

การรับรู้อุดมการณ์ทางการเมืองในองค์ประกอบภาพยนตร์

เรื่อง เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ ของผู้รับชม*

VIEWERS PERCEPTIONS OF POLITICAL IDEOLOGY IN THE FILM THE HUNGER GAMES

ชลธิชา กฤตยาจารย์โลง*, ขจร ฝ่ายเทศ, วราพรรณ อภิศุภโชค

Chonthicha Krittayajanlong, Kajohn Fyeted, Warapan Apisuphachok

คณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ กรุงเทพมหานคร ประเทศไทย

Faculty of Humanities, Kasetsart University, Bangkok, Thailand

*Corresponding author E-mail: chonthicha.kri@ku.th

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการนำเสนออุดมการณ์ทางการเมืองในองค์ประกอบของภาพยนตร์ เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ 2) เพื่อศึกษาการรับรู้อุดมการณ์ทางการเมืองของผู้รับชมภาพยนตร์เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ 1) วิเคราะห์หัตถ์บท (Textual Analysis) ภาพยนตร์ทั้ง 4 ภาค ฉากที่นำเสนออุดมการณ์เสรีนิยม อำนาจนิยม และสังคมนิยมในองค์ประกอบภาพยนตร์ 2) การสัมภาษณ์แบบกลุ่ม มีอายุ 18 ปีขึ้นไป ต้องเป็นผู้ที่เคยรับชมภาพยนตร์ เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง จำนวน 14 คน เพื่อให้ทราบถึงความคิดเห็นของผู้รับชมว่ารับรู้อุดมการณ์ใดและมีทัศนะอย่างไร ผลวิจัยพบว่า การนำเสนออุดมการณ์ เสรีนิยม อำนาจนิยมและสังคมนิยมในองค์ประกอบภาพยนตร์ ดังนี้ 1) ฉาก (Scene) พบว่า เสรีนิยมจะใช้ฉากเป็นส่วนใหญ่ในการนำเสนอไม่มีบทสนทนา 2) บทสนทนา (Dialogue) พบว่า อำนาจนิยมและสังคมนิยมจะใช้บทสนทนาเป็นหลัก 3) สี (Color) พบว่า มีการใช้สีจากเครื่องแต่งกาย สีจากฉาก และสีจากการจัดแสง 4) องค์ประกอบฉาก (Setting) พบว่า ใช้ฉากการดำเนินชีวิตของตัวละคร ฉากธรรมชาติ ฉากสภาพแวดล้อมนามธรรมและฉากสิ่งประดิษฐ์ 5) องค์ประกอบภาพถ่ายภาพ (Cinema Photography) พบว่า ใช้ขนาดภาพใกล้ ขนาดปานกลาง มุมผ่านไหล่ และการเคลื่อนไหวกล้องใช้แฮนด์แฮลด์เป็นหลัก การสัมภาษณ์กลุ่มพบว่า ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นรับรู้ถึงการปกครองด้วยอำนาจนิยม ส่วนน้อยรับรู้ถึงอุดมการณ์เสรีนิยม มองว่านำเสนอออกมาให้หาทางออกเพื่อได้รับเสรีภาพ อุดมการณ์สังคมนิยม ผู้สัมภาษณ์ไม่ได้กล่าวถึงแต่มองว่านางเอกที่เป็นมือกึ่งเจ๋งตัวแทนการปฏิวัติยังไม่ค่อยชัดเจนกับหน้าที่ของตน

คำสำคัญ: ภาพยนตร์, อุดมการณ์ทางการเมือง, องค์ประกอบภาพยนตร์

Abstract

This research article the objectives were 1) To study the presentation of political ideology in the film the Hunger Games; 2) To study the viewer's perception of a political ideology in the film the Hunger Games. It is a qualitative research divided into 2 stages: 1) Textual Analysis of all 4 movies has scenes that present the ideology of liberalism, authoritarianism, and socialism in the film's composition; 2) Group interview: Aged 18 and above must be the person who used to

* Received March 9, 2024; Revised March 25, 2024; Accepted March 30, 2024

watch the movie *The Hunger Games*. The sample group came from a specific selection of 14 people to know the opinions of the viewers about what ideology and how they view it. The results of the research found that the presentation of the ideology of liberalism, authoritarianism and socialism in the film elements is as follows: 1) Scene found that Liberal ideology uses mostly scenes to present without much dialogue; 2) Dialogue found that authoritarianism and socialism use dialogue as the main; 3) Color found that colors were used from costumes, colors from scenes, and colors from lighting; 4) Setting used scenes of the characters' lives, natural scenes, abstract environment scenes, and artificial scenes; 5) Cinema Photography found that the image size of Close Up, Medium Shot, Long Shot, Over the Shoulder and camera movement were mainly used using Hand Held. Group reviews found that most of the comments recognize the rule of power. A small part is aware of liberal ideology. Looking at the presentation to find a way out to gain freedom, the interviewer did not mention Socialist ideology, but the heroine is Mockingjay, the revolutionary representative, was not clear about her duties.

Keywords: Movies, Political Ideology, Movie Elements

บทนำ

ในช่วงทศวรรษที่ 1920 ในรัสเซียมีการผลิตภาพยนตร์หลายเรื่องโดยได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐเพื่อใช้ในการเผยแพร่ความคิดสังคมนิยม ที่สร้างดัดแปลงมาจากนิยายของ Maxim Gorky ซึ่งสามารถมีพลังทางการเมืองในเวลาต่อมาได้ภาพยนตร์ที่โดดเด่นอีกเรื่องหนึ่งของ Sergei Eisenstein ผู้คิดค้นภาษาภาพยนตร์อันเป็นโวหารการเปรียบเทียบที่ทรงพลังในการสื่อความหมาย ภาพยนตร์จึงมีบทบาทสร้างความคิดอุดมการณ์บางอย่างสำหรับใครก็ตามที่ควบคุมสื่อชนิดนี้หรืออยากให้ความคิดนั้นถูกนำเสนอ ต่อมาในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ในทศวรรษที่ 30 และ 40 ถือเป็นยุคทองของการผลิตภาพยนตร์ประเภทโฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda Film) โดยฮิตเลอร์ และพรรคนาซีเยอรมันได้ให้ทุนสนับสนุนในการผลิตภาพยนตร์อย่าง *Triumph of the Will* (1935) ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้รับการขนานนามว่าเป็นภาพยนตร์ที่ยอดเยี่ย่มากในแง่เทคนิค แม้จะมีเนื้อหาที่มีการโต้เถียงกันในแง่เป็นการปลุกกระตือรือร้น เผยแพร่ความรู้สึกชาตินิยมรุนแรง กลับได้รับรางวัลทั้งในเยอรมัน ในต่างประเทศทั่วยุโรปและอเมริกาปัจจุบัน (หม่อมหลวงอุสุมา สุขสวัสดิ์, 2561)

การผลิตภาพยนตร์หนึ่งเรื่องขึ้นมานั้นไม่สามารถทำขึ้นมาได้โดยง่าย และการจะทำให้ภาพยนตร์มีความโดดเด่นจำต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่างที่จะทำให้เกิดขึ้นได้ ไม่ว่าจะเป็นบทภาพยนตร์ นักแสดง โครงเรื่อง แก่นเรื่องที่น่าสนใจ การออกแบบเครื่องแต่งกาย สี ฉาก เสียง มุมกล้อง เป็นต้น แต่จากสิ่งทั้งหมดที่กล่าวมา สิ่งแรกที่คุณจะเห็นในภาพยนตร์ก่อนสิ่งอื่น คือ เรื่องของสี เนื่องจากการสื่อสารทางภาพจะดึงดูดสายตาของผู้ชมให้มองมาก่อนเป็นสิ่งที่แรกซึ่งสามารถสัมผัสได้ด้วยตา (กาญจนา แก้วเทพ, 2552) แม้ว่าภาพยนตร์แนวทางการเมืองเป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงเหตุการณ์หรือสภาพสังคม ทั้งในปัจจุบันและทางประวัติศาสตร์ โดยมีเจตนาที่จะบอกกล่าวหรือปลุกกระตือรือร้นผู้ชม โดยสื่อจะเล่าเรื่องเกี่ยวกับมุมมองทางการเมืองและประวัติศาสตร์ในรูปแบบที่สามารถเข้าใจง่ายผ่านเนื้อหาและการเล่าเรื่องของตัวละครหรือรูปภาพของเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่พบเห็นผ่านสื่อต่าง ๆ มากมาย และได้มีการหยิบสื่อพวกนั้นมาเล่าให้เกิดความเข้าใจในสถานการณ์และสภาพบ้านเมืองหรือเหตุการณ์ในการเมือง ณ ขณะนั้น



นิยายชุด เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ ถูกนำมาดัดแปลงเป็นฉบับภาพยนตร์ในปี 2012 ซึ่งกวาดรายได้รวมทั่วโลกสูงถึง 695 ล้านดอลลาร์สหรัฐ ก่อนที่จะมีภาพยนตร์ภาคต่อตามมาอีก 2 ภาค ได้แก่ The Hunger Games: Catching Fire (2013), The Hunger Games: Mockingjay - Part 1 (2014) และ The Hunger Games: Mockingjay - Part 2 (2015) ด้านเนื้อหาภาพยนตร์ เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ ทั้ง 3 ภาค เป็นเรื่องราวนำเสนอเกี่ยวกับการต่อสู้เพื่ออิสรภาพของคนกลุ่มหนึ่งในสถานที่ ที่เรียกว่า พาเน็ม ซึ่งที่นี่มีการปกครองระบอบเผด็จการ ประชาชนส่วนใหญ่ถูกกดขี่ข่มเหงและใช้ชีวิตอย่างแร้นแค้น ต่างจากบางกลุ่มที่ได้ใช้ชีวิตสุขสบาย และที่นี่ก็มีการแข่งขันประจำปี ที่เรียกว่า “เกมล่าชีวิต” ซึ่งผู้เข้าแข่งขันจะต้องต่อสู้และเข่นฆ่าเพื่อเอาชีวิตรอด และรางวัลของผู้ชนะ คือ ความร่ำรวยและความสุขสบายที่ประชาชนต่างโหยหามาตลอด และเรื่องราวก็เริ่มต้นขึ้นในการแข่งขันครั้งที่ 74 ที่จะพลิกประวัติศาสตร์พาเน็มไปตลอดกาล เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเกี่ยวข้องกับการต่อสู้กับระบบการปกครองที่ไม่เป็นธรรม และทำให้ผู้คนไม่มีอิสรภาพในเรื่องต่าง ๆ โดยที่ภาพยนตร์ทำให้เห็นถึงการที่มีประชาชนลุกขึ้นต่อสู้กับระบบการปกครองนั้น ทำให้ภาพยนตร์เรื่องนี้ส่งแรงบรรดาลใจหรือข้อความที่ภายในภาพยนตร์พยายามสื่อสารกับผู้รับชม เรื่องที่สามารถแสดงออกได้ (สุพัฒน์ ศิวะพรพันธ์, 2566) และในปี 2023 The Hunger Games: The Ballad of Songbirds and Snakes ถูกนำมาดัดแปลงซึ่งเป็นภาค 4 ปฐมบทเกมล่าเกม ด้านเนื้อหาเล่าย้อนกลับไปเริ่มต้นในยุคที่เมืองกำลังฟื้นฟูหลังสงครามครั้งใหญ่ เป็นการเล่าถึงการแข่งขันเกมล่าชีวิตครั้งที่ 10 ของลูซี่ เกรย์ เด็กสาวจากเขต 12 และ คอริโอลานัส สโนว์

จากที่กล่าวมาข้างต้น ภาพยนตร์แนวทางการเมืองเป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงเหตุการณ์หรือสภาพสังคมทั้งในปัจจุบันและทางประวัติศาสตร์ องค์ประกอบสร้างในภาพยนตร์จึงเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อให้ผู้ชมเชื่อในสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ไม่ว่าแนวความคิด การจัดฉาก (Scene) บทสนทนา (Dialogue) สี (Color) องค์ประกอบฉาก (Setting) องค์ประกอบภาพถ่ายภาพ (Cinema Photography) เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์สื่อความหมายต่าง ๆ มายังผู้รับชม ผู้วิจัยจึงเกิดความสนใจภาพยนตร์ เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ เพื่อศึกษาการรับรู้อุดมการณ์ทางการเมืองในองค์ประกอบภาพยนตร์เรื่อง เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ ของผู้รับชม ในงานวิจัยนี้เป็นการศึกษาการนำเสนออุดมการณ์ทางการเมืองในองค์ประกอบภาพยนตร์และการรับรู้อุดมการณ์ทางการเมืองของผู้รับชมภาพยนตร์ เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ ทั้ง 4 ภาค ได้แก่ ภาค 1 The Hunger Games หลังสงคราม ทั้ง 12 เขตตกอยู่ภายใต้การปกครองของแคปปิตอล แต่ละเขตต้องส่งเด็กผู้หญิงหนึ่งและเด็กผู้ชายหนึ่งเข้าร่วมเกมล่าเกม ให้ 24 คนต่อสู้กันจนเหลือผู้รอดเพียงคนเดียวทุกปี น้องสาวแคตนิส เป็นผู้โชคร้ายถูกส่งไป แคตนิสไม่มีทางเลือกจึงเสนอตัวเองแทน กับพี่สาวตัวแทนจากเขต 12 อีกคนที่ต้องไป แคตนิสต้องเลือกระหว่างมนุษยธรรมหรือการเอาตัวรอด ชีวิตหรือความรัก จุดมุ่งหมายเดียว คือ การเอาชนะเพื่อกลับบ้าน ภาค 2 The Hunger Games: Catching Fire แคตนิสและพี่สาวเดินทางกลับสู่เขต 12 ในฐานะผู้ชนะเกมล่าชีวิตครั้งที่ 74 ประธานาธิบดี สโนว์ถูกกลุ่มคนเล็ก ๆ ทำลายอำนาจ จึงตัดสินใจจัดเกมล่าชีวิตครั้งที่ 75 ด้วยการนำอดีตผู้ชนะจากทั้ง 12 เขต มาต่อสู้กัน เพื่อหาผู้รอดเพียงคนเดียว ภาค 3 part 1 The Hunger Games: Mockingjay แคตนิสในฐานะสัญลักษณ์ของม็อบกิ้งเจย์ จะเป็นผู้นำในการลุกขึ้นต่อต้านร่วมกับเกล เพื่อนรักจากเขต 12 ฟินนิคเพื่อนร่วมเกมจาก Quarter Quell และ พลูตาร์ค เกมเมคเกอร์ที่หักหลังแคปปิตอล แต่ทุกอย่างไม่ได้ง่ายอย่างที่คิด พี่สาวถูกแคปปิตอลจับเป็นตัวประกัน และประธานาธิบดีสโนว์ไม่ยอมอ่อนข้อให้อีกต่อไปในสงครามครั้งนี้ ภาค 3 part 2 The Hunger Games: Mockingjay แคตนิสร่วมมือกับเขต 13 รับข้อเสนอละประธานาธิบดีคอยน์ รับหน้าที่เป็นม็อบกิ้งเจย์ เป็นสัญลักษณ์ ความหวังและผู้นำในการเคลื่อนไหวครั้งนี้ หลังจากประธานาธิบดีสโนว์ประกาศไม่ยอมอ่อนข้อให้กับกลุ่มกบฏ ภาค 4 The Hunger Games: The Ballad of Songbirds and Snakes ถ่ายทอดเรื่องราวช่วง 64 ปีก่อนเหตุการณ์ใน The Hunger Games ภาค 1 เป็นการเล่าถึงการแข่งขันเกมล่าชีวิตครั้งที่ 10 ลูซี่ เกรย์ เด็กสาวจากเขต 12 และ

คอร์ริโอลานัส สโนว์ พี่เลี้ยงของลูซี่ ที่จับมือกันเตรียมเดินเข้าสู่อารีนาเกมล่าชีวิตซึ่งเต็มไปด้วยความอึดอัดและไร้ปราณี ยังเป็นเกมที่เดิมพันอนาคตผู้คนทั้งพาเนมอีกด้วย (Jurairat, 2023)

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการนำเสนออุดมการณ์ทางการเมืองในองค์ประกอบของภาพยนตร์ เดอะ ฮังเกอร์เกมส์
2. เพื่อศึกษาการรับรู้อุดมการณ์ทางการเมืองของผู้รับชมภาพยนตร์เรื่อง เดอะ ฮังเกอร์เกมส์

วิธีดำเนินการวิจัย

ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ(Qualitative Methodology) แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา

ผู้วิจัยได้เลือกภาพยนตร์ The Hunger Games มาทั้งหมด 4 ภาค ดังนี้ ภาค 1 The Hunger Games: เกมล่าเกม ภาค 2 The Hunger Games: Catching Fire: แคมป์ไฟเออร์ ภาค 3 part 1 The Hunger Games: Mockingjay - Part 1: ม็อกกิ้งเจย์ ภาค 3 part 2 The Hunger Games: Mockingjay - Part 2: ม็อกกิ้งเจย์, ภาค 4 The Hunger Games: The Ballad of Songbirds and Snakes: ปฐมบทเกมล่าเกม

การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์เดอะ ฮังเกอร์ เกมส์ ทั้ง 4 ภาคจากเอกสาร บทความและงานวิจัยต่าง ๆ รวมถึงการศึกษาจากวีดิทัศน์หรือการรับชมทางออนไลน์เพื่อทำการเก็บรวบรวมฉากในแต่ละภาคที่นำเสนออุดมการณ์พร้อมบันทึกลงในตารางบันทึกข้อมูล และนำมาวิเคราะห์ในองค์ประกอบภาพยนตร์ ได้แก่ ฉาก (Scene) บทสนทนา (Dialogue) สี (Color) องค์ประกอบฉาก (Setting) องค์ประกอบภาพถ่าย (Cinema Photography) โดยวิเคราะห์ภาพรวมจากข้อมูลที่เก็บรวบรวม

ส่วนที่ 2 การสัมภาษณ์แบบกลุ่ม

การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Group Interview) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย มีอายุ 18 ปีขึ้นไปที่มีประสบการณ์จากการรับชมภาพยนตร์อย่างน้อย 2 ถึง 4 ภาค กลุ่มตัวอย่างได้มาจากการเลือกแบบเจาะจงจำนวน 14 คน และประเด็นคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็นขององค์ประกอบภาพยนตร์ที่แสดงออกถึงอุดมการณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยถอดเทปสัมภาษณ์ และนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ ตีความ และสรุปเป็นผลของความคิดเห็นของผู้รับชม เพื่อประกอบการหาจุดร่วมของคำตอบว่ามีความสอดคล้องในเรื่องใดบ้างและพิจารณาคำตอบของแต่ละคนว่ามีความเหมือนหรือแตกต่างในประเด็นใด

ผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

การนำเสนออุดมการณ์ เสรีนิยม อำนาจนิยม และสังคมนิยม ในองค์ประกอบของภาพยนตร์ ได้แก่ ฉาก (Scene) บทสนทนา (Dialogue) สี (Color) องค์ประกอบฉาก (Setting) องค์ประกอบภาพถ่าย (Cinema Photography) ผู้วิจัยพบว่า ฉาก (Scene) ของภาพยนตร์ เดอะ ฮังเกอร์ เกม ทั้ง 4 ภาค ส่วนใหญ่ฉาก (Scene) ที่นำเสนอเกี่ยวกับอำนาจนิยมจะนำเสนอด้วยบทสนทนาของตัวละครมากกว่าการกระทำของตัวละครเองหรือการแสดงออกถึงคำสั่งของตัวละครที่สั่งผู้รักษาการ แสดงออกถึงความรุนแรง ไม่ว่าจะเป็นการถือปืนเพื่อข่มขู่ หรือการสั่งระเบิดโรงพยาบาล หรือการประหารประชาชนที่ตั้งใจต่อต้านอำนาจของรัฐหรือต้องการจะปฏิวัติและ



การชูสามนิ้ว ในด้านของเสรีนิยม จะเป็นการกระทำการชูสามนิ้ว ร้องเพลงหรือผิวปาก วาดภาพนกมือกิ้งเกย์ เพื่อแสดงถึงความต้องการเสรีภาพและการต่อต้านอำนาจ แต่ในภาค 4 ความต้องการที่ได้เสรีภาพ คือ การทำสงครามกับแคปปิตอลโดยตรง ไม่ได้มีการชูสามนิ้วหรือการเป็นมือกิ้งเกย์ แบบภาค 1 - 3 เป็นการเล่าย้อนกลับไปในยุคเริ่มแรกของสงคราม เสรีนิยมในภาพยนตร์จะเน้นการกระทำที่แสดงออกในฉากนั้น ๆ จะไม่มีบทสนทนามากนัก มักจะใช้การถ่ายภาพเพื่อให้เห็นสีหน้าท่าทางของตัวละครในฉาก (Scene) และด้านสังคมนิยมจะนำเสนอในภาค 3 ส่วนใหญ่ การที่แคตนิสยอมเป็นมือกิ้งเกย์ตัวแทนฝ่ายปฏิวัติและเป็นที่ยอมรับของชาวพาเน็มโดยปริยาย ยิ่งทำให้ถูกจับตามองและต้องยอมเสียสละตัวเอง เพื่อส่วนรวมในการต่อต้านแคปปิตอลไม่สามารถถอนตัวหรือถอยออกมาได้เพราะถูกยอมรับให้เป็นมือกิ้งเกย์

ด้านบทสนทนา (Dialogue) การนำเสนออุดมการณ์ในด้านบทสนทนา พบว่า อำนาจนิยมจะเป็นอุดมการณ์ที่มีบทสนทนามากที่สุด เพื่อนำเสนอความคิดของตัวละครและอารมณ์ของตัวละครในขณะนั้น ด้านสังคมนิยมจะมีบทสนทนาช่วยเสริมการกระทำหรือเหตุการณ์ที่กำลังดำเนินอยู่เพื่อให้เข้าใจมากขึ้น ในด้านเสรีนิยมจะไม่มีบทสนทนาเข้ามาเกี่ยวข้องจะนำเสนออุดมการณ์ด้วยการกระทำของตัวละครหรือสีหน้าแวตาของตัวละคร เช่น การชูสามนิ้ว ที่เน้นการกระทำ ไม่เน้นบทสนทนา แต่จะมีบางครั้งที่บทสนทนาช่วยเสริมให้เข้ากับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึก เพื่อสื่อให้ผู้รับชมเข้าใจเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น

ด้านสี (Color) จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ เดอะ ฮันเกอร์เกมทั้ง 4 ภาค พบว่า มีการใช้สี (Color) ในฉาก (Scene) ที่แสดงออกถึงอุดมการณ์ทางการเมือง ทั้งหมด 3 องค์ประกอบ คือ 1) สีที่เกิดจากเครื่องแต่งกายแสดงถึงอารมณ์ ความรู้สึกในการแต่งกาย สีจะช่วยเสริมบุคลิกของผู้สวมใส่ และยังเป็นแรงบันดาลใจในการแสดงออกถึงความรู้สึก และความน่าสนใจ ในภาพยนตร์ใช้สีเครื่องแต่งกายออกเป็น 2 ผัง คือ ผังประชาชนเป็นสีเทา สีน้ำตาล สีดำ สื่อถึงความสิ้นหวัง ความเศร้าและความเข้มแข็ง ส่วนผังของแคปปิตอลจะเป็นสีสดใส คมโทน ตัวละครหลักเป็นสีม่วง สีแดง สีดำ ที่สื่อไปทางความหลอกลวง ความโหดร้าย ความเย่อหยิ่ง รุนแรง ความอันตราย และความหุนหัน แต่ในส่วนของภาค 4 ปฐมบทเกมล่าเกม จะใช้สีแดงเป็นหลักเพื่อแสดงถึงพลังอำนาจในช่วงหลังสงครามใหม่ ๆ 2) สีที่เกิดจากฉาก ในส่วนของฉากจะมีสีโทนสีดำที่สื่อถึงอารมณ์ที่หม่นหมอง สิ้นหวัง เคร่งขรึม สีทองสื่อถึงความหรูหรา ความมีระดับ ความสูงส่ง และสีเขียว ธรรมชาติ ความหวัง ความสามัคคี 3) สีที่เกิดจากแสงสีฟ้าในด้านของจิตวิทยาสีจะ หมายถึง ความเศร้าหมองและความหดหู่หรือความใจเย็นในขณะนั้น และแสงสีส้มสื่อถึงการมีพลัง ความกระตือรือร้น แต่ก็สามารถหมายถึงความสิ้นหวังและอันตรายได้ ส่วนแสงสีขาวสื่อถึงความเยาว์วัย ไร้เดียงสา ยังสื่อถึงความชั่วร้ายหรือความตายได้เช่นกัน

ด้านองค์ประกอบฉาก (Setting) จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ เดอะ ฮันเกอร์เกมทั้ง 4 ภาค พบว่า ภาพยนตร์ให้ความสำคัญต่อฉากของภาพยนตร์ที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละครเป็นหลัก โดยมุ่งเน้นไปที่บ้านหรือคฤหาสน์ของตัวละครเป็นหลัก รวมไปถึงสภาพแวดล้อมความเป็นอยู่ของตัวละครทั้งในพาเน็มและแคปปิตอล ฉากทั้งหมดจะบอกถึงฐานะของตัวละครหรือความเป็นอยู่ของละคร รวมไปถึงการทำอาชีพ ส่วนด้านของธรรมชาติจะมุ่งเน้นไปที่ป่าและแม่น้ำ ลำธารส่วนใหญ่ ในภาพยนตร์จะใช้ฉากธรรมชาติเป็นการแข่งขันเกมล่าเกมครั้งที่ 74 และครั้งที่ 75 และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม คือ พิธีกรรมหรือธรรมเนียมบทบัญญัติที่ภาพยนตร์นำเสนอเกี่ยวกับ “การลูกฮ็อกกอบฏ แต่ละเขตต้องเลือกตัวแทน ชายหญิง อายุ 12 - 18 ปี ในพิธีเก็บเกี่ยว เป็นเครื่องบรรณาการแก่แคปปิตอล เพื่อเข้าร่วมการแข่งขันที่สู้กันถึงตาย จนเหลือรอดเพียงผู้เดียวจากนี้สืบไป พิธีกรรมถูกเรียกกันว่า เกมล่าชีวิต” เป็นพิธีทางแคปปิตอลทำมาโดยตลอด 75 ปี ก่อนที่แคตนิสจะขึ้นมาต่อต้าน ยกวันในภาค 4 ปฐมบทเกมล่าเกม ที่ย้อนกลับไปในช่วงสงครามเพิ่งหยุดลงเป็นเกมล่าชีวิตครั้งที่ 10 ที่มียุคสมัยที่แตกต่างจากภาค 1 ภาค 2 และภาค 3 เพื่อให้ผู้รับชมเห็นภาพก่อนที่ประธานาธิบดีโนวจะเป็นคนโหดเหี้ยมและมีอำนาจในการปกครองแคปปิตอล

ด้านองค์ประกอบการถ่ายภาพ (Cinema Photophaphy) พบว่า ขนาดภาพที่พบในภาพยนตร์ เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ ที่นำเสนอด้านอุดมการณ์ทางการเมือง มีขนาดภาพใกล้ (CU/Close Up) การใช้ภาพในระยะใกล้ เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นสีหน้า อารมณ์ และการกระทำของตัวละคร ตัวอย่างเช่น ฉาก (Scene) ที่แคตนิสกำลังโกรธแค้น ที่สโนว์ทำการระเบิดโรงพยาบาล และพูดด้วยประโยค “ถ้าเราอดไหม้ แกก็ต้องอดไหม้” การใช้ภาพขนาดใกล้ ถ่ายบริเวณใบหน้าของนักแสดง จะสามารถถ่ายทอดรายละเอียดเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกที่อยู่ภายในของนักแสดงได้อย่างชัดเจนมาก ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot, MS) ลักษณะภาพแบบนี้จะสามารถเห็นตัวละคร 2 คนในช็อตเดียวกันหรือมากกว่า 2 คนในช็อตเดียวกันได้รวมถึงการเคลื่อนไหวของตัวละคร จะทำให้เห็นสีหน้า ท่าทางต่าง ๆ หรือการเคลื่อนไหวของผู้แสดงได้ดีและรายละเอียดของฉากหลังพอสมควร ขนาดภาพไกล (Long Shot, LS) ลักษณะภาพขนาดไกลเป็นการบอกเล่าเกี่ยวกับสถานที่ที่เป็นหลักสามารถแสดงเหตุการณ์โดยกว้างได้ ตัวอย่างเช่น ฉากประชาชนกำลังโดนโทษประหารในเขตที่ตัวเองอาศัยอยู่ ทำให้ผู้ชมสามารถเห็นตัวละครได้หลายคนในเฟรมเดียวกันหรือเห็นสถานการณ์ที่เป็นภาพรวม ช็อตแทรก (Insert Shot) ภาพระยะใกล้ที่ถ่ายรายละเอียดเล็ก ๆ เป็นช็อตที่ถ่ายทำหรือสร้างภาพแสดงสิ่งที่ต้องการให้รายละเอียดเพิ่มเติม เช่น ฉากชูสามนิ้วในภาพยนตร์ จะมีการถ่ายนิ้วมือให้เห็นชัด ๆ หรือการถือปืนที่จ่อหัวประชาชนพาเน็ม เป็นต้น ด้านมุมภาพพบว่า ทั้ง 4 ภาค ใช้มุมสายตานก (Bird's Eye View) ต้องการให้เห็นสถานที่ โดยกว้างหรือนำเสนอความหมายเกี่ยวกับการมองมาจากด้านบน ตัวอย่างเช่น ฉากที่ประชาชนระเบิดเชือก ทำให้ผู้รับชมสามารถเห็นการระเบิดและการพังทลายของเชือกเป็นภาพโดยรวมหรือฉากประชาชนพาเน็มชนะสงคราม เพื่อให้เห็นถึงการรวมตัวของประชาชนที่ได้รับชัยชนะ มุมผ่านไหล่ (Over the shoulder มักใช้เพื่อเป็นการยืนยันกับผู้รับชมว่าใครคุยอยู่กับใครหรือมีปฏิสัมพันธ์กับใคร มุมภาพนี้นิยมใช้ในบทสนทนาในภาพยนตร์มากที่สุด และการเคลื่อนกล้อง พบว่า ทั้ง 4 ภาค มีการใช้การถือถ่าย (Hand Held) เป็นหลัก เป็นการถ่ายที่ใช้ตัวเสริม shoulder rig โดยการเคลื่อนกล้องในลักษณะนี้เพื่อบอกให้ผู้รับชมมีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ ทำให้ผู้ชมได้เข้าถึงอารมณ์ตัวละครมากขึ้นหรือการเคลื่อนไหวของตัวละครและการถ่ายโดยตั้งกล้องนิ่ง (Static Camara) เป็นบางฉาก (scene) ไม่มีการเคลื่อนไหว จึงทำให้การถ่ายแบบนี้มีความโดดเด่นทางด้านอารมณ์สูง เพื่อให้ผู้ชมได้สังเกตเหตุการณ์ตรงหน้าอย่างละเอียดเปรียบเสมือนภาพนิ่งที่ผู้ชมมีอิสระในการเพ่งมอง

ส่วนที่ 2 จากการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Group Interview)

การรับรู้อุดมการณ์ทางการเมืองของผู้รับชมภาพยนตร์เรื่อง เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ ผลการวิจัยที่ได้จากการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม เพื่อศึกษาถึงความคิดเห็นและการรับรู้อุดมการณ์ทางการเมืองของผู้รับชมในองค์ประกอบจะสรุปผลวิจัยโดยรวมของบทสัมภาษณ์ ดังนี้

ความคิดเห็นที่มีต่อฉาก (Scene) ผู้สัมภาษณ์ได้เลือกฉาก (Scene) ที่ตนเองสนใจมาแสดงความคิดเห็นฉาก (Scene) ส่วนใหญ่ที่เลือกกันมาจะแสดงออกถึงเสรีนิยม และเป็นฉาก (Scene) ที่แคตนิสนางเอกของเรื่องไปปลุกระดมในแต่ละเขตมากกว่า ผู้สัมภาษณ์มีความคิดเห็นไปทางเดียวกันว่าเป็นฉาก (Scene) ที่ดีที่สุดในการแสดงออกถึงความต้องการเสรีภาพ ตัวละครนำพาผู้รับชมเข้าถึงความโกรธที่มีต่อประธานาธิบดีสโนว์ เป็นจุดที่คิดว่าถึงเวลาออกบฏของจริงแล้ว สำหรับผู้สัมภาษณ์อีกส่วนหนึ่งมองฉาก (Scene) การชูสามนิ้วเป็นฉากที่แสดงออกมาได้ดีและชัดเจน ถึงจะไม่มีคำบรรยายหรือบทสนทนาอะไรในฉาก เป็นแค่การอธิบายด้วยภาพทุกอย่างก็รับรู้ได้เลยว่าเราไม่เอาเผด็จการ เราต้องการเสรีภาพ

ความคิดเห็นที่มีต่อบทสนทนา(dialogue) ผู้สัมภาษณ์มีความคิดเห็นไปทิศทางเดียวกันในเรื่องของบทสนทนาของประธานาธิบดีสโนว์ กล่าวคือ บทสนทนาของสโนว์จะเป็นการแสดงออกถึงอำนาจนิยมชัดเจนที่สุดในภาพยนตร์นำเสนอประธานาธิบดีสโนว์จะคุยอะไรกับใครในฉาก (Scene) นั้น บทสนทนาจะอยู่เหนือกว่าผู้ที่สนทนาด้วยเสมอ ไม่ว่าจะเป็นการขู่หรือการตักเตือนก็ตาม



ความคิดเห็นที่มีต่อสี (Color) จากการสัมภาษณ์ พบว่า สีในภาพยนตร์ผู้สัมภาษณ์ตอบคล้ายคลึงกันในส่วนของคนพาเนมและแคปิตอล สีของภาพยนตร์แบ่งแยกออกชัดเจน พาเนมจะสีออกเทาเหมือนจะมีดินและดูจาง ๆ ส่วนแคปิตอลจะเป็นสีสดใสดูรวย มันแสดงถึงการแบ่งชนชั้นและมองเห็นถึงความต่างชั้นชัดเจนไม่ได้มีที่ติ เหมือนคนมีอำนาจทำอะไรก็ได้กับประชาชนที่ไม่มีปากไม่มีเสียง

ความคิดเห็นที่มีต่อองค์ประกอบฉาก (Setting) ผู้สัมภาษณ์ตอบคล้ายคลึงกันให้ความเห็นเกี่ยวกับฉาก (Setting) ที่ออกแบบมาได้ดีพอควร ไม่ว่าจะเป็นฉากที่เป็นการดำเนินเรื่องของตัวละครที่อาศัยอยู่ สภาพแวดล้อม setting ออกมาได้ดีมาก ๆ คุณโทนี่ตัวละคร วัตถุ หรือของต่าง ๆ ให้เข้ากับฉาก ทำให้การนำเสนอของภาพยนตร์มีความต่อเนื่องกันและไปในทิศทางเดียวกัน ไม่ได้รู้สึกว่ภาพยนตร์มันแหวกโทนออกไป สามารถบอกความเป็นอยู่ตามสภาพฉาก (Setting)

ความคิดเห็นที่มีต่อองค์ประกอบภาพ (Cinema Photography) จากการสัมภาษณ์ พบว่า การถ่ายส่วนใหญ่จะเป็นการใช้การถือถ่าย (Hand Held) ทั้ง 4 ภาค สังเกตจากกล้องไม่นิ่งและเกิดการสั่นบ้างเล็กน้อยหรือสั่นเยอะไปเลย ทำให้มองถึงการถ่ายแบบ Hand Held แต่ภาค 1 จะเป็นภาคที่ชัดเจนมากในการใช้ Hand Held เพื่อให้เข้าถึงตัวละครไม่ว่าจะวิ่ง จะล้ม กล้องก็ต้องตามตัวละคร แต่ผู้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่มองว่าเป็นเรื่องปกติของสไตล์ผู้กำกับที่กำกับภาพยนตร์ แต่ผู้สัมภาษณ์ส่วนหนึ่งให้ความเห็นว่า ภาพยนตร์นำเสนอออกมาดีมากแต่การถ่ายทำบางภาค เช่น ภาค 1 ทำให้ผู้รับชมปวดหัวและเวียนหัว กล้องสั่นจนเกินความจำเป็นและอยากให้มีการถ่ายทำที่ดีขึ้นกว่านี้

การนำเสนออุดมการณ์ทางการเมืองของภาพยนตร์ The hunger games ผู้ให้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่ มองว่าการนำเสนออุดมการณ์ของภาพยนตร์เป็นการนำเสนอในทิศทางอำนาจนิยม ความรุนแรง และเสรีภาพ ที่นำเสนอออกมาได้ดี วิธีการนำเสนอแสดงให้เห็นถึงการมีอำนาจของสโนว์ที่ทำให้ประชาชนไม่มีปากไม่มีเสียง ได้แต่ซุบซิบเพื่อบอกว่าเราไม่เห็นด้วยแต่ก็ยังโดนประหาร ความรุนแรงเกิดขึ้นเรื่อย ๆ ยิ่งใช้อำนาจความรุนแรง กฎก็จะแรงตามมากขึ้น แต่ก็แสดงถึงการอยากได้เสรีภาพที่ชัดเจน จากผู้สัมภาษณ์ส่วนน้อยก็ยังมีส่วนที่บอกการนำเสนออุดมการณ์ยังออกมาได้ไม่ดี การแสดงออกถึงการที่จะ ปฏิวัติสู้เพื่ออิสระ มีหลายฉากที่ถ่ายทอดออกมาได้ดีมาก ๆ แต่การนำเสนอออกไปช่วยพิทักษ์ที่เป็นพระเอกมากเกินไป เหมือนภาพยนตร์นำเสนอให้แคตนิสลิ้มจุดยืนของตนเองซึ่งภาพยนตร์ควรจะไปทิศทางอุดมการณ์ให้มากกว่านี้

การรับรู้อุดมการณ์ทางการเมืองในภาพยนตร์ The hunger games ผู้รับชมได้รับรู้ถึงอุดมการณ์อำนาจนิยมในภาพยนตร์มากกว่าเสรีนิยมหรือสังคมนิยมถึง 70% ผู้สัมภาษณ์มองว่าการกระทำของสโนว์แสดงถึงอำนาจที่มีได้อย่างชัดเจนมากตั้งแต่เปิดเรื่องในภาค 1 แม้ว่าภาค 4 จะเป็นภาคปฐมบทก็ยังทำให้รับรู้ถึงอำนาจนิยมของแคปิตอล ผู้สัมภาษณ์ส่วนน้อยรับรู้ในด้านของเสรีนิยม มองว่าภาพยนตร์สีออกเทาทำให้ทางออกของการได้รับอิสรภาพและสื่อถึงการพร้อมสู้ การปฏิบัติ การปลุกกระดม เพื่อให้ชนะสงครามกับผู้ที่มีอำนาจอย่างสโนว์

อภิปรายผล

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis)

การนำเสนออุดมการณ์เสรีนิยม จากผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ ทั้ง 4 ภาค การแสดงออกถึงความสันติหรือต้องการเสรีภาพ จะมีการ ซุบซิบว่า วิวปาก ร้องเพลง หรือการวาดนวมก็งักเงี้ยว เพื่อแสดงออกถึงการต่อต้านอำนาจของรัฐ การซุบซิบสื่อถึง ขอบคุณ ชื่นชม บอกลาคนที่คุณรัก หลังจากที่สูญเสียคนในครอบครัวหรือผู้คนในเขตที่เป็นเครื่องบรรณาการ ตอนช่วงหลังภาพยนตร์นำเสนอความหมายนี้เป็นการไม่เห็นด้วยกับเผด็จการและการต่อต้านอำนาจรัฐ เพื่อปลดแอกความอยุติธรรมเพื่ออิสรภาพ จากการศึกษาของ ธร สถิตวิทยา ได้ศึกษาเรื่องภาพตัวแทนการใช้อำนาจ การครอบงำ และการต่อต้านขัดขืนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games

พบว่า การชูสามนิ้วภายในเรื่องตอนช่วงหลังถูกนำมาไปใช้ที่สื่อถึงการต่อต้านและการขัดขืนอำนาจในที่สุด (ธร สถิตวิทยา, 2562) ซึ่งในภาค 3 การนำเสนอจะมีความชัดเจนมากขึ้นกว่าภาคอื่น ๆ ตัวละครหลักอย่างแคตนิสได้ไปปลุกระดมเขตอื่น ๆ เพื่อให้ลุกขึ้นสู้และให้หันป็นไปที่มีอำนาจ การปลุกระดมเพื่อหาแนวร่วมจะใช้อาวุธด้านสื่อออกกรายการนอกระบบให้ประชาชนทุกเขตได้รับรู้และช่วยกันต่อสู้ให้รัฐพาล้นกลายเป็นประชาธิปไตย

การนำเสนออุดมการณ์อำนาจนิยม จากผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ ทั้ง 4 ภาค มีการจัดการแข่งขันเกมล่าเกม เป็นการบังคับประชาชนพาล้นทั้งหมด 12 เขต เป็นเครื่องบรรณาการ เป็นการใช้กำลังควบคุมประชาชนพาล้นและเป็นการกระทำให้ประชาชนพาล้นต้องยอมรับอย่างยินยอมจากการถูกบังคับ หากมีการไม่ยินยอม ผู้มีอำนาจจะสั่งประหารทันทีโดยไม่ฟังเหตุและผล เช่น การชูสามนิ้วแสดงถึงการต่อต้านอำนาจของรัฐหรือการติดเชื้อมก๊กก็เจ็ยถือว่าเป็นกบฏทั้งหมด ภาพยนตร์ เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ แสดงให้เห็นถึงการใช้อำนาจและความรุนแรงกับประชาชนพาล้นที่เป็นเพียงชนชั้นล่าง ไม่ให้เขตที่ตนเองปกครองแสดงความคิดเห็นใด ๆ และใช้อำนาจควบคุมทรัพยากรให้อยู่อย่างจำกัด ยังใช้ทำงานเพิ่มขึ้นและควบคุมความเป็นอยู่ของประชาชนพาล้นจากการศึกษาของ Gramsci พบว่า การใช้อำนาจในการควบคุมบังคับชนชั้นล่าง และการยอมรับการปกครองอย่างยินยอมพร้อมใจ เป็นกลไกการปราบปรามที่จะทำให้กลุ่มผู้ปกครองสามารถใช้อำนาจหรือกำลังในการควบคุมชนชั้นล่างกับอุดมการณ์ที่จะทำให้คนชนชั้นล่างยอมรับการปกครองอย่างยินยอม (กาญจนา แก้วเทพ, 2526)

การนำเสนออุดมการณ์สังคมนิยม จากผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ ทั้ง 4 ภาค ประชาชนพาล้นได้มีความหวังในการต่อต้านอำนาจของรัฐ ในภาค 3 จะเริ่มมีการนำเสนอสังคมนิยมขึ้นมามากขึ้น การที่แคตนิสยอมเป็นม็อกกิงเจ็ยตัวแทนฝ่ายปฏิวัติและเป็นที่ยอมรับของชาวพาล้นโดยปริยาย ยิ่งทำให้ถูกจับตามองและยอมเสียสละตัวเองเพื่อส่วนรวมในการต่อต้านแคปปิตอล ทำให้แคตนิสที่เป็นตัวละครหลักมีความสำคัญกับประชาชนพาล้น ซึ่งเป็นไปตามที่ กาญจนา แก้วเทพ ได้กล่าวเอาไว้ว่า สังคมนิยมมีรากฐานความคิดที่ปฏิเสธแนวคิดปัจเจกชนนิยมที่ให้ความสำคัญแก่บุคคลมากกว่าการยอมรับและปฏิบัติตามระเบียบของสังคม อุดมการณ์ดังกล่าวเมื่อมันการเสียสละความสุขส่วนตนเพื่อประโยชน์ของสังคมส่วนรวมนั้นก็คือ การให้ความสำคัญกับสังคมมากกว่าปัจเจกบุคคลเพราะมองว่าปัจเจกชนไม่สามารถแยกตัวออกจากสังคมได้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2526) ยกเว้น ภาค 4 เป็นภาคปฐมบทที่ยังไม่มีการแสดงออกถึงสังคมนิยม เป็นภาคที่สงครามการเมืองเพ็งจบลงและเกมล่าเกมจัดถึงครั้งที่ 10 เป็นภาคที่แสดงถึงอำนาจนิยมและเสรีนิยมเพียงสองอุดมการณ์

การนำเสนออุดมการณ์ในองค์ประกอบภาพยนตร์

ด้านฉาก (Scene) ผลวิจัยพบว่า อุดมการณ์เสรีนิยม ฉาก (Scene) จะแสดงออกด้วยการกระทำของตัวละครจะไม่ค่อยมีบทสนทนามากนักจะเน้นที่การกระทำเป็นหลัก เช่น การชูสามนิ้วซึ่งไม่ได้มีบทสนทนาแต่ก็สื่อได้ว่าในฉาก (Scene) นี้ นำเสนอถึงความต้องการไม่เห็นด้วยกับเผด็จการและการต่อต้านอำนาจรัฐเพื่อปลดแอกความอยุติธรรมเพื่ออิสรภาพ อุดมการณ์อำนาจนิยมจะนำเสนอด้วยบทสนทนาจะเป็นฉาก (Scene) ที่นั่งคุยกันระหว่างตัวละครเหมือนกับวางแผนหรือหาทางทำลายผู้ที่ต่อต้านตนเองแสดงให้เห็นถึงความคิดของตัวละครด้วยบทสนทนา อุดมการณ์สังคมนิยมจะนำเสนอทั้งการกระทำและมีบทสนทนาในฉาก (Scene) นั้น การเป็น ม็อกกิงเจ็ยและต้องปลุกระดมจะมีการโน้มน้าวด้วยคำพูดรวมกับการกระทำเพื่อให้ประชาชนร่วมมือกันไม่ฆ่ากันเองการเสียสละเพื่อส่วนรวมเป็นตัวแทนการปฏิบัติเป็นที่ยอมรับของประชาชน

ด้านบทสนทนา (Dialogue) ผลวิจัยพบว่า ในการนำเสนออุดมการณ์อำนาจนิยมและสังคมนิยมจะมีการใช้บทสนทนาเป็นหลักในการสื่อสารระหว่างตัวละคร ทำให้รู้ถึงความคิดของตัวละครและบอกถึงอารมณ์ของตัวละครในขณะนั้น ในด้านของอุดมการณ์เสรีนิยมบทสนทนาจะมีน้อยมากจะเน้นการกระทำมากกว่ามีบทสนทนา ระหว่างตัวละคร เน้นการกระทำตัวละครมากกว่าบทสนทนาจะทำให้เข้าถึงบรรยากาศในภาพยนตร์ได้ดีกว่า แต่จะมีบางฉาก (Scene) ที่มีบทสนทนาเพื่อให้ผู้รับชมได้เข้าใจความคิดหรือเหตุการณ์ที่เข้าใจยากตรงหน้า เพื่อสื่อให้



ผู้รับชมเข้าใจมากเหตุการณ์มากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นไปตามที่ ประวิทย์ แต่งอักษร ได้กล่าวเอาไว้ว่า บทสนทนาเป็นถ้อยคำที่กำหนดให้แต่ละตัวละครได้ใช้แสดงโต้ตอบกัน ใช้บอกถึงอารมณ์ดำเนินเรื่อง และสื่อสารกับผู้ชม ภาพยนตร์ที่ดีสื่อความหมายด้วยภาพมากกว่าคำพูด การประหยัถ้อยคำเป็นสิ่งที่ควรทำ ความหมายหรืออารมณ์บางครั้งอาจจำเป็นต้องใช้ถ้อยคำมาช่วยเสริมให้ดูดียิ่งขึ้นได้ (ประวิทย์ แต่งอักษร, 2551)

ด้านสี (Color) ผลวิจัยพบว่า มีการใช้สี (Color) ทั้งหมด 3 องค์ประกอบ คือ 1) สีที่เกิดจากเครื่องแต่งกาย เป็นส่วนใหญ่ที่แสดงถึงอารมณ์ความรู้สึกในการแต่งกาย สีจะช่วยเสริมบุคลิกของผู้สวมใส่ และยังเป็นแรงบันดาลใจในการแสดงออกถึงความรู้สึก และความน่าสนใจ เช่น ประชาชนพาเน็มใช้สีเทาแสดงถึงความสิ้นหวัง ความเศร้า และสีม่วงของฝั่งผู้มีอำนาจ แสดงถึงความหลอกลวง ความโหดร้าย 2) สีที่เกิดจากฉาก สีดำที่สื่อถึงอารมณ์ที่หม่นหมอง สิ้นหวัง เคร่งขรึม สีทองสื่อถึงความหรูหรา ความสูงส่ง และสีเขียว ธรรมชาติ ความหวัง ความสามัคคี 3) ด้านสีที่เกิดจากแสงสีฟ้าในด้านของจิตวิทยาสีจะสื่อถึงความเศร้าหมองและความหดหู่หรือความใจเย็นในขณะนั้น แสงสีส้มสื่อถึงการมีพลัง ความกระตือรือร้น แต่ก็สามารถหมายถึงความสิ้นหวังและอันตราย แสงสีขาวสื่อถึงความเยาว์วัย ไร้เดียงสา ในขณะเดียวกันก็ยังสื่อถึงความชั่วร้ายหรือความตายได้เช่นกัน ดังนั้น โทนสีหรือกลุ่มสีสามารถสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกัน สียังมาเล่นกับความรู้สึกของผู้รับชมที่สามารถรับรู้ทั้งด้านดีและไม่ดีได้จากสี จากการศึกษา สรรเพชญ วงศ์ประเสริฐผล และฉลองรัฐ เณรมาลย์ชาลมารค มีผลการศึกษาพบว่า ด้านสี (Color) สีที่เกิดจากฉากและสีที่เกิดจากการจัดแสง มีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ โดยแต่ละโทนหรือกลุ่มสีสามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกต่างกัน สี ๆ หนึ่งสามารถสื่อได้ด้านบวกและด้านลบ (สรรเพชญ วงศ์ประเสริฐผล และฉลองรัฐ เณรมาลย์ชาลมารค, 2566)

ด้านองค์ประกอบฉาก(Setting) ผลวิจัยพบว่า มีการใช้ฉากทั้งหมด 4 ฉาก ได้แก่ ฉากที่เป็นดำเนินชีวิตของตัวละคร ฉากที่เป็นธรรมชาติ ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม และฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ แต่ละฉากจะมีการบรรยายหรือการนำเสนอออกมา ส่งผลให้เกิดการกระทำบางอย่างของตัวละคร ทั้งความคิดของตัวละคร การกระทำของตัวละคร สภาพแวดล้อมต่าง ๆ ของตัวละคร นอกจากนี้ ยังมีความสำคัญต่อการสร้างความหมายที่อยากนำเสนอออกมา เช่น เขตที่นางเอกอาศัยมีประชาชนที่อยู่อย่างแออัดยาก และยากจน บรรยายภาพสภาพแวดล้อมนำเสนอถึงการมีชีวิตที่ขาดแคลน ถึงในฉากจะไม่มีบทสนทนาจึงตาม ซึ่งเป็นไปตามที่ Harry, H. & Katharine, A. ได้กล่าวเอาไว้ว่า ฉากควรจะสามารถบอกผู้ชมได้ถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร สภาพแวดล้อมของตัวละคร ผลกระทบของสภาพแวดล้อมที่มีต่อชะตาชีวิต หรือวิถีชีวิตของตัวละคร และผลกระทบนั้นเป็นอย่างไร ในทางกลับกันบุคลิกภาพของตัวละครมีผลลัพธ์ต่อสภาพแวดล้อมของตัวละครอย่างไร เพื่อให้องค์ประกอบของภาพยนตร์มีสีสัน บรรยายภาพ อารมณ์ความรู้สึกที่สอดคล้องกัน (Harry, H. & Katharine, A., 1998) ได้

ด้านองค์ประกอบภาพถ่ายภาพ (Cinema Photophaphy) ผลวิจัยพบว่า การถ่ายภาพเพื่อนำเสนออุดมการณ์ทางการเมืองมี 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) ขนาดภาพ ขนาดที่ใช้เป็นหลัก คือ ขนาดภาพใกล้ (CU/Close Up) ขนาดภาพปานกลาง (Medium Shot, MS) ขนาดภาพไกล (Long Shot, LS) ซ็อตแทรก (Insert Shot) ขนาดภาพไกลมาก 2) มุมภาพ ได้แก่ มุมสายตานก (Bird's Eye View) มุมผ่านไหล่ (Over the shoulder) และ 3) การเคลื่อนกล้อง พบว่า ส่วนใหญ่ทั้ง 4 ภาค มีการใช้การถือถ่าย (Hand Held) เป็นหลัก โดยการเคลื่อนกล้องในลักษณะนี้เพื่อนำให้ผู้รับชมมีส่วนเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ และการถ่ายโดยตั้งกล้องนิ่ง (Static Camara) เป็นบางฉาก (Scene) ไม่มีการเคลื่อนไหวเพื่อให้ผู้รับชมเข้าถึงอารมณ์และการเพ่งมองตัวละครได้ชัดเจนมากที่สุด การถ่ายทำภาพยนตร์ต้องควบคู่ 3 องค์ประกอบไปด้วยกันเพื่อให้การถ่ายเกิดการต่อเนื่องและบอกความหมายที่นำเสนอ เพื่อให้ผู้รับชมรับรู้ถึงเรื่องราวที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ การเข้าถึงอารมณ์ตัวละครการจับสีหน้าท่าทาง แม้กระทั่งการมองเหตุการณ์โดยรวมและเข้าใจเนื้อเรื่องที่ภาพยนตร์นำเสนอ ถึงฉาก (Scene) นั้นจะไม่มีบทสนทนาใด ๆ ก็ตาม

ส่วนที่ 2 จากการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม (Group Interview)

จากการสัมภาษณ์ของผู้รับชมสรุปโดยรวม พบว่า ผู้สัมภาษณ์ส่วนใหญ่ลงความเห็นว่ภาพยนตร์ เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ แสดงออกถึงอุดมการณ์อำนาจนิยมเป็นส่วนใหญ่ กล่าวคือ การนำเสนอของภาพยนตร์แสดงให้เห็นถึงความเผด็จการและการปกครองด้วยอำนาจนิยมของประธานาธิบดีโนว มีการสร้างเกมล่าเกมให้ประชาชนแต่ละเขตฆ่ากันเองขึ้นมาเพื่อป้องกันการก่อกบฏและยังเป็นการบังคับของกลุ่มแคปปิตอลแสดงถึงอำนาจที่มีได้อย่างชัดเจนมากตั้งแต่ภาค 1 แม้ว่าภาค 4 จะเป็นภาคปฐมบทก็ยังทำให้รับรู้ถึงอำนาจนิยมของแคปปิตอลในช่วงสงครามเพิ่งจบไป ผู้สัมภาษณ์รับรู้ได้จากการที่ตัวละครมีความคิดที่โหดร้าย รุนแรงและการบังคับประชาชนตัวอย่างเช่น “คุณว่าเรามีผู้ชนะไปทำไม จะทำราบเขตต่าง ๆ ก็แค่เลือกมา 24 คน ก็ฆ่าทิ้งให้หมด ทันใจกว่าเยอะ” หรือ “เด็กสาวจากเขต 12 อันแรนแคน ทำตายแคปปิตอลแล้วลอยนวล และอาจลามเป็นการปฏิบัติ นึกถึงภาพพวกพ้องนับหมื่นต้องตายเมืองนี้ใหม่เป็นจุล รังสีตกค้าง พังพิงนาศจมในถ้ำถ่านไม่เหลือซาก เหมือนเขต 13” ทำให้สื่อถึงการที่ประชาชนไม่มีปากไม่มีเสียงและถูกการกดขี่ จากการศึกษาของ นิพัทธ์พนธ์ นันทะวงศ์ ได้ศึกษาเรื่องการวิเคราะห์แนวคิดทางการเมืองในนวนิยายเกมล่าชีวิต พบว่า ภาพยนตร์เกมล่าเกมจะเป็นไปในเรื่องของอำนาจ จะมีการควบคุมประชาชนในเขตต่าง ๆ (นิพัทธ์พนธ์ นันทะวงศ์, 2558) ส่วนผู้สัมภาษณ์ส่วนน้อยลงความเห็นว่รับรู้อุดมการณ์เสรีนิยม ผู้สัมภาษณ์ให้เหตุผลว่ รู้ได้ตั้งแต่การชูสามนิ้วพร้อม ๆ กันในเขต คงแสดงออกถึงการไม่เห็นด้วยและไม่เอาเผด็จการ เหมือนสื่อให้เห็นถึงทางออกเพื่อได้รับอิสรภาพและสื่อถึงการพร้อมสู้ การปฏิวัติ การปลุกระดม แสวงหาเสรีภาพ เพื่อให้ชนะสงครามกับผู้มีอำนาจอย่างประธานาธิบดีโนว ในส่วนของอุดมการณ์สังคมนิยมผู้สัมภาษณ์ไม่ได้กล่าวถึงแต่ก็มองว่การที่นางเอกเป็นมือกึ่งเจย์ตัวแทนการปฏิวัติยังไม่ค่อยชัดเจนกับหน้าที่ของตนภาพยนตร์ยังนำเสนอไปในทิศทางช่วยเหลือพระเอกจนลืมหน้าที่ตัวเอง

สรุป/ข้อเสนอแนะ

การศึกษาการรับรู้อุดมการณ์ทางการเมืองในองค์ประกอบภาพยนตร์เรื่อง เดอะ ฮังเกอร์เกมส์ ของผู้รับชมเป็นการศึกษาเพื่อให้เห็นแนวทางขององค์ประกอบภาพยนตร์ที่นำเสนออุดมการณ์ทางการเมืองเสรีนิยม อำนาจนิยม และสังคมนิยม ในแต่ละฉากของภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ที่รับชมรับรู้อุดมการณ์ที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอและสามารถตอบสนองความต้องการของผู้รับชมได้ ยังเป็นแนวทางให้กลุ่มผู้รับชมที่มีความสนใจรับชมภาพยนตร์ที่ต้องตีความหมายเกี่ยวกับอุดมการณ์และการนำเสนอด้วยการใช้องค์ประกอบภาพยนตร์ ทำให้ได้ทราบถึงการสื่อความหมายของเหตุการณ์ในภาพยนตร์ อีกทั้งยังเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ โดยสามารถใช้องค์ประกอบภาพยนตร์ที่ปรากฏไปปรับใช้หรือไปประยุกต์ใช้กับภาพยนตร์ที่สร้างและสามารถนำความคิดเห็นของผู้รับชมไปเป็นแนวทางในการปรับใช้การสร้างสรรคภาพยนตร์ 1) งานวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อให้เห็นแนวทางขององค์ประกอบภาพยนตร์ที่นำเสนออุดมการณ์ทางการเมือง เพื่อให้ผู้ที่รับชมรับรู้อุดมการณ์ที่ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอ 2) งานวิจัยครั้งนี้สามารถเป็นแนวทางให้กลุ่มผู้รับชมที่มีความสนใจรับชมภาพยนตร์ที่ต้องตีความหมายเกี่ยวกับอุดมการณ์ และการนำเสนอด้วยการใช้องค์ประกอบภาพยนตร์ ได้ทราบถึงการสื่อความหมายของเหตุการณ์ในภาพยนตร์ได้ 3) งานวิจัยครั้งนี้สามารถไปเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ โดยนำความคิดเห็นของผู้รับชมและองค์ประกอบภาพยนตร์ที่ปรากฏไปปรับและประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ของตน



เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2526). ลัทธิมาร์กซ์ของกริมซี. วารสารธรรมศาสตร์, 12(2), 104-122.
- _____. (2552). สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธร สถิตวิทยา. (2562). ภาพตัวแทนการใช้อำนาจการครอบงำ และการต่อต้านขัดขืนในภาพยนตร์ชุด Hunger Games. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- นิพัทธ์ นันทวงศ์. (2558). การวิเคราะห์แนวคิดทางการเมืองในนวนิยายเกมล่าชีวิต. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ประวิทย์ แต่งอักษร. (2551). มาทำหนังสือกันเถอะ. กรุงเทพมหานคร: ไบโอสโคป พลัส.
- สรรเพชญ วงศ์ประเสริฐผล และฉลองรัฐ เณรมาลย์ชาลมารค. (2566). กลวิธีการเล่าเรื่องและภาษาภาพยนตร์ในซีรีส์พระจันทร์ขึ้นใกล้ Moonlight Chicken. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยรังสิต.
- สุพัฒน์ ศิวะพรพันธ์. (2566). เปิดตำนาน The Hunger Gamesจากนิยายยอดฮิตสู่ภาพยนตร์ชุดที่ผู้ชมทั่วโลกหลงรัก. เรียกใช้เมื่อ 25 มกราคม 2567 จาก <https://thestandard.co/the-hunger-games/>
- หม่อมหลวงอุสุมา สุขสวัสดิ์. (2561). รั้วกับศักยภาพของภาพยนตร์. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- Harry, H. & Katharine, A. (1998). The Stage and the School. Glencoe: McGraw-Hill.
- Jurairat. (2023). Synopsis of The Hunger Games: The Ballad of Songbirds and Snakes, action-fantasy movie. Retrieved March 18, 2024, from <https://www.sanook.com/movie/154475/>