ศาสตร์การเล่าเรื่องในสื่อสารศึกษา

ขจิตขวัญ กิจวิสาละ[1]

บทคัดย่อ

บทความเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพัฒนาการแนวคิดของการเล่าเรื่อง องค์ประกอบการเล่าเรื่องในงานสื่อสารศึกษา และพัฒนาการการศึกษาการเล่าเรื่องงานสื่อสารศึกษา โดยศึกษาจากเอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากการศึกษาพบว่า แนวคิดการเล่าเรื่องมีพัฒนาการนับตั้งแต่ยุคกรีกมาจนถึงยุคหลังสมัยใหม่ แนวคิดทฤษฎีที่ใช้ในการศึกษาการเล่าเรื่องมีทั้งจากกลุ่มโครงสร้างนิยมและกลุ่มหลังโครงสร้างนิยม การใช้แนวคิดการเล่าเรื่องในงานสื่อสารศึกษานั้นจะทำการวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่อง ซึ่งประกอบด้วยมุมมองในการเล่าเรื่อง ตัวละคร โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง เทคนิคภาพและเสียง และฉาก และพัฒนาการการศึกษาการเล่าเรื่องในงานสื่อสารศึกษาในสังคมไทย ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่ (1) กลุ่มแรกเป็นการศึกษาที่มุ่งหาไวยากรณ์ในการเล่าเรื่องประเภทต่างๆ (2) กลุ่มที่สองเป็นการศึกษาตัวบทการเล่าเรื่องที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับมิติอำนาจในการประกอบสร้างความหมาย อัตลักษณ์ ภาพตัวแทน หรืออุดมการณ์ต่างๆ และ (3) กลุ่มที่สามเป็นการศึกษาการเล่าเรื่องที่ศึกษาทั้งตัวบทที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับมิติอำนาจในการประกอบสร้างความหมาย อัตลักษณ์ ภาพตัวแทน หรืออุดมการณ์ต่างๆ และการถอดรหัสสารของผู้รับสาร

คำสำคัญ: การเล่าเรื่อง ศาสตร์การเล่าเรื่อง สัมพันธบท

---

* วันที่รับบทความ 19 พฤศจิกายน 2563; วันที่แก้ไขบทความ 8 กุมภาพันธ์ 2564; วันที่ตอบรับบทความ 5 เมษายน 2564

[1] ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชานิเทศศาสตร์นวัตกรรมและผู้ประกอบการธุรกิจ หลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต

Narratology in Communication Studies

Kajitkwan Kijvisala[2]

Abstract

This article aims to study the development of the concept of narration, the narrative elements in communication arts and the development of narrative studies from the documents, texts, and related research. The results showed that narrative concepts evolved from the Greek era to the postmodern era. The concept of narrative studies is both from the structuralism and the post-structuralism. Using narrative concepts in communication, the study analyzes the narrative elements that consist of the narrator standpoint, character, plot, theme, conflict, audio-visual elements and scene. Narrative studies in Thai society can be divided into 3 groups: (1) a study of the grammar of narrative; (2) a narrative study that raises questions about power to construct meanings, identity, representations, or ideologies; and (3) a narrative study that studies both texts and a decoding process of the receiver.

Keywords: narration, narratology, intertextuality

[2] Assistant Professor, Communication Arts Program in Innovation Communication Arts and Entrepreneurs, Faculty of Management Sciences, Suan Dusit University

การเล่าเรื่องเป็นศาสตร์ที่ได้รับความสนใจในปัจจุบัน เพราะการเล่าเรื่องไม่ใช่แค่เรื่องของภาษาเพื่อสื่อสารเท่านั้น แต่การเล่าเรื่องกระทำผ่านภาษาซึ่งเป็นที่สถิตของอุดมการณ์ ค่านิยม มายาคติชุดต่างๆ ในการประกอบสร้างความรู้และความจริง การเล่าเรื่องมีอำนาจในการสร้างการรับรู้ของมนุษย์ที่มีต่อตนเอง โลก และความสัมพันธ์ระหว่างตัวเองกับโลก ความสำคัญในการศึกษาเรื่องเล่านั้นเป็นดังที่ วอลเตอร์ อาร์. ฟิชเชอร์ (Walter R. Fisher) อธิบายถึงกระบวนทัศน์การเล่าเรื่อง ซึ่งเป็นแนวคิดที่ทำให้ผู้คนหันมาให้ความสำคัญการเล่าเรื่องในฐานะของกระบวนทัศน์ไว้ว่า มนุษย์ทุกคนคือผู้เล่าเรื่อง (storytellers) ธรรมชาติของมนุษย์คือสิ่งมีชีวิตแห่งการเล่าเรื่อง การตัดสินใจหรือการสื่อสารของมนุษย์ก็ดีล้วนตั้งอยู่บนเหตุผลดีๆ (Fisher, 1987: 5) และเหตุผลดีๆ เหล่านี้อยู่ในเรื่องเล่าต่างๆ ที่อยู่ล้อมรอบตัวมนุษย์นั่นเอง ซึ่งอยู่ในรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งประวัติศาสตร์ แบบเรียน ละคร นิยาย เรื่องสั้น หนังสือ ข่าว ฯลฯ ปฏิบัติการและการผลิตวาทกรรมชุดต่างๆ ของมนุษย์ล้วนแต่ถูกควบคุมด้วยเรื่องเล่า การศึกษาวิจัยในศาสตร์การสื่อสารในปัจจุบันให้ความสำคัญกับการศึกษาการเล่าเรื่องทั้งในสื่อบันเทิงรูปแบบต่างๆ ข่าว สารคดี และประเด็นในการศึกษาก็มีความหลากหลาย ดังจะเห็นได้จากบทวิชาการที่รวบรวมงานวิจัยด้านการสื่อสารเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง ดังปรากฏในบทความวิชาการของ Daniel G. McDonald (2014) เรื่อง “Narrative Research in Communication: Key Principles and Issues” ซึ่งได้ระบุว่า การเล่าเรื่องเป็นประเด็นที่งานวิจัยทางด้านการสื่อสารให้ความสนใจในปัจจุบัน สำหรับในประเทศไทยบทความวิชาการของ อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์ (2558) เรื่อง “การเล่าเรื่องทางนิเทศศาสตร์: ศึกษาจากงานวิจัย” แสดงให้เห็นว่า มีงานวิจัยและวิทยานิพนธ์ในสาขานิเทศศาสตร์และสาขาที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจัดทำหัวข้อเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง ในช่วง พ.ศ. 2534-2557 ถึงจำนวน 32 เรื่อง การทบทวนแนวคิด สถานการณ์การศึกษา “การเล่าเรื่อง” ในสื่อสารศึกษาเพื่อให้เห็นพัฒนาการและแนวโน้มจึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจ

เนื้อหาในบทความชิ้นนี้ประกอบด้วย 4 หัวข้อ ได้แก่ *หัวข้อแรก* เป็นเรื่องของนิยามและพัฒนาการของศาสตร์การเล่าเรื่อง *หัวข้อที่สอง* อธิบายถึง

องค์ประกอบการเล่าเรื่องที่ศึกษากันในด้านการสื่อสาร ส่วน *หัวข้อที่สาม* เป็นการทบทวนงานวิจัยด้านการเล่าเรื่องในสื่อสารศึกษา ซึ่งแบ่งออกเป็นการศึกษาการเล่าเรื่องที่มุ่งหาโครงสร้างไวยากรณ์สูตรสำเร็จในการเล่าเรื่องในสื่อประเภทต่างๆ การเล่าเรื่องข้ามสื่อ และการศึกษาการเล่าเรื่องที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับอำนาจ อัตลักษณ์ ภาพตัวแทน อุดมการณ์ และการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม ซึ่งมีทั้งกลุ่มที่ศึกษาแต่ตัวบท และกลุ่มที่ศึกษาทั้งตัวบทการเล่าเรื่องและการถอดรหัสของผู้รับสาร และ *หัวข้อสุดท้าย* อธิบายถึงแนวโน้มการศึกษาการเล่าเรื่องในสื่อสารศึกษา

นิยาม “การเล่าเรื่อง”

ศัพท์คำว่า “การเล่าเรื่อง” ในภาษาไทยนั้น มักจะอ้างอิงกลับไปหาคำในภาษาอังกฤษได้หลายคำ ไม่ว่าจะเป็น “narrative” “narration” หรือ “storytelling” แต่ศัพท์ที่แสดงให้เห็นพัฒนาการสำคัญที่ถูกยกระดับขึ้นเป็นศาสตร์ของการเล่าเรื่อง คือคำว่า “narratology” หรือ “ศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง” ซึ่งเป็นศัพท์ที่บัญญัติโดยโธโดรอฟ (Tzvetan Todorov) นักวรรณกรรมศึกษาชาวบัลแกเรีย-รัสเซีย

นิยามการเล่าเรื่องนั้นมีตั้งแต่ระดับที่อธิบายว่าการเล่าเรื่องคืออะไร ดังนิยามของอาร์เธอร์ อาซา เบอร์เกอร์ (Arthur Asa Berger) ที่ได้ให้คำนิยามการเล่าเรื่องไว้ว่า คือเรื่องราวที่บอกบางสิ่งบางอย่างว่า มีอะไรที่เกิดขึ้นยังคงอยู่และอะไรกำลังเกิดขึ้นต่อไป เรื่องที่เล่านี้อาจจะเป็นเรื่องของอะไรก็ได้ เช่น คน สัตว์ มนุษย์ต่างดาว หรือแมลง เรื่องเล่าจะบรรจุชุดลำดับของเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้นภายในช่วงเวลาหนึ่ง ระยะเวลานี้อาจจะสั้นมากหรือยาวมากก็ได้ และอาจบรรจุอยู่ในรูปแบบสื่อที่ต่างกัน เช่น เรื่องเล่าในรูปแบบนิทานกล่อมเด็ก หรือในรูปแบบที่ยาวมากอย่างบทประพันธ์หรือตำนานมหากาพย์ เช่นเดียวกับนิยามของเดวิด บอร์ดเวลล์ (David Bordwell, 2001: 60) นักวิชาการด้านภาพยนตร์ให้นิยามการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไว้ว่า เป็นห่วงโซ่ของเหตุการณ์ที่มีความสัมพันธ์กันในเชิงเหตุและผล ภายในช่วงเวลาหนึ่ง โดยจะเริ่มต้นด้วยสถานการณ์หนึ่ง

เป็นชุดของความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตามรูปของเหตุและผล จนเกิดสถานการณ์ใหม่ๆ เกิดขึ้นตามมา และนำไปสู่ตอนจบของการเล่าเรื่อง ในด้านโครงสร้างในการเล่าเรื่องนั้น สามารถเป็นได้หลายรูปแบบ เรื่องเล่าอาจจะดำเนินเรื่องราวเป็นเส้นตรง โดยดำเนินเรื่องเรียงตามลำดับเวลาที่เกิดขึ้นจากจุดเริ่มต้น เกาะติดตัวละครเอกไปเรื่อยๆ จนถึงจุดที่สิ้นสุดเรื่องราวซึ่งเป็นจุดที่ตัวละครและสถานการณ์เปลี่ยนแปลงไปจากสภาวะเดิมที่เป็นจุดเริ่มต้น หรืออาจจะอยู่ในรูปของทรงกลมอันเป็นการเล่าเรื่องที่ตอนจบ/จุดสิ้นสุดเรื่องเล่านั้นวนกลับมาที่จุดเริ่มต้นเดิมที่เป็นจุดเริ่มต้นของการเล่าเรื่อง หรือรูปแบบอื่นๆ เช่น การเล่าเรื่องที่มีโครงสร้างแบบวนไปวนมา (meandering story) การเล่าเรื่องที่มีโครงสร้างแบบวงแหวน (spiral story) การเล่าเรื่องที่มีโครงสร้างแบบแตกกิ่ง (branching story) การเล่าเรื่องที่มีโครงสร้างแบบระเบิด (explosive story) (Berger, 1997; Truby, 2007)

ขณะที่นิยามของ วอลเตอร์ อาร์. ฟิชเชอร์ (Walter R. Fisher) นั้นไม่ได้มองแต่เฉพาะตัวบทเท่านั้น แต่มองไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างการเล่าเรื่อง ผู้เล่าเรื่อง และผู้ฟังเรื่องเล่า อันทำให้เห็นถึงความสำคัญของการเล่าเรื่องทั้งในระดับปัจเจกบุคคลและระดับสังคม โดยเขาได้นิยามการเล่าเรื่องว่าเป็นการกระทำเชิงสัญลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็นการพูดหรือการกระทำก็ตามที่มีลำดับขั้นตอนและมีความหมายสำหรับผู้ที่มีชีวิตอยู่หรืออาศัยอยู่ในเรื่องนั้น ไม่ว่าผู้อาศัยนั้นจะเป็นผู้สร้างเรื่องเล่า ผู้ฟัง หรือผู้ตีความเรื่องเล่านั้นก็ตาม ทั้งนี้หน้าที่ของข่าวสารจากเรื่องเล่าจะเป็นตัวกำหนดวิถีทางที่เราจะมีชีวิตอยู่ในเรื่องเล่าของเรานั่นเอง (กาญจนา แก้วเทพ, 2549: 162)

นิยามการเล่าเรื่องของ เฮเลน ฟูลตอน (Helen Fulton, 2005) ให้ภาพความหมายของการเล่าเรื่องต่อสังคมมนุษย์ในระดับที่ลึกซึ้งไปยิ่งกว่า โดยมองว่าเรื่องเล่าเป็นรูปแบบหนึ่งของความเป็นตัวแทน (representation) การเล่าเรื่องเป็นทั้งกระบวนการผลิตทางวัฒนธรรม (narrative as cultural production) และยังทำหน้าที่ในเชิงเศรษฐกิจ โดยทำให้เรื่องเล่ามีมูลค่ามากขึ้น จากมูลค่าในระดับของประโยชน์ใช้สอย (use value) ที่เรื่องเล่าอาจดูไม่ต่างกัน สู่การแลกเปลี่ยนเชิงสัญญะ (exchange value) ที่มีมูลค่าเพิ่ม นอกจากนี้ ฟูลตอนยังเชื่อมโยงให้

เห็นความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องเล่ากับสื่ออีกด้วยว่า สื่อนั้นอยู่ในฐานะของผู้ควบคุมการผลิตและการบริโภคเรื่องเล่าในโลกตะวันตก ผลที่ตามมาจากการเล่าเรื่องที่ต้องตอบสนองต่อโครงสร้างทางเศรษฐกิจ จึงทำให้เกิดมาตรฐานของรูปแบบของการเล่าเรื่องและความคาดหวังของผู้ชมต่อเรื่องเล่าประเภทนั้นๆ ซึ่งทำให้เกิดการจัดประเภท (genre) ตามมา เช่น การจัดประเภทภาพยนตร์ออกเป็นภาพยนตร์โรแมนติก ภาพยนตร์ไซไฟ การจัดประเภทภาพยนตร์จึงไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ แต่มาจากหน้าที่ในการสร้างตลาดของผู้ชม ดังนั้น พวกบทความรายการวิจารณ์ภาพยนตร์ รายการต่างๆ ที่จัดวางภาพยนตร์ลงในประเภทต่างๆ นั้น ก็เพื่อช่วยผู้บริโภคในการตัดสินใจซื้อ นอกจากนี้ เมื่อพิจารณาจากแนวคิดเกี่ยวกับอุดมการณ์แล้ว เรื่องเล่ายังสามารถทำหน้าที่เรียกให้ผู้ชมเอาตัวเองไปขึ้นกับอุดมการณ์ต่างๆ หรือที่เรียกว่า การเรียกเพื่อกำหนดตัวตน (interpellation) ตามแนวคิดของ หลุยส์ อัลธูแซร์ (Louis Althusser) อีกด้วย

พัฒนาการของศาสตร์การเล่าเรื่อง

การศึกษาการเล่าเรื่องนั้นมีจุดเริ่มต้นตั้งแต่ในสมัยกรีก ก่อนยุคโสเครตีส ในยุคนั้นมีคำที่ใช้เรียกตัวบทว่า “โลโกส” (logos) ซึ่งหมายถึงเรื่องราว (story) เหตุผล (reason) แนวคิด (conception) วาทกรรม (discourse) และความคิด (thought) เป็นการสื่อสารของมนุษย์ในทุกรูปแบบ ตั้งแต่ตำนานมหากาพย์ไปจนถึงสถาปัตยกรรม แต่ต่อมานักปราชญ์ยุคหลังอย่างเพลโตและอริสโตเติลได้แยกการใช้คำนี้ออกมาเป็นโลโกส (logos) และมายโทส (mythos) คำว่าโลโกสจากเดิมที่เป็นคำที่ใช้กันกว้างๆ ก็กลายเป็นคำที่มีความหมายเฉพาะเจาะจงมากยิ่งขึ้น โดยใช้เฉพาะกับวาทกรรมทางปรัชญา (philosophical discourse) หรือต่อมาก็เป็นวาทกรรมที่เกี่ยวกับเรื่องทางเทคนิค และเมื่อผู้คนนับถือความจริงและความรู้มากกว่า วาทกรรมในลักษณะนี้จึงถูกจัดสถานะให้อยู่เหนือกว่า ขณะที่วาทกรรมที่เกี่ยวกับบทกลอนหรือวาทะที่เรียกว่า มายทอส (mythos) ถูกจัดให้อยู่ในสถานะที่มีคุณค่ารองลงไป ส่วนวาทะอยู่ในสถานะที่กึ่งๆ ไม่ว่าจะเป็นโลโกส (logos) หรือมายทอส (mythos) (Fisher, 1989: 5) จะถูกลดระดับให้เป็นปรัมปราคติ (myth) อันเป็นเรื่องราวที่แต่งขึ้น

ในยุคต่อมา อริสโตเติล (Aristotle) ได้ศึกษาเรื่องเล่าจากบทกลอนของกรีก ทั้งในรูปแบบของมหากาพย์ บทกลอนลักษณะต่างๆ ซึ่งในขณะนั้นเรื่องเล่าเหล่านี้อยู่ในสถานะเป็นรองกว่าสารที่สามารถเข้าถึงความจริง อริสโตเติลได้อธิบายองค์ประกอบของโศกนาฏกรรม (tragedy) ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องประเภทหนึ่งว่า ประกอบด้วย (1) โครงเรื่อง (plot) (2) ตัวละครที่สวมบทบาทต่างๆ (character) (3) บทสนทนา (diction) (4) ความคิด (thought) (5) ฉาก (spectacle) และ (6) เพลง (song) โดยอริสโตเติลเห็นว่า การแสดงของนักแสดงนั้นเป็นเสมือนการเลียนแบบการกระทำจริง (simulation of doing) และร่างกายของนักแสดงนั้นเป็นสื่อกลางในการแสดงออกทางสัญญะ

การศึกษาการเล่าเรื่องปรากฏอีกครั้งนับตั้งแต่ปี ค.ศ. 1920 เป็นต้นมา และนับเป็นรากฐานของการศึกษาการเล่าเรื่องในปัจจุบัน โดยอยู่ในการศึกษาของสายมนุษยศาสตร์ เช่น ภาษาศาสตร์ วรรณคดี คติชนวิทยา ภายใต้ “กระบวนทัศน์เชิงเหตุผล” (rationality paradigm) ซึ่งเป็นกระบวนทัศน์กระแสหลักที่เชื่อว่า มนุษย์นั้นเป็นสัตว์ที่ใช้เหตุผล ใช้ตรรกะในการคิดและตัดสินใจ การจะเข้าใจโลกได้นั้นจึงต้องใช้หลักเหตุผล การพิสูจน์ความจริง ซึ่งการเจริญเติบโตของศาสตร์ต่างๆ ทั้งวิทยาศาสตร์ นิติศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ ก็ล้วนแต่ใช้หลักการนี้ แล้วขยายอิทธิพลมาสู่สายมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

จนกระทั่งในช่วงทศวรรษที่ 1970 การศึกษาแนวภาษาศาสตร์/มนุษยศาสตร์ได้กลับมาเป็นที่สนใจในแวดวงสังคมศาสตร์ และการเล่าเรื่องเป็นแนวทางที่นักวิชาการทางด้านสังคมศาสตร์ให้ความสนใจ การเล่าเรื่องในกระบวนทัศน์ใหม่นี้ถูกนำไปใช้ในการศึกษาทั้งทางด้านจิตวิทยา ศึกษาศาสตร์ รัฐศาสตร์ สุขภาพ กฎหมาย และการสื่อสาร กระบวนทัศน์ในการศึกษาเรื่องเล่าในช่วงนี้ถูกเรียกว่า “ยุคโครงสร้างนิยม” ซึ่งความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้นแบ่งออกเป็น 2 กระแสหลัก *กลุ่มแรก* เกิดในรัสเซีย ในนามของกลุ่มรัสเซียนฟอร์มอลิสม์ (Russian Formalism) ซึ่งมีนักวิชาการคนสำคัญอย่าง วลาดิเมียร์ พร็อพพ์ (Vladimir Propp) มิคาอิล บัคติน (Mikhail Bakhtin) และ *กลุ่มที่สอง* เกิดขึ้นในฝรั่งเศส ซึ่งมีศูนย์กลางการเคลื่อนไหวอยู่ที่วารสารด้านการสื่อสารของ

เอกอลปราติ๊กเดโซเซตุส (École Pratique des Hautes Études) ซึ่งเป็นที่สถิตของนักวิชาการสายโครงสร้างนิยมหลายคน ไม่ว่าจะเป็นกรีมาส (Greimas) เมทส์ (Metz) โธโดรอฟ (Todorov) เบรมองด์ (Brémond) เจแนตต์ (Genette) และโคลด เลวี-สเทราส์ (Claude Levi-Strauss) การศึกษาการเล่าเรื่องในช่วงเวลานี้เปลี่ยนไปจากแต่เดิม ซึ่งเป็นเพียงเครื่องมือในการศึกษาแนวทางหนึ่งในแวดวงวรรณกรรม เป็นการได้รับการสถาปนาขึ้นมาเป็นศาสตร์แขนงหนึ่งนั่นคือ “ศาสตร์แห่งการเล่าเรื่อง” (narratology) ทั้งนี้ การศึกษาการเล่าเรื่องในครั้งนี้แตกต่างไปจากแบบกระบวนทัศน์เดิมอย่างที่การศึกษาทางด้านภาษาศาสตร์ ดังนี้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบความแตกต่างในประเด็นต่างๆ ระหว่างกระบวนทัศน์เชิงเหตุผลและกระบวนทัศน์การเล่าเรื่อง

ประเด็น	กระบวนทัศน์เชิงเหตุผล	กระบวนทัศน์การเล่าเรื่อง
มุมมองต่อมนุษย์	มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่มีเหตุผล	มนุษย์คือสิ่งมีชีวิตแห่งการเล่าเรื่อง (homo narrans)
การตัดสินใจ	- การตัดสินใจตั้งอยู่บน “การโต้แย้ง” (argument) - การโต้แย้งจะต้องมีเกณฑ์ที่ระบุอย่างชัดเจน มีความถูกต้องและมีตรรกะ	- การตัดสินใจและการสื่อสารตั้งอยู่บน “การมีเหตุผลที่ดี” - “เหตุผลที่ดี” มาจากประวัติศาสตร์ที่ถูกเล่า วัฒนธรรม ชีวประวัติ และลักษณะบุคลิกภาพ
เหตุผลที่ดีคืออะไร	เหตุผลที่น่าเชื่อถือขึ้นกับคุณภาพของหลักฐานและกระบวนการในการให้เหตุผล	เหตุผลที่ดีขึ้นอยู่กับว่า สิ่งนั้นสอดคล้องกับประสบการณ์ของเขาหรือไม่ หรือมีความคล้ายคลึงกับประสบการณ์เดิมของเขาหรือไม่

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบความแตกต่างในประเด็นต่างๆ ระหว่างกระบวนทัศน์เชิงเหตุผลและกระบวนทัศน์การเล่าเรื่อง (ต่อ)

ประเด็น	กระบวนทัศน์เชิงเหตุผล	กระบวนทัศน์การเล่าเรื่อง
มุมมองต่อโลก	เราจะเข้าใจโลกได้ผ่านการใช้เหตุผล	เรามีชีวิตอยู่บนโลกใบนี้เพื่อที่จะถูกเติมเต็มไปในเรื่องเล่าซึ่งเราจะต้องทำการเลือกท่ามกลางสิ่งต่างๆ
เป้าหมาย	เล่าเรื่องเพื่อสะท้อนความเป็นจริง (reflection of reality)	เล่าเรื่องเพื่อประกอบสร้างความเป็นจริง (construction of reality)
ขอบเขต	ศาสตร์ด้านศิลปะ อักษรศาสตร์ วรรณกรรม	ขยายออกไปยังศาสตร์แขนงต่างๆ ครอบคลุมทั้งเนื้อหาที่เป็น “เรื่องแต่ง” (fiction) และ “เรื่องจริง” (fact)
หน้าที่	ในเชิงสุนทรียะ (aesthetic)	มุ่งทำความเข้าใจ (understanding) ว่า เหตุใดการเล่าเรื่องจึงมีการประกอบสร้างความหมายเช่นนั้น
จุดเน้นของการศึกษาเรื่องเล่า	สนใจว่า “จะเล่าเรื่องอะไร” (what to narrate) กล่าวคือ ลักษณะของเรื่องที่เล่าจะเป็นตัวกำหนดวิธีการเล่าเรื่อง	จะเน้นไปที่ “วิธีการเล่าเรื่อง” มากกว่า “เรื่องที่เล่า” เพราะการเล่าเรื่องสามารถที่จะประกอบสร้างความหมายสิ่งต่างๆ

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบความแตกต่างในประเด็นต่างๆ ระหว่างกระบวนทัศน์เชิงเหตุผลและกระบวนทัศน์การเล่าเรื่อง (ต่อ)

ประเด็น	กระบวนทัศน์เชิงเหตุผล	กระบวนทัศน์การเล่าเรื่อง
เครื่องมือที่ใช้ในการเล่าเรื่อง	กระทำผ่าน "ภาษา" เท่านั้น ซึ่งอาจจะเป็นภาษาเขียนหรือพูด และการสื่อสารจะกระทำในรูปของการโต้แย้ง (argument) และเหตุผลที่ใช้จะมาจากองค์ความรู้ในศาสตร์ต่างๆ ความสามารถในการโต้แย้ง ความเชี่ยวชาญในเรื่องนั้นๆ	ไม่จำกัดขอบเขตอยู่เพียงแค่ภาษาพูดและภาษาเขียนเท่านั้น แต่รวมไปถึงภาพ เสียง และภาษาทุกชนิด
แนวทางในการวิเคราะห์	นำเอาตรรกะต่างๆ อันเป็น "ปัจจัยภายนอก" ที่ใช้ในการศึกษาโลกจริงมาใช้ในการศึกษาเรื่องเล่า	ใช้ "ตรรกะภายในเรื่องเล่า" (internal logic) มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์

ที่มา: ดัดแปลงจาก กาญจนา แก้วเทพ (2533) และ Fisher (1987)

การศึกษาเรื่องเล่านับตั้งแต่ทศวรรษที่ 1970 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน การศึกษาการเล่าเรื่องไม่จำกัดอยู่แค่ในแวดวงวรรณกรรมเท่านั้น แต่ขยายไปสู่ตัวบทในรูปแบบอื่นๆ โดยเฉพาะในพื้นที่ของสื่อไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ ละคร หรือข่าว ในที่นี้จะอธิบายการศึกษาการเล่าเรื่องของนักวิชาการกลุ่มโครงสร้างนิยมและกลุ่มหลังโครงสร้างนิยม เพื่อให้เห็นภาพการเคลื่อนไหวทางวิชาการในการศึกษาการเล่าเรื่องพอสังเขป ดังนี้

1. การศึกษาการเล่าเรื่องในกลุ่มโครงสร้างนิยม

แนวคิดในยุคโครงสร้างนิยมนั้นเป็นแนวคิดที่สลายฐานะการเป็นผู้กระทำของมนุษย์ การเป็นศูนย์กลางของมนุษย์ในฐานะองค์ประธาน ไม่ให้ความสำคัญกับเรื่องเจตนาของมนุษย์ โดยมองว่า ทุกอย่างเป็นเรื่องของโครงสร้าง รหัส ระบบ และระเบียบในการจัดเรียง จัดวาง ซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากความคิดแบบวิทยาศาสตร์และความเป็นวัตถุวิสัยตามแนวคิดแบบปฏิฐานนิยม (positivism) การศึกษาการเล่าเรื่องของกลุ่มโครงสร้างนิยมจึงไม่ใช่การเสาะหาว่า ผู้สร้างสรรค์งานมีเจตนาเช่นไรในการสร้างสรรค์งาน แต่เป็นการศึกษาโครงสร้าง รหัส และระบบในเรื่องเล่า

นักวิชาการที่ศึกษาเรื่องเล่าในกลุ่มโครงสร้างนิยมที่สำคัญ ได้แก่

1.1 การศึกษาเรื่องเล่าของ วลาดิเมียร์ พร็อพพ์

วลาดิเมียร์ พร็อพพ์ (Valadimir Propp, 1895-1970) เป็นนักวรรณกรรมศึกษาชาวรัสเซีย และสมาชิกของกลุ่มโครงสร้างนิยม (formalism) ซึ่งมุ่งศึกษาโครงสร้างของตัวบท (text) การศึกษาของพร็อพพ์ที่นำไปสู่ความเข้าใจต่อทฤษฎีการเล่าเรื่องในเวลาต่อมาคือ งานเขียนชื่อ *Morphology of the Folktale* (1928) ซึ่งเป็นงานที่ศึกษานิทานพื้นบ้านของรัสเซีย 167 เรื่อง เพื่อค้นหาโครงสร้างของนิทานพื้นบ้านรัสเซียที่ทุกเรื่องมีร่วมกัน ข้อค้นพบที่สำคัญในงานชิ้นนี้ ได้แก่

- “โครงสร้างของชุดตัวละคร” ประกอบด้วยตัวละคร 7 ประเภท ได้แก่ พระเอก (hero) ผู้ร้าย (villain) ผู้ให้ (donor) ผู้นำสาร (dispatcher) พระเอกตัวปลอม (false hero) ผู้ช่วยเหลือ (helper) และเจ้าหญิง (princess) ชุดของตัวละครทั้ง 7 ประเภทนี้เป็นโครงสร้างที่ถูกเรียกว่า โครงสร้างพาราดิกมาติก (paradigmatic structure)

- “โครงสร้างเกี่ยวกับการกระทำของตัวละคร” พบว่า มีทั้งหมด 31 ฟังก์ชัน อาทิ แนะนำให้รู้จักพระเอก พระเอกถูกขับไล่ ผู้ร้ายพยายามหลอกลวงเหยื่อ/เจ้าหญิง ผู้ร้ายถูกลงโทษ พระเอกได้แต่งงานกับเจ้าหญิงและครองบัลลังก์ ซึ่งทั้ง 31 ฟังก์ชันนี้จะมีการเรียงลำดับก่อนหลังอย่างตายตัว เช่น การที่พระเอก

และนางเอกได้แต่งงานจะไม่เกิดขึ้นก่อนที่ผู้ร้ายจะถูกลงโทษ แต่ผู้ร้ายต้องถูกลงโทษก่อน แล้วพระเอกนางเอกจึงจะสมหวังลงเอยแต่งงานกัน ทั้งนี้เหตุการณ์ในนิทานพื้นบ้านนั้น ไม่ใช่ว่าทุกเรื่องจะต้องมีทุกฟังก์ชันครบ ลักษณะของการนำเหตุการณ์ต่างๆ มาร้อยเรียงเข้าด้วยกันนี้เรียกว่า โครงสร้างซินแทกมาติก (syntagmatic structure)

จากโครงสร้างทั้งสองในเรื่องเล่าข้างต้น อันได้แก่ ซินแทกมาติกและพาราดิกมาติก พร็อพพ์ได้เสนอกฎในการประกอบสร้างเรื่องเล่า (internal logic) ขึ้นมา 2 กฎ ได้แก่ “กฎแห่งการเลือกสรร” (law of selection) และ “กฎแห่งการผสมผสาน” (law of combination)

จุดอ่อนในงานของพร็อพพ์ที่ได้รับการวิจารณ์จากนักวิชาการกลุ่มหลังโครงสร้างนิยม (post-structuralism) มี 2 ประเด็น คือ (1) การที่พร็อพพ์นั้นใช้อัตวิสัยของตนในการตีความหมายเหตุการณ์การกระทำของตัวละครทั้ง 31 ฟังก์ชัน เพื่อที่จะสร้างฟังก์ชันในแต่ละเหตุการณ์ ซึ่งผู้อ่านคนอื่นๆ ก็อาจจะตีความแตกต่างออกไป (2) ฟังก์ชัน 31 ฟังก์ชันนั้นเป็นแค่การอธิบายโครงสร้างหรือไวยากรณ์ (langue) ไม่ได้พิจารณาถึงลีลา (parole) อันเป็นด้านที่เคลื่อนไหวได้ เช่น ในตัวบทหนึ่ง การได้รับแหวนอาจจะหมายถึงการได้รับของวิเศษ แต่เมื่อมาอยู่ในภาพยนตร์เรื่อง *The Lord of the Rings* การได้รับแหวนอาจจะหมายถึงการได้รับสิ่งที่เป็นโทษ อันตราย ที่สามารถทำให้ชีวิตตกต่ำได้ แนวคิดของพร็อพพ์ยังถูกนำมาใช้การศึกษาการเล่าเรื่องในสื่อสารมวลชนจนถึงปัจจุบัน

1.2 การศึกษาเรื่องเล่าของ โคลด เลวี-สเทราส์

โคลด เลวี-สเทราส์ (Claude Levi-Strauss, 1908-2009) เป็นนักมานุษยวิทยาที่หันมาสนใจศึกษาโครงสร้างของการเล่าเรื่อง โดยทำการศึกษานิทานปรัมปราเรื่อง *โอดิปุส (Odeipus)* และได้เขียน *The Structural Study of Myth* (1958) หนังสือที่วิเคราะห์เรื่องเล่าในนิทานปรัมปราโดยใช้แนวคิดเรื่องการเปรียบเทียบความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (binary oppositions) แนวทางการศึกษาของเลวี-สเทราส์เช่นนี้มีความแตกต่างไปจากการศึกษาสายภาษาศาสตร์ที่มีอิทธิพลในขณะนั้น ซึ่งมักจะมุ่งหาความงามในวรรณกรรม โดยเขาทำการวิเคราะห์

หาซินแทกมาติก (syntagmatic) และพาราดิกมาติก (paradigmatic) เพื่อดูความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างทั้งสอง ซึ่งเขาเรียกว่า พาราไดม์ (paradigms) และพบว่า โครงสร้างของนิทานปรัมปราเรื่อง *โอดิปุส* ประกอบด้วยโครงสร้าง 2 ขั้ว (set of dichotomies) โดย *โครงสร้างที่ 1* ประกอบด้วยชุดความคิด 2 ชุดที่ขัดแย้งกัน ระหว่างชุดการเล่าเรื่องที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ทางสายเลือดมาก และชุดการเล่าเรื่องที่ให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ทางสายเลือดน้อย ขณะที่ *โครงสร้างที่ 2* ก็ประกอบด้วยชุดความคิด 2 ชุดที่ขัดแย้งกัน ระหว่างชุดการเล่าเรื่องที่ปฏิเสธจุดกำเนิดตัวตนของมนุษย์ และชุดการเล่าเรื่องที่รักษาจุดกำเนิดตัวตนของมนุษย์ เลวี-สเทราส์ยังมองว่า ความหมายที่ซ่อนอยู่ใน *โอดิปุส* คือเรื่องเล่าทางวัฒนธรรมที่ซ่อนความหมายให้คนในสังคมนั้นปรองดองกัน ซึ่งก็เป็นการตีความหมายจากพื้นฐานความเป็นนักวิชาการด้านมนุษยวิทยาของเขา แม้เลวี-สเทราส์จะเห็นว่า การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องนี้มีความเป็นวัตถุวิสัยและความเป็นวิทยาศาสตร์ แต่นักวิชาการกลุ่มหลังโครงสร้างนิยมก็วิจารณ์ในประเด็นเดียวกับที่วิจารณ์พร็อพพ์คือ เป็นการตีความที่มีความเป็นอัตวิสัยสูง และการตีความนั้นมาจากพื้นฐานความเป็นนักมานุษยวิทยาของเขา

1.3 การศึกษาเรื่องเล่าของ เทฟทัน โธโดรอฟ

เทฟทัน โธโดรอฟ (Tzvetan Todorov, 1939-2014) เป็นนักวิชาการสายโครงสร้างนิยมชาวบัลแกเรีย ผู้แปลงานของพร็อพพ์เป็นภาษาฝรั่งเศส ได้อธิบายถึงโครงสร้างของเรื่องเล่าว่าประกอบด้วย

สถานการณ์ที่ 1 สภาวะที่สมดุลในจุดเริ่มต้น
การทำลายสภาวะสมดุลด้วยการกระทำบางอย่าง
การยอมรับว่าสภาวะที่สมดุลนั้นได้ถูกทำลายลงไปแล้ว
ความพยายามที่จะซ่อมแซมสภาวะความสมดุลที่ถูกทำลาย
สถานการณ์ที่ 2 การที่สภาวะสมดุลนั้นกลับคืนมา

แนวคิดข้างต้นของโธโดรอฟมีความคล้ายคลึงกับคำอธิบายพื้นฐานการเล่าเรื่องของอริสโตเติลว่า ประกอบด้วยการเริ่มต้นจากสภาพที่ทุกข์ยากสู่สภาพที่มีความสุข และจากสภาพที่มีความสุขสู่สภาพที่ทุกข์ยาก ขณะที่คำอธิบายของ

โธโดรอฟนั้นอธิบายว่า จากภาวะสมดุลสู่ภาวะที่ล่มสลาย และจากสภาวะล่มสลายสู่สภาวะสมดุล

นอกจากนักวิชาการทั้ง 3 คนข้างต้นแล้ว ยังมีนักวิชาการด้านสัญวิทยากลุ่มโครงสร้างนิยม คนอื่นๆ อีก ที่ช่วยอธิบายการทำงานของระบบสัญญะซึ่งเป็นพื้นฐานของการเล่าเรื่อง อาทิ แฟร์ดินองด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ชาร์ลส์ เพิร์ซ (Charles Peirce) และมิคาอิล บัคทิน (Mikhail Bakhtin)

2. การศึกษาการเล่าเรื่องในกลุ่มหลังโครงสร้างนิยม

ส่วนแนวคิดสำคัญของนักวิชาการในกลุ่มหลังโครงสร้างนิยมในส่วนที่สัมพันธ์การศึกษาการเล่าเรื่องนั้น กลุ่มหลังโครงสร้างนิยมได้เปลี่ยนความสนใจจากเดิมที่สนใจในตัวบท (text) อย่างที่นักวิชาการกลุ่มโครงสร้างนิยมกระทำมาสู่การมองว่า ความหมายในตัวบทไม่มีความสมบูรณ์ตายตัว ไม่เคยมีความหมายเพียงหนึ่งเดียว ดังนั้นจึงเป็นไปไม่ได้ที่จะมานั่งหาโครงสร้างที่ตายตัว แต่ความหมายมีลักษณะที่ลื่นไหล (the play of meanings) ขึ้นอยู่กับผู้ที่ตีความสาร แนวคิดของกลุ่มหลังโครงสร้างนิยมนั้นไม่ได้จำกัดอยู่เฉพาะแค่ในการศึกษาเรื่องเล่าเท่านั้น แต่มีอิทธิพลอย่างมากในการเปลี่ยนภูมิทัศน์ทางปัญญาด้านสังคมศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ในศตวรรษที่ 20 การเปลี่ยนแปลงมุมมองที่มีต่อภาษาในยุคหลังโครงสร้างนิยม เมื่อเปรียบเทียบกับยุคโครงสร้างนิยมนั้น สามารถสรุปจุดร่วมที่สำคัญของนักวิชาการกลุ่มหลังโครงสร้างนิยม หรืออาจเรียกว่านักสัญวิทยาเชิงวิพากษ์ และแนวคิดที่สำคัญ ได้ดังนี้

(1) กลุ่มหลังโครงสร้างนิยมมองว่า ไม่มีความหมายที่สมบูรณ์ตายตัวในตัวบท เป็นเพียงการชะลอ/หน่วงเหนี่ยวความหมาย (defer) และการเพิ่มเติมเปลี่ยนแปลงความหมาย (differ) การคิดแบบหลังโครงสร้างนิยมนั้นเป็นการคิดไม่มีความสมบูรณ์เด็ดขาด คิดในลักษณะที่กำลังจะเกิดขึ้น/กำลังจะเป็น (becoming) มากกว่าที่จะคิดในแบบของการมีอยู่/เป็นอยู่ (being) ในขณะที่กลุ่มโครงสร้างนิยมนั้นพยายามที่จะหาโครงสร้างที่ตายตัวของภาษา มองว่าตัวบท (text) เป็นที่บรรจุความหมาย ความหมายในตัวบทมีลักษณะที่ตายตัวมีเพียงชุดเดียว ไม่ขึ้นกับบริบทใดๆ การอ่านตีความตัวบทจึงมีลักษณะปิด หรือ

อาจกล่าวได้ว่า กลุ่มหลังโครงสร้างนิยมสนใจในด้านการใช้ภาษา (parole) ซึ่งเป็นด้านที่ไม่เคลื่อนไหวหยุดนิ่ง ซึ่งตรงกันข้ามกับกลุ่มโครงสร้างนิยมสนใจในด้านภาษา (langue) อันเป็นด้านของไวยากรณ์ เช่น การเล่าเรื่องนิทานพื้นบ้านเรื่องเดียวกัน แต่คนที่อ่านแต่ละคนก็จะตีความหมายแตกต่างกันออกไปตามแต่ปัจจัยส่วนบุคคล สังคม วัฒนธรรมของคนผู้นั้น หรือคนคนเดียวอาจมีเรื่องเล่าเกี่ยวกับตัวเองเปลี่ยนแปลงไปเสมอ ขึ้นอยู่กับว่าจะสื่อสารในบริบทใด มีจุดประสงค์ในการสื่อสารเช่นไรในขณะนั้น

(2) กลุ่มหลังโครงสร้างนิยมมองว่า มนุษย์ไม่ได้เป็นศูนย์กลางในฐานะขององค์ประธาน มนุษย์ไม่ได้มีความเป็นอิสระหรืออำนาจอธิปไตย แต่เป็นเพียงผลลัพธ์ของระบบสังคม อำนาจ ความชอบธรรมไม่ได้มาจากผู้ส่งสาร แต่มาจากวาทกรรมที่ผู้พูดรับมาใช้ ดังนั้น แนวทางการวิเคราะห์วาทกรรมจึงเป็นสิ่งที่ไปไกลกว่าการวิเคราะห์แต่เพียงตัวบทอย่างที่กลุ่มโครงสร้างนิยมกระทำกัน เช่น ความเชื่อว่าตัวบทมีที่มาจากผู้กำกับภาพยนตร์ ซึ่งเป็นแหล่งที่มาความคิดสร้างสรรค์อาจถูกสั่นคลอน เพราะทุกคนล้วนแต่เป็นผลลัพธ์ของระบบสังคม ไม่ได้มีอิสรภาพในการสร้างสรรค์งาน

(3) การทำความเข้าใจในตัวบท/เรื่องเล่านั้น ไม่ใช่เรื่องของการตีความ (interpretation) แต่เป็นการรื้อสร้าง (deconstruction) เป็นการอ่านเพื่อสลายเอกภาพของตัวบทเพื่อเข้าใจ “กระบวนการสร้างความหมายของตัวบท” (a process of signification) ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่เหนือกว่ารหัส เป็นการอ่านตัวบท เพื่อหาตัวบทรอง (subtext) และสิ่งที่ไม่ได้พูด/เขียน (absence) หาเส้นทางเดินของความหมาย ดังนั้นร่องรอย (trace) จึงเป็นสิ่งที่สำคัญกว่าสัญญะที่ปรากฏ เช่น การที่เรื่องเล่าเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ของศาสนาที่กันเรื่องราวเกี่ยวกับผู้หญิงออกไป

(4) กลุ่มหลังโครงสร้างนิยมนั้น มีจุดยืนบนทัศนะการประกอบสร้างความจริง โดยมองว่าความหมายนั้นไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ (natural) แต่ความหมายเกิดจากการประกอบสร้างขึ้นของสังคมและวัฒนธรรม (socially constructed) และในการศึกษาตัวบท/เรื่องเล่าของนักสัญวิทยาเชิงวิพากษ์ไม่ได้

หยุดอยู่เพียงการศึกษาความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาเท่านั้น แต่ตั้งคำถามต่อไปอีกว่า ความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมานั้น ถูกกำหนดผ่านอำนาจหรือจุดยืนของใคร (กาญจนา แก้วเทพ, 2551: 401)

ในที่นี้จะอธิบายแนวคิดของนักคิดคนสำคัญในกลุ่มหลังโครงสร้างนิยมที่สนใจในการศึกษาเรื่องเล่า ได้แก่ โรล็องด์ บาร์ธส์ (Roland Barthes) ฌาคส์ แดร์ริดา (Jacques Derrida) และ ฌ็อง-ฟร็องซัวส์ ลีโอตาร์ด (Jean-François Lyotard)

2.1 การศึกษาการเล่าเรื่องของ โรล็องด์ บาร์ธส์

แนวคิดของโรล็องด์ บาร์ธส์ (Roland Barthes, 1915-1980) ที่สัมพันธ์กับการศึกษาการเล่าเรื่องนั้นมีหลายประเด็น อาทิ

- ในขณะที่นักวิชาการกลุ่มโครงสร้างนิยมที่มุ่งหาโครงสร้างของการเล่าเรื่องในตัวบท บาร์ธส์กลับให้ความสำคัญกับผู้รับสารในฐานะที่เป็นผู้สร้างความหมายให้เกิดขึ้นในขณะที่ตีความสาร ผู้ประพันธ์เป็นเพียงแต่เขียนเพียงชั่วขณะหนึ่งเท่านั้น ดังที่เขาได้เขียนในบทความชื่อ “มรณกรรมของผู้ประพันธ์” (The Death of the Author)

- “ความหมายโดยตรงกับความหมายโดยนัย” บาร์ธส์นำแนวคิดของ เดอ โซซูร์มาขยายต่อ โดยเน้นไปที่การสร้างความหมายในลำดับที่ 2 (secondary signification) บาร์ธส์ได้อธิบายกระบวนการในการสื่อความหมายว่า ประกอบด้วย 2 ระดับ กล่าวคือ *ระดับแรก* เป็น “ความหมายโดยตรง” (denotation) เป็นความหมายตามตัวของภาษา เป็นวัตถุวิสัย เช่น ตาชั่ง หมายถึงอุปกรณ์สำหรับชั่งตวงวัด ส่วน*ระดับที่ 2* “ความหมายโดยนัย” (connotation) เป็นการตีความที่ถูกใส่ความหมายเชิงวัฒนธรรมไว้ (social/cultural meaning) มีลักษณะเป็นอัตวิสัย (subjective) เช่น หากภาพตาชั่งไปปรากฏที่หน้านิตยสารเกี่ยวกับกฎหมาย ก็จะสื่อความหมายถึงความยุติธรรม

- “มายาคติ” (myth) ต่อเนื่องมาจากความหมาย 2 ระดับ ได้แก่ ความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย ข้างต้น บาร์ธส์ให้ความสำคัญกับความหมายระดับที่สอง ซึ่งเป็นความหมายโดยนัย และเป็นที่ที่มายาคติทำงาน

อยู่ มายาคติในทัศนะของบาร์ธส์นั้น หมายถึง กระบวนการสรุปรวบยอดทางความคิด (conceptualisation) ของคนในสังคมต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และเบื้องหลังของมายาคติก็คือ ภาคปฏิบัติการของอุดมการณ์ต่อเรื่องนั้น เป็นการที่สังคมเลือกเอาความหมายโดยนัยบางชุดออกมาเป็นความหมายโดยตรง ซึ่งเป็นความหมายหลักและมีความชอบธรรม เช่น ในละครโทรทัศน์ไทยก็จะสร้างมายาคติเกี่ยวกับผู้หญิงที่เป็นเมียน้อยว่า เป็นคนที่ไม่ดี ไม่เรียบร้อย ชอบจับผู้ชาย ไม่มีศีลธรรม และมายาคติจะเกิดขึ้นเมื่อความหมายโดยนัยได้กลายมาเป็นความหมายโดยตรงที่ใช้กันทั่วไป เช่น คำว่า ยิว ความหมายโดยตรงหมายถึงเชื้อชาติของมนุษย์เชื้อชาติหนึ่ง ความหมายโดยนัยในสังคมไทย อาจหมายถึง ความเห็นแก่ตัว มายาคติเกิดขึ้นเมื่อความหมายโดยนัยของคำว่า “ยิว” ได้กลายมาเป็นความหมายโดยตรงที่ใช้กันทั่วไป อย่างไรก็ดี บาร์ธส์เห็นว่า ที่ใดก็ตามที่มีมายาคติทำงานอยู่ ที่นั่นก็จะมีมายาคติต่อต้าน (counter-myth) ซึ่งแสดงให้เห็นว่า มายาคติชุดต่างๆ นั้นจะอยู่ในสนามการต่อสู้ทางความหมายตลอดเวลา

2.2 การศึกษาเรื่องเล่าของ ฌาคส์ แดร์ริดา

ฌาคส์ แดร์ริดา (Jacques Derrida, 1930-2004) ได้อธิบายแนวคิดเรื่องการรื้อสร้างความหมาย (deconstruction) ในการศึกษาเรื่องเล่า โดยปฏิเสธความคิดการยึดเหตุผลเดียวเป็นศูนย์กลาง (logocentrism) อันเป็นพื้นฐานความคิดของปรัชญาตะวันตก โดยเห็นว่า การใช้ภาษาของมนุษย์นั้นสามารถสร้างชุดความหมายที่มากไปกว่าหนึ่งเสมอ สัญญะหรือชุดความหมายใดๆ ที่เกิดขึ้นจากกระบวนการประกอบสร้าง (construction) สัญญะนั้นก็สามารถผ่านกระบวนการรื้อถอน (deconstruction) และกระบวนการสร้างขึ้นใหม่ (reconstruction) โดยเห็นว่า เครื่องมือสำคัญในการสร้างความเป็นศูนย์กลางนั้นก็คือ การเปรียบเทียบความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (binary opposition) ที่ทำให้สิ่งหนึ่งกลายเป็นศูนย์กลาง และอีกสิ่งอื่นๆ ก็จะกลายเป็นสิ่งที่มีคุณค่าน้อยกว่า และจะเป็นสิ่งที่ถูกกีดกันออกไป (exclude) ถูกละเลย ถูกกดทับ การรื้อสร้างความหมายจึงเป็นวิธีการลดความเป็นศูนย์กลาง โดยพยายามทำลายล้างความเป็นศูนย์กลางนั้นจนกระทั่งสิ่งที่ถูกทำให้ไม่มีความสำคัญกลายเป็นสิ่งที่มีความสำคัญขึ้นมา แม้ว่า

จะเป็นการล้มล้างเป็นการชั่วคราวเท่านั้น เช่น การประกอบสร้างความหมายของนางเอกแบบเจ้าหญิงในการ์ตูน วอลท์ ดิสนีย์ นั้น ก็มีการรื้อถอนความหมายจากเจ้าหญิงที่ผิวขาวผมทอง สวย อ้อนแอ้น ตกอยู่ในฐานะผู้ถูกกระทำที่ชีวิตจะสมบูรณ์ได้ เมื่อเจอเจ้าชายขี่ม้าขาวมาสู่ขอนางเอกหลากเชื้อชาติที่แข็งแกร่งเป็นนักรบ หรือเจ้าหญิงที่ไม่มีเจ้าชาย มีแต่ความรักระหว่างพี่น้อง และขึ้นครองบ้านเมืองได้โดยลำพัง

2.3 การศึกษาเรื่องเล่าของ ฌ็อง-ฟร็องซัวส์ ลีโอตาร์ด

ฌ็อง-ฟร็องซัวส์ ลีโอตาร์ด (Jean-François Lyotard, 1924-1988) เห็นว่า การเล่าเรื่องเป็นหัวใจของสังคมยุคหลังสมัยใหม่ และมีความหลากหลายแตกต่างจนยากที่จะหาโครงสร้างร่วมกันได้ งานเขียนของเขาที่มีชื่อเสียงคือ *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge* (1979) ซึ่งเสนอแนวคิดที่ปฏิเสธการเล่าเรื่องแบบอภิตำนาน (metanarratives) ซึ่งในทัศนะของลีโอตาร์ดคือ เรื่องเล่าที่มีโลกทัศน์แบบครอบจักรวาล และนำเสนอการอธิบายทุกสิ่ง นอกจากนี้ ยังรวมถึงเรื่องเล่าเล็กๆ (little narratives) ในแต่ละวัฒนธรรมซึ่งอาจอยู่ในรูปของเรื่องประวัติศาสตร์ในแต่ละยุคสมัย นิยาย บันทึกส่วนบุคคล เรื่องเล่าเหล่านี้จะมีการระบุนิยามของพระเอก ผู้ร้าย และบอกว่า องค์ความรู้ใดบ้างที่เป็นสิ่งที่มีคุณค่า ทั้งนี้ลีโอตาร์ดเห็นว่า เรื่องเล่าเหล่านี้มิได้กลมกลืนเป็นหนึ่งเดียว อย่างที่สายโครงสร้างนิยมพยายามที่จะหาโครงสร้างร่วมกันของเรื่องเล่าเหล่านี้ แต่เรื่องเล่าเหล่านี้มีความแตกต่างกันมากจนไม่สามารถที่จะรวมเข้ากันได้ ลีโอตาร์ดยังเห็นว่า เรื่องเล่าแบบอภิตำนานมีลักษณะที่มุ่งลดทอนความแตกต่างหลากหลายของเรื่องเล่าเล็กๆ โดยพยายามให้เข้ามาอยู่ในกรอบ และยังพยายามลดทอนประวัติศาสตร์ทั้งหมดให้มาอยู่ภายใต้ความจริงเพียงชุดเดียว ซึ่งได้แก่ กำเนิดที่ก้าวหน้าของระบบเหตุผล (แคทเธอรีน เบลซีย์, 2549: 162-163)

นอกจากงานของนักวิชาการข้างต้นซึ่งทำการศึกษาการเล่าเรื่องโดยตรงแล้ว ยังมีทฤษฎีทางสัญวิทยาซึ่งพัฒนามาก่อนหน้านี้ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาการเล่าเรื่อง และแนวคิดการเล่าเรื่องยังถูกนำไปใช้ร่วมกับแนวคิดทฤษฎี

อื่นๆ ในงานวิจัยด้านการสื่อสารอีกด้วย ไม่ว่าจะเป็นภาพตัวแทน (representation) อัตลักษณ์ (identity) อุดมการณ์ (ideology) หรือสัมพันธบท (intertextuality)

การศึกษาการเล่าเรื่องในสื่อสารศึกษา

การนำแนวคิดการเล่าเรื่องไปใช้ในงานสื่อสารแรกเริ่มนั้นนำไปใช้ในการศึกษาภาพยนตร์ โดยคริสเตียน เมตซ์ (Christian Metz) นักวิชาการด้านภาพยนตร์ได้นำแนวคิดของพร็อพพ์ (Vladimir Propp) และเลวี-สเทราส์ (Claude Levi-Strauss) มาใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ แนวคิดของนักวิชาการกลุ่มโครงสร้างนิยมอีกท่านที่มักจะถูกอ้างอิงถึงคือ เจอราร์ด เจแนตต์ (Gérard Genette) ที่อธิบายถึงองค์ประกอบในการเล่าเรื่องว่าประกอบด้วยการเรียงลำดับเหตุการณ์ (order) ความถี่ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องเล่า (frequency) ระยะเวลาที่เกิดขึ้นในเรื่องเล่า (duration) เสียงในเรื่องเล่า (voice) และวิธีการในการเล่าเรื่อง (mode) ซึ่งขึ้นอยู่กับ “ระยะห่าง” และ “มุมมอง” ของผู้เล่า ในปัจจุบันการศึกษาการเล่าเรื่องในศาสตร์ด้านการสื่อสารนำแนวคิดของนักวิชาการหลายๆ คนมาประกอบ เพื่อทำความเข้าใจในแต่ละองค์ประกอบในการเล่าเรื่อง และนำแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่องที่มีอยู่ในศาสตร์อื่นๆ ที่มีมาก่อนหน้ามาอธิบายด้วย เช่น ในด้านวรรณกรรม ศิลปะการละคร โดยองค์ประกอบในการเล่าเรื่องที่มักศึกษากันในงานสื่อสารศึกษานั้นประกอบด้วยมุมมองในการเล่าเรื่อง ตัวละคร โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ฉาก และเทคนิคภาพและเสียง ในบางงานอาจระบุองค์ประกอบอื่นอย่างสัญลักษณ์ด้วย ในการอธิบายแต่ละองค์ประกอบในบทความนี้นอกจากจะอธิบายความหมาย คุณลักษณะ และไวยากรณ์แล้ว ผู้เขียนจะอธิบายให้เห็นถึงการทำงานของแต่ละองค์ประกอบซึ่งไปเชื่อมโยงกับอำนาจในการเล่าเรื่อง กลวิธีในการประกอบสร้างความหมายผ่านองค์ประกอบต่างๆ เพื่อสร้างภาพตัวแทน อัตลักษณ์ มายาคติ และอุดมการณ์ผ่านงานวิจัยด้านสื่อสารศึกษา รวมถึงแนวทางในการวิเคราะห์ในการศึกษาด้วย โดยมีรายละเอียดในแต่ละองค์ประกอบดังนี้

1. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Narrator Standpoint)

ในบรรดาองค์ประกอบต่างๆ ของการเล่าเรื่องนั้น มุมมองในการเล่าเรื่องเป็นสิ่งที่ผู้ฟัง/ผู้ชมสังเกตได้ยาก เรื่องเล่าบางเรื่องสามารถระบุได้โดยง่าย เพราะมีภาพผู้เล่าเรื่องปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน แต่บางเรื่องมาแต่เสียงในตอนต้นเรื่องสั้นๆ หรือการเล่าเรื่องงานบางอย่าง เช่น สารคดีอาจไม่ปรากฏอะไรให้คาดเดาได้เลยว่าใครเป็นคนเล่า มุมมองในการเล่าเรื่องคือ การที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นโดยอาจจะมองจากวงในใกล้ชิดหรือจากวงนอกห่างๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนในแต่ละมุมมองมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม และการชักจูงอารมณ์ของผู้ชมแตกต่างกัน

ในภาพยนตร์หรือนิยาย มุมมองในการเล่าเรื่องก็คือ การมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง ซึ่งหลุยส์ จิอันเน็ตตี (Louis Giannetti) แบ่งจุดยืนพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไว้ 4 ประเภท ดังนี้

(1) เล่าเรื่องจากจุดยืนของบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือ การที่ตัวละครตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ทำให้มีความใกล้ชิดกับเหตุการณ์ สามารถบอกเล่าความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเอก จุดอ่อนของการเล่าเรื่องในลักษณะนี้คือ อาจมีอคติปนอยู่ด้วย เพราะเป็นการมองมาจากมุมของบุรุษที่หนึ่ง การเล่าเรื่องจากจุดยืนของบุคคลที่หนึ่งมักใช้กับเรื่องเล่าประเภทอัตชีวประวัติหรือสืบสวน โดยอาจให้ตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นจากมุมมองของเขา เช่น ภาพยนตร์ของ อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก (Alfred Hitchcock) ที่มักจะเล่าเหตุการณ์ฆาตกรรมผ่านสายตาของตัวละครนำ ซึ่งผู้ชมก็จะรู้สึกหวาดกลัวลุ้นไปตามตัวละครนำประหนึ่งเหมือนตนเองเป็นเหยื่อที่ถูกล่า

(2) เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือ การที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่นที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวข้องด้วย ภายใต้การเล่าด้วยมุมมองนี้ ผู้เล่าจะไม่สามารถล่วงรู้ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเอกได้ แต่ข้อดีคือ อคติต่อเรื่องเล่านั้นจะมีน้อยลง เช่น การเล่าเรื่องคดีฆาตกรรมของนายตำรวจตามเหตุการณ์หลักฐานต่างๆ ที่เขาพบ

(3) เล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective Narrator) เป็นจุดยืนที่ผู้สร้างทำให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ แต่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นการเล่าเรื่องจากวงนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์ โดยให้ผู้ชมเป็นผู้ตัดสินความหมายของเรื่องเอง การเล่าเรื่องในลักษณะนี้มักไม่ใช้เทคนิคทางด้านภาพและการตัดต่อจนบิดเบือนความเป็นจริง การเล่าเรื่องลักษณะนี้พบบ่อยในงานข่าว สารคดี จุดเด่นของงานลักษณะนี้คือ เป็นการเล่าเรื่องที่มีความเป็นกลางมากกว่า 2 แบบแรก แต่จุดอ่อนคือ การเล่าเรื่องในลักษณะนี้ ผู้ชม/ผู้ฟังจะไม่สามารถเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของตัวละครได้

(4) การเล่าเรื่องแบบสัพพัญญู (The Omniscient Narrator) วิธีการเล่าเรื่องในลักษณะนี้ อาจใช้มุมมองทั้ง 3 แบบข้างต้นร่วมกัน โดยหากเป็นการเล่าแบบจุดยืนที่เป็นกลางนั้น การเล่าเรื่องจะเป็นในลักษณะที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งจิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องในลักษณะนี้อาจพบได้ในภาพยนตร์ประเภทเมโลดรามา การเล่าเรื่องลักษณะนี้เป็นการเล่าเรื่องที่ละครโทรทัศน์ใช้บ่อยที่สุด

สื่อต่างประเภทกันก็อาจใช้มุมมองเรื่องที่แตกต่างกัน หากเป็นภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์ มุมมองในการเล่าเรื่องสามารถสร้างสรรค์ได้โดยอิสระ จะเล่าเรื่องจากจุดยืนแบบใดก็ได้ ซึ่งแต่ละครั้งที่เปลี่ยนมุมมองในการเล่าเรื่อง แม้จะเล่าเรื่องเดิมแต่ความหมายในการเล่าเรื่องก็อาจเปลี่ยนแปลงไปได้ไปตามมุมมองคนเล่า แต่ถ้าเป็นการเล่าเรื่องในงานข่าวหรือสารคดี การเล่าเรื่องมักใช้การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง

การวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่องตามแนวทางข้างต้นแล้ว ยังสามารถวิเคราะห์มุมมองในการเล่าเรื่อง โดยการตั้งคำถามว่า เรื่องที่เล่านี้ถูกเล่าจากมุมมองของใครได้อีกด้วย เช่น เล่าเรื่องจากมุมมองคนใน-คนนอก ตะวันตก-ตะวันออก ผู้หญิง-ผู้ชาย ผู้ถูกกระทำ-ผู้กระทำ ผู้ที่ครอบงำ-ผู้ที่ขัดขืนอำนาจของสังคม

ชนชั้นสูง-ชนชั้นกลาง-ชนชั้นล่าง คนชาติไทย-คนชาติอื่น เพราะเรื่องที่เล่าจากมุมมองของใครก็ย่อมที่สร้างความชอบธรรม ประโยชน์ต่างๆ ให้แก่ตัวผู้เล่า ดังเช่น กาญจนา แก้วเทพ (2553: 303-304) ได้แสดงความเห็นต่อความสำคัญของมุมมองในการเล่าเรื่องต่อการศึกษาการเล่าเรื่องไว้ว่า จุดยืนของการเล่าเรื่องนั้นถือเป็นยุทธศาสตร์ที่สำคัญที่นักเล่าเรื่องต้องเข้าไปยึดกุม เป็นด่านแรกของกระบวนการประกอบสร้างความหมาย โดยยกตัวอย่างการเล่าเรื่องปฏิวัติในรัสเซียจากมุมมองนิยายและภาพยนตร์ที่แตกต่างออกไป ได้แก่ การเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่อง *Doctor Zhivago* (1965) เป็นการเล่าเรื่องการปฏิวัติจากมุมมองของตะวันตก แต่นิยายเรื่อง *แม่* ของ แมกซิม กอร์กี้ (Maxim Gorky) เป็นการเล่าเรื่องการปฏิวัติจากมุมมองของนักเขียนฝ่ายก้าวหน้าของรัสเซีย

งานวิจัยที่แสดงให้เห็นว่า มุมมองในการเล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญในการประกอบสร้างความหมายต่ออัตลักษณ์และภาพตัวแทน ได้แก่ งานของ พจมาน มูลทรัพย์ (2551) ซึ่งทำการศึกษา *เรื่องเล่าของเกย์ในชุมชนวรรณกรรมออนไลน์: กรณีศึกษากลุ่ม "บลูสกาย โซไซตี้" ใน www.pantip.com* ผลการศึกษาพบว่า การเล่าเรื่องในชุมชนวรรณกรรมออนไลน์ของกลุ่มบลูสกาย โซไซตี้ นำเสนอผ่านมุมมองของผู้แต่งซึ่งเป็นเกย์ การสร้างตัวละครหลักทั้งในเรื่องสั้นและนวนิยายล้วนเป็นเกย์ แก่นเรื่องจะเกี่ยวกับประสบการณ์รักของเกย์ว่า เกย์มีความรักที่บริสุทธิ์ใจ แม้ในหลายเรื่องความรักของเกย์จะไม่ประสบความสำเร็จ กลวิธีในการเล่าเรื่องเน้นมุมมองด้านอารมณ์ความรู้สึก ทำให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจและเห็นใจเกย์ เรื่องเล่าของเกย์ในชุมชนวรรณกรรมออนไลน์นี้ได้สื่อสารอัตลักษณ์และภาพตัวแทนเกย์ว่า เป็นผู้ชายธรรมดาที่รักผู้ชายด้วยกัน ไม่ได้มีความวิปริต ผิดปกติ มีชีวิตจิตใจเหมือนคนธรรมดาในสังคม เพื่อตอบโต้กับวาทกรรมกระแสหลักที่สร้างความเป็นอื่นให้กับเกย์

มุมมองในการเล่าเรื่องยังเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการประกอบสร้างเพื่อรื้อความหมายเดิมและสร้างความหมายใหม่ จากการศึกษาของ สุภา จิตติวสุรัตน์ (2545) เรื่อง *การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ "ความเป็นจริง" ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง* พบว่า ในภาพยนตร์เรื่อง *2499 อันธพาล*

ครองเมือง (2540) จุดยืนของผู้เล่าเรื่องเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ผู้สร้างภาพยนตร์ใช้ในการประกอบสร้างความเป็นจริงเพื่อรื้อความหมายเดิมและสร้างความหมายขึ้นใหม่ โดยกำหนดให้เรื่องถูกเล่าจากเพื่อนสนิทของ แดง ไบเล่ย์ อันทำให้เรื่องเล่าในภาพยนตร์มีมุมมองที่แตกต่างไปจากมุมมองของรัฐบาลจอมพลสฤษดิ์ ธนะรัชต์ จากภาพของอันธพาลมาสู่ภาพของคนที่กตัญญูต่อแม่ รักพวกพ้อง ไม่ได้อยากที่จะเป็นโจรมาตั้งแต่กำเนิด มีวิถีแบบนักเลงสมัยก่อน

2. ตัวละคร (Character)

ตัวละครนั้นถือว่าเป็นหัวใจสำคัญของเรื่องเล่า ตัวละครคือ บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่อง เวลาพูดถึงตัวละครนั้นรวมความหมายตั้งแต่บุคลิกลักษณะของตัวละคร รูปร่างหน้าตา ไปจนถึงอุปนิสัยใจคอ ตัวละครจะมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ ได้แก่ ส่วนที่เป็นความคิด (conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (presentation) (Swain, 1982: 95) ในส่วนที่เป็นความคิดของตัวละครนั้น เป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่สำคัญเพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลง สิ่งที่จะมากำหนดความคิดและจิตใจของตัวละครนั้นอยู่ที่ภูมิหลังของตัวละคร เช่น ชีวิตวัยเด็ก การศึกษา ฐานะความเป็นอยู่ ส่วนพฤติกรรมเป็นผลที่เกิดขึ้นโดยตรงจากความคิดและทัศนคติของตัวละคร

การศึกษาตัวละครในเรื่องเล่ามีการจำแนกตัวละครออกเป็นประเภทต่างๆ โดยมักอ้างอิงตามแนวคิดของ วลาดิเมียร์ พร็อพพ์ (Vladimir Propp) ที่ทำการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของนิทานรัสเซีย ซึ่งประกอบด้วยผู้ร้าย (the villain) ผู้ให้ (the donor) ผู้ช่วยเหลือ (the helper) เจ้าหญิง (the princess) ผู้ส่งสาร (dispatcher) พระเอก (the hero) และพระเอกจอมปลอม (the false hero) (ดังที่ได้อธิบายแนวคิดของพร็อพพ์ไว้ข้างต้น) ซึ่งตัวละครตามเกณฑ์ของพร็อพพ์นี้ หนึ่งตัวละครอาจมีมากกว่าหนึ่งบทบาท หรือตัวละครนั้นอาจจะเปลี่ยนแปลงตัวเองจากบทบาทหนึ่งไปสู่อีกบทบาทหนึ่งได้เช่นเดียวกัน การจัดกลุ่มตัวละครนี้อาจรวบประเภทให้น้อยลงดังเกณฑ์ที่เมห์ริง (Mehring, 1990) ใช้ในการจำแนกตัวละครโดยพิจารณาถึงบทบาทของตัวละครซึ่งเป็นตัวกลางในการสื่อสารแก่นของ

เรื่อง และเป็นส่วนประกอบโครงสร้างซึ่งจะทำให้เรื่องนำไปสู่การแก้ปัญหา โดยจำแนกออกเป็นประเภทต่างๆ ดังนี้

(1) บทเด่น (Protagonist) คือ บทบาทหลัก ที่เป็นตัวสื่อสารความเป็นแก่นเรื่อง เป็นบทบาทของตัวละครที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงมากที่สุด มีการพัฒนาและการเติบโต

(2) บทเสริม (Modifier) คือ บทบาทของตัวละครที่ส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเติบโตของตัวเด่น เป็นส่วนประกอบหนึ่งของตัวเด่น คอยแนะนำเรื่องใหม่ๆ ที่เป็นสาเหตุของสิ่งใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวเอก

(3) ศัตรู (Opponents) เป็นบทบาทของตัวละครที่เผชิญหน้ากับตัวละครในบทเด่น เป็นตัวละครที่เริ่มต้นเหตุการณ์ที่จะสร้างปัญหา ซึ่งก่อให้เกิดผลลัพธ์ทั้งดีและไม่ดี

(4) ตัวเร่ง (Catalyst) เป็นตัวแนะนำ สร้างสถานการณ์ ข้อมูลใหม่ๆ เพื่อให้เกิดการตอบรับจากบทเด่น แต่ไม่ใช่บทบาทที่จะเผชิญหน้าโดยตรงกับปัญหาพร้อมบทเด่น เป็นบทบาทที่ไม่ใช่ตัวกระทำหลัก

(5) บทสนับสนุน (Supporting) เป็นบทบาทหนึ่งที่เหมือนตัวเคลื่อนเพื่อการส่องสว่างและสร้างสีสันให้กับบทเด่น โดยช่วยให้รายละเอียดเรื่องภูมิหลัง และช่วยในการอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคต

(6) บทบาทประกอบ (Lesser Roles) คือ บทบาทของคนที่สร้างความจริงของสถานการณ์และจัดให้เกิดเนื้อหาสาระของโครงเรื่องโดยรวม เป็นบทเพิ่มสีสัน เป็นส่วนประกอบรอบๆ สถานการณ์ในเรื่อง

เกณฑ์ในการจำแนกประเภทตัวละครนี้สามารถใช้ได้หลายเกณฑ์ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการศึกษาและการนำไปใช้ อาทิ การจำแนกตัวละครจากเกณฑ์การเป็นผู้กระทำหรือผู้ถูกกระทำ โดย *ตัวละครผู้กระทำ (active character)* มีลักษณะเข้มแข็งพึ่งพาตัวเองได้ ไม่ถูกคุกคามหรือครอบงำจากบุคคลอื่นได้ง่าย มีเป้าหมายและการตัดสินใจเป็นของตัวเอง โดยมากเป็นตัวละครที่มีการศึกษาดีและมักเป็นเพศชาย ขณะที่ *ตัวละครผู้ถูกกระทำ (passive character)* เป็นตัวละครที่มีลักษณะอ่อนแอ ต้องพึ่งพาผู้อื่น หรือต้องอยู่ภายใต้การดูแลหรือการ

ควบคุมตัวละครอื่น ส่วนใหญ่มักเป็นผู้ด้อยการศึกษา มีฐานะหรือสถานะต่ำต้อย โดยมากเป็นผู้หญิงมากกว่าผู้ชาย

นอกจากนี้ ยังสามารถจำแนกตัวละคร เป็น *ตัวละครมิติเดียว (flat character)* หรือ *ตัวละครหลายมิติ (round character)* ตามแนวคิดของ E. M. Foster ซึ่งได้อธิบายไว้ใน *Aspects of the Novel* ว่า "ตัวละครมิติเดียว" เป็นตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะด้านเดียวหรือสองด้าน ไม่ซับซ้อนตลอดทั้งเรื่อง ไม่ว่าจะเจอสถานการณ์ บริบทแบบไหน ไม่มีการเจริญเติบโตหรือการเปลี่ยนแปลง เช่น ถ้าเป็นคนดี ก็จะดีตลอดทั้งเรื่อง ขณะที่ตัวละครแบบหลายมิติ (round character) จะมีความสลับซับซ้อน มีพัฒนาการเปลี่ยนไปตามประสบการณ์ที่เจอ ในบางครั้งการเปลี่ยนแปลงในตัวละครที่มีลักษณะเช่นนี้ อาจถึงขั้นที่ทำให้คนดูประหลาดใจ (*Encyclopedia Britannica,* 2019) ตัวอย่างงานวิจัยการเล่าเรื่องที่นำเกณฑ์นี้ไปใช้ในการวิเคราะห์คือ งานของ โฆษิต ศรีกฤษณรัตน์ (2553) เรื่อง *วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น* ซึ่งพบว่า การสร้างตัวละครในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นนั้น หากเป็นตัวละครฝ่ายตัวเอก ลักษณะตัวละครจะมีลักษณะกลม (round character) เป็นคนดีมีคุณธรรม แต่ก็มีความโกรธเกลียด เสียใจ ต้องการที่จะสังหารตัวโกง ซึ่งลักษณะเช่นนี้เอื้อให้ผู้เล่นสามารถระบุตัวเองไปอ้างอิงกับตัวละครหลักได้ ขณะที่ฝ่ายผู้ร้ายจะมีลักษณะตัวละครแบบแบน (flat character) มีพฤติกรรมชั่วร้ายที่คงที่ และมีเพียงบางเกมเท่านั้นที่จะบอกที่มาของความชั่วร้าย ซึ่งผลการศึกษาจากงานวิจัยชิ้นนี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการออกแบบมิติของตัวละครที่สัมพันธ์กับผู้ชมในการเล่าเรื่อง

ในการศึกษาตัวละครในการเล่าเรื่องนั้น ประเด็นที่น่าสนใจในการศึกษาก็คือ การสร้างภาพตัวแทน (representation) และภาพตายตัว (stereotyping) ในเรื่องเล่า โดยเฉพาะกลุ่มที่ถูกนิยามให้เบี่ยงเบนออกไปจากมาตรฐาน อาทิ ชนกลุ่มน้อย เพศทางเลือก เมียน้อย แม่วัยใส การประกอบสร้างความหมายในเรื่องเล่าบางครั้งยังสามารถประกอบสร้างความหมายให้ชนชาติหนึ่งมีฐานะที่อยู่เหนือกว่าอีกชนชาติได้อีกด้วย ดังจะเห็นได้จากภาพยนตร์อเมริกันแบบตะวันตก

(Western) ที่เล่าเรื่องการเผชิญหน้าระหว่างคนอเมริกันผิวขาวที่อพยพมาจากยุโรปกับคนอเมริกันพื้นเมือง (อินเดียนแดง) เพื่อสร้างความชอบธรรมให้แก่ฝรั่งที่เข้าไปรุกรานไล่แย่งชิงที่ทำกินของชาวอเมริกันพื้นเมือง จึงมีการประกอบสร้างความหมายผ่านเครื่องมือในการเล่าเรื่องจากมุมมองของฝรั่งผิวขาว และเมื่อนำแนวคิดในเรื่องความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (binary opposition) ของ เลวี-สเทราส์ มาทำการวิเคราะห์การประกอบสร้างบุคลิกตัวละคร พบว่า ภาพยนตร์ได้ประกอบสร้างบุคลิกตัวละครให้มีความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม โดยให้ชาวอเมริกันพื้นเมืองเป็นคนที่มาจากชนบท เชี่ยวชาญในการขี่ม้าและใช้ปืน ป่าเถื่อน ดุร้าย ไร้อารยธรรม รักอิสระ เป็นอาชญากร เลวร้าย ไม่ซื่อสัตย์ ทำทุกอย่างเพราะความโลภ เป็นตัวละครที่แข็งแกร่งกว่าตัวละครทุกตัวรอบๆ ตัว ยกเว้นพระเอก แต่สุดท้ายต้องพ่ายแพ้พระเอก ถูกพระเอกยิงตายในที่สุด ต่างจากชาวอเมริกันผิวขาวที่ถูกประกอบสร้างให้เป็นผู้มีอารยธรรม มีความศิวิไลซ์ เป็นผู้มาจากชนบทเข้าสู่เมือง แล้วหวนกลับสู่ชนบทอีกครั้งในตอนจบ เชี่ยวชาญในการขี่ม้า การใช้ปืน รักอิสระ ซื่อสัตย์ เป็นคนดี แข็งแกร่งกว่าตัวละครทุกตัวที่อยู่รอบตัว แต่ก็มีอดีตที่พัวพันกับอาชญากรรมบางอย่าง ภาพยนตร์ที่มีการประกอบสร้างลักษณะนี้ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง *Shane* (1953) (Ben-Shaul, 2007: 45-46)

การสร้างตัวละครยังไม่ได้จำกัดเฉพาะในงานประเภทเรื่องแต่งเท่านั้น งานที่อยู่ในกลุ่มเรื่องจริง อย่างงานข่าว ก็มีการนำเอากลวิธีในการสร้างตัวละครในการเล่าเรื่องในเรื่องแต่งไปใช้ ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ อดิสา วงศ์ลักษณพันธ์ (2542) ที่ศึกษา *การเล่าเรื่องในข่าวการเมืองของหนังสือพิมพ์ไทย* พบว่า หนังสือพิมพ์มีการให้สีสันกับบุคคลในข่าวจนทำให้บุคคลในข่าวมีสถานภาพเหมือนตัวละคร ที่ทำให้เรื่องราวของข่าวสามารถดำเนินไปได้อย่างมีอรรถรส หรือในงาน รัตนา ประยูรรักษ์ (2545) ที่ศึกษา *การประกอบสร้างความเป็นจริง และการตัดสินผู้ตกเป็นข่าวด้วยการเล่าเรื่องในหนังสือพิมพ์* ผลการศึกษาพบว่า ตัวละครในข่าวถูกประกอบสร้างความหมายให้มีลักษณะเช่นเดียวกับการสร้างตัวละครในงานประเภทบันเทิงผ่านกลวิธีต่างๆ อาทิ การเรียกตัวละครอย่างเปรียบเปรย โดยเรียกตัวละครซึ่งเป็นตระกูลนักการเมืองว่า “มาร” เรียกตัวละคร

อย่างบรรยายคุณลักษณะว่า “หมอทมิฬ” “มือปืนขี้แย” หรือด้วยการบรรยายตัวละครตามรูปลักษณ์ที่เห็น ซึ่งสื่อให้เห็นว่า หนังสือพิมพ์จะเป็นผู้ตัดสินผู้ตกเป็นข่าว ตัวอย่างในทิศทางบวก เช่น กรณีการบวชภิกษุณีของท่านธัมมนันทา หนังสือพิมพ์จะบรรยายว่า “...ฉายาธัมมนันทา หรือในอดีตคือ ดร.ฉัตรสุมาลย์ กบิลสิงห์ นักวิชาการด้านการศาสนาชื่อดัง อาจารย์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์” ในทางตรงกันข้าม หากเป็นไปในทิศทางลบ การบรรยายจะใช้ถ้อยคำที่โลดโผนเน้นความสะใจ แต่แปลความได้ตามตัวบท ดังกรณีข่าวอื้อฉาวของพระภิกษุรูปหนึ่งที่ถูกเรียกว่า “ผัวโล้น”

3. โครงเรื่อง

โครงเรื่องคือ โครงสร้างในการเล่าเรื่อง ซึ่งขึ้นต้นด้วยจุดเริ่มต้น (exposition) ที่มาจากความขัดแย้งระหว่างตัวละครหลัก ความขัดแย้งนี้จะถูกพัฒนาเข้มข้นขึ้นเป็นลำดับจนนำไปสู่จุดสุดขั้น (climax) แล้วจบเรื่องราวลงภายหลังจากปมปัญหาความขัดแย้งได้รับการแก้ไข (resolution) โครงสร้างรูปตัววีนี้ เป็นโครงสร้างมาตรฐานที่ปรากฏแพร่หลายในเรื่องเล่าหลายประเภท ซึ่งเราเรียกสูตรโครงเรื่องนี้ว่า เป็นโครงเรื่องแบบดั้งเดิม หรือโครงเรื่องแบบคลาสสิก กุสตาฟ เฟรย์แท็ก (Gustav Freytag) นักวิเคราะห์ชาวเยอรมันได้เสนอโครงสร้างในการเล่าเรื่องรูปตัววี สำหรับเรื่องบันเทิงคดี (fiction) (Giannetti, 1988: 305) โดยอธิบายว่า การลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องในเรื่องเล่าแทบทุกชนิดมี 5 ขั้นตอน ดังนี้

(1) การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร ฉาก สถานที่ เปิดประเด็นปัญหาหรือเผยปมขัดแย้งให้ชวนติดตาม อาจไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเหตุการณ์ตามเวลา อาจเริ่มจากตอนกลาง หรือย้อนจากตอนท้ายไปหาต้นก็ได้ เช่น เริ่มจากนางเอกในวัยชราผู้รอดชีวิตจากเหตุการณ์เรือไททานิกล่ม ไปสู่เหตุการณ์ขณะที่เรือไททานิกล่ม ดังปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง *Titanic*

(2) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องสมเหตุผล ปมปัญหาหรือความขัดแย้งทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์อยู่ในช่วงยุ่งยาก เช่น ความขัดแย้งระหว่างพระเอกและคู่หมั้นนางเอกที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ในเรือไททานิก

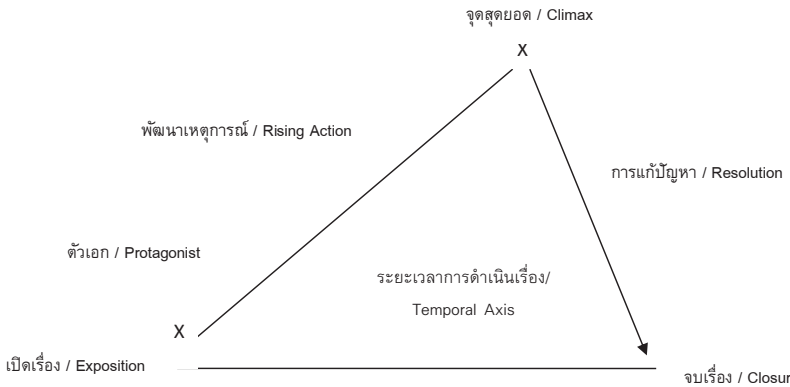
(3) ภาวะวิกฤติ (Climax) เกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ เช่น เหตุการณ์ในคืนที่เรือไททานิกล่ม พระเอกและคู่หมั้นตัดสินใจร่วมมือกันเพื่อให้นางเอกได้ลงเรือช่วยชีวิต

(4) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) สภาพหลังจากที่จุดวิกฤติผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำหรือประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป เช่น นางเอกขณะอยู่บนเรือช่วยชีวิตกับภาพเรือไททานิกที่ค่อยๆ จมลง ความโกลาหลของผู้คนที่ต่างทำให้ตัวเองรอดชีวิต

(5) การยุติของเรื่องราว (Ending) การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึง การสูญเสีย การจบแบบมีความสุข หรือการทิ้งท้ายให้คิดก็ได้ เช่น นางเอกในวัยชรานอนหวนคิดถึงพระเอกและเหตุการณ์เรือล่ม

ทั้งนี้ เราสามารถสรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องเป็นแผนภาพได้ดังนี้

ภาพที่ 1 โครงสร้างการเล่าเรื่องตามแนวคิดของ กุสตาฟ เฟรย์แท็ก (Gustav Freytag)



ที่มา: Louise Giannetti (1988: 305)

นอกจากคำอธิบายข้างต้นแล้ว ยังมีแนวทางการวิเคราะห์โครงเรื่องโดยโธโดรอฟและพร็อพพ์ ซึ่งมาจากการศึกษานิทานพื้นบ้านของรัสเซียมาใช้ในการศึกษา (ซึ่งได้อธิบายไปแล้วข้างต้น) อีกด้วย

โครงเรื่องเป็นสิ่งที่ปรากฏในงานสื่อทุกประเภท นอกเหนือไปจากงานประเภทเรื่องแต่ง เช่น ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ นวนิยาย และเรื่องสั้น ตัวอย่างงานวิจัยที่แสดงให้เห็นว่า โครงเรื่องปรากฏแม้จะเป็นในพื้นที่ของข่าว จากการศึกษาของ ปวีณา ศิริกุล (2547) เรื่อง *การเล่าข่าวในรายการเสียงนกเสียงกา ของ ทวน ทักษิณ* ซึ่งพบว่า โครงสร้างการเล่าข่าวมีองค์ประกอบ 3 ส่วน ได้แก่ การเริ่มต้น เนื้อเรื่อง และการจบเรื่อง โดยการเริ่มต้นด้วยการอ้างที่มาของข่าว บุคคลผู้ให้ข่าว เนื้อข่าวราชการ หรือเล่าโดยไม่อ้างที่มา แต่เสริมด้วยความคิดเห็นของผู้เล่าข่าว ส่วนเนื้อเรื่องเล่าตามลำดับเหตุการณ์ แสดงปมปัญหา การดำเนินการของเจ้าหน้าที่ตำรวจ โดยแทรกความคิดเห็นของตน และใช้บทสนทนาสวมบทบาทเป็นบุคคลในข่าว ในตอนท้ายข่าวส่วนใหญ่จบด้วยการแสดงความคิดเห็นให้ข้อคิด ข้อสังเกต โดยไม่ได้มุ่งตำหนิผู้ก่อเหตุ แต่พยายามชี้แนะแนวทางป้องกัน แนวทางในการแก้ไขปัญหา และงานของ รัตนา ประยูรรักษ์ (2545) เรื่อง *การประกอบสร้างความเป็นจริงและการตัดสินผู้ตกเป็นข่าวด้วยการเล่าเรื่องในหนังสือพิมพ์* ที่พบว่า โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการประกอบสร้างความจริงในเชิงตัดสินผู้ตกเป็นข่าว ด้วยวิธีการบรรยายเรื่องร่วมกับองค์ประกอบอื่นๆ เช่น ฉาก ตัวละคร บทพูด การกระทำ โดยจัดโครงเรื่องในลักษณะของการเลือกนำเสนอเหตุการณ์ และนำมาร้อยเรียงให้เกิดความสัมพันธ์ของเหตุการณ์จนทำให้เกิดความคิดรวบยอดต่อผู้ที่ตกเป็นข่าว

นอกจากนี้ งานวิจัยบางชิ้นยังแสดงให้เห็นว่า โครงเรื่องสามารถปรับเปลี่ยนได้ ขึ้นกับลักษณะของสื่อและจุดมุ่งหมายของผู้สร้างสรรค์ และโครงเรื่องแบบนิทานพื้นบ้านนั้น ยังคงสามารถใช้อธิบายในการเล่าเรื่องในสื่อใหม่แบบเกมได้เป็นอย่างดี ดังจะพบในงานวิจัยของ โฆษิต ศรีกฤษณรัตน์ (2553) เรื่อง *วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น* ซึ่งใช้แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องของพร็อพพ์ในการศึกษา ผลการศึกษาพบว่า

กลวิธีการเล่าเรื่องในเกมมี 2 ลักษณะ แบบแรกมีความใกล้เคียงกับนิทานพื้นบ้านของรัสเซียตามแนวคิดของพร็อพพ์ แต่จะมีพฤติกรรมบางอันที่สำคัญหายไป ซึ่งปกติจะเป็นตอนจบของนิทาน เช่น การขึ้นครองบัลลังก์หรือการแต่งงาน เพื่อให้ผู้เล่นเกมรู้สึกว่า เกมจะไม่มีวันจบ ผู้เล่นสามารถเล่นใหม่ได้ตลอดเวลา และแบบที่ 2 ค่อนข้างแตกต่างออกไปจากนิทานพื้นบ้านรัสเซีย โดยเริ่มต้นมาจะไม่ปรากฏพฤติกรรมของตัวโกง แต่ตัวเอกจะออกเดินทางตามความสมัครใจของตนเอง ไม่เน้นการต่อสู้กับตัวโกง แต่เน้นการต่อสู้กับผู้อื่น

โครงเรื่องในเรื่องเล่ายังเป็นที่ซุกซ่อนกรอบความคิดหรืออุดมการณ์บางอย่างไปสู่ผู้ชม ผ่านการพัฒนาเรื่องเล่าและตอนจบของเรื่องเล่า ดังปรากฏในงานศึกษาของ ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน (2539) ที่ทำการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี โดยใช้เกณฑ์โครงเรื่องแบบคลาสสิก พบว่า โครงสร้างการเล่าเรื่อง 3 รูปแบบนั้น สะท้อนความเห็นของผู้สร้างที่มีต่อปัญหาของสตรี โดย (1) โครงเรื่องที่มีการจัดเรียงตามภาวการณ์ ประกอบด้วยภาวะ 4 ภาวะ ตั้งแต่ภาวะดุลยภาพ ภาวะวิกฤติ การปรับสภาพ และการกลับคืนสู่ความสงบนั้น สะท้อนความคิดของผู้เล่าเรื่องที่มองเรื่องราวต่างๆ เป็นสูตรสำเร็จ มองโลกในแง่ดี กล่าวคือ ปัญหาผู้หญิงเกิดมาจากสังคม หรือความขัดแย้งระหว่างเพศ และเมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นปัญหานั้น ก็จะมีวิธีการแก้ไข แล้วนำไปสู่ความสงบในที่สุด (2) โครงเรื่องที่ตัดภาวะดุลยภาพตอนแรกออกไป เริ่มเรื่องด้วยภาวะวิกฤติ แล้วปรับสภาพกลับคืนสู่ความสงบอีกครั้ง สะท้อนความคิดผู้เล่าเรื่องที่มองว่า เพศหญิงเป็นเพศที่เกิดขึ้นมาพร้อมกับปัญหา เพราะสังคมถือชายเป็นใหญ่ แต่ก็มีวิธีการในการแก้ไขปัญหาซึ่งผู้หญิงต้องค้นหา และเมื่อค้นพบแล้ว ก็จะสามารถพาผู้หญิงออกจากความทุกข์ได้ (3) โครงเรื่องที่มีสลับภาวการณ์ โดยนำตอนจบมาขึ้นก่อน จะทำให้เห็นปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน เห็นภาพรวมของปัญหา แสดงให้เห็นว่า ผู้เล่าเรื่องเชื่อว่าการจะเข้าใจปัญหาของสตรีนั้น ต้องมองปัญหาจากภาพรวม มองทั้งระบบจึงจะสามารถเข้าใจปัญหา เพราะปัญหาของผู้หญิงนั้นไม่ได้เกิดจากเพศตรงข้ามแต่เพียงอย่างเดียว แต่อาจเกิดจากสังคมหรือธรรมชาติของเพศ

นอกจากนี้ ยังพบในงานวิจัยของ ขจิตขวัญ กิจวิสาละ เรื่อง *การศึกษาการเล่าเรื่องผู้ขัดขืนอำนาจในภาพยนตร์ไทยระหว่างปี พ.ศ. 2513-2550* พบว่า ตอนจบ ของภาพยนตร์เป็นเครื่องมือที่สำคัญในการสนับสนุนอุดมการณ์หลักหรืออุดมการณ์ขัดขืน/ต่อสู้ ภาพยนตร์ที่สนับสนุนอุดมการณ์หลักจะนำตอนจบไปใช้ในลักษณะของการลงโทษผู้ที่ฝ่าฝืนอำนาจของสังคม หรือให้รางวัลกับผู้ที่รักษาโครงสร้างอำนาจของสังคมนั้นไว้ ในทางตรงกันข้าม อุดมการณ์ขัดขืน/ต่อสู้จะนำไปใช้ในลักษณะของการให้รางวัลกับผู้ที่ลุกขึ้นมาขัดขืน/ต่อสู้กับอำนาจของสังคม และลงโทษผู้ที่ยอมจำนนกับระบบโครงสร้างอำนาจของสังคม ทั้งนี้ บทลงโทษที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้น จะเข้มข้นมากน้อยแตกต่างกันไป ขึ้นอยู่กับประเด็นในการต่อสู้ว่าต่อสู้ในเรื่องใด เนื่องจากความเข้มข้นในการลงโทษจะไม่เท่ากัน เช่น ถ้าต่อสู้ประเด็นความเป็นเพศที่สามอาจได้รับรางวัลเป็นความสำเร็จในการต่อสู้ แต่ถ้าเป็นการต่อสู้ด้วยคนต่างชาติต่างศาสนาแล้ว ภาพยนตร์มักจบด้วยการลงโทษอย่างรุนแรงและการจำแนกแยกแยะ (exclusion) ออกไปจากสังคมอย่างสิ้นเชิง

4. แก่นเรื่อง/ แก่นความคิด (Theme)

แก่นเรื่องคือ ความคิดหลักในการเล่าเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ในการสร้างสรรค์เรื่องเล่าประเภทต่างๆ แก่นเรื่องเป็นจุดรวมที่เป็นศูนย์กลางของเรื่อง เช่น ในการเล่าเรื่องประเภท “ข่าว” เราสามารถพบแก่นเรื่องได้ในส่วนนำของข่าว หรือในภาพยนตร์ แก่นเรื่องเป็นตัวกำกับว่าเรื่องราวควรจะจบแบบไหน ตัวละครควรจะแสดงอย่างไร ควรจะตัดต่ออย่างไร เพลงที่ใส่เข้ามาควรจะเป็นแบบไหน ทุกอย่างจะถูกผสมผสานเข้ากันอย่างไร ชื่อเรื่องควรจะเป็นแบบไหน จนถึงภาพยนตร์ควรจะถูกปล่อยฉายแบบใด (Boggs, 2003: 20) ในมุมของผู้รับสาร การจะเข้าใจว่าแก่นเรื่องนี้คืออะไรควรพิจารณาจากตอนจบ นอกจากนี้ ยังสามารถสังเกตได้จากองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการสังเกตชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร ค่านิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเรื่อง แก่นเรื่องในเรื่องเล่าอาจเป็นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม ความ

เป็นจริงตามธรรมชาติของมนุษย์ ปัญหาสังคม การต่อสู้เพื่อศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ ความซับซ้อนในความสัมพันธ์ของมนุษย์ หรือคำถามเชิงศีลธรรมหรือปรัชญา

อีกกลวิธีหนึ่งเพื่อให้ผู้ชมเข้าถึงแก่นเรื่องในการเล่าเรื่องในสื่อบันเทิงคือการใช้หลักการของคู่ตรงข้ามที่ขัดแย้ง (binary opposition) ดังที่พบในงานวิจัยของ มาโนช ชุ่มเมืองปัก (2547) ที่ทำการศึกษา *การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดนิยมเรื่องบุญชู* ที่ใช้หลักการของคู่ตรงข้ามที่ขัดแย้งระหว่างความมีน้ำใจกับความไม่มีน้ำใจมาสร้างความหมาย โดยให้ตัวละครเอกบุญชู ผู้มีน้ำใจในทุกภาคต้องเผชิญกับตัวละครที่ไร้น้ำใจในรูปแบบและระดับความเข้มข้นที่แตกต่างกัน

ในระดับที่ลึกลงไปยิ่งกว่านั้น แก่นเรื่องยังมักเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการธำรงรักษาอุดมการณ์หลักของสังคม ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ บงกช เศวตามร์ (2533) เรื่องการศึกษา *การสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์ไทยกรณีตัวละครหญิงที่มีลักษณะเบี่ยงเบน* ที่แสดงให้เห็นถึงการใช้แก่นความคิดหลักในการธำรงรักษาค่านิยมเดิมในสังคม โดยใช้วิธีนำเสนอตัวละครในมุมกลับเป็นตัวละครหญิงที่เบี่ยงเบนไปจากค่านิยมการเป็นผู้หญิงที่ดีของสังคม เพื่อตอกย้ำค่านิยมการเป็นผู้หญิงที่ดีให้แข็งแรงมากยิ่งขึ้นผ่านตอนจบของเรื่อง เช่น แม่ที่เลือกรักษาชื่อเสียงของวงศ์ตระกูลมากกว่าความเป็นแม่ ก็ต้องพบความเดียวดายของชีวิต หรือผู้หญิงที่เลือกเป็นตัวของตัวเองมากกว่าที่จะตามสามี สุดท้ายชีวิตคู่จะมีปัญหา

5. ความขัดแย้ง

เรื่องเล่าคือ การสานเรื่องราวบนความขัดแย้ง ดังเช่นที่ มูลเลอร์และวิลเลียมส์ (Muller and Williams, 1985: 42-43) ได้ให้คำอธิบายไว้ใน *Introduction to Literature* ว่า “โครงเรื่องคือการลำดับเหตุการณ์หรือพฤติกรรมอย่างต่อเนื่องซึ่งเหตุการณ์หรือพฤติกรรมนั้นจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งต่างๆ” โดยความขัดแย้งนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

- *ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน* คือ การที่ตัวละคร 2 ฝ่ายไม่ลงรอยกัน ซึ่งก็คือ พระเอก/นางเอกกับผู้ร้าย แต่ละฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน

- *ความขัดแย้งภายในจิตใจ* เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละคร ตัวละครจะมีความสับสนหรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำอย่างที่คิดไว้ เช่น ความรู้สึกขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม การเลือกกระทำตามหน้าที่หรือความรักของตัวละคร

- *ความขัดแย้งกับพลังภายนอก* เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย เช่น ตัวละครเอกกับภัยสึนามิ หรืออาจจะเป็นความขัดแย้งกับสภาพสังคม เช่น ชายหนุ่มจากชนบทที่ต้องเข้ามาใช้ชีวิตอยู่ในเมือง

ทั้งนี้จะเห็นได้ว่า เรื่องเล่าทั้งประเภทที่เป็นเรื่องแต่งอย่างภาพยนตร์ละคร หรือเรื่องจริงไม่ว่าจะเป็นข่าวหรือสารคดีก็ดี ล้วนแต่เป็นการเล่าเรื่องที่สานเรื่องอยู่บนความขัดแย้งทั้งสิ้น และเป็นความขัดแย้งใน 3 ประเภทที่ได้กล่าวมาข้างต้น ซึ่งบางเรื่องเล่าอาจเป็นความขัดแย้งหลายๆ แบบปนกันไป ในการสร้างสรรค์เรื่องเล่านั้น จุดเริ่มต้นของเรื่องเล่ามักจะเริ่มด้วยการให้ตัวละครต้องเผชิญกับสภาวะขัดแย้ง ซึ่งอาจเป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม สภาวะแวดล้อมตามธรรมชาติ หรืออาจจะเป็นความขัดแย้งหลายๆ อย่างที่ตัวละครต้องเผชิญพร้อมกัน การดำเนินเรื่องช่วงต่อมาก็คือ การแก้ปัญหาความขัดแย้งต่างๆ ที่ตัวละครต้องเผชิญ ดังนั้นความขัดแย้งจึงเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

การดำเนินเรื่องภายใต้ความขัดแย้งนี้สามารถอธิบายได้แนวคิดเกี่ยวกับวิธีแบ่งขั้วตรงข้าม (binary opposition) ของเลวี-สเทราส์ (Levi-Strauss, 1955: 423-444) ซึ่งตั้งอยู่บนความเชื่อพื้นฐานว่า มนุษย์สามารถที่จะเข้าใจโลกได้โดยการแบ่งสิ่งต่างๆ ออกเป็นส่วนๆ เพื่อเปรียบเทียบกัน โดยสามารถแบ่งกลุ่มออกเป็น 2 ส่วนเพื่อเปรียบเทียบกัน อาทิ ผู้ชาย (male)-ผู้หญิง (female) แข็งแรง (strong)-อ่อนแอ (weak) ใช้เหตุผล (rational)-ใช้อารมณ์ (emotional) เชื่อถือได้

(reliable)-เชื่อถือไม่ได้ (unreliable) วิธีการสร้างความหมายด้วยวิธีแบ่งขั้วตรงข้ามนี้กลายเป็นวิธีสำคัญที่ผู้สร้างเรื่องเล่าใช้ในการสื่อความหมาย ซึ่งหลังจากแบ่งขั้วออกเป็น 2 ฝ่ายแล้ว ขั้นต่อมาก็จะเป็นการกำหนดชั้นของคุณค่าลงในขั้วความสัมพันธ์ (hierarchy of value) ว่า ฝ่ายไหนจะเหนือกว่าฝ่ายไหน ดังจะเห็นได้ในการประกอบสร้างบุคลิกของตัวละครเอกนั้น ต้องอาศัยความชั่วร้ายของตัวละครฝ่ายตรงข้ามหรืออีกตัวละครเข้ามาเป็นตัวเปรียบ ดังที่ได้อภิปรายประเด็นนี้ไว้ในหัวข้อตัวละคร หากนำแนวคิดข้างต้นไปวิเคราะห์ภาพยนตร์แนวคาวบอย/ตะวันตก ก็จะสามารถแบ่งขั้วต่างๆ ในภาพยนตร์ได้ ดังนี้

คนเมือง	อินเดียนแดง
ผิวขาว	ผิวดำแดง
คริสเตียน	ปาแกน
อ่อนโยน	ป่าเถื่อน
อ่อนแอ	แข็งแรง
สวมเสื้อผ้า	เปลือย

ในการศึกษาความขัดแย้งในภาพยนตร์นั้น นอกจากการศึกษาค้นคว้าว่า ความขัดแย้งที่นำเสนอนั้นเป็นความขัดแย้งประเภทใดบ้าง ระหว่างความขัดแย้งระหว่างคนกับคน ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคมหรือธรรมชาติแล้ว งานวิจัยด้านภาพยนตร์ส่วนหนึ่งเริ่มตั้งคำถามในการทำหน้าที่ของปมขัดแย้งในเรื่องเล่าที่นอกเหนือไปจากการสร้างความบันเทิง เช่น งานของ สุภา จิตติวสุรัตน์ (2545) ซึ่งทำการศึกษา *การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ความเป็นจริงในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง* พบว่า ปมขัดแย้งนั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ผู้สร้างใช้ในการประกอบสร้างความเป็นจริงในภาพยนตร์ เพื่อรื้อความหมายเดิมและสร้างความหมายใหม่ (mode of deconstruction and reconstruction) เพราะปมขัดแย้งนั้นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะผลักดันให้เกิดการพัฒนาเหตุการณ์เรื่องราวต่างๆ ตามมา แม้เรื่องเล่าอาจจะเป็นเรื่องเดียว แต่ผู้สร้างสามารถที่จะสร้างปมขัดแย้งในเรื่องเล่าแตกต่างกันออกไป เช่น เรื่องราวของแม่นาคในอดีตนั้น สื่อภาพยนตร์หรือ

สื่อละครก็ดี มักเล่าให้เป็นความขัดแย้งระหว่างคนกับผีแม่นาค แต่ในภาพยนตร์เรื่อง *นางนาก* ได้สร้างปมขัดแย้งขึ้นมาใหม่เป็น “นางนากกับความตาย” (คนกับธรรมชาติ) ซึ่งความขัดแย้งสามารถคลี่คลายลงได้ในที่สุด เมื่อนางนากเกิดความเข้าใจและยอมรับในธรรมชาติของมนุษย์ว่า เราไม่สามารถหลีกหนีความตายพ้น หรือในงานวิจัยของ ขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2553) ซึ่งศึกษาความหมายของการขัดขืนอำนาจของสังคมผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทย ก็ได้อธิบายถึงกลยุทธ์หนึ่งที่ใช้ในการครอบงำอุดมการณ์หลัก นั่นคือ การไม่บอกคู่ขัดแย้ง/ศัตรูที่แท้จริง บิดเบือนให้ผู้ที่น่าจะเป็นศัตรูที่แท้จริงกลายเป็นผู้มีพระคุณที่ตัวละครต้องทดแทนพระคุณหรือมิตร นอกจากนี้ ยังอาจลดทอนระดับปัญหาที่ตัวละครเผชิญให้เป็นความขัดแย้งภายในจิตใจตัวเองหรือความขัดแย้งระหว่างปัจเจกกับปัจเจก มากกว่าที่จะเล่าว่าเป็นความขัดแย้งระหว่างปัจเจกกับโครงสร้างสังคม

ข้อค้นพบข้างต้นที่เผยให้เห็นว่า การปราศจากคู่ขัดแย้ง ความไม่มีตัวตนของคู่ขัดแย้ง นับเป็นกลยุทธ์หนึ่งที่สำคัญของฝ่ายผู้มีอำนาจ ซึ่งข้อสรุปเช่นนี้มีความสอดคล้องกับผลการศึกษาของ พิไลวรรณ ซิบยก (2549) เรื่อง *การถ่ายโยงข่าวในสื่อมวลชน* ซึ่งศึกษาสัมพันธบทที่เกิดขึ้นในงานข่าว จากข่าว 7 ข่าว จากสื่อ 4 ประเภท ได้แก่ หนังสือพิมพ์ *มติชน* รายการข่าวภาคค่ำของวิทยุกรมประชาสัมพันธ์ รายการโทรทัศน์ *เรื่องเด่นเย็นนี้* และหน้าเว็บไซต์ sanook.com ซึ่งผลการศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับความขัดแย้งนั้น ผู้วิจัยพบว่า ขณะที่การนำเสนอข่าวการเมืองของ *มติชน* และเว็บไซต์ sanook.com มีพาดหัวข่าวที่รุนแรง โลดโผน ตื่นเต้น น่าติดตาม มองเห็นความขัดแย้ง แต่รายการ *เรื่องเด่นเย็นนี้* นำเสนอแต่ประเด็นสำคัญ แต่ไม่เน้นความขัดแย้ง ส่วนวิทยุภาคค่ำของกรมประชาสัมพันธ์ พาดหัวธรรมดา เรียบง่าย เน้นการนำเสนอผลงานรัฐบาล และไม่นำเสนอความขัดแย้ง

6. เทคนิคภาพและเสียง

กล้องในทัศนะของฟูโกต์ (Michel Foucault) นั้น ถือว่าเป็นเทคโนโลยีทางอำนาจที่ใช้ในการจับจ้อง (gaze) และให้ความหมายกับสิ่งต่างๆ ดังนั้น

การใช้กล้องจับภาพ การใช้เทคนิคทางภาพในรูปแบบต่างๆ จึงเท่ากับเป็นการใช้อำนาจในการใส่ความหมายหรืออุดมการณ์ทางสังคมบางอย่างเข้าไปในการนำเสนอ เช่น การเลือกที่จะจับภาพอะไร และไม่จับภาพอะไร การใช้มุมกล้องมุมต่ำมุมสูง การใช้ขนาดภาพ การเลือกใช้แสง การตัดต่อภาพ

การใช้ภาพในการเล่าเรื่องมักจะอธิบายในประเด็นว่าการใช้ภาพ ใช้มุมกล้อง การจัดองค์ประกอบภาพเช่นนี้จะให้ความรู้สึกเช่นไรกับผู้ชม แต่มักจะไม่ได้อธิบายถึงความหมายที่ซ่อนอยู่ในนั้น แต่แท้จริงแล้วเทคนิคทางด้านภาพนั้นยังสามารถสื่อความหมายในระดับที่ลึกลงไปอีก ดังเช่นที่เบอร์เกอร์ (Arthur Asa Berger) ได้ให้คำอธิบายถึงการสื่อความหมายของเทคนิคทางภาพทั้งขนาดภาพและการตัดต่อที่ใช้ในสื่อโทรทัศน์ ตามกรอบคิดของแฟร์ดินองด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure) ที่อธิบายเรื่องกระบวนการสร้างความหมาย (signification) ไว้ดังนี้

ตารางที่ 2 เทคนิคภาพและการสื่อความหมาย

ตัวหมาย (Signifier)	ลักษณะของภาพ	ตัวหมายถึง (Signified) การสื่อความหมาย
close-up shot	เฉพาะใบหน้า	สื่อความหมายถึงความใกล้ชิด สนิทสนม
medium shot	เกือบเต็มตัว	สื่อความหมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
long shot	แสดงให้เห็นถึงฉากและลักษณะของตัวละคร	สื่อความหมายถึงลักษณะรวมๆ โดยทั่วไป
full shot	ภาพเต็มตัวของตัวละคร	แสดงความสัมพันธ์กับสังคม
pan down	กล้องแทนสายตาจากที่สูงแล้วมองต่ำลงมา	สื่อความหมายถึงการมีอำนาจหรือผู้มีอำนาจ

ตารางที่ 2 เทคนิคภาพและการสื่อความหมาย (ต่อ)

ตัวหมาย (Signifier)	ลักษณะของภาพ	ตัวหมายถึง (Signified) การสื่อความหมาย
pan up	กล้องแทนสายตาจากที่ต่ำแล้วมองขึ้นไปข้างบน	สื่อความหมายถึงความอ่อนแอ ความต่ำต้อย
zoom in	กล้องเคลื่อนเข้า	เพื่อสื่อความหมายในการเน้นถึงบางสิ่งบางอย่าง, การสำรวจ
fade in	ภาพค่อยๆ ปรากฏขึ้นจากจอว่างๆ	สื่อความหมายถึงการเริ่มต้น
fade out	ภาพเลื่อนออกจนเป็นจอว่างๆ	สื่อความหมายถึงการสิ้นสุด
cut	เปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปเป็นอีกภาพหนึ่ง	สื่อความหมายถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันหรือความตื่นเต้น
wipe	ภาพค่อยๆ เปลี่ยนไป	สื่อความหมายถึงการสรุป

ที่มา: Berger (1997: 26-27)

ตัวอย่างงานวิจัยที่ได้วิเคราะห์องค์ประกอบด้านภาพและเสียงในการสื่อความหมาย ได้แก่ งานของ สุภา จิตติวสุรัตน์ (2545) ซึ่งทำการศึกษาเรื่อง *การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ความเป็นจริงในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง* พบว่า ภาพและเสียงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการประกอบสร้างความจริง โดยการจัดโทนสี โทนแสงของภาพให้ดูซีด ไม่เน้นสีที่ตัดกัน เหมือนย้อนอดีต หรือมีการเคลื่อนไหวกล้องภาพยนตร์แบบช้าๆ และการใช้โทนแสงแบบโลว์คีย์ (low

key) เพื่อสร้างบรรยากาศความน่าสะพรึง (สุภา จิตติวสุรัตน์, 2545: 179) ในด้านเทคนิคเสียง อย่างเสียงดนตรีจังหวะเร่งเร้าเพื่อสร้างความฮึกเหิมให้ตัวละคร ส่วนเสียงประกอบต่างๆ เช่น เสียงยิงปืน จักจั่น เพื่อสร้างบรรยากาศของภาพให้ดูเหมือนจริงและคล้อยตามภาพที่เห็น (สุภา จิตติวสุรัตน์, 2545: 180) หรืองานของ ศิริมิตร ประพันธ์ธุรกิจ (2551) ที่วิเคราะห์ว่า ในภาพยนตร์เรื่อง *หมากเตะโลกตะลึง* นั้น ผู้สร้างได้ประกอบสร้างความเป็นจริงผ่านเทคนิคทางภาพ โดยประกอบสร้างความหมายให้ไทยกับโลกมีความเจริญเท่าเทียมกัน แต่เมื่อเปรียบเทียบกับลาว ไทยมีความเจริญมากกว่า โดยมีวิธีการคือ เมื่อเป็นมุมมองของภาพที่ไทยมีต่อลาว จะเป็นการใช้ภาพปกติ มุมปกติ แต่หากเป็นไทยกับต่างประเทศจะใช้เทคนิคทางภาพเพื่อสร้างความยิ่งใหญ่อลังการ ได้แก่ เทคนิคภาพกว้าง มุมสูง มุมต่ำ และใช้การเคลื่อนกล้องเพื่อสื่อความหมายถึงความยิ่งใหญ่อลังการ เช่น ในฉากสนามกีฬาในต่างประเทศตอนเปิดเรื่อง ซึ่งเป็นการแข่งขันฟุตบอลระหว่างไทยกับอังกฤษนั้นมีการใช้ภาพกว้างมาก (extreme long shot) ภาพมุมต่ำ (low camera angle) และเคลื่อนกล้องเข้า (dolly in) การตัดต่อด้วยเทคนิคภาพช้า (slow motion) และการต่อเติมภาพหลังคารอบอัฒจันทร์ด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก (ศิริมิตร ประพันธ์ธุรกิจ, 2551: 226) นอกจากนี้ ในงานของ ขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2553) ซึ่งศึกษาความหมายของการขัดขืนอำนาจของสังคมผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทย ยังพบว่า ภาพและการตัดต่อเป็นเครื่องมือที่สามารถใช้ในการลงโทษหรือให้รางวัล โดยอุดมการณ์หลักจะใช้ภาพและการตัดต่อในลักษณะของการลงโทษผู้ที่ฝ่าฝืนอำนาจของสังคม และเพื่อทำการควบคุมผู้คนในสังคม ในลักษณะของความรุนแรงเชิงสัญญะผ่านองค์ประกอบด้านภาพ และเทคนิคด้านภาพยนตร์ เป็นกลไกประเภทไม้นวม ที่ทำหน้าที่ครอบงำทางความคิดหรืออุดมการณ์ (ideological apparatus) ขณะเดียวกันภาพที่เต็มไปด้วยการลงโทษที่จัดเป็นความรุนแรงเชิงสัญญะนี้ก็เสมือนเป็นกลไกการปราบปราม/ไม้แข็ง (repressive apparatus) อยู่ในที ภาพของการลงโทษจึงแสดงถึงการทำงานร่วมกันระหว่างกลไกทั้งสอง โดยผู้ชมอาจไม่ทันได้รู้สึกตัวว่า ตนเองกำลังรับสารในส่วนของบทลงโทษสำหรับผู้ที่ลุกขึ้นมาขัดขืนอำนาจของสังคม ส่วน

ในด้านเสียงนั้นพบว่า เพลงในภาพยนตร์ถูกใช้ในการสื่อความคิดของผู้เล่าเรื่องต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ตีความเหตุการณ์และชี้นำความคิดและอารมณ์ของผู้ชม เช่น การตัดสินพฤติกรรมของตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง *เทวดาเดินดิน* (2518) เนื้อเพลงร้องว่า "... เป็นเทวดาเดินดิน กินข้าวแกง จึงมีเรี่ยวแรง ยังไปตามผืนดินเป็นคนธรรมดา แต่ทำมาหากิน คุณธรรมโบยบิน จึงหากินที่ต่ำรา..."

7. ฉาก

ฉาก หมายถึง เวลาและสถานที่ที่เกิดขึ้นในเรื่องเล่า เดวิด เฮอร์แมน (David Herman) เรียกเวลาและสถานที่ในภาพยนตร์ว่า "story world" ขณะที่ มิคาอิล บัคติน (Mikhail Bakhtin) เรียกว่า "chronotope" อันสื่อความหมายถึงเวลาและสถานที่ในเรื่องเล่า ฉากสัมพันธ์กับเรื่องเล่า โดยสื่อสารถึง *ปัจจัยด้านเวลา (temporal factors)* อันเป็นช่วงเวลาที่เนื้อเรื่องเกิดขึ้น *ปัจจัยทางด้านภูมิศาสตร์ (geographic factors)* เป็นสถานที่ทางกายภาพที่รวมคุณลักษณะบางอย่าง เช่น ผืนดิน สภาพอากาศ หรือความหนาแน่นของประชากร และปัจจัยทางกายภาพอื่นๆ ในสถานที่ที่เรื่องราวนั้นเกิดขึ้น ซึ่งอาจจะส่งผลต่อตัวละคร และการกระทำของตัวละครในเรื่อง *ปัจจัยทางเศรษฐกิจและโครงสร้างทางสังคม* ที่เกิดขึ้นตามสภาพแวดล้อมในเรื่อง รวมถึงประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม และธรรมเนียมปฏิบัติในสังคมที่เรื่องราวนั้นเกิดขึ้น (Boggs and Petrie, 2003: 100)

ฉากได้กลายเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการเล่าเรื่อง เป็นเครื่องมือในการประกอบสร้างความหมาย เพื่อสื่อความหมายบางอย่าง ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน (2539) ซึ่งทำการศึกษา *โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี* ได้วิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์ที่ตัวละครหญิงเข้าไปเกี่ยวข้องกับฉากภายนอก ไม่ว่าจะเป็นสถานที่ทำงาน ท้องถนน มากกว่าฉากภายในบ้าน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าบทบาทของผู้หญิงนั้นไม่ได้ถูกจำกัดให้อยู่แต่ภายในบ้านเท่านั้น แต่ได้มีการเปลี่ยนแปลงบริบทไปสู่โลกภายนอก ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการต่อสู้ทางความหมายของผู้หญิงผ่านฉาก และในงานของ ขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2553) ที่วิเคราะห์ว่า ฉากกลายเป็นเครื่องมือในการสร้างพื้นที่จริงๆ

ลวงๆ ของอุดมการณ์ อาทิ การนำเรื่องเล่าซึ่งเป็นเรื่องแต่งเกิดขึ้นภายใต้ฉากหลังที่เป็นกรุงเทพมหานคร ซึ่งอาจทำให้ผู้ชมคิดว่าเรื่องที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเรื่องชีวิตคนคนหนึ่งในกรุงเทพมหานครจริงๆ แม้กระทั่งงานในประเภทข่าวก็สามารถใช้ฉากในการสร้างความรู้สึกให้แก่ผู้ชมเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากงานวิจัยของ พิษณุรักษ์ ปิตาทะสังข์ (2548) เรื่อง *การเล่าเรื่องและการสร้างความจริงทางสังคมในข่าวคลื่นยักษ์สึนามิ* ผลการศึกษาในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับฉากพบว่า หนังสือพิมพ์มีโครงสร้างตามแบบแผนการเล่าเรื่องอย่างชัดเจน โดยใช้ตัวละครที่แบ่งออกเป็นฝ่ายต่างๆ ใช้ฉากซ้ำไปซ้ำมา กระตุ้นอารมณ์ด้วยภาษาที่ทำให้เห็นภาพพจน์ราวกับอยู่ในเหตุการณ์ ข่าวคลื่นยักษ์สึนามิจึงเต็มไปด้วยอารมณ์เศร้า ตื่นตะลึง หวาดกลัวมากเกินไป การสร้างความจริงผ่านการเล่าเรื่องในประเด็นความจริงเชิงหายนะและความสูญเสีย โดยเน้นย้ำภาพของความสูญเสีย ความตื่นตระหนก เศร้าสลด การประณามธรรมชาติ ด้วยการบรรยายฉากซ้ำๆ เน้นความสูญเสียด้วยถ้อยคำที่สื่อความหมายถึงความตายและความเศร้าสลด

องค์ประกอบในการเล่าเรื่องทั้งหมดนี้ ยังคงเป็นองค์ประกอบที่ถูกใช้ในการศึกษาการเล่าเรื่องในปัจจุบัน ซึ่งในการศึกษาผู้วิจัยต้องสามารถที่จะถอดความหมายโดยนัยที่ซ่อนอยู่ และสามารถเชื่อมโยงว่า มันเกี่ยวข้องกับประเด็นที่ศึกษาอย่างไร ตลอดจนเลือกใช้แนวคิดทฤษฎีที่เหมาะสมกับโจทย์ในการศึกษา

การศึกษาการเล่าเรื่องในงานวิจัยด้านสื่อสารศึกษาของไทย

การศึกษาเรื่องเล่าในงานวิจัยไทยในที่นี้นั้น พิจารณาเฉพาะงานวิจัยที่ระบุว่า ศึกษาการเล่าเรื่องหรือใช้แนวคิดการเล่าเรื่องในการศึกษาด้านการสื่อสาร จึงอาจมีงานชิ้นอื่นๆ ที่ไม่ได้ระบุไว้อย่างชัดเจน มิได้ถูกหยิบขึ้นมาพิจารณา งานวิจัยไทยเกี่ยวกับการเล่าเรื่องสามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ ได้แก่ (1) กลุ่มแรก เป็นการศึกษาที่มุ่งหาไวยากรณ์ในการเล่าเรื่องประเภทต่างๆ (genre) และของสื่อประเภทต่างๆ บ้างก็เป็นการหาสูตรสำเร็จของการเล่าเรื่องประเภทต่างๆ (2) กลุ่มที่สอง เป็นการศึกษาการเล่าเรื่องที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับมิติอำนาจในการประกอบสร้างความหมาย อัตลักษณ์ ภาพตัวแทน หรืออุดมการณ์ต่างๆ

และ (3) กลุ่มที่ 3 เป็นการศึกษาเรื่องเล่าที่นอกจากจะศึกษาตัวบทแล้ว ยังศึกษาไปถึงการถอดรหัสสารของผู้รับสารโดยใช้แนวคิดของ สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) เป็นแนวคิดในการวิเคราะห์ว่า ผู้รับสารจะมีการถอดรหัสในลักษณะของการยอมรับ (preferred reading) ต่อรอง (negotiated reading) หรือต่อต้าน (oppositional reading)

การเล่าเรื่องเป็นศาสตร์ที่ได้รับความสนใจนำมาศึกษาในเนื้อหาสื่อในประเทศไทยนับตั้งแต่ทศวรรษที่ 2530 เป็นต้นมา ดังจะเห็นได้ว่า ปรากฏงานวิจัยของ อรัญญา มิ่งเมือง ที่ศึกษา *การเล่าข่าวทางวิทยุ* ในปี พ.ศ. 2534 ความเคลื่อนไหวทางวิชาการที่สำคัญที่แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการเล่าเรื่องในงานด้านสื่อสารมวลชนของไทยคือ การเสวนาเรื่อง “การเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ที่สัมพันธ์กับวิธีการเล่าเรื่องในสื่อมวลชน” โดย ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์ นพพร ประชากุล และอุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ ซึ่งจัดขึ้นโดยคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี พ.ศ. 2542 และผลงานตีพิมพ์ในงานเสวนาก็เป็นงานที่บุกเบิกแนวความคิดเชิงวิชาการในการศึกษาการเล่าเรื่องในงานสื่อสารมวลชนที่สำคัญ

เมื่อพิจารณางานศึกษาการเล่าเรื่องในมิติของช่วงเวลากับประเด็นในการศึกษาการเล่าเรื่องพบว่า นับตั้งแต่ปลายทศวรรษที่ 2530 มาจนถึงช่วง 2550 นั้น การศึกษาการเล่าเรื่องในสื่อต่างๆ มักจะเป็นการศึกษาไวยากรณ์ โครงสร้างการเล่าเรื่อง ตลอดจนค้นหาสูตรสำเร็จของการเล่าเรื่องประเภทต่างๆ เป็นส่วนใหญ่ นอกจากนี้ แนวคิดสัมพันธบทที่พูดถึงกันมากในช่วงทศวรรษที่ 2550 ก็มีการศึกษาตั้งแต่ปี พ.ศ. 2539 ในงานของ ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี (2539) ซึ่งทำ *การศึกษาวิเคราะห์การเปรียบเทียบการถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อนวนิยายและสื่อละครโทรทัศน์เรื่อง สี่แผ่นดิน*

ในช่วงปี พ.ศ. 2545 เริ่มมีงานวิจัยที่ตั้งคำถามกับผลลัพธ์จากการเล่าเรื่องว่า จะส่งผลอะไรต่อสิ่งที่ถูกเล่า จนน่าสนใจว่า การตั้งคำถามนี้เกิดขึ้นในการเล่าเรื่องประเภทข่าวก่อนการเล่าเรื่องประเภทความบันเทิงเสียอีก จากงานวิจัยของ รัตนา ประยูรรักษ์ (2545) ที่เริ่มตั้งคำถามกับการรายงานข่าว ซึ่งเดิมถูกมองว่าเป็นการสะท้อนความจริงที่เกิดขึ้นในสังคม สู่การตั้งคำถามว่ารายงาน

ข่าวเป็นการประกอบสร้างความเป็นจริง และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจากการประกอบสร้างความหมายนั้นก็คือ การตัดสินผู้ตกเป็นข่าวในทางใดทางหนึ่งนั่นเอง ขณะที่การศึกษาการเล่าเรื่องในสื่อบันเทิงอย่างภาพยนตร์ที่ใช้แนวคิดการเล่าเรื่องเพื่อตั้งคำถามกับผลลัพธ์จากการเล่าเรื่องนั้นปรากฏในปี พ.ศ. 2551 จากงานของ ศิริมิตร ประพันธ์ธุรกิจ (2551) เรื่อง *ความสัมพันธ์ไทย-ลาวในสื่อบันเทิงไทย: ศึกษากรณีประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นลาวจากภาพยนตร์เรื่องหมากเตะโลกตะลึง* ผลลัพธ์จากการประกอบสร้างความจริงจากการเล่าเรื่องที่มีการศึกษากันในงานวิจัยด้านการสื่อสาร ได้แก่ ความคิดรวบยอด ภาพตัวแทน อัตลักษณ์ และอุดมการณ์ และนับตั้งแต่ทศวรรษที่ 2550 เป็นต้นมา การศึกษาการเล่าเรื่องได้เพิ่มเติมความสนใจจากการศึกษาเฉพาะตัวบทไปสู่การศึกษาการถอดรหัสสารของผู้รับสาร โดยใช้แนวคิดของฮอลล์มาวิเคราะห์ผู้รับสารว่า จะมีการถอดรหัสสารในลักษณะใด ระหว่างยอมรับ ต่อรอง หรือต่อต้าน

ทั้งนี้ สามารถจัดกลุ่มงานวิจัยที่ศึกษาการเล่าเรื่องได้ดังนี้

1. การศึกษาการเล่าเรื่องที่มุ่งหาโครงสร้างไวยากรณ์สูตรสำเร็จในการเล่าเรื่องในสื่อประเภทต่างๆ และการเล่าเรื่องข้ามสื่อ

งานวิจัยประเภทหาโครงสร้างไวยากรณ์สูตรสำเร็จของการเล่าเรื่องสื่อประเภทต่างๆ และภายในสื่อประเภทต่างๆ ก็แบ่งประเภทย่อยลงไปอีกนั้น ประเด็นที่น่าสนใจคือ การศึกษาการเล่าเรื่องในช่วงแรกประมาณกลางทศวรรษที่ 2530 นั้น มักจะหยิบยืมแนวคิดทฤษฎีมาจากศาสตร์อื่นๆ ที่มีมาก่อนหน้า และมีความสัมพันธ์กับเรื่องที่ศึกษามาช่วยในการอธิบายปรากฏการณ์ เช่น หากเป็นงานวิจัยเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในงานข่าว ก็จะไปหยิบยืมหลักไวยากรณ์ภาษาไทย การใช้โวหารต่างๆ มาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์เรื่องเล่า หรือใช้ความรู้เฉพาะด้านในสาขามาวิเคราะห์ เช่น การเขียนข่าว นอกจากนี้ ยังมีงานวิจัยเกี่ยวกับสัมพันธบทที่มุ่งหาสูตรสำเร็จในการเชื่อมโยงข้ามตัวบท โดยสามารถจำแนกเป็นกลุ่มต่างๆ ดังนี้

1.1 เรื่องเล่าในงานข่าวหนังสือพิมพ์

การศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในข่าว พบในงานวิจัยของ อมรรัตน์ เรืองสกุล (2541) เรื่อง *การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในข่าวหน้าหนึ่งของหนังสือพิมพ์รายวัน* และงานวิจัยของ อดิสา วงศ์ลักษณพันธ์ (2542) เรื่อง *การเล่าเรื่องในข่าวการเมืองของหนังสือพิมพ์ไทย* งานวิจัยทั้ง 2 เรื่องต่างมุ่งหาโครงสร้างการเล่าเรื่องในข่าวของหนังสือพิมพ์ 2 แนวทาง ได้แก่ หนังสือพิมพ์แนวประชานิยม ซึ่งเน้นสนองอารมณ์ กับหนังสือพิมพ์แนวคุณภาพซึ่งเน้นเสนอสาระ แม้งานทั้ง 2 ชิ้นจะมีชื่อหัวข้อของงานว่าการเล่าเรื่อง แต่ใช้แนวคิดเกี่ยวกับหลักการเขียนข่าวในการวิเคราะห์

ประเด็นที่น่าสนใจที่ปรากฏในงานวิจัยทั้ง 2 ชิ้น ถึงแม้ตัวงานวิจัยจะไม่ได้ใช้แนวคิดการเล่าเรื่องโดยตรง แต่ผลการศึกษาก็แสดงให้เห็นเส้นแบ่งอันพร่าเลือนระหว่างการเล่าเรื่องที่เป็นเรื่องแต่ง (fiction) กับการเล่าเรื่องที่เป็นเรื่องจริง (non-fiction) ดังปรากฏในงานวิจัยของ อดิสา วงศ์ลักษณพันธ์ (2542) ที่พบลักษณะของการเล่าเรื่องแบบเรื่องแต่งในข่าวด้วย ทั้งที่ก่อนหน้านี้เรื่องแต่ง (fiction) กับเรื่องจริง (non-fiction) เป็นสิ่งที่ควรแยกออกจากกัน ในขณะเดียวกัน หนังสือพิมพ์ประเภทเน้นสนองอารมณ์ อันได้แก่ *ไทยรัฐ* และ *ข่าวสด* มีแนวโน้มในการนำเสนอไปตามแบบแผนการเล่าเรื่อง โดยมีการกำหนดแก่นเรื่องขึ้นมาเป็นแนวทางในการรายงานข่าว ซึ่งจะมีผลต่อโครงเรื่องและแนวทางในการใช้ภาษา นอกจากนี้ ยังมีการให้สีสันกับบุคคลในข่าว จนทำให้บุคคลในข่าวมีสถานภาพเหมือนตัวละคร มีการสร้างความหมายให้กับข่าวการเมืองไปในแนวความขัดแย้ง โดยเฉพาะในหนังสือพิมพ์ประเภทสนองอารมณ์

1.2 เรื่องเล่าในข่าววิทยุกระจายเสียง

การศึกษาการเล่าเรื่องในรายการประเภทเล่าข่าวในวิทยุกระจายเสียง ปรากฏในงานวิจัยของ อรัญญา มิ่งเมือง (2534) เรื่อง *การเล่าข่าวทางวิทยุ* และงานของ ปวีณา ศิริกุล (2547) เรื่อง *การเล่าข่าวในรายการเสียงนกเสียงกาของทวน ทักษิณ* งานวิจัยทั้ง 2 ชิ้นมีวัตถุประสงค์ร่วมกันคือ เพื่อศึกษา

โครงสร้างของการเล่าข่าวในวิทยุกระจายเสียง โดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่องเพื่อวิเคราะห์*โครงเรื่อง*ในการเล่าข่าวในสื่อวิทยุกระจายเสียง ซึ่งประกอบด้วยการเริ่มต้น เนื้อเรื่อง และการจบเรื่อง ผลการศึกษาของอรัญญายังพบว่า องค์ประกอบของโครงสร้างของการเล่าข่าวในรายการวิทยุกระจายเสียง ยังมีส่วนของหัวข้อข่าวอีกด้วย ซึ่งมีลักษณะเหมือนการเขียนข่าวของหนังสือพิมพ์ นอกจากนี้ในการศึกษาการเล่าเรื่องในรายการประเภทเล่าข่าวในวิทยุกระจายเสียง ยังใช้หลักการเล่าเรื่องในด้านวรรณกรรมและการเขียนและพูด (rhetoric) ในการวิเคราะห์ด้วย เช่น การบรรยาย การสร้างมุกตลก การสร้างภาพพจน์ การแสดงความคิดเห็นและวิพากษ์วิจารณ์

1.3 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์

งานวิจัยในกลุ่มนี้จะเป็นการหาไวยากรณ์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ประเภทต่างๆ ว่ามีลักษณะอย่างไร หรือมิฉะนั้นก็จะเป็นการหาสูตรสำเร็จของภาพยนตร์ที่ประสบความสำเร็จในประเภทหรือผลงานภาพยนตร์ของผู้กำกับ โดยสามารถจำแนกเป็นกลุ่มย่อยต่างๆ ดังนี้

- *การหาโครงสร้างการเล่าเรื่องของผู้กำกับเป็นรายบุคคลหรือภาพยนตร์เรื่องใดเรื่องหนึ่ง*

งานศึกษาในกลุ่มนี้ อาทิ งานของ รัตนา จักกะพาก และจิรยุทธ์ สินธุพันธ์ (2545) เรื่อง *จินตทัศน์ทางสังคมและกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของสัตยาจิต เรย์: การศึกษาวิเคราะห์* งานของรัตนา จักกะพาก (2546 & 2547) เรื่อง *จินตทัศน์ทางสังคมและกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของหม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล* และเรื่อง *จินตทัศน์ทางสังคมและกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของอาคิระ คุโรซาว่า: การศึกษาวิเคราะห์* งานของ จิธิวดี วิไลลอย (2547) เรื่อง *ประดิษฐกรรมในการเล่าเรื่อง (Narration Invention) และสุนทรียรสในภาพยนตร์ ชุดดิเอ็กซ์ไฟล์ส* งานของ มาโนช ชุ่มเมืองปัก (2547) เรื่อง *การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดนิยมชุด "บุญชู" กับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์* งานของ นับทอง ทองใบ (2548) เรื่อง

นวลักษณ์ในการเล่าเรื่อง (New Narration Style) และเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของ ฮายาโอะ มิยาซากิ และงานของ ภัทริยา วิริยะศิริวัฒนะ และอัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว (2559) เรื่อง *การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง Les Misérables* โดยงานในกลุ่มนี้ใช้แนวคิดการเล่าเรื่องควบคู่ไปกับแนวคิดของกลุ่มสัญวิทยาแนวโครงสร้างนิยม อย่างแนวคิดการเล่าเรื่องผังแสวงหา (quest model) สี่เหลี่ยมสัญศาสตร์ (semiotic square) โดยมุ่งค้นหาไวยากรณ์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์อันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผู้กำกับ

ในที่นี้จะขอยกตัวอย่างจากงานวิจัยบางชิ้น เพื่อให้เห็นภาพลีลาการที่เล่าเรื่องที่แตกต่างออกไปของผู้กำกับแต่ละคน ซึ่งวิเคราะห์จากผลงานภาพยนตร์หลายๆ เรื่องจากผู้กำกับคนนั้น และการวิเคราะห์ภาพยนตร์แต่ละเรื่อง อาทิ งานของ รัตนา จักกะพาก (2546) พบว่า ภาพยนตร์ของ หม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล โครงเรื่องมักใช้วิธีการที่ให้ผลลัพธ์ที่ชัดเจนในตอนจบของเรื่อง เช่น หากตัวละครเลือกที่จะละเมิดกฎหมายของสังคมแล้ว จุดจบที่ได้รับคือความตาย มักเปิดเรื่อง (exposition) ได้อย่างน่าสนใจ เช่น การเปิดเรื่องด้วยประเด็นปัญหาที่เผยให้เห็นปมขัดแย้งในภาพยนตร์ แล้วจึงย้อนกลับมาที่มาของปัญหาเข้าสู่ช่วงพัฒนาเหตุการณ์ (rising action) โดยเพิ่มความรุนแรงของปัญหาในตัวละครจนสู่ภาวะวิกฤติ (climax) การใช้เทคนิคทางด้านภาพและเสียงเพื่อเร้าอารมณ์ มุมมองของเรื่องจากสายตาตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร ความขัดแย้งปรากฏ 2 ลักษณะคือ ความขัดแย้งระหว่างคนกับคนกับความขัดแย้งภายในจิตใจ แก่นความคิดในภาพยนตร์มุ่งให้ข้อคิด สร้างความตระหนักถึงสถานการณ์และปัญหาที่มีอยู่ในสังคมไทย เพื่อทำให้เกิดการตื่นตัวมีสำนึกรับผิดชอบต่อส่วนรวมและคำนึงถึงสิทธิในฐานะสมาชิกของสังคม ส่วนตัวละครนั้น มีทั้งแบบตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะนิสัยมิติเดียว (flat character) และบุคลิกลักษณะของตัวละครหลายมิติ (round character)

ส่วนการศึกษา *การเล่าเรื่องของสัตยาจิต เรย์* ของ จิรยุทธ์ สินธุพันธ์ (2545) ผลการศึกษาพบว่า โครงเรื่องมีลักษณะเป็นดรามา (drama) น้อย ใช้บทสนทนาและบทพูดบรรยายน้อยมาก ส่วนใหญ่ใช้การสื่อความหมายด้วย

องค์ประกอบภาพ (mise-en-scène) การลำดับภาพ เสียงประกอบ และดนตรี เป็นสำคัญ หรือผลการศึกษาการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง *Les Misérables* ของ ภัทริยา วิริยะศิริวัฒนะ และอัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว (2559) ซึ่งทำการวิเคราะห์องค์ประกอบการเล่าเรื่องทั้งหมด 7 องค์ประกอบ ผลการศึกษาพบว่า โครงเรื่องแบ่งออกเป็น 3 องก์ องก์แรกเป็นการแนะนำตัวละครเอก พบกับจุดหักเหในชีวิต และทำให้ทัศนคติเปลี่ยน เห็นถึงคุณค่าของความดี องก์ที่สองของเรื่องมีการแนะนำตัวละครใหม่ ตัวละครต้องชดใช้ในสิ่งที่ตนเองเคยทำผิดจากความไม่ตั้งใจ เจอแบบทดสอบความเมตตาและความเสียสละ และองก์ที่สามตัวละครได้พิสูจน์ให้เห็นถึงคุณค่าของความดี แก่นเรื่องมีการผสมผสานของเรื่องราวความรัก คุณค่าของความดี คุณสมบัติของตัวละครพบว่า ตัวละครส่วนใหญ่ในเรื่องเป็นผู้ถูกกระทำ ความขัดแย้งที่พบเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ มุมมองในการเล่าเรื่องนั้นเป็นแบบการรู้รอบด้าน ฉากแบ่งเวลาออกเป็นช่วงเวลาๆ ละ 23 ปี และในแง่สถานที่ ฉากส่วนใหญ่เกิดขึ้นบริเวณเขื่อน ตรอกซอกซอย และบริเวณพื้นที่กลางแจ้ง ในประเทศฝรั่งเศส และในภาพยนตร์ยังพบการใช้สัญลักษณ์พิเศษ (special symbol) ทั้งการนำเสนอสัญลักษณ์ของภาพที่มีโทนสีที่แสดงให้เห็นถึงพลัง ความศรัทธา ความเชื่อ ภาพของถนนหรือซอกซอยที่เสื่อมโทรมที่แสดงถึงสังคมที่ต้องการการเปลี่ยนแปลง และมีการนำเสนอรูปแบบการดำเนินชีวิตของผู้ที่โดนสังคมปฏิเสธ

- *การหาโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์/โทรทัศน์ประเภทต่างๆ ด้วยเกณฑ์ที่หลากหลาย*

เกณฑ์ต่างๆ ที่ใช้ในการกำหนดนี้อาจจะมาจากตัวละครเอกในเรื่องเล่าว่า ภาพยนตร์กำลังเล่าเรื่องของใคร มาจากแก่นเรื่องว่า ภาพยนตร์ต้องการที่จะนำเสนออะไร หรือภาพยนตร์นั้นเป็นภาพยนตร์ที่จัดให้อยู่ในกลุ่ม/ประเภทอะไร ผลงานที่จัดอยู่ในกลุ่มนี้ ได้แก่ งานของ ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน (2539) ที่ศึกษาเรื่อง *วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี* และงานของ ปิยวรรณ จิตสำราญ (2554) เรื่อง *การเล่าเรื่อง*

และการสื่อความหมายของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

ผลการศึกษาองค์ประกอบในการเล่าเรื่องกลุ่มต่างๆ นี้ ในด้านหนึ่งก็มีไวยากรณ์ของการเล่าเรื่องเช่นเดียวกับภาพยนตร์เรื่องอื่นๆ แต่ในอีกด้านหนึ่งก็จะมีลักษณะพิเศษที่แตกต่างออกไป เช่น การศึกษาการเล่าเรื่องและการสื่อความหมายของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นของปิยวรรณ จิตสำราญ (2554) ที่พบว่า แก่นเรื่องของภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับการแก้แค้นของภาพยนตร์เอเชียคือ ความสูญเสียที่เกิดจากความอาฆาตแค้น และองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่องล้วนถูกใช้เพื่อสนับสนุนแก่นเรื่องข้างต้น ไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่องที่เริ่มจากการที่ตัวละครเผชิญปัญหา ซึ่งส่งผลทำให้เกิดการโกรธแค้น และแสดงออกโดยการล้างแค้นเพื่อต้องการที่จะแก้ไขปัญหา เรื่องราวจะเริ่มคลี่คลาย เมื่อตัวละครได้รับผลเสียจากการล้างแค้น ส่วนตัวละครมีทั้งการออกแบบให้ตัวละครพระเอกกับผู้ร้ายมีความแตกต่างกันทั้งทางร่างกายและจิตใจ และออกแบบให้ตัวละครมีความเหมือนกันแต่ไปเจอสถานการณ์บางอย่างเป็นเหตุให้ตัวละครต้องแสดงความชั่วร้ายออกมา ทั้งนี้จะออกแบบตัวละครให้มีความใกล้เคียงกับความเป็นมนุษย์ชีวิตจริงมากที่สุด การใช้เทคนิคทางด้านภาพในการสื่อความหมายทั้งมุมกล้อง ขนาดภาพ การเคลื่อนกล้องเพื่อนำเสนอลักษณะของตัวละคร การใช้เทคนิคภาพแฟลชแบ็ค การตัดต่อคัทสั้น เพื่อให้เรื่องตื่นเต้นน่าคิดตาม และฉาก แสง เงา และสีสะท้อนความผิดปกติของตัวละคร การปิดบังซ่อนเร้นโดยนำเสนอด้านมืดของตัวละครเสียงบทสนทนาและเสียงเพลงประกอบถูกนำมาใช้ในการอธิบายอารมณ์ของตัวละคร

กลุ่มของงานวิจัยประเภทโทรทัศน์ ได้แก่ งานของ รวมพร ศรีสุมานันท์ (2541) เรื่อง *การวิเคราะห์การเล่าเรื่องทางโทรทัศน์ในรายการสัมภาษณ์* ซึ่งศึกษาจากรายการสัมภาษณ์ที่ออกอากาศปี พ.ศ. 2539 จำนวน 2 รายการ คือ รายการ *เฉียด* และ *เจาะใจ* ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า แม้จะเป็นรายการสัมภาษณ์ประเภทเดียวกัน แต่รูปแบบรายการก็มีความแตกต่างกัน ทำให้การออกแบบการเล่าเรื่องเพื่อเร้าอารมณ์มีความแตกต่างกัน โดยรายการ *เฉียด* ซึ่ง

เป็นเรื่องเกี่ยวกับอุบัติเหตุ มีรูปแบบการนำเสนอที่เชื่อมโยงเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องทั้งหมดเข้าด้วยกัน โดยเริ่มต้นด้วยตอนจบของเรื่องด้วยการสรุปเรื่องราว แล้วจึงดำเนินการสัมภาษณ์ในลักษณะย้อนการลำดับเหตุการณ์ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสถานการณ์ที่ขมวดเข้าสู่จุดพลิกผันของเรื่อง ส่วนรายการ *เจาะใจ* ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องชีวิตส่วนบุคคลในประเด็นต่างๆ ทั้งการต่อสู้ชีวิต ผลงานความสำเร็จ การช่วยเหลือสังคมที่อยู่ในความสนใจของประชาชน วิธีการเล่าเรื่องมีรูปแบบหลากหลาย สามารถแบ่งได้ 3 ลักษณะคือ (1) การเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น (2) การเล่าเรื่องแบบเมื่อมีเหตุย่อมมีผลตามมา (3) การเล่าเรื่องแบบปัญหาและการแก้ปัญหา ลักษณะการเล่าเรื่องเสมือนการสนทนาจัดลำดับเรื่องราวในระหว่างการซักถามและโต้ตอบ ทั้งนี้การนำเสนอรายการสัมภาษณ์ทั้ง 2 รายการ ได้ใช้องค์ประกอบด้านแสง สี เพื่อเสริมบรรยากาศ เสียง ช่วยเร้าอารมณ์และฉากที่แสดงถึงบรรยากาศของเวทีรายการสัมภาษณ์ ถ่ายทอดระหว่างผู้สัมภาษณ์ และผู้ให้สัมภาษณ์ โดยรายการ *เฉียด* เน้นการเล่าเรื่องโดยการเข้ารหัสด้านเทคนิคโทรทัศน์ เพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศและเร้าอารมณ์มากกว่ารายการ *เจาะใจ* ซึ่งให้ความสำคัญกับรูปแบบการนำเสนอที่มุ่งถ่ายทอดเนื้อหา นอกจากนั้น ยังมีงานของ สิวินีย์ ไชยพงษ์ (2554) เรื่อง *การเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์เกาหลีประเภทโรแมนติกดราม่า* ผลการศึกษาพบว่า แก่นเรื่องในละครโทรทัศน์เกาหลีประเภทโรแมนติกดรามามักเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความรัก โดยโครงเรื่องมี 2 แบบ แบบแรกแนะนำตัวละครแล้วเข้าสู่ประเด็นปัญหาทันที ส่วนแบบที่สองไม่เน้นเข้าสู่ประเด็นปัญหาในทันที แต่ค่อยๆ พัฒนาเหตุการณ์ โดยมีอุปสรรคด้านความรักจนกระทั่งพัฒนามาถึงขั้นวิกฤติและคลี่คลาย ตัวละครจะตัดสินใจแก้ปัญหาที่มีทั้งความเศร้า ความสุข และคาดไม่ถึง และมักเล่าเรื่องตามลำดับเวลา

1.4 การเล่าเรื่องในสื่อใหม่

การศึกษาการเล่าเรื่องในสื่อใหม่ปรากฏในงานวิจัยของ โฆษิต ศรีกฤษณรัตน์ (2553) เรื่อง *วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่น*

และการมีส่วนร่วมของผู้เล่น ซึ่งทำการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องในสื่อประเภทเกมคอมพิวเตอร์ ประเด็นที่น่าสนใจในผลการศึกษา คือ เกมคอมพิวเตอร์ที่เรียกว่าเกมสวมบทบาท (RPG: role-playing game) ใช้หลักการเล่าเรื่องในรูปแบบนิทานไปใช้เป็นอย่างมาก แต่จะมีการปรับให้สอดคล้องกับวัฒนธรรม วิถีชีวิต ค่านิยมของคนในยุคปัจจุบัน และผสานให้เข้ากับคุณสมบัติของสื่อใหม่ที่สามารถสร้างผู้รับสารให้เข้ามามีส่วนร่วมในเรื่องเล่า งานวิจัยชิ้นนี้ใช้แนวคิดโครงสร้างการเล่าเรื่องของ วลาดิเมียร์ พร็อพพ์ ในการวิเคราะห์ ผลการศึกษาพบว่า เกม RPG ในยุคแรก จะเป็นเรื่องของอัศวิน นักรบที่ออกเดินทางเพื่อกำจัดปีศาจชั่วร้าย และนำสันติภาพกลับคืนสู่โลก ต่อมาเกมมีความหลากหลายมากขึ้น เช่น เกม *Saga Frontier* เป็นเกมเกี่ยวกับหุ่นยนต์ที่ออกตามหาความทรงจำที่หายไป หรือเกมในโปเกมอนที่ผู้เล่นเป็นเด็กชายเด็กหญิงธรรมดาที่ออกผจญภัย เป็นผู้ฝึกสอนโปเกมอนที่เก่งที่สุดในโลก ผลการวิเคราะห์กลวิธีการเล่าเรื่องในเกมพบว่า มี 2 ลักษณะ ได้แก่ (1) แบบแรกมีความใกล้เคียงกับนิทานพื้นบ้านของรัสเซียตามแนวคิดของพร็อพพ์ แต่จะมีพฤติกรรมบางอันที่สำคัญหายไป เช่น การขึ้นครองบัลลังก์หรือการแต่งงาน (2) แบบที่สองค่อนข้างต่างไปจากนิทานพื้นบ้านรัสเซีย โดยเริ่มต้นมาจะไม่ปรากฏพฤติกรรมของตัวโกง แต่ตัวเอกจะออกเดินทางตามความสมัครใจของตนเอง ไม่เน้นการต่อสู้กับตัวโกง แต่เน้นการต่อสู้กับผู้อื่น นอกจากนี้ยังออกแบบให้มีลักษณะที่สัมพันธบทกับชีวิตในปัจจุบัน เช่น ในเกม *Pocket Monsters Fire Red* ที่ให้เด็ก 10 ขวบออกผจญภัยต่อสู้กับผู้ใหญ่วัย 40 ประเด็นที่น่าสนใจในงานชิ้นนี้คือ แก่นเรื่องในเกมของญี่ปุ่นยังเป็นการอบรมบ่มเพาะค่านิยมของสังคมญี่ปุ่น ได้แก่ ความพยายาม ซื่อสัตย์ต่อหน้าที่ มิตรภาพ ความมีเมตตาอารี และความรัก ส่วนความขัดแย้งที่พบมักเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ โดยฝ่ายธรรมะจะชนะอธรรม และมักจะชนะด้วยการใช้กำลัง หากเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม เกมจะให้ตัวละครเผชิญหน้ากับความเป็นจริงและยอมรับตัวเองให้ได้ เพื่อที่จะได้ใช้ชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข หากเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ เกมจะให้ตัวละครทำความเข้าใจสิ่งที่ไม่สามารถอธิบายได้ เพราะความหวาดกลัวของมนุษย์เกิดจากการที่เราไม่สามารถอธิบายสิ่งนั้นได้ ในส่วนของตัวละคร หาก

เป็นตัวละครฝ่ายตัวเอก ลักษณะตัวละครจะมีลักษณะกลม (round character) เป็นคนดีมีคุณธรรม แต่ก็มีความโกรธเกลียด เสียใจ ต้องการที่จะสังหารตัวโกง ขณะที่ฝ่ายผู้ร้ายจะมีลักษณะตัวละครแบบแบน (flat character) มีพฤติกรรมชั่วร้ายที่คงที่ แต่บางเกมจะมีบอกที่มาของความชั่วร้าย ในส่วนของฉากในเกมมีลักษณะที่สัมพันธ์กับโลกจริง เช่น ฉากบ้านเรือนแบบตะวันตก ฉากเหนือจริงแบบวิทยาศาสตร์ เช่น ฉากในร่างกาย สิ่งมีชีวิต ฉากเมืองอันแสนไฮเทค และยังมีฉากเกี่ยวกับศาสนาความเชื่อต่างๆ สัญลักษณ์พิเศษที่พบในเรื่องเล่า มักเกี่ยวข้องกับความรัก อำนาจ และความชั่วร้าย ส่วนในด้านจุดยืนของการเล่าเรื่องมักใช้การเล่าเรื่องจากจุดยืนบุรุษที่ 1 และการเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ สิ่งที่แตกต่างไปจากการศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องอื่นๆ คือ การศึกษาการมีส่วนร่วมของผู้รับสารในเรื่องเล่า ซึ่งสามารถที่จะมีส่วนร่วมในเกมสวมบทบาทได้ 4 วิธี ได้แก่ การเลือกตัวละครหรือการเลือกอาชีพให้กับตัวละคร การตั้งชื่อตัวละคร การควบคุมตัวละคร และการซื้อสินค้าในเกม

1.5 การเล่าเรื่องและสัมพันธบท

งานวิจัยในกลุ่มนี้สนใจศึกษาการเล่าเรื่องในแง่ที่ว่า เมื่อนำตัวบทมาเล่าซ้ำในอีกสื่อหรือในบริบทเงื่อนไขใหม่แล้ว กลวิธีในการเล่าเรื่องจะมีการปรับเปลี่ยนหรือไม่ และปัจจัยอะไรบ้างที่เข้ามามีอิทธิพล งานศึกษาในลักษณะเช่นนี้มักจะใช้แนวคิดการเล่าเรื่องควบคู่ไปกับแนวคิดสัมพันธบท โดยทำการศึกษาเปรียบเทียบตัวบทต้นทางกับตัวบทปลายทาง ในบทความชิ้นนี้จะพิจารณาเฉพาะงานวิจัยที่ใช้แนวคิดการเล่าเรื่องควบคู่ไปกับแนวคิดสัมพันธบทเท่านั้น ไม่ได้หยิบงานวิจัยที่ใช้แนวคิดสัมพันธบทแต่เพียงอย่างเดียวขึ้นมาพิจารณา

"สัมพันธบท" (intertextuality)[3] เริ่มเป็นแนวคิดที่เป็นที่สนใจในช่วงทศวรรษที่ 1960 โดยผู้ที่ประดิษฐ์คำนี้ขึ้นมาคือ จูเลีย คริสเตวา (Julia

[3] ในช่วงหลังการศึกษาสัมพันธบทมักใช้คำว่า "การเล่าเรื่องข้ามสื่อ" เข้ามาแทนที่โดยพิจารณาว่า ทั้ง 2 คำเป็นแนวคิดเดียวกัน แต่เมื่อพิจารณาจากนิยามและที่มาของแนวคิดจะเห็นได้ว่า แนวคิดทั้งสองมีความแตกต่างกัน โดยแนวคิดการเล่าเรื่องข้ามสื่อนั้นเป็นแนวคิดจากนักวิชาการชาวอเมริกัน Henry Jenkins โดยใช้คำว่า "transmedia storytelling" "transmedia narrative" "multiplatform storytelling" ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องเรื่องเดียวกันผ่านสื่อต่างๆ ในหลายรูปแบบและหลายแพลตฟอร์มในสื่อดิจิทัล

Kristeva) นิยามของสัมพันธบทนั้นอาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า “เป็นกระบวนการสร้างความหมายในตัวบทหนึ่งที่เกิดจากการอ้างอิงตัวบทอื่นๆ โดยเกิดขึ้นทั้งในกระบวนการผลิตและกระบวนการบริโภค/การอ่าน ดังนั้นทั้งผู้สร้าง/ผู้ผลิตตัวบทและผู้เสพ/ผู้อ่าน/ผู้ชม/ผู้ฟังต่างก็ต้องใช้คลังความหมายที่เก็บสะสมไว้จากตัวบทก่อนหน้านี้ด้วยเสมอ โดยการอ้างอิงในสัมพันธบทนั้นมิใช่เป็นลักษณะของการอ้างอิงที่ชัดเจน และผู้สร้าง/ผู้อ่านอาจไม่จำเป็นต้องรู้ด้วยว่าเนื้อหาที่ปรากฏนำมาจากตัวบทใด” ปรากฏการณ์สัมพันธบทได้กลายเป็นคุณลักษณะหนึ่งของยุคหลังสมัยใหม่ (postmodern period) ทั้งนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2553: 319-320) แสดงความเห็นว่า เหตุที่เป็นเช่นนั้นเพราะความก้าวหน้าของเทคโนโลยีทำให้กระบวนการผลิตซ้ำ (reproduction) เป็นไปอย่างง่ายดาย และในแง่องค์ประกอบ (element) นั้น ในยุคสมัยนี้ไม่น่าจะมีองค์ประกอบใดเป็นองค์ประกอบใหม่อีกแล้ว แต่ที่ทำให้สร้างความรู้สึกแปลกใหม่นั้นเป็นเพราะวิธีการในการผสมผสาน (hybridization) การจัดระบบ (organization) การจัดวางความสัมพันธ์ (relations) นอกจากนี้ ข้อวิจารณ์ที่เคยมีมาในยุคสมัยใหม่ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างเนื้อหาที่ซื่อสัตย์ต่อต้นฉบับเดิม หรือสามารถคงคุณค่าทางสุนทรียะไว้ได้หรือไม่นั้น ก็มิได้เป็นสิ่งที่ยุคหลังสมัยใหม่จะให้ความสนใจอีกต่อไป เพราะยุคหลังสมัยใหม่ไม่ได้ให้คุณค่ากับต้นฉบับว่าเหนือกว่าฉบับที่สำเนา/ดัดแปลงมาแต่อย่างใด และไม่ว่าจะเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมจากใคร ชนชั้นไหน ก็ล้วนแต่มีมิติทางเศรษฐกิจเข้าไปเจือปนด้วยกันทั้งสิ้น

ลักษณะของสัมพันธบทนั้นมี 2 ลักษณะ ได้แก่

(ก) “สัมพันธบทแนวนอน” (horizontal intertextuality) เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิด้วยกัน (primary text) ได้แก่ ระหว่างฝ่ายผู้ส่งหรือผู้ผลิตด้วยกัน ที่จะหยิบยืมส่วนประกอบต่างๆ ของตัวบท ซึ่งอาจจะเป็น *การกระโดดข้ามของตัวบทจากรายการประเภทหนึ่ง/ตระกูลหนึ่ง (genres)* เช่น การกระโดดข้ามความหมายของ “ตัวละคร ดารา นักแสดง” จากละครมาสู่เนื้อหาโฆษณา *การสัมพันธบทข้ามตระกูล (genres)* เช่น จากนิยายไปภาพยนตร์ไปละครโทรทัศน์ หรือ *การเปลี่ยนลักษณะของสัมพันธบทจากรูปแบบที่ชัดเจนใน*

ยุคสมัยใหม่ สู่รูปแบบที่แฝงเร้นของสัมพันธบทในยุคหลังสมัยใหม่ เช่น รายการประเภทข่าวบันเทิงที่นำตัวบทประเภทละครโทรทัศน์ซึ่งเป็นตัวบทแรก มานำเสนอผ่านตัวบทที่สองในลักษณะของรายการประเภทข่าว

(ข) "สัมพันธบทแนวดิ่ง" (vertical intertextuality) จะเป็นในลักษณะที่ผู้ชม/ผู้รับสาร หลังจากที่อ่าน/ดู/ฟังตัวบทแล้ว ก็ผลิตตัวบทที่มีลักษณะอ้างอิงกับตัวบทเดิมสื่อสารออกไป ซึ่งอาจเกิดขึ้นได้ 3 ระดับของสัมพันธบท เป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิ (primary text) ซึ่งผู้ผลิตตัวบทแรกเป็นผู้ผลิต กับตัวบทอื่นๆ ที่แตกต่างออกไปโดยมีการอ้างอิงอย่างชัดเจนทั้งในระดับทุติยภูมิ (secondary text) ไปจนถึงในระดับตติยภูมิ (tertiary text) ไปจนถึงผู้รับสารในตัวบทสุดท้าย เช่น เริ่มจากภาพยนตร์ซึ่งเป็นตัวบทปฐมภูมิ นักวิจารณ์ภาพยนตร์เข้าไปดูภาพยนตร์แล้วมาเขียนลงในเพจของตนเองเป็นระดับทุติยภูมิ เมื่อผู้อ่านมาอ่านก็แสดงความคิดเห็นของผู้อ่านที่มีต่อบทวิจารณ์ดังกล่าวถือเป็นระดับตติยภูมิ

การศึกษาสัมพันธบทที่มักนำมาใช้ในการวิจัยนั้นสามารถทำได้ 2 แนวทาง ได้แก่ (1) การวัดในเชิงปริมาณ โดยเปรียบเทียบตัวบทแรกกับตัวบทหลังว่า มีการตัด การเพิ่ม มีการลดไปมากน้อยเพียงใด และ (2) การศึกษาในเชิงคุณภาพ ดูเส้นทางการเชื่อมโยงระหว่างตัวบทแรกกับตัวบทหลัง โดยอาจจะดูจากความรู้หรือความไม่รู้ตัวของผู้ผลิต เช่น การนำมาตีความใหม่อย่างตั้งใจ การนำของเก่ามาดัดแปลงแก้ไข การยืมของเก่ามาใช้อย่างตั้งใจจะเปลี่ยนแปลงการซ่อนเร้นไม่ให้รู้ว่ามีสายสัมพันธ์กัน

ในงานวิจัยที่ศึกษาการเล่าเรื่องกับสัมพันธบทในไทยปัจจุบัน มักเป็นการศึกษาสัมพันธบทในแนวนอน ทั้งในรูปแบบของการเล่าเรื่องข้ามสื่อ และการผลิตซ้ำตัวบทในช่วงเวลาที่ต่างกัน อีกทั้งมักเป็นการศึกษาในเชิงคุณภาพ โดยพิจารณาว่า สัมพันธบทที่เกิดขึ้นนั้นเป็นการขยายความ (extension) การตัดทอน (reduction) หรือการดัดแปลง (modification) โดยแนวทางในการศึกษาจะเป็นการตั้งคำถามว่า การที่ตัวบทปลายทางมีการเพิ่มเติม/ตัดทอนเนื้อหาจากตัวบทต้นทาง เหตุผลของการเพิ่มเติม/ตัดทอนนี้คืออะไร และส่วนที่เพิ่มเติม

มาใหม่นี้เชื่อมโยงสัมพันธ์กับตัวบทที่มีแล้วอย่างไร ทำหน้าที่อะไร และการขยายความนั้น มีผลทำให้ตัวบททั้งหมดเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่ หรือการตัดทอนนี้ส่งผลต่อความหมายของตัวบทหรือไม่อย่างไร หรือตัวบทปลายทางมีการดัดแปลงเนื้อหาอะไรบ้าง จนทำให้ตัวบทปลายทางนั้นมีรูปลักษณ์ที่ไม่เหมือนเดิมหรือแตกต่างจากตัวบทต้นทาง

แนวคิดส่วนใหญ่ที่นำมาใช้ในงานวิจัย นอกจากแนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง แนวคิดเรื่องสัมพันธบทแล้ว ยังมักจะมีแนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะของสื่อ ทั้งสื่อที่เป็นต้นทางและสื่อที่เป็นปลายทาง แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยทางสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรมที่ส่งผลต่อเนื้อหาสื่อ แนวคิดเรื่องการผลิตซ้ำตัวบท แนวคิดสัญวิทยา แนวคิดหลังสมัยใหม่ แนวคิดเกี่ยวกับการดัดแปลงเนื้อหาในสื่อไปอีกสื่อหนึ่ง และแนวคิดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่ศึกษาเป็นการเฉพาะ เช่น แนวคิดเกี่ยวกับสตรีนิยม แนวคิดเกี่ยวกับการสื่อสารการตลาด แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมและการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ตลอดจนแนวคิดเศรษฐศาสตร์การเมืองเพื่อวิเคราะห์โครงสร้างทางเศรษฐกิจระบบอุตสาหกรรมสื่อสารมวลชนและเนื้อหาอุดมการณ์ของสื่อ

งานวิจัยที่ศึกษาการเล่าเรื่องกับการสัมพันธบทสามารถแบ่งออกเป็นกลุ่มดังนี้

1.5.1 สัมพันธบทในงานบันเทิงคดี

(ก) สัมพันธบทแบบนำเนื้อหากลับมาทำใหม่ในสื่อประเภทเดียวกันในช่วงเวลาต่างกัน หรือที่เรียกกันทั่วไปว่า การรีเมก (remake) ดังปรากฏในงานของ พลอยพรรณ มาคะผล (2558) เรื่อง *ละครรีเมกกับการถ่ายโยงเนื้อหาในละครโทรทัศน์ไทย* งานของ รันติกาญ มันตลักษ์ (2558) เรื่อง *สัมพันธบทการเล่าเรื่องและปัจจัยการผลิตของละครโทรทัศน์รีเมคเรื่องคู่กรรม* และงานของ ลินิน แสงพัฒนะ (2558) เรื่อง *สัมพันธบทของตัวละครนางเอกในสื่อละครโทรทัศน์ กรณีศึกษาละครโทรทัศน์เรื่อง แรงเงา*

ผลการศึกษาที่น่าสนใจซึ่งสรุปมาจากงานวิจัยทั้ง 3 ชิ้นคือ ในละครที่ถูกนำกลับมาทำใหม่นั้น

- สิ่งที่มักคงเดิม (convention) คือ โครงเรื่อง แก่นของเรื่อง ความขัดแย้ง ลักษณะเด่นของตัวละคร

- สิ่งที่มักถูกขยายความ (extension) ดัดแปลง (modification) หรือตัดทอน (reduction) มักจะเป็นตัวละครในระดับรองลงไป คาแรกเตอร์บางอย่างของตัวละคร

- สิ่งที่ความแปลกใหม่ (invention) มักจะเป็นบริบทของฉากที่ปรับให้สมจริงตามยุคสมัย

ส่วนองค์ประกอบอื่นๆ นั้นไม่ตายตัว อาจจะคงเดิมหรือเปลี่ยนแปลงขึ้นกับละครแต่ละเรื่องและเงื่อนไขในขณะนั้น

นอกจากนี้ ในการศึกษาสัมพันธบทของตัวละครนางเอกในสื่อละครโทรทัศน์เรื่อง *แรงเงา* ยังพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อสัมพันธบทของละครเรื่อง *แรงเงา* ได้แก่ ปัจจัยด้านธุรกิจและการตลาด ปัจจัยด้านดารานักแสดง และปัจจัยด้านสังคมและค่านิยม

(ข) สัมพันธบทข้ามสื่อ การศึกษาสัมพันธบทข้ามสื่อ นอกจากจะใช้วิธีเปรียบเทียบตัวบทต้นทางและตัวบทปลายทางในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพแล้ว ยังพิจารณาคุณลักษณะของสื่อ กลุ่มเป้าหมายของสื่อปลายทาง ปัจจัยทางสังคม วัฒนธรรม ธุรกิจ การตลาด และปัจจัยในการผลิตประกอบด้วยว่ามีผลต่อสัมพันธบทที่เกิดขึ้นหรือไม่อย่างไร งานวิจัยในกลุ่มนี้ ได้แก่ งานของ วรัทพร ศรีจันทร์ (2551) เรื่อง *การเล่าเรื่องและการดัดแปลงเดธโน้ตฉบับหนังสือการ์ตูนแอนิเมชันภาพยนตร์และนวนิยาย* งานของ อุมาพร มะโรณีย์ (2551) เรื่อง *สัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์ และนวนิยาย* งานของ นิชธ์นาวิน จุลพราหมณ์ (2554) เรื่อง *สัมพันธบทในภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย* งานของ วิชยุตม์ ปูชิตากร (2556) เรื่อง *สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์และหนังสือการ์ตูน* งานของ กาญจนพิชญ์ ศิริภูวณิชย์ (2557) เรื่อง *การเล่าเรื่องข้ามสื่อในการ์ตูนไทยของ เอกสิทธิ์ ไทยรัตน์* และงานของ ธรินทร์วรัช ตางาม (2559) เรื่อง *การเล่าเรื่องข้ามสื่อในยุคดิจิทัล กรณีศึกษาซีรีย์เรื่อง*

ไดอารี่ตุ๊ดซี่ส์ นอกจากงานวิจัยบางชิ้นจะตั้งคำถามเกี่ยวกับลักษณะการสัมพันธบทในองค์ประกอบการเล่าเรื่องแล้ว ยังตั้งคำถามเกี่ยวกับการรักษาวัฒนธรรมในกระบวนการสัมพันธบทด้วย ดังเช่นงานของ ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี (2539) ซึ่งทำ *การศึกษาวิเคราะห์การเปรียบเทียบการถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อนวนิยายและสื่อละครโทรทัศน์เรื่อง สี่แผ่นดิน* ทั้งนี้ประเด็นที่น่าสนใจจากผลการศึกษาการสัมพันธบทข้ามสื่อจากงานวิจัยต่างๆ มีดังนี้

- "สัมพันธบทที่ตัวบทปลายทางเป็นละครโทรทัศน์ ส่วนตัวบทต้นทางอาจจะเป็นนวนิยาย การ์ตูน หรือเรื่องสั้น" องค์ประกอบการเล่าเรื่องที่คงเดิม ได้แก่ แก่นเรื่อง โครงเรื่อง ความขัดแย้ง และมุมมองในการเล่าเรื่อง ส่วนการเปลี่ยนแปลงหรือลดทอนองค์ประกอบใดๆ นั้น ขึ้นกับคุณลักษณะของสื่อปลายทางในกรณีละครโทรทัศน์ เช่น เมื่อสื่อละครโทรทัศน์มีขนาดยาว ดังนั้นจึงพบการเพิ่มตัวบทโดยเอานิยายเล่ม 1 กับ 2 มารวมกัน (ในเรื่อง ริง) การที่ละครโทรทัศน์เป็นการสื่อสารด้วยภาพและเสียง การนำเสนอความคิดตัวละครเหมือนในนวนิยายหรือเรื่องสั้นไม่สามารถกระทำได้ ผู้ชมต้องตีความจากสีหน้าท่าทาง การกระทำของตัวละครเอง หรือลักษณะของละครโทรทัศน์ที่มีฐานคนดูเป็นมวลชนทั่วไป การใช้สัญลักษณ์ที่มีในนิยายอาจต้องตัดทอนให้เข้าใจง่ายขึ้น การเพิ่มรายละเอียดให้ผู้ชมที่มีความหลากหลาย เข้าใจได้มากยิ่งขึ้น การที่ละครโทรทัศน์ต้องมีตัวละครตัวร้าย และเนื้อหาส่วนไหนเป็นการเล่าถึงความเป็นปัจจุบันก็จะเปลี่ยนให้ทันสมัยยิ่งขึ้น ส่วนอดีตจะให้คงเดิม

สัมพันธบทที่ตัวบทปลายทางเป็นละครโทรทัศน์ ยังมีปัจจัยอื่นๆ อีก เช่น ภาพลักษณ์ดาราที่มารับบท ข้อจำกัดในด้านงบประมาณการผลิต ดังจะเห็นได้จากงานของ ปิยะพิมพ์ สมิตดิลก (2541) ซึ่งทำการศึกษาสัมพันธบทจากนิยายสู่ละครโทรทัศน์ของนิยายเรื่อง *ทรายสีเพลิง* และ *ยามเมื่อลมพัดหวน* ข้อค้นพบแสดงให้เห็นว่า ดาราที่มารับบทก็เป็นปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสัมพันธบท เนื่องจากห่วงภาพลักษณ์ดาราที่มารับบท ตัวละครในละครโทรทัศน์เรื่อง *ทรายสีเพลิง* จึงตัดนิสัยบางอย่างของนางเอกในนวนิยายทิ้งไป เช่น ฟรีเซ็กส์ และเพิ่มบทบาทของแม่นางเอกเพื่ออธิบายที่มา/แก้ต่างให้นางเอก เพื่อปกป้องตัวละครนางเอก

เพราะไม่ต้องการให้ความหมายใหม่ที่สร้างจากตัวละครไปสร้างผลกระทบทางลบแก่ความหมายเดิมของนักแสดง นอกจากนี้ ยังมีการดัดแปลงเนื้อหาตอนจบจากเดิมที่ในนวนิยายเรื่อง *ทรายสีเพลิง* ที่เป็นการจบแบบโศกนาฏกรรม แต่เนื่องมาจากตัวนักแสดงซึ่งอยู่ในระดับพระเอกทั้ง 3 คน ทำให้ต้องเปลี่ยนตอนจบนิยายให้เน้นความสำคัญของพระเอกทั้ง 3 คน งานชิ้นนี้แสดงให้เห็นว่า การถ่ายโอนความหมายของตัวละคร ไม่สำคัญเท่าการถ่ายโอนความหมายของนักแสดง ส่วนปัจจัยด้านข้อจำกัดด้านงบประมาณก็เป็นปัจจัยที่มีผลเช่นกัน ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเป้าหมายของตัวบท โดยเกิดขึ้นในองค์ประกอบตัวละครและฉากในนิยายเรื่อง *ทรายสีเพลิง* สื่อความว่า นางเอกชอบการแข่งขันเพราะโตที่นิวยอร์ก แต่ในละครกลับเลือกสื่อว่ามาจากการอบรมเลี้ยงดูจากครอบครัว หรือในเรื่อง *ยามเมื่อลมพัดหวน* ในนิยายจะมีฉากประเทศในยุโรปหลายฉาก ก็เหลือไม่กี่ฉากด้วยข้อจำกัดด้านงบประมาณ

นอกจากนี้ หากโจทย์ในการวิจัยเป็นการวิเคราะห์การถ่ายทอดวัฒนธรรมในการสัมพันธบท ดังที่พบในงานของ ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี (2539) เรื่อง *การศึกษาวิเคราะห์การเปรียบเทียบการถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อนวนิยายและสื่อละครโทรทัศน์เรื่อง สี่แผ่นดิน* แล้วพบว่า การรักษาวัฒนธรรมที่เป็น “นามธรรม” กระทำผ่านการรักษาการบรรยายในตัวบทต้นทางที่เป็นนวนิยายด้วยเสียงพากย์ในละคร หรือการถ่ายโอนเนื้อหาจากคำบรรยาย/บทสนทนาของนวนิยายมาเป็นภาพของตัวละครและบทสนทนา ส่วนการรักษาวัฒนธรรมที่เป็น “รูปธรรม” กระทำผ่านการบรรยายด้วยเสียง คำสนทนาของตัวละคร การสร้างจำลองฉากขึ้นมาใหม่ การถ่ายทำจากสถานที่จริงแต่ถ่ายแบบสัญญะ เช่น การถ่ายเพียงประตูวังแทนพระราชวังทั้งหมด ใช้เทคนิคมุมกล้องใช้ต้นทุนตัวบทเดิมที่มีอยู่ เช่น ภาพถ่ายเก่า ภาพยนตร์สารคดี ทั้งนี้การเพิ่มของตัวบทของสัมพันธบทปลายทางมักเป็นการเพิ่มรูปแบบ เช่น เพิ่มฉาก องค์ประกอบฉาก บทสนทนา แต่จะไม่มีการเพิ่มในส่วนเนื้อหาและตัวละครเช่นเดียวกับการลดทอนลงในสัมพันธบทปลายทาง ก็จะเป็นการลดลงในด้านรูปแบบ เช่น ลดบางฉากที่ถ่ายทำไม่ได้ การถ่ายทอดไม่ครบถ้วน การอ้างอิงโดยตัวละคร การอ้างอิงด้วยคำพูดแทนที่จะเสนอด้วยภาพ

- “สัมพันธบทที่ตัวบทปลายทางเป็นการ์ตูน ส่วนตัวบทต้นทางอาจเป็นนวนิยาย เรื่องสั้น หรือภาพยนตร์” องค์ประกอบส่วนใหญ่จะมีลักษณะคงเดิม ไม่ว่าจะเป็นโครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร มุมมอง ความขัดแย้ง ฉาก แต่จะมีการพิจารณาคุณลักษณะของผู้รับสารประกอบด้วย เช่น ผู้อ่านการ์ตูนเป็นเด็ก รายละเอียดเรื่องเพศจึงต้องตัดทิ้ง ในด้านรสนิยมของผู้รับสาร เช่น กลุ่มเป้าหมายผู้ชมชอบการ์ตูนญี่ปุ่น ต้องออกแบบตัวการ์ตูนให้เหมือนการ์ตูนญี่ปุ่น

นอกจากนี้ ยังพบในการศึกษาสัมพันธบทที่เปรียบเทียบต้นฉบับต้นทางที่เป็นลักษณะเรื่องเล่าตำนานเทพปกรณัมกรีก กับงานปลายทางที่เป็นภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ ดังปรากฏงานของ ณัฐพร ลิ้มประสิทธิ์วงค์ (2554) เรื่อง *การเล่าเรื่องและการสร้างลักษณะตัวละครในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่มีตัวเอกเป็นสตรีจากเทพปกรณัมกรีก* ที่ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์และละครโทรทัศน์มีตัวเอกเป็นสตรีจากเทพปกรณัมกรีก มีลักษณะของสัมพันธบททั้งแบบที่ยึดตามบทละครเทพปกรณัมดั้งเดิม แบบที่มีการเล่าเรื่องแบบผสม ด้วยการนำข้อมูลของตำนานเทพปกรณัมมาจากหลายแหล่ง และนำมาตีความและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ โดยรักษาองค์ประกอบการเล่าเรื่องไว้บางส่วน เช่น ภาพยนตร์ *Helen of Troy* ที่เล่าเรื่องให้รวบรัดและสมจริง เน้นเรื่องความรักมากกว่าสงคราม และเปลี่ยนลักษณะบางประการของตัวเอก และแบบที่ได้รับอิทธิพลเค้าโครงเรื่องจากเทพกรีก มาสร้างสรรค์และตีความใหม่ให้เข้ากับยุคสมัยและสถานที่ โดยรักษาองค์ประกอบการเล่าเรื่องเดิมไว้เป็นส่วนน้อย

หากการสัมพันธบทนั้นเป็น “การสัมพันธบทข้ามวัฒนธรรม” จากการศึกษาของ วิชยุตม์ ปูชิตากร (2556) เรื่อง *สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง “ริง” ในนวนิยาย ภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์และหนังสือการ์ตูน* พบว่า องค์ประกอบการเล่าเรื่องเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทวัฒนธรรมของประเทศนั้นๆ ด้วย เช่น แก่นเรื่องของ *เดอะริง* ในญี่ปุ่นคือความกลัว สาเหตุของความขัดแย้งที่ทำให้ตัวละครลุกมาทำร้ายคนมาจากการเกลียดสาธารณชน แต่เมื่อนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด ก็จะมีการปรับแก่นเรื่องให้สอดคล้องกับวัฒนธรรม โดยสื่อถึงสิ่งชั่วร้าย/แม่ทำทุกอย่างเพื่อลูก และส่วนสาเหตุความ

ขัดแย้งในภาพยนตร์ฮอลลีวูดเกิดจากเป็นคนไม่ดีมาแต่เกิด ต้องการความรักจากผู้เป็นแม่ ส่วนฉากหลังก็เปลี่ยนไปตามสถานที่ที่เกิดเรื่องเล่า และตัวบทที่เป็นสังคมและวัฒนธรรม เช่น การผสานความเชื่อในเรื่องซาตาน เมื่อปรับเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวูด

1.5.2 สัมพันธบทในงานข่าว

การศึกษาสัมพันธบทในงานข่าวนั้น พบในงานของ พิไลวรรณ ซิบยก (2549) เรื่อง *การถ่ายโยงข่าวในสื่อมวลชน* งานชิ้นนี้ศึกษาการสัมพันธบทของข่าวการเมืองจากสื่อ 4 ประเภท ได้แก่ หนังสือพิมพ์ *มติชน* รายการข่าวภาคค่ำของวิทยุกรมประชาสัมพันธ์ รายการโทรทัศน์ *เรื่องเด่นเย็นนี้* และหน้าเว็บไซต์ sanook.com โดยทำการศึกษาจากข่าว 7 ข่าว พิจารณาลักษณะสัมพันธบททั้งในเชิงปริมาณและในเชิงคุณภาพ แนวคิดที่ถูกนำมาใช้นั้นนอกจากแนวคิดการเล่าเรื่องและแนวคิดสัมพันธบทแล้ว ยังมีแนวคิดการผลิตซ้ำ (reproduction) แนวคิดการผลิตข่าว แนวคิดเรื่องคุณค่าข่าว (news value) และทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมือง (political economy) ผลการศึกษาพบว่า ตัวบทที่เป็นต้นทางคือ หนังสือพิมพ์ *มติชน* และรายการโทรทัศน์ *เรื่องเด่นเย็นนี้* โดยพิจารณาจากเกณฑ์สื่อที่ลงทุนผลิตรายการข่าวเอง และช่วงเวลาในการนำเสนอ การศึกษาลักษณะของสัมพันธบท (ในงานวิจัยชิ้นนี้ใช้คำว่า “ถ่ายโอนตัวบท”) ในแง่มิติเชิงปริมาณพบว่า หนังสือพิมพ์ *มติชน* มีการนำเสนอเนื้อหาในพื้นที่มากกว่า 3 สื่อที่เหลือ เนื่องมาจากธรรมชาติของสื่อที่เป็นของเอกชน ไม่ใช่ของรัฐ และภารกิจของหนังสือพิมพ์ คือการนำเสนอข่าวสาร โดยเฉพาะอย่างยิ่งข่าวสารการเมือง ส่วนมิติเชิงคุณภาพของสัมพันธบท พบสัมพันธบทในองค์ประกอบที่น่าสนใจในหลายประเด็นที่แสดงให้เห็นว่า ไม่ใช่แค่คุณลักษณะสื่อต้นทาง ปลายทางที่จะส่งผลต่อสัมพันธบทนั้น มิติในเชิงเศรษฐกิจการเมืองว่าสื่อเป็นของใคร สื่อมีอิสรภาพในการนำเสนอข่าวเพียงใดก็ส่งผลด้วยเช่นกัน โดยมีรายละเอียดที่น่าสนใจ เช่น รูปแบบการพาดหัวของหนังสือพิมพ์ *มติชน* และเว็บไซต์ sanook.com มีพาดหัวข่าวที่รุนแรง โลดโผน ตื่นเต้น น่าติดตาม เห็นความขัดแย้ง ส่วนรายการ *เรื่องเด่นเย็นนี้* นำเสนอประเด็นสำคัญ แต่ไม่เน้นความขัดแย้ง ขณะที่

วิทยุภาคค่ำของกรมประชาสัมพันธ์ พาดหัว ธรรมดา เรียบง่าย เน้นการนำเสนอผลงานรัฐบาล ไม่นำเสนอความขัดแย้ง ในด้านเนื้อเรื่อง ฉาก และตัวละคร ตัวบทต้นทางจะมีประเด็นที่หลากหลายกว่าตัวบทปลายทางซึ่งนำเสนอประเด็นสำคัญได้เพียงประเด็นเดียว แต่ประเด็นปลีกย่อยถ่ายโอนไม่ได้ และในข่าวการเมืองที่ต้องนำเสนอความขัดแย้งระหว่าง 2 ฝ่ายระหว่างฝ่ายสนับสนุนและคัดค้าน เมื่อสัมพันธบทไปในสื่อของฝ่ายรัฐอย่างรายการวิทยุภาคค่ำ จะไม่มีการนำเสนอคู่ขัดแย้ง และในส่วนท้าย เป็นส่วนสำคัญที่แสดงจุดยืน วิธีคิดและทัศนคติของผู้สร้างตัวบท ในตอนจบกลับไม่พบการถ่ายโอนตัวบท แต่ละสื่อกลับเลือกที่จะแสดงธรรมชาติที่แท้จริงของตัวเอง รายการโทรทัศน์จบข่าวแบบตั้งคำถามและบอกความเคลื่อนไหวที่น่าสนใจในวันถัดไป เพื่อชักชวนให้คนดูติดตามข่าววันพรุ่งนี้ รายการข่าวของกรมประชาสัมพันธ์ จบลงด้วยความเคลื่อนไหวของรัฐบาลเพื่อสร้างความหมายว่ารัฐบาลเป็นผู้รับผิดชอบต่อการแก้ไขปัญหา หนังสือพิมพ์และอินเทอร์เน็ต ไม่มีจุดยืนในส่วนท้าย แสดงถึงความเป็นกลาง การเป็นเพียงผู้รายงานข่าว ในด้านภาษาที่ใช้พบว่า ไม่มีการถ่ายโอนเช่นกัน เนื่องจากแต่ละสื่อมีเอกลักษณ์การใช้ภาษาที่แตกต่างกัน

2. การศึกษาการเล่าเรื่องที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับอำนาจ อัตลักษณ์ ภาพตัวแทน อุดมการณ์ และการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม

การศึกษาการเล่าเรื่องที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับอำนาจ อัตลักษณ์ ภาพตัวแทน อุดมการณ์ และการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม ปรากฏในการศึกษาการเล่าเรื่องของไทยนับตั้งแต่กลางทศวรรษที่ 2540 งานในกลุ่มนี้สามารถแบ่งเป็นกลุ่มย่อยได้ 2 กลุ่ม ได้แก่ งานกลุ่มแรกเป็นงานที่ศึกษาตัวบทเพื่อวิเคราะห์สิ่งที่ซ่อนอยู่ ไม่ว่าจะเป็นภาพตัวแทน อัตลักษณ์ อุดมการณ์ และอำนาจ ส่วนงานกลุ่มที่ 2 ศึกษาทั้งตัวบทเพื่อหาภาพตัวแทน อัตลักษณ์ อุดมการณ์ และอำนาจ ที่อยู่ในเรื่องเล่า พร้อมกับศึกษาการถอดรหัสของผู้รับสารแต่ละกลุ่ม

2.1 การศึกษาการประกอบสร้างความเป็นจริง ภาพตัวแทน อัตลักษณ์ อุดมการณ์ และอำนาจในตัวบท

2.1.1 การศึกษาการประกอบสร้างความเป็นจริง ภาพตัวแทน อัตลักษณ์ อุดมการณ์ และอำนาจจากการเล่าเรื่องในงานข่าว

การศึกษาผลลัพธ์จากการเล่าเรื่องในการประกอบสร้างความหมายในงานข่าวนั้น นอกจากเผยให้ผู้อ่านเห็นว่า ในงานประเภทข่าวก็มีการเล่าเรื่องไม่แตกต่างไปจากสื่อบันเทิง การเล่าเรื่องในงานข่าวไม่ใช่กระจกที่สะท้อนความเป็นจริง แต่เป็นการประกอบสร้างความหมายในการเล่าเรื่องแล้ว และยังเผยให้เห็นถึงกลวิธีในการประกอบสร้างความหมายและผลลัพธ์จากการเล่าเรื่องในงานข่าว ซึ่งอาจนำมาซึ่งชุดความคิดทั้งในทางบวกและทางลบต่อผู้ที่ตกเป็นข่าว

งานชิ้นแรกที่ใช้แนวคิดการเล่าเรื่องในการศึกษาการประกอบสร้างความเป็นจริงในงานประเภทข่าว ได้แก่ งานของ รัตนา ประยูรรักษ์ (2545) เรื่อง *การประกอบสร้างความเป็นจริงและการตัดสินผู้ตกเป็นข่าวด้วยการเล่าเรื่องในหนังสือพิมพ์* ซึ่งผลการศึกษาพบว่า การนำเสนอข่าวประกอบสร้างความจริงในเชิงตัดสินผู้ตกเป็นข่าวนั้น กระทำผ่านวิธีการบรรยายเรื่อง ผ่านฉาก ตัวละคร บทพูด การกระทำ การจัดโครงเรื่อง โดยการเลือกนำเสนอเหตุการณ์และการร้อยเรียงให้เกิดความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ จนทำให้เกิดความคิดรวบยอดต่อผู้ที่ตกเป็นข่าวในกรณีนั้นๆ ในทิศทางใดทิศทางหนึ่ง และปัจจัยที่ทำให้เกิดการประกอบสร้างดังกล่าว ได้แก่ (1) การที่นักข่าวยึดถือหลักคุณค่าข่าว ในด้านความรวดเร็ว ทันเหตุการณ์ จนอาจทำให้การนำเสนอข่าวไม่มีความถูกถ้วน ความสมดุล ความเที่ยงธรรม ความเป็นวัตถุวิสัย ฯลฯ และยังต้องใช้ภาษาที่หวือหวา กระตุ้นความสนใจ จนอาจทำให้เป็นการตัดสินผู้ตกเป็นข่าว (2) การที่นักข่าวนำเสนอข่าวในแบบแผนเดิมๆ จนเสมือนเป็นโครงสร้างสำเร็จรูป เริ่มตั้งแต่เรื่องที่นำเสนอเป็นเรื่องเดียวกัน แหล่งข่าวแหล่งเดียวกัน เนื้อหาข่าวก็คล้ายกัน รวมถึงวิธีการสรุปก็คล้ายคลึงกัน แสดงให้เห็นถึงอคติเชิงโครงสร้าง (structural bias) ซึ่งแต่ละองค์กรสื่อจะมีธรรมเนียมปฏิบัติในการนำเสนอข่าวไปในรูปแบบเดียวกัน นอกจากนี้ยังนำเสนอข่าวของบุคคลตามภาพลักษณ์ที่อยู่ในใจ และนำเสนอข่าวในเชิงตัดสินผู้ที่ตกเป็นข่าว และปัจจัยสุดท้าย ได้แก่ (3) การอ้างอิงแหล่งข่าวเพียงไม่กี่แหล่ง

ส่วนในงานของ พิษณุรักษ์ ปิตาทะสังข์ (2548) ซึ่งทำการศึกษา *การเล่าเรื่องและการสร้างความจริงทางสังคมในข่าวคลื่นยักษ์สึนามิ* ผลการศึกษาพบว่า หนังสือพิมพ์มีโครงสร้างตามแบบแผนการเล่าเรื่องอย่างชัดเจน โดยใช้ตัวละครที่แบ่งออกเป็นฝ่ายต่างๆ ใช้ฉากซ้ำไปซ้ำมา กระตุ้นอารมณ์ด้วยภาษาที่ทำให้เห็นภาพพจน์ราวกับอยู่ในเหตุการณ์ ข่าวคลื่นยักษ์สึนามิจึงเต็มไปด้วยอารมณ์เศร้า ตื่นตะลึง หวาดกลัวมากเกินไป กลวิธีการสร้างความจริงผ่านการเล่าเรื่องที่ปรากฏในการศึกษาชิ้นนี้ ได้แก่ (1) ความจริงเชิงหายนะและความสูญเสีย โดยเน้นย้ำภาพของความสูญเสีย ความตื่นตระหนก เศร้าสลด การประณามธรรมชาติ ด้วยการบรรยายฉากซ้ำๆ เน้นความสูญเสียด้วยถ้อยคำที่สื่อความหมายถึงความตายและความเศร้าสลด (2) ความจริงเรื่องกระบวนการช่วยเหลือในประเด็นการพิสูจน์ศพก็เน้นวิวาทะ 2 ฝ่ายระหว่างคู่ขัดแย้ง มากกว่าที่จะเน้นข้อมูลการพิสูจน์ศพที่ถูกต้อง หรือความจริงเรื่องการฟื้นฟูชุมชนก็เน้นภาพที่ดินในเชิงเศรษฐกิจมากเกินไป ทำให้ปัญหาที่ดินในแง่ที่อยู่อาศัยถูกละเลย และยังจัดวางให้ฝ่ายรัฐและฝ่ายประชาชนเป็น 2 ขั้วที่ตรงกันข้าม (3) ความจริงเรื่องความเชื่อเรื่องวิญญาณ โดยเน้นความหวาดกลัว ระทึกขวัญสิ่งลี้ลับที่พิสูจน์ไม่ได้

2.1.2 การศึกษาการประกอบสร้างความเป็นจริง ภาพตัวแทน อัตลักษณ์ อุดมการณ์และอำนาจจากการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ และสื่อใหม่ ได้แก่

- “การศึกษาอัตลักษณ์ในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์”

การศึกษาอัตลักษณ์ในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ปรากฏในงานของ ภัทรภร ธัญญเสรี (2553) ซึ่งทำการศึกษา *ความเป็นจีนในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์จีนแผ่นดินใหญ่ที่ฉายต่างประเทศ ระหว่างปี พ.ศ. 2543-2551* ซึ่งเป็นการศึกษาอัตลักษณ์ในระดับความเป็นชาติที่ปรากฏในเรื่องเล่า โดยงานวิจัยใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง ร่วมกับแนวคิดอัตลักษณ์ของชาติ อัตลักษณ์แห่งวัฒนธรรม และแนวคิดบูรพาคดีนิยม ผลจากการศึกษาพบว่า ความเป็นจีนทั้งแบบดั้งเดิมและแบบสากลถูกนำเสนอทั้งในมิติที่เป็นรูปธรรมและนามธรรม โดยมิติที่เป็น

รูปธรรม ได้แก่ เวลา สถานที่ ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย อาวุธ ยานพาหนะ ส่วนมิติที่เป็นนามธรรม ได้แก่ แก่นความคิด และมุมมองในการเล่าเรื่อง

"ความเป็นจีนแบบดั้งเดิม" ที่ถูกนำเสนอในแต่ละองค์ประกอบการเล่าเรื่องใน 2 มิติ "มิติที่เป็นรูปธรรม" ได้แก่ นักแสดงที่มีเชื้อชาติจีนแผ่นดินใหญ่ ช่วงเวลาที่มีการปกครองสมัยสมบูรณาญาสิทธิราชย์ ฉากสถาปัตยกรรมแบบจีนดั้งเดิม ป่าไผ่ ทะเลทราย อุปกรณ์ประกอบฉากที่แสดงถึงศิลปวัฒนธรรมของจีน การต่อสู้ด้วยกระบี่ วิชาตัวเบา กำลังภายใน กลยุทธ์ในการตั้งค่ายกล อาหารแบบจีน ประเพณีการตั้งป้ายบรรพบุรุษ ฝังศพ การแต่งงาน การแต่งกายแบบฮั่น ชุดนักรบ ขุนนางประดับชุดด้วยหยก หรือไข่มุก ฯลฯ ส่วน "มิติที่เป็นนามธรรม" ได้แก่ แก่นความคิดเกี่ยวกับความกตัญญูรู้คุณ ความรักใคร่ปรองดองระหว่างญาติพี่น้อง ความมีมารยาท ธรรมชาติ สงครามนำมาซึ่งความสงบหรือความเป็นหนึ่ง ส่วนมุมมองการเล่าเรื่อง เป็นมุมมองในการเล่าเรื่องแบบพหูสูต และเป็นมุมมองจากนักปกครอง

ส่วน "ความเป็นจีนแบบสากล" ที่ถูกนำเสนอผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่องใน "มิติที่เป็นรูปธรรม" ได้แก่ นักแสดง มีทั้งมาจากมาเลเซีย ฮ่องกง ไต้หวัน และญี่ปุ่น ศิลปะอาหารที่รับอิทธิพลจากชาติอื่น การแต่งห้องแบบตะวันออกกลาง การแต่งกายแบบตะวันตก ส่วน "มิติที่เป็นนามธรรม" แก่นเรื่องที่แสวงหาความรัก ความสุข ความรักอันแรงกล้านำมาซึ่งความเสียสละ ความรับผิดชอบมาก่อนเรื่องส่วนตัว การให้ความสำคัญกับตัวเองในฐานะปัจเจกบุคคล และมุมมองการเล่าเรื่องแบบมนุษยนิยม

- "การศึกษาอัตลักษณ์/ภาพตัวแทนในการเล่าเรื่องในสื่อใหม่"

การตั้งคำถามต่อภาพตัวแทน/อัตลักษณ์ที่ถูกประกอบสร้างความหมายในสื่อใหม่นั้นปรากฏในงานของ พจมาน มูลทรัพย์ (2551) ซึ่งทำการศึกษาเรื่อง *เรื่องเล่าของเกย์ในชุมชนวรรณกรรมออนไลน์: กรณีศึกษากลุ่ม "บลูสกาย โซไซตี้" ใน www.pantip.com* ซึ่งใช้แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ ภาพตัวแทนความ

เป็นอื่น แนวคิดการเล่าเรื่อง และแนวคิดเรื่องชุมชนเสมือน ผลการศึกษาพบว่า การเล่าเรื่องนำเสนอผ่านมุมมองในการเล่าเรื่องของผู้แต่งซึ่งเป็นเกย์ ตัวละครหลักทั้งในเรื่องสั้นและนวนิยายล้วนเป็นเกย์ ส่วนแก่นเรื่องจะเกี่ยวกับประสบการณ์รักของเกย์ที่มีความรักบริสุทธิ์ใจ แม้ในหลายเรื่องความรักของเกย์นั้นจะไม่ประสบความสำเร็จ การเล่าเรื่องเน้นมุมมองในด้านอารมณ์ความรู้สึก ทำให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจและเห็นใจเกย์ บทบาทหน้าที่ของเรื่องเล่าเกย์คือ การแสดงอัตลักษณ์และภาพตัวแทนเกย์ว่าเป็นผู้ชายธรรมดาที่รักผู้ชายด้วยกัน ไม่ได้มีความวิปริตผิดปกติ มีชีวิตจิตใจเหมือนคนทั่วไปในสังคม และการสร้างวาทกรรมเกย์ของกลุ่มบลูสกายนั้น ก็เพื่อตอบโต้กับวาทกรรมกระแสหลักที่สร้างความเป็นอื่นให้กับเกย์

- “การศึกษาอุดมการณ์ในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์”

การศึกษาอุดมการณ์อันเป็นผลลัพธ์จากการเล่าเรื่องปรากฏในงานของ ขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2553) ซึ่งทำการศึกษา *ความหมายของการขัดขืนอำนาจของสังคมผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทย* ซึ่งใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง การเล่าเรื่องในการต่อสู้เพื่ออุดมการณ์ แนวคิดอุดมการณ์ และสัญวิทยา ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์กลุ่มนี้ใช้หลักการเล่าเรื่องไม่ต่างไปจากภาพยนตร์ทั่วไป แต่ก็มีลักษณะเฉพาะในองค์ประกอบ โดยองค์ประกอบในการเล่าเรื่องที่ใช้มากในการต่อสู้ทางอุดมการณ์ ได้แก่ โครงเรื่อง การสร้างตัวละคร แก่นเรื่อง และตอนจบ กลุ่มที่ใช้ปานกลางคือ เพลง ภาพและการตัดต่อ ฉาก สถานที่ และบทสนทนา ทั้งนี้ ผลลัพธ์จากการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ได้แก่ (1) ด้านความสัมพันธ์ระหว่างผู้ขัดขืนกับสังคม เรื่องเล่าในภาพยนตร์ประกอบสร้างให้ผู้ขัดขืนมีความสัมพันธ์ที่ดีกับครอบครัวและสังคม แต่มิตรเกือบครึ่งเป็นอุปสรรคในการต่อสู้ ส่วนศัตรูมักอยู่ในระดับปัจเจกบุคคล ส่วนน้อยที่จะเป็นระดับสถาบันและระดับสังคม (2) ด้านอุดมการณ์ ครึ่งหนึ่งของภาพยนตร์ให้ผู้ขัดขืนถอยจากการต่อสู้ ทั้งนี้อุดมการณ์ที่ไม่เกี่ยวข้องลักษณะทางชนชั้น (non-class ideology) ที่สนับสนุนการต่อสู้ ได้แก่ อุดมการณ์ความมีน้ำใจ การประกอบอาชีพสุจริต

ไม่ผิดจารีต ความมุ่งมั่นในวิชาชีพ ความขยัน (3) ด้านอัตลักษณ์ ผู้ขัดขืนถูกประกอบสร้างให้เป็นชายมากกว่าหญิง อายุ 15-60 ปี ชนชั้นล่างหรือชนชั้นกลาง การศึกษาไม่สูง ประกอบอาชีพทั้งทั่วไปและผิดจารีตของสังคม บุคลิกเรียบร้อย ปฏิบัติดีต่อครอบครัวและคนที่อ่อนแอกว่า มีน้ำใจ รักเพื่อน ขยัน กล้าลุกขึ้นมาต่อสู้ (active) กล้าปกป้องสิทธิของตนเอง แต่ส่วนน้อยที่จะก้าวไปสู่การต่อสู้เพื่อคนอื่นและสังคม

2.2 กลุ่มที่ศึกษาทั้งตัวบทการเล่าเรื่องและการถอดรหัสของผู้รับสาร

นอกจากงานวิจัยในกลุ่มนี้ศึกษาตัวบท โดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่อง แนวคิดภาพตัวแทน แนวคิดการประกอบสร้างความจริงทางสังคม หรือแนวคิดสัญวิทยาในการศึกษาแล้ว ยังศึกษาการถอดรหัสของผู้รับสารโดยใช้แนวคิดของ สจวร์ต ฮอลล์ (Stuart Hall) ในการอธิบายปรากฏการณ์ว่า ผู้รับสารจะมีปฏิกิริยาอย่างระหว่างการยอมรับ (dominant/preferred reading) การต่อรอง (negotiated reading) หรือการต่อสู้ (oppositional reading) และอาจมีแนวคิดอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อนั้นๆ เป็นการเฉพาะ เช่น แนวคิดเกี่ยวกับชาติ แนวคิดข้าราชการ/ระบบราชการ แนวคิดเกี่ยวกับจิตเวชศาสตร์ แนวคิดสตรีนิยม ภาพตัวแทนของกลุ่มคนที่นำมาศึกษานั้นก็ไม่ได้มีเฉพาะที่เป็นคนกลุ่มน้อยในสังคม ซึ่งมีความเป็นอื่น เช่น กลุ่มคนเชื้อชาติอื่น หรือคนที่มีภาวะทางจิตเภทเท่านั้น แต่คนที่อยู่ในคนกลุ่มใหญ่ของสังคมอย่างข้าราชการหรือแม่ก็เป็นประเด็นในการศึกษาเช่นกัน สิ่งที่มีร่วมกันในงานศึกษากลุ่มนี้คือ ในโครงสร้างการเล่าเรื่องของตัวบท เมื่อถึงจุดจบของการเล่าเรื่องจะเป็นเรื่องของการลงโทษและการให้รางวัลกับตัวละครเอก และในการศึกษาการถอดรหัสของผู้รับสารนั้น ยิ่งหากผู้รับสารเคยมีประสบการณ์ตรงต่อเรื่องที่ศึกษา หรืออยู่ในสถานะของคนกลุ่มน้อยของสังคมที่ไม่ได้มีชีวิตตามค่านิยมหลักของสังคม ก็มักจะมีการถอดรหัสแบบต่อรองหรือต่อสู้ ซึ่งชวนตั้งคำถามต่อตัวบทที่สื่อสร้างขึ้นมาว่า เป็นไปในลักษณะที่รักษาอุดมการณ์หลักของสังคมใช่หรือไม่

งานที่มีการศึกษาในลักษณะนี้ชิ้นแรกๆ ซึ่งใช้แนวคิดการเล่าเรื่องควบคู่ไปกับการวิเคราะห์การถอดรหัสผู้รับสารคืองานของ ศิริมิตร ประพันธ์ธุรกิจ (2551) ซึ่งศึกษา *ความสัมพันธ์ไทย-ลาวในสื่อบันเทิงไทย: ศึกษากรณีประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นลาวจากภาพยนตร์เรื่อง หมากเตะโลกตะลึง* โดยศึกษาการประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นลาวในภาพยนตร์เรื่อง *หมากเตะโลกตะลึง* ทั้งในระดับการผลิต (production) ตัวบท (text) และการบริโภค (consumption) เชิงสัญญะและความหมาย ผลการศึกษาพบว่า การเข้ารหัส “ความเป็นลาว” กระทำผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ทั้งแก่นเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร ฉาก และเทคนิคภาพยนตร์ ผ่านจุดยืนของไทยส่วนกลาง ที่สร้างลาวให้กลายเป็นตัวตลก ล้าหลัง ด้อยพัฒนา ต้องพึ่งพิงทุนไทยทั้งทางด้านเศรษฐกิจและความรู้ เป็นพลเมืองชายขอบของสังคมโลก ซึ่งความคิดดังกล่าวถูกผลิตและผลิตซ้ำ เพื่อสร้างความชอบธรรมว่าไทยอยู่เหนือกว่าลาว

ในการศึกษาการถอดรหัสของผู้รับสารนั้น พบว่า มีความแตกต่างระหว่างกลุ่มผู้ชมคนลาวที่มีคุณสมบัติแตกต่างกัน ได้แก่ (1) กลุ่มที่เป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐหรืออยู่ใกล้ศูนย์กลางของอำนาจรัฐ (2) กลุ่มตัวอย่างที่ไกลจากศูนย์กลาง โดยกลุ่มผู้ชมคนลาวที่เป็นเจ้าหน้าที่ของรัฐหรืออยู่ใกล้ศูนย์กลางของอำนาจรัฐมีแนวโน้มที่จะต่อรอง/ต่อต้านชุดรหัสอุดมการณ์ความเป็นลาวที่ถูกสร้างขึ้นในภาพยนตร์ ในขณะที่กลุ่มตัวอย่างที่ไกลจากศูนย์กลาง จะมีระดับการต่อรอง/ต่อต้านชุดความหมายจากภาพยนตร์น้อยกว่า หรือยอมรับอัตลักษณ์ความเป็นลาวที่ถูกประกอบสร้างขึ้น ขณะที่ผู้ชมภาพยนตร์ที่เป็นคนไทยนั้น หากเป็นกลุ่มตัวอย่างที่มีประสบการณ์ตรง มีลักษณะการถอดรหัสที่หลากหลายขึ้นกับเงื่อนไขทางประสบการณ์ที่แตกต่างกัน ส่วนกลุ่มตัวอย่างคนไทยอีสานที่มีความใกล้ชิดทางด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมจะมีลักษณะการถอดรหัสที่ก้ำกึ่ง (in-between) ระหว่างจุดยืนอัตลักษณ์ความเป็นไทยและความเป็นลาว

การศึกษาในแนวทางนี้ยังพบในงานของ อิสริยา อ้นเงิน (2560) ซึ่งศึกษา *ภาพตัวแทนของข้าราชการในละครโทรทัศน์* ซึ่งทำการศึกษาทั้งตัวบทและการถอดรหัสของผู้รับสาร ข้อค้นพบที่น่าสนใจของงานชิ้นนี้คือ นอกจาก

องค์ประกอบการเล่าเรื่องจะมีผลต่อการประกอบสร้างความหมายในการเล่าเรื่อง แล้ว ประเภทของละคร (genre) ก็มีผลต่อการเล่าเรื่องเช่นกัน โดยละครที่นำมาศึกษามีทั้งละครแนวดรามา แอคชัน โรแมนติก และย้อนยุค เช่น ละครประเภทที่เน้นการต่อสู้อย่างเรื่อง *หงส์สะบัดลาย* ปรากฏภาพการช่วงชิงอำนาจระหว่างข้าราชการ และแสดงภาพข้าราชการในด้านลบออกมา แต่ก็มีข้าราชการฝ่ายดีออกมาต่อสู้ด้วย ส่วนละครแนวชีวิตอย่างเรื่อง *แรงเงา* ก็จะปรากฏภาพตัวละครข้าราชการด้านลบเช่นเดียวกัน แต่ก็จะมีสอดแทรกภาพข้าราชการยุคใหม่ฝ่ายดีไว้ด้วยเช่นกัน ส่วนละครรักย้อนยุคอย่าง *ปดิวรัดดา* เสนอความเป็นข้าราชการในอุดมคติ ทำความดี รักชาติ ในด้านองค์ประกอบในการเล่าเรื่องนั้น องค์ประกอบที่สำคัญต่อการสร้างภาพตัวแทน ได้แก่ แก่นเรื่อง จุดยืนของผู้เล่า โครงเรื่อง และตัวละคร องค์ประกอบที่น่าสนใจคือตัวละครและโครงเรื่อง ทั้งนี้ ตัวละครในละครทุกเรื่องจะมีการผสมผสานกันระหว่างภาพข้าราชการในอุดมคติ ภาพข้าราชการยุคใหม่ และภาพด้านลบของข้าราชการ ตัวละครทั้ง 3 แบบนี้ถูกประกอบสร้างควบคู่กันไป ด้วยน้ำหนักที่แตกต่างกัน แล้วแต่ประเภทของละคร การสร้างตัวละครก็จะไปสัมพันธ์กับตอนจบที่ในท้ายที่สุดแล้วข้าราชการที่ไม่ดีจะต้องถูกกำจัดออกไป (อาจด้วยความตายหรือการกลับตัวสำนึกผิด) ขณะที่ข้าราชการฝ่ายดีก็จะได้รับรางวัล (ได้ทำงานต่อและสมหวังในความรัก) ส่วนโครงเรื่องประกอบด้วยขั้นเริ่มต้นที่ข้าราชการฝ่ายดีเริ่มต้นเข้ามาทำงาน จากนั้นในขั้นวิกฤติ ข้าราชการฝ่ายดีเผชิญอุปสรรคสำคัญในชีวิตที่พวกเขาต้องแก้ไข ซึ่งมักเป็นเรื่องเกี่ยวกับความถูกต้องในด้านต่างๆ เช่น การฉ้อโกง การผิดศีลธรรมต่างๆ และในขั้นสิ้นสุดตัวละครข้าราชการฝ่ายดีที่ยืนหยัดในการเป็นข้าราชการที่ดีสามารถดำรงตำแหน่งต่อไปได้ อีกทั้งยังประสบความสำเร็จในด้านอื่นควบคู่ด้วย เช่น การสมหวังในความรัก ส่วนตัวละครข้าราชการฝ่ายร้าย หากไม่สามารถกลับใจเลือกเส้นทางที่ถูกต้องได้ ก็จะถูกลงโทษในที่สุด เช่น การต้องพบกับจุดจบของชีวิต ทั้งนี้น่าสนใจว่า ในองค์ประกอบจุดยืนของผู้เล่าเรื่อง มักเป็นการเล่าจากมุมมองของบุคคลที่สาม ซึ่งเป็นจุดยืนของคนในสังคมที่เล่าเหตุการณ์ต่างๆ อย่างคาดหวังให้เป็นข้าราชการในแบบอุดมคติ โดยขณะที่แก่นเรื่องที่ละครทั้ง 4 เรื่องมีร่วมกันในส่วนที่เกี่ยว

กับข้าราชการคือ พื้นที่สาธารณะและความเป็นส่วนตัวของชีวิตข้าราชการ เช่น ในเรื่อง *หงส์สะบัดลาย* แก่นเรื่องคือเรื่องของการเมืองสาธารณะที่ส่งผลต่อความเป็นส่วนตัว นอกจากนี้ ยังมีแก่นเรื่องความเป็นข้าราชการกับชุมชนในเรื่อง *ดาวเรือง* การทวงความยุติธรรมในพื้นที่อยุติธรรมในเรื่อง *แรงเงา*

ในส่วนของการศึกษาการถอดรหัส/ตีความของกลุ่มผู้รับสารที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับความเป็นข้าราชการที่แตกต่างกัน พบว่า ภาพตัวแทนข้าราชการจะถูกถอดรหัส/ตีความเช่นไรนั้น จะสัมพันธ์กับอาชีพ หน่วยงาน และประสบการณ์ตรงที่แตกต่างกันของผู้รับสาร กลุ่มผู้รับสารที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับความเป็นข้าราชการมักต่อต้านความหมายของภาพข้าราชการในอุดมคติและภาพข้าราชการยุคใหม่ ดังนั้น หน้าที่ (function) ของภาพข้าราชการในละครโทรทัศน์ที่มีต่อกลุ่มผู้ชมละครที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับความเป็นข้าราชการที่แตกต่างกัน จึงเป็นการรักษาภาพข้าราชการในอุดมคติให้คงอยู่ต่อไป ทั้งนี้การต่อรองความหมายของภาพข้าราชการในละครโทรทัศน์ ก็ขึ้นอยู่กับทุนวัฒนธรรมหรือประสบการณ์อ้างอิง (reference) เกี่ยวกับข้าราชการของผู้รับสารแต่ละคนว่าข้าราชการในชีวิตจริงเป็นอย่างไร

งานอีกชิ้นที่อยู่ในกลุ่มนี้คือ งานของ บุณยาพร กิตติสุนทโรภาศ (2560) ซึ่งทำการศึกษาเรื่อง *ภาพตัวแทนของตัวละครที่มีภาวะทางจิตเภทในภาพยนตร์ไทย* ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า ภาพตัวแทนตัวละครที่มีภาวะจิตเภทส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ชนชั้นล่าง มีปัญหาครอบครัว เคยถูกกระทำความรุนแรงและถูกล่วงละเมิดทางเพศ และเมื่อถึงจุดวิกฤติของเรื่อง ตัวละครจะสวมบทบาทของผู้กระทำความรุนแรง โดยมีจุดประสงค์เพื่อแก้แค้นหรือเพื่อปกป้อง ยกเว้นในภาพยนตร์เรื่อง *คน-โลก-จิต* ที่เป็นตัวละครเพศชาย ชนชั้นกลาง และเป็นฝ่ายถูกกระทำความรุนแรง ผลการศึกษามีประเด็นหนึ่งที่น่าสนใจซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ อิสริยา อ้นเงิน (2560) ซึ่งศึกษาภาพตัวแทนของข้าราชการในละครโทรทัศน์คือ ประเภทของภาพยนตร์ (genre) ซึ่งในที่นี้คือ ภาพยนตร์แนวระทึกขวัญและสยองขวัญ ได้เข้ามีส่วนในการกำหนดองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง ให้เป็นแนวสยดสยอง ตื่นเต้นเร้าใจ และการกระทำอันไม่สมเหตุสมผล

ของตัวละคร ก็จะถูกอธิบายด้วยภาวะทางจิต ภาพยนตร์จึงสืบทอดอุดมการณ์หลักเกี่ยวกับคนที่มีภาวะจิตเภทที่ถูกมองว่า เป็นบุคคลอันตราย ลึกลับ น่ากลัว และไม่สามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับคนอื่นในสังคมได้ องค์ประกอบที่สำคัญอีกองค์ประกอบหนึ่งคือ จุดจบของตัวละคร ซึ่งมี 2 รูปแบบ หากไม่เสียชีวิตก็รอดชีวิตโดยเข้าไปอยู่ในโรงพยาบาลจิตเวชหรือหลบหนีออกจากสังคม ซึ่งเป็นการผลิตซ้ำแนวคิดที่ว่า คนกลุ่มนี้ควรถูกจัดการโดยผู้เชี่ยวชาญคือ จิตแพทย์หรือตำรวจ รวมทั้งต้องจำกัดบริเวณให้อยู่ในพื้นที่เฉพาะและแยกออกจากสังคม

ในส่วนของผู้รับสารที่มีประสบการณ์ตรงต่อภาวะจิตเภท มีการต่อรองชุดความหมายข้างต้น โดยมองว่า ภาพยนตร์นำความจริงบางส่วนผสมผสานกับจินตนาการ เพื่อสร้างความบันเทิงและเพื่อผลประโยชน์เชิงธุรกิจ ซึ่งหากนำเสนอมากไปก็จะเกิดภาพจำในสังคมและส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตของคนที่มีภาวะจิตเภท

นอกจากนี้ ยังมีงานของ เกศราพร ทองพุ่มพฤกษา (2562) เรื่อง “แม่ เมีย และสัตว์โลกแสนสวย นิยามแห่งความเป็นเพศหญิงในหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็ก” ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่า ภาพตัวแทนของความเป็นเพศหญิงที่สอดคล้องกับอุดมการณ์หลักของสังคม ยังคงครอบงำหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็ก ภาพตัวแทนของความเป็นเพศหญิงเหล่านี้ ได้แก่ (1) แม่ที่มีจิตใจดีงาม อ่อนโยน พร้อมอุทิศชีวิตให้ลูก อยู่ในพื้นที่บ้าน และทำกิจกรรมที่สอดคล้องกับความเป็นแม่ที่ดี และเมียที่มีจิตใจงดงาม รัก ห่วงใย ยอมจำนน และยึดมั่นต่อสามี มีสามีเป็นศูนย์กลางชีวิต อยู่ในบ้าน ทำกิจกรรมสอดคล้องกับความเป็นเมียที่ดีตามขนบ (2) สัตว์โลกแสนสวย ที่ถูกครอบงำโดยอุดมการณ์ความงาม งามทั้งกาย วาจา ใจ และเป็นความงามเพื่อดึงดูดให้ผู้ชายสนใจเป็นหลัก อย่างไรก็ดี ก็ปรากฏภาพตัวแทนของความเป็นเพศหญิงในลักษณะที่ต่อรองกับอุดมการณ์หลักบ้าง เช่น แม่ที่ทอดทิ้งลูก แม่ที่รักลูกภายใต้เงื่อนไขบางอย่าง เมียที่ไม่ได้รักสามีด้วยความจริงใจ เป็นต้น

ในด้านการตีความหมาย แม่ยังคงอ่านความหมายอย่างสอดคล้องต่ออุดมการณ์หลักของสังคม ขณะที่เด็กประกอบสร้างความหมาย ทั้งในลักษณะที่

สอดคล้องและต่อรองต่ออุดมการณ์หลักของสังคม เช่น การที่แม่ต้องรักและเลี้ยงดูลูก แต่ไม่จำเป็นต้องอยู่บ้านกับลูกตลอดเวลา หรือแม่ก็ไม่จำเป็นที่จะต้องเป็นคนทำอาหารคนเดียวในบ้าน ทั้งนี้ สถานภาพและลักษณะครอบครัวที่แตกต่างกัน จะมีการประกอบสร้างความหมายที่แตกต่างกัน เช่น ครอบครัวแม่เลี้ยงเดี่ยวจะต่อรองต่อภาพตามขนบของความเป็นแม่และความเป็นเมีย

แนวโน้มการศึกษาการเล่าเรื่องในสื่อสารศึกษา

หากพิจารณาแนวโน้มการศึกษาการเล่าเรื่องจากบทความ “Assessing Current Trends in Narratology” (Fludernik and Olson, 2011) ในหนังสือ *Current Trends in Narratology* และ บทความ “Introduction to Narrative For Futures Studies” (Jarva, 2014) ซึ่งมองว่า การเล่าเรื่องจะเป็นพื้นที่สำคัญในการศึกษาด้านมานุษยวิทยานั้น สามารถสรุปแนวโน้มการศึกษาการเล่าเรื่องที่น่าสนใจได้ดังนี้

- การศึกษาการเล่าเรื่องกับผู้รับสาร ทั้งในประเด็นการศึกษาการถอดรหัสของผู้รับสาร และประเด็นการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการเล่าเรื่องกับจิตใจ (narrative and mind) และพื้นที่ เนื่องจากผู้รับสารแต่ละคนนั้นย่อมมีทัศนคติ อุดมการณ์ ความรู้ความเข้าใจต่อสิ่งต่างๆ รอบตัวแตกต่างกัน

- การศึกษาการเล่าเรื่องข้ามสื่อ ข้ามประเภท ข้ามสาขาวิชา (transmedia, transgeneric, and interdisciplinary narrative study) เช่น การเล่าเรื่องจากสื่อที่มีตัวอักษร ไปสู่สื่อที่ไม่ได้มีตัวบทในรูปแบบของตัวอักษร หรือการเล่าเรื่องจากสื่อที่ไม่มีลักษณะของการเล่าเรื่อง เช่น ภาพวาด หรือการเล่าเรื่องในระดับชาติและระดับท้องถิ่น

- การศึกษาการเล่าเรื่องผ่านศาสตร์ สำนักคิดที่แตกต่างกัน การเล่าเรื่องจากบริบททางภาษาแตกต่างกัน

- การศึกษาการเล่าเรื่องจะเคลื่อนจากพื้นที่เดิมจากงานวรรณกรรมไปสู่พื้นที่ของภาพยนตร์และเกมคอมพิวเตอร์

- ผู้รับสารในการเล่าเรื่องจะไม่ใช่การรับสารแบบผู้ถูกกระทำ (passive) อีกต่อไป แต่จะเป็นการรับสารแบบผู้กระทำ (active) ที่เข้ามามีส่วนร่วมในการเล่าเรื่อง ความหมายกลายเป็นสิ่งที่สร้างร่วมกัน ที่เรียกว่า “performance of meaning”

เมื่อกลับมาพิจารณาแนวโน้มการศึกษาการเล่าเรื่องของไทยแล้ว มีรายละเอียดทั้งในเรื่องประเด็นในการศึกษา และทฤษฎีที่จะนำมาใช้ในการศึกษาดังต่อไปนี้

- การศึกษาการเล่าเรื่องของไทยจะอยู่ภายใต้กระบวนทัศน์ที่เชื่อว่า การเล่าเรื่องนั้นเป็นการประกอบสร้างความเป็นจริงขึ้นมา ไม่ใช่กระบวนทัศน์ที่เชื่อว่าการเล่าเรื่องเป็นกระจกที่สะท้อนสภาพความเป็นจริงของสังคม

- การศึกษาการเล่าเรื่องแบบค้นหาโครงสร้างไวยากรณ์ ในลักษณะการค้นหาสูตรสำเร็จ ไวยากรณ์ของการเล่าเรื่องตามแนวทางการศึกษาการเล่าเรื่องแบบโครงสร้างนิยม ยังคงเป็นประเด็นในการศึกษาที่ได้รับความสนใจ แต่อาจอยู่ในพื้นที่ของการสื่อสารการตลาด โฆษณา หรือสื่อในรูปแบบใหม่ๆ โดยคำถามสำคัญอยู่ที่การโน้มน้าวใจ การค้นหาสูตรสำเร็จเพื่อสร้างความชื่นชอบในกลุ่มผู้รับสาร

- การศึกษาการเล่าเรื่องในมิติของผู้รับสารควบคู่ไปกับการศึกษาตัวบทของเรื่องเล่า ยังคงเป็นแนวทางที่ได้รับความสนใจในการศึกษาการเล่าเรื่อง โดยใช้แนวคิดของกลุ่มหลังโครงสร้างนิยมที่ให้ความสำคัญกับอำนาจในการตีความของผู้รับสาร และการมองว่า ความหมายในตัวบทไม่มีความสมบูรณ์ตายตัว ประเด็นและกลุ่มผู้รับสารที่ได้รับความสนใจในการศึกษายังคงเป็นคนกลุ่มน้อยของสังคมที่ด้อยอำนาจ หรือถูกตีตราจากสังคมให้เป็นคนชายขอบในมิติใดมิติหนึ่งและประเด็นในการศึกษาเป็นการตั้งคำถามกับอัตลักษณ์ ภาพตัวแทน และอำนาจที่เข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น ผู้หญิง/แม่ที่เบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานความเป็นผู้หญิงที่ดีของสังคม กลุ่มเพศที่สาม คนชายขอบในมิติต่างๆ กลุ่มชาติพันธุ์ที่เป็นคนกลุ่มน้อยของสังคม การศึกษาการเล่าเรื่องที่กล่าวถึงบุคคลต่างๆ เหล่านี้ เผยให้เห็นอุดมการณ์หลักที่ครอบงำเรื่องเล่าต่างๆ และในส่วนของการศึกษาการตีความ/

การถอดรหัสของผู้รับสาร จะมีการกำหนดผู้รับสารที่เป็นตัวแทนของสถานะอันหลากหลาย อาจจะเป็นชนชั้น เพศ ชาติพันธุ์ ความเป็นคนเมืองกับชนบท อาชีพ เพื่อเผยให้เห็นการตีความตัวบทที่แตกต่างกัน

- ด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในการสื่อสาร ผู้รับสารสามารถก้าวขึ้นมาเป็นผู้ส่งสารในเรื่องเล่าอย่างง่ายดาย การศึกษาผู้รับสารในฐานะที่ก้าวขึ้นมาเป็นผู้ส่งสารในเรื่องเล่า ไม่ว่าจะอยู่ในสถานะใด มีความรู้เรื่องการเล่าเรื่องการสื่อสาร มีต้นทุนในการสื่อสารทั้งในแง่เศรษฐกิจ วัฒนธรรม ความรู้หรือไม่ จะกลายเป็นพื้นที่ที่มีแนวโน้มจะมีการศึกษากันมากขึ้น โดยมองข้ามประเด็นในเรื่องความงามทางศิลปะ ความเชี่ยวชาญในการสื่อสาร แต่คำถามสำคัญอยู่ที่การสื่อสารถึงอัตลักษณ์และศักดิ์ศรี การประกอบสร้างภาพตัวแทนของตนเอง

- การศึกษาสัมพันธบท หรือที่มักใช้คำว่าการเล่าเรื่องข้ามสื่อ ที่แพร่หลายก็จะเป็นประเด็นที่ได้รับความสนใจศึกษาอย่างหลากหลาย การศึกษาการเล่าเรื่องข้ามสื่อที่เคยจำกัดอยู่ในพื้นที่ของสื่อ อาจข้ามประเภทไปสู่พื้นที่อื่นๆ เช่น จากงานศิลปะมาสู่พื้นที่สื่อ รวมถึงการเล่าเรื่องข้ามสื่อที่มีลักษณะข้ามวัฒนธรรม นอกจากนี้ การศึกษาจากที่มักเป็นสัมพันธบทในแนวนอน (horizontal intertextuality) ซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิด้วยกัน ระหว่างฝ่ายผู้ส่งหรือผู้ผลิต มีแนวโน้มที่จะมีศึกษาการสัมพันธบทในแนวดิ่ง (vertical intertextuality) ที่ผู้ชม/ผู้รับสาร หลังจากที่อ่าน/ดู/ฟังตัวบทแล้ว ก็ผลิตตัวบทที่มีลักษณะอ้างอิงกับตัวบทเดิมสื่อสารออกไป โดยแนวทางในการศึกษายังคงเป็นการวัดในเชิงคุณภาพ ด้วยการเปรียบเทียบตัวบทต้นทางกับตัวบทที่ถูกผลิตซ้ำ

- การศึกษาการถอดรหัสของผู้รับสาร จากเดิมที่มักใช้แนวคิดการถอดรหัสสารของฮอลล์ (Stuart Hall) นักวิชาการในกลุ่มวัฒนธรรมศึกษามาวิเคราะห์ ซึ่งเป็นแนวทางการวิเคราะห์ที่ตั้งคำถามกับอำนาจ การครอบงำและการต่อรอง/ต่อสู้ของผู้รับสารนั้น แนวโน้มในการศึกษาผู้รับสารในไทยต่อไปนั้นอาจสอดคล้องกับแนวโน้มการศึกษาผู้รับสารกับการเล่าเรื่องจากต่างประเทศที่กล่าวมาข้างต้น ที่ประเด็นจะมีหลากหลายกว่า เช่น การเล่าเรื่องกับกระบวนการทางจิตวิทยาของผู้รับสาร กระบวนการเรียนรู้จากการเล่าเรื่องของผู้รับสาร

- เรื่องเล่าที่เป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปในสังคมหรือพื้นที่ที่ไม่เคยถูกตั้งคำถาม เช่น การเล่าเรื่องในพื้นที่ของศาสตร์ที่เคยเป็นที่ยอมรับในความเป็นวัตถุวิสัย อาจกลายเป็นพื้นที่ที่เริ่มถูกตั้งคำถาม

- ในแง่แนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้ร่วมกับแนวคิดการเล่าเรื่องนั้น จากการทบทวนแนวคิดจากนักวิชาการที่หลากหลายในการศึกษาการเล่าเรื่อง พบว่าการนำแนวคิดของนักวิชาการในกลุ่มหลังโครงสร้างนิยมมาใช้ในการศึกษาการเล่าเรื่องในปัจจุบัน อาทิ แนวคิดมายาคติ (myth) ของโรล็องด์ บาร์ธส์ และแนวคิดเรื่องการรื้อสร้างความหมาย (deconstruction) ของฌาคส์ แดร์ริดา มาใช้ควบคู่กับแนวคิดการเล่าเรื่องนั้น ยังไม่ปรากฏชัดทั้งที่ในสภาพความเป็นจริงในปัจจุบันมายาคติและการรื้อสร้างความหมายปรากฏตัวอยู่ในการสื่อสารในชีวิตประจำวันเราอย่างมากมาย การศึกษาการเล่าเรื่องโดยใช้แนวคิดของนักวิชาการในกลุ่มหลังโครงสร้างนิยมมาอธิบายปรากฏการณ์ จึงเป็นประเด็นที่น่าสนใจต่อไป

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ (2549), *เอกสารการสอนชุดวิชา "การสร้างสารในงานนิเทศศาสตร์" หน่วยที่ 1-7,* นนทบุรี: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

_____. (2553), *แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา,* กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.

กำจร หลุยยะพงศ์ (2547), *หนังอุษาคเนย์: การศึกษาภาพยนตร์แนววัฒนธรรมศึกษา,* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

เกศราพร ทองพุ่มพฤกษา (2562), *แม่ เมียและสัตว์โลกแสนสวย นิยามแห่งความเป็นเพศหญิงในหนังสือนิทานภาพสำหรับเด็ก,* วิทยานิพนธ์ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ขจิตขวัญ กิจวิสาละ (2553), *ความหมายของการขัดขืนอำนาจของสังคมผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยระหว่าง พ.ศ. 2513-2550,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

โฆษิต ศรีกฤษณรัตน์ (2553), *วิธีการเล่าเรื่องในเกมแบบสวมบทบาทของญี่ปุ่นและการมีส่วนร่วมของผู้เล่น,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิธิวดี วิไลลอย (2547), *ประดิษฐกรรมในการเล่าเรื่อง (Narration invention) และสุนทรียรสในภาพยนตร์ ชุดดิเอ็กซ์ไฟล์,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวาทวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน (2539), *วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชูศักดิ์ ภัทรกุลวณิชย์ และคณะ (2542), "การเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ที่สัมพันธ์กับวิธีการเล่าเรื่องในสื่อมวลชน", ใน *จินตทัศน์ทางสังคมในภาษาสื่อมวลชนศาสตร์แห่งศิลป์แห่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ละครโทรทัศน์ มิวสิควิดีโอ ข่าว และโฆษณา,* กรุงเทพฯ: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ไชยรัตน์ เจริญสินโอฬาร (2551), *ภาษากับการเมือง/ความเป็นการเมือง,* กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

_____. (2560), *บทแนะนำสกุลความคิดหลังโครงสร้างนิยม,* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สมมติ.

ณัฐพร ลิ้มประสิทธิ์วงค์ (2554), *การเล่าเรื่องและการสร้างลักษณะตัวละครในภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ที่มีตัวเอกเป็นสตรีจากเทพปกรณัมกรีก,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาสื่อสารการแสดง จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ติณณา สิมะไพศาล (2553), *การศึกษาเปรียบเทียบคุณลักษณะการเล่าเรื่องในละครเกาหลีและละครไทยที่ได้รับความนิยม,* วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาเกาหลีศึกษา (สหสาขาวิชา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นพพร ประชากุล (2552) "สัมพันธบท (Intertextuality)", *ยอกอักษรย้อนความคิด เล่ม 1 ว่าด้วยวรรณกรรม,* กรุงเทพฯ: อ่าน.

นิชธ์นาวิน จุลพราหมณ์ (2554), *สัมพันธบทในภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์อเมริกันแนวแวมไพร์ร่วมสมัย,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาภาพยนตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นับทอง ทองใบ (2548), *นวลักษณ์ในการเล่าเรื่อง (New Narration Style) และเอกลักษณ์ในภาพยนตร์แอนิเมชันของฮายาโอะ มิยาซากิ,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวาทวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บงกช เศวตามร์ (2533), *การสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์ไทย กรณีตัวละครหญิงที่มีลักษณะเบี่ยงเบนปี พ.ศ. 2528-2530,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

บุณยาพร กิตติสุนทโรภาศ (2560), *ภาพตัวแทนของตัวละครที่มีภาวะทางจิตเภทในภาพยนตร์ไทย,* วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

เบลซีย์ แคทเธอรีน (2549), *หลังโครงสร้างนิยมฉบับย่อ,* แปลโดย อภิญญา เฟื่องฟูสกุล, กรุงเทพฯ: ศูนย์มานุษยวิทยาสิรินธร (องค์การมหาชน).

ปวีณา ศิริกุล (2547), *การเล่าข่าวในรายการเสียงนกเสียงกาของทวน ทักษิณ,* วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

ปิยวรรณ จิตสำราญ (2554), *การเล่าเรื่องและการสื่อความหมายของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวาทวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปิยะพิมพ์ สมิตดิลก (2541), *การเชื่อมโยงเนื้อหานวนิยายในสื่อสิ่งพิมพ์และในสื่อละครโทรทัศน์,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พจมาน มูลทรัพย์ (2551), *เรื่องเล่าของเกย์ในชุมชนวรรณกรรมออนไลน์: กรณีศึกษากลุ่ม "บลูสกาย โซไซตี้" ใน www.pantip.com,* วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาภาษาไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พลอยพรรณ มาคะผล (2558), *ละครรีเมกกับการถ่ายโยงเนื้อหาในละครโทรทัศน์ไทย,* ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต สาขาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

พิษณุรักษ์ ปิตาทะสังข์ (2548), *การเล่าเรื่องและการสร้างความจริงทางสังคมในข่าวคลื่นยักษ์สึนามิ,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พิไลวรรณ ซิบยก (2549), *การถ่ายโยงข่าวในสื่อมวลชน,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภัทรภร ธัญญเสรี (2553), *ความเป็นจีนในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์จีนแผ่นดินใหญ่ที่ฉายต่างประเทศ ระหว่างปี พ.ศ. 2543-2551,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภัทริยา วิริยะศิริวัฒนะ และอัศวิน เนตรโพธิ์แก้ว (2558), *การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์เรื่อง Les Misérables,* วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรม) สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.

มาโนช ขุ่มเมืองปัก (2547), *การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดนิยมชุด "บุญชู" กับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รวมพร ศรีสุมานันท์ (2541), *การวิเคราะห์การเล่าเรื่องทางโทรทัศน์ในรายการสัมภาษณ์,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัตนา จักกะพาก (2546), *จินตทัศน์ทางสังคมและกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของหม่อมเจ้าชาตรีเฉลิม ยุคล: การศึกษาวิเคราะห์,* กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

_____. (2547), *จินตทัศน์ทางสังคมและกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของอาคิระ คุโรซาว่า: การศึกษาวิเคราะห์,* กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัตนา จักกะพาก และจิรยุทธ สินธุพันธ์ (2545), *จินตทัศน์ทางสังคมและกลวิธีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของสัตยาจิต เรย์: การศึกษาวิเคราะห์,* กรุงเทพฯ: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

รัตนา ประยูรรักษ์ (2545), *การประกอบสร้างความเป็นจริงและการตัดสินผู้ตกเป็นข่าวด้วยการเล่าเรื่องในหนังสือพิมพ์,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ลินิน แสงพัฒนะ (2558), *สัมพันธบทของตัวละครนางเอกในสื่อละครโทรทัศน์ กรณีศึกษา ละครโทรทัศน์เรื่อง แรงเงา,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารเชิงกลยุทธ์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

วรัทพร ศรีจันทร์ (2551), *การเล่าเรื่องและการดัดแปลง เดธโน้ต ฉบับหนังสือการ์ตูนแอนิเมชันภาพยนตร์และนวนิยาย,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวาทวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิชยุตม์ ปูชิตากร (2556), *สัมพันธบทข้ามสื่อและข้ามวัฒนธรรม เรื่อง "ริง" ในนวนิยาย ภาพยนตร์ละครโทรทัศน์และหนังสือการ์ตูน,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศศิวิมล สันติราษฎร์ภักดี (2539), *การศึกษาวิเคราะห์การเปรียบเทียบการถ่ายทอดวัฒนธรรมไทยผ่านสื่อนวนิยายและสื่อละครโทรทัศน์เรื่อง สี่แผ่นดิน,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศิริมิตร ประพันธ์ธุรกิจ (2551), *ความสัมพันธ์ไทย-ลาวในสื่อบันเทิงไทย: ศึกษากรณีการประกอบสร้างอัตลักษณ์ความเป็นลาวจากภาพยนตร์เรื่อง "หมากเตะโลกตะลึง",* วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชารัฐศาสตร์ คณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สมสุข หินวิมาน (2548), "ทฤษฎีสำนักวัฒนธรรมศึกษา", ใน *ปรัชญานิเทศศาสตร์และทฤษฎีการสื่อสาร หน่วยที่ 8-15,* นนทบุรี: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.

สิวินีย์ ไชยพงษ์ (2554), *การเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์เกาหลีประเภทโรแมนติกดราม่า,* วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยมหิดล.

สุภา จิตติวสุรัตน์ (2545), *การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ความเป็นจริงในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุวิมล วงศ์รัก (2547), *อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย-เอเชีย,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อดิสา วงศ์ลักษณพันธ์ (2542), *การเล่าเรื่องในข่าวการเมืองของหนังสือพิมพ์ไทย,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อมรรัตน์ เรืองสกุล (2541), *การวิเคราะห์การเล่าเรื่องในข่าวหน้าหนึ่งของหนังสือพิมพ์รายวัน,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาวารสารสนเทศ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อรัญญา มิ่งเมือง (2534), *การเล่าข่าวทางวิทยุ,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

อิสริยา อ้นเงิน (2560), *ภาพตัวแทนของข้าราชการในละครโทรทัศน์,* วิทยานิพนธ์ปริญญาวารสารศาสตรมหาบัณฑิต (สื่อสารมวลชน) คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ (2536), *อารมณ์ขันในสื่อมวลชน,* กรุงเทพฯ: โครงการหนังสือชุดวิจัยและพัฒนานิเทศศาสตร์.

อุบลวรรณ เปรมศรีรัตน์ (2558), "การเล่าเรื่องทางนิเทศศาสตร์: ศึกษาจากงานวิจัย", *วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์,* 2(1): 32-58.

อุมาพร มะโรณีย์ (2551), *สัมพันธบทของการเล่าเรื่องในสื่อการ์ตูน ละครโทรทัศน์และนวนิยาย,* วิทยานิพนธ์ปริญญานิเทศศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ภาษาอังกฤษ

Baker, C. and Jane, E. (2016), *Cultural Study: Theory and Practice,* London: Sage.

Ben-Shaul, N. (2007), *Film: The Key Concepts,* Oxford: Berg.

Berger, A. (1992), *Media Analysis Techniques,* California: Sage.

_____. (1997), *Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life,* California: Sage.

Boggs, J. (1978), *The Art of Watching Films,* California: The Benjamin Cumming.

Boggs, J. and Petrie, D. (2003), *The Art of Watching Films,* New York: McGraw-Hill.

Dyer, R. (1993), "Entertainment and Utopia", in During, S. (ed.), *Cultural Studies,* London: Routledge.

Edgar, A. and Sedgwick P. (2008), *Cultural Theory: The Key Concepts,* London: Routledge.

Fisher, W. (1989), *Human Communication as Narration: Toward a Philosophy of Reason, Value, and Action*, Columbia: University of South Carolina Press.

Fiske. J. (1987), *Television Culture,* London: Methuen.

Fludernik, M. and Olson, G. (2011), "Assessing Current Trends in Narratology", *Current Trends in Narratology,* Berlin: De Gruyter.

Fulton, H. et al. (2005), *Narrative and Media,* Cambridge: Cambridge University Press.

Giannetti, L. (1988), *Understanding Movies,* New Jersey: Prentice-Hill.

Hall, S. (1997), *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices,* London: Sage.

Hayward, S. (2010), *Cinema Studies,* New York: Routledge.

Huisman, R. et al. (2000), "From Structuralism to Post-Structuralism", *Narrative and Media,* Cambridge; Cambridge University Press.

Hurtik, E. and Yarber, R. (1971), *An Introduction to Short Story and Criticism,* Lexington: Xerox College.

Jameson, F. (1985), *Postmodern Culture,* London: Pluto Press.

Jarva, V. (2014), "Introduction to Narrative for Futures Studies", *Journal of Futures Studies,* 18: 5-26.

Levi-Strauss, C. (1955), "The Structural Study of Myth", *Journal of American Folklore,* 78: 423-444.

McDonald, D. (2014), "Narrative Research in Communication: Key Principles and Issues", *Review of Communication Research,* 2(1): 115-132.

Mehring, M. (1990), *The Screenplay: A Blend of Film Firm and Concert,* Boston: Focal Press.

Merriam-Webster's, Inc. (2003), *Merriam-Webster's Collegiate Dictionary,* Massachusetts: Merriam-Webster's, Incorporated.

Muller, G. and Williams, J. (1985), *Introduction to Literature,* New York: McGraw-Hill.

Murphet, J. (2005), "Story and Plots", *Narrative and Media,* Cambridge: Cambridge University Press.

Shirato, T. and Yell, S. (2000), *Communication and Culture: An Introduction,* London: Sage.

Swain, D. (1982), *Film Scriptwriting*, Oxford: Focal Press.

Truby, J. (2007), *The Anatomy of Story,* New York: Farar, Straus and Giroux.

สื่อออนไลน์

Encyclopaedia Britannica (2019), *Aspects of the Novel,* retrieved 4 October 2020 from https://www.britannica.com/topic/Aspects-of-the-Novel.

Ifccenter (2018) *Citizen Kane,* retrieved 31 May 2019 from http://www.ifccenter.com/films/citizen-kane/.

RollingStone (2018), *Green Book' Review: Odd-Couple Dramedy Is Timely Feel-Good Movie,* retrieved 31 May 2019 from https://www.rollingstone.com/movies/movie-reviews/green-book-movie-review-753192/.

Vuokko, J. (2014), *Introduction to Narrative for Futures Studies,* retrieved 15 December 2020 from https://jfsdigital.org/wp-content/uploads/2014/04/183-A02.pdf.