



สองทศวรรษแห่งการสื่อสารความพิการในภาพยนตร์เกาหลี: การเปิดรับสื่อและทัศนคติของคนพิการชาวไทย*

Received: 9 January 2025

Revised: 24 March 2025

Accepted: 23 May 2025

ลักษณะนัยน์ ทรงเลียงไชย**

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสื่อสารความพิการในภาพยนตร์เกาหลี โดยวิธีการเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์เนื้อหาอย่างเป็นระบบจากภาพยนตร์จำนวน 25 เรื่อง ที่ออกฉายระหว่าง ค.ศ. 2002-2021 อันเป็นช่วงที่ประเทศเกาหลีได้มุ่งเน้นการผลิตภาพยนตร์เพื่อการส่งออกทางวัฒนธรรม (Kim, 2019) กระบวนการวิจัยใช้กระบวนการทบทวนวรรณกรรม แนวคิดเกี่ยวกับความพิการในบริบทสังคมเกาหลี รวมทั้งศึกษาการเปิดรับสื่อและทัศนคติของคนพิการชาวไทย จำนวน 30 คน ด้วยการคัดเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) ที่มีประสบการณ์ในการรับชมภาพยนตร์เหล่านี้ อย่างน้อย 1 เรื่อง ด้วยการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (semi-structure interview)

ผลการศึกษาพบว่าความบกพร่องทางสติปัญญา ทางกายได้ยืน ทางอารมณ์ และออกทิสติกเป็นความพิการที่ถูกนำเสนอมากที่สุดตามลำดับ โดยภาพแทนของคนพิการที่ปรากฏในภาพยนตร์แบ่งออกเป็น 7 รูปแบบสำคัญ ประกอบด้วย 1) ผู้ถูกเอาเปรียบจากสังคม 2) ผู้ตกเป็นเหยื่อ 3) ผู้เสียชื่อเสียง 4) ผู้ขาดความมั่นใจในการใช้ชีวิต 5) ผู้มีความโกรธแค้น 6) ผู้มีความสามารถพิเศษ 7) ผู้ใช้ชีวิตอิสระ ทั้งนี้มีข้อสังเกตว่าภาพยนตร์ที่อยู่ในขอบเขตของการศึกษาไม่ปรากฏเนื้อหาการนำเสนอความพิการของผู้สูงอายุและประเด็นเรื่องความหลากหลายทางเพศ

แม้ว่าความพิการยังคงถูกนำเสนอด้วยมุมมองที่ซ้ำซากอยู่บ้าง เช่น ความน่าสงสาร การตกเป็นเหยื่อ หรือการขาดความมั่นใจในการใช้ชีวิต แต่ทัศนคติของคนพิการชาวไทยมองว่าภาพยนตร์เกาหลีใช้กลวิธีเล่าเรื่องที่สร้างสรรค์ ทำให้ตัวละครมีความเป็นมนุษย์ธรรมดา ไม่ผูกมัดความพิการไว้กับภาพเหมารวมด้านลบ (negative stereotype) ไม่ตีตบ่วงแห่งความน่าสงสาร

บทความวิจัย

บทคัดย่อ

คำสำคัญ

ภาพยนตร์เกาหลี;
ความพิการ;
ภาพแทน;
การเปิดรับสื่อ;
ทัศนคติ

* บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยเรื่อง “การเปิดรับสื่อและทัศนคติของคนพิการต่อการสื่อสารความพิการในภาพยนตร์เกาหลี” โดยได้รับการสนับสนุนจากศูนย์ส่งเสริมการวิจัยในภูมิภาคเอเชียของมูลนิธิเกาหลีเพื่อการศึกษาขั้นสูง (Asia Research Center)

** อาจารย์ประจำภาควิชาชาวทวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ติดต่อได้ที่: Luxsnai.S@chula.ac.th

หรือการยึดเยียดให้เป็นคนดีแบบ “ทวดสวรรค์” เพียงอย่างเดียว การสร้างคู่เปรียบเทียบความพิการกับความเปราะบางอื่นของสังคม รวมถึงความขัดแย้งหลายมิติในภาพยนตร์กลายเป็นเครื่องมือสื่อที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ตัวตนของคนพิการในชีวิตจริงและทำให้ความพิการเป็นเรื่องสากล

Two Decades of Disability Representation in South Korean Film: Media Exposure and Attitudes of Thai Disabled Audiences*

Received: 9 January 2025

Revised: 24 March 2025

Accepted: 23 May 2025

Luxsnai Songsiangchai**

This research explores the representation of disability in Korean films through a qualitative approach, systematically analyzing the content of 25 films released between 2002 and 2021—a period when South Korea focused on producing films for cultural export (Kim, 2019). The study employs a narrative paradigm, examines the notion of disability within the Korean social context, and analyzes media exposure and the attitudes of 30 Thai individuals with disabilities. These participants, selected through purposive sampling, had watched at least one of the selected films, and data were collected through semi-structured interviews.

The findings reveal that intellectual disabilities, hearing impairments, mobility impairments, and autism were the most frequently portrayed disabilities. Representations of disabled individuals in these films fall into 7 main types: 1) the socially disadvantaged, 2) the victim, 3) the innocent, 4) the insecure, 5) the angry, 6) the gifted, and 7) the independent. Notably, the study highlights a significant absence of narratives addressing disabilities among the elderly and issues of gender diversity.

Despite the persistent stereotypical portrayal of disability as pitiable, victimized, or lacking self-assurance, Thai viewers with disabilities perceive Korean films as employing creative narrative techniques. These techniques humanize disabled characters by avoiding negative stereotypes and resisting the tendency to depict them solely as

Research Article

Abstract

Keywords

Korean film;
disability;
representation;
media exposure;
attitude

* This article is part of a research project on “Media Exposure and Attitudes of Disabled People towards Disabilities in Korean Movie”, funded by of The Korea Foundation for Advanced Studies (Asia Research Center)

** Lecturer, Department of Speech Communication and Performing Arts, Faculty of Communication Arts, Chulalongkorn University, e-mail: Luxsnai.S@chula.ac.th

objects of pity or as inherently virtuous “angels.” The comparison of disability with other social vulnerabilities, along with the integration of multifaceted conflicts in films, has emerged as a powerful media tool that influences public perceptions of disabled individuals, rendering disability a universal concern.

1. บทนำ

อุตสาหกรรมภาพยนตร์เกาหลี¹ ในต้นศตวรรษที่ 21 ได้พัฒนาอย่างรวดเร็ว ส่วนหนึ่งมาจากบทบาทของกระทรวงวัฒนธรรม กีฬา และการท่องเที่ยว การสนับสนุนสมาคมภาพยนตร์เกาหลี (Korean Film Council (KOFIC)) ให้ใช้สื่อภาพยนตร์เป็นเครื่องมือในการเผยแพร่วัฒนธรรม (ก้อง ฤทธิ์ดี, 2564) ประกอบกับบริบททางเศรษฐกิจและสังคมที่เอื้ออำนวย เช่น การปลดภาระเงินกู้จากกองทุนการเงินระหว่างประเทศ (IMF) ความเข้มแข็งของระบอบประชาธิปไตย และการยกเลิกระบบควบคุมเนื้อหาภาพยนตร์ อันเป็นปัจจัยที่กระตุ้นให้ผู้กำกับภาพยนตร์คลื่นลูกใหม่ เช่น พัก ชาน-วุก (Park Chan-wook) พง จุน-โฮ (Bong Joon-ho) กล้าวิพากษ์วิจารณ์ ตีแผ่สังคมเกาหลีได้อย่างอิสระ โดยเฉพาะการหยิบยกประเด็นเกี่ยวกับกลุ่มคนชายขอบและคนพิการ จำนวนผลงานที่มากขึ้นอีกทั้งได้รับผลตอบแทนเชิงบวกในเวทีระดับชาติสอดคล้องกับพระราชบัญญัติส่งเสริมการจ้างงานและการฟื้นฟูสมรรถภาพทางอาชีพสำหรับคนพิการปี 2001 ที่พยายามสร้างสวัสดิการ ความเท่าเทียม และการยอมรับเพื่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมระยะยาว การสื่อสารเรื่องความพิการจึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจว่าภาพยนตร์เหล่านี้สะท้อนบริบททางสังคมเกาหลีในทิศทางใด

การนำเสนอความพิการในมิติที่หลากหลายนอกจากจะแสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ทั้งบทภาพยนตร์และกระบวนการผลิตแล้ว ยังช่วยเน้นให้เห็นว่าความพิการไม่ได้เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างแยกออกจากกัน แต่ยังเกี่ยวพันกับการถูกผลักให้เป็นคนชายขอบทางสังคมในด้านอื่นด้วย เช่น เชื่อมโยงระหว่างความพิการกับความยากจน โรคภัย การพึ่งพาตนเองไม่ได้ การเป็นภาระของสังคม การนำเสนอตัวละคร เนื้อหา ปมขัดแย้งที่เกี่ยวข้องกับคนพิการจึงเป็นกระจกสะท้อนสังคมและความพยายามในการสร้างความเข้าใจและการยอมรับที่ลึกซึ้งกว่าเดิม

สำหรับกระแสนิยมสื่อบันเทิงเกาหลีในประเทศไทยนั้นได้ขยายตัวอย่างต่อเนื่องด้วยฐานผู้ชมที่เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะกลุ่มวัยรุ่น วัยทำงาน และกลุ่มแม่บ้าน หากเปรียบภาพยนตร์ในฐานะเครื่องมือของการสร้างมานาภาพ (soft power) จะพบว่าสื่อภาพยนตร์สามารถโน้มน้าวผู้ชมให้เกิดการรับรู้ทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่างวัฒนธรรมระดับบุคคลต่อบุคคล (people-to-people) อย่างแนบเนียน การเปิดรับสื่อเกี่ยวกับคนพิการอาจส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ การเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ชมชาวไทย รวมถึงความเข้าใจลักษณะทางสังคมเกาหลีได้

จากประสบการณ์ทำงานร่วมกับคนพิการของผู้วิจัย เล็งเห็นว่างานวิจัยในประเทศไทยที่ศึกษาเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อของผู้ชมยังขาดการให้ความสำคัญกับกลุ่มคนพิการ ทั้งที่การเข้าถึงวัฒนธรรมและความบันเทิงถือเป็นสิทธิขั้นพื้นฐานของคนพิการเช่นกัน ยิ่งไปกว่านั้นการศึกษาศือสารความพิการไม่อาจสมบูรณ์ได้หากขาดมุมมองจากคนพิการเอง ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงอาศัยการวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าควบคู่กับทัศนคติของผู้ชมคนพิการชาวไทย ผลการศึกษาจะช่วยเปิดมุมมองการสื่อสารความพิการที่หลากหลายผ่านสื่อบันเทิงในบริบททางสังคมวัฒนธรรม อีกทั้งผู้ที่ทำงานในอุตสาหกรรมบันเทิงไทยสามารถนำข้อมูลไปใช้เพื่อเป็นแนวทางสื่อสารความพิการในมิติที่สร้างสรรค์ สอดคล้องกับกระแสการพัฒนาของโลกได้

¹ “ภาพยนตร์เกาหลี” ในงานวิจัยชิ้นนี้ หมายถึงผลงานภาพยนตร์จากประเทศเกาหลีใต้ที่มีความยาวประมาณ 60-180 นาที

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์การสื่อสารความพิการในภาพยนตร์เกาหลีที่ออกฉายในช่วงปี 2002-2021
2. เพื่อศึกษาการเปิดรับสื่อและทัศนคติของคนพิการชาวไทยต่อการสื่อสารความพิการในภาพยนตร์เกาหลี

3. ทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

3.1 คนพิการในบริบทสังคมวัฒนธรรมเกาหลี

ตามพระราชบัญญัติสวัสดิการคนพิการของประเทศเกาหลีใต้ได้นิยามคำว่า “คนพิการ” ครอบคลุมถึงบุคคลที่มีความบกพร่องซึ่งส่งผลต่อการดำเนินชีวิตประจำวันหรือการมีส่วนร่วมทางสังคมในระยะยาว อันเนื่องมาจากความพิการทางร่างกายหรือจิตใจ ข้อกำหนดตามพระราชบัญญัติฯ แบ่งคนพิการออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ (Choi et al., 2013) บนลักษณะความพิการ 7 ประเภท ได้แก่ 1) กลุ่มคนพิการทางร่างกาย อันเกิดจากความบกพร่องของอวัยวะโดยตรง ได้แก่ ความพิการทางการเห็น ความพิการทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย ความพิการทางการเคลื่อนไหวหรือทางร่างกาย 2) กลุ่มคนพิการทางพัฒนาการ หรือสมองในส่วนของการรับรู้ อารมณ์หรือความคิด ได้แก่ ความพิการทางจิตใจหรือพฤติกรรม ความพิการทางสติปัญญา ความพิการทางการเรียนรู้ และความพิการออทิสติก หากบุคคลใดบุคคลหนึ่งมีความพิการมากกว่าหนึ่งประเภทขึ้นไปจะถูกจัดเป็นความพิการซ้อน ซึ่งจะพิจารณาจากข้อจำกัดความพิการว่ามีในด้านใดเด่นชัด

จากสถิติของกระทรวงสาธารณสุขและสวัสดิการแห่งชาติเกาหลี (Ministry of Health and Welfare, 2016 อ้างถึงใน Chun & Ferguson, 2019) ระบุว่าจำนวนผู้ขึ้นทะเบียนเป็นคนพิการมีประมาณ 2.64 ล้านคน คิดเป็นร้อยละ 5 ของประชากรทั้งประเทศ ในจำนวนของคนพิการทั้งหมดเป็นการบกพร่องทางร่างกายร้อยละ 50 และบกพร่องทางพัฒนาการร้อยละ 8 กลุ่มพิการทางสติปัญญาและออทิสติกสเปกตรัมถือเป็นกลุ่มบกพร่องทางพัฒนาการสำคัญในบริบทสังคมเกาหลีใต้

การเรียกร้องสิทธิคนพิการประสบความสำเร็จในการเปลี่ยนกฎหมายและระบบสวัสดิการที่ดีขึ้น แต่ขบวนการคนพิการเกาหลียังคงต่อสู้เพื่อเปลี่ยนแปลงทัศนคติทางสังคมและวัฒนธรรม เนื่องจากสังคมเกาหลีส่วนใหญ่ยังมีแนวโน้มกีดกันและเลือกปฏิบัติต่อคนพิการ ไม่ยอมรับปัญหาของคนพิการว่าเป็นปัญหาเร่งด่วน อีกทั้งมองว่าคนพิการต้องอยู่ในการดูแลของครอบครัวหรืออยู่ในสถานพยาบาลเท่านั้น (You & Hwang, 2018)

การรับรู้เชิงลบต่อความพิการเชื่อมโยงกับระบบคุณค่าทางวัฒนธรรม พ่อแม่ผู้ปกครองมักโทษตนเองเป็นทุกข์ และมักจะปฏิเสธลูกที่มีความพิการ (Cho et al., 2001 อ้างถึงใน Chun & Ferguson, 2019) เมื่อเด็กได้รับการวินิจฉัยว่ามีความพิการ ความคาดหวังทางวัฒนธรรมและสังคมที่แพร่หลายส่งผลให้พ่อแม่ชาวเกาหลีประสบกับภาวะวิกฤติทางอารมณ์อย่างรุนแรง (Lee, 1999) การรับรู้ทางสังคมเหล่านี้มีรากฐานมาจากค่านิยมของขงจื้อและกลุ่มนิยม (Collectivism) ซึ่งมีอิทธิพลต่อค่านิยมพื้นฐานและความเชื่อในเกาหลี รวมถึงวัฒนธรรม ประเพณี และความสัมพันธ์ในสังคมเกาหลี (Lee, 1999; Hyun, 2001) ตามคติพุทธศาสนาที่เชื่อเรื่องกรรม ชาวเกาหลีส่วนหนึ่งเชื่อว่าความพิการเป็นผลมาจากบาปที่กระทำในชาติก่อน รวมถึงความผิดของแม่หรือของบรรพบุรุษ ความเชื่อ

ดังกล่าวส่งผลโดยตรงต่อการเชื่อมโยงความพิการกับสิ่งเหนือธรรมชาติ ความพิการจึงเป็นภาวะที่ไม่มีทางรักษาได้ และมักจะส่งผลให้บุคคลที่เผชิญกับปัญหาไม่ค่อยขอรับความช่วยเหลือ โดยมักปล่อยทุกอย่างให้เป็นไปตามโชคชะตามากกว่าที่จะพยายามแสวงหาวิธีการรักษาทางการแพทย์

ค่านิยมของขงจื้อและวัฒนธรรมการรักษาหน้า (face-saving culture) (You & McGraw, 2011) แสดงลักษณะความสัมพันธ์ในการรวมกลุ่มทางสังคม คนเกาหลีมักมีความกังวลเกี่ยวกับการรับรู้ของผู้อื่นมากขึ้น ความสมบูรณ์ของรูปร่างและความงามของใบหน้าเป็นสิ่งสำคัญเมื่อต้องมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นในสังคม การใช้คำที่สื่อถึงคนพิการในภาษาเกาหลี คือ *bulguja* 불구자 ซึ่งหมายถึง “คนไม่สมบูรณ์” (incomplete person) สะท้อนถึงทัศนคติเชิงลบของชาวเกาหลี การอยู่ร่วมกับความพิการในเกาหลีจึงหมายถึงความเจ็บปวดสำหรับคนพิการและครอบครัวไปตลอดชีวิต หากมีสมาชิกคนใดคนหนึ่งเป็นคนพิการจะส่งผลให้คนอื่นในครอบครัวต้องอับอายไปด้วย ครอบครัวที่ยึดมั่นค่านิยมการรักษาหน้าจึงพยายามซ่อนคนพิการหรือปกปิดความพิการของตนเอง เพราะอาจเป็นอันตรายต่อสถานะทางสังคมของพวกเขา ทำให้คนพิการถูกจำกัดพื้นที่ ถูกหลีกเลี่ยงที่จะคบหา กลัวการเหมารวมว่าผิดแปลกไปจากบรรทัดฐานของสังคม คนไม่พิการจึงไม่รู้ว่าจะมีปฏิสัมพันธ์กับคนพิการอย่างไร (Kim-Rupnow, 2001) การเปลี่ยนแปลงสังคมจึงไม่อาศัยเพียงแต่การออกกฎหมายหรือจัดสวัสดิการเท่านั้น การมุ่งปรับเปลี่ยนทัศนคติ ความเชื่อ และค่านิยมทางวัฒนธรรมที่ยังรากลึกในเกาหลีจึงจะนำไปสู่การยอมรับคนพิการอย่างแท้จริง

รัฐบาลเกาหลีมีความพยายามที่จะขจัดอคติต่อคนพิการโดยใช้สื่อมวลชนเพื่อสร้างการรับรู้และเปลี่ยนทัศนคติของผู้ไม่พิการ ใน ค.ศ. 2001 สถานีโทรทัศน์ Korean Broadcasting System (KBS) ได้จัดทำตอนพิเศษในรายการสารคดี “Sunday Special” จำนวน 3 ตอน นำเสนอภาพรวมทัศนคติของชาวเกาหลีที่มีต่อความพิการ เนื้อหาในรายการสร้างความเข้าใจใหม่เกี่ยวกับคนพิการ นำเสนอนวัตกรรมเครื่องมือที่ช่วยเหลือ สวัสดิภาพ การเอาชนะอุปสรรคภายในและอุปสรรคภายนอก ซึ่งช่วยให้ผู้ชมเห็นความจริงและความสำเร็จของคนพิการ รวมถึงบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการดูแลคนพิการของเกาหลีใต้ (Kim-Rupnow, 2001) แม้การส่งเสริมความเข้าใจเกี่ยวกับคนพิการจะไม่ได้ถูกประกาศให้เป็นวาระแห่งชาติ แต่ดูเหมือนว่านับตั้งแต่ปี 2001 เป็นต้นมาประเด็นเรื่องความพิการได้มีพื้นที่ในอุตสาหกรรมบันเทิงเกาหลีมากขึ้น ด้วยเนื้อหาที่สอดแทรกความสัมพันธ์ทางครอบครัว การใช้ชีวิต และการทำงานในฐานะผู้เชี่ยวชาญ ภาพยนตร์นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับความพิการมีจำนวนมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

3.2 องค์ประกอบของเรื่องเล่า

เรื่องเล่าเป็นกระบวนการสื่อสารที่มีความหมายลึกซึ้งกว่าการถ่ายทอดข้อมูลทั่วไป เป็นกระบวนการสร้างความเข้าใจมนุษย์และความเป็นจริงทางสังคม องค์ประกอบของเรื่องเล่าทำหน้าที่โน้มน้าวและสร้างกรอบความคิดเกี่ยวกับเหตุการณ์และประสบการณ์เพื่อให้เกิดการตีความหรือประเมินคุณค่า เรื่องเล่าไม่ได้เป็นการบันทึกข้อเท็จจริงอย่างเป็นกลาง แต่แฝงด้วยอคติ มุมมอง และค่านิยมโดยธรรมชาติ ฟิชเชอร์ (Fisher, 1989) เป็นนักวิชาการผู้เริ่มชี้ให้เห็นว่าองค์ประกอบของเรื่องเล่าเป็นกระบวนการผลิตทางวัฒนธรรมที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ การตัดสินใจและความเชื่อของมนุษย์เกิดจากการประเมินความสมเหตุสมผลของเรื่องเล่า การสร้างภาพแทน (representation) จึงสัมพันธ์ทางตรรกะและสอดคล้องกับความคาดหวังทางสังคม เรื่องเล่าที่ดีมีพลังโน้มน้าวใจมากกว่าข้อถกเถียงที่มีเหตุผล ฟุลตันและคณะ (Fulton et al., 2005) เน้นย้ำว่าเรื่องเล่าเป็นกระบวนการ

แลกเปลี่ยนเชิงสัญลักษณ์ที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดอัตลักษณ์และค่านิยมทางสังคม การวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์จึงสามารถสะท้อนความคิดเกี่ยวกับคนในสังคม เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ระหว่างวัฒนธรรมได้ ซึ่งแบ่งเป็น 7 องค์ประกอบที่สำคัญ ดังนี้

- 1) โครงเรื่อง (plot) เป็นการลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ อาจมีลำดับต่อเนื่องหรือข้ามสลับสับเปลี่ยนตามเทคนิคของผู้สร้าง ส่งผลต่อความเข้าใจการดำเนินเรื่อง
- 2) แก่นความคิด (theme) หมายถึง ความคิดรวบยอดในเรื่องเล่า เป็นความหมายสำคัญของผู้สร้างที่ต้องการสื่อสารไปยังผู้ชม เพื่อตอกย้ำค่านิยมและความคิดเชิงอุดมการณ์หลักของสังคมนั้นๆ
- 3) ตัวละคร (character) หมายถึง บุคคลที่มีความเกี่ยวพันกับเรื่องเล่า ผ่านทางกายภาพ (presentation) และทางความคิด (conception) ทั้งแง่บวกและแง่ลบทางอารมณ์อย่างมีเหตุผล
- 4) ความขัดแย้ง (conflict) คือแรงขับเคลื่อนที่ส่งผลต่อการดำเนินเรื่อง อาจเกิดขึ้นได้หลายทาง เป็นความขัดแย้งหลักและความขัดแย้งรองเพื่อให้เข้าใจสถานการณ์ที่ตัวละครต้องเผชิญ
- 5) ฉาก (setting) ทำหน้าที่ในมิติด้านเวลาและสถานที่อันสัมพันธ์กับเรื่องเล่า สะท้อนให้เห็นถึงสภาพแวดล้อมของเรื่อง สร้างบรรยากาศให้ผู้ชมรู้สึกคล้อยตามไปกับเหตุการณ์
- 6) มุมมองในการเล่าเรื่อง (point of view) เป็นเรื่องเล่าตามทัศนะของผู้เล่า อาจมาจากมุมมองของตัวละครหลัก มุมมองจากตัวละครที่เป็นบุคคลที่สาม มุมมองแบบเป็นกลาง ไม่เจาะจง หรือมุมมองการเล่าเรื่องแบบสัพพัญญูที่สามารถยังลึกไปถึงความนึกคิดของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต
- 7) สัญลักษณ์ (symbol) เป็นการซ่อนความหมายที่ต้องอาศัยการตีความ ซึ่งไม่ได้มีอยู่ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง การวิเคราะห์สัญลักษณ์ช่วยเปิดเผยข้อมูลเชิงลึกทางปรัชญาของภาพยนตร์ตามประสบการณ์และภูมิหลังของผู้ชมแบบปัจเจก

3.3 การเปิดรับสื่อและทัศนคติของคนพิการ

การเปิดรับสื่อภาพยนตร์เป็นกระบวนการรับรู้ที่เกิดขึ้นจากการกระตุ้นประสาทสัมผัส โดยเฉพาะการเห็นและการได้ยิน การรับภาพและเสียงจะถูกประมวลผลผ่านการรับรู้ขั้นต่างๆ ตั้งแต่ การให้ความสนใจ (attention) การแปลความหมาย (interpretation) การตอบสนอง (response) จนนำไปสู่การรับรู้เข้าใจ (perception) สำหรับผู้รับสื่อที่มีข้อจำกัดทางประสาทสัมผัสด้านใดด้านหนึ่งอาจส่งผลกระทบต่อกระบวนการรับรู้ ทำให้การตีความเนื้อหาแตกต่างจากผู้ชมอื่น เนื่องจากไม่สามารถเข้าถึงข้อมูลที่สื่อมอบให้ได้โดยตรง

แม้ข้อจำกัดทางการรับรู้ผ่านบางประสาทสัมผัสอาจเป็นอุปสรรคต่อการเปิดรับสื่อภาพยนตร์ แต่คนพิการสามารถใช้ประสบการณ์เดิมของตนเองในการสร้างกรอบความเข้าใจเพื่อเติมเต็มช่องว่างของข้อมูลที่อาจขาดหายไป ดังนั้นการรับสื่อภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประสบการณ์หรือรูปแบบการนำเสนอที่สอดคล้องกับความสามารถในการรับรู้ของคนพิการจึงมีบทบาทสำคัญต่อการเปิดรับสื่อ กระบวนการสร้างความหมาย และการรับรู้ของผู้พิการอย่างมีประสิทธิภาพ

การเปิดรับสื่อและทัศนคติของคนพิการที่มีต่อภาพยนตร์ปรากฏให้เห็นในงานวิจัยของจางและฮอลล์ (Zhang & Haller, 2013) ที่ตรวจสอบความคิดเห็นของคนพิการเกี่ยวกับภาพตัวแทนในสื่อชุมชนของตนและผลกระทบของสื่อมวลชนที่มีต่ออัตลักษณ์ความพิการของพวกเขา โดยพบว่าสื่ออเมริกันวาดภาพคนพิการทั้งในแง่ลบและแง่บวก การรับรู้ภาพแทนเชิงบวกนำไปสู่การยืนยันอัตลักษณ์ของคนพิการ แม้ว่าเนื้อหาของสื่อจะดู

ไม่สมจริงก็ตาม ในขณะที่การนำเสนอเชิงลบส่งผลให้เกิดการปฏิเสธอัตลักษณ์ความพิการและให้ความหมายอย่างจำกัด

หนังสือวิชาการสำคัญ อาทิ *Different Bodies: Essays on Disability in Film and Television* ของมอกก์ (Mogk, 2013) และ *Cultures of Representation: Disability in World Cinema Contexts* ของเฟรเซอร์ (Fraser, 2016) ได้รวบรวมบทความวิชาการซึ่งสะท้อนมุมมองของความพิการในสื่อภาพยนตร์และโทรทัศน์ ครอบคลุมประเด็นการรับรู้และการสร้างสรรค์สื่อโดยคนพิการ สำหรับการวิเคราะห์สื่อดิจิทัลและวัฒนธรรมในเกาหลี ยูน (Yoon, 2018) ได้กล่าวถึงความพยายามที่จะสื่อสารวัฒนธรรมเกาหลีให้อยู่ในระดับสากล ยูนได้ให้ข้อเสนอแนะว่า การศึกษาสื่อดิจิทัลและวัฒนธรรมเกาหลีมีความจำเป็นในการอภิปรายเกี่ยวกับปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นของผู้รับสื่อที่มีความแตกต่างทางบริบทสังคม ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนาการสื่อสารในระดับสากลได้

การศึกษาภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคนพิการของเกาหลีพบในงานของดิฟเฟรียนท์ (Diffrient, 2017) ที่หยิบยกภาพยนตร์ 3 เรื่องมาอภิปราย ได้แก่ *Silenced*, *Always* และ *Blind* ซึ่งออกฉายในปี 2011 โดยพบว่า การนำเสนอภาพยนตร์เกี่ยวกับคนพิการของเกาหลีเป็นความท้าทายความเข้าใจทั่วไปของสังคมซึ่งมองคนพิการผ่านกรอบทางการแพทย์ คนพิการจึงถูกมองว่าเป็นคนป่วย ช่วยเหลือตนเองไม่ได้ และไร้ความสามารถ อันส่งผลต่อการไร้มรรตภาพทางร่างกายและจิตใจ มีบางแง่มุมที่พยายามกระตุ้นให้เห็นการเปลี่ยนแปลงกฎหมายและการคุ้มครองผู้เยาว์ของคนพิการในสังคมเกาหลี

งานวิจัยที่กล่าวมานี้สะท้อนไปในทิศทางเดียวกันว่าสื่อภาพยนตร์เกาหลีมีอิทธิพลอย่างยิ่งในการสร้างการรับรู้และทัศนคติต่อคนพิการแม้ในบริบทต่างวัฒนธรรม การศึกษาการเปิดรับสื่อและทัศนคติของผู้ชมคนพิการชาวไทยในงานวิจัยนี้จะช่วยประเมินว่าการสื่อสารความพิการได้เปลี่ยนแปลงจากมุมมองที่ยึดโยงด้วยการถูกตีตรา ความเป็นเหยื่อ การขาดความสามารถที่นำไปสู่การรับรู้เชิงลบในสังคมหรือไม่และเป็นแนวทางในการพัฒนาการนำเสนอความพิการที่หลากหลายในสื่อสำหรับประเทศไทย

4. วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการศึกษาเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ด้วยบท ภาพยนตร์เกาหลีที่นำมาศึกษาใช้เกณฑ์การคัดเลือกจากเนื้อเรื่องซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการสื่อสารความพิการในช่วง ค.ศ. 2002-2021 และถูกเผยแพร่ในระดับนานาชาติ มีการพากย์ (Dubbing) หรือมีคำบรรยาย (Subtitle) เป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ และยังสามารถเข้าถึงแหล่งรับชมได้จากแพลตฟอร์มสื่อดิจิทัลด้วยบริการแบบ OTT (Over-the-top media service) ทั้งนี้จากการรวบรวมข้อมูลที่ผ่านมาพบว่ามีภาพยนตร์ที่เข้าเกณฑ์ จำนวน 25 เรื่อง (รายละเอียดในตารางที่ 1) ข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ห้องคำประกอบเรื่องเล่าของภาพยนตร์จะถูกนำไปใช้เป็นแนวทางเพื่อสอบถามทัศนคติของคนพิการต่อไป

การศึกษาการเปิดรับสื่อและทัศนคติของคนพิการต่อการสื่อสารความพิการในภาพยนตร์เกาหลีที่นำมาศึกษาเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง (semi-structured interview) ด้วยแนวคำถามให้แสดงความคิด การให้คุณค่า การแสดงความรู้สึก หรือการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ (Zhang & Haller, 2013) ผู้วิจัยเก็บข้อมูลจากคนพิการชาวไทย จำนวน 30 คน จำแนกความพิการเป็น 3 ประเภท ได้แก่ กลุ่มผู้มีความบกพร่อง

ทางการเห็น จำนวน 14 คน ผู้มีความบกพร่องทางการได้ยิน จำนวน 5 คน และผู้มีความบกพร่องทางการเคลื่อนไหว จำนวน 11 คน การคัดเลือกผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยใช้การคัดเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) การเข้าถึงผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยเป็นการพบปะโดยตรงในกิจกรรมฉายภาพยนตร์รอบพิเศษ และกิจกรรมทางศิลปะที่จัดขึ้นสำหรับคนพิการ ผู้มีส่วนร่วมจะต้องเป็นผู้ที่มีความสนใจด้านสื่อ อาจเป็นผู้ผลิตสื่อ ผู้ทำงานในสายอาชีพที่เกี่ยวข้อง หรือเป็นผู้ชื่นชอบรับชมภาพยนตร์ และมีประสบการณ์ในการรับชมภาพยนตร์เกาหลีที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความพิการอย่างน้อย 1 เรื่อง ซึ่งความพิการที่สื่อสารในเนื้อเรื่องไม่จำเป็นต้องตรงกับประเภทพิการของผู้ให้สัมภาษณ์

งานวิจัยนี้ไม่ได้รวมกลุ่มคนพิการทางจิตใจหรือพฤติกรรม คนพิการทางสติปัญญา คนพิการทางการเรียนรู้ และออทิสติก เนื่องจากการเลือกรับสื่อของคนพิการเหล่านี้มักผ่านกระบวนการคัดสรรจากผู้ดูแล อีกทั้งปัจจัยความพิการส่งผลต่อข้อจำกัดในคิดวิเคราะห์ เช่น การจับใจความ ความท้าทายในการทำความเข้าใจบริบททางสังคมที่ซับซ้อน การตีความหมายแฝง การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของตัวละคร ทำให้ไม่สามารถสะท้อนประสบการณ์ตรง หรือแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ การดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ผ่านกระบวนการพิจารณารับรองจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบันชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อไม่ให้ส่งผลกระทบต่อกลุ่มมีส่วนร่วมในงานวิจัย

ตารางที่ 1

ข้อมูลทั่วไปของภาพยนตร์ที่นำมาศึกษาทั้ง 25 เรื่อง เรียงลำดับตามปีที่ออกฉายแสดงข้อมูล ปีที่ออกฉาย ชื่อผู้กำกับ แนวภาพยนตร์ ลักษณะตัวละครและประเภทของความพิการที่ถูกนำเสนอ

ที่	ชื่อภาพยนตร์ ปีที่ฉาย (ค.ศ.) และผู้กำกับ	แนว ภาพยนตร์ (Genre)	ตัวละครพิการ	ความพิการ ที่ถูกนำเสนอ
1	Oasis (2002) โดย LEE Chang-dong	Romantic Drama	ฮงจองดู อดีตนักโทษชายคดีชนแล้วหนี ฮันกงจู หญิงสาวที่ถูกปล่อยทิ้งให้อยู่ลำพัง	พฤติกรรม / พิการซ้ำซ้อน
2	Sympathy for Mr. Vengeance (2002) โดย PARK Chan-wook	Thriller	รยู ชายที่ต้องหาเงินเพื่อไปผ่าตัดให้พี่สาว คนเร่ร่อน ผู้เข้ามาวุ่นวายในที่เกิด	การได้ยิน
3	Memories of Murder (2003) โดย BONG Joon-ho	Thriller	ควังโฮ เด็กหนุ่มที่ตำรวจกล่าวหาว่า เป็นผู้ต้องสงสัยในคดีฆาตกรรม	สติปัญญา
4	Marathon (2005) โดย JEONG Yoon-cheol	Drama	โซวอน ชายหนุ่มคลั่งไคล้การวิ่ง อาศัยอยู่กับแม่และน้องชาย มีฐานะไม่ดี	ออทิสติก
5	Love Me Not (2006) โดย LEE Cheol-ha	Romantic Drama	มิน หญิงสาวทนายทนายธุรกิจพันล้านที่ถูก นักต้มตุ๋นหลอกว่าเป็นพี่ชายที่หายสาบสูญไป	การเห็น
6	Bunt (2007) โดย PARK Gyu-tae	Comedy Drama	ดงกุก เด็กชายผู้ใส่เสื้อ ต้องพยายามเป็น นักเบสบอล โดยมีพ่อและเพื่อนคอยผลักดัน	สติปัญญา
7	Miracle of Giving Fool (2008) โดย KIM Jung-kwon	Romantic Drama	ซ็องรยง ชายหนุ่มมีอาชีพขายขนมปังปิ้ง อยู่กับน้องสาวที่ไม่ค่อยชอบพี่ชายตัวเอง	สติปัญญา
8	Mother (2009) โดย BONG Joon-ho	Drama Thriller	โดจุน ชายหนุ่มที่ถูกกล่าวหาว่าเป็นฆาตกร โดยมีแม่พยายามช่วยปกป้อง	สติปัญญา
9	Always (2011) โดย SONG Il-gon	Romantic Drama	จองฮวา พนักงานบริษัทสาว ผู้แฉมโส ซอลมิน หนุ่มเจียบขิมที่ซ่อนปมในอดีต	การเห็น

ที่	ชื่อภาพยนตร์ ปีที่ฉาย (ค.ศ.) และผู้กำกับ	แนว ภาพยนตร์ (Genre)	ตัวละครพิการ	ความพิการ ที่ถูกนำเสนอ
10	Silenced (2011) โดย HWANG Dong-hyuk	Drama	ยอนดู ยูริ และมินซุ เด็กในโรงเรียนประจำ สำหรับคนพิการที่ถูกล่วงละเมิด	การได้ยิน
11	Blind (2011) โดย AHN Sang-hoon	Thriller	มินซุอา อดีตนักเรียนตำรวจหญิง สูญเสียน้องชายจากอุบัติเหตุที่เธอเป็นต้นเหตุ	การเห็น
12	Glove (2011) โดย KANG Woo-suk	Comedy Drama	มยองแจ จินมัน แดกกัน กลุ่มนักกีฬา ทีมเบสบอลชายของโรงเรียนคนหูหนวก	การได้ยิน
13	Miracle in Cell No. 7 (2013) โดย LEE Hwan Kyung	Comedy Drama	ยงกู ชายผู้ถูกตัดสินจำคุกข้อหาร้ายแรง เขามีลูกสาวเพียงคนเดียว	สติปัญญา
14	The Five (2013) โดย JEONG Yeon-shik	Thriller	อินฮา หญิงที่ถูกทำร้ายจนสูญเสียครอบครัว และพยายามหาทางแก้แค้น	การเคลื่อนไหว
15	My Annoying Brother (2016) โดย KWON Soo-Kyung	Comedy Drama	ดวยอง หนุ่มนักกีฬายูโดทีมชาติ มีพี่ชายเป็นนักโทษข้อหาต้มตุ๋น	การเห็น
16	Split (2016) โดย CHOI Kook-hee	Drama	ซอลจอง อดีตนักกีฬาโบว์ลิงชาย ยองฮุน เด็กหนุ่มที่โดดเด่นในกีฬาโบว์ลิง	การเคลื่อนไหว / ออทิสติก
17	Like for Likes (2016) โดย PARK Hyun-Jin	Romantic Comedy	อีซูโฮ หนุ่มนักแต่งเพลงที่ใช้แอปพลิเคชัน บนโซเชียลมีเดียในการนัดเดทสาวที่ชอบ	การได้ยิน
18	Key to the Heart (2018) โดย CHOI Sung-hyun	Comedy Drama	จินแท หนุ่มผู้มีความสามารถด้านการเล่นเปียโน และมีพี่ชายเป็นอดีตนักมวย	ออทิสติก
19	Inseparable Bros (2019) โดย YOOK Sang-hyo	Comedy Drama	คังเซฮา ชายที่ต้องรับช่วงศูนย์ดูแลคนพิการ พัคคองกู ชายที่แม่จะมารับกลับไปอยู่ด้วยกัน	การเคลื่อนไหว / สติปัญญา
20	Man of Men (2019) โดย YOUNG Soo	Comedy Drama	จางซุ อดีตทนายความที่พบว่าตัวเองจะมีชีวิต เหลืออยู่ได้อีกไม่นาน	การเคลื่อนไหว
21	Innocent Witness (2019) โดย LEE Han	Drama Thriller	จีอู นักเรียนหญิงที่อาศัยอยู่บ้านตรงข้าม ต้องกลายมาเป็นพยานในคดีฆาตกรรม	ออทิสติก
22	My Bossy Girl (2019) โดย LEE Jang-hee	Romantic Comedy	ฮเยจิน นักกีฬาธนูสาว พุดจาชวานผ่าซาก ไม่ยอมคน ใฝ่ฝันจะไปเรียนต่อต่างประเทศ	การเคลื่อนไหว
23	Bori (2020) โดย KIM Jin-yu	Drama	พ่อ แม่ และน้องของโบรี ที่มีแต่ความรัก และความห่วงใยให้แกกัน	การได้ยิน
24	My Lovely Angel (2021) โดย LEE Chang-Won และ KWON Sung-Mo	Drama	อีอินฮเย เด็กหญิงที่แม่เสียชีวิตกะทันหัน และไม่มีใครมารับเธอไปอุปการะดูแลต่อ	พิการซ้ำซ้อน
25	Midnight (2021) โดย KWON Oh-Seung	Thriller	คยองมีและแม่ ผู้เห็นเหตุการณ์ฆาตกรรม แต่กลับกลายเป็นเหยื่อของฆาตกรแทน	การได้ยิน

5. ผลการวิจัย

5.1 การสื่อสารความพิการในภาพยนตร์เกาหลี

ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 25 เรื่องที่ถูกนำมาศึกษาในงานวิจัยนี้ (ตารางที่ 1) พบว่าความพิการถูกสื่อสารผ่านภาพยนตร์ 6 แนว มากที่สุดคือภาพยนตร์แนวชีวิต (Drama) ที่เน้นการเล่าเรื่องอย่างลึกซึ้งถึงประสบการณ์ชีวิตมนุษย์ ในขณะที่ภาพยนตร์แนวชีวิตที่สอดแทรกอารมณ์ขัน (Comedy Drama) และการสืบสวนระทึกขวัญ (Thriller) ปรากฏมากกว่าภาพยนตร์แนวชีวิตชวนฝัน (Romantic Drama) เนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ การเมือง และเรื่องผีสยองขวัญยังไม่ได้ถูกนำเสนอร่วมกับความพิการ จะสังเกตได้ว่าในช่วงปี 2011 และ 2019 มีภาพยนตร์เกี่ยวกับคนพิการออกฉายมากที่สุดถึงปีละ 4 เรื่อง

แม้ภาพยนตร์แนวชีวิตจะมีสัดส่วนมากที่สุด เน้นเรื่องความเข้าใจชีวิต แต่จะเห็นได้ว่าภาพยนตร์เกาหลีได้นำเรื่องเล่าชีวิตคนพิการมาผสมผสานกับรสนิยมด้านอื่นร่วมด้วย อาทิ อารมณ์ขัน ความตื้นตันระทึกใจ และความรัก ในช่วง 10 ปีหลังจะพบว่าภาพยนตร์ชีวิตของคนพิการถูกนำเสนออารมณ์ที่ผ่อนคลายขึ้น มีทั้งความรัก ความตลกขบขัน และความสุขในครอบครัวซึ่งขยายมุมมองทางสังคมเกี่ยวกับชีวิตคนพิการที่ไม่จำเป็นต้องสร้างความเวทนาสงสารเพื่อเรียกน้ำตาของผู้ชม



ภาพที่ 1-25. โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารความพิการ

การวิเคราะห์โปสเตอร์ภาพยนตร์ในฐานะเครื่องมือประชาสัมพันธ์เผยให้เห็นแนวโน้มสำคัญในการสื่อสารความพิการให้เป็นเรื่องเล่าปกติธรรมดา แม้จะมีบางกรณีที่ภาพยนตร์ใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงความพิการ อาทิ การถูกปิดตา การนั่งรถเข็น หรือการใช้ลักษณะความพิการเป็นชื่อเรื่อง แต่โดยรวมแล้วภาพที่ปรากฏในสื่อประชาสัมพันธ์ไม่พยายามใช้ความพิการเป็นจุดขาย หรือสร้างความแตกต่างให้ความพิการเป็นสิ่งพิเศษทางการตลาด

การนำเสนอความพิการของตัวละครพบว่ามีความไม่สมดุลระหว่างเพศ โดยตัวละครเพศชายถูกนำเสนอมากกว่าเพศหญิง ขณะที่ตัวละครหญิงปรากฏเพียงร้อยละ 35 เท่านั้น ทั้งนี้ยังไม่ปรากฏตัวละครในกลุ่มความหลากหลายทางเพศ (LGBTQIA+) แต่อย่างใด

ปัจจัยด้านอายุพบว่าในภาพยนตร์เน้นการนำเสนอเรื่องราวของตัวละครที่อยู่ในช่วงวัย 22-35 ปี หรือวัยหนุ่มสาวคนทำงานมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 64 โดยกลุ่มวัยเรียนที่มีอายุต่ำกว่า 15 ปี กลุ่มวัยรุ่นอายุ 15-21 ปี และกลุ่มวัยผู้ใหญ่ที่มีอายุ 35-60 ปี มีสัดส่วนใกล้เคียงกัน ในขณะที่ตัวละครสูงอายุกลับไม่ได้รับการนำเสนอเลย

ประเภทความพิการของตัวละครที่ปรากฏมากที่สุดคือความบกพร่องทางการได้ยินหรือสื่อความหมาย จำนวน 13 คน รองลงมาเป็นความบกพร่องทางสติปัญญา จำนวน 7 คน ความบกพร่องทางการเห็น การเคลื่อนไหวหรือร่างกาย และออทิสติกมีการนำเสนอในสัดส่วนที่เท่ากัน ประเภทของความพิการที่ถูกนำเสนอน้อยที่สุดคือความพิการซ้ำซ้อนและผู้มีความบกพร่องทางทางจิตใจหรือพฤติกรรม ประเภทความพิการที่ไม่ถูกนำเสนอเลย คือตัวละครผู้มีความบกพร่องทางการเรียนรู้

สาเหตุแห่งความพิการกระจายออกเป็น 4 มิติหลัก เรียงตามความถี่ที่ปรากฏในภาพยนตร์ ได้แก่ 1) ความพิการแต่กำเนิด ตัวละครมักจะบกพร่องทางการได้ยินและสื่อความหมาย รวมถึงพิการทางสติปัญญาและออทิสติก 2) อุบัติเหตุ โดยเป็นลักษณะอุบัติเหตุทางรถยนต์ทั้งหมด 3) ภัยอันตรายและการบาดเจ็บ มักจะเกิดจากการถูกระงับหรือถูกปองร้ายจากบุคคลอื่น และ 4) การเจ็บป่วย ตัวละครมักมีฐานะทางสังคม แต่ต้องต่อสู้เพื่อยอมรับในความพิการทั้งจากตนเองและสังคมโดยรอบ

แม้ว่าภาพยนตร์เกาหลีมีความพยายามสร้างสรรค์ประสบการณ์ความพิการที่หลากหลาย แต่เป็นที่น่าสนใจว่ายังมีการละเลยความพิการที่เชื่อมโยงกับคนบางกลุ่ม เช่น กลุ่มผู้มีความหลากหลายทางเพศและกลุ่มผู้สูงอายุ ซึ่งอาจจะท่อนอิทธิพลของลัทธิขงจื๊อที่ให้คุณค่ากับบทบาททางสังคมแบบดั้งเดิม เน้นสถานะครอบครัว ความกตัญญูและความสมบูรณ์พร้อมของร่างกาย กลุ่มที่อยู่นอกกรอบคุณค่าเหล่านี้มักเชื่อมโยงกับความพิการหรือการลดคุณค่าทางสังคมอันส่งผลต่อการใช้ชีวิตไม่น้อยไปกว่ากัน ซึ่งอาจเป็นช่องว่างสำคัญที่ควรได้รับการศึกษาและพัฒนาต่อไป

ความหลากหลายและซับซ้อนในองค์ประกอบเรื่องเล่าของภาพยนตร์ทั้ง 25 เรื่อง แสดงให้เห็นชุดการสื่อสารความพิการ การให้ความหมาย คุณค่า ตลอดจนความสัมพันธ์ทางอำนาจของความพิการกับสังคมเกาหลี ซึ่งถูกนำเสนอผ่านมิติสำคัญ 3 ด้าน ได้แก่

ด้านสรีรวิทยา เป็นการสื่อสารลักษณะทางกายภาพ มีความละเอียดและเป็นธรรมชาติ ความบกพร่องทางการได้ยินและสื่อความหมายเป็นความพิการที่มีลักษณะทางกายภาพที่ดูเหมือนคนไม่พิการมากที่สุด ความพิการจะปรากฏชัดเจนจากการใช้ภาษามือ อุปกรณ์ช่วยเหลือ และการจำลองประสบการณ์ให้ผู้ชม เช่น ตัวละครหูหนวกจากภาพยนตร์เรื่อง *Midnight* ที่สามารถขับรถได้ เธอรับรู้ว่ามีคนเข้ามาในบ้านจากเครื่องวัดระดับความดังของเสียง บางช่วงของภาพยนตร์ใช้เทคนิคการดูดเสียง สร้างความเงียบในช่วงเวลาสั้นๆ ในขณะที่ภาพกำลังเคลื่อนไหว เพื่อให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์สภาวะการบกพร่องทางการได้ยินเช่นเดียวกับตัวละคร

ความพิการทางการเคลื่อนไหวมักแสดงถึงความพิการส่วนล่างของร่างกายทำให้เดินไม่ได้ แต่จะมีรถเข็นไฟฟ้าเป็นอุปกรณ์ช่วยเหลือที่ทำให้พึ่งพาตนเองได้ ในขณะที่ตัวละครพิการทางการเห็นแม้จะมีอุปกรณ์ช่วยเหลืออย่างไม้เท้าขาว หรือสุนัขนำทาง แต่ความปลอดภัยในการใช้ชีวิตนอกที่พักอาศัยยังแสดงให้เห็นความยากลำบาก ตัวละครที่มองไม่เห็นมักถูกทำให้ใส่แว่นตาตลอดเวลาต้องออกนอกบ้าน ซึ่งเป็นการย้ำภาพเหมารวมที่พบบ่อยในสื่อบันเทิง ผ่านการใช้สัญลักษณ์เพื่อบ่งบอกสถานะความพิการ

สำหรับความพิการทางจิตใจหรือพฤติกรรม ความพิการทางสติปัญญา และออทิสติกถูกนำเสนอผ่านความผิดปกติทางกาย แสดงท่าทางไม่ปกติ มือหงิก ปากเบี้ยว รวมถึงพฤติกรรมเฉพาะที่บ่งบอกถึงความแตกต่าง เช่น การพูดไม่สบตา ย้ำคำวนซ้ำ โยกตัวไปมา และอาการวิตกกังวล หวาดกลัวต่อสถานที่ที่ไม่คุ้นเคย

ด้านจิตวิทยา เป็นการแสดงความซับซ้อนของความพิการที่สัมพันธ์กับการสื่อสารภายในตนเอง สะท้อนจากภาวะทางอารมณ์ ความคิด ความต้องการ การตัดสินใจ การให้คุณค่า ตลอดจนทัศนคติในการดำเนินชีวิตซึ่งนำไปสู่การกระทำ ภาพแทนของคนพิการจะมีความนับถือในตัวเองต่ำ (low self-esteem) ขาดความมั่นใจในตนเอง ขาดความมั่นใจในการใช้ชีวิต โดยสาเหตุมาจากการถูกด้อยค่าความเป็นมนุษย์จากคนรอบข้าง การนำเสนอภาพแทนด้านจิตวิทยาทำให้ผู้ชมเห็นความแปลกแยกของคนพิการที่ถูกกีดกันออกจากสังคม (social exclusion)

ความไม่มั่นใจของคนพิการมักถูกแสดงออกทางพฤติกรรมบางอย่าง เช่น ตัวละครพิการทางการได้ยินในเรื่อง Like for Likes มักจะเสียบหูฟังไว้เสมอเมื่อออกจากบ้าน เพื่อให้คนอื่นเข้าใจว่าเขาไม่ได้ยินเพราะเขาฟังเพลงอยู่ ความกลัวที่จะถูกด้อยค่าทำให้เขาต้องปกปิดความพิการของตนเองไม่ให้ผู้อื่นล่วงรู้

การนำเสนอตัวละครแบบรอบด้านที่มีทั้งด้านดี ด้านลบ มีความรักและความแค้นช่วยในการทำลายภาพเหมารวมด้านลบ (stereotype) ทำให้ตัวละครพิการดูมีความเป็นมนุษย์และสมจริง ความสัมพันธ์ของความพิการกับความโกรธแค้นพบได้ในภาพยนตร์แนวสอบสวนต้นตอระทึกขวัญ ความสามารถในการทำลายผู้กดขี่กลายมาเป็นการวัดค่าความสำเร็จของตัวละครแม้จะต้องสูญเสียทุกอย่างไปก็ตาม

ด้านสังคมวิทยา เป็นการสื่อสารเชื่อมโยงกับการใช้ชีวิตในสังคม โดยเฉพาะประเด็นความสัมพันธ์กับครอบครัว อาชีพ ชุมชนที่อยู่อาศัยและสวัสดิการ ตัวละครพิการที่มีฐานะทางเศรษฐกิจดีจะไม่ถูกนำเสนอให้ความพิการเป็นปัญหาหลัก จุดขัดแย้งที่มาจากความพิการจะมีน้ำหนักน้อยต่อการดำเนินเรื่อง ในขณะที่คนพิการชนชั้นกลางและชนชั้นแรงงานจะถูกนำเสนออย่างลึกซึ้งกว่า

วัฒนธรรมการรักษาหน้าของคนเกาหลีปรากฏผ่านความสัมพันธ์ในครอบครัวที่ไม่ยอมรับคนพิการ มีแนวโน้มที่จะพยายามปกปิดอันเนื่องจากอับอาย ในขณะที่ภาพยนตร์หลายเรื่องกล่าวถึงสวัสดิการคนพิการ โดยเฉพาะเงินค่าดูแลและการจัดสรรที่อยู่อาศัยจากรัฐซึ่งมีมูลค่าสูง จึงเป็นเหตุให้คนในครอบครัวใช้ความพิการเป็นเครื่องแสวงหาผลประโยชน์

ในกรณีของคนพิการทางสติปัญญาและออทิสติกถูกนำเสนอผ่านพฤติกรรมเบี่ยงเบนความไม่น่าเชื่อถือและการตกอยู่ในฐานะบุคคลต้องสงสัย เช่น เรื่อง Mother และเรื่อง Miracle in Cell No. 7 แม้ภาพยนตร์จะพยายามนำเสนอการต่อสู้เพื่อความถูกต้องยุติธรรม แต่ไม่มีภาพยนตร์เรื่องใดเลยที่ตัวละครจะเรียกร้องความยุติธรรมสำเร็จด้วยตนเอง มักต้องอาศัยคนไม่พิการเข้ามาช่วยเหลือเสมอ อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ที่มีตัวละครพิการเด็ก เช่น เรื่อง Marathon เรื่อง Glove และเรื่อง Split ถูกเน้นการสนับสนุนและส่งเสริมของคนรอบข้างโดยเฉพาะพ่อแม่และครูนำไปสู่การประสบความสำเร็จได้ การนำเสนอในแนวทางนี้พยายามเชื่อมโยงโลกของคนพิการกับคนไม่พิการไว้ด้วยกัน

5.2 ภาพแทนความพิการ

เมื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าผ่านการนำเสนอทั้ง 3 มิติ พบว่าการสื่อสารความพิการที่ปรากฏในภาพยนตร์เกาหลีสะท้อนภาพแทนคนพิการที่ซับซ้อนและหลากหลายของประสบการณ์มนุษย์ ดังนี้

ผู้ถูกเอารัดเอาเปรียบจากสังคม

การถูกเอารัดเอาเปรียบปรากฏในบริบทของการแย่งชิงสวัสดิการรัฐที่มอบให้คนพิการ อาทิ ที่พักอาศัยและเงินช่วยเหลือคนพิการ การถูกกระทำอย่างไม่เป็นธรรมของญาติใกล้ชิด รวมไปถึงการทำให้คนพิการกลายเป็นผู้ไร้ความสามารถในการปกป้องสิทธิตนเอง ถูกทำให้มีลักษณะ “ไม่สมประกอบ” ถูกด้อยค่า ลดทอนศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์อย่างไร้ความปราณี โดยเฉพาะตัวละครที่มีความพิการทางสติปัญญาและออทิสติกที่มีปัญหาการควบคุมอารมณ์และพฤติกรรม ขัดจำกัดในการสื่อสารที่ไม่สามารถโต้แย้งปกป้องสิทธิตนเอง ทำให้ถูกบีบบังคับให้ทำตาม หรือไม่ได้รับการปฏิบัติอย่างเป็นธรรม เช่น ฮงจงดูและฮันกงจูในเรื่อง Oasis จะเห็นการใช้ความรุนแรงทางกายและวาจาร่วมด้วย

ผู้ตกเป็นเหยื่อ

การตกเป็นเหยื่อของคนพิการถูกนำเสนอผ่านการกระทำของบุคคลที่มีอำนาจหรืออยู่ในตำแหน่งที่เหนือกว่า โดยใช้ความพิการเป็นเงื่อนไขในการบรรลุดูประสงค์ส่วนตน เรื่อง Always ที่จองฮวาต้องเผชิญกับการถูกคุกคามทางเพศจากหัวหน้างาน หรือในเรื่อง Midnight คยองมีกับแม่ที่ต่างเป็นคนหูหนวกต้องเผชิญกับความยากลำบากในการขอความช่วยเหลือ อุปสรรคในการสื่อสารทำให้ผู้คนตามท้องถนนรวมถึงเจ้าหน้าที่ตำรวจเลือกที่จะเชื่อคำพูดของคนร้ายมากกว่า ความพิการเชื่อมโยงกับการทำให้เป็นคนชายขอบด้วยเงื่อนไขทางเพศ วัย ความยากจนและการถูกทอดทิ้งจากครอบครัว ภาพยนตร์เรื่อง Silenced เป็นตัวอย่างของการนำเสนอภาพเด็กพิการทางการได้ยินกับการตกเป็นเหยื่อน่าสะเทือนใจ มีการนำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงมาตีแผ่เผยให้เห็นการกดทับจากโครงสร้างทางสังคมและเศรษฐกิจที่ปิดกั้นเสียงที่เรียกร้องความยุติธรรม เปรียบความพิการได้กับกลุ่มที่ไร้อำนาจ (voiceless) กลุ่มคนพิการมักถูกล่วงละเมิดทั้งจากคำพูดและการกระทำ การตอบโต้กลับมักจะไม่มีการเข้าใจหรือสนใจ

ผู้ใส่ข้อปรีศูทธิ

“ชักฮัน” ซึ่งภาษาเกาหลีหมายถึงความใส่ข้อปรีศูทธิ การทำความดีที่ตอบสนองค่านิยมที่สังคมต้องการ ภาพแทนความพิการนี้ถูกนำเสนอผ่านตัวละครเด็ก ซึ่งมีส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกด้านบวกต่อตัวละครพิการได้ง่าย เช่น ตัวละครดงกุกจากเรื่อง Bunt ซึ่งรับแรงบันดาลใจจากเรื่อง Miracle of Giving Fool คุณลักษณะของการช่วยเหลือโดยไม่หวังการตอบแทน ความสดใสไร้เดียงสาในโลกในแง่ดีและความไร้เดียงสาผูกติดกับภาพเหมารวมทำให้ตัวละครอื่นให้อภัยแก่ความไม่รู้เดียงสา แม้ความผิดที่กระทำจะร้ายแรงก็ตาม ขัดแย้งกับตัวละครที่แสดงลักษณะไม่พึงประสงค์อย่างเรื่องความต้องการทางเพศ อย่างฮงจงดูในเรื่อง Oasis จะถูกผลักออกจากบรรทัดฐานที่คนรอบข้างยอมรับได้ ดังนั้นความใส่ข้อ ความโง่ ความน่ารังเกียจจึงถูกเชื่อมโยงอย่างทับซ้อนกัน

ผู้ขาดความมั่นใจในการใช้ชีวิต

วัฒนธรรมการรักษาหน้าทำให้ความพิการถูกตีตราทางสังคม (stigmatized) ตัวละครพิการจึงพยายามปิดบังความบกพร่องและความอ่อนแอของตนเอง ในขณะที่ตัวละครอื่นก็ไม่ว่าจะมีปฏิสัมพันธ์กับคนพิการอย่างไร ภาพยนตร์ได้ผลิตซ้ำค่านิยมและความเชื่อหลักของสังคมเกาหลี ภาพแทนคนบกพร่องทางพัฒนาการมักแสดงพฤติกรรมที่แปลกแยก ไม่สอดคล้องกับบรรทัดฐานของสังคม จนถูกตัดสินว่าเป็นบุคคลอันตรายและถูกแยกอยู่ในพื้นที่เฉพาะของตัวเอง เมื่อเกิดความขัดแย้งหรือเหตุความรุนแรง ตัวละครคนพิการที่อยู่ในสถานที่เกิดคดีความจึงถูกเหมารวมว่าเป็นผู้กระทำความผิด หรือมีแนวโน้มว่าเกี่ยวข้องกับคดีความเสมอ เช่น ควังโฮในเรื่อง Memories of Murder และกงยูจากเรื่อง Miracle in Cell No. 7 ที่ถูกยึดข้อหาฆ่าคนตาย

ผู้มีความแค้น

มโนทัศน์ว่าด้วยเรื่อง “ฮาน” หรือการแสดงออกถึงความแค้นเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของชาวเกาหลีในศตวรรษที่ 20 เนื่องจากผลพวงจากสงคราม วิกฤติทางการเมืองและเศรษฐกิจของประเทศ เป็นสภาพที่ผู้คนเต็มไปด้วยความโกรธแค้น ความเศร้า ความสิ้นหวังและต้องการเอาคืน ความแค้นในภาพยนตร์มักมาจากโอกาสทางสังคมที่มีติดบอด โดยเฉพาะการเรียกร้องความยุติธรรม ทำให้คนพิการมีบุคลิกเก็บตัว หมกมุ่นอยู่กับการเอาคืน ยอมแลกทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิต สะท้อนได้จากตัวละครอื่นอา เรื่อง The Five การแก้แค้นเปรียบเสมือนการระเบิดอารมณ์ของคนพิการที่ถูกโครงสร้างทางสังคมกดทับ การถูกไล่ล่าอย่างไม่เป็นธรรม การถูกฉ้อโกง การถูกหลอก ขยายอวัยวะ การถูกพรากสิ่งที่รัก จากโครงเรื่อง Sympathy for Mr. Vengeance เป็นแรงจูงใจให้ริเริ่มต้นการแก้แค้น แม้จะเป็นการนำเสนอลักษณะตัวละครด้านลบ หากแต่ทำให้ตัวละครพิการมีความเป็นมนุษย์ที่ลุกขึ้นต่อสู้ มีจุดมุ่งหมายในชีวิตท่ามกลางสภาวะกดดันทางสังคม

ผู้มีความสามารถพิเศษ

ความสามารถทางกีฬา ดนตรี ความจำ หรือทักษะอื่นอันเป็นเลิศเป็นคุณสมบัติตัวละครที่มอบให้คนพิการในฐานะอัจฉริยะทางด้านเฉพาะทาง (Savant Representation) โดยเฉพาะกลุ่มตัวละครออกัสติกสเปกตรัมถูกทำให้เป็น “อัจฉริยะ” ที่เก่งกาจ สร้างชื่อเสียง สร้างฐานะ คลี่คลายความขัดแย้ง จนกลายเป็นที่ยอมรับของตัวละครรอบข้างได้ในที่สุด เช่น มินซูอา อดีตนักเรียนตำรวจหญิงที่ประสบอุบัติเหตุจนตาบอด ความบกพร่องทางประสาทสัมผัสหนึ่งทำให้ประสาทสัมผัสด้านอื่นโดดเด่นขึ้นมาทดแทน คนตาบอดจะมีประสาทสัมผัสแยกแยะเสียงได้อย่างแม่นยำ จนสามารถจับคนร้ายได้ และได้รับโอกาสให้กลับมาเป็นตำรวจอีกครั้ง แม้จะเป็นการนำเสนอภาพลวงที่เกินจริง แต่เรื่องเล่าได้วางภูมิหลังให้ความเป็นเลิศมาควบคู่กับการฝึกฝนและการสนับสนุน ชี้ให้เห็นแนวทางการพัฒนาศักยภาพของคนพิการ

ผู้ใช้ชีวิตอิสระ

ปัจจัยในการใช้ชีวิตโดยลำพังของตัวละครพิการมักมาคู่กับการเข้าถึงเทคโนโลยีช่วยเหลือ การมีความสามารถในการสื่อสารกับคนไม่พิการได้ มีต้นทุนทางการศึกษา มีอาชีพมั่นคง มีสวัสดิการที่เหมาะสม มีฐานะทางเศรษฐกิจระดับแซโบล (Chaebol) หรือกลุ่มตระกูลเศรษฐีนายทุน ซึ่งประเภทของความพิการจะเป็นกลุ่มบกพร่องทางร่างกาย ไม่ใช่กลุ่มบกพร่องทางพัฒนาการ การให้คนพิการใช้ชีวิตได้เองจากปัจจัยเหล่านี้สะท้อนลักษณะการยอมรับคนพิการในสังคมเกาหลีอย่างมีเงื่อนไข เห็นได้จากภาพยนตร์เรื่อง Love Me Not และ Man of Men

การวิเคราะห์องค์ประกอบของเรื่องเล่าแสดงให้เห็นว่าการสื่อสารความพิการของภาพยนตร์เกาหลีในช่วง 20 ปีที่ผ่านมา มีพัฒนาการมากกว่าการนำเสนอภาพเหมารวมด้านลบเพียงอย่างเดียว แม้จะยังมีภาพตัวละครที่สอดคล้องกับชุดความคิดว่าความพิการเป็น “ภาวะไร้ความสามารถ” ที่สร้างความสัมพันธ์ในรูปแบบ “ภาวะ” ต่อครอบครัวและสังคม แต่จะเห็นได้ว่าการสื่อสารความพิการถูกยกระดับให้มีความซับซ้อนขึ้น มีความรัก ความฝัน บทบาททางสังคม มีบทบาทดำเนินโครงเรื่องหลักและยังมีการตั้งคำถามต่อทัศนคติของคนในสังคม อย่างการเลือกปฏิบัติและระบบโครงสร้างที่สนับสนุนคนพิการ ความพิการไม่ได้ถูกใช้เป็นเครื่องมือเพื่อหวังสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ชมด้วยความน่าเวทนาในชะตาชีวิตของคนพิการเพียงอย่างเดียว แต่เพื่อฉายภาพประสบการณ์ชีวิตของคนพิการในฐานะมนุษย์ธรรมดาคนหนึ่งอย่างค่อยเป็นค่อยไป

5.3 การเปิดรับสื่อของคนพิการชาวไทย

การรับชมภาพยนตร์เกาหลีมีข้อจำกัดทั้งทางด้านการเข้าถึงสื่อและสุนทรียะในการรับชม ผู้มีส่วนร่วมในงานวิจัยยังไม่ค่อยมีประสบการณ์ในการเข้าโรงภาพยนตร์ เพราะปัญหาเชิงกายภาพของโรงภาพยนตร์ที่ไม่ได้เอื้อต่อการใช้งานรองรับคนทุกกลุ่ม การออกแบบทางเดินที่มีแสงสว่างไม่เพียงพอ ความลาดชันของพื้นที่ จำนวนชั้นบันได รวมถึงระยะห่างระหว่างเก้าอี้ที่จำกัด ไปจนถึงการใช้ห้องน้ำ นอกจากนี้ตำแหน่งที่นั่งสำรองสำหรับคนพิการถูกจัดไว้บริเวณแถวหน้าสุดติดจอฉาย ทำให้ต้องเงยหน้าตลอดระยะเวลาของการชมภาพยนตร์ การจัดฉายภาพยนตร์รอบพิเศษที่เตรียมพร้อมรองรับคนพิการจึงเป็นกลยุทธ์สร้างแรงจูงใจให้คนพิการเข้าโรงภาพยนตร์ได้ดีกว่า ซึ่งกิจกรรมการจัดฉายภาพยนตร์เกาหลีในลักษณะพิเศษแบบนี้ยังไม่ได้รับการส่งเสริมมาก่อน

ในปัจจุบันสตรีมมิ่งเป็นช่องทางหลักที่ขยายโอกาสการเข้าถึงสื่อภาพยนตร์เกาหลีให้กับคนพิการชาวไทย เนื่องจากความสะดวกสบายในการใช้งาน มีความยืดหยุ่นเรื่องเวลาและลดข้อจำกัดในการเดินทาง อีกทั้งยังสามารถย้อนกลับไปมาระหว่างการรับชมได้หากตามเนื้อเรื่องไม่ทัน และสามารถใช้อุปกรณ์เสริมบนสมาร์ตโฟนช่วยอำนวยความสะดวกในการอ่านข้อความบรรยายภาพและเสียงได้ระหว่างการรับชม

แพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมที่สุด คือ Netflix ซึ่งมีส่วนเสริมของการให้เสียงภาษาไทย แต่ก็พบว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่ยังขาดเสียงบรรยายภาพ (AD: Audio Description) และคำบรรยายเสียง (CC: Closed Caption) สำหรับกลุ่มคนที่บกพร่องทางการเห็นและการได้ยิน การดูหนังออนไลน์ตามเว็บไซต์ฟรีแบบผิดลิขสิทธิ์นั้นพบอยู่บ้างแต่ไม่แพร่หลายนัก ช่องทางเลือกอื่นที่ได้รับความนิยม คือ ช่องสปอยล์หนังบน YouTube ช่องเหล่านี้มีการเล่าเนื้อหาภาพยนตร์ทั้งเรื่องแบบย่อ จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้มีส่วนร่วมในงานวิจัยพบว่า การฟังช่องสปอยล์หนังเป็นพฤติกรรมการรับชมที่พบบ่อยในกลุ่มคนพิการทางการเห็น ซึ่งไม่ได้ถูกมองว่าเป็นการละเมิดลิขสิทธิ์หรือทำให้เสียอรรถรส หากแต่เป็นประโยชน์ต่อการทำความเข้าใจเนื้อเรื่องในภาพรวมและมีผลต่อการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์ฉบับเต็มในภายหลัง

ความถี่ในการรับชมภาพยนตร์เกาหลีของคนพิการโดยรวมเฉลี่ยต่ำกว่าปีละ 2 เรื่อง กลุ่มคนพิการทางการเคลื่อนไหวเข้าถึงสื่อภาพยนตร์เกาหลีได้จำนวนมากที่สุด รองลงมาคือกลุ่มคนพิการทางสายตา และคนพิการทางการได้ยินตามลำดับ เนื้อเรื่องที่เกี่ยวกับความพิการไม่ได้สัมพันธ์กับความสนใจเลือกชมภาพยนตร์เกาหลี หากแต่ขึ้นอยู่กับอิทธิพลของกระแสความนิยมในสังคม การแนะนำจากคนใกล้ชิด การรีวิวหนัง รวมถึงคลิปสั้นที่ถูกตัดมาจากภาพยนตร์ในโซเชียลมีเดีย

การรับสื่อของกลุ่มพิการทางการได้ยินยังคงเป็นเรื่องที่ท้าทาย การตัดสินใจเลือกชมมาจากการบอกต่อภายในกลุ่มคนพิการด้วยกัน ผลงานที่ได้รับการรีวิวในระดับดีจะได้รับความสนใจ เพราะการดูภาพยนตร์เกาหลีต้องตั้งใจอ่านคำบรรยายทั้งคำแปลและคำบรรยายเสียง บ่อยครั้งจำเป็นต้องหยุดแล้วย้อนภาพเพื่อทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง ในกรณีที่ภาพยนตร์เรื่องใดได้รับความนิยมสูงอาจจะมีอาสาสมัครในกลุ่มปิดช่วยแปลภาษามือเป็นคลิปคู่ไปกับเรื่อง

การเปิดรับสื่อภาพยนตร์เกาหลีของคนพิการชาวไทยไม่ได้เป็นไปอย่างสม่ำเสมอ ปัจจัยสำคัญมาจากส่วนเสริมของตัวสื่อที่ไม่ได้ช่วยในการทำความเข้าใจเนื้อหา หรือคำนึงถึงสุนทรียะของคนพิการอย่างเพียงพอ ทำให้ประสบการณ์ในการรับชมขาดอรรถรสและความน่าสนใจ หากมีภาพยนตร์เรื่องใดเป็นกระแสนิยมในสังคมไทย จะเป็นแรงจูงใจให้คนพิการขวนขวายโอกาสในการรับชม โดยเนื้อหาไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับ

ความพิการโดยตรง ทั้งนี้ปฏิเสธไม่ได้ว่าถ้าเนื้อหาเชื่อมโยงกับประเภทความพิการของผู้ชมก็มีส่วนเพิ่มระดับความสนใจและการเลือกจดจำมากขึ้น

ด้วยธรรมชาติของภาพยนตร์เป็นสื่อประเภทเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียง ข้อจำกัดทางการเห็นและการได้ยินย่อมส่งผลต่อประสิทธิภาพการสื่อสาร ทั้งการทำความเข้าใจเนื้อหา การปะติดปะต่อเรื่องราว และการใช้จินตนาการ ตัวเลือกเสริมแต่ละแบบไม่ว่าจะเป็นการมีเสียงพากย์ไทย เสียงบรรยายภาพ หรือคำบรรยายเสียงสำคัญต่อสุนทรียะในการรับชมภาพยนตร์ของคนพิการ การให้เสียงพากย์ภาษาไทยช่วยลดการพึ่งพาระบบ screen reader ที่รับกวนเสียงในภาพยนตร์เพื่อแปลข้อความบนหน้าจอสำหรับคนบกพร่องทางการเห็น ส่วนคนพิการทางการได้ยินยังต้องเผชิญความท้าทายในการอ่านคำบรรยาย เนื่องจากภาษาไทยเป็นภาษาที่สองในการสื่อสาร รองจากภาษามือ การอ่านคำบรรยายเสียง คำแปลบทสนทนาอย่างรวดเร็วเป็นอุปสรรคต่อการทำความเข้าใจและสร้างความอ่อนล้าในการรับชม ด้วยเหตุนี้ภาพยนตร์ต่างประเทศจึงไม่เป็นที่นิยม หากเลือกชมจะใช้สตรีมมิ่งมากกว่าเข้าโรงหนัง เพราะสามารถหยุดเป็นระยะ หรือย้อนกลับเพื่อทำความเข้าใจซ้ำได้

จะเห็นได้ว่าเสียงบรรยายภาพและคำบรรยายสำคัญต่อการสร้างจินตนาการและอรรถรสร่วม โดยเฉพาะภาพยนตร์แนวระทึกขวัญและฉากต่อสู้ ตัวเลือกเสริมเหล่านี้ในภาพยนตร์เกาหลียังคงมีอยู่อย่างจำกัด ทั้งที่มีความสำคัญต่อสุนทรียะในการรับชม มีผลต่อการตีความและการเข้าใจนัยทางวัฒนธรรมที่แตกต่าง

5.4 ทศนคติของคนพิการชาวไทยต่อการสื่อสารความพิการในภาพยนตร์เกาหลี

จากการสัมภาษณ์คนพิการชาวไทยที่มีประสบการณ์รับชมภาพยนตร์เหล่านี้ พบว่าการสื่อสารความพิการมีทั้งด้านบวกและด้านลบ ภาพยนตร์เกาหลียังมีการนำเสนอภาพแทนคนพิการผ่านมุมมองซ้ำซาก วนเวียนกับการถูกเอาเปรียบ การตกเป็นเหยื่อ และการขาดความมั่นใจในการใช้ชีวิต การสร้างความน่าสงสารยังถูกใช้เป็นกลวิธีดึงดูดอารมณ์ร่วมไปกับเนื้อเรื่องซึ่งไม่ได้แตกต่างไปจากภาพยนตร์ของประเทศอื่นๆ

การนำเสนอความพิการแบบเรียกความสงสารเป็นสิ่งที่คนพิการยังพอยอมรับได้ แต่ควรตระหนักถึงการลดทอนคุณค่าด้วยภาพจำด้านลบแบบเหมารวมซึ่งอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดแก่ผู้ชมที่ไม่เคยมีประสบการณ์ใกล้ชิดคนพิการให้เกิดความหวาดกลัวจนตีตราให้คนพิการเป็น “ตัวประหลาด”

ในทางกลับกัน การนำเสนอตัวละครพิการให้กลายเป็น “ทูตสวรรค์” เช่น เรื่อง Miracle of Giving Fool ที่มีแต่ความดี จิตใจดี กลับทำให้คนพิการรู้สึกหงุดหงิด เพราะคนพิการก็คือคน ความเป็นมนุษย์ของคนพิการไม่ต่างจากผู้อื่น มีดีและเลว มีอารมณ์ มีความรู้สึกและความซับซ้อน การนำเสนอมิติที่หลากหลายของตัวละครพิการ การแสดงอารมณ์ด้านลบ เช่น โกรธแค้น โลก หรือความปรารถนาทางเพศไม่ใช่สิ่งปกปิดต้องห้าม ไม่ได้ทำให้คนพิการดูน่ากลัว การทำให้ตัวละครพิการแสดงด้านลบออกมาบ้างในทางตรงกันข้ามกลับสะท้อนความเป็นมนุษย์ที่แท้จริง อาจส่งผลดีต่อการเข้าใจคนพิการในชีวิตจริงได้ลึกซึ้งกว่าการยึดเยียดความดีแบบเกินจำเป็น

ในด้านบวก ภาพยนตร์เกาหลีโดดเด่นในการนำเสนอความพิการผ่านการสร้างคู่เปรียบเทียบ มีความสร้างสรรค์ในการจับคู่ความพิการต่างประเภท หรือเชื่อมโยงกับกลุ่มที่มีความเปราะบางทางสังคม อาทิ ความยากจน การถูกทอดทิ้ง คนติดเหล้า มีสถานะที่สังคมไม่ยอมรับ อย่างในเรื่อง Split เรื่อง Key to the Heart และ Inseparable Bros มีการดำเนินเรื่องแบบเส้นขนาน แสดงให้เห็นว่าคนพิการไม่ได้ต่อสู้ในสังคมเพียงลำพัง ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

ที่ได้รับชมภาพยนตร์ซึ่งเล่าถึงความพิการที่แตกต่างจากตนเองมองว่าเป็นโอกาสเชื่อมโยงประสบการณ์ระหว่างตัวละครพิการกับผู้ชมคนพิการได้

มุมมองที่ควรส่งเสริมให้มากขึ้น คือการถ่ายทอดรายละเอียดชีวิตประจำวันที่ไม่สะดวกสบาย แต่สามารถอยู่รอดได้ การได้รู้ว่าคุณพิการใช้ชีวิตอย่างไร ทำกับข้าว ต้มน้ำ ชักผ้า ขับรถ ไปจนถึงการเผชิญข้อจำกัดเรื่องที่พิก และอาชีพการงานล้วนแล้วแต่เป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่าต่อการทำความเข้าใจของผู้ชม ตัวละครที่ใช้ชีวิตอิสระพึ่งพาตนเองได้ เป็นการสร้างภาพแทนเชิงบวก เช่น การข้ามถนน การใช้ขนส่งสาธารณะ การขับรถ การหารายได้ ช่วยปลูกจิตสำนึกผู้ชมให้เกิดความเคารพในศักยภาพของคนพิการโดยไม่ต้องรู้สึกว่าคุณพิการคือภาระ เพราะความพิการเป็นเพียงแค่ความไม่สะดวกทางร่างกาย แต่ไม่ใช่ความป่วยไข้หรืออุปสรรคที่ทำให้ไม่สามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ คนพิการยังมองว่าการใช้ชีวิตในเกาหลีน่าจะมีความสะดวกสบายมากกว่าในเมืองไทย เนื่องจากสิ่งแวดล้อมทางกายภาพที่ออกแบบอย่างคำนึงถึงคนพิการ อีกทั้งยังมีเทคโนโลยีล้ำสมัยช่วยเหลือในชีวิตประจำวัน และยังมีนโยบายด้านการจ้างงานและสวัสดิการจากรัฐ สิ่งที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์ส่งผลต่อทัศนคติของคนพิการไทยโดยเฉพาะการพัฒนาสังคมเชิงนโยบาย

การสร้างภาพศักยภาพพิเศษของคนพิการเป็นเรื่องที่ดี แต่ควรสอดคล้องกับความเป็นจริงเช่นกัน การทำให้ความสามารถของคนพิการเป็นเรื่องฟ้าประทานอาจกลายเป็นกับดักทางความคิด สร้างความคาดหวังทางสังคม บังคับให้คนพิการต้องพิสูจน์ตัวเองอยู่ตลอดเวลาจึงจะได้รับการยอมรับ ท้ายที่สุดจะทำให้คนพิการกลายเป็น “วัตถุแห่งความอัศจรรย์” ในโลกแห่งความจริงคนพิการจำนวนน้อยเท่านั้นที่มีความสามารถอย่างอัจฉริยะในแบบที่ภาพยนตร์พยายามทำให้เป็น

“ไม่มีใครจะเข้าใจประสบการณ์ของคนพิการได้ดีเท่ากับคนพิการ” เป็นข้อความตัวอย่างความเห็นของคนพิการที่มีต่อการสื่อสารความพิการในสื่อบันเทิง แต่นั่นไม่ได้หมายความว่าผู้สร้างภาพยนตร์จำเป็นต้องเป็นคนพิการเท่านั้นจึงจะสื่อสารออกมาได้ดี สิ่งที่บั่นทอนความรู้สึกของคนพิการหลังชมภาพยนตร์คือการนำเสนอความพิการผ่านจินตนาการเกี่ยวกับความพิการของคนไม่พิการที่ขาดการศึกษาและวิจัยอย่างเพียงพอ การคัดเลือกนักแสดงที่มีรูปลักษณ์หน้าตาดีนั้นเข้าใจได้ว่ามาจากปัจจัยทางการตลาด แต่นักแสดงที่รับบทคนพิการล้วนแล้วแต่เป็นผู้ไม่พิการทั้งสิ้น ตัวละครในเรื่องจึงมักดูไม่เหมือนคนพิการจนกว่าจะเริ่ม “แสดง” ประกอบสัญลักษณ์ความพิการ เช่น การกวัดแกว่งไม้เท้าขาว สวมแว่นดำ หรือใช้รถเข็น บทคนพิการกลายเป็นการ “โซ่ของ” ที่นักแสดงได้รับการเชิดชูจากสถาบันรางวัลทั้งหลาย แนนอนว่านักแสดงที่เป็นคนพิการจริงเป็นเรื่องยากและมีข้อจำกัดในการทำงานสูงกว่านักแสดงไม่พิการ แต่วงการภาพยนตร์อาจต้องเปิดประตูโอกาสทำงานเบื้องหน้าและเบื้องหลัง เพื่อให้คนพิการมีส่วนร่วมในกระบวนการเล่าเรื่องจากมุมมองที่ลึกซึ้ง ช่วยป้องกันการนำเสนอแบบผิดๆ หรือคิดไปเองว่าความพิการควรเป็นเช่นใด การสื่อสารความพิการอย่างมีคุณภาพขึ้นอยู่กับการตระหนักถึงความเคารพในประสบการณ์และความรับผิดชอบต่อผลงานซึ่งสามารถหล่อหลอมทัศนคติของผู้ชมในชีวิตจริง

6. สรุปและอภิปรายผล

สองทศวรรษที่ผ่านมาการนำเสนอประเด็นความพิการในภาพยนตร์เกาหลีมีมิติที่หลากหลาย โดยความพิการทางสติปัญญา การได้ยิน การเคลื่อนไหว และออทิสติกได้รับการนำเสนออย่างเข้มข้นกว่าความพิการประเภทอื่น ภาพแทนที่ปรากฏมีความซับซ้อนรอบด้าน ทำทนายภาพเหมารวมด้านลบที่มักดำรงอยู่ซ้ำๆ

ในสื่อบันเทิง กระบวนการของการเล่าเรื่องมีนัยเชิงสังคมวิทยา สร้างการยอมรับคนพิการผ่านความสัมพันธ์ที่เชื่อถือได้ในประเด็นร่วมสมัย เห็นมิติทัศน์ใหม่เกี่ยวกับการตอบสนองปัญหาและการเยียวยารักษาความพิการองค์ประกอบของเรื่องเล่าทั้งที่ได้รับความนิยมดังล้นจากเรื่องจริงและบันเทิงคดีต่างมีส่วนสำคัญที่ทำให้ผู้ชมมองเห็นคนพิการในฐานะมนุษย์อย่างรอบด้าน

การนำเสนอตัวละครมีความสมจริง ไม่ถูกจำกัดด้วยภาพทวิลักษณ์แบบคู่ตรงข้ามของความดีและความเลว ปมความขัดแย้งของเรื่องสะท้อนประสบการณ์ร่วมที่ผู้ชมรับรู้ได้แม้จะไม่ได้มีความพิการก็ตาม การสอดแทรกความสัมพันธ์ทางสังคมของความพิการยังมีหลายระดับ ทั้งในแง่ของครอบครัว สถานที่ทำงาน การใช้ชีวิตประจำวัน ลักษณะเด่นของเรื่องเล่าในภาพยนตร์เกาหลีคือการจับคู่ความพิการที่แตกต่างแต่เติมเต็มกันและกัน โดยเฉพาะการเชื่อมโยงประสบการณ์ร่วมของกลุ่มคนชายขอบที่ต้องต่อสู้ให้ได้การยอมรับจากคนในสังคม

การที่ภาพยนตร์ได้รับผลตอบรับด้านบวกในระดับนานาชาติสะท้อนให้เห็นว่าความพิการเป็นประเด็นสากล ผลงานที่ถูกนำมาทำซ้ำ ดัดแปลงข้ามวัฒนธรรม ช่วยขยายประเด็นความพิการได้อย่างละเอียดอ่อน เพื่อให้คนในบริบทที่แตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรมมองเห็นจักรวาลของความพิการรอบตนเอง ซึ่งอาจนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางด้านทัศนคติและพฤติกรรมของผู้ชม

จากทัศนะของผู้ชมคนพิการชาวไทย พบว่าธรรมชาติของสื่อภาพยนตร์มีข้อจำกัดเรื่องเวลาในการนำเสนอ อาจทำให้รายละเอียดเกี่ยวกับความพิการไม่ได้สะท้อนความเป็นจริงอย่างลึกซึ้ง แม้บริบทของสังคมเกาหลีที่มีต่อคนพิการจะมีลักษณะใกล้เคียงกับสังคมไทย แต่ประเด็นย่อยที่ถูกนำเสนอ อาทิ เทคโนโลยีช่วยเหลือ (Assistive Technologies) นโยบายสาธารณะ สวัสดิการ และอาชีพการทำงานมีอิทธิพลต่อการรับรู้ที่แตกต่างกัน ซึ่งมักหยิบยกขึ้นมาเปรียบเทียบกับบริบทสังคมไทยบ่อยครั้ง ลักษณะความพิการไม่ได้เป็นจุดสำคัญที่ทำให้เลือกชมภาพยนตร์เรื่องใดเรื่องหนึ่งเป็นพิเศษ แต่การได้รับชมความพิการในมุมมองที่หลากหลายทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นสื่อที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ตัวตนของคนพิการในชีวิตจริงและลดทอนวาทกรรมแห่งความเวทนาสงสาร การได้รับความพิการต่างประเภทกับตนเองรวมถึงคนที่เปี่ยมด้วยทางสังคมด้านอื่นก็ช่วยให้เกิดความเข้าใจในการดำเนินชีวิตด้วยข้อจำกัดที่แตกต่างกัน

มิติการสื่อสารความพิการในภาพยนตร์เกาหลีถูกพัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง ด้านหนึ่งมีเป้าหมายที่จะสร้างความหมายความเป็นคนพิการ ชักจูงทัศนคติทางสังคมที่ยอมรับร่วมกัน แม้จะปฏิเสธไม่ได้ว่าในอีกด้านหนึ่ง การนำเสนอเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างโดยคนไม่พิการ (ableist) ดังนั้นหากต้องการนำพาวงการภาพยนตร์ไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ยั่งยืน ควรเปิดโอกาสให้คนพิการได้มีพื้นที่ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงช่องทางการเข้าถึงสื่อภาพยนตร์ด้วยตัวเสริมทางสุนทรีย์ะในการรับชม อาทิ การให้เสียงภาษาไทย (dubbing) เสียงบรรยายภาพ (AD) คำบรรยายเสียง (CC) และเทคโนโลยีสนับสนุนต่างๆ

7. ข้อเสนอแนะ

7.1 ภาพยนตร์ที่นำเสนอประเด็นความพิการ เช่น เรื่อง Miracle of Cell No.7 ได้ถูกนำไปดัดแปลงข้ามวัฒนธรรมและยังคงประสบความสำเร็จ สะท้อนให้เห็นว่าเรื่องเล่าเกี่ยวกับความพิการมีลักษณะสากล สามารถสื่อสารข้ามข้อจำกัดของความแตกต่างทางวัฒนธรรมได้ ดังนั้นจึงควรมีการศึกษาเชิงลึกเกี่ยวกับกลวิธีการสื่อสาร

ความพิการจากภาพยนตร์ที่ได้ถูกนำกลับมาทำซ้ำ (remake) และสัมพันธ์ (intertextuality) โดยเน้นเรื่องบริบทการข้ามสื่อข้ามวัฒนธรรม

7.2 การสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับความพิการเป็นประเด็นละเอียดอ่อนที่มีคุณค่าทางมานุษยวิทยาและสังคมวิทยา การศึกษาภาพยนตร์เกาหลีสามารถใช้เป็นแนวทางทางวิชาการสำหรับผู้สร้างสรรคงานชาวไทย ดังนั้นควรสนับสนุนการวิจัยเชิงปฏิบัติการที่เปิดโอกาสให้คนพิการได้มีส่วนร่วมในกระบวนการพัฒนาองค์ประกอบของเรื่องเล่า เพื่อสร้างชุดความรู้ที่ร่วมสมัยและเข้าใจความพิการอย่างมีพลวัต

รายการอ้างอิง

- ก้อง ฤทธิ์ดี. (2564). นโยบายภาพยนตร์เกาหลี: 30 ปี แห่งอุตสาหกรรมวัฒนธรรม.
<https://fapod.or.th/main/information/article/view/769>
- Choi, B. C., Baek, E. R., & Yim, S. K. (2013). *A case study on the development manual of the persons with developmental disabilities*. Korea Disabled People's Development Institute, Seoul, South Korea.
- Chun, C. M., & Ferguson, D. L. (2019). The intersections of culture, disability, and shame: The experiences of emerging adults with developmental disabilities and their families in South Korea. *Review of Disability Studies: An International Journal*, 15(3), 1-15.
- Diffrient, D. S. (2017). Always, blind, and silenced: Disability discourses in contemporary South Korean cinema. *Journal of Literary & Cultural Disability Studies*, 11(3), 249-269.
- Fisher, W. (1989). *Human communication as narration: Toward a philosophy of reason, value, and action*. University of South Carolina Press.
- Fraser, B. (2016). *Cultures of representation: Disability in world cinema contexts*. Columbia University Press.
- Fulton, H., et al. (2005). *Narrative and media*. Cambridge University Press.
- Hyun, K. J. (2001). Sociocultural change and traditional values: Confucian values among Koreans and Korean Americans. *International Journal of Intercultural Relations*, 25(2), 203-229.
[https://doi.org/10.1016/S0147-1767\(01\)00009-8](https://doi.org/10.1016/S0147-1767(01)00009-8)
- Kim, M. H. (2019). An evaluation on the audio-visual investment fund's contribution to Korean film production capital. *The Journal of the Korea Contents Association*, 19(9), 212-220.
- Kim-Rupnow, W. S. (2001). *An introduction to Korean culture for rehabilitation service providers*. Center for International Rehabilitation Research Information and Exchange.
- Lee, Z. N. (1999). Korean culture and sense of shame. *Transcultural Psychiatry*, 36(2), 181-194.
<https://doi.org/10.1177/136346159903600202>
- Mogk, M. E. (2013). *Different bodies: Essays on disability in film and television*. McFarland.
- Yoon, K. (2018). Digital media and culture in Korea, In D. Y. JIN. & N. Kwak (Eds.), *Communication, digital media, and popular culture in Korea: Contemporary research and future prospects* (pp. 283-300). Lexington Books.
- You, D. C., & Hwang, S. K. (2018). Achievements of and challenges facing the Korean disabled people's movement. *Disability & Society*, 33(8), 1259-1279. <https://doi.org/10.1080/09687599.2018.1488676>

- You, H. K., & McGraw, L. A. (2011). The intersection of motherhood and disability: Being a “good” Korean mother to an “imperfect” child. *Journal of Comparative Family Studies*, 42(4), 579-598.
<https://doi.org/10.2307/41604469>
- Zhang, L., & Haller, B. (2013). Consuming image: How mass media impact the identity of people with disabilities. *Communication Quarterly*, 61(3), 319-334.