

## สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

ภาพยนตร์เรื่อง “หมากเตะ โลกเตะลิง” เป็นตัวอย่างการปะทะของความขัดแย้งในโลกสัญลักษณ์สู่โลกความเป็นจริงที่กระทบต่อความสัมพันธ์ไทย-ลาวในระดับกว้างและแสดงถึงการต่อสู้ทางความหมายเกี่ยวกับ “ความเป็นลาว” ของคนลาวอย่างเป็นทางการ โดยฝ่ายลาวได้ออกมาประท้วงค่ายหนังจีทีเอชบริษัทผู้ผลิตภาพยนตร์เรื่อง “หมากเตะ โลกเตะลิง” ของไทย เนื่องจากไม่พอใจที่ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวสร้าง “อัตลักษณ์ความเป็นลาว” ที่ขัดกับสิ่งที่คนลาวเป็น จนทำให้ผู้สร้างภาพยนตร์ “หมากเตะ โลกเตะลิง” ต้องลงทุนเพิ่มเติมอีก 2 ล้านบาทเพื่อทำการลบภาพต่างๆ เกี่ยวกับลาวออกไป พร้อมกับการเปลี่ยนชื่อเรื่องใหม่เป็น “หมากเตะรีเทิร์นส” เหตุการณ์นี้นับเป็นความสำเร็จในไม่กี่ครั้งของชาวลาวที่สามารถรื้อถอนการประกอบสร้างความหมายของ “ลาว” ในผลงานของคนไทยที่ประกอบสร้าง “ความเป็นลาว” ในแบบที่คนลาวไม่ยอมรับได้อย่างเป็นรูปธรรม และเป็นครั้งแรกที่ภาครัฐ เอกชน และประชาชนลาวได้รวมตัวกันใช้มาตรการหลายอย่างตอบโต้สื่อบันเทิงไทยอย่างเปิดเผยและตรงไปตรงมาจนอาจทำให้เกิดความขัดแย้งที่รุนแรงได้

กรณีความขัดแย้งไทย-ลาวจากภาพยนตร์เรื่อง “หมากเตะ โลกเตะลิง” ดังกล่าวแสดงให้เห็นชัดเจนว่าจำเป็นต้องมีการขยายกรอบการศึกษาทางด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศที่ไปไกลกว่าการเน้นเรื่องเศรษฐกิจ การเมือง การทหาร ทั้งนี้ การมุ่งให้ความสนใจแต่มิติทางเศรษฐกิจการเมืองอาจไม่เพียงพอต่อการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างไทยกับลาวได้ เพราะถึงแม้ความร่วมมือทางเศรษฐกิจไทย-ลาวดีขึ้นเรื่อยๆ ก็ไม่ได้หมายความว่าความขัดแย้งไทย-ลาวได้หมดไป ปัญหาสำคัญที่มักถูกละเลยไปคือมิติการเมืองเรื่องความหมาย (politics of meaning) ซึ่งต้องอาศัยการทำความเข้าใจ (understanding) เกี่ยวกับความหมายในระดับสัญลักษณ์ (sign) การตีความ (interpretation) การเข้ารหัส/การถอดรหัส (encoding and decoding) และพิจารณาถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจผ่านวาทกรรมชุดต่างๆ (discourses) บนพรมแดนของความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ

สำหรับงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยเลือกแนวทางการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างประเทศผ่านโลกสัญลักษณ์เกี่ยวกับอัตลักษณ์ความเป็นลาว เนื่องจากกรณีความขัดแย้งดังกล่าวเกิดขึ้นในมิติความสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ การต่อสู้เชิงสัญลักษณ์ในเรื่องภาพตัวแทน (representation) เป็นการเมืองทางความหมายรูปแบบใหม่ที่ทวีความสำคัญในโลกปัจจุบัน และภาพยนตร์เป็นพื้นที่ของระบบสัญลักษณ์แบบหนึ่งที่ถูกรุ่นไปด้วยการต่อสู้ทางอุดมการณ์ เป็นทั้งกระบวนการที่มีการผลิต ผลิตซ้ำ และรื้อสร้าง โดยมีคนกลุ่มต่างๆเข้าไปต่อสู้แย่งชิงความหมาย ดังนั้นความขัดแย้งในโลกสัญลักษณ์ไม่เคย