

Research Article

The Analysis of Thai Teen Films as a Genre in Thai Films

Songkeat Jarutsantijit^{*} Manoch Chummuangpak and Thitinan B. Common
Faculty of Communication Arts, Dhurakij Pundit University, Bangkok 10210, Thailand

Abstract

The research on “The analysis of Thai Teen Films as a Genre in Thai Films” is a quantitative study. Its purpose is aimed to: 1) To study narrative formula of Thai teen films that have been released since the year 2550 - 2560 B.E. 2) To study the genres status of Thai Teen Genres movies from releasing since 2550-2560 B.E. The research methodology is Textual Analysis and the movie Sampling for the study are 41 Thai Teen Films during 2550-2560 B.E. which are divided into 6 types as ; Drama, Horror, Romance, LGBT, Road Movie and Heist.

The study result indicate that 6 types of Thai teen films has been presented in narrative formula as the aspect of change & growth process, overcoming the coming of age, and finding self- identity. For the plot, there are 5 stages which are; presenting problems, problems consequences, confrontations for discovering, self-overcoming, and story ending. As the theme, it shows self-actualization. About the characters, the leading actor and actress are the representative of teens who confront the family's problems, friendship, and love. For the setting locations, school is the space that takes control between the teens while houses symbolized the emptiness, and the outdoor is to finding the meaning of lives' experiences

In the aspect of creativity, Thai teen movies still take the old traditions storytelling in each convention, as well as creating the invention. Besides, they have introduced the ideal of Postmodern such as intertextually to connect the feeling and interest to the stories. It's indicated that Thai Teen movies as a Genre, which is considered by Narrative Pattern and Film Elements in every types of the movies. While the Genre status is Sub-Genre with the combination of hybrid narrative convention based on the dominance of the narrative elements form the others main genres.

Keywords: Thai Teen Movies, Film Genre, Film Convention, Creativity of Film Narrative, Narrative Formula

*

Corresponding authors:

Songkeat Jarutsantijit E-mail: stjtit@gmail.com

Received: 31 March 2020,

Revised: 6 May 2020,

Accepted: 7 June 2020

บทความวิจัย

การวิเคราะห์ความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นของภาพยนตร์ไทย

ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต* มาโนช ชุ่มเมืองปัก และ จิตินัน บุญภาพ คอมมอน

คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต กรุงเทพมหานคร 10210

บทคัดย่อ

งานวิจัยเรื่อง “การวิเคราะห์ความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นของภาพยนตร์ไทย” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยวัตถุประสงค์การวิจัยได้แก่ 1) ศึกษาสูตรนิยมการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560 2) ศึกษาสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทยจากภาพยนตร์ที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560 วิจัยได้แก่ การวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) แหล่งข้อมูลที่น่าสนใจได้แก่ ภาพยนตร์วัยรุ่นไทยที่ออกฉายระหว่างปี พ.ศ. 2550-2560 จำนวน 41 เรื่อง แบ่งเป็น 6 ประเภทภาพยนตร์ได้แก่ ประเภทชีวิต สยองขวัญ รักโรแมนติก เพศทางเลือก เรื่องราวเดินทาง และ โจรกรรม

ผลการศึกษาพบว่า จากชนบทภาพยนตร์วัยรุ่นไทยทั้ง 6 ประเภท นำเสนอสูตรนิยมการเล่าเรื่องในด้านต่อไปนี้ ด้านเรื่องเล่า นำเสนอการใช้ชีวิตของวัยรุ่นในช่วงกระบวนการเปลี่ยนแปลงและเติบโต (Change & Growth Process) เพื่อก้าวข้ามผ่านช่วงวัย (Coming of Age) ในการแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตน (Self) ด้านโครงเรื่องดำเนินเรื่อง 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) เสนอปัญหา 2) ผลกระทบปัญหา 3) การเผชิญหน้าเพื่อการค้นพบ 4) การเอาชนะใจตนเอง และ 5) การจบเรื่อง ด้านแก่นเรื่องปรากฏแก่นเรื่อง การเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ (Self-Actualization) ด้านตัวละคร พระเอกและนางเอกเป็นตัวแทนวัยรุ่น ผู้เผชิญหน้ากับปัญหาการใช้ชีวิต ครอบครัว เพื่อน และความรัก ส่วนด้านฉาก โรงเรียนคือพื้นที่อำนาจควบคุมวัยรุ่น บ้านคือพื้นที่ไร้ตัวตน และสถานที่ภายนอกคือพื้นที่แสวงหาประสบการณ์ชีวิต

ด้านการสร้างสรรค์ หยิบยืมชนบทเรื่องเล่าดั้งเดิมในแต่ละประเภทภาพยนตร์ (Convention) มานำเสนอพร้อมสร้างสรรค์ประดิษฐ์กรรม (Invention) และนำแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodern) อาทิ สัมพันธบท (Intertextuality) มาใช้สร้างความเชื่อมโยงและน่าสนใจแก่เรื่องเล่า ส่วนข้อบ่งชี้ว่าภาพยนตร์วัยรุ่นไทยมีความเป็นตระกูลภาพยนตร์ สามารถพิจารณาจากแบบแผนเรื่องเล่าและองค์ประกอบภาพยนตร์ และภาพยนตร์มีสถานะเป็นตระกูลรอง (Sub-Genre) ด้วยลักษณะการผสมผสาน (Hybrid) ชนบทการเล่าเรื่องเด่นจากภาพยนตร์หลากหลายประเภท

คำสำคัญ: ภาพยนตร์วัยรุ่นไทย, ตระกูลภาพยนตร์, ชนบทภาพยนตร์, การสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์, สูตรนิยมการเล่าเรื่อง

* ผู้แต่งหลัก:

ทรงเกียรติ จรัสสันติจิต อีเมล: stjitt@gmail.com

วันที่รับบทความ: 31 มีนาคม 2563,

วันที่แก้ไขบทความ: 6 พฤษภาคม 2563,

วันตอบรับบทความ: 7 มิถุนายน 2563

บทนำ

ในการจัดสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์ อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (Chernanchonlamark, 2001, p. 26) ให้ความคิดเห็นว่า ความเป็นตระกูลภาพยนตร์ถือเอา ลักษณะเด่น (Pertinent characteristics) ของภาพยนตร์ แต่ละประเภทเป็นเกณฑ์ เช่น ความคล้ายคลึงขององค์ประกอบ ของเรื่องเล่าและเทคนิคในภาพยนตร์ โดยถ้าภาพยนตร์ เรื่องใดมีลักษณะร่วมกันขององค์ประกอบเหล่านี้ จัดว่าเป็นภาพยนตร์ในตระกูลเดียวกัน ดังนั้นจึงนับได้ว่า ตระกูลภาพยนตร์คือการผลิตซ้ำแบบสำเร็จรูป (Instances of Repetition) (Chandler, 1997, p. 2) ฉะนั้นการที่ภาพยนตร์ ประเภทหนึ่งจะปรากฏความเป็นตระกูลได้ จึงจำเป็นต้อง มีแบบแผนจากองค์ประกอบภายในภาพยนตร์ที่แน่นอน ชุดหนึ่งที่ถูกผลิตซ้ำจนกลายเป็น ขนบ (Convention) อัน ได้มาจากเนื้อหา (Content) และรูปแบบ (Form)

ในประเทศไทยการจัดประเภทภาพยนตร์ Kridsada Kerddee (2010, pp. 61-64) แบ่งตระกูล ภาพยนตร์ไทยช่วง ปี 2005 - 2009 พบว่ามี 13 ประเภท โดยไม่ได้แยกแยะสถานะของภาพยนตร์ในแต่ละประเภท ว่าอยู่ในตระกูลหลัก หรือตระกูลรอง ได้แก่ 1. บู้แอ็กชั่น (Action) / ผจญภัย (Adventure) 2. เรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์ (Animal) 3. เด็ก (Children) 4. ตลกขบขัน (comedy) 5. อาชญากรรม (Crime) 6. สืบสวนสอบสวน (Detective) 7. จินตนาการ (Fantasy) 8. ประวัติศาสตร์ (Historical Drama) 9. สยองขวัญ หรือหนังผี (Horror) 10. ต่อสู้ มาร์เชียลอาร์ต (Martial Art) 11. เมโลดราม่า (Melodrama) 12. โรแมนซ์ (Romance) และ 13. ปัญหาสังคม (Social Problem)

แต่มีข้อน่าตั้งข้อสังเกตว่า เหตุใดทำไมภาพยนตร์ วัยรุ่น (Teen Pic) จึงไม่ถูกจัดประเภทให้อยู่ในกลุ่ม ทั้งที่ ได้รับความนิยมในประเทศไทย ขณะที่การศึกษาภาพยนตร์

วัยรุ่นในต่างประเทศพบว่า ภาพยนตร์วัยรุ่นถูกจัดสถานะ ให้เป็นตระกูลภาพยนตร์ประเภทหนึ่ง โดย Timothy Shary's (Nelson, 2011, p.13) ได้ศึกษาสถานะภาพยนตร์วัยรุ่น อเมริกา และพบว่าสามารถจัดให้อยู่ในตระกูลภาพยนตร์รอง (Sub-Genre) แบ่งออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่ โรงเรียน (School) สยองขวัญ (Horror) วิทยาศาสตร์ (Science) เพศขบขัน (Sex Comedy) รักโรแมนติก (Romantic) เมโลดราม่า (Melodrama) และเยาวชนผู้กระทำความผิด (Juvenile Delinquent)

เมื่อย้อนกลับมาในประเทศไทย พบว่าการศึกษาน สถานะของภาพยนตร์วัยรุ่น โดยทั่วไปยังไม่มี ความชัดเจน เพราะในภาพยนตร์วัยรุ่นเรื่องหนึ่ง อาจคาบเกี่ยวลักษณะ เด่นของขนบตระกูลภาพยนตร์หลัก (Main Genre) ไว้ค่อนข้างจะมาก จนโดนกลืนถูกเรียกตามลักษณะของ ตระกูลภาพยนตร์หลัก หรือบางครั้งอาจถูกจัดเป็นตระกูล รองของภาพยนตร์ (Sub-Genre) กล่าวคือ มีโครงเรื่อง (Plot) ผสมผสานมาจากหลายส่วน ยังไม่มีคุณสมบัติ เพียงพอในระดับที่เรียกว่า “ตระกูลภาพยนตร์” (Film Genre) ได้ (Piemkaroon, 2009, p.142) ทั้งนี้เพราะ ลักษณะของภาพยนตร์วัยรุ่นมีการผสมผสานขนบการเล่า เรื่อง และองค์ประกอบภาพยนตร์จากหลายตระกูล ยกตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง คีนัน Red Wine in The Dark Night

นำตระกูลรักโรแมนติก มาผสมผสานกับเรื่องราว ของเพศทางเลือก และองค์ประกอบจากแนวแวมไพร์ สยองขวัญ จนไม่สามารถจะนิยามแน่ชัดได้ว่า แท้จริงแล้ว ภาพยนตร์จัดอยู่ในตระกูลใด

แต่ในอีกมุมหนึ่ง แม้จะมีการผสมผสาน องค์ประกอบจากตระกูลภาพยนตร์อื่น แต่ได้ปรากฏ ข้อบ่งชี้ถึงขนบภาพยนตร์อันเป็นสูตรนิยมการเล่าเรื่อง (Formulaic Elements) ที่แน่นอนอย่างเด่นชัดพบได้

ในโครงเรื่องและองค์ประกอบการเล่าเรื่องบางอย่าง จนกลายเป็นลักษณะเฉพาะตัว (Berger, 1992, p.33) อีกทั้ง ภาพยนตร์วัยรุ่นไทยถูกผลิตมาเป็นระยะเวลายาวนาน และต่อเนื่อง จนเป็นที่คุ้นเคยกับผู้ชมคนไทยเป็นอย่างดี ทำให้สามารถระบุถึงลักษณะเด่นของภาพยนตร์วัยรุ่นของไทยได้ ดังนั้นข้อบ่งชี้จากสุนทรนิยม จึงเป็นสิ่งที่จะยืนยันได้ถึงความเป็นตระกูลภาพยนตร์ของภาพยนตร์วัยรุ่น จากเหตุผลข้างต้นจึงกลายมาเป็นคำถามในการศึกษาถึงสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย เพื่อมุ่งสำรวจขอบเขตและจัดระเบียบภาพยนตร์วัยรุ่นที่มีอยู่หลากหลายในประเทศไทย ว่าแท้จริงแล้ว สามารถถูกจัดให้เป็นตระกูลภาพยนตร์ประเภทหนึ่งได้หรือไม่ และถ้าได้ อะไรคือข้อบ่งชี้ถึงความเป็นตระกูลภาพยนตร์ และควรจัดให้อยู่ในตระกูลหลัก (Main Genre) หรือตระกูลรอง (Sub-Genre)

วัตถุประสงค์

- 1) ศึกษาสุนทรนิยมการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560
- 2) ศึกษาสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทยจากภาพยนตร์ที่ออกฉายตั้งแต่ปีพ.ศ. 2550-2560

วิธีการศึกษา

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ด้วยการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) จากองค์ประกอบของเรื่องเล่าในตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่น โดยใช้เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูลจากการชมภาพยนตร์แบบบันทึก (Note Taking) และใช้การเขียนเชิงพรรณนาโวหาร (Descriptive)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการวิเคราะห์ตัวบท

วัตถุดิบและแหล่งการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ ภาพยนตร์วัยรุ่นไทยที่ออกฉายในโรงภาพยนตร์ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550 -2560/ ค.ศ. 2007-2017 จำนวน 94 เรื่อง สามารถหาชมได้จากสื่อวีดิทัศน์หรือทางออนไลน์ คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) ใช้เกณฑ์คัดเลือกจำนวนกลุ่มตัวอย่างประมาณ 45-50% ของภาพยนตร์วัยรุ่นในแต่ละประเภท ที่มีเนื้อหาและองค์ประกอบเรื่องเล่าคล้ายคลึงกัน ผลการสุ่มกลุ่มตัวปรากฏภาพยนตร์วัยรุ่นจำนวน 41 เรื่องใน 6 ประเภทภาพยนตร์ ดังรายละเอียดตามตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 รายชื่อกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์วัยรุ่นตามประเภท ตั้งแต่ พ.ศ. 2550-2560

ประเภทภาพยนตร์	ภาพยนตร์เรื่อง
1) ชีวิต (Drama)	จำนวน 7 เรื่อง: ได้แก่ 1.1) เกรียนพิศคน (2551) 1.2) เขาชนไก่ (2552) 1.3) ตั้งวง (2555) 1.4) มึงกูเพื่อนกัน (2556) 1.5) วัยเป้ง นักเลงชาสัน (2557) 1.6) วัยรุ่นพันล้าน (2558) 1.7) สามชุก (2560)
2) สยองขวัญ (Horror)	จำนวน 8 เรื่อง: ได้แก่ 2.1) สี่แพร่ง ตอน ยันต์สังตัย (2551) 2.2) ห้าแพร่ง ตอน หลาวชะโอน (2552) 2.3) เคาท์ดาวน์ (2555) 2.4) ฤดูร้อนนั้น ฉันตาย (2556) 2.5) ฝากไว้ในกายเธอ (2557) 2.6) รันพี (2558) 2.7) School Tale (2560) 2.8) สยามสแควร์ (2560)

ประเภทภาพยนตร์	ภาพยนตร์เรื่อง
3) รักโรแมนติก (Romance)	จำนวน 7 เรื่องหลัก 15 เรื่องย่อย: ได้แก่ 3.1) ปิดเทอมใหญ่หัวใจว้าวุ่น (2551) มี 4 ตอนย่อย 3.2) สิ่งเล็กๆที่เรียกว่ารัก (2553) 3.3) เลิฟ จูลินทรีย์ รักมันใหญ่มาก (2554) มี 4 ตอนย่อย 3.4) รักจัดหนัก (2554) มี 3 ตอนย่อย 3.5) Suck Seed ห่วยขั้นเทพ (2554) 3.6) เมย์ไหน..ไฟแรงเฟร่อ (2558) 3.7) 15+ ไอเดียกระชูด (2560)
4) เพศทางเลือก (LGBT)	แนวชายรักชาย จำนวน 6 เรื่อง: ได้แก่ 4.1) รักแห่งสยาม (2550) 4.2) พี่ชาย My Bromance (2557) 4.3) Water Boyy รักใส่วัยรุ่นชอบ (2558) 4.4) คืนนั้น Red Wine in The Dark Night (2558) 4.5) อนธการ The Blue Hour (2558) 4.6) สวีทบอย Sweet Boy (2559) แนวหญิงรักหญิง จำนวน 2 เรื่อง: ได้แก่ 4.7) ภาพยนตร์เรื่อง Yes or No อยากรักก็รักเลย (2553) 4.8) 1448 รักเราของใคร (2557)
5) เรื่องราวเดินทาง (Road Movie)	จำนวน 2 เรื่อง: ได้แก่ 5.1) หนีตามกาลิเลโอ (2552) 5.2) เพื่อนไม่เก่า (2554)
6) โจรกรรม (Heist Film)	จำนวน 1 เรื่อง: ได้แก่ 6.1) ฉลาดเกมส์โกง (2560)

การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยขอนำเสนอรายละเอียดขั้นตอนการวิเคราะห์ตัวบทตามวัตถุประสงค์ 2 ข้อที่ได้ตั้งเอาไว้ โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1) วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 การศึกษาสูตรนิยมการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560 สูตรนิยมการเล่าเรื่อง (Narrative Formula) มาจากการสรุปผลของการศึกษา “ชนบทและการสร้างสรรค์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์วัยรุ่น” ในแต่ละประเภท โดยวิเคราะห์ผ่านองค์ประกอบของเรื่องเล่า ได้แก่ เรื่องเล่า (Narrative) โครงเรื่อง (Plot) โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot Structure) แก่นเรื่อง (Theme) ตัวละคร (Character) และ ฉาก (Setting) โดยผลสรุปสูตรนิยมการเล่าเรื่องจะถูกนำไปใช้เป็นข้อบ่งชี้ในการอธิบาย เพื่อให้เห็นความเป็นไปได้ในการกำหนดสถานะตระกูลภาพยนตร์ของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยในวัตถุประสงค์ที่ 2

2) วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ศึกษาสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทยจากภาพยนตร์ที่ออกฉายตั้งแต่ปี พ.ศ. 2550-2560 จากข้อบ่งชี้ “สูตรนิยมการเล่าเรื่องของภาพยนตร์วัยรุ่นไทย” ผู้วิจัยจะนำผลมาอธิบายเพื่อให้เห็นสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ว่าสามารถจัดให้อยู่ในตระกูลภาพยนตร์หลัก (Main Genre) หรือ ตระกูลภาพยนตร์รอง (Sub-Genre)

ผลการศึกษา

จากผลการศึกษาในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ภาพยนตร์ทั้ง 6 ประเภท สามารถสรุปสูตรนิยมการเล่าเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ตามตารางพร้อมรายละเอียดในแต่ละองค์ประกอบได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 สรุปสูตรนิยามการเล่าเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นไทย

ตระกูล (Genre)	ชีวิต (Drama)	สยองขวัญ (Horror)	รักโรแมนติก (Romance)
เรื่องเล่า (Narrative)	ความเป็น เด็กไปสู่ ความเป็น ผู้ใหญ่	ความตกต่ำ ทางศีลธรรม และการคืนสู่ ความดี	ความรักต่าง เพศและ ปัญหาการ ตั้งครรภ์
โครงเรื่อง (Plot)	การค้นหา ตนเอง	การกระทำ ผิด	ความรัก
แก่นเรื่อง (Theme)	ความเป็น วัยรุ่น โดยสมบูรณ์	การยอมรับ	ความรัก
วีรบุรุษ (Hero)	นักเรียนชาย ผู้ต้องการ เปลี่ยนแปลง	นักเรียนชาย ผู้ต้องการ การยอมรับ	นักเรียนชาย ผู้อ่อนหัด เรื่องรัก
วีรสตรี (Heroine)	นักเรียน หญิง ผู้เป็นแรง บันดาลใจ	นักเรียนหญิง ผู้ระทมทุกข์ และแปลก แยก	นักเรียนหญิง ผู้อ่อนหัด เรื่องรัก
ฉาก (Setting)	- โรงเรียน: อำนาจ และ กลั่นแกล้ง - บ้าน: ความไร้ ตัวตน - ภายนอก: บททดสอบ โลกของ ผู้ใหญ่	- โรงเรียน: อำนาจ - บ้าน: ขาด ความอบอุ่น - ภายนอก: พัฒนา ความสัมพันธ์	- โรงเรียน: เริ่มต้น ความสัมพันธ์ - บ้าน: ส่วน ตัว, เพศ - ภายนอก: พัฒนา ความสัมพันธ์

ตระกูล (Genre)	เพศ ทางเลือก (LGBT)	เรื่องราว เดินทาง (Road Movie)	โจรกรรม (Heist Film)
เรื่องเล่า (Narrative)	ความรักเพศ เดียวกันและ อคติจาก สังคม	การเดินทาง เพื่อเรียนรู้	ความแย่งชิง เพื่อ มีชีวิตที่ดี
โครงเรื่อง (Plot)	ความรัก ต้องห้าม	การแสวงหา	การชิงดีชิง เด่น
แก่นเรื่อง (Theme)	เชิดชูความ รัก	การยอมรับ ข้อบกพร่อง	ชีวิตอยู่กับการ กระทำ
วีรบุรุษ (Hero)	นักเรียน ชาย/หญิง ไบเซ็กชวล	นักเรียนชาย/ หญิง ผู้ขาดแคลน	วัยรุ่น ผู้ขาดแคลน
วีรสตรี (Heroine)	นักเรียน ชาย/หญิง ผู้ระทมทุกข์	นักเรียนชาย/ หญิง ผู้ขาดแคลน	วัยรุ่น ผู้ขาดแคลน
ฉาก (Setting)	- โรงเรียน: อำนาจ - บ้าน: แปลกแยก - ภายนอก: พัฒนา ความสัมพันธ์	- โรงเรียน: อำนาจ - บ้าน: ขาด แคลน - ภายนอก: เรียนรู้ ประสบการณ์	- โรงเรียน: อำนาจ - บ้าน: ขาด แคลน - ภายนอก: เรียนรู้ ประสบการณ์

จากตารางสรุปสูตรนิยามพบว่า องค์ประกอบเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นทั้ง 6 ประเภทมีการผลิตซ้ำแบบแผนและลักษณะร่วมขององค์ประกอบภายในภาพยนตร์ที่แน่นอน จนเป็นชนวนอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะจึงสามารถจัดให้ ภาพยนตร์วัยรุ่นเป็นตระกูลภาพยนตร์ประเภทหนึ่งในประเทศไทยได้

ในขณะที่การกำหนดสถานะความเป็นตระกูลภาพยนตร์ให้แก่ภาพยนตร์วัยรุ่นไทยนั้น จำเป็นต้องนำ

ผลสรุปสูตรนิยามการเล่าเรื่องภาพยนตร์วัยรุ่นไทยทั้ง 6 ประเภท มาสังเคราะห์หาคู่ประกอบในแต่ละส่วนที่มีคล้ายคลึงกันอันจะเป็นข้อบ่งชี้ถึงคุณลักษณะหลักสำคัญของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยในการมีสถานะตระกูลภาพยนตร์ ดังสามารถสรุปผลการสังเคราะห์ได้ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3 ความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย

องค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่น	ข้อบ่งชี้ความเป็นตระกูล (Genre)
1. เรื่องเล่า (Narrative)	- การแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตน
2. โครงเรื่อง (Plot)	- การตระหนักรู้ในตนเอง ผู้อื่น และคนรัก
3. แก่นเรื่อง (Theme)	- ความเป็นคนที่สมบูรณ์ (Self - Actualization)
4. วีรบุรุษ, พระเอก (Hero)	- นักเรียนหนุ่มหล่อผู้ไม่มั่นใจ และระทมทุกข์
5. วีรสตรี, นางเอก (Heroine)	- นักเรียนสาวสวยผู้แปลกแยก ไม่มั่นใจ และระทมทุกข์
6. ฉาก (Setting)	- โรงเรียน: อำนาจ กฎระเบียบ และการกลั่นแกล้ง - บ้าน: ไร้วัดตน และขาดความอบอุ่น - สถานที่ภายนอก: อีสระ เรียนรู้ประสบการณ์ และพัฒนาความสัมพันธ์

จากตารางความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทยข้างต้น มีรายละเอียดองค์ประกอบของเรื่องเล่าในภาพยนตร์วัยรุ่นในแต่ละข้อบ่งชี้ความเป็นตระกูล (Genre) ได้ดังต่อไปนี้

เรื่องเล่า (Narrative) นำเสนอเรื่องราวการใช้ชีวิตของวัยรุ่นเข้าสู่ช่วงการเปลี่ยนผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงและเติบโต (Change & Growth Process) เพื่อก้าวข้ามผ่านช่วงวัย (Coming of Age) ในการแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตน (Self) ค้นพบว่าตัวเองคือใครและต้องการจะเป็นใครในท้ายที่สุด ภายใต้ความต้องการเอาตัวรอดจากปัญหาชีวิตส่วนตัว ครอบครัว ความรักและเพื่อน เพื่อไปสู่ความเป็นอยู่ที่ดีกว่าเดิม (Wellbeing) การเปลี่ยนแปลงและเข้าใจถึงความเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ (Self-Actualization) ตามบรรทัดฐานตามที่สังคมคาดหวังในท้ายที่สุด

โครงเรื่อง (Plot) นำเสนอการตระหนักรู้ของวัยรุ่นผ่านกระบวนการเปลี่ยนแปลงและเติบโต (Change & Growth) ไปสู่การรู้แจ้งในความเป็นผู้ใหญ่ ได้ค้นพบคุณค่าการใช้ชีวิตเพื่อก้าวไปสู่ความเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ โดยโครงเรื่องจะเน้นเกี่ยวกับการตระหนักรู้ในตนเอง (Self) ไม่ว่าจะเป็น การค้นพบตนเอง (Discovery) การเติบโตเต็มวัย (Maturation) การถูกยั่วยวนใจ (Temptation) การแสวงหา (Quest) การเปลี่ยนแปลง (Transformation) การกระทำผิด (Wretched Excess) การชิงดีชิงเด่น (Rivalry) และความรัก (Love) โดยกระบวนการเปลี่ยนแปลงและเติบโตของตัวละคร สามารถพัฒนาตามโครงสร้างการเล่าเรื่องใน 5 ชั้น เริ่มตั้งแต่ 1) ชั้นการขาดแคลน 2) ชั้นการเสาะหา 3) ชั้นการต่อสู้ 4) ชั้นชัยชนะ และ 5) ชั้นความสมบูรณ์ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องในตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่น

1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) ชั้นการขาดแคลน

- ตัวละครหลักมีความปรารถนาหรือเป้าหมายบางอย่าง หรือยังไม่รู้ว่าตนเองต้องการอะไรในชีวิต

แต่กำลังเผชิญหน้ากับความทุกข์ หรือมีข้อบกพร่องในเรื่องชีวิตส่วนตัว (ความไม่มั่นใจ, รู้สึกเป็นภาระ, มั่นใจในสิ่งผิด, ความกดดัน) ปัญหาครอบครัว (การเงิน, ไม่มีเวลาเอาใจใส่, เข้มงวด) และความรัก (อยากรักและถูกรัก) ที่มาขัดขวาง

- เกิดเหตุการณ์ที่ส่งผลกระทบต่อตัวละครทั้งทางตรงหรือทางอ้อม ทำให้เกิดปัญหาใหญ่ในชีวิตที่มาขัดขวางความปรารถนา หรือพาตัวละครไปค้นพบสิ่งที่ขาดแคลน

- ตัวละครตัดสินใจแก้ไขปัญหาด้วยการตกลงทำภารกิจด้วยความเต็มใจหรือไม่เต็มใจ

2) ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ขั้นการเสาะหา

- ตัวละครก้าวเข้าสู่โลกที่ไม่คุ้นเคยและถูกทดสอบเพื่อเริ่มต้นกระบวนการเปลี่ยนแปลงตนเอง

- ตัวละครพบผู้ช่วยเหลือและผู้ขัดขวางในระหว่างภารกิจ ทั้งได้เรียนรู้มุมมอง พัฒนาดตนเองทั้งด้านดีและร้าย

- ตัวละครเริ่มมองเห็นทางแก้ไขปัญหาดิบโตขึ้นและมองโลกในมุมมองแตกต่างจากเดิม และลงมือเข้าไปแก้ไขปัญหาดังแต่สุดท้ายประสบความพ่ายแพ้ และพบว่าตนเองยังมีข้อบกพร่อง

- ตัวละครถูกโดดเดี่ยว เกิดความทุกข์ หรือเผชิญหน้ากับความบกพร่องเพียงลำพัง

3) ภาวะวิกฤติ (Climax) ขั้นการต่อสู้

- ตัวละครเริ่มเข้าใจปัญหา หรือรู้ความต้องการที่แท้จริงของตนเองและได้รับการช่วยเหลือ

- ตัวละครตัดสินใจเผชิญหน้ากับอุปสรรคปัญหาสำคัญเพื่อนำพาให้ตัวละครค้นพบในสิ่งที่ปรารถนา

4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) ขั้นชัยชนะ

- ตัวละครสามารถเอาชนะอุปสรรคและแก้ไขปัญหาดำเนินชัยชนะ

5) การยุติเรื่องราว (Ending) ขั้นความสมบูรณ์

- ตัวละครพบเจอมุมมองสำคัญในชีวิตตนเองหรือได้รับสิ่งที่ตนปรารถนา หรือค้นพบความหมายสำคัญในช่วงชีวิตวัยรุ่น เพื่อนำให้ตัวละครกลายเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์

ในด้านกลวิธีการเล่าเรื่อง มีการรับอิทธิพลแนวคิดหลังสมัยใหม่ (Postmodern) จากภาพยนตร์ต่างประเทศเข้ามา ไม่ว่าจะเป็น 1) การนำเสนอเรื่องราวแบ่งเรื่องราวแบบส่วนเลี้ยวเป็นตอนย่อย (Fragment) 2) การนำเสนอความคิดสัมพันธ์ (Intersexuality) มาใช้ใน 3 ลักษณะสำคัญ ได้แก่ 2.1) การนำมาใช้สลายขอบเขตของยุคสมัย ด้วยการนำฉากคลาสสิกจากผู้กำกับภาพยนตร์ที่ชื่นชอบ มาแสดงความยกย่อง (Homage) 2.2) สลายขอบเขตระหว่างเรื่องจริง (Self-Reflexivity) ด้วยการเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง เพื่อการสลายเส้นแบ่งระหว่างเรื่องจริงและเรื่องแต่ง และ 2.3) การสลายขอบเขตวัฒนธรรมด้วยการนำวัฒนธรรมญี่ปุ่นมาผสมผสานในลักษณะวัฒนธรรมร่วมสมัย (Popular Culture) เพื่อสร้างความเกี่ยวโยงกับภาพยนตร์วัยรุ่นให้ทันต่อกระแสความนิยมตามยุคสมัย

แก่นเรื่อง (Theme) สะท้อนถึงความตระหนักรู้ในตนเองถึงสิ่งที่ได้เรียนรู้มาตลอดกระบวนการ ด้วยแก่นเรื่อง “ความเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์” (Self-Actualization) คือการทำตัวให้สามารถจัดการปัญหาชีวิตที่กำลังเผชิญหน้า เช่น การมีสติ ยอมรับข้อบกพร่อง หรือการดำรงตนให้มีคุณค่าเพื่อผู้อื่น ฯลฯ เพื่อการก้าวข้ามผ่าน (Coming of Age)

จากเด็ก (Childhood) ไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่ที่สมบูรณ์ (Adulthood)

ตัวละคร (Character) พระเอก (Hero) ถูกนำเสนอเป็นวัยรุ่นชายอายุประมาณ 15 - 21 ปี ศึกษาในระดับมัธยมถึงอุดมศึกษา หน้าตาดี อาศัยในครอบครัวชนชั้นกลาง ไม่สมบูรณ์ ขาดความอบอุ่น มักใช้ชีวิตอย่างสันโดษ มีบุคลิกเงียบขรึม ทุกข์ทรมานต้องการความรักและการยอมรับ หรือถ้าอยู่ในครอบครัวเข้มงวด จะเป็นคนขาดความมั่นใจในการใช้ชีวิต ซึ่งสามารถแก้ไขได้ด้วยการมีต้นแบบ (Role Model) เป็นตัวอย่างในการใช้ชีวิต ส่วนเรื่องความรัก มีความต้องการทางเพศ อยากสร้างความสัมพันธ์ หรืออาจสับสนกับอัตลักษณ์ทางเพศ จึงทำให้พวกเขาต้องพยายามเอาตัวรอดจากความทุกข์ด้วยการแสวงหาอัตลักษณ์แห่งตน (Self) และเรียนรู้ที่จะมีความรักเพื่อสร้างให้พวกเขากลายเป็นคนที่สมบูรณ์และทำตัวให้เกิดประโยชน์ต่อผู้อื่น

ส่วนนางเอก (Heroine) ถูกนำเสนอในช่วงวัยรุ่นวัย 15-21 ปี ศึกษาในระดับมัธยมถึงอุดมศึกษา หน้าตาดี รูปร่างสมส่วน อาศัยในครอบครัวชนชั้นกลางในครอบครัวขาดความเอาใจใส่ ทำให้ต้องพยายามทำตัวโดดเด่น อยากเป็นคนสำคัญ เพียงเพราะต้องการได้รับความรัก และมีบุคลิกภายนอกดูอมทุกข์ นิ่งเฉย เก็บความรู้สึก หรือมักคิดว่าตนเองเป็นภาระครอบครัว ทางแก้คือ ต้องถูกเติมเต็มด้วยการถูกยอมรับจากผู้อื่น ในด้านความรัก มีบุคลิกเหนียวอาย มองความรักเป็นแรงบันดาลใจ แต่ไม่กล้าแสดงออกจึงมักอยู่เบื้องหลังคอยเป็นกำลังใจ และยังต้องการถูกปฏิบัติอย่างทะนุถนอม เอาใจใส่ แต่บ่อยครั้งชีวิตเกิดความผิดพลาดเพราะการมีความรัก เพราะตัวละครถูกสร้างให้ต้องเกี่ยวข้องกับความรัก (Love Interest) จึงมักตกเป็นเหยื่อของผู้ชาย ด้วยความไร้เดียงสา และขาดการ

ตระหนักรู้เรื่องเพศศึกษาโดยเฉพาะเรื่องการใช้ถุงยางอนามัยเพื่อป้องกันการตั้งครรภ์

ฉาก (Setting) พบสถานที่ที่สำคัญในการดำเนินกิจกรรม อยู่ 3 พื้นที่ ได้แก่ 1) พื้นที่ภายใต้สถาบันทางสังคม ได้แก่ สถาบันการศึกษา เป็นพื้นที่ใช้อำนาจให้ความสำคัญในด้านการควบคุมพฤติกรรมวัยรุ่นมากกว่าเน้นการเรียนการสอน 2) พื้นที่ภายใต้สถาบันครอบครัว ได้แก่ บ้าน เป็นพื้นที่ไร้อำนาจสำหรับวัยรุ่น เพราะพวกเขาถูกพ่อแม่ทำให้เหมือนเป็นคนไม่มีตัวตน จึงรู้สึกเหมือนแปลกแยกจากครอบครัว และ 3) พื้นที่การสร้างอำนาจของวัยรุ่น ได้แก่ สถานที่ภายนอกสำหรับการทำกิจกรรม เป็นพื้นที่ค้นหาประสบการณ์ มีผลต่อกระบวนการเปลี่ยนแปลงและเติบโต ทั้งยังสามารถมีอำนาจในการกำหนดชีวิตอย่างมีอิสระของตนเองได้

สถานะตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย

ผลการศึกษาในวัตถุประสงค์ข้อ 2 พบว่า ภาพยนตร์วัยรุ่นมีคุณสมบัติถูกจัดให้เป็นตระกูลภาพยนตร์ประเภทหนึ่งในประเทศไทยอย่างแน่ชัด เพราะจากข้อบ่งชี้ในวัตถุประสงค์ข้อ 1 ทำให้พบว่าภาพยนตร์วัยรุ่นปรากฏขนบภาพยนตร์ (Convention) ที่สามารถจัดกลุ่มแบบแผนการเล่าเรื่องและองค์ประกอบภาพยนตร์อันมีลักษณะคล้ายคลึงกันได้อย่างแน่นอนและชัดเจน ต่อมาจากการคำถามวิจัยที่ถามถึงสถานะตระกูลภาพยนตร์นั้น ภาพยนตร์วัยรุ่นมีคุณสมบัติสามารถถูกจัดให้อยู่ในสถานะตระกูลรอง (Sub-Genre) ทั้งนี้เพราะตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นสามารถผสมผสาน (Hybrid) ขนบภาพยนตร์จากหลากหลายตระกูลจนเกิดความกลมกลืนกลายเป็นลักษณะเฉพาะได้ อาทิ ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทชีวิต (Teen Drama) ประเภทสยองขวัญ (Teen Horror) ประเภท

รักโรแมนติก (Teen Romance) ฯลฯ อีกทั้งในภาพยนตร์วัยรุ่นแต่ละประเภทยังสามารถสร้างสรรค์ประดิษฐ์กรรม (Invention) แดกแขนงให้เกิดความแปลกใหม่ไปสู่ประเภทย่อยภายใต้ประเภทภาพยนตร์นั้น ๆ ได้ อาทิ ภาพยนตร์วัยรุ่นเชือดสยอง (Slasher Film) เป็นประเภทย่อยภายใต้ภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทย่อยสยองขวัญ (Horror Film) เป็นต้น

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาพบว่า การวิเคราะห์สูตรนิยมการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญในการช่วยจัดระเบียบแบบแผนเรื่องเล่าและองค์ประกอบภายในภาพยนตร์วัยรุ่นที่ปรากฏในลักษณะคล้ายคลึงกันให้อยู่ในหมวดหมู่เดียวกันให้กลายเป็นชนบภาพยนตร์ที่มีความชัดเจนและสามารถยกให้มีสถานะเป็นตระกูลภาพยนตร์ไทยประเภทหนึ่งได้ ทั้งนี้ข้อบ่งชี้สำคัญมาจากลักษณะเฉพาะในเรื่องเล่าถึงการนำเสนอความพยายามเอาตัวรอดจากช่วงชีวิตวัยรุ่น จากปัญหาความต้องการได้รับยอมรับและการแสวงหาอัตลักษณ์ เพื่อก้าวไปสู่ความเป็นผู้ใหญ่อย่างสมบูรณ์ อันเป็นเอกลักษณ์สะท้อนถึงวัฒนธรรมการใช้ชีวิตของวัยรุ่นในทศวรรษที่ 2550 ได้เป็นอย่างดี

ทั้งนี้ Cawelti (2020, pp.122-143) นักวิชาการด้านภาพยนตร์ได้ให้ทัศนะถึง สูตรนิยมการเล่าเรื่องในตระกูลภาพยนตร์ว่าเป็นวัตถุดิบทางวัฒนธรรมที่ได้รับการคัดสรร และเจาะจงมาให้เหมาะกับบริบทและช่วงเวลาในแต่ละสังคม ดังนั้นจึงพบว่าภาพยนตร์วัยรุ่นไทยในแต่ละยุคสมัย มักหยิบยกเอาบริบททางสังคมและวัฒนธรรมมาสร้าง สอดคล้องกับ ผลการวิจัยของ Lopattananont (2014) ได้ศึกษาภาพยนตร์วัยรุ่นช่วงปี พ.ศ. 2523 – 2553 พบว่าโดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงทศวรรษที่ 2540 บริบทวิกฤติทางการเงินในประเทศ

ไทย มีผลอย่างมากต่อการปรับเปลี่ยนเรื่องเล่าให้เน้นไปสู่ เรื่องราวของวัยรุ่นผู้ปฏิเสธความเป็นวัตถุนิยม หันเข้าหาธรรมชาติและการอุทิศตนเพื่อเป็นประโยชน์แก่สังคม แต่ในขณะที่ภาพยนตร์วัยรุ่นในทศวรรษ 2550 มุ่งนำเสนอการแสวงหาอัตลักษณ์ท่ามกลางปัญหาการล่มสลายของสถาบันครอบครัวไทยยุคบริโภคนิยม ทั้งนี้ทำให้เห็นว่าบริบททางสังคมมีผลต่อการนำเสนอเรื่องเล่าเป็นเพื่อให้สอดคล้องกับสภาพสังคมที่เป็นจริง หากแต่ถ้ามองลึกไปยังโครงสร้างภายในภาพยนตร์ พบว่าการดำเนินกิจกรรมและแรงจูงใจของตัวละคร มีความคล้ายคลึงในแทบทุกเรื่อง นั่นคือ การพาตัวละครออกเดินทางจากบ้านไปเผชิญหน้ากับความขัดแย้งเพื่อเรียนรู้ประสบการณ์อันเป็นผลให้ตัวละครได้ค้นพบถึงความเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์ในตอนท้าย ทั้งนี้เพราะตระกูลภาพยนตร์ถูกใช้เป็นเครื่องมือหนึ่งทางวัฒนธรรมเพื่อการสร้างบรรทัดฐานทางสังคมและข้อตกลงร่วมกันระหว่างผู้ชมวัยรุ่นและสังคมไทย โดยมีการผลิตซ้ำแบบแผนผ่านสูตรนิยมการเล่าเรื่อง

สอดคล้องกับทัศนะของระบบอุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม (Culture Industry) ตระกูลภาพยนตร์เป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมว่าด้วยวิธีการทำงานแบบอุตสาหกรรมประกอบด้วย ผู้สร้าง ตัวบท และผู้ชม เข้ามาเกี่ยวข้องกับต้นทุนและผลกำไร ดังนั้นการทำความเข้าใจต่อองค์ประกอบสูตรนิยมการเล่าเรื่องในแต่ละตระกูลภาพยนตร์จึงเป็นเรื่องสำคัญสำหรับผู้สร้างเพื่อจะใช้เป็นคู่มือสำหรับการผลิตภาพยนตร์ รู้ว่าอะไรคือคุณลักษณะสำคัญของจุดจูงใจ (Appeal) และความคาดหวังของผู้ชม (Expectation) ทั้งยังสามารถเลือกหยิบยกชนบภาพยนตร์มาใช้ผลิตซ้ำ หรือต่อยอดสร้างสรรค์ประดิษฐ์กรรมใหม่ภายใต้ชนบดั้งเดิมให้เข้ากับบริบทของผู้ชมวัยรุ่นในแต่ละยุคสมัยได้ ดังนั้นใน

ท้ายที่สุด สูตรนิยมการเล่าเรื่องจึงมีหน้าที่สำคัญต่อความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทย ที่ส่งผลต่อผู้ชมภาพยนตร์ ดังที่ผู้วิจัยได้ค้นพบผลการงานวิจัยอยู่ 4 ประการ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) สูตรนิยมการเล่าเรื่อง ถูกสร้างขึ้นเพื่อยืนยันความสนใจและทัศนคติที่มีอยู่ในสังคม ถูกจำลองผ่านโลกแห่งจินตนาการเพื่อให้สอดคล้องกับความสนใจและทัศนคติของผู้คนในช่วงเวลานั้น ๆ ดังนั้นภาพยนตร์วัยรุ่นไทยในช่วงทศวรรษ 2550 ถูกนำเสนอเรื่องเล่าเพื่อเน้นการสำรวจความต้องการภายในตัวเอง เพื่อพยายามหาวิธีการสร้างปฏิสัมพันธ์ในการเรียนรู้และทำความเข้าใจต่อโลกภายนอก สูตรนิยมการเล่าเรื่องจึงกลายเป็นเครื่องมือในการเก็บรักษาวัฒนธรรม อันเป็นข้อตกลงร่วมกันเกี่ยวกับธรรมชาติของความจริงและศีลธรรมที่เกิดขึ้นในสังคมโดยผู้สร้างภาพยนตร์เป็นผู้กำหนด

2) สูตรนิยมการเล่าเรื่อง สามารถแก้ปัญหาความตึงเครียด (Tension) และความคลุมเครือ (Ambiguities) จากทัศนคติ หรือความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมได้ กล่าวคือ มีหน้าที่นำเสนอความตึงเครียดนั้น และพยายามประสานกลุ่มหลากหลายผู้เห็นต่างผ่านวิธีการเล่าเรื่อง และองค์ประกอบของเรื่องเล่าให้เห็นว่าความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมสามารถแก้ไข หรือสร้างความกระจ่างชัดได้ เช่น ปัญหาการตั้งครรภ์ในวัยเรียน ปัญหาเสพติด ปัญหาความสับสนในอัตลักษณ์ ปัญหาความสัมพันธ์ หรือ ปัญหาการไม่ยอมรับกลุ่มคนรักร่วมเพศ เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อแก้ไขความตึงเครียดระหว่างปัญหาของตัวละคร และลดความคลุมเครือต่อการให้ทางออกของปัญหาแก่สังคมและผู้ชม

3) สูตรนิยมการเล่าเรื่องทำให้ผู้ชมสามารถสำรวจขอบเขตจินตนาการได้ เพราะในวัฒนธรรมการดำรงชีวิตจริงของผู้ชม มีสิ่งต้องห้ามหลากหลายเรื่องราว

ที่ไม่สามารถได้รับอนุญาตให้ทำ ดังนั้นสูตรนิยมการเล่าเรื่องจึงอนุญาตให้ผู้ชมดื่มด่ำกับความอยากรู้อยากเห็นเกี่ยวกับการกระทำเหล่านั้นอย่างไม่เป็นอันตราย เช่น ความรักในช่วงวัยเรียน การฝ่าฝืนศีลธรรมความเชื่อในสังคม หรือ การกระทำผิดกฎหมาย ด้วยการชักจูงให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมกับการกระทำของตัวละคร นำให้ผู้ชมสามารถสำรวจความคิดของตนเอง พร้อมทั้งสร้างการปลดปล่อย (escapist) จินตนาการออกจากความเครียดในสังคมได้

และ 4) สูตรนิยมการเล่าเรื่องสามารถทำให้เกิดกระบวนการกลืนกลาย (Assimilation) ทางความคิดของผู้ชม สร้างความเชื่อต่อการให้คุณค่าของวัยรุ่นตามจินตนาการของผู้สร้างภาพยนตร์ในแนวทางที่ต้องการให้เป็น กล่าวคือ ผู้สร้างภาพยนตร์สามารถใช้สูตรนิยมการเล่าเรื่องเพื่อประกอบสร้างความเชื่อบางอย่างด้วยการผลิตซ้ำผ่านตระกูลภาพยนตร์ ให้ผู้ชมส่วนใหญ่เกิดการกลืนกลายทางความคิดให้เชื่อว่าสิ่งที่ภาพยนตร์นำเสนอเป็นสิ่งที่ถูกต้อง ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์วัยรุ่นประเภทเพศทางเลือก ทำให้เชื่อว่าการเป็นเพศทางเลือกเป็นสิ่งที่ผิดปกติ น่ารังเกียจ และเป็นความทุกข์ของครอบครัว ดังนั้นทางออกคือ การปฏิเสธความต้องการของตนเองและใช้ชีวิตตามความปรารถนาของพ่อแม่โดยไม่ขัดกับสิ่งที่สังคมยอมรับ หรือ ประเภทความรักต่อกันอย่างมิตรภาพระหว่างเพื่อนคือ ความสัมพันธ์เหมาะสมในวัยเรียน ดังนั้นทำให้เห็นว่าผู้สร้างภาพยนตร์พยายามประกอบสร้างความหมายแก่บรรดาผู้ชมวัยรุ่น เพื่อให้ปรับเปลี่ยนความคิดและพฤติกรรม เพื่อเป้าหมายให้สอดคล้องกับการปฏิบัติตนตาม บรรทัดฐานทางสังคมและวัฒนธรรมอันดีงามของสังคมไทย

ข้อเสนอแนะ

1. เนื่องจากการวิจัยครั้งนี้มุ่งวิเคราะห์ไปที่ตัวภาพยนตร์ (Text) ทำให้ข้อมูลมีความเป็นอัตวิสัย (Subjectivity) จากทางผู้วิจัยแต่เพียงฝ่ายเดียว ดังนั้นถ้ามีการวิจัยครั้งต่อไป จำเป็นต้องศึกษาในมุมมองของผู้สร้าง (Producer) และผู้ชม (Audience) เพื่อจะได้เห็นความสัมพันธ์ในความเป็นตระกูลภาพยนตร์

2. การวิจัยครั้งนี้มุ่งวิเคราะห์ที่ตัวภาพยนตร์ (Text) ไม่ได้ศึกษาในด้านบริบทสังคม (Context) ที่ส่งอิทธิพลต่อการพัฒนาการและเปลี่ยนแปลงเป็นของภาพยนตร์วัยรุ่นและความเป็นตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่น รวมถึงบริบทของอุตสาหกรรมภาพยนตร์วัยรุ่นในประเทศไทย ดังนั้นหากมีการต่อยอดวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการศึกษาบริบทสังคมไทยที่ส่งผลอุตสาหกรรมตระกูลภาพยนตร์วัยรุ่นไทยควบคู่กัน

3. ผลการวิจัยได้ยืนยันการมีตัวตนของภาพยนตร์วัยรุ่นว่าเป็นตระกูลภาพยนตร์ประเภทหนึ่งในประเทศไทย ดังนั้นสามารถนำองค์ความรู้จากงานวิจัยไปเป็นแนวทางในการศึกษาต่อยอดได้ในการศึกษาตระกูลภาพยนตร์ หรือ สถาบันทางภาพยนตร์สามารถเพิ่มหมวดหมู่ให้ภาพยนตร์วัยรุ่น เป็นหนึ่งในตระกูลภาพยนตร์ที่ถูกยอมรับเทียบเท่ากับตระกูลภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ ได้

Reference

- Berger, A. A. (1992). *Popular Culture Genre: Theories and Texts*. California, USA: Sage Publication, Inc.
- Cawelti. (2020). *The Study of Literary Formulas*. Retrieved from http://morepopfiction.weebly.com/uploads/2/6/3/8/26383539/literary_formulas_marked.pdf
- Chandler, D. (1997). *An Introduction to Genre Theory*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/242253420>
- Chermanchonlamark, C. (2001). *Relationships between Narrative, Intertextuality and Genre in The Ghost Films*. (Doctoral dissertation, Rangsit University).
- Kerddee, K. (2011). *Exploring the Kingdom of Thai Film Genres: A Study of Thai Films, 2005-2009*. 2010 International Seminar and Screening of Thai Cinema, Bangkok, Thailand: 21th Century Publishing Company Inc. Ltd.
- Lopattananont, T. (2014). *Film of Flick? : Bundit rittakol's Youth Films as a Reflection of Socio - Cultural Transition in Thailand* (Doctoral dissertation, Chulalongkorn University).
- Nelson, H. E. (2011). *Teen Films of the 1980s: Genre, New Hollywood, and Generation X*. (Doctoral dissertation, The University of Texas at Austin).
- Piemkaroon, P. (2009). Development of Thai Love Film During 2002 - 2012. *Institute of Culture and Arts Journal*. Bangkok, Thailand: Srinakharinwirot University.