

## การวิเคราะห์และถอดความแนวคิดทางการเมืองผ่านนวนิยายเกมล่าชีวิตของซูซาน คอลลินส์

## Analysis and Hermeneutic of Political Concepts through

## The Hunger Games, a novel by Suzanne Collins

Received: November 5, 2018

Revised: January 28, 2019

Accepted: March 1, 2019

นิพิฐพนธ์ นันทวงษ์\*

(Nipitpon Nanthawong)

กฤต พิริยัชกุล\*\*

(Grit Piriyaachagul)

## บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายแนวคิดทางการเมืองและสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องทางการเมืองที่ปรากฏในนวนิยายเกมล่าชีวิต โดยมุ่งทำความเข้าใจเรื่องของการเมืองในบริบทที่แตกต่างและมุมมองที่หลากหลาย ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาอย่างลุ่มลึกโดยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) และการศึกษาแบบตีความ (Hermeneutic) ผลการศึกษาพบว่า นวนิยายเกมล่าชีวิตเป็นวรรณกรรมดิสโทเปียที่มีการนำเสนอผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อสังคมภายใต้การปกครองของรัฐบาลที่ควบคุมโดยผู้นำเผด็จการและคณะปกครอง โดยที่ประชาชนไม่มีสิทธิ์ออกเสียงหรือแสดงความคิดเห็นทางการเมืองได้ ทำให้ประชาชนถูกทิ้งให้อยู่อย่างปราศจากอำนาจและไม่สามารถกำหนดชะตาชีวิตของตนเองได้ นอกจากนี้ยังมีการดำเนินเรื่องที่สะท้อนให้เห็นถึงนัยยะทางการเมืองและการต่อสู้ต่อการถูกกดขี่ทางชนชั้นที่เปรียบเสมือนกระจกสะท้อนความเป็นจริงของสังคมไทย จนกลายเป็นปรากฏการณ์ทางการเมืองที่มีการนำสัญลักษณ์การชูสามนิ้วในนวนิยายมาใช้ในการเคลื่อนไหวทางการเมืองและใช้เป็นสัญลักษณ์ในทางการเมืองเพื่อต่อต้านการรัฐประหาร

**คำสำคัญ:** แนวคิดทางการเมือง, ดิสโทเปีย, นวนิยายเกมล่าชีวิต

## Abstract

This article aims to explain political concepts and political-related symbols that appear in the novel, The Hunger Games, by focusing on understanding the politics in different contexts and various perspectives. The researcher has conducted the in-depth study by textual analysis and hermeneutic. The study resulted that The Hunger Games is a dystopian literature that presents the social impacts under the tyrannical government and rulers by which people do not have the right to vote or express their political opinions, neither have power nor potency to determine their own destiny. In addition, the story's setting reflects the political implications and the class struggle against oppression that is like a reflection on reality of Thai society. The adoption of three-fingered salute from the novel has become the political phenomenon as a sign of political movement and resistance to the coup.

\* นักศึกษาปริญญาเอก สาขาวิชาการศึกษา วิชาเอกสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Ph.D. Candidate in Education (Social Studies), Faculty of Education, Chiang Mai University. Email: atthaporn.rack@gmail.com

\*\* นักศึกษาปริญญาเอก สาขาวิชาการศึกษา วิชาเอกสังคมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ Ph.D. Candidate in Education (Social Studies), Faculty of Education, Chiang Mai University.

**Keywords:** Political Concepts, Dystopia, The Hunger Games novel

## บทนำ

นวนิยายถือว่าเป็นงานวรรณกรรมประเภทหนึ่งที่มีการร้อยเรียงเรื่องราวผ่านตัวอักษรที่เกิดขึ้นจากชีวิตจริง เหตุการณ์จริงหรือสิ่งที่สมมติขึ้นตามจินตนาการของผู้เขียนและได้แสดงความรู้สึกนึกคิดของตนเองที่มีต่อสังคมผ่านเนื้อเรื่องที่ มีเนื้อหาใกล้เคียงกับความเป็นจริง มีการนำเสนอออกมาในรูปแบบงานเขียน และสะท้อนออกมาได้อย่างเป็นธรรมชาติ เต็มไปด้วยอารมณ์ในเนื้อหา ซึ่งถือได้ว่าเป็นศิลปะหนึ่งของการประพันธ์ นอกจากนั้นนวนิยายยังทำหน้าที่บอก “ความจริง” ครอบคลุมด้านและตรงไปตรงมาที่สุด เนื่องจากเป็นเรื่องที่แต่งขึ้นหรืออาจจะผสมผสานกับเรื่องจริงหรือเหตุการณ์จริง (ชัยวัฒน์ สถาอานันท์, 2547) ด้วยเหตุนี้จึงทำให้นวนิยายเป็นวรรณกรรมชิ้นหนึ่งที่มีรูปแบบความสัมพันธ์กับสังคมได้อย่างซับซ้อน อย่างไรก็ตาม โครงเรื่องและบทบาทของตัวละครในนวนิยายยังเป็นเรื่องที่ยังเขียนได้สมมติขึ้นและถ่ายทอดออกมาจากบุคลิกของบุคคล และพฤติกรรมที่มีอยู่จริงในบริบทของสังคมนั้น จึงทำให้นวนิยายอาจมีความผูกพันกับสังคมโดยผ่านโลกทัศน์ของผู้เขียน ทั้งนี้หากกล่าวถึงนวนิยายที่สะท้อนภาพของการเมืองและสังคมได้อย่างชัดเจน ผู้ศึกษาได้เลือกศึกษาผ่าน “นวนิยาย” โดยการอาศัยการอ่านในฐานะวัฒนธรรมสมัยนิยม ซึ่งหมายถึงความสำคัญของนวนิยายในฐานะของสื่อหรือการเป็นช่องทางอีกช่องทางหนึ่งที่เป็นพื้นที่ทางวัฒนธรรมจนสามารถผลิตซ้ำความหมาย ประสบการณ์ชีวิตและจินตนาการ โดยเชื่อมโยงให้เห็นถึงภาพรวมของความหมายและองค์รวมของนิยามที่สลับซับซ้อน ตลอดจนการค้นหาคำความหมายในทางการเมือง สังคมและวัฒนธรรม เกิดการเชื่อมโยงในส่วนของตัวบทและความหมายของนวนิยายให้รวมเข้ากับโครงสร้างในฐานะของชุดความคิดและแนวทางของอุดมการณ์ทางสังคมและการเมืองจากความเป็นจริง

ดังนั้นหากมองเห็นถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น พื้นที่ของนวนิยายจึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งที่สามารถใช้ในการศึกษาแนวคิดทางการเมืองได้ การเลือกนวนิยายมาเป็นวัตถุศึกษาหรือเลือกเอาตัวบท ซึ่งในการศึกษาแนวคิดทางการเมืองในนวนิยาย นั้นมีเหตุผลสำคัญในหลายประการ ทั้งในฐานะที่นวนิยายเป็นภาพสะท้อนหรือภาพจำลองของวิถีชีวิต ระบบการเมืองหรือแม้แต่ของสังคมนั้น ภาพสะท้อนที่เกิดขึ้นนั้นอาจไม่ใช่ภาพสะท้อนที่เกิดขึ้นตามความเป็นจริง แต่หากสิ่งที่เกิดขึ้นในนวนิยาย เป็นเพียงภาพสะท้อนที่จำลองขึ้นโดยผ่านการรับรู้ของผู้แต่งโดยอาศัยค่านิยมหรือความเชื่อที่ถูกบ่มเพาะในสังคมนั้น ๆ และนำมาใช้เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ (นภัสร์ ทรงศิริสมบัติ, 2553) ถ้าหากเราพิจารณาและทำความเข้าใจกับความหมายที่ผู้เขียนได้เรียบเรียงขึ้นผ่านการวิเคราะห์และการสังเคราะห์โดยการนำแนวคิดและทฤษฎีมาเป็นเครื่องมือในการศึกษาและวิเคราะห์ จะทำให้เห็นถึงการเชื่อมโยงและภาพสะท้อนภาพแนวคิดทางการเมืองผ่านนวนิยาย

นวนิยายที่ผู้เขียนจะศึกษาเป็นวรรณกรรมแบบดิสโทเปีย (Dystopia) ซึ่งมีลักษณะของการวิพากษ์วิจารณ์ประเด็นทางสังคม เศรษฐกิจและการเมือง โดย Darvish และ Najjar (2011) ได้กล่าวว่า วรรณกรรมแนวยูโทเปียมีความพยายามที่จะพรรณนาเกี่ยวกับสังคมที่มนุษย์มีความสุขอันไม่สิ้นสุด โดยผู้ประพันธ์แนวดิสโทเปียมักเล็งเห็นถึงแผนการและอันตรายจากทรราชย์และการกดขี่ รวมไปถึง Baccolini และ Moylan (2006) ยังกล่าวอีกว่านวนิยายแนวดิสโทเปียมักใช้ฉากของเหตุการณ์กลียุคในโลกอนาคตสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน และเพื่อวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับโครงสร้างทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมือง กล่าวคือผู้ประพันธ์นวนิยายแนวนี้มักจินตนาการอันยาวไกลไปถึงอนาคต และได้สมมติปัญหาเกี่ยวกับโครงสร้างทางการเมือง สังคม และเศรษฐกิจขึ้นมาเพื่อวิจารณ์ปัญหาของระบบต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นจริงในโลกปัจจุบัน

นวนิยายเกมล่าชีวิตเป็นวรรณกรรมดิสโทเปียอีกประเภทหนึ่งที่มีการนำเสนอออกมาในมุมมองที่เกี่ยวกับผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งต่อสังคมหรือแม้แต่ปัจเจกบุคคลที่ได้มีการสอดแทรกชุดความคิด ค่านิยม ความเชื่อหรือแม้แต่การดำเนินเรื่องที่สะท้อนให้เห็นถึงนัยยะทางการเมืองและการต่อสู้ต่อการถูกกดขี่ทางชนชั้นอย่างไบบ้าง กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ นวนิยายเกมล่าชีวิต เปรียบเสมือนเป็นกระจกบานหนึ่งที่สะท้อนความเป็นจริง เป็นกลไกหนึ่งในการผลิตซ้ำทางความคิดที่มีบทบาทเข้าไปปรับเปลี่ยนมุมมองโลกทัศน์ภายใต้จิตสำนึกร่วมกันของผู้อ่านและผู้เขียน นวนิยายเรื่องเกมล่าชีวิตแต่งโดยซูซาน คอลลินส์ มีทั้งหมด 3 ภาคคือ 1) ภาคที่ 1 : เกมล่าชีวิต 2) ภาคที่ 2 : ปีกแห่งไฟ และ 3) ภาคที่ 3 : มือกึ่งเงา ซึ่งจัดว่าเป็นนวนิยายที่

สร้างข้อสงสัย คำถาม และปมขัดแย้งอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งผสมผสานในบริบทของการเมืองพร้อมทั้งเรื่องราวของความรักและความโรแมนติกได้อย่างลงตัว จนในที่สุดได้มีการนำเรื่องราวของนวนิยายเรื่องนี้ไปสร้างเป็นภาพยนตร์ไตรภาค จนทำให้หนังสือนวนิยายเกมล่าชีวิตติดอันดับหนังสือขายดีจาก “New York Time Best Sellers” (New York Time, 2018) ด้วยเนื้อหาที่มีความแตกต่างจากนวนิยายเรื่องอื่น ๆ นวนิยายเกมล่าชีวิตยังได้แฝงเรื่องของอำนาจ การเมือง การแข่งขัน การโฆษณาชวนเชื่อ และมิตรภาพที่มีการสร้างปมของเนื้อเรื่องให้เกิดการชวนคิดและสงสัยให้ผู้อ่านติดตามเนื้อหา และมีคำถามที่มาพร้อมกับปมขัดแย้งอยู่เสมอ ตลอดจนกลวิธีการเขียนอย่างชาญฉลาดที่ผู้เขียนได้พยายามให้ผู้อ่านมีความรู้สึกราวกับว่าเป็นคนที่กำลังนั่งดูความเป็นไปของตัวละครที่โหดร้ายไปอย่างไร้ตัว อีกทั้งเมื่อมีการนำไปสร้างเป็นภาพยนตร์ โดยเข้าฉายในหลายประเทศทั่วโลก รวมทั้ง 72 ประเทศ ทำรายได้เปิดตัวในภาคแรกไปทั้งหมด 152,535,747 ดอลลาร์สหรัฐ ต่อมาได้มีการสร้างภาคที่สอง สามารถทำรายได้เปิดตัวในสัปดาห์แรกถึง 158,074,286 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และในภาคสุดท้ายมีการแบ่งการฉายเป็นสองตอนย่อย โดยในตอนแรกได้เข้าฉายในชื่อตอนว่า “The Hunger Games: Mockingjay - Part 1” ทำรายได้เปิดตัวในสัปดาห์แรกถึง 121,897,634 ล้านดอลลาร์สหรัฐ และตอนที่สองชื่อว่า “The Hunger Games: Mockingjay - Part 2” (International Movie Data Base, 2018)

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นถึงกระแสการตอบรับจากนวนิยายที่ถูกส่งผ่านจนนำไปสู่การสร้างภาพยนตร์ในที่สุดและเรื่องราวการเมืองในนวนิยาย จนนำมาสู่การเมืองในโลกของความเป็นจริง ซึ่งเห็นได้จากกรณีของประเทศไทย หลังจากเกิดวิกฤตการณ์ทางการเมืองจนนำไปสู่เหตุการณ์รัฐประหารในวันที่ 22 พฤษภาคม พ.ศ. 2557 โดยคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) ซึ่งมีพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา เป็นหัวหน้าคณะรัฐประหารจากรัฐบาลนางสาวยิ่งลักษณ์ ชินวัตร การรัฐประหารดังกล่าวส่งผลให้เกิดกระแสทั้งที่เห็นด้วยและไม่เห็นด้วย ในที่สุดก็มียุทธศาสตร์ต่อต้านคณะรัฐประหารโดยกลุ่มแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) ได้มีการนำเอาสัญลักษณ์จากภาพยนตร์ที่สร้างจากนวนิยายเกมล่าชีวิตมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการต่อต้านการรัฐประหาร โดยใช้สัญลักษณ์การชูสามนิ้วนั้นหมายถึง เสรีภาพ เสมอภาค และภราดรภาพ

จากการศึกษาการใช้สัญลักษณ์การชูสามนิ้วในการเมืองไทยมีจุดเริ่มต้นหลังจากเกิดการรัฐประหารหนึ่งวัน ได้มีการรวมตัวของกลุ่มคนที่ต่อต้านเผด็จการ แต่ในการรวมตัวดังกล่าวยังไม่มีการประดิษฐ์สัญลักษณ์ขึ้นแต่อย่างใด มีเพียงแต่การเขียนป้ายแสดงความรู้สึกหรือออกมาตะโกนแสดงความรู้สึกของตัวเองในจุดนัดพบเท่านั้น จนกระทั่งมีการรวมตัวกันของประชาชนกลุ่มหนึ่งในวันที่ 1 มิถุนายน พ.ศ. 2557 ในสถานที่หลายแห่ง ได้แก่ บริเวณทางเดินสายวอล์กสกายมอลล์ท่าอากาศยานนานาชาติ หน้าหอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ห้างสรรพสินค้าเทอร์มินอล 21 แยกอโศก ลานโพธิ์ และมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ท่าพระจันทร์ ที่ผู้เข้าร่วมการชุมนุมมีการใช้สัญลักษณ์การยกแขนชูสามนิ้ว คือ นิ้วชี้ นิ้วกลาง และนิ้วนาง ซึ่งเป็นครั้งแรกที่มีการนำสัญลักษณ์ที่มาจากภาพยนตร์เรื่อง The Hunger Games เข้ามาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการเมืองไทย จนเกิดกระแสการวิพากษ์วิจารณ์ถึงการนำสัญลักษณ์ดังกล่าวมาใช้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ว่าเป็นการสมควรหรือไม่ เนื่องจากคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) ได้ออกคำสั่งห้ามไม่ให้ประชาชนแสดงออกถึงสัญลักษณ์ทางการเมืองที่เป็นการยุยง ยั่วยุหรือปลุกปั่นให้เกิดความแตกแยก ขัดแย้ง รวมทั้งเกิดการวิพากษ์วิจารณ์การทำหน้าที่ของคณะรักษาความสงบแห่งชาติ (คสช.) ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ เป็นจำนวนมาก และเมื่อภาพยนตร์ The Hunger Games : Mockingjay - Part 1 เข้าฉายในประเทศไทยในวันที่ 20 พฤศจิกายน พ.ศ. 2557 ได้เกิดกระแสขึ้นมาอีกครั้ง จึงมีการฉายภาพยนตร์ในบางโรงภาพยนตร์ และยังพบว่ามีการนำสัญลักษณ์ชูสามนิ้วมาใช้อีกครั้งในกลุ่มธรรมศาสตร์เสรีเพื่อประชาธิปไตยและกลุ่มนักศึกษาคณะนิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นในชื่อกลุ่มเผยแพร่กฎหมายสิทธิมนุษยชนเพื่อสังคม (ดาวดิน) (นิพิฐพนธ์ นันทะวงศ์, 2558)

ผู้ศึกษาจึงตั้งข้อสังเกตบางประการว่าเหตุใดนวนิยายเกมล่าชีวิตจึงกลายเป็นปรากฏการณ์ทางการเมืองรูปแบบหนึ่งที่เกิดการนำเอาสัญลักษณ์ในนวนิยายมาใช้ในการเคลื่อนไหวทางการเมืองและยังใช้เป็นสัญลักษณ์ทางการเมือง ซึ่งการใช้สัญลักษณ์จะมีผลหรือมีความหมายนั้นก็ต่อเมื่อรัฐบาลมีลักษณะที่ตรงข้ามกับความหมายของสัญลักษณ์ที่แสดงผ่านสัญลักษณ์นั้น นวนิยายเรื่องเกมล่าชีวิตจึงเป็นนวนิยายที่ผู้ศึกษาต้องการจะศึกษาแนวคิดทางการเมืองที่สื่อออกมาผ่านตัวบทและมุกที่จะ

เข้าใจบริบททางการเมืองที่แตกต่างไปจากรูปแบบเดิมที่เป็นการแสดงแนวคิดจากโลกเสมือนจริงออกมาสู่โลกของความเป็นจริง

### ชูซาน คอลลินส์กับนวนิยายเกมล่าชีวิต

ชูซาน คอลลินส์ เป็นผู้ประพันธ์นวนิยายเรื่องเกมล่าชีวิต เธออาศัยอยู่กับครอบครัวในมลรัฐคอนเนตทิคัต บิดาของเธอเป็นนายทหารประจำเหล่าทัพอากาศซึ่งถูกส่งไปปฏิบัติภารกิจในสงครามหลายครั้ง รวมไปถึงสงครามเวียดนาม บิดาของเธอได้บอกเล่าให้เธอฟังเสมอเกี่ยวกับสภาพและผลกระทบของสงคราม จึงทำให้เธอมีความสนใจเกี่ยวกับสงคราม ความรุนแรง และผลกระทบที่เกิดขึ้นทั้งต่อมนุษย์และสังคม (Conllins, 2008)

โดยในนวนิยายเกมล่าชีวิต เธอได้ทำการวิเคราะห์เกี่ยวกับผลจากสงครามและความรุนแรงที่มีต่อบรรดาคนยุคใหม่ ในฐานะนักเขียนแนวดิสโทเปีย คอลลินส์ได้มีวิสัยทัศน์ที่ยาวไกลเกี่ยวกับผลของสงครามและความรุนแรง โดย Reynolds (2011) กล่าวว่าความนิยมที่เรื่องเกมล่าชีวิตและนวนิยายแนวดิสโทเปียเรื่องอื่น ๆ ได้รับอาจสะท้อนถึงความหวุ่นวิตกในปัจจุบันเกี่ยวกับเรื่องของกฎหมาย เช่น ความไร้มนุษยธรรมของระบบตุลาการ บุคลากรของรัฐและองค์กรอื่นไร้ความน่าเชื่อถืออย่างเห็นได้ชัด ความล้มเหลวของแนวคิดทางการเมืองซึ่งขัดแย้งกับความจำเป็นอันเร่งด่วนของการปรับปรุงระบบการเมือง และการคุกคามจากคำสั่งที่มีพื้นฐานของความรุนแรงที่มาจากรัฐ

ชูซาน คอลลินส์ กล่าวว่า “การนำเรื่องราวในอนาคตที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นมาบอกเล่าผ่านเรื่องราวต่าง ๆ นั้น จะสามารถช่วยให้เรานั้นมีอิสระที่จะค้นหาตัวเองหรือสิ่งที่คิดว่าเป็นจุดบกพร่องกับตัวเราในช่วงเวลานั้นได้ เช่นในส่วนของนวนิยายเกมล่าชีวิต ปัญหาต่าง ๆ ของเรื่อง ได้แก่ ความขัดแย้งที่มาจากชนชั้น และอิทธิพลของสื่อ โทรทัศน์ที่ได้เข้ามามีอิทธิพลของชีวิตประชาชนในพาเน็ม ซึ่งรัฐบาลนั้นได้อោความหวือโหยและอดอยากของประชาชนมาเป็นอาวุธในการควบคุมและสิ่งที่ปรากฏขึ้นมาในความคิดของฉันทและเป็นสิ่งสำคัญคือเรื่องราวของสงคราม” อีกทั้งชูซาน คอลลินส์ยังมีความต้องการที่จะชี้ว่านวนิยายแนวดิสโทเปียเกิดขึ้นเพื่อวิจารณ์และเสียดสีสังคมโลก โดยนวนิยายแนวนั้นมักจะมีการอธิบายถึงโลกอนาคตในภาวะกลียุคและเป็นโลกที่มีแต่ความวุ่นวาย ในฐานะของอนาคตที่สิ้นหวัง มีดমন เลวร้ายและทุกข์ยาก เนื่องจากตัวผู้แต่งเองมีวิสัยทัศน์เกี่ยวกับอนาคตที่ยาวไกลกว่าคนทั่วไป ความหวาดกลัวที่มีต่ออนาคตอันสิ้นหวังอันเนื่องมาจากการกระทำของมนุษย์ซึ่งผู้แต่งพยายามที่จะอธิบายว่าหากในปัจจุบันมนุษย์ได้กระทำการอย่างเลวร้ายแล้ว ย่อมมีความเป็นไปได้ที่อนาคตของพวกเขาจะกลายเป็นอนาคตในภาวะกลียุค ซึ่งจะเห็นได้จากในนวนิยายเรื่องเกมล่าชีวิตที่ชูซาน คอลลินส์ ได้อธิบายเกี่ยวกับโลกอนาคตในฐานะที่เป็นดินแดนที่มีแต่ความวุ่นวายและการถูกกดขี่จากรัฐบาล ไปจนถึงภาวะของความหวือโหยและอดอยากจากการถูกส่วนกลางดึงทรัพยากรของตัวเองไปใช้นั่นเองทำให้เกิดแรงต่อต้านของประชาชนในเขตต่าง ๆ ตามมาในที่สุด (Leah, 2010) ทั้งนี้ ชูซาน คอลลินส์คาดหวังว่าผู้อ่านจะตั้งคำถามเกี่ยวกับความเกี่ยวข้องของเนื้อหาในหนังสือกับชีวิตจริงของพวกเขา และหากพวกเขาเกิดรู้สึกกระวนกระวายใจแล้ว พวกเขาจะทำอย่างไรต่อไป (Littman, 2010)

### แนวคิดดิสโทเปียกับนวนิยายเกมล่าชีวิต

นวนิยายเรื่องเกมล่าชีวิตได้รับคำจำกัดความในฐานะนวนิยายแนวดิสโทเปียสำหรับวัยผู้ใหญ่ตอนต้น โดย นวนิยายดิสโทเปียเป็นภาพสะท้อนของยูโทเปียที่ถูกบิดเบือนและโครงสร้างสังคมนั้นไม่ได้ทำงานอย่างเหมาะสมหรือเป็นธรรมเพียงพอและที่ซึ่งโลกนั้นเป็นสถานที่ที่น่ากลัว ดิสโทเปีย “นำเราไปอยู่ในสถานที่ซึ่งมีดমনและความเป็นจริงที่กดขี่และจินตนาการไปถึงอนาคตที่น่าหวาดผวา” (Gordin, 2010) จึงอธิบายได้ว่าดิสโทเปียเป็นสิ่งที่ตรงกันข้ามกับยูโทเปียและเป็นภาพสะท้อนด้านมืดของยูโทเปียนั่นเอง

โดยสิ่งที่ทำให้นวนิยายแนวดิสโทเปียมีความพิเศษก็คือ นวนิยายแนวดิสโทเปียประกอบไปด้วยบทวิพากษ์สภาพสังคมหรือสภาพการเมืองที่ยังคงดำรงอยู่ ทั้งในรูปแบบการวิพากษ์ผ่านการตรวจสอบในเชิงวิเคราะห์วิจารณ์หลักฐานของยูโทเปียเกี่ยวกับสภาพและระบบว่าอยู่บนพื้นฐานหรือผ่านการขยายความคิดสร้างสรรค์ของสภาพและระบบเหล่านั้นไปสู่บริบทที่

แตกต่าง ซึ่งเปิดเผยให้เห็นอย่างชัดเจนถึงข้อบกพร่องและความขัดแย้ง เนื่องจากนวนิยายแนวดิสโทเปียสะท้อนให้เห็นถึงโลกซึ่งสิ่งต่าง ๆ ดำเนินไปอย่างผิดเพี้ยนจนน่ากลัวและสังคมมีส่วนร่วมในสถานที่ซึ่งน่าขนลุก ซึ่งนวนิยายแนวดังกล่าวสามารถนำมาใช้ในฐานะเครื่องมือสำหรับวิพากษ์วิจารณ์สังคมได้ โดยการนำเอาปัญหาสังคมมาใส่ไว้ในโลกแบบดิสโทเปีย นวนิยายประเภทนี้ยังสามารถใช้ในฐานะกระจกสะท้อนและระบุประเด็นทางสังคมของสังคมในยุคปัจจุบัน โดยสิ่งที่นวนิยายแนวดิสโทเปียหลายเรื่องมีร่วมกันก็คือ นวนิยายเหล่านี้หยาบกระด้างประเด็นทางสังคมเฉพาะเรื่องที่น่าเขียนให้ความสนใจและนำมาจัดวางไว้ในจักรวาลแบบดิสโทเปีย ซึ่งประเด็นทางสังคมที่หยาบกระด้างจะส่งผลกระทบต่อตัวละครในเรื่องในหลายรูปแบบ ซึ่งอาจแตกต่างไปจากประสบการณ์ตรงของผู้อ่าน เนื่องจากวรรณคดีประเภทนี้เปิดช่องให้เกิดการสร้างสรรค์และจินตนาการระดับสูงในการสร้างความเป็นจริงแบบใหม่ นักเขียนมีโอกาสนำเสนอและระบุประเด็นทางสังคมในวิธีใหม่ด้วยจุดเน้นย้ำที่เปลี่ยนแปลงไป ดังนั้น ผู้อ่านจึงได้รับการแนะนำให้รู้จักกับปัญหาด้วยกลวิธีที่หลากหลายมากกว่าที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้อ่านได้สะท้อนปัญหาผ่านมุมมองใหม่ ๆ ด้วยเช่นกัน ดังที่ Booker (1994) กล่าวว่านวนิยายแนวดิสโทเปียได้มอบมุมมองที่สดใหม่เกี่ยวกับประเด็นปัญหาในแนวปฏิบัติทางสังคมและการเมือง ซึ่งในอีกแง่หนึ่งแล้วอาจได้รับการเพิกเฉยหรือเห็นว่าเป็นเรื่องธรรมดาและไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

ทั้งนี้ นวนิยายเรื่องเกมล่าชีวิตจึงได้มีการเล่นกับประเด็นทางสังคมและสภาวะกลืนไม่เข้าคายไม่ออกจำนวนหลายประเด็น เช่น ความหิวโหย ความยากจน การแบ่งแยกทางสังคม ความอันตรายของ “รายการเรียลิตีโชว์ทางโทรทัศน์” การทำให้เกิดความคุ้นชินกับความรุนแรงในสื่อมวลชนและการล่องละเมิดอำนาจรัฐ นวนิยายใช้ประเด็นซึ่งเป็นที่ยึดเหนี่ยวเหล่านี้ แต่มาเสนอภายใต้แสงเงาใหม่โดยใช้การบรรยายถึงบุคคลหนึ่งในเรื่องราวของวีรสตรีแคตนิสที่อาศัยอยู่ในสถานที่ซึ่งมีความเป็นเอกลักษณ์ในบทวิจารณ์ของนวนิยาย ซึ่งแคตนิสเป็นผู้หญิงที่แข็งแกร่ง กล้าหาญและเปี่ยมไปด้วยคุณลักษณะของวีรสตรีซึ่งพยายามอย่างเต็มความสามารถที่จะพัฒนาตนเองไปสู่สถานะที่ดีกว่าและที่เป็นอยู่ และปรับปรุงคุณภาพชีวิตของตนเองและคนอื่น ๆ อีกทั้งเธอยังเป็นทั้งเหยื่อผู้ถูกระงับและนักสู้ เป็นคนที่น่าชื่นชม เมื่อผู้อ่านได้เห็นโลกผ่านมุมมองของเธอและได้มีโอกาสรู้จักเธอ ผู้อ่านจะเริ่มที่จะเป็นห่วงเป็นใยเธอในสิ่งที่แคตนิสทนทุกข์และต้องผ่านพ้นไปได้ กลายเป็นสิ่งที่ผู้อ่านมีความรู้สึกร่วมด้วย ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่กระจ่างแจ้งแก่ผู้อ่านว่าบุคคลที่กำลังทุกข์ยากอยู่นั้นไม่ใช่ตัวละครที่มีเพียงชื่อแต่ไม่มีหน้าตาในนวนิยาย หากแต่เป็นบุคคลจริง ๆ ในโลกของนวนิยาย

อย่างไรก็ตาม นวนิยายแนวดิสโทเปียยังสะท้อนให้เห็นโลกในแบบที่แตกต่างหลากหลายซึ่งความพยายามที่จะแก้ไขประเด็นปัญหาทางด้านสังคมกลับกลายเป็นความผิดพลาดอย่างใหญ่หลวง ซึ่งส่งผลกระทบให้ปัญหาเดิมในสังคมนั้นมีความเด่นชัดมากขึ้น ขณะเดียวกันปัญหาใหม่ ๆ ก็เกิดเพิ่มขึ้นมาอีก ความพยายามที่จะสร้างสภาวะแบบยูโทเปียส่งผลให้เกิดสภาวะดิสโทเปียที่น่าสะพรึงกลัว กล่าวคือนวนิยายเรื่องเกมล่าชีวิตได้แสดงให้เห็นถึงสภาพสังคมที่ปกครองโดยรัฐบาลอย่างเคร่งครัดและเป็นสังคมที่ประชาชนถูกทิ้งให้อยู่อย่างปราศจากอำนาจ ไม่สามารถกำหนดชะตาชีวิตของตนเองได้ (นิพิฐพนธ์ นันทะวงค์, 2558)

#### การวิเคราะห์นวนิยายเกมล่าชีวิตผ่านมิติสังคม เศรษฐกิจ การเมืองและการปกครอง

จากการศึกษาของ Cernak (2011) พบว่าองค์ประกอบที่สำคัญของรัฐบาลเผด็จการมีอยู่ 6 ประการ ได้แก่ 1) เป็นรัฐบาลพรรคเดียวที่ควบคุมโดยผู้นำเผด็จการ 2) ดำรงลับผู้ใช้กลยุทธ์เพื่อสร้างความหวาดกลัว 3) การครอบงำสื่อโดยรัฐบาล 4) การเผยแพร่โฆษณาชวนเชื่อ 5) กองทัพถูกควบคุมโดยรัฐบาล 6) การบังคับใช้คดีนิยมเพื่อครอบงำประชาชน ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้พบอยู่ในนวนิยายเรื่อง The Hunger Games ได้แก่ รัฐบาลพรรคเดียวที่ควบคุมโดยผู้นำเผด็จการหรือคณะปกครอง ผู้พิทักษ์เป็นผู้ใช้กลยุทธ์การสร้างความหวาดกลัวในการควบคุมพลเมือง การครอบงำสื่อโดยรัฐบาลด้วยการสกัดกั้นข้อมูลข่าวสาร (Censorship) การเผยแพร่โฆษณาชวนเชื่อ (Propaganda) กองทัพ และคลังอาวุธถูกควบคุมโดยคณะปกครอง รวมถึงการบังคับใช้คดีนิยมเพื่อครอบงำทุกสิ่งในการใช้ชีวิตของประชาชนและการเป็นรัฐบาลพรรคเดียวที่ควบคุมโดยผู้นำเผด็จการหรือคณะปกครองในพหุนิยม โดยที่ประชาชนไม่สามารถที่จะออกเสียงหรือแสดงความคิดเห็นในทางการเมืองต่อ

แคปปิตอลได้ และแคปปิตอลซึ่งเป็นเมืองหลวงของพานิมนั้นเป็นส่วนปกครองเพียงกลุ่มเดียวที่ทรงไว้ซึ่งอำนาจแบบเบ็ดเสร็จหนึ่งเดียวในพานิม

ดังเห็นได้จากข้อความตอนหนึ่งว่า “...About the people who rule our country, Panem, from the far-off city called the Capito...” (Collins, 2008) ซึ่งแทนที่จะใช้คำว่า “ผู้นำ” แต่กลับใช้คำว่า “ผู้ปกครอง” นั้นหมายความว่า แคปปิตอลได้เข้าควบคุมแทบทุกองค์ประกอบในชีวิตของประชาชน แคปปิตอลไม่ได้เป็นเพียงผู้นำพานิมแต่ยังเป็นผู้ปกครองรัฐด้วย ซึ่งนั่นก็คือเครื่องหมายของรัฐบาลเผด็จการ ผู้พิทักษ์หรือผู้ใช้กลยุทธ์การสร้างความหวาดกลัวในการควบคุมพลเมืองนั้นเป็นกลุ่มบุคคลที่ได้รับการควบคุมโดยแคปปิตอลเพื่อทำภารกิจตามคำสั่งของแคปปิตอล โดยถูกขนานนามว่าเป็นผู้รักษาความสงบ ซึ่งบ่อยครั้งที่ผู้รักษาความสงบได้ทำการลงโทษผู้ที่ต่อต้านแคปปิตอลในสาธารณะเพื่อสร้างความหวาดกลัวแก่พลเมืองเพื่อที่พวกเขาจะได้ควบคุมระบบไว้ได้ทั้งหมด ดังเห็นได้จากข้อความในตอนหนึ่งในนวนิยายเกมล่าชีวิตว่า “...They whip you and make everyone else watch...” (Collins, 2008) และต่อมาคือการครอบงำสื่อโดยรัฐบาลด้วยวิธีสกัดกั้นข้อมูลข่าวสารและการเผยแพร่ข้อมูลชวนเชื่อ แคปปิตอลควบคุมพลเมืองโดยใช้สื่อสาธารณะ ได้แก่ โทรทัศน์และหนังสือ สื่อสาธารณะและโรงเรียนถูกใช้เป็นเครื่องมือเพื่อแคปปิตอลเป็นหลัก อีกสิ่งหนึ่งที่สำคัญคือ รัฐบาลเข้าควบคุมเศรษฐกิจแบบเบ็ดเสร็จ แคปปิตอลเป็นผู้ควบคุมทุกอย่างในพานิมรวมทั้งเศรษฐกิจด้วย แคปปิตอลได้กำหนดกฎหมายที่เคร่งครัดอย่างมากเกี่ยวกับเรื่องเศรษฐกิจ โดยทุก ๆ เขตจะต้องทำงานอย่างหนักและผลิตสินค้าให้กับแคปปิตอลโดยไม่เหลืออะไรให้เก็บเอาไว้เองได้เลยและมีข้อห้ามประชาชนในแต่ละเขตไม่ให้บริโภคและถือครองผลิตภัณฑ์ของตนเอง เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้เกิดภาวะขาดแคลนอาหารและภาวะยากจน ที่กลายเป็นเรื่องปกติภายในเขตต่าง ๆ ดังข้อความที่ว่า “...I’d have thought, in District Eleven, you’d have a bit more to eat than us. You know, since you grow the food,” I say. Rue’s eyes widen. “Oh, no, we’re not allowed to eat the crops...” (Collins, 2008)

ประเด็นต่อมาคือ กองทัพและคลังอาวุธถูกควบคุมโดยคณะปกครอง โดยมีข้อห้ามสำหรับแต่ละเขตในการมีกองทัพและการพกพาอาวุธเพราะอาจนำไปสู่การก่อกบฏขึ้นได้ และแคปปิตอลเองก็มีความพยายามอย่างหนักที่จะหลีกเลี่ยงความเป็นไปได้ดังกล่าว ด้วยเหตุนี้ผู้ที่ถูกจับได้ว่าผลิต ยาแจก หรือจำหน่ายอาวุธ เพื่อวัตถุประสงค์ในการยุยงให้เกิดกบฏจะต้องได้รับโทษอันสาหัส ผู้ที่ริเริ่มการก่อกบฏจะต้องมีโทษประหาร และการบังคับใช้คตินิยมเพื่อครอบงำทุกสิ่งในการใช้ชีวิตของประชาชน ในระบอบเผด็จการรัฐบาลเผด็จการอาจปลูกฝังคตินิยมขึ้นภายในรัฐ โดย Cernak (2011) ได้กล่าวว่า คตินิยมใด ๆ อาจเป็นความเชื่อในทางการเมือง เช่น ลัทธิคอมมิวนิสต์หรือฟาสซิสต์ ซึ่งในนวนิยายเรื่องนี้ได้กล่าวถึงความพยายามของแคปปิตอลที่จะปลูกฝังคตินิยมเกี่ยวกับผู้นำเผด็จการ ได้แก่ ท่านประธานสโนว์ที่มีคตินิยมอันเคร่งครัดในการปกครองพานิม

ประเด็นต่อมาอีกคือ การปราบปรามทางการเมือง ในนวนิยายเกมล่าชีวิตสิ่งที่แคปปิตอลได้กระทำต่อประชาชนเพื่อกำจัดการก่อกบฏคือ การใช้กฎของรัฐในการปราบปรามประชาชนเพื่อให้บรรลุเป้าหมายทางการเมืองของตน แคปปิตอลใช้ผู้พิทักษ์หรือผู้รักษาความสงบเพื่อสร้างความหวาดกลัวแก่ประชาชนในเขตต่าง ๆ โดยการข่มขู่ว่าจะลงโทษผู้ที่ละเมิดกฎหมายโดยวิธีการอันเลวร้ายต่าง ๆ โดยผู้พิทักษ์ไม่ลังเลที่จะลงโทษพลเมืองในที่สาธารณะ เกือบทุกครั้งที่การลงโทษได้ดำเนินการในที่สาธารณะเพื่อให้ประชาชนได้เห็นว่าพวกเขาสามารถกระทำสิ่งเลวร้ายแก่ทุกคนได้แค่ไหน ซึ่งทำให้เห็นถึงการที่แคปปิตอลละเลยคุณค่าความเป็นมนุษย์หรือแม้แต่ความเท่าเทียมกันภายในพานิม โดยพยายามที่จะลดทอนคุณค่าของความเป็นมนุษย์ของประชาชนในพานิมและกลายเป็นสิ่งที่พบได้บ่อยในนวนิยายแนวดิสโทเปีย

จะเห็นว่านวนิยายเรื่องเกมล่าชีวิตสะท้อนภาพของการลดทอนความเป็นมนุษย์ จากการที่แคปปิตอลใช้ Hunger Games มาเป็นวิธีการอันโหดร้ายเพื่อควบคุมพลเมืองเพื่อไม่ให้ก่อกบฏ โดย Hunger Games เป็นรายการโทรทัศน์ที่ทุก ๆ เขตจะต้องส่งเด็ก 2 คน เป็นเด็กผู้ชายและผู้หญิงอย่างละ 1 คน ที่มีอายุตั้งแต่ 12 - 18 ปี เข้าสู่อาณานิคมให้สังหารกันเองจนกว่าจะได้ผู้ชนะที่เหลือรอดชีวิตเพียงคนเดียว และการแข่งขันนี้จะถูกเรียกว่าเป็นบรรณาการ เมื่อถึงฤดูเก็บเกี่ยว แคปปิตอลมองประชาชนที่ถูกปกครองเป็นเพียงเครื่องบรรณาการชนิดหนึ่งที่ต้องส่งเข้าเป็นเพื่อการแสดงถึงแสนยานุภาพของแคปปิตอล และเกมนี้จะมีขึ้นโดยเรียกว่าเป็นการเก็บเกี่ยว ดังจะเห็นจากข้อความบางตอนว่า “...Taking the kids from our districts, forcing them

*to kill one another while we watch -this is the Capitol's way of reminding us how totally we are at their mercy. How little chance we would stand of surviving another rebellion...*" (Collins, 2008) ซึ่งทุกสิ่งทีประชาชนกล่าวหรือกระทำจะต้องเป็นการสนับสนุนแคปปิตอล การพูดถึงแคปปิตอลในทางที่เสียหายเป็นสิ่งที่ห้ามกระทำ และหากถูกจับได้จะต้องถูกลงโทษหรือจำคุก (นิพิฐพนธ์ นันทะวงศ์, 2558)

### การศึกษาแนวคิดทางการเมืองและสัญลักษณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเมืองที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องเกมล่าชีวิต : กรณีศึกษาสัญลักษณ์ชูสามนิ้วในบริบทการเมืองไทย

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นถึงการเมืองในนวนิยาย จนนำมาสู่การเมืองในโลกของความเป็นจริง จากกรณีของประเทศไทยเอง ได้มีการนำสัญลักษณ์จากภาพยนตร์ที่สร้างจากนวนิยายเกมล่าชีวิตมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการต่อต้านการรัฐประหาร การสร้างสัญลักษณ์เพื่อใช้ในการต่อต้านทางการเมืองของไทยที่ผ่านมาพบว่า สัญลักษณ์เชิงการเมืองของไทยนั้นมีจุดเริ่มต้นจากสมัยของรัฐบาลทักษิณ ชินวัตร โดยเกิดขึ้นในปี พ.ศ. 2549 จากกลุ่มพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตยของนายสนธิ ลิ้มทองกุลได้ออกมาชุมนุมเพื่อที่จะขับไล่ นายทักษิณ ชินวัตร เพื่อกดดันให้ลาออกจากตำแหน่งนายกรัฐมนตรี และจากการชุมนุมในครั้งนั้นเองได้มีการนำเอาสีเหลืองและมือตบมาใช้เป็นสัญลักษณ์ จนมีคำที่เรียกกลุ่มของนายสนธิ ลิ้มทองกุลขึ้นว่า “เสื้อเหลือง” หรือ “มือตบ” ซึ่งเป็นคำที่สามารถแสดงอัตลักษณ์ในทางการเมืองที่เกิดขึ้นและกลายเป็นจุดเริ่มต้นของการนำเอาสัญลักษณ์ต่าง ๆ มาใช้ในทางการเมืองของไทย หลังจากนั้นปี พ.ศ. 2550 ได้มีการเกิดขึ้นของกลุ่มแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) โดยกลุ่มแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) ได้มีการนำเอา “สีแดง” และ “เท้าตบ” มาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการชุมนุม ทำให้มีคำที่ใช้เรียกกลุ่มนี้ว่า “เสื้อแดง”

นอกจากนี้การนำสัญลักษณ์มาใช้ในการเมืองไทยยังมีจุดเริ่มต้นจากภาพยนตร์เรื่อง *V for Vendetta* ที่มีการนำสัญลักษณ์บางส่วนของประวัติ Guy Fawkes กบฏดินปืนผู้โด่งดังในประวัติศาสตร์อังกฤษมาใช้ ซึ่งความแตกต่างของ Guy Fawkes กับภาพยนตร์ *V for Vendetta* พบว่ามีการพัฒนาทางความคิดของ Guy Fawkes ด้านมูลเหตุจูงใจจากการต่อสู้ในปมศาสนาระหว่างนิกายคาทอลิก (Catholicism) และโปรเตสแตนต์ (Protestantism) ให้เป็นเรื่องของ การต่อสู้กับเผด็จการที่ครอบงำประชาชนด้วยนโยบายที่ฉ้อฉล จนกลายเป็นภาพลักษณ์ของชายปริศนาผู้ที่หิวยึดความคิดของ Guy Fawkes มาเป็นหน้ากากทดแทนใบหน้าตนเองจากภาพยนตร์ *V for Vendetta* และกลายเป็นสัญลักษณ์ของการต่อสู้กับรัฐบาลเผด็จและการทุจริตทางการเมือง (Political Corruption) ที่เกิดขึ้นทั่วโลกในปัจจุบัน จากแนวคิดทางการเมืองของภาพยนตร์ดังกล่าวทำให้ประชาชนกลุ่มหนึ่งได้นำสัญลักษณ์หน้ากาก *V for Vendetta* เข้ามาเป็นสัญลักษณ์ในการประท้วงในโลกโซเชียลด้วยการปลุกระดมผู้คนให้แสดงออกทางความคิดเห็นกับระบอบทักษิณ จากการที่รัฐบาลพยายามกล่าวอ้างว่าจะใช้กฎหมายกับกลุ่มคนที่วิพากษ์วิจารณ์รัฐบาลในทิศทางที่เป็นผลเสียต่อตัวรัฐบาล โดยเฉพาะเหตุการณ์ปาฐกถาที่มองโกเลียที่ทำให้ประชาชนหลายฝ่ายรู้สึกไม่สบายใจ แต่กลับไม่สามารถวิพากษ์วิจารณ์ได้ ๆ ได้ เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้ประชาชนลุกขึ้นสู้อีกครั้งโดยใช้การต่อสู้เชิงสัญลักษณ์ที่ไม่เกิดการเสียเลือดเนื้ออีกครั้งซึ่งแนวคิดดังกล่าวของภาพยนตร์ *V for Vendetta* ได้รับการยอมรับจากทั่วโลกว่าเป็นสัญลักษณ์ในการต่อสู้ระหว่างประชาชนธรรมดา กับเผด็จการซึ่งถือเป็นสากล เพราะไปเติมเต็มความกล้าแสดงออกของประชาชนอันเป็นจุดกำเนิดของประชาธิปไตย ดังนั้นในการต่อสู้เชิงสัญลักษณ์ ความหมายของสัญลักษณ์จึงมีส่วนสำคัญอย่างมากที่จะทำเข้าใจถึงเจตนาของประชาชน และในระยะเวลาต่อมาได้มีการเกิดขึ้นของกลุ่มมวลชนทางการเมืองอย่างต่อเนื่อง เช่น กลุ่มประชาชนเพื่อพิทักษ์ชาติ ศาสนา กษัตริย์ (กลุ่มคนเสื้อหลากสี) หรือ สลิม มีอบหน้ากาก มาจนถึงมือบนกหวีด (กปปส.) หรือกลุ่มแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) ที่ได้มีการนำสัญลักษณ์จากภาพยนตร์ที่สร้างจากนวนิยายเกมล่าชีวิตมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการต่อต้านการรัฐประหารที่มีลักษณะของการช่วงชิงความหมายการต่อต้านผ่านการชูสามนิ้ว

จากการศึกษาพบว่าแต่เดิมสัญลักษณ์การชูสามนิ้วเป็นสัญลักษณ์การทำความเคารพของลูกเสือ (Scout) ซึ่งมีความหมายคำปฏิญาณของลูกเสือว่า 1) Honour God and the King 2) Help Others และ 3) Obey the Scout Law เมื่อ

ลูกเสียขายไปยังประเทศอื่น ๆ ที่ไม่มีกษัตริย์ก็ได้ตัดคำปฏิญาณข้อแรกเหลือเพียง Honour God ต่อมาสัญลักษณ์นี้ได้ปรากฏอยู่ในภาคสองของภาพยนตร์ไตรภาค The Hunger Games ตอน Catching Fire เพื่อแสดงความรู้สึกต่อคนที่พวกเขารัก โดยใช้ข้าววาง ข้าวกลางและข้าวซี่มื่อซ้ายเรียงชิดกัน และที่ริมฝีปาก 1 ครั้ง ก่อนจะชูขึ้นเหนือศีรษะต่อหน้าผู้ที่ต้องการแสดงความรู้สึกขอบคุณ ชื่นชมสรรเสริญและบอกลาคนที่รัก โดยการชูสามนิ้วเป็นการแสดงออกในพิธีศพของเขต 12 ที่มีความหมายตามที่กล่าวไปข้างต้นนั้น และถูกนำมาใช้โดยแคตนิสที่ได้นำ มาใช้ในการแสดงออกถึงการไม่เห็นด้วยกับแคปปิตอล

ในเวลาต่อมาแคตนิสได้ชูสามนิ้วเพื่อเป็นการแสดงความขอบคุณ สรรเสริญและลาก่อนให้แก่ผู้เข้าร่วมการแข่งขันที่เสียชีวิต ถึงแม้ว่าจุดเริ่มต้นของการชูสามนิ้วจะไม่ได้เป็นสัญลักษณ์ของการต่อต้านแคปปิตอล แต่การที่แคตนิสสามารถทำให้แคปปิตอลยอมโอนอ่อนกับเธอได้ การชูสามนิ้วจึงถือเป็นนัยยะที่กลายมาเป็นสัญลักษณ์ที่ไม่ต้องสื่อให้เพียงแต่ผู้เสียชีวิตอีกต่อไป อีกทั้งการชูสามนิ้วไม่เพียงแต่เป็นสัญลักษณ์ของเขต 12 เท่านั้น แต่ยังได้กลายมาเป็นแรงบันดาลใจของประชาชนอีก 11 เขตที่ทำให้พวกเขามองเห็นถึงความหวังในการที่จะต่อสู้และเปลี่ยนแปลงสังคมของพวกเขาที่ถูกควบคุมโดยแคปปิตอลขึ้นมาอีกครั้ง และในสถานการณ์นี้เองการชูสามนิ้วกลายมาเป็นเรื่องการต่อต้าน ต่อแคปปิตอล ซึ่งการสัญลักษณ์ดังกล่าวได้ถูกสื่อออกมาพร้อมกันในหลายเขตในบริบทที่ถูกหล่อหลอมให้มีจุดร่วม จึงทำให้ความหมายของการชูสามนิ้วได้ถูกเปลี่ยนไปในที่สุด (พิเชฐ แสงทอง, 2557) ทั้งนี้ จากการศึกษาและวิเคราะห์สัญลักษณ์การชูสามนิ้วที่ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ในทางการเมืองไทย สามารถมองได้ใน 2 แนวทางคือ (นิพัทธ์พนธ์ นันทะวงศ์, 2558)

- 1) การต่อต้านการรัฐประหาร โดยเชื่อมโยงถึงภาพยนตร์ฉากที่ชาว District 12 ชูนิ้วให้นางเอกโดยมีนัยยะถึงการเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกันของประชาชนไร้อาวุธที่ไม่ยอมจำนนต่อผู้นำเผด็จการ
- 2) การส่งเสริมประชาธิปไตย โดยมีผู้ให้สัมภาษณ์ว่านิ้วแต่ละนิ้วหมายถึง เสรีภาพ เสมอภาค และภราดรภาพ ซึ่งได้แรงบันดาลใจจากการปฏิวัติประชาธิปไตยในฝรั่งเศส

หากพิจารณาในความเป็นจริงแล้วนั้น สัญลักษณ์ต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ไม่มีความหมายในตัวของมันเอง แต่หากถูกกำหนดโดยมนุษย์เป็นผู้นิยามหรือให้ความหมายให้กับสัญลักษณ์ต่าง ๆ ซึ่งการนำสัญลักษณ์มาใช้กับกระบวนการเคลื่อนไหวทางการเมือง ปฏิเสธไม่ได้ว่าสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ถือกำเนิดขึ้นมา ล้วนแต่เป็นส่วนสำคัญในการสร้างจุดยืนและอัตลักษณ์ให้กับกลุ่มคนนั้น ๆ โดยไม่จำเป็นต้องแจ้งให้ใครทราบว่าเป็นใคร แต่หากสามารถรับรู้ได้โดยการแสดงสัญลักษณ์นั้น คนทั่วไปก็จะสามารถรับรู้ได้โดยปริยายและปัจจุบันคนเริ่มให้ความสำคัญกับการตีความสิ่งต่าง ๆ และมีการให้ความสำคัญกับสัญลักษณ์มากกว่าเมื่อก่อน ดังจะเห็นได้จากการพยายามสร้างภาพลักษณ์ให้กับตนเองผ่านสิ่งต่าง ๆ โดยแฝงนัยยะหรือความหมายที่ตนเองต้องการจะนำเสนอไว้กับสัญลักษณ์เหล่านั้น ให้เกิดความเชื่อและการตีความไปตามสิ่งตนเองต้องการจะนำเสนอออกมา (ศุภิกานต์ วาทิยาภรณ์, 2554)

หากมองถึงบริบททางการเมืองของไทยในช่วงที่ผ่านมาตั้งแต่เกิดวิกฤตการณ์ทางการเมืองจนถึงปัจจุบันที่มีการปกครองแบบเผด็จการทหารนั้นจะเห็นว่า รัฐได้มีความพยายามในการที่จะกระชับอำนาจของตนเองให้มีความเข้มข้นซึ่งเห็นจากการที่รัฐได้พยายามขับเคลื่อนกลไกของอำนาจในทางการเมืองไว้อย่างชัดเจน จนทำให้เห็นวลีหนึ่งที่ว่า “ที่ใดมีการกดขี่ ที่นั่นย่อมมีการต่อต้าน” โดยเป็นวลีที่ได้รับการพิสูจน์จากหลาย ๆ เหตุการณ์แล้วว่าการกดขี่นั้นหากมีแรงกดดันมากเท่าไรก็จะหวนกลับเป็นแรงต้านเพิ่มมากขึ้นเท่านั้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งรัฐได้ทำการกระชับอำนาจในการแสดงออกทางการเมืองของประชาชน ด้วยการออกข้อกำหนดที่ทำให้การต่อต้านหรือการเห็นต่างได้กลายเป็นภัยต่อความมั่นคงนั้น เช่น การห้ามการชุมนุม ห้ามเสนอข่าว หรือสิ่งที่ทำให้เกิดการแตกแยก หรือยุบพรรคบ่อนให้เกิดการวิจารณ์ จนทำให้เกิดผลกระทบต่อความมั่นคงของรัฐหรือความสงบเรียบร้อย หรือศีลธรรมอันดีของประชาชนในทิวราชอาณาจักร ซึ่งผลที่ตามมาคือมีผู้ถูกจับกุมเป็นจำนวนมาก ทำให้ประชาชนรู้สึกถึงการถูกคุกคามและควบคุม ถูกกลืนกลืนเสรีภาพจากรัฐอย่างที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน เกิดความรู้สึกที่ไม่สามารถระบายความต้องการและแสดงออกทางการเมืองออกมาได้ ซึ่งเงื่อนไขนี้เองที่ทำให้เกิดความพยายามที่จะคิดค้นสิ่งใหม่ของการแสดงออกทางการเมืองโดยผ่านการใช้สัญลักษณ์ขึ้นมาเพื่อใช้ในการต่อต้านอำนาจรัฐในชีวิตประจำวันของประชาชน

การต่อต้านที่เกิดขึ้นมีแนวคิดที่มีลักษณะของการต่อต้านแบบเผชิญหน้าในบางสิ่งบางอย่างนั้นคือการแสดงออกมาด้วยความตั้งใจและจิตใจที่จะท้าทายและต่อต้านอำนาจของอีกฝ่ายซึ่งก็คือ ฝ่ายรัฐ ซึ่งสิ่งที่แสดงออกมาทางสัญลักษณ์ต่าง ๆ นั้นได้มีความแตกต่างออกไปจากรูปแบบอื่น ๆ นั่นคือการที่สัญลักษณ์เหล่านั้นสามารถจะกระจายหรือแพร่หลายออกไปในวงกว้างได้อย่างรวดเร็ว นัยยะของการต่อสู้เชิงสัญลักษณ์ในบริบทของการเมืองไทยที่เกิดขึ้น หากได้สำรวจถึงความหมายของการต่อสู้เชิงสัญลักษณ์แล้ว ทำให้พบว่าตัวสัญลักษณ์ได้ทำหน้าที่ ได้แก่ การสร้างอัตลักษณ์ของกลุ่มก้อนตนเองในบริบทของความแตกต่าง เช่น การใช้สัญลักษณ์มาเป็นโลโก้ของกลุ่มแนวร่วมประชาธิปไตยต่อต้านเผด็จการแห่งชาติ (นปช.) เป็นรูปพระอาทิตย์สีแดงและการใส่เสื้อสีแดงเพื่อสร้างตัวตนและแสดงให้เห็นบุคคลอื่นรู้ว่าพวกเขามีเสรีภาพบนความแตกต่างในสังคม และสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นนั้นจะมีความทรงพลังก็ต่อเมื่อเกิดการนำเอาไปใช้อย่างกว้างขวางและคนส่วนใหญ่รู้ถึงความหมายของสัญลักษณ์นั้น (ประชา อภิวัฒน์, 2553)

ดังนั้น เมื่อพิจารณาถึงเหตุที่ทำให้สัญลักษณ์ของการชุมนุมได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายและได้กระจายออกไปอย่างรวดเร็วคือ อิทธิพลของสื่อออนไลน์โดยไม่ผ่านองค์กรใด ๆ ที่เป็นตัวกลาง หรือแม้แต่ผู้เริ่มใช้สัญลักษณ์เองก็ไม่ได้มีการระบุถึงตัวผู้ริเริ่มว่าใครเป็นผู้ริเริ่มนำเอาสัญลักษณ์มาใช้ หากแต่เกิดขึ้นจากประชาชนที่ต้องการแสดงถึงการไม่เห็นด้วยกับการกระทำของรัฐบาล และถ้าหากมีการจับกุมตัวผู้ที่ใช้สัญลักษณ์ดังกล่าวแล้วนั้น ยิ่งกลับทำให้สัญลักษณ์นี้ได้รับความนิยมและได้แพร่ขยายมากขึ้น

### บทสรุป

จากการวิเคราะห์แนวคิดทางการเมืองในนวนิยายเกมล่าชีวิตพบว่า ฐานของการเมืองในนวนิยายจะเป็นไปในเรื่องของอำนาจในการควบคุมประชาชนในเขตต่าง ๆ ตลอดจนการใช้แนวความคิดแบบนวนิยายดิสโทเปียในการวิพากษ์สังคม ซึ่งหากนำเอาแนวความคิดการครองอำนาจนำมาใช้ในการวิเคราะห์จะพบว่าสิ่งที่สำคัญเป็นอย่างยิ่งในกระบวนการสร้างสภาวะของการครองอำนาจนั้น จะมีการวางกลไกต่าง ๆ เพื่อจะเป็นสื่อในการถ่ายทอดอุดมการณ์หรือการแสดงควมมีอำนาจตามกลุ่มที่ได้มีการพยายามสร้างสภาวะนี้ขึ้นเพื่อที่จะสามารถใช้อำนาจนั้นได้ตามต้องการ และเพื่อสร้างสภาวะความเหนือกว่าชนชั้นต่าง ๆ เหนือพื้นที่ของประชาชนและทำให้ประชาชนพร้อมที่ยินยอมและปฏิบัติตามคำสั่งหรือตามการปกครองนั้น ๆ และเมื่อมีผู้ต่อต้านเกิดขึ้น การปราบปรามผู้ต่อต้านจะเป็นที่ตามมาและในนวนิยายเกมล่าชีวิต สิ่งที่แคปิตอลได้กระทำต่อประชาชนเพื่อกำจัดการก่อกบฏคือใช้กฎหมายของรัฐในการปราบปรามผู้ต่อต้านเพื่อบรรลุเป้าหมายทางการเมืองของตน แคปิตอลใช้ผู้พิทักษ์หรือผู้รักษาความสงบเพื่อสร้างความหวาดกลัวแก่ประชาชน โดยการข่มขู่ว่าจะลงโทษผู้ที่ละเมิดกฎหมายโดยวิธีการอันเลวร้ายต่าง ๆ เพื่อคงสภาพความหวาดกลัวเช่นนี้เอาไว้ และสิ่งหนึ่งที่แคปิตอลนั้นได้คิดค้นขึ้นมาเพื่อควบคุมประชาชนในพาเน็มให้อยู่ภายใต้อำนาจนั้นได้กระทำโดยการจัดให้มีพิธีการแข่งขัน Hunger Games ขึ้นมาเพื่อเป็นสัญลักษณ์อันทรงพลังในการให้คำจำกัดความความสัมพันธ์ของรัฐบาลกับผู้อยู่ใต้ปกครอง อย่างไรก็ตามพิธีสังเวยนี้ใน The Hunger Games นี้มีจุดประสงค์ชัดเจนเพื่ออธิบายว่าพลเมืองของพาเน็มไร้ซึ่งอำนาจเพียงใด และแคปิตอลนั้นมีอำนาจเหนือประชาชนมากเพียงใด

จะเห็นได้ว่านวนิยายเรื่องเกมล่าชีวิต ของซูซาน คอลลินส์ ได้อธิบายเกี่ยวกับโลกอนาคตในฐานะที่เป็นดินแดนที่มีแต่ความวุ่นวายและการถูกกดขี่จากรัฐบาลไปจนถึงภาวะของความหิวโหยและความอดอยากจากการถูกส่วนกลางดึงทรัพยากรของตนเองไปใช้ ทำให้เกิดการต่อต้านของประชาชนในเขตต่าง ๆ ตามมา (Leah, 2010) จนในที่สุดสัญลักษณ์การชุมนุมที่ปรากฏในนวนิยายได้ถูกนำมาใช้ในการต่อสู้ทางการเมืองของไทยก็เป็นสิ่งหนึ่งที่มีความคล้ายกับนวนิยายและในโลกของความจริงคือ การถูกควบคุมจากรัฐบาลและผลมาจากการรัฐประหารที่เขาเหล่านั้นต่างรู้สึกถึงการถูกจำกัดสิทธิและเสรีภาพอันพึงมีออกไป และไม่สามารถที่จะแสดงความคิดเห็นทางเมืองได้อย่างเต็มที่ จึงได้คิดค้นและนำเอาสัญลักษณ์ต่าง ๆ มาใช้เป็นจุดร่วมเพื่อแสดงออกถึงการไม่พอใจและทำการอารยขัดขึ้นต่ออำนาจรัฐ และเมื่อพิจารณาถึงแนวคิดทางการเมืองที่ปรากฏในนวนิยายเกมล่าชีวิตของซูซาน คอลลินส์ พบว่าแนวความคิดที่ส่งผ่านในนวนิยายเป็นแนวความคิดที่มีลักษณะของการถูกกดขี่จาก

รัฐบาลเผด็จการและเป็นลักษณะของการต่อสู้ทางชนชั้นที่ถูกปกครองเพื่อต้องการออกไปสู่สิ่งที่ดีกว่า

### เอกสารอ้างอิง

#### ภาษาไทย

- ชัยวัฒน์ สถาอานันท์. (2547). *ความรุนแรงกับการจัดการ “ความจริง” ปัตตานี ในรอบกึ่งศตวรรษ*. กรุงเทพฯ: รักษ์อักษร.
- นภัสร์ ทรงศิริสมบัติ. (2553). *นวนิยายกับการเมือง: พิจารณาอำนาจรัฐในนวนิยายผีไทย*. วิทยานิพนธ์รัฐศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นิพัทธ์ นันทะวงศ์. (2558). *การวิเคราะห์แนวคิดทางการเมืองในนวนิยายเกมล่าชีวิต*. การค้นคว้าแบบอิสระ ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเศรษฐศาสตร์การเมือง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- ประชา อภิวัฒน์. (2553). *การกระชัอำนาจรัฐ กับ การต่อสู้เชิงสัญลักษณ์ของประชาชน*. (ออนไลน์). สืบค้นเมื่อ 28 ตุลาคม 2561 จาก <http://www.prachatai.com/journal/2010/07/30487>.
- พิเชฐ แสงทอง. (2557). สามนิ้วและเบอร์รี่ไม่ก็ผล. (บทบรรณาธิการ). *วารสารรัฐสมัยใหม่ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*. 35(3), 4-6.
- ศุภิกานต์ วาทยานนท์. (2554). *สินค้าสัญลักษณ์ในพื้นที่เคลื่อนไหวทางการเมือง*. *วารสารพฤติกรรมศาสตร์เพื่อการพัฒนา*. 3(1), 44-53.

#### ภาษาต่างประเทศ

- Baccolini, Raffaella. (2006). *Dystopia Matters: On the Use of Dystopia and Utopia*. Spaces of Utopia : An Electronic Journal.
- Booker, M.K. (1994). *Dystopian Literature: A Theory and Research Guide*. Westport : Greenwood Press.
- Cernak, Linda. (2011). *Totalitarianism*. Minnesota : Abdo Consulting Group.
- Collins, Suzanne. (2008). *The Hunger Games*. New York : Scholastic Press.
- Darvish, Bahareh & Najjar, Mohammadreza Ghanbari. (2011). From Utopian Dream to Dystopian Reality: George Orwell's Animal Farm a Case Study. *American Journal of Scientific Research*.
- Gordin, Michael D. (2010). *Helen Tilley and Gyan Prakash. Utopia/dystopia: Conditions of Historical Possibility*. Princeton : Princeton University Press.
- International Movie Data Base. (2018). *The Hunger Games: Mockingjay - Part 2*. (Online). Retrieved November 1, 2018 from <http://www.imdb.com/title/tt1951266/>
- New York Time. (2018). *Best Sellers : Children's series*. (Online). Retrieved November 1, 2018 from <http://www.nytimes.com/best-sellers-books/series-books/list.html>
- Reynolds, J. W. (2011). Games, Dystopia, and ADR. *Ohio State Journal on Dispute Resolution, Forthcoming*.
- Sarah Darer Littman, S. (2010). *The politics of Mockingjay*. In L. Wilson (Ed.), *The girl who was on Fire*. Dallas, TX : Smart Pop.
- Wilson, Leah. (2010). *The Girl Who Was on Fire: Your Favorite Authors on Suzanne Collins' Hunger Games Trilogy*. Texas.