

## บทที่ 2

### แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง มายาคติความเป็นจีนในภาพยนตร์จีนฮ่องกงช่วงก่อนและหลังการส่งคืนเขตปกครองพิเศษฮ่องกงสู่ประเทศจีน ระหว่างปี พ.ศ. 2525 ถึง พ.ศ. 2555 ผู้วิจัยได้นำแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องมาเป็นกรอบในการทำวิจัยดังนี้

1. ตระกูลของภาพยนตร์ (Film genre)
2. แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narrative)
3. องค์ประกอบที่สำคัญของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม
4. ทฤษฎีสัญวิทยาแนววิพากษ์ (Critical Semiology)
5. แนวคิดมายาคติ (Myth)

โดยมีรายละเอียดดังนี้

#### 1. ตระกูลของภาพยนตร์ (Film genre)

ตระกูลภาพยนตร์จะเป็นเครื่องคัดกรองอย่างหนึ่งที่จะบ่งชี้ว่าในงานวิจัยชิ้นนี้จะเลือกใช้ภาพยนตร์จากประเภทใดบ้าง ซึ่งภาพยนตร์แต่ละตระกูลก็จะมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างกันออกไป รวมถึงภาพยนตร์บางตระกูลมีการหิบบิซึมลักษณะบางประการของภาพยนตร์ตระกูลอื่น ๆ มาประกอบด้วย โดย กฤษณา เกิดดี (2541) ได้สรุปตระกูลของภาพยนตร์ต่าง ๆ ได้แก่

## 1.1 ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ (Science Fiction)

โดยภาพยนตร์แนวนิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการนั้น ได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก ซึ่งมีกลุ่มคนดูจำนวนมากและเหนียวแน่น ซึ่งเมื่อพิจารณาที่อันดับภาพยนตร์ทำเงินตลอดกาลของอเมริกา จะพบว่าภาพยนตร์อันดับต้น ๆ เป็นภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการแทบทั้งสิ้น ปრაกฏการณ์ดังกล่าวย่อมแสดงถึงการขานรับและความนิยมของคนดูที่มีต่อภาพยนตร์กลุ่มนี้ได้เป็นอย่างดี ด้วยความเจริญก้าวหน้าในด้านเทคโนโลยีได้เข้ามามีส่วนสอดรับและสนับสนุนภาพยนตร์ทั้งในแง่ของเนื้อหาที่มักจะพาตึงถึงจิตวิทยาของปัจเจกบุคคลและสถานการณ์ของบุคคล โดยมากที่จะเป็นเรื่องของวิกฤติการณ์ของสังคมและความเป็นไปในสาธารณะ ขอบเขตของเรื่องที่มีการเอามาเสนอ มักจะอยู่ที่อวกาศอันกว้างใหญ่ไพศาลมากกว่าจะเป็น โลกที่อาศัยอยู่ นอกจากนั้นเรื่องราวที่ค่อนข้างจะแปรเปลี่ยนอยู่ตลอดโดยไม่คงที่

ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์จึงมักจะว่าด้วยเหตุการณ์ในอวกาศอันเป็นพัฒนาการสูงสุดทางด้านเทคโนโลยีที่มนุษย์สามารถไปถึง ในการเสนอเรื่องดังกล่าว ผู้สร้างจำเป็นต้องคิดค้นเทคนิคและกลวิธีในการนำเสนอควบคู่ไปด้วย ตัวอย่างที่ชัดเจนที่สุดในประเด็นนี้ก็คือ Star Wars (1977) ซึ่งกล่าวถึงการผจญภัยในอวกาศด้วยความเจริญทางวิทยาศาสตร์ถึงขีดสุด ในการทำงานชิ้นนี้ ฮอร์จูลูคัส ก็ได้พยายามคิดค้นและสร้างสรรค์เทคนิคพิเศษ หรือสเปเชียลเอฟเฟกส์ เพื่อรองรับเรื่องราวผลที่ได้ก็คือ บริษัท Industrial Light and Magic (ILM) ซึ่งต่อมากลายเป็นกลุ่มทำงานด้านสเปเชียลเอฟเฟกส์ ที่โด่งดังและเป็นที่ยอมรับมากที่สุดในปัจจุบัน

โดยในยุค 1950 ซึ่งเป็นยุคทองของภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ เรื่องราวในภาพยนตร์มักจะว่าด้วยการบุกรุกของมนุษย์ต่างดาวและสัตว์ประหลาด บางเรื่องก็นำเสนอมุมมองในแง่ดีก็จะพูดถึงความงามแห่งเทคโนโลยี แต่สำหรับที่มองโลกในแง่ร้ายก็มักจะพูดถึงความหวาดวิตกกังวลต่อความก้าวหน้า มีการย้ำถึงความไม่มั่นใจในความเจริญทางวิทยาศาสตร์ และภัยที่ติดตามมาจากการประยุกต์ใช้ความเจริญดังกล่าว ความวิตกที่คนอเมริกันต้องพกพาติดตัวอยู่ตลอด ก็คือความวิตกต่อสภาวะสงครามเย็นกับสหภาพโซเวียต ซึ่งตีความได้ถึงความหวาดกลัวต่อลัทธิคอมมิวนิสต์ของสังคมนอเมริกัน ซึ่งความวิตกต่อภัยคุกคามของลัทธิคอมมิวนิสต์ ได้รับการถ่ายทอดออกมาในเชิงรูปธรรม โดยใช้ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาวาดด้วย “การบุกรุก” โดยแบ่งออกได้เป็น

สองแบบ คือ แบบแรก เป็นเรื่องการเข้าบุกรุกอเมริกาโดยมนุษย์นอกโลก อาจจะเข้ามายึดครอง นิวยอร์กหรือวอชิงตัน ภาพของผู้บุกรุกสามารถสะท้อนถึงสภาวะความกลัวต่อลัทธิคอมมิวนิสต์และ ผู้บุกรุกก็มักจะถูกกำหนดให้เป็นที่เข้าใจกันในวัฒนธรรมอเมริกันว่า หมายถึง “พวกรัสเซีย” ตัวอย่างของงานกลุ่มนี้ก็คือเช่น Invasion U.S.A. (1952)

แบบที่สอง มักจะเป็นเรื่องของมนุษย์ต่างดาวที่เข้ามายึดครองดินแดนในเขตชานเมืองหรือตามชนบทของอเมริกา มนุษย์จากต่างพิภพกลุ่มนี้มีลักษณะที่ยากแก่การแยกแยะ เนื่องจากสามารถแปลงร่างของตนเข้ามาอยู่ในตัวคนทั่วไป อาจจะแปลงมาเป็นพ่อ แม่ ลูก พนักงานเดินสายโทรศัพท์ ฯลฯ จัดได้ว่าเป็นการนำเสนอถึงความหมายกลัวต่อคอมมิวนิสต์ในลักษณะที่รุนแรงและเด่นชัด โดยเฉพาะในแง่ของ “การแทรกซึม” และ “การลี้ลับมอง” ตัวอย่างภาพยนตร์ในแบบที่สองได้แก่ It Came from Outer Space (1953), Invasion of the Body Snatchers (1956), It Conquered the World (1956) และ The Day Mars Invaded the Earth (1963) เป็นต้น

เมื่อสิ้นสุดทศวรรษ 1950 ความนิยมต่อภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ก็เริ่มถดถอยลง เนื่องจากมีภาพยนตร์ทุนต่ำเกิดขึ้นเป็นจำนวนมากหรืออาจเรียกว่าหนังเกรดบี ทำให้เกิดสภาวะในการแข่งขันระหว่างภาพยนตร์ทั้งสองเกรด และอีกปัจจัยสำคัญหนึ่งคือการเข้ามาและเติบโตอย่างรวดเร็วของสื่อโทรทัศน์ ซึ่งเข้ามามีบทบาทสำคัญในการสร้างแรงกดดันให้ภาพยนตร์ต้องลดบทบาทลงอย่างหลีกเลี่ยงได้ยาก โดยสื่อโทรทัศน์เข้ามาแย่งกลุ่มผู้ชมจากภาพยนตร์ไปเป็นจำนวนมาก

## 1.2 ภาพยนตร์จินตนาการ (Fantasy Film)

ภาพยนตร์จินตนาการเป็นตระกูลที่ยากในการให้คำจำกัดความ หรือขอบเขตแน่ชัด นอกจากนั้นยังมีลักษณะที่คาบเกี่ยวกับภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ในหลายโอกาส และอาจจะเป็นเรื่องปกติ ถ้าหากจะนำเอาไปรวมกัน อย่างไรก็ตามมีความแตกต่างกันในประเด็นหลักคือ “การอธิบาย” เพื่อนำไปสู่การหาทางออกและแก้ไขข้อข้องใจในเรื่องต่าง ๆ โดยภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์จะเน้นที่การอธิบายถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น ทว่าภาพยนตร์จินตนาการไม่จำเป็นต้องพึ่งพาการอธิบาย ทุกสิ่งทุกอย่างต้องได้รับการยอมรับ เมื่อเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการ เรื่องของ

การหาข้ออธิบายด้วยเหตุผลเป็นสิ่งที่ต้องลืมให้หมด ถ้าหากตัวละครในภาพยนตร์สามารถหาได้  
ต้องไม่มีใครในภาพยนตร์ถามคำถามทำนองว่าเขาหาได้อย่างไร คนดูก็ต้องไม่ถามคำถามอย่างนี้  
ด้วยเช่นกัน

เรื่องราวในภาพยนตร์จินตนาการมักจะเข้าสู่ความฝันและการออกจากความเป็นจริง หาก  
พิจารณาที่เค้าโครงเรื่อง งานประเภทจินตนาการมักจะกล่าวถึงเรื่องต่อไปนี้เป็นคือ ซูเปอร์แมนที่ต้องสู้  
เพื่อผจญอาชญากรรม คู่รักที่หลบหนีกาลเวลา คนชราที่กลายร่างเป็นสุนัข แก่นเรื่องหลักของภาพยนตร์  
ประเภทนี้คือการค้นพบตัวเองและการต้องการเลือกระหว่างโลกสองโลกที่เขาสามารถเลือก  
ที่จะดำรงชีวิตอยู่

ในส่วนของ การค้นพบและรู้จักตนเอง อย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Star Wars โดย  
ลูค สกายวอล์คเกอร์ ต้องเดินทางท่องไปในกาแลกซี่ จนสุดท้ายก็พบพลังที่มีอยู่ในตัว และใน  
Cocoon (1985) บรรดาคนชราได้ค้นพบความสนุกสนานและความกล้าหาญในตัวเอง จากนั้นก็เลือก  
ที่จะเดินทางไปยังดินแดนที่ตนไม่เคยรู้จักมาก่อน เป็นต้น

โดยเมื่อนำมาแบ่งตัวละครก็จะแบ่งได้สามประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ บุคคลที่มีอำนาจเหนือ  
มนุษย์ วิรบุรุษที่เป็นเด็ก และที่ปรึกษาผู้ทรงอำนาจและมีเวทมนตร์ โดยประเภทแรก เป็นลักษณะ  
ที่ปรากฏเด่นชัดที่สุด มักเป็นในรูปของผู้ที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ คือ เป็น “ซูเปอร์แมน” ไม่ว่าจะเป็นตัว  
พระเอกหรือตัวผู้ร้าย ตัวละครมีพลังพิเศษอย่างเช่น ทาร์ซานก็สามารถจะพูดคุยกับสัตว์ป่าได้  
นอกจากนี้ก็ยังมีความพอมดแม่มดและสัตว์ประหลาด ตัวละครประเภทนี้มีมาหลายแนวและแตกต่างกัน  
ในหลายระดับ นับตั้งแต่เทวดาถึงปีศาจ และจากเทพเจ้ากรีกถึงวิรบุรุษ

ประเภทที่สอง ได้แก่ วิรบุรุษที่เป็นเด็กน้อย ตัวละครประเภทนี้ต้องต่อสู้อยู่กับโลกของผู้ใหญ่  
อย่างโดดเดี่ยวตามลำพัง แต่ด้วยความบริสุทธิ์ไร้เดียงสาและคุณความดีแห่งวัยเยาว์ก็เป็นสิ่งที่มีพลัง  
เหนือกว่าอำนาจมืด อำนาจชั่วร้ายที่อาจจะเกินธรรมชาติ และคุกคามพวกเด็ก ๆ แต่แล้วก็ต้องพ่ายแพ้  
กลับไปอย่างราบคาบตัวอย่างเช่น โดโรธีปราบแม่มด ชัยชนะของเอลเลียตที่มีเหนือโลกของผู้ใหญ่  
ใน E.T. ก็เช่นกัน แบบอย่างที่ดีว่าคลาสสิกในตัวละครประเภทนี้คงจะเป็นจอมโจรผู้เยาว์วัยใน  
The Thief of Bagdad (1940)

ประเภทที่สาม มักจะเป็นบุคคลที่มีพลังวิเศษ แล้วคอยทำหน้าที่เป็นผู้ให้คำปรึกษาแก่ตัวเอง  
ที่อาจจะเป็นมนุษย์ธรรมดา ตัวอย่างก็คือ แม่มดกลินดา ใน The Wizard of Oz ซึ่งเป็นผู้ให้คำแนะนำ

โดโรธี เพื่อช่วยให้เธอค้นพบตัวเอง เป็น เคโนบี กับ โยดา เป็นผู้คอยแนะนำ ลุค สกายวอล์กเกอร์ นอกจากนี้ก็อาจจะเป็นเพียงผู้ให้คำปรึกษาที่ชาญฉลาด อาทิ อาเธอร์ (Excalibur, 1982) เป็นต้น

### 1.3 ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Film)

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror film) เป็นภาพยนตร์ที่อยู่ในอาณาจักรเดียวกับภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ นอกจากจะมีลักษณะที่ร่วมกันคือ “การหลุดพ้นจากโลกแห่งความเป็นจริง” แล้ว ภาพยนตร์สยองขวัญยังมีต้นกำเนิดและแรงผลักดันมาทำงานในนวนิยายวิทยาศาสตร์อีกด้วย (นอกเหนือจากการได้รับอิทธิพลมาจากภาพยนตร์เกี่ยวกับสัตว์ประหลาด) นอกจากนี้แล้วยังถือว่าเป็นงานที่มีแนวทางพาดพิงกับงานแนวลึกลับตื่นเต็น (mystery and suspense) และเขย่าขวัญ (thriller)

โดย Jaws (1975) กับ The Exorcist (1973) คงเป็นเพียงสองเรื่องที่มีรายได้สูงมากเป็นประวัติการณ์ เรื่องแรกได้เงิน 129 ล้านดอลลาร์ เรื่องหลังได้ 89 ล้านดอลลาร์ การบรรยายลักษณะของภาพยนตร์สยองขวัญที่ชัดเจนที่สุด ก็คือ การเป็นภาพยนตร์ที่แสดงถึงความน่าสยดสยองอันเนื่องมาจากความตายและการฆ่าฟัน ตัวเอกหรือผู้ที่มีบทบาทสำคัญในฐานะเป็น “ผู้ฆ่า” หรือ “นักล่า” มักจะเป็นฆาตกร โรคจิต เป็นปีศาจ เป็นผี เป็นสัตว์ประหลาดตลอดถึงเป็นสิ่งมีชีวิตที่มาจากต่างดาว หรือเป็นสัตว์ร้ายซึ่งมีอยู่ทั่วไปในความเป็นจริง

ภาพยนตร์สยองขวัญจะเน้นที่ความมืด มีการจัดแสงต่ำ เป็นฉากภายในอาคารบ้านเรือนที่มีแสงสว่างน้อย ในบ้านหรืออาคารนั้นมีชอกมูมมากมายเพื่อใช้เป็นที่ให้ฆาตกรซุกซ่อนตัวและดัก ทำร้ายเหยื่อ ทั้งยังทำให้ผู้กำกับมีโอกาที่จะล่อหลอกคนดูได้มากขึ้น หากเป็นฉากในภูมิประเทศก็เป็นป่าทึบที่เงียบสงบถึงขั้นวังเวง หรือไม่มีสิ่งต่าง ๆ มาเป็นเกราะกำบังฆาตกรหรือสัตว์ร้าย โดยอาจปรากฏเรื่องราวเกี่ยวกับมนุษย์หมาป่าและแฟรงเก็นสไตน์อยู่ร่วมด้วยเป็นอย่างมาก

ระหว่างรอยต่อทศวรรษ 1940 หรือ 1950 ภาพยนตร์สยองขวัญเริ่มต้นเปลี่ยนแปลงหลายอย่าง อาทิ การใช้สถานที่และเหตุการณ์ที่มีลักษณะร่วมสมัย ภาพยนตร์สยองขวัญเริ่มละทิ้งโลกแห่งนิทานและงานวรรณกรรมเข้าสู่เหตุการณ์และประเด็นทางสังคมที่สอดคล้องกับเหตุการณ์ขณะนั้น งานในยุค 50 มีแก่นเรื่องอยู่ที่จิตวิทยาและความคิดทางการเมือง การที่ภาพยนตร์สยองขวัญมีการกล่าวถึงสัตว์นอกโลกและผู้เยี่ยมชมจากต่างดาว สะท้อนให้เห็นถึงปฏิกิริยาของคนดูและ

ผู้สร้างที่มีต่อ “การบูรณ” และการแผ่ขยายของลัทธิคอมมิวนิสต์ ตลอดจนการแสดงถึงสถานะ  
ติงเครียดของสงครามเย็นในยุคแรกได้เป็นอย่างดี

ภาพยนตร์ของขวัญไม่ใช่ภาพยนตร์ที่มีแนวทางเป็นของตัวเองอย่างชัดเจน พัฒนาการและ  
จุดเริ่มต้นล้วนเป็นผลมาจากการหยิบยืมลักษณะของภาพยนตร์ตระกูลอื่น ๆ ที่เด่นชัดมาก ได้แก่ นิยาย  
วิทยาศาสตร์ มีหลายเรื่องที่เป็นงานที่จัดอยู่ในแนวที่ผสมผสานกัน เช่น Alien, The Blob และ Crissters  
เป็นต้น ยังมีภาพยนตร์ของขวัญอีกหลายเรื่องที่เปิดรับลักษณะต่าง ๆ มาจากแนวอื่น เช่น  
การทำออกมาในแนวที่มีองค์ประกอบบางอย่างของตลกแบบ Parody แอบแฝงอยู่ หรือแม้แต่งาน  
ที่มีชื่อเสียงและทำรายได้เป็นประวัติศาสตร์อย่าง Scream (เวส คราเวิน, 1996) และ Scream 2  
(เวส คราเวิน, 1997) ก็มีลักษณะการล้อเลียนตระกูลของมันเองอย่างเห็นได้ชัด

#### 1.4 ภาพยนตร์ผจญภัย (The Adventure Film)

ภาพยนตร์ผจญภัย มีลักษณะของการรวบรวมแนวทางต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกัน แนวทางต่าง ๆ  
ที่จัดว่าอยู่ในกลุ่มผจญภัยได้แก่ ภาพยนตร์สงครามที่เน้นการสู้รบในสมรภูมิ ภาพยนตร์เดินทาง  
กลางป่า ภาพยนตร์ต่อสู้ฟันดาบ และภาพยนตร์ที่เกี่ยวกับความหายนะ เป็นต้น ถึงแม้ว่าแนวทางต่าง ๆ  
ดังที่ได้กล่าวไปจะมีความแตกต่างกันในหลายด้าน แต่เมื่อมองอย่างละเอียดถี่ถ้วนก็จะพบว่าล้วน  
เป็นงานที่มีลักษณะและส่วนประกอบสำคัญเชื่อมโยงกันอยู่ เช่น มีแบบแผนของเหตุการณ์และ  
ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน

หากจะพิจารณาไปที่บุคลิกลักษณะของตัวละครเอก โดยมากจะมีทักษะและความชำนาญ  
เป็นพิเศษและได้ใช้ความสามารถพิเศษที่ตนมีอยู่เอาชนะสถานการณ์อันเลวร้ายได้ ตัวเอก  
ในภาพยนตร์ผจญภัยอาจต้องเผชิญหน้าอันตรายหลากหลายรูปแบบอาจเป็นได้ทั้งจากมนุษย์หรือ  
อันตรายจากอำนาจตามธรรมชาติและอำนาจเหนือธรรมชาติ ประเด็นสำคัญก็คือ ตัวละครเอก  
ต้องพยายามเอาชนะภัยอันตรายหรืออำนาจต่าง ๆ เหล่านี้ให้จงได้ ตัวละครเอกจะพบกับความขัดแย้ง  
และสถานการณ์อันตราย โดยเหตุการณ์อาจเป็นไปได้ทั้งที่อยู่ในอดีตอันไกลโพ้นในลักษณะ  
ภาพยนตร์ โรแมนติก หรืออาจจะอยู่ในเวลาปัจจุบันแต่ต้องเป็นเวลาที่ผูกพันกับสถานที่ซึ่งแตกต่าง  
จากสถานที่ทั่วไป นั่นอาจหมายถึงสถานที่ซึ่งแปลกประหลาดหรือไม่ใช่แหล่งที่ตัวละคร  
มีความคุ้นเคย ในส่วนของเหตุการณ์ในอดีตเป็นลักษณะที่ค่อนข้างแน่นอนว่า สามารถชักนำคุณ

ให้เคลิบเคลิ้มได้อย่างเต็มที่ แต่ถ้าเป็นเหตุการณ์ในปัจจุบันหรือในสังคมร่วมสมัย การที่จะทำให้นักดู  
ได้รับความบันเทิงก็คือการสร้างสถานที่ภายในเรื่องให้ผิดแผกแตกต่างไปจากสถานที่  
ในชีวิตประจำวัน โดยอาจปรากฏเวลาและสถานที่แบบไม่มีขอบเขต ลักษณะของตัวละครและ  
เรื่องราวในภาพยนตร์ผจญภัยจึงมักเป็นแบบ “ยิ่งใหญ่เกินชีวิตจริง” (Larger than life) และเป็นการ  
สร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับผู้ชมได้ผ่านทางเครื่องแต่งตัวที่ต่างกันไป ฉากและรายละเอียดหลาย ๆ อย่าง

กล่าวคือภาพยนตร์ผจญภัยนั้นมักมีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับสองประเด็นใหญ่ ประเด็นแรก  
เป็นภาพยนตร์ที่มุ่งให้ความสำคัญกับวีรบุรุษ ประเด็นที่สองเป็นภาพยนตร์ในแนวต่อสู้เพื่อเอาชีวิตรอด  
(Survival film) โดยภาพยนตร์ผจญภัยก็ยังสามารถสนองความต้องการของคนดูได้อย่างเต็มที่  
เหตุผลก็เพราะว่านอกจากจะนำคนดูเข้าสู่สถานการณ์ที่ง่ายต่อการพาคนดูให้หลีกเลี่ยงหนีจากโลก  
แห่งความเป็นจริงแล้ว ยังสามารถสนองความปรารถนาเร้นลับในจิตส่วนลึกของคนดูได้อย่างพิเศษ  
โดยเฉพาะความปรารถนาจะเห็นความพิ้งพินาศ ซึ่งภาพยนตร์ผจญภัยแนวหายนะ (disaster film)  
สนองให้ได้อย่างเต็มอิม

### 1.5 ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (The Gangster Film)

ในปัจจุบันหากมีภาพยนตร์เรื่องใดเรื่องหนึ่งได้รับการติตราหรือกล่าวถึงว่าเป็นภาพยนตร์  
แก๊งสเตอร์ (gangster film) ย่อมหมายถึงว่า เรื่องนั้นมีเนื้อหาสาระว่าด้วยองค์กรอาชญากรรม โดยมิ  
การแสดงออกทางด้านความรุนแรงและมักจะเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างทศวรรษ 1920 ถึง 1930  
ภาพยนตร์ประเภทนี้จัดอยู่ในกลุ่มเดียวกับภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (western film) โดยเป็นงานใน  
กลุ่มแอ็กชันผจญภัย เป็นงานที่มีลักษณะร่วมและความแตกต่างที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง โดยมีเงื่อนไข  
ทางประวัติศาสตร์ ยุคสมัยและลักษณะประจำชาติได้เข้ามามีส่วนกำหนดเนื้อเรื่องเป็นอย่างมาก

นอกจากนั้นยังมีผู้ทำการวิเคราะห์เจาะลึกถึงบุคลิกลักษณะตัวละคร โดยเฉพาะ และได้  
พยายามชี้ให้เห็นว่า ตัวละครเอกในภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตกและภาพยนตร์แก๊งสเตอร์  
มีความคล้ายคลึงกันในเรื่องที่เกี่ยวกับจิตวิทยาในเรื่องเพศ ตัวละครเอก (ที่เป็นชาย) ในภาพยนตร์  
สองตระกูลมักมีชีวิตอยู่อย่างโดดเดี่ยวหรือไม่ก็ผูกพันกับผู้ชายเป็นส่วนใหญ่ (อาจจะเพื่อน  
คนคู่กัน หรือฝ่ายตรงข้าม) ทำให้มีลักษณะที่มันขยในเรื่องราวร่วมเพศแอบแฝงอยู่ ถึงกับมีผู้วิเคราะห์

ในระดับลึกลงไปแล้วสรุปออกมาว่า ตัวละครเอกในเรื่องแก๊งสเตอร์บางเรื่องมีลักษณะเป็นบุรุษที่มีความเกลียดชังสตรีฝังรากลึกในจิตใจ

ความรุนแรงเป็นลักษณะสำคัญที่แสดงออกภายในภาพยนตร์แก๊งสเตอร์อย่างชัดเจน โดยจะมีบรรยากาศอึกทึกครึกโครม เป็นงานที่แสดงภาพสังคมเมือง ผู้คนหนาแน่นเต็มไปด้วยขวดยานและความสับสนวุ่นวาย ในขณะที่เดียวกันก็มีบรรยากาศที่มืดมนและให้ความรู้สึกที่ปิดกั้นกับแคบ และเวลาในการสร้างกับเวลาที่อยู่ในภาพยนตร์มักจะ ไม่ห่างไกลกันมากนัก หรืออาจจะกล่าวได้ว่าเป็นยุคสมัยเดียวกันก็ได้ โดยภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ของปี 1935 ก็อาจจะว่าด้วยเจ้าพ่อที่มีชีวิตและแผ่อิทธิพลในปีเดียวกันนั่นเอง

การพิจารณาถึงแรงผลักดันทางประวัติศาสตร์และสังคม ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการเจริญเติบโตของภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ ได้แก่ ขบวนการอาชญากรรมที่ก่อตัวขึ้นในทศวรรษ 1920 อันเป็นผลสืบเนื่องมาจากกฎหมายห้ามผลิตและจำหน่ายสุรา ข้อบังคับดังกล่าวได้ทำให้มีการลักลอบค้าเครื่องดื่มที่เป็นของมีนเมาในลักษณะผิดกฎหมายอย่างกว้างขวาง นำมาซึ่งความขัดแย้งและจบลงด้วยการทำลายล้างอย่างรุนแรงถึงขั้นนองเลือด หลังจากนั้นไม่กี่ปีก็ได้เกิดภาวะเศรษฐกิจตกต่ำอันส่งผลให้สภาพสังคมเลวร้ายลงเป็นลำดับ

ด้วยเหตุผลและความเป็นมาดังกล่าว ทำให้นักเขียนนวนิยายและนักเขียนบทละคร ผู้สร้างภาพยนตร์ ต่างให้ความสนใจที่ปรากฏการณ์ทางสังคม เริ่มมีการเพ่งเล็งไปที่ขบวนการอาชญากรรม และนำเอาเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมาถ่ายทอดในรูปแบบของเรื่องแต่ง (fiction) โดยเมื่อเริ่มเข้าสู่ยุคภาพยนตร์เสียง ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ก็เริ่มพัฒนาไปพร้อม ๆ กัน ในเวลาไม่นานนักก็มีภาพยนตร์แนวนี้อยู่เต็มตลาด ในปี 1929 มีภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ให้ดูประมาณ 10 – 12 เรื่อง ในปี 1931 ก็เพิ่มจำนวนเป็น 25 เรื่อง และในปี 1932 จำนวนพุ่งพรวดไปถึง 40 เรื่อง ความตื่นตื่นสนุกสนาน การนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับเจ้าพ่อทั้งหลายที่คนดูใคร่จะรู้ รวมทั้งความก้าวหน้าทางด้านการถ่ายทำ เช่น คุณภาพของกล้องและการพัฒนาเทคนิค ทั้งหมดเป็นปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์เติบโตและเข้มแข็ง ซึ่งในยุคที่ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์เจริญเติบโตถึงขั้นสุด มีภาพยนตร์สามเรื่องที่ถูกอ้างอิงอยู่เสมอและได้รับการยกย่องว่าเป็นแบบอย่างอันคลาสสิก ได้แก่ Little Caesar (1930), The Public Enemy (1931) และ Scarface (1932)

โดยตัวอย่างที่กระจ่างชัดน่าจะเป็น The Public Enemy ซึ่งออกฉายไล่หลังเพียงหกเดือน จุดที่นักวิจารณ์ยกย่องได้แก่การให้ภาพเข้าสู่โลกแห่งอาชญากรรมของตัวเอก (เจมส์ แค็กนีย์) แสดง

ให้ทราบถึงการข้ามบันได แรงผลักดันตลอดจนปัจจัยที่ห้อมล้อมเขาอย่างหนาแน่น อย่างไรก็ตาม นักวิชาการและผู้ศึกษาประวัติศาสตร์กลับลงมติที่เอนเอียงไปยังเรื่อง Scareface โดยตกลงยอมรับว่าเป็นผลงานที่เยี่ยมที่สุดในจำนวนทั้งสามเรื่อง อาจเป็นเพราะว่ามันเป็นงานที่ออกมาหลังสุด มีความพร้อมในด้านต่าง ๆ และประการสำคัญเป็นเพราะว่าผู้กำกับคือ โอลิเวอร์ สตอร์ว็ทส์ ได้รับการบูชาให้เป็นปูชนียบุคคลโดยกลุ่มนักวิจารณ์อเทออร์ (Auteur critic) ที่แผ่อิทธิพลไปทั่วอเมริกาในทศวรรษ 1960

ส่วนมากงานภายใต้การสร้างของ “วอเนอร์ บราเธอร์ส” มักปรากฏการผลิตภาพยนตร์แก๊งสเตอร์อยู่อย่างไม่ขาดสายและมีชื่อเสียงลือชา แต่ก็มิได้หมายความว่า วอเนอร์ บราเธอร์ส เป็นสตูดิโอเพียงแห่งเดียวที่สร้างภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ ทว่าเป็นสตูดิโอที่เป็นหัวขบวน เป็นผู้บุกเบิกสร้างสรรค์ตัวละคร และเป็นบริษัทที่เป็นบ่อเกิดภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ที่ผ่านการยอมรับว่ายอดเยี่ยม ไม่ว่าจะเป็น The Public Enemy, The Roaring Twenties, High Sierra, White Heat และ Bonnie and Clyde

เมื่อล่วงเข้าสู่สงครามโลกครั้งที่สอง บรรยากาศการสร้างภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ก็เริ่มซบเซา โดยการเข้าร่วมสงครามโลกครั้งที่สองของสหรัฐอเมริกา นั้น ได้มีส่วนกำหนดครุสนิยมในการดูภาพยนตร์ของกลุ่มคนดู ซึ่งส่งผลกระทบต่อทางเลือกเรื่องในการนำเสนองานที่แสดงปัญหาภายในประเทศอย่างภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ไม่เป็นที่สนใจอีกต่อไปแล้ว คนดูต้องการดูภาพยนตร์ที่ว่าด้วยกิจการต่างประเทศ ลัทธิรักชาติและการมองโลกในแง่ดีได้กลายมาเป็นแรงผลักดันที่สำคัญ ในที่สุดภาพยนตร์สงคราม (war film) ก็เข้ามาแทนที่ และเมื่อเข้าสู่ยุคสงครามเย็นและความหวาดผวาลัทธิคอมมิวนิสต์ได้แผ่นขยายในหมู่คนอเมริกันราวกับโรคระบาด ทำให้ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์เข้ามาสอดรับในทันทีทันใด คนดูต้องการดูการเน้นเรื่อง “การบุกรุก” จากมนุษย์ต่างดาว และ “การแทรกแซง” ซึ่งมีนัยถึงการบุกรุกของลัทธิคอมมิวนิสต์และพวกรัสเซียขึ้น ซึ่งเป็นยุคแห่งการไล่ล่าหาตัวคนที่เป็น “คอมมิวนิสต์” ซึ่งปะปนอยู่ในสังคม (แก๊งสเตอร์บางส่วนก็ได้กลายสภาพเป็นฟิล์ม noir” ซึ่งเติบโตในช่วงเวลาดังกล่าว)

Bonnie and Clyde และ The Godfather เป็นการกลับมาอีกครั้งอย่างสุดสวย หากแต่เป็นงานที่ตกอยู่ภายใต้สภาพการณ์ที่แตกต่างออกไป นั่นคือภาพยนตร์ทั้งสามเรื่อง (The Godfather I, II) เป็นงานที่ผลิตขณะเกิดสงครามเวียดนามตั้งแต่ตอนต้น (Bonnie and Clyde) จนถึงตอนปลาย (The Godfather Part II) ดังนั้นนัยทางสังคมของภาพยนตร์ทั้งสามเรื่องดังกล่าวจึงมีผู้ที่ทำการวิเคราะห์ไปได้อย่างลึกซึ้งและกว้างขวาง โดยเฉพาะ The Godfather ของคอปโปลา นั้น อาจจะกล่าวได้ว่าเป็นงานที่ลุ่มลึกที่สุด เมื่อพิจารณาในแง่สังคมและการเมือง ไม่เพียงแต่จะแสดงถึงเรื่องของอำนาจเท่านั้น

หากแต่ยังสะท้อนถึงการเสื่อมศรัทธาต่อศาสนาและความล้มเหลวของสถาบันครอบครัวอันเนื่องมาจากระบบทุนนิยม ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ยังคงปรากฏออกสู่สาธารณชนเป็นระยะ เช่น The Untouchables ของ ไบรอัน เดอ พัลมา (1987) จนถึง The Godfather III (1990) ซึ่งหากจะนำมาวิเคราะห์ก็คงต้องใช้มุมมองและเงื่อนงำที่แตกต่างออกไปจากเดิมอย่างแน่นอน

#### 1.6 ภาพยนตร์ฟิล์ม noir (Film Noir)

ระหว่างต้นทศวรรษ 1940 ถึง 1950 ผู้สร้างภาพยนตร์ในสหรัฐอเมริกาได้สร้างภาพยนตร์ตระกูลหนึ่งซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัวอันโดดเด่น ทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา ถึงแม้ว่าภาพยนตร์แนวดังกล่าวได้รับความนิยมภายในระยะเวลาที่ไม่ยาวนานนัก ทว่าก็เป็นภาพยนตร์ที่มีการกล่าวถึงกันมากในกลุ่มนักวิจารณ์และนักวิชาการภาพยนตร์ รวมทั้งผู้ที่สนใจเรื่องภาพยนตร์ศึกษาอย่างจริงจัง จนมีผู้ยืนยันว่าภาพยนตร์ตระกูลดังกล่าวนี้ เป็นสิ่งที่ถูกหยิบยกมาพิจารณามากที่สุดในช่วงทศวรรษ 1970 ถึง 1980 ภาพยนตร์ตระกูลนี้ก็คือฟิล์ม noir (film noir)

ถ้าหากสรุปอย่างสั้นที่สุด ฟิล์ม noir หมายถึง ภาพยนตร์มืด (black/dark film) มืดในที่นี้มีความหมายรวมถึงลักษณะที่มืดทั้งทางด้านเรื่องราวและองค์ประกอบทางกายภาพ โลกของฟิล์ม noir คือเมืองซึ่งมักเป็นเวลากลางคืน ตัวละครส่วนมากในฟิล์ม noir มักเป็นพวกโกหก หลอกหลวงและฆ่าผู้อื่น สิ่งที่บรรจุอยู่ในฟิล์ม noir คือความสิ้นหวัง ความรุนแรงและความตาย ลักษณะโครงสร้างทางกายภาพที่ปรากฏชัดเจนคือการจัดแสงต่ำแบบที่เรียกว่า low-key คำว่า ฟิล์ม noir (Film noir) นั้นมีผู้คาดว่าน่าจะมาจากรากศัพท์ภาษาฝรั่งเศส โดยเชื่อมโยงจากรรณกรรมอเมริกันซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอาชญากรรม และนักสืบประเภท hard-boiled ที่แปลเป็นภาษาฝรั่งเศสและเป็นที่ยุติกันว่าเป็นหนังสือประเภท Serie Noire ซึ่งน่าจะเป็นต้นกำเนิดของคำว่า Film noir ผู้ที่ใช้คำว่า ฟิล์ม noir เป็นครั้งแรกได้แก่นักวิจารณ์ชาวฝรั่งเศสนาม นิโนแฟรงค์ แฟรงค์ได้ใช้คำว่า ฟิล์ม noir ครั้งแรกในปี 1946 ซึ่งเป็นช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง ภาพยนตร์ที่เป็นฟิล์ม noir ที่มีชื่อเสียงเรื่องแรกได้แก่ The Maltese Falcon (1941) ของ จอห์น ฮุสตัน และฟิล์ม noir เรื่องสุดท้ายในยุคสมัยที่ได้รับความนิยมก็คือ Touch of Evil (1958) ของ ออร์สัน เวลส์ โดยช่วงเวลาที่ฟิล์ม noir ได้รับความนิยมมากที่สุด

คือ ช่วง ค.ศ.1946 จนถึง 1950 ใน Film Encyclopedia ได้บรรยายฟิล์ม นัวร์ เอาไว้ว่าเป็นภาพยนตร์ที่นำเสนอโลกที่มีมืด หม่นหมอง (gloomy) ของอาชญากรรม และ “ความไม่บริสุทธิ์” (corruption)

ในทางเทคนิคและสไตล์ก็มักเน้นฉากกลางคืน มีแสงเงาค่อนข้างมาก แสดงให้เห็นถึงความ เป็นจริงที่สกปรก (dingy) และให้บรรยากาศซึ่งมีความหมายเชื่อมโยงไปถึงความทายนะหรือความ ตาย (Fatalism) โดยอาจมีการถกเถียงเรื่องการแบ่งตระกูลของฟิล์มนัวร์อยู่บ้าง แต่ เจมส์ เดมิโก ได้แสดงความเห็นในหนังสือ Film Noir: A Modest Proposal (1978) ว่า ฟิล์มนัวร์มีองค์ประกอบ พื้นฐานที่ครบถ้วนสำหรับการเป็นตระกูลภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนที่เป็น โครงเรื่อง (Plot) และแก่นเรื่อง (Theme) โดยเรื่องราวของฟิล์มนัวร์มักกล่าวถึงการมองโลกในด้านร้ายชื่อภาพยนตร์ที่ เป็นฟิล์มนัวร์หลายเรื่องสามารถสะท้อนเรื่องราวที่แอบซ่อนอยู่ในภาพยนตร์ได้เป็นอย่างดี เช่น So Dark the Night (1946), Born to Kill (1947), The Guilty (1948) และ Night and the City (1950)

ภาพตัวละครที่อยู่ในความรู้สึกของคนดูแทบทุกคน เมื่อเอ่ยถึงฟิล์มนัวร์ ก็คือชายและหญิง ที่เข้ามาพัวพันกันด้วยกิเลส ตัณหา ความปรารถนาของคนทั้งสอง ได้ชักนำให้ทั้งคู่เดินไปสู่การมี ความสัมพันธ์ที่มีคมนอจรรยา และหลายครั้งที่มีกลางเอยด้วยการทรยศ หลอกหลวงและ การฆาตกรรม ด้วยลักษณะที่ปรากฏชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในส่วนที่เป็นด้านมืดอันเลวร้าย เช่น ความโลภ กามตัณหา ความก้าวร้าว จิตใจที่มุ่งทรยศล่อลวง ทำให้ตัวละครเอกที่เป็นหญิงในฟิล์มนัวร์ มีชื่อเรียกที่รู้จักกันทั่วไปว่า “femme fatale”

อย่างไรก็ตามมิได้หมายความว่า ผู้หญิงเท่านั้นที่ร้ายกาจ ตัวละครชายก็เช่นกัน จนมีการกล่าว สรุปรว่าตัวละครในฟิล์ม นัวร์ มักเป็น “หญิงร้าย ชายเลว” ฝ่ายหญิงเป็นผู้ที่มีความทะยานอยากมากด้วย ความโลภและไร้ความหวั่นกลัวต่อบาปและความผิดทั้งปวง ส่วนฝ่ายชายก็คล้าย ๆ กัน เขาคนนั้น ไม่ใช่คนที่เลวทุกอย่าง แต่ก็มีบางส่วนของ “ไม่สะอาด” ว่ากันว่า ภาพยนตร์ประเภทนี้ ได้รับอิทธิพล มากมายจากภาพยนตร์ต่าง ๆ ทั่วยุโรป ทั้ง German Expressionism หรือ สัจนิยมของอิตาลีอีกทั้งงาน ของฝรั่งเศสที่กำลังเน้นภาพยนตร์นอกกระแส และตีแผ่สังคมในรูปแบบต่าง ๆ ทำให้ฟิล์มนัวร์เอง ก็เป็นภาพยนตร์ที่ปรับตัวสอดคล้องกับสภาพสังคมอเมริกันและได้รับความนิยมในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ

ภาพยนตร์ที่เป็นฟิล์มขาวในทศวรรษ 1990 หรือมีลักษณะของเรื่องราวแบบฟิล์มขาว ก็มีอยู่  
สี่เรื่องที่น่าสนใจเป็นที่รู้จัก ได้แก่ Basic Instinct (1992) Body of Evidence (1993) The Last Seduction  
(1994) และ L.A. Confidential (1997)

### 1.7 ภาพยนตร์เพลง (The Musical)

ภาพยนตร์เพลงเป็นแนวทางที่มีลักษณะพิเศษประการหนึ่งคือเป็นงานที่เข้าถึงได้ง่าย  
ในขณะเดียวกันก็เป็นสิ่งที่มีความสลับซับซ้อน การเป็นภาพยนตร์ที่เข้าถึงได้ง่ายก็เพราะว่า โครงเรื่อง  
ของภาพยนตร์เพลงส่วนมากมักตรงไปตรงมาไม่ยากแก่การทำความเข้าใจ ทั้งยังมีดนตรีที่คุ้นเคยใน  
ชีวิตประจำวันเป็นส่วนประกอบที่สำคัญ ลักษณะสำคัญของภาพยนตร์เพลงประกอบด้วย หนึ่ง  
การเป็นภาพยนตร์ซึ่งเพลงมีบทบาท สำคัญในการดำเนินเรื่อง เล่าเรื่อง รวมทั้งมีส่วนในการแสดงออก  
ทางอารมณ์ของตัวละคร สอง ภาพยนตร์เพลงควรมีลักษณะที่เป็นธรรมชาติ กล่าวคือ จะต้อง  
ร้องเพลง (เพื่อการดำเนินเรื่องหรือแสดงอารมณ์) ก็ต่อเมื่ออยู่ในช่วงจังหวะและเวลาที่ค่อนข้าง  
เหมาะสม สาม เนื้อหาของภาพยนตร์มักจะเบาสมองไม่เคร่งเครียดเป็นจริงเป็นจัง อย่างไรก็ตาม  
เมื่อวันเวลาผ่านไป ข้อบังคับดังกล่าวก็ได้แปรเปลี่ยนไปด้วยโดยเฉพาะในประการที่สองและสาม  
สิ่งที่เปลี่ยนแปลงไป เช่นเนื้อหาที่ค่อนข้างหนักและจริงจัง บางครั้งก็สอดแทรกความรุนแรงเอาไว้  
นอกจากนั้นยังมีการใช้ดนตรีจากแหล่งกำเนิดในฉากในแบบที่เรียกว่า real time ซึ่งลักษณะเช่นนี้  
ตัวละครไม่ต้องร้องเพลง หากแต่ใช้ดนตรีหรือเพลงจากวิทยุหรือการแสดงของวงดนตรีเข้ามาแทนที่

ภาพยนตร์เพลงมักจะนำเสนอแต่เรื่องเพื่อฝันที่เต็มไปด้วยความสนุกสนาน โดยหลีกเลี่ยง  
ความเป็นจริงอย่างสุดขีด ทั้งยังมีลักษณะของละครเวทีค่อนข้างมาก เน้นที่คำร้องในบทเพลงและ  
ถ้อยคำในบทสนทนาหากต้องการจัดประเภทของภาพยนตร์เพลง คงต้องอาศัยการจำแนกประเภท  
ภาพยนตร์โดยหลุยส์ จีแอนเน็ตติ ซึ่งแบ่งภาพยนตร์ออกเป็น 3 จำพวกโดยยึดหลักการแบ่ง 2 แบบ  
ได้แก่ แบ่งตามสไตล์ (Style) และแบ่งตามประเภท (Type) ในการแบ่งตามสไตล์สามารถจำแนกออก  
ได้เป็น 3 แบบ คือ เรียลลิสม์ (Realism), คลาสสิกคัล ซิเนมา (Classical cinema) และเอ็กเพรสชันนิสม์  
(Expressionism) ส่วนการแบ่งตามประเภท สามารถจำแนกออกได้ 3 แบบ เช่นกันคือ สารคดี  
(Documentary), Fiction และภาพยนตร์ก้าวหน้าที่เน้นการแสดงความคิดที่เรียกกันว่า Avant-Garde

ภาพยนตร์เพลงในยุคเริ่มแรกนั้นมักจะนำเอาเรื่องราวจากบรอดเวย์ จนอาจจะเรียกได้เลยว่า ภาพยนตร์เพลงเป็นการถ่ายทอดการแสดงบนเวทีของบรอดเวย์ให้ปรากฏอยู่บนภาพ มีผู้ให้ข้อสังเกตว่า ภาพยนตร์เพลงในยุคหลังนั้นเป็นผลงานที่สร้างขึ้นโดยมิได้เน้นที่ความบันเทิงเพื่อความบันเทิง หรือเพื่อการหลีกหนีอีกต่อไป หากแต่เป็นงานที่มีเจตนาล้อเลียนที่แฝงเร้น รวมทั้งตั้งใจที่จะวิพากษ์ ภาพยนตร์ในตระกูลเดียวกันที่เคยสร้างกันมา

#### 1.8 ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (The social problem film)

ภาพยนตร์ได้รับการยกย่องให้เป็นงานศิลปะแต่ความจริงประการหนึ่งก็คือ นอกเหนือจากการเป็นงานศิลปะแล้ว ยังจัดเป็นงานทางด้านสื่อสารมวลชนอีกด้วย ถ้าหากจะมองในขอบเขตของความเป็นสื่อมวลชนก็จะพบว่าผู้สร้างมีลักษณะเป็นกลุ่ม มิใช่ปัจเจกบุคคลถึงแม้ผู้สร้างบางคนจะผูกขาดตำแหน่งสำคัญในกระบวนการสร้าง แต่ก็ยังต้องพึ่งพาคณะทำงานส่วนอื่น ๆ อยู่บ้างไม่มากนักน้อย เมื่อมองไปยังผู้ชมจะพบว่า เป็นกลุ่มคนที่มีขนาดใหญ่และมีความหลากหลาย ภาพยนตร์จึงถือว่าเป็นงานของ “กลุ่มคน” ที่ถูกสร้างเพื่อ “กลุ่มคน” โดยแท้จริง

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีการแพร่กระจายอย่างทั่วถึงและกว้างขวาง มีจุดประสงค์เพื่อสนองความพึงพอใจของผู้ชมจำนวนมาก ดังนั้นจึงอาจจะกล่าวได้ว่า มันจำเป็นต้องตกอยู่ภายใต้เงื่อนไขของสังคม มีผู้เชื่อว่าภาพยนตร์เป็นงานที่ตกอยู่ในสภาพแวดล้อมทางประวัติศาสตร์ และเงื่อนไขทางเศรษฐศาสตร์และการเมือง ภาพยนตร์เป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมและเป็นผลผลิตของสังคมหนึ่ง ๆ และน่าจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เข้าใจสังคม ได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย

เมื่อกล่าวถึงตรงนี้คงต้องยอมรับว่า ภาพยนตร์เกี่ยวข้องกับสังคมและเป็นภาพสะท้อนของสังคม ปรากฏการณ์หลายอย่างในอุตสาหกรรมการสร้างภาพยนตร์เป็นตัวบ่งชี้ว่าสังคมในขณะนั้นมีสภาพและทิศทางเป็นเช่นไร แต่เมื่อกล่าวถึง “ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (social problem film)” นั้นย่อมหมายถึง บทบาทหน้าที่ และคุณสมบัติในขอบเขตและความหมายที่แตกต่างกันออกไป

ในวงการภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกา นั้นได้มีการโต้แย้งกันมาเป็นเวลานานแล้วในเรื่องภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม พื้นฐานแห่งการโต้แย้งกันก็คือ การยึดมั่นในความคิดความเชื่อที่มีต่อภาพยนตร์ซึ่งแตกต่างกันอย่างตรงกันข้าม ฝ่ายหนึ่งเชื่อว่าภาพยนตร์เป็นความบันเทิงเต็มรูปแบบหน้าที่ของภาพยนตร์คือการมอบความเพลิดเพลินแก่ผู้ชมอย่างเต็มที่ ฝ่ายนี้เชื่อว่าภาพยนตร์เป็นสิ่งที่

ช่วยให้คนดู “หลีกหนี” จากเรื่องราวที่ยู่ยากในชีวิตประจำวัน หน้าที่ซึ่งต้องกระทำคือการพาคนดู หลีกหนีไปจากโลกแห่งความเป็นจริงที่โหดร้ายตลอดเวลาประมาณสองชั่วโมง อีกฝ่ายหนึ่งเชื่อว่า นอกจากจะเป็นสิ่งบันเทิงแล้ว ภาพยนตร์ควรจะให้ประโยชน์และสาระแก่ผู้ชม ควรจะให้ข่าวสาร และช่วยชี้แนะให้ผู้ชมได้ทราบความเป็นไปที่เป็นจริงในสังคม ฝ่ายหลังนี้เองที่เป็นแรงผลักดันให้เกิด ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมขึ้นมา

ก่อนที่จะกล่าวถึงการอธิบายความหมายของภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม คงต้องทำความเข้าใจเกี่ยวกับคำว่า “ปัญหาสังคม” เสียก่อน ปัญหาสังคม หมายถึงสภาพอันไม่เป็นที่พึงปรารถนาซึ่งส่งผลกระทบต่อสมาชิกในสังคม เป็นสภาพการณ์ที่สมาชิกในสังคมมองเห็นว่ามันเป็นปัญหา มีการนำเอาประเด็นปัญหานี้มาโต้แย้งกัน และสภาพหรือประเด็นที่เป็นปัญหานั้นต้องมีหนทางแก้ไข

หากจะสรุปความหมายของภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมอย่างตรงไปตรงมาโดยอาศัยความหมายของคำว่าปัญหาสังคมเป็นพื้นฐาน ก็คงจะได้ความว่า ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมคือ ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาด้วยสภาพอันไม่เป็นที่พึงปรารถนาซึ่งส่งผลกระทบต่อสมาชิกของสังคม หยิบยกเอาประเด็นที่เป็นความขัดแย้งในสังคมมากล่าวถึง แต่ในการที่จะทำความเข้าใจ ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมให้ดียิ่งขึ้น คิดว่าคงต้องมีการวิเคราะห์และพิจารณากันอย่างละเอียดต่อไป ซึ่งจะทำให้ทราบความหมายของภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมได้ชัดเจนขึ้น

การพยายามหาความหมายว่า “ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมคืออะไร ?” มีผู้เริ่มต้นที่คำถามว่า “ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมไม่ใช่อะไรบ้าง ?” คำตอบประการหนึ่งก็คือ “ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมไม่ใช่ตระกูลภาพยนตร์” ในความหมายของตระกูลภาพยนตร์ (genre) หรืออาจจะกล่าวอีกอย่างว่า ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมมิใช่เป็นตระกูลภาพยนตร์ (genre) มันมิได้มีคุณสมบัติเป็นตระกูลหนึ่งดังเช่นภาพยนตร์บูกเบิกตะวันตก ภาพยนตร์เพลงหรือภาพยนตร์ตลก

กฤษดา เกิดดี (2541) กล่าวถึงเกี่ยวกับการที่สรุปที่ว่า ภาพยนตร์สะท้อนสังคมไม่ได้เป็นตระกูลภาพยนตร์ (genre) ก็เนื่องจากภาพยนตร์แนวนี้เป็นภาพยนตร์ที่มีองค์ประกอบค่อนข้างหลากหลายทั้งในแง่ของการเล่าเรื่อง แก่นเรื่อง และตัวละคร แต่ในอีกมุมหนึ่ง มันก็มีคุณสมบัติที่พร้อมจะเป็นตระกูลภาพยนตร์ (genre) ได้เช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อพิจารณาจากประเด็นของเรื่อง และฉากเหตุการณ์ในภาพยนตร์

ศูนย์กลางของเรื่องในภาพยนตร์สะท้อนสังคมต้องเกี่ยวข้องกับความขัดแย้งและปัญหาสังคม ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมควรมีฉากเป็นเหตุการณ์ปัจจุบัน แต่ในบางกรณีก็สามารถมีฉากในอดีตได้ แต่ต้องเป็นฉากเหตุการณ์ในอดีตที่มีผลถึงเหตุการณ์ปัจจุบันและทำให้เข้าใจรากฐานของปัญหา ดังกล่าวได้คิซึน เช่นเรื่อง The Grapes of Wrath ซึ่งมีฉากย้อนอดีต (flashback) เพื่อเพิ่มเติมเรื่องราว

นอกจากเรื่องการสะท้อนปัญหาสังคมแล้ว การเชื่อมโยงไปสู่ปัญหาสังคมเป็นประเด็นที่น่าจะนำมาพิจารณา เนื่องจากภาพยนตร์หลายเรื่องที่มีเนื้อหาอันเชื่อมโยงกับปัญหาในสังคม แต่ไม่ใช่ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม ในเรื่อง Little Big Man (อาเธอร์ เพนนี, 1970) มีฉากการสังหารโหดอินเดียนแดง ซึ่งมีนัยเชื่อมโยงถึงเหตุการณ์จริงในเวียดนามที่ทหารสหรัฐฯ สังหารชาวบ้านเวียดนาม (เช่นหมู่บ้านมายไล) เหตุการณ์ในภาพยนตร์มีส่วนโน้มน้าวให้คนดูนึกถึงเหตุการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในขณะนั้น

กฤษดา เกิดดี (2541) สรุปเกี่ยวกับภาพยนตร์สะท้อนสังคม (Social problem film) ไว้ว่า “เป็นภาพยนตร์ที่มีฉากเป็นเหตุการณ์ร่วมสมัย เนื้อหาจะต้องมุ่งไปที่ความขัดแย้งในประเด็นปัญหาสังคม ซึ่งมีการยอมรับแล้วว่ามันเป็นปัญหา ปัญหาดังกล่าวอาจเป็นไปได้ทั้งปัญหาภายในประเทศและปัญหาระหว่างประเทศ”

ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมอาจจะเป็นงานที่เคร่งเครียดและเป็นจริงเป็นจัง แต่เมื่อพิจารณาจากผลงานชิ้นดีก็จะพบว่า ภาพยนตร์แนวนี้ประสบความสำเร็จทางด้านรายได้พอสมควรโดยยึดอันดับรายได้ของวาไรตี้ในแต่ละปี (ที่ออกฉาย) เป็นเกณฑ์

เมื่อมองไปยังคุณภาพหรือมาตรฐานของงาน โดยพิจารณาจากการได้รางวัลออสการ์ ก็จะพบว่า งานสะท้อนปัญหาสังคมพบกับความสำเร็จทั้งดงามทีเดียว ผู้สร้างภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมดูเหมือนว่าต้องต่อสู้กับโครงสร้างที่ครอบครองฮอลลีวูดอยู่ในระว่างยุคสมัยระบบสตูดิโอ (1930-1950) งานสะท้อนปัญหาสังคมเป็นงานที่มีผู้สนับสนุนให้มีการสร้างเนื่องจากสาเหตุหลายประการ เป็นต้นว่า ทางผู้สร้างเล็งเห็นว่ามันเป็นการผลิตงานแนวทางหนึ่งซึ่งแตกต่างไปจากงานส่วนใหญ่ที่มีอยู่ในตลาด และภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมมักจะตัดแปลงจากนิยายที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักหรืองานที่ได้รับการวิพากษ์วิจารณ์ ดังนั้นการนำงานเหล่านี้มาทำเป็นภาพยนตร์จึงมีโอกาที่จะทำเงินค่อนข้างสูง เพราะมีกลุ่มคนที่พร้อมจะดูค่อนข้างแน่นอน

งานสะท้อนปัญหาสังคมในยุคหลังเป็นงานของบริษัทอิสระทั้งสิ้น อาทิ Coming Home, The China Syndrome หรือ Alamo Bay ทั้ง Coming Home และ The China Syndrome เป็นภาพยนตร์ที่ เจน ฟอนดา เป็นผู้ที่มีบทบาทในการผลักดันหลังจาก เจน ฟอนดา เข้าร่วมกับขบวนการฝ่ายซ้ายเมื่อปลายทศวรรษ 1960 เธอเป็นผู้ร่วมก่อตั้ง IPC (Indochina Peace Campaign) ซึ่งกลายเป็นองค์กรที่มีส่วนในการสร้างภาพยนตร์ก้าวหน้าหลายเรื่อง ทั้ง Coming Home กับ The China Syndrome เป็นงานของ IPC

ภาพยนตร์สะท้อนสังคมที่โดดเด่น มักจะมีรูปแบบที่คล้ายคลึงกันในส่วนของตัวเอง และเนื้อหาบางส่วน ตัวละครเอกในงานแนวนี้มักเป็นผู้ชาย แต่ก็มีบางเรื่องที่เป็นหญิง และบางเรื่องทั้งชายและหญิง ตัวละครเอกในตอนแรกอาจไม่รู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง แต่ต่อมาก็เริ่มรู้และเข้าใจ แล้วก็ต่อสู้เพื่อยุติปัญหานั้น ๆ อีกแบบหนึ่งก็เป็นกรณีที่ตัวเองเรียนรู้ถึงปัญหาจากเหยื่อของปัญหาหรือไม่ก็จากตัวละครผู้เป็นฝ่ายช่วยในเรื่อง

ลักษณะความสัมพันธ์แบบโรแมนติกเป็นองค์ประกอบที่สำคัญจากการที่มีผู้ได้วิเคราะห์พบว่า งานสะท้อนปัญหาสังคมไม่เคยขาดแคลนความสัมพันธ์อันโรแมนติกระหว่างตัวละครต่างเพศ มีน้อยเรื่องนักที่ปราศจากลักษณะที่ว่า นอกจากนั้นสิ่งที่ขาดไม่ได้ก็คือ ตัวละครที่เป็นฝ่ายตรงข้ามกับตัวละครเอกโดยมีหน้าที่หลักคือต่อต้านการทำหน้าที่ของตัวเอง

ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมมักจะเน้นที่ความขัดแย้งภายในเรื่องและความขัดแย้งนั้นจะต้องได้รับการแก้ไขให้ลุล่วงไปด้วยดีในตอนท้าย ทำให้ภาพยนตร์จบแบบ “happy ending” ลักษณะเช่นนี้ทำให้นักวิจารณ์บางกลุ่มโจมตี โดยแสดงทัศนะว่าการที่ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมมีทางออกเหมือน ๆ กัน คือปัญหาความขัดแย้งยุติลงด้วยดีแบบ “happy ending” อาจทำให้เกิดความคลาดเคลื่อนในแง่ความเป็นจริง เพราะจะทำให้ผู้ชมคิดว่าปัญหาสังคมเป็นสิ่งที่แก้ไขให้ลุล่วงได้โดยง่าย

ปิยาภรณ์ เมืองคำ (2552) กล่าวในประเด็นเกี่ยวกับภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคมไว้ที่น่าสนใจว่า หากเรามองภาพยนตร์ตามเส้นเวลาทางประวัติศาสตร์ จะพบว่า การพัฒนาและเติบโตของภาพยนตร์นั้นเป็นไปตามยุคสมัยทั้งรูปแบบและเนื้อหาที่แตกต่าง ภาพยนตร์ถูกนำมาใช้ในหลากหลายจุดประสงค์ ภาพยนตร์แต่ละตระกูลจะสะท้อนภาพของสังคมและประวัติศาสตร์

ในขณะนั้นได้อย่างดียิ่งภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีความแพร่หลาย ได้รับความสนใจในวงกว้าง ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์เป็นสื่อที่อยู่ภายใต้เงื่อนไขของสังคมในขณะนั้น เรื่องของสังคม การเมือง ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรมหรือความเชื่อต่าง ๆ ได้รับการถ่ายทอดลงบนแผ่นฟิล์มแล้วซ้ำเล่า จึงสามารถสรุปได้ว่า ภาพยนตร์เป็นผลผลิตของสังคมหนึ่ง ๆ และน่าจะเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้เข้าใจสังคมมากขึ้น ภาพยนตร์สะท้อนสังคม กล่าวอีกนัยหนึ่งคือภาพยนตร์ประเภทชีวิต ที่มีจุดประสงค์หลักในการนำเสนอภาพที่แท้จริงของ “สิ่งที่เรียกว่า ชีวิต” ไม่ว่าจะเป็นชีวิตใคร ชีวิตประเภทไหน ก็จะนำเสนอออกมาในมุมมองที่ต่างกันออกไป ภาพยนตร์ประเภทนี้จึงเต็มไปด้วยเรื่องราวที่เข้มข้นสาระที่สะท้อนประเด็นต่าง ๆ ทางสังคม ทั้งในสภาพที่พึงประสงค์และไม่พึงประสงค์ด้วยท่าทีที่โน้มน้าวให้ผู้ชมรับรู้ความสำคัญและมีความตระหนกอย่างจริงจัง

ดังนั้นการกำหนดตระกูลของภาพยนตร์ที่นำมาใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social problem film) ภาพยนตร์ฟิล์ม noir (Film noir) และ ภาพยนตร์เจ้าพ่อ (Gangster) ภาพยนตร์ทั้ง 3 ตระกูลมีลักษณะเป็นภาพยนตร์มีส่วนผสมของความเป็น ภาพยนตร์สมจริง (Realism) อยู่ในภาพยนตร์ที่มีลักษณะเน้นการเล่าเรื่อง (Classical Cinema) จึงทำให้มองเห็นภาพความเป็นจริงได้ชัดเจนกว่าภาพยนตร์ประเภทอื่น ๆ โดยภาพยนตร์ที่ถูกเลือกทั้งหมดจะเน้นไปที่ภาพยนตร์ที่มีแก่นซึ่งสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมและทำให้การถอดมายาคติ ความเป็นเงินจากภาพยนตร์จีนฮ่องกงมีความแม่นยำมากขึ้นในการเลือกภาพยนตร์จากตระกูลที่ได้กล่าวไปข้างต้น

## 2. แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narrative)

อัญชลี ชัยวรพร (2548) ได้สรุปเกี่ยวกับแนวคิดการเล่าเรื่องมีใจความว่า การเล่าเรื่องเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางสังคม เด็ก ๆ เรียนรู้การเล่าเรื่องจากหนังสือ ภาพยนตร์ การ์ตูนและบทเพลง สิ่งเหล่านี้ช่วยให้เด็ก ๆ รู้จักศัพท์ใหม่ ๆ ในการเล่าเรื่อง รู้จักลำดับคำบอกเล่าเหตุการณ์อย่างเหมาะสม เด็ก ๆ ได้เรียนรู้สัญลักษณ์ที่ใช้ในการเล่าเรื่อง การเริ่มต้นและจบ จนกระทั่งแม้แต่การคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าได้ว่าต่อไปจะเกิดอะไรขึ้น นอกจากนี้การเล่าเรื่องยังช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์

ความรู้ ให้เด็ก ๆ ตัดสินตัวละครได้จากการแยกแยะบทบาทคนดี คนเลว ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่อาจเกิดขึ้น  
เลย หากปราศจากการเล่าเรื่องในสื่อต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ละคร บทเพลง บทกวี นิยาย นิทาน

วิธีการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์กระทำในหลายวิธี คือ

1. **โครงเรื่อง (Plot)** ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ นวนิยาย รวมทั้งการเล่าเรื่องเกือบทุกชนิด  
โครงเรื่องนับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องและผู้วิเคราะห์ต้องนำมาศึกษาเสมอ ซึ่งโดยปกติจะมีการ  
ลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตาม  
เรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ อาจจะมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือเปิดเผย  
ปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับตามเหตุการณ์ อาจเริ่มเรื่องจาก  
ตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง  
และสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นเรื่อย ๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ  
และสถานการณ์ก็มีลักษณะยุ่งยาก

1.3 ภาวะวิกฤติ (Climax) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละคร  
อยู่ในสถานการณ์ที่ต้องอยู่ในภาวะต้องตัดสินใจ

1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือสภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไป  
เงื่อนไขและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยและขจัดออกไป

1.5 การยุติของเรื่องราว (Ending) คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจ  
หมายถึงความสูญเสีย จบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้คิดเชิงคติธรรมหรือปรัชญา

2 **ความขัดแย้ง (Conflict)** นอกเหนือจากการศึกษาโครงเรื่อง โดยการแบ่งลำดับเหตุการณ์  
และภาวการณ์ตามท้องเรื่องแล้ว ความขัดแย้งก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่นำมาศึกษาอยู่เสมอ ทั้งนี้เพราะ  
ความขัดแย้งจะเป็นการผูกปมที่รวมเรื่องราวทั้งหมดเข้าไว้ด้วยกัน การทำความเข้าใจในส่วนนี้ย่อมทำ  
ให้ทราบเรื่องราว และการดำเนินเรื่องที่กระจ่างยิ่งขึ้น

ปิยาภรณ์ เมืองคำ (2552) อ้างถึงใน ปริญญา เกื้อหนุน (2537) ก็มีความเห็นที่สนับสนุน  
เกี่ยวกับเรื่องนี้ไว้ว่า ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหา

การหาหนทาง การแก้ไขปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือความเป็นปรปักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยกันในพฤติกรรม การกระทำความผิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท คือ

2.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือการที่ตัวละครของทั้งสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำร้ายทำลายกัน เช่น การสู้รบของทหารสองฝ่ายในภาพยนตร์ สงคราม หรือการตามล่าด้วยความแค้นของตระกูล เป็นต้น

2.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสนหรือยุ่งยากในการตัดสินใจเพื่อกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ความขัดแย้งกับความรับผิดชอบและจิตสำนึก หรือความขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม

2.3 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่น ความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติ อันโหดร้าย ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่องคือ การทำให้การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างมีทิศทาง มีเหตุผลและมีที่มาที่ไปแน่นอน เรื่องราวที่ดำเนินเรื่องอย่างมีความขัดแย้งที่สมเหตุสมผล จะทำให้เรื่องราวน่าเชื่อถือ

สำหรับภาพยนตร์เรื่องหนึ่งอาจมีหลายความขัดแย้งได้ ด้วยการดำเนินเรื่องนับว่าเป็นศิลปะ อีกแขนงหนึ่ง ที่สร้างความซับซ้อนให้การดำเนินเรื่องด้วยการสร้างความขัดแย้งหลายประเด็นเพื่อให้ตัวละครคามีมิติ หรือมีความเป็นคนในชีวิตจริง ๆ ที่ไม่ได้เป็นหรือมีอะไรเพียงด้านเดียว ความขัดแย้งในภาพยนตร์ส่วนใหญ่มีไม่เกินสามประเด็น เพราะข้อจำกัดทางเวลาและสถานที่ ทำให้ต้องเลือก ประเด็นที่จะนำเสนอที่ชัดเจน และเพื่อสร้างความสมดุลให้แก่โครงเรื่อง สำหรับวิธีการศึกษา ข้อขัดแย้งนั้น ใช้วิธีการแบ่งคู่ตรงข้าม หรือ Binary Opposition ซึ่งเป็นแนวคิดที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า มนุษย์สามารถเข้าใจโลกได้ด้วยการแบ่งสิ่งต่าง ๆ ออกเป็นส่วน ๆ เพื่อทำการเปรียบเทียบกัน เช่น ผู้หญิงและผู้ชาย ความดีและความชั่ว ฟ้ากับดิน เป็นต้น สามารถทำได้โดยแบ่งกลุ่มคำออกเป็นสองหมวด ทั้งสองหมวดจะมีความหมายขัดแย้งกัน เช่น

คนจีน คนฮ่องกง  
คนตะวันตก คนตะวันออก

เข้มข้ม อ่อนหวาน  
แข็งแกร่ง อ่อนแอ

ใช้เหตุผล ใช้อารมณ์

เชื่อถือได้ เชื่อถือไม่ได้

เมื่อนำเอาวิธีนี้มาแจกแจงเพื่อศึกษาองค์ประกอบในภาพยนตร์ จะทำให้มองเห็นความขัดแย้ง  
ในภาพยนตร์ได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างการแบ่งขั้วตรงข้ามในภาพยนตร์ตะวันตก

คนเมือง อินเดียนแดง

ผิวขาว ผิวดำแดง

คริสเตียน ปาแกน

อ่อนโยน ป่าเถื่อน

อ่อนแอ แข็งแรง

สวมเสื้อผ้า เปลือย

สำหรับภาพยนตร์ตะวันตก ความแตกต่างของทั้งสองฝ่าย เป็นสาเหตุของการต่อสู้  
ทำลายล้างกันอย่างรุนแรง ซึ่งในการแก้ปัญหาความขัดแย้งนี้ อาจต้องมีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งต้องตัดสินใจ  
ในการเข้าไปเป็นพวกเดียวกับอีกฝ่าย เช่น อินเดียนแดงต้องออกจากป่า ทิ้งความป่าเถื่อนและ  
เปลี่ยนเป็นความอ่อนโยนอย่างคนเมือง หรือต้องเปลี่ยนมาเป็นคริสเตียน

**3 ตัวละคร (Character)** ตัวละครคือบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า  
นอกจากนี้ยังหมายถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะป็นรูปร่างหน้าตา นิสัยใจคอของตัวละคร  
แต่ละตัวต้องมี 2 ส่วนประกอบเสมอ นั่นคือ ส่วนที่เป็นความคิด และส่วนที่เป็นพฤติกรรมความคิด  
ของตัวละคร (Conception) โดยปกติจะเป็นสิ่งที่ไม่เปลี่ยนแปลงจนกว่าจะมีเหตุผล หรือเหตุการณ์ใด  
ที่สำคัญเพียงพอในการเปลี่ยนแปลง ตัวละครที่ดีจะมีความคิดเป็นของตัวเอง สิ่งที่กำหนดความคิด  
และจิตใจของตัวละครนั้นอยู่ที่ภูมิหลังของตัวละคร เช่น ชีวิตวัยเด็ก การศึกษา และฐานะความเป็นอยู่  
พฤติกรรมของตัวละคร (Presentation) จะเป็นผลอันเกิดขึ้น โดยตรงจากความคิดและทัศนคติ  
ของตัวละคร เช่น ตัวละครชื่อ กอร์ดอน เกรโก้ ในภาพยนตร์เรื่อง Wallstreet (1987) เขามีความคิดว่า  
เงินคือพระเจ้า ดังนั้นพฤติกรรมของเขาเต็มไปด้วยเล่ห์เหลี่ยมและทำทุกวิถีทางเพื่อที่จะได้มา  
ซึ่งทรัพย์สินเงินทอง

นอกจากนี้ในการศึกษาตัวละครยังมีเกณฑ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในการแบ่งตัวละครคือ คุณสมบัติ  
ของตัวละคร เช่น ตัวละครผู้ที่กระทำและผู้ที่ถูกกระทำ

ก. ผู้กระทำ คือตัวละครที่มีลักษณะเข้มแข็ง พึ่งพาตนเองได้ ไม่ถูกคุกคามหรือครอบงำจากผู้อื่นได้ง่าย ส่วนใหญ่มีเป้าหมายและการตัดสินใจที่เป็นตัวของตัวเอง ตัวละครชนิดนี้โดยมากจะเป็นผู้ชาย มีการศึกษาดีและเป็นที่ยอมรับจากสังคม

ข. ผู้ถูกระทำ คือตัวละครที่มีลักษณะเป็นผู้ที่ถูกกระทำ อ่อนแอ ต้องมีการพึ่งพิงผู้อื่น หรือตกอยู่ภายใต้การดูแลหรือครอบงำจากผู้อื่น ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นตัวละครที่ด้อยการศึกษา ฐานะทางสังคมอยู่ในระดับล่างและขาดความเชื่อมั่นในการตัดสินใจโดยมากเป็นเพศหญิง และกลุ่มคนชายขอบต่าง ๆ ในสังคม เช่น กลุ่มเกย์ กลุ่มคนผิวสี คนเอเชีย และผู้หญิงที่ปรากฏภายในภาพยนตร์ที่ถูกจ้องมอง อาจเปรียบเทียบได้ว่าเป็นผู้ถูกระทำจากเพศชายหรือสังคมก็ได้

สำหรับการศึกษาตัวละคร นอกจากการมองภาพของตัวละครแล้ว เรายังสามารถศึกษาจากลักษณะด้านอื่น ๆ ได้อีก เช่น การแต่งกาย กิจกรรมประจำวัน คำพูดและบทสนทนา เพราะทุกอย่างที่สะท้อนออกมาให้เห็นในจอภาพยนตร์ต่างก็เป็นการใช้เวลาและพื้นที่การเล่าเรื่องที่มีจำกัดให้สามารถเข้าใจตัวละครอย่างชัดเจนมากที่สุด และมีมิติหรือมีความเป็นธรรมชาติของคนมากที่สุด

**4 แก่นความคิด (Theme)** แก่นความคิด นับเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญในการเล่าเรื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อต้องการวิเคราะห์เรื่องราว การมองภาพรวมทั้งหมดของสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อสารออกมาอยู่ที่การส่งสารที่เป็นหัวใจสำคัญหรือแก่นเรื่องนี้ให้แก่ผู้ชมรับรู้ โดยจำเป็นจะต้องจับเอาสิ่งสำคัญและสื่อออกมาให้ได้ จึงจะทำให้การเล่าเรื่องเข้าถึงผู้ชม และผู้ชมเองสามารถเข้าใจได้ แก่นแกนคือความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่ต้องผ่านการร้อยเรียงออกมาและนำเสนอ ซึ่งเราเองสามารถเข้าใจถึงแก่นความคิดที่นำเสนอออกมาได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง อาทิ ตัวละคร บทสนทนา หรือสัญลักษณ์พิเศษต่าง ๆ ที่เข้ามามีส่วนในการสร้างความเข้าใจในสารนั้น สำหรับแก่นความคิดที่ได้รับความนิยมนำมาพูดถึงในภาพยนตร์อย่างแพร่หลายก็คือ ความดี ความชั่ว ไม่เช่นนั้นก็เป็นเรื่องราวเกี่ยวข้องกับความรัก ความเกลียด แต่ในส่วนขงรายละเอียดที่เฉพาะเจาะจงลงไปนั้น ย่อมมีส่วนในการผลักดันแก่นความคิดหลักออกมาในแนวทางที่แตกต่างกันไป ตามแต่องค์ประกอบส่วนอื่น ๆ หรือเทคนิคอื่น ๆ ของภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์ที่นำเสนอแก่นความคิดเรื่อง ความดี ความชั่วที่เป็นภาพยนตร์คลาสสิก คือ ภาพยนตร์เรื่อง Star wars ที่เป็นการแบ่งฝ่ายอย่างชัดเจนของฝ่ายดีและฝ่ายร้ายที่ สะท้อนออกมาจากบทสนทนาและเนื้อเรื่องที่เรียกฝ่ายร้ายว่า ด้านมืด คือการหลงในด้านมืดหรือ

ความชั่วร้ายที่มีอยู่ภายในตนเอง ซึ่งทำที่สุดแล้ว ด้านมืดก็ต้องพ่ายแพ้ด้านสว่างหรือความดีนั่นเอง แม้ในความเป็นจริงภาพยนตร์เรื่องนี้ยังสามารถอธิบายส่วนของรายละเอียดอื่น ๆ ได้อีก เราก็จะทำความเข้าใจในส่วนรายละเอียดนั้นว่าเป็นองค์ประกอบที่มีลักษณะร่วมกันบางประการที่จะนำไปในทิศทางเดียวกัน ดังนั้นความคิดปลีกย่อยอื่น ๆ ที่ปรากฏสามารถนำมาช่วยในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ให้ชัดเจนขึ้นได้

**5 ฉาก (Scene)** ฉากนั้นเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการเล่าเรื่องทุกประเภท ทั้งนี้เนื่องจากเรื่องเล่าคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน และเพราะเหตุการณ์ต่าง ๆ จะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่มิได้ ดังนั้นฉากจึงมีความสำคัญเพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่อง มีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละครได้อีกด้วย (ปิยาภรณ์ เมืองคำ, 2552 อ้างถึงใน ปริญา เกื้อหนุน, 2537) ดังนั้นการศึกษาฉากในเรื่องเล่าอาจเป็นประโยชน์ให้ผู้ศึกษาได้รับรู้สาระสำคัญของเรื่องที่กำลังศึกษาอยู่ก็ได้ โดยประเภทของฉากในเรื่องเล่าไว้ 5 ประเภท ดังนี้

ก. ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพแวดล้อมที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ป่าไม้ ทุ่งหญ้า ลำธาร หรือบรรยากาศคำเช้าในแต่ละวัน

ข. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ บ้าน เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอย

ค. ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นตามท้องเรื่อง

ง. ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ของชุมชน หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

จ. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของคน เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

นอกจากนี้ฉากที่ใช้ในการเล่าเรื่องยังสามารถแบ่งออกเป็น ฉากภายในบ้านและฉากภายนอกบ้าน ซึ่งทั้งสองฉากที่ปรากฏจะสอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่องที่เล่า เช่น ถ้าเป็นฉากการผจญภัย ก็จะเป็นฉากด้านนอก หากเป็นเรื่องของความรักหรือครอบครัว ฉากส่วนใหญ่จะอยู่ภายในบ้าน

หากศึกษาให้ลึกซึ้งก็จะช่วยให้เข้าใจมากขึ้นว่า ฉากไม่ได้เป็นเพียงส่วนที่อยู่ด้านหลัง แต่เป็นอีกองค์ประกอบที่กำลังเล่าเรื่องไปพร้อม ๆ กัน ไม่ว่าจะเป็นการบอกเล่าเรื่องของตัวละคร

จากสถานที่ที่ตัวละครอยู่หรืออาชีพการงาน ฉากก็มีส่วนช่วยผลักดันให้เกิดการสร้างความหมายที่ไม่จำเป็นต้องเป็นมิมิตสนทนา

**6. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)** ซึ่งกาญจนา แก้วเทพ (2553) ได้กล่าวถึงจุดยืนในการเล่าเรื่องไว้อย่างน่าสนใจว่า จะมีมิติของอำนาจ (power) เข้ามาเกี่ยวข้อง โดยบรรดาเรื่องเล่าต่าง ๆ ใครที่เป็นผู้เล่าเรื่องก็จะมีอำนาจการประกอบสร้างความหมายต่าง ๆ ขึ้นมา ซึ่งการเล่าเรื่องไม่ว่าจะเป็นในสื่อประเภทใด มักจะมีการนำเสนอที่คล้ายคลึงกันประการหนึ่งคือ การที่ต้องแสดงถึงจุดยืนในการเล่าเรื่อง กล่าวคือ การมองเหตุการณ์การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเห็นเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกระยะห่าง ๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนจะมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน และมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องตรงที่การที่ภาพยนตร์มีจุดยืนในการเล่าเรื่อง เปรียบเสมือนการนำพาผู้ชมให้ติดตามหรือมองเห็นเหตุการณ์เป็นไปในมุมมองนั้น จุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมและมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้ชม จุดยืนของการเล่าเรื่องแบ่งได้ 4 ประเภท คือ

6.1 การเล่าเรื่องจากบุคคลที่หนึ่ง (The first person narrator) คือการที่ตัวละครตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง ข้อสังเกตในการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ ตัวละครมักเอ่ยคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” อยู่เสมอ ข้อดีของการเล่าเรื่องประเภทนี้คือ ตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเอง ทำให้เกิดความรู้สึกใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียคือการเล่าเรื่องผ่านสายตาของตัวละครหลักจะปะปนเอาอคติและความไม่เท่าเทียมส่วนตัวของตัวละครไปด้วย การเล่าเรื่องในจุดยืนบุคคลที่หนึ่งพบได้บ่อยครั้งในภาพยนตร์ประเภทนักสืบและภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

6.2 การเล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The third person narrator) คือการเล่าเรื่องถึงตัวละครอื่น เหตุการณ์อื่นที่ตัวเองได้พบเห็นมาหรือมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์ด้วย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Shawshanks Redemption (1994) ที่ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้เห็นเหตุการณ์ในเรื่อง โดยตลอด และเรื่องเล่าก็มีความเกี่ยวข้องกับตัวผู้เล่าด้วยเพียงแต่ความสนใจทั้งหมดของเรื่องจะพุ่งไปที่ตัวละครหลัก ที่ผู้เล่ากำลังพูดถึง นั่นคือ ตัวพระเอกที่เป็นเพื่อนของผู้เล่า

6.3 การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The objective) เป็นจุดยืนที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเห็นที่เป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นเหมือนการสังเกตการณ์จากคนนอก โดยจะให้ผู้ชมทำการตัดสินใจ

และเลือกเชื่อในสิ่งที่ตนคิด ผู้สร้างจะใช้มุมมองที่ให้ความรู้สึกเหมือนจริง ไม่ใช้การปรุงแต่งหรือเทคนิคการตัดต่อที่หวือหวา เพื่อให้ความหมายที่เกิดมีความเป็นกลางมากที่สุด การเล่าเรื่องประเภทนี้พบบ่อยในภาพยนตร์สารคดี หรือภาพยนตร์แนวสมจริง (Realism) ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง The bicycle thief (1948) เป็นภาพยนตร์ของผู้กำกับอิตาลีที่เล่าเรื่องแต่งให้เหมือนเรื่องจริง (Fiction to Nonfiction) ด้วยมุมมองนี้ทำให้ภาพยนตร์เกิดความสมจริงมากที่สุด

6.4 การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The omniscient) คือการเล่าเรื่องที่ไม่มีข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครได้ทุกตัว สามารถย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลาสามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคต และสามารถทำการสำรวจความคิดฝันของตัวละครทุกตัวได้อย่างไร้ขอบเขต มักจะปรากฏในภาพยนตร์ทดลอง ภาพยนตร์อิสระ หรือภาพยนตร์ที่มีรูปแบบการนำเสนอเชิงศิลปะ (Art Film) มากกว่าภาพยนตร์ในระบบธุรกิจอุตสาหกรรม

การวิเคราะห์ภาพยนตร์จากจุดยืนการเล่าเรื่อง ทำให้มองเห็นการใช้อำนาจของผู้เล่าว่าเป็นเสียงจากคนกลุ่มไหน นอกจากจะทราบความเป็นมาเป็นไปของเนื้อหาผ่านมุมมองของตัวละครเอกที่เป็นคนในชนชั้นใด แล้วยังสามารถวิเคราะห์ได้จากมุมมองอื่น ๆ ของการเล่าเรื่อง ว่าในภาพยนตร์นั้นสะท้อนการมองหรือมีทัศนคติเกี่ยวข้องกับความเป็นเงินอย่างไร ซึ่งนอกจากจะช่วยให้เกิดความเข้าใจในความหมายที่ถูกประกอบสร้างยังทำให้มองเห็นความเป็นเงิน ในมุมมองของสังคมหรือกลุ่มคนอื่น ๆ ในสังคมด้วย เป็นการศึกษาทั้งตัวบทและบริบทแวดล้อมเพื่อให้เกิดข้อสังเกตที่มีความชัดเจนมากขึ้นได้

7. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) เป็นการใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เป็นภาพในการสื่อสารความหมาย เป็นสัญลักษณ์พิเศษที่มีความสำคัญในภาพยนตร์ และเป็นองค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอซ้ำ ๆ โดยอาจเป็นวัตถุ สถานที่ หรือสิ่งมีชีวิตก็ได้ สัญลักษณ์อาจเป็นเพียงภาพเดียว หรือเป็นกลุ่มของภาพที่เกิดจากการตัดต่อซึ่งการศึกษาการใช้สัญลักษณ์พิเศษนี้ เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์ประกอบการชมภาพยนตร์จะช่วยให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น ซึ่งความหมายที่แฝงเร้นอาจสื่อความหมายได้ดีกว่าความหมายที่ปรากฏอยู่ภายนอก

8 เครื่องแต่งกาย (Costume) กาญจนา แก้วเทพ (2553) สรุปไว้ว่า เครื่องแต่งกายก็เป็นส่วนสมบทของตัวละคร และเครื่องแต่งกายนั้นจะเป็น “สัญลักษณ์” อย่างหนึ่งที่ใช้บ่งบอกความหมายของ

ตัวละคร ดังนั้น การนุ่งกางเกงขาสั้นออกไปเดินเล่นนอกบ้านของ “ปริศนา” (ในช่วงเวลาของเรื่องที่เกิดขึ้นซึ่ง “ชาวอนของผู้หญิง” เป็นสิ่งที่ต้องห้ามที่จะเปิดเผยในที่สาธารณะ) จึงต้องการที่จะบ่งบอกความหมายว่า “นางเอกเป็นสาวทันสมัย/ล้ำยุค/มีความมั่นใจในตัวเอง”

เช่นเดียวกับยานพาหนะหรืออาวุธที่ใช้ก็จะทำหน้าที่เป็น “สัญญาณ” บ่งบอกถึงความหมายของเรื่องที่กำลังเล่า ในภาพยนตร์ชุด James Bond ยุคแรก ๆ รถยนต์ที่พระเอกใช้นั้นจะมีความทันสมัยล้ำยุคมาก เพราะสามารถควบคุมได้ด้วย remote control ซึ่งสะท้อนถึง “ความเหนือกว่าในเชิงเทคโนโลยี” ของพระเอกเมื่อเทียบกับผู้ร้าย สำหรับส่วนประกอบย่อยเหล่านี้ จะทำหน้าที่เป็น “ชุดของสัญญาณ” (Set of signs) ที่จะต้องควบคุมความหมายให้เป็นไปในทิศทางเดียวกับเรื่องเล่า เช่น หากกำลังเล่าเรื่องหนัง Sci-Fi อาวุธที่นำมาใช้ก็ต้องเป็นปืนแสงเลเซอร์ มิใช่ปืนลูกม่ เสื้อผ้าของตัวละครก็ต้องไม่ใช่เสื้อลูกไม้หรือกางเกงยีนส์ เป็นต้น

จากแนวคิดการเล่าเรื่อง (Narrative) ตามที่ได้กล่าวมาแล้วนี้ เป็นส่วนประกอบสำคัญของกระบวนการสร้างมายาคติความเป็นจีนในภาพยนตร์จีนฮ่องกง ผ่านวิธีการเล่าเรื่อง ทั้งจาก โครงเรื่อง ความขัดแย้ง แก่นเรื่อง ตัวละคร ฉาก สัญลักษณ์พิเศษและเครื่องแต่งกาย ซึ่งสามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์และค้นหาความหมายการสร้างมายาคติความเป็นจีนในภาพยนตร์จีนฮ่องกง รวมทั้งยังเข้าถึงแก่นลึกของภาพยนตร์ที่มีลักษณะสอดแทรกมายาคติต่าง ๆ ไว้ภายในได้

### 3. องค์ประกอบที่สำคัญของการเปลี่ยนทางทางสังคมและวัฒนธรรม

วัฒนธรรมคือ ผลจากความพยายามของมนุษย์จากชีวิตที่ป่าเถื่อนมาสู่อารยธรรม ผลงานดังกล่าวบ้างก็รวมอยู่กับวัตถุในชีวิตประจำวัน บ้างก็รวมอยู่ในด้านจิตใจ ยิ่งกว่านั้น การดำรงชีพ การเมือง สังคม ประเพณีต่าง ๆ ก็รวมอยู่ใน “วัฒนธรรม” จากข้อสรุปนี้ สามารถขยายความหมายได้อีกเล็กน้อย คือ อารยธรรมของมนุษย์ได้รับอิทธิพลจากภูมิประเทศและยุคสมัย ทำให้วัฒนธรรมเกิดความแตกต่างกันขึ้น (นิตยา ชวี, 2542)

โดยการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ เจตคติ ค่านิยม บรรทัดฐาน และพันธะทางสังคม ดังนี้

1. เจตคติ เป็นตัวกำหนดนิสัย บุคลิกภาพ และท่าทีในการแสดงออกของบุคคล เจตคติก่อรูปแบบในตัวตนในช่วงเวลาอันยาวนานจนติดฝังแน่น และยากต่อการเปลี่ยนแปลง แต่ก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้ โดยขึ้นอยู่กับตัวแปรหลายประการ เช่น กระบวนการปลูกฝังวัฒนธรรมในช่วงเยาว์วัย (Enculturation) กลุ่มที่บุคคลสังกัด ผู้นำกลุ่ม นวัตกรรมที่มาสาธิตให้รับ อย่างไรก็ตาม ตัวแปรของการอยู่ร่วมกันในกลุ่มสังคมเดียวกันจะมีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนเจตคติของบุคคลเป็นอย่างมาก เพราะคนจำเป็นต้องอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม และพึ่งพาอาศัยกัน การปรับตัวให้คล้อยตามกลุ่มคือการอยู่รอดของชีวิตนั่นเอง

นอกจากนี้ความคล้ายคลึงกันของบุคคลทำให้มีความสนใจในสิ่งคล้าย ๆ กัน และอยากเป็นแบบเดียวกัน ทำให้เกิดการลอกเลียนแบบอย่างพฤติกรรมกัน โดยสังเกตจากการแสดงออกของบุคคลในกลุ่มของตน อันเป็นที่มาของการเปลี่ยนทัศนคติของบุคคลอีกทางหนึ่ง ซึ่งจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในที่สุด

2. ค่านิยม ค่านิยมเป็นส่วนประกอบสำคัญทางสังคม ความต้องการมีชื่อเสียง ความนับหน้าถือตา ทำให้บุคคลให้คุณค่ากับสิ่งที่จะเป็นปัจจัยสร้างชื่อเสียงและหน้าตาให้ตน การจะให้คุณค่าแก่สิ่งใดขึ้นอยู่กับวัตถุนั้น ๆ บางสังคมให้คุณค่าเงินตราสูงมาก บางสังคมยึดถือศีลธรรมและความสวยงามเป็นค่านิยมหลักและผลประโยชน์เป็นค่านิยมรอง เป็นต้น ค่านิยมเป็นองค์ประกอบภายในสังคม ไม่มีกฎเกณฑ์กำหนดคุณค่าของตัวให้ค่านิยมแต่เป็นกระบวนการที่มีค่าในตัวเองและเป็นกระบวนการชี้แนะและกำหนดท่าทีและทิศทางของพฤติกรรมกลุ่ม เพราะฉะนั้นการเปลี่ยนแปลงค่านิยมจึงก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมในสังคมด้วย

3. บรรทัดฐานและพันธะทางสังคม บรรทัดฐานและพันธะทางสังคม คือ แนวทางที่สังคมวางไว้ให้สมาชิกในสังคมประพฤติปฏิบัติในแนวเดียวกัน เพื่อความเป็นระเบียบเรียบร้อยของสังคม มีความคล้ายคลึงกัน ส่วนพันธะทางสังคมไม่ได้เกิดจากบรรทัดฐาน แต่เกิดมาจากความผูกพันทางสังคมและทำให้อันติดต่อกัน เป็นข้อบังคับทางสังคมที่ถูกสร้างขึ้น โดยคนส่วนใหญ่ แต่บางครั้งอาจไม่มีของตอบแทนกลับมาก็ได้ พันธะนี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ง่ายโดยขึ้นอยู่กับสถานการณ์เป็นสำคัญ และส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมเพราะทำให้คนคบกันง่าย มีไมตรีจิตต่อกันและนำไปสู่การปฏิบัติเหมือน ๆ กัน ส่วนบรรทัดฐานนั้นเป็นผลมาจากความคิดร่วมของคนในสังคม

โดยพัฒนามาเป็นกฎระเบียบอย่างไม่รู้ตัวเป็นกฎในสังคมที่แน่นอนและเป็นโครงสร้างของวัฒนธรรมที่อาจเปลี่ยนไปตามยุคสมัย แต่ใช้เวลาในการเปลี่ยนแปลง และยกเลิกนานมาก มีการลงโทษผู้ฝ่าฝืนบรรทัดฐานอย่างแน่นอน (สนธยา พลศรี, 2545 : 194 - 195 อ้างถึงใน นิยพรรณ วรรณศิริ, 2531 : 268 - 270)

### ภาษา/สถานภาพทางสังคมและวัฒนธรรม

สุวิทย์ ไพบยวัฒน์และสุดจิต เจนนพกาญจน์ (2555) ได้กล่าวถึงลักษณะสำคัญและหน้าที่ของวัฒนธรรมไว้อย่างน่าสนใจในว่า วัฒนธรรมมีพื้นฐานมาจากการใช้สัญลักษณ์ (symbols) พฤติกรรมของมนุษย์มีต้นกำเนิดมาจากการใช้สัญลักษณ์ ชีวิตประจำวันของมนุษย์เราเกี่ยวข้องโดยตรงกับสัญลักษณ์ต่าง ๆ มากมาย ไม่ว่าจะเป็นเงินตรา สัญญาณไฟจราจร สัญลักษณ์ทางศาสนา เช่น พระพุทธรูป หรือศิลปะต่าง ๆ เป็นต้น สัญลักษณ์ที่สำคัญที่สุดที่มนุษย์ใช้คือ ภาษา ซึ่งเป็นเครื่องมือที่มนุษย์ใช้ในการติดต่อสื่อความหมายซึ่งกันและกัน ภาษาที่มีทั้งภาษาพูดและเสียงจากเครื่องหมาย (signs) ที่สัตว์สามารถจะสังเกตได้ด้วยสัญชาตญาณ ไม่ใช่จากความเข้าใจ ดังนั้น เครื่องหมายจึงไม่ใช่สิ่งที่สัตว์ได้ให้ความหมายลงไปว่าหมายถึงอะไร แต่มนุษย์เรียนรู้จากสัญลักษณ์ (symbols) โดยใช้ความเข้าใจและกำหนดลงไปว่าสิ่งนี้หมายถึงอะไรและหมายความอย่างไร ภาษาจึงช่วยให้มนุษย์ได้แสดงความรู้สึกและทำความเข้าใจกับผู้อื่นได้ ภาษาจึงเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของวัฒนธรรม ถ้าปราศจากภาษา วัฒนธรรมจะไม่มีการสะสมเพิ่มพูน

นอกจากนั้น ยูท สกคี่เคชยนต์ (2526) ยังสรุปไว้ว่าภาษาคือ ระบบสัญลักษณ์ซึ่งสามารถส่งและเก็บรักษาข่าวสารต่าง ๆ แก่นสำคัญของภาษาก็คือระบบของเสียงซึ่งกำหนดความหมายไว้ เสียงเหล่านี้จะนำมาลำดับให้เกิดความหมายตามหลักไวยากรณ์ แต่ละภาษาย่อมแตกต่างกันที่หน่วยเสียงและการนำมาลำดับเป็นประโยค และการแบ่งออกเป็นหน่วยคำไม่เหมือนกัน คำบางคำในภาษาหนึ่งไม่มีคำแปลที่ตรงกันในภาษาหนึ่ง เนื่องจากมีการแบ่งสิ่งต่าง ๆ ในประสบการณ์ของมนุษย์ออกเป็นหน่วยคำไม่เหมือนกัน

การแปลจากภาษาหนึ่งไปยังภาษาหนึ่งอาจทำให้เกิดความเข้าใจผิดพลาดได้ ตัวอย่างเช่น Kennedy พูดกับ Kruschev ว่าอย่า miscalculate เจตนาของคนอเมริกัน ล่ามรัสเซียไปแปลว่าอเมริกา

หาว่ารัสเซียคิดเลขไม่เป็น รัสเซียบอกว่าในที่สุดรัสเซียจะมีชัยเหนืออเมริกา (outlast) ลாம்แปลว่า รัสเซียจะฝืนอเมริกาให้ได้ ซึ่งฟังดูเป็นการข่มขู่มากกว่าที่ผู้พูดตั้งใจไว้

นอกจากภาษาพูดแล้วยังมีภาษาที่ไม่ต้องกล่าวออกมาเป็นคำพูด ซึ่งได้แก่กิริยาท่าทาง ซึ่งสื่อความหมาย (แต่ไม่ใช่สัญญาณ เพราะเป็นความหมายที่กำหนดโดยสังคม) เช่น การยกไหล่ ของฝรั่งแสดงว่าไม่ยอ ไม่รู้ ไม่แน่ แล้วแต่ใช้ในเหตุการณ์แวดล้อมกรณีใด กิริยาท่าทางประกอบ คำพูดช่วยแสดงออกถึงอารมณ์ของผู้พูดได้ดีกว่าคำพูดเฉย ๆ

ภาษาเขียนมีประโยชน์มากในการบันทึกข้อความ การสื่อสารระหว่างคนต่างสถานที่และต่าง เวลาทำได้สะดวก เราเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่มีแต่โบราณโดยศึกษาหนังสือที่บันทึกเรื่องราวต่าง ๆ เอาไว้ หนังสือสามารถกระจายข่าวสารได้ทั่วถึง และยังใช้ในการแสดงออกซึ่งศิลปะ เช่น วรรณกรรม และเป็นสื่อในการศึกษา ในสมัยที่มีวิทยุ โทรศัพท์ โทรทัศน์ ภาพยนตร์ การกระจายข่าวสารไม่จำเป็นต้อง ใช้ภาษาเขียนเหมือนสมัยก่อน แต่ภาษาเขียนก็ยังคงมีประโยชน์และจำเป็นต้องใช้ต่อไป

### การศึกษาและวัฒนธรรม

สุพัตรา สุภาพ (2514) ได้กล่าวถึงชนชั้นทางสังคม ในแง่การศึกษาไว้ว่า การศึกษาอาจจะเป็นสิ่งหนึ่งที่ทำให้คนมีชั้นต่าง ๆ กัน ส่วนมากคนที่ได้รับการศึกษาสูง ๆ มักจะได้รับการยกย่อง เช่น คนที่เป็นบัณฑิต หรือแม้แต่คนที่จบเป็นบัณฑิตมาด้วยกันในสาขาเดียวกัน บางครั้งการจัดก็ยิ่งสูงต่ำกว่ากัน เพราะถือเอาความรู้ความสามารถมาประกอบด้วย เช่น คนที่จบวิชานิติศาสตร์และได้เนติบัณฑิต บางคนก็เป็นทนายความมีชื่อเสียง บางคนก็เป็นทนายความธรรมดา ๆ นอกจากนี้บางครั้งสาขาวิชาชีพทำให้คนมีสถานภาพต่างกัน เช่น คนมีอาชีพเป็นแพทย์ได้สถานภาพสูงกว่าคนที่เป็นครู อาจารย์ เป็นต้น แต่โดยทั่วไปแล้ว การศึกษาที่สูงเท่าไร จะได้รับการยกย่องมาก และยิ่งถ้ามีการศึกษาสูงและมีความชำนาญในด้านดังกล่าวจนเป็นที่ประจักษ์ของสังคมยิ่งจะได้รับการยกย่องขึ้นไปอีก ตัวอย่างเช่น ในจีนสมัยก่อน จีนแดงจะเข้ายึดครอง มีการให้ความสำคัญในเรื่องการศึกษามาก เพราะการศึกษาเป็นบ่อเกิดของเกียรติภูมิในสมัยนั้น เช่น ใครสอบจอหงวนได้ จะได้รับการยกย่องอย่างสูง แต่ในปัจจุบัน เราจะเห็นว่าการศึกษาไม่ได้มีความสำคัญมากกว่าปัจจัยอื่น ๆ เพราะสังคมที่ซับซ้อนนั้น บุคคลจะต้องอาศัยปัจจัยหลาย ๆ อย่างมากประกอบในการที่จะให้ได้รับผลสำเร็จในชีวิต

นิตยา ชวี (2542) แสดงความเห็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมว่า มีความเป็นนามธรรม ไม่ว่าประเทศใดก็ตามไม่มีวัตถุที่ชื่อ “วัฒนธรรม” วางไว้ให้ชมหรือให้ศึกษา วัฒนธรรมแทรกซึมอยู่ใน การดำรงชีวิตของเผ่าชน อยู่ในศาสนาปรัชญา และศิลปะ หากถอยห่างจากสิ่งเหล่านี้ ก็จะกล่าวถึงหรือ ศึกษาวัฒนธรรมมิได้ ดังนั้นวัฒนธรรมของแต่ละเผ่าชนในโลกจึงมีลักษณะเด่นของตนเองสำหรับใน อนาคตเมื่อการคมนาคมเจริญถึงขีดสูงสุด วัฒนธรรมของมนุษยชาติย่อมมีความสัมพันธ์กันอย่าง ใกล้ชิด จุดเด่นของวัฒนธรรมแต่ละเผ่าชนในโลกก็จะกลายเป็นวัฒนธรรมโลกขึ้นมา แต่ขณะนี้ วัฒนธรรมแต่ละเผ่าชนยังรักษาลักษณะเฉพาะของตนอยู่ ในระหว่างเผ่าชนด้วยกัน ควรเคารพ วัฒนธรรมของอีกเผ่าหนึ่ง อย่างบังคับเขาให้ทำตามเรา และเราก็ไม่จำเป็นจะต้องทำตามเขา เนื่องจาก วัฒนธรรมเกี่ยวพันกับยุคสมัย ฉะนั้นการที่จะวิพากษ์วิจารณ์วัฒนธรรมของแต่ละเผ่าชน ควรจะ กล่าวเพียงว่า เผ่าชนนั้น ๆ อยู่ในสมัยนั้น ๆ ดีหรือไม่ แต่จะสรุปว่าวัฒนธรรมของเผ่าชนนั้นดีหรือไม่ ไม่ได้ วัฒนธรรมของเผ่าหนึ่งในปัจจุบันอาจล้าหลัง แต่นั่นมิใช่ยืนยันว่าวัฒนธรรมของเผ่าชนนี้ ในอดีตก็ล้าหลัง และเราก็ไม่อาจตัดสินใจลงไปได้ว่าในอนาคตวัฒนธรรมของเผ่าชนนี้ก็จะล้าหลัง ตลอดไป วัฒนธรรมของเผ่าชนที่จะยืนยงคงอยู่เป็นที่ยอมรับสืบไปจะต้องเป็นเผ่าชนที่ยืนยันแจ้งใน การฝึกฝนรำเรียนเท่านั้น วัฒนธรรมจีนในอดีตกาลเคยรุ่งเรืองเป็นอย่างยิ่ง เป็นไปได้ว่าในอนาคตจีน อาจสร้างยุคทองของวัฒนธรรมขึ้นมาใหม่ก็ได้

ในงานวิจัยเกี่ยวกับมายาคติความเป็นจีนในภาพยนตร์จีนฮ่องกงนี้ วัฒนธรรมก็เป็น องค์ประกอบหนึ่งที่ควรกล่าวถึง เปรียบเสมือนรูปธรรมที่จับต้องได้ของมายาคติ (Myth) ก็ว่าได้ ซึ่งจะสะท้อนการเปลี่ยนแปลงมายาคติผ่านทางด้านภาษาและการศึกษาได้เป็นอย่างดี ดังนั้นผู้วิจัยจึง เลือกที่จะนำเกณฑ์ข้างต้นเข้ามาช่วยอธิบายวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่ปรากฏในงานวิจัยครั้งนี้ด้วย

#### 4.ทฤษฎีสัญวิทยาแนววิพากษ์ (Critical Semiology)

สัญวิทยา (Semiology) พัฒนามาจากคำในภาษากรีกคำว่า semeion ที่แปลว่า sign ในทัศนะ ของนักทฤษฎีทางด้านสัญวิทยา สัญณูะก็คืออะไรก็ได้ที่ก่อให้เกิดความหมายโดยเทียบเคียงให้เห็นถึง ความแตกต่างไปจากสิ่งอื่น และคนในสังคมยอมรับหรือเข้าใจ (กฤษณ์ เพชรรัตน์, 2554)

ภาษาจนา แก้วเทพ (2543) ได้อธิบายความหมายของ “สัญญะ” ไว้ว่า ได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลาย ๆ แบบ และมีการจำแนกประเภทของสัญญะเอาไว้มากมาย โดยกำหนดคุณสมบัติของสัญญะไว้ 2 ประการ ได้แก่

1. สัญญะจะต้องมีลักษณะทางกายภาพ สามารถจับต้องรับรู้ได้ด้วยอวัยวะรับสัมผัส เช่น ตัวหนังสือ ภาพวาด (สัมผัสได้ด้วยจักษุประสาท) เสียงเพลง (สัมผัสได้ด้วยโสตประสาท) เป็นอาการที่แสดงออกมาสืบหน้า เช่น เวลาดูมวยปล้ำจะเห็นนักมวยเอามือตบพื้นแสดงความเจ็บปวด เป็นต้น

2. ในความเข้าใจทั่ว ๆ ไป เราอาจพูดได้ว่า “ผมเป็นสัญญานว่าฝนจะตก ควันเป็นสัญญานว่ามีไฟ” แต่ในสัญญวิทยาไม่ถือว่าผมและควันเป็นสัญญะ เนื่องจากทั้งสองสิ่งนั้นไม่ได้มีความตั้งใจที่จะส่งข่าวสารอะไร ในทางตรงกันข้าม หากรายการพยากรณ์อากาศในโทรทัศน์ได้ไปถ่ายรูปผมครีมนเพื่อจะบอกว่าวันนี้จะมีฝนตก ผมในกรณีหลังนี้จึงถือว่าเป็นสัญญะตามความหมายของสัญญวิทยา เนื่องจากผู้ใช้สัญญะมีความตั้งใจจะส่งข่าวสารบางอย่าง

จากคุณสมบัติ 2 ประการแรก ได้ก่อให้เกิดคุณสมบัติประการที่สามตามมา กล่าวคือ เมื่อภาพ อักษร เสียง หรือวัตถุ (ลักษณะทางกายภาพ) ถูกผู้ใช้สัญญะ (รายการพยากรณ์อากาศ) นำมาใช้อย่างตั้งใจนั้น ความหมายของภาพ อักษร เสียง วัตถุนั้นจะต้องมีความหมายมากไปกว่าตัวมันเอง ดังนั้น ภาพก่อนผมจึงไม่มีความหมายเพียงแต่ “มีผม” เฉย ๆ เท่านั้น หากทว่าภาพดังกล่าวได้หมายความไปถึงว่า “วันนี้จะมีฝนตก”

กล่าวโดยสรุป คุณสมบัติที่จำเป็น 3 ประการของสัญญะคือ

- (1) ต้องมีรูปธรรม ซึ่งอาจจะเป็น ภาพ เสียง อักษร หรือวัตถุ หรืออื่น ๆ
- (2) มีความหมายมากไปกว่าตัวเอง
- (3) ผู้ใช้สัญญะต้องตระหนักว่า รูปธรรมดังกล่าวนี้เป็นสัญญะ

F. de Saussure ผู้วางรากฐานวิชาสัญญวิทยาให้คำนิยามสั้น ๆ ของวิชาสัญญวิทยาไว้ว่า “สัญญวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิตของสัญญะภายในสังคมที่สัญญะนั้นถือกำเนิดขึ้นมา รวมทั้งแสวงหากฎที่ควบคุมอยู่เบื้องหลัง” (A science that studies the life of signs with society is conceivable)

จากที่มาของแนวคิดที่เกี่ยวข้องข้างต้น อาจสรุปได้ว่าสัญวิทยาเป็นศาสตร์ที่ค้นคว้าศึกษาในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ 3 เรื่อง คือ

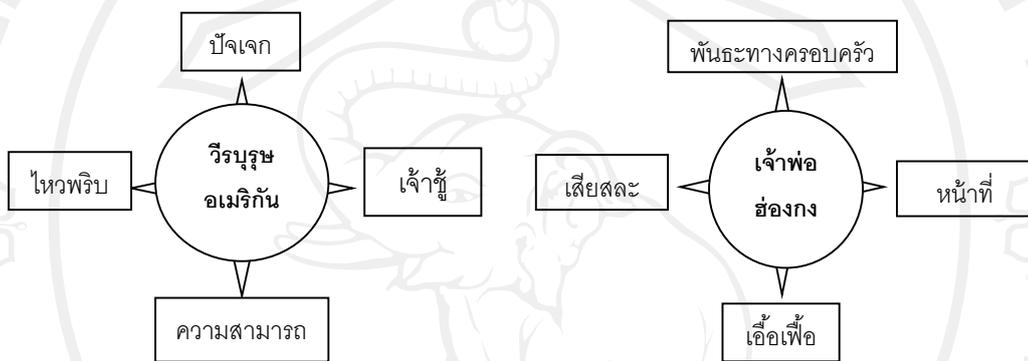
1. ตัวสัญญาณ (sign) สัญญาวิทยาจะศึกษาประเภทต่าง ๆ ของสัญญาณนับตั้งแต่เรื่องภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาภาพ ภาษาเสียง ไปจนกระทั่งถึงอาการของโรค อาหาร รูปร่าง เสื้อผ้า และอื่น ๆ โดยจะสนใจวิธีการสืบทอดความหมาย (meaning) ของสัญญาณเหล่านี้ รวมทั้งวิธีการที่สัญญาณเหล่านี้เข้ามาเกี่ยวพันหรือเชื่อมโยงกับผู้ใช้สัญญาณ ทั้งนี้เนื่องจากข้อเท็จจริงที่ว่า สัญญาณเป็นผลผลิตทางความคิดของมนุษย์ เกิดมาจากการประกอบสร้าง (construct) ของมนุษย์ ดังนั้น การที่จะทำความเข้าใจกับสัญญาณ จึงจำเป็นต้องเข้าใจตัวมนุษย์ผู้สร้างสัญญาณนั้นด้วย

2. รหัส / ระบบ (code/system) เนื่องจากการใช้สัญญาณไม่ได้เป็นไปตามยถากรรม หากแต่มีการจัดทำขึ้นอย่างเป็นระบบ ระบบที่นำเอาสัญญาณมาประกอบเข้าด้วยกันนั้นเรียกว่า รหัส (code) ซึ่งมีมากมายหลายประเภท แต่ละประเภทมีคุณสมบัติต่างกัน เช่น บางประเภทมีการระบุเอาไว้ อย่างชัดเจน บางประเภทแฝงไว้อย่างซ่อนเร้น เป็นต้น

3. วัฒนธรรม (culture) เนื่องจากสัญญาณเป็นผลึกกรรมของมนุษย์ (manmade) ดังนั้นจึงเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรม ทั้งสัญญาณและรหัสจึงถูกสร้างถูกใช้และทำงานอยู่ได้ภายใต้บริบททางวัฒนธรรมแบบหนึ่ง ๆ เท่านั้น หากเปลี่ยนบริบทไปสัญญาณและรหัสนั้นก็จะเปลี่ยนแปลงความหมายไป เช่น “ความแก่ชรา” อาจมีความหมายถึงความน่าเคารพในสังคมไทยโบราณ แต่มีความหมายถึงการหมดสมรรถภาพในสังคมตะวันตกสมัยใหม่ ในขณะที่สัญญาณและรหัสทำงานได้ภายใต้บริบททางวัฒนธรรมแบบหนึ่ง ๆ นั้น ในทางกลับกัน วัฒนธรรมหนึ่ง ๆ จะดำรงอยู่ได้ก็ต้องอาศัยสัญญาณและรหัสนั้นเช่นกัน เช่น ภาษา เมื่อชาติที่ตกเป็นอาณานิคมถูกบังคับให้ยกเลิกการใช้ภาษาของตนเองและหันไปใช้ภาษาของเจ้าอาณานิคม วัฒนธรรมเดิมของตนเองก็จะสูญสลายไปด้วย นี่เป็นความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นต่อกันและกันระหว่างสัญญาณ/รหัสกับบริบททางวัฒนธรรม

จากหลักเกณฑ์ที่ว่า สัญญาณเป็นผลผลิตทางวัฒนธรรมอันมีนัยยะว่า สัญญาณเดียวกัน หากนำไปใช้ในต่างวัฒนธรรมย่อมมีความหมายแตกต่างกันประการหนึ่ง และในอีกประการหนึ่ง หากตัววัฒนธรรมที่รองรับหรือหุ้มสัญญาณนั้นเปลี่ยนแปลงไป ความหมายของสัญญาณก็จะเปลี่ยนแปลงไปด้วยเช่นกัน Ka-Fai Ma ได้สาธิตให้เห็นหลักการที่กล่าวมาข้างต้น ด้วยการศึกษานำสัญญาณที่เป็นภาพ

ของ “วีรบุรุษ/เจ้าพ่อ” (Hero) ในภาพยนตร์ที่หารายได้ติด 10 อันดับแรกของฮ่องกงในช่วง 3 ทศวรรษ (1960-1990) เนื่องจากในช่วง 3 ทศวรรษดังกล่าว ในฮ่องกงมีการเปลี่ยนแปลงเหตุการณ์และบริบททางสังคมอย่างมาก ด้วยหลักการข้อแรก ผู้วิจัยพบว่า ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของ “ความเป็นเจ้าพ่อ” ของแต่ละวัฒนธรรมนั้นมีความแตกต่างกัน เจ้าพ่อฮ่องกงแตกต่างไปจากเจ้าพ่ออิตาลี เม็กซิกัน หรือวีรบุรุษแบบ James Bond หากใช้หลักการวิเคราะห์คู่ที่แตกต่างกันอย่างตรงกันข้าม (Binary opposition) ของ Saussure มาจับคู่ความแตกต่างระหว่างเจ้าพ่อฮ่องกงกับ James Bond ก็จะเห็นคุณลักษณะที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน ดังแสดงในภาพ



ภาพ 2.1 คู่ตรงข้ามระหว่างวีรบุรุษอเมริกันและเจ้าพ่อฮ่องกง

กาญจนา แก้วเทพ (2553) ได้อธิบายแผนภาพข้างต้นไว้อย่างน่าสนใจว่า ส่วนหลักการข้อที่สองที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างการเปลี่ยนแปลงบริบทของสังคมกับการเปลี่ยนแปลงสัญลักษณ์นั้น ผู้วิจัยได้พบรอยเชื่อมต่อดังกล่าวอย่างชัดเจน ในช่วง 1960 – 1970 ผู้คนในฮ่องกงเป็นพวกที่อพยพมาจากประเทศจีนแผ่นดินใหญ่ และเข้ามาทำงานเป็นกรรมกรในฮ่องกง ดังนั้น วีรบุรุษของพวกเขาก็ได้แก่ “เจ้าพ่อแนวกระบี่” ที่ยังไม่มีวิชายุทธคดีตัว แต่ที่ต้องอาศัยคุณค่าเรื่องความพยายาม ความอดทน ทำงานหนัก (ซักกระบี่วันละหมื่นครั้ง) แต่โอกาสที่จะได้ดิบได้ดีขึ้นสูงก็มีอยู่ในช่วงปี 1970-1980 เศรษฐกิจฮ่องกงเริ่มมั่งคั่งขึ้น พร้อมกับการสร้างความรู้สึกเป็นชาติอีกชาติหนึ่งที่แยกตัวออกจากจีนแผ่นดินใหญ่ก็เกิดขึ้น ดังนั้น วีรบุรุษที่หนุ่มสาวชาวฮ่องกงรุ่นใหม่ต้องการจึงเป็น “เจ้าพ่อหนังกังฟู” ที่พอจะมีความรู้ความสามารถติดตัวมาแล้ว เจ้าพ่อหนังกังฟูเป็นตัวแทนความรู้สึกชาตินิยมเพราะศัตรูที่ต้องประมือด้วยจะเป็นคนต่างชาติ เช่น ฝรั่งเศสและญี่ปุ่น ส่วนในช่วงสุดท้ายคือ 1980-1990 ฮ่องกงเป็นประเทศที่มั่งคั่งแล้ว แต่ปัญหาที่มาข่มขู่ก็คือ จีนแผ่นดินใหญ่จะมา

ยึดครองกลับไป ดังนั้น “เจ้าพ่อเซี่ยงไฮ้” จึงเป็นสัญลักษณ์ของวีรบุรุษที่มีฐานะดีและมีอำนาจแล้ว แต่ทว่า ได้ถูกญาติ/คนใกล้ชิด (สัญลักษณ์ของเงินแดง) มาแย่งชิงอำนาจและความมั่งคั่ง ซึ่งเจ้าพ่อเซี่ยงไฮ้ เหล่านี้จะต้องปกป้องหรือกอบกู้กลับคืนมา งานของ Ka-Fai Ma ชิ้นนี้ได้แสดงให้เห็นความสัมพันธ์ ระหว่างการเปลี่ยนแปลงของสัญลักษณ์และบริบททางสังคม-วัฒนธรรมได้อย่างชัดเจนยิ่ง

กาญจนา แก้วเทพและสมสุข หินวิมาน (2551) กล่าวถึงส่วนย่อยของสัญลักษณ์ไว้ว่า เดอ โซซูร์ ได้จำแนกองค์ประกอบของสัญลักษณ์ออกเป็นสองส่วนย่อย คือ ส่วนที่เป็นรูปสัญลักษณ์/ตัวหมาย (signifier) และส่วนที่เป็นความหมายสัญลักษณ์/ตัวหมายถึง (signified) โดย เดอ โซซูร์ อธิบายว่า กระบวนการสร้างความหมาย (signification) จะเกิดขึ้นได้ ก็ต่อเมื่อมี ตัวอ้างอิง (reference) หรือ ตัวอย่างในที่นี้ก็คือ “วัตถุอย่างขวด” ที่เป็นจริง กับ ตัวสัญลักษณ์ (sign) ซึ่งประกอบด้วย (1) รูปสัญลักษณ์ ที่อาจจะเป็นได้ทั้งภาพ/เสียง/ลักษณะกายภาพใด ๆ (อาทิ ตัวอักษรที่เขียนว่า “ขวด” หรือ bottle) และ (2) ความหมายสัญลักษณ์ หรือแนวคิดที่เกิดขึ้นในใจ (mental concept) ที่เชื่อมโยงไปถึงตัวอ้างอิงความเป็นขวดที่เป็นวัตถุของจริง ถ้ามีการจัดวางความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์และตัวอ้างอิงดังกล่าวเอาไว้ กระบวนการสร้างความหมายต่อ “ขวด” ก็จะเกิดขึ้นตามมา

ในส่วนกระบวนการสร้างความหมาย (process of signification) ตามทัศนะของเดอ โซซูร์ นั้น เรื่องของการจัดระบบสัญลักษณ์แบบ paradigmatic และ syntagmatic ที่นำไปสู่การสร้างความหมาย จะมาจากความสัมพันธ์สองชุดคือ (1) ความสัมพันธ์แบบ paradigmatic หรือชุดสัญลักษณ์ที่มีตัวเลือกจากหมวดหมู่เดียวกัน (structural relations of choices) เช่น ในละครโทรทัศน์ จะมีหมวดหมู่ของ “พระเอก” หลายตัวเลือก ตั้งแต่พระเอกสุภาพชน พระเอกผดุงคุณธรรม พระเอกบิกบี้นคิบห้าม พระเอกมีแผลในใจ พระเอกตบจูบ เป็นต้น และ (2) ความสัมพันธ์แบบ syntagmatic หรือชุดสัญลักษณ์ เป็นการเชื่อมโยง/ประสมประสานความสัมพันธ์จากตัวเลือกข้างต้น (structural relations of combination) เช่น การจัดวางองค์ประกอบว่า พระเอก/นางเอกจะเชื่อมโยงความสัมพันธ์กันอย่างไร ใครจะปรากฏตัวก่อนหรือหลัง และอยู่ในฉากไหนบ้าง เป็นต้น ทั้งนี้ เดอ โซซูร์ เห็นว่า ความหมายจะเกิดขึ้นจากการจัดระบบองค์ประกอบสองส่วนนี้เอาไว้ ดังนั้น หากความหมาย/รูปแบบของการจัดระบบเปลี่ยน ความหมายก็จะแปรเปลี่ยนไปด้วย

ความสัมพันธ์ของตัวบทกับบริบท เดอ โซซูร์ ตั้งข้อสังเกตว่า ความหมายจะถูกบรรจุอยู่ในพื้นที่ของภาษาที่เรียกว่า ตัวบท (text) ซึ่งจะแปรเปลี่ยนได้ตามแต่เงื่อนไขที่เรียกว่า บริบท (context) ของการสร้าง ความหมาย เช่น ถ้าตัวบท/สัญลักษณ์ เป็น ดอกไม้หอม หากอยู่ในบริบทของสังคมไทย ก็จะถูกบรรจุความหมายว่า เป็นดอกไม้สวยงามและมักปลูกไว้ตามวัด แต่หากอยู่ในบริบทของสังคมลาวความหมายก็จะเปลี่ยนไปเป็นดอกไม้ประจำชาติที่ชื่อ “ดวงจำปา”

ในงานวิจัยเกี่ยวกับมายาคติในภาพยนตร์จีนฮ่องกงชิ้นนี้ จะใช้ทฤษฎีสัญญาวิทยา เพื่อค้นหาความหมายหรือสัญลักษณ์ที่ถูกซ่อนอยู่ในตัวบท (text) ของภาพยนตร์และยังใช้เพื่อเป็นพื้นฐานความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการสร้างมายาคติ (myth) ในแนวคิดที่เกี่ยวข้องต่อไป

## 5. แนวคิดมายาคติ (Myth)

นพพร ประชากุล (2547) ได้กล่าวถึงมายาคติ (Myth) ไว้อย่างน่าสนใจว่า การก่อกำเนิดแนวคิดเรื่องมายาคตินี้ ได้อาศัยฐานจากทฤษฎีสัญญาวิทยา โดยนักวิชาการ คือ โรลันด์ บาร์ธ (Roland Barthes) โดยมายาคติได้กำเนิดจากอากาศธาตุ แต่เป็นผลผลิตทางสังคมและวัฒนธรรมของคนกลุ่มหนึ่ง ชนชั้นหนึ่ง หรือหลายกลุ่ม หลายชนชั้น มายาคติสัมพันธ์กับการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมอย่างแน่นแฟ้น ในฐานะเป็นบริบททางประวัติศาสตร์ที่กำหนดการดำรงอยู่ของมัน ซึ่งกาญจนา แก้วเทพ (2553) สรุปเกี่ยวกับแนวคิดมายาคติไว้ว่า เป็นการศึกษาความหมายสัญลักษณ์ (signified) อันเป็นพื้นที่ที่ถูกซ่อนอุดมการณ์ หรือ มายาคติ (myth) นั่นเอง แนวคิดเรื่องการทำให้ดูราวกับเป็นธรรมชาติ บาร์ธ อธิบายว่า ความหมายไม่ได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ (not natural) แต่เกิดจากการ **ปั้นแต่งวัฒนธรรม**จนดูราวกับเป็นธรรมชาติหรือเป็นธรรมดาทั่วไป (naturalization) หรืออีกนัยหนึ่ง แม้ว่าภาษา/ความหมายจะเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยมีเงื่อนไขทางวัฒนธรรมเป็นตัวกำหนด แต่สิ่งเหล่านี้ก็เป็นไปโดยที่เราแทบจะไม่ตระหนัก/ตั้งคำถามใด ๆ เลย (what goes without saying) หรือการเชื่อแบบไม่มีข้อสงสัยนั่นเอง เช่น เวลาเราเห็นภาพที่อยู่ในเมนูอาหาร ภาพดังกล่าวไม่ใช่แค่การนำเสนออาหารออกมาเป็นรูปเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการแปลงความคิด/หยาบกระด้างของอาหารตามธรรมชาติ (natural) ให้กลายเป็นรสนิยมอันวิไลในการปรุงแต่งวัฒนธรรมการกินอาหารของมนุษย์อย่างแนบเนียนราวกับเป็นธรรมชาติ อาทิ ภาพผักต่าง ๆ ก็ต้องเลือกมาแล้วให้มีสีสัน

สวยงาม ประดิษฐ์และหันแครอทให้เป็นทรงลูกเต๋า วางเรียงกึ่งอย่างเป็นระเบียบ ประดับตกแต่งด้วย  
มะนาวฝานและผักกาดหอม เป็นต้น

โรลิ่ง บาร์ธ ได้กล่าวไว้ว่า “ทันทีที่มีสังคมเกิดขึ้น การใช้วัตถุสิ่งของต่าง ๆ ในสังคม  
ตัวมันเองก็ถูกทำลายสภาพเป็นสัญญาณไป” (“as soon as there is a society, every usage is converted  
into sign of itself.”) แต่คน โดยทั่วไปมักมองข้ามความหมายในระดับที่สอง (the second-level  
signification) กล่าวคือ มองข้ามหรือไม่เห็นความหมายในระดับที่วัตถุต่าง ๆ มีฐานะเป็นสัญญาณ หรือ  
ถูกทำให้กลายเป็นสัญญาณ มีบทบาท / หน้าที่ในเชิงสัญญาณ (sign function) ไปมองเห็นแต่ฐานะในการ  
เป็นวัตถุสิ่งของ เพื่อการใช้สอยแคบ ๆ ของสิ่งเหล่านั้น (a non-signifying object) ซึ่ง โรลิ่ง บาร์ธ  
เรียกว่ากระบวนการในการเปลี่ยนแปลง ลดทอน ปกปิด อำพราง บิดเบือนฐานะการเป็นสัญญาณของ  
สรรพสิ่งในสังคมให้กลายเป็นเรื่องธรรมดา เป็นสิ่งที่ปกติธรรมดาหรือเป็นสิ่งที่มีความหมาย / หน้าที่ใน  
เชิงประโยชน์ใช้สอยแคบ ๆ ในสังคมว่า “กระบวนการสร้างมายาคติ” (mythology) และเรียกสิ่งที่เป็น  
ผลลัพธ์ / ผลผลิตของกระบวนการนี้ว่า “มายาคติ (myth / alibi / doxa)” หรือความคิด / ความเชื่อที่คน  
ส่วนใหญ่ในสังคมยอมรับโดยไม่ตั้งคำถามและเป็นความคิด / ความเชื่อ ที่สอดคล้องกับระบบอำนาจ  
ที่ดำรงอยู่ในสังคมขณะนั้น (กฤษณ์ เพชรรัตน์, 2554 อ้างถึงใน ทยากร แซ่เต๋, 2551:36)

ความหมายโดยตรงและความหมายโดยนัย ของโรลิ่ง บาร์ธ ได้พัฒนาแนวคิดเรื่องสัญญาณ  
และการสร้างความหมายของ เดอ โซซูร์ ออกไป โดยเน้นความสนใจไปที่การสร้างความหมายใน  
ขั้นที่สอง (Secondary signification) ซึ่งมักถูกแต่งเติมออกไปจากการสร้างความหมายขั้นต้นทั่วไป  
(primary signification) และมักเป็นพื้นที่ที่ชุกช่อนอุดมการณ์ทางสังคมเอาไว้ โดยจำแนกความหมาย  
ในการสื่อสารเป็นสองระดับดังนี้

การสื่อสารความหมายในระดับแรก คือ ความหมายในขั้นต้น (First order) หรือความหมาย  
โดยตรง (denotation) นั้น เป็นความหมายลำดับแรกที่มีลักษณะเป็น วัตถุวิสัย (objective) หรือถ้า  
เทียบเคียงก็คือ เป็นความหมายตามตัวของภาษา (literal meaning) ที่เปิดค้นได้จากพจนานุกรมทั่วไป  
เช่น “นก” หมายถึงสัตว์มีปีกชนิดหนึ่งที่บินได้ เป็นต้น ทั้งนี้โดยส่วนใหญ่แล้ว ความหมายโดยตรง  
ดังกล่าวแทบจะไม่ปรากฏอยู่ ยกเว้นแต่ภาษาที่แข็งตัวมาก ๆ อย่างภาษาคณิตศาสตร์ (อาทิ  $1+1=2$ )

ส่วนความหมายในลำดับที่สอง (Second order) ซึ่ง โรลิ่ง บาร์ตส์ เรียกว่า ความหมายโดยนัย (Connotation) เป็นความหมายที่มีลักษณะอัตวิสัย (subjective) หรือบางครั้งก็ถูกมองว่าเป็นการตีความที่ถูกใส่ความหมายเชิงสังคม/วัฒนธรรม (social/cultural meaning) เอาไว้ (อาทิหากอยู่ในเงื่อนไขของการเขียนคำอวยพรในสมุดแต่งงาน จากภาษาคณิตศาสตร์ในลำดับแรก ก็อาจถูกสร้างเป็นสัญลักษณ์ใหม่ว่า  $1+1 = 1$  อันมีลักษณะเป็นอัตวิสัยหรือมีความหมายเชิงสังคม/วัฒนธรรมมากขึ้น)

(1) รูป สั ญ ญ ะ / Signifier	(2) ความหมายสัญลักษณ์ / Signified
(3) สัญลักษณ์ / denotative sign	
(I) รูปสัญลักษณ์ / connotation signifier	(II) ความหมายสัญลักษณ์ / connotation signified
(III) สัญลักษณ์ / connotation sign	

ภาพ 2.2 แผนภาพแสดงการสร้างความหมายโดยตรง (ขั้นที่หนึ่ง) และความหมายโดยนัย (ขั้นที่สอง) ตามแนวคิดของ โรลิ่ง บาร์ตส์ (กาญจนา แก้วเทพ, 2553)

ตัวอย่างเช่นคำว่า ดอกกุหลาบ เป็นสัญลักษณ์ (3) ที่ประกอบขึ้นจากรูป สัญลักษณ์ (1) ก็คือ ตัวอักษรว่า ค-อ-ก-กุ-ห-ลา-บ และหมายสัญลักษณ์ (2) หรือความคิดเกี่ยวกับรูปร่าง/คุณลักษณะของดอกกุหลาบที่เข้าใจทั่ว ๆ ไป อันเป็นการสร้างความหมายโดยตรงในขั้นหนึ่ง (denotation) แต่อย่างไรก็ดี สังคมแต่ละสังคมไม่ได้หยุดการสร้างความหมายเพื่อการสื่อสารในลำดับแรกแค่นั้น สังคมส่วนใหญ่ล้วนสร้างความหมายในขั้นที่สอง โดยการแปล สัญลักษณ์ (3) ให้กลายเป็น รูปสัญลักษณ์ (I) ในอีกลำดับหนึ่งที่มีความหมายสัญลักษณ์ (II) อันเป็นความหมายทางสังคมเพิ่มเติมเข้าไป และกลายเป็นสัญลักษณ์ (III) ในระดับความหมายโดยนัย/มายาคติ (connotation / myth) ไปอีกทอดหนึ่ง กล่าวคือด้วยการสร้างความหมายในลำดับที่สองนี้ ดอกกุหลาบไม่ได้หมายถึงเพียงแค่การเป็นดอกกุหลาบ แต่มีความหมายแฝงถึงการแสดงความรักที่ชายหนุ่มมอบให้แก่หญิงสาว เป็นต้น

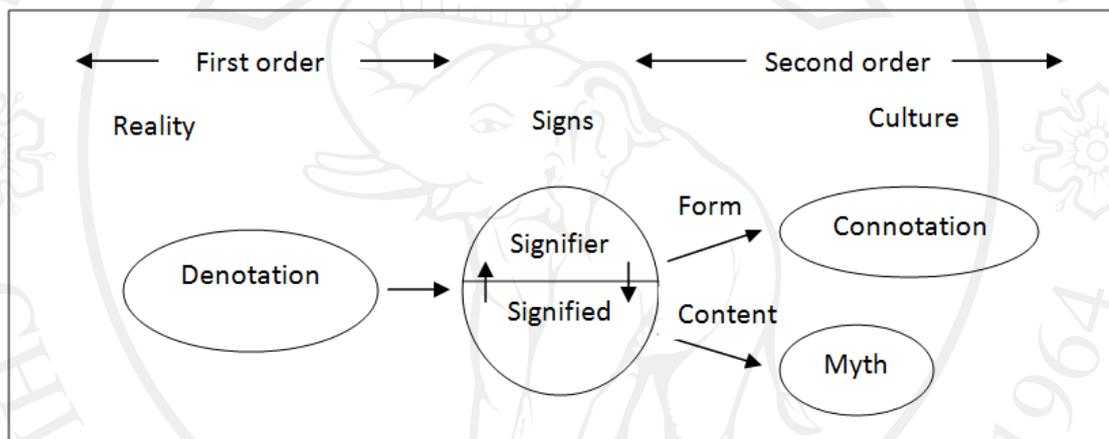
กาญจนา แก้วเทพ (2543) กล่าวถึงมายาคติในหัวข้อ Two orders of signification : Myth ของ โรลิ่ง บาร์ตส์ ไว้ว่า ในส่วนที่เกี่ยวกับความหมายทั้ง 2 ขั้นนั้น บาร์ตส์ เสนอว่าไม่มีการใช้สัญลักษณ์

ไหนที่จะมีเพียงความหมายชั้นเดียว คือ ความหมายโดยอรรถ (denotative) แม้แต่การให้ความหมายในพจนานุกรม (กรณีที่ค่อนข้างชัดเจน คือ พจนานุกรมด้านวัฒนธรรมของสำนักพิมพ์ Longman ให้คำนิยาม กรุงเทพ ว่าเป็นเมืองที่มีโศภณีมาก) และหากเป็นระดับการเลือกเอาถ้อยคำมาใช้แล้ว ตัวอย่างเช่นเมื่อเราต้องการจะเลือกใช้ถ้อยคำมาบรรยายถึงสภาพการจราจรในกรุงเทพ หากผู้ใช้สัญญาะเลือกคำว่า “ปัญหาการจราจร” “การจราจรวิบัติแล้ว” เราจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่า คำทั้ง 2 นั้นมีความหมายโดยนัย (connotative) บ่งบอกถึงจุดยืน ความนึกคิดและอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้สัญญาะอยู่เสมอ การเลือกถ้อยคำมาใช้นี้เป็นงานหลักของกลุ่มผู้ที่ทำงานอยู่ในด้านสื่อสารมวลชนที่ต้องเลือกใช้สัญญาะอยู่ตลอดเวลา เช่น การพาดหัวข่าว การเขียนคำบรรยายใต้ภาพ การเขียนบทภาพยนตร์ เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม โรลิ่ง บาร์ส ก็มีความคิดว่า แม้ว่าเราจะใช้สัญญาะโดยมุ่งความหมายโดยนัยอยู่ตลอดเวลา แต่ผู้ใช้สัญญาะเองมักตระหนักหรือรู้ตัวว่า ตนเองกำลังให้ความหมายโดยนัยอยู่ แต่มักจะคิดว่าตนเองกำลังใช้สัญญาะในระดับความหมายโดยอรรถ (denotative) อยู่ ซึ่งในกรณีของงานสื่อสารมวลชนก็เช่นเดียวกัน ในกรณีของการทำข่าวการทำรายการเกมโชว์ การสร้างละครโทรทัศน์ การหาคนมาขึ้นหน้าปกนิตยสารหรือการสร้างภาพยนตร์ รูปแบบของการเลือกสัญญาะเหล่านี้ดูเหมือนจะเป็นการใช้สัญญาะในระดับความหมายโดยอรรถทั้งสิ้น เพราะข่าวต้องมีความเป็นกลาง เกมโชว์ต้องสนุกสนาน ละครและภาพยนตร์ต้องให้ความบันเทิง เป็นต้น กล่าวโดยสรุปในภาษาของ โรลิ่ง บาร์ส ก็คือ ในขณะที่กำลังมีการให้ความหมายในระดับความหมายโดยนัยอย่างเต็มทีนั้น ผู้ใช้สัญญาะจะกำลังคิดอยู่ว่า เรากำลังใช้สัญญาะอยู่ในระดับความหมายโดยอรรถ ฉะนั้น โรลิ่ง บาร์ส จึงกล่าวเสริมกรณีการถ่ายภาพถนนที่มีเด็กเล่นอยู่ว่า ไม่ว่าจะถ่ายภาพที่ถ่ายรูปแบบที่ 1 (สีส้มมีชีวิตชีวา) หรือรูปแบบที่ 2 (ภาพขาวดำนำหวาดกลัว) แต่ทว่าช่างภาพทั้งสองคนก็จะคิดว่า “รูปถนนก็เป็นอย่างนี้แหละ” “ให้ใคร ๆ มาถ่ายก็ออกมาอย่างนี้แหละ” โดยไม่รู้ตัวว่า (ในกรณีส่วนใหญ่) “ที่ภาพออกมาเป็นแบบนี้ เพราะถูกเลือกถ่ายให้ออกมาเป็นอย่างนี้มากกว่า” เราอาจเทียบเคียงกับการให้คำนิยามว่า “ข่าวคืออะไร” ได้กับกรณีการถ่ายภาพที่มักระบุว่า “ข่าวคือการรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น” ซึ่งเป็นความหมายโดยอรรถ/ความหมายโดยตรง แต่หากเป็นความหมายโดยนัยแล้ว “ข่าวคือการเลือกเหตุการณ์บางเหตุการณ์มาประกอบสร้าง (construct) ขึ้นเป็นรายงาน ” ต่างหาก

ในขณะที่ความหมายโดยนัยในระดับชั้นแรก (First order) นั้นอาจเป็นการตีความที่เนื่องมาจากประสบการณ์ของคนแต่ละคน (subjective experience) ดังเช่นในกรณีของประสบการณ์ตรงของคนแต่ละคนที่มีต่อ “แม่” แต่ทว่าสำหรับความหมายโดยนัยในระดับที่สอง (second order) หรือ myth นั้น โรลิ่ง บาร์ตส์ เห็นว่ามีใช้การตีความที่มาจากประสบการณ์ของแต่ละบุคคล (individual) เท่านั้น หากทว่าเป็นการตีความที่ถูกใส่ความหมายในระดับของสังคม (social)

โรลิ่ง บาร์ตส์ จึงได้เสนอว่า สำหรับคำ ๆ แรก ตัวหมาย/รูปสัญลักษณ์แรก (signifier) นั้นควรจะเรียกว่า form คำที่สองคือ “ตัวหมายถึง” (signified) ควรจะเรียกว่า content และคำที่สามนั้นควรจะเรียก myth ดังที่แสดงในภาพด้านล่างนี้



ภาพ 2.3 แผนภาพแสดงกระบวนการสร้างมายาคติ (กาญจนา แก้วเทพ, 2543)

หากกล่าวโดยสรุป

- ความหมายโดยอรรถ (denotative) จึงหมายถึงการใช้ภาษา/สัญลักษณ์ให้หมายความถึงสิ่งที่พูด/เขียน
- ความหมายโดยนัย (connotative) หมายถึงการใช้ภาษา/สัญลักษณ์ให้ความหมายให้มากกว่าสิ่งที่พูด/เขียน

ในขณะเดียวกัน คำถามสำคัญของนักสัญวิทยาจะไม่เพียงแต่ถามว่า มีความหมายอะไรถูกสร้างอยู่ในตัวบทบ้าง (What is signified in the text) แต่จะตอบคำถามต่อไปด้วยว่า แล้วความหมาย

ดังกล่าวนั้น ถูกสร้างไว้อย่างไรในตัวบท (how is it signified in the text) ตัวอย่างเช่น หากตัวบทเป็นภาพถ่าย คำถามแรกจากมุมมองของความหมายโดยตรง ก็จะตั้งว่า มีอะไรบ้างที่ถูกถ่ายเก็บไว้ในภาพ ส่วนคำถามลำดับที่สองหรือความหมายโดยนัย ก็จะวิเคราะห์ต่อไปว่า แล้วสิ่งที่อยู่ในภาพถ่ายนั้น ถูกสร้างความหมายขึ้นมาได้อย่างไร อาทิ ผ่านการใช้ภาพมุมสูง/ต่ำ ขนาดภาพใกล้/ไกล การจัดวางองค์ประกอบภาพ เป็นต้น

แนวคิดเรื่องมายาคติ จากความหมายในลำดับขั้นที่สอง บารส์ อธิบายว่า มายาคติ (myth) เป็นกระบวนการสรุปรวบยอดความคิด (conceptualization) ของคนในแต่ละสังคมต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง และที่สำคัญ เบื้องหลังของมายาคติเหล่านั้นก็คือ ทัศนคติการปฏิบัติของอุดมการณ์ต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน เช่น มายาคติเกี่ยวกับ ผู้หญิง ก็คือ เพศที่อ่อนแอ/เข้าใจยาก/เน้นแต่อารมณ์ ส่วนมายาคติเกี่ยวกับผู้ชาย คือ เพศที่เข้มแข็ง/เข้าใจโลกและชีวิต/มีเหตุผล ซึ่งเบื้องหลังวิธีคิดดังกล่าว ก็ถูกผลิตออกมาจากอุดมการณ์ที่เชื่อว่า เพศชายมีอำนาจมากกว่าเพศหญิงหรือมายาคติว่าด้วย ความสำเร็จ ก็คือสิ่งที่สูงสุดในชีวิตมนุษย์ยุคนี้ ซึ่งมีกรอบอุดมการณ์แบบการแข่งขันในระบบทุนนิยมเป็นตัวกำกับอยู่ เบื้องหลัง ความหมายแบบมายาคตินี้ อาจสรุปง่าย ๆ ได้ว่า ในขณะที่คำว่า ผู้หญิง หรือ ผู้ชาย ถูกสร้างความหมายโดยนัยเอาไว้มากมาย แต่มายาคติ คือ การที่สังคมเลือกเฉพาะความหมายโดยนัยบางชุดของผู้หญิงและผู้ชายออกมา เพื่อบอกว่า นั่นคือชุดความหมายหลักและมีความชอบธรรมเท่านั้น

อย่างไรก็ตาม ที่ใดก็ตามที่มีมายาคติทำงานอยู่ที่นั้น ก็จะมีการผลิตมายาคติต่อต้าน (counter - myth) อยู่ด้วย อันแปลว่า มายาคติต่าง ๆ จะอยู่ในสนามการต่อสู้ทางความหมายอยู่ตลอดเวลา ตัวอย่างเช่น ในขณะที่มายาคติหลักเกี่ยวกับ หมอ จะถูกอธิบายว่า เป็นผู้ที่ดูแลชีวิตของมนุษย์ และมีอำนาจรักษาผู้คนที่ให้หายจากโรคร้ายไข้เจ็บได้ แต่ในภาพยนตร์เรื่อง หมอเจ็บ หลังมีการสร้างมายาคติต่อต้าน หมอ เอาไว้ แม้แต่หมอก็เป็นคนที่เจ็บป่วย และเปิดโปงให้เห็นเบื้องหลังอีกด้านหนึ่งของการผลิตบุคลากรทางการแพทย์ว่าเป็นเช่นไร หรือในยุคปัจจุบันเรากำลังอยู่ในวัฒนธรรมแบบวิทยาศาสตร์ที่มี myth ว่า มนุษย์เรามีความสามารถที่จะปรับธรรมชาติให้เข้ากับความต้องการของมนุษย์โดยอาศัยความรู้และข้อค้นพบทางวิทยาศาสตร์ วิทยาศาสตร์เป็นความรู้ที่เป็นภาวะวิสัย (objective หรือปราศจากอคติ เช่น แรงดึงดูดของโลกจะเป็นจริงสำหรับทุกคน) เป็นความจริง (true) และเป็นสิ่งที่ดีมีประโยชน์ (good) แต่ในเวลาเดียวกัน เราก็จะเห็นการสร้าง counter – myth เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ที่ทำให้เห็นว่าวิทยาศาสตร์เป็นปีศาจอันชั่วร้าย ทำให้มนุษย์มีจิตใจหยาบกระด้างคิดแต่

เรื่องเหตุผลอย่างปราศจากอารมณ์ความรู้สึก ทำให้มนุษย์เห็นแก่ตัว เป็นต้น เมื่อพิจารณาความคิดทั้ง 2 ด้านที่เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ผ่านจอโทรทัศน์ เราก็จะเห็นกระบวนการสร้างมายาคติทั้ง 2 แบบควบคู่กันไป ในรายงานข่าวจากต่างประเทศ เราอาจจะได้เห็นการค้นพบตัวยาใหม่ ๆ จากห้องทดลอง แต่ในภาพยนตร์ Sci-fi เราก็อาจจะได้เห็นภาพนักวิทยาศาสตร์ที่เห็นแก่ตัวกำลังทำลายมนุษยชาติอยู่ เป็นต้น

พลังของสัญญาเป็นเรื่องที่สำคัญในการทำความเข้าใจการดำรงอยู่ของสังคม เนื่องจากสังคมไม่ได้ดำรงอยู่ด้วยการบีบบังคับจากภายนอกเพียงอย่างเดียว แต่อันที่จริงสังคมดำรงอยู่ได้ ส่วนใหญ่แล้ว เนื่องจากคนยอมทำตามระบบเพราะการใช้รหัสและสัญญาเดียวกัน ดังนั้น สัญญาจึงเข้ามาเกี่ยวข้องกับ โครงสร้างอำนาจที่ว่า ใครมีอำนาจในการสร้าง/กำหนดความหมาย (ตัวอย่างเช่น การให้คำนิยามที่เรามักจะไม่ค่อยตระหนักถึงความสำคัญของกระบวนการนี้เท่าใดนัก และมักยอมรับว่า “คำนิยามเท่ากับความจริง”) และใครมีอำนาจในการสร้างรหัส ผู้นั้นก็มีอำนาจอย่างแท้จริงในสังคม (กาญจนา แก้วเทพ, 2547)

ในการศึกษามายาคติความเป็นจีนในภาพยนตร์จีนฮ่องกง ผู้วิจัยจะนำแนวคิดมายาคติที่ได้กล่าวไว้ข้างต้น มาเป็นแนวทางการศึกษามายาคติในภาพยนตร์จีนฮ่องกงที่กำลังเปลี่ยนแปลงไป เพื่อค้นหาความหมายโดยนัยหรือมายาคติ (Myth) ที่ถูกชุกซ่อนเอาไว้หรือที่ปรากฏในภาพยนตร์จีนฮ่องกง

### งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุนทร สุขสรานจิต (2551) ศึกษาเกี่ยวกับ มายาคติและความรุนแรงของภาพแสดงแทน “ชาวเขา” ในแบบเรียน บทเพลง และภาพยนตร์ พบว่า สำหรับภาพยนตร์ หากมองตามลำดับเวลาเป็น ห้วงทศวรรษ เริ่มจากในทศวรรษที่ 2510 ซึ่งถือเป็น “หนังน้ำเน่า” ภาพยนตร์ในยุคนี้จะประกอบสร้างภาพชาวเขาให้มีลักษณะเป็นอื่น ทั้งทางด้านเพศวิถี วิธีชีวิต ความคิด ความเชื่อ กระทั่งปรารถนา จะกลืนกลายชาวเขาให้เป็นที่สุด ต่อมาในทศวรรษที่ 2520 ด้วยอิทธิพลจากแนวหนังสือท่อน ปัญหาสังคมภายหลังเหตุการณ์ 14 ตุลา 16 ภาพชาวเขาจึงถูกจัดวางให้สามารถคงอัตลักษณ์แห่งความ

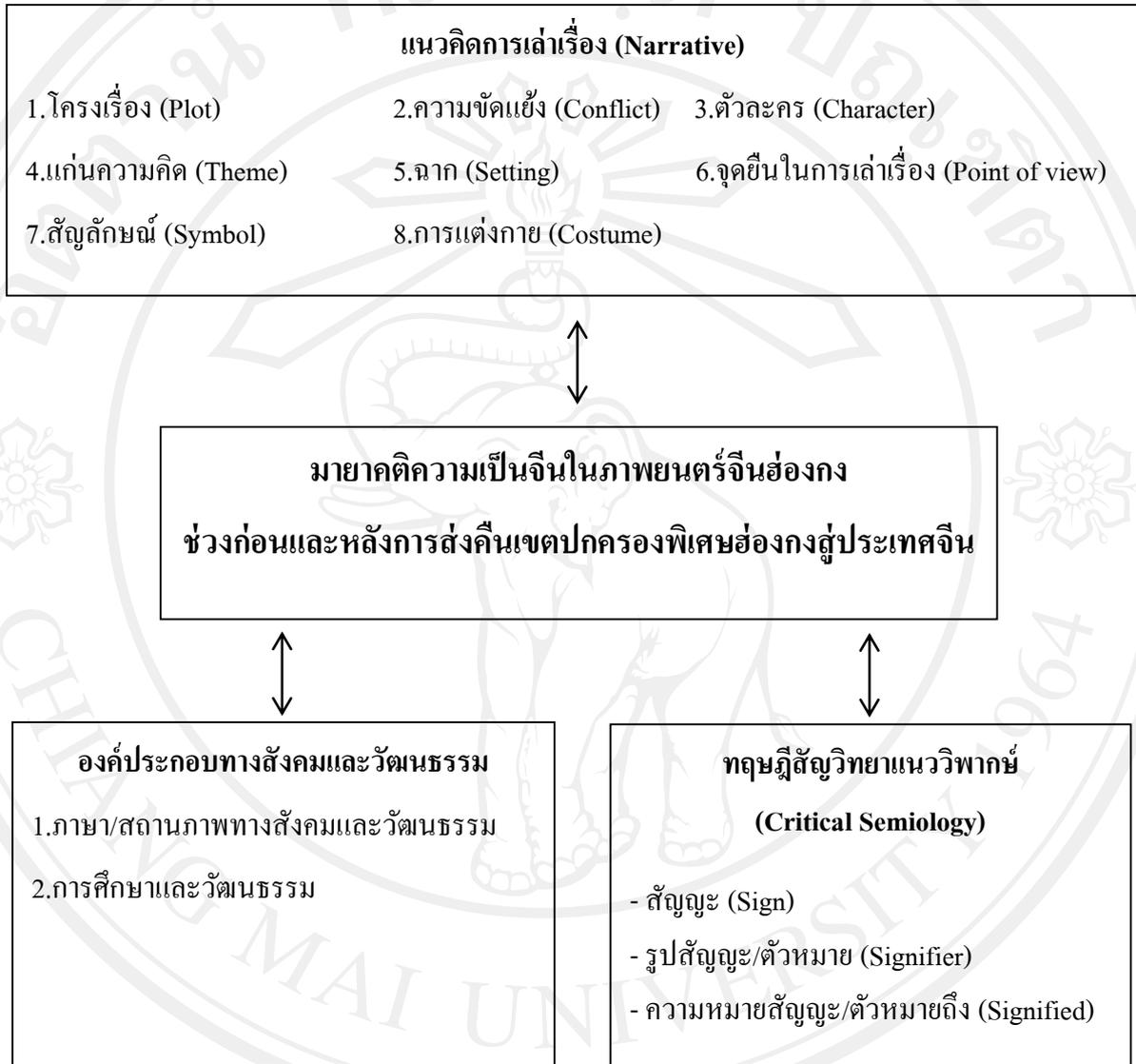
เป็นชาติพันธุ์ไว้ได้ กระนั้นเมื่อเข้าสู่ทศวรรษที่ 2530 ภาพชาวเขาก็กลับกลายเป็นอื่นอีกครั้ง ผ่านการประกอบสร้างให้มีลักษณะแปลกประหลาด เพื่อเรียกเสียงหัวเราะจากความเป็นในเมือง และมีความแปลกเร้าใจในวิถีทางเพศที่อิสระของชาวเขาเผชนึง สุดท้ายในทศวรรษที่ 2540 จนถึงปัจจุบัน ด้วยเกิดกระแสความเท่าเทียมกันในความเป็นคน และความหลากหลายทางวัฒนธรรมและชาติพันธุ์ขึ้นในสังคมไทยและสังคมโลก ดังนั้นจึงมีภาพยนตร์ในยุคนี้บางเรื่องที่ลดเว้นวัดค่าตามมาตรฐานความเป็นไทยลง แต่อย่างไรก็ตาม โดยภาพรวมก็ยังคงมีการนำเสนอภาพชาวเขาในบทตลกเพื่อเรียกเสียงหัวเราะ ซึ่งดังกล่าวแสดงถึงความไม่เท่าเทียมกันและการยังคงไม่ยอมรับอยู่เช่นเคย

จากงานวิจัยของ สุนทร สุขสรานุกิจิต เป็นแหล่งการศึกษาเกี่ยวกับมายาคติเกี่ยวกับชาวเขาที่อยู่ในสังคมไทย ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า มายาคติที่ถูกสร้างได้สำเร็จขึ้นแล้วนั้น มีแนวโน้มที่จะถูกเปลี่ยนแปลงไปในทิศทางอื่น ๆ ในเวลาอันสั้นได้ยาก อาจต้องใช้เวลานานนับสิบปีหรือร้อยปีขึ้นไป ดังเช่นผลการวิจัยที่ค้นพบถือเป็นตัวอย่างได้เป็นอย่างดี

กฤษณ์ เพชรรัตน์ (2553) ศึกษาเกี่ยวกับ **มายาคติของมุขตลกที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยกรณีศึกษาค่ายพระนครฟิล์ม** ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ไทยประเภทตลกมีการปรากฏมายาคติทางด้านมุขตลกในรูปแบบของสัญลักษณ์ ได้แก่ ภาพ,แสง,สี,เสียง,สัญลักษณ์ และภาษา โดยปรากฏรูปแบบสัญลักษณ์ด้าน ภาพ,เสียง,สัญลักษณ์มากที่สุด และผลการวิจัยยังบ่งชี้ว่ากระบวนการสร้างมุขตลกของ ค่าย พระนครฟิล์มนั้น มาจากความเป็นวัฒนธรรมพื้นบ้าน ความเป็นชนบท วิถีการดำเนินชีวิตและประเพณีในแต่ละพื้นที่มาเป็นส่วนช่วยในการคิดมุขตลก

จากผลการวิจัยข้างต้น หากนำมาเปรียบเทียบกับมายาคติความเป็นจีน ก็มีความเป็นไปได้ที่สัญลักษณ์ ซึ่งได้แก่ ภาพ เสียงและสัญลักษณ์ จะเป็นเป็นส่วนที่สร้างมายาคติในความเป็นจีนได้มากที่สุดเช่นกัน เนื่องจากภาพยนตร์มีลักษณะเฉพาะคือการเล่าเรื่องด้วยภาพและเสียงเป็นหลัก รวมถึงกระบวนการสร้างมายาคติมีแนวโน้มว่าจะถูกสร้างมาจากวัฒนธรรมพื้นบ้าน ความเป็นชนบท วิถีการดำเนินชีวิตและประเพณีในแต่ละพื้นที่ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่ามายาคติความเป็นจีนและมายาคติมุขตลกมาจากแหล่งกำเนิดที่ใกล้เคียงกัน

## กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพ 2.4 กรอบแนวคิดการวิจัย

### ข้อสันนิษฐานการวิจัย

มายาคติความเป็นจีนในภาพยนตร์จีนฮ่องกง ช่วงก่อนและหลังการส่งคืนเขตปกครองพิเศษฮ่องกงสู่ประเทศจีน ระหว่างปี พ.ศ.2525-2555 ภาพยนตร์จีนฮ่องกงมีการนำเสนอมายาคติความเป็นจีนที่เปลี่ยนแปลงไประหว่าง 2 ช่วงเวลา คือ ในช่วงก่อนการส่งคืนเขตปกครองพิเศษฮ่องกงสู่ประเทศจีน ภาพยนตร์ฮ่องกงจะมีการนำเสนอมายาคติความเป็นจีนในรูปแบบที่ใช้ความรุนแรงเพื่อพิทักษ์ความถูกต้อง เห็นประโยชน์ส่วนตนสำคัญกว่าประโยชน์ส่วนรวม รวมถึงมีการแบ่งชนชาติออกจากกันอย่างชัดเจนระหว่างคนจีนแผ่นดินใหญ่และคนฮ่องกงผ่านทางภาษา ส่วนภาพยนตร์ฮ่องกงในยุคปัจจุบันหลังจากส่งคืนเขตปกครองพิเศษฮ่องกงสู่ประเทศจีนแล้ว จะมีการนำเสนอมายาคติความเป็นจีนในรูปแบบที่เรียบง่าย รักสันติ เห็นประโยชน์ส่วนรวมสำคัญกว่าประโยชน์ส่วนตน และลดทอนเส้นแบ่งระหว่างคนจีนแผ่นดินใหญ่และคนฮ่องกงลงเป็นอย่างมากผ่านทางการศึกษา