

## โอดาคุ หญิงวิปริต และวิกฤตความเป็นชาย\*

วันชนะ ทองคำเภา\*\*

### บทคัดย่อ

บทความเรื่องนี้อภิปรายการนำเสนอวัฒนธรรมประชาณิยมวัยรุ่นข้ามชาติจากญี่ปุ่น (เจป๊อบ) ผ่านตัวละครวัยรุ่นในภาพยนตร์ไทยสองเรื่อง คือ *ใคร..ในห้อง* (2553) และ *อวสานโลกสวย* (2559) ผู้เขียนบทความเสนอว่าภาพยนตร์สองเรื่องดังกล่าวนำเสนอภาพในแง่ลบของวัยรุ่นไทยที่เป็นแฟนคลับเจป๊อบ ประเด็นดังกล่าวแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนในการนำเสนอความผิดปกติของตัวละครหญิงที่สัมพันธ์กับวิกฤตความเป็นชายของตัวละครที่มีบุคลิกแบบโอดาคุในเรื่อง ภาพตัวแทนเหล่านี้

---

\* แนวคิดทฤษฎีบางส่วนที่ปรากฏในบทความนี้ได้มาจากการศึกษาในดัชนีนิพนธ์ที่กำลังดำเนินการของผู้เขียน เรื่อง *Other Masculinities: Filmic and Literary Representations of Popular Masculinist Heroes in Thailand* อย่างไรก็ตาม ประเด็นเรื่องวิกฤตความเป็นชายในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องที่น่าสนใจนี้เป็นอีกประเด็นที่แตกต่างไปจากดัชนีนิพนธ์

\*\* อาจารย์ประจำภาควิชาภาษาไทยและภาษาวัฒนธรรมตะวันออก คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ติดต่อได้ที่: wanchana.th@hotmail.com

ผู้เขียนบทความขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทั้งสองท่านที่ได้ให้ข้อคิดเห็นอันช่วยให้การนำเสนอประเด็นของบทความนี้แข็งแกร่งขึ้นเป็นอย่างมาก โดยเฉพาะประเด็นเรื่องเน็ตไอดอล เรื่องพื้นที่บ้านและห้อง เรื่องหญิงวิปริต เรื่องวัยรุ่นชนชั้นกลาง และประเด็นอื่นๆ นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อนในสื่อสังคม Facebook ที่ให้ความรู้และแสดงความคิดเห็นแก่ผู้เขียนบทความในเรื่องโอดาคุ ได้แก่ จินห์จุฑา บุญธรรมจินดา จิรณัทย์ วิมุติสุข ชวัลย์รัตน์ ชลวิณะ และอรุณี ชัยทองศรี

สะท้อนความวิตกทางศีลธรรมของผู้สร้างภาพยนตร์ต่อการสร้างอัตลักษณ์ทางเพศของวัยรุ่นไทยผ่านวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นข้ามชาติ ในการเสนอประเด็นดังกล่าว ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องได้ใช้ประโยชน์จากฉากบ้านและห้องที่ห่างจากสายตาผู้ใหญ่เป็นสัญลักษณ์ของการหนีไปจากโลกปกติที่กดดันวัยรุ่นให้ทำตามความต้องการของสังคม ในสถานที่ที่ผู้ใหญ่เข้าไปควบคุมไม่ได้นั้น วัยรุ่นได้ใช้สื่อและเทคโนโลยีในการปลดปล่อยตนเองไปสู่โลกแฟนตาซี ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง บ้านและห้องสัมพันธ์กับความวิปริตของตัวละครหญิงและความอ่อนแอต่อยสมรรถภาพของตัวละครชาย โลกแฟนตาซีของวัยรุ่นจึงทั้งแปลกปลอม ทำลาย นำพาหวัระแวง และอันตราย และจึงถูกกล่าวโทษว่านำมาสู่จุดจบอันเลวร้ายเหนือความคาดหมาย เรื่องเล่าของภาวะสมัยใหม่ในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้จึงสะท้อนความหวาดระแวงของสังคมไทย บางส่วนที่มองว่าเจป๊อปเป็นสิ่งแปลกปลอมที่อันตรายต่อสังคมไทย

คำสำคัญ: โอตาคุ; วิฤตความเป็นชาย; ความวิตกทางศีลธรรม

## Otaku, Women Gone Crazy and a Crisis of Masculinity<sup>\*</sup>

Wanchana Tongkhampao<sup>\*\*</sup>

### Abstract

In this article, I discuss the representations of transnational J-pop culture in two Thai films: *Who are you* (2010) and *Grace* (2016). I argue that these films present negative images of Thai J-pop fans. This is clearly seen in the depiction of abnormalities of female characters who are related to the crisis of male characters who have Otaku-type personalities in these films. These representations reflect the moral panic of the Thai makers of these

---

<sup>\*</sup> Some of the ideas found in this article are part of the author's PhD thesis entitled: 'Other Masculinities: Filmic and Literary Representations of Popular Masculinist Heroes in Thailand'. However, the point about masculinity crisis in the two selected films in this article is different from those found in the thesis.

<sup>\*\*</sup> Lecturer, Department of Thai Language and Eastern Languages and Culture, Faculty of Liberal Arts, Thammasat University, e-mail: wanchana.th@hotmail.com

The author wants to express his sincere gratitude toward the two reviewers whose suggestions have contributed greatly to the development and the presentation of this article, particularly on the points about 'Net Idols', house and room space, women gone crazy, and middle-class teenagers. The author also wants to extend his gratitude to his Facebook friends, namely Jinjutha Boonthamjinda, Jiranat Vimuttisuk, Chawalrat Chonwattana, and Ornsuthi Chaithongsri, who provided him with additional information on the Otaku culture.

films toward the formation of gender identity in Thai teenagers through Japanese transnational popular culture. In both movies, this panic is conveyed through scenes set in house and room spaces that are remote from the gaze of adults. These symbolize escape from the everyday world which forces teenagers to conform to the demands of society. In these spaces beyond the control of adults, media technologies open a fantasy world into which teenagers may escape. The house and the room are related to the abnormality of the female characters and the weakness and impotence of the male characters. The teenagers' fantasy world is foreign, challenging, untrustworthy and dangerous, and in both films, is to be blamed for the unexpected tragic endings of the films. Thus, the stories presented on both these films reflect the paranoia of certain elements of Thai society in which J-pop is viewed as an alien cultural influence which poses a threat to Thai society.

**Keywords:** Otaku; crisis of masculinity; moral panic

## 1. ความน่า: ้วยรุ่นไทย-ผู้ใหญ่ไทยกับการรับวัฒนธรรมเจป๊อบ

ในทศวรรษปัจจุบัน (2010) การกล่าวถึงอิทธิพลวัฒนธรรมต่างชาติในวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นไทย โดยหมายถึงวัฒนธรรมตะวันตก อาทิ วัฒนธรรมฮอลลีวูด แต่เพียงอย่างเดียว นับว่าไม่ครอบคลุมโลกของวัยรุ่นไทยร่วมสมัยเท่าใดนัก คลื่นมนุษย์ของเหล่าวัยรุ่นไทยที่ลานหน้าสยามพารากอน ผู้รอชมการแสดงของวงดนตรีเกาหลีหรือญี่ปุ่นยอดนิยม หรือแม้กระทั่งวัยรุ่นกลุ่มใหญ่ๆ ที่หลั่งไหลไปรอรับส่งศิลปินดังกล่าวที่ท่าอากาศยานสุวรรณภูมิ ได้แสดงให้เห็นว่าคลื่นแห่งวัฒนธรรมป๊อบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ไหลมาท่วมทับเป็นแม่น้ำสายหลักของวัฒนธรรมวัยรุ่นในประเทศไทยแล้ว อย่างไรก็ตาม ท่ามกลางปรากฏการณ์ความนิยมวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกเฉียงร่วมสมัย เสน่ห์ของนักร้องอเมริกัน อังกฤษ และภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็ไม่ได้คลายมนตร์ขลัง การศึกษาวัฒนธรรมป๊อบในโลกสมัยโลกาภิวัตน์ไม่สามารถใช้กรอบการแบ่งอย่างง่ายตายเป็นสองขั้วคือ ตะวันออก-ตะวันตกอีกต่อไป แต่ความสัมพันธ์ของวัฒนธรรมต่างๆ ในเอเชียด้วยกันเองก็ควรจะเป็นที่สนใจด้วย อย่างเช่นความนิยมวัฒนธรรมป๊อบของญี่ปุ่น (J-pop/เจป๊อบ) ในประเทศไทย

ในกรณีของกระแสเจป๊อบ Iwabuchi (2002) อธิบายว่า การที่ปรากฏการณ์ดังกล่าวนิยมศึกษาในวิชาสื่อศึกษา (Media Studies) เป็นเพราะ “ความคล้ายคลึงทางวัฒนธรรม” (cultural proximity) คือในยุคโลกาภิวัตน์ ผู้เสพสื่อมักให้ความนิยมสื่อที่มาจากภูมิภาคเดียวกันมากกว่าสื่อข้ามชาติของตะวันตกอย่างอเมริกัน เพราะมองว่าวัฒนธรรมในภูมิภาคเดียวกันนั้นใกล้เคียงกับตนเองทั้งในแง่ภาษา เชื้อชาติ สีผิว มากกว่าวัฒนธรรมต่างชาติอื่นๆ นี่อาจเป็นสาเหตุที่ทำให้ผู้เสพวัฒนธรรมประชานิยมของเอเชียหันมานิยมวัฒนธรรมของเอเชียอย่างวัฒนธรรมเจป๊อบ อย่างไรก็ตาม Iwabuchi (2002, pp. 130-135) เห็นว่าความคล้ายคลึงทางวัฒนธรรมไม่ใช่ของที่มีอยู่เองตามธรรมชาติ แต่เกิดจากการตีความของผู้ชม/ผู้ฟัง/ผู้อ่านที่นิยมวัฒนธรรมเอเชียว่าวัฒนธรรมหนึ่งวัฒนธรรมใดคล้ายคลึงกับตนเอง ดังนั้นการจะเข้าใจปรากฏการณ์ดังกล่าวได้ดีต้องอาศัยการศึกษาวิจัยในมุมของผู้รับสาร (audience) เพิ่มเติมมากขึ้น ผู้เขียนบทความเห็นด้วยกับ Iwabuchi ว่าเราควรจะมีตระวังในการนำแนวคิดเรื่อง

ความคล้ายคลึงทางวัฒนธรรมมาทำความเข้าใจการรับวัฒนธรรมเจป็อบ ไม่ให้มองว่า วัฒนธรรมเอเชียด้วยกันเองจะส่งผลกระทบกับสิ่งจินตนาการที่เรียกว่า ‘ความเป็นไทย’ น้อยกว่าวัฒนธรรมตะวันตก (หรือมองว่าเป็นภัยไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน แต่เป็น ‘ภัย’ ต่อความเป็นไทยได้แบบเนียนกว่า) แต่ควรสนใจว่าผู้รับสารแต่ละกลุ่มจะตีความและใช้ประโยชน์จากเจป็อบอย่างไร ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการทำความเข้าใจการดำรงอยู่ของ วัฒนธรรมญี่ปุ่น (ในฐานะที่เป็นสิ่งจินตนาการเช่นกัน) ในสังคมไทยได้อย่างกว้างขวาง และมีพลวัตมากกว่า

ในสังคมไทย การตีความและตอบรับกระแสวัฒนธรรมเจป็อบของวัยรุ่นและ ผู้ใหญ่บางกลุ่มนั้นแตกต่างกัน แม้วัยรุ่นจะยินดีตอบรับกระแสวัฒนธรรมเจป็อบ อย่างกระตือรือร้น แต่ผู้ใหญ่กลับมองกระแสดังกล่าวด้วยความวิตกกังวล Siriyuvusak (2004, pp. 194-197) เสนอว่าวัยรุ่นไทยที่เป็นชนชั้นกลาง นับตั้งแต่ ทศวรรษ 1980-1990 ได้รับเอาวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาเป็นสัญลักษณ์ของการต่อต้านระบบสังคมและการเมืองที่เข้ามาแทรกแซงความเป็นส่วนตัวของบุคคล (Paternalism) ในลักษณะ เช่นเดียวกับที่วัยรุ่นไทยในทศวรรษ 1970 ได้ใช้ประโยชน์จากวัฒนธรรมป๊อป อย่าง ดนตรีร็อกของตะวันตกในการนำเสนอตัวตนที่รักเสรีภาพอันสัมพันธ์กับการ เคลื่อนไหวทางการเมือง Siriyuvusak อธิบายว่าการดัดแปลงร่างกายของวัยรุ่นตาม อิทธิพลญี่ปุ่น อาทิ การย้อมผมสีประหลาด หรือแต่งกายแปลกไปจากมาตรฐานความงาม กระแสหลักในพื้นที่ของประเทศไทยนั้นนับเป็นการต่อต้านสังคมที่ควบคุมการแสดงออก ของวัยรุ่นด้วยแฟชั่นที่เหนือจริง ซึ่งนับว่าเป็นวิธีที่ส่งผลกระทบทางสังคมการเมือง เพราะว่ารัฐบาลไทยได้พยายามหยุดยั้งการแสดงออกดังกล่าวด้วยนโยบายการจัด ระเบียบทางสังคมใน พ.ศ.2544 อย่างไรก็ตาม Siriyuvusak เห็นว่าวัยรุ่นยังไม่สามารถใช้วัฒนธรรมญี่ปุ่นแสดงตัวตนเพื่อต่อต้านการควบคุมได้มีประสิทธิภาพเท่าไรนัก เพราะยังขาดพลังที่จะต่อสู้กับการควบคุมโดยรัฐและการต่อต้านกระแสโลกาภิวัตน์ แนวคิดของ Siriyuvusak ช่วยชี้ให้เห็นว่าผู้ใหญ่ในประเทศไทยมีประสบการณ์ที่วัยรุ่น ใช้วัฒนธรรมป๊อบของต่างชาติมาเป็นเครื่องมือในการแสดงตัวตนที่ไม่เป็นไปตาม ความปรารถนาของสังคมกระแสหลัก ไปจนถึงเคลื่อนไหวต่อต้านรัฐบาล ซึ่งเป็น สาเหตุประการหนึ่งที่ทำให้รัฐบาลมักสนใจจับตามองวัฒนธรรมป๊อบของวัยรุ่น บทความเรื่องนี้จะขยายความข้อสังเกตของ Siriyuvusak เกี่ยวกับการรับวัฒนธรรม

ญี่ปุ่นในสังคมไทยในมุมมองแบบผู้ใหญ่ที่ต้องการจะควบคุมวัยรุ่นโดยสะท้อนผ่านภาพยนตร์สำหรับวัยรุ่นที่มีภาพลักษณ์ทันสมัย แต่ก็ยังคงใช้เนื้อเรื่องที่แฝงแนวคิดเกี่ยวกับความวุ่นวายจากการรับวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาเป็นบทเรียนทางศีลธรรม

วัฒนธรรมญี่ปุ่นนับเป็นวัฒนธรรมป๊อปที่มีบทบาทต่อวัฒนธรรมวัยรุ่นไทยเป็นอย่างมาก ความพิเศษประการหนึ่งของวัฒนธรรมวัยรุ่นญี่ปุ่นนั้นอยู่ที่มีบุคลิกเฉพาะแบบของวัยรุ่นญี่ปุ่นที่เป็นที่รู้จัก เช่น โอตาคุ หรือวัยรุ่นผู้ชื่นชอบหลงใหลในวัฒนธรรมป๊อปจำพวกเกมและหนังสือการ์ตูนเป็นอย่างมาก หรือการแต่งกายเลียนแบบตัวการ์ตูนที่เรียกว่าคอสเพลย์ บุคลิกลักษณะอันชัดเจนของวัฒนธรรมวัยรุ่นญี่ปุ่นเหล่านี้ทำให้อัตลักษณ์แบบญี่ปุ่นเป็นรูปแบบที่วัยรุ่นเลียนแบบและตีความให้เข้ากับตนเอง (appropriation) ได้ง่าย ในวงการวัฒนธรรมศึกษา มีงานศึกษาหลายชิ้นที่แสดงให้เห็นว่า บุคลิกเฉพาะแบบของวัยรุ่นแบบญี่ปุ่นนั้นสัมพันธ์กับอัตลักษณ์ทางเพศ อาทิ Kumagai (2013) ศึกษาความเป็นชายในประเทศญี่ปุ่นช่วงทศวรรษ 1990 พบว่าปัจจัยทางเศรษฐกิจและการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจ้างงาน ทำให้เกิดวิกฤตความเป็นชายของผู้ชายญี่ปุ่นที่สะท้อนออกมาให้เห็นผ่านการเกิดบุคลิกของผู้ชายที่ใช้ชีวิตอยู่แต่ในบ้านและสนใจการใช้ชีวิตในครัวเรือนมากกว่าจะออกสู่สังคมไปทำงาน ทั้งนี้รวมทั้งบุคลิกแบบโอตาคุด้วย (ดังจะกล่าวละเอียดในหัวข้อที่เกี่ยวกับโอตาคุ) ส่วน Ito and Crutcher (2014) ศึกษาการแต่งกายแบบคอสเพลย์ และให้ความเห็นว่า การแต่งคอสเพลย์เป็นการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ทางเพศที่เลื่อนไหลและเปลี่ยนแปลงผ่านการแสดงของผู้แต่งคอสเพลย์ นอกจากนี้ยังรวมถึงวัฒนธรรมของหญิงสาวที่นำเสนอความน่ารักแบบญี่ปุ่นทางอินเทอร์เน็ตหรือที่เรียกว่าวัฒนธรรมเน็ตไอดอล (Net Idol) (Lukacs, 2015, p. 487)

ความสัมพันธ์ทางเพศในเรื่องความเป็นหญิงและความเป็นชายเป็นประเด็นสำคัญของการศึกษาวัฒนธรรมเอเชียในยุคโลกาภิวัตน์ เนื่องจากประเทศต่างๆ ในเอเชียใช้วิถีปฏิบัติทางเพศเป็นสัญลักษณ์ของความเป็นชาติ Pettman (2003, p. 181) เห็นว่าประเทศในเอเชียได้ประกอบสร้างความเป็นหญิงและความเป็นชายขึ้นเพื่อเสนออัตลักษณ์ของชาติตนในยุคสมัยใหม่ให้แตกต่างไปจากเพศวิถีแบบตะวันตก ซึ่งบ่อยครั้งผู้หญิงก็ถูกสอดส่องควบคุมเป็นพิเศษไม่ให้ประพฤติตนเบี่ยงเบนไปจากวิถีปฏิบัติ

ทางเพศแบบชนบ อย่างไรก็ตาม การศึกษาเรื่องวัฒนธรรมของผู้ชายในบริบทของ วัฒนธรรมท้องถิ่น-วัฒนธรรมโลกกลับได้รับความสนใจน้อยกว่า แต่ก็ยังมีผู้ศึกษา ประเด็นความเป็นชายอยู่บ้าง เช่น งานของ Kitiarsa (2007) ที่เสนอว่าวิกฤตเศรษฐกิจ ของไทยหลังปี พ.ศ.2540 ส่งผลต่อวิกฤตความเป็นชายของไทยในบริบทของโลกาภิวัตน์ โดยสะท้อนผ่านภาพยนตร์ที่มีตัวละครเป็นนักมวยไทย ซึ่งความเป็นชายของตัวละคร เหล่านี้ล้วนแต่ถูกทำลายในโลกโลกาภิวัตน์ ผู้เขียนบทความเห็นด้วยกับ Kitiarsa แต่ เห็นว่าวิกฤตความเป็นชายนั้นไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะในภาพยนตร์มวยไทย แต่กลับ ถูกนำเสนอผ่านความเป็นชายของวัยรุ่นที่เปรียบเสมือนอนาคตของความเป็นไทย ด้วย ลักษณะดังกล่าวนี้เห็นได้จากภาพยนตร์สองเรื่องที่เกิดขึ้นในต้นและปลายทศวรรษ 2550 ได้แก่เรื่อง *ใคร..ในห้อง* (ภาคภูมิ วงษ์จินดา 2553) และ *อวสานโลกสวย* (ปัญญา หอมชื่น และ อรุษา ดอนไสว 2559) ซึ่งนำเสนอบทบาทของโอตาคู หรือเด็กชายวัยรุ่น ที่มีภาพจำว่าเป็นพวกหลงใหลในวัฒนธรรมป๊อปของญี่ปุ่น และอาศัยอยู่ในห้องที่ปิด เจียบเพื่อจะได้เปิดโลกสู่วัฒนธรรมญี่ปุ่นที่ตนหลงใหลผ่านอินเทอร์เน็ตภายในห้อง ผู้เขียนบทความจะนำเสนอว่าภาพยนตร์ไทยสองเรื่องนี้มองการรับวัฒนธรรมญี่ปุ่น อย่างลึกซึ้งแบบนี้ด้วยสายตาวิพากษ์เป็นวิกฤตทางศีลธรรมและทางเพศของวัยรุ่น ไทย แต่ก่อนที่จะไปถึงบทวิเคราะห์ ผู้เขียนบทความจะอภิปรายแนวคิดที่สำคัญใน บทความนี้เสียก่อน ได้แก่ แนวคิดเรื่องวิกฤตความเป็นชายและวิกฤตความเป็นชาย แบบญี่ปุ่น

## 2. 'วิกฤตความเป็นชาย': ภาวะต้องสงสัยในโลกจริงแต่เห็นได้จาก โลกในภาพยนตร์

'ความเป็นชาย' (masculinity) เป็นสิ่งที่น่าสนใจในโลกสังคมศาสตร์และ มนุษยศาสตร์เพราะว่าความเป็นชายเป็นคุณลักษณะที่ทำให้ผู้ชายยังคงมีบทบาท เหนือกว่าผู้หญิง และมีบทบาทสำคัญในสังคมที่ชายเป็นใหญ่ (Patriarchy) bell hooks เสนอว่า สังคมชายเป็นใหญ่คือ "ระบบอำนาจทางสังคมการเมือง ที่ยืนยันว่าผู้ชาย



นั้นเหนือกว่าและครอบงำทุกสิ่งทุกอย่าง ส่วนคนอื่นๆ ที่เหลือ โดยเฉพาะผู้หญิง ถูกมองว่าอ่อนแอ ระบบนี้มอบโอกาสให้ผู้ชายครอบงำและปกครองคนที่อ่อนแอกว่า และคงบทบาทนี้ไว้ในหลายรูปแบบของการข่มเหงทางจิตใจและการใช้ความรุนแรง” (hooks n.d.) เมื่อสภาวะชายเป็นใหญ่คือระบบที่เอื้อโอกาสให้ผู้ชายได้แสดงบทบาทเหนือกว่าเพศอื่นๆ โดยเฉพาะผู้หญิง ดังนั้น วิกฤตความเป็นชายก็คือ สภาวะที่ผู้หญิงลุกขึ้นมามีบทบาทในสังคมที่เอื้อให้เกิดความเท่าเทียมระหว่างเพศมากยิ่งขึ้น จนทำให้ผู้ชายสูญเสียสิทธิพิเศษของพวกตนที่ได้มาจากระบบชายเป็นใหญ่ไป MacInnes (2001, p. 311) อธิบายวิกฤตความเป็นชายไว้ว่า

Masculinity can be seen as an ideology produced by men as a result of the threat posed to the survival of the patriarchal sexual division of labour by the rise of modernity. Their monopoly of power, resources and status which they had previously been able to claim directly by virtue of their sex, they now had to assert was due to their socially constructed gender identity which expressed some undefined natural difference.

ความเป็นชายนั้นสามารถมองได้ว่าเป็นอุดมการณ์ที่ผู้ชายผลิตขึ้นในช่วงต้นๆ ของความเป็นสมัยใหม่ ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ระบบการแบ่งงานกันทำแบบที่กำหนดให้ชายเป็นใหญ่กำลังอยู่ในความเสี่ยงว่าจะอยู่ไม่รอด การรวบเอาอำนาจ ทรัพยากร และสถานภาพไว้แต่เพียงกลุ่มเดียวที่ผู้ชายเคยทำได้มาตลอดโดยอ้างคุณงามความดีของเพศตนเองนั้น ผู้ชายในปัจจุบันต้องรักษาไว้ด้วยการอ้างอัตลักษณ์ทางเพศที่ถูกสร้างขึ้นโดยให้เข้าใจว่ามีลักษณะแตกต่างกับเพศหญิงตามธรรมชาติ (แปลโดยผู้เขียนบทความ)

ตามคำอธิบายของ MacInnes ความเจริญของเทคโนโลยีในยุคสมัยใหม่เป็นต้นเหตุของวิกฤตความเป็นชาย โดยเห็นได้จากที่ผู้ชายไม่สามารถอ้างความเหนือกว่าเพศหญิงจากความสามารถในการใช้แรงงานทำงานอีกต่อไป เหตุผลประการหนึ่งก็คือ

เทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาลดความแตกต่างระหว่างเพศของชายและหญิงในการทำงานลงไป (MacInnes, 2001, pp. 311-312) จึงอาจกล่าวได้ว่า วิกฤตความเป็นชายเป็นผลมาจากการที่สังคมพัฒนาไปสู่สภาวะสมัยใหม่ ทั้งนี้ ในแง่ของยุคสมัย Buchbinder (2013, pp. 4-22) เห็นว่าแนวคิดเรื่องวิกฤตของความเป็นชายนั้น แม้จะเข้าใจกันว่าหมายถึงสภาวะของสังคมตะวันตกในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 20 ที่การเรียกร้องสิทธิความเท่าเทียมของคนกลุ่มต่างๆ โดยเฉพาะสตรีและเกย์ (เช่น ช่วงทศวรรษ 1960-1970) ได้กระทบต่อบทบาทของความเป็นชายแบบรักต่างเพศ ผิขาว ชนชั้นกลาง แต่เขาได้ชี้ให้เห็นว่าในยุคสมัยต่างๆ ทั้งในประวัติศาสตร์และในปัจจุบัน รวมทั้งวัฒนธรรมต่างๆ ที่หลากหลายนั้นก็มีเหตุการณ์ที่กระทบต่อความเป็นชายหลายเหตุการณ์ วิกฤตของความเป็นชายจึงขึ้นอยู่กับการศึกษาความคำว่าวิกฤตที่แตกต่างกันไปในแต่ละเหตุการณ์

อย่างไรก็ตาม MacInnes (2001, pp. 324-326) เห็นว่าแนวคิดเรื่องวิกฤตความเป็นชายนั้นไม่ใช่ประเด็นที่ควรสนใจเป็นพิเศษ เนื่องจากผู้ชายแต่ละคนมีความแตกต่างหลากหลาย ความเป็นชายเองก็เป็นเพียงส่วนหนึ่งของโครงสร้างสังคม การเปลี่ยนแปลงวิถีของความเป็นชายย่อมไม่ได้กระทบสังคมโดยรวมมากเกินไปนัก นอกจากนี้การมุ่งวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงอำนาจของชายและหญิงยังเป็นการเน้นไปที่แง่มุมทางอำนาจและการเมืองของผู้ชายมากเกินไปจนละเลยด้านอื่นๆ ของความเป็นมนุษย์ แนวทางที่ปฏิเสธแนวคิดเรื่องวิกฤตของความเป็นชายนี้ยังสอดคล้องกับนักวิชาการคนอื่นๆ อาทิ De Boise (2013, para. 3-16) ผู้มองว่าแนวคิดเรื่องวิกฤตความเป็นชายเป็นแนวคิดที่มีปัญหาเพราะว่าแนวคิดนี้ที่เน้นเฉพาะความแตกต่างของชายหญิงที่มาจากร่างกาย จนบดบังความสัมพันธ์เชิงอำนาจในด้านอื่นๆ เช่น ชาติพันธุ์ ที่มีผลต่ออัตลักษณ์ทางเพศของคนในสังคม นอกจากนี้เขายังเห็นว่าแม้โครงสร้างของความสัมพันธ์ระหว่างเพศในที่ทำงานจะเปลี่ยนไป แต่พฤติกรรมการแสดงออกของผู้ชายและผู้หญิงภายใต้โครงสร้างชายเหนือกว่าอันสั่งสมมายาวนานและซับซ้อนยังคงมีผลในทางปฏิบัติอยู่มาก ทำให้ไม่เห็นว่าการสังคมชายเป็นใหญ่จะเปลี่ยนแปลงได้ในระยะเวลาอันใกล้

อาจสรุปได้ว่า วิกฤตความเป็นชายคือการที่เพศหญิงและเพศอื่นๆ ขึ้นมามีบทบาทสำคัญในสังคมจนกระทบต่อโครงสร้างสังคมที่เป็นอยู่ที่ (เชื่อกันว่า) เอื้อ

ประโยชน์ให้เพศชายเป็นใหญ่กว่าผู้หญิงและเพศอื่น แต่แนวคิดนี้ถูกโต้แย้งโดยนักวิชาการสังคมศาสตร์ซึ่งเห็นว่าเป็นแนวคิดที่ไม่ชัดเจน ขึ้นอยู่กับการตีความและอาจนำไปสู่การลดทอนประเด็นทางสังคมมาเน้นเฉพาะความเป็นชายในเชิงอำนาจแต่เพียงอย่างเดียว

แนวคิดเรื่องวิกฤตของความเป็นชายจะนำมาใช้อธิบายสังคมในโลกของความเป็นจริงได้หรือไม่นั้นยังเป็นเรื่องที่ต้องถกเถียงในเชิงวิชาการ แม้ว่าภาพยนตร์ซึ่งเป็นโลกสมมติ ผู้แต่งเรื่อง ผู้เขียนบท ผู้สร้าง ผู้กำกับ และผู้แสดงมีบทบาทและวัตถุประสงค์ของตนเองในการนำเสนอแนวคิดผ่านภาพยนตร์ ผู้เขียนบทความจึงเห็นว่าสามารถใช้ประเด็นเรื่องวิกฤตความเป็นชายมาเป็นกรอบในการศึกษาภาพยนตร์ไทยได้ บทวิเคราะห์ภาพยนตร์สองเรื่องในหัวข้อต่อไปข้างหน้าจะแสดงตัวอย่างให้เห็นว่า บุคลิกลักษณะของผู้ชายแบบญี่ปุ่น ได้แก่ โอตาคุ ซึ่งนักวิชาการบางคนมองว่าสะท้อนวิกฤตความเป็นชายของญี่ปุ่นนั้น ถูกนำมาใช้ตีความเพื่อนำเสนอวิกฤตความเป็นชายของสังคมไทยยุคปัจจุบันผ่านเรื่องราวในภาพยนตร์ได้แตกต่างออกไปอย่างไร

### 3. โอตาคุ: จากวิกฤตของความเป็นชายสู่วิถีของความโก้

ในบทความเรื่องนี้ ความเป็นชายแบบโอตาคุที่ไทยรับมาจากวัฒนธรรมป๊อปของญี่ปุ่นเป็นประเด็นหลักที่ผู้เขียนบทความต้องการนำเสนอ หัวข้อนี้จะอธิบายเรื่องโอตาคุ โดยเริ่มจากความหมายของคำดังกล่าว Keichi Kumagai (2013, p. 160) ให้นิยามของ โอตาคุ ไว้ว่า

The term *otaku* appeared in the early 1980s to identify young single men who absorbed themselves in Japanese popular sub-cultures, such as animation, manga, comics, computer games, films and TV programs, as well as the development of computer software (Okada, 2008; Otsuka, 2004). *Otaku*

tend to neglect their appearance, dressing much like nerds while focusing on narrowly defined and unbalanced consumption, which has inspired this thriving new cultural industry. Although *otaku* refrain from involvement in other life domains and are generally reluctant to work with other people, some willingly work for this industry for low wages. *Otaku* usually live in isolation and are keen to communicate only with those who share the same interests on cyberspace. Despite being generally apolitical, *otaku* discourse on cyberspace tends to be laden with extreme and exclusionary tones and fiercely attacks vulnerable minority groups, such as immigrants (e.g., the "cyber cascade"; Sunstein, 2001). *Otaku* rarely associate with women and prefer imaginary girls that resemble animated characters over real ones.

คำว่าโอตาคุปรากฏขึ้นในช่วงต้นทศวรรษ 1980 เพื่อสื่อถึงชายโสดอายุน้อยที่ผูกพันกับวัฒนธรรมย่อยที่เป็นวัฒนธรรมป๊อปของญี่ปุ่น เช่น แอนิเมชัน มังงะ หนังสือการ์ตูน เกมคอมพิวเตอร์ ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ ไปจนถึงการพัฒนาซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ โอตาคุมักละเลยรูปร่างหน้าตาของตัวเอง แต่งกายเหมือนพวกเนิร์ด และสนใจแต่การบริโภคสินค้าแบบไม่สมดุล อยู่แต่ในวงแคบๆ ของตัวเอง ซึ่งทำให้เกิดอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมขึ้นมาตอบสนองพฤติกรรมบริโภคดังกล่าว แม้ว่าโอตาคุจะปฏิเสธการมีแง่มุมอื่นของชีวิตและไม่ทำงานร่วมกับผู้อื่น แต่ว่าโอตาคุบางคนก็ทำงานในอุตสาหกรรมวัฒนธรรมที่โอตาคุสนใจโดยได้รับค่าจ้างเพียงน้อยนิด โอตาคุมักจะอาศัยอยู่คนเดียวและชอบสื่อสารแต่กับคนที่สนใจเรื่องเดียวกันในพื้นที่ออนไลน์ แม้ว่าโดยปกติโอตาคุจะไม่สนใจการเมือง แต่ภาษาระดับข้อความของโอตาคุบนโลก

ออนไลน์มักจะมีปฏิเสธรความแตกต่างหลากหลายอย่างรุนแรง และมักจะโจมตีคนกลุ่มน้อยที่อ่อนแอ เช่น ผู้อพยพ โอตาคุไม่ค่อยเกี่ยวข้องกับผู้หญิง และชอบหญิงสาวในจินตนาการที่เหมือนกันกับตัวละครในแอนิเมชันมากกว่าคนจริงๆ (แปลโดยผู้เขียนบทความ)

Kumagai ได้เชื่อมโยงบุคลิกลักษณะของโอตาคุเข้ากับการทำงานและการอยู่บ้าน กล่าวคือ ในทศวรรษ 2000 ผู้ชายจำนวนหนึ่งในสังคมญี่ปุ่นหางานประจำไม่ได้ จึงไม่ได้เป็นผู้หาเลี้ยงครอบครัวแบบผู้ชายรุ่นก่อนๆ ผู้ชายเหล่านี้จำเป็นต้องสร้างตัวตนแบบใหม่ๆ ขึ้น โอตาคุนับเป็นตัวตนแบบหนึ่งที่ผู้ชายญี่ปุ่นเลือกเป็น เมื่อโอตาคุไม่ได้ออกไปทำงานนอกบ้าน จึงอยู่ติดบ้านและขาดความสัมพันธ์กับผู้คน ไม่ว่าจะเป็นคนในที่ทำงานหรือว่าผู้หญิง และต้องอาศัยความสัมพันธ์กับตัวละครที่จินตนาการขึ้นเองจากวัฒนธรรมป๊อปที่ตนเสพ Kumagai (2013, pp. 162-163) เห็นว่าการอยู่ติดบ้านเป็นการตีความของโอตาคุว่าบ้านเป็นพื้นที่ของการต่อต้านและการครองอำนาจ (site of resistance and dominance) นั่นคือ เมื่อโอตาคุไม่สามารถเข้าเป็นส่วนหนึ่งของสังคมกระแสหลักได้ ก็จึงปิดตัวเองและต่อต้านผู้คนจากสังคมกระแสหลักด้วยตนเอง คำอธิบายเรื่องโอตาคุของ Kumagai นั้นสัมพันธ์กับวิกฤตของความเป็นชายในโลกสมัยใหม่ที่รูปแบบการทำงานเปลี่ยนไป จนผู้ชายไม่ได้มีความสำคัญที่สุดในครัวเรือนเหมือนก่อน ความเป็นชายแบบโอตาคุตามคำอธิบายนี้จึงมีภาพในแง่ลบและแปลกแยกไปจากสังคมของคนทั่วไป

อย่างไรก็ตาม ในปัจจุบันความหมายของโอตาคุได้ขยายความออกไปอธิบายผู้ชาย (และผู้หญิง) นอกสังคมญี่ปุ่น รวมทั้งได้เปลี่ยนแปลงความหมายเป็นแง่บวกมากขึ้น ดังจะเห็นได้จากหนังสือเรื่อง *Debating Otaku in Contemporary Japan: Historical Perspectives and New Horizons* (2015) ที่ยกประเด็นการวิจัยเรื่องโอตาคุให้เป็นศาสตร์เฉพาะ โดยศึกษาพัฒนาการ ความหมาย และบทบาททางวัฒนธรรมของโอตาคุ หนังสือเล่มนี้มีบทความที่นำเสนอการเปลี่ยนแปลงของโอตาคุ เช่น Toshio (2015) เล่าถึงการที่เขาเขียนหนังสือเรื่อง ปรัชญาโอตาคุวิทยา (Introduction to Otakuology) ใน ค.ศ.1996 รวมทั้งเปิดสอนวิชาทฤษฎีวัฒนธรรมโอตาคุ (Otaku Cultural Theory) ที่มหาวิทยาลัยโตเกียว ซึ่งนำเสนอภาพโอตาคุบางส่วนที่มีคุณสมบัติ

ของคนฉลาด จิตใจแข็งแกร่ง มีความอุทิศตนต่อวัฒนธรรมที่ตนเองชื่นชอบ โดยไม่โอนอ่อนไปตามวัฒนธรรมการบริโภคกระแสหลักที่คนทั่วไปเสพ Toshio (pp. 166-169) เสนอว่าในปลายทศวรรษ 1990 ภาพของโอตาคุในลักษณะผู้แพ้ของสังคม (loser) ที่ไม่มีเพื่อนในญี่ปุ่น ได้เปลี่ยนไปเป็นภาพโอตาคุที่เป็นวัฒนธรรมญี่ปุ่นอันโก้เก๋ (cool) ในสังคมโลก เขาได้เชื่อมโยงว่าอัจฉริยะที่เป็นที่ยอมรับทั่วโลกอย่างไมเคิล แจ็กสัน และ สตีเวน สปีลเบิร์ก ที่สนใจและอุทิศตัวให้กับวัฒนธรรมบันเทิงที่ตนชื่นชอบนั้นก็จัดเป็นโอตาคุด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ ในวิกฤตเศรษฐกิจของญี่ปุ่นใน ค.ศ.1991 การที่วัฒนธรรมโอตาคุได้รับการยอมรับไปทั่วโลกแม้กระทั่งในหมู่นักศึกษาของมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงของสหรัฐอเมริกา ก็ยังทำให้ชาวญี่ปุ่นภูมิใจในโอตาคุอีกด้วย

ถึงแม้ว่าภาพของโอตาคุในปัจจุบันจะไม่ได้เป็นภาพแง่ลบแบบที่เข้าใจกัน ในทศวรรษ 1980 แต่ความเข้าใจของสังคมไทยบางส่วนยังมองว่าโอตาคุเป็นบุคลิกอันแปลกแยกและเป็นภัยจากต่างชาติที่เข้ามาคุกคามสังคมไทยและความเป็นชายของสังคมไทย ภาพโอตาคุในลักษณะดังกล่าวนี้ได้ถูกนำเสนอในภาพยนตร์ไทยร่วมสมัยสองเรื่องผ่านอุปลักษณ์ของบ้านและห้องที่ปิดตาย

#### 4. ความลึกลับในโลกของวัยรุ่น: ความเป็นหญิงที่โหดร้าย และความเป็นชายที่อ่อนแอ

ในภาพยนตร์หลายเรื่อง บ้านและห้องเป็นสถานที่ของความลึกลับ เลวร้าย และจิตใจคนที่วิปริต ดังเห็นได้จากบ้านในภาพยนตร์คลาสสิกเรื่อง *Psycho* ของ อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) ซึ่งบ้านสามชั้นบนเนินสูงเหนือโรงแรมเบตส์ (Bates) นั้นสัมพันธ์กับความวิปริตของตัวละครเอก นอร์แมน เบตส์ (Norman Bates) ผู้เป็นฆาตกรต่อเนื่องที่มีความขัดแย้งภายในจิตใจที่เกี่ยวข้องกับมารดา Jacobs (2007, pp. 129-134) ได้วิเคราะห์การตกแต่งภายในของคฤหาสน์ตระกูลเบตส์ ด้วยแนวทางจิตวิเคราะห์ว่ามีลักษณะที่ทำให้ดูประหลาดพิกลน่าสยดสยอง ด้วยของโบราณ ของเล่นเด็กและสัตว์สตัฟฟ์ ซึ่งการตกแต่งบ้านแบบนี้เป็นสัญลักษณ์ของจิตใจของตัวละครเอกชายที่

เป็นมาตรการวิปริต การตกแต่งบ้านสื่อถึงการเจริญเติบโตในครรภ์ของมารดา การเจริญเติบโตผ่านวัยทารก รวมถึงจิตใจอันป่าเถื่อนของตัวละคร บ้านทั้งหลังเองก็มีลักษณะเหมือนหลุมศพที่มีที่ฝังศพของมารดาอยู่ชั้นใต้ดิน Jacobs (2007, pp. 134) ยังได้อ้างถึงบทวิจารณ์ของ Slovak Žižek ว่าคฤหาสน์ทั้งสามชั้นของตระกูลเบทส์นี้เปรียบเสมือน อิด (Id) อีโก้ (Ego) และ ซุปเปอร์อีโก้ (Superego) ของตัวละคร<sup>1</sup> กล่าวคือชั้นใต้ดินคือ อิด [ซึ่งสื่อถึงความต้องการเบื้องต้น] ชั้นสองคือ ซุปเปอร์อีโก้ หรือแม่ของนอร์แมน เบทส์ [ที่มาควบคุมพฤติกรรม] และชั้นบนติดกับพื้นแผ่นดินคือ อีโก้ [ตัวตนปกติที่คนภายนอกเห็น] นอกจากนี้ Žižek ยังเสนอว่าตัวบ้านแบบวิคตอเรียโบราณขัดแย้งชัดเจนกับตัวโรงแรมแบบโมเดิร์นที่มีลักษณะเป็นกล่องๆ ซึ่งเป็นสถาปัตยกรรมที่มากระดับความบ้าคลั่งของนอร์แมน เบทส์ที่ต้องอาศัยอยู่ท่ามกลางสถานที่อันแตกต่างรุนแรงเช่นนี้ ทั้งนี้ บทความเรื่องนี้ไม่ได้นำเสนอประเด็นเรื่องจิตวิเคราะห์อย่างลึกซึ้ง แต่ผู้เขียนบทความยกตัวอย่างบทวิจารณ์ภาพยนตร์เรื่อง *Psycho* ข้างต้นเพื่อแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์ไทยสองเรื่อง que ผู้เขียนบทความเลือกมาศึกษานี้ได้ใช้บ้านและห้องอันลึกลับในบ้านเพื่อสื่อความวิปริตในจิตใจของตัวละครเช่นเดียวกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดอย่างไรก็ตาม ผู้เขียนบทความไม่ได้หมายความว่าภาพยนตร์ไทยทั้งสองเรื่องสืบทอดขนบการใช้บ้านและห้องมาจากภาพยนตร์ฮอลลีวูดมาทั้งหมด เพราะบ้าน ห้อง และความสัมพันธ์ในครอบครัวของตัวละครในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นนำเสนอออกมาแตกต่างกัน

ทั้งภาพยนตร์เรื่อง *ใคร...ในห้อง* และ *อวสานโลกสวย* ล้วนแต่ดำเนินเรื่องส่วนใหญ่อยู่ที่จุดสนใจในห้องนอนส่วนตัวของวัยรุ่นที่เป็นตัวเอก และบริเวณบ้านที่

---

<sup>1</sup> Id, Ego และ Superego เป็นศัพท์เฉพาะทางจิตวิทยาที่ ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) ใช้อธิบายบุคลิกภาพของมนุษย์ Id คือ จิตไร้สำนึกที่เป็นความต้องการตามแรงขับทางกายของมนุษย์ Id จะถูกควบคุมโดย Ego ซึ่งเชื่อมโยงกับโลกปกติภายนอกและอยู่กึ่งกลางระหว่าง Id และ Superego ซึ่งหมายถึง จิตไร้สำนึกที่มาคอยควบคุมพฤติกรรมของมนุษย์ให้เป็นไปตามจริยธรรมที่บิดามารดาและสังคมคาดหวัง ดู Statt, D. A. (1998). *The Concise Dictionary of Psychology*. London: New York, Routledge, p. 44, 68, 103-104, 129.

ห่างจากสายตาของผู้ใหญ่ หัวข้อนี้จะแสดงให้เห็นว่า ฉากเหล่านี้สัมพันธ์ทั้งกับสภาพจิตใจอันวิปริตของตัวละครสำคัญ และยังสื่อถึงปมปัญหาของการรับวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นในสังคมไทยร่วมสมัย โดยเฉพาะความเป็นชายแบบโอตาคุ

#### 4.1 ใคร...ในห้อง (2553) พิชชของวัฒนธรรมเจป๊อปต่อตัวตนของวัยรุ่น

ภาพยนตร์เรื่อง *ใคร...ในห้อง* นำเสนอภาพลักษณ์ของโอตาคุในแง่ลบผ่านตัวละครเอกที่ปิดตัวจากสังคมไปเสปวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่น ไม่ใช่เพียงแค่เสปวัฒนธรรมดังกล่าวอย่างหลงใหลเท่านั้น ภาพยนตร์ระบุว่าตัวละครเอกมีบุคลิกภาพผิดปกติที่เรียกว่า ‘ฮิคิโคโมริ’ (Hikikomori) Kremer and Hammond (2013, para. 1-34) รายงานว่าอาการดังกล่าวเกิดในหมู่วัยรุ่นชายชาวญี่ปุ่น ชนชั้นกลาง อายุประมาณ 15 ปี ที่ “ถอนตัว” (withdraw) ออกจากสังคม แล้วอาศัยอยู่แต่ในห้องนอนของตนเอง ด้วยเหตุผลคือความผิดหวังที่ส่งผลต่อจิตใจอย่างรุนแรง เช่น การศึกษา ความรัก รวมทั้งความกดดันจากความคาดหวังของครอบครัวเรื่องความสำเร็จในชีวิต ชายวัยรุ่นเหล่านี้อาจมีปัญหาความรุนแรงและอาการทางประสาท เช่น ย้ำคิดย้ำทำ ปัญหานี้เป็นปัญหาใหญ่ในสังคมญี่ปุ่น ซึ่งมีการสำรวจในปี ค.ศ.2010 ปีเดียวกับที่ภาพยนตร์เรื่อง *ใคร...ในห้อง* ออกฉาย ว่ามีผู้มีพฤติกรรมเช่นนี้ถึง 7 แสนคน ภาพยนตร์เรื่อง *ใคร...ในห้อง* มุ่งเสนอปัญหาจากอาการดังกล่าวนี้โดยตรง ข้อมูลจากเว็บไซต์ [Thaicinema](http://thaicinema.com) เสนอว่าปรัชญา ปิ่นแก้ว ผู้ผลิตภาพยนตร์เรื่องนี้ได้นำเค้าโครงมาจากเรื่องจริงที่บุตรชายของแม่ค้าที่เขารูจักนั้นขังตัวเองอยู่ในห้อง ทั้งนี้ ภาคภูมิ วงษ์จินดา ผู้เขียนบทพบว่าเป็นเรื่องน่าสนใจที่ปัญหาที่เหมือนจะเป็นปัญหาเฉพาะของสังคมญี่ปุ่นนั้นมีในประเทศไทยด้วยเช่นกัน จึงต้องการนำมาเสนอในรูปแบบภาพยนตร์

เนื้อเรื่องของภาพยนตร์เล่าถึงต้น เด็กชายวัยรุ่นที่มีอาการฮิคิโคโมริ ขังตัวเองอยู่ในห้องเพื่อเล่นเกมคอมพิวเตอร์และอ่านการ์ตูนญี่ปุ่นเป็นเวลาหลายปี เขาอาศัยอยู่สองคนกับนินดา มารดาผู้มีอาชีพขายซีดีภาพยนตร์เถื่อน ทุกคนที่พยายามสืบเรื่องราวของเด็กชายล้วนถูกฆาตกรรม อีกครอบครัวหนึ่งคือครอบครัวของป่าน เด็กสาววัยเดียวกับต้น และอยู่บ้านตรงข้ามกัน ป่านอยู่กับมารดาของเธอเพียงสองคนเช่นกัน ป่านออกจากห้องไปไหนไม่ได้เพราะเป็นโรควิตกกังวลได้สนทนาทางออนไลน์



กับต้นเป็นระยะ ห้ายเรื่อง ป่านเข้าไปในบ้านของต้นและเห็นพ่อของต้นถูกนินทาฆ่าตาย ป่านเองก็ถูกฆ่าเช่นกัน ภาพยนตร์ได้เฉลยปมในตอนจบว่า ต้นได้เสียชีวิตไปนานแล้ว นิดาผู้ทำใจไม่ได้จินตนาการว่าลูกยังมีชีวิตอยู่ เธอได้เข้าร่วมลัทธิที่สามารถสร้างสิ่งต่างๆ รวมทั้งต้นขึ้นมาจากพลังจิตได้ แต่ต้นที่สร้างขึ้นมานั้นอยู่ในร่างแปลกประหลาดน่ากลัวและซ่อนตัวอยู่ในห้อง และแม่ของป่านเองก็ได้ไปเข้าลัทธิเดียวกันหลังลูกสาวเสียชีวิต อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์ได้ทิ้งปมน่าสงสัยว่านินดาสามารถสร้างลูกขึ้นมาจากพลังจิตได้สำเร็จจริงหรือไม่ เพราะว่าในเรื่องก็มีตัวละครอื่นๆ ที่ได้พบกับต้นและเห็นพลังจิตของนินดาเช่นกัน

ความสัมพันธ์ของตัวละครหลักในภาพยนตร์เรื่องนี้นำเสนอผ่านตัวละครผู้ชายที่ไม่สามารถแสดงความเป็นชายได้เต็มที่ สามีมของนินดาไม่ขยันและไม่หางานที่ทำได้ดี สนใจแต่การสตัฟฟ์สัตว์อยู่ในบ้าน ต้นไม่ได้ตั้งใจเรียนเพื่อสำเร็จการศึกษา มีอนาคตที่ดีแบบชายหนุ่มชนชั้นกลางทั่วไป และยังมีบุคลิกภาพผิดปกติ นิดาจึงเป็นผู้หาเลี้ยงครอบครัวและดูแลต้น ส่วนครอบครัวของป่านนั้น แม่ลูกต้องได้รับความเดือดร้อนทางการเงินเพราะพ่อไม่ได้อยู่ด้วยกันแล้ว และแม่ตกงาน ความลำบากดังกล่าวจึงเกิดขึ้นเพราะพ่อไม่ได้แสดงบทบาทของ “หัวหน้าครอบครัว” อย่างไรก็ตาม ปัญหาของวิกฤตความเป็นชายในภาพยนตร์ไม่ได้หยุดอยู่แค่ปัญหาของชนชั้นกลางที่ครอบครัวไม่สมบูรณ์ตามอุดมคติเพราะผู้ชายไม่ทำหน้าที่ แต่วัฒนธรรมแบบเจป๊อบเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการสร้างปมปัญหาของตัวละครวัยรุ่นในเรื่องด้วย

ในกรณีของต้น วัฒนธรรมเจป๊อบถูกนำเสนอให้เป็นปัญหาของสังคมไม่ต่างจากยาเสพติดหรือการคบเพื่อนเกเร เมื่อครอบครัวแตกแยก ต้นก็หันเข้าหาการเล่นเกมและอ่านการ์ตูน และกลายเป็นปัญหาใหญ่ที่ทำให้ต้นผิดปกติคือเป็นโรคอิคิโคโมริ ไม่ยอมออกจากห้องมาตอนที่มีคนอยู่ในตอนท้ายเรื่องที่ต้นออกจากห้องมาแล้วมีรูปร่างหน้าตาอันแปลกประหลาด ก็เป็นการนำเสนอภาพเหนือจริงให้เห็นว่าการฝังตัวในเกมและการ์ตูนของต้นนั้นได้ทำให้ต้นสูญเสียความเป็นปกติไป ต้นไม่ได้เป็นแม้กระทั่งมนุษย์ปกติ จึงไม่อาจทำหน้าที่ของผู้ชายที่สังคมคาดหวังได้อีกต่อไป ส่วนป่านนั้นเรื่องนำเสนอให้เป็นภูมิแพ้ออกจากบ้านไม่ได้ ป่านต้องเสพแต่เจป๊อบอยู่ในห้องของตนเองเช่นกัน ภาพสำคัญในตอนเริ่มเรื่องและกลางเรื่องก่อนคลี่คลายปมคือ ภาพป่าน

แต่งคอสเพลย์แบบการ์ตูนญี่ปุ่นนั่งอยู่ในบ้านเตรียมตัวจะฆ่าตัวตายด้วยปัญหาทางบ้าน รวากับว่าเธอต้องการจากโลกปัจจุบันไปอยู่ในโลกแฟนตาซีที่เธอชื่นชอบ แต่ว่าเสียงเหตุการณ์ฆาตกรรมจากบ้านของตนในฝั่งตรงข้ามมาขัดจังหวะเสียก่อน ทั้งนี้ในกรณีของปาน เจ็บอับถูกมองในแง่ลบเช่นเดียวกัน เห็นได้จากในเรื่องมีฉากที่ปานออกไปพบแพทย์ เมื่อปานนั่งรถและมองออกไปยังโลกภายนอก ภาพที่ปานเห็นคือภาพคนแต่งตัวแบบคอสเพลย์ตามตัวการ์ตูน กรณีนี้อาจเป็นสัญลักษณ์ว่า ผู้ใหญ่เห็นวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นเป็นเหมือนโรคที่อาจแพร่เชื้อให้วัยรุ่นไทยซึ่งมีความอ่อนแอได้รับผลกระทบที่เลวร้ายจากวัฒนธรรมป๊อปได้ง่ายๆ

พิษภัยจากเจ็บอับได้รับการนำเสนออย่างเห็นอจจริงในครอบครัวของนิดา ภาพยนตร์ได้บอกไว้ว่านิดาอยู่ในโลกจินตนาการซึ่งไม่ใช่โลกแห่งความจริง เพียงแต่เป็นโลกที่สร้างขึ้นเลียนแบบความจริงเท่านั้น โดยให้นิดาทำอาชีพขายซีดีภาพยนตร์ที่เป็น “ของเถื่อน” ภาพและเสียงที่เสนอผ่านภาพยนตร์อย่างไม่ถูกต้องตามกฎหมาย เปรียบเสมือนการรับรู้โลกของเธอที่ไม่ใช่โลก “ฉบับทางการ” ที่ได้รับการยอมรับของคนปกติทั่วไป แต่เป็นโลกที่ดำรงอยู่อย่างไม่ถูกต้อง โดยเฉพาะโลกในส่วนที่เหมือนว่าตนยังมีชีวิตอยู่ นอกจากนี้ เมื่อนิดาเป็นคนสร้างตนขึ้นมาด้วยพลังจิต อาจพิจารณาห้องของตนที่ปิดตายว่าเป็นสัญลักษณ์สื่อถึงจิตใจของนิดา บ้านของนิดานำเสนอความผิดปกติ ลึกลับสยองขวัญออกมาอย่างโจ่งแจ้งตั้งแต่ต้นเรื่อง เพราะว่าเป็นบ้านที่เต็มไปด้วยสัตว์สตัฟฟ์ที่พ่อของตนทำไว้ บ้านหลังนี้จึงมีทั้งนัยที่สื่อความสยองขวัญที่หลอกล่อให้คนดูเข้าใจผิดว่าเป็นภาพยนตร์ผี และสื่อถึงความวิปริตผิดปกติของจิตใจนิดาเองที่เสียสติจากความตายของบุตรชายและความผิดหวังในพฤติกรรมของสามี บ้านของนิดานั้นมีลักษณะคล้ายคลึงกับคฤหาสน์ตระกูลเบทส์ ใน *Psycho*<sup>2</sup> ไม่เพียงแต่การแต่งบ้านด้วยสัตว์สตัฟฟ์เท่านั้น แต่ตนยังอาศัยอยู่บนชั้นสอง สื่อสารกับ

<sup>2</sup> มีผู้แสดงความเห็นประเด็นนี้ไว้ก่อนแล้ว เช่น ผู้วิจารณ์ในนามปากกา Wise Kwai แสดงความเห็นไว้ว่า บรรยายกานอนชายยะแขยง (creepy) ในบ้านของนิดา อาจจะเป็นการจงใจอ้างอิงถึงบ้านของนอร์แมน เบทส์ ก็ได้ (Wise Kwai, 2010) นอกจากนี้ ผู้กำกับยังเสนอว่าตนได้รับแรงบันดาลใจจากภาพยนตร์เรื่อง *Psycho* ในการสร้างเรื่อง ใคร...ในห้องด้วย (Siamzone)

ตัวละครอื่นๆ ด้วยการส่งกระดาษโน้ตตลอดไปประตู เหมือนกับมารดาของนอร์แมน เบทส์ที่อาศัยอยู่ชั้นบนอย่างลึกลับให้ผู้ชมได้ยินเฉพาะเสียงพูดของเธอเท่านั้น หากมารดาของนอร์แมน เบทส์ ถือจิตไร้สำนึกที่หลอกหลอนและสร้างความขัดแย้งในใจของนอร์แมน ร่างกายอันเป็นปกติของตนที่นิดามองเห็นในตอนท้ายเรื่องก็คือตัวแทนของความรู้สึกผิดของเธอที่ทำให้ลูกชายเสียชีวิต และเป็นร่างจินตนาการของตนในแบบที่เธออยากให้เป็น

หลังจากที่ตนเสียชีวิตและนิดาได้พยายามใช้พลังจิตสร้างตนขึ้นมานั้น นิดา ก็หันมาเอาใจตนที่สร้างขึ้นมาอย่างลึกลับนี้ โดยอนุญาตให้ไม่ต้องออกจากห้อง ปลอมให้เล่นเกมสโคมพิวเตอร์ได้ตามสบาย อีกทั้งยังซื้อนิตยสารการ์ตูนญี่ปุ่นที่ตนชอบมาให้อีกด้วย แม้ว่านิดาจะไม่ได้เคยแกะหนังสือการ์ตูนของตนออกอ่านเลย กล่าวได้ว่า แม้เจปอบที่ตนเสพจะอยู่ใกล้ตัวนิดา แต่นิดาก็ไม่เคยรู้จักวัฒนธรรมเหล่านี้อย่างจริงจัง และแสดงให้เห็นว่าในเรื่องนั้น นิดาหมกมุ่นกับการเอาใจตนโดยไม่ได้ตระหนักว่า เจปอบจะเป็นผลดีหรือผลเสียต่อลูกชายของเธออย่างไร การหลอกตัวเองว่าลูกชายยังมีชีวิตอยู่ทำให้เธอขาดสติ เอาอกเอาใจลูกชายไม่มีที่สิ้นสุด โดยไม่ตระหนักถึงพิษภัยของวัฒนธรรมป๊อปที่บุตรชายเนรมิตของเธอเสพ และภาพยนตร์ก็เสนอภาพเหนือจริงของพิษภัยของเจปอบโดยทำให้ตนที่นิดาสร้างขึ้นนี้บริโภคเจปอบเกินขนาด จนกลายร่างเป็นอมมนุษย์ที่พิกลพิการ แต่ความเสียดสีของนิดาก็ทำให้เธอยังคงมองไม่เห็นความพิกลพิการของร่างกายลูก แต่กลับสุขใจกับจินตนาการว่าลูกยังมีชีวิตอยู่ และมองเห็นร่างกายลูกว่ายังเป็นเหมือนคนปกติในตอนท้ายเรื่อง

ในมุมมองของภาพยนตร์นั้น เจปอบเป็นจุลสารเสพติดที่หากเสพมากเกินไประยะย่อมทำลายร่างกาย จิตใจ และในกรณีนี้คือตัวตนแบบมนุษย์ปกติ โดยที่ผู้ใหญ่คือแม่ไม่อาจสังเกตเห็นการบ่อนทำลายนี้ได้ ในภาพยนตร์เรื่องนี้ ห้องส่วนตัวที่ผู้ใหญ่มองเข้าไปไม่เห็น รู้เพียงแต่ว่าบุตรหลาน ‘อ่านการ์ตูนญี่ปุ่น เล่นเกมคอมพิวเตอร์’ ไม่ออกมาเรียนหนังสือหรือใช้ชีวิตในสังคม จึงมีความลึกลับน่ากลัว ไม่ใช่ในเชิงไสยศาสตร์และจิตวิญญาณ แต่เป็นความวิตกกังวลต่ออนาคตที่ดีคือ การตั้งใจออกไปเรียนหนังสือ มีงานทำ มีครอบครัวสมบูรณ์อย่างผู้ชายทั่วไป ซึ่งจะถูกทำลายด้วยการหมกมุ่นในการบริโภควัฒนธรรมต่างชาติ ซึ่งแพร่เข้ามาในชีวิตของวัยรุ่นไทยอย่างเงียบๆ

## 4.2 อวสานโลกสวย (2559) เจ็บปวดที่เป็นบ่อเกิดของความอึดอัด

อวสานโลกสวย เล่าเรื่องของก้อย เด็กสาวที่ถูกแม่เลี้ยงใช้แรงงานอย่างทารุณ ก้อยได้เข้าสู่วงการแต่งกายคอสเพลย์และมีชื่อเสียงในอินเทอร์เน็ต เพื่อนที่แต่งคอสเพลย์ด้วยกันอีกคนก้อยจึงล่อลวงให้เธอถูกข่มขืน ก้อยแค้นใจมาก ต่อมาเธอฆ่าแม่เลี้ยงของตัวเองตาย เปลี่ยนชื่อเป็นเกรซ และตกลงเป็นคูรักรของเด็กหนุ่มโอตาคูชื่อแจ๊ค เกรซและแจ๊คไปลักพาตัวเอแคลร์ผู้มีชื่อเสียงในอินเทอร์เน็ตในฐานะเน็ตไอดอล และเพื่อนสาวของเอแคลร์คือเบิ้ลผู้เขียนนิยายออนไลน์ให้เอแคลร์เป็นนางเอก แจ๊คได้ข่มขืนเอแคลร์โดยที่เกรซบันทึกภาพไว้ ในขณะที่เกรซทรมาณเอแคลร์ด้วยวิธีการวิปริตต่างๆ รวมถึงบันทึกภาพการทรมาณต่างๆ ไว้แล้วเผยแพร่ถ่ายทอดสดในโลกออนไลน์ ในระหว่างการทรมาณ เกรซได้พูดกระตุ้นให้เอแคลร์เคียดแค้นที่ถูกแจ๊คข่มขืน และทำให้เอแคลร์ลงมือฆ่าแจ๊ค ในที่สุดเอแคลร์และเบิ้ลก็ลุกขึ้นสู้แต่ถูกฆ่าตาย เกรซหนีรอดไปได้และกลายเป็นเน็ตไอดอลที่มีชื่อเสียงเพราะว่าสังคมออนไลน์ชื่นชอบในความสวยและโหดร้ายของเธอ

การแต่งคอสเพลย์ (Cosplay/ Costume Play) นั้นเป็นวัฒนธรรมป๊อปของญี่ปุ่นที่เผยแพร่ไปทั่วโลก Hale (2014, p. 8) อธิบายว่าคอสเพลย์มีความหมายดังนี้

Cosplay is a portmanteau that joins the words "costume" and "play." The term describes a performative action in which one dons a costume and/or accessories and manipulates his or her posture, gesture, and language in order to generate meaningful correspondences and contrasts between a given body and a set of texts from which it is modeled and made to relate.

คำว่าคอสเพลย์เป็นคำที่รวมคำว่า คอสตูม [เครื่องแต่งกาย] และ เพลย์ [เล่น] เข้าด้วยกัน คำนี้อธิบายการแสดงโดยแต่งกายหรือสวมเครื่องประดับที่กำหนดกิริยาท่าทาง

และภาษาของผู้ที่แต่งกายเอง อันเป็นการสื่อความหมายถึง  
ความหมายที่ทั้งไปในทางเดียวกันและขัดแย้งกับตัวบทที่เป็น  
ต้นแบบของการแต่งกายนั้น (แปลโดยผู้เขียนบทความ)

การแต่งกายคอสเพลย์นั้นเป็นวัฒนธรรมญี่ปุ่น Ito and Crutcher (2014, p. 47)  
เสนอว่าการแต่งคอสเพลย์ที่มีการแสดงบทบาทสมมติและข้ามเพศได้นั้นมีที่มาจาก  
ละครคาบูกิในอดีต ส่วนในปัจจุบันการแต่งคอสเพลย์ตามตัวการ์ตูนนั้นเป็นกิจกรรม  
ที่นิยมในงานรวมตัวของโอตาคุ แม้ว่าการแต่งคอสเพลย์จะเผยแพร่ไปทั่วโลกและมี  
ชื่อเสียงมาเป็นระยะเวลาหนึ่งแล้วแต่ในโลกตะวันตก อย่างเช่นงานของ Hale ที่สัมภาษณ์  
นักแต่งคอสเพลย์ในสหรัฐอเมริกา แต่ว่าวัฒนธรรมญี่ปุ่นก็ยังเป็นตัวแทนที่สำคัญและ  
เห็นได้ชัดของวัฒนธรรมย่อยแขนงดังกล่าว

ในภาพยนตร์เรื่อง *อวสานโลกสวย* กิจกรรมคอสเพลย์เป็นจุดเชื่อมโยง  
ตัวละครเข้าด้วยกันและเป็นกิจกรรมที่ขมวดปมหลักของเรื่อง ก้อยได้มีชื่อเสียงใน  
อินเทอร์เน็ตก็เพราะแต่งคอสเพลย์ เธอถูกเพื่อนในวงการคอสเพลย์หักหลัง จึง  
เกิดแค้นใจและเริ่มมีอาการวิปริต เธอยอมมีสัมพันธ์ทางเพศกับแจ็คและเป็นแฟนแจ็ค  
ก็เพื่ออาศัยความสามารถในทางคอมพิวเตอร์เพื่อแก้แค้น ภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่า  
บทเข้าพระเข้านางของแจ็คและเกรซนั้นเกิดขึ้นเมื่อเกรซแต่งคอสเพลย์เป็นตัวการ์ตูน  
ที่แจ็คชื่นชอบ หากพิจารณาในแง่มุมนี้ กิจกรรมการแต่งคอสเพลย์ถูกนำเสนอให้เป็น  
ประตูไปสู่ความวิปริตของเกรซ เป็นโอกาสให้เกรซมีตัวตนสมมติที่แตกต่าง หลีกหนี  
ไปจากโลกของความเป็นจริง และเป็นตัวตนที่โหดร้ายอำมหิตวิปริต และในตอนท้าย  
เมื่อเกรซมีชื่อเสียง ภาพยนตร์ก็นำเสนอว่า ความวิปริตนี้สามารถส่งต่อให้เยาวชนคน  
อื่นๆ ในสังคมไทยได้ โดยผ่านสื่ออินเทอร์เน็ตด้วย

อีกสาเหตุหนึ่งคือวัฒนธรรมย่อยของการเป็นเน็ตไอดอล Lukacs (2015,  
pp. 487-488) อธิบายลักษณะของเน็ตไอดอลไว้ว่า เป็นหญิงสาวที่น่าเสนอหน้าตา  
และบุคลิกน่ารัก (cute) ในแนวทางของวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่น เน็ตไอดอลเป็นงานที่  
ไม่ได้รับค่าแรง แต่ผู้ที่เป็นเน็ตไอดอลจะพยายามสร้างชื่อเสียงผ่าน “ฐานแฟนคลับ”  
(fan base) ของตนเอง เพื่อนำไปสู่การประกอบอาชีพที่ได้รับเงินในภายหลัง ทั้งนี้  
วัฒนธรรมของเน็ตไอดอลในญี่ปุ่นเป็นที่นิยมในโลกออนไลน์ช่วงปลายทศวรรษ 1990

ถึงทศวรรษ 2000 วัฒนธรรมย่อยของเน็ตไอดอลในอินเทอร์เน็ตเป็นช่องทางสำคัญของ โศกนาฏกรรมที่เกี่ยวข้องกับความวิปริตของเกรซ เรื่องทั้งหมดเกิดขึ้นจากความริษยาของเกรซที่มีต่อเอแคลร์ ซึ่งในภาพยนตร์ไม่ได้บอกชัดเจนว่าเป็นเพราะเหตุใด แต่อาจวิเคราะห์ได้ว่าเป็นเพราะว่าในขณะที่เกรซสามารถมีชื่อเสียงได้ก็ต่อเมื่อแต่งกายคอสเพลย์ ซึ่งเป็นตัวตนสมมติที่สวมบทบาทเป็นตัวละครในจินตนาการ เอแคลร์สามารถมีชื่อเสียงได้จากการเป็นเน็ตไอดอลที่ถ่ายทอดชีวิตประจำวันของตัวเอง และตัวตนของเอแคลร์ก็ได้รับการนำเสนอให้สมบูรณ์แบบน่าชื่นชอบยิ่งขึ้นไปอีกจากการที่เบิ้ลเขียนแฟนฟิคชั่น (fanfiction) หรือนวนิยายที่สร้างตัวละครจากบุคคลมีชื่อเสียงหรือตัวละครในวรรณกรรม/การ์ตูน/เกม โดยให้เอแคลร์เป็นตัวเอก การเผยแพร่เรื่องราวของเอแคลร์ทางอินเทอร์เน็ตเป็นโอกาสให้เกรซได้เรียนรู้เรื่องราวของเอแคลร์และเปรียบเทียบกับชีวิตของเธอเอง ความแตกต่างของชีวิตที่เป็นสุขและเป็นที่ชื่นชอบของเอแคลร์ ซึ่งตรงกันข้ามกับชีวิตอันน่าหดหู่และต้องซ่อนตัวภายใต้การแต่งคอสเพลย์ และจบลงด้วยการถูกทำร้ายของเกรซ น่าจะเป็นการกระตุ้นความริษยาของเกรซให้ไปถึงจุดของความวิปริตบ้าคลั่งจนเกรซคิดจับเอแคลร์มาฆาตรман นอกจากนี้ การ “ออฟเดท” ชีวิตประจำวันของเอแคลร์เป็นประจำเพื่อสร้างฐานแฟนคลับ ก็เป็นช่องทางให้แจ๊คสามารถสืบค้นที่อยู่และรูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันของเอแคลร์จนสามารถไปลักพาตัวเอแคลร์มาได้ ในมุมมองที่ภาพยนตร์นำเสนอ นั้น อินเทอร์เน็ตและวัฒนธรรมเน็ตไอดอลจึงสามารถนำภัยมาสู่ตัวเราได้อย่างที่เอแคลร์ประสบ

เมื่อโครงเรื่องหลักวางอยู่บนปมขัดแย้งระหว่างเกรซและเอแคลร์ บทบาทอันโดดเด่นของตัวละครหญิงโดยเฉพาะเกรซก็กระทบต่อความเป็นชายของแจ๊คในแง่ลบเป็นอย่างมาก แม้ว่าแจ๊คจะมีความสามารถทางคอมพิวเตอร์ ได้ใช้ความสามารถของตนในการค้นหาและลักพาตัวเอแคลร์มาได้เป็นผลสำเร็จ แต่ภาพยนตร์ได้นำเสนอวิกฤตความเป็นชายแบบโอตาคุผ่านตัวละครแจ๊ค โดยแสดงให้เห็นว่าแจ๊คไม่มีอำนาจเป็นผู้นำ แต่กลับกระทำการเรื่องอามัหิตต่างๆ เพียงเพื่อตอบสนองความต้องการของเกรซ ประเด็นนี้เห็นได้จากฉากต่างๆ ที่แจ๊คได้แสดงความเป็นชายของตนผ่านการมีเพศสัมพันธ์ เพศสัมพันธ์ครั้งแรกของแจ๊คกับเกรซเกิดขึ้นหลังจากแจ๊คพยายามปลุกปล้ำเกรซ เกรซต่อสู้และหนีไปได้ ต่อมาเกรซฆ่าแม่เลี้ยงของตนตาย จึงเรียกแจ๊คมาช่วยเหลือ เกรซยอมตกลงเป็นแฟนแจ๊คโดยมีเงื่อนไขว่าแจ๊คต้องเป็นผู้ช่วยของตน และทั้งสองก็

มีเพศสัมพันธ์กัน การ 'ได้นาง' ของแจ็คในครั้งนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงการที่ผู้ชาย 'ได้' เพราะมีความเหนือกว่าในความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างเพศ แต่เป็นการตกลงแลกเปลี่ยนที่ผู้หญิงเองก็ได้รับผลประโยชน์เช่นกัน และยังเป็นผู้เสนอข้อตกลงด้วย เพศสัมพันธ์ครั้งต่อมาเกิดขึ้นเมื่อเกรซต้องการเอาใจแจ็ค ด้วยการแต่งคอสเพลย์แบบที่แจ็คชื่นชอบ เพศสัมพันธ์ครั้งนี้เป็นความพยายามของเกรซที่จะเอาชนะความหลงใหลใฝ่ฝันของแจ็คที่ชื่นชอบเอแคลร์ผู้ที่เกรซริษยา เพศสัมพันธ์ดังกล่าวจึงเป็นการแข่งขันของเกรซกับภาพเอแคลร์ในจินตนาการของทั้งเกรซและแจ็ค (ฉากที่เป็นที่กล่าวขวัญ คือฉากที่แจ็คทำอัตถกามกิริยาโดยดูคลิปวิดีโอของเอแคลร์ไปด้วยนั้นอาจเป็นการยั่วล้อกับชื่อเสียงของแจ็ค ที่คล้ายกับคำสแลง Jack off ซึ่งเป็นการนำเสนอความไม่เอาไหนของแจ็คที่ไม่สามารถมีเพศสัมพันธ์กับหญิงสาวที่ตนชอบได้ ได้แต่ช่วยเหลือตนเอง) เพศสัมพันธ์ครั้งสุดท้ายของแจ็ค คือการข่มขืนเอแคลร์หลังจากที่เกรซและแจ็คจับตัวเธอมา การข่มขืนครั้งนี้มีเกรซคอยเฝ้าดูและถ่ายวิดีโอบันทึกภาพไว้ด้วยความสนใจ เพศสัมพันธ์ของแจ็คครั้งนี้จึงเป็นการตอบสนองความพึงพอใจของเกรซ ผู้มีอำนาจสูงสุดในการควบคุม 'การแสดง' ครั้งนี้ของแจ็ค หากการมีเพศสัมพันธ์ของแจ็คคือการแสดงออกถึงความเป็นชายของแจ็คทั้งในเชิงเพศสถานะและเพศวิถี (gender and sexuality) ความเป็นชายของแจ็คนั้นไม่สามารถครอบงำและแสดงความเหนือกว่าหญิงสาวอันวิปริตอย่างเกรซได้เลย แม้กระทั่งจุดจบของแจ็คยังถูกฆ่าโดยเอแคลร์ (ที่ถูกยั่วยุโดยเกรซเพื่อถ่ายคลิป) เพื่อแก้แค้นที่ถูกข่มขืน กล่าวได้ว่าแม้ผู้หญิงที่ถูกจับตัวมาอยู่ในสภาพที่ไร้อำนาจที่สุดในเรื่องก็ยังสามารถจะฆ่าแจ็คได้อย่างง่ายดาย

ห้องนอนของวัยรุ่นในภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้เป็นฉากสำคัญของเรื่อง ที่แสดงให้เห็นความสัมพันธ์เชิงอำนาจของตัวละครในแต่ละฉาก ตั้งแต่ห้องนอนของก้อยที่ฆ่าแม่เลี้ยงตายและร่วมเพศกับแจ็คต่อหน้าศพ ห้องนอนของเอแคลร์ซึ่งแจ็คและเกรซบุกเข้าไปรื้อค้นข้าวของ ห้องคอมพิวเตอร์ของแจ็คที่ใช้วางแผนและทรมาณเอแคลร์กับเพื่อน รวมถึงห้องนอนอีกห้องในบ้านของแจ็ค ที่เกรซลอบใช้ทรมาณเอแคลร์และเปล โดยที่แจ็คไม่รู้ ซึ่งเป็นห้องที่แจ็คเข้ามาพบเอแคลร์ถูกทรมาณ และถูกเอแคลร์ฆ่าตาย หากใช้กรอบคิดเช่นเดียวกับที่วิเคราะห์เรื่อง *Psycho* และ *ใคร...ในห้อง* ห้องนอนของเอแคลร์ที่สวยงามเป็นระเบียบเรียบร้อย เต็มไปด้วยของใช้สันทนาการ นั่นคือ ชุบเปอร์อีโก้

ของเกรซที่แสดงความเป็นหญิงที่ถูกต้องตามชนบ เรื่องดำเนินไปโดยให้เกรซฆ่าแม่ของเอแคลร์และขึ้นไปรื้อค้นข้าวของในห้องเอแคลร์ เอแคลร์ที่ไม่รู้มาก่อนว่ามีผู้บุกรุกก็ตื่น เขาใจผิดว่าแม่มารื้อห้อง จากนั้นอาจมองเป็นสัญลักษณ์ว่าเกรซได้ทำลายความเป็นหญิงแบบเดิมที่รู้ผิดชอบชั่วดีในใจตนไปหมดแล้ว ห้องนอนของก้อยคือ อีโก้ ซึ่งเป็นจุดพลิกผันที่อยู่ตรงกลางระหว่างความวิปริตที่ก้อยเก็บกดไว้ภายในใจและระบายออกมาด้วยความรุนแรงเมื่อเปลี่ยนชื่อเป็นเกรซ และเห็นได้ชัดว่าห้องนอนของแจ๊คทั้งสองห้องคือ อิด หรือจิตไร้สำนึกฝ่ายต่ำของเกรซที่ใช้ทรมาณเหยื่อ นอกจากนี้ การที่เกรซย้ายมาทรมาณเอแคลร์และเปิ้ลในอีกห้องของบ้านแจ๊ค คือการเลี้ยงออกมาจากห้องของแจ๊ค และไปหาพื้นที่ที่ตนจะแสดงอำนาจเหนือเหยื่อออกมาได้เต็มที่ หลบไปจากสายตาของแจ๊ค แจ๊คตายในห้องดังกล่าวเพราะเป็นพื้นที่ที่เขาไร้อำนาจโดยสิ้นเชิง จากโคลแม็กซ์ที่เอแคลร์พยายามวิ่งหนีและเปิ้ลถึงกับพยายามปีนกำแพง หลบหนีไปจากบ้านของแจ๊ค ก็คือการที่เหยื่อหลบไปจากพื้นที่อันเป็นสัญลักษณ์ของจิตใจฝ่ายต่ำของเกรซ

ที่สำคัญ หากวางเหตุการณ์นี้ในบริบทของการรับวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นในสังคมไทย เมื่อพิจารณาว่าเหตุร้ายต่างๆ ในเรื่องล้วนแต่เกิดขึ้นในห้องนอนซึ่งเป็นห้องส่วนตัวของแจ๊ค เอแคลร์ และเกรซ อาจมองได้ว่า เมื่อวัยรุ่นอยู่ในห้องส่วนตัวที่ซ่อนจากสายตาผู้ใหญ่ วัยรุ่นได้ลอบเข้าไปสู่โลกอันตรายจากวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่น และนำไปสู่ความวิปริตบ้าคลั่งรวมถึงโศกนาฏกรรมในตอนท้ายเรื่อง ห้องนอนของวัยรุ่นคือพื้นที่ลึกลับน่ากลัวและสามารถทำลายชีวิตของวัยรุ่นได้ในสายตาผู้ใหญ่ซึ่งไม่สามารถมองเห็นไปถึงการใช้สื่อและกิจกรรมในห้องนอนของบุตรหลาน

เหตุใดการรับวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นของวัยรุ่นจึงสัมพันธ์กับวิกฤตของความเป็นชาย พิจารณาจากภาพยนตร์ทั้งสองเรื่อง จะเห็นว่าภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องล้วนมองวัฒนธรรมญี่ปุ่นว่าเป็นเหมือนยาเสพติด การพนัน และกิจกรรมเลวร้ายทั้งหลายของวัยรุ่น แต่ภาพยนตร์นำเสนอผลกระทบต่อวัยรุ่นหญิงและวัยรุ่นชายแตกต่างกัน ในภาพยนตร์ วัยรุ่นชายมีอิสระในการเข้าถึงวัฒนธรรมญี่ปุ่นมากกว่าวัยรุ่นหญิง ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องเสนอว่า ในขณะที่การเข้าถึงวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นของผู้หญิงเป็นเรื่องต้องห้ามรุนแรง เพราะเพียงแค่เข้าไป ‘ยุ่งเกี่ยว’ ก็อาจป่วยและเสียชีวิตอย่าง



กรณีของปาน หรือวิปริตเสียคนอย่างกรณีของเกรซ แต่การเข้าถึงวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นของผู้ชายเป็นเรื่องธรรมดา (เหมือนผู้ชายดื่มเหล้า สูบบุหรี่) หากไม่เสพมากเกินไป ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องก็ล้วนเสนอภาพวัยรุ่นชายที่เสพวัฒนธรรมป๊อปมากเกินไป อย่างไรก็ตามในกรณีของตัน ที่หมกมุ่นจน (ถูกเข้าใจว่า) เป็นโรคฮิคิโคโมริ หรือกรณีของแจ๊ค ซึ่งถูกวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่น (ที่นำเสนอผ่านตัวละครเกรซ) ครอบงำจนถูกชักนำไปทำเรื่องชั่วร้ายและเสียชีวิต ในขณะที่วัยรุ่นหญิงถูกนำเสนอว่ามีความผิดปกติมาแต่ต้นอยู่แล้ว ไม่ว่าจะจากความเจ็บป่วย ปัญหาครอบครัว และจิตใจวิปริต วัยรุ่นชายถูกนำเสนอในลักษณะคนปกติที่ ‘เสพ’ วัฒนธรรมเกินขนาดจนผิดปกติ ด้อยสมรรถภาพ และไม่สามารถทำหน้าที่ผู้ชายที่สังคมคาดหวังได้ วิกฤตความเป็นชายจึงถูกเสนอให้เป็นความเสื่อมถอยของครอบครัวและสังคม

## 5. สรุปและอภิปราย

นักวัฒนธรรมศึกษาบางคนมองว่าการเสพวัฒนธรรมป๊อปญี่ปุ่นของประเทศในเอเชียเป็นประสบการณ์ร่วมของภาวะสมัยใหม่ที่แตกต่างไปจากตะวันตก การเสพวัฒนธรรมดังกล่าวนี้จึงไม่ใช่เรื่องไร้สาระไปเสียทีเดียวนัก ในบทนำของหนังสือรวมบทความเกี่ยวกับการเสพละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นข้ามชาติในเอเชีย Iwabuchi ผู้เป็นบรรณาธิการได้เสนอว่า แม้ความเป็นสมัยใหม่แบบตะวันตกทางด้าน “การเมือง วัฒนธรรม เศรษฐกิจ และการทหาร” จะแผ่ขยายไปทั่วโลก แต่ประสบการณ์ของสภาวะสมัยใหม่ในเอเชียก็แตกต่างออกไปจากประเทศตะวันตก สังคมเอเชียในแต่ละประเทศนั้นมีประสบการณ์ต่อการเป็นสมัยใหม่ที่คล้ายคลึงกันทั้งในด้าน “การกลายเป็นเมือง ความเป็นสมัยใหม่ และโลกาภิวัตน์” ละครโทรทัศน์ของญี่ปุ่นจึงสามารถสะท้อนประสบการณ์ของความทันสมัยที่สามารถเทียบเคียงกับประเทศอื่นๆ ในเอเชียได้ในลักษณะที่ไม่อาจพบในวัฒนธรรมป๊อปจากสื่อตะวันตก (Iwabuchi, 2004: pp. 2-3) ดังนั้น รสนิยมในการเสพวัฒนธรรมเอเชียอย่างญี่ปุ่นและเกาหลีของวัยรุ่นไทยจึงอาจไม่ได้เกิดขึ้นจากความบังเอิญ แต่เป็นการตอบสนองต่อพัฒนาการของประเทศไทยสู่

ภาวะสมัยใหม่ในยุคปัจจุบันที่สื่อสารมวลชนที่ทันสมัยทำให้เพื่อนบ้านเอเชียด้วยกัน เป็นที่สนใจมากเป็นพิเศษ

แม้ว่าภาพยนตร์จะเป็นวัฒนธรรมวัยรุ่นที่มีกลุ่มเป้าหมายผู้ชมเป็นเยาวชน แต่ภาพยนตร์ไทยทั้งสองเรื่องก็เลือกจะมองสภาวะความเป็นสมัยใหม่แบบเอเชียนี้ ด้วยสายตาที่หวาดระแวงต่อวัฒนธรรมแปลกปลอม และแม้ว่าความคล้ายคลึงและ ประสบการณ์ร่วมภายในสังคมเมืองของประเทศในเอเชียจะเป็นสาเหตุหลักของการ ขยายตัวของวัฒนธรรมบ๊อบข้ามชาติอย่างเจป๊อบ แต่ภาพยนตร์ทั้งสองก็เลือกเอา วัฒนธรรมที่มีภาพลักษณ์เข้าใจยากอย่างคอสเพลย์และมีภาพตายตัวในแง่ลบอย่าง โอตาคุมานำเสนอ และเสนอด้วยภาพลบที่ขยายใหญ่จนทำให้วัยรุ่นดูอ่อนแอและ วิปริตในกระแสของเจป๊อบ ในมุมมองของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องนี้ กระแสวัฒนธรรม เอเชียร่วมสมัยจึงไม่ใช่เรื่องปกติของความเป็นสมัยใหม่ แต่เป็นสิ่งแปลกปลอมที่ อันตราย แม้วัฒนธรรมจะมีลักษณะไหลเวียนข้ามชาติมาแต่ไหนแต่ไร แต่ในดัวบท ทั้งสอง วัฒนธรรมเอเชียยังถูกมองในกรอบของการแบ่งเป็นวัฒนธรรมประจำชาติ กับวัฒนธรรมต่างชาติ โดยที่วัฒนธรรมต่างชาติมีความเป็นอื่นที่ไม่น่าไว้วางใจ

การที่ภาพยนตร์ทั้งสองล้วนมีตัวละครชายวัยรุ่นที่เป็นโอตาคุก็เป็นประเด็น ที่น่าสนใจ เพราะว่าปกติแล้วในภาวะสมัยใหม่และโลกาภิวัตน์นั้น ผู้หญิงจะถูกวิพากษ์ มากกว่า เช่น รับวัฒนธรรมต่างชาติและไม่รักนวลสงวนตัว หรือว่าการหลงไหลดารานักร้องต่างชาติทำให้เสียภาพลักษณ์ของชาติไทย แต่ภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องกลับเลือก นำเสนอปัญหา (“วิกฤต”) ของความเป็นชายของวัยรุ่นควบคู่กันไปด้วย ปัญหาดังกล่าว นี้ถูกนำเสนอในภาวะของความเป็นสมัยใหม่ ที่ผู้ชายไม่ได้สัมพันธ์กับชาติในแง่ของ การเป็นนักรบปกป้องประเทศชาติ แต่ว่ามีบทบาทสำคัญต่อสังคมและเศรษฐกิจ เป็น ผู้สร้างครอบครัวที่สมบูรณ์และเป็นกำลังสำคัญของชาติ ในกรณีนี้การหมกมุ่นใน วัฒนธรรมต่างชาติ ทำให้ผู้ชายไร้สมรรถภาพ กลายเป็นโอตาคุแบบชนบทที่ไม่สามารถ เข้าสังคมตามปกติ ความเป็นสมัยใหม่จากวัฒนธรรมเอเชียในภาพยนตร์ทั้งสองจึง สะท้อนผ่านวิกฤตของความเป็นชายที่ปรากฏในเรื่อง

อย่างไรก็ตาม วัยรุ่นในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องเป็นวัยรุ่นชนชั้นกลาง ซึ่งเป็น คนกลุ่มใหญ่ที่สุดในการรับวัฒนธรรมเจป๊อบ ดังที่ Siriyuvasak (2004, pp. 195-196)

กล่าวไว้ว่าวัยรุ่นชนชั้นกลางเป็นคนกลุ่มใหญ่ อยู่ในครอบครัวที่ร่ำรวยมีกำลังซื้อพอที่จะบริโภคสินค้าเจป๊อบ และนำมาเป็นเครื่องมือในการสร้างอัตลักษณ์สมัยใหม่ของวัยรุ่นที่มีเสรีภาพพอที่จะต่อต้านการควบคุมจากรัฐบาลได้ ดังนั้น ถึงแม้ว่าการใช้วัฒนธรรมเจป๊อบของวัยรุ่นชนชั้นกลางเพศชายในภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องจะจบลงด้วยโศกนาฏกรรม แต่ในแง่ของความสัมพันธ์เชิงอำนาจระหว่างวัยรุ่นกับผู้ใหญ่และสังคมนั้น นับได้ว่าเจป๊อบเป็นเครื่องมือที่วัยรุ่นใช้ต่อต้านชนบทยาวแบบชนชั้นกลางของครอบครัวและสังคมได้เช่นกัน แม้จะเป็นเครื่องมือที่ “เป็นพิษ” ในมุมมองของภาพยนตร์ก็ตาม แต่สิ่งที่ภาพยนตร์หลีกเลี่ยงไม่ได้และได้นำเสนอออกมาก็คือวัฒนธรรมบันเทิงเหล่านี้มีแนวโน้มที่จะเสริมพลังให้แก่วัยรุ่นที่ขบถและโต้แย้งต่อความคาดหวังของสังคมมากกว่าจะเป็นเพียงเรื่องสนุกไร้สาระของเยาวชน

ประเด็นสุดท้ายคือสถาบันครอบครัวที่นำเสนอผ่านความเลวร้ายที่เกิดขึ้นในห้องส่วนตัวของวัยรุ่น หรือในบ้านที่ไม่มีผู้ใหญ่อยู่ หรือในระหว่างเล่นอินเทอร์เน็ต สื่อสมัยใหม่อย่างอินเทอร์เน็ตถูกนำเสนอให้เป็นสื่อที่นำภัยมาสู่สถาบันครอบครัว เพราะอินเทอร์เน็ตสามารถเปิดโลกความบันเทิงและวัฒนธรรมต่างชาติให้กับวัยรุ่นได้ วัยรุ่นจึงไม่ออกมาทำกิจกรรมผ่อนคลายต่างๆ ร่วมกับสมาชิกในครอบครัวหรือแม้แต่เพื่อนฝูงอีกต่อไป วัยรุ่นที่เก็บตัวอยู่ในห้อง เสพวัฒนธรรมต่างชาติที่แปลกปลอมและผู้ใหญ่ไม่อาจเข้าใจ จึงสร้างความวิตกกังวลให้กับผู้ใหญ่ในภาพยนตร์ รวมไปถึงสังคมไทยบางส่วนที่เป็นผู้เสพผู้สร้างภาพยนตร์ การใช้ฉากที่เป็นห้องส่วนตัวหรือการอยู่ลำพังภายในบ้านของวัยรุ่นนั้นจึงมีความหมายลึกซึ้งสื่อถึงความหวาดระแวงต่อวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นในภาวะสมัยใหม่

อาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์ไทยในทศวรรษ 2550 เรื่อง *ใคร...ในห้อง* และ *อวสานโลกสวย* ได้นำเสนอภาพภาวะสมัยใหม่ในแง่ลบ ผ่านความขัดแย้งระหว่างรุ่นและภาพอุดมคติของครอบครัวและสังคม บทความเรื่องนี้ได้พยายามวางความขัดแย้งของภาพยนตร์ลงในบริบทของการไหลบ่าของวัฒนธรรมเอเชียในประเทศไทย และพบว่าภาพยนตร์ทั้งสองสามารถสะท้อนมุมมองต่อวัฒนธรรมวัยรุ่น รวมทั้งความขัดแย้งระหว่างความเป็นไทยและความเป็นต่างชาติในภาวะความเป็นสมัยใหม่ได้อย่างน้อยก็ในมุมมองของผู้สร้างภาพยนตร์เอง

## รายการอ้างอิง

- ปัญญา หอมชื่น และอรุษา ดอนไสว. (2559). *อวสานโลกสวย*.  
 ภาควิชา วัฒนธรรมจีน. (2553). *ใคร ในห้อง...who are you*.  
 Siamzone. เกิร์ตน่ารู้จาก ใคร...ในห้อง. สืบค้นเมื่อ 18 ตุลาคม 2559 จาก  
<https://www.siamzone.com/movie/m/5694/trivia>  
 Thaicinema. Who are you ใครในห้อง. สืบค้นเมื่อ 21 มิถุนายน 2559, จาก  
<http://www.thaicinema.org/kits219whoru.php>.  
 Buchbinder, D. (2013). *Studying men and masculinities*. Abingdon, Oxon; New York: Routledge.  
 De Boise, S. (2013). Patriarchy and the crisis of masculinity. *New Left Project*.  
 Retrieved 17 June 2016, from  
[http://www.newleftproject.org/index.php/site/article\\_comments/patriarchy\\_and\\_the\\_crisis\\_of\\_masculinity](http://www.newleftproject.org/index.php/site/article_comments/patriarchy_and_the_crisis_of_masculinity)  
 Hale, M. (2014). Cosplay: intertextuality, public texts and the body fantastic. *Western Folklore* 73(1), pp.5-37.  
 hooks, b. (n.d.). Understanding patriarchy. Retrieved 17 June 2016, from  
<http://imagineborders.org/pdf/zines/UnderstandingPatriarchy.pdf>.  
 Ito, K. and P. A. Crutcher (2014). Popular mass entertainment in Japan: Manga, Pachinko, and cosplay. *Soc Society* 51(1), pp.44-48.  
 Iwabuchi, K. (2002). *Recentering globalization: Popular culture and Japanese transnationalism*. Durham: Duke University Press.  
 Iwabuchi, K. (2004). *Feeling Asian modernities: Transnational consumption of Japanese tv dramas*. Hong Kong: Hong Kong University Press.  
 Jacobs, S. (2007). *The wrong house: The architecture of Alfred Hitchcock*. Rotterdam: 010 Publishers.  
 Kitiarsa, P. (2007). *Muai Thai cinemas and the burdens of Thai men*. Singapore: Asia Research Institute, National University of Singapore.

- Kremer, W. and Hammond, C. (2013). Hikikomori: Why are so many Japanese men refusing to leave their rooms? *BBC News*. Retrieved from <http://www.bbc.com/news/magazine-23182523>
- Kumagai, K. (2013). "Floating young men: Globalization and the crisis of masculinity in Japan." *Hagar* 11(1), pp.157-165.
- Lukacs, G. (2015). The labor of cute: net idols, cute cultures, and the digital economy in contemporary Japan. *Position: East Asia Cultures Critique* 23, 3 (August 2015), pp.487-513.
- MacInnes, J. (2001). The crisis of masculinity and the politics of identity. In S. Whitehead and F. J. Barrett (Eds), *The masculinities reader*. Cambridge, UK; Malden, MA: Polity; Blackwell Publishers.
- Pettman, J. J. (2003). "Gendering globalization in Asia through miracle and crisis." *Gender Technology And Development* 7(2), pp.171-187.
- Siriyuvasak, U. (2004). Popular culture and youth consumption: Modernity, identity and social transformation. In K. Iwabuchi. (Eds), *Feeling Asian modernities: Transnational consumption of Japanese tv dramas*. Hong Kong: Hong Kong University Press, pp. 177-202.
- Statt, D. A. (1998). *The concise dictionary of psychology*. London, New York: Routledge.
- Toshio, O. (2015). The transition of Otaku and Otaku. In P. W. Galbraith, T. H. Kan & B. Kamm (Eds), *Debating Otaku in contemporary Japan: historical perspectives and new horizons*. London; New York, NY: Bloomsbury Academic.
- Wise Kwai. (2010). Review: Who are you?. Retrieved from <http://thaifilmjournal.blogspot.com.au/2010/03/review-who-are-you.html>