



เล่นจนตาย : คติชนประเภทการละเล่นกับการนำเสนอความรุนแรง ในภาพยนตร์ผีไทยร่วมสมัย¹

เสาวภาคย์ ขันมันน์* และ ชัยรัตน์ พลमुख

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ประเทศไทย

Deadly Moves: Folk Games and Presentations of Violence in Contemporary Thai Ghost Cinema

Saowapark Khanman* and Chairat Polmuk

Faculty of Arts, Chulalongkorn University, Thailand

Article Info

Research Article

Article History:

Received 6 March 2025

Revised 8 April 2025

Accepted 13 April 2025

คำสำคัญ

คติชน

การละเล่น

ความรุนแรง

ภาพยนตร์ผีไทย

* Corresponding author

E-mail address:

saowapark.km@gmail.com

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์ผีไทยมักปรากฏการใช้ข้อมูลคติชนเป็นองค์ประกอบสำคัญของการหลอกหลอนและนำเสนอประเด็นปัญหาเกี่ยวกับความรุนแรงในสังคมไทย บทความนี้สนใจการนำเสนอการละเล่นพื้นบ้านและการละเล่นร่วมสมัยในภาพยนตร์ผีไทย 4 เรื่อง ได้แก่ *เดอะ เลตเตอร์* เขียนเป็น *สังตายน* (2549) *pen chook bee* (2549) *ลัดดาแลนด์* (2554) และ *มอญซ่อนผ้า* (2558) และใช้มุมมองทางคติชนวิทยาร่วมกับแนวคิดทางวัฒนธรรมศึกษาเกี่ยวกับการละเล่น เพื่อวิเคราะห์การนำเสนอการละเล่นปริศนาคำทาย แขงก์แมน การละเล่นซ่อนหา และการละเล่นมอญซ่อนผ้า ในภาพยนตร์ผีไทยทั้ง 4 เรื่องดังกล่าว การศึกษาพบว่า การละเล่นเหล่านี้ถูกนำเสนอ ชัดเจนให้มีลักษณะแตกต่างไปจากการละเล่นที่คุ้นเคยในวิถีชีวิตคนไทย การละเล่นที่มีอิสระสนุกสนานกลับกลายเป็นการบังคับและความจริงจัง กติกาของการละเล่นที่เท่าเทียมกันกลับกลายเป็นเครื่องมือทำให้ผู้ต้อง อำนาจในชีวิตจริงสามารถมีอำนาจเหนือผู้อื่นได้ และความเฉพาะชั่วคราว ของการเล่นกลับพราเลือนและส่งผลกระทบต่อความเป็นความตายของตัวละคร ในโลกจริง การละเล่นอันหลอกหลอนเหล่านี้ทำให้ตัวละครสามารถตอบโต้ ต่อสู้ และถ่ายทอดความรุนแรงรูปแบบต่าง ๆ ที่เป็นประเด็นปัญหาใน สังคมไทยร่วมสมัย ได้แก่ ประเด็นปัญหาการบูลลี่ ความกดดันจากสังคม แบบทุนนิยมปิตาธิปไตย ความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น และอคติทางชาติพันธุ์ คติชนประเภทการละเล่นเป็นเครื่องมือที่ตัวละครผู้ต้องอำนาจสามารถใช้ เพื่อช่วยเหลือตนเองให้ได้รับความยุติธรรมและสามารถสื่อสารความรุนแรง ที่พวกเขาต้องเผชิญอย่างยุติธรรมได้

¹ บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์อักษรศาสตร์ดุขฎิบัณฑิต และพัฒนาจากหัวข้อนำเสนอ ในงานประชุมวิชาการด้านภาพยนตร์และการอนุรักษ์สื่อสโตนทัศน์ ครั้งที่ 14 (วันที่ 10 กันยายน 2567) ณ หอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน)

Keywords:

folk games,
violence,
Thai ghost cinema

Abstract

In contemporary Thai ghost cinema, folklore is often employed as a cinematic device to portray haunting effects and visualize issues related to various forms of violence in Thai society. This article examines how four Thai ghost films—*The Letters of Death* (2006), *The Unseeable* (2006), *Ladda Land* (2011), and *Ghost Ship* (2015)—incorporate folk games such as Hangman, Hide and Seek, and Mon Son Pha into their plots. By integrating folkloristic methodologies and cultural studies, particularly the concept of play-elements, this study finds that these games are depicted in an intensified manner, diverging from the conventional traits of gaming. The notions of fun and freedom typically associated with games are distorted into mechanisms of control and severity. Game rules, traditionally shared among players, are manipulated to benefit specific individuals, granting them power over others. While the inherent limitations of games are subverted, the blurring of game boundaries ultimately results in the real-life deaths of players. These haunting games serve as a medium through which film characters react to, resist, and reinterpret the injustices they face, including bullying, pressures from a capitalist-patriarchal society, an imbalanced hierarchical system, and racial bias. Consequently, folk games play a crucial role as tools for oppressed and marginalized characters, enabling them to reclaim agency, escape injustice, and express forms of violence that would otherwise remain silenced in real life.

1. บทนำ

ตั้งแต่ช่วงเวลาหลังวิกฤตเศรษฐกิจไทยปี พ.ศ. 2540 อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์ผีไทย ได้เติบโตอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ภาพยนตร์ผีไทยจำนวนมากได้รับความนิยมทั้งในประเทศและต่างประเทศทั่วโลก การรวบรวมข้อมูลของผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ผีไทยจำนวนมากใช้ข้อมูลทางคติชนวิทยาเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสร้างความหลอกหลอนในภาพยนตร์ ข้อมูลทางคติชนวิทยาเหล่านี้มีทั้งข้อมูลเกี่ยวกับนิทานผีไทย เช่น นิทานผีเรื่องแม่หากพระโขนง ตัวละครผี เช่น กระสือ ปอบ เปรต ตัวละครผีข้ามวัฒนธรรม เช่น ซอมบี้ การใช้พิธีกรรมและความเชื่อไสยศาสตร์ การใช้ตัวละครผีนางรำ และยังพบข้อมูลคติชนร่วมสมัย เช่น เรื่องเล่าจากเมืองเกี่ยวกับสวนสนุกผีสิง ตึกร้างผีสิง หมู่บ้านผีสิง เป็นต้น ตัวอย่างเหล่านี้แสดงให้เห็นว่าข้อมูลคติชนเป็น “คลัง” ของเรื่องเล่าสยองขวัญร่วมสมัย และชี้ให้เห็นว่าในบริบทสังคมไทย คติชนเป็นประสบการณ์ในวิถีชีวิต (lived experience) ไม่ใช่อดีตที่ไร้ชีวิต คติชนเหล่านี้ยังสะท้อนการดำเนินไปร่วมกันของภาวะสมัยใหม่และขนบธรรมเนียมดั้งเดิมที่อาจแยกขาดจากกันได้ (Ancuta, 2024, pp. 3-4) การนำข้อมูลคติชนมาตีความใหม่และนำเสนอในภาพยนตร์ผีไทยเป็นประเด็นที่นำศึกษาจากมุมมองคติชนวิทยา วัฒนธรรมศึกษา และภาพยนตร์ศึกษา

ในการศึกษานี้ ผู้วิจัยสนใจข้อมูลคติชนประเภทการละเล่น ซึ่งปรากฏเป็นองค์ประกอบสำคัญในภาพยนตร์ผีไทยที่คัดเลือกมาจำนวน 4 เรื่อง ได้แก่ การละเล่นแสงกะแม่ม ใน *เดอะเลตเตอร์ เขียนเป็นสังตายน* (2549) การละเล่นซ่อนหา ใน *เบนซูกับผี* (2549) และ *ลัดดาแลนด์* (2554) และการละเล่นมอญซ่อนผ้า ใน *มอญซ่อนผี* (2558) และการละเล่นเหล่านี้มีทั้งการละเล่นในวิถีชีวิตของคนไทยแต่เดิมและการละเล่นที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมตะวันตก นักคติชนวิทยาชี้ลักษณะน่าสนใจของการละเล่นว่า เป็นข้อมูลที่สามารถสะท้อนให้เห็นแบบแผนทางวัฒนธรรม และลักษณะของสังคมหนึ่ง ๆ ได้ (ศิริพร ฐิตะฐาน ณ ถกลาง, 2539, น. 125) การละเล่นในภาพยนตร์เหล่านี้ อาจมีการชิงไหวชิงพริบ การใช้กำลัง การใช้ความรุนแรงระหว่างการละเล่น แต่บริบทของการ “เล่นกัน” ทำให้ความรุนแรงดังกล่าวถูกลดระดับลง เพราะตัวละครบางตัวมองว่าสิ่งที่เกิดขึ้นในการละเล่นเป็นเพียงเรื่องสมมติ อย่างไรก็ตาม เรื่องเล่าในภาพยนตร์มักนำไปสู่เหตุการณ์ที่เรื่อง “เล่น ๆ” เหล่านั้นกลับกลายเป็นเรื่อง “คอขาดบาดตาย” ในกิจกรรมการละเล่น

การละเล่นเป็นข้อมูลทางคติชนวิทยาประเภทหนึ่งจากข้อมูลคติชนอีกหลายประเภทที่นักคติชนวิทยาได้รวบรวมและจัดระเบียบเพื่อแสดงให้เห็นลักษณะร่วมและแนวคิดที่ปรากฏร่วมกันในคติชนประเภทเหล่านั้น ข้อมูลทางคติชนวิทยามีหลากหลายรูปแบบ นักคติชนวิทยาแต่ละคนอาจจัดจำแนกข้อมูลแตกต่างกันไปตามแต่จุดสนใจและจุดเด่นของกลุ่มข้อมูลที่รวบรวมมาได้ (Georges & Jones, 1995, pp. 93-94) ทั้งนี้ ข้อมูลคติชนอาจแบ่งเป็นประเภทโดยคร่าว

ได้ 4 ประเภท คือ คติชนประเภทมุขปาฐะ ซึ่งมักหมายถึงเรื่องเล่า นิทาน อนุภาคในนิทาน เพลง สำนวน รวมทั้งถ้อยคำที่ใช้ในชีวิตประจำวัน คติชนประเภทวัตถุ ซึ่งมักหมายถึงความรู้ และทักษะในการผลิตและสร้างวัตถุสิ่งของต่าง ๆ เช่น บ้านเรือน เสื้อผ้า อาหาร เครื่องมือและอุปกรณ์ในการประกอบอาชีพและใช้ชีวิตประจำวัน คติชนประเภทจารีตทางสังคม ซึ่งมักหมายถึงจารีตชุมชน พิธีกรรมทางศาสนาความเชื่อ ประเพณีท้องถิ่น วิถีปฏิบัติในช่วงเทศกาล รวมถึงการละเล่น เกม กีฬาพื้นบ้านทั้งหลาย และคติชนประเภทการแสดง ซึ่งมักหมายถึง การแสดงดนตรี ระบายพื้นบ้าน และการแสดงละครพื้นบ้าน (Dorson, 1972, pp. 2-5)

การศึกษาข้อมูลคติชนในภาพยนตร์ผีไทยโดยมากจะพบว่าเป็นการศึกษาการนำเสนอ คติชนประเภทอนุภาคตัวละครผีในนิทานผีไทย เช่น การศึกษากระสือในภาพยนตร์ *ตำนานกระสือ* (2545, อ้างถึงใน Baumann, 2016) ของเบนจามิน บาวแมนน์ (Benjamin Baumann) ซึ่งแสดงให้เห็นการตีความกระสือใหม่และนำเสนอในฐานะความสกปรกและความเป็นอื่นทางชาติพันธุ์เขมร ในบริบทที่สังคมไทยกำลังเผชิญวิกฤตอัตลักษณ์ความเป็นไทยสมัยใหม่ ในช่วงทศวรรษ 2540 การศึกษาการนำเสนอกระสือในภาพยนตร์ *กระสือสยาม* (2562, อ้างถึงใน รังสรรค์ นัยพรม, 2563) โดย รังสรรค์ นัยพรม แสดงให้เห็นลักษณะความเป็นหลังสมัยใหม่ของภาพยนตร์และมีการนำเสนอกระสือให้สัมพันธ์กับความเป็นเมืองและความทันสมัยผ่านตัวละครกระสือที่เป็นนักเรียนมัธยมในพื้นที่แบบเมืองและตัวละครพญากกระสือที่ทำธุรกิจเสริมความงาม รังสรรค์วิเคราะห์ว่าการนำเสนอภาพกระสือในลักษณะเช่นนี้เป็นการวิพากษ์ ความทันสมัยและภาวะบริโภคนิยมของเมือง ในขณะเดียวกันก็สะท้อนภาพผู้หญิงในบริบท หลังสมัยใหม่ที่มีอัตลักษณ์หลากหลายและไม่หยุดนิ่งตายตัวเสมอไป การศึกษาของคาตาซีนา อังคุทสะ (Katarzyna Ancuta) วิเคราะห์การนำเสนอกระสือและปอบในภาพยนตร์ *กระสือ วาเลนไทน์* (2549, อ้างถึงใน Ancuta, 2017) และ *ผี* (2548, อ้างถึงใน Ancuta, 2017) ซึ่งแสดงให้เห็นการตีความใหม่และนำเสนอตัวละครผีเหล่านี้ในบริบทวิถีชีวิตแบบเมือง กระสือและปอบ ขบเน้นภาพของเมืองในฐานะพื้นที่ของการสูบเลือดสูบน้ำเนื้อแรงงานเมือง นอกจากนี้ กระสือและปอบยังเป็นตัวแทนของผู้หญิงที่เป็นภัยคุกคามต่อโครงสร้างสังคมแบบชายเป็นใหญ่และอุดมคติความเป็นแม่ เพราะถูกนำเสนอให้สัมพันธ์กับตัวละครผู้หญิงที่เคยทำแท้งในอดีตชาติ และตัวละครผู้หญิงที่ประกอบอาชีพค้าบริการ (Ancuta, 2017)

นอกจากนี้ยังมีการศึกษาของนักวิชาการที่สนใจอนุภาคตัวละครผีปอบ ไม่ว่าจะเป็น ธนวัฒน์ ปัญญาพันธ์ และ ชลาธิป วสุวัต (2561) ที่ศึกษาเกี่ยวกับการตีความปอบในแนวใหม่ ในภาพยนตร์เรื่อง *ปอบ หวัดสยอง* (2544, อ้างถึงใน ธนวัฒน์ ปัญญาพันธ์ และ ชลาธิป วสุวัต, 2561) นำเสนอให้ปอบปรากฏตัวในร่างของผู้หญิงที่มีเสน่ห์เย้ายวนทางเพศ ซึ่งทำให้ปอบเป็นตัวละครที่ถูกจ้องมองจากตัวละครชายทั้งหลาย ปอบจึงถูกตีความให้สามารถใช้ความเป็นผู้หญิง เพื่อหลอกล่อให้ผู้ชายเป็นเหยื่อได้ และปอบยังมีบทบาทวิพากษ์วัฒนธรรมค่างของชายในสังคม

แบบปิตาธิปไตยด้วย ส่วนการศึกษาของกำจร หลุยยะพงศ์ (2556) วิเคราะห์การนำเสนอปอบด้วยภาพของผู้หญิงที่แพร่เชื่อติดต่อทางเพศสัมพันธ์ในภาพยนตร์ *ปอบ หัวดีสยอง* (2544, อ้างถึงใน กำจร หลุยยะพงศ์, 2556) เรื่องเดียวกันนี้ว่าสะท้อนวิถีคิดของคนชนชั้นกลางกรุงเทพฯ ต่อคนอีสานและท้องถิ่นอีสานว่าเป็นความล้าหลังและเชื่อโรค ภาพการอาละวาดของปอบในภาพยนตร์เรื่องนี้สะท้อนความพยายามต่อสู้ของแรงงานชาวอีสานในเมืองกรุงที่อาจจบลงด้วยความล้มเหลวมากกว่าความสำเร็จ นอกจากนี้ยังมีการศึกษาของชนินทร์ เพ็ญสุตร (2567) เกี่ยวกับการตีความและนำเสนอปอบแนวใหม่ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *He Is a Real Ghost, Please Trust Us* (2565, อ้างถึงใน ชนินทร์ เพ็ญสุตร, 2567) แสดงให้เห็นภาพของปอบในบริบททุนนิยม ที่ปอบมีบทบาทเป็นลูกจ้างของหมอผี ส่วนการเป็นปอบคือการทำตามคำสั่งของมนุษย์และเป็นการทำงานที่ต้องใช้เวลาหยุดพัก ปอบในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้ไม่ต้องการฆ่าผู้คนแต่ต้องการที่อยู่อาศัยและอาหารเพื่อยังชีพ

นอกจากนี้ ยังมีการศึกษาเกี่ยวกับการนำเสนออนุภาคตัวละครผีนางตะเคียนในภาพยนตร์ผีไทยเรื่อง *ตะเคียน* (2547, อ้างถึงใน ธนวัฒน์ ปัญญาพันธ์, 2561) โดยที่ผีนางตะเคียนเป็นตัวแทนทรัพยากรธรรมชาติและอำนาจของความเชื่อดั้งเดิม ซึ่งทำหน้าที่ต่อต้านอำนาจของรัฐที่พยายามครอบครองทรัพยากรของชุมชนชาวกะเหรี่ยงและทำหน้าที่วิพากษ์ผลกระทบต่อระบบนิเวศน์ที่เกิดขึ้นจากการสร้างเขื่อนของภาครัฐ และการนำเสนอผีนางตะเคียนในภาพยนตร์เรื่องนี้ยังเป็นกลไกให้ชุมชนชาวกะเหรี่ยงที่ด้อยอำนาจสามารถตอบโต้ สื่อสาร และโน้มน้าวชักจูงใจภาครัฐซึ่งเป็นผู้ที่มีอำนาจมากกว่าได้ นอกจากนี้ การเข้าถึงของผีนางตะเคียนยังมีบทบาทวิพากษ์อำนาจของรัฐที่รุกร้าพื้นที่ของชุมชนไม่ต่างจากการถูกผีเข้าถึง (ธนวัฒน์ ปัญญาพันธ์ และ ชุติมา ประภาศวุฒิสาร, 2565)

การรวบรวมการศึกษาข้างต้นจะเห็นได้ว่าข้อมูลคติชนในภาพยนตร์ผีไทยได้รับความสนใจในการศึกษาวิเคราะห์จากหลากหลายแนวทางการศึกษา ทั้งการวิเคราะห์ในแนวทางวัฒนธรรมศึกษา ภาพยนตร์ศึกษา และวรรณกรรมศึกษา ตัวละครผีเหล่านี้ไม่เพียงแต่ทำหน้าที่ขับเน้นความหลอกหลอนในเรื่องเล่า แต่ยังสามารถเชื่อมโยงกับประเด็นทางสังคมวัฒนธรรมการเมืองได้อย่างหลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นประเด็นเกี่ยวกับความเป็นอื่น ประเด็นเกี่ยวกับสังคมบริโภคนิยมในวิถีเมือง รวมทั้งประเด็นความขัดแย้งระหว่างชุมชนกับอำนาจระดับรัฐ ข้อมูลคติชนประเภทการละเล่นก็มีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่องภาพยนตร์ผีเช่นเดียวกันซึ่งยังไม่พบการศึกษาการนำเสนอข้อมูลคติชนประเภทนี้ในภาพยนตร์ผีไทย แต่มีการศึกษาประเด็นอื่น ๆ เช่น การศึกษาภาพยนตร์เรื่อง *ลัดดาแลนด์* (2554, อ้างถึงใน ธนวัฒน์ ปัญญาพันธ์, 2563) ในประเด็นเกี่ยวกับความกดดันของตัวละครชายในการตอบสนองต่ออุดมการณ์ทางเพศที่ถูกเชื่อมโยงกับความเป็นพ่อและสามี โดยที่มีบ้านเป็นภาพแทนของความสำเร็จและความล้มเหลวของความเป็นชาย (ธนวัฒน์ ปัญญาพันธ์, 2563) และการศึกษาภาพยนตร์เรื่อง

เดอะ เลตเตอร์ เขียนเป็นสังตยา (2549, อ้างถึงใน ธนวัฒน์ ปัญญาพันธ์ และ ธีรวัฒน์ วรรณพฤกษ์, 2565) ในประเด็นเกี่ยวกับความอ่อนแอของเด็กชายที่ถูกกีดกันจากเพื่อนร่วมชั้นเรียน แม้ว่าตัวละครจะเป็นเด็กนักเรียนชายที่เรียนเก่งเรียนดี เป็นเด็กในอุดมคติของสังคมไทย แต่ถูกเพื่อนร่วมชั้นเรียนทั้งชายและหญิงคอยรังแก การศึกษาวิเคราะห์ว่าเป็นภาพสะท้อนภาวะวิกฤตที่คนส่วนใหญ่ของสังคมเป็นอุปสรรคและเหนี่ยวรั้งความเจริญของชาติ (ธนวัฒน์ ปัญญาพันธ์ และ ธีรวัฒน์ วรรณพฤกษ์, 2565) แม้ธนวัฒน์และธีรวัฒน์จะได้พิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างปมปัญหาในเรื่องภาพยนตร์กับภาพสะท้อนบริบททางสังคมแล้ว แต่ยังไม่ได้พิจารณาบทบาทของการละเล่นซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญในภาพยนตร์เรื่องนี้

คติชนประเภทการละเล่นจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการขบเน้นความหลอกหลอนในภาพยนตร์ผีไทยซึ่งยังไม่มีการศึกษา โดยเฉพาะจากมุมมองทางคติชนวิทยาและวัฒนธรรมศึกษา การศึกษานี้จึงต้องการศึกษาคติชนประเภทการละเล่นในภาพยนตร์ผีไทย โดยใช้ระเบียบวิธีทางคติชนวิทยาในการจำแนกข้อมูลและประยุกต์ใช้แนวคิดเกี่ยวกับการละเล่น ได้แก่ แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและการละเล่นของนักประวัติศาสตร์วัฒนธรรม และแนวทางการวิเคราะห์การละเล่นของนักคติชนวิทยา และประยุกต์ใช้แนวคิดเกี่ยวกับการหลอกหลอน ได้แก่ แนวคิดทางวัฒนธรรมศึกษาเรื่องการหลอกหลอน (haunting) และแนวคิดทางจิตวิเคราะห์เรื่อง “uncanny” เพื่อวิเคราะห์การนำเสนอข้อมูลคติชนประเภทการละเล่นในภาพยนตร์ผีไทยและความสัมพันธ์ระหว่างการละเล่นกับประเด็นปัญหาเกี่ยวกับความรุนแรงในสังคมไทย

วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อวิเคราะห์การนำเสนอข้อมูลคติชนประเภทการละเล่น ได้แก่ การละเล่นจดหมายลูกโซ่ การละเล่นซ่อนหา และการละเล่นมอญซ่อนผ้า มาตีความใหม่ในภาพยนตร์ผีไทยเรื่อง เดอะ เลตเตอร์ เขียนเป็นสังตยา (2549) เปนซู้กับผี (2549) ลัดดาแลนด์ (2554) และมอญซ่อนผี (2558)
2. เพื่อวิเคราะห์การนำเสนอความรุนแรงผ่านการตีความคติชนประเภทการละเล่นในภาพยนตร์ผีไทยร่วมสมัยทั้ง 4 เรื่อง

2. บทบาทของการละเล่นในภาพยนตร์ผีไทย

ภาพยนตร์ที่คัดเลือกมาเป็นกลุ่มข้อมูลในการศึกษานี้ประกอบด้วยภาพยนตร์ผีไทย 4 เรื่อง ที่ผลิตและฉายในช่วงปลายทศวรรษ 2540 ถึงปลายทศวรรษ 2550 ได้แก่ เดอะ เลตเตอร์ เขียนเป็นสังตยา (2549) กำกับโดย กพล ทองพลับ เปนซู้กับผี (2549) กำกับโดย วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง ลัดดาแลนด์ (2554) กำกับโดย โสภณ ศักดาพิศิษฐ์ และมอญซ่อนผี (2558) กำกับโดย ภณรฤต โชติกฤษญาโสภณ โดยมีเรื่องย่อและการใช้ข้อมูลคติชนประเภทการละเล่นดังนี้

ภาพยนตร์เรื่อง *เดอะ เลตเตอร์ เขียนเป็นส่งตาย* เล่าเรื่องการกลั่นแกล้งระหว่างเพื่อนร่วมชั้นเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ตัวละครหลักคือ แวน เป็นนักเรียนที่ฉลาด เรียนเก่ง และสามารถตอบคำถามของครูประจำชั้นได้อย่างฉะฉานจนได้รับคำชื่นชมและมักเปรียบเทียบกับเพื่อนร่วมชั้นอยู่บ่อยครั้ง จนทำให้แวนกลายเป็นเป้าหมายของการกลั่นแกล้งจากเพื่อนทุกคนในห้องเรียน ทั้งการทำร้ายร่างกายด้วยการทุบตี การขว้างปาสิ่งของจนทำให้ได้รับบาดเจ็บ การเขียนล้อเลียนบนกระดานดำด้วยถ้อยคำดูถูกเหยียดหยาม และวาดรูปแวน ถูกผูกคอในลักษณะเดียวกับปริศนาแองก์แมนซึ่งเป็นการละเล่นที่แวนชื่นชอบ นอกจากนี้ ยังมีฉากที่เพื่อนร่วมชั้นเรียนถอดกางเกงของแวนทำให้ได้รับความอับอาย ต่อมาวันหนึ่ง แวนถูกเพื่อนกลั่นแกล้งจนตกบันได ได้รับบาดเจ็บสาหัส และกลายเป็นผู้พิการตลอดชีวิต

แวนต้องออกจากโรงเรียนและใช้ชีวิตภายใต้การควบคุมดูแลของลุง ซึ่งบังคับใช้แรงงานแวนให้รับจ้างวาดแบบแปลนสิ่งก่อสร้างเพื่อหารายได้มาเป็นค่าใช้จ่ายในครอบครัว และแก้ปัญหาหนี้สินของธุรกิจโรงพยาบาลของลุง แวนโหมทำงานอย่างหนักอยู่ต่อเนื่องหลายปี จนกระทั่งร่างกายของเขาไม่สามารถใช้งานหนักได้อีกและทำให้ลุงฆ่าตัวตายเพื่อหนีภาระหนี้สิน ต่อมาแวนจึงฆ่าตัวตายตามลุงของเขา แต่ก่อนที่เขาจะฆ่าตัวตาย แวนใช้ความแค้นต่อเพื่อนร่วมชั้นเรียนเขียนจดหมายลูกโซ่ส่งต่อคำสาปเพื่อลงโทษเพื่อนของเขาที่เป็นสาเหตุของความยากลำบากและความเจ็บปวดทรมานในชีวิตของแวน ในจดหมายลูกโซ่ที่มีปริศนาคำทายแองก์แมนที่เขียนเว้นช่องว่างให้สะกดชื่อจริงและนามสกุลของแวน แต่ปรากฏว่าไม่มีใครจดจำชื่อของแวนได้ พวกเขาจึงต้องเผชิญกับความรุนแรงและความตายอย่างสยดสยอง เพราะไม่สามารถแก้ปริศนาได้ ยกเว้นเพียงเสรี เพื่อนสนิทของแวน ซึ่งค้นพบคำตอบและตัดสินใจคัดลอกจดหมายลูกโซ่ที่มีปริศนาคำทายแองก์แมนนั้นส่งต่อให้กับเจ้านายและเพื่อนร่วมงานในที่ทำงานของเขา เพราะพวกเขามักจะกลั่นแกล้งเสรีให้ได้รับความอับอายและความเดือดร้อนอยู่เสมอ เสรีจึงมีชีวิตรอดและกลายเป็นผู้ส่งต่อความรุนแรงให้กระจายไปสู่ผู้อื่นในสังคม

ในภาพยนตร์เรื่อง *เดอะ เลตเตอร์ เขียนเป็นส่งตาย* ปริศนาคำทายแองก์แมนเป็นองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่มีบทบาทหลายประการ ประการแรกคือ การละเล่นช่วยขบขันเน้นความเฉลียวฉลาดของตัวละครแวนซึ่งแตกต่างจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนของเขา เพราะนอกจากแวนจะสามารถเล่นปริศนาคำทายเหล่านี้ได้อย่างคล่องแคล่วแล้ว เขายังสามารถสร้างปริศนาคำทายขึ้นเองได้ อย่างไรก็ตาม ความฉลาดของแวนกลับทำให้เขาถูกกีดกันจากเพื่อนร่วมชั้นและปริศนาคำทายเหล่านี้ยังกลับกลายเป็นเครื่องมือของการล้อเลียน ดังที่ปรากฏจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนของแวนวาดรูปแองก์แมนบนกระดานดำโดยที่แองก์แมนนั้นใส่แวน นั่นคือภาพแวนที่ถูกแขวนคอ ภาพแองก์แมนแวนนี้ถูกวาดบนกระดานดำร่วมกับการเขียนถ้อยคำดูถูกเหยียดหยามทั้งหลาย เมื่อเวลาผ่านไป 20 ปี ปริศนาคำทายของแวนปรากฏขึ้นอีกครั้งในรูปแบบจดหมายลูกโซ่ที่ส่งต่อความแค้นจากอดีตให้วนกลับมาลงโทษเพื่อนร่วมชั้นเรียนในปัจจุบัน

การเล่นเหล่านี้จึงมีบทบาทอีกประการหนึ่ง นั่นคือกลับกลายเป็นกิจกรรมแสดงความรู้กลายเป็นเครื่องมือเพื่อสร้างความรุนแรงต่อผู้อื่นซึ่งมีจำนวนมากกว่าแวนและเป็นผู้ที่เคยกระทำความรุนแรงต่อแวนอย่างที่เขาไม่เคยช่วยเหลือตนเองได้

ภาพยนตร์เรื่อง *เบนซู้กับผี* เล่าเรื่องของ นวลจันทร์ หญิงสาวจากต่างจังหวัดที่เดินทางเข้าเมืองหลวงเพื่อตามหาคุณชอบ พ่อของลูกในครรภ์ของเธอ โดยที่นวลจันทร์ได้เข้าพักในบ้านของคุณนายรัฐจวน ในบ้านหลังนี้นวลจันทร์เผชิญหน้ากับความหลอกหลอนที่เกิดขึ้นจากการเปิดเผยของความจริงที่ถูกปกปิดไว้ ไม่ว่าจะเป็นการเปิดเผยว่าตัวละครทุกตัวในบ้านหลังนี้ต่างก็เป็นผีทั้งสิ้น ยกเว้นเพียงยายเอิบ ซึ่งเป็นหญิงชราที่นวลจันทร์เข้าใจผิดว่าเป็นผีแท้จริงแล้วยายเอิบเป็นหญิงชราที่สติฟั่นเฟือนหลังจากลูกสาวของเธอเสียชีวิตระหว่างเล่นซ่อนหากับคุณนายรัฐจวนในวัยเด็ก ส่วนตัวละครคุณชอบ ผู้ชายที่นวลจันทร์ตามหา นั้นแท้จริงแล้วถูกคุณนายรัฐจวนฆ่าและฝังศพอำพรางไว้ในสวนดอกไม้ และแท้จริงแล้วคุณชอบเป็นสามีของคุณนายรัฐจวนก่อนที่เขาจะพบกับนวลจันทร์ นั่นคือการเปิดเผยว่านวลจันทร์เป็นหญิงชู้โดยไม่รู้ตัว การเปิดเผยความจริงทั้งหลายนำไปสู่การเปิดเผยว่า แท้จริงแล้วนวลจันทร์ก็เป็นผีตายโหงที่เสียชีวิตไปแล้วในอดีตเนื่องจากเธอแขวนคอตายที่ต้นไม้หน้าบ้านของคุณนายรัฐจวนหลังจากได้ล่วงรู้ว่าคุณชอบเสียชีวิตและเป็นสามีของคุณนายรัฐจวนแต่นวลจันทร์ยังคงวนเวียนกลับมาที่บ้านของคุณนายรัฐจวนเพื่อตามหาชายคนรักต่อไปโดยไม่ยอมรับความจริงเกี่ยวกับการสูญเสียคนรัก

ในบรรดาผีที่หลอกหลอนนวลจันทร์ในบ้านหลังนั้น มีผีเด็กผู้หญิงนั่งเล่นหมากเก็บที่ชานบ้านและชวนนวลจันทร์เล่นซ่อนหากับเธอ เสียงเรียกให้เล่นซ่อนหาปรากฏขึ้นซ้ำ ๆ ในภาพยนตร์นี้ร่วมกับฉากของการเปิดเผยความจริงทั้งหลายในบ้านของคุณนายรัฐจวน เสียงนั้นคือเสียงของลูกสาวยายเอิบที่ถูกคุณนายรัฐจวนขังไว้ในหีบระหว่างเล่นซ่อนหาด้วยกันวันที่ลูกสาวยายเอิบถูกขัง บ่าวไพร่ทั้งหลายในบ้านก็ช่วยกันตามหาจนทั่วทุกที่โดยที่คุณนายรัฐจวนนิ่งเฉยและไม่ยอมรับว่าได้ขังลูกสาวของบ่าวไว้ในหีบ ลูกสาวของยายเอิบเสียชีวิตและสิงสู้อยู่ในบ้านร่วมกับผีคนอื่น ยายเอิบกลายเป็นคนสติฟั่นเฟือน ส่วนคุณนายรัฐจวนเติบโตมาเป็นหญิงชนชั้นสูงผู้ดงามและเป็นผู้ปลูกต้นไม้ทุกต้นในสวนหน้าบ้าน ซึ่งขบขันความมั่งคั่งอันสูงส่งของเธอให้ประจักษ์ต่อผู้ที่เข้ามาพักในบ้านหลังนี้ แต่ภายใต้ความมั่งคั่งของคุณนายและสวนดอกไม้ กลับเป็นบ้านร้างที่เต็มไปด้วยผีสิงและศพของสามีที่ถูกฝังซ่อนอำพรางไว้ เรื่องราวเกี่ยวกับความตายและตัวตนที่แท้จริงของคุณนายรัฐจวนและตัวละครทั้งหลายในบ้านหลังนี้ถูกเปิดเผยผ่านการเล่นซ่อนหาที่ผีลูกบ่าวร้องเรียกชวนให้นวลจันทร์เล่นกับเธอ

การเล่นซ่อนหาซึ่งปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง *ลัดดาแลนด์* ซึ่งเล่าเรื่องของ ธีร์ พนักงานบริษัทชายตรงที่ได้โอกาสย้ายตำแหน่งไปที่สาขาจังหวัดเชียงใหม่ เขาตัดสินใจผ่นบ้านหลังหนึ่งในหมู่บ้านจัดสรรแห่งใหม่ชื่อลัดดาแลนด์และย้ายครอบครัวของเขาจาก

กรุงเทพฯ ไปอยู่ด้วยกัน แต่ต่อมาเกิดเหตุฆาตกรรมอำพรางศพแรงงานข้ามชาติชาวเมียนมาในบ้านหลังหนึ่งในหมู่บ้านและนำไปสู่การหลอกหลอนของผีตายโหงจนทำให้ลูกบ้านจำนวนมากย้ายออก ในขณะเดียวกัน สมเกียรติ เพื่อนบ้านรั้วติดกันกับบ้านของธีร์ ก็เริ่มเปิดเผยให้เห็นความรุนแรงในบ้านของเขา ไม่ว่าจะเป็นรอยฟกช้ำบนใบหน้าของภรรยา พฤติกรรมการทุบตีลูกชายของตนเองต่อหน้าธีร์ ต่อมาสมเกียรติฆ่าคนในครอบครัวแล้วยิงตัวตายหลังประสบเหตุล้มละลายเนื่องจากภาวะหนี้สิน พร้อมกันนั้นเอง ธีร์ถูกให้ออกจากงานเนื่องจากบริษัทเผชิญภาวะขาดทุน ความผิดหวังจากการถูกเลิกจ้างงานทำให้ธีร์ยึดโยงคุณค่าของตนเองไว้กับบ้านหลังนี้อย่างไม่อาจแยกออกจากกันได้ แม้ว่าภรรยาและลูกของธีร์ต้องการย้ายออกจากหมู่บ้านผีสิง แต่ธีร์ก็เลือกบ้านมากกว่าความปลอดภัยของครอบครัว

นี่เป็นลูกชายของธีร์และกอล์ฟเป็นลูกชายสมเกียรติ เด็กทั้งสองเป็นเพื่อนเล่นกันและมักจะเล่นซ่อนหาในบ้านของพวกเขา แต่การละเล่นซ่อนหากลับเป็นความเสี่ยงของอุบัติเหตุและความรุนแรง ดังในฉากหนึ่งระหว่างที่นั่นทเป็นผู้ซ่อนและกอล์ฟเป็นผู้หา กอล์ฟได้ใช้รีโมทเครื่องปรับอากาศขังนั่นทไว้ในตู้เสื้อผ้า โดยที่กอล์ฟไม่เข้าใจว่าเป็นความเสี่ยงที่จะทำให้นั่นทเสียชีวิตได้ ต่อมาเมื่อสมเกียรติฆ่ากอล์ฟเสียชีวิตพร้อมกับครอบครัว ผีกอล์ฟยังคงกลับมาเล่นซ่อนหากับนั่นทอยู่หลายครั้ง จนกระทั่งในฉากท้ายเรื่อง ผีกอล์ฟหวนกลับมาเล่นซ่อนหากับนั่นทและทำให้นั่นทเข้าไปซ่อนอยู่ในตู้เสื้อผ้าในบ้านของสมเกียรติ ในฉากเดียวกันนี้เอง ผีสมาเกียรติหลอกหลอนธีร์จนเขาสติหลอน ธีร์ใช้ปืนปกป้องกันตัวเองจากผีสมเกียรติและยิงตู้เสื้อผ้าที่นั่นทซ่อนอยู่ ธีร์เข้าใจว่าตนฆ่าลูกชายจึงยิงตัวตายในบ้านของสมเกียรติ ก่อนที่ภาพยนตร์จะเฉลยว่านั่นทไม่ได้เสียชีวิตเพียงแต่บาดเจ็บเท่านั้น

การละเล่นในวิถีชีวิตไทยอีกชนิดหนึ่งคือการเล่นมอญซ่อนผ้า ซึ่งปรากฏอย่างมีนัยสำคัญในภาพยนตร์เรื่อง *มอญซ่อนผ้า* แรงงานข้ามชาติชาวมอญ 3 คน ทำงานบนเรือขนส่งสินค้าของไต้ก๋งเรือชาวไทย แรงงานเหล่านี้เข้าเมืองผิดกฎหมายและต้องยินยอมอยู่ใต้อำนาจของตัวละครชาวไทย ไม่ว่าจะเป็นเจ้านายของพวกเขาคือไต้ก๋งเรือและลูกชายของไต้ก๋งเรือ มาเพียทำเรือที่เป็นผู้มีอิทธิพลและเป็นเจ้าพ่อเงินกู้ รวมทั้งหัวหน้าและลูกเรือชาวไทยที่ทำงานด้วยกันบนเรือ ภาพยนตร์เล่าเรื่องการทำงานของแรงงานข้ามชาติที่ต้องทำตามคำสั่งของไต้ก๋งเรืออย่างที่ไม่สามารถตั้งคำถามหรือรู้ความจริงเกี่ยวกับงานที่พวกเขาทำได้ เพราะปรากฏว่าพวกเขาเคยร่วมมือขนส่งสินค้าผิดกฎหมายขึ้นเรือโดยไม่รู้ตัว และในครั้งนี้ แรงงานข้ามชาติชาวมอญก็ถูกหลอกใช้ให้ร่วมมือขนย้ายศพที่ถูกฆ่าเพียทำเรือฆาตกรรมเพื่อนำไปทิ้งอำพรางลงกลางทะเล และไต้ก๋งเรือวางแผนกับหัวหน้าลูกเรือชาวไทยว่าจะฆ่าแรงงานชาวมอญเหล่านี้ทิ้งลงทะเลหลังเสร็จสิ้นงาน

ขณะที่แรงงานข้ามชาติชาวมอญกำลังทำงานบนเรือสินค้า พวกเขาเผชิญกับการหลอกลอนที่ไม่ทราบสาเหตุและไม่เห็นตัวตนของผี พวกเขาจึงร่วมมือกันวางแผนหลอกให้ลูกชายไต่กิ่งเรือและลูกเรือชาวไทยร่วมเล่นมอญซ่อนผ้า และให้แรงงานข้ามมอญซึ่งเล่นเป็นผู้เดินถือตุ๊กตาเดินรอบวงแอมทองคาตาเรียกผีภาษามอญเพื่อให้ผีเปิดเผยตัวตน การซ่อนแทรกพิธีกรรมเรียกผีไว้ในพื้นที่ของการเล่นเกมมอญซ่อนผ้าทำให้ตัวตนของผีถูกเปิดเผยขึ้นมา นั่นคือผีของศพที่ถูกกลลอบนำขึ้นเรือนั่นเอง คาตาเรียกผีจึงช่วยเปิดเผยให้แรงงานข้ามชาติชาวมอญสามารถมองเห็นความรุนแรงที่ถูกซุกซ่อนบนเรือและทำให้พวกเขารู้ทันนายจ้างชาวไทยที่หลอกใช้แรงงานของพวกเขากระทำอาชญากรรมทั้งศพลงทะเล ภาพยนตร์จบลงด้วยฉากของการขัดผลประโยชน์ระหว่างไต่กิ่งเรือและมาเฟียทำเรือชาวไทยทำให้พวกเขาฆ่ากันเอง และแรงงานข้ามมอญสามารถเอาตัวรอดออกไปจากเรือแห่งความรุนแรงนี้ได้

ในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่องข้างต้นจะพบว่ามีการใช้การละเล่นหลากหลายประเภท ทั้งการใช้การละเล่นร่วมสมัยอย่างปริศนาคำทายแฉ่งกัแมนใน *เดอะ เลตเตอร์* เขียนเป็นสังตaylor การใช้การละเล่นซ่อนหาใน *เพนซึกับผี* และ *ลัดดาแลนด์* และการใช้การละเล่นมอญซ่อนผ้าใน *มอญซ่อนผี* การละเล่นเหล่านี้ต่างมีบทบาทสำคัญต่อการดำเนินเรื่องและการนำเสนอความรุนแรง ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1

จำแนกประเภทและบทบาทของการละเล่นในภาพยนตร์ที่เป็นข้อมูลศึกษา

ภาพยนตร์	การละเล่น	บทบาทของการละเล่นในภาพยนตร์
<i>เดอะ เลตเตอร์</i> เขียนเป็นสังตaylor (2549)	ปริศนาคำทายแฉ่งกัแมน	การตอบโต้ความรุนแรงในอดีตผ่านการแก้แค้น
<i>เพนซึกับผี</i> (2549)		การถ่ายทอดความรุนแรงทางชนชั้น
<i>ลัดดาแลนด์</i> (2554)	เล่นซ่อนหา	การถ่ายทอดความรุนแรงในอุดมคติของสังคม ทุนนิยมปีศาจไทย
<i>มอญซ่อนผี</i> (2558)	มอญซ่อนผ้า	การต่อสู้กับความรุนแรงทางชนชั้นและ ชาติพันธุ์

จากตารางข้างต้นจะเห็นว่าการละเล่นในภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง มีบทบาทร่วมกันคือเป็นเครื่องมือนำเสนอความรุนแรง ไม่ว่าจะเป็นอาชญากรรมความรุนแรงที่ถูกซุกซ่อนไว้หรือละทิ้งไว้ในอดีต และความรุนแรงที่ตัวละครกระทำขึ้นในพื้นที่ของการละเล่น การละเล่นในภาพยนตร์เหล่านี้สัมพันธ์กับประเด็นเกี่ยวกับการกลั่นแกล้งอย่างที่ถูกกลั่นแกล้งไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ อำนาจในโครงสร้างสังคมแห่งความเหลื่อมล้ำ และความกดดันจากอุดมการณ์ของสังคมชนชั้นและสังคมทุนนิยมปีศาจไทยที่เป็นสาเหตุของความรุนแรงในพื้นที่ของบ้านความรุนแรงเหล่านี้มักถูกซุกซ่อนไว้และยังไม่ได้รับการคลี่คลายสะสาง จนกระทั่งตัวละคร

ในภาพยนตร์เลือกใช้การละเล่นเป็นเครื่องมือเพื่อเปิดเผยความรุนแรงเหล่านั้นให้ปรากฏ ออกมาอย่างชัดเจนและนำไปสู่การลงโทษผู้กระทำผิด เพื่อช่วยเหลือผู้ถูกกระทำ ความรุนแรง หรือเพื่อวิพากษ์ประเด็นปัญหาในสังคม ดังจะได้วิเคราะห์ต่อไป

3. การละเล่น การสร้างพื้นที่พิเศษ และการนำเสนอความรุนแรง

การวิเคราะห์บทบาทของการละเล่นในภาพยนตร์ไทยที่เลือกมาศึกษานี้ แสดงให้เห็นว่าการนำเสนอความรุนแรงอย่างขบขันจนกลายเป็นความสยองขวัญเกิดจากการนำลักษณะสำคัญของการละเล่นคือการสร้างพื้นที่พิเศษ มาตีความใหม่ กล่าวคือในบริบทของการละเล่น การกระทำต่าง ๆ จะเกิดขึ้นในพื้นที่ซึ่งแยกออกจากโครงสร้างสังคมอย่างชั่วคราว เป็นพื้นที่ของระเบียบใหม่หรือที่เรียกว่า “กติกากการเล่น” ที่มีลักษณะเฉพาะตามแต่ละการละเล่น

การศึกษาเกี่ยวกับการละเล่นในลักษณะของพื้นที่พิเศษเช่นนี้มีปรากฏในหนังสือ *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (Huizinga, 1949) ของนักประวัติศาสตร์วัฒนธรรมชาวดัตช์ โยฮัน ฮุยซิงกา (Johan Huizinga 1872-1945) ซึ่งอธิบายว่าการละเล่นเป็นองค์ประกอบสำคัญในชีวิตและวัฒนธรรมมนุษย์ การละเล่นเป็นกิจกรรมที่ผู้เล่นได้ก้าวเดินออกจากชีวิต “จริง” เพื่อเข้าสู่พื้นที่ของกิจกรรมที่เกิดขึ้นอย่างชั่วคราว ผู้ที่ร่วมเล่นต่างก็รับรู้ร่วมกันว่าเป็นเพียงแต่การ “แสร้งทำ” (only pretending) หรือเป็นไปเพื่อความสนุกเท่านั้น (only for fun) โดยที่การละเล่นมีลักษณะสำคัญคือ ความเป็นอิสระ ความแยกขาดออกจากโลกชีวิตจริง และความเฉพาะชั่วคราว ในพื้นที่ของการละเล่นเหล่านี้มีการสร้างกติกากหรือกฎระเบียบใหม่ขึ้นมา (Huizinga, 1949, pp. 7-12) จากคำอธิบายของฮุยซิงกา จะเห็นลักษณะสำคัญของการละเล่นคือเป็นกิจกรรมที่แยกออกจากความเป็นจริงและอนุญาตให้ผู้เล่นได้แสร้งทำพฤติกรรมชุดหนึ่งร่วมกันชั่วคราวเพื่อความสนุกสนาน

การศึกษาเกี่ยวกับการละเล่นในทางจิตวิทยาในนิยามศึกษาในลักษณะของการเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับชื่อเรียก กติกากวิธีการเล่น และบริบทของการละเล่นเหล่านั้น นอกจากนี้แล้วพบว่านักจิตวิทยาหลายคนก็ให้ความสนใจกับมิติของการละเล่นเมื่อถูกเล่น เช่น ข้อสังเกตทางจิตวิทยาที่พบว่าในพื้นที่ของการละเล่น ผู้เล่นมักจะเล่นอย่างไม่ตรงไปตรงมา เพราะมักจะเล่นให้ได้ผลของการเล่นตามที่ตนเองต้องการมากกว่าจะเล่นตามกฎกติกา กติกากของการละเล่นจึงเป็นหลักการที่รับรู้ร่วมกันว่าควรเล่นอย่างไร แต่มักไม่ใช่สิ่งที่ถูกเล่นจริง (Hughes, 1999, pp. 93-94) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ลินดา ฮิวจ์ (Linda A. Hughes) อธิบายว่า กติกากของการละเล่นเป็นเพียงหลักการพื้นฐานที่กำหนดแบบแผนการเล่นโดยคร่าว แต่การเล่นของผู้เล่นมักมีการสร้างกติกากหรือกำหนดพฤติกรรมอื่น ๆ ขึ้นเพิ่มเติมในการเล่นเหล่านั้น พื้นที่ของการละเล่นจึงมีลักษณะเป็นพื้นที่ของความคลุมเครือ ผู้เล่นสามารถตีความและเพิ่มเติมกฎกติกาขึ้นมาเองได้ในชั่วขณะเวลาหนึ่ง ๆ ของการเล่น (Hughes, 1999, pp. 96-99) ฮิวจ์ได้ศึกษาการละเล่นโฟร์สแควร์ (Four square) ของเด็กหญิงชาวอเมริกันและพบว่าผู้เล่นมักมีจุดประสงค์ในการเล่นที่ต่างกัน การแพ้ชนะถูกมองว่าเป็นเรื่องของผลประโยชน์ส่วนตัว แต่การเล่นเพื่อ

ช่วยเหลือและปกป้องเพื่อนในกลุ่มของตนเองถือว่าเป็นเรื่องสำคัญและสามารถทำได้ แม้จะต้องเล่นนอกเหนือกติกาก็ตาม (Hughes, 1999, pp. 101-102)

คำอธิบายของฮิวจ์ซึบเน้นประเด็นสำคัญของการละเล่นในวิถีชีวิตคือ การละเล่นมีกติกาที่ผู้เล่นต่างก็รับรู้ร่วมกัน แต่ระหว่างการเล่น กติกามีความสำคัญรองลงไปจากการตีความ และให้ความหมายกับพฤติกรรมการเล่นของผู้เล่นแต่ละคน โดยที่ความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นในโลกจริงสามารถมีอิทธิพลในพื้นที่ของการละเล่นได้ เมื่อพิจารณาร่วมกับคำอธิบายเกี่ยวกับลักษณะสำคัญของการละเล่นที่เสนอโดยฮูซิงกา จะพบว่า การละเล่นเป็นพื้นที่ของความเป็นอิสระ การอยู่ใต้กติกาแบบใหม่ร่วมกัน การแยกขาดออกจากโลกจริง และความเฉพาะชั่วคราว เมื่อสิ้นสุดการละเล่น ผู้เล่นจะออกจากพื้นที่พิเศษนี้และกลับคืนสู่ความสัมพันธ์เดิมในโลกจริง และกติกาของโลกจริงอีกครั้งหนึ่ง แต่เมื่อการละเล่นเหล่านี้ปรากฏในภาพยนตร์ผีไทยก็ถูกนำเสนอให้กลับกลายเป็นสิ่งอื่น ลักษณะสำคัญของการละเล่นถูกละเมิดและกลับหัวกลับหาง การละเล่นกลายเป็นกิจกรรมที่ตัวละครถูกบังคับให้ร่วมเล่นอย่างไม่สามารถยุติการละเล่นด้วยตนเองได้ ตัวละครบางตัวเป็นผู้ควบคุมกติกาและทำให้พื้นที่การละเล่นกลายเป็นพื้นที่พิเศษของความรุนแรงที่ตัวละครเหล่านี้ไม่สามารถกระทำต่อผู้อื่นได้ในโลกจริง และการละเล่นไม่ยอมสิ้นสุดลงในช่วงเวลาอันชั่วคราว แต่พื้นที่พิเศษนี้กลับพร่าเลือนและหลอมรวมเข้ากับโลกจริง การละเล่นกลับกำหนดความเป็นความตายของตัวละครในโลกจริงอย่างที่พวกเขาไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้

การละเล่นที่กลับกลายเป็นเรื่องจริงจึงที่กำหนดชะตากรรมของตัวละครเช่นนี้ เป็นการนำเสนอของภาพยนตร์ผีในลักษณะ “uncanny” ตามคำอธิบายของนักจิตวิเคราะห์ชาวออสเตรีย ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud 1856-1939) ที่ว่า “uncanny” เป็นภาวะของสิ่งอันคุ้นเคยได้กลับกลายเป็นอื่น และยังเป็นภาวะที่สิ่งที่ถูกปกปิดไว้กลับถูกเปิดเผยขึ้นมา นั่นคือการปรากฏเผยขึ้นมาของความรุนแรงป่าเถื่อนที่มนุษย์ควรจะปกปิดไว้ให้มืดซิดหรือควรจะละทิ้งไว้ในอดีต (Freud, 1919, pp. 14-15, 17) คำอธิบายของฟรอยด์สามารถอธิบายความสยองขวัญที่เกิดขึ้นจากการนำเสนอการละเล่นในภาพยนตร์ผีไทย เพราะการละเล่นเหล่านี้ถูกนำเสนอให้กลับกลายเป็นพื้นที่พิเศษที่เกี่ยวข้องกับการเปิดเผยและสื่อสารความรุนแรงที่ตัวละครซุกซ่อนไว้ในอดีตหรือถูกซุกซ่อนไว้จากสังคม โดยที่ปัญหาเหล่านี้ไม่เคยได้รับการคลี่คลายแก้ไขและยังคงดำรงอยู่ในปัจจุบันอย่างที่ถูกกระทำไม่สามารถช่วยเหลือตนเองให้ได้รับความยุติธรรม

ภาวะ “uncanny” ของการละเล่นที่กลับกลายเป็นพื้นที่พิเศษของการนำเสนอความรุนแรงในภาพยนตร์เหล่านี้สัมพันธ์กับแนวคิดทางสังคมวิทยาเรื่องการหลอกหลอน (haunting) ที่เสนอโดยนักสังคมวิทยาชาวอเมริกัน เอเวอรี กอร์ดอน (Avery Gordon) ในหนังสือ *Ghostly Matters: Haunting and the Sociological Imagination* (Gordon, 2008) ซึ่งอธิบายว่าการหลอกหลอนเป็นเรื่องสังคมการเมืองและจิตวิทยา ซึ่งเป็นภาวะที่ประเด็นปัญหายังไม่ได้รับการแก้ไขคลี่คลายแต่ถูกกดทับและซุกซ่อนไว้จากสังคม กลับปรากฏกายขึ้นมาให้เห็นการหลอกหลอนทำให้บรรยากาศของความคุ้นเคยกลายเป็นสิ่งอื่นไป เพราะบางสิ่งบางอย่าง

ที่ถูกซ่อนไว้ในจุดลับตากลมเปิดเผยขึ้นมาและทำให้เกิดความรู้สึกประหวั่นพรั่นพรึงต่อการเผชิญหน้ากับประเด็นปัญหาที่ยังไม่ได้รับการสะสางเหล่านั้น (Gordon, 2008, pp. xv-xvi) สิ่งที่ยังไม่ได้รับการสะสางอย่างหนึ่งก็คือความรุนแรงในสังคม ซึ่งพบว่าเป็นประเด็นที่เล่าสะท้อนผ่านการใช้คติชนประเภทการเล่นในภาพยนตร์ผีไทยเหล่านี้

การใช้แนวคิดเรื่องการหลอกหลอนวิเคราะห์ภาพยนตร์ผีไทยที่เป็นกลุ่มข้อมูลของการศึกษานี้ พบว่ามีการศึกษาของนักมานุษยวิทยาชาวอเมริกัน แอนดรูว์ จอห์นสัน (Andrew A. Johnson) ศึกษาการหลอกหลอนของผีตายโหงในภาพยนตร์ *ลัดดาแลนด์* ร่วมกับเรื่องเล่าจากเมืองเกี่ยวกับตึกอาคารผีสิงและพิธีกรรมความเชื่อเกี่ยวกับผีในเชียงใหม่ สำหรับประเด็นเกี่ยวกับการหลอกหลอนในภาพยนตร์เรื่อง *ลัดดาแลนด์* จอห์นสันวิเคราะห์ว่าการหลอกหลอนในหมู่บ้านลัดดาแลนด์สะท้อนความเคลือบแคลงใจต่อการพัฒนาแบบทุนนิยมตะวันตก การหลอกหลอนของผีที่ถูกฆาตกรรมในหมู่บ้านนี้เป็นภาพการปรากฏกายขึ้นมาของประเด็นปัญหาที่ยังไม่ได้รับการคลี่คลายแต่เพียงถูกซุกซ่อนไว้ภายใต้ภาพอุดมคติของการพัฒนานั้นคือประเด็นปัญหาเกี่ยวกับความรุนแรงในสังคม อาชญากรรม ความไม่เป็นระเบียบ และความล้มเหลวทางเศรษฐกิจ (Johnson, 2014, pp. 6-9) การศึกษาของจอห์นสันทำให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างการหลอกหลอนของคติชนประเภทผีตายโหงในภาพยนตร์ *ลัดดาแลนด์* กับประเด็นทางเศรษฐกิจและการพัฒนาเมือง

แนวคิดเกี่ยวกับการหลอกหลอน ชับเน้นว่าการหลอกหลอนเป็นเครื่องมือที่ผู้เผชิญความรุนแรงอย่างยุติธรรมสามารถปรากฏกายหรือส่งเสียงเรียกร้องให้ผู้คนหันกลับมาให้ความสนใจกับประเด็นปัญหาในสังคมที่ยังไม่ได้รับการแก้ไข (Gordon, 2008, p. xvi) การเล่นที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์ผีไทยเหล่านี้ถูกจับเน้นให้กลับกลายเป็นสิ่งอื่นที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง ตัวละครถูกบังคับให้เป็นผู้เล่นโดยไม่มีความเป็นอิสระและพฤติกรรมที่เกิดขึ้นในพื้นที่ของการเล่นส่งผลต่อชีวิตในโลกจริงของตัวละคร การทำให้ขอบเขตของการเล่นพร่าเลือนเช่นนี้เป็นภาวะของการหลอกหลอนที่ทำให้ความรุนแรงที่ถูกซุกซ่อนไว้จากสังคมสามารถเปิดเผยขึ้นมาได้

เพื่อนร่วมชั้นเรียนของแวนในภาพยนตร์เรื่อง *เดอะ เลตเตอร์ เขียนเป็นส่งตาย* ต่างก็ละทิ้งความรุนแรงที่พวกเขาได้กระทำต่อแวนไว้ในอดีต พวกเขาเติบโตและต่างก็ใช้ชีวิตในปัจจุบันด้วยการมองข้ามและหลงลืมอดีตเหล่านั้นไปโดยสิ้นเชิง ดังจะเห็นได้ว่า เมื่อแวนหวนกลับมาในชีวิตของพวกเขาผ่านจดหมายลูกโซ่และปริศนาคำทายแองก์แมนที่ต้องให้พวกเขาสะกดชื่อของแวนให้ถูกต้อง ตัวละครเหล่านี้ไม่สามารถแก้ปริศนาได้เลยแม้สักคนเดียว ชื่อจริงของแวนคือ “โชติธรรม คงมี” ซึ่งเป็นชื่อที่เพื่อนจำไม่ได้แม้สักคนเดียว เหตุการณ์นี้สะท้อนว่าแวนเป็นเสมือนคนไร้วัดตนและเป็นแค่เหยื่อของความรุนแรง ตัวตนของแวนไม่มีความสำคัญในความทรงจำของเพื่อนและถูกทิ้งไว้ในอดีตพร้อมกับความรุนแรงที่เขาเผชิญอย่างยุติธรรม แวนใช้การการเล่นเพื่อเปิดเผยความรุนแรงและลงโทษผู้กระทำความรุนแรงต่อเขา การเล่นนี้มีลักษณะพิเศษคือประกอบขึ้นจากปริศนาคำทายแองก์แมนและจดหมายลูกโซ่ในหน้ากระดาษที่แวนเขียนให้กับเพื่อนของเขา มีเส้นฐานของเสาผูกคอที่สามารถเพิ่มขีดตัวเอง

คำปริศนาได้ก็จะได้รับการปลดปล่อยให้เป็นอิสระ ในช่วงเวลานั้นการเล่นแองก์แมนเรียกว่าเป็น “พิธีแห่งศัพท์และชีวิต (Rite of Words and Life)” (Florence, 2019; Gamesver Team & JC Franco, 2024) เรื่องเล่าเกี่ยวกับความเป็นมาของการเล่นแองก์แมนชี้ให้เห็นความสยองขวัญของความรุนแรงระหว่างผู้คน โดยเฉพาะผู้กระทำความรุนแรงที่มีอำนาจมากกว่าผู้ถูกบังคับให้เล่นแองก์แมน สำหรับการใช้อ็องก์แมนเป็นเครื่องมือในการแก้แค้นของแวนในภาพยนตร์เรื่อง *เดอะ เลตเตอร์ เขียนเป็นส่งตาย* ชี้ให้เห็นภาพที่คล้ายคลึงกันคือภาพของผู้ควบคุมกติกาการเล่นแองก์แมนที่มีอำนาจเหนือความเป็นความตายของผู้ที่ถูกบังคับให้ร่วมเล่นแองก์แมน

แวนไม่สามารถบังคับให้เพื่อนร่วมชั้นของเขาเล่นเกมแองก์แมนได้โดยตรงเพราะเพื่อนร่วมชั้นมีจำนวนมากกว่า จึงเสมือนว่ามีอำนาจมากกว่าแวน เขาจึงต้องอาศัยสื่อกลางคือจดหมายลูกโซ่ที่เขียนขึ้นด้วยความแค้นก่อนที่จะแขวนคอฆ่าตัวตายในห้องเรียนชั้นประถมศึกษาห้อง 6/2 ข้อความในจดหมายลูกโซ่เขียนว่า “จดหมายนี้เป็นตัวแทนของความแค้น มีเวลา 9 วัน ที่จะแก้ปริศนานี้และส่งต่อให้คนอื่นอีก 29 คน หากไม่ทำตามจะมีอันเป็นไป ไม่ตายดี ขอความตายจงอยู่กับมึง”¹ (ดูภาพในตาราง 2) จดหมายลูกโซ่มีลักษณะทางคติชนวิทยาสามารถจัดประเภทเป็นคติชนร่วมสมัย (contemporary folklore) ในขณะเดียวกันก็มีลักษณะคล้ายนิทานที่มักมีรูปแบบของข้อความที่คล้ายคลึงกันเสมอ ได้แก่ ส่วนเนื้อหาที่ระบุถึงการเป็นจดหมายลูกโซ่ ส่วนเนื้อหาที่ระบุคำสั่งให้คัดลอกข้อความและระบุจำนวนสำเนาที่ต้องคัดลอก ส่วนเนื้อหาที่อธิบายถึงรางวัลที่จะได้รับจากการร่วมเล่นและผลกระทบหากไม่ร่วมเล่นจดหมายลูกโซ่ นักคติชนวิทยาชาวอเมริกัน อลัน ดันเดส (Alan Dundes 1934-2005) อธิบายว่า ลักษณะสำคัญของจดหมายลูกโซ่คือส่วนเนื้อหาที่บรรยายให้เห็นกรณีตัวอย่างของผู้ที่ได้รับโชคเนื่องจากทำตามคำสั่งในจดหมายลูกโซ่และกรณีตัวอย่างของผู้ที่ไม่ยอมทำตามจดหมายลูกโซ่แล้วต้องเผชิญเหตุเลวร้าย ซึ่งเป็นการนำเสนอภาพผู้ที่ไม่ร่วมเล่นจดหมายลูกโซ่ในลักษณะของคนไม่ฉลาดและเป็น “ผู้แพ้” (Bronner, 2007, pp. 422-425) ลักษณะของจดหมายลูกโซ่จึงมีความใกล้เคียงกับการเล่นเพียงแต่ว่าผู้ที่ได้รับจดหมายลูกโซ่มักถูกข่มขู่ด้วยข้อความในจดหมายทำให้รู้สึกเสมือนว่าตนเองมี “พันธะ” ที่จะต้องทำตามข้อความในจดหมายลูกโซ่ ทำให้มิติของความเป็นอิสระและความเฉพาะชั่วคราวของการเล่นพร่าเลือนไป

¹ ข้อความที่แวนเขียนนี้มีลักษณะคล้ายคำสาปแช่ง นักคติชนวิทยาอธิบายว่า การสาปแช่งเป็นวัฒนธรรมที่ทำให้เกิดความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ไม่เท่าเทียมกัน เพราะผู้สาปแช่งคือผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่าผู้ที่ถูกสาป การสาปแช่งยังมีบทบาทในการควบคุมพฤติกรรมผู้อื่นในสังคมด้วยการสาปแช่งให้ถูกลงโทษหากไม่ประพฤติตามที่สังคมคาดหวัง (Avdikos, 2011, หน้า 91-92, 112-113) ข้อความสาปแช่งของแวนจึงสัมพันธ์กับการใช้การการเล่นเพื่อลงโทษและควบคุมพฤติกรรมความรุนแรงที่ไม่พึงประสงค์ในสังคมไทย

จดหมายลูกโซ่มีมาตั้งแต่สมัยโบราณ เช่น หนังสือแห่งความตายของอารยธรรมอียิปต์มีข้อความระบุว่า ผู้ที่คัดลอกข้อความตามที่ระบุไว้จะได้รับโชคหรือจะไม่ถูกปีศาจร้ายกล่าวร้าย ในช่วงยุคกลางก็มีการส่งต่อจดหมายที่เชื่อว่าเป็นจดหมายที่ตกลงมาจากฟ้าหรือเขียนขึ้นด้วยเลือดของพระเยซู และระบุข้อความเกี่ยวกับแนวทางประพจน์ทางศาสนา หรือในช่วงศตวรรษที่ 18 ในญี่ปุ่นก็มีหนังสือบทสวดฉบับพิมพ์ ที่สามารถขับไล่ปีศาจร้ายได้ เมื่อมีการคัดลอกและนำไปฝังไว้ในศาสนสถาน จนเมื่อเข้าสู่ศตวรรษที่ 19 จดหมายลูกโซ่ที่มีข้อความเกี่ยวกับการส่งต่อความโชคดีและการส่งต่อคำสาปแห่งความโชคดีร้ายก็ได้รับความนิยมมากขึ้นและเกิดขึ้นอย่างหลากหลายรูปแบบ (Solly, 2020; VanArsdale, 2016) ลักษณะสำคัญของจดหมายลูกโซ่คือการสั่งให้คัดลอกสำเนาตามจำนวนที่กำหนดไว้และทำให้ข้อความในจดหมายสามารถแพร่กระจายไปยังผู้คนจำนวนมากในสังคมได้ ด้วยเหตุนี้เองจดหมายลูกโซ่จึงถูกผนวกเข้ามาปริศนาคำทายแองก์แมนของแวนใน *เดอะ เลตเตอร์ เขียนเป็นส่งตาย* เพื่อให้แวนสามารถส่งการละเล่นปริศนาคำทายไปยังเพื่อนทั้งหลายของเขาได้และลักษณะของการเป็นจดหมายข่มขู่ยังขบเน้นความหลอกหลอนของการหวนกลับมาของปริศนาคำทายแองก์แมนจากวัยเด็กของพวกเขาได้ด้วย

ปริศนาคำทายแองก์แมนซึ่งเป็นการละเล่นประจำตัวของแวนในวัยเด็กหวนกลับมาหาเพื่อนร่วมชั้นเรียนของเขาในฐานะการส่งต่อความแค้นที่ต้องการลงโทษเพื่อนทุกคน ปริศนาคำทายนี้มีบทบาทสำคัญในการรื้อฟื้นเหตุการณ์ความรุนแรงในอดีตให้กลับมาอยู่ในชีวิตปัจจุบันของตัวละครทุกตัวอีกครั้งหนึ่ง รวมทั้งปริศนาคำทายนี้มีบทบาทในการเปิดเผยความรุนแรงที่ซ่อนอยู่ในตัวตนของเสรีให้ถูกเปิดเผยออกมาในฉากสุดท้าย เมื่อเสรีตัดสินใจคัดลอกข้อความในจดหมายลูกโซ่ของแวนเพื่อส่งต่อให้กับเจ้านายและเพื่อนร่วมงานของเขา ด้วยเหตุที่เจ้านายและเพื่อนร่วมงานเหล่านี้มักกั่นแก้งและรังแกให้เขาได้รับความเดือดร้อนและได้รับความอับอายอยู่เสมอ ความต้องการใช้ความรุนแรงเพื่อแก้แค้นผู้อื่นถูกเปิดเผยขึ้นมาเมื่อเสรีตัดสินใจเป็นส่วนหนึ่งของการละเล่นแห่งความแค้นของแวน การละเล่นปริศนาคำทายแองก์แมนที่ผนวกเข้ากับจดหมายลูกโซ่จึงสร้างพื้นที่พิเศษที่ทำให้เสรีและแวนแยกออกจากโลกความเป็นจริงที่พวกเขาเป็นเพียงผู้ไร้อำนาจ เข้าสู่พื้นที่ของกติกาแบบใหม่ที่พวกเขาเป็นผู้ควบคุมการเล่นและสามารถสร้างความรุนแรงตอบโต้ผู้คนที่มีจำนวนมากกว่าเขาได้

การละเล่นอีกประเภทหนึ่งที่พบในการศึกษานี้คือ การเล่นซ่อนหา ซึ่งปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง *เบนซู้กับผี* และ *ลัดดาแลนด์* ลักษณะการเล่นซ่อนหาในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้กลับเป็นการ “ซ่อนขัง” ตัวละครจนประสบเหตุเสียชีวิตหรือประสบเหตุได้รับบาดเจ็บ สำหรับการเล่นซ่อนหาใน *เบนซู้กับผี* ปรากฏวนซ้ำในเส้นเวลาย้อนอดีตกับเส้นเวลาปัจจุบันของการเล่าเรื่อง ในอดีต คุณนายรัญจวนขังลูกสาวของยายเอิบและซ่อนไว้ในห้องเก็บของของบ้านโดยที่มีบ่าวไพร่ในบ้านของเธอช่วยกันตามหาลูกสาวของยายเอิบที่ถูกซ่อนไว้ ส่วนในปัจจุบัน

คุณนายรัฐจวนก็ได้ซ่อนคุณชอบไว้จากนวลจันทร์ ทำให้นวลจันทร์ต้องเดินทางตามหาคุณชอบ โดยที่ไม่รู้ว่าคุณชอบถูกฆ่าและฝังอำพรางในบ้านของคุณนายรัฐจวนที่เธอพักอาศัยอยู่นี่เอง การเล่นซ่อนหาในเหตุการณ์ในอดีตและในเหตุการณ์ปัจจุบันนี้จะเห็นได้ว่ามีลักษณะเป็นภาพคู่ขนานโดยที่มีคุณนายรัฐจวนเป็นผู้ควบคุมกติกา คุณนายรัฐจวนทำให้ลูกบ่าวถูกซ่อนและทำให้สามีของเธอถูกซ่อน และคุณนายรัฐจวนก็เป็นสาเหตุทำให้บ่าวไพร่ต้องตามหาลูกบ่าวที่หายไปและทำให้นวลจันทร์ต้องตามหาสามีที่หายไป ในทั้งสองเหตุการณ์นี้คุณนายรัฐจวนล่วงรู้ที่ซ่อนแต่ไม่ยอมเปิดเผยต่อผู้ที่ตามหา จึงวิเคราะห์ได้ว่าคุณนายรัฐจวนทำให้เกิดการละเล่นซ่อนหาขึ้นและบังคับให้ตัวละครอื่นร่วมเล่นในการละเล่นนี้อย่างไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

เมื่อนวลจันทร์เข้าพักในบ้านของคุณนายรัฐจวน เสียงของผีลูกบ่าวเรียกให้นวลจันทร์เล่นซ่อนหากับเธอ เสียงร้องว่า “หาฉันให้เจอนะ หาฉันให้เจอ” ปรากฏขึ้นซ้ำ ๆ จนสร้างบรรยากาศภาวะ “uncanny” ซึ่งฟรอยด์อธิบายว่าการปรากฏซ้ำ ๆ อย่างไม่รู้จักสามารถทำให้เกิดความรู้สึกประหลาดประหลาดประหลาดและสยองขวัญได้ (Freud, 1919, p. 11) ในขณะเดียวกันเสียงเรียกเล่นซ่อนหาจากคนเสียชีวิตในอดีตนำพานวลจันทร์ไปสู่การ “หา” ความรุนแรงที่คุณนายรัฐจวน “ซ่อน” ไว้ ภาวะ “uncanny” ของการเล่นซ่อนหานี้สัมพันธ์กับเสียงเรียกให้เล่นซ่อนหาซึ่งเป็นเสียงของผีลูกสาวยายเอิบ แต่เดิมลูกสาวยายเอิบเป็นเพียงตัวละครลูกบ่าวที่ไร้อำนาจ แต่เมื่อหวนย้อนกลับมาเป็นผี เสียงของผีลูกบ่าวกลายเป็นเสียงเรียกที่มีอำนาจและสามารถถ่ายทอดความรุนแรงที่เจ้านายกระทำต่อบ่าวในอดีตได้

ภาพยนตร์ *เบนซู้กับผี* (2549) มีฉากเป็นเรื่องราวในอดีตราวปี พ.ศ. 2477 และระบุคำอุทิศแด่หม เวชกร ศิลปินและประพันธ์กรคนสำคัญในช่วงสังคมไทยยุคหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครองปี พ.ศ. 2475 การศึกษาทางประวัติศาสตร์ของพิชยะพัฒน์ นัยสุภาพ (2561) วิเคราะห์ว่าเรื่องผีของหมแสดงให้เห็นความตึงเครียดทางวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงของสังคมแบบเก่าสู่สังคมแบบใหม่ โดยที่การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ได้เกิดขึ้นอย่างราบเรียบแต่เต็มไปด้วยความขรุขระ สังคมแบบเก่ายังคงดำรงอยู่คู่กับสังคมแบบใหม่โดยปรากฏผ่านภาพของความหลอกหลอนและผี น้ำเสียงที่ปรากฏในเรื่องผีของหม เวชกร มีทั้งการแสดงให้เห็นถึงความตกต่ำของสังคมแบบเก่า ในขณะเดียวกันก็มีน้ำเสียงที่แสดงถึงความโหยหาอดีตและความเป็นวัฒนธรรมประเพณีแบบดั้งเดิมตามวิถีคิดของสังคมแบบเก่า (พิชยะพัฒน์ นัยสุภาพ, 2561, น. 8, 19, 41) การใช้การละเล่นพื้นบ้านอย่างการเล่นซ่อนหาในภาพยนตร์เรื่อง *เบนซู้กับผี* นี้จึงสัมพันธ์กับลักษณะเด่นของงานเขียนของหม เวชกร คือการหวนย้อนนุภาคตัวละครหรือความเชื่อในอดีตเพื่อนำกลับมาเล่าเรื่องผี การนำเสนอการเล่นซ่อนหาจึงเชื่อมโยงสัมพันธ์กับอารมณ์โหยหาอดีต แต่อดีตในบ้านหลังนี้กลับเต็มไปด้วยความรุนแรงระหว่างชนชั้นที่ถูกซุกซ่อนไว้ การละเล่นซ่อนหาใน *เบนซู้กับผี* จึงมีลักษณะเป็นความหลอกหลอน

ส่วนการนำเสนอการเล่นซ่อนหาใน *ลัดดาแลนด์* เป็นการละเล่นที่ปรากฏในบริบทสังคมร่วมสมัย แต่มีลักษณะที่คล้ายคลึงกันคือ ผีเป็นคนซ่อนหาเล่นซ่อนหา ดังที่ได้เล่าไปข้างต้นว่า นัท ลูกชายของธีร์ และกอล์ฟ ลูกชายของสมเกียรติ เป็นเพื่อนเล่นกันและมักเล่นซ่อนหากันอยู่บ่อยครั้ง กระทั่งในฉากท้ายเรื่อง นัทหายตัวไป ธีร์จึงเข้าไปตามหาในบ้านของสมเกียรติ ในฉากนี้ ธีร์ถูกผีสมเกียรติและผีสมาชิกคนอื่นในครอบครัวสมเกียรติหลอกหลอน ภาพความรุนแรงในวันที่สมเกียรติยิงสมาชิกครอบครัวและยิงตัวตายตามปรากฏชัดขึ้นมาต่อหน้าธีร์ในปัจจุบัน ธีร์ถูกอดีตของความรุนแรงในบ้านสมเกียรติหลอกหลอนจนเขาใช้ปืนยิงตู้เสื้อผ้าที่ลูกชายของเขาแอบอยู่ ปืนกระบอกนี้ธีร์ซื้อไว้ใช้ป้องกันสมาชิกครอบครัวของเขาจากโจรลักทรัพย์ในหมู่บ้าน แต่ปืนกระบอกเดียวกันนี้เองที่ธีร์เคยใช้ฆ่าภรรยาในฉากสมมติในหัวของเขา และในฉากนี้ ธีร์ใช้ปืนกระบอกนี้ยิงลูกชายในตู้เสื้อผ้า ความรุนแรงในอดีตของบ้านสมเกียรติจึงปรากฏขึ้นเป็นภาพคู่ขนานกับความรุนแรงในปัจจุบันที่ธีร์กระทำต่อลูกชายของตนเอง

ภาพเหตุการณ์ในอดีตแสดงให้เห็นความรู้สึกเสียใจและจิตใจที่แตกสลายของสมเกียรติหลังจากที่ฆาตกรรมลูกชาย ภรรยา และแม่ของเขาในบ้าน หลังประสบเหตุล้มละลายในขณะเดียวกัน ภาพเหตุการณ์ในปัจจุบันแสดงให้เห็นความเสียใจและจิตใจที่แตกสลายของธีร์หลังจากที่เขาบังเอิญยิงตู้เสื้อผ้าและเข้าใจผิดว่าได้ฆ่าลูกชายของตนเอง ความรุนแรงที่สมเกียรติกระทำต่อลูกชายและความรุนแรงที่ธีร์กระทำต่อลูกชายจึงเป็นภาพคู่ขนานที่ส่องสะท้อนกันและกัน สมเกียรติประสบปัญหาหนี้สินจากการทำโรงงานและทำให้เขาเผชิญภาวะล้มละลาย ความล้มเหลวของสมเกียรติคู่ขนานกันกับความล้มเหลวของธีร์ เพราะธีร์ถูกให้ออกจากงานในช่วงเวลาที่เขาเพิ่งจะวางเงินดาวน์บ้านหลังใหม่ได้ไม่นานและยังมีภาระหนี้สินต้องผ่อนบ้าน ในขณะเดียวกันภรรยาของธีร์พยายามช่วยเหลือทางการเงินด้วยการกลับไปทำงานประจำ แต่ธีร์กลับปฏิเสธและยิ่งรู้สึกกดดัน ภาวะวิกฤตที่เกิดขึ้นจากความล้มเหลวและแรงกดดันเหล่านี้ ธนวัฒน์ ปัญญานันท์ (2563) วิเคราะห์ว่าเป็นช่วงเวลาที่ตัวละครใน *ลัดดาแลนด์* เผชิญภาวะวิกฤต “ความเป็นชายแบบใหม่” คือความคาดหวังให้ผู้ชายมีบทบาทเป็นผู้นำครอบครัวและทำให้ครอบครัวสมบูรณ์สอดคล้องตามภาพอุดมคติของสังคมทุนนิยม ที่มีบ้านหลังใหญ่เป็นภาพแทนที่สำคัญ (ธนวัฒน์ ปัญญานันท์, 2563, น.19-22)

ความกดดันที่สังคมคาดหวังต่อผู้ชายนำไปสู่การใช้ความรุนแรงต่อคนในครอบครัว สมเกียรติทำร้ายร่างกายของภรรยาและลูกชายอยู่หลายครั้ง จนกระทั่งเขาฆาตกรรมทุกคนในครอบครัว ส่วนธีร์นั้นแม้จะไม่เคยทำร้ายร่างกายสมาชิกในครอบครัว แต่ธีร์ก็เคยจินตนาการถึงการฆ่าภรรยา หลังจากที่เขารู้ว่าเจ้านายเก่าของภรรยาได้มาพบกับภรรยาที่บ้านเพื่อชวนกลับไปทำงานด้วยกัน และเมื่อลูกชายของเขา การเล่นซ่อนหาของนัทและกอล์ฟเคยเกิดความเสี่ยงที่จะเกิดอุบัติเหตุขึ้นแล้วครั้งหนึ่ง เมื่อกอล์ฟใช้รีโมทเครื่องปรับอากาศขังนัทไว้ในตู้เสื้อผ้าในบ้านของธีร์ กอล์ฟไม่เข้าใจว่าสิ่งที่ตนเองกระทำเป็นความรุนแรง เพราะกอล์ฟ

เข้าใจว่าเป็นพฤติกรรมภายใต้ขอบเขตของการเล่นระหว่างเด็กทั้งสองคน จนกระทั่งฉากสุดท้ายที่ผีกอล์ฟชวนนัทเล่นซ่อนหา นัทซ่อนอยู่ในตู้เสื้อผ้าในบ้านของสมเกียรติ และต้องเผชิญความรุนแรงอีกครั้งหนึ่ง แต่ในครั้งนี้นัทเผชิญความรุนแรงจากพ่อของเขาเอง การเล่นซ่อนหาในภาพยนตร์เรื่อง *ลัดดาแลนด์* จึงถ่ายทอดความรุนแรงภายในครอบครัว โดยเฉพาะความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากตัวละครที่เป็นพ่อเนื่องจากความกดดันจากสังคมแบบทุนนิยมปีศาจไทย ซึ่งจะได้กล่าวถึงในเนื้อหาส่วนถัดไป

การเล่นซ่อนหาในภาพยนตร์ *ลัดดาแลนด์* และ *เบนซู้กับผี* มีลักษณะร่วมกันอย่างหนึ่งคือการรวนเวียนของตัวละครอยู่ในบ้านหลังเดิม สำหรับ *เบนซู้กับผี* คุณนายรัฐจวนยังคงสิงสู้อยู่ในบ้านของตนเองร่วมกับบ่าวรับใช้ที่ล้วนแต่เป็นผี และ นวลจันท์ยังคงวนเวียนเดินทางกลับมาพักในบ้านของคุณนายรัฐจวนเพื่อตามหาคนรัก ส่วนใน *ลัดดาแลนด์* นั้น ชีร์และลูกชายต่างก็เดินเข้าไปในบ้านของสมเกียรติและเกิดเหตุพ่อยิงลูกชาย ช้ำร่อยกับเหตุการณ์ที่สมเกียรติฆ่าลูกชายของตนเอง การเล่นซ่อนหาจึงถูกนำเสนอให้เชื่อมโยงกับการรวนเวียนอยู่กับบาดแผลและความรุนแรงในอดีตที่ไม่อาจแก้ไขให้คลี่คลายได้ จนกระทั่งตัวละครจะยอมรับความล้มเหลวในอดีตและออกไปจากพื้นที่ของความรุนแรงเหล่านี้ ดังในฉากตอนจบของเรื่อง *ลัดดาแลนด์* ความตายของชีร์ปลดปล่อยให้ภรรยาและลูกของเขาได้ย้ายออกจากหมู่บ้านลัดดาแลนด์กลับสู่กรุงเทพฯ พวกเขาไม่ต้องเผชิญกับความหลอกลอนในหมู่บ้านผีสิงอีกต่อไป

การเล่นในภาพยนตร์ผีไทยจึงสัมพันธ์กับการวิพากษ์ประเด็นความรุนแรงในโครงสร้างสังคม ดังเช่นการใช้การเล่นมอญซ่อนผ้า ในภาพยนตร์เรื่อง *มอญซ่อนผี* ซึ่งแรงงานข้ามชาติชาวมอญได้ใช้การเล่นมอญซ่อนผ้าเป็นเครื่องมือเพื่อสร้างพื้นที่แบบใหม่ให้นายจ้างและลูกเรือชาวไทยนั่งล้อมวงอยู่ภายใต้กติกาเดียวกัน อันเป็นสัญลักษณ์ของการละทิ้งลำดับชั้นทางอำนาจในโลกจริงเพื่อเข้าสู่โลกสมมติของการละเล่น ในพื้นที่ของการละเล่นนี้เอง แรงงานข้ามชาติชาวมอญสามารถ “แอบ” ท่องคาถาเรียกผีชาวมอญเพื่อเปิดเผยความรุนแรงที่ถูกซ่อนไว้บนเรือสินค้า ทั้งที่ในโลกความเป็นจริง แรงงานเหล่านี้จะต้องยินยอมทำตามคำสั่งของนายจ้างชาวไทยโดยที่ไม่อาจรู้ได้ว่าพวกเขาถูกนายจ้าง “หลอก” ให้ร่วมมือทำงานผิดกฎหมาย นั่นคือการขมขื่นที่ย้ายศพที่ถูกฆาตกรรมเพื่อทิ้งอำพรางลงทะเล

การเล่นมอญซ่อนผ้าจะมีผู้เล่นนั่งล้อมวง และมีผู้เล่นคนหนึ่งถือตุ๊กตาหรือผ้าหนึ่งผืนเดินวนรอบวงระหว่างที่ผู้เล่นในวงร้องเพลง “มอญซ่อนผ้า ตุ๊กตาอยู่ข้างหลัง ใ้หนูเน่ใ้หนูนี้ ฉันทจะตีกันเธอ” ผู้เล่นจะร้องเพลงวนไปเรื่อย ๆ จนกว่าผู้เล่นที่เดินรอบวงจะวางตุ๊กตาหรือผ้าไว้ด้านหลังของผู้ที่นั่งอยู่ในวง ผู้ที่ถูกวางตุ๊กตาหรือผ้าไว้ด้านหลัง จะต้องหยิบตุ๊กตาหรือผ้านั้นใช้วิ่งไล่ตีผู้เล่นคนแรกให้ทันก่อนที่ผู้เล่นจะแย่งที่นั่งในวง หากผู้เล่นคนที่สองวิ่งไล่ไม่ทัน จะต้องกลายเป็นผู้เล่นรอบวงคนใหม่ การเล่นมอญซ่อนผ้าจึงเป็นการละเล่นที่ทำให้ผู้เล่นแต่ละคนสลับบทบาท

และสลับทำแหน่งในพื้นที่ของการละเล่น แตกต่างจากโครงสร้างสังคมในโลกจริงที่แรงงานข้ามชาติชาวมอญเหล่านี้ไม่สามารถสลับทำแหน่งมาอำนาจเหนือชาวไทยได้

ภาพยนตร์นำเสนอจากต้นเรื่องว่าแรงงานชาวมอญถูกผีหลอกอย่างไรสาเหตุและมองไม่เห็นตัวตนของผี ซึ่งเป็นภาพคู่ขนานกับการต้องยินยอมใช้แรงงานให้กับนายจ้างคนไทยอย่างที่ว่าพวกเขาไม่สามารถมองเห็นหรือรับรู้ได้ว่ากำลังทำงานอะไรให้กับนายจ้าง ดังที่ปรากฏบทสนทนาระหว่างแรงงานเหล่านี้ว่าเคยถูกหลอกให้ขนย้ายสินค้าผิดกฎหมายและเสียงที่จะถูกจับส่งกลับประเทศเมียนมา พวกเขาพยายามช่วยเหลือตัวเองจากการถูกผีหลอกด้วยการเสนอให้นายจ้างและลูกเรือชาวไทยร่วมเล่นกิจกรรมที่ดูไร้ชื่ออย่างการเล่นมอญซ่อนผ้า ตัวละครตกลงร่วมเล่นมอญซ่อนผ้าอย่างเต็มใจ โดยที่พวกเขาไม่รู้ว่าแรงงานชาวมอญเหล่านี้ตั้งใจที่จะท่องคาถาเรียกผีระหว่างที่เล่นมอญซ่อนผ้า เพื่อเปิดเผยตัวตนของผีที่หลอกหลอนพวกเขาบนเรือ

การท่องคาถาเรียกผีภาษาชาวมอญทำให้การละเล่นกลับกลายเป็นเสมือนพิธีกรรมขอบเขตของการละเล่นพราวดิ้นและเชื่อมกับโลกความเป็นจริง ดังปรากฏว่าตัวตนของผีบนเรือปรากฏกายขึ้นมาอย่างชัดเจนและอาละวาดหลอกหลอนอย่างรุนแรงกว่าเดิม กล่าวได้ว่าการละเล่นทำให้แรงงานชาวมอญสามารถมีอำนาจเหนือตัวละครชาวไทยได้ชั่วคราวเพราะเป็นผู้ควบคุมกติกาในการเล่นนี้หรือเป็นเจ้าของพิธีในพื้นที่ของพิธีกรรมนี้ ความสัมพันธ์ระหว่างการละเล่นและพิธีกรรมเป็นข้อสังเกตของนักมานุษยวิทยาและนักชาติพันธุ์วรรณาชาวฝรั่งเศส โคลด์ เลวี-สตรอสส์ (Claude Lévi-Strauss 1908-2009) เขียนหนังสือชื่อ *The Savage Mind* (Lévi-Strauss, 1966) และอธิบายว่า พิธีกรรมก็เป็นการ “เล่น” อย่างหนึ่ง โดยที่เลวี-สตรอสส์มองว่า การละเล่นและพิธีกรรมเป็นความกลับหัวกลับหางของกันและกัน คือ การละเล่นเป็นพื้นที่ที่โต้กติกาเดียวกัน ผู้เล่นจะเริ่มต้นในสถานะที่เท่าเทียมกันแต่จบลงด้วยการแบ่งฝักแบ่งฝ่ายคือ เป็นฝ่ายที่ชนะหรือเป็นฝ่ายแพ้ การละเล่นจึงนำไปสู่การแบ่งแยกกลุ่มคน ในขณะที่พิธีกรรมเป็นพื้นที่ของกติกาที่ผู้ “เล่น” เริ่มต้นอย่างไม่เท่าเทียมกันตามโครงสร้างแบบทวิลักษณ์ในสังคมจริง เช่น การแบ่งแยกระหว่างความศักดิ์สิทธิ์กับสามัญ ความเป็นกับความตาย ผู้ที่ผ่านพิธีกรรมมาแล้วกับผู้ที่ยังไม่ผ่านพิธีกรรม แต่เมื่อผู้คนเหล่านี้ได้ร่วม “เล่น” พิธีกรรมจนเสร็จสิ้นแล้ว พื้นที่ของพิธีกรรมจะทำหน้าที่เชื่อมโยงผู้คนกลับคืนสู่โครงสร้างอำนาจหลักในพื้นที่ของพิธีกรรมและทำให้ผู้คนเป็นอันหนึ่งอันเดียวได้โครงสร้างนี้ (Lévi-Strauss, 1966, pp. 30-32)

ข้อสังเกตของเลวี-สตรอสส์สอดคล้องกับการนำเสนอการละเล่นมอญซ่อนผ้าในภาพยนตร์ *มอญซ่อนผ้า* คือ การละเล่นเริ่มต้นด้วยการทำให้ตัวละครเข้าสู่พื้นที่พิเศษของกติกาใหม่ที่ทุกคนต่างก็อยู่ภายใต้กติกาเดียวกันอย่างเท่าเทียม แต่ในท้ายที่สุดแล้ว ตัวละครเหล่านี้ก็กลับคืนสู่การแบ่งกลุ่มตามโครงสร้างอำนาจในสังคม คือ ตัวละครนายจ้างและลูกเรือชาวไทยกลับคืนสู่สถานะที่มีอำนาจเหนือกว่าแรงงานชาวมอญอีกครั้งหนึ่ง อย่างไรก็ตาม

ผลของการแทรกคาถาเรียกผีเข้ามาในพื้นที่ของการเล่นทำให้แรงงานชาวมอญสามารถช่วยเหลือตัวเองจากความรุนแรงในโลกความเป็นจริงได้ เพราะพวกเขาสามารถเรียกให้ผีเปิดเผยตัวตนออกมา ทั้งที่นายจ้างชาวไทยพยายามปกปิดผีเหล่านี้ไว้จากการรับรู้ของแรงงานชาวมอญ ผลสำเร็จของการใช้ความรู้ทางชาติพันธุ์ของตนเองเพื่อช่วยเหลือเอาตัวรอดจากภาวะคับขันจึงเสมือนการต่อสู้กับความรุนแรงทางชนชั้นและชาติพันธุ์ที่มีลักษณะกดขี่ ข่มเหง และช่วงใช้แรงงานอย่างไร้ความยุติธรรม ซึ่งความสำเร็จนี้เกิดขึ้นได้จากการพึ่งพาความพิเศษของพื้นที่การเล่น

การได้มีอำนาจชั่วคราวของแรงงานข้ามชาติชาวมอญในภาพยนตร์เรื่อง *มอญซ่อนผี* นำไปสู่การหลอกหลอนที่ทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น เพราะแม้พวกเขาจะสามารถเปิดเผยตัวตนของผีเพื่อเอาตัวรอดจากการถูกผีหลอกและการถูกนายจ้างหลอกใช้แรงงาน แต่ตัวละครชาวไทยไม่ต้องการให้แรงงานข้ามชาติมีอำนาจเหนือผู้อื่นบนเรือ ดังฉากที่นายจ้างชาวไทยพยายามยุติการเล่นเมื่อเขารู้ทันว่าแรงงานชาวมอญกำลังกระทำพฤติกรรมอื่นนอกเหนือไปจากกติกาของการเล่นมอญซ่อนผ้า นอกจากนี้ การเปิดเผยตัวตนของผีบนเรือสินค้าเป็นการเปิดเผยความรุนแรงทางเศรษฐกิจที่คนไทยกระทำต่อตนเอง เช่น เหตุการณ์ที่ลูกเรือชาวไทยถูกมาเฟียทำเรือสังหารอย่างโหดเหี้ยม เพราะถูกเพื่อนลูกเรือชาวไทยทรยศนำเงินที่ฝากจ่ายดอกเบียเงินกู้ไปแอบใช้รักษาแม่ที่ป่วยหนัก การท่องคาถาเรียกผีของแรงงานข้ามชาติชาวมอญจึงเปิดเผยให้เห็นประเด็นปัญหาความรุนแรงทั้งต่อแรงงานชาติพันธุ์เองและความรุนแรงระหว่างแรงงานชาวไทยด้วยกัน

กล่าวโดยสรุปได้ว่า ความรุนแรงระหว่างตัวละครในภาพยนตร์ผีไทยที่เป็นข้อมูลการศึกษาี้ ปรากฏความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากผู้ที่มิมีจำนวนมากกว่าตัวละคร เช่น เพื่อนร่วมชั้นเรียนในภาพยนตร์เรื่อง *เดอะ เลสเตอร์ เขียนเป็นสังคายน* ความรุนแรงจากตัวละครที่มีอำนาจมากกว่า เช่น ตัวละครคุณนายรัญจวนซึ่งเป็นชนชั้นเจ้านายใน *เบนจัมกับผี* ตัวละครไต่กังเรือ นายจ้างและลูกเรือชาวไทย มาเฟียทำเรือชาวไทย ซึ่งมีอำนาจเหนือลูกจ้างแรงงานข้ามชาติชาวมอญ ใน *มอญซ่อนผี* และความรุนแรงที่สัมพันธ์กับความกดดันในอุดมคติสังคมทุนนิยมปิศาจปิไทยใน *ลัดดาแลนด์* ความรุนแรงเหล่านี้สัมพันธ์กับมิติโครงสร้างทางสังคมที่มีอำนาจเหลื่อมล้ำแบบบนลงล่าง และผู้ถูกกระทำมีความรุนแรงมักเป็นผู้ด้อยอำนาจกว่าเสมอ ทำให้การคลี่คลายปัญหาหรือการร้องขอความช่วยเหลือเป็นไปได้อย่างจำกัด ในภาพยนตร์ผีไทยเหล่านี้จึงมีคติชนประเภทการเล่นทำหน้าที่สร้างพื้นที่พิเศษที่มีกติกาแบบใหม่ ทำให้ตัวละครสามารถหลุดพ้นจากสถานะผู้ถูกกระทำ ความรุนแรงและกลายเป็นผู้ที่สามารถกระทำ ความรุนแรงต่อผู้อื่นหรือเปิดเผยความรุนแรงในสังคมได้

4. ความรุนแรงในภาพยนตร์ผีไทยกับการนำเสนอประเด็นปัญหาในสังคมไทยร่วมสมัย

การละเล่นกลลับกลายเป็นสิ่งอื่นและกลายเป็นความหลอกหลอนอย่างหนึ่งในภาพยนตร์ผีไทยทั้ง 4 เรื่อง ที่เป็นกลุ่มข้อมูลในการศึกษาคั้งนี้ ภาวะความหลอกหลอนที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ขบขันเน้นภาวะ “uncanny” ของการละเล่นเด็กอันคุ้นเคยที่กลลับกลายเป็นเครื่องมือของความรุนแรงของผู้ใหญ่ และในขณะเดียวกันภาวะความหลอกหลอนขบขันเน้นประเด็นปัญหาเกี่ยวกับความรุนแรงในสังคมไทยที่ยังไม่ได้รับการแก้ไข ได้แก่ ปัญหาการบูลลี่ ปัญหาความกดดันจากสังคมทุนนิยมปีศาจปีไทย ปัญหาความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น และปัญหาอคติทางชาติพันธุ์ ปัญหาเหล่านี้ถูกสื่อสารผ่านความหลอกหลอนของการละเล่น ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ตัวละครใช้เพื่อตอบโต้ ต่อสู้ และถ่ายทอดปัญหาความรุนแรงเหล่านี้

ในภาพยนตร์เรื่อง *เดอะ เลตเตอร์ เขียนเป็นสงดา* การหลอกหลอนของการละเล่นแฉงก์แมนถูกขบขันผ่านการผนวกเข้ากับรูปแบบของจดหมายลูกโซ่ การหลอกหลอนนี้เปิดเผยความรุนแรงในอดีตที่เพื่อนร่วมชั้นเรียนกระทำต่อแวนอย่างไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ เพราะเพื่อนมีจำนวนมากว่าเขาจึงเสมือนว่ามีอำนาจมากกว่า ความรุนแรงที่แวนเผชิญในวัยประถมศึกษาเรียกว่าได้ว่าเป็นความรุนแรงประเภทบูลลี่ (bully) ซึ่งเป็นปัญหาที่สำคัญของสังคมไทยและนานาชาติ การอธิบายและการศึกษาเกี่ยวกับการบูลลี่มักสนใจสาเหตุของพฤติกรรมเชิงปัจเจกหรือความสัมพันธ์ระหว่างปัจเจก เช่น ผู้กระทำ ความรุนแรงไม่มีความเห็นอกเห็นใจต่อผู้อื่น ผู้กระทำ ความรุนแรงรู้สึกขาดแคลนคุณค่าบางประการ เช่น การขาดแคลนแรงสนับสนุนทางสังคม การขาดแคลนอำนาจในสังคม จึงชดเชยด้วยการใช้ความรุนแรงต่อผู้อื่น หรือความไม่ชอบพอกันระหว่างผู้กระทำ ความรุนแรงและผู้ถูกกระทำ (เจษฎา นกน้อย, 2562; ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต, 2561; รัศมีแสง หนูแป้นน้อย และคณะ, 2561; สุธีรา นิมิตรนิวัฒน์ และคณะ, 2565)

นอกจากการบูลลี่จะสัมพันธ์กับลักษณะนิสัยหรือจิตวิทยาของปัจเจกแล้ว ยังสัมพันธ์กับโครงสร้างสังคมเศรษฐกิจการเมืองในภาพรวมด้วยเช่นกัน ดังการนำเสนอของภาพยนตร์เรื่อง *เดอะ เลตเตอร์ เขียนเป็นสงดา* ที่ขบขันว่าการบูลลี่ที่แวนเผชิญนั้นมีสาเหตุจากความฉลาดของแวนที่โดดเด่นกว่าเพื่อนร่วมชั้นเรียน ครูประจำชั้นมักชื่นชมแวนและเปรียบเทียบกับเพื่อนร่วมชั้นเสมอ แวนจึงมีสถานะเป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับจากผู้ใหญ่ในสังคม แต่ในขณะเดียวกัน แวนก็เป็นภัยต่อเพื่อนร่วมชั้นของเขาในมิติเกี่ยวกับโอกาสในการแข่งขันในสังคมทุนนิยม

การใช้ความรุนแรงกับผู้ที่เป็นภัยต่อโอกาสของผู้อื่นเป็นประเด็นเสนอในการศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างการบูลลี่กับโครงสร้างสังคมสหรัฐอเมริกาในหนังสือเรื่อง *Bully Nation: How the American Establishment Creates a Bullying Society* (Derber & Magrass, 2016) ของนักสังคมศาสตร์ชาวอเมริกัน ชาลส์ เดอร์เบอร์ (Charles Derber) และ

เยล มากราส (Yale Magrass) การศึกษาของพวกเขาอธิบายว่า ความรุนแรงประเภทการบูลลี่ มักสัมพันธ์กับการควบคุมหรือกำจัดผู้ที่ถูกมองว่าเป็นภัยต่อโอกาสของผู้อื่นในสังคมแห่ง การแข่งขัน (Derber & Magrass, 2016) จากสำคัญที่ถูกเปิดเผยผ่านปริศนาคำทายแองก์แมน คือเหตุการณ์ที่เสรี เพื่อนสนิทของแวนตัดสินใจร่วมบูลลี่แวนและเป็นสาเหตุให้แวนตกบันได กลายเป็นผู้พิการ สาเหตุที่เสรีร่วมบูลลี่แวนในครั้งนี้เกิดขึ้นจากการถูกแวนปฏิเสธไม่ให้ลอก ข้อสอบ การบูลลี่แวนจึงเป็นภาพสะท้อนของความขัดแย้งเชิงผลประโยชน์ในสังคมทุนนิยม ซึ่งสัมพันธ์กับการนำเสนอภาพของแวนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่อยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในการเปลี่ยนผ่านช่วงชั้นเรียน นักเรียนมักจะต้องเปลี่ยนโรงเรียนด้วยการสอบแข่งขันเข้าเรียน ในโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา การบูลลี่แวนจึงสัมพันธ์กับการแข่งขันในบริบทสังคมทุนนิยมที่ การเข้าเรียนในโรงเรียนแต่ละที่มีคุณค่าที่แตกต่างกันและส่งผลกระทบต่อการวางแผนการเรียนและ โอกาสในการได้งานในอนาคต

การละเล่นปริศนาคำทายแองก์แมนในภาพยนตร์เรื่อง *เดอะ เลตเตอร์* เขียนเป็นส่งตาย ขับเน้นภาวะความหลอกหลอนของผู้มีความรู้ที่ถูกกลั่นแกล้งและกำจัดออกจากสังคมทุนนิยม การกลั่นแกล้งแวนในอดีตทำให้เขากลายเป็นผู้พิการและถูกเก็บซ่อนไว้ในห้องนอนขนาดเล็ก ที่มีตมิด แวนถูกแยกออกจากโลกโดยสิ้นเชิง แวนหวนกลับมาในสังคมทุนนิยมอีกครั้งหนึ่ง ในฐานะคนชายขอบ แวนเป็นผู้พิการ เป็นผู้ไร้การศึกษา เป็นผู้ไร้งาน และเป็นผีตายโหง ภาวะชายขอบของแวนทำให้เขาต้องพึ่งพารูปแบบของจดหมายลูกโซ่ที่สามารถเพิ่มจำนวนได้ ทบเท่าทวีคูณเพื่อตอบโต้ความรุนแรงของเพื่อนร่วมชั้นที่มีจำนวนมากกว่าเขา ในขณะที่เดียวกัน การหลอกหลอนของจดหมายลูกโซ่และปริศนาคำทายแองก์แมนของแวนก็ขับเน้นประเด็น ปัญหาเกี่ยวกับการบูลลี่ในสังคมไทยมากกว่ามิติของปัญหาห้วงเด็ก เพราะเสรีในวัยผู้ใหญ่ ตัดสินใจใช้การหลอกหลอนของการละเล่นเหล่านี้เพื่อแก้แค้นเจ้านายและเพื่อนร่วมงานของเขา ด้วยเช่นกัน

ความกดดันในสังคมทุนนิยมแห่งการแข่งขันยังเป็นประเด็นที่สะท้อนผ่านความรุนแรง ในภาพยนตร์เรื่อง *ลัดดาแลนด์* ซึ่งมีฉากเป็นหมู่บ้านจัดสรรแห่งใหม่ในจังหวัดเชียงใหม่ และมีการขับเน้นภาพของตัวละครธีร์ รับบทบาทเป็นผู้นำครอบครัวทั้งในฐานะพ่อและฐานะสามี การซื้อบ้านที่หมู่บ้านลัดดาแลนด์เป็นสัญญาณของความสำเร็จในสังคมทุนนิยม และการยึดติดกับบ้านหลังนี้เป็นสัญญาณของความมุ่งมั่นที่จะตอบสนองความคาดหวังของสังคมต่อผู้เป็นพ่อ ในฐานะผู้สร้างความมั่นคงให้กับครอบครัว ความกดดันที่เกิดขึ้นกับตัวละครธีร์ถูกเล่าผ่าน ถ้อยคำที่ถูกเหยียดหยามจากแม่ยาย เพราะในอดีตธีร์และภรรยาไม่มีบุตรก่อนแต่งงาน และธีร์ ถูกมองว่าล้มเหลวจากความเป็นชายเพราะยังไม่สามารถหางานที่มั่นคงหรือมีเงินมากพอที่จะ เลี้ยงดูภรรยาและลูกของเขาได้ การยึดติดกับบ้านของเขาในหมู่บ้านลัดดาแลนด์จึงเป็น

การพิสูจน์คุณค่าของตนเองต่อแม่ยายและสังคมทุนนิยมที่คาดหวังให้ผู้ชายเป็นใหญ่ หรือที่เรียกว่า สังคมทุนนิยมปิตาธิปไตย

นักสตรีนิยมแนวสังคมนิยม (socialist feminism) ชาวอเมริกันชื่อ ซิลลาร์ ไอเซนสไตน์ (Zillah Eisenstein) เสนอแนวคิดทุนนิยมปิตาธิปไตย (capitalist patriarchy) ซึ่งอธิบายว่าโครงสร้างของระบบทุนนิยมและโครงสร้างของระบบปิตาธิปไตยเกื้อหนุนต่อกัน เพราะความสัมพันธ์ระหว่างการแสวงหาผลกำไรและการควบคุมทางสังคมเป็นส่วนหนึ่งของกันและกันอย่างแยกจากกันไม่ได้ ปิตาธิปไตยทำให้เกิดลำดับชั้นอำนาจทางเพศ และทุนนิยมเป็นระบบที่ทำให้ผู้คนต้องไขว่คว้าหาความเจริญก้าวหน้าและผลกำไร จึงทำให้เกิดชนชั้นทางเศรษฐกิจซึ่งช่วยพยุงลำดับชั้นอำนาจทางเพศ การเมืองเศรษฐกิจของสังคมนิยม ๑ จึงอยู่ได้ด้วยระบบทั้งสองนี้ที่เกื้อหนุนต่อกัน (Eisenstein, 1979, pp. 27-29) ความกดดันเกิดขึ้นกับธีร์ที่อธิบายผ่านมิติของโครงสร้างทุนนิยมหรือมิติของปิตาธิปไตยอย่างใดอย่างหนึ่ง จึงไม่เพียงพอ เพราะความกดดันนี้เกิดขึ้นจากการผสมผสานและเกื้อหนุนกันของทุนนิยมที่มีชายเป็นใหญ่ ดังเห็นได้ว่าภาพยนตร์นำเสนอความรุนแรงในบ้านของธีร์และสมเกียรติอย่างคู่ขนานกัน โดยที่ทั้งสองต่างก็ต้องการจำกัดให้ภรรยาของตนรับผิดชอบพื้นที่ภายในบ้าน และใช้ชีวิตอยู่ภายใต้การควบคุมทางการเงินโดยสามี ฉากความรุนแรงที่สมเกียรติกระทำต่อภรรยาเกิดขึ้นจากการล่วงรู้ว่ภรรยาของตนหยิบยืมเงินจากภรรยาของธีร์ ในขณะที่เดียวกัน ฉากในจินตนาการของธีร์ที่เขาต้องการฆ่าภรรยา ก็เกิดขึ้นจากการล่วงรู้ว่เจ้านายเก่าของเธอได้กลับมาติดต่อเพื่อขอให้กลับไปทำงานอีกครั้งหนึ่ง

ภาพคู่ขนานระหว่างครอบครัวของธีร์และสมเกียรติถูกขับเน้นอย่างชัดเจนผ่านการละเล่นช่อนหาระหว่างนัทกับฝีกอล์ฟ ในการละเล่นนี้ธีร์ถูกบังคับให้เล่นและกลายเป็นผู้หาทั้งนัทและธีร์ต่างก็ซ่อนและหาในห้องนอนของสมเกียรติซึ่งเป็นที่เกิดเหตุฆาตกรรมหมู่ก่อนที่สมเกียรติจะยิงตัวตายในห้องนั่นเอง ภาพความรุนแรงในอดีตที่สมเกียรติยิงสมาชิกในครอบครัวปรากฏขึ้นหลอกหลอนธีร์และทำให้ธีร์ยิ่งถูกชายของตนในตู้เสื้อผ้า ความสัมพันธ์ระหว่างความรุนแรงในบ้านและความกดดันจากความคาดหวังของทุนนิยมปิตาธิปไตยถูกขับเน้นอย่างชัดเจน ผู้กระทำความรุนแรงซึ่งเป็นพ่อและผู้ถูกกระทำความรุนแรงซึ่งเป็นลูกชาย เป็นภาพที่เกิดขึ้นซ้ำรอยจากเหตุการณ์ในอดีตของบ้านสมเกียรติและเหตุการณ์ในปัจจุบันของบ้านธีร์

ในขณะที่ตัวละครผู้หญิงใน *ลัดดาแลนด์* เช่น ภรรยาและแม่ของสมเกียรติ ภรรยาและลูกสาวของธีร์ ต่างก็มีบทบาทเป็นผู้รับผลกระทบจากการตัดสินใจของตัวละครชายทั้งสิ้น สมเกียรติบังคับให้ภรรยาใช้เงินในจำนวนที่เขากำหนดไว้แม้ว่าค่าใช้จ่ายที่แท้จริงจะมากเกินไปกว่าจำนวนเงินนั้น เมื่อภรรยาแก้ปัญหาด้วยการหยิบยืมเงิน สมเกียรติไม่พอใจอย่างมาก และใช้ความรุนแรงทำร้ายร่างกาย ส่วนภรรยาของธีร์ ต้องการย้ายออกจากหมู่บ้านลัดดาแลนด์ เพื่อความปลอดภัยของลูก แต่ธีร์ไม่พอใจและทำให้เกิดความทะเลาะเบาะแว้งกันเรื่อยมา และ

เมื่อภรรยาของธีร์ตัดสินใจกลับไปทำงานเพื่อช่วยหารายได้ เธอกลับถูกธีร์ปฏิเสธและกล่าวหาว่าเธอต้องการมีความสัมพันธ์กับเจ้านายเก่า ส่วนลูกสาวของธีร์นั้นเลือกที่จะย้ายออกจากบ้านและพักอยู่กับเพื่อน แม้จะได้รับความยินยอมจากแม่ แต่ธีร์ไม่เห็นด้วยและนำไปสู่การลงโทษลูกสาวด้วยวิธีการต่าง ๆ ซึ่งรวมถึงการบังคับให้ลูกสาวเข้าไปผจญผีในบ้านที่เกิดเหตุฆาตกรรมแรงงานข้ามชาติชาวเมียนมา

ความรุนแรงเหล่านี้เกิดขึ้นจากความกดดันของตัวละครชายที่ต้องตอบสนองบทบาทของชายผู้เป็นใหญ่ในบ้านและชายผู้รับผิดชอบเศรษฐกิจของครอบครัว ความกดดันเหล่านี้นำไปสู่การควบคุมชีวิตของตัวละครอื่นในบ้านของพวกเขาเอง ความรุนแรงที่ตัวละครชายทั้งสองกระทำต่อลูกชายของตนเองจึงวิเคราะห์ได้ว่าเป็นภาพสะท้อนของความล้มเหลวในสังคมทุนนิยมปิตาธิปไตยอย่างสูงสุด เพราะเป็นการกำจัดเด็กชายที่จะเติบโตเป็นผู้ชายและรับบทบาทตอบสนองสังคมทุนนิยมปิตาธิปไตยต่อไปในอนาคต ภาพของความรุนแรงและความกดดันของตัวละครชายเหล่านี้จึงถูกเล่าและขับเน้นผ่านการใช้การละเล่นซ่อนหา ซึ่งทำให้สามารถถ่ายทอดประเด็นปัญหาเหล่านี้ในลักษณะของการเกิดซ้ำรอยเดิมของตัวละครที่เป็นกระจกสะท้อนกันและกันอย่างสมเกียรติและธีร์ ทั้งยังสามารถถ่ายทอดภาวะของความกดดันที่ธีร์ได้พยายามซุกซ่อนไว้ภายใต้ความหวังอันริบหรี่ว่าเขาจะยังสามารถยึดติดกับบ้านหลังนี้เพื่อตอบสนองคุณค่าของทุนนิยมปิตาธิปไตยที่เขายึดถือได้ในที่สุด

นอกจากการเล่นซ่อนหาจะถ่ายทอดความรุนแรงในสังคมทุนนิยมปิตาธิปไตยแล้วยังทำหน้าที่ถ่ายทอดความรุนแรงระหว่างชนชั้นด้วยเช่นกัน ดังในภาพยนตร์เรื่อง *เบนซู้กับผี* ตัวละครต่างก็ยึดติดอยู่กับอดีตและไม่ยอมรับความจริงเกี่ยวกับความเปลี่ยนแปลง การสูญเสียและความล้มเหลวที่เกิดขึ้นกับตนเอง ภาพอันงดงามของบ้านหลังใหญ่ สวนดอกไม้บานสะพรั่ง และคุณนายรัญจวนเจ้าของบ้านซึ่งแต่งหน้าแต่งตัวอย่างสวยงามทุกวัน แท้จริงแล้วเป็นเพียงภาพมายาที่ใช้ปิดบังความรุนแรงและศพของคุณชอบที่ถูกซ่อนไว้ในสวนดอกไม้ดังกล่าว แม้ว่าคุณนายรัญจวนจะเป็นผู้ฆาตกรรมและอำพรางศพสามีด้วยมือของเธอเอง แต่คุณนายรัญจวนก็ไม่ยอมรับและปฏิเสธความจริงดังกล่าว ดังปรากฏว่าคุณนายรัญจวนยังรอคอยสามีกลับมาบ้านทุกวัน การปฏิเสธที่จะยอมรับการเสียชีวิตของคุณชอบ ไม่ใช่เพียงการปกปิดความรุนแรงระหว่างสามีภรรยา แต่ยังเป็นการปกปิดความรุนแรงที่เกี่ยวข้องกับประเด็นเรื่องชนชั้นด้วย

บริบททางสังคมในภาพยนตร์ *เบนซู้กับผี* คือช่วงเวลาหลังการเปลี่ยนแปลงการปกครอง ซึ่งคุณนายรัญจวนยังยึดถือในความสูงศักดิ์และความเป็นชนชั้นเจ้านาย ตั้งแต่คุณนายรัญจวนยังเป็นเด็กจนถึงปัจจุบัน ความรุนแรงที่เธอกระทำต่อผู้อื่นสะท้อนการยึดมั่นในอำนาจของชนชั้นสูงและสถานะที่ถูกสั่นคลอนจากคนในชนชั้นที่ต่ำกว่าเธอ ไม่ว่าจะเป็นเหตุการณ์เล่นซ่อนหาในวัยเด็ก คุณนายรัญจวนลั่นกฤษฎีแจขังลูกสาวของบ่าวไว้ในหีบปลาสงูด้วยความไม่พอใจว่า “ซ่อนเก่งนักไซ้ใหม่” การละเล่นทำให้ลูกบ่าวและลูกเจ้านายอยู่ภายใต้

กติกาดียวกันและทำให้คุณนายรัฐจวนลดความสูงศักดิ์ของเธอลงมาเท่าเทียมกับลูกบ่าว ความรุนแรงที่คุณนายรัฐจวนกระทำต่อลูกบ่าวจึงทำให้การละเล่นกลับกลายเป็นสิ่งอื่นคือ ความรุนแรงระหว่างชนชั้น และสะท้อนการไม่ยอมรับต่อการเปลี่ยนแปลงสถานะจากชนชั้นสูงสู่ผู้เล่นที่อยู่ในกติกาที่เท่าเทียมกัน

ลูกสาวของยายเอิบยังคงสิงสู้อยู่ในบ้านของคุณนายรัฐจวน และร้องเรียกให้นวลจันทร์ ร่วมเล่นช่อนหากับเธอ เสียงของลูกบ่าวซึ่งเคยถูกกักขังไว้ในหีบอย่างเงิบงันกลับมาส่งเสียงเรียกอีกครั้งด้วยเสียงของผี การร้องเรียกให้เล่นช่อนหาจึงเป็นการสร้างพื้นที่พิเศษที่ผีลูกบ่าวสามารถสื่อสารความรุนแรงที่ถูกกระทำจากเจ้านายได้และทำให้ความรุนแรงที่คุณนายรัฐจวน ปกปิดไว้ถูกเปิดเผยต่อนวนจันทร์ ซึ่งเป็นหญิงสาวจากต่างจังหวัด หรือที่คุณนายรัฐจวนดูถูก เธอว่าเป็นเพียง “นางไพร่” และ “ผู้หญิงชั้นต่ำ” การเล่นช่อนหาที่นวนจันทร์เป็นผู้หาเช่นนี้ทำให้เกิดพื้นที่พิเศษที่ “ไพร่” อย่างนวนจันทร์สามารถมีอำนาจทัดเทียมกับคุณนายรัฐจวนและล่วงรู้ ความลับของเจ้านายได้

ในขณะเดียวกัน เหตุการณ์ในปัจจุบันก็เป็นเสมือนการเล่นช่อนหาของผู้ใหญ่ คือ คุณนายรัฐจวนช่อนศพสามีไว้ในบ้าน ส่วนนวนจันทร์เล่นเป็นผู้หา ในพื้นที่ของการละเล่นช่อนหาครั้งนี้เป็นการขบขันความเท่าเทียมกันระหว่างคุณนายรัฐจวนและนวนจันทร์ที่ต่างก็มีสามีคนเดียวกันคือคุณชอบ ความสัมพันธ์ระหว่างคุณชอบกับนวนจันทร์จึงไม่ใช่เพียงเรื่อง การเป็นชู้ แต่สามารถวิเคราะห์ได้ว่าเป็นภาพของการปะปนและปนเปื้อนระหว่างชนชั้นซึ่ง คุณนายรัฐจวนไม่อาจยอมรับได้ จึงฆาตกรรมคุณชอบเพื่อชำระความเป็นชนชั้นสูงของเธอ ให้กลับมารีสุทธิ์อีกครั้งหนึ่ง ในขณะเดียวกัน การตามหาของนวนจันทร์ทำให้เธอล่วงรู้ ความลับและความรุนแรงทั้งหลายของเจ้านาย ซึ่งคุณนายรัฐจวนก็ไม่ยอมรับได้เช่นเดียวกัน จึงใช้ความเป็นเจ้านายเหนือผีทั้งหลายในบ้านควบคุมให้ผีเหล่านั้นหลอกหลอนและขับไล่ นวลจันทร์ออกไปจากบ้านของเธอ ฉากที่นวนจันทร์วิ่งหนีออกจากบ้านของคุณนายรัฐจวน จึงเป็นภาพของการกำจัดการปนเปื้อนระหว่างชนชั้นและขับไล่นวนจันทร์ออกไปจากพื้นที่ ของการละเล่นช่อนหาที่ผู้เล่นต่างก็มีสถานะเท่าเทียมกันใต้กติกาเดียวกัน นั่นคือทำให้คุณนาย รัฐจวนกลับคืนสู่ความมีอำนาจเหนือผู้อื่นในอาณาบริเวณบ้านของเธอได้อย่างสมบูรณ์อีกครั้ง อย่างไรก็ตาม การละเล่นช่อนหาในบ้านของคุณนายรัฐจวนมีผู้ควบคุมกติกาที่แท้จริงคือ ผีลูกสาวของยายเอิบที่ยังคงไม่ได้รับความยุติธรรมและยังคงยหวนกลับมาร้องเรียกให้นวลจันทร์ ค้นพบความลับของเจ้านาย เช่นเดียวกับที่ผีนวลจันทร์ยังไม่อาจยอมรับการสูญเสียสามี ให้กับความรุนแรงของคุณนายรัฐจวนได้ และจะยังคงวนเวียนกลับมาสั่นคลอนความสูงส่ง ของคุณนายรัฐจวนอีกเรื่อยไป

ความรุนแรงของอำนาจที่แหลมล้ำยังปรากฏในการนำเสนอการละเล่นมอญช่อนผ้า ในภาพยนตร์เรื่อง *มอญช่อนผี* (2558) ด้วยเช่นกัน ซึ่งสะท้อนประเด็นปัญหาเกี่ยวกับอคติ

ทางชาติพันธุ์ที่ทับซ้อนกับประเด็นเรื่องเศรษฐกิจและการลดทอนความเป็นมนุษย์ ตัวละคร แรงงานข้ามชาติชาวมอญในภาพยนตร์เรื่องนี้ลักลอบเข้าเมืองและทำงานอย่างผิดกฎหมาย พวกเขาอยู่ในภาวะพึ่งพิงนายจ้างทั้งในมิติของความมั่นคงทางงานและรายได้ รวมทั้งในมิติของการคุ้มครองจากการถูกจับกุมตัวส่งกลับประเทศด้วยเช่นกัน ตัวละครแรงงานข้ามชาติ เหล่านี้จึงอยู่ในสถานะที่ด้อยอำนาจกว่าตัวละครชาวไทย ไม่ว่าจะเป็นได้กั้งเรือที่เป็นนายจ้าง ของพวกเขา ลูกเรือชาวไทย และมาเฟียท่าเรือชาวไทย สถานะที่ด้อยอำนาจเช่นนี้ทำให้พวกเขา ถูกบังคับใช้แรงงานอย่างละเมิดความเป็นมนุษย์ พวกเขาต้องทำตามคำสั่งของนายจ้างโดยที่ไม่อาจรู้ได้ว่ากำลังทำงานอะไรหรือกำลังเกี่ยวข้องกับสินค้าประเภทใด ซึ่งสะท้อนภาวะเปราะบาง ของแรงงานเหล่านี้ที่ต้องแบกรับความเสี่ยงในการเกี่ยวข้องกับอาชญากรรมโดยไม่รู้ตัว ภาพยนตร์นำเสนอประเด็นนี้ผ่านเหตุการณ์ที่แรงงานถูกผีหลอกหลอนโดยที่มองไม่เห็นว่าเป็นการหลอกหลอนโดยผีตนใดหรือมีที่มาที่ไปอย่างไร จนกระทั่งแรงงานใช้ความรู้ชาติพันธุ์ ของตนเองท่องคาถาเรียกผีภาษามอญ จึงทำให้ผีเหล่านั้นเปิดเผยตัวตนขึ้นมาได้

การท่องคาถาเรียกผีภาษามอญทำให้การหลอกหลอนบนเรือสินค้าก็ทวีความรุนแรง จากเดิม พวกเขาถูกหลอกหลอนจากผีจำนวนมากบนเรือและถูกคุกคามด้วยความรุนแรงจาก ตัวละครชาวไทยทั้งได้กั้งเรือและมาเฟียท่าเรือ ความหลอกหลอนและความรุนแรงเหล่านี้ ชับแน่นประเด็นปัญหาเกี่ยวกับอคติทางชาติพันธุ์ในสังคมไทย โดยเฉพาะต่อแรงงานข้ามชาติที่ ถูกละเมิดความเป็นมนุษย์ทั้งในระหว่างการทำงาน การใช้ชีวิตในประเทศปลายทาง และ ในกระบวนการเคลื่อนย้ายข้ามชาติ โดยเฉพาะในช่วงปลายทศวรรษ 2550 เป็นต้นมา ประเด็นเรื่องแรงงานข้ามชาติถูกผูกโยงเข้ากับประเด็นเกี่ยวกับความมั่นคงของชาติ (ชลิตา สุรินทร์ภรณ์, 2560) และแรงงานเหล่านี้ถูกมองผ่านสายตาของรัฐว่าเป็นภัยคุกคาม (isranews, 2560)

ในช่วงหนึ่งทศวรรษของรัฐบาลทหารที่นำโดยประยุทธ์ จันทร์โอชา (ตั้งแต่ พ.ศ. 2557- 2566) เกิดประเด็นปัญหาการใช้แรงงานทาสในอุตสาหกรรมประมงและประเด็นการค้ามนุษย์ ชาวโรฮิงญา ซึ่งมีข้อกล่าวหาว่ามีเจ้าหน้าที่ของทางการไทยและนายตำรวจศนายพล มีส่วนร่วมมือในกระบวนการนี้ด้วย (นาตาลี, 2558; บีบีซีไทย, 2565; Hodal et al., 2014; Szep & Grudgings, 2013) อย่างไรก็ตาม จะเห็นได้ว่าปัญหาเหล่านี้มีความซับซ้อน เพราะ เกี่ยวพันกับมิติต่าง ๆ ในสังคมไทย ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการเมือง นโยบายทางเศรษฐกิจ และ ความสัมพันธ์ระหว่างผลประโยชน์ร่วมกันระหว่างเจ้าหน้าที่รัฐและเอกชน การพูดถึงความรุนแรง ที่นายจ้างชาวไทยกระทำต่อแรงงานชาติพันธุ์จึงมักถูกมองข้ามหรือพูดถึงได้อย่างจำกัด เช่น กรณีการลักลอบของพลตำรวจตรี ปวีณ พงศ์สิรินทร์ (ดู The Matter, 2065) นอกจากนี้ แรงงาน ข้ามชาติก็มีข้อจำกัดอย่างมากในการช่วยเหลือตนเองให้รอดพ้นจากการถูกช่วงใช้แรงงาน ทำงานผิดกฎหมายหรือการเอาตัวรอดจากความรุนแรงที่อยู่ดิ้นรน เพราะแรงงานข้ามชาติเหล่านี้

มักต้องพึ่งพานายจ้างทั้งทางเศรษฐกิจและความเป็นอยู่ หรือดังที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง *มอญซ่อนผี* แรงงานข้ามชาติลักลอบเข้าเมืองอย่างผิดกฎหมายจึงจำเป็นต้องพึ่งพานายจ้างที่ให้งานและคอยคุ้มครองพวกเขาจากการถูกส่งตัวกลับประเทศด้วย

ประเด็นความรุนแรงและอคติทางชาติพันธุ์เป็นประเด็นเปราะบางและยากที่จะพูดถึงในสังคมไทยได้อย่างปลอดภัย ในขณะที่เดียวกัน ตัวละครแรงงานข้ามชาติในภาพยนตร์ *มอญซ่อนผี* ก็ต้องการมีชีวิตที่ปลอดภัยจากความรุนแรงของเจ้านายชาวไทยและไม่ต้องการสูญเสียรายได้ การรับมือและต่อสู้กับความรุนแรงจากตัวละครชาวไทยจึงต้องพึ่งพาอาศัยพื้นที่ของการละเล่น ซึ่งเป็นกลไกที่สร้างพื้นที่พิเศษที่แรงงานข้ามชาติสามารถนั่งล้อมวงใต้กติกาเดียวกันกับตัวละครชาวไทยอย่างเท่าเทียม และเป็นโอกาสให้พวกเขาสามารถใช้ความรู้ทางชาติพันธุ์ของตนเองเพื่อเอาตัวรอดจากสถานการณ์คับขันที่พวกเขาไม่อาจช่วยเหลือตนเองได้ในกลไกของโลกจริง

ประเด็นปัญหาความรุนแรงในมิติต่าง ๆ ที่นำเสนอผ่านการละเล่นในภาพยนตร์ผีไทยเหล่านี้ต่างก็เป็นปัญหาที่ยังไม่ได้รับการแก้ไขให้คลี่คลายลงไป ยังคงดำรงอยู่ และสร้างผลกระทบต่อผู้คนในสังคมจนถึงปัจจุบัน ความอยู่ดีที่ตัวละครต้องเผชิญอย่างไรหนทางช่วยเหลือทำให้พวกเขาต้องพึ่งพาคติชนเป็นเครื่องมือทางเลือกและปรับเปลี่ยนให้คติชนเหล่านี้กลับกลายเป็นสิ่งอื่นอันหลอกหลอน เพื่อสร้างกลไกพิเศษให้ผู้ต่ออำนาจอย่างพวกเขาสามารถถ่ายทอด ตอบโต้ และต่อสู้กับความรุนแรงที่พวกเขาเผชิญในชีวิตจริงขึ้นมาได้

5. สรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษานี้วิเคราะห์การนำเสนอคติชนประเภทการละเล่นในภาพยนตร์ผีไทย พบว่าการละเล่นเหล่านี้ถูกนำเสนอให้กลับกลายเป็นอื่น กล่าวคือ ลักษณะสำคัญของการละเล่นที่มีความเป็นอิสระ การอยู่ใต้กติกาใหม่ร่วมกัน การแยกขาดออกจากโลกจริง และความเฉพาะชั่วคราว ถูกละเมิดและกลับหัวกลับหางทำให้การละเล่นกลายเป็นกิจกรรมที่ตัวละครถูกหลอกหรือบังคับให้เล่น ตัวละครถูกดึงแยกออกจากโครงสร้างสังคมเดิมและเข้าสู่การอยู่ใต้กติกาใหม่ร่วมกัน แต่กลับปรากฏว่ามีตัวละครบางตัวที่กลายเป็นผู้ควบคุมกติกาและมีอำนาจเหนือตัวละครอื่นในการละเล่น ตัวละครผู้ควบคุมกติกาเหล่านี้มักเป็นตัวละครผี ซึ่งหวนกลับมาเปิดเผยและตอบโต้ความรุนแรงที่พวกเขาไม่สามารถเรียกร้องขอความยุติธรรมให้กับตนเองได้ เมื่อยังมีชีวิตอยู่ นอกจากนี้ การละเล่นในภาพยนตร์ผีไทยไม่ยอมสิ้นสุดลงในขอบเขตอันเฉพาะชั่วคราว แต่กลับปราถนาเลื่อนผนวกเข้าเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตในโลกจริงและทำให้ตัวละครต้องประสบกับความตายอันน่าสยดสยอง

การละเล่นที่กลับกลายเป็นอื่นนี้ทำให้เกิดภาวะความหลอกหลอน ซึ่งทำหน้าที่สำคัญในการสื่อสารประเด็นเกี่ยวกับความรุนแรงในสังคมไทย ได้แก่ ประเด็นปัญหาเกี่ยวกับการบุลลี

ซึ่งถูกนำเสนอผ่านคนจำนวนมากใช้ความรุนแรงกลั่นแกล้งคนที่มีจำนวนน้อยกว่าและการมองว่าผู้ที่มีโอกาสประสบความสำเร็จมากกว่าในสังคมทุนนิยมจะเป็นภัยต่อโอกาสในการแข่งขันของผู้อื่น ประเด็นปัญหาเกี่ยวกับความกดดันจากสังคมทุนนิยมปีตาธิปไตย ซึ่งถูกนำเสนอผ่านความรุนแรงในบ้านที่มักมีตัวละครผู้ชายเป็นผู้กระทำความรุนแรงต่อผู้อื่น ทั้งการทำร้ายร่างกาย การบังคับข่มขู่ และการฆาตกรรม ประเด็นปัญหาความรุนแรงที่เกี่ยวข้องกับความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น ซึ่งถูกนำเสนอผ่านความรุนแรงที่กระทำโดยชนชั้นเจ้านายต่อชนชั้นปาวไพร และประเด็นปัญหาอคติทางชาติพันธุ์ ซึ่งถูกนำเสนอผ่านความรุนแรงระหว่างนายจ้างชาวไทยและแรงงานข้ามชาติ

ประเด็นปัญหาเหล่านี้เป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นกับตัวละครในภาพยนตร์ที่เป็นกลุ่มข้อมูลศึกษา และตัวละครที่ถูกกระทำความรุนแรงเหล่านี้มักเป็นผู้ที่มีอำนาจน้อยกว่าผู้อื่น ทำให้พวกเขาต้องมีข้อจำกัดในการร้องขอความช่วยเหลือหรือทวงความยุติธรรมให้กับตนเอง การศึกษาพบว่าตัวละครใช้การละเล่นพื้นบ้านและการละเล่นร่วมสมัยเป็นเครื่องมือเพื่อสร้างกลไกพิเศษที่ทำให้พวกเขาสามารถมีอำนาจมากกว่าเดิมได้ชั่วคราวและสามารถสื่อสารประเด็นเกี่ยวกับความรุนแรงเหล่านี้ได้ ไม่ว่าจะเป็นการใช้การละเล่นเพื่อตอบโต้ความรุนแรงของผู้คนที่มีจำนวนมากกว่า การใช้การละเล่นเพื่อถ่ายทอดความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากความกดดันในสังคมเชิงโครงสร้าง และการใช้การละเล่นเพื่อต่อสู้กับความรุนแรงอันอยุติธรรมที่เกิดจากอคติทางชาติพันธุ์ เป็นต้น

การศึกษานี้เสนอมุมมองการวิเคราะห์ข้อมูลคติชนประเภทการละเล่นและทำให้เห็นว่าภาพยนตร์ผีไทยใช้การละเล่นและนำเสนออย่างชัดเจนให้มีลักษณะที่แตกต่างไปจากการละเล่นอันเป็นที่คุ้นเคยอยู่แต่เดิม เพื่อให้เกิดภาวะหลอกหลอนได้ และการนำเสนอการละเล่นในลักษณะนี้ก็ทำให้คติชนสามารถมีบทบาทเป็นเครื่องมือทางเลือกเพื่อช่วยเหลือตัวละครเมื่อไรซึ่งหนทางอื่น และยังทำให้คติชนและภาพยนตร์เหล่านี้เป็นเสมือนช่องทางหลีกหนี (escapism) จากข้อจำกัดในโลกจริงที่ประเด็นปัญหาความรุนแรงเหล่านี้ต่างก็ยังคงดำรงอยู่ในสังคม ยังสร้างผลกระทบต่อผู้คน และยังไม่ได้รับการแก้ไขให้คลี่คลายลงไป

เอกสารอ้างอิง/References

- กพล ทองพลับ (ผู้กำกับ). (2549). *เดอะ เลตเตอร์ เขียนเป็นส่งตาย* [ภาพยนตร์]. เดอะช็อค 13th.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. (2556). *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม ผู้คน ประวัติศาสตร์ และชาติ*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เจษฎา นกน้อย. (2562). การกลั่นแกล้งในที่ทำงาน: ผลกระทบและวิธีการรับมือ. *วารสารหาดใหญ่ วิชาการ*, 17(2), 263-273.
- ชนินทร เพ็ญสุตร. (2567). ปอบในศตวรรษที่ 21 ในภาพยนตร์สั้นเรื่อง *He Is a Real Ghost, Please Trust Us*. *วารสารศาสตร์*, 17(2), 304-338.
- ชลิตา สุนันทภรณ์. (13 กรกฎาคม 2560). ความเหยียดหยันอันย้อนแย้ง แรงงานต่างด้าวยุค 4.0 Interview ปิ่นแก้ว เหลืองอร่ามศรี. *Way Magazine*. https://waymagazine.org/pinkaew_laungaramsri/
- ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต. (2561). Cyberbullying: ถ้ำรักฉัน อายารังแกฉัน. *Asian Journal of Arts and Culture*, 17(1), 117-137.
- ชนวัฒน์ ปัญญาพันธ์. (2561). ฝีปะทะรัฐ: การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง *ตะเคียน* (2547) เพื่อแสดงนัยแห่งการต่อต้านความยุติธรรม. ใน พัชรินทร์ สิริสุนทร และ วิชระพล พุทธรักษา (บรรณาธิการ), *วัตถุ/วัฒนธรรม/ผี/คน: รวบรวมบทความวิชาการทางสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา เล่มที่ 1* (น. 35-58). ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).
- ชนวัฒน์ ปัญญาพันธ์. (2563). “บ้าน”: ภาพแทนสภาวะหลอกหลอนของ “ความเป็นชาย” ในสังคมทุนนิยมเสรีนิยมใหม่ ในเรื่องสั้น “ผีอยู่ในบ้าน” และภาพยนตร์เรื่อง “ลัดดาแลนด์”. *วารสารนิเทศศาสตร์*, 38(1), 12-26.
- ชนวัฒน์ ปัญญาพันธ์ และ ชุติมา ประภาศวุฒิสาร. (2565). ผี ผู้หญิง ชาติพันธุ์: การเมืองเรื่อง การเข้าถึงในภาพยนตร์เรื่อง *ตะเคียน*. *วารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 18(2), 339-362.
- ชนวัฒน์ ปัญญาพันธ์ และ ชลาริป วสุวัต. (2561). “หลอก” และ “หลอน”: อำนาจแห่งการถูกจ้องมองของ (ผี) ผู้หญิงในภาพยนตร์ไทยเรื่อง *ปอบ* *หวีด* *สยอง* (2544). *วารสารสื่อสารมวลชน*, 6(2), 72-92.
- ชนวัฒน์ ปัญญาพันธ์ และ ธีรวัฒน์ วรรณพฤกษ์. (2565). ผีผู้ชายกับความอ่อนแอของความ เป็นชายในสังคมปิตาธิปไตย กรณีศึกษา ภาพยนตร์เรื่อง *โรงแรมผี* (2545) *เดอะเลตเตอร์ เขียนเป็นส่งตาย* (2549) และ *ผีไม้จิ้มฟัน* (2550). *วารสารการสื่อสารมวลชน คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 10(1), 325-354.
- นาตาลี. (5 มิถุนายน 2558). นายกรัฐมนตรีเปิดงานวันณรงค์ต่อต้านการค้ามนุษย์ ประจำปี 2558 ท่ามกลางปัญหาที่รุนแรงในประเทศไทย. *Benar News*. <https://www.benarnews.org/thai/news/TH-trafficking-06052015155125.html>

- บีบีซีไทย. (25 เมษายน 2565). พล.ต.ต. ปวีณ พงศ์สิรินทร์: ลำดับเหตุการณ์คดีค้ำมนุษย์
โรฮิงญา ที่ทำให้อดีตหัวหน้าพนักงานสอบสวนต้องลี้ภัยไปออสเตรเลีย. *BBC News
ไทย*. <https://www.bbc.com/thai/thailand-61212670>
- พิชยะพัฒน์ นัยสุภาพ. (2561). *เรื่องผีของเหม เวชกร: ประวัติศาสตร์สังคมและวัฒนธรรมไทย*
(พ.ศ. 2475-2513) [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต]. Chulalongkorn University
Intellectual Repository. <https://doi.org/10.58837/CHULA.THE.2018.939>
- ภทรฤต โชติภักขุโสภณ (ผู้กำกับ). (2558). *มอญซ่อนผี* [ภาพยนตร์]. ไฟล์สตาร์ โปรดั๊กชั่น.
รังสรรค์ นัยพรหม. (2563). การประกอบสร้างความเป็นหลังสมัยใหม่ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง
กระสือสยาม. *วารสารปรัชญาและศาสนา*, 5(1), 96-123.
- รัศมีแสง หนูแป้งน้อย, ทศนา ทวีคุณ, และ พัชรินทร์ นินทจันทร์. (2561). การเห็นคุณค่าใน
ตนเอง การสนับสนุนทางสังคม และพฤติกรรมรังแกกันในนักเรียนระดับมัธยมศึกษา
ตอนต้น. *วารสารการพยาบาลจิตเวชและสุขภาพจิต*, 32(3), 13-32.
- วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง (ผู้กำกับ). (2549). *เป็นชู้กับผี* [ภาพยนตร์]. ไฟล์สตาร์ โปรดั๊กชั่น.
- ศิราพร ฐิตะฐาน ณ ถลาง. (2539). *ในท้องถิ่น มีนิทานและการละเล่น: การศึกษาคติชนใน
บริบททางสังคมไทย*. มติชน.
- สุธีรา นิมิตรนิวัฒน์, เชียง เกาซิด, และ นครบ หมี่แสน. (2565). มองพินิจการกลั่นแกล้งกันใน
โรงเรียนและสถานที่ทำงาน. *วารสารศิลปศาสตร์วิชาการและวิจัย*, 17(1), 138-151.
- โสภณ ศักดาพิศิษฐ์ (ผู้กำกับ). (2554). *ลัดดาแลนด์* [ภาพยนตร์]. จอกว้างฟิล์ม.
- isranews. (19 กันยายน 2560). "บ๊ิกตู" ฉุนถูกถามให้ช่วยชาวโรฮิงญา ยันทำไปหมดแล้ว
จะให้รับเข้ามาอยู่หรือไง. *สำนักข่าวอิศรา*. [https://www.isranews.org/content-
page/item/59698-isranews-59698.html](https://www.isranews.org/content-page/item/59698-isranews-59698.html)
- The Matter. (25 เมษายน 2565). *สรุปเส้นทางชีวิต "พล.ต.ต. ปวีณ" จากหัวหน้าทีมสืบสวนคดี
ค้ำมนุษย์ ผู้ลี้ภัยในต่างแดน*. <https://thematter.co/brief/173287/173287>
- Ancuta, K. (2017). Beyond the vampire: Revamping Thai monsters for the urban age.
eTropic, 16(1), 31-45. <https://doi.org/10.25120/etropic.16.1.2017.3564>
- Ancuta, K. (2024). Introduction: The politics of folklore in Asian gothic. *Manusya: Journal
of Humanities*, 27(special collection), 1-8.
- Avdikos, E. Gr. (2011). "May the devil take your head and brain": The curses of
Karpathos, Greece, social counterstructures, and the management of social
relations. *The Journal of American Folklore*, 124(492), 88-117. [https://doi.org/
10.5406/jamerfolk.124.492.0088](https://doi.org/10.5406/jamerfolk.124.492.0088)
- Baumann, B. (2016). The Khmer witch project: Demonizing the Khmer by Khmerizing a
demon. In P. J. Bräunlein & A. Lauser (Eds.), *Ghost Movies in Southeast Asia
and Beyond* (pp. 141-183). Brill. https://doi.org/10.1163/9789004323643_008

- Bronner, S. J. (Ed.). (2007). *The meaning of folklore: The analytical essays of Alan Dundes*. Utah State University Press.
- Derber, C., & Magrass, Y. R. (2016). *Bully Nation: How the American Establishment Creates a Bullying Society*. University Press of Kansas. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt1bw1gx0>
- Dorson, R. M. (Ed.). (1972). *Folklore and folklife: An Introduction*. The University of Chicago Press.
- Eisenstein, Z. (Ed.). (1979). *Capitalist patriarchy and the case for socialist feminism*. Monthly Review Press.
- Freud, S. (1919). *The "uncanny"* [PDF file]. <http://web.mit.edu/allanmc/www/freud1.pdf>
- Florence, M. (2019, December 9). *From history to history class: The origin of classroom games*. Chschipper. <https://chschipper.com/2019/12/from-history-to-history-class-the-origin-of-classroom-games/>
- Gamesver Team, & JC Franco. (2024). Hangman (game): History, origins, past, present, and future! *Gamesver*. <https://www.gamesver.com/hangman-game-history-origins-past-present-and-future/>
- Georges, R. A., & Jones, M. O. (Eds.). (1995). *Folkloristics: An introduction*. Indiana University Press.
- Gordon, A. (2008). *Ghostly matters: Haunting and the sociological imagination*. University Of Minnesota Press.
- Hangman.org. (n.d.). *Hangman Games*. Retrieved February 2, 202, from <https://www.hangman.org/>
- Hodal, K., Kelly, C., & Lawrence, F. (2014). *Revealed: Asian slave labor producing prawns for supermarkets in US, UK*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/global-development/2014/jun/10/supermarket-prawns-thailand-produced-slave-labour>
- Hughes, L. A. (1999). Children's games and gaming. In B. Sutton-Smith, J. Mechling, T. W. Johnson, & F. R. McMahon (Eds.), *Children's folklore: A source book* (pp. 93-119). University Press of Colorado & Utah State University Press.
- Huizinga, J. H. (1949). *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge & Kegan Paul. (Reprinted from *Homo ludens*, 1944, Switzerland, German ed.)
- Johnson, A. A. (2014). *Ghosts of the new city*. University of Hawai'i Press.

- Lévi-Strauss, C. (1966). *The savage mind* (G. Weidenfeld & Nicolson, Trans.). Weidenfeld and Nicolson. (Original work published 1962).
- Solly, M. (2020, July 2). Before chain letters swept the internet, they raised funds for orphans and sent messages from god. *Smithsonian Magazine*.
<https://www.smithsonianmag.com/history/chain-letters-swept-internet-they-raised-funds-orphans-and-conveyed-messages-god-180975005/>
- Szep, J., & Grudgings, S. (2013, July 7). Special report: Thai authorities implicated in Rohingya Muslim smuggling network. *Reuters*. <https://www.reuters.com/article/world/special-report-thai-authorities-implicated-in-rohingya-muslim-smuggling-network-idUSBRE96G026>
- VanArsdale, D. W. (2016). *Chain letter evolution*. Carryiton. <https://carryiton.net/chain-letter/evolution.html>