

สไปเดอร์แมน อภิมหาวีรบุรุษในยุคหลังสมัยใหม่

The Spider-Man Superhero in Postmodern Era.

ศิริชัย ศิริกายะ* และสมเกียรติ ศรีพีเชช *

Sirichai Sirikaya & Somkiat Sriphech *

วันที่รับบทความ	1 กรกฎาคม 2566
วันที่แก้ไขบทความ	20 กันยายน 2566
วันที่ตอบรับบทความ	14 ตุลาคม 2566

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายความเป็นวีรบุรุษในยุคหลังสมัยใหม่ ของสไปเดอร์แมนฉบับภาพยนตร์ โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์สไปเดอร์แมน 3 เวอร์ชันรวม 8 เรื่อง ได้แก่ สไปเดอร์แมน ระหว่างปี ค.ศ. 2002-2007 ดิ อะเมซิง สไปเดอร์แมน ระหว่างปี ค.ศ. 2012-2014 สไปเดอร์แมน โทมัส คัมมิง ปี ค.ศ. 2017 สไปเดอร์แมนฟาร์ ฟอรัม โทม ปี ค.ศ. 2019 และสไปเดอร์แมน โนเวย์ โทม ปี ค.ศ. 2021 ควบคู่กับการศึกษาเอกสารและบทวิเคราะห์อื่น

ผลการวิเคราะห์พบว่า สไปเดอร์แมนมีภาพลักษณ์ที่ผันแปรไปตามยุคสมัย อันปรากฏขึ้นในภาพยนตร์แต่ละภาคด้วยภาพแทนของซูเปอร์ฮีโร่ที่มนุษย์ธรรมดาได้รับพลังของวีรบุรุษนักปฏิบัตินิยม ขณะที่ภาพยนตร์สไปเดอร์แมนมีความเป็นหลังสมัยใหม่ด้วยลักษณะของจินตนาการรูปธรรมที่ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องแบบไม่เรียงลำดับเวลารวมถึงการถ่ายโยงตัวบทและการยุบรวมของเนื้อหา

คำสำคัญ สไปเดอร์แมน จินตนาการรูปธรรม มนุษย์ธรรมดา

Abstract

The objective of this article is to explain the heroism within the postmodern era as manifested in the Spider-Man movie. Employing a content analysis method, the study gathered data from three versions

* คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

* Faculty of Communication Arts Siam University

E-mail: Sirichai.sir@siam.edu* ca.somkiat@gmail.com *

of Spider-Man, encompassing a total of eight films. These cinematic works span across different release periods, including Spider-Man 1-3 (2002-2007), The Amazing Spider-Man 1-2 (2012-2014), Spider-Man: Homecoming (2017), Spider-Man: Far from Home (2019), and Spider-Man: No Way Home (2021). Additionally, supplementary materials such as articles and movie reviews were utilized to enrich the analysis of these films.

The analysis revealed that the image of Spider-Man's depiction transformed closely aligned with the historical context of each film's release. This evolution is characterized by Spider-Man's gradual metamorphosis into the representation of a cyborg superhero conducted by hero-pragmatism code. Simultaneously, the Spider-Man films shown the principles of postmodernism in hyperreality with non-linear storytelling intertextuality and implosion of content.

Keywords Spider Man, Hyperreality, Cyborg

บทนำ

สไปเดอร์แมน (Spider Man) หนึ่งในซูเปอร์ฮีโรจากค่ายมาร์เวล (Marvel) ที่ได้รับความนิยมสูงสุดจากการสำรวจความเห็นในผู้ใหญ่ชาวอเมริกันและแฟนมาร์เวล (Marvel Fans) (The Results Are In: Iron Man Ranks as Marvel Fans Favorite MCU Movie) ขณะที่เว็บไซต์ GAME.co.uk (อ้างถึงใน ล้าหน้าโชว์, 2021) ก็ยังเผยแพร่ผลสำรวจว่า สไปเดอร์แมนเป็นซูเปอร์ฮีโร่ที่ได้รับความนิยมอันดับหนึ่งใน 57 ประเทศ ผลดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่ากว่า 60 ปีที่ผ่านมา ซูเปอร์ฮีโร่พลังแมง-มุมตนนี้ยังคงมีพื้นที่ให้โลดแล่นในสื่อร่วมสมัยมาจนปัจจุบัน

บทความของเว็บไซต์ The People (2021) กล่าวว่า เหตุผลที่สไปเดอร์แมนยังได้รับความนิยมจนถึงทุกวันนี้เพราะการวางตัวละครให้สมกับคำว่า “เพื่อนบ้านที่แสนดี” (Friendly Neighborhood) ที่หมายถึงความถ่อมตัวในการเป็นฮีโร่ของละแวกบ้านที่คอยช่วยเหลือผู้คนและไม่ได้คิดเกินตัวถึงขนาดไปปกป้องโลกจากภัยร้ายระดับจักรวาล อันแฝงนัยยะของการพอประมาณตนกับตำแหน่งหน้าที่

ความนิยมดังกล่าวส่งผลให้ในระยะเวลาร่วม 20 ปีที่ผ่านมา สไปเดอร์แมนถูกนำมาผลิตเป็นภาพยนตร์และถูกผลิตซ้ำ (Remake) จนปัจจุบันมีภาพยนตร์เดี่ยวของสไปเดอร์แมนถึงสามเวอร์ชัน (Version) ได้แก่ เวอร์ชันที่หนึ่ง สไปเดอร์แมน (Spider Man) ในปี ค.ศ. 2002 สไปเดอร์แมน 2 (Spider Man 2) ปี ค.ศ. 2004 และสไปเดอร์แมน 3 (Spider Man 3) ในปี ค.ศ. 2007 ซึ่งทั้งสามภาคเป็นผลงานกำกับของแซม ไรมีย์ (Sam Raimi) และมีโทเบีย แม็กไกวร์ (Tobey Maguire) รับบทปีเตอร์ พาร์คเกอร์ (Peter Parker) และสไปเดอร์แมน (ดูภาพที่ 1) เวอร์ชันที่สองได้แก่ ดิ ออะเมซิง สไปเดอร์แมน (The Amazing Spider Man) ในปี ค.ศ. 2012 และดิ ออะเมซิง สไปเดอร์แมน 2 (The Amazing Spider Man 2) ในปี ค.ศ. 2014 ทั้งสองภาคเป็นผลงานการกำกับของ



ภาพที่ 1 นักแสดงผู้รับบทปีเตอร์ พาร์คเกอร์และสไปเดอร์แมนตามลำดับเวอร์ชันของภาพยนตร์ (บน)โทเบีย แมกไวร์ (กลาง) แอนดรูว์ การ์ฟิลด์ และ (ล่าง) ทอมฮอลแลนด์

มาร์ก เว็บ (Marc Webb) มีแอนดรูว์ การ์ฟิลด์ (Andrew Garfield) รับบทปีเตอร์ พาร์คเกอร์และสไปเดอร์แมน และเวอร์ชันที่สามที่นับเป็นเวอร์ชันล่าสุดและปัจจุบันที่บทความนี้เขียนขึ้นมีภาพยนตร์แล้วทั้งสิ้นสามภาคได้แก่ สไปเดอร์แมน โฮมคัมมิง (Spider Man Home Coming) ปี ค.ศ. 2017 สไปเดอร์แมน ฟาร์ ฟอรัม โฮม (Spider Man Far Form Home) ปี ค.ศ. 2019 และสไปเดอร์แมน โนเวย์ โฮม (Spider Man No Way Home) ปี ค.ศ. 2021 และทั้งสามภาคเป็นผลงานการกำกับของจอนวัตต์ (Jon Watts) มีทอม ฮอลแลนด์ (Tom Holland) รับบทปีเตอร์ พาร์คเกอร์และสไปเดอร์แมน ซึ่งผู้เขียนคาดว่าจะยังได้เห็นภาพยนตร์ภาคต่อไปจากนักแสดงคนนี้

อย่างไรก็ตามผู้เขียนต้องขยายความเพิ่มว่าสไปเดอร์แมนในเวอร์ชันที่สาม (ปี ค.ศ. 2017-2021) เกิดขึ้นในบริบทของการร่วมมือกันระหว่างโซนี่พิคเจอร์ส (Sony Picture) และมาร์เวลสตูดิโอ (Marvel Studio) ทำให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ และสไปเดอร์แมน (ทอม ฮอลแลนด์) ไปปรากฏตัวในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่เรื่องอื่น ๆ ที่เนื้อเรื่องหลักไม่ใช่สไปเดอร์แมนและผู้เขียนไม่ได้นำมาใช้ในการศึกษาครั้งนี้แต่อาจมีการกล่าวถึงเพื่อประกอบการอธิบายเท่านั้น

การปรากฏขึ้นของภาพยนตร์เดี่ยวสไปเดอร์แมนทั้งสามเวอร์ชันบ่งบอกถึงอิทธิพลของซูเปอร์ฮีโร่ผู้นี้ได้เป็นอย่างดีที่แม้ว่าถือกำเนิดมากกว่าครึ่งศตวรรษแต่เอกลักษณ์ที่โดดเด่นและแนวคิดที่ประกอบสร้างทำให้สไปเดอร์แมนสามารถก้าวข้ามจากหน้ากระดาษมาสู่แผ่นฟิล์มได้ (Cross Media) อย่างไรก็ตามการเปลี่ยนผ่านนี้ก็ได้นำมาปรากฏแนวคิดของการทำภาพยนตร์ของมาร์เวลที่ยึดบนหลักที่ว่า การใช้สไปเดอร์แมน (หรือตัวละครซูเปอร์ฮีโร่อื่น ๆ) อิงอยู่กับลักษณะพื้นฐานตัวละคร (Base On Character) ไม่ใช่ตามเนื้อเรื่องแบบฉบับหนังสือการ์ตูน (Comic) กล่าวคือ แม้เป็นสไปเดอร์แมนตัวเดียวกันแต่เนื้อเรื่องไม่จำเป็นต้องเหมือนกับหนังสือการ์ตูน การดัดแปลงทั้งบทบาท ที่มาที่ไป

ความสัมพันธ์ตัวละคร จึงถูกปรับใหม่ให้ขยายขึ้นหรือยุบเข้าตามต้องการแสดงถึงวิธีการเล่าเรื่องแบบหลังสมัยใหม่ที่มีการยุบรวม (Implosion) เนื้อหาไว้ด้วยกันเพื่อสร้างความหมาย ทั้งนี้ต้องยอมรับเงื่อนไขประการสำคัญอีกว่า การนำสไปเดอร์แมนไปร่วมภารกิจกอบกู้จักรวาลร่วมกับทีมอเวนเจอร์ (Avengers) ส่งผลให้ความนิยมในตัวสไปเดอร์แมนทวีคูณขึ้น เนื่องมาจากการเล่าเรื่องของมาร์เวลเป็นลักษณะแยกออกเพื่อยุบรวมดังที่ปรากฏในภาพยนตร์อเวนเจอร์ทั้งสี่ภาคที่รวมทีมซูเปอร์ฮีโร่

แต่ละคนมาทำภารกิจร่วมกัน อีกทั้งเนื้อหาใน ภาพยนตร์สไปเดอร์แมน โน เวย์ โสม (2021) เป็นที่เปิดเผยแล้วว่า สไปเดอร์แมนและแดเวอ์ร์ซันมีเส้นเรื่องคนละเส้นซึ่งมาร์เวลเรียกปรากฏการณ์นี้ว่า พหุจักรวาล (Multiverse) ที่มีความจริงและความเป็นไปได้มีหลากหลายที่นับได้ว่าเป็นหนึ่งในแนวคิดแบบยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern) เพราะความจริงไม่ได้มีหนึ่งเดียว กลวิธีของการผูกเรื่องต่าง ๆ เหล่านี้ยังเป็นตัวบังคับให้ผู้รับสาร “ต้องเปิดรับ” เรื่องราวทั้งหมดเพื่อเข้าใจที่มาที่ไปและความสัมพันธ์ของปีเตอร์ พาร์คเกอร์แต่ละคน และ สไปเดอร์แมนแต่ละตัว

สำหรับตัวผู้เขียน สไปเดอร์แมนคือซูเปอร์ฮีโร่ฝั่งตะวันตกตัวแรก ๆ ที่รู้จักและติดตามเรื่อยมาจนเข้าสู่การเป็นแฟนซูเปอร์ฮีโร่ตัวอื่น ๆ ของค่ายมาร์เวลและติดตามภาพยนตร์สไปเดอร์แมนทุกภาคจากที่กล่าวมา นี่จึงเป็นแรงบันดาลใจในการเขียนบทความนี้ขึ้นเพื่ออธิบายถึงลักษณะการเป็นซูเปอร์ฮีโร่ในยุคหลังสมัยใหม่โดยเฉพาะสไปเดอร์แมนที่ถูกประกอบสร้างจากแนวคิดที่ว่าคนธรรมดาได้รับพลังพิเศษจากสัตว์ (แมงมุม) ซึ่งมีความพิเศษจากวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจนกลายเป็นซูเปอร์ฮีโร่และคาดหวังว่าบทความนี้จะก่อประโยชน์ในการนำไปวิเคราะห์ตัวละครอื่น ๆ ไม่ว่าจะอยู่ในกลุ่มซูเปอร์ฮีโร่หรือไม่ และหรือปรับใช้กับการประกอบสร้างตัวละครตามบริบทที่เปลี่ยนแปลงของสังคมและการรับรู้ของผู้รับสาร รวมถึงขยายฐานความรู้ในประเด็นการถ่ายโยงระหว่างตัวบท (Intertextuality) ของตัวสื่ออย่างสไปเดอร์แมนที่เห็นชัดแล้วว่ามีกระบวนการร่วมกันในท้ายที่สุด

อนึ่ง ผู้เขียนมีความเชื่อเป็นการส่วนตัวว่าซูเปอร์ฮีโร่เป็นเสมือนกระจกสะท้อนปัญหาของคน สังคม และสภาพแวดล้อม ฮีโร่ถือกำเนิดและคงอยู่ได้เพราะความบกพร่องของสิ่งใดสิ่งหนึ่งหรือหลายสิ่งยังคงอยู่คู่ตรงข้ามของความหมาย นอกจากนี้การที่ภาพยนตร์สไปเดอร์แมนที่แม้ถูกผลิตซ้ำแต่ยังขายได้นั้นก็มาจากการแต่งเติมและปรับโครงเรื่องไปตามกาลเวลาและการสนองต่อผู้รับสารที่เริ่มมีอิทธิพลต่อการกำหนดเนื้อหายิ่งขึ้น ดังนั้นในบทความนี้ผู้เขียนจึงศึกษาเฉพาะตัวละครปีเตอร์ พาร์คเกอร์และสไปเดอร์แมนจากภาพยนตร์เดี่ยวจำนวน 8 เรื่องใน 3 เวอร์ชันตามที่ได้อธิบายไว้ช่วงต้นของบทนำเนื่องจากมีความแตกต่างกันทั้งช่วงเวลาการสร้าง การออกฉาย นักแสดง และการดำเนินเรื่อง

สำหรับการค้นคว้าข้อมูลเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ของผู้เขียนใช้วิธีการรับชมภาพยนตร์สไปเดอร์แมนทั้งหมด โดยภาพยนตร์ไตรภาคในเวอร์ชันแรก (ค.ศ. 2002 2004 และ 2007) รับชมผ่านเน็ตฟลิกซ์ (Netflix) ภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเวอร์ชันที่สอง (ค.ศ. 2012 และ 2014) รับชมผ่านดิสนีย์พลัส ฮอตสตาร์ (Disney Plus Hot star) และภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเวอร์ชันที่สามแบ่งออกเป็น สไปเดอร์แมน โสมคัมมิง (ค.ศ. 2017) รับชมผ่านเน็ตฟลิกซ์ สไปเดอร์แมน พาร์ฟอร์มโฮม (ค.ศ. 2019) รับชมผ่านเว็บไซต์ และสไปเดอร์แมน โนเวย์โฮม (ค.ศ. 2021) รับชมในโรงภาพยนตร์จำนวน 2 รอบและเน็ตฟลิกซ์ 1 รอบ

นอกจากสไปเดอร์แมน สแตน ลีได้สร้างตัวอีกละครชื่อปีเตอร์ พาร์คเกอร์ (Peter Parker) ที่เปรียบดั่งร่างมนุษย์ของ สไปเดอร์แมน โดยลักษณะของปีเตอร์ พาร์คเกอร์นั้นว่าตรงข้ามกับคำว่ายอดมนุษย์หรือมหาบุรุษ เนื่องจากเป็นเพียงชายวัยมัธยมปลายหน้าตาธรรมดา ร่างกายไม่สูงใหญ่ ไม่ได้มีเสน่ห์ที่ดึงดูดเพศตรงข้าม ซ้ำยังไม่สู้ดีทางการเงินต้องทำงานหลายอย่างเพื่อความอยู่รอด

คล้ายตัวสแตน ลีเองที่นำมาจากแบบจำลองของชีวิต หากตั้งข้อสงสัยก็อาจอ้างได้ว่าลีเอาตัวปีเตอร์ พาร์คเกอร์เป็นภาพสะท้อนของตัวเองวัยเด็กและเอสไปเดอร์แมนมาเป็นภาพนิมิตร (Simulacrum) ของซูเปอร์ฮีโรจากจินตนาการสู่ความเป็นรูปธรรม

สำหรับเหตุผลที่เลือกให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ เป็นเพียงชายวัยมัธยมปลายเพราะต้องการให้ทั้งปีเตอร์ พาร์คเกอร์และ เอสไปเดอร์แมนมีโอกาสเติบโตต่อไปในอนาคตหากตัวละครทั้งสองประสบความสำเร็จ ประเด็นนี้จึงน่าสนใจเพิ่มเติมอีกว่า การที่ลีสร้างตัวตนทั้งสองมาควบคู่กันโดยให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์คือความจริง (Reality) ในโลกของคนสามัญ ขณะที่เอสไปเดอร์แมนคือสิ่งที่ปรากฏ (Appearance) ในโลกแห่งจินตนาการรูปธรรม (Hyperreality) แม้ผิวเผินอาจเข้าใจผิดว่าทั้งสองคือคนเดียวกัน แต่เมื่อพิจารณาจะพบว่าระนาบของการแสดงออกนั้นแตกต่างกันโดยเฉพาะด้านภาระหน้าที่

จากการค้นคว้าที่มาของเอสไปเดอร์แมน (และปีเตอร์ พาร์คเกอร์) ผ่านมุมมองของสแตน ลีทำให้ผู้เขียนต้องนำแนวคิดปรัชญาปฏิบัตินิยม (Pragmatism) ที่ถูกพัฒนาโดยเพียส (Charles Sanders Peirce) เจมส์ (William James) และดิวอี้ (John Dewey) ช่วงปลายศตวรรษที่ 19 และต้นศตวรรษที่ 20 (Paddy and Hilary McQueen, 2010) ซึ่งเป็นแนวคิดที่แพร่หลายในสหรัฐอเมริกา จนได้รับการยอมรับและแทรกซึมเข้าไปในระบบความคิดและวัฒนธรรมของอเมริกันชนทุกระดับที่รู้ตัวหรือไม่ก็ตาม (ประทุม, 2556) เนื่องจากแนวคิดดังกล่าวให้ความสำคัญกับการปฏิบัติแต่ไม่ได้หมายถึงให้ละทิ้งความรู้ ดังที่เพียส (Peirce) ระบุว่า สิ่งเดียวที่ชี้ให้เห็นว่าความคิดนั้นมีความหมาย นั่นก็คือความคิดนั้นต้องเป็นสิ่งที่ปฏิบัติได้จริง นอกจากนี้แนวคิดดังกล่าวมีการขบเน้นลักษณะความเป็นปัจเจกบุคคล คือคนแต่ละคนที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และนำไปปฏิบัติให้เกิดประโยชน์ ดังนั้นผู้เขียนจึงอนุมานว่าลีที่เกิดและเติบโตในสังคมอเมริกันย่อมได้รับอิทธิพลของแนวคิดนี้ไปด้วยการอยากได้ตามฝันแบบชาวอเมริกันจึงผลักดันให้ลีลงมือทำและสร้างสรรค์สิ่งที่แตกต่างซึ่งสะท้อนออกมาแล้วในตัวเอสไปเดอร์แมน รวมทั้งปีเตอร์ พาร์คเกอร์ที่หักล้างกับภาพจำของซูเปอร์ฮีโรอย่างซูเปอร์แมนและแบทแมนโดยสิ้นเชิงทั้งช่วงวัย ฐานะ รูปร่างหน้าตา และกล้าพอที่เลือกใช้แมงมุมที่มีภาพลักษณ์เชิงลบในคนส่วนใหญ่มาดัดแปลงเป็นซูเปอร์ฮีโร่ที่ฝังแนวคิดแบบปฏิบัตินิยมลงไป โดยเห็นได้จากการยื่นหน้าทำหน้าที่พิทักษ์ความยุติธรรมในย่านควีนส์ (Queen) ของนิวยอร์ก (New York) อย่างอ่อนน้อมจนเป็นที่รักของผู้คนทั้งในโลกภาพยนตร์และโลกแห่งความจริงที่ผู้เขียนและผู้อ่านใช้ชีวิตอยู่ขณะนี้ แต่ในโลกแห่งความเป็นจริงไม่ว่าในรูปของภาพยนตร์หรือโลกแห่งความจริง



ภาพที่ 2 หน้าปกหนังสือ
The Amazing Fantasy
เล่มที่ 15 (1962)

ที่เราท่านทั้งหลายในชีวิตอยู่ย่อมไม่มีอะไรที่ได้ตั้งใจเสียทั้งหมด เหตุการณ์บางอย่างระบบความมั่นคงของรัฐไม่สามารถแก้ไขได้ทันทีหรือทำให้คนคิดได้ชัดใช้อย่างสาสม ดังที่หนังสือ Mythmakers of the American Dream อธิบายว่าโลกแห่งความจริงผู้คนรู้สึกขาดความมั่นคงในชีวิตส่งผลให้ซูเปอร์ฮีโร่กำเนิดขึ้นเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของความพยายามและเอาชนะอุปสรรคด้วยการสร้างความหวังและขวัญกำลังใจแก่อเมริกันชนที่มักหลบหนีโลกความจริงไปสู่โลกจินตนาการรูปธรรมที่มีเหล่าซูเปอร์ฮีโร่คอยปกป้อง สอดรับกับ Dewey (อ้างในประทุม, 2556) ที่กล่าวถึงโลกอุดมคติกับโลกแห่งความจริงว่า หากมีชีวิตปกติสุขจินตนาการก็จะน้อยแต่หากชีวิตลำเค็ญจะมีจินตนาการเกิดขึ้นมาก คนเรามักสร้างสภาวะที่ตรงกันข้ามกับสิ่งที่เป็นอยู่อะไรก็ตามที่เป็นเรื่องผิดหวังในชีวิตจริงจะเป็นความสำเร็จในความคิดฝัน ซูเปอร์ฮีโร่จึงเติมเต็มโลกเสมือนจริงสมบูรณ์ยิ่งขึ้น เมื่อสรุปแนวคิดของซูเปอร์ฮีโร่อเมริกันกับปรัชญาปฏิบัตินิยมก็พออ้างได้ว่า ไม่ว่าจะซูเปอร์ฮีโร่จะถูกเรียกแทนด้วยคำว่ายอดมนุษย์ ผู้วิเศษ วีรบุรุษ หรือคำใด แต่เมื่อมีคำว่า “ฮีโร่” ครอบไว้ นั่นคือต้อง “ทำความดี” และต้องยอมรับว่าความหมายและความคาดหวังจากซูเปอร์ฮีโร่ได้ผิดเพี้ยนไปจากเดิมมากนักในปัจจุบัน (Tom & Matt, 2012)

การเป็นซูเปอร์ฮีโร่ย่อมตามมาด้วยความคาดหวังของคนสังคม พุทธินันท์และธีรภัทร (2560) ระบุว่า บุคคลที่ถูกเรียกว่า “ยอดมนุษย์” ต้องมีพลังความสามารถและวางตัวต่างจากมนุษย์ทั่วไป การปรากฏกายจะอยู่ในชุดรัดรูปมีผ้าคลุมหรือไม่ แต่สิ่งที่จะต้องมีเป็นจุดร่วมของยอดมนุษย์คือ “คุณธรรมในหัวใจ” ช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อนและจัดการกับสิ่งที่ก่อความไม่สงบ ขณะที่ภาวิน (2556) อ้างคำให้สัมภาษณ์ของแฟรงค์ มิลเลอร์ (Frank Miller) ว่าการ์ตูนซูเปอร์ฮีโร่เป็นวัฒนธรรมชั้นเอกของสังคมอเมริกัน เมื่อยอดมนุษย์เป็นสิ่งที่ปรากฏตัวขึ้นเป็นความเสมือนจริงในลักษณะความเข้าใจที่เกิดขึ้นจากการใช้รหัส (Code) เป็นตัวกำกับ (Baudrillard, 2000) เป็นภาพสะท้อนการความเป็นไปทางสังคมและเป็นตัวแทนของอารยธรรมร่วมสมัย ขณะเดียวกันมีการนำซูเปอร์ฮีโร่เทียบกับเทพปกรณัมที่ครั้งหนึ่งเคยถูกใช้เป็นต้นแบบของวีรบุรุษอย่างเฮอคิวลิส (Hercules) ก็พบจุดร่วมสองประการคือ หนึ่ง ปมเรื่องพ่อแม่ ที่ฮีโร่ผู้นั้นมักกำพร้าหรือมีเหตุบาดหมางระหว่างพ่อแม่ และสอง ต้องต่อสู้กับสิ่งหรือคนที่มีอำนาจมากกว่าเสมอ แมตต์เป็นเบ๊ยล่งแต่เมื่อต้องสละชีพก็ยอมตายไปกับหน้าที่ (Campbell, 1991)

หากมองย้อนกลับมายังสไปเดอร์แมนและปีเตอร์ พาร์คเกอร์ก็พบว่าปมเรื่องพ่อแม่เด่นชัดเพราะปีเตอร์ พาร์คเกอร์อาศัยอยู่กับลุงเบนและป้าเมย์ ขณะสไปเดอร์แมนยอมต่อสู้กับศัตรูที่เป็นต่อมากกว่า ผลการศึกษาของ Coogan (อ้างในธนพนธ์ 2565) อธิบายถึงคุณลักษณะสำคัญของซูเปอร์ฮีโร่สามประการ คือ หนึ่ง ต้องมีการฝึก สอง ต้องมีพลังวิเศษ และสาม ต้องมีอัตลักษณ์ชัดเจนทั้งเสื้อผ้าและชื่อเรียก โดยสไปเดอร์แมนมีครบตามคุณลักษณะเหล่านั้น

เหตุใดการทำความดีแบบซูเปอร์ฮีโร่จึงต้องซ่อนเร้น Richard Reynold อธิบายเหตุที่ซูเปอร์ฮีโร่อเมริกันต้องสวมหน้ากากและมีเครื่องแต่งกายไว้ในหนังสือ Super Heroes : A Modern Mythology (1991) ว่า เพราะโลกมีความจริงที่เป็นคู่ขนานการสวมชุดซูเปอร์ฮีโร่เหมือนเปลี่ยนยูนิฟอร์ม (Uniform) ที่ทำงานหากฮีโร่มีงานคือการทำความดี มันจึงเปรียบเหมือนการเดินทางออกจากอีกโลกหนึ่งเข้าสู่อีกโลกหนึ่งที่ขนานกันอยู่ตามความเห็นเรื่องพหุจักรวาล (Multiverse) ของ

กลศาสตร์ควอนตัม (Quantum mechanics) (เพิ่มเติม Quantum Physics in Minutes (Gemma, 2017)) ในบทความของภาวิน (อ้างถึงแล้ว) เสนอว่าการสวมหน้ากากเป็นการปกปิดและหลบซ่อนเพราะซูเปอร์ฮีโรอเมริกันมีบุคลิกภาพสองอย่างที่ทำซ้ำกันและต่างใช้อีกบุคลิกหนึ่งเพื่อปิดบังอีกบุคลิกหนึ่งไว้ โดยกำหนดให้ผู้ชม (Audience) รับรู้ว่ามีซูเปอร์ พาร์คเกอร์คือสไปเดอร์แมน ขณะที่ตัวละครอื่นในภาพยนตร์กลับไม่รู้ว่ามีสไปเดอร์แมนคือใครซึ่งแน่นอนว่าทุกคนต้องการรู้ความจริงดังกล่าวจึงก่อเกิดเสน่ห์เข้ายวน (Seduction) ทั้งในมุมผู้รับสารที่เส้นเรื่องเข้ายวนชวนติดตามว่าตัวตนหนึ่งจะพลาดท่าจนเกิดการเปิดเผยอีกตัวตนหรือไม่ เมื่อไหร่ และอย่างไร ในตัวภาพยนตร์ ความเข้ายวนเกิดจากการความอยากรู้ของคนว่าใครคือตัวตนที่แท้จริงของวีรบุรุษ ผู้เขียนขอขยายความของเสน่ห์เข้ายวนโดยอ้างอิงแนวคิดของ Jean Baudrillard (1987) ที่ได้กล่าวถึงเสน่ห์เข้ายวน (Seduction) ไว้ว่า เป็นเรื่องของความพิศวงงงงวย มีดก็ไม่ไขสว่างก็ไม่เชิง มีอะไรที่คลุมเครือ ความมีเสน่ห์เข้ายวนจึงเป็นเรื่องศิลปะของสิ่งที่ไม่ปรากฏ (Disappearing) ซึ่งเป็นกฎพื้นฐานและปรากฏให้เห็นโดยไม่ต้องมีการระบุอย่างชัดเจน (อ่านเพิ่มเติมได้ที่ The Ecstasy of Communication) ดังนั้นในห้วงเวลาแห่งความไม่รู้สไปเดอร์แมนจึงเป็นภาพนิมิต (Simulacrum) ของตัวสไปเดอร์แมนเองที่มีได้อิงกับสิ่งใด (อ่านเพิ่มเติม Postmodernism for Beginners, 1995) แต่ขณะเดียวกันสิ่งที่กระจางชัดมนต์เสน่ห์ของความเข้ายวนก็จบลง ดังเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์สไปเดอร์แมน โน เวย์ โทม (ค.ศ. 2021) เมื่อคนทั่วโลกรู้แล้วว่าสไปเดอร์แมนคือปีเตอร์ พาร์คเกอร์ ความกระจางเกิดขึ้นความน่าค้นหาหายไปเสน่ห์เข้ายวนของตัวตนที่เก็บซ่อนก็สิ้นสุดลง และสภาวะดังกล่าวนี้ทำให้ความเป็นภาพนิมิต (Simulacrum) ของ สไปเดอร์แมนแปรสภาพเป็นตัวแทน (Representation) ของปีเตอร์ พาร์คเกอร์โดยทันที

นอกจากนี้ จากบทภาพยนตร์การทำความคิดของซูเปอร์ฮีโรอาจเป็นที่ยินดีของผู้ได้รับผลประโยชน์แต่คงไม่ใช่กับผู้เสียผลประโยชน์ ดังนั้นการปิดบังหน้าตาคือการสร้างพื้นที่ปลอดภัยแก่ตัวซูเปอร์ฮีโรและคนรอบข้างที่เกี่ยวข้องกับซูเปอร์ฮีโร Peter Sanderson นักประวัติศาสตร์หนังสือการ์ตูน (Comics Historian) จากสารคดีชุด Marvel's Behind The Mask (Jacobs, 2021) ได้ระบุว่าแนวคิดเรื่องหน้ากากไม่ได้มาพร้อมการ์ตูน เพราะก่อนหน้านั้นมีตัวละครชื่อ Zorro ผู้สวมบทบาทวีรบุรุษที่ไม่เปิดเผยตัวตนต่อสาธารณะแต่สวมหน้ากากเมื่อปรากฏตัว หน้ากากจึงเป็นสิ่งที่ปกปิดตัวตนที่แท้จริงของผู้ที่อยู่ภายใต้ ซึ่งนั่นไม่ใช่การปลอมตัวแต่เป็นการแสดงออกถึงตัวตนอีกตัวตนตามแนวคิดของบทบาททางสังคม (Social Roles) อันเป็นลักษณะหนึ่งของโลกยุคหลังสมัยใหม่ (Mark, 1998) เปิดทางให้แสดงพลังและความสามารถได้อย่างเต็มที่ ฉะนั้นตัวซูเปอร์ฮีโรจึงนำแนวคิดของการซ่อนเร้นตัวตนมาใช้ในการออกปฏิบัติการในที่สาธารณะซึ่งยังคงปรากฏกับภาพยนตร์สไปเดอร์แมนที่มักสวมเครื่องแบบเสมอเมื่อทำภารกิจ ประเด็นนี้มีความน่าสนใจเพิ่มเติมโดยเฉพาะเรื่องของตัวตนของคนในยุคหลังสมัยใหม่ โดย Glenn Ward (2003) ได้สรุปลักษณะของความเป็นตัวตน (Self) ของสังคมหลังสมัยใหม่ (Postmodern) เอาไว้ว่า อัต-ลักษณะตัวตนเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นหรือประดิษฐ์ขึ้นมาอยู่ภายนอกซึ่งนั่นก็คือการยอมรับในสิ่งที่ปรากฏขึ้น (Appearance) เพื่อกลบเกลื่อนความจริงที่แสดงออกมา ในยุคหลังสมัยใหม่ซึ่งยึดถือความเป็นตัวตนของแต่ละคน ความเป็นอิสระและแสดงออกถึงความโดดเด่นหนึ่งเดียวอย่างชัดเจน เนื่องจากเงื่อนไขของสังคมยุค

หลังสมัยใหม่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้น บทบาททางสังคมมีความหลากหลาย ตัวตนก็มีหลากหลาย มิได้เป็นหนึ่งเดียวแบบแบบยุคสมัยใหม่ (Modern) ทั้งนี้ยุคหลังสมัยใหม่ไม่มีความชัดเจนของการแบ่งกันระหว่างความเป็นสาธารณะกับความเป็นส่วนตัวระหว่างข้างนอกกับข้างในตัวเรา ระหว่างของแท้กับของไม่แท้ ดังที่เกิดขึ้นกับสไปเดอร์แมนและปีเตอร์ พาร์คเกอร์ แม้ผู้เขียนได้เคยอ้างไว้ว่า ระบุว่าตัวตนทั้งสองต่างกันแต่ก็เชื่อว่าจะแยกขาดจากกันอย่างเด็ดขาด เพราะอย่างไรเสียภายใต้ชุดสไปเดอร์แมนก็คือ ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ ที่ยังระลึกถึงตัวตนของตนเองและบทบาทของสไปเดอร์แมนจากชุดสวมอยู่

สไปเดอร์แมนในรูปแบบภาพยนตร์

แม้การข้ามผ่านจากสื่อการ์ตูนมาสู่ภาพยนตร์ (Transmedia) ไม่ใช่เรื่องใหม่ในปัจจุบันโดยเฉพาะสื่อภาพยนตร์การ์ตูน แต่สิ่งที่ทำให้มาร์เวลสตูดิโอประสบความสำเร็จคือการถ่ายโยงระหว่างตัวบทหรือ Intertextuality ที่มาร์เวลใช้วิธีการยึดจากตัวละคร (Base on Character) ไม่ใช่ตามเนื้อเรื่องจากหนังสือการ์ตูนเสียทั้งหมด สไปเดอร์แมนที่มาอยู่ในภาพยนตร์ก็อิงเนื้อหาจากหนังสือการ์ตูนมาบางส่วนและดัดแปลงให้เหมาะสมกับสื่อภาพยนตร์ การข้ามสื่อดังกล่าวนี้ผู้เขียนมีความเห็นว่าเป็นการเพิ่มความแฟนตาซีและขยายขอบเขตของจินตนาการให้ออกมาเป็นรูปธรรม (Hyper-reality) โดยเฉพาะกับสไปเดอร์แมนที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวคือความคล่องแคล่วว่องไวในการเคลื่อนที่และการต่อสู้โดยผู้เขียนอนุมานว่าผู้สร้างอิงการเคลื่อนไหวที่รวดเร็วและแม่นยำจากนักแสดงอเมริกันเชื้อสายจีนอย่างบรูซ ลี (Bruce Lee) ผสมผสานในการต่อสู้ของสไปเดอร์แมน ความคล่องแคล่วว่องไวแม่นยำเฉียบขาดนับว่าเป็นของใหม่ที่นำต้นตอต้นใจของชาวอเมริกันจากซีรีส์เรื่อง Green Hornet (ค.ศ.1966) หรือที่ชาวไทยรู้จักในชื่อเพชรฆาตหน้ากากแตนที่บรูซ ลีร่วมแสดง แม้บรูซ ลีเสียชีวิตไปนานแล้วแต่เอกลักษณ์การต่อสู้แบบกังฟูยังคงอยู่และสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน การเคลื่อนไหวของสไปเดอร์แมน การยิงใยที่ยิงเพียงครั้งเดียวแล้วโหนทะยานไปทันที ในระหว่างโหนทะยานใยก็ยิงใยเพิ่มเพื่อโหนต่อไปได้อย่างไม่สะดุดจนกลายเป็นอีกหนึ่งฉากที่บอกถึงความเป็นภาพยนตร์สไปเดอร์แมน อาทิ ฉากบุคคลที่หนึ่งให้ผู้ชมภาพยนตร์ประหนึ่งเล่นเกม (Game) แบบที่จำต้องสวมบทเป็นสไปเดอร์แมน (Mimicry) และเกมที่ต้องมีการหมุนหรือเหวี่ยงด้านแรงดึงดูด (Ilinx) ตามแนวคิดการแบ่งประเภทเกม (Classification of Games) ของ Roger Caillois (อ่านเพิ่มในหนังสือ Man, Play and Game 1961) ขณะกำลังห้อยโหนโหนทะยานไปตามท้องถนน รวมถึงการต่อสู้ของสไปเดอร์แมนที่พลิ้วไหวไหลลื่นด้วยความรวดเร็วจนลักษณะการเคลื่อนไหวดังกล่าวจึงยังปรากฏในฉากต่อสู้ของภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ ด้วยในศิลปะการต่อสู้แบบกังฟูในสังคมอเมริกัน ดังนั้นผู้เขียนจึงนำแนวคิดการออกแบบและตีความ (Interpretation) ตัวละครมาใช้ในการวิเคราะห์ด้วย โดย Naremore (อ้างในกัญญาธิภัทร์, 2560) ระบุว่า การตีความนั้นไม่จำเป็นต้องอยู่ในรูปแบบเดิมแต่สิ่งสำคัญคือผู้ชมต้องสามารถเชื่อมโยงหรือถ่ายโยงตัวบทกับที่เป็นต้นฉบับได้ในลักษณะทิวติยบท (Hypertext) ซึ่งมีลักษณะเป็นตัวบทจินตสสาร แม้ตัวละครที่มีอยู่แล้วในสื่อเดิมแต่การเล่าเรื่องภาพยนตร์ย่อมมีการเปลี่ยนแปลงไป การออกแบบและตีความจึงจำเป็นเพราะต้องให้ตัวละครลงตัวกับสื่อภาพยนตร์ โดยหลักการออกแบบตัวละครสี่ประการของ Tillman (2011) คือ หนึ่ง ตัว

ละครต้นแบบ (Character's Archetype) สอง อุปนิสัยตัวละคร (Character's Story) สาม รูปลักษณ์ที่ปรากฏ (Character's Shape & Appearance) และสี่ ความเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัวของผู้กำกับ (Character's Originality) เมื่อมีการข้ามสื่อหมายความว่าต้องปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับธรรมชาติของสื่ออื่น ๆ ด้วย ผู้เขียนจึงนำแนวคิดเกี่ยวกับโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ซูเปอร์ฮีโร่ร่วมในการวิเคราะห์ โดยถิรนนท์ อนุรักษ์ศิริวงศ์ (2543) กล่าวว่า การเล่าเรื่อง (Narrative) คือการนำเสนอชุดเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงกันโดยยึดโยงการเล่าเรื่องด้วยการสื่ออารมณ์และสร้างความตื่นตาตื่นใจเพื่อเสนอหรือกระตุ้นความคิดบางประการโดยมีองค์ประกอบพื้นฐานของเรื่องเล่าอย่างครบถ้วน ได้แก่ แก่นเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา ฉากหรือสถานที่ และมุมมองการเล่า

สำหรับการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ก็ดูจะต่าง (อ้างถึงแล้ว) เสนอว่าไม่ได้แตกต่างจากภาพยนตร์ทั่วไปมากนัก แต่แตกต่างกันที่รายละเอียดของโครงสร้างคือมุมมองในการเล่าที่เกินสมจริง (Hyperverimilitude) ในจุดนี้ผู้เขียนเสนอเพิ่มเติมว่าการเล่าที่เกินสมจริงนั้นก็อยู่ในลักษณะที่ไม่มีจริงด้วย กล่าวคือ เทคโนโลยีการผลิตภาพยนตร์สามารถเนรมิตสรรพสิ่งออกมาตามต้องการเพื่อสนองจินตนาการให้เป็นรูปธรรมแก่ผู้รับสาร แต่ความเป็นรูปธรรมนั้นเป็นเพียงความจริงในภาพยนตร์แต่ไม่ใช่ความจริงในโลกจริง ดังนั้นประเด็นดังกล่าวผู้เขียนจึงเห็นด้วยกับคำกล่าวอ้าง อนึ่ง ผู้เขียนเคยศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องโดยใช้ทฤษฎีโครงสร้างนิทานของวลาดิเมียร์ พรอพพ์ (Vladimir Propp) กับภาพยนตร์เรื่องธอร์ เทพเจ้าสายฟ้า (สมเกียรติและศิริชัย, 2563) โดยได้ผลการศึกษาว่า โครงสร้างส่วนลึก (Deep Structure) ที่กำหนดการดำเนินเรื่องยังคงเป็นเช่นเดิมตามทฤษฎีโครงสร้าง แม้มีการสลับที่ของส่วนกำหนดพฤติกรรมตัวละครไปบ้างก็ตาม แต่เส้นเรื่องยังเป็นการเดินไปสู่จุดวิกฤติและตัวเอกที่เป็นซูเปอร์ฮีโร่ก็คลี่คลายวิกฤติได้ นับยะสำคัญที่ผู้เขียนอ้างอิงผลงานดังกล่าวขึ้นมาเพื่อต้องการแสดงให้เห็นว่า ธอร์ (THOR) ซึ่งเป็นเทพเจ้าปรมาณอร์สเคยถูกเอ่ยถึงตามเรื่องเล่าพื้นบ้าน (Folktales) แต่เมื่อสแตน ลีหยิบยกมาเป็นหนึ่งในซูเปอร์ฮีโร่ก็ต้องตีความใหม่เพื่อให้สอดคล้องกับตัวสื่อและรูปแบบการสร้างความหมายซึ่งถือว่าเป็นลักษณะของการเล่าเรื่องแบบยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern Storytelling) ที่ยังผสมผสานกันเรื่องต่าง ๆ เข้าด้วยกัน โดยที่ผู้รับสารต้องมีคลังข้อมูลมากพอจะใช้ประกอบสร้างความหมายจากสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ ฉะนั้น สไปเดอร์แมนที่เป็นดังซูเปอร์ฮีโร่ร่วมค่ายและมีภาพยนตร์เดี่ยวของตนเองมาแล้วถึงสามเวอร์ชันผู้เขียนจึงอนุมานว่ากลยุทธ์ในการประกอบสร้างจึงไม่คลาดเคลื่อนจากกันนัก จากแนวคิดทั้งหมดนี้ผู้เขียนอ้างอิงจึงนำมาเป็นกรอบการวิเคราะห์และอธิบายตัวสไปเดอร์แมนรวมถึงตัวปีเตอร์ พาร์คเกอร์ในฉบับภาพยนตร์ต่อไป โดยต่อไปนี้ผู้เขียนจำเป็นต้องอธิบายถึงเรื่องราวของสไปเดอร์แมนแต่ละภาคในแต่ละเวอร์ชันเพื่อการอ่านส่วนสรุปของบทความนี้เข้าใจได้ชัดเจน

เนื้อหาของสไปเดอร์แมน

เวอร์ชันที่ 1 จำนวน 3 ภาค ระหว่างปี ค.ศ.2002-2007

สไปเดอร์แมน (ค.ศ.2002) ระหว่างการที่ศึกษาปีเตอร์ พาร์คเกอร์ เด็กมัธยมปลายโดนแมงมุมกัดเข้าโดยบังเอิญทำให้มีความสามารถแบบแมงมุม ช่วงแรกหลังได้พลังเขาใช้มันเพื่อประโยชน์ส่วนตัวในการหาเงินมาสร้างความประทับใจให้แมริเจน วัตสันหรือเอ็มเจ สาวที่เห็นกันมาตั้งแต่เด็กและเขาก็แอบชอบเธออยู่แบบชอบสาวข้างบ้าน (The Girl Next Door) แต่ภายหลังที่

ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ ประสบจุดหักเหที่คือลุงเบนผู้ที่เป็นตั้งพ่อที่คอยเลี้ยงดูมาตลอดเสียชีวิตเพราะโดนโจรวิงราวยิง ปีเตอร์ พาร์คเกอร์จึงเปลี่ยนมาใช้พลังอย่างมีความรับผิดชอบตามคำสอนของลุง ในการช่วยเหลือเมืองให้พ้นภัย ก่อนพบกับวายร้ายประจำภาคอย่างร้ายจากกรีน ก๊อบลิน (นอร์แมน ออสบอร์น) จนต้องเข้าต่อสู้ก่อนสไปเดอร์แมนได้ชัยชนะ

สไปเดอร์แมน 2 (ค.ศ.2004) หลังจบมัธยมปลายปีเตอร์ พาร์คเกอร์สมัครงานเป็นช่างภาพที่คอยถ่ายภาพสไปเดอร์แมนควบคู่ไปกับการเป็นสไปเดอร์แมนด้วย แต่ยังคงปกปิดป่าเมย์ แมรีเจน (เอ็มเจน) และแฮรี่ (ลูกชายของ นอร์แมน/กรีนก๊อบลิน) แฮรี่แนะนำให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์รู้จักดร.ออคโต ออกเทเวียส หรือดร.ออกโทปัส (Octopus) และเข้าดูการทดลองของเขา ก่อนเกิดเหตุผิดพลาดจากตัวเทคโนโลยีที่เขาสร้างขึ้นเองจนมันครอบงำตัว ดร.ออกโทปัสผ่านระบบสมองกลจนเสียความเป็นตนเองจนไปก่อเหตุร้าย โดยปีเตอร์ พาร์คเกอร์ที่อยู่ในสถานะนั้นก็หลบไปก่อนสวมชุดสไปเดอร์แมนเข้าซัดขวาง

แม้ความจริงที่ปรากฏต่อหน้าแฮรี่ (ลูกชายนอร์แมน) ชัดเจนว่าสไปเดอร์แมนมาช่วยคลี่คลายเหตุการณ์ดังกล่าว แต่ด้วยความแค้นส่วนตัวเพราะแฮรี่เชื่อว่าสไปเดอร์แมนฆ่าพ่อของตน จึงติดต่อเพื่อร่วมมือกับดร.ออกโทปัสกำจัดสไปเดอร์แมน แต่เมื่อแฮรี่รู้ความจริงว่าสไปเดอร์แมนคือปีเตอร์ พาร์คเกอร์เพื่อนสนิทของตนเองก็กำจัดไม่ลง ปีเตอร์ พาร์คเกอร์รีบไปช่วยเอ็มเจนเนื่องจากโดนดร.ออกโทปัสใช้เป็นตัวต่อรองกับสไปเดอร์แมน การปะทะครั้งนั้นสไปเดอร์แมนเป็นผู้กระตุ่นให้ ดร.ออกโทปัสได้สติกลับมาจากการถูกรอบงำ เมื่อได้สติจึงกลับมา ดร.ออกโทปัสจึงตัดสินใจจบชีวิตตนเพื่อยุติปัญหา เอ็มเจนได้รู้ความจริงว่าสไปเดอร์แมนคือปีเตอร์ พาร์คเกอร์และตัดสินใจอยู่กับปีเตอร์ พาร์คเกอร์ ก่อนท้ายเรื่องได้เผยว่าแฮรี่เข้าถึงเทคโนโลยีที่พ่อเคยใช้สร้างชุดกรีนก๊อบลินจึงเห็นว่านี่คือโอกาสของการเอาคืน ในจุดนี้ผู้เขียนขอเพิ่มเติมว่า ภาพยนตร์เริ่มนำพาผู้ชมเข้าสู่ยุคเทคโนโลยีที่ถูกผนวกเข้ากับมนุษย์และใช้เป็นเครื่องมือในการสรรค์สร้างคือทำร้ายล้างได้เวลาเดียวกัน และขออ้างอิงถึงธรรมชาติของเทคโนโลยีจากหนังสือ *The Nature of Technology: What it is and how it evolves* (W. Brian Arthur, 2009) ที่ระบุว่า 3 สิ่งที่เป็นธรรมชาติของเทคโนโลยีคือ จุดประสงค์ (Purpose) การผสมผสาน (Combination) และเกิดขึ้นวนซ้ำไม่รู้จบ (Recursiveness) ซึ่งจากภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเห็นแล้วว่าการที่ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ได้มีพลังดังกล่าวก็เพราะโดนแมงมุมจากห้องทดลองกัด และนำคิดต่อไปอีกว่าหากแมงมุมตัวดังกล่าวไม่ตายเสียก่อนแล้วไปกัดบุคคลอื่น ๆ ก็อาจทำให้บุคคลนั้นมีพลังเช่นเดียวกันกับปีเตอร์ พาร์คเกอร์ แม้แต่ฝั่งของนอร์แมนที่ใช้เทคโนโลยีเพื่อวัตถุประสงค์ในการเพิ่มประสิทธิภาพทางร่างกายก่อนสวมชุดกรีนก๊อบลินก็สะท้อนถึงการรวมกันของมนุษย์กับเครื่องกล และเทคโนโลยีนั้นยังถูกส่งต่อมายังแฮรี่ผู้เป็นลูกต่อไป

สไปเดอร์แมน 3 (ค.ศ.2007) แฮรี่ที่เคยเป็นเพื่อนรักกลายเป็นเพื่อนแค้นที่ลอบโจมตีปีเตอร์ พาร์คเกอร์ที่กำลังหลงในพลังของสไปเดอร์แมน ขณะที่แมรีเจนเสียความรู้สึกเพราะเห็นปีเตอร์ในชุดสไปเดอร์แมนจูบเกวิน สเตซี่แบบที่ปีเตอร์เคยทำกับเธอ ส่งผลให้ เอ็มเจ ตีตนออกห่าง ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ที่ขณะนั้นเสียแก่นหลักนำทางจึงมีจิตใจอ่อนล้าเป็นผลให้ปรสิตต่างดาวอย่างเวนอม (Venom) เข้าสิงผ่านจิตใจ ปรสิตดังกล่าวทำให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ที่อยู่ในชุดสไปเดอร์แมนมีพลังกำลัง

มากขึ้นแต่คุณธรรมกลับลดลง ในภาคนี้อีโก้แมนปะทะศัตรูรอบทิศทั้งแซนแมน (Sandman) แฮร์รี่ ออสบอร์นในชุดกรีนก๊อบลิน รวมถึงปรสิตเวเนอมที่สิงในร่างกายปีเตอร์ พาร์คเกอร์ จนเขาเห็นความน่ากลัวของปรสิตที่นำลงสู่ที่มีดจึงพยายามสลัดออกจนปรสิตเปลี่ยนไปสิงร่างเอ็ดดี้ บล็อก (Eddie Brock) ช่างภาพที่ตกงานเพราะถูกปีเตอร์ พาร์คเกอร์แฉความจริงว่าตัดต่อภาพสไปเดอร์แมนเพื่อขายข่าวจนกลายเป็นเวเนอมศัตรูตัวที่สาม แม้ตอนท้ายเรื่องแฮร์รี่ที่กลับใจมาช่วยสไปเดอร์แมนสู้กับเวเนอมแต่แฮร์รี่เองก็เสียชีวิตลงท่ามกลางความเสียใจของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ และแมรี่เจนที่คู่เป็นเพื่อนรักเพื่อนร้ายและรักสามเส้า (ดูภาพที่ 3)



ภาพที่ 3 หน้าปกหนังสือ The Amazing Fantasy เล่มที่ 15 (1962)

เวอร์ชันที่ 2 จำนวน 2 ภาค ระหว่างปี 2012-2014

ดิ อะเมซิง สไปเดอร์แมน (ค.ศ.2012) เริ่มเล่าเรื่องราวใหม่ทั้งหมด ขณะลักลอบเข้าไปสืบเรื่องพ่อตนเองใน บริษัททอสมอเตอร์ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ โดนแมงมุมกัดทำให้มีความสามารถพิเศษแบบแมงมุมแต่ไม่สามารถฟันฝ่าจากฝีมือตัวเอง จึงใช้เทคโนโลยีผลิตเครื่องยิงใย (Web Shooter) เอง ปีเตอร์ พาร์คเกอร์มีโอกาสได้ร่วมงานกับดร. คอนเนอร์และทุ่มเทกับการทดลองจนมีปากเสียงกับลุงเบนเพราะลืมไปรับป้าเมย์ที่ตามรับปากไว้ กระทั่งวันที่ลุง เบนโดนยิงเสียชีวิตปีเตอร์ พาร์คเกอร์จึงปรับตัวใหม่และใช้พลังให้ถูกทาง ขณะเดียวกันโครงการทดลองของดร. คอนเนอร์โดนยุบ จึงใช้ร่างกายตนเองเป็นตัวทดลองซึ่งส่งผลให้ดร.คอนเนอร์กลายเป็นสัตว์ประหลาดครึ่งคนครึ่ง กิ้งก่า (ลิซาร์ด) ระหว่างการปะทะกับสไปเดอร์แมนดร.คอนเนอร์ได้สติกลับมา คืนร่างมนุษย์และช่วยปีเตอร์ไว้ และเหตุการณ์ดังกล่าวทำให้เกรวิน สเตซี่ (นางเอกของเรื่อง) รู้ความจริงว่าสไปเดอร์แมนคือปีเตอร์ พาร์คเกอร์

ดิ อะเมซิง สไปเดอร์แมน 2 (ค.ศ.2014) ปีเตอร์ พาร์คเกอร์และเกรวินเลือกอยู่เคียงข้างกัน ขณะแฮร์รี่ ออสบอร์นเพื่อนสนิทของปีเตอร์ปรากฏตัวขึ้นพร้อมกับการรู้ความจริงว่าตนเองมีโรคร้ายที่เป็นกรรมพันธุ์จากนอร์แมนผู้เป็นพ่อ จึงต้องการเลือดของสไปเดอร์แมนมารักษา เหตุการณ์เกิดขึ้นควบคู่กับการปรากฏตัวของอิลิคโตรมนุษย์ไฟฟ้าที่เป็นคู่ปรับกับ สไปเดอร์แมน การมีศัตรูคนเดียวกันทำให้แฮร์รี่ที่กลายเป็นกรีน ก๊อบลินร่วมมือกับอิลิคโตรเพื่อกำจัดสไปเดอร์แมน เกรวินที่ยื่นมือช่วยสไปเดอร์แมนส่งผลให้เธอเสียชีวิต ปีเตอร์ พาร์คเกอร์แบกรับความเจ็บปวดจากการเสียชีวิตเกรวิน จึงหายไปพักใหญ่ก่อนปรากฏตัวอีกครั้งเพื่อขัดขวางไรท์โน

เวอร์ชันที่ 3 (เวอร์ชันปัจจุบัน) จำนวน 3 ภาค ระหว่างปี 2017-2021 สไปเดอร์แมน โทมัส คัมมิง (ค.ศ.2017) หลังจากปีเตอร์ พาร์คเกอร์ได้พลังแมงมุมมาและออกช่วยเหลือผู้คนจนมีคลิบไปถึงโทนี่ สตาร์ก (ไอรอนแมน) ทำให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ได้รับโอกาสเข้าร่วมศึกระหว่างซูเปอร์ฮีโร่ในภาพยนตร์เรื่องกัปตัน อเมริกา คีทฮีโร่ระห่ำโลก (Captain America Civil War, 2016) และทำให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ได้รับชุดสไปเดอร์สูท (Spider Suit) ที่มีเทคโนโลยีเกินกว่าเด็กมัธยมปลายจะหาได้เอง โอกาสที่ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ได้จากโทนี่ สตาร์กส่งผลให้เขาต้องการสร้างความประทับใจให้กับโทนี่เพราะเหมือนผู้มีพระคุณของตน โดยสืบเรื่องที่มีการใช้อาวุธที่มีเทคโนโลยีล้ำสมัยในการปล้นทรัพย์สินของสตาร์กอินดัสทรีส์ (บริษัทของโทนี่ สตาร์ก) ปีเตอร์ พาร์คเกอร์มีเนท (Ned) เพื่อนสนิทที่ทราบตั้งแต่ต้นว่าปีเตอร์ พาร์คเกอร์คือสไปเดอร์แมน จึงร่วมภารกิจสืบเบาะแสจนพบว่าคนร้ายที่ใช้ชื่อนามแฝงว่าวัลเจอร์ (Vulture) อยู่เบื้องหลัง แต่ด้วยความมือใหม่ของทั้งปีเตอร์ พาร์คเกอร์ที่เป็นสไปเดอร์แมนและเนท ทำให้สถานการณ์กลายเป็นว่าสไปเดอร์แมนคือผู้ก่อความวุ่นวายแทนการกอบกู้ ส่งผลให้โทนี่ยึดชุดสไปเดอร์สูทกลับไป ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ที่ต้องการหยุดยั้งเรื่องนี้จึงออกปฏิบัติการโดยใช้ชุดแบบบ้าน ๆ ที่เคยใช้มาก่อนหน้าได้สไปเดอร์สูทชุดขวางแผนการของวัลเจอร์ ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ไม่ได้ฆ่าวัลเจอร์แต่เป็นการทำให้หมดโอกาสหลบหนี และถูกจับกุมเข้าสู่กระบวนการยุติธรรม โทนี่ที่เห็นความพยายามจึงส่งมอบชุดสไปเดอร์สูทคืนให้ เพื่อทำหน้าที่เพื่อนบ้านที่แสนดี ซึ่งป้าเมย์ก็รับรู้ความจริงภายหลังว่าปีเตอร์ พาร์คเกอร์คือสไปเดอร์แมนและสนับสนุนอีกด้วย

สไปเดอร์แมน พาร์ ฟอรัม โสม (ค.ศ.2019) ปีเตอร์ พาร์คเกอร์เผชิญความเปลี่ยนแปลงหลายอย่างหลังสูญเสียโทนี่ในศึกกับธานอส (Avengers Endgame, 2019) ปีเตอร์ พาร์คเกอร์เริ่มผูกสัมพันธ์กับมิเชล โจน วัตสัน หรือเอ็มเจ (ภาพยนตร์เวอร์ชันนี้เปลี่ยนชื่อจากแมรี เจน) จากการออกทริปทัศนศึกษาาร่วมกัน ขณะเดียวกันเกิดเหตุการณ์สิ่งมีชีวิตประหลาดนามอสูรสีธาตุเข้าโจมตีเมืองแต่ก็ถูกกำราบลงด้วยมิสเทอริโอ (Mysterio) วีรบุรุษปริศนาก่อนความจริงเปิดเผยว่ามิสเทอริโอ คือวายร้ายที่เข้ามาหลอกเพื่อเอาแว่นตาที่โทนี่มอบให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ ซึ่งแว่นตานี้มีเทคโนโลยีเฝ้าระวังภัยเมื่อปีเตอร์ พาร์คเกอร์รู้ความจริงว่าตนเองทั้งโง่เขลาและอ่อนต่อโลกจึงเข้าไปชิงคืน แม้ได้แว่นดังกล่าวกลับมาแต่เหตุการณ์นั้นเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญของสไปเดอร์แมน และปีเตอร์ พาร์คเกอร์ เนื่องจากมิสเทอริโอเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของสไปเดอร์แมนต่อชาวโลกและใส่ร้ายว่าสไปเดอร์แมนและปีเตอร์ พาร์คเกอร์คือผู้สังหารตนก่อนสิ้นใจตาย

สไปเดอร์แมน โน เวย์ โสม (ค.ศ.2021) เมื่อโลกรู้ตัวจริงส่งผลต่อตัวปีเตอร์ พาร์คเกอร์และคนรอบข้างอย่างมากโดยเฉพาะมลทินที่ส่งผลต่อการเข้ามหาวิทยาลัยของปีเตอร์ พาร์คเกอร์เอง รวมถึงเอ็มเจแฟนสาวและเนทเพื่อนสนิท จนปีเตอร์ พาร์คเกอร์ตัดสินใจขอความช่วยเหลือจาก ดร.สเตรนจ์ (Dr. Strange) มหาจอมเวทย์ที่เคยร่วมศึกกันมาให้ร้ายมนต์ (Spell Magic) เพื่อให้ผู้คนทั้งโลกลืมตัวตนที่แท้จริงของสไปเดอร์แมนว่าเป็นปีเตอร์ พาร์คเกอร์ แต่ความล้มเหลวของปีเตอร์ พาร์คเกอร์เพราะกลัวว่าเอ็มเจและเนทจะลืมนว่าเขาเป็นใครไปด้วยทำให้เวทมนต์ไม่สมบูรณ์และเปิดช่องให้เหล่าร้ายที่รู้จักสไปเดอร์แมนและปีเตอร์ พาร์คเกอร์เดินทางมารวมกันในจักรวาลที่เรื่องราวกำลังดำเนินอยู่ตามแนวคิดของพหุจักรวาล (Multiverse) เหตุนี้ส่งผลให้สไปเดอร์แมนรายล้อมไปด้วยศัตรูหน้าเดิมอันได้แก่กรีน ก๊อบลิน (จากสไปเดอร์แมน ปี 2002) ดร.ออกโทปัส (จากสไปเดอร์

แมนปี 2004) แชนแมน (จากไปเตอร์แมนปี 2007) ลิซาร์ด (จากดิ อะเมซิง สไปเตอร์แมน ปี 2012) และอิลเลคโตร (จาก ดิ อะเมซิง สไปเตอร์แมน 2 ปี 2014) ปีเตอร์ พาร์คเกอร์มีความคิดว่าเหล่าร้ายเหล่านี้ไม่สมควรตายในจักรวาลที่ไม่ใช่ต้นกำเนิดของแต่ละคนและควรส่งกลับไปยังแหล่งที่มาที่แท้จริง แต่เหล่าร้ายโดยเฉพาะกรีนก็อบลินเห็นว่าเป็นโอกาสเริ่มต้นใหม่และไม่ต้องพบจุดจบ เช่นที่ผ่านมาจึงขัดขวางการถูกส่งตัวกลับ จนสไปเตอร์แมนต้องเข้าสู่ การปะทะดังกล่าวส่งผลให้ ป้าเมย์เสียชีวิต ปีเตอร์ พาร์คเกอร์และสไปเตอร์แมนที่ขณะนั้นมีความแค้นเข้าแทนที่คุณธรรมในใจ จึงเลือกทางที่จะสังหารเหล่าร้ายแทนการส่งกลับก่อนได้รับการเตือนสติถึงวิถีแห่งซูเปอร์ฮีโรจาก สไปเตอร์แมนในจักรวาลอื่นที่สามารถข้ามจักรวาลมาได้เช่นกัน (ปีเตอร์ พาร์คเกอร์/สไปเตอร์แมน จากปี 2002-2007 ปีเตอร์ พาร์คเกอร์และสไปเตอร์แมนจากปี 2012- 2014) ก่อให้เกิดการร่วมมือกันของสไปเตอร์แมนทั้งสามคน (จากสามเวอร์ชันในภาพยนตร์) จนสามารถส่งตัวเหล่าร้ายทั้งหมด ไปยังที่ที่จากมาได้

เมื่อพิจารณาจากตัวบทของภาพยนตร์สไปเตอร์แมนทั้ง 8 เรื่องจาก 3 เวอร์ชัน ยังคงเห็นถึงการต่อสู้ที่เป็นแก่นหลักของเรื่องโดยเฉพาะการต่อสู้เชิงหน้าที่ ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ต่อสู้กับปัญหา อุปสรรคแบบที่คนทั่วไปต้องพบเจอ ทั้งปัญหาการเงิน การเงิน ความรัก มิตรภาพ ส่วนสไปเตอร์แมนต่อสู้กับสิ่งชั่วร้ายทั้งเหตุการณ์และตัวร้ายประจำภาค แม้กระทั่งตัวร้ายเองก็ยังคงต่อสู้กับ อุปสรรคที่ขัดขวางความสำเร็จรวมถึงต่อสู้กับสไปเตอร์แมนที่แม้ว่าจะมีความรุนแรงเข้ามาในฉาก ต่อสู้แต่นั้นก็เป็นหนึ่งในลักษณะประจำของภาพยนตร์แนวซูเปอร์ฮีโรที่ต่างฝ่ายต่างทำตามบทบาท (Role Play) เท่านั้น นอกจากนี้ต้องไม่ลืมว่าตัวสื่อ (Medium) มีอิทธิพลมากกว่าตัวสาร (McLuhan, 1964) สไปเตอร์แมนก็ถือเป็นสื่อตัวหนึ่งการกระทำที่รุนแรงของซูเปอร์ฮีโรสามารถส่งต่อไปยังผู้รับ สารได้ทันทีโดยเฉพาะกับเด็กที่ยังไม่สามารถแยกแยะได้ งานวิจัยจาก Brigham Young University (ศรีไพร, 2560) พบว่าซูเปอร์ฮีโรทำเด็กชอบความรุนแรงมากกว่าศีลธรรมความดี โดยเด็กก่อนวัยเรียนมีแนวโน้มในการเลียนแบบพฤติกรรมความรุนแรงมากกว่าการเลียนแบบบุคลิกด้านบวก ของตัวละคร ทั้งนี้ในผลการวิจัยได้ระบุอีกว่าเพราะเรื่องของซูเปอร์ฮีโรมีความซับซ้อนเกินกว่าเด็ก จะเข้าใจถึงความดีหรือเหตุผลที่ซ่อนอยู่ในพฤติกรรมดังกล่าว ด้วยเหตุนี้ผู้เขียนจึงขอแทรกเรื่องการ ต่อสู้ที่ถือว่าเป็นความรุนแรงอย่างหนึ่งไม่ว่าจะเกิดจากการกระทำของซูเปอร์ฮีโรหรือตัวร้ายก็ตาม ประเด็นการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรจึงเป็นการคิดพิจารณาของผู้รับสารแต่ละคนเอง ว่าถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ โดยต้องระลึกว่าภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโรหรือแม้กระทั่งภาพยนตร์ที่มีฉาก ใช้กำลังสามารถปลุกฝังความเพิกเฉยต่อความรู้สึก (Desensitized) ด้านความรุนแรง หรืออธิบาย โดยง่ายคือ เมื่อผู้คนเห็นการต่อสู้ด้วยความรุนแรงจนเป็นเรื่องสามัญการใช้กำลังความหรือรุนแรง แก่ปัญหาจึงไม่ใช่เรื่องผิดแผกหรือเรื่องใหญ่หรือน่ากังวลอีกต่อไป

นอกจากนี้ผู้เขียนขอแสดงความเห็นเพิ่มเติมว่าสำหรับภาพยนตร์สไปเตอร์แมนเวอร์ชันที่ 3 ว่าใช้การเล่าเรื่องแบบยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern) อย่างเด่นชัดกว่าสองเวอร์ชันก่อนหน้า โดยอิงแนวคิดเรื่องการยุบรวม (Implosion) ของ McLuhan (Understanding Media The extensions of man, 1964) ที่รวบเอาเนื้อหาที่มีอยู่แล้วเข้ามารวมกัน และกลายเป็นโจทย์ที่ผู้รับ สารต้องทำหน้าที่ไปเปิดรับเนื้อหาที่เกี่ยวข้องเอาเองเพื่อใช้ประกอบสร้างความเข้าใจในการชม

ภาพยนตร์ ทั้งนี้ภาพยนตร์สไปเดอร์แมน โน เวย์ โสม (2021) ให้การยืนยันกับแฟนภาพยนตร์มาร์เวลทั่วโลกแล้วว่าภาพยนตร์สไปเดอร์แมนตั้งแต่ปี 2002 ถึงปี 2021 มีความเกี่ยวข้องถึงกันในระดับโครงสร้างแต่มีเนื้อหาที่ถูกพัฒนาขึ้นหรือทำขึ้นใหม่ตามลักษณะของสไปเดอร์แมน

ผลการวิเคราะห์

ผู้เขียนขออธิบายผลการวิเคราะห์ด้วยการแยกตัวปีเตอร์ พาร์คเกอร์และสไปเดอร์แมนออกจากกัน เนื่องจากผู้เขียนมีความเห็นว่าแม้ในภาพยนตร์ผู้รับสารรับรู้ว่าเป็นปีเตอร์ พาร์คเกอร์คือสไปเดอร์แมน แต่ชุดที่สวมคือการปกปิดและแยกตัวตนแต่ละตัวออกจากกัน ดังนั้นความประพุดติและวิถีแห่งการปฏิบัติย่อมแตกต่างกันไปด้วย นอกจากแยกตัวละครแล้วผู้เขียนยังแบ่งแยกตามเวอร์ชันในฉบับภาพยนตร์ ทั้งนี้การอธิบายผลการวิเคราะห์อาจต้องรวมถึงส่วนประกอบอื่นที่จำเป็น อาทิ เนื้อเรื่อง ตัวละครที่เกี่ยวข้อง การทำภารกิจ และตัวร้ายในเรื่อง

การวิเคราะห์จากภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเวอร์ชันที่หนึ่ง เห็นได้ว่าในภาพยนตร์สไปเดอร์แมน ปี 2002 ตัวละครปีเตอร์ พาร์คเกอร์ถูกถ่ายโยงตัวบท (Intertextuality) ในลักษณะทุติยบท (Hypertext) ด้วยการลอกเลียนแบบ (Imitation) (Genette, 1997) มาจากหนังสือการ์ตูนด้วยการนำเสนอเป็นชายวัยมัธยมปลาย ฐานะค่อนข้างยากจน บุคลิกขี้อาย ใส่แว่น ไม่สู้คน หลายครั้งกระทำการโง่เง่า (Idiot) จนกลายเป็นตัวตลกให้กับคนรอบข้างโดยเฉพาะเพื่อนร่วมชั้นเรียน ตัวบทถ่ายทอดความแตกต่างของบุคคลโดยใช้ภาพการเปรียบเทียบจากคู่ตรงข้ามเพื่อสื่อความหมายตามแนวคิดของโซซูร์ (Saussure) ระหว่างปีเตอร์ พาร์คเกอร์กับแฮรี่ ออสบอร์นที่มีบุคลิกภายนอกที่ดูดี ฐานะร่ำรวย ซึ่งอาศัยในเมืองและเรียนที่เดียวกัน ปีเตอร์ พาร์คเกอร์เหมือนเป็นตัวแทน (Representation) ของคนอาภัพที่นอกจากกำพร้าพ่อแม่แล้วยังต้องเสียลูกเบนผู้เป็นดังพ่อแท้ ๆ รวมถึงไม่เคยอยู่ในสายตาของแมรี่ เจน วัตสัน (เอ็มเจ) หญิงสาวข้างบ้าน (The Girl Next Door) ที่เขาหลงรักและพยายามหาโอกาสได้รู้จักและใกล้ชิด

สำหรับการได้พลังพิเศษของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ปรากฏเป็นฉากสำคัญในภาพยนตร์ (ดูภาพที่ 4) ซึ่งนับว่าเป็นการเผยที่มาของความสามารถของยอดมนุษย์ จากการพิจารณาเห็นได้ว่าปีเตอร์ พาร์คเกอร์ได้พลังมาด้วยความบังเอิญเพราะแมงมุมตัวดังกล่าวเพียงหลุดออกมาจากที่กักกันและกัดปีเตอร์ พาร์คเกอร์ที่อยู่ในบริเวณนั้นพอดี เสมือนภาพยนตร์กำลังสื่อว่าบุคคลที่ได้พลังนี้อาจเป็นใครก็ได้ กระบวนคิดสรรผู้ได้พลังพิเศษจึงเป็นเรื่องของโชคชะตาหรือความบังเอิญ



ภาพที่ 4 ฉากแมงมุมกัดและการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพของปีเตอร์ พาร์เกอร์

หลังจากโดนแมงมุมกัด ปีเตอร์ พาร์คเกอร์เสมือนได้เกิดใหม่เพราะมีร่างกายที่ดูแข็งแรงขึ้น ไม่ต้องสวม แว่นตา และสามารถยิงใยแมงมุมออกจากตัวได้ซึ่งแสดงของลักษณะชีววิวัฒนาการ (Symbiosis) ระหว่างคนกับสัตว์ ประเด็นนี้จึงอธิบายได้ด้วยว่าต่อให้ภาพยนตร์ได้ถ่ายโยงลักษณะของตัวละครมาจากหนังสือการ์ตูนที่ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ดูเป็นคนอ่อนแอเพียงใดแต่เมื่อต้องกลายเป็นยอดมนุษย์หรือซูเปอร์ฮีโร่แล้วลักษณะทางกายภาพก็ต้องดูมั่นคงแข็งแรงตามแบบความเป็นชายที่แสดงความสามารถในการต่อสู้และปกป้องผู้ที่อ่อนแอกว่าได้ (ภาวีน, 2556) ในช่วงแรกปีเตอร์ พาร์คเกอร์ใช้พลังพิเศษเพื่อผลประโยชน์ส่วนตัวสนองต่ออารมณ์ชาติของมนุษย์ที่มักเห็นแก่ตัวและกระทำการใด ๆ เพื่อประโยชน์สุขของตนเองก่อนเพื่อแลกกับสิ่งที่ตนเองปรารถนาเสมือนกับรับรางวัล แต่จุดพลิกผันคือการที่ปีเตอร์ พาร์คเกอร์เลือกที่จะยอมสละการใช้พลังเพื่อชดเชยสิ่งชั่วร้ายจนเป็นสาเหตุให้ลูเบนเสียชีวิต ผลที่ตามมาเป็นเสมือนการลงโทษไปโดยปริยายและกลายเป็นแรงผลักดันให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ต้องใช้พลังพิเศษเพื่อทำหน้าที่ผ่านอีกตัวตน ซึ่งก็เป็นลักษณะพื้นฐานประการหนึ่งของการโน้มน้าวใจตนเองอยู่บนพื้นฐานทฤษฎีการเรียนรู้จากสำนักพฤติกรรมศาสตร์ ภายใต้แนวคิดของสกินเนอร์ (Skinner, 1953) การโน้มน้าวใจที่จะทำการใดก็ตามเป็นผลมาจากการให้รางวัลตอบแทนหรือการลงโทษแก่บุคคลนั้นอันเป็นแบบจำลองของ S-R (Stimulus-Response)

สำหรับตัวละครสไปเดอร์แมนในภาพยนตร์ปี 2002 แสดงถึงความพยายามในการประกาศความมีตัวตนผ่านการปรากฏตัว (Appearance) ด้วยรูปลักษณ์ที่ผิดแผกไปทั้งเสื้อผ้าที่ปกปิดทุกส่วนมืดซิดแต่ใช้สัญลักษณ์แมงมุม (Spider Symbol) เพื่อให้เกิดภาพจำ การเคลื่อนไหวที่เน้นการห้อยโหนที่มีความแม่นยำ (Precision) ในการเคลื่อนไหวของร่างกายระหว่างทำภารกิจช่วยเหลือผู้ได้รับความเดือดร้อนจากอาชญากรรมโดยเฉพาะการปล้น (Robbery) ที่สะท้อนถึงปัญหาหาระดับรากหญ้าที่คนทั่วไปอาจพบเจอและยังสะท้อนถึงปัญหาเศรษฐกิจ การกระทำของสไปเดอร์แมนส่งผลให้เกิดการตั้งคำถามถึงสังคมจนเป็นที่สนใจของสื่อมวลชน สไปเดอร์แมนถูกมองและตีตราหลายแง่มุมจากความเห็นต่างของผู้คนในเมืองซึ่งในภาพยนตร์ปรากฏฉากที่ประชาชนแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อทั้งขึ้นชนและก่นด่า ขณะที่เจ้าหน้าที่ของรัฐอย่างตำรวจกลับแสดงความคิดเห็นว่าสไปเดอร์แมนเป็นพวกสติแตก ทศนคติดังกล่าวของตำรวจสามารถมองได้หลายประการ หนึ่งในความไม่คุ้นชินของสังคม

กับการมีซูเปอร์ฮีโร่ทำให้ภาพลักษณ์ของสไปเดอร์แมนออกมาในเชิงลบ สอง ซูเปอร์ฮีโร่กระทำการที่ทับเส้นกับตำรวจผู้ที่ได้รับการแต่งตั้งผ่านระบบอำนาจรัฐ การกระทำของสไปเดอร์แมนจึงถือเป็น การบ่อนทำลายความน่าเชื่อถือของระบบความมั่นคงมากกว่าส่งเสริม ประเด็นนี้พิทักษ์ ศศิสุวรรณ (2562) กล่าวไว้ว่าสนใจว่า บทบาทของซูเปอร์ฮีโร่เด่นชัดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อกลไกความมั่นคง ปกติของรัฐนั้นล้มเหลว ประชาชนกลับรู้สึกยินดีต่อการปรากฏกายของซูเปอร์ฮีโร่จนลืมไปว่าพลัง ของซูเปอร์ฮีโร่มิได้รับฉันทามติ มิได้มีกฎหมายบัญญัติรับรองอำนาจและตรวจสอบมิได้ อำนาจที่ กำจัดเหล่าร้ายได้ก็อาจกลับทำลายประชาชนได้เช่นเดียวกัน

ในภาพยนตร์ตัวสไปเดอร์แมนใช้วิธีการสร้างความประทับใจไปเรื่อย ๆ จนผู้คนเริ่มให้ความไว้วางใจเชื่อใจและรู้สึกอุ่นใจทุกครั้งกับการปรากฏกายของสไปเดอร์แมน ซึ่งตัวผู้รับสาร (ผู้ชมภาพยนตร์) ก็อาจเกิดความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) ต่อสไปเดอร์แมน พาร์คเกอร์ในฐานะตัวตนที่แท้จริงของสไปเดอร์แมน พร้อมกับให้กำลังใจแต่สไปเดอร์แมนไปในเวลาเดียวกัน ด้านตำรวจเองก็เริ่มปรับมุมมองที่มีต่อบุคคลปริศนาและกลายเป็นกำลังใจเสริมแทนการเป็นคู่แข่งกับสไปเดอร์แมน จึงถือได้ว่าสไปเดอร์แมนใช้การเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning) ในการเลือกกระทำเพื่อรับผลตอบแทนเป็นการให้การยอมรับในการมีตัวตน ลักษณะเช่นนี้เป็นการโน้มน้าวใจตนเองของตัวซูเปอร์ฮีโร่ที่เกิดขึ้นมาจากพฤติกรรมดังกล่าวจากทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ บันดูลา (Bandura, 1977) ว่าพฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นจากการเรียนรู้จากบุคคลรอบข้างที่ตอบสนองอย่างชื่นชมในการกระทำดังกล่าว กล่าวคือการกระทำใดที่สร้างค่าชมให้แก่ตนเองก็จะกระทำแบบนั้นต่อไป



ภาพที่ 5 กรีนก๊อบลิน
ขณะกำลังไล่ล่าสไปเดอร์แมน

อย่างไรก็ตามซูเปอร์ฮีโร่ต้องมาคู่กับเหล่าร้ายเพื่อแสดงการต่อสู้เชิงสัญลักษณ์ระหว่างธรรมะและอธรรม ภาพยนตร์สไปเดอร์แมนจึงมีตัวร้ายหลักเสมอ โดยในภาพยนตร์ปี 2002 ใช้กรีนก๊อบลิน (Green Goblin) ทำหน้าที่ดังกล่าว (ดูภาพที่ 5) สำหรับตัวร้ายนี้เป็นที่น่าสังเกตว่ามีองค์ประกอบคล้ายกับสไปเดอร์แมนนั่นคือ มีอีกตัวตนหนึ่งคือออร์แมน ออสบอร์น (พ่อของแฮร์รี่ ออสบอร์น) นักธุรกิจที่โดนไล่ออกจากบริษัทที่ตัวเองก่อตั้ง ปรากฏกายในชุดสีเขียวพร้อมเครื่องไกลเดอร์ (Glider) หรือเครื่องร่อน แต่จุดแตกต่าง

คือออร์แมนได้พลังพิเศษจากความตั้งใจและใช้พลังเพื่อทำลายล้าง เพื่อผลประโยชน์ส่วนตัวอันนับเป็นภาพแทน (Representation) ของความชั่วร้าย เมื่อวิเคราะห์ลงไปในตัวร้ายพบว่าออร์แมน ออสบอร์นมีเหตุผลที่ทำให้ตัวเองกลายเป็นคนร้ายเพราะด้วยความผิดหวังจากการโดนไล่ออก โดนแย่งชิงสิ่งที่ตนเองสร้างมาและความพ่ายแพ้ต่อจิตใจด้านมืดเสมือนกระจกสะท้อนความเป็นมนุษย์ที่มีทั้งดีและร้าย แน่แน่นอนว่าในท้ายสุดภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ต้องให้ฝ่ายธรรมะชนะเสมอแม้ว่าจะจนตรอกเพียงใดก็ตาม เมื่อพิจารณาตัวบทของภาพยนตร์พบว่าภาระของสไปเดอร์แมนคือการปกป้องมากกว่าทำลาย ดังนั้นสไปเดอร์แมนไม่ได้สังหารกรีนก๊อบลิน เพราะหากลงมือเท่ากับสังหาร

นอร์แมน ออสบอร์นไปด้วย จุดนี้จึงน่าตั้งข้อสังเกตและเหมือนการชวนให้ผู้ชมภาพยนตร์คิดว่า วิถีดังกล่าวเป็นการตัดสินใจของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ที่มองนอร์แมน ออสบอร์นเป็นพ่อของเพื่อน (แฮร์รี ออสบอร์น) หรือเป็นการตัดสินใจของสไปเดอร์แมนที่มองว่าคนชั่วควรวีได้รับโอกาสกลับตัว แต่สุดท้ายทั้งนอร์แมนและกรีน ก๊อบลินกลับตายเพราะความเจ้าเล่ห์ของตนเองเพราะสิ่งให้เครื่องร่อนเข้าทำร้ายสไปเดอร์แมนแต่ตัวสไปเดอร์แมนหลบทันจึงพุ่งเข้าแทงตัวเองแทนดังที่ปรากฏในภาพที่ 6

ภาพยนตร์สไปเดอร์แมน 2 ปี 2004 ตัวละครปีเตอร์ พาร์คเกอร์ถูกนำเสนอในภาพลักษณ์ของผู้ใหญ่มากขึ้นด้วยวัยมหาวิทยาลัยและทำงานเลี้ยงชีพหลายอาชีพพร้อมกับทำหน้าที่ซูเปอร์ฮีโร่ไปด้วย เช่นเดียวกับตัวละครอื่น ๆ อาทิ แมรีเจนที่รับงานแสดง แฮร์รีสืบต่อบริษัทจาก นอร์แมนผู้เป็นพ่อ ในส่วนนี้ได้แสดงถึงวิถีการทำตามความฝันแบบอเมริกัน (American Dream) ของเหล่าตัวละครที่สะท้อนไปยังวิถีแห่งนักปฏิบัตินิยมของอเมริกันชนที่ต้องปากกัดตีนถีบเพื่อไปถึงเป้าหมาย แต่การแบกรับหน้าที่หลายอย่างของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ส่งผลให้แต่ละหน้าที่บกพร่องและกระทบถึงความสัมพันธ์

โดยเฉพาะกับแฮร์รี ออสบอร์น เนื่องจากปีเตอร์ พาร์คเกอร์ปิดบังเรื่องการเป็นสไปเดอร์แมนไว้ขณะเดียวกันก็ใช้ประโยชน์จากสไปเดอร์แมนด้วยการตามถ่ายภาพสไปเดอร์แมนเพื่อไปขายสำนักข่าวกล่าวคือ ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ถ่ายภาพตนเองขณะเป็นสไปเดอร์แมนแล้วนำไปขายสำนักพิมพ์ ในประเด็นนี้แสดงให้เห็นว่าปีเตอร์ พาร์คเกอร์ใช้ยังคงไว้ซึ่งความเห็นแก่ตัวตามลักษณะนิสัยของมนุษย์และแสดงถึงการทับซ้อนตัวตนเพื่อผลประโยชน์ การทับซ้อนกันของตัวละครทั้งสองยังถูกเน้นย้ำในภาคนี้น่าจะมีผลต่อกันและกันเห็นได้จากที่ปีเตอร์ พาร์คเกอร์มีอาการหมดไฟ (Burn out) กับการเป็นสไปเดอร์แมนเพราะปัญหาที่ถาโถมมาพร้อมกันทำให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์เสียพลังพิเศษ อันแสดงให้เห็นว่าการเป็นซูเปอร์ฮีโร่ไม่จำเป็นต้องหนักแน่นตลอดเวลาและแสดงถึงความเป็นคนผ่านตัวละครปีเตอร์ พาร์คเกอร์

สำหรับตัวละครสไปเดอร์แมนในภาพยนตร์ปี 2004 ได้แสดงถึงการเติบโตของตัวละครนี้เช่นกัน โดยการเติบโตในที่นี้หมายถึงการที่ชาวเมืองรับรู้ถึงการมีตัวตนอยู่ของสไปเดอร์แมนและให้การสนับสนุนเมื่อสไปเดอร์แมนเมื่อปรากฏตัวเป็นดังรางวัลที่สไปเดอร์แมนได้รับการเป็นเพื่อนบ้านที่แสนดี ขณะเดียวกันสไปเดอร์แมนก็ยังคงวางตัวให้ตนเองเป็นซูเปอร์ฮีโร่ที่ดูดีติดดินเข้าถึงได้ง่ายและพร้อมช่วยเหลือทุกเรื่อง การกระทำของสไปเดอร์แมนนอกจากได้รับทั้งการยอมรับและการชื่นชมแล้วสิ่งที่ภาพยนตร์ได้นำเสนอนั้นคือการที่สังคมเป็นฝ่ายให้ความช่วยเหลือกลับมา



ภาพที่ 6 ฉากนอร์แมนถูกเครื่องร่อนของตนเองแทงเสียชีวิต

ตัวซูเปอร์ฮีโรในลักษณะพึ่งพาอาศัยกัน ดังที่ปรากฏในฉากสไปเดอร์แมนช่วยหยุดรถไฟไฟไม่ให้เกิดราง (ดูภาพที่ 7) จนหมดสติก่อนผู้คนช่วยกันนำร่างสไปเดอร์แมนซึ่งขณะนั้นใบหน้าที่แท้จริงได้เปิดเผยต่อสาธารณะชนแล้วเข้ามาในขบวนรถไฟ ก่อนมีผู้ยื่นหน้ากากสไปเดอร์แมนกลับคืนให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ เสมือนการส่งใบอนุญาตให้สไปเดอร์แมนทำหน้าที่ผู้พิทักษ์ของชุมชนต่อไปพร้อมเก็บงำความลับเรื่องตัวตนที่แท้จริงของสไปเดอร์แมน



ภาพที่ 7 ฉากปีเตอร์ พาร์คเกอร์ และสไปเดอร์แมนช่วยให้ขบวนรถไฟไม่ตกราง

ในภาพยนตร์สไปเดอร์แมนปี 2004 แสดงให้เห็นถึงความสำคัญจากแรงสนับสนุนของผู้คนในสังคมกับตัวซูเปอร์ฮีโร เพราะหากสังคมไม่อนุญาตให้สไปเดอร์แมนมาทำหน้าที่หรือไม่จำเป็นต้องพึ่งพาการมีอยู่ของสไปเดอร์แมนหรือซูเปอร์ฮีโรก็ไร้ความหมาย ดังนั้นจึงสรุปได้ว่าทั้งตัวสไปเดอร์แมนและผู้คนในสังคมต่างต้องสอดรับซึ่งกันและกัน สำหรับตัวร้ายหลักในภาคนี้คือ ดร.ออตโต ออกเทเวียส หรือดร.ออกโทปัส นักวิทยาศาสตร์ที่พยายามทดลองสร้างดวงอาทิตย์จำลองจากปฏิกิริยาฟิวชั่น (Fusion) ก่อนเกิดเหตุผิดพลาดจนถูกแขนกลควบคุมความคิดและจิตใจ หากเปรียบเทียบกับตัวร้ายกับภาคก่อนหน้า (นอร์แมน ออสบอร์นหรือกรีน ก๊อบลิน) พบจุดร่วมคือความทะยานอยากได้สิ่งที่ดีกว่าเพื่อก้าวข้ามขีดจำกัดของมนุษย์จนถูกครอบงำด้วยสิ่งที่ตนคิดว่าจะเป็นผู้ช่วยในอนาคตนั่นคือเทคโนโลยี สะท้อนให้เห็นว่าเทคโนโลยีเป็นเพียงส่วนเสริมเท่านั้นแต่จิตใจของคนยังเป็นตัวแปรสำคัญต่อการกระทำดีหรือชั่ว สำหรับเทคโนโลยีที่ปรากฏนี้สะท้อนถึงแนวคิดเรื่องของมนุษย์ยนต์ (Cyborg) ที่ Clynes, Manfred and Klin (1960) อ้างว่าเป็นระบบที่ผสมผสานมนุษย์กับเครื่องจักรที่สามารถจัดการได้ในตัวของมันเอง เป็นการจำลองให้เห็นถึงศักยภาพของความสามารถให้พ้นจากความเป็นมนุษย์อย่างเดียวโดยใช้เทคโนโลยี เช่นเดียวกับที่เป็นไปได้ว่ามนุษย์ถูกครอบงำโดยเทคโนโลยีซึ่งคำว่า “ถูกครอบงำโดยเทคโนโลยี” ก็ปรากฏชัดแล้วจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับดร.ออตโต ออกเทเวียสหรือแม้กระทั่งนอร์แมน ออสบอร์นเอง

การเอาชนะคู่ต่อสู้ของสไปเดอร์แมนยังคงเลือกหนทางของการปกป้องมากกว่าทำลาย โดยสไปเดอร์แมน และปีเตอร์ พาร์คเกอร์ไม่ได้สังหารดร.ออกโทปัส แต่ใช้เรื่องเหตุและผลเพื่อเรียกสติกลับมาจากการถูกควบคุม (ดูภาพที่ 8) ก่อนที่ ดร.ออกโทปัสเลือกปลิดชีพตนเองแทนเพราะถือว่าเป็นหนทางเดียวเพื่อยุติทุกอย่าง อีกสิ่งหนึ่งที่เหมือนกันระหว่างทั้ง 2 ภาคคือการเลือกให้สไปเดอร์แมน และปีเตอร์ พาร์ค



ภาพที่ 8 ดร.ออกโทปัสขณะกำลังเข้าไปในดวงอาทิตย์จำลองเพื่อปลิดชีพตนเอง

ก อ ร์

ปรากฏตัวพร้อมกันต่อหน้าตัวร้าย โดยผู้เขียนอนุมานว่าเป็นสัญลักษณ์ของการปลดปล่อยสิ่งที่ปกปิด และใช้ความจริงเป็นตัวแก้ปัญหา และเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมใช้วิจารณญาณของตนเองตัดสินอีกครั้งว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในฉากนี้ควรมองผ่านความคิดหรือมุมมองของปีเตอร์ พาร์คเกอร์หรือมองผ่านความคิดหรือมุมมองของสไปเดอร์แมน

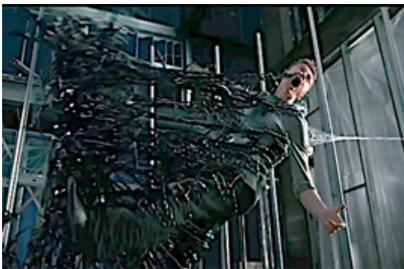
ภาพยนตร์สไปเดอร์แมน 3 ปี 2007 ความสูญเสียความเป็นตนเองจากสิ่งเร้าถูกนำเสนอผ่านตัวละครปีเตอร์ พาร์คเกอร์ การเผชิญกับอดีตอันเจ็บปวดจากเรื่องของลุงเบนที่กลับมาหลอกหลอน สภาพจิตใจไม่สมประกอบเปิดช่องว่างให้ความชั่วร้ายครอบงำได้ โดยในภาพยนตร์ภาคนี้ผู้สร้างใช้ตัวเวโนม (Venom) มาเป็นภาพแทนของสิ่งชั่วร้ายในรูปแบบสิ่งมีชีวิตลักษณะซิมไบโอต (Symbiote) หรือแบบกาฝากที่ต้องอาศัยสิ่งมีชีวิตอื่นเป็นพาหะให้ตนเองอยู่รอดและกระตุ้นพฤติกรรมก้าวร้าวของสิ่งที่เป็นพาหะ นำสังเกตว่าผู้สร้างกำลังอุปมาอุปไมย (Metaphor) ให้ซิมไบโอตเป็นดั่งกิเลสตัณหาที่แสดงอิทธิฤทธิ์ได้ต่อเมื่อเกาะกินใจของมนุษย์ ยิ่งจิตใจอ่อนแอสิ่งชั่วร้ายยิ่งครอบงำได้ง่าย ดังนั้นปีเตอร์ พาร์คเกอร์จึงกลายเป็นผู้มีพฤติกรรมก้าวร้าว ความน่ารักน่าเอ็นดูแบบคนชื้อเลือนหายไปจากมโนสำนึกและสามารถส่งผลมายังผู้ชมภาพยนตร์ที่อาจลดระดับความรู้สึกรู้สึกเห็นอกเห็นใจ (Empathy) ที่มีต่อตัวละครปีเตอร์ พาร์คเกอร์ลงเช่นกันเพราะพฤติกรรมที่ปรากฏจากบทภาพยนตร์ อย่างไรก็ตามตัวบทภาพยนตร์ได้แสดงให้เห็นว่าตัวละครปีเตอร์ พาร์คเกอร์ได้แสดงถึงการเอาชนะปัญหาจากจิตใจที่ถูกครอบงำ โดยเฉพาะเมื่อเทียบกับแนวคิดเรื่องการเรียนรู้ของ Skinner (1953) ที่ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ โนม์นำวจิตตนเองให้สลัดเวโนม ออกไปเพื่อรับรางวัลเป็นความอิสระจากถูกครอบงำ กับการเป็นซูเปอร์ฮีโร่นั้นการต่อสู้ของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ในภาคนี้จึงเป็นการต่อสู้กับปัญหาหระหวางคุณธรรม ความดีและความชั่วร้ายในจิตใจเสมือนที่มนุษย์เรามากต้องเผชิญเสมอ

สำหรับสไปเดอร์แมนในภาพยนตร์ปี 2007 พบว่าตัวบทภาพยนตร์ทำให้เห็นถึงความทับซ้อนระหว่างตัวตน สิ่งที่เกิดขึ้นกับปีเตอร์ พาร์คเกอร์ย่อมส่งผลมายังตัวสไปเดอร์แมน ซึ่งเหตุการณ์ทำนองนี้ปรากฏแล้วในภาคสอง (ปี 2004) เมื่อปีเตอร์ พาร์คเกอร์ หมดไฟในการเป็นซูเปอร์ฮีโรก็ไม่สามารถยิงใยออกมาได้ ตัวตนสไปเดอร์แมนก็เลื่อนกลางลงแสดงให้เห็นถึงลักษณะของการเล่าเรื่องตามทฤษฎีการเล่าเรื่องของยุคหลังสมัยใหม่ที่โครงสร้างของเรื่องและตัวละครไม่ตายตัวแต่เป็นการประกอบสร้างขึ้นมาเพื่อให้เกิดการตีความหมายได้อย่างไม่มีข้อจำกัด (Mark, 1998 p3

จิตใจที่ไม่มั่นคงของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ผนวกกับความต้องการล้างแค้นให้ลุงเบน สไปเดอร์แมนในภาคนี้จึงดูเป็นซูเปอร์ฮีโร่กึ่งดีกึ่งร้ายด้วยรูปปลักษณ์ของชุดสีดำ เนื่องจากมีซิมไบโอตครอบงำและทำพฤติกรรมที่รุนแรง กับเอ็ดดี้ซ่างภาพที่ขอล่าถ่ายภาพระหว่างสไปเดอร์แมนทำภารกิจ รูปปลักษณ์ในชุดดำผนวกกับพฤติกรรมดังกล่าวสไปเดอร์แมนจึงถูกกล่าวหาด้วยฉากหน้าหนังสือพิมพ์ที่มีภาพสไปเดอร์แมนในชุดสีดำถือเงิน พร้อมข้อความว่า “THIEF! Spider-Man Shows his true colors”



ภาพที่ 9 สไปเดอร์แมนในชุดสีดำ และฉากบนหน้าหนังสือพิมพ์



ภาพที่ 10 ฉากเอ็ดดี้ (พาหะ) ขณะถูกสไปเดอร์แมนดึง เพื่อแยกออกจากซิมไบโอต

ที่ได้รับความไว้วางใจในมาตลอดว่ายังเชื่อใจในตัวสไปเดอร์แมนได้หรือไม่ ประเด็นนี้วิเคราะห์ต่อได้อีกว่าพลังของสื่อมวลชนในภาพยนตร์มีอำนาจมากพอในการต่อย้ำสั่นคลอนความเชื่อมั่นของประชาชนที่มีต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใด (ดูภาพที่ 9)

การนำเสนอบางช่วงของสไปเดอร์แมนในชุดสีดำเป็นที่น่าสนใจว่าผู้สร้างได้แฝงนัยยะของความไม่มั่นคงทางจิตใจของตัวซูเปอร์ฮีโร่ซึ่งส่งผลต่อการทำหน้าที่ผู้พิทักษ์และง่ายต่อการถูกแทรกแซงหรือใส่ร้าย จนในที่สุดทั้งสไปเดอร์แมนและปีเตอร์ พาร์คเกอร์เริ่มเห็นความเปลี่ยนแปลงไปในเชิงลบที่ส่งผลต่อตัวตนทั้งสองจึงหาหนทางเพื่อสลัดความชั่วร้ายออกไป เหมือนเป็นการย้ายจุดยืนถึงวิถีแห่งความดีของแบบซูเปอร์ฮีโร่ซึ่งยังสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura (1977) เพราะคำชื่นชมจากผู้คนเลือนหายไปจากพฤติกรรมไม่ดีนั้นว่าเป็นการลงโทษโดยปริยาย การจะได้อะไรมาซึ่งคำชื่นชมและความไว้วางใจแบบเดิมจึงต้องกระทำพฤติกรรมเดิมเพื่อได้มา

สำหรับตัวร้ายหลักในภาคนี้คือเวโนมหรือซิมไบโอต แต่ทั้งนี้ต้องอธิบายเพิ่มเติมด้วยว่าในภาพยนตร์สไปเดอร์แมน 3 มีตัวละครฝ่ายร้ายอีกสองตัวคือแซนแมนและนิวก้อบลิน (แฮร์รี่ออสบอร์นที่พัฒนาชุดกรีน ก้อบลินต่อจากชุดนอร์แมน ออสบอร์นผู้เป็นพ่อ) แต่บทภาพยนตร์นำเสนอให้แซนแมนและสไปเดอร์แมนเลือกให้อภัยกันก่อนสงบศึก และให้นิวก้อบลินกลายเป็นกำลังเสริมมาช่วยสไปเดอร์แมนต่อสู้กับเวโนมในท้ายเรื่อง หรือเรียกได้ว่าจากศัตรูกลายเป็นมิตร และช่วยให้สไปเดอร์แมนรอดตาย ดังนั้นผู้เขียนจึงสรุปว่าเวโนมคือตัวร้ายหลักของภาคนี้

วิถีแห่งการเอาชีวิตรอดของสไปเดอร์แมนต้องแยกออกเป็นสองส่วนเนื่องจากตัวร้ายคือซิมไบโอตที่ใช้ร่างกายผู้อื่นเป็นพาหะ ดังนั้นสไปเดอร์แมนจึงต้องแยกพาหะที่เป็นมนุษย์ออกจากซิมไบโอตเสียก่อนและจึงกำจัดซิมไบโอต อย่างเวโนมทิ้งไป (ดูภาพที่ 10) ประเด็นนี้จึงแสดงถึงจุดยืนว่าสไปเดอร์แมนไม่ฆ่าคนแต่ฆ่าซิมไบโอตที่แทน กล่าวโดยสรุปจากภาพยนตร์สไปเดอร์แมนทั้ง 3 ภาคในเวอร์ชันที่หนึ่ง การเล่าเรื่องมีความต่อเนื่องกันแต่ไม่แนบสนิท เนื่องจากในภาพยนตร์สไปเดอร์แมนภาคที่สาม (ปี 2007) มีการย้อนกลับไปเป็นเหตุการณ์ที่ลูจเบนโดนยิงเสียชีวิตในลักษณะ

ของการขยายความให้ผู้รับสารเข้าใจเหตุการณ์ที่แท้จริงและส่งต่อให้ตัวชนวนมีความสมเหตุสมผลในบทบาท ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดการเล่าเรื่องในยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern Narrative) Mark (1998) ที่การเล่าเรื่องไม่จำเป็นต้องเป็นเส้นตรง (Non-Linear) เสมอไปผู้รับสารต้องมีความกระตือรือร้น (Active) ในการรับสารเพื่อใช้ปะติดปะต่อเรื่องราว อย่างไรก็ตามยังพบว่าภาพยนตร์สไปเดอร์แมนทั้ง 3 เรื่องเล่าเรื่องแบบโตไปตามตัวละคร เนื่องจากเล่าตั้งแต่จุดเริ่มต้นของปีเตอร์ พาร์คเกอร์จากเด็กหนุ่มที่ได้รับพลังพิเศษจากความบังเอิญและผลักดันตนเองขึ้นมาเป็นซูเปอร์ฮีโร ภาพยนตร์ถ่ายทอดระนาบของชีวิตทั้งสองตัวละครคู่กันไป ปีเตอร์ พาร์คเกอร์จบการศึกษา เข้าสู่วัยทำงาน แสดงถึงชีวิตที่ต้องทำมาหากินเลี้ยงชีพเช่นปกติชนแม้จะมีอีกบทบาทเป็นซูเปอร์ฮีโรก็ตาม สไปเดอร์แมนที่ต้องผจญศึกกับคู่ต่อสู้ที่แข็งแกร่งขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะคู่ที่มีทั้งความรู้และเงินทุน จนนาเทคโนโลยีมาก่อให้เกิดพลังพิเศษแสดงให้เห็นว่าการเข้าถึงเทคโนโลยีต้องมีแหล่งทรัพยากรทั้งปัญญาและเงินตรา ซึ่งเทคโนโลยีนั้นถูกใช้เป็นเครื่องมือของมนุษย์ในการสรรค์สร้างหรือทำลายล้างก็ได้จึงวกกลับไปในเรื่องของจิตใจจิตสำนึกของความดีความชั่วที่ผู้สร้างได้แสดงออกเชิงสัญลักษณ์ผ่านตัวสไปเดอร์แมนและตัวร้าย

ต่อไปนี้เป็นกรออธิบายผลของการศึกษาจากภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเวอร์ชันที่ 2 ซึ่งมีจำนวน 2 เรื่องดังนี้

เวอร์ชันที่สอง มีภาพยนตร์จำนวน 2 ภาคได้แก่ ดิ อะเมซิง สไปเดอร์แมน ปี ค.ศ.2012 และ ดิ อะเมซิง สไปเดอร์แมน 2 ปี ค.ศ. 2014 ผู้เขียนต้องอธิบายเสียก่อนว่าในเวอร์ชันนี้ถือเป็นการเริ่มต้นเรื่องราวใหม่โดยไม่มีความเกี่ยวข้องหรือต่อเนื่องใดกับเวอร์ชันที่หนึ่ง

ภาพยนตร์ ดิ อะเมซิง สไปเดอร์แมน (ค.ศ.2012) กล่าวถึงภูมิหลังตัวละครปีเตอร์ พาร์คเกอร์และสาเหตุที่ต้องมาอาศัยกับลุงเบนและป้าเมย์ก่อนเรื่องราวได้ตัดไปยังช่วงวัยมัธยมปลาย เมื่อพิจารณาประเด็นนี้พบว่าปีเตอร์ พาร์คเกอร์ยังคงถูกนำเสนอตามแบบฉบับหนังสือการ์ตูนทั้งช่วงวัยและปมเรื่องพ่อแม่ที่หายไปอย่างปริศนา ขณะเดียวการนำเสนอตัวละครปีเตอร์ พาร์คเกอร์กลับมีความแตกต่างออกไปหากเทียบตามฉบับภาพยนตร์ เวอร์ชันเวอร์ชันที่หนึ่ง คือลักษณะภายนอกที่ดูหวัชพลและกล้าแสดงจุดยืนเมื่อพบเจอความไม่ถูกต้อง สเก็ตบอร์ด (Skateboard) กลายเป็นอุปกรณ์คู่ใจแสดงถึงการใช้ชีวิตอย่างผาดโผนที่ผู้เขียนอนุมานว่าผู้สร้างจงใจให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์มีพฤติกรรมใกล้เคียงกับสไปเดอร์แมน เหตุนี้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ที่จึงเปลี่ยนจากใส่แว่นตามาใส่คอนแทคเลนส์ (Contact Len) ซึ่งลดทอนภาพลักษณ์ของความเป็นเด็กเรียนลง ด้านฐานะความเป็นอยู่ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ขยับออกห่างจากความยากจนแต่ไม่ถึงกับร่ำรวย ด้านหญิงสาวที่หลงรักในเวอร์ชันนี้คือ เกวิน สเตซี่เพื่อน



ภาพที่ 11 ฉากปีเตอร์ พาร์คเกอร์โดนแมงมุมกัด

ร่วมชั้น ทั้งนี้หากมองในประเด็นของการเปลี่ยนผ่านการนำเสนอปีเตอร์ พาร์คเกอร์ในระยะเวลา 10 ปีให้หลังนับจากภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเรื่องแรกของเวอร์ชันแรกออกฉายก็พอเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงด้านบริบทและด้านพฤติกรรมของคนช่วงวัยมัธยมปลายที่แสดงออกมาผ่านสื่อภาพยนตร์ที่ถูกสร้างในช่วงเวลานั้น ๆ ตัวภาพยนตร์ฉายภาพเทคโนโลยีที่ใกล้ชิดกับคนชนชั้นกลางยิ่งขั้นดั่งที่ ปีเตอร์ พาร์คเกอร์มีเครื่องคอมพิวเตอร์ในห้องนอนทำให้เข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ได้ฉับไวเป็นผลให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ใช้เป็นช่องทางในการสืบเรื่องราวของพ่อแม่ก่อนพบว่ามีความเกี่ยวข้องกับบริษัทออสคอร์ปที่ศึกษาเทคโนโลยีด้านพันธุศาสตร์ จากสิ่งที่กล่าวมานี้ก็แสดงให้เห็นแล้วว่าปีเตอร์ พาร์คเกอร์ในภาพยนตร์เวอร์ชันนี้ถูกครอบไว้ด้วยเทคโนโลยี ภาพสะท้อนของการนำเสนอตัวปีเตอร์ พาร์คเกอร์จึงอิงอยู่บนความเป็นคนยุคหลังสมัยใหม่ที่ใช้เทคโนโลยีขับเคลื่อนชีวิต

สำหรับการได้พลังพิเศษของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ยังคงปรากฏเป็นฉากให้เห็นในภาพยนตร์โดยเหตุการณ์เกิดขึ้นหลังจากที่ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ลักลอบเข้าห้องทดลองพันธุกรรมในบริษัทออสคอร์ปก่อนโดนแมงมุมที่เกาะติดมากัดที่ท้ายทอย (ดูภาพที่ 11) ทำให้มีผละกำลังที่มากขึ้นแม้ ออกแรงเท่าเดิม ปีเตอร์ พาร์คเกอร์เริ่มสังเกตเห็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงและต้องเรียนรู้ที่จะควบคุมพลังนี้ให้ได้ จากฉากที่ปรากฏนี้แสดงให้เห็นว่าผู้สร้างยังคงต้องการสื่อสารถึงการเปลี่ยนแปลงด้านศักยภาพของผู้เป็นซูเปอร์ฮีโร่ที่ต้องดูแลตัวเองเพื่อใช้ความแข็งแรงนี้ปกป้องผู้ที่อ่อนแอกว่า

หลังจากได้พลังพิเศษปีเตอร์ พาร์คเกอร์ยังไม่ได้ใช้อะไรอย่างจริงจังเนื่องจากมุ่งความสนใจในการสืบเรื่องพ่อแม่ผ่าน ดร.คอนเนอร์อดีตเพื่อนร่วมงานของพ่อแม่จนกระทั่งการเสียชีวิตของลุงเบนที่กลายเป็นแรงผลักดันให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์เริ่มใช้พลังพิเศษผนวกกับความรู้ด้านเทคโนโลยีที่สามารถผลิตเครื่องยิงใย (Web Shooter) และทำชุดสไปเดอร์แมนโดยอาศัยองค์ความรู้ด้านการเคลื่อนที่ โดยชุดยังคงไว้ด้วยสัญลักษณ์แมงมุมเพื่อแสดงความเป็นตัวตนก่อนเริ่มต้นภารกิจตามล่าโจรที่สังหารลุงเบน ดูผิวเผินอาจเป็นการแก้แค้นให้แก่คนที่รักแต่อีกมุมหนึ่งนี้ คือการกระทำที่กลบเกลื่อนความผิดของตนเอง เนื่องจากภาพยนตร์ได้เผยว่าปีเตอร์ พาร์คเกอร์คือส่วนหนึ่งที่ทำให้ลุงเบนเสียชีวิตเพราะความไม่รับผิดชอบของตนเอง ซึ่งเหตุการณ์นี้เคยปรากฏแล้วในภาพยนตร์สไปเดอร์แมน ปี 2002 และถูกใช้ซ้ำในภาพยนตร์ ดี อะเมซิง สไปเดอร์แมน ปี 2012

เมื่อพิจารณาแล้วพบว่า การได้พลังพิเศษของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ในเวอร์ชันนี้ไม่ใช่ความบังเอิญหรือโชคชะตาแบบเวอร์ชันแรกแต่เป็นเรื่องของความสัมพันธ์ทางสายเลือด เนื่องจากภาพยนตร์ได้เฉลยตอนท้ายว่าริชาร์ด พาร์คเกอร์ (พ่อของปีเตอร์ พาร์คเกอร์) คือผู้ทดลองสร้างพันธุกรรมของแมงมุมชนิดพิเศษ ทำให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ที่โดนกัดได้รับพลังพิเศษดังกล่าวเนื่องจากมีดีเอ็นเอ (DNA) ที่เข้ากันได้ ผู้รับสารจึงเห็นถึงความเป็นนิยายวิทยาศาสตร์ (Sci-Fi) ที่นำมาใช้ในวิธีการเล่าเรื่อง

สำหรับตัวสไปเดอร์แมนในภาพยนตร์ ดิ อะเมซิง สไปเดอร์แมน ปี 2012 พบว่าสไปเดอร์แมนกลายเป็นซูเปอร์ฮีโร่ที่มีเทคโนโลยีเป็นผู้ช่วยเพื่อทดแทนจุดอ่อนที่มนุษย์มีแสดงถึงข้ออำนาจที่เปลี่ยนไปจากพลังแห่งธรรมชาติเป็นพลังจากการประดิษฐ์ของมนุษย์ ภารกิจของสไปเดอร์แมนยังคงเริ่มต้นด้วยการป้องกันอาชญากรรมเสมือนการแบ่งเบาภาระของตำรวจแต่กลับกลายเป็นว่าการกระทำนั้นล้าเส้นจนก่อความไม่พอใจต่อผู้เป็นตัวแทนความมั่นคงของรัฐ เมื่อเทียบเคียงกรณีดังกล่าวพบว่าในภาพยนตร์สไปเดอร์แมนปี 2002 ก็เป็นแบบเดียวกัน ดังนั้นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอำนาจซึ่งเกี่ยวข้องกับตรงกับการกระทำเป็นเรื่องทางการเมือง (Politicization) เป็นลักษณะหนึ่งของการเล่าเรื่องของยุคหลังสมัยใหม่ (Mark, 1998 p1-5) เพราะจุดเริ่มต้นของ สไปเดอร์แมนหรือซูเปอร์ฮีโร่มักถูกมองแบบเหมารวม (Stereotype) เป็นพวกนอกกฎหมายตั้งต้นเป็นศาลเดี่ยวพิพากษาตามอำเภอใจ เป็นภัยความมั่นคงโดยปริยาย ดังนั้นสไปเดอร์แมนในภาคนี้จึงพยายามสร้างภาพลักษณ์ (Image) ให้กับฝ่ายความมั่นคง (ตำรวจ) ว่าเป็นพวกเดียวกัน โดยผลของการกระทำดังกล่าวตีกลับมาถึงสไปเดอร์แมนในลักษณะความไว้นื้อเชื่อใจจากตำรวจและผู้คน พฤติกรรมที่มีต่อสไปเดอร์แมนเปลี่ยนจากคู่ต่อสู้มาเป็นมิตรเห็นได้จากฉากท้ายเรื่องที่ว่าตำรวจอำนวยความสะดวกโดยการให้การจราจรบางส่วนระหว่างสไปเดอร์แมนโหนใยผ่าน คนขับเครนลอยฟ้าช่วยห็นเครนไปยังทิศทางที่สไปเดอร์แมนโหนใยไป ประเด็นนี้จึงสะท้อนด้วยว่าการทำหน้าที่ของสไปเดอร์แมนได้รับความยินยอมและการสนับสนุนจากสังคมในลักษณะเกื้อกูลกันและกันและแฝงนัยยะว่าการทำให้เมืองสงบไม่ใช่หน้าที่ของใครคนหนึ่งคนใด ตามที่กล่าวมานี้เมื่อเทียบเคียงกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคมของ Bandura (1977) ก็พบว่า พฤติกรรมของสไปเดอร์แมนที่ให้ตนเองได้รับความชื่นชมจึงพยายามทำต่อไปเรื่อย ๆ คำชื่นชมนั้นคือรางวัลตอบแทน (Skinner, 1953) ทั้งนี้ผู้สร้างได้แสดงให้เห็นถึงความเห็นอกเห็นใจ (Empathy) ที่ตำรวจและประชาชนมีต่อสไปเดอร์แมนและให้ความช่วยเหลือกลับไป

สำหรับตัวร้ายหลักในภาคนี้คือลิซาร์ด (Lizard) หรือก็คือดร.คอนเนอร์ที่ใช้ตนเองเป็นตัวทดลองเพื่อก้าวข้ามข้อจำกัด ของมนุษย์โดยอาศัยเทคโนโลยีเป็นตัวช่วย การยับยั้งตัวร้ายนี้พบว่าสไปเดอร์แมนไม่ได้ลงมือสังหารแต่ใช้วิธีการทางเทคโนโลยีผลิตเชอร์มเพื่อให้ลิซาร์ดกลับคืนร่าง ดร.คอนเนอร์ (ดูภาพ 12) ยิ่งย้ำให้เห็นว่าสไปเดอร์แมนภาคนี้ใช้เทคโนโลยีเป็นส่วนช่วยในการทำภารกิจและเป็นภาพสะท้อนถึงการใช้เทคโนโลยี ต่อสู้กับเทคโนโลยีที่นับว่าเป็นวิวัฒนาการที่มนุษย์ใช้จัดการภัยคุกคามในปัจจุบัน

เมื่อผู้เขียนเทียบเคียงฉากต่อสู้กับภาพยนตร์สไปเดอร์แมนปี 2004 ก็พบจุดร่วมที่น่าสนใจ (ย้อนกลับไปดูภาพที่ 8) คือ ทั้งดร.คอนเนอร์และ ดร.ออตโตปัสต้องการเอาชนะข้อจำกัดของมนุษย์ด้วยเทคโนโลยีแต่กลับกลายเป็นว่าตนเองตกอยู่ภายใต้การครอบงำของเทคโนโลยีเสียเอง จุดนี้



ภาพที่ 12 ลิซาร์ดกลับคืนร่างดร.คอนเนอร์และช่วยดึงปีเตอร์ พาร์คเกอร์และสไปเดอร์แมนไว้

ขยายความสามารถของตนเองได้ โดยเมื่อถึงจุดหนึ่งเทคโนโลยี สามารถเป็นตัวของตัวเอง การถูกรวบงำโดยเทคโนโลยีของตัวร้ายทั้งสองนำไปสู่การกระทำเรื่องชั่วร้ายก่อนถูกเรียกสติกลับมาในจิตสำนึกเดิม ประเด็นนี้จึงเน้นย้ำว่าเทคโนโลยีสามารถเป็นได้ทั้งดีและร้ายโดยมีมนุษย์เป็นตัวแปรสำคัญในการใช้งานและเทคโนโลยีมีอิทธิพลที่จะครอบงำมนุษย์ในฐานะผู้ใช้งานได้

ภาพยนตร์ ดี อะเมซิง สไปเดอร์แมน 2 ปี 2014 แสดงถึงการเติบโตของตัวละครปีเตอร์ พาร์คเกอร์ด้วยฉากรับปริญญา แต่ด้วยด้วยคาร์แรคเตอร์ของปีเตอร์ พาร์คเกอร์เวอร์ชันนี้ที่ดูขี้เล่นมาตั้งแต่แรกทำให้ผู้เขียนไม่เห็นถึงความแตกต่างมากมายนักในการวางตัว ขณะเดียวกันผู้เขียนกลับมีทัศนคติว่าปีเตอร์ พาร์คเกอร์พยายามใส่ใจในเรื่องของความรักที่มีต่อเกวิน สเตซี่และพยายามรักษาสมดุลของการทำหน้าที่หลายด้านไปพร้อมกัน ทั้งฐานะแฟนหนุ่มของเกวิน หลานของป้าเมย์ เพื่อนของแฮรี่ ออสบอร์น (ที่ปรากฏตัวในภาคนี้) และการเป็นสไปเดอร์แมนซึ่งแสดงถึงการเข้าสู่ความเป็นผู้ใหญ่ที่มาพร้อมภาระหน้าที่และบทบาทที่หลากหลายแตกต่างกันไปตามสถานการณ์

สำหรับตัวละครสไปเดอร์แมนในภาพยนตร์ ดี อะเมซิง สไปเดอร์แมน 2 ปี 2014 พบว่าการตระหนักรู้ถึงการมีอยู่ของสไปเดอร์แมนและความไวเนื้อเชื้อใจที่สไปเดอร์แมนได้รับเปรียบตั้งไบออนูญาตให้สไปเดอร์แมนทำสิ่งต่าง ๆ ได้มากขึ้นท่ามกลางเสียงเชียร์และเสียงปรบมือจากเจ้าหน้าที่ตำรวจและประชาชนบางส่วน แม้หลายครั้งที่สไปเดอร์แมนทำหน้าที่เป็นตัวนำและตัวเสริมในการทำภารกิจปกป้องภัยควบคู่กับตำรวจพร้อม ๆ กับทำหน้าที่สอดส่องความเรียบร้อยของเมืองให้ความช่วยเหลือผู้คนไม่ว่าเรื่องเล็กหรือใหญ่ดังที่ปรากฏในภาพที่ 13 แต่เชื่อว่าทุกคนจะปราบปลื้มกับการมีตัวตนและการทำหน้าที่ของสไปเดอร์แมน โดยเฉพาะการกลับไปยังคำถามที่ว่าใครคือผู้ให้อำนาจแก่ซูเปอร์ฮีโร่ ประเด็นนี้จึงสะท้อนถึงความเห็นที่แตกต่างกันอันเป็นสิทธิพื้นฐานของมนุษย์ตามครรลองประชาธิปไตยและโลกยุคหลังสมัยใหม่ที่มองความเป็นปัจเจกชน แรงกตตันจากความเห็นต่างของพลเมืองที่ตีกลับไปยังตัวสไปเดอร์แมนเอง อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ยังคงนำเสนอให้สไปเดอร์แมนปฏิบัติหน้าที่ในขอบเขตซูเปอร์ฮีโร่ต่อไปต่อย้ำความเป็นนักปฏิบัตินิยมของซูเปอร์ฮีโร่ผู้นี้

สำหรับตัวร้ายในภาพยนตร์ภาคนี้มีทั้งสิ้น 2 ตัวอันได้แก่ อิเลคโตรและกรีนก๊อบลิน จากการวิเคราะห์ตัวบทพบว่า ผู้สร้างเล่าเรื่องผ่านแก่นของความไม่คงที่และแปรเปลี่ยนทางอารมณ์ (Emotion) ของมนุษย์ นั่นคือความรัก ความศรัทธาที่กลายเป็นแรงกดดันอันเห็นได้จากตัวละครแฮรี่ ออสบอร์นเพื่อนสนิทที่กลายเป็นศัตรูหลังรู้ว่าสไปเดอร์แมนคือปีเตอร์ พาร์คเกอร์ที่ได้รับพลังจากแมนมูมที่ผ่านการตัดแต่งพันธุกรรมแต่กลับไม่ให้ความช่วยเหลือเขาที่เกรงว่าจะเผชิญอาการป่วยแบบพ่อ และอิเลคโตรที่ครั้งเป็นมนุษย์ปกติเขาคือผู้ที่แทบไม่มีตัวตนในสายตาใคร แต่เพราะสไปเดอร์แมนช่วยชีวิตไว้เขาจึงศรัทธาในตัวสไปเดอร์แมน ในทางกลับกันเมื่อเขาประสบเหตุกลายเป็นมนุษย์ไฟฟ้า (อิเลคโตร) สไปเดอร์แมนกลับมองเขาเป็นตัวอันตรายเพราะรูปลักษณ์ภายนอกที่ผิดแผกอิเลคโตรจึงตัดสินใจเป็นศัตรูกับสไปเดอร์แมนโดยทันที เมื่อพิจารณาประเด็นดังกล่าวพบว่าไม่มีตัวร้ายใดเลยในภาพยนตร์สไปเดอร์แมนที่ร้ายอย่างไรเหตุผลทุกตัวละครล้วนมีปมและเบื้องหลังทั้งสิ้น สิ่งเหล่านั้นกลายเป็นบริบทที่กำหนดพฤติกรรมให้เกิดการกระทำที่ดูร้ายกาจในสายตาของผู้ชมภาพยนตร์ผ่านมุมมองของผู้สร้าง



ภาพที่ 13 การให้ความช่วยเหลือผู้คนของสไปเดอร์แมน

สำหรับตัวร้ายในภาพยนตร์ภาคนี้มีทั้งสิ้น 2 ตัวอันได้แก่ อิเลคโตรและกรีนก๊อบลิน จากการวิเคราะห์ตัวบทพบว่า ผู้สร้างเล่าเรื่องผ่านแก่นของความไม่คงที่และแปรเปลี่ยนทางอารมณ์ (Emotion) ของมนุษย์ นั่นคือความรัก ความศรัทธาที่กลายเป็นแรงกดดันอันเห็นได้จากตัวละครแฮร์รี ออสบอร์นเพื่อนสนิทที่กลายเป็นศัตรูหลังรู้ว่าสไปเดอร์แมนคือปีเตอร์ พาร์คเกอร์ที่ได้รับพลังจากแมงมุมที่ผ่านการตัดแต่งพันธุกรรมแต่กลับไม่ให้ความช่วยเหลือเขาที่เกรงว่าจะเผชิญอาการป่วยแบบพ่อ และอิเลคโตรที่ครั้งเป็นมนุษย์ปกติเขาคือผู้ที่แทบไม่มีตัวตนในสายตาใคร แต่เพราะสไปเดอร์แมนช่วยชีวิตไว้เขาจึงศรัทธาในตัวสไปเดอร์แมน ในทางกลับกันเมื่อเขาประสบเหตุกลายเป็นมนุษย์ไฟฟ้า (อิเลคโตร) สไปเดอร์แมนกลับมองเขาเป็นตัวอันตรายเพราะรูปลักษณ์ภายนอกที่ผิดแผกอิเลคโตรจึงตัดสินใจเป็นศัตรูกับสไปเดอร์แมนโดยทันที เมื่อพิจารณาประเด็นดังกล่าวก็ทำพบด้วยว่าไม่มีตัวร้ายใดเลยในภาพยนตร์สไปเดอร์แมนที่ร้ายอย่างไรเหตุผลทุกตัวละครล้วนมีปมและเบื้องหลังทั้งสิ้น สิ่งเหล่านั้นกลายเป็นบริบทที่กำหนดพฤติกรรมให้เกิดการกระทำที่ดูร้ายกาจในสายตาของผู้ชมภาพยนตร์ผ่านมุมมองของผู้สร้าง

ภาพที่ 14 อิเลคโตรรับกำลังไฟฟ้า
เกินกำลังจนร่างสลายไป

การจัดการกับเหล่าร้ายของสไปเดอร์แมนในภาคนี้พบความแตกต่างออกไปจากเดิมนั้นคือสไปเดอร์แมนจำเป็นต้องกำจัดอิเลคโตร (ดูภาพที่ 14) ด้วยหลักการไฟฟ้าเสมือนหนามยอกเอาหนามบ่งให้กำลังไฟฟ้าเกิดปริมาณที่รับไหว (Overload) เพื่อทำลายอิเลคโตรลง กลวิธีจัดการตัวร้ายสะท้อนถึงการไขปัญญาร่วมกับกำลังในการแก้ปัญหา ส่วนแฮร์รี ออสบอร์นหรือกรีนก๊อบลินสไปเดอร์แมนไม่ได้ลงมือสังหารแต่ทำให้หมดทางสู้และส่งเข้าสู่กระบวนการทางกฎหมาย

จากภาพยนตร์ดิ อะเมซิง สไปเดอร์แมนทั้งสองภาค แสดงถึงตัวตนของการเล่าเรื่องในยุคหลังสมัยใหม่ (Meta Narrative in Postmodern) อย่างชัดเจน เพราะตัวภาพยนตร์ได้นำเสนอความหลากหลายในเนื้อเรื่องทั้งตัวตนของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ และสไปเดอร์แมนที่ผันแปรไปตามบทบาททางสังคม (Social Roles) รวมไปถึงปรากฏการณ์หรือสร้าง (Deconstruction) ให้เห็นแก่น

ของการต่อสู้ระหว่างสิ่งดีงามกับสิ่งชั่วร้ายภายใต้อำนาจการเมือง (Politization) ที่ว่าถึงการซ่อนทับระหว่างอำนาจของซูเปอร์ฮีโร่กับอำนาจของผู้พิทักษ์สันติราษฎร์ แต่ทั้งนี้โครงเรื่องยังคงเป็นการบอกเล่าจุดกำเนิดและการเป็นไปของตัวละครปีเตอร์ พาร์คเกอร์และสไปเดอร์แมน ซึ่งชัดเจนว่าเวอร์ชันนี้ใช้วิธีการเล่าเรื่องแบบนิยายวิทยาศาสตร์ (Science-Fiction : Sci-Fi) โดยเฉพาะความก้าวหน้าของเทคโนโลยีที่ถูกผนวกเป็นส่วนหนึ่งในจักรวาลของมนุษย์ทั่วไปผ่านตัวละครปีเตอร์ พาร์คเกอร์ ประเด็นเรื่องของเทคโนโลยีผู้เขียนได้อ้างถึง W.Brian (อ้างถึงแล้ว) ไว้แล้วว่ามีลักษณะธรรมชาติของเทคโนโลยีสามประการคือ จุดประสงค์ (Purpose) การผสมผสาน (Combination) และเกิดขึ้นวนซ้ำไม่รู้จบ (Recursiveness) ซึ่งจุดประสงค์ในภาพยนตร์ก็เห็นได้ชัดว่าเพื่อมาเติมเต็มความทะยานอยากของมนุษย์ที่ต้องการก้าวข้ามความบกพร่องอย่างดร.คอนเนอร์ที่พิการแขนจึงคิดเทคโนโลยีที่ผสมผสานพันธุกรรมมนุษย์เข้ากับสัตว์ที่สามารถงอกอวัยวะออกมาทดแทนได้และทำซ้ำ ๆ ด้วยการทำเซรุ่มเพื่อกระจายไปในอากาศให้ผู้คนทั่วไปกลายเป็นแบบที่ตนเองเป็น หรือแม้แต่ปีเตอร์ พาร์คเกอร์เองก็ใช้เทคโนโลยีมาประดิษฐ์เครื่องยิงใย และผลิตมาซ้ำ ๆ เพื่อใช้งานเทคโนโลยีที่ปรากฏในภาพยนตร์สไปเดอร์แมนนี้ยังส่งเสริมให้กับตัวซูเปอร์ฮีโร่ด้านความสมเหตุสมผล หากเทียบกับภาพยนตร์ทั้ง 3 ภาคในเวอร์ชันแรก ทั้งหมดที่ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ต้องทำพัว เหตุผลที่ทำให้ได้รับพลังพิเศษ และพัฒนาการของเครื่องมือในการเป็นสไปเดอร์แมนดูเป็นเรื่องเจตนา มากกว่าความบังเอิญ

ทั้งนี้การแสดงความเปราะบางเป็นผลของภาพยนตร์ ดี อะเมซิง สไปเดอร์แมน 1-2 ทำให้การเล่าเรื่องไม่เป็นเส้นตรง (Non-Liner) เพราะมีการย้อนกลับไปมาระหว่างเหตุการณ์อดีตที่ว่าด้วยเรื่องของเหตุผลที่ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ถูกนำมาฝากไว้ที่ลุงเบนกับป้าเมย์ ตัดสลับมายังเหตุการณ์ปัจจุบันก่อนกลับไปยังอดีตอีกครั้งเพื่ออธิบายเหตุการณ์เสียชีวิตของริชาร์ดและแมรี่ พาร์คเกอร์ (พ่อและแม่ของปีเตอร์ พาร์คเกอร์) และกลับมาเล่าเหตุการณ์ที่ดำเนินในปัจจุบันต่อ ซึ่งกลวิธีการเล่าเรื่องแบบไม่ต่อเนื่อง (Discontinued) เป็นวิธีการหนึ่งของการเล่าเรื่องแบบยุคหลังสมัยใหม่ (Mark, 1998) ที่ผู้รับสารต้องเข้าไปมีส่วนร่วมกับประเด็นทั้งหมดอย่างเอาใจใส่เพื่อนำเรื่องราวมาร้อยเรียงด้วยตนเองอีกทีหนึ่ง

ทั้งนี้ การนำเสนอตัวละครปีเตอร์ พาร์คเกอร์และสไปเดอร์แมนในภาพยนตร์ทั้ง 2 เวอร์ชัน มีทั้งความเหมือนและต่าง ความเหมือนคือการเล่าเรื่องที่ชี้ให้เห็นความเป็นไปของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ ตั้งแต่ปกติจนกลายเป็นซูเปอร์ฮีโร่ ส่วนความต่างคืออุปนิสัยของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ที่ไม่ใช่คนเงียบขรึม ทím และขี้อายแบบเดิม แต่กลับมีความกล้ายืนหยัดในวิถีตนสะท้อนถึงความไม่ตายตัวของตัวละครตามลักษณะของยุคหลังสมัยใหม่ ความเป็นนักประดิษฐ์ นักทดลอง มีองค์ความรู้และมีแหล่งข้อมูลให้เข้าถึงมากพอในการสร้างสิ่งประดิษฐ์เพื่ออำนวยความสะดวกแก่อีกตัวตนหนึ่งหรือก็คือสไปเดอร์แมน ในส่วนตัวละครสไปเดอร์แมนยังถูก นำเสนอให้เป็นผู้พิทักษ์นักปฏิบัตินิยมที่ต้องทำความดีเช่นเดิมเพียงแต่ได้เห็นการพึ่งพาอาศัยเทคโนโลยีในการเป็นตัวช่วยตามบริบทของภาพยนตร์ที่อิงไปตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี แต่ต้องยอมรับว่าความทับซ้อนของตัวตนปรากฏขึ้นด้วยเพราะลักษณะนิสัยในวัยเด็กของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ได้แสดงออกผ่านตัวสไปเดอร์แมนจนทำให้เส้นแบ่งตัวตนเลือนลางลง

ต่อไปนี้เป็น การอธิบายผลของการวิเคราะห์ภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเวอร์ชันที่สาม โดยก่อนอื่นผู้เขียนขอย้ำอีกครั้งว่าภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเวอร์ชันนี้อยู่ภายใต้การร่วมมือระหว่างโซนี่พิคเจอร์กับมาร์เวลสตูดิโอจึงสามารถนำเอาตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ตัวอื่น ๆ มาปรากฏตัวร่วมกันได้ในลักษณะการยุบรวม (Implosion) สอดรับกับแนวการดำเนินเรื่องของมาร์เวลคือการถ่ายโยงตัวบท (Intertextuality) กับภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่เรื่องอื่นในสังกัดเดียวกันอันแสดงถึงความเป็นภาพยนตร์ยุคหลังสมัยใหม่ (McLuhan, 1964) ทั้งนี้ ตัวสไปเดอร์แมนและปีเตอร์ พาร์คเกอร์ปรากฏตัวครั้งแรกในภาพยนตร์เรื่องกัปตันอเมริกา คีอฮีโร่ระห่ำโลก (Captain America Civil War, 2016) ในฐานะลูกทีมฝั่งไอรอนแมน ด้วยเหตุนี้ภาพยนตร์เดี่ยวเรื่องแรกของสไปเดอร์แมนในชื่อสไปเดอร์แมน โสมคัมมิง (ปี 2017) จึงไม่ได้มีเนื้อเรื่องเหมือนกับภาคแรกในสองเวอร์ชันก่อนหน้า และภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเวอร์ชันที่สามมีภาพยนตร์เดี่ยวเป็นของตนเองจำนวน 3 เรื่องดังนี้

ภาพยนตร์สไปเดอร์แมน โสมคัมมิง (ค.ศ.2017) จากตัวบทภาพยนตร์พบว่าตัวละครปีเตอร์ พาร์คเกอร์ถูกนำเสนอด้วยภาพลักษณ์ใหม่ตั้งแต่ตัวนักแสดง (ทอม ฮอลแลนด์) ที่มีช่วงวัยใกล้เคียงกับตัวปีเตอร์ พาร์คเกอร์ในฉบับหนังสือการ์ตูนเพื่อถ่ายทอดลักษณะที่ผู้เขียนขอใช้คำว่า “เด็กตื่นสนาม” เนื่องจากปีเตอร์ พาร์คเกอร์ทำหน้าที่แค่คอยช่วยเหลือเรื่องเล็กน้อยในชุมชนผ่านตัวตนสไปเดอร์แมน แต่ตกกระไดพลอยโจรจากการถูกชักชวนมาทำภารกิจใหญ่ที่มีซูเปอร์ฮีโร่เบอร์ต้น ๆ ของจักรวาลมาร์เวล เช่น กัปตันอเมริกา ไอรอนแมน เพราะความไม่ลงรอยกันระหว่างผู้ใหญ่ โดยมีข้อแลกเปลี่ยนจากโทนี่ สตาร์คคือมอบชุดสไปเดอร์สูทให้พร้อมกับปกปิดความลับเรื่องการเป็นสไปเดอร์แมนของปีเตอร์ พาร์คเกอร์จากป้าเมย์

ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ในภาคนี้มีลักษณะที่ดูตื่นเต้น รุนราน ช่างพูด และติดสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพราะตนเองทำวิดีโอไดอารี (Video Daily) บนทวิตวิกรมช่วยเหลือผู้คนก่อนอัปโหลดลงช่องทางออนไลน์คล้ายกับยูทูเบอร์ (YouTuber) ซึ่งเปรียบตั้งภาพสะท้อนพฤติกรรมของคนในยุคข้อมูลข่าวสารที่บันทึกและแชร์สิ่งต่าง ๆ ผ่านออนไลน์เป็นเรื่องปกติเสมือนได้ประกาศการมีตัวตนของตนเองและประชาสัมพันธ์ไปพร้อมกัน ประเด็นนี้ผู้เขียนอนุมานว่าผู้สร้างนำบริบทของสังคมและพฤติกรรมคนเรื่องตัวตน (Self) แบบยุคหลังสมัยใหม่มาสอดแทรกในบทภาพยนตร์ด้วย โดย Glenn (2003) ได้สรุปลักษณะของความเป็นตัวตน (Self) ของสังคมหลังสมัยใหม่เอาไว้ว่า อัตลักษณ์ตัวตนเป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นหรือประดิษฐ์ขึ้นมาอยู่ภายนอกซึ่งนั่นก็คือการยอมรับในสิ่งที่ปรากฏขึ้น (Appearance) ขณะเดียวกันก็เป็นสิ่งที่แสดงออกมาให้เห็นตรงกับยุคหลังสมัยใหม่ซึ่งยึดถือความเป็นตัวตนของแต่ละคนว่ามีความเป็นอิสระและแสดงออกถึงความโดดเด่นอย่างชัดเจน

ความเป็นอยู่ของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ อาศัยอยู่กับแคป้าเมย์เพียงคนเดียว แม้จะมีโทนี่ สตาร์กดูแลแต่ฐานะก็ไม่ได้ร่ำรวยหรือยากจน ช่วงวัยของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ยังนำเสนอผ่านการเป็นนักเรียนระดับมัธยมปลายที่สนใจวิชาเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ การทดลองและเทคโนโลยี มีความเป็นเด็กเนิร์ด ครอบรู้ด้านวิชาการจนมีโอกาสเข้าร่วมแข่งขันตอบปัญหาระดับชาติและใช้องค์ความรู้ค้นหาวิธีสร้างใยแมงมุมใช้เอง แต่ด้วยโอกาสที่ได้รับมอบและความร่อนวิชาทำให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์มุ่งความสนใจในการทำหน้าที่ซูเปอร์ฮีโร่มากกว่าสิ่งอื่น



การมุ่งความสนใจไปที่การทำหน้าซูเปอร์ฮีโร่น่าสนใจว่า แนวคิดจากสำนักพฤติกรรมศาสตร์ของ Skinner (1953) ยังคงใช้อธิบายพฤติกรรมของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ได้ เพราะการให้ความช่วยเหลือผู้คนที่ผ่านตัวตนสไปเดอร์แมนทำให้ได้ตนเองรับรางวัลเป็นโอกาสและชุดสไปเดอร์สูทที่โทนี่ สตาร์กสะท้อนกลับมาเป็นตัวโน้มน้าวใจให้สไปเดอร์แมนทำหน้าที่ต่อไป และยังไปสอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning Theory) ของ Bandura (1977) ที่สไปเดอร์แมนได้รับคำชื่นชมจากการกระทำของตนเองทั้งจากโทนี่ สตาร์กในฐานะผู้มีพระคุณและประชาชนที่ได้รับการช่วยเหลือ

สำหรับตัวสไปเดอร์แมนในภาพยนตร์เรื่องนี้พบว่า เทคโนโลยีเป็นตัวช่วยสำคัญของการทำหน้าที่สไปเดอร์แมนในลักษณะส่วนต่อขยายซึ่งผู้เขียนย้ำอีกครั้งว่าในเวอร์ชันนี้ชุดสไปเดอร์แมนหรือสไปเดอร์สูทมีความเกินสมจริง (Hyperverisimilitude) (ดูภาพที่ 15) อาทิ ม่านตาที่ปรับย่อขยายได้ มีวิทยาการด้านอาวุธ เครื่องยนต์กลไก ความล้ำสมัยที่ฉายภาพผ่านระบบโฮโลแกรม (Hologram) บนอุปกรณ์ยิงใยซึ่งแตกต่างจากชุดสไปเดอร์แมนในเวอร์ชันก่อน

การทำหน้าที่ของสไปเดอร์แมนยังเป็นดูแลรักษาความสงบเรียบร้อยของเมืองให้ความช่วยเหลือผู้คนที่เพื่อสร้างความคุ้นชินของการมีตัวตนและเพื่อให้ผู้คนที่รู้สึกว่าสไปเดอร์แมนเป็นเพื่อนบ้านที่แสนดี ดังที่ปรากฏในฉากต่าง ๆ (ดูภาพที่ 16) เช่น สไปเดอร์แมนจับโจรขโมยจักรยานแต่นำคืนเจ้าของที่แท้จริงไม่ได้จึงเขียนบันทึกพร้อมลงชื่อแสดงถึงความมีตัวตนและความเป็นมิตร และช่วยบอกทางผู้คนที่แสดงถึงความเป็นนักปฏิบัตินิยมในหน้าที่ผู้คอยให้ความช่วยเหลืออย่างไม่เกี่ยงเรื่องเล็กหรือใหญ่

(ภาพที่ 15 ชุดสไปเดอร์สูทที่ได้รับจากโทนี่ สตาร์ก)

(ภาพที่ 16 การให้ความช่วยเหลือของสไปเดอร์แมน)



สิ่งที่แตกต่างจากสไปเดอร์แมนสองเวอร์ชันก่อนหน้านี้คือ การถูกรอด้วยคำสั่งของโทนี่ สตาร์ก เนื่องจากมีบทสนทนาหนึ่งของโทนี่ สตาร์กว่า “ทำตัวดีดิน รับงานเล็ก ๆ ช่วยคนแถวบ้าน นายจะเป็นแค่สไปเดอร์แมน เพื่อนบ้านที่แสนดีไม่ได้หรอก” หากพิจารณาแล้วประโยคนี้สามารถตีความได้หลากหลาย อาจมองเป็นคำเตือนด้วยความหวังดีว่าอยู่ในตำแหน่งที่ควรอยู่ ในทางกลับกันสไปเดอร์แมนถูกรอบังคับให้เดินตามคำสั่งของโทนี่ สตาร์กที่ต้องยอมรับว่าอยู่ในสถานะผู้มีพระคุณของสไปเดอร์แมนและปีเตอร์ พาร์คเกอร์ และอย่าคิดเทียบชั้นกับฮีโร่รุ่นใหญ่คนอื่น ๆ ทำให้เกิดภาพสะท้อนว่าการที่สไปเดอร์แมนมีผู้ใหญ่สนับสนุนเท่ากับมีลำดับชั้นของการสั่งการไปโดยปริยาย ประเด็นนี้ยังแสดงด้วยว่าหากสไปเดอร์แมนไม่ทำตามคำสั่งบงการโทษที่ได้รับคือการถูกยึดชุดกลับไปซึ่งถือเป็นการริบรางวัลที่ได้รับมา

สำหรับตัวร้ายหลักของภาพยนตร์คือวัลเจอร์ (Vulture) มนุษย์ที่ใช้เทคโนโลยีสร้างอุปกรณ์ลักษณะปีกเหยี่ยวไว้ผสมกับร่างกาย (Combination) ให้บินไปมา สำหรับจุดประสงค์ (Purpose) คือขโมยทรัพย์สินบริษัทของโทนี่ สตาร์ก เนื่องจากโทนี่ สตาร์กเข้าแทรกแซงการรับสมัครงานเก็บกู้ซากข้าศึกต่างดาวในเหตุการณ์ที่นิวยอร์กเมื่อปี 2012 การล้างแค้นจึงเป็นแผนการขโมยอุปกรณ์และเทคโนโลยีมาดัดแปลงสำหรับก่ออาชญากรรมต่อไป เมื่อพิจารณาในส่วนลึกก็เห็นถึงความเป็นทุนนิยมและอำนาจนิยม

เนื่องด้วยในบทภาพยนตร์บริษัทสตาร์กอินดัสทรี (บริษัทของโทนี่ สตาร์ก) ค่อนข้างมีอิทธิพลจึงเข้าควบคุมและแทรกแซงหน่วยงานอื่นได้ง่าย ผนวกกับความเป็นบุญเป็นคุณเพราะในเหตุการณ์ของภาพยนตร์ The Avengers (2012) โทนี่ สตาร์กสวมชุดเกราะไอรอนแมนช่วยแมนฮัตตัน (Manhattan) ให้พ้นภัย กรณีนี้จึงสร้างภาพสะท้อนกลับไปทั่วบุคคลอย่างโทนี่ สตาร์กที่มีอีกด้านนอกจากเป็นซูเปอร์ฮีโร่ก็คือนักธุรกิจที่มีเรื่องของผลกำไรเข้ามาเกี่ยวข้อง

สำหรับการเอาชนะตัวร้ายของสไปเดอร์แมนในภาคนี้ยังคงพบว่า สไปเดอร์แมนไม่ได้ลงมือสังหารวัลเจอร์แต่กลับนำเข้าสู่กระบวนการยุติธรรม (ดูภาพที่ 17) ประเด็นนี้ผู้เขียนวิเคราะห์ว่าหนึ่งบริบทในภาพยนตร์สไปเดอร์แมนคือฮีโร่ที่พึ่งทำงานใหญ่ขึ้นแรกการลงมือสังหารแม้เป็นคนร้ายอาจดูเกินตัวไป สอง แม้อำพร่างกายด้วยชุดแต่ข้างในชุดคือปีเตอร์ พาร์คเกอร์ เป็นเพียงเด็กมัธยมปลายการให้ทั้งสไปเดอร์แมนและปีเตอร์ พาร์คเกอร์ตัดสินใจฆ่าศัตรูจึงดูเป็นการปลุกฝังค่านิยมอันรุนแรงแก่ผู้รับสาร สาม ภาพยนตร์สามารถแสดงถึงระบบยุติธรรมที่แข็งแกร่งพอที่จะเอาผิดผู้กระทำความผิดลักษณะดังกล่าวได้จึงไม่ต้องยุติปัญหาด้วยการฆ่าซ้ำยังลบล้างภาพจำว่าซูเปอร์ฮีโร่ทำตัวเป็นศาลเตี้ยผู้สร้างจึงสื่อสารอุดมการณ์เหล่านี้ผ่านภาพยนตร์ก็ว่าได้



ภาพที่ 17 วัลเจอร์ถูกโยนลงมดไว้จนหมดทางหนี

ภาพยนตร์สไปเดอร์แมน พาร์ ฟอรัม โโฮม (ค.ศ.2019) เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจผลการวิเคราะห์ ได้ยิ่งขึ้นผู้เขียนขออธิบายก่อนว่า เรื่องราวของภาพยนตร์สไปเดอร์แมนภาคนี้ไม่ได้เชื่อมต่อกับภาค ก่อนหน้าโดยตรงเนื่องด้วยกลยุทธ์การเล่าเรื่องของมาร์เวลตามที่ได้อธิบายไปแล้ว ดังนั้นรอยต่อ ระหว่างภาพยนตร์สไปเดอร์แมน โโฮมคัมมิง (ค.ศ.2017) กับภาพยนตร์สไปเดอร์แมน พาร์ ฟอรัม โโฮม (ค.ศ.2019) เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลังเหตุการณ์มหาสงครามในภาพยนตร์เรื่องอเวนเจอร์สเฟตจ คีค (Avengers Endgame, 2019) ซึ่งโทนี่ สตาร์กหรือไอรอนแมนเสียชีวิตไปแล้ว และสไปเดอร์แมนมีสถานะกึ่งสมาชิกของทีมอเวนเจอร์



ภาพที่ 18 ฉากสไปเดอร์แมน
กล่าวทักทายผู้คนในมุลนิธิ

แม้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ยังคงถูกนำ เสนอด้วยช่วงวัยนักเรียนชั้นมัธยมปลาย เช่นเดิมแต่เริ่มเรียนรู้ความรักกับมิเชล โจน วัตสันเพื่อนร่วมชั้นเรียนที่มีอุปนิสัยคล้าย กัน แต่ด้วยการสูญเสียที่เกิดขึ้นกับโทนี่ สตาร์กประหนึ่งการเสียดุลลงบนผนวกกับ ภาระหน้าที่ที่เข้ามาจากการเป็นซูเปอร์ฮีโร ทำให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ต้องกลายเป็น ผู้ใหญ่ไปอีกขั้นและต้องใช้ความพิเศษที่มีไป กับความรับผิดชอบต่อหน้าที่จนเกิดภาวะ เกินตัวก็เพราะหน่วยซีลด์ (S.H.I.E.L.D. :

กองการแทรกแซงการบังคับใช้และการส่งกำลังบำรุงเชิงยุทธศาสตร์แห่งมาตุภูมิ) หน่วยงานที่ สนับสนุนการปฏิบัติหน้าที่ของเหล่าซูเปอร์ฮีโรมอบหมายภารกิจให้ กรณีนี้ยังย้ำชัดว่าปีเตอร์ พาร์ คเกอร์กลายเป็นคนมีสังกัดคอยสนับสนุนควบคุมดูแล ดังนั้นจึงไม่ต้องทำงานเสริมหาเลี้ยงชีพเหมือน ปีเตอร์ พาร์คเกอร์เวอร์ชันก่อนหน้า จุดนี้จึงเห็นถึงการเปลี่ยนผ่านของการนำเสนอที่แตกต่างออกไปอย่างสิ้นเชิง

การนำเสนอตัวสไปเดอร์แมนยิ่งเห็นชัดว่าเทคโนโลยีมาใช้ร่วมกับการทำหน้าที่ซูเปอร์ฮีโรยิ่ง กว่าเดิม ทั้งนี้เพราะเรื่องราวในภาพยนตร์ Avengers Infinity War (2018) และภาพยนตร์ Avengers Endgame (2019) สไปเดอร์แมนเผชิญศัตรูระดับภัยจักรวาลทำให้ต้องได้รับการอัปเดตชุดที่มีประสิทธิภาพจนสามารถทำภารกิจในอวกาศได้ โดยเทคโนโลยีดังกล่าวมีลักษณะที่ทำให้สไปเดอร์แมนดูเป็น “มนุษย์ยนต์” หรือ Cyborg ตามแนวคิดของ Clynes และ Kline (1960 p27) ว่าเป็น สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นจากการผสมผสานของระบบสิ่งมีชีวิตกับเครื่องจักรกล ดังนั้นสไปเดอร์แมนใน ภาพยนตร์จึงมีเทคโนโลยีจากชุดเป็นส่วนต่อขยายทำหน้าที่เป็นตัวช่วยในการต่อสู้ แม้สไปเดอร์แมน ผ่านการสู้ศึกระดับจักรวาลมาแล้ว แต่ในภาพยนตร์เดี่ยวสไปเดอร์แมนก็ยังถูกนำเสนอให้เป็นซูเปอร์ฮีโรของชุมชนเช่นเดิมดังที่ปรากฏเป็นฉากหนึ่ง (ดูภาพ 18) คือสไปเดอร์แมนไปปรากฏตัวใน มุลนิธิเพื่อกล่าวทักทายกับผู้คนทีนอกจากสื่อว่าสไปเดอร์แมนมีตัวตนยังแสดงถึงความมีจิตสาธารณะ ต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกันและไม่ลืมว่าตนเองคือเพื่อนบ้านที่แสนดีคนเดิม

เมื่อกล่าวถึงภารกิจของสไปเดอร์แมนจากการวิเคราะห์พบว่า ยังคงทำหน้าที่ซูเปอร์ฮีโร่เช่นเดิมคือกำจัดเหล่าร้าย แต่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ สไปเดอร์แมนดูทำภารกิจที่ได้รับมอบหมายจากองค์กรที่ไปไกลเกินกว่าระดับชุมชน การทำหน้าที่เพื่อนบ้านที่แสนดีจึงเลื่อนกลางลงกลายเป็นผู้พิทักษ์โลกเสียมากกว่า จุดนี้ผู้เขียนมีความเห็นด้วยกับบริบทของตัวละครสไปเดอร์แมนที่ผ่านการทำศึกครั้งใหญ่ ๆ มาแล้วทำให้ผู้สร้างเลือกให้สไปเดอร์แมนทำภารกิจที่ดูสมน้ำสมเนื้อกับขีดความสามารถโดยเฉพาะเทคโนโลยีที่มากระทบชุดและฝ่ายสนับสนุนภารกิจ สอดรับกับตัวร้ายภาคนี้คือมิสเทอริโอ หรือแควนติน เบรก (Quentin Beck) ที่เทียบพร้อมด้วยเทคโนโลยีเช่นเดียวกัน เพราะเป็นอดีตพนักงานบริษัทสตาร์กอินดัสทรีที่อ้างว่าโดนโทนี่ สตาร์กขโมยผลงานก่อนโดนไล่ออกจึงเป็นฉนวนเหตุความแค้น จากการวิเคราะห์ตัวบทของผู้เขียนมีความเห็นว่า ตัวร้ายผู้นี้เป็นภาพแทน (Representation) ของคนที่มองว่าโลกไม่ยุติธรรม เพราะเข้าข้างผู้เป็นซูเปอร์ฮีโร่ ไม่ว่าจะสิ่งซูเปอร์ฮีโร่ก่อไว้จะสร้างบาดแผลในจิตใจคนเพียงใดก็ถูกมองเป็นความชอบธรรมทั้งสิ้น เมื่อเห็นว่าผู้คนศรัทธาในเครื่องแบบและเปลือกนอกแบบที่ซูเปอร์ฮีโร่มีโดยเฉพาะไอรอนแมน (โทนี่ สตาร์ก) มิสเทอริโอจึงสร้างเปลือกนอกที่สวยหรูดูดีแบบซูเปอร์ฮีโร่ด้วยเครื่องแบบและผ้าคลุม (ดูภาพที่ 19) และเข้าถึงสไปเดอร์แมนในฐานะพันธมิตรผู้พิทักษ์จากจักรวาลอื่นนามว่ามิสเทอริโอแต่ข้างในพ้องแพะด้วยการหลอกลวงมิสเทอริโออาศัยความเชื่อมั่นในภาพลักษณ์ (Image) สร้างชุดความจริง (Truth) ใหม่แก่คนทั้งโลกผ่านวิธีการจำลอง (Simulate) เหตุการณ์ที่น่าสะพรึงกลัวต่อมนุษย์ เพื่อให้ตนเองเข้าไปคลี่คลายและกลายเป็นวีรบุรุษแบบที่โทนี่ สตาร์กและได้รับคำสรรเสริญจากคนทั่วโลก (ในโลกภาพยนตร์) ประเด็นที่ว่ามานี้จึงมีความน่าสนใจเพราะสามารถมองได้หลายมิติทั้งความภาพลักษณ์ (Image) ของผู้เป็นซูเปอร์ฮีโร่และตัวตนประดิษฐ์ที่เราใช้ในการนำเสนอ (Appearance) ตนเองเมื่อความจริงถูกเผยว่าทั้งหมดที่มิสเทอริโอทำคือเรื่องสมมติและโกหกการต่อสู้จึงเกิดขึ้น และการเอาชนะตัวร้ายสไปเดอร์แมนมิได้ใช้เพียงแค่กำลังหรืออาวุธที่เป็นเทคโนโลยีล้ำสมัยเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการใช้ความจริงฝั่งตนสู้กับความจริงฝั่งมิสเทอริโอ โดยความจริงฝั่งสไปเดอร์แมนคือเปิดโปงความจริงของฝั่งมิสเทอริโอว่าโกหก เหตุการณ์หายนะทั้งปวงที่เห็นคือการจำลอง (Simulate) ผ่านภาพเสมือนจริงจนผู้คนหวาดกลัว การจัดการมิสเทอริโอสไปเดอร์แมนก็ไม่ได้ลงมือสังหารแต่อย่างใด (ดูภาพที่ 20) แต่ตัวร้ายผู้นี้สิ้นใจตายเองเพราะบาดแผลจากการต่อสู้ อันเป็นการย้ำจุดยืนว่าสไปเดอร์แมนไม่ฆ่าคน



ภาพที่ 19 ฉากมิสเทอริโอหรือแควนติน เบรกจับมือกับสไปเดอร์แมน



ภาพที่ 20 สไปเดอร์แมนหยุดการเคลื่อนไหวของมิสเทอริโอ

จากสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์สไปเดอร์แมน พาร์ ฟอร์ม โสม ได้สะท้อนให้เห็นมุมมองของผู้สร้างที่นำเรื่องความจริงมีหลากหลายด้านซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของโลกยุคหลังสมัยใหม่มาเป็นกลวิธีการเล่าผ่านตัวละครทั้งสไปเดอร์แมนที่เลื่อมใสศรัทธาโทนี่ สตาร์กและไอรอนแมนอย่างสุดหัวใจ แต่ความจริงของมิสเทรียกลับเป็นตรงกันข้ามคือมองโทนี่ สตาร์กคือคนชั่ว หัวขโมย วายร้าย กรณีนี้จึงเป็นกระจกสะท้อนโลกนอกจอภาพยนตร์หรือโลกแห่งความจริงของเราทำนองทั้งหลายที่ความจริงมีหลายด้านและไม่จำเป็นต้องหาว่าความจริงใจจริงที่สุดและความจริงใดที่มันจริง

ภาพยนตร์สไปเดอร์แมน โน เวย์ โสม (ค.ศ.2021) ดำเนินเรื่องราวต่อจากเหตุการณ์ช่วงท้ายของภาพยนตร์สไปเดอร์แมน พาร์ ฟอร์ม โสมทันทีภายหลังจากมิสเทรียโอใส่ความว่าสไปเดอร์แมนฆ่าตนเองก่อนเสียชีวิตและเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของสไปเดอร์แมนว่าเป็นปีเตอร์ พาร์คเกอร์ แม้ผู้เขียนชี้แจงแล้วว่าภารกิจของปีเตอร์ พาร์คเกอร์และสไปเดอร์แมนออกจากกัน แต่ต้องยอมรับเมื่อภาพยนตร์สื่อให้เห็นว่าปัญหาที่เกิดขึ้นกับสไปเดอร์แมนก็เท่ากับเกิดขึ้นกับปีเตอร์ พาร์คเกอร์ด้วยเสมือนตัวรหัสที่กำหนดพฤติกรรมของทั้งสองตัวตนเริ่มปะปนกันจนกลายเป็นปัญหาพัวพัน ความเข้าใจผิดดังกล่าวส่งผลกระทบต่อลักษณะย้อนกลับ (Reverse) คือสไปเดอร์แมนกลายเป็นตัวร้ายและฆ่าตราบในสายตาประชาชน เสียงชื่นชมกลับกลายเป็นคำก่นด่าปีเตอร์ พาร์คเกอร์กลายเป็นจำเลยของสังคมที่ไม่มีพื้นที่ให้แก้ต่างเหมือนคนอื่น ๆ มลทินและตราประทับเกิดขึ้นทันทีกับตัวตนทั้งสอง

ภาวะวิกฤติที่ส่งผลกระทบต่อตัวปีเตอร์ พาร์คเกอร์และคนรอบข้างถูกใช้เป็นตัวดำเนินเรื่องและนำเสนอตัวปีเตอร์ พาร์คเกอร์ต้องมีความเป็นใหญ่ที่เข้มแข็งอดทนต่อแรงกดดันยิ่งขึ้น ทั้งปีเตอร์ พาร์คเกอร์และสไปเดอร์แมนต่างต้องหาวิธีจัดการเพื่อแก้ไขสิ่งที่ส่งผลกระทบต่อทั้งหมด ภาวะกดดันดังกล่าวมาพร้อมกับช่วงเวลาที่ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ต้องเข้ามาหาวิทยาลัยซึ่งถือเป็นปัญหาของฝั่งปีเตอร์ พาร์คเกอร์เอง การก้าวสู่วัยอุดมศึกษาเป็นส่วนที่ผู้สร้างภาพยนตร์นำเสนอถึงการเจริญเติบโตตามวัยผ่านภาพยนตร์แต่ละภาคที่ออกฉาย จากการวิเคราะห์ห้วงของผู้เขียนสรุปว่า ภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเรื่องนี้ได้นำเสนอปีเตอร์ พาร์คเกอร์ในด้านของการเติบโตทางความคิดเกินวัยผ่านการแก้ปัญหาแบบผู้ใหญ่ แต่การนำเสนอวิธีการแก้ปัญหาของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ในภาพยนตร์กลับกลายเป็นการแก้ปัญหาแบบเด็กอ่อนต่อโลก โดยลืมนำถึงผลกระทบที่นำมาซึ่งความโกลาหลหรือปรากฏการณ์ผลกระทบผีเสื้อขยับปีก (Butterfly effect) กล่าวคือความพยายามแก้ปัญหาให้ตัวตนทั้งสองกลับก่อปัญหาที่ลามไปเรื่อย ๆ

ในฝั่งสไปเดอร์แมนยังคงไว้ซึ่งการต่อสู้กับสิ่งชั่วร้ายผ่านการใช้เทคโนโลยีเป็นตัวเสริมกำลัง แต่ผู้เขียนคิดว่าไม่ใช่เรื่องน่าตื่นตาตื่นใจอะไรแล้วเพราะเห็นเทคโนโลยีเหล่านี้มาบ่อยครั้งจากภาพยนตร์เรื่องก่อนหน้า แต่สิ่งที่น่าสนใจของการนำเสนอสไปเดอร์แมนในครั้งนี้คือสไปเดอร์แมนสู้เพื่อผลประโยชน์ของตัวเองไม่ใช่เพื่อสังคม เนื่องด้วยวิกฤติในภาพยนตร์คือการเดินทางข้ามจักรวาลของเหล่าร้ายรวมถึงตัวปีเตอร์ พาร์คเกอร์และสไปเดอร์แมนจากจักรวาลอื่น ปรากฏการณ์ดังกล่าวนี้มาร์เวลใช้คำว่า “พหุจักรวาล” (Multiverse) (ดูรายละเอียด เพิ่มเติม Lavender, 2017 p288) ดังนั้นมิติของคำว่าเพื่อนบ้านที่แสนดีจึงดูเลือนหายไปอีก เพราะในภาพยนตร์ผู้คนที่กำลังตั้งแง่สงสัยในความเป็นซูเปอร์ฮีโร่ของสไปเดอร์แมนว่าบริสุทธิ์จริงหรือไม่ สไปเดอร์แมนจึง ขาดสิทธิ์ใน

การออกทำหน้าทีไปโดยปริยาย ตัวภาพยนตร์จึงนำเสนอการต่อสู้ของสไปเดอร์แมนที่เปรียบดังการเรียกร้องความเป็นธรรมให้ตนเองซึ่งนับว่าขัดกับลักษณะของการเป็นซูเปอร์ฮีโร่



ภาพที่ 21 เหล่าร้ายที่ปรากฏตัวในภาพยนตร์สไปเดอร์แมน โน เวย์ โสม

สำหรับตัวร้ายในภาพยนตร์เรื่องนี้ถือได้ว่าเป็นการแสดงถึงภาวะวิกฤตอย่างชัดเจน เนื่องจากเป็นตัวร้ายหน้าเก่าแต่กลับมาใหม่ในบริบทที่แตกต่างกันออกไปและปรากฏตัวพร้อมกัน ทั้งนี้ผู้เขียนต้องแทรกเรื่องของการถ่ายโยงตัวบท (Intertextuality) อีกครั้งเนื่องด้วยตัวร้ายเหล่านี้ล้วนเป็นตัวร้ายที่ปรากฏตัวในภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเวอร์ชันที่หนึ่งและสองตามที่คุณเขียนได้อธิบายผลไปแล้ว อันประกอบด้วย (ดูภาพ 21) กรีน ก๊อบลินจากสไปเดอร์แมน ปี 2002 ดร.ออกโตปัสจากสไปเดอร์แมน 2 ปี 2004 แซนแมนจากสไปเดอร์แมน 3 ปี 2007 ลิซาร์ด จากดิ อะเมซิง สไปเดอร์แมน ปี 2012 และอิลเคโตรจากจากดิ อะเมซิง สไปเดอร์แมน ปี 2014 ฉะนั้นหากผู้รับสารไม่เคยชมภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเวอร์ชันก่อนหน้ามาเสียก่อนก็จะไม่เข้าใจที่มาที่ไปของตัวร้ายเหล่านี้



ภาพที่ 22 ฉากการปรากฏตัวพร้อมกันของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ และสไปเดอร์แมน ทั้ง 3 คน จาก 3 เวอร์ชันภาพยนตร์

จากปรากฏการณ์ข้ามจักรวาลที่เกิดขึ้นเป็นการส่งสัญญาณจากทางค่ายมาร์เวลสตูดิโอว่าความจริงมีหลากหลาย สิ่งที่เกิดขึ้นแล้วสามารถเกิดขึ้นได้ด้วยเหตุผลที่แตกต่างออกไปและไม่จำเป็นต้องจบลงแบบเดิม ภาพยนตร์สไปเดอร์แมนแต่ละเวอร์ชันเปรียบดังโลกคนละใบที่มีชุดของความจริงเป็นของตนเอง มีสไปเดอร์แมนและปีเตอร์ พาร์คเกอร์เป็นของตนเอง วิธีการนำเสนอดังกล่าวจึงทำให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์และสไปเดอร์แมนจากเวอร์ชันก่อนหน้ามาปรากฏตัวในภาพยนตร์เรื่องสไปเดอร์แมน โน เวย์ โสมด้วย (ดูภาพที่ 22) ซึ่งถือได้ว่าเป็นการใช้แนวคิดการยุบรวม (Implosion) ที่ชัดเจนตามการเล่าเรื่องแบบยุคหลังสมัยใหม่และผู้รับสารที่เคยรับชมภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเวอร์ชันก่อนหน้าก็สามารถถ่ายโยงตัวบทมาได้

สำหรับการจัดการกับเหล่าร้ายยังย้ำจุดยืนว่าสไปเดอร์แมนไม่เน้นการฆ่าล้างที่พยายามทำมาตลอด ดังนั้นวิธีการในภาพยนตร์คือส่งตัวเหล่าร้ายทั้งหลายกลับไปขังที่ ๆ จากมาเพื่อกลับไปดำเนินตามวิถีแห่งตน การกระทำดังกล่าวคือการนำเสนอคุณธรรมอันเป็นคุณสมบัติประการหนึ่งของการเป็นซูเปอร์ฮีโร่ที่สไปเดอร์แมนยังคงยึดมั่นในการดำรงตนเสมอมา

แม้ปัญหาที่เกิดขึ้นกับสไปเดอร์แมนสามารถคลี่คลายลงแต่ปัญหาของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ยังคงอยู่เนื่องจากผู้คนรับรู้ตัวตนอีกตัวตนหนึ่ง ดังนั้นปีเตอร์ พาร์คเกอร์จึงยอมเสียสละด้วยการให้ทุกคนลืมความทรงจำทั้งหมดที่มีต่อปีเตอร์ พาร์คเกอร์ผ่านพลังเวทมนต์ของดร.สเตรนจ์ ในทัศนะของผู้เขียนปีเตอร์ พาร์คเกอร์ก็ยังเป็นตัวแทน (Represent) ของคนอาภัพที่หนีไม่พ้นความสูญเสียอันเป็นดังลักษณะประจำหนึ่งของผู้ที่เป็นซูเปอร์ฮีโร่

เมื่อพิจารณาที่ตัวบทผู้เขียนมีความเห็นว่าปีเตอร์ พาร์คเกอร์เวอร์ชันนี้น่าสงสารที่สุด เพราะประสบทั้งการสูญเสียด้วยการจากไปทางกายอย่างการเสียโทนี่ สตาร์กและป้าเมย์ และการสูญเสียเชิงอุปมาอุปไมยด้านการสูญเสียตัวตนเพราะไม่มีใครจำปีเตอร์ พาร์คเกอร์ได้ขณะที่ปีเตอร์ พาร์คเกอร์กลับจำบุคคลเหล่านั้นได้ทั้งหมดทั้งสหายร่วมสงคราม เอ็มเจแฟนสาว และเนทเพื่อนสนิท ดังนั้นชื่อภาควาโน เวย์ โฮม (No Way Home) อาจหมายถึงการไม่มีทางวนกลับไปยังจุดเดิมแบบที่เคยเป็นมาก่อนอีกแล้วซึ่งนี่จึงแสดงจุดที่น่าเห็นอกเห็นใจ (Empathy) ที่ผู้รับสารมีต่อตัวปีเตอร์ พาร์คเกอร์ได้อย่างดี

จากภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเวอร์ชันที่สามการเล่าเรื่องภายใต้อิทธิพลของความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและความเป็นแฟนตาซี (Fantasy) แบบเกินสมจริง (Hyperverisimilitude) ทำให้ภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเวอร์ชันนี้มีความโดดเด่น แตกต่าง มีความสนุกและสอดคล้องกับยุคสมัยและเป็นไปตามความคาดหวังของแฟนภาพยนตร์ การนำเสนอตัวละครปีเตอร์ พาร์คเกอร์มีจุดเหมือนและต่างจากฉบับหนังสือการ์ตูนรวมถึงจากภาพยนตร์เวอร์ชันก่อนหน้า โดยจุดที่ต่างนั้นชัดเจนว่าอิทธิพลของช่วงเวลาภาพยนตร์ออกฉายมีผลต่อการตีความและนำเสนอ ดังที่ปีเตอร์ พาร์คเกอร์มีลักษณะเป็นคนติดสมาร์ทโฟน ชอบถ่ายชอบบันทึกและแชร์ผลงานผ่านสื่อสังคมเสมือนภาพแทนของคนยุคข้อมูลข่าวสาร ความก้าวล้ำทางเทคโนโลยีฉายมายังตัวสไปเดอร์แมนในลักษณะของความเป็นมนุษย์ยนต์ (Cyborg) ที่หลอมรวมระหว่างมนุษย์และเครื่องจักรเพื่อลดทอนจุดด้อยแต่ทวีความสามารถที่ก้าวล้ำเกินกรอบที่ถูกวางไว้ในตำแหน่ง “เพื่อนบ้านที่แสนดี” เพราะเส้นเรื่องสไปเดอร์แมนในเวอร์ชันนี้ได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่เรื่องอื่น ๆ ทำให้สไปเดอร์แมนต้องเผชิญศึกหลายระดับตั้งแต่โจรขโมยจักรยานจนถึงเอเลี่ยน

เมื่อเทียบเคียงกับแนวคิดซูเปอร์ฮีโรอเมริกันก็พบความน่าสนใจว่า สไปเดอร์แมนทั้งสามเวอร์ชันมีส่วนที่ไม่สอดคล้องตามแนวคิดของ Campbell (อ้างถึงแล้ว) ที่กล่าวว่าการทำหน้าที่ของฮีโร่ต้องไม่มุ่งหมายให้เกิดประโยชน์ส่วนตน เพราะจากการพิจารณาตัวบทเห็นชัดว่าการทำหน้าที่ของสไปเดอร์แมนมักมีวาระซ่อนเร้นที่เอื้อประโยชน์แก่ตัวสไปเดอร์แมนรวมถึงเอื้อประโยชน์ให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ด้วย เช่น เปิดเผยตัวตนต่อแมรี่เจน เพื่อหวังให้เธอประทับใจในตัวปีเตอร์ พาร์คเกอร์ ระหว่างทำภารกิจก็ตั้งกล้องไว้ถ่ายตนเองเพื่อให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์นำภาพไปขายสำนักข่าว สไปเดอร์แมนได้พื้นที่โฆษณาตนเอง ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ได้รายได้ ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ใช้ความ

ดำรงรักษาไว้ซึ่งความดีด้วยการต่อสู้ กรณีดังกล่าวจึงสอดคล้องกับแบบจำลองการสื่อสารของ Jakobson เมื่อรหัส (Code) คือการต้องทำดี ป้องกันความชั่ว ช่วยเหลือผู้คน ตัวอรรถภาษา (Metalingual) จึงเป็นซูเปอร์ฮีโร่ (อ่านเพิ่มเติม Introduction of Communication Studies, 1990) ซึ่งเห็นได้ชัดเจนแล้วจากภาพยนตร์สไปเดอร์แมนแต่ละภาค นอกจากนี้การวิเคราะห์ที่ผ่าน มาทำให้พบว่าตัวละครทั้งสองฝ่ายมีลักษณะเป็นตัวกลม (Round Character) สลับกันไปมาทั้งดี และร้ายตามแต่สถานการณ์แสดงคุณลักษณะความเป็นธรรมชาติของมนุษย์ที่อารมณ์ความรู้สึก ผันแปรไปเรื่อย ๆ ได้เสมอ

ในมุมมองการเปลี่ยนผ่านพบว่าภาพยนตร์สไปเดอร์แมนมีพัฒนาการไปตามยุคสมัยทั้งด้าน เทคนิคการสร้างที่พึ่งพาอาศัยเทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ทำให้ภาพยนตร์แนวซูเปอร์ฮีโร่มีความ เป็นนิยายวิทยาศาสตร์ (Sci-Fi) ผสมผสานกับจินตนาการและแฟนตาซี (Fantasy) ผลิออกมาด้วยความจริงเสมือน (Simulation) และเกินสมจริง (Hyperverimilitude) ไปพร้อมกันให้ประจักษ์ ด้วยสายตาที่ผู้เขียนใช้คำว่า “จินตนาการรูปธรรม” (Hyperreality) เนื่องจากจินตนาการสิ้นสุดลง (Imaginary Exist) จากการถูกทำให้เกิดขึ้นจริง (Real) ในรูปแบบสื่อภาพยนตร์ที่รับรู้ได้จากเปิด รับ นอกเหนือจากเทคนิคการสร้างยังพบด้วยว่าบริบท (Context) กลายเป็นสิ่งที่เข้ามามีอิทธิพล ต่อการตีความและนำเสนอตัวภาพยนตร์ดังที่ผู้เขียนแสดงผลของการวิเคราะห์ไว้ ภาพยนตร์ สไปเดอร์แมนเวอร์ชันแรก (ค.ศ.2002-2007) ใช้ความเคร่งเครียดจริงจังเป็นตัวขับเคลื่อนเรื่องราว ปีเตอร์ พาร์คเกอร์มักประสบความล้มเหลวเพราะปัญหา สารพัดและเป็นปัญหาที่แก้ไม่ตกซึ่งมัก เห็นปัญหาเดิม ๆ สะท้อนปัญหาในชีวิตจริงของคนเราที่เชื่อว่าแก้ไปแล้วจะไม่กลับมาให้แก้ไขอีก การ เป็นสไปเดอร์แมนนอกจากได้ใช้พลังพิเศษเพื่อทำความดีแล้วยังเป็นเสมือนฉากหน้าให้ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ได้หลบเลี่ยงปัญหาส่วนตัวไว้ชั่วคราวและไปมุ่งมั่นทำหน้าที่ต่อสู้เหล่าร้ายด้วยมาดที่เจียบ ขริม ภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเวอร์ชันที่สอง (ค.ศ.2012-2014) พลังของเทคโนโลยีเข้ามารองรับ เนื้อเรื่องอย่างสมเหตุสมผล (Technology Determinism) และเป็นตัวขับเคลื่อน เรื่องราวตั้งแต่ การได้พลังพิเศษจนไปถึงการสร้างเครื่องมือมาสนับสนุนการเป็นสไปเดอร์แมนพร้อมๆ กับความ เป็นนักสืบและนักเทคโนโลยี ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ดูเป็นคนหัวขบถ เชื่อมั่นในความเป็นตัวของตัวเอง ส่งต่อไปยัง สไปเดอร์แมนที่กลายเป็นซูเปอร์ฮีโร่ที่มีเทคโนโลยีและสิ่งประดิษฐ์เป็นตัวเสริมกำลังจน มีเวลาต่อปากต่อคำหรือพูดมากได้ระหว่างการต่อสู้ ภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเวอร์ชันที่สาม (ค.ศ.2017-2021) ย้ำชัดถึงความเป็นโลกปัจจุบันโดยนำเอาเรื่องเทคโนโลยีมารับใช้ระดับ ปัจจุบันบุคคล ปีเตอร์ พาร์คเกอร์คือเด็กรุ่นใหม่ที่เชื่อมต่อกับโลกออนไลน์ตลอดเวลาและใช้มันอย่าง คล่องแคล่วในการสร้างเรื่องราวของสไปเดอร์แมนผ่านประกาศคุณความดีบนสื่อสังคมออนไลน์ คล้ายกับพฤติกรรมผู้คนในปัจจุบันที่ใช้พื้นที่ออนไลน์แสดงความเป็นตนเอง ความเป็นสไปเดอร์แมน ปรากฏในรูปแบบซูเปอร์ฮีโร่มีสังกัดมีหน่วยงานสนับสนุนและมีความเป็นมนุษย์ยนต์ (Cyborg) ผสม ผสานอยู่ในตัวอย่างชัดเจนมากจนทำให้สไปเดอร์แมนเวอร์ชันนี้ดูออกห่างจากความเป็นซูเปอร์ฮีโร่ ระดับชุมชนไปด้วยซึ่งตามที่ได้ชี้แจงว่าสไปเดอร์แมนเวอร์ชันนี้คือหนึ่งในซูเปอร์ฮีโร่ที่รวม กอบกู้จักรวาลร่วมกับเหล่าอเวนเจอร์

จากการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีของภาพยนตร์สไปเดอร์แมนทำให้เห็นประเด็นในโครงเรื่องเชิงลึกว่าการนำเสนอหรือนาบทที่แตกต่างกันของทั้งสองตัวตน (สไปเดอร์แมนและปีเตอร์ พาร์คเกอร์) ผ่านการจัดการด้วยรหัส (Code) ที่กำหนดพฤติกรรม ซึ่งสแตน ลีใช้รหัสนี้เพื่อแยกตัวตนทั้งสองออกจากกัน ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ในภาพยนตร์เวอร์ชันที่หนึ่งคือชายหนุ่มทั่วไปซึ่งยังมีภาพลักษณ์ (Image) ที่ย้อนแย้งกับภาพจำของชายชาตรีที่เป็นฮีโร่ แต่รหัสในการประกอบสร้างก็เปลี่ยนไปเมื่อปีเตอร์ พาร์คเกอร์ถูกนำเสนอใหม่ในภาพยนตร์เวอร์ชันที่สองและสาม มิติของความน่าสงสารลดน้อยลงและเป็นลักษณะย้อนกลับ กล่าวคือปีเตอร์ พาร์คเกอร์ ในภาพยนตร์เวอร์ชันแรกดูอาภัพตั้งแต่แรกและคลุกคลีในภาคที่สาม เพราะองค์ประกอบต่าง ๆ ในชีวิตดูเข้าที่เข้าทาง ส่วนปีเตอร์ พาร์คเกอร์ในภาพยนตร์เวอร์ชันถัดมาที่ชีวิตส่วนตัวดูสดใสแต่กลับลงเอยด้วยการสูญเสียในช่วงท้าย อย่างปีเตอร์ พาร์คเกอร์เสียเกวิน สเตซี่ไปในภาพยนตร์ เรื่อง ดิ อะเมซิงสไปเดอร์แมน 2 (ค.ศ.2014) และปีเตอร์ พาร์คเกอร์เสียป้าเมย์และเสียความมีตัวตนในความทรงจำของคนทั่วโลกไปในภาพยนตร์สไปเดอร์แมน โน เวย์ โฮม (ค.ศ.2021) ความเพียบพร้อมที่เคยมีทยอยหายไปจนไม่หลงเหลืออะไรเลย ดังนั้นผู้เขียนจึงสรุปได้ว่าปีเตอร์ พาร์คเกอร์จึงดูเป็นสัญลักษณ์ของความอาภัพในชีวิต

ขณะที่สไปเดอร์แมนปรากฏขึ้น (Appearance) ด้วยการมีอัตลักษณ์ (Identity) Coogan (อ้างถึงในภาวิน, 2556) ที่ชัดเจนด้วยชุดมิติคิด เคลื่อนที่ด้วยการห้อยโหนพร้อมพลังพิเศษเพื่อช่วยเหลือผู้คน ปกป้องความดีผดุงความสงบสุข สไปเดอร์แมนเป็นดั่งอัตตสัญลักษณ์ (Metasign) ที่อ้างอิงถึงตัวสไปเดอร์แมนเองมีใช้ตัวแทนของความดีงามใด ๆ เพราะพฤติกรรมถูกรอบด้วยรหัสของความ เป็นซูเปอร์ฮีโร่แล้ว แต่ความย้อนแย้งที่เป็นจริง (Paradoxical) กลายเป็นตัวไปสร้างความสนุกสนานกับผู้รับสารเพราะความต่างอย่างสุดขั้วต้นทับซ้อนกันบนตัวตนสลับกันปรากฏ (Appear) และไม่ปรากฏ (Disappear) หรือแม้กระทั่งปรากฏแบบครึ่ง ๆ กลาง ๆ เพื่อให้ผู้รับสารตัดสินใจเองว่าที่ปรากฏตรงหน้าคือปีเตอร์ พาร์คเกอร์หรือสไปเดอร์แมน

ความหลากหลายในบทบาททางสังคมและหลายอัตลักษณ์ถือเป็นส่วนหนึ่งของความเป็นตัวตนในยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern) Glenn Ward (2003) ในภาพยนตร์สไปเดอร์แมนเห็นแล้วว่าปีเตอร์ พาร์คเกอร์มีสวามิภักดิ์ต่าง ๆ ที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อใช้ในสถานะที่ต่างกัน แต่ละบทบาทต่างมีรหัสย่อย (Subcode) ลงไปจารรหัสของความเป็นปีเตอร์ พาร์คเกอร์ อาทิ บทบาทหลานชายของป้าเมย์กับลุงเบน บทบาทแฟนหนุ่มของเอ็มเจหรือเกวิน สเตซี่ บทบาทเพื่อนของแฮร์รี่หรือเนท บทบาทช่างภาพประจำตัวสไปเดอร์แมน และบทบาทผู้มีพลังพิเศษซึ่งผันแปรและทับซ้อนไปตามสถานการณ์ เงื่อนไขของสังคมมีความสลับมีความซับซ้อนขึ้นบทบาททางสังคมจึงมีความหลากหลายและใช้กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม (Social Learning) Bandura (1963) เพื่อให้ได้รับผลตอบแทนเป็นรางวัลของแต่ละบทบาท ถ้าหากไม่กระทำตามรหัสที่กำหนดไว้ก็จะได้รับผลในทางตรงกันข้าม เช่น มีพลังพิเศษแต่ไม่ใช่เพื่อยับยั้งโจรจึงทำให้ลุงเบนถูกยิงเสียชีวิตนั้นคือบทลงโทษที่ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ได้รับ

แม้แต่ตัวสไปเดอร์แมนเองที่แท้จริงแล้วควรมีรหัสเดียวคือรหัสการเป็นซูเปอร์ฮีโร่ทำความดีเพื่อได้รับรางวัลเป็นการให้การยอมรับจากประชาชน จากตำรวจและอนุญาตให้ทำภารกิจต่อไป แต่กลับกลายเป็นว่าภาพยนตร์แสดงออกมาให้สไปเดอร์แมนใช้รหัสของปีเตอร์ พาร์คเกอร์มาร่วม

ด้วยในบางครั้ง เช่น สไปเดอร์แมนที่ถอดหน้ากากระหว่างต่อสู้เพื่อผลประโยชน์ที่ผู้สร้างได้ใส่มุมมอง (Point of View) ให้เห็นถึงการทับซ้อนระหว่างตัวตนทั้งสองผ่านการคิด การกระทำ และการตัดสินใจ การผสมผสานของรหัส (Hybrid Code) จึงเกิดขึ้นและเสมือนการทำนายผู้ชมให้เข้าไปมีส่วนร่วมกับภาพยนตร์และตัดสินใจเองว่าสิ่งที่ปรากฏนั้นควรใช้รหัสของใครเพื่อประกอบสร้างความหมาย เมื่อถอยออกมามองที่ตัวสื่อซึ่งก็คือภาพยนตร์ที่ McLuhan (1964) บอกว่าเป็นสื่อร้อน (Hot Media) การที่ผู้ชมนำตัวเองเข้าไปมีส่วนร่วมตัดสินใจทำให้สื่อถูกลดระดับความร้อนลงเนื่องจากภาพยนตร์สไปเดอร์แมนคือการชนกันของทั้งสามโลกอันได้แก่ โลกแห่งความจริง (Real) ของผู้ชมภาพยนตร์ โลกของปีเตอร์ พาร์คเกอร์ที่ถูกสร้างแบบสมจริง (Verisimilitude) และโลกของสไปเดอร์แมนที่ถูกสร้างแบบเกินสมจริง (Hyperverisimilitude) ดังนั้นผู้ชมภาพยนตร์ก็ต้องยอมรับในการยึดถือรหัสบางอย่างและปล่อยวางรหัสบางอย่างไว้ระหว่างรับชมภาพยนตร์เพื่อกลายเป็นส่วนหนึ่งในเรื่องเล่าจากผู้สร้าง ทั้งนี้ ตัวสไปเดอร์แมนและภาพยนตร์เองก็นับว่าเป็นเทคโนโลยีเมื่อนำแนวคิดธรรมชาติของเทคโนโลยีที่ W.Brian (2009) ที่มาประกอบก็พบว่าสไปเดอร์แมนถูกสร้างมาเพื่อ (Purpose) เป็นซูเปอร์ฮีโรจากจินตนาการของสแตน ลี ซึ่งสไปเดอร์แมนคือการผสมกัน (Combination) ของคนและสัตว์ เมื่อได้รับความนิยมนักทำวนซ้ำ (Recursiveness) จนออกมาเป็นภาพยนตร์ถึงสามเวอร์ชัน และภาพยนตร์เองก็มีองค์ประกอบทั้งสามของธรรมชาติด้านเทคโนโลยี เพราะมีวัตถุประสงค์จะเพื่อความบันเทิงหรือเพื่อเผยแพร่อุดมการณ์ใดๆ ก็ตามที่มาพร้อมกับการผสมเรื่องราวความคิดจากผู้สร้างไม่ว่าจะเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องแต่งและถูกทำวนซ้ำแบบไม่รู้จบจนปัจจุบันเฉกเช่นภาพยนตร์สไปเดอร์แมนที่มีมาถึงเวอร์ชันปัจจุบัน หนึ่ง ขณะที่ผู้เขียนได้เขียนกำลังจะจบบทความนี้ลงก็เป็นช่วงเวลาเดียวกันอนิเมชัน (Animation) เรื่องสไปเดอร์แมน ผงาดข้ามจักรวาลแมงมุม (Spider Man Across the Spider Verse, 2023) เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ ซึ่งจุดเด่นของภาพยนตร์นี้คล้ายกับสไปเดอร์แมน โน เวย์ โสม (2021) คือการปรากฏตัวของสไปเดอร์แมน ปีเตอร์ พาร์คเกอร์ และบุคคลอื่นที่มีพลังสไปเดอร์แมนอย่างไมล์ โมราเลส (Miles Morales) ในจักรวาลต่าง ๆ แม้ไม่ได้อยู่ในส่วนที่ผู้เขียนนำมาวิเคราะห์แต่ก็น่าสนใจว่าการเล่าเรื่องของสไปเดอร์แมนยังมีทางไปต่อไปได้อีกอย่างหลากหลายภายใต้แนวคิดพหุจักรวาล (Multiverse) ที่แต่ละจักรวาลมีปีเตอร์ พาร์คเกอร์ของตนเอง มีสไปเดอร์แมนของตนเอง แต่ละตัวตนมีเส้นเรื่องแนวทาง ความสูญเสียและความเป็นไปที่เหมือนและต่างกัน นี่จึงยิ่งสอดรับทั้งความเป็นเทคโนโลยีของภาพยนตร์และการเล่าเรื่องแบบยุคหลังสมัยใหม่ (Postmodern Storytelling) ทั้งนี้ผู้เขียนยังเชื่อมั่นว่าภาพยนตร์สไปเดอร์แมนฉบับคนแสดงแบบที่นำมาวิเคราะห์ยังคงมีต่อ อาจเป็นภาคต่อหรือเวอร์ชันถัดจากนี้ก็ได้เพื่อสนองความต้องการของผู้รับสารที่ต้องการเห็นสไปเดอร์แมน ปีเตอร์ พาร์คเกอร์หรือบุคคลอื่นที่มารับหน้าที่เพื่อนบ้านที่แสนดีต่อไป นั่นจึงเป็นโอกาสสำหรับผู้มีความสนใจที่ต้องการหยิบยกมาศึกษา วิเคราะห์ พิจารณาความเป็นไป ซึ่งแน่นอนว่าการเล่าเรื่องเดิมซ้ำแล้วซ้ำอีกรวมถึงการนำเสนอตัวละครแบบย่ำอยู่กับที่ย่อมไม่ได้ผล ดังนั้นผู้สร้างจึงต้องอาศัยการตีความเพื่อปรับโครงเรื่องให้สอดคล้องกับความเป็นยุคหลังสมัยใหม่ดังที่บทความนี้ได้อธิบายถึงความเป็นอภิมหาวีรบุรุษของสไปเดอร์แมนในยุคหลังสมัยใหม่

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- กัญญาธิภัทร์ กฤดากร. (2560). กลยุทธ์การประกอบสร้างเนื้อหาภาพยนตร์ให้เกิด
ความนิยมของมาร์เวลสตูดิโอ. (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต).
นิเทศศาสตร์และนวัตกรรม : สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- พิทักษ์ ศศิสุวรรณ. (2562). ซูเปอร์ฮีโร่”จากคนดีในอุดมคติสู่รุ่งอรุณแห่งความวุ่นวาย.
วารสารนิติรัฐกิจและสังคมศาสตร์. ปีที่ 3 (ฉบับที่ 1), 53-69
- พุดฉิมพันธ์ ปรีดีและธีรภัทร วรรณฤมล. (2560). การสื่อสารอุดมการณ์อเมริกันผ่าน
ภาพยนตร์ซูเปอร์ฮีโร่ของบริษัท มาร์เวล. วารสารการสื่อสารมวลชน. ปีที่
5 (ฉบับที่ 1), 18-41
- ถิรพันธ์ อนุวัชศิริวงศ์และคณะ. (2543). นิเทศศาสตร์กับเรื่องเล่าและการเล่าเรื่อง.
พิมพ์ครั้งแรก. กรุงเทพมหานคร : ฝ่ายวิจัยและเผยแพร่โครงการสื่อ
สันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- ประทุม อังกูโรหิต. (2556). ปรัชญาปฏิบัตินิยม รากฐานปรัชญาการศึกษาในสังคม
ประชาธิปไตย. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่ง
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ปีเตอร์ เดวิด และ คอลลีน ดอร์แรน (2559). *Stan Lee กำเนิดจักรวาล Marvel.
(Amazing Fantastic Incredible: A Marvelous Memoir)*. (วรรณวิศา
หนุยงค์, ผู้แปล). กรุงเทพมหานคร : ไอดีซี พรีเมียร์.
- ภาวิน มาลัยวงศ์. (2556). การตูนซูเปอร์ฮีโร่และความเป็นวีรบุรุษในสังคมอเมริกัน.
วารสารมนุษยศาสตร์ ปีที่ 20 (ฉบับที่ 2), 90-110
- ศรีไพร โชติจิรวัดนา. (2560). จักรวรรดิการศึกษาโลก. *วารสารครุศาสตร์ ปีที่ 45
(ฉบับที่ 1)*, 345
- สมเกียรติ ศรีเพชร และศิริชัย ศิริกายะ. (2563). การวิเคราะห์เรื่องราวจากภาพยนตร์
เรื่องธอร์ เทพเจ้าสายฟ้าโดยใช้ทฤษฎีโครงสร้างนิทานของเวลาติมิรพรอพพ์.
วารสารนิเทศสยามปริทัศน์ ปีที่ 19 (ฉบับที่ 2), 248-259
- สตาร์พิคส์. (2021). *Multiverse of The (Amazing) Spider-Man*. กรุงเทพฯ

ภาษาอังกฤษ

- Albert Bandura, D. Rose and S.A. Rose. Vicarious Reinforcement and
Imitative Learning. *Journal of Abnormal and Social Psychology*,
67 (1963): 601–607.
- Albert Bandura. (1977). *Social Learning Theory*. New Jersey: Prentice-Hall.

- Alan Cowsill. (2010). *Marvel The Ultimate Character Guide*. Great Britain. Dorling Kindersley Limited. London, England.
- Bryan Tillman. (2011). *Creative Character Design*. Wyman Street, Waltham, MA, United States of America.
- Clynes, Manfred & Kline, Nathan S. (1960). *Cyborg and Space*. *Astronautics September* : 26-76
- Jacobs Mike. (2021). *Marvel's Behind the Mask*. [Streaming Media]. Disney Plus Hotstar.
- Gemma Lavender. (2017). *Quantum Physics in Minutes*. London. Carmelite House.
- Gerard Genette. (1997). *Palimpsests: Literature in the Second Degree*. University of Nebraska Press. Translated by Channa Newman & Claude Doubinsky.
- Glenn Ward. (2003). *Teach Yourself Postmodernism*. Hodder Headline Ltd. London.
- Jean Baudrillard. (1987). *The Ecstasy of Communication*. Columbia University, New York.
- Jeph Loeb and Tom Morris. (2012). *Superheros and Philosophy*. Sixth printing. United States of America. Carus Publishing Company.
- John Fisk. (1990). *Introduction of Communication Studies* (2nd edition). Routledge. New York, United States of America.
- Jonathan J. Sanford. (2012). *Spider-Man and Philosophy*. United States of America. John Wiley & Sons. Inc., Hoboken, New Jersey.
- Mark Currie. (1998). *Postmodern Narrative Theory*. MACMILLAN PRESS LTD. Houndmills, Basingstoke, Hampshire and London.
- Marshall McLuhan. (1964). *Understanding Media, The extensions of man*. McGraw-Hill, New York, United States of America.
- Paddy and Hilary McQueen. (2010). *Key Concepts in Philosophy*. Palgrave Macmillan Publishers. United Kingdom.
- Richard Appignanesi and Chris Garratt. (1995). *Postmodernism for Beginners*. Cambridge: Icon Book Ltd.
- Richard Reynold. (1991). *Super Heroes A Modern Mythology*. University Press of Mississippi. United States of America.
- Roger Caillois. (1961). *Man, Play and Game*. University of Illinois

- Skinner, b.f. (1953). *Science and Human Behavior*. The Macmillan Company. United States of America.
- Tom & Matt Morris. (2012). *Superheroes and Philosophy*. Open Court Publishing Company. United State of America.
- Oxford University. (2013). *Oxford Advanced Learner's Dictionary International Student's Edition*. Longman, Chambers, the University of Oxford and Lancaster and the British Library.

ระบบออนไลน์

- นฤพนธ์ ดั่งวิเศษ. (2565). ซูเปอร์ฮีโร่, Comic Book และมานุษยวิทยา *Super heroes, Comic Book and Anthropology*. เข้าถึงได้จาก <https://www.sac.or.th/portal/th/article/detail/311>
- ลำหน้าโซวี. (2021). ผลสำรวจ ความสนใจฮีโร่ทั่วโลก 85% สนใจค่าย Marvel และ Spider-Man ได้รับความนิยมมากที่สุด เข้าถึงได้จาก <https://www.techoffside.com/2021/05/new-marvel-dc-study/>
- Alyssa Meyers. (2021). *The Results Are In: 'Iron Man' Ranks as Marvel Fans' Favorite MCU Movie*. Retrieved from <https://morningconsult.com/2021/12/08/marvel-movies-characters-rankings/>
- Manasvimakkar. (2022). *10 High School Stereotypes We All Have Experienced: Your Best Guide*. Retrieved from: <https://icytales.com/10-high-school-stereotypes-we-all-have-experienced-your-best-guide/>
- Ocean Ma. (2015). *Spider-Man: How A High School Student Changed Marvel Comics*. Retrieved from <https://diocesefwsb2.instructure.com/courses/6077/pages/spider-man-how-a-high-school-student-changed-marvel-comics>
- The People. (2021). *กว่าซูเปอร์ฮีโร่มาร์เวลจะเจอบ้านกลับบ้าน*. เข้าถึงได้จาก <https://www.facebook.com/thepeoplecoofficial/photos/a.1040280776144446/1858717644300751/?type=3>
- The People. (2021). *Spider-Man: การเดินทาง 60 ปี ของเพื่อนบ้านที่แสนดีในชุดสีแดง*. เข้าถึงได้จาก <https://thepeople.co/60-years-of-spider-man/>