

## บทที่ 2

### ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### แนวคิดการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องมีประวัติศาสตร์ยาวนาน เป็นการสื่อสารที่กำเนิดขึ้นมาพร้อมกับสังคมมนุษย์เลยทีเดียว จนอาจเรียกได้ว่ามนุษย์รู้จักการเล่าเรื่องนับตั้งแต่เริ่มจำความได้ การเล่าเรื่องเป็นการนำมนุษย์ไปสู่ประสบการณ์มากมาย ทำให้มนุษย์เรียนรู้สิ่งต่างๆ ในชีวิต ทำให้เข้าใจเหตุการณ์รอบๆ ตัว และให้ความบันเทิงควบคู่กันไปอีกด้วย

เอเดรียน ทิลลี (Adrian Tilley 1991 : 53) ได้แสดงทัศนะไว้ว่า “การเล่าเรื่องเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางสังคม เด็กๆ เรียนรู้การเล่าเรื่องจากหนังสือ โฆษณา การ์ตูน และบทเพลง สิ่งเหล่านี้ช่วยให้เด็ก ๆ รู้จักคำศัพท์ใหม่ๆ ให้ทักษะในการเล่าเรื่อง รู้จักลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เด็กๆ ได้เรียนรู้สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเริ่มต้นและจบลงของเรื่องเล่า และรู้จักที่จะคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าว่าต่อไปจะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น นอกจากนี้การเล่าเรื่องยังช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ในคลังความรู้ ให้เด็ก ๆ สามารถตัดสินใจตัวละครได้จากการแยกแยะบทบาทคนดีและคนเลว” ซึ่งในความเข้าใจสิ่งต่างๆ เหล่านี้จะไม่อาจเกิดขึ้นได้เลย หากปราศจากการเล่าเรื่องในสื่ออื่นๆ ก็เช่นกัน ลิเก ละครเวที บทเพลง บทกวี และนวนิยาย ต่างก็ใช้การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือในการสื่อสารแทบทั้งสิ้น

ลูเคอส์ และ คอนดิท (Lucaites & Condit 1985 : 96-103) ให้ความหมายของการเล่าเรื่องไว้ว่า “การเล่าเรื่องช่วยให้มนุษย์เข้าใจเรื่องราวต่างๆ การเล่าเรื่องถูกนำมาใช้ในการอธิบายโดยไม่จำกัดรูปแบบและไม่จำกัดประเภทของสื่อ ไม่ว่าจะเป็นนวนิยาย ละครโทรทัศน์ ปาถกฐา โฆษณา การเทศน์ การรายงานข่าว รวมทั้งการพูดคุยกันในชีวิตประจำวันด้วย”

สำหรับการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง หรือที่เข้าใจกันในชื่อ Narratology ทิลลี (1991) อธิบายไว้ว่าเป็นการ “ก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจในโครงสร้าง

ของการเล่าเรื่อง (Structure) และวิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด” ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่ได้รับการนำมาศึกษามีอยู่หลายชนิด มีทั้งนิทาน นวนิยาย การรายงานข่าว รวมทั้งภาพยนตร์

สำหรับการศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้น หลุยส์ จิอันเน็ตตี (Louise Giannetti) อธิบายไว้ว่า “สมัยโบราณ ผู้คนติดต่อสื่อสารกันโดยการเล่าเรื่อง ในหนังสือ The Poetics ของอริสโตเติล ได้จำแนกประเภทของการเล่าเรื่องเป็นเชิงคดีไว้ 2 ลักษณะ คือ การแสดง และการเล่าเรื่อง การแสดง คือการที่เหตุการณ์เล่าเรื่องด้วยตัวของมันเองเช่นการละคร ส่วนการเล่าเรื่อง คือการบอกเล่าเรื่องราวโดยมีผู้เล่า อาทิ महाकाव्य หรือนิยาย ซึ่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์กำเนิดมาจาก 2 สิ่งนี้ โดยการนำเอาวิธีการเล่าเรื่องทั้งสองชนิดมาผสมผสานกัน ผ่านเทคนิคเฉพาะอันซับซ้อนของสื่อภาพยนตร์ ” (Louise Giannetti 1990 : 82) สำหรับวิธีการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์กระทำในหลายวิธีคือ

### 1. โครงเรื่อง (Plot)

ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ นวนิยาย รวมทั้งการเล่าเรื่องเกือบทุกชนิด โครงเรื่องนับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องและผู้วิเคราะห์ต้องนำมาศึกษาเสมอ ซึ่งโดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

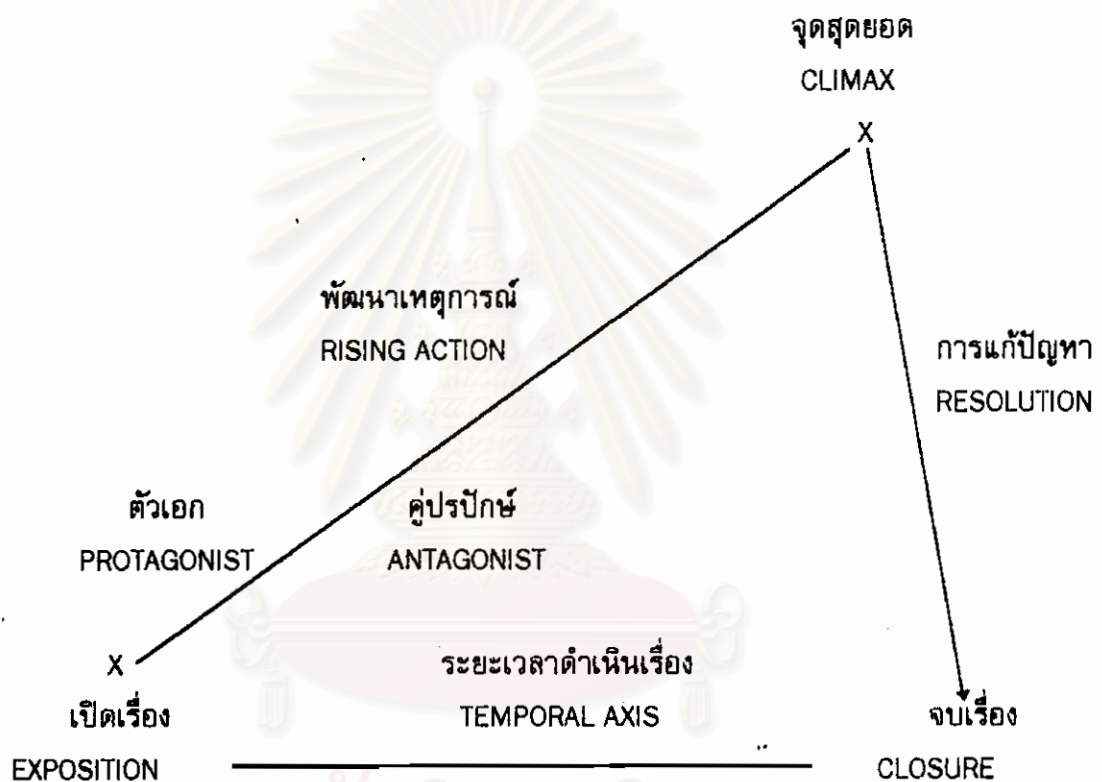
1.2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็อยู่ในช่วงยุ่งยาก

1.3. ภาวะวิกฤติ (Climax) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

1.4. ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือสภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

1.5. การยุติของเรื่องราว (Ending) คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

และจากการศึกษาวิเคราะห์องค์ประกอบในการเล่าเรื่องทั้งหมด กุสตาฟ เฟรย์แท็ก (Gustav Freytag) นักวิเคราะห์ชาวเยอรมันได้เสนอโครงสร้างในการเล่าเรื่องรูปตัววี สำหรับเรื่องบันเทิงคดี (Fiction) ไว้ดังนี้ (Louise Giannetti 1990 : 305)



จาก Diagram นี้ อธิบายถึงโครงสร้างในการเล่าเรื่องได้ว่า เรื่องเล่าเริ่มต้น (Exposition) จากความขัดแย้งระหว่างตัวละครหลัก มีการพัฒนาเรื่องเป็นลำดับไปสู่จุดสุดยอด (Climax). แล้วจบลงเรื่องราวลงภายหลังจากปมปัญหาความขัดแย้งได้รับการแก้ไข (Resolution)

สำหรับโครงสร้างรูปตัววีนี้ เป็นโครงสร้างมาตรฐาน ที่ปรากฏอย่างแพร่หลายในเรื่องเล่าหลายประเภท โดยเฉพาะในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ประเภทใดก็ตามที่ จะเป็นภาพยนตร์ชั้นครู (Masterpiece) หรือเป็นภาพยนตร์เกรดบีก็จะมีโครงเรื่องเป็นไปตามสูตรนี้ทั้งสิ้น ซึ่งเราเรียกสูตรโครงเรื่องนี้ว่าเป็นโครงเรื่องแบบดั้งเดิม หรือโครงเรื่องแบบคลาสสิก

แต่สำหรับ ชวีแทน โทโดรอฟ (Tzvetan Todorov 1977) ได้เสนอเกณฑ์ภาวะการณ์ที่ใช้ในการศึกษาโครงเรื่องไว้ตั้งว่า โครงเรื่องของภาพยนตร์จะมีอยู่ 4 ภาวะได้แก่ ภาวะสงบสุข (Equilibrium) ภาวะวิกฤติ (Disruption) การแก้ไขปัญหา (Equalizing) และการกลับสู่ความสงบสุขอีกครั้ง (New Equilibrium) ซึ่งตามแนวคิดของ โทโดรอฟนี้ เมื่อลองนำมาใช้อธิบายโครงสร้างของภาพยนตร์เรื่อง Jaws (1975) จะได้ผลดังนี้คือ ภาวะสงบสุข (Equilibrium) คือความสงบสุขที่ปรากฏในตอนเริ่มเรื่อง แต่หลังจากนั้นไม่นานก็เริ่มประสบกับภาวะวิกฤติ (Disruption) เมื่อเด็กวัยรุ่นพากันไปจับปาร์ตี้ชายหาด และมีคนตกเป็นเหยื่อของฉลาม ต่อจากนั้นเป็นความพยายามแก้ไขปัญห (Equalizing) โดยการปิดชายหาดและส่งพรานออกไปปราบฉลามขาว ซึ่งหลังจากที่ฉลามถูกกำจัดไปแล้วนั่นเองจึงเป็นการกลับสู่ความปกติอีกครั้ง (New Equilibrium)

## 2. ความขัดแย้ง (Conflict)

นอกเหนือจากการศึกษาโครงเรื่องโดยการแบ่งลำดับเหตุการณ์และแบ่งภาวะการณ์ตามท้องเรื่องแล้ว ความขัดแย้งก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ได้รับการนำมาศึกษาอยู่เสมอ ทั้งนี้ก็เพราะเมื่อทำการศึกษาความขัดแย้งก็จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น อีกทั้งโดยแท้จริงแล้วเรื่องเล่าคือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้ง เช่นที่ มุลเลอร์และวิลเลียมส์ (Muller And Williams 1985, 42-43) ได้ให้คำอธิบายไว้ว่า “โครงเรื่องคือการลำดับเหตุการณ์หรือพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเหตุการณ์หรือพฤติกรรมนั้นจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งต่างๆ” เช่นเดียวกับ ปรีญญา เกือหนูน (2537 : 24) ที่ได้ให้ความเห็นไว้ว่า “ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือความเป็นปรีภัยต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง” ซึ่งความขัดแย้งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภทใหญ่ๆได้แก่

2.1. ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน เช่นการรบของทหารสองฝ่าย หรือการทำศึกระหว่างสองตระกูล เป็นต้น

2.2. ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำการอย่างที่ได้คิดเอาไว้ เช่นความขัดแย้งกับสำนึกที่ผิดชอบ หรือความรู้สึกขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม

2.3. ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่นความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติ อันโหดร้าย อย่างการเผชิญกับความร้ายของนกนางนวลในภาพยนตร์เรื่อง The Birds (1963) การพยายามเอาชนะไดโนเสาร์ในภาพยนตร์เรื่อง Jurassic Park (1993) และอย่าง การเผชิญหน้ากับลมพายุทอร์นาโดใน Twister (1996) เป็นต้น ความสำคัญของความขัดแย้ง ที่มีต่อโครงเรื่องคือ มันเป็นสิ่งที่ทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างมีทิศทาง หากเรื่องใดมีความขัดแย้งที่สมเหตุผล มีที่มาที่ไปแน่นอน เรื่องราวนั้นก็ดำเนินไปอย่างน่าเชื่อถือ ภาพยนตร์ตลก เรื่อง Milk Money (1993) คือตัวอย่างที่ล้มเหลวสำหรับการสร้างข้อขัดแย้งที่ไม่ลงตัว Milk Money เป็นภาพยนตร์มีเรื่องราวเกี่ยวกับโสเภณีที่หนีการตามล่าของอาชญากร และมาอาศัย อยู่กับพ่อหม้ายลูกติดในเมืองเล็กๆที่ใครๆต่างก็รู้จักกันดี ไม่ช้าทั้งคู่ก็ตกหลุมรักกันและกัน ท่ามกลางการไม่ยอมรับของคนในชนบท ภาพยนตร์มีปมความขัดแย้งที่ไม่น่าเชื่อ ความขัดแย้งในเรื่อง เกิดขึ้นระหว่างตัวละครกับสังคม เนื่องจากนางเอกของเรื่องมีอาชีพเป็นโสเภณี ทำให้เธอถูกดูหมิ่นดูแคลนจากสังคม และกว่าจะได้รับการยอมรับก็ต้องทำความดีจนสามารถเอาชนะใจใครๆได้ในที่สุด ภาพยนตร์มีข้อบกพร่องตรงที่ปมขัดแย้งของเรื่องไม่ได้รับการนำเสนออย่างชัดเจนเพียงพอ จนผู้ชมไม่เกิดความรู้สึกร่วมด้วยว่าสิ่งเหล่านั้นมันเป็นปมปัญหาแต่อย่างใด ซึ่งส่งผลให้การกระทำต่างๆในเรื่องขาดความหนักแน่น

สำหรับในภาพยนตร์หนึ่งเรื่องอาจมีความขัดแย้งมากกว่าประเด็นเดียว เช่นในภาพยนตร์เรื่อง In The Name Of The Father (1993) ที่มีข้อขัดแย้งอยู่สองประเด็น หนึ่งคือ ความขัดแย้งระหว่างชาติพันธุ์ ไอร์แลนด์กับอังกฤษ ที่ต่างรบกันมาหลายปี มีคนตายไปจำนวนมาก ความเกลียดชังของคนสองเชื้อชาตินี้ฝังลึกอยู่ในความทรงจำจนยากที่จะลืม เรียกว่าสบโอกาสเมื่อไรเป็นต้องชำระแค้นต่อกันทันที เช่นที่ตำรวจกักจับชาวอังกฤษยึดเหยียดข้อหาจรรยาให้กับคนไอร์แลนด์ที่รู้ว่าบริสุทธิ์ร้อยเปอร์เซ็นต์ ซึ่งเป็นเหตุให้พระเอกและพ่อพร้อมด้วยคนบริสุทธิ์อีกหลายคนต้องติดคุกโดยไม่รู้สาเหตุ ส่วนความขัดแย้งอีกข้อ เป็นความขัดแย้งที่พระเอกมีต่อพ่อบังเกิดเกล้า อันเนื่องมาจากไม่พอใจในความอ่อนแอของผู้เป็นพ่อ ภาพยนตร์เปิดเผยความขัดแย้งระหว่างเชื้อชาติด้วยแรงระเบิดที่สั่นถุนได้ทั้งสาย พร้อมกับเผยปมขัดแย้งระหว่างพ่อลูกทีละน้อย และจนกระทั่งในตอนท้ายๆภาพยนตร์ก็ได้คลี่คลายความขัดแย้งระหว่างพ่อลูกออกไปจนสิ้น เหลือแต่ปมปัญหาอันเกิดจากความขัดแย้งระหว่างชาติพันธุ์ที่ต้องตัดสินกันศาล ความขัดแย้งทั้งสองประเด็นนี้ดำเนินควบคู่กันไปตลอดทั้งเรื่องและมีความสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้ง กล่าวคือปมขัดแย้งระหว่างพ่อลูกเป็นต้นตอที่นำไปสู่การตกเป็นผู้ต้องหา และเมื่อความขัดแย้งระหว่างพ่อลูกคลี่คลายลงด้วยความตายของผู้เป็นพ่อ พระเอกของเรื่องจึงพยายามคลี่คลายเอาชนะความขัดแย้งที่ทำให้ตนต้องติดคุกต่อไป

สำหรับวิธีที่ใช้ในการศึกษาข้อขัดแย้งในภาพยนตร์นั้น คลอดี เลวี สเตราส์ (Claude Levi-Strauss 1955 : 423-444) เสนอให้ใช้วิธีการแบ่งขั้วตรงข้ามหรือ Binary Oppositions ซึ่งเป็นแนวคิดที่ตั้งอยู่บนความเชื่อพื้นฐานที่ว่ามนุษย์สามารถเข้าใจโลกโดยการแบ่งสิ่งต่างๆ ออกเป็นส่วนๆ เพื่อเปรียบเทียบกัน เช่นแผ่นดินกับมหาสมุทร ผู้หญิงกับผู้ชาย เป็นต้น Binary Oppositions กระทำได้โดยการ แบ่งกลุ่มคำออกเป็นสองหมวด ทั้งสองหมวดจะมีความหมายขัดแย้งกัน เช่น

ผู้ชาย (Male)	ผู้หญิง (Female)
แข็งแรง (Strong)	อ่อนแอ (Weak)
ใช้เหตุผล (Rational)	ใช้อารมณ์ (Emotional)
เชื่อถือได้ (Reliable)	เชื่อถือไม่ได้ (Unreliable)

และเมื่อนำเอาวิธี การแบ่งขั้วตรงข้ามมาใช้ศึกษาภาพยนตร์ มันจะช่วยให้เรามองเห็น ความขัดแย้งในภาพยนตร์ได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น

ตัวอย่างการแบ่งขั้วตรงข้ามในภาพยนตร์ตะวันตก

คนเมือง (Homesteaders)	อินเดียนแดง (Indians)
ผิวขาว (White)	ผิวดำ-แดง (Red)
คริสเตียน (Domestic)	ปาแกน (Pagan)
อ่อนโยน (Helpless)	ป่าเถื่อน (Savage)
อ่อนแอ (Waek)	แข็งแรง (Strong)
สวมเสื้อผ้า (Clothed)	เปลือย (Naked)

ซึ่งจากความแตกต่างของทั้งสองฝ่าย สำหรับภาพยนตร์ตะวันตกแล้วมันเป็นสาเหตุของการต่อสู้ทำลายล้างกันอย่างรุนแรง ซึ่งในการแก้ไขปัญหามาจากความขัดแย้งนี้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะต้องตัดสินใจเลือกที่จะเข้าไปเป็นพวกเดียวกับอีกฝ่าย เช่นอินเดียนแดงต้องเปลี่ยนมาเป็นคริสเตียน หรือไม่อินเดียนแดงก็ต้องละทิ้งความป่าเถื่อนแล้วหันมาใช้ความอ่อนโยนแทน

### 3. ตัวละคร (Character)

องค์ประกอบสำคัญอีกส่วนหนึ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับการเล่าเรื่องทุกชนิดคือตัวละคร (Character) ซึ่งลอเรนซ์ เพอร์รีน (Laurence Perrine 1978 : 1491) ให้ความหมาย

ของตัวละครไว้ว่า “คือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า...นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย ”

ดไวท์ วี. สเวน (Dwight V. Swain 1982 : 95-114) กล่าวถึงส่วนประกอบของตัวละครไว้ว่า ตัวละครแต่ละตัวจะต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ นั่นคือ ส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation)

ความคิดของตัวละคร โดยปกติจะเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่สำคัญเพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลง ตัวละครที่ดีจะมีความคิดเป็นของตัวเอง ซึ่งสิ่งที่จะกำหนดความคิดและจิตใจของตัวละครนั้นอยู่ที่ภูมิหลังของตัวละคร เช่น ชีวิตวัยเด็ก การศึกษา และฐานะความเป็นอยู่เป็นต้น

ส่วนพฤติกรรมของตัวละคร จะเป็นผลอันเกิดขึ้นโดยตรงจากความคิดและทัศนคติของตัวละคร เช่นตัวละคร กอร์ดอน เกร็กโก ในภาพยนตร์เรื่อง Wall Street (1987) เขามีความคิดว่า เงินคือพระเจ้า ดังนั้นพฤติกรรมของเขาจึงเต็มไปด้วยเล่ห์เหลี่ยม และทำทุกวิถีทางเพื่อที่จะได้มาซึ่งทรัพย์สินเงินทองนั่นเอง

สำหรับการวิเคราะห์ตัวละครในเรื่องเล่าชิ้นแรกๆ และเป็นการศึกษาที่มักได้รับการนำมาอ้างอิงอยู่เสมอ คือผลงานของวลาดีเมียร์ พร็อพ (Vladimir Propp) ที่วิเคราะห์การเล่าเรื่องในนิทานรัสเซียพบว่าในนิทานแต่ละเรื่องจะประกอบด้วยตัวละครที่มีบทบาทแตกต่างกัน เช่น ผู้ร้าย (The Villian) อันได้แก่ผู้ที่สร้างความเดือดร้อนให้กับชุมชน หรือผู้ที่เป็นปรปักษ์กับตัวละครหลักในเรื่อง ผู้ให้ (The Donor) โดยมากเป็นอาจารย์ของตัวละครหลักหรือผู้ให้คำปรึกษาในการแก้ไขปัญหา (เช่น โยดา ในภาพยนตร์เรื่อง Star Wars) ผู้ช่วยเหลือ (The Helper) ได้แก่ผู้ช่วยของพระเอกในการต่อกรกับผู้ร้าย หรือช่วยเหลือตัวเองให้ผ่านพ้นอุปสรรค (ในภาพยนตร์ผจญภัยผู้ช่วยมักเป็นคนพื้นเมือง หรือเป็นชาวเผ่าแปลกๆ บางเรื่องผู้ช่วยอาจเป็นพระรองของเรื่อง) เจ้าหญิง (The Princess) คือนางเอกของเรื่อง ผู้ที่พระเอกต้องให้ความช่วยเหลือปกป้อง (ในเรื่องเล่าสมัยใหม่อย่างภาพยนตร์ที่มีตัวเอกเป็นสตรี นางเอกจะเป็นตัวละครหลักที่ไม่จำเป็นต้องรอความช่วยเหลือจากพระเอก แต่มักเป็นตัวละครที่ต้องเรียนรู้เกี่ยวกับค่านิยมทางสังคม หรือความถูกผิดในการเลือกตัดสินใจ) ผู้ส่งสาร (Dispatcher) มักเป็นผู้พบเห็นเหตุการณ์ร้าย หรือพบการกระทำผิดของผู้ร้าย (ในภาพยนตร์ไทยผู้ส่งสารอาจเป็นพวกแม่ค้าปากตลาด) พระเอก (The Hero) จะเป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะ และเป็นผู้นำในการแก้ไขข้อขัดแย้ง ส่วนพระเอกจอมปลอม (The Fals Hero) คือตัวละครที่สร้างเป็นคนดี แต่มักจะเปิดเผยความชั่วร้ายในภายหลัง (มักพบในภาพยนตร์ประเภทสายลับ ที่มีการส่งคนมาสอดแนมตามองค์กรต่างๆ) สำหรับตัวละครแต่ละตัวตามเกณฑ์ของพร็อพนี้ หนึ่งตัวอาจมีมากกว่าหนึ่งบทบาท หรือตัวละครอาจเปลี่ยนแปลงบทบาทของตัวเองจากบทหนึ่งไปสู่อีกบทหนึ่งได้เช่นกัน

นอกจากนี้ในการศึกษาตัวละคร คุณสมบัติของตัวละครยังเป็นอีกส่วนหนึ่งที่มักได้รับการนำมาวิเคราะห์ถึงอยู่เสมอ เราสามารถจำแนกตัวละครโดยแบ่งตามคุณสมบัติของตัวละครได้เป็น 2 ชนิด คือ ตัวละครผู้กระทำ (Active) และตัวละครผู้ถูกกระทำ (Passive)

ก. ตัวละครผู้กระทำ คือตัวละครที่มีลักษณะเข้มแข็ง พึ่งพาตนเองได้ ไม่ถูกคุกคามหรือครอบงำจากผู้อื่นได้โดยง่าย ส่วนใหญ่มีเป้าหมายและมีการตัดสินใจเป็นของตนเอง ตัวละครชนิดนี้โดยมากเป็นตัวละครที่มีการศึกษาดี และมักเป็นเพศชาย

ข. ตัวละครผู้ถูกกระทำ คือตัวละครที่มีลักษณะอ่อนแอ ต้องพึ่งพาผู้อื่นหรือต้องอยู่ภายใต้การดูแลหรือควบคุมของตัวละครอื่น ตัวละครผู้ถูกกระทำส่วนใหญ่มักเป็นผู้ด้อยการศึกษา มีฐานะหรือสถานะต่ำต้อย โดยมากเป็นผู้หญิงมากกว่าชาย

สำหรับการพิจารณาตัวละครนอกเหนือจากใช้การมองภาพของตัวละครจากลักษณะภายนอก เช่นการแต่งกาย กริยาอาการ หรือพฤติกรรมต่างๆแล้ว คำพูดและบทสนทนา (Dialogue) ตอบโต้ของตัวละครก็เป็นส่วนที่มีสำคัญอย่างมาก ทั้งนี้เพราะความคิด ทัศนคติ และเอกลักษณ์ของตัวละครจะสะท้อนออกมาจากคำพูดของตัวละครทั้งสิ้น

#### 4. แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิด (Theme) นับเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อเรื่องเล่า โดยเฉพาะเมื่อต้องการวิเคราะห์ถึงใจความสำคัญของเรื่อง เราจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องจับใจความสำคัญของเรื่องไว้ให้ได้ มิเช่นนั้นจะไม่อาจรู้ถึงแนวคิดหลักที่ผู้เล่าต้องการถ่ายทอดให้ทราบ

เฮอริทิก และยาร์เบอร์ (Hurtik & Yarber 1971 : 94) ได้ให้ความหมายของแก่นความคิดไว้ว่า “คือความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ” ซึ่งเราสามารถเข้าใจแก่นความคิดได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆในการเล่าเรื่อง อาทิการสังเกตชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร สังเกตคำนิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเรื่อง สำหรับแก่นความคิดที่ได้รับความนิยมและพบได้บ่อยๆมีอยู่ไม่มากนัก โดยมากวนเวียนอยู่กับเรื่องความดี-ความชั่ว หรือไม่ก็เกี่ยวข้องกับ ความรัก-ความเกลียด แต่ในส่วนของรายละเอียด แก่นความคิดแต่ละเรื่องก็จะมีรายละเอียดและองค์ประกอบย่อยในการสนับสนุนความคิดหลักที่แตกต่างกันไป อาทิในภาพยนตร์มหากาพย์เรื่อง Ben-Her (1959) แก่นความคิดอยู่ตรงที่ ความดีจะชนะความชั่ว แต่การดำเนินเรื่องนั้นจะมีความคิดย่อยที่ช่วยสนับสนุนความคิดหลักปรากฏอยู่จำนวนมากเช่น ความศรัทธาจะพาไปสู่การรอดพ้น ความเกลียดนำไปสู่ความพ่ายแพ้ หรือความมานะพยายามจะทำให้สามารถเอาชนะอุปสรรคได้ ซึ่ง



ถึงแม้จะแนวคิดปลีกย่อยอยู่หลายความคิด แต่ความคิดย่อยทั้งหมดจะมีลักษณะร่วมกันบางประการ หรือเดินไปในทิศทางเดียวกันทั้งสิ้น ดังนั้นในการพิจารณาแก่นความคิดใดๆ การแยกย่อยความคิดปลีกย่อยจะทำให้เราสามารถเข้าใจเรื่องราวได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

## 5. ฉาก

ฉากนับเป็นองค์ประกอบหนึ่งในเรื่องเล่าทุกประเภท ทั้งนี้เนื่องจากเรื่องเล่าคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน และเพราะเหตุการณ์ต่างๆ เกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่มิได้ ดังนั้นเองฉากจึงมีความสำคัญเพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆ ของเรื่อง นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่อง มีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละครได้อีกด้วย (ปริญา เกื้อหนุน 2537 : 70) ดังนั้นการศึกษาฉากในเรื่องเล่าอาจยังประโยชน์ให้ผู้ศึกษาได้รับรู้อารมณ์สำคัญของเรื่องที่กำลังศึกษาอยู่ก็ได้

ัญญา สังขพันธ์ (2539 : 191-193) สรุปประเภทของฉากในเรื่องเล่าไว้ 5 ประเภทดังนี้

ก. ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า ลำธาร หรือบรรยากาศค่าเช้าในแต่ละวัน

ข. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อาคารบ้านช่อง เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอยต่างๆ

ค. ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง

ง. ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึงสภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ของชุมชน หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

จ. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของคนเช่นค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

นอกจากนี้ฉากในเรื่องเล่ายังสามารถแบ่งออกได้เป็นอีก 2 ชนิด นั่นคือฉากนอกบ้าน และฉากภายในบ้าน ซึ่งฉากทั้ง 2 ประเภทดังกล่าวนี้จะปรากฏในเรื่องเล่าโดยมีความสอดคล้องกับลักษณะสำคัญของเรื่องเล่า เช่นถ้าเป็นเรื่องผจญภัย ฉากส่วนใหญ่ก็จะเป็นฉากนอกบ้าน หากเป็นเรื่องความรักของหนุ่มสาว ฉากของเรื่องก็จะเป็นฉากในบ้าน นอกจากนี้ฉากทั้ง 2 ประเภทนี้ยังมีความสัมพันธ์กับเพศ และอาชีพของตัวละครอีกด้วย เช่นเพศชายอาจมีความสัมพันธ์กับฉากนอกบ้าน และบางอาชีพก็มีความสัมพันธ์กับฉากในบ้านเช่นเช่นอาชีพแม่บ้าน เป็นต้น

## 6. สัญลักษณ์พิเศษ

สำหรับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์มักจะมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษ(Symbol)เพื่อสื่อความหมายอยู่เสมอ ซึ่งปัทมวดี จารูว (2538 : 164) ได้ให้ความหมายถึงสัญลักษณ์พิเศษไว้ว่า “Symbol คือ การใช้สัญลักษณ์ ในการสื่อความหมายทั้งในรูปของคำพูดและภาพ ” สำหรับสัญลักษณ์พิเศษที่มักพบในภาพยนตร์มี 2 ชนิด คือสัญลักษณ์ทางภาพและสัญลักษณ์ทางเสียง

1. สัญลักษณ์ทางภาพ คือ องค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอซ้ำๆ อาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือ สิ่งมีชีวิตเช่นสัตว์ หรือบุคคล ก็ได้ สัญลักษณ์อาจเป็นภาพเพียงภาพเดียว หรือ เป็นกลุ่มของภาพที่เกิดจากการตัดต่อ เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Old And New ของผู้กำกับรัสเซีย ที่ชื่อไอเซนสไตน์ มีการใช้การลำดับภาพเพื่อสื่อความหมายพิเศษ เริ่มจากการจับภาพในระยะใกล้มากที่ดวงตาของวัว แล้วตัดภาพไปที่ดวงหน้าของเกษตรกร และตัดไปยังดวงอาทิตย์กำลังตกดิน กลุ่มของการลำดับภาพนี้สื่อความหมายถึง ความสิ้นหวังของเกษตรกร ภาพความตายของวัว พระอาทิตย์ที่กำลังลับเหลี่ยมเขา ทั้งหมดคือการสิ้นสุดของชุมชนแห่งนั้น

2. สัญลักษณ์ทางเสียง คือเสียงต่างๆที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมาย หรือเพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช่การใช้เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับตัวละคร และเรื่องราวของภาพยนตร์ เช่นการใช้เสียงเพลง Imagin ในภาพยนตร์เรื่อง The Killing field ที่ถูกใช้เพื่อแสดงความมุ่งหวังในสันติภาพของมนุษย์ มากกว่าใช้เพื่อสร้างอารมณ์ของตัวละครที่หลบหนีภัยสงครามได้สำเร็จ

ซึ่งการศึกษาการใช้สัญลักษณ์ทั้งภาพและเสียงนี้ เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์ประกอบการชมภาพยนตร์จะช่วยให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น โดยเฉพาะเมื่อตระหนักว่าความหมายที่แฝงเร้นอาจสื่อความหมายได้ดีกว่าความหมายที่ปรากฏอยู่ภายนอก

## 7. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

ในการเล่าเรื่องของทั้งนวนิยายและภาพยนตร์ มีการนำเสนอที่คล้ายคลึงกันประการหนึ่งคือ จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point Of View) จุดยืนในการเล่าเรื่อง คือการมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึง การที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่างๆ ซึ่งจะแต่ละจุดยืนมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่อง มีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่งเพราะ

จุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม และมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า หลุยส์ จิอันเน็ตตี ศาสตราจารย์ทางภาพยนตร์แห่งมหาวิทยาลัยคัลิฟอร์เนีย จัดแบ่งจุดยืนพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไว้ 4 ประเภทคือ

7.1. เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือการที่ตัวละคร ตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตในการเล่าเรื่องชนิดนี้คือตัวละครมักเอ่ยคำว่า“ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอ ข้อดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ ตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเองทำให้ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียตรงเป็นการเล่าเรื่องที่อาจมีอคติปะปนอยู่ด้วย การเล่าเรื่องในจุดยืนบุคคลที่หนึ่งพบได้บ่อยในภาพยนตร์นักสืบ และภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

7.2. เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือการที่ผู้เล่า กล่าวถึงตัวละครตัวอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวข้องกับ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Shawshank Redemption (1994) ที่ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้เห็นเหตุการณ์ในเรื่องโดยตลอด และเรื่องที่เล่าก็มีความเกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่าเองด้วย แต่โฟกัสของเรื่องทั้งหมดไม่ได้อยู่ที่ตัวผู้เล่าว่าอยู่ที่เพื่อนของผู้เล่าซึ่งเป็นพระเอกของเรื่อง

7.3. การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นจุดยืนที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นการเล่าเรื่องจากวงนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์ โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวงเอง ผู้สร้างมักไม่ใช้กล้องมุมสูง หรือใช้ฟิลเตอร์เพื่อปรุงแต่งภาพ เนื่องจากจะทำให้ภาพยนตร์ขาดความสมจริง การเล่าเรื่องชนิดนี้ พบบ่อยในภาพยนตร์ข่าว สารคดี รวมทั้งภาพยนตร์แนวสมจริง ตัวอย่างที่ดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ The Bicycle Thief (1948) ภาพยนตร์แนว Neo-Realist ของผู้กำกับอิตาลี วิททอริโอ เดอ ลิกา ที่เล่าเรื่องให้ดูเหมือนเป็นภาพยนตร์สารคดี เกี่ยวกับชายที่ออกตามหาจักรยานของตนที่ถูกขโมยไป

7.4. การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้อารมณ์ของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพันข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องชนิดนี้เป็นการเล่าเรื่องที่ภาพยนตร์ใช้บ่อยที่สุด

นอกจากจุดยืนในการเล่าเรื่องแล้ว เพศของผู้เล่าเรื่องก็เป็นปัจจัยสำคัญในการทำให้การเล่าเรื่องระหว่างภาพยนตร์กระแสหลักกับภาพยนตร์เพื่อสตรีมีความแตกต่างกัน ทั้งนี้ เพราะผู้เล่าเรื่องที่ต่างเพศกัน ย่อมมีค่านิยมและความคิดที่แตกต่างกันด้วย ดังนั้นในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ การคำนึงถึงเพศของผู้เล่าจะช่วยให้ทราบความแตกต่างของภาพยนตร์ทั้งสองชนิดได้

สำหรับการวิเคราะห์ว่าภาพยนตร์เล่าเรื่องจากจุดยืนของผู้เล่าเพศใดนั้นให้ดูจากการ  
 ให้น้ำหนักในการเล่าเรื่อง โดยภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องจากจุดยืนของเพศหญิง จะต้องมีตัวละคร  
 หญิงเป็นศูนย์กลางของเรื่อง และเรื่องราวต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวถูกนำเสนอขึ้นมาโดยผ่านจุดยืนของ  
 เพศหญิงเป็นสำคัญ (ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. สัมภาษณ์ : 12 มีนาคม 2540)

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อรุณญา มิ่งเมือง (2535) ศึกษาการเล่าข่าวทางวิทยุ ของผู้เล่าข่าวอดนียมพึง  
 จำนวน 6 คน ใน 5 รายการ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์การเล่าข่าวติดต่อกันรายการละ 3  
 สัปดาห์ และใช้วิธีการสังเกตอย่างมีส่วนร่วม ผลการศึกษาพบว่าในการเล่าข่าวผู้เล่ามัก  
 สอดแทรกความเห็นส่วนตัว มีการใช้สำนวนโวหารเพื่อการเปรียบเทียบ และที่ขาดไม่ได้  
 คือการใช้มุขตลกซ้ำกันเพื่อให้ข่าวดูมีความน่าติดตาม

อนุสรณ์ ศรีแก้ว (2534) ทำการศึกษาปัญหาสังคมในภาพยนตร์ของ มจ.ชาตรีเฉลิม  
 ยุคล จำนวน 11 เรื่อง ผลการศึกษาพบว่า มีปัญหาทางสังคมหลากหลาย อาทิปัญหาอาชญา  
 กรรม ปัญหาความไม่เป็นธรรมทางสังคมและปัญหาโสเภณีปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ของ  
 มจ.ชาตรีเฉลิม ยุคล เกือบทุกเรื่อง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงจุดยืนและทัศนะส่วนตัวของผู้กำกับที่มี  
 ต่อสังคม รวมทั้งยังแสดงให้เห็นถึงบทบาทหน้าที่ของภาพยนตร์ที่มีต่อการสะท้อนความเป็น  
 จริงทางสังคม

บงกช เศรษฐามร์ (2533) ศึกษาการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์ไทย  
 กรณีตัวละครหญิงที่มีลักษณะเบี่ยงเบน ปี พ.ศ. 2528-2530 ผลการศึกษาสรุปได้ว่า ตัว  
 ละครแม่ เมียน้อย โสเภณี และผู้หญิงแกร่ง มีลักษณะการดำเนินชีวิตที่ดีขึ้นกว่าตัวละครใน  
 อดีต แต่ทัศนคติที่สื่อมวลชนมีต่อเพศหญิงยังคงไม่แตกต่างไปจากเดิม คือมองเห็นว่าเพศหญิง  
 เป็นเพศที่อ่อนแอ ต้องพึ่งพาเพศชายอยู่โดยตลอด ตัวละครที่เป็นแม่จะให้ความสำคัญกับลูก  
 มากเป็นพิเศษ โดยเฉพาะกับลูกชาย ส่วนสาเหตุที่ทำให้ตัวละครต้องกลายเป็นเมียน้อยเกิด  
 จากปัญหาทางด้านเศรษฐกิจ สำหรับโสเภณีนั้นมีภาพลบแต่เพียงอย่างเดียว ส่วนผู้หญิงแกร่ง  
 นั้นต่อให้แกร่งเพียงใดก็ยังด้อยกว่าตัวละครชายอยู่ดี

จรินทร์ เลิศจิระประเสริฐ (2535) ทำการวิจัย อาชีพสตรีในละครโทรทัศน์ ผลการ  
 ศึกษาพบว่า อาชีพของตัวละครหญิงส่วนใหญ่เป็นอาชีพที่ให้บริการ ขณะที่เพศชายจะมีอาชีพ  
 ที่มีอำนาจในการใช้คำสั่งมากกว่า การนำเสนออาชีพของสตรีในละครมักถูกนำเสนอเป็นเพียง  
 องค์ประกอบเล็กๆ ของเรื่องราวและของตัวละคร ส่วนพรหมจรรย์และการแต่งงานก็ยังเป็นสิ่ง  
 สำคัญที่สุดในชีวิตของตัวละครหญิงเช่นเดิม

ทางด้านยุโรปและสหรัฐอเมริกาเป็นผู้ริเริ่มและมีความสนใจที่จะศึกษาภาพลักษณ์ ผู้หญิงที่ปรากฏในสื่ออย่างยาวนานและหลากหลาย เช่นตัวอย่างงานวิจัยดังต่อไปนี้

เมลวิน เดอเฟลอร์ (Melvin deFleur 1964 : 57-74) ศึกษาการนำเสนออาชีพใน รายการโทรทัศน์ (Occupational Role as Portrayed on Television) โดยทำการศึกษารายการโทรทัศน์ที่ออกอากาศในช่วงเวลาที่เยาวชนชอบดูคือในวันหยุดเวลา 10.00น.-23.00น. และวันธรรมดาเวลา 15.30-21.00น. นานติดต่อกัน 6 เดือน โดยรายการที่ทำการศึกษา เป็นรายการที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ท้องถิ่นของรัฐอินเดียนา ในปี 1960 แต่ยกเว้นที่จะศึกษา รายการ ข่าว เกมโชว์ และการ์ตูน ซึ่งเป็นรายการที่ไม่เข้าข่ายในการศึกษา สำหรับประเด็นที่ใช้ในการศึกษาแบ่งเป็น 3 ประเด็นคือเกณฑ์ที่ใช้ในการศึกษาอาชีพ ผู้วิจัยกำหนดให้ต้องมีการเสนอภาพเกี่ยวกับการทำงานของตัวละครติดต่อกันอย่างน้อย 3 นาที จึงจะถือว่าเป็นการนำเสนออาชีพ นอกจากนี้ในการวิเคราะห์การประกอบอาชีพ ผู้วิจัยจะศึกษาฉากในการทำงานว่าจะเข้ากับลักษณะใดเช่น เป็นฉากเรียบง่าย ฉากธรรมดา หรือฉากประเภทสวยงามโอ้อ่า สำหรับระดับของอาชีพ เดอเฟลอร์ จัดแบ่งเป็น 2 ระดับคือ ระดับที่มีอำนาจออกคำสั่งและระดับที่ต้องรับคำสั่ง โดยในการศึกษาจะดูจากการแสดงความเคารพ หรือฟังจากคำพูดของตัวละครว่าอยู่ในเชิงออกคำสั่งหรือน้อมรับคำสั่ง

ผลจากการวิจัยพบว่ารายการโทรทัศน์มักนำเสนออาชีพชั้นสูงมากกว่าเสนออาชีพทั่วไป ฉากที่ใช้มักเป็นฉากประเภทสวยงามโอ้อ่า ส่วนในการนำเสนอระดับอาชีพ ตัวละครมักมีอำนาจสั่งการมากกว่าการรับคำสั่ง สำหรับลักษณะของตัวละครจะมีลักษณะแบบฉบับคือตัวละครที่ประกอบอาชีพชั้นสูงจะแต่งกายดี หน้าตาดี การนำเสนอการประกอบอาชีพมีลักษณะเร้าความสนใจ เช่นแพทย์จะไม่รักษาโรคทั่วๆ แต่จะการผ่าตัดใหญ่ที่มีภาพชวนติดตาม ผู้วิจัยสรุปและให้ความเห็นว่ารายการโทรทัศน์มิได้มีการนำเสนอด้านอาชีพที่สมจริง แต่เป็นการเสนอเพียงฉาบฉวยเพื่อช่วยให้เรื่องดำเนินไปอย่างสนุกสนานเท่านั้น

เดบอราห์ ฮาสเกล (Deborah Haskell 1979 : 191-196) ศึกษาตัวละครหญิง เฉพาะตัวละครหลักในรายการโทรทัศน์ช่วงเวลาทอง (The Depiction of Women in Leading Roles in Prime-time Television) ผู้วิจัยกำหนดให้มีประชากรในการศึกษาเป็นภาพยนตร์และละครจำนวน 13 เรื่อง ที่ออกอากาศในปี 1977 ช่วงเดือน กรกฎาคม-สิงหาคม โดยเลือกศึกษาเพียงเรื่องละ 5 ตอน สำหรับเกณฑ์ที่ใช้ในการศึกษา ฮาสเกล ใช้วิธีการแบ่งประเภทของภาพยนตร์ตามแนวคิดของทูโร (Turow) ซึ่งแบ่งชนิดของเรื่องราวในภาพยนตร์ไว้ 3 ชนิดคือ เรื่องราวแบบผู้หญิง ได้แก่ภาพยนตร์ที่มีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความรัก ชีวิตครอบครัว หรือชีวิตส่วนตัว เรื่องราวแบบผู้ชายได้แก่ เรื่องที่เกี่ยวกับกฎหมาย การประกอบธุรกิจ อาชญากรรม และการเมือง ส่วนเรื่องราวอีกประเภทคือเรื่องแบบทั่วไป ซึ่งก็ได้แก่เรื่องราวที่เกี่ยวกับความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ผลการศึกษาพบว่า แก่นความคิดของรายการโทรทัศน์เป็นเรื่องแบบ

ผู้หญิง มักเป็นเรื่องของความรัก ปัญหาครอบครัว และปัญหาส่วนตัว รายการโทรทัศน์มีการนำเสนอตัวละครหลักในแง่บวก กล่าวคือ ตัวละครหญิง 3 ใน 4 มีการประกอบอาชีพที่แน่นอน อาชีพของตัวละครมีการเปิดกว้างมากขึ้น อาชีพที่ตัวละครหญิงแต่ก่อนไม่เคยทำก็ได้ทำ เช่น อาชีพผู้บริหาร แพทย์ และผู้รักษากฎหมาย ตัวละครหญิงบางคนมีอำนาจสั่งการผู้ชาย ระดับชั้นของตัวละครหญิงส่วนใหญ่เป็นคนชั้นกลาง สำหรับตัวละครหญิงที่แต่งงานแล้วมักไม่ได้ประกอบอาชีพ ส่วนตัวละครที่หย่า และมีลูกติดมักต้องรับภาระเลี้ยงครอบครัวตามลำพัง สรุปได้ว่ารายการโทรทัศน์ช่วงเวลาทองเริ่มมองผู้หญิงในทางที่ดีขึ้น และมีการนำเสนอภาพผู้หญิงในลักษณะสอดคล้องกับความเป็นจริงมากขึ้น

แนนซี ซินยอเรียลลี (Nancy signorielli 1982 : 585-589) ทำการวิจัยเรื่อง Marital Status in Television Drama : A Case of Reduced Option เป็นการศึกษาสถานภาพอันเกิดจากการแต่งงานในภาพยนตร์โทรทัศน์และภาพยนตร์การ์ตูนเรื่องยาว โดยเลือกศึกษาจากช่วงเวลาทองของสถานีโทรทัศน์ยอดนิยม 3 แห่งคือ สถานี ABC สถานี CBS และสถานี NBC โดยเลือกศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่ออกอากาศในช่วงฤดูใบไม้ร่วงปี 1975-1977 จำนวน 1 สัปดาห์ และทำการศึกษารายการที่ออกอากาศในช่วงฤดูใบไม้ผลิปี 1975-1976 อีก 1 สัปดาห์ รวมกลุ่มตัวอย่างจำนวน 447 ตอน จากการศึกษาพบว่า การแต่งงานจะทำให้ผู้หญิงมีลักษณะหยุดนิ่ง ไม่ก้าวหน้าในอาชีพ เป็นตัวละครลักษณะแบบฉบับ (Stereotype) รักสงบ ห่างไกลจากความรุนแรง มักประกอบไม่ประกอบอาชีพใดนอกจากเป็นแม่บ้าน คอยเลี้ยงลูก ส่วนผู้หญิงที่ยังไม่แต่งงาน จะรักอิสระ อายุน้อย หน้าตาดี มีเสน่ห์ทางเพศ และข้องเกี่ยวกับอาชีพการงานมากกว่าแม่บ้านที่แต่งงานแล้ว สำหรับตัวละครชายมักไม่มีความแตกต่างกันระหว่างที่คนแต่งงานแล้วกับคนที่ยังไม่ได้แต่งงาน ตัวละครชายจะมีภาพลักษณ์ที่ดี มีความเฉลียวฉลาด ประกอบอาชีพที่มั่นคง เช่น ตำรวจ ทนายความ แพทย์ เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสรุปได้ว่า ตัวละครผู้หญิงที่แต่งงานแล้วมีโอกาสประสบความสำเร็จในอาชีพการงานน้อยกว่าผู้หญิงโสด ส่วนตัวละครชายสามารถประสบความสำเร็จได้ทั้งสถานภาพโสดและสมรสแล้ว

สถาบันวิทยบริการ  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย