

# ซอมบี้ไทย สังคมไทยและการเมืองไทย<sup>1</sup>

## Reading Thai Society and Politics through Zombies in Thai Films and other Media

ชนัญญา ประสาทไทย  
Chananya Prasartthai

### บทคัดย่อ

บทความฉบับนี้มาจากงานวิจัยของผู้เขียนที่มองซอมบี้ในฐานะของสัญลักษณ์ที่สะท้อนอุดมการณ์และคุณค่าในสังคมไทย บทความเสนอว่าซอมบี้ถูกนำเข้ามาผ่านสื่อภาพยนตร์ก่อนที่จะถูกจัดวางใหม่ภายใต้ความสัมพันธ์กับบริบทของสังคมไทยในรูปของสื่อต่าง ๆ อาทิเช่น ภาพยนตร์ เกมส์ มิวสิควิดีโอ และกระทู้ในเว็บบอร์ด ซอมบี้ในฐานะภาพแทนที่ถูกจัดวางใหม่นี้มีพลวัตของความหมายที่สะท้อนถึงความวิตกกังวลแห่งยุคสมัย

**คำสำคัญ:** ซอมบี้, สังคมไทย, วัฒนธรรมสมัยนิยม, สัญลักษณ์

### Abstract

This article explores Zombie as a sign which reflects ideologies and values in Thai society, exploring how Zombie has been appropriated through films into other cultural forms. These forms include Thai cinemas, video games, and stories. I would like to argue that Zombie is a powerful sign and therefore it can point us to many interesting aspects of Thai society.

**Keywords:** Zombies, Thai society, pop culture, sign

## บทนำ

ทำไมต้องชอมบี้? เมื่อกล่าวถึงชอมบี้ จากความคิดและประสบการณ์ของ ผู้คนในสังคมไทย อาจทำให้จินตนาการถึงภาพของ “ผีดิบ” ที่ออกไล่ล่ากัดกินและ แพร่เชื้อให้ผู้อื่นกลายเป็นชอมบี้ไปด้วยผ่านการกัดหรือแม้แต่แทรกซึมสู่ร่าง ผ่านรอยแผลขีดข่วน ซึ่งภาพปรากฏเหล่านี้เป็นภาพจำที่อิงมาจากภาพยนตร์ หนังสือการ์ตูน เกม และทีวีซีรีส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับชอมบี้ซึ่งเผยแพร่อย่างกว้างขวาง ผ่านสื่อต่าง ๆ ความคิดความเชื่อเกี่ยวกับชอมบี้ได้ก่อตัวและไหลเวียนอยู่ใน วัฒนธรรมไทยอย่างแยบยลจนทำให้ผู้คนไม่เฉลียวใจกับสิ่งที่เรียกว่าชอมบี้ และอาจมองเป็นเรื่องไร้สาระ ขบขัน หรือแม้แต่เป็นเรื่องที่ไม่มีทางเกิดขึ้นได้จริง คำถามที่ว่าชอมบี้มีจริงหรือไม่อาจจะไม่ใช่สิ่งที่ผู้เขียนมุ่งในการแสวงหาคำตอบ เนื่องจากมีข้อถกเถียงและการพยายามหาหลักฐานยืนยันในทางวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับ ความเป็นไปได้ของชอมบี้อยู่มากมายแล้ว ในงานศึกษาที่ผู้เขียนสนใจชอมบี้ ในฐานะภาพแทนทางวัฒนธรรม โดยรูปแบบที่เป็นที่นิยมและเห็นกันเป็นส่วนใหญ่ คือ ชอมบี้มักจะเกี่ยวข้องและผูกโยงเข้ากับเรื่องเล่าวันโลกแตก ซึ่งเป็นวิวัฒนาการ ของความหมายที่มาจากความหมายของชอมบี้แต่เดิมที่มาจากความเชื่อ ในหมู่ทาสแอฟริกันในเฮติ กลายมาเป็นสิ่งที่ปรากฏตัวในความเชื่อทางวัฒนธรรม หลากหลายโดยมีลักษณะร่วมที่คล้ายคลึงกัน กล่าวคือ ชอมบี้คือ “บางสิ่ง” ที่ฟื้นคืนจากความตาย ในทศวรรษ 1930 ชอมบี้เป็นสิ่งที่เกิดจากพิธีกรรมจัดการ ความตายที่ไม่เหมาะสม ทำให้ร่างที่ตายไปแล้วกลับมาอย่างไม่สมควร ชอมบี้ จึงเป็นร่างที่มีสสารแต่ไร้วิญญาณ ต่อมาด้วยบริบทสังคมที่แปรเปลี่ยนไปนับตั้งแต่ ปี ค.ศ. 1968 ความหมายของชอมบี้ได้เปลี่ยนแปลงจากการเป็นเพียงร่างที่ฟื้นคืน จากความตายมาเป็นชอมบี้ที่มีพฤติกรรมกัดกินมนุษย์ด้วยความโหดร้ายป่าเถื่อน

ในเชิงศาสนา ชอมบี้ นับเป็นความเชื่อที่ทรงพลัง ซึ่งท้าทายต่อการมีอยู่ของ พระเจ้า ทำให้มนุษย์ได้ตระหนักและเตรียมพร้อมในการเผชิญหน้ากับความตาย ที่คาดเดาไม่ได้ (Marche, 2013) ภาพยนตร์แนว ชอมบี้แพร่หลายมากขึ้นในช่วง หลังจากเกิดเหตุการณ์ 9/11 ในปี ค.ศ. 2001 ส่วนหนึ่งเป็นเพราะมีความวิตกกังวล เพิ่มขึ้นจากเหตุการณ์ดังกล่าว และอีกส่วนหนึ่งเนื่องจากเหตุการณ์ดังกล่าว

สื่อถึงความเป็นไปได้ที่จะเกิดสงครามล้างโลก ในช่วงเวลาหลังจากนี้ภาพยนตร์ซอมบี้จึงมักจะถ่ายทอดเรื่องราวในรูปแบบที่ซอมบี้ถูกใช้สะท้อนปัญหาของโลกสมัยใหม่ เช่น การก่อการร้าย อาชญากรรมและการระบาดของโรคที่มีผู้คนล้มตายและมนุษย์มากมายถูกเปลี่ยนให้กลายเป็นซอมบี้ ภาพยนตร์ในช่วงนี้เป็นที่รู้จักกันในชื่อตระกูลย่อยของภาพยนตร์ซอมบี้ว่า “ภาพยนตร์แนวซอมบี้วันสิ้นโลก” (Zombie Apocalypse) ชูดความคิดความเชื่อเกี่ยวกับซอมบี้ที่ถูกเล่าต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่นเรื่องเล่าสู่กันนิยาย จนกลายมาเป็นภาพยนตร์ ทีวีซีรีส์ เสื้อผ้า ของสะสม หรือแม้แต่ของเล่นเด็ก ต่างมีส่วนประกอบสร้างความเป็นภาพแทนของซอมบี้ ในฐานะสัญลักษณ์ที่ทรงพลังอันสะท้อนถึงความวิตกกังวลของสังคมในแต่ละยุค สิ่งเหล่านี้ไหลเวียนอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คนในสังคม ชี้อธิบายให้เขียนตั้งคำถามถึงการปรากฏตัวของซอมบี้ในวัฒนธรรมไทย ความคิด มุมมอง บริบท หรือสถานการณ์ใดที่ซอมบี้ถูก “นำเข้า” และในแต่ละช่วงเวลา ความหมายของซอมบี้ถูกปรับเปลี่ยน และปะติดปะต่อใหม่จนก่อเกิดเป็นท่าความเข้าใจต่อซอมบี้ในรูปแบบเฉพาะตัวของสังคมไทยอย่างไร

ในแง่ระเบียบวิธีวิจัยนั้น ผู้เขียนเริ่มต้นจากการ “อ่าน” ความหมายของซอมบี้ที่ปรากฏผ่านสื่อภาพยนตร์เป็นหลัก เนื่องจากเห็นว่าซอมบี้เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายที่สุดผ่านสื่อภาพยนตร์ โดยการอ่านความหมายของซอมบี้จะพิจารณาโดยเชื่อมโยงกับบริบทแวดล้อมทางประวัติศาสตร์สังคมในยุคสมัยที่มีการสร้างภาพยนตร์ เพื่อให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของชุดความหมายที่ซอมบี้สื่อถึงในแต่ละยุคกับโครงสร้างทางสังคมที่เป็นอยู่ในเวลานั้นซึ่งต้องอาศัยการอ่านควบที่ถูกล้อมด้วยบริบททางสังคมและวัฒนธรรมแล้วตีความความหมายที่แอบแฝงอยู่กับซอมบี้ที่ปรากฏในสื่อต่าง ๆ ดังนั้นในการศึกษาครั้งนี้ผู้ศึกษาจึงเลือกใช้ระเบียบวิธีวิจัยในเชิงคุณภาพโดยใช้วิธีศึกษาเอกสาร (document analysis) โดยสำรวจเอกสารจำพวกสื่อต่าง ๆ ได้แก่ ภาพยนตร์ คลิปวิดีโอ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ เว็บไซต์ และชุมชนออนไลน์ต่าง ๆ ที่มีการกล่าวถึงซอมบี้ ทั้งนี้แม้ว่าสื่ออย่างเว็บบอร์ดจะมีลักษณะหลักที่ต่างจากสื่อภาพยนตร์ค่อนข้างมากโดยเฉพาะในแง่ที่มีความเป็นสื่อสังคมมากกว่าสื่อมวลชน ซึ่งเป็นการสื่อสารทางเดียว แต่การสนทนาในเว็บบอร์ดเกี่ยวกับเรื่องซอมบี้ก็มีลักษณะ “อิงภาพจำ” จากซอมบี้ในภาพยนตร์อย่างชัดเจน

จนอาจกล่าวได้ว่า เมื่อคนพูดถึงชอมบีภาพที่ผุดขึ้นในหัวล้วนแต่เป็นภาพจากภาพยนตร์ทั้งสิ้นจนน่าจะมีความชัดเจนว่าชอมบีจากสื่อทั้งสองประเภทตั้งอยู่บนชุดความคิดเดียวกัน ผู้เขียนได้นำวิธีการ “อ่าน” มาใช้โดยอาศัยกรอบการมองแบบสัญวิทยาแนวหลังโครงสร้างนิยม ซึ่งเป็นการอ่านตัวบทที่มีเพียงพิจารณาถึงจุดอ้างอิงที่เทียบเคียงความแตกต่างเพื่อให้เกิดความหมาย หรือแม้แต่การพิจารณาแนวทางการเล่าเรื่องที่มีการสลับตำแหน่งที่ตามแนวราบและแนวตั้งเพื่อให้เกิดความหมายใหม่ขึ้นมา แต่ยังคงสนใจพลวัตของความหมายที่แปรเปลี่ยนไปตามจุดอ้างอิงที่ “เคลื่อน” ไปในแต่ละช่วงเวลาด้วย (ไชยรัตน์, 2555: 197-215; Barthes, 1973)

สัญวิทยาแนวโครงสร้างนิยมเป็นแนวการอ่านภาพแทนทางวัฒนธรรมที่ถูกพัฒนาขึ้นโดยโรล็องด์ บาร์ตส์ นักสัญวิทยาชาวฝรั่งเศสที่ให้ความสนใจในเรื่องของ สัญญะ (sign) รหัส (code) ความสัมพันธ์ (relation) และวัฒนธรรม (culture) ด้วยการตั้งคำถามถึงความหมายว่าถูกประกอบสร้างขึ้นผ่านการใช้ภาษา หรือสิ่งอื่น ๆ ที่เป็นภาพแทนได้อย่างไร (กาญจนา, สมสุข, 2551: 407-410) การจะเข้าใจความหมายต่าง ๆ ได้นั้น ทั้งผู้รับและผู้ส่งสารจะต้องใช้รหัสร่วมกันจึงจะสามารถสื่อสารกันได้ กล่าวโดยง่าย คือ “คุยกันรู้เรื่อง” โดยรหัสเหล่านั้นเป็นรูปแบบที่คอยกำกับความหมายที่เกิดขึ้นกับตัวสัญญะ หรือกล่าวอีกอย่างว่าเป็นตัวผูกความหมายสัญญะไว้กับรูปสัญญะในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ แนวความคิดนี้ตั้งอยู่บนฐานคิดที่ว่าความหมายที่ผูกติดอยู่กับสัญญะหนึ่ง ๆ นั้นไม่ได้มีความสัมพันธ์ใด ๆ ที่ตายตัวต่อกัน แต่การที่สัญญะหนึ่ง ๆ มีความหมายอย่างหนึ่งนั้นเป็นผลจากข้อตกลง (convention) ที่คนในวัฒนธรรมเดียวกันตกลงร่วมกัน (Hall, 1997: 15-30) นอกเหนือไปจากนั้นความหมายยังไม่ใช่สิ่งตายตัว แต่อาจจะมีการเคลื่อนหรือการเปลี่ยนแปลงของความหมายได้ แต่นักหลังโครงสร้างนิยมเห็นว่าการเคลื่อนที่ของความหมายนั้นจะเป็นการเคลื่อนไปทั้งระบบ กล่าวคือ หากมีการเคลื่อนในระบบการจำแนก หรือการเคลื่อนของความหมายขององค์ประกอบหนึ่งใดในระบบ ความหมายก็จะเคลื่อนไปทั้งหมด (นพพร, 2544: 115-116; วรณพิมล, ผู้แปล; Barthes, 1957) อย่างไรก็ตาม การเคลื่อนของความหมายนี้ไม่ได้เกิดขึ้น

ตลอดเวลา แต่จะมีขณะที่หยุดนิ่งของความหมาย ซึ่งความหยุดนิ่งนี้เกิดจากการทำงานของอุดมการณ์และระบบคุณค่าที่แฝงอยู่ในสัญลักษณ์ สัญลักษณ์จึงเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมที่ถูกผลิตสร้าง และทำงานภายใต้บริบททางวัฒนธรรมหนึ่ง ดังนั้นหากภายใต้บริบทสังคมวัฒนธรรมหนึ่งมีความเปลี่ยนแปลงไป ความหมายที่ถูกสร้างก็จะมีเปลี่ยนแปลงไปด้วย (กาญจนา, 2551: 394-412) วิธีการหาความรู้แบบหลังโครงสร้างนิยมเปิดโอกาสให้ผู้ชมหรือผู้รับสาร (audience) ได้ตีความถึงความหมายที่แฝงเร้นในสัญลักษณ์ ด้วยความรู้ ความคิดและประสบการณ์ ซึ่งทำให้ได้ความหมายที่มีความผันแปรไปตามจุดอ้างอิงภายใต้บริบทต่าง ๆ การจะอ่านหรือทำความเข้าใจความหมายต่าง ๆ สามารถเป็นไปได้ก็ด้วยรหัสที่ผู้คนต่างตกลงร่วมกันในสังคมหนึ่ง จุดนี้จึงทำให้ผู้เขียนมีความสนใจในวิธีการอ่านแบบหลังโครงสร้างนิยมซึ่งเป็นการมองหาความเป็นไปได้ของความหมายที่เกิดขึ้น ซึ่งอาจจะมียากกว่าหนึ่ง และความหมายเหล่านั้นก็ต้องอาศัยรหัสเข้าไปทำการอ่านไข โดยรหัสดังกล่าวอาจมีการหยิบยืม ปรับใช้ หรือแม้แต่สร้างขึ้นมาใหม่ ภายใต้บริบทสังคมและวัฒนธรรม ซึ่งทำให้ความหมายที่เกิดจากการอ่านสัญลักษณ์มีความผันแปรไปตามบริบทและยุคสมัย

งานศึกษานี้จึงให้ความสนใจพิจารณาถึงบริบทสังคม วัฒนธรรมเพื่อให้เห็นถึงจุดอ้างอิงของความหมายที่แปรผันไปตามยุคสมัย มุมมองและการตีความจากผู้รับชมที่นำเอารหัสที่ผูกเอาการตีความที่เฉพาะเจาะจงไว้กับชอมบี้ในแต่ละยุค รหัสที่ว่านี้อาจจะเป็นหยิบยืมมาจากวัฒนธรรมอื่น ๆ ในบางช่วงที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนข้ามวัฒนธรรมเข้าไปถอดความหมายต่อชอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ ซึ่งชี้ให้เห็นถึงการปะทะประสานจนให้เกิดเป็นตัวบทใหม่ที่สร้างโดยผู้อ่านหรือผู้รับชม ด้วยกรอบการมองเช่นนี้จึงอาจนำไปสู่ความเข้าใจถึงนัยอันแฝงเร้นในเชิงอุดมการณ์ ที่ทำให้ความหมายหนึ่งกลายเป็นความหมายเด่นในท่ามกลางความหมายที่เป็นไปได้ที่อาจเกิดขึ้นมากมายแบบไม่รู้จบ ด้วยเหตุนี้การอ่านชอมบี้ในภาพยนตร์และสื่อต่าง ๆ จะสะท้อนให้เกิดความเข้าใจต่อความคิดของผู้คนในแต่ละช่วง

## ก้าวแรก: ความนิยมจากตะวันตก

ซอมบี้ซึ่งได้ผ่านการเปลี่ยนแปลงจากสิ่งที่เคยตกอยู่ในสภาวะความเป็น “ชายขอบของความสนใจ” จากทั้งแวดวงภาพยนตร์และแวดวงวิชาการสู่การเป็น ภาพยนตร์ในวัฒนธรรมกระแสนิยม (pop culture) ภาพยนตร์ซอมบี้เคยได้รับการขนานนามว่าเป็น “หนังชั้นล่างในบรรดาหนังสยองขวัญ” (Zombies are the great unwashed of horror cinema) (Russell, 2014: 7) ทั้งนี้อาจเนื่องมาจากซอมบี้ถือกำเนิดจากตำนานของกลุ่มชนพื้นเมืองแถบแคริบเบียนซึ่งไม่ได้รับความสนใจมากนักในช่วงก่อนหน้านี้ โดยเฉพาะเมื่อเทียบกับเรื่องเล่าที่มาจากตำนานโบราณท้องถิ่นของชาวยุโรป ดังเช่น แดรกควิลล่า มนุษย์หมาป่า และปีศาจแฟรงเกนสไตน์ นอกจากนั้นแล้วภาพยนตร์ซอมบี้ยุคแรก ๆ ยังถือได้ว่าเป็นหนังทุนต่ำ ซึ่งไม่ได้ใช้ดารานักแสดงที่มีชื่อเสียง หรือแม้แต่อุปกรณ์การถ่ายทำและการตัดต่อก็ยังไม่เทียบเท่ามาตรฐานของหนังฮอลลีวูด เจื่อนไขเหล่านี้ อาจเป็นส่วนหนึ่งของการที่ ภาพยนตร์ซอมบี้ไม่ได้รับความนิยมในช่วงแรก (Russell, 2014: 6-11)

ผู้ที่ริเริ่มดึงความสนใจของชาวอเมริกันให้หันมามองเห็นความสำคัญของซอมบี้คือนักเขียนชาวอเมริกัน William B. Seabrook ซึ่งเขาได้แต่งนวนิยายเรื่อง *The Magic Island* (1930) ขึ้นจากการไปท่องเที่ยวที่เฮติและสนใจในพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องกับการจัดการกับศพและความตายตามความเชื่อแบบเวoodoo ซอมบี้ถูกถอดแยกจากความสัมพันธ์กับแอฟริกันและถูก “ฟอกขาว” พร้อมกับการนำเข้าสู่โลกของภาพยนตร์ เมื่อ Victor Halperin สร้างภาพยนตร์เรื่อง *White Zombie* (1932) โดยอาศัยเค้าโครงจากนวนิยายของ Seabrook ภาพยนตร์เรื่องนี้ถือได้ว่าเป็นต้นกำเนิดภาพยนตร์ซอมบี้ มีการดำเนินเรื่องเล่าตามแนวคิดที่มาจากความเชื่อของทาสแอฟริกันในเฮติ ในยุคสมัยการล่าอาณานิคมและการค้าทาส ทาสเหล่านี้คือแรงงานในไร่ที่ถูกใช้งานอย่างหนักด้วยความทารุณโหดร้ายจนกระทั่งเสียชีวิตไปในเวลาเพียง 1-2 ปี ความตรากตรำลำบากอย่างสุดขีดทำให้ทาสจำนวนมากเห็นว่าความตายยังดีกว่าการมีชีวิตและเลือกที่จะฆ่าตัวตาย ซึ่งพวกเขาเชื่อว่าเมื่อตายไปแล้ววิญญาณจะได้ล่องลอยกลับไปสู่บ้านที่แอฟริกา (Mariani, 2015) อย่างไรก็ตาม ความเป็นจริงแล้ว ความหวาดกลัวในหมู่ทาสนั้นรุนแรงจนถึงขั้นที่ก่อให้เกิดความเชื่อที่ว่า

แม้เมื่อตายไปแล้ว “ร่าง” ของพวกเขา ก็อาจจะถูกปลุกกลับมาใช้แรงงานในไร่อีกต่อไปอีก ซึ่งร่างที่เวลานี้ก็คือ “ซอมบี้” นั่นเอง

ซอมบี้ก้าวเข้ามาสู่จุดเปลี่ยนที่สำคัญอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนที่ทำให้ภาพยนตร์ซอมบี้กลายมาเป็นที่นิยมจนถึงปัจจุบันคือการเปลี่ยนให้ภาพแทนของซอมบี้จากการเป็นทาสรับใช้ ทำงานหนัก ลำบากตรากตรำ กลายเป็นสิ่งที่ดูโหดร้ายและน่ากลัว สอดรับกับบรรยากาศในช่วงทศวรรษ 1940-1960 ที่เป็นบรรยากาศอันสืบเนื่องมาจากการแผ่ขยายอาณานิคม ประกอบกับเหตุการณ์ความขัดแย้งระหว่างชาติมหาอำนาจ การทหาร การทำสงครามและความรุนแรง ภาพใหม่ของซอมบี้ที่เกิดขึ้น เป็นภาพความน่ากลัว ความตายและความรุนแรง สิ่งเหล่านี้ถูกนำเสนอผ่านภาพยนตร์ของ George A. Romero ในเรื่อง *Night of the Living Dead* (1968) โดยหวังที่จะสื่อสารกับผู้ชมและชวนให้คิดวิพากษ์ถึงการแก้ไขปัญหาด้วยความรุนแรงและสงคราม (Neail, 2015)

หลังจากนั้น George A. Romero ได้สร้างภาพยนตร์ในแนวซอมบี้อีกหลายเรื่อง เช่น *Dawn of the Dead* (1978), *Day of the Dead* (1985), *Land of the Dead* (2005), *Diary of the Dead* (2007) และ *Survival of the Dead* (2009) จนกระทั่งได้รับการยอมรับในฐานะของ “เจ้าพ่อหนังซอมบี้” ภาพยนตร์ในแนวซอมบี้บางเรื่องถูกนำเข้ามาฉายในประเทศไทย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *The City of Living Dead* (1980) ชื่อเดิมคือ *Paura nella città dei morti viventi* หรือที่มักรู้จักกันในชื่ออื่น ๆ อีกคือ *The Gates of Hell* (Russell, 2014: 237) โดยมีชื่อภาษาไทยถึง 2 ชื่อ นั่นคือ *ประตูผี* และ *ซอมบี้บุกนิวยอร์ก* ภาพยนตร์เรื่อง *Return of the Living Dead* (1984) มีชื่อภาษาไทยว่า *ผีดิบหลุม* และภาพยนตร์เรื่อง *Day of the Dead* (1985) มีชื่อภาษาไทยว่า *ฉีกก่อนตาย* เป็นต้น ซึ่งซอมบี้ในฐานะภาพแทนที่ปรากฏในแต่ละยุคสมัยก็มีความแตกต่างกันและมีความสอดคล้องกับบริบทสังคมในช่วงเวลานั้น

นับตั้งแต่ปี ค.ศ. 1979-1984 (พ.ศ. 2522-2529) มีการนำภาพยนตร์ซอมบี้เข้ามาฉายในประเทศไทย แต่ในช่วงนั้นซอมบี้�าจจะยังไม่เป็นที่รู้จักกันอย่างแพร่หลายมากนัก จนทำให้ภาพยนตร์ซอมบี้ถูกจัดอยู่ในประเภท “หนังคัลท์”<sup>2</sup>

(cult movie) หรือหนังเฉพาะกลุ่ม แต่หลังจากปี ค.ศ. 2001 ซึ่งได้เกิดเหตุการณ์สำคัญที่ทำให้ทั่วโลกต่างเริ่มตระหนักร่วมกันถึงปัญหาการก่อการร้ายข้ามชาตินั้นคือเหตุการณ์วินาศกรรมตึกเวิลด์เทรด เซ็นเตอร์ ของสหรัฐอเมริกา ภาพยนตร์แนวซอมบี้จำนวนมากมาได้ถูกผลิตออกมาในช่วงเวลานี้ รวากับว่าซอมบี้ที่ถูกใช้เป็นภาพแทนหรือปรอทมาตรวัดความวิตกกังวลร่วมของคนในสังคม (Dendle, 2007: 45-57)

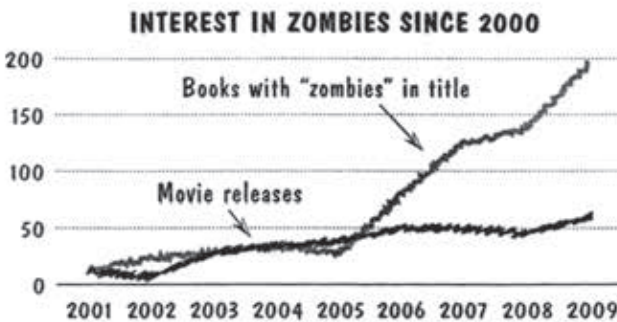


Figure 2. Interest in zombies since 2000.  
Sources: Amazon.com, Wikipedia.

แนวโน้มภาพยนตร์และหนังสือเกี่ยวกับซอมบี้ตั้งแต่ปี ค.ศ. 2000  
ที่มา: Drezner, 2011: 2

ในช่วงนี้จึงถือเป็นยุคทองของภาพยนตร์ซอมบี้ซึ่งได้ขยับสถานะจากการเป็นภาพยนตร์ชายขอบ เข้าสู่การเป็นภาพยนตร์กระแสหลักเพิ่มมากขึ้นอย่างชัดเจน เกิดภาพยนตร์ที่มีชื่อเสียงอย่าง *28 Days Later* (2002) ของ Danny Boyle *Resident Evil* (2002) ของ Paul W.S. Anderson ภาพยนตร์เรื่อง *Shaun of the Dead* (2004) ของ Edgar Wright และ *Zombieland* (2009) ของ Ruben Fleischer ซอมบี้ในภาพยนตร์ยุคนี้ใช้เป็นภาพแทนของความเสี่ยงภัยที่เป็นผลจากภาวะสมัยใหม่ (Beck, 1992) กล่าวคือ ซอมบี้ในภาพยนตร์ยุคนี้กลายเป็นสิ่งที่เกิดจากปัญหาในโลกสมัยใหม่ซึ่งเป็นปัญหาาร่วมของคนทั้งโลก ทั้งในเรื่องของภัยธรรมชาติที่รุนแรง โรคระบาด อาชญากรรม การก่อการร้าย ตลอดจนความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ที่ส่งผลตีกลับ ดังปรากฏในพล็อตเรื่องของภาพยนตร์ซอมบี้จำนวนมากที่กล่าวถึง



ที่มาของซอมบี้ทำนองว่าเกิดจากการทดลองทางวิทยาศาสตร์ที่อยู่นอกเหนือการควบคุม และรั่วไหลออกมาสู่สังคมภายนอก ซึ่งปรากฏการณ์เหล่านี้ได้สร้างแรงสะท้อนต่อการอยู่ชีวิตของคนมนุษยชาติ อารมณ์ความรู้สึก และความสัมพันธ์ของผู้คน (Neail, 2015)

การปรากฏตัวของซอมบี้ในฐานะของปีศาจร้ายที่มีความทันสมัยที่สุดในศตวรรษที่ 20 (Russell, 2014: 7) จึงได้กลายมาเป็นภาพแทนของสิ่งที่ทำให้เราสามารถทำความเข้าใจถึงความวิตกกังวลร่วมกันของคนในยุคสมัยปัจจุบัน ดังคำกล่าวที่ว่า “ภูตผีปีศาจทั้งหลายที่ครอบงำในวัฒนธรรมใด ๆ ณ ช่วงเวลาหนึ่งคือสิ่งที่เสนอให้เห็นความเข้าใจอย่างเห็นอรรถมาต่อความหวาดกลัวและความวิตกกังวลซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงคุณลักษณะของช่วงเวลานั้น”<sup>3</sup> (Russell, 2014: 8)

## ก้าวต่อมา: เมื่อซอมบี้มาถึง

ความนิยมในซอมบี้ได้แพร่กระจายไปทั่วโลกโดยไหลไปกับสื่อในวัฒนธรรมสมัยนิยม รวมถึงไทยเองก็รับเอาซอมบี้เข้ามาในวัฒนธรรมของเราด้วย ซึ่งดูเหมือนว่าในช่วงแรกของการนำเอา ซอมบี้ต้องเผชิญกับสภาวะความอึดอัดเหลือ ส่วนหนึ่งของความอึดอัดเหลือนี้มาจากการพยายามยึดเยียดซอมบี้เข้าไปในระบบผีของไทยที่มีอยู่แต่เดิม ดังปรากฏในการตั้งชื่อภาษาไทยของภาพยนตร์ซอมบี้โดยใส่คำว่าผีเข้าไปด้วย เช่น *ประตูดผี* (2527) และ *ผีลึมหลุม* (2528) จนเกิดคำถามตามมาว่าซอมบี้เป็นสิ่งใด? เป็นผีหรือไม่? คล้ายกับผีปอบไหม? เป็นอมมนุษย์จำพวกไหน? หรือจะเป็นประเภทเดียวกับผีดิบจีนที่ถูกนำเข้ามาในช่วงเวลาที่ใกล้เคียงกันหรือไม่? ซึ่งถ้าหากภูตผีปีศาจคือสิ่งที่สะท้อนความหวาดกลัวและความวิตกกังวลของสังคมนั้น ๆ ดังที่รัสเซลล์ได้กล่าวไว้ (Russell, 2014: 8) การพยายามจัดวางซอมบี้เข้าไว้ในระบบผีไทยที่มีอยู่เดิมอาจถูกมองได้ว่าเป็นความพยายามทำความเข้าใจความหวาดกลัวอย่างใหม่โดยเทียบเคียงกับความหวาดวิตกที่มีอยู่เดิม

เมื่อซอมบี้ไหลเข้ามาสู่สังคมไทยพร้อมกับสื่อในสังคมร่วมสมัย เราอาจพบเจอซอมบี้ผ่านสื่อภาพยนตร์ เกม หนังสือการ์ตูน และทีวีซีรีส์อย่าง *The Walking Dead* (ค.ศ. 2010-ปัจจุบัน) ซอมบี้ซึ่งเป็นของใหม่จึงต้องเผชิญกับสภาวะไร้ซึ่งคำอธิบาย ก่อนที่ความพยายามในการทำความเข้าใจซอมบี้ในสังคมไทยจะนำไปสู่การนำซอมบี้ไปเทียบเคียงกับระบบของผี ซึ่งเป็นความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติที่มีมาช้านานในสังคมไทย “อะไรก็ตามที่ไม่ใช่คน หรือเป็นสิ่งที่ฟื้นขึ้นมาจากความตาย เราเรียกว่าผีหมดแหละ” ถ้อยคำจากเพื่อนของผู้เขียนคนหนึ่ง ยิ่งเป็นการตอกย้ำให้เห็นวิธีคิดแบบคู่ตรงข้ามโดยเปรียบเทียบกับมนุษย์ที่มีชีวิต โดยในระบบของผีเองจะประกอบไปด้วยผีรูปแบบต่าง ๆ มีชนชั้นในหมู่ผี มีทั้งผีให้คุณและผีให้โทษ การพยายามจะทำความเข้าใจและให้ความหมายต่อซอมบี้จึงทำผ่านการเทียบเคียงซอมบี้กับผีในวัฒนธรรมที่ดูจะคล้ายคลึงกับซอมบี้มากที่สุด นั่นคือผีปอบ

ผีปอบเป็นผีชนิดหนึ่งตามความเชื่อในบางภูมิภาคของไทย ซึ่งพฤติกรรมที่ทำให้ผีปอบกับซอมบี้คล้ายคลึงกันคือลักษณะกึ่งเป็นกึ่งตาย<sup>4</sup> ติดต่อผ่านทางน้ำลายและสายเลือด (“ผีปอบ (ทมบ) ฉบับสมบูรณ์”, 2556) ขึ้นชอบการกินของสด แต่ถึงอย่างไรก็ดี ความเป็นผีปอบมักจะผูกโยงกับความเชื่อเกี่ยวกับความเจ็บป่วยและไสยเวทย์ต่าง ๆ ดังนั้นแล้วเวลาจะขับไล่ผีจำพวกนี้จึงต้องอาศัยผู้มีคาถาอาคม (กมลเลิศ, 2555) ซึ่งต่างจากซอมบี้ที่แม้จะขึ้นชอบกินของสด แต่ซอมบี้ไม่ได้เกรงกลัวต่อคาถาอาคมของผู้ทรงศีลจากศาสนาใด ๆ การจะฆ่าหรือจัดการกับซอมบี้ทำได้เพียงวิธีเดียวคือทำลายที่หัวโดยให้สมองถูกทำลาย ซึ่งวิธีการนี้เป็นลักษณะสำคัญของซอมบี้ที่ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ จุดจำและแยกซอมบี้ออกจากภูตผีปีศาจประเภทอื่น ๆ โดยลักษณะสำคัญของซอมบี้มีอยู่ 3 ประการหลักได้แก่ ประการแรก ซอมบี้มีความปรารถนาในเนื้อมนุษย์สด ๆ และพวกมันจะไม่กินพวกเดียวกันเอง ประการที่สอง ซอมบี้จะฆ่าไม่ตาย มันจะตายก็ต่อเมื่อสมองของมันถูกทำลายไป และประการสุดท้าย ซอมบี้แพร่เชื่อได้ผ่านการกัด มนุษย์ทุกคนที่ถูกซอมบี้กัดก็จะกลายเป็นซอมบี้อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (Drezner, 2011: 22)

นอกจากนี้ ยังมีความต่างระหว่างปอบกับซอมบี้ที่น่าสนใจอีกประการหนึ่ง คือ ในขณะที่ซอมบี้มักปรากฏเป็น mass คือมากันเป็นฝูง จนซอมบี้มักถูกใช้เป็น

ตัวแทนของผู้ชนที่ทำอะไรก็ตาม ๆ กันโดยปราศจากความเป็นปัจเจกบุคคล ปอบกลับไม่เคยปรากฏตัวในลักษณะดังกล่าว ตรงกันข้ามเรื่องราวเกี่ยวกับปอบมักปรากฏในลักษณะที่ว่า “ไม่รู้ว่ามีใครกันแน่ในหมู่ ‘พวกเรา’ ที่เป็นปอบ ซึ่งลักษณะเช่นนี้ทั้งในภาพยนตร์และละครไทยจะไปเหมือนกับภาพยนตร์แนวมนุษย์ต่างดาว ที่ได้รับความนิยมช่วงทศวรรษที่ 1950-1970 ซึ่งนักวิเคราะห์ภาพยนตร์มองว่าเป็นการสะท้อนความหวาดระแวงที่มีต่อ “ภัยคอมมิวนิสต์” ในสังคมตะวันตก ในยุคนั้น (Habrat, 2012) ผ่านพล็อตเรื่องทำนองว่า “ไม่รู้ว่ามีใครกันแน่ในหมู่พวกเรา” ที่กลายเป็น “เป็นอื่น” ไปแล้ว ด้วยเหตุผลนี้ จึงอาจเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้การพยายามจัดวางซอมบี้ให้เป็น “ผีปอบ” ประเภทหนึ่งจึงไม่ประสบความสำเร็จนักและทำให้การเทียบเคียงนี้ค่อย ๆ หายไปในที่สุด

นอกจากผีปอบแล้วเราอาจเห็นว่ามีผีอีกชนิดซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นผีนำเข้า เช่นเดียวกัน จนในบางครั้งก็เข้าใจกันไปว่ามันคือซอมบี้เหมือนกัน ผีชนิดนั้นคือเจียงซือ หรือมักจะรู้จักกันในชื่อ ผีกองกอย บ้างก็เรียกว่าผีดิบจีน ดังปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง *Mr. Vampire* (1985) ลักษณะของผีดิบจีนอาจคล้ายกับซอมบี้ในแง่ที่เป็นศพซึ่งลุกขึ้นมาจากความตาย แต่ลักษณะด้านอื่น ๆ แทบจะไม่ใกล้เคียงกันเลย ผีดิบของจีนกลับไปคล้ายคลึงกับแวมไพร์จากเรื่องเล่าของตะวันตกเสียมากกว่า กล่าวคือ แวมไพร์และผีดิบจีนเป็นความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติ มีพฤติกรรมออกล่าในตอนกลางคืน มีเขี้ยวที่แหลมคม รวมถึงการนอนในโลงศพที่เหมือนกัน แต่ผีทั้งสองกินสิ่งที่แตกต่างกันนั่นคือ แวมไพร์จะดูดเลือดของมนุษย์ แต่ผีดิบจีนจะดูดสิ่งที่เรียกว่า “พลังชีวิต” ของมนุษย์ ต่างจากกรณีของซอมบี้ สังคมไทยสามารถรับเอาผีดิบจีนเข้ามาและจัดวางมันไว้กับระบบผีได้ไม่ยากนัก เพราะด้วยแนวคิดและลักษณะหลายอย่างของผีดิบจีน ซึ่งเทียบเคียงกับผีไทยแล้วมีความคล้ายคลึงกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านความเชื่อเกี่ยวกับการกำจัดซึ่งต้องอาศัยผู้มีคาถาอาคม และเครื่องรางของขลังในการจัดการกับผี ต่างจากกรณีของซอมบี้ที่กำจัดด้วยพลังเหนือธรรมชาติไม่ได้ แต่กลับต้องกำจัดด้วยวิธีการใช้กำลังด้านที่อซึ่งน่าจะเป็นลักษณะเด่นที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งของซอมบี้ คือการอยู่นอกเหนือจากพลังของโลกแห่งความเชื่ออย่างคาถาอาคม

อย่างไรก็ดี ผิดิบบิ้นมีความคล้ายคลึงกับซอมบี้ในแง่ที่มันถูกใช้เป็นตัวแทนของความวิตกกังวลที่เฉพาะเจาะจงแห่งยุคสมัย ผิดิบบิ้นปรากฏในภาพยนตร์ฮ่องกงอย่างดกตื้นในช่วงทศวรรษที่ 1980-1990 ซึ่งเป็นช่วงที่จีนได้มีลงนามในแถลงการณ์ร่วมกับประเทศอังกฤษ (Sino-British Joint Declaration) ว่าด้วยการส่งมอบเกาะฮ่องกงคืนให้กับประเทศจีน ภาพของผิดิบบิ้นในภาพยนตร์จีนจึงถูกมองว่าเป็นภาพแทนของการอพยพของคนจีนไปยังเกาะฮ่องกง และเป็นการสะท้อนของความรู้สึกนึกคิดของคนฮ่องกงที่มีต่อคนต่างวัฒนธรรมที่หลั่งไหลเข้ามา (Lam, 2009) การใช้ผิดิบบิ้นเป็นสัญลักษณ์แทนความหวาดกลัวผู้อพยพนี้คล้ายคลึงกับซอมบี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์ตะวันตกในช่วงปี ค.ศ. 1985

อย่างไรก็ดี ในขณะที่ผิดิบบิ้นปรากฏขึ้นมาอย่างดกตื้นในช่วงที่ชาวจีนแผ่นดินใหญ่หลั่งไหลมาสู่เกาะฮ่องกง และถูกใช้เป็นสัญลักษณ์แทนความหวาดระแวงต่อผู้อพยพ ซอมบี้กลับเป็นสัญลักษณ์แทนความวิตกกังวลที่หลากหลายและมีลักษณะเป็นความกังวลในระดับโลกมากกว่า ดังปรากฏว่าในช่วงสงครามเย็น (Cold War) ภาพยนตร์ซอมบี้เรื่อง *Day of the Dead* (1985) เล่าเรื่องเกี่ยวกับการหลบซ่อนตัวของกลุ่มคนในหลุมหลบภัยใต้ดินเนื่องจากทั้งโลกเต็มไปด้วยฝูงซอมบี้ โดยมีนักวิทยาศาสตร์ที่พยายามจะหาคำตอบของสาเหตุที่ทำให้ผู้คนกลายเป็นซอมบี้ รวมไปถึงการทดลอง ศึกษา หรือแม้แต่ฝึกซอมบี้เช่นเดียวกับสัตว์เลี้ยงทดลอง ซอมบี้ในภาพยนตร์เรื่องนี้กลายเป็นสัญลักษณ์ของความหวาดระแวง และความหวาดกลัวที่มีต่อภัยสงคราม ไปจนถึงความหวาดวิตกต่อภัยที่เกิดจากการติกลับของการที่มนุษย์เริ่มทำตัวเหมือนพระเจ้า เป็นผู้ที่พิพากษาและพยายามเอาชนะธรรมชาติ (Neal, 2015)

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่า โดยลักษณะแล้ว ซอมบี้ ผีปอบ และผิดิบบิ้นนั้นไม่ได้มีความคล้ายคลึงกันจนสามารถใช้คำเรียกและมีความหมายแทนที่กันได้ เป็นผลให้ความพยายามที่จะจัดวางซอมบี้โดยเทียบเคียงกับระบบผีที่มีอยู่เดิมต้องอยู่ในสภาวะอิหลักอิเหลื่อไม่ลงตัวจนความพยายามนี้ถูกละทิ้งไปในที่สุด อย่างไรก็ดี การไม่สามารถผนวกซอมบี้เข้ากับระบบภูตผีเดิมอาจจะถูกมองเป็นจุดแข็งได้ด้วยเช่นกัน กล่าวคือ ทำให้ซอมบี้ถูกยอมรับและใช้ในฐานะแทนความวิตกกังวล

“อย่างใหม่” ที่มีความเชื่อมโยงกับภัยคุกคามในระดับโลกมากกว่าภูตผีเดิม ๆ ที่เรารู้จักกัน

คำถามจึงกลายเป็นว่า ในบริบททางสังคมแบบใดที่สังคมไทยเริ่ม “นำเข้า” ซอมบี้ และหลังจากผ่านยุคที่เราพยายามจะจัดวางซอมบี้เข้ากับระบบผีไทย อย่างไม่ประสบความสำเร็จแล้ว เรายอมรับซอมบี้ในฐานะซอมบี้และใช้มันเป็น ภาพแทนของความวิตกกังวลแบบไหน

ความน่าสนใจประการหนึ่งของซอมบี้คือ มันก้าวเข้ามาพร้อมกับความเป็น วัฒนธรรมสมัยนิยม และถูกใช้เป็นภาพแทนของความวิตกกังวลร่วมกันของผู้คน ทั่วโลกหรือปัญหาในระดับโลกที่ทุกคนต่างตระหนักร่วมกัน เช่น การก่อการร้าย การระบาดของโรค ภัยธรรมชาติ และยาเสพติด ภาพแทนเหล่านี้ปรากฏใน ภาพยนตร์ซอมบี้ที่ผีในวัฒนธรรมไทยไม่ถูกนำมาใช้ในลักษณะดังกล่าว ทั้งนี้ อาจเนื่องมาจากผีในวัฒนธรรมไทยมีขนบบางอย่างที่จุดรั้งไม่ให้เกิดการ เปลี่ยนแปลงความหมายและความเข้าใจที่มีอยู่แต่เดิม เช่น ผีไทยมักแบ่งเป็นผีดี และผีร้าย ผีดีอย่างผีบ้านผีเรือนจะมีหน้าที่คอยปกป้องบ้านเรือนจากการบุกรุกของ สิ่งชั่วร้าย เป็นผีที่ให้คุณประโยชน์ควรเคารพบูชา ในขณะที่ผีร้ายเป็นผีที่สามารถ ขจัดได้โดยใช้ผู้ที่เป็นตัวแทนของคุณธรรม เช่น พระ ซึ่งเป็นความเชื่อต่อภูตผีที่ สะท้อนวัฒนธรรมไทยที่ยังคงวนเวียนและผลิตซ้ำความเข้าใจเดิม ๆ เช่น ธรรมะย่อม ชนะอธรรม และฝีย่อมพ่ายแพ้ต่อพระ นอกจากนี้แล้วผีในวัฒนธรรมไทย ยังผูกโยงกับความเชื่อทางศาสนาอย่างแน่นแฟ้น จนทำให้ผีไทยไม่สามารถถูกใช้ เป็นภาพตัวแทนของความวิตกกังวลในโลกสมัยใหม่ได้ ตรงกันข้ามผีไทยกลับถูกใช้ แทนภัยความรุนแรงใกล้ตัว ดังการวิเคราะห์ของ กำจร หลุยยะพงศ์ (2556) ได้ให้ ความเห็นเกี่ยวกับภาพของผีที่ปรากฏในภาพยนตร์ผีไทยเอาไว้ว่า มักกล่าวถึง ผีผู้หญิงที่ให้ภาพถึงปัญหาสังคมและความรุนแรงที่เกิดกับผู้หญิง เช่น การท้อง ในวัยเรียน การทำแท้ง การขายบริการ การถูกหลอกหลวง และการถูกข่มขืน ปัญหา ต่าง ๆ อันเกิดจากการอยู่ในระบบสังคมแบบชายเป็นใหญ่เหล่านี้เป็นสิ่งที่ต้องการ การแก้ไข ภาพของผีผู้หญิงในภาพยนตร์จึงทำหน้าที่เป็นภาพแทนการวิพากษ์กลไก ในการแก้ปัญหาที่ไม่ได้ผลของรัฐ เราจึงมักจะเห็นภาพผีผู้หญิงเป็นผีที่อาฆาตแค้น

จนต้องทำตัวเป็นผู้พิพากษาตามฆ่าผู้ร้ายด้วยตนเองในภาพยนตร์ผีไทย ด้วยข้อจำกัดดังกล่าวขอมบี้จึงถูกหยิบยืมมาใช้เป็นภาพแทนถึงความวิตกกังวลบางอย่างร่วมกันในสังคมร่วมสมัยที่ไทยกำลังเป็นอยู่

## ภาพยนตร์ขอมบี้และสื่ออื่น ๆ

หลังจากที่ผู้คนในสังคมพยายามทำความเข้าใจถึงความหมายของขอมบี้ด้วยรหัสของระบบผีในสังคมไทย เกิดเป็นความลำบากของการจัดวางขอมบี้ในระบบผี การคลี่คลายของการปะทะประสานระหว่างขอมบี้กับระบบผีไทยปรากฏออกมาให้เห็นในภาพยนตร์ขอมบี้ไทยและสื่อต่าง ๆ ผู้เขียนพบว่าในสังคมเรามีความเข้าใจถึงขอมบี้ใน 2 รูปแบบ กล่าวคือ ขอมบี้เป็นทั้งผี และเป็นเพียงขอมบี้ ผู้เขียนจึงได้พยายามจัดแบ่งหมวดหมู่ความเป็นผีและความเป็นขอมบี้ที่พบในสื่อซึ่งสามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

พ.ศ.	ชื่อรายการ สื่อ (ปีพ.ศ.)	ผี	ขอมบี้
2529	หนังสือการ์ตูนรวมเรื่องขอมบี้	○	●
2534	ภาพยนตร์เรื่องผี	●	
2547	ภาพยนตร์ชุดกระป๋องระบด	○	●
2551	ภาพยนตร์ 5 นพวงสน backpacker		●
2554	ภาพยนตร์เรื่องสยอง	○	●
2555	เพลงผี		●
2556	ตัวอย่างภาพยนตร์คำพิพากษา		●
2557	หนังสือเรื่องภาพยนตร์อนิเมะโลกแห่งผีดิบคืนชีพ	○	●
2557	เกม Yagback VS Zombie		●
2557	หนังสือเรื่องการ์ตูนไทยประหลาดขอมบี้		●
2557	ละครพีธีหนังอเมริกันบู๊ตึ้ง ตอน รถมบี้บุก		●
2556-2558	กระชูดสนหนังสือแฟนคลับขอมบี้		●
2558	คลิปโฆษณาการเมืองรายการชน Run for your life		●
2558	ภาพยนตร์ผีทาลอฮา	○	●

คำอธิบาย ● หมายถึง ถูกจัดวางในความเข้าใจเช่นนั้น

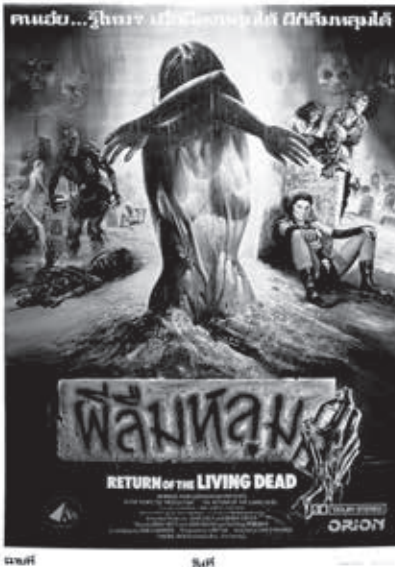
○ หมายถึง ถูกอ้างถึงเป็นบางส่วน

การปรากฏตัวของขอมบี้และระบบที่ถูกจัดวางในสื่อต่าง ๆ

ที่มา: ผู้เขียน

จากภาพการปรากฏตัวของซอมบี้ในแต่ละยุคสมัยอาจแบ่งแยกได้เป็น 3 ช่วงนั้นคือ

1) ช่วงแรกในปี พ.ศ. 2523-2529 ช่วงนี้เป็นช่วงที่มีการนำเอาภาพยนตร์ในแนวซอมบี้เข้ามาฉายในประเทศไทยโดยได้มีการตั้งชื่อภาพยนตร์เป็นภาษาไทยเพื่อสื่อให้คนในสังคมไทยได้เข้าใจถึงภาพยนตร์ที่ถูกนำมาฉาย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Return of the Living Dead* (1984) มีชื่อภาษาไทยว่า *ผีลี้มหลุม*



โปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง *Return of the Living Dead* (1984) มีชื่อภาษาไทยว่า *ผีลี้มหลุม*

ที่มา: <https://www.flickr.com/photos/mutantskeleton/7648177274>

แม้เนื้อหาในภาพยนตร์จะเกี่ยวข้องกับเหล่าซอมบี้ แต่ในความคิดของไทยที่มองว่า สิ่งที่แตกต่างจากคนถึงจะมีร่างกายใกล้เคียงกับคนก็ถูกจัดว่าเป็นสิ่งอื่นที่เรียกว่าผี (สมสุข, 2544) ตามความเข้าใจเช่นนี้ทำให้ซอมบี้ที่เข้ามากับภาพยนตร์ตะวันตกถูกมองว่าเป็นผีรูปแบบหนึ่ง การมองให้เห็นถึงความหมายที่แฝงมากับสัญลักษณ์ของซอมบี้ในภาพยนตร์ตะวันตก ยังไม่ถูกอ่านหรือตีความจากคนในสังคมไทยซึ่งมีความเป็นไปได้ว่าในวัฒนธรรมเรายังไม่มียุคของรหัสที่สามารถถอดความหมายที่แฝงมากับซอมบี้ในโลกตะวันตกได้ มีเพียงชุดรหัสที่ทำความเข้าใจว่าซอมบี้เป็นเพียงผีรูปแบบหนึ่งเท่านั้น

ต่อมาในปี พ.ศ. 2529 หนังสือการ์ตูนเรื่อง “*อาละวาดกลางกรุง*” โดย พงษ์ พันธุ์วิเศษ ได้นำเอาเรื่องราวของซอมบี้มาทำเป็นการ์ตูนลายเส้น และเล่าเรื่องการบุกโจมตีของซอมบี้ที่เกิดขึ้น ณ โรงพยาบาลแห่งหนึ่งในกรุงเทพมหานคร ซึ่งเปลี่ยนให้ผู้คนจำนวนมากกลายเป็นซอมบี้เมื่อถูกกัด ความเข้าใจเกี่ยวกับลักษณะพื้นฐานของซอมบี้เริ่มปรากฏขึ้นในสังคมไทย เราเริ่มรู้ว่าผู้ที่ถูกซอมบี้กัด จะกลายเป็นซอมบี้ เราเริ่มเรียนรู้ว่าการจะจัดการกับซอมบี้ได้ต้องทำลายที่หัวของมัน แต่ถึงอย่างไรก็ดี สื่อในรูปแบบหนังสือการ์ตูนอาจยังทำหน้าที่ในการสื่อสารถึงความเข้าใจเกี่ยวกับซอมบี้ได้ไม่กว้างขวางนัก อีกทั้งพลังของการเล่าเรื่องราวยังมีไม่มากเท่าภาพยนตร์ ซึ่งอาศัยภาพที่เคลื่อนไหว และการใช้เทคนิคของภาพเข้าช่วย



หนังสือการ์ตูนเล่มละ 1 บาท เรื่องชุดซอมบี้  
ที่มา: SIAM Zombie Club

2) ช่วงปี พ.ศ. 2534-2544 ภาพยนตร์เรื่อง *สยัมก๊วย* ภาพยนตร์ผีไทยในแนวตลกวัยรุ่น ได้นำเอา รูปแบบของซอมบี้ตะวันตกเข้ามา ผสมผสานกับผีไทยเพื่อให้เกิดรูปแบบการดำเนินเรื่องที่น่าสนใจสอดคล้องกับยุคสมัยที่ประเทศไทยกำลังมีการพัฒนาทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หากแต่ความคิดเกี่ยวกับซอมบี้ที่ถูกนำเข้ามา นั้น มีลักษณะเหมือนกับซอมบี้ในภาพยนตร์ตะวันตกยุคแรก กล่าวคือ เป็นสิ่งที่ถูกปลุกให้ฟื้นคืนจากความตายเพื่อเป็นทาสรับใช้หมอผี และเมื่อกัดผู้ใดก็จะทำให้ผู้นั้นกลายเป็นพวกเดียวกัน โดยศพแรกที่ปลุกขึ้นมา นั้นเป็นศพที่ถูกหมาบ้ากัดตาย การเล่าเรื่องเช่นนี้อาจเป็นความพยายามที่จะผสมผสานเรื่องของความเชื่อทางไสยศาสตร์กับวิทยาศาสตร์เข้าไว้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยสะท้อนผ่านตัวละครที่มีลักษณะเหมือนซอมบี้ แต่ถึง

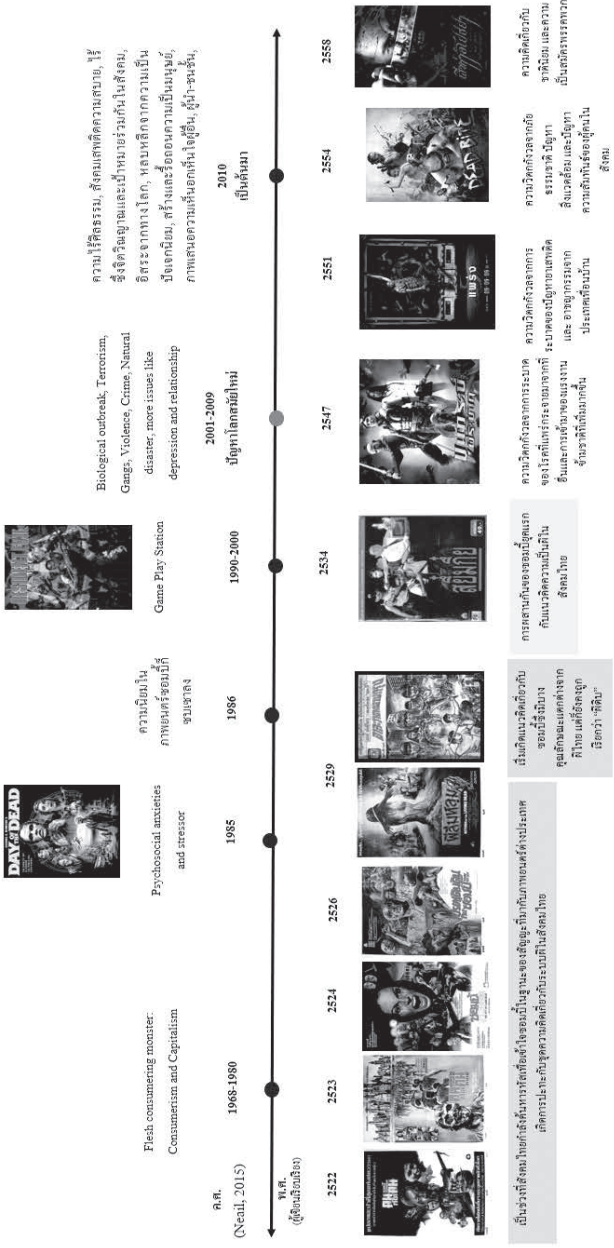


อย่างไรรูปแบบการเล่าเรื่องก็ยังคงขนบการดำเนินเรื่องแบบภาพยนตร์ผีไทย ที่จะต้องมีผู้มาปราบเหล่าผีร้ายด้วยอาวุธของขลังรูปแบบต่าง ๆ เพื่อคงไว้ซึ่งอุดมการณ์เกี่ยวกับความดีที่ย่อมชนะความชั่ว

ในปี พ.ศ. 2544 เป็นยุคทองของภาพยนตร์ชอมบี้ในตะวันตกซึ่งไทยเอง ก็เปิดรับชอมบี้เข้ามาอย่างกว้างขวางมากขึ้นทั้งในรูปแบบภาพยนตร์ หนังสือการ์ตูน และเกมเพลย์สแตชั่น ทำให้ชอมบี้กลายเป็นที่รู้จักแพร่หลายของคนในสังคมไทยมากขึ้น เข้าใจลักษณะและพฤติกรรมของชอมบี้ว่ามีความแตกต่างจากผีรูปแบบอื่น ๆ ในความเชื่อของไทย หรืออาจกล่าวได้ว่าเราได้รับและปรับสร้างชุดรหัสเพื่อใช้ทำความเข้าใจสัญณะของชอมบี้ในสื่อต่าง ๆ แล้ว

3) ช่วงปี พ.ศ. 2547-2558 ชอมบี้ปรากฏในภาพยนตร์ไทยและสื่ออื่น ๆ โดยใช้จุดอ้างอิงถึงความเป็นผีในการเล่าเรื่องน้อยลง เริ่มมีการยอมรับว่าชอมบี้ก็คือชอมบี้ เป็นสิ่งที่ไม่ทราบสาเหตุของการเกิดที่แน่ชัด แต่คล้ายคลึงกับรูปแบบของการระบาดของโรคร้าย หรือเชื้อไวรัสที่เปลี่ยนให้คนมีนิสัยและพฤติกรรมที่ดุร้ายมากขึ้น สามารถติดโรคได้จากการถูกกัดหรือสัมผัสโดนเลือด หรือน้ำเหลือง ซึ่งการเล่าถึงชอมบี้เช่นนี้สอดคล้องกับความคิดความเชื่อของผู้คนในสังคมที่วิทยาศาสตร์เข้ามาอธิบายความเป็นไปของทุกสรรพสิ่งได้โดยไม่มีใครตั้งคำถาม

ดังนั้นเราจึงอาศัยความคิดความเชื่อในแนววิทยาศาสตร์ที่ว่า ชอมบี้คือซากศพที่ฟื้นขึ้นมาจากความตาย ไร้จิตวิญญาณ มีความดุร้าย และมันแพร่กระจายเพิ่มจำนวนคล้ายกับเชื้อโรคมาเป็นคำอธิบายถึงชอมบี้ในสังคมปัจจุบัน (พ.ศ. 2560) เมื่อพิจารณาความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับความหมายของชอมบี้ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาทำให้เห็นว่าสังคมไทยมีชุดคำอธิบายความหมายหรือมีรหัสในการทำความเข้าใจสัญณะของชอมบี้ที่มีลักษณะเฉพาะซึ่งแตกต่างจากชอมบี้เมื่อครั้งที่มันเคยปรากฏตัวในสื่อยุคแรก ๆ ชอมบี้ถูกปรับใหม่เพื่อให้สามารถใช้เป็นภาพแทนเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นทางสังคมและการเมืองของไทยได้



### ผู้แสดงช่วงเวลาของความเป็นสื่อภาพยนตร์ที่ปรากฏในสังคมไทย

ที่มา: ผู้เขียน

ฝั่งข้างต้นแสดงช่วงเวลาที่ยอมบี้ก้าวเข้ามาปรากฏตัวในสื่อภาพยนตร์ต่าง ๆ ที่มีในสังคมไทยอาจพิจารณาได้ว่าในช่วงที่ภาพยนตร์ยอมบี้ตะวันตกเข้าสู่ยุครุ่งเรืองนั้นวัฒนธรรมกระแสนิยมได้พายอมบี้มากับสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ เกมหรือแม้แต่หนังสือการ์ตูน ซึ่งภาพแทนของยอมบี้ในสื่อเหล่านั้นทำให้ผู้คนในสังคมไทยเข้าใจถึงยอมบี้ในฐานะของภาพแทนปัญหาของโลกสมัยใหม่จากนั้นในปี พ.ศ. 2547 เกิดภาพยนตร์แนวยอมบี้ในแบบของไทยเรื่อง *ขุนกระบี่ผีระบาด* ก็ให้ภาพของความวิตกกังวลต่อสถานการณ์การแพร่กระจายของเชื้อโรค สอดรับกับบริบทในสังคมช่วงนั้นที่ทั้งโลกเผชิญกับการระบาดของเชื้อโรคซาร์ส (พ.ศ. 2545-2546) แม้ว่าจะประเทศไทยจะไม่ได้ถูกจัดเป็นพื้นที่ที่มีการแพร่ระบาดของโรค แต่ก็มีการตระหนักและวิตกกังวลต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นเช่นกัน ซึ่งยอมบี้ได้ถูกนำมาใช้เป็นภาพแทนความวิตกกังวลที่เกิดขึ้นในสังคมไทย โดยในท้ายที่สุดแม้ในภาพยนตร์จะสามารถจัดการกับเหล่ายอมบี้ได้แต่ก็ไม่ทั้งหมด ยังคงมีบางส่วนที่เล็ดลอดออกไปได้ เหมือนเชื้อโรคที่อาจจะเกิดการระบาดได้อีกครั้ง

เราอาจพบว่ารูปร่างหน้าตา ท่าทาง หรือคำว่ายอมบี้ยังคงเค้าโครงเดิม แต่เบื้องหลังภาพของยอมบี้ถูกแทนด้วยความวิตกกังวลในสังคมไทยรูปแบบต่าง ๆ กลับเปลี่ยนแปลงจุดอ้างอิงไปตามยุคสมัยและบริบทสังคม อย่างไรก็ตาม ยอมบี้ในภาพยนตร์ไทยมีการประสานการเล่าเรื่องตามแบบภาพยนตร์ผีของไทยในบางลักษณะเช่น ยอมบี้ในภาพยนตร์ไทยมักจะโผล่มาท่ามกลางบรรยากาศอันอึมครึม หรือในช่วงพลบค่ำเสียเป็นส่วนมาก อาจจะมีเพียงบางส่วนที่เดินกันท่ามกลางแสงแดด ดังเช่นยอมบี้จากภาพยนตร์เรื่อง *ผีห่าอโยธยา* (2558) ในขณะที่ยอมบี้ในตะวันตกไม่ได้มีข้อจำกัดทางด้านเวลา ทำให้เราพบเจอยอมบี้ได้ทุกที่ ทุกเวลา

การดำรงอยู่ของยอมบี้เช่นนี้เป็นลักษณะของยอมบี้ไทยที่ปรากฏในภาพยนตร์ ยอมบี้ยีนพิงระบบผีไทย แต่ไม่ได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งในนั้น และมันกำลังเป็นภาพแทนเรื่องราวความวิตกกังวลของสังคมไทยที่ตระหนักถึงปัญหาโลกสมัยใหม่ร่วมกันกับสังคมโลก

## ก้าวต่อไป: พวกซอมบี้

จากสัญญาณในภาพยนตร์จนถึงซอมบี้ในชีวิตประจำวัน ซอมบี้ถูกนำมาใช้เป็นภาพแทนและวิพากษ์การทำงานของรัฐ ระบบการศึกษาหรือแม้แต่ผู้คนในสังคม ดังปรากฏว่ามีการผลิตสื่อเกี่ยวกับซอมบี้ นักการเมือง ซอมบี้นักเรียน และซอมบี้ นักช้อปปิ้งในสังคมไทย ซอมบี้ถูกนำมาใช้เปรียบเปรยถึงคนที่ยอมรับระเบียบโดยไม่คิดจะเปลี่ยนแปลง ซึ่งเป็นปัญหาที่หลายคนเห็นว่าเป็นปัญหาหลักของสังคมไทย ดังที่ปรากฏในการวิพากษ์วิจารณ์ในสื่อสาธารณะอยู่เนือง ๆ เช่น

“คนไทยตอนนี้จึงมีอยู่สองประเภทที่จับคู่กันอยู่ คือคนในวงที่ตื่นนอนจะออกมาแสวงหาอิสรภาพกับคนไทยจำพวกที่กลายเป็นซอมบี้อย่างสมบูรณ์แบบ” (คำ ผกา, 2559)

จะเห็นได้ว่า ซอมบี้เป็นภาพแทนของกลุ่มคนที่หลงคิด หลงเชื่ออยู่ติดอยู่กับเรื่องบางเรื่อง ไร้ซึ่งจิตสำนึกที่จะคิดได้เอง หากแต่ไหลไปกับกลุ่มคนที่ลุ่มหลงให้เกิดความเชื่อเช่นนั้น คล้ายกับการถูกล้างสมอง ซึ่งหากไม่สามารถทำให้ตนเองหลุดออกมาได้ก็จะกลายเป็นซอมบี้โดยสมบูรณ์ ในยุคหนึ่งก่อนที่ ซอมบี้ในภาพยนตร์จะเป็นสิ่งที่หิวกระหายการกินมนุษย์เป็น ๆ คำว่าซอมบี้ถูกใช้ในความเข้าใจดั้งเดิมตามลัทธิเวอูด ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ใต้อำนาจการควบคุม แต่หลังจากที่ภาพยนตร์เรื่อง *Night of the Living Dead* (1968) ออกฉายและเปลี่ยนภาพซอมบี้ในสายตาของผู้ชมเสียใหม่ เป็นซอมบี้ที่ดุร้าย ไล่กัดกินเนื้อมนุษย์ ซอมบี้ได้กลายมาเป็นภาพแทนความวิตกกังวลและความหวาดกลัวคอมมิวนิสต์ในวัฒนธรรมป๊อปอเมริกัน สอดรับกับบริบทในช่วงสงครามเย็นที่แนวคิดคอมมิวนิสต์ได้คุกคามและแผ่ซ่านเข้าสู่ชีวิตประจำวันของคนในสังคมอเมริกัน ด้วยความที่ซอมบี้มีหลายสิ่งที่คล้ายคลึงกับแนวคิดคอมมิวนิสต์ กล่าวคือ ซอมบี้เป็นมวลชนจำนวนมาก ไม่ได้มีชนชั้นหรือสถานะทางสังคมและพวกมันไม่ได้สนใจว่าบ้านหลังไหนเป็นของใคร มันจะบุกไปยังทุกที่เอาทุกสิ่งทุกอย่างรวมถึงชีวิตของคุณด้วย และผู้คนจำนวนน้อยนิดไม่มีทางที่จะต้านทานฝูงซอมบี้จำนวนมากได้เลย (The Monster, 2015) นอกจากนั้นแล้วสื่ออย่างเกมและกระตุ้นทนาก็เป็นอีกพื้นที่

ซึ่งซอมบี้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการวิพากษ์สังคมและการเมืองในลักษณะที่คล้ายคลึงกับตัวอย่างก่อนหน้านี้ ในเกม *Yingluck VS Zombie* (2557) (เกมในระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์) เป็นเกมที่มีเนื้อหาเสียดสีการเมืองในช่วงที่การเมืองไทยตอนนั้นเต็มไปด้วยความขัดแย้งมีการแบ่งพรรคแบ่งฝ่ายตามสีเสื้อกันอย่างชัดเจน (เหลือง-แดง) กอปรกับความร้อนแรงของคดีรับจำนำข้าวที่กำลังเป็นปัญหาในขณะนั้น เกมได้นำเอาบริบทการเมืองเข้าไปจำลองเอาไว้ โดยมีกลุ่มประชาชนเสื้อสีต่าง ๆ เป็นฝูงซอมบี้ที่จะบุกฝ่ากำแพงกระสอบข้าวสารเข้ามา ตัวละครหลักคืออดีตนายทนายคนแรกของประเทศไทยที่จะต้องคอยขว้างปาเหรียญ (เงิน) ใส่บรรดาซอมบี้ให้เปลี่ยนเป็นมนุษย์เสื้อสี (แดง)

ข้าวสาร-นักการเมือง-แจกเงิน-ประชาชน เป็นบริบททางสังคม การเมือง ในช่วงหนึ่งที่ประเทศไทยมีรัฐบาลที่มาจากทางเลือกตั้งครั้งล่าสุด (ปี พ.ศ. 2557) เหตุการณ์เหล่านี้ถูกนำเสนอผ่านซอมบี้ในเกม นอกจากนั้นแล้ว ซอมบี้ยังได้ปรากฏในการสนทนาของผู้คนในกระแสวิทบอร์ดทั้งในแสดงความวิตกกังวลต่อภัยพิบัติ การระบาดของซอมบี้ในเมืองไทย รวมไปถึงวิพากษ์รัฐบาล การเมืองและสังคมไทย ซึ่งประเด็นหนึ่งที่ผู้เขียนสนใจคือ การบริหารจัดการในสภาวะการณ์ฉุกเฉินของรัฐ จากบทสนทนาในเว็บบอร์ดทำให้เข้าใจได้ว่า คนในสังคมยังคงวิตกกังวลต่อความสามารถของรัฐบาลในการบริหารจัดการและดูแลความสงบเรียบร้อยในประเทศ อาจเนื่องมาจากบริบทที่มีความไม่สงบทางการเมือง เหตุการณ์ไม่สงบในภาคใต้ของประเทศไทย รวมไปถึงการแพร่ระบาดของโรคที่เกิดขึ้นในต่างประเทศและอาจแพร่กระจายเข้ามาถึงประเทศไทย

เราอาจจะไม่ค่อยพบว่ามีการนำผีรูปแบบต่าง ๆ มาใช้ในการวิพากษ์สังคมที่เป็นกลุ่มคนจำนวนมากเท่าใดนัก นั่นอาจเป็นลักษณะพิเศษที่ซอมบี้เป็นได้มากกว่าผีของไทย นอกจากนั้นแล้วยังมีปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยที่ซอมบี้ถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือในการกล่าวถึงกลุ่มคนที่กำลังการบริโภคนิยม ซึ่งพฤติกรรมเช่นนี้ถูกนำมาเปรียบเปรยกับภาพของฝูงซอมบี้ที่รุมทึ้งเหยื่อ

เกิดเหตุการณ์ผู้คนจำนวนมากแห่กันแย่งซื้อรองเท้าอาดิดาสที่ร้านอาดิดาส...ทำให้เกิดการวิวาทวิวาทกันในโลกออนไลน์อย่างมากว่า การแย่งกันซื้อของโดยไร้ระเบียบวินัยดังกล่าวไม่ต่างอะไรกับ “ผีขอมบี้” ในหนังของฮอลลีวูดเลย (MGR online, 2559)

เหตุการณ์ข้างต้นได้นำขอมบี้มาเป็นภาพแทนของความโหดร้าย ดิบเถื่อน และไร้ระเบียบ ซึ่งลักษณะดังกล่าวเรามักพบเห็นในภาพยนตร์ขอมบี้ตะวันตก ภาพของการแย่งชิงอาหารและที่อยู่ของผู้รอดชีวิตในภาพยนตร์ ภาพของฝูงขอมบี้ที่รุมกินเหยื่อมนุษย์ที่สะดุดล้มระหว่างวิ่งหนี ทุกสิ่งที่เกิดขึ้นนี้ไร้กฎ ไร้ระเบียบ ในการควบคุม ขอมบี้ไม่ได้มีการต่อแถวเพื่อรอและเลือกหยิบอวัยวะจากร่างกายเหยื่อออกไปกินเช่นนี้ขอมบี้จึงเป็นการเสียดสีกลุ่มนักช้อปที่ไร้ระเบียบด้วยการอ้างอิงถึงพฤติกรรมบางอย่างของขอมบี้

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าตัวอย่างที่ผู้เขียนได้นำเสนอทำให้ขอมบี้ที่ถูกนำเข้ามา มีการปรับใหม่หลังจากที่เราใช้ชุดของรหัสที่ใช้ในการทำความเข้าใจ ขอมบี้ยังถูกใช้เป็นภาพแทนความวิตกกังวล และใช้เป็นเครื่องมือในชีวิตประจำวันของผู้คน ในการวิพากษ์สังคมโดยอ้างอิงถึงลักษณะของขอมบี้ ซึ่งขอมบี้ได้กลายมาเป็นวาทกรรมหนึ่งในสังคมไทยที่ถูกคำจูนด้วยความคิดที่แตกต่างหลากหลายไปตามสถานการณ์ที่มันถูกใช้ให้ทำงาน และมักจะให้ภาพในทางลบกับกลุ่มคนที่ถูกกล่าวถึง

ความน่าสนใจหนึ่งซึ่งแฝงมากับวาทกรรมขอมบี้และเห็นเป็นเงาราง ๆ ในสังคมไทยคือ ขอมบี้กลายเป็นภาพแทนของความเป็นอื่น หรือพวกอื่น ที่เราต้องการหาวิธีการในการจัดการมันอย่างใดอย่างหนึ่ง อาจเป็นการพยายามควบคุม (หากมองว่าไร้กฎไร้ระเบียบ) ดังเช่นในเหตุการณ์แย่งชิงรองเท้าที่ได้กล่าวไป หรือหากเป็นในทีวีซีรีส์อย่าง *The Walking Dead* เราคงจะเดินเอาמידเสียบหัวเพื่อกำจัดพวกมันให้หมดไป ก่อนที่พวกมันจะกัดกินและกลืนพวกเราให้กลายเป็นพวกเดียวกับมัน นอกจากนี้ในมิวสิควิดีโอเพลง *รู้* (2555) ซึ่งได้เล่าเรื่องราวของความสัมพันธ์ระหว่างคู่หญิงชาย ที่ต้องอยู่ท่ามกลางสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอันเกี่ยวกับความเป็นความตายของชีวิตในช่วงเวลาที่ทั้งกรุงเทพมหานครเต็มไปด้วยเหล่าขอมบี้ก็ชวนให้เราคิดถึงคนใกล้ชิดที่ถ้าหากถูกขอมบี้กัด เราจะกำจัดเขาคนนั้น

หรือไม่ เขายังมีความเป็นคนอยู่หรือไม่ ซึ่งหากกล่าวถึงซอมบี้เช่นนี้เท่ากับเราไม่ได้มองว่าเขาเป็นคน ๆ หนึ่งที่เคยมีความสัมพันธ์กับเราในแบบที่มนุษย์เคยมีอีกแล้ว



บางส่วนจากมิวสิกวิดีโอเพลงรู้

ที่มา: <https://www.youtube.com/watch?v=JnnH3H0gZKQ>

“ผู้ติดเชื้อ ไม่ใช่ครอบครัวของคุณอีกต่อไป” แผ่นโปสเตอร์ถูกแปะอยู่บนผนังตึกแห่งหนึ่งซึ่งเป็นฉากในมิวสิกวิดีโอเพลงรู้ ที่มีผู้รับชมกว่า 7.2 ล้านครั้ง (สำรวจ ณ วันที่...) อาจชวนให้เห็นถึงภาพแทนความวิตกกังวลในสังคม และชวนให้คิดถึงความเป็นอื่นที่ถูกหยิบยื่นให้ผู้ที่ถูกกลายเป็นซอมบี้

เนื้อหาของมิวสิกวิดีโอบอกเล่าถึงความพยายามหนีเอาตัวรอดของคูรักท่ามกลางความโกลาหลในกรุงเทพมหานครที่เต็มไปด้วยฝูงซอมบี้ ทั้งสองวิ่งหนีเข้าไปในตึกร้าง และดูเหมือนสถานการณ์กำลังจะไปได้ดี จนกระทั่งฝ่ายหญิงพบว่าตนถูกซอมบี้กัดที่แขน ฝ่ายชายจึงต้องตัดสินใจกับทางเลือกที่มีอยู่ไม่มากนัก นั่นคือ ปลิดชีพคนที่ตนรักแล้วหนีไป หรือยอมกลายเป็นซอมบี้ ป้ายใบปลิวที่ติดประกาศเหมือนเป็นการย้ำเตือนให้ตระหนักว่าผู้ที่ติดเชื้อจากการถูกกัดไม่ใช่คนที่คุณรัก

หรือแม้แต่เป็นครอบครัวของคุณอีกต่อไป และคุณต้องตัดสินใจเพื่อที่จะมีชีวิตรอดสุดท้ายฝ่ายชายตัดสินใจที่จะยอมกลายเป็นชอมบี้เพราะไม่สามารถทำร้ายคนที่ตนรัก และยังมีมองว่าถึงคนผู้นั้นจะเปลี่ยนไปเป็นชอมบี้ เขาก็ยังคงเป็นคนรักอยู่เช่นเดิม ความน่าสนใจของเนื้อหาในมิวสิควิดีโออยู่ที่ว่า หากเปรียบเทียบกับกรณีคนถูกผีเข้าบุคคลที่ถูกผีเข้าจะยังคงสถานะบางอย่าง และดำรงรูปแบบความสัมพันธ์บางรูปแบบเอาไว้เพื่อรอการทำพิธีขับไล่วิญญาณตามความเชื่อ แต่สำหรับมนุษย์ที่ถูกเปลี่ยนให้เป็นชอมบี้ ไม่มีหนทางอื่นที่จะเยียวยาให้กลับมาเป็นมนุษย์ได้ หากไม่กำจัดทิ้ง ก็จะต้องยอมกลายเป็นพวกเดียวกับมัน

## สรุป

อาจกล่าวได้ว่า ตลอดหลายทศวรรษที่ผ่านมา ชอมบี้ในสังคมไทย ถูกแวดล้อมด้วยบริบททางสังคม วัฒนธรรมที่มีความเฉพาะ จุดอ้างอิงความหมายของชอมบี้ก็มีความเปลี่ยนแปลงไปจากเมื่อครั้งที่เคยถูกนำเข้ามาในระบบผีถึงวันนี้คำอธิบายถึงชอมบี้เคลื่อนจากเดิมไปมากแล้ว และไกลมากพอที่ชอมบี้ได้ถูกใช้เป็นเครื่องมือในการวิพากษ์ผู้คนในสังคม เป็นภาพแทนความวิตกกังวลของผู้คนที่มีร่วมกันบนโลกใบนี้ อย่างไรก็ตาม ผู้เขียนเห็นว่านัยแฝงที่ลึกซึ้งกว่านั้น ชอมบี้กลับชวนให้คิดถึงการมีตัวตนของความเป็นอื่น ความเป็นชายขอบ อย่างที่เมื่อครั้งหนึ่งชอมบี้เองก็เคยอยู่ในสถานะเช่นนั้น



## เชิงอรรถท้ายบท

- 1 บทความนี้ปรับปรุงจากวิทยานิพนธ์ปริญญาโทของผู้เขียนโดยได้รับทุนสนับสนุนวิทยานิพนธ์ ปี พ.ศ. 2559 จากหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน) ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาที่กรุณาให้ความช่วยเหลือให้ข้อคิดเห็นที่ช่วยปรุงแต่งบทความฉบับนี้ให้มีรสชาติมากขึ้น ขอขอบพระคุณผู้อ่าน (reviewer) ทุกท่าน และบรรณานิการวารสารสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่กรุณาให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์อย่างมากและเปิดโอกาสให้งานศึกษาเกี่ยวกับชอมบี้ได้มีที่ทางในแวดวงวิชาการบ้านเรา และขอขอบคุณเพื่อนรักที่นั่งรถมาไกลจากสามย่านเพื่อพูดคุยปรับทุกข์และช่วยอ่านงานเขียนชิ้นนี้จนติดดิน สุดท้ายขอขอบพระคุณทุกกำลังใจและความรักที่ทำให้หัวใจดวงนี้ยังเต้นอยู่ได้และผู้เขียนไม่กลายเป็นชอมบี้ ดังในภาพยนตร์เรื่อง*ชอมบี้ที่รัก* (*Warm Bodies*, 2013)
- 2 หนังสือที่ผู้รับชมเป็นวงแคบ ๆ เนื้อหาของหนังสือเข้าใจยาก รุนแรง ดุเดือดเลือดพล่าน ฉีกกรอบขนบธรรมเนียมหนังกระแส อาจไม่จำเป็นต้องเป็นหนังสือที่ขี้ทุนมากในการถ่ายทำ ดารานักแสดงไม่จำเป็นต้องโด่งดัง แต่ก็จะมีคนกลุ่มหนึ่งที่มีความสนใจ
- 3 ดันฉบับ “The monsters that dominate any particular culture or period offer unusual insight into the specific fears and anxieties that characterize that historical moment” (Russell, 2014: 8).
- 4 ฝิปอบต่างจากผีอื่น ๆ คือไม่มีเส้นแบ่งระหว่างความเป็นความตายชัดเจน แต่มีการเปลี่ยนผ่านจากคนไปเป็นฝิปอบในลักษณะของการ “กลายเป็น” เช่นมีความเชื่อว่าคนเล่นของที่ถือเคล็ดไม่ถูกต้องจะกลายเป็นปอบ (“ฝิปอบ (ทมบ) ฉบับสมบูรณ”, 2556)

## บรรณานุกรม

- กมลเลิศ โภธิกนิษฐ. 2555. “การทำให้เป็น ‘ผีปอบ’ และการกีดกันทางสังคม ในมุมมองของการบริหารความขัดแย้ง (Ogre-zation and Social Discrimination in Conflict Management Perspectives),” *วารสารสถาบันพระปกเกล้า* 10(2): 121-142.
- กาญจนา แก้วเทพ, สมสุข หินวิมาน. 2551. *สายธารแห่งนักคิดทฤษฎี เศรษฐศาสตร์การเมืองกับสื่อสารศึกษา*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- กัจจกร หลุยยะพงศ์. 2556. *ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างสังคม ผู้คนประวัติศาสตร์และชาติ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คำผกา. 2559. “จะตื่นหรือจะเป็นขอมบ้าง,” *มติชนสุดสัปดาห์* <https://goo.gl/AJgaEQ>, (เข้าถึงเมื่อ 12 ธันวาคม 2559).
- ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร. 2555. *สัตววิทยา โครงสร้างนิยม หลังโครงสร้างนิยมกับการศึกษารัฐศาสตร์*. กรุงเทพฯ: วิชาษา.
- นพพร ประชากุล. 2544. “โรลิ่งด์ บาร์ตส์ กับสัตวศาสตร์วรรณกรรม”. ใน โรลิ่งด์ บาร์ตส์, มายาคติ, วรรณพิมพ์ อังคศิริสรรพ, ผู้แปล, หน้า 91-173. กรุงเทพฯ: คบไฟ.
- “ผีปอบ (ทอมบ) ฉบับสมบูรณ์”. 2556. [http://9mahawed.blogspot.com/2013/07/blog-post\\_17.html](http://9mahawed.blogspot.com/2013/07/blog-post_17.html) (เข้าถึงเมื่อ 31 ธันวาคม 2559).
- สมสุข หินวิมาน. 2544. “ดูหนังดูละครแล้วย้อนดูผี,” *นิเทศศาสตร์ปริทัศน์* 5(3): 45-65.
- Beck, Ulrich. (1992). *Risk Society: Towards a New Modernity*. London: Sage Publications.
- Dendle, Peter. 2007. “The Zombie as Barometer of Cultural Anxiety”. In Niall Scott (ed.) *Monsters and the Monstrous : Myths and Metaphors of Enduring Evil*, pp. 45-57. New York: Rodopi.
- Drezner, Daniel W. 2011. *Theories of International Politics and Zombies*. Oxford Princeton University Press.

- Marche, Stephen. 2013. Why Zombies are Everywhere Now. <http://www.esquire.com/blogs/culture/why-zombies-are-everywhere> (เข้าถึงเมื่อ 5 ธันวาคม 2555).
- Mariani, Mike. 2015. The Tragic, Forgotten History of Zombies. [http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/10/how-america-erased-the-tragic-history-of-the-zombie/412264/?utm\\_source=SFFB](http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/10/how-america-erased-the-tragic-history-of-the-zombie/412264/?utm_source=SFFB) (เข้าถึงเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2558).
- MGR Online. 2559. คนหรือซอมบี้! แค่ง้อซื้อรองเท้า Adidas เมื่อเข้าคนไทยแทบพังร้าน-เหยียบกันเกือบตาย. <http://www.manager.co.th/HotShare/ViewNews.aspx?NewsID=9590000010716> (เข้าถึงเมื่อ 13 ตุลาคม 2559).
- Neail, Elizabeth. 2015. The Signification of the Zombie. <http://www.huichawaii.org/assets/neail,-elizabeth---the-signification-of-the-zombie.pdf> (เข้าถึงเมื่อ 6 ตุลาคม 2558).
- Russell, J. 2014. *Book of the Dead: The Complete History of Zombie Cinema*. London: Titan Books.
- Stephanie Lam. 2009. Hop on Pop: Jiangshi Films in a Transnational Context <https://www.questia.com/library/journal/1G1-206593261/hop-on-pop-jiangshi-films-in-a-transnational-context> (เข้าถึงเมื่อ 10 ธันวาคม 2559).
- The Monsters. 2015. The Walking Dead: Zombies Represent Communism. <http://monstrousreprobate.blogspot.com/2015/03/the-walking-dead-zombies-represent.html> (เข้าถึงเมื่อ 12 ธันวาคม 2559).