า การบริการ ความรู้ หรือแม้กระทั่งสถานะของปัจเจก ผู้กระทำการซึ่งมีตำแหน่งแตกต่างกันภายในสนามประลองจะทำการต่อสู้เพื่อแย่งชิง สละสลม ถือสิทธิ์ขาดทุนประเภทต่าง ๆ ที่ไหลเวียนและก่อเกิดภายในสนามประลอง นอกจากนี้ สนามประลองยังเป็นพื้นที่ที่เน้นมิติของการครอบงำทางอำนาจอีกด้วย ทั้งนี้ พื้นที่ที่เป็นการต่อสู้ช่วงชิงเข้าถึงทรัพยากรหรือทุนประเภทต่าง ๆ นั้นต้องมีลักษณะเป็นรูปธรรมที่สามารถจับต้องมองเห็นได้ (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 558)

สนามประลองจึงมีลักษณะคล้ายกับเครือข่ายที่เชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างตำแหน่งต่าง ๆ ในสังคม โดยที่ตำแหน่งเหล่านั้นเป็นตัวกำหนดฮาบิทัสของสถาบันหรือผู้ที่อยู่ในตำแหน่งนั้น ๆ ในสนามประลองซึ่งมีเนื้อหา หลักตรรกะในตัวของมันเอง การอยู่ในตำแหน่งต่าง ๆ ภายในสนามประลองก็เท่ากับว่ากำหนดสภาพการณ์ของปัจเจกที่ครอบครองตำแหน่งนั้น

ตัวอย่างเช่น หากเปรียบเทียบสนามประลองเป็นสนามฟุตบอล จุดยืนตำแหน่งต่าง ๆ ของผู้เล่น (หรือผู้กระทำการ) ในสนามจะกำหนดบทบาทและหน้าที่ของผู้เล่น โดยสนามประลองจะเป็นโครงสร้างที่ผลิตฮาบิทัสเฉพาะตัว ผู้เล่นในแต่ละตำแหน่งของสนามจะมีฮาบิทัสในแบบเฉพาะตัวเช่นกัน การต่อสู้แข่งขันจะดำเนินไปโดยผู้เล่นจะถูกกำหนดให้ทำตามบทบาทโดยฮาบิทัสเฉพาะตน และมีเติมพันของการแข่งขันเป็นทุน (ซึ่งในที่นี้ก็คือแต้มในการยิงประตู) อย่างไรก็ตาม สนามประลองไม่ได้เป็นตัวกำหนดฮาบิทัสของผู้กระทำการแต่เพียงฝ่ายเดียว แท้จริงแล้วฮาบิทัสเป็นตัวกำหนดโครงสร้างของสนามประลองได้เช่นกัน เช่น เวลาที่ผู้เล่นทำแต้มในสนามได้เท่ากัน ผู้กระทำการก็จะต้องปรับเปลี่ยนโครงสร้างใหม่หรือออกกฎกติกาใหม่เพื่อให้รู้ผลแพ้ชนะในที่สุด ความสัมพันธ์ระหว่างสนามประลองกับฮาบิทัสคือการกำหนดซึ่งกันและกันนั่นเอง (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 558-559)

อย่างไรก็ดี บูร์ดิเยอแบ่งสนามประลองออกเป็นสองระดับตามแนวความคิดของนักคิดเออร์วิง กอฟแมน (Erving Goffman) ในเรื่อง *Game of Status and Honour* คือสนามประลองใหญ่และสนามประลองย่อย สนามประลองขนาดใหญ่หรือสนามประลองของการผลิตขนาดใหญ่ (large-scale field of production) ซึ่งเป็นสนามประลองของสังคมขนาดใหญ่ทั้งสังคมที่มีสนามประลองขนาดย่อย ๆ มารวมกัน ขณะที่สนามประลองขนาดย่อยหรือสนามประลองของการผลิตขนาดเล็ก (de-limited field of production) คือสนามประลองของการผลิตที่อยู่ในสนามประลองย่อย ๆ ทางสังคม เช่น สนามประลองทางวิทยาศาสตร์ สนามประลองทางการเมือง สนามประลองทางศิลปะ โดยสนามประลองย่อยจะกระทำการต่อสู้กับสนามประลองใหญ่ แต่ละสนามประลองย่อยกระทำการต่อสู้กับสนามประลองย่อยอื่น ๆ ไปพร้อม ๆ กัน

ในบางคราว สนามประลองย่อยรวมกลุ่มกับสนามประลองย่อยอื่นเพื่อทำการต่อสู้กับสนามประลองใหญ่ สนามประลองจึงเป็นโครงสร้างที่มีอิสระในตนเองแต่มีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันทั้งแบบขัดแย้งและร่วมมือ (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 566-568) ทั้งนี้ แนวคิดเรื่องสนามประลองในความหมายของบูร์ดิเยอนั้นมีเฉพาะในสังคมสมัยใหม่ที่มีการแบ่งแยกหน้าที่กันอย่างชัดเจน แนวคิดนี้จึงไม่ปรากฏอยู่ในสังคมประเพณีแม้แต่น้อย (สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต, 2553: 134)

ยกตัวอย่างเช่น สนามประลองย่อยทางศิลปะ การผลิตในระดับย่อยหรือสนามประลองการผลิตขนาดจำกัดนี้เป็นการผลิตเพื่อผู้ผลิตคนอื่น “...โดยฝ่ายที่ตอบสนองความต้องการก็เป็นฝ่ายที่มีความต้องการในเวลาเดียวกัน...” (สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต, 2553: 134) จิตรกรหัวก้าวหน้าก็จะผลิตผลงานเพื่อหัวก้าวหน้าคนอื่นที่อยู่ในตลาด ซึ่งหมายถึงนักวิชาการ พิพิธภัณฑสถาน หนังสือ นิตยสาร นั่นก็คือการเสนอชื่อเสียงเพื่อสร้างความศักดิ์สิทธิ์ให้กับรูปแบบทางศิลปะ อำนาจในการตัดสินคุณค่าและยึดยึดผลงานที่มีชื่อเสียงนี้คือ “ความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์” ให้กับผู้บริโภคในสนามประลองการผลิตขนาดใหญ่

ดังนั้น สนามประลองการผลิตขนาดย่อยจึงมีผู้กระทำการและสถาบัน โดยแบ่งการต่อสู้ออกเป็นสามรูปแบบ รูปแบบแรกคือการต่อสู้ระหว่างผู้สร้างด้วยกันเพื่อแย่งชิงความศักดิ์สิทธิ์ที่จะได้รับจากสถาบันหรือได้รับความชอบทำอันเป็นอำนาจเชิงสัญลักษณ์ รูปแบบที่สองคือระหว่างผู้สร้างงานกับนักการตลาด สุดท้ายคือการต่อสู้ระหว่างนักการตลาดด้วยกันเอง (สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต, 2553: 134-135)

เมื่อเป็นเช่นนี้แล้ว ปฏิบัติการ (practice) หนึ่ง ๆ ต้องถูกวิเคราะห์จากมุมมองสองด้าน ด้านหนึ่งเป็นมุมมองจากโครงสร้าง อีกด้านหนึ่งเป็นมุมมองจากผู้กระทำการ ในส่วนของมุมมองแรกพบได้ว่าจะมีกลไกสามรูปแบบในการควบคุมสนามประลองย่อย ๆ กลไกแรกคือกฎระเบียบข้อบังคับต่าง ๆ (rule/regulation) กลไกต่อมาคือ กลุ่มหรือองค์กร (governing body) ที่คอยควบคุมให้กฎระเบียบเหล่านั้นดำเนินไปอย่างเป็นระบบ ส่วนกลไกสุดท้ายนั้นก็ภาษา (language) ที่ใช้และปรากฏในสนามประลองย่อยนั้น ทั้งนี้ภาษาในสนามประลองจะมีอิทธิพลต่อสมาชิก เช่น การถูกตำหนิจากเพื่อน ๆ และเป็นกลไกในการประเมินกิจกรรมของสนามประลองนั้นด้วย เช่น การถูกตั้งฉายาของนักฟุตบอลที่เล่นได้ดีหรือไม่ดี ดังนี้ เป็นต้น

ในส่วนของมุมมองของผู้กระทำการนั้นจะต้องมองจากจุดยืนของผู้กระทำการในสนามประลองและปฏิบัติการที่ผู้กระทำการในสนามประลองเลือกกระทำ หรือเรียกว่า การแสดง (performance) ผู้กระทำการมีสิทธิที่จะแสดงได้หลายทาง ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับกฎเกณฑ์และทุนที่ตนเองมีอยู่ ดังนั้น ผู้กระทำการจึงเลือกที่จะปฏิบัติการจากกลยุทธ์ใด ๆ ก็ได้โดยที่กลยุทธ์นั้นไม่แหกกรอบกฎเกณฑ์ที่มีอยู่ออกไป ยกตัวอย่างเช่น การยิงลูกโทษของนักฟุตบอล ซึ่งมีกฎเกณฑ์ปรากฏชัดและต้องปฏิบัติตาม ไม่ว่าจะระยะห่าง ตำแหน่งการวางลูก แต่ผู้ยิงลูกโทษก็สามารถเลือกยิงลูกโทษได้หลายวิถีทาง เช่น ส่งให้เพื่อนคนนั้น ยิงเข้าประตูเอง การที่ผู้ยิงลูกโทษหรือผู้กระทำมีทางเลือกหลากหลายทางนี้เองเป็นมุมมองแบบการแสดง ผู้กระทำต้องเลือกกระทำหรือเลือกแสดงอย่างใดอย่างหนึ่ง แต่การกระทำที่ผู้ยิงลูกโทษจะเลือกต้องไม่หลุดจากกรอบกฎเกณฑ์และกติกาที่วางเอาไว้ (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 564)

นอกจากนี้ บัวร์ดิเยออธิบาย “กฎที่ไม่เปลี่ยนแปลง” (invariant laws) หรือ “กลไกสากล” (universal mechanisms) ซึ่งเป็นคุณลักษณะทางโครงสร้างของทุกสนามประลอง โดยที่คุณลักษณะทางโครงสร้างของสนามประลองนี้มีทั้งหมดสี่คุณลักษณะดังนี้

1. สนามประลองคือพื้นที่ของการแข่งขัน ดันรน ต่อสู้ช่วงชิงเพื่อความชอบธรรม (*fields are arenas of struggle for legitimation.*) อันเป็นสิทธิในการผูกขาดสิ่งที่ก่อให้เกิด “ความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์” (symbolic violence) โดยที่ความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ตามทัศนะของบัวร์ดิเยอคือ “...การยึดเยียดระบบสัญลักษณ์และความหมาย (เช่น วัฒนธรรม) ให้กลุ่มหรือชนชั้น ด้วยการทำให้สัญลักษณ์และความหมายเหล่านั้นเป็นที่ยอมรับว่าถูกต้องชอบธรรม (Jenkins 1992: 104)” (สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต, 2553: 135)

สนามประลองคือพื้นที่ในต่อสู้ดันรนการเข้าถึง ช่วงชิงและควบคุมทรัพยากรอันมีค่า นั่นหมายถึงทุนประเภทต่าง ๆ ที่ทำหน้าที่เป็นความสัมพันธ์ทางสังคมของอำนาจ โดยที่สนามประลองหนึ่ง ๆ ย่อมมีศูนย์กลางอยู่ที่ทุนเฉพาะหนึ่ง ๆ เช่น ทุนทางวัฒนธรรมนั้นเป็นคุณสมบัติหลักในสนามประลองวิชาการ/ความรู้ หรือทุนทางวิทยาศาสตร์ก็เป็นคุณสมบัติหลักของสนามประลองทางวิทยาศาสตร์ ดังนั้น ยังมีสนามประลองมากเท่าใดยังมีรูปแบบของทุนมากขึ้นเท่านั้น ผู้กระทำการจึงจำเป็นต้องดันรนช่วงชิงทรัพยากรที่มีค่าที่สุดในสนามประลอง

สนามประลองอย่างสนามประลองศิลปะหรือวิชาการ/ความรู้อันเป็นสนามประลองที่สไตล์หรือความคิดมีการเปลี่ยนผันไปอย่างรวดเร็ว ดังนั้นสไตล์หรือความคิดที่แตกต่างจึงถูกมองเป็นกลยุทธ์หรือกลยุทธ์ในการเข้าถึงทุน

2. สนามประลองคือพื้นที่เชิงโครงสร้างของตำแหน่งผู้ครอบงำและตำแหน่งผู้ถูกครอบงำที่มีพื้นฐานบนทุนชนิดต่าง ๆ (*fields are structured spaces of dominant and subordinate positions based on types and amounts of capital.*)

บัวร์ดิเยอย้ำหลายครั้งว่าตำแหน่งต่าง ๆ ในสนามประลองถูกกำหนดด้วยการกระจายของทุนที่ไม่เท่าเทียมกันมากกว่าลักษณะล้วนตัวของผู้ครอบครอง สนามประลองจึงจัดได้ว่าเป็นระบบที่องค์ประกอบเฉพาะแต่ละอย่างนั้นมาจากคุณสมบัติที่แตกต่างจากความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบอื่น ๆ ทั้งหมดซึ่งตำแหน่งต่าง ๆ ในสนามประลองนั้นถูกวางกรอบโดยฮาบิทัสที่หล่อหลอมอยู่ในผู้กระทำการ

การช่วงชิงในสนามประลองทำให้เกิดการโต้ตอบกันระหว่างตำแหน่งผู้ครอบงำกับตำแหน่งผู้ถูกครอบงำ การช่วงชิงตำแหน่งในสนามประลองนั้นจะเป็นไปเพื่อต่อต้านผู้ที่กุมอำนาจสิทธิ์ขาดเหนืออนิยามและการกระจายของทุนโดยผู้ที่ต้องการล้มล้างความได้เปรียบนั้น การต่อต้านนี้ตามทัศนะ

ของบูร์ดิเยอนั้นเกิดขึ้นระหว่างผู้กระทำการที่มั่นคงในสนามประลองแล้วกับผู้กระทำการที่เพิ่งเข้ามาใหม่ โดยฝ่ายแรกจะดำเนินตามกลยุทธ์แบบอนุรักษ์นิยม ขณะที่ฝ่ายหลังดำเนินกลยุทธ์แบบล้มล้าง

โครงสร้างของสนามประลองจึงเปรียบเหมือนเกมไฟโป๊กเกอร์ซึ่งกองชิปที่อยู่ในมือนั้นหมายถึงการกระจายของทุนที่ไม่เท่าเทียมกันอันเป็นผลมาจากการช่วงชิงดินร่นครั้งก่อน ๆ และกลยุทธ์ที่วางแผนเพื่อจะใช้ในอนาคต ดังนั้น สนามประลองจึงมีการไหลเวียนของทุนเป็นการดำเนินการขับเคลื่อนระหว่างผู้อยู่ในตำแหน่งครอบงำและผู้ที่อยู่ในตำแหน่งผู้ถูกครอบงำนั่นเอง

3. สนามประลองกำหนดให้ผู้กระทำการมีรูปแบบเฉพาะของการดิ้นรนต่อสู้ช่วงชิง (*fields impose on actors specific forms of struggle.*)

ไม่ว่าจะเป็นผู้ครอบงำซึ่งเป็นผู้กระทำการที่อยู่ในสนามประลองมาก่อนหรือผู้กระทำการใหม่ที่ถูกครอบงำและเข้ามาช่วงชิงทุนในสนามประลองที่หลังต้องยอมรับว่าการช่วงชิงทุนหรือทรัพยากรในสนามประลองนั้นมีความพอที่จะลงเล่น บูร์ดิเยอกล่าวว่า โครงสร้างที่ลึกสุดของสนามประลองคือ คติสธารณะ (doxa) ที่ทำให้ผู้คนในสังคมยอมรับในขั้นพื้นฐานถึงการช่วงชิงทรัพยากรในสนามประลอง

นอกจากนี้ ทุก ๆ สนามประลองต้องมีภาพลวงอย่างหนึ่งซึ่งบูร์ดิเยอใช้ศัพท์ว่า อิลลูซิโอ (illusio) ซึ่งบูร์ดิเยอได้ให้ความหมายของคำว่าอิลลูซิโอว่า เป็นความเชื่อหรือการยอมรับว่าเกมที่เกิดขึ้นในสนามประลองนั้นคุ้มค่าพอที่จะลงไปเล่น โดยศัพท์คำนี้บูร์ดิเยอได้หยิบยืมมาจากฮุยซิงกา (Huizinga) ซึ่งกล่าวถึงศัพท์คำนี้ไว้ในหนังสือ *Homo Ludens* (1949) บูร์ดิเยอได้อธิบายที่มาของคำ ๆ นี้ไว้ในหนังสือ *Practical Reason: On the Theory of Action* (1998) ว่า:

In his well-known book, *Homo Ludens*, Huizinga says that through a false etymology, one can make *illusio*, a Latin word derived from the root *ludus* (game), mean the fact of being in the game, of being invested in the game, of taking the game seriously. *Illusio* is the fact of being caught up in and by the game, of believing the game is “worth the candle,” or, more simply, that playing is worth the effort. (Bourdieu, 1998: 76)

คำว่า ludus เป็นรากศัพท์ภาษาละตินที่มีความหมายว่าเกม, การละเล่น, การฝึกฝนหรือกีฬา (Huizinga, 1949: 74-75) ludus เป็นนามเอกพจน์ ส่วนนามพหูพจน์คือ ludi โดย ludi ยังเป็นชื่อของงานเฉลิมฉลองประเภทต่าง ๆ ของชาวโรมันโบราณ ไม่ว่าจะเป็นคณะละครสัตว์ กลาดิเอเตอร์ กรีฑา หรือมหรสพ

นอกจากนี้คำว่า ludus ยังหมายถึงโรงฝึกของเหล่ากลาดิเอเตอร์และยังมีความหมายว่าเป็นโรงเรียนสำหรับเด็กเยาวชนของชาวโรมันโบราณ (Kyle, 2007: 238) นั้นหมายความว่า อิลลูซิโอ (illutio) หรือภาพลวงในความหมายของบัวร์ดิเยออาจเป็นความเชื่ออย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้กระทำการ (agency) คิดว่าการแข่งขันลงทุนหรือการจะลงไปเล่นเกมนั้น ๆ มีความคุ้มค่าพอที่จะเล่น พฤติกรรมของผู้เล่นหรือผู้กระทำการในสนามประลองนั้นมีแรงขับเคลื่อนที่ผลประโยชน์คือทุนประเภทต่าง ๆ

เนื่องจากพฤติกรรมของผู้กระทำการในสนามประลองนั้นมีผลประโยชน์เป็นตัวขับเคลื่อน อิลลูซิโอจึงเป็นภาพลวงอย่างหนึ่งที่ทำให้ผู้กระทำการรู้สึกว่าเป็นเกมเป็นเกมโดยให้ผู้กระทำการยอมรับกฎกติกาของเกมที่กำลังเล่นซึ่งการยอมรับนั้นส่วนใหญ่เป็นไปด้วยความไม่รู้หรือไม่ยอมรับรู้ (méconnaissance หรือ misrecognition) และการยอมรับกฎกติกาของเกมหมายความว่ารูปแบบเฉพาะของการต่อสู้นั้นถูกทำให้มีความชอบธรรม (legitimation) ขณะที่รูปแบบอื่น ๆ นั้นถูกขับออกไป

ยกตัวอย่างเช่น ในสนามประลองของผู้เชี่ยวชาญ (professional field) ให้ความชอบธรรมแก่การต่อสู้ที่ใช้วิธีการแบบผู้เชี่ยวชาญ การต่อสู้ในสนามประลองด้วยการใช้อคติส่วนบุคคลหรือการใช้กำลังความรุนแรงนั้นเป็นสิ่งที่ “ไม่เป็นผู้เชี่ยวชาญ” (unprofessional) ดังนั้น การต่อสู้รูปแบบนี้ไม่ได้รับความชอบธรรมและต้องถูกขับออกไปจากสนามประลอง

บัวร์ดิเยอเปรียบเทียบการเข้าสู่สนามประลองเหมือนการเล่นไพ่ ต้องตามเก็บแต้มให้ทันและต้องทำตามกฎต่าง ๆ เหมือนกัน ขณะเดียวกันต้องแข่งขันกันกับฝ่ายตรงข้ามให้ดีที่สุด บัวร์ดิเยอเน้นว่าความรู้ของกฎเกณฑ์นี้แสดงให้เห็นรูปแบบหนึ่งของทุนวัฒนธรรมที่จัดสรรได้อย่างไม่เท่าเทียมกันในกลุ่มผู้แข่งขัน

ด้วยเหตุนี้ ผลลัพธ์สำคัญของการแข่งขันในสนามประลองและคติสาธารณะที่เกิดในสนามประลองคือการไม่ยอมรับรู้ความสัมพันธ์เชิงอำนาจซึ่งช่วยพยุงลำดับชั้นทางสังคมเอาไว้ ผู้กระทำการจะไม่ยอมรับรู้อำนาจเบ็ดเสร็จของสังคมเมื่อผู้กระทำการมองข้ามนิยามของรางวัลและวิธีที่จะได้มาซึ่งรางวัลเหล่านั้น ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่ตั้งใจ อีกประการหนึ่งคือ แม้ผู้กระทำการช่วงชิงความชอบธรรมในการได้มาซึ่งรางวัลที่ไหลเวียนในสนามประลอง หากเป็นการผลิตซ้ำโครงสร้างของสนามประลองนั้น ๆ ขึ้นมา

4. สนามประลองถูกกำหนดโครงสร้างด้วยกลไกการพัฒนาภายในตัวของสนามประลองเอง (*fields are structured to a significant extent by their own internal mechanisms of development.*) และเป็นอิสระจากสภาพแวดล้อมภายนอก ความเป็นอิสระของสนามประลองนี้ บูร์ดิเยอเรียกว่า ความเป็นเอกเทศเชิงสัมพัทธ์ของสนามประลอง เพราะสนามประลองมีลักษณะเชื่อมโยงกันกับปัจจัยภายนอก ขณะเดียวกันเป็นอิสระจากภายนอกด้วย

บูร์ดิเยอเห็นว่า คำอธิบาย “วัฒนธรรม” หรือ “สังคม” ในความหมายเก่า ๆ นั้นไม่เพียงพอที่จะอธิบายบทบาทที่ซับซ้อนขึ้นเรื่อย ๆ ของสินค้าเชิงสัญลักษณ์และกระบวนการของอำนาจในสังคมสมัยใหม่ บูร์ดิเยอแย้งว่า การสะสมปริญาบัตรหรือสินค้าเชิงสัญลักษณ์ไม่อาจอธิบายได้อย่างเต็มที่ในแง่ของผลประโยชน์เชิงวัตถุ ขณะรูปแบบของทุนชนิดอื่น ๆ นั้นอยู่ภายใต้เงื่อนไขของการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันและไม่สามารถลดลงไปได้

ยกตัวอย่างเช่น สนามประลองทางวรรณกรรม ความเป็นเอกเทศเชิงสัมพัทธ์นี้จะเห็นได้จากพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่อยู่คนละชั่ว ชั่วหนึ่งเป็นอิสระโดยใช้การวิพากษ์วิจารณ์และการออกความเห็นเป็นสิ่งสำคัญอันเป็นผลให้เกิด “ศิลปะเพื่อศิลปะ” ขณะที่อีกชั่วนำพาตัวเองห่างจากอิสระโดยต้องมองหาความชอบธรรมและจากนอกสนามประลองในรูปแบบของหนังสือ การปรากฏตัวต่อที่สาธารณะ เป็นต้น นั้นหมายความว่าสนามประลองเชื่อมโยงจากสภาพแวดล้อมภายนอกขณะเดียวกันมีความเป็นเอกเทศออกจากสภาพแวดล้อมดังกล่าวอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม บูร์ดิเยอยังได้กล่าวเอาไว้ว่า มโนทัศน์เรื่องสนามประลองของเขานั้นเน้นให้เห็นถึงการแข่งขัน ต่อสู้ดิ้นรน และช่วงชิงเพื่ออำนาจได้ดีกว่ามโนทัศน์อย่างสถาบันเบ็ดเสร็จ (total institution) ของกอฟแมน (Goffman) หรือมโนทัศน์ของอัลตุสเซร์ (Althusser) เรื่องกลไกทางอุดมการณ์ (ideological state apparatus) หรือแม้แต่มโนทัศน์เรื่องระเบียบวินัย (discipline) ของฟูโกต์ (Foucault) (Swartz, 1997: 121) ด้วยเหตุที่ว่ามโนทัศน์เหล่านั้นไม่อาจเปิดเผยถึงพื้นที่ของการต่อต้านขัดขืนต่ออำนาจการครอบงำได้ดีไปกว่ามโนทัศน์ของเขา ดังนั้นในทัศนะของบูร์ดิเยอ สนามประลองจึงเป็นพื้นที่ของการต่อต้านขัดขืน (site of resistance) เช่นเดียวกับที่สนามประลองเป็นพื้นที่ของการครอบงำ (site of domination) (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 566-568)

บูร์ดิเยอกล่าวว่า ในแต่ละสนามประลอง นอกจากจะมีกระบวนการผลิตวัฒนธรรมหรือปฏิบัติการที่เป็นกระแสหลักแล้ว ยังอาจจะมีการผลิตวัฒนธรรมและกระบวนการที่เป็นปฏิบัติการกระแสรองซึ่งต่อต้านขัดขืนปฏิบัติการกระแสหลักอีกด้วย บูร์ดิเยอเรียกปฏิบัติการนี้ว่า ปฏิบัติการต่อต้านขัดขืน (act of resistance) โดยปฏิบัติการต่อต้านขัดขืนนี้จะมีได้หลากหลายรูปแบบ เช่น

การต่อต้านขัดขืนที่เกิดขึ้นภายในสนามประลองเอง หรือการต่อต้านขัดขืนระหว่างสนามประลองอื่น ๆ ขณะเดียวกันบุรุษดิเยอยังตั้งข้อสังเกตต่อไปอีกว่า หลักการในการครอบงำภายในสนามประลองหนึ่ง ๆ สามารถไหลเลื่อนไปเป็นหลักการในการครอบงำของอีกสนามประลองอื่น ๆ ได้อีกด้วย

สนามประลองแต่ละสนามประลองจึงมีเนื้อหาตรรกะและหลักการเป็นโครงสร้างในตัวของตัวเอง จึงกล่าวได้ว่าโลกนี้เปรียบเสมือนสนามประลองขนาดใหญ่ที่มีสนามประลองย่อย ๆ อีกมากมายที่ต่อสู้แข่งขันกันเองอยู่ เมื่อสนามประลองเป็นโครงสร้างของตำแหน่งต่าง ๆ ทางสังคม การยืนอยู่ในตำแหน่งต่าง ๆ ในสนามประลองนั้นกำหนดลักษณะของผู้ครอบครองตำแหน่งนั้นได้

3.4.5 รสนิยม (Taste)

บุรุษดิเยอกล่าวว่าผลลัพธ์ของฮาบิทัสนั้นก็คือรสนิยม (taste) (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 574) ทั้งนี้บุรุษดิเยอได้พยายามเชื่อมโยงแนวคิดเรื่องรสนิยมนี้เข้ากับเรื่องชนชั้นและความแตกต่างทางชนชั้น โดยบุรุษดิเยอได้ให้ความหมายของคำว่ารสนิยมว่า “...เป็นความสัมพันธ์ระหว่างคนกับวัตถุที่เกี่ยวข้องกับการสร้าง/การผลิต/การครอบครอง/การใช้วัตถุนั้น ๆ เพื่อปกป้องสถานะของตัวบุคคลในสนามประลองทางสังคม...” (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 574) รสนิยมทำหน้าที่ในการยกระดับตัวปัจเจกให้ก้าวขึ้นสู่สถานะที่สูงขึ้นคือการที่ปัจเจกมีรสนิยมที่สูงขึ้น อีกหน้าที่หนึ่งคือ รสนิยมถูกใช้เป็นเครื่องมือในการกำจัดควบคุมการแข่งขันเรื่องของการครอบครองและการใช้วัตถุ ดังนั้นจึงเกี่ยวพันกับอำนาจที่ได้วัตถุนั้นมา การกระจายของวัตถุและสถานะที่จะควบคุมจำนวนของวัตถุนั้น

บุรุษดิเยอเสนอว่าปัจเจกบุคคลก้าวเข้าสู่สนามประลองทางสังคมของรสนิยมแบบต่าง ๆ โดยมีความโน้มเอียงทางอุปนิสัยหรือฮาบิทัสเป็นตัวเลือกวิถีชีวิต ซึ่งเป็นการแสดงออกอย่างเป็นรูปธรรมที่สุดของมิติสัญลักษณ์ของความสัมพันธ์เชิงชนชั้น เช่น คนรวยเล่นกีฬาอล์ฟเพราะกอล์ฟมีมิติทางสัญลักษณ์ว่าเป็นกีฬาของคนรวย กีฬาอย่างมวย ตะกร้อนั้นจัดว่ามีสัญลักษณ์ทางชนชั้นที่คนรวยไม่กล้าเข้ามาเล่น

อย่างไรก็ดี บุรุษดิเยอปฏิเสธว่ารสนิยมมาจากรายได้ เงินไม่ได้เป็นปัจจัยที่ทำให้ปัจเจกมีรสนิยมที่สูงได้ หากเงินต้องผ่านฮาบิทัสที่ซับซ้อนวัฒนธรรมเข้ามาในตัวปัจเจก ปัจเจกจึงจะเรียนรู้รสนิยมขั้นสูงได้ ยกตัวอย่างเช่น คนจนที่บังเอิญถูกสลากกินแบ่งรัฐบาลรางวัลที่หนึ่งก็ไม่อาจเปลี่ยนรสนิยมของตนให้เข้าร้านอาหารฝรั่งเศสหรู ๆ และมีมารยาทบนโต๊ะอาหารได้อย่างทันทีได้ แต่ปัจเจกเลือกทานส้มตำปูปลาร้าตามรสนิยมดั้งเดิมที่มีอยู่มากกว่า (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 576)

รสนิยมจึงไม่ได้เป็นเรื่องตามธรรมชาติและไม่ใช่ว่าเรื่องส่วนตัวของปัจเจก มายาคติที่ว่ารสนิยม นั้นเป็นสิ่งที่ติดตัวเรามาตั้งแต่เกิดจึงเป็นสิ่งที่บุรุษดิเยอปฏิบัติเสมอ รสนิยมเป็นเรื่องเกี่ยวกับสังคมที่ปัจเจกอาศัยอยู่ เป็นเรื่องเกี่ยวกับการขัดเกลาทางสังคม ผสมกับเงื่อนไขของการดำรงชีวิตหรือว่าฮาบิทัสนั้นเอง รสนิยมเป็นผลผลิตที่จับต้องได้ของฮาบิทัสแฝงฝังอยู่ในสองมิติกล่าวคือ เงื่อนไขของการมีวัตถุ และความแตกต่างเชิงสัญลักษณ์ซึ่งทำให้เกิดความหมายทางสังคมแก่ผู้ที่ครอบครองหรือถือใช้วัตถุชิ้นนั้น

ความแตกต่างเชิงสัญลักษณ์ (symbolic differentiation) หมายถึงความหมายที่แฝงฝังอยู่ในวัตถุชิ้นนั้น ๆ เช่น ของชิ้นนี้เป็นของสูง ของชิ้นนี้เป็นของต่ำ เป็นต้น หากสิ่งที่สำคัญคือเงื่อนไขของการมีวัตถุ แม้ว่ารสนิยมนั้นเป็นแนวทางในการเลือกวัตถุ หากทว่า การเลือกนั้นไม่ได้เป็นไปอย่างเสรี ยกตัวอย่างเช่น มิใช่ทุกคนเท่านั้นที่เลือกเล่นเปียโนในบรรดาเครื่องเล่นดนตรีทั้งหมด ทั้งนี้ไม่ได้เป็นเพราะว่าปัจเจกนั้นเลือกเองเพียงอย่างเดียว หากทว่าเป็นเพราะปัจเจกคนนั้นเลือกได้ด้วย หรือการเล่นกอล์ฟต้องใช้การครอบครองวัตถุมากมายทั้งไม้ตีกอล์ฟ ถุงใส่ไม้กอล์ฟ ลูกกอล์ฟ ดังนั้น การเล่นกอล์ฟจึงไม่ใช่กีฬาของคนธรรมดาเพราะวัตถุที่ถือครอบครองนั้นมีอำนาจเชิงสัญลักษณ์บางประการที่แสดงให้เห็นว่ากีฬาชนิดนี้เป็นกีฬาของผู้มีฐานะในสังคมเท่านั้น (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 575)

บุรุษดิเยอแยกรสนิยมออกเป็นสองประเภท ประเภทแรกคือ รสนิยมแห่งความหรูหรา (taste of luxury) อันเป็นรสนิยมของคนรวยที่ไม่ได้ถูกตีกรอบด้วยเรื่องของเงินตรา รสนิยมอีกประเภทหนึ่งคือ รสนิยมแห่งความจำเป็น (taste of necessity) อันเป็นรสนิยมของคนจนที่มีรายได้ที่จำกัด (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 577) รสนิยมทั้งสองประเภทถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการดำรงรักษาความแตกต่างทางวัฒนธรรมระหว่างชนชั้นเอาไว้ เช่น การรับรู้ว่ามีลีลาชีวิตของคนรายนั้นน่าชื่นชม สวยหรู เหมาะสมที่จะใช้เป็นมาตรฐาน ขณะที่รสนิยมของคนจนนั้นเป็นรสนิยมที่ต่ำต้อย การรับรู้นี้เองเกิดจากการที่สังคมมีกลไกการทำงานต่าง ๆ สร้างอำนาจเชิงสัญลักษณ์ขึ้นมา อำนาจเชิงสัญลักษณ์นี้จะไปกำหนดว่ารสนิยมของชนชั้นสูงนั้นมาจากวาสนาบารมี มากกว่าจะมองเห็นว่าแท้จริงแล้วคนรายนั้นไม่มีข้อจำกัดทางรายได้ของคนจนนั่นเอง

เมื่อรสนิยมเป็นผลลัพธ์ของฮาบิทัสและฮาบิทัสซึ่งเป็นระบบของความโน้มเอียงทางอุปนิสัยได้สร้างกรอบของความโน้มเอียงผ่านทางวัตรปฏิบัติที่ทำกันอย่างซ้ำ ๆ จนเกิดการไม่ยอมรับรู้และถือวานั้นเป็นกฎเกณฑ์อย่างสังคม นั้นอาจอธิบายได้ถึงสังคมที่มีการครอบงำทางอำนาจที่ปราศจากการต่อต้านอย่างแท้จริง เนื่องด้วยปัจเจกนั้นถูกสังคมหล่อหลอมมาตั้งแต่วัยเด็กจนฮาบิทัสฝังลึกแน่นคงทนถาวร ยากต่อการเปลี่ยนแปลง ทำให้ปัจเจกรับรู้สังคมที่ตนเองอยู่ในลักษณะที่เรียกว่า “อยู่จนชิน” และพึงใจที่ได้อยู่เช่นนี้ การครอบงำทางชนชั้นจึงดำเนินอยู่ได้ด้วยฮาบิทัสของทุกคนร่วมกันและ

ทำให้สังคมเป็นไปอย่างสอดคล้องโดยไม่รู้ตัว อย่างไรก็ตาม ทุนได้กลายเป็นสิ่งสำคัญในสังคมสมัยใหม่ การต่อสู้กันเพื่อแย่งชิงทุนและทรัพยากรนั้นเผยให้เห็นความแตกต่างเหลื่อมล้ำทางชนชั้นได้เป็นอย่างดี (ชนิตา เสงี่ยมไพศาลสุข, 2550: 94)

เมื่อเป็นเช่นนั้น การต่อสู้ดิ้นรน (หรือการเล่นเกม) ในสนามประลองจึงจำเป็นต้องดำเนินไปอย่างแนบเนียนและอาศัยกลยุทธ์ (strategy) ที่หลากหลายเพื่อให้การแย่งชิงและการสะสมทุนนั้นเป็นไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุดโดยปราศจากเสียงคัดค้าน การทำให้ผู้กระทำการเชื่อฟังโดยไม่ตั้งคำถามนั้นเป็นผลมาจากกระบวนการหล่อหลอมหรือฮาบิตัส (habitus) ในสังคมที่ทำให้โครงสร้างฮาบิตัสในตัวปัจเจกและในสังคมเป็นไปอย่างสอดคล้องกัน สิ่งนี้เป็นความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ (symbolic violence) อันเป็นสิ่งที่ทำให้ปัจเจกไม่ยอมรับรู้แรงกดดันของกฎกติกาในสังคมและปรับเปลี่ยน “การไม่ยอมรับรู้” (méconnaissance) นั้นให้กลายเป็นสามัญสำนึกและคติสาธารณะหรือความเชื่อรวม (doxa)

อย่างไรก็ดี ความแตกต่างทางความคิดเช่นนี้ยังคงอยู่ต่อไปภายใต้การแบ่งแยกทางชนชั้นและการครอบงำทางอำนาจ เนื่องด้วยแต่ละฝ่ายต่างได้รับผลประโยชน์ (หรือทุน) จากความแตกต่างนี้เอง กล่าวคือ กลุ่มผู้ครอบงำได้รับทุนทางสัญลักษณ์และทุนทางเศรษฐกิจ กลุ่มผู้ถูกครอบงำสามารถดำเนินชีวิตไปในสังคมได้โดยที่กติกาของเกมทางสังคมไม่ได้พังทลายลง ส่วนผู้ท้าทายการครอบงำไม่ได้พังทลายเกมแต่อย่างใด หากกลับกลายเป็นผู้ร่วมเล่นเกมและทำให้เกมดำเนินต่อไป เนื่องด้วยการตั้งคำถามกับอำนาจที่ครอบงำมักจะมีผลประโยชน์เป็นอำนาจและความชอบธรรมนั่นเอง (ชนิตา เสงี่ยมไพศาลสุข, 2550: 101-102)

3.5 วรรณกรรมกับบูร์ดิเยอ

บูร์ดิเยอมองว่าตัวบทวรรณกรรมนั้นมีลักษณะเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมซึ่งเป็นผลมาจากวิถีทางสังคมของผู้เขียนและกลยุทธ์ต่าง ๆ ในระบบฮาบิตัสทั้งจากชนชั้นและจากตัวปัจเจกเองภายในสนามประลองของการผลิตทางวัฒนธรรมคือสนามประลองของอำนาจ

จอห์น อาร์. ดับเบิลยู. สเปลเลอร์ (John R.W. Speller) อธิบายความสัมพันธ์ของบูร์ดิเยอและงานวรรณกรรมเอาไว้ในหนังสือเรื่อง *Bourdieu and Literature* (2011) เอาไว้อย่างน่าสนใจ (Speller, 2011: 50-57) สเปลเลอร์ศึกษางานเขียนของบูร์ดิเยอที่มีต่องานวรรณกรรมและสามารถระบุถึงขั้นตอนการวิเคราะห์สนามประลองวรรณกรรมของบูร์ดิเยอได้สามขั้นตอนหลักซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับกล่องไม้ของชาวจีนหรือตุ๊กตาไม้ของรัสเซียที่เมื่อเปิดกล่องใบใหญ่จะพบกับกล่องใบเล็กอยู่ข้างใน

บุรดิเยออธิบายว่าขั้นตอนแรกซึ่งเปรียบกับกล่องใบใหญ่ที่สุดนั้นคือการวิเคราะห์ตำแหน่งของสนามประลองวรรณกรรมว่าเป็นสนามประลองของอำนาจ เมื่อเปิดกล่องกลางระบุงลงไปถึงตำแหน่งของปัจเจก กลุ่มคน และสถาบันต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในสนามประลองวรรณกรรมนั้น ๆ ทำยที่สุด เมื่อเปิดกล่องเล็ก บุรดิเยออธิบายรูปแบบโครงสร้างฮาบิตัสของผู้กระทำกร

บุรดิเยอชี้ให้เห็นว่า สนามประลองอำนาจคือสนามประลองที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ โดยที่ความสัมพันธ์นี้คือความสัมพันธ์ของกลุ่มคนที่ถือครองทุน หรือความสัมพันธ์ว่าใครมีอำนาจเหนือใคร ผ่านการครอบครองทุนประเภทต่าง ๆ ที่ไหลเวียนภายในสนามประลอง ความสัมพันธ์ทางอำนาจดังกล่าวนับได้ว่าเป็นโครงสร้างที่ค่อนข้างสากลและปรากฏอยู่ในหลากหลายอารยธรรม เช่น ชั้นวรรณะของอินเดีย บุรดิเยอกล่าวว่า ลักษณะของทุนในสนามประลองวรรณกรรมนั้นผูกติดอยู่กับอัตตาคณัติ (autonomy) ซึ่งขึ้นอยู่กับความสามารถของนักประพันธ์ในการปฏิเสธหรือเพิกเฉยความต้องการภายนอก กล่าวคือ นักเขียนสามารถมีอิสระเหนืองานที่ตนเขียนโดยสามารถคัดเลือกและหยิบหรือตัดเนื้อหาบางประการออกได้ ด้วยเหตุนี้นักประพันธ์สามารถใช้อำนาจเชิงสัญลักษณ์ในการสร้างค่านิยมหรือชนบของตนซึ่งอาจจะคล้อยตามหรือว่าตรงกันข้ามกับโครงสร้างทางสังคมก็ได้ สนามประลองทางวรรณกรรมจึงเป็นสนามประลองของอำนาจที่ระบุงถึงการแย่งชิงทุนภายในสนามประลองเอง

การระบุตำแหน่งสนามประลองวรรณกรรมว่าเป็นสนามประลองอำนาจนั้นสามารถช่วยให้เราเข้าใจสาเหตุที่นักประพันธ์สร้างเรื่องราวหรือภาพแทนบางประการขึ้นได้ เราสามารถเข้าใจความกำกวม (ambivalence) ของความเห็นต่าง ๆ ที่นักเขียนแสดงผ่านงานเขียนของตน และสามารถเข้าใจได้ว่านักเขียนแต่ละคนนั้นอยู่ในตำแหน่งใดของสนามประลองวรรณกรรมอันเป็นสนามประลองซึ่งขัดเขยทุนทางเศรษฐกิจที่ตนขาดแคลนด้วยการสะสมทุนทางวัฒนธรรมเพื่อช่วงชิงอำนาจในสนามประลองของอำนาจนั่นเอง

ขั้นตอนที่สองคือการวิเคราะห์ตำแหน่งของนักเขียนในสนามประลองวรรณกรรม ภายในสนามประลองวรรณกรรมปรากฏสนามประลองย่อย ๆ อยู่อีกมากมาย บุรดิเยอแบ่งสนามย่อยนี้ออกเป็นสองสนามใหญ่ กล่าวคือสนามของนักเขียนผู้โด่งดังอันเป็นนักเขียนที่ประสบความสำเร็จ มียอดขายและยอดพิมพ์จำนวนมาก บุรดิเยอเรียกสนามประลองของคนกลุ่มนี้ว่า พวกเขาตามชนบซึ่งเป็นกลุ่มที่ค่อนข้างกังวลกับอิทธิพล ชนบและมาตรฐานของคนในสังคม ขณะที่อีกกลุ่มนั้นเป็นพวกนักเขียนอิสระซึ่งไม่แยะแสดต่อคำวิพากษ์วิจารณ์ของคนส่วนมาก แม้นักเขียนเหล่านี้ไม่ประสบความสำเร็จทางทุนเศรษฐกิจมากนัก ทว่ากลับได้รับผลประโยชน์จากทุนทางสัญลักษณ์ (เช่น รางวัลทางวรรณกรรม) ก่อนที่จะสร้างชื่อของตนเองให้เป็นที่จดจำ บางทีเมื่อกาลเวลาผันผ่านอาจทำให้วรรณกรรมของตนเป็นงานเขียนเอก (canon) และปรากฏอยู่ในหลักสูตรการสอนของโรงเรียนและ

สถาบันการศึกษาทั่วไป อันเป็นการสร้างทุนทางสัญลักษณ์และช่วงชิงอำนาจให้กับสนามประลองวรรณกรรมได้ในอีกแง่หนึ่ง

ขั้นตอนสุดท้ายคือ การดูวิถีทางสังคม (trajectory) ของผู้ประพันธ์ บุรดิเยอนั้นย้ำว่า การวิเคราะห์นั้นต้องไม่เพียงแต่ดูอาชีพการงานและชีวิตส่วนตัวของผู้เขียนเท่านั้น หากต้องดูระบบของตำแหน่งและความสัมพันธ์ของตำแหน่งต่าง ๆ ภายในชีวิตของผู้กระทำกรด้วย นอกจากนี้ต้องวิเคราะห์ระบบฮาปิตัสที่แฝงฝังอยู่ในตัวนักเขียนอันมีผลลัพธ์เป็นรสนิยมและลีลาชีวิตซึ่งต้องสืบสาวตั้งแต่ครอบครัว ผ่านกระบวนการทางสังคมที่ปรากฏทั้งพิธีกรรมแห่งการเปลี่ยนผ่านและสถาบันต่าง ๆ (เช่น จบมมหาวิทยาลัย หรือสถานะแต่งงาน) อันเป็นกระบวนการที่ชัดที่สุดไปจนถึงน้อยที่สุด อีกทั้งยังต้องดูรสนิยมทำให้เข้าใจรูปแบบการบริโภคทางวัฒนธรรมเพื่อเข้าใจระบบปฏิบัติการ กลยุทธ์ และตัวเลือกต่าง ๆ ของผู้ผลิตวัฒนธรรมเหล่านี้

อาจกล่าวได้ว่าบุรดิเยอนั้นเสนอการอ่านแบบใหม่ให้กับนักวิเคราะห์วรรณกรรม นอกจากนี้แนวคิดและมโนทัศน์ต่าง ๆ ของบุรดิเยอดังที่ได้กล่าวมานั้นสามารถนำไปใช้วิเคราะห์ด้วยบทวรรณกรรมได้อย่างหลากหลายอีกด้วย วรรณกรรมแนวหนึ่งที่สามารถนำแนวคิดของบุรดิเยอมาใช้ในการวิเคราะห์ได้คือ วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปีย

วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียนี้เป็นวรรณกรรมที่แสดงให้เห็นโลกอันโหดร้ายโดยมีตัวละครเอกเป็นวัยรุ่น วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียรับลักษณะของวรรณกรรมสองแนวมารวมเข้าไว้ด้วยกันโดยมีลักษณะเด่นร่วมกันคือ การตั้งคำถามกับระบบและการตามหาอัตลักษณ์หรือโครงสร้างของตัวตนตนเอง นอกจากนี้ ลักษณะเด่นของวรรณกรรมแนวนี้อยู่เป็นการมองโลกในแง่เสียดสีประชดประชันผ่านสายตาของตัวละครเอกที่มองสังคมอันเต็มไปด้วยหายนะในโลกของดิสโทเปียเอง มโนทัศน์ของบุรดิเยอสามารถวิเคราะห์ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างระบบโครงสร้างทางสังคมกับตัวตนของปัจเจก และแสดงให้เห็นความเหลื่อมล้ำทางอำนาจของคนในสังคมได้เป็นอย่างดี

บทที่ 4

เกม/ กบฏ / สงคราม

การช่วงชิงอำนาจในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียร่วมสมัย

เรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)*

ของซูซานน์ คอลลินส์ (Suzanne Collins)

วรรณกรรมเยาวชนไตรภาคเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* ของซูซานน์ คอลลินส์ (Suzanne Collins) เป็นวรรณกรรมแนวดิสโทเปียเรื่องหนึ่งที่กล่าวถึงประเทศพาเน็ม (Panem) อันเป็นสังคมจำลองในโลกอนาคตอันโหดร้ายซึ่งมีลักษณะการปกครองแบบเผด็จการผ่านการสร้างความหวาดกลัวให้กับคนในประเทศด้วยเกมล่าชีวิต (Hunger Games) ที่จัดขึ้นเป็นประจำในทุก ๆ ปี เหล่าผู้คนที่อยู่ภายใต้เขตการปกครองอันกดขี่จากเขตแคปปิตอล (Capitol) ต้องส่งเด็กชายหญิงเป็นเครื่องบรรณาการ (tribute) เพื่อสังเวยชีวิตในเกมล่าชีวิตอันเป็นเกมที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้คนเหล่านั้นตระหนักถึงตำแหน่งแห่งที่ของตน จะได้ไม่ลุกฮือขึ้นมาก่อการปฏิวัติโค่นล้มเขตแคปปิตอลดังเช่นที่เคยเป็นมาในอดีต

วรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* จึงเป็นวรรณกรรมที่เสียดสีระบบทุนนิยมบริโภคนิยมยุคสมัยปัจจุบันและตอกย้ำให้เห็นภาพของสังคมที่ตั้งอยู่บนฐานของความเหลื่อมล้ำและไม่อาจหาความจริงใด ๆ ได้อีกต่อไป ทั้งยังวิพากษ์อำนาจของสื่อสมัยใหม่ผ่านอุปมาของการเล่นเกมที่ปรากฏอยู่ในเรื่องอีกด้วย นอกจากนี้ แนวคิดทฤษฎีของปีแอร์ บูร์ดิเยอเปิดเผยให้เห็นการครอบงำทางอำนาจและมิติทางด้านชนชั้น การต่อรองและตอบโต้ สังคมกระแสหลักที่ปรากฏอยู่ในวรรณกรรมเรื่องดังกล่าวโดยทฤษฎีของบูร์ดิเยอที่นำมาใช้วิเคราะห์กับวรรณกรรมเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games)* ที่กล่าวถึงในบทนี้คือ มโนทัศน์เรื่องทุน (Capital) ฮาบิทัส (Habitus) สนามประลอง (Field) และกลยุทธ์ (Strategy)

4.1 ทุน: ความแตกต่างของผู้คนในประเทศพาเน็ม

ทุน หมายถึง ทรัพย์สินที่ก่อให้เกิดทรัพย์สินมากยิ่งขึ้น คาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx, 1818 – 1883) ให้ความหมายของทุนว่าเกี่ยวข้องกับชนชั้นในสังคม บูร์ดิเยอได้นำแนวคิดเรื่องทุนของมาร์กซ์มาขยายความต่อและจำแนกทุนออกเป็นรูปแบบต่าง ๆ สี่ประเภท กล่าวคือ ทุนทางเศรษฐกิจ

ทุนทางวัฒนธรรม ทุนทางสังคม และทุนทางสัญลักษณ์ (Swartz, 1997: 74) เมื่อทุนแสดงให้เห็นตำแหน่งชนชั้นทางสังคม คนที่มีทุนมากกว่าย่อมอยู่ในสถานะที่สูงกว่าคนที่มีทุนน้อยกว่า ดังนั้น ทุนจึงเป็นเครื่องชี้วัดให้เห็นความแตกต่างระหว่างชนชั้นที่มีความเหลื่อมล้ำกันอย่างสูงและเป็นผลโดยตรงจากระบบทุนนิยม

มโนทัศน์เรื่องทุน (Capital) จึงเป็นเครื่องมือในการอธิบายความเหลื่อมล้ำของชนชั้นทางสังคมและอธิบายว่าการสะสมทุนนั้นเอื้อประโยชน์ให้กับคนที่มี “ทุน” มากกว่าได้อย่างไร ความไม่เท่าเทียมกันของทุนในแต่ละผู้ครอบครองนั้นก่อให้เกิดชนชั้นระหว่างสังคมในเขตแคปปิตอลและเขตปกครองทั้งสิบสองเขตอย่างไร รวมไปถึงการเปิดเผยให้เห็นอำนาจที่ซุกซ่อนของเขตแคปปิตอลซึ่งใช้ “ทุน” เหล่านั้นในการกดขี่เขตปกครองทั้งสิบสองได้อย่างไรอีกด้วย

การที่คอลลินส์ตั้งชื่อเมืองหลวงของประเทศพาเน็ม (Panem) ว่าแคปปิตอล (Capitol) นั้นสอดคล้องกับคำว่าทุน (Capital) ในระบบทุนนิยม (Capitalism) อันเป็นระบบที่เอื้อให้เกิดความเหลื่อมล้ำทางด้านชนชั้นอย่างชัดเจนและเมื่อทุนเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชนชั้นจึงหมายความว่ากลุ่มคนที่มีอำนาจมากกว่ามักจะเป็นกลุ่มคนที่มี “ทุน” มากกว่าอยู่เสมอและทุนที่มากกว่าย่อมหมายถึง “สิทธิพิเศษ” (หรือที่บูร์ดิเยอเรียกว่าการจำแนกความแตกต่าง – distinction) ที่มากกว่าตามไปด้วยเช่นเดียวกัน ใน *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games)* คอลลินส์ได้ให้เขตแคปปิตอลมีอำนาจมากกว่าเขตปกครองทั้งสิบสองเขตอย่างเห็นได้ชัดกลุ่มคนในเขตแคปปิตอลมีอำนาจเหนือกว่ากลุ่มคนในเขตอื่น ๆ เนื่องด้วยทุนที่มีมากกว่า และทุนเหล่านั้นคอลลินส์บรรยายผ่านสายตาของแคทนิส เอเวอร์ดีน (Katniss Everdeen) ตัวแทนของเครื่องบรรณาการจากเขตการปกครองที่สิบสองและเป็นตัวละครเอกของเรื่อง que เข้าร่วมแข่งขันในเกมล่าชีวิตร่วมกับพีต้า เมลลาร์ค (Peeta Mellark) ลูกชายร้านขายขนมปัง

4.1.1 ทุนทางเศรษฐกิจ

ทุนทางเศรษฐกิจอันหมายถึงเงินตราและความมั่งคั่งนั้น ผู้คนในเขตแคปปิตอลมีทุนชนิดนี้มากกว่าผู้คนในเขตปกครองทั้งสิบสองเขตหลายเท่า แคทนิสสัมผัสถึงความตระการตาของอาคารสถานที่และความโอโง่งตันสมัยของห้องพักตนเองทันทีที่เข้าสู่เขตแคปปิตอล เครื่องมือเครื่องใช้ทุกชนิดของคนในเขตแคปปิตอลล้วนเป็นวัตถุดีและมีไว้เพื่อตอบสนองถึงความสะดวกสบายอย่าง que เขตของเธอไม่อาจจะพบได้ ความอุดมสมบูรณ์ของอาหารการกินและความบันเทิงสนุกสนานปรากฏอย่างครบครันในเขตแคปปิตอล ทุนทางเศรษฐกิจที่แคทนิสพบนั้นทำให้เธอตระหนักถึงความไม่เท่าเทียมระหว่างเขตของเธอกับเขตแคปปิตอลเอง

ขณะที่ผู้คนในเขตแคปปิตอลมีทุนทางเศรษฐกิจที่ดีและใช้ชีวิตอย่างสะดวกสบาย ทุนทางเศรษฐกิจของเขตปกครองทั้งสิบสองเขตนี้นักกลับเป็นไปในทางตรงกันข้าม ผู้คนในเขตปกครองทั้งสิบสองเขตต้องอาศัยอยู่ด้วยความแร้นแค้น ทรัพยากรที่เขตของตนผลิตขึ้นได้นั้นต้องถูกส่งไปยังแคปปิตอลเพื่อปรนเปรอความสะดวกสบายให้กับผู้คนในเขตแคปปิตอลนั้น ๆ ชีวิตที่ใช้อย่างฟุ่มเฟือยถึงขีดสุดของผู้คนในเขตแคปปิตอลจึงเทียบไม่ได้เลยกับความเป็นอยู่ของผู้คนในเขตปกครอง

ดังนั้น ผู้คนในเขตแคปปิตอลที่เป็นชนชั้นกระฎุมพีจึงมีทุนทางเศรษฐกิจมากกว่าคนในเขตปกครองทั้งสิบสองเขตที่เป็นชนชั้นกรรมาชีพ และด้วยเหตุนี้เอง จึงทำให้สถานะระหว่างคนในเขตแคปปิตอลกับคนในเขตปกครองทั้งสิบสองเขตมีความแตกต่างเหลื่อมล้ำกัน ความแตกต่างในเรื่องของทุนทางเศรษฐกิจยังนำไปสู่ความแตกต่างในเรื่องของทุนด้านอื่น ๆ อีกทั้งสามด้าน องค์กรที่ดี ทุนด้านอื่น ๆ อีกสามด้านก็สามารถกลับกลายเป็นตัวกำหนดทุนทางเศรษฐกิจได้ด้วยเช่นเดียวกัน

ยกตัวอย่างเช่น ผู้พิชิตในเกมล่าชีวิตจะต้องมีทุนทางวัฒนธรรมส่วนหนึ่งที่ได้สะสมเอาไว้และได้ใช้ทุนเหล่านั้นในแข่งขันเพื่อให้ได้รับชัยชนะมา เมื่อได้รับชัยชนะจากเกมแล้วก็สามารถใช้ตำแหน่งที่แย่งชิงมานั้นเป็นทุนทางสังคมเพื่อแลกเปลี่ยนกับทุนทางเศรษฐกิจได้อีกด้วย ผู้พิชิตในเกมล่าชีวิตนับว่าเป็นทุนทางสัญลักษณ์ที่ผู้คนในสังคมต่างยอมรับร่วมกัน ดังนั้น ผู้พิชิตจึงมีทุนทางเศรษฐกิจมากกว่าผู้คนในเขตการปกครองเขตเดียวกันเอง อย่างไรก็ตาม ถึงแม้ว่าผู้ที่สามารถครอบครองทุนทางเศรษฐกิจมากมายในเขตการปกครองนั้นจะเป็นผู้พิชิตจากเกมล่าชีวิต หากนั้นก็เป็ทุนที่ชนชั้นนำในเขตแคปปิตอลแบ่งสรรมาให้และสามารถรับคืนได้ทุกเมื่อ

นอกจากนี้ ผู้คนในเขตการปกครองแม้จะมีทุนทางเศรษฐกิจที่น้อยกว่าผู้คนในเขตแคปปิตอล ทว่า ทุนทางเศรษฐกิจที่ไม่เท่ากันของผู้คนในเขตปกครองทั้งสิบสองเขตยังสามารถจัดลำดับชนชั้นของผู้คนในเขตเหล่านั้นได้อีกด้วย เช่น ทุนทางเศรษฐกิจที่มีน้อยมากของแคทนิสและเกล ฮอว์ธอร์น (Gale Hawthorn) ทำให้ทั้งสองมีสถานะในสังคมที่ไม่เท่ากับสถานะของพีต้าซึ่งเป็นลูกชายของเจ้าของร้านขนมปังที่แน่นอนว่าต้องมีทุนทางเศรษฐกิจมากกว่าแคทนิส ความไม่เท่าเทียมในทุนทางเศรษฐกิจนี้จึงนำไปสู่การจัดลำดับชนชั้นในสังคมของผู้คนในเขตการปกครองเดียวกันเอง

4.1.2 ทุนทางสัญลักษณ์

ทุนทางสัญลักษณ์เป็นสถานภาพอย่างหนึ่งที่ได้รับการยอมรับในหมู่สมาชิกจนก่อให้เกิดประโยชน์ซึ่งต้องอาศัยการตีความจากกลุ่มสมาชิกด้วยกันเองในการตีค่าหรือประเมินความหมายของสถานภาพนั้น ๆ อาจกล่าวได้ว่าทุนทางสัญลักษณ์ก็คือทุนที่มีลักษณะเป็นรูปแบบนามธรรม เป็นชุดสัญลักษณ์ที่ได้รับความชอบธรรมจนปัจเจกสามารถนำมาใช้ต่อรองและช่วงชิงทุนด้านอื่น ๆ ได้ ดังนั้น

ความชอบธรรม (legitimacy) จึงเป็นลักษณะประการสำคัญที่สุดของทุนทางสัญลักษณ์เอง ทั้งนี้ ทุนทางวัฒนธรรมและทุนทางสังคมเป็นทุนทางสัญลักษณ์อย่างหนึ่งเช่นเดียวกัน

ในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games trilogy)* ชื่อเสียงของ แคทนิสเป็นที่รู้จักทั่วประเทศตั้งแต่วันที่เธออาสาสมัครลงแข่งขันในเกมแห่งความตายแทนน้องสาว ความกล้าหาญของแคทนิสถูกหลอมรวมกับภาพลักษณ์ที่กราดเกรี้ยวดุเดือดในวันที่เธอยิงธนูใส่เหล่าผู้สร้างเกมซึ่งไม่สนใจการแสดงทักษะความสามารถของเธอ ซินน่าได้หยิบภาพลักษณ์ดังกล่าวของเด็กสาวมาออกแบบชุดที่สวมใส่แล้วเหมือนอยู่ในเปลวเพลิงจึงทำให้แคทนิสได้สมญานามว่า “หญิงสาวผู้มากับไฟ” ในวันเดียวกันนั่นเอง พิต้าได้สารภาพความในใจกับเธอต่อหน้าผู้ชมที่รับฟังผ่านการถ่ายทอดสดทางโทรทัศน์จึงทำให้บทบาทของ “คู่รักชะตาไม่ซึกน่า” (star-crossed lover) ของทั้งสองเริ่มต้นขึ้น

ท้ายที่สุดแคทนิสกลายเป็นนกมีอกกิ้งเจย์ (Mockingjay) สัญลักษณ์ของการปฏิวัติโค่นล้มอำนาจใน *มีอกกิ้งเจย์ (Mockingjay)* วรรณกรรมเล่มสุดท้ายของไตรภาค เป็นศูนย์รวมจิตใจของเหล่ากบฏ และเป็นผู้นำการปฏิวัติจากเขตที่สิบสามที่มีต่อเขตแคปปิตอล โดยที่สัญลักษณ์เหล่านี้ต่างได้รับการยอมรับจากเหล่าสมาชิกในสังคมและแคทนิสสามารถใช้ประโยชน์จากสัญลักษณ์เหล่านี้ได้ ดังนั้นภาพลักษณ์ของแคทนิสที่เป็น “หญิงสาวผู้มากับไฟ” หรือบทบาทของคู่รักชะตาไม่ซึกน่า หรือแม้กระทั่งการเป็นสัญลักษณ์นกมีอกกิ้งเจย์ ต่างก็เป็นทุนทางสัญลักษณ์ของแคทนิสที่เธอสามารถนำเอาทุนดังกล่าวมาใช้ในการแลกเปลี่ยนหรือต่อรองทุนทางด้านอื่น ๆ

อย่างไรก็ดี ทุนทางสัญลักษณ์ของแคทนิสนั้นก็ได้มาจากความชอบธรรมที่ผู้คนในสังคมตีค่าและประเมิน “ความพิเศษ” จากตัวของเธอเองจนทำให้ “ความพิเศษ” นั้นเป็นสัญลักษณ์ประจำตัวของเธอขึ้นมา ภาพลักษณ์เกรี้ยวกราดจากความดุเดือดในตอนที่ยิงธนูใส่ผู้สร้างเกม ความกล้าหาญจากการเป็นอาสาสมัครแทนน้องสาว บทบาทของคู่รักชะตาไม่ซึกน่า หรือแม้แต่สัญลักษณ์ของการปฏิวัติ ทั้งหมดทั้งหมดนี้คือคำตอบที่เหล่าทีมงานใน *มีอกกิ้งเจย์ (Mockingjay)* มีต่อคำถามของเฮย์มิตซ์ในยามที่การแสดงหน้ากล้องของแคทนิสเพื่อถ่ายทำโฆษณาชวนเชื่อ (propaganda) โจมตีเขตแคปปิตอลนั้นไม่ประสบผลสำเร็จ เนื่องจากทำทางที่ดูไม่เป็นธรรมชาติของเธอ

Haymitch holds up the notepad. “So, the question is, what do all of these have in common?”

“They were Katniss’s,” says Gale quietly. “No one told her what to do or say.”

“Unscripted, yes!” says Beete. He reaches over and pats my hand. “So we should just leave you alone, right?”

People laugh. I even smile a little. (Collins, 2010: 89)

ความเป็นธรรมชาติคือตัวตนของแคทนิส เมื่อทุกคนตกลงใจให้แคทนิสไม่มีสคริปต์ในการถ่ายทำ โฆษณาชวนเชื่อและปล่อยตัวไปตามธรรมชาติ ผลลัพธ์ที่ได้ก็น่าดีเกินคาดถึง อาจกล่าวได้ว่า ความเป็นธรรมชาติของแคทนิสนี่เองที่เป็นสิ่งซึ่งผู้คนในสังคมประเมินและตีค่าขึ้นมาจนทำให้เกิด ความชอบธรรม แคทนิสจึงมีทุนทางสัญลักษณ์จากความเป็นธรรมชาติในตัวเธอเอง

4.1.2.1 ทุนทางวัฒนธรรม

ทุนทางวัฒนธรรมหมายถึงความสามารถหรือสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด เป็นทักษะที่สืบทอด หรือหล่อหลอมผ่านโครงสร้างระบบฮาบีทัส โดยทุนทางวัฒนธรรมนั้นแบ่งออกเป็นสามรูปแบบ กล่าวคือ ทุนที่อยู่ในรูปของวัตถุ (Objectified form) เช่น หนังสือ ภาพศิลปะ ทุนที่อยู่ในรูปของ สถาบัน (Institutionalised form) มักออกมาในรูปของประกาศนียบัตร หนังสือรับรองและทุนที่ ปัจเจกรับเข้ามา (Embodied form) เป็นทุนอันเนื่องมาจากสมรรถนะด้านวัฒนธรรมของปัจเจก บุคคล มีการส่งสมด้วยระยะเวลาเช่น ความรู้ หรืออาจเป็นสิ่งที่สืบทอดมาโดยกรรมพันธุ์ เช่น หน้าตา (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 551-552) โดยที่ในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games trilogy)* ต่างมีทุนวัฒนธรรมทั้งสามแบบปรากฏอยู่อย่างครบถ้วน

4.1.2.1.1 ทุนที่ปัจเจกรับเข้ามา (Embodied form)

แม้ว่าแคทนิสจะไม่มีทุนทางเศรษฐกิจ แต่ด้วยความเป็นเสาหลักของครอบครัวทำให้ แคทนิสต้องดิ้นรนทำทุกวิถีทางเพื่อให้ครอบครัวอยู่รอด เธอพัฒนาความรู้ในการเอาตัวรอดหรือ ทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่รับเข้ามาในตัวของเธอด้วยการออกไปล่าสัตว์ร่วมกับเกลเพื่อนชายร่วม ชะตากรรม การล่าสัตว์และการวางกับดักของแคทนิสจัดเป็นทุนในรูปแบบที่รับเข้ามาในตัวปัจเจกซึ่ง ปัจเจกต้องใช้เวลาในการฝึกฝนจนเชี่ยวชาญ โดยเมื่อปัจเจกใช้ทักษะเหล่านี้อย่างเชี่ยวชาญแล้ว ทักษะเหล่านั้นจะหล่อหลอมเข้าไปในระดับโครงสร้างฮาบีทัสของตัวปัจเจกเอง จึงกล่าวได้ว่า ทุนในรูปแบบที่รับเข้ามาในตัวปัจเจกนั้นเมื่อปฏิบัติซ้ำ ๆ จนเป็นกิจวัตรก็จะเกิดความโน้มเอียงทาง อุปนิสัยที่แฝงฝังอยู่ในระดับโครงสร้างฮาบีทัสของปัจเจกได้

ทักษะการล่าและการวางกับดักของแคทนิสมีประโยชน์อย่างมากต่อการดำเนินชีวิต และยังมีประโยชน์มากขึ้นไปอีกเมื่อเธอได้เข้าไปอยู่ในสนามประลองของเกมซึ่งผู้ที่ได้เปรียบคือผู้ที่มีทุนมากกว่า แม้ว่าเครื่องบรรณาการจากเขตสอง (อันเป็นเขตที่ผลิตอาวุธรวมไปถึงเหล่าผู้รักษาสันติ – peacekeeper – โดยเฉพาะ) เช่น คาโต้ (Cato) โคลฟ (Clove) หรือบรูตัส (Brutus) ซึ่งได้รับการฝึกฝนทักษะการล่าเพื่อเข้าร่วมแข่งขันในเกมนี้โดยเฉพาะจะมีทุนในรูปแบบที่รับเข้ามาในตัวปัจเจกมากกว่าเครื่องบรรณาการรายอื่น ๆ หากแคทนิสมีทุนด้านนี้ไม่ยิ่งหย่อนกว่าใคร เธอมีธนูซึ่งเป็นอาวุธของเธอและฝึกฝนจนสามารถใช้อาวุธนั้นได้อย่างคล่องแคล่ว การเอาชีวิตรอดเพราะสภาพความเป็นอยู่ของครอบครัวอันแร้นแค้นได้บีบคั้นให้แคทนิสฝึกฝนทักษะการล่าและวางกับดักจนเชี่ยวชาญและทำให้ทักษะเหล่านี้กลายเป็นทุนทางวัฒนธรรมที่หล่อหลอมเข้าไปในโครงสร้างระบบฮาบิตัสของเธอเอง ทุนในรูปแบบที่ปัจเจกรับเข้ามาในตัวจึงเป็นทุนสำคัญอีกทุนหนึ่งที่ทำให้เธอได้เปรียบเครื่องบรรณาการรายอื่น ๆ แม้แต่กับพิต้าเครื่องบรรณาการที่มาจากเขตเดียวกันกับเธอเอง

เช่นเดียวกับความชาญฉลาดและความรอบรู้ในเรื่องไฟฟ้าหรือโครงสร้างสนามประลองของ บีที (Beetee) และไวเรส (Wiress) ตัวแทนเครื่องบรรณาการจากเขตสามใน *แคทชิง ไฟร์ (Catching Fire)* จัดเป็นทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่รับเข้ามาในตัวของปัจเจกเช่นเดียวกัน ความรู้เฉพาะในเขตที่สามซึ่งเป็นเขตที่ผลิตไฟฟ้านั้นต้องใช้เวลาในการฝึกฝนและสะสมความรู้เหล่านั้นได้ เมื่อเป็นเช่นนั้น ความรู้เรื่องไฟฟ้าจึงเป็นทุนที่ปัจเจกรับเข้ามา และเป็นความรู้เหล่านี้ที่สามารถนำมาใช้เพื่อความได้เปรียบในการช่วงชิงและแลกเปลี่ยนกับทุนด้าน ๆ ต่างได้ในภายหลัง หรือสำนึกในเรื่องของเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายจัดเป็นทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่ปัจเจกรับเข้ามาเช่นกัน การมองแฟชั่นต้องใช้ทักษะต่าง ๆ ซึ่งผ่านการฝึกฝนผ่านช่วงเวลาที่ยาวนานก็นับเป็นทุนที่ปัจเจกสามารถนำไปใช้แลกเปลี่ยนกับทุนทางด้านอื่น ๆ ได้อีกด้วย

4.1.2.1.2 ทุนในรูปวัตถุ (Objectified form)

ทุนในรูปแบบวัตถุที่เห็นได้ชัดของแคทนิสปรากฏผ่านเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายที่ซินน่า นักออกแบบเสื้อผ้าและภาพลักษณ์ประจำตัวของแคทนิสสร้างสรรค์ให้ แคทนิสจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงการแต่งตัวของตนเองก่อนจะเข้าสู่การแข่งขันในสนามประลอง การแต่งตัวของแคทนิสจะต้องมีความ “พิเศษ” เหนือกว่าคนอื่น ๆ เพื่อให้เป็นที่จดจำของเหล่าผู้ชม ด้วยเหตุนี้ทีมแต่งตัวของแคทนิสและซินน่า (Cinna) ดีไซน์เนอร์ประจำตัวจึงต้องทำงานอย่างหนักเพราะหากแคทนิสเป็นที่จดจำของเหล่าผู้ชมย่อมหมายถึงโอกาสและความช่วยเหลือจะหลั่งไหลเข้ามาเนื่องจาก

ผู้ชมจะเอาใจช่วยผู้เล่นที่ตนเองเข้าข้าง ความประทับใจครั้งแรกนั้นจึงเป็นปราการด่านแรกในการดึงความสนใจของผู้ชม

เมื่อผู้ชมจดจำแคทนิสได้ในฐานะหญิงสาวผู้มากับไฟหรือคนในประเทศพาเน็มจดจำเสื้อผ้าของแคทนิสที่เป็นนกมีอกกิ่งเจย์ สัญลักษณ์ของการปฏิวัติได้ เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายซึ่งเป็นทุนในรูปแบบวัตถุรวมกับสำนึกในเรื่องเครื่องแต่งกายซึ่งเป็นทุนที่ปัจเจกรับเข้ามาของเหล่าผู้ชมจะประเมินค่าและให้ความหมายเสื้อผ้านั้น ๆ จนนำไปสู่ทุนทางสัญลักษณ์ที่ผู้ชมในประเทศพาเน็มยอมรับโดยชอบธรรม และทุนดังกล่าวสามารถทำให้แคทนิสช่วงชิงทุนทางด้านสังคมหรือหมายถึงชื่อเสียงที่เธอจะได้รับอีกด้วย

อย่างไรก็ดี ทุนในรูปแบบวัตถุยังหมายรวมถึงบรรดาอาวุธต่าง ๆ ที่ตัวละครภายในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games trilogy)* ได้นำมาใช้ เช่น ความเชี่ยวชาญในการใช้อาวุธของแคทนิส แม้ว่าทักษะการใช้อาวุธเป็นทุนที่ปัจเจกรับเข้ามา (embodied form) เนื่องจากความสามารถในการใช้อาวุธต้องได้รับการฝึกฝนมาอย่างยาวนานจนหล่อหลอมเข้าไปสู่โครงสร้างฮาบิตัสในตัวตนของเธอ หากธัญยังเป็นทุนในรูปแบบวัตถุที่สามารถหยิบเอาทุนที่รับเข้าไปในตัวปัจเจกหรือทักษะการยิงธนูซึ่งเป็นทักษะเฉพาะตัวออกมาใช้ได้

เช่นเดียวกับฉมวกอันเป็นทุนในรูปแบบวัตถุของฟินนิค โอดแอร์ (Finnick Odair) ตัวแทนของเครื่องบรรณาการจากเขตสี่ใน *แคทชิง ไฟร์ (Catching Fire)* หรืออาวุธต่าง ๆ ที่เครื่องบรรณาการจากเขตสองอย่างคาโต (Cato) ใช้ หรือแม้กระทั่งลวดสายไฟที่บีที ลาเทียร์ (Beetee Latier) ตัวแทนเครื่องบรรณาการจากเขตสามใน *แคทชิง ไฟร์ (Catching Fire)* มีความเชี่ยวชาญเป็นพิเศษเป็นทุนในรูปแบบวัตถุแบบหนึ่งของบีทีเช่นเดียวกัน ทุนในรูปแบบวัตถุและทุนที่ปัจเจกรับเข้ามาในตัวจึงเป็นทุนที่มีความสอดคล้องกันอย่างมาก เช่น ความรู้ อันเป็นทุนที่ปัจเจกรับเข้ามาในตัวจำเป็นต้องอาศัยทุนในรูปแบบวัตถุ กล่าวคือ หนังสือ เป็นต้น ความรู้ในเรื่องไฟฟ้าของบีทีซึ่งเป็นทุนที่ปัจเจกรับเข้ามาจะต้องถูกใช้หรือแสดงผ่านทุนในรูปแบบวัตถุซึ่งก็คือลวดสายไฟนั่นเอง

4.1.2.1.3 ทุนในรูปแบบสถาบัน (Institutionalised form)

ทุนในรูปแบบสถาบันของวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games trilogy)* นั้นนอกจากจะมีทุนซึ่งมาจากการยอมรับจากโรงเรียนซึ่งเป็นสถาบันการศึกษาที่ได้รับการรับรองจากคนทั่วไปแล้ว ยังมีสนามประลองของเกมล่าชีวิตอันจัดได้ว่าเป็นทุนในรูปแบบสถาบันอีกอย่างหนึ่ง กล่าวคือ สนามประลองที่ใช้ในการแข่งขันเกมล่าชีวิตนั้นนับว่าเป็นสถาบันรูปแบบหนึ่ง

ผู้พิชิตของสนามประลองก็คล้ายคลึงกับผู้ที่ได้รับการรับรองจากสถาบันหรือนักเรียนที่ผ่านหลักสูตร และได้รับการรับรองจากสถาบันการศึกษา

สนามประลองในที่นี้จึงเป็นสถาบัน (institution) ที่สามารถเปลี่ยนให้กลายเป็นทุนในรูปแบบสถาบัน เมื่อทุนในรูปแบบสถาบันได้รับการยอมรับจากสมาชิกคนอื่น ๆ ของสังคมอย่างชอบธรรม ทุนในรูปแบบสถาบันก็จะเปลี่ยนเป็นทุนทางสัญลักษณ์ซึ่งสามารถนำทุนนั้นไปแลกเปลี่ยนกับความมั่งคั่งและเกียรติยศชื่อเสียงหรือทุนทางเศรษฐกิจและทุนทางสังคมได้ในภายหลัง เช่น กรณีของเฮย์มิตซ์ อะเบอร์นาธี (Haymitch Abernathy) ผู้พิชิตจากสนามประลองในปีก่อนหน้า

การเป็นผู้พิชิตของเฮย์มิตซ์คือการได้รับการยอมรับจากการแข่งขันในสนามประลอง ทำให้เฮย์มิตซ์มีทุนในรูปแบบสถาบันซึ่งกว่าจะได้มาเขาต้องใช้ทุนในรูปแบบวัตถุและทุนในรูปแบบที่รับเข้ามาในตัวปัจเจกทำการช่วงชิงมา ทุนในรูปแบบสถาบันนี้เมื่อได้รับการยอมรับในสังคมแล้วก็กลายเป็นทุนทางสัญลักษณ์ในฐานะผู้พิชิตที่มาจากความชอบธรรม เฮย์มิตซ์จึงสามารถนำทุนนี้ไปแลกเปลี่ยนกับทุนทางเศรษฐกิจและทุนทางสังคมในภายหลังได้ ซึ่งก็คือเงินตราและชื่อเสียงเกียรติยศอันเป็นรางวัลของผู้พิชิตในสนามประลองนั่นเอง

สนามประลองในฐานะสถาบัน (institution) จึงแตกต่างจากสนามประลองในฐานะสนามประลองที่เป็นโครงสร้าง (field) โดยที่สนามประลองแบบหลังนั้นจะมีลักษณะเป็นโครงสร้างที่ทุนหลากหลายประเภทไหลเวียนแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันอยู่เสมอ ในขณะที่สนามประลองแบบแรกนั้นมีลักษณะเป็นทุนที่สามารถนำไปใช้เพื่อก่อให้เกิดทุนประเภทอื่น ๆ ได้

4.1.2.2 ทุนทางสังคม

นอกจากทุนทั้งสามรูปแบบแล้ว แคทนิสยังมีทุนทางสังคมซึ่งหมายถึงเครือข่ายความสัมพันธ์ของคนในสังคมผ่านตัวละครอย่างเฮย์มิตซ์ผู้พิชิตในเกมล่าชีวิตครั้งก่อนและเป็นพี่เลี้ยงของเธอกับพีต้า แม้ผู้พิชิตจะได้รับรางวัลเป็นชื่อเสียงและความร่ำรวยหากเฮย์มิตซ์กลับปฏิเสธในรางวัลเหล่านั้น เขาใช้ชีวิตอยู่กับสุรา ทุกครั้งที่แคทนิสเห็นเฮย์มิตซ์ เธอจะพบเขาเมามายเสมอและปล่อยตัวไม่สูงสิงอะไรจนเธอไม่อาจไว้วางใจเขาได้ในตอนแรก ๆ ทว่า แคทนิสก็รับรู้ในภายหลังว่าการที่เธอมีพี่เลี้ยงอย่างเฮย์มิตซ์นับเป็น “ทุน” สำคัญยิ่งที่ทำให้เธอได้เปรียบเครื่องบรรณาการคนอื่น ๆ

เฮย์มิตซ์คุ้นเคยกับการแข่งขัน รู้วิธีเอาชนะและมีไหวพริบในการเอาตัวรอด นอกจากนี้เขาจะมีทุนทางเศรษฐกิจจากเงินรางวัลของผู้พิชิตเกมล่าชีวิตในครั้งก่อน ๆ และทุนทางวัฒนธรรมอันเป็นความรู้ความชำนาญในการเอาชีวิตรอดของเขาแล้ว เฮย์มิตซ์ยังมีเครือข่ายทางสังคมอย่างที่แคทนิสไม่

อาจนึกถึง และเป็นเฮย์มิตซ์นี่เองที่ใช้ทุนทางสังคมของเขาในการหาผู้สนับสนุน (sponsor) และรวบรวมทุนต่าง ๆ เพื่อช่วยเหลือเธอกับพี่ต้าตลอดการแข่งขัน โดยที่ทุนทางสังคมของเฮย์มิตซ์ยิ่งปรากฏชัดมากยิ่งขึ้นใน *แคทชิง ไฟร์ (Catching Fire)* และ *ม็อกกิงเจย์ (Mockingjay)* ซึ่งเฮย์มิตซ์ก็ได้รู้จักกับผู้พิชิตก่อนหน้าคนอื่น ๆ และรู้จักกับผู้สร้างเกม (gamemaker) ที่เป็นกบฏอย่างพลูตารซ์ เฮฟเวนส์บี (Plutarch Heavensbee) เขาได้จัดการให้ผู้คนที่เขารู้จักช่วยเหลือแคทนิสกับพี่ต้าในการแข่งขัน ดังนั้น เครือข่ายทางสังคมของเฮย์มิตซ์จึงมีความสำคัญอย่างมากในฐานะ “ทุน” ที่ทำให้แคทนิสได้เปรียบในสนามประลอง

4.2 ขนชั้น: ความเหลื่อมล้ำเชิงอำนาจในสังคมพานธี

นอกจากมโนทัศน์เรื่องทุน (Capital) ซึ่งเป็นตัวกำหนดชนชั้นทางสังคมแล้ว มโนทัศน์เรื่องชนชั้น (Class) เป็นอีกมโนทัศน์หนึ่งที่ควรหยิบยกมาอธิบายก่อน

บูร์ดิเยอมองชนชั้นทางสังคม (Social Class) แตกต่างจากทัศนคติของมาร์กซ์และเวเบอร์ กล่าวคือ บูร์ดิเยอไม่ได้มองชนชั้นในแง่ของการผลิตหรือมิติทางเศรษฐกิจเพียงอย่างเดียวเหมือนอย่างมาร์กซ์และไม่ได้มองว่าชนชั้นต้องมีสถานภาพ (Status) อันหมายถึง เกียรติยศชื่อเสียงควบคู่กันไป ด้วยเหมือนอย่างเวเบอร์ หากทว่า บูร์ดิเยอมองว่าชนชั้นเป็นเรื่องของอำนาจและอภิสิทธิ์ (power and privilege) ตำแหน่งต่าง ๆ ของชนชั้นทางสังคมเป็นผลมาจากปริมาณและโครงสร้างของทุนหลากหลายประเภทที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา นอกจากนี้ เพศสถานะ เชื้อชาติ ชาติพันธุ์ ถิ่นที่อยู่อาศัย รวมไปถึงอายุและเศรษฐกิจต่างเป็นลักษณะปัจจัยภายนอกที่ไม่อาจแยกออกจากกันได้ต่อการประกอบสร้างชนชั้นทางสังคม (Swartz, 1997: 153-154)

บูร์ดิเยอเสนอว่า ความเป็นชนชั้นทางสังคมต้องวิเคราะห์ผ่านมิติพื้นที่ทางสังคมสามแบบ คือ ปริมาณของทุนทั้งหมดที่ครอบครอง องค์กรประกอบของทุนนั้น ๆ และวิถีทางสังคม (ซึ่งมีอยู่สามระดับ คือ วิถีทางข้างหน้า วิถีทางถอยหลัง และวิถีทางคงที่) ทั้งนี้ บูร์ดิเยอยังกล่าวอีกว่า ทุนที่สำคัญที่สุดในการประกอบสร้างชนชั้นทางสังคมนั้นก็คือทุนทางเศรษฐกิจและทุนทางวัฒนธรรม (Swartz, 1997: 158-162) โดยที่ทุนทางเศรษฐกิจนั้นจะเห็นได้ชัดเจนกว่า ใครมีทุนมากกว่าก็จะเป็นผู้ได้เปรียบ

บูร์ดิเยออธิบายการแบ่งลำดับทางชนชั้นต่อในเรื่องของรสนิยม (Taste) ซึ่งมีความเชื่อมโยงกับทุนทางเศรษฐกิจ ทั้งนี้ บูร์ดิเยอกล่าวว่ามีรสนิยมหลัก ๆ อยู่สองประเภท กล่าวคือ รสนิยมแห่งความรุ่มรวย (taste of luxury) และรสนิยมแห่งความจำเป็น (taste of necessity) ซึ่งรสนิยมทั้งสองจะขึ้นอยู่กับทุนทางเศรษฐกิจที่เป็นตัวกำหนดพฤติกรรมการบริโภคหรือฮาบิทัสในระดับชนชั้นโดยฮาบิทัสระดับชนชั้นนี้เองที่จะก่อให้เกิดชุดของรสนิยมหรือวิถีชีวิตที่แตกต่างกันออกไป โดยที่รสนิยม

แห่งความจำเป็นของฮาบิทัสในระดับคนทำงานนั้นจะแปรเปลี่ยนความจำเป็นให้กลายเป็นกลยุทธ์ซึ่งจะสร้าง “ตัวเลือก” ให้กับวิถีชีวิต (Swartz, 1997: 164-167)

อย่างไรก็ดี รสนิยมไม่ใช่ธรรมชาติของคนในแต่ละชนชั้นแต่อย่างใด หากแต่เป็นผลมาจากสภาพเงื่อนไขในการดำรงชีวิต และสภาพเงื่อนไขในการดำรงชีวิตของชนชั้นจะถูกกำกับด้วยการทำงานของระบบฮาบิทัส เราจึงรับวัฒนธรรมเข้ามาในตัวเรา (embodiment) แล้วรู้สึกว่าเป็นธรรมชาติอีกทั้งยังมีแนวโน้มที่จะผลิตซ้ำวิถีชีวิตและระดับชนชั้นแบบนั้นต่อ ๆ ไป (สุนีย์ ประสงค์ บัณฑิต, 2553: 114)

ยกตัวอย่างเช่น รสนิยมของชนชั้นแรงงานที่ชื่นชอบศิลปะแนวตลาดไม่ได้เป็นธรรมชาติมาแต่โดยกำเนิดและไม่ได้เป็นเพราะการอบรมขัดเกลาหรือถูกสั่งสอนแต่อย่างใด หากแต่มาจากสภาพเงื่อนไขการดำรงชีวิตที่หล่อหลอมระบบฮาบิทัสของเขากำหนดการกระทำและแนวโน้มเชิงทางอุปนิสัยออกมาเป็นเช่นนั้น เมื่อชนชั้นแรงงานเข้ามาทำงานภายในเมือง ระบบฮาบิทัสที่ยืดหยุ่นภายในร่างกายก็รับเอาวัฒนธรรมภายในเมืองเข้ามาหล่อหลอมจนเกิดเป็นรสนิยมและวิถีชีวิตที่เข้าใกล้กับคนเมืองมากยิ่งขึ้น ในขณะที่เดียวกัน ชนชั้นกลางหรือพวกกระฎุมพีก็เสพรสนิยมของชนชั้นสูงซึ่งถูกทำให้ “หยาบกระด้าง” (vulgarisation) ด้วยกลุ่มสื่อมวลชน (mass media) (สุนีย์ ประสงค์ บัณฑิต, 2553: 115) และถึงแม้ชนชั้นสูงกับชนชั้นกระฎุมพีจะมีรสนิยมหรือวิถีชีวิตที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกันแต่ฮาบิทัสดั้งเดิมของแต่ละชนชั้นก็จะคอยกำหนดพฤติกรรมการ “เลือก” บริโภคให้มีความแตกต่างกันอยู่ดี

จะเห็นได้ว่า ชนชั้นทางสังคมนั้นเป็นผลมาจากการกระจายของทุนที่ไม่เท่าเทียมเนื่องด้วยมีการหมุนเวียนแลกเปลี่ยนกันอยู่เสมอในพื้นที่สนามประลองและระดับของฮาบิทัสชนชั้นที่กำหนดพฤติกรรมของผู้บริโภคในการเลือกบริโภค

4.2.1 ชนชั้นกับทุน: สิ่งที่กำหนดความไม่เท่าเทียม

เมื่อชนชั้นถูกกำหนดด้วยทุน กลุ่มคนที่มีทุนมากกว่าจึงเป็นกลุ่มคนที่มีอำนาจมากกว่าและอยู่ในชนชั้นที่สูงกว่า ทุนเป็นสิ่งที่จำแนกความแตกต่างของผู้คนในสังคม (Social distinction) สังคมของประเทศพานีม (Panem) เป็นสังคมที่แสดงให้เห็นชัดถึงความแตกต่างทางสังคม การแบ่งแยกทางชนชั้นอันมีที่มาจากทุนที่ปัจเจกแต่ละคนครอบครองอย่างไม่เท่าเทียมกัน ในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์* (Hunger Games trilogy) คอลลินส์วาดให้คนในเขตแคปปิตอลมีทุนทางเศรษฐกิจแตกต่างและเหนือกว่าเขตปกครองทั้งสิบสองเขต การที่คนในเขตแคปปิตอลมีทุนทางเศรษฐกิจมากกว่า ทำให้เขตแคปปิตอลยืนอยู่ในตำแหน่งที่มีอำนาจมากกว่าคนในเขตปกครอง

ทั้งสิบสองเขตนอกจากทุนทางเศรษฐกิจแล้ว ทุนทางวัฒนธรรมซึ่งหมายถึงคุณสมบัติของบุคคลที่ถูกหล่อหลอมจากโครงสร้างทางสังคม ผู้คนในเขตแคปปิตอลก็มีมากกว่าคนในเขตปกครองทั้งสิบสองเขตอีกเช่นกัน

ทุนทางวัฒนธรรมนี้สามารถเป็นตัวจำแนกความแตกต่างทางชนชั้นได้เช่นเดียวกับทุนทางเศรษฐกิจที่ผู้คนในเขตแคปปิตอลมีมากกว่าผู้คนในเขตปกครองทั้งสิบสอง เมื่อทุนทางเศรษฐกิจมีมากก็ย่อมกำหนดค่านิยมของผู้คนที่ครอบครองทุนจำนวนมากนั้นอีกด้วย ค่านิยมของผู้คนในแคปปิตอลนั้น คอลลินส์ได้บรรยายให้เห็นผ่านการกินอาหารเลิศหรู การนั่งชมและส่งคะแนนความนิยมให้กับผู้เข้าแข่งขันในฮังเกอร์เกมส์ และการมีสีผิวสีตาที่มาจาก การปรับเปลี่ยนร่างกายของตนเอง สำหรับผู้คนในเขตแคปปิตอลแล้ว การทำตามแฟชั่นเป็นสิ่งที่ปกติ ยิ่งตามแฟชั่นมากเท่าไรและยิ่งแต่งตัวหรูหราแปลกประหลาดมากแค่ไหนก็จะยิ่งเข้าใกล้ความเป็นชนชั้นสูง (elite) มากขึ้นเท่านั้น

ดังนั้น การแต่งตัวอย่างสุดโต่งและทำสำเนียงประหลาด พุดด้วยเสียงสูงตลอดเวลาอย่าง เอฟฟี่ ทรินเก็ต (Effie Trinket) หรือการมีผิวกายสีเขียวอย่างออกตาเวีย (Octavia) หรือการมีรอยสักสีทองเหนือคิ้วอย่างเวเนีย (Venia) เพราะความเบื่อกจากผมสีฟ้า น้ำทะเลจึงนับเป็นเรื่องปกติอย่างมากในเขตแคปปิตอลหากทว่าสำหรับผู้คนในเขตสิบสองแล้ว เรื่องเหล่านี้เป็นสิ่งที่ไม่อาจทำความเข้าใจได้เลยแม้แต่น้อย การแต่งตัวแปลกประหลาดนับเป็นเรื่องที่ผิดปกติอย่างยิ่ง นั่นอาจหมายถึงทุนทางวัฒนธรรมที่ไม่เท่ากันระหว่างเขตแคปปิตอลกับเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตเอง

นอกจากนี้ การทำตามแฟชั่นของผู้คนในเขตแคปปิตอลนั้นยังเกี่ยวพันกับทุนทางเศรษฐกิจด้วยเช่นกัน เพราะไม่ใช่ทุกคนในเขตแคปปิตอลที่สามารถจะทำตามแฟชั่นได้ คนที่จะทำตามแฟชั่นได้ย่อมจะต้องเป็นคนที่มีทุนทางเศรษฐกิจและทุนทางวัฒนธรรมอยู่พอสมควร กล่าวคือจะต้องมีความรู้ที่สั่งสมมานานเกี่ยวกับแฟชั่นและมองออกว่าแฟชั่นใดที่กำลังเป็นที่นิยม เมื่อนั้นทุนทางเศรษฐกิจหรือเงินตรา ก็จะถูกหยิบยื่นออกมาจับจ่ายใช้สอยเพื่อให้ได้ใส่ชุดเหล่านั้น เป็นการนำมาซึ่งทุนทางสัญลักษณ์ที่แสดงถึงการยอมรับและอาจจะแสดงถึงฐานะที่เหนือกว่าคนอื่นด้วยกัน อีกทั้งยังเป็นการสร้างทุนทางสังคมอันเป็นเครือข่ายในสังคมสำหรับกลุ่มคนที่นอกจากจะมีกำลังใช้สอยแล้วยังต้อง “เข้าถึง” และ “เข้าใจ” ในแฟชั่นเหล่านั้นด้วย

ผู้คนในเขตแคปปิตอลจึงเป็นตัวแทนของชนชั้นกลางในประเทศพาเน็มที่มีทุนประเภทต่าง ๆ มากกว่าชนชั้นล่างอย่างผู้คนในเขตการปกครองทั้งสิบสองเขต ในขณะที่ชนชั้นสูงคือกลุ่มคนชนชั้นกลางในเขตแคปปิตอลที่ขยับเลื่อนตำแหน่งของอำนาจ (หรือตำแหน่งของทุนที่มีมากกว่า) ให้กลายเป็นชนชั้นสูงไป เช่น ประธานาธิบดีคอรียอลานุส สโนว์ (President Coriolanus Snow) ที่มีทุนมากกว่าผู้คนในเขตแคปปิตอลเดียวกันและเป็นผู้นำการปกครองของประเทศจึงหมายถึงตำแหน่ง

ของอำนาจที่อยู่เหนือกว่าด้วย ชนชั้นสูงในประเทศพาเน็มจึงหมายถึงชนชั้นปกครองหรือชนชั้นนำภายในประเทศที่เป็นผู้กำหนดโครงสร้างฮาบิทัสของชนชั้นนั่นเอง

4.2.2 ชนชั้นและชนบในสังคมแคปปิตอล

กลุ่มคนในเขตแคปปิตอลมีอำนาจเหนือกว่ากลุ่มคนในเขตอื่น ๆ เนื่องด้วยทุนที่มีมากกว่า ไม่ว่าจะเป็นทุนทางเศรษฐกิจที่คอลลิ้นส์บรรยายผ่านสายตาของแคทนิสโดยที่ทุนทางเศรษฐกิจในระบบสังคมของเขตแคปปิตอลนี้เป็นตัวบ่งชี้และกำหนดตรรกะแห่งความหรูหรา (taste of luxury) ของผู้คนในเขตแคปปิตอลเอง และเนื่องด้วยทุนทางเศรษฐกิจที่มีอย่างมากมายของเขตแคปปิตอลทำให้รสนิยมของผู้คนในเขตพัฒนาไปเป็น “รสนิยมอิสระ” (taste of freedom) อันก่อให้เกิด “สำนึกแห่งความเหนือกว่า” (sense of distinction) ที่เกี่ยวโยงไปถึงสุนทรียศาสตร์ เช่น การทานอาหารของผู้คนในแคปปิตอลจะไม่เน้นการรับประทานอาหารให้อิ่มจนพอใจ หากเชื่อมโยงไปถึงมารยาทบนโต๊ะอาหาร ความงามและความหรูหราของอาหารที่ได้ทานเข้าไป เป็นต้น

ในแง่นี้ รสนิยมความหรูหรางจะถูกหล่อหลอมเข้าไปในโครงสร้างระบบฮาบิทัสและทำให้เกิดทุนวัฒนธรรมที่มีความแตกต่างและได้เปรียบเหนือกว่าคนอื่น ๆ คอลลิ้นส์วาดภาพให้ผู้คนในเขตแคปปิตอลมีทุนทางวัฒนธรรมที่แตกต่างและมากกว่าทุนทางวัฒนธรรมของเขตปกครองทั้งสิบสองเขต ทุนทางวัฒนธรรมภายในเรื่องที่ชัดเจนที่สุดที่ปรากฏผ่าน “รสนิยมแห่งความหรูหราและความเหนือกว่า” ของผู้คนในเขตแคปปิตอลนั้นคือแฟชั่นและการปรับเปลี่ยนร่างกายของตนเองซึ่งยิ่งประหลาดมากเท่าไรก็จะยิ่งใกล้ความเป็นชนชั้นสูงมากขึ้นเท่านั้น

ทีมแต่งตัวของแคทนิส (Katniss's prep team) ทั้งออกตาเวีย เวเนียและฟลาเวียส (Flavius) ซึ่งเป็นคนจากเขตแคปปิตอลต่างทำตามแฟชั่นในลักษณะที่ต่างกันออกไป กล่าวคือ ทั้งสามมีการปรับเปลี่ยนร่างกายของตน แม้กระทั่งซินน่า (Cinna) หัวหน้าทีมแต่งตัวที่แคทนิสคิดว่าใกล้เคียงกับมนุษย์ปกติที่สุดก็ยังคงกรีดอายไลเนอร์สีทองตามอย่างแฟชั่นซึ่งเป็นรสนิยมของผู้คนในเขตแคปปิตอล แน่นนอนว่า แคทนิสมองสิ่งเหล่านั้นเป็นเรื่องประหลาด

ดังนั้น ใน *แคทชิง ไฟร์ (Catching Fire)* เมื่อตอนที่เหล่าทีมแต่งตัวทั้งสามพร่ำบ่นว่าซินน่าไม่ยอมให้แก้ไขอะไรในตัวแคทนิสทั้ง ๆ ที่สามารถทำให้เธอดู “พิเศษ” ได้อย่างสบาย ๆ แคทนิสได้แต่สร้างคำถามขึ้นมาในใจว่า:

“Do what? Blow my lips up like President Snow’s? Tattoo my breasts? Dye my skin magenta and implant gems in it? Cut decorative patterns in my face? Give me curved talons? Or cat’s whiskers? I saw all these things and more on the people in the Capitol. Do they really have no idea how freakish they look to the rest of us?” (Collins, 2009: 60)

แคทนิสมองว่าแพชั่นอันเป็นรสนิยมและค่านิยม “ปกติ” ของผู้คนในเขตแคปปิตอลนั้นเป็นเรื่องประหลาดและไม่ “ปกติ” ขณะที่ทีมแต่งตัวของแคทนิสทั้งสามกลับมองว่า การแต่งตัวหรือการไม่ปรับเปลี่ยนร่างกายแต่อย่างใดของแคทนิสและพีตานั้นเป็นเรื่องที่ล้ำสมัย

อาจกล่าวได้ว่า ทีมแต่งตัวของแคทนิสรับค่านิยมของเขตแคปปิตอลมาไว้อย่างเต็มตัว รสนิยมแห่งความหรูหราของผู้คนในเขตแคปปิตอลนั้นได้หลอหลอมเข้าไปในโครงสร้างฮาบิทัสของชนชั้นกลางและชนชั้นสูงอย่างเต็มที่ สะท้อนออกมาผ่านการแต่งตัวและปรับเปลี่ยนร่างกายอย่างสุดซึ้ง สำนักแห่งความแตกต่างนี้เองสะท้อนความเป็นชนชั้นที่เหลื่อมล้ำในประเทศพาเน็ม ดังนั้น การแต่งตัวตามแพชั่นและการปรับเปลี่ยนรูปร่างสำหรับออคตาเวียเวเนียและฟลาเวียสรวมถึงผู้คนที่อาศัยอยู่ในเขตแคปปิตอลจึงถือเป็นเรื่องปกติ การไม่ทำอะไรกับร่างกายจัดว่าเป็นเรื่องผิดปกติ ขณะที่แคทนิสนั้นมองว่าสิ่งที่เธอเป็นนั่นปกติ การตามแพชั่นของทีมแต่งตัวทั้งสามคนนับเป็นเรื่องแปลก

สิ่งที่ “ปกติ” และเป็น “ธรรมชาติ” ในสายตาของทีมแต่งตัวของแคทนิสทั้งสามคนคือการใช้อำนาจในรูปแบบหนึ่งของผู้คนในเขตแคปปิตอลที่กำหนดให้สังคมรับรู้ว่าเป็น “ธรรมชาติ” อะไร “ปกติ” เพราะผู้คนในเขตแคปปิตอลเป็นผู้ที่ครอบครองทุนมากกว่าเขตปกครองทั้งสิบสองเขตจึงกลายเป็นผู้ที่มีอำนาจมากกว่าในการกำหนดฮาบิทัสของระบบโครงสร้างซึ่งกลายเป็นมาตรฐานของรสนิยมในประเทศพาเน็มแน่นอนว่า ทีมแต่งตัวทั้งสามของแคทนิสย่อมไม่รู้ตัวถึงอำนาจดังกล่าวเพราะโครงสร้างทางสังคมที่ถูกกำหนดมาแล้วนั้นหลอหลอมโครงสร้างฮาบิทัสของปัจเจกทำให้ปัจเจกคิดว่าสิ่งที่เห็นเช่นนั้นเป็น “ธรรมชาติ” รสนิยมแห่งความหรูหราที่เกิดขึ้นมาจากสภาพเงื่อนไขทางสังคมนั้นเป็นเรื่องธรรมดาและเป็นปกติสามัญ

โครงสร้างระบบฮาบิทัสทางสังคมดังกล่าวนั้นคือชนบของสังคมนั้นเอง (social norm) ชนบทางสังคมนี้ได้กลายเป็นโครงสร้างฮาบิทัสทางสังคมที่กำหนดให้ผู้คนคิดว่าสิ่งที่เห็นและเป็นอยู่นั้นเป็นเรื่องธรรมดาสามัญ การกำหนดว่า สิ่งนี้ทานได้หรือทานไม่ได้ (เช่น เนื้อหมูทานได้ เนื้อหมาทานไม่ได้) แต่งตัวอย่างนี้สุภาพ แต่งตัวแบบนี้ไม่สุภาพ (เช่น กางเกงขาสั้นไม่สุภาพ กระโปรงไม่ยาวไม่สุภาพ) ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นชนบทางสังคม และเป็นชนบของสังคมนั้นหรือระบบโครงสร้างฮาบิทัสนี้เองที่

เป็นตัวกำหนดให้ปัจเจกทำการควบคุมร่างกายของตน และหล่อหลอมความประพฤติที่นั้นจนกลายเป็นนิสัย ปัจเจกไม่กล้าที่จะแหวกขนบ เพราะการแหวกขนบเป็นสิ่งที่แปลกประหลาด และอาจหมายถึงสิ่งที่ผิด เมื่อผู้คนในสังคมดำเนินชีวิตไปตาม ๆ กันเช่นนั้น คนที่ทำตัวไม่เหมือนกับค่านิยมที่สังคมประพฤติปฏิบัติกันจะถูกจับจ้อง เพื่อหลีกเลี่ยงการจับจ้องดังกล่าว ปัจเจกจึงเลือกที่จะทำตามผู้อื่นในสังคม และเมื่อทำติดต่อกันนานเข้า ปัจเจกก็ชินไปเอง

ยกตัวอย่างเช่น ผู้คนในเขตทั้งสิบสองมักประพฤติปฏิบัติตาม ๆ กัน พวกเขาทำมาหากินอย่างเจียบ ๆ เดินก้มหน้าก้มตาตลอดเวลาเพราะไม่ออกไปสบตากับเหล่าพีซเมคเกอร์ (Peacemaker) หรือเหล่าผู้คุมกฎที่ขึ้นชั้นปกครองในเขตแคปปิตอลลงมาเพื่อตรวจตราเขตปกครองทั้งสิบสองให้อยู่ในความเป็นระเบียบเรียบร้อย หากใครไม่พอใจการปกครองของเขตแคปปิตอลต้องเก็บงำความรู้สึกนั้นไว้ในใจ ใครที่คิดต่อต้านอย่างเปิดเผยก็จะถูกกำจัด นั่นเป็นระบบโครงสร้างฮาบิทัสหรือขนบของเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตที่ผู้คนต่างเคยชินที่จะทำตามกันไปเช่นนั้นอย่างยอมจำนน และเป็นเขตแคปปิตอลนี่เองที่เป็นผู้กำหนดโครงสร้างระบบฮาบิทัสทางสังคมนี้ อำนาจของเขตแคปปิตอลจึงกระทำการผ่านโครงสร้างระบบฮาบิทัสทางสังคมที่เรียกว่าขนบนี้เอง นั่นหมายความว่าขนบทางสังคมก็คืออำนาจอันกดขี่หรืออำนาจเชิงอุดมการณ์ที่ขึ้นชั้นปกครองใช้เป็นตัวกำหนดโครงสร้างฮาบิทัสทางสังคม

อย่างไรก็ดี การที่ผู้คนส่วนใหญ่ทำตามโครงสร้างฮาบิทัสหรือขนบทางสังคม นอกจากต้องการหลีกเลี่ยงสายตาที่ถูกจับจ้องแล้ว ยังต้องการการยอมรับจากสังคมอีกด้วย และการที่สังคมยอมรับก็หมายถึงรางวัลตอบแทนหรือ reward ในการปรับเปลี่ยนตนเองให้เข้ากับโครงสร้างทางสังคมในความหมายของบูร์ดิเยอ เช่น การที่ผู้คนในเขตแคปปิตอลสนุกสนานไปกับการแต่งตัวด้วยแฟชั่นสุดหรู รวมไปถึงปรับเปลี่ยนร่างกายของตนให้เป็นไปตามแฟชั่นอย่างบ้าคลั่งคือการควบคุม “ร่างกาย” ของตนให้เป็นไปตามที่ขนบทางสังคมกำหนดและสอดคล้องกับบรรทัดฐานมาตรฐาน ดังนั้น ความหิวกระหายที่จะได้รับการยอมรับและเป็นส่วนหนึ่งของสังคมในเขตแคปปิตอลจึงถูกเติมเต็มด้วยเสื้อผ้าหน้าผม เครื่องแต่งกายและการปรับเปลี่ยนรูปโฉมต่าง ๆ เพื่อเรียกความสนใจและการจับจ้องจากผู้คนในสังคม

การดิ้นรนที่จะเปลี่ยนแปลงรูปโฉมของตนเองอยู่บ่อย ๆ ของผู้คนในเขตแคปปิตอลอย่างกรณีของเอฟฟี่ ทริงเก็ต ซึ่งเปลี่ยนสีผมจากสีชมพูเป็นสีส้มและเปลี่ยนเป็นสีทองสีเดียวกับเข็มกลัดรูปนกมีอคกิ้งเจอร์ของแคทนิสในท้ายสุด เปรียบได้กับการดิ้นรนเพื่อเอาตัวรอดของแคทนิสในยามที่เธอและเกลออกไปล่าสัตว์นอกเขตที่สิบสองเพื่อหาอาหารมาเลี้ยงดูครอบครัว เป็นการกระทำเพื่อดับ “ความหิวกระหาย” และช่วงชิงทุนให้ตนได้เปรียบในสนามประลองแห่งอำนาจ (Field of power) ผ่านกลยุทธ์แบบต่างๆ (ในที่นี้ ผู้คนในเขตแคปปิตอลใช้กลยุทธ์แบบอนุรักษ์และสืบทอด กล่าวคือเป็นกลยุทธ์ที่ทำตามแบบอย่างของคนส่วนใหญ่และมีแนวโน้มที่จะดำรงบรรทัดฐานและวิถีชีวิตดังกล่าวไว้

ขณะที่แคทนิสกับเกลใช้กลยุทธ์แบบลี้ลับ ทั้งสองฝ่าฝืนกฎเกณฑ์ของแคปปิตอลเพื่อออกไปล่าสัตว์นอกเขตที่สิบสองซึ่งเป็นการกระทำเพื่อความอยู่รอดของตนเอง)

และด้วยเหตุนี้ ผู้คนในเขตแคปปิตอลจึงไม่สนใจเรื่องอื่นใด แม้กระทั่งเรื่องการเมือง ละทิ้งและเพิกเฉยในสิทธิและอำนาจของตนเองเฉกเช่นสำนวนกลยุทธ์การปกครองภาษาละตินอันกลายเป็นที่มาของชื่อประเทศพาเน็มที่ว่า *Panem et Circenses* ซึ่งคอลลินส์อธิบายที่มาของชื่อประเทศพาเน็ม (Panem) ผ่านปากของตัวละครตัวหนึ่งซึ่งเป็นผู้คุมเกมในการแข่งขันเกมล่าชีวิตหรือฮังเกอร์เกมส์ครั้งที่เจ็ดสิบห้าโดยตัวละครตัวนั้นชื่อว่า พลูทาร์ช เฮฟเวนบี (Plutarch Heavensbee) พลูทาร์ชกล่าวใน *ม็อคกิงเจย์ (Mockingjay)* ว่า:

“...the significant difference between Thirteen and the Capitol are the expectations of the populace. Thirteen was used to hardship, whereas in the Capitol, all they’ve known is *Panem et Circenses* ... It’s a saying from thousands of years ago, written in a language called Latin about place called Rome ... *Panem et Circenses* translates into ‘Bread and Circuses’. The writer was saying that in return for full bellies and entertainment, his people had given up their political responsibilities and therefore their power.” (Collins, 2010: 260-261)

คอลลินส์ตั้งชื่อประเทศพาเน็ม (Panem) โดยได้แรงบันดาลใจมาจากสำนวนภาษาละตินดังกล่าวซึ่งสำนวนนี้ถูกกล่าวขึ้นจากกลยุทธ์ทางการเมืองที่สำคัญของกรุงโรมที่กษัตริย์ได้มอบความบันเทิงอันหลากหลายให้แก่ประชาชน ไม่ว่าจะเป็นอาหารเลิศหรู ห้องอาบน้ำสาธารณะ สัตว์พิศดาร เหล่ากลาดิเอเตอร์ (Gladiator) การแข่งขันกีฬาและบรรดาโรงละครมหรสพ ทั้งหมดนี้เป็นไปเพื่อให้ประชาชนนั้นมีความลุ่มหลงอยู่ในความบันเทิง หลงลืมสิทธิและอำนาจของตนที่จะรับผิดชอบประเทศ ละทิ้งอิสรภาพทางการเมืองที่ตนเองพึงมี อีกทั้งยังไม่ตั้งคำถามต่อการปกครองของรัฐ แม้จะเป็นรัฐที่มีความเผด็จการมากขนาดไหนก็ตาม

ผู้คนในประเทศพาเน็ม (Panem) โดยเฉพาะในเขตแคปปิตอลจึงหลงลืมกับเรื่องของการเมืองและสำเร็จสำราญไปกับความบันเทิงที่รัฐสรรหามาให้โดยไม่สนใจว่าความบันเทิงนั้นแลกมาด้วยชีวิตของคนอีกเท่าไร อาจกล่าวได้ว่าคอลลินส์ใช้สำนวนอันมีที่มาจากภาษาละตินนี้ในการสร้างโลกจำลองเพื่อเสียดสีระบบทุนนิยมบริโภคนิยมซึ่งผู้คนหลงติดอยู่กับการบริโภคโดยไม่สนใจว่า

ความต้องการของตนนั้นสร้างความเดือดร้อนให้คนอื่นมากนักน้อยแค่นั้น トラบไคที่ตอบสนองความต้องการที่จะบริโภคได้ ผู้คนในสังคมทุนนิยมบริโภคก็ไม่สนใจเรื่องใดอีก

4.2.3 โรงเรียนและสถานศึกษา: ระบบที่ปิดหูปิดตาชนชั้นล่าง

การปกครองของประเทศพม่าหรือของเขตแคปิตอลด้วยวิธีการกดขี่และสร้างความหวาดกลัวให้กับเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตผ่านเกมล่าชีวิตที่จัดขึ้นทุก ๆ ปีและการปกครองต่อประชาชนในเขตแคปิตอลด้วยวิธีการแบบ *Panem et Circenses* นั้นได้ชี้ให้เห็นว่าชนชั้นปกครองได้ซ่อนอำนาจของตนเองไว้อย่างแนบเนียน การที่เขตแคปิตอลปกครองเขตทั้งสิบสองเขตอย่างกดขี่ผ่านเกมล่าชีวิตที่เด็ดจากทั้งสิบสองเขตจะต้องกลายเป็นเครื่องบรรณาการและต้องมาฆ่าฟันกันเองถือเป็นความโหดร้ายและรุนแรง การปกครองอย่างโหดร้ายและรุนแรงด้วยเกมล่าชีวิตที่จัดขึ้นทุกปีนี้ดำเนินมาเป็นเวลาถึงเจ็ดสิบห้าปีแล้ว และทวีความรุนแรงโหดร้ายขึ้นเรื่อย ๆ

อย่างไรก็ตาม การปกครองด้วยความหวาดกลัวผ่านเกมล่าชีวิตก็ไม่ได้ถูกตั้งคำถามหรือทำให้คนใต้ปกครองมีปฏิกริยาตอบโต้กับความไม่เป็นธรรมดังกล่าว ผู้คนในเขตปกครองทั้งสิบสองเขตกลับมองว่าเป็นเรื่องปกติและไม่รับรู้ถึงอำนาจที่ครอบงำโดยกลุ่มคนในเขตแคปิตอล และเกมล่าชีวิตที่คนใต้ปกครองต่างหวาดกลัวดำเนินเรื่อยมาถึงเจ็ดสิบห้าปีโดยไม่มีใครกล้าคัดค้าน เหตุใดจึงเป็นเช่นนั้น เหตุใดกลุ่มคนในเขตแคปิตอลจึงมีอำนาจเหนือกว่าเขตอื่น ๆ และเขตแคปิตอลรักษาอำนาจของตนเองไว้ได้อย่างไร ผ่านความหวาดกลัวจากเกมล่าชีวิตอย่างเดียวยุติหรือ

ใน *เดอะ ฮังเกอร์ เกมส์ (The Hunger Games)* คอลลินส์แทบจะไม่ได้ให้รายละเอียดว่ามีตัวละครใดบ้างที่ไม่พอใจกับระบบการปกครองของผู้คนในเขตแคปิตอลนอกจากแคทนิส ตัวเอกของเรื่อง ที่ผู้อ่านสามารถรู้ถึงความไม่พอใจของเธอได้จนหมดว่าเธอโมโหและไม่พอใจมากแค่ไหนกับการปกครองที่เต็มไปด้วยการกดขี่ และมีแต่เกลกับเฮย์มิทซ์และพีต้าเท่านั้นที่ผู้เขียนได้ให้ตัวละครแสดงความไม่พอใจกับการปกครองของแคปิตอลผ่านสายตาของแคทนิส กระนั้นก็ดี ผู้อ่านสามารถรับรู้กระแสของความไม่พอใจ ความอึดอัดคับข้องต่อการถูกกดขี่มาโดยตลอดจากคนในสังคมได้ภายในเรื่องราวที่ผู้เขียนบรรจงถ่ายทอด ไม่ว่าจะเป็นการจลาจลที่เกิดขึ้นในเขตการปกครองหรือการแสดง ความเคารพและความอาลัยต่อผู้ตาย (silent salute) แม้กระทั่งการลุกฮือและการตั้งคำถามของประชาชนหลังจากที่รับรู้ว่แคทนิสตั้งครร์กแม้ว่าจะเป็นการกลลวงก็ตาม

อย่างไรก็ดี ระยะเวลาอันยาวนานถึงเจ็ดสิบห้าปีนับแต่การล้มล้างการก่อกบฏของเขตที่สิบสามและเป็นจุดเริ่มต้นของเกมล่าชีวิตหรือฮังเกอร์เกมส์มีข้อสงสัยว่า เหตุใดถึงไม่มีผู้ใดหรือใครสักคนที่จะรับรู้ความไม่ยุติธรรมและความเหลื่อมล้ำทางด้านชนชั้นซึ่งเกิดขึ้นภายในประเทศ ทำไม

ไม่มีใครลุกขึ้นมาต่อต้านและต่อสู้กับความไม่เป็นธรรมที่เกิดจากการกดขี่ หากกล่าวว่า แคทนิสเป็นตั้ ผู้จุดชนวนให้การปฏิวัติใน *ม็อคกิงเจย์ (Mockingjay)* เกิดขึ้น ทำไมการปฏิวัติต้องรอคอยมานานถึง เจ็ดสิบห้าปีนับจากการล่มสลายของกบฏในเขตที่สิบสาม ทำไมประชาชนทั้งประเทศต้องรอคอยให้ แคทนิสทำลายสนามประลองด้วยธนูของเธอจึงจะลุกขึ้นมาปฏิวัติ

คำถามนี้สามารถอธิบายได้ว่า อำนาจของเขตแคปปิตอลที่กระทำการผ่านโครงสร้างของ สังคมและเข้าไปกำหนดโครงสร้างฮาบิตัสในตัวปัจเจกนั้นเป็นผลมาจากโครงสร้างฮาบิตัสของสังคม และโครงสร้างฮาบิตัสของปัจเจกเอง การที่ประชาชนในประเทศพาเน็ม (Panem) มองเห็นว่ายังเกอร์เกมส์และระบบการปกครองอันกดขี่เป็นเรื่องปกติสามัญ และไม่มีใครลุกขึ้นมาตั้งคำถามหรือ ต่อสู้กับความโหดร้ายของชนชั้นปกครองที่ปฏิบัติต่อเขตปกครองทั้งสิบสองเขตอย่างรุนแรงนั้นมี สาเหตุมาจากสิ่งที่บูร์ดิเยอเรียกว่าฮาบิตัส (Habitus) อันเป็นโครงสร้างที่หล่อหลอมอุปนิสัยและ กำหนดโครงสร้างของสังคมไว้จนทำให้เกิดความคิดว่าสิ่งนั้นเป็นความจริงและ “ดูเหมือน” ว่าเป็น ธรรมชาติ หรือสิ่งที่บูร์ดิเยอเรียกว่าการไม่ยอมรับร่วมกัน (misrecognition)

สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic violence) ที่โครงสร้างได้หล่อ หลอมให้คนในอาณาบริเวณเดียวกันกระทำการสิ่งเดียวกันโดยกลไกของโครงสร้างทางสังคมนี้ได้แฝง ผังอยู่ในตัวของปัจเจกอยู่ในระดับของจิตใต้สำนึกที่แม้แต่ปัจเจกเองก็ไม่อาจรับรู้ได้รวมไปถึงการ ช่วงชิงทุนในสนามประลองและการสร้างมาตรฐานของรสนิยมเพื่อทำให้ตนเองแตกต่างจากชนชั้นอื่น เขตแคปปิตอลพยายามอย่างยิ่งที่จะทำให้อำนาจของตนนั้นมองไม่เห็นและปิดซ่อนไว้อย่างแนบเนียน ด้วยการส่งผ่านอำนาจนั้นไปยังวิธีการอื่น ๆ เช่น ขนบที่ทำให้ผู้คนในสังคมจับจ้องกันเองหากมีใครคน หนึ่งทำผิดระเบียบแตกแถว (ให้ผู้คนคอยควบคุมกันเอง) กิจวัตรประจำวันที่กระทำซ้ำ ๆ จนรู้สึก คุ้นชินและทำให้ร่างกายปฏิบัติตามไปเอง การสร้างความบันเทิงให้ผู้คนหลงลืมอำนาจและในอีกแง่ เป็นการควบคุมคนด้วยอีกทางหนึ่ง หากทว่าวิธีการที่สำคัญที่สุดที่ทำให้ผู้คนเพิกเฉยต่ออำนาจและ ทำให้แคปปิตอลรักษาอำนาจนั้นไว้ต่อไปได้คือ การให้การศึกษาแก่เยาวชนนั่นเอง

“The Capitol works hard to keep them invisible in order that its power be taken for granted. The trick is to get people to control themselves, to fall into certain habits that perpetuate the existing social order. One way to do this is through education – or perhaps we should say miseducation. What children learn in Panem, at home and in school, prepares them to take their place in the social order. In school they learn that the Hunger Games and the Capitol’s

superiority are just the way things are, while being taught skills that guarantee they will have the same dangerous and low-paying jobs as their parents.” (Timm, 2012: 278)

บูร์ดิเยอได้อธิบายเกี่ยวกับระบบการศึกษาว่ามีส่วนสัมพันธ์อย่างยิ่งกับรสนิยมที่ถูกกำหนดมาจากสภาพเงื่อนไขทางสังคม หากรสนิยมของชนชั้นสูงหรือชนชั้นนำในสังคมเป็น “รสนิยมแห่งอิสระ” ที่สร้างสำนึกแห่งความแตกต่าง รสนิยมของชนชั้นกรรมาชีพคือรสนิยมแห่งความจำเป็น (taste of necessity) (Swartz, 1997: 167)

ชนชั้นกรรมาชีพต้องประสบกับตัวเลือกบังคับของความจำเป็น (forced choice of necessity) โดยที่ทุนทางเศรษฐกิจไม่ได้เกี่ยวข้องกับตัวเลือกที่บังคับนั้นแม้ผู้ที่ครอบครองทุนมากกว่าจะเป็นผู้ที่อยู่ในชนชั้นเหนือกว่าก็ตาม หากเป็นเพราะรสนิยมซึ่งมาจากสภาพเงื่อนไขของสังคมต่างหากที่ทำให้ชนชั้นเหล่านั้นต้องเลือกบริโภค เช่น การเลือกซื้อข้าวของชนชั้นกรรมาชีพไม่ได้มาจากการที่คนในชนชั้นเหล่านี้มีทุนทางเศรษฐกิจไม่พอเพียงที่จะซื้ออย่างอื่น หากเป็นเพราะเหตุผลที่ว่าถ้านั้นมีเยอะกว่าและทำให้อิ่มมากกว่าอาหารชนิดอื่น ๆ เช่นเดียวกับการชนะสลากกินแบ่งของชนชั้นกรรมาชีพย่อมไม่ได้ทำให้คนเหล่านั้นเป็นหรืออยู่แบบมหาเศรษฐี หากแต่ทำให้พวกเขาสามารถจับจ่ายอย่างจำเป็นได้เพิ่มมากขึ้นมากกว่า

รสนิยมแห่งอิสระที่มีสุนทรียะของชนชั้นนำก็บรรสนิยมแห่งความจำเป็นของชนชั้นกรรมาชีพจึงเป็นสิ่งตรงข้ามกัน โดยที่ชนชั้นนำได้กำหนดมาตรฐานของรสนิยมด้วยรสนิยมอิสระ ดังนั้นรสนิยมของชนชั้นนำจึงเป็นด้านบวก ชนชั้นนำจึงสามารถผลิตซ้ำอำนาจเชิงสัญลักษณ์ (symbolic power) และบูร์ดิเยอได้เน้นย้ำว่า ระบบการศึกษามีส่วนสัมพันธ์อย่างมากกับการสืบทอดความเหนือกว่าทางมาตรฐานรสนิยมของชนชั้นนำ (Swartz, 1997: 168-169) การให้การศึกษาหรือการให้ความรู้ไม่ได้หมายถึงการให้การศึกษาผ่านบทเรียนในโรงเรียนแต่เพียงอย่างเดียว หากแต่ที่บ้านก็สามารถสอนหรือให้ความรู้นั้นได้ ผู้ปกครองหรือบิดามารดาของเด็กนั้นจะสั่งสอนและอบรมค่านิยม “ปกติ” ของสังคมให้กับเด็กเพื่อให้เด็กเรียนรู้ว่า สังคม “ปกติ” นั้นเป็นอย่างไรและเด็กควรจะทำปฏิบัติตนอย่างไรเพื่อให้ตนเองอยู่รอดได้ภายในสังคมนั้น ๆ

ในกรณีนี้ เด็กจากเขตปกครองทั้งสิบสองเขตต่างถูกสั่งสอนให้รู้ว่าควรประพฤติตัวอย่างไรในสังคมที่กดขี่เพื่อไม่นำปัญหาไปสู่ตนเองและครอบครัว เด็กถูกสั่งสอนให้รู้ว่าการแข่งขันยังเกอร์เกมส์อันเป็นเกมที่โหดร้ายและรุนแรงเป็นเรื่อง “ปกติ” และมีอยู่มา “นาน” มากแล้ว และเป็นปกติที่ชื่อของเด็กทุกคนต้องอยู่ในแผ่นไม้เพื่อรอคอยวันแห่งการเก็บเกี่ยวซึ่งชื่อของเด็กสักคนหนึ่ง

จะต้องถูกหยิบขึ้นมาเพื่อเป็นเครื่องบรรณาการเข้าร่วมแข่งขันเกมแห่งความตายนั้นในสักวันหนึ่ง เด็ก ๆ จากทั้งสิบสองเขตเรียนรู้ชะตากรรมข้อนี้อของตัวเองดี และเมื่อผู้ใหญ่โดยเฉพาะอย่างยิ่งพ่อและแม่ของเด็กกล่าวถึงเรื่องนี้ด้วยน้ำเสียงปกติธรรมดา ยิ่งทำให้เด็กเรียนรู้ว่าสิ่งนี้เป็นเรื่องปกติในสังคมที่ตนต้องเผชิญแม้ว่าจะเป็นเรื่องที่รุนแรงและโหดร้ายมากแค่ไหนก็ตาม

นอกจากนี้ เด็ก ๆ ได้เรียนรู้การประพฤติปฏิบัติตัวจากผู้คนรอบข้างในสังคมด้วย เด็ก ๆ เลียนแบบพฤติกรรมของคนรอบข้างเพื่อให้ตนได้รับการยอมรับ เมื่อผู้คนในเขตสิบสองยอมจำนนต่อการกดขี่โดยไม่มีใครลุกขึ้นมาคัดค้าน เด็กจะเห็นว่าเป็นเรื่องปกติอย่างมากที่ตนจะถูกกดขี่และยอมจำนนนับแต่นั้นมา เด็กเรียนรู้ที่จะทำงานตามอย่างพ่อแม่และคนรอบข้าง และเรียนรู้กฎระเบียบของสังคม เช่นเดียวกับเด็กในแคปปิตอลที่รับรู้เรื่องราวของฮังเกอร์เกมส์มาตั้งแต่เด็ก และถูกสั่งสอนว่าเป็นเรื่องที่สนุกสนานจนไม่รับรู้ถึงความโหดร้ายและรุนแรงที่กระทำต่อเด็กด้วยกัน

ยิ่งไปกว่านั้น การเรียนหนังสือในโรงเรียนของเด็กในเขตทั้งสิบสองเขตหรือในเขตแคปปิตอลเองก็มีการบรรจุบทเรียนที่เกี่ยวกับฮังเกอร์เกมส์เอาไว้ เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้ว่าเกมเป็นเครื่องมือที่เขตแคปปิตอลสร้างขึ้นมาเพื่อเตือนให้ระลึกถึงการก่อกบฏเมื่อครั้งอดีตและจะได้เป็นตัวอย่างไม่ให้เขตทั้งสิบสองเขตหรือใครคนไหนในประเทศพาดำเนินการก่อกบฏต่อต้านเขตแคปปิตอล เด็ก ๆ จากเขตทั้งสิบสองเขตได้รับข้อมูลเกี่ยวกับเกมอย่างจำกัด และการจำกัดข้อมูลก็รวมไปถึงข้อมูลเรื่องอื่น ๆ อีกด้วย เช่น เด็กจากเขตการปกครองที่สิบสองไม่รับรู้เรื่องราวของเขตอื่นมากนัก ดังจะเห็นได้จากการที่แคทนิสเข้าร่วมแข่งขันในฮังเกอร์เกมส์ครั้งที่เจ็ดสิบสี่ เธอได้พบกับรูว์ (Rue) ตัวแทนเด็กหญิงจากเขตปกครองที่สิบเอ็ดอันเป็นเขตของการทำสิกรรม แคทนิสรู้สึกถูกใจรูว์ตั้งแต่แรกพบและไม่อยากทำร้ายเธอเพราะเธอคล้ายน้องสาวของตนมากเกินไป ด้วยเหตุนั้นแคทนิสจึงขวนขวายมาเป็นทีมเดียวกัน ตอนนั้นเองที่แคทนิสกับรูว์ได้แลกเปลี่ยนข้อมูลกัน และนั่นทำให้เธอตระหนักว่า เธอไม่รับรู้เรื่องราวของเขตอื่นมากนัก

ใน *แคทชิง ไฟร์ (Catching Fire)* เมื่อแคทนิสต้องไปทัวร์ผู้พิชิตยังเขตที่สิบเอ็ดก็เป็นอีกครั้งที่เธอรับรู้ أنهاไม่รู้เรื่องราวของเขตอื่นเลยจริง ๆ ในโรงเรียนที่เธอเรียนมานั้น ไม่ได้กล่าวถึงเขตอื่นสักเท่าไรเธอถึงกับตกใจไม่ได้เมื่อเห็นว่าพื้นที่ของเขตสิบเอ็ดมีขนาดใหญ่มาก

...I [Katniss] can't believe the size of District 11. "How many people do you think live here?" Peeta asks. I shake my head. In school they refer to it as a large district, that's all. No actual figures on the population. But those kids we see on camera waiting for the

reaping each year, they can't be but a sampling of the ones who actually live here. What do they do? Have preliminary drawings? Pick the winners ahead of time and make sure they're in the crowd? How exactly did Rue end up on the stage with nothing but the wind offering to take her place? (Collins, 2009: 68)

ความรู้เกี่ยวกับเขตอื่น ๆ ของแคทนิสและพีต่านั้นมีไม่มาก ยิ่งเขตสิบสามยิ่งไม่ต้องเอ่ยถึง ตอนที่แคทนิสพบเด็กสาวสองคนจากเขตแปดอพยพมายังเขตสิบสองเพราะเหตุการณ์จลาจลที่เกิดขึ้นอย่างรุนแรง แคทนิสไม่เชื่อแม้แต่น้อยในคำบอกเล่าของเด็กทั้งสองที่เชื่อว่าเขตสิบสามนั้นมีอยู่จริง ๆ และไม่ได้ถูกทำลายลงไปดังความคิดของคนทั่วไป แคทนิสปฏิเสธความเชื่อนั้นเพราะเธอเชื่อมั่นมาโดยตลอดผ่านทางบทเรียนและสื่อของเขตแคปปิตอลที่ประโคมข่าวอยู่ทุกเมื่อเชื่อวันว่าเขตที่สิบสามถูกทำลายลงไปแล้ว หากความจริงเป็นเพียงแคโฆษณาชวนเชื่อ (propaganda) เพราะใน *มือคิงเจย์ (Mockingjay)* เธอได้รับรู้ความเป็นจริงว่าเขตที่สิบสามยังคงอยู่และมีความพัฒนาไปจากเดิมอย่างมาก

นอกจากนี้ แม้กระทั่งประวัติศาสตร์ของประเทศนั้นก็เต็มไปด้วยคำบอกเล่าว่า คนทั้งประเทศนั้นเป็นหนี้ต่อเขตแคปปิตอลมากมายเท่าไรและต้องชดเชยผ่านผลผลิตที่ต้องส่งผ่านไปถึงมือของเขตแคปปิตอล และเพื่อเหตุนี้ สิ่งที่แคทนิสและน้องสาวของเธอ รวมทั้งพีต้าและเด็ก ๆ จากเขตสิบสองได้รำเรียนคือ อุตสาหกรรมเหมืองถ่านหิน ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมหลักของเขตการปกครองที่สิบสอง เด็ก ๆ จะได้เรียนรู้ทุกอย่างไม่ว่าอะไรก็ตามที่เกี่ยวข้องกับถ่านหินและเหมือง และเมื่อถึงเวลาทัศนศึกษาเด็ก ๆ ก็จะได้ทัศนศึกษาที่เหมืองถ่านหินเช่นเดียวกัน

การที่เด็ก ๆ ในเขตการปกครองที่สิบสองต้องเรียนเกี่ยวกับเหมืองถ่านหินนั้นเพราะเขตแคปปิตอลคาดหวังให้เด็กเหล่านี้เติบโตเพื่อเป็นนักขุดเหมืองถ่านหินเหมือนกับพ่อแม่และบรรพบุรุษ อันเป็นผลประโยชน์ต่อเขตแคปปิตอลเองที่จะได้ผลผลิตจากเหมืองถ่านหินจากรุ่นสู่รุ่นโดยไม่ขาดตอน และจากการเรียนการศึกษาในโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาทำให้รับรู้ข้อมูลที่ได้จากเขตการปกครองที่สิบสองได้เรียนรู้นั้นมีจำกัดมากมายเท่าใด นั่นหมายความว่าชนชั้นนำในเขตแคปปิตอลเป็นผู้กำหนดและวางกฎเกณฑ์ทางโครงสร้างของสังคมให้กับพลเมืองของประเทศว่าเรื่องไหนที่สมควรรู้ เรื่องไหนที่ไม่สมควรรู้ อำนาจของเขตแคปปิตอลจึงถูกปิดไว้อย่างแนบเนียนและดำเนินต่อไปได้อย่างไม่สะดุด

4.3 สนามประลอง: พื้นที่ของการต่อสู้ช่วงชิงอำนาจ

สนามประลองของเกมหรือคอร์นูโคเปีย (Cornucopia) ที่แคทนิสต้องเข้าแข่งขันเป็นพื้นที่ซึ่งแสดงให้เห็นการไหลเวียนแลกเปลี่ยนของทุนประเภทต่าง ๆ และสอดคล้องกับแนวคิดของเรื่องสนามประลอง (Field) ของบูร์ดิเยอเป็นอย่างมาก บูร์ดิเยอนิยามสนามประลองว่า สนามประลองเป็นโครงสร้างหนึ่งซึ่งมีลักษณะเป็นพื้นที่ที่องค์ประกอบต่าง ๆ นิยามคุณสมบัติจากความแตกต่างขององค์ประกอบอื่น ๆ อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ซึ่งก่อให้เกิดกระบวนการผลิตและการไหลเวียนของทุนประเภทต่าง ๆ นอกจากนี้ สนามประลองยังเป็นพื้นที่ซึ่งเน้นมิติของการครอบงำทางอำนาจอีกด้วย (Swartz, 1997: 117-142) สนามประลองในความคิดของบูร์ดิเยอจึงเป็นสนามประลองของการต่อสู้ดิ้นรน (field of struggle) และเป็นสนามประลองของอำนาจ (field of power) ที่แสดงให้เห็นความเหลื่อมล้ำของอำนาจและชนชั้น

4.3.1 โครงสร้างของสนามประลอง

บูร์ดิเยอเสนอว่าโครงสร้างของสนามประลองนั้นต้องมีคุณลักษณะสากลอยู่สี่ประการ (สูนีย์ ประสงค์บัณฑิต, 2553: 135) ทั้งนี้สนามประลองของเกมในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games trilogy)* ปรากฏคุณลักษณะทั้งสี่แบบอย่างครบถ้วน

คุณลักษณะประการแรกคือสนามประลองเป็นพื้นที่ของการต่อสู้ช่วงชิงเพื่อความชอบธรรม ซึ่งพื้นที่ภายในสนามประลองนั้นเป็นพื้นที่ซึ่งทุนประเภทต่าง ๆ มีการไหลเวียนแลกเปลี่ยนและต่อสู้ช่วงชิงอยู่ตลอดเวลา สนามประลองของเกมล่าชีวิตนั้นก็คือสนามประลองที่เครื่องบรรณาการแต่ละคนต่างก็ใช้ทุนด้านต่าง ๆ ที่ตนเองมีในการเข้าไปแข่งขันช่วงชิงเพื่อให้ได้รับชัยชนะอันหมายถึงชีวิต ทุนด้านต่าง ๆ ถูกนำมาใช้เพื่อช่วงชิงทุนด้านอื่น ๆ ด้วยกลยุทธ์ที่แตกต่างกันของผู้กระทำการ (agency) หรือเครื่องบรรณาการแต่ละคน ทั้งนี้ ทุนประเภทต่าง ๆ ที่ผู้กระทำการใช้กลยุทธ์ของตนในการช่วงชิงมานั้นเป็นการเพิ่มพูนและขยับเลื่อนตำแหน่งแห่งที่ในโครงสร้างของสนามประลองนั้นด้วย

นอกจากนี้ สนามประลองของเกมล่าชีวิต ยังเป็นสนามประลองที่ก่อให้เกิดความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ขึ้นมาอีกด้วย กล่าวคือ สนามประลองของเกมล่าชีวิตที่จัดขึ้นเป็นประจำทุก ๆ ปีนั้นมีการยึดเยียดระบบความหมายหรือสัญลักษณ์บางประการภายในโครงสร้างอีกด้วย ความหมายเหล่านั้นมีไว้เพื่อสร้างความหวาดกลัวให้กับชนชั้นที่อยู่ภายใต้การปกครองอย่างผู้คนในเขตการปกครองทั้งบสองเขตและมีให้ผู้คนเหล่านั้นก่อการกบฏโค่นล้มเขตแคปปิตอลเหมือนเมื่อครั้งอดีตอีก ความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ดังกล่าวของเกมล่าชีวิตนั้นเป็นการสร้างความหมายและสร้างความชอบธรรมให้กับ

ชนชั้นปกครองที่ปรากฏอยู่ในประเทศพานี (Panem) และทำให้ผู้คนในเขตการปกครองรับรู้ร่วมกันว่าสนามประลองของเกมล่าชีวิตนั้นเป็นสิ่งที่ปกติ

คุณลักษณะประการที่สองของสนามประลองคือทุนประเภทต่าง ๆ ที่ไหลเวียนในสนามประลองเป็นสิ่งกำหนดตำแหน่งแห่งที่ของผู้กระทำการภายในโครงสร้างของสนามประลองนั้นหมายความว่า ตำแหน่งของผู้ที่มีทุนมากกว่าย่อมเป็นตำแหน่งของผู้ครอบงำ (dominant position) ผู้ที่มีทุนน้อยกว่าจึงพยายามช่วงชิงตำแหน่งของผู้ที่มีทุนมากกว่าด้วยกลยุทธ์แตกต่างกันของผู้กระทำการ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดคือ ผู้คนที่อยู่ในเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตเป็นกลุ่มคนที่มีทุนน้อยกว่าผู้คนในเขตแคปปิตอลโดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มคนชนชั้นนำหรือชนชั้นปกครอง ชนชั้นปกครองเป็นผู้กุมอำนาจเด็ดขาดภายในโครงสร้างสนามประลอง เช่น เป็นผู้ออกกฎกติกาภายในเกม เป็นผู้สร้างเกม (หรือโครงสร้าง) และเป็นผู้สนับสนุนให้ทุนด้านต่าง ๆ กับเครื่องบรรณาการที่กำลังต้องการความช่วยเหลือได้เช่น ยารักษาโรคหรืออาหารและน้ำดื่มหรือแม้แต่เป็นผู้สร้างกับดักในสนามประลองเพื่อสร้างความได้เปรียบ-เสียเปรียบของทุนที่อยู่ภายในสนามประลองนั้น ๆ การเป็นผู้กุมอำนาจสูงสุดเหนือการกระจายทุนภายในโครงสร้างสนามประลองนี้ทำให้ผู้ที่ถูกรับครอบงำหรือเหล่าเครื่องบรรณาการต้องการล้มล้างความได้เปรียบดังกล่าว เช่น แคทนิส เป็นต้นจึงเกิดการช่วงชิงตำแหน่งแห่งที่ซึ่งสร้างความได้เปรียบนั้น

นอกจากนี้ ผู้คนในเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตซึ่งถูกกดขี่อย่างไม่เป็นธรรมจากชนชั้นนำในเขตแคปปิตอลต้องการล้มล้างความได้เปรียบเนื่องจากชนชั้นนำในเขตแคปปิตอลกุมอำนาจเบ็ดเสร็จเหนือการกระจายทุนภายในโครงสร้างสนามประลอง (ในที่นี้หมายถึงโครงสร้างทางสังคม) ทุนหรือทรัพยากรของเขตปกครองทั้งสิบสองเขตจะต้องถูกส่งให้กับเขตแคปปิตอล ดังนั้น การก่อการจลาจลหรือการก่อกบฏของเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตคือการต่อสู้เพื่อแย่งชิงและล้มล้างตำแหน่งแห่งที่ของชนชั้นปกครองในเขตแคปปิตอลที่กุมความได้เปรียบของโครงสร้างภายในสนามประลองอยู่

คุณลักษณะประการที่สามคือ สนามประลองกำหนดให้ผู้กระทำการมีการช่วงชิงด้วยรูปแบบเฉพาะ โดยที่ผู้กระทำการย่อมเห็นว่า การลงเล่นในสนามประลองนั้นมีค่าพอที่จะเล่นซึ่งความรู้สึกที่เป็นภาพลวงนี้บรูดีเยอจำกัดความว่าเป็นอิลลูซิโอ (illusio) เครื่องบรรณาการแต่ละคนที่ลงแข่งขันในสนามประลองของเกมล่าชีวิตหวังจะมีชีวิตรอดและได้รับความมั่งคั่ง ชื่อเสียงเกียรติยศในฐานะผู้พิชิตของเกมล่าชีวิตและทำให้ผู้คนในเขตการปกครองของตนสุขสบาย ผลประโยชน์ดังกล่าวเป็นอิลลูซิโออย่างหนึ่งที่ทำให้เครื่องบรรณาการยอมรับกฎกติกาของเกมที่ต้องคร่ำชีวิตเครื่องบรรณาการคนอื่นเพียงเพื่อรางวัล (reward) ที่ตนเองคาดหวัง รูปแบบของเกมหรือโครงสร้างของสนามประลองนี้จึงถูกทำให้มีความชอบธรรมและเป็นความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ที่เครื่องบรรณาการไม่ยอมรับรู้

(misrecognition) ถึงความรุนแรงดังกล่าวเนื่องจากแฝงฝังอยู่ในระบบโครงสร้างฮาบิทัสของเครื่องบรรณาการแต่ละคนแล้ว

อย่างไรก็ดี แม้ว่าเครื่องบรรณาการแต่ละคนที่ได้ลงแข่งขันในสนามประลองของเกมล่าชีวิตมีภาพลวงฮิลลูซิโอสันเกิดจากคติสาธารณะ (doxa) ที่มาจากการไม่ยอมรับของผู้คนในสังคมและยอมลงแข่งขันตามรูปแบบเฉพาะของโครงสร้างด้วยการฆ่าล้างเครื่องบรรณาการคนอื่น ๆ เพื่อเป็นผู้พิชิต ทว่าการเป็นผู้พิชิตของเครื่องบรรณาการเป็นการช่วงชิงความชอบธรรมเพื่อให้ได้มาซึ่งทุนที่มีค่าที่สุด (หรือก็คือรางวัลของการแข่งขันในสนามประลอง) เป็นการผลิตซ้ำโครงสร้างของสนามประลองขึ้นมาอีกครั้งในปีต่อไป トラบิตที่มีผู้พิชิตภายในสนามประลองของเกมล่าชีวิตจะยังคงอยู่ ดังนั้น เมื่อแคทนิสตัดสินใจฆ่าตัวตายไปพร้อม ๆ กับพีต้าด้วยการกินผลเบอร์รี่พิษในตอนท้ายของ *เดอะ ฮังเกอร์ เกมส์ (The Hunger Games)* ประธานาธิบดีจึงถือว่าแคทนิสก่อการกบฏเพราะเกมที่ไม่ผู้พิชิตยอมไม่เป็นเกมอีกต่อไป และถือว่าเป็นการทำลายการผลิตซ้ำของโครงสร้างสนามประลองนั่นเอง

คุณลักษณะประการที่สี่ของสนามประลองคือ สนามประลองมีกลไกภายในตัวเองและเป็นอิสระจากปัจจัยภายนอก ความเป็นเอกเทศนี้มีลักษณะเชิงสัมพัทธ์ (relatively) หมายถึง แม้จะมีความเป็นอิสระแยกจากปัจจัยภายนอกแต่เชื่อมโยงกับปัจจัยภายนอกด้วยเช่นเดียวกัน เช่นเดียวกับสนามประลองของเกมล่าชีวิต แม้การแข่งขันมีลักษณะที่เป็นอิสระจากโครงสร้างทางสังคมภายนอก (ซึ่งถือว่าอยู่ภายนอกของโครงสร้างสนามประลองของเกมล่าชีวิต) กล่าวคือ เครื่องบรรณาการแต่ละคนแข่งขันเพื่อคว่ำรางวัลของเกมล่าชีวิตด้วยการแย่งชิงทุนต่าง ๆ ที่ไหลเวียนภายในโครงสร้างของสนามประลอง ขณะเดียวกันเชื่อมโยงกับปัจจัยภายนอกคือเหล่าผู้ชม ทั้งผู้ชมในเขตแคปปิตอลที่อาจกลายเป็นผู้สนับสนุนของสนามประลอง ยังมีผู้ชมจากเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตที่พร้อมจะลุกขึ้นมาก่อการจลาจลจากการรับชมการแข่งขันดังกล่าว

4.3.2 อำนาจที่ถูกปิดบังภายในสนามประลอง

เมื่อพิจารณาคอร์นูโคเปีย (Cornucopia) หรือสนามประลองการแข่งขันของเกมล่าชีวิตที่ปรากฏใน *เดอะ ฮังเกอร์ เกมส์ (The Hunger Games)* และ *แคทชิง ไฟร์ (Catching Fire)* ก็พบว่าสนามประลองของการแข่งขันเกมล่าชีวิตในคอร์นูโคเปียมีจุดร่วมที่เหมือนกันบางประการคือเป็นสนามประลองแห่งกับดักซึ่งเปรียบเสมือนกลวงที่ผู้สร้างเกมในเขตแคปปิตอลได้วางเอาไว้ การวางกับดักหรือกลวงดังกล่าวนี้เป็นคุณลักษณะของโครงสร้างในสนามประลองอยู่แล้ว กล่าวคือผู้ที่มีทุนมากกว่าภายในสนามประลองครอบครองตำแหน่งของผู้ครอบงำหรือผู้กุมอำนาจเบ็ดเสร็จ

ทุนที่มีมากย่อมเอื้ออำนวยให้ผู้ที่อยู่ในตำแหน่งดังกล่าวสามารถอยู่เหนือการกระจายทุนภายในสนามประลองได้

ในที่นี้ สนามประลองของเกมล่าชีวิตหรือคอร์นุโคเปีย ผู้ที่อยู่เหนือการกระจายของทุนภายในสนามประลองหรือผู้ที่อยู่ในตำแหน่งการครอบงำของทุนก็คือชนชั้นปกครองในเขตแคปิตอล รวมไปถึงผู้สร้างเกมล่าชีวิต (gamemaker) ทั้งนี้ อำนาจของชนชั้นนำดังกล่าวต้องเป็นไปอย่างแนบเนียนและพยายามทำให้ผู้ที่อยู่ในตำแหน่งที่ด้อยกว่าไม่รับรู้อำนาจเหนือการกระจายทุนนั้น ๆ

คอลลินส์เคยให้สัมภาษณ์ว่าเธอได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์เรื่องราวจากตำนานกรีกโบราณเรื่องวีรบุรุษเธเซอุส (Theseus) กับสัตว์ประหลาดมินอทอร์ (Minotaur)¹ ในตำนานกรีกโบราณเรื่องนี้ เครื่องบรรณาการอันเป็นเด็กหนุ่มสาวจากแคว้นที่เป็นเมืองขึ้นนั้นมีชะตากรรมที่จะต้องเป็นอาหารให้กับสัตว์ประหลาดมินอทอร์ สัตว์ประหลาดมินอทอร์ในเขาวงกตนั้นเปรียบเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งชั่วร้ายและอำนาจที่เรามองไม่เห็น เครื่องบรรณาการที่เข้าไปเป็นอาหารให้แก่สัตว์ประหลาดมินอทอร์เป็นตั้งเชื้อเพลิงที่เติมให้อำนาจนั้นคงอยู่ต่อไปได้ ในที่นี้ เกมล่าชีวิตหรือยังเกอร์เกมส์มีลักษณะไม่แตกต่างไปจากเขาวงกตที่มีสัตว์ประหลาดมินอทอร์สิงสู่อยู่ เครื่องบรรณาการที่เปรียบเสมือนอาหารของมินอทอร์คือเด็ก ๆ ทั้งยี่สิบสี่คนผู้เป็นตัวแทนจากทั้งสิบสองเขตซึ่งเปรียบเสมือนอาหารที่กระตุ้นให้อำนาจของเขตแคปิตอลนั้นคงอยู่ต่อไปผ่านสนามประลองและเกมล่าชีวิตที่จัดขึ้นในทุก ๆ ปี

กับดักหรือกลวงของสนามประลองของเกมล่าชีวิตในคอร์นุโคเปียไม่ต่างจากเขาวงกตที่ซับซ้อนในตำนานกรีกโบราณเรื่องวีรบุรุษเธเซอุสกับสัตว์ประหลาดมินอทอร์ กลไกการแย่งชิงทุนและการครอบงำทางอำนาจของชนชั้นนำในเขตแคปิตอลนั้นได้ถูกเก็บซ่อนพรางตาเอาไว้ เช่นเดียวกับคำสัญญาของระบบทุนนิยมอันเป็นระบบที่ให้คำสัญญากับประชาชนว่า ประชาชนจะมีความสุขและ

¹ ตำนานกรีกโบราณเรื่องดังกล่าวเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความขัดแย้งของเอเธนส์ (Athens) และเกาะครีต (Crete) เพื่อผ่อนผันความขัดแย้งระหว่างสองเมือง ทุก ๆ เก้าปีเอเธนส์จะต้องส่งเครื่องบรรณาการอันเด็กหนุ่มสาวอย่างละเจ็ดคนลงเรือใบสีดำมายังเกาะครีตเพื่อใช้เป็นเครื่องสังเวยให้กับสัตว์ประหลาดมินอทอร์ที่อาศัยอยู่ในเขาวงกตตามข้อตกลงของกษัตริย์มินอส (Minos) โดยที่เด็กหนุ่มสาวทั้งสิบสี่คนนั้นรู้ตัวว่าจะไม่มีวันได้กลับออกมาจากเขาวงกตอีกเลย เอเธนส์ยอมส่งเด็กหญิงชายมายังเกาะครีตเพื่อพบกับจุดจบอันน่าสยดสยองเป็นเวลาถึงยี่สิบหกปี และในปีที่ยี่สิบเจ็ด ด้วยความช่วยเหลือจากเจ้าหญิงแอเรียแอดเน่ (Ariadne) ทำให้เธเซอุส เจ้าชายหนุ่มที่กลายเป็นหนึ่งในเครื่องบรรณาการนั้นสามารถเอาชนะสัตว์ประหลาดมินอทอร์และหนีเอาชีวิตรอดออกจากเขาวงกตมาได้ด้วยเส้นด้ายที่เจ้าหญิงแอเรียแอดเน่มอบให้ (Atsma, 2000) คอลลินส์ได้ให้สัมภาษณ์ถึงแรงบันดาลใจนี้ใน “A Conversation: Question and Answers” โดยสำนักพิมพ์สกอร์ลาสติก (Scholastic Inc.) ว่า “A significant influence would have to be the Greek myth of Theseus and the Minotaur. The myth tells how in punishment for past deeds, Athens periodically had to send seven youths and seven maidens to Crete, where they were thrown in the Labyrinth and devoured by the monstrous Minotaur.” (Everett, 2012)

ประสบความสำเร็จในชีวิต จะมอบความสุขสบายและความสำราญให้กับผู้ที่ครองทุนมากที่สุด (พจนาน วลัย, 2556) ทว่านั่นเป็นเพียงคำสัญญาที่ลวงเปล่าเพราะสิ่งที่ระบบทุนนิยมมอบให้นั้นเป็นเพียงความแปลกแยกและอาชญากรรมที่เพิ่มมากขึ้นในทุก ๆ วัน และหากสนามประลองมีลักษณะไม่แตกต่างกับเขาวงกตในตำนานกรีกโบราณเรื่องวีรบุรุษเฮเชออุสกับสัตว์ประหลาดมินิโนทอร์ แคทนิสและพีดานั้นก็มีลักษณะที่ไม่แตกต่างไปจากวีรบุรุษเฮเชออุสและเจ้าหญิงแอเรียแอดเน่เช่นเดียวกัน

การปิดซ่อนอำนาจเหนือการกระจายทุนของตำแหน่งผู้ครอบงำในโครงสร้างสนามประลองยังสะท้อนผ่านสภาพของสนามประลองของเกมล่าชีวิตอีกด้วย สนามประลองของเกมล่าชีวิตนั้นมีลักษณะเป็นโดมที่มีการจำลองท้องฟ้าและบรรยากาศให้เหมือนกับโลกภายนอกอย่างแยกไม่ออก ทว่าเครื่องบรรณาการทุกคนต่างก็รู้ว่า ภายใต้ท้องฟ้าและบรรยากาศอันเป็น “ธรรมชาติ” เหล่านั้นได้มีการชุกซ่อนกลองจำนวนมหาศาลไว้ถ่ายทอดภาพจากภายในสนามประลองผ่านสื่อสมัยใหม่เพื่อให้ผู้ชมทางบ้านทั้งจากเขตแคปปิตอลและเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตเฝ้าชมนาที่สุดระที่กันอย่างน่าที่สังหารได้อย่างใกล้ชิดและทันท่วงที

การจำลองสภาพของสนามประลองให้มีลักษณะเป็น “ธรรมชาติ” นี้แสดงให้เห็นว่าแม้เครื่องบรรณาการหรือผู้คนในตำแหน่งที่ด้อยกว่าทางอำนาจจะรับรู้ถึงความไม่เท่าเทียมและความเหลื่อมล้ำอันมีที่มาจากทุนที่ครอบครองไม่เท่ากัน ทว่า ผู้คนในเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตแม้กระทั่งประชาชนในเขตแคปปิตอลที่ไม่ได้อยู่ในชนชั้นการปกครองไม่มีโอกาสล่วงรู้การกระจายของทุนที่ไม่เท่าเทียมซึ่งไหลเวียนอยู่ในสนามประลองแม้แต่น้อย นั่นเพราะชนชั้นนำหรือผู้ที่อยู่ในตำแหน่งผู้ครอบงำเชิงอำนาจนั้นมีอำนาจเหนือการกระจายทุนในสนามประลอง และอำนาจนั้นปกปิดซ่อนเร้นและพยายามพรากตาผู้คนในสังคมอย่างแนบเนียนโดยทำให้ผู้คนในสังคมรับรู้ว่ามีสิ่งเหล่านั้นเป็นไปอย่างเป็นธรรมชาติและปกติธรรมดาอย่างที่สุด

อำนาจของผู้ที่อยู่ในตำแหน่งของการครอบงำทุนหรือชนชั้นนำในสนามประลองยังแสดงออกผ่านกับดักที่เหล่าผู้สร้างเกมได้สร้างไว้อย่างมากมายไม่ว่าจะเป็นลูกไฟ หรือเหล่าสัตว์กลายพันธุ์หรือที่เรียกว่า “mutt” ซึ่งย่อมาจาก “mutton” เพื่อเอาใจคนดูและมอบความบันเทิงอย่างสุดขีดผ่านอารมณ์ระทึกขวัญให้กับประชาชนในเขตแคปปิตอล กับดักเหล่านี้มีผลทั้งทางร่างกายและจิตใจของเครื่องบรรณาการ และนั่นก็เป็นไปเพื่อเรียกความสนุกสนานและความเพลิดเพลินจากผู้ชมเท่านั้น หากวันหนึ่ง ๆ ในการแข่งขันนั้นไม่มีการฆ่าล้าง ไม่มีการตามล่า ไม่มีปฏิกิริยาตอบสนองใด ๆ จากผู้เข้าแข่งขันหรือเครื่องบรรณาการ รายการก็จะน่าเบื่อและไม่น่าดูอีกต่อไป กับดักจึงมีไว้เพื่อให้รายการมีสีสันมากขึ้นสนามประลองจึงมีลักษณะคล้ายคลึงกับสนามของเหล่าผู้เข้าแข่งขันกลาดิเอเตอร์ (Gladiator) ในโคลอสเซียม (Colossium) ซึ่งมีการใช้สัตว์อันตราย อย่างเช่น สิงโต เสือ

หรือฮิปโปเตมัสมาประลองความแข็งแกร่งกับมนุษย์เพียงเพื่อเรียกความสนใจและเสียงโห่ร้องจากเหล่าคนดู

กัปตันภายในสนามประลองจึงถูกพรางตาด้วยความบันเทิง ผู้ชมและเครื่องบรรณาการไม่มีโอกาสล่วงรู้ว่กัปตันนั้นมิไว้เพื่อแย่งชิงความได้เปรียบของการกระจายทุนเนื่องด้วยคติสาธารณะ (doxa) ของกัปตันที่ทุกคนรับรู้ร่วมกันคือ การสร้างความเพลิดเพลินให้กับผู้ชมเท่านั้น เมื่อแคทนิสไม่ยอมลงแข่งขันในเกมและเลือกที่จะอยู่เฉย ๆ เหล่าผู้สร้างเกมย่อมไม่อาจปล่อยให้เข้านั้นไปได้ เพราะนั่นเท่ากับว่าไม่ยอมทำตามโครงสร้างของสนามประลองที่มีรูปแบบเฉพาะของกติกาการเล่น เมื่อกติกาของเกมคือการตามล่าคร่าชีวิตของเครื่องบรรณาการคนอื่น ๆ แคทนิสเป็นหนึ่งในเครื่องบรรณาการต้องทำตามกฎกติกาของเกมดังกล่าว ดังนั้น ผู้สร้างเกมจึงปล่อยให้กัปตันอย่างลูกไฟ เพื่อให้แคทนิสเข้าไปสู่เกมหรือยอมรับโครงสร้างของสนามประลองให้ได้ อีกนัยหนึ่งคือ การกำจัดผู้เล่นหรือผู้แข่งขันที่ไม่ยอมทำตามรูปแบบเฉพาะของโครงสร้างสนามประลองออกไป

นอกจากนี้ ในตอนท้ายของการแข่งขันและมีเครื่องบรรณาการเหลือรอดจากเกมเพียงไม่กี่คนเท่านั้น ผู้สร้างเกมได้ปล่อยให้กัปตันอย่างสัตว์จำลอง (muttation) ออกมาอาละวาดคร่าชีวิตของเครื่องบรรณาการไปส่วนหนึ่งเพื่อกำจัดทุนและสร้างความได้เปรียบหรือช่วงชิงทุนให้กับเครื่องบรรณาการคนที่เหลือ การกระทำของผู้สร้างเกมในการปลดปล่อยกัปตันเท่ากับว่าผู้สร้างเกมมีอำนาจเหนือการกระจายทุนดังกล่าว แม้ทุนในสนามประลองไหลเวียนอย่างเสรี ทว่าผู้ที่มิมีทุนมากย่อมสามารถกำหนดการไหลเวียนของทุนได้ด้วยเช่นเดียวกัน เมื่อเป็นเช่นนั้น อำนาจของผู้ครอบงำในตำแหน่งที่มีทุนมากกว่าย่อมดำเนินเรื่อยไปอย่างไม่สะดุด

ใน *แคทซิ่ง ไฟร์ (Catching Fire)* สนามประลองทั้งสนามถูกออกแบบเป็นเกาะรูปวงกลมที่มีน้ำเค็มล้อมรอบ เกาะถูกสร้างให้แบ่งออกเป็นเขตสิบสองเขตเหมือนนาฬิกา ในแต่ละชั่วโมงที่เคลื่อนผ่านไปมีกัปตันหลากหลายชนิดไหลออกมาในแต่ละเขตหมุนเวียนกันในชั่วโมงนั้น ๆ เช่น กัปตันที่เป็นหมอกควันพิษ กัปตันที่เป็นฝูงลิงอันโหดร้าย หรือกัปตันที่เป็นฝนเลือด ทั้งนี้กัปตันดังกล่าวสร้างบาดแผลทั้งทางร่างกายและจิตใจของเครื่องบรรณาการไม่มากนักน้อย ผู้สร้างเกมใช้กัปตันนี้เป็นอำนาจเหนือการกระจายทุน

เมื่อแคทนิสและเหล่าผู้พิชิตที่อยู่ในทีมเดียวกันเริ่มสังเกตเห็นจุดร่วมของกัปตันที่ตนเองเผชิญว่ามีลักษณะเวียนกันไปเหมือนนาฬิกา ผู้สร้างเกมจัดการทำให้เครื่องบรรณาการสับสนกับทิศทางของสนามประลองเพื่อที่จะไม่ให้เครื่องบรรณาการรับรู้โครงสร้างของสนามประลองได้ เพราะหากเครื่องบรรณาการหรือผู้แข่งขันในเกมสามารถรับรู้โครงสร้างของสนามประลอง นั่นหมายความว่าผู้แข่งขันในเกมสามารถล่วงรู้การกระจายทุนได้ด้วยเช่นเดียวกันและจะสามารถมองเห็นอำนาจที่ซ่อนอยู่ของชนชั้นนำในเขตแคบปีตอลได้อีกด้วย การเปิดโปงอำนาจที่ซ่อนเร้นของตำแหน่งผู้ครอบงำ

จึงทำได้โดยง่ายหากผู้กระทำการสามารถมองเห็นโครงสร้างของสนามประลองและการกระจายของ
ทุนที่ไม่เท่าเทียมภายในสนามประลองนั้น ๆ

ทั้งนี้หากสนามประลองเป็นตั้งอุปมาของโลกทุนนิยมบริโศก กับดักที่ปรากฏอยู่ใน
สนามประลองคือกับดักของทุนนิยมบริโศกที่ลวงให้ผู้คนหลงติดอยู่ในกับดักและหลงวนเวียนอยู่ใน
เขาวงกตนั้น เช่นเดียวกับสัตว์ประหลาดมิโนทอร์ที่ “กลืนกิน” เครื่องบรรณาการที่ถูกส่งเข้ามาใน
เขาวงกตเปรียบเหมือนตั้งมายาคติที่ครอบงำผู้คนให้หลงมกยกับวัตถุและจับจ่ายใช้สอยบริโศกอย่าง
ไม่สิ้นสุด และมองเห็นเงินตราว่าเป็นสิ่งมีค่ามากที่สุดจนหลงลืมความสำคัญของสิ่งต่าง ๆ ไป

แน่นอนว่า ผู้ที่วางกับดักคือผู้ที่ได้เปรียบเช่นเดียวกับผู้ที่รู้เท่าทัน ทว่าบางครั้งอาจหลงติดอยู่
ในกับดักที่มีผู้วางไว้ได้อยู่ดี การแข่งขันของเครื่องบรรณาการนั้นมีรางวัลเป็นสิ่งล่อใจ กล่าวคือ ผู้พิชิต
จากเกมได้รับความมั่งคั่ง เกียรติยศและความปลอดภัยนับจากวินาทีที่เป็นผู้พิชิตทราบจนสิ้นอายุขัย
เปรียบเหมือนรางวัลที่เป็นตั้งคำสัญญาของอุดมการณ์ทุนนิยมบริโศกที่จะมอบความมั่งคั่งและ
ความสะดวกสบายให้กับผู้ที่แก่งแย่งชิงรางวัลนั้นมาจากผู้อื่นได้ หากคำสัญญาของแคปิตอลที่จะ
มอบสิ่งเหล่านั้นให้แล้วแต่เป็นภาพลวง เพราะในท้ายที่สุดแคปิตอลหักหลังผู้พิชิตด้วยการส่ง
ผู้พิชิตเข้าไปร่วมแข่งขันในเกมอีกครั้ง

ที่สำคัญคำสารภาพของฟินนิคที่กล่าวถึงชีวิตของตนหลังจากเป็นผู้พิชิตตกย่ำค่าลงของ
คำสัญญาของแคปิตอล (หรืออุดมการณ์ทุนนิยมบริโศก)

"President Snow used to ... sell me ... my body, that is," Finnick
begins in a flat, removed tone. "I wasn't the only one. If a victor is
considered desirable, the president gives them as a reward or allows
people to buy them for an exorbitant amount of money. If you
refuse, he kills someone you love. So you do it." (Collins, 2010: 198)

ฟินนิคแม้จะถูกนำเสนอให้เป็นบุรุษที่รูปร่างและมีผู้คนหลงใหลมากที่สุดในแคปิตอล ทว่านั่นก็เป็น
เพียงฉากหน้าบังตาเท่านั้น เพราะฉากหลังที่แท้จริง เขากลับถูกแคปิตอลบังคับให้ใช้แรงงานทางเพศ
คำสารภาพของฟินนิคจึงเป็นเสมือนคำยืนยันว่าคำสัญญาของแคปิตอลไม่มีอยู่จริง นั่นหมายความว่า
คำสัญญาของอุดมการณ์ทุนนิยมบริโศกนั้นเป็นเพียงภาพลวงตา ไม่อาจเป็นจริงได้เหมือนกัน

“I wasn’t the only one, but I was the most popular,” he says
 “And perhaps the most defenceless, because the people I loved
 were so defenceless. To make themselves feel better, my patrons
 would make presents of money or jewelry, but I found a much more
 valuable form of payment.” (Collins, 2010: 199)

ดังนั้นเมื่อเปรียบสนามประลองในเกมเป็นสนามประลองในนิยามความหมายของบูร์ดิเยอแล้ว
 สนามประลองในที่นี้จึงมีความหมายในสองระดับ ระดับแรกคือ สนามประลองที่หมายถึงสนามแข่งขัน
 จริง ๆ เป็นสนามประลองที่ทุนหลากหลายประเภทไหลเวียนแลกเปลี่ยนและผู้กระทำการต้องสะสม
 ช่วงชิงทุนเหล่านั้นมาครอบครองเพื่อที่ตนจะได้ยืนอยู่ในตำแหน่งที่ได้เปรียบหรือได้รับผลตอบแทน
 และรางวัลที่ตนเองคาดหวังว่าจะได้ ขณะที่อีกความหมายนั้นมีความเป็นนามธรรมมากกว่า กล่าวคือ
 สนามประลองที่เป็นอุปลักษณ์ถึงโลกทุนนิยมบริโศค

4.3.3 การไหลเวียนของทุนภายในสนามประลอง

จากตารางที่ 1 ซึ่งแสดงให้เห็นโครงสร้างสนามประลองของเกมล่าชีวิต เห็นได้ว่า กลุ่มคนที่มี
 ทุนมากคือกลุ่มชนชั้นนำในการปกครองซึ่งอาศัยอยู่ในเขตแคบปิดตอล อันได้แก่ประธานาธิบดีหรือ
 แม้กระทั่งผู้สร้างเกม กลุ่มคนเหล่านี้ใช้ทุนที่มีมากในการกำหนดโครงสร้างและขอบของผู้คนในสังคม
 รวมไปถึงกฎกติกาที่อยู่ในสนามประลองด้วย ขณะที่กลุ่มคนที่มีทุนน้อยอย่างชนชั้นการปกครองทั้ง
 สิบสองเขตกลายเป็นเครื่องบรรณาการเพื่อเล่นในสนามประลองของเกมล่าชีวิต

อย่างไรก็ดี ชนชั้นปกครองของเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตมีทุนที่ไม่เท่ากันอีก ยิ่งตัวเลข
 ของเขตเพิ่มมากเท่าไร ทุนของเขตนั้น ๆ จะยิ่งลดน้อยลงไปตามแต่อุตสาหกรรมของเขตนั้น ๆ หรือ
 ที่บูร์ดิเยอเรียกว่า การลำดับความสำคัญ (consecration) การลำดับความสำคัญหรือทรัพยากรของ
 เขตนั้น ๆ ต้องถูกส่งไปยังเขตแคบปิดตอลยามเก็บเกี่ยวผลผลิตได้ เช่น เขตหนึ่งเป็นเขตของการทำ
 เครื่องประดับ อัญมณี เขตสองเป็นเขตของช่างทำอาวุธและกลุ่มฝึกผู้พิทักษ์สันติ (peacekeeper)
 เขตสามเป็นเขตของอุตสาหกรรมไฟฟ้า ซึ่งเขตที่อยู่ในอันดับต้น ๆ ย่อมมีทุนมากกว่าเขตอันดับท้าย ๆ
 ที่ทรัพยากรของเขตนั้น ๆ ไม่มีการแปรรูป เช่นเขตสิบเอ็ดเป็นเขตกสิกรรม และเขตสิบสองของ
 แคนทิสก็เป็เขตเหมืองถ่านหิน เห็นได้ว่าแม้แต่เขตการปกครองทั้งสิบสองเขตซึ่งมีทุนน้อยอยู่แล้วใน
 สนามประลองยังปรากฏทุนที่ไม่เท่าเทียมกันเองในแต่ละเขตการปกครองอีกด้วย

นอกจากนี้ ในเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตยังมีกลุ่มคนที่มีทุนมากกว่าคนในเขตการปกครองทั้งหมด นั่นคือ ผู้พิชิตในสนามประลองของเกมล่าชีวิตปีก่อน ๆ ผู้พิชิตจากสนามประลองจะได้รางวัลเป็นทุนทางเศรษฐกิจและทุนทางสัญลักษณ์ ดังนั้น ผู้พิชิตจึงเป็นกลุ่มหนึ่งที่มีทุนมากกว่าผู้คนในเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตแต่ไม่อาจเทียบเท่ากับกลุ่มคนในเขตแคปปิตอลได้ เนื่องจากทุนของผู้คนในเขตแคปปิตอลมีมากกว่าจึงส่งผลให้กลุ่มคนในเขตแคปปิตอลอยู่ในตำแหน่งที่สูงกว่าภายในสนามประลอง ดังนั้น สนามประลองของการแข่งขันเกมล่าชีวิต ผู้ชมที่อยู่ในเขตแคปปิตอลจึงมีทุนมากกว่าผู้ชมที่ไม่ได้อยู่ในเขตแคปปิตอล และไม่อาจมีทุนมากเท่ากับชนชั้นการปกครองในเขตแคปปิตอลเดียวกัน ทั้งนี้ ชนชั้นการปกครองในเขตแคปปิตอลเป็นผู้สร้างและกำหนดกติกาในโครงสร้างของสนามประลองซึ่งเป็นตำแหน่งของผู้ครอบงำในสนามประลองที่มีอำนาจเหนือการกระจายทุน ขณะที่ผู้ชมในเขตแคปปิตอลสามารถแบ่งทุนของตนไปสนับสนุนช่วยเหลือเครื่องบรรณาการที่ตนเอาใจช่วยได้โดยที่กลุ่มผู้ชมที่ไม่ได้อยู่ในเขตแคปปิตอลไม่อาจมีทุนรอนเพียงพอที่จะกระทำสิ่งดังกล่าว

อย่างไรก็ดี แม้กลุ่มชนชั้นการปกครองในเขตแคปปิตอลมีทุนมากที่สุดและเป็นผู้กำหนดกติกาของโครงสร้างในสนามประลอง หากมีอีกกลุ่มหนึ่งซึ่งเป็นประชาชนในเขตแคปปิตอลที่มีทุนมากเช่นเดียวกัน นั่นคือ ทีมแต่งตัวของเครื่องบรรณาการหรือผู้พิทักษ์สันติโดยกลุ่มคนเหล่านี้สามารถมีทุนในการสร้างกฎเกณฑ์เฉพาะขึ้นมาได้ เช่น ทีมแต่งตัวที่สามารถใส่ระบบความหมายของสัญลักษณ์บางอย่างลงไปบนเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและสร้างทุนทางสัญลักษณ์ให้กับผู้สวมใส่ หรือกลุ่มผู้พิทักษ์สันติ แม้ว่าทำตามคำสั่งของชนชั้นนำการปกครอง หากก็มีกฎเกณฑ์ของตนเองในยามดูแลความสงบเรียบร้อยของกลุ่มคนในเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตเป็นต้น กระนั้นลำดับความสำคัญของคนกลุ่มนี้มีพอ ๆ กับประชาชนในเขตแคปปิตอล แต่เหนือกว่าประชาชนที่อยู่ในเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตเอง

นอกจากนี้ ในโครงสร้างสนามประลองยังมีเขตที่สิบสามซึ่งเป็นเขตที่มีการก่อกบฏและถูกล้มล้างไปเมื่อครั้งอดีต เมื่อพิจารณาเขตที่สิบสามอันเป็นเขตที่คนในประเทศพาเนมรับรู้ว่าได้ปรากฏอยู่อีกต่อไปแล้วนั้น เราเห็นได้ว่าเมื่อครั้งอดีต เขตที่สิบสามเป็นเขตการปกครองที่มีทุนมาก ทุนของเขตที่สิบสามสามารถช่วงชิงทุนจากชนชั้นนำในเขตการปกครองได้ เขตที่สิบสามจึงเป็นเขตพิเศษที่มีสถานะเป็นเขตที่อยู่ภายใต้การปกครอง หากกลับมีทุนที่เทียบเท่าหรือเกือบเท่ากับชนชั้นนำในเขตแคปปิตอลที่มีทุนมากและอยู่ในตำแหน่งของผู้ครอบงำทางอำนาจ กระนั้น ในปัจจุบันเมื่อเขตที่สิบสามไม่ได้ดำรงอยู่ ลำดับความสำคัญของเขตที่สิบสามจึงลดน้อยลงไป และตกไปอยู่ที่ตำแหน่งไม่มีทุนด้วยเนื่องจากเป็นเขตการปกครองที่ถูกทำลายลงไปแล้ว ถึงแม้โครงสร้างของสนามประลองจะมีทุนเป็นปัจจัยหลักและทำให้เกิดระบบฮาบิทัสของผู้คนในสนามประลองได้

ทว่า ระบบฮาบิตัสที่แฝงฝังอยู่ในตัวของกลุ่มคนในสนามประลองสามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างของสนามประลองได้ภายหลังเช่นเดียวกัน

4.4 ฮาบิตัส: การปรับเปลี่ยนโครงสร้างจากการกระทำ

การเปลี่ยนกฎกติกาของเกมคือ การปรับเปลี่ยนระบบโครงสร้างภายในสนามประลอง นั่นหมายความว่า ปัจเจกหรือผู้กระทำการ (agency) สามารถใช้ทุนที่ตนเองสะสมครอบครองและช่วงชิงมาได้ปรับเปลี่ยนระบบโครงสร้างของฮาบิตัส (Habitus) ซึ่งมีความยึดหยุ่นภายในตัวโครงสร้างดังกล่าวและย้อนกลับไปเปลี่ยนแปลงระบบหรือโครงสร้างซึ่งกำหนดฮาบิตัสของผู้กระทำการตั้งแต่วินาทีแรก การปรับเปลี่ยนโครงสร้างหรือระบบนั้นเป็นไปเพื่อให้เกมนั้นเล่นและดำเนินต่อไปได้ ใน *เดอะ ฮังเกอร์ เกมส์ (The Hunger Games)* บทบาทของคุร์กชะตาไม้ชักนำของแคทนิส ทำให้กติกาของเกมเปลี่ยนแปลงไปและทำให้การแข่งขันมีความเร้าใจมากกว่าเดิม การปรับเปลี่ยนกฎกติกาของเกมนี้ทำให้แคทนิสมองเห็นโอกาสในการช่วงชิงทุนมากยิ่งขึ้นและเห็นช่องทางในการเป็นผู้พิชิต

ระบบฮาบิตัส (Habitus) เป็นระบบความโน้มเอียงทางอุปนิสัยของมนุษย์ที่คงทนยาวนาน และสามารถปรับเปลี่ยนได้ (สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต, 2553: 69-75) ที่ระบบฮาบิตัสนั้นถูกสร้างขึ้นมาผ่านกระบวนการหล่อหลอมทางสังคมที่ปลูกฝังค่านิยมและวิถี การคิดตลอดจนถึงระบบการจัดการกับร่างกายของตนส่งผลให้บุคคลปฏิบัติไปตามกรอบความโน้มเอียงทางอุปนิสัย เมื่อมีการปฏิบัติซ้ำ ๆ กันนานเข้าก็จะ เกิดสำนึกไม่รับรู้และทำให้บุคคลทำตามกันไปอย่างสอดคล้องพ้องกันราวกับว่าเป็นกฎเกณฑ์อย่างหนึ่งโดยระบบโครงสร้างฮาบิตัสทางสังคมที่สำคัญที่สุดในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games trilogy)* คือชนบททางสังคมดังที่ได้กล่าวมาแล้ว เช่น การแต่งตัวแปลกประหลาดเพื่อให้เข้าใกล้ความเป็นชนชั้นสูงของผู้คนในเขตแคปปิตอล เป็นต้น

4.4.1 กลไกควบคุมสนามประลอง

บูร์ดิเยอกกล่าวว่า การวิเคราะห์ปฏิบัติการ (practice) หนึ่ง ๆ นั้นต้องวิเคราะห์ด้วยมุมมองสองด้านเหมือนเหรียญที่มีสองหน้า (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 564) โดยการวิเคราะห์แบบแรกนั้นคือ การวิเคราะห์มุมมองของโครงสร้าง (structure) ซึ่งต้องดูจากกลไกในการควบคุมสนามประลอง ขณะที่อีกมุมมองหนึ่งคือ การมองจากผู้กระทำการ (agency) ซึ่งมีสิทธิ์ในการเลือกที่จะกระทำการผ่านทุนและกฎเกณฑ์ที่มีอยู่ด้วยกลยุทธ์หลากหลายรูปแบบ ในที่นี้คือ

การวิเคราะห์ระบบโครงสร้างของฮาบิทัสที่กำหนดการกระทำของปัจเจก ขณะเดียวกันต้องวิเคราะห์จากระบบฮาบิทัสของปัจเจกที่ย้อนกลับไปกำหนดโครงสร้างของฮาบิทัสนั้นเอง

4.4.1.1 โครงสร้างกำหนดการกระทำของปัจเจก

ในโครงสร้างสนามประลองหนึ่ง ๆ จะพบกลไกสามรูปแบบในการควบคุมสนามประลอง (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 564) กลไกแรกคือกฎระเบียบข้อบังคับต่าง ๆ (rule/regulation) กลไกต่อมาคือ กลุ่มหรือองค์กร (governing body) ที่ควบคุมให้กฎระเบียบเหล่านั้นดำเนินไปอย่างเป็นระบบ ส่วนกลไกสุดท้ายนั้นก็ภาษา (language) ที่ใช้และปรากฏในสนามประลอง กลไกเหล่านี้เป็นกลไกที่ควบคุมโครงสร้างภายในสนามประลองและสามารถกำหนดความโน้มเอียงของระบบฮาบิทัสภายในตัวของปัจเจกได้ หากกลไกนี้มีมาอย่างยาวนานจะสามารถหล่อหลอมกลายเป็นโครงสร้างฮาบิทัสทางสังคมหรือชนบทที่ทำให้ปัจเจกบุคคลกระทำเป็นกิจวัตรจนเกิดสำนึกไม่รับรู้และเห็นพ้องคล้อยกันว่าเป็นสิ่งที่ปกติในสังคม

ในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games trilogy)* สนามประลองของการแข่งขันในเกมล่าชีวิต รวมถึงโครงสร้างทางสังคมในประเทศพาเน็มปรากฏกลไกการควบคุมโครงสร้างสนามประลองทั้งสามแบบ

กลไกแรกคือ กฎระเบียบและกติกาข้อบังคับต่าง ๆ ในสนามประลองของการแข่งขันเกมล่าชีวิต ผู้กระทำการในฐานะเครื่องบรรณาการรับรู้กติกาภายในเกมว่าจะต้องฆ่าล้างผู้อื่นจนถึงแก่ความตายเพื่อเอาชีวิตตนเองให้รอดเหลือเพียงหนึ่งเดียว กฎกติกาดังกล่าวกำหนดให้เครื่องบรรณาการหรือผู้กระทำการต้องหาวิธีในการแย่งชิงทุนจากเครื่องบรรณาการคนอื่น ๆ ภายในสนามประลอง ขณะที่โครงสร้างทางสังคมของประเทศพาเน็ม กฎระเบียบคือกลุ่มคนที่มีทุนน้อยกว่าคือผู้คนในเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตต้องส่งผลผลิตที่ตนเก็บเกี่ยวได้เข้าสู่แคปิตอล รวมถึงการส่งเครื่องบรรณาการเข้าสู่การแข่งขันในเกมล่าชีวิตทุก ๆ ปี สิ่งเหล่านี้เกิดขึ้นเป็นประจำจนผู้คนในสังคมเกิดระบบโครงสร้างฮาบิทัสที่มองว่าเป็นเรื่องปกติและยอมรับได้

กลไกที่สองคือองค์กร แน่นนอนว่ากลุ่มคนที่กำหนดกติกาและควบคุมความเป็นไปของโครงสร้างสนามประลองและโครงสร้างฮาบิทัสทางสังคมคือ กลุ่มชนชั้นการปกครองในเขตแคปิตอลที่มีทุนมากกว่าและอยู่ในตำแหน่งของผู้ครอบงำทางอำนาจ กลไกสุดท้ายคือ ภาษาที่ใช้ ชนชั้นนำในเขตแคปิตอลมักจะตอกย้ำอยู่เสมอว่าเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตนั้นเป็นหนี้ผู้คนในเขตแคปิตอลเสมอ อีกทั้งระบบการศึกษา ยิ่งเน้นย้ำให้เห็นความเป็นจริงดังกล่าว ดังนั้นผู้คนในสังคมจึงมีระบบโครงสร้างฮาบิทัสที่เห็นพ้องต้องกันว่าสิ่งนั้นเป็นเรื่องธรรมดา คนที่อยู่ในเขตการปกครองทั้ง

สิบสองเขตต้องยอมจำนนให้กับอำนาจที่เหนือกว่าของชนชั้นนำในเขตแคบปิดอล เช่นเดียวกับ โครงสร้างสนามประลองของเกมล่าชีวิตที่ภาษาเป็นกลไกควบคุม การสัมภาษณ์ก่อนเข้าสู่ สนามประลองเป็นการกำหนดตำแหน่งแห่งที่ของผู้กระทำหรือเครื่องบรรณาการในสนามประลอง นั้น ๆ และแสดงให้เห็นว่าเครื่องบรรณาการแต่ละคนนั้นมีทุนที่แตกต่างกันมากน้อยเพียงไร

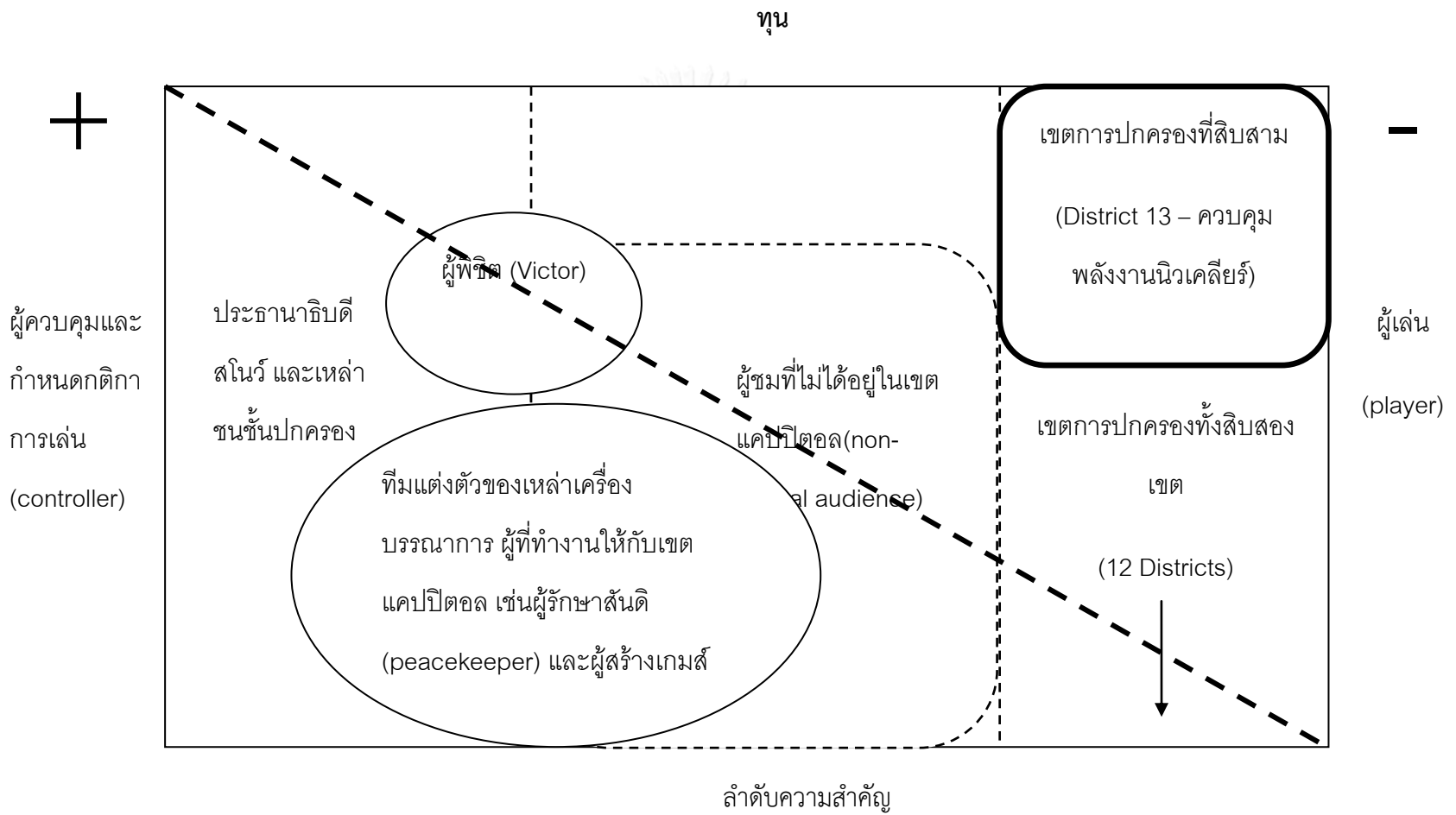
4.4.1.2 ปัจเจกกำหนดรูปแบบของโครงสร้าง

ในส่วนของการวิเคราะห์ด้วยมุมมองของผู้กระทำ (agency) นั้นต้องมองจากจุดยืนของผู้กระทำในสนามประลองและปฏิบัติการที่ผู้กระทำในสนามประลองเลือกกระทำ หรือเรียกว่า การแสดง (performance) ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกฎเกณฑ์และทุนที่ผู้กระทำนั้นมีอยู่ การเลือกที่จะ กระทำการคือการใช้กลยุทธ์ของผู้กระทำเอง เมื่อกลยุทธ์ได้ถูกใช้ นั้นหมายความว่าโครงสร้าง ฮาบิทัสภายในตัวปัจเจกนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงหรือปรับเปลี่ยนโครงสร้างภายในสนามประลองได้

ยกตัวอย่างเช่น การที่แคทนิสใช้ทุนทางสัญลักษณ์ของตนจากบทบาทของคู่รักชะตาไม่ชักนำ ที่เธอกับพีต้าต่างก็สร้างขึ้นมาก่อนเริ่มการแข่งขัน ทุนทางสัญลักษณ์ดังกล่าวได้ทำให้ผู้สร้างเกม เปลี่ยนเปลี่ยนกติกาหรือภาษาที่ใช้ในการควบคุมสนามประลอง การปรับเปลี่ยนกติกาภายในโครงสร้าง สนามประลองของการแข่งขันนี้เองที่แสดงให้เห็นว่าโครงสร้างระบบฮาบิทัสของแคทนิสได้กำหนดและ เปลี่ยนแปลงโครงสร้างของสนามประลองได้

อย่างไรก็ดี ถึงแม้ว่าท้ายที่สุดแล้ว โครงสร้างของสนามประลองถูกผู้สร้างเกมซึ่งเป็นผู้กำหนด กติกาและโครงสร้างของสนามประลองเปลี่ยนแปลงกลับไปเป็นดังเดิม แคทนิสก็ได้ใช้กลยุทธ์แบบ ล้มล้างของเธอเพื่อปรับเปลี่ยนโครงสร้างของสนามประลองอีกครั้งอันเป็นการยืนยันว่าเธอไม่ยอมรับ และไม่สนับสนุนในระบบโครงสร้าง อีกทั้งไม่ยอมจำนนต่ออำนาจที่ครอบงำกดขี่จากชนชั้นนำใน เขตแคบปิดอลอีกด้วย เธอจึงหยิบผลเบอร์รี่พิษขึ้นมากินและมอบให้กับพีต้าเพื่อทำให้เกมล่าชีวิตปีนี้ ไม่มีผู้พิชิต นั่นเท่ากับว่าแคทนิสต่อย้ำทุนทางสัญลักษณ์ที่เธอมีและใช้ให้เป็นประโยชน์จนโครงสร้าง ผู้สร้างเกมจำต้องยอมเปลี่ยนแปลงกฎเกณฑ์และโครงสร้างของสนามประลองอีกครั้ง

การปรับเปลี่ยนโครงสร้างของสนามประลองด้วยการเลือกกระทำของปัจเจกอันเกิดจากระบบฮาบิทัสของผู้กระทำนั้นแสดงให้เห็นใน ตารางที่ 2 ที่สนามประลองถูกปรับเปลี่ยนโครงสร้าง จากตารางที่ 1 อันเป็นโครงสร้างของสนามประลองที่มีมาแต่เดิม



ภาพที่ 7 ตารางแสดงโครงสร้างสนามประลองหลังจากโครงสร้างฮาบิทัสของผู้กระทำการได้ทำการปรับเปลี่ยนแล้ว

จากตารางที่ 2 เห็นได้ว่า ชนชั้นนำในเขตแคปปิตอลยังคงมีทุนมากกว่าชนชั้นล่างในเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตเช่นเดิม ทว่า เมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างของสนามประลองเหล่าผู้ที่ทำงานให้กับชนชั้นนำในเขตแคปปิตอล เช่น ผู้สร้างเกมหรือแม้กระทั่งทีมแต่งตัวให้กับเครื่องบรรณาการและผู้พิทักษ์สันติกลับมีลำดับความสำคัญ (consecration) เทียบเท่าชนชั้นล่างในเขตการปกครองทั้งสิบสองเขต ทั้งนี้ การที่ลำดับความสำคัญของทั้งสองฝ่ายเท่าเทียมกันนั้นเป็นผลมาจากการเลือกกระทำการด้วยการนำทุนด้านหนึ่งมาต่อรองกับทุนอีกด้านหนึ่งนั่นเอง การต่อรองทุนของทั้งสองฝ่ายจึงทำให้ทั้งสองฝ่ายอยู่ในตำแหน่งที่เทียบเท่ากันในที่สุดและทำให้ชนชั้นนำในเขตแคปปิตอลยอมปรับเปลี่ยนกฎกติกาของโครงสร้างสนามประลองใหม่ได้

ผู้ชมที่ไม่ได้อยู่ในเขตแคปปิตอลและผู้ชมในเขตแคปปิตอลมีทุนและลำดับความสำคัญที่เท่ากันในการปรับเปลี่ยนโครงสร้างครั้งนี้ การจลาจลที่เกิดขึ้นอันมีสาเหตุมาจากการแข่งขันในสนามประลองทำให้ชนชั้นนำในเขตแคปปิตอลมองเห็นว่าผู้กระทำการเลือกนำพาไปสู่การช่วงชิงทุนได้ด้วยกลยุทธ์ลุ่มลึกลับและนั่นทำให้ผู้ชมที่ไม่ได้อยู่ในเขตแคปปิตอลมีทุนเพียงพอที่จะทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนโครงสร้างภายในสนามประลอง

นอกจากนี้ ผู้พิชิตจากสนามประลองในปีก่อน ๆ สามารถมีทุนเพิ่มขึ้นจนขยับตำแหน่งของอำนาจและลำดับความสำคัญให้สูงขึ้น อีกทั้งยังสามารถช่วงชิงทุนและลำดับความสำคัญของชนชั้นนำในเขตแคปปิตอลที่อยู่ในตำแหน่งผู้ครอบงำทางอำนาจได้อีกด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งใน *แคทชิง ไฟร์ (Catching Fire)* แคทนิสสามารถใช้ทุนของตนเองในการเปิดโปงถึงอำนาจของชนชั้นนำในเขตแคปปิตอลที่ควบคุมกลไกของโครงสร้างภายในสนามประลองและทำให้ทุนของทุกฝ่ายมีความเท่าเทียมกันในที่สุดด้วยความช่วยเหลือของเหล่าผู้พิชิตจากปีก่อนหน้าที่อยู่ในทีมเดียวกัน (เช่น ปีทีและฟินนิค เป็นต้น)

เมื่อแคทนิสกลายเป็นสัญลักษณ์ของการปฏิวัติใน *ม็อกกิ้งเจย์ (Mockingjay)* และพบว่าเขตที่สิบสามยังคงอยู่ โครงสร้างของสนามประลองเปลี่ยนไป ลำดับความสำคัญของเขตแคปปิตอลและลำดับความสำคัญของเขตที่สิบสามมีความเท่าเทียมกัน เช่นเดียวกับเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตและผู้คนในเขตแคปปิตอลมีลำดับความสำคัญที่เท่าเทียมกันจึงนำไปสู่การต่อสู้ช่วงชิงทุนของอีกฝ่ายเพื่อครอบครองตำแหน่งของผู้ครอบงำทางอำนาจในโครงสร้างสนามประลอง

การเลือกกระทำการของปัจเจกอันมีผลมาจากระบบฮาปิทัสจึงส่งผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างสนามประลองได้ ทั้งนี้ การเลือกกระทำการของผู้กระทำนั้นต้องอาศัยกลยุทธ์มากมายในการช่วงชิงความได้เปรียบและทุนต่าง ๆ ที่ไหลเวียนอยู่ในสนามประลอง

4.4.2 กลยุทธ์: สัญชาตญาณ/ความรัก/การเอาชีวิตรอด

แคทนิสเริ่มช่วงชิงและสะสมทุนทันทีที่เธอรู้ว่าตนเองเป็นเครื่องบรรณาการ เธอมองหาทุนที่ตนเองมีอยู่เพื่อความได้เปรียบกว่าคนอื่น เธอตั้งใจฝึกซ้อมทักษะต่าง ๆ เพื่อความอยู่รอดของตนเอง เธอมีเฮย์มิตซ์ที่เป็นทุนทางสังคมและชี้นำที่สามารถเนรมิตให้เธอเป็นที่จดจำได้ภายในชั่วข้ามคืนและทำให้เธอได้ทุนทางสัญลักษณ์มาอย่างไม่ลำบาก เมื่อเธอก้าวเข้าสู่คอร์นูโคเปีย (Cornucopia) เธอรู้ว่าเธอจะต้องฉกฉวยทุนหลากหลายประเภทให้เร็วกว่าคนอื่น อาวุธที่สามารถสร้างทุนให้กับเธอได้คือธนู เธอสร้างพันธมิตรที่คอยแลกเปลี่ยนข้อมูลและช่วยเหลือกันและกันกับรูว์ (Rue) เครื่องบรรณาการจากเขตสิบเอ็ด เช่นเดียวกับเครื่องบรรณาการคนอื่น ๆ ในสนามประลองที่ใช้ทุนด้านต่าง ๆ จากทักษะที่ตนเองเชี่ยวชาญอย่างเต็มที่ที่แก่งแย่งช่วงชิงทุน (ด้วยการฆ่าล้างผู้อื่นจนถึงแก่ความตาย) มาเป็นของตน สร้างพันธมิตรเป็นกลุ่มหมู่ที่เป็นดั่งทุนทางสังคมเพื่อสร้างเครือข่ายช่วยเหลือกันและกัน การประลองในเกมตอนเริ่มแรกมี เพียงกติกาเพียงข้อเดียวเท่านั้นคือ การทำลายล้างเครื่องบรรณาการคนอื่นให้หมดสิ้นเพื่อเหลือผู้พิชิตเพียงคนเดียว แต่ทว่า ด้วยทุนทางวัฒนธรรมจากบทบาทของ“คู่รักชะตาไม่ซึกน่า” (Star-Crossed Lover) ที่แคทนิสและพีต้าสร้างขึ้นมานั้นทำให้ผู้สร้างเกมต้องยอมเปลี่ยนกฎกติกาใหม่

เมื่อกติกาของเกมเปลี่ยนแปลงและยินยอมให้มีผู้พิชิตสองคน ผู้พิชิตนั้นต้องมาจากเขตเดียวกัน แคทนิสจึงรีบออกตามหาพีต้าทันทีเพื่อสร้างทุนทางสังคม ทั้งสองช่วยเหลือกันและกันให้รอดชีวิตออกจากสนามประลองนี้ เมื่อพีต้าเจ็บป่วย แคทนิสใช้ประโยชน์จาก “ความรัก” อันเป็นทุนทางวัฒนธรรมจากบทบาทคู่รักชะตาไม่ซึกน่าของเธอเรียกร้องความช่วยเหลือจากเหล่าผู้สนับสนุน (sponsor) ซึ่งมีเครือข่ายอย่างเฮย์มิตซ์ดูแลและทำงานให้อย่างแข็งขัน เธอตัดสินใจจับพีต้าเพื่อดึงดูดให้ผู้ชมเห็นว่าทั้งสองเป็นคู่รักที่หวานซึ้งและไม่อาจพรากจากกันได้ “ความรัก” ของแคทนิสทำให้ผู้ชมตัดสินใจสนับสนุนด้วยการส่งเงินและของมาช่วยเหลือพีต้าให้พ้นจากความเจ็บป่วย ผู้ชมจะได้เอาใจช่วย “คู่รักที่ชะตาไม่ซึกน่า” นี้ต่อไปได้

ท้ายที่สุด เมื่อเหลือเครื่องบรรณาการเพียงสองคน กติกาของเกมเปลี่ยนไปโดยให้แคทนิสและพีต้าฆ่าฟันกันเอง แคทนิสไม่ต้องการเช่นนั้น เธอไม่ต้องการฆ่าเพื่อนคนเดียวที่เหลืออยู่ของเธอ ในตอนนั้นความคิดของแคทนิสก็แล่นขึ้นมาว่า ฮังเกอร์เกมส์หรือเกมล่าชีวิตต้องมีผู้พิชิตทุกปีและจะต้องเป็นเช่นนั้นมาตลอด เกมถึงจะดำรงอยู่ได้ หากว่าไม่มีผู้พิชิต เกมจะถูกทำลายลง เธอจึงตัดสินใจยื่นผลเบอร์รี่พิษให้กับพีต้า และตั้งใจฆ่าตัวตาย นั่นหมายความว่า แคทนิสใช้ความรักเป็นอาวุธสำคัญในการต่อต้านชนชั้นนำในเขตแคปิตอล การกระทำนั้นทำให้ผู้สร้างเกมประกาศผู้พิชิตของฮังเกอร์เกมส์ครั้งที่เจ็ดสิบสี่และยุติเกมลงในทันที

การกระทำของแคทนิสที่ปรากฏใน *เดอะ ฮังเกอร์ เกมส์ (The Hunger Games)* เป็นการใช้กลยุทธ์ต่าง ๆ มากมายเพื่อช่วงชิงความได้เปรียบ รวมถึงทุนประเภทต่าง ๆ ที่ไหลเวียนอยู่ในสนามประลอง ทั้งนี้ การเลือกใช้กลยุทธ์ในแต่ละผู้กระทำการนั้นย่อมไม่เหมือนกันขึ้นอยู่กับสถานการณ์ที่แฝงฝังอยู่ในความโน้มเอียงทางอุปนิสัยของผู้กระทำการในแต่ละคนด้วย

4.4.2.1 ลักษณะของกลยุทธ์

การกระทำของแคทนิสจัดว่าเป็นการปรับเปลี่ยนโครงสร้างของระบบอีกครั้งด้วยปฏิบัติการ (practice) ที่เกี่ยวข้องกับกลยุทธ์ (Strategy) ผ่านทางทุนทางสัญลักษณ์ของตัวเองโดยที่บูร์ดิเยออธิบายประเภทของกลยุทธ์ในสนามประลองที่แตกต่างกันสามแบบ (Swartz, 1997: 125) คือ แบบอนุรักษ์ (conservation), แบบสืบทอด (succession), และแบบล้มล้าง (subversion) แต่ละแบบนั้นมีความแตกต่างกัน แบบอนุรักษ์ (conservation) คือ กลยุทธ์ที่มีแนวโน้มว่าจะทำตามผู้อยู่ในตำแหน่งที่มีอำนาจครอบงำและยินดีกับระบบอุปถัมภ์ต่างจากแบบล้มล้าง (subversion) ที่เป็นกลยุทธ์มุ่งหวังจะล้มกลุ่มผู้มีอำนาจครอบงำ ส่วนแบบสืบทอด (succession) คือ กลยุทธ์ที่พยายามเข้าถึงตำแหน่งที่มีอำนาจครอบงำในสนามประลองและทำตามผู้เข้าแข่งขันใหม่

4.4.2.1.1 กลยุทธ์แบบอนุรักษ์

เครื่องบรรณาการทุกคนในสนามประลองเปรียบอุปมากับผู้คนในสังคมทุนนิยมซึ่งมีกลยุทธ์ในการแก่งแย่งช่วงชิงทุนที่แตกต่างกัน เครื่องบรรณาการแต่ละคนที่ก้าวเข้าสู่สนามประลองได้ปรับเปลี่ยนตนเองด้วยการใช้กลยุทธ์มากมาย ยกตัวอย่างเช่น เฮย์มิทซ์ ผู้ซึ่งมีอำนาจของทุนอยู่ในมือแล้วใช้อำนาจหรือทุนของตนช่วยเหลือแคทนิสกับพีต้าในการแข่งขันนับเป็นการใช้กลยุทธ์แบบอนุรักษ์ซึ่งเป็นกลยุทธ์ของผู้มีอำนาจอยู่ในมือ แม้เฮย์มิทซ์ได้รับผลกระทบจากการเป็นผู้พิชิตในเกมล่าชีวิตครั้งก่อน ๆ เช่น ติดสุราเพราะอยากหลบเลี่ยงความทรงจำเลวร้าย แต่กลยุทธ์ของเขานั้นเป็นแบบอนุรักษ์ กล่าวคือผลิตซ้ำอำนาจของเขตแคปปิตอลผ่านเกมล่าชีวิต

เช่นเดียวกับผู้พิชิตคนก่อนหน้าที่เป็นผู้สอน (mentor) ให้กับเครื่องบรรณาการรุ่นต่อไป การสอนของผู้พิชิตคือการใช้กลยุทธ์แบบอนุรักษ์ซึ่งผลิตซ้ำโครงสร้างของสนามประลองเกมล่าชีวิต อันเป็นการครอบงำทางอำนาจของชนชั้นนำในเขตแคปปิตอล นอกจากผู้พิชิตแล้ว ยังมีผู้พิทักษ์สันติ ผู้สร้างเกมที่ใช้อำนาจหรือทุนของตนผลิตซ้ำโครงสร้างของสนามประลองดังกล่าว หรือเครื่องบรรณาการจากเขตสองที่มีการปลุกฝังทักษะการต่อสู้และการแข่งขันเพื่อแย่งชิงทรัพยากรใน

สนามประลองมาตั้งแต่เด็ก เช่น คาโต (Cato) หรือบรูตัส (Brutus) มีแนวโน้มที่จะใช้กลยุทธ์แบบอนุรักษ์ด้วยเช่นกัน นั่นคือการยอมรับว่า การชนฆ่ากันเพื่อให้ได้ชัยชนะในสนามประลองนั้นเป็นสิ่งปกติและยอมจำนนต่ออำนาจที่มองไม่เห็นของเขตแคปิตอล

4.4.2.1.2 กลยุทธ์แบบสืบทอด

เครื่องบรรณาการคนอื่น ๆ นอกจากเครื่องบรรณาการจากเขตสองมีแนวโน้มจะใช้กลยุทธ์แบบสืบทอด กล่าวคือ การทำตามเครื่องบรรณาการที่เก่งกว่าคนอื่น ๆ และใช้การจับกลุ่มรวมกันเพื่อเสริมสร้างความแข็งแกร่งเป็นปราการป้องกันตน กลยุทธ์แบบสืบทอดนี้นับได้เป็นกลยุทธ์ที่ยอมรับกับผู้ที่มีอำนาจมากกว่า ผู้คนในเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตที่ยอมจำนนต่ออำนาจของแคปิตอลโดยไม่มีใครลุกขึ้นมาต่อต้านและตั้งคำถามต่อระบบอำนาจที่ครอบงำพวกตนก็เลือกใช้กลยุทธ์แบบสืบทอดนี้ การที่ผู้คนในเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตยินยอมให้มีเกมล่าชีวิตที่จัดขึ้นเป็นประจำทุกปีและต้องส่งเครื่องบรรณาการอันเป็นลูกหลานของตนเข้าสู่การแข่งขันที่มีความตายเป็นเส้นชัยนี้คือการจำนนต่ออำนาจของเขตแคปิตอลซึ่งคือกลยุทธ์แบบสืบทอดนั่นเอง

4.4.2.1.3 กลยุทธ์แบบล้มล้าง

ขณะที่แข่งขันกันอยู่ในสนามประลอง แคทนิสที่เลือกแยกตัวออกมาอยู่คนเดียวและเลือกที่จะเป็นพันธมิตรกับรูว์ ตัวแทนจากเขตปกครองที่สิบเอ็ดเลือกใช้กลยุทธ์แบบล้มล้าง และเธอก็ใช้กลยุทธ์นี้เด่นชัดขึ้นเรื่อย ๆ ในหลายเหตุการณ์ต่อมา ทั้งนี้ กลยุทธ์แบบล้มล้างดังกล่าว แคทนิสเลือกใช้ผ่านทุนทางวัฒนธรรม เธอปรับเปลี่ยนให้ความรักในบทบาทของคุร์กชะตาไม่ชักนำกลายเป็นทุนและใช้ทุนนั้นในการช่วงชิงทุนด้านอื่น ๆ เช่น ทุนทางเศรษฐกิจ (ที่ปรากฏในรูปวัตถุ อย่างเช่น อาหารและยารักษาโรค) อีกทั้ง ยังได้ใช้ทุนทางสัญลักษณ์ที่เธอมีสติความและปรับเปลี่ยนระบบโครงสร้างใหม่โดยใช้บทบาทคุร์กที่ชะตาไม่ชักนำให้เป็นประโยชน์จนระบบหรือเกมต้องปรับเปลี่ยนกฎกติกา

กลยุทธ์แบบล้มล้างยังเห็นได้จากเหล่ากบฏหรือผู้ที่ก่อการจลาจลในเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตที่ไม่ยอมจำนนต่ออำนาจของเขตแคปิตอล รวมไปถึงเหล่าผู้พิชิตที่เข้ามาทำการแข่งขันในสนามประลองรอบควอเตอร์ เควล (Quarter Quell) ใน *แคทชิง ไฟร์ (Catching Fire)* ร่วมมือที่จะใช้กลยุทธ์แบบล้มล้างในการแข่งขันทั้งสิ้น นอกจากนี้ ชินน่าผู้เป็นนักออกแบบเครื่องแต่งกายประจำตัวแคทนิสใช้กลยุทธ์แบบล้มล้างผ่านทางเครื่องแต่งกายที่แคทนิสใช้สวมใส่ เช่น ไฟที่เผาผลาญประเทศพาเน็มในเครื่องแต่งกายของการลงแข่งขันในสนามประลองครั้งแรก หรือการออกแบบ

เครื่องแต่งกายให้มีลักษณะเป็นรูปนกมีอกกึ่งเจย์ สัญลักษณ์ของการปฏิบัติในการลงแข่งขันในสนามประลองครั้งที่สอง การออกแบบดังกล่าว คือการเลือกกระทำการของชินนำด้วยการใช้กลยุทธ์แบบลุ่มลึ้นั่นเอง ทั้งนี้ เหล่าประชาชนในเขตสิบสามเลือกใช้กลยุทธ์แบบลุ่มลึ้นอย่างชัดเจนใน *ม็อกกิงเจย์ (Mockingjay)* อีกด้วย

4.4.2.2 “รีอ” โครงสร้าง: การต่อรองและปรับเปลี่ยนโครงสร้างเชิงอำนาจ

แคทนิสเป็นผู้ที่รู้เท่าทันกับดักและเข้าใจอำนาจ เธอช่วงชิงและสะสมทุนในสนามประลอง และใช้กลยุทธ์ของเธอในการแปรเปลี่ยนและ “รีอ” ระบบโครงสร้างของสนามประลองใหม่ใน *เดอะ ฮังเกอร์ เกมส์ (The Hunger Games)* เธอทำให้มีผู้พิชิตถึงสองคนเป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ของเกมล่าชีวิตและเธอได้จุดประกายไฟในจิตใจของประชาชนให้ลุกขึ้นมาต่อสู้กับอำนาจครอบงำที่มองไม่เห็น ความเป็นกบฏและความสามารถในตัวของเธอสร้างความกังวลให้กับชนชั้นนำแคปปิตอล และการกระทำของแคทนิสที่สามารถ “รีอ” ระบบโครงสร้างได้ก็สร้างความไม่พอใจให้กับแคปปิตอลเป็นอย่างมาก

หญิงสาวผู้มากับไฟ และคู่รักชะตาไม่ซึกน่า เป็นภาพลักษณ์ของแคทนิสในสายตาของผู้ชมการแข่งขันในสนามประลอง ภาพลักษณ์ทั้งสองของแคทนิสนับว่าเป็นทุนทางสัญลักษณ์ซึ่งก่อประโยชน์ให้กับแคทนิสในการเรียกร้องความสนใจจากผู้ชมอันอาจหมายถึงผู้สนับสนุนช่วยเหลือเธอให้รอดชีวิตนานขึ้นเพื่อให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมในแคปปิตอล ชื่อเสียงของแคทนิสทำให้ผู้ชมเอาใจช่วย “คู่รักชะตาไม่ซึกน่า” และเฮย์มิตซีให้เธอใช้ประโยชน์จากบทบาทนี้

“... He [Peeta] made you look desirable! And let’s face it, you can use all the help you can get in that department. You were about as romantic as dirt until he said he wanted you. Now they all do. You’re all they’re talking about. The star-crossed lover from District Twelve!”
(Collins, 2008: 164)

บทบาทของคู่รักที่ชะตาไม่ซึกน่าเรียกความสนใจจากคนดูเป็นอย่างมากจนทำให้ผู้สร้างเกมต้องเปลี่ยนกติกาการแข่งขัน นอกจากนี้ แคทนิสยังเป็นสัญลักษณ์ของการต่อต้านและการกบฏ ใน

ม็อกกิ้งเจย์ (Mockingjay) แคนนิสยินยอมเป็นนกม็อกกิ้งเจย์ ผู้นำของการปฏิวัติ แคนนิสใช้ทุนทางวัฒนธรรมนี้ในการทำสงครามกับแคปปิตอลเพื่อล้มล้างระบบการปกครองที่กดขี่และเหยียด

ใน *เดอะ ฮังเกอร์ เกมส์ (The Hunger Games)* เมื่อผู้สร้างเกมเปลี่ยนกติกาให้แคนนิสและพีต้าต้องแข่งฆ่ากันเองในตอนท้าย แคนนิสตัดสินใจกินผลเบอร์รี่พิษร่วมกับพีต้าเพื่อฆ่าตัวตายเพราะจะทำให้เกมไม่มีผู้พิชิตอีกต่อไปและเป็นการทำลายโครงสร้างของสนามประลองอย่างสิ้นเชิง การเลือกกระทำของแคนนิส คือการเลือกใช้กลยุทธ์แบบล้มล้าง แม้ภายนอกผู้ชมทั้งประเทศอาจคิดว่าเป็นการกระทำเพื่อความรัก หากไม่มีพีต้า เธอก็อยู่ไม่ได้จึงตัดสินใจที่จะตายไปพร้อมกันดีกว่า ทว่าสำหรับชนชั้นนำในเขตแคปปิตอล การกระทำนั้นถือเป็นการต่อต้านอำนาจของเขตแคปปิตอลและเข้าข่ายกบฏ ด้วยเหตุนี้ ประธานาธิบดีสโนว์จึงจำต้องลงมาตรวจสอบและทราบความจริงว่า สิ่งที่ผู้ชมเห็นทั้งหมดเป็นเพียงเรื่องแต่งหรือเป็นเพียงกลยุทธ์ของแคนนิสเท่านั้น เขาจึงขู่ว่าแคนนิสแสดงบทบาทนั้นต่อไปเพื่อไม่ให้อำนาจที่แคปปิตอลคงรักษาไว้ถูกบั่นทอน

การกระทำของประธานาธิบดีสโนว์ คือการช่วงชิงทุนทางวัฒนธรรมของแคนนิสในบทบาทของคู่รักชะตาไม่ชักนำมา “เอื้อ” ประโยชน์ต่ออำนาจของแคปปิตอล เพราะผู้พิชิตที่เป็นคู่รักอย่างพีต้ากับแคนนิสจะทำให้เกมดำเนินต่อไปได้ ระบบอำนาจของแคปปิตอลจะไม่สะดุด ประธานาธิบดีสโนว์เลือกใช้ทุนทางวัฒนธรรมของแคนนิสมาเป็นกลยุทธ์แบบอนุรักษ์ของตนเองเพื่อรักษาอำนาจของแคปปิตอลไม่ให้ถูกสั่นคลอน

เพื่อให้กลยุทธ์แบบอนุรักษ์มีประสิทธิภาพ ประธานาธิบดีสโนว์จึงบังคับให้แคนนิสเลือกความรักมากกว่าความเป็นกบฏ หากสิ่งที่ประธานาธิบดีสโนว์พลาดคือ ความรักกับการกบฏนั้นเป็นสิ่งที่เดียวกัน ดังจะเห็นได้ว่า ทุก ๆ ครั้งที่แคนนิสคิดถึงเรื่องความรัก เธอมักจะคำนึงถึงความอยู่รอดของตัวเองขึ้นมาพร้อม ๆ กัน เช่น ในตอนที่เธอคิดถึงความรักของเธอนั้นมีต่อเกลซึ่งเคยออกปากชวนเธอหนีไปใช้ชีวิตครอบครัวด้วยกันก่อนเกมล่าชีวิตจะเริ่มต้นขึ้น เธอไม่อาจยอมรับความคิดดังกล่าวได้เพราะเธอคำนึงถึงความอยู่รอดของตัวเองและครอบครัวก่อนเรื่องอื่นใด และสัญชาตญาณในการอยู่รอดของแคนนิสก็เข้มแข็งมากจนเธอไม่ได้สนใจว่าเธอจะเลือกทำอะไรผิดหรือไม่ หากการกระทำนั้นจะทำให้เธออยู่รอด เธอก็พร้อมจะทำ

ดังนั้น สิ่งที่แคนนิสเลือกกระทำเพื่อความอยู่รอดและให้ครอบครัวที่เธอรักอยู่รอด ย่อมเป็นการกบฏในตัว เธอออกไปนอกเขตสิบสองเพื่อล่าสัตว์กับเกลทั้งที่รู้ว่าผิดกฎ เธอยอมเป็นอาสาสมัครเข้าร่วมเล่นเกมล่าชีวิตทั้งที่ไม่เคยมีใครกล้าหาญทำมาก่อนเพื่อปกป้องน้องสาวของเธอ เธอยอมหลอกคนทั้งประเทศว่าเธอเป็นหญิงสาวที่ตกอยู่ในห่วงรั้งกับพีต้าทั้งที่ความจริงไม่ได้เป็นเช่นนั้น เธอยอมจูบกับเขาเพียงเพราะต้องการเสบียงและยารักษาโรคเพราะนั่นหมายถึงหนทางที่จะทำให้เธออยู่รอดออกไปจากเกมล่าชีวิตนี้ได้ในฐานะผู้พิชิต และเธอยอมที่จะตายไปพร้อมกับพีต้าเพราะเธอรู้ว่าเกมที่

ไม่มีผู้ชนะจะไม่มีทางเป็นเกมได้อีกต่อไป การกระทำทั้งหมดของแคทนิสที่เกี่ยวข้องกับความกลัวล้วนเป็นกฎไปแทบทั้งสิ้น โครงสร้างระบบฮาบิทัสในตัวของแคทนิสจึงเลือกที่จะใช้กลยุทธ์แบบลี้ลับมาปรับเปลี่ยนโครงสร้างของสนามประลอง อีกทั้งยังทำลายโครงสร้างเหล่านั้นลงได้อีกด้วย

โครงสร้างระบบฮาบิทัสในตัวแคทนิสดังกล่าวก็คือความเป็นธรรมชาติในตัวของเธอเอง ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้คนในสังคมยอมรับและตีค่าจนกลายเป็นทุนทางสัญลักษณ์ขึ้นมา ความเป็นธรรมชาติในตัวของเธอมีความแตกต่างไปจากผู้คนในสังคมและนั่นทำให้เธอเป็นคน “พิเศษ” ในสังคมที่ทุกสิ่งทุกอย่างถูกทำให้กลายเป็นสื่อแทบทั้งหมดจนผู้คนในสังคมไม่อาจมองหาประสบการณ์อันแท้จริงหรือเป็นความจริงจากที่ใดได้ การกระทำของแคทนิสนั้นจึงมีความ “จริง” มากและทำให้ผู้คนยอมรับถึง “ความพิเศษ” ในตัวของเธอ สิ่งที่แคทนิสเลือกกระทำมาโดยตลอดนั้นล้วนมาจากสัญชาตญาณของเธอแทบทั้งสิ้น และนั่นเป็นสิ่งที่ผู้คนในประเทศพาเน็มไม่อาจจะหาได้จากที่ไหน เฮย์มิทซ์อธิบายให้แคทนิสฟังถึงความพิเศษในตัวของเธอว่า ความเป็นธรรมชาติหรือการเลือกที่จะทำตามสัญชาตญาณของแคทนิสนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมคอยเอาใจช่วยเธอตลอดการแข่งขัน สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ดีสำหรับโทรทัศน์ที่ทุกอย่างล้วนถูกสร้างขึ้น มา แคทนิสทำให้ทุกคนมีความรู้สึกว่าได้สัมผัสถึงประสบการณ์จริงแท้จริงไปกับเธอ

... “The best thing about the Capitol basically ignoring Twelve all these years is that you people still have a little spontaneity. The audience eats that up. Like when Peeta announced he was in love with you or you did the trick with the berries. Makes for good television.” (Collins, 2010: 267)

สัญชาตญาณที่แคทนิสเลือกที่จะกระทำตามนั้นก็คือสัญชาตญาณของการเอาตัวรอดนั่นเอง ความเป็นธรรมชาติของแคทนิสก็คือสัญชาตญาณเอาตัวรอด และสิ่งเดียวกันนั่นเองที่เป็นระบบโครงสร้างฮาบิทัสในตัวของเธอที่เป็นกลยุทธ์ในการลี้ลับเปลี่ยนแปลงระบบโครงสร้างฮาบิทัสหรือกฎเกณฑ์ที่มีอยู่ภายในสนามประลอง

พีต้ากับเกลเคยคุยกันว่า แคทนิสจะเลือกใครระหว่างพวกเขาทั้งสองคน เกลตอบว่า แคทนิสย่อมเลือกคนที่เธอไม่อาจอยู่รอดได้โดยไม่อาจมีเขา ในตอนที่แคทนิสแอบได้ยินคำพูดนี้ แคทนิสก็โมโหและไม่เข้าใจว่า สิ่งที่ทำนั้นเป็นเพียงแค่การเอาตัวรอด ตัวเธอไม่ได้ถูกขับเคลื่อนด้วยอะไรบางอย่าง เช่น ความรัก อย่างนั้นหรือ ความปรารถนาหรือความเข้ากันได้ไม่มีผลต่อเธอหรืออย่างไร

...“I wonder how she’ll make up her mind.”

“Oh, that I do know.” I can just catch Gale’s last words through the layer of fur. “Katniss will pick whoever she thinks she can’t survive without.” (Collins, 2010: 385)

ทว่า แคทนิสก็แสดงให้เห็นโดยตลอดว่า สิ่งที่เธอเลือกกระทำอยู่เสมอนั้นก็คือการเอาตัวรอดอันเป็นสัญชาตญาณของเธอ

ประธานาธิบดีสโนว์เคยบอกกับแคทนิสครั้งหนึ่งใน *แคทชิงไฟร์ (Catching Fire)* ว่า แคทนิสเป็นดั่งไฟที่พร้อมจะเผาผลาญและทำลายทุกอย่างในประเทศพานีม

“...Katniss Everdeen, the girl who was on fire, you have provided a spark that, left unattended, grow to an inferno that destroys Panem.”
(Collins, 2009: 27)

ประธานาธิบดีสโนว์รู้ว่า แคทนิสเป็นเด็กสาวที่ไม่ควรเกิดขึ้น เช่นเดียวกับสัญลักษณ์แทนตัวตนของเธอ -นกมือคิงเจย์ (Mockingjay)

ภายในเรื่อง นกมือคิงเจย์เป็นนกที่เกิดขึ้นอย่างไม่ได้ตั้งใจ เป็นนกสายพันธุ์ใหม่ที่เหล่าแคปปิตอลไม่ได้คาดหวังให้เกิดขึ้น เมื่อนกแจ็บเบอร์เจย์ (Jabberjay) นกดัดแปลงที่ใช้เป็นอาวุธในการสงครามนั้นไม่มีประสิทธิภาพพอ แคปปิตอลจึงตัดสินใจทำลายสิ่งมีชีวิตที่ตนสร้างขึ้นมาจาก ด้วยสัญชาตญาณของการอยู่รอดอันอยู่ในตัวสิ่งมีชีวิตทุกตัว นกแจ็บเบอร์เจย์จึงผสมพันธุ์กับนกมือคิงเบิร์ด (Mockingbird) แล้วเกิดเป็นสายพันธุ์ใหม่ขึ้นมา นั่นคือ นกมือคิงเจย์ หากการปราบปรามทำลาย นกแจ็บเบอร์เจย์เปรียบกับการปราบกบฏในเขตที่ลึบสามเมื่อเจ็ดสิบห้าปีก่อน การเกิดขึ้นของ นกมือคิงเจย์ก็คือการเกิดขึ้นของหน่อเชื้อใหม่ของการกบฏที่แคปปิตอลไม่ได้คาดหวังให้เกิดขึ้น และเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่นเดียวกับธรรมชาติของผู้คนที่ถูกกดทับเป็นเวลานานย่อมลุกฮือและก่อกบฏเพื่อเรียกร้องความเป็นธรรม

ในที่นี้ นกมืออึกกิ่งเจย์และแคทนิสมีความเกี่ยวโยงสัมพันธ์กัน โครงสร้างฮาพิทส์ในตัวของแคทนิสและนกมืออึกกิ่งเจย์ต่างดิ้นรนเพื่อความอยู่รอด ดังนั้น ระบบฮาพิทส์ในตัวจึงมีความยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนตนเอง อีกทั้งยังทำลายระบบโครงสร้างของสนามประลองด้วยกลยุทธ์แบบลี้มล้าง (การผสมพันธุ์ของนกแจ็บเบอร์เจย์เป็นนกมืออึกกิ่งเจย์นั่นก็คือกลยุทธ์แบบลี้มล้างรูปแบบหนึ่ง) เพื่อให้ตนเองสามารถมีชีวิตอยู่รอดในโครงสร้างได้

ความหวาดกลัวว่าแคทนิสเป็นบุคคลที่สามารถทำลายกลไกอำนาจของแคปิตอลทำให้ประธานาธิบดีสโนว์ยอมลงทุนเดินทางมายังหมู่บ้านของแคทนิสเพื่อเตือนว่า เธอมีศักยภาพพอที่จะปลุกปั่นเหตุจลาจลให้เกิดขึ้นได้ และข่มขู่ว่าสิ่งที่เธอกระทำก่อนที่จะกลายเป็นผู้พิชิตนั้น คือการกระทำอันก้าวร้าวและนับว่าเป็นการต่อต้านต่ออำนาจของแคปิตอล แม้แคทนิสจะเห็นว่า “It must be very fragile, if a handful of berries can bring it down.” (Collins, 2009: 26) ก็ตาม

คำข่มขู่ของประธานาธิบดีสโนว์ยิ่งตอกย้ำถึงทุนทางสัญลักษณ์ที่เธอมี เมื่อบทบาทของคู่รักที่ชะตาไม่ซัดกันทำให้เธอได้เปรียบและมีชีวิตรอด เธอไม่ลังเลที่จะปรับเปลี่ยนความรักนั้นให้กลายเป็นทุนทางสัญลักษณ์ และเช่นเดียวกัน เมื่อความรักกับการกบฏเป็นสิ่งเดียวกัน นั้นหมายความว่า การกบฏกลายเป็นทุนทางสัญลักษณ์อีกอย่างหนึ่งของแคทนิสเช่นเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งใน *มืออึกกิ่งเจย์ (Mockingjay)* ที่แคทนิสเปลี่ยนตัวเองให้กลายเป็นนกมืออึกกิ่งเจย์-สัญลักษณ์ของการกบฏ และใช้สัญลักษณ์หรือทุนทางสัญลักษณ์ที่เธอมีเป็นข้อได้เปรียบในการต่อสู้ ต่อรอง ทั้งกับเขตแคปิตอลและกับเขตที่สิบสามเอง ที่สำคัญไปกว่านั้น สัญลักษณ์ของการกบฏที่เธอได้ครอบครองนั้นมาจากความรักและความนับถือ รวมถึงความเชื่อมั่นของเหล่ากบฏที่มีต่อเธอทั้งสิ้น

แม้แคทนิสใช้กลยุทธ์แบบลี้มล้างในการช่วงชิงทุนประเภทต่าง ๆ ผ่านทุนทางวัฒนธรรมที่เธอมี แต่ทุนทางวัฒนธรรมบางครั้งไม่ได้เกิดขึ้นโดยที่เธอรู้ตัวได้โดยเสมอไป แน่แน่นอนว่า การปรับเปลี่ยนรูปโฉมให้เธอเป็นที่จดจำในฉายาเด็กสาวผู้มากับไฟและบทบาทของคู่รักชะตาไม่ซัดกันนั้นเป็นสิ่งที่แคทนิสรู้ตัวดีว่าเป็นทุนของเธอ แต่แคทนิสสร้างทุนทางวัฒนธรรมบางประการที่เธอไม่รู้ตัวขึ้นมา ระหว่างที่เกมดำเนินไปเช่นเดียวกัน กรณีที่เห็นชัดประการหนึ่ง คือความตายของรูว์

แคทนิสมองเห็นรูว์เป็นน้องสาวเป็นเหมือนกระเจ๊กเงาของพริมโรสที่ทำให้แคทนิสย้อนนึกถึงวันที่ใช้ชีวิตอยู่ด้วยกัน ทันทิที่เห็นหน้า แคทนิสตัดสินใจชักชวนรูว์ให้เป็นพันธมิตรกัน รูว์สอนหลายสิ่งหลายอย่างให้กับแคทนิส ทำให้แคทนิสมองเห็นหลายสิ่งหลายอย่างที่ตนมองข้าม เช่น การจำกัดความรู้ของคนในเขตปกครอง เมื่อรูว์ถูกฆาตตาย แคทนิสก็เศร้าเสียใจมากจึงร้องเพลงออกมาตามคำขอของรูว์ พร้อมกับไปหาดอกไม้ตามชื่อของรูว์มาวางจัดหลุมศพให้และยกมือขึ้นชูสามนิ้ว (Silent

Salute) เป็นการแสดงความเคารพต่อผู้ตายจากไป เสียงเพลงที่แคทนิสร้องและท่าทางที่เธอแสดงนั้นมีอำนาจที่ทรงพลังอย่างยิ่งจนทำให้เกิดการกบฏขึ้นในเขตสิบเอ็ด

การไว้อาลัยต่อผู้ตายทำให้แคทนิสช่วงชิงทุนทางวัฒนธรรมได้ เธอกลายเป็นตัวแทนของการปฏิบัติและเธอได้ทุนทางสังคมมาจากการกระทำในครั้งนั้น เหล่าผู้ก่อกบฏในเขตการปกครองทั้งสิบสองเขตต่างเป็นคนของเธอตั้งแต่ครั้งนั้นเป็นต้นมา นอกจากนี้ เสียงเพลงที่แคทนิสร้องในวันนั้นได้ปลุกกระดมและเป็นเสียงเพลงแทนความหมายของการปฏิบัติ ท่าทางที่แคทนิสได้แสดงความเคารพต่อผู้ตายก็เป็นท่าทางที่ใช้เป็นเครื่องหมายของการกบฏในเวลาต่อมา ยิ่งไปกว่านั้น การร้องเพลงของแคทนิสที่ถ่ายทอดสดต่อหน้ากล้องซึ่งถูกแอบซ่อนได้ตอกย้ำให้เห็นอำนาจของสื่อสมัยใหม่ และอำนาจของสื่อดังกล่าวยิ่งถูกขบเน้นให้เห็นชัดผ่านการทำรายการ We Remember ใน*ม็อคคิงเจย์ (Mockingjay)* ซึ่งเป็นรายการที่ปลุกเร้าความรู้สึกกบฏผ่านข้อความของแคทนิสและภาพเหตุการณ์ที่เธอต้องเผชิญ ทุนทางสัญลักษณ์ของแคทนิสจึงถูกผลิตซ้ำและสามารถนำไปใช้ช่วงชิงทุนประเภทอื่น ๆ ได้

การไว้อาลัยต่อการจากไปของรูว์และเสียงเพลงของแคทนิสเป็นลักษณะของการล้มล้างขนบหรือโครงสร้างที่ว่าเกมล่าชีวิตเป็นเพียงความบันเทิง การตายของรูว์เปรียบเสมือนกลไกที่เข้าไปภายในสนามประลอง สร้างความเสียหายให้กับระบบโครงสร้างและจุดประกายกระตุ้นให้ผู้คนตระหนักถึงอำนาจที่ครอบงำของผู้คนชนชั้นแคปปิตอล การกบฏในเขตแปดและเขตสิบเอ็ดจึงเกิดขึ้นและทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ รูว์เปรียบเป็นประกายไฟที่ทำให้แคทนิสกลายเป็นหญิงสาวผู้มากับไฟสมกับสมญานามของเธอและทำให้แคทนิสตั้งใจว่าจะทำให้แคปปิตอลได้เห็น ว่า เขตปกครองทั้งสิบสองเขตไม่ได้เป็นของใคร และจะไม่จำนนต่ออำนาจนั้นอีกต่อไปแล้ว

"I want to do something, right here, right now, to shame them, to make them accountable, to show the Capitol that whatever they do or force us to do that there is a part of every tribute they can't own. That Rue was more than a piece in their Games. And so am I."
(Collins, 2008: 286)

การตายของรูว์จึงนับเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้แคทนิสทำทุกวิถีทางในการสะสมและช่วงชิงทุนเพื่อความได้เปรียบในสนามประลองและใช้ทุนเหล่านั้นกับกลยุทธ์ของเธอในการต่อรองกับอำนาจของระบบและปรับเปลี่ยนโครงสร้างฮาบิตัสในสนามประลองด้วยโครงสร้างฮาบิตัสในตัวของเธอเอง

ใน*แคทชิง ไฟร์ (Catching Fire)* ประธานาธิบดีสโนว์ใช้ประโยชน์จากทุนทางวัฒนธรรมของแคทนิสจากบทบาทคู่รักชะตาไม่ซึกนำให้เป็นประโยชน์ เขาบังคับให้แคทนิสกับพีต้าแต่งงานกัน อำนาจของแคปิตอลจะได้ดำรงคงอยู่ต่อไป นอกจากนี้ เขายังใช้ทุนของเขตแคปิตอลในการสยบการจลาจลที่เกิดขึ้นอย่างระส่ำระสายทั่วประเทศ และช่วงชิงทุนของเขตปกครองทั้งสิบสองเขตมาเป็นของเขตแคปิตอลดั้งเดิมด้วยการประกาศการแข่งขันยังเกอร์ เกมส์ครั้งที่เจ็ดสิบห้า ครึ่งนี้เป็นครึ่งพิเศษที่เรียกว่าควอเตอร์ เควล (Quarter Quell) เป็นของขวัญเนื่องในวันแต่งงานที่กำลังจะมาถึงของแคทนิสและพีต้า คู่รักที่ชะตาไม่ซึกนำ

ควอเตอร์ เควลนี้เป็นเกมล่าชีวิตรอบพิเศษซึ่งจัดขึ้นทุก ๆ ยี่สิบห้าปีและมีความพิเศษแตกต่างกันออกไปทุกครั้ง และในครั้งที่เจ็ดสิบห้านี้ ควอเตอร์ เควลเรียกร้องให้ผู้พิชิตที่เคยชนะเกมในครั้งก่อน ๆ กลับมาเป็นเครื่องบรรณาการอีกครั้ง และนั่นทำให้แคทนิสและพีต้าต้องร่วมลงแข่งขันในฐานะตัวแทนเขตของตน อีกทั้งยังทำให้ผู้พิชิตตระหนักว่า คำสัญญาที่ว่าผู้พิชิตในสนามประลองจะได้รับ ความมั่งคั่ง ชื่อเสียงเกียรติยศ ที่สำคัญเหนือสิ่งอื่นใด ความปลอดภัยตลอดชีวิตที่เหลืออยู่ นั้นไม่มีความเป็นจริงอีกต่อไปแล้ว

“On the seventy-fifth anniversary, as a reminder to the rebels that even the strongest among them cannot overcome the power of the Capitol, the male and female tributes will be reaped from their existing pull of victors.”

Yes, victors are our strongest. They’re the ones who survived the arena and slipped the noose of poverty that strangles the rest of us. They, or should I [Katniss] say we, are the very embodiment of hope where there is no hope. And now twenty-three of us will be killed to show how even that hope was an illusion. (Collins, 2009: 212)

การประกาศควอเตอร์ เควลครั้งนี้ก่อให้เกิดการวิจารณ์ในวงกว้างขวางทั่วทั้งประเทศพาเน็ม ประชาชนเริ่มไม่พอใจและตั้งคำถามต่อกฎกติกาและโครงสร้างของเกมเนื่องจากตนไม่อาจมั่นใจได้ว่าผู้พิชิตจากเกมล่าชีวิตจะสามารถอยู่อย่างสุขสบายไปตลอดชีวิตดังที่แคปิตอลเคยให้คำสัญญาเอาไว้

การวิจารณ์ทำให้เกิดกระแสการปลูกปั่นอย่างไม่พอใจมากยิ่งขึ้นและทำให้เกิดการก่อกบฏระหว่างที่เกมการแข่งขันกำลังดำเนินไป

ในการแข่งขันควอเตอร์ เควลนี้ ผู้พิชิตจากครั้งก่อน ๆ ต่างก็มีทุนเป็นแบบฉบับของตนเอง แคนนิสและพีต้าต่างไม่ลืมใช้บทบาทของคูร์กชะตาไม่ชักนำในการช่วงชิงทุนมาเป็นของตนเอง ในวันที่ทั้งคู่ต้องตอบคำถามกับซีซาร์ก่อนเข้าสู่สนามประลอง พีต้าประกาศว่า เขากับแคนนิสได้แต่งงานกันแล้วอย่างลับ ๆ และตอนนี้เธอกำลังตั้งครรรภ์อยู่ การประกาศของพีต้าสร้างความแตกตื่นให้กับประชาชนแม้กระทั่งชนชั้นนำในเขตแคปปิตอลเอง ยิ่งกว่านั้น ยังทำให้แคนนิสและพีต้าสามารถช่วงชิงทุนทางวัฒนธรรมจากบทบาทคูร์กชะตาไม่ชักนำกลับคืนมาได้ด้วยกลยุทธ์แบบลุ่มลึง การช่วงชิงทุนกลับคืนมานี้ทำให้พีต้าและแคนนิสได้เปรียบในสนามประลองเพราะผู้ชมจะเอาใจช่วยทั้งสองและจะส่งทุนทางเศรษฐกิจมาคอยช่วยเหลือตลอดเวลาที่เกมดำเนินไป

นอกจากแคนนิสจะได้ทุนทางวัฒนธรรมกลับคืนมาแล้ว แคนนิสยังได้สร้างทุนทางสังคมอย่างรวดเร็วด้วยความช่วยเหลือของเฮย์มิตซ์ เธอจับกลุ่มเป็นพันธมิตรกับฟินนิคและปีทีเพราะแคนนิสและผู้พิชิตทุกคนต่างเคยประสบกับสนามประลองมาก่อน ประสบการณ์จากเกมล่าชีวิตครั้งก่อนทำให้ผู้พิชิตคุ้นชินกับสถานที่และทำความเข้าใจกับโครงสร้างของพื้นที่ได้ภายในเวลาไม่นานนัก อีกทั้งผู้พิชิตครั้งก่อน ๆ นั้นก็มีทุนที่สร้างความได้เปรียบในสนามประลองไม่แตกต่างกัน การจับกลุ่มเป็นพันธมิตรนั้นยังสร้างความได้เปรียบมากยิ่งขึ้นในสนามประลอง และเป็นกลุ่มพันธมิตรนี้เองที่ชี้แนะให้แคนนิสพบเห็นช่องรอยแยกบาง ๆ ซึ่งเป็นแถบพลังงานแรงสูง (Force field) ภายในสนามประลอง

การพบรอยปริแยกในสนามประลองแสดงให้เห็นอำนาจของเขตแคปปิตอลที่อ่อนแอลงเมื่อเขตแคปปิตอลเป็นผู้สร้างเกมและกำหนดโครงสร้างของสังคม สนามประลองในเกมเปรียบได้กับกลไกทางอำนาจของเขตแคปปิตอลที่ซ่อนพรางไว้ เมื่อสนามประลองปริแยกจึงหมายถึง อำนาจของเขตแคปปิตอลเริ่มมองเห็นและตรวจสอบได้ การค้นพบรอยแยกในสนามประลองของแคนนิสซ้อนทับไปกับเหตุการณ์กบฏภายนอกสนามประลอง จึงอาจตีความได้อีกระดับหนึ่งว่า รอยแยกในสนามประลองที่แคนนิสค้นพบนั้นเปรียบได้กับการที่ผู้คนในประเทศพาเน็มเริ่มตระหนัก ตั้งคำถามและตอบโต้ ต่อรองต่ออำนาจที่กดขี่ของชนชั้นนำในเขตแคปปิตอล

อย่างไรก็ดี แคนนิสไม่อาจล่วงรู้ว่า ระหว่างที่เธอลงแข่งในเกมล่าชีวิตรอบควอเตอร์ เควลจะมีการก่อกบฏเกิดขึ้นทั้งภายนอกและภายในคอร์นูโคเปียจนท้ายที่สุดการกบฏเหล่านั้นกลายเป็นการปฏิวัติอย่างสมบูรณ์แบบเมื่อแคนนิสเลือกใช้กลยุทธ์แบบลุ่มลึงของเธออีกครั้งด้วยการใช้ธนูของเธอเองผูกกับลวดแกนนำไฟฟ้าของปีที ธนูของแคนนิสได้ยิงขึ้นไปยังห้องฟ้าของสนามประลองซึ่งเป็นแถบพลังงานแรงสูง ธนูของแคนนิสซึ่งมีแกนนำไฟฟ้าพันอยู่ได้สร้างความเสียหายให้กับแถบพลังงาน

ผลลัพธ์คือสนามประลองหรือคอร์นุโคเปียพังทลายลง เปิดเผยให้เห็นกลไกการทำงานของผู้สร้างเกม การทำลายสนามประลองด้วยลูกธนูของแคทนิสเป็นการจุดชนวนให้มีการปฏิวัติอย่างสมบูรณ์แบบ

การทำลายโครงสร้างสนามประลองด้วยธนูของแคทนิสเป็นสัญลักษณ์ที่สำคัญอย่างยิ่งในเรื่อง เพราะสนามประลองเป็นตั้งอำนาจของเขตแคปปิตอลที่ใช้ในการกดขี่และสร้างความหวาดกลัวให้กับผู้คนในเขตปกครองทั้งสิบสองเขตและถูกพรางตาไว้ไม่ให้ใครเห็น เมื่อโครงสร้างของอำนาจนั้นเป็นสิ่งที่มองไม่เห็น การทำลายโครงสร้างสนามประลองเหมือนกับเป็นการเปิดเผยให้เห็นกลไกโครงสร้างดังกล่าว แคทนิสได้ประกาศให้ประชาชนในเขตทั้งสิบสองเขตรับรู้ถึงอำนาจที่แท้จริงของเขตแคปปิตอลนั้นทำงานอย่างไรและชุกซ่อนได้อย่างแนบเนียนเพียงใด

ในที่นี้ แคทนิสผู้ได้รับฉายาว่า “หญิงสาวผู้มากับไฟ” กลายเป็นตั้งวีรบุรุษในเทพนิยายปรัมปรากรีก โพรมิทีอุส (Prometheus) ผู้ซึ่งหาญกล้าขโมยไฟจากซุส (Zeus) อันมีค่าอย่างยิ่งลงมาให้กับมนุษยโลก ส่วนตนเองกลับจำต้องยอมก้มหน้ารับชะตากรรมจากบทลงโทษอันโหดร้ายของสิ่งที่ตนเองก่อ ในที่นี้ แคทนิสเองก็ไม่ได้ต่างกัน เธอเป็นหญิงสาวผู้มากับไฟและได้มอบ “ไฟ” ให้กับประชาชนในประเทศพาเน็ม มอบแสงสว่างและปัญญาให้กับประชาชนทั้งประเทศ ทำให้ประชาชนได้รับรู้ระบอบการปกครองอันกดขี่ของเขตแคปปิตอลที่นับวันจะยิ่งโหดร้ายและรุนแรงมากขึ้นทุกที และเผยให้เห็นกลไกของอำนาจที่ชนชั้นปกครองของเขตแคปปิตอลพยายามชุกซ่อนอยู่

ทั้งนี้ หากสนามประลองในเกมล่าชีวิตเป็นตั้งอุปมาของโลกทั้งใบ และที่สำคัญ เป็นโลกของทุนนิยมบริโภคนิยม การเปิดเผยให้เห็นอำนาจของเขตแคปปิตอล นอกจากเป็นการเปิดเผยให้เห็นอำนาจของการปกครองแบบเผด็จการแล้ว น่าจะเป็นการเปิดเผยให้เห็นการครอบงำของระบบทุนนิยมที่กลืนกินโลกทั้งใบด้วย

4.5 สรุป

4.5.1 Hunger Games: ความหิวกระหายชีวิต

เมื่อพิจารณาชื่อเรื่องและหลักการปกครองที่แคปปิตอลใช้ปกครองประเทศแล้ว เห็นได้ว่า *Panem et Circenses* ที่แปลว่า “ขนมปังและละครสัตว์” หรือ “ขนมปังกับเกม” นี้เป็นการปกครองที่ชนชั้นนำในเขตแคปปิตอลใช้เฉพาะกับประชาชนในเขตแคปปิตอลเท่านั้น คอลลินส์วาดภาพให้ผู้คนในเขตแคปปิตอลนั้นมีความอึดหน้ำสำราญจากอาหารรสเลิศและวัตถุบันเทิงจำนวนมากที่เขตปกครองทั้งสิบสองเขตอันเห็นได้ว่าเป็นชนชั้นกรรมาชีพส่งเข้าไปให้ ยิ่งไปกว่านั้น นอกจากจะ

อิมพอร์ตอาหารรสเลิศและความสุขสบายหรูหราแล้ว ชนชั้นนำในเขตแคปิตอลยังมอบเกมล่าชีวิตให้เป็นความบันเทิงใจแก่คนในเขตแคปิตอลอีกด้วย

แน่นอนว่า สำหรับผู้คนในเขตปกครองทั้งสิบสองเขต สิ่งเหล่านั้นหาได้เป็นความสะดวกสำราญแต่อย่างใด หากเป็นความหวาดกลัวและการยอมจำนนต่ออำนาจของเขตแคปิตอลเอง ในที่นี้ผู้คนในเขตแคปิตอลจึงเป็นดั่งตัวแทนของชนชั้นนำที่มีความสุขและฟุ่มเฟือยไปกับการบริโภคอย่างไร้ขีดจำกัด ขณะที่เหล่าประชาชนในเขตปกครองทั้งสิบสองเขตต่างเป็นชนชั้นแรงงานกรรมาชีพที่ต้องตอบสนองความต้องการของผู้คนในแคปิตอลด้วยการมอบความอิมจากอาหารและวัตถุดิบที่เขตของตนผลิตได้ให้และยังมอบความสำราญจากการส่งเครื่องบรรณาการ อันได้แก่ เด็กชายและเด็กหญิงหนึ่งคู่จากทั้งสิบสองเขตเข้าไปร่วมการแข่งขันเรียลลิตี้โชว์เกมล่าชีวิตที่จัดขึ้นทุกปีอีกด้วย

ความแตกต่างทางด้านชนชั้นภายในประเทศนี้เองที่ทำให้เราสามารถพิจารณาชื่อเรื่อง *ฮังเกอร์เกมส์ (Hunger Games)* หรือ เกมของผู้หิวกระหาย ได้ว่ามีความลึกซึ้งเป็นอย่างยิ่ง เราอาจตีความได้ว่า เกมของความหิวกระหายเป็นเกมของชนชั้นกรรมาชีพ เป็นเกมที่ผู้หิวกระหายต้องเล่นและดิ้นรนเพื่อให้ตนอยู่รอดในโลกของเกมที่เหล่าผู้มีชนชั้นและฐานะสูงกว่าสร้างกฎเกณฑ์ขึ้นมาอย่างไรก็ดี หากเราพิจารณาคำว่า ฮังเกอร์ (Hunger) หรือ ความหิวกระหายนี้ว่าเป็นชนชั้นกรรมาชีพ แต่เพียงอย่างเดียวนั้นคงจะไม่ถูกต้องนัก แน่นอนว่า ชนชั้นกรรมาชีพในเขตทั้งสิบสองเขตต่างมีความหิวในเรื่องอาหาร สาธารณูปโภค เงินตราและความสะดวกสบาย แต่ในความเป็นจริงแล้วชนชั้นกลางและชนชั้นนำในเขตแคปิตอลเต็มไปด้วยความหิวกระหายด้วยเช่นเดียวกัน

แม้ว่าในฐานะคนอ่าน เราแทบจะมองไม่เห็นว่าคุณในแคปิตอลนั้นขาดแคลนจนถึงกับหิวกระหาย ทั้งนี้เนื่องจากความอุดมสมบูรณ์ของอาหารและความบันเทิงที่รัฐมอบให้บริโภคอย่างไร้ขีดจำกัดตามลักษณะการปกครอง *Panem et Circensis* อาจทำให้เราเพิกเฉยไปว่าผู้คนในเขตแคปิตอลนั้นไม่มีความหิวกระหายแต่อย่างใด ทว่าคอลลินส์สร้างให้ตัวละครทุกตัวที่ปรากฏอยู่ในเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games)* นั้นมีความหิวกระหายทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นอาหาร เงินตรา ชื่อเสียง เกียรติยศ ความจงรักภักดี อีสรภาพ อำนาจ ความรัก แม้กระทั่งความอยู่รอด

คำว่า ฮังเกอร์ (Hunger) หรือความหิวนี้เองจึงมีความหมายลึกซึ้งไปอีกระดับชั้น นอกเหนือไปจากความหมายเชิงรูปธรรมที่จับต้องได้ ไปจนถึงความหมายทางสัญลักษณ์ที่แสดงให้เห็นสังคมทุนนิยม-บริโภคนิยมที่ทำให้คนต่างหิวกระหายที่จะบริโภคอย่างไม่มีที่สิ้นสุด เมื่อเรามองเกมล่าชีวิตซึ่งจัดขึ้นทุกปีเป็นอุปมาของโลกทุนนิยม-บริโภคนิยม เราจะเห็นได้ชัดว่า ผู้คนต่างพากันแย่งชิงและพร้อมจะฆ่าฟันกันเองเพื่อให้ตนอยู่รอดในโลกใบใหญ่ เกมล่าชีวิตที่ปรากฏขึ้นในเรื่องดุจคล้ายภาพย่อส่วนของสังคมทุนนิยม-บริโภคนิยมที่เต็มไปด้วยการแข่งขัน แย่งชิงทรัพยากรจนถึงกับต้องฆ่าล้างเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเอง

4.5.2 cannibalism: เลือดเนื้อและน้ำตา

คอลลินส์หยิบอุปลักษณ์ “ความหิวกระหาย” มาสะท้อนและเสียดสีโลกทุนนิยมบริโภคนิยม โดยสอดแทรก “ความหิวกระหาย” นี้ผ่านทางภาษา การเลือกใช้คำ และองค์ประกอบของวรรณศิลป์ ตลอดทั้งเรื่อง เช่น คำว่า พาเน็ม (Panem) คำเดียวจากสำนวนภาษาละตินที่ว่า *Panem et Circenses* นั้นหมายถึง “ขนมปัง” มีความหมายเชื่อมโยงไปถึงความหิว ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องบังเอิญที่คอลลินส์บัญญัติชื่อเหล่านี้เอาไว้ที่มา การตั้งชื่อประเทศว่า “ขนมปัง” ดังกล่าวดูจะเป็นการสร้างความย้อนแย้งให้กับเรื่องราวที่ผู้เขียนได้บรรยายร้อยเรียงขึ้น แน่นนอนว่า “ขนมปัง” มีความเกี่ยวข้องกับ “ความหิวกระหาย” “ขนมปัง” ที่น่าจะเติมเต็มความอิ่มให้กับคนทั้งประเทศกลับทำให้คนทั้งประเทศกลายเป็นคนที่มีความอยาก หิวกระหายและเต็มไปด้วยกิเลส

หรืออย่างความหมายของวันแห่งการเก็บเกี่ยว (Reaping Day) อันเป็นวันที่เด็ก ๆ แห่งเขตปกครองทั้งสิบสองเขตต้องมาขึ้นเรียงกันอย่างพร้อมเพรียงเพื่อรอคอยการตัดสินโชคชะตา คือ การจับสลากแผ่นไม้ที่สลักป้ายชื่อเพื่อคัดเลือกว่าใครจะได้เป็นเครื่องบรรณาการเข้าร่วมแข่งขันเกมล่าชีวิตหรือฮังเกอร์เกมส์นั้นมีความหมายลึกซึ้งและเกี่ยวพันกับ “ความหิวกระหาย” เช่นเดียวกัน ในแง่นี้ การจับสลากเพื่อคัดเลือกคนเพื่อเป็นเครื่องสังเวยให้กับเพื่อนมนุษย์ตามจารีตของสังคมนั้น คล้ายคลึงอย่างยิ่งกับเรื่องสั้นคลาสสิกของเชอร์ลีย์ แจ็กสัน (Shirley Jackson) เรื่อง *เดอะ ล็อตเตอรี่* (*The Lottery*) (1948) ที่สะท้อนให้เห็นความโหดร้ายและสัญชาตญาณดิบของมนุษย์ที่ขบความรุนแรง

อย่างไรก็ตาม คอลลินส์กล่าวว่า ตำนานกรีกโบราณเรื่องวีรบุรุษเธเซอุสกับสัตว์ประหลาดมินอทอร์ (Theseus and Minotaur) เป็นแรงบันดาลใจสำคัญของเธอในการสร้างเรื่องราวขึ้น ทั้งนี้เครื่องบรรณาการอันเป็นเด็กหนุ่มสาวจากแคว้นที่เป็นเมืองขึ้นในตำนานกรีกโบราณนั้นมีชะตากรรมที่จะต้องเป็นอาหารให้กับสัตว์ประหลาดมินอทอร์ สัตว์ประหลาดมินอทอร์ในเขาวงกตนั้นเปรียบเป็นสัญลักษณ์ของสิ่งชั่วร้ายและอำนาจที่เรามองไม่เห็น เครื่องบรรณาการที่เข้าไปในเขาวงกตเพื่อเป็นอาหารให้แก่สัตว์ประหลาดมินอทอร์ก็เป็นดังเชื้อเพลิงที่เติมให้อำนาจที่มองไม่เห็นนั้นสืบทอดและคงอยู่ต่อไปได้ ในที่นี้ เกมล่าชีวิตหรือฮังเกอร์เกมส์ไม่ต่างไปจากเขาวงกตที่มีสัตว์ประหลาดมินอทอร์ สิ่งที่อยู่ เครื่องบรรณาการที่เปรียบเสมือนอาหารของมินอทอร์คือเด็ก ๆ ทั้งยี่สิบสี่คนซึ่งเป็นตัวแทนจากทั้งสิบสองเขตซึ่งเปรียบเสมือนอาหารที่กระตุ้นให้อำนาจของแคปิตอลนั้นคงอยู่ต่อไปผ่านสนามประลองและเกมล่าชีวิตที่จัดขึ้นทุก ๆ ปี

นอกจากนั้น วันแห่งการเก็บเกี่ยวมีความหมายดุจคล้ายวันที่พืชผัก ผลไม้เจริญงอกงามพร้อมแก่การเก็บเกี่ยว พืชผลนี้ใช้เวลาปลูกมาร่วมปี การเก็บเกี่ยวพืชผลปีละครั้งนั้นเป็นตั้งอุปมาว่าเด็ก ๆ ซึ่งเป็นตัวแทนจากเขตทั้งสิบสองเขตที่จะกลายเป็นเครื่องบรรณาการในการเข้าร่วมเล่นเกมล่าชีวิต ไม่ต่างจากพืชผลหรืออาหารของแคปปิตอลที่ผู้คนในแคปปิตอลลงทุนดูแลเลี้ยงดูอย่างดีรอวันเก็บเกี่ยวเครื่องบรรณาการเหล่านั้น- ซึ่งเป็นเด็ก ๆ ที่กำลังเติบโต- เพื่อให้เครื่องบรรณาการที่เก็บเกี่ยวมาได้มอบความอิมหาสำราญจากความบันเทิงใจที่เด็กเหล่านั้นต้องต่อสู้กันจนถึงแก่ความตายให้คนในแคปปิตอลดูผ่านรายการเรียลลิตี้โชว์ที่ออกอากาศไปทั่วทั้งประเทศ วันแห่งการเก็บเกี่ยวหรือ Reaping Day จึงมีความหมายเกี่ยวพันไปถึง “ความหิวกระหาย” เช่นเดียวกับชื่อของประเทศพาเน็ม (Panem) ที่มีความหมายว่า ขนบปังและชื่อเกมล่าชีวิตหรือฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games)

นอกจากนี้ “ความหิวกระหาย” ที่คอลลินส์สอดแทรกนั้นยังแฝงนัยยะเสียดสีสังคมทุนนิยมบริโภคนิยมประการหนึ่งด้วย การแข่งขันเพื่อนมนุษย์ในเกมล่าชีวิตที่ตัวละครเอกอย่างแคตนิสและพีต้าต้องเข้าไปร่วมแข่งขันนั้นไม่ต่างไปจากสังคมปัจจุบันที่มนุษย์ต่างแข่งขันและทำร้ายกันและกันไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือทางอ้อมเพื่อให้ตนเองนั้นอยู่รอดไปได้ การแข่งขันมนุษย์ด้วยกันเองนี้สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการกินเนื้อมนุษย์ (Cannibalism) ซึ่งมีความหมายกว้างไกลมากกว่าการฆ่ามนุษย์เพื่อกิน หากยังหมายรวมไปถึงการกินแรงงาน การเอารัดเอาเปรียบอันเป็นลักษณะสำคัญที่ปรากฏอยู่ในยุคสมัยของทุนนิยมบริโภคนิยม

การ “กิน” มนุษย์ด้วยกันเองถือว่าเป็นอุปลักษณ์ของระบบทุนนิยมบริโภคนิยมที่กล่าวถึงการแข่งขันเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเอง การเอารัดเอาเปรียบ และการขูดเลือดขูดเนื้อจากคนที่อ่อนแอกว่าหรือคนที่อ่อนด้อยกว่าเพื่อผลประโยชน์ส่วนตัว ชูติมา ประภาศวุฒิสารกล่าวว่าการกินเนื้อมนุษย์ด้วยกันเอง (Cannibalism) นั้น

“...กลายเป็นอุปลักษณ์ที่สำคัญในการวิพากษ์ความรุนแรง เช่น การกดขี่ การเอารัดเอาเปรียบ การแข่งขันเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน...และปรากฏให้เห็นในหลากหลายวัฒนธรรมที่ระบบทุนนิยมเข้าไปครอบงำ...การใช้ “Cannibalism” เป็นอุปลักษณ์ที่มีมาช้านานแล้วและเห็นได้ชัดในระบบค่าทาส...อย่างไรก็ตาม ความเชื่อที่ว่า การกินเนื้อมนุษย์ด้วยกันเองจะไม่ปรากฏในสังคมที่เจริญแล้วเป็นภาพลวงตา [แต่จะ] อยู่ในลักษณะของอุปมามากกว่าการพูดถึงการกระทำที่เกิดขึ้นจริง...ในยุคนี้ที่คนเราถูกกระตุ้นให้มีการบริโภคอย่างไร้ขอบเขตมากขึ้นเท่าใด ก็ยิ่งส่งผลให้เกิดความรุนแรง ในรูปของการล้างผลาญ การกดขี่ และการแข่งขันเพื่อน

มนุษย์ด้วยกันให้ทวีความรุนแรงมากขึ้นเท่านั้น...” (ชุตินา ประภาศวุฒิสาร, 2552: 3-12)

“ความหิวกระหาย” ที่คอลลินส์สอดแทรกอยู่ทั้งเรื่องนั้นไม่ต่างกับ “การกินเนื้อมนุษย์ด้วยกันเอง” คอลลินส์สร้างให้สนามแข่งขันที่เครื่องบรรณาการทั้งยี่สิบสี่คนเข้าไปห้าห้าต่อสู้นั้นมีลักษณะเป็นป่าอยู่ห่างไกลความเจริญ เปรียบเสมือนความล้าหลังที่ยังไม่มีความเจริญใด ๆ อาวุธแต่ละชิ้นที่มอบให้เครื่องบรรณาการต่อสู้กันและกันนั้นแทบจะไม่พบเทคโนโลยีสมัยใหม่ อาจกล่าวได้ว่า คอลลินส์สร้างสนามแข่งขันให้ดูคล้ายกับยุคสมัยโบราณหรือ primal state ซึ่งเป็นยุคสมัยที่ลัทธิการกินเนื้อมนุษย์นั้นปรากฏอยู่ในหลายอารยธรรมของโลกแม้กระทั่งลัทธิการกินเนื้อมนุษย์ที่ปรากฏในปัจจุบันมีวิถีความเป็นอยู่ที่ห่างไกลความเจริญเช่นเดียวกับบรรพบุรุษในยุคเก่าก่อน

ดังนั้น อุปมา “การกินเนื้อมนุษย์ด้วยกันเอง” ยิ่งตอกย้ำให้เห็นชัดเจนมากยิ่งขึ้นไปอีก ภาพของการแก่งแย่ง ชิงดีชิงเด่น และการเอาเปรียบเอาเปรียบ ซึ่งไหวชิงพริบที่ปรากฏให้เห็นในสนามแข่งขันดูคล้ายภาพอุปมาของระบบทุนนิยมบริโภคนิยมที่ผู้คนต่างขูดเลือดขูดเนื้อเอาเปรียบผู้ที่อ่อนแอกว่าไม่ต่างไปจาก “การกินเนื้อมนุษย์ด้วยกันเอง” เพียงเพื่อการอยู่รอดของตนจึงจำเป็นต้องฆ่า (หรือกินชีวิต) ของผู้อื่น

ยิ่งไปกว่านั้น “การกินเนื้อมนุษย์ด้วยกันเอง” ยังปรากฏผ่านการเสพเรียลลิตี้โชว์ ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games) ของเขตแคปปิตอลอีกด้วย ปฏิเสธไม่ได้ว่าเหล่าประชาชนที่อยู่ในเขตแคปปิตอลนั้นต่างเฝ้ารอวันที่เครื่องบรรณาการทั้งยี่สิบสี่จะถูกคัดเลือกจากเขตทั้งสิบสองเพื่อเข้าร่วมแข่งขันในเกมล่าชีวิตและต่างหิวกระหายที่จะเฝ้ามองการแข่งขันที่นำเด็กมาฆ่าล้างกันอย่างกระตือรือร้น หากเราตีความว่าการเสพด้วยตาไม่ต่างไปจากการกินหรือการบริโภคนิยมแล้ว พฤติกรรมของผู้คนในเขตแคปปิตอลไม่ต่างจาก “การกินเนื้อมนุษย์ด้วยกันเอง” มากสักเท่าไร ในสังคมที่เจริญแล้วอย่างเขตแคปปิตอล “การกินเนื้อมนุษย์ด้วยกันเอง” ดูคล้ายจะเป็นสิ่งที่มองเห็นได้จากความป่าเถื่อนที่ปรากฏในจอโทรทัศน์ซึ่งฉายภาพผู้เข้าแข่งขันที่กำลังห้าห้าฟันกันอยู่ ทว่าการเฝ้ามองดูหรือการบริโภคนิยมตามันกลับเป็น “การกินเนื้อมนุษย์ด้วยกันเอง” ที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น

ในระบบทุนนิยมบริโภคนิยมที่เต็มไปด้วยความเจริญของเทคโนโลยีและพัฒนาการของวิทยาศาสตร์ที่นำพาโลกให้ห่างไกลจากความป่าเถื่อนล้าหลังไร้อารยะของโลกโบราณกลับทวีความโหดร้ายรุนแรงของการแก่งแย่งเอาเปรียบเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน ความเจริญก้าวหน้ากลับทำให้พฤติกรรมของมนุษย์ล้าหลังมากยิ่งขึ้น มนุษย์เบียดเบียนธรรมชาติและเอาเปรียบเพื่อนมนุษย์ด้วยกันผ่านความเจริญของเทคโนโลยีอันสร้างขึ้นมาด้วยน้ำมือของมนุษย์เอง ยิ่งไปกว่านั้น พฤติกรรมของ

ผู้คนในเขตแคบปิดล้อมที่มีความสุขและเพลิดเพลินบันเทิงใจยามได้เฝ้ามองและบริโภครายความโหดร้ายรุนแรงที่เพื่อนมนุษย์กระทำต่อกันและกันไม่ต่างไปจากสังคมที่อ้างตนว่าเจริญแล้ว แท้จริงกลับมีความล้าหลังไม่ต่างจากกลุ่มคนที่ตนมองว่าป่าเถื่อนแม้แต่น้อย

อย่างไรก็ตาม “การกินเนื้อมนุษย์ด้วยกันเอง” ซึ่งวิพากษ์ความรุนแรงของโลกทุนนิยมบริโภครามีสาเหตุมาจาก “ความหิวกระหาย” ไม่มีที่สิ้นสุดของมนุษย์ด้วยกัน เมื่อเป็นเช่นนั้น มนุษย์จึงต้องแสวงหาและยอมทำทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อดับ “ความหิวกระหาย” ของตน สิ่งที่มนุษย์เลือกทำเพื่อดับ “ความหิวกระหาย” นั้นคือการสะสมทุนและการช่วงชิงทุนมาเป็นของตนเอง ทั้งนี้ทุนที่มนุษย์เลือกสะสมและช่วงชิงในสนามประลองบนโลกใบใหญ่อาจจะไม่ใช่สิ่งใดนอกจากหยดเลือดและน้ำตา



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 5

ร่าง / กบฏ / ความงาม

การช่วงชิงอำนาจในชุดวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียร่วมสมัย

เรื่อง *ดิ อัก्ली (The Uglies Series)* ของสก๊อตต์ เวสเตอร์เฟลด์ (Scott Westerfeld)

วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อัก्ली (The Uglies Series)* ของสก๊อตต์ เวสเตอร์เฟลด์ (Scott Westerfeld) (2004-2007) เป็นวรรณกรรมเยาวชนชุดหนึ่งที่สะท้อนและเสียดสีสังคมทุนนิยมบริโภคนิยมในสมัยปัจจุบันด้วยการสร้างโลกอันโหดร้าย (dystopian society) ขึ้นมาหลังจากการล่มสลายของประเทศสหรัฐอเมริกาซึ่งไม่ได้ระบุไว้ชัดเจนว่าเป็นเมื่อใด หากสาเหตุของการล่มสลายนั้นสามารถสันนิษฐานได้ว่าเป็นเพราะการใช้ทรัพยากรอย่างฟุ่มเฟือยของมนุษย์จึงทำให้เกิดการล่มสลายของประชาคมโลกขึ้น

เวสเตอร์เฟลด์บรรยายโลกหลังการล่มสลายหรือหลังยุคสมัยรัสตี้ (Rusties) ว่าเป็นสังคมที่มีความเท่าเทียมทางด้านชนชั้นอันเนื่องมาจากการคัดสรรคนให้มนุษย์ทุกคนในสังคมมีใบหน้าและรูปร่างสวยงามหล่อเหลาเหมือนกันหมดอย่างไม่มีผิดเพี้ยน วิธีการดังกล่าวนับเป็นการขจัดปัญหาเรื่องชนชั้นและความเหลื่อมล้ำทางสังคมให้หมดสิ้นไป เด็กทุกคนที่เกิดขึ้นมาจะถูกเลี้ยงดูโดยรัฐเพื่อเติบโตขึ้นมาเป็นอัก्ली (Uglies) เด็กหนุ่มสาวที่มีใบหน้าอัปลักษณ์ (หรือรูปหน้าปกติธรรมดาอันมีมาแต่กำเนิด) รอวันที่พวกเขาเหล่านั้นจะมีอายุครบสิบหกปีบริบูรณ์เพื่อจะได้รับการผ่าตัดเปลี่ยนแปลงรูปร่างใหม่ให้กลายเป็นพริตตี้ (Pretties) และใช้ชีวิตอย่างมีความสุขตามครรลองของสังคมที่กำหนดมา คือการให้กำเนิดอัก्लीรุ่นต่อไปที่จำต้องรอวันผ่าตัดกลายเป็นพริตตี้ในอนาคตเช่นนี้ไปเรื่อย ๆ ไม่มีการแก่งแย่งชิงดีชิงเด่น ทุกคนมีทุกสิ่งทุกอย่างเหมือนกัน ๆ กันหมด

สังคมที่เวสเตอร์เฟลด์บรรยายนี้เฟิน ๆ เหมือนกับเป็นสังคมในอุดมคติหรือสังคมยูโทเปีย (Utopian society) ที่สมบูรณ์แบบและก่อให้เกิดสันติสุขให้กับประชาชน ทว่าในความจริงแล้ว สังคมนี้กลับซุกซ่อนอำนาจที่มองไม่เห็นของชนชั้นนำทางสังคมที่ปกครองประเทศอย่างกดขี่และปิดหูปิดตาประชาชนด้วยเทคโนโลยีการคัดสรรอันเป็นเครื่องมือซึ่งรักษาอภิสิทธิ์ทางอำนาจของชนชั้นปกครองให้ดำรงอยู่ต่อไปได้โดยไร้ซึ่งคำถาม

นอกจากนี้ ภาพลวงตาของความเท่าเทียมที่ปรากฏผ่านรูปร่างหน้าตาที่ไม่แตกต่างกันจากการคัดสรรให้กลายเป็นพริตตี้ไม่ได้เป็นสิ่งที่รับประกันว่า สังคมอันสมบูรณ์แบบนั้นถูกสถาปนาให้

กลายเป็นสังคมอันไร้ซึ่งชนชั้น หากแท้จริงแล้ว การแบ่งแยกทางชนชั้นนั้นปรากฏผ่านรสนิยมและทุนด้านต่าง ๆ หลากหลายประเภทซึ่งมีการช่วงชิงอยู่ตลอดเวลาภายในโครงสร้างทางสังคมหรือสนามประลองที่ทุนเหล่านั้นไหลเวียนอยู่ ยิ่งไปกว่านั้น เวสเตอร์เฟลด์ยังตอกย้ำให้เห็นการแบ่งแยกทางชนชั้นให้เห็นเด่นชัดมากยิ่งขึ้นผ่านระบบ “เศรษฐกิจชื่อเสียง” (the economy of reputation) ใน *เอ็กซ์ตรา* (Extras) อันเป็นค่านิยมที่ทุกคนช่วงชิงความมีชื่อเสียงและความโดดเด่นเหนือกว่าเพื่อนิยามอัตลักษณ์ของตัวเองที่กลวงเปล่า

บุร์ดิเยอเสนอแนวคิดเรื่องรสนิยม (Taste) อันเป็นสิ่งที่จำแนกความแตกต่างและความเหนือกว่า (distinction) ระหว่างชนชั้นต่าง ๆ ในสังคมได้และยังเปิดเผยให้เห็นกลไกการครอบงำเชิงอำนาจทางสังคมและวัฒนธรรมผ่านมโนทัศน์สำคัญ ๆ อย่างมโนทัศน์เรื่องทุน (Capital) มโนทัศน์เรื่องฮาบิตัส (Habitus) และมโนทัศน์เรื่องสนามประลอง (Field) อันเป็นทฤษฎีปฏิบัติการ (Theory of practice) ซึ่งมีความสอดคล้องกันเป็นอย่างยิ่งกับลักษณะรูปแบบของวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียที่ตั้งคำถามต่อปัจเจกหรือผู้กระทำการ (Agency) ว่าสามารถกำหนดระบบหรือโครงสร้าง (Structure) ทางสังคมอย่างไรและในทางกลับกัน ระบบหรือโครงสร้างดังกล่าวกำหนดผู้กระทำการได้อย่างไรบ้าง

วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อู้กลี* (The Uglies Series) ของสก๊อตต์ เวสเตอร์เฟลด์ (Scott Westerfeld) จึงเป็นวรรณกรรมที่มุ่งวิพากษ์และเสียดสีค่านิยมของสังคมทุนนิยมบริโภคนิยมที่ตัวตนและอัตลักษณ์ของปัจเจกบุคคลถูกนิยามความหมายและให้ค่าจากสิ่งของวัตถุรูปร่างภายนอก ชื่อเสียงเงินทอง ความสุขสบายที่ได้รับจากข้าวของเครื่องใช้ อันเป็นมายาคติที่ลวงตาผู้คนให้หลงระเหิดไปกับสิ่งของเหล่านั้นจนมองไม่เห็นอำนาจล่องหนที่ซุกใญ่อยู่รอบตัวและทำให้เกิดสำนึกไม่รับรู้ (misrecognition) ขึ้น อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นอำนาจของสื่อสมัยใหม่ที่เป็นตั้งเครื่องมือในการผลิตซ้ำค่านิยมเหล่านั้น นอกจากนี้ ทฤษฎีของบุร์ดิเยอยังเปิดโปงให้เห็นมิติทางชนชั้นและการครอบงำเชิงอำนาจทางสังคมและวัฒนธรรมดังกล่าวอีกด้วย

5.1 มีรูปเป็นทรัพย์สิน: ทุนที่ถูกปิดบังใน *ดิ อู้กลี* (The Uglies)

บุร์ดิเยอขยายความแนวคิดเรื่องทุน (Capital) ที่สานต่อมาจากแนวคิดของคาร์ล มาร์กซ์ (Karl Marx) โดยเขาได้จำแนกทุนออกเป็นรูปแบบที่แตกต่างกันสี่ประเภท กล่าวคือ ทุนทางเศรษฐกิจ ทุนทางสัญลักษณ์ ทุนทางวัฒนธรรม และทุนทางสังคม ทุนทั้งสี่ประเภทนี้เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นลำดับชนชั้นทางสังคมและเป็นเครื่องมือชี้วัดความแตกต่างระหว่างชนชั้นที่มีความเหลื่อมล้ำกันอย่างสูง อันเป็นผลโดยตรงจากระบบสังคมแบบทุนนิยมซึ่งเป็นระบบที่เอื้อให้การช่วงชิงทุนประเภทต่าง ๆ

เป็นไปโดยเสรีเพื่อปัจเจกจะได้ครอบครองตำแหน่งทางสังคมที่มีอำนาจเหนือกว่าคนอื่น ๆ ดังนั้น การสะสมและช่วงชิงทุนชนิดต่าง ๆ เอาไว้ให้มากจึงกลายเป็นตัวกำหนด “วิถีทางสังคม” (social trajectory) หรือโอกาสในชีวิตของปัจเจกบุคคลเอง (Swartz, 1997: 163-167) โดยที่วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อัก्लीส์ (The Uglies Series)* นั้นปรากฏทุนทั้งสิ้นสี่ประเภทนี้อยู่อย่างครบถ้วน

5.1.1 ทุนทางเศรษฐกิจ

เวสเตอร์เฟลด์วาดให้โลกในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อัก्लीส์ (The Uglies Series)* เป็นไปอย่างเท่าเทียม ทุนทางเศรษฐกิจที่อยู่ในครอบครองของตัวละครภายในเรื่องจึงมีความเท่าเทียมกันหมด ถึงกระนั้น แม้เวสเตอร์เฟลด์สร้างโลกในอุดมคติของ *ดิ อัก्लीส์* ให้สมบูรณ์แบบเพียงไร ทว่า ความสมบูรณ์แบบนั้นยิ่งฉายชัดให้เห็นตำหนิของโครงสร้างทางสังคมในระบบของโลก อุดมคติดังกล่าว ทั้งนี้ เวสเตอร์เฟลด์บรรยายให้เห็นว่าสังคมอันสมบูรณ์แบบใน *ดิ อัก्लीส์* ไม่ได้สมบูรณ์แบบดังที่เห็น หากมีความแตกต่างและความเหลื่อมล้ำปรากฏอยู่อย่างเห็นได้ชัด

แทลลี่ ยังบลัด (Tally Youngblood) นำพาผู้อ่านเข้าไปสัมผัสเมืองอัก्लीวิลล์ (Uglyville) และเมืองพริตตี้ ทาวน์ (Pretty Town) ที่มีความแตกต่างกัน ความหรูหราและความสะดวกสบายในเมืองพริตตี้ ทาวน์ซึ่งเน้นการเล่นรื่นเริงสนุกสนานและการจัดงานเลี้ยงสังสรรค์ในทุก ๆ วันแสดงให้เห็นทุนทางเศรษฐกิจของเหล่าพริตตี้ที่มีมากกว่าเหล่าอัก्लीซึ่งใช้ชีวิตอยู่แต่ในหอที่น้ำเบื่อและคับแคบเพียงเพื่อรอคอยวันที่จะได้รับการผ่าตัดและโยกย้ายเข้าไปอยู่ที่พริตตี้ ทาวน์เท่านั้น ในตอนที่แทลลี่เป็นอัก्लीนั้น เธอมักจะชอบแอบเข้าไปหาเพริส (Peris) เพื่อนในสมัยเด็กที่ได้รับการผ่าตัด ศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้มาก่อนแล้วและพบว่าความเป็นอยู่ของพริตตี้ที่นั่นเต็มไปด้วยความหรูหรา รื่นเริงสนุกสนานกับงานเลี้ยงสังสรรค์ที่จัดขึ้นอยู่ตลอดจนดูเหมือนกับว่าแสงไฟในเมืองพริตตี้ ทาวน์ นั้นไม่เคยดับ

ความแตกต่างทางทุนด้านเศรษฐกิจนี้ชี้ให้เห็นความเหลื่อมล้ำทางอำนาจของกลุ่มคนสองจำพวก ความสะดวกสบายของพื้นที่ซึ่งพริตตี้อาศัยอยู่แสดงให้เห็น “อภิสิทธิ์” (privilege) บางประการของกลุ่มพริตตี้ซึ่งเหล่าอัก्लीไม่เคยได้รับและไม่มีวันจะได้รับ ไม่เพียงแค่อภิสิทธิ์ในพื้นที่ซึ่งอยู่อาศัยแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น พริตตี้ยังมีสิทธิ์เหนือทุกสิ่งทุกอย่างและได้ครอบครองสิ่งที่ดีกว่า อันเป็นความใฝ่ฝันสูงสุดของอัก्लीทุกคน ขณะที่ที่อยู่อาศัยของเหล่าอัก्लीนั้นไม่ได้มีความสะดวกสบายเท่าที่ควรเนื่องจากไม่มีความจำเป็นมาก อัก्लीเพียงแค่ออคอยการผ่าตัดศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้ อันเป็นชีวิตที่น่าปรารถนา เสื้อผ้าเครื่องประดับของเหล่าอัก्लीไม่มีความหรูหราอันใดเมื่อเทียบกับเครื่องประดับของพริตตี้ หากเป็นแต่เพียงสิ่งที่จำเป็นต่อการใช้สอยในชีวิตประจำวันเท่านั้น

การละเล่นรื่นเริงโลดโผนใด ๆ กลายเป็นเรื่องต้องห้ามสำหรับเหล่าอ็กลี หากพริตตี้กลับทำได้โดยไร้ซึ่งความผิด ความเหลื่อมล้ำเหล่านี้แสดงให้เห็นทุนทางเศรษฐกิจที่ไม่เท่าเทียมอันมีที่มาจากรูปร่างหน้าตาที่เป็นเลิศซึ่งก่อให้เกิดทุนหลากหลายประเภทที่จะตามมาในภายหลัง

นอกจากทุนทางเศรษฐกิจที่ไม่เท่าเทียมในกลุ่มอ็กลีและพริตตี้แล้ว พวกสโม้กกี (Smokies) ที่เป็นกลุ่มคนซึ่งปฏิเสธการผ่าตัดศัลยกรรมมีทุนทางเศรษฐกิจที่ไม่เท่าเทียมกับกลุ่มคนอื่น ๆ ด้วยเหตุผลที่เป็นกลุ่มคนซึ่งถูกตัดขาดออกจากสังคม พวกสโม้กกีตั้งเมืองใหม่ขึ้นมาเนื่องจากค้นพบว่าการผ่าตัดศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้เป็นการล้างสมองของพวกอ็กลีให้สนใจแต่เพียงความสนุกสนานรื่นเริงเท่านั้น เมืองของเหล่าสโม้กกีหรือเดอะ สโม้ก (The Smoke) จึงเป็นเมืองที่ต้องอยู่อย่างหลบซ่อนจากชนชั้นปกครองของประเทศ ดังนั้น ความเป็นอยู่ของพวกสโม้กกีจึงอาจเรียกได้ว่าเป็นความแร้นแค้น ทุกอย่างมีไว้ใช้สอยและใช้เพื่อความจำเป็นเพียงเท่านั้น ไม่มีเทคโนโลยีอื่นใดดุจเป็นเมืองที่ย้อนกลับไปยังยุคสมัยดั้งเดิมก่อนที่ประเทศจะล่มสลาย

ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า ทุนทางเศรษฐกิจของพวกอ็กลีนั้นสามารถเพิ่มปริมาณให้มากขึ้นได้ผ่านการปรับเปลี่ยนร่างกายหรือการผ่าตัดศัลยกรรมเปลี่ยนโฉมให้กลายเป็นพริตตี้นั่นเอง เมื่อพวกอ็กลีผ่าตัดเปลี่ยนรูปร่างโฉมเป็นพริตตี้แล้ว นอกจากได้รับทุนทางเศรษฐกิจให้มากขึ้นแล้ว ยังได้รับทุนทางวัฒนธรรมและทุนทางสังคมเพิ่มขึ้นมาด้วย ทุนทั้งสองทำให้ปัจเจกหรือเหล่าพริตตี้มีความชอบธรรมจากการได้รับการยอมรับจากผู้คนในสังคมซึ่งก่อให้เกิดทุนทางสัญลักษณ์ตามมา ดังนั้น ทุนทางเศรษฐกิจและทุนทางสัญลักษณ์จึงมีความใกล้เคียงกันเป็นอย่างมาก

5.1.2 ทุนทางสัญลักษณ์

ทุนทางสัญลักษณ์เป็นทุนที่มี “ความชอบธรรม” (legitimacy) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญ เมื่อปัจเจกได้รับการยอมรับหรือการตีความจากกลุ่มคนในสังคมแล้วจึงจะเกิดทุนทางสัญลักษณ์ได้ (ซินดา เสงี่ยมไพศาลสุข, 2550: 82-83) ตัวอย่างสำคัญของทุนทางสัญลักษณ์ในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อ็กลี (The Uglies Series)* คืออำนาจของชนชั้นนำในสังคม ชนชั้นนำในสังคมนั้นมีทุนทางสัญลักษณ์ที่เป็นที่มาของการครอบงำได้จากการแฝงฝังความโน้มเอียงทางอุปนิสัยให้กับประชาชนที่ปกครองผ่านเครื่องมือที่เรียกว่าการผ่าตัดศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้ การผ่าตัดศัลยกรรมนี้ถูกทำให้กลายเป็น “การกระทำที่ไม่หวังผลประโยชน์” นั่นคือการสร้างสังคมที่ไร้ซึ่งชนชั้นด้วยการทำให้ผู้คนในสังคมมีรูปร่างหน้าตาหล่อสวยเท่าเทียมกันหมด หากแท้ที่จริงนั้นเป็นการกระทำเชิงสัญลักษณ์ที่ทำให้ปัจเจกหรือคนในสังคมไม่รับรู้ว่า สิ่งนั้นเป็นการมุ่งหาผลประโยชน์ นั่นคือ

การทำให้ผู้คนในสังคมนั้นละเลยการปกครองบ้านเมืองไป ทูหนทางสัญลักษณ์ของชนชั้นปกครองจึงถือกำเนิดขึ้นด้วยวิธีการดังที่ได้กล่าวมา

นอกจากนี้ ซนิดา เสจี่ยมไพศาลสุขอธิบายแนวคิดเรื่องทูหนทางสัญลักษณ์ของบุร์ดิเยอว่าเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการสร้างและรักษาความเหลื่อมล้ำของชนชั้นได้เช่นเดียวกับทูหนทางเศรษฐกิจ ทั้งนี้ ทูหนทางสัญลักษณ์เป็นทูหนที่ผ่านการหล่อหลอมทางสังคมและปลูกฝังกระบวนการในการประเมินคุณค่าและตีความทางสัญลักษณ์มาตั้งแต่ยังเด็กจึงมีคุณสมบัติเป็นทูหนทางวัฒนธรรมอีกประการหนึ่งในที่นี้ “...ทูหนทางสัญลักษณ์คือทูหนทางวัฒนธรรมหรือทูหนทางเศรษฐกิจที่ไม่ได้รับการยอมรับหรือตระหนักรู้ว่าเป็นเศรษฐกิจ” เพราะมีเงื่อนไขว่ามูลค่าของสิ่งนั้นไม่อาจเปิดเผยได้จึงต้องปิดบังผ่านการไม่หวังผลประโยชน์ (ซนิดา เสจี่ยมไพศาลสุข, 2550: 82-83) ดังนั้น ทูหนทางวัฒนธรรมและทูหนทางสังคมจึงจัดเป็นทูหนทางสัญลักษณ์รูปแบบหนึ่ง

5.1.2.1 ทูหนทางวัฒนธรรม

สังคมในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อีกลี (The Uglies)* ที่เวสเตอร์เฟลด์บรรยายไว้เป็นสังคมที่มีความเท่าเทียมจากการผ่าตัดเปลี่ยนโฉมให้ทุกคนกลายเป็นพริตตี้ ทุกคนในสังคมต่างเชื่อกันว่าการเปลี่ยนแปลงร่างกายให้กลายเป็นพริตตี้ทำให้มนุษย์มีความเท่าเทียมในเรื่องของรูปร่างหน้าตาภายนอกจนไม่ก่อให้เกิดการเปรียบเทียบแข่งขันกันเหมือนมนุษย์ช่วงยุคสมัยรัสตี้ (Rusties) ที่แก่งแย่งช่วงชิงทรัพยากรจนนำไปสู่ความล่มสลาย ความเท่าเทียมนี้ทำให้สังคมบังเกิดแต่ความสุข หากทว่าความเท่าเทียมนั้นไม่ได้สมบูรณ์แบบดังที่ผู้คนในสังคมพากันเชื่อ แต่กลับเป็นการสร้างความเหลื่อมล้ำทางด้านชนชั้นให้เห็นเด่นชัดมากยิ่งขึ้น

ใน *อีกลี (Uglies)* วรรณกรรมเล่มแรกจากไตรภาคของชุด *ดิ อีกลี (The Uglies Series)* แทลลีพบว่าตนเองถูกปฏิบัติจากคนอื่น ๆ อย่างเหยียดหยามเพราะตนเองนั้นเป็นอีกลีผู้มีรูปลักษณ์อันน่าเกลียดในสายตาของคนอื่น ๆ แม้แต่ในความคิดของแทลลีเองก็รับไม่ได้กับการที่ตนเองอัปลักษณ์ เธอในวันเฝ้ารอการผ่าตัดเป็นพริตตี้ วันที่ตนเองจะได้รับการยอมรับจากคนอื่นในสังคมได้รับการชื่นชมและเป็นคนที่สวยงาม ในที่สุด แทลลีได้เข้ารับการผ่าตัดให้กลายเป็นพริตตี้สมปรารถนา แม้ว่าในเวลานั้นแทลลีไม่ได้หวังที่จะเป็นแล้วก็ตาม เมื่อแทลลีกลายเป็นพริตตี้ขึ้น ทุกสิ่งทุกอย่างเต็มไปด้วยความสนุกสนานอย่างน่าเหลือเชื่อ เช่น การมีงานเลี้ยงสังสรรค์ตลอดปีหรือกิจกรรมตื่นเต้นโลดโผน พริตตี้อย่างแทลลีสามารถทำทุกสิ่งทุกอย่างได้โดยไม่ผิด

ความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดระหว่างเหล่าอีกลีกับพริตตี้ที่มีที่มาจากทูหนทางวัฒนธรรมที่ไหลเวียนอยู่ในโครงสร้างทางสังคม กลุ่มพริตตี้เป็นกลุ่มคนที่มีทูหนทางวัฒนธรรมมากกว่าและมี

ทุนทางสัญลักษณ์ (หรือความชอบธรรม) มากกว่าเหล่าอ็กลีเนื่องจากมีใบหน้าและรูปร่างที่งดงามกว่า โดยที่ทุนทางวัฒนธรรมนี้ บรรดาเหล่าอ็กลีทุกคนจะได้รับเมื่อมีการผ่าตัดเปลี่ยนโฉมให้กลายเป็น พริตตี้ในตอนที่อยู่ครบสิบหกปีบริบูรณ์ เมื่ออ็กลีกลายเป็นพริตตี้จึงหมายถึงทุนทางวัฒนธรรมที่ เพิ่มขึ้นและความแตกต่างทางอำนาจก็เพิ่มขึ้นด้วย

ความแตกต่างทางอำนาจนี้เป็นผลมาจากการปรับเปลี่ยนร่างกาย (Body modification) ของตนให้เป็นไปตามชนบที่สังคมหรือชนชั้นปกครองตั้งเอาไว้ การผ่าตัดให้กลายเป็นพริตตี้ (pretty operation) เป็นการรับประกันว่าผู้คนที่ยินยอมรับการผ่าตัดจะมีแต่ความสุขสบายไปตลอดชีวิต ความงามจากรูปลักษณ์ภายนอกจะดลบันดาลให้พริตตี้สามารถมีทุกสิ่งทุกอย่างได้ดังใจปรารถนา ในที่นี้ ร่างกายจึงถูกจัดว่าเป็นทุนทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง บุรีติเยอแบ่งประเภทของทุนทางวัฒนธรรม ออกเป็นสามรูปแบบคือ ทุนในรูปแบบของวัตถุ ทุนในรูปแบบสถาบัน และทุนที่รับเข้ามาในตัวปัจเจก ซึ่งทุนทางวัฒนธรรมทั้งสามแบบนี้ในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อ็กลี (The Uglies Series)* ปรากฏครบทุกประการ

5.1.2.1.1 ทุนที่รับเข้ามาในตัวปัจเจก (Embodied Form)

แทลลีและอายะ ฟุเสะ (Aya Fuse) รวมถึงผู้คนที่อยู่ในสังคมของอ็กลีและในวรรณกรรมเรื่อง *เอ็กซ์ตรา (Extras)* ต่างก็มีทุนทางวัฒนธรรมแบบที่รับเข้าไปในตัวในตัวปัจเจก ทุนทางวัฒนธรรมแบบดังกล่าวคือวัฒนธรรมที่ผ่านการใส่รหัสทางวัฒนธรรม (encoding) และเมื่อเข้ามาอยู่ในตัวเราจะ หล่อหลอมอยู่ในระบบโครงสร้างฮาบิตสจนกลายเป็นทุนทางสัญลักษณ์ไว้ให้เราประเมินค่าและตัดสิน คนอื่นอันเป็นความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Violence) อีกประการหนึ่ง ทั้งนี้ วัฒนธรรมที่ถูกใส่รหัสทางวัฒนธรรมเข้าไปคือรูปร่างหน้าตาและการศัลยกรรมนั่นเอง

ในสังคมอ็กลีของแทลลีนั่น ค่านิยมเรื่องความสวยความงามเป็นเกณฑ์วัดคุณค่าที่ชัดเจน อ็กลีต้องผ่านการศัลยกรรมใบหน้าและรูปร่างให้กลายเป็นพริตตี้ที่หล่อสวยเท่าเทียมกันหมดเพื่อที่จะได้รับการยอมรับและมีพื้นที่ยืนในสังคม ค่านิยมความสวยความงามนี้จัดเป็นทุนวัฒนธรรมแบบที่รับเข้ามาในตัวปัจเจก ค่านิยมดังกล่าวมีการส่งสมผ่านกาลเวลากว่าจะเป็นที่ยอมรับของผู้คนในสังคม ทั้งนี้ การศัลยกรรมให้มีใบหน้ารูปร่างที่ดีนี้สามารถนำไปใช้ช่วงชิงทุนทางด้านอื่น ๆ ได้ เช่น ทุนทางเศรษฐกิจ เป็นต้น นอกจากค่านิยมเรื่องความสวยความงามและการผ่าตัดศัลยกรรมแล้ว ความรู้เกี่ยวกับยาและการรักษาอาการเหล่าพริตตี้ของด็อกเตอร์แม็คดีเป็นทุนทางวัฒนธรรมแบบที่รับเข้ามาในตัวเช่นเดียวกัน เนื่องจากเป็นสิ่งที่ใช้ระยะเวลายาวนานในการฝึกฝน

ขณะที่ใน *เอ็กซ์ตรา (Extras)* นั้นสังคมให้คุณค่ากับเกียรติยศ ชื่อเสียงและความนับหน้าถือตาในสังคม ค่านิยมเช่นนี้เองที่เป็นทุนวัฒนธรรมแบบที่รับเข้ามาในตัวเรา อายะรัฐดีว่าความมีชื่อเสียงนี้ก่อให้เกิดผลดีอย่างไรต่อชีวิตตนเองบ้าง ยิ่งเรามีชื่อเสียงมาก ฐานะความเป็นอยู่ของเธอจะดีขึ้นมากเท่านั้น ทุนทางวัฒนธรรมแบบที่รับเข้ามาในตัวปัจเจกนี้จึงต้องใช้ระยะเวลาในการสั่งสมจนทำให้เกิดระบบความโน้มเอียงทางอุปนิสัยและแฝงฝังเข้าไปในโครงสร้างระบบฮาบิทัสผลที่ได้คือ ผู้คนในสังคมล้วนบูชาบุคคลที่มีชื่อเสียง และผู้ที่มีชื่อเสียงมากจะสามารถใช้ทุนทางวัฒนธรรมแบบที่รับเข้ามาในตัวปัจเจกก่อให้เกิดทุนทางสังคมหรือเครือข่ายทางสังคมจนนำไปสู่ทุนทางเศรษฐกิจในภายหลังได้อีกด้วย

ค่านิยมความหล่อความสวยหรือค่านิยมของเกียรติยศชื่อเสียงจึงเป็นทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบของทุนที่รับเข้ามาในตัวปัจเจก เมื่อรับเข้ามาแล้วจึงแปรเปลี่ยนเป็นทุนทางสัญลักษณ์ที่ทำให้เกิดความชอบธรรมและการยอมรับของผู้คนในสังคมได้ซึ่งสามารถนำไปช่วงชิงทุนประเภทอื่น ๆ ได้ในภายหลัง

5.1.2.1.2 ทุนในรูปแบบวัตถุ (Objectified Form)

เมื่อความหล่อความสวยหรือชื่อเสียง เกียรติยศเป็นทุนที่รับเข้ามาในตัวของปัจเจก ปัจเจกจึงต้องนำทุนทางวัฒนธรรมที่รับเข้ามาในตัวนี้แปรเปลี่ยนเป็นรูปแบบของวัตถุที่จับต้องได้ก่อให้เกิดทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบวัตถุขึ้น ในที่นี้ ความสวยความงามอันเป็นค่านิยมของสังคมอีกทีจึงถูกแปรเปลี่ยนผ่านเรือนร่างที่ปรับเปลี่ยนจากการผ่าตัดศัลยกรรมมาอย่างดี ดังนั้น ร่างกายของเหล่าพริตตี้จึงถูกทำให้เป็นวัตถุซึ่งกลายเป็นทุนประเภทหนึ่งที่สามารถจับต้องได้ ใบหน้าและเรือนร่างที่เต็มไปด้วยความงามของพริตตี้จึงเป็นทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบของวัตถุที่ทำให้เกิดความได้เปรียบจากการเปลี่ยนเป็นทุนทางสัญลักษณ์ที่ทำให้เกิดความชอบธรรมและความยอมรับจากผู้คนในสังคม ความแตกต่างของเหล่าพริตตี้และอีกทีเป็นตัวอย่งที่ดีซึ่งแสดงให้เห็นว่าร่างกายเป็นทุนในรูปแบบของวัตถุ กลุ่มคนที่มีรูปร่างหน้าตาที่ดีกว่าจะมีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดีกว่าซึ่งหมายถึงทุนทางเศรษฐกิจที่มีมากกว่าและได้รับการยอมรับมากกว่าจากผู้คนในสังคม ทุนทางสังคมมีมากกว่าเนื่องจากร่างกายแบบพริตตี้เอื้อให้คนอื่น ๆ ต้องการจะทำการคบหา แสดงความรู้จักแม้แต่กับเหล่าอีกทีเอง

ความรู้ของด็อกแมตต์นั้นปรากฏผ่านตัวยาแก้ไขและรักษาอาการล้างสมองของพริตตี้ (bubblehead effect) แม้ว่าในตอนแรกด็อกเตอร์แมตต์ไม่แน่ใจประสิทธิภาพของยานัก ทว่าเมื่อทดลองและสามารถรักษาอาการล้างสมองของเหล่าพริตตี้ให้หายขาดได้จริงแม้ว่าจะมีผลข้างเคียงอยู่บ้างก็ตาม แต่นั่นหมายความว่ายาของด็อกเตอร์แมตต์นับเป็นทุนทางวัฒนธรรมใน

รูปแบบของวัตถุ และตัวยาตัวนี้เองที่ถูกแจกจ่ายให้กับเหล่าพริตตี้ทำให้พริตตี้เริ่มเป็นตัวของตัวเอง และตระหนักชัดถึงการกดขี่ที่ไม่เป็นธรรมของคนในชนชั้นปกครอง ดังนั้น ยาของด็อกเตอร์แมดด์ซึ่งเป็นทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบวัตถุจึงสามารถใช้เป็นทุนในการช่วงชิงทุนประเภทอื่น ๆ มาได้ เช่น ทุนทางสังคมหรือทุนทางเศรษฐกิจ เป็นต้น

ขณะที่ค่านิยมเรื่องชื่อเสียงและเกียรติยศในสังคมของอายุระซึ่งเป็นทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบที่รับเข้ามาในตัวของปัจเจกนั้นถูกทำให้กลายเป็นทุนทางวัฒนธรรมแบบวัตถุผ่านอันดับหน้าตา (face rank) อันเป็นเทคโนโลยีซึ่งชี้วัดความนิยมชมชอบหรือความสนใจจากบุคคลอื่น ๆ ค่านิยมในเรื่องชื่อเสียงเกียรติยศจึงถูกทำให้กลายเป็นวัตถุที่จับต้องได้ผ่านลำดับที่ซึ่งปรากฏในเทคโนโลยีเหล่านั้นนั่นเอง ทั้งนี้ ลำดับที่อันเป็นตัวเลขที่จับต้องได้นั้นสามารถนำไปแลกเปลี่ยนกับทุนชนิดต่าง ๆ ได้ เช่น ทุนทางสังคม ซึ่งชื่อเสียงเกียรติยศนำมาซึ่งทุนทางสังคมอยู่แล้ว หรือ ทุนทางเศรษฐกิจที่ผู้มีอันดับที่สูงกว่าย่อมมีฐานะมากกว่า เป็นต้น

5.1.2.1.3 ทุนในรูปแบบสถาบัน (Institutionalised Form)

นอกเหนือไปจากสถาบันทางการศึกษาที่อยู่ในวอร์เรนกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อัก्लीส์ (The Uglies Series)* แล้ว เรือนร่างความงามอันผ่านการศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้ในสังคมของแพल्लीและค่านิยมเรื่องชื่อเสียง เกียรติยศที่ปรากฏทางเทคโนโลยีในโลกของอายุระนั้นต่างได้รับการยอมรับจากสถาบันอันเป็นทุนรูปแบบหนึ่ง ศัลยกรรมพริตตี้ทุกคนนั้นต้องผ่านความเห็นชอบและการยินยอมจากสถาบันที่จะทำการผ่าตัด การผ่าตัดศัลยกรรมของอัก्लीส์ให้กลายเป็นพริตตี้จึงเปรียบได้กับการผ่านหลักสูตรจากสถาบันการศึกษา เนื่องจากผู้ที่ได้รับการผ่าตัดศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้นั้นจะได้รับการยอมรับว่าเติบโตผ่านพ้นช่วงวัยเด็กเรียบร้อย ดังนั้นการศัลยกรรมจากสถาบันที่ทำการศัลยกรรมจึงจัดเป็นทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบของสถาบันอย่างหนึ่ง

เช่นเดียวกับค่านิยมเรื่องชื่อเสียงเกียรติยศในโลกของอายุระ การได้มาซึ่งชื่อเสียงนั้น คน ๆ นั้นต้องมี “เรื่อง” ที่มีความน่าสนใจเพียงพอที่จะดึงดูดผู้คนในโลกออนไลน์ได้ เมื่อ “เรื่อง” ของคน ๆ นั้นผ่านการยอมรับและได้รับความสนใจในวงกว้างจากผู้คนในโลกออนไลน์ คน ๆ นั้นก็จะได้ชื่อเสียงเกียรติยศอันจัดเป็นทุนทางสังคมประการหนึ่งมาด้วย อย่างไรก็ตาม การได้รับความสนใจจากผู้คนจนสามารถทำให้ชื่อของตนอยู่ในอันดับหน้าตาที่สูงขึ้นเปรียบได้กับการได้รับการยอมรับจากสถาบัน ในที่นี้ การจัดอันดับหน้าตาในโลกของอายุระนั้นจึงเปรียบได้กับสนามประลองที่ทุนด้านต่าง ๆ ไหลเวียนกันผลัดเปลี่ยนภายในโครงสร้าง สนามประลองในที่นี้คือสถาบันรูปแบบหนึ่งซึ่งคนที่ได้รับการยอมรับหรือผู้ที่มีทุนมากกว่าในสนามประลองดังกล่าวคือผู้ที่มีทุนทางวัฒนธรรมในรูปแบบของสถาบันนั่นเอง

5.1.2.2 ทูทางสังคม

ในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อักลี (The Uglies Series)* การผ่าตัดศัลยกรรมปรับเปลี่ยนรูปโฉมของตนให้กลายเป็นพริตตี้ขึ้นนับเป็นการสร้างทูทางสังคมในอีกรูปแบบหนึ่ง ในโลกของแพลลีนัน ทูทางสังคมเกิดจากเครือข่ายความสัมพันธ์ของคนในกลุ่ม ทั้งนี้ทูทางสังคมเกิดขึ้นได้ต้องมีลักษณะสามประการคือ เครือข่ายความสัมพันธ์ (networks) บรรทัดฐาน (norms) และความไว้วางใจ (trust) (ชนิดา เสงี่ยมไพศาลสุข, 2550: 84-85)

โลกของแพลลีนันจึงมีกลุ่มคนในสังคมต่าง ๆ อยู่อย่างมากมายหลายกลุ่มซึ่งเรียกกลุ่มต่าง ๆ เหล่านี้ว่า คลิก (clique) เช่น กลุ่มคัตเตอร์ (Cutters) ของเชย์ โดยที่สมาชิกในกลุ่มคัตเตอร์ต่างมีความไว้วางใจกันในหมู่สมาชิก สร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มและมีบรรทัดฐานผ่านความเชื่อที่ว่า การสร้างความเจ็บปวดให้กับร่างกายสามารถทำให้ตนนั้นรักษาอาการล้างสมองของพริตตี้อันเกิดจากการผ่าตัดได้โดยไม่ต้องพึ่งยาของต็อกเตอร์แมตตี้ กลุ่มคัตเตอร์นี้เองที่ได้รับการผ่าตัดเปลี่ยนแปลงตนเองให้กลายเป็นสเปเชียล (Specials) ซึ่งเป็นจักรกลที่มีรูปร่างหน้าตาสวยสดงดงามและมีความสามารถเหนือกว่ามนุษย์ทั่วไป มีความรวดเร็วและความรู้สึกรุนแรง เป็นกลุ่มคนที่ทำหน้าที่ตรวจตราสังคมให้เป็นไปตามระเบียบ (orders) เหล่าสเปเชียลมีเครือข่ายความสัมพันธ์เฉพาะกลุ่มของตนเองอีกด้วย

นอกจากกลุ่มคัตเตอร์หรือกลุ่มสเปเชียลแล้ว ยังมีพวกสลัมก็ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่มีเครือข่ายความสัมพันธ์และได้รับการยอมรับเฉพาะกลุ่มเช่นเดียวกัน แม้กระทั่งในกลุ่มของเหล่าพริตตี้เองก็มีความสัมพันธ์ทางเครือข่ายของกลุ่มพริตตี้เองอันจัดว่าเป็นทูทางสังคมด้วยเช่นกัน ขณะที่ใน *เอ็กซ์ตรา (Extras)* ปรากฏกลุ่มคลิกอยู่อย่างมากมายไม่ว่าจะเป็นกลุ่มความซื่อสัตย์ขั้นรุนแรง (Radical Honesty) ที่รวมกลุ่มคนซึ่งได้รับการผ่าตัดไม่ให้พูดโกหก หรือกลุ่มสไล เกริล (Sly Girl) ซึ่งเป็นกลุ่มที่สร้างเรื่องแยะ ๆ ให้กับตนเองเพื่อที่จะได้มีอันดับหน้าตาที่แยะที่สุด และกลุ่มเอ็กซ์ตรา (Extras) ที่เป็นกลุ่มคนที่ได้รับการผ่าตัดเปลี่ยนแปลงรูปร่างจนไม่เหลือเค้าความเป็นมนุษย์และอาศัยอยู่นอกโลก

นอกจากนี้ ชื่อเสียงจากอันดับหน้าตาอันมีที่มาจากระบบสังคมเศรษฐกิจชื่อเสียงใน *เอ็กซ์ตรา (Extras)* เป็นตัวอย่างที่ดีของทูทางสังคมอันเป็นทุนที่ก่อให้เกิดเครือข่ายทางสังคมและการนับหน้าถือตาของคนในสังคม ทั้งนี้ ชื่อเสียงเกียรติยศอันเป็นทูทางสังคมใน *เอ็กซ์ตรา (Extras)* นั้นมีความแตกต่างจากทูทางวัฒนธรรมที่รับเข้ามาในตัวปัจเจก ทูทางสังคมที่เกิดจากชื่อเสียงเกียรติยศนั้นเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างสมาชิกในกลุ่มสังคมและการได้รับการยอมรับและความไว้วางใจจาก

สมาชิกภายในกลุ่ม หากทุนทางวัฒนธรรมที่รับเข้ามาในตัวปัจเจกนั้นเป็นวัฒนธรรมที่ผ่านการใส่รหัสทางวัฒนธรรมเข้าไปแล้ว กล่าวคือชื่อเสียงเกียรติยศนั้นจัดว่าเป็นค่านิยมที่สำคัญมากในระบบเศรษฐกิจชื่อเสียงของสังคมอาจจะ ใครที่มีชื่อเสียง (ทุนทางสังคม) จะได้รับการยอมรับจากผู้คน ดังนั้น ทุกคนในสังคมจึงรับเอาวัฒนธรรมที่ถูกใส่รหัสทางวัฒนธรรมเข้าไปไว้ในตัวให้เกิดเป็นทุนทางวัฒนธรรมแบบรับเข้ามาในตัวปัจเจก

ทุนทางสังคมซึ่งมีที่มาจากชื่อเสียงเกียรติยศนี้ทำให้คนที่เป็นที่รู้จักมากมี “อำนาจ” หรือ “อิทธิพล” บางประการที่คนธรรมดาสามัญไม่มี ทุนทางสังคมในระบบเศรษฐกิจชื่อเสียงนี้ยังหลอมรวมไปกับทุนด้านอื่น ๆ อย่างแยกไม่ออก ใครที่มีอันดับหน้าตาที่สูงหรือมีทุนทางสังคมที่สูงจะมีทุนทางเศรษฐกิจเพิ่มขึ้นตามไปด้วย เช่นเดียวกัน ใครมีทุนทางเศรษฐกิจมากก็สามารถมีอันดับหน้าตาสูงหรือมีทุนทางสังคมที่สูงเพิ่มขึ้นได้อีกเหมือนกัน และหากใครเป็นบุตรหลานของคนที่มีทุนทางเศรษฐกิจมากหรืออันดับหน้าตาสูง ๆ จะได้รับความสนใจจากผู้คนในวงสังคมและจะมีคนต้องการจะนับหน้าถือตา รวมทั้งเข้ามาทำความรู้จักเป็นจำนวนมาก ทุนทางสังคมจะเกิดขึ้นได้อย่างไม่ยาก อีกทั้งเมื่ออันดับหน้าตาอยู่ในตำแหน่งที่สูง ๆ เป็นเวลาติดต่อกันอย่างยาวนาน ทุนทางสังคมนั้นจะแปรเปลี่ยนไปเป็นทุนทางสัญลักษณ์ทันที

เมื่อเป็นเช่นนั้น การช่วงชิงทุนหรือการทำให้ตนเองมีความโดดเด่นในสังคมและทำให้ชีวิตของตนมี “เรื่อง” ที่น่าสนใจจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างมากในสังคมที่ปกครองด้วยระบบเศรษฐกิจชื่อเสียง ความปรารถนาของผู้คนในการบริโภคผ่านสื่อจะยิ่งทวีเพิ่มขึ้นผ่านการผลิตซ้ำและการสร้างค่าความเชื่ออันก่อให้เกิดภพมายาคติบางประการ ทว่าไม่มีใครรับรู้ถึงความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์เหล่านั้น ทุกคนล้วนเชื่อและดำเนินชีวิตตามวิถีทางสังคมเช่นนี้โดยไม่มีใครตั้งใจทวงถาม อำนาจของชนชั้นนำในสังคมจึงดำรงอยู่ต่อไปได้โดยไม่สะดุด

5.2 สนามประลองและฮาปีทีส: ชื่อเสียง/ความงาม/ศัลยกรรม

สนามประลองที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อักลีส์ (The Uglies Series)* นั้นนับว่าเป็นสนามประลองที่เน้นการบริโภคและมีมาตรฐานความงามเป็นแกนกลางของโครงสร้างนั้นหมายความว่าปัจเจกที่ครอบครองทุนที่อำนวยความสะดวกให้เกิดความงามมากจะมีอำนาจมากในสนามประลองและสามารถกำหนดรสนิยมทางชนชั้นให้กับปัจเจกที่มีทุนน้อยกว่าได้อีกด้วยการไหลเวียนของทุนภายในโครงสร้างสนามประลองของสังคมที่แท้ลืออาศัยอยู่จึงวัดจากมาตรฐานความงามซึ่งเป็นทุนสำคัญที่ปัจเจกแต่ละคนต่างต้องการช่วงชิงมานั่นเอง ด้วยเหตุนี้ ระบบของสังคมในโลกของแท้ลือ ปัจเจกจึงต้องช่วงชิงทุนด้วยการผ่าตัดศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้จนกลายเป็น

ความโน้มเอียงทางอุปนิสัยและทำตาม ๆ กันไปโดยไม่ตั้งคำถาม โครงสร้างของสนามประลองจึงมีกลไกในการควบคุมการกระทำของปัจเจกให้ปัจเจกมีทิศทางที่แน่นอนไปตามโครงสร้างเหล่านั้น ใครที่ไม่ทำตามโครงสร้างสนามประลองทางสังคมย่อมต้องถูกขับออกจากสังคมหรือออกไปจากสนามประลอง

อย่างไรก็ดี การที่ผู้คนในทางสังคมปฏิบัติกระทำการต่าง ๆ ไปในทางเดียวกันส่วนหนึ่งเพราะระบบฮาบิทัส (Habitus) ที่แฝงฝังเอาไว้ในตัวของปัจเจกบุคคล บูร์ดิเยออธิบายว่า ฮาบิทัสเป็นระบบของความโน้มเอียงทางอุปนิสัยที่กำหนดทิศทางหรือขอบเขตการกระทำของผู้กระทำการ (agency) ซึ่งต้องผ่านกระบวนการปลูกฝังค่านิยมและวิถีคิดต่าง ๆ ตลอดจนการจัดการกับร่างกายของแต่ละบุคคลจนกลายเป็นระบบความโน้มเอียงทางอุปนิสัยขึ้นมา และมีการปฏิบัติความโน้มเอียงทางอุปนิสัยนั้นเป็นกิจวัตร ความโน้มเอียงทางอุปนิสัยดังกล่าวจะฝังเข้าไปลึกจนไม่อาจสำนึกได้และกลายเป็นฮาบิทัสที่ปัจเจกบุคคลต้องปฏิบัติไปในทางเดียวกันอย่างสอดคล้องกันราวกับเป็นกิจวัตรประจำวันอย่างหนึ่ง (ซินิดา เสี่ยมไพศาลสุข, 2550: 85-86)

ระบบฮาบิทัสของผู้คนในสังคมปริศนาคือจึงมีลักษณะเป็นความโน้มเอียงทางอุปนิสัยที่เกิดขึ้นซ้ำ ๆ จนทุกคนในสังคมไม่ยอมรับและไม่อาจสำนึกได้ เมื่ออ็กลีอายุครบสิบหกปีบริบูรณ์ต้องเข้ารับการผ่าตัดเปลี่ยนเป็นปริศนาคือจึงเป็นเรื่องธรรมชาติอย่างยิ่ง หรือการที่ทุกคนในสังคมปริศนาคือยอมรับว่าใบหน้าตาของทุกคนที่เกิดขึ้นมานั้นเป็นใบหน้าที่อัปลักษณ์เป็นผลพวงมาจากระบบโครงสร้างฮาบิทัสของสังคมที่กำหนดโครงสร้างฮาบิทัสของปัจเจกให้เชื่อไปตามนั้นนั่นเอง

5.2.1 การไหลเวียนของทุนภายในสนามประลอง

สนามประลองที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อ็กลี (The Uglies Series)* นั้นแบ่งได้สองสนาม สนามประลองแบบแรกปรากฏในวรรณกรรมไตรภาคของวรรณกรรมชุดนี้ ขณะที่สนามประลองอีกแบบหนึ่งปรากฏอยู่วรรณกรรมเล่มสุดท้ายของวรรณกรรมชุด *ดิ อ็กลี (The Uglies Series)* คือเรื่อง *เอ็กซ์ตรา (Extras)*

ในวรรณกรรมไตรภาคของวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อ็กลี (The Uglies Series)* โครงสร้างของสนามประลองนั้นเห็นได้ชัดเจนว่ากลุ่มคนที่มีอำนาจมากคือชนชั้นปกครองซึ่งมีทุนและลำดับความสำคัญ (consecration) มากกว่ากลุ่มคนอื่น ๆ กลุ่มคนที่มีอำนาจน้อยสุดคือกลุ่มคนที่ถูกขับออกไปจากสังคม กล่าวคือ กลุ่มสโม้กที่ไปก่อตั้งเมืองใหม่ที่เรียกว่า เดอะ สโม้ก (The Smoke) จากนั้นเป็นกลุ่มที่มีทุนน้อยและลำดับความสำคัญน้อยแทบไม่ต่างกันคือพวกอ็กลีที่รอคอย

การผ่าตัดศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้ ขณะที่กลุ่มที่มีลำดับความสำคัญมากคือกลุ่มพริตตี้เป็นกลุ่มที่มีทุนมากเช่นเดียวกัน

ทั้งนี้ ในกลุ่มพริตตี้ด้วยกันเองก็มีกลุ่มย่อย ๆ ที่มีทุนไม่เท่าเทียมปรากฏอยู่ เช่น กลุ่มคลิกที่ชื่อว่า คริมส์ (Crims) นั้นเป็นกลุ่มที่ชอบสร้างเรื่อง สร้างปัญหาและรักความสนุกสนานอย่างมาก กลุ่มคลิกกลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่มีชื่อเสียงและได้รับความสนใจจากพวกพริตตี้ด้วยกันเองว่าจะสร้างวีรกรรมอะไรขึ้นมาอีก ดังนั้น พริตตี้ที่เป็นสมาชิกในกลุ่มคริมส์จึงมีทุนทางสังคมมากกว่าพริตตี้กลุ่มอื่น ๆ นั้นหมายความว่า การไหลเวียนของทุนในกลุ่มของพริตตี้ด้วยกันเองก็ปรากฏความไม่เท่าเทียมขึ้น

นอกจากนี้ ภายในโครงสร้างทางสังคมของแพลตินัมนั้นยังมีกลุ่มคนพิเศษที่มีทุนมากกว่ากลุ่มพริตตี้อื่น ๆ คือพวกสเปเชียล โดยที่พวกสเปเชียลนี้มีทุนทางวัฒนธรรมที่ถูกดัดแปลงให้ร่างกายมีความสามารถเหนือกว่ากลุ่มพริตตี้กลุ่มอื่น ๆ ดังนั้นสเปเชียลจึงจัดว่าเป็นกลุ่มที่มีทุนและลำดับความสำคัญมากเหนือกว่าพริตตี้ด้วยกันเอง ทว่าน้อยกว่าชนชั้นปกครอง ชนชั้นปกครองจึงเป็นกลุ่มคนที่อยู่ในตำแหน่งครอบงำทางอำนาจ รองลงมาจึงเป็นพวกสเปเชียล พริตตี้ อีกลี และพวกสโม่ก็ทำตามลำดับ สังคมที่ดูผิวเผินเหมือนว่าจะไร้ชนชั้นกลับมีความงามเป็นตัวสะท้อนความเหลื่อมล้ำทางด้านชนชั้นอย่างเห็นได้ชัด

ตรงกันข้ามกับสนามประลองในวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง *เอ็กซ์ตรา (Extras)* ที่ปรากฏผ่านการแข่งขันช่วงชิงความมีชื่อเสียง (fame) และความเป็นที่นิยม (popularity) ผ่านอันดับหน้าตาด้วยการส่งวีรกรรมสุดระทึกที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนในสังคมได้ สนามประลองนี้จึงมีแก่นกลางอยู่ที่ชื่อเสียง กลุ่มคนที่มีทุนมากก็คือคนที่มีชื่อเสียงมากและอยู่ในตำแหน่งของอำนาจที่ครอบงำในที่นี้ก็คือ แพลลี่ยูยังคงเป็นสเปเชียลแม้ว่าผ่านเหตุการณ์ล้มล้างปฏิวัติโครงสร้างสังคมในสมัยพริตตี้มานานถึงสามปีแล้วก็ตาม

ลำดับความสำคัญของผู้คนในสนามประลองนี้จึงแปรผันตรงกับทุนที่ปัจเจกเหล่านั้นครอบครองอยู่ กล่าวคือผู้ที่มีชื่อเสียงมากนั้นหมายความว่า เป็นผู้ที่มีทุนมาก อันดับหน้าตาจึงอยู่ในตำแหน่งที่สูงและลำดับความสำคัญของปัจเจกคนนั้นต้องอยู่สูงตามไปด้วย อายะคิดว่าตนเองเป็นกลุ่มคนที่มีชื่อเสียงอันดับท้าย ๆ ซึ่งเธอเรียกแทนตนเองว่าพวกเอ็กซ์ตรา (the extras) จึงต้องทำทุกวิถีทางที่จะหาเรื่องสร้างวีรกรรมที่น่าสนใจในการช่วงชิงทุนหรือชื่อเสียงเพื่อผลักดันให้ตนเองมีอันดับหน้าตาหรือลำดับความสำคัญที่มากขึ้นในโครงสร้างสนามประลอง

5.2.2 โครงสร้างกำหนดการกระทำของปัจเจก

สนามประลองมักจะมีกลไกในการควบคุมสนามประลองอยู่เสมอ กลไกควบคุมสนามประลองนี้จะมีอยู่ทั้งสิ้นสามรูปแบบ (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551: 564) กล่าวคือ กฎเกณฑ์ (rule/regulation) องค์กร (governing body) และภาษา (language) กลไกเหล่านี้สามารถกำหนดโครงสร้างระบบฮาพิทัสที่แฝงฝังอยู่ในตัวของปัจเจกได้และทำให้การกระทำของปัจเจกเป็นไปตามคุณลักษณะของโครงสร้างภายในสนามประลอง

สนามประลองในสังคมของแกลลีและอายะนั้นมีกฎเกณฑ์ที่เป็นกลไกในการควบคุมสนามประลองคือการผ่าตัดศัลยกรรมของเหล่าอ็กลีให้กลายเป็นพริตตี้เมื่อมีอายุครบสิบหกปีซึ่งเป็นกฎเกณฑ์ที่กำหนดให้คนในสังคมทำตาม ๆ กันจนเกิดเป็นกิจวัตรและหล่อหลอมกฎเกณฑ์เหล่านั้นให้กลายเป็นโครงสร้างฮาพิทัสของสังคมทำให้ปัจเจกเกิดสำนึกไม่รับรู้และเห็นพ้องกันว่าเป็นสิ่งธรรมดาสามัญในสังคม เช่นเดียวกับการยอมรับกฎเกณฑ์ของสังคมอายุที่ให้คุณค่ากับปัจเจกที่มีชื่อเสียงมากกว่าซึ่งได้กลายเป็นเรื่องปกติในสังคมเพราะถูกแฝงฝังอยู่ในระบบโครงสร้างฮาพิทัสของสังคมจนทำให้ปัจเจกเกิดสำนึกไม่รับรู้เช่นเดียวกัน

องค์กรภายในสนามประลองของแกลลีคือชนชั้นปกครองที่ควบคุมกลไกในการควบคุมสนามประลองนี้ให้เป็นไปตามที่ตนเองกำหนด อ็กลีทุกคนต้องได้รับการผ่าตัดศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้เมื่อมีอายุครบสิบหกปีไม่อาจบิดพลิ้วได้ ขณะที่องค์กรในสนามประลองของอายะใน *เอ็กซ์ตรา* (Extras) นั้นคือเหล่าชนชั้นนำซึ่งเป็นผู้ที่มีอันดับหน้าตาที่วัดจากควมมีชื่อเสียงหนึ่งพันอันดับแรก (The Thousand Faces) (Westerfeld, 2010a: 407) แม้จะไม่ได้เป็นกลุ่มคนที่ควบคุมกลไกโดยตรงแต่การยอมรับอันดับหน้าตาตนเองก็ถือว่าการควบคุมกลไกทางสังคมอีกแง่หนึ่งเหมือนกัน

ส่วนภาษาที่ใช้ในการควบคุมสนามประลองนั้น ในสังคมของแกลลีคือการตอกย้ำเหล่าอ็กลีในสังคมว่าตนเองเกิดมาอับลักษณ์และต้องได้รับการผ่าตัดให้กลายเป็นพริตตี้เมื่อมีอายุครบสิบหกปี ทั้งนี้การที่ทุกคนสวยหล่อเท่าเทียมกันหมดจะลดภาวะการแข่งขันที่เกิดขึ้นในสังคมได้และนำไปสู่สังคมที่ไร้ซึ่งชนชั้นในที่สุด มีการกำหนดค่าของความงามว่าเฮเลน (Helen) ดังตอนที่เซนกับเชย์พูดเล่นหยอกล้ออย่างตลกกันใน *พริตตี้* (Pretties) และเซนก็กล่าวว่า “a milli-Helen is enough beauty to launch exactly one ship.” (Westerfeld, 2011: 18) นั้นแสดงให้เห็นว่าโครงสร้างสนามประลองที่กำหนดกฎเกณฑ์ให้คนในสังคมตระหนักถึงความงามนั้นได้สอดแทรกกฎเกณฑ์ดังกล่าวลงในโครงสร้างทางภาษาด้วยคำพูดของเซนนั้นแสดงให้เห็นว่าความสวยงามนั้นเป็นของมีค่าและเป็นทุนสำคัญที่สามารถช่วงชิงได้ในโครงสร้างสนามประลองผ่านระบบภาษาที่ใช้สนทนากันทั่วไปในชีวิตประจำวัน ขณะที่ภาษาที่ใช้ในการควบคุมสนามประลองในสังคมของอายะนั้นคือการส่งเรื่องหรือวีรกรรมของตนไปในหน้าป้อนข่าวสาร (feed) เพื่อผลักดันให้ตนเองอยู่ใน

อันดับหน้าตาที่สูงกว่าเดิมจากการเป็นที่สนใจของประชาชน นับเป็นภาษาที่ใช้ในการตอกย้ำการแก่งแย่งแข่งขันเพื่อช่วงชิงทุนทางสังคมที่ไหลเวียนอยู่ในสนามประลอง

5.2.3 การกระทำของปัจเจกกำหนดโครงสร้าง

ผู้กระทำการ (agency) ในสนามประลองนั้นสามารถปฏิบัติการได้จากกฎเกณฑ์ในสนามประลองและทุนที่ตนเองมีอยู่ การเลือกกระทำของผู้กระทำนั้นหมายถึงการใช้กลยุทธ์ของผู้กระทำเองซึ่งมีแนวโน้มมาจากระบบโครงสร้างฮาบิทัสภายในตัวปัจเจกในการเลือกใช้กลยุทธ์ชนิดต่าง ๆ เพื่อแย่งชิงทุนภายในสนามประลองโดยระบบโครงสร้างฮาบิทัสภายในตัวปัจเจกนี้เองที่สามารถกำหนดและปรับเปลี่ยนโครงสร้างภายในสนามประลองได้

การที่เซย์ปฏิบัติศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้และหนีไปอยู่ในเมืองของเหล่าสโม๊กก็นั้นแสดงให้เห็นชัดถึงการเลือกใช้กลยุทธ์แบบลุ่มลึ่งที่จะไม่ยอมทำตามกฎเกณฑ์ในโครงสร้างสนามประลอง ที่ถูกกำหนดขึ้นมา การเลือกกระทำของเซย์ทำให้แทลลี่ต้องตามเซย์มาที่เมืองสโม๊กเพื่อที่ตนจะได้รับผ่าตัดศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้ ที่นั่นทำให้แทลลี่พบความจริงเกี่ยวกับการล้างสมอง (pretty lesion) จากการผ่าตัดให้เป็นพริตตี้ซึ่งเป็นกลไกของชนชั้นปกครองในการครอบงำเชิงอำนาจ แทลลี่ได้เลือกที่จะเป็นหนูทดลองใช้ยาของด็อกเตอร์แมตตี้ การเลือกกินยารักษานี้ นับเป็นกลยุทธ์แบบลุ่มลึ่งเช่นเดียวกันและเมื่อแทลลี่ทำสำเร็จส่งผลให้โครงสร้างฮาบิทัสของสังคมเปลี่ยนแปลงทีละเล็กละน้อยด้วยโครงสร้างฮาบิทัสในตัวของเธอเอง

เมื่อเซย์รู้ว่าแทลลี่สามารถรักษาอาการล้างสมองจากการเป็นพริตตี้ได้ทำให้เธอพยายามทำทุกอย่างเพื่อที่จะหายขาดจากการล้างสมองนี้ เมื่อเซย์ทำสำเร็จ โครงสร้างฮาบิทัสภายในตัวของเซย์ก็ได้เปลี่ยนแปลงไปและส่งผลให้โครงสร้างของสังคมเปลี่ยนตามไปด้วยเนื่องจากเหล่าพริตตี้ต่างตระหนักถึงการรักษาตนเองให้หายขาดจากการล้างสมองของพริตตี้ และเมื่อยาของด็อกเตอร์แมตตี้เริ่มแพร่หลายออกไปในวงกว้างทำให้สังคมแบบพริตตี้และโครงสร้างของสนามประลองนี้ถูกทำลายลง ดังนั้น การเลือกกระทำของปัจเจกจากโครงสร้างฮาบิทัสที่แฝงฝังอยู่ในตัวของปัจเจกจึงสามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างของสนามประลองได้

โครงสร้างฮาบิทัสของเซย์และของแทลลี่ก็คือความต้องการที่จะแตกต่างจากคนอื่น ๆ แม้ว่าแทลลี่จะมองว่าการศัลยกรรมคือการทำสถานะของตัวเองดีขึ้น แต่เมื่อเธอค้นพบความจริงเกี่ยวกับการล้างสมองอันเป็นผลมาจากการผ่าตัดศัลยกรรม และพบกับเวีดผู้ที่ทำให้เธอตระหนักว่าความแตกต่างหรือความอัปยศนั้นไม่ได้ทำให้ชีวิตของเธอแย่ลงแต่อย่างใด โครงสร้างฮาบิทัสที่ต้องการสร้างความแตกต่างในสังคมที่ทุกคนมีใบหน้าเหมือนกันไปจนหมดและทำทุกอย่างตามกันไป

โดยไม่ตั้งคำถาม โครงสร้างฮาบิทัสดังกล่าวของแท้และเชยได้สั่นคลอนโครงสร้างฮาบิทัสของเหล่าชนชั้นปกครองที่ต้องการควบคุมพลเมืองให้เป็นไปตามที่ตนต้องการ นั่นคือการปลูกฝังโครงสร้างฮาบิทัสทางสังคมให้คนตระหนักถึงคุณค่าของความงาม และความงามอันเป็นเลิศนั้นจะนำพามาซึ่งแต่สิ่งดี ๆ การผ่าตัดศัลยกรรมคือสิ่งที่เป็นธรรมชาติและปกติธรรมดาอย่างมากจนไม่มีใครตั้งใจสงสัย

5.3 รสนิยมและชนชั้น: ความแตกต่างในสังคม (ไม่) เท่าเทียม

บุร์ดิเยอปฏิเสธแนวคิดที่ว่ารสนิยม (taste) เป็นสิ่งที่ติดตัวคนเรามาตั้งแต่กำเนิดและเป็นผลโดยตรงจากการเลือกสรรของปัจเจกเอง หากเขากลับเสนอว่ารสนิยมเป็นสิ่งที่เงื่อนไขทางสังคมได้สร้างขึ้นและสิ่งที่คนเราเลือกบริโภคนั้นก็ล้วนแล้วแต่สะท้อนให้เห็นถึงการครอบงำทางอำนาจเชิงสัญลักษณ์ซึ่งชนชั้นนำทางสังคมได้กำหนดขึ้นเพื่อจะจำแนกความแตกต่างทางชนชั้นของตนออกจากชนชั้นอื่น ๆ ในสังคม (Swartz, 1997: 163-167)

“[Bourdieu] demonstrates that the idea of ‘taste’ – the ‘innate’ power of consumers to discriminate qualitatively between products – is fallacious. According to Bourdieu, the ‘tasteful’ selection and consumption of products is used as a social insignia for the privileging of particular individuals and groups. The selection of product and the display of its value necessarily implicate consumption in the symbolic positioning of people and their everyday lifestyle and practices. Bourdieu argues, however, that symbolic consumption doesn’t merely reflect a person’s social position, but actively and actually generates it.” (Lewis, 2008: 220)

ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่ารสนิยมนั้นเป็นอาวุธทางสังคมอย่างหนึ่งที่สามารถระบุตำแหน่งสูงต่ำของตัวบุคคลในสังคม อีกทั้งยังชี้ให้เห็นความชอบธรรม (legitimacy) ทางอำนาจผ่านการเลือกบริโภคอาหารเครื่องดื่ม ศิลปะความสวยงามแม้กระทั่งข้อมูลข่าวสาร

5.3.1 การจำแนกความเหนือกว่า: ความงามและใบหน้าที่เหมือนกันคือ “ธรรมชาติ”

บุรุษิเยอพัฒนาแนวคิดเรื่องรสนิยม (taste) และการจำแนกความเหนือกว่า (distinction) เพื่อตอบคำถามว่าระบบทุนนิยมรวมไปถึงรูปแบบอื่น ๆ ของการแบ่งแยก (discrimination) และการครอบงำอำนาจทางสังคม (social hierarchy) สามารถดำรงอยู่ด้วยปฏิบัติการในชีวิตประจำวันของการบริโภคมากกว่ากระบวนการผลิตและการใช้แรงงานได้อย่างไร (Lewis, 2008: 220)

สำหรับบุรุษิเยอ รสนิยมเป็นสิ่งที่มาจากการสะสมทุนทางวัฒนธรรม คนที่มีทุนทางวัฒนธรรมมากก็จะสามารถกำหนดรสนิยมของชนชั้นได้ อีกทั้ง ความแตกต่างของทุนในด้านอื่น ๆ เช่น รายได้ การศึกษา หรืออาชีพการงาน เป็นตัวกำหนดรสนิยมทางชนชั้นได้ การกำหนดรสนิยมของชนชั้นจึงเป็นการจำแนกความแตกต่างระหว่างชนชั้นของคนในสังคมผ่านวิถีของการบริโภคที่ไม่เหมือนกันบนสนามประลองหรือพื้นที่แห่งการบริโภคที่แตกต่างกัน การเลือกบริโภคของคนในสังคมเป็นแสดงออกทางสัญลักษณ์ คนในสังคมจึงไม่เพียงแต่บริโภควัตถุ ยังบริโภคสัญลักษณ์เข้าไปอีกด้วย ดังนั้น กลุ่มคนที่มีอำนาจในการกำหนดรสนิยมจึงต้องพยายามรักษาอำนาจทางสัญลักษณ์ด้วยการสร้างมายาคติว่ารสนิยมเป็นเรื่องธรรมชาติและถือติดตัวมาแต่กำเนิด

“In order to maintain the position of social dominance associate with the possession of ‘superior’ taste, those who possess such ‘taste’, Bourdieu argues at the outset, need to sustain a myth about their innate aesthetic sensitivities or gifts and to deny resolutely that these attributes can be learned.” (Robbins, 2000: xi-xii)

เวสเตอร์เฟลด์สร้างให้สังคมในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อีกลีส์ (The Uglies Series)* เป็นสังคมที่ชนชั้นนำกำหนดรสนิยมด้วยความงามที่ผ่านการผ่าตัดแปลงโฉมเหล่าอีกลีส์ให้กลายเป็นพริตตี้ด้วยการสร้างความเชื่อที่ว่าความเป็นอีกลีส์นั้นเป็นสิ่งที่อัปมงคล การเป็นพริตตี้คือการได้รับการยอมรับจากผู้คนในสังคม เป็นการเปลี่ยนผ่านจากเด็กให้กลายเป็นผู้ใหญ่ สิ่งเหล่านี้ทำให้สังคมในโลกของแกลลีนั้นขัดต่อหลักความเป็นธรรมชาติ การกำหนดว่าเด็กอายุเท่านี้ต้องได้รับการผ่าตัดศัลยกรรมเพื่อให้มีความงามเหมือนกันกับคนอื่น ๆ ในสังคมก็ไม่ได้เป็นสิ่งที่ปกติธรรมดา ความไม่เป็นธรรมชาติดังกล่าว คนในชนชั้นปกครองระบุชัดเจนผ่านอายุของเยาวชนที่จะต้องได้รับการผ่าตัดศัลยกรรม และการปลูกฝังทัศนคติที่ว่า เมื่อมีอายุครบสิบหกปี ทุกคนจะต้องผ่าตัดเพื่อให้มีความงาม

เป็นเลิศ เป็นการสร้างมายาคติทางด้านความงามเพื่อการควบคุมพลเมืองให้เป็นไปตามที่ตนเองต้องการ

มายาคติความงามในวรรณกรรมเรื่องดังกล่าวสะท้อนออกมาในรูปของชนชั้น กล่าวคือชนชั้นที่สูงกว่า คือชนชั้นที่ได้รับการผ่าตัดให้กลายเป็นพริตตี้ (bubblehead operation) ชนชั้นที่สูงกว่าพริตตี้ คือชนชั้นที่ได้รับการผ่าตัดให้กลายเป็นสเปเชียล ความงามที่ปรากฏในเรื่องยังเป็นสิ่งที่บ่งบอกและควบคุมช่วงวัยของปัจเจกบุคคลในอีกทางหนึ่งโดยที่ผู้คนในสังคมได้รับคำบอกกล่าวด้วยวาจากรรมที่ถูกผลิตซ้ำแล้วซ้ำเล่าว่าสิ่งนี้เป็นเรื่องธรรมชาติ ดังที่เวสเตอร์เฟลด์เขียนไว้ในหนังสือเรื่อง *Bogus to Bubbly: an Insider's Guide to the World of Uglies* (Westerfeld, 2008: 60) ว่า

Back in the Pretty time, the phases of life were carefully defined. Except for young children and their parents, people of different ages lived apart from one another. They obeyed different rules; entertained themselves in different ways, even spoke different languages.

This system wasn't an accident. It allowed the government to control each age group in its own way, by rewarding the behavior they wanted from that group. Most important, separating people who had undergone the bubblehead operation from those who hadn't made it easier to conceal its true purpose. Because new pretties lived apart from others, their parents and younger friends found it easy to believe that humans suddenly became brain-missing *as a natural result* of turning sixteen.

การกำหนดว่าช่วงอายุสิบหกปี อีกลีที่ทุกคนได้รับการผ่าตัดให้กลายเป็นพริตตี้ขึ้นนั้นเป็นการควบคุมคนในสังคมให้อยู่ในกรอบและทำให้ทุกคนหลงลืมเรื่องของการเมืองการปกครอง ไม่มีใครตั้งคำถามกับอำนาจของรัฐที่กดขี่ ทุกคนเชื่อว่าสิ่งนี้เป็นเรื่องธรรมชาติและพร้อมจะผลิตซ้ำวาจากรรมดังกล่าวให้ไหลเวียนอยู่ในโครงสร้างสังคมต่อไป

เมื่อชนชั้นนำหรือชนชั้นปกครองเป็นผู้กำหนดรสนิยมทางชนชั้นและมอบความเป็น “ธรรมชาติ” ให้กับคนในสังคมแล้ว ผู้คนที่มีรสนิยมแตกต่างหรือไม่ยอมรับกับรสนิยมที่ชนชั้นปกครอง กำหนดให้ย่อมกลายเป็นกลุ่มคน “อื่น” ในสังคมและเป็นกลุ่มคนที่ “ไม่ดี” ในสายตาของสังคมด้วย พวกอีกสี่ที่ปฏิเสธรสนิยมดังกล่าวของชนชั้นปกครองจึงพากันหนีไปตั้งรกรากใหม่ในพื้นที่ซึ่งมี ซากปรักหักพังของชาวรัสตี้ (Rusty Ruins) อันหมายถึงกลุ่มคนที่อยู่มาก่อนที่ประชาคมโลกจะถึง กาลล่มสลาย กลุ่มคนที่ต่อต้านกับรสนิยมของชนชั้นปกครองเรียกตนเองว่าสโม๊กก็อันเป็นกลุ่มคนที่ โหดร้าย ป่าเถื่อนและพร้อมจะทำลายทรัพยากรทางธรรมชาติในสายตาของอีกสี่ทั่วไป หากเมื่อแรลลี่ ได้สัมผัสกับคนในสังคมสโม๊กก็แล้ว แรลลี่พบว่าตนเองตั้งคำถามกับความงามอันเป็นรสนิยมที่ชนชั้น นำในสังคมกำหนดขึ้นมา และเป็นเชยที่กล่าวย่ำกับแรลลี่ว่าเธอมีตัวเลือก

“We don’t have to look like everyone else, Tally, and act like everyone else. We’ve got a choice. We can grow up any way we want.” (Westerfeld, 2010c: 89)

นั่นหมายความว่า การปฏิเสธการศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้ของเชยนั้นเป็นการปฏิเสธโครงสร้าง ของสนามประลองและปฏิเสธรสนิยมที่ชนชั้นปกครองในสังคมกำหนดไว้ เชยแสดงให้เห็นว่ารสนิยม นั้นเป็นสิ่งที่เลือกได้ การบริโภคของปัจเจกในสังคมคือการเลือกรสนิยมที่เหมาะสมกับตนเองนั่นเอง

การเลือกบริโภคของคนในสังคมจึงสะท้อนให้เห็นระดับชนชั้นของปัจเจกได้ ยกตัวอย่างเช่น การบริโภคแอลกอฮอล์ซึ่งมีหลากหลายชนิดให้เลือกบริโภค ผู้ชายชนชั้นกลางที่อยู่ในชุดสูท เรียบเนียบอาจเลือกจิบไวน์ในภัตตาคารราคาแพงหรืออาจดื่มเบียร์ชั้นดีในบาร์หรู ขณะที่ชนชั้น กรรมอาชีพเลือกดื่มเบียร์ที่ขายตามร้านสะดวกซื้อทั่วไปกับเพื่อน ๆ ในบ้านหรืออาจจะเป็นคลับบาร์ ท้องถิ่น การเลือกบริโภคจึงแสดงให้เห็นชัดถึงตำแหน่งทางสังคมของผู้บริโภค เป็นตัวบ่งชี้ทาง สัญลักษณ์ของอาชีพการงาน การศึกษาและระดับของรายได้ (Lewis, 2008: 220) มาตรฐานของ รสนิยมที่ตื้นเขินย่อมมาจากการเลือกบริโภคของกลุ่มคนที่มีทุนมากกว่า การเลือกบริโภคของกลุ่มคนที่มี ทุนน้อยกว่าจึงเป็นเรื่องของการ “ขาดรสนิยม” ไป

“Accordingly, the less privileged groups in the community are ideologically infected by ‘lack of taste’; however, the choices they

make as consumer serve to construct their social roles and reproduce their lack of privileged.” (Lewis, 2008: 220)

ดังนั้นจึงกล่าวได้อีกว่า รสนิยมเป็นสิ่งที่ผูกติดอยู่กับทุนทางวัฒนธรรมอันเป็นสิ่งที่ตกย่ำอำนาจทางสัญลักษณ์ผ่านการบริโภควัตถุซึ่งทำให้คนในสังคมยอมรับว่าเป็นพวกเดียวกัน การเลือกบริโภคเสื้อผ้าแฟชั่น รองเท้าที่สวมใส่ เพลงที่ฟัง หนังสือที่อ่าน ศิลปะที่เสพ ที่อยู่อาศัย อาหารการกินตลอดจนข้อมูลข่าวสารจึงเป็นการสอดแทรกทุนทางสัญลักษณ์และการบริโภคทางสัญลักษณ์เข้าไปด้วย แม้แต่วัฒนธรรมย่อย (subculture) อย่างวัฒนธรรมเยาวชน (youth culture) มีการแบ่งแยกออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ผ่านรสนิยมในการเลือกบริโภค การแบ่งแยกด้วยค่านิยมทางสัญลักษณ์นี้เป็นการกีดกันกลุ่มคนที่ไม่ใช่พวกของตนออกไป (Lewis, 2008: 221)

“...agents classify themselves, expose themselves to classification, by choosing, in conformity with their tastes, different attributes, clothes, types of food, drinks, sports, friends which go well together, and which they find suitable for their position.” (Bourdieu, 1990: 132)

โลกของเทลลีเป็นสังคมที่เน้นการบริโภค แม้ในกลุ่มพริตตี้ซึ่งจัดได้ว่าเป็นกลุ่มที่มีทุนเหนือกว่ากลุ่มอื่นก็มีการแบ่งแยกออกเป็นกลุ่มย่อย ๆ ที่มีลักษณะจำเพาะเป็นของตนเอง กลุ่มย่อย ๆ นี้เปรียบเหมือนกับวัฒนธรรมย่อยที่สมาชิกในกลุ่มเลือกการบริโภคที่แตกต่าง ๆ และสร้างรสนิยมที่จำแนกความแตกต่างระหว่างกลุ่มอื่น ๆ ไว้ เวสเตอร์เฟลด์เรียกกลุ่มย่อย ๆ นี้ว่าคลิก (clique) ในโลกของเทลลีนั้นเกิดคลิกขึ้นมาหลากหลายกลุ่ม เช่น พวกคริมส์ (Crims) ที่สร้างขึ้นโดยเซน (Zane) คริมส์เป็นกลุ่มพริตตี้ที่ชอบรักความสุขและชอบการทำท่าย ชอบที่จะเสี่ยงและแหวกกฎเกณฑ์ต่าง ๆ จนทำให้กลายเป็นที่รู้จักในสังคมพริตตี้และทำให้ “...tricks and other forms of rebellion had at last become a part of pretty culture...” (Westerfeld, 2008: 70) หรือพวกคัตเตอร์ (Cutters) ที่ถูกสถาปนาขึ้นมาโดยเชย์ (Shay) กลุ่มคัตเตอร์นี้เป็นกลุ่มพริตตี้ที่ต้องการเยียวยาตนเองจากการล้างสมองด้วยการสร้างบาดแผลความเจ็บปวดให้กับร่างกายเพื่อให้ตนเองนั้นมีความสามารถเหนือพริตตี้ทั่วไป และพวกคัตเตอร์นี้เองก็ได้ถูกเลือกโดยด็อกเตอร์เคเบิล (Dr.Cable) ผู้นำในโลกของเทลลีให้ได้รับการผ่าตัดให้กลายเป็นสเปเชียลซึ่งมีลักษณะคล้ายกับหน่วยปฏิบัติการ

พิเศษ (Special Circumstances) เพื่อตามไล่ล่าพวกคริมส์ที่หลบหนีและเหล่าอ็กลีที่เป็นปฏิปักษ์ต่อระบบการปกครองในสังคม

แม้กระทั่งใน *เอ็กซ์ตรา* (Extras) เวสเตอร์เฟลด์สร้างพวกคลิกขึ้นมาเช่น กลุ่มสไลเกอร์ล (Sly-Girl) อันเป็นกลุ่มที่ไม่ชอบทำตัวเข้ากับระบบและไม่ต้องการชื่อเสียงโด่งดังในสังคมที่ปกครองด้วยระบบเศรษฐกิจชื่อเสียง คนที่ก่อตั้งกลุ่มคลิกนั้นมีชื่อว่าอัยย์ (Ai) กลุ่มสไลเกอร์ลเป็นกลุ่มคลิกลับ ๆ ประกอบด้วยสมาชิกที่เป็นผู้หญิงทั้งหมด เป็นกลุ่มที่สร้างความสนุกสนานและมีเรื่องเด็ด ๆ อยู่เสมอ ทว่ากลับไม่ชอบเปิดเผยตนเองเข้าสู่สังคม หัวหน้ากลุ่มมักจะเป็นคนที่ได้รับอันดับหน้าตาที่น้อยที่สุด หรือมีชื่อเสียงน้อยที่สุดในเวลานั้น พวกสไลเกอร์ลนี่เองที่อายะ ฟุสะ (Aya Fuse) ตัวละครเอกของเรื่องสนใจนักหนาเพราะเธอต้องการแสดงให้โลกเห็นว่า มีกลุ่มคนเหล่านี้อยู่และตนจะได้มีชื่อเสียง เพราะเปิดเผยกลุ่มคนที่โดดเด่นขึ้นในวงสังคม

นอกจากกลุ่มสไลเกอร์ลแล้ว ใน *เอ็กซ์ตรา* (Extras) ยังมีกลุ่มที่ชื่อเอ็กซ์ตราปรากฏอยู่ด้วย กลุ่มคลิกที่ชื่อว่าเอ็กซ์ตรานี้เป็นกลุ่มคนที่มีแหล่งกำเนิดอยู่ในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ สถาปนาขึ้นโดยนักสิ่งแวดล้อมที่ชื่ออ็ดเซอร์ (Udzir) สมาชิกในกลุ่มนั้นต้องการหลบหนีความวุ่นวายที่เกิดขึ้นในโลกใบนี้จึงหลบหนีออกจากโลกไปอาศัยอยู่ในห้วงอวกาศ กลุ่มเอ็กซ์ตรานี้ปรากฏตัวตรงรอบวงโคจรของโลกและผ่าตัดเปลี่ยนแปลงรูปร่างของตนเอง เช่น เปลี่ยนขามาเป็นแขน เอาสีผิวหนังออกเพื่อจะได้สร้างวิตามินดีได้มากขึ้นในพื้นที่ซึ่งมีแสงน้อย เป็นต้น

กลุ่มคลิกนี้ชี้ให้เห็นรสนิยมของกลุ่มคนต่าง ๆ ในสังคมของแทลลีและอายะผ่านการเลือกบริโภคของกลุ่มคนเหล่านั้น เช่น กลุ่มคริมส์และกลุ่มคัตเตอร์ซึ่งถึงแม้เป็นพริตตี้เหมือนกัน ทว่าการเลือกบริโภคนั้นไม่เหมือนกัน รสนิยมของคนทั้งสองกลุ่มนี้จึงแตกต่างกันไปด้วย กลุ่มคริมส์นั้นเป็นกลุ่มที่มีทุนทางสังคมมากกว่ากลุ่มคัตเตอร์เนื่องด้วยการเลือกบริโภคของคนในกลุ่มนั้นมักจะอยู่กับความท้าทายและมักจะหาเรื่องสร้างวีรกรรมให้เป็นที่ตื่นตาตื่นใจของเหล่าพริตตี้เสมอ ชื่อเสียงหรือทุนทางสังคมของกลุ่มคริมส์จึงมีมากกว่ากลุ่มคัตเตอร์ที่เป็นกลุ่มเล็ก ๆ ซึ่งต้องการรักษาอาการล้างสมองจากการผ่าตัดศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้ด้วยการสร้างบาดแผลให้กับตนเอง อย่างไรก็ตามเมื่อกลุ่มคัตเตอร์สามารถรักษาอาการล้างสมองได้จึงทำให้ด็อกเตอร์เคเบิลเสนอการผ่าตัดอีกครั้งด้วยการมอบทุนที่เหนือกว่าให้ นั่นคือการผ่าตัดให้กลายเป็นสเปเชียล กลุ่มคัตเตอร์ที่ได้รับการผ่าตัดให้กลายเป็นสเปเชียลแล้วจึงมีทุนเหนือกว่าพริตตี้กลุ่มอื่น ๆ อันเป็นการตอกย้ำความเหนือกว่า (distinction) กลุ่มคนอื่น ๆ ในสังคมด้วย

ขณะที่กลุ่มสไลเกอร์ลและกลุ่มเอ็กซ์ตราในสังคมของอายะนั้นปฏิเสธความมีชื่อเสียงจากสังคมฝ่ายหนึ่งหลบซ่อนตัวให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ขณะที่อีกฝ่ายหนีไปอยู่พื้นที่นอกโลกพร้อมกับปรับเปลี่ยนสภาพร่างกายของตนเองให้เข้ากับบรรยากาศนอกโลกให้มากขึ้น อาจกล่าวได้ว่ารสนิยม

ของกลุ่มคลิกรั้งสองกลุ่มนี้เป็นรสนิยมแห่งความจำเป็น (taste of necessity) มากกว่ารสนิยมแห่งความหรูหรา (taste of luxury) ซึ่งแปรเปลี่ยนให้เป็นกลยุทธ์แบบลึกลับในการปฏิเสธวิถีชีวิตแบบอื่น ๆ และ “เลือก” วิถีชีวิตที่เหมาะสมกับตนมากกว่า ทว่า เมื่อวิถีชีวิตที่กลุ่มคลิกรั้งสองกลุ่มนี้ได้รับการเปิดเผยโดยอ้ายยะ ความมีชื่อเสียงของกลุ่มคนทั้งสองกลุ่มจึงเพิ่มมากขึ้นทันที ทูทางสังคมของกลุ่มคลิกรั้งสองกลุ่มนี้จึงมีมากขึ้น สื่อมวลชนจึงเป็นตัวแปรสำคัญที่วิถีชีวิตของกลุ่มคลิกรั้งสองนี้มีความน่าสนใจ

วัฒนธรรมย่อย ๆ ที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อีกลี (The Uglies Series)* เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นรสนิยมที่แตกต่างของกลุ่มคนหลากหลายจำพวกซึ่งขึ้นอยู่กับทางเลือกบริโภคของปัจเจกแต่ละคนเพื่อที่ปัจเจกเหล่านั้นจะได้นิยามอัตลักษณ์ของตนและกลุ่มของตน อีกทั้งยังได้ปรับเปลี่ยนทุนของปัจเจกแต่ละคนให้กลายเป็นทุนทางสัญลักษณ์เพื่อให้ตนเป็นที่ยอมรับของสมาชิกในกลุ่มด้วย นั่นหมายความว่าทุนทางสัญลักษณ์แปรเปลี่ยนเป็นทุนประเภทอื่น ๆ เช่น ทุนทางสังคมหรือแม้แต่ทุนทางเศรษฐกิจได้ในภายหลัง

นอกจากนี้ กลุ่มคลิกรั้งอันเป็นวัฒนธรรมย่อย ๆ นี้ยังได้สะท้อนให้เห็นอีกว่า แม้ว่าทุกคนจะได้รับการศัลยกรรมให้มีความเท่าเทียมกันหมดแล้วทั้งรูปร่างหน้าตา และความเท่าเทียมหรือความเหมือนกันดังกล่าวก็ไม่ได้ทำให้โครงสร้างฮาบิตัสภายในตัวของปัจเจกทุกคนเหมือนกันเสมอไป แม้ว่าพริตตี้จะถูกล้างสมองให้คิดแต่เรื่องสนุกสนาน การละเล่นบันเทิง แต่การปรากฏตัวของกลุ่มคลิกรั้งก็ชี้ให้เห็นว่าผู้คนที่ต้องการสร้างความแตกต่างจากการกระทำของตนเองในสังคม ไม่มีใครอยากจะเหมือนกันไปหมด ทุกคนล้วนต้องการความแตกต่าง การผ่าตัดศัลยกรรมจึงไม่ได้ทำให้ทุกคนเหมือนกัน และความแตกต่างก็ไม่ได้หมายความว่าทุกคนไม่เท่าเทียม

ดังนั้น วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อีกลี (The Uglies Series)* จึงเป็นวรรณกรรมที่เสียดสีสังคมทุนนิยมบริโภคซึ่งใช้อุปลักษณ์ของรูปลักษณ์ภายนอกเป็นแก่นในการวิพากษ์สังคมที่เน้นการให้ความหมายจากวัตถุ การบริโภคสัญลักษณ์ที่กลวงเปล่าในการนิยามตนเองและรับเอาสัญลักษณ์เหล่านั้นมาให้ความหมายกับตนเองผ่านทัศนคติของแทลลี่ที่มีต่อสังคมพริตตี้ซึ่งเน้นรูปลักษณ์อันฉาบฉวยเพื่อรักษาอุดมคติที่ว่าความสวยงามจะนำพาแต่สันติสุข ในทางตรงข้าม แทลลี่ตั้งคำถามกับสังคมพริตตี้เมื่อเธอได้สัมผัสกับชุมชนของชาวสโม่ก็ซึ่งดำรงวิถีชีวิตตามรอยรัสต์ กลุ่มคนผู้ป่าเถื่อนและก้าวร้าว และเป็นกลุ่มคนที่เคยทำลายโลกใบนี้มาก่อนเมื่อครั้งอดีต และทำให้เธอตระหนักถึงความเท่าเทียมที่แท้จริงบนความแตกต่างหลากหลายของผู้คนในสังคม

5.3.2 ช่วงชิงทุนเพื่อสร้างความเหนือกว่า: ความงาม/ชนบ/เรือนร่าง

ความสัมพันธ์ของโครงสร้างทางสังคมในสนามประลองและผู้กระทำกรเป็นไปในลักษณะที่ยึดหยุ่นในความหมายของบูร์ดิเยอ กล่าวคือ ทั้งโครงสร้างทางสังคมหรือระบบและผู้กระทำกรหรือปัจเจกบุคคลนั้นต่างมีส่วนกำหนดซึ่งกันและกันผ่านพื้นที่ของความสัมพันธ์ทางอำนาจที่บูร์ดิเยอเรียกว่าสนามประลอง (field) โดยที่สนามประลองนี้เป็นพื้นที่หรือตำแหน่งซึ่งตัวปัจเจกบุคคลถูกกำหนดตำแหน่งจากองค์ประกอบของทุน (capital) ที่หลากหลายซึ่งปัจเจกถือครองอยู่

อาจกล่าวได้ว่า ทุนทางเศรษฐกิจและทุนทางวัฒนธรรมที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อีกลี (The Uglies Series)* นั้นมีความสำคัญและสอดคล้องกัน ดังที่บูร์ดิเยออธิบายไว้ว่า ทุนที่สำคัญที่สุดนั้น คือทุนทางเศรษฐกิจและทุนทางวัฒนธรรม ทุนทางเศรษฐกิจนั้นจัดเป็นรากฐานของการแบ่งแยกทางชนชั้น ขณะที่ทุนทางวัฒนธรรมเป็นรากฐานของการผลิตซ้ำทางสังคม และเป็นทุนทางวัฒนธรรมนี้เองที่บูร์ดิเยอให้ความสนใจเป็นพิเศษเนื่องจากทุนทางวัฒนธรรมต้องใช้เวลาในการสร้างและสั่งสม อีกทั้งยังขึ้นอยู่กับสถานการณ์ในบริบทจำเพาะต่างจากทุนทางเศรษฐกิจที่ขึ้นอยู่กับมูลค่าของทรัพยากรอันจับต้องได้ซึ่งปัจเจกบุคคลถือครอบครองอยู่ (Tabb, 2011: 4)

The selection of meanings which objectively define a group's or a classes culture as symbolic system is arbitrary insofar as the structure and functions of that culture cannot be deduced from any universal principle, whether physical, biological or spiritual, not being linked by any internal relations to the 'nature of things' or any 'human nature' (Bourdieu, 1977: 8)

การปรับเปลี่ยนร่างกายจากอีกลีให้กลายเป็นพริตตี้ หรือจากพริตตี้ให้กลายเป็นสเปเชียลนั้นสามารถจัดได้ว่าเป็นทุนทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งได้เช่นเดียวกัน โดยที่ทุนทางวัฒนธรรมนี้เป็นทุนทางวัฒนธรรมแบบวัตถุ กล่าวคือ ร่างกายในฐานะที่เป็นวัตถุ ร่างกายในฐานะทุนทางวัฒนธรรมนี้กลายเป็นทุนทางสัญลักษณ์ในการกำหนดถึงระยะห่างทางสังคมและการยอมรับของคนในกลุ่มเดียวกัน ทั้งนี้ บูร์ดิเยอมองว่าร่างกายเป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งของชนชั้น

“...Social distances are written into bodies, or more exactly, into the relationship to the body, to language and to time...” (Bourdieu, 1990: 128)

รูปร่างภายนอกจึงเกี่ยวพันกับชนชั้นทางสังคม เป็นสิ่งที่บ่งบอกว่าเจ้าของร่างกายนั้นมาจากชนชั้นไหน มีวิถีชีวิตความเป็นอยู่อย่างไร

บูร์ดิเยอยกตัวอย่างชนชั้นแรงงานชายที่ต้องพึ่งพาความแข็งแรงในการทำงานซึ่งต้องรักษา ร่างกายให้คงรูปร่างนั้นอยู่เสมอ (แม้ว่าการตรากตรำทำงานหนักจะทำให้ร่างกายเป็นเช่นนั้นอยู่แล้ว) เพราะหากร่างกายไม่เป็นเช่นนั้น ย่อมหมายความว่าตนเองอาจจะไม่ได้งานเนื่องจากมองดูแล้ว ไม่เข้มแข็งพอที่จะทำงานที่ต้องใช้แรงงานมากได้ ต่างจากชายชนชั้นกลางที่ไม่จำเป็นต้องพะวงถึง การรักษารูปร่างภายนอกเพื่อความแข็งแรงอย่างผู้ชายชนชั้นกรรมาชีพ ยิ่งไปกว่านั้น การมีหุ่นและ รูปร่างอย่างชายชนชั้นกรรมาชีพแสดงฐานะว่ามาจากชนชั้นล่างต่างจากหุ่นอันอ้วนท้วมสมบูรณ์ที่ แสดงความมั่งคั่งของชนชั้นที่สูงกว่า (Tabb, 2011: 5)

การคัดลอกกรรมให้ร่างกายเป็นพริตตี้จึงเป็นเครื่องแสดงฐานะทางชนชั้นและควมมีอำนาจ มากกว่าในสังคม การมีรูปร่างใบหน้าที่ไม่ผ่านการคัดลอกกรรมใด ๆ จึงเป็นเรื่องที่อ่อนด้อยและผิดปกติ อย่างมาก การปรับเปลี่ยนร่างกายจึงถือเป็นการช่วงชิงทุนทางวัฒนธรรมเพื่อให้ปัจเจกมีอำนาจและ ตำแหน่งที่ได้เปรียบกว่าในสังคม เป็นการช่วงชิงทุนเพื่อสำแดงทุนที่ตนมีมากกว่าเพื่อแสดง ความเหนือกว่า (distinction) ของปัจเจกนั่นเอง

‘For Bourdieu, the body is a mnemonic device upon and in which the very basics of culture, the practical taxonomies of the habitus, are imprinted and encoded in a socialising or learning process which commences in early childhood’ (Jenkins, 1992: 76)

นอกจากนี้ การปรับเปลี่ยนร่างกายใน *ดิ อีกลี (The Uglies)* ยังแสดงช่วงอายุและลำดับทางสังคม อันมีความงามเป็นตัวบ่งชี้ตำแหน่งทางสังคมอย่างเห็นได้ชัด

เด็ก ๆ (หรือที่เรียกกันว่า ลิตทลี่ – Littlies) อาศัยอยู่ในบ้านกับครอบครัวที่ครัมบลีวิลล์ (Crumblyville) เมื่อถึงวัยที่ต้องเข้าโรงเรียน ลิตทลี่ต้องแยกจากครอบครัวมาอยู่ในเมืองอ็กส์วิลล์ (Uglyville) เพื่อรอคอยการศัลยกรรมเปลี่ยนโฉมเป็นพริตตี้เมื่ออายุครบสิบหกปีบริบูรณ์ หลังจากการเปลี่ยนแปลงรูปร่างตามมาตรฐานความงามในอุดมคติของโครงสร้างทางสังคม พริตตี้ก็ย้ายเข้าไปอยู่ในนิวยอร์กทาวน์ (new pretty town) ที่ซึ่งชีวิตเมื่อยามเป็นอ็กส์วิลล์เบื้องหลังและก้าวเข้าไปโลดแล่นอยู่ในวงสังคมพริตตี้ซึ่งมีวัฏจักรจากพริตตี้หน้าใหม่ (new pretty) กลายเป็นพริตตี้วัยกลางคน (middle pretty) และกลายเป็นพริตตี้วัยปลาย (late pretty) ในที่สุด

มาตรฐานความงามอันจัดว่าเป็นชนบททางสังคมของพริตตี้ นั้นเป็นกลไกสำคัญในการดำรงอำนาจที่มองไม่เห็นของชนชั้นนำในสังคม อีกทั้งยังเป็นอุปสรรคสำคัญในการสะท้อนให้เห็นทุนนิยมบริโภคนิยมที่ปรากฏผ่านความปรารถนาในการมีชีวิตที่สวยงาม เรียบง่ายและสนุกสนาน เป็นหนุ่มสาวตลอดกาลดังเช่นชีวิตของพริตตี้ ความปรารถนาเหล่านี้จัดว่าเป็นความปรารถนาในสังคมทุนนิยมบริโภคนิยมปัจจุบันอันไม่เคยได้รับการเติมเต็ม

ความปรารถนาอันไม่มีที่สิ้นสุดในสังคมทุนนิยมบริโภคนิยมขยายให้เห็นอย่างชัดเจนยิ่งขึ้นใน *เอ็กซ์ตรา* (Extras) ภาคต่ออันจบสมบูรณ์หลังจากที่ไตรภาคอันกล่าวถึงชีวิตและสังคมในโลกของแทลลี่ได้จบสิ้นลง เรื่องราวของ *เอ็กซ์ตรา* (Extras) ดำเนินต่อเนื่องจาก *สเปเชียล* (Specials) หากเปลี่ยนพื้นที่จากสหรัฐอเมริกาไปทางฝั่งญี่ปุ่นซึ่งได้ปกครองประเทศผ่านระบบที่เรียกว่าเศรษฐกิจชื่อเสียง (the economy of reputation) อันเป็นระบบซึ่งมาแทนที่ระบบซึ่งเชิดชูความงามจากรูปร่างหน้าตาซึ่งถูกล้มล้างไปเมื่อเหตุการณ์ฝนล้างสมอง (the mind-rain) ไม่กี่ปีก่อนหน้า

“The government feeds always said that the Prettytime was gone forever, freeing humanity from centuries of bubbleheadness. They claimed that the divisions among uglies, pretties, and crumbles had all been washed away. That the last three years had unleashed a host of new technologies, setting the future in motion again.

But as far as Aya could see, the mind-rain hadn't changed everything...” (Westerfeld, 2010a: 8)

โดยที่เศรษฐกิจชื่อเสียงนี้ให้ค่าของมนุษย์ผ่านอันดับหน้าตา (face rank) กล่าวคือ เป็นสังคมที่ทำให้ความสำคัญกับชื่อเสียงในสังคมมากกว่าสิ่งอื่นใด ใครอยู่แมนชั่นหลังที่ใหญ่ที่สุด หรือใครเป็นเจ้าของกระเป๋านั้นนับเป็นสิ่งที่ผู้คนในสังคมต้องตระหนักถึง ทุกคนในสังคมต้องมีกล้องติดตามเพื่อบันทึกเหตุการณ์สำคัญในชีวิต เหตุการณ์ของใครน่าสนใจและมีผู้ติดตามเป็นจำนวนมากจะก้าวขึ้นสู่อันดับหน้าตาที่สูงกว่า หรือเหตุการณ์ของใครที่คิดว่าสามารถเรียกความสนใจจากคนอื่นได้สามารถ “เตะ” เหตุการณ์นั้นๆ ผ่านสื่อที่ทุกคนมีเพื่อเผยแพร่และดึงดูด อีกทั้งยังได้อันดับหน้าตาของตนเองได้เช่นกัน การเปลี่ยนแปลงระบบของสังคมที่เชิดชูความงามมาเป็นสังคมที่เชิดชูชื่อเสียงนี้จึงไม่มีความแตกต่างอย่างใดกับสังคมก่อนหน้าแม้แต่น้อย

ແທลลี่เป็นอ๊กลีที่ใฝ่ฝันต้องการจะเป็นพริตตี้เมื่ออายุครบสิบหกปี ใน *อ๊กลี (Uglies)* เธอเฝ้ารอวันเกิดของตัวเองอย่างใจจดใจจ่อจนลืมแม้กระทั่งกฎเกณฑ์ทางสังคมที่ห้ามไม่ให้อ๊กลีเข้าไปวนวายในตัวเมืองนิว พริตตี้ ทาวน์ แທลลี่ยอมเสี่ยงที่จะลักลอบเข้าไปภายในเมืองนั้นในคืนวันที่พริตตี้ใหม่จัดงานเลี้ยงสังสรรค์อย่างเอิกเกริกภายใต้กติกาหนึ่งข้อคือ จงทำตัวเป็นคนโง่ สนุกสุดเหวี่ยงและส่งเสียงดัง (“Act Stupid, Have Fun, and Make Noise” (Westerfeld, 2010c: 12)) เพียงเพื่อที่จะได้พบกับเพื่อนรักของเธอที่ได้รับการผ่าตัดให้กลายเป็นพริตตี้ไปก่อนหน้านี้ เมื่อແທลลี่เห็นความรื่นเริงและรูปร่างหน้าตาที่สวยงามอันน่าดึงดูดของพริตตี้ แທลลี่ไม่ต้องการกลับไปเมืองอ๊กลีวิลล์อีก ทว่าเมื่อແທลลี่จับได้ว่า เป็นอ๊กลีที่แฝงตัวเข้ามา เธอกลับถูกเหยียดหยามจากกลุ่มพริตตี้ว่าเป็นพวกอปลักษณ์

การแสดงความเหยียดหยามของพริตตี้ที่มีต่ออ๊กลีอย่างແທลลี่นั้นเป็นสิ่งที่ชี้ให้เห็นทุนทางอำนาจที่มีมากกว่าและสามารถกำหนดได้ว่า มาตรฐานความงามแท้จริงแล้วเป็นอย่างไร แທลลี่เคยรำพึงถึงมาตรฐานความงามนั้นใน *อ๊กลี (Uglies)* ว่า

There was a certain kind of beauty, a prettiness that everyone could see. Big eyes and full lips like a kid's; smooth, clear skin; symmetrical features; and a thousand other little clues. Somewhere in the backs of their minds, people were always looking for these markers. No one could help seeing them, no matter how they were brought up. A million years of evolution had made it part of the human brain.

The big eyes and lips said: I'm young and vulnerable, I can't hurt you, and you want to protect me. And the rest said: I'm healthy, I won't make you sick. And no matter how you felt about a pretty, there was a part of you that thought: *If we had kids, they'd be healthy too. I want this pretty person...* (Westerfeld, 2010c: 16-17)

มาตรฐานความงามที่ถูกกำหนดด้วยรสนิยมของชนชั้นนำในสังคมนี้เองเป็นสิ่งปลูกเร้าความปรารถนาของแวลลีให้อยากบริโภคน้ำตาลและดำเนินไปตามครรลองของสังคมด้วย แวลลีเชื่อว่าการเป็นอ๊กลีคือการนั่งเฝ้ารอวันที่จะได้รับการผ่าตัดเป็นพริตตี้ ความคิดเช่นนี้คือ การครอบงำทางอำนาจของกลุ่มชนชั้นนำในสังคมที่กำหนดรสนิยมเอาไว้เพื่อให้สังคมเป็นไปตามแนวทางที่พวกเขาต้องการ

แวลลีได้พบกับเชย์ (Shay) ที่มีความเห็นแตกต่าง เชย์ตั้งคำถามต่อมาตรฐานความงามที่ถูกกำหนดด้วยกลุ่มคนจำนวนหนึ่งใน *อ๊กลี (Uglies)* เชย์พยายามโน้มน้าวแวลลีด้วยการถามว่าต้องการที่จะมีรูปร่างหน้าตาดีไปทำไม แวลลียืนยันว่าหากเด็ก ๆ มีรูปลักษณะที่อปลักษณ์เช่นนี้ก็นับว่าเป็นความเครียดอย่างยิ่งทีเดียว แวลลียืนยันความเชื่อของตนเองว่าการเป็นพริตตี้มันไม่ใช่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น หากเป็น “ธรรมชาติ” อย่างที่ควรจะเป็น

“It's not programming, it's just a natural reaction. And more important than that, it's fair. In the old days it was all random—some people kind of pretty, most people ugly all their lives. Now everyone's ugly... until they're pretty. No losers.” (Westerfeld, 2010c: 83)

แวลลีเชื่อว่าการที่ทุกคนในสังคมมีรูปร่างหน้าตาภายนอกเหมือนกันหมดจะนำไปสู่สันติสุขได้ ทั้งนี้สำหรับแวลลีแล้ว การเป็นพริตตี้คือการเป็นมนุษย์จริง ๆ การเป็นพริตตี้คือการนิยามตัวตนให้กับแวลลีได้ ตัวตนที่เหมือนกับคนอื่น ๆ การเป็นพริตตี้ทำให้แวลลีเป็นอิสระจากทุกสิ่ง สามารถทำอะไรก็ได้ดังที่ตนปรารถนา หากสำหรับเชย์แล้ว อิสระเหล่านั้นดูเหมือนเป็นสิ่งจอมปลอม หากอิสรภาพในความหมายของแวลลีคือความสนุกสนานที่จะสังสรรค์รื่นเริงได้อย่างไม่รู้จบ เชย์นิยามตัวตนของเธอ

ด้วยความแตกต่างจากคนอื่น เป็นตัวของตัวเองที่ไม่เหมือนกับใคร และปฏิเสธมาตรฐานความงามที่ครอบงำความคิดของผู้คนในสังคมอีกด้วย

ความเชื่อของแทลลีนั้นมาจากโครงสร้างของระบบฮาบิทัสที่แฝงฝังอยู่ในร่างกายของเธออันมีที่มาจากโครงสร้างทางสังคมที่หล่อหลอมความโน้มเอียงทางอุปนิสัยนี้ให้กับผู้คนในสังคมจนก่อให้เกิดสำนึกไม่รับรู้และทำตามธรรมเนียมที่ชนชั้นปกครองกำหนดตาม ๆ กันไปอย่างไร้เงื่อนไขและไม่ตั้งคำถามถึงการผ่าตัดศัลยกรรมว่าเป็นสิ่งที่ทำให้ทุกคนเท่าเทียมกันจริงหรือไม่ ขณะที่เซย์สงสัยระบบและเริ่มตั้งคำถามต่อโครงสร้างทางสังคมและความเท่าเทียมที่สังคมได้ประกอบสร้างขึ้น คำพูดของเซย์ทำให้แทลลี้ตระหนักรู้ถึงความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ที่ชนชั้นปกครองครอบงำและกระทำต่อเหล่าอ๊กลี่และพริตตีมาเป็นเวลานานผ่านการศัลยกรรมความงามที่อ้างว่ากระทำไปเพื่อความเท่าเทียมกันของผู้คนในสังคม โครงสร้างฮาบิทัสของแทลลี้ก็คือความต้องการที่จะเป็นเหมือนคนอื่นหรือพริตตีคนอื่น ๆ เพื่อที่ตนจะได้เป็นจุดสนใจอันถูกหล่อหลอมมาจากโครงสร้างฮาบิทัสทางสังคมนั้นจึงโน้มเอียงและแปรเปลี่ยนไปเป็นโครงสร้างฮาบิทัสที่อยากจะสร้างความแตกต่างให้กับตนเองตามโครงสร้างฮาบิทัสของเซย์

เซย์แนะนำให้แทลลี้รู้จักส์โม๊ก ทาวน์ (Smoke Town) อันเป็นเมืองของเหล่าอ๊กลี่ผู้ปฏิเสธที่จะไม่ทำตามครรลองของสังคม แม้ว่าในตอนแรกแทลลี้ปฏิเสธที่จะไปเยือนเมืองแห่งนั้นกับเซย์เพราะเธอต้องการจะเป็นพริตตีมากกว่าจะมีชีวิตอยู่อย่างอัปลักษณ์ตลอดไป เซย์จึงหนีเธอไป การหนีไป สโม๊ก ทาวน์ของเซย์ล่องรู้ไปถึงหูของด็อกเตอร์เคเบิล สเปนเชียลผู้มีอำนาจสูงสุด ด็อกเตอร์เคเบิลวางเงื่อนไขในการเป็นพริตตีกับแทลลี้ว่าเธอต้องไปตามเซย์กลับมา แทลลี้จึงต้องออกเดินทางไปยัง สโม๊ก ทาวน์เพื่อทำภารกิจของตนให้สำเร็จลุล่วง

อย่างไรก็ดี เมื่อแทลลี้สัมผัสกับส์โม๊ก ทาวน์ เธอค้นพบว่าเหล่าอ๊กลี่ที่เมืองนี้เป็นเพียงแค่นครธรรมดา ไม่ได้โหดร้ายอย่างที่ตนเข้าใจ เธอพบกับเดวิด (David) ลูกชายของหมอที่อยู่ในส์โม๊ก ทาวน์ ยี่สิบวันเวลาที่แทลลี้รู้จักกับเดวิด เธอมองเห็นความเป็นผู้ใหญ่ในตัวของเขาและนั่นทำให้แทลลี้เกิดข้อกังขาขึ้นมาในใจเพราะสำหรับแทลลี้แล้ว ความเป็นผู้ใหญ่ต้องผ่านการผ่าตัดแปลงรูปโฉมให้กลายเป็นพริตตี ทว่า เธอกลับมองเห็นความเป็นผู้ใหญ่ในตัวของเดวิด อ๊กลี่ที่อายุล่วงเลยมาจนถึงสิบแปดปีแล้ว คำถามในใจของแทลลียังลุลกลามไปถึงเรื่องมาตรฐานของความงามอีกด้วย

She [Tally] looks at David closely, and the feeling still was there. She could see that his forehead was too high, that a small scar cut a white stroke through his eyebrow. And his smile was pretty

crooked, really. But it was as if something had changed inside Tally's head, something that had turned his face pretty to her... (Westerfeld, 2010c: 250)

ด็อกเตอร์เคเบิลเคยอธิบายสังคมพริตตี้ให้กับเทลลี่ใน *อ๊กส์ (Uglies)* ว่า “This city is paradise, Tally. It feeds you, educates you, keep you safe. It makes you pretty.” (Westerfeld, 2010c: 106) เทลลี่เชื่ออย่างที่ว่าทุกคนในสังคมพริตตี้เชื่อว่าการเป็นพริตตี้คือคำตอบของทุกสิ่งทุกอย่าง เป็นดินแดนในอุดมคติที่มีแต่สันติสุข ต่างจากการเป็นอ๊กส์ การใช้ชีวิตด้วยใบหน้าอัปลักษณ์ไม่ต่างจากการทนทุกข์ทรมานอยู่ในขุมรกรกที่โหดร้าย เช่นเดียวกันกับความเชื่อในเรื่องของรัสเซีย กลุ่มคนในสมัยอดีตที่เทลลี่รับรู้ว่าเป็นกลุ่มคนที่บ้าคลั่ง ใช้ชีวิตอย่างไม่มีเหตุผลและทำลายโลกด้วยการใช้ทรัพยากรอย่างสิ้นเปลือง โลกที่กลุ่มคนเต็มไปด้วยเหล่าอ๊กส์ย่อมเป็นโลกที่ไม่น่าปรารถนา

การที่ทุกคนในสังคมเชื่ออย่างนั้น ส่วนหนึ่งเป็นเพราะชนบททางสังคมที่ถูกปลูกฝังต่อ ๆ กันมาจนทำให้รู้สึกเหมือนกับว่าสิ่งนั้นเกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติและเป็นสิ่งที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิดอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ กล่าวคือ การผ่าตัดเปลี่ยนแปลงเป็นพริตตี้ คือกระบวนการทางธรรมชาติที่ต้องเกิดขึ้นเมื่ออ๊กส์มีอายุครบสิบหกปีบริบูรณ์ ความเชื่อที่ถูกปลูกฝังนี้บังคับให้ผู้คนในสังคมดำเนินชีวิตไปในแนวทางเดียวกัน เป็นชนบททางสังคมที่สอดคล้องเป็นแบบเดียวกัน (conformity) ใครที่มีความแตกต่างจากสังคมต้องถูกคนในสังคมจับจ้องและต้องหลบหนีออกไปจากสังคมดังเช่นกลุ่มคนสโม้กี้ (Smokies)

การผ่าตัดศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้จึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ทำให้ชนชั้นปกครองสามารถควบคุมและครอบงำผู้คนในสังคมได้อย่างง่ายดาย การมีใบหน้าที่สวยงามเท่าเทียมกันหมดและการกำหนดอายุที่ต้องผ่าตัดศัลยกรรมกลายเป็นกฎเกณฑ์ที่ทุกคนทำตาม ๆ กันไปโดยไม่มีข้อสงสัย เพราะความโน้มเอียงทางอุปนิสัยซึ่งถูกกำหนดมาจากกฎเกณฑ์หรือโครงสร้างทางสังคมนี้ได้หล่อหลอมและแฝงฝังเข้าไปในระบบโครงสร้างฮาบิตัสของปัจเจก เมื่อปัจเจกทำตาม ๆ กันไปจึงก่อให้เกิดชนบหรือบรรทัดฐานบางประการที่ทุกคนต้องกระทำตาม ด้วยเหตุนี้ สังคมจึงจับจ้องผู้คนในสังคมด้วยกันเพื่อไม่ให้แตกแถวหรือต่อต้านกฎเกณฑ์ดังกล่าว การจับจ้องของผู้คนในสังคมและการครอบงำเชิงอำนาจที่ดำเนินเรื่อยมาโดยไม่มีใครลุกขึ้นมาต่อต้านนั้นนับเป็นความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ที่เกิดจากสำนักไม่ยอมรับรู้ของผู้คนในสังคมนั่นเอง

5.4 สำนักไม่รับรู้และความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์: อำนาจอันซ่อนเร้น

ความเชื่อในสังคมพริตตี้ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากระบบโครงสร้างฮาปิตัส อีกส่วนหนึ่งนั้นมาจากระบบการศึกษาที่เป็นระบบที่ผลิตซ้ำชนบ วาทกรรม ทุนทางวัฒนธรรมและความเชื่อหรือคติสารธารณะที่ไหลเวียนในสังคมให้ดำรงคงอยู่อย่างไม่ขาดตอน อีกทั้งยังพวง ความไม่เท่าเทียมทางชนชั้นอีกด้วย บูร์ดิเยออธิบายว่า สถาบันโรงเรียนหรือสถาบันการศึกษาเป็นกลไกทางอำนาจอย่างหนึ่งที่ทำงานอยู่บนระบบความสัมพันธ์ที่สนับสนุน ส่งต่อ และผลิตซ้ำความเหลื่อมล้ำในสังคมให้คงอยู่ต่อไป กล่าวคือ อุดมการณ์และภาพพจน์ของสถาบันการศึกษาที่เน้นย้ำความเสมอภาคและเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดทุนทางวัฒนธรรมในการเลื่อนสถานะทางสังคม หากในความเป็นจริงแล้ว สถาบันการศึกษา กลับเป็นเพียงเครื่องมือในการรักษาชนชั้น มอบอำนาจให้กับชนชั้นนำและทำให้ชนชั้นล่างเป็นแค่เพียงชนชั้นล่างที่ถูกครอบงำต่อไปเรื่อย ๆ เพียงเท่านั้น

“Bourdieu maintains that the educational system – more than the family, church, or business firm – has become the institution most responsible for the transmission of social inequality in modern societies.” (Swartz, 1997: 190)

บูร์ดิเยออธิบายว่าหน้าที่หลัก ๆ ของสถาบันการศึกษานั้นมีอยู่สามประการ อย่างแรกคือ หน้าที่ในการรักษา พรั่สอนและการจัดลำดับความสำคัญ “...function to conserving, inculcating, and consecrating” (Swartz, 1997: 190) ให้กับมรดกทางวัฒนธรรม (cultural heritage) เป็นปัจจัยภายใน (internal) ที่สถาบันการศึกษาต้องสอนความรู้และทักษะ ธรรมเนียมทางสังคมและการเข้าสังคมให้กับผู้คนในสังคม หน้าที่นี้นับได้ว่าเป็นหน้าที่ซึ่งสำคัญที่สุดของสถาบันการศึกษา

หน้าที่ที่สองของสถาบันการศึกษาคือ การผลิตซ้ำความสัมพันธ์ทางสังคม (social reproduction function) อันเป็นปัจจัยภายนอก (external) สถาบันการศึกษานั้นส่งทอดและกระจายความไม่เท่าเทียมกันของทุนทางวัฒนธรรมซึ่งหมายถึงความไม่เท่าเทียมทางสังคมด้วยและหน้าที่นี้ก็ทำให้เกิดหน้าที่ที่สามคือ การสร้างความชอบธรรม (legitimate) ในการผลิตซ้ำความไม่เท่าเทียมกันทางสังคม สถาบันการศึกษาจะทำไมรับรู้ว่าเป็นเครื่องมือในการผลิตซ้ำความไม่เท่าเทียมดังกล่าว หากจะกล่าวแต่ว่าเป็นสถาบันที่ทำหน้าที่ส่งผ่านความรู้ให้กับผู้คนในสังคมก็เพียงเท่านั้น

“...the confused realization of what the educational system offers some people – the confused realization, even through failure, that the system helps to reproduce privileges. [...] the educational system functions as an instrument of social reproduction, [...] [it] is a vehicle for privileges.” (Bourdieu, 1993: 98-99)

บูร์ดิเยอย้ำว่า หน้าที่ของสถาบันการศึกษาในการดำรงความเหลื่อมล้ำทางสถานะของสังคมนี้เองเป็นความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ (symbolic violence) ที่ได้รับความยินยอมพร้อมใจจากผู้คนในสังคมและไม่ถูกตั้งคำถามจากผู้คนในสังคมหรือแม้แต่ชนชั้นที่ถูกครอบงำ เป็นการครอบงำทางอุดมการณ์และรักษาโครงสร้างความไม่เท่าเทียมไว้ได้อย่างแยบยลและชอบธรรมมากที่สุด

บทสนทนาของแวลลีกับเชย์เกี่ยวกับเรื่องประวัติศาสตร์โลกในยุคสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 20 นั้นสะท้อนได้เป็นอย่างดีถึงหน้าที่ของระบบสถาบันการศึกษาในการผลิตซ้ำและส่งผ่านวาทกรรมและความไม่เท่าเทียมกันของคนในสังคมพริตตี้ ใน *อ็กส์* (Uglies) แวลลีกำลังเล่นเครื่องปรับเปลี่ยนรูปร่างหน้า (morphos) อยู่และพยายามชักชวนให้เชย์เล่นด้วยกันเพื่อที่จะได้เห็นวาทกรรมของทั้งคู่ที่พยายามเป็นพริตตี้มีความสวยงามมากน้อยเพียงไร

เชย์พยายามชี้ให้แวลลีเห็นและเข้าใจว่าใบหน้าทั้งหมดที่ทั้งคู่มีมาตั้งแต่กำเนิดนั้นไม่ได้มีเอกลักษณ์แม้แต่น้อย เชย์ยืนยันว่าใบหน้าของเธอนั้นปกติและการทำให้ตนเองรู้สึกวาทกรรมที่ตนมีเอกลักษณ์นั้นไม่ใช่เรื่องที่น่าสนุกเลยแม้แต่น้อย ขณะที่แวลลีก็เชื่อถือและยึดมั่นความคิดของตนเองเหลือเกินว่า ตนนั้นเกิดมาอับลักษณ์ และต้องแก้ไขอย่างเร่งด่วนที่สุดด้วยการเข้ารับการผ่าตัดเปลี่ยนโฉมให้ตนเองกลายเป็นพริตตี้ “This whole game is just designed to make us hate ourselves.” (Westerfeld, 2010c: 44) เป็นการตระหนักชัดถึงความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ที่ชนชั้นปกครองกระทำต่อผู้คนในสังคม หากกระนั้น เมื่อได้ยินเชย์พูดเช่นนั้น แวลลีก็กลับคิดว่า

“...Shay could be so weird sometimes. She always had a chip on her shoulder about the operation, like someone was *making* her turn sixteen. “Right, and things were so great back when everyone was ugly. Or did you miss that day in school?”

“Yeah, yeah, I know,” Shay recited. “Everyone judged everyone else based on their appearance. People who were taller got better jobs, and people even voted for some politicians just because they weren’t quite as ugly as everybody else. Blah, blah, blah.”

“Yeah, and people killed one another over stuff like having different skin colour.” Tally shook her head. No matter how many times they repeated it at school, she’d never quite believed that one. “So what if people look more alike now? It’s the only way to make people equal.” (Westerfeld, 2010c: 44-45)

แม้แอลลี่จะกล่าวหาที่โรงเรียนพูดซ้ำแล้วซ้ำเล่าว่ามนุษย์ในช่วงยุคคริสต์นั้นฆ่าล้างกันก็เพราะความแตกต่างและมีอคติจากรูปลักษณ์ภายนอกที่ไม่เหมือนกัน แต่เธอก็ไม่ได้เชื่อสิ่งนั้นไปจนหมดเลยทีเดียว หากเธอเชื่อก็เพราะที่โรงเรียนสั่งสอนกันมาเช่นนั้นว่า ถ้าผู้คนมีใบหน้าเหมือนกัน สังคมก็จะไปสู่ความเท่าเทียม อย่างไรก็ตามก็ดี ความเท่าเทียมดังกล่าวนั้นก็ไม่ใช่ความจริงเสมอไป เมื่อผู้คนในสังคมนั้นมีการจัดระเบียบชนชั้นผ่านมาตรฐานความงามที่ถูกกำหนดไว้ด้วยโครงสร้างอาบิทัสของสังคมที่ชนชั้นปกครองสร้างขึ้น ความไม่เท่าเทียมกันของคนในสังคมนั้นถูกผลิตซ้ำภายใต้การบังคับให้ผู้คนรับรู้ทั่วกันผ่านการศึกษว่าสังคมมีความเท่าเทียมเพราะรูปลักษณ์ภายนอกของทุกคนเหมือนกัน และผู้คนก็เชื่อกันไปเช่นนั้น

สถาบันการศึกษาจึงเป็นสิ่งที่ผลิตซ้ำวาทกรรมและความไม่เท่าเทียมกันของคนในสังคม ส่งต่อความเป็นชนชั้นได้อย่างแนบเนียน เป็นเครื่องมือในการรักษาโลกทางอำนาจของชนชั้นปกครองที่ทำให้คนในสังคมไม่รู้อำนาจที่ครอบงำตนเองอยู่ว่าวาทกรรมที่สำคัญที่สุดของสังคมพริตตี้ คือความเชื่อที่ว่าคนในอดีตกาลที่ถูกเรียกขานว่ารัสตี้นั้นเป็นกลุ่มคนที่ก้าวร้าวและดุร้าย แอลลี่ระลึกถึงสิ่งที่เคยถูกสั่งสอนจากโรงเรียนในยามที่เธอไปเห็นซากปรักหักพังของเมืองรัสตี้

On school trips, the teachers always made the Rusties out to be so stupid. You almost couldn’t believe people lived like this, burning trees to clear land, burning oil for heat and power, setting the atmosphere on fire with their weapons. (Westerfeld, 2010c: 62)

แทลลี่ยังคงเชื่ออยู่เช่นนั้นจนกระทั่งเธอได้มาสัมผัสสโม่ก ทาวน์ เมืองที่อีกทีผู้หลบหนีออกจากระบบของสังคมพริตตีมาใช้ชีวิตอยู่เลียนแบบสังคมในสมัยคริสต์ ทำให้แทลลี่เกิดความสงสัยว่าสิ่งที่ตนเองถูกสั่งสอนและปลูกฝังมาตั้งแต่เด็ก ๆ ผ่านสถาบันการศึกษานั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้องหรือเปล่า หรือเป็นสิ่งที่บิดเบือนขึ้นมาเพื่อผลประโยชน์บางอย่าง

สถาบันการศึกษาและชนบททางสังคมจึงเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดทุนทางสัญลักษณ์ขึ้นมา ทั้งนี้บูร์ดิเยอชี้แจงว่า ทุนทางสัญลักษณ์เกิดขึ้นได้เมื่อผู้กระทำการที่ปราศจากทุนดังกล่าวได้รับชุดความคิดและวาทกรรมนั้นปลูกฝังไปในความโน้มเอียงทางอุปนิสัยและแฝงฝังให้ผู้กระทำกรณุนั้นรับรู้คุณค่าของทุนหรือคุณสมบัติของสิ่งเหล่านั้นได้ การครอบงำสังคมพริตตีด้วยมาตรฐานความงามที่ใช้สถาบันการศึกษาและชนบททางสังคมเป็นเครื่องมือส่งทอดและปลูกฝังกระบวนชุดประเมินค่าของคุณสมบัติเหล่านี้จึงเป็นสิ่งที่บูร์ดิเยอเรียกว่า การครอบงำเชิงสัญลักษณ์ (symbolic domination) ซึ่งเป็นการเอาเรียดเอาเปรียบผู้ที่อยู่ภายใต้การครอบงำและทำให้ผู้ที่อยู่ภายใต้การครอบงำไม่รับรู้การครอบงำทางอำนาจดังกล่าว ยังผลให้เกิดความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ขึ้น (Jenkins, 1992: 104)

ด้วยเหตุนี้ ทุนทางสัญลักษณ์จึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยรักษาความไม่เท่าเทียมทางสถานะของคนในสังคมให้ดำรงคงอยู่ต่อไปได้อย่างมีประสิทธิภาพเช่นเดียวกับทุนในด้านอื่น ๆ และอาจจะมีประสิทธิภาพมากกว่าด้วย เพราะทุนทางสัญลักษณ์ถือกำเนิดขึ้นได้เป็นผลมาจากโครงสร้างฮาบิตัสของสังคมที่ปรับเปลี่ยนความโน้มเอียงทางอุปนิสัยที่ถูกปลูกฝังมาเป็นเวลายาวนานผ่านการหล่อหลอมทางสังคมที่แฝงฝังมาตั้งแต่วัยเด็กจนก่อให้เกิดเป็นโครงสร้างฮาบิตัสส่วนบุคคลทำให้ปัจเจกมีลักษณะสอดคล้องไปกับโครงสร้างฮาบิตัสทางสังคมที่ปัจเจกได้อาศัยอยู่ ทำให้ปัจเจกไม่สำนึกรู้ (méconnaissance) และเข้าใจว่านั่นเป็นสิ่งที่ปกติ

ความไม่เท่าเทียมของสถานะทางสังคมนี้เปลี่ยนแปลงได้ยากเพราะถูกแฝงฝังมาเป็นเวลายาวนานจนปัจเจกมองเห็นว่าเป็นเรื่องธรรมชาติไป ทุนทางสัญลักษณ์นี้อาศัยความชอบธรรมทำให้ทุนมีมูลค่ามากขึ้นและก่อผลให้เกิดการครอบงำเชิงสัญลักษณ์ได้ ความชอบธรรมหรือความเห็นพ้องต้องกันอย่างยินยอมพร้อมใจของคนในสังคมนี้มาจากกระบวนการเชิงสัญลักษณ์ที่มีการเปลี่ยนแปลง “การแสวงหาผลประโยชน์” จากชนชั้นที่ถูกครอบงำให้กลายมาเป็น “การไม่หวังผลประโยชน์” ใด ๆ ตอบแทนมากกว่าบูร์ดิเยอเรียกว่า การเล่นแร่แปรธาตุสัญลักษณ์ (symbolic alchemy) การเปลี่ยนแปลงที่เป็นผลจากความชอบธรรมนี้ทำให้ชนชั้นที่มีอำนาจมากกว่าสามารถครอบงำชนชั้นที่มีอำนาจน้อยกว่าไปได้อย่างถาวรไม่มีวันสิ้นสุด (ชนิตา เสงี่ยมไพศาลสุข, 2550: 82-83)

สถาบันการศึกษาจึงเป็นตัวอย่างหนึ่งของการเล่นแร่แปรธาตุสัญลักษณ์ เพราะสถาบันการศึกษาสามารถสร้างความชอบธรรมด้วยการปิดบังไม่เปิดเผยการแสวงหาผลประโยชน์จากชนชั้นที่ถูกครอบงำทางอำนาจ กล่าวคือหน้าที่ในการผลิตซ้ำความไม่เท่าเทียมกันทางสถานะของคนในสังคมให้กลายเป็นการไม่หวังประโยชน์จากอุดมการณ์อันเป็นอุดมคติของสถาบันการศึกษาที่เสนอเรื่องความเสมอภาคและการสั่งสอนให้ความรู้แก่ผู้คนในสังคม

นอกจากนี้ สังคมพริตตีในโลกของแวลลีมีการเล่นแร่แปรธาตุสัญลักษณ์ กล่าวคือ สังคมพริตตีนั้นอาศัยความชอบธรรมจากการยินยอมพร้อมใจของผู้คนในสังคมว่าการที่เด็กอ็กลีเมื่ออายุครบสิบหกปีบริบูรณ์ต้องได้รับการผ่าตัดเป็นพริตตีเป็นเรื่องธรรมชาติอย่างยิ่ง โดยอ้างว่าการที่ทุกคนมีหน้าตาหล่อสวยเท่าเทียมเหมือนกันหมดจะทำให้สังคมมีแต่ความสันติสุขและความเสมอภาคโดยผู้คนในสังคมไม่ได้ตระหนักรู้แต่อย่างใดว่าเป็นกลไกทางอำนาจของชนชั้นที่มีทุนมากกว่าในการรักษาสถานะชนชั้นของตนให้ดำรงอยู่ในตำแหน่งที่ครอบงำผู้คนในสังคมได้อย่างถาวรต่อไปได้นั่นเอง ด้วยการปลุกฝังว่าความเหมือนกันคือความเท่าเทียมนี้ ทำให้ผู้ปกครองอันเป็นชนชั้นที่มีทุนมากกว่าสามารถควบคุมผู้คนในสังคมได้โดยง่าย การรักษาสถานะทางชนชั้นของผู้ปกครองก็เป็นไปได้โดยง่ายเช่นเดียวกัน

แวลลีจึงมีความปรารถนาเป็นอย่างยิ่งในการเป็นพริตตีเพราะนั่นหมายความว่าเธอจะได้รับการยอมรับจากผู้คนในสังคมและได้เปลี่ยนผ่านจากช่วงวัยเด็กให้กลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีแต่อนาคตอันสนุกสนานและเรื่องรองเท่านั้น อย่างไรก็ตาม บูร์ดิเยออธิบายนิยามของคำว่าเด็กและผู้ใหญ่ไว้ในบทความที่ชื่อว่า “‘Youth’ is just a Word” ว่าการแบ่งช่วงวัยของอายุนั้นเป็นสิ่งที่กำกวมไม่มีข้อกำหนดตายตัวที่แน่นอน การแบ่งแยกเด็กออกจากผู้ใหญ่จึงเป็นคำถามเรื่องของอำนาจ

“Classification by age (but also by sex and, of course, class...) always means imposing limits and producing an order to which each person must keep, keeping himself in his place [...] My point is simply that youth and age are not self-evident data but are socially constructed, in the struggle between the young and the old. ”
(Bourdieu, 1993: 95-96)

สถาบันการศึกษาอีกนั่นเองที่เป็นตัวส่งทอดอำนาจของรุ่นพี่รุ่นน้องและทำให้ช่วงวัยกลายเป็นสิ่งสำคัญ การที่พวกผู้ใหญ่แบ่งตัวเองออกจากเด็กนั้นส่วนหนึ่งบูร์ดิเยอเห็นว่า พวกผู้ใหญ่มองเห็นตนเอง

เป็นพวกไร้อนาคต ขณะที่พวกเด็ก ๆ คืออนาคตที่รออยู่เบื้องหน้า ในสังคมทุนนิยมบริโภคนิยม ผู้คนจึงพยายามอย่างยิ่งที่จะกลับไปเป็นเด็กอีกครั้ง ไปสู่ความกระชุ่มกระชวย กระฉับกระเฉง และมีอนาคตที่สวยงาม

เมื่อเด็กเป็นหรือความอ่อนเยาว์สัญลักษณ์ของความอุดมสมบูรณ์และอนาคตอันเรืองรองแล้ว การศัลยกรรมจึงตอกย้ำสัญลักษณ์นั้นให้เด่นชัดขึ้นในสังคมของแอลลี การเป็นพริตตี้กลายเป็นสัญลักษณ์ของการประสบความสำเร็จและรางวัลสำหรับผู้คนในสังคมทุนนิยมบริโภคนิยม ความสวยงามที่สมบูรณ์แบบเท่านั้นที่เป็นคำตอบของทุกสิ่ง ทว่า เมื่อแอลลีได้พบกับเดวิดและสัมผัสชีวิตของผู้คนในสโม่ก ทาวน์ เธอกลับยอมรับว่าความไม่สมบูรณ์แบบสามารถมีความงดงามได้ ความแตกต่างก็เป็นความเท่าเทียมได้เช่นเดียวกัน

เดวิดยอมรับกับแอลลีว่าเขาสนใจเพียงแค่รอยขีดข่วนที่อยู่บนใบหน้าของแอลลีเท่านั้นซึ่งแอลลีปฏิเสธและหาว่านั่นเป็นสิ่งที่ไร้สาระ

“...Imperfect skin is a sign of a poor immune system”

David laughed. “It was a sign that you’d been in an adventure, Tally, that you’d bashed your way across the wild to get here. To me, it was a sign that you had a good story to tell.” (Westerfeld, 2010c: 278)

แอลลีถามเดวิดถึงรอยแผลเป็นบนใบหน้าของเขาวา เป็นรอยแผลที่บันทึกเรื่องราวดี ๆ ไว้ยูใช้ไหม คำถามของแอลลีเป็นการยอมรับว่าเธอสนใจความไม่สมบูรณ์แบบของเดวิดด้วยเช่นกัน เธอคิดว่าความไม่สมบูรณ์แบบนั้นมีความสวยงามจนเป็น “เรื่องราวดี ๆ” ในที่สุดแอลลีก็เข้าใจว่าความสวยงามที่แท้จริงไม่ได้อยู่ที่รูปร่างหน้าตาภายนอก หากเป็นตัวตนแท้จริงที่อยู่ข้างใน “Not just your face was changed by knife. Your personality – the real you inside – was the price of beauty.” (Westerfeld, 2010c: 406)

คำพูดของแอลลีเป็นสิ่งที่สะท้อนค่านิยมของการบริโภคนิยมในสังคมปัจจุบันได้เป็นอย่างดี สังคมที่ผู้คนตัดสินคนจากรูปร่างภายนอก และมีความปรารถนาที่จะมีความสวยงามอยู่เสมอ ความปรารถนาเหล่านั้นผลักดันให้คนที่ลุ่มหลงการบริโภคนิยมต้องลงทุนเปลี่ยนแปลงรูปร่างหน้าของตนด้วยการศัลยกรรมพลาสติกเพื่อให้ตนเป็นที่ยอมรับจากผู้คนในสังคมและหวังยกระดับให้ตนมี

ความโดดเด่นและเท่าเทียมกับคนอื่น ๆ โดยหลงลืมไปว่าความสวยงามที่แท้จริงนั้นไม่ได้อยู่ที่ความสวยงามอันเป็นมาตรฐานที่สังคมกำหนดให้เหมือนกับใคร ๆ หากความสวยงามอันโดดเด่นที่แท้จริงคือความแตกต่างที่อยู่ภายในของตัวบุคคลผู้นั้นเอง

5.5 กลยุทธ์: ความแตกต่างคือความเท่าเทียม

โครงสร้างภายในสนามประลองนั้นมีลักษณะยืดหยุ่นไม่ตายตัว การปรับเปลี่ยนโครงสร้างของสนามประลองด้วยการช่วงชิงทุนต่าง ๆ ที่ไหลเวียนอยู่นั้น ผู้กระทำการย่อมต้องอาศัยกลยุทธ์ต่าง ๆ อันได้แก่ กลยุทธ์แบบอนุรักษ์ กลยุทธ์แบบสืบทอด และกลยุทธ์แบบล้มล้าง

ชนชั้นปกครองในสังคมของแวลลีนั้นถือเป็นกลุ่มคนที่ใช้กลยุทธ์แบบอนุรักษ์อันเป็นกลยุทธ์ที่ผู้ที่มีอำนาจอยู่แล้วใช้อำนาจนั้นในการผลิตซ้ำกลไกการครอบงำเชิงอำนาจ เช่น ตોકเตอร์เคเบิลหรือเหล่าหน่วยปฏิบัติการพิเศษสเปเชียลซึ่งใช้อำนาจที่มีอยู่ในมือคอยควบคุมตรวจตราและดูแลเหล่าพริตตี้ให้มีลักษณะที่เป็นไปและสอดคล้องตามที่โครงสร้างระบบฮาพิทส์ของสังคมที่เหล่าชนชั้นปกครองสร้างขึ้นมา นั่นก็คือการคิดถึงแต่ความรื่นเริงและสิ่งบันเทิงใจ อีกทั้งคอยสอดส่องหาเหล่าอ็กลีที่ไม่ยอมรับการผ่าตัดศัลยกรรมซึ่งเป็นโครงสร้างทางสังคมที่กำหนดขึ้นเพื่อครอบงำเชิงอำนาจ อีกทั้งตามจับกลุ่มอ็กลีที่หนีออกจากเมืองไปอยู่สไมก์ ทาวน์ด้วย

ขณะที่เหล่าพริตตี้ที่ได้รับการผ่าตัดศัลยกรรมและกลุ่มอ็กลีที่รอคอยการผ่าตัดศัลยกรรมนั้นมีแนวโน้มที่จะใช้กลยุทธ์แบบสืบทอด อันเป็นกลยุทธ์ที่ผู้ซึ่งถูกรอบงำเชิงอำนาจใช้ในการปฏิบัติตนและยอมจำนนให้เป็นไปตามที่ผู้ครอบงำเชิงอำนาจกำหนด กล่าวคือ พริตตี้และอ็กลีที่ยอมจำนนต่อการผ่าตัดศัลยกรรมโดยไม่ลุกขึ้นมาตั้งคำถามคือการจำนนต่อโครงสร้างการครอบงำเชิงอำนาจในสนามประลอง ไม่ว่าจะเป็นคำถามเรื่องมาตรฐานความงามที่โครงสร้างทางสังคมกำหนดหรือว่าคำถามเกี่ยวกับความเหมือนกันคือความเท่าเทียมจริงหรือไม่ มนุษย์ในสังคมสามารถอยู่ร่วมกันอย่างปรองดองภายใต้ความแตกต่างที่เท่าเทียมได้หรือเปล่า การไม่ตั้งคำถามและยอมจำนนต่อการครอบงำเชิงอำนาจของเหล่าอ็กลีหรือพริตตี้เป็นการสืบทอดระบบโครงสร้างฮาพิทส์ภายในสนามประลองให้คงอยู่ต่อไป

ส่วนแวลลีกับเชย์เป็นตัวอย่างที่ดีของผู้กระทำการที่เลือกใช้กลยุทธ์แบบล้มล้างอันเป็นกลยุทธ์ที่ใช้ในการต่อต้านและต่อรองกับการครอบงำเชิงอำนาจภายในโครงสร้างของสนามประลอง ทั้งสองตั้งคำถามต่อโครงสร้างสนามประลองและลุกขึ้นมาต่อต้านโครงสร้างดังกล่าว เช่น การปฏิเสธการศัลยกรรม การหนีไปอยู่ที่เมืองของพวกเขา สไมก์ก็ การกินยาแก้ไขอาการจากการผ่าตัดสมองของเหล่าพริตตี้ หรือการสร้างบาดแผลเพื่อรักษาอาการจากการผ่าตัดของพวกเขา คัตเตอร์ ทั้งหมดนี้คือ

การปฏิเสธโครงสร้างทางสังคมที่เชิดชูว่าความงามคือสิ่งสมบูรณ์แบบ ความเหมือนกันในรูปลักษณะ ภายนอกจะนำสังคมไปสู่ความเท่าเทียม การกรีดแผลของเหล่าคัตเตอร์เป็นตัวอย่างที่ดีของ การต่อต้านความคิดดังกล่าวและปฏิเสธที่จะ “เหมือน” กับผู้อื่นด้วยการสร้างบาดแผลให้ตนมี ความรู้สึกแตกต่าง นับว่าเป็นการทำทลายและต่อต้านโครงสร้างของสนามประลองซึ่งคือการใช้กลยุทธ์ แบบล้มล้างนั่นเอง

การแย่งชิงทุนภายในสนามประลองของแท้คือการช่วงชิงทุนทางสัญลักษณ์มาเป็นของตน ด้วยกลยุทธ์ที่ตนเองเลือกใช้ เมื่อแท้ลี้ล่วงรู้ความจริงว่า พริตตี้ทุกคนนั้นไม่ได้เป็นเรื่องธรรมดาอย่างที่ เข้าใจ หากเป็นสิ่งที่ชนชั้นปกครองสร้างขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการรักษาอำนาจ การผ่าตัดสมอง (brain lesion) ของอิกกี้ทุกคนจึงเป็นสิ่งที่เป็ความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ที่ได้รับความชอบธรรมจาก การยินยอมพร้อมใจของคนในสังคม

ความสมบูรณ์แบบทางรูปร่างหน้าตาไม่ได้ให้คำตอบเรื่องสังคมอันผาสุก คำถามในใจของ แทลลี้เกี่ยวกับสังคมในยุคสมัยนี้ถูกสะกิดขึ้นโดยเดวิด

“Maybe the reason war and all that stuff went away is that there are no more controversies, no disagreements, no people demanding change. Just masses of smiling pretties, and a few people left to run things.” (Westerfeld, 2010c: 267)

แทลลี้พบว่าตนเองเป็นเหยื่อของอุดมการณ์ที่ชนชั้นปกครองในสังคมของเธอสถาปนาขึ้น อีกทั้งยัง ตระหนักว่าเธอเป็นชนชั้นที่ถูกครอบงำทางอำนาจ อุดมการณ์ดังกล่าวคือการทำให้ผู้คนในสังคมคิด และเข้าใจว่าการผ่าตัดศัลยกรรมให้ผู้คนมีรูปลักษณ์ภายนอกเหมือนกันหมดนั้นจะนำพาให้สังคมไปสู่ ความเท่าเทียม ไม่มีการทะเลาะวิวาท และไม่มีการฆ่าล้างอันมีที่มาจากความแตกต่างของผู้คนใน สังคม ทุกคนคิดเหมือน ๆ กัน ไม่มีความขัดแย้งหรือการบอกว่าไม่เห็นด้วย ไม่มีใครต้องการ การเปลี่ยนแปลง สิ่งเหล่านี้เป็นอุดมการณ์ที่คอยครอบงำผู้คนในสังคมไม่ให้รู้จักความเท่าเทียมอย่าง แท้จริง

ยิ่งแทลลี้รู้จักเดวิด เธอยิ่งรู้ว่า การเป็นพริตตี้เป็นสิ่งที่ผิดปกติ เธอสามารถมีชีวิตอยู่และ มีความสุขได้ถึงแม้เธอเองจะอัปลักษณ์ ความแตกต่างของผู้คนในรูปลักษณะภายนอกนับเป็น ความงดงามอย่างหนึ่ง และสังคมของพวกเขาไม่กัที่แทลลี้สัมผัสก็เป็นตัวอย่างที่สะท้อนให้เธอเห็นว่า

ผู้คนที่แตกต่างกันทั้งด้านรูปร่างหน้าตา นิสัยและพื้นเพความคิดก็สามารถอยู่ร่วมกันด้วยความเท่าเทียมได้ เมื่อเหล่าสเปเชียลบุกเข้ามาทำลายสโม้ก ทาวน์เพราะด็อกเตอร์เคเบิลหักหลังเธอ อีกทั้งยังจับตัวเชย์ไป แทลลี่จึงยอมสละตนเองเข้าไปช่วยเชย์ด้วยการยอมเข้ารับการผ่าตัดให้กลายเป็นพริตตี้และยอมเป็นหนูทดลองยาแก้ไขการผ่าตัดสมองที่ด็อกเตอร์แมดดี (Maddy) แม่ของเดวิดได้ผลิตขึ้นมา นับเป็นครั้งแรกที่แทลลี่มองว่าการเป็นพริตตี้เป็นการเสียสละเพื่อส่วนรวม ไม่ใช่รางวัลของการบริโภคในสังคมทุนนิยม

การยินยอมของแทลลี่ในการเป็นพริตตี้ นั้นยังถือเป็นการใช้กลยุทธ์ลึกลับ เมื่อแทลลี่ค้นพบว่าการผ่าตัดศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้ นั้นเป็นการสร้างบาดแผลให้กับสมอง กล่าวคือ เมื่อมีการศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้ พริตตี้ทุกคนถูกทำให้หลงลืมเรื่องการเมือง ให้มีความสำคัญกับความสนุกสนานรื่นเริงแต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้นซึ่งทำให้ชนชั้นปกครองสามารถครอบงำผู้คนในสังคมได้อย่างง่ายดาย แทลลี่รับไม่ได้กับความจริงข้อนี้ เธอตั้งใจทำลายระบบโครงสร้างนี้ลง และแทลลี่รู้ว่าเธอจะทำลายได้ด้วยการช่วงชิงทุนทางสัญลักษณ์หรือช่วงชิงความชอบธรรมในการกำหนดมาตรฐานความงามนั้นมาจากชนชั้นนำในสังคมพริตตี้ตัวเอง

แทลลี่เริ่มช่วงชิงทุนทางวัฒนธรรมด้วยการเสียสละตนเองเข้าไปเป็นพริตตี้เพื่อช่วยเหลือเชย์ ซึ่งถูกจับไปก่อนหน้าออกมา ทว่า เมื่อแทลลี่เข้าไปเป็นพริตตี้และได้รับการผ่าตัดทางสมอง เธอจึงไม่ต่างจากพริตตี้คนอื่น ๆ นอกจากนี้เธอยังลืมเรื่องราวในสมัยเป็นอ๊กลีไปอีกด้วย เพราะสำหรับพริตตี้แล้ว การจดจำใบหน้าอับลักษณ์ตอนที่ตนเป็นอ๊กลีนั้นนับเป็นเรื่องที่ปวดร้าว เธอหลงลืมเดวิดและมีความรักครั้งใหม่กับพริตตี้ด้วยกันชื่อว่า เซน (Zane) นั้นหมายความว่าทุนทางวัฒนธรรม (อันมาจากการปรับเปลี่ยนร่างกายของแทลลี่) ทำให้เกิดทุนทางสังคมอันเป็นเครือข่ายพริตตี้ขึ้น

เซนเป็นหัวหน้ากลุ่มคลิกพริตตี้ที่ชื่อว่าคริมส์ ซึ่งเป็นกลุ่มที่ชอบความท้าทาย เซนสร้างกลุ่มคริมส์ขึ้นมาเพราะเขาคิดว่าโลกของพริตตี้ช่างน่าเบื่อ เขาชอบความแปลกใหม่ แม้แทลลี่มีความเป็นพริตตี้อยู่เต็มตัว ทว่าเธอรูสึกว่าตนเองแตกต่างจากพริตตี้คนอื่น ๆ เธอรักเซนเพราะเธอเห็นความพิเศษในตัวเขา และเซนรักในจิตวิญญาณขบถของแทลลี่ เมื่อแทลลี่ได้รับจดหมายจากเดวิดซึ่งเธอเขียนส่งถึงตัวเองตอนที่เป็นอ๊กลี แทลลี่ค่อนข้างไม่แน่ใจเกี่ยวกับเม็ดยาสองเม็ดซึ่งแนบมากับจดหมาย เม็ดยาที่สามารถแก้ไขความเป็นพริตตี้ได้ และเป็นเซนที่สนับสนุนให้แทลลี่กินเข้าไปโดยที่เขาจะกินยาหนึ่งเม็ดในนั้นไปพร้อม ๆ กับเธอด้วย คือการใช้กลยุทธ์ลึกลับในการปรับเปลี่ยนโครงสร้างฮาบิทัสในร่างกายของตนด้วยการรับเอาทุนวัฒนธรรมเข้ามา

หากในความเป็นจริงแล้ว ยาเม็ดยานั้นไม่ได้แก้ไขและรักษาเยียวยาความเป็นพริตตี้ในตัวแทลลี่ หากแต่เป็นตัวแทลลี่เองที่มีความสามารถในการเยียวยารักษาตัวเองได้ตามกาลเวลาที่ผันแปรไป ทุนทางวัฒนธรรมของแทลลี่อันเป็นระบบโครงสร้างฮาบิทัสที่แฝงฝังอยู่ในร่างกายนั้นลึกแน่นจน

การปรับเปลี่ยนร่างกายให้กลายเป็นพริตตี้ก็ไม่อาจมีผล ความเป็นกบฏ ความรักที่จะเสี่ยงภัย และ พฤติกรรมที่ไม่อาจคาดการณ์ได้ทำให้แวลลี่พ้นจากการปรับสภาพให้เป็นพริตตี้ คำถามที่แทรกและ กระทบอยู่ในใจของแวลลี่เกี่ยวกับความเป็นจริงในสังคมพริตตี้ซึ่งแวลลี่ได้รับมาจากประสบการณ์ใน เมืองสีม่วง ทาวน์ทำให้แวลลี่หลุดพ้นจากการครอบงำเชิงอำนาจทางสังคม โครงสร้างฮาบิทัสใน สังคมพริตตี้ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงความเป็นอีกสี่ของแวลลี่ได้ และโครงสร้างฮาบิทัสที่แข็งแกร่งของ แวลลี่นี้เองเริ่มสั่นคลอนโครงสร้างฮาบิทัสของสังคมก่อนที่จะใช้กลยุทธ์ล้มล้างของเธอใน การทำลายโครงสร้างทางสังคมนั้นลงทั้งหมด

การพ้นจากการปรับสภาพของแวลลี่ทำให้แวลลี่ยิ่งรู้สึกว่าคุณแตกต่างจากพริตตี้คนอื่น ๆ และความต่างนั้นโดดเด่นขึ้นมาจนไม่อาจปิดบังได้ ความโดดเด่นนี้มาจากทุนทางวัฒนธรรมของ แวลลี่ที่เพิ่มขึ้นมาจึงทำให้เธอรู้สึกว่าคุณเหนือกว่า (distinction) พริตตี้คนอื่น ๆ นอกจากนี้ ยาที่เซกินเข้าไปเริ่มแสดงผลลัพธ์ด้วยการทำลายสมองของเซอย่างช้า ๆ แวลลี่จึงจำเป็นต้อง กลับไปที่สีม่วง ทาวน์อีกครั้งเพื่อให้ดอกเตอร์แมดดีเยียวยาเซให้หายขาดจากอาการบาดเจ็บครั้งนี้ อย่างไรก็ตาม ความเปลี่ยนแปลงของแวลลี่ยังส่งผลกระทบต่อระบบโครงสร้างฮาบิทัสของปัจเจกคนอื่น ๆ อย่างพวกคริสซี่อีกด้วย กล่าวคือ พวกคริสซี่เป็นกลุ่มพริตตี้ที่เปื้อนนายชีวิตซึ่งมี “ชีวิตชีวา” (bubbly) พวกเขาต้องการความท้าทายและความแปลกใหม่ และมีความคิดเป็นของตนเอง

อาจกล่าวได้อีกอย่างว่า พวกคริสซี่นั้นมีโครงสร้างฮาบิทัสที่แข็งแกร่งซึ่งถูกแฝงฝังอย่างนั้นจน เป็นลักษณะเฉพาะตน การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายเพียงชั่วคราวนั้นไม่อาจส่งผลให้โครงสร้างฮาบิทัส นั้นปรับเปลี่ยนตามไปด้วยได้ ดังนั้น เมื่อแวลลี่สามารถเยียวยาตนเองได้ พวกคริสซี่คนอื่น ๆ เริ่ม เยียวยาตัวเองตามกันไป ทั้งนี้ บูร์ดิเยอเน้นย้ำว่าการบริโภคมีความแตกต่างหลากหลายทางสังคม เช่นเดียวกับการจำแนกความแตกต่างของชนชั้นทางสังคม โดยที่สิ่งเหล่านี้เป็นผลมาจากโครงสร้าง ฮาบิทัสมากกว่าการตัดสินใจของปัจเจกบุคคลเอง

“...all the practices and products of a given agent are objectively harmonized among themselves, without any deliberate pursuit of coherence, and objectively orchestrated, without any conscious concentration, with those of all members of the same class.” (Bourdieu, 1984: 172-173)

ความเปลี่ยนแปลงในโครงสร้างฮาบิทัสของแทลลีจึงส่งผลกระทบต่อโครงสร้างฮาบิทัสของพวกคริมส์คนอื่น ๆ และส่งผลกระทบต่อโครงสร้างฮาบิทัสของสังคมด้วย แทลลีได้ใช้กลยุทธ์แบบล้มล้างของเธอในการช่วงชิงทุนทางสังคมด้วยการสร้างกลุ่มเครือข่ายของพริตตี้ที่รักษาตนเองได้และพาเซนหลบหนีออกจากนิวพริตตี้ ทาวน์

เซย์เป็นอีกตัวละครหนึ่งที่โครงสร้างฮาบิทัสได้หล่อหลอมให้ตนมีการเปลี่ยนแปลง เซย์ต้องการที่จะได้รับการยอมรับจากกลุ่มคริมส์ พริตตี้ที่รักษาตนเองได้ เธอเคยเป็นสมาชิกของกลุ่มคริมส์มาก่อน เมื่อเธอไม่สามารถรักษาตนเองได้ เธอจึงรู้สึกว่าคุณเองไม่เป็นที่ยอมรับภายในกลุ่ม กล่าวคือการรักษาตนเองได้นับเป็นทุนทางวัฒนธรรมในการสร้างความยอมรับของกลุ่มคนในสังคม ในที่นี้คือพวกคริมส์ เซย์พยายามอย่างยิ่งที่จะทำให้ตนเองได้รับการรักษาเยียวยาและฝ่าฝืนต่อการปรับสภาพของการผ่าตัดให้กลายเป็นพริตตี้

เซย์จึงชักชวนกลุ่มคริมส์ที่ไม่สามารถรักษาตนเองได้มาช่วยกันหาวิธีการรักษาซึ่งวิธีที่ได้ผลคือการกรีดเนื้อตัวเองเพื่อให้ตนรู้สึกถึงความเจ็บปวดและความเจ็บปวดทำให้พวกตนรู้สึกพิเศษ เซย์สร้างทุนทางสัญลักษณ์ใหม่ขึ้นมาผ่านรอยกรีดบนผิวหนังของเธอ และสถาปนาทุนทางสังคมอันใหม่คือกลุ่มพริตตี้ที่เรียกตนเองว่าคัตเตอร์ (cutters) และเป็นพวกคัตเตอร์นี้เองที่ค็อกเตอร์เคเบิลเสนอการผ่าตัดอีกครั้งให้กลายเป็นพวกสเปเชียลที่มีความเป็นเครื่องจักรมากกว่าความเป็นมนุษย์

กลุ่มคัตเตอร์เป็นกลุ่มที่มีทุนทางวัฒนธรรมมากกว่ากลุ่มคริมส์ที่รักษาตนเองได้ สติปัญญาของเหล่าสเปเชียลนั้นมีมากกว่า ความแข็งแกร่งทางร่างกายมีมากกว่า ทว่าพวกคริมส์มีความคิดที่เป็นของตนเองและหลุดพ้นจากการครอบงำจากโครงสร้างอำนาจทางสังคม พวกคริมส์พยายามใช้กลยุทธ์ล้มล้างในการช่วงชิงตัวตนและหลุดพ้นจากการครอบงำทางอำนาจให้ได้

กลุ่มคัตเตอร์ตามล่าแทลลีและพวกคริมส์ เมื่อคัตเตอร์ซึ่งกลายเป็นสเปเชียลมีความรวดเร็วฉับไวและมีความสามารถเหนือมนุษย์ธรรมดาทำให้เป็นเรื่องง่ายต่อการติดตามกลุ่มพริตตี้ที่หลบหนีออกจากนิว พริตตี้ ทาวน์ เมื่อถูกพวกคัตเตอร์จับได้ แทลลีจึงเลือกเสนอตนเองอีกครั้งที่จะยอมเข้ารับการผ่าตัดเป็นสเปเชียลแลกกับการปล่อยพวกคริมส์คนอื่น ๆ ให้นิรโรคไปได้อย่างปลอดภัยและทำให้เซนพบกับแมตตี้เพื่อรับการรักษาที่ถูกต้อง และเป็นอีกครั้งที่เธอเห็นการเปลี่ยนแปลงตนเองเป็นความเสียสละมากกว่าเป็นรางวัลอันจอมปลอมในสังคมทุนนิยมบริโภค

การเปลี่ยนแปลงตนเองให้กลายเป็นสเปเชียลนั้นนับเป็นอีกครั้งที่แทลลีลบเลือนความรู้สึกยามเป็นพริตตี้ไปอย่างหมดสิ้น เธอคิดแต่เพียงเรื่องการไล่ล่าและหน้าที่ที่เธอต้องรับผิดชอบ นั่นคือการตามล่ากลุ่มพริตตี้ที่หลบหนีออกจากสังคมพริตตี้ เมื่อเป็นสเปเชียล แทลลีพบว่าตนเองมีแต่เพียง

ความสนุกสนานจากการตามล่า เธอมองการตามล่าเป็นเพียงเกมชนิดหนึ่งเพราะสเปเชียลเป็นเพียงเครื่องจักรที่ไร้อารมณ์ความรู้สึก สเปเชียลไม่เคยร้องไห้และไม่เคยดีใจ

ทว่าความเป็นตัวตนที่แท้จริงของเทลลี่หรือโครงสร้างฮาบิตัสที่หล่อหลอมในตัวของเธอทำให้เทลลี่มีความ “รู้สึก” เธอหวั่นไหวทุกครั้งที่อยู่ใกล้เช่น ความรู้สึกนี้ทำให้เทลลี่รู้ว่าความเป็นตัวตนเดิมของเธอไม่ได้เปลี่ยนไป โครงสร้างฮาบิตัสที่แฝงฝังอยู่ในตัวตนไม่ได้เปลี่ยนแปลงเพราะการปรับเปลี่ยนทางร่างกายแต่อย่างใด

“Deep inside herself were threads of permanence, the things that had remained unchanged whether she was ugly or pretty or special —and love was one of them.” (Westerfeld, 2010b: 95)

ความเป็นตัวตนของเทลลี่ก็คือการพยายามที่จะแตกต่างจากคนอื่น และความต้องการที่จะต่างนี้ทำให้เธอไม่เปลี่ยนแปลงแม้จะถูกผ่าตัดให้กลายเป็นพริตตี้หรือสเปเชียลก็ตาม เช่นเน้นย้ำให้เทลลี่พยายามเปลี่ยนตัวตนของตนเองอีกครั้งเช่นเดียวกับที่เคยทำตอนที่เธอเป็นพริตตี้ เธอสามารถรักษาตัวเองได้โดยไม่ต้องพึ่งพายารักษา เทลลี่กับเซย์พยายามไล่ตามเซนเพื่อไปหาพริตตี้ที่หลบหนีกับพวกนิว สโม่กจนในที่สุดเทลลี่พบกับเมืองนิว สโม่กที่มีการขยายไปรวมกับเมืองอื่น ๆ โดยที่เมืองนั้นรับยารักษาจากแมดดีและแพร่ขยายไปทั่วเมืองทำให้ช่วงอายุของมนุษย์นั้นมีความพร่าเลือนจนเทลลี่ไม่อาจระบุช่วงวัยได้

“Half the time Tally wasn’t exactly sure what age people were supposed to be, as if the city’s surgeons had decided to let all the stages of life blur together.” (Westerfeld, 2010b: 228)

การพร่าเลือนช่วงวัยนี้เป็นสิ่งที่เทลลี่ไม่เคยรู้จักมาก่อน และนับเป็นทุนทางสัญลักษณ์ที่กลุ่มคริมและพริตตี้ซึ่งมีความคิดเป็นของตนเองได้พยายามช่วงชิงมันมาเพื่อสร้างมาตรฐานของสังคมขึ้น สนามประลองที่มีโครงสร้างเข้มแข็งจากการควบคุมให้คนผ่าตัดเมื่อมีอายุสิบหกปีนั้นก็ได้เสื่อมสลายลงไปพร้อม ๆ กับการแบ่งแยกช่วงวัยที่พร่าเลือนนี้ ภาพลวงตาของเหล่าพริตตี้ที่ถูกผ่าตัดผสมงัก

จางหาย ทำให้มนุษย์เริ่มคิดเอง และมีการถกเถียงกันถึงความสวยงามซึ่งเคยเป็นมาตรฐานชีวิตความเท่าเทียมและเป็นเครื่องมือในการครอบงำตนมาก่อน

หากสนามประลองอันมีความงามที่สร้างความเหมือนกันทุกประการให้กับผู้คนในสังคมนี้เปรียบได้กับระบบทุนนิยมบริโศค ภาพลวงตาที่พราวเลือนนั้นก็เหมือนกับการเปิดโปงให้เห็นอำนาจที่ครอบงำของระบบนั่นเอง ค่านิยมของระบบทุนนิยมที่ต้องการมีและเป็นให้เหมือน ๆ กับคนอื่นไม่ได้สร้างให้สังคมมีความแตกต่าง ความปรารถนาให้สังคมเดินไปตามแนวทางเดียวกันโดยไม่มีความเห็นต่างย่อมไม่อาจทำให้สังคมขยับไปข้างหน้าเท่ากับการที่ปล่อยให้มนุษย์ในสังคมมีอิสระทางความคิดและปล่อยให้ระบบโครงสร้างฮาปิทัสอันแตกต่างในตัวของปัจเจกมีส่วนในการกำหนดโครงสร้างในสนามประลองเอง ความเท่าเทียมของสังคมจึงไม่ได้มาจากการทำให้ทุกคนคิดเหมือนกันและทำอะไรเหมือนกันหรือมีรูปลักษณะภายนอกเหมือนกัน แต่ความเท่าเทียมนั้นสามารถเกิดได้ภายใต้ความแตกต่างหลากหลายของผู้คนในสังคมและทำให้สังคมก้าวหน้าและพัฒนาไปได้ไกลอีกด้วย

เมืองดีเอโก้ (Diego) เป็นเมืองที่เหล่าพริตตี้และอ็กลีซึ่งหลบหนีจากโครงสร้างของสังคมพริตตี้ได้พยายามช่วยสร้างระบบใหม่ขึ้นมา (New System) โดยที่ระบบใหม่นี้มีความคล้ายคลึงกับระบบในสังคมยุคคริสต์จึงทำให้แทลลี่เกิดความไม่แน่ใจว่าจะดีหรือไม่

“Tally found them full of arguments. There were discussions and most of all about the new construction at the city's edge—and not everyone bothered with the pleasant, civil debating style of home. [...] Without the lesions making everyone agreeable, society was left roiling in a constant battle of words, images, and ideas.

It was overwhelming, almost like the way the Rusties had lived, debating every issue in public instead of letting the government do its job.

And the changes already in place here in Diego were just a beginning, Tally realized. All around her she felt the city seething, all those unfettered minds bouncing their opinions off each other, like something ready to explode.” (Westerfeld, 2010b: 229)

การมาถึงเมืองดิเอโกทำให้แทลลีเปลี่ยนแปลงตนเองได้อีกครั้ง โครงสร้างฮาบิตัสในเมืองดิเอโกส่งผลให้โครงสร้างฮาบิตัสของแทลลีปรับเปลี่ยนไปเป็นเหมือนเดิม อีกทั้งแทลลียังเป็นตัวอย่างของร่างกายที่ลึ้มล้างและปรับเปลี่ยนการปรับสภาพได้ทำให้กลุ่มคนพริตตี้ที่ไม่แน่ใจต่อการรักษาด้วยยาเริ่มมีความมั่นใจมากขึ้นต่อความคิดอันเป็นอิสระนั้น

แทลลีปฏิเสธที่จะรับยารักษาขณะที่เซย์และกลุ่มคัตเตอร์คนอื่น ๆ รับยารักษา ยารักษา ระบาดไปทั่วและทำให้คนเริ่มมีความคิดเป็นของตนเองมากยิ่งขึ้น และนั่นทำให้ด็อกเตอร์เคเบิลประกาศสงครามกับเมืองดิเอโกเพื่อช่วงชิงความชอบธรรมในการนิยามว่าความงามที่เหมือนกันคือความเท่าเทียม อันเป็นทุนทางสัญลักษณ์ที่ได้รับการยอมรับจากการให้คุณค่าของคนในสังคม

สงครามที่เมืองดิเอโกก็นำพาแต่ความสูญเสีย แทลลีต้องสูญเสียเซย์ผู้เป็นที่รักยิ่งไปตลอดชีวิต ขณะที่ด็อกเตอร์เคเบิลพ่ายแพ้และยอมรับความเปลี่ยนแปลง ยารักษาระบาดไปทั่วเมืองและเกิดเป็นเหตุการณ์ “Mind-Rain” ทำให้คนเริ่มมีอิสระทางความคิดมากขึ้นอันเป็นผลจากตัวอย่าง ระบบใหม่ได้แพร่ออกเป็นวงกว้าง ถึงกระนั้นแทลลียังคงกังวลการครอบงำทางอำนาจแบบใหม่ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

อย่างไรก็ดี เวสเตอร์เฟลด์ให้คำตอบต่อความกังวลของแทลลีด้วยการสร้างระบบสังคมแบบใหม่ขึ้นหลังจากผ่านไปสามปีนับจากเหตุการณ์ “Mind-Rain” สังคมที่วุ่นนี้คือระบบเศรษฐกิจชื่อเสียงที่ปรากฏใน *เอ็กซ์ตรา* (Extras) ซึ่งเป็นวรรณกรรมเล่มสุดท้ายของวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุดนี้ สังคมแบบเศรษฐกิจชื่อเสียงคือสนามประลองอีกสนามหนึ่งที่ไม่แตกต่างจากสนามประลองเดิมที่เชิดชูความงามเป็นค่านิยมหลัก ผู้กระทำการในสนามประลองของระบบเศรษฐกิจชื่อเสียงนี้ต่างพยายามช่วงชิงทุนในการสร้างชื่อเสียงซึ่งไหลเวียนอยู่ภายในสนามประลองมาเป็นของตน ทำดีที่สุดแล้ว ระบบเศรษฐกิจแบบชื่อเสียงนี้ยังคงอยู่ ไม่ได้ถูกล้มล้างไปเหมือนกับโครงสร้างสนามประลองในสมัยพริตตี้

5.6 สรุป: เยาวชนยุคเซลล์ฟี

สาเหตุหนึ่งที่ระบบเศรษฐกิจชื่อเสียงซึ่งเป็นระบบที่พุงโครงสร้างความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นให้ยังคงอยู่ดังเช่นสังคมพริตตี้สมัยครั้งยังอดีตอาจเป็นเพราะระบบสังคมดังกล่าวมีความคล้ายคลึงกับสภาพสังคมในสมัยปัจจุบัน เวสเตอร์เฟลด์จำลองระบบสังคมใน *เอ็กซ์ตรา* (Extras) ไว้เหมือนกับระบบสังคมออนไลน์หรือโซเชียล เน็ตเวิร์ก (Social Network) ในยุคปัจจุบันที่คนในสังคมต่างพากันใช้ชีวิตผ่านหน้าจอกอมพิวเตอร์หรือหน้าจอมือถือด้วยโปรแกรมอย่าง เฟซบุ๊ก (Facebook) หรือ ทวิตเตอร์ (Tweeter) ซึ่งผู้คนในสังคมต้องอัปเดตและแบ่งปันความรู้สึกนึกคิดของตนเองลงไป

โปรแกรมดังกล่าว คนที่เห็นด้วยจะเข้ามากดไลค์ (Like) หรือโปรแกรมอัปเดตรูปภาพอย่าง อินสตราแกรม (Instagram) โปรแกรมบันทึกเรื่องราวอย่างบล็อก (Blog) เป็นต้น ยังมีคนมาแสดงความเห็น (comment) มากเท่าไร คนธรรมดาสามัญสามารถเข้าใกล้ความเป็นเซเลบริตี้ (celebrity) ที่มีชื่อเสียงได้มากขึ้นหรือที่เรียกว่า ไมโครเซเลบริตี้ (microcelebrity) (Stein, 2013: 4)

อาจกล่าวได้ว่าเยาวชนในสังคมสมัยปัจจุบันที่เรียกว่ามิลเลนเนียล (Millennials) หรือ “The Me Me Me Generation” (Stein, 2013: 1) นั้นมีความคล้ายคลึงกับสังคมแบบเศรษฐกิจชื่อเสียงใน *เอ็กซ์ตรา* (Extras) เป็นอย่างมาก ผู้คนในสังคมสนใจเรื่องราวของตนเองและแบ่งปันประสบการณ์เด็ด ๆ ให้กับคนอื่น ๆ อยู่เสมออันเป็นปรากฏการณ์แบบที่เรียกว่า เซลฟี่ (Selfie Spectacle) ภาวะสังคมใกล้ตัวนี้เองจึงเป็นสาเหตุหนึ่งที่โครงสร้างสนามประลองในระบบเศรษฐกิจแบบชื่อเสียงนี้ ไม่อาจโค่นล้มลงได้ สไตน์กล่าวถึงนิยามของมิลเลนเนียลไว้ในบทความ “Millennials: The Me Me Me Generation” ซึ่งลงตีพิมพ์ในนิตยสารไทม์ (Time) ว่า “Millennials consist, depending on whom you ask, of people born from 1980 to 2000.” (Stein, 2013: 1) ดังนั้น กลุ่มคนที่ถูกนิยามว่าเป็นพวกมิลเลนเนียลคือเยาวชนนั่นเอง

การปล่อยให้ระบบโครงสร้างสนามประลองของสังคมเศรษฐกิจชื่อเสียงยังคงอยู่จึงคล้ายกับการบอกเป็นนัยให้กับกลุ่มผู้อ่านเยาวชนที่เป็นฐานผู้อ่านส่วนใหญ่ของวรรณกรรมเยาวชนแนว ดิสโทเปียว่า สังคมใน *เอ็กซ์ตรา* (Extras) มีลักษณะคล้ายคลึงกับสังคมในยุคสมัยปัจจุบัน เยาวชนที่ถูกนิยามว่าเป็นกลุ่มมิลเลนเนียลนั้นสร้างสรรค์ให้เป็นอนาคตที่ดีขึ้นหรือแย่ลงกว่าเดิมอย่างไร ภาระและความหวังในการสร้างอนาคตจึงอยู่ในกำมือของเยาวชนที่เป็นกลุ่มนักอ่านนั่นเอง

การนำทฤษฎีของบูร์ดิเยอมาใช้ศึกษาวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนแนว ดิสโทเปียชุดนี้เปิดเผยให้เห็นการแบ่งแยกทางชนชั้นผ่านรสนิยมและทุนด้านต่าง ๆ หลากหลายประเภทที่ไหลเวียนและช่วงชิงอยู่ตลอดเวลาในโครงสร้างของสนามประลอง อีกทั้ง รสนิยมของชนชั้นนำกำหนดระบบโครงสร้างอาชีพของปัจเจกในสังคมที่หล่อหลอมให้ปัจเจกกระทำตามกันไปโดยไร้ซึ่งคำถามจนก่อให้เกิดสำนึกไม่รับรู้และเกิดเป็นความรุนแรงเชิงสัญลักษณ์ผ่านการครอบงำเชิงอำนาจ

วรรณกรรมเยาวชนแนว ดิสโทเปียชุด *ดิ อีกลี* (The Uglies Series) ของสก็อตต์ เวสเตอร์เฟลด์ (Scott Westerfeld) จึงเป็นวรรณกรรมที่วิพากษ์และเสียดสีค่านิยมของสังคมทุนนิยมบริโภคนิยมซึ่งตัวตนและอัตลักษณ์ของปัจเจกถูกนิยามความหมายและให้ค่าจากปัจจัยภายนอกอันเป็นมายาคติที่ทำให้ผู้คนในยุคปัจจุบันหลงไปกับปัจจัยภายนอกเหล่านั้นจนไม่ตระหนักถึงการครอบงำเชิงอำนาจและวัฒนธรรมที่ไหลเวียนอยู่ในสังคม อีกทั้งยังเปิดเผยให้เห็นว่า ความแตกต่างหลากหลายของผู้คนในสังคมนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้สังคมพัฒนาก้าวหน้า ไม่ใช่การบังคับให้ผู้คนในสังคมคิดเหมือน ๆ กันหรือทำอะไรตาม ๆ กัน หรือแม้แต่การกำหนดคุณค่าของความสุขยามเป็น

แบบเดียวกันทั้ง ๆ ที่ความแตกต่างก็สามารถทำให้ผู้คนสวยงามได้ ถ้าผู้คนในสังคมยอมรับในความแตกต่างหลากหลายนั้นได้ ความเท่าเทียมในสังคมก็จะสามารถเกิดขึ้นได้อย่างไม่ยาก



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 6

บทสรุป

วรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียร่วมสมัยชุด *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* ของซูซานน์ คอลลินส์ (Suzanne Collins) และวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียร่วมสมัยชุด *ดิ อีกลี (The Uglies Series)* ของสก๊อตต์ เวสเตอร์เฟลด์ (Scott Westerfeld) ต่างเป็นวรรณกรรมที่สะท้อนให้เห็นความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น และบทบาทของเยาวชนที่สามารถกำหนดโลกที่ดีขึ้นกว่าเดิมได้ผ่านสายตาดตัวละครเอกซึ่งเป็นเยาวชนหญิงเหมือนกันทั้งสองชุด นอกจากความเหมือนกันในเรื่องดังกล่าวแล้ว วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียร่วมสมัยทั้งสองชุดมีลักษณะร่วมบางประการที่สมควรกล่าวถึงเพิ่มเติมในที่นี้อีกด้วย

ลักษณะร่วมกันที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียทั้งสองเรื่องคือ สังคมแบบดิสโทเปีย ลักษณะของสังคมแห่งการจับจ้องที่ปรากฏในเรื่องผ่านบทบาทของสื่อสมัยใหม่ และบทสรุปของเรื่องราวแบบเปิด ลักษณะร่วมกันทั้งสามประการในวรรณกรรมเยาวชนทั้งสองเรื่องนี้ชี้เน้นการเสียดสีสังคมทุนนิยมบริโภคนิยมและความแตกต่างเหลื่อมล้ำทางด้านชนชั้น รวมถึงบทบาทการต่อรองอัตลักษณ์ของเยาวชนในวรรณกรรมเรื่องดังกล่าวให้เด่นชัดมากยิ่งขึ้น

6.1 สังคมดิสโทเปีย

ทั้งวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคชุด *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* และวรรณกรรมเยาวชนชุด *ดิ อีกลี (The Uglies Series)* ต่างนำเสนอในรูปแบบของวรรณกรรมแนวดิสโทเปียที่จำลองโลกอันเป็นดั่งฝันร้าย ในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียชุด *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* สะท้อนความโหดร้ายผ่านเกมล่าชีวิตอันเป็นเครื่องมือที่ชนชั้นปกครองในเขตแคปปิตอลใช้สร้างความหวาดกลัวให้กับชนชั้นล่างในเขตการปกครองทั้งสิบสองเขต โดยที่เกมล่าชีวิตดังกล่าวมีกฎเกณฑ์ให้กลุ่มวัยรุ่นชายหญิงยี่สิบสี่คนจากทุกเขตการปกครองเข้าร่วมการแข่งขันในสนามประลองเพื่อแย่งชิงชีวิตของผู้อื่น

ขณะที่วรรณกรรมเยาวชนชุด *ดิ อีกลี (The Uglies Series)* จำลองโลกอันโหดร้ายผ่านการศัลยกรรมปรับเปลี่ยนรูปร่างหน้าตาให้ทุกคนเหมือนกันหมดจะได้กลายเป็นสังคมที่ไร้ซึ่งชนชั้นชนชั้นปกครองในสังคมของแทลลินันกำหนดให้เด็กวัยรุ่นหรือที่เรียกกันว่าอีกลีที่อายุสิบหกปีบริบูรณ์

เข้ารับการผ่าตัดเปลี่ยนร่างให้กลายเป็นพริตตี้หนุ่มสาวที่มีเรือนร่างและใบหน้าสวยงามหมดจด สังคมที่ดูเผิน ๆ เหมือนเป็นสังคมที่สมบูรณ์แบบแบบนี้กลับเป็นการล้างสมองครั้งยิ่งใหญ่ เช่นเดียวกับการปกครองใน *เอ็กซ์ตรา (Extras)* สังคมของอาเยะถูกปกครองด้วย “ระบบเศรษฐกิจชื่อเสียง” ซึ่งผู้คนวัดและตีค่าของคนอื่น ๆ ผ่าน “อันดับหน้าตา” และชื่อเสียงที่คนผู้นั้นครอบครอง

วรรณกรรมทั้งสองชุดวาดภาพให้เห็นชัดว่าตัวละครเอกอย่างแคทนิส แทลลีและอาเยะต่างต้องเผชิญกับสังคมอันกดขี่โหดร้ายและระบบชนชั้นที่เหลื่อมล้ำซึ่งแฝงฝังในสังคมเหล่านั้น การตระหนักถึงความเลวร้ายของสังคมนำพาให้ตัวละครทั้งสามต่อสู้เพื่อตนเองและเพื่อนพ้องจนนำไปสู่การปฏิวัติล้มล้างในที่สุด

ในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคชุด *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* สยามประลองในการเล่นเกมนี้อำนาจชีวิตของคนอื่นเพื่อให้ตนเองได้กลายเป็นผู้พิชิตของแคทนิสและสงครามเพื่อการปลดปล่อยใน *ม็อกกิงเจย์ (Mockingjay)* นั้นไม่ได้แตกต่างอะไรไปจากสนามประลองในแนวความคิดของบูร์ดิเยอซึ่งสะท้อนให้เห็นการต่อสู้ดิ้นรนเพื่อแย่งชิงทุนและทรัพยากรของผู้กระทำการหรือเหล่าตัวละครในเรื่อง ในวรรณกรรมเยาวชนชุด *ดิ อักลี (The Uglies Series)* การต่อสู้ของแทลลีและอาเยะนั้นเปรียบได้กับสนามประลองเช่นเดียวกัน ตัวละครทั้งสองต่างเป็นผู้ร่วมเล่นเกมในสนามประลองอันยิ่งใหญ่เพื่อแย่งชิงอำนาจซึ่งถือเป็นทุนรูปแบบหนึ่ง

นอกจากนี้ วรรณกรรมทั้งสองชุดยังแสดงให้เห็นคติสาธารณณะและโครงสร้างฮาบิทัสของสังคมที่หล่อหลอมปัจเจกอีกด้วย กล่าวคือ ในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคชุด *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* การที่เกมสืบทอดต่อมาได้ถึงเจ็ดสิบห้าครั้งโดยที่ทุกคนเห็นว่าเป็นเรื่องปกติหรือในวรรณกรรมเยาวชนชุด *ดิ อักลี (The Uglies Series)* การที่ผู้คนต่างพากันทำศัลยกรรมให้มีหน้าตาดีในอายุสิบหกขวบกับเป็นกฎเกณฑ์อย่างหนึ่งที่ต้องทำหรือการแก่งแย่งแข่งขัน ช่วงชิงความมีชื่อเสียงเพื่อให้ได้มีหน้ามีตาในสังคมโดยที่ไม่มีใครตั้งคำถามใน *เอ็กซ์ตรา (Extras)* เหล่านี้ต่างแสดงให้เห็นคติสาธารณณะและโครงสร้างฮาบิทัสของสังคมที่หล่อหลอมอยู่ในโครงสร้างของปัจเจก แม้กระนั้น ปัจเจกอย่างแคทนิส แทลลี และอาเยะไม่ได้ให้โครงสร้างฮาบิทัสของสังคมมากำหนดโครงสร้างฮาบิทัสของตนมากแต่อย่างใด หากได้ปรับเปลี่ยนฮาบิทัสของตนเองไปตามกลยุทธ์ที่ใช้ในการต่อสู้เพื่อล้มล้างอำนาจที่ครอบงำ มิติทางอำนาจและการครอบงำทางสังคม รวมถึงการแบ่งชนชั้นปรากฏในวรรณกรรมทั้งสองชุดซึ่งทั้งสองชุดเป็นการต่อสู้ระหว่างชนชั้นปกครองและชนชั้นแรงงานและการเปิดเผยให้เห็นอำนาจที่ใช้ในการครอบงำผ่านการต่อสู้ของเหล่าตัวละครเอกนั่นเอง

อย่างไรก็ตาม การปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของตัวละครเยาวชนทั้งสามในวรรณกรรมเยาวชนสองชุดดังกล่าวยังสามารถวิเคราะห์ด้วยมโนทัศน์เรื่องสนามประลองและมโนทัศน์เรื่องฮาบิทัสตาม

แนวคิดของบูร์ดิเยอได้อีกทางหนึ่งด้วย ในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* โครงสร้างฮาบิทัสของตัวละครถูกกำหนดด้วยโครงสร้างของสนามประลองที่แปรเปลี่ยนไป เมื่อแคทนิสต้องเข้าไปอยู่ในเกมการแข่งขัน สนามประลองหรือพื้นที่ในการแข่งขันปรับโครงสร้างฮาบิทัสของแคทนิสให้มีลักษณะพร้อมที่จะเอาตัวรอดและระวิงระไวอยู่ตลอดเวลา ขณะเดียวกัน โครงสร้างฮาบิทัสของแคทนิสสามารถเปลี่ยนแปลงโครงสร้างฮาบิทัสของสนามประลองได้เช่นกัน เช่น การปรับกฎกติกาของการแข่งขันในตอนท้ายของเรื่อง *เดอะ ฮังเกอร์ เกมส์ (The Hunger Games)* เนื่องจากผู้ชมเรียลลิตีโชว์เห็นใจความสัมพันธ์ของบทบาทคู่รักชะตาไม่ชักนำระหว่างแคทนิสกับพีต้า เป็นต้น

เช่นเดียวกับโครงสร้างฮาบิทัสของแอลลี่ในวรรณกรรมเยาวชนชุด *ดิ อักลี (The Uglies Series)* ซึ่งเปลี่ยนแปลงไปตามการผ่าตัดเปลี่ยนโฉมในแต่ละครั้ง หากกระนั้น แอลลี่ยังสามารถปรับเปลี่ยนโครงสร้างฮาบิทัสของสนามประลองโดยใช้กลยุทธ์มากมายในการฝ่าฝืนโครงสร้างดังกล่าว เช่น การกินยาแก้ซึมในสมองเพื่อฝืนโครงสร้างฮาบิทัสแบบปริตตีที่ถูกกำหนดให้เป็นเช่นนั้น เป็นต้น ใน *เอ็กซ์ตรา (Extras)* อาเยะตั้งคำถามต่อโครงสร้างฮาบิทัสของสนามประลองหรือของสังคมโดยรวมจากการเข้าร่วมกลุ่มกับผู้ต่อต้านระบบว่าจำเป็นด้วยหรือที่จะต้องดิ้นรนแข่งขันเพื่อคงความมีชื่อเสียงของตน ระบบโครงสร้างฮาบิทัสของอาเยะจึงค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนไปจากการตั้งคำถามดังกล่าว

เนื่องจากวรรณกรรมเยาวชนเป็นวรรณกรรมที่มีความเกี่ยวพันถึงวัฒนธรรมเยาวชนซึ่งเป็นวัฒนธรรมของการต่อรอง ต่อต้านกับอำนาจและอุดมการณ์ของสังคมกระแสหลัก ขณะที่วรรณกรรมแนวดิสโทเปียมีลักษณะที่เกี่ยวพันถึงการต่อต้านต่ออำนาจและอุดมการณ์เช่นกัน ลักษณะของวรรณกรรมแนวดิสโทเปียกับวัฒนธรรมเยาวชนและความเป็นเยาวชนจึงมีจุดร่วมที่เชื่อมโยงกันอยู่ วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียจึงเป็นวรรณกรรมที่แสดงให้เห็นการต่อต้านของเยาวชนผ่านวัฒนธรรมเยาวชน นั่นหมายถึงการต่อต้านทางวัฒนธรรมนั่นเอง

6.1.1 การต่อต้านทางวัฒนธรรม

แนวคิดเรื่องการต่อต้านทางวัฒนธรรม (cultural resistance) ซึ่งให้เห็นความลึกซึ้งของพลวัตในตัววัฒนธรรมเองเนื่องจากวัฒนธรรมและการต่อต้านนั้นเป็นสิ่งที่ดำเนินควบคู่กันไปโดยตลอด กล่าวคือสังคมทุกสังคมพัฒนาไปด้วยวัฒนธรรม หากวัฒนธรรมนั้นขับเคลื่อนต่อไปได้โดยการต่อต้านทางวัฒนธรรม สตีเฟน ดันคอมบ์ (Stephen Duncombe) กล่าวถึงการต่อต้านทางวัฒนธรรมไว้อย่างน่าสนใจว่า การต่อต้านทางวัฒนธรรมเป็นการสร้างพื้นที่อิสระสำหรับการพัฒนาความคิดและ

ปฏิบัติการ ในเชิงอุดมการณ์นั้น การต่อต้านทางวัฒนธรรมนั้นเป็นพื้นที่ในการสร้างสรรค์ภาษาใหม่ ความหมายใหม่ และทัศนคติใหม่ต่ออนาคตจากข้อจำกัดของวัฒนธรรมกระแสหลักนั่นเองซึ่งโดยปกติแล้วจะมีการทดลองวิธีการใหม่ ๆ อยู่เสมอในการต่อต้านทางวัฒนธรรม (Duncombe, 2002: 1-15)

ในที่นี้ การต่อต้านทางวัฒนธรรมสามารถมองได้ในหลายแง่มุม กล่าวคือ การต่อต้านทางการเมืองซึ่งเป็นการต่อต้านที่ทำให้สังคมเกิดกิจกรรมทางการเมืองขึ้น หรืออาจมองอีกแง่ได้ว่าการต่อต้านวัฒนธรรมเป็นการหลบหนีจากปัญหาหนึ่ง ๆ จากโลกของการเมืองและปัญหาต่าง ๆ ก็เป็นไปได้ นอกจากนี้ การต่อต้านทางวัฒนธรรมนั้นเกิดขึ้นกับปัจเจกโดยที่รู้ตัวหรือไม่รู้ตัว หรืออาจจะสมยอมไปกับการต่อต้านวัฒนธรรมนั้นก็ได้ และเมื่อเกิดกับปัจเจกแล้ว การต่อต้านมักจะทำให้เกิดการรวมกลุ่มที่เหมือน ๆ กันก่อให้เกิดการต่อต้านแบบวัฒนธรรมย่อยจนนำไปสู่การต่อต้านแบบสังคมหรือการปฏิวัติสังคมในท้ายที่สุด

เมื่อเป็นเช่นนี้ การต่อต้านทางวัฒนธรรมจึงมีลักษณะที่แบ่งออกเป็นสามระดับชั้นใหญ่ ๆ กล่าวคือเป็นการต่อต้านระดับปัจเจกหรือการเอาตัวรอดแต่เพียงผู้เดียว (Individual – Survival) นำไปสู่การต่อต้านแบบเป็นกลุ่มหรือการต่อต้านแบบวัฒนธรรมย่อยซึ่งเป็นการต่อต้านแบบกบฏ (Subculture – Rebellion) จนนำไปสู่ขั้นสุดท้ายคือ การต่อต้านในระดับสังคมหรือการต่อต้านแบบการปฏิวัติในที่สุด (Society – Revolution) ดังตารางแผนภาพด้านล่าง

→		
Unconsciously political	appropriation	Self-consciously political
individual	subculture	society
survival	rebellion	revolution

ภาพที่ 8 ตารางภาพแสดงระดับของการต่อต้านทางวัฒนธรรม (Duncombe, 2002: 8)

การดำเนินเรื่องของวรรณกรรมเยาวชนทั้งสองชุดเป็นไปตามแนวคิดเรื่องการต่อต้านวัฒนธรรมของดันคอมป์ ในเบื้องต้นทั้งแคทนิส แพลลีย์ และอายะซึ่งเป็นตัวละครเยาวชนเอกของวรรณกรรมเยาวชนสองชุดดังกล่าวต่างต่อสู้ดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดของตนและครอบครัว (survival-individual) สำนึกเหล่านั้นเป็นไปโดยที่ไม่รู้ตัว เช่น แคทนิสเสนอตัวเองเป็นอาสาสมัครเข้าร่วมแข่งขันในเกมล่าชีวิตแทนน้องสาวของตน แพลลีย์ตั้งใจจะฆ่าตัดศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้ หรืออายะที่พยายามหาเรื่องเพื่อสร้างชื่อเสียงให้กับตน สำนึกที่ไม่รู้ตัวนั้นอาจอธิบายได้ด้วยคติสารณะและ

โครงสร้างฮาปัทสของสังคมหรือชนบทที่ทำให้ปัจเจกบุคคลในสังคมกระทำตามกันโดยไม่รู้ตัว หลังจากนั้นตัวละครเอกทั้งสามต่างก็ตระหนักถึงความเลวร้ายของสังคมจึงต้องออกมาต่อสู้เพื่อปกป้องเพื่อนพ้อง (rebellion-subculture) มีการรวมกลุ่มกัน แคนนิสต่อสู้ร่วมกับผู้พิชิตคนอื่น ๆ ในสนามประลองเพื่อต่อต้านกับชนชั้นปกครองในเขตแคปปิตอล แทลลีต่อสู้กับชนชั้นปกครองและปฏิเสธความเป็นพริตตี้เพื่อช่วยเหลือเซน อายะตระหนักถึงการต่อต้านระบบเศรษฐกิจที่เสี่ยงจากการพบกลุ่มสไลเกิร์ล (Sly Girl) ท้ายสุดก็เปลี่ยนแปลงกลายเป็นการปฏิวัติล้มล้างสังคมอันโหดร้าย (revolution-society) นั้นลง

ทั้งนี้ การดำเนินเรื่องตามรูปแบบการต่อต้านวัฒนธรรมของวรรณกรรมเยาวชนทั้งสองชุดอาจมองได้ในอีกรูปแบบหนึ่งว่าเป็นการดำเนินเรื่องตามแบบฉบับวรรณกรรมเยาวชนซึ่งจำลองภาวะการเปลี่ยนผ่านจากเด็กเป็นผู้ใหญ่ ในวัยเด็กนั้นมีลักษณะเป็นปัจเจกบุคคล เมื่อพบกับกลุ่มเพื่อนเยาวชนเริ่มสร้างสังคมเฉพาะกลุ่มของตนเองขึ้นมาและเติบโตไปสู่ผู้ใหญ่ในสังคมท้ายที่สุด เมื่อมองในแง่นี้วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียจึงนำเสนอภาวะการเติบโตและเรียนรู้ (coming-of-age)

6.1.2 โครงเรื่องแบบการเดินทางของวีรบุรุษ/วีรสตรี (Heroic Fantasy)

วรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียชุด *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* และวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อักลี (The Uglies Series)* ยังมีลักษณะโครงเรื่องแบบการเดินทางของวีรบุรุษ/วีรสตรีอีกด้วย กล่าวคือ สนามประลองที่ปรากฏขึ้นในเรื่องคือสถานที่ที่ตัวละครเข้าไปปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์และถือกำเนิดขึ้นเป็นคนใหม่ที่เติบโตขึ้น สนามประลองจึงมีลักษณะเป็นจุดเปลี่ยนผ่านระหว่างวัยตามลักษณะการประพันธ์วรรณกรรมเยาวชน ในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคชุด *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* นอกจากแคนนิสเรียนรู้การต่อสู้ออกกับโครงสร้างและการแก่งแย่งช่วงชิงทุน การใช้กลยุทธ์เพื่อเอาตัวรอดในโลกร่วมสมัยแล้ว การเข้าไปสู่นสนามประลองแต่ละครั้งของแคนนิสนับเป็นการถือกำเนิดของตัวตนใหม่ที่เติบโตขึ้นภายในตัวเธออีกด้วยเช่นเดียวกัน

แคนนิสเข้าสู่สนามประลองในเกมล่าชีวิตครั้งแรกในฐานะเด็กสาวธรรมดา หากกลับออกมาพร้อมกับฉายาหญิงสาวผู้มากับไฟ แคนนิสเข้าสนามประลองอีกครั้งหนึ่งแล้วเติบโตขึ้นเป็นนกรมีอคกิ้งเจย์ สัญลักษณ์ของการปฏิวัติ การเปลี่ยนแปลงอัตลักษณ์ของแคนนิสระหว่างการดำเนินเรื่องนั้นนับเป็นการเดินทางของวีรสตรีและเป็นภาวะการเติบโตจากวัยเด็กสู่วัยผู้ใหญ่อีกด้วย ในวรรณกรรมเยาวชนชุด *ดิ อักลี (The Uglies Series)* ก็เช่นเดียวกัน แทลลีเปลี่ยนแปลงตนเองผ่าน

การผ่าตัดศัลยกรรม การผ่าตัดแต่ละครั้งของแทลลี่หมายถึงภาวะความเป็นผู้ใหญ่ของเธอได้เติบโตขึ้นตามไปด้วย

นอกจากนี้ การดำเนินโครงเรื่องแบบการเดินทางของวีรสตรีด้วยลักษณะการประพันธ์วรรณกรรมเยาวชนผสมผสานกับลักษณะของสังคมแบบดิสโทเปียยังเป็นการกระตุ้นเตือนให้เยาวชนตระหนักว่า สังคมในอนาคตเป็นอย่างไรขึ้นอยู่กับกรกระทำของตนเองในวันนี้ หากไม่ต้องการสังคมที่โหดร้ายแบบสังคมดิสโทเปียดังเช่นที่สะท้อนอยู่ในวรรณกรรมเยาวชนทั้งสองเรื่อง เยาวชนก็จะต้องเลือกการกระทำเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดเหตุการณ์ดังกล่าวดังเช่นตัวละครเอกของวรรณกรรมเยาวชนทั้งสองเรื่องที่เป็นตั้งวีรสตรีกอบกู้สันติภาพมาสู่สังคมของพวกเขาเอง เยาวชนผู้อ่านรู้สึกเติบโตไปกับตัวละครเอกของเรื่อง ดังนั้น วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียจึงจัดว่าเป็นเรื่องเล่าที่ไวสอนเยาวชน (Cautionary tale) ได้ในอีกประการหนึ่ง

6.1.3 การสร้างฉากที่คล้ายคลึงกัน

วรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียทั้งสองเรื่องมีการสร้างฉากที่คล้ายคลึงกัน กล่าวคือ ฉากในวรรณกรรมเยาวชนทั้งสองเรื่องแบ่งแยกตามชั้นของตัวละครอย่างชัดเจน ชั้นชั้นที่สูงกว่าจะอาศัยอยู่ในเมือง เช่น เขตแคปปิตอลในสังคมของแคทนิสหรือเมืองพรืดตี้ ทาวนในสังคมของแทลลี่ ขณะที่ชั้นชั้นที่ต่ำกว่าอาศัยอยู่ในป่า พื้นที่กันดารหรือพื้นที่รกร้างว่างเปล่า เช่น เขตการปกครองทั้งสิบสองเขต สนามประลองการแข่งขันเกมล่าชีวิต หรือเขตการปกครองที่สิบสามในโลกของแคทนิสหรือสโม่ก ทาวนในสังคมของแทลลี่ ทั้งนี้ ตัวละครเอกในวรรณกรรมทั้งสองเรื่องต่างตระหนักถึงระบบการปกครองที่โหดร้ายและกดขี่ผ่านพื้นที่ดังกล่าว การตระหนักรู้ของตัวละครเอกยังสะท้อนให้เห็นภาวะการเติบโตของตัวละครเอกที่อยู่ในพื้นที่ดังกล่าวด้วย

มาเรีย นิโคลาเจวาอธิบาย “ป่า” หรือพื้นที่รกร้างที่ปรากฏในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียว่า เป็นสถานที่ซึ่งมีความหมายหลายระดับ ระดับแรกคือ ระดับจิตวิทยาตามความหมายของฟรอยด์และยุง (Freud and Jung) ป่าหรือพื้นที่รกร้างจึงหมายถึงระดับจิตใต้สำนึก สัญชาตญาณหรืออิด (id) หรืออาจตีความป่าในระดับที่สอง คือระดับสัญลักษณ์ก็ได้ เช่น ยาหรือไซเบอร์สเปซ (cyberspace) นอกจากนี้ ระดับที่สาม เราอาจตีความ “ป่า” ในด้านดีว่าเป็นสถานที่ซึ่งกลับไปสู่ธรรมชาติ ไปสู่มารดาของสรรพสิ่ง (Mother’s Earth) หรือเป็นสถานพักพิง (sanctuary) เป็นพื้นที่ของจินตนาการและการปลดปล่อยหรืออาจตีความในด้านลบว่าหมายถึงสิ่งที่ควบคุมไม่ได้ คุร์ราย ลีกลับ เปี่ยมด้วยปัญหา (Nikolajeva, 2000: 167-174) การเข้าไปในป่าของตัวละครเอกแนว

ดิสโทเปียเป็นการเข้าไปเพื่อตอบคำถามและพบกับความจริงที่ว่าสังคมอันสมบูรณ์แบบไม่ได้เป็นอย่างที่ตนเองคิด และต้องหาหนทางแก้ไขโดยเร็วที่สุด

สนามประลองในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียเรื่อง *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* สามารถตีความว่าเป็นป่าได้ด้วยเช่นกัน นอกจากเป็นสนามประลองที่แสดงให้เห็นการปลดปล่อยสัญชาตญาณความป่าเถื่อนและความโหดร้ายของมนุษย์ผ่านเครื่องบรรณาการที่ต้องแข่งขันเองในเกมน่าชีวิต สะท้อนให้เห็นจิตใต้สำนึกของมนุษย์ที่เต็มไปด้วยความรุนแรง สนามประลองเป็นพื้นที่ของการเกิดใหม่อีกด้วย การเกิดใหม่ที่ว่าเป็นคือการเติบโตของตัวละครเอกที่อยู่ภายในพื้นที่ดังกล่าว

เช่นเดียวกับพื้นที่อย่างสโม่ก ทาวนซึ่งตั้งอยู่ในป่าและเป็นสถานที่รกร้างห่างไกลจากเส้นทางที่ผู้คนในสังคมพริตตี้รู้จัก และเป็นพื้นที่ของเหล่าอ็อลท์ที่ปฏิเสธการผ่าตัดศัลยกรรมเปลี่ยนรูปร่างให้กลายเป็นพริตตี้ หรืออีกนัยหนึ่งคือ สัญลักษณ์ของป่านี้คือการเข้าไปหาธรรมชาติและจุดกำเนิดของปัญหาทั้งหมด เป็นสัญลักษณ์ของการเยียวยาและพบกับคำตอบที่ตั้งคำถามเอาไว้ ป่าหรือเมืองสโม่ก ทาวนจึงมีลักษณะเหมือนกับการย้อนกลับไปจุดเริ่มต้น เป็นการ “เกิด” ใหม่ของตัวละครเอกที่เติบโตขึ้น เป็นพื้นที่ของการกลับสู่ธรรมชาติ เมื่อแอลลีเข้าไปสัมผัสพื้นที่ดังกล่าวเหมือนกับได้เปลี่ยนตัวตนและความคิดที่มีต่อการศัลยกรรมใหม่ สโม่ก ทาวนจึงเป็นพื้นที่ของการเกิดใหม่อีกด้วย

6.2 สังคมแห่งการจับจ้อง

สังคมแห่งการจับจ้อง (Society of Surveillance) เป็นสิ่งที่นักคิดอย่างมิเชล ฟูโกต์ (Michael Foucault) เคยเสนอเอาไว้ในความคิดเรื่องสรรพทัศน์หรือ Panopticon (Foucault, 2000: 61-71) ซึ่งอธิบายความสำคัญของอำนาจชีวะ (Bio-Power) โดยที่อำนาจชีวะในความหมายของฟูโกต์นี้เป็นอำนาจที่แตกต่างจากอำนาจในความหมายของแมกซ์ เวเบอร์ (Max Weber) เพราะเวเบอร์เชื่อว่าอำนาจเป็นสิ่งที่อยู่ติดกับคน และขึ้นอยู่กับคนเท่านั้น ไม่ได้มีอิสระเหมือนกับมีชีวิตเอง หากฟูโกต์เชื่อว่า (อานันท์ กาญจนพันธุ์, 2552: 121-138) อำนาจมีชีวิต เคลื่อนไหวได้ด้วยตนเองและมีลักษณะฟุ้งกระจาย

ฟูโกต์นำความคิดเรื่องสรรพทัศน์ (Panopticon) มาจากเรือนจำ ในเรือนจำนั้นมีหอคอยสูงที่อยู่ใจกลางของคุก ฟูโกต์ให้อุปมาว่าอำนาจชีวะเหมือนกับหอคอยที่อยู่ใจกลางคุกนั้น แม้ว่าผู้คุมขังอยู่ในหอคอยแต่นักโทษมองไม่เห็นผู้คุมขังแม้แต่นิดจึงไม่รู้ว่าตนเองถูกสอดส่องตรวจตราอยู่หรือไม่ นักโทษจึงต้องสร้างวินัยให้กับตนเองและไม่กล้าหาญวิธีหนีออกจากคุกหรือกระทำการอื่นใดอันผิดต่อ

กฎระเบียบภายในคุก แม้ว่าในหอคอยนั้นมีผู้คุมซึ่งคอยดูแลและตรวจตราอยู่หรือไม่ก็ตาม เช่นเดียวกันกับเรื่องของศาสนาที่มนุษย์มักจะเชื่อว่ามีสิ่งเบื้องบนหรือพระเจ้าเป็นเจ้าจับตามองมนุษย์เราอยู่อย่างเสมอ มนุษย์จึงต้องประพฤติตนให้ดี เป็นคนดีและไม่ทำบาป

ในที่นี้ พระเจ้าจึงไม่ต่างจากผู้คุมซึ่งในหอคอยสูง และมนุษย์ไม่ต่างจากนักโทษที่ถูกกำกับดูแลควบคุมด้วยอำนาจชีวะผ่านทางวาทกรรมทางศาสนา แนวคิดเรื่องสรรพทศน์นี้เป็น “...การเข้าไปกำกับควบคุมพฤติกรรมและร่างกายของนักโทษอย่างละเอียดียบเพื่อปลูกฝังบรรทัดฐานทางสังคมในนามของการตัดสินทาน...เป็นตัวอย่างโดดเด่นของกลไกใช้อำนาจสมัยใหม่ที่มุ่งควบคุมมนุษย์ในทุกย่างก้าวและทุกลมหายใจเข้าออก...” (นพพร ประชากุล, 2547: (15)-(16)) การจับจองของสรรพทศน์จึงไม่ต่างจากการจับจองของสังคมที่มีต่อเยาวชน

นอกจากนักคิดอย่างฟูโกต์ที่น่าเสนอแนวคิดเรื่องสรรพทศน์อันเกี่ยวข้องกับสังคมแห่งการจับจองแล้ว ยังมีนักคิดทฤษฎีอีกหลายคนที่อธิบายสังคมแห่งการจับจองอย่างก็ย์ เดอบอร์ด (Guy Debord) และฌอง โบร์ดริยาร์ด (Jean Baudrillard) (McGrath, 2004: 1-17) เดอบอร์ดอธิบายแนวคิดของตนในสังคมแห่งการจับจองว่าเป็นสังคมแห่งการตื่นตาตื่นใจ (Society of Spectacle) เนื่องจากการตื่นตาตื่นใจนั้นเกี่ยวพันกับการทำให้ประสบการณ์กลายเป็นสินค้า ภาพลักษณ์ที่ถูกจับจองมักจะเป็นสินค้าที่ขายดีที่สุด เพราะเป็นสิ่งที่คนให้ความสนใจ ในแง่นี้ การจับจองกลับกลายเป็นอำนาจอย่างหนึ่งที่สามารถนำไปใช้เพื่อเพิ่มอำนาจให้กับผู้ถูกจองมองได้ เช่นเดียวกับโบร์ดริยาร์ดที่เสนอเรื่องสิ่งจำลอง (Simulation) และโลกความจริงเสมือน (Hyper-Real Society) แนวคิดนี้สามารถอธิบายการนำสายตาแห่งการจับจองของสังคมไปใช้ในโลกของสื่อ ในแง่นี้การจับจองจึงกลายเป็นอีกพื้นที่หนึ่งที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง การถือกำเนิดของรายการประเภทเรียลลิตี้โชว์ที่เน้นความเสมือนจริงและมีผู้ชมจำนวนมากมานั้นสะท้อนให้เห็นความสำคัญของการถูกจับจองได้เป็นอย่างดี

วรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียร่วมสมัยชุด *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* มีลักษณะของสังคมแห่งการจับจอง นอกจากการจับจองจากผู้คนในสังคมที่ตรวจตราไม่ให้คนอื่น ๆ ทำผิดกฎระเบียบที่เขตแคบปิดตอลกำหนดมาแล้ว สนามประลองของเกมล่าชีวิตมีลักษณะเป็นสังคมแห่งการจับจองด้วยเช่นเดียวกัน กล่าวคือ กล้องนับพันที่ชุกซ่อนอยู่โดยมีฉากหน้าลวงตาว่าเป็นท้องฟ้าที่สดใส เช่นเดียวกับวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียร่วมสมัยชุด *ดิ อีกลีส์ (The Uglies Series)* ที่สังคมแห่งการจับจองกระทำผ่านสมาชิกในสังคม การไม่ฝ่าตัดศีลธรรมให้กลายเป็นพรตตีเมื่อถึงเวลาสมควรนั้นจะถูกสังคมจับจองว่าเป็นเรื่องผิดปกติและจะลงโทษด้วยการขับไล่ออกไปจากสังคม ส่วนใน *เอ็กซ์ตรา (Extras)* การที่ทุกคนมีกล้อง (hovercam) ติดตัวอยู่ตลอดเวลาเพื่อถ่ายวีรกรรมเด็ดไ้ได้ทันท่วงที่เป็นตัวอย่างที่ดีเยี่ยมของสังคมแห่งการจับจองในรูปแบบหนึ่ง

6.2.1 การจับจ้องกับเยาวชน

การบริโภคของเยาวชนและการมองเยาวชนเป็นตัวปัญหานำวัฒนธรรมเยาวชนไปสู่สังคมแห่งการจับจ้อง (Wise, 2008: 54-75) กล่าวคือ ในกลุ่มเยาวชนที่สนุกไปกับการบริโภคซึ่งส่วนใหญ่เป็นกลุ่มเยาวชนชนชั้นกลางมีการศึกษา เยาวชนกลุ่มนี้มักจะถูกมองและจับจ้องจากการจับจ่ายใช้สอยเงินตรา เพราะบางครั้งเยาวชนกลุ่มนี้ใช้เงินเกินตัว สรุ่ยสรุ่ย อย่างที่ไม่น่าจะสามารถมีเงินจับจ่ายใช้สอยได้มากถึงขนาดนั้น เยาวชนกลุ่มนี้ถูกอุดมการณ์และวาทกรรมชุดต่าง ๆ ทางสังคมครอบงำ ต้องมีเสื้อผ้าดี ๆ ของใช้ดี ๆ ราคาแพง ๆ หากไม่มีเงินในการจับจ่ายใช้สอย เยาวชนกลุ่มนี้อาจจะกระทำการที่ไม่ควรทำ เช่น การขายบริการหรือการขโมยของเพื่อหาเงินมาจับจ่ายสินค้านั้น ๆ ซึ่งสร้างปัญหาใหม่ให้แก่สังคมต่อไป

ขณะที่กลุ่มเยาวชนตัวปัญหาได้รับการจับจ้องจากสังคมอยู่แล้วเนื่องจากเกี่ยวข้องกับอาชญากรรมและความรุนแรง กลุ่มเยาวชนตัวปัญหานี้ถือว่าการทำลายสังคมเป็นเรื่องสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การทำลายพ่อแม่ เยาวชนกลุ่มนี้มักจะพยายามหาหนทางในการอยู่รอดในสังคมด้วยวิธีการต่าง ๆ และวิธีการในการข้ามพรมแดนไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ของเยาวชนกลุ่มนี้มักจะมีกลิ่นอายอยู่เสมอ เช่น เสพยาเกินขนาด เป็นต้น อัตลักษณ์ของเยาวชนที่แสดงการต่อต้านจึงมีความล้นเกินตามไปด้วย สิ่งเหล่านี้ถูกกระทำผ่านเรือนร่างซึ่งเป็น “พื้นที่” หนึ่งที่เยาวชนถือว่าเป็น “พื้นที่” ซึ่งตนเองครอบครองเป็นเจ้าของแต่ผู้เดียวเป็นหลัก เช่น การสัก การเจาะ การโกนหัว การย้อมสีผม การแต่งตัวแบบแปลกประหลาด เป็นต้น

วัฒนธรรมเยาวชนเกี่ยวข้องกับสังคมแห่งการจับจ้อง เฮบดิจ (Hebdige, 1988: 17-36) กล่าวว่า ด้วยเหตุที่ความเป็นเยาวชนนั้นถูกประกอบสร้างจากวาทกรรมที่มีอำนาจเหนือกว่าและตั้งอยู่บนพื้นที่แห่งการจับจ้องตรวจตรา (Surveillance space) เพื่อกวดขันความเกี่ยวข้องกับอาชญากรรมอันมีต้นเหตุมาจากวัยรุ่นและการบริโภคของวัยรุ่น สังคมแห่งการจับจ้องตรวจตราจึงมีความสัมพันธ์กับเยาวชนอย่างมาก ในด้านหนึ่งเยาวชนเองก็ได้ทำลายการจับจ้องตรวจตรานั้นด้วยเช่นกัน ทั้งเป็นการต่อต้านตอบโต้ต่อการจับจ้องนั้น ทั้งเป็นความพึงพอใจการถูกจับจ้องด้วยหรือที่เฮบดิจเรียกว่า “หลบซ่อนในแสงสว่าง” (Hiding in the light) กล่าวคือ เยาวชนแม้ไม่ต้องการถูกจับจ้องจากสังคมและพยายามเสมอไม่ให้สังคมจับจ้อง หากกระนั้นบางครั้งเยาวชนกระทำหลายสิ่งหลายอย่างเพื่อให้สังคมจับจ้องอยู่ด้วยเช่นกันและเยาวชนสามารถเรียกร้องความสนใจให้สังคมหันกลับมาจับจ้องพวกเขาได้อีกด้วย สิ่งเหล่านี้จึงนับเป็นความย้อนแย้งอย่างหนึ่งของเยาวชน เนื่องจากเยาวชนต้องการเป็นจุดสนใจ หากกระนั้นไม่ต้องการให้สังคมจับจ้อง เยาวชนจึงมีวิธีการมากมายในการเรียกร้องความสนใจและเรียนรู้วิธีการหลบเลี่ยงจากการจับจ้องเหล่านั้น

ลักษณะการต่อต้านขัดขืนต่อการจับจ้องทางสังคมของเยาวชนตรงกับความคิดของฟูโกต์ที่กล่าวถึงการต่อต้านอำนาจชีวะไว้ด้วยว่า การต่อต้านในทางปัจจุบันนั้น (ธีรยุทธ บุญมี, 2551b: 179-184) เป็นการต่อต้านเชิงนามธรรมให้กับชีวิตจิตใจและความเป็นบุคคล เป็นการต่อต้านความรุนแรงของรัฐในเชิงเศรษฐกิจและอุดมการณ์ซึ่งละเลยความเป็นปัจเจกบุคคล การต่อต้านอำนาจในปัจจุบันจึงเป็นการเมืองเรื่องอัตลักษณ์ การต่อต้านต่ออำนาจแห่งการจับจ้องของเยาวชนในที่นี้คือการต่อรองเรื่องอัตลักษณ์นั่นเอง อย่างไรก็ตาม อัตลักษณ์ของเยาวชนนั้นแปรเปลี่ยนไปตามสังคมแห่งการบริโภคดังได้กล่าวไปแล้ว การปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ไปตามสไตล์ของเยาวชนจึงเป็นการนำเสนอ (display) ให้สังคมจับจ้องในอีกทางหนึ่ง (Hebdige, 1988: 17-36) เยาวชนมีความพึงพอใจการถูกจับจ้องในสังคมแห่งการบริโภคและการบริโภคของเยาวชนมีอิทธิพลมาจากสื่อ

ในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียร่วมสมัยชุด *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* เยาวชนมีลักษณะต่อต้านการจับจ้องจากสื่อและในบางขณะต้องการความสนใจจากสื่อเช่นกัน ในสังคมภายนอก เยาวชนไม่ต้องการให้ใครอื่นจับจ้องตน ทว่าภายในสนามประลองของการแข่งขันเกมล่าชีวิต เยาวชนที่เป็นเครื่องบรรณาการต่างแสวงหาการจับจ้องจากสังคมเนื่องจากรู้ดีว่าการเป็นจุดสนใจของผู้คนในสังคมนั้นหมายถึงโอกาสที่ตนจะรอดชีวิตจากสนามประลองย่อมมีมากขึ้นตามไปด้วย ส่วนการผ่าตัดศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้เป็นตัวอย่งที่ดีของความพึงพอใจการถูกจับจ้องของเยาวชนในวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียร่วมสมัยชุด *ดิ อักส์ (The Uglies Series)* ทั้งที่เมื่อเป็นอ็อกส์นั้น เยาวชนไม่ต้องการให้ใครอื่นใดสนใจตนแม้แต่น้อย

6.2.2 บทบาทของสื่อสมัยใหม่

อิทธิพลของสื่อส่งผลถึงการบริโภคและเพิ่มความพึงพอใจการถูกจับจ้องจากสังคมในหมู่เยาวชนให้เพิ่มมากขึ้น การเกิดขึ้นของสื่อและโทรทัศน์เป็นการดึงดูดให้ผู้ชมต้องการบริโภคสินค้าที่ปรากฏในโฆษณา อิทธิพลเหล่านี้ครอบงำวัยรุ่นอย่างมากและวัยรุ่นต้องการเป็นจุดสนใจจึงเลือกบริโภคสิ่งของดังกล่าวในโฆษณา ความต้องการเป็นจุดสนใจของเยาวชนและต้องการเป็นที่จับตามองนั้นนับว่าเป็นลักษณะอีกอย่างหนึ่งของเยาวชน ด้วยการถูกจับจ้องจากสังคมนั้นหมายถึงการเป็นคนเด่นคนดัง (Popularity) อันเป็นสิ่งที่เยาวชนส่วนใหญ่คาดหวังว่าจะได้เป็น กล่าวคือ ต้องการเป็นคนสำคัญ ต้องการความสนใจจากคนรอบข้าง และต้องการถูกยอมรับนั่นเอง ในที่นี้ ความต้องการถูกจับจ้องของเยาวชนจึงสัมพันธ์กับสังคมแห่งการจับจ้องเป็นอย่างมาก

อย่างไรก็ดี อิทธิพลของสื่อไม่เพียงแต่กระตุ้นและเร่งรัดให้เยาวชนต้องการเสพ ต้องการบริโภคและต้องการถูกจับจ้อง สื่อก็ยังมีอิทธิพลในการสร้างและดำรงความหมายของเยาวชน (Barker,

2008: 436-439) โดยสื่อมักจะกล่าวและนำเสนอภาพของเยาวชนในลักษณะที่เป็น “ความเป็ยงเบน” ออกจากกระแสหลัก ความเป็ยงเบนในที่นี้หมายถึง ความไม่เข้าพวก การออกนอกกระแสหลัก เป็นตัวปัญหา และเกิดขึ้นใหม่ได้เรื่อย ๆ ไม่มีวันจบ จากการนำเสนอของสื่อนี้นำไปสู่ “ความตื่นตระหนกทางศีลธรรม” ในสาธารณะ และสังคมเริ่มกดทับและควบคุม กำกับ กวดขันเยาวชนมากยิ่งขึ้น หากปฏิบัติของเยาวชนที่มีต่อ “ความตื่นตระหนกทางศีลธรรม” นี้เข้าข่ายในทำนองที่ว่า “ยิ่งห้ามเหมือนยิ่งยุ” เยาวชนจึง “ขยายความเป็ยงเบน” ออกไปให้มากยิ่งขึ้น

ดังนั้น อาจกล่าวได้ว่าสื่อเป็นสิ่งที่มืทธิพลอย่างยิ่งต่อวัฒนธรรมเยาวชน วัฒนธรรมเยาวชนไม่ได้เป็นเรื่องที่อยู่ “นอก” พื้นที่ของสื่อ หากแต่อยู่ “ใน” พื้นที่ของสื่อ แม้ว่าเยาวชนพยายามปฏิเสธก็ตาม ลักษณะวัฒนธรรมย่อยของวัฒนธรรมเยาวชนจึงเป็นการเมืองที่คลุมเครือระหว่างความต้องการเป็นจุดสนใจและการปฏิเสธต่อความเป็นจุดสนใจนั้น ภาพลักษณ์ของเยาวชนจึงปรากฏในฐานะ “ตัวปัญหา” และเป็นเพียง “ความสนุกสนาน” (Youth as trouble and fun) ไปพร้อม ๆ กัน ในแง่นี้ การเมืองเรื่องวัฒนธรรมเยาวชน (Youth culture politics) จึงเป็นการเมืองที่ว่าด้วยอุปลักษณะที่มีความคลุมเครือไม่แน่นอนนี้อยู่ด้วย

สังคมแห่งการจับจ้องของวัฒนธรรมเยาวชนปรากฏชัดผ่านวรรณกรรมเยาวชนทั้งสองเรื่องด้วยเช่นกัน ทั้งในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียชุด *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* และวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียชุด *ดิ อักลีส์ (The Uglies Series)* วรรณกรรมทั้งสองเรื่อง เยาวชนถูกสร้างให้สังคมมองว่ามีปัญหาตั้งแต่ต้น สังคมต้องกำจัดเยาวชนให้อยู่ในสายตาผ่านการจับจ้องอยู่เสมอ เยาวชนในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียชุด *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* ต่างถูกสายตาของสังคมในการจับจ้องเมื่อถึงวัยที่สามารถมีชื่อในพิธีคัดเลือกเครื่องบรรณาการ เมื่อได้รับการคัดเลือกให้เป็นเครื่องบรรณาการ เยาวชนกลุ่มนั้นต้องเข้าร่วมการแข่งขันในสนามประลองของเกมล่าชีวิตที่เต็มไปด้วยกล็องนับร้อยนับพันเพื่อถ่ายทอดสดผ่านรายการเรียลลิตี้โชว์

ในแง่นี้ สังคมแห่งการจับจ้องมีบทบาทสำคัญต่อเยาวชนในวรรณกรรมดังกล่าวอย่างมาก ตัวละครเอกอย่างแคทนิสนั้นไม่ชอบให้สังคมจับจ้องมองดูเธอ ระหว่างที่อยู่ในเขตการปกครองที่สิบสอง แคทนิสมักจะทำผิดกฎระเบียบบ่อยครั้ง เธอจึงหลีกเลี่ยงสายตาแห่งการจับจ้องของผู้คนในสังคมอยู่เสมอ หากในทางกลับกัน เมื่อถึงเวลาของการแข่งขัน เธอกลับใช้ประโยชน์จากการจับจ้องและพยายามทำให้ตนเองเป็นที่จดจำ ในยามคับขัน แคทนิสต้องการให้ผู้ชมเฝ้าดูเธอเพื่อเธอจะได้รับของใช้ต่าง ๆ ซึ่งสปอนเซอร์หรือผู้ชมที่สนับสนุนเธอเทใจส่งมาให้ ใน *ม็อกกิ้งเจย์ (Mockingjay)* แคทนิสถูกจดจำในฐานะสัญลักษณ์ของการปฏิวัติ สังคมแห่งการจับจ้องจึงผูกพันอยู่กับเยาวชนโดยปริยาย

วรรณกรรมเยาวชนชุด *ดิ อีกลี (The Uglies Series)* ไม่ได้มีความแตกต่างกัน สังคมในโลกของแอลลีได้จับจองเยาวชนเช่นเดียวกัน ทั้งกลุ่มที่เป็นอีกลีและพริตตี้เอง ในกลุ่มอีกลี สังคมจับจองในฐานะตัวปัญหาอันน่ารังเกียจซึ่งรอคอยวันผ่าตัดศัลยกรรม อีกทั้งกลุ่มอีกลีในสมัยก่อน ทาวันถูกมองว่าเป็นกลุ่มเยาวชนที่เต็มไปด้วยความป่าเถื่อน เมื่ออีกลีผ่านการผ่าตัดศัลยกรรมเป็นพริตตี้ สังคมนำพาให้เหล่าพริตตี้เข้าไปอยู่ในนครที่เต็มไปด้วยสายตาคับจองของชนชั้นปกครองและสายตาคับจองด้วยความชื่นชมของเหล่าอีกลี แม้ว่าพริตตี้ปฏิบัติตัวให้เป็นปัญหาหรือสนุกสนานไปกับการบริโภคที่ฟุ้งเฟ้อทั้งหมดอยู่ในสายตาของชนชั้นปกครองแทบทั้งสิ้น

ใน *เอ็กซ์ตรา (Extras)* เป็นสังคมแห่งการจับจองชื่อเสียงและสถานะของคนในสังคม อยะต้องแข่งขันกับกลุ่มคนอื่น ๆ เพื่อเรียกร้องการจับจองให้กับตนเอง เยาวชนที่สร้างปัญหาหรือสร้างเรื่องของตนเองให้โดดเด่นได้จะได้รับความสนใจจากกลุ่มคนอื่น ๆ นั้นหมายถึงชื่อเสียงที่จะตามมาและเงินตราที่จะได้จากชื่อเสียงเหล่านั้น อย่างไรก็ตาม ยังมีเยาวชนอีกหลายกลุ่มที่ไม่ชอบการถูกจับจองจากสังคมที่ปกครองด้วยระบบเศรษฐกิจชื่อเสียงอย่างในโลกของอายะ เช่น กลุ่มสไลเกอร์หรือกลุ่มเอ็กซ์ตรา เป็นต้น

อาจกล่าวได้ว่า สื่อสมัยใหม่มีบทบาทในการสร้างสังคมแห่งการจับจองและสามารถกำหนดอัตลักษณ์ของเยาวชนผ่านการจับจองนั้นได้อีกด้วย

6.3 บทสรุปแบบเปิด

บทสรุปในวรรณกรรมเยาวชนแนวดีสโทเปียร่วมสมัยทั้งสองเรื่องมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน กล่าวคือเป็นบทสรุปที่มีความกำกวม เฟนติน (Fentin, 2012: 18) กล่าวไว้ว่า บทสรุปแบบเปิดนี้ เป็นลักษณะประการหนึ่งของวรรณกรรมเยาวชนแนวดีสโทเปีย เนื่องจากวรรณกรรมเยาวชนแนวดีสโทเปียเป็นวรรณกรรมที่มีการผสมผสานระหว่างวรรณกรรมเยาวชนและวรรณกรรมแนวดีสโทเปียเข้าไว้ด้วยกัน เรื่องราวในวรรณกรรมประเภทดังกล่าวแม้จะบรรยายในรูปแบบโลกที่โหดร้าย หากในตอนจบของเรื่อง เยาวชนมักจะคาดหวังตอนจบที่มีความสุขอยู่เสมอ

อีกทั้งลักษณะวรรณกรรมเยาวชนมักมีกลุ่มผู้อ่านเป็นเยาวชนส่วนใหญ่ ตอนจบจึงต้องสร้างความหวังให้กับผู้อ่านซึ่งเป็นเยาวชนและสื่อความหมายที่ชัดเจนเนื่องจากเยาวชนยังอยู่ในช่วงพัฒนาทักษะการตีความจากการอ่าน ขณะที่วรรณกรรมแนวดีสโทเปียสำหรับผู้ใหญ่นั้นมักจะมีตอนจบที่ไม่สมหวัง เช่น เรื่อง *ไนน์ทีน เอทตี้ โฟร์ (Nineteen Eighty Four)* หรือเรื่อง *เบรฟ นิว เวิลด์ (Brave New World)* เป็นต้น ตอนจบของวรรณกรรมเยาวชนแนวดีสโทเปียจึงมีบทสรุปแบบเปิด แม้ตัวละครเอกซึ่งเป็นเยาวชนมีชีวิตรอดและก้าวผ่านช่วงวัยเติบโตกลายเป็นผู้ใหญ่

และนักเขียนสื่ออย่างชัดเจนถึงความหวังของโลกที่ดีกว่า หากกระนั้น ตอนจบของวรรณกรรมประเภทนี้ไม่ได้กล่าวถึงรายละเอียดว่าโลกที่ตัวละครเอกอาศัยอยู่นั้นดีขึ้นจริงหรือไม่

ตอนจบของหนังสือแต่ละเล่มในวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียชุด *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* สร้างความหวังให้กับเยาวชนที่เป็นผู้อ่าน เมื่อแคทนิสกลายเป็นผู้พิชิตในเกมล่าชีวิต ผู้อ่านคาดหวังถึงอนาคตที่ดีขึ้นก่อนที่ผู้เขียนจะบรรยายโลกอันโหดร้ายต่อไปในเล่มที่สอง *แคทชิง ไฟร์ (Catching Fire)* ที่แคทนิสต้องร่วมแข่งขันในเกมล่าชีวิตอีกครั้งและในตอนท้ายแคทนิสสามารถทำลายสนามประลองได้และรับรู้ว่าจะไปที่สิบสามยังคงอยู่ นั่นทำให้เยาวชนผู้อ่านตั้งความหวังเช่นเดียวกับแคทนิสว่าเขตที่สิบสามต้องเป็นเขตที่มีอิสรภาพ เป็นเขตการปกครองในอุดมคติ และฝากความหวังในการสร้างอนาคตที่ดีกว่าไว้ได้ทุกประการก่อนที่แคทนิสและผู้อ่านจะเผชิญกับฝันร้ายอีกครั้งเมื่อพบว่าเขตที่สิบสามไม่ได้เป็นไปอย่างที่คิด

ในบทสรุปของวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียชุด *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* เยาวชนผู้อ่านรับรู้ที่แคทนิสเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ก้าวผ่านช่วงวัยของเยาวชนได้และมีลูกกับพีต้า หากกระนั้นบทสรุปของแคทนิสกลับเต็มไปด้วยความกำกวมเนื่องด้วยไม่มีรายละเอียดใด ๆ กล่าวแม้แต่อย่างน้อยว่าสังคมที่แคทนิสอาศัยอยู่นั้นดีขึ้นหรือเลวร้ายลงเพียงใด ใน *ม็อกกิงเจย์ (Mockingjay)* เหล่าผู้ปฏิวัตินั้นตั้งเป้าหมายว่าจะจัดตั้งรูปแบบการปกครองภายในประเทศขึ้นมาใหม่ ทว่าในบทสรุปนั้นกลับไม่ได้ให้รายละเอียดอันใด แคทนิสละทิ้งเรื่องราวทางการเมืองไว้เบื้องหลังและสร้างพื้นที่เล็ก ๆ ของตนเองที่มีชื่อว่าครอบครัวขึ้นมาและดำรงชีวิตอย่างเรียบง่ายอยู่ในเขตสิบสอง “Peeta bake, I hunt” (Collins, 2010: 452) อาจเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นว่าแคทนิสยังคงเป็นผู้หญิงที่ต่อต้านระบบอยู่แม้กระทั่งพื้นที่เล็ก ๆ อย่างในบ้าน เธอปฏิเสธการเป็นแม่บ้านตามขนบและทำหน้าที่หาเลี้ยงครอบครัวซึ่งเป็นพื้นที่ของเพศชายแทน อย่างไรก็ตาม ภาพที่ผู้เขียนบรรยายนั้นแสดงให้เห็นบทสรุปอันแสนกำกวมประหนึ่งตอนจบในเทพนิยาย ทว่า ภายใต้ความหวังถึงอนาคตที่ดีงามนั้น เยาวชนผู้อ่านรู้ดีเช่นกันว่า ตัวละครเอกอย่างแคทนิสและพีต้า แม้จะมีความสุขสงบกับชีวิตในตอนจบ หากทั้งสองก็ต้องทนทรมานกับฝันร้ายจากบาดแผลฝังลึกในจิตใจอันมีที่มาจากเกมล่าชีวิตและสงครามการปฏิวัติที่ทั้งคู่เคยเผชิญกันมา

วรรณกรรมเยาวชนชุด *ดิ อักลีส์ (The Uglies Series)* มีบทสรุปแบบเปิดเช่นเดียวกัน ในไตรภาคแรกของวรรณกรรมเยาวชนชุดดังกล่าว เยาวชนผู้อ่านรับรู้ที่แวลลีสามารถล้มล้างระบบการปกครองที่ล้างสมองผู้คนด้วยการศัลยกรรมให้กลายเป็นพริตตี้ ยาแก้อาการล้างสมองนี้ถูกแจกจ่ายและแพร่กระจายไปทั่วทั้งเมือง ทว่า แวลลีเลือกที่จะเป็นสเปเชียลต่อไป ตอนจบที่เต็มไปด้วยความหวังนี้ไม่ได้ให้รายละเอียดใด ๆ ถึงสภาพสังคมของแวลลีในอนาคตภายภาคหน้าว่าจะเป็นอย่างใด ดีขึ้นกว่าเดิมหรือเลวร้ายลงกว่าเก่ากันแน่ เวสเตอร์เฟลด์ให้คำตอบเรื่องนี้ในเล่ม *เอ็กซ์ตรีว*

(Extras) ซึ่งกล่าวถึงอนาคตภายหลังจากนั้นว่าเต็มไปด้วยการปกครองอย่างกดขี่ขึ้นมาแทนระบบเศรษฐกิจชื่อเสียงในญี่ปุ่น นั้นสร้างความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นผ่านความมีชื่อเสียง ทำยที่สุด ระบบเศรษฐกิจชื่อเสียงนั้นยังคงดำเนินต่อไป และสังคมที่เหลื่อมล้ำทางด้านชนชั้นก็ยังคงอยู่ ทว่า เยาวชนผู้อ่านไม่อาจคาดเดาหรือแน่ใจได้ว่าอนาคตของสังคมเหล่านี้และอายุจะดีขึ้นกว่าเดิมอีกหรือไม่

บทจบแบบเปิดนี้อาจบอกเป็นนัยให้กับเยาวชนซึ่งเป็นกลุ่มผู้อ่านส่วนใหญ่ของวรรณกรรมแนวนี้ถึงการแบกรับภาระในการสร้างโลกในอนาคตภายหน้าให้ดีขึ้นกว่าเดิม ดังเช่นที่ แคทนิสในตอนจบของวรรณกรรมไตรภาคชุด *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* ฝ้ามองลูกของเธอและคิดถึงอนาคตที่พวกเขาจะเผชิญและแบกรับ ขณะที่แคทนิสฝ้ามองอยู่ข้างหลัง

“My [Katniss’s] children, who don’t know they play on a graveyard...
[...] ...It’s like a game. Repetitive. Even a little tedious after more than twenty years. But there are much worse games to play. (Collins, 2010: 455)

หรือบทสรุปแบบเปิดที่เวสเตอร์เฟลด์ได้ให้สังคมที่เต็มไปด้วยการกดขี่อย่างระบบเศรษฐกิจชื่อเสียงให้คงอยู่ต่อไปนั้นอาจทิ้งท้ายไว้ให้ผู้อ่านที่เป็นเยาวชนนั้นกำหนดทิศทางอนาคตของสังคมต่อไปเองว่าจะทำให้ดีขึ้นหรือว่าแย่ลงกว่าเดิม ดังนั้น ความหวังของการสร้างอนาคตที่ดีกว่าซึ่งเป็นบทสรุปแบบเปิดในวรรณกรรมแนวดิสโทเปียจึงฝากไว้กับเยาวชนที่เป็นตัวผู้อ่านเอง

6.4 ข้อเสนอแนะ

ผลการศึกษาจากการวิจัยในครั้งนี้เป็นไปตามข้อสมมติฐานในเบื้องต้นว่า แนวคิดทฤษฎีของปีแอร์ บูร์ดิเยอ (Pierre Bourdieu) ว่าด้วยเรื่องเกมในฐานะสนามประลอง (Field) ที่เป็นโครงสร้างซึ่งทุน (Capital) ประเภทต่าง ๆ ไหลเวียนอยู่และมโนทัศน์เรื่องฮาบิตัส (Habitus) ซึ่งเกี่ยวข้องกับ การต่อรองระหว่างโครงสร้างทางสังคมกับอัตลักษณ์ของปัจเจก รวมไปถึงมโนทัศน์เรื่องรสนิยม (Taste) และการจำแนกความเหนือกว่า (Distinction) สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนทั้งสองชุด คือวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคแนวดิสโทเปียร่วมสมัยชุด *ฮังเกอร์ เกมส์ (Hunger Games Trilogy)* ของซูซานน์ คอลลินส์ (Suzanne Collins) และวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียร่วมสมัยชุด *ดิ อีกลี (The Uglies Series)* ของสก็อตต์ เวสเตอร์เฟลด์ (Scott

Westerfeld) ได้โดยทฤษฎีดังกล่าวเปิดเผยให้เห็นการครอบงำเชิงอำนาจทางสังคมและวัฒนธรรมทางชนชั้นที่เหลื่อมล้ำและแบ่งแยก กระบวนการช่วงชิงอำนาจ การต่อรองเชิงอุดมการณ์และการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ของเยาวชนสมัยใหม่ และสะท้อนให้เห็นการเสียดสีสังคมทุนนิยมบริโภคนิยมในอีกทางหนึ่งด้วย

การศึกษาวิเคราะห์งานวิจัยในครั้งนี้มีประโยชน์อย่างยิ่งที่จะสร้างองค์ความรู้ใหม่ในการใช้แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเรื่องเกมการละเล่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งแนวคิดทฤษฎีของบูร์ดิเยอว่าด้วยเกมในฐานะสนามประลองมาวิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนที่เกี่ยวข้องไปถึงวัฒนธรรมเยาวชน อีกทั้งยังเป็นการศึกษาวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียที่มีรูปแบบเฉพาะและเขียนขึ้นมาเพื่อวัตถุประสงค์เฉพาะจนได้รับความนิยมอย่างสูงในปัจจุบัน

แนวคิดของบูร์ดิเยอจึงสามารถใช้วิเคราะห์วรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยแนวดิสโทเปียเรื่องอื่น ๆ อีกได้ เช่นวรรณกรรมเยาวชนไตรภาคร่วมสมัยแนวดิสโทเปียชุด *ไดเวอร์เจนท์* (*The Divergent trilogy*) (2011-2013) ของเวโรนิกา ร็ธ (Veronica Roth) หรือวรรณกรรมเยาวชนร่วมสมัยแนวดิสโทเปียชุด *เดอะ เมซ รันเนอร์* (*The Maze Runner Series*) (2009-2012) ของเจมส์ แดชเนอร์ (James Dashner) เป็นต้น นอกจากนี้ การนำทฤษฎีแนวคิดของบูร์ดิเยอมาใช้ในการวิเคราะห์วรรณกรรมนั้นสามารถทำได้ ไม่เฉพาะแต่เพียงวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียเท่านั้น หากนำมาศึกษาวิเคราะห์กับวรรณกรรมได้หลากหลายประเภท อีกทั้งวรรณกรรมเยาวชนแนวดิสโทเปียยังเป็นวรรณกรรมที่มีรายละเอียดมากมายให้ศึกษาค้นคว้า เช่น ประเด็นทางด้านเพศสถานะกับอำนาจ เป็นต้น

รายการอ้างอิง

Primary Sources

Collins S. (2008) *The Hunger Games*, London: Scholastic.

Collins S. (2009) *Catching Fire*, London: Scholastic.

Collins S. (2010) *Mockingjay*, London: Scholastic.

Westerfeld S. (2010a) *Extras*, New York: Simon Pulse.

Westerfeld S. (2010b) *Specials*, New York: Simon Pulse.

Westerfeld S. (2010c) *Uglies*, New York: Simon Pulse.

Westerfeld S. (2011) *Pretties*, New York: Simon Pulse.

Secondary Sources ภาษาอังกฤษ

Ames M. (2013) Engaging "Apolitical" Adolescents: Analyzing the Popularity and Educational Potential of Dystopian Literature Post-9/11. *The High School Journal* 97: 3-20.

Atsma AJ. (2000) *MINOTAUROS*. Available at:

<http://www.theoi.com/Ther/Minotauros.html>

Barker C. (2008) *Cultural Studies: Theory and Practices*, London: Sage.

Bauman Z. (1996) From Pilgrim to Tourist – or a Short History of Identity. In: Hall S and du Gay P (eds) *Questions of Cultural Identity*. London: Sage.

Beckett SL. (2009) *CROSSOVER FICTION: Global and Historical Perspectives*, New York: Routledge.

Bmigaming. (2011) *The History Of Video Games*. Available at:

<http://www.bmigaming.com/videogamehistory.htm>.

Booker KM. (1994) *Dystopian Literature: A Theory and Research Guide*, Westport: Greenwood Press.

Bourdieu P. (1977) *Outline of a Theory of Practice*, Cambridge: University Press.

Bourdieu P. (1984) *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*, Cambridge: Harvard University Press.

Bourdieu P. (1990) *The Logic of Practice*, California: Stanford University Press.

Bourdieu P. (1993) 'Youth' is just a Word. *Sociology in question*. London: SAGE.

Bourdieu P. (1998) *Practical Reason: On the Theory of Action*, California: Stanford University Press.

Bradford C. (2008) *New World Orders in Contemporary Children's Literature: Utopian Transformations*, Basingstoke: Palgrave Macmillan.

- Caillois R. (1961) *Man, Play, and Games*, New York: The Free Press of Glencoe, Inc. A Division of Macmillan Publishing Co., Inc.
- Cart M. (2010) *From Romance to Realism: 50 Years of Growth and Change in Young Adult Literature*, Chicago: American Library Association.
- Duncombe S. (2002) Introduction. *Cultural Resistance Reader*. London and New York: Verso.
- Encyclopædia Britannica. (2011a) *chaturanga*. Available at: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/108013/chaturanga>
- Encyclopædia Britannica. (2011b) *Gothic language*. Available at: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/239762/Gothic-language>.
- Everett SM. (2012) *A Conversation Questions and Answers*. Available at: <http://www.scholastic.com/thehungergames/media/qanda.pdf>.
- Fentin R. (2012) *Disobedient Youth: Political Involvement and Genre Resistance in Contemporary Young Adult Dystopian Fiction*. University of Michigan.
- Foucault M. (2000) Panopticon. In: Evans J and Hall S (eds) *Visual Culture : the Reader*. London; Thousand Oaks: SAGE Publications in association with the Open University.
- Grenby M. (2005) 'A Conservative Woman Doing Radical Things': Sarah Trimmer and *The Guardian of Education*. In: Ruwe D (ed) *Culturing the Child 1690–1914*. Lanham, MD: Scarecrow Press.
- Grossberg L. (1992) *We Gotta Get Out of This Place: Popular Conservatism and Postmodern Culture*, London and New York: Routledge.
- Harrigan P and Wardrip-Fruin N. (2010) Introduction. *Second Person: Role-Playing and Story in Games and Playable Media*. London: The MIT Press Cambridge.
- Hebdige D. (1988) *Hiding in the Light*, London: Comedia.
- Hintz C and Ostry E. (2003) Introduction. *Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adults*. New York: Routledge.
- Hornby AS, Wehmeier S, McIntosh C, et al. (2005) Oxford Dictionary. In: Wehmeier S, McIntosh C and Turnbull J (eds) *Oxford advanced learner's dictionary of current English*. 7 ed. New York: Oxford University Press.
- Huizinga J. (1949) *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*.
- Hunt P. (2005) *Understanding Children's Literature*, New York: Routledge.
- Jenkins R. (1992) *Pierre Bourdieu*, London: Routledge.
- Kramer M. (2011) *The Future Sucks – A Visitor's Guide to Dystopia*. Available at: <http://www.yalsa.ala.org/thehub/2011/03/09/the-future-sucks-a-visitors-guide-to-dystopia/>.

- Kyle DG. (2007) *Sport and Spectacle in the Ancient World*, Oxford: Blackwell Publishing.
- Lamb N. (2011) *The Writers Guide to Crafting Stories for Children*, Cincinnati, OH: Writer's Digest Books.
- Lerer S. (2008) *Children's Literature: A Reader's History, from Aesop to Harry Potter*, Chicago: University of Chicago Press.
- Lewis J. (2008) *Cultural Studies the Basics*, London: Sage.
- Liechty M. (1995) Media, Markets and Modernization: Youth Identities and the Experience of Modernity in Kathmandu, Nepal. In: Talai V and Wuff H (eds) *Youth Cultures: A Cross-Cultural Perspective*. New York: Routledge.
- Marshall L. (2011) *The Utopian Impulse*. Available at: <http://exploringutopia.weebly.com/index.html>.
- Mayra F. (2008) *An Introduction of Game Studies: Game and Culture*, London: Sage.
- McAdam D. (2011) *History of Jigsaw Puzzles*. Available at: <http://inventors.about.com/gi/dynamic/offsite.htm?site=http://www.jigsaw%2Dpuzzle.org/jigsaw%2Dpuzzle%2Dhistory.html>
- McGrath JE. (2004) *Loving Big Brother: Performance, Privacy and Surveillance Space*, London: Routledge.
- Miscec J and McGee C. (2007) My Scars Tell a Story: Self-Mutilation in Young Adult Literature. *Children's Literature Association Quarterly* 32: 163-178.
- Munroe S. (2009) *Age of majority*. Available at: <http://canadaonline.about.com/od/canadianlaw/g/ageofmajority.htm>.
- Nikolajeva M. (2000) *From Mythic to Linear: Time in Children's Literature*, Maryland: Scarecrow Press.
- Orbanes PE. (2006) *Monopoly: The World's Most Famous Game & How it Got that Way*, Cambridge: Da Capo Press.
- Petroff A. (1985) *L'autre Saussure*. Available at: <http://semen.revues.org/4281>
- Reynolds K. (2011) *Children's Literature: A Very Short Introduction*, New York: Oxford University Press.
- Robbins D. (2000) *Bourdieu and Culture*, London: Sage Publication.
- Russell DL. (2005) *Literature for Children: A Short Introduction*, Boston: Pearson.
- Sargent LT. (2010) *Utopianism: A Very Short Introduction*, New York: Oxford University Press.
- Shavit Z. (2009) *Poetics of Children's Literature*, Georgia: University of Georgia Press.
- Sibley D. (1995) *Geographies of Exclusion*, London: Routledge.
- Speller JRW. (2011) *Bourdieu and Literature*, Cambridge: Open Book Publishers.

- Stein J. (2013) Millennials: The Me Me Me Generation. *Time Magazine*.
- Strickland A. (2013) *A brief history of young adult literature*. Available at: <http://edition.cnn.com/2013/10/15/living/young-adult-fiction-evolution/>.
- Swartz D. (1997) *Culture and Power: The Sociology of Pierre Bourdieu*, Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Tabb E. (2011) *Outline and assess Bourdieu's explanation of social inequality*.
- Tan SSM. (2013) Burn with Us: Sacrificing Childhood in The Hunger Games. *The Lion and the Unicorn* 37: 54-73.
- Thwaites T. (2002) *Introducing cultural and media studies: a semiotic approach*, New York: Palgrave.
- Timm CW. (2012) Class is in Session: Power and Privilege in Panem. In: Dunn GA and Michaud N (eds) *The Hunger Games and Philosophy: A Critique of Pure Treason*. New Jersey: John Wiley & Sons.
- Tomlinson CM and Lynch-Brown C. (1993) *Essentials of Children's Literature*, Boston: Allyn and Bacon.
- United Nations Educational Scientific and Cultural Organization. (2013) *What do we mean by "youth"?* Available at: <http://www.unesco.org/new/en/social-and-human-sciences/themes/youth/youth-definition/>.
- Westerfeld S. (2008) *Bogus to Bubbly: An Insider's Guide to the World of Uglys*, New York: Simon Pulse.
- Wise MJ. (2008) *Cultural Globalization*, Oxford: Blackwell.
- Wolff P. (2002) *The Complete Idiot's Guide to Chess*, Indianapolis, IN: Alpha Books.
- Zipes J. (2003) Foreword: Utopia, Dystopia and the Quest of Hope. In: Hintz C and Ostry E (eds) *Utopian and Dystopian Writing for Children and Young Adults*. New York: Routledge.

Secondary Sources ภาษาไทย

- Dreaming Butterfly. (2550) ทฤษฎีเกมภาษา ปรัชญา: ทฤษฎีความหมายในปรัชญาภาษาของลูตวิก วิตเกินสไตน์. Available at: <http://www.bloggang.com/mainblog.php?id=easywandering&month=06-12-2007&group=1&gblog=21>.
- กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน. (2551) สายธารแห่งนักคิดทฤษฎี เศรษฐศาสตร์การเมืองกับ สื่อสารศึกษา กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กิตติศักดิ์ ปรกติ. (2550) คำอธิบายวิชาทฤษฎีความหมาย : หลักทั่วไปว่าด้วยบุคคลธรรมดา และหลักทั่วไปว่าด้วยนิติบุคคล., กรุงเทพฯ: วิญญูชน.

- โครงการจัดตั้งพิพิธภัณฑ์มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. (2013) ปีแอร์ บูร์ดิเยอ (*Pierre Bourdieu*). Available at: <http://www.museum.msu.ac.th/webMuseum2/article/14.pdf>.
- ชนิดา เสงี่ยมไพศาลสุข. (2550) เศรษฐกิจของทรัพย์สินเชิงสัญลักษณ์, กรุงเทพฯ: คบไฟ.
- ชุตินา ประกาศวุฒิสาร. (2552) ปีศาจทุนนิยม และ “การกินเนื้อมนุษย์ด้วยกันเอง” : ความรุนแรงเชิงเศรษฐกิจใน สวายลากใต้ และ เฮย์อุมาร. ข้า ค่า ฆ่า: อัตลักษณ์ คุณค่า ความรุนแรง เอกสารประกอบการประชุมโครงการ “จัดประชุมวิชาการระดับนานาชาติ เวทีวิจัยมนุษยศาสตร์ไทย ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ธีรยุทธ บุญมี. (2551a) การปฏิวัติศาสตร์ของโซซูร์ เส้นทางสู่โพสต์โมเดิร์นนิสม์, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา.
- ธีรยุทธ บุญมี. (2551b) มิเชล ฟูโกต์, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา.
- นพพร ประชากุล. (2547) ฟูโกต์กับการสืบสาวความเป็นมาสมัยใหม่. ร่างกายใต้บังการ ปฐมบทแห่งอำนาจในวิถีสสมัยใหม่. กรุงเทพฯ: โครงการจัดพิมพ์คบไฟ.
- บุญรักษ์ กาญจนวราณิชย์. (2554) ตามรอยเกม. Available at: <http://www.rmutphysics.com/charud/specialnews/6/millionaire/index2.htm>
- ปรีดีโดม พิพัฒน์ชูเกียรติ. (2553) บทสำรวจเบื้องต้นว่าด้วยการศึกษาแนวคิดเรื่อง “คาร์นิวัล” ของมิคาอิล บัคตินสำหรับนักสังคมศาสตร์. ผู้คน ดนตรี ชีวิต เล่ม 1 เสียงของโลก. กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- พจนา วลัย. (2556) *Alienation: การสร้างสภาวะแปลกแยกโดยระบบทุนนิยม (ตอนที่ 2)*. Available at: <http://prachatai.com/journal/2013/03/45551>.
- พยงค์ศักดิ์ เตียรสกุล. (2551) Black Read: การ (ละ) เล่นอันลวงละเมอได้. In: กิตติพล สรัคคานนท์ (ed) *Underground Bulleteen*. กรุงเทพฯ: เคล็ดไทย.
- สุทธิชัย บุญยะกาญจน์. (2533) การศึกษาเชิงวิเคราะห์นิยายวิทยาศาสตร์อเมริกันแนวดิสโทเปียในช่วง ค.ศ.1950 ถึง ค.ศ.1972. หน่วยวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์. บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนีย์ ประสงค์บัณฑิต. (2553) แนวความคิดฮาปัทสของปีแอร์ บูร์ดิเยอกับทฤษฎีทางมานุษยวิทยา, กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยา สิรินธร (องค์การมหาชน).
- อานันท์ กาญจนพันธุ์. (2552) คิดอย่างมิเชล ฟูโกต์ คิดอย่างวิพากษ์ จากวาทกรรมของอัตบุคคลถึงจุดเปลี่ยนของอัตตา, เชียงใหม่: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- อุบลรัตน์ เฟ็งสถิตย์. (2542) จิตวิทยาพัฒนาการ, กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นายภาณุมาศ อีสริยศไกร เกิดเมื่อวันพฤหัสบดีที่ 16 เมษายน พ.ศ. 2530 ที่จังหวัดลำปาง เข้าศึกษาระดับมัธยมศึกษาที่โรงเรียนบุญวาทย์วิทยาลัย จังหวัดลำปางจนจบชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายและสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี ศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาษาอังกฤษ คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2552 จากนั้นจึงเข้าศึกษาต่อในระดับอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ปีการศึกษา 2552



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY