

## บทที่ 2

### ทฤษฎีและแนวคิดที่เกี่ยวข้อง

การเปรียบเทียบ ‘ลักษณะไทย’ และ ‘ลักษณะตะวันตก’ จากสื่อนวนิยายและสื่อภาพยนตร์เรื่อง กาเหว่าที่บางเพลง และ Village of the Damned เป็นการศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบความสัมพันธ์ของเนื้อหาจากนวนิยายและภาพยนตร์กับสังคมของสองวัฒนธรรมและเป็นการศึกษาการตีความสารที่ส่งผ่านสื่อของผู้รับสารเพื่อวิเคราะห์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในสังคมที่ปรากฏในด้านการสื่อสาร กรอบทฤษฎีและแนวคิดในการวิเคราะห์เนื้อหาทางวิจัยชิ้นนี้คือ :

1. การศึกษารูปแบบ (Genre Studies) ซึ่งช่วยให้เรามีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ตัวบท (texts) ว่ามีรูปแบบอย่างไร สร้างขึ้นมาได้อย่างไร และทำหน้าที่อย่างไรต่อผู้รับสารในรูปแบบต่าง ๆ เป็นตัวกำหนดความคาดหวังในการอ่านหนังสือ ชมภาพยนตร์ ชมโทรทัศน์ หรือฟังวิทยุของผู้รับสาร และมีความสัมพันธ์อย่างไรกับสังคมและวัฒนธรรม โดยใช้รูปแบบการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration)

2. แนวคิดเรื่องการรับรู้ของผู้รับสาร (Audience Perception)

3. แนวคิดเรื่องเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Identity)

#### 1: การศึกษารูปแบบ (Genre Studies)

Berger (1992) ให้ความหมายของรูปแบบ (genre) เทียบเท่ากับคำว่า ชนิด หรือ ประเภทของรายการวิทยุ รายการโทรทัศน์ หรือ ภาพยนตร์ คำว่า genre เป็นคำฝรั่งเศสและมีความหมายว่า “ชนิด” (kind) รูปแบบหรือ genre ในงานวรรณกรรมโดยทั่วไปมักจะแบ่งออกกว้าง ๆ เป็นแนว Comedy Tragedy หรือ Epic ส่วนในด้านสื่อมวลชนเช่น วิทยุ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ รูปแบบของรายการมีดังนี้เช่น โฆษณา ข่าว สารคดี ละคร ทอล์คโชว์ เกมโชว์ รายการกีฬา การศึกษารูปแบบ (genres) นั้นจะช่วยทำให้สามารถเข้าใจความหมายที่แท้จริงทางสังคมและการเมืองของรูปแบบ

แบบแต่ละประเภทที่นำเสนอต่อผู้รับสาร การศึกษา Genres สามารถแบ่งออกได้เป็น 4 มิติ (กาญจนา แก้วเทพ: 2541, 166-168) ดังนี้

1. การวิเคราะห์ Genre จากมุมมองของผู้ส่ง หมายถึงการวิเคราะห์ระบบการผลิต Genres แต่ละประเภท การวิเคราะห์ Genre จากมุมมองของผู้ส่งก็คือ การค้นหาว่า มีคุณลักษณะ Convention และ Invention อะไรบ้างในระบบการผลิตของผู้ส่งแต่ละราย นอกจากนั้น เนื่องจากผู้ผลิตจะใช้ประโยชน์จาก Genres ในการทำนaylorรับรู้ของผู้รับสาร (เช่น ถ้ารู้ว่าละครโทรทัศน์มีสาวใช้ดูมาก ก็จะแทรกบทบาทของสาวใช้เข้าไปประกอบด้วย) เราก็อาจจะวิเคราะห์ปัจจัยที่เกี่ยวข้องตัวนี้ด้วย

2. การวิเคราะห์ Genres จากมุมมองของตัวสาร ได้แก่ การวิเคราะห์องค์ประกอบย่อย ๆ ของแต่ละ Genres เช่น การวิเคราะห์เค้าโครงเรื่องของหนังฮอลลีวูดแต่ละประเภทสะท้อนความขัดแย้งที่ไม่ลงตัวอะไรบ้างเช่น หนังประเภท Gangster : ความขัดแย้งระหว่างกฎหมาย v.s. ความสำเร็จในชีวิตปัจเจกบุคคล หนังประเภท Disaster : ความขัดแย้งระหว่างธรรมชาติ v.s. ความพยายามเอาชนะของมนุษย์

3. การวิเคราะห์ Genres จากมุมมองของผู้รับสาร การวิเคราะห์ในมุมมองนี้จะให้ความสนใจกับกระบวนการตีความของผู้รับสาร ทั้งนี้เนื่องจากผลจากการศึกษาเรื่อง Genres ช่วยให้ทราบหลักการบางประการว่า หน้าที่ของ Genres แต่ละชนิดจะเป็นตัวควบคุมกระบวนการตีความหมายโดยอาศัยรูปแบบ (Format) คนที่รู้ตัวว่าจะเข้าไปดูหนังเพลง (Musical Film) ย่อมจะฟังเรื่องความไพเราะของเพลงเป็นพิเศษมากกว่าเค้าโครงเรื่อง กระบวนการตีความของผู้รับสารนี้จะถูกกำหนดมาจากความรู้ประสบการณ์และความคาดหวังว่าจะได้พบข่าวสารหรือความบันเทิงอะไรบ้าง

4. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง Genres กับสังคม-วัฒนธรรม การวิเคราะห์ในประเด็นนี้กระทำได้หลายแง่มุมคือ

- วิเคราะห์ Genres บาง Genres สะท้อนวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และการเมืองของสังคมในแง่มุมใดบ้าง

- วิเคราะห์ว่า มีความสัมพันธ์อย่างไรระหว่าง Genres กับ Life Style ของแต่ละกลุ่ม
- วิเคราะห์ว่า ผลกระทบ (Impact) ของ Genres ประเภทที่เป็น Dramatic มีผลต่อบุคคลแต่ละกลุ่มอย่างไรบ้าง

นอกเหนือจากการวิเคราะห์แบบที่กล่าวมาแล้ว ยังมีวิธีการวิเคราะห์ Genres ได้ใน 3 แง่มุมคือ

(ก) แง่มุมของสุนทรียะ (Aesthetic Dimension) ได้แก่ การวิเคราะห์ผลงานสื่อแต่ละประเภทว่า สามารถแสดงคุณลักษณะด้านสุนทรียะออกมาได้มากน้อยเพียงใด ในกรณีของไทยมักจะมีการวิพากษ์วิจารณ์ละครโทรทัศน์ในแง่มุมนี้อยู่เสมอ

(ข) แง่มุมแบบพิธีกรรม (Ritualistic Dimension) คำว่า “พิธีกรรม” ในที่นี้ หมายถึงการที่ผู้ประกอบพิธีกรรม และผู้เข้าร่วมได้มาแสดงกิจกรรมร่วมกัน (Collective activity) โดยมีความหมายร่วมกัน (Share Meaning) และเราอาจจะประยุกต์แนวคิดดังกล่าวมาใช้อธิบายสื่อสารมวลชนได้ว่า ผลงานของสื่อก็คือ การแลกเปลี่ยนความหมายระหว่างฝ่ายผู้ผลิตและฝ่ายผู้รับสารเพื่อให้เกิดความเข้าใจและความหมายร่วมกัน

(ค) แง่มุมของอุดมการณ์ (Ideological Dimension) ในแง่นี้หมายถึงการวิเคราะห์ Genres แต่ละประเภทรูปนั้น ได้ทำหน้าที่ในระดับลึกซึ้ง คือ ถ่ายทอดอุดมการณ์บางอย่างให้แก่สังคมอย่างไรบ้าง หนึ่งประเภท Cop Story จะต้องให้ตำรวจชนะผู้ร้ายเสมอ ละคร Soap Opera จะสั่งสอนให้ผู้หญิงทำตัวเป็นคนดีของสังคม ละครแบบจักร ๆ วงศ์ ๆ จะถ่ายทอดอุดมการณ์การเคารพผู้มีอำนาจ เป็นต้น

สำหรับในงานศึกษาวิจัยในครั้งนี้ได้นำเอานวนิยายและภาพยนตร์ที่มีรูปแบบเป็นนวนิยายแนววิทยาศาสตร์ (Science Fiction) และภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ (Science Fiction) เข้ามาศึกษาโดยเป็นการวิเคราะห์จากตัวสาร และความสัมพันธ์ทางสังคม-วัฒนธรรม เพื่อเปรียบเทียบเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของสองสังคมคือ สังคมไทย และสังคมตะวันตก ในสื่อที่นำเสนอในแนววิทยาศาสตร์ มีอะไรบางอย่างที่ต่างกันระหว่างแบบไทย และ แบบตะวันตก และได้สะท้อนลักษณะที่เกี่ยวข้องกับความคิด ความเชื่อ การกระทำ ที่เป็นลักษณะทางวัฒนธรรมและสังคมของไทยและตะวันตก

ทั้งนวนิยายแนววิทยาศาสตร์และภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์นั้นมีส่วนที่คล้ายคลึงกันใน เรื่องของการนำเสนอเรื่องราวความ เจริญก้าว หน้าของเทคโนโลยี จินตนาการถึงอนาคตที่มีผลต่อ มนุษย์ ต่างกันตรงที่สื่อนวนิยายไม่สามารถสร้างภาพที่เคลื่อนไหวหรือใช้เทคนิคพิเศษ (Special Effects) ให้ผู้รับสารมองเห็นภาพได้เหมือนกับในภาพยนตร์ ดังนั้นจึงต้องทำความเข้าใจถึงลักษณะ พื้นฐานของสื่อนวนิยายแนววิทยาศาสตร์และสื่อภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์

### รูปแบบนวนิยายแนววิทยาศาสตร์ (Science Fiction Genre)

นวนิยายแนววิทยาศาสตร์นั้นมีลักษณะคล้ายกับเรื่องราวทางประวัติศาสตร์เนื่องจากทั้งสองรูปแบบนี้เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลง (Displacement) ของเวลา ประวัติศาสตร์นั้นค้นหาอดีต ส่วนแนววิทยาศาสตร์นั้นเป็นเรื่องของอนาคต ทั้งสองรูปแบบสร้างสภาพแวดล้อมของโลกอื่น โดยใช้ ฉาก เสื้อผ้า โดยสร้างเรื่องราวเป็นการสำรวจอวกาศ การบุกเบิกของต่างดาว ภาพจุดจบของโลก (George Wead and Lellis : 1981, 439) ส่วน Herald (1995) ได้กล่าวถึงลักษณะของ นวนิยายแนววิทยาศาสตร์ว่าเป็นวรรณกรรมที่เกี่ยวกับ “ถ้าหากว่าเกิด...” เช่น ถ้าหากว่าเกิดมีสิ่งมีชีวิตอยู่บนดาวดวงอื่น ถ้าหากว่ามีใครเดินทางได้เร็วกว่าแสง สิ่งที่เกิดขึ้นในนวนิยายประเภท นี้ก็คือจินตนาการที่รับรู้จบ ลักษณะของเรื่องก็มีความหลากหลายได้เท่า ๆ กับความหลากหลาย ของคนอ่าน อาจเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้นี้กับฉากที่อาจเป็นไปได้ บางเรื่องอาจเป็น อนาคตหรืออดีตซึ่งเกือบจะเป็นไปไม่ได้เลย Herald (1995) ยังให้ความเห็นว่า นวนิยาย วิทยาศาสตร์นั้นเกี่ยวข้องกับความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์ การเดินทางไปในห้วงอวกาศ มนุษย์ต่าง ดาว การเดินทางข้ามเวลาซึ่งไม่ได้เกิดขึ้นมาจากของวิเศษ เป็นเรื่องราวที่เกี่ยวกับอารยธรรมอัน ไกลโพ้นที่แสดงความสัมพันธ์ต่อโลกและมนุษย์โลก Herald ได้อ้างถึงลักษณะที่ Rosenberg ได้ ค้นพบเกี่ยวกับนวนิยายประเภทวิทยาศาสตร์ว่าเป็นเรื่องของความจริงทางวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติของมนุษย์ หรือมนุษย์กับธรรมชาติหรือจักรวาล ความขัดแย้งของมนุษย์โดยเฉพาะการ เน้นที่การวางแผนทางแก้ไขปัญหา หรือสถานการณ์มากกว่าสร้างสิ่งมีชีวิตที่เป็นตัวร้ายจริง ๆ ดังนั้นจะเห็นได้ว่านวนิยายแนววิทยาศาสตร์จะเสนอความศรัทธาในความฉลาดของมนุษย์ ความ เป็นอัจฉริยะและจิตใจที่ตีงามของมนุษย์ เทคโนโลยีถือเป็นเครื่องมือช่วยมนุษย์และโลก ศาสนาได้รับการมองว่าเป็นการปลดปล่อยจุดจบหรือการนำเสนอคุณภาพของชีวิต นวนิยาย แนววิทยาศาสตร์เป็นนวนิยายของการตั้งคำถามว่า ถ้าหากว่า ... ถ้าเพียง ... หรือ ถ้าสิ่งนี้ เกิด...

## รูปแบบของภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ (Science Fiction Film)

Turner (1992: 85) อธิบายว่า สำหรับภาพยนตร์แล้วรูปแบบก็คือระบบการเข้ารหัสที่เป็นธรรมเนียม มีแบบที่เป็นภาพซึ่งช่วยให้ผู้ชมเข้าใจได้รวดเร็วและเข้าถึงความซับซ้อนของเรื่องเล่าที่ได้ชมได้ หน้าที่สำคัญก็คือทำให้ภาพยนตร์นั้น ๆ เป็นที่เข้าใจและเป็นที่ยอมรับของผู้ชมไม่ว่าจะมากหรือน้อยก็ตาม Sobchack (1995: 229) พูดถึงภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ว่าโครงเรื่องที่แสดงความขัดแย้งหลักที่เป็นพื้นฐานของภาพยนตร์แนวนี้เกิดขึ้นจากผลที่ติดตามมาทางด้านวัฒนธรรมที่คาดไม่ถึงจากความสำเร็จและความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยี และเหตุการณ์ที่ตื่นเต็นนั้นเป็นการทดสอบความสามารถของสังคมและสถาบันทางสังคมว่าสามารถยืนหยัดอยู่ได้หรือไม่ รูปแบบที่น่าเสนอเป็นการสำรวจและมองภาพการเดินทางผ่านเวลาที่เกี่ยวข้องกับทั้งปัจจุบัน อดีต และอนาคต ภาพยนตร์แนวนี้จะเกิดขึ้นในสถานที่ต่าง ๆ ที่แปลก ๆ ต่างแดน อันดับแรกของการนำเสนอภาพแนววิทยาศาสตร์นั้นจะต้องสร้างจินตนาการที่มหัศจรรย์และไม่คุ้นเคยให้กับ ผู้ชม กล่าวโดยสรุปแล้ว ภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์เสนอเรื่องราวและภาพที่เกี่ยวกับความ ก้าวหน้าของสังคมและหายนะต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นได้ และ สร้างให้เกิดความสับสนในการเป็นมนุษย์ในโลกที่เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าได้เพิ่มเติมความหมายของการดำรงอยู่ของสังคมและบุคคล ตอบสนองในเชิงสัญลักษณ์และสร้างภาพของความวิตกกังวลและความหวังที่บอกเรื่องราวร่วมสมัยได้

จากลักษณะรูปแบบของนวนิยายและภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ เราสามารถนำมาศึกษานวนิยายเรื่องกาเหว่าที่บางเพลง The Midwich Cuckoos และภาพยนตร์ไทยเรื่องกาเหว่าที่บางเพลงและ ภาพยนตร์อเมริกันเรื่อง Village of the Damned ซึ่งการศึกษาเรื่องรูปแบบ (genre) สามารถ วิเคราะห์ได้จากมิติต่าง ๆ (กาญจนา แก้วเทพ: 2541, 152) เช่น

1. การวิเคราะห์สูตร (Formula)
2. การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration)
3. การวิเคราะห์ความเชื่อมโยงระหว่างเนื้อหา (Intertextuality)
4. การวิเคราะห์ (Convention/Invention)

ในการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบ ‘ลักษณะไทย’ และ ‘ลักษณะตะวันตก’ ในสื่อนวนิยาย และสื่อภาพยนตร์ ผู้วิจัยจะใช้แนวการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration) เพื่ออธิบายและแสดงลักษณะที่เหมือนหรือแตกต่างกันในการแสดงเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของสองสังคมที่ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของนวนิยายและภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์

### การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narration)

#### (i) การเล่าเรื่องคืออะไร

การเล่าเรื่องเป็นวิธีการสื่อสารที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน นั่นคือต้องมี “ตรรกะของการเล่าเรื่อง” (Logic of Narration) (กาญจนา แก้วเทพ : 2541, 157X) ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ อันจะขาดไม่ได้ดังนี้

(ก) ต้องมีฝ่ายพระเอก-นางเอก

(ข) ต้องมีฝ่ายผู้ร้าย

(ค) ต้องมีความขัดแย้งระหว่างสองฝ่าย

(ง) ต้องมีผู้ช่วยหรือมือที่สาม ซึ่งอาจจะเข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง

(จ) ต้องมี magic ซึ่งในนิทานพื้นบ้านอาจจะหมายถึงบรรดาของวิเศษต่าง ๆ ในหนังสือลับอาจจะหมายถึงการวางแผนอย่างดีบวกกับอาวุธทันสมัย หรืออาจจะหมายถึงความสามารถอย่างเหนือมนุษย์ธรรมดาของพระเอก

#### องค์ประกอบในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องทั้งในนวนิยายและภาพยนตร์

ส่วนที่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีเหตุผล และมีความหมายต่อภาพรวมของเรื่องทั้งหมดที่โดยปกติแล้วนวนิยายทั่วไปมีรวมถึงในส่วนของภาพยนตร์คือ

1. โครงเรื่อง (Plot)
2. ตัวละคร (Character)
3. แก่นเรื่อง (Theme)
4. ฉากและสถานที่ (Setting)

5. กลวิธีในการเล่าเรื่อง หรือ มุมมอง (Point of View)
6. ลีลาและท่าทีของผู้แต่ง และการใช้ภาษา (Style And Language)

ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยเพื่อศึกษา ‘ลักษณะไทย’ และ ‘ลักษณะตะวันตก’ ในสื่อนวนิยายเรื่อง กาเหว่าที่บางเพลง และ The Midwich Cuckoos และสื่อภาพยนตร์เรื่อง กาเหว่าที่บางเพลง และ Village of the Damned องค์ประกอบสำคัญของเรื่องที่ผู้วิจัยจะทำการศึกษามีดังนี้คือ

### 1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องนั้นเป็นองค์ประกอบสำคัญของขั้นตอนของการเล่าเรื่อง ถ้าปราศจากโครงเรื่องก็จะมีเรื่องราวและตัวละคร โดยทั่วไป โครงเรื่องหมายถึงลำดับของเหตุการณ์ที่ประกอบเข้าเป็นเรื่อง หรือในความหมายอย่างละเอียด โครงเรื่องได้แก่เหตุการณ์ทั้งหลายที่ผู้แต่งหรือผู้สร้างกำหนดขึ้นเพื่อให้ดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ โครงเรื่องส่วนใหญ่จะมีองค์ประกอบสองส่วนคือ ความต้องการหรือความปรารถนาของตัวละครอย่างหนึ่ง กับ ปัญหาหรืออุปสรรคที่ขัดขวางไม่ให้ตัวละครบรรลุจุดหมายอย่างหนึ่ง (อุดม หนูทอง, 2523 : 116 อ้างถึงใน ธัญญา สังขพันธานนท์, 2539 : 163) มีวิธีการอธิบายขั้นตอนซึ่งเป็นโครงสร้างของการเล่าเรื่องหรือโครงสร้างของโครงเรื่อง อยู่ 2 แบบ คือ

#### 1.1 แบบแรก แบ่งขั้นตอนการเล่าเรื่องเอาไว้เป็น 5 ขั้นตอน คือ

(ก) การเริ่มเรื่อง (exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามต่อไป ซึ่งอาจจะใช้กลยุทธ์การเริ่มเรื่องได้หลาย ๆ แบบ เช่น แนะนำตัวละคร แนะนำฉาก เปิดประเด็นขัดแย้ง ฯลฯ

(ข) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไปมากขึ้น ความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงหรือเข้มข้นขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น

(ค) ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดและถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง

(ง) **ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)** เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไป อันเนื่องมาจากปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนไขต่าง ๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้

(จ) **ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)** เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลงโดยอาจจะมียุติจบได้หลาย ๆ แบบ เช่น อาจจะจบอย่างมีความสุข อย่างสูญเสีย หรือ อย่างมีปริศนาคาใจ เป็นต้น

1.2 แบบที่สอง Todorov (1977) ได้เสนอเกณฑ์ที่จะแบ่งขั้นตอนของสภาวะการณ์ในวิธีการเล่าเรื่องโดยแบ่งเป็น 4 สภาวะคือ

(ก) **สภาวะปกติ (Equilibrium)** ได้แก่ สภาวะสงบสุขที่ปรากฏในตอนเริ่มเรื่อง

(ข) **ภาวะวิกฤติ (Disruption)** ได้แก่ขั้นตอนที่ปัญหาได้เริ่มก่อตัวขึ้น และทวีความรุนแรงเข้มข้นมากขึ้นทุกที

(ค) **การแก้ไขปัญหา (Equalizing)** ได้แก่สภาวะที่ตัวละครพยายามแก้ไขปัญหาลงไปซึ่งอาจจะล้มเหลวบ้าง ประสบความสำเร็จบ้าง

(ง) **การกลับคืนสู่สภาวะสงบสุขใหม่อีกครั้ง (New Equilibrium)** หลังจากที่ปัญหาถูกแก้ไขไปแล้ว สภาวะสงบสุขปกติก็กลับคืนมาอีกครั้ง

**แผนภูมิที่ 2 : ขั้นตอนการเล่าเรื่อง**





องค์ประกอบที่จะทำให้การเล่าเรื่องมีความน่าตื่นเต้นก็คือ **ความขัดแย้ง (Conflict)** เพราะความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือความเป็นปรีภักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง ซึ่งอาจจะจำแนกได้เป็นหลายประเภท เช่น

1. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ (External Conflict) คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกันแต่ละฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน เช่นการรบของทหารสองฝ่าย หรือการทำดีระหว่างสองตระกูล

2. ความขัดแย้งภายในจิตใจ (Internal Conflict) เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสนหรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำกรอย่างทีคิดเอาไว้ เช่นความขัดแย้งกับสำนึกรับผิดชอบ หรือ ความรู้สึกขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม

3. ความขัดแย้งกับพลังภายนอก (Main Conflict) เช่น ความขัดแย้งกับธรรมชาติอันโหดร้าย

ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่องคือ มีที่ไปที่ไปแน่นอน เรื่องราว นั้น ๆ ก็ จะดำเนินไปอย่างน่าเชื่อถือ และนอกจากจำแนกความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งต่าง ๆ แล้ว ยังมี การศึกษาความขัดแย้งโดยใช้แนวคิดของ Levi-Strauss ซึ่งเสนอให้ใช้วิธีการแบ่งขั้วตรงข้าม หรือ Binary Oppositions โดยมีความคิดพื้นฐานที่ว่ามนุษย์สามารถเข้าใจโลกโดยการแบ่งสิ่งต่างๆ ออกเป็นสว่น ๆ เพื่อเปรียบเทียบกัน การแบ่งกลุ่มกันเป็นสองหมวดจะต้องมีความหมายที่ขัดแย้งกัน เช่น

ผู้ชาย (Male)

ผู้หญิง (Female)

แข็งแรง (Strong)

อ่อนแอ (Weak)

ใช้เหตุผล (Rational)

ใช้อารมณ์ (Emotional)

เชื่อถือได้ (Reliable)

เชื่อถือไม่ได้ (Unreliable)

## 2. ตัวละคร (Character)

องค์ประกอบสำคัญอีกส่วนหนึ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับการเล่าเรื่องทุกชนิดคือตัวละคร (Character) เป็นตัวบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในเรื่อง รวมทั้งลักษณะนิสัยของตัวละคร ไม่ว่าจะป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละคร

## 3. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่อง คือใจความสำคัญของเรื่องซึ่งเป็นแนวคิดหลักของผู้ส่งสารที่ต้องการนำเสนอ เราสามารถเข้าใจแก่นความคิดได้จากการสังเกตได้จาก ชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร ค่านิยม และ คำพูดของตัวละคร แก่นเรื่องจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในวรรณกรรมประเภทเรื่องเล่า ใช้ในความหมายสองอย่างคือ ความคิดอันเป็นศูนย์กลางของเรื่อง กับจุดมุ่งหมายอันเป็นศูนย์กลางของเรื่อง

## 4. ฉาก (Setting)

โรเบิร์ตส์ (Roberts 1988: 91 อ้างถึงใน ธีัญญา สังขพันธ์านนท์) ให้ความหมายของฉากในเรื่องเล่าว่าหมายถึงธรรมชาติและสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ตลอดจนถึงสิ่งแวดล้อม รวมไปถึงข้าวของเครื่องใช้ เวลาในแต่ละวัน บรรยากาศ สภาพภูมิศาสตร์และฤดูกาล อับราฮัมส์ (Abrams.1957:157) กล่าวว่าฉากในวรรณกรรมประเภทเรื่องเล่า คือสถานที่ เวลาทางประวัติศาสตร์ และเงื่อนไขแวดล้อมทางสังคมที่เหตุการณ์ในเรื่องนั้นเกิดขึ้น ฉากของเรื่องตอนใดตอนหนึ่งภายในงานเขียนนั้น ๆ คือ สถานที่ทางกายภาพที่เรื่องตอนนั้นเกิดขึ้น ฉากจึงมีความสำคัญในการเป็นสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่อง สามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่อง มีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละครได้

### ประเภทของฉาก

1. ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่สภาพธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ทิวทัศน์ ทะเล ภูเขา ทุ่งโล่ง ป่าเปลี่ยว ฯลฯ รวมไปถึงการพรรณนา การตกแต่งภายในบ้านหรืออาคารต่าง ๆ ฉากประเภทนี้ เป็นฉากที่สำคัญที่สุดในงานเขียน เป็นทั้งสิ่งแวดล้อมภายนอกและภายในของตัวละคร มีพลังและมีผลต่อการกระทำและชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครด้วย
2. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อาคารบ้านเรือน วัตถุข้าวของเครื่องใช้ที่มนุษย์เป็นผู้ประดิษฐ์ขึ้นมาและแวดล้อมตัวละครในเรื่อง สิ่งประดิษฐ์อาจสะท้อนให้เห็นตัวตนของผู้สร้างหรือผู้เป็นเจ้าของด้วยเสมอ รวมทั้งอาจสะท้อนให้เห็นความเป็นระเบียบแบบแผนของบ้านเมือง สังคม เช่น รถยนต์ราคาแพงจะบ่งบอกฐานะและรสนิยมของผู้ใช้
3. ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ช่วงเวลาหรือยุคสมัยของการเกิดเหตุการณ์ในเรื่อง เป็นส่วนประกอบที่สำคัญของเรื่อง เพราะช่วงเวลาคจะช่วยในการดำเนินเรื่อง ตลอดจนพัฒนาการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตัวละครในสถานการณ์ต่าง ๆ ตลอดจนส่งผลกระทบและเชื่อมโยงเหตุการณ์แต่ละเหตุการณ์
4. ฉากที่เป็นสภาพการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึงสภาพแบบแผนหรือกิจวัตรในการดำเนินชีวิตของตัวละครต่าง ๆ ในเรื่อง รวมถึงแบบแผนการดำเนินชีวิตของชุมชนและสังคม ฉากประเภทนี้จะช่วยย้ำภาพเหตุการณ์และตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
5. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม สภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม เช่น ศาสนา จารีตประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม รวมไปถึงสภาพอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของตัวละครในเรื่อง และทำให้ตัวละครแสดงปฏิกิริยาต่าง ๆ

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับการรับรู้ (Perception)

Bopry (1994) ชี้ให้เห็นว่าการสื่อสารของมนุษย์มีเพียงไม่กี่เปอร์เซ็นต์ที่เป็น วจนะภาษา ยังมีการสื่อสารอีกจำนวนมากที่อยู่ในระดับของ อวัจนภาษา หนึ่งในระบบสัญลักษณ์ที่สำคัญที่ใช้สำหรับการสื่อสารแบบอวัจนภาษานั้นใช้กันอยู่ในการสื่อสารด้วยภาพซึ่งเป็นสัญลักษณ์แทนความรู้จากประสบการณ์รวมทั้งความคิดต่าง ๆ คนเรารับรู้ข่าวสารโดยการดูจากธรรมชาติและความจริงรอบ ๆ ตัวเรานั้นเอง และรับรู้ข้อมูลภาพจากรูปแบบต่าง ๆ ของการ สื่อสาร ทั้งสองรูปแบบของการรับรู้ภาพมีพื้นฐานอยู่ที่การสังเกต ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ โทรทัศน์ และโฆษณาต่าง ๆ ก็ใช้ภาพเป็นสื่อมากกว่าใช้ภาษาซึ่งต้องอาศัยประสบการณ์มากกว่าการศึกษา แต่อย่างไรก็ตามรหัสจากภาพนั้นซับซ้อนและแตกต่างจากภาษาซึ่งเราจะต้องมีแบบจำลองที่จะทำความเข้าใจลักษณะต่าง ๆ ในการตีความสัญลักษณ์ เนื่องจากการตีความข้อมูลภาพต้องใช้รหัสการสื่อสารที่เปิดกว้างเป็นความเห็นส่วนตัวจากผู้ชมหรือผู้สังเกตและต้องเข้าใจกระบวนการรับรู้ (perception)

การรับรู้เป็นพื้นฐานระดับแรกที่ทำให้เราเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ เป็นการเชื่อมความรู้สึกต่าง ๆ ของเราเข้ากับข้อมูลที่เป็นจริง สิ่งที่สำคัญก็คือการสังเกตส่วนบุคคลและประสบการณ์ส่วนตัว เราเข้าใจสิ่งต่าง ๆ มากมาย เช่น ใบไม้ร่วง ร่องรอยบนหาดทราย รอยยิ้ม คิ้วขมวด ฯลฯ จากประสบการณ์ที่ได้จากชีวิตจริง เราสามารถเข้าใจสัญลักษณ์และให้ความหมายโดยไม่ต้องใช้ภาษาก็ได้ ภาษานั้นใช้เมื่อต้องตีความหมายข้อมูลบางอย่างโดยเฉพาะที่เป็นนามธรรมหรือเป็นแนวคิดทฤษฎีแต่ส่วนใหญ่แล้วเราจะเข้าใจความหมายได้โดยไม่ต้องใช้คำเลยก็ได้เพราะคนเราสร้างโลกรอบตัวโดยใช้ความรู้สึกมากมาย การรับรู้เป็นปัจจัยที่ช่วยอธิบายการเปิดกว้างของกระบวนการตีความรวมทั้งช่วยให้คนที่ขาดระบบการรับรู้เช่น ตาบอด หูหนวก ให้สามารถเข้าใจได้ เป็นการทดแทนสิ่งที่ขาดหายไป

## 3. แนวคิดเรื่องเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Identity)

แนวคิดเกี่ยวกับเอกลักษณ์ในสังคมศาสตร์มีแหล่งที่มาหลักๆ ในการวิเคราะห์เชิงจิตวิทยา ซึ่งคุณลักษณะที่เชื่อมโยงกันบางครั้งอาจใช้เป็นการตีความที่เหมือนกันได้ เช่น ego และ self คำนี้หมายถึงความต่อเนื่องของความเป็นอยู่ของบุคคลหนึ่งซึ่งได้รับประสบการณ์จากตัวเอง และจาก

คนอื่น ๆ อธิบายได้ว่าเป็นโครงสร้างทางบุคลิกภาพอย่างหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับความเป็นตัวตน (self concept) ของปัจเจกบุคคล อย่างไรก็ตาม บุคลิกภาพที่แน่นอนเป็นเอกลักษณ์ (identity) ไม่ใช่คุณลักษณะที่ติดตัวเรามาตั้งแต่เกิด แต่เป็นการพัฒนาอย่างช้า ๆ โดยมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางสังคม และเทียบได้กับการเรียนรู้ทางสังคม (Socialization) ของปัจเจก อ.ศรีศักร วัลลิโภดมได้กล่าวถึงวัฒนธรรมไว้ว่า ‘...วัฒนธรรมเกิดขึ้นจากความเป็นมนุษย์ มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ต้องอยู่รวมกันจึงจะสามารถดำรงอยู่ได้ และการอยู่รวมกันก็ต้องมีการสร้างอะไรบางอย่าง และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อการดำรงอยู่รวมกันให้ได้ นั่นคือสิ่งที่เรียกว่า วัฒนธรรมซึ่งจะแตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมของแต่ละสังคม’ (ดิเออร์ธ 2000 ปีที่ 1 ฉบับที่ 7, 2537 หน้า 64) ลักษณะเด่นของแต่ละวัฒนธรรมที่เป็นลักษณะเฉพาะของสังคมที่ทำให้แต่ละสังคมแตกต่างกันนั้นเรียกว่า “เอกลักษณ์”

ลักษณะทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตและสืบทอดกันมาในแต่ละสังคมสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ โดยใช้เกณฑ์การแบ่งลักษณะทางวัฒนธรรมของ สัญญา สัญญาวิวัฒน์ (2533) ซึ่งกล่าวถึงลักษณะทางวัฒนธรรมที่ปรากฏจากวัตถุ ข้าวของเครื่องใช้ อาคารบ้านเรือน จากการแสดงออก และความคิด มีดังนี้คือ

1. **ลักษณะวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ** ได้แก่ สิ่งประดิษฐ์และเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เกิดจากการกระทำและความคิดของคนในสังคมหนึ่ง ๆ เช่น ที่อยู่อาศัย สิ่งก่อสร้าง อาหารการกิน เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค เครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ

2. **ลักษณะวัฒนธรรมทางการกระทำ หรือ ความประพฤติ** คือ ลักษณะกิริยาท่าทางการประพฤติปฏิบัติตัว การพูดจาที่มีระเบียบประเพณีปฏิบัติสืบทอดกันมา (เช่น ลักษณะการทักทายที่ผู้อาวุโสน้อยกว่าต้องยกมือไหว้ทำความเคารพผู้ใหญ่ เด็กไหว้ผู้ใหญ่ ศิษย์ไหว้ครู ลูกน้องไหว้เจ้านาย ข้าราชการไหว้พระสงฆ์ ต้องเคารพยำเกรงผู้มีอาวุโสมากกว่า) นอกจากนี้ขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ เช่น ประเพณีการเกิด การบวช การแต่งงาน การตาย การทำบุญหรืองานบุญ ก็เป็นลักษณะทางวัฒนธรรมทางการกระทำและความประพฤติ

3. **ลักษณะวัฒนธรรมทางความรู้และความคิด** ทั้งลักษณะทางวัตถุ และการกระทำนั้นมาจากความรู้ของคนในสังคมที่สร้างรูปแบบวัตถุและการกระทำนั้นออกมา

## ลักษณะของคนไทยและค่านิยม

ในรายงานผลการวิจัยทุนงบประมาณแผ่นดิน พ.ศ. 2526 เรื่อง อวัจนภาษาในนวนิยายรอบทศวรรษ 2516-2525 คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้อ้างถึง ดร. วีระยุทธ วิเชียรโชติ ในการมองสังคมไทยว่าเป็นสังคมที่สมาชิกมีความต้องการที่จะ “พึงพิง” ผู้อื่นสูง (affiliative society) ไม่ใช่สังคมที่มุ่งความสำเร็จ (achieving society) หรือ Ruth Benedict (อ้างถึงในเล่มเดียวกัน) มองว่าสังคมไทยเป็นสังคมที่พึงพิงพุทธศาสนาและระบบครอบครัวสูง ค่านิยมต่าง ๆ ของไทยจึงสร้างสมขึ้นมาจากการปฏิบัติทางพุทธศาสนา และ แบบแผนการเรียนรู้ทางสังคมของเด็กเป็นต้น นักวิชาการต่างมองเห็นว่าสังคมไทยเป็นสังคมที่ยึดขบวนธรรมเนียมเป็นหลักและมีโครงสร้างของชั้น (Class Structure) และระบบอาวุโส (Seniority) กล่าวคือเน้นความสัมพันธ์ระหว่างผู้ใหญ่และผู้เยาว์ระหว่างผู้อุปถัมภ์-ผู้ได้รับการอุปถัมภ์ระหว่างผู้มียศฐาบรรดาศักดิ์หรือมีตำแหน่งสูง กับผู้ไม่มียศฐาบรรดาศักดิ์หรือมีตำแหน่งต่ำระหว่างเจ้านายและลูกจ้าง หรือระหว่างชายและเด็กเป็นต้น

สุภัตรา สุภาพ กล่าวว่า แม้ค่านิยมของคนไทยที่อยู่ในเมืองและชนบทจะมีความแตกต่างกันบ้างแต่ลักษณะใหญ่ ๆ ของคนไทยมีดังนี้ 1. เคารพต่อผู้ใหญ่ 2. ยกย่องอำนาจ 3. นิยมเจ้านายและยศฐาบรรดาศักดิ์ 4. ไม่ชอบขัดใจใคร 5. ยิ้มเสมอ 6. ขาดความกระตือรือร้น 7. สุภาพเรียบร้อย 8. เห็นชายใหญ่กว่าหญิง ส่วน Ruth Benedict สรุปลักษณะของคนไทยจากคุณค่าในชีวิตสังคมไว้ 3 ประการ คือ ชอบสนุก รักสวย รักงามและใจเย็น เน้นเพศชายเป็นหลัก รวมถึงลักษณะพิเศษอีกประการหนึ่งคือ การยอมรับผู้หลักผู้ใหญ่ รัชนิกร เศรษฐรัฐ เห็นว่าค่านิยมไทยมีลักษณะเน้นอำนาจ เคารพผู้อาวุโส (โดยอายุหรือตำแหน่ง) เน้นความสนุก ร่าเริง เน้นการวางเฉย และความไม่เอาไหนร้อนใจ ยินดีหรือยินร้าย โดยความคิดทั้งสองประการหลังนี้ได้อิทธิพลมาจากคำสอนของพุทธศาสนา ซึ่งมุ่งให้คนสงบและรู้สึกข่มอารมณ์และสอนในเรื่องกฎแห่งกรรมตลอดจนเน้นสถานภาพของชายมากกว่าหญิง

ลักษณะเฉพาะทางวัฒนธรรมในด้านต่าง ๆ ในแต่ละสังคม เราสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างพื้นฐานระหว่าง “ลักษณะตะวันตก” กับ “ลักษณะตะวันออก” โดยการสรุปของ Jean Servaes (Communication Yearbook 12) ในบทความวิจัยเรื่อง Cultural Identity and Modes of Communication ซึ่งสามารถชี้ให้เห็นลักษณะเฉพาะของแต่ละวัฒนธรรมโดยทั่วไปไว้ดังนี้

1. **แนวคิดเกี่ยวกับโลก** ในวัฒนธรรมตะวันตกนั้นมีความเชื่อในเรื่องของความเป็นหนึ่งเดียวกับโลกและจักรวาล (Harmony) ในขณะที่ตะวันตกจะเชื่อในเรื่องของอำนาจ (power) ในการควบคุม

2. **แนวคิดเกี่ยวกับตัวบุคคล** ในวัฒนธรรมตะวันตกให้ความสำคัญกับภาพลักษณ์ส่วนบุคคลเป็นสำคัญ มีจุดยืนที่ความเป็นตัวเอง (I) แต่ในบริบทของตะวันออกคำนึงถึงบทบาทของกลุ่มมากกว่า (We)

3 **ความสัมพันธ์ทางสังคม** ในตะวันตก การสื่อสารสัมพันธ์ระหว่างบุคคลเป็นไปในแนวนอน (Horizontal) มีความเท่าเทียมกัน (Equal relationship) แต่ในสังคมตะวันออกความสัมพันธ์เป็นไปตามลำดับชั้น แต่ละบุคคลจะไม่เท่าเทียมกัน จะต้องมีใครที่อยู่ในสถานะที่สูงกว่าหรือไม่ก็ต่ำกว่าและปรากฏอยู่ในทุกวงการ ไม่ว่าจะเป็นในครอบครัว บริษัท หรือ แม้แต่โรงเรียน

4. **วิธีการสื่อสาร** การสื่อสารของตะวันตกนั้นตรงไปตรงมาและชัดเจน (Direct and Explicit) ใช้ภาษาเป็นเครื่องมือ (Instrumental) ในการแลกเปลี่ยนความคิด โน้มน้าวใจผู้ฟังด้วยเหตุและผล (Aristotelian argumentation) ให้ความสำคัญต่อสารที่ส่งออกไป (Sender or Communicator oriented) ในขณะที่การสื่อสารแบบตะวันออกมีลักษณะอ้อมค้อมและแฝงด้วย ความหมาย (Indirect and Implicit) ขึ้นอยู่กับสถานการณ์เพื่อรักษาความสัมพันธ์และความรู้สึก (Situational) และให้ความสำคัญกับผู้รับสารมากกว่า (Receiver oriented)

จากข้อสรุปข้างต้นสามารถอธิบายถึงความเหมือนและความแตกต่างที่ปรากฏในนวนิยายเรื่อง กาเหว่าที่บางพลอง และ The Midwich Cuckoos และสามารถอธิบายความเหมือน และความแตกต่างในภาพยนตร์เรื่อง กาเหว่าที่บางพลอง และ Village of the Damned (1995) ได้เช่นกัน เพราะสาระในสื่อทั้งสองประเภทต่างเป็นตัวแทนของตะวันออก และ ตะวันตก ที่แสดงออกถึงลักษณะเฉพาะเป็นของตัวเอง ตารางต่อไปนี้เป็นการแสดงลักษณะที่แตกต่างกันให้ชัดเจนขึ้น ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์ความแตกต่างนี้เป็นตัวอธิบายความแตกต่างที่เกิดขึ้นในรูปแบบการเล่าเรื่องของทั้งไทยและตะวันตกผ่านงานนวนิยายและงานภาพยนตร์ซึ่งจะทำให้เราเห็นเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมในทางการกระทำและความคิด

## ตารางที่ 1 : ตารางความแตกต่างระหว่างตะวันออกและตะวันตก

ตะวันออก (East)	ตะวันตก (West)
<b>Sociocultural system (emphasis on)</b> cosmocentric self is part of group hierarchy/asymmetrical harmony being	anthropocentric self is central horizontal/symmetrical power/conflict
<b>Mode of Communication (emphasis on)</b>  Platonic pathos prevails indirect intermediate situational receiver-oriented dialectic/cyclic/dialogic total poetical/nonverbal deductive/accepting affective relative statements form	Aristotelian logos prevails direct face-to-face instrumental communicator-oriented linear/monologic partial explicit/verbal inductive/analyzing assertive absolute statements content

### ผลงานวิจัยที่เกี่ยวกับเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม

1. งานวิจัย ของ Alison Griffiths (1995) ซึ่งเป็นการศึกษาเรื่องของ เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม Griffiths ได้ทำการศึกษาในหัวข้อเรื่อง “National and cultural identity in a Welsh language soap opera” โดยศึกษาละครเรื่อง *Pobol Y Cwm (People of the Valley)* โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาบทบาทของวัฒนธรรมที่ทำให้เกิดความรู้สึกของความเป็น เวลส์ (Welsh identity) โดยดูจากสภาพสังคม วัฒนธรรม และสถาบันสังคมในละครเรื่อง *Pobol Y Cwm* วิเคราะห์แนวคิด อุดมการณ์ในละครโดยเน้นที่บทละครที่มีความขัดแย้งและ ศึกษาบทบาทของละคร *Pobol Y Cwm* ในชีวิตของผู้ดูอายุน้อย และความเข้าใจของผู้ชมต่ออุดมการณ์ แนวทฤษฎีที่เป็นแนวทางในการศึกษานั้นพัฒนามาจากค่านิยมเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่ศึกษาโดย E.P. Thompson Raymond Williams และ Richard Hoggart วัฒนธรรมแห่งชาติเวลส์ (Welsh National Culture) พิจารณาได้จากความเป็นตัวตนที่บุคคลหรือ กลุ่มคนค้นพบหรือตระหนักได้ถึงความเป็นเวลส์ (Welshness)



ความเป็นเวลส์ร่วมกันก็คือเอกลักษณ์เฉพาะตัวท่ามกลางความกดดันเกี่ยวกับการไร้ชาติและการไม่มีชนชั้น

เอกลักษณ์ประการแรกก็คือ ภาษา Welsh ซึ่งเป็นรากฐานของวัฒนธรรม Welsh และความรู้สึกรักของความเป็นชาติ ลักษณะต่าง ๆ และค่านิยมเกี่ยวกับ Wales ได้รับการสร้างมาจากภาษานั้นนั่นเอง อารมณ์ตลกก็เป็นส่วนหนึ่งในละครที่จะต้องมียุ่เสมอซึ่งจะมาจากลักษณะของคนในหมู่บ้าน หรือการเป็นคนมองโลกในแง่ดีเกินไปของชาวเวลส์ และการนำเสนอรูปแบบชีวิตชาวเวลส์ที่ตรงกันข้ามกับอังกฤษ(English culture) ด้วยคู่ตรงข้ามเช่น ชนบท/เมือง เอาใจใส่/ไม่เอาใจใส่ โดยดูได้จากวาทกรรมในละคร แต่เพื่อไม่ให้เกิดความคลาดเคลื่อนในการสรุปว่า ละครที่ศึกษามีอุดมการณ์ด้านเอกลักษณ์ในด้านเชื้อชาติและวัฒนธรรม ผู้วิจัยจึงได้ทำการสัมภาษณ์กลุ่มเด็กนักเรียนที่เรียนสองภาษาคืออังกฤษ/เวลส์ ซึ่งมีเชื้อสายเวลส์โดยแท้ว่าเด็กเหล่านั้นเห็นลักษณะเฉพาะอะไรในละครและเชื่อหรือไม่ว่าลักษณะนั้นสร้างความเป็นเวลส์ (Welsh identity) ได้ ผลการสัมภาษณ์พบว่าทุกกลุ่มที่คุยสามารถสัมผัสได้ถึงลักษณะเฉพาะที่นำเสนอในละคร *Pobol Y Cwm* สามารถพิจารณาถึงความจริงในละครกับชีวิตจริงตามประสบการณ์ชีวิตและอิทธิพลทางวัฒนธรรม และเห็นว่าละครเรื่องนี้สามารถเป็นตัวแทนที่แสดงถึงWales และความเป็นชาว Welsh ได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยก็ได้ให้ความเห็นว่าอาจเป็นเพราะระดับการศึกษาและสภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรมทำให้กลุ่มเด็กวัยรุ่นสนใจเนื้อหาที่สื่อออกมาได้

2. จุรี วิจิตรวาทการ (2520) ได้ทำการศึกษาเรื่อง ภาพยนตร์ไทยในฐานะที่เป็นสัญลักษณ์ในสังคมไทยโดยมีสมมติฐานว่าภาพยนตร์ไทยมีความสัมพันธ์กับชีวิตแบบไทยและค่านิยมทางสังคมวัฒนธรรม ในฐานะที่ภาพยนตร์ไทยเป็นรูปแบบการแสดงออกที่เกี่ยวกับสังคมไทย และวัฒนธรรมไทย ภาพยนตร์สามารถแสดงให้เห็นถึงลักษณะและอารมณ์เกี่ยวกับชีวิตแบบไทยที่แฝงอยู่ในงาน และเพราะมนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีความคิดและมีความหมาย การกระทำและความสนใจไม่ว่าจะเป็นส่วนบุคคลหรือวัฒนธรรมส่วนรวมก็ตามก็เป็นส่วนสำคัญที่ไม่สามารถหลีกเลี่ยงความหมายได้ ดังนั้นจึงได้ทำการศึกษาถึงแก่นเรื่อง หลักการ และค่านิยมทางวัฒนธรรมที่แฝงอยู่ในรูปแบบ ภาพยนตร์ ส่วนที่ทำการศึกษาประกอบด้วย : เนื้อหาในภาพยนตร์ไทย รูปแบบของภาพยนตร์ไทย บริบททางสังคมเกี่ยวกับการชมภาพยนตร์ไทย ภาพยนตร์ไทยกับการรับรู้เกี่ยวกับชีวิตและทิศทางใหม่และเก่าในการสะท้อนความคิดทางสังคมและวัฒนธรรมในภาพยนตร์ไทย

ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่สามารถยืนยันถึงส่วนประกอบพื้นฐานเกี่ยวกับระบบความเชื่อและค่านิยมทางสังคมไทย และภาพยนตร์ไทยเป็นสัญลักษณ์แทนชีวิตแบบไทย และรูปแบบที่แสดงออกมาเกี่ยวกับค่านิยมทางสังคมวัฒนธรรมจะต้องได้รับการยกย่องก่อนที่ภาพยนตร์ไทยจะเป็นที่เข้าใจ ความไม่สัมพันธ์กันในด้านเนื้อเรื่อง ความไม่ต่อเนื่องของเหตุการณ์ ความไม่สมเหตุสมผลของพฤติกรรมและบุคลิกภาพของตัวละครเหล่านี้จะสามารถเป็นที่เข้าใจได้ ถ้าเราตระหนักว่าภาพยนตร์ไทยนั้นเป็นเรื่องเกี่ยวกับแง่มุมการรับรู้เกี่ยวกับชีวิตมนุษย์ สิ่งที่สำคัญสำหรับผู้ชมภาพยนตร์ก็คือ ภาพยนตร์จะต้องสะท้อนส่วนต่าง ๆ และ แง่มุมของความเป็นจริงทั้งภายในและภายนอกจิตใจของมนุษย์ในชีวิต และบนจอหนังผู้ชมสามารถเห็นการนำเสนอความหลากหลายของชีวิตมนุษย์และในบริบทนี้เองที่ภาพยนตร์ไทยถึงมีเหตุผลในแบบของมัน

### ผลงานวิจัยที่เกี่ยวกับการรับรู้

1. งานวิจัยของ เมญาพิมพ์ สมประสงค์ (2538) เรื่อง ความคิดเห็นของผู้รับสารที่มีต่อแนวคิดเรื่อง “ความเป็นไทย” ในภาพยนตร์โฆษณาที่เน้นความเป็นไทยจากสื่อโทรทัศน์ เป็นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการเรียนรู้ถึงความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ “ความเป็นไทย” ของผู้รับสารทั้งจากประสบการณ์ตรงและจากสื่อโฆษณา รวมทั้งเพื่อศึกษาถึงการรับรู้ของผู้รับสารที่มีต่อแนวคิดหลัก ตลอดจนเพื่อทราบถึงความคิดเห็นของผู้รับสารที่มีต่อ “ความเป็นไทย” ซึ่งปรากฏอยู่ในภาพยนตร์โฆษณาที่เน้นความเป็นไทยจากสื่อโทรทัศน์ ภายใต้กรอบแนวคิดเรื่องกระบวนการสื่อสารการโฆษณา ทฤษฎีการเลือกรับสาร และแนวคิดเรื่องการรับรู้ของผู้บริโภค ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมภาพยนตร์โฆษณาที่เน้นความเป็นไทยทางโทรทัศน์ จำนวน 10 เรื่อง นำมาประกอบการวิเคราะห์และช่วยให้เห็นถึงลักษณะของ “ความเป็นไทย” ที่ปรากฏในภาพยนตร์โฆษณาที่เน้นความเป็นไทยจากสื่อโทรทัศน์ได้ชัดเจน และได้ใช้วิธีการรวบรวมข้อมูลแบบการจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group Interview) ซึ่งจัดเป็นเทคนิควิธีการรวบรวมข้อมูลที่ทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับจิตใจและพฤติกรรมมนุษย์ ช่วยให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้ถึงความคิดเห็นของผู้รับสารที่มีต่อแนวคิดเรื่อง “ความเป็นไทย” ซึ่งปรากฏอยู่ในโฆษณาที่เน้นความเป็นไทยจากสื่อโทรทัศน์โดยศึกษาปฏิกิริยาของคนไทย 2 รุ่น คือ วัยรุ่น และผู้อาวุโส ผลของการศึกษาพบว่ากลุ่ม “คนรุ่นเก่า” จะมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับ “ความเป็นไทย” มากกว่ากลุ่ม “คนรุ่นใหม่” เนื่องจากมีประสบการณ์ตรงที่เคยพบเห็นมาในช่วงอายุที่ยาวนานกว่า นอกจากนี้ “กลุ่มคนรุ่นเก่า” จะไม่ค่อยตามสารที่โฆษณานำเสนอหากขัดกับความรู้ ความเข้าใจเดิมที่มีอยู่ในขณะที่กลุ่ม “คนรุ่นใหม่” จะคล้อยตามสารที่โฆษณานำเสนอได้ง่ายกว่า เนื่องจากมี

ประสบการณ์น้อยกว่า ดังนั้นโฆษณาจึงสามารถสะท้อน “ความเป็นไทย” ให้กับกลุ่ม “คนรุ่นใหม่” ได้ ในขณะที่เดียวกันโฆษณาก็มีการสะท้อน “ความเป็นไทย” จากมุมมองของทั้งสองกลุ่มด้วยเช่นกัน สำหรับการรับรู้ในเรื่องแนวคิดหลักของโฆษณา ทั้งกลุ่ม “คนรุ่นเก่า” และ กลุ่ม “คนรุ่นใหม่” มีเกณฑ์การรับรู้อยู่ในเกณฑ์ดี และความคิดเห็นที่มีต่อ “ความเป็นไทย” ในภาพรวมนั้น กลุ่ม “คนรุ่นเก่า” ยังคงมอง “ความเป็นไทย” ในแง่บวก ในขณะที่กลุ่ม “คนรุ่นใหม่” มอง “ความเป็นไทย” เปลี่ยนแปลงไปในทางที่เสื่อมลง