

เมนูสยอง: สัญญาที่แอบแฝงในภาพยนตร์

วันที่รับบทความ: 18 พฤศจิกายน 2567 / วันที่แก้ไขบทความ: 25 มีนาคม 2568 / วันที่ตอบรับบทความ: 28 เมษายน 2568

ชุดิมา แก่นจันทร์
ชวัลรัตน์ ศรีนวลปาน
กรกฎ จำเนียร
บำรุง ศรีนวลปาน*

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ได้ทำการศึกษาการใช้สัญญาวิทยาในภาพยนตร์เรื่อง เมนูสยอง ซึ่งกำกับโดยมาร์ค ไมลอส โดยมียุทธประสงค์เพื่อวิเคราะห์และตีความสัญญาที่ซ่อนอยู่ในภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการสะท้อนปัญหาสังคมและวัฒนธรรม ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น อาหาร ฉาก และตัวละคร ภาพยนตร์เรื่องนี้ใช้เมนูอาหารเป็นสัญลักษณ์ในการสื่อสารเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชนชั้น การควบคุมอำนาจ และการบริโภค โดยนำเสนอผ่านตัวละครหลักอย่างเชฟจูเลียน สโลวิก ซึ่งเป็นตัวแทนของผู้ที่มีอำนาจในการควบคุมสถานการณ์และชีวิตของแขก ผู้มาร่วมรับประทานอาหาร การศึกษาใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิจัยเอกสารด้านแนวคิดทฤษฎีสัญญาวิทยา ภาษาภาพยนตร์ และการวิเคราะห์ทางจิตวิเคราะห์มาใช้ในการอธิบายและตีความความหมายที่ซ่อนอยู่ในภาพยนตร์ และใช้การสนทนากลุ่มกับผู้เชี่ยวชาญเพื่อร่วมวิเคราะห์เชิงลึกถึงสัญญาที่ซ่อนในภาพยนตร์ดังกล่าว ผลการวิจัยเรื่องนี้แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงระหว่างภาพยนตร์กับปัญหาสังคมที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการบริโภค การแบ่งแยกทางชนชั้น การควบคุมอำนาจ และเทคนิคการถ่ายทำภาพยนตร์ที่ตอกย้ำความหมายของสัญญาที่ซ่อนอยู่นั้น รวมถึงนำเสนอโมเดลเซต (SAID) นวัตกรรมเครื่องมือสำหรับการวิเคราะห์สัญญาในภาพยนตร์

คำสำคัญ: สัญญาวิทยา, ภาพยนตร์, เมนูสยอง, วัฒนธรรมการบริโภค, ชนชั้นทางสังคม

ชุดิมา แก่นจันทร์ (นักศึกษาระดับปริญญาตรีนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัล บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช Email: amerigaw@gmail.com), ชวัลรัตน์ ศรีนวลปาน (ปร.ด. เทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยศรีปทุม, 2557) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัล บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, กรกฎ จำเนียร (ปร.ด. นิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2563) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัล บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช, บำรุง ศรีนวลปาน (กจ.ด. การจัดการการสื่อสาร มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต, 2550) รองศาสตราจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการสื่อสารดิจิทัล บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

Corresponding author's email: bamrung_sri@nstru.ac.th

The Menu: Hidden Semiotics in Film

Received: November 18, 2024 / Received in revised form: March 25, 2025 / Accepted: April 28, 2025

Chutima Kaenjan

Chawanrat Srinounpan

Korakot Jumnian

*Bamrung Srinounpan**

Abstract

This research examines the use of semiotics in the film *The Menu*, directed by Mark Mylod. The study aims to analyze and interpret the hidden semiotics within the film, particularly its reflection on social and cultural issues through various elements such as food, settings, and characters. The film employs the menu as a symbolic medium to communicate narratives related to class distinctions, power dynamics, and consumption, as portrayed through the main character, Chef Julian Slowik, who embodies authority and control over the situation and the lives of the guests. This qualitative research utilizes documentary analysis, incorporating theoretical frameworks in semiotics, film language, and psychoanalysis to explain and interpret the hidden meanings within the film. Additionally, focus group discussions with experts were conducted to provide in-depth analysis of the semiotics embedded in the film. The findings reveal a strong connection between the film and societal issues, particularly those related to consumer culture, class segregation, and power dynamics. Furthermore, the study highlights the role of cinematic techniques in reinforcing the hidden semiotics. As a result, the research introduces the SAID Model, a novel tool for analyzing semiotics in film.

Keywords: Semiotics, Film, *The Menu*, Consumer Culture, Social Class

Chutima Kaenjan (Student in Master of Communication Arts Program, Digital Communication Innovation, Graduate School, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University. Email: amerigaw@gmail.com), Chawanrat Srinounpan (Ph.D. in Information Technology, Sripatum University, 2014) Assistant Professor of Communication Arts Program, Digital Communication Innovation, Graduate School, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University. Korakot Jumnian (Ph.D. in Communication Arts, Sukhothai Thammathirat University, 2020) Assistant Professor of Communication Arts Program, Digital Communication Innovation, Graduate School, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University. and Bamrung Srinounpan (D.Com.Arts. in Communication Management, SuanDusit Rajabhat University, 2007) Associate Professor of Communication Arts Program, Digital Communication Innovation, Graduate School, Nakhon Si Thammarat Rajabhat University.

Corresponding author's email: bamrung_sri@nstru.ac.th

บทนำ

ภาพยนตร์เป็นศิลปะที่สะท้อนสภาพสังคมได้ชัดเจน เทียบเท่าวรรณกรรม โดยแฝงสัญลักษณ์ที่สะท้อนปัญหาความเหลื่อมล้ำทางสังคม กระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการตระหนัก ครุ่นคิด และตั้งคำถามเกี่ยวกับความจริงที่เผชิญในชีวิตประจำวัน ภาพยนตร์เรื่อง “เมนูสยอง (The Menu 2022)” กำกับโดย มาร์ค โกลด์ เล่าเรื่องผ่านการเสิร์ฟอาหาร สะท้อนประเด็นชนชั้น การควบคุมอำนาจ วัฒนธรรมการบริโภค และแฝงสัญลักษณ์ของความไม่เท่าเทียมกับความฟุ่มเฟือยผ่านรายละเอียดต่าง ๆ ภายในเรื่อง เช่น อาหาร เป็นตัวแทนของ ชนชั้น อำนาจ และการบริโภค ซึ่งแตกต่างจากภาพยนตร์สะท้อนสังคมเรื่องอื่นที่มักใช้โครงเรื่อง ละคร (Drama) หรือเหตุการณ์ความขัดแย้งเป็นตัวขับเคลื่อนภาพยนตร์

ทฤษฎีสัญญะวิทยาของเฟอร์ดินาน เดอ เซอซัวร์ (Ferdinand de Saussure) ถูกนำมาใช้วิเคราะห์ความหมายแฝงในองค์ประกอบของภาพยนตร์ โดยใช้หลักสัญญะวิทยาเพื่อสำรวจตรรกะและระเบียบวิธีเบื้องหลังการสื่อสารผ่านวิธีการทางสัญญะศาสตร์ (Semiotic Method) (นพรุจ ตันทัพไทย, 2555) โดยวิธีการนี้เน้นการศึกษาความหมายที่ถูกสร้างขึ้นและถ่ายทอดผ่านสัญลักษณ์ การใช้สัญลักษณ์ในภาพยนตร์เมนูสยองทำให้สามารถมองเห็นความหมายเชิงนัย เช่น การแบ่งแยกทางชนชั้น และการควบคุมอำนาจ ภาพยนตร์นำเสนอตัวละครเอกที่เป็นเชฟ เพื่อแสดงถึง การเป็นตัวแทนของคนที่มีอำนาจ ที่ควบคุมชะตากรรมของแขก / เหล่าผู้ช่วย ซึ่งเป็นการวิพากษ์ระบบอุตสาหกรรมอาหาร และความกดดันในวงการเชฟระดับสูง มีการวิพากษ์ วัฒนธรรมไฟน์ไดนิ่ง (Fine Dining) ที่ให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์และชื่อเสียงมากกว่ารสชาติของอาหาร ผ่านสัญลักษณ์ในแต่ละเมนูอาหาร เพื่อเสียดสีและวิพากษ์วิจารณ์วัฒนธรรมการบริโภค ภายใต้แนวคิดทางศิลปะบนจานอาหารที่ทำให้ลูกค้าต้องประทับใจ แต่วิธีการประกอบอาหารของเชฟสโลวิก (Slowik) นั้น แฝงความหมาย นัยยะ และแอบซ่อนไปด้วยความประหลาดใจให้กับกลุ่มลูกค้าวีไอพีที่มีความลับปิดอยู่ (เจนเนอร์สัน, 2565)

ภาพยนตร์สะท้อนสังคมทั่วไป เช่น ชนชั้นปรสิต (Parasite) หรือ สควิดเกม (Squid Game) มักเน้นไปที่ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจแบบตรงไปตรงมา เช่น การแบ่งชนชั้นทางเศรษฐกิจผ่านความเป็นอยู่และที่อยู่อาศัย แต่ภาพยนตร์เรื่อง เมนูสยอง จะใช้วิธีที่ซับซ้อนกว่าในการสื่อสารแนวคิด โดยใช้ร้านอาหารระดับไฟน์ไดนิ่งเป็นฉากหลัง เพื่อวิพากษ์แนวคิดเรื่องชนชั้นและการบริโภคเกินจำเป็น นอกจากนี้ยังทำให้ผู้ชมได้ตั้งคำถามถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นในสังคมโดยเฉพาะในวงการนิเทศศาสตร์และวงการอาหารและเชฟที่สามารถนำแนวคิดเหล่านี้ไปพัฒนาต่อในอนาคต สำหรับงานวิจัยฉบับนี้ได้มีการนำวิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ซึ่งเป็นหนึ่งในวิธีการที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในการศึกษาสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ มาใช้กับภาพยนตร์เรื่อง เมนูสยอง โดยจำแนกแบ่งออกเป็นปัญหาทางสังคม 4 ด้าน คือ 1) ด้านเศรษฐกิจ 2) ด้านการเมือง 3) ด้านสังคม 4) ด้านสิ่งแวดล้อมเป็นพิษ อย่างไรก็ตาม หนึ่งในข้อจำกัดของวิธีนี้คือความเสี่ยงที่การวิเคราะห์อาจเป็นอัตวิสัย (subjective) และขึ้นอยู่กับมุมมองของนักวิจัยเพียงผู้เดียว งานวิจัยนี้จึงใช้แนวทางที่แตกต่างออกไป โดยอาศัยผู้เชี่ยวชาญในสาขานิเทศศาสตร์และสื่อภาพยนตร์มาร่วมวิเคราะห์ เพื่อเพิ่มความเป็นระบบ ลดอคติส่วนบุคคล และทำให้การตีความมีความแม่นยำมากขึ้น

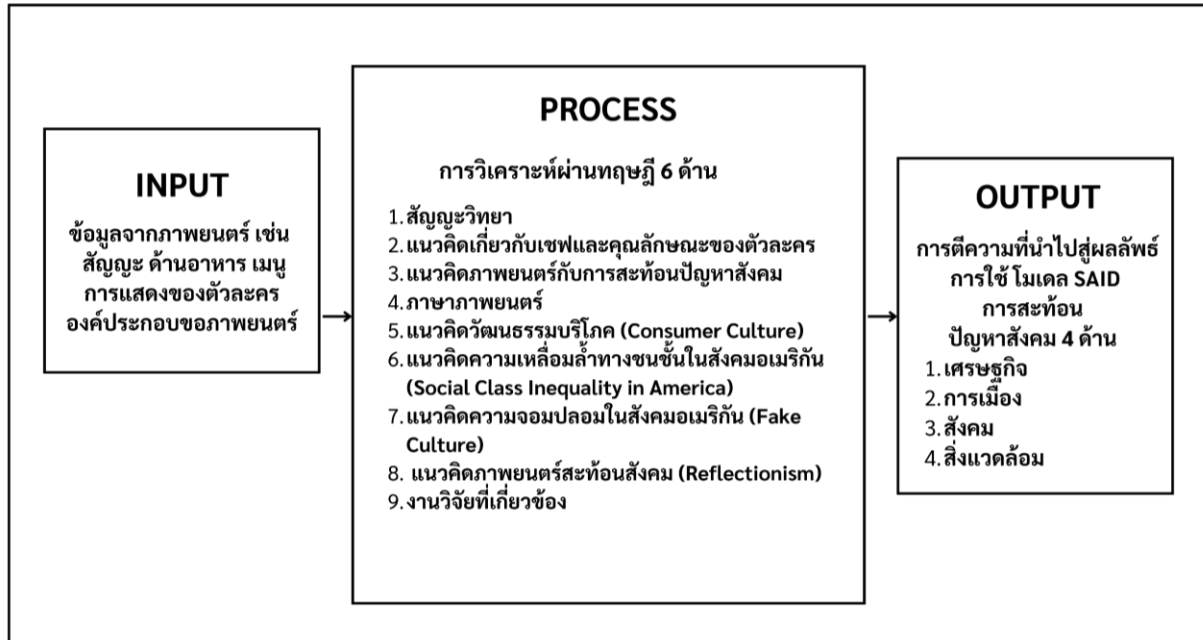
วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสำรวจและทำความเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เมนูสยอง
2. เพื่อวิเคราะห์วัฒนธรรมและสังคมที่สะท้อนอยู่ในภาพยนตร์เมนูสยองโดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์
3. เพื่อตีความสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เมนูสยองและการเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม
4. เพื่อเสนอโมเดลในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาการบอกเล่าเรื่องราวสัญลักษณ์เชิงลึกของสังคมผ่านภาพยนตร์เรื่องเมนูสยอง ซึ่งสะท้อนปัญหาความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นและวัฒนธรรมเอกสิทธิ์ (Privilege) ที่โดดเด่นในสหรัฐอเมริกา โดยลูกค้าในร้านของเชฟโลวิกเป็น

ตัวแทนชนชั้นสูงได้รับสิทธิพิเศษเหนือผู้อื่น (Piketty, 2013) ขณะที่เชฟและทีมงานคือตัวแทนชนชั้นแรงงานที่ถูกกดขี่ผ่านองค์ประกอบภาพ อาหาร และพฤติกรรมของตัวละครที่ใช้เสียดสีสังคมอเมริกันอย่างแยบยล โดยการวิจัยนี้มีแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษา ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ขอบเขตการวิจัย

การศึกษาสัญลักษณ์วิทยาในภาพยนตร์เรื่องเมนูสยองซึ่งเข้าฉายในปี พ.ศ. 2565 กำกับโดยมาร์ค โพลด์ ความยาว 106 นาที ผู้วิจัยใช้เนื้อหาในภาพยนตร์เพื่อเป็นการศึกษาและตีความสัญลักษณ์ วิเคราะห์การเสียดสีวัฒนธรรมการบริโภคและสังคมที่อยู่ในภาพยนตร์เพื่อสะท้อนปัญหาสังคม ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาเฉพาะภาพยนตร์เรื่องเมนูสยองเท่านั้น เพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยเน้นทฤษฎีสัญลักษณ์วิทยา และภาษาภาพยนตร์เพื่ออธิบายความหมายของภาพ บท สัญลักษณ์ และองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพยนตร์มาอธิบายปมปัญหาภายในจิตใจของตัวละคร และสะท้อนสิ่งต่าง ๆ ในสังคมให้กว้างและชัดเจนยิ่งขึ้น

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. สัญลักษณ์ศาสตร์

1.1 ความหมายของทฤษฎีสัญลักษณ์วิทยา

สัญลักษณ์วิทยา (Semiotics) เป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับความหมายและกระบวนการที่ความหมายถูกสร้างขึ้นและส่งต่อ มีรากศัพท์จากภาษากรีกคำว่า เซมิออน (Semeion) หมายถึงสัญลักษณ์ (Sign) สัญลักษณ์วิทยามุ่งเน้นการวิเคราะห์สิ่งแทนความ (Representation) สร้างและก่อให้เกิดความหมายได้อย่างไร และศึกษาความสัมพันธ์ของสัญลักษณ์ในมิติต่าง ๆ รวมถึงการเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและสังคม (พีรตนย์ บุญมา, 2561)

สัญลักษณ์วิทยา (Semiology) หรือสัญลักษณ์ศาสตร์ (Semiotics) เป็นศาสตร์ที่มีการพัฒนาอย่างจริงจังในช่วงต้นศตวรรษที่ 20

โดยมีนักวิชาการหลายท่าน เช่น ชาร์ล แซนเดอร์ส เพียร์ส (Charles Sanders Peirce) ปี 1839 -1914 นักปรัชญาสังคมชาวอเมริกัน และ เฟอร์ ดินันด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ปี 1857-1913 นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส ปัจจุบันเป็นทฤษฎีที่ได้รับความนิยมในการอธิบายปรากฏการณ์เกี่ยวข้องกับการสื่อสารในรูปแบบต่าง ๆ (กาญจนา แก้วเทพ, 2552)

สัญญาณตามแนวคิดของ ชาร์ล เพียร์ส (Charles Sanders Peirce) ได้เสนอว่าสัญญาณมีองค์ประกอบ 3 ส่วน ได้แก่ ตัวสัญญาณ (Sign) วัตถุ (Object) และตัวตีความ (Interpretant) โดยจัดแบ่งประเภทของสัญญาณออกเป็น 3 แบบ ได้แก่ ไอคอน (Icon) ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับวัตถุ อินเด็กซ์ (Index) ซึ่งเกี่ยวข้องกับวัตถุจริง และซิมโบล (Symbol) ซึ่งความหมายเกิดจากข้อตกลงร่วมกัน นอกจากนี้ โซซูร์ได้เน้นความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายและตัวหมายถึง ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างความหมายผ่านการเปรียบเทียบและการตีความ การสร้างความหมายของสัญญาณจึงเกิดจากการรับรู้และการเรียนรู้ทางสังคม (พีรตนัย บุญมา, 2561)

โรลองด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) ได้ขยายความเกี่ยวกับสัญญาณในระดับที่ลึกซึ้ง โดยศึกษาความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) ซึ่งเป็นความหมายที่มีความสำคัญในเชิงวัฒนธรรมและอารมณ์ของผู้ใช้ โดยสัญญาณในชั้นนี้ยังสามารถสื่อถึงมายาคติ (Myths) ที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความหมายซ่อนเร้นในสังคม โดยกระบวนการนี้อาจบิดเบือนความหมายเดิมของสัญญาณให้กลายเป็นสิ่งที่ดูเหมือนเป็นเรื่องปกติธรรมดาหรือความคุ้นชินในสังคม (พีรตนัย, บุญมา, 2561)

ในการศึกษาภาพยนตร์เมนูสยองกระบวนการสร้างความหมายไม่ได้เกิดจากองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเพียงอย่างเดียว แต่เกิดจากโครงสร้างของสัญญาณที่เรียงร้อยกันตามลำดับเรื่อง (Syntagmatic) และการเลือกใช้สัญญาณที่มีความหมายตรงข้ามกัน (Paradigmatic) เช่น การใช้ซีสเบอร์เกอร์ในฉากจบเพื่อเป็นข้อขัดแย้งกับอาหารฟาสต์ฟู้ดที่ไร้แก่นสาร ความหมายของสัญญาณจึงเกิดขึ้นจากบริบทและโครงสร้างที่สัมพันธ์กัน

1.2 วิธีการวิเคราะห์สัญญาณ

สัญญาณวิทยา เป็นศาสตร์ที่ศึกษาความหมายและการสื่อสารผ่านสัญญาณต่าง ๆ โดยวิธีการวิเคราะห์หลักที่ใช้มี 3 แนวทาง ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2547)

1) การวิเคราะห์ความหมายโดยอรรถและความหมายโดยนัย แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1.1) ความหมายโดยอรรถ (Denotative Meaning) เป็นความหมายที่เข้าใจตรงกันตามตัวอักษร เช่น ความหมายในพจนานุกรม

1.2) ความหมายโดยนัย (Connotative Meaning) เป็นความหมายทางอ้อมที่เกิดจากข้อตกลงของกลุ่มหรือประสบการณ์ของบุคคล

2) การวิเคราะห์แบบพาราไดแมติกและซินแทกแมติก

2.1) พาราไดแมติก (Paradigmatic) การวิเคราะห์คุณลักษณะที่แตกต่างกันของสัญญาณ เพื่อหาความหมายที่เกิดจากความขัดแย้งหรือความแตกต่าง

2.2) ซินแทกแมติก (Syntagmatic) การวิเคราะห์ความหมายตามลำดับขั้นของเหตุการณ์หรือการเรียงลำดับสัญญาณ

3) การวิเคราะห์แบบเมตะฟอร์และเมโทนิมี้

3.1) เมตะฟอร์ (Metaphor) เปรียบเทียบสัญญาณที่มีความหมายคล้ายกันเพื่อสร้างความหมายใหม่

3.2) เมโทนิมี้ (Metonymy) ใช้ส่วนหนึ่งของสัญญาณเพื่อแทนความหมายของทั้งหมด

2. แนวคิดเกี่ยวกับเซฟและคุณลักษณะของตัวละคร

เซฟ ถือเป็นอาชีพงานที่ผสมผสานระหว่างศิลปะและวิทยาศาสตร์เข้าด้วยกันอย่างลงตัว เซฟไม่เพียงแต่ต้องมีความสามารถในการปรุงอาหารที่อร่อยและน่าดึงดูด แต่ยังต้องมีความเข้าใจลึกซึ้งในวัตถุดิบ สามารถคัดเลือกและใช้ประโยชน์จากวัตถุดิบได้อย่างเต็มที่ เซฟที่ดีต้องรู้จักวิธีการประสานงานกับทีมงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

สื่อมวลชนโดยเฉพาะโทรทัศน์และรายการแข่งขันทำอาหาร มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมเซฟจนกลายเป็นวัฒนธรรมคนดัง เกิดเป็น “เซฟคนดัง” ที่มีผู้ติดตามชื่นชมทั้งใน

ด้านฝีมือการทำอาหารและในฐานะบุคคลสาธารณะ (ฌานท์ลีเสื้อสีพันธุ, 2560) อย่างไรก็ตาม อุตสาหกรรมอาหารระดับสูง (Fine Dining Industry) สะท้อนโครงสร้างชนชั้นที่ชัดเจน เชฟต้องเผชิญแรงกดดันจากลูกค้าและนักลงทุน โดยมีบทบาทเป็นทั้งศิลปิน นักธุรกิจ และนักวางกลยุทธ์ทางการตลาด เชฟถูกตรวจสอบเข้มงวดจากนักวิจารณ์และรางวัลมิชลินไกด์ แรงกดดันเหล่านี้ทำให้เชฟหลายคนสูญเสียความสุขในการทำอาหาร และกลายเป็นเครื่องมือของระบบที่พวกเขาเคยหลงใหล เชฟสลอว์ิก เป็นตัวอย่างของเชฟที่เคยมีจิตวิญญาณแห่งการทำอาหาร แต่สุดท้ายต้องกลายเป็นผู้ที่ถูกครอบงำโดยระบบ ทำให้เขาสูญเสียความสุขในการทำอาหารและต้องการลงโทษลูกค้าและสังคมที่เขาเชื่อว่าเป็นต้นเหตุของปัญหาทั้งหมด

3. แนวคิดภาพยนตร์กับการสะท้อนปัญหาสังคม

ภาพยนตร์เป็นสื่อสำคัญในการสะท้อนปัญหาสังคมยุคต่าง ๆ ทั้งการสะท้อนวิถีชีวิต ความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น การเหยียดเชื้อชาติ หรือการต่อต้านความอยุติธรรม ภาพยนตร์เปิดเผยปัญหาที่ซ่อนอยู่ กระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักและวิพากษ์สังคม กัจร หลุยเยพงศ์ (2554, น. 23) ได้อธิบายหน้าที่ของภาพยนตร์ต่อสังคมว่า ภาพยนตร์ในฐานะภาพสะท้อนสังคม (Reflectionism) หมายถึงภาพยนตร์เปรียบเสมือนกระจกที่สะท้อนความเป็นไปในสังคม ขณะเดียวกัน ภาพยนตร์ก็เป็นการประกอบสร้างความเป็นจริง (Constructionism) ซึ่งต่างจากสำนักมาร์กซิสต์ (Marxism) และวัฒนธรรมศึกษา โดยมองว่า แม้ไม่มีความจริงแท้ แต่ภาพยนตร์สามารถสร้างความหมายใหม่ขึ้นได้ ตามแต่ใครเป็นผู้กำหนด เช่น ภาพยนตร์สร้างภาพประเทศเพื่อนบ้าน ผู้หญิง ผู้ชาย หรือเพศที่สามให้ผู้ชมแนวทางนี้มองว่าผู้ชมถูกครอบงำความหมายจากภาพยนตร์โดยไม่รู้ตัว แต่ก็สามารถตีความตามประสบการณ์ของตน ดังนั้นการวิเคราะห์ภาพยนตร์คือวิธีหนึ่งในการทำความเข้าใจปัญหาสังคม เพื่อให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างสื่อภาพยนตร์กับสังคม

4. ภาษาภาพยนตร์

คริสเตียน เมตซ์ (Christian Metz, 1974) เป็นนักสัญวิทยาภาพยนตร์ที่อธิบายว่า ภาษาภาพยนตร์ (Film Language) เป็นระบบสัญลักษณ์ที่มีโครงสร้าง ซึ่งสามารถศึกษาผ่านแนวคิดสัญวิทยาเช่นเดียวกับภาษา โดยอาศัยโครงสร้างของซินแท็กแมติกและพาราไดแมติก เมตซ์อธิบายว่า ภาพยนตร์เป็นระบบสัญลักษณ์ที่มีหน่วยความหมายของตัวเอง และไม่สามารถอธิบายผ่านไวยากรณ์แบบภาษาเขียนหรือภาษาพูดได้ ดังนั้นในภาพยนตร์เมตซ์ยังมีการใช้องค์ประกอบของภาษาภาพยนตร์ เช่น มุมกล้อง แสง สี และการตัดต่อ สามารถถูกวิเคราะห์ผ่านโครงสร้างแบบซินแท็กแมติกและพาราไดแมติกได้

นิพนธ์ คุณารักษ์ (2552) ได้อธิบายไว้ว่า ภาษาภาพยนตร์ไม่ใช่ภาษาอย่างแท้จริงแต่เป็นระบบสัญลักษณ์อย่างหนึ่ง หรืออาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์ใช้ภาพและเสียงมาประกอบกันขึ้น เพื่อสร้างหน่วยทางภาษาหรือประโยคสำหรับการเล่าเรื่องราวและสื่อความหมายที่สมบูรณ์ ปัจจัยและองค์ประกอบพื้นฐานของภาษาภาพยนตร์ได้แก่ เฟรม (Frame) ช็อต (Shot) ซีน (Scene) ซีควเ็นซ์ (Sequence) การจัดองค์ประกอบภาพ การจัดฉาก แสง เงา การใช้สี การแสดง การถ่ายทำภาพยนตร์ การใช้เสียง และการตัดต่อลำดับภาพ เป็นต้น

ภาพ (Visual Image) ขนาดของภาพและมุมกล้องมีบทบาทสำคัญในการสร้างความหมาย ภาพระยะใกล้หรือไกลอาจสื่อถึงสำคัญของวัตถุหรือตัวละคร ขณะที่มุมกล้องสามารถสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนอยู่ในเหตุการณ์นั้น ๆ เสียง (Sound) เสียงพูด เสียงประกอบ และเสียงดนตรีในภาพยนตร์ช่วยเสริมสร้างอารมณ์และบรรยากาศให้กับเหตุการณ์ในเรื่อง เสียงสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงสภาพแวดล้อม และยังช่วยเน้นย้ำความหมายที่ซ่อนอยู่ในภาพยนตร์ได้ และการตัดต่อ (Editing) ช่วยสร้างจังหวะในการเล่าเรื่อง ทำให้เรื่องราวต่อเนื่องและมีความลื่นไหล (วรณีสำราญเวทย์, 2537)

5. แนวคิดวัฒนธรรมบริโภค

แนวคิดวัฒนธรรมบริโภค (Consumer Culture) คือ การมองการบริโภคเป็นกระบวนการเชิงความหมายในเชิงวัฒนธรรม สังคม และอัตลักษณ์ สินค้าไม่ได้มีเพียงมูลค่าเชิงประโยชน์ใช้สอย (Use Value) แต่ยังมีมูลค่าเชิงสัญลักษณ์ (Sign Value) ที่สะท้อนสถานะและอัตลักษณ์ของผู้บริโภคในสังคมมอง โบ德里ยาร์ด (Jean Baudrillard, 1998) มองว่า การบริโภคในยุคทุนนิยมมิได้เป็นเพียงการใช้วัตถุ แต่เป็นการ “บริโภคสัญลักษณ์” ผ่านระบบของมายาคติที่สื่อและโฆษณาช่วยผลิตซ้ำจนกลายเป็นบรรทัดฐานใหม่ของความต้องการ ส่วน แกรนท์ แม็คแคร็กเกน (Grant McCracken, 1990) เสนอว่า การบริโภคในยุคปัจจุบันมีความสัมพันธ์แน่นแฟ้นกับวัฒนธรรมและเป็นเครื่องมือในการแสดงสถานะของปัจเจกบุคคลในสังคม วัฒนธรรมบริโภคนี้ถูกพัฒนาเป็นทฤษฎีในชื่อ Consumer Culture Theory (CCT) มุ่งวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคผ่านเลนส์วัฒนธรรม สัญลักษณ์ และบริบททางสังคม โดยผู้บริโภคเป็นผู้ประกอบสร้างความหมายและอัตลักษณ์ผ่านการบริโภคด้วยตนเอง

6. แนวคิดความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นในสังคมอเมริกัน

แนวคิดความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นในสังคมอเมริกัน (Social Class Inequality in America) สามารถเข้าใจได้ผ่านผลงานของโทมัส ปิกเกตตี้ (Thomas Piketty, 2013) ที่ชี้ว่าความมั่งคั่งในสังคมอเมริกันสะสมอยู่ในกลุ่มคนส่วนน้อย ซึ่งมีรายได้จากการถือครองทุน ขณะที่คนส่วนใหญ่ที่พึ่งรายได้จากการทำงานกลับถูกกดทับทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม แนวคิดนี้ใช้วิเคราะห์ภาพยนตร์เมนูสยองได้อย่างสอดคล้อง โดยเฉพาะการจัดวางตำแหน่งของตัวละครในฐานะผู้บริโภคกับผู้ผลิตที่ไม่เท่าเทียม ตัวละครที่มารับประทานอาหารล้วนเป็นกลุ่มชนชั้นสูง ขณะที่เชฟและทีมงานคือผู้ผลิตประสบการณ์ที่ถูกควบคุมและกดทับ การที่เชฟจัดฉากสุดท้ายให้แขกถูกเผาพร้อมขนมหวาน อาจตีความได้ว่าเป็นการทำลายล้างระบบชนชั้นบริโภคนิยม อันเป็นจุดสูงสุดของความเหลื่อมล้ำในภาพยนตร์

7. แนวคิดความจอมปลอมในสังคมอเมริกัน

แนวคิดวัฒนธรรมจอมปลอม (Fake Culture) มีรากฐานจากแนวคิด Hyperreality และ Simulacra ของ โบ德里ยาร์ด เสนอว่า ในสังคมสมัยใหม่โดยเฉพาะโลกทุนนิยมตะวันตก มนุษย์มิได้บริโภคเพียงสินค้า แต่บริโภคสัญลักษณ์ของสินค้าที่สื่อสารผ่านโฆษณา สื่อสารมวลชน หรือแฟชั่น โบ德里ยาร์ด ชี้ว่าวัฒนธรรมสมัยใหม่ผลิตความจริงเทียมที่เป็นภาพแทน (Simulacrum) ซึ่งไม่มีต้นฉบับอีกต่อไป มนุษย์จึงดำรงอยู่ในโลกมายาแห่งสัญลักษณ์ที่ดูเหมือนจริงและน่าหลงใหลยิ่งกว่าความจริง (Hyperreality) และเป็นแก่นของวัฒนธรรมจอมปลอม ในสังคมบริโภคนิยมอเมริกัน สุข ความมั่งคั่ง ถูกสร้างผ่านการบริโภค ภาพแทนมากกว่าความเป็นจริงทางวัตถุหรือจิตวิญญาณ แนวคิดนี้ใช้วิเคราะห์ภาพยนตร์เมนูสยองได้ชัดเจน โดยเฉพาะร้านอาหารไฮเอนด์ ตัวละครถูกกลไกวัฒนธรรมจอมปลอม ทำให้เชื่อว่าประสบการณ์จากเชฟคือนิยามของความสำเร็จระดับ

8. แนวคิดภาพยนตร์สะท้อนสังคม

แนวคิดภาพยนตร์สะท้อนสังคม (Reflectionism) มีจุดเริ่มจากแนวคิดของนักทฤษฎีสื่อและภาพยนตร์ เช่น คราเคาเออร์ (Kracauer, 1947) และ วิลเลียมส์ (Williams, 1977) ที่มองว่ามวลชนโดยเฉพาะภาพยนตร์ มิได้เป็นเพียงการเล่าเรื่องเพื่อความบันเทิง แต่คือผลผลิตของบริบททางสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจ ภาพยนตร์ทำหน้าที่เสมือนกระจกสะท้อนความเป็นจริงของสังคม เมื่อพิจารณาภาพยนตร์เมนูสยองภายใต้กรอบแนวคิดภาพยนตร์สะท้อนสังคม จะเห็นว่าสะท้อนสังคมบริโภคนิยมแบบอเมริกันเข้มข้น โดยเฉพาะประเด็นความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นระหว่างผู้ผลิต (เชฟและลูกจ้าง) กับผู้บริโภค (คนรวย ผู้มีชื่อเสียง) และวิพากษ์ความหลอกลวงของวัฒนธรรมอาหารระดับสูง

9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษานี้ล้วนเชื่อมโยงกับแนวคิดการวิเคราะห์สัญลักษณ์ และการสะท้อนปัญหาสังคมผ่านภาพยนตร์ มีจุดร่วมในแนวทางการวิเคราะห์ตัวบท สัญลักษณ์

และภาษาภาพยนตร์ แต่งานวิจัยนี้แตกต่างจากงานวิจัยก่อนหน้าในประเด็นบทบาทของอาหารในฐานะเครื่องมือสะท้อนปัญหาสังคม ชนชั้น อำนาจ และระบบทุนนิยม

เชมพัทธ์ พชรวิชัย (2558) ได้ศึกษาภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทย โดยมุ่งวิเคราะห์แนวคิด ปัญหาสังคม และภาพมายาคติที่ปรากฏในภาพยนตร์ พร้อมค้นหาแนวคิดและสไตล์ของผู้กำกับที่สะท้อนอุดมการณ์ในการสร้างภาพยนตร์ และเพื่อสร้างองค์ความรู้และสะท้อนปัญหาสังคมไทยในปัจจุบัน

ภัทริยา วิริยะศิริวัฒนะ (2558) ได้ศึกษาการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง LES MISERABLES และศึกษาสัมพันธ์ภาพระหว่างบริบททางสังคมกับการสร้างตัวละคร โดยพบว่าการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ใช้รูปแบบที่ผสมผสานเรื่องราวของความรัก คุณค่าของความดี และความขัดแย้งระหว่างมนุษย์

พงศธรณีย์ จิตต์สวัสดิ์ และปรวัน แพทยานนท์ (2566) ได้ศึกษาการสร้างภาพยนตร์ไทยที่ซ่อนสัญลักษณ์ทางการเมืองในประเทศไทย โดยคัดเลือกภาพยนตร์ไทยในช่วง พ.ศ. 2558-2562 ซึ่งเป็นช่วงของการเปลี่ยนผ่านรัฐบาลและเป็นภาพยนตร์ที่ได้รับผลกระทบจากกระแสสังคมจำนวน 6 เรื่อง ด้วยการวิเคราะห์ผ่านตัวบท

รัฐภูมิ มะลิซ้อน (2563) ได้วิเคราะห์การเล่าเรื่องและการใช้ภาษาภาพยนตร์ของ พิง ลำพระเพลิง ด้วยการวิเคราะห์ตัวบทจากภาพยนตร์ที่ พิง ลำพระเพลิง ทำหน้าที่เขียนบทและกำกับ ได้แก่ โคตรรักเองเลย คนหิวหัว ฝันโคตรโคตร และสามย่าน

นิศา บุณณวงศ์ (2564) ได้ทำการศึกษาภาพลักษณ์ของเชฟที่ปรากฏในภาพยนตร์แนวทำอาหารจำนวน 13 เรื่อง โดยศึกษาในด้านของ 1) แนวทางการวางโครงเรื่อง และ 2) การประกอบสร้างตัวละคร

ฐิยากร แสงพรพรค และ อีรติร์ บรรเทิง (2565) ได้ศึกษาการเล่าเรื่องผ่านสัญลักษณ์ทางสังคมในซีรีส์เรื่อง สควิด เกม (Squid Game) ซึ่งใช้เรื่องเล่าและสัญลักษณ์เพื่อแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาทางสังคม

อภิชัย พิชัยกมล (2560) ได้ศึกษารูปแบบและอิทธิพลของการวิจารณ์ภาพยนตร์ในสื่อเฟซบุ๊กกับการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์ของสมาชิกแฟนเพจ “หนังโปรดของข้าพเจ้า” โดยการวิเคราะห์เนื้อหาจากโพสต์ในแฟนเพจ และเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสนทนากลุ่มจากกลุ่มนักเรียนนักศึกษา และกลุ่มวัยทำงาน

ระเบียบวิธีวิจัย

วิจัยฉบับนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท โดยจำแนกแบ่งออกเป็นปัญหาทางสังคม 4 ด้าน คือ 1) ด้านเศรษฐกิจ 2) ด้านการเมือง 3) ด้านสังคม 4) ด้านสิ่งแวดล้อมเป็นพิษ และใช้การวิเคราะห์และการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) จากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญด้านนิเทศศาสตร์และสังคม จำนวน 6 ท่าน โดยวิธีการคัดเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ผู้เชี่ยวชาญเข้าร่วมการสนทนา โดยพิจารณาจากคุณสมบัติที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้ (1) มีความเชี่ยวชาญด้านภาพยนตร์ ศิลปะการสื่อสาร หรือสื่อศึกษา (2) มีผลงานทางวิชาการ หรืองานวิจารณ์/บทความ/งานสื่อสารที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์ภาพยนตร์หรือการสื่อความหมายทางภาพ (3) สามารถแสดงความคิดเห็นเชิงลึก และวิเคราะห์ประเด็นที่ซับซ้อนเกี่ยวกับสัญลักษณ์ อุดมการณ์ หรือภาษาภาพยนตร์ และ (4) ยินดีให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลอย่างเปิดเผยและต่อเนื่อง ภายใต้ขอบเขตทางจริยธรรมของงานวิจัย โดยผู้วิจัยต้องการทราบถึงแนวคิดและมุมมอง เพื่อตีความสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เมนูสยองและการเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม และเทคนิคการใช้กล้องในภาษาภาพยนตร์ ผ่านชุดคำถาม 3 ชุดเพื่อสะท้อนถึงการรับรู้ ความเข้าใจ และการตีความของผู้ให้ข้อมูลที่มีต่อภาพยนตร์เรื่องนี้ และเนื่องจากภาพยนตร์มีความยาวจึงไม่สามารถวิเคราะห์ทุกฉากได้ทั้งหมด งานวิจัยนี้จึงเลือกฉากที่มีความสำคัญต่อการถ่ายทอดประเด็นเกี่ยวกับชนชั้น สังคม และวัฒนธรรมการบริโภคในอเมริกา โดยใช้เกณฑ์ดังนี้ (1) ฉากที่มีการใช้ภาษาภาพยนตร์อย่างโดดเด่น (2) ฉากที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคอาหารและการวิพากษ์วัฒนธรรมฟาสต์ฟู้ด (3) ฉากที่แสดงถึง

ความสัมพันธ์ทางอำนาจระหว่างเซฟสโลว์กับลูกค้า ทั้งนี้ การเลือกฉากย่อมมีข้อจำกัด ฉากที่ถูกตัดออกไปอาจมีความสำคัญในการถ่ายทอดประเด็นอื่น ๆ ซึ่งเป็นข้อจำกัดที่เกิดขึ้นในงานวิจัยเชิงวิเคราะห์ภาพยนตร์ทุกชิ้น

สรุปผลการวิจัย

1. การสำรวจและทำความเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เมนูสยอง

ภาพยนตร์เรื่องนี้สื่อถึงประเด็นทางสังคม สะท้อนสังคมทุนนิยมและบริโภคนิยม อาหารไม่ได้มีไว้เพื่อความอยู่รอด แต่เป็นตัวแทนอำนาจ ชนชั้น และสถานะทางสังคม ภาพยนตร์เสียดสีความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นโดยแสดงให้เห็นว่า ในอุตสาหกรรมอาหาร คนรวยสามารถซื้อประสบการณ์สุดหรู ขณะที่แรงงานในครัวกลับถูกกดขี่ “อาหาร” มีสองมิติคือความสวยงามสมบูรณ์แบบ และอำนาจของเซฟในการควบคุมชะตากรรมผู้อื่น “เกาะส่วนตัว” เป็นสัญลักษณ์ของการควบคุมและ

จำกัดเสรีภาพ สะท้อนการใช้อำนาจของเซฟที่ควบคุมทุกอย่างบนเกาะ “ห้องอาหารหรูหรา” สะท้อนความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นระหว่างผู้มีอำนาจและผู้ไม่มีอำนาจ “เซฟ” เป็นตัวแทนของศิลปินผู้มีอำนาจ ขณะที่ “ลูกค้า” เป็นตัวแทนผู้บริโภคนิยมที่ถูกแบ่งแยกตามชนชั้น

ในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ของภาพยนตร์เรื่องเมนูสยอง ผู้วิจัยใช้แนวทางสัญวิทยาแบบประยุกต์เพื่อแสดงภาพสะท้อนทางสังคม โดยเน้นการเชื่อมโยงสัญลักษณ์ต่าง ๆ เข้ากับประเด็นด้านชนชั้น อำนาจ และการบริโภค อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์นี้ไม่ได้มุ่งเน้นการวิพากษ์โครงสร้างอำนาจหรืออุดมการณ์ตามแนวทางสัญวิทยาคลาสสิกที่วิเคราะห์ผ่านคู่แย้ง (Binary Opposition) หรือเปิดเผยโครงสร้างอำนาจที่แฝงอยู่ในสื่อ แต่เลือกนำเสนอสัญลักษณ์ในฐานะ “ภาพแทน” ที่สะท้อนสังคมบริโภคนิยมปัจจุบัน โดยยึดการถอดรหัสจากตัวบทและสนับสนุนด้วยความเห็นของผู้เชี่ยวชาญเพื่อความแม่นยำในการตีความ

ตารางที่ 1 ผลสรุปการสำรวจและทำความเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เมนูสยอง

ประเด็นที่พบ	สัญลักษณ์ที่ใช้ในภาพยนตร์
การควบคุมอำนาจผ่านอาหาร	อาหารในภาพยนตร์ถูกใช้เป็นเครื่องมือควบคุมของเซฟจูเลียน อาหารที่สวยงามและซับซ้อน (ตัวหมาย) เป็นสัญลักษณ์ของอำนาจและการควบคุมที่เซฟมีต่อแขก (ตัวหมายถึง)
ความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น	ห้องอาหารหรูหรากับเกาะส่วนตัวเป็นสัญลักษณ์ของการแบ่งแยกชนชั้น (ตัวหมาย) ผู้ที่สามารถเข้าถึงความหรูหราแสดงถึงผู้มีอำนาจและชนชั้นสูง ขณะที่คนทั่วไปถูกกีดกัน (ตัวหมายถึง)
วัฒนธรรมการบริโภค	อาหารที่ถูกออกแบบอย่างซับซ้อนและงดงามเหมือนงานศิลปะ (ตัวหมาย) ไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อความอิ่มท้อง แต่สะท้อนถึง วัฒนธรรมการบริโภค ที่เน้นภาพลักษณ์และสถานะทางสังคมมากกว่าคุณค่าที่แท้จริงของอาหาร (ตัวหมายถึง) อาหารถูกใช้เป็นเครื่องมือแสดงออกถึงสถานะและการยอมรับในสังคม

เมนูสยองใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อสารและสะท้อนถึงประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม ที่ซับซ้อนตามแนวคิดของ โซซูร์ ซึ่งพบ 3 ประเด็นหลัก คือ การควบคุมอำนาจ ความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น และวัฒนธรรมการบริโภค

2. วิเคราะห์วัฒนธรรมและสังคมที่สะท้อนอยู่ในภาพยนตร์ โดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์

เศรษฐกิจอเมริกันเป็นระบบที่ขับเคลื่อนด้วยทุนนิยม บริโภคนิยม ซึ่งส่งเสริมให้ผู้คนใช้จ่ายเงินเพื่อซื้อสินค้าและบริการที่แสดงถึงสถานะทางสังคม มากกว่าคุณค่าที่แท้จริงของสินค้าเหล่านั้น (Baudrillard, 1998) จากการวิเคราะห์

ภาพยนตร์เรื่องเมนูสยองด้านสังคมและวัฒนธรรมที่สะท้อนอยู่ในภาพยนตร์ในแต่ละด้าน ได้แก่

1) ผลการวิเคราะห์ด้านเศรษฐกิจ

การสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจที่ปรากฏในภาพยนตร์มักแสดงให้เห็นถึงโครงสร้างของระบบบริโภคนิยม

ความเหลื่อมล้ำทางสังคม ความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนระหว่างผู้ผลิตและผู้บริโภค และผลกระทบของการแสวงหาความสุขที่เกินขอบเขต

ตารางที่ 2 สรุปการสะท้อนปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจในภาพยนตร์เมนูสยอง

ปัญหาด้านเศรษฐกิจ	ประเด็นที่ปรากฏ	ตัวอย่างฉาก
ความเหลื่อมล้ำทางเศรษฐกิจ	- การเข้าถึงทรัพยากร - การแบ่งชั้นทางสังคมที่ชัดเจน - การใช้เงินเพื่อแสดงสถานะ	- ฉากที่แขกเดินทางมาถึงร้านอาหาร - ฉากที่แขกแต่ละคนมีปฏิสัมพันธ์กัน - ฉากที่แขกอวดความร่ำรวย
บริโภคนิยม	- การแสวงหาความสุขจากการบริโภค - การให้ความสำคัญกับแบรนด์และชื่อเสียง - การบริโภคเกินความจำเป็น	- ฉากที่แขกเพลิดเพลินกับอาหาร - ฉากที่เซพบรรยายถึงอาหาร - ฉากที่มารักปฏิบัติเสิร์ฟอาหาร

2) ผลการวิเคราะห์ด้านการเมือง

ในสังคมอเมริกัน อำนาจมักถูกกระจุกตัวอยู่ในมือของชนชั้นนำทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรม (Piketty, 2013) การสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองที่ปรากฏในภาพยนตร์เมนูสยอง เช่น ประเด็นเรื่องอำนาจและการควบคุมแสดงผ่าน

ตัวละครและเหตุการณ์ต่าง ๆ ภาพยนตร์ใช้ร้านอาหารและการเตรียมอาหารเป็นเวทีวิจารณ์ระบบสังคม ชนชั้น และความไม่เท่าเทียมทางอำนาจ โดยเซพโลวิกเป็นตัวแทนผู้มีอำนาจในการกำหนดชะตากรรมผู้อื่น แยกและพนักงานเป็นตัวแทนของผู้ที่ถูกควบคุมและไม่มีสิทธิ์ในการตัดสินใจ

ตารางที่ 3 สรุปการสะท้อนปัญหาด้านการเมืองในภาพยนตร์เมนูสยอง

ปัญหาด้านการเมือง	ประเด็นที่ปรากฏ	ตัวอย่างฉาก
อำนาจและการควบคุม	- ผู้ควบคุมทุกอย่าง - เมนู /บรรยากาศ /ความรู้	- ฉากปรมมือของเซพโลวิก - ฉากบรรยากาศในร้านอาหาร - ฉากการบรรยายและที่มาของอาหาร
	- สังคมขนาดย่อม - กฎเกณฑ์	ฉากสังคมขนาดย่อมในร้านอาหารฮอว์ธอร์น
	- อาหารเป็นเครื่องมือ - ควบคุมความคิด	ฉากเมนู

3) ผลการวิเคราะห์ด้านสังคม

วัฒนธรรมอเมริกันมีลักษณะของความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นที่ฝังรากลึก (Class Stratification) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาคธุรกิจอาหาร จี. วิลเลียม ดอมฮอฟฟ์ (G. William Domhoff, 2018) ในภาพยนตร์เมนูสยองสะท้อนความหมกมุ่นของสังคมในการ

แข่งขันเพื่อความหรูหราและการสร้างภาพลักษณ์ผ่านการบริโภคอย่างไร้สติ ขาดการคำนึงถึงคุณค่าที่แท้จริงหรือผลกระทบต่อสังคม วัฒนธรรมนี้ทำให้เกิดการบริโภคเกินความจำเป็น ซึ่งในระยะยาวนำไปสู่ปัญหาทางสิ่งแวดล้อมและความไม่เท่าเทียมทางสังคม

ตารางที่ 4 สรุปการสะท้อนปัญหาด้านสังคมในภาพยนตร์เมนูสยอง

ปัญหาด้านสังคม	ประเด็นที่ปรากฏ	ตัวอย่างฉาก
ความเหลื่อมล้ำทางสังคม	• แหกเป็นผู้บริโภค • ขนชั้น • การใช้เงินซื้อทุกอย่าง	• ฉากไม่มีขนมปัง (Breadless Bread Plate) • ฉากเดอะ ทอร์ติลล่า คอร์ส (The Tortilla Course)
วัฒนธรรมแห่งการบริโภค	• การแข่งขันเพื่อความหรูหรา • การบริโภคเพื่อสร้างภาพลักษณ์ • การใช้วัฒนธรรมการบริโภคเพื่อเสริมสร้างอำนาจ	• ฉากการจอง (The Reservations) • ฉากบทพูดเกี่ยวกับนักวิจารณ์อาหาร (The Speech about the Food Critics) • ฉากคำอธิบายอาหาร (The Dish Descriptions)

4) ผลการวิเคราะห์ด้านมลภาวะแวดล้อมเป็นพิษ
อุตสาหกรรมอาหารระดับไฮเอนด์นี้ไม่เพียงแต่มีผลกระทบต่อเศรษฐกิจและสังคม แต่ยังส่งผลต่อสิ่งแวดล้อมอย่างมาก อีริก แมทธิว ชลอสเซอร์ (Eric Matthew Schlosser, 2001) อธิบายว่าการสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมืองในภาพยนตร์เมนูสยอง ไม่เพียงแสดงภาพของการบริโภคระดับ

ฟุ่มเฟือย แต่ยังเปิดเผยผลกระทบทางสิ่งแวดล้อมจากวัฒนธรรมบริโภคที่เน้นความหรูหรา การใช้ทรัพยากรธรรมชาติและพลังงานอย่างสิ้นเปลืองถูกวิพากษ์ในภาพยนตร์ สื่อให้เห็นว่าการบริโภคที่ไม่ยั่งยืนสามารถนำไปสู่การทำลายสิ่งแวดล้อม และเรียกร้องให้เราปรับปรุงพฤติกรรมบริโภคให้เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

ตารางที่ 5 สรุปการสะท้อนปัญหาด้านมลภาวะแวดล้อมเป็นพิษ

ปัญหาด้านมลภาวะแวดล้อมเป็นพิษ	ประเด็นที่ปรากฏ	ตัวอย่างฉาก
การเชื่อมโยงระหว่างอาหารและสิ่งแวดล้อม	การเชื่อมโยงระหว่างอาหารและสิ่งแวดล้อม • วัตถุดิบ • การขนส่งอาหาร • การแปรรูปอาหาร	• ฉาก การจัดหาวัตถุดิบ (The Sourcing of Ingredients) • ฉาก เทคนิคการแปรรูปที่ทันสมัย (The Over-processed Dish) • ฉาก วัตถุดิบแปลกตา (The Presentation of Dishes with Exotic Ingredients)

5) สรุปการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ปรากฏในภาพยนตร์เมนูสยอง

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์เมนูสยองที่ครอบคลุมองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น ระยะเวลา ภาพ การเคลื่อนไหวกล้อง การจัดแสง การตัดต่อ ฉาก และเสียง พบว่าภาพยนตร์ใช้เทคนิคเพื่อสื่อสารความหมายที่ซับซ้อน ภาพยนตร์เมนูสยองใช้ภาษาภาพยนตร์อย่างจงใจเพื่อสร้างบรรยากาศที่กดดันและสะท้อนโครงสร้างอำนาจ ผ่านการใช้ภาพสมมาตร การตัดต่อที่กระชากอารมณ์ และเสียงที่สร้างความรู้สึกไม่สบายใจ เพื่อสะท้อน

แนวคิดเรื่องอำนาจ ขนชั้น และการบริโภคในโลกทุนนิยมอย่างชัดเจน โดยผู้ชมสามารถวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้จากหลายมุมมอง ทั้งในแง่ของเทคนิคทางภาพยนตร์และเนื้อหาของสะท้อนสภาพสังคมที่ต้องการสื่อสาร ดังจะเห็นได้ว่าการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ในงานวิจัยนี้ ไม่ได้จำกัดเพียงแค่การศึกษาทางเทคนิค เช่น มุมกล้อง แสง สี หรือเสียงเท่านั้น หากแต่ยังเน้นย้ำบทบาทของ “ภาษาหนัง” ในการสะท้อนประเด็นทางสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิด “Reflectionism” ที่มองว่าภาพยนตร์เปรียบเสมือนกระจกสะท้อนโครงสร้าง อำนาจ

ความเหลื่อมล้ำ และค่านิยมในสังคมปัจจุบัน องค์ประกอบทางภาพและเสียงในภาพยนตร์เมนูสยองจึงไม่ได้เพียงสร้างบรรยากาศหรือความรู้สึกเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นภาษาทางสัญลักษณ์ในการสื่อสารประเด็นเชิงโครงสร้าง เช่น ชนชั้นและการบริโภคนิยม ดังที่ กำจร หลุยยะพงศ์ (2554) ได้กล่าวไว้ว่า ภาพยนตร์สามารถสะท้อนทั้งความจริงของสังคม และแนวคิดเชิงอุดมการณ์ที่อยู่เบื้องหลังโลกทัศน์ของผู้สร้างได้อย่างมีพลัง

ในการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้นำแนวคิด Film Language ซึ่งประกอบด้วยขนาดภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนไหวกล้อง แสง สี เสียง และการตัดต่อ มาใช้วิเคราะห์ฉากสำคัญของภาพยนตร์เรื่องนี้ เพื่อแสดงการสร้าง ความหมายเชิงอารมณ์ สัญลักษณ์ และวัฒนธรรม ทั้งนี้ผู้วิจัยเลือกฉากสำคัญโดยใช้เกณฑ์ความเด่นชัดขององค์ประกอบทางภาพยนตร์ และความสามารถในการสื่ออารมณ์ ความขัดแย้ง และสารที่แฝงในภาพยนตร์

ตารางที่ 6 สรุปการวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์ปรากฏในภาพยนตร์เมนูสยอง

องค์ประกอบ	การวิเคราะห์ภาษาภาพยนตร์
ระยะภาพ (Shot Distance)	- ใช้ระยะกลาง (Medium shot) ในการแสดงปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร สร้างสมดุลระหว่างระยะใกล้และไกล - ระยะใกล้ (Close-up) เพื่อแสดงอารมณ์ของตัวละครเช่นการจับภาพใบหน้าของเชฟอย่างใกล้ชิดขณะพูดและเน้นรายละเอียดอาหาร ที่แสดงถึงความตั้งใจ และความรักที่ผู้ปรุงอาหารใส่ลงไปในกระบวนการทำอาหาร ซึ่งไม่ได้เป็นเพียงการปรุงเพื่อให้ “อร่อย” เท่านั้น แต่ยังสะท้อนความเป็นมนุษย์ ความสัมพันธ์ ความทรงจำ และคุณค่าทางวัฒนธรรมของผู้ปรุงและผู้รับประทานร่วมกันด้วย - ระยะไกล (Long shot) แสดงสถานที่กว้างขวางสร้างความรู้สึกของการถูกจำกัดอิสระ
การเคลื่อนไหวกล้อง (Camera Movement)	- การเคลื่อนกล้องแนวราบ (Pan) เพื่อเน้นรายละเอียดในห้องอาหารและสร้างความตึงเครียด - การเคลื่อนกล้องแบบติดตามวัตถุ (Tracking) เพื่อติดตามตัวละครและสร้างความใกล้ชิด - การเคลื่อนกล้องแบบถ่ายภาพยนตร์รับมือ (Hand-held) เพื่อสร้างความตึงเครียดและลื่นไหว - กล้องหยุดนิ่งระหว่างการพูด สร้างความรู้สึกปะทะอารมณ์ และขับเน้นความสัมพันธ์เชิงอำนาจในบทสนทนา
มุมกล้อง (Camera Angles)	- มุมกล้องระดับสายตา (Eye-level shot) สร้างความใกล้ชิดกับตัวละครและสร้างความตึงเครียด - มุมกล้องสูง (High angle shot) ทำให้ตัวละครดูอ่อนแอ - มุมกล้องต่ำ (Low angle shot) เพื่อสร้างความรู้สึกของอำนาจ เมื่อพูดกับลูกค้าเสริมความรู้สึกว่าเชฟมีอำนาจควบคุมสถานการณ์
การจัดแสง (Lighting)	- การใช้แสงสีอบอุ่น (Warm Lighting) เพื่อสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นหรูหรา และ สื่อถึงอารมณ์รุนแรง ตึงเครียด และความกดดัน - การใช้แสงสีเย็น (Cool Lighting) เพื่อสร้างบรรยากาศที่น่ากลัวและลึกลับ - การใช้แสงน้อย (Low-key Lighting) เพื่อสร้างความลึกลับ
การตัดต่อ (Editing)	- การตัดต่อแบบรวดเร็ว (Quick Cuts) เพื่อสร้างความตื่นเต้น - การตัดต่อแบบภาพจางซ้อน (Dissolve) เพื่อเชื่อมต่อระหว่างฉาก - การตัดต่อแบบกระโดด (Jump Cut) เพื่อสร้างความสับสน
ฉากและสถานที่ (Setting)	- ฉากห้องอาหารหรูหรา สะท้อนสังคมชนชั้นสูง - ครัวแสดงถึงความซับซ้อนของการปรุงอาหารและความลับ - เกาะส่วนตัวสร้างความรู้สึกโดดเดี่ยวและการควบคุม
เสียง (Sound)	- ใช้เสียงธรรมชาติและเสียงการปรุงอาหารเพื่อสร้างบรรยากาศ - เสียงเคี้ยว เสียงปรบมือช่วยเพิ่มความตึงเครียดและสร้างบรรยากาศ - มีเสียงพูดสลับกับจังหวะเงียบระหว่างประโยค ใช้ "ความเงียบ" เป็นจังหวะให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัดและมีอารมณ์ร่วม

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยตระหนักถึงข้อพึงระวังในการใช้แนวคิดภาษาภาพยนตร์ โดยเฉพาะภาพยนตร์ยุคปัจจุบันที่ไม่ได้ยึดตามไวยากรณ์ของภาษาภาพยนตร์แบบดั้งเดิมเสมอไป เช่น มุมกล้องต่ำในทางทฤษฎีมักหมายถึงตัวละครที่มีอำนาจหรือความยิ่งใหญ่ อาจถูกใช้สื่อความรู้สึกอื่น เช่น ความอึดอัด หรือการถูกกดดัน ขึ้นอยู่กับบริบทของเรื่องราว ดังนั้น ผู้วิจัยจึงไม่ยึดความหมายแบบตายตัว แต่พิจารณาร่วมกับบริบทของฉาก บทสนทนา การแสดง และแนวคิดหลักของเรื่อง ทั้งนี้ หากพบว่านัยยะจากการวิเคราะห์สัมพันธ์กับอุดมการณ์หรือบริบทสังคม จะใช้แนวคิดสัญลักษณ์ร่วมด้วย เพื่อขยายการตีความให้ครอบคลุมยิ่งขึ้น

3. ตีความสัญลักษณ์ที่ปรากฏในภาพยนตร์เมนูสยองและการเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม

งานวิจัยนี้ มีจุดประสงค์เพื่อพิจารณาว่า ผู้เชี่ยวชาญ

สามารถถอดรหัสความหมายของสัญลักษณ์ต่าง ๆ ได้สอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ของผู้วิจัยหรือไม่ ซึ่งสะท้อนถึงความแม่นยำของการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ภายใต้กรอบแนวคิดที่กำหนดไว้ โดยไม่ได้มุ่งเปรียบเทียบกับเจตนาของผู้สร้างภาพยนตร์โดยตรง ผลจากการทำสนทนากลุ่มจากผู้ทรงคุณวุฒิจากชุดคำถาม 3 ชุด โดยยกตัวอย่างฉากที่พบเจอสัญลักษณ์ที่มีประเด็นที่เชื่อมโยงสัญลักษณ์ทางสังคมและวัฒนธรรมการบริโภค ร่วมถึงการสะท้อนสังคมทั้ง 4 ด้าน และ ภาษาภาพยนตร์ มีดังนี้

คำถามชุดที่ 1: จากตัวอย่างการตีความสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ที่เชื่อมโยงกับสังคมและวัฒนธรรมการบริโภค ท่านเห็นด้วยกับการตีความหรือไม่ อย่างไร

จากประเด็นนี้ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านมีความเห็นด้วยกับการตีความสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ที่เชื่อมโยงกับสังคมและวัฒนธรรมการบริโภคในทุกประเด็น ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 สรุปการวิเคราะห์สัญลักษณ์ในภาพยนตร์เมนูสยอง

ตัวอย่างการบริโภคในภาพยนตร์	การตีความสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ที่เชื่อมโยงกับสังคมและวัฒนธรรม
เมนู เกาะสวรรค์ (The Island)	สัญลักษณ์: เป็นการแสดงถึงการใช้ทรัพยากรอย่างไม่เท่าเทียมและการบริโภคที่เอื้อต่อชนชั้นสูง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าไม่ได้ตระหนักถึงการเข้าถึงด้านการบริโภค เป็นตัวแทนของความเหลื่อมล้ำ ซึ่งเชื่อมโยงกับปัญหาสังคมด้านเศรษฐกิจ
เมนู ขนมปังไร้ขนมปัง (Breadless Bread Plate)	สัญลักษณ์: สะท้อนถึงการบริโภคที่เกินความจำเป็น และไม่คำนึงถึงคุณค่าของอาหารที่แท้จริง แสดงถึงปัญหาด้านสังคมซึ่งเป็นการเสียดสีวัฒนธรรมแห่งการบริโภค
เมนู ความยุ่งเหยิง (The Mess)	สัญลักษณ์: วิพากษ์การกดขี่แรงงานในระบบอุตสาหกรรมอาหาร ซึ่งขาดความเท่าเทียมกันในสังคม อีกทั้งแสดงถึงปัญหาด้านการเมือง คือ การใช้อำนาจและการควบคุม การสะท้อนปัญหาสังคมด้านการเมือง ซึ่งเซฟสลอว์ิกเป็นตัวแทนของผู้ที่มีอำนาจในการกำหนดชะตากรรมของผู้อื่น ขณะที่แขกและพนักงานเป็นตัวแทนของผู้ที่อยู่ในสังคมที่ถูกควบคุมและไม่มีสิทธิ์ตัดสินใจ
เมนู อาหารห่วย ๆ ของไทเลอร์ (Tyler's Bullshit)	สัญลักษณ์: สะท้อนถึงการบริโภคที่ไม่มีคุณภาพและการขาดความเข้าใจถึงคุณค่าแท้จริงของอาหาร สะท้อนสังคมในด้านปัญหาเป็นการเสียดสีสังคมที่ให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์มากกว่าความจริง ไทเลอร์หลงใหลและเทิดทูนเซฟสลอว์ิกถึงขนาดยอมรับเงื่อนไขทุกอย่างเพียงเพื่อให้ใกล้ชิดกับเซฟ แต่เขาไม่เคยมีทักษะหรือความเข้าใจที่แท้จริงเลย
เมนู ซีสเบอร์เกอร์ (Traditional Cheeseburger)	สัญลักษณ์: สะท้อนถึงการบริโภคอย่างพอเพียงและมีความหมาย ซึ่งเป็นแนวทางของการบริโภคที่ยั่งยืน เชื่อมโยงกับปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม การขออาหารธรรมดา ๆ แทนที่จะเป็นอาหารที่มีการปรุงแต่งเกินความจำเป็น สะท้อนถึงการบริโภคอย่างเรียบง่าย และการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการบริโภคที่ยั่งยืนและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม

คำถามชุดที่ 2: จากตัวอย่างการตีความสัญลักษณ์ทางเทคนิคการใช้มุมกล้องหรือเทคนิคการใช้แสงในฉากมีผลต่อการรับรู้ของผู้ชม ท่านเห็นด้วยกับการตีความหรือไม่ อย่างไร

จากประเด็นนี้ผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านมีความเห็นด้วยกับการตีความสัญลักษณ์ทางเทคนิคการใช้มุมกล้องหรือเทคนิคการใช้แสงในฉากมีผลต่อการรับรู้ของผู้ชมในทุกประเด็น ซึ่งการตีความมีรายละเอียดดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 วิเคราะห์ฉากที่น่าสนใจโดยใช้วิเคราะห์แบบ Syntagmatic ตามโครงสร้างเรื่อง

ลำดับเหตุการณ์	องค์ประกอบของภาษาภาพยนตร์	ผลกระทบและความหมายที่สร้างขึ้น
1. ฉากเปิดเรื่อง: แขกเดินทางมาถึง เกาะ	Long Shot: แสดงภาพของเกาะที่โดดเดี่ยวและมีความพิเศษ Tracking Shot: กล้องติดตามแขกแต่ละคนลงเรือและเดินขึ้นเกาะ	• แสดงถึง ความพิเศษของสถานที่ ที่ไม่ใช่ใครก็สามารถมาได้ • เกาะเป็นสัญลักษณ์ของ การควบคุม และ โลกที่ถูกจัดฉากไว้แล้ว
2. ฉากเซฟส์โลวีก ต้อนรับแขกและเริ่ม เมนูแรก	Close-up: เน้นสีหน้าแขกขณะฟังเซฟพูด Low Angle Shot: ถ่ายจากมุมต่ำเมื่อเซฟส์โลวีกกล่าวต้อนรับ	• แสดงให้เห็นถึง อำนาจของเซฟ ที่เหนือกว่าลูกค้า • แขกเริ่มตระหนักว่าพวกเขา กำลังอยู่ในสถานการณ์ที่ไม่ปกติ
3. ฉาก Breadless Bread Plate (ขนม ปังไร้ขนมปัง)	Extreme Close-up: ชูมเข้าที่จานอาหารที่ไม่มีขนมปัง Slow Pan Shot: เคลื่อนกล้องผ่านสีหน้าของแขก	• เสียดสี วัฒนธรรมการบริโภคเงินจำเป็น ที่เน้นความหรูหราโดยไม่มีคุณค่าที่แท้จริง
4. ฉาก The Mess (การเสียสละของ ซูเซฟ)	Jump Cut: ตัดต่อรวดเร็วสร้างความตกใจ Handheld Camera: ใช้กล้องมือถือเมื่อเกิดเหตุการณ์ดังเครียด	• สร้างความรู้สึกช็อกให้ผู้ชม และแสดงถึง ระบบอำนาจนิยมในครัว ที่เซฟมีสิทธิ์ควบคุมทุกอย่าง
5. ฉาก Tortilla Course (เมนูทอร์ทิลล่า)	Close-up: ชูมเข้าที่ภาพพิมพ์บนแผ่นทอร์ทิลล่า Slow Zoom-in: ชูมเข้าที่ปฏิกิริยาของแขก	• เปิดเผย ความผิดบาปของลูกค้าแต่ละคน และแสดงให้เห็นว่าเซฟรู้อดีตของพวกเขา
6. ฉาก The Mess (เซฟสั่งฆ่าลูกค้า)	Low-key Lighting: ใช้แสงมืดและเงาทึบ Fast Cutting: ตัดต่อรวดเร็วเมื่อแขกพยายามหนี	• สื่อถึง การควบคุมและการทำลายชนชั้นสูง ที่คิดว่าตนเองอยู่เหนือกฎเกณฑ์ใด ๆ
7. ฉาก ซีสเบอร์เกอร์ ของมารีโก (Cheeseburger)	Warm Lighting: ใช้แสงอบอุ่นเมื่อเซฟทำซีสเบอร์เกอร์ Slow Motion: ถ่ายแบบสโลว์โมชั่นขณะเซฟทำอาหาร	• แสดงให้เห็นถึง ความเรียบง่ายของอาหารที่มีคุณค่าจริง ๆ • ตอกย้ำว่า วัฒนธรรม Fine Dining อาจไม่มีความหมายแท้จริงเมื่อเทียบกับอาหารธรรมดา
8. ฉากจบ: การเผา ตัวเองและร้าน อาหาร	Extreme Long Shot: แสดงภาพแขกถูกเผาในห้องอาหาร Silence Effect: ใช้เสียงเงียบก่อนเกิดเหตุ	• เป็นการ จบชีวิตของชนชั้นที่ฟุ่มเฟือยและขาดศีลธรรม • สร้างสัญลักษณ์ของ การล่มสลายของวัฒนธรรมการบริโภคสุดโต่ง

แม้ว่าโมเดลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่พัฒนาขึ้นจะมีความเป็นระบบ แต่ต้องตระหนักว่าการวิเคราะห์สัญญาณต้องพิจารณาบริบทของสังคมที่ภาพยนตร์ต้องการสะท้อน ในกรณีของภาพยนตร์เมนูสยองบริบทสำคัญคือสังคมอเมริกันที่เต็มไปด้วยความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นและวัฒนธรรมเป็นเอกสิทธิ์ (Privilege) งานวิจัยนี้เลือกฉากที่สะท้อนประเด็นดังกล่าวอย่างชัดเจน แต่ก็มีข้อจำกัดในแง่ของฉากที่ไม่ได้ถูกวิเคราะห์ ซึ่งอาจมีบทบาทในการถ่ายทอดประเด็นอื่น

คำถามชุดที่ 3: ท่านเห็นด้วยหรือไม่ว่าการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สามารถเป็นเครื่องมือสำคัญในการเปลี่ยนแปลงสังคม

จากการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิพบว่าภาพยนตร์มีศักยภาพในการเป็นเครื่องมือเปลี่ยนแปลงสังคม เนื่องจากสะท้อนปัญหาสังคม เปลี่ยนแปลงค่านิยม จุดประกายบทสนทนา และกระตุ้นอารมณ์ให้ตั้งคำถามต่อระบบที่อาศัยอยู่ โดยภาพยนตร์เมนูสยองแสดงให้เห็นถึงการใช้สัญญาณและภาษาภาพยนตร์เพื่อเสียดสีประเด็นชนชั้น การบริโภคนิยมและอุตสาหกรรมอาหารระดับสูง ดังนี้

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาริษา สุจิตวนิช

“เห็นด้วยนะค่ะ ว่ามันสามารถเป็นเครื่องมือเปลี่ยนแปลงสังคมได้ เพียงแต่ว่าขึ้นอยู่กับการตีความของผู้ชมค่ะ”

คุณนัท เพงหนิงโปรดของข้าพเจ้า (แสดงความคิดเห็นแค่คำถามชุดที่3)

“ต้องดูก่อนว่าแต่ละคนเชื่อหนึ่งเรื่องนี้ในมุมมองไหน อย่างของผมเนี่ย ทั้งตระกูลเดอะเมนู (The menu) ทั้งตระกูลฮังเกอร์ (Hunger) พวกทั้งซีรี่ย์อย่างเดอะแบร์ (The Bear) ที่พูดถึงไฟน์ไดนิง (Finding) ทั้งหลายเนี่ย ผมเชื่อว่าหนังพวกนี้ที่มันออกมาปีหลังๆเนี่ยมันพูดถึงการสะท้อนวัฒนธรรมการบริโภคเกินความจำเป็นของกลุ่มคนรวยอยู่แล้วเหมือนกัน ซึ่งทั้ง 3 เรื่องมันจะมีบางสิ่งบางอย่างที่ผม

รู้สึกเหมือนกันว่ามันค่อยๆ เซพ (Shape) คนในสังคมให้ให้มีค่านิยมบางอย่าง ไม่ได้ถึงกับต่อต้าน ไฟน์ไดนิงแต่ทำให้คุณค่าของมันค่อยๆ ลดลง อย่างของเดอะเมนู เนี่ย ขอย้อนไปที่เมนูเดอะเมส (The mess) ที่พูดถึงการกตัญญูในอุตสาหกรรมอาหาร ถ้าทุกคนรู้ในเรื่องระบบของครัวร้านไฟน์ไดนิง หรือในแม้กระทั่งร้านฟาสต์ฟู้ด มันจะมีความกดดัน ถ้าเป็นไฟน์ไดนิงมันจะมีความกดดันสูงมากอย่างนี้จะครับ ซึ่งอย่างของเดอะเมนูที่ผมดูไว้นะครับและเห็นด้วยนะครับก็จะมีเรื่องของ การเสียดสีวัฒนธรรมการกิน การเข้าถึงสิทธิพิเศษ แล้วก็ความหิวหยา ผมเชื่ออยู่แล้วเห็นด้วยอยู่แล้วว่าภาพยนตร์ส่วนใหญ่สามารถเป็นเครื่องมือเปลี่ยนแปลงสังคมได้ ขอยกตัวอย่างในโลกขอความเป็นจริง มันจะมีอย่างเช่น ค่านิยมในสังคมอาจจะไม่ได้เกิดจากแค่ในหนัง แต่เกิดจากเศรษฐกิจอย่างเช่นจีน สังคมเอเชีย ที่ก่อนหน้านี้ยกย่องการใช้ของแบรนด์เนม การต้องเข้าถึง สิทธิพิเศษบางอย่าง การเข้าถึงสถานะทางการเงินและแสดงความหิวหยาออกมาผ่านสินค้าแบรนด์เนม หรืออย่างในเดอะเมนูในฮังเกอร์ หนังไทยนะครับมัน แล้วก็ก็เป็นสองเรื่องที่พูดถึงคล้ายๆกันว่า ลูกค้าที่เข้าไปชิมเข้าถึง ไฟน์ไดนิงเพื่อแสดงถึงสถานะทางสังคมว่าคุณสามารถเข้าถึงสิทธิพิเศษบางอย่าง สามารถยั่วยุสนิยามทั้งที่คุณอาจจะไม่ได้คิดว่าอาหารอร่อยคุณแค่ชอบที่จะได้เข้าไปอยู่ในสิทธิพิเศษสังคมอย่างนั้น อย่างของจีน พอเศรษฐกิจเขาเริ่มไม่ดีจากก่อนหน้านี้ที่เขามีค่านิยมเชิดชูของแบรนด์เนม ช่วงนี้จีนก็เริ่มนิยมของคุณภาพดีถ้าพูดกันตรงๆคือของที่ก๊อปแบรนด์เนม เค้าก็จะเริ่มให้ค่านิยมอย่างนี้ว่ายอมรับได้ เค้าเริ่มใช้ของที่คุณภาพดี แต่ไม่ติดแบรนด์ พวกการคัดตั้ง พวกชิปพวกหนัง คุณภาพเหมือนแบรนด์แต่ไม่ติดแบรนด์ อย่างนี้เขาจะเริ่มยอมรับได้ เช่นการเซพหนังด้วยคนในเดอะเมนู ในฮังเกอร์เนี่ย พอเขาเริ่มดีเข้าไปถึงคนที่แบบบริโภคเกินจำเป็น ทำไมต้องจัดงานพิเศษ อย่าง

ในฮังเกอร์ คนจนเค้ากินกันแค่แบบเอาอิม แต่ว่าคนรวยเค้ากินเพื่อแบบความพึงพอใจ ไม่ได้แบบกินเอาอิม ซึ่งให้ของพวกเนี้ยมันค่อย ๆ เซพสังคมไปว่าการบริโภคเกินความจำเป็นไม่ได้จำเป็น อย่างในเรื่อง แค่ชีสเบอร์เกอร์อันเดียวก็พอแล้วของอร่อยมันได้จำเป็นต้องบริโภคเกินจำเป็นอย่างนี้อะครับ ประมาณนี้ครับ”

ดร.ยศยง เซ็นักกดี

“เห็นด้วยนะครับ เรื่องนี้ไม่ได้เป็นเพียงแค่ว่าหนึ่งเกี่ยวกับอาหาร แต่เป็นหนึ่งที่มีสัญญาณสะท้อนถึงประเด็นทางสังคม อย่างเช่น การฟุ่มเฟือยของคนชั้นสูง ความไม่มีการเพอร์เฟกต์ในชีวิตมนุษย์ ทุกคนมีความผิดพลาดนะครับ แล้วก็ความกดดันของการแสวงหาความสมบูรณ์แบบนะครับ และ วิจาร์ณวัฒนธรรมของการบริโภค ครับแค่นี้ครับ”

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปิยพร ศรีสุข

“ก็เห็นด้วยนะคะ มันเหมือนกับว่ามันมีตัวตนของคนหลายๆแบบ ก็เวลาเราดูเราก็นึกนะว่าเราเองเป็นตัวละครไหน เพราะมันเป็นตัวตนของคนหลายๆ กลุ่มเลยนะคะ มันก็สะท้อนเราเหมือนนะคะ ขอบคุณค่ะ”

อาจารย์ตมิสา ทิพยะ

“เห็นด้วยนะคะ ด้วยภาพยนตร์ประเด็นหลัก ๆ เป็นการเสียดสีสังคม ชนชั้น ซึ่งตรงนี้นั้นมันอาจเป็น

เครื่องมือ พอเรารับชมเราจะเห็นทั้งคุณและโทษ เราอาจจะเป็นส่วนหนึ่งที่สามารถเปลี่ยนสังคมได้ในส่วนไหนส่วนหนึ่งได้ค่ะ เห็นด้วยค่ะ”

ดร.พลอยชมพู เชาวนปรีชา (แสดงความคิดเห็นผ่านแบบสอบถาม)

“สื่อทุกประเภทมีอำนาจในการเปลี่ยนแปลงสังคม แต่ขึ้นอยู่กับทักษะการสื่อสารของผู้ผลิตสื่อทักษะความสามารถของผู้รับสารในระดับปัจเจกบุคคล ที่มี ความสอดคล้องและเชื่อมโยงกับ ค่านิยม ทศนคติ สิ่งแวดล้อม การศึกษา และบริบททางสังคมของผู้รับสื่อ รวมถึงการประกอบสร้างของสื่อ การผลิตซ้ำทางวัฒนธรรมที่มีส่วนในการปรับและเปลี่ยนความคิดของผู้รับสื่อ จึงเห็นด้วยว่าการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สามารถเป็นเครื่องมือสำคัญในการเปลี่ยนแปลงสังคม”

4. เสนอโมเดลในการวิเคราะห์สัญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์

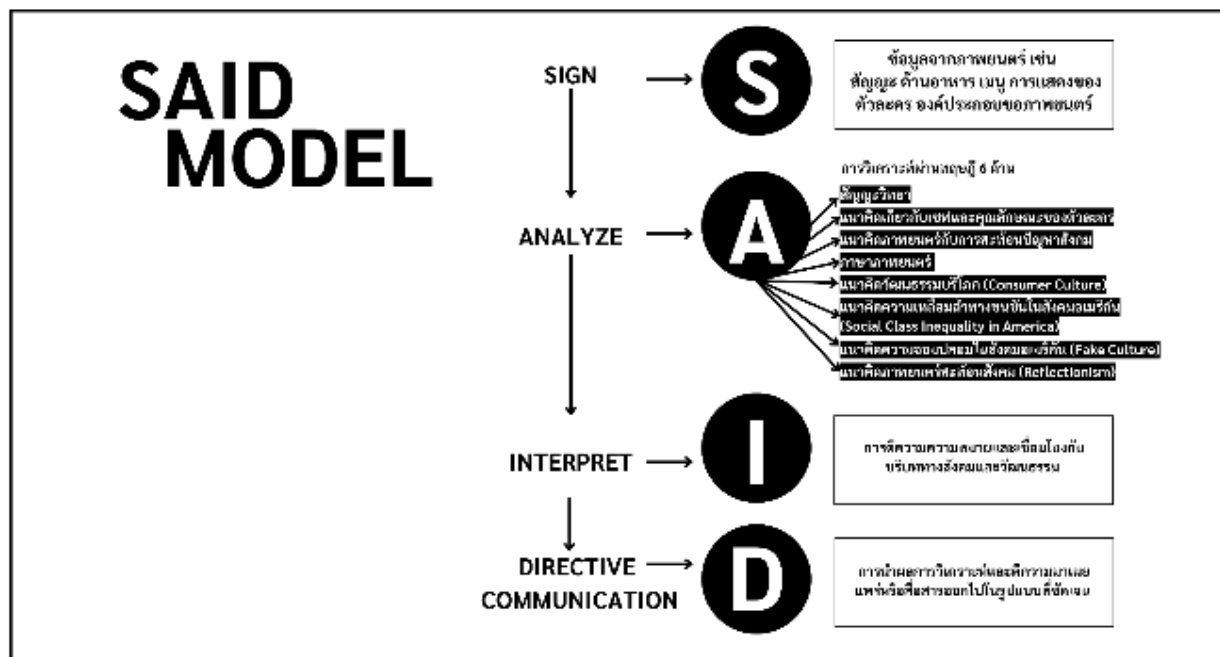
การวิเคราะห์การผูกโยงความหมาย และการนำเสนอความหมายเชิงสัญญาณนั้นต้องเชื่อมโยงแนวคิดทฤษฎีด้านความหมาย โดยแนวคิดทฤษฎีทั้ง 6 ด้านนี้มาใช้อธิบายการรับรู้และตีความสัญญาณ เพื่อเป็นแนวทางในการสื่อสาร ผู้วิจัยได้คิดโมเดลเซต (SAID) หรือความหมายที่แปลว่า พุด ซึ่งจะประกอบไปด้วยกระบวนการวิเคราะห์ที่ครอบคลุม 4 ขั้นตอนหลัก ซึ่งช่วยให้เข้าใจสัญลักษณ์และความหมายที่ซ่อนอยู่ในภาพยนตร์ได้อย่างลึกซึ้ง โดยเฉพาะภาพยนตร์เรื่องเมนูสยอง ที่นำมาวิเคราะห์ตามโมเดลนี้ได้ดังนี้

ตารางที่ 9 อธิบายความหมายและขั้นตอนของโมเดลเซต

เซต (SAID)	ขั้นตอน
1. S (Sign): สิ่งที่ถูกวิเคราะห์	สิ่งที่วิเคราะห์คือ ภาพยนตร์เมนูสยอง ซึ่งประกอบด้วยสัญลักษณ์หลายมิติ ทั้งภาพ เสียง การแสดง และองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น บทพูด สถานที่ และเครื่องหมายทางสังคมที่สะท้อนผ่านเรื่องราว ตัวละคร และการจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยมองภาพยนตร์เป็นสัญลักษณ์ที่ซับซ้อนและแฝงความหมายที่ต้องการการตีความอย่างลึกซึ้ง
2. A (Analyze): การวิเคราะห์	การวิเคราะห์องค์ประกอบต่าง ๆ ของภาพยนตร์เมนูสยอง โดยใช้ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง สัญลักษณ์วิทยา: สัญลักษณ์ที่ซ่อนอยู่ในฉากต่าง ๆ เช่น อาหารและห้องอาหารที่สะท้อนถึงชนชั้นและอำนาจ การวิเคราะห์ตัวละคร: เชฟจูเลียนเป็นตัวแทนของผู้มีอำนาจในการควบคุมชีวิตและชะตากรรมของแขก ส่วนแขกสะท้อนถึงชนชั้นที่ต่างกัน วิจารณ์ปัญหาสังคม: ภาพยนตร์แสดงถึงการบริโภคที่เกินจำเป็น และความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นผ่านอาหารและการจัดลำดับของแขก ภาษาภาพยนตร์: การใช้มุมกล้อง แสง และเสียง ช่วยสร้างอารมณ์และสื่อความหมายที่ซ่อนอยู่ในแต่ละฉาก แนวคิดวัฒนธรรมบริโภค: วัฒนธรรมบริโภคคือกระบวนการที่ผู้คนใช้สินค้าและบริการเพื่อสื่อสารตัวตน สถานะ และความหมายในสังคม แนวคิดความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นในสังคมอเมริกัน: ความเหลื่อมล้ำทางชนชั้น คือ ความไม่เท่าเทียมกันในการเข้าถึง โอกาส ทรัพยากร อำนาจ และสถานะ ของคนในสังคม ซึ่งถูกกำหนดโดยฐานะทางเศรษฐกิจ การศึกษา และสายสัมพันธ์ทางสังคม แนวคิดความจอมปลอมในสังคมอเมริกัน (Fake Culture): วัฒนธรรมที่เน้นการ สร้างภาพลวง (illusion) แทน สารความจริง (substance) หรือคือสิ่งที่ ดูเหมือนจริง แต่ ไม่มีแก่นแท้ เป็นเพียง “เปลือก” ที่ผู้คนใช้แสดงออกเพื่อให้ดูดี มีคุณค่า หรือมีสถานะ แนวคิดภาพยนตร์สะท้อนสังคม (Reflectionism): ภาพยนตร์คือภาพสะท้อนของความจริงทางสังคม เศรษฐกิจ วัฒนธรรม และอุดมการณ์ในยุคสมัยนั้น ๆ ภาพยนตร์อาจ ไม่สะท้อนโดยตรง แต่ เลือกสะท้อนสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาแล้วอย่างมีนัย
3. I (Interpret): การตีความหมาย	การตีความความหมายและเชื่อมโยงกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม เช่น ภาพยนตร์เมนูสยอง สะท้อนถึงความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นและการใช้อำนาจควบคุมในสังคม ผ่านการนำเสนอเรื่องราวของเชฟที่สามารถควบคุมทุกอย่างได้ตั้งแต่อาหารไปจนถึงชีวิตของแขกผู้มาร่วมรับประทานอาหาร รวมไปถึงองค์ประกอบของภาพยนตร์
4. D (Directive communication): การสื่อสาร	การนำผลการวิเคราะห์และตีความมาเผยแพร่หรือสื่อสารออกไปในรูปแบบที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้ชมหรือผู้อ่านเข้าใจถึงความหมายที่ซ่อนอยู่ในภาพยนตร์ได้อย่างลึกซึ้ง ตัวอย่างการสื่อสารนี้อาจเป็นการเขียนบทความวิเคราะห์ การนำเสนอในงานวิจัย หรือการอภิปรายในวงวิชาการ เพื่อขยายความเข้าใจในประเด็นที่ภาพยนตร์นำเสนอ

แม้ว่าโมเดลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ที่พัฒนาขึ้นจะให้แนวทางการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ที่เป็นระบบ แต่การใช้โมเดลนี้ต้องไม่ลดทอนบริบทสำคัญของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ตามแนวคิดของ Barthes (1972) การวิเคราะห์สัญลักษณ์ต้องเกิดขึ้นภายใต้โครงสร้างทางสังคมและอุดมการณ์ของสังคมนั้น ๆ ใน

กรณีของภาพยนตร์เรื่องเมนูสยองบริบทที่สำคัญคือ สังคมอเมริกัน ซึ่งเต็มไปด้วยความเหลื่อมล้ำทางชนชั้นและวัฒนธรรมเอกลัทธิที่แตกต่างจากสังคมอื่น เช่น ไทย ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของแรงบันดาลใจในการศึกษาภาพยนตร์เรื่องนี้



ภาพที่ 2 โมเดล SAID

ข้อเสนอแนะงานวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์สัญลักษณ์ในภาพยนตร์สามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาการสื่อสารที่ซับซ้อนมากขึ้น โดยใช้สัญลักษณ์เป็นเครื่องมือหลักในการสะท้อนปัญหาสังคม และสามารถนำไปใช้วิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ที่นำเสนอประเด็นสังคมคล้ายกัน โมเดล SAID (Sign, Analyze, Interpret, Directive Communication) สามารถเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์สัญลักษณ์และความหมายที่ซ่อนอยู่ในภาพยนตร์หรือสื่ออื่น ๆ ซึ่งสามารถช่วยให้ผู้วิจัยต่อเข้าใจถึงประเด็นทางสังคมและวัฒนธรรมได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

2. ผลการวิเคราะห์สัญลักษณ์ในภาพยนตร์สามารถเป็นแนวทางในการพัฒนาการสื่อสารที่ซับซ้อนมากขึ้น โดยใช้ภาษาภาพยนตร์ก็เป็นเครื่องมือหลักในการสะท้อนปัญหาสังคม การ

ใช้มุมกล้อง แสง การตัดต่อ และเสียง ควรได้รับการศึกษาอย่างละเอียดในงานวิจัยเชิงสื่อสารเพื่อเข้าใจการส่งสารที่มีนัยเชิงลึกมากขึ้น โดยเฉพาะการสื่อสารเรื่องชนชั้น การบริโภค และการใช้อำนาจผ่านสื่อบันเทิงในอนาคต

3. ในวงการอาหารและเชฟ การนำเสนออาหารไม่ควรเป็นเพียงการสร้างประสบการณ์ที่หรูหรา แต่ควรตระหนักถึงการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน การนำเสนออาหารสามารถเป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนคุณค่าและความหมายที่ลึกซึ้งในด้านการบริโภค โดยการสร้างสรรค์เมนูอาหารที่เน้นความเรียบง่ายและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพื่อให้เกิดการบริโภคที่ยั่งยืนและไม่สร้างผลกระทบต่อทรัพยากรธรรมชาติ

4. การวิจัยนี้สามารถขยายผลไปสู่ การศึกษาภาพยนตร์เรื่องอื่น ๆ ที่ใช้สัญลักษณ์ในการสะท้อนปัญหาสังคม

และวัฒนธรรม เพื่อเปรียบเทียบวิธีการสื่อสารผ่านสื่อ ภาพยนตร์ต่าง ๆ การวิเคราะห์ในเชิงสัญลักษณ์ยังสามารถนำมาใช้ในการวิเคราะห์สื่อประเภทอื่น เช่น โฆษณา หรือสื่อสังคมออนไลน์ เพื่อให้เข้าใจถึงการใช้สัญลักษณ์ในเชิงลึกมากขึ้น

5. แม้ว่าโมเดล SAID จะสามารถใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์สัญลักษณ์ในภาพยนตร์เรื่องเมนูสยองได้อย่างเป็นระบบ แต่ต้องยอมรับว่าการศึกษาภาพยนตร์ด้วยแนวทางสัญลักษณ์นั้นมีความซับซ้อนมากกว่าที่โมเดลนี้อาจรองรับได้ ตัวอย่างเช่น การวิเคราะห์สัญลักษณ์อาจต้องพิจารณาแนวคิดเรื่อง binary opposition, syntagmatic structures หรือ mythologies ซึ่งโมเดล SAID ยังไม่ได้ครอบคลุมอย่างเต็มที่ นอกจากนี้ ภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีความแตกต่างกันในด้าน

เนื้อหา บริบท และแนวทางการใช้สัญลักษณ์ การนำโมเดลนี้ไปใช้กับภาพยนตร์เรื่องอื่น อาจต้องมีการปรับปรุงและขยายขอบเขตให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละเรื่อง เพื่อให้โมเดล SAID สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น งานวิจัยในอนาคตอาจต้องพิจารณาการทดสอบโมเดลนี้กับภาพยนตร์ประเภทอื่นที่มีโครงสร้างสัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน เช่น ภาพยนตร์แนวสารคดี (Documentary) ภาพยนตร์แนวทดลอง (Experimental Film) หรือภาพยนตร์กระแสหลัก (Mainstream Film) การเปรียบเทียบผลการวิเคราะห์ระหว่างภาพยนตร์ที่แตกต่างกัน จะช่วยให้สามารถพัฒนาโมเดลให้มีความยืดหยุ่นและครอบคลุมแนวทางการวิเคราะห์สัญลักษณ์ที่กว้างขึ้น

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- กำจร หลุยยะพงศ์. (2554). ดูหนังด้วยแว่นทฤษฎี: แนวคิดเบื้องต้นของการวิเคราะห์ภาพยนตร์. *วารสารวิทยาการจัดการ*, 6(1), 21-50.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2547). *สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์เลิฟ แอนด์ลิฟ.
- กาญจนา แก้วเทพ. (2552). *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค* (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เจมส์ พัทธวิชัย. (2558). *ภาพยนตร์ไทยนอกกระแสกับภาพสะท้อนปัญหาสังคมไทย*. วิทยานิพนธ์ดุสิตบัณฑิตยศึกษาศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยบูรพา.
- เจนเนอเรชัน [Jeneration]. (16 พฤศจิกายน 2565). รีวิวหนัง “The Menu เมนูสยอง” ก่อนลิ้มรสมือนี้..ควรปล่อยให้ท้องว่าง เดือนแล้วนะ. วันที่เข้าถึงข้อมูล 20 มกราคม 2566 แหล่งที่มา <https://entertainment.trueid.net/detail/jO7ZJa4rXJrq>
- ญาณทวี เสือสืบพันธุ์. (2560). *ผู้ประกอบการอาชีพทำอาหารในสังคมไทย ช่วงทศวรรษ 2490-2550*. กรุงเทพฯ: มูลนิธิเพื่อการศึกษาประชาธิปไตยและการพัฒนา โครงการจัดพิมพ์คบไฟ. วันที่เข้าถึงข้อมูล 20 มกราคม 2566 แหล่งที่มา <https://readthecloud.co/food-critic/>
- ฐิยากร แสงพรรค และธีรดี บรรเทง. (2565). การเล่าเรื่องผ่านสัญลักษณ์ทางสังคมในซีรีส์เรื่อง Squid Game. *วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจ บัณฑิตย*, 18(1), 12-43.
- นพรุจ ดันทัฬหไทย. (2555). *การวิเคราะห์สัญลักษณ์ในภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ที่มีเด็กเป็นตัวละครหลัก*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพมหานคร.
- นิพนธ์ คุณารักษ์. (2552). ภาษาภาพยนตร์: องค์ประกอบของภาพยนตร์. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 1(1), 20-29.
- นิตา บุรณภักดิ์. (2564). ภาพลักษณ์ของตัวละครเพศในภาพยนตร์แนวทำอาหาร. *Journal of Humanities and Social Sciences (HUSOKKU)*, 38(2), 21-43.

- พงศ์ธัญ จิตต์สวัสดิ์ และปรวิณ แพทยานนท์. (2566). การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ไทยซ่อนสัญลักษณ์ทางการเมืองในประเทศไทย. *วารสารการสื่อสารและสื่อบูรณาการ คณะการสื่อสารมวลชน, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่*, 12(1), 177-215.
- พิทยา พละพลีวัลย์. (2562). จากการบริโภคในฐานะกิจกรรม...สู่วัฒนธรรมบริโภคในฐานะทฤษฎี. *วารสารศาสตร์*, 37(3), 106-141.
- พีรณย์ บุญมา. (2561). *การวิเคราะห์สัญลักษณ์ของนักกีฬาในภาพยนตร์โฆษณาไทย*. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. วันที่เข้าถึงข้อมูล 20 มกราคม 2566 แหล่งที่มา <http://dspace.bu.ac.th/handle/123456789/3152>
- ภัทริยา วิริยะศิริวัฒน์. (2558). *การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง Les Misérables*. วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์, กรุงเทพมหานคร.
- มาโนช หล่อตระกูล. (2554). *บทความทฤษฎีจิตวิเคราะห์*. ภาควิชาจิตเวชศาสตร์, คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี, มหาวิทยาลัยมหิดล.
- รัฐภูมิ มะลิซ้อน. (2563). การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง และการใช้ภาษาภาพยนตร์ ของ ฟิง ลำพระเพลิง. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 24(1), 176-186.
- วรรณิ์ สำราญเวทย์. (2537). *ภาษาภาพยนตร์*, เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง (หน่วยที่ 2, พิมพ์ครั้งที่ 3). นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- วันชพร รัตนจินดา. (2560). *การวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Black Swan (2010) โดยใช้ทฤษฎีสัญญาวิทยาและทฤษฎีจิตวิเคราะห์*. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน.
- อภิชัย พิชัยกมล. (2560). *รูปแบบและอิทธิพลของการวิจารณ์ภาพยนตร์ในสื่อเฟซบุ๊กกับการตัดสินใจเลือกรับชมภาพยนตร์ของสมาชิกแฟนเพจ “หนังโปรดของข้าพเจ้า”*. วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารการตลาดดิจิทัล, มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, กรุงเทพมหานคร.

ภาษาอังกฤษ

- Baudrillard, J. (1998). *The Consumer Society: Myths and Structures*. Sage. Baudrillard, J. (1981). *Simulacra and Simulation*. Paris: Éditions Galilée.
- Barthes, R. (1972). *Mythologies* (A. Lavers, Trans.). Hill and Wang. (Original work published 1957)
- Domhoff, G. W. (2018). *Who rules America?*. in D. B. Grusky (ed.), *Social stratification* (p. 297–302), Routledge.
- Schlosser, E. (2001). *Fast food nation: The dark side of the all-American meal*. Houghton Mifflin.
- Kracauer, S. (1947). *From Caligari to Hitler: A Psychological History of the German Film*. Princeton University Press.
- McCracken, G. (1990). *Culture and consumption: New approaches to the symbolic character of consumer goods and activities*. Indiana University Press.
- Metz, C. (1974). *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. (M. Taylor, Trans.). New York: Oxford University Press. (Original work published 1968)
- Piketty, T. (2013). *Capital in the Twenty-First Century*. Harvard University Press.
- Williams, R. (1977). *Marxism and Literature*. Oxford University Press.