

ลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทสาขาสถาปัตยกรรมมหาบัณฑิต
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2564
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHARACTERISTICS AND PROCESSES OF CREATING MEME FROM THAI MOVIES IN SOCIAL
MEDIA



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) in Communication Arts

Common Course

FACULTY OF COMMUNICATION ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2021

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทย
	ในสื่อสังคมออนไลน์
โดย	นายกฤษณ์ ทองรอด
สาขาวิชา	นิเทศศาสตร์
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	อาจารย์ ดร.เจษฎา ศาลาทอง

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา อัครจันทโชติ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร.ไกรวุฒิ จุลพงศธร)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร.เจษฎา ศาลาทอง)	
.....	กรรมการ
(อาจารย์ ดร.วิกานดา พรหมขุนทอง)	

CHULALONGKORN UNIVERSITY

กฤษณ์ ทองรอด : ลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์. (CHARACTERISTICS AND PROCESSES OF CREATING MEME FROM THAI MOVIES IN SOCIAL MEDIA) อ.ที่ปรึกษาหลัก : อ. ดร.เจษฎา ศาลาทอง

การวิจัยครั้งนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาลักษณะ การใช้งาน และการเกิดขึ้นของมีมจากภาพยนตร์ไทย และ2) ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ด้วยบทกวีมีมจากภาพยนตร์ไทย ประกอบด้วย ภาพยนตร์ชุดหอแก้วและภาพยนตร์ร่างทรง ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้สร้างภาพยนตร์และผู้ผลิตมีมในฐานะผู้ชมภาพยนตร์

จากการศึกษาพบว่ามีมจากภาพยนตร์ไทยนั้นมีลักษณะการสร้างสรรค์ใน 3 ลักษณะ ได้แก่ การจับภาพจากภาพยนตร์ การใช้โปรแกรมตัดต่อ และการใช้ภาพทางการ มีการใช้งานมีมใน 6 ลักษณะ ได้แก่ การทำซ้ำ การเพิ่มองค์ประกอบอื่น การใส่บริบทใหม่ การเพิ่มองค์ประกอบอื่นและใส่บริบทใหม่ การเปลี่ยนแปลงภาพตัวละคร และการเปลี่ยนแปลงบทพูด อีกทั้งประเด็นทางสังคมที่ถูกวิพากษ์อย่างเป็นวงกว้างและสภาพการณ์ทางการเมืองที่มีการกดทับอย่างเป็นระบบมีส่วนช่วยให้เกิดการสร้างมีมเพื่อล้อเลียน นอกจากนี้ การสร้างมีมจากภาพยนตร์ไทยนั้นผู้สร้างมีมได้เริ่มต้นสร้างจากการพิจารณากระแสสังคมหรือประเด็นใดๆที่กำลังถูกพูดถึง จากนั้นจึงหาภาพยนตร์ที่มีความใกล้เคียงหรือสอดคล้องทางบริบทและทำการสร้างมีมเพื่อล้อเลียน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์
ปีการศึกษา 2564

ลายมือชื่อนิสิต
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6380004028 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORD: Meme, Thai Movie, Social Media

Krit Thongrod : CHARACTERISTICS AND PROCESSES OF CREATING MEME FROM THAI MOVIES IN SOCIAL MEDIA. Advisor: JESSADA SALATHONG, Ph.D.

This study is a qualitative research with two main objectives 1) examine characteristics, usability, and emergence of memes from Thai films and 2) examine the creation process of memes from Thai films on social media. Textual analysis is employed as a methodology to study meme images from Thai films, consisting of a franchise of Oh My Ghost! and the film The Medium. Additionally, this study includes in-depth interviews with the directors and the creators of memes from Thai films on social media.

The research findings show that the creation of memes from Thai films can be categorized into 3 characteristics as followed: screen grab from the films, photoshopped images, and official images of the films. The usability of memes can be divided into 6 genre as follow: duplication, element addition, context recreation, element addition and context recreation, character adaptation, and dialog adaptation. Vastly controversial social topics and systematically oppressive political situations in Thailand play a crucial role in the creation and circulation of these memes. Furthermore, to create memes from Thai films, the creators start from considering social topics that are currently being discussed, find films whose contexts are relevant to the topic, and then create the memes.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2021

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีเนื่องจากได้รับความกรุณาและถูกชี้แนะจากอาจารย์ที่ปรึกษา ดั้งนั้นอันดับแรกผู้เขียนอยากกล่าวขอบคุณ อาจารย์ ดร. เจษฎา ศาลาทอง ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ในครั้งนี้เป็นอย่างสูง ซึ่งในตอนแรกนั้นผู้เขียนมีความกังวลเป็นอย่างมากเนื่องจากไม่สามารถหาหัวข้อในการทำวิทยานิพนธ์ได้ แต่อาจารย์เจษฎาก็ตอบรับและช่วยให้คำแนะนำ คอมเมนต์รวมทั้งแก้ไขงานจนกลายเป็นวิทยานิพนธ์ฉบับสมบูรณ์ได้ พร้อมด้วยอาจารย์ ดร. ไกรวุฒิ จุลพงศธร และอาจารย์ ดร. วิภาดา พรหมขุนทอง ที่ได้มีส่วนสำคัญในการชี้แนะแนวทางและทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์ทางด้านเนื้อหามากยิ่งขึ้น ผู้เขียนจึงอยากกล่าวขอบคุณอาจารย์ทั้งสามท่านเป็นอย่างสูงมา ณ ที่นี้ สำหรับคำแนะนำในการทำวิทยานิพนธ์และเนื้อหาความรู้ที่อาจารย์ทั้งสามท่านได้สั่งสอนในวิชาเรียน

ขอบคุณผู้ให้สัมภาษณ์ทุกท่าน ทั้งผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้อยู่ในวัฒนธรรมมีม ตลอดจนผู้สร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ในสื่อสังคมออนไลน์ ที่ได้เสียสละเวลาและแบ่งปันประสบการณ์ความรู้ให้แก่วิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอบคุณเพื่อนๆ จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์คณะสังคมวิทยา รุ่นที่ 52 และเพื่อนๆ เซนต์คาเบรียล รุ่น 94 ที่ได้มีส่วนช่วยในการขัดเกลาหัวข้อและคอยเป็นกำลังใจให้ผู้เขียนตั้งแต่เข้าเรียนปริญญาโทจนจบการศึกษา ขอขอบคุณสำหรับคำว่า "รอไปงานรับปริญญาอีกทีนะ" ที่ทำให้ผู้เขียนยังมีไฟในการเขียนวิทยานิพนธ์จบจนได้

ขอบคุณเพื่อนๆ และพี่ๆ ทุกคน ที่คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่ทำให้ 2 ปีของการเรียนปริญญาโทเป็น 2 ปีที่สนุกสนานและมีค่า

ขอบคุณทุกคนทางบ้านที่คอยให้ความสนับสนุนต่อผู้เขียนมาโดยตลอด

ขอบคุณตัวเองที่ยังไม่ยอมแพ้ไปเสียก่อน

และสุดท้ายนี้ ขอขอบคุณทุกสิ่งและทุกอย่าง ที่ทำให้เราได้พบกัน

กฤษณ์ ทองรอด

สารบัญ

	หน้า
.....ค	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....ค	ค
.....ง	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....ง	ง
กิตติกรรมประกาศ.....จ	จ
สารบัญ.....ฉ	ฉ
สารบัญตาราง.....ฉ	ฉ
สารบัญรูปภาพ.....ญ	ญ
บทที่ 1 บทนำ..... 1	1
ที่มาและความสำคัญ..... 1	1
ขอบเขตการวิจัย..... 12	12
วัตถุประสงค์..... 13	13
คำถามวิจัย..... 13	13
ประโยชน์ที่ได้รับ..... 13	13
นิยามศัพท์ปฏิบัติการ..... 13	13
กรอบแนวคิดงานวิจัย..... 15	15
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 16	16
2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์..... 16	16
2.1.1 ภาพยนตร์..... 16	16
2.1.2 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์..... 18	18
2.1.3 ภูมิทัศน์ภาพยนตร์กับการขยายตัวทางดิจิทัล..... 20	20

2.1.4 โลกออนไลน์ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย.....	22
2.2 แนวคิดสื่อสังคมออนไลน์	27
2.3 แนวคิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมและการสร้างสรรค์เนื้อหาโดยผู้ใช้.....	31
2.4 แนวคิดเรื่องมีม.....	33
2.4.1 มีม	33
2.4.2 อินเทอร์เน็ตมีม.....	36
2.4.3 พัฒนาการของมีม	40
2.4.4 มีมกับภาพยนตร์.....	45
2.4.5 มีมกับภาพยนตร์ไทย	50
2.5 แนวคิดวัฒนธรรมอารมณ์ขัน	54
2.5.1 ทฤษฎีอารมณ์ขัน.....	56
2.5.2 อารมณ์ขันผ่านความ Camp ในภาพยนตร์.....	59
2.5.3 อารมณ์ขันและการหัวเราะกับประเด็นเรื่อง “ต้องห้าม”	62
2.6 แนวคิดการวิเคราะห์ห่าทกกรรม.....	65
2.6.1 การวิเคราะห์ห่าทกกรรมเชิงวิพากษ์	67
2.6.2 การวิเคราะห์ห่าทกกรรมหลากรูปแบบ.....	68
2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	70
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	72
บทที่ 4 ลักษณะ การใช้งาน และการเกิดขึ้นของมีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์.....	80
4.1 รูปแบบและอารมณ์ขันในมีมจากภาพยนตร์ไทย.....	84
4.2 วิเคราะห์มิติปฏิบัติการทางวาทกรรม.....	125
4.3 วิเคราะห์มิติวิถีปฏิบัติทางสังคมวัฒนธรรม.....	169
บทที่ 5 กระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์.....	210
5.1 การออกแบบภาพยนตร์และการสร้างสรรค์มีมจากฝ่ายผลิตภาพยนตร์.....	210

5.2 การออกแบบและการสร้างสรรค์มีมจากฝ่ายผู้ชมภาพยนตร์	218
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	249
6.1 สรุปผลการวิจัย.....	249
6.2 อภิปรายผลการวิจัย	256
6.3 ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัย	268
6.4 ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป	272
บรรณานุกรม	274
ประวัติผู้เขียน	281



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 ข้อมูลภาพมีมจากภาพยนตร์ชุดหอแก้วแตก	80
ตารางที่ 2 ข้อมูลภาพมีมจากภาพยนตร์ร่างทรง	82



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 ภาพมีม For the Better, Right?	3
ภาพที่ 2 ภาพมีม X, X Everywhere	3
ภาพที่ 3 หน้าเว็บไซต์ ifinethankyouloveyou.com สำหรับการสร้างตัวอักษรแบบภาพยนตร์	5
ภาพที่ 4 หน้าเว็บไซต์ freelancethemovie.com สำหรับการแก้ไขป้ายภาพยนตร์.....	6
ภาพที่ 5 บรรยากาศของ “มือบ่ไม่มั่งมั่งแต่ตั่งตั่งค้ะคุณรัฐบาล”	8
ภาพที่ 6 ภาพป้ายข้อความในมือบ่มั่งมั่งๆ ที่ดัดแปลงจากบทพูดภาพยนตร์ห่อแต้วแตก แหวกซิมิ (2554)	8
ภาพที่ 7 ภาพบทพูดในการทำกิจกรรมต่อบทของ “มือบ่ไม่มั่งมั่งแต่ตั่งตั่งค้ะคุณรัฐบาล”	9
ภาพที่ 8 ภาพแสดงกรอบแนวคิดการวิจัย.....	15
ภาพที่ 9 ภาพการ์ตูนล้อเลียนในนิตยสาร The Judge ฉบับเดือนกรกฎาคม 1921.....	41
ภาพที่ 10 ภาพมีม Expectation vs. Reality ที่ถูกหยิบมาเล่นบนอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน.....	41
ภาพที่ 11 ภาพวาด KILROY WAS HERE	42
ภาพที่ 12 ตัวอย่างภาษา LeetSpeak หรือ 1337Speak.....	43
ภาพที่ 13 รูปภาพ Dancing Baby.....	44
ภาพที่ 14 ตัวอย่างภาพวาดล้อเลียนบนเว็บไซต์ 9GAG.com.....	45
ภาพที่ 15 ภาพมีม Condensing Wonka จากภาพยนตร์เรื่อง Willy Wonka & the Chocolate Factory (1971).....	46
ภาพที่ 16 ภาพมีม It’s a Trap! จากภาพยนตร์ Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi (1983).....	46
ภาพที่ 17 ภาพมีม “Get in, Loser”	47
ภาพที่ 18 ภาพมีม “Get in, Loser” ในบริบทของประเทศไทย.....	48
ภาพที่ 19 ภาพมีม “First time?”	48

ภาพที่ 20 ฉากเด่นของปีเตอร์ ปาร์คเกอร์ ในภาพยนตร์ Spider Man 3 (2007).....	49
ภาพที่ 21 มิม Bully Maguire ที่นำปีเตอร์เวอร์ซันโทบี้ ไปพบกับปีเตอร์เวอร์ซันทอม ฮอลแลนด์ ใน Spider Man: Homecoming (2017).....	49
ภาพที่ 22 ภาพมิม “แถวนี่แม่งเถื่อนๆ”	50
ภาพที่ 23 ภาพมิม “หล่อนมีพิรุณอีกแล้วนะ”	51
ภาพที่ 24 ภาพมิมจากตัวละครในเรื่อง กวน มิน โฮ.....	52
ภาพที่ 25 ภาพมิม “กูไม่ออก”	52
ภาพที่ 26 ภาพโปสเตอร์ต้นฉบับภาพยนตร์เรื่อง “ร่างทรง” (2564)	53
ภาพที่ 27 ตัวอย่างภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรงที่ถูกดัดแปลงโดยเพจ VEEN	54
ภาพที่ 28 ภาพมิม “พูดอย่างนี้มีพิรุณนะ”	85
ภาพที่ 29 ภาพมิม “หล่อนมีพิรุณอีกแล้วนะ”	85
ภาพที่ 30 ภาพมิมหล่อนมีพิรุณในอีกรูปแบบหนึ่ง	86
ภาพที่ 31 ภาพมิมการต่อบทในฉาก “ต่าตุ๊กตา”	90
ภาพที่ 32 ภาพมิม “อี้แต่ัว อี้ตอแหล”	91
ภาพที่ 33 ภาพมิมผีแพนเค้กและตุ๊กตา	91
ภาพที่ 34 ภาพมิม “ใครฆ่าอารียา”	95
ภาพที่ 35 ภาพมิม “นี่บ้านนะไม่ใช่ช่อง อีชีอกการี”	98
ภาพที่ 36 ภาพมิม “นี่บ้านมึงเธอ”	99
ภาพที่ 37 ภาพมิมจากฉากนี้บ้านไม่ใช่ช่องในอีกรูปแบบ ปราบกฎรูปของผีแพนเค้กจับแก้มตนเอง...99	
ภาพที่ 38 ภาพมิมเจ้าพูน.....	104
ภาพที่ 39 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง 1.....	106
ภาพที่ 40 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง 2.....	106
ภาพที่ 41 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง 3.....	107
ภาพที่ 42 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง 4.....	107

ภาพที่ 43	ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง 5.....	108
ภาพที่ 44	ภาพมีม “มิ่งเป็นไผ่”	112
ภาพที่ 45	ภาพมีม “มิ่งก็ลองทายดูสิ” ในรูปแบบที่ 1.....	115
ภาพที่ 46	ภาพมีม “มิ่งก็ลองทายดูสิ” ในรูปแบบที่ 2.....	115
ภาพที่ 47	ภาพมีมตัวละครมิ่งโดนผีเข้า.....	118
ภาพที่ 48	ภาพมีมเปรียบเทียบมิ่ง.....	118
ภาพที่ 49	ภาพมีมตัวละครมานิตกำลังโดนมิ่งปิดปาก	121
ภาพที่ 50	ภาพมีม “ย่าบาหยัน”	122
ภาพที่ 51	ภาพมีม “คำตุ๊กตา” บนเว็บไซต์ Pantip.com ในปีพ.ศ. 2552	126
ภาพที่ 52	ภาพมีม “ใครฆ่าอารียา” บนเว็บไซต์ Pantip.com ในปีพ.ศ. 2552.....	126
ภาพที่ 53	การใช้ภาพมีมมีพิรุณคู่กับภาพจากอินสตาแกรมของทอม ฮอลแลนด์.....	130
ภาพที่ 54	ภาพมีมมีพิรุณที่ใส่บริบทใหม่	132
ภาพที่ 55	ภาพมีมมีพิรุณที่ใส่บริบทใหม่ 2.....	133
ภาพที่ 56	ภาพมีมมีพิรุณประกอบกับภาพข่าวและใส่บริบทใหม่	134
ภาพที่ 57	ภาพมีมมีพิรุณที่ถูกนำเอาตัวละครอื่นมาใส่แทน	135
ภาพที่ 58	ภาพมีมในฉากคำตุ๊กตาประกอบกับภาพข่าว	136
ภาพที่ 59	ภาพมีมคำตุ๊กตาที่ทำการเปลี่ยนชื่อตัวละคร	138
ภาพที่ 60	ภาพมีมการเปลี่ยนบทพูดในฉากคำตุ๊กตา	139
ภาพที่ 61	ภาพมีมใครฆ่าอารียาประกอบกับชุดข้อความ.....	141
ภาพที่ 62	ภาพมีมพยูณไม่ได้ฆ่าประกอบกับภาพจากละครโทรทัศน์	142
ภาพที่ 63	ภาพมีมเจ้าพยูณที่ถูกเปลี่ยนแปลงใบหน้า	143
ภาพที่ 64	ภาพมีมเจ้าพยูณถูกดัดแปลงบทพูด	144
ภาพที่ 65	ภาพมีม “นี่บ้านมิ่งหรือ” ประกอบกับภาพข่าว.....	145
ภาพที่ 66	ภาพการดัดแปลงโปสเตอร์โดนการเปลี่ยนตัวแบบหลัก	148

ภาพที่ 67 การตัดแปลงโปสเตอร์โดยการเปลี่ยนตัวแบบหลักและโลโก้ภาพยนตร์ โดยคงไว้คำว่า “ร่าง”	149
ภาพที่ 68 การตัดแปลงโปสเตอร์โดยการเปลี่ยนตัวแบบหลักและโลโก้ภาพยนตร์ โดยคงไว้คำว่า “ทรง”	150
ภาพที่ 69 การตัดแปลงโปสเตอร์โดยการเปลี่ยนตัวแบบหลักและโลโก้ภาพยนตร์ โดยเล่นเสียง พยัญชนะ/สระ	152
ภาพที่ 70 การตัดแปลงโปสเตอร์โดยการเปลี่ยนภาพพื้นหลังและโลโก้ภาพยนตร์.....	153
ภาพที่ 71 การตัดแปลงตัวแบบหลัก ภาพพื้นหลัง และโลโก้ภาพยนตร์ แต่คงไว้ซึ่งรูปแบบดั้งเดิม	155
ภาพที่ 72 การตัดแปลงตัวแบบหลัก ภาพพื้นหลัง และโลโก้ภาพยนตร์ แต่คงไว้ซึ่งรูปแบบเดิม 2	156
ภาพที่ 73 ภาพมีม “มึงเป็นไผ่” ถูกใช้ประกอบกับภาพจากเพลง “กูเป็นนักศึกษา”	158
ภาพที่ 74 ภาพมีม “มึงเป็นไผ่” ใช้ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงบทพูด	159
ภาพที่ 75 ภาพมีม “มึงก็ลองทายดูสิ” ที่ทำการใส่บริบทใหม่ให้แก่ตัวละคร	160
ภาพที่ 76 ภาพมีม “มึงก็ลองทายดูสิ” ประกอบกับภาพจากภาพยนตร์ คอนสแตนติน	162
ภาพที่ 77 ภาพมีมมึงที่ถูกใส่สถานการณ์ใหม่.....	163
ภาพที่ 78 ภาพมีมมึงถูกใช้ในการเปลี่ยนคำเพื่อแสดงความเปรียบเทียบ.....	164
ภาพที่ 79 ภาพมีมปิดปากที่ถูกใส่ข้อความใหม่	165
ภาพที่ 80 ภาพมีมปิดปากที่ถูกใช้ร่วมกับภาพมีมอื่น	166
ภาพที่ 81 ภาพมีมรูปปั้นยาบาหยันถูกเพิ่มองค์ประกอบอื่น	167
ภาพที่ 82 ภาพมีมโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง ที่ใช้ล้อเลียนอดีตนายทักซิณ ชินวัตร ในประเด็น เกี่ยวกับสถาบันกษัตริย์.....	203

บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญ

มีม (Meme) มีรากศัพท์มาจากภาษากรีก โดยอ้างอิงจากคำว่า Mimeme ที่แปลว่า “ลอกเลียนแบบมา” (Something Imitated) ใช้แทนหน่วยถ่ายทอดทางวัฒนธรรม ซึ่งมีหน้าที่และหลักการคล้ายกับยีน (Gene) กล่าวคือ จะต้องมี การเปลี่ยนแปลง (Variation) การคัดสรรตามธรรมชาติ (Selection) และการเก็บรักษาไว้ (Retention) (Dawkins, 1976)

Taste (อ้างถึงใน ภูษณา ถนอมศักดิ์, 2558) กล่าวว่า มีมเป็นสิ่งที่อยู่ในวัฒนธรรมของมนุษย์ที่มีการเลียนแบบกัน อาจเป็นท่วงทำนองเพลง ความคิดความเชื่อ วรรณคดี หรือเทคโนโลยีภูมิปัญญาต่าง ๆ ที่ถือปฏิบัติและลอกเลียนแบบกันไปจนขยายเป็นวงกว้าง เมื่อเกิดระบบอินเทอร์เน็ตขึ้น การกระทำเลียนแบบในลักษณะดังกล่าวจึงเปลี่ยนแปลงสถานที่ไปปรากฏขึ้นบนอินเทอร์เน็ต จึงกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมในสังคมออนไลน์ ที่เรียกว่า “วัฒนธรรมทางอินเทอร์เน็ต” (Internet Culture)

อินเทอร์เน็ตมีมจึงได้ถือกำเนิดขึ้นเพื่อใช้เรียกการเลียนแบบแนวคิดหรือพฤติกรรมที่ผู้ใช้งานทำต่อกันจนเป็นวัฒนธรรมทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งรูปลักษณ์ของอินเทอร์เน็ตมีมนั้นมักเป็นสื่อที่สามารถมองเห็นได้หรือเป็นสิ่งที่ปรากฏมาก่อนบนอินเทอร์เน็ต แล้วจึงถูกดัดแปลงเพื่อใช้เป็นสื่อล้อเลียนบางสิ่งและก่อให้เกิดความตลกหรืออารมณ์ขัน

Brown (2013) ได้กล่าวว่า หากเปรียบเทียบเป็นสินค้า อินเทอร์เน็ตก็เปรียบเสมือนช่องทางระบายสินค้าที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างกันไปตามแต่ละแพลตฟอร์มตามลักษณะเด่นของสื่อประเภทนั้น เช่น มีมที่เป็นข้อความกระชับ จะพ้องไปกับฟังก์ชันแฮชแท็ก (Hashtag) บนทวิตเตอร์ (Twitter) หรือมีมที่เป็นรูปภาพ จะพ้องกับฟังก์ชันของเฟซบุ๊ก (Facebook) หรืออินสตาแกรม (Instagram) มากกว่า รวมถึงลักษณะในการมีส่วนร่วมและแบ่งปันข้อมูลที่เปลี่ยนแปลงไปตามแต่ละแพลตฟอร์ม เช่น ระบบรีทวีต (Retweet) ของทวิตเตอร์ หรือแบ่งปัน (Share) ของเฟซบุ๊กที่แตกต่างกัน

มีมที่เกิดขึ้นบนโลกนั้นมีมากมายหลายประเภท เว็บไซต์ knowyourmeme (ออนไลน์) ได้จำแนกประเภทของมีมไว้มากมาย แต่ที่สามารถพบได้บ่อยในโลกความเป็นจริงและบนโลกอินเทอร์เน็ตนั้น สามารถแบ่งออกได้ 12 ประเภท ได้แก่ วลี/คำพูดติดปาก (Catchphrase) ข้อความหรือบทพูดที่อยู่บนอินเทอร์เน็ต (Copy pasta) รูปภาพแสดงความรู้สึกขนาดเล็ก (Emoticon) วิดีโอหรือรูปภาพที่ดัดแปลงได้ง่าย (Exploitable) รูปนิ่ง (Image Macro) วิดีโอหรือรูปภาพล้อเลียน (Parody) การอ้างอิงจากสื่อ (Popular Culture Reference) สื่อที่ทำให้เกิดการกระทบกระเทือน

จิตใจ (Shock Media) คำแสลง (Slang) คำพูดที่ถูกประยุกต์ (Snowclone) วิดีโอที่เป็นที่พูดถึง (Viral Video) และเอฟเฟคประกอบภาพ (Visual Effect)

ภายหลัง มีมิได้ถูกพัฒนาและแปรเปลี่ยนไปตามกาลเวลา ทำให้ภาพจำของมีมิกลายเป็นสิ่งที่ใช้เรียกแทนมุกตลกหรือสิ่งซ้ำกันบางอย่างที่แพร่กระจายออกไปได้อย่างรวดเร็ว โดยอาจเป็นการทำซ้ำ การดัดแปลง หรือล้อเลียนสิ่งใดสิ่งหนึ่งในรูปแบบภาพหรือวิดีโอเสียมาก

วริษฐา แซ่เจีย (2563) ได้อธิบายถึงรูปแบบของมีมิว่าสามารถเป็นได้ทั้งรูปภาพ ตัวอักษร วิดีโอ ไอเดีย ผู้คน คำพูด สัญลักษณ์ สัตว์ หรือตัวละครสมมุติ แต่เพื่อจุดประสงค์ในการสื่อสารและทำให้ผู้คนเข้าใจแก่นแท้ร่วมกัน มีมิจะต้องฝังแนวคิดบางอย่างลงไป และกระจายจากคนหนึ่งไปสู่ผู้อื่นอีกมากมายบนโลกอินเทอร์เน็ต เพื่อเป็นการส่งต่อแนวคิดของสังคมหรือสัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมในสื่อให้เป็นที่แพร่หลาย มีมินั้นจึงไม่ใช่เพียงภาพที่สร้างความตลกภาพหนึ่งให้เห็นทั่วไปบนโลกอินเทอร์เน็ต แต่มีมินั้นมีไว้เพื่อส่งต่อข้อความบางอย่าง ในระดับตัวบุคคล มีมิถือว่าเป็นรูปแบบการแสดงอารมณ์อย่างหนึ่งของผู้คน คนในสังคมใช้มีมิเพื่อบ่งบอกความรู้สึกหรือความคิดในขณะนั้น โดยที่รูปแบบของมีมิทำให้ผู้อื่นเข้าใจตรงกับผู้ส่งสาร

ในระดับสังคม มีมิมีหน้าที่ในการกระจายข้อมูล จึงเป็นเหตุผลที่มีมิดำรงอยู่ในสังคมได้อย่างต่อเนื่อง เพราะใช้เพียงการแชร์รูปภาพ หรือวลีชนิดหนึ่ง ก็สามารถกระจายไปสู่ผู้คนนับพันคนได้ในพริบตา ไม่จำเป็นต้องใช้เวลาในการพิมพ์อธิบายเหมือนบทความ จากงานศึกษาของ Weng et al. (2014) พบว่า ยังมีกลุ่มคนที่มองเห็นมีมิมากเท่าไร ก็จะมีกลายเป็นกระแส (Viral) ได้เร็วเท่านั้น อีกทั้งยังมีความสำคัญต่อการสร้างการรับรู้ของผู้คนระหว่างชุมชน (Sense of Inter-community) มากขึ้น ช่วยในการรวมผู้คนต่างกลุ่มเข้าด้วยกัน โดยใช้อารมณ์ขันซึ่งเป็นรูปแบบที่ง่ายต่อการกระจายและการเข้าใจ

ในปัจจุบัน กระแสมีมินั้นกลายเป็นหนึ่งในเครื่องมือสำคัญของภาคธุรกิจ เพราะหลายบริษัทเริ่มมีการนำมีมิมาใช้ในการโฆษณา จัดโปรโมชั่น หรือเป็นส่วนหนึ่งของแผนการตลาด เช่น Tops Supermarket, Coca-Cola, หรือ Burger King ที่นำกระแสสังคมมาเชื่อมโยงกับสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ของตน หรือในประเทศไทย เช่น Major Group, KFC, หรือ ชาตรามือ เป็นต้น

ภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ใช้ถ่ายทอดชุดความคิดบางอย่างให้แก่สังคมมนุษย์ ภาพยนตร์ในยุคปัจจุบันโดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมสูงจากทั่วทุกมุมโลกมักจะถูกทำให้กลายเป็นมีมิ ซึ่งนั่นทำให้แม้ภาพยนตร์เหล่านั้นจะผ่านเวลาที่ออกฉายไปนานมากแล้วก็ตาม ก็ยังสามารถกลับเข้ามาอยู่ในกระแสสนทนาของสังคมได้อยู่อย่างต่อเนื่อง

มีมจากภาพยนตร์นั้นสามารถเกิดขึ้นได้จากทั้งผู้สร้างภาพยนตร์และผู้ชมภาพยนตร์ โดยในฝั่งของผู้ชมภาพยนตร์นั้นมีการนำฉากในภาพยนตร์หลายเรื่องไปสร้างให้กลายเป็น “มีมเด็ด¹” ซึ่งได้รับความนิยมข้ามพรมแดนของบริบทชาติใดชาติหนึ่ง เช่น มีม For the Better, Right? จากภาพยนตร์ Star War: Episode 2 Attack of the Clones (2002) ที่ถูกหยิบยกมาเพื่อล้อเลียนการตั้งใจทำอะไรใหม่ที่ดีกว่าแต่แท้จริงแล้วกลับส่งผลร้ายกว่าเดิม หรือมีม X, X Everywhere จากภาพยนตร์อนิเมชันเรื่อง Toy Story 2 (1999) ที่ถูกดัดแปลงและทำซ้ำเพื่อกล่าวถึงหรือบอกเล่าสิ่งที่กำลังเป็นกระแสมาแรงในสังคม



ภาพที่ 1 ภาพมีม For the Better, Right?
(ที่มา: Knowyourmeme.com, 2021)



ภาพที่ 2 ภาพมีม X, X Everywhere
(ที่มา: Knowyourmeme.com, 2010)

¹ มีมที่สามารถพบเห็นได้จนชินตา มีระยะเวลาการใช้งานที่ยาวนาน และมีรูปแบบการใช้งานที่ชัดเจน

มีมเด็ดเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยทำให้ภาพยนตร์ที่เป็นทรัพยากรของมีมกลายเป็นที่พูดถึงในกระแสสังคมเท่านั้น แต่การทำซ้ำหรือดัดแปลงมีมนี้เองยังช่วยสร้างภาพจำที่ทำให้เป็นภาพลักษณ์ของภาพยนตร์เรื่องนั้นด้วย ภาพจำดังกล่าวอาจเปลี่ยนแปลงไปจากภาพลักษณ์หรือความหมายเดิมของภาพยนตร์ เพราะมีมเด็ดเหล่านี้เป็นมีมที่เกิดขึ้นจากฝั่งผู้ชมภาพยนตร์ที่ได้ทำการดัดแปลงภาพมีมเพื่อใช้ล้อเลียนในการบริบทสถานการณ์บางอย่าง เช่น มีม X,X Everywhere (ภาพที่ 2) บริบทดั้งเดิมของภาพยนตร์นั้นเป็นการที่ตัวละครบ๊อบ ไทท์เฮียร์ พุดลอบใจและวาดแผนการให้วุ๊ดดีไปนั่งล้อมกองไฟพร้อมกินบาบีคิวกับแอนดี โดยการชี้ของบ๊อบนั้นคล้ายกับเป็นการวาดอากาศเพื่อให้วุ๊ดดีได้นึกภาพตามในสิ่งที่ตนเองพุด แต่เมื่อผู้ชมได้จับภาพดังกล่าวและนำมาสร้างมีม กลายเป็นว่าความหมายของภาพได้เปลี่ยนไปจากการวาดวางแผนการให้กลายเป็นการชี้ให้วุ๊ดดีดูตามว่ากำลังมีกระแสใดเกิดขึ้นบ้างเพื่อเป็นการบอกเล่าหรือล้อเลียนกระแสดังกล่าว

มีมจากภาพยนตร์นั้นสามารถเกิดขึ้นได้จากทั้งฝั่งผู้สร้างภาพยนตร์และผู้ชมภาพยนตร์ โดยในฝั่งของผู้สร้างภาพยนตร์นั้น บริษัทภาพยนตร์หลายแห่งในฮอลลีวูด (Hollywood) เริ่มใช้มีมในการโปรโมทภาพยนตร์ใหม่ของตนเองด้วยเช่นกัน ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์จาก Marvel Studio ใช้ภาพตัวละครจากภาพยนตร์และแฮชแท็กในการโปรโมทภาพยนตร์ Shang-chi (2564) หรือ Eternal (2565), ภาพยนตร์ DUNE (2564) ใช้แฮชแท็กและเปิดหัวข้อให้ผู้ชมได้สร้างมีมจากภาพยนตร์บนทวิตเตอร์เพื่อให้ภาพยนตร์อยู่ในกระแสตอนเข้าฉาย

ผลจากวิวัฒนาการทางเทคโนโลยีและโลกาภิวัตน์นั้นทำให้ประเทศไทยได้รับวัฒนธรรมการล้อเลียนหรือรับวัฒนธรรมมีมด้วยเช่นกัน โดยในช่วงแรก มีมที่เกิดขึ้นมักได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมจากต่างประเทศ เช่น การทำท่าเพลงคัหรือที่เรารู้จักกันในนามท่าเพลงคักิ่ง (Planking) การเต้นฮาเร็มเชค (Harlem Shake) (2013) หรือการเกิดขึ้นของเพลงบนเฟซบุ๊กนามว่า “9GAG in Thailand” (2011) ที่รับวัฒนธรรมจากเว็บบอร์ดมีมระดับโลกอย่าง 9GAG มาเป็นเนื้อหาภายในเพลง

เมื่อวัฒนธรรมมีมเดินทางมาถึง ภาพยนตร์ไทยยังเป็นแหล่งทรัพยากรชั้นดีอีกชนิดที่ถูกนำมาดัดแปลงให้กลายเป็นมีม โดยเฉพาะอย่างยิ่งวรรคทองในภาพยนตร์ไทยที่เกิดการปฏิสัมพันธ์บางอย่างกับผู้ชม จนทำให้วรรคทองเหล่านั้นถูกพุดซ้ำในวงสนทนาอย่างรวดเร็วและกลายเป็นภาพมีมที่ถูกส่งต่อกันผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในเวลาต่อมา เช่น “แถวนี่แม่งเถื่อนฯ” หรือ “เป็นเมียเราต้องอดทน” จากภาพยนตร์ 2499 อันธพาลครองเมือง (2540), “เจ็บบัดตยงเราทำไม?” จากภาพยนตร์แฟนฉัน (2546), “เฮ็ดในสิ่งที่เชื่อ เชื่อในสิ่งที่เฮ็ด” จากภาพยนตร์ 15 คำเดือน 11 (2545), “เอาผมไปฆ่าให้

ตายผมก็รักคุณ” จากภาพยนตร์มหา’ลัยเหมืองแร่ (2548), หรือวลีที่คุ้นหูจวบจนปัจจุบันอย่าง “กูไม่ออก, ออกแล้วจะเอาอะไรแตก” จากภาพยนตร์ลัดดาแลนด์ (2554) เป็นต้น

การเกิดขึ้นของสื่อสังคมออนไลน์ยังช่วยให้วรรณคดีเหล่านี้เผยแพร่ออกไปได้ง่ายยิ่งขึ้น อีกทั้งไม่เพียงแต่วรรณคดีที่มาจากภาพยนตร์ แต่ยังมีบางฉากหรือบางตัวละครจากภาพยนตร์ไทยที่ถูกดัดแปลงและทำซ้ำ ซึ่งอาจเป็นการอ้างอิงบริบทเดิมจากภาพยนตร์หรือแก้ไขบริบทใหม่จนทำให้กลายเป็นมีมที่น่าจดจำ

มีมจึงเป็นเครื่องมือหนึ่งที่บริษัทผลิตภาพยนตร์หลายแห่งในประเทศไทยเลือกใช้ใช้งาน ด้วยคุณสมบัติที่ง่ายต่อการเข้าใจ แพร่กระจายได้ไว ดูเป็นสมัยใหม่ และต้นทุนการผลิตต่ำ นั่นจึงทำให้เกิดมีมที่ถูกสร้างโดยบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์ เช่น มีมจากภาพยนตร์เรื่อง “ไอฟาย...แต่ถึงก็...เลิฟยู” (2557) โดยทางบริษัทเปิดใช้เว็บไซต์เพื่อให้ผู้ชมสามารถแก้ไขชื่อนั่งตามความต้องการของผู้ชม เช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่อง “ฟรีแลนซ์...ห้ามป่วย...ห้ามพัก...ห้ามรักหมอ” (2559) ที่เชิญชวนให้ผู้ชมทำการล้อไปกับชื่อนั่งโดยเปลี่ยนเป็นคำใดๆ แต่ยังคงไว้ซึ่งคำว่า “ห้าม” เป็นต้น



ภาพที่ 3 หน้าเว็บไซต์ ifinethankyouloveyou.com สำหรับการสร้างตัวอักษรแบบภาพยนตร์ (ที่มา: Yokekungworld.com, 2557)

ภาพที่ 4 หน้าเว็บไซต์ freelancethemovie.com สำหรับการแก้ไขป้ายภาพยนตร์
(ที่มา: Marketingoops.com, 2558)

ทั้งนี้ ในโลกอินเทอร์เน็ตที่ไม่สามารถควบคุมได้ มีมที่มีบริบทเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ไทยจึงไม่ได้เป็นเพียงการแก้ไขโลโก้หนังหรือล้อโปสเตอร์หนังที่เกิดขึ้นจากฝั่งอุตสาหกรรมภาพยนตร์ หากแต่เกิดขึ้นจากฝั่งของผู้ชมอยู่ก่อนแล้ว ผู้ชมบางกลุ่มได้ทำการสร้างมีมในแบบฉบับของพวกเขาขึ้นมาเอง โดยใช้ภาพยนตร์ไทยที่ถูกฉายอยู่ก่อนแล้วหรือจากตัวอย่างภาพยนตร์ใหม่มาเป็นมีมล้อเลียน ซึ่งมีด้วยกันหลากหลายประเภท

บรรจง ปิสัญชนะกุล (2564) ได้กล่าวถึงมีมกับภาพยนตร์ว่า “มีมเป็นสิ่งที่ผู้กำกับทุกคนอยากให้เกิดกับภาพยนตร์ของตัวเองเพราะเป็นสิ่งที่ทำให้เป็นกระแสได้” แม้มีมที่มาจากภาพยนตร์ไทยจะมีอยู่จำนวนมาก แต่ไม่ใช่ทุกภาพยนตร์ ทุกฉาก ทุกตัวละคร หรือทุกวลีเด็ดจะสามารถกลายเป็นมีมได้ หากแต่ภาพยนตร์ที่กลายเป็นมีมเหล่านั้นจะต้องจับต้องกับความรู้สึกบางอย่างกับผู้ชมหรือสังคม

ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2011 ที่สื่อสังคมออนไลน์เข้ามามีบทบาทในประเทศไทย ผู้วิจัยได้สังเกตพบว่ามีมีมจากภาพยนตร์ไทยอยู่จำนวนหนึ่งที่กลายเป็นมีมเด็ดและมีอายุการใช้งานที่ยาวนาน อีกทั้งยังสามารถพบเห็นหรือได้ยินจากการพูดคุยในกลุ่มเพื่อน บนหน้าข่าว หรือแม้กระทั่งการปราศรัยในการต่อสู้ทางการเมืองอย่างเป็นที่ประจักษ์ทั้งในโลกอินเทอร์เน็ตและในโลกความเป็นจริง ซึ่งหนึ่งในมีมเด็ด

เหล่านั้น มีมิมที่มีความโดดเด่นมากที่สุดคือ มีมจากภาพยนตร์ชุดหอคอแต้วแตกที่เป็นภาพยนตร์ตลก โดยเฉพาะตลกในลักษณะแคมป์² (Camp)

ภาพยนตร์ชุดหอคอแต้วแตกเป็นภาพยนตร์ที่อยู่คู่สังคมไทยมาอย่างยาวนาน นับตั้งแต่ออกฉายครั้งแรกในปีพ.ศ. 2550 เป็นภาพยนตร์ไทยประเภทชุดที่ทำเงินสูงสุดภายในประเทศลำดับที่ 4³ (thailandboxoffice) ด้วยความที่ภาพยนตร์มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีมุขตลกให้จดจำ จึงทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังเป็นที่ถูกกล่าวถึงอยู่จวบจนปัจจุบัน

ความน่าจดจำของภาพยนตร์ชุดนี้เอง ทำให้ผู้ชมบางส่วนนำภาพยนตร์ชุดนี้มาสร้างมีมเพื่อส่งต่อความตลกอย่างต่อเนื่อง บ่อยครั้งที่ผู้ใช้สื่ออินเทอร์เน็ตในประเทศไทยจะเห็นมุก “หล่อนมีพิรุณอีกแล้วนะ” บนหน้าข่าวเฟซบุ๊ก หรือเป็นคำพูดติดปากในกลุ่มเพื่อน แม้ตัวภาพยนตร์จะมีความเฉพาะกลุ่มสูงแต่ลีเด็ดหรือคำพูดวรรคทองเหล่านี้ก็แพร่กระจายออกไปอย่างเป็นวงกว้างในสังคมไทย

มีมจากภาพยนตร์ชุดหอคอแต้วแตกไม่เพียงแต่สร้างความตลกในกลุ่มแฟนภาพยนตร์เท่านั้น แต่ยังมีผู้ชมกลุ่มที่มีความหลากหลายทางเพศได้นำมีมจากภาพยนตร์ชุดหอคอแต้วแตกนี้มาร่วมประกอบการปราศรัยในการชุมนุมต่อสู้ทางการเมือง เช่น กลุ่มเสรีไทยพลัส ที่ได้จัด “มีอบไม่มั่งมีงแต่ตั้งตั้งคะคุณรัฐบาล” เมื่อวันที่เสาร์ที่ 25 กรกฎาคม พ.ศ. 2563 โดยมีข้อเรียกร้องให้รัฐบาลของพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชาลาออก มีเหตุมาจากการบริหารงานที่ผิดพลาดในช่วงโรคระบาดโควิด 19 ทำให้มีผู้คนเสียชีวิตเป็นจำนวนมาก อีกทั้งยังเป็นการยื่นข้อเรียกร้อง 3 ข้อของกลุ่มเยาวชนปลดแอกที่ได้ทำการชุมนุมไปก่อนหน้านี้ ตลอดจนเรียกร้องถึงสิทธิทางเพศและการสมรสเท่าเทียมอีกด้วย โดยกิจกรรมหลักของมีอบไม่มั่งมีงฯ คือการตอบทพุดจากภาพยนตร์หอคอแต้วแตก แหกกระเจิง (2552) ในฉากดำตึกตาของผีแพนเค้ก (รับบทโดยเจริญพร อ่อนละม้าย) ระหว่างผู้ปราศรัยบนเวทีและผู้ร่วมชุมนุม กิจกรรมดังกล่าวเป็นที่น่าจับตามองเป็นอย่างมาก เพราะในแง่ประวัติศาสตร์การเมืองไทย ยังไม่เคยมีการจัดบันทึกอย่างเป็นทางการว่ามีการนำทพุดจากภาพยนตร์มาร่วมในการปราศรัยทางการเมือง อีกทั้งภาพยนตร์ชุดหอคอแต้วแตกก็ไม่ใช่นิยายที่พูดถึงเรื่องทางการเมืองหรือมีสัญลักษณ์ทางการเมืองต่อสู้โดยตรงแต่อย่างใด ทำให้เมื่อจบกิจกรรมดังกล่าว ทั้งตัวมีมจากภาพยนตร์ชุดหอคอแต้วแตกที่ปรากฏในการปราศรัย และตัวภาพยนตร์ชุดหอคอแต้วแตกเอง กลับเข้ามามีบทบาทในวงสนทนาของ

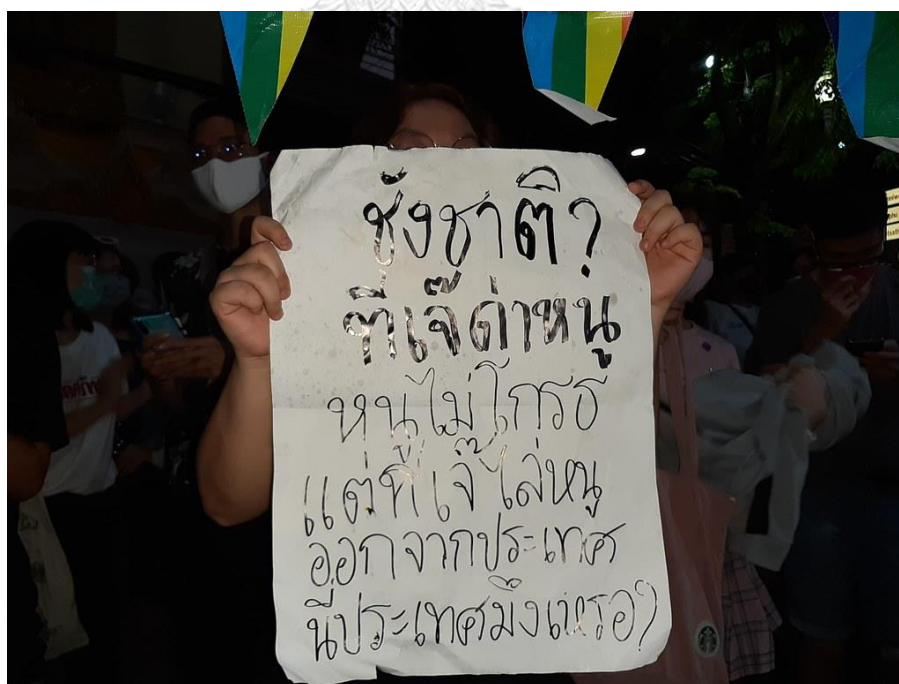
² การเล่นใหญ่ การแสดงออก หรือความหลงใหลที่ไม่เป็นไปตามบรรทัดฐานของสังคม

³ ข้อมูล ณ วันที่ 7 มกราคม 2565

สังคมอย่างแพร่หลายและได้รับการให้ค่าในเชิงความหมายใหม่ว่าครั้งหนึ่งภาพยนตร์ชุดนี้ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการต่อสู้กับอำนาจเผด็จการในประเทศไทย

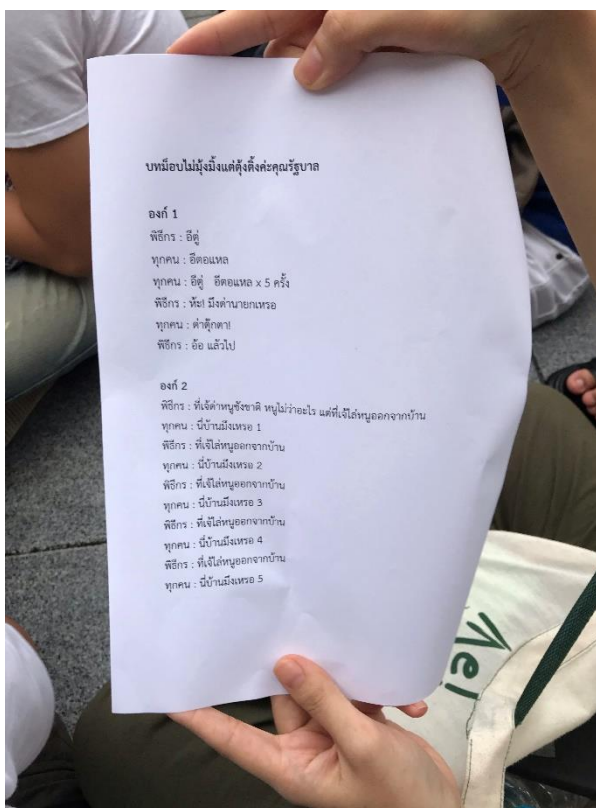


ภาพที่ 5 บรรยากาศของ “มือบ่มมั่งแต่ตั่งตั่งคอะคุณรัฐบาล”
(ที่มา: Workpointtoday.com, 2563)



ภาพที่ 6 ภาพป้ายข้อความในมือบ่มมั่งฯ ที่ตัดแปลงจากบทพูดภาพยนตร์หอแก้วแตก แหวกซิมิ (2554)

(ที่มา: Prachatai.com, 2563)



ภาพที่ 7 ภาพทพุดในการทำกิจกรรมตบทของ “หมอบไม่มั่งมีแต่ตั้งคั่งคะคุณรัฐบาล”

(ที่มา: Workpointtoday.com, 2563)

ระยะเวลาอายุของมีมจากภาพยนตร์ชุดหออั่วแตกที่มีมากกว่า 10 ปี เป็นสิ่งที่น่าสนใจอย่างยิ่ง เนื่องจากโดยปกติแล้ว มีมมักมีอายุการใช้งานที่สั้นและจะเข้าสู่สภาวะ “มีมตาย” หรือมีมที่มีความตลกมากในช่วงเวลาหนึ่งแต่เมื่อเวลาผ่านไป มีมเหล่านั้นก็จะไม่ตลกมากพอที่จะสามารถทำการส่งต่อในแวดวงสนทนาได้อีก แต่มีมจากภาพยนตร์ชุดหออั่วแตกนี้แตกต่างออกไป เพราะนับตั้งแต่การเกิดขึ้นของสื่อสังคมออนไลน์ มีมจากภาพยนตร์ชุดนี้ก็ได้โลดแล่นอยู่บนอินเทอร์เน็ตและถูกทำซ้ำเรื่อยมาจวบจนปัจจุบัน อีกทั้งยังมีแนวโน้มในการใช้งานต่อไปยังอนาคตอีกด้วย

ด้วยความที่มีมจากภาพยนตร์ชุดหออั่วแตกเป็นหนึ่งในมีมเค็ด มีระยะเวลาการใช้งานยาวนาน เป็นที่น่าจดจำ สามารถพบเห็นได้ทั่วไปบนโลกอินเทอร์เน็ต อีกทั้งยังมีหลักฐานให้เห็นอย่างเป็นที่ประจักษ์ถึงการถูกใช้อย่างแพร่หลาย ตลอดจนกลายเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ของการต่อสู้ทางการเมือง ผู้วิจัยจึงต้องการนำมีมจากภาพยนตร์ชุดหออั่วแตกมาทำการวิเคราะห์ ว่าเพราะเหตุใด

ภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตกถึงกลายเป็นมีมเด็ดที่อยู่ข้ามเวลาและสามารถใช้ในบริบทที่หลากหลายได้ รวมทั้งยังเกิดการมีส่วนร่วมของผู้ชมในการดัดแปลงมีมที่หลากหลายจนกลายเป็นสิ่งที่สามารถสร้างทั้งความบันเทิงไปจนถึงการขับเคลื่อนทางสังคมได้

นอกจากมีมเด็ดที่มีอายุการใช้งานที่ยืนยาวแล้ว ยังเคยมีปรากฏการณ์มีมจากภาพยนตร์ไทย ที่เกิดการแพร่กระจายในวงกว้างบนโลกอินเทอร์เน็ตกับภาพยนตร์หลายเรื่องเช่นกัน เช่น ภาพยนตร์ ฟรีแลนซ์...ห้ามป่วย...ห้ามพัก...ห้ามรักหมอ ซึ่งเป็นมีมที่เกิดขึ้นจากการที่ค่านึงต้องการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชม จึงเป็นการสร้างรูปแบบที่ง่ายต่อการแก้ไขและส่งต่อขึ้น ทั้งนี้ ในปี พ.ศ. 2564 ได้เกิดปรากฏการณ์มีมจากภาพยนตร์ไทยที่มีการแพร่กระจายเป็นวงกว้างและรวดเร็วที่สุด มีการดัดแปลงแก้ไขมีมในหลากหลายประเด็น ที่น่าสนใจไปกว่านั้น คือมีมที่ถูกดัดแปลงเหล่านี้เป็นมีมที่เกิดขึ้นจากทางฝั่งของผู้ชม ซึ่งบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์มิได้มีส่วนเกี่ยวข้องในการสร้างตั้งแต่ต้นแต่อย่างใด โดยปรากฏการณ์มีมดังกล่าวนี้ คือมีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรง

ภาพยนตร์เรื่องร่างทรง เป็นภาพยนตร์ใหม่ที่เข้าฉายในประเทศไทยใน พ.ศ. 2564 และได้รับกระแสตอบรับอย่างดีจากบุคคลทั่วไปตั้งแต่ภาพยนตร์ยังไม่เข้าฉายในประเทศไทยและเปิดเผยเพียงแค่อีชื่อของโปรดิวเซอร์ (Producer) นา ฮง-จิน ผู้กำกับชาวเกาหลีใต้ที่เชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ระทึกขวัญซึ่งดูแลขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ และผู้กำกับ บรรจง ปิสัญธนะกุล ผู้กำกับภาพยนตร์รายได้หนึ่งพันล้านบาทเรื่องแรกในประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ไทยเป็นผู้กำกับ

เนื่องด้วยสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 ในประเทศไทยที่มีความไม่แน่นอน ทำให้ภาพยนตร์ร่างทรงไม่สามารถระบุกำหนดการฉายที่แน่นอนได้ แต่ด้วยชื่อเสียงของโปรดิวเซอร์และผู้กำกับที่สามารถรับรองคุณภาพของภาพยนตร์ ประกอบกับกระแสตอบรับที่ดีและคำชื่นชมจากผู้ชมชาวเกาหลีใต้ที่ได้รับชมก่อน ร่วมกับภาพโปสเตอร์และตัวอย่างภาพยนตร์ที่ถูกเผยแพร่ออกมาให้ผู้ชมได้ทราบเรื่องราวบางส่วน ทำให้ภาพยนตร์เรื่องร่างทรงนั้นกลายเป็นที่จับตามองของผู้ชมชาวไทยและกลายเป็นกระแสการพูดถึงอย่างกว้างไกล

กระแสการพูดถึงภาพยนตร์ร่างทรงนั้นไม่เพียงแต่มาในรูปแบบของข้อความ รูปภาพ หรือวิดีโอตัวอย่างภาพยนตร์ที่เผยแพร่แบ่งปันกันบนสื่อสังคมออนไลน์เท่านั้น แต่เกิดเป็นปรากฏการณ์การกลายเป็นมีมด้วยเช่นกัน ซึ่งภาพยนตร์ร่างทรงนั้นนับว่าเป็นภาพยนตร์ไทยที่ถูกทำให้กลายเป็นมีมเยอะและเป็นรูปธรรมมากที่สุดในรอบปีพ.ศ. 2564

มีมของภาพยนตร์ร่างทรงนั้นเกิดขึ้นตั้งแต่มีการเผยแพร่ภาพใบปิดภาพยนตร์และตัวอย่างภาพยนตร์ได้ไม่นานนัก ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตหลายคนนำภาพจากใบปิดภาพยนตร์มาทำการตัดต่อล้อเลียนในแบบฉบับของตนเองจนแพร่กระจายออกไปเป็นวงกว้าง และเมื่อภาพยนตร์ร่างทรงเข้าฉายมีมจากภาพยนตร์ร่างทรงก็ถูกพัฒนาเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่ามีมจากภาพยนตร์ร่างทรงนั้นมีลักษณะที่แตกต่างออกไปจากมีมภาพยนตร์ชุดหอแก้วแตก เนื่องจากเป็นปรากฏการณ์ที่มีมแพร่กระจายออกไปอย่างกว้างไกลและรวดเร็ว อีกทั้งยังเกิดมีมขึ้นก่อนการเข้าฉายภาพยนตร์ซึ่งเป็นทรัพยากรหลักของการทำมีม นอกจากนี้ เนื้อหาของมีมจากภาพยนตร์ร่างทรงนั้นยังสามารถประยุกต์ได้กับหลายเรื่อง เช่น ฟุตบอล การเมือง ร่างกาย สลากกินแบ่งรัฐบาล หรือภาพยนตร์เรื่องอื่น เป็นต้น

แม้มีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงจะยังไม่ใช่มิมเด็ด เพราะยังไม่ได้พิสูจน์ในด้านของระยะเวลา แต่การแพร่กระจายเป็นวงกว้างที่สามารถประยุกต์เข้ากับเนื้อหาที่หลากหลายนั้นก็เป็ปรากฏการณ์ที่น่าสนใจมิใช่น้อย ผู้วิจัยจึงเลือกมีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงอีกเรื่องหนึ่งมาทำการวิเคราะห์ ถึงลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ ว่าเหตุใดภาพยนตร์เรื่องร่างทรงจึงกลายเป็นมีมที่มีการตัดแปงมากที่สุดมีมหนึ่งในภาพยนตร์ไทย

จากที่มาข้างต้น คำถามวิจัยในงานศึกษาคั้งนี้จึงสนใจศึกษาว่า มีมจากภาพยนตร์ไทยทั้ง 2 เรื่องนั้นมีลักษณะและองค์ประกอบอย่างไร และกระบวนการสร้างสรรค์มีมที่มาจากภาพยนตร์ไทยทั้ง 2 เรื่องเป็นอย่างไร เพราะเหตุใดมีมจากภาพยนตร์หอแก้วแตกจึงถูกใช้งานอย่างแพร่หลายและไม่เลือนหายไปในสังคม หรือเพราะเหตุใดมีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงถึงสามารถแพร่กระจายได้กว้างไกลและรวดเร็ว

ขอบเขตการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งศึกษาประเภทและองค์ประกอบ รวมถึงการสร้างสรรค์มีมที่มาจากภาพยนตร์ไทยชุดหอแตรวแตกและภาพยนตร์เรื่องร่างทรง โดยมีขอบเขตการศึกษาดังนี้

1. การวิเคราะห์ตัวบท มีมที่ได้จากการรวบรวมผ่านทางเว็บไซต์ เช่น กูเกิล เฟซบุ๊ก และทวิตเตอร์ โดยจะใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง มีมที่นำมาวิเคราะห์มีมที่มาจากภาพยนตร์ 2 เรื่อง ได้แก่ ภาพยนตร์ชุดหอแตรวแตก และภาพยนตร์เรื่องร่างทรง
 - มีมที่มีที่มาจากภาพยนตร์ชุด “หอแตรวแตก” ได้แก่ มีมรูปภาพ จำนวน 9 ภาพ มีขั้นตอนการคัดเลือกคือ ผู้วิจัยทำการตรวจสอบเอกสารที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ บทความหรือปัจเจกบุคคลที่รวบรวมมุกตลกจากภาพยนตร์ชุดหอแตรวแตก จากนั้นนำมามุกตลกเหล่านั้นค้นหาภาพมีมผ่านเว็บไซต์ Google และสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เช่น เฟซบุ๊กและทวิตเตอร์ โดยมีเกณฑ์คือ จะต้องเป็นมีมในลักษณะรูปภาพที่มีแหล่งที่มาจากภาพยนตร์ในชุดหอแตรวแตก มีต้นฉบับต้องมีการทำซ้ำเนื้อหาในหลายลักษณะ เช่น การจับภาพจากภาพยนตร์โดยตรง การใส่คำพูด หรือการนำภาพมาต่อกันจนเกิดเป็นภาพฉากในภาพยนตร์ เป็นต้น และภาพมีมที่นำมาจะต้องมีการดัดแปลงแก้ไขในบริบทที่แตกต่างออกไปจากภาพยนตร์ดั้งเดิม
 - มีมที่มีที่มาจากภาพยนตร์เรื่อง “ร่างทรง” ได้แก่ มีมรูปภาพ จำนวน 12 ภาพ มีเกณฑ์การคัดเลือกคือ ต้องเป็นมีมที่มีที่มาจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงในลักษณะรูปภาพ มีต้นฉบับถูกดัดแปลงในหลายลักษณะ และภาพมีมที่นำมาจะต้องมีการดัดแปลงแก้ไขที่มีบริบทแตกต่างออกไปจากบริบทเดิมในภาพยนตร์
2. การสัมภาษณ์เชิงลึก บุคคลผู้ให้ข้อมูลสำคัญเป็นกลุ่มคนที่มีความเกี่ยวข้องกับมีมจากภาพยนตร์และเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์โดยตรง ทำการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง จำนวน 8 คน แบ่งเป็นกลุ่มบุคคล 3 ประเภท ได้แก่
 - 2.1 ผู้กำกับภาพยนตร์ จำนวน 2 คน
 - 2.2 กลุ่มผู้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับมีมจำนวน 2 คน
 - 2.3 กลุ่มผู้สร้างสรรค์มีมในสื่อออนไลน์จำนวน 4 คน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาลักษณะ การใช้งาน และการเกิดขึ้นของมีมจากภาพยนตร์ไทย
2. เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ของมีมจากภาพยนตร์ไทยทั้งจากฝั่งผู้ชมและฝั่งผู้ผลิตภาพยนตร์ในสื่อสังคมออนไลน์

คำถามวิจัย

1. มีมที่มีที่มาจากภาพยนตร์ไทยมีลักษณะ การใช้งาน และเกิดขึ้นได้อย่างไร
2. กระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยจากฝั่งผู้ชมและฝั่งผู้ผลิตภาพยนตร์ในสื่อสังคมออนไลน์เป็นอย่างไร

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจในความสำคัญของมีมที่มีต่อภาพยนตร์ไทย
2. สะท้อนให้เห็นว่ามีมที่มีอายุยืนยาวและสามารถสร้างกระแสการพูดคุยของสังคมอย่างเป็นวงกว้างนั้นมีลักษณะอย่างไรเพื่อให้ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถนำไปประยุกต์ใช้หรือใช้ในเชิงการสื่อสารทางการตลาดต่อไป
3. ชี้ให้เห็นว่ามีมคือการสื่อสารรูปแบบหนึ่งที่สามารถแพร่กระจายได้ไวและมีความเชื่อมโยงระหว่างภาพยนตร์กับบริบททางสังคม

นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

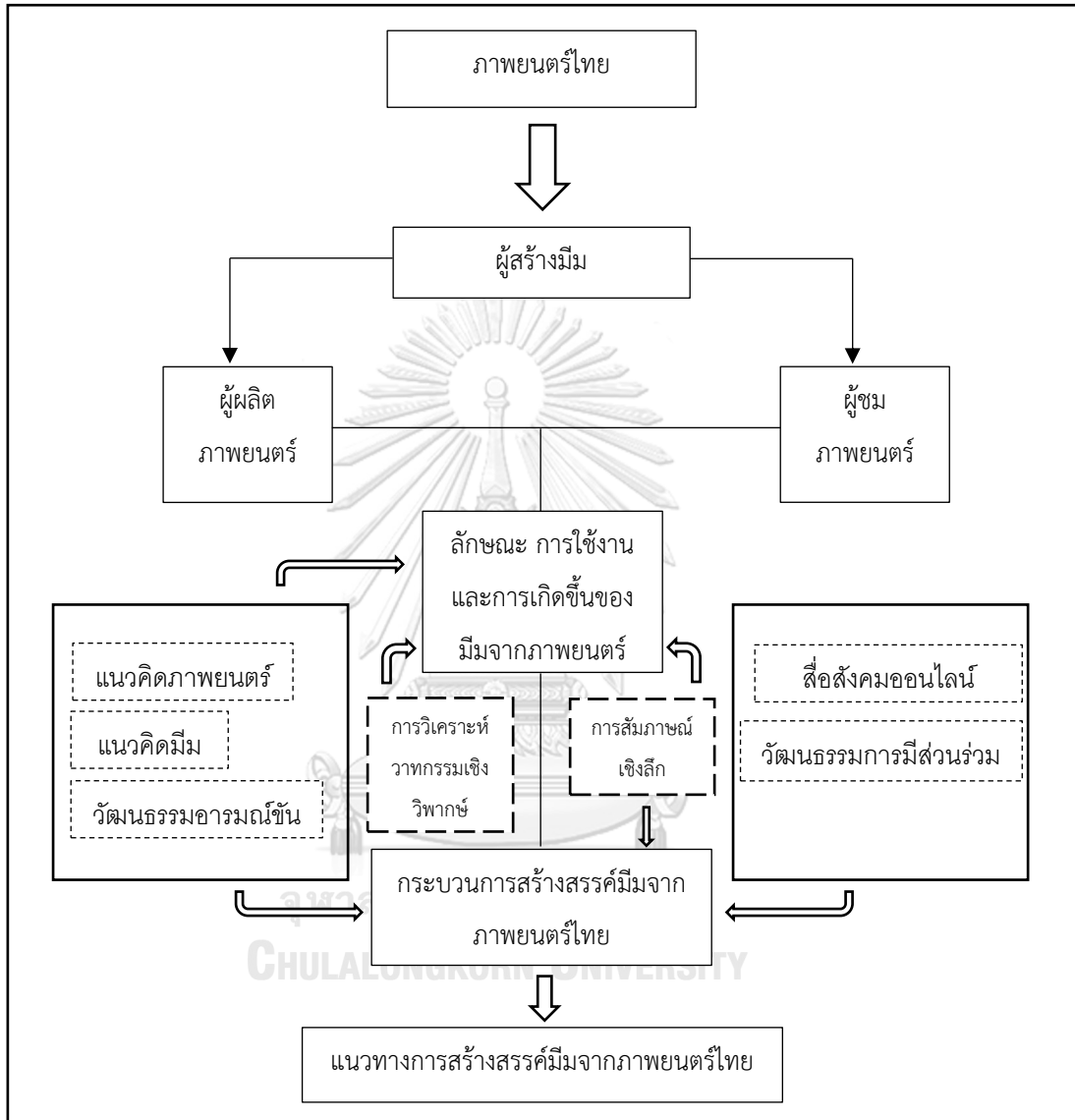
1. **มีม** หมายถึง แนวความคิดบางอย่างที่แพร่กระจายจากคนหนึ่งสู่อีกคนหนึ่ง มักพบในรูปแบบคำพูดวลี รูปภาพ หรือวิดีโอขนาดสั้นที่ใช้ในเชิงล้อเลียนหรือตลกขบขัน โดยอาจเป็นการคัดลอก ทำซ้ำ หรือดัดแปลงแก้ไขจากแหล่งที่มาเดิมเพื่อใช้ในจุดประสงค์ของการสื่อสารบางอย่าง
2. **ภาพยนตร์ไทย** หมายถึง ภาพยนตร์ที่ถูกผลิตขึ้นจากบริษัทผลิตภาพยนตร์ในประเทศไทย โดยงานศึกษาครั้งนี้หยิบยกภาพยนตร์ไทยขึ้นมา 2 เรื่อง ได้แก่ 1. ภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตก และ 2. ภาพยนตร์เรื่องร่างทรง
3. **สื่อสังคมออนไลน์** หมายถึง สื่อดิจิทัลที่เป็นเครื่องมือในการปฏิบัติการทางสังคม (Social Tool) เพื่อใช้สื่อสารระหว่างกันบนเครือข่ายทางสังคม (Social Network) ผ่านทางเว็บไซต์ และโปรแกรมประยุกต์บนสื่อใดๆ ที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต เช่น Facebook, Twitter, และ Instagram
4. **อินเทอร์เน็ตมีม** หมายถึง มีมที่ปรากฏอยู่บนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต

5. **มีมจากภาพยนตร์ไทยบนสื่อสังคมออนไลน์** หมายถึง แนวความคิดที่แพร่กระจายจากคนหนึ่งสู่อีกคนหนึ่ง มักอยู่ในรูปแบบของคำพูดวลี รูปภาพ หรือวิดีโอขนาดสั้นที่ใช้ในเชิงล้อเลียนหรือตลกขบขันที่มีแหล่งที่มาจากภาพยนตร์ไทยชุดหอบแต่หัวแตกและร่างทรง โดยอาจเป็นการคัดลอก ทำซ้ำ หรือดัดแปลงแก้ไขจากองค์ประกอบของภาพยนตร์ เช่น ใบปิดภาพยนตร์ ตัวละคร บทพูด ฉาก เป็นต้น ซึ่งสามารถพบได้บนเครือข่ายทางสังคม Facebook, Twitter, และ Instagram



กรอบแนวคิดงานวิจัย

ภาพที่ 8 ภาพแสดงกรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “ลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์” เป็นการศึกษาเกี่ยวกับการหาลักษณะของมีมจากภาพยนตร์ไทยและศึกษากระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ โดยจะใช้แนวคิดและทฤษฎีต่างๆ เป็นกรอบในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์ (Film)
2. แนวคิดสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)
3. แนวคิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมและการสร้างเนื้อหาโดยผู้ใช้ (Participatory Culture and UGC)
4. แนวคิดเรื่องมีม (Meme)
5. แนวคิดวัฒนธรรมอารมณ์ขัน (Humorous Culture)
6. แนวคิดการวิเคราะห์วาทกรรม (Discourse Analysis)
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

2.1.1 ภาพยนตร์

ภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อภาพเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นเพื่อมอบความบันเทิงให้แก่ผู้ชม จัดเป็นสื่อสมัยใหม่ที่มีพลังและอำนาจในการเล่าเรื่อง ในแง่หนึ่ง ภาพยนตร์นั้นสามารถเป็นภาพสะท้อนทางประวัติศาสตร์ให้แก่สังคมมนุษย์ได้ นักวิชาการด้านภาพยนตร์จึงได้พยายามอธิบายให้เห็นว่า ภาพยนตร์มีความเกี่ยวเนื่องใน 4 ด้าน คือ เทคโนโลยี อุตสาหกรรม ศิลปะ และปฏิบัติการทางสังคม และวัฒนธรรม (กำจร หลุยยะพงศ์, 2554)

ด้านเทคโนโลยี ภาพยนตร์เป็นสิ่งประดิษฐ์ขึ้นใหม่ของโลกในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ถูกคิดค้นขึ้นเพื่อบันทึกและฉายภาพที่เคลื่อนไหวได้ จนตั้งชื่อว่า “ภาพยนตร์” หรือภาพที่เคลื่อนไหว ในยุคแรกภาพยนตร์มีขนาดเล็ก เป็นการทำบันทึกภาพที่เคลื่อนไหวและนำออกมาฉาย มีเนื้อหาที่เรียบง่าย เน้นความสมจริง และไม่มีเสียง เช่น ภาพรถไฟแล่นเข้าสู่สถานี หรือบันทึกชีวิตของผู้คน เป็นต้น ภาพยนตร์ในยุคแรกยังไม่ค่อยมีเทคโนโลยีมากนักแต่ต่อมาด้วยพัฒนาการของกล้องและเทคโนโลยี

ทำให้ภาพยนตร์เริ่มใช้ภาษาภาพยนตร์ มีเรื่องราว สี เสียง ไปจนถึงการใช้เทคนิคพิเศษดังที่เราได้ชมในภาพยนตร์ปัจจุบัน

ด้านอุตสาหกรรม เกี่ยวข้องกับมิติด้านกำไรที่ได้รับจากภาพยนตร์ เมื่อย้อนกลับไปในภาพยนตร์ยุคแรก พบว่าภาพยนตร์ถือกำเนิดขึ้นในช่วงของสังคมอุตสาหกรรมที่ประชาชนเข้ามาทำงานในเมือง ภาพยนตร์จึงกลายเป็นสื่อบันเทิงที่ช่วยให้เกิดความผ่อนคลายและลดความตึงเครียดจากการทำงาน อีกทั้งยังช่วยให้ผู้คนหลุดพ้นไปจากโลกความเป็นจริง ซึ่งการที่ผู้คนเข้ามารับชมภาพยนตร์ยังช่วยสร้างรายได้ให้แก่ผู้จัดฉาย ต่อมาเมื่อเกิดสงครามโลกครั้งที่ 2 ภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกาได้กลายเป็นอุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่ทำรายได้สูงทั้งในและนอกประเทศจนถึงปัจจุบัน

ด้านศิลปะ ในยุคแรกที่ภาพยนตร์เกิดขึ้นมา ยังไม่ถูกมองว่าเป็นศิลปะเนื่องจากการผลิตภาพเป็นการใช้กล้องถ่ายเพื่อบันทึกภาพเคลื่อนไหวเท่านั้น แต่เมื่อเวลาผ่านไป ผู้ผลิตภาพยนตร์และนักวิชาการภาพยนตร์ได้พยายามยกระดับให้ภาพยนตร์เป็นสื่อศิลปะ ข้อค้นพบที่สำคัญคือการพัฒนาเทคนิคที่เรียกว่า “Soviet Montage” ในช่วงปีค.ศ. 1910 ซึ่งเป็นการตัดต่อภาพที่กระจัดกระจายจากพื้นที่และเวลาที่แตกต่างกัน แต่กลับนำมารวมกันให้มีความหมายและมีเรื่องราวได้ หลังจากนั้นผู้ผลิตภาพยนตร์ได้พัฒนาภาษาภาพยนตร์เพิ่มเติม เช่น การใช้ภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง แสง สี หรือการจัดองค์ประกอบภาพ (Mise-en-scene) จนทำให้ภาพยนตร์มีแนวศิลปะของตัวเอง และในเวลาต่อมาก็ได้มีการยกย่องผู้กำกับในฐานะศิลปินผู้สร้างภาพยนตร์ในช่วงปีค.ศ. 1960

ด้านปฏิบัติการทางสังคมและวัฒนธรรม มิติดังกล่าวให้ความสนใจกับความสัมพันธ์ของภาพยนตร์กับสังคมในสองด้าน ด้านแรกคือภาพยนตร์ในฐานะภาพสะท้อนสังคม (Reflectionism) หมายถึงภาพยนตร์เป็นเสมือนกระจกที่สะท้อนความเป็นไปในสังคม (ซึ่งภายหลังได้มีการถกเถียงกันในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกา ว่าภาพยนตร์ไม่สามารถสะท้อนความจริงของสังคมได้อย่างจริงแท้ แต่กลับมีปัจจัยภายนอกที่หลากหลายกำกับ/ครอบงำภาพยนตร์เอาไว้) อีกด้านหนึ่ง มองว่าภาพยนตร์คือการประกอบสร้างความเป็นจริง (Constructionism) ซึ่งจะสอดคล้องกับแนวคิดของสำนักมาร์กซิสต์และวัฒนธรรมศึกษา โดยภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสร้างภาพแทน (Representation) ซึ่งเชื่อมโยงกับชุดความรู้ต่างๆที่มีอยู่ในสังคม สำนักวัฒนธรรมศึกษาสนใจพิจารณาอิทธิพลของการสร้างภาพแทนกลุ่มต่างๆในสังคม เช่น ภาพลักษณ์ของเชื้อชาติ ผู้หญิง ผู้ชาย หรือเพศที่สาม เป็นต้น ซึ่งในเวลาต่อมาสำนักดังกล่าวได้ขยายแนวคิดและให้ความสำคัญกับมิติการตีความและศึกษาผู้รับสื่ออีกด้วย

2.1.2 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์

ภริพันธ์ ภูไพบูลย์ (2558) ได้ทำการสรุปองค์ประกอบในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เอาไว้ โดยมีทั้งหมด 8 องค์ประกอบด้วยกัน ได้แก่

1. โครงเรื่อง (Plot) หมายถึงการลำดับเหตุการณ์ในภาพยนตร์ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง ประกอบด้วย 5 ชั้น ได้แก่

1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว การแนะนำตัวละครหลัก ฉาก สถานที่ หรือการเปิดประเด็นเรื่องราวที่เป็นปมขัดแย้งในภาพยนตร์

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ปมปัญหาหรือความขัดแย้งเริ่มมีความชัดเจนมากขึ้น ตัวละครอาจพบเจอกับความลำบากใจ และสถานการณ์ที่ยุ่งยาก

1.3 ภาวะวิกฤต (Climax) คือช่วงเวลาที่ยุทธศาสตร์กำลังถึงจุดแตกหักและตัวละครอยู่ในภาวะที่จะต้องตัดสินใจครั้งใหญ่

1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือสภาพหลังจากที่เหตุการณ์วิกฤตผ่านพ้นไปแล้ว ปมปัญหาต่างๆ ได้ถูกเปิดเผยและขจัดออกไป

1.5 การยุติเรื่องราว (Ending) คือการสิ้นสุดของเรื่องราว อาจมีการจบแบบสูญเสียบบบแบบมีความสุข หรือจบแบบทิ้งท้ายเพื่อให้ผู้ชมได้ขมวดคิดต่อไป

2. ความขัดแย้ง (Conflict) หมายถึงปมปัญหาที่รวมเรื่องราวเข้าไว้ด้วยกัน การทำความเข้าใจส่วนนี้จะช่วยให้เข้าใจเรื่องราวและการดำเนินเรื่องได้กระจ่างขึ้น มีด้วยกัน 3 แบบ คือ 1. ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน 2. ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละคร อาจมีความสับสนหรือยุ่งยากในการตัดสินใจ และ 3. ความขัดแย้งกับพลังภายนอก คือความขัดแย้งกับสิ่งที่อยู่ภายนอกตัวละคร เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อม สภาพอากาศ หรือธรรมชาติที่โหดร้าย

3. ตัวละคร (Character) คือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในเรื่องเล่า ตัวละครเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์ เนื่องจากตัวละครคือผู้ขับเคลื่อนภาพยนตร์ ซึ่ง

สามารถนำไปสู่การสื่อสารทางความคิดและความรู้สึกไปยังผู้ชมได้ (ณัฐพล ปัญญาโสภณ, 2552) ทั้งนี้ ประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์ (2553) ได้ทำการแบ่งประเภทตัวละครโดยใช้เกณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป เช่น บทบาท และคุณลักษณะ โดยสามารถแบ่งได้ดังนี้ 1. แบ่งตัวละครโดยใช้บทบาท ได้แก่ ตัวละครหลัก และตัวละครรอง 2. แบ่งตัวละครโดยใช้คุณลักษณะ ได้แก่ ตัวละครมิติเดียว หมายถึงตัวละครที่มีนิสัยที่สามารถสรุปได้ไม่ยาก และตัวละครหลายมิติ หมายถึงตัวละครที่มีความขัดแย้งในตัวเองหรือสามารถคาดเดาพฤติกรรมได้ยาก

4. แก่นความคิด (Theme) คือความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่ร้อยเรียงออกมาและนำเสนอต่อผู้ชม มักจะเป็นข้อคิดบางอย่างซึ่งผู้ชมได้รับจากการชมภาพยนตร์ แก่นเรื่องจะเป็นสิ่งที่ยึดเรื่องราวทั้งหมดของภาพยนตร์เอาไว้ด้วยกัน ส่วนใหญ่จะมีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์ สังคม หรือสภาพแวดล้อม เช่น ความรัก การแก้แค้น ความเสียสละ หรือความพยายาม เป็นต้น ทั้งนี้ รักसानต์ วิวัฒน์สินอุดม (2546) ได้อธิบายเสริมว่าแก่นของความคิดนั้นจะต้องสามารถถูกเขียนออกมาได้เป็นประโยคที่สมบูรณ์ภายในประโยคเดียว เช่น ความรักชนะทุกสิ่ง หรือการให้อภัยคือการให้ที่สูงที่สุด เป็นต้น

5. ฉาก (Scene) คือเวลาและสถานที่ที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์หรือเรื่องเล่า ฉากจึงมีความสำคัญกับภาพยนตร์เพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ อีกทั้งยังช่วยผลักดันให้เกิดการสร้าง ความหมายโดยไม่จำเป็นต้องใช้บทสนทนาและยังมีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละครอีกด้วย สามารถจำแนกออกได้เป็น 5 ประเภท ได้แก่ 1. ฉากที่เป็นธรรมชาติ 2. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ 3. ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย 4. ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร และ 5. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมในเชิงนามธรรม

6. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) เป็นองค์ประกอบที่มีมิติของอำนาจ (Power) เข้ามาเกี่ยวข้อง โดยผู้เล่าเรื่องจะมีอำนาจในการประกอบสร้างความหมายต่างๆ กล่าวคือเป็นการมองเหตุการณ์หรือการเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครใดตัวละครหนึ่ง อีกทั้งยังหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเห็นเหตุการณ์จากวงในหรือวงนอก โดยแต่ละจุดยืนจะมีความน่าเชื่อถือที่แตกต่างกัน การมีจุดยืนในการเล่าเรื่องเปรียบเสมือนการนำพาผู้ชมให้คิดตามหรือมองเห็นเหตุการณ์ความเป็นไปในมุมมองนั้น โดยจุดยืนจะมีผลต่อความรู้และการชักจูงอารมณ์ของผู้ชม สามารถแบ่งได้เป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1. การเล่าจากบุคคลที่หนึ่ง คือการที่ตัวละครหลักของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง มักใช้สรรพนามเรื่องตัวเองว่า “ผม” หรือ “ฉัน” 2. การเล่าเรื่องจากบุคคลที่สาม คือการเล่าเรื่องถึงตัว

ละครอื่นหรือเหตุการณ์อื่นที่ตัวเองได้พบเห็นหรือมีความเกี่ยวข้องด้วย 3. การเล่าเรื่องที่เป็นกลาง คือ การที่ผู้สร้างพยายามเล่าเรื่องอย่างเป็นกลาง เหมือนเป็นการสังเกตการณ์จากคนนอก โดยผู้ชมจะเป็นผู้ตัดสินใจและเลือกเชื่อในความจริงที่ตนเองคิด และ 4. การเล่าเรื่องแบบรอบด้าน คือการเล่าเรื่องที่ไม่ มีข้อจำกัดด้านเวลา สามารถเข้าถึงจิตใจของตัวละครได้ทุกตัว อีกทั้งยังย้ายเหตุการณ์รวมถึงสถานที่ ได้อย่างไม่จำกัด

7. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) เป็นการใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ที่มีความสำคัญในภาพยนตร์และ เป็นองค์ประกอบที่ถูกนำเสนอซ้ำๆ โดยอาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิต ซึ่งเป็นภาพในการสื่อ ความหมาย อาจเป็นภาพเดี่ยวหรือกลุ่มของภาพที่เกิดจากการตัดต่อ

8. เครื่องแต่งกาย (Costume) เป็นสัญลักษณ์อย่างหนึ่งที่บ่งบอกความหมายของตัวละคร เป็น ส่วนขยายที่ช่วยให้เห็นบทบาทของตัวละครในภาพยนตร์

2.1.3 ภูมิทัศน์ภาพยนตร์กับการขยายตัวทางดิจิทัล

ในยุคแรกของการเกิดภาพยนตร์ นับตั้งแต่พี่น้องลูมิเอร์ (Lumiere) ได้สร้างภาพยนตร์เรื่อง The Arrival of a Train at La Ciotat Station (1895) ในฐานะการบันทึกชีวิตจริง ภาพยนตร์ได้ กลายเป็นสิ่งที่สร้างประสบการณ์ ความประหลาดใจ และเป็นแรงบันดาลใจให้แก่ผู้ชมจนกลายเป็น ความรักที่มีต่อภาพยนตร์ในท้ายที่สุด (Sontag, 1995) เมื่อเทคโนโลยียุคโทรทัศน์มาถึง ผู้คนที่คลั่ง ใคล้ภาพยนตร์ (Cinephiles) บางส่วนมองว่าสื่อใหม่ได้ลดทอนประสบการณ์ดูภาพยนตร์ภายในโรง ภาพยนตร์ไป กล่าวอีกนัยหนึ่งคือการชมภาพยนตร์ผ่านโทรทัศน์ในพื้นที่ส่วนตัวได้ทำลายอรรถรสการ ชมภาพยนตร์ในโรงภาพยนตร์ที่จะนำพาให้ผู้ชมได้หลีกหนีความจริงท่ามกลางความมืดพร้อมกับผู้คน แปลกหน้ามากมาย

เมื่อเริ่มเข้าสู่ศตวรรษที่ 20 เทคโนโลยีในโลกได้ถูกพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะภายหลัง เหตุการณ์สงครามโลกครั้งที่ 1 และ 2 เทคโนโลยีการสื่อสารได้ถูกพัฒนาด้วยวิทยาการทางทหารจน กลายเป็นพัฒนาการที่ก้าวกระโดด มีการเชื่อมต่อเครือข่ายวิทยุและโทรทัศน์อย่างเป็นวงกว้างและ สามารถเข้าถึงทรัพยากรต่างๆ ได้ง่ายขึ้น ซึ่งนั่นเป็นการส่งผลกระทบต่อภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ได้ปรับตัวไปตามยุคสมัย โดยอาศัยกลยุทธ์การสื่อสารที่มีรูปแบบ แตกต่างกันไปในแต่ละภูมิภาค เช่น กระบวนการผลิตที่ถูกมัดด้วยมาตรฐานที่หวังผลทางการค้าใน

ระบบฮอลลีวูด ที่ได้ครอบงำภาพยนตร์ในช่วงปีค.ศ. 1930-1955 หรือการผลิตภาพยนตร์แบบกองโจรในอิตาลีภายหลังสงคราม ซึ่งได้รับความนิยมจากผู้สร้างภาพยนตร์รุ่นใหม่ในฝรั่งเศสด้วย (French New Wave)

การขยายตัวของเทคโนโลยีอย่างรวดเร็วหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 นั้นยังทำให้เกิดสื่อมากมายที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวในภาพยนตร์ได้ เช่น หนังสือพิมพ์ วิทยุ วิดีโอ ดีวีดี ไปจนถึงอินเทอร์เน็ต ซึ่งทั้งหมดล้วนแต่เป็นการเปลี่ยนพฤติกรรมของผู้บริโภคภาพยนตร์ไป ทำให้ความชื่นชอบและประสบการณ์ที่มีต่อการรับชมภาพยนตร์เปลี่ยนไปด้วยเช่นกัน ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม ภาพยนตร์ โรงภาพยนตร์ และความชื่นชอบภาพยนตร์นั้นจึงได้ขยายรูปแบบออกไปในช่วงปลายของศตวรรษที่ 20

ต้นศตวรรษที่ 21 คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตกลายเป็นส่วนสำคัญของวัฒนธรรมภาพยนตร์ นักวิจารณ์ นักวิชาการ หรือผู้คนที่ทั่วไปมีการสื่อสาร สร้างกิจกรรม ไปจนถึงการรับชมภาพยนตร์ผ่านเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็นการแปลภาษาในภาพยนตร์ด้วยตนเอง การจัดกลุ่มวิจารณ์ภาพยนตร์ การชมภาพยนตร์ผ่านระบบสตรีมมิ่ง (Streaming) หรือการสร้างมีมจากภาพยนตร์ เว็บไซต์และสื่อสังคมออนไลน์กลายเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยมในการพูดคุยหรือเชื่อมโยงผู้คนมากมายให้กลายเป็นเครือข่ายขนาดใหญ่ ซึ่งส่งผลให้เกิดวัฒนธรรมเกี่ยวกับภาพยนตร์ต่างๆตามมา เช่น วัฒนธรรมแฟนคลับ วัฒนธรรมประชานิยม หรือวัฒนธรรมมีม เป็นต้น

อินเทอร์เน็ตไม่เพียงแต่ลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ในการเป็นสื่อที่บันทึกเหตุการณ์และมอบประสบการณ์พิเศษของภาพยนตร์ แต่ยังทำให้เรื่องเล่าในภาพยนตร์ถูกท้าทายและตั้งคำถามว่ารูปแบบของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นแท้จริงแล้วสิ้นสุดลงที่ไหน เนื่องจากในยุคดิจิทัลนั้นผู้ผลิตภาพยนตร์สามารถแต่งเติมจินตนาการของตนลงไปในภาพยนตร์ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์หลังการถ่ายทำได้ไม่มีที่สิ้นสุด และวัฒนธรรมดิจิทัลเองยังเปิดโอกาสให้ผู้ชมทั้งหลายมีส่วนร่วมกับภาพยนตร์มากขึ้น ไม่ว่าจะเป็น การนำภาพยนตร์มาตัดต่อใหม่ หรือการนำภาพยนตร์มาเป็นเนื้อหาในสื่ออื่น (Elsaesser, 2009)

การที่วัฒนธรรมดิจิทัลได้เปลี่ยนภูมิทัศน์ของภาพยนตร์ไป ผู้คนสามารถเข้าถึงภาพยนตร์ได้ทุกที่ทุกเวลา โรงภาพยนตร์จึงไม่ใช่พื้นที่เดียวที่จะสามารถเข้าถึงประสบการณ์ทางภาพยนตร์ได้อีกต่อไป อีกทั้งกิจกรรมต่างๆที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ไม่ได้เกิดขึ้นจากแค่ฝั่งของอุตสาหกรรม แต่ยังเกิดขึ้นจากฝั่งของกลุ่มผู้ชมและแฟนคลับ ซึ่งอาจเป็นการสร้างประสบการณ์หรือความรู้สึกต่างๆภายหลังชม

ภาพยนตร์จับให้กันภายในกลุ่มด้วย เราอาจสามารถเรียกยุคสมัยนี้ได้ว่าเป็นภาวะ “Post-Cinema” หมายถึงการที่ผู้คนมีช่องทางในการเข้าถึงภาพยนตร์ที่ไม่เพียงแต่จะเพิ่มจำนวนขึ้น แต่ยังแพร่กระจายไปยังพื้นที่ต่างๆอย่างรวดเร็ว ทั้งนี้ การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงแบบฉับพลันหรือตัดขาดจากอดีตอย่างเด็ดขาด แต่เป็นการเปลี่ยนแปลงที่สื่อเก่ากับสื่อใหม่ยังมีความสัมพันธ์กันอยู่ และเป็นกระบวนการที่ดำเนินไปเรื่อยๆ สื่อใหม่ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงเพียงการบันทึกไฟล์ภาพยนตร์ดิจิทัล หรือเว็บไซต์สตรีมมิ่งภาพยนตร์อย่าง Bittorrent หรือ Netflix แต่ยังรวมถึงวิดีโอและทีวีดี ซึ่งเป็นสื่อยุคก่อนหน้าที่จะช่วยให้ผู้คนเข้าถึงภาพยนตร์มากขึ้น ไม่เพียงเท่านั้น Post-Cinema ยังหมายถึงการเปลี่ยน “ประสบการณ์ร่วม” ในการรับชมภาพยนตร์ให้ค่อยๆหายไป และกลายเป็นประสบการณ์ส่วนตัวมากขึ้น (คาลิล พิศสุวรรณ, 2563) อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ผู้คนมีส่วนร่วมต่างๆกับภาพยนตร์ เพื่อสืบทอดเรื่องเล่าและส่งต่อไปยังผู้อื่นผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งนี่อาจเป็นโลกทัศน์ใหม่หรืออนาคตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ต่อไป

2.1.4 โลกออนไลน์ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

จากการสำรวจของมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี (2013) พบว่ากลุ่มประเทศอาเซียนมีอัตราการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่องของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ผู้รับสารส่วนใหญ่มีพฤติกรรมการใช้อุปกรณ์สมาร์ตโฟนเพื่อติดต่อสังคมออนไลน์ แชร์ภาพและวิดีโอ ตลอดจนการสืบค้นข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต นอกจากนั้น ช่องทางการสื่อสารใหม่อย่างเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทำให้ผู้รับสารส่วนใหญ่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์และโทรศัพท์มือถือมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง เพราะความสะดวก รวดเร็วและเปลี่ยนวิถีชีวิตผู้คนส่วนใหญ่ไปอย่างมาก เมื่อช่องทางการรับสารของผู้บริโภคมีมากขึ้น ธุรกิจสื่อหลายประเภทรวมถึงสื่อภาพยนตร์จึงจำเป็นต้องปรับตัวเพื่อเข้าถึงผู้บริโภคมากที่สุด ภาพยนตร์ไม่ได้ถูกฉายเพียงแต่ในโรงภาพยนตร์อย่างเดียวอีกต่อไป แต่ผู้ชมสามารถเลือกชมภาพยนตร์ได้บนเว็บไซต์จากที่บ้าน การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้บริโภคทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศไทยจะต้องปรับตัวในหลายช่องทางเพื่อให้สามารถเข้าถึงผู้รับสารได้มากขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่องทางของสื่อออนไลน์

ในปัจจุบัน จากจำนวนการเติบโตของผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตและพฤติกรรมการรับสื่อของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอย่างมาก ทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยได้ทำการปรับเปลี่ยนเพื่อตอบสนองต่อความสอดคล้องของผู้บริโภคมากขึ้นด้วยเช่นกัน โดยได้เริ่มมีการใช้ช่องทางบนโลกออนไลน์เพื่อสื่อสารกับผู้บริโภคมากขึ้น

มนทิรา ธาดาอำนวยชัย (2552) ได้ศึกษาโครงสร้างอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในเชิงธุรกิจ โดยพบว่าสามารถแบ่งได้เป็น 3 ส่วน ได้แก่ การผลิต การเผยแพร่ และการบริโภค ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่ขั้นตอนแรกคือการเตรียมการในส่วนของการผลิตภาพยนตร์ไปจนถึงการที่ภาพยนตร์ออกฉายไปสู่สายตาของผู้ชม

หากพิจารณาจากสามบริบทข้างต้น พบว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีการสื่อสารผ่านช่องทางออนไลน์ทั้งจากผู้ผลิต ผู้จัดจำหน่าย และผู้ชม ดังการสำรวจของผู้วิจัยดังนี้

การผลิตภาพยนตร์

เป็นขั้นตอนที่มีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตภาพยนตร์ มีด้วยกันทั้งหมด 3 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นตอนเตรียมการผลิต (Pre-Production) ขั้นตอนการผลิต (Production) และขั้นตอนหลังการผลิต (Post-Production) โดยในขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์มักมีความเกี่ยวข้องกับบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์และทีมงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการสร้างภาพยนตร์ เช่น ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้เขียนบทภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพ หรือคนตัดต่อ เป็นต้น

ในประเทศไทยนั้นมีบริษัทผลิตภาพยนตร์หลายแห่ง โดยบริษัทผลิตภาพยนตร์มักจะสร้างช่องทางการติดต่อบนโลกออนไลน์เพื่อประชาสัมพันธ์และสื่อสารกับผู้คนในเครือข่ายสังคมออนไลน์อยู่ตลอดเวลา⁴

บริษัทผลิตภาพยนตร์ที่มีจำนวนผู้ติดตามมากที่สุดคือ บริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด ซึ่งเป็นบริษัทธุรกิจผู้สร้างและจัดจำหน่ายภาพยนตร์ไทย อีกทั้งยังเป็นผู้นำเข้าภาพยนตร์จากต่างประเทศ เช่น ภาพยนตร์ฮ่องกง หรือภาพยนตร์ฮอลลีวูด มีช่องทางการติดต่อบนโลกออนไลน์ 6 ช่องทาง ได้แก่ 1. เว็บไซต์ www.sahamongkolfilm.com 2. แฟนเพจเฟซบุ๊ก “สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล Sahamongkolfilm International” (มีจำนวนผู้กดติดตามเพจ 4,985,859 คน) 3. ทวิตเตอร์ “@Sahamongkolfilm” (มีจำนวนผู้ติดตาม 477,447 คน) 4. ตี๊กต็อก (Tiktok) “@Sahamongkolfilm” (มีจำนวนผู้ติดตาม 72,800 คน) 5. ยูทูป “Sahamongkolfilm International Co.,Ltd” (มีจำนวนผู้ติดตาม 1,910,000 คน) และ 6. อินสตาแกรม “@Sahamongkolfilm” (มีจำนวนผู้ติดตาม 104,000 คน)

⁴ ข้อมูลทั้งหมดอ้างอิง ณ วันที่ 15 มีนาคม พ.ศ. 2565

บริษัท จีดีเอช ห้าห้าเก้า จำกัด เป็นอีกบริษัทผลิตภาพยนตร์กระแสหลักของไทย โดยเป็นบริษัทร่วมทุนระหว่างจีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ และ หับ โห้ หิ้น บางกอก มีช่องทางการประชาสัมพันธ์บนโลกออนไลน์ 6 ช่องทาง ได้แก่ 1. เว็บไซต์ www.gdh599.com 2. แฟนเพจเฟซบุ๊ก “GDH” (มีจำนวนผู้ติดตาม 3,276,494 คน) 3. ทวิตเตอร์ “@gdh559” (มีจำนวนผู้ติดตาม 370,019 คน) 4. ดิจิตัล “gdhofficial” (มีจำนวนผู้ติดตาม 226,300 คน) 5. ยูทูบ “GDH” (มีจำนวนผู้ติดตาม 1,480,000 คน) และ 6. อินสตาแกรม “@gdh559” (มีจำนวนผู้ติดตาม 189,000 คน)

บริษัท พระนครฟิล์ม จำกัด เป็นบริษัทผลิตภาพยนตร์ไทย ก่อตั้งโดยกลุ่มสายภาพยนตร์ ธนา ซีนเพล็กซ์ ผลิตภาพยนตร์กระแสหลักหลายเรื่อง มีช่องทางการติดต่อประชาสัมพันธ์บนโลกออนไลน์ 5 ช่องทาง ได้แก่ 1. เว็บไซต์ www.phranakornfilm.com 2. แฟนเพจเฟซบุ๊ก “พระนครฟิล์ม” (มีจำนวนผู้ติดตาม 1,482,703 คน) 3. ทวิตเตอร์ “@phranakornmovie” (มีจำนวนผู้ติดตาม 470 คน) 4. ยูทูบ “พระนครฟิล์ม Phranakornfilm” (จำนวนผู้ติดตาม 5,140,000 คน) และ 5. อินสตาแกรม “@phranakornfilmmovies” (จำนวนผู้ติดตาม 98,200 คน)

บริษัท เอ็ม พิคเจอร์ส เอ็นเตอร์เทนเมนท์ จำกัด เป็นบริษัทที่มีวัตถุประสงค์เพื่อประกอบธุรกิจด้านการลงทุนในบริษัทที่ทำธุรกิจสื่อ ผลิตภาพยนตร์ไทย และนำเข้าภาพยนตร์จากต่างประเทศ โดยมีช่องทางการติดต่อบนโลกออนไลน์ 5 ช่องทาง ได้แก่ 1. เว็บไซต์ www.mpictures.co.th 2. แฟนเพจเฟซบุ๊ก “M Pictures” (จำนวนผู้ติดตาม 308,746 คน) 3. ทวิตเตอร์ “@MPicturesMovies” (จำนวนผู้ติดตาม 220,516 คน) 4. ยูทูบ “M Pictures” (จำนวนผู้ติดตาม 1,430,000 คน) และ 5. อินสตาแกรม “@mpicturesmovies” (จำนวนผู้ติดตาม 5,102 คน)

บริษัท ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น จำกัด เป็นหนึ่งในบริษัทผลิตและจัดจำหน่ายภาพยนตร์รายใหญ่และเก่าแก่ที่สุดในประเทศไทย มีช่องทางการติดต่อบนโลกออนไลน์ 4 ช่องทาง ได้แก่ 1. เว็บไซต์ www.fivestarpromotion.co.th 2. แฟนเพจเฟซบุ๊ก “Fivestarmovies” (จำนวนผู้ติดตาม 168,333 คน) 3. ดิจิตัล “@fivestarmovies” (จำนวนผู้ติดตาม 47,900 คน) และ 4. อินสตาแกรม “@fivestarmovies” (จำนวนผู้ติดตาม 19,000 คน)

ทั้งนี้ บริษัท ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น จำกัด ยังมีช่องทางยูทูบในการสื่อสารอีกหนึ่งช่องทาง โดยใช้ชื่อว่า “fivestarmovie” และ “WELOVEFIVESTAR” แต่ทั้งสองช่องไม่สามารถเข้าถึงได้อีกต่อไปโดยสาเหตุอาจมาจากปัญหาทางด้านการละเมิดลิขสิทธิ์ที่ขัดกับเงื่อนไขบนเว็บไซต์ยูทูบ

นอกจากบริษัทผลิตภาพยนตร์และนำเข้าภาพยนตร์ข้างต้นแล้ว ในประเทศยังมีบริษัทผลิตภาพยนตร์อิสระอีกเป็นจำนวนมาก ซึ่งจะสร้างภาพยนตร์ของตัวเองและร่วมทุนกับบริษัทอื่น เช่น บริษัท फिल्म กูรู จำกัด

บริษัท फिल्म กูรู จำกัด เป็นบริษัทผลิตภาพยนตร์ ผู้กำกับที่มีชื่อเสียงคืออานนท์ มิ่งขวัญตา หรือที่รู้จักกันในนาม พชร อานนท์ มีช่องทางการติดต่อบนโลกออนไลน์ 3 ช่องทาง ได้แก่ 1. แฟนเพจ เฟซบุ๊ก “FILM GURU by พชรอานนท์” (มีจำนวนผู้ติดตาม 31,736 คน) 2. ยูทูป “FILM GURU Official” (จำนวนผู้ติดตาม 773,000 คน) และ 3. อินสตาแกรม “@filmguruofficial” (จำนวนผู้ติดตาม 119,000 คน)

ผู้กำกับภาพยนตร์เป็นอีกหนึ่งบทบาทที่สำคัญสำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยเช่นกัน จากการสำรวจพบว่าการรวมตัวกันของผู้กำกับภาพยนตร์ในลักษณะองค์กร มีการสื่อสารผ่านเพจ “สมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ไทย” บนเว็บไซต์เฟซบุ๊ก เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลต่างๆระหว่างกัน และเป็นตัวกลางในการประสานระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์ไทยกับองค์กรทั้งในและต่างประเทศ อีกทั้งยังเชิญผู้กำกับที่มีคุณูปการกับวงการภาพยนตร์ไทย เพื่อขับเคลื่อนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยให้ไปได้ไกล

ทั้งนี้ บริษัทผลิตภาพยนตร์เริ่มมีการผลิตมีมเพื่อสื่อสารกับผู้คนในสังคมออนไลน์บ้างแล้ว โดยเฉพาะบริษัท สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล จำกัด และบริษัท จีดีเอช ทำท่าเก๋า จำกัด ที่เริ่มมีการผลิตมีมจากภาพยนตร์ของตนเองอย่างเด่นชัด ทั้งจากภาพยนตร์เก่าและภาพยนตร์ใหม่ โดยใช้เฟซบุ๊กซึ่งเป็นช่องทางที่ได้รับความนิยมเยอะที่สุดเป็นช่องทางหลักในการเผยแพร่มีมของตนเอง

การเผยแพร่ภาพยนตร์

ในปัจจุบัน กระบวนการจัดฉายภาพยนตร์ มีทั้งระบบออนไลน์และผ่านเครือข่ายโรงภาพยนตร์ โดยในประเทศไทยมีโรงภาพยนตร์หลักสองเครือข่าย ได้แก่ โรงภาพยนตร์เครือเมเจอร์ (เมเจอร์ซีนีเพล็กซ์ และอีจิว) และโรงภาพยนตร์เครือเอสเอฟ ซึ่งถือเป็นโรงภาพยนตร์สองเครือข่ายใหญ่ที่มีบทบาทที่สำคัญในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

บริษัท เมเจอร์ซีนีเพล็กซ์ กรุ๊ป จำกัด (มหาชน) มีช่องทางการติดต่อบนโลกออนไลน์ 5 ช่องทาง ได้แก่ เว็บไซต์ www.majorcinplex.com และแฟนเพจเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม และยูทูป ในชื่อ “Major Group” (@majorgroup) มีจำนวนผู้ติดตามมากกว่าเจ็ดล้านรายบนโลกออนไลน์

บริษัท เอสเอฟ ซีเนม่าซิตี จำกัด มีช่องทางการติดต่อในโลกออนไลน์ 5 ช่องทาง ได้แก่ เว็บไซต์ www.sfcinemacity.com และแฟนเพจเฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ อินสตาแกรม และยูทูป ในชื่อ “SF Cinema” (@welove_sf) มีจำนวนผู้ติดตามกว่า 3 ล้านรายบนโลกออนไลน์

โดยทั้งสองบริษัท มีเว็บไซต์ที่สามารถจองตั๋วภาพยนตร์ล่วงหน้าเพื่อเข้าไปรับชมในโรงภาพยนตร์ได้และยังมีบทความข่าวสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ อีกทั้งเครือข่ายสังคมออนไลน์อื่นๆของทางบริษัทมียังลักษณะการสื่อสารและเนื้อหาไปในทิศทางเดียวกัน คือการโปรโมทภาพยนตร์ทั้งในรูปแบบรูปภาพและวิดีโอ ตัวอย่างภาพยนตร์ ข่าวเกี่ยวกับภาพยนตร์ ภาพกิจกรรมของภาพยนตร์ ภาพมีมต่างๆ ตลอดจนภาพเบื้องหลังภาพยนตร์

ไม่เพียงเท่านั้น ในประเทศไทยยังมีโรงภาพยนตร์อิสระเกิดขึ้นอีกจำนวนหนึ่ง เพื่อเป็นอีกหนึ่งทางเลือกสำหรับผู้บริโภค และทำให้ผู้บริโภคเข้าถึงภาพยนตร์นอกกระแสต่างๆและได้เรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะทางภาพยนตร์มากขึ้น เช่น โรงภาพยนตร์ลิโด (Lido Connect), โรงภาพยนตร์เฮ้าส์ (House Samyan), โรงภาพยนตร์ Doc club & pub. ซึ่งผู้จัดทำนายภาพยนตร์บางกลุ่ม เช่น Doc club & pub ยังได้จัดฉายภาพยนตร์ผ่านช่องทางออนไลน์ โดยให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงภาพยนตร์ได้ด้วยช่องทางเฉพาะของบริษัท

การบริโภคภาพยนตร์

การบริโภคเป็นเหมือนขั้นตอนสุดท้ายในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เป็นกระบวนการที่ภาพยนตร์จะถูกฉายสู่ผู้ชมในรูปแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นโรงภาพยนตร์หรือจากสื่ออื่นที่ไม่ใช่โรงภาพยนตร์

เมื่อเข้าสู่ในโลกออนไลน์ ผู้บริโภคไม่ได้เป็นเพียงผู้รับสารอย่างเดียวอีกต่อไป แต่กลับมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นต่อภาพยนตร์และเชิญชวนให้ผู้อื่นรับชมภาพยนตร์ต่อไปได้ ทั้งนี้ ได้มีผู้บริโภคส่วนหนึ่งได้เปิดแฟนเพจเพื่อวิพากษ์ วิจารณ์ หรือวิเคราะห์ภาพยนตร์ อีกทั้งยังกระจายข่าวต่างๆเกี่ยวกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ สารบันเทิง มุกตลกจากภาพยนตร์ รวมถึงมีการใช้มีมและผลิตมีมจากภาพยนตร์ด้วย เช่น ขอบสหนัง (จำนวนผู้ติดตาม 1,386,545 คน), หนังโปรดของข้าพเจ้า (จำนวนผู้ติดตาม 1,248,291 คน), Kanin The Movie (จำนวนผู้ติดตาม 1,248,301 คน), JUST ดู IT. (จำนวนผู้ติดตาม 797,456 คน), หรือ เทพเจ้าคอนเน็คโต้ (จำนวนผู้ติดตาม 260,353 คน) เป็นต้น

นอกจากเพจวิพากษ์วิจารณ์ภาพยนตร์แล้ว ยังมีแฟนเพจอีกหนึ่งประเภทที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้กระจายข่าวสารต่างๆเกี่ยวกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยโดยเฉพาะอีกด้วย เช่น เพจ “สวีสวีหนัง

ไทย” จำนวนผู้ติดตาม 50,635 คน หรือเพจของหอภาพยนตร์ไทย ที่ทำหน้าที่คล้ายกับห้องสมุด โดยเป็นที่จัดเก็บภาพยนตร์และวีดิทัศน์ ตลอดจนทุกสิ่งที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ โดยใช้ชื่อบนเว็บไซต์เฟซบุ๊กว่า “หอภาพยนตร์ Thai Film Archive” มีจำนวนผู้ติดตามโดยประมาณ 110,000 คน

เมื่อเริ่มเข้าสู่ยุค Post-Cinema อินเทอร์เน็ตเริ่มเข้ามามีส่วนช่วยให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ขยายตัวและเข้าถึงผู้คนมากขึ้น ซึ่งการที่ผู้คนและภาพยนตร์มีปฏิสัมพันธ์กันผ่านอินเทอร์เน็ตนั้นทำให้มีมจากภาพยนตร์ได้เกิดขึ้นมารวมทั้งส่งอิทธิพลกลับไปยังอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั้งในแง่การผลิต การจัดจำหน่าย และการบริโภคภาพยนตร์ เช่น มีมสามารถสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ชมและภาพยนตร์, มีมทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นที่พูดถึงในเวลาอันสั้น, หรือมีมได้กลายเป็นภาพจำของภาพยนตร์บางเรื่องไป ในการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษามีมที่มาจากภาพยนตร์ไทย โดยผู้วิจัยจะนำแนวคิดภาพยนตร์มาเป็นการอธิบายว่ามีมจากภาพยนตร์ชุดหอยแตกและร่างทรงนั้นมีการเล่าเรื่องอย่างไร มีองค์ประกอบใดบ้างจากภาพยนตร์ที่ได้กลายเป็นมีม และมีมีมที่ถูกสร้างจากทั้งฝั่งของผู้ชมและผู้ผลิตภาพยนตร์ได้สร้างผลกระทบอย่างไรต่อภาพยนตร์

2.2 แนวคิดสื่อสังคมออนไลน์

อริสโตเติล (Aristotle) นักปราชญ์ชาวกรีกคนสำคัญได้เคยกล่าวไว้ว่า มนุษย์เป็นสัตว์สังคม โดยเขาเชื่อว่ามนุษย์โดยสภาพธรรมชาติจะต้องมีชีวิตอยู่ร่วมกันกับบุคคลอื่นเพื่อติดต่อสัมพันธ์ซึ่งกันและกัน ในสมัยโบราณมนุษย์ใช้วิธีการสื่อสารที่ไม่ซับซ้อนนัก เช่น การพูดแบบปากต่อปาก หรือการใช้สัญลักษณ์ ต่อมาได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีเพิ่มขึ้น การสื่อสารจึงเปลี่ยนมาเป็นการใช้จดหมายหรือโทรศัพท์ เพื่อทำให้มนุษย์สามารถติดต่อกันได้แม้อยู่ในระยะที่ห่างไกล จนเข้าสู่ยุคที่มีอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์และระบบอินเทอร์เน็ตเข้ามาเกี่ยวข้อง การสื่อสารของมนุษย์จึงมีการปรับเปลี่ยนตามยุคสมัยด้วยวิธีการใช้สื่อที่เกี่ยวข้องกับอิเล็กทรอนิกส์มากขึ้น เช่น โปรแกรมพุดคุย (Chat program) จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (E-mail) หรือเว็บบอร์ด เป็นต้น ทั้งนี้ ในยุคปัจจุบัน เทคโนโลยีทางด้านการสนทนาได้พัฒนาไปอย่างก้าวกระโดด มนุษย์เริ่มมีการใช้งานสื่อในการสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารในชีวิตประจำวันมากขึ้น โดยช่องทางที่มนุษย์ในยุคปัจจุบันใช้นั้น คือการใช้ “สื่อสังคมออนไลน์” (Social Media) ในการสื่อสาร

แสงเดือน ผ่องพุ่ม (2556 อ้างถึงใน ธนะวัฒน์ วรรณประภา, 2561) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์ เป็นส่วนหนึ่งของเทคโนโลยีที่เรียกว่า “เว็บ 2.0” (Web 2.0) เป็นเครื่องมือที่ทำงานบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ตและเครือข่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่อนุญาตให้แต่ละบุคคลเข้าถึง แลกเปลี่ยน สร้างเนื้อหา และติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่น รวมทั้งการเข้าร่วมเครือข่ายออนไลน์ต่างๆ ในปัจจุบันเครือข่ายอินเทอร์เน็ตได้มีการนำมาใช้ในการสื่อสารระหว่างบุคคล การสื่อสารธุรกิจ การสื่อสารทางราชการ ตลอดจนการสื่อสารองค์กรต่างๆ

ความหมายของสื่อสังคมออนไลน์

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์ (2554) ได้อธิบายถึงความหมายของสื่อสังคมออนไลน์ไว้ว่า สื่อสังคมออนไลน์ คือสื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสาร ซึ่งอยู่ในรูปแบบต่างๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ โดยมีการโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือผู้รับสารด้วยตนเอง สื่อสังคมออนไลน์สามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆได้ในแต่ละยุคสมัย แต่ที่นิยมใช้กัน ได้แก่ บล็อก ทวิตเตอร์ ไมโครบล็อก และเครือข่ายสังคมออนไลน์

นิยามข้างต้นสอดคล้องกับ กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว (2557) ที่กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์นั้นหมายถึงการแบ่งปันในสังคม ซึ่งอาจเป็นการแบ่งปันเนื้อหา (ไฟล์, รสนิยม, ความเห็น, และอื่นๆ) หรือการปฏิสัมพันธ์ในสังคม (การรวมกันเป็นกลุ่ม) นอกจากนี้ สื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นสื่อที่แพร่กระจายออกไปได้ง่ายขึ้นในปัจจุบัน โดยเกิดจากการแบ่งปันเนื้อหา (Content Sharing) จากใครก็ได้ และเป็นการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้หลายคน (Many-to-Many) ทั้งนี้ เมื่อมีสภาพของการเป็นสื่อสังคม สิ่งสำคัญคือการสนทนาที่เกิดขึ้นอาจเป็นการรวมกลุ่มคุยในเรื่องที่สนใจร่วมกัน หรือการวิพากษ์วิจารณ์สินค้าและบริการต่างๆ โดยที่ไม่มีใครเข้ามาจำกัดการผลิตเนื้อหาทั้งหมดเพียงผู้เดียว เพราะผู้สื่อสารมีสิทธิในการเข้าร่วมในรูปแบบของการเพิ่มเติมความคิดเห็น หรือแม้กระทั่งเข้าไปแก้ไขเนื้อหาได้ด้วยตัวเอง นอกจากนี้สื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นสื่อที่เปลี่ยนผู้คนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหาและกระจายไปยังผู้รับสารคนอื่นๆ ได้อย่างเสรี (ภายใต้การควบคุมของผู้บริหารจัดการพื้นที่และแพลตฟอร์ม) หากใครผลิตเนื้อหาโดนใจกับผู้คน ก็จะเป็นผู้ทรงอิทธิพล (Influencer) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในทางการตลาด ก็จะสามารถโน้มน้าวผู้ติดตามในการตัดสินใจในการซื้อสินค้าหรือบริการได้โดยง่าย

จิราภรณ์ ศรีนาค (2556) ได้อธิบายว่า สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ทำให้ผู้ใช้แสดงความเป็นตัวตนของตัวเอง เพื่อที่จะมีปฏิสัมพันธ์ หรือแบ่งปันข้อมูลกับบุคคลอื่นๆ ซึ่งสื่อ

สังคมออนไลน์ส่วนใหญ่จะเป็นเว็บ 2.0 (Web2.0) ที่มีการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งและผู้รับสารแบบสองทาง กล่าวคือ ผู้รับสารสามารถแสดงความคิดเห็นหรือตอบผู้ให้ข้อมูลได้ เช่น การให้ข้อคิดเห็นในบันทึกบล็อกหรือในวิดีโอ การพูดคุยผ่านโปรแกรมสนทนาออนไลน์ หรือเว็บบอร์ด เป็นต้น

นอกจากนี้ ยังมีผู้ที่ศึกษาเกี่ยวกับบทบาทของสื่อสังคมออนไลน์กับการขับเคลื่อนประเด็นทางสังคมและประเด็นทางการเมือง โดยลักษณะเด่นอย่างหนึ่งของสื่อสังคมออนไลน์คือการบอกต่อและการกระจายข้อมูล ซึ่งช่วยให้การสื่อสารแบบปากต่อปากทำได้กว้างขวาง มีประสิทธิภาพ และช่วยทำให้เกิดการระดมความร่วมมือกันได้ง่ายมากขึ้น

McConnell and Huba (2007 อ้างถึงใน พาณิชย สดสี, 2560) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์เป็นสื่อที่มีศักยภาพในการขับเคลื่อนประเด็นทางสังคม เช่น การสื่อสารทางการเมือง หรือการเรียกร้องประเด็นทางสังคม เนื่องจากเป็นช่องทางที่ลงทุนน้อยแต่มีอิทธิพลในการจูงใจให้มีส่วนร่วมกับกระบวนการทางการเมืองสูง ดังนั้นการศึกษาสื่อสังคมคือการทำความเข้าใจว่ามีการเชื่อมโยงเครือข่าย มีการสร้างประเด็นการพูดคุย และมีการใช้ประโยชน์เพื่อขับเคลื่อนประเด็นในลักษณะเครือข่ายอย่างไร

การใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย

จากรายงาน Global Digital Report 2021 (2021) ของ We Are Social และ Hootsuite ช่องทางบนโลกออนไลน์ที่บริหารจัดการสื่อสังคมออนไลน์ รายงานสถิติเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2564 พบว่า คนไทย 69% เข้าถึงระบบอินเทอร์เน็ตและมีตัวตนอยู่บนโลกออนไลน์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ทั้งนี้ พฤติกรรมบนโลกออนไลน์หลากหลายของคนไทยเริ่มได้รับความนิยมสูงขึ้น เช่น การใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นช่องทางหลักในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร คิดเป็น 78% ซึ่งเป็นอันดับ 1 ของโลกในปี 2564 หรือการอ่านข่าวออนไลน์ ที่มีจำนวนมาเป็นอันดับ 2 ของโลก หรือคิดเป็น 91% เป็นต้น โดยที่สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในรูปแบบของเครือข่ายสังคมออนไลน์กลายเป็นช่องทางการรับรู้ข่าวสารของคนไทยที่ทรงอิทธิพลในช่วงปี 2564

สถิติยังเปิดเผยถึงเรื่องเครือข่ายสังคมออนไลน์อีกด้วยว่า คนไทยใช้เฟซบุ๊ก (Facebook) มากเป็นอันดับ 8 ของโลก โดยโพสต์เฟซบุ๊กเฉลี่ยคนละ 11 ครั้งต่อเดือน และแสดงความคิดเห็น (Comment) บนเฟซบุ๊กเฉลี่ย 8 ครั้งต่อเดือน นอกจากนี้การใช้ยูทูบ (YouTube) ของคนไทยยังมากเป็นอันดับที่ 18 ของโลก การใช้อินสตาแกรม (Instagram) มากเป็นอันดับที่ 16 ของโลก การใช้เฟ

ซบุ๊กเมสเซนเจอร์ (Facebook Messenger) มากเป็นอันดับ 6 ของโลก และการใช้ทวิตเตอร์ (Twitter) มากเป็นอันดับ 10 ของโลกด้วย

ในช่วงยุคโรคระบาดโควิด 19 ผู้คนในประเทศไทยจำเป็นต้องเว้นระยะห่างจากผู้อื่นและกักตัวอยู่ภายในบ้าน ทำให้พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตในการติดต่อหรือกระทำการใดๆบนโลกออนไลน์ของคนไทยเพิ่มมากขึ้น คนไทยกว่า 34.8% ใช้การโทรศัพท์ผ่านวิดีโอ (Video Call) ติดต่อกันมากขึ้น พบแพทย์ผ่านทางออนไลน์เพิ่มอีก 15.1% นอกจากนี้พฤติกรรมการซื้อของออนไลน์ของคนไทยก็ยิ่งเพิ่มมากขึ้นด้วย โดยในปี 2564 คนไทยซื้อของออนไลน์เป็นอันดับ 4 ของโลก โดยปัจจัยที่ทำให้ผู้คนอยากซื้อของออนไลน์มากที่สุดอันดับหนึ่ง คือการส่งฟรี

นอกจากนี้ ยังมีสถิติอื่นๆของคนไทยที่ได้ถูกรายงานไว้อีกมากมาย เช่น 1 ใน 3 ของประชากรคนไทยทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์แล้ว คนไทยเล่นเกมออนไลน์เป็นอันดับ 3 ของโลก และคนไทย 38.2% เล่นเกมทุกวัน คนไทยเชื่อว่าจากสื่อสังคมออนไลน์มากเป็นอันดับ 2 ของโลก เป็นต้น

สื่อสังคมออนไลน์นั้นเป็นสื่อที่ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางให้ผู้คนทั่วไปทำการสร้างเนื้อหา แบ่งปันข้อมูลข่าวสาร และติดต่อสื่อสารกับบุคคลอื่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต การนำเสนอหรือแบ่งปันเนื้อหา รูปภาพ และข้อความ มีวัตถุประสงค์เพื่อติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างบุคคลสองคนหรือมากกว่าโดยมีลักษณะเป็นการสื่อสารสองทาง ทั้งนี้ การแพร่กระจายข้อมูลทางสื่อสังคมออนไลน์นั้นจะเกิดขึ้นได้ต้องมีการแบ่งปันเนื้อหาและมีผู้เข้าร่วมในการสนทนาหลายคน ซึ่งคุณสมบัติที่โดดเด่นของสื่อสังคมออนไลน์ คือการแสดงความคิดเห็นโดยที่ไม่สามารถควบคุมทิศทางได้ 100% รวมทั้งในบางแพลตฟอร์ม ผู้ใช้งานมีสิทธิ์ในการแก้ไขเนื้อหาได้ด้วยตนเองอีกด้วย

ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า มีมนั้นคือสื่อที่เอื้อต่อการทำให้ผู้คนนั้นกลายเป็นทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารได้อีกทั้งการแพร่กระจายของมีมจากภาพยนตร์มักเกิดขึ้นในสื่อสังคมออนไลน์เป็นหลัก ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเรื่องสื่อสังคมออนไลน์มาเป็นกรอบในการวิจัยในครั้งนี้ โดยจะนำแนวคิดสื่อสังคมออนไลน์มาทำการอธิบายว่าเพราะเหตุใด สื่อสังคมออนไลน์ประเภทใดเป็นช่องทางที่ผู้ใช้งานเลือกใช้ในการแพร่กระจายมีมมากที่สุด อีกทั้งการแพร่พันธุ์หรือกลายพันธุ์ของมีมบนสื่อสังคมออนไลน์นั้นเกิดขึ้นจากอะไรและอย่างไร

2.3 แนวคิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมและการสร้างสรรค์เนื้อหาโดยผู้ใช้

แนวคิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งของแนวคิดแฟนศึกษา โดยแนวคิดนี้ปรากฏชัดในงาน Textual Poachers: Television Fans & Participatory Culture ของ Henry Jenkins (1992) โดยพัฒนามาจากการศึกษามนุษย์ในฐานะผู้ปฏิบัติการตามแนวคิดของ Michel de Certeau (1984) ซึ่งหนึ่งในปฏิบัติการนี้ที่สะท้อนวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมที่ได้รับการศึกษาโดย Jenkins คือ “การฉกฉวย” (Poaching) แนวคิดนี้ขยายประเด็นความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างผู้เขียนและผู้อ่านที่อำนาจของผู้เขียนไม่สามารถควบคุมลักษณะและความหมายในการอ่านของผู้อ่านได้ทั้งหมด แต่การตีความและการทำความเข้าใจต่อบทนั้นได้ให้อำนาจส่วนหนึ่งแก่ผู้อ่านมาด้วย (อาจินต์ ทองอยู่คง, 2555)

ปฏิบัติการฉกฉวยในงานของ Jenkins คือการที่แฟนของตัวบทใดตัวบทหนึ่งหยิบยืมบางส่วนของตัวบทต้นฉบับมาสร้างเนื้อหาใหม่ ซึ่งมักจะเต็มไปด้วยความคิดสร้างสรรค์และการผลิตสร้างศิลปะขึ้นในกลุ่มแฟน เช่น นวนิยายแฟนฟิก ภาพตัดต่อวิดีโอ เพลง งานศิลปะ หรือการแต่งกาย เป็นต้น

ทั้งนี้ นอกจาก Jenkins แล้ว ยังได้มีนักวิชาการได้ให้ความหมายของวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมไว้อีกมากมาย

Morbey et al. (2016) ได้อธิบายถึงวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมว่า เป็นการที่บุคคลไม่เป็นเพียงแค่ผู้บริโภคเท่านั้น แต่มีส่วนร่วมในการผลิตและสร้างสรรค์เนื้อหาหรือผลงานร่วมกับผู้ผลิต

Özbölük (2018) กล่าวว่า วัฒนธรรมการมีส่วนร่วมเป็นวัฒนธรรมที่เปลี่ยนจากผู้บริโภคในฐานะผู้ซื้อ ให้กลายมาเป็นผู้บริโภคที่มีความรู้ความเข้าใจผลิตภัณฑ์ และมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์และเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารและเนื้อหาที่เกี่ยวข้อง

Fuchs (2021) ได้อธิบายความหมายของวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมไว้ว่า หมายถึงการมีส่วนร่วมของผู้ใช้ ผู้ชม ผู้บริโภค และแฟน ในการสร้างวัฒนธรรมและเนื้อหาขึ้นร่วมกัน รูปแบบของวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมแตกต่างจากรูปแบบในกระบวนการสื่อสารมวลชนอย่างสิ้นเชิง สิ่งที่เปลี่ยนแปลงอย่างเห็นได้ชัดคือกระบวนการสื่อสารจากผู้ส่งสารถึงมวลชนผู้รับสาร กลายเป็นการผลิตสร้างเนื้อหาพร้อมกันบนพื้นที่สังคมออนไลน์ เช่น วิกีพีเดีย เฟซบุ๊ก ยูทูป หรือทวิตเตอร์ เป็นต้น

ปัจเจกบุคคลในยุคปัจจุบันนั้นไม่ได้อยู่ในสถานะเป็นเพียงผู้รับสารอีกต่อไป พวกเขามีการแสดงออกทางความรู้สึกหรือตอบโต้ต่อสิ่งต่างๆ ประกอบกับเทคโนโลยีที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยเฉพาะ

อินเทอร์เน็ต จึงทำให้แต่ละบุคคลมีความสามารถที่จะสร้างหรือเผยแพร่ผลงานของตนเองลงบนอินเทอร์เน็ตได้ อีกทั้งยังทำให้บุคคลสามารถที่จะมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรมได้สูงอีกด้วย

ทั้งนี้ การสร้างสรรค์ผลงานดังกล่าว ไม่จำเป็นจะต้องถูกจำกัดอยู่เพียงแค่การสร้างผลงานของคนใดคนหนึ่ง แต่ยังรวมไปถึงการสร้างผลงานร่วมกันระหว่างผู้เชี่ยวชาญ (Experts) กับผู้ที่ริเริ่มใหม่ (Novices) อีกด้วย

นอกเหนือจากการมีส่วนร่วมผ่านการผลิตตัวบทขึ้นมาใหม่ สื่อสังคมออนไลน์ยังมีลักษณะการเปิดร่วม ปลูกเร้าให้สมาชิกหรือบุคคลมีส่วนร่วม เช่น เว็บไซต์เฟซบุ๊กมีการกดไลค์เพื่อแสดงว่าชื่นชอบผลงานดังกล่าว การแสดงความคิดเห็นต่อผลงาน หรือการส่งต่อ (Share) เพื่อการเผยแพร่ผลงานให้ผู้อื่นได้เห็น เป็นต้น

การสร้างเนื้อหาขึ้นเองของแฟนคลับนั้นมีความคล้ายคลึงกับแนวคิด “การสร้างสรรค์เนื้อหาโดยผู้ใช้” (User-Generated Content) แต่มีข้อแตกต่างกันในบางประเด็น โดยการสร้างเนื้อหาโดยผู้ใช้นั้นจะเป็นการสร้างเนื้อหาที่ผู้ใช้งานทั่วไป (คนธรรมดา) ผลิตหรือสร้างขึ้นมา ตลอดจนมีการเผยแพร่ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่เปิดกว้างและมีส่วนร่วมกับทุกคน แต่ในวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมนั้น จะมีประเด็นของการมีส่วนร่วมอย่างมีความหมาย (Meaningful Participation) ของผู้ที่เป็นแฟนหรือสมาชิกกลุ่มทางวัฒนธรรมในกรณีกลุ่มแฟนทำงานวิจัยบางส่วนสนใจศึกษาจินตนาการความต้องการและความสนใจของแฟน รวมถึงการต่อรองกับเนื้อหาในสื่อ โดยเฉพาะการนำเสนอประเด็นทางสังคมที่แตกต่างจากความคิดกระแสหลัก

Duffet (2015 อ้างถึงใน พัน ฉัตรไชยยนต์, 2561) กล่าวว่า แนวปฏิบัติของแฟนที่เป็นไปในแนวทางการเป็นผู้รับสารที่กระตือรือร้น ถือเป็น การเปลี่ยนกระบวนทัศน์ทางวิชาการในเรื่องวัฒนธรรมมวลชน (Mass Culture Paradigm) ไปโดยสิ้นเชิง ในอดีต การศึกษาวัฒนธรรมประชานิยม มีการแบ่งแยกระหว่างผู้ผลิตสื่อและผู้รับสื่อให้อยู่คนละกลุ่มกัน แต่กรอบแนวคิดจากสำนักวัฒนธรรมศึกษาได้ให้มุมมองที่แตกต่างออกไป ด้วยการมองบทบาทของผู้รับสารเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในการผลิตสร้างเนื้อหาในกลุ่มของผู้รับสารด้วยตนเอง

อาจกล่าวได้ว่ามุมมองจากนักวิชาการแฟนศึกษาได้สร้างรูปแบบหรือแนวคิดใหม่ในการทำ ความเข้าใจกับผู้รับสาร โดยให้ความสำคัญกับบทบาทในการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นของผู้รับสาร ภายในชุมชนเครือข่าย (Networked Communities) ของตนเอง มีการสร้างสรรค์ดัดแปลงและ ต่อรองคตินิยม (Ideological Negotiations) กับเนื้อหาสารต่อทั้งผู้ผลิตและผู้บริโภคที่เป็นแฟนด้วย

กันเอง ในกระบวนการมีส่วนร่วมของผู้รับสารที่เป็นแฟนนี้เป็นการบอกว่า วัฒนธรรมประชานิยมแบบใดที่พวกเขาต้องการบริโภค และเป็นกระบวนการกำหนดวาระเนื้อหาสาระด้วยตัวเองของผู้รับสาร (Jenkins, 2018)

นอกจากนี้ งานของ Jenkins ยังได้พิจารณาเกี่ยวกับพลังอำนาจของแฟนในการสร้างองค์ความรู้ร่วมกัน เนื่องจากชุมชนแฟนเป็นพื้นที่ของ “กระบวนการเรียนรู้อย่างไม่เป็นทางการ” (Informal Learning) ชุมชนแฟนจึงเอื้อให้เกิด 2 สิ่ง ได้แก่ 1. การสนับสนุนการสร้างเนื้อหาและการแบ่งปันระหว่างกันในกลุ่ม 2. การมีส่วนร่วมของพลเมือง โดยเฉพาะเมื่อประชาชนในภาคประชาคมพลเมืองมีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็นและเชื่อว่าการมีส่วนร่วมของตนนั้นมีความสำคัญ (Jenkins, 2018)

จากที่กล่าวมาข้างต้น สามารถมองได้ว่า การมีส่วนร่วมในกิจกรรมของแฟน มีความสำคัญทั้งในแง่ของการแสดงออกทางศิลปะและการมีส่วนร่วมของพลเมืองในการแสดงความคิดเห็น นอกจากนี้ประเด็นที่น่าสนใจสำหรับวัฒนธรรมแฟน คือการสร้างเนื้อหาให้เกิดขึ้นและแบ่งปันออกสู่สาธารณะ การสร้างเนื้อหาในลักษณะนี้แตกต่างจากการรับเอาเนื้อหาจากสื่อมวลชนแบบดั้งเดิม เนื่องจากการสร้างเนื้อหาสู่มวลชนเป็นเนื้อหาที่ผลิตและส่งผ่านไปสู่มวลชนผู้รับสารขนาดใหญ่ ที่ผู้ผลิตมีอิทธิพลในเนื้อหามาก แต่กระบวนการสร้างเนื้อหาจากวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมของกลุ่มแฟน ทำให้ทิศทางการไหลของข้อมูลเปลี่ยนแปลงไปได้ โดยเนื้อหาข้อมูลที่สร้างขึ้นจากภายในกลุ่มแฟนสามารถกลายเป็นวัตถุดิบในการสร้างเนื้อหาของผู้ผลิตสื่อมวลชนได้

ในงานศึกษาครั้งนี้จะนำแนวคิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมมาอธิบายถึงกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ โดยจะเป็นการอธิบายถึงการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ในการนำภาพยนตร์มาสร้างมีม ว่าเพราะเหตุใดหรือมีมลักษณะใดที่เอื้อให้ผู้คนร่วมกันสร้างมีมจากภาพยนตร์ทั้ง 2 เรื่องขึ้นมา รวมถึงพลังของการมีส่วนร่วมนั้นสามารถส่งผลกระทบต่อตัวภาพยนตร์ได้บ้าง

2.4 แนวคิดเรื่องมีม

2.4.1 มีม

ความเป็นมาของมีม

มีม เป็นคำที่ถูกบัญญัติขึ้นครั้งแรกในหนังสือ “The Selfish Gene” (1976) โดยนักชีววิทยานามว่า ริชาร์ด ดอว์กินส์ (Richard Dawkins) เพื่อใช้อธิบายถึงแนวคิดเรื่องหน่วยในการส่งผ่านทางวัฒนธรรม หรือหน่วยของการเลียนแบบ (Imitation) โดยมีมีมนั้นมีรากศัพท์มาจากภาษากรีกคำว่า “มีมีม” (Mimeme) หมายถึงสิ่งที่ถูกลอกเลียนแบบมา จากนั้นจึงตัดทอนเหลือเพียงพยางค์เดียว เพื่อให้ออกเสียงคล้ายกับคำว่า “ยีน” (Gene) ที่หมายถึงรหัสทางพันธุกรรมของสิ่งมีชีวิต ซึ่งสามารถลอกเลียนแบบและส่งต่อได้เช่นกัน จนได้คำว่า “มีม” ในที่สุด ทั้งนี้ เขายังเชื่อมโยงคำว่ามีม กับคำว่า “เมมโมรี” (Memory) ที่แปลว่าความทรงจำ หรือคำว่า “แมม” (Meme) ในภาษาฝรั่งเศส

ดอว์กินส์พยายามใช้ทฤษฎีวิวัฒนาการแบบชาร์ลส์ ดาร์วิน⁵ ในการอธิบายลักษณะทางวัฒนธรรมที่ถูกเผยแพร่ รับรู้ ส่งต่อ และทำซ้ำ เขามองว่ามีมและยีนนั้นมีความคล้ายคลึงกันหลายประการ เช่น การเป็นหน่วยสืบทอดข้อมูล การถูกคัดเลือกด้วยกลไกการคัดเลือกทางธรรมชาติ และการเป็นสองสิ่งสุดท้ายที่ยังคงเหลือแม้ว่าร่างกายจะสลายไป

โดยในหนังสือ The Selfish Gene นั้น ดอว์กินส์ได้กล่าวว่า เอกลักษณะที่ไม่ธรรมดาอย่างหนึ่งของมนุษย์คือวัฒนธรรม เขาใช้คำนี้โดยใช้มุมมองแบบนักวิทยาศาสตร์ในการอธิบาย ว่าด้วยเรื่องการส่งผ่านทางวัฒนธรรมนั้นสามารถเปรียบเทียบได้กับการส่งผ่านทางพันธุกรรม โดยแม้ว่าจะมีพื้นฐานแบบอนุรักษนิยม แต่การส่งผ่านวัฒนธรรมก็สามารถก่อให้เกิดวิวัฒนาการรูปแบบหนึ่งขึ้นมาได้เช่นกัน

ตัวอย่างของมีมในมุมมองของดอว์กินส์ ได้แก่ ทำนองเพลง แนวคิด วลีเด็ด แฟชั่นเสื้อผ้า วิธีปั่นกระถาง หรือวิธีสร้างซุ้มประตู ซึ่งก็เช่นเดียวกันกับยีนที่แพร่กระจายตัวมันเองไปในยีนพูลด้วยการกระโดดจากร่างหนึ่งไปสู่อีกร่างหนึ่งผ่านทางอสุจิหรือไข่ มีมเองก็เผยแพร่ตัวเองในมีมพูล⁶ (Meme Pool) ด้วยการกระโดดจากสมองหนึ่งไปยังอีกสมอง ผ่านกระบวนการที่อาจมองกว้างๆได้ว่าเป็นการเลียนแบบ เช่น ถ้านักวิทยาศาสตร์ได้ยีนหรือได้อ่านแนวคิดดีๆ สักแนวคิด เขาจะส่งผ่านไปยังเพื่อนร่วมงานและนักเรียน เขาจะกล่าวมันในบทความวิชาการและการบรรยาย ถ้าแนวคิดนั้นเกิดจับใจคน

⁵ ชาร์ลส์ โรเบิร์ต ดาร์วิน เป็นนักธรรมชาติวิทยาชาวอังกฤษ ผู้ทำการปฏิวัติความเชื่อเดิมเกี่ยวกับที่มาของสิ่งมีชีวิต เขาเสนอทฤษฎีซึ่งเป็นรากฐานของทฤษฎีวิวัฒนาการสมัยใหม่ และหลักการพื้นฐานของกลไกการคัดเลือกโดยธรรมชาติ โดยสรุป ตามแนวคิดของดาร์วิน ทฤษฎีวิวัฒนาการของเขาอธิบายว่า สิ่งมีชีวิตหลากหลายสปีชีส์บนโลก ล้วนมาจากการสืบทอดลักษณะที่เปลี่ยนแปลงไปของสปีชีส์ต้นกำเนิด โดยกลไกที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงคือ การคัดเลือกตามธรรมชาติและต้องใช้เวลาที่ยาวนาน

⁶ มีมพูล (Meme Pool) คือจำนวนมีมที่แหวกว่ายอยู่ในวัฒนธรรมของมนุษย์ (พ้องเสียงกับคำว่ายีนพูล (Gene Pool)) ซึ่งเปรียบเสมือนกลุ่มของสิ่งมีชีวิตที่อาศัยอยู่รวมกันในพื้นที่หนึ่งๆ โดยบรรดาสมาชิกประชากรสามารถสืบพันธุ์ และสามารถพัฒนาไปตามบรรทัดฐานของสังคมที่ดำรงอยู่ได้

ฟัง คนฟังก็จะทำการส่งต่อแนวคิดนั้นผ่านรูปแบบที่พวกของถนัดสืบต่อไป นี่ก็อาจพูดได้ว่าแนวคิดนี้ ได้กระจายจากสมองหนึ่งไปสู่อีกสมองหนึ่งแล้ว

การเลียนแบบคือวิธีการที่มีมิใช่จำลองตัวเอง แต่ไม่ใช่ว่ามีทั้งหมดจะสามารถจำลองตัวเอง ได้สำเร็จ มีมิมบางมิมประสบความสำเร็จมากกว่ามิมอื่นๆ ซึ่งเปรียบเสมือนการคัดเลือกโดยธรรมชาติ ดอร์วีนส์ได้อธิบายว่า โดยทั่วไป คุณสมบัติที่ทำให้มิมมีความอยู่รอดสูง ได้แก่ การมีอายุยืนยาว มี ลูกตก และความแม่นยำในการทำสำเนา

การทำสำเนาของมิมหนึ่งหนึ่งจะมีอายุยืนยาวนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการบันทึกและส่ง ต่อทางวัฒนธรรม เช่น เพลง Auld Lang Sign ทำนองและเนื้อร้องของเพลงจะมีอายุอยู่แค่ในช่วง ผู้ประพันธ์มีชีวิตอยู่และจำความผ่านสมองได้เท่านั้น แต่ถ้าหากผู้ประพันธ์ได้ทำการพิมพ์เนื้อร้องและ ทำนองเพลงไปสู่นั่งหนังสือสมุดเพลงสำหรับเด็ก หรือแจกจ่ายไปยังสำนักพิมพ์อีกหลายสำนัก เนื้อร้อง และทำนองเพลงสามัคคีชุมนุมนี้ก็อยู่บนหน้ากระดาษและฝังไปยังสมองของมนุษย์ต่อไปอีก หลายศตวรรษ

การมีลูกตกของมิมนั้นคล้ายกับกรณีการมีลูกตกของยีน ถ้ามิมเป็นแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ การแพร่กระจายจะขึ้นอยู่กับว่าทำอย่างไรถึงจะเป็นที่ยอมรับของประชาคมเหล่านักวิทยาศาสตร์ ซึ่ง สามารถวัดค่าความอยู่รอดได้อย่างคร่าวๆ เช่น การนับจำนวนครั้งที่ถูกอ้างอิงในวารสารทาง วิทยาศาสตร์ต่อเนื่องกันในแต่ละปี หรือหากเป็นเพลงที่ได้รับความนิยม ก็อาจประเมินการ แพร่กระจายได้จากจำนวนคนที่ผิวปากบนท้องถนนหรือจำนวนการถูกเปิดในคลื่นวิทยุ เป็นต้น

ในส่วนของความแม่นยำในการทำสำเนา ดอร์วีนส์กล่าวว่านี่เป็นจุดยืนที่ไม่มั่นคงของเขา เนื่องจากมิมนั้นไม่ใช่ตัวจำลองที่มีความแม่นยำในการทำสำเนาเหมือนกับยีน ทุกครั้งที่ นักวิทยาศาสตร์ได้ยีนแนวคิดบางอย่างและส่งผ่านไปยังผู้อื่น เขามักจะเปลี่ยนแปลงแนวคิดเหล่านั้นไป บ้างเล็กน้อย เช่น ดอร์วีนส์ไม่ได้พูดหรือเขียนทฤษฎีวิวัฒนาการตามคำพูดของดาร์วิน แต่เขาก็ลัดบิต บางคำหรือลดทอนบางอย่างตามวัตถุประสงค์ของตัวเอง เปลี่ยนจุดเน้นและผสมเข้ากับแนวคิดของ ตัวเองหรือคนอื่น มิมนี้จึงถูกส่งต่อไปสู่ผู้อ่านในรูปแบบที่ถูกเปลี่ยนแปลงไปแล้ว มันจึงไม่เข้ากับ คุณสมบัติเฉพาะของการถ่ายทอดยีนที่ว่าต้องเอาทั้งหมดหรือไม่เอาทั้งหมด แต่การถ่ายทอดมิมนั้น ขึ้นอยู่กับการกลายพันธุ์อย่างต่อเนื่องและยังขึ้นอยู่กับการผสมผสานอีกด้วย

แอนดรูว์ บราวน์ (อ้างถึงใน ภูเขา ถนอมศักดิ์, 2558) หนึ่งในผู้สนับสนุนแนวคิดเรื่องมิมของ ดอร์วีนส์ ผู้เรียบเรียงสำนวนการวิเคราะห์ลักษณะมิมของนักวิชาการหลากหลายสาขาไว้ในหนังสือ

The Darwin Wars (1999) ได้อธิบายถึงลักษณะที่เชื่อมโยงกันระหว่างยีนกับมีมว่า เป็นการเปลี่ยนผ่าน จากยีนหนึ่งที่เราพบว่ายีนหรือพันธุกรรมเป็นตัวกำหนดลักษณะ แต่ในยุคนี้เราอาจพบว่า มีมหรือลักษณะทางวัฒนธรรมนั้นเป็นตัวกำหนด

แดน สเปนอร์เบอร์ (Dan Sperber) กล่าวว่ามีมเป็นเรื่องของการแพร่กระจายทางความคิด ลักษณะเหมือนการแพร่ของไวรัส ซึ่งในระหว่างการแพร่กระจายนั้น ความคิดจะมีการปรับเปลี่ยนเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา ในขณะที่การถ่ายทอดของยีนจะคงที่กว่า เช่นเดียวกับเดวิด ฮัล (David Hull) กล่าวว่า ยีนและมีมมีหน้าที่ในการคัดลอก ซึ่งอาจไม่เพียงพอต่อการอยู่รอด จึงต้องเพิ่มการแลกเปลี่ยน เพื่อสร้างความแข็งแกร่งของตนด้วย ฮัลได้ย้ำถึงการวิวัฒนาการทางวัฒนธรรมว่า สิ่งที่เป็นของทั้งมีมและยีนคือการถ่ายทอดและส่งต่อ เพราะท้ายที่สุดแล้ว หากไม่มีการส่งต่อหรือแพร่พันธุ์ มีมนั้นก็จะสูญพันธุ์ไปได้เช่นกัน (อ้างอิงในภุชญา ถนอมศักดิ์, 2558)

ดังนั้น มีมในความหมายของดอร์วีนส์จึงหมายถึงสิ่งที่เป็นวัฒนธรรมทั้งหลาย ตั้งแต่บทเพลง ความคิด ความเชื่อ วรรณคดี และเทคโนโลยีภูมิปัญญาต่างๆ ที่มีการลอกเลียนแบบ ทำตามกันเป็นแพชชั่น จากนั้นก็ถูกถ่ายทอดแก่กัน แพร่กระจายกันเป็นวงกว้างรวดเร็วราวกับไวรัส โดยธรรมชาติของมีมนั้นจะมาเร็วไปเร็วและมักถูกแทนที่ด้วยมีมใหม่เสมอ อย่างไรก็ตาม มีมที่สามารถเป็นที่จดจำได้มาก คือมีมที่อยู่ได้นาน มีการผลิต/ลอกเลียนแบบกันมาก และแก่นหลักของมีมยังคงแม่นยำอยู่ แม้จะผ่านกระบวนการผลิตและดัดแปลงมาแล้วมากมาย แสดงว่ามีมเหล่านั้นเป็นมีมที่มีความแข็งแกร่งและมีอายุยืนนาน (ภุชญา ถนอมศักดิ์, 2558)

2.4.2 อินเทอร์เน็ตมีม

ความหมายของอินเทอร์เน็ตมีม

แม้คำว่า “มีม” จะเกิดขึ้นก่อนอินเทอร์เน็ตหรือยุคดิจิทัล ซึ่งใช้เรียกหน่วยการส่งผ่านทางวัฒนธรรมผ่านการเลียนแบบกันตามแนวความคิดของดอร์วีนส์ แต่เมื่ออินเทอร์เน็ตถูกสร้างขึ้นเพื่อเป็นช่องทางในการสื่อสารและแสวงหาความรู้ แนวคิดเรื่องมีมได้กลายเป็นรูปแบบการสื่อสารรูปแบบหนึ่ง ซึ่งทำให้ความหมายเดิมของมีมแปรเปลี่ยนไป

Shifman (2013) ได้เขียนไว้ในหนังสือ Memes in Digital Culture ว่า นิยามความหมายของมีมตามฉบับของดอร์วีนส์สามารถแบ่งได้เป็น 2 มิติหลัก ได้แก่ ความหมายในเชิงจิตวิทยา ที่มองว่ามีมคือแนวความคิดที่ซับซ้อนและแสดงผ่านรูปสัญลักษณ์บางอย่าง เช่น แนวคิดเรื่องภาษาที่แสดงตัวผ่านรูปแบบของตัวอักษร และความหมายในเชิงพฤติกรรม ที่มองว่ามีมคือพฤติกรรมที่มนุษย์เลียนแบบกัน

จนเกิดเป็นรูปแบบของการกระทำหรือแนวปฏิบัติ ซึ่งมีการเข้ารหัสทางข้อมูลอยู่ตลอดเวลา ทั้งนี้เมื่ออินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นทำให้การกลายพันธุ์และการแพร่กระจายของมีมเกิดขึ้นอย่างกว้างขวางและรวดเร็ว ทำให้คำจำกัดความของดอร์วินส์เปลี่ยนไป โดย Shifman ได้อธิบายว่า มีมที่เกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ตหรืออินเทอร์เน็ตมีมนั้น คือ (1) กลุ่มของวัตถุทางดิจิทัลที่แบ่งปันลักษณะของเนื้อหา รูปแบบ รวมถึงจุดยืน ซึ่ง (2) ถูกสร้างขึ้นด้วยความตระหนักรู้ร่วมกันของปัจเจก และ (3) ถูกหมุนเวียน ลอกเลียนแบบ หรือดัดแปลงผ่านอินเทอร์เน็ตโดยผู้ใช้งานจำนวนมาก

Shifman ได้ยกตัวอย่างเพื่อใช้ประกอบนิยามของเขา เช่น วิดีโอ “Leave Britney Alone” โดยผู้ใช้ Chris Crocker บนเว็บไซต์ยูทูบ ซึ่งเป็นการพูดระบายความอัดอั้นแทน Britney Spears โดยมีลีเด็ดปิดท้ายภายในวิดีโอว่า “Leave Britney Alone NOW!” หลังจากที่วิดีโอถูกเผยแพร่บนเว็บไซต์ได้ไม่นาน วิดีโอดังกล่าวได้กลายพันธุ์และถูกลอกเลียนเป็นจำนวนมากบนอินเทอร์เน็ต Shifman ได้วิเคราะห์ว่าวิดีโอดังกล่าวกลายเป็นมีมเนื่องจากการสื่อสารทางอารมณ์ที่มีความจริงจังมากเกินไป ทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตคนอื่นรับรู้ถึงเนื้อหา รูปแบบ รวมทั้งจุดยืนของวิดีโอดังกล่าว แต่อาจจะไม่ได้รู้สึกคล้อยตามไปกับการสื่อสาร การทำซ้ำหรือดัดแปลงรูปแบบวลีดังกล่าวจึงเกิดขึ้นในทิศทางตรงกันข้ามเพื่อให้เกิดความตลก กล่าวคือ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตหลายรายได้ทำการเลียนแบบรูปแบบที่ปรากฏในวิดีโอ เพื่อสร้างมีมที่มีทิศทางตรงกันข้ามในแง่ของเนื้อหาหรือรูปแบบในวิดีโอ อีกนัยหนึ่งอาจกล่าวได้ว่า กระบวนการทำซ้ำหรือดัดแปลงมีมในทิศทางย้อนกลับนั้นทำให้มีมมีอารมณ์ขันและกลายเป็นการสื่อสารที่ทรงพลังที่สุด เช่นเดียวกับมีม “Pepper Spraying Cop” ที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์การประท้วง Occupy Wall Street ภาพที่กลายเป็นมีมคือภาพเจ้าหน้าที่ตำรวจฉีดสเปรย์พริกไทยใส่ผู้ร่วมชุมนุม เมื่อภาพถูกเผยแพร่ไปในโลกอินเทอร์เน็ต ภาพดังกล่าวได้กลายเป็นมีมซึ่งครอบคลุมเนื้อหาหลายส่วน ทั้งการเมือง ประวัติศาสตร์ ศิลปะ ไปถึงวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ Shifman วิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับมีมดังกล่าวได้เป็น 2 ส่วน ส่วนแรกคือมิติทางด้านการเมือง มีมพ่นสเปรย์นี้กลายเป็นสัญลักษณ์ของเจ้าหน้าที่ที่ละเมิดต่อค่านิยมพื้นฐานของความยุติธรรมและเสรีภาพ โดยเนื้อหาส่วนนี้มีมักถูกตัดต่อผ่านรูปแบบการนำภาพที่มีความเกี่ยวข้องกับสัญลักษณ์อิสราเอลมาผสมผสาน ส่วนที่สองคือมิติทางด้านวัฒนธรรมประเพณี ในส่วนนี้ Shifman มองว่าเป็นกรณีที่คล้ายกับวิดีโอ “Leave Britney Alone” ที่เป็นการตีกลับของความจริงจังและสร้างเป็นความตลกที่อยากจะตีความหมาย Shifman มองว่าประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการเมืองในมีมนั้นจะถูกสื่อสารออกมาในโทนเสียดสี แต่หากเป็นประเด็นที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมประเพณีจะถูกสื่อสารออกมาแบบตลกขบขัน

คุณลักษณะและองค์ประกอบของอินเทอร์เน็ตมิมี

Shifman (2013) ยังได้อธิบายถึงอินเทอร์เน็ตมิมีว่ามีคุณลักษณะ 3 ประการ ที่ทำให้มีมีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมดิจิทัล ได้แก่ 1. การแพร่กระจายจากปัจเจกไปสู่สังคม 2. การทำซ้ำโดยการเลียนแบบหรือดัดแปลง และ 3. การแพร่กระจายผ่านการแข่งขันและคัดเลือก

ประการแรก Shifman มองว่าแรกเริ่มนั้นมีอาจถูกเข้าใจว่าเป็นข้อมูลทางวัฒนธรรมที่ส่งต่อจากคนสู่คน แต่แท้จริงแล้วการส่งต่อแนวคิดนี้ได้ค่อยๆขยายตัวไปจนกลายเป็นปรากฏการณ์ทางสังคม กล่าวคือ การแพร่กระจายแนวคิดของปัจเจกที่ส่งต่อกันเป็นจำนวนมากนั้นสามารถส่งผลกระทบต่อสังคมในระดับมหภาคได้ มิมีจึงเป็นสิ่งที่สามารถกำหนดความคิด รูปแบบของพฤติกรรม และการกระทำของบุคคลในสังคม ซึ่งคุณลักษณะนี้มีความสอดคล้องกับรูปแบบวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมในยุคเว็บ 2.0 เป็นอย่างมาก

ประการที่สอง มิมีต้องเป็นสิ่งที่ถูกทำซ้ำด้วยวิธีการต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างขึ้นใหม่ การเลียนแบบ หรือการดัดแปลงจากแนวคิดดั้งเดิม ในการสื่อสารนั้นผู้คนจะรับรู้มิมีผ่านประสาทสัมผัส มีการประมวลผลในใจ แล้วจึง “สร้าง” ขึ้นใหม่ เพื่อส่งต่อให้ผู้อื่น ในกระบวนการนี้มิมีจะเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหา โดยในยุคดิจิทัลนั้นผู้คนไม่ต้องสร้างเนื้อหาใหม่ทุกครั้งเพื่อสื่อสาร เนื่องจากสามารถเผยแพร่ข้อความหรือส่งต่อแนวคิดได้อย่างแม่นยำผ่านการ “แชร์” บนเว็บ 2.0 ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้มิมีสามารถแพร่กระจายได้ในปริมาณที่น่าประหลาดใจ ทั้งนี้กลไกของการ “สร้าง” ขึ้นใหม่ของมิมีนั้นมีด้วยกัน 2 ประการหลัก ได้แก่ การล้อเลียนผ่านการทำซ้ำ และการรีมิกซ์ (Remix) (การดัดต่อโดยนำองค์ประกอบอื่นๆมาใส่เพิ่ม)

ประการที่สาม คือการแพร่กระจายผ่านการแข่งขันและการคัดเลือกตามความเหมาะสม ซึ่งเป็นความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมทางสังคมวัฒนธรรมที่มีถูกเผยแพร่ไป การแข่งขันของมิมีจะเกิดขึ้นต่อเมื่อผู้คนในสังคมหนึ่งเห็นมิมีดังกล่าว จากนั้นพวกเขาจะพิจารณาว่ามิมีนั้นมีอิทธิพลต่อสังคมหรือชุมชนที่เขาอยู่หรือไม่ จากนั้นจะตัดสินใจบันทึก ทำซ้ำ สร้างใหม่ จนส่งต่อมิมีต่อไป

นอกจากงานของ Shifman ยังมีผู้วิเคราะห์ลักษณะของมิมีอีกมากมาย และเริ่มมีงานที่ศึกษาบริบทของอินเทอร์เน็ตมิมีในประเทศไทย อาทิ ตรีษฐ์ ลิ้มตระกูล (2557) ซึ่งศึกษาการใช้งานมิมีกับการสื่อสารทางการเมืองในประเทศไทย

Brown (2013) ได้อธิบายลักษณะของการสื่อสารอินเทอร์เน็ตมีม โดยวิเคราะห์มีมว่าเป็นวัฒนธรรมอินเทอร์เน็ต ใช้สำหรับแพร่กระจายความคิดไปสู่วงกว้าง เขากล่าวถึงมีมในแง่ของเนื้อหาว่าสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ 1. เรื่องราวที่มีอารมณ์ขัน และ 2. ประเด็นที่พหุศาสตร์วิจารณ์ในสังคม ทั้งนี้ Brown มองว่ามีมเป็นตัวอย่างที่ดีเยี่ยมในแง่ของการผลิตซ้ำและการร่วมมือกันในชุมชนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีเอกลักษณ์เฉพาะคือการสร้างสรรค์ทางศิลปะโดยผู้ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อผู้ใช้อินเทอร์เน็ตด้วยกัน ส่วนในแง่ของลักษณะการแบ่งปันข้อมูลข่าวสารต่อกันนั้น เขามองว่าอินเทอร์เน็ตและเครื่องมืออย่างเว็บไซต์ สื่อสังคมออนไลน์ บล็อก วิกี หรือวิดีโอ ต่างก็เอื้อให้เกิดการสร้างสรรค์และพัฒนาจินตนาการที่แตกต่างเกี่ยวกับวัฒนธรรมของมนุษย์ สิ่งที่ถูกคนใส่ลงไปบนเครื่องมือเหล่านั้น คือ แบบสมัยนิยม (Trends), แบบแผน (Patterns), สไตล์ (Styles), และบุคลิก/ลักษณะ (Character) ซึ่งสิ่งเหล่านี้มักจะอยู่บนฐานของสามัญสำนึกที่จะทำให้คนแชร์ต่อกันไป

คริษฐ์ ลิ้มตระกูล (2557) อธิบายว่า องค์ประกอบทางเทคนิคของอินเทอร์เน็ตมีมนั้นสามารถแบ่งได้เป็น 2 ส่วน คือ 1. ส่วนของการสร้างสรรค์งาน โดยใช้เครื่องมือในการตัดต่อหรือตัดแปลง เช่น Photoshop, PhotoScape , หรือโปรแกรมแต่งภาพอื่นๆ เป็นหลัก แต่ภายหลังได้มีเครื่องมือในการสร้างมีมมากมายแบบสำเร็จรูป เช่น เว็บไซต์ MemeGenerator.net และ 2. ส่วนของการแพร่กระจายงาน ซึ่งจะเกี่ยวข้องกับสื่อสังคมออนไลน์หรือชุมชนออนไลน์เป็นหลัก โดยมีโปรแกรมหรือช่องทางพื้นฐาน เช่น เฟซบุ๊ก, ทวิตเตอร์, ยูทูป, 4chan, หรือ 9gag เป็นต้น

Taste (อ้างถึงใน ภูษณา ถนอมศักดิ์, 2558) ได้วิเคราะห์เนื้อหาอินเทอร์เน็ตมีมในสังคมไทยว่า สิ่งที่จะสามารถเป็นมีมได้จะต้องเป็นเนื้อหาที่กำลังเป็นประเด็นทางสังคมในขณะนั้น หรือเป็นเรื่องที่เข้าถึงอารมณ์คนทั่วไปได้ง่าย และกระตุ้นให้คนทั่วไปมีส่วนร่วมในการสร้างอารมณ์ขันในเนื้อหานั้น ทำให้ผู้คนมีความรู้สึกร่วม นอกจากมีมจะแสดงให้เห็นความคิด วัฒนธรรม ไอเดีย ภาษา หรือเทคโนโลยีต่างๆของมนุษย์แล้ว ยังแสดงให้เห็นถึงพฤติกรรมและการเลียนแบบของมนุษย์ โดยเฉพาะการกระทำตามกัน เพราะเห็นผลรางวัลจากคนที่เข้ามาดู มาอ่าน แสดงความคิดเห็น ตลอดจนสามารถบ่งบอกความจริงของการดำรงชีวิตของมนุษย์ นั่นคือการอยู่ได้ด้วยการผลิตซ้ำและเลียนแบบกันไปเรื่อยๆ ซึ่งเหตุที่เป็นเช่นนี้ก็เพราะความรู้สึกโหยหาการเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของมนุษย์ท่ามกลางสังคมปัจเจกอย่างในปัจจุบัน

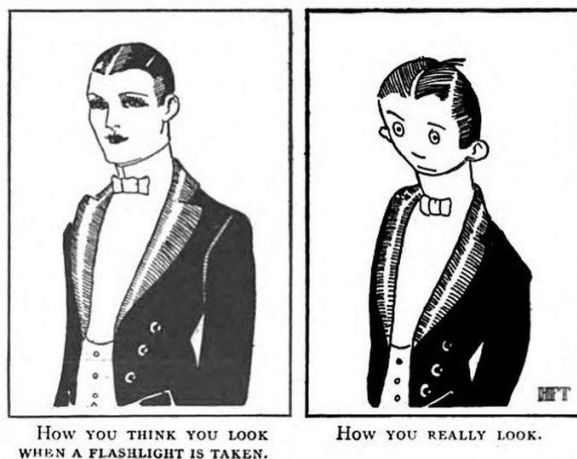
2.4.3 พัฒนาการของมีม

จากคำจำกัดความต่างๆของคำว่ามีม ผู้ศึกษาล้วนแล้วแต่มีความเห็นร่วมกันว่ามีมเป็นสิ่งที่อยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ เป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่าย เข้าใจง่าย หากข้อมูลในมีมนั้นมีความคล้ายคลึงหรือกระทบกับชีวิตของผู้คนหมู่มาก ก็จะส่งผลให้ผู้คนเข้าใจมีมเหล่านั้นได้มากและช่วยให้เกิดการกระจายต่อได้ดี แม้เวลาที่เปลี่ยนไปจะทำให้ความหมายของมีมเปลี่ยนไปบ้างก็ตาม แต่หลักการเกี่ยวกับการส่งผ่านทางวัฒนธรรมนั้นยังคงอยู่

เป็นการยากที่จะระบุว่ามีมแรกของโลกนั้นคือมีมใด เพราะหากอิงตามความหมายของดอร์กินส์แล้วนั้น มีมคือสิ่งที่มนุษย์ทำเลียนแบบกันจนกลายเป็นวัฒนธรรม การก่อไฟของมนุษย์ยุคโฮโม อีเรกตัส (Homo erectus) หรือการวาดภาพบนผนังถ้ำของมนุษย์ถ้ำ ก็สามารถนับว่าเป็นมีมชนิดหนึ่งได้ แต่เมื่อเวลาผ่านไป ความหมายของมีมจึงเปลี่ยนไป กลายเป็นแนวคิดหรือกระแสความคิดบางอย่างที่แพร่กระจายออกไป โดยอาจมีรูปแบบในประเภทภาพ เสียง หรือข้อความ ซึ่งการให้ความหมายเช่นนี้ทำให้สามารถหาหลักฐานในประวัติศาสตร์ได้ว่ามีมแรกของโลกนั้นคือมีมใด

ผู้ใช้งานยูทูปนามว่า Calldamanny ได้ทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับมีมแรกของโลก โดยอ้างอิงจาก Knutson (2018) ที่ได้รายงานข่าวเกี่ยวกับการค้นพบหลักฐานของผลงานภาพการ์ตูนชาวค่ายุกบุกเบิก ที่มีแบบแผนการล้อเลียนระหว่างภาพความคาดหวังและความเป็นจริง (Expectation vs. Reality) โดยลายเส้นเป็นลายเส้นแบบง่าย อยู่บนนิตยสารเสียดสีชื่อว่า “The Judge” (1921) โดยภาพดังกล่าวถูกค้นพบโดยผู้ใช้ทิมเบลอร์ (Tumblr) นามว่า Yesterday’s Print ผู้รวบรวมงานพิมพ์จากยุคเก่ามาแบ่งปันในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในโพสต์ดังกล่าวได้แสดงถึงเนื้อหาในนิตยสารชื่อดังที่อยู่ข้ามเวลาดั้งแต่ค.ศ. 1880 และยุติการตีพิมพ์ในปีค.ศ. 1947 ต่อมา มหาวิทยาลัยไอโอวาได้เผยแพร่ภาพและเผยแพร่นิตยสารดังกล่าวในช่วงปีค.ศ. 2017-2018 แต่ผู้วาดนั้นกลับเป็นศิลปิน The Octopus จากนิตยสารต่างเล่มที่ชื่อว่า “The Wisconsin Octopus” โดยมหาวิทยาลัยวิสคอนซิน The Octopus ในขณะนั้นถูกรู้จักในนาม “The Octies” ซึ่งเป็นกลุ่มศิลปินที่รวมตัวกันเพื่อล้อเลียนข้อบังคับหรือกฎต่างๆภายในมหาวิทยาลัย รวมถึงเสียดสีชีวิตของเพื่อนในมหาวิทยาลัยด้วยกันเอง ช่องการ์ตูนดังกล่าวที่ปรากฏบนนิตยสาร The Judge มีชื่อของ The Wisconsin Octopus ระบุไว้อย่างชัดเจน ในความเป็นจริง หน้าการ์ตูนเพียงหน้าเดียวอาจจะไม่นับเป็นการ์ตูนหรือนับว่าเป็นมีม แต่แนวทางในการล้อเลียนนั้นไม่อาจปฏิเสธได้ว่ามีแนวทางที่คล้ายคลึงกับมีมที่ว่าด้วยเรื่องของการคาดหวัง (Expectation vs. Reality) ที่เป็นการล้อเลียนสภาพชีวิตความเป็นจริง

ของมนุษย์ในการวาดฝันจนเกินตัว จนอดมองข้ามไม่ได้ว่านี่อาจเป็นการหยิบยกมาทำซ้ำหรือเลียนแบบหรือไม่ อย่างไรก็ตาม ภาพการ์ตูนล้อเลียนนี้ถูกยกให้เป็นมีมที่มีความเก่าแก่ที่สุดในโลก



ภาพที่ 9 ภาพการ์ตูนล้อเลียนในนิตยสาร *The Judge* ฉบับเดือนกรกฎาคม 1921
(ที่มา: Insider.com, 2561)



ภาพที่ 10 ภาพมีม *Expectation vs. Reality* ที่ถูกหยิบมาเล่นบนอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน
(ที่มา: Brightside.me)

นอกจากนี้ ยังมีมีมที่บ่งบอกถึงพฤติกรรมการมาเยือนหรือการมีอยู่ของตนเองที่เก่าแก่อย่างมีม “Kilroy was here” โดยทหารในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 (1937-1939) ที่รับในสมรภูมิต่างพูดเป็นเสียงเดียวกันว่า ได้พบกับภาพวาดตัวการ์ตูนชะง็อกออกมาจากกำแพง แสดงให้เห็นถึงจุมูกอันยาวใหญ่และมีสองข้างที่กำลังเกาะกำแพง พร้อมข้อความเขียนว่า “Kilroy was here” จากนั้นมาทุกคนในยุคเวลาดังกล่าวล้วนพบเห็นกับภาพเขียนดังกล่าว ตั้งแต่ห้องน้ำร้านอาหาร ในตรอกซอย หรือ

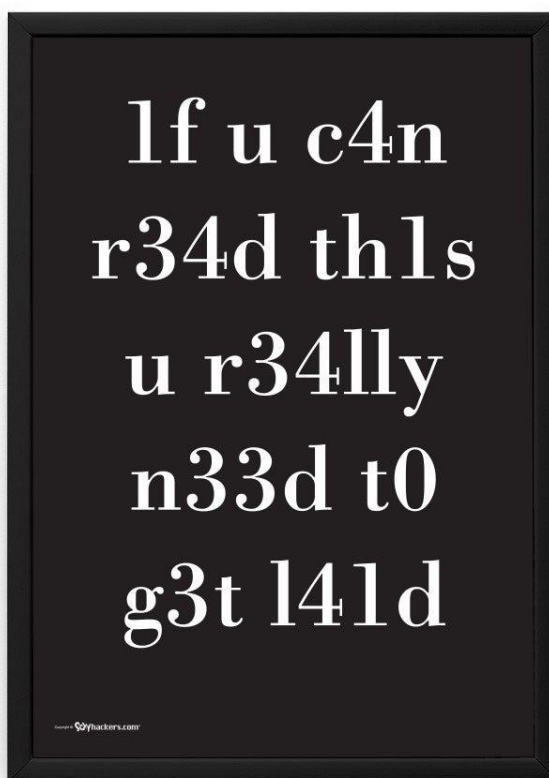
แม้กระทั่งบนเตียงนอนของทหารด้วยกันเองก็ยังพบเจอ ทางกองทัพของประเทศอังกฤษและสหรัฐอเมริกาเคยตั้งคำถามว่า “Kilroy คือใคร?” แต่ก็ไม่พบสิ่งใดที่พอจะเป็นหลักฐานในการระบุถึงตัวตนดังกล่าว มีม Kilroy was here มักจะถูกเขียนตามคันรถสำหรับขนส่ง ผนังกำแพง หรือเศษซากตึกที่ถูกทำลายจากการสู้รบ เมื่อเวลาผ่านไปในปี ค.ศ. 1940 Kilroy was here ปรากฏไปในทุกสมรภูมिरบ โดยมีการเปลี่ยนชื่อและประยุกต์ให้เข้ากับพื้นที่หลังของแต่ละประเทศ เช่น Chad ของกองทัพอังกฤษ, Sapu ของกองทัพซิติ, หรือ Herbie ของกองทัพแคนาดา เป็นต้น



ภาพที่ 11 ภาพวาด KILROY WAS HERE

(ที่มา: 9GAG.com)

เมื่ออินเทอร์เน็ตมาถึง การสื่อสารจึงเริ่มย้ายเข้าไปสู่พื้นที่อินเทอร์เน็ตมากขึ้น ในยุคแรกๆของอินเทอร์เน็ตนั้นยังไม่สามารถอัปโหลด (Upload) ภาพลงสู่อินเทอร์เน็ตได้ LeetSpeak หรือ 1337Speak จึงถือกำเนิดขึ้น หากอธิบายอย่างง่าย 1337Speak คือภาษาที่ใช้ตัวเลขแทนตัวอักษรภาษาอังกฤษ โดยจะหยิบเอาตัวเลขหรือสัญลักษณ์ที่คล้ายคลึงกันมาสมแทน จุดประสงค์คือการส่งข้อความหากันเพื่อประหยัดเวลาในการพิมพ์ หรือเพื่อความสนุกบางอย่าง ในบางครั้งอาจเป็นการซ่อนข้อความในรูปแบบของรหัสลับเพื่อไม่ให้บุคคลอื่นจับหรือดักข้อความได้ ที่มาของคำว่า Leet นั้นมาจากคำว่า Elite หมายถึง ผู้ที่ผ่านการคัดสรร ตัวอย่างภาษา Leet ได้แก่ Leet = 1337, Seven = Se7en, Cat = (4T เป็นต้น



ภาพที่ 12 ตัวอย่างภาษา LeetSpeak หรือ 1337Speak
(ที่มา: Sexyhacker.com)

ในปีค.ศ. 1996 กราฟฟิคดีไซน์เนอร์นามว่า Michael Giraldo ได้สร้างโปรแกรมการเคลื่อนไหวคล้ายกับการ Rigging⁷ และแสดงผลผ่านทางคอมพิวเตอร์ได้ ซึ่งโมเดลแรกที่เขาสร้างนั้น คือเด็กทารกเต้นจากท่าใน Cha-Cha-Cha โดยหลังจากส่งโมเดลต้นแบบให้กับบริษัท LucasArts แล้วโมเดลดังกล่าวถูกแปลงไปเป็นไฟล์ภาพ GIF ที่แพร่กระจายไปเป็นวงกว้างทั่วเว็บไซต์และอีเมล

⁷ ขั้นตอนการทำให้ตัวละครในการ์ตูนแอนิเมชันสามารถเคลื่อนไหวได้ หากกล่าวโดยย่อคือการใส่กระดูกให้ตัวละคร เพื่อที่จะสามารถขยับข้อต่อต่างๆได้เหมือนกับการเคลื่อนไหวร่างกายของมนุษย์



ภาพที่ 13 รูปภาพ Dancing Baby
(ที่มา: Wikipedia.com/dancingbaby)

ในปีค.ศ. 2008 ยุคการเฟื่องฟูของอินเทอร์เน็ต กระแสมีบนโลกอินเทอร์เน็ตนั้นยังไม่แพร่หลาย แต่ได้เกิดเว็บไซต์ “9GAG.com” ขึ้นเพื่อโพสต์ถึงมุกตลกโดยใช้ภาพวาดล้อเลียน และเป็นเว็บไซต์ที่จุดประกายกระแสอินเทอร์เน็ตมีให้แพร่หลายจวบจนปัจจุบัน โดยเว็บไซต์ 9GAG เป็นเว็บไซต์ที่นำเสนอมุกตลกในรูปแบบคล้ายบล็อก โดยโพสต์แต่ละโพสต์จะเรียกว่า “แก๊ก” (Gag) และในแต่ละหน้าจะแสดงแก๊กทั้งหมด 9 แก๊ก จึงเป็นที่มาของชื่อเว็บไซต์ แก๊กต่างๆจะประกอบด้วยรูปภาพเกือบทั้งหมด ในบางครั้งอาจเป็นวิดีโอ โดยจะมีคำอธิบายภาพหรือหัวเรื่องเพื่ออธิบายมุกตลกต่างๆ เนื้อหาภายในแก๊กนั้นมักจะนำภาพวาดล้อเลียนมาใช้ เช่น หน้าการ์ตูนโมโท (Rage Comic) หรือหน้าการ์ตูนเยาะเย้ย (Troll Face) เป็นต้น ซึ่งเนื้อหาในแก๊กส่วนมากมักเป็นการล้อเลียนเสียดสี ประเด็นเกี่ยวกับชีวิตประจำวันมนุษย์ ความคิด ประเด็นทางสังคม การเมือง หรือตัวบุคคลที่มีจริง

ทั้งนี้ ในช่วงเวลาดังกล่าวยังได้มีชุมชนอินเทอร์เน็ตอื่นๆที่ใช้มีมในการสื่อสารอีกมากมาย เช่น 2Chan, 4Chan ,หรือ Reddit โดยเว็บไซต์เหล่านี้ได้เปิดพื้นที่ให้ผู้ใช้งานมาแชร์รูปและพูดคุยเกี่ยวกับความสนใจเฉพาะจนทำให้เป็นต้นกำเนิดของอินเทอร์เน็ตมีมหลายตัว นอกจากนี้ เว็บไซต์ยังอนุญาตให้ผู้ใช้งานไม่ต้องลงทะเบียนหรือแสดงตัวตนจริง ทุกคนคือบุคคลไร้ตัวตน (Anonymous) ทำให้เว็บไซต์เหล่านี้กลายเป็นพื้นที่รวมของการกลั่นแกล้งหรือล้อเลียน (Prank) บนอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีมีมที่เกิดขึ้นบนเว็บไซต์มักจะใช้สื่อใดๆก็ตามที่มีอยู่บนอินเทอร์เน็ตมาทำการทำซ้ำหรือดัดแปลงเพื่อ

ล้อเลียนต่อประเด็นต่างๆ เช่น ภาพวาด ภาพศิลปะยุคกลาง คลิปวิดีโอ เพลง คำพูดติดปาก รวมถึงภาพยนตร์ด้วย ช่วงเวลานี้เองจึงเป็นช่วงเวลาที่มิมมีมาจากภาพยนตร์ได้เกิดขึ้นมาบนอินเทอร์เน็ตและส่งต่อกันเรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน อย่างไรก็ตาม การที่มิมมีที่มาจากสื่อหลายประเภททำให้มิมมีเป็นสิ่งมีความเป็นสหสื่อข้ามมิติได้อย่างหลากหลาย ตั้งแต่ภาพการ์ตูนล้อเลียน ตัวหนังสือ เพลง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชัน และภาพยนตร์



ภาพที่ 14 ตัวอย่างภาพวาดล้อเลียนบนเว็บไซต์ 9GAG.com
(ที่มา: 9GAG.com)

2.4.4 มิมมีกับภาพยนตร์

ภาพยนตร์นั้นเป็นงานสร้างสรรค์ประเภทหนึ่งที่ถูกหยิบมาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างมิมมีทั้งในโลกความเป็นจริงและโลกอินเทอร์เน็ตอย่างแพร่หลาย มีบางฉากในภาพยนตร์หลายเรื่องถูกทำให้กลายเป็น “มิมมีเด็ด” ที่สามารถพบเห็นได้ทั่วไปบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ซึ่งการกลายเป็นมิมมีของภาพยนตร์นี้เอง ทำให้หลายครั้งที่ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งอาจไม่ได้รับความนิยมในตอนแรกหรือในช่วงเวลาที่ออกฉายในโรงภาพยนตร์ แต่เมื่อเกิดการกระจายของมิมมีจากภาพยนตร์เหล่านั้น ผู้คนก็เข้ามาให้ความสนใจต่อภาพยนตร์นั้นเช่นกัน (สิรินารถ อินทะพันธ์, 2563)

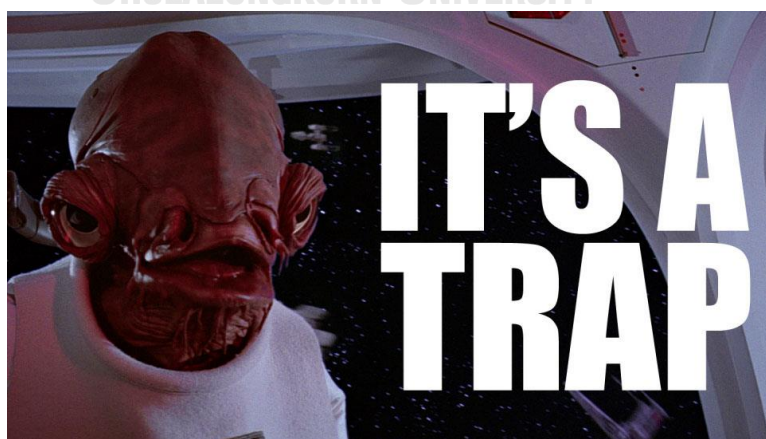
แม้จะมีภาพยนตร์มากมายในโลกใบนี้ที่ถูกทำให้กลายเป็นมิมมี แต่ก็เป็นที่ยากที่จะระบุได้ว่าภาพยนตร์เรื่องใดเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่ถูกทำให้กลายเป็นมิมมี เพราะมิมมีนั้นสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาและสามารถเกิดขึ้นข้ามผ่านช่วงเวลาได้ กล่าวคือ ภาพยนตร์ที่ถูกเผยแพร่ต่อสาธารณชน

ก่อนไม่ได้แปลว่าจะกลายเป็นมีมก่อนภาพยนตร์ที่ถูกเผยแพร่ภายหลัง แต่หากเป็นภาพยนตร์เรื่องใดที่สามารถจับต้องได้ตรงกับความรู้สึกของผู้คนหรือกระแสสังคม ภาพยนตร์เรื่องนั้นก็จะถูกผู้ชมทำให้กลายเป็นมีม เช่น มีม *Condescending Wonka* จากภาพยนตร์เรื่อง *Willy Wonka & the Chocolate Factory* ที่ออกฉายในปีค.ศ. 1971 อาจไม่ได้กลายเป็นมีมก่อนมีม *It's a Trap!* จากภาพยนตร์ *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* ที่ออกฉายในปีค.ศ. 1983 แต่อาจเกิดขึ้นก่อนหรือหลังหรือพร้อมกันก็ได้



ภาพที่ 15 ภาพมีม *Condescending Wonka* จากภาพยนตร์เรื่อง *Willy Wonka & the Chocolate Factory* (1971)

(ที่มา: [Wikipedia.com/Condescending Wonka](https://www.wikipedia.com/Condescending_Wonka))



ภาพที่ 16 ภาพมีม *It's a Trap!* จากภาพยนตร์ *Star Wars: Episode VI – Return of the Jedi* (1983)

(ที่มา: Knowyourmeme.com, 2561)

ทั้งนี้ ลักษณะของมีมที่มาจากภาพยนตร์นั้นจะมีอยู่ 2 ลักษณะ ได้แก่ 1. การผลิตซ้ำจากภาพยนตร์โดยตรง คือการทำตามการกระทำของภาพยนตร์โดยตรงหรือการจับภาพจากภาพยนตร์ให้กลายเป็นลักษณะมีรูปภาพโดยอ้างอิงอารมณ์ของตัวละคร บทพูด หรือฉากที่มีบริบทเดิมกับภาพยนตร์ และ 2. การดัดแปลงจากภาพยนตร์ คือการจับภาพจากภาพยนตร์และนำมาใส่ข้อความตามต้องการ หรืออาจเป็นการปรับเปลี่ยนแก้ไขการกระทำ อารมณ์ของตัวละคร หรือฉากที่ผิดแปลกไปจากบริบทดั้งเดิมในภาพยนตร์

มีมในโลกภาพยนตร์นั้นมีมากมาย Wardlow (2019) ได้ทำการรวบรวมมีมจากภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมสูงสุด 50 อันดับ โดยมีตัวอย่างเช่น

มีม “Get in, Loser” จากภาพยนตร์ Mean Girls (2004) ภาพยนตร์วัยรุ่นที่มีเนื้อหาบางส่วนจากหนังสือ Queen Bees and Wannabes เรื่องราวของเด็กสาวมัธยมปลายที่ว้าวุ่น มีตัวละครหลักคือ คาคี เฮอร์อน ที่เพิ่งย้ายเข้าโรงเรียนครั้งแรกเนื่องจากเธอเรียนแบบโฮมสคูลมาโดยตลอด ทำให้คาคีต้องปรับตัวใหม่ในชีวิตโรงเรียน ซึ่งมีมดังกล่าวจะเป็นมีมที่ใช้เล่นเพื่อพูดหยอกล้อกับผู้อื่นที่กำลังเรียนรู้ประเด็นทางสังคมใดๆหรือวัฒนธรรมใหม่ ประหนึ่งว่ากำลังจะสอนให้ทราบถึงวัฒนธรรมเหล่านั้น



ภาพที่ 17 ภาพมีม “Get in, Loser”

(ที่มา: Filmschoolrejects.com, 2562)



ภาพที่ 18 ภาพมีม “Get in, Loser” ในบริบทของประเทศไทย
(ที่มา: เพจ Meme Girls Thailand, 2562)

มีม “First time?” มาจากภาพยนตร์ The Ballad of Buster Scruggs (2018) จากตัวละครไม่ระบุชื่อ สวมบทโดยเจมส์ แฟรนโก (James Franco) เป็นหนังที่เล่าเรื่องถึงตัวละครต่างๆ ในโลกดาวบอย ฉากที่เป็นมีมนี้เป็นฉากที่ตัวละครของแฟรนโกกำลังจะถูกแขวนคอ แต่เขากลับยิ้มแบบสบายใจออกมาให้กับคนที่กำลังจะโดนแขวนคอข้างเขา สาเหตุที่ตัวละครตัวนี้ยิ้ม เนื่องจากก่อนหน้านี้ เขากำลังจะโดนแขวนคอแต่กลับรอดมาได้ พอรู้สึกตัวอีกทีเขาก็โดนจับแขวนคออีกครั้ง เจ้าตัวจึงยิ้มออกมาประหนึ่งการเยาะเย้ยว่า “นี่ไม่ใช่รอบแรกที่เขาถูกแขวนคอ” มีมนี้จึงใช้ในบริบทนี้เยาะเย้ยกับคนที่กำลังประสบเจอกับเรื่องราวบางอย่างในครั้งแรก



ภาพที่ 19 ภาพมีม “First time?”
(ที่มา: Knowyourmeme.com, 2561)

มีม Bully Maguire เป็นมีมที่เกิดขึ้นครั้งแรกในภาพยนตร์ Spider Man 3 (2007) โดยในเนื้อเรื่องโทเบีย แม็กไกวร์ (Tobey Maguire) รับบทเป็นปีเตอร์ พาร์คเกอร์ ได้ถูกซิมไบโอต (Symbiote) ปรสิตต่างดาวเกาะร่าง ทำให้ปีเตอร์มีอาการที่รุนแรงและเกรี้ยวกราด โดยฉากที่เป็นที่จดจำและถูกทำให้กลายเป็นมีมมากที่สุดคือฉากที่ปีเตอร์กำลังเดินไปในเมืองและเดินออกมาราวกับว่าสามารถทำทุกสิ่งได้ตามที่ต้องการ ซึ่งแม้จะเป็นการแสดงที่แสดงถึงความเกรี้ยวกราดและทำตัวแยะ แต่ผู้ชมกลับรู้สึกตลกขบขันต่อฉากนั้นและนำมาล้อเลียน โดยมี Bully Maguire นี้เป็นการนำเอาปีเตอร์ในเวอร์ชันคนเลวมาตัดต่อเพื่อป่วนภาพยนตร์เรื่องอื่น กล่าวคือเป็นการตัดต่อนำตัวละครปีเตอร์ให้ไปโผล่ในภาพยนตร์เรื่องอื่นเพื่อทำลายความเป็นจริงของภาพยนตร์ อีกทั้งฉากเด่นของปีเตอร์ยังเป็นที่น่าจดจำและถูกตัดออกมาเพื่อแสดงถึงการขบขันบางอย่างอีกด้วย



ภาพที่ 20 ฉากเด่นของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ ในภาพยนตร์ Spider Man 3 (2007)

(ที่มา: Steamgameguides.com, 2562)



ภาพที่ 21 มีม Bully Maguire ที่นำปีเตอร์เวอร์ชันโทบี้ ไปพบกับปีเตอร์เวอร์ชันทอม ฮอลแลนด์ ใน

Spider Man: Homecoming (2017)

(ที่มา: Knowyourmeme.com, 2561)

2.4.5 มีมกับภาพยนตร์ไทย

ในบริบทภาพยนตร์ไทย มีภาพยนตร์หลายเรื่องและหลายตัวละครถูกทำให้กลายเป็นมีม ซึ่งในปัจจุบัน ยังไม่มีการรวบรวมมีมจากภาพยนตร์ไทยอย่างเป็นทางการ เนื่องจากมีมสามารถเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาและต้องใช้ระยะเวลายาวนานในการรวบรวม มีมที่มีที่มาจากภาพยนตร์ไทยที่โดดเด่นมีตัวอย่างดังต่อไปนี้

มีม “แกวนี่ແມ່งเถื่อนฯ” จากภาพยนตร์เรื่อง 2499 อังธพาลครองเมือง (2540) ที่ถือเป็นภาพยนตร์เรื่องแรกที่เปิดทางให้เข้าสู่ยุคของภาพยนตร์ไทยในปัจจุบัน แม้มีมดังกล่าวจะไม่ใช่มิมแรกของภาพยนตร์ไทย แต่หากนับจากเวลาที่ภาพยนตร์ออกฉาย มีมนี้จะถือได้ว่าเป็นหนึ่งในมีมที่มาจากภาพยนตร์ไทยเรื่องแรกๆ โดยมีมีมนี้มาจากฉากที่หมู่เชียร (รับบทโดยอภิชาติ ชูสกุล) พุดกับแดง ไบเล่ (รับบทโดยเจษฎาภรณ์ ผลดี) เป็นการอธิบายถึงเรื่องราวของ “New Land” หรือบริเวณอุ้งตะเภา ในปีพ.ศ. 2501 ว่าเป็นพื้นที่ที่ต้องระวัง เนื่องจากมีอิทธิพลจากเจ้าพ่อเยอะ อีกทั้งยังเป็นพื้นที่สำหรับการขายของผิดกฎหมายต่างๆ หมู่เชียรจึงพุดปิดท้ายประโยคของเขาในการอธิบายถึงพื้นที่ดังกล่าวว่า “แกวนี่ແມ່งเถื่อน บอกรตรงๆ นะ ถ้าไม่ແ่่งจริงอยู่ไม่ได้” เพื่อเป็นการบอกเตือนให้แดง ไบเล่ ที่เพิ่งเข้ามาสู่พื้นที่นี้ได้ระวังตัว แม้ภาพยนตร์จะถูกฉายไปแล้วมากกว่า 20 ปี แต่วลีนี้ก็ยังคงถูกหยิบยกมาพุดถึงอยู่เสมอ โดยเฉพาะสื่อสังคมออนไลน์ ในยุคการสื่อสารผ่านมีมผู้คนจึงนำวลีดังกล่าวมาทำให้กลายเป็นมีม โดยเชื่อมโยงภาพกับบริบทที่มักเกี่ยวข้องกับสิ่งของผิดกฎหมาย เรื่องสะเทือนขวัญ หรือการทะเลาะวิวาท



ภาพที่ 22 ภาพมีม “แกวนี่ແມ່งเถื่อนฯ”

(ที่มา: Pantip.com, 2556)

“หล่อนมีพิรุณอีกแล้วนะ” เป็นวลีคันทูที่สามารถพบเห็นได้บ่อยครั้งบนโลกอินเทอร์เน็ต โดยวลีนี้มีที่มาจากภาพยนตร์หอแก้วแตก แหกกระเจิง (2552) โดยยกมาจากฉากที่เหล่าบรรดาเจ้าทำการ

ขอมาต่อศาลเจ้าที่ โดยเจ้แต้ว (รับบทโดยจาตุรงค์ พลบูรณ์) ได้กล่าวว่า “ข้าแต่ศาลที่เคารพอย่าถือโทษโกรธพวกเราเลย” ทุกคน ณ ที่แห่งนั้นก็ตอบพร้อมเพรียงกันว่า “ใช่” “หัวหมู เปิด ไก่ เราก็คเตรียมพร้อมไว้หมดแล้ว” เจ้แต้วกล่าวต่อ และทุกคนขานรับว่า “ใช่” เช่นเดิม “ใครที่มันเป็นคนทำก็ให้ไปหักคอคนทำ” ทุกคนกล่าวตอบพร้อมกันอีกครั้งว่า “ใช่” แต่มีเพียงพูน (รับบทโดย ชาญณรงค์ ชันท์ท้าว) เพียงคนเดียวที่ตอบว่า “ไม่ใช่” เจ้มดดำ (รับบทโดย เอกชัย ศรีวิชัย) ที่นั่งอยู่บริเวณนั้นจึงกล่าวขึ้นว่า “พูดแบบนี้มีพิรุณะ” ในฉากต่อมามีเด็กบนหอพักได้วิ่งเข้ามาแจ้งต่อเหล่าเจ้าที่ทำการขอขมาเจ้าที่อยู่ว่าเจอปอยอยู่บนหอพัก และพูนก็ได้กล่าวว่าปอยตายแล้ว ซึ่งยังไม่มีใครแจ้งว่าปอยได้เสียชีวิตแล้ว ทำให้เจ้มดดำได้กล่าวต่อพูนอีกครั้งว่า “หล่อนมีพิรุณอีกแล้วนะ” ซึ่งเป็นวลีที่ถูกใจผู้ชมเป็นอย่างมากจนกลายเป็นมีมที่แพร่กระจายไปทั่วอินเทอร์เน็ต โดยมีมีมนี้มักจะใช้ควบคู่กับข่าวทางสังคมที่มีความผิดปกติ การบ้ายเบี่ยงเลียงประเด็นของภาครัฐ หรือการพยายามแก้ข่าวที่ไม่ตรงกับความ เป็นจริงที่ได้ปรากฏไปก่อนหน้านี้แล้ว



ภาพที่ 23 ภาพมีม “หล่อนมีพิรุณอีกแล้วนะ”
(ที่มา: Youtube.com/Netflixthailand, 2563)

ตัวละครของหนึ่งธิดา โสภณ จากเรื่อง กวน มิน โฮ (2553) เป็นอีกหนึ่งตัวละครที่ถูกจำจด และถูกทำให้กลายเป็นมีมในลักษณะภาพที่ไม่มีเสียง เนื่องจากฉากที่ยกมาเป็นฉากที่ตัวละครของหนึ่งธิดาไม่ได้พูดเปล่งเสียงออกมาแต่ทำการขยับปากเป็นคำที่ผู้ชมสามารถคาดเดาได้ ฉากดังกล่าวเป็นที่ถูกใจของผู้ชมและถูกทำให้กลายเป็นมีมในฐานะการด่าถึงอะไรบางอย่างแต่ไม่ยอมส่งเสียงออกมา



ภาพที่ 24 ภาพมีมจากตัวละครในเรื่อง กวน มึน โฮ

(ที่มา: Khajochi.com, 2555)

มีม “กูไม่ออก” จากภาพยนตร์ลัดดาแลนด์ (2554) มาจากตัวละครที่แสดงโดยสหรับ สักคปริชา จากฉากในร้านสะดวกซื้อ ตัวละครของสหรับเป็นพนักงานในร้านและจับเด็กที่กำลังขโมยของได้ จากนั้นเขาพุ่งเข้าไปต่อยเด็กเพื่อจับตัวแต่หัวหน้าได้ออกมาห้ามและทำการไล่เขาออกจากงาน เขาจึงตอบกลับด้วยสีหน้าที่โกรธแค้นไปว่า “กูไม่ออก, ออกไปแล้วกูจะเอาอะไรแตก?” ซึ่งเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชมมากมายและกลายเป็นมีมจนถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 25 ภาพมีม “กูไม่ออก”

(ที่มา: Khajochi.com, 2555)

ภาพโปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่องร่างทรง นับเป็นอีกภาพที่ถูกทำมีมล้อเลียนมากจนเป็นปรากฏการณ์ ซึ่งมีมีมดังกล่าวเกิดขึ้นในช่วงที่ภาพยนตร์เรื่องร่างทรงยังไม่เข้าฉายในประเทศไทย แต่ทางบริษัท GDH ซึ่งเป็นผู้ผลิตภาพยนตร์ ได้ทำการเผยแพร่ภาพโปสเตอร์เพื่อประชาสัมพันธ์ต่อสังคม

ว่ากำลังจะมีภาพยนตร์ใหม่เข้าฉาย เมื่อภาพโปสเตอร์ถูกเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ตได้ไม่นาน ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตกลุ่มหนึ่งจึงเริ่มทำการแก้ไขตัดแปลงโปสเตอร์ดังกล่าวโดยนำประเด็นที่พวกเขาสนใจเข้ามาเป็นองค์ประกอบหนึ่งในโปสเตอร์ และทำการเปลี่ยนชื่อของหนังโดยคงไว้ซึ่งคำว่า “ร่าง” และนับแต่นั้น มีมีโปสเตอร์ของภาพยนตร์เรื่องร่างทรงก็แพร่กระจายไปทั่ว ผู้คนต่าง ๆ ได้ทำการเลียนแบบพฤติกรรมแก้ไขตัดแปลงโปสเตอร์และส่งต่อกันจนเป็นวงกว้าง ทำให้ภาพยนตร์เรื่องร่างทรงสามารถอยู่ในกระแสการสนทนาของสังคมตั้งแต่เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2564 จนถึงวันที่ภาพยนตร์เข้าฉายในเดือนตุลาคม พ.ศ. 2564



ภาพที่ 26 ภาพโปสเตอร์ต้นฉบับภาพยนตร์เรื่อง “ร่างทรง” (2564)
(ที่มา: เพจ GDH, 2564)



ภาพที่ 27 ตัวอย่างภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรงที่ถูกดัดแปลงโดยเพจ VEEN
(ที่มา: เพจ VEEN, 2564)

ในงานศึกษาเรื่อง “ลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์” มีวัตถุประสงค์ในการศึกษาถึงลักษณะ การใช้งาน และการเกิดขึ้นมีมจากภาพยนตร์ไทย รวมทั้งกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยจะนำนิยามความหมายของมีมและอินเทอร์เน็ตมีมในร่วมอธิบายว่าผู้คนในยุคปัจจุบันมีความเห็นที่เหมือนหรือแตกต่างนิยามของมีมอย่างไร และใช้เป็นกรอบในการคัดเลือกตัวบัพทว่าสิ่งใดคือมีมที่มาจากภาพยนตร์ไทย อีกทั้งยังใช้ในการอธิบายว่ามีมที่มีอายุยืนยาวและมีมที่สามารถแพร่กระจายได้เร็วนั้นมีองค์ประกอบหรือลักษณะแบบใด

2.5 แนวคิดวัฒนธรรมอารมณ์ขัน

อารมณ์ขันและเรื่องตลกเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกเชื้อชาติบนโลกมีเหมือนกัน อารมณ์ขันอาจหมายถึงภาวะของความรื่นเริงในอารมณ์ ซึ่งมักจะแสดงออกมาด้วยรอยยิ้มหรือการหัวเราะ เมื่อมีสิ่งเร้าจากภายนอกมากระตุ้น การหัวเราะและอารมณ์ขันเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารระหว่างมนุษย์ ซึ่งอาศัยองค์ประกอบทางชีววิทยา สังคมวัฒนธรรม และจิตวิทยา ความสนใจและคำถามต่อเรื่องนี้มีมาตั้งแต่

สมัยโบราณ อารมณ์ขันจึงเป็นประเด็นที่ได้รับการศึกษาในหลายศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นวิทยาศาสตร์ หรือมนุษยศาสตร์ (นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ, ม.ป.ป.)

รุ่งอรุณ ฉัตรวิเศษ (2553) ได้กล่าวถึงที่มาของคำว่า “อารมณ์ขัน” ไว้ว่า อารมณ์ขัน (Humour) มาจากคำว่า Humor ในภาษาละตินแปลว่า ความชื้น (Moisture) หรือของเหลวในร่างกาย ในสมัยโบราณก่อนยุคจิตวิทยาสมัยใหม่ ในขณะนั้น มีความเชื่อกันว่ามีของเหลวสี่อย่าง ไหลเวียนอยู่ในร่างกายของมนุษย์ ประกอบด้วย เสมหะ เลือด น้ำดีสีเหลือง และน้ำดีสีดำ ของเหลวเหล่านี้เป็นตัวกำหนดอารมณ์ทุกอย่างของมนุษย์ หากในร่างกายมีส่วนผสมของเลือดเยอะเกินไป บุคคลนั้นก็จะมีการร่าเริงเบิกบาน แต่ถ้ามีเสมหะเยอะเกินไป ก็จะทำให้ซึมและเซื่องช้า หากมีน้ำดีสีเหลืองมากเกินไปจะทำให้อารมณ์ฉุนเฉียว โกรธง่าย และถ้ามีน้ำดีสีดำมากเกินไปก็จะทำให้เกิดภาวะโศกเศร้า โดยทั่วไป ความเชื่อนี้ได้นำมาสู่ความหมายของอารมณ์และจิตใจ ทำให้สภาพจิตใจรู้สึกสนุกสนาน โดยมีผลมาจากเหตุการณ์ ความคิด หรือสิ่งของต่างๆ

ในเวลาต่อมา อารมณ์ขัน หรือ Humour มีความหมายที่กว้างขึ้น ซึ่งเป็นความหมายที่เป็นในลักษณะทางกายภาพท่าทางหรือสภาวะทางจิตใจ ทั้งนี้จึงได้มีผู้ให้ความหมายของอารมณ์ไว้มากมาย ดังนี้

หม่อมหลวงด้อย ชุมสาย (2516 อ้างถึงใน ศศิวิมล สงวนพงษ์, 2563) กล่าวว่า อารมณ์ขันเป็นความรู้สึกทางอารมณ์และการหัวเราะเป็นพฤติกรรมอย่างหนึ่งที่เราเห็นได้ง่ายที่สุดของอารมณ์ขัน แต่การหัวเราะก็ไม่ใช่พฤติกรรมที่แสดงถึงอารมณ์ขันเพียงอย่างเดียว หลักเกณฑ์ในการสร้างอารมณ์ขันนั้นมีหลายวิธี ได้แก่ การเปลี่ยนทิศทางอย่างกะทันหัน การทำให้ผู้รับสารคิดถึงสิ่งที่ปกปิดซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้คนสนใจอยู่แล้ว การเล่าเรื่องเกินจริง การตีความประสบการณ์ผิด การเหน็บแนม การเล่าเรื่องเหลวไหล คำพ้องเสียงที่มีความหมายแตกต่างกัน การล้อสังคม และเรื่องสัปดน

ไกล่รุ่ง อามระดิษ (2533) ได้นิยามความหมายของอารมณ์ขันไว้ว่า อารมณ์ขัน หมายถึงอารมณ์ที่ทำให้มนุษย์มีความสนุกสนาน หรือทำให้ยิ้มและหัวเราะได้อย่างร่าเริง ซึ่งเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นได้จากการประสบความสำเร็จหรือเบียดเบียนไปจากสิ่งที่เป็นถูกมองว่าเป็นความปกติ

สุรพล บันฑุเศรณี (2539 อ้างถึงใน วิภาพร กล้าวิทย์กิจ, 2548) ได้สรุปความหมายของอารมณ์ขันไว้ว่า เป็นความรู้สึกที่แสดงออกให้ได้ว่า ปราบกฏการณ์ที่พบเห็นนั้นเป็นปรากฏการณ์ที่ตกลงสำหรับเขา การแสดงออกนั้นปรากฏในกิริยาการยิ้มแย้ม หัวเราะ เฮฮา หัวร่อ อย่างไรก็ตาม มักถูกเรียกรวมกันว่า การหัวเราะ

ศศิวิมล สงวนพงษ์ (2563) กล่าวว่า อารมณ์ขันเป็นกลไกทางจิต ทำให้พอใจหรือเกิดความสุขสนาน ถูกปลดจากภาวะคับข้องใจ ลดความตึงเครียดทางอารมณ์ และเป็นสาเหตุแห่งการหัวเราะ

โดยสรุป อารมณ์ขันนั้นหมายถึง ความรู้สึกทางอารมณ์ที่ทำให้มนุษย์มีความสุขสนาน ซึ่งเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นได้เมื่อประสบกับความไม่สอดคล้องหรือเบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานปกติ ลักษณะที่ปรากฏอย่างเห็นได้ชัดเมื่อเกิดอารมณ์ขันคือการหัวเราะ

2.5.1 ทฤษฎีอารมณ์ขัน

งานศึกษาของ วิกาพร กล้าวิทย์กิจ (2548) และ ศศิวิมล สงวนพงษ์ (2563) ได้สรุปทฤษฎีอารมณ์ขันไว้ตรงกัน โดยอ้างอิงจากงานศึกษาของ วรพร อินทเชื้อ (2526) ว่าทฤษฎีอารมณ์ขันแบ่งออกได้เป็น 3 กลุ่ม ตามแนวคิดของ เอลเมอร์ เอ็ม บลิสเตน (Elmer M. Blistein) ได้แก่

1. ทฤษฎีกลุ่มความเหนือกว่าและการทำให้ต่ำต้อยกว่า (Superiority and Degradation)

กลุ่มทฤษฎีนี้ถือว่าเป็นกลุ่มทฤษฎีที่เก่าแก่ที่สุดและยังถูกใช้มาจนถึงปัจจุบัน นักทฤษฎีในกลุ่มนี้เชื่อว่า ผู้ที่หัวเราะนั้นมีความรู้สึกว่าตนเองอยู่ในสถานะที่เหนือกว่าหรือสูงกว่า สิ่งที่ถูกหัวเราะจะอยู่ในตำแหน่งที่ได้รับการดูหมิ่นเหยียดหยาม หรือสถานะต่ำกว่า

เพลโต (Plato) หนึ่งในนักทฤษฎีในกลุ่มนี้เชื่อว่า คนเราจะหัวเราะเยาะในสิ่งที่เหลวไหลไร้สาระ และเป็นสิ่งที่ไม่เข้าเรื่องราว เช่นเดียวกับอริสโตเติล ที่เชื่อว่าความขบขันนั้นมาจากความเหลวไหล ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของความน่าขง อริสโตเติลนิยามความเหลวไหลไว้ว่า เป็นความผิดพลาดหรือความผิดปกติของรูปลักษณะประการหนึ่ง

ควินทิลเลียน (Quintilian) มีความเห็นว่า การหัวเราะเยาะนั้นไม่แตกต่างไปจากการเยาะเย้ยอย่างเหยียดหยามและดูถูกดูแคลน ซึ่งคล้ายคลึงกับเรเน่ เดสคาร์ส (Rene Descartes) ที่ได้ให้ความเห็นว่า ความสุขสำราญที่ทำให้เกิดการหัวเราะนั้น มักจะมีความรู้สึกเกลียดชังแฝงมาด้วย

ฟรานซิส เบคอน (Francis Bacon) ได้จัด “ความผิดปกติของรูปลักษณะ” (Deformity) ไว้เป็นลำดับแรกในสิ่งที่น่าหัวเราะ

โทมัส ฮอบบ์ (Tomas Hobbes) เป็นอีกหนึ่งคนที่ยืนยันความเชื่อที่ว่า ความสุขสนานเป็นสาเหตุแห่งการหัวเราะ อย่างไรก็ตามเขาเห็นว่าความสุขสนานที่เกิดขึ้นนั้นจะต้องมาจากความรู้สึกที่เหนือกว่าของผู้หัวเราะด้วย เพราะมนุษย์จะหัวเราะในความโง่เขลาและความหยาบโผนโดยปราศจากการเสแสร้งใดๆ นอกจากนั้นมนุษย์มักจะหัวเราะในพฤติกรรมที่ไม่คาดหวังของตนเองหรือหัวเราะใน

ความบกพร่องของบุคคลอื่น โดยมนุษย์มักจะทำการเปรียบเทียบพฤติกรรมของตนเองและผู้อื่น ซึ่งจะ
ทำให้มนุษย์สามารถหัวเราะออกมาในท่าที่ตลกคะนอง (Jest) เพราะได้รู้สึกว่าตนเองค้นพบความไร้
สาระของผู้อื่น แต่ถ้าหากความตลกดังกล่าวเกิดขึ้นหรือเป็นเรื่องของตนเองแล้วนั้น มนุษย์ก็จะหัวเราะ
ไม่ออก โดยสรุปแล้วตามความคิดของฮอบบ์อาจกล่าวได้ว่า การหัวเราะนั้นจะมาจากความรู้สึกที่
เหนือกว่า ซึ่งเป็นการเปรียบเทียบกับความบกพร่องต่างๆของคนอื่นกับลักษณะที่ดีของตนเอง

อเล็กซานเดอร์ เบน (Alexander Bein) นั้นมีทรรศนะที่แตกต่างไปจากฮอบบ์เล็กน้อย เขามอง
ว่ามนุษย์นั้นไม่จำเป็นจะต้องมีความรู้สึกที่ตนเองนั้นเหนือกว่าผู้อื่นที่เราจะหัวเราะเยาะ และการเยาะ
เย้ยนั้นก็ไม่จำเป็นต้องมีเฉพาะบุคคลเท่านั้น แต่เราสามารถหัวเราะเยาะอุดมการณ์ ความคิด รวมถึง
สถาบันต่างๆได้ด้วยเช่นกัน

องรี แบร์กซอง (Henri Bergson) ได้กล่าวว่า นอกจากการหัวเราะเยาะที่มองว่าตนเองนั้นอยู่
ในสถานะที่เหนือกว่าผู้อื่นแล้วนั้น มนุษย์เราจะมีแนวโน้มที่รู้สึกเหนือกว่าเมื่อเห็นความเป็น
เครื่องจักรกลอยู่ในสิ่งมีชีวิตและหัวเราะให้แก่สิ่งนั้น

2. ทฤษฎีกลุ่มความไปด้วยกันไม่ได้ ความคับข้องใจจากความผิดหวังในสิ่งที่คาดหวัง และ
ความเชื่อมโยงระหว่างเหตุการณ์ที่ไปด้วยกันไม่ได้ (Incongruity Frustration of
Expectation and Dissociation)

ทฤษฎีในกลุ่มนี้ได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง แม้จะไม่ยั่งยืนเท่ากับกลุ่มทฤษฎีแรก นักทฤษฎี
ในกลุ่มนี้ได้แก่ ฟิลลิป ซิดนีย์ (Sir Philip Sidney) ที่มีความเชื่อในความไปด้วยกันไม่ได้ เขากล่าวว่า
ความขบขันมักเกิดจากสิ่งที่ไม่ได้ผสมผสานกันระหว่างตัวเรากับธรรมชาติ

แบลส ปาสคาล (Blaise Pascal) มีความเชื่อในเรื่องความล้มเหลวในสิ่งที่คาดหวัง โดยเน้น
เรื่องความคับข้องใจจากความผิดหวัง เขากล่าวว่า ไม่มีอะไรที่ทำให้คนหัวเราะได้เท่ากับความไม่
เหมือนกันระหว่างสิ่งที่เราหวังและสิ่งที่เราประสบพบเจอในความเป็นจริง เช่นเดียวกับอิมมานูเอล
คานท์ (Immanuel Kant) เขากล่าวว่า การหัวเราะนั้นมาจากการที่สิ่งที่เราคิดว่าจะเกิดขึ้นนั้นกลับ
กลายเป็นสิ่งที่ไม่มีตัวตน

ซิดนีย์ สมิธ (Sidney Smith) มีความเห็นว่าสาเหตุของการหัวเราะนั้นอยู่ที่ความไปด้วยกัน
ไม่ได้ ซึ่งทำให้เกิดความประหลาดใจเกิดขึ้นด้วย เช่นเดียวกับวิลเลียม แฮซลิต (William Hazlitt) ที่

กล่าวว่า สาเหตุสำคัญของการหัวเราะนั้นอยู่ที่ความไปด้วยกันไม่ได้ และความไม่ปะติดปะต่อของความคิดหนึ่งกับอีกความคิดหนึ่ง หรือความขัดแย้งระหว่างความรู้สึกหนึ่งกับความรู้สึกอีกอย่างหนึ่ง

อาร์เธอร์ โชเพินฮาว์เออร์ (Arthur Schopenhauer) กล่าวว่า สาเหตุของการหัวเราะนั้นคือการรับรู้อย่างฉับพลันถึงความเป็นไปไม่ได้ระหว่างความคิดรวบยอด (Concept) ของคนกับความเป็นจริง

ในกลุ่มทฤษฎีนี้ ทฤษฎีที่ได้รับความนิยมโด่งดังกว่าทฤษฎีอื่นๆ คือทฤษฎีความสัมพันธ์ระหว่างเหตุการณ์ที่ไปด้วยกันไม่ได้ (Theory of Bisociation) ของอาร์เธอร์ เคอส์เลอร์ (Arthur Koestler) โดยเขากล่าวว่า เมื่อเหตุการณ์อย่างหนึ่งสามารถมีความหมายที่แตกต่างกันไปสองอย่าง และความหมายอย่างหนึ่งของเหตุการณ์นั้นถูกเข้าใจไปเป็นอีกความหมายหนึ่งในทันที พลังความรู้สึก ความคาดหวังของผู้พูดซึ่งหวังในความหมายอย่างหนึ่ง แต่กลับถูกเข้าใจไปในอีกแง่หนึ่ง จะถูกปล่อยออกมาในรูปแบบของการหัวเราะ นอกจากนี้ ในความเป็นจริง อองรี แบร์กซง (Henri Bergson) ก็ถือเป็นเจ้าของทฤษฎีนี้ก่อนแล้ว เพราะเขามีความเห็นที่เห็นว่า เหตุการณ์หนึ่งจะให้ความซับซ้อนอย่างมากได้ เหตุการณ์นั้นจะต้องเป็นส่วนหนึ่งของลำดับเหตุการณ์ โดยที่เหตุการณ์นั้นต้องสามารถตีความได้เป็นสองอย่างที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงในเวลาเดียวกัน

3. ทฤษฎีการผ่อนคลายจากความตึงเครียดและการหลุดพ้นจากการไม่กล้าแสดงออก (Relief of Tension and Release from Inhibition)

นักทฤษฎีในกลุ่มนี้ได้แก่ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ชาร์ล เบอ์นาร์ต เรโนเวียร์ (Charles Bernard Renouvier) จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) และอ็อกุสต์ เพนจอน (Auguste Penjon) โดยทั้ง 4 คนมีความเห็นที่ตรงกัน ว่าด้วยเรื่องของการหัวเราะเป็นสัญญาณที่แสดงให้เห็นว่า ความพยายามในเรื่องใดเรื่องหนึ่งได้สิ้นสุดลงแล้วด้วยความสำเร็จ เพนจอนได้ยกอุปมาอุปไมยไว้ว่า ยิ้มที่เกิดขึ้นเมื่อใครสักคนพบเจอเพื่อนฝูง แล้วทักทายด้วยถ้อยคำที่แสดงถึงความชอบพอกัน หรือยิ้มทักทายแทนคำพูด กับยิ้มของชายคนหนึ่งที่ยิ้มเมื่องานหนักของเขาได้สิ้นสุดลงแล้ว ต่างเป็นสัญญาณธรรมชาติที่แสดงถึงความเป็นอิสระมากขึ้นเช่นเดียวกัน ส่วน ดิวอี้ ได้แสดงความคิดเห็นว่า การยิ้มนั้นแสดงให้เห็นว่าความพยายามได้เสร็จสิ้นลงและการหัวเราะเป็นสัญลักษณ์ของความโล่งใจ

นักทฤษฎีคนสำคัญอย่างซิกมันด์ ฟรอยด์ กล่าวในหนังสือ “Jokes and Their Relation to the Unconscious” (1905) ว่า อารมณ์ขันคือกลไกการปกป้องจิตใจที่ดีที่สุด โดยเขาเชื่อว่า การหัวเราะเป็นพลังทางจิต เมื่อได้รับการปลดปล่อยให้เป็นอิสระจากการเก็บกดทางความรู้สึกนึกคิดที่

ต้องห้าม เขามีความเชื่อว่ารากเหง้าของความขบขันนั้นมีแนวโน้มไปในทางก้าวร้าวที่เกิดขึ้นในจิตไร้สำนึก แต่แนวโน้มแห่งความก้าวร้าวดังกล่าวต้องถูกสะกดกลืนไว้เนื่องจากความมีสติสัมปชัญญะของคน ดังนั้นความก้าวร้าวจึงถูกเก็บกดอยู่ในสภาวะจิตไร้สำนึก และจิตไร้สำนึกนี้เองที่แนวโน้มแห่งความก้าวร้าวเข้ามาผสมผสานกับความขี้เล่น ซึ่งเก็บกดเอาไว้ตั้งแต่ในวัยเด็ก อารมณ์ที่ผสมผสานแล้วนี้กลับเป็นที่ยอมรับในสังคม ส่วนพลังจิตที่เคยเก็บกดความก้าวร้าวนั้นก็ได้รับการปลดปล่อยออกมาในลักษณะของการหัวเราะ ความเป็นอิสระจากการเก็บกดและความเป็นอิสระทางความคิดนั้นทำให้เกิดความรู้สึกปิติยินดีเป็นอย่างมาก จนระบายออกมาในรูปแบบของการหัวเราะอย่างสุขใจ นอกจากนี้ตามแนวความคิดของฟรอยด์ยังเห็นว่า เรื่องตลกหรือความขำขันของคนส่วนใหญ่ในสังคมนั้นจะเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับเรื่องต้องห้าม (Taboo) ในสังคม เช่น เรื่องความตาย การมีเพศสัมพันธ์ หรือเรื่องที่เกี่ยวข้องกับบุคคลที่มีอำนาจรวมถึงบุคคลสำคัญในสังคม ที่เป็นเช่นนั้นก็เพราะว่า เรื่องตลกที่เกี่ยวข้องกับข้อห้ามนั้นสามารถช่วยให้คนที่รับฟังสามารถปลดปล่อยสิ่งที่อยู่ในใจแต่ไม่สามารถพูดในชีวิตประจำวันได้

ทั้งนี้ ทฤษฎีอารมณ์ขันอาจไม่เพียงพอต่อการวิเคราะห์หิมมจากภาพยนตร์ไทย เนื่องจากมีมีความทับซ้อนของเนื้อหาในหลายมิติ เช่น ความแค้น (Camp) เป็นอีกหนึ่งมิติที่มีความโดดเด่นในหิมมจากภาพยนตร์ไทยด้วยเช่นกัน

2.5.2 อารมณ์ขันผ่านความ Camp ในภาพยนตร์

ความแค้น (Camp) เป็นศิลปะหรือความสวยงามแขนงหนึ่งที่ไม่มีความตายตัวหรือแบบแผนที่ชัดเจน แต่สิ่งที่ยึดโยงสำหรับแค้น คือ “การเล่นใหญ่” หรือ “เล่นเอามันส์”

นิยามความแค้นนั้นถูกอธิบายในหนังสือ Notes on “Camp” (1964) โดย Susan Sontag หญิงแกร่งผู้เป็นนักเขียน ผู้สร้างภาพยนตร์ และนักเคลื่อนไหวทางสังคม เธอได้อธิบายถึงแก่นแท้ของ Camp ว่าคือความรักในสิ่งที่ไม่เป็นธรรมชาติ การมีลูกเล่น และการโอ้อวดเกินจริง (The essence of Camp is its love of the unnatural: of artifice and exaggeration.)

Camp มีความเชื่อมโยงกับโลกศิลปะ โลกพาณิชยศิลป์ ภาพยนตร์ ดนตรี มีความสัมพันธ์กับเวลา วัฒนธรรม รวมถึงบริบททางสังคม ดังนั้น หากจะจำกัดนิยามหรืออธิบายโดยง่าย Camp จึงหมายถึงความเล่นใหญ่ การแสดงออก การโอ้อวด ความหลงใหลในสิ่งที่ไม่ปกติตามบรรทัดฐานของสังคม หรือการประกาศเพื่อให้ผู้คนหันมาสนใจ (thai.ac, 2562) ฉะนั้นความงามหรือแนวทางการแต่งตัวแบบแค้นจึงมีความหมายในเชิงสังคมการเมืองด้วย ทั้งในแง่ของการเหยียดหยันหรือย้อนแย้งใน

เรื่องของความงามและการแสดงออกเชิงล้อเลียนหรือประชดประชัน ความเป็นแคมป์จึงเป็นสิ่งที่อยู่ห่างไกลจากความงามในระดับบรรทัดฐานของสังคมและเป็นสิ่งที่ไร้กฎเกณฑ์ทางรสนิยมในบริบทแฟชั่น แคมป์จะต้องมีการล้อเลียนประชดประชันสิ่งที่เรียกว่า “ความงาม” กระแสหลักผ่านการเล่นใหญ่ การแต่งตัวแบบสุดขั้ว และอีกหนึ่งหัวใจหลักของแคมป์คือ ประเด็นในเรื่องเพศ การเปิดเผยตัวตน การสร้างความงามที่แตกต่างจากเพศสภาพจริง (The Momentum, 2562) เช่น การที่ผู้ชายสวมเครื่องแต่งกายของผู้หญิงเพื่อสะท้อนตัวตนหรือแสดงออกเชิงสัญลักษณ์ การแต่งตัวสไตล์เรโทรด้วยเสื้อผ้าเลียนแบบของเก่าที่เคยถูกมองว่าเชยแต่กลับดูเท่ในสมัยนี้

ในอีกแง่หนึ่ง แคมป์เป็นคำที่นิยามงานศิลปะและวัฒนธรรมที่มีความงามคล้ายกันกับ Kitsch⁸ โดยมีรากศัพท์มาจากคำว่า se camper ในภาษาฝรั่งเศสมีความหมายว่าไอ้อวด หรือคุยโต โดยประมาณต้นศตวรรษที่ 19 แคมป์ยังถูกใช้เป็นการเรียกผู้ชายที่มีความความดั่งดึง หรือเป็นชายรักชายในชนชั้นกรรมาชีพ นั่นจึงทำให้แคมป์มีความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม LGBTQ+ ในปัจจุบัน ทั้งนี้ในหนังสือของ Sontag ได้กล่าวว่าแม้แคมป์จะเกี่ยวพันกับกลุ่มคนดังกล่าว แต่แคมป์นั้นเป็นมากกว่ารสนิยมทางเพศ และอารมณ์แบบแคมป์นั้นสามารถเป็นเครื่องมือทางการเมือง การตลาด การสร้างสรรค์อันซับซ้อนที่ทรงพลัง

ตัวอย่างงานศิลปะแบบแคมป์ที่พบเห็นได้ในปัจจุบันอย่างชัดเจน นั่นคือการแต่งแดร็ก (Drag) ที่มีความอลังการในการแต่งหน้าและการแต่งกาย, ศิลปินเลดี้กาก้า (Lady Gaga) ที่มักแต่งกายมาในลุคสุดล้ำ, Freddie Mercury นักร้องนำวง Queen ที่ใช้แนวทางการเขียนเพลงแบบเล่นใหญ่ในการนำการร้องแบบโอเปร่า (Opera) มาผสมกับแนวดนตรีที่หลากหลาย ทั้งร็อก อิเล็กทรอนิกส์ ดิสโก้ หรือป๊อปแดนซ์ เช่น เพลง Bohemian Rhapsody หรือในวิดีโอเพลง I want to break free ที่ให้เหล่าสมาชิกของวงทำการแต่งกายเป็นผู้หญิงและทำงานบ้าน ซึ่งขัดต่อวิถีประชาในยุคสมัยนั้น หรือหากลองยกตัวอย่างในประเทศไทย กฤษดา สุโกศล แคลปป์ (น้อย วงพรุ) ก็ถือว่ามีคามใกล้เคียงกับความแคมป์ จากลีลาการแสดงบนเวทีและการแสดงออกทางอารมณ์ผ่านการร้องเพลง, วง Polycat ที่นำกระแสดนตรีย้อนยุคที่ถูกมองว่าเชยกลับมาทำใหม่จนได้รับการยอมรับ หรือในภาพยนตร์ห่อแก้วแตก ที่มีแนวทางที่ไม่สอดต่อหลักความจริงและเล่นใหญ่ในแง่โปรดักชั่นและเครื่องแต่งกายของตัวละคร

⁸ ศิลปะประเภทที่ลอกเลียนแบบของเดิมแต่ได้คุณภาพที่ต่ำกว่าจากเดิม เช่น สินค้าเลียนแบบแบรนด์ดังแต่ได้คุณภาพที่ต่ำกว่าและขายในราคาที่ถูกลง

อีกสิ่งหนึ่งที่น่าสนใจของความแคมป์ คือการเชื่อมโยงกับค่านิยมของยุคสมัย เพื่อแสดงออกถึงความ เป็นตัวเองอย่างเข้มข้น ในยุคสื่อสังคมออนไลน์ที่ส่งเสริมการทดลองแสดงออกทางความคิดและ ตัวตนบนพื้นที่สาธารณะอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ความแคมป์กลายเป็นรสนิยมที่ถูกลอยไลและกลายเป็น แนวทางใหม่ที่ปรากฏสู่สายตาชาวโลกในหลากหลายมิติ

แคมป์จึงเป็นสิ่งที่ไม่เน้นธรรมชาติ ทั้งในรูปลักษณะที่แสดงออกและนามธรรม กล่าวคือเป็นสิ่งที่ แตกต่างไปจากความจริงที่ไม่อิงกับสิ่งใด มีการเล่นใหญ่อยู่ลึงการ การประดิษฐ์ที่มีลูกเล่น และมีความ เกินจริง เพื่อท้าทายกับรสนิยม ความงาม เรื่องเล่า หรือแนวคิดในกระแสหลักของสังคมที่กำลังมี อิทธิพลอยู่ในขณะนั้นจนกลายเป็นสิ่งที่ผู้คนในสังคมหันมาให้ความสนใจและกลายเป็นสิ่งสำคัญไป ดัง นั้นเอง ความแคมป์จึงมีอารมณ์ขันซุกซ่อนอยู่ภายใต้การเสียดสีและประชดประชันต่อแนวคิดกระแส หลักของสังคม

เป็นที่น่าสังเกตว่าในบริบทภาพยนตร์ไทย ความแคมป์เป็นสิ่งที่พบได้ในภาพยนตร์หลาย ประเภท ในบทความ Notes on camp films in authoritarian Thailand โดย Musikawong and Khumsupa (2019) ผู้เขียนแสดงให้เห็นถึงอารมณ์ขันผ่านความแคมป์ที่ผสมเข้ากับภาพยนตร์อิสระ ในประเทศไทยเพื่อใช้ในการวิจารณ์อำนาจรัฐพร้อมกับเย้ยหยันผู้ถูกกดขี่ทางการเมือง อารมณ์ขันเชิง เสียดสียังแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์อิสระนั้นนำเสนอวาทกรรมเชิงต่อต้านเผด็จการในประเทศไทย⁹

บทความดังกล่าวได้ยกตัวอย่างภาพยนตร์อิสระในไทย 4 เรื่อง เพื่อแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ เหล่านี้มีการพูดถึงความผิดปกติทางสังคม รวมถึงล้อเลียนประเด็นเหล่านั้นและประชดเสียดสีผ่าน ความแคมป์อย่างไรบ้าง ซึ่งความงามของแคมป์นั้นจะเกิดขึ้นจากการเล่นใหญ่ พูดเกินจริง และความ ไม่เป็นธรรมชาติหรือมีความแปลกในเนื้อหา ซึ่งบรรทัดฐานทางสังคมในที่นี้คือนโยบายหรืออำนาจจาก เผด็จการที่ถูกฝังรากอยู่ในสังคมไทย แคมป์จึงถูกใช้เพื่อล้อเลียนและสร้างอารมณ์ขันต่ออำนาจเพื่อ จุดประสงค์ในการวิจารณ์สังคม ล้อเลียนความคิดกระแสหลัก และยกย่องคุณค่าสิ่งที่ถูกกดทับจากชน ชั้นปกครองมาโดยตลอด

หนึ่งในภาพยนตร์ที่บทความกล่าวถึง ได้แก่ ภาพยนตร์ MARRY IS HAPPY, MARRY IS HAPPY (2556) ที่ว่าด้วยเรื่องของเด็กสาววัยมัธยมที่เวียนเว้อกับชีวิตของตนเองในช่วงที่กำลังจะจบการศึกษา

⁹ อำนาจเผด็จการกลายเป็นบรรทัดฐานทางอำนาจในสังคมไทย ประเทศไทยมีจำนวนการรัฐประหารสำเร็จมากที่สุดในโลก ตลอด ช่วงชีวิตของประชาชนจะต้องพบเจอกับเหตุการณ์รัฐประหารอย่างน้อย 1 ครั้ง และอำนาจทางการเมืองนี้ได้แทรกซึมหลบซ่อน อยู่ในกรกดขี่ทางสังคมอย่างแยบยล หรือในบางครั้งแสดงออกมาอย่างเป็นรูปธรรมผ่านการปิดกั้น ทำร้ายร่างกาย หรืออุ้มหายมา โดยตลอด

ภาคบังคับจากโรงเรียน โดยเรื่องนั้นสร้างมาจากการนำ 410 ทวีตบนทวิตเตอร์มาร้อยเรียงเป็นเรื่องราว ซึ่งภาพยนตร์แสดงออกมาราวกับเป็นดิสโทเปียในนิยายวรรณกรรมต่างประเทศ เด็กนักเรียนใส่ชุดเดียวกันหมดราวกับนักโทษ การตายของครูใหญ่ที่คล้ายกับการเปลี่ยนแปลงยุคสมัย และการแต่งตั้งครูใหญ่คนใหม่ที่มีแนวคิดโน้มเอียงคล้ายกับเผด็จการ ภาพยนตร์มีการวิพากษ์สังคมโดยหยิบนำประเด็นต่างๆมาประกอบและฉาบด้วยชีวิตของนักเรียนสาวคนหนึ่งอย่างแยบยล อีกทั้งยังจำลองสถานการณ์ทางสังคมที่เยาวชนถูกตีกรอบและหลอกซ้ำทางความคิดผ่านชื่อของภาพยนตร์ “แมรีมีความสุข” ทั้งที่ในภาพยนตร์นั้น แมรีไม่มีความสุขเลย

ในเรื่องหม่อมแอนนา หัวนม มาคารอง โพนยางคำ และการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2557) ภาพยนตร์เสียดสีประเด็นต่างๆในสังคม เช่น ความขัดแย้งทางการเมืองระหว่างกลุ่มกบปส.และกลุ่มคนเสื้อแดง การใช้ภาษา การเป็นสมัยใหม่ หรือความศิวิไลซ์ในสังคม ผ่านสัญลักษณ์ที่ปิดบังโดยใช้ตัวละครทั้งสาม ได้แก่ เจ้าชาย แอนนา และทับทิม เป็นภาพตัวแทน ซึ่งภาพยนตร์สร้างขึ้นเพื่อล้อเลียนภาพยนตร์เรื่อง Anna and the King ภาพยนตร์ต่างประเทศที่ถูกห้ามฉายในประเทศไทยเนื่องจากมีประเด็นเกี่ยวกับสถาบันกษัตริย์และความไม่สอดคล้องกับข้อมูลทางประวัติศาสตร์ในประเทศไทย

ความแค้นจากตัวอย่างเหล่านี้เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างอารมณ์ขัน ผ่านการเล่นใหญ่ในภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราว ฉาก หรือเครื่องแต่งกาย อีกทั้งอารมณ์ขันนี้ยังใช้เพื่อวิจารณ์อำนาจรัฐที่กดทับประชาชนในประเทศเอาไว้ ไปจนถึงการล้อเลียนแนวคิดที่เป็นกระแสหลัก และยกคุณค่าที่เคยถูกกดทับให้ขึ้นมากลายเป็นสิ่งที่น่าสนใจในสังคมแทน

2.5.3 อารมณ์ขันและการหัวเราะกับประเด็นเรื่อง “ต้องห้าม”

มุกหอม วงษ์เทศ (2548) ได้อธิบายถึงอารมณ์ขันว่าเป็นเรื่องที่ขัดแย้งต่ออำนาจ โดยกล่าวว่าสถาบันทางอำนาจทุกชนิดบนโลก ไม่ว่าจะเป็นศาสนา ปรัชญา หรือการปกครอง ทั้งหมดล้วนมีท่าทีหวาดระแวงจนถึงตั้งตนเป็นศัตรูกับการหัวเราะและอารมณ์ขัน เพราะการหัวเราะและอารมณ์ขันนั้นเข้าไปบั่นทอน ทำทลาย และตั้งคำถามกับการอ้างและผูกขาดอำนาจและความจริง

ในช่วงยุคกลาง ศาสนาคริสต์มีความหวงเกรงและเกลียดชังต่อการหัวเราะ เพราะการหัวเราะคือการ “ลืม” ทุกอย่างที่ทรงมหิทธิธานุภาพ ขณะที่หัวเราะ มนุษย์ลืมความตาย พระเจ้า บาป และลืมกลัวสิ่งเหล่านี้ ลืมความจริงจังและความศักดิ์สิทธิ์ของทุกอย่าง

ประเด็นนี้เป็นธีมที่น่าสนใจและสนุกในนวนิยายเรื่อง The Name of the Rose ของอูมแบร์โต เอโก นิยายว่าด้วยเรื่องของพระที่เป็นบรรณารักษ์คนหนึ่งที่กำลังกลายเป็นฆาตกรต่อเนื่องในโบสถ์วิหาร

สมัยกลาง อันเป็นสมัยที่คริสต์ศาสนามีอำนาจครอบคลุมชีวิตในทุกมิติของผู้คน โดยเนื้อเรื่องนั้นมีเหตุมาจากบรรณารักษ์คนดังกล่าวได้พยายามพิทักษ์หนังสือต้องห้ามเล่มหนึ่งในหอสมุด หนังสือที่ว่าด้วยเรื่องความตลก (Comedy) ของอริสโตเติล ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับอารมณ์ขันและการหัวเราะ ผู้คนมากมายได้กล่าวตรงกันว่านี่เป็นหนังสือของอริสโตเติลที่ได้หายสาบสูญไปนานแล้ว แต่กลับมีสำเนาอยู่ในภายในหอสมุดนี้ พระที่เป็นบรรณารักษ์ไม่ต้องการให้บรรดาพระทั้งหลายได้อ่านเรื่องอารมณ์ขันและการหัวเราะ เพราะการหัวเราะเป็นการจบบั้วงและบั่นทอนความจริงของพระเจ้า ซึ่งอาจกลายเป็นอันตรายต่อคริสต์ศาสนาได้ โดยให้เหตุว่า เรื่องตลกทำให้การหัวเราะถูกยกขึ้นเป็น “ศิลปะ” เป็น “ปรัชญา” และถึงขั้นเป็นหนทางที่นำไปสู่ปัญญา ซึ่งในเวลาเดียวกัน นักปรัชญากำลังให้ความชอบธรรมกับการหัวเราะซึ่งเป็นศัตรูกับความซีเรียสจริงจัง พระบรรณารักษ์ผู้ไม่มีอารมณ์ขันเลยวางยาพิษไว้ที่กระดาศ ทำให้ผู้ใดที่มาแอบอ่านหนังสือต้องห้ามนี้จะต้องโดนยาพิษตาย การหัวเราะจึงเป็นเรื่องคอขาดบาดตายตามตัวอักษรอย่างแท้จริง

พิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์แบบทางการหรือรัฐพิธีที่เคร่งครัดเอาจริงเอาจังจึงมักไม่ยอมให้มีมิติของอารมณ์ขันในพิธีเด็ดขาด เพราะทันทีที่ผู้ร่วมพิธีหัวเราะในพระราชพิธี หัวเราะในพิธีที่เคร่งขรึม หัวเราะขณะเคารพเพลงชาติ หรือหัวเราะขณะพระสวด นั่นคือการท้าทายหรือลบหลู่กับอำนาจที่กำลังสำแดงอิทธิฤทธิ์อยู่ ณ ขณะนั้น จึงทำให้บางทีเราจะต้องมีการ “กลั่น” หัวเราะ เพราะเรารู้ว่าหากหัวเราะในบางเวลาจะทำให้สร้างปัญหาที่เลวร้ายตามมาได้ ความศรัทธาจึงไม่สามารถไปด้วยกันได้กับการหัวเราะ เพราะการหัวเราะทำให้เราหยุดชะงักชั่วคราวกับสิ่งหรือคนที่เราศรัทธา คนที่ศรัทธาหรือจริงจังกับอะไรหลายๆ จินตนาการว่าสิ่งหรือคนที่เขาศรัทธานั้นแตะต้องหรือล้อเลียนไม่ได้

แต่ในบางพิธีกรรมของชาวบ้าน เราจะเห็นอารมณ์ขันที่มีมิติของการท้าทายอำนาจ ล้อเล่นไปกับขนบประเพณี ความศักดิ์สิทธิ์ หรือลำดับชั้นสูงต่ำในสังคม ฉะนั้นการหัวเราะจึงอาจเป็นสัญลักษณ์หรือมิติของอิสรภาพที่จะไม่ถูกจองจำอยู่ในกฎเกณฑ์ใด แต่ถึงกระนั้นการหัวเราะดังกล่าวก็เป็นส่วนหนึ่งของบริบทพิธีกรรม ไม่ใช่ในเวลาปกติ

ในชนบทวิชาการ อารมณ์ขันยังได้รับการจัดวางแยกออกมาจากการแสวงหาความรู้ความจริง เพราะการแสวงหาความรู้ความจริงเป็นเรื่อง “ซีเรียส” ไม่ใช่เรื่อง “ตลก” การมีอารมณ์ขันในงานวิชาการจึงอาจถือเป็นเรื่องต้องห้ามที่ไม่มีใครพูดถึง เพราะเป็นสิ่งที่ละไว้ในฐานที่เข้าใจ การมีอารมณ์ขันนั้นยังทำให้งานเขียนไม่น่าเชื่อถือ เพราะอ่านแล้วขำ ทำให้ขาดความน่าเชื่อถือ แม้ว่าที่จริงแล้วเรื่องจริงหรือความจริงอาจจะเป็นเรื่องตลกก็ตาม แต่การแสวงหาความจริงต้องไม่ใช่เรื่องตลก ดังนั้น

แม้ว่าความเป็นวิชาการจะมีอุดมคติอยู่ที่เสรีภาพในการหาความรู้ความจริง แต่ต้องเป็นการหาแบบที่ไม่ตลก ซึ่งคำถามต่อจากนั้นคือ เราจะสามารถหัวเราะความจริงได้หรือไม่ (Laugh at the truth) การหัวเราะความจริงเป็นสิ่งที่น่าสะพรึงกลัวหรือเปล่า

เรื่องตลกต้องห้าม (Forbidden Jokes)

ท่ามกลางบรรยากาศของความถูกต้องทางการเมือง (Political Correctness)¹⁰ เรื่องตลกจำนวนมากเข้าข่ายเป็นเรื่องต้องห้ามหรือต้องถูกเซ็นเซอร์ ความถูกต้องทางการเมืองไม่อาจทนทานต่อเรื่องตลกบางเรื่องได้ เพราะธรรมชาติของเรื่องตลกในหลายวัฒนธรรมเกี่ยวข้องกับการเหยียดเพศและเหยียดผิว หรือการสร้างภาพแบบฉบับที่แฝงนัยของการดูถูกเหยียดหยาม การมีอคติที่มีนัยทางลบอยู่มากมาย เรื่องตลกของชาวตะวันตกอาจจะมี ความตลกที่ให้ภาพของการจัดหมวดหมู่เกี่ยวกับชนชาติ เช่น คนอังกฤษ คนฝรั่งเศส คนอิตาลี หรือคนรัสเซีย เป็นต้น ในบริบทของประเทศไทยเรื่องตลกเกี่ยวกับชนชาติ หรือประเทศเพื่อนบ้าน เป็นเรื่องสามัญที่มีความดาษดื่น อาทิ ในยุคสมัยหนึ่งมุกตลกในสังคมมีความเกี่ยวข้องกับความเป็นชาวเขา หรือการพูดสำเนียงล้อเลียนคนต่างจังหวัด โดยเฉพาะในบริบทที่คนกรุงเทพฯมีปฏิสัมพันธ์กับชาวเขามากขึ้น เช่น การย้ายถิ่นฐานมาทำงานเป็นแม่บ้านหรือบริบทการท่องเที่ยวที่ชาวเขากลายเป็นสินค้า ความตลกเช่นนี้เป็นความตลกจากการที่คนกรุงเทพฯใช้ท่าทีของสถานภาพที่เหนือกว่ามาสร้างความสนุกกับความบกพร่องทางภาษาของชาวเขา การใช้ท่าทีมุมมองที่เหนือกว่ายังเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเรื่องตลกโดยเฉพาะในเรื่องเพศ แต่ในอีกแง่หนึ่ง การหัวเราะให้กับอะไรที่ “ต่าง” ไปจากตัวเอง ก็อาจเป็นความปกติที่มีอยู่ในความเป็นมนุษย์ทั่วไป เพราะความเป็นมนุษย์ย่อมไม่ใช่ความเป็นเทพ ความเป็นมนุษย์คือความไม่สมบูรณ์แบบ (มุกหอม วงษ์เทศ, 2548)

จากมิติข้างต้น เรื่องตลกที่ชอบธรรมจึงมักเป็นเรื่องตลกที่ล้อเลียน เหยียดเหย้า หรือถากถางผู้ที่มีอำนาจหรือผู้ที่อยู่เหนือกว่า ไม่ใช่เรื่องตลกที่กระทำต่อผู้ที่มีสถานะต่ำกว่า ตลกที่ชอบธรรมจึงเป็นตลกต่อ “ข้างบน” ไม่ใช่ต่อ “ข้างล่าง” ตลกต่อนายกรัฐมนตรี ประธานาธิบดี ไม่ใช่ตลกกับคนไร้บ้าน หรือตลกกับเหยื่อที่ถูกข่มขืน ซึ่งหากเป็นตลกต่อคนข้างล่าง จะถูกถือว่าเป็นตลกที่ไร้จริยธรรม

มิติดังกล่าวเกี่ยวข้องกับปรัชญาของอารมณชั้นหรือความตลก ซึ่งคือการทำให้ทุกอย่าง “คลุ้มเคลือ” และการ “แฉวน” การตัดสินทางศีลธรรม ฉะนั้นอารมณชั้นย่อมต้องอยู่ก้ำกึ่ง ล่อแหลม

¹⁰ การเลี่ยงการใช้ภาษาหรือการกระทำที่อาจทำให้ผู้อื่นชุ่นเคืองใจ โดยเฉพาะเรื่องนี้อาจเป็นการเหยียดเพศ สีผิว หรือเชื้อชาติ รวมไปถึงวัฒนธรรม ศาสน์ และรูปลักษณ์อีกด้วย

และทำท่ายกกฎเกณฑ์แบบแผนทางอำนาจ ความถูกต้อง รวมถึงศีลธรรมเสมอ ดังนั้น ศาสนาซึ่งสร้างโลกทัศน์และกฎเกณฑ์ทางศีลธรรมที่ชัดเจนจึงมักมีปัญหากับอารมณ์ขัน ทำให้มักมีประเด็นคำถามที่ว่า พระเยซูเคยหัวเราะหรือไม่ หรือพระพุทธเจ้าเคยหัวเราะรึเปล่า

การหัวเราะตนเอง

อารมณ์ขันและการหัวเราะที่สำคัญที่ควรกล่าวอีกประการ คือการหัวเราะตนเอง (Laugh at Oneself) ด้วยความที่การหัวเราะคนอื่นเป็นเรื่องง่ายและเป็นธรรมชาติ ซึ่งเราทุกคนทำกันอยู่ตลอดเวลา การหัวเราะตนเองจึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจและคำนึงถึง การไม่สามารถหัวเราะตัวเองได้ อาจสะท้อนการให้ความสำคัญ ซีเรียสกับความคิดตัวเองหรือตัวตนของตัวเองมากเกินไป คิดว่าเรานั้นผูกขาดการตีความ การอ่าน การวิเคราะห์ หรือเป็นผู้ค้นพบหรือถ่ายทอด “ความจริง” แล้วเปิดโปงอย่างอื่นที่ “ไม่จริง” (มุกหอม วงษ์เทศ, 2548)

กลุ่มคนที่มีแนวความคิดคลั่งศาสนาสุดขั้ว (Fundamentalist), อนุรักษ์นิยมสุดโต่ง (Ultra-conservative), พวกคลั่งชาติ (Ultra-nationalist), หรือพวกสาวกบูชาลัทธิใดๆ อาจเป็นกลุ่มที่น่าพิจารณาเชื่อมโยงกับการหัวเราะ ซึ่งการพิจารณามิติทางสังคมกับการหัวเราะจึงเป็นสิ่งที่น่าสนใจ

ในการศึกษาครั้งนี้ ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าหนึ่งในองค์ประกอบที่ทำให้เกิดการแพร่กระจายของมีมหรือแม้กระทั่งการเกิดขึ้นของมีมในยุคปัจจุบัน คืออารมณ์ขัน ดังนั้นในงานศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าแนวคิดอารมณ์ขันรวมถึงทฤษฎีอารมณ์ขันและการเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมจะสามารถช่วยในการอธิบายถึงกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยได้ ว่าเหตุใดบางฉากของภาพยนตร์ถึงกลายเป็นมีมได้ ทำไมบางคำพูดของตัวละครถึงเป็นมีมที่ได้รับความนิยม หรือแม้กระทั่งเพราะเหตุใดโปสเตอร์ภาพยนตร์ธรรมดาจึงกลายเป็นมีมได้ อารมณ์ขันแบบใดหรือความรู้สึกใดที่กระทบต่อผู้ชมจนทำให้ผู้ชมบางคนทำการสร้างสรรค์มีมเหล่านั้นขึ้นมา

2.6 แนวคิดการวิเคราะห์วาทกรรม

แนวคิดเรื่องวาทกรรม (Discourse) เป็นสิ่งที่ได้รับความสนใจจากนักวิชาการร่วมสมัยเป็นอย่างมาก เนื่องจากมีฐานะเป็นชุดความคิดที่สามารถนำมาศึกษาวิเคราะห์ปรากฏการณ์ต่างๆ ทางสังคม การเมือง วัฒนธรรม ตลอดจนจนภาษาและวรรณกรรมได้หลากหลาย อีกทั้งยังช่วยเปิดมิติของการตีความประเด็นต่างๆ ในมุมมองที่แปลกใหม่

ความหมายของวาทกรรมที่ใช้อยู่ในประเทศไทยนั้นได้รับอิทธิพลมาจากนักคิดชาวฝรั่งเศสที่ชื่อ มิแชล ฟูโกต์ (Michel Foucault) โดยเขาให้คำนิยามของวาทกรรมไว้ว่า กลุ่มถ้อยคำที่ใช้แสดงความรู้หรือวิธีการนำเสนอความรู้เกี่ยวกับหัวข้อเฉพาะในช่วงเวลาประวัติศาสตร์หนึ่งๆ ซึ่งวาทกรรมในความหมายนี้อาจหมายถึงกระบวนการการผลิตความรู้ผ่านภาษา แต่เนื่องจากปฏิบัติการต่างๆในสังคมนั้นก่อให้เกิดความหมาย และความหมายดังกล่าวย้อนกลับมาจะมีอิทธิพลต่อปฏิบัติการต่างๆที่เรากระทำ ดังนั้น ปฏิบัติการต่างๆจึงถือว่าเป็นปฏิบัติการเชิงวาทกรรมด้วย นั่นคือวาทกรรมไม่ได้จำกัดอยู่ที่เฉพาะตัวภาษา แต่การกระทำต่างๆในสังคมมีมิติของความเป็นวาทกรรมอยู่ด้วย (วรพงศ์ ไชยฤกษ์, 2556)

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2543 อ้างถึงใน ธนวัตร มัททวีวงศ์, 2559) ได้นำนิยามวาทกรรมของฟูโกต์มาอธิบายเพิ่มเติมว่า สำหรับวาทกรรมในความหมายของฟูโกต์นั้นไม่ได้หมายถึงเพียงภาษาคำพูด หรือถ้อยคำแถลง แต่วาทกรรมนั้นหมายรวมถึงระบบและกระบวนการสร้างหรือผลิต (Constitute) เอกลักษณ์และความหมาย (Identity and Significance) ให้กับสรรพสิ่งต่างๆในสังคมที่ห่อหุ้มเราอยู่ ไม่ว่าจะเป็นความรู้ ความจริง อำนาจ หรือตัวตนของเราเอง นอกจากนี้ วาทกรรมยังทำหน้าที่ตรึงสิ่งที่สร้างขึ้นให้ดำรงอยู่และเป็นที่ยอมรับของสังคมในวงกว้าง (Valorize) ซึ่งกลายเป็นสิ่งที่ผู้เขียนเรียกว่า “วาทกรรมหลัก” (Dominant Discourse)

ลักษณะร่วมกันของความรู้ ความจริง และอำนาจคือ ทั้งหมดล้วนเป็นผลผลิตของวาทกรรม ทั้งสามสิ่งดังกล่าวยังมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันอย่างแยกไม่ออก กล่าวคือวาทกรรมเป็นกระบวนการในการผลิตความรู้ สถาบันที่มีอำนาจในสังคมจะสร้างหรือผลิตความรู้ผ่านวาทกรรม วาทกรรมทำให้เรื่องราวใดๆกลายเป็นองค์ประธานของความรู้ (Subject of knowledge) และกำหนดว่าหัวข้อต่างๆควรถูกพูดถึงอย่างไร มีขอบเขตเพียงใด หรือเพราะเหตุใดผู้คนจึงควรมีความรู้เกี่ยวกับหัวข้อนั้น ในทางกลับกัน ความรู้ที่ถูกสร้างขึ้นโดยสถาบันที่มีอำนาจ ย่อมเป็นความรู้ที่ย้อนกลับไปสนับสนุนอำนาจของสถาบันนั้นๆ

นอร์แมน แฟร์เคลฮาฟ (Norman Fairclough) เป็นอีกหนึ่งนักวิชาการที่ได้นำเอาแนวคิดเรื่องวาทกรรมมาศึกษาตามแนวทางภาษาศาสตร์ แฟร์เคลฮาฟได้ให้นิยามวาทกรรมไว้อย่างกว้างว่า วาทกรรมคือการใช้ภาษาพูดและภาษาเขียน รวมไปถึงกิจกรรมที่แฝงความหมายเชิงสัญลักษณ์อื่นๆ เช่น ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และการสื่อสารโดยไม่ใช้ถ้อยคำ นอกจากนี้ เขายังเชื่อว่าวาทกรรมมีความสัมพันธ์แบบสองทางกับวิถีปฏิบัติทางสังคม (Social Practice) โดยความสัมพันธ์สองทางนี้คือ

การที่ระเบียบในการปฏิบัติตนของคนในสังคมถูกสร้างขึ้นอย่างมีแบบแผนผ่านการจัดวางวาทกรรม (Order of discourse) และในขณะเดียวกันวิถีปฏิบัติทางสังคมก็เป็นสิ่งที่ผลิตซ้ำวาทกรรมนั้นๆ ด้วย

ทั้งนี้ แฟร์เคลาฟได้ทำการแบ่งความหมายของวาทกรรมออกเป็น 2 สายหลัก ได้แก่ ความหมายเชิงภาษาศาสตร์ และความหมายเชิงสังคมวิทยา มานุษยวิทยา โดยความหมายในเชิงภาษาศาสตร์นั้น วาทกรรมหมายถึง “ภาษาเหนือระดับประโยค” เป็นภาษาระดับข้อความที่มีเอกภาพเชิงความหมายและสมบูรณ์ในตัวเอง กล่าวคือเป็นภาษาที่ใช้จริงทั้งภาษาพูดและเขียนในบริบทสถานการณ์จริงและมีความหมายสมบูรณ์ในตัวเอง ส่วนความหมายเชิงสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา วาทกรรมหมายถึงระบบและกระบวนการสร้าง/ผลิต เอกลักษณ์ และความหมาย ให้กับสรรพสิ่งในสังคมที่ห่อหุ้มเราอยู่ ไม่ว่าจะเป็นความรู้ ความจริง อำนาจ หรือตัวตนของเราเอง (ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร 2543 อ้างถึงใน วรพงศ์ ไชยฤกษ์, 2556) ซึ่งในการศึกษาความหมายนั้นจะมุ่งเน้นศึกษาการสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์มากกว่าระบบโครงสร้างประโยค ในกระบวนการทัศน์ของภาษาศาสตร์ ภาษาหรือวาทกรรมที่ศึกษามักเป็นอวัจนภาษาเชิงภาพ กิริยาท่าทาง เครื่องแต่งกาย และสัญลักษณ์มากกว่าวัจนภาษา นอกจากนี้ วาทกรรมยังเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอุดมการณ์ (Ideology) คือเป็นภาษาที่สะท้อนให้เห็นถึงอุดมการณ์หรือความเชื่อของกลุ่มคนในสังคม จึงเป็นคำที่ใช้ในทางสังคมศาสตร์มากกว่า ดังนั้น วาทกรรมวิเคราะห์ (Discourse Analysis) จึงหมายถึงการพยายามศึกษาและสืบค้นถึงกระบวนการ ขั้นตอน เหตุการณ์ และรายละเอียดต่างๆ ในการสร้างเอกลักษณ์และความหมายให้กับสรรพสิ่งที่ห่อหุ้มเราภายในสังคมในรูปของวาทกรรม และภาคปฏิบัติการของวาทกรรมว่าด้วยเรื่องนั้นๆ อย่างไร มีความเกี่ยวข้องกับบุคคล สถาบัน สถานที่ หรือเหตุการณ์ใดบ้าง อีกทั้งผลกระทบที่เกิดขึ้นจากการสร้างวาทกรรมเป็นอย่างไร

2.6.1 การวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์

นอกจากนี้ แฟร์เคลาฟยังได้พัฒนาแนวทางการวิเคราะห์วาทกรรมจนกลายเป็นการวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์ (Critical Discourse Analysis) ซึ่งจะต้องนำความรู้ทางภาษาและสังคมมาประกอบการวิเคราะห์ โดยจุดประสงค์ของการวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์นั้นคือการศึกษาถึงความสัมพันธ์ระหว่างปฏิบัติการทางสังคมและภาษา ด้วยการหาความเป็นธรรมชาติในกระบวนการทางสังคมและคุณสมบัติของภาษาในตัวบทต่างๆ ซึ่งวิธีการวิพากษ์จะเน้นที่การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท กระบวนการทางสังคม และความสัมพันธ์ของอุดมการณ์ อำนาจ การครอบงำ และความไม่เท่าเทียมต่างๆ ในสังคม (วรพงศ์ ไชยฤกษ์, 2556)

การวิเคราะห์วาทกรรมของแฟร์เคลาฟจึงประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ส่วนที่มีความสัมพันธ์กัน ได้แก่ ตัวบท (Text) ปฏิบัติการทางวาทกรรม (Discourse Practice) และปฏิบัติการทางสังคมวัฒนธรรม (Socio-cultural Practice)

ตัวบท ได้แก่ ภาษาพูดและภาษาเขียน ทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษา ซึ่งตัวบทที่จะสามารถนำมาวิเคราะห์วาทกรรมนั้นจะต้องเป็นภาษาที่ถูกสื่อสารในสถานการณ์จริง ตัวบทแต่ละบทจะมีบทบาท 3 ประการ ได้แก่ 1. หน้าที่ด้านตัวบท (Textual Function) คือการนำเสนอเนื้อหาความในบทที่มีความหมายผูกโยงจนเข้าใจได้เป็นองค์รวม 2. หน้าที่ด้านความคิด (Ideational Function) คือการนำเสนอความคิด ความเชื่อ ความรู้ของชุมชนในสังคม และ 3. หน้าที่ระหว่างบุคคล (Interpersonal Function) คือการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและกลุ่ม ทั้งนี้ การวิเคราะห์ตัวบทจะเป็นการวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่ความเข้าใจในเนื้อหาและความหมายที่เป็นเอกภาพในตัวบท โดยจะเป็นการบรรยายการสร้างความหมายองค์รวมของตัวบทผ่านภาษาทั้งวัจนภาษาและอวัจนภาษา

ปฏิบัติการทางวาทกรรม หมายถึง การวิเคราะห์กระบวนการสร้างตัวบท (Text Production) การกระจายตัวบท (Text Distribution) และการบริโภคตัวบท (Text Consumption) โดยสิ่งที่จะต้องพิจารณาคือผู้สร้างตัวบททำให้เกิดวาทกรรมได้อย่างไรและมีการถ่ายทอดอย่างไร รวมทั้งมีการวิเคราะห์การบริโภคตัวบทว่าผู้รับวาทกรรมได้รับตัวบทอย่างไร และมีช่องทางในการสื่อสารอย่างไร ซึ่งในขั้นตอนนี้จะวิเคราะห์ถึงความหมายและอุดมการณ์ที่แฝงมากับตัวบท เป็นการศึกษาความหมายของตัวบทในฐานะที่เป็นผลผลิตของการเข้ารหัส รวมทั้งกลไกวิธีการสร้างความหมายโดยเฉพาะที่สัมพันธ์กับอุดมการณ์และความเชื่อในสังคม

ปฏิบัติการทางสังคมวัฒนธรรม คือการวิเคราะห์บริบททางสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งรวมไปถึงบริบททางการเมืองที่ส่งผลต่อการสร้างตัวบท กล่าวอีกนัยหนึ่งคือวิถีปฏิบัติทางสังคมและวัฒนธรรมจะมีอิทธิพลต่อภาคปฏิบัติทางวาทกรรม บริบททางสังคมที่ไม่สิ้นไหวและไม่เสถียรจะทำให้ภาคปฏิบัติการทางวาทกรรมมีความหลากหลายและซับซ้อน แต่หากว่าสังคมที่เสถียรและคงที่จะทำให้ภาคปฏิบัติการวาทกรรมไปในทิศทางเดียวกัน

2.6.2 การวิเคราะห์วาทกรรมหลากหลายรูปแบบ

ในปัจจุบัน ผู้คนไม่เพียงแต่สื่อสารกันผ่านภาษา หากแต่ยังสื่อสารกันผ่านสื่อต่างๆ ที่มีหลายรูปภาพและถูกเข้ารหัสทางสัญญาณไว้หลากหลาย เช่น วิดีโอ ภาพที่มีข้อความและรูป หรือเสียงดนตรีประกอบ ดังนั้นเพื่อการวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์อย่างรอบด้าน ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดการวิเคราะห์

วาทกรรมหลากหลายรูปแบบ (Multimodal Discourse Analysis) มาร่วมประกอบในการอธิบายช่องทางหรือรูปแบบที่จะสามารถสื่อความหมายและมีอิทธิพลต่อวิถีปฏิบัติทางสังคมได้เช่นเดียวกับตัวบทที่เป็นภาษา

แนวคิดการวิเคราะห์วาทกรรมหลากหลายรูปแบบนั้นมีจุดเริ่มต้นมาจากแนวทางการศึกษาสัญวิทยาเชิงสังคม (Social Semiotics) ของ Halliday (1978) โดยเขามองว่าภาษาเป็นหนึ่งในทรัพยากรทางสัญวิทยา (Semiotic Resource) ที่มนุษย์ใช้เพื่อสื่อสาร ซึ่งนอกจากภาษาแล้วมนุษย์ยังได้สร้างทรัพยากรทางสัญวิทยาในรูปแบบอื่นๆ ที่สามารถถ่ายทอดความหมายได้อีกด้วย เช่น ท่าทาง กิริยา รูปภาพ หรือเสียงเพลง เป็นต้น (ภุพจน์ ดาวกระจาย, 2560)

ตัวบท ภาษา หรือสื่อหนึ่งๆ จึงอาจไม่ได้มีเพียงรูปภาพเท่านั้นที่มีบทบาทในการสื่อความหมาย แต่ยังมีสัญวิทยาอื่นซ่อนอยู่ภายในตัวบทที่ไม่ได้ปรากฏออกมาเป็นถ้อยคำที่ถูกลำเสนออย่างชัดเจน เช่นเดียวกับ Kress and Van Leeuwen (2001) ที่มองว่าองค์ประกอบต่างๆภายในสื่อ นั้นสามารถบ่งชี้ถึงความเป็นจริงของสัญวิทยาได้ ซึ่งสัญวิทยาสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายประเภท แต่ละประเภทจะมีเกณฑ์ในการแสดงความจริงที่แตกต่างกัน โดยองค์ประกอบที่อยู่ภายในสื่อจะถูกเรียกว่า “โหมด” (Mode) ซึ่งในที่นี้หมายถึงรวมถึงรูปภาพ กิริยา ลักษณะการมอง สี สัน หรือการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ซึ่งโหมดเหล่านี้จะมองว่าเป็นเพียงสิ่งประกอบที่ตกแต่งสื่อไม่ได้ แต่ควรแยกออกจากกันให้ชัดเจนไปตามบริบทของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดการตีความที่เท่าเทียมกัน (ทรรศิกา รงรอง, 2562)

“โหมด” หรือรูปแบบ ตามคำจำกัดความของ Kress and Van Leeuwen ถือเป็นคลัง (Resource) ในการสร้างความหมาย เกิดขึ้นผ่านการขัดเกลาทางสังคมและวัฒนธรรม ออกมาเป็นโหมดที่เราใช้ในการสื่อสารในชีวิตประจำวัน ได้แก่ ภาพ งานเขียน บทเพลง การแสดงท่าทาง คำพูด ภาพเคลื่อนไหว และเสียงในฟิล์ม เป็นต้น ปรากฏการณ์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมมักจะมี ความหมายในบริบทแวดล้อมของตัวเอง ดังนั้น แม้แต่อุปกรณ์ในครัว เสื้อผ้า อาหาร หรือวิถีปฏิบัติทางสังคมก็ต่างมีความหมายทั้งสิ้น

โหมมมีศักยภาพในการสร้างความหมายได้หลากหลายและส่งผลกระทบอย่างมากต่อการสื่อสาร เช่น ในงานเขียนนั้นโหมมประกอบกันหลายส่วน ทั้งคำ อนุภาค และประโยค ซึ่งถูกจัดไว้ อย่างเป็นระบบในไวยากรณ์ และมีการแสดงผลทางภาพ (Visual) ออกมาในรูปแบบตัวอักษร (Font) ขนาด ความหนา ไปจนถึงการเว้นวรรค สิ่งเหล่านี้จะถูกนำไปใช้ในการสร้าง “แบบแผน” ของงาน

เขียน ซึ่งในบางครั้งอาจมีการใช้สีเส้นที่แตกต่างกันบนหน้ากระดาษหรือจอภาพร่วมในการสื่อสาร ซึ่งมีรูปแบบที่เฉพาะและแตกต่างกันไปในแต่ละวัฒนธรรม

รูปแบบของถ้อยคำ (Speech) จะแสดงลักษณะคงที่ออกมาผ่านการเขียน คือคำศัพท์และไวยากรณ์ โดยจะเกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง อาจเป็นเพียงหนึ่งคำ หนึ่งเสียง หนึ่งประโยค หรือประโยคต่อกับอีกประโยคก็ได้ จนกลายเป็นลำดับการพูดในช่วงเวลาหนึ่ง ซึ่งเป็นวิธีหลักในการสร้างถ้อยคำให้เกิดความหมาย

รูปแบบของภาพ (Image) จะตรงข้ามกัน เพราะภาพจะแสดงให้เห็นเฉพาะพื้นที่บนผิวสัมผัส สัดส่วนต่างๆ ในภาพจะแสดงออกมาพร้อมกัน จากการจัดเรียงองค์ประกอบทุกส่วนที่สัมพันธ์กันในหนึ่งพื้นที่ ซึ่งเป็นวิธีหลักในการสร้างให้เกิดความหมาย โดยรูปภาพนั้นจะตั้งอยู่บนพื้นฐานตรรกะของพื้นที่และการใช้องค์ประกอบของพื้นที่ เช่น หน้ากระดาษ กรอบ ผืนผ้าใบ หรือกำแพง เป็นต้น ซึ่งจะสร้างความหมายจากการจัดเรียงองค์ประกอบในกรอบนั้นๆ อาศัยความสัมพันธ์ระหว่างขนาด สีเส้น รูปภาพ เส้นสาย และรูปร่าง

เนื่องจากการศึกษาในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะ การใช้งาน และการเกิดขึ้นของมีมจากภาพยนตร์ชุดหอแก้วแตกและร่างทรง แนวคิดการวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์จึงเป็นแนวทางการศึกษาที่เหมาะสม เนื่องจากจะสามารถแสดงให้เห็นได้ว่าลักษณะที่เกิดขึ้นภายในตัวบทภาพมีมเป็นอย่างไร มีองค์ประกอบใดซ่อนอยู่ ถูกใช้งานโดยใครและอย่างไร ตลอดจนมีมิติทางสังคมวัฒนธรรมที่ช่วยให้ภาพมีมทั้งหลายเกิดขึ้นได้อย่างไร

2.7 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเรื่องมีมและภาพยนตร์ไทยในประเทศไทยนั้นมักเป็นงานในเชิงคุณภาพ แต่ด้วยความที่มีมนั้นเป็นเรื่องใหม่และการศึกษาเกี่ยวกับมีมในประเทศไทยยังมีไม่มากนัก งานที่ศึกษาในอดีตจะเป็นการศึกษาที่เกี่ยวกับการแพร่กระจายของอินเทอร์เน็ตมีมในสังคมไทย หรือเป็นการวิเคราะห์ความหมายภายในมีมต่างๆ

ภูษณา ถนอมศักดิ์ (2558) ศึกษากระบวนการสร้างและการแพร่กระจายของอินเทอร์เน็ตมีมในสังคมไทย พบว่ากระบวนการสร้างและการแพร่กระจายของอินเทอร์เน็ตมีมนั้นเริ่มจากการพัฒนาของข้อมูลทางวัฒนธรรมที่มีความพร้อมของเนื้อหาที่เหมาะสม มีสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเกิด

กระบวนการ และมีวงจรชีวิตที่ทำให้มีหมดยุคและเปิดโอกาสให้เกิดมีใหม่ขึ้นมาแทนที่ ในส่วนของการตั้งใจสร้างข้อมูลให้กลายเป็นมีก็ทำได้ยาก เนื่องจากต้องอาศัยปัจจัยทางด้านเวลาที่เหมาะสมในการเกิดมี และบริบททางสังคมยังเป็นปัจจัยหนึ่งที่เป็นแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมการแพร่กระจายเนื้อหาของอินเทอร์เน็ตมี ในขณะที่เดียวกัน อินเทอร์เน็ตมีก็มีความสัมพันธ์ต่อการชำระรักษาและสะท้อนให้เห็นโครงสร้างสังคมไทยบางประการอีกด้วย

หงษ์หยก ฟั่นตน (2560) ศึกษาคู่ความหมายแย้งและกลไกตรรกะในโปสเตอร์ภาพยนตร์และมิมีภาพยนตร์ พบว่าในภาพมีโปสเตอร์ภาพยนตร์มีคู่ความหมายแย้งเพียงประเภทเดียว คือคู่ความหมายแย้งระหว่างเรื่องที่เกิดขึ้นจริงและไม่จริง และจากการวิเคราะห์ พบว่ามีภาพยนตร์มีลักษณะเชื่อมโยงและซ้อนทับกันระหว่างวัจนภาษาและอวัจนภาษา

กชรา จันทะสะเร (2564) ได้ศึกษามีมีกับการใช้ภาษาเสียดสีทั้งภาษาอังกฤษและภาษาไทย โดยพบว่ามีภาษาอังกฤษมีอารมณ์เสียดสี 8 รูปแบบ และมีภาษาไทยมี 4 รูปแบบ อีกทั้งมีมีทั้งสองภาษานั้นสามารถถ่ายทอดวัฒนธรรมทางอินเทอร์เน็ตได้

ในต่างประเทศ มีงานศึกษาเรื่องมีมีอยู่จำนวนมาก ซึ่งในจำนวนงานเหล่านั้นมักเป็นงานศึกษาถึงการเกิดขึ้นของอินเทอร์เน็ตมีมีที่มีที่มาจากชัดเจนจากการรวบรวมข้อมูลในเว็บบอร์ดมีมีต่างๆ เช่น Reddit, 9GAG, หรือ 4Chan รวมถึงการศึกษาเพื่อค้นหาหน้าที่ของอินเทอร์เน็ตมีมี แต่การศึกษาถึงมีมีที่มีที่มาจากภาพยนตร์นั้นยังมีจำนวนไม่มาก โดยงานศึกษามีมีจากภาพยนตร์มีมีมองในเชิงของวัฒนธรรมอินเทอร์เน็ต

Tiffani Rizki Putri Baihaqi (2018) ศึกษามีมีภาพยนตร์ในฐานะของวัฒนธรรมภาพของอินเทอร์เน็ต โดยพบว่ามีมีจากภาพยนตร์จะมียอดประกอบจากภาพยนตร์ 3 องค์ประกอบ ได้แก่ ฉาก บทสนทนา และโครงเรื่อง อีกทั้งหน้าที่ของมีมีภาพยนตร์ยังสามารถทำหน้าที่ได้ใน 2 ส่วน คือการเป็นภาพเพื่อความบันเทิง และเป็นภาพเพื่อการสื่อสารแทนภาษา

Mina (2014) ได้ทำการศึกษามีมีในฐานะสื่อที่สามารถวิพากษ์วิจารณ์การเมืองและสังคมในประเทศที่มีการปิดกั้นสื่ออย่างเข้มข้นอย่างในประเทศจีน โดยทำการศึกษามีมีที่ถูกปิดกั้นอย่างหนัก และมีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในประเทศจีน พบว่ามีมีนั้นมีมิติในการหลบเลี่ยงต่อการตรวจจับจากเจ้าหน้าที่รัฐ เนื่องจากมีการพัฒนาที่รวดเร็วกว่าการเข้าใจของผู้ที่ตรวจจับ และมีมียังเป็นสื่อที่ทำให้อำนาจรัฐผ่านอารมณ์ขันอีกด้วย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “ลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาลักษณะ การใช้งาน และการเกิดขึ้นของมีมจากภาพยนตร์ไทย อีกทั้งยังศึกษากระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ โดยใช้วิธีการวิจัยแบบการผสมผสานระหว่างการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.1.1 การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

ตัวบทที่ผู้วิจัยนำมาศึกษานั้นเป็นภาพมีมจากภาพยนตร์ที่ถูกเลือกตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยแบ่งเป็นมีมจากภาพยนตร์ไทย 2 เรื่อง ได้แก่ 1. มีมจากภาพยนตร์ชุด หอแก้วแตก และ 2. มีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรง

มีมจากภาพยนตร์ชุดหอแก้วแตก

มีมจากภาพยนตร์ชุดหอแก้วแตก คือมีมที่มีที่มาจากสื่อที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ชุดหอแก้วแตก และถูกสร้างขึ้นจากผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ประกอบด้วยภาพยนตร์ 8 เรื่อง ได้แก่

1. หอแก้วแตก (2550) เป็นเรื่องราวที่ว่าด้วยกะเทยรุ่นใหญ่ 3 พี่น้อง ได้แก่ เจ้แก้ว (รับบทโดย จาตุรงค์ พลบูรณ์) เจ้การ์ตูน (รับบทโดย ยิ่งศักดิ์ จงเลิศเจษฎาวงศ์) และเจ้มดดำ (รับบทโดย เอกชัย ศรีวิชัย) อดีตเจ้าของค่ายมวยแห่งหนึ่งที่โดนโกงจนต้องปิดกิจการไป ได้กลับมาช่วยกันลงทุนธุรกิจกันต่อในการสร้างหอพักชายชั้น ทุกอย่างเป็นไปได้ด้วยดี จนกระทั่งวันหนึ่ง น้านึ่ง (รับบทโดย ปานวาด เหมมณี) นักศึกษาสาวถูกลวงมาข่มขืนที่หอ แล้วเกิดตกหอตาย นอกจากนั้นยังมี แพนเค้ก (รับบทโดย เจริญพร อ่อนละม้าย) นักศึกษากะเทยที่เกิดอุบัติเหตุภายในห้องพักหัวโขกซึกโครกตาย กลายเป็นผีออกอาละวาดไปทั่วหอพัก กะเทยเจ้าของหอทั้ง 3 คนจะต้องจัดการกับผีในหอให้ได้ก่อนที่ผู้เช่าจะย้ายออกไปหมด

2. หอแต่้วแตก แหกกระเจิง (2552) เจ๊กะเทยทั้งสามได้ซื้อหอพักใหม่เพื่อดำเนินกิจการหอพักต่อไป แต่ภายในหอพักแห่งใหม่เหล่าเจ๊กี้ต้องพบกับผีนางรำ 2 ตน ได้แก่ อุษามณี (รับบทโดย สุดารัตน์ โพธิ์น้ำคำ) และตรีชฎา (รับบทโดย อภิญญา สกุลเจริญสุข) เจ้ทั้งสามพร้อมใจกันเล่นผีถ้วยแก้วเพื่อหวังเรียก ผีแพนเค้ก ให้มาช่วยปราบผีที่ออกหลอกหลอนผู้เช่าในหอพัก แต่ด้วยความที่ผีนางรำทั้งสองได้ตายมาก่อนจึงมีอิทธิฤทธิ์ที่มากกว่า ทำให้ผีแพนเค้กไม่สามารถช่วยได้ ความวุ่นวายจึงเกิดขึ้น
3. หอแต่้วแตกแหวกซิมิ (2554) เจ้ทั้งสามได้รับจดหมายเชิญลึกลับ ให้มาช่วยบริหารกิจการหอพัก Maison La'dolce Vita ที่มีความลับบางอย่างแอบแฝงไว้ เมื่อไปถึง เหล่าเจ้ได้รับคำเตือนจาก แววสวาท (รับบทโดย จันทร์เพ็ญ คงประภอบ) ผู้ดูแลหอเก่าที่กุมความลับไว้ทั้งหมด โดยสั่งห้ามเหล่าเจ้เข้าไปในหอแดงโดยเด็ดขาด เรื่องราวที่น่าสยองและภาพชายหนุ่มที่วิ่งหนีออกมาจากหอแดงทำให้พวกเขาหาทางที่จะค้นหาความจริงเกี่ยวกับหอพักแห่งนี้
4. หอแต่้วแตกแหกมว้ากมว้าก (2555) เหล่าเจ้ได้เปิดหอพักใหม่ใจกลางเมือง วันหนึ่งได้เกิดเหตุสยองขึ้นภายในหอพัก เมื่อกอฟ (รับบทโดย ณัฐภััสสร อุดุลยาเมธาสิริ) แฟนสาวของเพชร (รับบทโดย ปรมิณ ศิระวานาตร) ถูกพบเป็นศพอยู่ในห้องพักของแฟนหนุ่ม ทางตำรวจชันสูตรศพลงความเห็นว่าเสียชีวิตเพราะการฆ่าตัวตาย แต่มีเงื่อนงำและเงี้ยงเลที่เห็นเหตุการณ์และรับรู้ความจริง ว่าแท้จริงแล้วกอฟถูกฆ่าตายไม่ใช่ฆ่าตัวตาย เพียงแต่ไม่กล้าบอกเพราะไม่เห็นหน้าคนร้าย ทั้งนี้ ด้วยแรงอาฆาต ทำให้กอฟกลับมาเป็นผีและออกอาละวาดภายในหอพัก เหล่าเจ้จึงไปขอความช่วยเหลือจากผีแพนเค้ก แต่ด้วยแรงแค้นทำให้ผีแพนเค้กสู้ไม่ได้ ท้ายที่สุดจึงสรุปว่าแท้จริงแล้วที่ผีกอฟออกอาละวาดอาจเป็นเพราะคนร้ายตัวจริงอาจจะยังอยู่ภายในหอพัก หากหาตัวคนร้ายไม่ได้ผีกอฟคงจะไม่หายไปและหอพักคงจะไม่สงบสุข
5. หอแต่้วแตก แหกนะคะ (2558) ภาพยนตร์ภาคนี้เล่าถึงการกลับมาของเจ้แต่้วในฐานะครูของสถาบันเก่าของตน แต่เหมือนการกลับมาในครั้งนี้ทำให้เจ้แต่้วได้พบกับเรื่องราวที่เป็นปมและค้างคาใจในอดีต ซึ่งอาจเกี่ยวพันกับการที่วิญญาณของช่อนกลีน (รับบทโดย กรกมล เจริญชัย) ออกอาละวาด นอกจากนั้นยังพบกับปัญหาอีกอย่างคือการที่ อุษาสวรรค์ (รับบทโดย สุดารัตน์ โพธิ์น้ำคำ) ได้พยายามที่จะแย่งเอาโรงเรียนมาเป็นของตนเอง นอกจากรอบนี้จะต้องต่อสู้กับผีแล้ว เหล่าเจ้จะต้องสู้กับคนเพื่อช่วยเหลือโรงเรียนด้วย

6. หอแก้วแตก แหกต่อไม่ร้อแล้วนะ (2561) หลังจากเหตุการณ์ในภาคก่อน เหล่าเจ้และผีแพนเค้กได้พบกับความสงบสุข แต่แล้ววันหนึ่ง เจ้พยูณ อริเก่าที่ถูกจับในคดีฆาตกรรมคนในหอพักเมื่อหลายปีก่อนพันโทชอออกจากคุก การพบกันครั้งนี้จึงเต็มไปด้วยความบาดหมาง แต่แล้วก็ได้มีชายชาวอินเดียคนหนึ่งปรากฏตัวขึ้นและแจ้งว่า พวกเขาเป็นผู้โชคดีที่ได้รับคุณหาสน์ แต่เบื้องหลังของคุณหาสน์หลังนี้มีเรื่องน่ากลัวซ่อนอยู่ ขณะเดียวกันกับที่ผีแพนเค้กกำลังจะได้ไปเกิดใหม่ แต่มีเงื่อนไขบางประการที่เธอจะต้องทำให้เสียก่อน
7. พงมานสว่างคาคตา (2563) เป็นภาพยนตร์ภาคแยกจากชุดหอแก้วแตก โดยเป็นการตีความบทละครบ้านทรายทองใหม่และนำมาผสมเข้ากับจักรวาลคู่ขนานของหอแก้วแตก
8. หอแก้วแตก แหกโควิดปังปรีเย่ (2564) หลังเหตุการณ์ในภาคแหกต่อไม่ร้อแล้วนะ เจ้แก้วพบกับเชื้อไวรัสประหลาดที่ทำให้คนกลายเป็นผี ทำให้ทั้งหอถูกปิดจากภายนอกเป็นเวลา 14 วัน ทุกคนในหอพักจึงต้องหาทางร่วมมือกันเพื่อเผชิญหน้ากับวิญญูณร้าย

โดยมีที่มาจากภาพยนตร์ชุดหอแก้วแตกจะเป็นมีมลักษณะรูปภาพ มีจำนวนทั้งสิ้น 9 ภาพ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการสืบค้นข้อมูลมีมจากภาพยนตร์ชุดหอแก้วแตก โดยเริ่มจากการค้นหาทุกตลกที่ถูกรวบรวมไว้ในหลายเว็บไซต์ เช่น ผู้ใช้งาน @b_daybaybayblue ที่รวบรวมบทพูดหอแก้วแตกบนเว็บไซต์ทวิตเตอร์, คลิปวิดีโอรวบรวมฉากตอบทในตำนานจากจักรวาล “หอแก้วแตก” โดย Netflix Thailand บนเว็บไซต์ยูทูบ, และบทความ “เตรียมตัวแหกไปด้วยกันกับชินที่เป็นภาพจำของจักรวาลคอมเมดี้ชื่อดัง “หอแก้วแตก”” บนเว็บไซต์ Mangozero.com เป็นต้น จากนั้นทำการค้นหาภาพมีมตามชื่อของฉากหรือตามวลีเด็ดที่เว็บไซต์ดังกล่าวได้รวบรวมไว้ โดยค้นหาภาพผ่านเว็บไซต์ Google และสื่อสังคมออนไลน์อย่างเฟซบุ๊กและทวิตเตอร์ ทั้งนี้มีเกณฑ์การคัดเลือกคือ จะต้องเป็นมีมที่มีลักษณะเป็นรูปภาพ มีการทำซ้ำจากภาพยนตร์ตั้งต้นในหลายลักษณะ เช่น การจับภาพจากภาพยนตร์โดยตรง การใส่คำพูดประกอบฉากในภาพ หรือการนำภาพมาเรียงกันเพื่อให้กลายเป็นภาพจากฉากหนึ่งตามภาพยนตร์พร้อมใส่คำพูดประกอบ เป็นต้น นอกจากนี้ภาพมีมเหล่านั้นจะต้องมีการดัดแปลงแก้ไข เช่น การแก้ไขใบหน้าของตัวละคร การแก้ไขคำพูด หรือการนำบริบททางสังคมมาต่อรูกับมีมต้นฉบับ เป็นต้น โดยมีระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลตั้งแต่เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2564 – กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565

มีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรง

ภาพยนตร์ร่างทรง เป็นภาพยนตร์ไทยแนวระทึกและสยองขวัญ กำกับภาพยนตร์โดย บรรจง ปิสัญธนะกุล เข้าฉายในประเทศไทยเมื่อวันที่ 28 ตุลาคม พ.ศ. 2564 โดยเป็นการร่วมทุนผลิตโดย บริษัทจีดีเอช (GDH) จากประเทศไทย และบริษัทโชว์บ็อกซ์ (ShowBox) จากประเทศเกาหลีใต้

เรื่องราวในภาพยนตร์ร่างทรงนั้นเล่าถึงการถ่ายสารคดีตามติดชีวิตครอบครัวหนึ่งในแถบภาคอีสานของประเทศไทย ซึ่งครอบครัวดังกล่าวเป็นสายตระกูลที่สืบทอดการเป็นร่างทรงของ “ย่าบาหยัน” มาหลายชั่วอายุคน โดยในปัจจุบัน ร่างทรงของย่าบาหยันนั้นมีชื่อว่า ป่านิม (รับบทโดย สวนีย์ อุทุมมา) ตามคำกล่าวอ้าง ร่างทรงของย่าบาหยันจะต้องเป็นผู้หญิงภายในตระกูลนี้เท่านั้น เมื่อเวลาผ่านไป วิโรจน์ (รับบทโดย ประพฤติธรรม คุ่มชาติ) ซึ่งมีศักดิ์เป็นพี่เขย (สามีของพี่สาว) ของป่านิม ได้เสียชีวิตลงเนื่องจากเป็นโรคมะเร็ง ป่านิมเล่าให้กับทีมงานที่ไปถ่ายสารคดีฟังว่าผู้ชายในตระกูลของวิโรจน์นั้นมักจะพบกับการตายที่ไม่เป็นปกติเสียทุกคน ไล่ตั้งแต่ปู่ของวิโรจน์ที่ถูกโดนรุมปาหินใส่จนตาย พ่อที่กินยาฆ่าตัวตาย ลูกชายก็ประสบอุบัติเหตุทางรถจักรยานยนต์จนเสียชีวิต และมาถึงเจ้าตัวที่ป่วยเป็นโรคร้ายตาย ซึ่งตระกูลของวิโรจน์มีชื่อว่า “ยะสันเทียะ” ในระหว่างงานศพ มิ่ง (รับบทโดย นริลญา กุลมงคลเพชร) ลูกสาวของวิโรจน์ได้มีอาการแปลกไป บางครั้งเธอบอกว่าได้ยินเสียงแว่วเข้ามาในหู หรือบางทีเธอก็พบเห็นบางสิ่งที่ไม่สามารถมองเห็น จนทำให้เกิดอาการหลอนและคลุ้มคลั่งทำร้ายผู้อื่นแบบไม่ทราบสาเหตุ ป่าน้อย (รับบทโดย ศิราณี ญาณกิตติกานต์) แม่ของมิ่งและมีศักดิ์เป็นพี่สาวของป่านิม จึงคิดว่านี่อาจเป็นเวลาที่ย่าบาหยันเลือกมิ่งให้เป็นร่างทรงคนต่อไป เนื่องจากตนก็เคยประสบกับเหตุการณ์อย่างนี้มาก่อน แต่อาการของมิ่งไม่ได้หยุดอยู่เพียงเท่านั้น กลับรุนแรงและน่ากลัวขึ้นเรื่อยๆ จนป่านิมเริ่มสงสัยว่า หรือแท้จริงแล้วสิ่งที่อยู่ในร่างของมิ่งนั้นอาจไม่ใช่ย่าบาหยันแต่เป็นสิ่งอื่นที่ไม่รู้จักกันแน่ ป่านิมจึงต้องทำภารกิจในการช่วยหลานสาวให้กลับมาเป็นปกติ พร้อมทั้งต่อสู้กับความสั่นคลอนทางความเชื่อภายในตัวเองไปด้วยพร้อมกัน

มีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรง คือมีมที่มีที่มาจากสื่อที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เรื่องร่างทรงเป็นองค์ประกอบหลัก โดยมีมีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงที่ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์ ได้แก่ มีมรูปภาพจำนวน 12 ภาพ

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลมีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงด้วยตัวของผู้วิจัยเอง มีระยะเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูลคือตั้งแต่เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2564 - กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565

เริ่มแรก ผู้วิจัยทำการค้นหาหมีมจากภาพยนตร์เรื่องทรงโดยการสืบค้นจาก #ร่างทรง บนทวิตเตอร์และเฟซบุ๊ก จากนั้นสังเกตว่ามีภาพใดจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงที่มีลักษณะสอดคล้องกับความหมายของอินเทอร์เน็ตมีม คือการแพร่กระจายแนวคิดแบบเป็นรูปแบบ รวมถึงทำซ้ำหรือแก้ไขจากบริบทเดิม จากนั้นทำการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง โดยมีเกณฑ์ที่คล้ายคลึงกับหมีมจากภาพยนตร์ชุดห่อแตัวแตกคือ จะต้องเป็นหมีมที่เป็นลักษณะรูปภาพที่มีที่มาจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรง ภาพหมีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงดังกล่าวจะต้องมีการทำซ้ำในลักษณะที่หลากหลาย เช่น การจับภาพจากภาพยนตร์โดยตรง การใส่คำพูดประกอบภาพ หรือการนำภาพมาต่อกันเพื่อให้กลายเป็นฉากหนึ่งในภาพยนตร์ เป็นต้น อีกทั้งภาพหมีมเหล่านั้นจะต้องมีการถูกดัดแปลงและแก้ไขในลักษณะที่แตกต่างออกไปจากลักษณะที่ทำซ้ำจากภาพต้นฉบับ เช่น การเปลี่ยนตัวละครในภาพ การใส่คำพูดใหม่ หรือการนำไปประกอบกับประเด็นทางสังคมอื่นๆ เป็นต้น

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิเคราะห์ตัวบท ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์โดยใช้แนวคิดการวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์ (Critical Discourse Analysis) เป็นแนวความคิดหลักในการวิเคราะห์ลักษณะ การใช้งาน และการเกิดขึ้นของภาพหมีมจากภาพยนตร์ชุดห่อแตัวแตกและร่างทรง

2.2.2 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ในงานวิจัยชิ้นนี้ ได้แก่ บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับภาพยนตร์และบุคคลที่มีการใช้หรือการสร้างสรรค์เนื้อหาใดๆที่เกี่ยวข้องกับหมีมทั้งจากภาพยนตร์ชุดห่อแตัวแตกและภาพยนตร์ร่างทรงในสื่อสังคมออนไลน์

มีเกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มบุคคลที่ให้ข้อมูลด้านหมีมหรือผู้ใช้งานหมีมและกลุ่มบุคคลที่สร้างสรรค์หมีมจากภาพยนตร์คือ ในกลุ่มผู้ให้ข้อมูลด้านหมีม จะต้องเป็นบุคคลที่ผลิตเนื้อหาที่มีความเกี่ยวข้องกับการอธิบายอินเทอร์เน็ตมีม รวมทั้งมีการใช้งานหรือเข้าใจในปรากฏการณ์ของภาพหมีมจากภาพยนตร์ชุดห่อแตัวแตกและภาพยนตร์ร่างทรงที่สามารถพบเห็นได้อย่างเป็นที่ประจักษ์ ส่วนในกลุ่มผู้สร้างสรรค์หมีมจากภาพยนตร์นั้น มีเกณฑ์การคัดเลือกคือ จะต้องเป็นบุคคลที่มีการสร้างหมีมจากภาพยนตร์ในสื่อสังคมออนไลน์ โดยเฉพาะหมีมจากภาพยนตร์ชุดห่อแตัวแตกและภาพยนตร์ร่างทรง

จากนั้นผู้วิจัยจะทำการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจง ซึ่งการคัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจงนี้ เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยพิจารณาจากการตัดสินใจของผู้วิจัยเอง โดยลักษณะของกลุ่มตัวอย่างที่เลือกนั้น เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

บุคคลผู้ให้ข้อมูลสำคัญมีจำนวนทั้งหมด 8 คน โดยสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1. ผู้กำกับภาพยนตร์
 - อานนท์ มิ่งขวัญตา, ผู้กำกับภาพยนตร์ชุดหอแก้ว
 - บรรจง ปิัญญะกุล, ผู้กำกับภาพยนตร์ร่างทรง
2. ผู้ให้ข้อมูลด้านมีมและผู้ใช้งานมีมจากภาพยนตร์ไทย
 - ฤชา ใจเย็น, แอดมินเพจ “Calldamanny”
 - ปรีดีปนต์ นัยนะแพทย์, อดีต Content Writer เว็บไซต์ Thematter.co
3. ผู้สร้างสรรค์มีมในสื่อสังคมออนไลน์
 - จิรายุทธ์ โชคประเสริฐถาวร, แอดมินเพจ “ขอบสหนัง”
 - แอดมินโอปี้วัน (นามสมมุติ), แอดมินเพจ “Movie Gag”
 - พิพัฒน์ วัฒนพานิช และ เอมมิกา รามิล ตันตีกิตติ, แอดมินเพจ “Meme Girls Thailand”

การเข้าถึงข้อมูล

การเข้าถึงข้อมูลนั้น ผู้วิจัยทำการติดต่อขอสัมภาษณ์ผู้ให้สัมภาษณ์ทั้งหมดโดยตรงจากช่องทางติดต่อสาธารณะ เช่น การส่งข้อความบนหน้าเฟซบุ๊กเพจหรือหน้าเฟซบุ๊กส่วนตัว และการส่งอีเมลประกอบไปด้วย ตลอดจนอาศัยเครือข่ายสายสัมพันธ์ส่วนบุคคลเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยสามารถเข้าถึงข้อมูลจากผู้ให้สัมภาษณ์ได้

โครงร่างการสัมภาษณ์

เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยในหัวข้อกระบวนการสร้างสรรค์มีมในสื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยได้ใช้กระบวนการสัมภาษณ์เชิงลึกเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล กระบวนการเก็บข้อมูลเกิดขึ้นผ่านการพูดคุยระหว่างผู้สัมภาษณ์และผู้ให้สัมภาษณ์ด้วยช่องทางออนไลน์ (Online) และเก็บข้อมูลด้วยอุปกรณ์บันทึกเสียง โดยแนวคำถามจะมุ่งเน้นไปยังกระบวนการสร้างสรรค์มีมที่มี

ที่มาจากภาพยนตร์ไทยทั้ง 2 เรื่อง เหตุผลที่เลือกนำองค์ประกอบจากภาพยนตร์มาทำมีม และการทำมีมให้ประสบความสำเร็จ

เนื่องจากงานวิจัยในครั้งนี้ใช้การสัมภาษณ์เป็นหนึ่งในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้ศึกษาจึงกำหนดแนวคำถามสัมภาษณ์ (Interview Guideline) ไว้เบื้องต้น เพื่อใช้ในการพูดคุยกับผู้ให้สัมภาษณ์ทั้ง 3 กลุ่ม ได้แก่ ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ใช้งานและให้ข้อมูลด้านมีม และผู้สร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ในสื่อสังคมออนไลน์ โดยกำหนดแนวคำถามสัมภาษณ์ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และคำถามวิจัย อย่างไรก็ตามในสถานการณ์จริง อาจมีประเด็นที่สงสัยหรือประเด็นที่น่าสนใจเพิ่มเติม ผู้วิจัยจะปรับเปลี่ยนคำถามให้สอดคล้องกับสถานการณ์เฉพาะหน้าหรือเพิ่มคำถามตามประเด็น (Follow-up Question) เพื่อที่จะได้มาซึ่งข้อมูลที่มากขึ้น โดยมีแนวคำถามในการสัมภาษณ์ดังนี้

1. แนวคำถามเพื่อสัมภาษณ์ฝ่ายผู้ผลิตภาพยนตร์
 - ในการผลิตภาพยนตร์มีการตั้งใจออกแบบสารในภาพยนตร์เพื่อเอื้อให้เกิดการกลายเป็นมีมหรือไม่
 - กระบวนการสร้างสรรค์ภาพยนตร์นั้นอ้างอิงกับบริบททางสังคมมากน้อยแค่ไหนอย่างไร
 - ผู้ผลิตภาพยนตร์มีส่วนเกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์มีมหรือไม่
 - ผลกระทบของมีมต่อภาพยนตร์เป็นอย่างไร
 - มีมส่งผลอย่างไรต่อบทภาพยนตร์
2. แนวคำถามเพื่อสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลด้านมีมและผู้สร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ในสื่อออนไลน์
 - เหตุใดจึงนำภาพยนตร์มาทำเป็นมีม
 - การทำมีมจากภาพยนตร์พิจารณาจากสิ่งใดเป็นสำคัญ
 - มีมจากภาพยนตร์ที่สามารถเผยแพร่ได้ดีควรมีลักษณะแบบใด
 - องค์ประกอบจากภาพยนตร์แบบใดที่เหมาะสมแก่การทำมีม
 - อารมณ์ขันในมีมจากภาพยนตร์เป็นลักษณะแบบใด
 - องค์ประกอบจากภาพยนตร์แบบใดที่เอื้อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการผลิตมีม
 - เพราะเหตุใดจึงมีมีมจากภาพยนตร์ชุดหอแก้วแตกจึงเป็นมีมที่มีการสร้างอย่างต่อเนื่อง
 - เหตุใดจึงเลือกสร้างมีมจากภาพยนตร์ร่างทรง

- เหตุใดโปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงถึงกลายเป็นมีมที่ถูกดัดแปลงอย่างแพร่หลาย
- การทำมีมนั้นเริ่มจากอะไรเป็นอันดับแรก
- เพจภาพยนตร์มีความสัมพันธ์อย่างไรกับบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์

3.2 การวิเคราะห์และการนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวบทและการสัมภาษณ์เชิงลึก มาวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลโดยการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) แล้วจึงนำมาสรุปผลตามคำถามวิจัยที่ได้ตั้งไว้

บทที่ 4 เป็นการศึกษาลักษณะของตัวบท การใช้งาน และการเกิดขึ้นของมีมจากภาพยนตร์ไทยผ่านวิธีการวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์

บทที่ 5 เป็นการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ทั้งจากทางฝั่งของผู้สร้างภาพยนตร์และผู้ชมภาพยนตร์ ผ่านวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูล

บทที่ 6 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอจากการข้อค้นพบ

บทที่ 4

ลักษณะ การใช้งาน และการเกิดขึ้นของมีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์

เนื้อหาในบทนี้มุ่งตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เกี่ยวกับลักษณะ การใช้งาน และการเกิดขึ้นของมีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ โดยผู้วิจัยเริ่มจากการวิเคราะห์ตัวบทมีมโดยเชื่อมโยงกับแนวคิดภาพยนตร์ แนวคิดเรื่องมีม และแนวคิดวัฒนธรรมอารมณ์ขัน ตามด้วยการพิจารณามีมในบริบทสังคมผ่านแนวคิดการวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์ (Critical Discourse Analysis) โดยผู้วิจัยจะวิเคราะห์วิถีปฏิบัติทางวาทกรรม (Discourse Practice) ในบริบทอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และวิถีปฏิบัติทางสังคมวัฒนธรรม (Socio-Culture Practice) ของมีมจากภาพยนตร์ชุดหอแก้วแตกและภาพยนตร์ร่างทรง

ผู้วิจัยเลือกวิเคราะห์ภาพมีมที่มีที่มาจากภาพยนตร์ชุดหอแก้วแตก จำนวน 9 ภาพ และมีมจากภาพยนตร์ร่างทรง จำนวน 12 ภาพ รวมทั้งสิ้น 21 ภาพมีม โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 1 ข้อมูลภาพมีมจากภาพยนตร์ชุดหอแก้วแตก

ภาพที่	ภาพมีม	ภาพยนตร์	ชื่อมีม	ผู้สร้างมีม
1		หอแก้วแตก แหกกระเจิง	มีพิรุณะ	ผู้ชม ภาพยนตร์
2		หอแก้วแตก แหกกระเจิง	หล่อนมีพิรุณ อีกแล้วนะ	ผู้ชม ภาพยนตร์
3	  	หอแก้วแตก แหกกระเจิง	ค่าคึกตา	ผู้ชม ภาพยนตร์
4		หอแก้วแตก แหกกระเจิง	ค่าคึกตา	ผู้ชม ภาพยนตร์

5		ห่อตัวแตก แหกกระเจิง	ด่าตุ๊กตา	ผู้ชม ภาพยนตร์
6		ห่อตัวแตก แหกกระเจิง	ใครฆ่าอาชยา?	ผู้ชม ภาพยนตร์
7		ห่อตัวแตก แหวกซิมิ	อช็อกการ์	ผู้ชม ภาพยนตร์
8		ห่อตัวแตก แหวกซิมิ	นี่บ้านมิ่ง เธอ?	ผู้ชม ภาพยนตร์
9		ห่อตัวแตก แหกต่อไม่รอ แล้วนะ	มีมเจ้าพะยูน	ผู้ชม ภาพยนตร์

ตารางที่ 2 ข้อมูลภาพมีมจากภาพยนตร์ร่างทรง

ภาพที่	ภาพมีม	ภาพยนตร์	ชื่อมีม	ผู้สร้างมีม
1		ร่างทรง	มีมโปสเตอร์	ผู้ชม ภาพยนตร์
2		ร่างทรง	มีมโปสเตอร์	ผู้ชม ภาพยนตร์
3		ร่างทรง	มีมโปสเตอร์	ผู้ชม ภาพยนตร์
4		ร่างทรง	มีมโปสเตอร์	ผู้ชม ภาพยนตร์
5		ร่างทรง	มีมโปสเตอร์	ผู้ชม ภาพยนตร์
6		ร่างทรง	มีมเป็นไฟ	ผู้ชม ภาพยนตร์

7		ร่างทรง	มิ่งกี้ล่อง ทายคูลี	ผู้ชม ภาพยนตร์
8		ร่างทรง	มิ่งกี้ล่อง ทายคูลี	ผู้ชม ภาพยนตร์
9		ร่างทรง	มีมมิ่ง	ผู้ชม ภาพยนตร์
10		ร่างทรง	มีมมิ่ง	บริษัท GDH
11		ร่างทรง	มีมปิดปาก	ผู้ชม ภาพยนตร์
12		ร่างทรง	ย่าบาหยัน	ผู้ชม ภาพยนตร์

4.1 รูปแบบและอารมณ์ขันในมิมจากภาพยนตร์ไทย

ในขั้นตอนแรก ผู้วิจัยจะอภิปรายรูปแบบ โครงสร้างองค์ประกอบภายในภาพมิม และอารมณ์ขันภายในเนื้อหาของมิมจากภาพยนตร์ไทย (ในการใช้งานภาพมิม ผู้ใช้อาจไม่จำเป็นต้องดูภาพยนตร์ทั้งเรื่องเพื่อเข้าใจเนื้อหาของมิม หากแต่เข้าใจบริบทของเหตุการณ์หรือความหมายภายในภาพก็เพียงพอต่อการเข้าถึงและใช้งานมิม)

4.1.1 มิมจากภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตก

ภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตก เป็นผลงานภาพยนตร์โดยอานนท์ มิ่งขวัญดา (พชร อานนท์) ออกฉายครั้งแรกในวันที่ 8 มีนาคม พ.ศ. 2550 ได้รับกระแสตอบรับที่ดีจึงทำให้มีต่อภาคต่อตามมาอย่างต่อเนื่อง

ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจหามิมจากภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตก โดยตั้งต้นด้วยข้อมูลเอกสารที่ได้มีการรวบรวมไว้บนเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็น เทรดบนทวิตเตอร์ของผู้ใช้ @b_daybaybayblue ที่รวบรวมบทพูดหอแต้วแตก, คลิปวิดีโอรวบรวมฉากตบตาในตำนานจากจักรวาล “หอแต้วแตก” โดย Netflix Thailand บนเว็บไซต์ยูทูบ, และบทความ “เตรียมตัวแหกไปด้วยกันกับชินที่เป็นภาพจำของจักรวาลคอมเมดี้ชื่อดัง “หอแต้วแตก”” บนเว็บไซต์ Mangozero.com จากนั้นสืบค้นภาพมิมจากฉากหรือบทพูดดังกล่าว จากการสำรวจ พบว่ามีมที่มีที่มาจากภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตกมีด้วยกันทั้งหมด 9 ภาพมิม โดยมีที่มาจากสื่อที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตก 2 ประเภท ได้แก่ 1. ตัวภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตก และ 2. ภาพทางการที่ถูกเผยแพร่โดยผู้สร้างภาพยนตร์

ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งกลุ่มภาพมิมตามฉากหรือคำพูดที่ปรากฏในมิมได้ 5 กลุ่ม ได้แก่ 1. มิมมีพิรุช 2. มิมต่าตุ๊กตา 3. มิมใครฆ่าอาริยา 4. มิมนี้บ้านนะไม่ใช่ช่อง และ 5. มิมเจ้าพูน โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.1.1.1 มีมมีพิรุณ



ภาพที่ 28 ภาพมีม “พูดอย่างนี้มีพิรุณนะ”



ภาพที่ 29 ภาพมีม “หล่อนมีพิรุณอีกแล้วนะ”

มีม “มีพิรุณ” เป็นมีมที่มีที่มาจากภาพยนตร์หอแก้วแตก แหกกระเจิง (2552) จากการสำรวจของผู้วิจัย พบว่ามีมหล่อนมีพิรุณนั้นมักพบเห็นได้ใน 2 ภาพข้างต้น แต่ในบางครั้ง ผู้วิจัยยังพบว่า มีภาพที่แตกต่างออกไปจาก 2 รูปดังกล่าว ซึ่งยังคงอยู่ในฉากเดียวกันแต่แตกต่างกันในระยะเวลาการกระทำของตัวละครดังเช่นภาพที่ 30 ด้านล่าง



ภาพที่ 30 ภาพมีมหล่อนมีพิรุณในอีกรูปแบบหนึ่ง
(ที่มา: เพจ วิวาทะ V2, 2563)

องค์ประกอบของมีมมีพิรุณประกอบด้วย 2 ส่วนรวมกัน ได้แก่ ข้อความและภาพ โดยในส่วนของข้อความ ภาพที่ 28 ปรากฏข้อความวลีคำว่า “พูดอย่างนี้มีพิรุณนะ” ในรูปวลีอาจมองได้ว่าเป็นวลีเดี่ยว แต่ในความเป็นจริงทางภาพยนตร์ ประโยคดังกล่าวถูกพูดโดยเจ็มดดำ (รับบทโดย เอกชัย ศรีวิชัย) ซึ่งได้พูดประโยคดังกล่าวโดยแยกช่องไฟและกลายเป็นสองวลีต่อกัน ได้แก่ วลี “พูดอย่างนี้” ซึ่งมีความหมายถึง การพูดหรือการกระทำที่เปล่งเสียงออกมาเป็นถ้อยคำก่อนหน้านั้น โดยมักเป็นวลีที่พูดเพื่ออ้างถึงและโต้ตอบกับถึงสิ่งที่ผู้อื่นเพิ่งพูดไปก่อนหน้านั้นเมื่อไม่กี่วินาทีก่อนในวงสนทนาเดียวกัน และวลี “มีพิรุณนะ” หมายถึง การมีบางอย่างผิดปกติหรือแสดงอาการน่าสงสัยออกมา ซึ่งอาจเป็นได้ทั้งสถานการณ์หรือบุคคล เช่น สถานการณ์มีพิรุณ หรือคุณมีพิรุณอะไรบางอย่างนะ ซึ่งเมื่อนำวลีทั้ง 2 มารวมกัน จะสามารถเข้าใจได้ว่า สิ่งที่คุณพูดไปหรือคำพูดของคุณที่เพิ่งได้กล่าวออกมานั้นมีความน่าสงสัยอะไรบางอย่าง

เช่นเดียวกับในภาพที่ 29 ปรากฏข้อความวลีคำว่า “หล่อนมีพิรุณอีกแล้วนะ” ซึ่งประกอบด้วยคำที่เป็นจุดหลักของวลี 3 ส่วน ได้แก่คำว่า “หล่อน” เป็นคำสรรพนามบุรุษที่ 2 โดยส่วนมากเป็นคำที่ใช้เรียกแทนบุคคลที่เป็นเพศหญิงหรือในบริบทปัจจุบันอาจสามารถใช้เรียกแทนบุคคลที่มีความหลากหลายทางเพศ หรือ LGBTQ+ ได้เช่นกัน นอกจากนั้นในพจนานุกรมบางเล่มยังระบุถึงความหมายของคำว่า “หล่อน” ในอดีตด้วยว่า เป็นคำที่ผู้ใหญ่หรือผู้ที่มีสถานะสูงกว่าใช้เรียกแทนผู้ที่มีอายุน้อยกว่าหรือมีสถานะที่ด้อยกว่า ส่วนคำว่า “มีพิรุณ” ความหมายเช่นเดียวกับคำว่า “พิรุณ” ในภาพที่ 28 โดยมีความหมายว่ามีบางอย่างผิดปกติหรือแสดงอาการน่าสงสัยออกมา และคำว่า “อีกแล้วนะ” เป็นคำกริยาวิเศษณ์ ใช้สำหรับขยายคำกริยาหรือคำคุณศัพท์ ซึ่งในที่นี้เป็นการขยาย

ความหมายของคำว่า “มีพิรุณ” ซึ่งหมายความว่า เคยเกิดเหตุการณ์ผิดปกติหรือมีอาการที่น่าสงสัย ออกมาให้พบเห็นอีกครั้งแล้ว ดังนั้น เมื่อนำความหมายของคำต่างๆมารวมกันจนกลายเป็นประโยค ประโยคดังกล่าวที่ปรากฏในภาพมีมที่ 29 จึงมีความหมายว่า บุคคลที่เป็นเพศหญิงหรือ LGBTQ+ กำลังแสดงอาการน่าสงสัยออกมาอีกครั้งหลังจากที่อาการดังกล่าวเกิดขึ้นมาแล้วรอบหนึ่ง

ทางด้านภาพ ทั้งสองภาพมีมเป็นภาพที่เกิดขึ้นจากการจับภาพจากภาพยนตร์ (Screen Shot) โดยตรง ซึ่งขึ้นอยู่กับผู้ใช้หรือผู้ผลิตมีมว่าต้องการข้อความประกอบภาพหรือไม่ หากต้องการใส่ ข้อความก็จะนำภาพไปตัดแปลงเพิ่มในโปรแกรมตัดต่อภายหลังแต่ในบางครั้ง หากฉกจากภาพยนตร์ ที่ผู้ใช้งานไปจับภาพมาข้อความอยู่แล้วก็จะทำการจับภาพโดยตรงจากภาพยนตร์เลย เช่นจากคลิป วิดีโอบนเว็บไซต์ยูทูปจากช่อง Netflix Thailand

ภาพมีมมีพิรุณนั้นมีที่มาจากภาพยนตร์ห่อแก้วแตก แหกกระเจิง (2552) โดยฉกที่เป็นภาพ มีมนี้อยู่ในช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ของภาพยนตร์ (Rising Action) ซึ่งกำลังอยู่ในช่วงแสดงให้เห็นถึง ปมปัญหาต่างๆในภาพยนตร์ ฉากนี้เป็นฉากที่เหล่าตัวละครหลักของเรื่องได้มาทำพิธีขอขมาศาลหน้า หอพัก เนื่องจากถูกใครบางคนมาทำลาย โดยฉากดังกล่าวเป็นฉากสืบเนื่องจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นตั้งแต่ ตัวละครเจ้าพูน (รับบทโดย ชาญณรงค์ ชันสีท่าว) ได้ก้าวเข้ามาภายในหอพักและสัมผัสได้ถึงผีอุซามณีที่กำลังร่ำอยู่หน้าศาลบริเวณสนามบาสของหอพัก เป็นเวลาเดียวกับที่เหล่าชายหนุ่มภายในหอ กำลังเล่นบาสเกตบอลและลูกบาสฯ นั้นได้กระเด็นเข้าเท้าของเจ้าพูน เจ้าพูนจึงทำการหยิบลูกบาสฯ ขึ้นมาและปาเข้าไปยังศาลที่ผีอุซามณีพอนร่ำอยู่ ทำให้ศาลดังกล่าวพังลง ผีอุซามณีเห็นการกระทำ ดังกล่าวจึงโกรธมาก เหล่าเด็กๆที่เล่นบาสฯ กันอยู่ก็ตกใจที่เห็นเจ้าพูนโยนลูกบาสฯ ไปทำลายศาลจน ทำอะไรไม่ถูก ได้แต่วิ่งไปบอกเหล่าเจ้ทั้งสามที่เป็นเจ้าของหอว่าป่าพูนทำลายศาล เจ้ทั้งสามจึงไป ถามเจ้าพูนที่ห้องว่าทำแบบนั้นจริงหรือไม่ เจ้าพูนออกมาจากห้องด้วยชุดนอนที่ไม่เรียบร้อยและตอบ แบบมีพิรุณ โดยหล่อนตอบว่าไปออกกำลังกายเพิ่งกลับมา พอ 2 ทุ่มก็ง่วงนอนจนมีอาการหาว และพอ 1 ทุ่มก็หลับเลย แม้จะมีคนจับพิรุณได้แต่เรื่องราวตรงนั้นก็คลี่คลายเนื่องจากอาโคย (รับบทโดย วีร ดิษฐ์ ศรีมาลัย) ลูกชายของเจ้แก้ว ตามให้เหล่าเจ้กลับไปนอน แต่หลังจากที่ทุกคนแยกย้ายกลับห้อง ของตัวเอง ประตูของห้องเจ้าพูนก็ถูกเคาะขึ้นอีกครั้ง เจ้าพูนออกมาด้วยความสงสัยว่าใครเป็นคน เคาะ แต่เมื่อออกมาก็พบว่าผีอุซามณีที่กำลังโกรธเป็นคนเคาะประตูและต้องการทำร้ายเจ้าพูน เจ้าพูน จึงโทรศัพท์เพื่อขอความช่วยเหลือ แต่เมื่อหันมาก็พบว่าปอย (รับบทโดย สายสิน วงษ์คำเหลา) สาว ใช้คนสนิท ได้ถูกฤทธิ์ของผีอุซามณีเข้าสิงและเสกให้เจ้าพูนเห็นว่าปอยคือผีอุซามณี จากนั้นปอยที่ถูก สิงจึงเข้าบิบบคอเจ้าพูน แต่ด้วยความฮึดสู้ เจ้าพูนจึงบิบบคอปอยที่ถูกสิงและคิดว่าเป็นผีอุซามณีกลับจน

ทำให้ปอยขาดอากาศหายใจเสียชีวิต เจ็พญนตกับเหตุการณ์ดังกล่าวและทำอะไรไม่ถูกจึงอำพรางศพของปอยโดนการลากเข้าไปในห้อง จากเรื่องราวดังกล่าวจึงเป็นที่มาของฉากที่กลายเป็นมีมมีพิรุช ทั้งนี้ มีมมีพิรุชนั้นเป็นฉากที่ต่อเนื่องจากเหตุการณ์ดังกล่าว โดยเป็นฉากที่มีสถานที่เป็นหน้าศาลข้างหน้าหอพัก ฉากเริ่มด้วยเจ้แต้วได้ทำการผูกผ้าสามสีกับต้นไม้ที่อยู่บริเวณศาลให้ใหม่ จากนั้นได้มาทำการนั่งขอขมาโดยการนำอาหารและของไหว้มากถวายต่อหน้าศาล จากนั้นได้ทำการกล่าวคำขอขมา ความว่า “ข้าแต่ศาลที่เคารพอย่าถือโทษโกรธพวกเราเลย” ตัวละครที่อยู่บริเวณนั้นทั้งหมดประกอบด้วย เจ้แต้ว เจ้มดดำ เจ้อรียา (รับบทโดย อเนก อินทะจันทร์) เจ็พญน อาโคย และพุกัน (รับบทโดย วรภัทร์ เพชรสถิต) ได้ทำการตอบรับพร้อมกันคำว่า “ใช่” เจ้แต้วกล่าวต่อ “หัวหมู เป็ด ไก่ เราก้เตรียมพร้อมไว้หมดเรียบร้อยแล้ว” ทุกคนกล่าวพร้อมกัน “ใช่” เจ้แต้วจึงกล่าวต่อไปอีกว่า “ใครที่มันเป็นคนทำ (ทำลายศาล) ก็ให้ไปหักคอคนทำ” ทุกคนจึงกล่าวพร้อมกัน “ใช่” ก่อนที่เจ็พญนจะทำหน้าตกใจพร้อมกล่าวออกมาอย่างโดดเด่นว่า “ไม่ใช่” เนื่องจากรู้ตัวว่านั่นคือคำสาปแช่งถึงตัวเอง เพราะตนเป็นคนที่ปาลูกบาศระ ทำลายศาล เจ้มดดำที่ได้ยินดังนั้นจึงกล่าววลีที่กลายเป็นภาพมีมในรูปที่ 28 ว่า “พูดอย่างนี้มีพิรุชนะ” พร้อมทำการมองเจ็พญนตั้งแต่หัวลงมาถึงพื้นและจ้องด้วยความสงสัย จากนั้นเจ็พญนจึงทำการแก้ตัวด้วยการกรอกตามองซ้ายขวาพร้อมทั้งกล่าวว่า “พิรุชอะไร ฉันไม่เคยมีพิรุชกับใครนะ รู้ได้ไงฉันมีพิรุช” และ “ฉันว่าหักคอมันดูเหี้ยมโหดเกินไป มันดูตายแล้วน่ากลัว อย่าเลย” จากนั้นจึงถูกค้นเหตุการณ์ด้วยเด็กผู้ชาย 2 คนวิ่งมาเรียกเหล่าเจ้ที่กำลังทำพิธีอยู่ด้วยคำว่า “เจ้ๆ พี่ปอยๆๆๆ พวกผมเจอพี่ปอยอยู่บนห้องครับ” เจ็พญนได้ยินดังนั้นจึงรีบกล่าวขึ้นว่า “ปอยตายแล้วใช่ไหม” “ไล่ปอย ปอยไม่น่าโดนบีบคอตายอย่างนี้เลยปอย โถ่ น่าสงสารอะ ปอย” เจ้แต้วได้ยินจึงสงสัยและกล่าวขึ้นว่า “คุณพญน คุณรู้ได้ไงว่าปอยมันตายแล้ว” เจ้มดดำที่เห็นพิรุชเจ็พญนอยู่นานจึงได้กล่าวขึ้นอีกครั้งและเป็นที่มาขอประโยคในภาพมีมที่ 29 ว่า “หล่อนมีพิรุชอีกแล้วนะ”

ภาพมีมที่ 28 เป็นระยะภาพแบบใกล้ปานกลาง (Medium Close Up) ปรากฏเป็นภาพของหน้าตัวละครเจ้มดดำที่กำลังทำหน้าที่นำตาสงสัยด้วยอารมณ์ที่จริงจังจากรูปคิ้วที่ขมวดและเพ่งมองไปยังด้านซ้ายของตัวเองซึ่งเป็นตำแหน่งที่เจ็พญนนั่งอยู่ ประกอบด้วยตัวละครอาโคยที่เหลือบมองเจ้มดดำ ซึ่งเป็นการเน้นไปยังบทพูดดังกล่าวของเจ้มดดำ และในเฟรมต่อไปก็กลับมาเหลือบมองที่เจ็พญนต่อซึ่งเหมือนเป็นการสื่อสารทางสายตาว่าสิ่งที่เจ้มดดำกำลังพูดคำว่า “พูดอย่างนี้มีพิรุชนะ” นั้นคือคำที่กำลังสื่อสารว่าตัวละครเจ็พญนมีพิรุช

ภาพมีมที่ 29 เป็นระยะภาพแบบปานกลาง (Medium Shot) แสดงให้เห็นทุกตัวละครที่ร่วมกันทำพิธีขอขมา โดยภาพนี้จุดสนใจหลักจะอยู่ที่ตัวละครเจ็พญนที่กำลังทำท่าทางที่น่าสงสัยเป็น

ที่สุดพร้อมกับคำพูดที่หล่อนเพิ่งกล่าวไป ซึ่งตัวละครทุกตัวได้พุ่งเป้าหมายความสงสัยไปที่ตัวละคร เจ็พูนเป็นหลัก โดยเฉพาะตัวละครเจ็มดคำที่อยู่ใกล้จุดสนใจและกึ่งกลางของภาพมากที่สุดและกล่าว คำที่สงสัยอย่างจริงจังเช่นเคยว่า “หล่อนมีพิรุณอีกแล้วนะ” ออกมา

จากภาพมิมทั้งสองจะเห็นได้ว่าภาพที่กำลังสื่อถึงอาการความน่าสงสัยของตัวละคร เจ็พูน โดยมีตัวละครหลักทั้งหมดกำลังส่งความรู้สึกสงสัยดังกล่าวเพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ โดยเฉพาะตัวละครเจ็มดคำที่มีความสงสัยต่อตัวเจ็พูนมาตั้งแต่ฉากเคาะห้องสอบถามความจริงในการทำลายศาล และต่อเนื่องมาจนถึงฉากหน้าศาลที่พูดและเน้นหนักเพื่อบีบคั้นตัวละครของเจ็พูนที่แสดงความน่าสงสัยออกมา ภาพมิมทั้งสองจึงเปรียบเสมือนเป็นการแสดงความสงสัยต่ออะไรบางอย่าง การจับความ ผิดปกติของเรื่องราว หรือการจับพิรุณของบุคคลใดใดได้นั่นเอง

ความตลกภายในภาพมิมมีพิรุณนั้นเป็นความตลกที่เกิดขึ้นจากความไม่เข้ากัน ทั้งจากสถานะ ของตัวละครและความสับสนไหลของเหตุการณ์ หากใช้ระยะเวลาของภาพยนตร์ในการอธิบายสถานะ ของตัวละคร จะพบว่าตัวละครเจ็พูนนั้นเป็นตัวละครใหม่ที่ภาพยนตร์เพิ่งจะแนะนำให้ผู้ชมได้รู้จัก เมื่อไม่นาน ปรากฏตัวครั้งแรกใน 5 ฉากก่อนฉากหน้าศาลที่เป็นพื้นหลังของภาพมิมมีพิรุณ ซึ่งหาก พิจารณาจากระยะเวลาของตัวละคร ตัวละครเจ็พูนจะถือว่าเป็นตัวละครที่ใหม่ที่สุดที่ปรากฏในฉาก หน้าศาล ซึ่งจะแตกต่างจากกรณีของตัวละครเจ้าอริยาและตัวละครฟูกัน ที่แม้จะเป็นตัวละครใหม่ เช่นกัน แต่ภาพยนตร์แสดงให้เราเห็นว่าตัวละครเหล่านี้มีความต่อเนื่องกันมาหรือมีปฏิสัมพันธ์กันมา เป็นเวลานานแล้ว ดูจากความสนิทสนมของเจ้าแ้วและเจ้าอริยาที่แนะนำตัวเจ้าอริยากับแพนด้า (รับ บทโดย เจริญพรละม้าย) ในตอนต้นของเรื่อง และความสนิทสนมของเหล่าเจ้ากับตัวละครฟูกันที่มี หน้าที่เป็นผู้ดูแลและแผนกต้อนรับของหอพัก โดยดูจากการพูดคุยและน้ำเสียงที่เอ็นดูฟูกัน ความใหม่ นี้เองจึงกลายเป็นสถานะที่แตกต่างของเจ็พูน ไม่เพียงเท่านั้น หน้าที่ภายในหอพักของตัวละคร เจ็พูนก็มีความแตกต่างและเข้ากันไม่ได้กับกลุ่มที่กำลังทำพิธีเช่นกัน สถานะภายในหอพักของตัว ละครที่ทำพิธีก็ถือว่าเป็นฝ่ายเจ้าหน้าที่หอพักหรือมีความเกี่ยวข้องกับเจ้าหน้าที่ทั้งหมด ตั้งแต่เจ้าแ้ว และเจ็มดคำ ที่เป็นเจ้าของหอพัก อาโคโยมีความเกี่ยวข้องกับเจ้าแ้วในฐานะลูก เจ้าอริยา มีความ เกี่ยวข้องกับเจ้าแ้วและเจ็มดคำในฐานะเพื่อนสนิท ฟูกันมีหน้าที่ดูแลหอพัก มีเพียงเจ็พูนเท่านั้นที่มี สถานะเป็นผู้เช่าหรือผู้อาศัยภายในหอพัก ซึ่งมีความแตกต่างจากตัวละครอื่นอย่างชัดเจน

ด้านความสับสนไหลของเหตุการณ์หรือในแง่สังคมศาสตร์เรียกว่า “ความปกติทางสังคม” ดังที่ ผู้วิจัยได้กล่าวไปข้างต้น เหตุการณ์ของภาพมิมที่ 28 ในฉากได้เกิดขึ้นและดำเนินไปอย่างสับสนไหล จะ

เห็นว่าฉากในภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงความพร้อมเพรียงและพร้อมใจกันของตัวละครจากบทพูดที่ทุกตัวละครพูดพร้อมกันอย่างคำว่า “ใช่” ที่เป็นการขานรับต่อคำนำการขอขมาจากเจ้าแก้ว จนกระทั่งเจ้าแก้วพูดขึ้นว่า “ใครที่มันเป็นคนทำ ก็ให้ไปหักคอคนทำ” ทุกคนก็พูดขานรับคำกล่าวนั้นอย่างพร้อมเพรียงอีกเช่นกัน แต่ในวินาทีต่อมามีเพียงเจ้าพยุคนั่นที่เพิ่งรู้ตัวและนึกขึ้นได้ว่านี่คือคำแข่งมาถึงตน เนื่องจากตนนั้นคือคนที่พึ่งศาลเองกับมือ และพูดขึ้นมาอย่างโดดเด่นว่า “ไม่ใช่” ท่ามกลางสายตาสงสัยที่ถูกส่งมาจากทุกตัวละครในขณะนั้น ซึ่งถือว่าเป็นการขัดความสิ้นไหลของเหตุการณ์และกระทำการต่างจากตัวละครอื่น เช่นเดียวกับกับภาพมีมที่ 29 เหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน เมื่อมีเด็กชายวิ่งตะโกนคำว่า “พี่ปอยๆ พวกผมพบที่ปอยบนห้อง” ทุกตัวละครมีการแสดงออกทางสีหน้าและท่าทางอย่างชัดเจนว่ากำลังมีนงกับเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้น ปอยทำไม พบปอยบนห้องแล้วอย่างไรต่อ ก่อนที่เจ้าแก้วจะหันมาหาเจ้าพยุคนี่ที่มีความใกล้ชิดปอยมากที่สุด เนื่องจากปอยมีสถานะเป็นสาวใช้ของเจ้าพยุคนั้นในวินาทีเดียวกัน เจ้าพยุคนี่ก็กล่าวขึ้นว่า “ปอยตายแล้วใช่ไหม?” ซึ่งทุกตัวละครยังยืนงด้วยความสงสัยว่าเกิดอะไรขึ้นอยู่ แล้วเจ้าพยุคนี่รู้ได้อย่างไรว่าตัวละครปอยตายแล้ว รวมทั้งกล่าวถึงสาเหตุการตายที่ถูกบีบคอตายอย่างชัดเจน ทำให้การกระทำของตัวละครเจ้าพยุคนี่ขัดกับความสิ้นไหลของเหตุการณ์และกลายเป็นว่าภาพมีมดังกล่าวมีความตลกด้วยการแสดงของชาญณรงค์ ชันสีทำว ที่แสดงเข้าถึงอารมณ์น่าสงสัยออกมาอย่างโดดเด่น ทั้งคำพูด หน้าตา และท่าทางการแสดง

4.1.1.2 มีมคำตึกตา



ภาพที่ 31 ภาพมีมการตอบทในฉาก “คำตึกตา”

(ที่มา: เพลง Uppercuz, 2561)



ภาพที่ 32 ภาพมิม “อีแต๋ว อีตอแหล”
(ที่มา: ผู้ใช้งานเฟซบุ๊ก โปสต์จิง, 2563)



ภาพที่ 33 ภาพมิมผีแพนเค้กและตุ๊กตา
(ที่มา: เพจ Filmclubthailand, 2563)

มิม “ด่าตุ๊กตา” เป็นมิมที่มีที่มาจากฉากในภาพยนตร์หอแต๋วแตก แหกกระเจิง (2552) ผู้วิจัยพบว่าภาพมิมด่าตุ๊กตานั้นมีที่มาจากฉากภายในห้องนอนของเจี๊แต๋วเป็นหลัก โดยพบว่ามี 2 ภาพมิมที่ปรากฏในสื่อสังคมออนไลน์ในภาพที่ 31 และภาพที่ 32 นอกจากนี้ ในฉากที่ต่อเนื่องกันก็ยังมีอิริยาบถของตัวละครที่ทำการด่าตุ๊กตาเช่นกัน ผู้วิจัยจึงนำภาพมิมจากฉากดังกล่าวรวมอยู่ในหมวดหมู่ภาพมิมด่าตุ๊กตาด้วย ซึ่งได้แก่ภาพที่ 33

องค์ประกอบของมิมด่าตุ๊กตานั้นประกอบด้วยกัน 2 ส่วน ได้แก่ ข้อความและภาพ ในส่วนของข้อความ ข้อความที่ปรากฏที่เป็นจุดเด่นของภาพมิมด่าตุ๊กตานั้นคือคำว่า “อีแต๋ว อีตอแหล” โดยข้อความดังกล่าวประกอบด้วย 2 วลี ได้แก่ “อีแต๋ว” ซึ่งหมายถึงชื่อของตัวละคร โดยในที่นี้ตัวละครผีแพนเค้กได้ตั้งชื่อตุ๊กตาที่เพิ่งได้รับจากเจี๊แต๋วว่า “อีแต๋ว” และวลี “อีตอแหล” ที่ประกอบด้วยคำว่า “อี” ตามความหมายจากพจนานุกรม คำว่า “อี” นั้นเป็นคำนาม โดยเป็นคำที่ใช้ประกอบกับคำอื่นเพื่อบอกให้รู้ว่า เป็นเพศหญิง หรือเป็นคำประกอหน้าชื่อผู้หญิงที่มีฐานะต่ำกว่า อาจใช้ประกอบในเชิง

คำค่าหรือแสดงความดูหมิ่นเหยียดหยามได้เช่นกัน ส่วนคำว่า “ต่อแหล” หมายถึง การโกหก ตลบตะแลง การพูดไม่จริง ใช้เป็นคำค่าคนที่พูดเท็จ โดยส่วนมากมักใช้กับคู่สนทนาที่เป็นเพศหญิง และในอีกความหมายหนึ่ง คำว่า “ต่อแหล” อาจเป็นการพูดเพื่อกล่าวถึงพฤติกรรมการช่างพูดและแสดงกิริยาน่ารัก โดยส่วนมากจะในกรณีนี้จะใช้กับเด็กเล็กที่เพิ่งเริ่มหัดพูดซึ่งเมื่อนาวลีทั้งหมดมารวมกัน จะสามารถแปลความหมายได้สองความหมาย ในความหมายโดยตรง คำพูดดังกล่าวเป็นคำชมถึงตุ๊กตาที่เพิ่งได้รับมาว่ามีความน่ารัก เนื่องจากเป็นตุ๊กตาเด็กผู้หญิง และความหมายโดยนัยคำกล่าวนี้เป็นคำค่าถึงตัวบุคคลหรือตัวละครเจ้แต่่วที่โกหกกว่าจะซื้อตุ๊กตาบลายธ์ (Blythe)¹¹ มาให้ผีแพนเค้ก แต่แท้จริงแล้วกลับไปซื้อตุ๊กตาราคาถูกมาให้แทน ผีแพนเค้กจึงแสดงความไม่พอใจและกล่าวคำค่าที่สามารถตีความได้สองความหมายออกมา

ภาพมีมตุ๊กตาภาพที่ 31 และภาพที่ 32 นั้นเป็นมีมที่มีลักษณะการจับภาพจากภาพยนตร์โดยตรง และนำมาเข้าโปรแกรมตัดต่อเพื่อใส่ข้อความหรือคำพูดของนักแสดง โดยมีที่มาจากฉากในภาพยนตร์หอแต้วแตก แหกกระเจิง (2552) ฉากดังกล่าวอยู่ในช่วงพัฒนาเหตุการณ์ของภาพยนตร์ โดยอยู่ในช่วงที่ภาพยนตร์เริ่มแสดงปมที่เป็นปัญหาให้ผู้ชมได้เห็น โดยจากฉากตุ๊กตาจะเป็นช่วงที่ผีแพนเค้กไปสืบเรื่องราวของผีอุษามณีและตรีชฎาว่าเพราะเหตุใดจึงได้ออกมาหลอกหลอนคนภายในหอ และได้สืบทราบสาเหตุที่ผีทั้งสองตนได้ออกมาหลอกหลอนผู้คนในหอพักนั้นมาจากการที่หอพักแห่งนี้ได้สร้างทับที่ตายของผีทั้งสอง ซึ่งผีทั้งสองนั้นตายมานานมากแล้ว เหล่าเจ้จึงขอร้องให้แพนเค้กช่วยทำให้หอพักกลับมาสงบสุขอีกครั้ง แพนเค้กจึงตั้งเงื่อนไขว่าตนนั้นอยากได้ตุ๊กตาบลายธ์ ถ้าเจ้แต่่วซื้อตุ๊กตาบลายธ์ให้ หล่อนจะช่วย เจ้แต่่วรับปากตกลงและไปซื้อตุ๊กตาบลายธ์ให้ในวันรุ่งขึ้นที่สยามสแควร์ โดยมีแพนด้าเป็นผู้ช่วยเลือกซื้อ เมื่อเหล่าเจ้กลับมาถึงหอพัก ในกลางดึกคืนนั้นผีแพนเค้กได้ปรากฏตัวในห้องพักของเจ้แต่่วซึ่งเป็นที่มาของภาพมีมตุ๊กตาทั้ง 2 ภาพ ผีแพนเค้กยิ้มด้วยอาการตื่นเต้นที่จะได้ตุ๊กตา เจ้แต่่วเตรียมตุ๊กตาไว้พร้อมอยู่ข้างเตียงนอนพร้อมบอกให้ผีแพนเค้กหลับตาลงเมื่อผีแพนเค้กหลับตาและลื้นตื่นเต้นด้วยความดีใจ เจ้แต่่วโชว์ตุ๊กตาที่ไปซื้อมาให้แต่กลับไม่ใช่ตุ๊กตาบลายธ์อย่างที่ผีแพนเค้กต้องการ เมื่อผีแพนเค้กลืมตาและมองเห็นตุ๊กตาจึงพูดขึ้นว่า “อ้าว ตุ๊กตาสันตินอะไรของเจ้เนี่ย? ห๊ะ?” เจ้แต่่วจึงพูดขึ้นเพื่อเป็นข้อต่อรองในการทำแผนการครั้งนี้ให้สำเร็จว่า “ช่วยเจ้ให้สำเร็จ เตี่ยเจ้ซื้อแพงๆให้” ผีแพนเค้กมองไปยังตุ๊กตาที่ได้รับด้วยอาการน้อยใจแต่ก็พูดตอบโต้

¹¹ ตุ๊กตาบลายธ์ (Blythe) เป็นตุ๊กตาที่มีดวงตากกลมโต สามารถเปลี่ยนสีได้ มีลักษณะศีรษะโต ลำตัวและขาสั้นเหมือนการ์ตูน ได้รับกระแสตอบรับที่ดีอย่างมากในประเทศไทยและเป็นที่ต้องการของที่หญิงสาวหลายคนในปีพ.ศ. 2552 โดยเป็นตุ๊กตาที่นำเข้ามาจากสหรัฐอเมริกาและมีราคาที่สูงกว่าตุ๊กตาทั่วไปในตลาด

กับเจ้แต่ว่า “หนูก็รู้นะว่าเจ้โกหกหนูนะ แต่ว่าหนูก็จะช่วย” พร้อมทั้งตั้งชื่อตุ๊กตาที่ได้รับมาว่า “อีแต้ว” ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการตอบทในฉากมีมด่าตุ๊กตานี้ เจ้แต้วตะโกนคำอย่างรวดเร็ว “นั่นมันชื่อ กู” ผีแพนเค็กจึงเถียงกลับว่า “ชื่อตุ๊กตาหนู” เจ้แต้วจึงสบายใจขึ้น ผีแพนเค็กจึงกล่าวต่อว่า “อีแต้ว อีต่อแหล” เจ้แต้วจึงกล่าวด้วยความตกใจว่า “หะ มึงด่ากูหรือ?” ผีแพนเค็กแก้ต่างว่า “ด่าตุ๊กตา” เจ้แต้วสบายใจอีกครั้ง “อ้อ แล้วไป” ผีแพนเค็กกล่าวต่อ “อีเลว” เจ้แต้วจึงพูดด้วยสีหน้าและน้ำเสียงที่จริงจังกว่าเดิม “ห่า! มึงด่ากูหรือ?” ผีแพนเค็กสวนต่อ “หนูด่าตุ๊กตาหนูเจ้” เจ้แต้วสบายใจอีกรอบ “อ้อ ไม่ใช่ไร” ผีแพนเค็กจึงสลับต่อว่า “หุ่ยอย่าหาเรื่องสิ อีสัตว์” ด้วยความเคยชิน เจ้แต้วจึงพูดเพื่อให้ตนรู้สึกสบายใจกับคำด่าของผีแพนเค็กว่า “อ้อ มึงด่าตุ๊กตา” ผีแพนเค็กตอบกลับอย่างรวดเร็วว่า “ด่ามึงอะแหละ”

ภาพมีมที่ 33 เป็นภาพมีมที่มีที่มาจากฉากที่ต่อเนื่องกับภาพที่ 31 และภาพที่ 32 โดยเป็นการจับภาพจากภาพยนตร์โดยตรง ฉากดังกล่าวเริ่มตั้งแต่ผีแพนเค็กออกจากห้องเจ้แต้วและพบกับน้องสาวของตนเองเดินอยู่บริเวณทางเดินของห้องพัก จึงจับมาพูดคุยด้วยอารมณ์หงุดหงิด โดยภาพที่กลายเป็นภาพมีมนั้นอยู่ในจังหวะที่ผีแพนเค็กกำลังพูดว่า “มึงพาเจ้แต้วไปซื้อตุ๊กตาสันตินอะไรให้กูเนี่ย?” พร้อมชูตุ๊กตาขึ้น แต่วินาทีที่จับภาพนั้นอยู่ในวินาทีที่รูปปากของตัวละครกำลังพูดคำว่า “สันติน” พอดี ซึ่งเป็นคำด่าในสังคมไทย ดังนั้นรูปมีมนี้จึงมักถูกใช้ในบริการการด่าแทนคำว่า “สันติน” โดยคาดเดาจากรูปปากของผีแพนเค็กและบริบทที่เกิดขึ้นภายในภาพยนตร์ ผู้ส่งสารและผู้รับสารที่ใช้รูปมีมนี้อาจต้องรู้จักหรือชมภาพยนตร์เพื่อรับรู้บริบทดังกล่าวเพื่อเข้าใจและตีความก่อน ซึ่งภาพมีมนี้สามารถพบได้น้อยกว่าภาพที่ 31 และภาพที่ 32

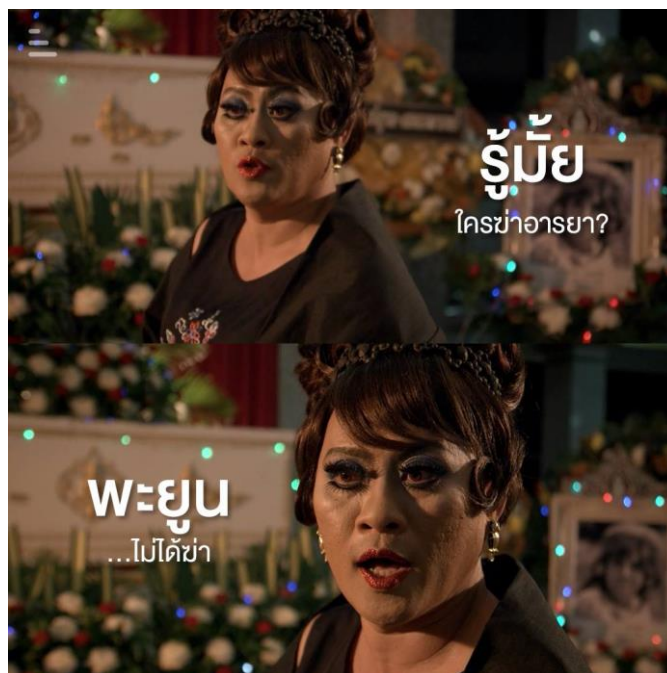
ภาพมีมตุ๊กตาทั้งสามภาพนั้นเป็นภาพระยะใกล้ (Close up) ที่เน้นไปยังอารมณ์ของตัวละครที่แสดงออกผ่านทางสีหน้าที่ชัดเจน โดยภาพที่ 31 นั้นเป็นการจับภาพจากภาพยนตร์และนำภาพมาต่อกันจนกลายเป็นฉากเพื่อเล่าเรื่องราวตั้งแต่การสนทนาของผีแพนเค็กและเจ้แต้ว รวมถึงการใส่บทพูดของตัวละครลงไปภาพด้วย เพื่อให้ผู้ที่พบเห็นภาพมีมนี้เข้าใจบริบททั้งหมดได้ว่าภาพมีมนี้ต้องการเล่นตลกกับสิ่งใด

ภาพมีมที่ 32 นั้นเป็นการเน้นไปยังการด่าคำว่า “อีแต้ว อีต่อแหล” เพียงอย่างเดียว ซึ่งคาดเดาจากรูปปากของตัวละครผีแพนเค็กที่กำลังอ้าปากออก โดยมีรูปปากที่กำลังออกเสียงคล้ายกับสระแอ นอกจากนั้น สีหน้าและท่าทางของผีแพนเค็กที่กำลังด่าอยู่นั้นก็แสดงถึงความเฝ้าหวงหวอนประสาหา

โดยที่ไม่มี ความเกรงกลัวใดๆ ภาพมิมนี้จึงมักถูกใช้เป็นภาพตัวแทนของคำว่าคำว่า “ต่อแหล” เป็นหลัก ส่วนคำว่า “อีแต้ว” นั้นจะถูกเปลี่ยนเป็นคำนามที่สามารถกลายเป็นสิ่งใดก็ได้

มิมต่าตุ๊กตานั้นเป็นมิมที่เล่นตลกเพื่อต่อรองอำนาจกับผู้ที่มีสถานภาพทางสังคมที่เหนือกว่า ดังที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปข้างต้น มิมต่าตุ๊กตานี้คือการเล่นคำในเชิงความหมายโดยนัยและความหมายโดยตรง รวมถึงการเล่นคำในแง่ของลักษณะของคำด้วยเช่นกัน ตัวละครที่เป็นคู่สนทนาในภาพมิมนี้ได้แก่ ตัวละครเจ้แต้วและตัวละครผีแพนเค้ก แม้ตัวละครทั้งสองจะมีสถานะเป็นตัวละครหลักของภาพยนตร์เช่นเดียวกัน แต่ตัวละครทั้งสองนี้มีความแตกต่างกันในแง่ของสถานภาพ ตัวละครเจ้แต้วนั้นเป็นตัวละครที่มีสถานภาพเป็นมนุษย์ชัดเจน แต่ตัวละครผีแพนเค้กมีสถานภาพของความเป็นผีหรือสิ่งที่จับต้องไม่ได้ ในแง่ของความหมายทางสังคม คำว่า “ผี” ไม่ได้เพียงแต่หมายถึงบุคคลที่ตายแล้วหรือวิญญาณเท่านั้น แต่ยังรวมถึงสิ่งที่มองไม่เห็น ในบางครั้งอาจเป็นคำที่ใช้เรียกแทนผู้ที่อยู่ชายขอบของสังคม หรือกลุ่มคนที่คนในสังคมมองไม่เห็นด้วยเช่นกัน สถานภาพผีในที่นี้จึงเป็นเหมือนกับว่าเป็นสถานะที่ด้อยกว่า อีกทั้งบริบทในฉากที่แสดงออกมา เจ้แต้วเป็นตัวละครที่มีอำนาจต่อรองเยอะกว่า แม้สิ่งที่เกิดขึ้นจะเป็นการแลกเปลี่ยนความต้องการกัน เจ้แต้วต้องการความช่วยเหลือจากผีแพนเค้ก และผีแพนเค้กต้องการตุ๊กตา แต่สิ่งที่ปรากฏนั้นดูเหมือนว่าเจ้แต้วจะมีอำนาจในการต่อรองที่มากกว่าอยู่เล็กน้อย สังเกตได้จากการที่แม้เจ้แต้วจะซื้อตุ๊กตาราคาถูกมาให้ แต่ผีแพนเค้กก็ไม่สามารถปฏิเสธในการรับตุ๊กตานั้น อีกทั้งยังต้องช่วยแบบไม่มีทางเลือก อนึ่งอาจเป็นเพราะสถานภาพความเป็นผีที่ไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้นั้นในภาพยนตร์ โดยในฉากก่อนหน้านี้ผีแพนเค้กได้ทำการขอบคุณตัวละครอาโคโยที่อุทิศส่วนบุญกุศลมาให้ ทำให้อาจแปลความหมายได้ว่า ถ้าหากหอพักนี้ไม่สงบ ผีแพนเค้กก็อาจจะไม่ได้อะไรเลย ทั้งตุ๊กตาและส่วนบุญหรืออาหารที่เหล่าเจ้จะทำการอุทิศไปให้ ทำให้สถานการณ์การต่อรองของเจ้แต้วดูเป็นต่อมากกว่า ผีแพนเค้กจึงกลายเป็นภาพตัวแทนของคนที่สถานภาพที่ต่ำกว่าหรือด้อยกว่า กลับกันกับตัวละครเจ้แต้วที่กลายเป็นภาพตัวแทนของคนที่มีความเหนือกว่า ผีแพนเค้กจึงทำการด้อยค่าหรือต่อรองต่อความเหนือกว่านั้นโดยการเล่นคำและนำชื่อของเจ้แต้วมาใส่เป็นชื่อของตุ๊กตาที่อยู่ในกำมือของตน ไม่เพียงเท่านั้น คำว่า “อีต่อแหล” ที่กล่าวออกมายังสามารถตีความได้ถึงสองความหมาย โดยความหมายแรกคือการชมว่าน่ารักสำหรับเด็ก ซึ่งก็คือตุ๊กตาเด็กที่ผีแพนเค้กถือ อีกความหมายหนึ่งคือการตำหนิเจ้แต้วแบบตรงตัวว่าโกหกหรือหลอกลวง เมื่อเจ้แต้วถามว่าตาตนหรือ ผีแพนเค้กก็บิตพลีบอกไปว่าตนนั้นต่าตุ๊กตาไม่ใช่เจ้แต้ว มิมดังกล่าวจึงเป็นการเล่นกับคำและเป็นการต่อรองต่ออำนาจได้อย่างแยบยลในเวลาเดียวกัน

4.1.1.3 มีมใครฆ่าอาริยา



ภาพที่ 34 ภาพมีม “ใครฆ่าอาริยา”

(ที่มา: เพจ Uppercuz, 2561)

มีม “ใครฆ่าอาริยา” เป็นมีมที่มีที่มาจากฉากในภาพยนตร์หอคอยแตก แหกกระเจิง (2552) มีองค์ประกอบด้วยกัน 2 ส่วน ได้แก่ ข้อความและภาพ ในส่วนของข้อความ ปรากฏข้อความจากคำพูดของตัวละครเจ็พยูนในรูปแบบประโยค 2 ประโยครวมกัน ได้แก่ “รู้ไหม ใครฆ่าอาริยา¹²” และ “พะยูน¹³...ไม่ได้ฆ่า”

ประโยค “รู้ไหม ใครฆ่าอาริยา?” เป็นประโยคคำถามที่ตัวละครเจ็พยูนหันมาถามกับบรรดาเหล่าเจ็รวมถึงเด็กที่อยู่ภายในหอพัก ในแง่เชิงความหมาย ประโยคนี้ประกอบด้วยกลุ่มคำ 2 กลุ่ม ได้แก่ “รู้ไหม” และ “ใครฆ่าอาริยา” โดยคำว่า “รู้ไหม” ประกอบด้วยคำว่า “รู้” หมายถึง เข้าใจหรือทราบ และคำว่า “ไหม” เป็นคำวิเศษณ์ มีอิทธิพลลักษณะหนึ่งคือคำว่า “หรือไม่” ใช้ประกอบเป็นคำถามเพื่อให้ตอบรับหรือปฏิเสธ ในส่วนของ “ใครฆ่าอาริยา” ประกอบด้วยคำ 3 คำ ได้แก่ “ใคร” เป็นคำสรรพนามที่ใช้ถามหาตัวบุคคลเพื่อเจาะจงคำตอบ เช่น ใครเป็นคนทำ คำที่ 2 ได้แก่คำว่า “ฆ่า” มีความหมายว่าทำให้ตายลงหรือการทำลายชีวิต ในแง่หนึ่ง การทำลายชีวิตโดยเฉพาะอย่างยิ่ง

¹²ในบางภาพมีมอาจใช้คำสะกดว่า “อาริยา”

¹³ในบางภาพมีมอาจใช้คำสะกดว่า “พะยูน”

กับการทำลายชีวิตมนุษย์นั้นถือว่าเป็นเรื่องที่เลวร้ายและร้ายแรงในสังคมเพราะการพรากชีวิตผู้อื่นนั้นคือการละเมิดสิทธิของการมีชีวิตอย่างร้ายแรง ในทางศาสนาและความเชื่อ การฆ่าคนถือเป็นการบาปขั้นรุนแรงเช่นกัน คำสุดท้ายของรูปประโยคนี้ได้แก่ “อารียา” หากลองมองคำตามความหมาย อารียาจะหมายถึงความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แต่ถ้าหากมองในบริบทของภาพยนตร์ อารียาในที่นี้จะหมายถึงชื่อของตัวละครที่เป็นเพื่อนสนิทของเจ้แต้ว ซึ่งเมื่อนำประโยคทั้งหมดมารวมกัน จะสามารถแปลความหมายได้ว่า ทุกคนในที่นี้นั้นทราบหรือไม่ว่าใครเป็นคนฆ่าอารียา หรือใครเป็นคนที่ทำให้เกิดเรื่องเลวร้ายนี้ขึ้นมา โดยจุดประสงค์ในการถามของเจ้พูนนั้นไม่ได้มีจุดประสงค์ในการถามเพื่อหาคำตอบว่าใครเป็นคนฆ่าอารียา แต่จุดประสงค์ในการสื่อสารครั้งนี้อยู่ที่การต้องการตอบด้วยตัวเจ้พูนเอง ประหนึ่งว่าเจ้พูนคือผู้รู้คำตอบของคำถามดังกล่าวซึ่งเป็นคำถามเดียวกันกับที่ทุกตัวละคร ณ ที่แห่งนั้นถามกันอยู่ภายในใจ

ประโยค “พูน...ไม่ได้ฆ่า” เป็นประโยคบอกเล่าที่เว้นวรรคคำพูดระหว่างคำว่า “พูน” หมายถึงตัวละครที่กำลังพูดคำดังกล่าวอยู่นั้นคือตัวของเจ้พูนเอง และ “ไม่ได้ฆ่า” เป็นการปฏิเสธการสร้างเรื่องที่เลวร้ายที่กำลังเกิดขึ้นนี้หรือเป็นการปฏิเสธว่าตนนั้นไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการตายของเจ้อารียา ซึ่งเป็นการตอบคำถามที่ตั้งขึ้นเองจากปากของเจ้พูนเองจากประโยค “รู้ไหมใครฆ่าอารียา?” ก่อนหน้านั้น โดยประโยคนี้เป็นเหมือนการล้อเล่นและบ้ายเบี่ยงความสนใจของเจ้พูนที่ตกเป็นผู้ต้องสงสัยในเรื่องที่เกิดขึ้นอีกครั้ง โดยต้องการสื่อความหมายเพียงว่าตนนั้นไม่ใช่คนฆ่าอารียานั่นเอง

ภาพมีใครฆ่าอารียานั้นเกิดจากการจับภาพจากภาพยนตร์ 2 ภาพในฉากเดียวกัน แต่แตกต่างกันในวินาทีที่จับภาพ โดยภาพด้านบนนั้นจะเป็นวินาทีที่ตัวละครเจ้พูนพูดว่า “รู้ไหม ใครฆ่าอารียา?” และภาพด้านล่างจะเป็นวินาทีที่ตัวละครเจ้พูนพูดว่า “พูน...ไม่ได้ฆ่า” ซึ่งมีที่มาจากฉากในภาพยนตร์ห่อแต้วแตก แหกกระเจิง (2552) โดยเป็นฉากงานศพของเจ้อารียา อยู่ในช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ของภาพยนตร์ โดยเหตุการณ์เริ่มขึ้นหลังจากการตายของปอยในฉากของมีมหล่อนมีพิรุช ซึ่งเมื่อปอยตาย เจ้พูนได้นำศพของปอยกลับมาที่ห้องและได้ทำพิธีการเสก (หรือสะกด) ร่างของปอยให้กลายเป็นควายธนู ในระหว่างการทำพิธี เจ้อารียาที่เดินผ่านมาและได้ยินเสียงบทสวดเข้า จึงทำการแอบดูห้องของเจ้พูนและพบกับพิธีดังกล่าว แต่โชคร้ายที่เจ้พูนรู้ตัวจึงได้ดึงตัวของเจ้อารียาเข้าไปในห้องและทำการฆ่าปิดปากอีกศพ เมื่อเวลาผ่านไป ศพของเจ้อารียาเริ่มเน่าและส่งกลิ่น ทำให้เหล่านักเรียนชายที่พักอาศัยในหอได้กลิ่นและพบศพเข้า เมื่อเหล่าเจ้รู้ข่าวการตายของเจ้อารียาก็ได้อยู่ในอาการเศร้าโศกและได้จัดงานศพให้เจ้อารียา โดยระหว่างงานศพ ได้มีแขกในงานเป็นบรรดาเด็กในห้องพัก เจ้แต้วและเจ้มดดำ อาโอย และแพนด้า ซึ่งในช่วงสุดท้ายของงานศพ เจ้พูนได้ปรากฏตัวขึ้น

และกล่าวว่า “ที่มาช้าเพราะมัวแต่เซตผมอยู่” เจ้แตัวจึงเชิญให้เจ้พยุคนเดินเข้าไปทำการจตุรูปเพื่อเคารพศพเจ้อารียา แต่ในขณะที่เจ้พยุคนเดินถึงหน้าศพนั้น จู่ๆเจ้พยุคนก็หันหน้ากลับมาหาเหล่าเจ้และเด็กชายในหอพักพร้อมทั้งพูดขึ้นว่า “รู้ไหม ใครฆ่าอารียา” เจ้แตัวและเจ้มดดำที่อยู่ในอาการมึนงงเศร้า และกลัวอยู่นั้น จึงได้ถามกลับไปว่า “ห๊ะ ใครคะ?” เจ้พยุคนตอบว่า “พยุคน” เมื่อเจ้แตัวและเจ้มดดำได้ยินดังนั้นก็ตกใจกว่าเดิมและอุทานดังกว่าเก่า “ห่า!” เจ้พยุคนตอบกลับอย่างรวดเร็วอีกครั้งว่า “ไม่ได้ฆ่า” พร้อมแสร้งยิ้มอย่างพอใจ เจ้แตัวจึงพูดขึ้นว่า “เว็นวรรคได้เหยียมาก” ซึ่งเป็นที่มาของภาพมีมใครฆ่าอารียา แต่ฉากดังกล่าวไม่ได้จบแต่เพียงเท่านี้ เจ้พยุคนยังพูดต่ออธิบายต่อว่า “แต่จะบอกให้ก็ได้ว่า ใคร” ด้วยความอยากรู้ของเจ้แตัวถึงบุคคลที่เป็นสาเหตุการตายของเพื่อนสนิทจึงถามกลับไปอีกครั้งว่า “ใครคะที่เป็นคนฆ่า?” เจ้พยุคนจึงตอบว่า “นางอุษามณี”

ทางด้านภาพ วินาทีที่จับภาพและนำมาทำมีมนั้นเป็นวินาทีที่กล้องกำลังเคลื่อนที่และเข้าไปใกล้กับหน้าของเจ้พยุคน โดยเริ่มจากระยะภาพแบบกลางและสิ้นสุดที่ระยะใกล้ ซึ่งทำให้ผู้ชมเห็นสีหน้าและรูปปากในการพูดของเจ้พยุคนอย่างชัดเจน

ความตลกในมีมใครฆ่าอารียานั้นเป็นความตลกที่ล้อเลียนตัวเองโดยอาศัยจังหวะในการพูดที่สามารถทำให้เข้าใจผิด โดยเจ้พยุคนั้นเป็นตัวละครที่มีสถานะเป็นรองมาโดยตลอด ตั้งแต่ฉากเปิดตัวจนกระทั่งถึงฉากงานศพของเจ้อารียา สถานะที่ด้อยกว่าในแง่ของผู้ที่อยู่ภายในหอพัก ความไม่เข้าพวก และความผิดปกติทางสังคมของเจ้พยุคนทำให้ตัวละครตัวนี้มีสิ่งที่น่าสงสัยอยู่ตลอดเวลา เนื่องจากไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ที่ไม่ปกติและเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่เจ้พยุคนปรากฏตัวทั้งสิ้น ดังนั้น เจ้พยุคนจึงรู้ตัวเองว่าถูกเพ่งเล็งและอยู่ในสถานะผู้ต้องสงสัย ตั้งแต่ที่เจ้มดดำสงสัยและจับพิรุณการพูดของเจ้พยุคนที่หน้าห้องในการไปถามถึงการทำลายศาล การสงสัยเจ้พยุคนระหว่างการทำพิธีขอขมาและการตายของปอย มาจนถึงการที่ผีแพนเค้กเริ่มรู้เรื่องราวจากการเตือนของผีอุษามณีถึงเจ้พยุคน และพิรุณที่เด็กภายในห้องพักกำลังจะบอกความจริงเรื่องการตายของเจ้อารียาแต่เจ้พยุคนมาขัดจังหวะไว้ ทั้งหมดนี้คือสิ่งที่สร้างความน่าสงสัยแก่ตัวเจ้พยุคนทั้งสิ้น โดยเจ้พยุคนเองก็รู้ตัวว่าตนนั้นถูกสงสัยอยู่ จึงได้ชิงการเปิดบทสนทนาเพื่อล้อเลียนต่อความน่าสงสัยของตัวเองว่า “รู้ไหมใครฆ่าอารียา” ซึ่งคำพูดดังกล่าวไม่เพียงแต่เป็นการเปิดบทสนทนาเพื่อล้อเลียนสถานะผู้ต้องสงสัยของตัวเอง แต่ยังเป็นบทสนทนาที่เปลี่ยนสถานะของผู้ไร้อำนาจและต่ำกว่าของเจ้พยุคนมายังสถานะของผู้ที่มีอำนาจที่สุดในฉาก ดังคำกล่าวของฟรานซิส เบคอน ที่ว่า “ความรู้คืออำนาจ” คำถามของเจ้พยุคนนั้นจึงไม่ใช่คำถามเพื่อจุดประสงค์ในการหาคำตอบ แต่เป็นคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบและมีจุดประสงค์เพื่อแสดงออกว่าตนนั้นรู้ว่าใครเป็นคนที่ก่อเรื่องเลวร้ายนี้ขึ้น อำนาจทางความรู้ (ที่สร้างขึ้นเอง) นี้เองที่ทำให้สถานะของ

เจ็พยูนเปลี่ยนไปจนเหล่าเจ็ทีอยู่ในบริเวณนั้นต้องหันมาให้ความสนใจ เจ็พยูนประสบความสำเร็จในการสร้างสถานการณ์เพื่อเปลี่ยนแปลงสถานะของตัวเองเรียบร้อยจนได้กล่าวคำตอบเพื่อหยอกล้อกับการถุกตั้งความน่าสงสัยของตัวเองขึ้นว่า “พยูน!” ซึ่งเป็นชื่อของตนเอง ทุกคนในทีมนั้นตกใจจากการที่ไม่ได้ตั้งตัวว่าเจ็พยูนจะเฉลยตัวเองออกมาแม้จะมีความน่าสงสัยอยู่ก่อนแล้ว แต่ทันใดนั้นเจ็พยูนก็ได้พูดต่อขึ้นว่า “ไม่ได้ฆ่า” ทำให้อารมณ์ของความตกใจของเหล่าเจ็ทีและผู้ร่วมงานศพลดน้อยลงอย่างเห็นได้ชัดพร้อมพูดว่า “เว้นวรรคได้หึ้ยมาก” เจ็พยูนแสร้งยิ้มออกมาอย่างออกรส ซึ่งทำให้สถานะต้องสงสัยที่พุ่งขึ้นสูงสุดของตัวละครตัวนี้กลายเป็นสถานะที่ไร้มลทินและความร้ายกาจที่สุดลงเช่นกัน ก่อนจะกล่าวหาคนที่ทำคือนางอุซามณี เพื่อป้ายความผิดแก่ผีที่ไม่สามารถจับต้องได้ ทำให้มีมีใครฆ่าอารียานั้นแม้จะใช้กับการเล่นตลกกับจังหวะการพูดเพื่อให้เข้าใจผิด แต่ในอีกแง่หนึ่งคือการต่อรองทางอำนาจของผู้ที่มีสถานะที่ด้อยกว่าอีกด้วย

4.1.1.4 มีมีบ้านนะไม่ใช่ช่อง



ภาพที่ 35 ภาพมีมี “นี่บ้านนะไม่ใช่ช่อง อิซ็อกการี”

(ที่มา: เพจ Uppercuz, 2561)



ภาพที่ 36 ภาพมีม “นี่บ้านมึงเธอ”

(ที่มา: Soccersuck, 2563)

มีม “นี่บ้านนะไม่ใช่ช่อง” เป็นมีมที่มีที่มาจากภาพยนตร์หอแต่เวแตกแหวกซิมิ (2554) โดยพบว่า ในฉากเดียวกันมีภาพมีมที่ถูกใช้อยู่บ่อยครั้งจำนวน 2 ภาพมีม ได้แก่ ภาพที่ 35 และภาพที่ 36 และยังพบภาพมีมอีกรูปแบบที่จับภาพมาจากฉากเดียวกันกับภาพที่ 36 แต่เป็นคนละช่วงเวลา



ภาพที่ 37 ภาพมีมจากฉากนี้บ้านไม่ใช่ช่องในอีกรูปแบบ ปรากฏรูปของผีแพนเค้กจับแก้มตนเอง

(ที่มา: Soccersuck, 2563)

องค์ประกอบที่ปรากฏในภาพมีมทั้งสามนั้นประกอบด้วย ข้อความและภาพ ในภาพมีมที่ 35 มีการใช้ภาพ 2 ภาพจากฉากเดียวกันนำมาต่อกัน โดยมีข้อความปรากฏอยู่ในภาพได้แก่คำว่า “นี่บ้านนะ...ไม่ใช่ช่อง” ในภาพด้านบน และ คำว่า “อิซ็อกการี” (หรือในบางครั้งพบการใช้คำสะกดว่า “อิซ็อกกะรี”) ในภาพด้านล่าง ในบางครั้งผู้วิจัยมักพบภาพมีมในภาพด้านล่างที่ปรากฏเพียงคำว่า “อิซ็อกการี” อย่างล่ำพั้งมากกว่าในรูปแบบของการต่อภาพลักษณะนี้ แต่เพื่อความสมบูรณ์ของเนื้อหา ผู้วิจัยจึงเลือกภาพที่มีการต่อภาพเพื่อนำมาวิเคราะห์และอธิบายเรื่องราว

“นี่บ้านนะ...ไม่ใช่ช่อง” เป็นคำพูดที่พูดโดยตัวละครเจ้แต้ว ซึ่งพูดระหว่างที่มีอารมณ์โมโหอย่างรุนแรง เนื่องจากเรียกหาผีแพนเค้กหลายครั้ง แต่ผีแพนเค้กไม่ปรากฏตัวเสียที จึงออกมาตามหาด้วยตนเองและพบว่าผีแพนเค้กนั้นกำลังอยู่กับผีผู้ชายอีกตน วาทกรรม “นี่บ้านนะ...ไม่ใช่ช่อง” เป็นเพียงส่วนหนึ่งของวาทกรรมที่ปรากฏในฉากนี้เท่านั้น โดยวาทกรรมที่ตัวละครเจ้แต้วพูดในฉากคือ “อ๊ี้เด็กเมื่อก่อนซี้ซี้ ชั่วจริงๆเลย ดัดจริต ตอแหล นี่บ้านนะ ไม่ใช่ช่อง อ๊ี้เวร แต่แก่นะ มันดอกร้อยเล่ห์หน้าชื่อ ใจร่าน สันดาน แกออกจากร้านฉันไปเดี๋ยวนี้ซะ ชั่วจริงๆ อ๊ี้ช็อกกะรี” แต่เหตุที่ปรากฏเพียงคำว่า “นี่บ้านนะ...ไม่ใช่ช่อง” อาจเป็นเพราะการเปรียบเทียบที่เห็นภาพได้ชัดเจนและเป็นการอธิบายเหตุการณ์ในฉากได้สมบูรณ์ภายใน 2 วลี โดยวลีดังกล่าวประกอบด้วย 2 วลีย่อย ได้แก่ “นี่บ้านนะ” มีใจความสำคัญอยู่ที่คำว่า “บ้าน” หมายถึง ที่อยู่อาศัยหรือสิ่งปลูกสร้างสำหรับอยู่อาศัย ในอีกความหมายหนึ่ง บ้านสำหรับคนไทยมักเป็นสถานที่ที่มีไว้พักผ่อน มีความเป็นส่วนตัว และเป็นพื้นที่ศักดิ์สิทธิ์ที่สามารถหลบความวุ่นวายจากสังคมโดยรอบได้ จนกระทั่งมีคำกล่าวเพื่อเปรียบเทียบว่า “เหมือนบ้าน” แปลว่า มีความสบายใจเสมือนอยู่ที่บ้านตัวเองเลย โดยคำดังกล่าวสามารถใช้ได้กับทั้งสถานที่และผู้คน วลีย่อยที่สองได้แก่ “ไม่ใช่ช่อง” โดยมีใจความสำคัญอยู่ที่คำว่า “ช่อง” หมายถึง สถานที่ที่ใช้ในการมั่วสุม การชุมนุมกันอย่างลับๆ หรือทำในพฤติกรรมที่ไม่ดี โดยส่วนมากคำนี้มักมีความหมายด้านลบ เช่น ช่องโจร ช่องโสเภณี เป็นต้น เมื่อนำความหมายของทั้งสองวลีมารวมกัน จะสามารถแปลได้ว่า สถานที่แห่งนี้เป็นบ้านนะไม่ใช่แหล่งมั่วสุม ซึ่งบริบทที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ จะทำให้สามารถเข้าใจได้ว่า คำว่าช่องในที่นี้นั้นจะหมายถึงช่องโสเภณีหรืออีกนัยหนึ่งคือสถานที่ในการมีเพศสัมพันธ์ เนื่องจากเจ้แต้วกำลังอยู่ในอารมณ์ที่โมโหและด่าผีแพนเค้กที่กำลังอยู่กับผีผู้ชาย โดยส่วนมากการที่บุคคลใดอยู่กับบุคคลที่ตรงกันบรรณนิยมทางเพศหรือเพศวิถีของตนเอง มักจะถูกมองในแง่ลบหรือมักถูกมองในบริบทของการร่วมเพศเป็นหลัก (แม้จะไม่ได้เกิดขึ้นจริง) มายาคติเหล่านี้ในสังคมถูกสะท้อนผ่านภาพยนตร์โดยตัวละครเจ้แต้วที่กำลังมองว่าการที่ผีแพนเค้กอยู่กับผีผู้ชายสองต่อสองนั้นคือการที่ผีแพนเค้กต้องการจะมีความสัมพันธ์ทางเพศ โดยใช้สถานที่แห่งนี้เป็นฉากหลัง ทั้งนี้ มายาคติในเรื่องเพศของสังคมไทยก็มีการถูกมองในแง่ลบเช่นกัน โดยเฉพาะการมีเพศสัมพันธ์ที่ถือเป็นเรื่องต้องห้ามในสังคม หากผู้ใดที่ไม่ใช่คู่สามีภรรยาที่มีเพศสัมพันธ์กัน ความสัมพันธ์ดังกล่าวก็จะถูกมองว่าไม่เหมาะสมและเป็นเรื่องต้องห้าม เป็นการผิดจารีตหรือประเพณีอย่างใหญ่หลวง ฉะนั้น คำว่า “ช่อง” ในที่นี้จึงเปรียบเหมือนเป็นคำที่ใช้เปรียบเทียบว่าเป็นสถานที่ที่เอาไว้มีเพศสัมพันธ์ โดยแสดงให้เห็นถึงความคิด 2 ขั้ว (Binary Opposition) ที่ว่าบ้านนั้นคือที่ดี และช่องคือที่ที่ไม่ดี

คำที่ปรากฏในภาพมีมที่ 35 ในภาพด้านล่างปรากฏคำว่า “อีชีอกกะรี” โดยคำว่า “ชีอกกะรี” (หรือชีอกการี) เป็นคำโบราณ มีความหมายเป็นคำด่าที่ใช้ด่าผู้หญิงที่บุคคลนั้นไม่ชอบ หากเป็นผู้หญิงที่ใช้คำนี้ต่อกันเองเวลาทะเลาะกัน จะหมายถึง ผู้หญิงร่าแค้น มีเพศสัมพันธ์กับผู้ชายไม่เลือกหน้า เป็นผู้หญิงขายบริการ หรือโสเภณีในปัจจุบัน โดยคำนี้มีรากศัพท์มาจากภาษาฮินดูคำว่า “โฉกกี” แปลว่า เด็กผู้หญิง ซึ่งในภายหลังถูกกร่อนเสียงจนกลายเป็น “กะหรี” เป็นคำไม่สุภาพของคำว่า “โสเภณี” ที่แปลว่าผู้หญิงขายบริการ (ทางเพศ) ดังนั้น วาทกรรม “อีชีอกกะรี” ที่เจ้แหวใช้ด่าผีแพนเค้กจึงหมายถึงว่าผีแพนเค้กนั้นเป็นผู้หญิงขายบริการ ซึ่งสอดคล้องกับบริบทของวาทกรรม “นี่บ้านนะ...ไม่ใช่ช่อง” ด้านบน

ภาพที่ 36 ปรากฏข้อความ “นี่บ้านมีงเหรอ?” โดยเป็นคำพูดที่มุ่งเน้นไปยังคำว่า “บ้าน” เป็นหลัก เนื่องจากวาทกรรมดังกล่าวเป็นการต่อบทและเป็นคำที่ตัวละครผีแพนเค้กใช้เพื่อตอบกลับคำด่าของเจ้แหว โดยวาทกรรมนี้มีความหมายในเชิงถามกลับว่า สถานที่แห่งนี้เป็นที่อยู่อาศัยหรือบ้านของเจ้แหวหรือ

ทางด้านองค์ประกอบภาพ ภาพมีมทั้งหมดของมีมนี่บ้านนะไม่ใช่ช่อง เกิดจากการจับภาพจากภาพยนตร์โดยตรงและนำมาใส่บทพูดตามที่ตัวละครพูดในโปรแกรมตัดต่อภายหลัง โดยภาพนั้นมีที่มาจากภาพยนตร์หอแก้วแตกแหวกซิมิ (2554) เป็นฉากภายในเมซงลาโดลเซวิตา (Maison La'dolce Vita) หอพักปริศนาที่เจ้ทั้งสามได้รับจดหมายเชิญให้มาดูแลและสืบเรื่องราวความประหลาดภายในหอ โดยกลางหอพักจะมีสระน้ำขนาดใหญ่อยู่ และฉากมีมนี่บ้านนะไม่ใช่ช่องเกิดขึ้นบริเวณข้างสระวายน้ำ เหตุการณ์เริ่มจากเหล่าเจ้ได้ให้ผีแพนเค้กไปทำสืบว่าหอพักแห่งนี้มีเรื่องไม่ชอบมาพากลอย่างไร เวลาผ่านไปสองวัน เหล่าเจ้ทำการเรียกแพนเค้กให้ปรากฏตัวเพื่อสอบถามข่าวเพิ่มเติม แต่เรียกเท่าไรผีแพนเค้กก็ไม่ออกมา เจ้แหวจึงทำการส่งข้อความไปหาผีแพนเค้กผ่านโทรศัพท์แบล็คเบอร์รี่ (BlackBerry) แต่ในขณะนั้นผีแพนเค้กกำลังนั่งพูดคุยอยู่กับผีแห่งทอง (รับบทโดย ภรณ์ยู โรจนวุฒิธรรม) เมื่อได้รับข้อความ ผีแพนเค้กจึงตอบกลับด้วยการบอกว่า “ไม่ว่าง ดิตธุระอยู่” เนื่องจากข้อความดังกล่าวเป็นการขัดบทสนทนาระหว่างเธอและแห่งทองที่เธอแอบชอบ เมื่อเหล่าเจ้ได้รับข้อความเหล่านั้นประกอบกับที่ไม่สามารถติดต่อผีแพนเค้กได้อีก จึงทำการออกตามหาด้วยตนเอง และพบว่าผีแพนเค้กกำลังคุยกับผีแห่งทองที่ริมสระวายน้ำ แต่เมื่อเดินออกมาถึงที่ทั้งสองนั่งคุยอยู่ ทั้งสองก็ได้หายไปเสียแล้ว ในคืนต่อมาเจ้แหวและอาโคโยจึงออกตามหาแพนเค้กอีกครั้ง และพบว่าผีแพนเค้กได้อยู่กับผีแห่งทองเช่นเคย จึงเดินปรี่เข้าไปด่าอย่างโมโหว่า “อีแพนเค้ก ภูบีปีมาหา มีงมีงบอกว่าดิตธุระ นี่เหรอ ธุระของมีงนะ อีเด็กเมื่อวานขึ้น ชั่วจริงๆเลย ดัดจริต ต่อแหลล นี่บ้านนะ...

ไม่ใช่ช่อง อีเวร แต่แกะมะ มันดอกร้อยเล่ห์ หน้าชื่อ ใจร่าน สันดาน แยกออกจากบ้านฉันไปเดี๋ยวนี้ละ ชั่วจริงๆเลย อีซ็อกกะรี!” ฝิแพนเค้กเมื่อได้ยินดังนั้นจึงตอบกลับไปว่า “ขอบคุณมากนะคะ ที่คุณเรียกฉันว่า ซ็อกกะรี” ด้วยความโมโห เจ้แต้วจึงกล่าวว่า “อีเวร ภูหมั่นไส้ซะเต็มประดาแล้ว” พร้อมตอบไปยังหน้าของฝิแพนเค้กและกล่าวต่อว่า “อีเด็กเมือวานซิน” ฝิแพนเค้กจึงหันกลับมาและกล่าวด้วยเสียงอ่อนนุ่มแล้ว “เจ้ขา ที่เจ้ตบหน้าหนู หนูไม่ว่าอะไร แต่ที่เจ้ไล่หนูออกจากบ้านนะ นี่บ้านมึงเธอ?” จากนั้นจึงอธิบายต่อว่า “เจ้เพิ่งย้ายเข้ามาอยู่เมื่อ 2 วันที่แล้ว และที่สำคัญมึงกับกูเข้ามาอยู่ที่นี้พร้อมกัน” เจ้แต้วจึงยอมกลับไปแต่โดยดี

ฉากเหตุการณ์ดังกล่าวอยู่ในช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ของภาพยนตร์ โดยอยู่ในช่วงแรกของเรื่อง ภาพที่ 35 นั้นเป็นภาพที่ใช้ระยะภาพแบบใกล้ โดยภาพด้านบนเน้นภาพที่แสดงถึงอาการรู้สึกไม่สู้ดีของฝิแพนเค้กเนื่องจากกำลังถูกด่าอย่างต่อเนื่อง อาการที่แสดงคือกำลังเอามือปิดปากซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความไม่สู้และเกรงกลัวสิ่งที่กำลังเผชิญ ประกอบกับคำด่าของเจ้แต้วที่ปรากฏอยู่ด้านล่างของภาพ ในภาพด้านล่าง เป็นภาพของตัวละครเจ้แต้วในระยะใกล้เคียงกัน โดยเน้นไปยังหน้าที่กำลังด่าอย่างออกรส ดวงตาจ้องอย่างมุ่งมั่นและจริงจัง พร้อมกับบรูปากที่กว้างออก ผู้ชมนั้นจะรับรู้ได้จากหน้าตาและท่าทางว่านี่คือภาพที่ตัวละครกำลังด่าอยู่อย่างแน่นอน พร้อมกับข้อความด้านล่างว่า “อีซ็อกกะรี”

ภาพที่ 36 เป็นภาพระยะใกล้ของตัวละครฝิแพนเค้ก ที่ทำการตอบกลับคำด่าอย่างต่อเนื่องของเจ้แต้ว โดยหน้าของแพนเค้กนั้นแสดงหน้าตาที่ตั้งคำถามและสงสัย เป็นการแสดงสีหน้าที่ไร้ซึ่งความกลัวใดๆ ภาพนี้จึงมักถูกใช้เพื่อตั้งคำถามในเชิงยกย่อนต่อผู้ที่กำลังสนทนา

ภาพที่ 37 เป็นภาพระยะใกล้ในฉากเดียวกันกับภาพที่ 36 โดยแตกต่างกันในวินาทีที่จับภาพ ภาพที่ 37 เป็นภาพที่แสดงอาการของฝิแพนเค้กที่กำลังจับแก้มของตนเอง เนื่องจากวินาทีก่อนหน้าเพิ่งถูกตัวละครเจ้แต้วตบหน้าด้วยอารมณ์โกรธ ฝิแพนเค้กจึงหันมาทำหน้าตาน่าสงสารพร้อมจับแก้มของตัวเองไว้เพื่อบรรเทาอาการเจ็บปวด แม้จะแสดงออกถึงความน่าสงสารแต่ก็มีความรู้สึกถึงความเย้ายวนแอบซ่อนอยู่ ภาพดังกล่าวจึงถูกใช้ในลักษณะของการโดนกระทำอะไรสักอย่าง อาจเป็นการโดนด่าว่า หรือการถูกทำร้าย แต่เป็นการหยอกล้อว่าสิ่งที่ทำร้ายหรือด่าว่ามานั้นมันไม่เจ็บเสียเท่าไร

ความตลกภาพในภาพมิม “นี่บ้านนะไม่ใช่ช่อง” เป็นตลกที่มาจากการเล่นถึงสถานะของความเหนือกว่าที่ไม่จริง โดยจากฉากจะแสดงให้เห็นว่าเจ้แต้วที่ดูเหมือนจะมีอำนาจมากที่สุดในเรื่อง เนื่องจากตลอดเวลาเจ้แต้วมีสถานะเป็นเจ้าของหอพักมาโดยตลอด ประกอบกับการเป็นพี่ (ชาย) คน

โตะในครอบครัวเชื้อสายจีน ทำให้อำนาจนั้นอยู่กับเจ้แต่วอยู่ตลอดเวลา เมื่อมาถึงภาคนี้ แม้สถานที่จะเป็นหอพักเช่นเดิม แต่ก็ไม่ใช่หอพักที่เจ้แต่วมีสถานะเป็นเจ้าของ แต่มีสถานะเป็นเพียงแค่ผู้มาดูแลชั่วคราวเท่านั้น ทำให้อำนาจที่ติดกับสถานที่เจ้แต่วกลายเป็นสิ่งไม่จริงไปเหลือไว้เพียงอำนาจในการดำเนินเรื่องในฐานะพี่ใหญ่และตัวละครหลักแทน ตั้งแต่เริ่มฉากริมสระน้ำ เจ้แต่วเปิดตัวด้วยคำตำและตำอย่างต่อเนื่องใส่ผีแพนเค้ก มีหลายคำพูดที่สะท้อนถึงการคุ้นชินกับอำนาจที่เจ้แต่วมีมาตลอด ตั้งแต่การบอกว่านี่คือบ้านไม่ใช่ห้อง เนื่องจากเจ้แต่วคิดว่าหอพักของตนนั้นคือบ้านและสถานที่ของตัวเองมาโดยตลอด และกล่าวปิดท้ายด้วยการแสดงทางอำนาจในฐานะเจ้าของบ้านโดยการไล่ผีแพนเค้กออกจากบ้าน แต่เจ้แต่วลืมไปว่าสถานที่ที่อยู่ตรงนั้นไม่ใช่บ้านของนาง คำพูดการตอบโต้กลับของผีแพนเค้กจึงเป็นการล้อเลียนถึงอำนาจที่ไม่มีจริงของเจ้แต่วในสถานที่แห่งนั้น โดยการเริ่มตอบตามคำตำของเจ้แต่วก่อนอย่างคำว่า “ขอบคุณนะคะที่เรียกฉันว่าอีชีอ๊กกะรี” และหลังจากโดนตบ ผีแพนเค้กก็ได้ตอบกลับตามคำตำของเจ้แต่วเช่นเคย “ที่เจ้ตบหน้าหนู หนูไม่ว่าอะไร” จากนั้นจึงได้ระดับไปจนถึงจุดพีคของฉากด้วยการแสดงให้เห็นว่าอำนาจที่เจ้แต่วมีเหนือกว่านั้นมันเป็นสิ่งไม่จริง “แต่ที่เจ้ไล่หนูออกจากบ้านนะ นี่บ้านมึงหรือ?” นี่เป็นคำถามที่ชวนให้เจ้แต่วคิดถึงสถานะทางอำนาจของตัวเอง โดยการแสดงให้เห็นถึงความจริงและเป็นการขอร้องเพื่อให้คู่สนทนาตระหนักรู้ ท้ายที่สุด ผีแพนเค้กได้แสดงให้เห็นให้ผู้ชมเห็นว่า แท้จริงแล้วในภาคนี้ หากไม่นับสถานะระหว่างคนและผี แต่มองในมุมมองของสถานะการมีอำนาจในพื้นที่ ทั้งผีแพนเค้กและเจ้แต่วนั้นมีความเท่าเทียมกัน จากคำกล่าวของผีแพนเค้กที่ว่า “เจ้เพิ่งย้ายเข้ามาอยู่เมื่อ 2 วันที่แล้ว และที่สำคัญมึงกับกูเข้ามาอยู่ที่นี่พร้อมกัน” การเข้ามาอยู่พร้อมกันของผีแพนเค้กจึงแสดงให้เห็นถึงความเท่าเทียมที่ระหว่างตนและเจ้แต่ว ทั้งระยะเวลาและสถานที่ที่อยู่ มีมิดังกล่าวโดยเฉพาว่า “นี่บ้านมึงหรือ?” จึงเป็นเหมือนมิมิที่ใช้ต่อรองทางอำนาจและแสดงให้เห็นว่าอำนาจที่บุคคลใดกำลังอวดอ้างนั้นมันเป็นสิ่งไม่จริง และเป็นการล้อเลียนต่ออำนาจที่ไม่จริงนั้น โดยท้ายที่สุดมิมิในกลุ่มนี้บ้านไม่ใช่ห้อง ยังแสดงให้เห็นอีกด้วยว่าสถานะของผู้ที่มีอำนาจและสถานะของผู้ที่ใช้นั้น มีความเท่าเทียมกันไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง

1.1.1.5 มีมเจ้าพญาน



ภาพที่ 38 ภาพมีมเจ้าพญาน
(ที่มา: Postjung, 2561)

ภาพมีมเจ้าพญาน เป็นภาพมีมที่มีที่มาจากภาพที่ใช้ในการประชาสัมพันธ์ของภาพยนตร์หอแก้วแตก แหกต่อไม่รอแล้วนะ (2561) ซึ่งถูกใช้ในหลายเว็บไซต์ในการประชาสัมพันธ์เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ว่ากำลังจะมีภาพยนตร์หอแก้วแตกภาคใหม่เข้าฉาย

องค์ประกอบของภาพมีมเจ้าพญานจึงเป็นภาพของเจ้าพญานในระยะใกล้ เห็นเพียงสีหน้าแววตา และช่วงหัวจนถึงไหล่เท่านั้น ลักษณะของภาพ ปรากฏท่าทางของเจ้าพญานที่กำลังกรอกตามองด้านบน อยู่หรือที่ในอินเทอร์เน็ตมักใช้คำว่า “มองบน” เป็นคำเรียกอาการดังกล่าว

อาการ “มองบน” เป็นอาการที่บุคคลเหลือบตาทั้งสองข้างขึ้นด้านบน ซึ่งเป็นการแสดงออกถึงความน่าเบื่อหน่าย อาจเป็นการเหนียวจากร่างกายที่ทำงานหนัก การเหนียวใจกับการที่ต้องพบเจอเรื่องที่ไม่ชอบหรือคนที่ไม่ชอบ จนทำการกรอกตาและเหลือบตามองขึ้นข้างบนเพื่อแสดงออกถึงความเบื่อเหล่านั้น

อาการมองบนมักพบเจอร่วมกับอาการ “เบะปาก” หรือการที่บุคคลทำการดันริมฝีปากด้านบนลงมาเบียดกับริมฝีปากด้านล่างทำให้ริมฝีปากด้านล่างยื่นหรือแผ่ออกเล็กน้อย หรืออาการส่ายนั่นเอง โดยมักทำเมื่อรู้สึกหรือต้องการแสดงออกว่ารังเกียจออกมา มักใช้ในทำนองการเหยียดหยามหรือไม่เห็นด้วยเป็นหลัก ซึ่งเมื่ออาการทั้งสองเกิดขึ้นพร้อมกัน สามารถตีความได้ว่าบุคคลที่

แสดงอาการดังกล่าวกำลังพบเจอเรื่องน่าเบื่อหรือน่ารังเกียจอย่างยิ่ง ซึ่งเป็นขั้นกว่าของอาการมองบน เพียงอย่างเดียว

ภาพมีมเจ็พยูมองบนนี้เองจึงเป็นการสื่อสารในเชิงล้อเลียนต่ออาการความน่าเบื่อหน่าย อีก ทั้งยังเป็นการแสดงออกทางอารมณ์ที่เกินจริง ความรู้สึกที่นำไปสู่อาการมองบนนี้แม้จะสามารถพบได้ ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ แต่การแสดงออกทางท่าทางออกมามจริง ๆ นั้นพบได้ไม่บ่อยนัก และด้วย บริบทของภาพเปิดกว้างต่อการตีความเพื่อใช้งานผู้วิจัยมักพบภาพมีมนี้ในช่องคอมเมนต์ของเพจเฟซบุ๊ก ซึ่งมักพบในประเด็นทางสังคมต่างๆ โดยผู้ใช้จะทำการโพสภาพมีมเจ็พยูมองบนเพื่อแสดงออก ว่าตนนั้นเบื่อหน่ายต่อบุคคลในประเด็นดังกล่าว หรือเบื่อหน่ายต่อเรื่องดังกล่าวนั่นเอง

4.1.2 มีมจากภาพยนตร์ร่างทรง

ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจมีมที่มีที่มาจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรง โดยขั้นแรกสืบค้นผ่านทาง # ร่างทรง ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ต่างๆ อาทิ เฟซบุ๊กและทวิตเตอร์ จากนั้นจึงสืบค้นเพจภาพยนตร์ที่ใช้มีมในการสื่อสารเป็นส่วนใหญ่ เช่น เพจ “ขอบสหนัง”, เพจ “เฮ้ย นี่มันตัดต่อชัดๆ V2”, เพจ “หนังฝั่งมุก”, และเพจ “GDH” ที่เป็นผู้ผลิตภาพยนตร์เอง พบว่าภาพมีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรง นั้นมีด้วยกัน 12 ภาพ โดยมีที่มาจากสื่อที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ใน 2 ลักษณะ ได้แก่ 1. ภาพยนตร์ร่างทรง และ 2. ภาพทางการจากบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ ทั้งนี้ ภาพทางการจากบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์นั้นสามารถแบ่งได้อีก 2 ลักษณะย่อย ได้แก่ 1. ภาพโปสเตอร์ และ 2. ภาพจากกองถ่ายภาพยนตร์

มีมจากภาพยนตร์ร่างทรงสามารถแบ่งกลุ่มตามลักษณะของสื่อหรือวลีที่ปรากฏในภาพได้ทั้งหมด 6 กลุ่ม ได้แก่ 1. ภาพมีมโปสเตอร์ 2. มีมมีงเป็นไผ 3. มีมมีงก็ลองท่ายดูสิ 4. มีมมีง 5. มีมปิดปาก และ 6. มีมย่าบาหยัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

1.1.2.1 มีมจากภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง



ภาพที่ 39 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง 1
(ที่มา: เพจ GHD, 2564)



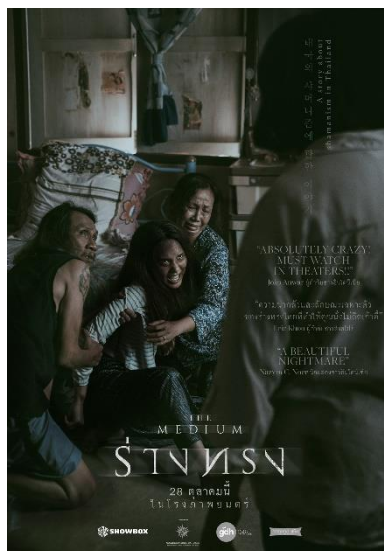
ภาพที่ 40 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง 2
(ที่มา: เพจ GHD, 2564)



ภาพที่ 41 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง 3
(ที่มา: เพจ GHD, 2564)



ภาพที่ 42 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง 4
(ที่มา: เพจ GHD, 2564)



ภาพที่ 43 ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง 5
(ที่มา: เพจ GHD, 2564)

ภาพโปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่องร่างทรง เป็นภาพที่ทางบริษัท GDH ปล่อยมาเพื่อทำการประชาสัมพันธ์ต่อผู้ชม เผยแพร่ครั้งแรกในวันที่ 17 กันยายน พ.ศ. 2564 โดยใช้เป็นภาพในการโปรโมทภาพยนตร์ในช่วงแรกพร้อมกับตัวอย่างภาพยนตร์ โดยภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรงทั้งหมดมีด้วยกัน 16 ภาพ โดยสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท ได้แก่ ภาพโปสเตอร์อย่างเป็นทางการ (Official) จำนวน 4 ภาพ, ภาพโปสเตอร์ที่ใช้ในการโปรโมทในต่างประเทศ จำนวน 2 ภาพ, ภาพโปสเตอร์ตัวละครหลัก จำนวน 4 ภาพ, และภาพโปสเตอร์เหตุการณ์ในภาพยนตร์ จำนวน 6 ภาพ

จากการสำรวจ ภาพโปสเตอร์ที่ถูกนำมาดัดแปลงและล้อเลียนจนกลายเป็นมีมชนิดหนึ่งนั้นมีด้วยกันทั้งหมด 5 ภาพ โดยสามารถจำแนกจากกลุ่มของโปสเตอร์ ได้แก่ ภาพโปสเตอร์อย่างเป็นทางการ จำนวน 2 ภาพ (ภาพที่ 39 และภาพที่ 40), ภาพโปสเตอร์ที่ใช้ในการโปรโมทในต่างประเทศ จำนวน 1 ภาพ (ภาพที่ 41), ภาพโปสเตอร์ตัวละครหลัก จำนวน 1 ภาพ (ภาพที่ 42), และภาพโปสเตอร์เหตุการณ์ในภาพยนตร์ จำนวน 1 ภาพ (ภาพที่ 43)

องค์ประกอบของภาพโปสเตอร์ร่างทรงที่ถูกนำมาดัดแปลงล้อเลียนนั้นมีด้วยกัน 2 องค์ประกอบหลัก ได้แก่ ข้อความและภาพ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ข้อความที่ปรากฏบนโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรงประกอบด้วยข้อความ 5 ส่วน ได้แก่ ชื่อภาพยนตร์, คำโปรยภาพยนตร์, ตัวอักษรภาษาเกาหลี, รายชื่อทีมงาน, และรายละเอียดวันที่เข้าฉาย

1. ชื่อภาพยนตร์ เป็นข้อความที่มีขนาดใหญ่ที่สุดในองค์ประกอบภาพ เนื่องจากเป็นความต้องการสื่อสารในลำดับแรกเพื่อเป็นจุดนำสายตาและทำให้ผู้ชมรับรู้ได้ในทันทีว่าเป็นภาพยนตร์เรื่องใด จากทั้ง 5 ภาพ ปรากฏข้อความชื่อภาพยนตร์ “ร่างทรง” ที่มีขนาดใหญ่ที่สุด และมีชื่อภาษาอังกฤษ “The Medium” เป็นชื่อภาพยนตร์ที่มีขนาดรองลงมา แต่ในกรณีภาพโปสเตอร์ที่ใช้ในการโปรโมทในต่างประเทศ จะมีเพียงชื่อภาพยนตร์เป็นภาษาอังกฤษคำว่า “The Medium” เพียงอย่างเดียว ซึ่งจะอยู่ในบริเวณจุดกึ่งกลางหรือบริเวณกึ่งกลางด้านล่างของภาพ นอกจากนี้ ยังมีการเพิ่มลูกเล่นสำหรับชื่อภาพยนตร์ โดยมีข้อความแบบเลือนรางอยู่รอบข้างกับชื่อภาพยนตร์หลักทั้งทางด้านซ้ายและขวาแต่มีความชัดเจนหรือความโปร่งใสน้อยกว่าชื่อภาพยนตร์หลัก ซึ่งให้ความรู้สึกคล้ายกับรูปลักษณะของรูปหรือวิญญานที่มักพบเห็นได้ในสื่ออื่น ทำให้รู้สึกและรับรู้ได้ทันทีว่าเป็นภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ
2. คำโปรยภาพยนตร์ เป็นคำที่ใช้เพื่อการหว่านล้อมให้ผู้ที่อ่านข้อความเกิดความสนใจต่อตัวภาพยนตร์ โดยคำโปรยที่ปรากฏในโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรงได้แก่ “เตรียมเผยร่าง สู่สายตาคนไทย” ในภาพที่ 39 เป็นคำโปรยจากโปสเตอร์ใบแรกสุดที่ถูกใช้ในการโปรโมท ความหมายของคำโปรยนี้หมายถึง ภาพยนตร์ร่างทรงกำลังเตรียมการฉายสู่สายตาคนไทยแล้ว โดยร่างในที่นี้อาจแปลความได้ในอีกหลายความหมาย เช่น ตัวละครที่เป็นร่างทรง ซึ่งเป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก หรือสิ่งเร้นลับที่ซ่อนอยู่ในร่างของตัวละครหลัก ได้อีกด้วย คำโปรยดังกล่าวให้ความรู้สึกตื่นเต้นและรู้สึกได้กำลังจะได้พบกับภาพยนตร์เรื่องนี้แล้ว, “ทุกศรัทธา กำลังถูกท้าทาย” ในภาพที่ 40 และ “Every Faith Will Be Challenged” ในภาพที่ 42 ใช้ประกอบกับภาพของตัวละครมิ่งที่ถูกวิญญานสิงร่างแล้ว โดยคำโปรยนี้มีความหมายว่า ทุกความเชื่อนั้นกำลังถูกท้าทายโดยบางอย่าง ซึ่งคำโปรยดังกล่าวเป็นการสรุปเหตุการณ์ในบางฉากของภาพยนตร์ จุดประสงค์ของคำโปรยนี้อาจเป็นการกระตุ้นให้ผู้ชมอยากรู้ว่าศรัทธาใดที่กำลังถูกท้าทาย หรือถูกท้าทายอย่างไร, “A Story About Shamanism In Thailand” ในภาพที่ 41 และภาพที่ 43 สามารถแปลเป็นไทยได้ว่า “เรื่องราวเกี่ยวกับร่างทรงในประเทศไทย” เป็นการสรุปเรื่องราวของภาพยนตร์โดยบอกเล่าว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไร เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้เบื้องต้น โดยคำโปรยทั้งหมดมักจะอยู่บริเวณกึ่งกลางด้านบนของภาพโปสเตอร์

3. ตัวอักษรภาษาเกาหลี อาจเป็นคำโปรยในภาษาเกาหลีที่ถูกใส่มาในโปสเตอร์ เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงเป็นการร่วมทุนสร้างระหว่างบริษัทในประเทศไทยและบริษัทในประเทศเกาหลีใต้ โดยการใส่ตัวอักษรภาษาเกาหลีจึงเป็นทั้งการแสดงออกถึงการร่วมทุนสร้างและเป็นการประชาสัมพันธ์ผู้ชมในประเทศเกาหลีใต้ไปเวลาเดียวกัน
4. รายชื่อทีมงาน เป็นการบอกถึงทีมงานการสร้าง ซึ่งอาจเป็นการโปรโมทหรือแสดงให้เห็นว่าผู้ใดเป็นผู้อำนวยความสะดวกและใครเป็นผู้กำกับ โดยชื่อผู้อำนวยความสะดวกและชื่อผู้กำกับอาจเรียกความมั่นใจจากผู้ชมได้จากผลงานที่ผ่านมา ซึ่งทั้งนา ฮง-จิน และบรรจง ปิสัญชนะกุล นั้นเป็นทั้งผู้กำกับที่มีคุณภาพจากผลงานที่ผ่านมาในอดีตอยู่แล้ว ทำให้การใส่ชื่อผู้อำนวยความสะดวกและผู้กำกับสามารถสร้างความมั่นใจถึงคุณภาพของภาพยนตร์แก่ผู้ชมได้ นอกจากนี้ การใส่รายชื่อทีมงานผู้ผลิตลงไปยังเป็นเหมือนการให้คุณค่าแก่ทีมงานผู้สร้างด้วยเช่นกัน
5. รายละเอียดวันเข้าฉาย เพื่อประชาสัมพันธ์ต่อผู้ชมว่าภาพยนตร์เรื่องร่างทรงจะเข้าฉายในวันใด

ในส่วนงานภาพ มีองค์ประกอบที่พบเจอ 3 ส่วน ได้แก่ ฉากหน้า (Foreground), ตัวแบบหลัก, และฉากหลัง (Background) โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ฉากหน้า (พบในภาพที่ 40 และภาพที่ 43) คือการจัดองค์ประกอบภาพในลักษณะที่อยู่ด้านหน้าของวัตถุหลักที่ต้องการถ่าย โดยอาจเป็นวัตถุอีกชนิดที่อยู่ในระยะที่ใกล้เคียงมากที่สุด ฉากหน้ามักเป็นสิ่งที่ไม่อยู่ในระยะโฟกัส แต่ในบางครั้งกลายเป็นองค์ประกอบที่ทำให้ภาพดูสมดุลหรือแน่นขึ้น อีกทั้งยังช่วยในการเล่าเรื่องภายในภาพดูสมบูรณ์ขึ้นอีกด้วย โดยฉากหน้าที่พบในภาพที่ 40 เป็นภาพของการเดินรำสรรคเสริญรูปปั้นของย่าบาหยันอย่างเป็นทางการเป็นหมู่คณะ และในภาพที่ 43 ฉากหน้าเป็นรูปของป้านิมที่ยืนหันหลัง โดยเป็นฉากที่ป้านิมสงสัยแล้วว่าสิ่งที่อยู่ในร่างมิ่งนั้นไม่ใช่ย่าบาหยันแต่เป็นสิ่งที่อื่นที่มองไม่เห็น
2. ตัวแบบหลัก คือวัตถุที่ถูกออกแบบมาเพื่อเป็นจุดสนใจที่สุดของภาพ มักเป็นสิ่งที่ดูโดดเด่นที่สุด โดยในภาพโปสเตอร์ของภาพยนตร์ร่างทรง ตัวแบบหลักมักเป็นตัวละครหลักในการดำเนินเนื้อเรื่อง จากภาพโปสเตอร์ทั้ง 5 ภาพ ปรากฏตัวแบบหลักได้แก่ ตัวละคร

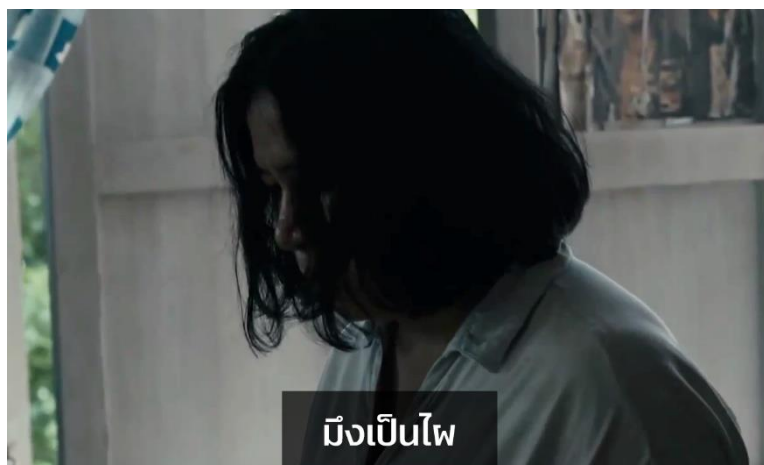
มั้ง, ตัวละครปานิม, และสายตระกูลของปานิม ซึ่งตัวละครดังกล่าวนี้เป็นตัวละครที่ใช้ในการดำเนินเรื่องหลักทั้งสิ้น

3. ฉากหลัง คือการวางองค์ประกอบภาพที่อยู่ด้านหลังจุดเด่นของภาพที่ถ่าย ในบางครั้งฉากหลังอาจทำให้จุดเด่นหรือตัวแบบหลักของภาพดูโดดเด่นขึ้น รวมถึงทำให้การเล่าเรื่องของภาพมีที่มาที่ไป อีกทั้งยังเป็นการเล่าเรื่องถึงสถานที่ที่เกิดขึ้นภายในภาพได้อีกด้วย โดยฉากหลังในโปสเตอร์ภาพยนตร์มีความสอดคล้องกับตัวแบบหลักและคำโปรย เช่น ในภาพที่ 39 ฉากหลังทั้งหมดเป็นสีดำ ทำให้ตัวแบบหลักที่มีผ้ายันต์สีขาวดูโดดเด่นขึ้น ให้ความรู้สึกอึดอัดและตื่นเต้นในเวลาเดียวกัน ซึ่งใช้ประกอบกับคำโปรยที่ว่า “เตรียมเผयर่าง สู่สายตาคอนไทย” ซึ่งยังไม่มีการเล่าเรื่องให้ผู้ชมได้ฟัง เพียงแต่เผยให้เห็นจุดเด่นหลักของภาพยนตร์นั้นคือการเป็นร่างทรง หรือการเล่นกับไสยศาสตร์, ภาพที่ 40 ฉากหลังเป็นภาพของรูปปั้นย่าบาหยัน เทพหรือวิญญาณที่มีอิทธิพลสูงสุดในเรื่อง เป็นที่เคารพบูชาของชาวบ้านรวมถึงทุกตัวละครในเรื่อง ประกอบกับคำโปรยที่ว่า “ทุกศรัทธากำลังถูกทำลาย” พร้อมกับมีตัวละครมิ่งที่โดนผีเข้าร่างแล้วเป็นตัวแบบหลักของภาพ ทำให้ทราบได้ว่าศรัทธาที่มีต่อย่าบาหยันนี้แหละที่กำลังถูกทำลายโดยวิญญาณร้ายตนอื่น, ภาพที่ 41 ฉากหลังเป็นบริเวณป่าและมีใครบางคนกางร่มท่ามกลางสายฝนที่ตกลงมาอย่างหนักพร้อมทำท่าคล้ายกับการพนมมือ ซึ่งจะสอดคล้องกับตัวแบบหลักนั้นคือปานิมที่กำลังพนมมือคล้ายการทำพิธีสักอย่างอยู่ และคำโปรยที่ว่า “เป็นเรื่องราวของร่างทรงในประเทศไทย”, ภาพที่ 42 ฉากหลังเป็นพื้นที่ภายในห้องนอนของมิ่งที่เต็มไปด้วยสายสิญจน์ ด้านบนมีวัตถุบางอย่างที่ดูน่ากลัวคล้ายเป็นเรื่องของไสยศาสตร์ รวมถึงห้องมีลักษณะที่รก ประกอบกับตัวละครมิ่งที่นั่งหันหลังอย่างมีพิรุณคล้ายกับว่ากำลังหาอะไรบางอย่างจากตู้เก็บของ, ภาพที่ 43 ฉากหลังเป็นบริเวณภายในห้องพักของมิ่งเช่นกัน แต่แตกต่างกันตรงที่ไม่มีสายสิญจน์ผูกเต็มห้องและไม่มีของที่ดูคล้ายกับเรื่องราวไสยศาสตร์ แต่ยังคงมีโทนของภาพที่ดูน่ากลัวจากหน้าตาของตัวแบบหลักอย่างมิ่งและการตัวละครที่กำลังจับตัวมิ่งอยู่

โปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรงนั้นเป็นมิมที่เกิดจากการตัดต่อตัดแปลงองค์ประกอบในภาพโปสเตอร์ผ่านโปรแกรมตัดต่อ โดยผู้ใช้งานจะทำการตัดต่อองค์ประกอบภายในภาพโปสเตอร์ให้เข้ากับประเด็นต่างๆ ที่พวกเขาสนใจ เช่น การ์ตูน เกมส์ สินค้า บริการ กีฬา หรือเหตุการณ์ทางการเมือง

เป็นต้น จากนั้น เมื่อมีผู้อื่นมาพบเห็นและอยากร่วมติดต่อภาพโปสเตอร์ตามความคิดสร้างสรรค์ของเขาโดยยังคงไว้ซึ่งรูปแบบของโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง มีมีโปสเตอร์จึงได้ถือกำเนิดขึ้น

4.1.2.2 มีมีมิงเป็นไฟ



ภาพที่ 44 ภาพมีมี “มึงเป็นไฟ”

(ที่มา: เพจ เฮีย นีมันต์ต่อซัดๆ V2, 2564)

ภาพมีมี “มึงเป็นไฟ” เป็นภาพมีมีที่เกิดขึ้นจากการจับภาพจากภาพยนตร์โดยตรง ประกอบกับการนำเข้าไปโปรแกรมตัดต่อเพื่อใส่ข้อความตามคำพูดของตัวละคร ปรากฏขึ้นครั้งแรกในตัวอย่างภาพยนตร์ร่างทรงที่เผยแพร่โดยบริษัท GDH ซึ่งในขณะนั้น คำพูด “มึงเป็นไฟ” พูดโดยเสียงของป้านิมและยังไม่มีการปรากฏภาพในการพูดคำดังกล่าว เป็นเพียงการตัดฉากสีดำพร้อมกับมีเพียงเสียงคำพูดเท่านั้น และในวินาทีต่อมาปรากฏเป็นภาพของมึงที่ถูกผีเข้าและกำลังแสบยิ้มอยู่

คำว่า “มึงเป็นไฟ” กลายเป็นมีมีในลักษณะของข้อความที่ส่งต่อกันในสื่อสังคมออนไลน์เป็นอันดับแรก ตั้งแต่ตัวอย่างแรกของภาพยนตร์ร่างทรงออกเผยแพร่ในวันที่ 2 มิถุนายน 2564 จากนั้นในวันที่ 18 ตุลาคม 2564 สื่อวิดีโอหลักของบริษัท GDH ในช่องทางยูทูบและติ๊กต็อก ได้ทำการอัปโหลดวิดีโอคำว่า “มึงเป็นไฟ” โดยใช้ภาพประกอบเป็นฉากของมึงที่โดนผีเข้าและแสบยิ้มอยู่ ตัดสลับกับคำพูดแนะนำตัวของตัวละครจากภาพยนตร์เรื่องอื่นที่ถูกผลิตโดยบริษัท GDH เช่น “นี่กูเอง เงินน้ำคลองไหลตลอด” โดยตัวละครเงินน้ำ จากภาพยนตร์ตุ๊ดซี่ส์แอนด์เดอะเฟค, “ผมโหย่วครับ” โดยตัวละครโหย่ว จากภาพยนตร์ ATM เออรัก เออเร่อ, หรือ “มาร์ค, เออหรือมึงเรียกกว่ามากก็ได้” โดยตัวละครมาก จากภาพยนตร์พี่มาก...พระโขนง เป็นต้น จากนั้น ภายหลังจากที่ภาพยนตร์เข้าฉายภายในประเทศไทยแล้ว วลี “มึงเป็นไฟ” จึงถูกทำให้กลายเป็นภาพมีมีที่เป็นภาพของป้านิมกำลังพูด

แบบถูกต้องตามภาพยนตร์ครั้งแรกโดยแฟนเพจเฟซบุ๊ก “เฮ้ย นี่มันตัดต่อชัดๆ V2” ในวันที่ 23 พฤศจิกายน 2564 โดยมีมิ่งเป็นไผ่มีองค์ประกอบด้วยกัน 2 ส่วน ได้แก่ ข้อความและรูปภาพ

ข้อความที่ปรากฏในภาพมีม เป็นข้อความจากคำพูดของตัวละครบ้านิมที่รับรู้แล้วว่าสิ่งที่สิ่งอยู่ในร่างหลานสาวของตนนั้นไม่ใช่ยาบาหยันที่กำลังจะเปลี่ยนถ่ายร่างที่อยู่กับตนไปสู่หลานสาว แต่เป็นสิ่งลึกลับบางอย่างที่ตนก็ไม่สามารถรู้ได้ จับทำการบุกเข้าไปในห้องนอนของมิ่งและสอบถามอย่างตรงไปตรงมาว่า “มิ่งเป็นไผ่”

คำว่า “มิ่งเป็นไผ่” เป็นภาษาอีสาน สามารถแปลเป็นภาษาไทยกลางได้ว่า “มิ่งเป็นใคร” ซึ่งเป็นประโยคคำถามที่ต้องการคำตอบ ประกอบด้วยคำสามคำรวมกัน ได้แก่ “มิ่ง” เป็นคำสรรพนามบุรุษที่ 2 ใช้แทนบุคคลที่เราต้องการพูดด้วย ถือเป็นคำไม่สุภาพและหยาบคาย เป็นภาษาระดับกันเองที่ต้องมีความสนิทสนมกับผู้ที่ฟังอยู่ หรือมีสถานะที่สูงกว่าหรือเท่าเทียมกันจึงจะสามารถใช้คำว่า “มิ่ง” ในการเรียกผู้อื่นได้, “เป็น” หมายถึงคำกริยาที่แสดงความสัมพันธ์ระหว่างคำกับคำ เพื่อให้เห็นว่าคำหน้าและคำหลังนั้นมีความสัมพันธ์กันหรือเกี่ยวข้องกันอย่างไร ในอีกแง่หนึ่ง คำว่า “เป็น” ยังเป็นคำที่บ่งบอกถึงสถานะความมีชีวิตอยู่และบอกสถานะของแต่ละบุคคลอีกด้วย, “ใคร” เป็นคำสรรพนามที่ใช้ถามหาตัวบุคคลเพื่อเจาะจงคำตอบ ซึ่งเมื่อรวมคำต่างๆเข้าด้วยกันแล้ว ประโยค “มิ่งเป็นไผ่” หรือ “มิ่งเป็นใคร” นี้ จะมีความหมายที่ว่า คนที่เราากำลังพูดด้วยนั้นคือใคร

ทางด้านภาพ ภาพมีมมีมิ่งเป็นไผ่นั้นปรากฏภาพของตัวละครบ้านิม ซึ่งเป็นหนึ่งในตัวละครหลักที่ทำหน้าที่ในการดำเนินเนื้อเรื่อง โดยภาพมีมดังกล่าวมีที่มาจากฉากในภาพยนตร์ร่างทรงในช่วงกลางของเรื่อง อยู่ในระหว่างฉากของการพัฒนาเรื่องราว

ฉากที่เป็นภาพมีมนั้นเป็นฉากที่อยู่ในบริเวณห้องนอนของมิ่งภายในบ้าน เรื่องราวเริ่มขึ้นตั้งแต่ที่มิ่งเริ่มมีอาการแปลกๆ ทุกคนในบ้านคิดว่านี่คืออาการของสภาวะการเปลี่ยนร่างทรงของยาบาหยันที่เลือกมิ่งให้เป็นร่างทรงคนต่อไป มีเพียงบ้านิมเท่านั้นที่รู้สึกเอะใจ จึงได้มุ่งหน้าทำพิธีในป่าเพื่อสืบหาความจริง แต่แม่ของมิ่งนั้นไม่เชื่อแบบนั้น ยังปักใจเชื่อว่านี่คืออาการของการสืบทอดร่างทรงของยาบาหยัน จึงได้ทำการพามิ่งไปปรับชั้นกับร่างทรงคนอื่น แม้บ้านิมจะวิ่งเข้ามาขัดพิธีได้ทัน แต่เหมือนว่าสิ่งที่อยู่ในร่างมิ่งจะมีอาการคลั่งจนวิ่งหนีหายไป ทุกคนจึงออกตามหา บ้านิมสงสัยว่าอาจจะ เป็นแม็กซ์ พี่ชายของมิ่งที่เสียชีวิตไปเป็นคนที่ทำให้เกิดเรื่องราวประหลาดนี้ขึ้น จึงได้เข้าไปทำพิธีในบริเวณที่แม็กซ์ฆ่าตัวตาย จนได้พบว่าแท้จริงแล้วไม่ใช่วิญญาณของแม็กซ์ที่ทำแบบนี้แต่กลับเป็นสิ่งที่อื่นที่ร้ายแรงกว่านั้น บ้านิมพบมิ่งที่โรงงานร้างแห่งหนึ่ง และนำตัวส่งโรงพยาบาล บ้านิมกล่าวกับ

ทีมงานว่าจะขึ้นไปบนเขาเพื่อสวดมนต์อ้อนวอนยาบาหยันให้ช่วยอีกครั้ง แต่เมื่อขึ้นไปถึงสถานที่ทำพิธีกรรม ป่านิมพบว่ารูปปั้นของยาบาหยันถูกใครบางคนพันคอจนขาด ทำให้ศรัทธาของป่านิมเริ่มสั่นคลอนเช่นกัน เมื่อกลับมาถึงบ้าน อาการของมิ่งเริ่มน่ากลัวมากขึ้น สภาพไม่ต่างจากศพ มีร่างกายที่ผอมซูบ หน้าตาหมองคล้ำ ดวงตาและริมฝีปากซีดปนดำ และเมื่อป่านิมปรากฏตัว จากที่มิ่งนั่งอยู่บนเตียงก็ลงมามากลางราวกับสัตว์อยู่ที่พื้นพร้อมทำปากคล้ายการกัดใส่ป่านิม ป่านิมเมื่อเห็นดังนั้นจึงถามไปว่า “มิ่งเป็นไผ่” เพื่อถามอย่างตรงไปตรงมาว่าวิญญาณใดที่สิงอยู่ในร่างกายของหลานสาวของตน

ระยะภาพใกล้คือระยะที่ผู้ผลิตภาพมีมเลือกใช้ โดยจะเห็นได้ว่ากริยาของป่านิมคือการมองต่ำลงไปยังมิ่งที่คลานอยู่บนพื้น สีหน้าของป่านิมดูจริงจังและมีความกังวลอย่างมาก เพราะจากหลายเหตุการณ์ที่ประสบและไม่รู้ว่าแท้จริงแล้วกำลังคุยกับใครหรือกำลังเจอกับอะไร

ภาพมีม “มิ่งเป็นไผ่” เป็นเหมือนการแสดงออกถึงความเหนือกว่าของตัวละครป่านิม ทั้งสถานะของความเป็นมนุษย์ที่สูงกว่าสถานะของวิญญาณหรือผี อายุที่เยอะกว่าของป่านิมและมิ่ง รวมถึงถ้าหากมองในบริบทของภาพยนตร์ ตัวละครป่านิมเป็นตัวละครที่มีความศักดิ์สิทธิ์ที่สุดในเรื่อง เนื่องจากการเป็นร่างทรงของวิญญาณที่ถูกเคารพนับถือมากที่สุดในเรื่อง และในตอนต้นเรื่อง ภาพยนตร์จะเผยให้เห็นว่าป่านิมนั้นจะต้องเป็นคนที่รักชาติ ทำแต่ความดี ช่วยเหลือผู้คน ฉะนั้นทั้งสถานะที่เป็นร่างทรงของป่านิมและความบริสุทธิ์จากการถือศีล ทำให้สถานะของตัวละครป่านิมนั้นจะดูสูงส่งกว่าตัวละครอื่น กลับกันกับตัวละครมิ่ง ที่ ณ ขณะนั้น ดูเหมือนคล้ายกับผีไปเสียแล้ว อีกทั้งพฤติกรรมการใช้ชีวิตก่อนหน้านี้ของมิ่งที่ขัดต่อหลักความเชื่อ ศาสนา หรือข้อห้ามทางสังคมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น การมีเพศสัมพันธ์อย่างไม่เลือกหน้า การมีเพศสัมพันธ์กับพี่น้องสายเลือดเดียวกัน หรือการกินเหล้าดื่มของมีนเมา เป็นต้น ภาพมีม “มิ่งเป็นไผ่” จึงเป็นการแสดงออกถึงสถานะของความเหนือทั้งในมิติด้านตัวละครและการกระทำของตัวละครที่ปรากฏในภาพนั่นเอง

ทั้งนี้ ผู้ใช้งานมักนำภาพมีมมิ่งเป็นไผ่มาใช้ในการร่วมกับสถานการณ์การแนะนำตัวหรือเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเอง โดยเป็นการเล่นตลกกับคำถามว่า “มิ่งเป็นไผ่” และอารมณ์ที่จริงจังหรือการแสดงอำนาจของป่านิม เนื่องจากเมื่อหากนำภาพมีมมิ่งเป็นไผ่ไปประกอบกับสิ่งใดๆที่ไม่มีความเกี่ยวข้องกับบริบทภาพยนตร์แล้ว จะเป็นเหมือนการหยอกล้อกับความจริงจังดังกล่าวและกลายเป็นเรื่องที่ตลกขบขันแทน

4.1.2.3 มีมมิ่งก็ลองท่ายดูลี



ภาพที่ 45 ภาพมีม “มีมก็ลองท่ายดูลี” ในรูปแบบที่ 1
(ที่มา: เพจ ฉันทชอบดูหนัง, 2565)



ภาพที่ 46 ภาพมีม “มีมก็ลองท่ายดูลี” ในรูปแบบที่ 2
(ที่มา: เพจ ฉันทชอบดูหนัง, 2565)

ภาพมีม “มีมก็ลองท่ายดูลี” สามารถพบได้ใน 2 รูปแบบ ได้แก่ รูปแบบที่ 1 จากภาพที่ 45 เป็นบริบทและฉากที่แท้จริงตามภาพยนตร์ และรูปแบบที่ 2 จากภาพที่ 46 เกิดขึ้นจากการจับภาพจากตัวอย่างภาพยนตร์ที่ถูกเผยแพร่ออกมา ก่อน ตัวอย่างภาพยนตร์ดังกล่าวใช้คำพูด “มีมก็ท่ายดูลี” ประกอบใบหน้าของมีมที่คล้ายกับการโดนผีเข้าพร้อมกับแสบยืมอยู่ภายในพิธีกรรมอะไรบางอย่าง ซึ่งทำให้กลายเป็นภาพจำและเป็นการรับรู้จากสื่อแรกของผู้ชม ผู้ชมบางคนจึงทำการจับภาพดังกล่าว และนำไปใช้ในการทำซ้ำและดัดแปลงจนกลายเป็นมีมในที่สุด

องค์ประกอบของภาพมี “มิ่งก็ลองทายดูสิ” มักประกอบด้วยองค์ประกอบ 2 ส่วน ได้แก่ ภาพจากฉากภาพยนตร์และข้อความที่มักใส่ไว้ด้านนอกของภาพ หรือในบางครั้งพบว่าการใส่ประกอบภาพเลย

ข้อความในภาพมี “มิ่งก็ลองทายดูสิ” มักพบกับข้อความ 1 ประโยค ความว่า “มิ่งก็ลองทายดูสิ...ว่ากูคือใคร” ซึ่งเป็นคำพูดที่มาจากตัวละครมิ่งในขณะที่ถูกผีเข้าสิงไประยะหนึ่งแล้ว โดยประโยคดังกล่าวเป็นประโยคความซ้อน ประกอบด้วย 2 ประโยค มีใจความหลักไปที่ประโยค “มิ่งก็ลองทายดูสิ” และมีประโยค “ว่ากูคือใคร” ขยายประโยคหลัก

“มิ่งก็ลองทายดูสิ” เป็นประโยคที่ประกอบด้วยคำหลายคำรวมกัน ได้แก่ “มิ่ง” คือคำที่ใช้เรียกบุคคลเราต้องการพูดด้วย เป็นคำในเชิงไม่สุภาพและใช้เรียกผู้ที่มีสถานะด้อยกว่าตนเอง, “ก็” เป็นคำเชื่อมความหมาย แสดงให้เห็นว่ามีการคล้ายตามกัน ในบางครั้งอาจใช้ในการขยายหรือเน้นข้อความ, “ลอง” หมายถึงการกระทำอย่างหนึ่งที่ทำเพื่อพิสูจน์ หรือเพื่อให้ได้รู้, “ทาย” ในที่นี้มีความหมายเหมือนคำว่าทำนาย เป็นการคาดเดาในสิ่งที่เกิดขึ้นว่าเกิดขึ้นได้อย่างไรหรือคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้า

“ว่ากูคือใคร” เป็นประโยคที่ต่อกับประโยคก่อนหน้า ประโยคนี้นั้นหนักไปยังคำถามที่ว่า “กูคือใคร” ซึ่งประกอบไปด้วยคำว่า “กู” คือสรรพนามบุรุษที่ 1 ใช้เป็นคนเรียกแทนบุคคลที่กำลังพูดอยู่, “คือ” มีความหมายเช่นเดียวกับคำว่า เป็น หรือหมายถึง, “ใคร” เป็นคำที่ใช้แทนการเรียกบุคคลในประโยค

เมื่อนำความหมายของคำทั้งหมดมารวมกันแล้ว ประโยค “มิ่งก็ลองทายดูสิ...ว่ากูคือใคร” จึงเป็นเหมือนการเชื้อเชิญให้บุคคลที่กำลังพูดด้วยลองคาดเดาว่าดูว่าบุคคลที่กำลังพูดประโยคดังกล่าวอยู่นั้นเป็นใครกัน ซึ่งในที่นี้หมายถึงวิญญาณที่กำลังสิงสู่อยู่ในร่างกายของตัวละครมิ่ง

ภาพมี “มิ่งก็ลองทายดูสิ” พบว่ามีการใช้ภาพใน 2 รูปแบบ โดยในภาพที่ 45 เป็นภาพที่มาจากการจับภาพยนตร์โดยตรง ซึ่งเป็นภาพที่ถูกปรับทศความจริงตามภาพยนตร์ โดยฉากนั้นเป็นฉากที่ต่อเนื่องกับภาพมี “มิ่งเป็นไผ่” ที่ตัวละครป้านิมถามกับมิ่ง โดยภาพที่ 45 เป็นการจับภาพจากฉากดังกล่าวแต่เป็นการจับที่ใบหน้าของมิ่งในระยะใกล้ที่กำลังหัวเราะอยู่ แต่การหัวเราะของมิ่งนั้นดูแปลกประหลาด เนื่องจากไม่ใช่การหัวเราะที่มีความสุข หากดูในภาพยนตร์ การหัวเราะของตัวละครมิ่งในขณะนี้จะมีน้ำตาไหลออกมาด้วย จึงเหมือนเป็นการฝืนหัวเราะหรือที่เรียกกันว่า “หัวเราะทั้งน้ำตา” เป็นการหัวเราะที่ปนไปด้วยความทรมาน ซึ่งอาจเป็นผลมาจากการถูกวิญญาณร้ายเข้าสิงร่างกายมา

ระยะเวลาหนึ่ง ทำให้ร่างกายและจิตใจอ่อนล้าจนไม่สามารถต้านทานพลังอำนาจของวิญญาณร้ายในร่างได้

ภาพที่ 46 เป็นภาพที่ใช้ประกอบคำพูด “มึงก็ลองทายดูสิ...ว่ากูคือใคร” ในรูปแบบของตัวอย่างภาพยนตร์ ซึ่งเป็นการตัดสลับกับฉากอื่นมาใส่แทนบริบทที่แท้จริงของภาพยนตร์ ภาพที่ 46 นั้นมีที่มาจากฉากที่ต่อกับฉากในห้องนอนที่ปานีมได้ถามว่า “มึงเป็นไผ่” โดยปานีมได้ทำการสวดคาถาใส่มัจฉามัจฉ้อวกออกมาเป็นสีดำ จากนั้นปานีมจึงกล่าวว่าต้องหาคนมาช่วย เพราะเรื่องนี้อาจเกินกำลังของปานีม ประกอบกับศรัทธาของปานีมที่เริ่มสั่นคลอนจากการรู้ความจริงที่ว่าพี่สาวของตนนั้น ปฏิเสธยาบาหยันและทำทุกทางให้ปานีมกลายเป็นร่างทรงของยาบาหยันแทน ซึ่งคนที่ปานีมพามาให้ช่วย คือสันติ (รับบทโดย สันติ นาคภู) เพื่อนรุ่นพี่ของปานีมที่เป็นร่างทรงเหมือนกัน โดยภาพที่ 46 ถูกจับภาพมาในระหว่างฉากที่ปานีมพามัจฉ้อเข้ามาสู่สถานที่ที่ร่างทรงสันติทำพิธีปลุกเสกอยู่ เมื่อมัจฉ้อเดินเข้าสู่พิธีและมองไปรอบๆ วิญญาณที่อยู่ในร่างมัจฉ้อจะเสยยะยิ้มออกมาเหมือนกับได้เจอเพื่อน

ถ้าหากมีมิม “มึงเป็นไผ่” คือการแสดงออกถึงความเหนือกว่าหรือการแสดงอำนาจ มีมิม “มึงก็ลองทายดูสิ” จึงเป็นเหมือนการตอบโต้ต่ออำนาจหรือความเหนือกว่านั้น โดยแสดงออกให้เห็นว่าตนนั้นไร้ซึ่งความกลัวต่อสถานะที่เหนือกว่าของบุคคลที่กำลังพูดด้วยอยู่ คำว่า “ก็ลองทายดู” ยังเป็นเหมือนการขยี้ย่นและเล่นกับสถานะที่เหนือกว่าที่จนกำลังเผชิญอยู่ว่าให้ลองเดาเอาเอง เพราะจากบริบทของภาพยนตร์ ปานีมถามว่า “มึงเป็นไผ่” แต่มัจฉ้อไม่ได้ตอบในทันที กลับหัวเราะออกมาก่อนพร้อมด้วยการกวนประสาทปานีมว่า “กูคือยาบาหยันไง” เพราะรู้ว่าปานีมคือร่างทรงของยาบาหยัน ปานีมจึงทำการถามอีกรอบ แต่รอบนี้นั้นเป็นเหมือนการออกคำสั่งโดยมีน้ำเสียงที่ดุตันและจริงจังขึ้น “กูถามว่ามึงเป็นไผ่” มัจฉ้อจึงตอบออกมาว่า “ก็ลองทายดูสิ” เพื่อเป็นการเยาะเย้ยต่อความเป็นผู้รู้ของปานีมหรือยาบาหยัน และดึงสถานะของปานีมให้อยู่ในสถานะที่เท่าเทียมกันโดยใช้คำพูดในระดับภาษาเดียวกัน

4.1.2.4 มีมมิ่ง



ภาพที่ 47 ภาพมีมตัวละครมิ่งโดนผีเข้า
(ที่มา: Soccersuck, 2564)



ภาพที่ 48 ภาพมีมเปรียบเทียบมิ่ง
(ที่มา: เพจ GDH, 2564)

ภาพมีม “มิ่ง” นั้น เป็นภาพมีมที่เกิดขึ้นโดยใช้ตัวละครมิ่งเป็นหลัก โดยมักใช้เป็นการแสดงท่าทางหรืออาการของมิ่งที่มีความเหนื่อยจริงในการจับภาพและทำให้กลายเป็นมีม โดยภาพมีมมิ่งนั้น

ประกอบด้วย 2 ภาพมีม แบ่งเป็นภาพมีมมั้งที่มีสภาพโทรม (ภาพที่ 47) และภาพมีมเปรียบเทียบภาพมั้งที่มีสภาพปกติกับภาพมั้งที่มีสภาพโทรม (ภาพที่ 48)

ในภาพที่ 47 ปรากฏองค์ประกอบของมีมเพียงภาพอย่างเดียว โดยเป็นภาพพระยะกลางที่ถูกจับภาพจากภาพยนตร์โดยตรง ซึ่งถูกจับภาพมาจากฉากที่ต่อเนื่องกับภาพที่ 46 บริบทของฉากเริ่มขึ้นหลังจากที่ป้านิม ป้าน้อย และลุงมานิต (รับบทโดย ยะสะกะ ไชยสร) พา มั้งไปหาร่างทรงสันติที่เป็นร่างทรงเหมือนกับป้านิม หลังจากทีร่างทรงสันติดูอาการของมั้งแล้ว ก็ได้กล่าวว่านี่มันไม่ได้มีวิญญาณแค่ตัวเดียวที่สิงอยู่ในร่างของมั้ง แต่ก็ไม่สามารถนับได้ว่ามีกี่ตนกันแน่ และสันติกก็เริ่มเล่าถึงเรื่องราวของบรรพบุรุษของวิโรจน์ สามีน้อย พ่อของมั้ง ว่าแท้จริงแล้ว แรกเริ่มเดิมทีต้นตระกูลของวิโรจน์เคยได้ตัดคอฆ่าคนเป็นร้อยเป็นพันคน จิตสุดท้ายของคนที่กำลังตายจากบรรพบุรุษของวิโรจน์นั้นก็ได้รับสาปแช่งตระกูลยะสันทียะไว้ ประกอบด้วยลูกหลานที่เกิดขึ้นมาก็ทำบาบแบบไม่สิ้นสุด นับตั้งแต่พ่อของวิโรจน์ที่ทำโรงงานเจ็จนเผาโรงงานเพื่อเอาเงินประกัน ทำให้มีลูกจ้างโกรธแค้นจนถูกรุมปาหินใส่จนตาย มาจนถึงวิโรจน์ที่ทำอาชีพค้าขายเนื้อหมोजึงต้องฆ่าสัตว์ตัดชีวิตอยู่เป็นประจำและได้มาแต่งงานกับป้านิม ผู้ที่ถูกเลือกให้เป็นร่างทรงยาบาหยันคนต่อไปในขณะนั้นแต่ได้ทำการปฏิเสธยาบาหยัน สันติกกล่าวทิ้งท้ายว่าทุกสิ่งมันได้ถูกกำหนดมาแล้ว สันติกจึงทำการนัดวันเพื่อทำพิธีทำลายดวงวิญญาณร้ายทั้งหมดในตัวมั้ง จากนั้นป้านิม ป้าน้อย ลุงมานิต จึงได้เดินทางกลับ ซึ่งระหว่างทางมั้งก็มีสภาพที่ไม่สู้ดีนัก มีอาการหัวโยกไปตามแรงกระแทกของรถ ตาลอยมองด้านบนและปากอ้าอยู่ตลอดเวลา นั่นจึงเป็นที่มาของภาพมีมดังกล่าว

ภาพของมั้งในภาพที่ 47 นั้น หากมองในภาษากาย จะเห็นได้ว่าร่างกายของมั้งมีอาการที่ทรุดโทรมอย่างมาก โดยเฉพาะสีหน้าและแววตาที่สามารถสังเกตได้อย่างชัดเจน อาการของมั้งที่ปรากฏในภาพนั้น มีอาการตาลอย เหลือบตามองด้านบนอยู่ตลอดเวลา แต่ไม่ใช่อาการมองบนที่แสดงออกมาถึงอาการเบื่อหน่าย แต่เป็นการมองที่ไร้จุดโฟกัสราวกับไม่มีสติอยู่กับตัว นอกจากนั้นยังมีอาการอ้าปากอยู่ตลอดเวลา ซึ่งไม่ใช่พฤติกรรมที่ปกติของมนุษย์มักทำกัน โดยฉากดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าตอนนี้มั้งนั้นไม่เหลืออะไรที่เป็นอัตลักษณ์ที่สามารถระบุถึงตัวตนของตนเองได้อีกแล้ว ทั้งวิธีการพูด การเดิน การแสดงออก สีหน้าหรือแววตา ทุกอย่างดูมีความเหนื่อยล้าและอาฆาตพยาบาทอย่างมาก ในบางครั้งก็เดินหลังค่อมเหมือนสัตว์ที่ต้องเดิน 4 เท้าอยู่ตลอดเวลา ภาพมีมนี้จึงหมายถึงอาการเหนื่อยล้าและไร้สติอย่างสมบูรณ์ของมนุษย์คนหนึ่งซึ่งในบางที่อาจหมายถึงผู้ที่ใช้มีมนี้เองหรืออาจหมายถึงบุคคลใดก็ได้ที่มีอาการเหนื่อยล้าและไร้สติในการดำเนินชีวิต

ภาพที่ 48 เป็นภาพที่ถูกสร้างขึ้นโดยบริษัท GDH ภายในภาพมีการเปรียบเทียบระหว่างอาการของมึนใน 2 บริบท แบ่งเป็นภาพด้านบนและภาพด้านล่าง โดยมีองค์ประกอบทั้งข้อความและภาพอยู่ร่วมกัน ในภาพด้านบนเป็นภาพของตัวละครมึนที่มีอาการปกติ ยิ้มแย้ม น่ารัก และสดใส ยังมีแววตาอยู่ในดวงตาเป็นประกาย แสดงให้เห็นว่านี่ยังเป็นมึนที่มีความเป็นมนุษย์อยู่ สามารถแสดงออกทางอารมณ์ได้ชัดเจนว่ามีความสุข ซึ่งภาพที่ถูกจับมานี้เป็นภาพที่มึนกำลังนั่งรถสองแถวเพื่อไปทำงานหรือกลับบ้าน แสดงให้เห็นว่ายังมีชีวิตที่ปกติเหมือนมนุษย์ทั่วไปในสังคม ซึ่งภาพด้านบนนี้มีข้อความประกอบคำว่า “ร่างสวย” ซึ่ง “ร่าง” หมายถึงโครงหรือรูปทรง โดยในที่นี้จะหมายถึงร่างกายของมึน และ “สวย” หมายถึงความงามที่น่าพึงพอใจ โดยมักใช้คู่กับคำว่างาม เมื่อนำคำมารวมกันแล้วจะหมายถึงภาพดังกล่าวนี้ยังเป็นร่างกายของมึนหรือตัวตนของมึนที่ยังมีความสวยงามตามธรรมชาติของมนุษย์อยู่

ในภาพด้านล่างของภาพที่ 48 ปรากฏภาพมึนในสภาพที่หน้าตาทรุดโทรม มีเส้นเลือดขึ้นอยู่บริเวณหน้าผากและสังเกตเห็นได้อย่างชัดเจน ผมยุ่งเหยิงไม่มีทรงและไร้น้ำหนัก ดวงตาล้ำดำ ปากซีด แววตาดูเศร้า บริเวณใบหน้ามีความหมองคล้ำไม่สดใส และบนหัวปรากฏว่ามีสายสัญญาณพันอยู่รอบหัว ซึ่งหากดูจากฉากจะสามารถอนุมานได้ว่าเป็นภาพที่มาจากฉากเดียวกับภาพมึน “มึนเป็นไผ่” ที่อยู่ในบริเวณห้องนอนของมึน และภาพดังกล่าวถูกจับมาจากตอนที่ป้านิมเริ่มทำการสวดมนต์ไล่วิญญาณแล้ว นอกจากนั้น ภาพดังกล่าวยังถูกใช้ประกอบกับข้อความ “ร่างทรง” ซึ่งโดยปกติแล้ว “ร่างทรง” จะหมายถึงบุคคลที่มีสัมผัสพิเศษ สามารถพูดคุยหรือติดต่อกับวิญญาณที่มีพลังเหนือกว่ามนุษย์ทั่วไปได้ โดยร่างทรงมักเป็นสถานะตรงกลางที่ทำการเชื่อมระหว่างโลกมนุษย์และโลกวิญญาณ โดยเป็นตัวกลางในการสื่อสารระหว่างเทพ (หรือวิญญาณ) กับมนุษย์ ในบางครั้งอาจให้เทพหรือวิญญาณยืมร่างเข้าสิงเพื่อสื่อสาร แต่ในความหมายของ “ร่างทรง” ตามบริบทที่ปรากฏเห็นนั้น อาจตีความได้ว่านี่คืออาการของการโดนผีเข้ามากกว่า ซึ่งมองในมุมนิยามก็มีความคล้ายคลึงกัน แต่ร่างทรงนั้นมักช่วยเหลือคนและทำแต่ความดี หรือหากพูดอีกนัยหนึ่ง ร่างทรงนั้นจะยอมรับแต่ผีดีที่สามารถช่วยเหลือคนอื่นได้ให้เข้าสิงร่างเพื่อเป็นสื่อในการช่วยเหลือนั้น แต่ “ร่างทรง” ในที่นี้นั้นคือวิญญาณร้ายที่สิงเข้าไปอยู่ในร่างของมึน และแสดงอาการความอาฆาตร้ายออกมาแทน

ภาพมึนตัวละครมึนจึงเป็นเหมือนการแสดงอาการที่สดใสและทรุดโทรมจากการโดนผีเข้าของมึน ซึ่งสอดคล้องกับสำนวน “โทรมเหมือนโดนผีเข้าเลย” เพราะความโทรมของมึนตลอดทั้งเรื่องนั้นเกิดขึ้นจากการโดนวิญญาณร้ายที่สาปแช่งอยู่เข้าสิง และทำการเปลี่ยนทั้งพฤติกรรมและร่างกายของ

มั้งไปอย่างสิ้นเชิง ซึ่งแตกต่างกับมั้งในภาพบนของภาพที่ 48 ที่ยังมีความสดใสในดวงตาและมีรอยยิ้มที่สวยงามอยู่

4.1.2.5 มีมปิดปาก



ภาพที่ 49 ภาพมีมตัวละครมานิตกำลังโดนมั้งปิดปาก
(ที่มา: เพจ ฉันทชอบคูนั่ง, 2565)

ภาพมีมปิดปาก เป็นมีมที่เกิดขึ้นจากการที่ตัวละครมานิตถูกปิดปากโดยตัวละครมั้ง เป็นการจับภาพจากภาพยนตร์โดยตรง ภาพดังกล่าวมีระยะกลางและมีที่มาจากฉากเดียวกันกับมีม “มั้งเป็นไผ่” ที่สถานการณ์เกิดขึ้นบริเวณภายในห้องนอนของมั้ง โดยหลังจากที่ปานีมถามว่า “มั้งเป็นไผ่” แล้วมั้งจึงตอบกลับไปว่า “มั้งก็ลองทายดูสิ...ว่ากูคือใคร” จากนั้นมั้งจึงเกิดอาการคลุ้มคลั่งฉีกเสื้อผ้าของตัวเองออกและหันไปยังมานิตพร้อมนำมือของมานิตมาจับที่หน้าอกของตนเอง พร้อมพูดถึงลักษณะนิสัยของมานิตว่าชอบเด็กสาวไม่ใช่หรือ จากนั้นมั้งก็ได้นำมือของตนเองล้วงไปในกางเกงและเอามือนั้นมายัดใส่ปากของมานิต ซึ่งเป็นที่มาของภาพมีมปิดปากนี้

ภายในภาพมีมปิดปาก พบว่าตัวละครที่เป็นจุดเด่นนั้นคือตัวละครมานิต ซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่อง โดยมานิตมีอาการตกใจและทำการหลบตาสนิท เป็นสัญชาตญาณป้องกันตัวเองของร่างกายมนุษย์ที่ถ้าหากมีวัตถุใดเข้ามาใกล้ใบหน้ามากเกินไป จะทำการหลบตาเพื่อป้องกันไม่ให้เปิดอันตรายต่อดวงตาหรือทำให้เกิดความเสียหายได้น้อยที่สุด หากลองดูตามบริบทจริงจากภาพยนตร์นั้น ภาพดังกล่าวจะไม่ได้สื่อถึงในลักษณะของการปิดปากตัวละครเนื่องจากพูดเยาะ แต่เป็นการ “ยัดปาก” เสียมากกว่า ตัวละครมานิตนั้นเป็นตัวละครที่มีความแตกต่างมากที่สุดใฉฉาก ไม่ใช่เพียงแต่ในมิติด้านเพศสภาพที่แตกต่างกับปานีมและปาน้อย แต่เป็นการที่ตัวละครดังกล่าวเป็นตัวละครเดียวที่ไม่ได้มีสถานะพิเศษ ในสายตระกูลของปานีม ย่าบาหยันจะเลือกเฉพาะผู้สืบทอดเพศหญิงเท่านั้น โดยใน

ครอบครัวของป่านิม มีเพียงมานิตคนเดียวที่เป็นผู้ชาย และไม่เคยสัมผัสถึงพลังอำนาจของย่าบาหยัน แตกต่างจากป่าน้อยที่มีสถานะเป็นแม่ของมิ่งและเป็นผู้สืบทอดย่าบาหยันที่แท้จริงแต่ได้ทำการปฏิเสธไป ป่านิมจึงรับสืบทอดแทน ดังนั้นในช่วงเวลาดังกล่าว วิญญาณอาฆาตจึงมุ่งเล่นงานมานิตที่ไม่มีพิษภัยมากที่สุด อีกทั้งยังมีจุดอ่อนที่ทุกคนสามารถรับรู้ได้อยู่แล้ว ตัวภาพยนตร์เฉลยว่ามานิตนั้นชอบยุ่งกับเด็กสาวแม้จะมีภรรยาและลูกอยู่แล้ว วิญญาณร้ายจึงอาศัยจุดอ่อนดังกล่าวในการเล่นงาน โดยเอามือของมิ่งล้วงไปยังกางเกง (และอาจหมายถึงอวัยวะเพศด้วย) ซึ่งหากนับตามความเชื่อ อวัยวะเพศหญิงหรือสิ่งที่อยู่ใต้เข็มขัดลงมา หรือระหว่างขาของผู้หญิงมักถูกนับว่าเป็นของต่ำ ในทางความเชื่อ เชื่อกันว่าอวัยวะเพศหญิงสามารถล้างคำสาปหรือทำของให้เสื่อมได้ แต่กลับกันถ้าหากนำมายึดใส่หน้าของมนุษย์ จึงเป็นเหมือนคำสาปแข่งที่ทำให้มนุษย์คนนั้นเกิดความเสื่อม และมานิตคือคนคนนั้น ภาพมิมดังกล่าวจึงเป็นการตีความได้ 2 ความหมาย โดยแสดงออกถึงการปิดปากและยึดปาก ไม่ให้อีกฝ่ายได้มีโอกาสพูด แสดงความรู้ความสามารถ หรือแสดงความคิดดีลึกลับของตัวเองออกมานั่นเอง

4.1.2.6 มิมย่าบาหยัน



ภาพที่ 50 ภาพมิม “ย่าบาหยัน”

(ที่มา: Majorcineplex.com, 2564)

ภาพมิมย่าบาหยัน เป็นภาพมิมที่เกิดจากการจับภาพโดยตรงจากภาพยนตร์ (หรือจากตัวอย่างภาพยนตร์) ที่ได้มีการเผยแพร่ออกมาจากบริษัท โดยภาพดังกล่าวมาจากฉากในตอนต้นของเรื่อง เป็นช่วงแนะนำตัวละครป่านิมที่ทางทีมงานสารคดีสอบถามว่าป่านิมเป็นใครมาจากไหน และย่าบาหยันคืออะไรที่มาอย่างไร ป่านิมจึงเล่าให้ฟังว่าย่าบาหยันเป็นวิญญาณฝ่ายดีที่ปกป้องรักษาคนละแวกบ้านมาเป็นเวลานานแล้ว โดยภาพของย่าบาหยันที่ถูกจับมาจากภาพยนตร์เป็นภาพระหว่างการทำพิธีบูชาย่าบาหยันของชาวบ้านที่ขึ้นไปประกอบพิธีกันบนภูเขา

ภายในภาพมีมปรากฏเพียงรูปปั้นของยาบาหยันในลักษณะที่นั้งอยู่ ในบางมุมมองอาจมีความคล้ายกับพระพุทธรูป ซึ่งเปรียบเสมือนสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในศาสนาพุทธ และรูปปั้นของยาบาหยันเองก็นับว่าเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของผู้คนในละแวกนั้นเช่นกัน ภาพมีมนี้จึงถูกใช้ในแง่ของความศักดิ์สิทธิ์บางอย่างที่สัมผัสได้ในประเด็นทางสังคมใดๆ

ตัวบทภาพมีมจากภาพยนตร์ชุดหอคอยแตกนั้นมีด้วยกันทั้งหมด 9 ภาพ สามารถแบ่งได้เป็น 5 กลุ่มตามฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์ประกอบด้วย 1. มีมมีพิรุช (จำนวน 2 ภาพ) 2. มีมดำตุ๊กตา (จำนวน 3 ภาพ) 3. มีมใครฆ่าอารียา (จำนวน 1 ภาพ) 4. มีมนี้บ้านนะไม่ใช่ช่อง (จำนวน 2 ภาพ) และ 5. มีมเจ็พยูน (จำนวน 1 ภาพ) มีที่มาจากภาพยนตร์ชุดหอคอยแตกใน 3 ภาค คือ 1. หอคอยแตก แหกกระเจิง 2. หอคอยแตก แหกชิมิ และ 3. หอคอยแตก แหกต่อไม่รอแล้วนะ ซึ่งภาพมีมทั้งหมดนั้นสามารถแบ่งตามลักษณะได้ 3 ประเภท ได้แก่ 1. การจับภาพจากภาพยนตร์โดยตรง 2. การใช้โปรแกรมตัดต่อ และ 3. การนำภาพจากบริษัทมาทำซ้ำ โดยองค์ประกอบที่พบเห็นมักประกอบด้วย 2 องค์ประกอบ คือ 1. ภาพจากภาพยนตร์ และ 2. ข้อความจากคำพูดของตัวละคร ทางด้านภาพจากภาพยนตร์มักมาจากเหตุการณ์ในช่วงการพัฒนาเหตุการณ์ของภาพยนตร์ และใช้ระยะภาพขนาดใหญ่ไปจนถึงระยะขนาดปานกลาง ซึ่งตัวละครที่ปรากฏในภาพจะเป็นตัวละครหลักของเรื่องที่ทำกรสนทนาต่อกันหรือในบางครั้งอาจเป็นการแสดงสีหน้าและการ อารมณ์ขันภายในภาพมีมจากภาพยนตร์ชุดหอคอยแตกนั้นมักเป็นอารมณ์ขันที่เล่นตลกกับสถานะความเหนือกว่า เช่น มีมดำตุ๊กตาที่เล่นตลกกับการหลบเลี่ยงการด่าบุคคลที่มีสถานะเหนือ, ภาพมีมใครฆ่าอารียาที่เล่นตลกกับความน่าสงสัยของตนเองผ่านการเว้นวรรคให้เข้าใจผิด แต่แท้จริงแล้วเป็นการฉาบไปด้วยการเปลี่ยนสถานะของผู้ที่ด้อยกว่าให้กลายเป็นผู้เหนือกว่าจากความรู้ปลอมที่เจ็พยูนสร้างขึ้น หรือในมีมนี้บ้านมึงเธอที่เล่นตลกกับการย้อนถามถึงอำนาจที่ไม่มีจริงของเจ็แต่ว

ตัวบทภาพมีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงมีจำนวนทั้งหมด 12 ภาพ สามารถแบ่งได้ตามลักษณะของสื่อต้นแบบได้ 3 กลุ่ม ได้แก่ 1. ภาพมีมโปสเตอร์ 2. มีมจากการจับภาพ และ 3. มีมจากบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งสามารถจำแนกได้เป็น 6 กลุ่มย่อย ได้แก่ 1. มีมโปสเตอร์ (จำนวน 5 ภาพ) 2. มีมมีมเป็นไฟ (จำนวน 1 ภาพ) 3. มีมมีมก็ลองทายดูสิ (จำนวน 2 ภาพ) 4. มีมมีม (จำนวน 2 ภาพ) 5. มีมปิดปาก (จำนวน 1 ภาพ) และ 6. มีมยาบาหยัน (จำนวน 1 ภาพ) นอกจากนี้ หากนำกระบวนการสร้างสรรค์มีมมาเป็นเกณฑ์ในการแบ่งประเภท จะสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ 1.

การจับภาพจากภาพยนตร์โดยตรง 2. การใช้โปรแกรมตัดต่อ และ3. การนำภาพจากบริษัทมาทำซ้ำ
องค์ประกอบที่พบในภาพมีมี 2 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. ภาพจากภาพยนตร์ และ2. ข้อความจาก
คำพูดของตัวละคร โดยภาพจากภาพยนตร์นั้นมักมาจากฉากในช่วงการพัฒนาเรื่องราว ปรากฏภาพ
ของตัวละครหลัก มีระยะภาพขนาดใหญ่และกลาง ความตลกที่อยู่ภายในมีภาพยนตร์ร่างทรงเป็น
ความตลกที่เล่นกับความจริงและหยอกล้อไปกับสถานะความเหนือและต่ำกว่าเช่นเดียวกัน เช่น มีมมิ่ง
เป็นไผและมีมมิ่งก็ลองทนายตุลสิ ที่เป็นการเล่นกับความเหนือกว่าของทั้งสองตัวละคร ป่านิมที่ดูเหมือน
จะมีสถานะสูงกว่า แต่ก็ไม่สามารถทำอะไรกับผีที่อยู่ภายในร่างหลานสาวได้ และผีที่อยู่ในร่างของมิ่ง
ก็ทำการหยอกล้อต่อสถานะที่เป็นผู้รู้และความศักดิ์สิทธิ์ของป่านิมเช่นกัน



4.2 วิเคราะห์มิติปฏิบัติการทางวาทกรรม

การวิเคราะห์มิติปฏิบัติการทางวาทกรรม เป็นขั้นตอนในการศึกษากระบวนการสร้างตัวบท และการใช้งานของมีมจากภาพยนตร์ทั้ง 11 กลุ่ม ว่าใครเป็นผู้ผลิตมีม มีการใช้งานมีมผ่านช่องทางใด ตลอดจนวิเคราะห์การใช้งานผ่านการดัดแปลงมีมจากภาพยนตร์ ซึ่งประกอบด้วย 2 ส่วน ได้แก่ 1. การวิเคราะห์กระบวนการสร้างตัวบท และ 2. การผลิต การใช้ และการดัดแปลงมีมจากภาพยนตร์ไทย โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.2.1 วิเคราะห์กระบวนการสร้างตัวบท

ในการวิเคราะห์กระบวนการสร้างตัวบทนั้น ผู้วิจัยวิเคราะห์ถึงการเกิดขึ้นของตัวบทหรือมีมจากภาพยนตร์ไทยทั้งสองเรื่อง โดยศึกษาว่าภาพมีมแต่ละกลุ่มนั้นถูกสร้างจากคนกลุ่มใด โดยข้อมูลที่จะช่วยในการวิเคราะห์นั้นมาจากการสัมภาษณ์เชิงลึกและข้อมูลจากเอกสารที่สามารถสืบค้นหลักฐานได้

1.2.1.1 ผู้สร้างมีมจากภาพยนตร์ไทย

เป็นการยากที่จะสามารถระบุได้ว่า “ใครคือคนแรกที่สร้างมีมจากภาพยนตร์” เนื่องจากมีมเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นและส่งต่อการทำซ้ำดัดแปลงอยู่ตลอดเวลา อีกทั้งยังแพร่กระจายไปจนไม่สามารถระบุต้นตอที่แท้จริงได้ว่าใครกันที่เป็นผู้ริเริ่มคนแรกในการสร้างมีมและส่งต่อจนกลายเป็นภาพมีมที่พบเห็นในปัจจุบัน แต่ถ้าหากลองพิจารณาจากหลักฐานที่ปรากฏบนโลกอินเทอร์เน็ต และคำสัมภาษณ์จากทั้งฝ่ายผู้ผลิตภาพยนตร์และผู้ชมภาพยนตร์ อาจทำให้สามารถอธิบายโดยสรุปได้ว่า มีมจากภาพยนตร์ชุดหอแตรั่วแตกและภาพยนตร์ร่างทรงนั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร

4.2.1.1.1 ผู้สร้างมีมจากภาพยนตร์ชุดหอแตรั่วแตก

มีมจากภาพยนตร์ชุดหอแตรั่วแตก เป็นมีมที่เกิดขึ้นภายหลังการฉายภาพยนตร์ไประยะเวลาหนึ่งแล้ว ไม่ปรากฏแน่ชัดว่าภาพมีมทั้ง 9 ภาพนั้นเกิดขึ้นในเวลาใด โดยจากหลักฐานการสืบค้นที่สามารถเข้าถึงได้ พบว่าภาพมีม “ตาตุ๊กตา” และมีม “ใครฆ่าอารียา” ถูกใช้ตั้งแต่ปีพ.ศ. 2552 โดยผู้ใช้ “ยำยาร์สหายลายผัดฉ่า” บนเว็บไซต์ Pantip.com ในหัวข้อการพูดคุย “หอแตรั่วแตก แหกกระเจิง มีฉากพูดถึงนาธานด้วยครับ มี SS”(2552) โดยเป็นการพูดถึงกระแสสังคมในช่วงเวลานั้น

ที่มีต่อนายนาธาน โอมาน นักร้องชาวไทยที่มีข่าวในด้านลบ ทั้งนี้ แม้ไม่ปรากฏชัดว่าผู้ใช้งาน “ยำยาร์สหอยลายผัดฉ่า” เป็นใคร แต่อาจอนุมานได้ว่า เป็นผู้ชมที่ชื่นชอบมุกตลกจากภาพยนตร์ห่อแฉั่วแตก แหกกระเจิง และได้ทำการจับภาพจากภาพยนตร์และนำมาใส่ข้อความประกอบโดยอ้างอิงจากบทพูดจากภาพยนตร์และเปลี่ยนเป็นชื่อของนายนาธานแทน



ภาพที่ 51 ภาพมีม “ด่าตุ๊กตา” บนเว็บไซต์ Pantip.com ในปีพ.ศ. 2552



ภาพที่ 52 ภาพมีม “ใครฆ่าอารียา” บนเว็บไซต์ Pantip.com ในปีพ.ศ. 2552

ทั้งนี้ ทางผู้กำกับภาพยนตร์อย่างพชร อานนท์ ได้ออกมายืนยันว่ามีมจากภาพยนตร์ชุดห่อแฉั่วแตกนั้น ทางฝ่ายทีมงานไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องหรือจงใจให้เกิดขึ้น แต่มีมจากภาพยนตร์ชุดดังกล่าวนี้เกิดขึ้นมาจากการที่มีผู้ชมชื่นชอบมุกตลกในภาพยนตร์ และนำมาดัดแปลงรวมถึงส่งต่อกันเอง

“คนดูที่เขาชอบมุกเขาทำกันเอง พี่ไม่ได้ไปมีส่วนเกี่ยวข้องอะไรด้วยเลยนะ ทั้งเรื่องภาพมีมหรือเรื่องที่มีมถูกเอาไปทำเรื่องการเมืองเนี่ย ทีมงานก็ไม่ได้วางแผนให้มันเกิด ตอนนั้นเราคิดแค่ว่าจะทำยังไงให้หนังมันสนุก มันเกิดจากคนที่เขาชอบแล้วเขาเริ่มทำเริ่มพูดตามกันเอง”

(อานนท์ มิ่งขวัญตา, สัมภาษณ์)

มีมจากภาพยนตร์ชุดหอยแตัวแตกจึงเป็นการเกิดขึ้นจากฝั่งของผู้ชม ภาพยนตร์ที่ชื่นชอบตกลงในภาพยนตร์ และทำการจับภาพจากภาพยนตร์โดยตรง และนำมาใส่ข้อความพร้อมกับตัดแปลงข้อความบางอย่าง เพื่อจุดประสงค์ในการสื่อสารให้มีความสนุกหรือตลกเพื่อหลีกเลี่ยงความจริงจึ่งในการพูดถึงประเด็นทางสังคมจนเกินไป

4.2.1.1.2 ผู้สร้างมีมจากภาพยนตร์ร่างทรง

ภาพยนตร์ร่างทรงนั้นเป็นภาพยนตร์ใหม่ที่เข้าฉายในปีพ.ศ. 2564 ภาพมีมที่เกิดขึ้นนั้นจึงสามารถสืบค้นได้ว่าเกิดการผลิตขึ้นจากฝั่งใด โดยจากการสำรวจ ผู้วิจัยพบว่ามีมจากภาพยนตร์ร่างทรงนั้นเกิดขึ้นจาก 2 ฝั่ง ได้แก่ ผู้ชมภาพยนตร์ และบริษัทผลิตภาพยนตร์

มีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงนั้นเกิดขึ้นตั้งแต่ภาพโปสเตอร์พื้นหลังสีดำใบแรกได้เผยแพร่ในโลกอินเทอร์เน็ตโดยบริษัท GDH ในวันที่ 17 กันยายน พ.ศ. 2564 จากนั้นในวันที่ 18 กันยายน พ.ศ. 2564 พบว่ามีกรดัดแปลงภาพโปสเตอร์ดังกล่าวจากหลายแฟนเพจ เช่น นวดไหนดี – Where to massage?, Salmon Lab, เฮ้ย นี่มันตัดต่อซัดๆ V2, หรือหอมแสบแพนด้า เป็นต้น จากนั้นเมื่อภาพยนตร์เข้าฉาย จึงได้มีมีมตามมาอีกมากมาย โดยเฉพาะช่วงสัปดาห์แรกของการฉายในโรงภาพยนตร์ของภาพยนตร์ร่างทรง ซึ่งถือว่าเป็นช่วงที่กำเนิดมีมมากมายในสื่อสังคมออนไลน์ โดยที่มาของมีมเหล่านั้นส่วนมากมาจากตัวอย่างภาพยนตร์ที่ได้เผยแพร่ไปก่อนหน้านี้ แต่ถูกนำมาทำเผยแพร่ซ้ำประกอบกับกระแสของภาพยนตร์ที่เป็นที่พูดถึง จึงทำให้มีมจากภาพยนตร์เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

จากกระแสการพูดถึงภาพยนตร์ร่างทรงในสื่อสังคมออนไลน์และมีมีการดัดแปลงโปสเตอร์ภาพยนตร์ที่กลายเป็นสิ่งที่แพร่กระจายไปอย่างกว้างไกล ทำให้บริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อย่าง GDH ใช้ภาพมีมในการโปรโมทภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน โดยมีมแรกที่ถูกผลิตขึ้น เป็นการเล่นกับคำว่า “มีมเป็นไผ่” ในรูปแบบวิดีโอ ในวันที่ 18 ตุลาคม พ.ศ. 2564 แต่มีมที่เป็นลักษณะรูปภาพมีมแรกที่ปรากฏบนแฟนเพจเฟซบุ๊ก GDH นั้น เป็นภาพที่ทางบริษัททำการดัดแปลงภาพโปสเตอร์ของตนเอง โดยใช้คำว่า “ล่างบน” แทนคำว่า “ร่างทรง” ในวันที่ 1 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 จากนั้นในวันที่ 5 พฤศจิกายน พ.ศ. 2564 ทางแฟนเพจ GDH ได้ทำการโพสต์ภาพมีมอีกครั้ง และเป็นภาพเปรียบเทียบตัวละคร “มีม” พร้อมข้อความประกอบว่า “ร่างสวย VS ร่างทรง”, “มาลองเปลี่ยนร่างมีม เป็นร่างมีม” ซึ่งโพสต์ดังกล่าวประกอบด้วยภาพเปรียบเทียบสภาพของตัวละครมีมใน 16 บริบทอีกด้วย

จากเอกสารที่ค้นพบจึงสรุปได้ว่า มีมจากภาพยนตร์ร่างทรงนั้นเกิดขึ้นจากทั้งฝั่งของผู้ชมและฝั่งของผู้ผลิตภาพยนตร์ โดยผู้ชมจะทำการเล่นมีมจากความสนุกเป็นหลัก และเล่นกับกระแสสังคมที่กำลังเป็นที่นิยมอยู่ในขณะนั้น แต่ในฝั่งของผู้ผลิตภาพยนตร์จะเล่นมีมเพื่อเป็นการสื่อสารในเชิงการตลาดแบบแพร่กระจายและสร้างเนื้อหาขึ้นมาเพื่อปฏิสัมพันธ์ต่อผู้คนและทำให้กระแสการพูดถึงภาพยนตร์นั้นยังคงอยู่

4.2.2 การผลิต การใช้ และการดัดแปลงมีมจากภาพยนตร์ไทย

มีมนั้นจะต้องมีการริเริ่มในการผลิตจนกลายเป็นรูปแบบในการใช้งานและถูกส่งต่อผ่านการทำซ้ำหรือดัดแปลง ในส่วนนี้จะเป็นการวิเคราะห์ถึงการผลิตมีมจากภาพยนตร์ไทย รูปแบบการใช้งานและการดัดแปลงมีมจากภาพยนตร์ไทยว่ามีลักษณะแบบใด โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.2.2.1 มีมจากภาพยนตร์ชุดหอแก้ว

4.2.2.1.1 มีมมีพิรุณ

มีมมีพิรุณนั้นเป็นมีมที่เล่นตลกกับความไม่สอดคล้องกันหรือความผิดปกติบางอย่างของบุคคลหรือประเด็นทางสังคมใดๆ โดยใช้ตัวละครเจ้าพญนแทนความ

ผิดปกติรวมถึงความน่าสงสัยต่างๆ และใช้ตัวละครเจมดดำ เจ้แต้ว เจ้อรียา อาโอย และพู่กัน ในการเป็นผู้จับผิดความมีพิรุณใดๆที่เกิดขึ้น

ผู้ใช้งานมีมมักใช้ภาพมีมมีพิรุณในการเล่นกับประเด็นทางสังคมที่เกิดขึ้นในบริบทที่มีการพูดถึงประเด็นทางสังคมนั้นๆแล้วสามารถรับรู้ได้ในทันทีเลยว่ากำลังมีสิ่งผิดปกติหรือมีพิรุณเกิดขึ้น

การดัดแปลงมีม

จากการสืบค้น พบว่ามีมมีพิรุณมีการดัดแปลงเพื่อการใช้งานใน 4 รูปแบบ ได้แก่ การเพิ่มองค์ประกอบอื่น การใส่บริบทใหม่ให้แก่ภาพ การเพิ่มองค์ประกอบอื่นร่วมกับการใส่บริบทใหม่ และการเปลี่ยนแปลงหน้าตัวละคร โดยมีรายละเอียดดังนี้

การเพิ่มองค์ประกอบอื่น

เป็นการเพิ่มองค์ประกอบอื่นเข้ามาใช้อธิบายประกอบกับภาพมีมมีพิรุณ โดยส่วนมากมักเป็นภาพขาวหรือภาพที่กำลังเป็นประเด็นภายในสังคมในขณะนั้นมาประกอบ เพื่อสื่อสารให้รู้ว่าสิ่งที่ถูกใช้ประกอบคู่กับภาพมีมดังกล่าวมีความน่าสงสัย ความผิดปกติ หรือมีพิรุณใดๆซ่อนอยู่



ภาพที่ 53 การใช้ภาพมีพิธีคู่กับภาพจากอินสตาแกรมของทอม ฮอลแลนด์
(ที่มา: เพจ ขอบสหนังสือ, 2564)

เช่นในภาพที่ 53 ภาพมีพิธีถูกใช้คู่กับภาพที่ถูกจับภาพมาจากฟังก์ชั่นสตอรี่ในแอปพลิเคชันอินสตาแกรมของผู้ใช้ tomholland2013 หรือ ทอมฮอลแลนด์ นักแสดงชาวอังกฤษ โดยข้อความดังกล่าวเขียนว่า

“me: can I get a ticket? (ผม (ทอม ฮอลแลนด์): ขอตั๋วผมหน่อย)

“for what movie” (“สำหรับภาพยนตร์เรื่องไหนล่ะ”)

Me at the window: รูปจากภาพยนตร์เรื่องสไปเดอร์แมน” (ผมที่หน้าต่างซื้อตั๋ว: รูปจากภาพยนตร์เรื่องสไปเดอร์แมน)

โดยภาพดังกล่าวเกิดขึ้นในช่วงกระแสของภาพยนตร์สไปเดอร์แมน โน เวย์โฮม (Spider-Man: No Way Home) โกล์เข้าฉาย โดยกระแสในช่วงนั้นมีข่าวหลุดออกมาเกี่ยวกับบทของภาพยนตร์ว่าจะมีการปรากฏตัวขึ้นพร้อมกันของสไปเดอร์

แมนในสามยุคสมัย ได้แก่ สไปเตอร์แมนฉบับโทเบีย แมกัวร์, สไปเตอร์แมนฉบับแอนดรูว์ การ์ฟิลด์, และสไปเตอร์แมนฉบับทอม ฮอลแลนด์ ผู้ชมที่รอดูภาพยนตร์จึงตั้งความหวังแก่ภาพยนตร์เรื่องนี้ไว้อย่างสูง เนื่องจากการที่จะได้เห็นโทเบีย แมกัวร์ และแอนดรูว์ การ์ฟิลด์ กลับมาสวมชุดไอ้แมงมุมอีกครั้งนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย โทเบียห่างหายจากบทไอ้แมงมุมไป 14 ปี และแอนดรูว์ได้ห่างจากบทบาทไอ้แมงมุมไป 7 ปี โดยทั้งสองนักแสดงนั้นถูกสตูดิโอยกเลิกภาพยนตร์ภาคต่อของตนเองทั้งสิ้น แม้จะมีกระแสขอร้องให้ทำภาคต่อของสไปเตอร์แมนทั้งสองยุคกลับมาเพียงใด ทางสตูดิโอก็เหมือนจะไม่สนใจต่อคำร้องขอนั้นของผู้ชม การที่มีข่าวหลุดออกมาว่าไอ้แมงมุมทั้งสามยุคจะกลับมารับบทจึงกลายเป็นเหมือนความฝันของผู้ชมที่รอชมบทบาทไอ้แมงมุมของนักแสดงทั้งสองอีกครั้ง เมื่อมีกระแสข่าวถึงการกลับมา สื่อต่างๆจึงมุ่งเน้นไปยังนักแสดงโทเบียและแอนดรูว์ โดยถามซ้ำทุกครั้งที่มีโอกาสเจอพวกเขาว่าพวกเขาจะกลับมารับบทไอ้แมงมุมในภาพยนตร์ โน เวย์ โฮม หรือไม่ คำตอบของทั้งสองนักแสดงคือ “ไม่” และไม่รู้ถึงว่ามีข่าวหลุดแบบนั้นเกิดขึ้นร่วมกับจากคำบอกเล่าของทางฝั่งมาร์เวลสตูดิโอผู้สร้างภาพยนตร์ที่กล่าวอย่างชัดเจนว่าจะไม่มีการนำสไปเตอร์แมนยุคเก่ากลับมาเด็ดขาด จึงทำให้กลุ่มแฟนเกิดความเสียใจและสับสนอย่างหนักว่าแท้จริงแล้วข่าวที่หลุดออกมาจะเกิดขึ้นจริงหรือไม่ แต่ในวันหนึ่งในช่วงที่กระแสของภาพยนตร์ โน เวย์ โฮม พุ่งสูงและใกล้เข้าฉายอยู่นั้น นักแสดงหลักของเรื่องอย่างทอม ฮอลแลนด์ ก็ได้ทำการโพสต์ภาพดังกล่าว ซึ่งโดยปกติ ทอม ฮอลแลนด์ มักเป็นนักแสดงที่ขึ้นชื่อเรื่องไม่สามารถเก็บความลับได้ เขามักหลุดเนื้อเรื่องหรือข้อมูลจากภาพยนตร์อยู่เสมอ ไม่ว่าจะเป็นจากภาพยนตร์เรื่องก่อน เช่น ดิ อเวนเจอร์ เอนเกม (The Avenger: End game) ที่พูดเกี่ยวกับทฤษฎีอันเวลา ซึ่งเป็นหนึ่งในเนื้อหาหลักของเรื่อง โดยภาพที่ทอมโพสต์นั้นเป็นภาพจากสไปเตอร์แมนฉบับโทเบียสวมชุดไอ้แมงมุมรุ่นแรกสุดในฉากที่ไอ้แมงมุมจะไปลองพลังกำลังของตนโดยการแข่งมวยปล้ำ แม้จะดูเป็นเหมือนการล้อเลียนของทอม แต่การโพสต์ภาพดังกล่าวนั้นอาจสามารถโยงไปถึงสไปเตอร์แมนฉบับโทเบียได้ด้วยเช่นกัน ทำให้ผู้ชมบางคนจึงตั้งข้อสงสัยว่า นี่คือการหลุดข้อมูลจากภาพยนตร์อีกหรือไม่ หรือทอม ฮอลแลนด์ต้องการสื่อถึงว่ามีสไปเตอร์แมนเวอร์ชันโทเบียโผล่มาในเรื่อง ผู้ชมชาวไทยจึงทำการตั้งข้อสงสัยต่อเรื่องดังกล่าวและนำมาประกอบกับ

ภาพมีมีพิรุฑ เพื่อแสดงให้เห็นว่าการโพสภาพสไปเดอร์แมนจากฉบับของโทเบียของทอมนั้นมีจุดประสงค์แอบแฝงหรือมีความผิดปกติบางอย่าง รวมถึงเป็นการจับว่านี่คือการหลุดข้อมูลของทอม ฮอลแลนด์อีกหรือไม่ จึงใช้ภาพมีมีนี้ในการประกอบเพื่อบอกว่าทอม ฮอลแลนด์ มีพิรุฑอีกแล้วนะ

การใส่บริบทใหม่

การใส่บริบทใหม่ เป็นการนำเอาข้อความมาใส่บริเวณหัวหรือช่วงตัวของตัวละคร เพื่อให้ตัวละครนั้นกลายเป็นภาพตัวแทนของบริบทที่ใส่ลงไปยังตัวละคร และเป็นตัวแทนในการสื่อสาร



ภาพที่ 54 ภาพมีมีพิรุฑที่ใส่บริบทใหม่

(ที่มา: เพจ Methagod, 2562)

ในภาพที่ 54 มีการใส่บริบทแทนตัวละครต่างๆภายในภาพมีมีพิรุฑประกอบด้วย เจ้แต้ว เจ้อารีญา และเจ้เมตตา คือประชาชน, เจ้พูน คือรัฐบาล, พู่กัน คือสื่อ, อาโคย คือประเทศเพื่อนบ้าน ซึ่งบริบทของมีมีนี้คือต้องการบอกว่ารัฐบาลไทยกำลังมีพิรุฑอะไรบางอย่างอยู่ และประชาชน สื่อ รวมถึงประเทศเพื่อนบ้านรับรู้ถึงความผิดปกติหรือพิรุฑของรัฐบาลไทย โดยภาพมีมีในลักษณะดังกล่าวเป็นการทำให้ตัวละครจากภาพยนตร์ห่อแต้วแตกกลายเป็นภาพตัวแทนของอะไรบางอย่าง อาจเป็นบุคคล กลุ่มคน หรือวัตถุ และนำเสนอความคิดเหล่านั้นต่อสังคม



ภาพที่ 55 ภาพมีมมีพิรุณที่ใส่บริบทใหม่ 2

(ที่มา: ผู้ใช้ทวิตเตอร์ @mvxkk_, 2564)

หรือในภาพที่ 55 ที่ผู้ใช้ทวิตเตอร์รายหนึ่งได้ทำการใส่บริบทให้แก่ตัวละครในภาพมีมมีพิรุณใหม่ โดยใส่บริบทให้แก่เจ้าแก้ว เจ้าอริยา เจ้ามดดำ อาโอย รวมถึงทุกคน ให้เป็นบริบทของชาวบ้านธรรมดา และเจ้าพูนถูกใส่บริบทตัวของผู้ใช้งานที่เพิ่งกลับมาจากเชียงใหม่ ซึ่งในบริบทดังกล่าวจะสื่อว่าผู้ใช้งานนั้นมีความผิดปกติบางอย่างและชาวบ้านอาจสามารถจับต่อความผิดปกตินั้นได้ โดยในช่วงเวลาที่ผู้ใช้งานทวิตเตอร์รายนี้ใช้มีม เป็นช่วงเวลาที่มิชว่ของการติดเชื้อโควิด 19 จากจังหวัดเชียงใหม่เพิ่มขึ้นอย่างสูง ทำให้ใครก็ตามที่เพิ่งเดินทางไปจังหวัดเชียงใหม่หรือเพิ่งกลับมาจากจังหวัดเชียงใหม่กลายเป็นผู้ที่มีความเสี่ยงต่อการติดเชื้อโควิด 19 ภาพดังกล่าวจึงแปลความหมายได้ว่า ผู้ใช้งาน @mvxkk_ นั้นเพิ่งกลับมาจากเชียงใหม่และอาจมีความผิดปกติเกิดขึ้นต่อตัวของเขาหรือเสี่ยงที่จะติดเชื้อ โดยที่ชาวบ้านโดยรอบสามารถจับความผิดปกตินี้มิเกิดความกังวลต่อการแพร่เชื้อขึ้น

การเพิ่มองค์ประกอบอื่นพร้อมการใส่บริบทใหม่

ในบางครั้งผู้วิจัยพบว่ามีการใช้มีมมีพิรุณในการใช้ประกอบกับองค์ประกอบอื่น เช่น ภาพข่าว ร่วมกับการใส่บริบทให้แก่ตัวละครใหม่ในภาพเดียวกัน



ภาพที่ 56 ภาพมีมีพิรุฑประกอบกับภาพข่าวและใส่บริบทใหม่
(ที่มา: เพลง Bombamshop, 2563)

ภาพที่ 56 เป็นการนำภาพข่าวมาประกอบกับภาพมีมีพิรุฑร่วมกับการนำบริบทใหม่มาใส่ให้แก่ตัวละครในภาพมีมี โดยภาพข่าวที่นำมาประกอบ คือภาพข่าวการประกาศราชกิจจานุเบกษา อนุญาตให้หน้ากากอนามัยสามารถส่งออกไปขายยังต่างประเทศได้ และในภาพต่อมา เป็นภาพข่าวภายในวันเดียวกันความว่า “พบน้ากากอนามัยบรรจุกล่องฉลากไทย โผล่ขายที่จีน” และ “กล่องละเกือบพัน!!!” ซึ่งภาพมีมีพิรุฑที่ใช้ประกอบภาพข่าวทั้งสองมีการใส่บริบทใหม่ให้แก่ตัวละครเจ็ดมดดำเป็นประชาชน และเจ็ดพูนเป็นรัฐบาล โดยรวมแล้วภาพดังกล่าวจึงเป็นการจับพิรุฑบางอย่างของรัฐบาลไทย เนื่องจากการที่ราชกิจจานุเบกษาเพิ่งจะประกาศให้หน้ากากอนามัยที่ในขณะนั้นเกิดภาวะการขาดแคลนภายในประเทศสามารถส่งออกได้ แต่ในวันเดียวกันนั้นยังพบว่ามีกล่องออกไปถึงประเทศจีนแล้ว ซึ่งโดยปกติการขนส่งจะต้องใช้เวลาในการส่งไปยังปลายทาง จึงแปลว่าอาจมีการส่งออกของหน้ากากอนามัยไปก่อนหน้านี้และประกาศราชกิจจานุเบกษาในภายหลัง ประชาชนในประเทศจึงมองว่านี่เป็นแผนการหาเงินเข้าประเทศของรัฐบาลไทยที่มีภาวะ “เงินหมดคลัง”

การเปลี่ยนแปลงใบหน้าตัวละคร

การเปลี่ยนแปลงใบหน้าของตัวละครเป็นการนำภาพตัวละครอื่นมาใส่ทับกับภาพใบหน้าของตัวละครในภาพมีม เพื่อให้การสื่อสารมีความชัดเจนมากขึ้นว่าต้องการพูดถึงตัวละครหรือบุคคลใด โดยการเปลี่ยนแปลงตัวละครในภาพมีมจะยังคงไว้ซึ่งแนวคิดในการจับผิดที่ว่า เจ็พยูนเป็นตัวแทนของความน่าสงสัย และเจ็แต่ว เจ็มดดำ เจ็อารียา อาโคโน และฟูกันเป็นตัวแทนของผู้จับผิดอยู่



ภาพที่ 57 ภาพมีมมีพิรุณที่ถูกนำเอาตัวละครอื่นมาใส่แทน

(ที่มา: ผู้ใช้ยูทูป Another Beariss, 2564)

ในภาพที่ 57 มีการเปลี่ยนแปลงใบหน้าของเจ็พยูนโดยการนำใบหน้าจากตัวการ์ตูนมาทำการแปะทับไว้ ซึ่งบริบทที่ใช้นั้นยังคงเดิมอยู่ โดยแปลความได้ว่าตัวละครจากการ์ตูนดังกล่าวนั้นมีความพิรุณบางอย่าง ในช่วงเวลาที่มีการใช้งาน ภาพมีมนี้ถูกใช้เป็นภาพปกคลิปวิดีโอของช่อง Another Beariss โดยมีชื่อหัวชื่อว่า “หล่อนมีพิรุณอีกแล้วนะ!!! | Among Us” เนื้อหาภายในวิดีโอคลิปเป็นการเล่นเกม Among Us ซึ่งเป็นเกมที่ให้ผู้เล่นได้ค้นหาว่าใครเป็นฆาตกรในยานอวกาศ ภาพการ์ตูนดังกล่าวเป็นตัวละครที่ผู้ใช้ Another Beariss ใช้เป็นคาแรคเตอร์ (Character) ประจำตัว ซึ่งเมื่อพิจารณาจากบริบทโดยรอบแล้ว จะแปลความได้ว่าการเล่นเกม Among Us นั้น ผู้ใช้งาน Another Beariss อาจมีในบางเวลาที่ถูกรับบทเป็นฆาตกร ซึ่งจะต้องโกหกเพื่อให้ตนนั้นเอาชนะเกมได้ ตัวของเขาเองจึงมีพิรุณที่อาจสามารถถูกคนอื่นที่ร่วมเล่นเกมด้วยกันจับได้

4.2.2.1.2 มีมต่าตุ๊กตา

มีมด่าตุ๊กตาเป็นมีมที่ใช้เพื่อเล่นตลกกับการหลีกเลียงและต่อรองโดยตรงกับบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ซึ่งผู้ใช้งานมักเล่นตลกกับชื่อของ “อีแต๋น” ที่เป็นทั้งชื่อของเจี๊แต๋นและตุ๊กตาที่ผีแพนเค้กใส่ชื่อเข้าไปใหม่ เพื่อแสดงออกถึงการเล่นคำและเป็นการหลีกเลียงการด่าโดยตรงว่าสิ่งที่ตนด่านั้นไม่ใช่ตัวบุคคลตามชื่อดังกล่าว แต่ตนนั้นด่าตุ๊กตาที่มีชื่อเดียวกันต่างหาก

การตัดแปลงมีม

การตัดแปลงมีมด่าตุ๊กตานั้นมีการตัดแปลงใน 2 ลักษณะ ได้แก่ การเพิ่มองค์ประกอบอื่น และการเปลี่ยนแปลงบทพูด โดยมีรายละเอียดดังนี้

การเพิ่มองค์ประกอบอื่น

มีการนำภาพมีมด่าตุ๊กตามาประกอบกับภาพข่าวอื่นๆ เพื่อสื่อสารให้รู้ว่ากำลังพูดถึงประเด็นใด และกำลังหลบเลี่ยงในการพูดถึงบุคคลใด



sanoook.com

“บ๊วกแดง” บอกรบชังชาติไม่ได้พูดถึงใคร ทำไม่ต้องร้อนตัว



ภาพที่ 58 ภาพมีมในฉากด่าตุ๊กตาประกอบกับภาพข่าว
(ที่มา: เพจ วิวาทะ V2, 2563)

ภาพที่ 58 เป็นการนำภาพผีแพนเค้กจากฉากดำตึกตามมาทำการประกอบกับภาพข่าว เนื้อความในข่าวนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับ พล.อ.อภิรัชต์ คงสมพงษ์ ผู้บัญชาการทหารบก (ตำแหน่งในขณะนั้น) เป็นประธานในพิธีสงฆ์ เนื่องในวันคล้ายวันสถาปนา 4 หน่วยงานในกองบัญชาการกองทัพก โดยในงาน พล.อ.อภิรัชต์ได้พบกับนายทหารว่า “โควิดเป็นแล้วหาย รักษาได้ แต่โรคที่เป็นแล้วไม่หาย คือ โรคชังชาติ” จนทำให้เกิดกระแสวิพากษ์วิจารณ์จากหลายฝ่าย โดยผบ.ทบ.ได้พูดแก้ต่างว่าตนนั้นไม่ได้พูดถึงใคร ทำไม่ต้องร้อนตัว จากประเด็นดังกล่าวจึงทำให้มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตบางรายนำภาพข่าวและข้อความของผบ.ทบ.มาประกอบกับภาพมีมของผีแพนเค้ก ที่ในขณะนั้นกำลังทำหน้าที่เสิร์ฟและมองไปยังตุ๊กตาราคาถูกที่เจ้แด้วซื้อให้ โดยในภาพดังกล่าวเป็นภาพที่ตัวละครกำลังจะพูดว่า “อีแด้ว อีตอแหล” ในอีกวินาทีต่อมา ภาพดังกล่าวจึงสามารถแปลความหมายได้ 2 อย่าง ได้แก่ 1.ผู้ใช้งานมีความเศร้าใจที่ผบ.ทบ.ด่าว่าโรคชังชาติไม่หายทำไมจะต้องร้อนตัว และ 2.ภาพดังกล่าวเป็นการตอบกลับคำพูดของผบ.ทบ.ด้วยคำพูดของผีแพนเค้ก โดยใช้คำว่า “อีแด้ว อีตอแหล” เป็นการสื่อความ แม้จะไม่ได้ใส่ข้อความลงไป แต่ผู้ที่พบเห็นบางรายก็สามารถเข้าใจได้ โดยในช่องแสดงความคิดเห็นของรูปดังกล่าวจะพบว่า มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตจำนวนหนึ่งทำการโพสภาพผีแพนเค้กประกอบข้อความ “อีแด้ว อีตอแหล” ร่วมด้วย ทำให้ภาพมีมนี้เป็นการตอบกลับว่าผบ.ทบ.โกหกที่ว่าไม่ได้ทำใคร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
การเปลี่ยนแปลงบทพูด UNIVERSITY

เป็นการเปลี่ยนแปลงบทพูดดั้งเดิมของตัวละคร โดยอาจเป็นการเปลี่ยนชื่อของตัวละคร หรือเปลี่ยนบริบทการพูดที่แตกต่างไปจากการพูดดั้งเดิม



ภาพที่ 59 ภาพมีมดำตุ๊กตาที่ทำการเปลี่ยนชื่อตัวละคร
(ที่มา: เพจ ตลกตายละอีเวร, 2562)

ภาพที่ 59 มีการตัดแปลงชื่อของตัวละครเจ้แต้วและตุ๊กตา โดยจากเดิมที่ชื่อแต้ว ถูกปรับเปลี่ยนให้กลายเป็น “เอ๋” แทน ซึ่งภาพมีมดังกล่าวใช้แทนการหลบเลี่ยงการด่าคนที่ชื่อเอ๋ แต่กลายเป็นการด่าตุ๊กตาที่ชื่อเอ๋แทน แต่ในภาพดังกล่าวได้ตัดบทสนทนาบางส่วนออกและเฉลยในภาพล่าสุดว่าแท้จริงแล้วนั้นไม่ได้ด่าตุ๊กตา แต่เป็นการด่าคนที่ชื่อเอ๋โดยตรง



ภาพที่ 60 ภาพมีการเปลี่ยนบทบาทในฉากตำตักตา

(ที่มา: เพจ Movie Gag, 2563)

หรือในภาพที่ 60 มีการดัดแปลงบทบาทจากภาพยนตร์ในฉากตำตักตา โดยทำการเปลี่ยนโครงเรื่องด้วยการแปลงสถานะของผู้ตำและผู้ถูกตำในบางเฟรมและกลับมาสู่กรอบของบทบาทยนตร์ดั้งเดิมในภายหลัง ภาพมีนี้เกิดขึ้นภายในวันเดียวกันกับภาพที่ 58 โดยเป็นการวิพากษ์วิจารณ์ข้อความที่ผบ.ทพ.พูดในข่าว จะพบว่าคำพูดกับภาพของหน้าตัวละครจะไม่มีความสัมพันธ์กับบทบาทดั้งเดิม โดยภาพด้านบนซ้ายเป็นภาพของตัวละครเจ้แต้ว ซึ่งในภาพยนตร์จริงเจ้แต้วจะพูดว่า “อ้อ ไม่ใช่ไร” ซึ่งเป็นการพูดหลังจากที่ผีแพนเค็กนำชื่อของเจ้แต้วไปเป็นชื่อของตักตาและทำการพูดว่า “อีแต้ว ฮีตอกแหละ” เจ้แต้วจึงถามว่าตำนางหรือ ผีแพนเค็กก็ตอบกลับมาว่าตำตักตา แต่ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตได้ทำการเปลี่ยนบทบาทดังกล่าวและใส่เป็นคำพูดของผบ.ทพ. แทน “เป็นโควิดหายได้ แต่ชังชาติรักษาไม่หาย” ซึ่งเปลี่ยนสถานะของเจ้แต้วที่ในฉากดังกล่าวจะเป็นผู้ถูกตำเพียงอย่างเดียวให้กลายเป็นผู้ตำแทน จากนั้นผีแพนเค็กจึงถามว่า “ตำหนุหรือ?” ซึ่งเป็นการดัดแปลงบทบาทและเปลี่ยนสถานะที่บริบทเดิมต้องเป็นผู้ตำ กลายเป็นผู้ถูกตำเช่นกัน โดยบทพูดดั้งเดิมผีแพนเค็กจะพูดว่า “หนุตำตักตาหนุเจ้” ต่อเนื่องมาในภาพซ้ายล่าง เป็นหน้าเจ้แต้วพูดว่า “ตำตักตา ไม่ได้ตำใคร” ซึ่งเป็นการเล่นกับการเปลี่ยนบทบาท โดยในบริบทเดิมฉากนี้เจ้แต้วจะพูดว่า “อ้าว” เพราะถามผีแพนเค็กว่านี่ตำตักตา แต่ผี

แพนเค้กตอบว่า “ด่ามึงแหละ” จากนั้นในภาพขวบบน จะเป็นการกลับสู่สภาวะบริบทดั้งเดิมของภาพยนตร์ แต่จะยังคงเปลี่ยนแปลงคำพูดของตัวละครอยู่ โดยในภาพดังกล่าวเป็นภาพของผีแพนเค้กที่ทำการด่าตุ๊กตา ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตเขียนข้อความใส่ในเฟรมภาพนั้นว่า “อีเหี้ย” แต่ในความเป็นจริงแล้ว ฉากนี้มีผีแพนเค้กจะพูดว่า “อีแต่่ว อีต่อแหละ” ภาพกลางด้านขวาเจ้แต่่วจึงถามว่า “มึงด่าตุ๊กตา?” ซึ่งเป็นเฟรมก่อนจบฉากและเป็นภาพที่ถูกต้องกับบริบทความจริงของภาพยนตร์ และในภาพสุดท้ายด้านล่างขวา เป็นเฟรมภาพที่ถูกต้องกับบริบทเดิมจากภาพยนตร์เช่นกัน โดยในภาพยนตร์ผีแพนเค้กจะพูดเพียงแค่ “ด่ามึงอะแหละ” แต่ในภาพดังกล่าว มีการเพิ่มคำว่า “กล้าทำแต่ไม่กล้ารับ อีดอก” เข้าไปด้วย ทำให้เป็นการเน้นถึงประเด็นและเป็นการวิพากษ์วิจารณ์ต่อคำพูดของผบ.ทบ.อย่างชัดเจน โดยสรุป ภาพดังกล่าวเป็นการเปลี่ยนแปลงบทพูดรวมถึงสถานะดั้งเดิมของภาพยนตร์ โดยทำการใส่ความหมายเข้าไปด้วย เช่น ให้ตัวละครเจ้แต่่วเป็นภาพตัวแทนของผบ.ทบ. และเปลี่ยนสถานะจากผู้ถูกด่าในภาพยนตร์ให้กลายเป็นผู้ด่าแทน ตัวละครผีแพนเค้กที่กลายเป็นภาพตัวแทนของประชาชนทั่วไปที่ไม่พอใจต่อคำพูดของผบ.ทบ. โดยมีสถานะเป็นผู้ถูกด่า จากนั้นทำการตอบโต้กลับด้วยการเปลี่ยนสถานะให้กลายเป็นสถานะดั้งเดิมที่ผีแพนเค้กจะเป็นผู้ด่าและเจ้แต่่วจะเป็นผู้ถูกด่าแทน

4.2.2.1.3 มีมใครฆ่าอาเรียยา

มีมใครฆ่าอาเรียยาเป็นการเล่นกับความน่าสงสัยของตัวเองและจังหวะการพูดที่ทำให้เข้าใจผิด อีกทั้งยังพบว่ามีมดังกล่าวสามารถเล่นกับคำว่า “ใครฆ่าอาเรียยา” และ “พยูน...ไม่ได้ฆ่า” ได้อีกด้วย โดยสามารถใช้ประกอบเพื่อแสดงให้เห็นถึงว่าอะไรคือสิ่งที่เลวร้าย การปฏิเสธข้อกล่าวหา หรือยังสามารถเป็นการกล่าวโทษต่อสิ่งอื่นได้อีกด้วย

การดัดแปลงมีม

การดัดแปลงมีมใครฆ่าอาเรียยามักดัดแปลงใน 3 ลักษณะ ได้แก่ การเพิ่มองค์ประกอบอื่น, การเปลี่ยนแปลงใบหน้า, และการเปลี่ยนบทพูด โดยมีรายละเอียดดังนี้

การเพิ่มองค์ประกอบอื่น

ภาพมีมีใครฆ่าอาเรียมีการนำองค์ประกอบอื่นเข้ามาประกอบร่วมกับภาพซึ่งองค์ประกอบอื่นที่ว่านี้ ไม่เพียงแต่เป็นภาพข่าว แต่ยังสามารถเป็นภาพจากสื่ออื่นหรือชุดข้อความอื่นที่สามารถนำมาประกอบรวมกันกับภาพมีมีใครฆ่าอาเรียได้อีกด้วย



ภาพที่ 61 ภาพมีมีใครฆ่าอาเรียประกอบกับชุดข้อความ

(ที่มา: เพจ หมอยาพาเพลิน, 2561)

ในภาพที่ 61 มีการเพิ่มชุดข้อความอื่นเข้าไปประกอบกับภาพของเจ้าพูนที่กำลังพูดคำว่า “พูน...ไม่ได้ฆ่า” โดยด้านบนมีการตัดแปลงคำว่า “รู้ใหม่...ใครฆ่าอาเรีย” ให้กลายเป็น “รู้ใหม่ใครฆ่าประชาชน?” พร้อมด้วยข้อความด้านล่างคำว่า “ร่างพรบ.ยาอันใหม่ต่างหากที่กำลังจะฆ่าพวกแก!” ซึ่งมีจุดประสงค์เพื่อบอกว่าสิ่งนี้นั้นคือสิ่งที่เลวร้าย ภาพมีมีดังกล่าวจึงเป็นการเล่นกับคำว่า “พูน...ไม่ได้ฆ่า” เพื่อเป็นการปฏิเสธและเล่นกับวลีเด็ดจากภาพยนตร์ ซึ่งความหมายที่แท้จริงที่ผู้สร้างมีมีต้องการจะสื่อคือร่างพรบ.ยาอันใหม่ที่กำลังประกาศใช้แน่แท้คือสิ่งที่เลวร้ายและส่งผลกระทบต่อประชาชน

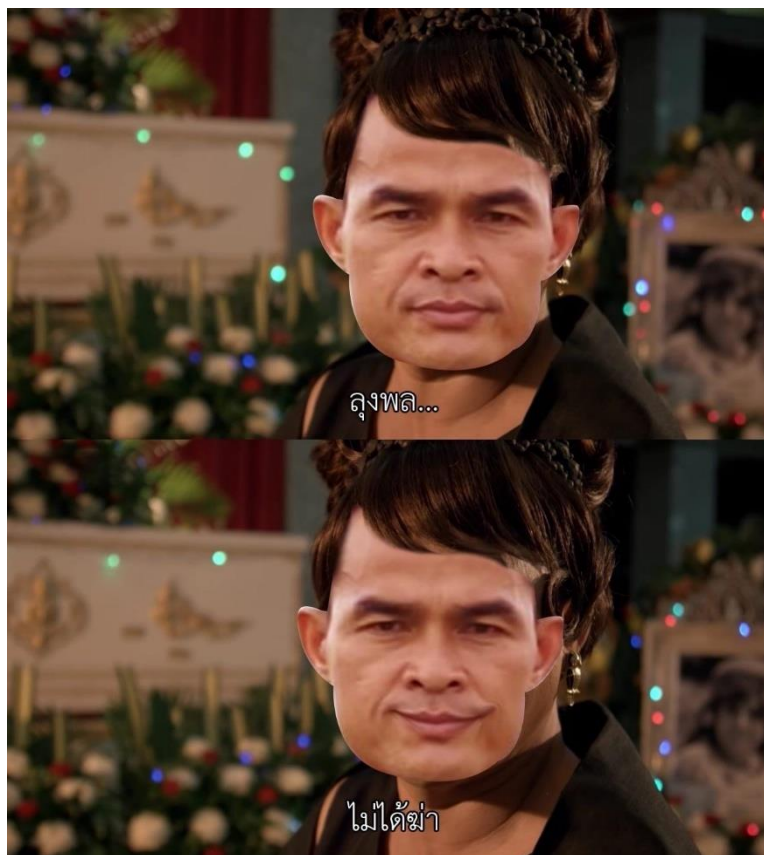


ภาพที่ 62 ภาพมีพยุวนไม่ได้ฆ่าประกอบกับภาพจากละครโทรทัศน์
(ที่มา: เพลง The Legend of Zhen Huan เงินหวน จอมนางคู่แผ่นดิน, 2561)

ภาพที่ 62 มีการนำภาพจากละครโทรทัศน์มาประกอบกับภาพของเจ้าพยุวนที่กำลังพูดว่า “พยุวน...ไม่ได้ฆ่า” โดยภาพด้านบนมาจากละครเรื่อง “เงินหวน จอมนางคู่แผ่นดิน” ซึ่งเป็นการถามในละครว่า “ใครฆ่าลูกในท้อง?” ภาพมีมดังกล่าวนี้ เจ้าพยุวนไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่องภายในละคร เพียงแต่ถูกนำมาใส่ประกอบเพื่อเป็นการเล่นกับคำถามที่ว่า “ใครฆ่า?” เท่านั้น ด้านล่างสุดของภาพมีการเขียนรายละเอียดการฉายของละครเงินหวน จอมนางคู่แผ่นดินไว้อย่างละเอียด ทำให้มีพยุวนไม่ได้ฆ่านี้ถูกใช้เพื่อเล่นตลกกับการตอบคำถามว่า “ใครฆ่า?” แทน โดยที่ไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกันแต่อย่างใด อีกทั้งยังสามารถใช้ภาพมีมดังกล่าวในการโฆษณาเพื่อแสดงรายละเอียดการฉายของละครได้อีกด้วย

การเปลี่ยนแปลงใบหน้า

เป็นการเปลี่ยนแปลงใบหน้าตัวละครเพื่อสื่อสารว่าบุคคลที่ถูกนำหน้ามาแปะทับตัวละครเจ้าพยุวนนี้มีความน่าสงสัย และเล่นตลกกับความน่าสงสัยดังกล่าว



ภาพที่ 63 ภาพมีมเจ้าพูนที่ถูกเปลี่ยนแปลงใบหน้า
(ที่มา: Soccersuck, 2563)

เช่นภาพที่ 63 มีการนำหน้าของนาย ไชย์พล วิภา หรือลุงพล มาแปะทับไว้กับตัวละครเจ้าพูน ซึ่งลุงพลนั้นเป็นผู้ต้องหาคดีฆาตกรรมที่ยังไม่ถูกตัดสินคดีความ แต่จากหลักฐานและคำสัมภาษณ์ในสื่อต่างๆ ทำให้ตัวของลุงพลนั้นมีความน่าสงสัยในคดีมีไข่น้อย ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจึงนำหน้าของลุงพลมาแปะทับตัวละครเจ้าพูนเพื่อส่งสารว่าลุงพลนั้นมีความน่าสงสัยในคดีนี้ และเล่นกับความน่าสงสัยนี้เอง

การเปลี่ยนแปลงบทพูด

เป็นการเปลี่ยนแปลงบทพูดดั้งเดิมจากภาพยนตร์ โดยเป็นการเปลี่ยนชื่อของตัวละครเจ้าพูนเป็นสิ่งอื่นแทน



ภาพที่ 64 ภาพมีมเจ้าพูนถูกดัดแปลงบทพูด
(ที่มา: เพลง เครื่องจะรวยโศคภณท์-จำหน่ายผลิตภัณฑ์อาหารจากชุมชน, 2564)

ภาพที่ 64 มีการดัดแปลงคำพูดของเจ้าพูน โดยยังคงไว้ซึ่งคำว่า “รู้ไหม... ใครฆ่าอารยา” แต่จะดัดแปลงคำต่อมาที่เจ้าพูนพูดว่า “พูน...ไม่ได้ฆ่า” ให้กลายเป็น “Sinovac” แทน โดยที่ไม่มีการแก้ตัวว่า “ไม่ได้ฆ่า” ซึ่งภาพดังกล่าวเป็นการสื่อสารว่า วัคซีน Sinovac นี้แหละที่เป็นคนฆ่าอารยา หรือเป็นสิ่งที่เลวร้ายนั่นเอง

4.2.2.1.4 มีมนี้บ้านนะไม่ใช่ช่องและมีมนี้บ้านมึงหรือ?

มีมนี้บ้านนะไม่ใช่ช่องและมีมนี้บ้านมึงหรือ เป็นมีมที่ใช้เล่นเพื่อตอบกลับต่อผู้คนที่คิดว่าตนมีอำนาจหรืออยู่ในสถานะที่เหนือกว่า โดยมีมนี้จะเล่นเพื่อบอกรู้ว่าสถานะของผู้พูดและผู้ฟังนั้นมีสถานะที่เท่าเทียมกัน

การดัดแปลงมีม

การดัดแปลงภาพมีม “นี้บ้านนะไม่ใช่ช่อง” ประกอบกับภาพคำว่า “อีซ็อกการี” ไม่พบการดัดแปลง ซึ่งภาพมีมดังกล่าวมักใช้เพื่อเป็นการสื่อสารทางอารมณ์

แทน โดยจะพบได้บ่อยในช่องแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์เฟซบุ๊ก โดยเฉพาะภาพมีม “อีซ็อกการี” เพื่อเป็นการเน้นอารมณ์และสีหน้าของเจ้แต้วในการพูดคำดังกล่าว

ภาพมีมคำว่า “นี่บ้านมึงหรือ?” เป็นภาพมีมที่พบว่ามีการนำไปประกอบกับองค์ประกอบอื่น โดยเฉพาะภาพข่าว ซึ่งเหมือนเป็นการตอบกลับต่อภาพข่าวนั้น ที่มักจะเป็นภาพของผู้ที่มีอำนาจทำการไล่ให้บุคคลหรือกลุ่มคนใดไปอยู่ที่อื่น

“สิระ” แฉเนือบตักลอยในประเทศนี้แล้วมันลึกลับใจหนักก็หนีไปอยู่ประเทศอื่น



ภาพที่ 65 ภาพมีม “นี่บ้านมึงหรือ” ประกอบกับภาพข่าว
(ที่มา: เพจ คาราโอเกะชั้นใต้ดิน, 2564)

ในภาพที่ 65 เป็นการใช้ภาพมีมผีแพนเค้กที่กำลังพูดคำว่า “นี่บ้านมึงหรือ” ประกอบกับภาพข่าวที่นายสิระ เจนจาคะ สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร พรรคพลังประชารัฐ (ในขณะนั้น) ที่ออกมาตอบโต้กับการชุมนุมประท้วงของเยาวชนคนรุ่นใหม่ที่มีในขณะนั้นมีการชุมนุมประท้วงในหลากหลายกลุ่ม เช่น เยาวชนปลดแอก, คณะราษฎร 2563, และกลุ่มทะลุฟ้า เป็นต้น โดยนายสิระกล่าวว่าพฤติกรรม

ชุมชนประวัจนั้นเป็นการประท้วงที่ขัดต่อกฎหมาย ทำให้บ้านเมืองเกิดความวุ่นวาย และกล่าวอีกด้วยว่าถ้าหากไม่พอใจที่จะอยู่ในประเทศนี้ก็ให้ไปอยู่ที่อื่น จากเหตุการณ์ดังกล่าวสร้างความไม่พอใจกับผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจำนวนหนึ่ง เนื่องจากคำที่ นายสิระใช้นั้นมีเนื้อหาค่อนข้างแรงและพูดในเชิงดูถูกเหยียดหยาม ทางเพจคาราโอ เกะชั่นใต้ดินจึงนำภาพมีมของผีแพนเค้กที่กำลังพูดว่า “นี่บ้านมึงหรือ?” มา ประกอบภาพข่าวดังกล่าว เพื่อเป็นการตอบโต้ว่าการที่นายสิระจะไล่คนอื่นให้ไปอยู่ ประเทศอื่นนั้นไม่สามารถทำได้ เนื่องจากนายสิระไม่ใช่เจ้าของประเทศนี้ และการไล่ คนอื่นไปอยู่ที่อื่นก็เป็นสิ่งที่ขัดต่อกฎหมายด้วยเช่นกัน ภาพมีมผีแพนเค้กจึงเป็น เหมือนการตอบกลับถึงความรู้อำนาจของนายสิระที่ไม่มีอำนาจในการไล่ให้คนอื่น ไปอยู่ที่อื่น อีกทั้งยังเป็นการล้อเลียนและเล่นตลกถึงความไม่รู้ต่ออำนาจที่นายสิระ ไม่เคยมีอยู่จริงและเพื่อแสดงออกให้เห็นด้วยว่าสถานะของประชาชนมีความเท่า เทียมกับผู้คิดว่าตนเองมีอำนาจ ซึ่งอีกนัยหนึ่ง การแสดงออกถึงความไม่กลัวต่อ อำนาจก็เป็นการแสดงออกให้เห็นว่าประชาชนนั้นคือผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่าและกล้า ทำทายต่ออำนาจจอมปลอมด้วยเช่นกัน สมาชิกผู้แทนราษฎรนั้นเป็นตัวแทนของ ประชาชนและรับเงินเดือนจากประชาชน ดังนั้นในทางหลักการแล้วประชาชนเป็นผู้ ที่อยู่เหนือกว่าสมาชิกผู้แทนราษฎร

4.2.2.1.5 มีมเจ้าพญาน

มีมเจ้าพญานในบริบทที่กำลังทำหน้ามองบนอยู่นั้น เป็นการแสดงออกถึงกริยา “มองบน” ซึ่งหมายถึงความเบื่อหน่ายและความรังเกียจกับสิ่งที่ประสบพบเจออยู่ ผู้ใช้มีมเจ้าพญานจะใช้ภาพมีมดังกล่าวเพื่อบอกว่าตนนั้นมีความเบื่อหน่ายอย่างยิ่งกับ สิ่งที่เห็น โดยมักพบภาพมีมนี้ในช่องแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์เฟซบุ๊กที่โพสต์ เกี่ยวกับภาพข่าวทางการเมือง หรือภาพข่าวในเหตุการณ์ใดที่ผู้ชมสามารถจับ ความผิดปกติได้ว่าผู้ให้ข้อมูลของข่าวกำลังโกหกอยู่

การดัดแปลงมีม

ผู้วิจัยไม่พบการดัดแปลงจากมีมเจ้าพญานมองบน

4.2.2.2 มิมจากภาพยนตร์ร่างทรง

4.2.2.2.1 ภาพมิมโปสเตอร์

ภาพมิมโปสเตอร์ เป็นการตัดต่อภาพโปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่องร่างทรง โดยเป็นการทำซ้ำ เลียนแบบ และถือว่าการล้อเลียนประเภทหนึ่ง (Parody) โดยผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตจะทำการดัดแปลงภาพโปสเตอร์ไปตามความต้องการของตนเองแต่ยังคงไว้ซึ่งโครงร่างของโปสเตอร์ต้นแบบอยู่

การดัดแปลงมิม

การดัดแปลงภาพโปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่องร่างทรง มีการดัดแปลงใน 4 ลักษณะ ได้แก่ การเปลี่ยนตัวแบบหลัก, การเปลี่ยนตัวแบบหลักและเปลี่ยนโลโก้ภาพยนตร์, การเปลี่ยนภาพพื้นหลังและเปลี่ยนโลโก้ภาพยนตร์, การเปลี่ยนตัวแบบหลัก ภาพพื้นหลัง และโลโก้ภาพยนตร์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

การเปลี่ยนตัวแบบหลัก

เป็นการเปลี่ยนตัวแบบหลักที่อยู่ภายในโปสเตอร์ภาพยนตร์ โดยส่วนมากตัวแบบหลักมักเป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่อง โดยตัวแบบหลักของโปสเตอร์นั้นจะเป็นตัวแบบที่มีความเด่นชัดที่สุดที่อยู่บนภาพโปสเตอร์

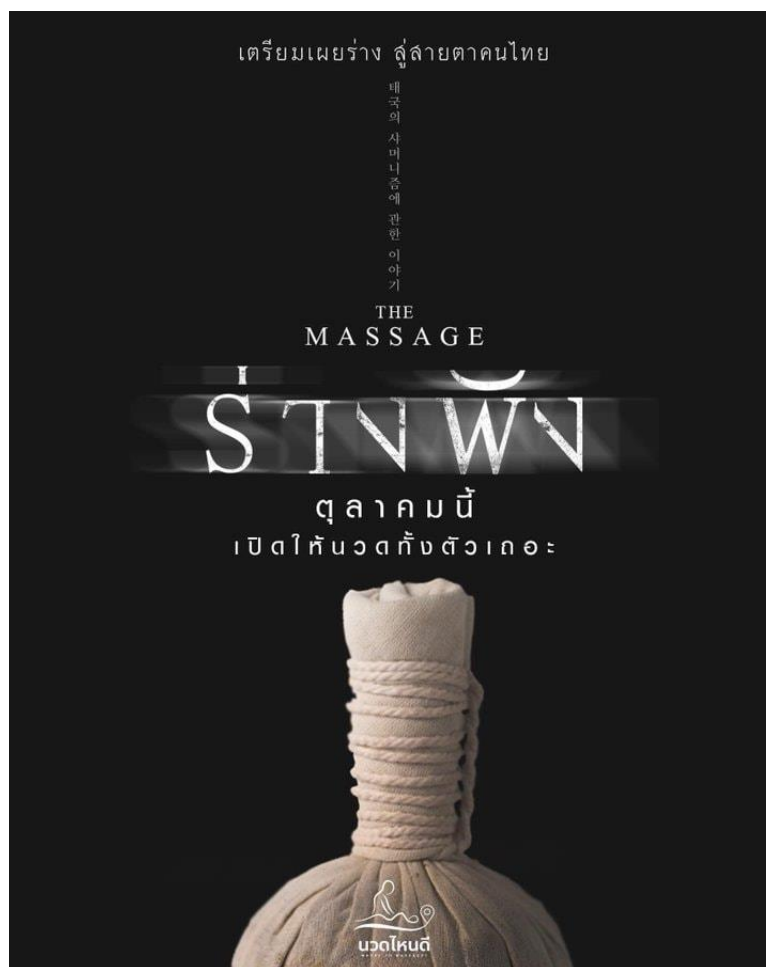


ภาพที่ 66 ภาพการตัดแปลงโปสเตอร์โดนการเปลี่ยนตัวแบบหลัก
(ที่มา: เพจ ขอบสหนังสือ, 2564)

ในภาพที่ 66 เป็นการตัดแปลงภาพโปสเตอร์พื้นหลังสีดำของภาพยนตร์ร่างทรง โดยในภาพโปสเตอร์ต้นแบบ ตัวแบบหลักของโปสเตอร์จะเป็นภาพของคนที่ถูกผ้ายันต์พันอยู่รอบตัว โดยเป็นภาพขณะทำพิธีไล่วิญญาณร้ายในตอนท้ายของเรื่อง แต่ทางเพจขอบสหนังสือได้ทำการตัดแปลงแก้ไขตัวแบบหลักของภาพโปสเตอร์ โดยการนำเอาตัวการ์ตูน อาซากุระ โย จากเรื่องซาแมนคิง (Shaman King) มาทำการใส่แทน แต่ยังคงไว้ซึ่งคำโปรย โลโก้ภาพยนตร์ และรายละเอียดการฉาย โดยตัวละคร อาซากุระ โย ในการ์ตูนซาแมนคิงนั้นเป็นตัวละครหลักที่มีความสามารถในการมองเห็นวิญญาณรวมถึงมอบร่างให้วิญญาณเข้าสิง หรือร่างทรงนั่นเอง ภาพโปสเตอร์ดังกล่าวจึงเป็นการล้อเล่นกับคำว่าร่างทรง โดยเป็นการนำเสนอว่าตัวละคร อาซากุระ โย ก็เป็นร่างทรงเช่นเดียวกัน

การเปลี่ยนตัวแบบหลักและเปลี่ยนโลโก้ภาพยนตร์

เป็นการดัดแปลงตัวแบบหลัก และดัดแปลงโลโก้ภาพยนตร์พร้อมกัน โดยในส่วนของ การดัดแปลงโลโก้ภาพยนตร์ มักจะดัดแปลงใน 2 ลักษณะ คือการเล่นเสียงพยัญชนะ/สระ และการเปลี่ยนคำโดยยังคงรูปคำว่า “ร่าง” หรือ “ทรง” อยู่

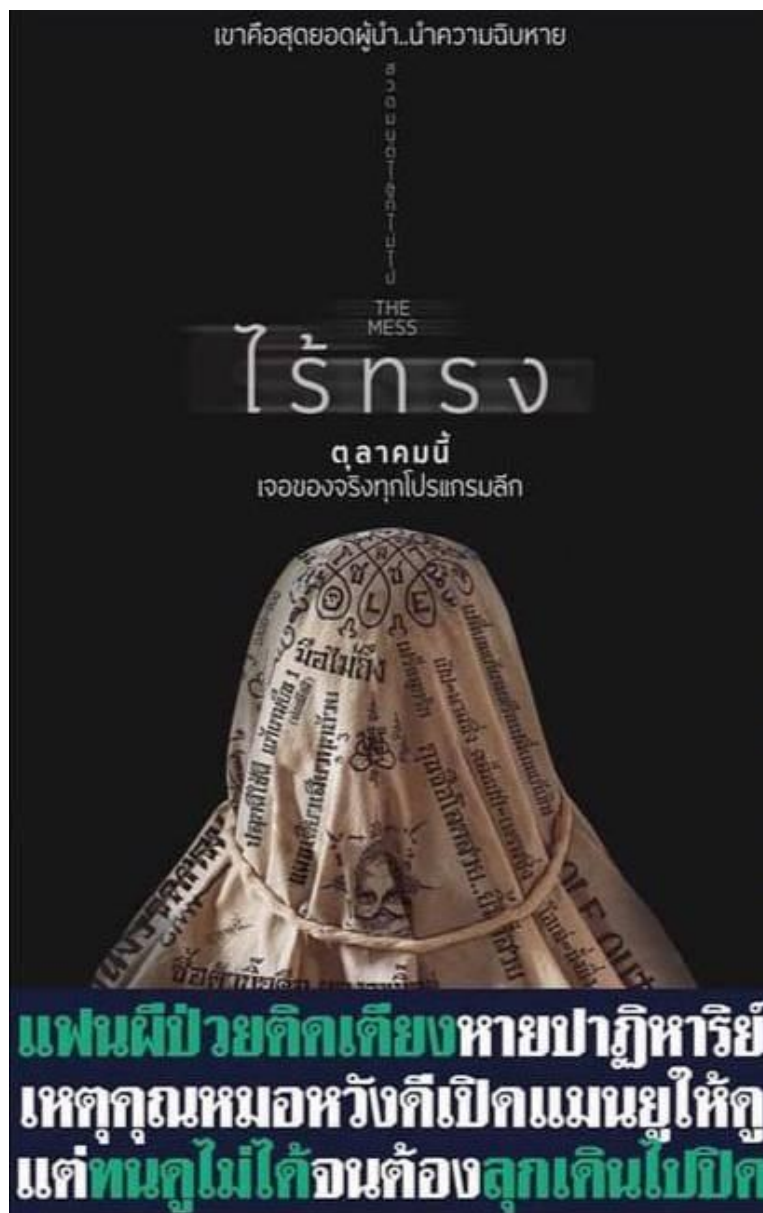


ภาพที่ 67 การดัดแปลงโปสเตอร์โดยการเปลี่ยนตัวแบบหลักและโลโก้ภาพยนตร์ โดยคงไว้คำว่า “ร่าง”

(ที่มา: เพจ นวดไหนดี – Where to massage ?, 2564)

ในภาพที่ 67 มีการดัดแปลงภาพโปสเตอร์โดยดัดแปลงทั้งตัวแบบหลัก และโลโก้ภาพยนตร์ในเวลาเดียวกัน ภาพดังกล่าวทำการดัดแปลงตัวแบบหลักโดยการนำลูกประคบที่ไว้ใช้สำหรับนวดมาทำการใส่แทน และทำการเปลี่ยนแปลงโลโก้ภาพยนตร์โดยยังคงไว้ซึ่งคำว่า “ร่าง” แต่เปลี่ยนแปลงพยางค์หลังเป็นคำว่า “พัง”

แทน เมื่อดูภาพรวมทั้งหมดจึงเข้าใจความหมายได้ว่า ปวดเมื่อยและร่างกายพังจน
ต้องมานวด



ภาพที่ 68 การตัดแปลงโปสเตอร์โดยการเปลี่ยนตัวแบบหลักและโลโก้ภาพยนตร์ โดยคงไว้คำว่า
“ทรง”

(ที่มา: Soccersuck, 2564)

ในภาพที่ 68 มีการตัดแปลงตัวแบบหลักและโลโก้ภาพยนตร์เช่นเดียวกัน แต่จะเพิ่มข้อความอื่นมาในส่วนล่างสุดของภาพโปสเตอร์เพื่อทำให้ข้อความที่ต้องการส่งนั้นมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น โดยตัวแบบหลักที่ถูกตัดแปลงนั้นยังคงไว้ซึ่ง

“โครง” ของตัวแบบหลักเดิม นั่นคือภาพของบุคคลที่ถูกคลุมด้วยผ้ายันต์ แต่ในภาพที่ 68 ได้ทำการแก้ไขลายของผ้ายันต์ให้กลายเป็นข้อความวิจารณ์การทำงานของ อุเลอ กินนาร์ ซูลซาร์ หรือที่รู้จักกันในนาม “โซลซาร์” ผู้จัดการทีมฟุตบอลแมนเชสเตอร์ยูไนเต็ด (ในเวลานั้น) ที่กำลังมีผลงานที่ย่ำแย่ โดยตัวอย่างข้อความบนผ้ายันต์ เช่น โลโก้ทีมฟุตบอลแมนเชสเตอร์, “แผนรจตม” เป็นคำย่อมาจากคำว่า “ผู้นำเราจะตายกันหมด” เป็นการวิจารณ์การทำงานในฐานะผู้นำทิศทางทีมของโซลซาร์ ว่าถ้าเกิดไม่มีวิสัยทัศน์ก็จะทำให้ทีมล่มจมลง, “ซื้อตัวบีกดีล ผลงานบีกตู” เป็นการล้อเลียนการทำงานที่ไร้ประสิทธิภาพของโซลซาร์และล้อเลียนการไร้ผลงานของพลเอกประยุทธ์ไปในตัว โดยทีมแมนเชสเตอร์ได้ทำการซื้อตัวผู้เล่นกองหน้าที่เก่งกาจกลับเข้าทีม โดยในภาษาฟุตบอลจะใช้คำว่า “บีกดีล” เนื่องจากต้องใช้งบประมาณมากในการเซ็นสัญญาและใช้เวลาในการพูดคุยเป็นเวลานานกว่าจะเซ็นสัญญานักเตะได้ แต่ในความจริงที่ปรากฏ แม้ทีมจะเซ็นผู้เล่นที่มีความเก่งกาจเพียงใด ก็ไม่สามารถทำผลงานที่ดีออกมาได้เลย คล้ายกับการทำงานของ “บีกตู” ที่ประชาชนบางคนมองว่าอยู่มาจนถึง 7 ปี แต่ไม่มีผลงานที่ดีให้เป็นที่ประจักษ์, “มีไม่ถึง” หมายความว่ามีความสามารถในการฝึกฝนและแก้เกมรวมถึงแผนการเล่นที่ไม่ดีพอ, “แผนเดียวเสียทุกอย่าง” คือการล้อเลียนการที่ทีมแมนเชสเตอร์มีเพียงแผนการเล่นเดียวทุกการแข่งขัน, “เปลี่ยนเกมหรือเปลี่ยนแก้เงิน” เป็นการล้อเลียนการแก้เกมของโซลซาร์ ที่มักเปลี่ยนตัวผู้เล่นที่ผู้ชมมองว่าเล่นดีออกและให้ผู้เล่นสำรองลงสนามแทน เป็นต้น อีกทั้งตรงบริเวณหัวของตัวแบบหลักจะมีการเขียนชื่อเพื่อระบุตัวตนด้วยคำว่า “โซลซาร์” อีกด้วย นั่นจึงทำให้สามารถเข้าใจได้ว่า ตัวแบบหลักที่ถูกคลุมผ้าคำวิจารณ์อยู่นี้คือ อุเลอ กินนาร์ ซูลซาร์ ผู้จัดการทีมฟุตบอล

โลโก้หลักของภาพยนตร์มีการถูกดัดแปลงให้แตกต่างออกไป โลโก้ที่ปรากฏคือคำว่า “ไร้ทรง” หมายถึงไม่มีรูปทรงหรือไม่มีรูปแบบ ซึ่งแม้จะดัดแปลงให้แตกต่างออกไปจากคำว่า “ร่างทรง” แต่ยังคงไว้ซึ่งโครงของคำว่า “ทรง” อยู่ โดยเป็นการเล่นกับรูปแบบโครงสร้างของคำ นอกจากนั้นด้านบนยังประกอบด้วยคำโปรยที่ว่า “เขาคือสุดยอดผู้นำ...นำความฉิบหาย” ซึ่งเมื่อนำมาประกอบกันทั้งหมดแล้วจะสามารถเข้าใจว่าผู้ทำมีต้องการสื่อว่า โซลซาร์เป็นผู้นำทีมที่นำความเสียหายมาให้แก่ทีมแมนเชสเตอร์ การคุมทีมของเขาทำให้ทีมแมนเชสเตอร์แพ้แบบหมดรูปหรือ

มองไม่เห็นรูปแบบในการชนะเลย โดยการสื่อสารดังกล่าวได้ยืมรูปแบบของ
โปสเตอร์ในการสื่อความหมาย



ภาพที่ 69 การดัดแปลงโปสเตอร์โดยการเปลี่ยนตัวแบบหลักและโลโก้ภาพยนตร์ โดยเล่นเสียง
พยัญชนะ/สระ
(ที่มา: เพจ ช่างปลาต, 2564)

ในภาพที่ 69 มีการดัดแปลงตัวแบบหลักโดยทำการเพิ่มรูปของฉลากกิน
แบ่งรัฐบาลไว้ในมือของป้าหนุ่มที่ทำการพนมมืออยู่ และมีการดัดแปลงโลโก้
ภาพยนตร์ โดยเป็นการเล่นคำที่มีเสียงพยัญชนะหรือสระคล้ายกับคำว่า “รางวัล”
โดยในที่นี้ใช้คำว่า “ล่างบน” ประกอบด้วยเปลี่ยนชื่อของภาพยนตร์จาก “The
Medium” กลายเป็น “The Lottery” ซึ่งภาพมีมดังกล่าวเป็นการดัดต่อเพื่อเล่น

กับกระแสของวันประกาศรางวัลสลาकिनแบ่งรัฐบาลที่มีทุกวันที่ 1 และ 16 ของทุกเดือน โดยใช้ภาพของบ้านี่มที่ทำการพนมมือและสวดมนต์ทำพิธีอยู่ ให้กลายเป็นการสวดมนต์เพื่อขอเลขเด็ดแทน

การเปลี่ยนภาพพื้นหลังและโลโก้ภาพยนตร์

เป็นการดัดแปลงเปลี่ยนภาพพื้นหลังของภาพโปสเตอร์ รวมถึงเปลี่ยนโลโก้ภาพยนตร์ แต่ยังคงไว้ซึ่งตัวแบบหลักอยู่ โดยวิธีดังกล่าวจะเป็นการสื่อสารโดยใช้ภาพพื้นหลังและคำที่เปลี่ยนแปลงไปในการสื่อสารหลัก



ภาพที่ 70 การดัดแปลงโปสเตอร์โดยการเปลี่ยนภาพพื้นหลังและโลโก้ภาพยนตร์
(ที่มา: เพจ เอ๊ย มันตัดต่อซัดๆ V2, 2564)

ภาพที่ 70 มีการนำภาพโปสเตอร์บ้านี่มทำการสวดมนต์ทำพิธีมาดัดแปลงพื้นหลัง โดยภาพต้นฉบับจะเป็นรูปของบ้าน้อยยืนถือร่มสีแดงท่ามกลางสายฝนมอง

ป้านี้มทำพิธีอยู่อย่างเอาใจช่วย แต่ในภาพที่ 70 ถูกตัดแปลงให้กลายเป็นรูปของพลเอกประวิทย์ วงศ์สุวรรณ รองนายกรัฐมนตรี ที่กำลังถูกประคองโดยเจ้าหน้าที่คนสนิท ซึ่งมักเป็นภาพที่สามารถพบเห็นได้บ่อยบนสื่อ ประกอบกับการแก้ไขโลโก้ภาพยนตร์เป็นคำว่า “ร่างทुरुต” ภาพดังกล่าวจึงสามารถสรุปได้ว่า ต้องการสื่อถึงพลเอกประวิทย์ที่มีสภาพร่างกายที่ทुरुตโรรม

การเปลี่ยนตัวแบบหลัก ภาพพื้นหลัง และโลโก้ภาพยนตร์

เป็นการเปลี่ยนแปลงทุกองค์ประกอบในภาพโปสเตอร์ แต่ยังคงไว้ซึ่งรูปแบบของภาพโปสเตอร์ต้นฉบับ โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ภาพพื้นหลัง ตัวแบบ และโลโก้ถูกสื่อสารในทิศทางเดียวกัน





ภาพที่ 71 การดัดแปลงตัวแบบหลัก ภาพพื้นหลัง และโลโก้ภาพยนตร์ แต่คงไว้ซึ่งรูปแบบดั้งเดิม
(ที่มา: ผู้ใช้เฟซบุ๊ก Chaiwat, 2564)

ในภาพที่ 71 มีการเปลี่ยนแปลงภาพโปสเตอร์ในทุกองค์ประกอบ โดยภาพที่ทำมาใช้ทำโปสเตอร์เป็นภาพของพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา สะดุดตาดูพื้นที่ที่ยกระดับขึ้น ขณะกำลังเดินไปที่โพเดียมเพื่อแถลงเกี่ยวกับผลการประชุมคณะกรรมการบริหารสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ในวันที่ 29 ตุลาคม พ.ศ.2564 ซึ่งแม้จะมีการเปลี่ยนตัวแบบหลักให้กลายเป็นพลเอกประยุทธ์ ภาพพื้นหลังเป็นฉากในทำเนียบรัฐบาล รวมถึงฉากหน้าที่นำภาพเงาของกลุ่มคนเพื่อให้เหมือนกับการโดนจ้องมอง แต่ผู้ชมยังรับรู้ได้ว่าภาพดังกล่าวถูกดัดแปลงมาจากโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง เนื่องจากว่าโลโก้ที่ปรากฏบนภาพที่ 71

ใช้คำว่า “ร่างทรุด” ซึ่งมีรูปแบบฟอนต์เดียวกับโลโก้ของภาพยนตร์ร่างทรง จึงทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ในทันทีว่าภาพดังกล่าวต้องการสื่อว่าพลเอกประยุทธ์นั้นสะกดจนร่างกายทรุดลงไปโดยใช้รูปแบบของโปสเตอร์จากภาพยนตร์ร่างทรงในการสื่อสาร



ภาพที่ 72 การดัดแปลงตัวแบบหลัก ภาพพื้นหลัง และโลโก้ภาพยนตร์ แต่คงไว้ซึ่งรูปแบบเดิม 2 (ที่มา: เพจ wongnai.com, 2564)

ในภาพที่ 72 มีการดัดแปลงองค์ประกอบภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง โดยการนำภาพของ “ล่ามทรงนายฮ้อย” ผู้ผลิตเนื้อหาในโลกอินเทอร์เน็ตจากบริษัท Wongnai มาเป็นตัวแบบหลักของภาพโปสเตอร์ ภาพพื้นหลังเป็นภาพป่าและมี “นายฮ้อย ซาลาร์” ผู้ผลิตเนื้อหาคู่หู และภาพพนักงานส่งของภายใต้บริษัท

Lineman เป็นภาพฉากหน้า โลโก้ภาพยนตร์ถูกตัดแปลงให้กลายเป็นคำว่า “ล่ามทรง” ซึ่งหมายถึงชื่อฉายาของตัวแบบหลักที่ใช้ในโลกอินเทอร์เน็ต แม้ว่าโลโก้ภาพยนตร์ที่ถูกตัดแปลงจะไม่ใช่ฟอนต์ดั้งเดิมของภาพโปสเตอร์ แต่ลูกเล่นพิเศษที่ถูกใส่มาในภาพ ที่ทำการลดความโปร่งใสของข้อความและทำมาประกอบทางซ้าย-ขวา ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเช่นกันว่าภาพดังกล่าวตัดแปลงมาจากภาพโปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่องล่ามทรง โดยเป็นการโฆษณาเกี่ยวกับบริการของบริษัท Wongnai และ Lineman

4.2.2.2.2 มีมมึงเป็นไผ

มีมมึงเป็นไผมักถูกใช้เพื่อเล่นตลกกับคำถามของป้าнімที่ว่า “มึงเป็นไผ” โดยการเล่นตลกนั้นมักใช้ในเชิงคำตอบที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่และไม่มี ความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในภาพยนตร์

การตัดแปลงมีม

การตัดแปลงมีม “มึงเป็นไผ” มักถูกตัดแปลงโดยการนำภาพจากสื่ออื่นเข้ามาประกอบร่วมกับภาพมีมป้าнімและเป็นการตัดแปลงบทพูดจากภาพยนตร์ โดยจะเป็นการตอบคำถามของป้าнімที่ถามว่า “มึงเป็นไผ”

การเพิ่มองค์ประกอบอื่น

เป็นการเพิ่มภาพจากสื่ออื่นเข้ามาใช้ประกอบกับภาพมีมของป้าнімที่กำลังพูดว่า “มึงเป็นไผ” เพื่อใช้เล่นตลกกับการตอบคำถามดังกล่าว

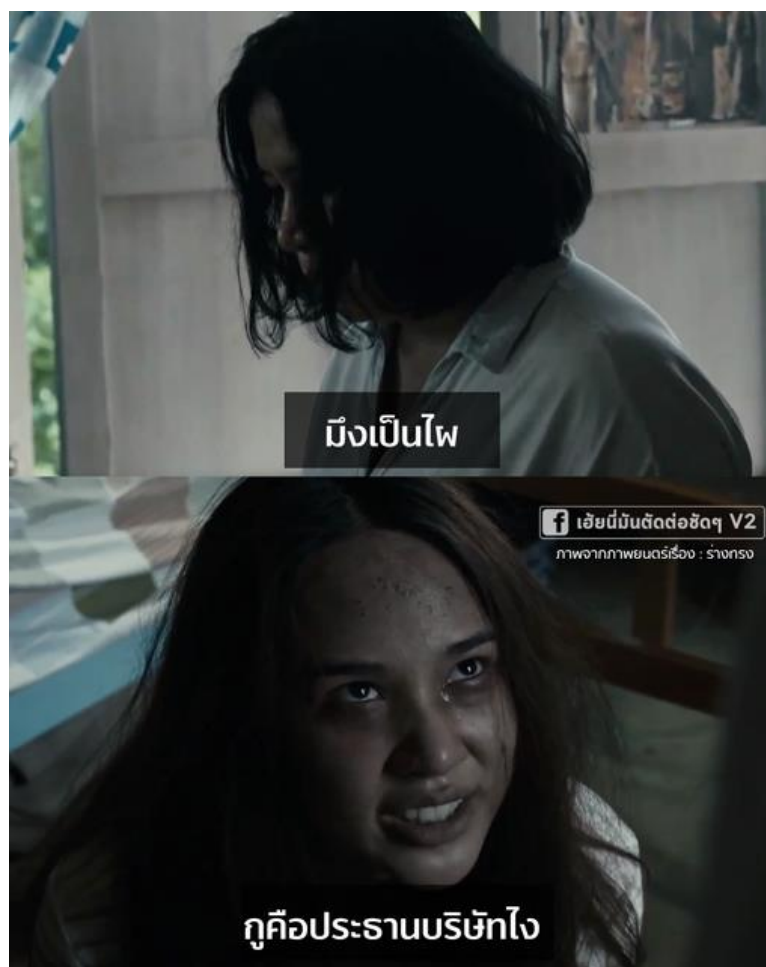


ภาพที่ 73 ภาพมีม “มึงเป็นไผ่” ถูกใช้ประกอบกับภาพจากเพลง “กูเป็นนักศึกษา”
(ที่มา: เพจ วิวาทะ V2, 2564)

เช่นในภาพที่ 73 มีการนำภาพจากวิดีโอเพลง “กูเป็นนักศึกษา” ของศิลปิน พงษ์สิทธิ์ คำภีร์ มาประกอบกับภาพมีมของป้านิมที่ถามว่า “มึงเป็นไผ่” ซึ่งถ้าหาก แปลเป็นภาษากลางแล้ว คำว่า “มึงเป็นไผ่” จะสามารถแปลได้ว่า “มึงเป็นใคร” ซึ่งเป็นคำที่มีปรากฏอยู่ในเพลงของพงษ์สิทธิ์ด้วยเช่นกัน นั่นจึงทำให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต บางรายทำการนำภาพของป้านิมที่กำลังถามว่า “มึงเป็นใคร” มาประกอบเข้ากับ ภาพของพงษ์สิทธิ์ที่กำลังร้องคำว่า “กูเป็นนักศึกษา” ซึ่งคำดังกล่าวเป็นคำที่อยู่ใน ช่วงท่อนฮุคที่มีความติดหูอย่างมาก ภาพดังกล่าวจึงเป็นการเล่นตลกกับคำถามที่ จริงจังของป้านิม โดยเป็นการทำให้เหมือนกับว่าทั้งป้านิมและพงษ์สิทธิ์กำลังร้อง เพลง กูเป็นนักศึกษา ร่วมกัน

การดัดแปลงบทภาพยนตร์

เป็นการดัดแปลงบทพูดจากบทภาพยนตร์ดั้งเดิม โดยจะเป็นการ เปลี่ยนแปลงบทพูดของตัวละครที่ตอบคำถามของป้านิม



ภาพที่ 74 ภาพมีม “มิ่งเป็นไฟ” ใช้ประกอบกับการเปลี่ยนแปลงบทพูด
(ที่มา: เพจ เอ็ม บีเอ็ม ติดต่อซัดๆ V2, 2564)

ภาพที่ 74 มีการดัดแปลงบทภาพยนตร์ของตัวละครมิ่งที่อยู่ในฉากเดียวกับ ป่านิมภายในห้องนอน โดยบทภาพยนตร์เดิมมิ่งจะต้องตอบว่า “มิ่งก็ลองทายดูสิ... ว่ากูคือใคร” แต่ถูกดัดแปลงให้กลายเป็น “กูคือประธานบริษัทใจ” โดยการดัดแปลงดังกล่าวเกิดขึ้นในช่วงที่มีกระแสของละครสะท้อนสังคมทางแอปพลิเคชันติ๊กต็อก บทละครดังกล่าวมักเขียนในลักษณะที่ประธานของบริษัทหนึ่งปลอมตัวเป็นพนักงานหรือคนธรรมดา และเมื่อโดนดูถูกหรือพูดจาไม่ดีใส่ ก็จะเฉลยในตอนท้ายว่า “แท้จริงแล้วผมคือประธานบริษัท” เพื่อจะสอนว่าเราทุกคนควรปฏิบัติต่อมนุษย์ทุกคนอย่างเท่าเทียมและไม่ควรเอาเปรียบหรือดูถูกใคร

4.2.2.2.3 มีมมิ่งก็ลองทายดูสิ

มีม “มึงก็ลองทายดูสิ” เป็นมีมที่เล่นตลกกับความท้าทายให้ผู้อ่านหรือคู่สนทนาอีกฝ่ายลองคิดถึงเรื่องราวดังกล่าวด้วยตนเอง

การดัดแปลงมีม

มีการดัดแปลงมีม “มึงก็ลองทายดูสิ” ใน 3 ลักษณะ ได้แก่ การใส่บริบทใหม่ การเปลี่ยนแปลงบทพูด และการเพิ่มองค์ประกอบอื่น โดยมีรายละเอียดดังนี้

การใส่บริบทใหม่และการเปลี่ยนแปลงบทพูด

เป็นการใส่บริบทให้ตัวละครมั้งที่เป็นคนพูดประโยคที่ว่า “มึงก็ลองทายดูสิ” ให้กลายเป็นบุคคลหรือกลุ่มคนใดตามที่ต้องการ รวมถึงการแก้ไขคำว่า “ว่ากูคือใคร” ให้เป็นประเด็นอื่นตามที่แต่ละบุคคลต้องการให้คู่สนทนาลองคิดดูเอง



ภาพที่ 75 ภาพมีม “มึงก็ลองทายดูสิ” ที่ทำการใส่บริบทใหม่ให้แก่ตัวละคร (ที่มา: เพจ Salmon Lab, 2564)

ภาพที่ 75 มีการใส่บริบทให้ตัวละครมั้งใหม่ โดยบริบทที่ปรากฏในภาพมีมคือ “AE มั้ง” ซึ่ง AE ย่อมาจาก Account Executive หมายถึงผู้ที่ทำหน้าที่ดูแล

จัดการ และบริหารลูกค้า โดยจะเป็นคนกลางในการประสานงานระหว่างลูกค้าและคนในทีมผลิต โดยเฉพาะบริษัทที่ทำการตลาดและการโฆษณา ฝ่าย AE จะรับโจทย์และรายละเอียดการทำงานจากลูกค้าเพื่อนำมาส่งต่อให้คนในทีมผลิตชิ้นงานออกมาให้ตรงกับความต้องการของลูกค้า ซึ่งในขั้นตอนการทำงาน ทีมงานฝ่ายผลิตเมื่อฟังรายละเอียดของงานจาก AE แล้ว มักจะถาม AE ว่างานดังกล่าวมีงบประมาณ (Budget) เท่าไหร่ เนื่องจากบางงานมีรายละเอียดที่เยอะและอาจจะต้องใช้งบประมาณในการทำสูง แต่คำตอบที่ได้รับจาก AE มักจะเป็นคำตอบที่ปวดใจของเหล่าทีมงานผลิต เนื่องจากงบทที่ได้รับนั้นช่างน้อยมากและไม่คุ้มค่ากับรายละเอียดงานที่เยอะ จนในแวดวงคนทำงานออฟฟิศหรือโฆษณามักมีมุขตลกที่พูดกันว่า “งานร้อยน้อยบัทเจ็ต” ผู้ทำมีมจึงทำการเล่นตลกกับคำดังกล่าว โดยใส่บริบทให้ตัวละครมีมเป็นภาพแทนของฝ่าย AE ที่มักมาคุยกับทีมงานถึงรายละเอียดงานและงบประมาณ โดยถ้าหากทีมงานถามว่างานนี้มีบัทเจ็ตเท่าไร ทีม AE ก็จะตอบแบบส่ายยืมว่า โดยแก้ไขคำจาก “มีมก็ลองทายดูสิ...ว่ากูคือใคร” เป็น “มีมก็ลองทายดูสิ...ว่าบัทเจ็ตเท่าไร” ซึ่งเป็นการรับรู้ได้ในทันทีว่างบประมาณที่ได้รับนั้นน้อยและไม่คุ้มกับรายละเอียดการทำงานแน่นอน

การเพิ่มองค์ประกอบอื่น

เป็นการเพิ่มองค์ประกอบอื่นเข้าไปประกอบกับภาพมีม “มีมก็ลองทายดูสิ” โดยมักเป็นภาพจากภาพยนตร์เรื่องอื่นหรือเป็นภาพยนตร์เรื่องร่างทรงแต่เป็นฉากอื่นแทน



ภาพที่ 76 ภาพมิม “มึงก็ลองทายดูสิ” ประกอบกับภาพจากภาพยนตร์ คอนสแตนติน
(ที่มา: เพลง Hidden Movie, 2565)

ในภาพที่ 76 มีการนำภาพมิมมึงพูดคำว่า “มึงก็ลองทายดูสิ...ว่ากูคือใคร” มาประกอบกับภาพจากภาพยนตร์ คอนสแตนติน คนพิฆาตผี (2548) โดยภาพดังกล่าวไม่ได้เป็นการเล่นตลกกับการให้อีกฝ่ายทายเรื่องราวด้วยตัวเอง แต่เป็นการเล่นตลกในการทำลายความเป็นจริงของภาพยนตร์ ซึ่งนำเสนอว่าผีในร่างของมึงนั้นมีความร้ายกาจเป็นอย่างมากจนบ้านี้มไม่สามารถจัดการได้ จึงได้นำตัวละครคอนสแตนตินที่เป็นหมอผีเช่นกันมาเพื่อจัดการ ในรูปสุดท้ายปรากฏเป็นภาพเครดิต ทำให้สามารถเข้าใจได้ว่า ตัวละครคอนสแตนตินจากภาพยนตร์เรื่องอื่นสามารถจัดการกับผีที่อยู่ในร่างของมึงได้หมด และภาพยนตร์ก็ถูกตัดจบเพียงเท่านั้น

4.2.2.2.4 มิมมึง

ภาพมีมมิ่งเป็นมีมที่ใช้เพื่อการส่งสารเพื่อเล่าถึงอาการทรุดโทรมหรือความอ่อนล้าของร่างกาย

การดัดแปลงมีม

ผู้วิจัยพบว่าการดัดแปลงภาพมีมตัวละครมีมิ่งใน 2 ลักษณะ ได้แก่ การเพิ่มองค์ประกอบอื่น และการเปลี่ยนคำเพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ที่แตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

การเพิ่มองค์ประกอบอื่น

เป็นการเพิ่มข้อความเพื่อเล่าถึงว่าภาพมีมมิ่งที่กำลังถูกผีเข้าและมีร่างกายที่ทรุดโทรมนั้นอยู่ในสถานการณ์ใด

สภาพภูหลัง หวยออก



ภาพที่ 77 ภาพมีมมิ่งที่ถูกใส่สถานการณ์ใหม่
(ที่มา: Soccersuck, 2564)

ภาพที่ 77 มีการนำภาพตัวละครมีมิ่งมาใส่สถานการณ์เพิ่มเติม โดยด้านบนใส่คำบรรยายประกอบว่า “สภาพภูหลังหวยออก” และด้านล่างเป็นภาพของมีมิ่งที่มีอาการทรุดโทรม โดยภาพดังกล่าวเป็นการสื่อสารเพื่อแสดงออกว่า เมื่อถึงวันที่ประกาศรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาลก็จะมีอาการทรุดโทรมราวกับถูกผีเข้าเนื่องจากไม่ถูกรางวัลจากสลากกินแบ่งรัฐบาล

การเปลี่ยนคำเพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ที่แตกต่างกัน

เป็นการเปลี่ยนคำในเชิงเปรียบเทียบโดยใช้ภาพมั้งที่มีสภาพเป็นคนปกติ และมั้งตอนโดนผีเข้ามาเปรียบเทียบกัน โดยคำที่เปลี่ยนนั้นมักเปลี่ยนไปตามเนื้อหาที่ต้องการแต่ยังมีการแสดงให้เห็นว่าเป็นการเปรียบเทียบในเรื่องเดียวกันอยู่



ภาพที่ 78 ภาพมิมมั้งถูกใช้ในการเปลี่ยนคำเพื่อแสดงความเปรียบเทียบ
(ที่มา: เพจ GDH, 2564)

ภาพที่ 78 เป็นภาพมิมที่ถูกผลิตขึ้นโดยบริษัท GDH โดยเป็นการใช้ภาพมั้งที่มีสภาพที่เป็นมนุษย์ปกติเปรียบเทียบกับมั้งในสภาพที่ถูกผีเข้า และทำการเปลี่ยนข้อความเพื่อให้เห็นถึงความแตกต่างกันในเนื้อหาเดียว เช่น ร่างก่อนดูภาพยนตร์ ก็จะเป็นสภาพที่ดีมีความสุข แต่ร่างหลังดูภาพยนตร์ ก็จะทรุดโทรมเนื่องจากภาพยนตร์มีความน่ากลัวเกิน, ร่างก่อนหวยออก ก็จะเป็นสภาพที่มีความสุขและมีความหวัง แต่ร่างหลังหวยออก ก็จะทรุดโทรมราวกับโดนผีเข้าเพราะไม่ถูกรางวัล, ร่างปาร์ตี้ ก็จะดูสวยงาม สง่า มีราศี แต่ร่างประชุม ก็จะทรุดโทรมเพราะเป็นการทำงานที่น่าเบื่อ เป็นต้น

4.2.2.2.5 มีมปิดปาก

มีมปิดปากเป็นใช้ภาพมีมเพื่อแทนการกระทำการปิดปากบุคคลใดบุคคลหนึ่ง โดยภาพมีมปิดปากมักพบเจอในช่องแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์เฟซบุ๊ก โดยเฉพาะเนื้อหาที่มีการแสดงความคิดเห็นในเชิงตลกขบขันหรือมีความไม่เป็นเหตุเป็นผลกัน

การดัดแปลงมีม

มีมปิดปากถูกพบว่ามีมีการดัดแปลงมีมเพื่อเน้นอารมณ์ของการปิดปาก โดยมีการเพิ่มองค์ประกอบด้านข้อความเข้าไปเพื่อเพิ่มคำพูดหรืออารมณ์ที่มากขึ้น และนอกจากนั้น ยังพบว่ามีมีการนำภาพจากมีมอื่นเข้ามาประกอบเพื่อเล่นตลกกับบริบทของภาพยนตร์อีกด้วย



ภาพที่ 79 ภาพมีมปิดปากที่ถูกใส่ข้อความใหม่
(ที่มา: เพจ หนึ่งหมกรอบ, 2565)

ในภาพที่ 79 ภาพมีมปิดปากถูกเพิ่มข้อความคำว่า “มึงไม่ต้องพูด” เข้ามา ซึ่งข้อความดังกล่าวไม่ได้มีความเกี่ยวข้องใดกับภาพยนตร์แม้แต่น้อย แต่ถูกผู้ใช้งาน

อินเทอร์เน็ตเพิ่มคำดังกล่าวเข้ามาเนื่องจากการกระทำของตัวละครมั้งและหน้าตาของลูจมานิตสามารถเชื่อมโยงกับคำดังกล่าวได้ โดยตัวละครมานิตเป็นตัวแทนของบุคคลที่น่าเบื่อหน่าย พุดไม่หยุด หรือพุดด้วยความไม่มีเหตุผล และตัวละครมั้งกลายเป็นตัวแทนของผู้ใช้มีมที่ต้องการให้บุคคลที่น่าเบื่อหยุดพุดเสียที



ภาพที่ 80 ภาพมีมปิดปากที่ถูกใช้ร่วมกับภาพมีมอื่น

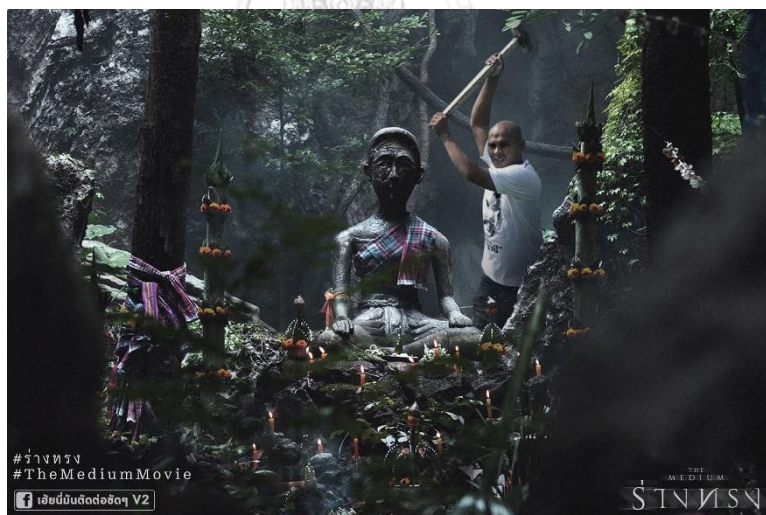
(ที่มา: เพจ เเฮ้ย นี่มันตัดต่อซัดๆ V2, 2564)

หรือในภาพที่ 80 มีการนำภาพมีมปิดปากมาประกอบกับภาพมีม Traumatized Mr. Incredible หรือ People Who Don't Know vs. People Who Know ซึ่งมีมดังกล่าวเป็นการล้อเล่นกับการรับรู้และไม่รู้ของมนุษย์ ความลับที่ไม่ถูกเล่าหรือที่ต้องรอรับรู้ได้ด้วยตนเอง หากเป็นคนมนุษย์ที่ไม่ได้รู้ถึงความลับเหล่านั้นก็จะทำเพียงแค่นั่งและคิดว่าคงไม่มีพิษภัยใดๆ แต่สำหรับคนที่รู้อยู่แก่ใจก็จะมีอาการสะเทือนใจอย่างแผ่วเบา เมื่อนำภาพมีม Traumatized Mr. Incredible มาประกอบกับฉากการปิดปากของภาพยนตร์ร่างทรง จึงเป็นการเล่นตลกกับคนที่รู้

ความลับของฉากดังกล่าวและคนที่ไม่รู้ความลับของฉากดังกล่าว หากใครที่ยังไม่ได้ดูภาพยนตร์ เมื่อมองภาพมีมปิดปากอาจคิดว่าภาพมีมปิดปากคงเป็นภาพที่ลุ่มมานิตพูดมากจนถูกมีมปิดปาก ซึ่งระหว่างการดูภาพอาจจะอึ้งแบบ Mr. Incredible ในด้านซ้าย แต่สำหรับคนที่เคยดูภาพยนตร์ จะรู้ว่าฉากดังกล่าวมีความลับที่ดำมืดมากกว่า เนื่องจากในภาพยนตร์ไม่ใช่ว่าลุ่มมานิตพูดมากจนถูกปิดปาก แต่ลุ่มมานิตแทบไม่ได้พูดเลยด้วยซ้ำ และการปิดปากของมีมที่ดูน่ากลัว นั่นก็เพราะว่าการที่มีมจะทำการปิดปากลุ่มมานิต มีมได้ใช้มือล้วงไปยังอวัยวะของตนเองและนำมาปิดปากลุ่มมานิตนั่นเอง ซึ่งคนที่เคยดูและรู้บริบทของภาพยนตร์ก็จะทำหน้าที่แบบ Mr. Incredible ในภาพขวา เพราะอาจรู้สึกไม่ได้

4.2.2.2.6 มีมย่ำบาหยัน

ภาพมีมย่ำบาหยันถูกใช้งานโดยการล้อเลียนต่อสถานะความศักดิ์สิทธิ์ของรูปปั้นย่ำบาหยัน โดยผู้ใช้อินเทอร์เน็ตมักเพิ่มองค์ประกอบอื่นเข้าไปภายในภาพของรูปปั้นเพื่อเป็นการเล่นตลกกับความจริงของภาพยนตร์



ภาพที่ 81 ภาพมีมรูปปั้นย่ำบาหยันถูกเพิ่มองค์ประกอบอื่น
(ที่มา: เพจ เเฮ่น มันตัดต่อซัดๆ V2, 2564)

เช่นในภาพที่ 81 มีการตัดต่อนำภาพของนาย จีรพันธ์ เพชรขาว หรือที่รู้จักกันในนาม “หมอปลา” กำลังทำท่าทูลรูปปั้นอยู่บริเวณด้านข้างของรูปปั้นย่ำบาหยัน ซึ่งในโลกความจริง หมอปลาขึ้นชื่อเรื่องการปราบสัมภเวสีที่สิงอยู่ในวัตถุต่างๆ

เช่น ศาล ต้นไม้ หรือรังปลวก และมักจะมีภาพการทុบทำลายวัตถุเหล่านั้นในสื่อ
 ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตจึงนำภาพการทុบของหมอปลาม่าใส่คู่กับรูปปั้นของย่าบาหยันเพื่อ
 เป็นการเล่นตลกกับความศักดิ์สิทธิ์ของย่าบาหยันที่ภาพยนตร์สร้างไว้

โดยสรุป มีมจากทั้งภาพยนตร์ชุดห่อแตัวแตกและภาพยนตร์ร่างทรงนั้นเกิดขึ้นจากฝั่งของ
 ผู้ชมเป็นหลัก โดยเกิดจากการที่ผู้ชมชื่นชอบในภาพยนตร์และเห็นว่าสามารถดัดแปลงให้เข้ากับ
 ประเด็นที่ต้องการสื่อสารได้ จึงทำการตัดต่อภาพจากภาพยนตร์ให้มีความสอดคล้องกับประเด็นทาง
 สังคม โดยแต่เดิมนั้นจะเป็นการดัดแปลงบทพูดซึ่งมีความง่ายในการตัดต่อและส่งต่อในโลก
 อินเทอร์เน็ตเป็นหลัก ในกรณีของภาพยนตร์ร่างทรง เมื่อมีผู้ชมบางส่วนได้ดัดแปลงโปสเตอร์จน
 กลายเป็นกระแสในระยะเวลาหนึ่งแล้ว ทางบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อย่าง GDH จึงได้ทำการสร้างมีม
 ขึ้นเพื่อใช้โปรโมทภาพยนตร์ในหลายรูปแบบเช่นกันและการสร้างมีมดังกล่าวยังทำให้ภาพยนตร์มี
 ปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ชม รวมทั้งยังทำให้กระแสการพูดถึงของภาพยนตร์ยังคงอยู่ในสื่อสังคมออนไลน์

ทั้งนี้ ในการใช้งานมีม ผู้ใช้ไม่จำเป็นต้องชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องเพื่อเข้าใจเนื้อหาภายในภาพมีม
 หากเพียงเข้าใจความหมายของภาพหรือบริบทของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในภาพก็เพียงพอต่อการใช้
 งานมีม

มีมจากภาพยนตร์ชุดห่อแตัวแตกนั้นมีการใช้งานมีมใน 6 ลักษณะ ได้แก่ 1. การเพิ่ม
 องค์ประกอบอื่น 2. การใส่บริบทใหม่ 3. การเพิ่มองค์ประกอบอื่นร่วมกับการใส่บริบทใหม่ 4. การ
 เปลี่ยนแปลงภาพตัวละคร 5. การเปลี่ยนแปลงบทพูด และ 6. การใช้งานแบบไม่ดัดแปลงเพิ่มเติม

มีมจากภาพยนตร์ร่างทรงมีการใช้งานใน 4 ลักษณะ ได้แก่ 1. การเพิ่มองค์ประกอบอื่น 2.
 การดัดแปลงบทพูด 3. การใส่บริบทใหม่ และ 4. การใช้งานแบบไม่ดัดแปลงเพิ่มเติม ทั้งนี้ ในมีม
 โปสเตอร์นั้นมีการดัดแปลงเพื่อใช้เป็นมีมใน 4 ลักษณะ คือ 1. การเปลี่ยนตัวแบบหลัก 2. การ
 เปลี่ยนตัวแบบหลักและโลโก้ภาพยนตร์ 3. การเปลี่ยนภาพพื้นหลังและเปลี่ยนโลโก้ภาพยนตร์ และ 4.
 การเปลี่ยนตัวแบบหลัก ภาพพื้นหลัง และโลโก้ภาพยนตร์ ในส่วนของมีมจากผู้ผลิตภาพยนตร์ มีการ
 ดัดแปลงใน 1 ลักษณะคือการจับภาพจากภาพยนตร์หรือภาพทางการจากกองถ่าย และนำภาพ
 ดังกล่าวมาสร้างเป็นภาพเปรียบเทียบ

4.3 วิเคราะห์มิติวิถีปฏิบัติทางสังคมวัฒนธรรม

วิถีปฏิบัติทางสังคมวัฒนธรรม เป็นการอธิบายถึงปัจจัยความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะเฉพาะของตัวบทและกระบวนการในการเปลี่ยนแปลงทางสังคมวัฒนธรรม โดยส่วนนี้จะวิเคราะห์ถึงบริบทในระดับนามธรรมที่ส่งผลให้เกิดวาทกรรมของมีมจากภาพยนตร์ทั้งหอแห้วแตกและร่างทรง ผู้วิจัยแยกการอธิบายออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ สภาพการณ์ทางสังคม สภาพการณ์ทางการเมือง และสภาพการณ์ทางเศรษฐกิจ โดยมีรายละเอียดดังนี้

4.3.1 ปัจจัยด้านสภาพการณ์ทางสังคม

4.3.1.1 มีมจากภาพยนตร์ชุดหอแห้วแตก

แม้ไม่สามารถระบุได้อย่างแน่ชัดว่ามีมจากภาพยนตร์ชุดหอแห้วแตกนั้นปรากฏขึ้นครั้งแรกเมื่อใดและใครเป็นผู้นำมุกตลกจากภาพยนตร์มาทำการผลิตซ้ำหรือดัดแปลงจนกลายเป็นมีมอย่างที่เห็นในปัจจุบัน แต่จากการสืบค้นข้อมูลจากหลักฐานเชิงประจักษ์ พบว่ามีมจากภาพยนตร์ชุดหอแห้วแตกนั้นถูกสร้างขึ้นใน 2 สภาพการณ์ทางสังคม ได้แก่ 1. กรณีข่าวของนาธาน โอมาน และ 2. การประท้วงภายในมีอบ “ไม่มั่งมีแต่ตั้งค้ำคุณรัฐบาล”

สภาพการณ์ทางสังคมที่ 1

จากหลักฐานที่ปรากฏและพอจะสืบค้นได้ในอินเทอร์เน็ต บนเว็บไซต์ Pantip.com ผู้ใช้งาน ย้ายารสหายลายพัดผ้า เป็นผู้นำภาพจากภาพยนตร์หอแห้วแตก แหกกระเจิง มาทำเป็นมีมครั้งแรก (ทั้งนี้อาจมีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตรายอื่นทำมาก่อนแล้วแต่ไม่ปรากฏเป็นหลักฐานเชิงประจักษ์ที่สามารถสืบค้นได้) ซึ่งเนื้อหาภายในมีมดังกล่าวเป็นการใช้มีม “ดำตุ๊กตา” และมีม “ใครฆ่าอารียา” มาล้อเลียนถึงประเด็นทางสังคมที่กำลังได้รับความสนใจอยู่ในขณะนั้น

สถานการณ์ทางสังคมที่ทำให้มีมจากภาพยนตร์หอแห้วแตก แหกกระเจิงปรากฏขึ้นนั้นได้แก่ ประเด็นของนายนาธาน โอมาน นักร้องและนักแสดงชื่อดังในปีพ.ศ. 2552 ที่มีข่าวเกี่ยวกับการโกหก ฉ้อโกง และหลอกลวงมากมาย โดยประเด็นดังกล่าวเริ่มขึ้นตั้งแต่กลางปีพ.ศ. 2551 นายนาธานได้ให้สัมภาษณ์กับสื่อมวลชนว่า ได้รับเลือกให้ไปแสดงภาพยนตร์ฮอลลีวูดเรื่อง “The Prince of Red Shoe” ของบริษัทในเครือ 20th Century FOX โดยมี Wolfgang Petersen เป็นผู้กำกับ และการถ่ายทำหนังเรื่องนี้ยังได้ร่วมแสดงกับดาราสอลี

ดูตัวอย่าง Walter Bruce Willis และ Christina Ricci รวมถึงยังไปถ่ายทำในหลายประเทศ เช่น จอร์แดน อิหร่าน โอมาน และในอีกหลายประเทศในแถบตะวันออกกลาง (MatichonOnline, 2563)

เมื่อนักข่าววงการบันเทิงในประเทศไทยได้เผยแพร่ข่าว เกี่ยวกับการไปแสดง ภาพยนตร์ฮอลลีวูดของนายนาธานออกไป มีทั้งผู้คนที่ชื่นชมยินดีและผู้คนที่ตั้งข้อสงสัย เกี่ยวกับประเด็นดังกล่าว จึงทำให้มีคนบางกลุ่มได้เริ่มค้นหาข้อมูลในอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับ ข้อมูลของภาพยนตร์ ผู้กำกับ หรือนักแสดงที่นายนาธานกล่าวอ้าง แต่ก็ไม่พบว่ามีหลักฐานใด ที่จะสามารถยืนยันได้ว่านายนาธานได้ไปแสดงภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวจริง ทั้งข้อมูล ภาพยนตร์บนเว็บไซต์ imdb.com หรือข้อมูลกำหนดการฉายของบริษัท FOX ก็ไม่มีข้อมูลที่ แสดงถึงรายชื่อของนายนาธานปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ ทำให้กลายเป็นหัวข้อที่ถกเถียงกันใน อินเทอร์เน็ตว่าสิ่งที่นายนาธานพูดนั้นเป็นความจริงหรือไม่

ทางนายนาธานและผู้จัดการส่วนตัวได้ออกมายืนยันกับสื่อถึงการไปถ่ายทำ ภาพยนตร์ที่ประเทศแถบตะวันออกกลางจริง แต่เมื่อถึงเวลาที่ให้นักข่าวได้ถาม มีนักข่าว รายหนึ่งได้ขอให้เปิดพาสปอร์ตเพื่อเป็นหลักฐานในการเดินทาง นายนาธานกลับตอบปฏิเสธ พร้อมบอกอีกด้วยว่าตนไม่ใช่นักโทษ ทำไมจะต้องนำพาสปอร์ตมาแสดงให้ดู รวมถึงปฏิเสธ การตอบคำถามเรื่องการโกหกนักข่าวและปลอมตัวเป็นน้องชายของตนเองที่เกิดขึ้นในช่วง ก่อนหน้า การตอบปฏิเสธดังกล่าวได้เพิ่มความเคลือบแคลงใจให้แก่สังคมมากขึ้น โดยมี กระแสการวิพากษ์วิจารณ์ไปในหลายทิศทาง บางกระแสได้กล่าวถึงว่าหากบริษัทผู้ใจและ เดินทางไปจริงก็ควรเปิดพาสปอร์ตให้ดูเพื่อเป็นหลักฐานที่ชัดเจนและตอบต่อความสงสัยของ สังคม

ซึ่งเรื่องราวความน่าสงสัยของสังคมต่อตัวนายนาธานไม่ได้จบเพียงเท่านั้น ในเดือน กรกฎาคม ปีพ.ศ. 2552 ดีเจจามจู้ จู๊ตี้ แคลสเซอร์ (เจเจ) หุ้นส่วนร้าน Jamaree Yak Café Gallery ได้เข้าแจ้งความดำเนินคดีกับนายนาธานขอหาข้อหาเงินหุ้นส่วนร้านอาหารและมี พฤติกรรมที่ไม่ชอบมาพากลอีกหลายอย่าง

ในปีเดียวกันนี้นายนาธาน ได้เปิดบริษัททัวร์ชื่อว่า โอมานี่ทัวร์ รับบริการจัดทัวร์ ท่องเที่ยวในประเทศเนปาล แต่ก็ได้มีเหตุการณ์ที่ลูกทัวร์รายหนึ่งได้ออกมาเปิดเผยว่าได้ซื้อ ทัวร์ของบริษัทโอมานี่ทัวร์เพื่อไปชมเขาเอเวอเรสต์ แต่เมื่อถึงวันเดินทางไม่สามารถขึ้น

เครื่องบินเพื่อขึ้นชมยอดภูเขาได้ ทางลูกทัวร์ได้ขอคืนเงินแต่ทางบริษัทกลับตอบว่าค่าเครื่องไม่ได้รวมอยู่ในโปรแกรมทัวร์ ลูกทัวร์รายดังกล่าวจึงไปฟ้องร้องเพื่อดำเนินคดีกับบริษัททัวร์ แต่เมื่อไปค้นเอกสารก็ได้พบว่า บริษัทโอมานี่ทัวร์ของนายนาธานนั้นไม่มีอยู่จริง (brighttv, 2563)

เดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2552 อดีตแม่บ้านของนายนาธานพร้อมด้วยลูกชายได้เข้าแจ้งความนายนาธานขูดหัวโกงเงินด้วยเช่นกัน และยังได้นำตราขายของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, โรงแรม, และบริษัท 20th Century FOX จากบ้านของนายนาธานมาให้ตำรวจได้ตรวจสอบและใช้เป็นหลักฐานการฉ้อโกงด้วย

ในระหว่างนั้น นางฉลอง จันทร์นาค ยายของนางสาวเสาวนีย์ ฤทธิโชติ (อ้อม) ผู้ป่วยโรคผิวหนังแห่งตะสะเก็ด หรือ “เด็กดักแด่” ที่ได้เสียชีวิตเมื่อเดือนมีนาคม 2552 ได้ออกมาเปิดเผยกับสื่อว่านายนาธานได้ทำการยืมเงินไปจากทั้งตัวของยายเองและน้องอ้อมในช่วงก่อนที่น้องอ้อมจะเสียชีวิต โดยให้สาเหตุการยืมเงินดังกล่าวว่าถูกเพื่อนที่ร่วมทำกิจกรรมบริจาคการช่วยเหลือผู้ประสบภัยสึนามิโกงเงิน (MatichonOnline, 2563)

สรารุช มาตรทอง ซึ่งเป็นผู้ร่วมทำกิจกรรมบริจาคการช่วยเหลือผู้ประสบภัยสึนามิที่ถูกพาดพิงจึงออกมาชี้แจงว่าเงินที่ได้รับบริจาคมานั้นถูกใช้ในการช่วยเหลือชาวมอแกน ที่จังหวัดพังงาทั้งสิ้น สามารถตรวจสอบยอดเงินจากบัญชีที่เปิดรับบริจาคได้เลย

ต่อมาในกลางเดือนพฤศจิกายน ปรีศนา พรายแสง ได้ออกมาเปิดโปงว่านายนาธานได้ทำการหลอกลวงเงินนำของตน โดยนายนาธานได้กล่าวอ้างตอนยืมเงินว่า หากได้เงินจากการแสดงภาพยนตร์ฮอลลีวูดมาแล้วจะกลับมาซื้อบ้านและรถคืนให้

นอกจากการฉ้อโกงเรื่องเงินแล้ว นายนาธานมีข้อสงสัยเรื่องชาติกำเนิด เนื่องจากเคยกล่าวว่าตนเองนั้นเป็นลูกครึ่งไทย-เนปาล โดยมีพ่อเป็นนักธุรกิจชาวเนปาล ทำการค้าขายอัญมณี ส่วนแม่เป็นคนไทยเชื้อสายโอมาน และได้ย้ายจากเนปาลมาใช้ชีวิตอยู่ในประเทศไทยตอนอายุ 15 ปี สามารถพูดได้ 5 ภาษา ได้แก่ ไทย, เนปาล, อาหรับ, ฝรั่งเศส, และรัสเซีย เผชิญชีวิตมาในหลายรูปแบบ ตั้งแต่เป็นลูกเรือประมงจนกระทั่งถูกจับจากขบวนการค้ามนุษย์

ในรายการข่าวทางช่อง 3 ได้มีการเปิดเผยในเวลาต่อมาถึงเรื่องราวของนายนาธาน ว่าแท้จริงแล้วนาธานนั้นมีเชื้อชาติไทย สัญชาติไทย และนับถือศาสนาพุทธ มิใช่อิสลามอย่างที่เคยให้สัมภาษณ์ ทั้งยังมีภูมิลำเนาอยู่ที่นครศรีธรรมราช

จากทุกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จึงมีกระแสการต่อต้านนายนาธานอย่างหนัก เพราะเป็นการหลอกลวงสังคมอีกทั้งยังทำผิดกฎหมายในการฉ้อโกงเงิน บางคนจึงได้ทำการเปลี่ยนชื่อจาก “นาธาน” ให้กลายเป็น “ขอธาน” ซึ่งพ้องกับคำว่า “ขอทาน” หมายถึงบุคคลที่ดำรงชีวิตโดยการขอรับบริจาคเศษเงินจากผู้ที่ยุจรผ่านไปมา ซึ่งคำว่าขอธานเป็นการล้อเลียนการกระทำของนายนาธานที่ทำที่เป็นขอยืมเงินผู้อื่นแล้วไม่คืนซึ่งมีลักษณะคล้ายกับการขอทานนั่นเอง

การล้อเลียนการกระทำของนายนาธานขยายวงกว้างอย่างต่อเนื่องในโลกออนไลน์ มีการนำภาพของนายนาธานสมัยที่ยังไม่เข้าวงการบันเทิงมาเผยแพร่ วิพากษ์วิจารณ์อย่างเสียหาย จนกระทั่งในวันที่ 14 พฤศจิกายน พ.ศ. 2552 ผู้ใช้เว็บไซต์ Pantip.com นามว่า “ยำยาร์สหายลายผัดฉ่า” จึงได้หยิบยกภาพจากภาพยนตร์ห่อแก้วแตก แหกกระเจิง ในฉากดำเนินเรื่องมาทำการตัดแปลงเพื่อล้อเลียนและเสียดสีนายนาธานโดยตรง มีการนำรูปของนายนาธานในขณะที่ให้สัมภาษณ์แถลงการณ์ในประเด็นการไปเล่นภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพก่อนเข้าวงการบันเทิงของนายนาธานมาประกอบกับภาพจากภาพยนตร์ โดยเปลี่ยนภาพของเจ้าแก้วออกไปและนำภาพของนายนาธานมาใส่แทน

สภาพทางสังคมในปีพ.ศ. 2552 ของประเทศไทยนั้น ยังเป็นสังคมที่ผู้คนส่วนมากเพิ่งได้เริ่มรู้จักกับอินเทอร์เน็ตและเว็บ 2.0 ซึ่งแม้ว่าอินเทอร์เน็ตจะเข้าสู่ประเทศไทยนับตั้งแต่ พ.ศ. 2530 แต่ก็มีการใช้งานอย่างจำกัดในแวดวงหน่วยงานราชการและภายในมหาวิทยาลัยเท่านั้น (TOT, 2562)

อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยถูกพัฒนามาอย่างต่อเนื่อง และกลายเป็นสิ่งที่สามารถใช้ได้ตามบ้านของประชาชนทั่วไปในช่วงปีพ.ศ. 2540 แต่ก็ยังมีข้อจำกัดบางอย่างอยู่ เช่น ความเร็วที่ต่ำ (หรือที่ถูกเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า “เน็ต 56K”), จำเป็นต้องต่ออินเทอร์เน็ตผ่านสายโทรศัพท์ ซึ่งหากมีการโทรเข้ามาหรือโทรออกไปจะไม่สามารถใช้อินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาดังกล่าวได้, หรือมีการจำกัดเวลาในการใช้งาน เป็นต้น (kapook, ออนไลน์)

ในช่วงเวลาต่อมา ประมาณปีพ.ศ. 2544 อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยเริ่มมีการพัฒนาไปใช้เทคโนโลยีที่มีชื่อว่า “ADSL” ซึ่งเป็นการเข้าสู่ยุคที่เรียกกันว่า “ยุคอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง” (Hi-Speed Internet) โดยเทคโนโลยีดังกล่าวนั้นแม้จะใช้สายโทรศัพท์บ้านในการต่ออินเทอร์เน็ตดั้งเดิม แต่สามารถแยกสัญญาณอินเทอร์เน็ตและสัญญาณโทรศัพท์ออกจากกันได้ ทำให้สามารถใช้งานอินเทอร์เน็ตและโทรศัพท์พร้อมกันได้ อีกทั้งความเร็วของอินเทอร์เน็ตก็เร็วเพียงพอต่อการใช้งานในชีวิตประจำวัน เช่น การส่งอีเมล, เล่นเกมออนไลน์, อ่านข่าวบนเว็บไซต์, หรือใช้โปรแกรมสนทนา เป็นต้น และยังไม่มียกจำกัดด้านเวลาในการใช้งานเนื่องจากเป็นบริการเหมาจ่ายรายเดือนที่มีราคาที่เหมาะสมสามารถเข้าถึงได้ง่าย ซึ่งนั่นส่งผลให้ร้านบริการอินเทอร์เน็ต (Internet Café) เกิดขึ้นอย่างมากมายและทำให้ผู้คนที่ไม่มีคอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตที่บ้านสามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในราคาที่ไม่แพงได้เช่นกัน

การที่อินเทอร์เน็ตเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ จึงทำให้ทุกคนอยากเข้ามาลองสัมผัสกับโลกออนไลน์รู้สึกครั้งแรก เพราะเป็นการสร้างประสบการณ์ใหม่ในการรับสื่อต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการพูดคุยผ่านโปรแกรม (เช่น MSN), การพูดคุยผ่านเว็บไซต์, การอ่านข่าว, หรือการชมภาพยนตร์ผ่านเว็บไซต์ เป็นต้น

ทั้งนี้ ในช่วงเวลาดังกล่าวเป็นการเริ่มต้นของเว็บ 2.0 ที่ผู้คนสามารถสร้างเนื้อหาได้ด้วยตนเองผ่านการเขียนทางโซเชียลมีเดียอย่างเว็บไซต์ Hi5 และตามเว็บบอร์ดต่างๆ เช่น Exteen, Pantip, Dek-D, หรือ Pramool เป็นต้น ซึ่งอาจเป็นการเขียนเพื่อบอกเล่าเรื่องราวในชีวิตของตนคล้ายกับการเขียนไดอารี่ หรือเปิดประเด็นพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องราวในสังคม

ด้วยความใหม่ของผู้ใช้งานและระบบนี้เอง ทำให้ในช่วงเวลาดังกล่าวมักไม่ค่อยมีการระบุตัวตนจริงในโปรไฟล์ของเว็บบอร์ดหรือโซเชียลมีเดีย แต่มักใช้เป็นนามแฝงหรือชื่อผู้ใช้งาน (User Name) นั่นจึงทำให้สังคมในโลกออนไลน์ ณ เวลานั้นกลายเป็นสังคมที่ไม่ระบุชื่อ (Anonymous) ที่ใครจะสามารถพูดอะไรและอย่างไรก็ได้โดยที่ไม่จำเป็นต้องกังวลถึงตัวตนที่แท้จริงของตนเอง ซึ่งนั่นรวมถึงข้อกฎหมายที่ยังไม่มีการจัดการอย่างเป็นระบบด้วย จึงทำให้มีการใช้ข้อความที่หยาบคาย รุนแรง หรือกระทบกระเทือนต่อจิตใจในหลายชุมชนพูดคุย (ซึ่งในขณะนั้นมักพูดคุยกันตามเว็บบอร์ดเป็นส่วนใหญ่) เพื่อสนทนาในประเด็นต่างๆ ทั้งชีวิตและสังคม

ในแง่ของค่านิยมในขณะนั้น คนไทยมีค่านิยมชมชอบนักร้องหรือนักแสดงที่เป็นลูกครึ่งหรือมีหน้าตาคล้ายกับชาวต่างชาติเสียส่วนมาก สังเกตได้จากในช่วงปี พ.ศ. 2543 (ค.ศ. 2000) ที่เป็นยุคช่วงการเปลี่ยนผ่านทั้งการเมือง สังคม และเศรษฐกิจของประเทศไทย ค่านิยมถูกพัฒนาจากแนวคิดสมัยใหม่และความเป็นพลเมืองโลกมากขึ้น อีกทั้งกระแสของสื่อในยุคของทุนนิยมที่นำพาภาพลักษณ์แบบประเทศทางฝั่งตะวันตกรวมถึงอเมริกาให้กลายเป็นตัวแทนของยุคสมัยใหม่ ทำให้คนไทยติดภาพจำว่าการมีรสนิยมการแต่งตัวแบบตะวันตก การใช้ชีวิตแบบตะวันตก หรือการมีหน้าตาคล้ายคนตะวันตกเป็นความทันสมัยและมีความพิเศษอย่างหนึ่ง ซึ่งนักร้องและนักแสดงในช่วงเวลานั้นที่ได้รับความนิยมส่วนมากก็มักมีความเป็นลูกครึ่งและมีหน้าตาที่คล้ายกับชาวต่างชาติ เช่น เรย์ แมคโดนัลด์, อนันดา เอเวอร์ริ่งแฮม, หรือแคทรียา อิงลิช เป็นต้น

ซึ่งนายนาธาน โอมานเองก็เป็นหนึ่งในนักร้องนักแสดงที่อยู่ในช่วงเวลาดังกล่าวและได้รับผลกระทบจากอิทธิพลสมัยใหม่ด้วยเช่นกัน ในบทสัมภาษณ์ของรายการวู้ดดีเกิดมาคุยเมื่อเดือนธันวาคม พ.ศ. 2553 นายนาธานได้ออกมาเปิดเผยถึงความจริงเกี่ยวกับประเด็นทางสังคมที่ถูกต้องข้อสงสัยทั้งหมด โดยกล่าวว่า ตนนั้นไม่ได้สามารถพูดได้ 5 ภาษาตามที่กล่าวอ้าง และรวมถึงการเป็นลูกครึ่งก็ไม่ใช่เรื่องจริง แต่ที่ต้องพูดแบบนั้น เป็นเพราะมีผู้ใหญ่ในวงการบันเทิงซึ่งถือเป็นผู้มีพระคุณเป็นผู้บอกให้ทำ ร่วมกับนิสัยของตนนั้นเป็นคนที่ต้องการความรักและความอบอุ่น หากไม่ทำตามก็กลัวว่าจะไม่มีคนรัก

โดยจากคำสัมภาษณ์ของนายนาธาน จะเห็นได้ว่าค่านิยมของคนในสังคมมีส่วนที่ทำให้เรื่องของเขากลายเป็นเรื่องใหญ่โตเช่นกัน หากลองวิเคราะห์ดูจะพบว่าการที่ผู้ใหญ่ในวงการบันเทิงได้บอกให้นายนาธานทำเช่นนั้น เพราะว่าพวกเขารู้ว่ากระแสสมัยกำลังต้องการอยากเห็นอะไร ชอบอะไร และต้องการอะไร พวกเขาจึงจัดแจงให้นายนาธานตอบสนองต่อความต้องการของประชาชนในขณะนั้นเพื่อเพิ่มคะแนนความนิยมให้ตัวของนายนาธานเอง และความนิยมของนายนาธานอาจเป็นสิ่งที่สามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจให้แก่พวกเขาได้ ซึ่งข้อมูลที่โกหกดังกล่าวเป็นข้อมูลเชิงลึกหรือข้อมูลส่วนตัว ที่ผู้ชมมักไม่ได้ให้ความสนใจมากเท่าไรในตอนแรกเริ่มเข้าวงการ เนื่องจากในเวลานั้นการที่จะฟังเพลงหรือรู้จักศิลปินจะต้องฟังจากคลื่นวิทยุ งานแถลงข่าว หรือซีดีตีมาฟัง แม้จะเริ่มมีอินเทอร์เน็ตให้ฟังเพลงหรือรับชมวิดีโอเพลงแล้ว แต่ก็ยังไม่แพร่หลายมากเท่าที่ควรเหมือนเช่นปัจจุบัน ทำให้ข้อมูลของศิลปินมันถูกปล่อยมาจากค่ายเพลง ผู้จัดการ หรือทางตัวศิลปินเองทั้งสิ้น และผู้ชมหรือ

ผู้ฟังก็แทบมิได้สนใจความถูกต้องต่อข้อมูลส่วนตัวมากนัก โดยสิ่งที่สนใจต่อตัวนักร้องหรือนักแสดงนั้น มักเป็นรูปร่างหน้าตาและเนื้อหาที่พวกเขาแสดงออกมาก่อนเสมอ

เส้นทางของนักร้องและนักแสดงของนายนาธานอาจกำลังไปได้ด้วยดี จนกระทั่งเขาได้เปิดเผยว่ากำลังไปเล่นหนังฮอลลีวูด ซึ่งอาจพูดได้ว่าเป็นสิ่งหนึ่งที่เขาตัดสินใจพลาดในการให้สัมภาษณ์ดังกล่าว โดยประเด็นนี้สามารถมองได้ 2 มุมมอง ได้แก่ 1. กระแสตอบรับดีมาก ผู้คนชื่นชมว่านายนาธานมีความสามารถจนไปเล่นภาพยนตร์ระดับโลกได้แล้ว และ 2. นายนาธานเป็นใคร มีความสามารถขนาดที่สามารถไปแสดงภาพยนตร์ระดับโลกได้จริงหรือ หากกระแสออกมาเป็นอย่างดีที่หนึ่ง นายนาธานจะกลายเป็นคนโด่งดังอย่างมากในประเทศไทยเพราะสร้างชื่อเสียงที่ดีให้แก่ประเทศและทำให้ชาวโลกได้เห็นความสามารถของคนไทยและที่สำคัญคือเป็นการเพิ่มค่าตัวในการรับเงินของนายนาธานเองในประเทศได้ทันที เนื่องจากมีกระแสการพูดถึงที่ดีและสร้างความนิยมได้อย่างมาก แต่ในความเป็นจริงที่เกิดขึ้นนายนาธานอาจคาดไม่ถึงว่ากระแสในด้านลบที่ออกมาและโดนต่อต้านนั้นจะมากมายเพียงนี้และทำให้ตัวของเขาเองโดนขูดคั้นประวัติทั้งตระกูล เมื่อความจริงปรากฏ ก็ยิ่งทำให้เรื่องราวเลวร้ายลงไปอีก เพราะการโกหกสังคมเป็นเรื่องต้องห้ามของวงการบันเทิงในขณะนั้น เนื่องจากคล้ายกับเป็นการดูถูกประชาชน อีกทั้งยังผิดศีลธรรมและจารีตทางสังคมอีกด้วย

สังคมในขณะนั้นเป็นสังคมที่จับจ้องต่อความผิดพลาดของบุคคล หากใครที่ทำผิดไปจากกรอบทางสังคมที่เห็นพ้องต้องกันไว้ บุคคลนั้นก็จะถูกเกลียดชังจนแทบตั้งตัวไม่ได้ ยิ่งหากเป็นบุคคลสาธารณะอย่างนักร้องนักแสดง ก็ยิ่งจำเป็นจะต้องทำตามจารีต ประเพณี หรือกรอบของกฎหมายอย่างเคร่งครัด ในช่วงเวลานั้นการที่มีนักแสดงเป็นข่าวในด้านลบ เช่น การประพฤติผิดในกาม, การเป็นมือที่สาม, การทำไม่ตามกระแสสังคม, หรือแม้กระทั่งการที่ใส่เสื้อผ้าน้อยชิ้นเกินกว่าที่คนในสังคมเห็นว่าสมควร ก็จะถูกมองเป็นคนแปลกแตกต่าง และโดนสังคมโดยรอบรังเกียจในทันที ซึ่งกรณีของนายนาธานก็ได้ทำในสิ่งที่ขัดแย้งต่อกรอบของกฎหมายและศีลธรรม ตรงที่ฉ้อโกงเงินคนอื่นและโกหกต่อสังคม จึงทำให้สังคมโกรธและถูกขยายความเกลียดชังไปอย่างกว้างขวาง

เมื่อเกิดกระแสความเกลียดชัง โดยเฉพาะในโลกอินเทอร์เน็ตที่มีความใหม่ กระแสที่เกิดขึ้นบนโลกอินเทอร์เน็ตก็แพร่ออกไปไกล และผู้คนที่เลือกที่จะเชื่อตามกระแสนั้นโดยที่อาจไม่ได้ไตร่ตรองถึงความจริงว่าความเกลียดชังที่เกิดขึ้นนั้นเป็นจริงหรือไม่ ในช่วงปีพ.ศ.

2552 มีกระแสความเกลียดชังต่อตัวศิลปินหรือนักแสดงเป็นระยะ เช่น กระแสการเกลียดชังจัสติน บีเบอร์ ที่กำลังอยู่ในช่วงวัยรุ่นและทำตัวทะเล้นจนกลายเป็นความไม่ชอบของคนบางกลุ่ม จนถูกโจมตีว่า “หากผู้ชายคนใดฟังเพลงและชอบในตัวจัสติน บีเบอร์ ผู้ชายคนนั้นคือคนที่ไม่สมกับเป็นผู้ชาย” หรือ กระแสการต่อต้านวงเคป็อป CN Blue ที่มีวิดีโอเปิดเผยว่าการเล่นสดของวงดังกล่าวเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นและวงดนตรีนั้นขายเพียงหน้าตาไม่ใช่ความสามารถ เพราะภาพที่ออกมาคือการทำที่นักดนตรีในวงไม่ได้ทำการเสียบสายแฉีกระหว่างกีตาร์และลำโพง แต่กลับมีเสียงกีตาร์ออกมาได้อย่างไร การแสดงบนเวทีทั้งหมดเป็นการลิปซิงค์ใช่หรือไม่ วงดนตรี CN Blue จึงกลายเป็นตัวแทนของความไม่จริง ซึ่งหากใครชอบวงดนตรีดังกล่าวก็จะถูกเสียดสีว่าชอบหน้าตาหรือความสามารถที่ไม่จริง เป็นต้น

กระแสความเกลียดชังต่อตัวนายนาธานได้แพร่กระจายไปทั่วอินเทอร์เน็ต ดังที่ผู้วิจัยได้กล่าวในข้างต้นว่า สังคมอินเทอร์เน็ตในช่วงเวลาดังกล่าวเป็นสังคมปิดหน้าที่ทุกคนสามารถพูดอะไรก็ได้โดยที่ไม่มีผู้ใดรู้ว่าตัวจริงของผู้พูดเป็นใคร เรื่องของนายนาธานจึงโดนโจมตีอย่างหนักด้วยถ้อยคำที่หยาบคายและรูปภาพล้อเลียน ซึ่งภาพจากภาพยนตร์ห่อแตัวแตก แหกกระเจิงก็กลายเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ถูกใช้ในการโจมตีตัวนายนาธานถึงประเด็นที่โกหกต่อสังคมและฉ้อโกงเงินจากผู้อื่น โดยคำพูดที่ใช้ส่วนมากเป็น “อึดอแหล” จากคำพูดของผีแพนเค้กในภาพยนตร์ห่อแตัวแตก แหกกระเจิงที่ถูกใช้เพื่อโจมตีนายนาธานที่ได้โกหกและหลอกลวงสังคม และ “ขอทาน” ที่ล้อเลียนการกระทำที่คล้ายกับ “ขอทาน”

หลังจากเหตุการณ์ของนายนาธานที่ได้เริ่มเจ็บหายไประยะหนึ่งหลังจากศาลตัดสินจำคุกคดีฉ้อโกงเงินในช่วงปีพ.ศ. 2554 ก็ได้มีการใช้มิมจากภาพยนตร์ชุดห่อแตัวแตกมาอย่างต่อเนื่องจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะกับเหตุการณ์ที่ประชาชนมักจะจับพิรุธได้จากบุคคลใดบุคคลหนึ่ง ไม่ว่าจะบุคคลที่มีความน่าสงสัยเกี่ยวกับประเด็นทางสังคม นักร้องนักแสดงในวงการบันเทิงที่มีข่าวฉาว ไปจนถึงบุคคลในทางการเมืองที่กำลังมีข่าวเสียหาย

สภาพการณ์ทางสังคมที่ 2

มิมจากภาพยนตร์ชุดห่อแตัวแตกเกิดขึ้นอีกครั้งในปีพ.ศ. 2563 สภาพการณ์ทางสังคมอยู่ในยุคโรคระบาดโควิด 19 ประกอบกับการถูกสิทธิจากรัฐบาลที่มีแนวคิดโน้มเอียงไปทางเผด็จการทหารซึ่งเป็นผลพวงสืบเนื่องมาตั้งแต่การรัฐประหารในวันที่ 22 พฤษภาคม พ.ศ. 2557 โดยคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) นำโดยพลเอกประยุทธ์

จันทร์โอชา ที่ได้ทำการยึดอำนาจการปกครองประเทศจากรัฐบาลนางสาวยิ่งลักษณ์ ชินวัตร ซึ่งในขณะนั้นเกิดวิกฤตการณ์ทางการเมืองที่รุนแรง หลังจากมีการรวมกลุ่มกันประท้วงเพื่อขับไล่ระบอบทักษิณ โดยคนบางกลุ่มมีความเชื่อว่า นายทักษิณ ชินวัตร อดีตนายกรัฐมนตรียุคอดีตนายกรัฐมนตรีที่ เคยถูกรัฐประหารจนต้องลี้ภัยไปอาศัยอยู่ต่างประเทศในปีพ.ศ. 2549 เป็นผู้ที่อยู่เบื้องหลังรัฐบาลที่ถูกตั้งขึ้นโดยมีพรรคเพื่อไทยเป็นฐานเสียงสำคัญ ซึ่งกลุ่มประท้วงดังกล่าวใช้ชื่อว่า “คณะกรรมการประชาชนเพื่อการเปลี่ยนแปลงปฏิรูปประเทศไทยให้เป็นประชาธิปไตยที่ สมบูรณ์แบบอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข” หรือ กปปส. นำโดยนายสุเทพ เทือกสุบรรณ และมีอดีตรัฐมนตรีผู้แทนราษฎรจากพรรคประชาธิปัตย์ที่ลาออกจากพรรคเพื่อมา เป็นแกนนำในการประท้วงครั้งนั้น

การประท้วงของกลุ่มกปปส. นั้นเริ่มเกิดขึ้นตั้งแต่ช่วงปลายปีพ.ศ. 2556 ที่ เคลื่อนไหวเพื่อต่อต้านพรรค.นิรโทษกรรมให้แก่ผู้มีความผิดทางการเมืองทั้งหมด ซึ่งนั้นรวมถึง คดีความของอดีตนายกทักษิณด้วย กลุ่มคนที่มีความไม่พอใจต่ออดีตนายกทักษิณจึงมองว่านี่ คือการล้างความผิดและพยายามนำอดีตนายกทักษิณกลับประเทศแบบไร้มลทินมัวหมอง จึง แสดงออกด้วยการประท้วงและต่อต้านอย่างหนัก

จนในที่สุดรัฐบาลของนางสาวยิ่งลักษณ์ประกาศยุบสภาและเปิดทางเพื่อให้เกิดการ เลือกตั้งใหม่ แต่ทางกลุ่มกปปส.กลับไม่ยอมรับการเลือกตั้งดังกล่าวและทำการขัดขวางการ เลือกตั้ง โดยนำมวลชนไปปิดคุกหาการเลือกตั้งและยังบอกด้วยว่าเลือกอย่างไรก็ได้พรรคเพื่อ ไทยกลับมาเป็นรัฐบาล ซึ่งอาจมีการโกงการเลือกตั้งเกิดขึ้น รวมถึงมีพฤติกรรมที่ไม่เหมาะสม จำเป็นจะต้องมีการปฏิรูปพรรคการเมืองและสังคมก่อนการเลือกตั้ง ผลจากการขัดขวางการ เลือกตั้งในครั้งนั้นทำให้มีผู้มาใช้สิทธิในการเลือกตั้งมีจำนวนน้อยเกินไปและทำให้การเลือกตั้ง ดังกล่าวการเป็นโมฆะไป

ประเทศไทยจึงตกอยู่ในสภาวะสุญญากาศทางการเมือง ไม่สามารถบริหารประเทศ ได้ ประกอบกับการปะทะกันของมวลชนกปปส.และมวลชนคนเสื้อแดง ที่ทำให้มีทั้ง ผู้บาดเจ็บและเสียชีวิตในเวลาต่อมา จนในที่สุด ทางกองทัพไทยจึงประกาศยึดอำนาจ นำโดย พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา และประกาศกฎอัยการศึกในเวลาต่อมา

คสช.มีอำนาจในการปกครองประเทศอยู่ 5 ปี 1 เดือน กับอีก 3 สัปดาห์ โดยระหว่างนี้มีการวางแผนในการบริหารประเทศในระยะยาวผ่านแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และประชามติรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2560 ที่เอื้อประโยชน์ให้กลุ่มคสช.ในการบริหารประเทศต่อ

ต่อมา คสช. ประกาศจัดการเลือกตั้งแบบประชาธิปไตยในปีพ.ศ. 2562 และผลปรากฏออกมาว่าพรรคเพื่อไทยเป็นพรรคที่มีคะแนนเสียงเป็นอันดับ 1 ของประเทศ อีกทั้งยังได้จำนวนสมาชิกผู้แทนราษฎรเป็นอันดับ 1 อีก แต่กระนั้น พรรคเพื่อไทยก็ไม่สามารถจัดตั้งรัฐบาลได้ เนื่องจากรัฐธรรมนูญ พ.ศ. 2560 บัญญัติไว้ว่าการเลือกนายกรัฐมนตรีนั้นจะต้องมาจากการโหวตของ 2 สภา ได้แก่ สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร (สส.) ที่มาจากการเลือกตั้ง และสมาชิกวุฒิสภา (สว.) ที่มาจากการแต่งตั้งของคสช. และผู้ที่มีคะแนนเสียงมากที่สุดจากการโหวตของ 2 สภา จะได้กลายเป็นนายกรัฐมนตรี สิ่งที่เกิดขึ้นคือ สว.จากการแต่งตั้งลงคะแนนเสียงให้แก่พรรคพลังประชารัฐที่มีคะแนนเสียงเป็นอันดับ 2 ของประเทศ และเสนอชื่อให้พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา เป็นนายกรัฐมนตรีต่อเนื่องจากการยึดอำนาจในการบริหารประเทศ

การบริหารงานในยุคของพลเอกประยุทธ์นั้นมีความคล้ายคลึงกับรัฐบาลเผด็จการทหาร ผู้ที่คิดต่างมักได้รับการจับกุมจนเป็นคดีความ เมื่อเกิดภาวะโรคระบาดโควิด 19 สถานการณ์โลกไม่สู้ดีนักรวมถึงภายในประเทศไทย รัฐบาลของพลเอกประยุทธ์ไม่มีมาตรการรองรับภาวะโรคระบาด ตัดสินใจในการรับมือต่อภาวะโรคระบาดช้า และยังมีการต้อนรับนักท่องเที่ยวจากประเทศอื่นแม้จะเริ่มมีค่าเตือนจากนานาประเทศแล้วก็ตาม ส่งผลให้ภาวะการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 ในประเทศไทยนั้นแพร่ออกไปในวงกว้างจนมีผู้เสียชีวิตนับหมื่นราย

ช่วงกลางปีพ.ศ. 2563 มีประชาชนบางกลุ่มที่ไม่พอใจต่อการบริหารงานที่ผิดพลาดจนมีคนล้มตายเป็นจำนวนมากของรัฐบาลพลเอกประยุทธ์ จึงลุกขึ้นมาลงถนนเพื่อประท้วงต่อการบริหารที่ผิดพลาดนั้น การประท้วงดังกล่าวเริ่มโดยกลุ่มที่เรียกตัวเองว่า “เยาวชนปลดแอก – FREE YOUTH” ร่วมกับเครือข่ายนักศึกษาที่ได้มีการรวมตัวประท้วงในเหตุการณ์การยุบพรรคอนาคตใหม่ในช่วงต้นปี แต่ขบวนการประท้วงก็ต้องหยุดชะงักไปจากการแพร่ระบาดที่หนักขึ้นของโรคโควิด 19 ทำให้รัฐบาลประกาศการล็อกดาวน์ทั้งประเทศ ผู้คนไม่สามารถออกมาใช้ชีวิตประจำวันได้อย่างเดิม และใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่เพียงภายในบ้านเท่านั้น เมื่อ

สถานการณ์ระบาดระลอกแรกของโรคระบาดโควิดเริ่มคลี่คลาย จึงเกิดการรวมกลุ่มของนักศึกษาตามมหาวิทยาลัยและโรงเรียนต่างๆใช้ชื่อกลุ่มว่า “กลุ่มสหภาพนักเรียนนิสิตนักศึกษาแห่งประเทศไทย” (สนท.) ซึ่งได้จัดกิจกรรมทางการเมืองเมื่อวันที่ 17 กรกฎาคม พ.ศ. 2563 บริเวณอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย โดยมีข้อเรียกร้อง 3 ข้อต่อรัฐบาล ได้แก่ 1. ประกาศยุบสภา 2. หดุดคุดคามประชาชน และ3. ร่างรัฐธรรมนูญใหม่

การประชุมดังกล่าวกลายเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมที่ถูกให้ความสนใจเป็นอย่างมาก เนื่องจากการชุมนุมประท้วงที่ทำการลงถนนเป็นครั้งแรกนับตั้งแต่คสช.ประกาศยึดอำนาจจากประชาชนไปตั้งแต่ปีพ.ศ. 2557 (แม้ก่อนหน้านี้จะมีการชุมนุมโดยเหล่านักเรียนนักศึกษา แต่การประชุมดังกล่าวก็เกิดขึ้นเพียงในรั้วมหาวิทยาลัยที่คนส่วนใหญ่ไม่สะดวกเข้าไปร่วมชุมนุม) ซึ่งประชาชนในประเทศก็แบ่งความคิดเห็นเป็น 2 ฝ่ายอย่างชัดเจน โดยฝ่ายหนึ่งเห็นด้วยกับการประท้วงและมองว่าการบริหารงานของรัฐบาลพลเอกประยุทธ์นั้นผิดพลาดและก่อให้เกิดผลเสียต่อประเทศ ส่วนอีกฝ่ายหนึ่งนั้นเป็นผู้ที่สนับสนุนรัฐบาลของพลเอกประยุทธ์ที่มองว่าไวรัสโควิด 19 แพร่ระบาดไปทั่วโลกและทุกประเทศก็ล้มเหลวในการจัดการเหมือนกันหมด โดยบ้ายเบี่ยงในการพูดถึงประเด็นที่สิทธิของประชาชนของรัฐบาลพลเอกประยุทธ์

ในวันที่ 20 กรกฎาคม พ.ศ. 2563 พ.อ.หญิง นุสรุา วรภัทรทรร ทหารประจำกรมยุทธการ กองบัญชาการกองทัพก อติตรงโฆษกกองทัพก ปีพ.ศ. 2558 ได้ทำการโพสต์ข้อความบนเฟซบุ๊กส่วนตัวเพื่อแสดงความคิดเห็นถึงกลุ่มผู้ชุมนุมเยาวชนปลดแอก โดยมองว่าการชุมนุมของกลุ่มนั้นเป็นมือบ่มมั่ง ตีกันเอง และจะสลายไปเองในที่สุด อีกทั้งยังวิจารณ์ข้อเรียกร้องทั้ง 3 ข้อว่าเป็นข้อเรียกร้องที่ไม่สมเหตุผล โดยมีใจความว่า

“ข้อเรียกร้องมือบ่มมั่ง 3 ข้อ

1. ต้องยุบสภา น้องคะ อีก 2 ปีครึ่งก็เลือกตั้งใหม่แล้วคะ ปานนั้นโควิดจะหาวัคซีนได้ยังไงไม่รู้เลย
2. ต้องแก้รัฐธรรมนูญ อันนี้ ึ่งมาก แค่เหตุผลของ พ.ร.ก.ฉุกเฉิน ที่ออกมาควบคุมโรคระบาด น้องยังไม่เกิดเลย ตอนนั้นที่ทำประชาพิจารณ์และลงมติรับรัฐธรรมนูญกัน น้องๆทำอะไรกันอยู่คะ ข้อนี้้องต้องระบุให้ชัดเจนหน่อย ว่าต้องการแก้มาตราไหน เอาให้ชัดๆไปเลยคะ ไซ่ที่มีป้ายเกี่ยวกับสถาบันหรือไม่

3. ต้องเลิกคุกคามประชาชน เอ็มม น้องคะ ถ้าประชาชนไม่ทำผิดกฎหมาย ใครหน้าไหนก็ทำอะไรไม่ได้นะคะ ยุคนี้ขนาดบางคน โทกก ปั่นข่าวปลอม ต่ำตั้งแต่เจ้าลงมา ยังใช้มาตรการเบาไปหาหนักอยู่เลย จนเริ่มลำไยเจ้าหน้าที่แล้วเหมือนกัน เจอพวกโพสต์หมิ่นทุกวัน แต่อย่างว่านะ ส่วนใหญ่เป็นอวตาร หรือคนไหนถูกจับได้ก็มักจะลงเอยด้วย รู้เท่าไม่ถึงการณ์ มีประวัติป่วยทางจิต ฯลฯ

มือบเสื้อเหลือง >> ตำรวจสลายการชุมนุม

มือบเสื้อแดง >> ทหารสลายการชุมนุม

มือบมุ้งมิ้งของน้องๆ เนี่ย ตีกันเอง ระวังกันเอง จนสลายการชุมนุม

วิธีคิดของพวกที่อยู่เบื้องหลังของมือบน้อง ก็แค่ต้องการให้มีเคสบูชายัญเท่านั้นแหละ จะได้มีเหตุผลออกมาเรียกร้องต่อ

ตอนนี้ประเทศเรากำลังไปได้ดี น่าจะเป็นประเทศแรกๆ ในโลกที่จะได้เก็บเงินเก็บทอง

น้องๆ ไปเตรียมดูช่องทางทำมาหากินดีกว่า

>>จะเป็นงานท่องเที่ยว เป็น local guide

>>งานหมวดอาหารการกิน เดลิเวอรี่ ให้นักท่องเที่ยว

>>งานหมวดขายของออนไลน์

>>งานเกษตรขายต้นไม้ใบหญ้า

ถ้าไม่มอเมืองอเท้า ไม่มีวันอดตายหรอกคะ” (khaosod, 2563)

โพสต์ดังกล่าวสร้างความไม่พอใจกับผู้ชุมนุมเป็นอย่างมาก จนกระทั่งในวันต่อมา มีการเชิญชวนมวลชนไปชุมนุมหน้ากองบัญชาการกองทัพบก เนื่องจากผู้ชุมนุมมองว่าโพสต์ดังกล่าวเป็นการดูถูกประชาชนที่เป็นเจ้าของสูงสุดของประเทศนี้ อีกทั้งยังไม่ใช่เรื่องของกองทัพบกที่จะนำเสนอความคิดที่ชวนแบ่งฝ่ายเช่นนี้ และในฐานะที่พ.อ.หญิง นุสรรา เป็นถึงอดีตโฆษกของกองทัพบก ซึ่งอาจกลายเป็นภาพตัวแทนของกองทัพไทย ควรจะวางตัวเป็น

กลางไม่ยุ่งเกี่ยวกับการเมือง แต่สิ่งที่พ.อ.หญิง นุสรรา ทำนั้นเป็นการเลือกฝ่ายและโจมตีเหล่าผู้ชุมนุมโดยตรง

แม้ภายหลัง พ.อ.หญิง นุสรรา จะลบโพสต์ดังกล่าวทิ้งไป และไม่มีการพูดถึงประเด็นดังกล่าวอีก รวมถึงไม่มีการกล่าวคำขอโทษต่อประชาชน จึงทำให้ประชาชนในฝ่ายของผู้ประท้วงยังมีความคับข้องใจต่อกองทัพไทยอยู่

จากเหตุการณ์ดังกล่าวส่งผลให้ต่อมามีขบวนการเคลื่อนไหวตามมาอีกมากมาย เพราะเกิดความไม่พอใจที่กองทัพไทยแสดงท่าทีเข้าข้างรัฐบาลพลเอกประยุทธ์อย่างชัดเจน โดยขบวนการเคลื่อนไหวในขณะนั้นมีอิทธิพลสำคัญในการชุมนุมประท้วง ไม่ว่าจะเป็นธิม วิชากการ การเมือง หรือธิมจากวัฒนธรรมประชานิยม เช่น การวิจารณ์การจัดวางต้นไม้รอบอนุสาวรีย์ประชาธิปไตยผ่านแนวคิดของการบริหารจัดการพื้นที่ (เนื่องจากช่วงเวลาดังกล่าวมีการประท้วงเกิดขึ้นบ่อยครั้งบริเวณอนุสาวรีย์ประชาธิปไตย โดยทุกครั้งที่มีการนัดวันเพื่อจัดชุมนุม ภายในวันดังกล่าวจะมีเจ้าหน้าที่ของทางหน่วยงานกรุงเทพมหานครฯ เข้ามาปิดพื้นที่และจัดต้นไม้รอบบริเวณอนุสาวรีย์ โดยอ้างว่าเป็นแผนการทำงานที่วางแผนไว้นานแล้ว ผู้ชุมนุมบางกลุ่มจึงใช้เหตุผลดังกล่าวของทางหน่วยงานกรุงเทพมหานครมาเป็นธิมในการจัดชุมนุม โดยเป็นการชุมนุมทางการเมืองที่มีธิมการวิจารณ์การจัดสวนผ่านแนวคิดของการจัดการบริหารพื้นที่เป็นหลัก), การวิ่งทำนารูโตะ¹⁴ รอบอนุสาวรีย์ประชาธิปไตยและวงเวียนใหญ่, การวิ่งแอมทำไร้ประท้วงรัฐบาล, หรือการใช้ธิมจากภาพยนตร์แฮร์รี่ พอตเตอร์ ในมือบเสกคาถาฯ ปกป้องประชาธิปไตย เป็นต้น

หนึ่งในการชุมนุมผ่านธิมจากวัฒนธรรมประชานิยมที่เกิดขึ้น และนับว่าเป็นผลสืบเนื่องจากเหตุการณ์ที่ พ.อ.หญิง นุสรรา ออกมาวิจารณ์การประท้วงที่เด่นชัดที่สุดคือการชุมนุมของกลุ่ม “เสรีไทยพลัส” โดยใช้ชื่อการประท้วงว่า “มือบไม่มั่งมึงแต่ตั่งตังค้ะคุณรัฐบาล” ซึ่งเป็นการโต้ตอบต่อการดูถูกของ พ.อ.หญิง นุสรรา และรัฐบาลโดยตรง

“มือบไม่มั่งมึงแต่ตั่งตังค้ะคุณรัฐบาล” เป็นมือบ LGBTQ+ ที่เกิดขึ้นเมื่อวันที่ 25 กรกฎาคม พ.ศ. 2563 ถูกจัดขึ้นโดย สิริภพ อัตโตตี และ ศุภริยา วรณายูวัฒน์ ผ่านชื่อของเสรีไทยพลัส โดยมีการหยิบเอาวัฒนธรรมประชานิยมอย่างภาพยนตร์ชุดหอคอแต้วแตกมา

¹⁴ เป็นการวิ่งที่ยื่นหน้าและโน้มตัวไปข้างหน้า โดยนำมือทั้งสองข้างตั้งฉากกับพื้นและไว้ย้งด้านหลัง ซึ่งคล้ายกับการวิ่งของนินจา จากตัวการ์ตูนนารูโตะ ในการตูนเรื่อง “นินจาคาถา อ้อโฮเฮะ”

เป็นธีมหลักในการประท้วง รวมถึงวัฒนธรรมเคียวร์เป็นแนวทางในการจัดการ ออกแบบบรรยากาศ และกิจกรรมภายในการประท้วงด้วย วัตถุประสงค์หลักคือการประกาศร่วมจุดยืน 3 ข้อเรียกร้องของกลุ่มเยาวชนปลดแอกที่ได้ประกาศไว้ก่อนหน้านี้ และร่วมด้วยการเรียกร้องเรื่องความเท่าเทียมทางเพศ

ทั้งนี้ กลุ่มเสรีไทยพลัสมองว่า การขับเคลือนประชาธิปไตยนั้นคือทางเดียวที่จะสามารถทวงสิทธิ์ของความเท่าเทียมทางเพศคืนให้แก่ทุกคน เนื่องจากความเท่าเทียมนั้นไม่สามารถงอกเงยขึ้นได้จากเผด็จการ และทั้งสองเรื่องนี้จะต้องขับเคลื่อนไปพร้อมกัน

สิริภพ อัดโตติ หรือแรปเตอร์ มองว่าในช่วงเวลาดังกล่าวมีการเกิดขึ้นของมีอบฉับพลัน (Flash Mob) บ่อยครั้ง และแต่ละครั้งมักจะมีธีมหลักในการชุมนุม ตนและเพื่อนจึงเริ่มที่อยากจะจัดมีอบเพื่อแสดงออกถึงความเป็น LGBTQ+ ในการเรียกร้องความเท่าเทียมทางเพศ จึงได้หยิบยกภาพยนตร์ชุดหอแ่ตัวแตก มาเป็นธีมหลัก เนื่องจากเป็นวัฒนธรรมเคียวร์ที่มีความเป็นประชานิยมมากที่สุด โดยเฉพาะในกลุ่ม LGBTQ+ และคนแต่งแดร์รี่ควีน

“หลักจากกลุ่มเยาวชนปลดแอกจัดแฟลชม็อบที่อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย ก็มีแฟลชม็อบอื่นตามมาเรื่อยๆ ที่ป็นๆ หน่อยก็มีแฟลชม็อบชวนไปชมสวน (วันที่ 21 กรกฎาคม พ.ศ. 2563 ณ อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย) ตอนนั้นในทวิตเตอร์มีการเล่นแฮชแท็ก #ไอเดียออกมีอบ เราเลยทวิตเล่นๆ ว่าถ้าจะทำมีอบ LGBTQ+ มีธีมอะไรบ้างที่เข้ากับวัฒนธรรมเคียวร์ในไทย เราเสนอภาพยนตร์เรื่อง หอแ่ตัวแตก ที่เป็นที่นิยมในหมู่กะเทยและคนแต่งแดร์รี่ควีน คนก็ทวิตไปเยอะมาก แล้วมีคนมาชวนให้ทำจริง เลยเกิดเป็นมีอบ “ไม่มั่งมีตั้งแต่ตั้งตั้งค้คุณรัฐบาล” ขึ้นมา” (บทสัมภาษณ์ สิริภพ อัดโตติ บนเว็บไซต์ adaymagazine.com, 2563) (เดือนเพ็ญ จุ้ยประชา, 2563)

นอกจากนั้น การใช้คำว่า “ตั้งตั้ง” ในชื่อการประท้วงยังเป็นการทำลายอำนาจและการกดทับทางเพศ โดยเป็นหนึ่งในความต้องการของผู้จัดทั้งคู่ เพื่อแสดงให้เห็นว่าชาว LGBTQ+ ที่เป็นเหมือนคนชายขอบของสังคมมาโดยตลอดก็สามารถออกมาเรียกร้องประชาธิปไตยได้เช่นกัน

“อีกสิ่งที่สำคัญคือเราต้องการบอกคนในขบวนการประชาธิปไตยด้วยว่า คนที่มีลักษณะตั้งตั้งก็สามารถออกมาเรียกร้องประชาธิปไตยได้เหมือนกัน ตอนแรกมายมี

นไม่ยากใช้คำว่าตุงตุง เพราะกลัวว่าจะเป็น การตอกย้ำภาพจำและอาจเป็นการลดทอนคุณค่าทางเพศ แต่เรามองว่านี่คือผลของระบบชายเป็นใหญ่ที่กดทับเรามาอย่างฝังราก ดังนั้นการใช้ชื่อนี้จึงเป็นการยิงปืนนัดเดียวได้นกสองตัว เนื่องจากเราพูดทั้งเรื่องการเมืองและเป็นการยั่วล้อกับภาพจำเก่าๆ รวมถึงสันคองอำนาจของปีศาจไปตวยไปด้วย” (สัมภาษณ์ สิริภาพ อัตโตทิ บนเว็บไซต์ adaymagazine.com, 2563) (เดือนเพ็ญ จุ้ยประชา, 2563)

ภายในมือบไม่มั่งมั่งแต่ตุงตุงค้คุณรัฐบาล นอกจากจะมีการปราศรัยถึงความล้มเหลวของรัฐบาล การกดขี่ประชาชนจากภาครัฐ ความไม่เท่าเทียมทางเพศ การเรียกร้องสิทธิเสรีภาพ การสนับสนุนสามช้อเรียกร้อง การสมรสเท่าเทียม ความหลากหลายทางเพศ การคุ้มครองสิทธิของผู้ขายบริการทางเพศ และการที่นักกิจกรรม วันเฉลิม สัตย์ศักดิ์สิทธิ์ ถูกอุ้มหายในประเทศกัมพูชา ยังมีการนำกิจกรรมสันตนาการอย่างการ “แจวเรือ” มาใช้และให้ผู้ร่วมชุมนุมมีส่วนร่วมกับกิจกรรมดังกล่าวด้วย โดยใช้ชื่อว่า “แจวประชาธิปไตย” ที่ทำการบิตเนื้อเพลงแจวให้สอดคล้องกับเหตุการณ์ทางการเมือง

และที่เป็นกิจกรรมสำคัญของมือบไม่มั่งมั่งๆ นั่นคือการต่อบทพูดจากภาพยนตร์หอแต่้วแตก แหกกระเจิง และหอแต่้วแตก แหกชิมิ จากฉาก ต่าตูกตา และฉาก นี้บ้านนะไม่ใช่ช่อง ตามลำดับ โดยทำการเปลี่ยนบทพูดจากภาพยนตร์ให้สอดคล้องกับเหตุการณ์ในปัจจุบัน อีกทั้งยังมีอุปกรณ์ประกอบกิจกรรมเป็นตุ๊กตาที่แปะข้อความว่า “อตอห” ไว้ เพื่อบ่งบอกถึงชื่อของตุ๊กตาว่าชื่อ “อิตู”

เช่น ในฉากต่าตูกตา จากภาพยนตร์หอแต่้วแตก แหกกระเจิง บทพูดดั้งเดิมจะกล่าว

“ผีแพนเค้ก: อีแต่้ว อีตอแหล

เจ้แต่้ว: ห๊ะ! มิ่งต่ากูหรือ?

ผีแพนเค้ก: ต่าตูกตา

เจ้แต่้ว: อ้อ แล้วไป”

แต่ในกิจกรรมของมือบไม่มั่งมั่งๆ ทำการเปลี่ยนบทพูดเป็น

“พิธีกร: ฮีตู๋

ทุกคน (ตอบพร้อมกัน): ฮีตอแหล

(พูดซ้ำ 5 รอบ)

พิธีกร: ห๊ะ! มึงด่านายกหรือ?

ทุกคน: ด่าตุ๊กตา

พิธีกร: อ้อ แล้วไป”

หรือในฉาก นี้บ้านนะไม่ใช่ช่อง ได้เปลี่ยนบทพูดของผีแพนเค้กโดยใช้เป็นคำพูดที่ผู้ชุมนุมประท้วงมักโดนฝ่ายรัฐบาล ผู้ที่มีอำนาจในการปกครอง และประชาชนฝั่งที่สนับสนุนรัฐบาลกล่าวหาว่าด้วยคำว่า “ซังชาติ” เข้าไปแทนคำว่า “ไล่ออกจากบ้าน”

โดยบทพูดเดิม หลังจากที่เจ้แตัวด่าผีแพนเค้กอย่างยืดยาว และตบเข้าไปที่แก้มของผีแพนเค้กแล้ว ผีแพนเค้กจึงหันหน้ากลับมาพูดด้วยว่า

“เจ้ชา ที่เจ้ตบหน้าหนู หนูไม่ว่าอะไร แต่ที่เจ้ไล่หนูออกจากบ้าน นี่บ้านมึงหรือ?”

แต่ทางมือบไม่มั่งมีงั้น ได้ตัดทอนประโยคดังกล่าวและเปลี่ยนคำพูดให้กลายเป็น

“พิธีกร: ที่เจ้ด่าหนูซังชาติ หนูไม่ว่าอะไร แต่ที่เจ้ไล่หนูออกจากบ้าน

ทุกคน (ตอบพร้อมกัน): นี่บ้านมึงหรือ?

พิธีกร: ที่เจ้ไล่หนูออกจากบ้าน

ทุกคน: นี่บ้านมึงหรือ

(ทำซ้ำ 5 รอบ)”

ซึ่งคำว่า “ซังชาติ” และการ “ไล่ออกจากบ้าน” นั้น สืบเนื่องมาจากเหตุการณ์ทางสังคมก่อนหน้านี้นับตั้งแต่เพลง “ประเทศกูมี” ของวง Rap Against Dictatorship ในปี พ.ศ. 2561 ที่บอกเล่าเรื่องราวว่าภายในประเทศไทยนั้นมีเรื่องเลวร้ายใดเกิดขึ้นบ้าง จนมาถึงเหตุการณ์การชุมนุมของเยาวชนปลดแอก โดยผู้คนที่มีความคิดต่อต้านรัฐบาลและฝึกฝนประชาธิปไตย มักจะโดนคำดูถูกและตีตราว่าเป็นพวก “ซังชาติ” เนื่องจากพูดเรื่องไม่ดีของ

ประเทศ คำดังกล่าวมักถูกพูดโดย พลเอก อภิรัชต์ คงสมพงษ์ หรือผู้บัญชาการทหารบก (ตำแหน่งในขณะนั้น) และจากนั้นทั้งรัฐบาลและผู้สนับสนุนรัฐบาลก็ได้นำคำว่า ชังชาติ มาโจมตีฝ่ายที่เรียกร้องประชาธิปไตยภายในประเทศ โดยกล่าวหาว่าทำไมถึงไม่พูดแต่เรื่องดีๆ พูดเรื่องแย่ๆทำไม ในส่วนของการ “ไล่ออกจากบ้าน” นั้น ก็เป็นเหตุผลที่สืบเนื่องกัน โดยกลุ่มผู้สนับสนุนรัฐบาล และผู้มีอำนาจมักจะพูดต่อท้ายการเหยียดหยามผู้ประท้วงว่า “ถ้าประเทศ (ไทย) มันไม่ดีขนาดนั้น ก็ไปอยู่ที่อื่น”

ตลอดเวลานับตั้งแต่ปีพ.ศ. 2561 ผู้ต่อต้านรัฐบาลของพลเอกประยุทธ์และเรียกร้องประชาธิปไตยได้ทำการต่อสู้กับคำว่า “ชังชาติ” มาโดยตลอดในหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นเป็นการอธิบายให้เหตุผล การพากษ์นรกผ่านภาพยนตร์ หรือการทำการ์ตูนล้อเลียน เป็นต้น

จนมาถึงปีพ.ศ. 2563 ในมีอบไม่มั่งมีงๆ ที่ได้ทำการต่อสู้กับวาทกรรม “ชังชาติ” และการกดทับของอำนาจให้กลายเป็นเรื่องตลกผ่านบทพูดจากภาพยนตร์เรื่องหอแตรั่วแตก ซึ่งเป็นการต่อสู้ทางวาทกรรมที่สร้างสรรค์และเจ็บแสบในคราวเดียวกัน

ทั้งกิจกรรม “แจวประชาธิปไตย” และการตอบทพูดจากหอแตรั่วแตกนั้นถือได้ว่าเป็นอีกหนึ่งวิธีที่ได้ทำลายความศักดิ์สิทธิ์หรืออำนาจของรัฐบาลและเจ้าหน้าที่ตำรวจที่ควบคุมอยู่ภายในบริเวณกิจกรรม โดยในช่วงท้ายของการชุมนุม สิริภพ ได้ทำการร้องแจวประชาธิปไตย และขอให้ตำรวจที่อยู่ภายในบริเวณทำการร่วมเดินไปกับกิจกรรมของพวกเขา โดยใช้คำลงท้ายว่า “แจวเรือจะไปโกนหนวด แจวเรือจะไปโกนหนวด คุณตำรวจ คุณตำรวจ ขอให้ลูกขึ้นมาแจว” ซึ่งแม้สุดท้ายจะไม่มี การเดินจากเจ้าหน้าที่ตำรวจ แต่การกระทำดังกล่าวเป็นการท้าทายและลดทอนต่ออำนาจอย่างแยบยล โดยปกติแล้วเจ้าหน้าที่รัฐมักจะกดขี่ผู้ชุมนุม จาก การกระทำและคำพูด เช่น “พี่ทำตามหน้าที่”, “นายสั่งมา”, หรือ “พวกน้องกำลังทำผิดกฎหมาย” จากนั้นจะทำการจุดกระชาก เข้าจับกุม หรือสลายการชุมนุมที่เกินกว่าเหตุ วิธีการเชิญชวนแจวเรือจึงเป็นวิธีหนึ่ง ที่สร้างอารมณ์ขันเพื่อหยอกล้อต่ออำนาจที่ดูเหมือนจะเหนือกว่าของตำรวจภายในบริเวณเดียวกันและเป็นการล้อเลียนรัฐบาล หรือผู้มีอำนาจเหนือกว่าด้วย

“เวลาต่อสู้กับอำนาจนิยม เราถูกกดทับหลายด้าน หลายภาคส่วน โดยเฉพาะเรื่อง การแสดงออกถึงการต่อต้าน ยิ่งสิ่งที่เราต่อต้านมีอำนาจและศักดิ์สิทธิ์มาก เรายิ่งพูด ถึงได้ยาก บางเรื่องแค่ตั้งคำถามยังยากเลย เพราะเรายังมีความกลัวอยู่ ดังนั้น เมื่อ

การพูดถึงหรือวิจารณ์ทางตรงเป็นเรื่องยาก เราจึงใช้การล้อเลียนเสียดสีเพื่อต่อสู้กับอำนาจ เปิดพื้นที่ที่ตลก สนุกสนาน และปลอดภัยในการพูดขึ้นมา”

“เราอาจเริ่มจากการพูดอ้อมๆ ก่อนแล้วจึงค่อยเริ่มชัดเจนขึ้น ทำให้คนรู้สึกว่าคุณเข้าใกล้กับอำนาจนั้นมากขึ้น หลักๆคือการลดทอนความศักดิ์สิทธิ์ของอำนาจ เพราะอะไรที่ศักดิ์สิทธิ์แปลว่าจะเล่นด้วยไม่ได้ แต่อะไรที่เท่ากัน เราจะกล้าเล่นด้วย”

“แต่เราต้องทำแบบนี้ไปพร้อมๆ กับการเคลื่อนไหวทางการเมืองแบบจริงจัง ไม่จำเป็นต้องเลือกทำอย่างใดอย่างหนึ่ง การต่อสู้มีหลายรูปแบบและไม่ตายตัว สุดท้ายถ้าเป้าหมายเราคือการเรียกร้องความเท่าเทียม มันก็ต้องทำไปพร้อมกัน”

(สัมภาษณ์ สิริภพ อัตโตหิ บนเว็บไซต์ adaymagazine.com, 2563) (เดือนพฤษภาคม 2563)

ภายหลังการประท้วงของ มือบไม่มั่งมีตั้งแต่ตั้งตั้งคณะรัฐบาล ทำให้กระแสของภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตกพุ่งสูงขึ้น มีการพูดถึงปรากฏการณ์ดังกล่าวอย่างเป็นวงกว้าง เนื่องจากภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตกมักถูกหลายคนด้อยค่า อีกทั้งยังมองว่าเป็นภาพยนตร์เพื่อความบันเทิงเท่านั้น และไม่เคยถูกพูดถึงในแง่ประเด็นทางการเมืองมาก่อน เมื่อทางกลุ่มเสรีไทยพลัสนำบทพูดจากภาพยนตร์มาใช้ จึงกลายเป็นสิ่งใหม่ในสังคมและถูกใจผู้ประท้วงจำนวนมาก ประหนึ่งเป็นการพูดแทนของ (ภาพยนตร์) ชายขอบเพื่อผู้คนที่ถูกผลักให้กลายเป็นชายขอบ

ไม่เพียงเท่านั้น หลังจากมือบไม่มั่งมีฯ ได้มีภาพมีมจากภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตกเพิ่มขึ้นอย่างเห็นได้ชัดตามสื่อสังคมออนไลน์ เช่น มีมีพิรุฑ มีมีคำตุ๊กตา มีมีใครฆ่าอารยา มีมีนี่บ้านไม่ใช่ช่อง โดยหากจะกล่าวว่าการชุมนุมของกลุ่มเสรีไทยพลัสที่นำบทพูดจากภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตกมาใช้ เป็นการจุดประกายให้มีมีมจากภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตกทั้งหมดถูกนำกลับมาใช้ ถูกพูดถึงในสังคมวงกว้าง และกลายเป็นหนึ่งในเครื่องมือที่ใช้ต่อสู้ทางการเมืองต่อผู้มีอำนาจก็คงไม่ผิดนัก

4.3.1.2 มีมีมจากภาพยนตร์ร่างทรง

มีจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงนั้นเกิดขึ้นมาในช่วงเดือนกันยายน พ.ศ. 2564 สภาพการณ์ทางสังคมในขณะนั้นเป็นช่วงที่ประเทศไทยกำลังอยู่ในสภาวะวิกฤตโรคระบาดไวรัสโควิด 19 ในระลอกที่ 4

โรคระบาดโควิด 19 เป็นโรคติดต่อของกลุ่มโรคทางเดินหายใจที่เกิดจากเชื้อไวรัสโคโรนาที่อุบัติขึ้นใหม่ในช่วงปลายปี พ.ศ. 2562 (ค.ศ. 2019) โดยมีข่าวการค้นพบและแพร่ระบาดครั้งแรกในเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน ช่วงเวลาประมาณเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2562 ซึ่งก่อนหน้านั้น ในช่วงเดือนตุลาคม นักไวรัสวิทยาในประเทศจีนได้ออกข่าวเตือนทั่วโลกถึงการระบาดของไวรัสโคโรนาว่ามีความอันตรายอย่างมากและสามารถฆ่าชีวิตมนุษย์ได้ แต่ไม่นานจากวันดังกล่าว นักไวรัสวิทยาก็ถูกทางการจีนจับกุมและแถลงข่าวว่าเป็นเรื่องที่เข้าใจผิด

ช่วงเดือนธันวาคม พ.ศ. 2562 มีข่าวการแพร่ระบาดของไวรัสปริศนาอย่างเป็นทางการในเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน มีผู้คนเสียชีวิตเป็นจำนวนมากจากการติดเชื้อและปอดถูกทำลาย สาเหตุการติดเชื้อนั้นถูกคาดการณ์ว่ามาจากตลาดอาหารทะเลแห่งหนึ่งภายในเมืองอู่ฮั่น โดยสาเหตุที่เป็นไปได้มากที่สุดในการติดต่อมาสู่คน คือการสัมผัสกับเนื้อสัตว์ประเภทต่างๆ ที่วางขายในตลาด และเนื่องจากเมืองอู่ฮั่นเป็นเมืองใหญ่ที่มีประชากรหนาแน่น จึงทำให้การระบาดแพร่กระจายไปอย่างรวดเร็ว ทางการจีนได้ประกาศล็อกดาวน์ (Lockdown) เมืองอู่ฮั่น โดยบังคับให้ประชาชนทุกคนภายในเมืองกักตัวอยู่ภายในบ้าน ห้ามออกมาใช้ชีวิตข้างนอก

ข่าวการล็อกดาวน์เมืองอู่ฮั่นได้แพร่กระจายไปทั่วโลก แม้กระแสโลกจะหันมาสนใจต่อไวรัสชนิดใหม่นี้ แต่ท่าทีของนานาประเทศก็ยังไม่แสดงถึงความตื่นกลัวต่อไวรัส ซึ่งอาจเป็นเพราะการระบาดที่เป็นข่าวมีเพียงเมืองอู่ฮั่นในประเทศจีนเท่านั้น ร่วมกับไม่มีข้อมูลอย่างเป็นทางการของไวรัสว่ามีอาการแบบใดหรือมีโครงสร้างใดบ้าง จึงทำให้ทุกประเทศในโลกไม่มีข้อมูลเพียงพอที่จะออกมาตรการป้องกัน

มกราคม พ.ศ. 2563 เริ่มมีข่าวการงัดให้นักท่องเที่ยวชาวจีนเข้าประเทศจากประเทศทางฝั่งยุโรป อเมริกา รวมถึงเอเชียบางแห่ง โดยห้ามนักท่องเที่ยวจากประเทศจีนหรือเที่ยวบินจากประเทศจีนเข้าประเทศ นั้นรวมถึงการตัดเที่ยวบินจากประเทศตนเองสู่ประเทศจีนด้วย

สัญญาณเตือนถึงความอันตรายของไวรัสโคโรนาเด่นชัดจากต่างประเทศมากขึ้น ประเทศไทยจึงเริ่มออกมาตรการคัดกรองชาวต่างชาติที่สนามบินสุวรรณภูมิ โดยตั้งเป็นจุดคัดกรองอุณหภูมิเพื่อวัดว่านักท่องเที่ยวคนใดมีอาการป่วยระหว่างการเดินทาง และจะต้องจับตามดูเป็นพิเศษ ผลจากมาตรการการคัดกรองทำให้พบว่ามีผู้ติดเชื้อโควิด 19 เดินทางเข้าในประเทศไทยครั้งแรก โดยเป็นหญิงวัย 61 ปี เดินทางมาจากเมืองอู่ฮั่น ประเทศจีน

ช่วงปลายเดือนมกราคม พ.ศ. 2563 ในภาวะที่ทุกประเทศทำการปิดรับนักท่องเที่ยวชาวจีนและพบผู้ติดเชื้อในประเทศไทย แต่ประเทศไทยยังคงเชื่อมั่นว่าสามารถควบคุมดูแลการแพร่ระบาดได้ โดยยังมีการจัดงานต้อนรับนักท่องเที่ยวจีนในสนามบินเชียงใหม่ มีการเชิดมังกร รวมถึงแจกส้มเพื่อเป็นขวัญและกำลังใจให้นักท่องเที่ยวชาวจีน เนื่องจากในช่วงเวลาดังกล่าวใกล้กับวันตรุษจีน หรือวันขึ้นปีใหม่ของชาวจีน เพื่อแสดงความเป็นมิตรและให้กำลังใจชาวจีนต่อสู้กับภาวะโรคระบาด

วันที่ 31 มกราคม พ.ศ. 2563 มีรายงานผู้ป่วยติดเชื้อโควิด 19 ชาวไทยรายแรก โดยมีอาชีพขับรถแท็กซี่ และประวัติการให้บริการรับส่งผู้โดยสารที่มีอาการป่วยชาวจีนไปโรงพยาบาล ในระยะเวลาต่อมา ได้มีจำนวนผู้ป่วยเพิ่มขึ้นต่อเนื่องอย่างช้าๆ ทั้งผู้ป่วยที่เดินทางมาจากต่างประเทศ และผู้ป่วยที่ติดเชื้อภายในประเทศ

กระทรวงสาธารณสุขจึงได้ออกประกาศในราชกิจจานุเบกษา มีผลบังคับใช้ตั้งแต่วันที่ 1 มีนาคม พ.ศ. 2563 โดยกำหนดให้โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 19 เป็นโรคติดต่ออันตราย เพื่อประโยชน์ในการเฝ้าระวังป้องกันและควบคุมโรคติดต่ออันตราย

การระบาดระลอกที่ 1

ช่วงเดือนมีนาคม พ.ศ. 2563 มีการติดเชื้อเป็นกลุ่มใหญ่ (Cluster) โดยเป็นการแพร่ระบาดภายในสนามมวยลุมพินี ซึ่งถือว่าเป็นเหตุการณ์ที่ทำให้การแพร่ระบาดโควิด 19 ภายในประเทศไทยแพร่ระบาดไปอย่างเป็นวงกว้าง เนื่องจากเป็นพื้นที่แออัดและมีคนรวมกลุ่มกันเป็นจำนวนมาก ผู้คนจึงสามารถติดเชื้อมันได้ง่ายผ่านทางอากาศและเข้าไปทำลายระบบทางเดินหายใจ

จากตัวเลขผู้ติดเชื้อที่มีจำนวนมากขึ้นเรื่อยๆ ทำให้ทางรัฐบาลไทยประกาศปิดเมือง โดยเฉพาะในพื้นที่กรุงเทพมหานคร ผู้คนจะต้องอยู่ภายในบ้านเท่านั้น ห้ามออกจากเคหะ

สถานโดยที่ไม่มีควมจำเป็น การประกาศดังกล่าวส่งผลให้ผู้คนที่ย้ายภายในเขต กรุงเทพมหานครต้องปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตไป เช่น ต้องใส่หน้ากากอนามัย, การทำงานหรือเรียนจากที่บ้าน (Work from Home, Study from Home), ธุรกิจบางประเภทต้องปิดตัว, สื่อต้องปรับรูปแบบการสื่อสารหรือการทำงาน, หรือผู้คนต้องใช้บริการขนส่งอาหารแทนการไปซื้อด้วยตัวเอง จนกลายเป็นวิถีชีวิตใหม่ (New Normal) ของสังคมไป

การเปลี่ยนวิถีชีวิตใหม่ยังส่งผลทำให้ผู้คนในเมืองกรุงเทพมหานครย้ายออกไปยังจังหวัดต่างๆมากขึ้น เนื่องจากไม่จำเป็นจะต้องเข้าทำงานที่สถานที่ทำงานเหมือนปกติ แต่สามารถทำงานจากที่บ้านได้ นั่นจึงทำให้ผู้ที่สัมผัสเชื้อกระจายออกไปยังต่างจังหวัด และทำให้การแพร่ระบาดภายในประเทศไทยเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วไปทั่วประเทศในที่สุด โดยเฉพาะในเดือนมีนาคมเป็นต้นมา

ตัวเลขผู้ติดเชื้อได้แพร่กระจายออกไปไม่เพียงแต่เฉพาะในกรุงเทพมหานครเท่านั้นที่เพิ่มสูงขึ้น แต่ผู้ติดเชื้อตามต่างจังหวัดเองก็เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญเช่นกัน เป็นเหตุให้รัฐบาลจำเป็นต้องยกระดับการบริหารจัดการสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 เป็นการปิดเมืองตามหัวเมืองใหญ่และประกาศใช้เคอร์ฟิว (Curfew) จำกัดให้ประชาชนอยู่แต่ภายในเคหสถานอย่างเด็ดขาด ห้ามออกจากบ้านในช่วงเวลา 22.00 น. เป็นต้นไป ซึ่งหากผู้ใดฝ่าฝืนอาจมีโทษทางกฎหมายได้

ตลอดระยะเวลาช่วงเดือนมีนาคมถึงเดือนพฤษภาคม นับว่าเป็นช่วงที่อันตรายและสะเทือนใจมากที่สุด เพราะจำนวนเตียงในโรงพยาบาลมีไม่เพียงพอต่อจำนวนผู้ป่วย ผู้ติดเชื้อบางรายอาจเสียชีวิตข้างถนน เมรุเผาศพมีไม่พอต่อจำนวนของผู้เสียชีวิต โรงพยาบาลสนามบางแห่งไม่สามารถรับผู้ป่วยเพิ่มได้ รวมถึงยังไม่มีหนทางการรักษาอย่างเป็นทางการ มีเพียงแค่การรักษาตามอาการที่ผู้ป่วยแสดงเท่านั้น และนอกจากนั้นยังไม่มีวัคซีนที่รักษาหรือป้องกันการแพร่ระบาดหรือเสียชีวิตจากโรคโควิด 19 อีกด้วย

สถานการณ์เริ่มคลี่คลายตั้งแต่ช่วงเดือนมิถุนายน จำนวนตัวเลขผู้ติดเชื้อรวมทั้งผู้เสียชีวิตเริ่มลดลงอย่างต่อเนื่องหลังจากรัฐบาลได้ประกาศปิดเมืองและให้ผู้คนอยู่เพียงภายในเคหสถาน ศูนย์บริหารสถานการณ์โควิด 19 (ศบค.) จึงได้ดำเนินการผ่อนปรนมาตรการต่างๆ เพื่อให้ภาคธุรกิจ สังคม และเศรษฐกิจกลับมาดำเนินการและกิจกรรมต่างๆ แต่มีข้อกำหนดว่าจะต้องปฏิบัติตามแนวทางการป้องกันโรคระบาดอย่างเข้มงวด ผู้คนเริ่ม

กลับมาใช้ชีวิตได้เกือบปกติ สามารถออกไปทำงาน ไปเรียน หรือจัดงานกิจกรรมกลางแจ้งได้ เช่นเดิม เว้นแต่เพียงจำเป็นจะต้องใส่หน้ากากอนามัยเพื่อป้องกันการแพร่เชื้ออยู่

การระบาดระลอกที่ 2

แต่แล้วการแพร่ระบาดระลอกที่สองของโรคโควิด 19 ในประเทศไทยก็เกิดขึ้นอีกครั้ง โดยเริ่มจากช่วงกลางเดือนธันวาคม พ.ศ. 2563 พบการแพร่ระบาดเป็นกลุ่มขนาดใหญ่ในกลุ่มของแรงงาน จังหวัดสมุทรสาคร โดยมีศูนย์กลางการระบาดอยู่ที่ตลาดกลางกุ้ง ผู้ติดเชื้อส่วนใหญ่เป็นแรงงานทั้งชาวไทยและชาวต่างประเทศ รวมถึงผู้ที่ได้สัมผัสหรือผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับตลาดดังกล่าวและชุมนุมโดยรอบ ซึ่งสาเหตุที่ทำให้เกิดการแพร่ระบาดอย่างรวดเร็วนั้นมาจากการที่แรงงานทั้งไทยและต่างชาติพักอาศัยอยู่รวมกันอย่างแออัดในห้องพัก อีกทั้งตลาดกลางกุ้งยังเป็นศูนย์กลางการค้าอาหารทะเลขนาดใหญ่ มีการกระจายสินค้าไปทั่วประเทศ ทำให้มีผู้เดินทางมาซื้อสินค้าที่ตลาดจากทั่วสารทิศ จึงพบผู้ติดเชื้อจำนวนหนึ่งที่มีประวัติการเดินทางมายังตลาดแห่งนี้กระจายไปยังจังหวัดต่างๆ ส่งผลให้เกิดการระบาดเป็นจุดเล็กๆ ทั่วประเทศ ภาครัฐจึงทำการเข้าควบคุมแบบเข้มงวดเพื่อกันไม่ให้เชื้อไวรัสแพร่กระจายออกไปยังพื้นที่อื่น

การระบาดระลอกที่ 3

ช่วงเดือนเมษายน พ.ศ. 2564 ได้เกิดการระบาดของโรคโควิด 19 ขึ้นอีกครั้ง นับเป็นการระบาดระลอกที่สามนับตั้งแต่เกิดการแพร่ระบาดภายในประเทศ โดยเกิดจากการแพร่ระบาดในสถานบันเทิงย่านทองหล่อ รวมถึงมีความเชื่อมโยงในสถานบันเทิงอีกหลายที่ทั่วประเทศ ประกอบกับการกลายพันธุ์ของไวรัสที่กลายเป็นสายพันธุ์อัลฟา ที่มักพบในประเทศอังกฤษ ที่สามารถแพร่เชื้อได้เร็วกว่าสายพันธุ์ดั้งเดิม ระบบสาธารณสุขในประเทศเริ่มกลับมาน่ากังวลอีกครั้ง เนื่องจากเตียงในโรงพยาบาลเริ่มมีไม่เพียงพอต่อจำนวนของผู้ป่วยที่เริ่มมีมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง น่ายาการตรวจหาเชื้อโควิด 19 ขาดแคลน ค่าบริการการตรวจหาเชื้อมีราคาสูง ทำให้ผู้ป่วยบางรายไม่สามารถเข้ารับการรักษาได้ ภาพบรรยากาศจึงเริ่มกลับมาใกล้เคียงกับช่วงเดือนมีนาคมของปีพ.ศ. 2563 ที่เริ่มมีภาพของผู้เสียชีวิตข้างถนน ผู้คนล้มป่วย มีการประกาศล็อกดาวน์อีกครั้งตามหัวเมืองใหญ่และพื้นที่บริเวณชล แต่ผ่อนปรนมากกว่าในปีที่ผ่านมา

การระบาดระลอกที่ 4

สถานการณ์โควิด 19 ระลอกที่สามยังไม่ทันจางไป เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2564 ศบค. ได้ทำการประกาศว่าประเทศไทยกำลังเข้าสู่การแพร่ระบาดของเชื้อโควิด 19 เป็นระลอกที่สี่แล้ว ซึ่งเชื้อไวรัสได้กลายพันธุ์อีกรอบ โดยในครั้งนี้อีกเรียกว่าเป็นสายพันธุ์เดลต้า ที่มีคุณภาพการแพร่เชื้อเร็วขึ้นกว่าสายพันธุ์อัลฟา มีระยะเวลาอยู่ได้นานตามวัตถุประสงค์ และสามารถหลีกเลี่ยงประสิทธิภาพในการป้องกันไวรัสจากวัคซีนได้อีกด้วย ส่งผลให้ยอดผู้ติดเชื้อกลับมาพุ่งสูงขึ้นอีกครั้ง จนกระทั่งทะลุหลักหมื่นรายในหนึ่งวัน และจำนวนผู้เสียชีวิตนับร้อยรายต่อวัน ภาพความน่ากลัวจึงกลับมาเด่นชัดขึ้นอีกครั้งในช่วงระลอกที่สี่นี้ มีภาพประชาชนจำนวนมากเข้าคิวรอตรวจโควิดแบบข้ามคืนตามโรงพยาบาล ใช้ทางเท้าเป็นที่นอน โรงพยาบาลประกาศปฏิเสธการรับตรวจเนื่องจากน้ำยาไม่เพียงพอ ผู้คนนอนรอความตายตามบ้านพัก แม้ในช่วงเวลานี้จะมีการนำวัคซีนเข้ามาภายในประเทศไทยแล้วก็ตาม แต่ก็ยังไม่เพียงพอต่อความต้องการและเป็นวัคซีนที่มีประสิทธิภาพไม่เพียงพอต่อการป้องกันการติดเชื้อของสายพันธุ์เดลต้า

การประสบกับการแพร่ระบาดอย่างต่อเนื่องของโรคระบาดโควิด 19 ทำให้ประชาชนชาวไทยต้องกลับมาใช้ชีวิตโดยการอยู่ภายในบ้านเป็นหลักอีกครั้งด้วยเหตุผลด้านความปลอดภัยในชีวิต แม้มาตรการของทางรัฐบาลจะไม่มีประกาศล็อกดาวน์หรือเคอร์ฟิวดังเช่นที่ผ่านมา แต่ก็ได้ขอความร่วมมือให้ประชาชนอยู่ภายในบ้านมากที่สุดและออกจากบ้านเท่าที่จำเป็นเท่านั้น

พฤติกรรมและวิถีชีวิตของคนไทยในวิถีใหม่จึงเกี่ยวโยงกับการใช้คอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตในการทำงานหรือใช้ชีวิตประจำวันมากขึ้น เช่น การรับสื่อจากเว็บไซต์ข่าว ชมภาพยนตร์ผ่านระบบส่งสัญญาณอินเทอร์เน็ต (Steaming) พุดคุยผ่านสื่อสังคมออนไลน์ หรือสร้างตัวตนบนโลกอินเทอร์เน็ตในหลายช่องทาง

ภาคธุรกิจหรือบริษัทหลายแห่งเล็งเห็นว่าโลกออนไลน์กำลังเติบโตอย่างต่อเนื่องจึงหันมาให้ความสำคัญกับการผลิตเนื้อหาในโลกออนไลน์มากขึ้นเช่นกัน โดยเฉพาะเนื้อหาภายในสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ ยูทูบ หรือดีท็อก เป็นต้น

ช่วงเวลาดังกล่าวเริ่มมีข่าวของภาพยนตร์เรื่องร่างทรงที่มีกระแสตอบรับที่ดีจากประเทศเกาหลีใต้ (เนื่องจากทางประเทศเกาหลีใต้ทำการฉายก่อน) ในเครือข่ายสังคมออนไลน์ ด้วยชื่อเสียงของผู้ผลิตและผู้กำกับภาพยนตร์สร้างความเชื่อมั่นให้แก่ผู้ชมว่า

ภาพยนตร์เรื่องร่างทรงนี้จะมีคุณภาพที่ดี ผู้คนจึงหันมาสนใจและพูดถึงภาพยนตร์เรื่องร่างทรงจนกลายเป็นกระแสในช่วงเวลาสั้นๆ

ในเวลาต่อมา ทางบริษัท GDH ผู้ผลิตภาพยนตร์เรื่องร่างทรง ได้ปล่อยตัวอย่างภาพยนตร์ออกมาผ่านเว็บไซต์ยูทูบและแฟนเพจเฟซบุ๊กของตนเอง ทำให้กระแสความน่าสนใจของภาพยนตร์กลับมาพุ่งสูงขึ้นอีกครั้ง นอกจากนี้ ประเทศไทยยังห่างหายไปกับประสบการณ์ชมภาพยนตร์สยองขวัญจากทางบริษัท GDH ซึ่งถือเป็นบริษัทภาพยนตร์ที่ผู้ชมให้การยอมรับมากที่สุดในประเทศเป็นเวลานาน ทำให้ภาพยนตร์เรื่องร่างทรงนั้นถูกพูดถึงอย่างเป็นวงกว้าง

ถึงแม้จะมีตัวอย่างภาพยนตร์ออกมาเพื่อประชาสัมพันธ์กับผู้คน แต่ด้วยสถานการณ์ที่ไม่สามารถคาดเดาได้ในเรื่องโรคระบาดโควิด 19 ในประเทศไทย และการปรับเปลี่ยนมาตรการการผ่อนปรนของภาครัฐอยู่ตลอดเวลา ทำให้ภาพยนตร์เรื่องร่างทรงนั้นไม่มีกำหนดการฉายออกมาอย่างแน่ชัด ผู้ชมบางส่วนที่เป็นผู้ผลิตเนื้อหาในสื่อสังคมออนไลน์ จึงทำได้เพียงนำบทความวิจารณ์ในภาษาเกาหลีมาแปล เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของภาพยนตร์เรื่องร่างทรงอย่างคร่าวๆ ให้แก่ผู้ชมชาวไทยได้รับฟัง อีกทั้งยังมีการจับภาพจากตัวอย่างภาพยนตร์และทำมีมแบบง่ายๆ เพื่อเป็นการแก้เบื่อ เช่น มีม “มึงก็ลองทายคูชิ” ที่ในขณะนั้นมีการจับภาพตัวละครมึงพร้อมคำพูดดังกล่าว แต่ยังไม่มีการนำมาประกอบกับองค์ประกอบอื่นหรือเปลี่ยนแปลงคำพูดใดๆ เป็นเพียงการทำซ้ำภาพดังกล่าวหรือเป็นคำพูดติดปากเท่านั้น

สถานการณ์โควิด 19 กลับมาทรงตัวอีกครั้ง แม้จะมีความอันตรายอยู่ในสังคม มีผู้เสียชีวิตหลักร้อยในแต่ละวัน หรือจำนวนผู้ติดเชื้อหลักพันคน แต่รัฐบาลก็ได้ประกาศการผ่อนปรนให้ธุรกิจโรงภาพยนตร์กลับมาเปิดฉายได้อีกครั้งในเดือนกันยายน 2564 ทางบริษัท GDH จึงได้เผยแพร่ภาพโปสเตอร์ของภาพยนตร์ร่างทรงและเขียนกำกับในใบโปสเตอร์หรือโปสการ์ดลงการณ์ว่า “ภาพยนตร์ร่างทรงจะเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในเดือนตุลาคมนี้” อีกทั้งยังได้ปล่อยตัวอย่างใหม่ของภาพยนตร์ออกมาด้วย ทำให้กระแสภาพยนตร์ร่างทรงยังคงติดอยู่ในกระแสของการพูดคุยของสังคมอยู่แม้จะผ่านมา 2 เดือนแล้วก็ตาม

ด้วยความที่ภาพยนตร์เป็นกระแสในการพูดถึง จากสถานการณ์โควิดที่ทำให้ผู้คนส่วนใหญ่ใช้เวลาอยู่ในโลกออนไลน์มาก และธุรกิจหลายแห่งหันมาสนใจในการทำตลาดออนไลน์มากขึ้น ทำให้ภาพโปสเตอร์จากภาพยนตร์ร่างทรงถูกดัดแปลงให้เข้ากับบริบทของ

ผู้ผลิตเนื้อหาในโลกออนไลน์ตามแต่ที่พวกเขาต้องการ เช่น เพจ “นวดไหนดี – Where to massage ?” ที่ได้ทำการเปลี่ยนโลโก้ภาพยนตร์ร่างทรงให้กลายเป็น “ร่างพัง” และเปลี่ยนวัตถุหลักจากบุคคลคลุมผ้ายันต์ให้กลายเป็นลูกประคบในการนวดแผน หรือเพจ “Salmon Lab” ที่เปลี่ยนโลโก้ภาพยนตร์ให้กลายเป็น “ร่างโทรม” และเปลี่ยนวัตถุหลักของภาพโปสเตอร์ให้กลายเป็นบุคคลใส่ผ้าคาดตา โดยเป็นการล้อเล่นกับการไม่ได้นอนของผู้ผลิต โฆษณาว่าจะต้องส่งตราฟท์ให้แก่เจ้านายและทำงานหนักไม่ได้นอนจนร่างกายทรุดโทรม หรือจะเป็นเพจ “ช่างพลาด” ที่เล่นกับกระแสของวันประกาศรางวัลสลากกินแบ่งรัฐบาล โดยเปลี่ยนโลโก้ภาพยนตร์ให้กลายเป็นคำว่า “ล่างบน” และเพิ่มสลากกินแบ่งรัฐบาลไปในมือของตัวละครป้านิมให้ดูเหมือนกันว่าเป็นการขอเลขเด็ดอยู่ และอื่นๆอีกมากมาย รวมทั้งในระหว่างนั้นยังมีข่าวเกี่ยวกับการจัดหาวัคซีนที่ไม่ได้มาตรฐานสากล ทำให้มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตบางรายทำการตัดต่อภาพโปสเตอร์เพื่อใช้ล้อเลียนบุคคลในคณะรัฐบาลและลามเป็นวงการในการจับประเด็นหรือนำภาพข่าวทางการเมืองมาทำเป็นมิมในรูปแบบของโปสเตอร์ จนทำให้ภาพโปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงกลายเป็นกระแสมีมที่แพร่กระจายออกไปได้อย่างกว้างไกลในที่สุด

ไม่เพียงเท่านั้น ในช่วงปลายเดือนตุลาคมที่ใกล้กับวันเข้าฉายของภาพยนตร์ ได้มีกระแสการเล่นมีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงอีกมากมาย เช่น มีม “มีมเป็นไฟ?” หรือมีม “ยาบหายัน” จากทางฝั่งของผู้ชมภาพยนตร์ นอกจากนี้ ในช่วงเวลาที่ภาพยนตร์เข้าฉาย บริษัท GDH ได้ทำการโปรโมทภาพยนตร์ผ่านภาพมีมที่ใช้ตัวละครมีมในสภาพที่รำแรงสุดใส กับมีมตอนที่โดนผีเข้าเพิ่มเติมด้วย

หากกล่าวโดยสรุป มีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงนั้นเกิดขึ้นมาในช่วงที่ประเทศไทยกำลังประสบปัญหาจากภาวะโรคระบาดโควิด 19 ในระลอกที่ 4 โดยไม่มีที่ท่าว่าสถานการณ์จะดีขึ้น ทำให้ผู้คนต้องกักตัวอยู่ภายในบ้านและหันมาใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับอินเทอร์เน็ตในการทำงานมากขึ้น ธุรกิจหลายแห่งจึงได้หันมาทำการตลาดในโลกออนไลน์ เมื่อบริษัท GDH ได้ทำการเผยแพร่ตัวอย่างภาพยนตร์เรื่องร่างทรง พร้อมกับมีข่าวเกี่ยวกับกระแสที่ดีจากประเทศเกาหลีใต้ ทำให้ภาพยนตร์เรื่องร่างทรงกลายเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ที่น่าจับตามองสำหรับผู้ชมชาวไทย แต่ด้วยสถานการณ์ที่คาดเดาไม่ได้ของโรคระบาด จึงไม่มีกำหนดการฉายที่แน่ชัดภายในประเทศไทย ผู้ชมจึงได้เริ่มทำการตัดแปลงภาพโปสเตอร์และตัวอย่างภาพยนตร์ให้กลายเป็นมีมเพื่อเล่นสนุกกับภาพดังกล่าว โดยดัดแปลงให้เข้ากับเนื้อหาของ

บริษัทที่ตนสังกัด เนื้อหาภายในแฟนเพจของตนเอง หรือประเด็นทางสังคมต่างๆ ซึ่งการทำมิมจากภาพโปสเตอร์และตัวอย่างภาพยนตร์เรื่องร่างทรงนี้เองทำให้ภาพยนตร์ได้แทรกเข้าไปอยู่ในเนื้อหาแทบทุกประเภทบนโลกอินเทอร์เน็ตไทย ไม่ว่าจะเป็น การทำงานออฟฟิศ การประกวด กีฬาฟุตบอล สลากกินแบ่งรัฐบาล การเมือง อุปกรณ์กีฬา การ์ตูน และอื่นๆ จนกลายเป็นภาพยนตร์ที่ถูกพูดถึงอย่างเป็นวงกว้างและช่วยให้ภาพยนตร์เรื่องร่างทรงอยู่ในกระแสการพูดคุยในสังคมตั้งแต่วันแรกที่มีข่าวของภาพยนตร์ในช่วงเดือนมิถุนายนจนกระทั่งถึงการฉายภาพยนตร์ในเดือนตุลาคม ซึ่งกระแสตอบรับที่ดีของภาพยนตร์และการทำมิมที่แพร่กระจายได้ไกลจากฝั่งของผู้ชมนี้เองทำให้ทางบริษัท GDH ได้ผลิตมิมออกมาในการสื่อสารเพื่อโปรโมทภาพยนตร์ของตนเองเช่นกัน โดยหากจะกล่าวว่ามีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงนี้เป็นมิมที่มีการแพร่กระจายได้ไวและเข้าถึงผู้ชมหลายกลุ่มมากที่สุดเท่าที่เคยเกิดมิมจากภาพยนตร์มา ก็อาจไม่ใช่เรื่องที่เกิดขึ้นความเป็นจริง

4.3.2 ปัจจัยด้านสภาพการณ์ทางการเมือง

แม้ประเด็นทางสังคมจะเป็นหนึ่งในองค์ประกอบที่มักถูกล้อเลียนโดยใช้ภาพมิมจากภาพยนตร์ในการสื่อสาร แต่ประเด็นทางการเมืองเองก็เป็นอีกหนึ่งในองค์ประกอบที่มักถูกล้อเลียนโดยผู้คนในโลกอินเทอร์เน็ตผ่านภาพมิมด้วยเช่นกัน ซึ่งในความเป็นจริง ประเด็นทางการเมืองก็อาจเป็นหนึ่งในประเด็นทางด้านสังคมด้วย

มิมจากภาพยนตร์ชุดหอแตรวแตกและมีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงมีสถานการณ์ทางการเมืองที่คล้ายคลึงกัน ซึ่งจากหลักฐาน แม้ว่ามิมหอแตรวแตกในปีพ.ศ. 2552 จะเกิดขึ้นมาเพื่อล้อเลียนต่อประเด็นทางสังคมของนายนาธาน โอมาน และแม้ว่าในเวลาต่อมาจะพัฒนาการล้อเลียนไปยังประเด็นทางสังคมอื่นๆ เช่น คดีสะเทือนขวัญ สื่ออื่นๆ หรือการทำงานของหน่วยงานราชการ แต่แทบไม่มีการแตะต้องถึงประเด็นทางการเมืองเลย จนกระทั่งเกิดเหตุการณ์การรัฐประหารยึดอำนาจในการปกครองในปี พ.ศ. 2557 ก็ได้ทำให้ผู้คนบนโลกอินเทอร์เน็ตหยิบยกมิมจากภาพยนตร์ชุดหอแตรวแตกมาล้อเลียนในประเด็นทางการเมืองมากขึ้น และนับตั้งแต่การเกิดขึ้นของ มีอบไม่มุ้งมุ้ง แต่ตั้งตั้งคະคุณรัฐบาล ของเสรีไทยพลัส ในปีพ.ศ. 2562 ทำให้มีการใช้มิมจากภาพยนตร์ชุดหอแตรวแตกมาล้อเลียนในประเด็นทางการเมืองเป็นหลักและกลายเป็นสิ่งที่ใช้กันอย่างแพร่หลายมาจนถึงปัจจุบัน

สภาพการณ์ของการเมืองไทยที่มีส่วนในการก่อให้เกิดมีม็ลลือเลียนทั้งจากภาพยนตร์ชุดหอ
แต่ัวแตกและภาพยนตร์เรื่องร่างทรงนั้น เกิดขึ้นตั้งแต่วิกฤตการณ์ทางการเมืองปลายปีพ.ศ. 2556 ซึ่ง
เกิดจากการชุมนุมของกลุ่มกปปส.¹⁵ ที่ออกมาประท้วงเกี่ยวกับการผลักดันร่างพระราชบัญญัตินิรโทษ
กรรมทางการเมืองเข้าสู่สภาผู้แทนราษฎรของพรรคเพื่อไทย โดยแม้จะเป็นการล้างมลทินให้แก่
นักโทษทางการเมืองทุกฝ่าย โดยเฉพาะในเหตุการณ์การสังหารคนเสื้อแดงในปีพ.ศ. 2553 แต่ก็ถูก
มองว่านี่เป็นหนทางที่ต้องการพาพันตำรวจโท ดร. ทักษิณ ชินวัตร อดีตนายกรัฐมนตรีที่ถูกรัฐประหาร
ในปีพ.ศ. 2549 จนต้องย้ายไปอาศัยยังต่างประเทศ กลับมายังประเทศไทยในฐานะของผู้ไร้มลทินมัว
หมอง ไม่เพียงเท่านั้น ผู้ชุมนุมยังมีความไม่พอใจที่รัฐบาลของนางสาวยิ่งลักษณ์ต้องการแก้ไข
รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2550 โดยต้องการแก้ไขให้สมาชิกวุฒิสภา (ส.ว.) มาจากการ
เลือกตั้งทั้งหมด ซึ่งคล้ายกับระบบการเลือกตั้งของสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร (ส.ส.) ซึ่งผู้ชุมนุมและ
พรรคฝ่ายค้านมองว่านี่เป็นกลไกที่จะนำไปสู่การมีอำนาจมากที่สุดในระบบรัฐสภาที่อ้างหลักของความ
เป็นประชาธิปไตย จนอาจกลายเป็นเผด็จการรัฐสภาไป

การประท้วงของกลุ่มกปปส. ได้ทำในรูปแบบของการตั้งสภาประชาชนเพื่อเรียกร้องให้
รัฐบาลยุบสภาลาออกไป จนในที่สุด เดือนธันวาคม พ.ศ. 2556 นางสาวยิ่งลักษณ์ได้ประกาศยุบสภา
และลาออกจากตำแหน่งนายกรัฐมนตรี อีกทั้งยังเปิดทางให้มีการเลือกตั้งใหม่ตามรัฐธรรมนูญ ทั้งนี้
กลุ่มกปปส. มองว่า แม้นางสาวยิ่งลักษณ์จะลาออกแล้ว แต่หากยอมให้มีการเลือกตั้งใหม่ พรรคเพื่อ
ไทยก็ยังสามารถกลับมาเป็นรัฐบาลได้ เนื่องจากมีฐานเสียงที่แน่นหนาและผู้สนับสนุนนั้นยังไม่มี
ความเข้าใจในการเมือง จึงจำเป็นจะต้องมีการปฏิรูปประเทศก่อนมีการเลือกตั้ง ทั้งระบบรัฐสภา
ระบบการเลือกตั้ง ไปจนถึงแนวคิดของผู้คนในประเทศ

เมื่อมติของกลุ่มกปปส. มีความเห็นตรงกันเรื่องการปฏิรูปประเทศก่อนการเลือกตั้ง จึงได้เกิด
กระแสการขัดขวางการเลือกตั้งตามคูหาเลือกตั้ง โดยการนำมวลชนมาสร้างเป็นกำแพงมนุษย์เพื่อ
ไม่ให้มีผู้ใดสามารถเข้าไปเลือกตั้งในวันเลือกตั้งได้ ผลจากการกระทำดังกล่าวทำให้ผู้มาใช้สิทธิมีไม่
เพียงพอและทำให้การเลือกตั้งครั้งนั้นกลายเป็นโมฆะไป

¹⁵ กลุ่มกปปส. มีชื่อเต็มว่า “คณะกรรมการประชาชนเพื่อการเปลี่ยนแปลงปฏิรูปประเทศไทยให้เป็นประชาธิปไตยที่สมบูรณ์แบบ
อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข” มีแกนนำพรรคประท้วงโดยนายสุเทพ เทือกสุบรรณ ร่วมกับสมาชิกพรรคประชาธิปไตยหลาย
คนที่ลาออกจากการเป็นสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร การชุมนุมดังกล่าวยืดเยื้อเป็นเวลาเกือบ 3 เดือน มีการปิดถนนภายในกรุงเทพฯ
ชั้นในเป็นเวลานาน รวมถึงมีการเดินเพื่อเรียกรายเงินตามถนนที่สำคัญหลายสาย รวมถึงบุกยึดสถานที่ราชการต่างๆ

การกระทำดังกล่าวของกลุ่มกบปส. นั้นถูกมองว่าไม่เป็นประชาธิปไตย เนื่องจากเป็นการไม่เคารพสิทธิทางการเมืองของผู้อื่น ทำให้มีกลุ่มที่ไม่พอใจรวมตัวกันเพื่อต่อสู้กับกลุ่มกบปส. กลุ่มดังกล่าวคือ กลุ่มคน “เสื้อแดง” ที่มีชื่อว่า “กลุ่มแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ” (นปช.) มีแกนนำในการจัดตั้งคือ นายฉัตรวุฒิ ไสยเกื้อ โดยแม้ว่ากลุ่มคนเสื้อแดงจะเกิดขึ้นตั้งแต่ปีพ.ศ. 2549 หลังการรัฐประหารโดยพลเอกสนธิ บุญยรัตกลิน และเคยถูกสลายการชุมนุมจนผู้เข้าร่วมกลุ่มบาดเจ็บและเสียชีวิตไปมากมายในเหตุการณ์เดือนพฤษภาคม ปีพ.ศ. 2553 แต่คนเสื้อแดงก็กลับมารวมกลุ่มกันอีกครั้งเพื่อต่อต้านการกระทำที่เกินขอบเขตของกลุ่มกบปส.

การปะทะกันของทั้งสองฝ่ายสร้างความเสียหายให้กับผู้คนและสถานที่อย่างหนัก มีการใช้อาวุธสงครามยิงใส่กลุ่มผู้ชุมนุมทั้งสองฝ่ายจากกลุ่มผู้ไม่หวังดีที่คอยสร้างสถานการณ์อย่างต่อเนื่อง จนมีผู้บาดเจ็บและเสียชีวิต กลุ่มคนเสื้อแดงและกลุ่มกบปส. มีการปะทะกันอยู่หลายครั้งทั้งในกรุงเทพมหานครและในจังหวัดต่างๆ ที่มีเครือข่ายของทั้ง 2 มวลชนคอยสนับสนุนในวงนอกอยู่

ในที่สุด ระยะเวลาว่างเลยมาถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2557 มีสัญญาณการรัฐประหารหลายครั้งจากการออกสื่อของพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ผู้บังคับบัญชาการทหารบก (ผบ.ทบ.) (ตำแหน่งในขณะนั้น) แต่ทางพลเอกประยุทธ์เองได้ยืนยันกับสื่อว่าจะไม่มีการรัฐประหารอย่างแน่นอนเพราะไม่ใช่หน้าที่หลักของตน ช่วงวันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ. 2557 ทางกองทัพตัดสินใจออกมาปกป้องประชาชนพร้อมกับทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการประสานความขัดแย้ง โดยทำการเรียกตัวแทนนักการเมืองจากทั้งฝ่ายรัฐบาลและฝ่ายค้าน วุฒิสภา ตัวแทนจากกลุ่มมวลชนทั้งสองฝ่าย รวมถึงองค์กรอิสระ มาทำการประชุมเพื่อปรับความเข้าใจกันและหาทางออกให้ประเทศอย่างสันติ

แต่แล้วในวันที่ 22 พฤษภาคม พ.ศ. 2557 พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ก็ได้ออกมาประกาศจัดตั้งคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) และทำการรัฐประหารยึดอำนาจจากรัฐบาล เนื่องจากไม่สามารถหาข้อตกลงร่วมกันจากทุกฝ่ายได้ ทั้งนี้ ยังได้มีการควบคุมตัวตัวแทนจากทุกฝ่ายไว้ในที่ประชุม ยกเว้นวุฒิสภาและคณะกรรมการการเลือกตั้งที่เป็นองค์กรอิสระ โดยนำตัวทุกฝ่ายไปยังกรมทหารราบที่ 1 มหาดเล็กรักษาพระองค์ ซึ่งเป็นกองบัญชาการของคสช. (thestandard, 2564)

ในวันที่ประกาศการรัฐประหาร ฝั่งมวลชนคนเสื้อแดงและประชาชนบางส่วนมีความเศร้าเสียใจและกังวลถึงการกลับมาของวงจรรัฐประหารที่ไม่จบสิ้นอีกทั้งยังถูกยึดอำนาจไป การชุมนุมของคนเสื้อแดงต้องสลายไปในที่สุดเนื่องจากทหารจะเข้าสลายการชุมนุมอย่างเข้มงวด แต่ทางฝั่งกบปส. นั้นกลับแสดงความดีใจออกมาอย่างออกนอกหน้า เมื่อได้ฟังประกาศการรัฐประหาร รวากับว่าพวก

เขาทำตามจุดประสงค์ได้สำเร็จแล้ว โดยเป็นการไล่่นายกยิ่งลักษณ์รวมถึงพรรคเพื่อไทยออกไปจากอำนาจ การกำจัดระบอบทักษิณ และมอบอำนาจให้กับทหารเพื่อเข้าปกครองประเทศ ซึ่งความดีใจดังกล่าวอาจมาจากการที่กลุ่มกปปส. มีทัศนคติที่ดีต่อทหาร โดยอ้างอิงจากการรัฐประหารที่ผ่านมา ที่ทหารนั้นเป็นกลางและสามารถจัดความขัดแย้งจนหมดสิ้นได้ อีกทั้งพวกเขาอาจคิดว่าการยึดอำนาจดังกล่าวอาจเป็นเพียงระยะเวลาสั้นๆ เนื่องจากพลเอกประยุทธ์ได้ออกแถลงการณ์และสัญญาว่าจะอยู่ในอำนาจเพียง 1 ปีเท่านั้น

พลเอกประยุทธ์ประกาศว่า ตนและพรรคพวกต้องการจัดความขัดแย้ง ปราบปรามปัญหาคอร์รัปชัน ปฏิรูปการเมือง ปฏิรูปประเทศ และสร้างความปรองดองให้แก่คนในชาติ มิได้มุ่งหวังในอำนาจการปกครองบริหารแต่อย่างใด

16 วันให้หลังการยึดอำนาจ คสช.ทำการปล่อยขิงเกลแรกของพวกเขาผ่านโทรทัศน์รวมการเฉพาะกิจและเปิดเข้าไปมาทั้งวันคืน เพื่อสื่อสารวัตถุประสงค์ของการยึดอำนาจและคำสัญญาต่อประชาชน

“เราจะทำตามสัญญา ขอเวลาอีกไม่นาน แล้วแผ่นดินที่งดงามจะคืนกลับมา เราจะทำอย่างซื่อตรง ขอแค่เธอจงไว้วางใจและศรัทธา แผ่นดินจะคืนในไม่ช้า ขอคืนความสุขให้เธอ ประชาชน”
(บางส่วนจากเนื้อเพลง - คืนความสุขให้ประเทศไทย)

อำนาจของคสช.นั้นมีความขึ้นจากการประกาศยกเลิกการใช้รัฐธรรมนูญปี พ.ศ. 2550 และคว่ำร่างรัฐธรรมนูญปี พ.ศ. 2558 โดยสภาปฏิรูปแห่งชาติ (สปช.) ที่ถูกแต่งตั้งโดยคสช. ใช้เสียงข้างมากโหวตคว่ำร่างไป จากนั้นคสช. ได้เข้ามาแทรกแซงชีวิตของประชาชนมากขึ้น โดยใช้อำนาจในการประกาศเรียกอดีตรัฐมนตรี สมาชิกสภาผู้แทนราษฎร กลุ่มคู่ขัดแย้ง หรือบุคคลที่ถูกมองว่าเป็นภัยต่อความมั่นคงให้เข้ามารายงานตัวและปรับทัศนคติเป็นระยะ หากใครไม่ปฏิบัติตามและมาแสดงตัวตามหมายเรียก อาจโดนอำนาจทางทหารเข้าจับกุมถึงที่พักและนำขึ้นศาลทหารได้ มีการวางกำลังทหารทั่วประเทศเพื่อรักษาความสงบเรียบร้อย ประกาศการใช้กฎอัยการศึกทั่วราชอาณาจักร ทั้งนี้บุคคลที่มีคดีความและถูกมองว่าเป็นภัยต่อความมั่นคงอยู่แล้วจะถูกดำเนินคดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในข้อหาเป็นภัยต่อความมั่นคงของรัฐ คดีทางการเมือง ตลอดจนคดีหมิ่นเบื้องสูงตามประมวลกฎหมายอาญา มาตรา 112 โดยให้นำตัวมาขึ้นศาลทหาร ทำให้ช่วงเวลาดังกล่าวมีผู้ลี้ภัยทางการเมืองออกนอกประเทศเป็นจำนวนมาก เนื่องจากข่าวการถูกจับของเพื่อนนักกิจกรรมที่โดนคดีมาตรา 112 และถูกทำร้ายร่างกายจนไปถึงสูญหายในเรือนจำทหาร นอกจากนั้น ในช่วงการขึ้นคุมอำนาจช่วงแรก สื่อมวลชนถูกจำกัด

เสรีภาพในการนำเสนอข้อมูลข่าวสารแบบรอบด้าน โดยมีประกาศเป็นคำสั่งถึงเรื่องให้งดการนำเสนอหรือขอความร่วมมือไม่ให้นำเสนอเนื้อหาบางเนื้อหาออกมาเป็นระยะ

ตลอดระยะเวลาที่คสช.ครองอำนาจ มีความพยายามกดขี่สิทธิและควบคุมประชาชนอย่างเบ็ดเสร็จหลายครั้ง ด้วยอำนาจกฎหมายอย่าง มาตรา 44 จนอาจกล่าวได้ว่า อำนาจการปกครองของคสช. เป็นอำนาจแบบเผด็จการทหาร มีการจับกุมตัวกลุ่มคนที่ออกมาต่อต้านการรัฐประหารมากมาย เช่น นายรังสิมันต์ โรม และพวกที่ออกมาต้านการรัฐประหารโดยการชุมนุมหน้าหอศิลป์กรุงเทพมหานคร โดยใช้ชื่อกลุ่มว่า “กลุ่มคนอยากเลือกตั้ง” สมาชิกส่วนมากเป็นนักศึกษา เหตุการณ์ดังกล่าวมีการเข้าสลายการชุมนุมและจับกุมสมาชิกไปหลายราย รวมถึงมีการปะทะกันระหว่างนายรังสิมันต์ที่ต้องการบุกเข้าไปช่วยเพื่อนกับเจ้าหน้าที่ตำรวจทั้งในและนอกเครื่องแบบ หรือนายจตุภัทร์ บุญภัทรรักษา หรือที่รู้จักกันในนาม ไข่ ดาวดิน และกลุ่มดาวดิน ที่ทำการชู 3 นิ้วต้านรัฐประหารต่อหน้าพลเอกประยุทธ์ ที่กำลังมอบนโยบายให้แก่เจ้าหน้าที่กรมป้องกันและบรรเทาสาธารณภัย ในจังหวัดขอนแก่น ซึ่งสัญลักษณ์ 3 นิ้วนั้นมาจากภาพยนตร์เรื่อง The Hunger Games โดยเป็นสัญลักษณ์ที่ถูกชูขึ้นเพื่อขอบคุณ ชื่นชม และบอกลา ในภาพยนตร์การชู 3 นิ้วเป็นเรื่องต้องห้าม ในปัจจุบันในบริบทประเทศไทยความหมายของการชู 3 นิ้ว เปลี่ยนไปกลายเป็นการไม่จำนนต่ออำนาจรัฐ เหตุการณ์ดังกล่าวกลายเป็นการต่อสู้เชิงสัญลักษณ์ในระหว่างการเมืองอำนาจของคสช. และในวาระต่างๆ เช่น การผลักดันกฎหมาย Single Gateway ที่ทำให้การส่งออกข้อมูลในอินเทอร์เน็ตภายในประเทศไทยมีเพียงแค่ว่าทางเดียว เพื่อให้ง่ายต่อการตรวจสอบและดักจับข้อมูลที่คสช.มองว่าเป็นภัย แต่ข้อกฎหมายดังกล่าวก็ถูกประชาชนที่มองว่านี่คืออำนาจเผด็จการที่มากเกินไปและไม่ต้องการจนกลายเป็นปรากฏการณ์พลเมืองเน็ตทำการต่อสู้ในโลกโซเชียลกับคสช.อย่างเป็นทางการครั้งแรก โดยมีทั้งการแฮ็คระบบเว็บไซต์หน่วยงานรัฐบาลหลายแห่ง อีกทั้งยังมีการระดมพลในการกด F5 ในเว็บไซต์ของสำนักนายกรัฐมนตรี เพื่อแสดงให้เห็นว่าประสิทธิภาพทางโลกออนไลน์ของประเทศไทยนั้นยังมีความอ่อนแอและไม่ควรใช้การส่งข้อมูลทางเดียวเป็นอย่างยิ่ง

ผลงานที่โดดเด่นของคสช. คือการเขียนแบบแผนยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี และการร่างรัฐธรรมนูญฉบับปี พ.ศ. 2560 โดยเป็นรัฐธรรมนูญที่มีความเป็นประชาธิปไตยน้อยมาก อีกทั้งยังเป็นการสืบทอดอำนาจของคสช. โดยมีหมวดหนึ่งเขียนถึงระบบการเลือกตั้งว่านายกรัฐมนตรีจะต้องมาจากการโหวตของทั้งสมาชิกวุฒิสภาและสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร กล่าวคือ การรับตำแหน่งนายกรัฐมนตรีจะต้องมาจากการโหวตของทั้ง ส.ส. 500 คน และส.ว. อีก 250 คน ผู้ใดที่ถูกโหวตมากที่สุดจะกลายเป็นนายกรัฐมนตรี ทั้งนี้ สมาชิกวุฒิสภา 250 คน นั้นจะมาจากการแต่งตั้งของคสช.

ทั้งสิ้น อีกทั้งในช่วงเวลาที่จัดให้มีการทำประชามติเพื่อโหวตการรับหรือไม่รับร่างรัฐธรรมนูญปี พ.ศ. 2560 มีการจับกุมตัวผู้สมัครที่ไม่รับร่าง โดยให้เหตุผลว่ากลุ่มคนดังกล่าวสร้างความแตกแยกให้สังคม

5 ปี 1 เดือน 3 สัปดาห์ และอีก 3 วัน เป็นระยะเวลาที่คสช.ครองอยู่ในอำนาจ ที่จากเดิมให้สัญญาว่าจะอยู่เพียงแค่ 1 ปี หลังจากนั้นพลเอกประยุทธ์ประกาศให้มีการเลือกตั้งอย่างเป็นทางการในวันที่ 24 มีนาคม พ.ศ. 2562

ในระหว่างการครองอำนาจของคสช. ได้มีการใช้มีมจากภาพยนตร์ชุดหอคอยแตกในการล้อเลียนการบริหารจัดการของพลเอกประยุทธ์อยู่เป็นเนืองๆ โดยส่วนมากมักเกิดจากความไม่พอใจของผู้คนในอินเทอร์เน็ตที่มีต่อแนวทางการบริหารของพลเอกประยุทธ์ในการบริหารแบบระบบเผด็จการและกดขี่ประชาชน แต่กลับบอกว่าตนนั้นมีความเป็นประชาธิปไตย โดยมีมีมที่ถูกใช้นั้นมักเป็นมีม “หล่อนมีพิรุณ” ที่มักใช้ในการจับพิรุณหรือจับการแทรกแซงอำนาจของคสช. หรือมีม “ดำตึกตา” ที่ใช้เพื่อล้อเลียนและหลีกเลี่ยงการตำแบบตรงไปตรงมาต่อการบริหารงานและความไร้ความสามารถของพลเอกประยุทธ์ แต่มีมจากภาพยนตร์ดังกล่าวก็ใช้เพียงเฉพาะกลุ่มชุมชนอินเทอร์เน็ตเล็กๆเท่านั้น

ผลการเลือกตั้งในปีพ.ศ. 2562 ปรากฏว่าพรรคเพื่อไทย เป็นพรรคที่ได้รับคะแนนเสียงจากประชาชนมากที่สุดในประเทศ แต่ก็ไม่สามารถจัดตั้งรัฐบาลและผู้ที่ได้รับการเสนอชื่อจากพรรคก็ไม่สามารถรับตำแหน่งนายกรัฐมนตรีได้ เนื่องจากผลพวงของรัฐธรรมนูญปี พ.ศ. 2560 ที่ต้องให้มีการโหวตของทั้งส.ส. และส.ว. โดยผลการโหวตของ 2 สภา มีมติให้พลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ตัวแทนจากพรรคพลังประชารัฐที่ได้รับคะแนนเป็นอันดับ 2 รับตำแหน่งนายกรัฐมนตรีต่อไป

การที่พลเอกประยุทธ์ได้รับให้อยู่ในตำแหน่งนายกรัฐมนตรีต่อ นั้น จึงเป็นเหมือนการสืบทอดอำนาจของตนเองผ่านระบบสภาที่ถูกวางแผนมาเป็นอย่างดี และทำให้อำนาจเบ็ดเสร็จถูกรวมอยู่ในศูนย์กลางที่ตัวพลเอกประยุทธ์และพรรคพวก สภาพการณ์ทางการเมืองในเวลาดังกล่าวจึงเป็นสถานะที่กดดันจากทางฝั่งรัฐบาลที่ดูเหมือนจะมีอำนาจล้นพ้น จากจำนวนส.ส. ที่มีมากกว่า จากสูตรคำนวณพิสดารของคณะกรรมการการเลือกตั้งที่ได้ให้สิทธิ์แก่พรรคเล็กที่ได้รับคะแนนน้อยกว่าห้าหมื่นคะแนนเสียงได้มีตัวแทนในสภาและมีส.ส. พรรคละ 1 คน และได้เข้าร่วมกับฝั่งรัฐบาล ทำให้คะแนนของส.ส. ทางฝั่งรัฐบาลมีมากกว่าส.ส. จากพรรคเพื่อไทย อนาคตใหม่ เสรีรวมไทย ประชาชาติ เพื่อชาติ เศรษฐกิจใหม่ และพลังปวงชนไทย รวมกัน

รัฐบาลที่มาจากการเลือกตั้งและสูตรพิเศษของพลเอกประยุตุนั้นยังคงมีสภาพการณ์และสถานการณ์ทางการเมืองที่คล้ายคลึงกับตอนยังเป็นรัฐบาลคสช. ที่ทำการยึดอำนาจมา ผู้คนในสังคม

ไม่ได้รู้สึกว่ามันนั้นได้สิทธิพลเมืองหรือสิทธิเสรีภาพทางการเมืองกลับมาแต่อย่างใด แต่กลับรู้สึกถูกกดขี่หนักขึ้น ทำให้ประชาชนบางคนตั้งชื่อเล่นให้แก่รัฐบาลโดยพรรคพลังประชารัฐว่าเป็น “รัฐบาลประยุทธ์ 2”

อำนาจที่รวมศูนย์ของพลเอกประยุทธ์นั้นอาจมาจากความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ได้วางแผนไว้ตั้งแต่ยังเป็นผู้นำคสช. ซึ่งสามารถควบคุมฝ่ายบริหารของประเทศไว้ได้ทั้งหมด รวมถึงองค์กรอิสระต่างๆ ที่เป็นองค์กรภาครัฐ ไม่ว่าจะเป็น คณะกรรมการการเลือกตั้ง สมาชิกวุฒิสภา หรือตำรวจเองก็ตาม ทำให้รัฐบาลประยุทธ์ 2 ยังมีสภาพการณ์ที่คล้ายคลึงกับการยึดอำนาจและปกครองคล้ายกับเผด็จการทหาร

แม้พรรคพลังประชารัฐที่สร้างขึ้นมาก็เพื่อเป็นพรรคสืบทอดอำนาจของพลเอกประยุทธ์จะได้เป็นแกนกลางในการจัดตั้งรัฐบาลรวมถึงคณะรัฐมนตรีแล้วก็ตาม แต่การต่อสู้ในระบบสภาของรัฐบาลชุดนี้ก็เกินไปได้ยาก เนื่องจากเป็นพรรคที่มีการผสมจากพรรคการเมืองเล็กใหญ่มากมายถึง 18 พรรค อีกทั้งหากไม่นับเสียงจากส.ว. จำนวนส.ส. ของพรรคร่วมรัฐบาลก็มีความใกล้เคียงกับฝ่ายค้านมาก จนทำให้บางครั้งหากส.ส. ฝ่ายรัฐบาลไม่เข้าประชุมสภา อาจทำให้แพ้การโหวตในวาระต่างๆได้ ทั้งนี้ แม้พรรคเพื่อไทยจะเป็นพรรคฝ่ายค้านที่มีจำนวนส.ส. มากที่สุด แต่พรรคการเมืองที่เป็นเหมือนกุญแจสำคัญในการเป็นฝ่ายค้านและมักนำประเด็นที่โจมตีรัฐบาลอย่างหนักเข้าสู่สภา คือพรรคอนาคตใหม่ (ปัจจุบันคือพรรคก้าวไกล) ที่ได้จำนวนคะแนนเสียงโหวตจากประชาชนมาเป็นอันดับ 3 รองจากพรรคเพื่อไทย และพรรคพลังประชารัฐ

พรรคอนาคตใหม่ถูกมองเป็นปีศาจทางการเมืองของพรรคพลังประชารัฐรวมถึงอำนาจที่พลเอกประยุทธ์มี จนมีความพยายามอย่างสูงในการยุบพรรคอนาคตใหม่หลายครั้ง เช่น การกล่าวหาว่ามีองค์กรลึกลับอิลูมินาติ (Illuminati) อยู่เบื้องหลัง หรือเป็นพรรคที่ล้มล้างสถาบันพระมหากษัตริย์ เนื่องจากมีสมาชิกพรรคระดับสูงเคยเป็นสมาชิกของกลุ่มนิรโทษกรรม ที่มีการประกาศถึงการไม่รับร่างรัฐธรรมนูญปี พ.ศ. 2560 และออกมาอธิบายถึงความเลวร้ายของรัฐธรรมนูญดังกล่าวให้ประชาชนได้รับทราบ และมีบทบาทสำคัญในการวิจารณ์กฎหมายมาตรา 112 ว่ามีความรุนแรงมากเกินไป รวมถึงการพูดถึงการปรับตัวของสถาบันกษัตริย์ในยุคสมัยใหม่ และในที่สุด ความพยายามยุบพรรคอนาคตใหม่ก็เริ่มมีช่องทาง โดยมีการค้นประวัติว่านายธนารักษ์ จรุงเรืองกิจ เคยถือหุ้นในกิจการสื่อ ซึ่งเป็นข้อห้ามของการลงสมัครสมาชิกสภาผู้แทนราษฎร ซึ่งในภายหลัง นายธนารักษ์ได้แสดงความบริสุทธิ์

ใจโดยเปิดแถลงการณ์รวมถึงนำหลักฐานบางส่วนมาแสดงให้เห็นสื่อมวลชนว่าตนนั้นได้ทำการโอนหุ้นสื่อที่กำลังเป็นประเด็นไปก่อนที่จะสมัครเป็นแทนราษฎร

และแล้วในวันที่ 21 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2563 ศาลรัฐธรรมนูญมีคำสั่งยุบพรรคคอนาคติใหม่ จากข้อกล่าวหาที่นายธนาธรมีหุ้นสื่อและมาจัดตั้งพรรคการเมือง เหตุการณ์ดังกล่าวถูกประชาชนหลายกลุ่มประณามถึงความไม่เป็นกลางในข้อกฎหมายของศาลและเป็นการใช้อำนาจโดยมิชอบ จนมีกระแสการประท้วงเกิดขึ้นในกรุงเทพมหานครในประเทศไทย ถือเป็นครั้งแรกที่มีการประท้วงเกิดขึ้นในรอบ 6 ปีนับตั้งแต่คสช. ยึดอำนาจ แต่กระแสการชุมนุมก็ต้องดับลงไปจากโรคระบาดโควิด 19 และถูกกลับมาจัดขึ้นใหม่อีกครั้งโดยกลุ่มเยาวชนปลดแอก ที่มองว่าการบริหารประเทศของพลเอกประยุทธ์นั้นมีความล้มเหลวก่อให้เกิดผลเสียทั้งคุณภาพชีวิตของประชาชน สิทธิเสรีภาพ ไปจนถึงเศรษฐกิจของประเทศ

รัฐบาลของพลเอกประยุทธ์นั้นมีความพยายามอย่างยิ่งในการทำให้ประชาชนมองว่าเรื่องการเมืองนั้นเป็นเรื่องที่ไกลตัวและไม่ควรแตะต้อง หากลองพิจารณาจากโพสต์ที่ พ.อ.หญิง นุสรรา โพสต์แล้ว จะพบว่ามีจุดประสงค์และความพยายามที่จะทำให้เยาวชนไม่กล้าพูดเกี่ยวกับเรื่องการเมืองและสถาบันกษัตริย์ที่ดูมองว่ามีปัญหาอยู่ในเวลานี้ โดยพยายามบ้ายเบี่ยงให้มุ่งเน้นไปยังการวางแผนในอนาคตว่าจะพัฒนาความสามารถของเยาวชนและจะทำอาชีพใดในการเลี้ยงปากท้องเป็นสำคัญมากกว่า ไม่เพียงแค่ว่าโพสต์ของ พ.อ.หญิง นุสรรา เท่านั้น ตลอดระยะเวลาที่มีคำกล่าวของผู้ที่อยู่ในอำนาจตลอดเวลา ทั้งจากฝ่ายทหารที่ยึดอำนาจประชาชนมา หรือจากพรรคร่วมรัฐบาลเองก็ตาม ที่ใช้ชวนเยาวชนคนรุ่นใหม่หรือใครก็ตามที่ลุกขึ้นมามีปากเสียงกับรัฐว่า “ระวังจะหมดอนาคต” รวมไปถึงการเชื่อว่าการกระทำในการลุกขึ้นมาประท้วงนั้นมีบุคคลที่อยู่เบื้องหลัง ซึ่งพุ่งเป้าหมายไปยังพันตำรวจโท ดร. ทักษิณ ชินวัตร อดีตนายกรัฐมนตรีนั่น

การกดขี่ประชาชนและการห้ามพูดถึงเรื่องสถาบันกษัตริย์ทำให้ประชาชนหลายกลุ่มพยายามหลีกเลี่ยงในการพูดถึงประเด็นทางการเมืองและสถาบันกษัตริย์โดยตรงไปตรงมา และมีนั่นคือหนึ่งในอาวุธที่สำคัญในการหลบหลีกการตรวจจับจากอำนาจเหล่านั้น เนื่องจากสามารถบิดความหมายได้อย่างหลักแหลม

มีจากภาพยนตร์ชุดหอคอยแตกเป็นตัวอย่างหนึ่งที่สามารถใช้ในการหลีกเลี่ยงการพูดถึงและการทำลายอำนาจแข็งอย่างตรงไปตรงมา กลายเป็นสิ่งที่พูดหรือเล่นเพื่อใช้ในการพูดเชิงที่เล่นที่จริงดังเช่นมีม ด่าตุ๊กตา หรือมีม นี่บ้านมึงหรือ? ที่มีกใช้เพื่อหลบหลีกการพูดถึงแบบตรงๆแต่เป็นการพูด

ถึงโดยใช้บทสนทนาของภาพยนตร์ฉาบไว้แทน ทำให้การตรวจจับอาจทำได้ไม่เต็มที่เพราะผู้ใช้มีมกใช้เหตุผลว่า นี่เป็นเพียงแค่บทพูดจากภาพยนตร์

ในตอนหนึ่งของมือบไม่มั่งมั่งแต่ตั้งตั้งคะคุณรัฐบาล ผู้จัดกิจกรรมตั้งชื่อตุ๊กตาว่า “อิตู” ที่เหมือนกับชื่อเล่นของพลเอกประยุทธ์ โดยทำการบอกว่าสิ่งที่ตนด่าอิตูนั้น ไม่ได้ด่าถึงพลเอกประยุทธ์ แต่เป็นการด่าตุ๊กตาเท่านั้น หรือในประเด็นที่ล้อแหลมที่ถูกห้ามพูดในสังคมอย่างประเด็นเกี่ยวกับสถาบันกษัตริย์ ก็สามารถถูกพูดถึงได้ด้วยการฉาบด้วยบทสนทนาของภาพยนตร์ชุดห่อแด้วแตกเช่นกัน

ในปีพ.ศ. 2564 ช่วงเดือนกันยายนที่ภาพโปสเตอร์จากภาพยนตร์เรื่องร่างทรงได้ถูกเผยแพร่บนอินเทอร์เน็ต ภาพโปสเตอร์ของภาพยนตร์ไม่ได้ถูกทำมีมโดยใช้เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับอาชีพหรือเรื่องราวทางสังคมเท่านั้น แต่ประเด็นทางการเมืองก็ถูกนำมาล้อเลียนภายในโปสเตอร์เช่นกัน ดังภาพที่ 70 โปสเตอร์ “ร่างทรุด” พร้อมภาพพื้นหลังเป็นพลเอกประวิตร วงศ์สุวรรณ ที่ทำการล้อเลียนด้านสภาพร่างกายของพลเอกประวิตรว่าเดินไม่ไหวแล้วจนร่างทรุดแล้วจะมาบริหารประเทศได้อย่างไร หรือในภาพที่ 71 ที่ล้อเลียนการสะกดลิ้มของพลเอกประยุทธ์ โดยทั้งสองกรณีก็เป็นการล้อเลียนต่อผู้มีอำนาจทั้งสิ้น



ภาพที่ 82 ภาพมีมโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง ที่ใช้ล้อเลียนอดีตนายกทักษิณ ชินวัตร ในประเด็นเกี่ยวกับสถาบันกษัตริย์ (ที่มา: ผู้ใช้เฟซบุ๊ก E (นามสมมติ), 2564)

หรือในภาพที่ 82 มีการตัดต่อภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรง เพื่อล้อเลียนพันตำรวจโท ดร. ทักษิณ ชินวัตร ที่ได้เปิดห้องคลับเฮ้าส์ (Clubhouse) พุดวิจารย์ขบวนการการประท้วงของเยาวชนคนรุ่นใหม่หรือแนวร่วมคณะราษฎร ปี 2563 ว่าไม่ควรแตะต้องในเรื่องของสถาบันกษัตริย์ เพราะสถาบันกษัตริย์วางตัวอยู่เหนือการเมืองมาโดยตลอด คำพูดดังกล่าวสร้างความไม่พอใจให้แก่ผู้ชุมนุมและประชาชนหลายกลุ่ม เนื่องผู้ชุมนุมว่ามองสถาบันกษัตริย์เป็นหนึ่งในอำนาจที่พลเอกประยุทธ์ใช้เพื่อปกป้องตัวและขึ้นเถลิงอำนาจอยู่จนถึงปัจจุบัน อีกทั้งตัวพลเอกประยุทธ์และสถาบันกษัตริย์ยังมีความสัมพันธ์เชิงอำนาจต่อกันและกัน ซึ่งการพูดของพันตำรวจโท ดร. ทักษิณ เปรียบเสมือนการดูถูกเหล่าผู้ชุมนุมที่ในขณะนั้นมีข้อเรียกร้องในการปฏิรูปสถาบันกษัตริย์เพิ่มเข้ามาในการชุมนุมด้วย ผู้ที่

เห็นต่างจากพันตำรวจโท ดร. ทักษิณ จึงทำการล้อเลียนผ่านโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรงที่กำลังเป็นกระแส โดยใช้ภาพของอดีตนายกรัฐมนตรีทักษิณในช่วงที่กลับมาเยือนประเทศไทยหลังรัฐประหารปี พ.ศ. 2549 และได้กัมลงกราบลงยังแผ่นดิน อีกทั้งยังมีการแก้ไขชื่อภาพยนตร์เป็น “ร่างทรงพระเจ้าริฎู” เพื่อล้อเลียนความเป็นรอยัลลิสต์ที่เทิดทูนสถาบันกษัตริย์ของอดีตนายกรัฐมนตรีทักษิณ ชินวัตร

โดยสรุป สภาพการณ์ทางการเมืองที่ทำให้เกิดมีมจากภาพยนตร์ทั้งจากภาพยนตร์ชุดห่อแด้วแตกและร่างทรงนั้น เกิดขึ้นในสถานการณ์ทางการเมืองที่มีการกดขี่ประชาชนอย่างหนัก ไม่ว่าจะเป็นเป็นสิทธิ เสรีภาพ และการแสดงออกหรือการพูดถึงในเรื่องทางการเมืองและเรื่องที่สูงขึ้นไปกว่านั้น จาก การสืบทอดอำนาจของพลเอกประยุทธ์ที่มีแนวทางการปกครองแบบเผด็จการทหาร โดยยึดอำนาจรวมศูนย์เข้ากับตัวเองจนสามารถควบคุมได้ทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นองค์กรอิสระ นักการเมือง หรือการใช้อำนาจกฎหมายเข้าจับกุมผู้เห็นต่าง มีมจากภาพยนตร์ชุดห่อแด้วแตกและร่างทรงจึงถูกใช้เพื่อ ล้อเลียนและทำร้ายความศักดิ์สิทธิ์ของอำนาจที่พลเอกประยุทธ์สร้าง ไปจนถึงเรื่องที่ไม่สามารถพูดในสังคมได้อย่างตรงไปตรงมา โดยมีมของภาพยนตร์นั้นได้กลายเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้อำนาจศักดิ์สิทธิ์ กลายเป็นเรื่องตลกและหลบหลีกต่อการตรวจจับได้

4.3.3 ปัจจัยด้านสภาพการณ์ทางเศรษฐกิจ

4.3.3.1 สภาพการณ์ทางเศรษฐกิจที่มีต่อมีมจากภาพยนตร์ห่อแด้วแตกแหกกระเจิง (2552)

จากรายงานภาวะเศรษฐกิจไทยในปี พ.ศ. 2552 (ธนาคารแห่งประเทศไทย, 2553) มีการหดตัวทางเศรษฐกิจร้อยละ 2.3 หากเทียบกับปีพ.ศ. 2551 เป็นครั้งแรกในรอบ 10 ปี ที่วิกฤตทางการเงินโลกส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจของประเทศ ทำให้การส่งออกของประเทศไทยมีอัตราที่ลดน้อยลง และส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมการผลิต ความเชื่อมั่นของภาคเอกชน ตลอดจนการบริโภคและการลงทุนในต่างประเทศ แม้เศรษฐกิจไทยจะหดตัวในไตรมาสแรกแห่งปี แต่ก็เริ่มฟื้นตัวขึ้นในไตรมาสที่ 3 และ 4 อีกทั้งเสถียรภาพเศรษฐกิจยังคงอยู่ในเกณฑ์ดี มีเงินสำรองระหว่างประเทศอยู่ในระดับสูง ดุลการค้าและดุลบัญชีเดินสะพัดเกินดุลอย่างต่อเนื่อง อัตราเงินเฟ้อ และอัตราการว่างงานอยู่ในระดับต่ำ

ภาพรวมเสถียรภาพทางการเงินที่ดีของปีพ.ศ. 2552 ทำให้ประชาชนในยุคนั้นยังคงสามารถเข้าถึงสื่อภาพยนตร์ได้ทั้งในรูปแบบของโรงภาพยนตร์ และรูปแบบของการซื้อซีดี

ราคาของตัวภาพยนตร์ยังมีความสัมพันธ์กับรายได้ของประชาชน รวมถึงราคาของซีดีด้วย ทำให้ภาพยนตร์เรื่องหอแก้วแตก และหอแก้วแตกแหกกระเจิงสามารถเข้าถึงผู้คนได้โดยง่าย ประกอบกับช่วงเวลาดังกล่าวเริ่มมีการนำภาพยนตร์เข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตและสามารถรับชมได้แบบฟรี ซึ่งแม้จะเป็นสิ่งที่ทำผิดกฎหมายและเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์ แต่อินเทอร์เน็ตก็ช่วยให้ผู้คนเข้าถึงภาพยนตร์ได้มากขึ้นกว่าเดิม

การเข้าถึงภาพยนตร์ที่มาจากราคาที่มีความสัมพันธ์กับรายได้และอินเทอร์เน็ตที่กำลังพัฒนาจนมีความเร็วสูงนั้นทำให้ภาพยนตร์เรื่องหอแก้วแตกแหกกระเจิงกลายเป็นสื่อหนึ่งที่ได้รับคามนิยมอย่างไม่ยาก ทั้งฝีมือการทำภาพยนตร์ตลกของผู้กำกับเพชร อานนท์ ที่ในสมัยนั้นยังมีความถูกจริตต่อคนไทย จึงทำให้ภาพยนตร์หอแก้วแตกกลายเป็นหนึ่งในภาพยนตร์ชุดที่เข้ามาอยู่ในดวงใจของคนไทย มีคนชื่นชอบมากมายและนำมาทำเป็นมีมเพื่อใช้ล้อเลียนเรื่องราวในสังคม

4.3.3.2 สภาพการณ์ทางเศรษฐกิจที่มีต่อมีมจากภาพยนตร์ร่างทรง (2564)

จากสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 ที่มีการระบาดเกิดขึ้นหลายระลอก จึงทำให้ภาพรวมเศรษฐกิจไทยในปีพ.ศ. 2564 มีอัตราการเติบโตเพียงเล็กน้อยจากที่หดตัวอย่างรุนแรงในปีพ.ศ. 2563 (thaipublica, 2565)

ความรุนแรงของไวรัสโคโรนาสายพันธุ์เดลต้าที่แผ่วงกว้างในไทย ทำให้หลายกิจกรรมทางเศรษฐกิจถูกจำกัดภายใต้มาตรการควบคุมการระบาดของโรคที่เข้มงวดเป็นเวลาหลายเดือน การระบาดดังกล่าวยังกระจายผลกระทบไปยังภาคธุรกิจ ส่งผลให้เกิดภาวะหยุดชะงักในสายการผลิตในบางภาคอุตสาหกรรม รวมถึงอุตสาหกรรมภาพยนตร์ด้วย

แม้การระบาดของโรคโควิด 19 จะยังรุนแรงอย่างต่อเนื่องและส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจในระดับมหภาคของประเทศ ผู้คนตกงาน และอาหารมีราคาแพง ซึ่งอาจเป็นผลมาจากการบริหารงานของทางรัฐบาล แต่ก็ไม่ส่งผลกระทบต่อกระแสการรับสื่อของภาพยนตร์เรื่องร่างทรง เนื่องจากการรับสื่อในช่วงเวลาดังกล่าวถูกย้ายไปยังเฟซบุ๊กเป็นส่วนใหญ่ ที่คนส่วนมากในสังคมสามารถเข้าถึงได้อยู่ก่อนแล้ว ทำให้การรับรู้ถึงภาพยนตร์ยังสามารถเข้าถึงได้ในจำนวนมากอยู่

พิษทางเศรษฐกิจอาจไม่ได้ส่งผลต่อการเกิดขึ้นของมีมจากภาพยนตร์เรื่องร่างทรง เนื่องจากเป็นทรัพยากรที่สามารถค้นหาได้แบบไม่เสียค่าใช้จ่ายบนโลกอินเทอร์เน็ต และสภาพทางเศรษฐกิจเองจะกลายเป็นหนึ่งในเรื่องราวที่ถูกล้อในมีม แต่พิษทางเศรษฐกิจอาจส่งผลกระทบต่อรายได้ของภาพยนตร์ แม้จะมีกระแสบนโลกอินเทอร์เน็ตผ่านมีมอยู่มากมาย แต่ด้วยสภาพทางสังคมและสภาพทางเศรษฐกิจ ผู้คนเลือกเก็บเงินไว้ใช้และออกจากบ้านเท่าที่จำเป็นเสียมากกว่า โดยในบางมุมมอง การไปโรงภาพยนตร์ในปัจจุบันเป็นค่าใช้จ่ายที่ฟุ่มเฟือยเกินความจำเป็น

มีมจากภาพยนตร์ชุดหอคั่วแตกเกิดขึ้นครั้งแรกจากประเด็นทางสังคมที่เป็นกระแสวิพากษ์วิจารณ์อย่างเป็นวงกว้าง ได้แก่ เหตุการณ์ของนาธาน โอมาน ศิลปินนักร้องที่กำลังโด่งดังแต่กลับมีข่าวด้านลบทั้งการฉ้อโกงเงินและโกหกชาติกำเนิดของตนต่อสังคม นำให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตบางรายต้องการร่วมวิจารณ์หรือด่านาธานในสังคมอินเทอร์เน็ตด้วยเช่นกัน จึงได้ทำการดัดแปลงภาพและบทพูดจากภาพยนตร์หอคั่วแตกแหกกระเจิง โดยการนำภาพยนตร์มาประกอบกับภาพของนาธานเพื่อสื่อสารถึงความไม่ชอบใจที่มีต่อนาธาน ซึ่งสภาพการณ์ทางสังคมในเวลาดังกล่าวเป็นช่วงที่อินเทอร์เน็ตเริ่มมีบทบาทในชีวิตของผู้คน คนไทยเพิ่งได้รู้จักกับเว็บ 2.0 ที่อนุญาตให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างเนื้อหาเองได้ โดยมีเว็บบอร์ดเป็นช่องทางหลักในการพูดคุยสื่อสาร ในเวลาดังกล่าวเว็บบอร์ดนั้นสามารถโพสต์ผ่านข้อความและรูปภาพได้เท่านั้น จึงทำให้มีมแรกที่เกิดขึ้นจากภาพยนตร์ชุดหอคั่วแตกเป็นมีมประเภทรูปภาพ และกลายเป็นรูปแบบของการดัดแปลงจนแพร่กระจายไปทั่วอินเทอร์เน็ตในเวลาต่อมา

ระยะเวลาผ่านไป ในปีพ.ศ. 2563 เกิดเหตุการณ์ประท้วงรัฐบาลที่มีแนวคิดโน้มเอียงไปทางเผด็จการหลายครั้ง อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการรัฐประหารในปีพ.ศ. 2557 ประกอบกับในช่วงเวลาดังกล่าวทั่วโลกประสบปัญหาภัยกับโรคระบาดโควิด 19 ซึ่งในประเทศไทย มีประชาชนจำนวนมากมองว่ารัฐบาลมีความละหลวมและบริหารงานผิดพลาดจนมีผู้คนมากมายล้มตายจากการที่ไม่มีวัคซีนในการป้องกันและแผนการรักษาที่เพียงพอต่อจำนวนผู้ป่วย อีกทั้งรัฐบาลยังคุ้มครองสิทธิเสรีภาพของประชาชนอยู่บ่อยครั้ง ประชาชนจำนวนมากจึงรวมตัวกันประท้วงเพื่อขับไล่รัฐบาลออกไป ซึ่งโดยส่วนมากมือบ๊อปที่ประท้วงจะมีธีมหลักในแต่ละการชุมนุม ซึ่งเมื่อการประท้วงเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ทำให้รัฐบาลหรือกองทัพออกมาแสดงความคิดเห็นในเชิงดูถูกพลังของประชาชน ซึ่งใช้คำว่า “มือบ๊อปมั้ง”

เนื่องจากแกนนำและผู้ชุมนุมส่วนมากเป็นคนรุ่นใหม่ในวัยนักศึกษาที่มีอายุระหว่าง 18-30 ปี ทำให้ถูกมองว่ายังเป็นแค่เด็กเท่านั้นและไม่ควรมายุ่งกับเรื่องของการเมือง เมื่อโดนดูถูกเช่นนั้น จึงทำให้กลุ่มเสรีไทยพลัสลุกขึ้นมาสร้างการประท้วงซึ่งเป็นการตอบโต้ต่อคำดูถูกดังกล่าว โดยมีชื่อย่อว่า “มีอบไม่มุ้งมึงแต่ตุงตุงคะคุณรัฐบาล” ภายในการประท้วงมีการยื่นข้อเรียกร้องของการประท้วงที่เชื่อมโยงกับการประท้วงก่อนหน้าและเรียกร้องถึงความเท่าเทียมทางเพศ ซึ่งธีมหลักของการประท้วงครั้งนี้คือการใช้บทพูดและสัญญาณจากภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตก ไม่ว่าจะเป็นการตอบทว่าตึกตา หรือการตอบทในฉากนี้บ้านมึงเธอ การประท้วงดังกล่าวกลายเป็นปรากฏการณ์ที่น่าจับตามอง เนื่องจากว่าภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตกนั้นไม่เคยถูกบันทึกและมองในฐานะสื่อภาพยนตร์ทางการเมืองมาก่อน อีกทั้งยังไม่เคยมีนัยยะทางการเมืองใดๆด้วยเช่นกัน การที่ภาพยนตร์ถูกหยิบมาใช้ในการต่อสู้และประท้วงทางการเมืองนั้นจึงเป็นสิ่งที่สร้างทั้งความจริงจังและความตลกในเวลาเดียวกัน จากนั้นภาพมีมจากภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตกมีการเพิ่มขึ้นในสื่อสังคมออนไลน์อย่างมีนัยยะสำคัญ

ภายใต้การบริหารงานของรัฐบาลและสถานการณ์ที่ไม่สามารถควบคุมได้ในยุคโรคระบาด ทำให้ผู้คนส่วนมากต้องปรับวิถีชีวิตประจำวันของตนเอง มีการใช้ชีวิตภายในบ้านมากขึ้นด้วยเหตุผลด้านความปลอดภัย อีกทั้งโลกออนไลน์ยังเป็นส่วนสำคัญในการดำเนินชีวิตของผู้คนในช่วงเวลาดังกล่าว ไม่ว่าจะเป็นด้านการเรียน การทำงาน หรือการบันเทิง เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตรวมถึงสิ่งของต่างๆถูกพัฒนาขึ้นเพื่อสร้างความสะดวกสบายต่อผู้คนมากขึ้น การที่ผู้คนใช้ชีวิตในโลกออนไลน์มากขึ้น ส่งผลให้สินค้าและบริการต่างๆปรับตัวมาอยู่ในสื่อออนไลน์เช่นกัน เมื่อทางบริษัท GDH ได้เผยแพร่ภาพโปสเตอร์และตัวอย่างภาพยนตร์ ผู้คนได้คาดหวังต่อภาพยนตร์ร่างทรงอย่างมาก จากเสียงตอบรับที่ดีในประเทศเกาหลีและชื่อเสียงของผู้กำกับที่ไว้วางใจได้ แต่ด้วยสถานการณ์ที่ไม่แน่นอนในประเทศกำหนดการฉายภาพยนตร์ร่างทรงจึงไม่สามารถประกาศออกมาได้ ผู้คนที่สนใจและเฝ้ารอจึงได้ทำการติดต่อเพื่อตัดแปลงภาพโปสเตอร์ไปตามสิ่งที่ตนเองสนใจ โดยเริ่มจากการเปลี่ยนตัวแบบบนโปสเตอร์และเริ่มล้อเลียนกับชื่อของภาพยนตร์ ซึ่งการติดต่อโปสเตอร์นี้สามารถผนวกเข้าได้กับเนื้อหาที่หลากหลายในสังคม เช่น การเมือง การนวด ฟุตบอล กีฬา สินค้า หรือบริการต่างๆ อีกทั้งภาพมีมโปสเตอร์ยังถูกใช้เพื่อล้อเลียนประเด็นที่เฉียบแหลมในสังคมที่กำลังถกเถียงกันอยู่ อย่างประเด็นเรื่องวัคซีนและการบริหารงานของรัฐบาล ไปจนถึงประเด็นเรื่องสถาบันกษัตริย์ ทั้งนี้ เมื่อภาพโปสเตอร์และมีมจำนวนหนึ่งของภาพยนตร์ร่างทรงกลายเป็นมีมที่สามารถแพร่กระจายได้ไวและเป็นที่พูดถึงในสังคม บริษัท GDH จึงได้สร้างมีมขึ้นมาเช่นกันเพื่อใช้โปรโมทและสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่าง

ภาพยนตร์กับผู้ใช้ในสื่อออนไลน์ ภาพยนตร์ร่างทรงจึงเป็นภาพยนตร์ที่อยู่ในกระแสการพูดถึงตั้งแต่ตัวอย่างภาพยนตร์ออกสู่สายตาผู้คนบนอินเทอร์เน็ตจนกระทั่งภาพยนตร์เข้าฉายในที่สุด

สภาพการณ์ทางการเมืองนั้นมีส่วนที่ทำให้เกิดมีมทั้งจากภาพยนตร์ชุดหออแต่วแตกและภาพยนตร์ร่างทรง ซึ่งมีมจากภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนั้นเกิดขึ้นในช่วงที่มีการปกครองจากรัฐบาลที่สืบทอดอำนาจมาจากเผด็จการ ซึ่งเป็นผลจากรัฐประหารในปีพ.ศ. 2557 และรัฐธรรมนูญปีพ.ศ. 2560 ในยุคของรัฐบาลพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา มีการคุกคามสิทธิเสรีภาพประชาชนอย่างรุนแรง ในช่วงที่มีการรัฐประหาร มีการเซนเซอร์สื่อ ปิดข่าว ทำร้ายร่างกาย และอุ้มหายผู้คนเป็นจำนวนมาก บุคคลที่ถูกตราหน้าว่าเป็นภัยคุกคามของรัฐถูกเรียกตัวเข้าค่ายทหารเพื่อ “ปรับทัศนคติ” ทั้งนี้ ในหลายกรณีการจับกุมได้นำไปสู่การซ้อมทรมาน ทำให้กลุ่มผู้วิจารณ์รัฐบาลลี้ภัยทางการเมืองไปจากประเทศไทยเป็นจำนวนมาก แม้ภายหลังในปีพ.ศ. 2562 จะมีการเลือกตั้งเพื่อทำให้การปกครองเป็นประชาธิปไตยมากขึ้น แต่การเลือกตั้งดังกล่าวก็เต็มไปด้วยความไม่โปร่งใสและเป็นเหมือนแผนหนึ่งในการสืบทอดอำนาจของพลเอกประยุทธ์ สภาพะการเมืองที่ถูกปกครองด้วยทหารที่มีลำดับผู้ปกครองและผู้ได้ปกครองอย่างชัดเจน ทำให้มีประชาชนจำนวนมากเริ่มเกิดความไม่พอใจ ประกอบกับสถานการณ์โรคระบาดที่รัฐบาลจัดการบริหารได้ไม่ดีและมีการคุกคามประชาชนอย่างหนัก ประชาชนจึงได้รวมตัวกันประท้วงรัฐบาลที่มาจากอำนาจทหาร ซึ่งภาพมีมจากภาพยนตร์ชุดหออแต่วแตกและภาพยนตร์ร่างทรงกลายเป็นส่วนหนึ่งในการต่อต้านต่ออำนาจของรัฐผ่านอารมณ์ขันที่ถูกแฝงมา แม้ว่าภาพยนตร์ทั้งสองจะไม่มีนัยยะทางการเมืองโดยตรง แต่ภาพมีมที่ถูกนำมาใช้นั้นก็ถูกดัดแปลงเพื่อใช้ล้อเลียนและต่อสู้อำนาจและประเด็นที่เปราะบางในสังคมได้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่สามารถปิดกั้นหรือควบคุมได้

สภาพการณ์ทางเศรษฐกิจในช่วงเวลาปีพ.ศ. 2552 และพ.ศ. 2563 นั้นแม้ว่าจะมีการขยายตัวทางเศรษฐกิจที่ต่ำ ร่วมกับสถานการณ์โรคระบาดที่ทำให้เศรษฐกิจมีการหยุดชะงักไป แต่ภาวะดังกล่าวนี้ไม่ส่งผลต่อการรับรู้ถึงภาพยนตร์ เนื่องจากในปีพ.ศ. 2552 ราคาตัวและราคาซีดีภาพยนตร์ยังสอดคล้องกับค่าครองชีพของผู้คนอยู่ อีกทั้งอินเทอร์เน็ตเริ่มเข้ามามีส่วนช่วยให้ผู้คนสามารถรับชมภาพยนตร์ได้มากขึ้น ไม่เพียงเท่านั้น ยังมีการฉายผ่านโทรทัศน์ที่สามารถเข้าถึงได้กับผู้คนทุกช่วงวัย ทำให้การรับรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์หออแต่วแตกมีจำนวนมากและส่งผลให้เกิดเป็นภาพมีม ผู้คนสามารถเข้าใจมีมจากภาพยนตร์หออแต่วแตกได้อย่างรวดเร็ว ในกรณีของภาพยนตร์ร่างทรงนั้นแม้ภาวะเศรษฐกิจไทยจะไม่ดี มีผู้คนตกงานเป็นจำนวนมาก แต่มีมที่เกิดขึ้นนั้นเป็นมีมที่สร้างขึ้นจากสื่อที่สามารถรับรู้ได้อย่างไม่เสียค่าใช้จ่าย ทำให้การรับรู้ต่อภาพยนตร์และภาพมีมของภาพยนตร์ร่าง

ทรงนั้นไม่ได้รับผลกระทบจากเศรษฐกิจ หากแต่ว่าสิ่งที่กระทบนั้นเป็นรายได้ของภาพยนตร์ที่เข้ามาฉาย
ไปแล้ว



บทที่ 5

กระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์

งานศึกษาเรื่อง “ลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ในสื่อสังคมออนไลน์” ยังได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ ผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) ของผู้กำกับ และผู้ใช้หรือผู้สร้างมีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ โดยในบทนี้จะเป็นการศึกษาตั้งแต่แนวคิดในการสร้างภาพยนตร์ กระบวนการสร้างสรรค์มีมโดยใช้สื่อภาพยนตร์จากทั้งฝั่งผู้ผลิตและผู้ชมภาพยนตร์ ตลอดจนผลกระทบในการที่ภาพยนตร์ถูกทำให้กลายเป็นมีม

5.1 การออกแบบภาพยนตร์และการสร้างสรรค์มีมจากฝ่ายผลิตภาพยนตร์

ในส่วนนี้จะแสดงให้เห็นถึงแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์ที่กลายเป็นมีม การสร้างสรรค์มีมจากฝั่งผู้ผลิตภาพยนตร์ ตลอดจนผลกระทบที่มีต่อภาพยนตร์เมื่อกลายเป็นมีม

5.1.1 ขั้นตอนการสร้างและออกแบบภาพยนตร์

การที่ภาพยนตร์จะเกิดขึ้นได้ต้องมีการวางแผน ไม่ว่าจะเป็นการคิดเนื้อเรื่อง ออกแบบตัวละคร บทพูด ฉาก หรือเสียงเพลงประกอบ ดังนั้น ในหัวข้อนี้จะอธิบายถึงแนวคิดในการสร้างและออกแบบภาพยนตร์ไทยที่กลายเป็นมีมของผู้กำกับ ว่าพวกเขามีแนวคิดอย่างไรในการสร้างภาพยนตร์ และมีการออกแบบภาพยนตร์เพื่อเอื้อให้เกิดมีมหรือไม่

5.1.1.1 แนวคิดการสร้างภาพยนตร์

ภาพยนตร์ชุดหอแต้วแต่กมีแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์โดยมุ่งเน้นไปยังเรื่องราวของความตลกเป็นรากฐาน โดยมาจากความต้องการของตัวผู้กำกับที่ต้องการทำภาพยนตร์แนวตลกที่เน้นความเฮฮาเป็นหลัก ซึ่งความตลกนั้นจะมาจาก 2 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. การนำประเด็นที่กำลังเป็นที่พูดถึงในสังคมกระแสหลักมาเล่าใหม่ในเชิงความตลก และ 2. การนำเรื่องราวของคนชายขอบที่โดนด้อยคุณค่ามานำเสนอใหม่เพื่อให้สังคมมองเห็นคุณค่าต่อกลุ่มคนนั้น

“ตอนนั้นพี่ทำหนังเรื่อง เพื่อน...กูรักมีงวะ อยู่ และต่อไปก็มาคิดว่าจะทำหนังอะไรดี ทำหนังตลกแล้วกัน เพราะเคยทำ ปล้นนะยะ มาก่อน เราก็ไปเสนอที่ ไฟว์สตาร์ ก็เริ่มทำ หอแต้วแต่ก ตอนนั้นยังไม่รู้หรอกจะเกิดอะไรในหนังบ้าง มันมีแค่โครงคร่าวๆ แล้วถ้ามันมีประเด็น

สังคมอะไรที่ต่างๆ เราก็เอามาใช้ เพราะมันเป็นคาแรคเตอร์ของหนังอยู่แล้ว... ที่เราเอาพวก
 ชาวต่างชาติ มาใช้นี้ก็เพื่อให้คนดูตลก มันคือการเล่าซ้ำในมุมมองใหม่ๆ การพูดซ้ำมันก็คือการ
 ล้อเลียนแบบหนึ่ง แต่พี่ไม่อยากจะมองว่าเป็นการสร้างความเสี่ยงภัยให้แก่คนหรือประเด็นที่
 เอามาใช้ซะ อย่าง ‘คอ-นก-รีด’ พี่ไม่ได้เอามาใช้เพื่อโจมตียิ่งลักษณ์ แต่พี่เอามาใช้เพราะมันมี
 ชาวว่านายกพูด แล้วคนก็ล้อกัน พี่ก็แค่เอามาใช้เพื่อบอกว่า ‘เออ...ในช่วงเวลานี้มันมีชาวนี
 นะ’ แค่นั้น... ซึ่งส่วนมากเนี่ยหนังพี่ก็ว่าด้วยเรื่องของคนชายขอบแหละ ย้อนกลับไปดูเรื่อง
 เก่าๆ 18 ผนคนอันตราย, เหยิน เป้ เหล่, เอ๋อเทร่อ ก็ว่าด้วยเรื่องของกลุ่มคนที่ไม่ค่อยถูกพูด
 ถึงในสังคมทั้งนั้น มา หอแก้วแตก ก็เป็นเรื่องกะเทยที่ยุคนั้นยังไม่ค่อยถูกยอมรับในสังคม พี่
 ชอบเอากลุ่มคนที่ไม่ค่อยถูกพูดถึงเนี่ยมาสร้างคุณค่า ไม่มองข้าม”

(อานนท์ มิ่งขวัญฤตา, สัมภาษณ์ 27 เมษายน 2565)

ในส่วนของภาพยนตร์ร่างทรง มีแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์โดยมุ่งเน้นเพื่อนำเสนอ
 เรื่องราวที่เกิดขึ้นจริงในสังคม โดยเฉพาะในพื้นที่ต่างจังหวัดของประเทศไทย ซึ่งแต่เดิมนั้นมาจากบท
 ภาพยนตร์เกาหลีและถูกปรับให้เข้ากับบริบทของสังคมไทย เนื่องจากมีเรื่องราวที่สามารถผูกโยงและม
 ความใกล้เคียงกันอยู่

“จริงๆ เรื่องมาจากเกาหลีนะครับ ก็คือทางโปรดิวเซอร์ คุณนา ฮง-จิน เขาคิดเรื่องมาเรื่อง
 หนึ่ง ซึ่งเกี่ยวกับนี้แหละ การสืบทอดร่างทรง แต่ว่าคิดเป็นหนังเกาหลีมาเลย แล้วเขาก็ส่งมา
 ด้วยความที่เขารู้สึกว่า เอ๊ะ ถ้าแปลงเป็นหนังไทย น่าจะได้อะไรที่แปลกใหม่ดี และพอดีเคย
 เจอกัน รู้จักกันครับ แล้วผมก็รู้สึกว่ เออ พอหนังมันเป็นการสำรวจเกี่ยวกับการเข้าทรงที่
 เกิดขึ้นในต่างจังหวัด เราก็รู้สึกว่ามันน่าสนใจในเนื้อหาเนี่ย แล้วก็คิดว่าไม่เคยมีหนังเจาะลึก
 เกี่ยวกับการสืบทอดร่างทรงว่ามันเป็นยังไง มันมีอาการยังไงหรือลึกลับยังไงอะไรอย่างนี้มา
 ก่อน เราก็เลยสนใจอยากทำครับ”

(บรรจง ปิสัญธนะกุล, สัมภาษณ์ 24 พฤษภาคม 2565)

5.1.1.2 การออกแบบภาพยนตร์

ภาพยนตร์หอแก้วแตกเป็นภาพยนตร์แนวตลกที่ถูกออกแบบมาเพื่อเป็นภาพยนตร์เหนือจริง
 (Surreal) ในความตั้งใจของผู้กำกับที่ต้องการสร้างภาพยนตร์ที่ไม่สนใจโลก ดังนั้นภาพยนตร์ชุดนี้จึงมี
 ความเป็นโลกส่วนตัวสูง บทพูดในภาพยนตร์เกิดขึ้นจากการทำงานระหว่างนักแสดงและผู้กำกับ ฉาก

ที่กลายเป็นมีมเด็ดนั้นเกิดขึ้นจากทั้งความตั้งใจและไม่ตั้งใจ อีกทั้งจุดขายสำคัญอีกอย่างหนึ่งของภาพยนตร์คือเครื่องแต่งกายที่อลังการและคาแรคเตอร์ของตัวละครที่ชัดเจน

“ในมุมมองนี้ พยายามบอกทุกคนเลยว่าอย่าเอาหนังเรื่องนี้ (หอคิวแตก) ไปเทียบกับหนังเรื่องอื่นๆเลย เพราะหอคิวแตกเนี่ย มันก็เป็นหนังไม่สนโลกอยู่แล้ว เขาเรียกอะไร เรียกหนังเซอร์เรียล (Surreal) หรือหนังเวียร์ด (Weird) ได้ไหมนะ ได้มั้ง คือที่ต้องการให้เป็นหนังที่แบบว่าไม่สนใจใครเลย เน้นความสนุก ความฮา เพราะบางทีเราอยู่ในชนบประเพณีเกินไปมันก็น่าเบื่อ ไม่ใช่ว่าหนังไทยต้องเป็นอย่างนี้ หนังไทยต้องทำอย่างนี้ การทำหนังต้องทำแบบนี้ การเขียนบทต้องเป็นแบบนี้ มันเบื่อ เราก็ฉีกออกมาบ้าง การทำหนังของพี่จะไม่เหมือนของคนอื่น วิธีการมอง วิธีการตลาดมันไม่เหมือนคนอื่นที่เขาทำกัน... เสื้อผ้าหน้าผมเครื่องแต่งกายมันก็จุดขายหนึ่งของหนังพี่ เพราะเป็นหนังกะเทยด้วย กะเทยคือความอลังการ”

(อานนท์ มิ่งขวัญฤตา, สัมภาษณ์ 27 เมษายน 2565)

ฉากที่ถูกทำเป็นมีมเด็ด ทางผู้กำกับมีการออกแบบฉากดังกล่าวใน 2 ลักษณะ ได้แก่ 1. การวางแผนเพื่อก่อให้เกิดความสนุกหรือตลก และ 2. การสร้างฉากดังกล่าวขึ้นเพื่อแก้ปัญหาในการถ่ายทำภาพยนตร์ เช่น ในฉาก *อีช็อกการี* หรือ *นี่บ้านนะไม่ใช่ช่อง* มีการออกแบบฉากและบทพูดเพื่อให้เกิดความสนุก โดยเป็นบทพูดที่อ้างอิงมาจากภาพยนตร์ในอดีตและดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัย หรือในฉาก *มิพิรุช* ที่เกิดขึ้นเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในกองถ่าย เนื่องจากนักแสดงหลักบางคนไม่สามารถเล่นตัวบทบาทในภาพยนตร์ได้ จึงต้องดัดบทของตัวละครเหล่านั้นทิ้งไป

“โอ้คำดาของเจ้แก้ว คำว่า *อีช็อกการี* เนี่ย มันเป็นคำเก่า คำโบราณ พี่เอามาจากหนังสมัยโบราณที่พี่ชอบ ชื่อว่า *อิพิรุช คนเริงเมือง* และพี่ก็เอามาปรับมาเปลี่ยนให้เข้ากับยุคสมัยนี้ คือก่อนหน้านี้มันเข้ากับโทนหนัง ถ้าไปดูจะรู้ว่าภาคแหวกชิมิเนี่ย หนังมันโทนย้อนยุค แต่งตัวเป็นโบราณ ทำผมเกล้าไปแบบย้อนยุค คำดาย้อนยุคมันเลยเข้าได้ แต่มันจะตลกตรงที่พอโทนย้อนยุคมากแต่เอาเรื่องที่มันปัจจุบันมากๆ อย่างเรื่องบีบี ตอนนั้นบีบีมันฮิตใจ มันก็เลยดูเอะ ตลกดีนะ... หรือฉาก *มิพิรุช* เนี่ย คือมันเกิดจากการที่พี่สายสินที่รับบทเป็นปอย สาวใช้ของพูนเนี่ย กับพี่แอนนาที่เป็นเจ้าอริยา สองคนนี้เขาเล่นเป็นกะเทยไม่ได้ คือจริงไม่ได้ แล้วก็ออกสาวไม่ได้ แล้วอย่างพี่แอนนาเนี่ย เวลาเข้าฉากร่วมกับคนอื่นๆที่เล่นเป็นกะเทย พี่แอนนาเขายืนขาไ้ อารมณ์มันไปด้วยกันไม่ได้ เลยบอกพี่แอนนาว่าขอตัดบทนะ ของพี่สายสินเหมือนกันที่เล่นเป็นกะเทยไม่ได้ ทีนี้เราก็มาคิดว่าถ้าจะตัดบทแล้วจะทำยังไงให้หนังมันไหล

ได้ เราเลยให้พี่ตี๊กฆ่าเลย เพราะพี่ตี๊กเขาเล่นเป็นตัวร้ายอยู่แล้วไง ของพี่แอนนาเนียฆ่าทิ้งเลย แต่ของพี่สายสินนะให้เปลี่ยนไปเล่นเป็นบทควายธนูแทน”

(อานนท์ มิ่งขวัญตา, สัมภาษณ์ 27 เมษายน 2565)

ทั้งนี้ ภาพยนตร์ชุดหอแตรแตรนั้นไม่ได้มีการออกแบบภาพยนตร์เพื่อเอื้อให้เกิดการกลายเป็นมีมตั้งแต่ต้น การออกแบบฉาก ตัวละคร บทพูด มักอ้างอิงจากแนวคิดที่ต้องการทำให้ภาพยนตร์ออกมาตลกและดูเป็นคำพูดที่ธรรมชาติมากที่สุด แม้จะเป็นคำดำที่มีความหยาบคาย แต่ผู้กำกับมองว่านั่นคือการดำที่ทำให้รู้สึกตลกและเพิ่มอารมณ์ให้แก่ภาพยนตร์ได้ อีกทั้งฉากที่กลายเป็นมีมต่าง ๆ นั้นเกิดจากการที่ผู้ชมรู้สึกชอบและทำมีมขึ้นมาเอง

เช่นเดียวกันกับภาพยนตร์ร่างทรงที่ไม่ได้มีการวางแผนและออกแบบภาพยนตร์เพื่อเอื้อให้ภาพยนตร์กลายเป็นมีม เพียงแต่มีการออกแบบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ผ่านรูปแบบการสร้างสารคดี (Pseudo-Documentary) ในการนำเสนอเนื้อหา เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ถึงพลังในการแสดง พลังในเรื่อง และสามารถจดจำฉากที่มีพลังเหล่านั้นได้

“คือตอนทำไม่มีใครคิด ผมเชื่อว่าไม่มีใครคิดในเรื่องมีมอะไรนี้ แต่อันนี้ผมก็ไปตอบแทนคนอื่นไม่ได้นะครับ แต่ว่าตอนทำหนังเนี่ย เราก็คิดแค่ว่า ซินไหนที่เป็นซินจดจำที่สุด เราอยากจะทำให้ซินไหนเป็นซินที่แบบ คนจะต้องพูดถึง เป็นซินที่แบบ Memorable ที่สุดครับ แล้วก็จะมี การตีซินซินนั้นให้พิเศษ เช่น พิธีกรรมต่างๆในเรื่อง หรือว่าการไล่ผีมีม หรือประโยคคำพูดต่างๆอะไรแบบนี้ครับ ก็ไม่ได้คิดว่ามันจะเป็นมีมหรืออะไร คิดแค่ถ้าถ่ายทำไปแล้ว ซินนี้ต้องมีพลังที่สุด หรือโปสเตอร์เนี่ย เราก็จะมีบอกว่า หี้ย ซินที่ร่างทรงมารวมตัวกันน่าจะถ่ายโปสเตอร์นะ หรือซินที่ไล่ผีมีมเนี่ย ก็น่าจะทำโปสเตอร์อะไรแบบนี้ เราคิดทำนองนี้มากกว่า แล้วก็ประโยคในหนังเนี่ย เราก็จะให้มันแค่เป็นประโยคที่คมคาย มีดีไซน์ แล้วก็ดี แต่อย่าง มากก็มีแอบคิดว่าประโยคนี้มันน่าจำดีนะอะไรแบบนี้ครับ ว่าลองทายดูสิ ว่ากูเป็นใคร อะไรแบบนี้ เราก็รู้สึกว่ประโยคนี้มีพลังแล้วก็น่าจะอยู่ในหนังตัวอย่างได้แค่นั้น ส่วนมีมไม่มีมีมเนี่ย มันเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจากคนดูล้วน ๆ เลยครับ”

(บรรจง ปิสิญธนะกุล, สัมภาษณ์ 24 พฤษภาคม 2565)

ภาพยนตร์ชุดห่อแตัวแตกและร่างทรงนั้นมีแนวความคิดในการสร้างภาพยนตร์โดยอ้างอิงกับบริบททางสังคมที่เกิดขึ้นภายในประเทศไทย แม้จะมีมุมมองและแนวทางการสร้างภาพยนตร์ที่แตกต่างกัน โดยภาพยนตร์ชุดห่อแตัวแตกนั้นสร้างขึ้นบนแนวคิดความตลกที่อยากให้นักแสดงออกมาสร้างอารมณ์ขันกับผู้ชม โดยใช้ประเด็นทางสังคมที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาถ่ายทำมาเป็นส่วนประกอบและนำมาพูดซ้ำในเชิงตลกเพื่อทำให้ผู้ชมหัวเราะจากการระลึกถึงต่อเหตุการณ์ ในส่วนภาพยนตร์ร่างทรงเป็นที่แน่ชัดว่าผู้กำกับต้องการนำเสนอประเด็นที่เกิดขึ้นจริงนั่นคือประเด็นของการทรงเจ้า ซึ่งประเทศไทยนั้นมีการทรงเจ้ามากมายในหลายภูมิภาค นั่นจึงเป็นการสะท้อนประเด็นหรือบริบททางสังคมที่เกิดขึ้นจริง ผ่านแนวทางการทำภาพยนตร์รูปแบบสารคดีปลอม (Pseudo-Documentary)

ทั้งนี้ ภาพยนตร์ทั้งสองไม่ได้มีการออกแบบมาเพื่อเอื้อให้เกิดการกลายเป็นมีม หากแต่เป็นทางฝั่งผู้ชมสร้างขึ้นมาก่อนเอง โดยภาพยนตร์ชุดห่อแตัวแตกนั้นมีการเน้นการออกแบบที่เป็นความเหนือจริง มีจักรวาลเป็นของตนเอง และสามารถใส่ประเด็นทางสังคมให้เป็นประเด็นย่อยในภาพยนตร์ได้ โดยไม่จำเป็นต้องสนลำดับเหตุการณ์หรืออ้างอิงตามหลักความจริงใด ในด้านองค์ประกอบภาพยนตร์ที่กลายเป็นมีม ไม่ว่าจะเป็นบทพูด ตัวละคร หรือฉากต่าง ๆ นั้น เกิดขึ้นจากความตั้งใจเพื่อเป็นความตลกของภาพยนตร์ และความไม่ตั้งใจที่เกิดปัญหาระหว่างการถ่ายทำ เช่นเดียวกับภาพยนตร์ร่างทรง ที่ไม่ได้ออกแบบเพื่อมีมตั้งแต่ต้น ผู้กำกับมุ่งเน้นออกแบบภาพยนตร์ให้ออกมามีบรรยากาศที่น่ากลัว และเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึงพลังในการแสดง รวมถึงเชื่อในเรื่อง จนสามารถจดจำฉากต่างๆได้

5.1.2 กระบวนการสร้างมีมจากฝ่ายผลิตภาพยนตร์

ในกรณีของภาพยนตร์เรื่องร่างทรง ทางบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์อย่าง GDH มีการสร้างมีมขึ้นมาเพื่อใช้ในการโปรโมทและประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ต่อผู้ชม ในหัวข้อนี้จึงเป็นการสำรวจถึงกระบวนการสร้างมีมจากฝ่ายผู้ผลิตภาพยนตร์ว่ามีการสร้างมีมอย่างไร มีมุมมองแบบไหน ขั้นตอนการทำอยู่ภายในแผนกใด และผู้กำกับมีส่วนในการสร้างมีมอย่างไรบ้าง

มีมจากบริษัท GDH นั้นเกิดขึ้นจากแผนก Marketing Communications มีหน้าที่ในการนำเสนอเนื้อหาบนโลกอินเทอร์เน็ต มีมเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่ถูกคิดขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารและหยอกล้อไปกับกระแสของผู้ชม โดยขั้นแรกจะเริ่มดูจากกระแสสังคมก่อนว่าสิ่งใดกำลังเป็นที่พูดถึงหรือมีสถานการณ์ใดที่เหมาะสมแก่การล้อเลียน จากนั้นจึงนำไปต่อยอดและสร้างเป็นมีมขึ้นมา ทั้งนี้ หากผู้กำกับภาพยนตร์ท่านใดมีแนวคิดที่ต้องการนำเสนอ ก็สามารถเสนอผ่านแผนก Marketing

Communications ได้ และทางแผนกจะนำแนวคิดไปต่อยอดต่อเพื่อสื่อสารต่อผู้คนบนโลกอินเทอร์เน็ต

“วิธีการก็คือมันจะมีแผนกนี้อยู่แล้วครับ แผนก Marketing Communications แล้วก็จะเป็นแผนกออนไลน์ เขาจะคิดคอนเทนต์มาตลอดเวลาอยู่แล้ว จะมีกิจกรรมเล่นนู่น เล่นนี่ ทำแบบนี้ แบบนี้ในสื่อออนไลน์ของ GDH ในฐานะผู้กำกับผมก็อาจจะมีส่วนบ้างว่าอันนี้เล่นอันนี้สิ เล่นอันนั้นบ้าง ซีนี่มันน่าจะเอามาใส่โปรโมทนะ ซีนี่พลังมันเยอะนะ คำพูดนี้มันดีดูดีนะ อะไรแบบนี้ครับ ทำนองนั้นมากกว่า แต่ว่าเวลาเขาได้ดูหนังแล้ว ได้คิดคอนเทนต์โปรโมทร่วมกัน ทั้งหนังตัวอย่าง ทั้งอะไรเงี้ย เราก็จะมีการคิดต่อยอดว่า อะไรเริ่มมานะ เราจะเกาะกระแสกับอะไรได้บ้าง หรือบางอย่างอาจจะคิดไว้ก่อนเลยว่าอันนี้มาแนวๆ เช่น ภาพวงจรปิดในเรื่องครับ ก็ถูกเอามาพัฒนากลายเป็นฟิลเตอร์ (Filter) ในอินสตาแกรม ให้ใช้ในไอจีสตอรี่ (IG Story) คือหลักๆส่วนใหญ่จะเป็นทางแผนก Marketing Communications แล้วก็ทีม PR บ้าง มีทีมออนไลน์ แล้วก็ถ้าผู้กำกับบางคนที่มีความเป็นโปรดิวเซอร์ มีไอเดียทางการโปรโมท ก็สามารถนำเสนอได้เช่นกันครับ”

(บรรจง ปิสัญธนะกุล, สัมภาษณ์ 24 พฤษภาคม 2565)

การเกิดขึ้นของมีมจากฝั่งผู้สร้างภาพยนตร์นั้นเกิดขึ้นจากการวางแผน โดยอ้างอิงถึงกระแสนิยมที่กำลังเกิดขึ้นอยู่ในขณะที่ภาพยนตร์ใกล้เข้าฉาย เพียงแต่มีมที่เกิดขึ้นนั้นเป็นการชี้ให้ผู้ชมลองเล่นตามและร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมที่ผู้สร้างภาพยนตร์สร้างขึ้น โดยมีมที่เกิดขึ้นนี้มาจากการร่วมงานกันของผู้กำกับและแผนก Marketing Communications ที่ต้องการเสนอว่าฉากใดควรนำมาทำโปรโมท หรือฉากใดที่มีพลังและสามารถเล่นได้ จากนั้นนำมาพัฒนาต่อเป็นมีมตามแต่กระแสนิยมที่เกิดขึ้น

5.1.3 ผลกระทบจากการที่ภาพยนตร์ถูกทำเป็นมีม

เมื่อภาพยนตร์ถูกทำเป็นมีมย่อมส่งผลกระทบต่อภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน หัวข้อนี้จึงเป็นการสำรวจความคิดเห็นของผู้กำกับว่าการที่ภาพยนตร์ถูกทำให้กลายเป็นมีมนั้นส่งผลกระทบในเรื่องใดบ้าง และในความคิดเห็นของผู้กำกับ คิดว่าภาพยนตร์ของตนนั้นกลายเป็นมีมได้อย่างไร รวมถึงมีความรู้สึกอย่างไรที่ภาพยนตร์ของตนเองนั้นกลายเป็นมีมที่แพร่กระจายไปทั่วอินเทอร์เน็ต

5.1.3.1 เหตุผลที่ภาพยนตร์กลายเป็นมีมในความคิดเห็นของผู้กำกับ

ตามความคิดเห็นของผู้กำกับ ผู้กำกับภาพยนตร์ทั้ง 2 ท่าน คิดว่าการที่ภาพยนตร์ของตนเองนั้นกลายเป็นมิมเกิดจากความคล้ายกันระหว่างเหตุการณ์หรือบริบททางสังคมในภาพยนตร์กับเหตุการณ์ในโลกแห่งความจริง ที่ผู้คนสามารถเชื่อมโยงและนำคำพูดของภาพยนตร์มาใช้จนกลายเป็นมิมในที่สุด

“อย่าง “มิงออกจากบ้านไปเดี๋ยวนี้” และอีแพนเค็กบอกว่า “นี่บ้านมิงเธอ” อะไรแบบนี้ อย่างที่บอก พี่ไม่ได้วางแผนให้มันเกี่ยวกับการเมืองเลย ฉากนี้ออกแบบเพื่อความตลกเท่านั้น แบบมันดูย่นแย้งงั้นเอง อีเจ้แต่ก็มาไล่ออกจากบ้านทั้งๆที่ไม่ใช่บ้านมัน มันเป็นบ้านใครก็ ไม่รู้ที่เขาจ้างให้มันมาดูแล แล้วอีแพนเค็กมันเลยย่น เนี่ย เราชอบความตลกตรงนี้ พวกที่ ชุมนุมกันเขาคงชอบมั้ง เขาเอาไปเล่นกันเองเพราะมันเข้ากับเหตุการณ์ฝั่ง ที่มันจะมีผู้ใหญ่เขา ค่าเด็กว่า “ถ้ามิงไม่ชอบเมืองไทยมิงก็ออกจากเมืองไทยไป” พวกเด็กๆที่เอาไปเล่นก็บอกเลย “ที่มิงไล่กูเนี่ย บ้านมิงเธอ?” มันเข้ากันพอดีพอดี คนก็เลยเอาไปต่อกันเล่นกัน”

(อานนท์ มิ่งขวัญฤตา, สัมภาษณ์ 27 เมษายน 2565)

5.1.3.2 ผลกระทบเมื่อภาพยนตร์กลายเป็นมิม

เมื่อภาพยนตร์ถูกทำให้กลายเป็นมิม ในทรรศนะของผู้กำกับ มองว่ามีมส่งผลกระทบต่อ ภาพยนตร์ในแง่การช่วยให้ภาพยนตร์ถูกพูดถึง เป็นที่จดจำของผู้คน สามารถนำฉากที่กลายเป็นมิมมา ผลิตซ้ำในภาพยนตร์ได้ และช่วยให้ภาพยนตร์สามารถสร้างรายได้ตามเป้าหมายที่ต้องการ

เช่นในกรณีของภาพยนตร์ชุดหอแตรแตก ผู้กำกับมองว่ามีมคือสิ่งหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์หอ แตรแตกเป็นที่จดจำ ถูกพูดถึงในแง่ของความสนุกสนาน เป็นข้อดีอย่างยิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์ยังอยู่ใน กระแสการสนทนาแม้เวลาจะผ่านมานานแล้วก็ตาม และยังสามารถทำมุกตลกที่กลายเป็นมิมกลับมา ใช้ได้อีกด้วย

“มันก็ส่งผลให้คนจำได้ว่านี่คือหอแตรแตก เพราะไม่มีหนังเรื่องไหนที่คนเอามาพูดเล่นเยอะ ขนาดนี้ หนังกะเทยด้วยกันก็ไม่มีใครเอามาพูดในแง่ตลกแบบ ‘รู้มั๊ย...ใครฆ่าอารยา’ ซึ่งอันนี้ พี่ว่าดีนะ มันทำให้ทุกคนรู้จักหอแตรแตก รู้จักกันไปโดยปริยาย ดีอีกอย่างคือมันทำให้ผู้ชม เขาไม่ลืมเรานะ... คือพี่ก็พอเห็นมาบ้าง ว่ามันมีคนเอามุกพวกนี้ไปเล่น ก็เลยเอามารื้อฟื้นแต่ เปลี่ยนคนพูด ถ้าโก๊ะตี๋มาพูดเหมือนเดิมแล้วตั้งชื่อให้ว่าเป็นอีแต่มันก็ไม่สนุก มันก็ซ้ำ เราก็ เปลี่ยนเป็นกูจะตั้งชื่อให้ตุ๊กตาว่าอีแพนเค็กบ้าง ที่ตอนนั้นมันกำลังฮิตในดึกตอก เราตั้งใจอยู่

แล้วว่าให้คนคิดถึง แต่ละฉากแต่ละเรื่องมันก็จะมุกเก๋ๆไว้หน่อยในความเป็นหอแตัวแตก เอามาใส่ให้คนจำได้ “รู้ไหมใครฆ่าอารียา” ใครเล่นก็ไม่เท่าพีตีก พีก็เลยเอามาย้อนให้คนดู อย่างภาคล่าสุด หลวงพีไพรวัลย์ที่มาหอแตัวแตกเหมือนกันก็สงสัยว่าใครฆ่าอารียา เราไม่ได้ เล่นแบบเอามาเล่นหลายรอบ แต่ภาคนี้ก็เห็นหน้าท่านไงกำลังฮิต พีก็เลยเอามาเปลี่ยนเป็น “รู้ไหม ใครฆ่าพยุบ” เพราะภาคนั้นพีเอาพีตีกกลับมาเล่นไง ก็เอามุกนี้กลับมาให้คนคิดถึง กัน”

(อานนท์ มิ่งขวัญฤตา, สัมภาษณ์ 27 เมษายน 2565)

หรือในกรณีของภาพยนตร์ร่างทรงที่เมื่อภาพยนตร์ถูกทำมีมล้อเลียนและกลายเป็นกระแส การพูดถึง ทำให้เมื่อภาพยนตร์เข้าฉาย มีผู้ชมเข้าไปชมในโรงเป็นจำนวนมากและสามารถสร้างรายได้ ที่มากกว่าการคาดการณ์ของบริษัท

“ที่ชัดเจนก็คือหนังเป็นที่พูดถึง เป็นกระแส เพราะมันเกิดมีมขึ้นเยอะมาก เพราะว่าจริงๆหนัง เรื่องนี้เราไม่ได้คาดหวังรายได้ว่าจะเยอะขนาดนั้นนะครับ เพราะว่ามันทั้งฉายดีเลย์ (Delay) มาหลายเดือนมาก จากการปล่อยกลับไปทีเกาหลีแล้ว แล้วมีกระแสไปก่อนหน้านี้หลายเดือน มากๆแล้ว ที่สำคัญคือมีการหลุดไฟล์เถื่อนผิดลิขสิทธิ์มาก่อนแล้วด้วย ทำให้ความคาดหวัง ของผู้สร้างเนี่ยไม่ได้เยอะเลย แต่พอมันเป็นทีที่พูดถึง คนดูซ้ำหลายรอบ เกิดมีม เกิดอะไร ขึ้นมา ในตอนที่เข้าฉายโรงในเมืองไทย ก็ถือว่าเกินคาดมากๆ แล้วรู้สึกว่ามันบวมมากกับ กระแสมีมนี้ครับ”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN

(บรรจง ปิสิญธรนะกุล, สัมภาษณ์ 24 พฤษภาคม 2565)

5.1.3.3 ความรู้สึกของผู้กำกับเมื่อภาพยนตร์กลายเป็นมีม

ผู้กำกับทั้งภาพยนตร์ชุดหอแตัวแตกและภาพยนตร์ร่างทรงต่างมีความรู้สึกชอบใจ ที่ ภาพยนตร์ของตนเองกลายเป็นมีมทั้งบนอินเทอร์เน็ตและในโลกความจริง โดยมีมนั้นจะส่งผลให้ผู้คน ไม่ลืมนักแสดงที่รับบทที่ซึ่งมีการเล่นมีมและดัดแปลงไปตามสถานการณ์ทางสังคม

เช่นในกรณีของภาพยนตร์ชุดหอแตัวแตก ผู้กำกับชอบใจที่ภาพยนตร์ถูกทำเป็นมีม แม้จะไม่ว่าใครเป็นผู้ริเริ่มทำ แต่การเป็นมีมทำให้ผู้คนไม่ลืมนักแสดงและยังสร้างภาพจำที่ดีในแง่ความตลก ให้แก่นักแสดงชุดหอแตัวแตก

“พี่ชอบนะ ไม่รู้ว่าใครทำคนแรกหรือที่เล่นๆกันเนี่ยเป็นกลุ่มไหน จะชอบพี่ จะด่าพี่ คือมันทำให้ไม่ลืมหอแตรวแตกของเรา อย่างน้อยการที่ที่ถูกคนนั้นคนนี้ด่า แต่กลับมีอะไรแบบนี้มาเป็นข้อดีให้คนอื่นบ้างว่า เออ ไอ้มีมนี่ ไอ้มีมนี่ มันมาจากหอแตรวแตกของพชร อานนท์วะ”

(อานนท์ มิ่งขวัญตา, สัมภาษณ์ 27 เมษายน 2565)

หรือภาพยนตร์ร่างทรง ผู้กำกับมองว่ามีเป็นวัฒนธรรมหนึ่งที่เล่นกันทั่วโลก เมื่อใดที่บางอย่างเป็นกระแสการพูดถึงจะถูกทำเป็นมีมอยู่แล้ว และยังชอบใจที่ภาพยนตร์ของตนถูกทำให้กลายเป็นมีม

“เรื่องที่ร่างทรงเป็นมีมเยอะมากก็รู้สึกว่ามันก็ดีครับ ชอบใจอยู่แล้วแหละ การที่หนังเป็นที่พูดถึง โดนล้อเลียนเป็นมีมต่างๆ ก็ถ้าเป็นภาพนิ่งเฉยๆไม่ได้คิดว่าเป็นปัญหาทางลิขสิทธิ์ใดๆอยู่แล้วครับ ก็รู้สึกว่ามันก็เป็นวัฒนธรรมที่ทั้งโลกทำกัน อะไรที่มันไฮป์ (Hype) ที่มันเป็นกระแส ก็จะมีเรื่องมีมพวกนี้อยู่แล้วครับ”

(บรรจง ปิสิญธนะกุล, สัมภาษณ์ 24 พฤษภาคม 2565)

การที่ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องกลายเป็นมีมนั้น ตามความคิดเห็นของผู้กำกับ มองว่าภาพยนตร์ของตนมีความคล้ายกันระหว่างสถานการณ์หรือบริบทในภาพยนตร์ที่มีความสอดคล้องคล้ายคลึงกับเหตุการณ์ในโลกความจริง ผู้คนจึงทำตัวละคร คำพูด หรือการกระทำใดๆในฉากมาใช้จนกลายเป็นมีมบนสื่อสังคมออนไลน์ในที่สุด

ทั้งนี้ ผู้กำกับภาพยนตร์นั้นชอบใจที่ภาพยนตร์ของตนถูกทำมีมล้อเลียน เนื่องจากทำให้ภาพยนตร์เป็นกระแสพูดถึง เป็นที่จดจำของผู้คน อีกทั้งยังสามารถสร้างรายได้ให้แก่ภาพยนตร์อีกด้วย ในแง่ของคุณค่า มีมยังช่วยให้ผู้คนจดจำภาพยนตร์ในฐานะศิลปะและมีความรู้สึกดีต่อภาพยนตร์ รวมถึงยังช่วยทำให้ผู้กำกับสามารถดัดแปลงมีมและใส่ไปในภาพยนตร์และผลิตซ้ำความตลกได้อีกด้วย

5.2 การออกแบบและการสร้างสรรค์มีมจากฝ่ายผู้ชมภาพยนตร์

ผู้ชมภาพยนตร์เป็นอีกหนึ่งกลุ่มที่เป็นผู้สร้างมีมเป็นหลัก โดยในหัวข้อนี้จะเป็นการสำรวจถึงมุมมองทางด้านนิยามความหมายมีมของผู้ใช้มีมและผู้สร้างมีม กระบวนการสร้างมีมจากภาพยนตร์ ความสัมพันธ์ระหว่างบริษัทผลิตภาพยนตร์กับผู้สร้างมีม ไปจนถึงความคิดเห็นเกี่ยวกับการขยายการรับรู้เรื่องมีมจากภาพยนตร์ไทยไปยังสังคมสากล

5.2.1 มีม

5.2.1.1 ความหมายของมีมและวัฒนธรรมอินเทอร์เน็ตมีม

ตามทฤษฎีของผู้ที่อยู่ในวัฒนธรรมมีมและผู้สร้างสรรค์มีมในสื่อสังคมออนไลน์ มองว่ามีมนั้นคือ การส่งต่อแนวคิดบางอย่างผ่านการทำซ้ำหรือเลียนแบบกัน หรืออาจเป็นการสื่อสารมุกตลกประเภทหนึ่งที่น่าภาพที่มีในโลกมาทำซ้ำและล้อเลียน อาจเป็นการเปลี่ยนบริบทหรือใส่บริบทใหม่ อีกทั้งยังเป็นสิ่งๆที่เมื่อมองดูแล้วจะมีความตลกขบขันแอบแฝงมาด้วย

ฤชา ใจเย็น ได้กล่าวถึงนิยามของมีมโดยอ้างอิงแนวคิดของดอร์กินส์ และมองว่ามีมคือการสืบทอดแนวคิดบางอย่างที่ถูกส่งต่อผ่านการทำซ้ำหรือเลียนแบบ โดยมนุษย์จะรับรู้จากสิ่งหนึ่งและซึมซับไปกับสภาพแวดล้อม แต่เมื่อเข้าสู่ยุคอินเทอร์เน็ตมีม ความหมายของมีมจึงปรับเปลี่ยนไปเรื่อยๆ อาจกลายเป็นการล้อเลียนหรือการเล่นตลกกับอะไรสักอย่าง แต่ยังคงไว้ซึ่งแนวคิดในการทำซ้ำหรือเลียนแบบเพื่อส่งต่อแนวความคิดอยู่

“ผมขออนุญาตยกแนวคิดของดอร์กินส์สั้นละกัน ที่ว่ามีมคือการสืบทอดหรือถ่ายทอดทางปัญญาหรือวัฒนธรรม มีมคือสิ่งที่เกิดขึ้นมาและลอกเลียนกัน ซึ่งในเชิงของสังคมเนี่ย การทำซ้ำหรือเลียนแบบกันมันอยู่ในธรรมชาติของมนุษย์อยู่แล้ว เอาง่ายๆคือพ่อแม่บางคนเลี้ยงลูกมาอย่างไร ลูกก็จะเติบโตมาแบบนั้น นั่นถือว่าเป็นมีมเพราะถือว่าเป็นการสืบทอดทางปัญญา ... เช่นเดียวกับวัฒนธรรมอินเทอร์เน็ต เมื่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งเกิดขึ้น ผู้คนที่อยู่ในละแวกรอบข้างจะซึมซับมาและประยุกต์ใช้ และแสดงจุดนั้นออกมา นี่คือการว่าๆของควมมีมนะครับ... ยกตัวอย่าง *Filthy Frank* หรือในนาม *Pink Guy* เนี่ย เริ่มต้นด้วยการที่เขาเอาชุดสีชมพูไปเล่นตลกอะไรก็ไม่รู้ เข้าไปในร้านอาหารและพูดว่า ‘Dark lord is coming’ เอ้ยมันเกิดเป็นการรับรู้ที่ไอเน็ตตลกดีวะ และเมื่อมีผู้ลอกเลียนแบบหรือใครก็ตามที่อยากทำตาม นั่นถือว่าเป็นความสำเร็จในการสืบทอดแนวความคิดนั้นได้เลย ผมเลยไม่ได้จำกัดอยู่ที่มุกตลกหรือการล้อเลียนบนอินเทอร์เน็ต แต่มันคือแนวคิด เหมือนเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นมาและทำตามกันมาเรื่อยๆ ซึ่งแนวคิดพวกนี้ไม่ได้ถูกจำกัดว่าจะถูกหรือผิดก็ตาม”

(ฤชา ใจจริง, สัมภาษณ์ 10 เมษายน 2565)

ปรีดีปณิต นัยนะแพทย์ มองว่ามีมคือคติชนในอินเทอร์เน็ต เป็นการสื่อสารประเภทหนึ่งที่น่า
 สิ่งที่เกิดขึ้นในอินเทอร์เน็ตมาทำซ้ำ ซึ่งอาจเป็นทางล้อเลียนในทางหนึ่ง หรือเป็นการเปลี่ยนรูปแบบ
 และบริบทให้เกิดเป็นความบันเทิงอย่างหนึ่ง

“ในมุมมองของผม มีมในเชิงความหมายปัจจุบันมันพัฒนาไปเป็นเน็ตลอร์¹⁶ (Netlore) แล้วครับ
 โดยมันจะเป็นการนำภาพที่อยู่ในโลกอินเทอร์เน็ตหรือจากสื่อใดๆมาทำซ้ำ เป็นการทำซ้ำถึง
 ล้อเลียน หรือกึ่งบันเทิงมากกว่า อาจจะทำมาตรงๆบ้าง หรือบิดรูปไปบ้าง ใส่บริบทอื่นไป
 บ้าง แต่งเพิ่มบ้าง ใส่ข้อความที่ไม่ตรงกับบริบทเดิมของที่มาภาพบ้าง เพื่อออกไปทางในการ
 ส่งสาร แต่สารเหล่านี้มันจะกลายเป็นเชิงบันเทิงมากขึ้น บางทีบางครั้งอาจจะเป็นเชิงแซะ
 หรือเป็นการแสดงการประชดประชันอื่นๆอะไรประมาณนี้ครับ... ซึ่งถ้าคุณมาคุยกับผู้คนใน
 อินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน คุณก็จะเจอว่ามีมก็คือรูปอะไรสักอย่างที่แปะหน้าไปด้วยความตลก
 เป็นแบบนั้นไปแล้ว ยกเว้นคุณจะไปคุยกับคนในแวดวงชีววิทยาหรือนักวิชาการจริงๆที่เขา
 ต้องใช้มีมในความหมายของการสืบทอดแนวคิดอยู่”

(ปรีดีปณิต นัยนะแพทย์, สัมภาษณ์ 15 เมษายน 2565)

หรือในฝั่งของผู้สร้างสรรค์มีม มองว่ามีมคือมุกตลกที่ถูกประกอบเข้าด้วยหลายองค์ประกอบ
 ไม่ว่าจะจากสื่ออื่น ภาพข่าว หรือภาพยนตร์ และทุกคนจะต้องเห็นร่วมกันว่ามุกตลกดังกล่าวนั้นคือมีม

“คำว่ามีม มันเหมือนเป็นพาร์โรดี้ (Parody) นะ ที่เอาโน้มน้าวนั้นมาจับรวมกันจนกลายเป็นมุก
 ตลก มันอาจจะไม่ได้เฉพาะกับ Mean Girls เท่านั้น แต่ที่ทั้งภาพยนตร์มาร์เวล ภาพยนตร์
 ต่างๆก็สามารถเอาเหล่านี้มาทำเป็นมีมเพื่อเอามาสอดคัล้องกับสถานการณ์บ้านเมืองในสมัยนี้
 ก็ได้ หรือเป็นเรื่องตลกที่เกิดขึ้นในสังคมไทยก็ได้ แต่ทุกคนที่ดูจะต้องเห็นร่วมกันนะว่าสิ่งที่
 เอามานะมันคือมีม”

(เอมมิกา รามิล ตันตินิกิตติ, สัมภาษณ์ 17 เมษายน 2565)

เช่นเดียวกันกับแอดมินโอป๊วัน ที่เห็นว่ามีมคือการแพร่แนวคิดออกไป แต่ภาพจำของคำว่ามีม
 ได้เปลี่ยนไปกลายเป็นสิ่งต่างๆบนโลกอินเทอร์เน็ตที่ดูตลกขบขัน โดยมีที่มาจากสื่ออื่นๆรวม
 ประกอบด้วย

¹⁶ เรื่องเล่าหรือคติชนที่อยู่ในอินเทอร์เน็ต ถูกพัฒนาขึ้นจากแนวคิดโฟล์คคลอร์ (Folklore)

“นิยามจริงๆของมีมคือการแพร่แนวความคิดนั้นแหละ แต่พอมืออินเทอร์เน็ต คนย้ายเข้ามาใช้ชีวิต ดูสื่อ สื่อสารกันในเน็ตมากขึ้น แล้วมีมีมมันก็เลยตามมาด้วย ในยุคแรกๆมันก็คงเหมือนเป็นการตลก ล้อเลียนหรือภาพวาดล้อเลียน ผมเคยเห็นที่เขาบอกกันว่ามีมแรกของโลกคือภาพการ์ตูนล้อเลียน ความคาดหวังกับความจริงจัง ก็คล้ายกัน ความหมายของมีมในโลกอินเทอร์เน็ตก็เลยเป็นการแพร่แนวความคิดออกไปในโลกเน็ตเวิร์ค แต่สมัยนี้นะ เรามักจะพบมีมที่เป็นภาพที่จำง่ายมากกว่า และดูตลกขบขัน อินเทอร์เน็ตมีมีมก็เลยมักจะมีความหมายครอบคลุมไปถึงภาพจำตลกๆ ที่มีที่มาจากทั้งภาพยนตร์ เกมส์ หรือสื่อต่างๆ”

(แอดมินโอปี้วัน, สัมภาษณ์ 23 พฤษภาคม 2565)

5.2.1.2 การกลายเป็นมีม

ทุกอย่างบนโลกสามารถกลายเป็นมีมได้ แต่การที่สิ่งใดสิ่งหนึ่งจะกลายเป็นมีมนั้นมักเกิดขึ้นจาก 2 ปัจจัยหลัก ได้แก่ 1. ปัจจัยภายใน คือการรับรู้ถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งและเริ่มล้อเลียนอะไรบางอย่าง โดยสร้างสรรค์ขึ้นมาในรูปแบบใดก็ตามที่ต้องการ และ 2. ปัจจัยภายนอก คือการตอบรับกระแสการล้อเลียนของผู้คนในชุมชนอินเทอร์เน็ตที่เห็นพ้องกันว่ามีมดังกล่าวสนุก มีรูปแบบการเล่นที่ชัดเจนจนก่อให้เกิดความอยากเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของมีมนั้นและทำมีมตามในที่สุด นอกจากนี้ จังหวะเวลาที่เหมาะสมยังมีส่วนช่วยให้เกิดและแพร่กระจายมีมอีกด้วย

ฤชา ใจจริง ได้อธิบายถึงการเกิดมีม โดยมองว่าทุกอย่างบนโลกสามารถเป็นมีมได้ หากสิ่งสิ่งนั้นมีความตลกมากพอและมีคนริเริ่มการล้อเลียน แต่ก็ขึ้นอยู่กับผู้คนในอินเทอร์เน็ตโดยรอบด้วยว่าต้องการจะเล่นตลกกับมีมดังกล่าวหรือไม่

“ถ้าพูดแบบตรงๆ ทุกอย่างที่มีตัวตนบนโลกสามารถเป็นมีมได้ครับ ตั้งแต่เรื่องเล่าตลก สิ่งของ ดารา นักแสดง ภาพยนตร์ ต้นไม้ คำสอน วิถีปฏิบัติทางวัฒนธรรม จนไปถึง โศกนาฏกรรม สามารถเป็นไปทั้งหมดเลย มันอยู่ที่ว่าชุมชนนั้นจะรับรู้ถึงสิ่งสิ่งนั้นและสร้างมีมให้เกิดขึ้นมากน้อยแค่ไหนและเล่นตลกกับมันได้มากน้อยเท่าไร เช่น สงครามโลกครั้งที่ 2 เนี่ย มันสามารถเล่นตลกได้หมดเลย แต่มันอาจจะกลายเป็นตลกแบบตลกร้ายไปมากหน่อยหรือทำให้คนฟังรู้สึกแหยะกับความตลกนั้นหน่อย”

“ผมยกตัวอย่างให้ฟังง่ายๆ เหตุการณ์การตบของ Will Smith แล้วกัน สิ่งหนึ่งที่เรารับรู้ได้เลยคือ Will Smith เป็นคนตบ การตบของ Will มันก็เป็นภาพการตบธรรมดาๆ ใหม่ๆ แต่ที่

มันกลายเป็นมีมเพราะมีคนริเริ่มเอาไปใส่บริบทล้อเลียน หรือล้อเล่นกับเหตุการณ์นั้น มันก็มีหมดนะ ทั้งใส่บริบทใหม่เข้าไป หรือตัดต่อเปลี่ยนสถานที่หรือตัวละครอื่นๆเข้าไป ทั้งนี้ทั้งนั้นมันอยู่ที่ว่าชุมชนจะล้อกันหรือเปล่า แต่อย่างไรเนี่ยปัจเจกบุคคลหรืออะไรก็ตาม สิ่งนั้นๆมีชื่อเสียง และมีสถานะเป็น Something หรือ Someone ย่อมถูกล้อเลียนได้ง่ายๆแน่นอน แล้วยิ่งถ้า Will มันเป็นดารานะเนี่ย มันถูกล้อได้ง่ายแน่ เพราะเป็นที่รู้จัก”

(กฤษา ใจจริง, สัมภาษณ์ 10 เมษายน 2565)

ปรีดีปณิต นัยนะแพทย์ กล่าวเช่นกันว่าทุกอย่างบนโลกสามารถเป็นมีมได้ แต่ต้องมีผู้คนที่มีความเห็นร่วมกันว่าสิ่งดังกล่าวคือมีม และจังหวะเวลานั้นมีส่วนช่วยในการก่อให้เกิดมีมและแพร่กระจายมีมด้วย

“สำหรับผมมีมมันอาจจะกว้างใหญ่มาก เพียงแต่ว่า ถ้าอะไรก็ตามที่มันคนเริ่มเห็นว่ามันตลก มันเป็นมีมได้ แล้วทุกคนเห็นพ้องกันจนกลายเป็นฉันทามติ สิ่งนั้นมันก็กลายเป็นมีม แต่มันจะมีเรื่องเวลาที่มีมโดนนำเสนอมาเกี่ยวกับ ซึ่งจะมีเกิดขึ้นหรือไวรัลมันต้องอาศัยสถานการณ์และเวลา เช่น ทำไมมีมจากร่างทรงแพร่กระจายไว้มาก แต่มีมจากโพร์คิงไม่ดังเลยทั้งๆที่ระยะเวลาใกล้เคียงกัน คำตอบคือบริบทด้านเวลาและสถานการณ์ต่างกัน มีมโพร์คิงเกิดในช่วงที่ทุกคนไม่อยากจะตลก มีเรื่องซีเรียสหรือมีข่าวที่ซีเรียสมาเบี่ยงเบนความสนใจ ไม่ว่าจะป็นมือบหรือเรื่องวักซิน แต่ร่างทรงเป็นมีมที่เกิดขึ้นถูกจังหวะ ทุกคนกำลังเบื่อเลเยหาอะไรเล่น แล้วตัวสื่อมันก็ Relatable ให้เข้าสถานการณ์ได้หลากหลาย เช่น หวย สิ้นค้า หรือการเมือง... ซึ่งในฐานะที่เป็น Content Creator และ Content Writer เวลาที่ผมจะลง Content เชิงมีม เราต้องมีการคุยกันในที่มเลยนะว่าเวลาไหนควรลง ผมก็บอกไม่ได้ว่า Timing ไหนถูกที่สุด แต่ Timing มีผลต่อการจะได้ไปต่อหรือไม่ได้ไปต่อของมีม บางจังหวะผมเคยทำ Content มีมเล่นขำๆ แล้วมันไป Relate กับข่าวดังพอดี มีมมันก็ไวรัล”

(ปรีดีปณิต นัยนะแพทย์, สัมภาษณ์ 15 เมษายน 2565)

แอดมินเพจขอบสหนึ่ง มองว่าการที่จะเป็นมีมได้นั้นจะต้องเป็นสิ่งที่ทุกคนเข้าใจร่วมกันว่าสิ่งนั้นคือมีม มีการเล่นตลก มีการล้อเลียนในประเด็นใดใด มีมเกิดขึ้นได้ถ้าเราอยากทำ แต่ทำแล้วจะกลายเป็นมีมหรือไม่ขึ้นขึ้นอยู่กับชุมชนที่ต้องนิยามร่วมด้วยว่าสิ่งนั้นคือมีม

“มีมันคือสิ่งหนึ่งที่เป็นเหมือนประมาณมุกตลก มุกแก๊ก ที่คนเห็นแล้วสามารถเก็ท (Get) ได้เลยในทันทีที่กำลังพูดถึงประเด็นไหน ซึ่งการที่มันจะเป็นมีมันได้มันต้องเป็นสิ่งที่ทุกคนอุปทานหมู่และทุกคนเข้าใจได้เลยว่าสิ่งนั้นคือมีมัน เราไม่สามารถนิยามว่าถ้ามีคนเดินมาแล้วคนคนนี้เป็นมีมันได้ แต่เราสามารถนิยามให้คนอื่นเขาเข้าใจได้ว่าคนที่เดินมาเป็นมีมันได้ จากการทำที่เราเล่นตลกกับภาพของคนที่เดินนั้น สมมุติภาพคนที่เดินนั้นธรรมดาตามาก เราเล่นสนุกอะไรกับมันได้ ก็ตัดต่อให้พื้นแตก ตัดต่อให้เขาสิ้นลั้ม ใส่บริบทใหม่ แล้วมันตลก ซึ่งมันเป็นที่ทุกคนสามารถเข้าใจตรงกันว่าภาพที่เราสื่อมันคืออะไร การเดินที่รุนแรงไหม การล้อเลียนคนที่เดินใหม่ หรือเราเล่นสนุกกับอะไร... มีมันก็คือความตลก แล้วมันต้องเป็นสิ่งที่ทุกคนเก็ทว่ามันคืออะไร อย่างมีมัน *Will Smith* คือทุกคนเข้าใจว่า *Will Smith* ไปตบหน้า *Chris Rock* มันมีที่มาของมีมันแล้วทุกคนรู้ว่ามันมีที่มาที่ไปยังไง อย่างมีมันภาพยนตร์ก็คือทุกคนเก็ทว่าฉากนี้มันจะทำอะไร ทุกคนพอจะทราบอยู่แล้ว มันก็จะพอเป็นมีมันได้ เพราะทุกคนเก็ทที่มาที่ไปของมัน”

(จिरายูทธ์ โชคประเสริฐถาวร, สัมภาษณ์ 21 เมษายน 2565)

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าทุกสิ่งบนโลกจะสามารถกลายเป็นมีมันได้ แต่ไม่ใช่ทุกมีมันจะกลายเป็นมีมันที่ถูกยอมรับในชุมชนหรือสังคม ทั้งนี้มีมันที่โดดเด่นออกมาส่วนมากมักจะลักษณะเด่นใน 3 รูปแบบ ได้แก่

1. เป็นรูปแบบของการสื่อสาร
2. มีความเหนือจริง และ
3. สามารถเปลี่ยนแปลงบริบทได้

ฤชา ใจจริง อธิบายถึงมีมันว่าเป็นรูปแบบในสื่อสาร มีมันที่ดีคือการที่มองแล้วรู้ในทันทีว่าต้องการสื่อสารในเรื่องใด อีกทั้งจะต้องสามารถเปลี่ยนแปลงหรือเล่นตลกกับสิ่งที่คล้ายคลึงทางบริบทได้

“มีมันคือการสื่อสารแหละ สิ่งที่จะเป็นมีมันที่ดีคือการที่คนดูดูแล้วรู้ว่าเรากำลังพูดอะไรหรือมีรูปแบบไหน ผมยกตัวอย่างอะไรดี อะ มีมันห่อแตัวแต่ก็ได้ ‘หล่อนมีพิรุช’ ทั้งคำพูดและภาพอะมันชัดเลยว่าเรากำลังพูดถึงเรื่องการจับพิรุชของใครสักคนนะ ไม่ว่าไอคนนั้นมันคือตัวละครในหนัง ตำรวจ นักการเมือง แม่ของเรา พี่ยามใต้หอ พนักงานเซเว่น หม่าที่เลี้ยง หรือใครก็ตามแต่ มันชัดว่ามีมันนี้มันเล่นตลกกับความน่าสงสัยอะไรบางอย่าง จนมันกลายเป็นรูปแบบการล้อที่มีรูปแบบเกือบจะตายตัวเลย เจ็พูนเป็นคนที่มีพิรุช คนอื่นๆในภาพก็จับเนี่ย ชัด หรืออีกสิ่งที่สำคัญเลยของการกลายเป็นมีมันเนี่ย คือการเปลี่ยนบริบท อย่างเช่นเพลง *Deja Vu* เนี่ย ในบริบทดั้งเดิมเลยเรามักจะตรงตรงกับเพลงนี้ประกอบในเวลาที่ทำควม

ทำหน้าที่เครียดอยู่หลังพวงมาลัยในการ์ตูนไซปะ แต่เอาเพลงนี้มาใส่กับวิดีโอแมวสไลด์ตัวบนราวบันได มันกลายเป็นว่าเรากำลังพูดถึงเรื่องเกี่ยวกับความเร็ว แต่เราได้รับแรงบันดาลใจจาก *Initial D* ที่เป็นตัวสื่อของความเร็ว บริบทจะประมาณนี้แหละ มันคือการเล่นตลกกับสิ่งที่คล้ายคลึงกันทางบริบท”

(ฤชา ใจจริง, สัมภาษณ์ 10 เมษายน 2565)

ปรีดีปนต์ นัยนะแพทย์ มองว่ามีมิตินั้นจะต้องมีลักษณะเป็นภาพที่มีความเหนือจริง ซึ่งจะสามารถใช้เป็นรูปแบบในการสื่อสารได้ชัดเจน และภาพที่นำมาทำมีมควรสามารถเปลี่ยนบริบทได้

“เท่าที่สังเกต มีมที่ดีเนี่ยมันมีหลายรูปแบบ ผมขอไปที่ละอย่างแล้วกัน อันดับแรกเนี่ยมีมมันต้องมีที่มาจากอะไรก็ตามที่มันมีความเหนือจริง ยิ่งถ้าเป็นการแสดงสีหน้าที่โอเวอร์แควดตึ้งเลยหรือเป็นซีนที่คนคิดว่าจะไม่สามารถเห็นได้บ่อยในชีวิตจริง มันจะกลายเป็นมีมง่ายเพราะมันสื่อสารง่าย ด้วยความที่โลกอินเทอร์เน็ตมันไร้เสียง สมมุติเราร้อนนะ จะพิมพ์ข้อความร้อนอย่างเดียวมันก็ดูธรรมดา แต่ถ้าเราโยนรูปออกไปเป็นมีมเนี่ย ทุกคนจะเข้าใจตรงกันเลยว่า ‘นี่แกร้อนมากไซ้ไหม’... ส่วนอีกประเภทที่ผมเห็นในเรื่องมีมก็จะเป็นมีมแบบ Out of Context คือเป็นมีมที่ไม่ได้ตรงกับบริบทของรูปที่นำมาทำมีม เช่น รูปมีมที่คนอยู่ในสงครามพร้อม Text ว่า ‘ก็ปกติดีหิ’ แต่ในภาพยนตร์มันไม่ได้พูดแบบนั้น แต่มันอาจจะจะเป็นความเข้าใจร่วมกันของผู้คนที่เห็นภาพนี้แล้วตีความไปแบบนั้น หรือภาพมีมอุลตราแมนปล่อยแสงที่คนไทยชอบเอามาใส่กับคำว่า ‘ลำแสงดับร้อน’ มันคือการเปลี่ยนบริบทของรูปที่เป็นที่มาของมีม แต่ทุกคนเข้าใจตรงกันหมดว่าการเล่นภาพมีมนี้คือการอยากให้เกิดใครสักคนหยุดร้านสักที (หัวเราะ)”

(ปรีดีปนต์ นัยนะแพทย์, สัมภาษณ์ 15 เมษายน 2565)

5.2.1.3 องค์ประกอบของมีม

ทั้งนี้ มีมนั้นมีองค์ประกอบที่หลากหลาย แต่องค์ประกอบที่สำคัญในการกลายเป็นมีมของสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้นจะต้องมีใน 3 ลักษณะ ได้แก่ 1. วัตถุติดตั้งต้น 2. ประเด็นที่ต้องการพูดถึงซ้ำหรือล้อเลียน และ 3. ความตลก

ฤชา ใจจริง ได้ทำการอธิบายส่วนประกอบที่ประกอบสร้างเป็นมีม โดยจะมีด้วยกันทั้งหมด 3 องค์ประกอบ

“มีมมีความเกี่ยวข้องใน 3 เรื่องหลักๆ อย่างแรกคือต้องมีสื่อตั้งต้น หรืออะไรบางอย่างที่เป็น การตั้งต้นของการล้อเลียน เช่น มีม *Y'all mind if I praise the Lord?* ที่เป็นการเดินของ ผู้ชายนามว่า *Romeo Cannady* ซึ่งพอคนในชุมชนอินเทอร์เน็ตเห็นการเดินนี้แล้วชอบใจ เขาก็เอาไปล้อไปทำซ้ำจนกลายเป็นมีม... อย่างที่สองคือมีมจะต้องมีประเด็นในการล้อเลียน มีมคือการล้อเลียนหรือเล่นตลกกับอะไรสักอย่างผ่านการทำซ้ำหรือดัดแปลง ซึ่งประเด็นทาง สังคมก็เป็นประเด็นที่น่าล้อเลียนมากที่สุด เช่น เพจคาราโอเกะชั้นใต้ดินที่จะล้ออะไรก็จะ แบนรูปข่าวมาด้วย ในต่างประเทศก็มีชุมชน *4Chan* ที่เล่นอะไรแบบนี้เหมือนกัน... อย่าง สุดท้ายคือความตลก หรือการเล่นสนุกกับอะไรสักอย่าง ที่ยกตัวอย่างการเดินของ *Romeo* ก็ ใช่ว่าตลกเลยกลายเป็นมีม แต่ถามว่ามีมไม่ตลกได้ไหม ได้นะ มันก็มีประเภทที่ตัดคำพูด มานะ คือมันไม่ใช่ตลกแบบฮาๆ แต่เป็นตลกในใจที่ว่าเรารู้ว่าจะแกเอาคำพูดมาจากไหน”

(ฤชา ใจจริง, สัมภาษณ์ 10 เมษายน 2565)

แอดมินเพจ *Meme Girls Thailand* ได้อธิบายเสริมถึงประเด็นในการล้อเลียนภายในมีมที่ มักมาจากประเด็นทางสังคมที่กำลังถูกพูดถึงเป็นวงกว้าง

“เพจเราล้อเรื่องประเด็นสังคมเป็นส่วนมาก ต้องบอกว่าลูกเพจหลายคนเข้าใจว่าเพจเราเป็น เพจการเมือง แต่จริงๆแล้วไม่ใช่ เหมือนเราก็ใช้บริบทของสังคมต่างๆ เช่น ประเด็นที่เกิดขึ้น ในสังคมไทย เราก็มักทำเป็นมีมได้หมด ไม่จำเป็นว่าต้องการเมืองเท่านั้น อย่างเรื่องล่าสุดเป็น มีมเพลงปีใหม่ แล้วเอามาตัด ปรากฏว่ามันโดนใจคน มันก็บูมทั้งในติกต็อกและเฟซบุ๊ก”

(เอมมิกา รามิล ต้นตึกตติ, สัมภาษณ์ 17 เมษายน 2565)

5.2.1.4 ความตลกและอารมณ์ขันในมีม

ความตลกที่เกิดขึ้นภายในมีมนั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งของมีม หากไม่เกิดความตลก สิ่งนั้นจะ ไม่สามารถถูกเรียกว่ามีมบนโลกอินเทอร์เน็ตได้อย่างเต็มภาคภูมิ ทั้งนี้ ความตลกในมีมนั้นมักพบใน 2 รูปแบบ คือการสร้างความตลกจากการล้อเล่น และการสร้างความตลกจากการล้อเลียน

การล้อเล่น คือการเล่นสนุกด้วยวาจาหรือท่าทาง เพื่อก่อให้เกิดความตลก เป็นการล้อที่ไม่ รุนแรง มักใช้ในความหมายเชิงบวก โดยการล้อเล่นในมีมนั้นมักเกิดขึ้นจากการที่ผู้ชมชื่นชอบบางสิ่ง และทำการล้อเล่นกับสิ่งนั้นจนเกิดกลายเป็นมีม ทั้งนี้ ความตลกร้ายอาจถูกนับให้เป็นการล้อเล่น ประเภทหนึ่งด้วยเช่นกัน

“ความตลกมันมีหลายแบบแหละ... ผมใช้คำว่า ‘ล้อเล่น’ กับ ‘ล้อเลียน’ แล้วกัน... การล้อเล่นคือล้อเล่นกับประเด็น ล้อเล่นกับกริยาท่าทาง ล้อเล่นกับความจริง เช่น ฉากใน *Avenger: End Game* ที่กัปตันพูด ‘Avenger Assemble’ คนก็จะล้อเล่นกับอันนี้แบบหลากหลายมากไม่ว่าจะเปลี่ยนคำพูดกัปตันหรือทำให้กัปตันวิ่งแล้วลื่นล้มบ้าง... เนี่ยคือการล้อเล่นกับความจริงที่เกิดขึ้นในสื่อตั้งต้น... หรืออย่างในไทยที่ซัดที่สุดเลยคือ คุณชัชชาติ ผู้แข็งแกร่งที่สุดในปฐพี คุณชัชชาติเป็นตัวอย่างของการล้อเล่นที่ดีมาก ภาพแกะใส่ชุดออกกำลังกายถือถุงแกงที่ถูกตัดต่อไปต่างๆนาๆ ไปอยู่บนดวงอาทิตย์บ้าง หรือเดินไปสู้อันมะ ยูจิโร่¹⁷...”

“ส่วน Bad Joke ผมนับให้อยู่ในหมวดล้อเล่นนะ ล้อเล่นแบบตลกร้ายอะ มันไม่ได้ล้อเลียนกับเหตุการณ์ แต่มันล้อเล่นที่แยะไปหน่อย เช่น เหตุการณ์ 911 คนไม่ได้ล้อเลียนความสูญเสียที่เกิดขึ้น แต่คนเขาล้อเล่นกับเหตุการณ์ว่ามันพอจะเกิดอะไรขึ้นได้บ้าง แต่เพราะมันมีความสูญเสียเกิดขึ้นในเหตุการณ์ด้วย มันเลยกลายเป็นเรื่องที่ตลกร้ายขึ้นมา”

(ฤชา ใจจริง, สัมภาษณ์ 10 เมษายน 2565)

หรือการล้อเลียน ที่หมายถึงการเลียนแบบเพื่อเข้ายวนเล่น เป็นการกระทำที่เล่นสนุกและตลกกับข้อต่อของผู้อื่น ซึ่งมักใช้ในความหมายเชิงลบมากกว่า มีมที่มีลักษณะในเชิงล้อเลียนจึงเป็นการเล่นสนุกกับอะไรบางอย่าง เพื่อล้อข้อต่อของสิ่งนั้น เช่น ฤชา ยกตัวอย่างถึงมีมคุณชวณ ที่ชาวเน็ตทำการล้อเลียนเพื่อประชดถึงความสมณะของคุณชวณที่ถูกพยายามสร้างให้เป็นของวิเศษหรือของที่เหนือกว่า แต่แท้จริงแล้วกลับเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถทำได้เช่นกัน

“พอพูดถึงคุณชัชชาติ ผมก็อดนึกถึงเคสที่มีความใกล้เคียงกันไม่ได้ มีมคุณชวณนะ ที่เป็นภาพแกไปกดกาแฟ คือมันแตกต่างกันเลย คือมีมคุณชัชชาติเราเล่นเพื่อล้อเล่นกับคุณชัชชาติ มันเป็นในเชิงบวก... แต่กับคุณชวณกดกาแฟเนี่ย ผมว่ามันคือการล้อเลียนอะ ที่คนเอาไปตัดต่อคุณชวณไปจิ้มจากเครื่องทำน้ำร้อนเป็นไปจิ้มเป้าธนูบ้าง ไปจิ้มกับคิลปินบ้าง ไปจิ้มอยู่บนยานอวกาศบ้าง คือมันเกิดขึ้นจากการอยากล้อเลียนเพราะทีมงานพรรคเขาอยากแสดงให้เห็นถึงความสมณะของคุณชวณ แต่ในยุคนี้มันไม่ได้ดูแล้วว้าวหรืออะไร ก็กดกาแฟ มันวิเศษกว่าชาวบ้านยังไง (หัวเราะ) คนอื่นก็ทำกัน คนในเน็ตเขาเลยหมั่นไส้มั้ง เลยเอาไปล้อเลียนตัดต่อ

¹⁷ ตัวละครจากการ์ตูนเรื่อง “บากิ” (Baki) ซึ่งเป็นตัวละครที่ถูกขนานนามว่า “สิ่งมีชีวิตที่แข็งแกร่งที่สุดในปฐพี”

ให้ดูว่าคุณชวนไปจิ้มเครื่องทำกาแฟในโลกต่างมิติหรือกับศิลปินดารารออะไรนี้แหละตัวอย่างของการล้อเลียนในมีม”

(ฤชา ใจจริง, สัมภาษณ์ 10 เมษายน 2565)

ทั้งนี้ การล้อเล่นหรือล้อเลียนผ่านมีมนั้นจะผ่านวิธีการทำซ้ำหรือดัดแปลง โดยเฉพาะการทำซ้ำนั้นถูกนับว่าเป็นการล้อเล่นหรือล้อเลียนประเภทหนึ่งที่สามารถสร้างความตลกได้ เนื่องจากทำลายความศักดิ์สิทธิ์ของสิ่งตั้งต้นที่ถูกนำมาล้อ กล่าวคือ หากสิ่งตั้งต้นมีเพียงหนึ่งเดียว มันอาจกลายเป็นสิ่งสำคัญ เมื่อสิ่งตั้งต้นของมีมถูกล้อในจำนวนและปริมาณที่มากเขา มันกลายเป็นทำให้ความศักดิ์สิทธิ์เพียงหนึ่งเดียวนั้นถูกทำลายลงและกลายเป็นสิ่งสามัญที่น่าหัวเราะแทน

“มีมคือความตลกที่ทำผ่านการดัดแปลงและทำซ้ำเนอะ ไอความตลกของมีมทั้งหลายก็มาจากการทำซ้ำๆกันทั้งนั้น เพราะถูกทำซ้ำมันเลยตลก เพราะถูกดัดแปลงมันเลยขำ เช่น พ่อหนุ่ม Romeo เต็มจะตลกอยู่แล้ว แต่มันจะตลกมากขึ้นไปอีกถ้ามันไปเดินบนดวงจันทร์หรือในการ์ตูน หรือ Catchphrase¹⁸ กับ Copypasta¹⁹ วลีเด็ดติดปากหรือการคัดลอกข้อความแล้วทำซ้ำไปเรื่อยๆ เช่น เฉาก๊วยชากังราว หรือฉากองเทคในตำนานที่คุณโหน่งดำคุณหม่า ในบอดีการ์ดหน้าเหลี่ยม 2 แต่ที่ฮิตๆเลยสำหรับการทำซ้ำแล้วตลกอะ คือคำว่า ‘เก่งมาก...’ ที่วลีนี้เป็นมีมไม่ใช่เพราะว่ามันตลกด้วยตัวตัวเอง แต่มันตลกเพราะคนเขาต้องการล้อเลียนคนที่พูดผ่านการทำซ้ำตักหาก... การทำซ้ำมันลดความศักดิ์สิทธิ์ที่มีสถานะเป็นหนึ่งเดียว คือพอทำซ้ำหรือมีหลายๆอันแล้วมันเลยดูไม่ได้เป็นเรื่องที่แตะต้องไม่ได้ มันเป็นคำธรรมดา ทุกคนพูดได้”

(ฤชา ใจจริง, สัมภาษณ์ 10 เมษายน 2565)

5.2.1.5 ประเภทของมีม

การจัดประเภทของมีมนั้นยังเป็นที่ถกเถียงและเป็นเรื่องยากในการแบ่งหมวดหมู่ เนื่องจากมีความกว้างในเชิงของเกณฑ์ที่จะนำมาจัดประเภท แต่หากมองในมุมมองของลักษณะของสื่อ ก็จะพอแบ่งประเภทได้ โดยมีที่เป็นสื่อประเภทรูปภาพนั้นถูกมองว่าเป็นมีมที่มีลักษณะยืนยาวและง่ายต่อการทำ

¹⁸ วลีเด็ด ที่มนุษย์พูดซ้ำจนเป็นคำพูดติดปาก โดยมีที่มาจากสื่อใดๆ ที่ถูกให้ความสนใจในช่วงเวลาหนึ่ง

¹⁹ ข้อความ ประโยค หรือบทพูด จากสื่อหรือจากบุคคลหนึ่งในสังคมที่กลายเป็นที่นิยมในเวลาต่อมา โดยมีรูปแบบการเล่นคือการคัดลอกข้อความแบบไม่ดัดแปลงเติมแต่ง ซึ่งส่วนมากจะเป็นการพิมพ์ใส่ช่องคอมเมนต์ ซึ่งสามารถพัฒนากลายเป็นสแนปได้เช่นกัน

มากที่สุด และหากนำเกณฑ์การคงอยู่ของมีมมาจัดประเภท จะสามารถแบ่งมีมได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1. มีมที่คงอยู่ตลอดไป และ 2. มีมที่เป็นเนื้อหาหันต่อเหตุการณ์

เช่น แอดมินเพจ Meme Girls Thailand ที่อธิบายถึงการสร้างมีมโดยใช้รูปภาพว่า รูปภาพนั้นสามารถทำงานได้ง่ายและรวดเร็วกว่ามาก โดยใช้เพียงโทรศัพท์มือถือเครื่องเดียวก็สามารถสร้างภาพที่ผู้คนสามารถเข้าใจได้เลยว่าต้องการจะสื่ออะไร

“มีมมันครองอินเทอร์เน็ต มีมเป็นภาพนิ่ง เมื่อก่อนอินเทอร์เน็ตยังไม่รองรับภาพเคลื่อนไหว เพราะฉะนั้นภาพนิ่งมันจะทำงานได้เยอะกว่า แล้วก็ทำงานง่ายกว่านะ มีมือถือเครื่องเดียวก็ตัดต่อได้แล้ว อุปกรณ์เอะอะอะไรเอะในสมัยนี้มันช่วยให้ทำงานง่ายขึ้น... มีมจะทำงานในพวก Popular Culture ได้ดี หนึ่งมันก็เป็น Pop Culture ซึ่งมีมมันจะเจอในหนังมากกว่าเพราะหนังมันดูกันทั่วโลก และภาพเดียวกันก็เข้าใจกันทั้งโลกเลย อีกอย่างก็พวกสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นแล้วดังไปทั่วโลก เช่น *Will Smith* ตบ *Chris Rock* ก็เป็นมีม”

(พิพัฒน์ วัฒนพานิช, สัมภาษณ์ 17 เมษายน 2565)

“ภาพมันน่าจะดูง่ายกว่า มันเหมือนภาพเดี่ยวอธิบายทุกอย่าง แคมชัดง่ายกว่าด้วย ถ้าเป็นคลิปมันต้องใช้เวลานาน... อีกอย่างตอนแรกๆ เฟซบุ๊กยังไม่ค่อยรองรับวิดีโอเท่าไร เมื่อก่อนเราเป็นลูกเพจ *ดูออกเลยหรือคะ* มาก่อน ซึ่งในมุมมองลูกเพจ ถ้าเราเห็นแค่ภาพเดี่ยวแล้วมันทำให้เราเข้าใจ เราก็อ่านเลย ง่ายๆ”

(เอมมิกา รามิล ตันตีกิตติ, สัมภาษณ์ 17 เมษายน 2565)

กฤษณา ใจจริง มองว่าการแบ่งประเภทมีมนั้นเป็นการรวมศูนย์ของเว็บไซต์หนึ่ง และมีมประเภทสื่อรูปภาพนั้นเกิดขึ้นมาตั้งแต่ยุคบรรพกาล และเป็นสื่อเดียวที่ผู้คนสามารถจดจำได้ง่าย อีกทั้งยังสามารถนำไปตัดแปลงต่อกันได้อีกด้วย

“จริงๆ แล้วการแบ่งประเภทของมีมมันเป็นไอเดียของเว็บไซต์ *knowyourmeme*... แต่ในความเห็นผม ผมมองว่ามีมที่เป็นสื่อประเภทภาพนี้แหละดีที่สุด ในบรรดามีมทุกอย่าง อย่างที่จำกันได้ มีมที่เก๋สุดในโลก 2 ตัว ก็คือ *What is your expect* กับ *Kilroy was here* มันก็คือการเกิดเป็นภาพและคนจดจำภาพมาवादต่อกัน เพราะฉะนั้นภาพเนี่ยเป็นสิ่งที่จดจำได้ง่ายที่สุดและพบเห็นได้ตลอด... หรือถ้าจะยกตัวอย่างไกลกว่านั้นก็เป็นเรื่องที่บรรพบุรุษเราบอกเรื่องราวผ่านผนังในถ้ำนั่นแหละ นั่นก็ถือเป็นมีมได้ถ้าคุณนับว่ามันส่งผ่านแนวคิดได้...”

(ฤชา ใจจริง, สัมภาษณ์ 10 เมษายน 2565)

นอกจากนั้น แอดมินเพจชอบบสนั่งมองว่า มีมสามารถแยกประเภทได้ โดยอ้างอิงจากมีม ภาพยนตร์ที่เป็นขอบเขตการศึกษาและการคงอยู่ของมีมเป็นเกณฑ์ในการจัดประเภท โดยแยกประเภทมีมได้ 2 ประเภท ได้แก่ มีมที่อยู่ตลอดไป กับมีมที่เป็นเนื้อหาที่ทันต่อเหตุการณ์ (Real-Time Content)

“มีมมันแยกเป็น 2 อย่าง ก็คือ มีมที่อยู่ตลอดไปกับมีมที่เป็นเรียลไทม์คอนเทนต์ ก็คือเรียลไทม์คอนเทนต์มันเป็นอีกซบเซตหนึ่งของมีมมากกว่า ก็คือเอามิมมาทำเป็นเรียลไทม์คอนเทนต์ อย่างเหตุการณ์แดงเดือดก็คือว่าเป็นเรียลไทม์คอนเทนต์ เราลို့ได้แค่ช่วงเวลาแดงเดือดนะ เราไม่สามารถจะไปลို့ได้อีกแล้วในอีก 1 เดือนต่อมาเพราะมันไม่ใช่เรียลไทม์คอนเทนต์แล้ว มันต้องเป็นความเรียลไทม์ เพราะว่าเวลามันหมุนรอบโลกไปแล้วทุกคนรับรู้ทุกอย่างและมันเป็นสิ่งที่ทุกคนรับรู้มันก็เลยเป็นเรียลไทม์คอนเทนต์”

(จิรายุทธ์ โชคประเสริฐถาวร, สัมภาษณ์ 21 เมษายน 2565)

5.2.1.6 ประโยชน์ของมีม

มีมนั้นเป็นการสื่อสารประเภทหนึ่ง ประโยชน์ของมีมนอกจากจะช่วยให้การสื่อสารมีความชัดเจนทางด้านอารมณ์มากขึ้น ยังช่วยสะท้อนเหตุการณ์ว่ามีสิ่งใดเกิดขึ้นบ้างและช่วยในการหลบเลี่ยงรวมถึงล้อเลียนในการพูดถึงประเด็นที่ไม่สามารถพูดอย่างตรงไปตรงมาได้

ปรีดีปนต์ นัยนะแพทย์ มองว่ามีมนั้นเป็นสื่อที่แสดงอารมณ์ที่ชัดเจน มีความใกล้เคียงกับหน้าที่ของสติ๊กเกอร์ในโปรแกรมไลน์ การที่อินเทอร์เน็ตสามารถสื่อสารได้เพียงมิติข้อความ ภาพมีมนั้นจะช่วยให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจน้ำเสียงของเนื้อหามากขึ้น

“ผมคิดว่าความสำคัญของมีมในตอนนี้ไม่ต่างอะไรกับอีโมติคอน (Emoticon) หรือสติ๊กเกอร์ไลน์ ที่ใช้เพื่อเพิ่มอารมณ์ในการสื่อสาร ผมกลับขึ้นไปคำอธิบายเดิม ว่าอย่างไรก็ตามอินเทอร์เน็ตมันเริ่มจากการสื่อสารที่ไม่ได้มีเสียง มันเป็นข้อความชะเยอะ และสถานที่ที่เราจะได้เห็นมีมเยอะก็คือชุมชนที่ต้องใช้ข้อความ... ยิ่งเดี๋ยวนี้ฐานข้อความสามารถแนบรูปได้แล้ว มีมเลยถูกใช้เพื่อแสดงอารมณ์และน้ำเสียงในการสื่อสารให้มากยิ่งขึ้น”

(ปรีดีปนต์ นัยนะแพทย์, สัมภาษณ์ 15 เมษายน 2565)

ฤชา ใจจริง และจิรายุทธ์ โชคประเสริฐถาวร ได้มองเห็นประโยชน์ของอินเทอร์เน็ตมีตรงกัน ว่าเป็นสิ่งที่บันทึกหรือสะท้อนเรื่องราวเหตุการณ์ในช่วงเวลาหนึ่งว่ามีอะไรเกิดขึ้น เพราะสิ่งที่อยู่ในโลกอินเทอร์เน็ตนั้นจะคงอยู่ตลอดไป

“จริงๆมันสามารถนิยามได้หลายอย่าง จะบอกว่าจดหมายเหตุก็ได้ เป็นการบันทึกเรื่องราวของสิ่งๆนั้น บันทึกเรื่องราวเหตุการณ์ในช่วงเวลาว่ามีอะไรเกิดขึ้น เพราะอะไรที่มันอยู่ในโลกอินเทอร์เน็ตมันจะอยู่ตลอดกาลอยู่แล้ว และการเป็นมีมก็คือไอ้สิ่งที่มันอยู่ตลอดกาลนั้นมันเป็นที่แหมสที่ทุกคนเข้าใจกันมากกว่า เพราะ *Will Smith* ตบ *Chris Rock* ผ่านไปสิบปี คนก็ยังเข้าใจอยู่ว่ามันเป็นอะไร มันคือสิ่งที่อยู่ในโลกอินเทอร์เน็ตและก็อยู่ไปตลอด”

(จิรายุทธ์ โชคประเสริฐถาวร, สัมภาษณ์ 21 เมษายน 2565)

หรือในอีกกรณีหนึ่ง แอดมินโอปี้วันได้กล่าวว่ามิมนั้นสามารถช่วยหลบเลี่ยงการพูดในประเด็นที่ล่อแหลมหรือไม่สามารถวิพากษ์วิจารณ์ในสังคมได้ โดยอาจเป็นการล้อเลียนตัวบุคคล โดยใช้ภาพมีมเป็นภาพตัวแทนในการสื่อสาร

“อย่างประเด็นการเมือง ในยุคที่มันเผด็จการมากๆ หรือกดขี่สิทธิการพูดมากๆ เหมือนประเทศไทยในตอนนี้ หรือในประเด็นที่มันสูงสูดกว่านั้น มีมันช่วยให้เราสามารถพูดถึงสิ่งเหล่านั้นได้ แม้ว่าจะเป็นการพูดอ้อมๆก็เถอะ อย่างมีมคำตักตามมก็ใช้บ่อย เพราะมันเหมือนไม่ได้ตำตรงๆ แต่จริงๆแล้วเราก็คำตรงๆนั่นแหละ เพียงแต่หยาบยืมภาพอื่นมาเป็นตัวแทนในการตำของเรา พูดง่ายๆ มีมันคือตัวแทนหรือภาพแทนการสื่อสาร ที่เราจะหยาบยืมประโยคจากหนังสือใดๆมาใช้แทนคำพูดของเรา”

(แอดมินโอปี้วัน, สัมภาษณ์ 23 พฤษภาคม 2565)

แม้ความหมายของมีมจะยังคงเป็นการส่งต่อแนวคิดบางอย่างผ่านการทำซ้ำหรือเลียนแบบตามความหมายดั้งเดิมที่ดอร์กินส์ได้อธิบายไว้ แต่เมื่อโลกได้เกิดอินเทอร์เน็ตขึ้น ความหมายที่เด่นชัดของมีมจึงแปรเปลี่ยนไป มีมได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของคติชนบนโลกอินเทอร์เน็ต โดยมีภาพจำคือการเป็นการสื่อสารบางอย่างที่สอดแทรกความตลกเข้ามา ซึ่งเป็นการนำสื่อที่มีอยู่ก่อนภายในโลกมาทำซ้ำและดัดแปลงใหม่ ทุกอย่างบนโลกสามารถกลายเป็นมีมได้ แต่การเกิดขึ้นของมีมขึ้นอยู่กับ 2 ปัจจัยหลัก ได้แก่ ปัจจัยภายใน หมายถึงการที่ปัจเจกบุคคลรับรู้และชื่นชอบในวัตถุบางอย่าง จากนั้นจึงเริ่มลงมือทำมีมเพื่อล้อเลียนในรูปแบบหนึ่งหนึ่งตามแต่ที่ต้องการ และปัจจัยภายนอก หมายถึงการที่เมื่อ

ปัจเจกบุคคลสร้างมีมในรูปแบบที่ต้นตอการและมีการโพสต์ลงอินเทอร์เน็ตหรือช่องทางใดที่พอจะสื่อสารได้ ผู้คนที่อยู่ในชุมชนโดยรอบจะเป็นผู้ตัดสินใจว่าสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมานี้จะเป็นมีมหรือไม่ โดยหากผู้คนที่สามารถรับรู้ เข้าใจความหมาย หรือมีฉันทามติร่วมกันในแง่ความตลก ความสนุก หรือความเป็นมีม มีมนั้นจะถือว่าถูกกำเนิดขึ้นแล้ว

อย่างไรก็ตาม แม้ทุกอย่างบนโลกจะสามารถเป็นมีมได้ แต่มีมที่จะถูกยอมรับจากชุมชนนั้น มักจะมีลักษณะเด่นใน 3 รูปแบบ ได้แก่ 1. เป็นรูปแบบการสื่อสาร 2. มีความเหนือจริง และ 3. สามารถเปลี่ยนแปลงบริบทได้ นอกจากนี้ องค์ประกอบของมีมมักพบใน 3 ลักษณะ ได้แก่ 1. วัตถุประสงค์ตั้งต้น 2. ประเด็นในการล้อเลียน และ 3. ความตลก ซึ่งองค์ประกอบของมีมไม่จำเป็นจะต้องมีครบทั้งสามข้อ แต่ถ้าหากมีครบองค์ประกอบเหล่านี้ มีมนั้นจะกลายเป็นมีมที่โดดเด่นออกมาได้

ความตลกที่เกิดขึ้นภายในมีมนั้นเป็นความตลกที่เกิดขึ้นจาก 2 ลักษณะ คือความตลกที่มาจากการเล่น และความตลกที่มาจากการเล่น ซึ่งปัจเจกบุคคลในโลกอินเทอร์เน็ตจะทำการล้อเลียนหรือล้อเลียนผ่านรูปแบบของการทำซ้ำหรือดัดแปลง

การจัดประเภทของมีมยังเป็นที่ถกเถียงเนื่องจากมีเกณฑ์การแบ่งประเภทที่กว้างและอยู่ที่แต่ละบุคคลว่ามีมุมมองของมีมในด้านใด แต่หากใช้การคงอยู่ของมีมมาเป็นเกณฑ์ในการแบ่งประเภท จะสามารถแยกประเภทของมีมได้ 2 ประเภท ได้แก่ มีมที่อยู่ตลอดไป และมีมที่เป็นเนื้อหาที่ทันต่อเหตุการณ์ โดยมีมที่อยู่ตลอดไปคือมีมที่สามารถสื่อสารได้ในหลายบริบทและสามารถเปลี่ยนแปลงสารภายในตัวเองได้ ส่วนมีมที่เป็นเนื้อหาทันต่อเหตุการณ์คือมีมที่เกิดขึ้นในสถานการณ์หนึ่งที่มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ตั้งต้นที่นำมาทำมีม ทั้งนี้ แม้การแบ่งประเภทมีมจะเป็นเรื่องยาก แต่มีมที่เป็นสื่อประเภทรูปภาพจะเป็นมีมที่สร้างได้ง่ายโดยใช้เพียงโทรศัพท์มือถือและมีความสามารถในการเข้าถึงผู้คนมากที่สุด อีกทั้งยังถูกมองว่าเป็นมีมที่มีลักษณะยืนยาวที่สุดด้วยเช่นกัน

ในแง่ของประโยชน์ มีมนั้นเป็นตัวแทนการสื่อสารทางอารมณ์ได้ อีกทั้งยังเป็นสิ่งที่คอยบันทึกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในโลกว่ามีสิ่งใดเกิดขึ้นบ้าง และเหตุการณ์เหล่านั้นจะยังคงอยู่ตลอดไปบนโลกอินเทอร์เน็ต ไม่เพียงเท่านั้น การที่มีมเป็นตัวแทนของการสื่อสาร ทำให้มีมสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการพูดถึงประเด็นที่เปราะบางในสังคม หรือประเด็นที่ถูกห้ามไม่ให้พูด โดยเป็นการล้อเลียนผ่านสื่ออื่นๆ แทนการพูดถึงอย่างตรงไปตรงมา

5.2.2 ภาพยนตร์และมีม

5.2.2.1 การกลายเป็นมีมของภาพยนตร์

การที่ภาพยนตร์ถูกทำให้กลายเป็นมีม ตามความคิดของผู้ร่วมวัฒนธรรมมีมและผู้สร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ มองว่าภาพยนตร์นั้นคือสื่อตั้งต้นที่มีการสื่อสารชัดเจนอยู่ในตัวแล้ว ทั้งกิริยาและอารมณ์ผ่านสีหน้าหรือท่าทางของตัวละคร และเมื่อสถานการณ์ในภาพยนตร์สอดคล้องกับบริบททางสังคมหรือประเด็นใดๆ มีมจากภาพยนตร์จึงเกิดขึ้น

ปรีดีปนต์ นัยนะแพทย์ มองว่ามีมคือการส่งผ่านทางอารมณ์ และภาพยนตร์คือสื่อที่ส่งผ่านทางอารมณ์ที่ชัดเจน อีกทั้งยังมีบริบทที่ชัด เมื่อมีประเด็นหรือเรื่องราวที่มีความใกล้เคียงกับภาพยนตร์ ผู้คนจึงจับภาพจากภาพยนตร์เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการส่งผ่านอารมณ์

“มันจะกลับไปหาคำถามที่ว่ามีมคืออะไร มีมมันคือการแสดงออกทางอารมณ์ที่โอเวอร์แอนด์ตั้งเป็นอะไรก็ได้ที่แสดงออกของอารมณ์ได้ง่าย และภาพยนตร์มันเป็นการร่วมงานแสดงอารมณ์ที่หลากหลายอยู่แล้ว... และมันสามารถหยิบหนึ่งหรือชิ้นในหนึ่งเหล่านี้ออกมาเพื่อทดแทนการนำเสนออารมณ์บางอย่างในโลกอินเทอร์เน็ตที่คุยด้วยข้อความเยาะๆได้ง่ายขึ้น...”

(ปรีดีปนต์ นัยนะแพทย์, สัมภาษณ์ 15 เมษายน 2565)

ทั้งนี้ในมุมมองของ ฤชา ใจจริง อธิบายว่าการที่ภาพยนตร์กลายเป็นมีมนั้นเกิดขึ้นจากเหตุผล 3 อย่าง ได้แก่ การเป็นบางสิ่งบางอย่าง การเป็นสื่อ และการเป็นแรงบันดาลใจ โดยภาพยนตร์นั้นมีสถานะเป็นบางสิ่ง อีกทั้งยังมีความเป็นสื่อที่สามารถถูกล้อเลียนและเป็นที่น่าจดจำ รวมถึงการเป็นสื่อนี้ยังสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้คนอีกจำนวนมาก

“อันนี้เหมือนที่ผมอธิบายไปว่าทำไม *Will Smith* ถึงกลายเป็นมีม ก็เพราะว่ามันถูกทำให้อยู่ในสถานะ Something เนะ และสิ่งที่ล้อเลียนได้ง่ายๆก็คือสื่อเลย มนุษย์เราเติบโตมากับสื่อ ... จนเกิดเป็นการจดจำและนำมาทำซ้ำต่อ พูดอีกอย่างคือสื่อสร้างเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้คน ... ดังนั้นการที่ว่าทำไมภาพยนตร์ถึงกลายเป็นมีมนั้น คือการกลายเป็น Something แรงบันดาลใจ และการรับรู้ในการเป็นสื่อ สามอย่างนี้คือสิ่งที่ภาพยนตร์มักจะถูกนำไปล้อเลียน ที่นึ่งองค์ประกอบของภาพยนตร์มันก็มีหลายอย่างตั้งแต่ นักแสดง เนื้อเรื่อง ดนตรี มันแทบจะเป็นทุกอย่างได้เลยที่เอามาทำเป็นมีม เช่น เพลงของ *Hans Zimmers* ที่ประกอบภาพยนตร์ *Black Hawk Down* ที่โทนภาพยนตร์มันหม่นหมองมาก หดหู่มาก ปรากฏว่า *Filthy Frank* เอามาประกอบคำพูด ‘Dark lord is coming’ นี้แหละ นี่คือการที่ว่ามันกลายเป็นบางอย่าง

และถูกเอามาทำซ้ำ และก็ไม่จำกัดว่ามันเอามาเล่นตลกหรือว่าจะเป็นการบ่งบอกข้อเท็จจริงใดๆได้เลยในบางตัวอย่าง”

(ฤชา ใจจริง, สัมภาษณ์ 10 เมษายน 2565)

5.2.2.2 เหตุผลที่เลือกทำมีมจากภาพยนตร์

ผู้สร้างมีมจากภาพยนตร์ได้ให้เหตุผลของการเลือกทำมีมจากภาพยนตร์ โดยมองว่าภาพยนตร์เป็นสื่อที่ผู้คนรับรู้ได้ง่ายและเข้าถึงผู้คนได้หลากหลาย ผู้คนสามารถเข้าใจบริบทและสถานการณ์ของมีมได้โดยไม่ต้องอธิบาย

เช่น แอดมินเพจขอบสหนัง ที่อธิบายว่ามีมนั้นคือการสื่อสารบางอย่าง และภาพยนตร์นั้นมีการสื่อสารที่ชัดเจนอยู่ในเรื่องแล้ว เมื่อผู้คนรู้ว่าภาพที่เอามาทำมีมกำลังสื่อสารในบริบทใด ก็เป็นกรง่ายที่จะนำเอาไปเติมแต่งเรื่องราวให้สอดคล้องกับประเด็นที่ต้องการล้อเลียนได้

“หนังมันเป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงได้กับทุกคนอยู่แล้ว เพจนี้เป็นเพจหนัง และพอเราเห็นหนังซ้ำๆเยอะๆ เราก็เอาหนังมาทำเป็นมีมเล่น การเอาหนังมาทำเป็นมีมคือสิ่งที่ทุกคนรับรู้ร่วมกันว่าภาพที่เอามานั้นมันจะสื่ออะไร สมมติว่า มีม *First time?* ที่มันเป็นรูปคนถูกแขวนคอ มันเป็นมีมที่ทุกคนเล่นกันในโลกอินเทอร์เน็ตอยู่แล้ว เป็นมีมที่ค่อนข้างแมส (Mass) และเราสามารถเอามาเติมแต่งได้ว่าเราจะเอาเหตุการณ์ไหนมาใส่กับมีมนี้ได้ พอเราใส่กับมีมนั้นก็คือเรียลไทม์คอนเทนต์ที่ทุกคนเก็ตได้เลย ก็คือเห็นสองภาพที่รวมอยู่ในภาพเดียวกันแล้วรู้เลยว่ามีมนี้จะสื่อถึงอะไร”

(จิรายุทธ์ โชคประเสริฐถาวร, สัมภาษณ์ 21 เมษายน 2565)

เช่นเดียวกับ แอดมินเพจ Meme Girls Thailand อธิบายถึงการนำภาพยนตร์มาทำมีมว่า ตอนแรกนั้นเกิดจากความชอบและต้องการเล่นสนุกกับภาพยนตร์ อีกทั้งภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อที่ทุกคนเข้าถึงและมีการรับรู้อยู่แล้ว จึงเป็นการง่ายที่จะนำภาพมาสื่อสารและทำให้ผู้คนสามารถเข้าใจได้ตรงกัน

“จุดเริ่มต้นของเรามันมาจากความสนุก เราทำเพราะเราสนุก คนที่เป็นแอดมินก็ได้อิทธิพลมาจากหนังและเอาหนังมาพูดกันแล้วก็รู้สึกว่ามันตลกดีจังเลย กระบวนการมันตามมาทีหลัง แต่ตอนแรกมันมาจากความชอบ ถ้าตอบคำถามชัดๆว่าทำไมถึงต้องใช้หนัง ก็ มันง่าย เพราะทุกคนมันดูหนังเรื่องนี้กันหมด เข้าใจตรงกัน เราเข้ากันได้”

(พิพัฒน์ วัฒนพานิช, สัมภาษณ์ 17 เมษายน 2565)

หรือแอดมินเพจ Movie Gag ที่เห็นว่ามิมจากภาพยนตร์นั้นสามารถจดจำได้ง่าย เป็นสื่อสากลที่คนดูกันทั่วโลก และภาพยนตร์นั้นมักจะสะท้อนสถานการณ์ในสังคมที่มีความใกล้เคียงกับเหตุการณ์ในสังคม ฉะนั้นการใช้มิมจากภาพยนตร์นั้นทำให้การสื่อสารเข้าใจได้ง่ายขึ้น

“มิมจากภาพยนตร์จำง่าย เป็นสื่อสากลที่คนดูกันทั่วโลก คนเลยเข้าบริบทพร้อมกันทั้งหมด และภาพยนตร์มักจะมีสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับเหตุการณ์ในสังคม เพราะบางทีสื่อภาพยนตร์เป็นสื่อที่สามารถสะท้อนสังคมได้ ถ้าเกิดว่าเราสามารถหาภาพได้ตรงกับเหตุการณ์ หรือสถานการณ์ จะทำให้การสื่อสารเข้าใจง่ายขึ้น มีคำพูดติดปากที่ใส่ลงไปในมิมแล้วจำง่าย เข้าใจง่าย หากต้องการพูดถึงสถานการณ์อะไร มิมที่ใช้ควรจะมีความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ต้องการสื่อสารออกไป เช่น ถ้าเรื่องการเมือง เราก็จะเลือกใช้หนังที่มีความเกี่ยวข้องกับการเมือง ยกตัวอย่างมิมสตาร์วอร์ เพราะมีความเกี่ยวข้องกับทั้งฝ่ายทหาร การเมือง และนักปฏิวัติ”

(แอดมินโอบีวัน, สัมภาษณ์ 23 พฤษภาคม 2565)

ภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อที่มีการนำเสนอเรื่องราว อารมณ์ และท่าทางที่ชัดเจน ในแง่หนึ่งอาจเป็นการสะท้อนต่อเรื่องราวทางสังคมด้วย นั่นจึงทำให้บางครั้งเมื่อมีเหตุการณ์ในโลกความจริงมีความใกล้เคียงกับบริบททางภาพยนตร์ หรืออารมณ์ความรู้สึกของปัจเจกบุคคลมีความใกล้เคียงกับอารมณ์ของภาพยนตร์ ภาพยนตร์ก็จะถูกนำมาใช้ในการเป็นสื่อตั้งต้นของการทำมิม เนื่องจากการสื่อสารในโลกอินเทอร์เน็ตที่มักสื่อสารกันผ่านข้อความเป็นหลัก ทำให้ในบางครั้งสารที่ต้องการสื่ออาจมีความคลาดเคลื่อนได้ การที่ใช้มิมจากภาพยนตร์จึงเป็นเหมือนการเพิ่มอารมณ์หรือกริยาในระหว่างการสื่อสาร เพื่อให้สารมีความชัดเจนขึ้นว่าต้องการสื่อสารในอารมณ์ ความรู้สึก หรือบริบทใด

ในอีกแง่หนึ่ง การที่ภาพยนตร์กลายเป็นมิมนั้นจะเกิดขึ้นจากเหตุผล 3 ประการ ได้แก่ 1. การกลายเป็นบางสิ่งบางอย่าง 2. การเป็นสื่อ และ 3. การเป็นแรงบันดาลใจ ภาพยนตร์นั้นมีสถานะเป็นบางสิ่งบางอย่างและถูกรับรู้โดยผู้คน ร่วมกับมีสถานะเป็นสื่อที่จะสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้คนได้ในหลากหลายมิติ การเป็นสื่อ นั้นจึงสามารถถูกล้อเลียนจากมิติต่างๆที่สะท้อนออกมา และเป็นที่ยอมรับได้

5.2.3 กระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์

5.2.3.1 การเริ่มทำมีม

การสร้างมีมของผู้สร้างมีมจะเริ่มตั้งต้นจากประเด็นหรือสถานการณ์ที่ต้องการจะล้อหรือล้อเลียนก่อน จากนั้นจึงจะทำการค้นหาจากภาพยนตร์ที่มีบริบทใกล้เคียงกัน และนำมาทำมีมเพื่อแสดงออกต่อเหตุการณ์หรือประเด็นนั้นๆ

เช่น ในมุมมองการทำมีมของเพจของสหนัง จะไม่ได้มีฉากที่ทำมีมแบบตายตัว แต่จะดูที่ช่วงเวลาและสถานการณ์การเล่นมีมว่าในช่วงเวลาดังกล่าวเกิดประเด็นใดขึ้นและจะสามารถใช้ฉากจากภาพยนตร์ใดที่เข้ากับบริบทในช่วงเวลานั้นได้บ้าง

“เรานิยามไม่ได้จริงๆ หรือว่าฉากไหนมันจะเป็นมีม คือถ้ามันจะเกิด ก็เกิด แล้วถ้าคนอื่นๆ ชอบแล้วเอาไปทำต่อมันก็มีมีมนะ อันนี้มันอยู่ที่การรับรู้ของคนขนาดใหญ่ด้วย แต่ที่นิยามบางฉากได้ว่ามันสามารถเอามาเล่นกับช่วงเวลานั้นได้ อย่างเหตุการณ์แดงเดือดเนี่ย พอร์มแมนอยู่กับลิเวอร์พูลมันต่างกันมาก ลิเวอร์พูลมันลุ้นแชมป์ แต่แมนยูมันกลางตารางอะ แล้วใน ฮาวทูทิง มันเป็นคำของตัวละครจีน ที่พูดประมาณว่า ‘เขาทิ้งเราแบบทิ้งเลยอะ’ มันเหมือนเป็นการย้าอะว่าพอร์มแมนอยู่กับลิเวอร์พูลมันต่างกันมาก มันคนละชั้น คือจริงๆ คำคำนี้เราจะไม่สื่อถึงแดงเดือดก็ได้ เราไปสื่อถึงความเศร้าเลยก็ได้ มันแล้วแต่แคปชั่น (Caption) ที่เราจะสื่อ ซึ่งตอนนั้นมันมีแดงเดือดอยู่และพีก็เห็นว่ามันน่าสนใจดี ก็เลยเอามาใส่ แล้วมันเป็นอะไรที่เข้ากัน มันถือว่าเป็นมีมใหม่มันก็เป็นมีม แต่มันไม่ใช่มีมที่สามารถเล่นได้ตลอดเวลา แล้วเราลงช่วงเวลาไหน ความรู้สึกมันก็จะไม่เหมือนกันมากกว่า”

(จิรายุทธ์ โชคประเสริฐถาวร, สัมภาษณ์ 21 เมษายน 2565)

เพจ Movie Gag เริ่มการทำมีมจากการเอาสถานการณ์ทางสังคมมาเป็นหัวข้อตั้งต้นในการล้อเลียนก่อนเช่นกัน จากนั้นจึงเริ่มหาภาพยนตร์ที่มีบริบทใกล้เคียงกัน หรือฉากที่มีความเข้ากันของเนื้อหาที่ต้องการล้อเลียน

“ยุคนี้ส่วนมาก เพจหรือสื่อโซเชียลมีเดียต่างๆ มักจะเอาสถานการณ์ที่เป็นประเด็นทางสังคมมาล้อ คือเขาจะเอาสถานการณ์ตั้งมาก่อน แล้วค่อยไปหาหนังที่มันมีความเหมือนกันหรือพอจะบิดคำพูดได้ เช่น ถ้าจะล้อการเมืองยุคเผด็จการ หนังที่มักจะถูกนำมาทำมีมล้อเลียนส่วนมากจะเป็นภาพยนตร์อย่าง สตาร์วอร์ เพราะในหนังมีฝ่ายจักรวรรดิ ที่มีตัวละครพัลพา

ทิม มีสถานะเป็นผู้นำสูงสุด มีทหารเป็นกองกำลัง เป็นตัวแทนของอำนาจและเผด็จการ หรืออย่างล่าสุด เราทำมีมล้อเลียนเหตุการณ์ที่คุณชัชชาติได้เป็นผู้ว่าแล้วก็มีคนที่ไม่สนับสนุนคุณชัชชาติออกมาบอกว่าจะตรวจสอบแนโยบายของเขานะ เราเลยเอามาใส่คู่กับตัวละคร *แบล็กโบลท์* (*Black Bolt*) จากหนังเรื่อง *Dr. Strange 2* คือตัวละครนี้มีคลื่นเสียงเป็นอาวุธ คือถ้าพูดจะสามารถทำลายล้างเมืองได้เลย เราก็เลยเอาคนที่ไม่สนับสนุนคุณชัชชาติเนี่ย ที่ออกมาพูดว่าจะตรวจสอบๆมาใส่คู่กัน ซึ่งคนกลุ่มนี้เนี่ยมักจะเชียร์ฝ่ายรัฐบาลที่เป็นเผด็จการ อยู่ตอนนี้ เราก็เลยเอาภาพนโยบายของรัฐบาลที่พวกเขาเชียร์มาใส่คู่กัน แล้วเอาภาพ *แบล็กโบลท์* ที่โดนเสกปากให้หายไปตามประกบ มันจะเหมือนเป็นการสื่อว่า พอเป็นฝ่ายประชาธิปไตยหาเสียงแล้วได้รับคะแนนนิยม คนพวกนี้ปากเก่งขึ้นมาเลยนะว่าจะตรวจสอบแบบนั้นแบบนี้ แต่พอรัฐบาลที่พวกเขาเชียร์ทำไม่ได้แบบที่หาเสียงไว้บ้าง คนพวกนี้ก็กลับปิดปากเงียบสนิทเหมือนกับ *แบล็กโบลท์* ที่โดนเสกปากให้หายไปเลย”

(แอดมินโอปี้วัน, สัมภาษณ์ 23 พฤษภาคม 2565)

หรือในกรณีของเพจ Meme Girls Thailand ที่นำคำพูดหรือสถานการณ์ในภาพยนตร์ Mean Girls มาเป็นเนื้อหาภายในเพจ โดยพวกเขาจะตั้งต้นการทำมีมโดยเริ่มจากสถานการณ์หรือประเด็นทางสังคมที่กำลังเป็นข่าวก่อน จากนั้นหากสถานการณ์นั้นตรงกับบทพูดหรือบริบทของภาพยนตร์ในฉากใดอย่างพอดี พวกเขาก็จะนำเอาสถานการณ์เข้าไปผนวกกับบทพูดหรือฉากในภาพยนตร์ โดยเป็นการเปลี่ยนแปลงบทพูดเล็กน้อยแต่คงไว้ซึ่งบริบทที่แท้จริงของภาพยนตร์

“เราไม่ได้มีชินในหัวว่าจะแฮร์อันไหน ด้วยความที่ Dialog ของเรื่อง *Mean Girls* มัน เป็น Dialog ปกติ ซึ่งบางครั้งสถานการณ์ในสังคมมันตรงกับชินนั้นๆพอดีโดยที่เราไม่ต้องเลือก มันใช้ได้เอง ความตลกของมันมี เราเลยไม่ได้มีการต้องมานั่งคัดเลือก เพราะมันตรงกับตัวละครนั้นอยู่แล้ว ไม่ต้องบิด เราดูแล้วเรารู้สึกว่ามันตรงกับบริบทหรือเหตุการณ์อยู่แล้ว ส่วนตัวเราไม่ได้เป็นคนคัดเลือกไม่ได้พยายามขนาดนั้น ประเด็นบางอย่างถ้ามันไม่ตรงก็คือไม่ตรงนะ”

(พิพัฒน์ วัฒนพานิช, สัมภาษณ์ 17 เมษายน 2565)

5.2.3.2 การคัดเลือกองค์ประกอบจากภาพยนตร์

ทุกองค์ประกอบจากภาพยนตร์สามารถกลายเป็นมีมได้ แต่คุณสมบัติที่สำคัญในการคัดเลือกองค์ประกอบจากภาพยนตร์เหล่านั้นมาทำเป็นมีมมี 2 ประการ คือ 1. ภาพยนตร์ที่นำมาทำมีมจะต้องมีการรับรู้ของผู้คนมากในระดับหนึ่ง และ 2. การสื่อสารจะต้องชัด อาจเป็นความชัดเจนในบริบท ความชัดเจนในประเด็นที่จะสื่อ หรือความชัดเจนในสีหน้าท่าทางหรือการกระทำของตัวละคร ที่ผู้รับสารเห็นแล้วสามารถเข้าใจได้ในทันที

เช่น แอดมินเพจชอบสหนัง อธิบายถึงการคัดเลือกภาพจากภาพยนตร์ที่จะนำมาทำมีม โดยอธิบายว่ามักเลือกจากสื่อที่ดูบ่อย เข้าถึงคนส่วนมาก และสามารถเปลี่ยนบริบทได้

“ขั้นตอนของการที่พี่จะเลือก มันมาจากอะไรที่เราดูบ่อยๆ น่าสนใจ และมันเอามาเล่นได้นะ สิ่งที่เราเอามาเล่นมันเป็นสิ่งที่แมส คนเข้าใจ อย่าง ฮาวทูทิ่ง แต่ถ้าพี่เอาภาพจากภาพยนตร์ คนไม่รู้จักเลยมาทำมีม ลูกเพจก็จะไม่สนใจ เพราะว่าภาพที่พี่เอามามันเป็นสิ่งที่ทุกคนไม่รู้จัก มันต้องเป็นสิ่งที่ทุกคนรู้จักด้วย การรับรู้ของคนจะต้องมีมาก พอการรับรู้ของคนมีมาก เวลาเขาดูภาพที่มาจากหนังเนี่ยเขาก็รู้เลยว่าต้องการพูดในแง่ไหน ในสถานการณ์ไหน มันเลยชัดเจนในภาพเลยเพราะมันชัดมาตั้งแต่ในภาพยนตร์อยู่แล้ว... เช่น ถ้าเพจพี่จะชอบเอาพวก Marvel ที่คนรู้จักเยอะอยู่แล้วมาทำมีม เพราะคนเข้าใจว่าบริบทคืออะไรและจะสื่ออะไร เราก็แค่ตกแต่งหรือตัดคำพูดนิดหน่อยให้เหมาะสมกับประเด็นที่เราจะล้อ...”

(จิรายุทธ์ โชคประเสริฐถาวร, สัมภาษณ์ 21 เมษายน 2565)

แอดมินเพจ Movie Gag มักเลือกภาพยนตร์ที่เป็นที่รู้จักอยู่แล้ว และมักเลือกตัวละครที่มีสถานะใกล้เคียงกับบริบทที่ต้องการล้อ โดยจะเลือกตัวละครที่สามารถแสดงการสื่อสารได้ชัดเจน จากการแสดงหรือคำพูด ซึ่งจะใช้เป็นตัวแทนของการสื่อสาร

“มีมที่ดีคือมีมที่จำง่าย หลักๆจะอยู่ที่หนังที่เอามาทำเป็นที่รู้จักของคนหมู่มากหรือเปล่า ถ้าเป็นหนังที่คนรู้จักมาก ก็ยิ่งทำให้คนเข้าใจมีมง่ายขึ้น ส่วนอีกอย่างที่ใช้ทำมีมบ่อยๆจากหนังเลยคือตัวละคร ตัวละครที่มักจะหยิบมาใช้ จะเป็นตัวละครที่มีความเป็นตัวแทนของการสื่อสาร จากบริบทที่คล้ายๆกัน อย่างหนึ่งเรื่อง TED ที่เป็นตึกตาคาหมิ กับมาร์ค วอห์ลเบิร์ก มักจะใช้แทนชาวบ้านหรือเพื่อนที่นั่งคุยกันเกี่ยวกับสังคม การเมือง หรืออย่างหนัง *Bangkok Dangerous* ก็ใช้แทนนักท่องเที่ยวต่างชาติที่เข้ามาเที่ยวไทย แล้วมาเจอกับสถานการณ์ประหลาดๆในไทย บางครั้งเราก็ไม่จำเป็นต้องมีสถานการณ์อะไร เราอาจจะแค่คิดเรื่องตลกอะไรสักอย่างขึ้นมา แล้วก็หาภาพที่สถานการณ์ใกล้เคียงกับเรื่องที่เราอยากเล่า ถ้าคนที่

ต้องการจะเล่ามีสเกลติดต่อเล็กๆน้อยๆ ก็ยังสามารถใส่หรือเพิ่มเติมอะไรลงไปให้ตลกมากขึ้นได้”

(แอดมินโอป๊อวัน, สัมภาษณ์ 23 พฤษภาคม 2565)

แอดมินเพจ Meme Girls Thailand มองว่าการรับรู้ของผู้คนก็เป็นส่วนสำคัญในการที่ทำให้มีมประสบความสำเร็จ ซึ่งถ้าหากมองดูในภาพรวม มีมที่โดดเด่นออกมามักจะมี ความชัดเจนในการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นสีหน้าหรือการกระทำของตัวละครต้องชัดเจน หรือบริบทของสถานการณ์ต้องชัดเจนว่ากำลังสื่อสารสิ่งใดอยู่

“เราเริ่มต้นจากการที่เราชอบหนังเรื่องนี้แล้วเราคุยกันสนุกๆ เราชอบหมดเลยนะ ทั้งฉาก บทพูด คาแรคเตอร์ตัวละคร เราเลยเริ่มทำมีม หนังเรื่องอื่นอย่างไอรอนแมน มันก็เป็นที่ยู๊จกของคนอยู่แล้ว แต่อย่างของเรามันต้องมานั่งทำความเข้าใจกันหน่อย อย่างที่บอกว่าองค์ประกอบมีมมันคือการแสดงออกทางสีหน้าต้องชัด สถานการณ์ด้วย มันไม่ได้ซับซ้อน ก็เลยทำให้น่าสนใจง่าย องค์ประกอบสีหน้าต้องชัด”

(พิพัฒน์ วัฒนพานิช, สัมภาษณ์ 17 เมษายน 2565)

ทั้งนี้ ฤชา ใจจริง ยังได้วิเคราะห์ว่ามีมจากภาพยนตร์มักมาจากองค์ประกอบของภาพยนตร์ 4 แบบ ได้แก่ ฉากโคล้แม็กซ์ (Climax) คำพูดพันซ์ไลน์เด็ด เสียงเพลง และนักแสดง

“ในความเห็นผมนะ มีมจากภาพยนตร์มันมักจะอยู่ใน 4 หมวดหมู่ ฉากโคล้แม็กซ์ พันซ์ไลน์หรือวลีเด็ด เสียงเพลง และนักแสดง ผมยกตัวอย่าง *Capt. Sully* ไอ้ที่เครื่องบินจอดในน้ำที่ตัวละครพูดว่า ‘Can you get serious’ อันนี้ก็ถูกล้อได้ เพราะมันเหมือนองค์ประกอบมันสื่อว่า มึงเอาจริงสักทีดี... ทีนี้หนังไทยมันมีอะไรสะท้อนพวกนี้บ้างไหม มีนะ เช่น ใน *ประจัญบาน* ไอ้ “ขอบคุณครับพี่ ขอบคุณครับ” อีกอันนึงไอ้ฉาก “คนไทยหรือเปล่า” หรือ “มันเป็นข้าศึก มันต้องถูกฆ่า” เป๊ะเลย 4 อย่างที่พูด”

(ฤชา ใจจริง, สัมภาษณ์ 10 เมษายน 2565)

แอดมินขอพบบทหนึ่งได้กล่าวถึงคำพูดวลีเด็ดของตัวละคร โดยส่วนมากเขามักทำมีมจากประโยคเด็ดที่เป็นประโยคคำตอบหรือประโยคบอกเล่า เนื่องจากสามารถประยุกต์ใช้ได้หลายบริบทมากกว่าประโยคคำถาม

“มึงเป็นไผ่ หรือว่า มึงก็ลองทายดูสิ มันเป็นประโยคในเชิงของคำถาม คนที่จะทำมีมหรือใครที่จะเล่นก็ได้ มันเป็นประโยคคำถามที่สโคป (Scope) ในการตอบมันกว้างมาก คนจะใส่อะไรได้อิสระเลย คนทำหนึ่งคนทำตัวอย่างเขาไม่ได้คิดหรือว่ามันจะเป็นมีม แต่โค่นี่มันสามารถที่จะตัดได้ ก็คือพอมันทำเป็นมีมมันสามารถตัดได้ใหม่ถ้ามันตัดได้ คนทำอิสระเต็มที่ แล้วพอร่างทรงเป็นไวรัล มันแอสคนก็เล่นกัน อย่างคำว่า ‘มึงเป็นไผ่’ พอผ่านไปได้เดือนสองเดือน ภาพยนตร์ร่างทรงเริ่มไม่แอส ก็ไม่มีใครเล่นล่ะ เพราะบริบทมันไม่ได้แล้ว ก็คือประโยคคำถามมันก็จะเล่นได้แค่ช่วงนั้น แต่ประโยคคำตอบมันจะเล่นได้เรื่อยๆ และถ้าภาพยนตร์เรื่องนั้นมันแอส เช่น มีพิรุฑฯ ภูไม่ออกฯ มันเป็นประโยคคำตอบอยู่แล้ว มันจะต่างกันตรงที่ปิดกับบริบทได้เยอะกว่ามากแล้วก็ใช้ได้เรื่อยๆ”

(จิรายุทธ์ โขศประเสริฐถาวร, สัมภาษณ์ 21 เมษายน 2565)

ในการเริ่มทำมีมของผู้สร้างมีมในสื่อสังคมออนไลน์นั้น มักจะเริ่มจากประเด็นทางสังคมที่ประสบพบเจอก่อน โดยจะทำการพิจารณาว่าประเด็นที่ตนพบนั้นมีความใกล้เคียงกับบริบทในภาพยนตร์ใดบ้าง จากนั้นจึงค้นหาวามีฉาก คำพูด หรือตัวละครใดที่สามารถดัดแปลงให้เข้ากับสถานการณ์ที่ตนพบนั้น โดยอาจเป็นการนำฉากจากภาพยนตร์มาใช้ประกอบร่วมกับข่าวเลย หรือในบางครั้งอาจเปลี่ยนแปลงคำพูดของตัวละครให้เข้ากับสถานการณ์ที่ตนพบเจอ

โดยองค์ประกอบจากภาพยนตร์ที่นำมาทำมีมนั้นจะต้องมีคุณสมบัติสำคัญ 2 ประการ คือ 1. ภาพยนตร์หรือฉากที่นำมาทำมีมจะต้องมีการรับรู้ของผู้คนในระดับหนึ่ง และ 2. การสื่อสารภายในภาพจะต้องชัดเจนว่าต้องการสื่อสารอะไร โดยองค์ประกอบที่มักนำมาใช้เป็นมีมมักจะมาจาก 4 องค์ประกอบของภาพยนตร์ ได้แก่ 1. ฉากโคล้แม็กซ์ 2. คำพูดวลีเด็ด 3. เสียงเพลง และ 4. นักแสดง ทั้งนี้ ในส่วนของคำพูดวลีเด็ด ประโยคบอกเล่ามักจะเอื้อให้สามารถเข้าได้กับหลายบริบทหรือสร้างมีมได้มากกว่าประโยคคำถาม

5.2.4 ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อออนไลน์และบริษัทผลิตภาพยนตร์

เพจภาพยนตร์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นถูกนับว่าเป็นสื่อออนไลน์ประเภทหนึ่ง โดยบริษัทภาพยนตร์อาจมีการจ้างวานให้เพจภาพยนตร์ทำหน้าที่หาเนื้อหาเพื่อใช้ในการโปรโมทภาพยนตร์ของพวกเขาด้วย โดยมักจะสามารส่งเนื้อหาที่ถูกจ้างได้จากคำเฉพาะและแฮชแท็กที่ปรากฏในเนื้อหาหรือในบางครั้งมีการเชิญชวนให้เพจภาพยนตร์มารับชมภาพยนตร์ในรอบพิเศษเพื่อนำไปเขียน

บทความสะท้อนความรู้สึกต่อภาพยนตร์ ซึ่งอาจสามารถเชิญชวนให้ผู้ชมที่เป็นผู้ติดตามของเพจภาพยนตร์ดังกล่าวตามมาชมภาพยนตร์ภายหลังได้

“เพจพีนั้นไม่ได้ถูกจ้าง (ทำมีม) นะ แต่เราก็ตอบไม่ได้เหมือนกันว่าบริษัทหนังเขาจ้างให้อินฟูลูฯ คนอื่นทำมีมไหม แต่เราสามารถดูออกได้... อย่างของพี ถ้าอันไหนจ้างมันจะมีการใส่คีย์เวิร์ดในเนื้อหาว่ามากกว่า คือบริษัทเขาจะบริฟมาว่าขอให้มีคำนี้ในเนื้อหา... ถ้าเอาที่เห็นง่ายๆ สำหรับการจ้างคือการใส่แฮชแท็กนั้นแหละ... อย่าง GDH เขาจะไม่จ้างรีวิว จริงๆ ค่ายอื่นก็ไม่มี ที่เขาจะจ้างจะเป็นแนวโปรโมทเชิญชวนมาดูหนังมากกว่า หรือบางทีก็ส่งเป็นตัวดูรอบสื่อมาให้แล้วเราเอามาเขียนรีวิวต่อเพื่อเชิญชวนให้ลูกเพจไปดูหนัง... เพราะเขานับเราเป็นสื่อออนไลน์อย่างหนึ่ง ส่วนมีมนี้ไม่มีคนจ้าง พีทำของพีเอง... ซึ่งภาพที่เราเอามาทำมีมก็เป็นภาพจากที่บริษัทปล่อยมานั้นแหละ... พีเคยคุยกับค่ายหนัง เช่น สหมงคลฟิล์ม เขาบอกว่าใช้ได้เลยนะ เต็มที่ เขาไม่ว่าอะไรเลย トラบใดที่ไม่ทำหนังเขาเสียหาย... เขาโอเคมาจากเท่าที่ถาม เพราะหนังเขากลายเป็นที่พูดถึง เวลาที่ลงมีมไป เขาก็มีชมกลับมานะ บางทีก็ส่ง Inbox มาขอบคุณบ่อยๆ ด้วย”

(จิรายุทธ์ โชคประเสริฐถาวร, สัมภาษณ์ 21 เมษายน 2565)

สอดคล้องกับคำสัมภาษณ์ของ บรรจง ปิสัญญะกุล ที่กล่าวว่าบริษัท GDH นั้นจะไม่เชื่อในการจ้างรีวิวภาพยนตร์ เนื่องจากจะทำให้ระบบของบริษัทล่มสลาย แต่ทั้งนี้ ทางบริษัท GDH ก็มีการขอความช่วยเหลือจากเพจบนเครือข่ายสังคมออนไลน์ ในการโปรโมทภาพยนตร์ผ่านสื่อต่างๆ บ้าง หรือในบางครั้งมีการเชิญให้เพจภาพยนตร์มาดูภาพยนตร์รอบสื่อเพื่อนำไปวิพากษ์ภาพยนตร์ต่อไป

“ผมว่าค่ายหนังกับเพจหนังในโซเชียลก็มีความสัมพันธ์อยู่แล้วนะ เพราะเราก็ต้องพึ่งเพจพวกนี้ให้มาดู ก็มีการเชิญมาดูรอบสื่ออะไรอยู่แล้วครับ แต่ว่า ทาง GDH เนี่ยจะไม่เชื่อในการจ้างรีวิวอยู่แล้ว เพราะรู้สึกว่ามันไม่ธรรมชาติ แล้วก็ถ้าทำไป 1 ครั้ง รับรองว่า ระบบมันจะเออเร่อ (Error) หมด และเขาก็จะเหมือนอยากได้ตั้งคักกันอย่างเดียว พวกเราไม่เคยเชื่อในระบบนี้ อยู่แล้วครับ ก็ให้หนังมันทำงานไป เพียงแต่ว่า ทางเพจ ทางแผนกโซเชียลของ GDH ก็คงรักษาความสัมพันธ์อันดีกับเพจต่างๆ บนโซเชียล ก็มีเชิญเขามาดู แต่ตอนนี้ทุกวันนี้เพจมันก็เยอะมากๆ เราก็ทำได้แค่ประชาสัมพันธ์ ให้เขาช่วยเหลือบ้าง อะไรทำนองนี้เท่านั้นเองครับ”

(บรรจง ปิสัญญะกุล, สัมภาษณ์ 24 พฤษภาคม 2565)

ความสัมพันธ์ระหว่างบริษัทสร้างภาพยนตร์และเพจภาพยนตร์ในโลกอินเทอร์เน็ตนั้นเป็นความสัมพันธ์ที่มีความพึ่งพิงต่อกันและกัน โดยจากคำสัมภาษณ์จะเห็นได้ว่า เมื่อมีภาพยนตร์ใหม่มีกำหนดการเข้าฉาย บริษัทภาพยนตร์จะทำการโปรโมทภาพยนตร์ใหม่ผ่านช่องทางสื่อที่หลากหลาย โดยเพจภาพยนตร์บนเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้นถูกนับว่าเป็นสื่อประเภทหนึ่งในช่องทางออนไลน์เช่นกัน บริษัทภาพยนตร์จึงมีการจ้างเพจภาพยนตร์สร้างเนื้อหาบางประเภท เช่น บทความเชิญชวน ประกอบกับการโพสต์ตัวอย่างภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้คนในชุมชนของเพจเหล่านั้นมีการรับรู้ถึงภาพยนตร์ใหม่ในจำนวนมาก และเมื่อมีคนผู้รับรู้ ภาพยนตร์ใหม่นั้นอาจกลายเป็นกระแสและเป็นที่พูดถึงจนผู้คนเข้าไปรับชมในโรงภาพยนตร์และสร้างรายได้ให้แก่ภาพยนตร์ โดยการพึ่งพิงนี้จะทำให้บริษัทภาพยนตร์ได้ประโยชน์ในด้านที่ภาพยนตร์ถูกพูดถึงในโลกอินเทอร์เน็ตและรายได้ภาพยนตร์ ส่วนเพจภาพยนตร์จะได้ทั้งข้อมูลที่จะนำไปสร้างเป็นเนื้อหาภายในเพจของตนเองและรายได้จากการว่าจ้างนี้ รวมถึงอาจเป็นจำนวนผู้ติดตามที่มากขึ้นและทำให้ราคาการว่าจ้างในครั้งต่อไปสูงขึ้นด้วย

ทั้งนี้ มีมจากภาพยนตร์ไทยที่เกิดขึ้นเป็นการเกิดขึ้นและเล่นเองของผู้สร้างมีม โดยมีเป็นเครื่องมือหนึ่งที่ทำให้เกิดการไวรัลได้ไว ยิ่งหากผู้คนในชุมชนอินเทอร์เน็ตเห็นว่ามิมที่ผู้สร้างนั้นสร้างมีความน่าเล่นมากพอและทำต่อกันไปเรื่อยๆ จะทำให้ภาพยนตร์เป็นที่พูดถึง โดยบริษัทภาพยนตร์นั้นชอบใจในมีมที่ถูกสร้างโดยผู้ชมและไม่คิดว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์แต่อย่างใด อีกทั้งมองว่ามีมนั้นคือสิ่งที่ทำให้ผู้คนรับรู้ถึงภาพยนตร์เช่นเดียวกัน

5.2.5 ผลกระทบการกลายเป็นมีมของภาพยนตร์

ผู้สร้างมีมนั้นมองว่าการทำมีมคือการสร้างคุณค่าอย่างหนึ่งให้ภาพยนตร์และทำให้ภาพยนตร์เป็นที่รู้จักในวงกว้าง เนื่องจากมีมที่เกิดขึ้นบนโลกอินเทอร์เน็ตแล้วจะคงอยู่ตลอดไป อีกทั้งยังอาจเป็นภาพตัวแทนของภาพยนตร์บางเรื่องไปโดยปริยาย

แอดมินเพจขอสงวน มอองการที่ภาพยนตร์กลายเป็นมีมว่าทำให้ผู้คนกลับไปชมตัวภาพยนตร์ที่ถูกทำมีมมากขึ้น อีกทั้งยังสร้างคุณค่าให้กับภาพยนตร์ในฐานะศิลปะประเภทหนึ่ง การกลายเป็นมีมนั้นมีความคล้ายกับการเป็นจดหมายเหตุ ที่แม้กาลเวลาจะเปลี่ยนแปลงไปแต่มีมนั้นจะยังคงอยู่บนโลกอินเทอร์เน็ตไปตลอด อีกทั้งมีมยังสร้างเป็นภาพจำให้แก่ภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ด้วย

“มีมมันส่งผลต่อหนังหลายอย่างนะ ช่วยให้เข้าถึงคน อันนี้ก็เหมือนเป็นความสัมพันธ์เชิงพึ่งพา การรับรู้ของคนที่มีต่อหนังทำให้มีมจากหนังเรื่องนั้นกลายเป็นมีมที่ประสบความสำเร็จหรือผู้คนเข้าใจได้ และเมื่อมีมกลายเป็นสิ่งที่คนเข้าใจได้ มันก็พาคนอื่นๆ ที่เห็นมีมกลับมาดู

หนัง... มีมจากหนังเก่าๆหลายเรื่องก็มีลูกเพจมาถามแล้วเขาก็กลับไปดูนะ และอีกอย่างคือมีมมันสร้างคุณค่าให้ภาพยนตร์ พอมันเป็นมีมแล้วมันแมสก็เหมือนเป็นจดหมายเหตุ อย่างหอแต้วแตกถึงแม้ภาพยนตร์จะถูกมองว่าไม่ดี มีคนสาปส่ง แต่ทุกวันนี้คำว่า ‘หล่อนมีพิรุณ’ คนก็ยังเล่นกันมาเป็นสิบกว่าปีแล้ว ยังเห็นภาพพีดีกกลิ่นสี เพราะมันเป็นเหมือนจดหมายเหตุที่ยังอยู่ในโลกอินเทอร์เน็ตไปตลอดกาล มันเป็นเรื่องที่คนยังไม่ลืมน่าจะมีภาพยนตร์เรื่องนี้อยู่ ถ้าสมมติภาพยนตร์หนึ่งเรื่องไม่มีมีมที่เป็นไวรัล แล้วเราไม่เห็นภาพยนตร์นี้เลย บางทีมันก็จะลืมนะ และมันก็จะหายไปเลย...”

(จรรย์ชัช โชคประเสริฐถาวร, สัมภาษณ์ 21 เมษายน 2565)

แอดมินเพจ Meme Girls Thailand เห็นว่าการกลายเป็นมีมของภาพยนตร์นั้นส่งผลให้ตัวภาพยนตร์เป็นที่รู้จักมากขึ้น และเมื่อภาพยนตร์เป็นที่รู้จักมากขึ้นก็จะสามารถเพิ่มรายได้ให้แก่ภาพยนตร์ได้ อีกทั้งมีมยังเป็นเหมือนเสียงสะท้อนของกระแสนิยมของผู้ชมว่าต้องการสิ่งใด และกลายเป็นข้อเสนอแนะหรือแนวทางให้แก่ผู้สร้างสื่อในโปรเจกต์ต่อไปของพวกเขาอีกด้วย

“มีมส่งผลให้ภาพยนตร์เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น เพราะ Screen Culture ของเมืองไทยเริ่มมีการใช้มีมมากขึ้น นอกจากทำให้เป็นที่รู้จักแล้ว หนังได้รายได้จากการเป็นที่รู้จัก ทำให้คนมาซื้อตั๋วดูหนังมากขึ้น ทุกอย่างมันเป็นเรื่องของผลประโยชน์ด้วย ก็มันทำให้หนังเป็นที่รู้จักและสร้างรายได้ให้เขาได้ด้วย เพราะการที่หนังเป็นที่รู้จักหรืออะไรก็ตาม มันนำพามาซึ่งชื่อเสียงเงินทอง ดังนั้นมันก็เอื้อกันทุกอย่าง แต่ก็จริงอยู่ว่านักอนุรักษ์นิยมอาจจะไม่ชอบ เพราะว่าบางคนมองว่ามันทำลายเสน่ห์ของหนังคลาสสิกไป แต่จริงๆเรามองว่าหนังทุกเรื่องมันก็ขับเคลื่อนด้วยคำว่าทุนนิยม ขับเคลื่อนด้วยผลประโยชน์ เพราะถ้าไม่มีเรื่องผลประโยชน์ก็จะไม่มีหนังออกมาให้ดู”

(พิพัฒน์ วัฒนพานิช, สัมภาษณ์ 17 เมษายน 2565)

“อันนี้เล่าเรื่องส่วนตัวในฐานะคนเขียนนิยายนะ เราสังเกตนิยายดังหลายๆเรื่องที่ต้องจำใจเขียนตามกระแสนิยมเพื่อให้เป็นที่รู้จักและเพื่อให้สำนักพิมพ์ยอมรับ จะมีคนส่วนน้อยมากที่เขียนเพื่อความรู้สึกตัวเองจริงๆ หรือเขียนเพราะตัวเองอยากเขียนจริงๆ แต่ถ้าถามว่าการที่เราไปทำแบบนี้ผิดไหม ก็ไม่ได้ผิด เพราะทุกอย่างก็ต้องขับเคลื่อนด้วย Benefit ทั้งนั้น อุตสาหกรรมจะต้องดูที่ความต้องการของกลุ่มแฟนด้วย เพราะไม่งั้นมันเหมือนทำแบบไม่แคร์กระแส แล้วถ้าไม่แคร์กระแส ใครจะดูล่ะ หนังกับนิยายมันคล้ายกันตรงที่ทุกอย่างมัน

ขับเคลื่อนด้วยกระแสนิยม เพราะถ้าไม่มีกระแสมันก็จะนำมาซึ่งเงินทองหรือชื่อเสียงไม่ได้ และพอนำมาซึ่งเงินทองและชื่อเสียงไม่ได้ หนึ่งก็อยู่ไม่ได้ นิยายก็อยู่ไม่ได้ มันก็มีความคล้ายกันในเรื่องนี้เหมือนกัน”

(เอมมิกา รามิล ตันติกิตติ, สัมภาษณ์ 17 เมษายน 2565)

เมื่อมีมเกิดขึ้นแล้ว มีมนั้นจะคงอยู่ตลอดไปบนโลกอินเทอร์เน็ต นั่นจึงทำให้ภาพยนตร์ที่กลายเป็นมีมจะเป็นภาพยนตร์ที่ถูกจดจำและมีคุณค่าในเชิงการสื่อสาร นอกจากนี้ มีมอาจกลายเป็นภาพตัวแทนของภาพยนตร์เนื่องจากถูกจดจำและผู้คนมีการรับรู้ที่กว้างกว่าตัวภาพยนตร์ แต่ทั้งนี้ก็ไม่ได้แปลว่าตัวภาพยนตร์จะถูกด้อยคุณค่าไป กลับกันที่ผู้ชมบางคนอาจย้อนกลับไปดูภาพยนตร์ที่ถูกทำมีมจนกลายเป็นกระแสอีกครั้งและสร้างรายได้ให้แก่ภาพยนตร์มากขึ้น ดังเช่นภาพยนตร์หอแต่๋วแตกที่กลับมาเป็นกระแสในช่วงที่มีการใช้มีมในเชิงการเมือง และทำให้มีผู้ชมกลับมาดูภาพยนตร์ชุดหอแต่๋วแตกมากขึ้น

5.2.6 การขยายการรับรู้เรื่องมีมจากภาพยนตร์ไทยสู่สังคมสากล

มีมจากภาพยนตร์ไทยนั้นอาจกลายเป็นมีมสากลที่ใช้กันทั่วโลกเหมือนเช่นมีมที่มีที่มาจากภาพยนตร์ระดับโลกได้ แต่ทั้งนี้สิ่งที่ท้าทายอย่างสำคัญคือ ผู้สร้างภาพยนตร์ในไทยจะสามารถสร้างสื่อให้ผู้คนทั้งโลกมีความเข้าใจไปในทิศทางเดียวกันหรือไม่ เนื่องจากมีมเป็นสื่อที่จะต้องพึ่งพิงจากทั้งปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก ปัจจัยภายในคือการสร้างมีม และปัจจัยภายนอกคือการที่ผู้คนรับรู้มีมได้ร่วมกัน ถ้าหากการรับรู้ของผู้คนที่มต่อสื่อตั้งต้นของมีมมีไม่มากพอ ก็อาจจะไม่สามารถเข้าใจมีมได้ และถ้าหากไม่เข้าใจมีม มีมก็จะไม่สามารถกลายเป็นสื่อสากลในระดับโลกได้

ฤชา ใจจริง มองว่ามีมจากภาพยนตร์ไทยนั้นสามารถกลายเป็นมีมสากลได้ แต่ต้องมีผู้คนที่รู้จักภาพยนตร์มากในระดับหนึ่งเสียก่อน เมื่อผู้คนในโลกเข้าใจว่าสื่อตั้งต้นต้องการสื่ออะไร เมื่อนั้นพวกเขาจะทำการสร้างมีมขึ้นมาเอง ซึ่งอาจจะอ้างอิงจากมีมที่คนไทยทำก็เป็นได้

“ผมว่ามีสิทธิ์นะ แต่ต้องมีคนมาตามหรือเป็นที่รู้จักในระดับหนึ่งก่อน อย่างเช่น มีม ‘จน เครียด กินเหล้าอะ’ คนญี่ปุ่นหรือคนอังกฤษไม่เข้าใจภาษา ไม่สามารถเข้าถึงการแสดงของสายเชียร์ วงศ์วิโรจน์ได้เลย แต่เมื่อมันมีซับไตเติลเนี่ยหรือเขามีความพยายามที่จะเข้าใจ เขา ล้อยับเลยนะ มันล้อได้หลายสังคม ทั้งภาษา เกม สังคมการซื้อของ มันมีได้ เพียงแต่ว่าหนังมันต้องลุ้นอีกทีว่าจะมีการทำให้ฝรั่งเข้าใจหนังไทยไหม ถ้ามีคนต่างชาติที่เข้าใจคำว่า ‘หล่อน

มีพิรุณอีกแล้วนะ’ มันคือการ Suspicious และเมื่อนั้นเนี่ย ฝรั่งเศสจะล้อกันเอง ซึ่งเขาก็อาจจะ พังพาเราก็ได้ อันนี้แล้วแต่คนทำหรือคิดเลย ซึ่งตอนนี้ก็เห็นมีแล้วนะ แต่เป็นล้อในเชิง ข้อความเฉยๆไม่ได้เป็นรูปภาพแบบนั้น ซึ่งมันจะแตกต่างกับหนังฮอลลีวูดที่มันมีอิทธิพลทั่วโลกอยู่แล้ว แต่กระนั้นก็ไม่ใช่ว่าผมจะตัดความเป็นไปได้เลยที่ว่า ‘เห้ย หนังไทยแม่งไม่มีทาง โดนล้อได้เลย’ แต่มันจะต้องรอให้คนเห็นมาก่อน ทั้งคนไทยที่ต้องช่วยกันและคนต่างชาติ ที่มาเห็น แล้วเห็นว่าเออ ตลกดี เอามาล้อดีกว่า และเมื่อนั้นการสนใจหนังไทยจากต่างชาติจะ เกิดขึ้น แล้วเขาก็จะล้อเลียนกันเอง คิดกันเองซะมากกว่า”

(ฤชา ใจจริง, สัมภาษณ์ 10 เมษายน 2565)

เช่นกันกับ ปรีดีปณต นัยนะแพทย์ ที่มองว่ามีมจากภาพยนตร์ไทยสามารถกลายเป็นมีมสากล ได้ แต่สิ่งที่ขาดไปสำหรับภาพยนตร์ไทยคือการสื่อสารในระดับโลก กล่าวคือภาพยนตร์ไทยยังไม่มี การสื่อสารที่เป็นภาษาสากล ผู้คนทั่วโลกอาจดูภาพยนตร์ไทยแล้วยังไม่เข้าใจบริบท หรือการรับรู้ถึง ภาพยนตร์ไทยยังไม่มากพอ

“อาจจะได้ครับ แต่อาจจะยากหน่อย เราน่าจะยังไม่มีหนังที่มี *Message Worldwide* พอ ผมคิดว่าถ้ายกตัวอย่างเทียบเคียงไปยกเรื่อง *Parasite* คงง่ายกว่า *Parasite* เป็นหนังที่มีนัยยะในเรื่องที่ *Relatable* กันง่ายทั่วโลก และสตอรี่พร้อมจะสร้างความตกใจให้คนดูทั่วโลก พอมัน *Relatable* ง่ายทั่วโลก มันเลยมีซีนบางซีนที่โดนแคปให้เป็นมีมง่ายทั่วโลกเช่นกัน มัน มาจากการที่ภาพยนตร์มันมี *Message* ที่กว้างมากๆ คนดูไม่ว่าจะอยู่ที่ไหนก็สามารถ *Input* เข้าไปได้ง่าย ดังนั้นพอใส่ภาพอะไรเป็นมีม คนดูก็เลย *Input* เข้าไปได้ง่ายจริงๆ พอจะทำมีม ขึ้นมามันก็มีโมเมนต์ที่พอจะทำมีมขึ้นมาได้ไม่ยาก... ซึ่งมีมจากหนังไทยยังเฉพาะทาง พอสมควร นอกจากนั้นผมก็มองว่ามันมีกำแพงภาษาด้วยนะ บางมุขมันก็เฉพาะทางเกินหรือ คำพูดมันไทยไทยอะ”

(ปรีดีปณต นัยนะแพทย์, สัมภาษณ์ 15 เมษายน 2565)

แอดมินเพจชอบสหนัง เห็นด้วยเช่นกันว่ามีมจากภาพยนตร์ไทยนั้นสามารถกลายเป็นมีม ระดับสากลได้ แต่ภาพที่นำมาทำมีมและภาพยนตร์ที่นำมาทำมีมนั้นจะต้องสามารถเล่าเรื่องผ่านภาพ ได้เป็นหลัก

“ทำได้นะ ที่เคยเห็นสักเรื่องหนึ่ง เป็นมิมที่เขาเล่นกันในไทยและก็สามารถเป็น Worldwide ได้ แต่การที่มิมไทยจะกลายเป็น Worldwide ได้ มันต้องเป็นการเล่าเรื่องผ่านภาพ ไม่ได้เล่าเรื่องผ่าน Text ภาพจะต้องชัดว่าต้องการจะสื่ออะไร ถ้าภาพยนตร์มิมที่ขังนิกไม่ออก แต่มิมไทยไปมิมโลกน่าจะเยอะอยู่ อย่างมิมของเพจ *ไข่แมว* มันเป็นมิมที่คนดูเห็นรูปแล้วก็ทลเลย โดยที่ไม่ต้องมีคำหรือมี Text พอมันเป็นมิมแบบนี้มันก็สามารถ Worldwide ได้ อย่างของที่เป็นเพจไทย และที่ทำมิมแล้วไม่ใส่คำพูดอะ มิมนั้นมันก็ไวรัลเมืองนอกได้เหมือนกันนะ เพราะว่ามันไม่มี text แล้วคนรับทราบสารก็เข้าใจได้ว่าจะสื่ออะไร หรือไอพวกภาพที่เป็นกริยาท่าทางแสดงสีหน้าอารมณ์นะ พวกนี้ก็น่าจะ Worldwide ได้ ภาพมันต้องชัดในการสื่อสาร”

(จิรายุทธ์ โขศประเสริฐถาวร, สัมภาษณ์ 21 เมษายน 2565)

แอดมินเพจ Movie Gag แสดงความคิดเห็นในเชิงที่มีความเป็นไปได้ที่มีมิมจากภาพยนตร์ไทยจะกลายเป็นมิมสากล แต่มิมนั้นจะต้องเป็นภาพที่ถูกใช้บ่อยจนชินตาบนโลกอินเทอร์เน็ต จนทำให้ผู้คนสามารถจดจำและเข้าใจบริบทที่สื่อสารได้ก่อน

“มีความเป็นไปได้ แต่มิมที่ทำจากหนังไทยนั้นจะต้องถูกใช้บ่อยๆก่อน พอถูกใช้บ่อย ตลกหรือเข้ากับสถานการณ์ได้หลากหลาย คนในโลกโซเชียลเขาจะเล่นกันต่อเอง แล้วพอใช้กันทั่วแล้ว มันก็อาจจะเป็นที่จดจำก็ได้”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (แอดมินโอปี้วัน, สัมภาษณ์ 23 พฤษภาคม 2565)

แอดมินเพจ Meme Girls Thailand มองว่าสิ่งที่ขาดไปสำหรับการกลายเป็นมิมสากลของมิมจากภาพยนตร์ไทยนั้นคือการรับรู้ของผู้คนจะมากเพียงพหรือไม่ เพราะมิมคือเรื่องของความเข้าใจร่วมกันของผู้คน หากผู้คนไม่รับรู้ถึงสื่อตั้งต้น มิมก็ไม่สามารถประสบความสำเร็จได้

“ก็เป็นได้นะ แต่คำถามคือหนังไทยจะแมสถึงขั้น Worldwide ได้หรือเปล่า หนังไทยที่มันแมสในไทยมันก็ไม่ได้ไปแมสที่เมืองนอก และหนังไทยที่มันแมสในเมืองนอกมันก็ไม่ได้ดังในไทย ตีกันไปหมด แต่ส่วนใหญ่ที่มันดัง มันก็ไม่ได้ดังมาจากหนัง แต่มันดังมาจากโฆษณา อย่างจน เครียด กินเหล้า ดังสุด และเราก็ไม่รู้ด้วยว่าหนังไทยมันจะเป็น Pop Culture ของโลกได้หรือไม่”

(เอมมิกา รามิล ต้นตึกิตติ, สัมภาษณ์ 17 เมษายน 2565)

“มีมันเกิดขึ้นมาจาก Pop Culture มันต้องทำให้กลายเป็น Pop Culture ก่อน ถ้าหนังไทยยังเป็น Pop Culture ไม่ได้ มันก็เป็นมีมันไม่ได้ อย่าง *Parasite* หรือ *Squid Game* เป็นมีมันได้เพราะว่ามันดัง มัน Worldwide ได้เลย แต่ถ้ายังไม่ดังก็คือไม่ได้”

(พิพัฒน์ วัฒนพานิช, สัมภาษณ์ 17 เมษายน 2565)

การรับรู้ของผู้คนนั้นเป็นเรื่องสำคัญสำหรับมีมัน หากการรับรู้ของมีมันในคนหมู่มาก จะช่วยส่งเสริมให้มีมันนั้นประสบความสำเร็จมากขึ้น เพราะจะทำให้ผู้คนเข้าใจได้ตรงกันว่ามีมันเหล่านั้นกำลังสื่อสารสิ่งใด ฉะนั้น หากมีมันจากภาพยนตร์ไทยจะกลายเป็นมีมันในระดับสากลที่ถูกผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตทั่วโลกใช้ขึ้นก็สามารถเป็นไปได้ แต่สิ่งที่จะต้องคำนึงคือการรับรู้ถึงภาพยนตร์ไทยและการรับรู้เรื่องมีมันไทยของผู้คนในอินเทอร์เน็ตจะต้องมีจำนวนมากในระดับหนึ่งก่อน เมื่อผู้คนรับรู้และเข้าใจว่าภาพยนตร์ไทยที่ถูกทำมีมันต้องการสื่อสารในเรื่องใด หรือมีรูปแบบการล้อเลียนในบริบทใด และเมื่อผู้คนที่มีการรับรู้ถึงภาพยนตร์ไทยและมีมีมันไทยมากพอจนเป็นความเห็นร่วมทั่วโลก มีมันจากภาพยนตร์ไทยจะสามารถกลายเป็นมีมันในระดับสากลได้

จากคำสัมภาษณ์ ในกระบวนการสร้างสื่อภาพยนตร์จากฝั่งของผู้สร้างภาพยนตร์ จะมุ่งเน้นสร้างภาพยนตร์เพื่อสะท้อนเหตุการณ์ทางสังคมเป็นหลัก หากแต่ภาพยนตร์ชุดหออแต่วั้นมุ่งเน้นการสร้างสรรคภาพยนตร์ให้อยู่บนรากฐานของความตลกโดยใช้ประเด็นทางสังคมเป็นส่วนประกอบ อีกทั้งยังตั้งใจสร้างออกมาให้มีความเหนือจริงโดยไม่อิงกับหลักความจริงของโลก แต่ภาพยนตร์ร่างทรงนั้นเป็นภาพยนตร์สยองขวัญที่สร้างขึ้นเพื่อสำรวจถึงพิธีกรรม บรรยากาศ และชีวิตของร่างทรงที่เกิดขึ้นจริง โดยใช้รูปแบบการสร้างภาพยนตร์ผ่านสารคดีปลอมเป็นการเล่าเรื่อง ทั้งนี้ ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องไม่ได้มีการวางแผนหรือออกแบบที่เอื้อให้ภาพยนตร์กลายเป็นมีมันมาก่อน เพียงแต่ต้องการสร้างภาพยนตร์ให้ตลกหรือแสดงพลังของบรรยากาศและการแสดงของตัวละครออกมาเพื่อให้สัมพันธ์กับจิตใจของผู้ชมเป็นหลัก ซึ่งในกรณีของภาพยนตร์ร่างทรงนั้น ทางบริษัทผลิตภาพยนตร์มีการสร้างมีมันขึ้นเพื่อใช้โปรโมทและสื่อสารกับผู้คนบนโลกอินเทอร์เน็ต โดยมีมีมันจากบริษัทถูกผลิตขึ้นผ่านแผนก Marketing Communications โดยเริ่มจากการดูกระแสนิยมของผู้ชมว่ากระแสใดกำลังมา ประกอบกับการนำเสนอความคิดของผู้กำกับภาพยนตร์ว่าฉากใด คำพูดใด หรือตัวละครไหนควรอยู่ในแผนการโปรโมทภาพยนตร์หรือกลายเป็นมีมัน นอกจากนั้นผู้กำกับภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องยังชื่นชอบที่ภาพยนตร์กลายเป็นมีมัน เนื่องจากช่วยให้ภาพยนตร์เป็นกระแสพูดถึงและสร้างรายได้ให้แก่ภาพยนตร์อย่างคาด

ไม่ถึง โดยมองว่าที่ภาพยนตร์ของตนเองกลายเป็นมีมนั้นมาจากมีภาพหรือบริบททางภาพยนตร์ที่ใกล้เคียงกับสภาพสังคมและประเด็นทางสังคมที่เกิดขึ้นในโลกความจริง

ในฝั่งของผู้ที่อยู่ในวัฒนธรรมมีมและผู้สร้างมีมบนเครือข่ายสังคมออนไลน์นั้น มองว่ามีมคือการส่งต่อแนวคิดบางอย่างผ่านการทำซ้ำเลียนแบบกัน โดยมีภาพจำในอินเทอร์เน็ตเป็นการสื่อสารมุกตลกที่นำสื่อใดๆมาทำการทำซ้ำและดัดแปลง โดยทุกอย่างบนโลกนั้นสามารถกลายเป็นมีมได้ แต่การกลายเป็นมีมจะขึ้นอยู่กับ 2 ปัจจัยหลัก ได้แก่ ปัจจัยภายใน เกิดจากการที่ปัจเจกบุคคลได้รับรู้ถึงสื่อใดใด และเริ่มทำการล้อเลียนโดยสร้างสรรค์มีมขึ้นตามแต่จินตนาการของเขา และ 2. ปัจจัยภายนอก คือ การที่ชุมชนโดยรอบที่พบเห็นมีมที่สร้างขึ้นโดยปัจเจกบุคคลแล้วเห็นพ้องต้องกันจนกลายเป็นฉันทามติทางสังคมว่า สิ่งที่ปัจเจกคนนั้นสร้างขึ้นคือมีมชนิดหนึ่งและมีความตลกมาเพียงพอที่จะทำให้พวกเขาทำซ้ำหรือเลียนแบบมีมนั้นและดัดแปลงต่อไป อย่างไรก็ตาม มีมที่มีความโดดเด่นออกมามักจะพบลักษณะเด่นใน 3 รูปแบบ ได้แก่ 1. เป็นรูปแบบของการสื่อสาร 2. มีความเหนือจริง และ 3. สามารถเปลี่ยนแปลงบริบทได้ ไม่เพียงเท่านั้น หากนำมีมมาแยกองค์ประกอบ จะสามารถพบองค์ประกอบภายในมีมต่างๆได้ 3 ลักษณะ คือ 1. วัตถุดิบตั้งต้น 2. ประเด็นที่ล้อเลียน และ 3. ความตลก โดยความตลกในมีมนั้นจะเป็นการล้อเล่น และล้อเลียนผ่านการทำซ้ำหรือดัดแปลงเป็นหลัก ทางด้านการจัดประเภท มีมยังเป็นที่ถกเถียงในวงกว้างว่าจะสามารถจัดประเภทได้อย่างไร เนื่องจากมีเกณฑ์ที่ไม่ตายตัว ทั้งนี้ หากใช้เกณฑ์การคงอยู่ของมีมเป็นเกณฑ์ จะสามารถแบ่งประเภทมีมได้ 2 ประเภท ได้แก่ มีมที่อยู่ตลอดไป และมีมที่เป็นเนื้อหาทันต่อเหตุการณ์ โดยประโยชน์ของมีมนั้นจะทำให้เป็นตัวแทนของการสื่อสารที่ส่งอารมณ์ความรู้สึกได้ชัดเจน เป็นการบันทึกเหตุการณ์ และยังเป็นเครื่องมือที่ใช้เป็นภาพแทนการสื่อสารที่ทำให้สามารถพูดถึงประเด็นที่เปราะบางได้อีกด้วย การที่ภาพยนตร์ถูกทำให้กลายเป็นมีมนั้นเนื่องจากว่าภาพยนตร์เป็นสื่อที่สามารถเข้าถึงผู้คนและมีการรับรู้ของสื่อมาก อีกทั้งมีการสื่อสารที่ชัดเจน ทั้งบริบทและอารมณ์ในตัวเอง ซึ่งเมื่อมีสถานการณ์ทางสังคมที่สอดคล้องและทำให้นึกถึงฉากในภาพยนตร์ ฉากเหล่านั้นจึงกลายเป็นมีมหากมีผู้ใดเอามาล้อเลียน และการที่ภาพยนตร์กลายเป็นมีมนั้น มาจากปัจจัย 3 อย่าง ได้แก่ การเป็นบางสิ่ง การเป็นสื่อ และการเป็นแรงบันดาลใจ โดยในขั้นตอนการสร้างมีมจากภาพยนตร์ ผู้สร้างจะพิจารณาจากประเด็นทางสังคมที่กำลังประสบ จากนั้นจึงทำการค้นหาฉากจากภาพยนตร์ที่มีความสอดคล้องกันหรือสามารถล้อเลียนต่อประเด็นที่ตนพบเจอได้ โดยองค์ประกอบจากภาพยนตร์ที่มักจะนำมาทำเป็นมีม มักใช้ภาพยนตร์ที่มีการรับรู้ของผู้คนมาก และเป็นภาพที่มีการสื่อสารชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นบริบทของสถานการณ์หรือท่าทางอารมณ์ ซึ่งมักพบในองค์ประกอบของภาพยนตร์ 4 อย่าง ได้แก่ ฉากโคลัมเบีย วลีเด็ด

เสียงเพลง และนักแสดง ในแง่ของความสัมพันธ์ระหว่างบริษัทภาพยนตร์และผู้สร้างมีมบนโลกออนไลน์ ความสัมพันธ์เป็นไปในรูปแบบของการพึ่งพิงต่อกัน มีการเชิญเพจภาพยนตร์ไปดูภาพยนตร์ตัวอย่าง เพจภาพยนตร์ทำการวิจารณ์ภาพยนตร์และเชิญชวนให้ผู้คนในชุมชนอินเทอร์เน็ตไปดูภาพยนตร์ที่เข้าฉายอีกครั้ง รวมถึงในบางครั้งอาจทำมีมขึ้นเองและเป็นที่ชอบใจของบริษัทภาพยนตร์ เนื่องจากหากเป็นมีมที่ตลกและเป็นไวรัล จะสามารถทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นกระแสการถูกพูดถึงได้ ทั้งนี้ ผู้อยู่ในวัฒนธรรมมีมและผู้สร้างมีมมีความเห็นคล้ายกับผู้กำกับภาพยนตร์ตรงที่เมื่อภาพยนตร์กลายเป็นมีมแล้ว จะทำให้สามารถสร้างคุณค่าบางอย่างให้แก่ภาพยนตร์ได้ และทำให้ภาพยนตร์เป็นที่พูดถึงหรือรู้จักในวงกว้าง จนบางครั้งอาจกลับมาสร้างรายได้ให้แก่ภาพยนตร์อีกครั้ง ไม่เพียงเท่านั้น ในมุมมองของพวกเขามองว่ามีมจากภาพยนตร์จะสามารถก้าวขึ้นไปกลายเป็นมีมในระดับสากลได้ หากแต่จะต้องช่วยกันสร้างการรับรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์ไทยและมีมจากภาพยนตร์ไทยให้สังคมอินเทอร์เน็ตโลกรับรู้เสียก่อน



บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง “ลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะ การใช้งาน และการเกิดขึ้นของมีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ รวมถึงกระบวนการสร้างสรรค์มีมโดยใช้ภาพยนตร์ไทยเป็นสื่อตั้งต้นและแพร่กระจายไปในสื่อสังคมออนไลน์ ทั้งจากฝ่ายผู้ผลิตภาพยนตร์ และฝ่ายผู้ชมภาพยนตร์

งานวิจัยชิ้นนี้ใช้วิธีการวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์ (Critical Discourse Analysis) โดยมีกลุ่มตัวอย่างเป็นภาพมีมจากภาพยนตร์ชุดหอแตรแก้วจำนวน 9 ภาพ และภาพมีมจากภาพยนตร์ร่างทรงจำนวน 12 ภาพ ร่วมกับการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) จากตัวแทนฝั่งผู้ผลิตภาพยนตร์ ได้แก่ ผู้กำกับภาพยนตร์ และตัวแทนจากฝั่งผู้ชม ได้แก่ แอดมินเพจที่มีการใช้มีมภาพยนตร์เป็นการสื่อสารหลักในสื่อสังคมออนไลน์และผู้ที่อยู่วัฒนธรรมมีม โดยอาศัยแนวคิดภาพยนตร์ (Film) แนวคิดสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) แนวคิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วม (Participatory Culture) แนวคิดเรื่องมีม (Meme) และแนวคิดวัฒนธรรมอารมณ์ขัน (Humorous Culture) เป็นแนวทางในการศึกษา

โดยในบทนี้ ผู้วิจัยจะนำข้อค้นพบเกี่ยวกับลักษณะ การใช้งาน และการเกิดขึ้นของมีมจากภาพยนตร์ไทย รวมถึงกระบวนการสร้างสรรค์จากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์มาสรุปผลเพื่อนำเสนอตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย จากนั้นจะทำการอภิปรายผลจากข้อค้นพบที่ได้รับโดยอาศัยกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้พร้อมทั้งเสนอแนะประเด็นที่น่าสนใจต่อไป โดยมีรายละเอียดดังนี้

6.1 สรุปผลการวิจัย

ข้อค้นพบที่ได้จากการวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์ในภาพมีมจากภาพยนตร์ชุดหอแตรแก้วและภาพยนตร์ร่างทรง มาจากวัตถุประสงค์การวิจัย ประกอบด้วย ลักษณะ การใช้งาน และการเกิดขึ้นของมีมจากภาพยนตร์ชุดหอแตรแก้วและภาพยนตร์ร่างทรง ตลอดจนกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ ดังนี้

6.1.1 ลักษณะ การใช้งาน และการเกิดขึ้นของมีมจากภาพยนตร์ไทย

6.1.1.1 มิมจากภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตก

จากการเก็บข้อมูล มิมจากภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตกนั้นมีจำนวนทั้งสิ้น 9 ภาพ สามารถแบ่งได้เป็น 5 กลุ่ม ตามฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์ คือ 1. มิมมีพิรุณ (จำนวน 2 ภาพ) 2. มิมดำตุ๊กตา (จำนวน 3 ภาพ) 3. มิมใคร่ฆ่าอารียา (จำนวน 1 ภาพ) 4. มิมนี้บ้านนะไม่ใช่ช่อง (จำนวน 2 ภาพ) และ 5. มิมเจ้าพยุ (จำนวน 1 ภาพ) ซึ่งสื่อตั้งต้นในการทำภาพมิมมาจากสื่อที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตกใน 2 ชนิด ได้แก่ 1. ตัวภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตก และ 2. ภาพทางการที่ถูกเผยแพร่โดยผู้สร้างภาพยนตร์ นอกจากนี้ ยังมีกระบวนการสร้างมิมใน 3 ลักษณะ ได้แก่ 1. การจับภาพจากภาพยนตร์โดยตรง (Screen Shot) 2. การใช้โปรแกรมตัดต่อ และ 3. การนำภาพจากบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์มาทำซ้ำ

องค์ประกอบที่พบในภาพมิมมักพบใน 2 องค์ประกอบร่วมกัน ได้แก่ 1. ภาพจากภาพยนตร์ และ 2. ข้อความจากคำพูดของตัวละคร

ภาพที่ถูกนำมาทำเป็นมิมพบว่ามิมที่มาจากภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตก 3 ภาค ได้แก่ หอแต้วแตก แหกกระเจิง (2552) หอแต้วแตก แหกชิมิ (2554) และหอแต้วแตก แหกต่อไม่รอแล้วนะ (2561) โดยส่วนมากนั้นมักมาจากฉากที่อยู่ในช่วงของการพัฒนาเหตุการณ์ของภาพยนตร์ (Rising Action) ซึ่งจะเป็นช่วงที่ภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงปมปัญหาต่างๆ และนำพาให้ตัวละครไปสู่จุดวิกฤต นอกจากนี้ ระยะเวลาของภาพที่ถูกใช้เป็นมิมจะพบตั้งแต่ระยะภาพขนาดปานกลาง (Medium Shot) ไปจนถึงระยะภาพขนาดใกล้ (Close Up) และปรากฏเป็นภาพของตัวละครหลัก ที่ทำการสนทนาซึ่งกันและกัน หรือในบางครั้งจะเป็นการแสดงสีหน้าท่าทาง

ความตลกภายในภาพมิมจากภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตกนั้นเกิดขึ้นใน 3 ลักษณะ ได้แก่ 1. การไม่เข้าพวกหรือขัดต่อความปกติของสังคม 2. การสื่อสารอารมณ์ที่เกินจริง และ 3. การหยอกล้อกับอำนาจหรือสถานะทางสังคมที่สูงกว่า เช่น มิมมีพิรุณ ที่เล่นตลกกับความไม่สอดคล้องกันของเหตุการณ์, มิมเจ้าพยุที่สื่อสารอารมณ์ผ่านสีหน้าและมีท่าทางที่พบเห็นในโลกความจริงได้ไม่บ่อยนัก, หรือมิมดำตุ๊กตา ที่เป็นการหยอกล้อกับอำนาจที่สูงกว่าของผีแพนเค้กที่มีต่อเจ้าแต้ว

มิมจากภาพยนตร์ชุดหอแต้วแตกนั้นเป็นมิมที่เกิดขึ้นจากผู้ชมเป็นหลัก ในการเกิดขึ้นครั้งแรกมีการสื่อสารผ่านเว็บบอร์ดพันทิป (Pantip.com) และต่อมาได้แพร่กระจาย

ไปตามสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ โดยจากการศึกษา พบว่ามีการใช้งานใน 6 ลักษณะ ได้แก่ 1. การทำซ้ำแบบไม่ดัดแปลง 2. การเพิ่มองค์ประกอบอื่น 3. การใส่บริบทใหม่ 4. การเพิ่มองค์ประกอบอื่นร่วมกับการใส่บริบทใหม่ 5. การเปลี่ยนแปลงภาพตัวละคร และ 6. การเปลี่ยนแปลงบทพูด

สภาพการณ์ทางสังคมที่ส่งผลให้เกิดมีมจากภาพยนตร์ชุดหอยแต่ตัวแต่นั้นมีด้วยกัน 2 เหตุการณ์ ได้แก่ 1. ใช้เป็นภาพล้อเลียนในกรณีของนาธาน โอมาน ศิลปินที่มีข่าวเสียหายเกี่ยวกับการหลอกลวงสังคมในช่วงปีพ.ศ. 2552 และ 2. ใช้เป็นตัวแทนการล้อเลียนและตอบโต้ทางการเมืองผ่านการชุมนุม “มือบไม่มั่งมีตั้งแต่ตั้งตั้งคะคุณรัฐบาล” ซึ่งเป็นการชุมนุมประท้วงรัฐบาลจากการบริหารงานในสถานการณ์โรคระบาดโควิด 19 ที่ผิดพลาดจนมีผู้เสียชีวิตจำนวนมากและมีการคุกคามประชาชนอย่างหนัก ทั้งนี้ ในช่วงเวลาดังกล่าวยังมีสถานการณ์ทางการเมืองที่กดทับประชาชนเอาไว้ โดยรัฐบาลที่มีแนวคิดโน้มเอียงไปกับอำนาจเผด็จการทางทหาร ซึ่งเป็นผลมาจากรัฐประหารในปีพ.ศ. 2557 มีการปิดกั้นสื่อในการรายงานข่าวเกี่ยวกับการประท้วงหรือใช้ตำรวจคุมฝูงชนในการจัดการกับผู้ออกมาชุมนุมประท้วงรัฐบาล สิทธิเสรีภาพของประชาชนถูกกำหนดให้อยู่ภายใต้กรอบที่ชนชั้นปกครองเห็นสมควร มีมจากภาพยนตร์ชุดหอยแต่ตัวแต่จึงกลายเป็นเครื่องมือหนึ่งที่เกิดขึ้นเพื่อใช้วิจารณ์ ล้อเลียน หรือประชดประชันต่ออำนาจของชนชั้นปกครอง

6.1.1.2 มีมจากภาพยนตร์ร่างทรง

ภาพที่กลายเป็นมีมจากภาพยนตร์ร่างทรงมีจำนวน 12 ภาพ มีที่มาจากสื่อที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ร่างทรง 2 ชนิด คือ 1. ภาพยนตร์ร่างทรง และ 2. ภาพทางการจากบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ ทั้งนี้ ภาพทางการจากบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภทย่อย ได้แก่ 1. ภาพโปสเตอร์ และ 2. ภาพจากกองถ่ายภาพยนตร์ ซึ่งทั้งหมดนั้นมีกระบวนการสร้างสรรค์ใน 2 ลักษณะ ได้แก่ 1. การจับภาพจากภาพยนตร์โดยตรง และ 2. การใช้โปรแกรมตัดต่อ

องค์ประกอบที่พบในมีมภาพยนตร์ร่างทรงนั้น พบใน 2 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. ภาพจากภาพยนตร์ และ 2. ข้อความจากคำพูดของตัวละคร

ภาพมีมจากภาพยนตร์ร่างทรงสามารถแบ่งกลุ่มตามฉากหรือประเภทของสื่อได้ทั้งหมด 6 กลุ่ม ได้แก่ 1. มีมโปสเตอร์ (จำนวน 5 ภาพ) 2. มีมมีมเป็นไฟ (จำนวน 1 ภาพ) 3.

มีมีมิงก็ลองทางดูสิ (จำนวน 2 ภาพ) 4. มีมีมั้ง (จำนวน 2 ภาพ) 5. มีมีปิดปาก (จำนวน 1 ภาพ) และ 6. มีมีย่าบาหยัน (จำนวน 1 ภาพ) โดยภาพมีมีมาจากภาพยนตร์ร่างทรงนั้นเกิดขึ้นใน 4 ฉาก ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่กำลังอยู่ในระหว่างการพัฒนาเรื่องราวในภาพยนตร์ อีกทั้งภาพที่ถูกนำมาทำเป็นมีมีจะเป็นภาพขนาดปานกลางและภาพขนาดใหญ่ โดยจะปรากฏเป็นภาพของตัวละครหลักเสียส่วนใหญ่

ความตลกที่พบในภาพยนตร์ร่างทรงนั้นเกิดขึ้นใน 1 ลักษณะ คือความตลกที่เกิดจากการหยอกล้อกับผู้ที่มิมีสถานะที่เหนือกว่า เช่น มีมีมั้งเป็นไผ และมีมีมิงก็ลองทหายดูสิ ที่เป็นการแสดงออกถึงความเหนือกว่าของตัวละครบ้านิมที่ต้องการรู้ความจริงว่าผีตนใดที่กำลังสิงมีมี หลานสาวของตนอยู่ ซึ่งแม้บ้านิมจะมีสถานะที่ดูเหนือกว่า แต่บ้านิมก็ไม่สามารถคาดเดาหรือทำอะไรกับผีที่สิงอยู่ในร่างหลานสาวได้เลย จึงกลายเป็นว่าภาพมีมีมั้งเป็นไผกลายเป็นมีมีที่ล้อเลียนถึงผู้ที่มีอำนาจแต่ไร้ซึ่งความสามารถ หรือมีมีมิงก็ลองทหายดูสิ ที่เป็นการหยอกล้อและหยอกย้อนแต่สถานะที่เหนือกว่าของบ้านิมจากผีที่สิงอยู่ในร่างของมีมี โดยการย่นถามคำถามเดียวกันเพื่อตอกย้ำว่าหากบ้านิมเก่งจริงก็ลองทหายดูสิ ซึ่งถือเป็นการเข้าแหงกับสถานะความศักดิ์สิทธิ์หรือความเป็นผู้รู้ของบ้านิมอีกด้วย

มีมีมาจากภาพยนตร์ร่างทรงเป็นมีมีที่เกิดขึ้นจากทั้งผู้ชมภาพยนตร์และผู้สร้างภาพยนตร์ สื่อสารผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์โดยเฉพาะเฟซบุ๊ก (Facebook) เป็นหลัก มีลักษณะการใช้งานที่หลากหลาย โดยผู้วิจัยจะขอแบ่งตามลักษณะของสื่อตั้งต้นของมีมี ได้แก่

1. มีมีที่มีที่มาจากการจับภาพจากภาพยนตร์ เกิดขึ้นจากผู้ชมภาพยนตร์ มีการใช้งานใน 3 ลักษณะ คือ 1. การเพิ่มองค์ประกอบอื่น 2. การดัดแปลงบทพูด และ 3. การใส่บริบทใหม่
2. มีมีที่มีที่มาจากภาพทางการจากบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ แบ่งเป็น 2 ประเภทย่อย ประกอบด้วย
 - 2.1 มีมีโปสเตอร์ เกิดขึ้นจากผู้ชมภาพยนตร์ มีการดัดแปลงเพื่อใช้งานใน 4 ลักษณะ ได้แก่ 1. การเปลี่ยนตัวแบบหลัก 2. การเปลี่ยนตัวแบบหลักและเปลี่ยนโลโก้ภาพยนตร์ 3. การเปลี่ยนภาพพื้นหลังและเปลี่ยนโลโก้ภาพยนตร์ และ 4. การเปลี่ยนตัวแบบหลัก ภาพพื้นหลัง และโลโก้ภาพยนตร์

2.2 มีมิจากผู้ผลิตภาพยนตร์ที่นำภาพจากกองถ่ายภาพยนตร์มาทำมีม เกิดขึ้นจากบริษัทผลิตภาพยนตร์ มีการใช้งานใน 1 ลักษณะ คือการนำภาพมาเรียงต่อกันเพื่อเป็นการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างของตัวละครหลัก

สถานการณ์ทางสังคมที่ส่งผลให้เกิดมีมจากภาพยนตร์ร่างทรงนั้นคือสภาวะโรคระบาดโควิด 19 ระยะที่ 4 ที่กำลังแพร่ระบาดในประเทศไทย ซึ่งสถานการณ์ในประเทศไทยนั้นยังมีความไม่แน่นอนในการดำเนินชีวิต ผู้คนจำเป็นต้องอยู่ภายในบ้านด้วยเหตุผลทางด้านความปลอดภัย วิธีชีวิตของผู้คนจึงเริ่มเปลี่ยนแปลงไปโดยอินเทอร์เน็ตเข้ามามีผลกระทบต่อชีวิตมากขึ้นในหลายมิติ ไม่ว่าจะเป็นทั้งการเรียน การทำงาน หรือความบันเทิง เมื่อทางบริษัท GDH ได้เผยแพร่ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์ร่างทรงลงไปในอินเทอร์เน็ต ผู้คนที่กำลังเบื่อ กับสถานการณ์โรคระบาดและมีเวลาว่างจึงได้ทำการตัดต่อตัดแปลงภาพโปสเตอร์โดยมีเนื้อหาที่หลากหลายตามแต่สิ่งที่ผู้คนสนใจ ไม่ว่าจะเป็นกีฬา สินค้า บริการ สุขภาพ การ์ตูน ไปจนถึงเรื่องทางการเมือง ซึ่งต่อมาเมื่อมีจำนวนผู้เข้าร่วมตัดต่อภาพโปสเตอร์ในระยะเวลาหนึ่ง ทำให้ภาพโปสเตอร์ร่างทรงนี้กลายเป็นกระแสการแพร่กระจายที่ไม่ว่าใครก็ต้องร่วมทำตาม ทำให้ภาพยนตร์ร่างทรงนั้นกลายเป็นกระแสการพูดถึงในชุมชนออนไลน์จนกระทั่งภาพยนตร์เข้าฉายใน 2 เดือนต่อมา

ทั้งนี้ สภาพการณ์ทางการเมืองของภาพยนตร์ร่างทรงนั้นมีความใกล้เคียงกับมีมจากภาพยนตร์ชุดหออั่วแตก เนื่องจากมีเวลาการเกิดขึ้นใกล้เคียงกันในปีพ.ศ. 2563 (ซึ่งเป็นสภาพการณ์ทางสังคมที่ 2 ในกรณีของมีมจากภาพยนตร์ชุดหออั่วแตก) ประชาชนตกอยู่ภายใต้การบริหารประเทศที่ใกล้เคียงกับระบบเผด็จการทหาร มีการกดทับประชาชนอยู่บ่อยครั้ง รวมถึงการปิดกั้นข้อมูลต่างๆ ทำให้มีมจากภาพยนตร์ร่างทรงนั้นถูกตัดแปลงเพื่อใช้ล้อเลียนต่ออำนาจของชนชั้นนำด้วยเช่นกัน แม้จะไม่ได้แสดงออกมาอย่างตรงไปตรงมาผ่านทางเนื้อหาของภาพมีมหรือภาพยนตร์ แต่การตัดแปลงมีมที่สามารถข้องเกี่ยวกับบริบททางการเมืองหรือบุคคลในรัฐบาลก็หลบซ่อนอยู่ในหลายภาพมีม โดยเฉพาะในมีมโปสเตอร์ที่ถูกตัดแปลงเพื่อใช้ล้อเลียนชนชั้นนำในประเทศหลายครั้ง นอกจากนั้น สภาพการณ์ทางเศรษฐกิจไม่ได้ส่งผลกระทบต่อเกิดขึ้นของภาพมีมจากภาพยนตร์ร่างทรง เนื่องจากมีมจากภาพยนตร์ร่างทรงนั้นเกิดขึ้นในช่วงเวลาตอนที่ภาพยนตร์เข้าฉาย กล่าวคือทุกคนบนอินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงและรับรู้สื่อตั้งต้นของมีมได้อย่างอิสระ จึงทำให้เมื่อมีการตัดต่อ

หรือตัดแปลงภาพยนตร์จนกลายเป็นมีม ผู้คนในเครือข่ายสังคมออนไลน์ก็ยังสามารถเข้าใจภาพมีมได้อยู่

6.1.2 กระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์

6.1.2.1 กระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในฝั่งของผู้ผลิตภาพยนตร์

จากคำสัมภาษณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์ แสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ที่ถูกนำมาทำมีมนั้นมีแนวคิดในการสร้างภาพยนตร์เพื่อสะท้อนแง่มุมหรือบริบททางสังคมที่เกิดขึ้นจริงภายในประเทศไทย แต่จะมีความแตกต่างกันในแนวทางการสร้างภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์ชุดหอยแต่จะมุ่งเน้นไปยังเรื่องราวความตลกโดยใช้ประเด็นที่เกิดขึ้นในสังคมมาเป็นส่วนประกอบในภาพยนตร์และนำกลุ่มคนชายขอบมาสร้างคุณค่าขึ้นใหม่ผ่านรูปแบบภาพยนตร์เหนือจริง (Surreal) ส่วนภาพยนตร์ร่างทรงนั้นจะเน้นที่การสะท้อนสิ่งที่เกิดขึ้นจริงภายในสังคมผ่านการเล่าเรื่องในรูปแบบสารคดีปลอม (Pseudo-Documentary) ซึ่งภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องไม่มีการวางแผนหรือออกแบบเพื่อเอื้อให้เกิดมีมตั้งแต่ต้น หากแต่เป็นฝั่งผู้ชมที่ชื่นชอบและทำมีมกันเอง

การสร้างมีมจากบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์โดยเฉพาะในกรณีของภาพยนตร์ร่างทรงนั้นเกิดขึ้นจากการวางแผนของบริษัท GDH ผ่านแผนก Marketing Communications โดยการสร้างมีมนั้นจะเริ่มพิจารณาจากกระแสที่เกิดขึ้นภายในสังคม แล้วทำการออกแบบมีมจากภาพยนตร์เพื่อให้ล้อไปกับกระแสที่เกิดขึ้น ซึ่งการออกแบบนั้นอาจมีการเสนอจากผู้กำกับภาพยนตร์ว่าฉากใด คำพูดใด หรือตัวละครใดควรจะนำมาทำเป็นภาพโปรโมทหรือทำมีมเนื่องจากเห็นว่าฉาก คำพูด หรือตัวละครเหล่านั้นมีพลังมากพอที่จะสามารถสัมผัสถึงผู้ชมได้

ทั้งนี้ การกลายเป็นมีมของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องต่างสร้างความพอใจให้แก่ผู้กำกับภาพยนตร์ โดยทางผู้กำกับทั้งสองท่านมองว่าการกลายเป็นมีมนั้นช่วงให้ภาพยนตร์ของตนกลายเป็นกระแสในการพูดถึงและกลายเป็นภาพจำที่ดีของผู้คน นอกจากนั้นเมื่อกลายเป็นกระแสการพูดถึงแล้ว จึงทำให้เกิดเป็นรายได้ของภาพยนตร์ที่มากเกินกว่าการคาดเดาของบริษัทด้วย ทั้งนี้มีมยังช่วยสร้างคุณค่าให้แก่ภาพยนตร์ในฐานะศิลปะและช่วยให้ผู้กำกับนำฉากที่เป็นมีมกลับมาผลิตซ้ำในภาพยนตร์ได้ด้วยเช่นกัน

6.1.2.2 กระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในฝั่งของผู้ชม ภาพยนตร์

ในมุมมองของผู้ที่อยู่ในวัฒนธรรมมีมและผู้สร้างมีมจากภาพยนตร์ในสื่อสังคมออนไลน์นั้นมองว่า มีมคือการส่งต่อแนวคิดบางอย่างผ่านการทำซ้ำ เมื่อเกิดอินเทอร์เน็ตขึ้นจึงทำให้ภาพจำของมีมเปลี่ยนไปเป็นการสื่อสารประเภทตลกชนิดหนึ่ง ที่ได้นำเอาสื่อที่มีอยู่ก่อนมาทำซ้ำหรือดัดแปลง

มีมจะเกิดขึ้นได้นั้นจะต้องเกิดจากการรับรู้ของผู้คนและเริ่มทำมีมตามแต่ที่ผู้สร้างต้องการนำเสนอ จากนั้นเมื่อทำการโพสต์ลงสื่อสังคมออนไลน์ ผู้คนที่อยู่ในชุมชนโดยรอบจะเป็นผู้ตัดสินว่ามีมดังกล่าวนี้ควรต่อการคงอยู่หรือไม่ โดยมีมีมที่มักประสบความสำเร็จจะมีลักษณะเด่นใน 3 รูปแบบ ได้แก่ 1. เป็นรูปแบบของการสื่อสาร 2. มีความเหนือจริง และ 3. สามารถเปลี่ยนแปลงบริบทได้ ทั้งนี้ องค์ประกอบของอินเทอร์เน็ตมีมีมจะมีด้วยกัน 3 องค์ประกอบ คือ 1. วัตถุดิบ (สื่อ) ตั้งต้น 2. ประเด็นในการล้อเลียน และ 3. ความตลก ซึ่งความตลกนั้นอาจเกิดขึ้นจากการล้อเล่นหรือล้อเลียน โดยจะทำการทำซ้ำหรือดัดต่อในโปรแกรมคอมพิวเตอร์

การคงอยู่ของมีมสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1. มีมที่คงอยู่ตลอดไป คือมีมที่มีความชัดเจนในการสื่อสารและสามารถเปลี่ยนแปลงได้ในหลายบริบท และ 2. มีมที่เป็นเนื้อหาที่ทันต่อเหตุการณ์ คือมีมที่เกิดขึ้นตามสถานการณ์ที่มีความสอดคล้องกันระหว่างเหตุการณ์ทางสังคมและวัตถุดิบตั้งต้นในของมีม

ด้วยความที่ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีการนำเสนอเรื่องราว อารมณ์ และท่าทางที่ชัดเจน รวมทั้งมีความเป็นสื่อที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจได้ จึงทำให้ภาพยนตร์ถูกนำมาสร้างเป็นมีมเพื่อใช้ในการสื่อสาร

ทั้งนี้ การสร้างมีมจากภาพยนตร์ (ทั้งจากภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่างประเทศ) ในสื่อสังคมออนไลน์นั้น ผู้สร้างมีมจะเริ่มต้นทำมีมโดยอ้างอิงจากสถานการณ์ทางสังคมที่กำลังเป็นประเด็นก่อน จากนั้นจึงทำการค้นหาฉาก คำพูด สีหน้าตัวละคร หรือบริบททางภาพยนตร์ที่มีความสอดคล้องกับเหตุการณ์ดังกล่าว โดยอาจมีการดัดแปลงองค์ประกอบภายในภาพยนตร์เพื่อให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องต่อเหตุการณ์ที่จะล้อเลียนมากยิ่งขึ้น

โดยส่วนมาก มีมิจากภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จนั้นจะมีคุณสมบัติ 2 ประการ คือ 1. ภาพยนตร์ที่นำมาทำมีมต้องมีการรับรู้ของผู้คนมากในระดับหนึ่ง และ 2. ภาพยนตร์ที่นำมาทำมีมจะต้องมีความชัดเจนในการสื่อสารว่าเป็นภาพแทนของการสื่อสารความว่าอะไร นอกจากนั้นองค์ประกอบจากภาพยนตร์ที่มักถูกนำมาทำเป็นภาพมีมจะมีด้วยกันทั้งหมด 4 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. ฉากโคล้แม็กซ์ของเรื่อง 2. คำพูดวลีเด็ด 3. เสียงเพลง และ 4. ตัวละคร/นักแสดง

เพจภาพยนตร์ที่สร้างมีมในสื่อสังคมออนไลน์นั้นมีความสัมพันธ์กับบริษัทสร้างภาพยนตร์ในเชิงที่พึ่งพากัน แม้บริษัทภาพยนตร์จะไม่มีการจ้างให้เพจภาพยนตร์วิจารณ์ เขียนเชียร์ หรือสร้างมีม แต่บริษัทภาพยนตร์ได้มีการมอบตัวภาพยนตร์รอบพิเศษให้แก่เพจภาพยนตร์เพื่อนำกลับไปเขียนวิจารณ์ ซึ่งบริษัทภาพยนตร์จะได้กระแสในการพูดถึงบนโลกออนไลน์และเพจภาพยนตร์จะได้เนื้อหาเพื่อนำมาสร้างเป็นเนื้อหาต่างๆภายในเพจของตนเอง อย่างไรก็ตาม การสร้างมีมโดยเพจภาพยนตร์นั้นสร้างความชื่นชอบให้แก่บริษัทภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน หากแต่ต้องไม่เป็นการทำร้ายภาพยนตร์ในเชิงเปิดเผยเนื้อหาหรือสร้างมูลค่าจากมีมที่นำภาพยนตร์ของบริษัทมาทำ

นอกจากนั้นแล้ว สำหรับมีม การรับรู้ของผู้คนเป็นสิ่งที่สำคัญ เนื่องจากมีมเป็นสิ่งที่ผู้คนต้องเข้าใจว่าเป็นตัวแทนของแนวคิดหรือการสื่อสารอะไร หากการรับรู้ในมีมของผู้คนในชุมชนอินเทอร์เน็ตมีมาก จะช่วยให้มีมสามารถประสบความสำเร็จได้มากขึ้น ดังนั้นแล้ว หากมีมจากภาพยนตร์ต้องการกลายเป็นมีมระดับโลก สิ่งที่ทำทนายสำหรับผู้สร้างภาพยนตร์รวมทั้งผู้คนที่อยู่ในวัฒนธรรมมีมก็คือ จะทำอย่างไรให้การรับรู้ของผู้คนบนอินเทอร์เน็ตทั่วโลกเข้าใจมีมจากภาพยนตร์ไทยได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องในเชิงความหมายหรือบริบทการล้อเลียน ซึ่งผู้ให้สัมภาษณ์ทุกท่านมองว่าหากภาพยนตร์ไทยสามารถเป็นที่พูดถึงในระดับสากลได้ และชุมชนมีมในประเทศไทยมีการสร้างมีมเพื่อล้อเลียนที่มีความชัดเจนในรูปแบบรวมถึงการจำนวนการเล่นมีมที่มีมากพอ ก็จะช่วยให้มีมจากภาพยนตร์ไทยกลายเป็นมีมในระดับสากลได้เช่นกัน

6.2 อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง “ลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์” ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์ (Critical Discourse Analysis: CDA) มา

ใช้เป็นวิธีการศึกษาลักษณะ การใช้งาน และการเกิดขึ้นของภาพมีมจากภาพยนตร์ชุดหอยเต้าแตกและ ภาพยนตร์ร่างทรง นอกจากนั้น ยังใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์มีมจาก ภาพยนตร์ไทย โดยใช้แนวคิดภาพยนตร์ แนวคิดเรื่องมีม แนวคิดสื่อสังคมออนไลน์ แนวคิดวัฒนธรรม อารมณ์ขัน แนวคิดวัฒนธรรมการมีส่วนร่วมและการสร้างสรรค์เนื้อหาโดยผู้ใช้งานมาเป็นกรอบใน การศึกษา ซึ่งสามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

หากอ้างอิงตามความหมายดั้งเดิมแล้ว คำว่ามีมหมายถึงคำที่ใช้เรียกการส่งต่อแนวคิดทาง วัฒนธรรม เกิดขึ้นจากการส่งจากคนหนึ่งไปสู่อีกคนหนึ่งและต่อเนื่องไปถึงคนจำนวนมากจนเกิดเป็น พฤติกรรมของสังคม ซึ่งหากมองในมุมจิตวิทยา มีมในฉบับของ ดอร์กินส์ มุ่งเน้นไปที่แนว “ความคิด” ที่ถูกส่งต่อผ่านรูปลักษณ์บางอย่าง เช่น แนวคิดการท้าทายของคนไทยจะกระทำการผ่านการไหว้ แนวคิดการยอมรับผ่านการพยักหน้า หรือแนวคิดการสื่อสารทางภาษาที่กระทำการสื่อสารผ่าน ตัวอักษร เป็นต้น

เมื่อเกิดอินเทอร์เน็ตขึ้น ทำให้การสื่อสารของมนุษย์มีความสะดวกสบายมากขึ้น ผู้คนสามารถ ส่งข้อมูลต่างๆ ผ่านระบบไร้สายจนกลายเป็นการส่งข้อมูลแบบเครือข่ายขนาดใหญ่ในโลกดิจิทัล ซึ่ง ส่งผลให้พฤติกรรมในการใช้ชีวิตประจำวันของมนุษย์มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมหลายด้าน

มนุษย์นั้นเป็นสัตว์สังคมมาตั้งแต่อดีตกาล ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าการรวมกลุ่มกันเพื่อความอยู่รอด นั้นกลายเป็นหนึ่งใน DNA ที่มนุษย์ทุกคนพึงมี เมื่ออินเทอร์เน็ตได้เกิดขึ้น โลกดิจิทัลก็ได้อุบัติขึ้นพร้อม กัน แม้การใช้งานอินเทอร์เน็ตในครั้งแรกของมนุษย์หลายคนนั้นจะเป็นเรื่องของปัจเจก แต่ดูเหมือนว่า DNA การรวมกลุ่มของมนุษย์จะทำให้เกิดการรวมตัวกันในโลกดิจิทัลนี้ด้วย

ไม่เพียงแต่ในสังคมไทยเท่านั้น การใช้งานอินเทอร์เน็ตทั่วโลกมีความคล้ายคลึงกันบางอย่าง กลุ่มคนที่เข้าถึงเทคโนโลยีและชื่นชอบในโลกออนไลน์นั้นมักหาช่องทางในการรวมกลุ่มกับผู้ที่มีความ สนใจเฉพาะด้านเช่นเดียวกับตนเอง สังคมออนไลน์จึงได้เกิดขึ้นมา โดยในยุคแรกจะเป็นการรวมตัว จากกลุ่มคนที่มีความสนใจใกล้เคียงกัน ซึ่งเป็นการรวมตัวในเว็บไซต์ที่มีลักษณะเป็นกระดานสนทนา (เว็บบอร์ด) หรือชุมชนออนไลน์ตามเว็บไซต์ต่างๆที่เปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานสามารถสร้างเนื้อหา พูดคุย บริการ สื่อสาร หรือแสดงความคิดเห็นออกมาได้

ในช่วงแรก เว็บบอร์ดต่างๆอนุญาตให้ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตได้ผ่านรูปลักษณ์ของข้อความเท่านั้น แต่ อินเทอร์เน็ตก็เป็นสิ่งที่ถูกพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ต่อมาได้มีการพัฒนาเทคโนโลยีของ เว็บไซต์ให้สามารถใส่รูปภาพ วิดีโอ หรือเสียงเพลง เพื่อใช้ประกอบในการสื่อสารมากขึ้น

ช่วงเวลาดังกล่าวได้พัฒนารูปแบบการสื่อสารของผู้ใช้ให้มีความหลากหลายมากขึ้น ผู้คนมีการนำภาพต่างๆ มาประกอบเพื่อใช้ในการสื่อสารทางอารมณ์ นำภาพวิดีโอมาอธิบายต่อประเด็นใดๆ ที่ผู้คนสนใจ หรือใช้เพลงเพื่อแทนความรู้สึก

ประเด็นการพูดคุยของมนุษย์ทั้งในโลกความจริงและโลกออนไลน์นั้นมีมากมาย ทั้งเรื่องเล่าเรื่องจริงจัง เรื่องทางสังคม หรือเรื่องทางการเมือง แต่ในทุกการพูดคุยหรือทุกเรื่องเล่าของมนุษย์มักจะแฝงอารมณ์ขันหรือความตลกมาด้วยเสมอ เนื่องจากช่วยสร้างความสัมพันธ์ให้แก่ผู้สนทนาในวงสนทนาให้เข้าร่วมกับวงสนทนาได้และยังช่วยลดความตึงเครียดของเรื่องราวที่เล่าลง ผู้คนในอินเทอร์เน็ตจำนวนหนึ่งจึงมีพฤติกรรมที่คล้ายกันคือการนำสื่อที่มีอยู่ก่อนแล้วและมีลักษณะความตลกบางอย่างเพื่อนำมาประกอบการสื่อสารในอินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจเป็นการล้อเลียนประเด็นใดๆ หรือล้อเลียนช่วงเวลาและบริบททางสังคม ช่วงเวลานี้เอง (ประมาณปีพ.ศ. 2551) ที่ “มีม” ได้เกิดขึ้นบนอินเทอร์เน็ต โดยถูกใช้เป็นคำเรียกสื่อต่างๆ ที่ถูกนำมาล้อเลียนและส่งต่อจนกลายเป็นแนวคิดหรือรูปแบบพฤติกรรมที่แพร่กระจายบนอินเทอร์เน็ต

แต่มีมบนอินเทอร์เน็ตไม่เพียงแต่เกิดขึ้นเพื่อเป็นสื่อที่ใช้ล้อเลียนเท่านั้น หากแต่มันสามารถกลายเป็นพันธมิตรโดยผู้ใช้ได้และแพร่กระจายต่อจากการกลายพันธุ์นั้นด้วยเช่นกัน เทคโนโลยีโปรแกรมตัดต่อภาพหรือวิดีโอที่ผู้คนสามารถเข้าถึงและใช้งานได้ง่ายขึ้นได้ช่วยให้สื่อที่กลายเป็นมีมนั้นสามารถกลายพันธุ์ผ่านการตัดแปลงตามความคิดสร้างสรรค์ของผู้ใช้งานแต่ละคนได้อย่างไม่จำกัด

ความหมายของมีมบนโลกอินเทอร์เน็ตจึงได้เริ่มแตกต่างไปจากนิยามมีมดั้งเดิมของดอร์กินส์ ผู้วิจัยมองว่าแม้มีมบนโลกอินเทอร์เน็ตจะยังคงไว้ซึ่งแนวคิดของการส่งต่อแนวความคิดทางวัฒนธรรมอยู่ แต่รูปลักษณ์หรือพฤติกรรมของอินเทอร์เน็ตมีมได้เริ่มเปลี่ยนไปแล้ว ซึ่งผู้วิจัยเห็นด้วยกับนิยามของ Shifman (2013) ที่อธิบายอินเทอร์เน็ตมีมว่าเป็น กลุ่มของวัตถุทางดิจิทัลที่แบ่งปันเนื้อหา รูปแบบ และจุดยืน ซึ่งถูกสร้างขึ้นด้วยความตระหนักรู้ร่วมกันของปัจเจก และหมุนเวียนลอกเลียนแบบ หรือตัดแปลงผ่านทางอินเทอร์เน็ตโดยผู้ใช้งานจำนวนมาก เนื่องจากมีมในยุคปัจจุบันจะต้องมีการแบ่งปันเนื้อหาผ่านการทำซ้ำหรือตัดแปลงเพื่อให้เข้ากับบริบททางสังคมวัฒนธรรม นอกจากนั้นแล้วมีมจะต้องเป็นสิ่งที่สังคมเห็นพ้องต้องกันจนกลายเป็นฉันทามติว่าสิ่งนั้นๆ คือมีมและสมควรอยู่ต่อไป ทั้งนี้ หากสรุปอย่างสั้น ผู้วิจัยมองว่าภาพลักษณ์ของมีมในยุคดิจิทัลปัจจุบันนั้นกลายเป็นวัตถุดิจิทัลที่เกิดขึ้นจากการนำสื่อตั้งต้นใดๆ มาทำซ้ำหรือตัดแปลงให้เข้ากับสิ่งที่ต้องการล้อเลียนจนเกิดเป็นความตลกแต่ยังคงไว้ซึ่งรูปแบบของการแพร่กระจายความคิดที่สามารถส่งต่อจาก

คนหนึ่งสู่อีกคนหนึ่งและกลายเป็นแบบแผนปฏิบัติทางสังคมบนโลกอินเทอร์เน็ต ซึ่งในบางครั้งอาจนับ “สิ่ง” ที่ตลกหรือสามารถสร้างอารมณ์ขันและเหมาะสมแก่การล้อเลียนว่าเป็นมีมได้เช่นกัน

มีมยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การสื่อสารทางอารมณ์มีความแม่นยำมากขึ้น เนื่องจากรูปลักษณะของมีมนั้นจำเป็นจะต้องมีที่มาจากสื่อตั้งต้นที่สามารถปรากฏได้บนอินเทอร์เน็ต ทำให้สื่อตั้งต้นกลายเป็นภาพตัวแทนในการสื่อสารแนวคิดที่ผู้ใช้งานต้องการจะสื่อได้ เช่น การนำภาพตัวละคร จีน จาก *ฮาวทูทิง* เพื่อใช้สื่อความหมายถึงความเศร้าที่ถูกทอดทิ้ง หรือภาพของ Romeo Cannady ที่ใช้เพื่อสื่อถึงการเดินเพื่อสรรเสริญอะไรบางอย่าง ซึ่งจากการสัมภาษณ์จะพบว่ามีความเข้าใจเรื่องมีมใน 2 ระดับ คือ 1. ความเข้าใจทั่วไปเกี่ยวกับภาพล้อเลียนหรือภาพตลก และ 2. ความเข้าใจที่อ้างอิงเกี่ยวกับการส่งผ่านแนวคิดทางวัฒนธรรม

ภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อที่เกิดขึ้นเพื่อสะท้อนความจริงในชีวิตประจำวันของมนุษย์ อีกทั้งยังเป็นสื่อที่มีความชัดเจนทางด้านอารมณ์ บริบท และยังได้มอบประสบการณ์หรือแรงบันดาลใจต่างๆ อีกด้วย แต่เมื่อภาพยนตร์ได้ถูกดัดแปลงให้อยู่ในลักษณะของไฟล์ดิจิทัลที่ผู้คนสามารถเข้าถึงได้ง่าย สถานะของภาพยนตร์บนโลกออนไลน์จึงกลายเป็น “บางอย่าง” ที่ไม่ว่าใครก็ตามสามารถหยิบฉวยมาดัดแปลงเพื่อสื่อสารหรือแสดงจุดยืนได้ ด้วยเหตุนี้ภาพยนตร์จึงกลายเป็นสื่อชั้นยอดที่มักถูกผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตนำมาดัดแปลงเพื่อสร้างมีมที่ใช้ในการสื่อสารหรือล้อเลียนเหตุการณ์ต่างๆ หากบริบททางภาพยนตร์มีความสอดคล้องกับเหตุการณ์ในโลกชีวิตจริง นั่นจึงทำให้คำว่า “มีมจากภาพยนตร์” เกิดขึ้นมา โดยผู้วิจัยจะขออนุญาตว่าเป็นการส่งต่อแนวคิดหรือสื่อใดที่ถูกทำซ้ำหรือดัดแปลงและมีพื้นฐานหรือที่มาจากภาพยนตร์เป็นหลัก เพื่อจุดประสงค์ในการล้อเลียนหรือสร้างความตลก

มีมจากภาพยนตร์ที่เกิดขึ้นยังทำให้ความเข้าใจและการรับรู้เกี่ยวกับสื่อภาพยนตร์ของผู้คนเปลี่ยนแปลงไปด้วย โดยจากเดิมผู้คนจะต้องรับชมภาพยนตร์ทั้งเรื่องในโรงภาพยนตร์เพื่อเข้าใจเนื้อเรื่อง แต่เมื่อมีมจากภาพยนตร์เกิดขึ้น ทำให้ผู้คนสามารถดูเฉพาะมีมแล้วเข้าใจได้ว่าภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวต้องการสื่อสารในบริบทใดหรือมีการเล่าเรื่องอย่างไรผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ที่อนุญาตให้สามารถรับสื่อได้ตลอดเวลา นอกจากนั้น ผู้คนยังไม่จำเป็นต้องรับชมภาพยนตร์ก่อนเพื่อที่จะเข้าใจมีม แต่สามารถเข้าใจมีมแล้วจึงกลับไปดูเนื้อหาในภาพยนตร์ได้เช่นกัน

ทั้งนี้ การเปลี่ยนแปลงความเข้าใจเกี่ยวกับสื่อภาพยนตร์ผ่านมีมอาจเป็นผลมาจากวัฒนธรรมสกรีน (Screen Culture) ที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ผู้คนจำนวนมากมุ่งรับสื่อหลายรูปแบบผ่านหน้าจอต่างๆ เช่น โทรศัพท์ คอมพิวเตอร์ หรือโทรทัศน์ การรับสื่อชนิดเดียวเป็นเวลานานอย่างภาพยนตร์

อาจทำให้ไม่สามารถรับข้อมูลข่าวสารที่มีมากมายได้ทั้งหมด ผู้คนจึงเปลี่ยนมาเลือกดูหรือมองสื่อใดๆ ที่จะสามารถมองเพียงครั้งเดียวแล้วรับรู้ได้ในทันทีว่าต้องการสื่อสารอะไร โดยมีมิมจากภาพยนตร์สามารถทำหน้าที่ในการสื่อสารตรงจุดนั้นได้เป็นอย่างดี

มีภาพยนตร์หลายเรื่องในโลกที่ถูกสร้างให้กลายเป็นมิมและถูกส่งต่อหรือใช้งานในโลกอินเทอร์เน็ตอย่างหลากหลาย เช่นเดียวกับภาพยนตร์ในประเทศไทยที่เมื่อวัฒนธรรมมิมเดินทางมาถึงองค์ประกอบต่างๆภายในภาพยนตร์ไทยก็ถูกทำให้กลายเป็นมิมในสื่อหลายประเภท ไม่ว่าจะเป็นคำพูดลึกลับ ภาพตัวละคร หรือฉากภายในภาพยนตร์ เช่น แถวนี่แมงเดือนๆ กูไม่ออกๆ แต่หนึ่งในมิมจากภาพยนตร์ไทยที่โดดเด่นออกมานั้นคือมิมจากภาพยนตร์ชุดหอคอยแตกและภาพยนตร์ร่างทรง

ภาพยนตร์ชุดหอคอยแตกนั้นเป็นภาพยนตร์ไทยประเภทตลกที่ได้รับความนิยมสูงในช่วงที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ เป็นภาพยนตร์ตลกที่รู้จักในวงกว้าง อีกทั้งในปีพ.ศ. 2552 ได้มีการเผยแพร่ภาพยนตร์ในหลายช่องทาง เช่น โรงภาพยนตร์ โทรทัศน์ รวมถึงอินเทอร์เน็ต ทำให้ภาพยนตร์ชุดนี้กลายเป็นภาพยนตร์ที่เข้าถึงผู้คนจำนวนมากจนกลายเป็นสิ่งที่มีความประหลาดอย่างหนึ่งในสังคมไทย การรับรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์ที่มากขึ้นยังส่งผลให้ภาพยนตร์ถูกนำไปทำมิมเพื่อใช้ล้อเลียนต่อประเด็นทางสังคมที่โด่งดังในหลายครั้ง ช่วงการเกิดขึ้นครั้งแรกของมิมจากภาพยนตร์ชุดหอคอยแตกในปีพ.ศ. 2552 นั้น การตัดแปลงภาพและบทพูดจากภาพยนตร์ของผู้ใช้ “ยำยำรสหอยลายผัดฉ่า” บนเว็บไซต์พันทิป ยังไม่ถูกเรียกว่า “มิม” เนื่องจากช่วงเวลาดังกล่าววัฒนธรรมมิมยังไม่เป็นที่แพร่หลายในประเทศไทย ผู้คนต่างยังไม่เข้าใจถึงนิยาม ความหมาย หรือรูปลักษณะของมิมในโลกดิจิทัล โดยในช่วงเวลานั้นผู้ใช้งานเว็บไซต์พันทิปต่างเรียกภาพดังกล่าวว่าเป็นเพียง “ภาพล้อเลียน” โดยหยิบโยงไปกับประเด็นทางสังคมที่กำลังถูกวิพากษ์วิจารณ์อย่างเป็นวงกว้าง ณ ขณะนั้น ซึ่งหากลองพิจารณาจากความหมายที่ Shifman หรือ Dawkins ได้อธิบายเอาไว้ ภาพล้อเลียนโดยใช้ฉากจากภาพยนตร์หอคอยแตกก็สามารถนับว่าเป็นมิมได้ เนื่องจากเป็นการส่งต่อแนวคิดในการล้อเลียนต่อนายนาธาน โดยมีการใช้เนื้อหาและรูปแบบร่วมกับภาพยนตร์หอคอยแตกผ่านการตัดต่อตัดแปลงภาพและบทพูด ซึ่งปัจเจกโดยรอบนั้นตระหนักรู้ร่วมกันว่าภาพดังกล่าวเป็นการสื่อสารประเด็นใดและนำบริบทจากภาพยนตร์เรื่องใดมาสร้างเป็นมิม

เช่นเดียวกับกับภาพยนตร์ร่างทรงที่ได้รับความนิยมจากสื่อสังคมออนไลน์ตั้งแต่ภาพยนตร์ยังไม่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ อาจด้วยกระแสคำวิจารณ์ที่ดีจากประเทศเกาหลีใต้ที่ได้มีการฉายภาพยนตร์ก่อนและนำมาบอกต่อกันในโลกออนไลน์ ทำให้ภาพยนตร์ร่างทรงกลายเป็นความหวังใหม่

ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยที่จะช่วยทำให้ภาพยนตร์ไทยกลับมาคึกคักอีกครั้งหนึ่งหลังจากที่ห่างหายไปนานจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด ช่วงเวลาดังกล่าวเป็นช่วงเวลาที่เครือข่ายสังคมออนไลน์ถูกพัฒนาให้มีความเหมาะสมแก่การสื่อสารมากขึ้น ผู้คนสามารถแสดงความคิดเห็นได้แบบทันทีทันใด รวมถึงเครือข่ายออนไลน์ยังเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาได้ด้วยตนเอง ประกอบกับช่วงเวลานี้ยังมีประเด็นทางสังคมที่มีการวิพากษ์วิจารณ์กันอย่างต่อเนื่องทุกวัน ผู้คนบนโลกอินเทอร์เน็ตจึงได้หยิบนำไปสเตอร์จากภาพยนตร์ร่างมาทำการตัดต่อเพื่อล้อเลียนประเด็นต่างๆ มากมาย

การสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ทั้งสองท่านได้สะท้อนว่าแม้ว่าภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องจะเป็นการสะท้อนชีวิตของผู้คนหรือกระแสสังคมที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะในภาพยนตร์ห่อแด้วแตกที่มีการนำประเด็นทางสังคมมาพูดใหม่ในเชิงตลกขบขัน ฤชา ใจจริง (2565) ได้ทำการวิเคราะห์องค์ประกอบของมีมว่าจะต้องมีประเด็นที่ถูกล้อเลียนโดยเฉพาะประเด็นทางสังคมที่กำลังเป็นที่พูดถึง แต่ผู้วิจัยมองว่านี่ไม่ใช่เหตุผลหลักที่ทำให้ภาพยนตร์ทั้งห่อแด้วแตกและร่างทรงนั้นกลายเป็นมีมที่มีความโดดเด่นขึ้นมาหรือแพร่กระจายได้ไว

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยขอสรุปเหตุผลที่ทำให้ภาพยนตร์ชุดห่อแด้วแตกและภาพยนตร์ร่างทรงกลายเป็นมีมไว้ 5 ปัจจัย ได้แก่ 1. ภาพยนตร์สามารถเข้าถึงได้ง่ายและมีการรับรู้ร่วมกันของผู้คนจำนวนมาก 2. ภาพที่ถูกจับมาจากภาพยนตร์มีความชัดเจนในการสื่อสาร 3. ภาพมีมที่ถูกสร้างสามารถดัดแปลงให้เข้ากับบริบทหรือประเด็นทางสังคมที่หลากหลายได้ 4. เมื่อมีมถูกดัดแปลงแล้วมักพบกับความตลกในแง่ของความเข้ากันไม่ได้หรือเปลี่ยนพฤติกรรมแบบสลับขั้ว และ 5. เนื้อหาภายในภาพมีมเป็นความตลกที่เล่นเพื่อหยอกล้อต่ออำนาจหรือทำลายความเป็นจริง

ปัจจัยแรก อย่างที่ผู้วิจัยที่ได้กล่าวไปข้างต้น ทั้งภาพยนตร์ชุดห่อแด้วแตกและภาพยนตร์ร่างทรงเป็นสื่อภาพยนตร์ที่ผู้คนจำนวนมากสามารถเข้าถึงได้โดยเฉพาะในโลกอินเทอร์เน็ต ทำให้เมื่อองค์ประกอบใดๆ จากภาพยนตร์ชุดห่อแด้วแตกและร่างทรงกลายเป็นมีม ไม่ว่าจะ เป็น โปสเตอร์ ฉาก ตัวละคร หรือบทพูด ผู้คนในโลกดิจิทัลก็จะสามารถเข้าใจได้ในทันทีว่ามีมดังกล่าวต้องการสื่อสารอะไร หรือสื่อสารเพื่อล้อเลียนต่อบริบทอะไร ทั้งนี้ ผู้วิจัยยังมองว่าการที่ผู้คนสามารถเข้าถึงภาพยนตร์เป็นจำนวนมากนั้นอาจมาจากการที่ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องเป็นภาพยนตร์ที่มีความเป็นประชานิยมสูง กล่าวคือเป็นภาพยนตร์ประเภทที่ผู้คนชาวไทยบริโภคและรับชมมากที่สุด ประกอบด้วย ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์ผี และภาพยนตร์ดราม่า ซึ่งภาพยนตร์ชุดห่อแด้วแตกเป็นภาพยนตร์ตลกและผี ส่วน

ภาพยนตร์ร่างทรงเป็นภาพยนตร์เกี่ยวกับผีเช่นกัน จึงทำให้สามารถดึงความสนใจจากผู้คนได้ตั้งแต่วินาทีแรกที่ได้เผยแพร่ตัวอย่างหรือประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์และกลายเป็นวัฒนธรรมแฟนคลับที่สร้างมีมเพื่อล้อเลียนสื่อที่ตนเองชอบในเวลาต่อมา

ปัจจัยที่สอง ภาพที่ถูกจับมาจากภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องเพื่อทำมีมมีความชัดเจนในการสื่อสารจากการศึกษาตัวบทภาพมีมทั้ง 21 ภาพ พบว่าภาพที่ถูกนำมาทำมีมนั้นล้วนแล้วแต่เป็นภาพที่มีความชัดเจนในการสื่อสารทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารทางบริบทของภาพยนตร์ สถานการณ์ในภาพยนตร์ หรือสีหน้าอารมณ์ของตัวละครที่แสดงออกมา โดยภาพส่วนมากนั้นมักเป็นระยะภาพขนาดปานกลางไปจนถึงใกล้ ซึ่งเป็นลักษณะภาพที่สามารถสะท้อนให้เห็นรายละเอียดเฉพาะของแบบได้อย่างชัดเจน เช่น รอยยิ้ม แววตา หรือกิริยาต่างๆ นอกจากนั้นแล้ว การศึกษาตัวบทยังได้สะท้อนให้เห็นว่าภาพที่สามารถกลายเป็นมีมได้จะเป็นภาพที่มีความตลกและการแสดงเหนือจริงบางอย่าง ดังนั้นแล้ว มีมจึงเป็นภาพตัวแทนของการสื่อสาร ซึ่งหากเป็นในกรณีมีมโปสเตอร์จากภาพยนตร์ร่างทรง แม้จะไม่มี ความชัดเจนในการสื่อสารทางด้านอารมณ์ แต่มีความชัดเจนในแง่ของรูปแบบในการดัดแปลง ทำให้ผู้ที่พบเห็นสามารถเข้าใจบริบทการล้อเลียนได้อย่างไม่ยากนัก หรือในกรณีของภาพยนตร์ชุดหอคอย แต่ที่เนื้อหาในภาพยนตร์มีความตลกและเล่นใหญ่ที่เหนือจริงทั้งจากเหตุการณ์ในภาพยนตร์ บทพูด รวมถึงเครื่องแต่งกายของตัวละคร ซึ่งหากมองตามทฤษฎีของ Susan Sontag แล้ว อาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์หอคอยแต่เดานั้นเป็นภาพยนตร์ที่มีความแคมป์ (Camp) อยู่มากที่สุด นอกจากนั้นยัง สอดคล้องกับ หม่อมหลวงศุภ ชุมสาย (2516) ที่กล่าวว่าการแสดงที่เกินจริงนั้นจะทำให้เกิดอารมณ์ขัน ซึ่งอารมณ์ขันนั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งของมีมด้วยเช่นกัน อีกทั้งภาพมีมที่ถูกจับมาจากภาพยนตร์ยังมีความชัดเจนในการสื่อสารในตัวเอง เช่น มีมมีพิรุฑที่ใช้เพื่อสื่อสารถึงการจับพิรุฑต่ออะไรบางอย่าง มีมค่าตุ๊กตาที่ใช้เพื่อการหลีกเลี่ยงการด่าถึงผู้มีอำนาจเหนือกว่า มีมใครฆ่าอาริยาที่ใช้เพื่อล้อเลียนผู้ที่อยู่เบื้องหลังเรื่องเลวร้ายที่ทุกคนรู้อยู่แล้ว หรือมีมนี้บ้านมึงเหรอที่ใช้เพื่อย้อนถามถึงอำนาจที่ไม่มีจริง

ปัจจัยที่สาม ภาพมีมที่ถูกสร้างนั้นสามารถดัดแปลงให้เข้ากับบริบทหรือประเด็นทางสังคมที่หลากหลายได้ การดัดแปลงของอินเทอร์เน็ตมีมนั้นอาจหมายถึง “การกลายพันธ์” ตามคำอธิบายของดอร์กินส์ การกลายพันธ์นั้นจะช่วยให้มีมคงอยู่และมีชีวิตยาวนานขึ้น และดังที่ ฤชา ใจจริง (2565) ได้อธิบาย มีมจะต้องมีประเด็นในการล้อเลียน ซึ่งประเด็นการล้อเลียนนี้เองที่ช่วยทำให้มีมเกิดการกลายพันธ์และแพร่กระจายออกไป โดยการล้อเลียนในมีมนั้นอาจเกิดขึ้นจากการที่บริบททางภาพยนตร์มีความสอดคล้องกันอย่างลงตัวกับบริบททางสังคมที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งเมื่อมีความสอดคล้องกันทางด้านบริบทหรือคำพูด ก็จะช่วยทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นมีมได้ง่าย อีกทั้งผู้วิจัยมองว่าเมื่อผู้คน

เห็นว่าบริบททางสังคมและบริบททางภาพยนตร์มีความสอดคล้องกันแล้ว จะช่วยให้เกิดการมีส่วนร่วมในการทำมีมมากขึ้น เช่น มีมโปสเตอร์จากภาพยนตร์ร่างทรงที่มีรูปแบบทางองค์ประกอบภาพที่ง่ายต่อการดัดแปลง ประกอบกับโปรแกรมตัดต่อภาพที่ถูกพัฒนาให้ใช้งานได้ง่ายขึ้น ทำให้มีการดัดแปลงองค์ประกอบจากโปสเตอร์เพื่อล้อเลียนไปกับประเด็นต่างๆทางสังคม หรือในกรณีมีมีมนี้บ้านมึงเธอที่บริบททางภาพยนตร์สอดคล้องกับบริบททางสังคมที่เกิดขึ้นจริงอย่างชัดเจน ทำให้ผู้ชุมนุมเพื่อขับไล่รัฐบาลนำภาพมีมดังกล่าวมาใช้ทั้งในการชุมนุมประท้วงและในโลกออนไลน์เพื่อเป็นการยกย่องและเข้าเหยียดชนชั้นปกครอง ทั้งนี้ การที่ภาพจากภาพยนตร์สามารถดัดแปลงให้เข้ากับบริบททางสังคมได้ง่ายนี้ยังช่วยให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งานต่างๆ ผู้ใช้งานจึงได้สร้างเนื้อหาเป็นของตนเองเพื่อแสดงถึงจุดยืนและความคิดสร้างสรรค์ของตนจนกลายเป็นขบวนการวัฒนธรรมในที่สุด โดยสอดคล้องกับงานศึกษาของ ภูษณา ถนอมศักดิ์ (2558) ที่พบว่าการเล่นอินเทอร์เน็ตมีมในสังคมไทยนั้นเป็นการเล่นในลักษณะที่เล่นเพื่อการ “เกาะกระแส” (In Trend) ที่ไม่ต้องการให้ตัวเองนั้นตกหล่นขบวนการทางสังคม นอกจากนั้นแล้ว เมื่อมีมกลายเป็นกระแสจากการมีส่วนร่วมของคนจำนวนมาก มีมอาจกลายเป็นสิ่งที่ผู้ผลิตภาพยนตร์จะต้องหันมาให้ความสนใจต่อกระแสดังกล่าว ซึ่งทำให้การมีส่วนร่วมของผู้ชมนั้นเป็นการมีส่วนร่วมอย่างมีความหมาย (Meaningful Participation) ดังที่ภาพยนตร์หอแก้วแตกได้มีการนำฉากที่เป็นมีมมาผลิตซ้ำในภาพยนตร์ หรือบริษัท GDH ที่ได้ทำการดัดแปลงโปสเตอร์เพื่อล้อไปกับกระแสมีมโปสเตอร์ “ล่าง-บน” เป็นต้น

ปัจจัยที่สี่ เมื่อมีมถูกดัดแปลงแล้วมักพบกับความตลกในแง่ของความเข้ากันไม่ได้หรือเปลี่ยนพฤติกรรมแบบสลับขั้ว จากการศึกษาด้านการใช้งานของภาพมีม ทำให้พบว่าเมื่อภาพมีมจากภาพยนตร์ถูกดัดแปลงแล้วจะมีการเปลี่ยนแปลงแบบสลับขั้ว เช่น มีมโปสเตอร์ที่แสดงออกถึงความจริงจังเกี่ยวกับเรื่องไสยศาสตร์ แต่ถูกดัดแปลงให้เข้ากับภาพการ์ตูนที่น่ารัก หรือมีมมีงเป็นไฟ ที่แสดงออกถึงอารมณ์ที่จริงจังของบ้านิมแต่เมื่อถูกดัดแปลงให้เข้ากับวิดีโอเพลง “นักศึกษา” ของพงษ์สิทธิ์ คำภีร์ ก็กลายเป็นสิ่งที่น่าตลกขบขันแทน ซึ่งกรณีนี้มีความใกล้เคียงกับกรณีมีมจากวิดีโอ “Leave Britney Alone” ที่ Shifman ได้ยกตัวอย่างขึ้นมา วิดีโอดังกล่าวเป็นวิดีโอที่แสดงออกถึงอารมณ์ที่ฟุ้งฟ่าน ตึงเครียด และมีความจริงจัง แต่เมื่อผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตรายหลายทำการดัดแปลงมีม ก็ได้มีการล้อเลียนอาการที่จริงจังนั้นและกลายเป็นสิ่งที่น่าตลกขบขันแทน ทั้งนี้ ในประเด็นนี้ผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่ามีมจากภาพยนตร์ร่างทรงนั้นจะเป็นมีมที่มีการดัดแปลงในจำนวนที่มากกว่า ซึ่งอาจเกิดจากการที่มีมจากภาพยนตร์ร่างทรงนั้นเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่เทคโนโลยีโปรแกรมตัดต่อภาพพัฒนาให้สามารถใช้งานได้ง่ายขึ้น จึงทำให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตสามารถดัดแปลงมีมได้ตามความคิดสร้างสรรค์

และขยายรูปแบบการดัดแปลง (ตัดต่อ) ไปอย่างกว้างขวางจนกลายเป็นกระแสสังคมในที่สุด แต่ในกรณีของมีมจากภาพยนตร์ชุดหอคิวต์วั้นนั้นเป็นมีมที่เกิดขึ้นเมื่อนานมาแล้ว อีกทั้งโปรแกรมตัดต่อในยุคสมัยเมื่อปีพ.ศ. 2552 อาจจะไม่เอื้ออำนวยต่อการดัดแปลงมากนัก มีมจากหอคิวต์วั้นจึงมักเป็นมีมที่เล่นตลกภายในเนื้อหา กล่าวคือเป็นมีมที่มีความตลกในตัวเองอยู่แล้ว และเมื่อนำมีมมาดัดแปลงบทพูดหรือนำภาพข่าวมาประกอบเพื่อล้อเลียน ก็ยังสามารถสร้างความตลกได้มากขึ้น อย่างไรก็ตาม เมื่อเทคโนโลยีทางโปรแกรมตัดต่อได้พัฒนาให้ผู้เข้าสามารถเข้าถึงและใช้งานได้ง่าย มีมจากภาพยนตร์หอคิวต์วั้นก็มักมีที่ท้าวจะมีการดัดแปลงที่เริ่มแตกต่างออกไปจากรูปแบบเดิม หากแต่ผู้คนก็มีความชินชาไปและจำไปกับรูปแบบเดิมที่มีมได้ถูกใช้งานมาตั้งแต่อดีต มีมจากภาพยนตร์หอคิวต์วั้นจึงเป็นมีมที่มักเล่นเพื่อล้อเลียนต่อสถานการณ์ที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับภาพยนตร์มากกว่าการเล่นมีมเพื่อดัดแปลงทางด้านองค์ประกอบภาพ

ปัจจัยที่ห้า เนื้อหาภายในภาพมีมเป็นความตลกที่เล่นเพื่อหยอกล้อต่ออำนาจหรือทำลายความเป็นจริง จากการศึกษาตัวบทและการใช้งานตัวบท พบว่าทั้งในเนื้อหาของมีมและการดัดแปลงเพื่อใช้งานมีมจากภาพยนตร์ มีการเล่นมีมเพื่อหยอกล้อต่ออำนาจที่สูงกว่าหรือทำลายความเป็นจริง เช่น มีมด่าตุ๊กตา ที่ชัดเจนว่าเป็นมีมที่เล่นเพื่อทำร้ายต่อสถานะหรืออำนาจที่สูงกว่า มีมใครฆ่าอารียา ที่มีเนื้อหาในการเปลี่ยนแปลงสถานะของผู้ที่อยู่ต่ำกว่าให้กลายเป็นผู้ที่สูงกว่า มีมมิงก็ลองทนายตุลีส เป็นมีมที่มีเนื้อหาทำร้ายสิ่งที่มีสถานะเหนือกว่าเช่นกัน มีมย่ำบาหยัน เป็นมีมที่เล่นเพื่อทำลายความจริงในภาพยนตร์ด้วยการเพิ่มองค์ประกอบที่ไม่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์เข้าไป หรือมีมโปสเตอร์ ที่ดัดแปลงเพื่อใช้ในการล้อเลียนประเด็นทางสังคมจำนวนมาก ยิ่งโดยเฉพาะบุคคลทางการเมืองที่มีอำนาจอยู่ ทั้งนี้ การเล่นตลกกับสถานะที่เหนือกว่านี้สอดคล้องกับที่ มุกหอม วงษ์เทศ (2548) ได้อธิบายเอาไว้ในบทความ ว่าตลกที่ขอบธรรมจะเป็นตลกที่ล้อเล่นหรือล้อเลียน เยาะเย้ย หรือถากถางต่อผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า ดังนั้นจึงจะเห็นได้ว่า การดัดแปลงมีมจากทั้งภาพยนตร์หอคิวต์วั้นและร่างทรงหลายครั้งนั้น ทั้งในตัวเนื้อหาภายในมีมและการดัดแปลงมีมจะมีการเล่นตลกเพื่อใช้ล้อเลียนบุคคลที่เป็นชนชั้นปกครองหลายครั้ง ทั้งมีมด่าตุ๊กตา มีมนี้บ้านมิงเฮอร์ หรือมีมโปสเตอร์ เป็นต้น

ทั้งนี้ จากผลการศึกษาของตัวบทประกอบกับคำสัมภาษณ์ของผู้สร้างมีมจากภาพยนตร์ แสดงให้เห็นว่ามีมจากภาพยนตร์ที่ตีนั้นจะต้องเป็นมีมที่มีการสื่อสารชัดเจนและจะต้องสามารถล้อไปกับประเด็นทางสังคมหรือบริบทใดๆได้ สอดคล้องกับการศึกษาของ Brown (2013) และ Taste (อ้างถึงใน ภูษณา ถนอมศักดิ์, 2558) ที่กล่าวว่าเนื้อหาภายในอินเทอร์เน็ตมีมนั้นจะต้องมีการล้อเลียนประเด็นทางสังคมที่กำลังถูกวิพากษ์วิจารณ์อยู่ในขณะนั้น ดังนั้นจึงจะเห็นได้ว่า มีมจากภาพยนตร์ชุด

ห่อแก้วแตกและมีมิมจากภาพยนตร์ร่างทรงจะมีการตัดแปลงเพื่อล่อไปกับประเด็นทางสังคมที่หลากหลาย อีกทั้งยังมีประเด็นทางการเมืองที่กำลังถูกวิจารณ์อยู่ในสังคมปัจจุบัน เช่น มีมจากห่อแก้วแตกนั้นเกิดขึ้นจากการล้อเลียนข่าวของนาธาน โอมาน รวมทั้งข่าวอื่นๆ ทั้งข่าวอาชญากรรม ข่าวการเมือง หรือข่าวบันเทิง และเกิดขึ้นอีกครั้งเพื่อใช้ล้อเลียนพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ที่เป็นนายกรัฐมนตรีอยู่ในขณะนี้ หรือมีมจากภาพยนตร์ร่างทรงที่เกิดขึ้นในช่วงที่มีโรคระบาดโควิด 19 และสามารถล้อเลียนกับประเด็นทางสังคมได้หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นกีฬา สินค้า การ์ตูน หรือการเมือง ซึ่งอาจเป็นการสะท้อนว่ามีมจากภาพยนตร์มีความสอดคล้องและเชื่อมโยงไปกับบริบททางสังคม วัฒนธรรมของแต่ละสังคม

การเกิดขึ้นมีมจะต้องมีเรื่องของจังหวะเวลาที่เหมาะสมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย ไม่ว่าจะเป็นจังหวะเวลาที่มีประเด็นหรือบริบททางสังคมที่มีความสอดคล้องกับบริบททางภาพยนตร์ หรือจังหวะเวลาที่ทุกคนหันมาสนใจภาพยนตร์จนทำมีมและแพร่กระจายไว้อย่างไปสเตอร์ร่างทรง ซึ่งหากว่าผู้ที่ต้องการสร้างมีมจะสร้างมีมออกมาได้ตลก มีอารมณ์ขัน หรือสอดคล้องกับบริบททางสังคมได้มากเพียงใด แต่ถ้ามีมเหล่านั้นเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ผู้คนไม่ต้องการความตลกหรือมีเรื่องอื่นเกิดขึ้นและน่าสนใจมากกว่ากระแสของภาพยนตร์ มีมที่ถูกสร้างขึ้นมานั้นก็อาจไม่สามารถแพร่กระจายได้ แต่หากเมื่อใดที่มีสถานการณ์ในโลกความจริงที่เกิดขึ้นแล้วสอดคล้องกับบริบททางภาพยนตร์อีกครั้ง มีมจากภาพยนตร์นั้นก็พร้อมจะกลับมาถูกใช้งานได้เสมอ ดังเช่นในกรณีของภาพยนตร์ห่อแก้วแตกและร่างทรง ที่การเกิดขึ้นของมีมมีความเกี่ยวข้องกับประเด็นทางสังคมที่ถูกวิพากษ์วิจารณ์อยู่ในขณะนั้น ซึ่งในกรณีห่อแก้วแตกนั้นเป็นการนำภาพยนตร์ที่ถูกฉายไปแล้วมาล้อเล่นไปกับกระแสสังคม แต่ในกรณีของภาพยนตร์ร่างทรงนั้นเป็นการนำประเด็นทางสังคมใดๆ มารวมกับไปสเตอร์ภาพยนตร์ที่กำลังได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ในปัจจุบันอาจไม่สามารถคงอยู่ได้ด้วยตนเองอย่างโดดเดี่ยวอีกต่อไป แต่จำเป็นต้องพึ่งพิงกับกระแสนิยมของกลุ่มแฟนด้วย จากคำสัมภาษณ์ของ บรรจง ปิัญญะกุล (2565) แสดงให้เห็นว่าฝ่ายผู้ผลิตภาพยนตร์ในอุตสาหกรรมไม่สามารถสร้างเนื้อหาในการประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์แบบการสื่อสารทางเดียวได้ทั้งหมด แต่จำเป็นต้องอ้างอิงและพิจารณากับบริบท สถานการณ์ทางสังคม หรือกระแสนิยมที่เกิดขึ้นจากกลุ่มแฟนคลับด้วย แล้วจึงสร้างเนื้อหาที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มแฟนเพื่อสร้างความมีส่วนร่วมร่วมกันและทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นกระแส ซึ่งอาจเป็นผลมากระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมที่มอบอำนาจการมีส่วนร่วมให้แก่ผู้ชมซึ่งเป็นที่มาของรายได้ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ นอกจากนั้น คำสัมภาษณ์ของผู้กำกับยังแสดงให้เห็น

เห็นด้วยว่ามีมสามารถสร้างกระแสให้ภาพยนตร์จนเกิดเป็นรายได้ขึ้นมา อาจกล่าวได้ว่าการที่ผู้คนได้ร่วมสร้างมิมจากภาพยนตร์จนกลายเป็นกระแสหนึ่งได้กลายเป็นส่วนหนึ่งของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน ผู้คนที่ร่วมทำมิมได้กลายเป็นแรงงานหนึ่งซึ่งช่วยให้เกิดกิจกรรมในอุตสาหกรรมภาพยนตร์อย่างไม่รู้ตัวและช่วยให้เกิดการหมุนเวียนทางรายได้ของภาพยนตร์ โดยเมื่อมิมเกิดขึ้น ผู้คนรอบข้างมองเห็นถึงความสนุกสนานแล้วเข้าร่วมในการสร้างมิม กระแสของมิมจากภาพยนตร์จึงเกิดขึ้นและกลายเป็นความสนใจในภาพยนตร์ ซึ่งนำไปสู่การสร้างรายได้ให้แก่ภาพยนตร์ในท้ายที่สุด ทั้งนี้ แม้การสร้างมิมโดยกลุ่มแฟนจะไม่ได้รับค่าตอบแทนใดๆ แต่การสร้างมิมนั้นได้ช่วยแสดงจุดยืนของกลุ่มแฟนแฟนว่าต้องการสื่อสารหรือสะท้อนสิ่งใดกลับไปยังผู้ผลิตภาพยนตร์

ผู้วิจัยได้นึกย้อนกลับไปถึงนิยามตั้งต้นของมิมโดยดอร์กินส์ ที่มองว่ามิมเป็นเรื่องของการส่งต่อแนวคิดจากคนหนึ่งไปสู่อีกคนหนึ่งและส่งต่อกันเป็นจำนวนมากในสังคม หมายความว่ามิมนั้นจะเป็นเรื่องของความคิดที่ผู้คนเลือกที่จะรับเข้าหาตัวเอง ซึ่งอาจจะพิจารณาจากหลายด้าน เช่น มีประโยชน์กับตัวเอง แสดงจุดยืนได้ หรือสามารถนำไปประยุกต์กับเรื่องราวอื่นๆ ได้ หากในกรณีของอินเทอร์เน็ตมิมก็อาจจะพิจารณาจากความตลก การเข้าร่วมไปกับกระแส การแสดงความคิดสร้างสรรค์ และการแสดงจุดยืน มิมจึงเป็นสิ่งที่ไม่อาจสามารถบังคับได้ ทั้งในแง่ของการกลายพันธุ์และการแพร่กระจาย เนื่องจากอยู่ที่วิจารณ์ญาณของผู้คนในสังคมว่าต้องการรับมิมเข้าสู่ตัวและส่งต่อหรือไม่ หรือหากพูดอีกนัยหนึ่ง หากเราไม่สามารถบังคับความคิดของใครได้ฉันใด เราก็ไม่สามารถบังคับการแพร่กระจายของมิมได้ฉันนั้น

ดังนั้นแล้ว ผู้วิจัยจึงมองมิมว่าเป็นสิ่งมีชีวิตที่คล้ายกับมนุษย์ โดยมีและมนุษย์นั้นสามารถถูกสร้างขึ้นได้หรือถูกริเริ่มให้เกิดขึ้นได้ แต่ไม่มีใครสามารถบังคับความคิดของมนุษย์ได้อย่างเบ็ดเสร็จ แม้จะมีการศึกษาหรือการเรียนรู้ทางสังคมที่ได้ขัดเกลาและกักเก็บสัญชาตญาณดิบเอาไว้ แต่มนุษย์จะไม่มีวันคิดเหมือนกันตลอดเวลาอย่างแน่นอน เช่นเดียวกับการแพร่กระจายและการกลายพันธุ์ของมิม ที่เมื่อมิมได้เข้าไปสู่การรับรู้ของผู้คนแล้ว ผู้คนจะทำการพิจารณาเองว่าต้องการรับมิมนี้และมองสิ่งเหล่านั้นว่ามีมหรือไม่ ซึ่งหากผู้คนมองว่าสิ่งเหล่านั้นคือมิมและมีความตลกมาพอ พวกเขาจะทำการรับมิมหรือแม้กระทั่งดัดแปลงมิมให้เกิดการกลายพันธุ์ตามแต่จินตนาการและส่งต่อออกไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ด้วยเหตุนี้ ผู้สร้างมิมจึงไม่ควรกำหนดรูปแบบที่ตายตัวจนมากเกินไป เพราะหากผู้สร้างมิมบังคับให้มิมเกิดรูปแบบการเล่นหรือแพร่กระจายในทิศทางเดียว มิมก็จะกลายพันธุ์ในทิศทางเดียว และเมื่อมิมไม่สามารถพัฒนาไปต่อได้ มิมก็จะตายลงในที่สุด

อย่างไรก็ตาม บริษัทผู้สร้างภาพยนตร์สามารถเริ่มสร้างมีมขึ้นเพื่อล้อเลียนได้ อาจจะเป็น การเริ่มจากการล้อเลียนตัวเองโดยนำภาพมีมตัวละครที่ดูแล้วมีความตลกจากภาพยนตร์เรื่องใหม่ไปใส่ ในฉากในภาพยนตร์เรื่องเก่า ล้อเลียนความเป็นจริงทางภาพยนตร์โดยทำการตัดต่อเพิ่มองค์ประกอบ ใดๆเข้าไป หรือจะเป็นการล้อเลียนบริบทที่มีความสอดคล้องกันได้ แต่ผู้สร้างมีมจากภาพยนตร์ไม่ควร กำหนดรูปแบบของการล้อหรือรูปแบบการใช้งาน เพราะจะทำให้มีมกลายพันธ์แบบมิดีเดียวและตาย ลง โดยหลังจากที่ริเริ่มสร้างมีมขึ้นแล้ว ต่อจากนั้นจะขึ้นอยู่กับผู้คนโดยรอบภายในชุมชนอินเทอร์เน็ต ว่าต้องการใช้มีมดังกล่าวเพื่อล้อเลียนต่อหรือไม่ ซึ่งเป็นปัจจัยภายนอกที่ไม่สามารถควบคุมได้ทั้งนี้ สำหรับคำแนะนำในการสร้างมีมจากภาพยนตร์นั้นผู้วิจัยจะทำการแนะนำในหัวข้อถัดไป

นอกจากเนื้อหาที่ถูกตัดแปลงแล้ว ผู้วิจัยมีความเห็นว่ามีมจากภาพยนตร์ไทยที่มีความโดดเด่น มักมีมิติการใช้งานใน 2 มิติ คือมิติทางด้านการเมืองและมิติทางวัฒนธรรมประชานิยม โดยมิติทางด้านการเมืองนั้นจะเป็นการประชดประชันและวิพากษ์วิจารณ์ต่อผู้ที่มีอำนาจ เช่น นายกรัฐมนตรี คณะ รัฐบาล และอื่นๆ หรือในมิติของวัฒนธรรมประชานิยมนั้นจะเป็นการพูดถึงสิ่งที่ผู้ใช้งานมีมสนใจและ แสดงออกมาแบบตลกขบขัน หรือแสดงความสร้างสรรค์ เช่น เกมส์ การ์ตูน กีฬา หรือสินค้าต่างๆ เป็นต้น

การสื่อสารมีมในยุคดิจิทัลนั้นมักจะทำ การสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตโดยเฉพาะเครือข่ายสังคม ออนไลน์ ซึ่งเป็นสิ่งที่ไม่สามารถควบคุมได้ จากมิติปฏิบัติการทางสังคมวัฒนธรรมของมีมจาก ภาพยนตร์ห่อตัวแตกและร่างทรงนั้นสะท้อนให้เห็นว่ามีมิติทางการเมืองซุกซ่อนอยู่และส่งผลต่อการ เกิดขึ้นของมีมจากภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง อีกทั้งการตัดแปลงเพื่อใช้งานมีมก็มีประเด็นทางการเมืองอยู่ มากด้วยเช่นกัน ผู้วิจัยมองว่านี่เป็นผลมาจากการครอบงำทางการเมืองและการกดทับสิทธิเสรีภาพ ของประชาชน กล่าวคือ สถานการณ์ทางการเมืองที่มีการครอบงำหรือกดทับประชาชนอย่างเป็น ระบบนั้นส่งผลให้เกิดมีมจากภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน ประกอบกับสื่อสังคมออนไลน์ที่ไม่สามารถควบคุม ได้ ดังเช่นที่ McConnell and Huba (2550 อ้างถึงในพาณิชย์ สดส, 2560) ได้อธิบายว่าสื่อสังคม ออนไลน์เป็นสื่อที่ใช้เพื่อขับเคลื่อนประเด็นทางสังคม เช่น การสื่อสารทางการเมืองหรือเรียกร้อง ประเด็นทางสังคม จึงทำให้มีมจากภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการวิพากษ์วิจารณ์ทางการเมืองมีอยู่ มากมายตามสื่อสังคมออนไลน์ เพราะในสภาพสังคมความจริงนั้น รัฐบาลหรือผู้กุมอำนาจรัฐไม่ เปิดทางให้สังคมได้มีการวิพากษ์วิจารณ์ต่อเรื่องการเมืองอย่างตรงไปตรงมา สะท้อนได้จากคำพูดของ พ.อ.หญิง นุสรรา วรภัทรพร ที่ได้ทำการดูถูกเยาวชนที่ได้ออกมาเรียกร้องประชาธิปไตยและกล่าวว่า “เด็กไม่ควรยุ่งการเมือง” หรือการได้ยินมุขตลกดำมืด (Dark Joke) ทุกครั้งเวลาที่เรารู้สึกว่า

บุคคลในคณะรัฐบาล โดยเฉพาะนายกรัฐมนตรีว่า “อยากกินอะไร”, “ไม่หายนะ”, หรือ “เดี๋ยวโดนอุ้มหอรอก” นี้แสดงออกให้เห็นว่าในขณะนี้ภายในสังคมไทยไม่มีอิสรภาพในการพูดถึงเรื่องการเมืองหรือแม้กระทั่งพูดถึงบุคคลที่เป็นชนชั้นนำ ผู้คนจำนวนมากจึงเลือกใช้มีมเพื่อเป็นตัวแทนในการสื่อสารแทน เนื่องจากมีมสามารถดัดแปลงให้เข้ากับบริบทที่หลากหลายได้ และการเมืองเป็นประเด็นขั้นต้นที่เหมาะสมแก่การล้อเลียน อีกทั้งมีมยังสามารถหลบเลี่ยงการพูดถึงโดยตรงไปตรงมา ทำให้หลุดพ้นจากการตรวจสอบที่เข้มงวด และสร้างกลายเป็นอารมณ์ขันที่กลับมาทำลายความศักดิ์สิทธิ์ของอำนาจที่ถูกห้ามไม่ให้แตะต้องอีกด้วย

6.3 ข้อเสนอแนะจากการทำวิจัย

จากการศึกษา “ลักษณะและกระบวนการสร้างสรรค์มีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์” ทำให้สามารถสรุปแนวทางการสร้างมีมจากภาพยนตร์ไทย เพื่อในอนาคตทางบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์หรือผู้ที่ต้องการสร้างมีมต้องการ จะสร้างมีมเพื่อสื่อสารทางการตลาดหรือเล่นสนุกในสื่อสังคมออนไลน์ของตนเอง โดยสรุปได้ดังนี้

1. คำแนะนำสำหรับการสร้าง/ออกแบบภาพยนตร์เพื่อเอื้อให้เกิดการสร้างมีม
 - การรับรู้ถึงภาพยนตร์เป็นส่วนสำคัญในการที่จะทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นมีมได้ ดังนั้นผู้ผลิตภาพยนตร์ควรมีการประชาสัมพันธ์เกี่ยวกับภาพยนตร์ให้สามารถเข้าถึงคนจำนวนมาก เพื่อสร้างการรับรู้เกี่ยวกับภาพยนตร์หรือทราบเกี่ยวกับบริบทสถานการณ์ภายในภาพยนตร์
 - ภาพที่มีกลายเป็นมีมจะมาจากสื่อที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ใน 3 ประเภท ได้แก่ 1. ตัวอย่าง/ภาพยนตร์ 2. ภาพโปสเตอร์ และ 3. ภาพทางการ โดยในส่วนของตัวอย่างภาพยนตร์นั้นควรออกแบบให้มีลีเด็ดที่สามารถสัมผัสกับจิตใจของผู้ชมได้หรือมีสถานการณ์ที่เป็นเรื่องสามัญและมักเกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน, ภาพโปสเตอร์ควรออกแบบให้มีความเรียบง่ายในองค์ประกอบภาพ, และภาพทางการที่เป็นมีมมักจะเป็นภาพที่มีความเหนือจริง ตลก หรือเป็นตัวแทนของการแสดงทางอารมณ์และกิริยาท่าทาง
2. คำแนะนำสำหรับการสร้างมีมจากภาพยนตร์

- องค์ประกอบของมิมที่ดีคือมิมที่มีการสื่อสารที่ชัดเจนและสามารถล่อไปกับประเด็นต่างๆในสังคมได้ โดยองค์ประกอบจากภาพยนตร์นั้นสามารถทำมิมได้ทั้งหมด เช่น ตัวละคร ฉาก บทพูด หรือแม้กระทั่งเสียงเพลง แต่องค์ประกอบเหล่านั้นที่นำมาทำมิมควรจะมีการสื่อสารที่ชัดเจนว่าต้องการสื่อสารอะไรและควรมีความตลกรวมทั้งมีการแสดงที่เกินจริงประกอบอยู่ เช่น วลีเด็ดจากตัวละครที่มีพลังและสามารถส่งอารมณ์มาสู่ผู้ชม ภาพท่าทางกิริยาของตัวละคร (ที่มีความตลกและเกินจริง) หรือสถานการณ์ที่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน
 - คำพูดของตัวละครที่นำมาทำมิมควรเป็นคำพูดจากประโยคบอกเล่า เนื่องจากจะสามารถกลายเป็นมิมที่อยู่ตลอดไปได้และดัดแปลงให้เข้ากับสถานการณ์ได้มากกว่า ส่วนมิมที่เป็นประโยคคำถามนั้นจะสามารถดัดแปลงเพื่อให้เป็นมิมประเภทที่ทันต่อเหตุการณ์ได้ แต่ความหลากหลายในการดัดแปลงและสภาพการคงอยู่จะมีระยะเวลาที่สั้นกว่า
 - ฉากที่กลายเป็นมิมมักจะอยู่ในช่วงการพัฒนาของเรื่องราว อีกทั้งฉากที่มีการหยอกล้อต่ออำนาจของบุคคลที่มีสถานะเหนือกว่าและมีความตลกนั้นจะสามารถกลายเป็นมิมได้
 - หากมีท่าทางของตัวละครในภาพยนตร์ที่สามารถสอดคล้องกับท่าทางของผู้มีอำนาจในสังคมหรือบุคคลสาธารณะที่กำลังเป็นประเด็นในสังคม สามารถนำภาพดังกล่าวมาสร้างเป็นมิมได้
 - ภาพที่เมื่อจับภาพจากภาพยนตร์มาแล้วสามารถตีความหมายได้มากกว่า 1 ความหมาย สามารถกลายเป็นมิมได้
 - ภาพตัวละคร คำพูด หรือฉากในภาพยนตร์ที่มีท่าทีของความจริงจังอย่างมากมีแนวโน้มที่จะสามารถกลายเป็นมิมได้ เนื่องจากเมื่อถูกดัดแปลงตัดต่อแล้วจะมีความตลกในแง่สลับขั้วแบบฉับพลันได้
3. คำแนะนำสำหรับรูปแบบการใช้งานและการดัดแปลงมิมจากภาพยนตร์
- รูปแบบในการใช้งานมิมมีทั้งหมด 6 ประเภท ได้แก่ 1.การใช้งานซ้ำ 2.การเพิ่มองค์ประกอบอื่น 3.การเปลี่ยนบริบทหรือสร้างบริบทใหม่ 4.การเพิ่มองค์ประกอบอื่นและการใส่บริบทใหม่ 5.การเปลี่ยนแปลงตัวละคร และ 6.การเปลี่ยนแปลงบท

พูด ทั้งนี้ ผู้สร้างมีมสามารถดัดแปลงภาพจากภาพยนตร์เพื่อให้เข้ากับประเด็นใดๆที่อยู่ในสังคมและกำลังเป็นที่พูดถึงได้

- ควรพิจารณาประเด็นในสังคมที่กำลังถูกพูดถึงอยู่ในขณะที่ต้องการสร้างมีม จากนั้นจึงหาฉาก ตัวละคร หรือบทพูดที่มีความสอดคล้องกันหรือมีบริบทที่สามารถดัดแปลงให้เข้ากันเพื่อทำมีมล้อเลียนต่อประเด็นดังกล่าวได้ นอกจากนี้ยังสามารถพิจารณากระแสพฤติกรรมการเล่นมีมของผู้คนในอินเทอร์เน็ตได้ว่ามีมีมหรือพฤติกรรมใดที่ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตกำลังเล่นกันอยู่และสามารถประยุกต์เข้ากับภาพยนตร์เรื่องใหม่ได้
- สามารถนำฉากหรือตัวละครจากภาพยนตร์เรื่องใหม่มาประกอบเข้ากับภาพมีมที่มีอยู่ก่อนแล้วได้ เพื่อเป็นการสร้างการรับรู้ว่าผู้ผลิตภาพยนตร์นั้นต้องการสร้างมีม
- ผู้ที่ต้องการสร้างมีมสามารถตัดต่อภาพจากตัวละครในภาพยนตร์เรื่องใหม่ให้เข้าไปอยู่ในฉากของภาพยนตร์เรื่องอื่นหรือฉากสถานการณ์ที่เป็นมีมอยู่แล้วในภาพยนตร์เรื่องอื่นได้เช่นกัน
- ในบางครั้งไม่จำเป็นจะต้องรอให้เกิดสถานการณ์ทางสังคมที่สอดคล้องกับภาพที่ต้องการนำมาเป็นมีม แต่ผู้สร้างสามารถเขียนสถานการณ์ที่ต้องการล้อเลียนควบคู่ไปกับภาพมีมที่ต้องการจะใช้เพื่อล้อเลียนได้เลย (เช่นภาพที่ 77)
- สามารถสร้างภาพเปรียบเทียบตัวละครที่ในเวลาหนึ่งมีสภาพที่ดูดีอย่างมาก แต่ในอีกช่วงเวลาหนึ่งมีความทรุดโทรมอย่าง หรือมีบริบทที่แสดงความขัดแย้งกันอย่างเด่นชัดเพื่อสร้างเป็นมีมได้
- มีมนั้นจะต้องมีการล้อเลียนเกี่ยวกับสถานการณ์ ดังนั้นผู้สร้างมีมสามารถนำภาพข่าวมาประกอบเข้ากับภาพมีมเพื่อแสดงให้เห็นว่าต้องการล้อเลียนต่อประเด็นได้
- การใส่บริบทให้แก่ตัวละครภายในภาพยนตร์ใหม่เป็นการสร้างมีมที่สามารถดัดแปลงได้ง่าย
- หากไม่แน่ใจในกระแสสังคมที่เกิดขึ้น ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถเริ่มสร้างมีมเพื่อล้อเลียนภาพยนตร์ของตนเองได้ เช่น การตัดต่อนำภาพองค์ประกอบใดๆเข้ามาในฉากภาพยนตร์ การเปลี่ยนบทพูด หรือการเปลี่ยนหน้าตาของตัวละคร เพื่อเป็นการทำลายความศักดิ์สิทธิ์ในความเป็นจริงของภาพยนตร์และเป็นการแสดงให้เห็นภาพยนตร์ใหม่ของตนเองนั้นสามารถเข้าถึงผู้คนหรือสามารถถูกล้อเลียนได้

4. คำแนะนำสำหรับการแพร่กระจายมีมและข้อควรระวัง

- ในการสร้างมีมจากบริษัทผู้สร้างนั้นมีความน่ากังวลในแง่ของเนื้อหาที่ไม่หลากหลาย รูปแบบที่โดนกดทับไว้ และคุณภาพภาพมีมที่ตีมากเกินไป อีกทั้งผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตบางรายอาจมองว่าบริษัทไม่ได้มีความเข้าใจในวัฒนธรรมมีมอย่างแท้จริง ดังนั้นแล้วทางบริษัทไม่ควรสร้างมีมที่มากเกินไปเพราะจะทำให้ดูเหมือนพยายามให้มีมเกิดขึ้น
- ไม่ควรเล่นมีมใดมีมหนึ่งถึงจนเกินไป ภาพมีม 1 มีม ทางบริษัทภาพยนตร์นั้นไม่ควรเล่นเกิน 3 ครั้ง เนื่องจากผู้วิจัยมองว่าความถี่ที่มากเกินไปนั้นจะทำให้มีมเกิดการจำกัดรูปแบบและไม่ได้เปิดโอกาสให้ผู้คนในอินเทอร์เน็ตมีส่วนร่วมในช่วงแรก แต่ทางบริษัทภาพยนตร์ควรพิจารณากระแสของมีมที่สร้างขึ้นก่อน ซึ่งถ้าหากมีมเกิดการมีส่วนร่วมของผู้คนจำนวนมากและแพร่กระจายไปตามความคิดของสังคมแล้ว เช่น มีมโปสเตอร์ร่างทรง ทางบริษัทภาพยนตร์ก็สามารถร่วมเล่นไปกับกระแสได้อย่างไม่จำกัด
- ไม่ควรกำหนดรูปแบบในการเล่นมีมหรือตัดแปลงมีมอย่างตายตัวตั้งแต่แรก เพราะจะทำให้มีมเกิดการตัดแปลงในมิติเดียว ไม่มีความหลากหลายในการกลายพันธุ์ และมีมจะตายลงในที่สุด
- มีมจะประสบความสำเร็จหรือแพร่กระจายได้ไว้นั้นเป็นปัจจัยภายนอกที่ขึ้นอยู่กับ การรับรู้และฉันทามติทางสังคมของผู้คนในอินเทอร์เน็ตด้วย ดังนั้นอาจขอความร่วมมือกับเพจภาพยนตร์ในการร่วมเล่นมีม เพื่อให้เกิดความหลากหลายในเนื้อหาที่ตัดแปลงมีมและทำให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในหลายชุมชนมองเห็นมีมจนร่วมเล่นไปมีมที่ถูกสร้างขึ้น
- ภาพยนตร์บางเรื่องอาจไม่สามารถกลายเป็นมีมได้เนื่องจากเกิดขึ้นในสถานการณ์ทางสังคมและสถานการณ์ทางการเมืองที่มีความแตกต่างกับตัวอย่างที่ศึกษา อีกทั้งอาจเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ผู้คนในสังคมไม่ต้องการความตลกหรือมีประเด็นทางสังคมใดเพียงเบนความสนใจของผู้คนไปมากกว่ากระแสของภาพยนตร์ ซึ่งทางผู้ผลิตภาพยนตร์อาจต้องคำนึงและพิจารณาถึงกระแสของสังคมก่อนการสร้างมีม

6.4 ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรสัมภาษณ์เจาะลึกถึงฝ่าย Marketing Communications ของบริษัทผู้สร้างภาพยนตร์ ว่ามีกระบวนการสร้างมีมอย่างไร เริ่มต้นอย่างไร และมีวิธีการทำงานจนกลายเป็นภาพมีมในสื่อสังคมออนไลน์อย่างไร
2. ควรเพิ่มจำนวนของผู้สัมภาษณ์ในกลุ่มของผู้ให้ข้อมูลด้านมีมและผู้สร้างมีมจากภาพยนตร์ไทยในสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อที่จะได้เห็นมุมมองในการสร้างมีมจากฝั่งของผู้ชมที่มากขึ้น





จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บรรณานุกรม

- brighttv. (2563). ย้อนรอย ทราม่า นาธาน โอมาน จอมลวงโลก สุดท้ายยอมรับคุกช่วยเปลี่ยนชีวิต.
<https://www.brighttv.co.th/news/social/drama-nathan-oman>
- Brown, A. (1999). *The Darwin wars : how stupid genes became selfish gods*. Simon & Schuster.
- Brown, G. (2013). Web Culture: Using Memes to Spread and Manipulate Ideas on a Massive Scale. *Interface: The Journal of Education, Community and Values*, 13.
- Dawkins, R. (1976). *The Selfish Gene* (เลขุฎา เต่นดวงบริพันธ์, Trans.). Oxford University Press.
- Elsaesser, T. (2009). Tales of epiphany and entropy: Paranarrative worlds on youtube.
- Fuchs, C. (2021). *Social media: A critical introduction*. Sage.
- Halliday, M. A. K. (1978). *Language as social semiotic: The social interpretation of language and meaning*. Hodder Education.
- Jenkins, H. (2018). Fandom, Negotiation, and Participatory Culture. In (pp. 11-26).
<https://doi.org/10.1002/9781119237211.ch1>
- kapook. ย้อนดูวิวัฒนาการเน็ตบ้านในไทย ก่อนจะมาเป็นยุคไฟเบอร์.
<https://men.kapook.com/view215855.html>
- KEMP, S. (2021). *DIGITAL 2021 JULY GLOBAL STATSHOT REPORT*. datareportal.
<https://datareportal.com/reports/digital-2021-july-global-statshot>
- khaosod. (2563). เปิดประวัติ 'ผู้พันเจียบ' หลังโพสต์แซะมือบ จนทัวร์ลง แบบไม่มุ้งมุ้ง.
https://www.khaosod.co.th/politics/news_4541082
- knowyourmeme. <https://knowyourmeme.com/>
- Knutson, K. (2018). *UW-Madison #throwback meme discovery made*.
https://news.wisc.edu/uw-madison-throwback-meme-discovery-made/?fbclid=IwAR2xBURiH_UjTpK7-JWfXVynJ3vDUwoTd3oajMJsvfmAY9XiL4WJh3A7zg0
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2001). Multimodal discourse. *The modes and media of*.
- MatichonOnline. (2563). เปิดประวัติ 'นาธาน โอมาน' จากนักร่อดตั้ง ผู้ต้องหาสารพัดกลโกง.
https://www.matichon.co.th/entertainment/thai-entertainment/news_2254157
- Mina, A. X. (2014). Batman, pandaman and the blind man: A case study in social change

- memes and Internet censorship in China. *Journal of Visual Culture*, 13(3), 359-375.
- Morbey, M. L., Sabeti, F., & Sengara, M. (2016). Like it: A Facebook e-learning architecture for higher education. In (pp. 426-445).
- Musikawong, S., & Khumsupa, M. (2019). Notes on camp films in authoritarian Thailand. *South East Asia Research*, 27(3), 271-290.
<https://doi.org/10.1080/0967828X.2019.1682277>
- Özbölük, T. (2018). The Marketer as Storyteller: Transmedia Marketing in a Participatory Culture. In (pp. 320-330).
- Shifman, L. (2013). *Memes in digital culture*. MIT press.
- Sontag, S. (1995). *A Century of Cinema*. http://www.liveindy.com/sontag_cinema.html
- thai.ac. (2562). *Rabbit Today* | เป็นผู้ชาย อยากจะเก้ ต้องใส่เยอะ.
<https://thai.ac/news/show/266239>
- thailandboxoffice. <https://www.thailandboxoffice.com/>
- thaipublica. (2565). เศรษฐกิจไทยปี 2564 และแนวโน้มปี 2565.
<https://thaipublica.org/2022/01/krungsri-research-forecast-gdp2022/>
- The Momentum. (2562).
https://www.facebook.com/themomentumco/photos/?tab=album&album_id=2128674434090916
- thestandard. (2564). 22 พฤษภาคม 2557 – คสช. รัฐประหารยึดอำนาจรัฐบาลยิ่งลักษณ์ ชินวัตร.
thestandard. <https://thestandard.co/onthisday-22052557/>
- Tiffani Rizki Putri Baihaqi, M. V. R. T. (2018). *Movie Memes As a Visual Culture of the Internet Netizens of the World #Now: Elevating Critical Thinking Through Language and Literature*, https://www.researchgate.net/profile/Andi-Putrado/publication/336767670_NETIZENS_OF_THE_WORLD_NOW_ELEVATING_CRITICAL_THINKING_THROUGH_LANGUAGE_AND_LITERATURE_PROCEEDINGS/links/5db110f8299bf111d4c070d9/NETIZENS-OF-THE-WORLD-NOW-ELEVATING-CRITICAL-THINKING-THROUGH-LANGUAGE-AND-LITERATURE-PROCEEDINGS.pdf#page=159
- TOT. (2562). ย้อนรอยอดีต ของอินเทอร์เน็ต มีที่มาที่ไปอย่างไร. <https://www.tot.co.th/blogs/ดิจิทัลทิปส์/digital-updates/ดิจิทัลทิปส์/2019/10/22/ย้อนรอยอดีต-ของอินเทอร์เน็ต-มีที่มาที่ไปอย่างไร>
- Wardlow, C. (2019). *The 50 Best Movie Memes Ever*. filmschoolrejects.

<https://filmschoolrejects.com/best-movie-memes-ever/>

Weng, L., Menczer, F., & Ahn, Y.-Y. (2014). Predicting Successful Memes using Network and Community Structure. *Proceedings of the 8th International Conference on Weblogs and Social Media, ICWSM 2014*.

เดือนเพ็ญ จุ้ยประชา. (2563). ฮาวทูเนรมิต 'มือบ่ไม่มั่งมึงแต่ตั้งตั้งค้คุณัฐบาล' มือบ่ที่ครีเอทีฟและปังปรีเย่ที่สุดแห่งยุคสมัย. <https://adaymagazine.com/how-to-create-mob-mai-mungming>

เอมมิกา รามิล ต้นตึกิตติ. (2565). [Interview].

แอดมินโอปี้วัน. (2565). [Interview].

ไกล่รุ่ง อามระดิช. (2533). ร้อยแก้วแนวขบขันของไทยตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 5 ถึงรัชกาลที่ 7 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/41316>

กษิรา จันทะสะเร. (2564). การวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์ของมีมกับการเสียดสีในภาษาอังกฤษและภาษาไทย. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ วิทยาลัยออลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์*, 11(2).

กานดา รุณนะพงศา สายแก้ว. (2557, 4 พฤษภาคม 2557). โขเชียลมีเดียหมายถึง.

<https://www.gotoknow.org/posts/567331%5B2>

กำจร หลุยยะพงศ์. (2554). คู่มือด้วยแว่นทฤษฎี: แนวคิดเบื้องต้นของการวิเคราะห์ภาพยนตร์. *วารสารวิทยาการ จัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย*, 6(1).

http://jms.cru.ac.th/datas/MJ_27_1_2554_87_ExJournal.pdf

คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี, ม. (2013). มูลค่าของเว็บไซต์เพื่อการรับชมและเผยแพร่วิดีโอที่มีต่อระบบเศรษฐกิจไทย. มหาวิทยาลัย. <https://books.google.co.th/books?id=GRm5oOEACAAJ>

ศรีษัฐ ลิ่มตระกูล. (2557). นวัตกรรมอินเทอร์เน็ตมีมในการสื่อสารทางการเมืองไทย: ศึกษากรณี การคัดค้านร่างพระราชบัญญัตินิรโทษกรรมในปี พ.ศ. 2556 สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

<http://repository.nida.ac.th/handle/662723737/3612>

คาลิล พิศสุวรรณ. (2563). *GOODBYE, DRAGON INN* อติตที่ถูทุกุบทำลายในพื้นที่เมืองสมัยใหม่.

<https://filmclubthailand.com/film-review/goodbye-dragon-inn/>

จิราภรณ์ ศรีนาค. (2556). การวิเคราะห์ประเภท รูปแบบ เนื้อหา และการใช้สื่อสังคมออนไลน์ในประเทศไทย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่]. เชียงใหม่.

<https://cmudc.library.cmu.ac.th/frontend/Info/item/dc:119814>

จิรายุทธ์ โขคประเสริฐถาวร. (2565). [Interview].

ณัฐพล ปัญญาโสภณ. (2552). การแสดง = *Acting*. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

ทรรศิกา รงรอง. (2562). กรอบทวิวิธีการแปลและการวิเคราะห์สื่อหลากหลายรูปแบบในหนังสือภาพสำหรับเด็กจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].

http://researchgateway.in.th/search/result_search/41b7d0cfa5e06cb3bbf719205b7

[c79908a9531bb59c6826c8cd8d0b3618b2826](https://doi.org/10.14457/CU.the.2010.574)

ธนวัตร มัททวิวงศ์. (2559). การวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์ในรายการคืนความสุขให้คนในชาติ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].

http://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2016/TU_2016_5707010418_4322_4935.pdf?fbclid=IwAR12HmEY3evZpJOk9khW-LnOuDa30OP-eUpMvSFebZxMbcgz098JT1up23l

ธนวัฒน์ วรรณประภา. (2561). สื่อสังคมออนไลน์กับการศึกษา. ภาควิชานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา.

https://edu.msu.ac.th/journal/home/journal_file/316.pdf

ธนาคารแห่งประเทศไทย. (2553). รายงานเศรษฐกิจและการเงินปี 2552.

https://www.bot.or.th/Thai/MonetaryPolicy/EconomicConditions/AnnualReport/AnnualReport/annual_52.pdf

นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ. (ม.ป.ป.). *Joking*. <https://www.sac.or.th/databases/anthropology-concepts/glossary/74>

บรรจง ปิสิญฐะกุล. (2564). โครงการเสวนาจากพิธีกรรม ความเชื่อ ความศรัทธา สู่อภยพนตร์สยองขวัญ ไทย-เกาหลี "ร่างทรง" [Interview].

บรรจง ปิสิญฐะกุล. (2565). [Interview].

ประพนธ์ ตติยวฤกุลวงศ์. (2553). การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

https://doi.nrct.go.th/ListDoi/listDetail?Resolve_Doi=10.14457/CU.the.2010.574

ปรีดีปณต นัยนะแพทย์. (2565). [Interview].

พัน ฉัตรไชยยันต์. (2561). วัฒนธรรมแฟน: กรณีศึกษาเชิงชาติพันธุ์วรรณา เป็ก ผลิตภัณฑ์แฟนคลับ. มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

<https://drive.google.com/file/d/1OMitizPPmm6VCrPdxBC5XCLHf80oda2Y/view>

พาณิชย์ สดสี. (2560). แนวทางการป้องกันและมาตรการควบคุมการเผยแพร่ข่าวเท็จในเฟซบุ๊ก.

http://www.dsdw2016.dsdw.go.th/doc_pr/ndc_2560-2561/8467s.html

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์. (2554). สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต. วารสารนักบริหาร, 99-103.

https://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw016.pdf

พิพัฒน์ วัฒนพานิช. (2565). [Interview].

ภูพจน์ ดาวกระจาย. (2560). ความเป็นธรรมชาติในวาทกรรมท่องเที่ยวไทย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

http://digital.library.tu.ac.th/tu_dc/frontend/Info/item/dc:145324

ภูริพันธ์ ภูโพลย์. (2558). ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์.

https://infocomm.mju.ac.th/goverment/25620401014614_infocomm/Doc_25620422095728_793325.pdf

ภุชญา ถนอมศักดิ์. (2558). กระบวนการสร้างและการแพร่กระจายของอินเทอร์เน็ตมีในสังคมไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/49962>

มนชิตรา ธาดาอำนวยชัย. (2552). สถานภาพความรู้เศรษฐกิจสร้างสรรค์และศักยภาพของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในการพัฒนาสู่เศรษฐกิจสร้างสรรค์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/67684>

มุกหอม วงษ์เทศ. (2548, 11 สิงหาคม 2548). มนุษย์-ต้อง-(ถูก)ห้าม.มนุษยศาสตร์ต้องห้าม มนุษยศาสตร์ระดับชาติ ครั้งที่ 2, โรงแรมโลตัสปางสวนแก้ว เชียงใหม่.

யாயர்สหายลายผัดฉ่า. (2552). หอแก้วแตก แหกกระเจิง มีฉากพูดถึงนาธานด้วยครับ มี SS.

<http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2009/11/A8546844/A8546844.html>

รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. (2546). ทศนคติเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์ไทยของผู้ชมภาพยนตร์ในเขตกรุงเทพมหานคร. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. <http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/1747>

รุ่งอรุณ ฉัตรวิเศษ. (2553). ศักยภาพของมุกตลกและอารมณ์ขันในรายการโทรทัศน์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/32962>

ฤชา ใจจริง. (2565). [Interview].

วรพงศ์ ไชยฤกษ์. (2556). วาทกรรมวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ : มุมมองใหม่ในการวิจัยทางภาษาไทย. วารสารมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ, 8(1). <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/HUSOTSU/article/view/43478>

วรพร อินทเชื้อ. (2526). วิเคราะห์อารมณ์ขันเชิงเสียดสีในงานประเภท Fiction ของ เอเลน ซิลลิโ. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

วริษฐา แซ่เจีย. (2563). Why Memes Matters? ‘มีม’ นี้มีบุญคุณอันใหญ่หลวง ว่าด้วยความรู้สึกร่วมของคนยุคสมัยใหม่. <https://thematter.co/social/why-memes-matters/102296>

วิภาพร กล้าวิภกิจ. (2548). อารมณ์ขันในข้อความสั้นสำเร็จรูป มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].

http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Tha/Wipaporn_G.pdf

ศศิวิมล สงวนพงษ์. (2563). อารมณ์ขันในรายการเที่ยวไทย มหาวิทยาลัยศิลปากร]. <http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/2991>

สิรินารถ อินทะพันธ์. (2563). เมื่อโลกภาพยนตร์เป็นนักสร้างมีม แล้วมีมีมก็พาผู้คนกลับไปชมภาพยนตร์. The Momentum. <https://themomentum.co/the-list-meme/>

หงษ์หยก พันตน. (2560). การวิเคราะห์วาทกรรมเชิงวิพากษ์ของมีมกับการเสียดสีในภาษาอังกฤษและภาษาไทย.

วารสารวิจัย, 5(2). <http://rs.mfu.ac.th/ojs/index.php/vacana/article/view/163>

อาจินต์ ทองอยู่คง. (2555). "เป็นแฟนบอลมันมีอะไรมากกว่าดูบอล": ปฏิบัติการสร้างวัฒนธรรมของการมีส่วนร่วมของ

แฟนสโมสรฟุตบอลไทย. วารสารสังคมวิทยา มานุษยวิทยา, 31(1). <https://socanth.tu.ac.th/wp-content/uploads/2014/05/JSA-31-1-arjin.pdf>

อานนท์ มิ่งขวัญตา. (2565). [Interview].





จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	กฤษณ์ ทองรอด
วัน เดือน ปี เกิด	5 ธันวาคม 2539
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี สังคมวิทยาและมานุษยวิทยาบัณฑิต (การวิจัยทางสังคม) คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY