

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง "การตีความของผู้รับสารชาวไทยต่อภาพของวีรบุรุษแบบอเมริกันจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด" นี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดต่างๆ ซึ่งนำมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ได้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับวีรบุรุษ และการประกอบสร้างตัวละครวีรบุรุษ
 - 1.1 นิยามวีรบุรุษ
 - 1.2 การวิเคราะห์วีรบุรุษแบบ Syntagmatic และวิเคราะห์วีรบุรุษแบบ Paradigmatic
 - 1.3 การวิเคราะห์ตัวละครในการเล่าเรื่อง
2. แนวคิดเกี่ยวกับประเทศสหรัฐอเมริกา
 - 2.1 วัฒนธรรม ค่านิยมของประเทศสหรัฐอเมริกา
 - 2.2 นโยบายทางการเมืองของประเทศสหรัฐอเมริกา
3. แนวคิดเกี่ยวกับผู้รับสาร
 - 3.1 การเลือกรับสาร
 - 3.2 การรับรู้ของผู้รับสาร
 - 3.3 ความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสาร กับภาพยนตร์
 - 3.4 ทฤษฎีสื่อมวลชน และระบบรหัสแห่งความหมาย
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับวีรบุรุษ และการประกอบสร้างตัวละครวีรบุรุษ

1.1 นิยามวีรบุรุษ

Joseph Campbell (1973) กล่าวว่าวีรบุรุษ คือ ผู้ที่จะมีลักษณะพิเศษเหนือธรรมชาติ ซึ่งเหมือนกับเป็นผู้ตายแล้วแต่กลับมาเกิดใหม่ เพื่อมาทำสิ่งที่ยิ่งใหญ่ด้วยพลังที่สร้างสรรค์และให้ความช่วยเหลือมนุษยชาติ

Arthur Asa Berger (1991) ได้ให้ทัศนะในเรื่องวีรบุรุษที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ฮอลลีวูดว่า สื่อจะสร้างวีรบุรุษในรูปแบบต่างๆ ซึ่งบุคลิกลักษณะของ วีรบุรุษเป็นเรื่องที่สำคัญเหมือนเป็นสิ่ง

สะท้อนให้เห็น วิบุรุษในแต่ละยุคสมัย และ แต่ละสังคม เพราะ ลักษณะของวิบุรุษนั้นจะเป็นเหมือนรูปแบบให้คนในสังคมได้เลียนแบบ ดังนั้นเมื่อสภาพการณ์ในสังคมเปลี่ยนแปลงไป เช่น ในยุคสมัยของทุนนิยม ลักษณะของวิบุรุษก็จะผิดแปลกไปจากเดิม วิบุรุษในยุคทุนนิยมนั้นจะแฝงไปด้วยค่านิยมของชนชั้นนายทุน ซึ่งมีลักษณะเป็นปัจเจกชน, ความเป็นตัวของตัวเอง และ ซึ่งจะหมายถึงลักษณะวิถีดำเนินชีวิตแบบอเมริกันชน

และ Christopher Caudwell (1971) ได้ให้ทัศนะเพิ่มเติมอีกว่า ถ้าวัฒนธรรมเป็นตัวสร้างวิบุรุษ ดังนั้นก็แสดงว่า วิบุรุษ เป็นสิ่งที่สร้างขึ้นมาจากวัฒนธรรมของชนชั้นนายทุน ซึ่งลักษณะที่โดดเด่นของชนชั้นนายทุน คือ จะมีความเชื่อในเรื่องของปัจเจกชน และยิ่งไปกว่านั้นในสังคมของชนชั้นนายทุนจะสอนว่า วิบุรุษคือผู้ที่ต้องต่อสู้กับศัตรู หรือ สถานการณ์อันเลวร้าย อาจกล่าวได้ว่า สถานการณ์อันเลวร้ายเป็นตัวสร้างวิบุรุษขึ้นมา

นอกจากนี้งานวิจัยของ Ka-Fai Ma (1990) ยังมีนิยามของวิบุรุษที่ปรากฏในสื่อภาพยนตร์ฮ่องกงว่าวิบุรุษไม่ได้ปฏิบัติภารกิจแบบปัจเจกบุคคลที่ต่อสู้โดยลำพัง แต่ทำเพื่อภารกิจในการออกแก้แค้นให้กับเครือญาติโดยแก่นความคิดหลักคือเพื่อรักษาพันธะอันเกิดจากความสัมพันธ์ของญาติ

และงานวิจัยของ ภัทรหทัย มังคะดานารา (2541) ยังให้นิยามของวิบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นว่าวิบุรุษเป็นผู้ที่ได้รับการฝึกฝนจนมีความสามารถ และได้กลับเข้ามาช่วยเหลือสังคม เพื่อนมนุษย์ และประเทศชาติ ลักษณะของวิบุรุษในการ์ตูนญี่ปุ่นจะเน้นความสามารถที่ได้มาจากการฝึกฝน

1.2 การวิเคราะห์วิบุรุษแบบ Syntagmatic และวิเคราะห์วิบุรุษแบบ Paradigmatic

สำหรับการวิเคราะห์วิบุรุษแบบ Syntagmatic และ Paradigmatic จะเป็นการวิเคราะห์โครงสร้างของการเล่าเรื่องตามที่ V. Propp ได้ศึกษาวิเคราะห์จากนิทานพื้นบ้านของรัสเซีย (A. Dundes อ้างถึงงานของ Propp, 1998) ได้อธิบายการวิเคราะห์ของ Propp ไว้ว่าการวิเคราะห์แบบ Syntagmatic เป็นการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของ Propp ประการแรกเป็นการวิเคราะห์โครงสร้างทั้งใน วรรณกรรม, บทละคร, การ์ตูน, ภาพยนตร์ และ บทโทรทัศน์ ซึ่งได้วิเคราะห์ให้เห็นความหมายว่าในการวิเคราะห์ที่ตัวบทนั้นต้องแยกความหมายที่เปิดเผย (Manifest meaning) ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องว่าตัวละครทำอะไร มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น กับความหมายที่แฝงเร้น (Latent meaning) อันเป็นความหมายที่บ่งบอกว่า แท้จริงแล้ว ตัวบทนั้นเกี่ยวข้องกับอะไร มีความหมายอะไร การเล่าเรื่องมีการจัดระบบอย่างไร เช่น คุณสมบัติของวิบุรุษแบบอเมริกัน

เพราะเหตุใดวีรบุรุษต้องช่วยเหลือชาวโลก คุณลักษณะของวีรบุรุษแบบอเมริกันสร้างขึ้นมาเพื่อ บอกถึงวิถีชีวิตของชาวอเมริกัน หรือ บอกถึงความยิ่งใหญ่ของชนชาติอเมริกัน, การศึกษาบริบท ทางสังคมที่อยู่ในภาพยนตร์ และแก่นความคิดที่อยู่ในภาพยนตร์

สำหรับการวิเคราะห์ลักษณะของวีรบุรุษแบบ Paradigmatic จากแนวคิดของ C. Levi-Strauss (อ้างถึงใน Arthur Asa Berger, p.15) เป็นการวิเคราะห์ถึงแบบแผนของลักษณะคู่ตรง กันข้ามระหว่างพระเอก กับ ผู้ร้ายที่ปรากฏอยู่ในเนื้อหา (text) เพื่อที่จะให้เห็นความหมายที่อยู่ใน เนื้อหามากกว่าจะศึกษาสิ่งที่เกิดขึ้นในเนื้อหา

ดังนั้นเพื่อให้เห็นคู่ตรงกันข้ามตามการวิเคราะห์แบบ Paradigmatic จากการศึกษาใน นิทานพื้นบ้านรัสเซียของ Propp (อ้างถึงใน Arthur Asa Berger, p.17 -19) พบว่ามีวีรบุรุษที่ เกิดขึ้นได้ 2 ประเภท คือ วีรบุรุษที่ได้รับความเจ็บแค้นจากการกระทำของผู้ร้าย และ วีรบุรุษแบบที่ ได้รับการกิจให้ไปจัดการกับผู้ร้าย ซึ่งจากงานวิจัยของ Propp ได้แยกให้เห็นถึงลักษณะความขัดแย้งของวีรบุรุษ กับ ผู้ร้ายไว้ดังนี้

ตารางที่ 1 ลักษณะคู่ตรงกันข้ามระหว่างวีรบุรุษ กับ ผู้ร้าย

วีรบุรุษ	ผู้ร้าย
วีรบุรุษต้องการค้นหาบางอย่าง หรือ ถูกทำร้าย จากผู้ร้าย	ผู้ร้ายขัดขวางภารกิจวีรบุรุษ หรือ ทำร้ายวีรบุรุษ
วีรบุรุษได้รับความทุกข์ยาก	ก่อความทุกข์ยากให้กับวีรบุรุษ
ถูกกำจัด	พยายามจะกำจัด
ได้รับความช่วยเหลือ (มีพลังวิเศษ)	มีพลังความชั่วร้าย
นางเอกขอความช่วยเหลือ	หญิงชั่วร้ายคอยยั่วเสน่ห์วีรบุรุษ
แสดงออกให้เห็นถึงความดี	แสดงออกความชั่วร้าย
มีความรัก	กามรมย์
เด็ก (ลูก)	แก่ (พ่อ)
หล่อ	อัปลักษณ์
ปัจเจกชนบุคคล สู้โดยลำพัง	มีพรรคพวก
ต่อสู้ด้วยความถูกต้อง	มีอาณาจักรความชั่วร้าย
มีพลังที่สร้างสรรค์ / หรือมาจากการฝึกฝน	ใช้เทคโนโลยี / หรือกำลัง
หาผู้ช่วยเหลือ	กำจัดผู้ช่วยเหลือ
มีของวิเศษ หรือผู้ช่วย	ทำลายของวิเศษ หรือผู้ช่วย
กำจัดผู้ร้าย	พ่ายแพ้วีรบุรุษ

ตารางที่ 2 คุณลักษณะนิสัยของวีรบุรุษ และ ผู้ร้าย

วีรบุรุษ	ผู้ร้าย
ร่วมมือ	แข่งขัน
ช่วยเหลือ	กีดขวาง
หลบหนี	กักขัง
ป้องกัน	รุกราน
ริเริ่ม	ตอบโต้
ซ่อนเร้น	เปิดโปง
ปลอมแปลง	เปิดเผย
รัก	เกลียด
ปลดปล่อย	ลี้ลับ
ไล่ตาม	หลบ
ค้นหา	หลบหนี
พูดจริง	โกหก
ยอม	ห้าม
ถาม	ตอบ
ช่วยเหลือ	ทำให้อันตราย
ป้องกัน	ข่มขู่
อดทน	ทารุณ
ตัวประสาน	ปลุกกระดม
อนุญาต	ห้าม
รักษาไว้ได้	สูญเสีย

ตารางที่ 3 จุดมุ่งหมายของวีรบุรุษ และ ผู้ร้าย

จุดมุ่งหมายของวีรบุรุษ	จุดมุ่งหมายของผู้ร้าย
เอาชนะผู้ร้าย	เอาชนะวีรบุรุษ
ช่วยเหลือเหยื่อ / ผู้เคราะห์ร้าย	ทำร้ายเหยื่อ / ผู้เคราะห์ร้าย
สำเร็จในภารกิจ	ขัดขวางวีรบุรุษในการปฏิบัติภารกิจ
เสริมส่วนที่ขาดหายไป	สร้างส่วนที่ขาดหายไป
ให้อิสรภาพ	กดขี่

นอกจากนี้ Propp ยังได้ให้ทัศนะเกี่ยวกับ วีรบุรุษ และ ผู้ร้าย อีกว่า วีรบุรุษจะมีตัวช่วยในการปฏิบัติภารกิจ เช่น ผู้ช่วย, สัตว์ หรือ อาวุธพิเศษ บางครั้งอาจมีทั้ง 3 ชนิด และตัวช่วยนี้ก็จะช่วยเหลือวีรบุรุษในการต่อสู้กับผู้ร้าย และส่วนตัวร้ายก็เช่นกัน ที่จะมีตัวช่วย ซึ่ง Propp เรียกสิ่งนั้นว่า "ผู้สนับสนุน" ซึ่งจะคอยต่อต้านสิ่งที่ไม่ดีงาม

และหนึ่งในหน้าที่สำคัญของวีรบุรุษ คือ ต้องมีหน้าที่คอยช่วยเหลือเหยื่อ ซึ่งหมายถึงนางเอกที่ตกอยู่ในอันตราย และต้องช่วยเหลือเหยื่อให้ได้จากผู้ร้าย สำหรับในเรื่องเล่าสมัยใหม่นางเอกมักเข้มแข็ง และมีพลัง แต่ในที่นี้ Propp จะขอกล่าวถึงวีรบุรุษที่เข้มแข็ง เป็นผู้กระทำขณะที่เหยื่อจะเป็นผู้ที่อ่อนแอ และถูกทำร้าย โดยปกติแล้ว วีรบุรุษ และ ผู้ร้ายมักมีเรื่องเกิดจากการขัดแย้งกัน ระหว่างความดี และ ความชั่วร้าย ผลสรุป คือ ความดีย่อมเป็นฝ่ายชนะความชั่ว ซึ่งตรงกับความเชื่อที่ว่า ความดีคือ การปลดปล่อยอิสรภาพ และวีรบุรุษ และตัวช่วยก็ต่อสู้เพื่ออิสรภาพนั่นเอง

และอีกประการหนึ่งของวีรบุรุษ ก็คือ วีรบุรุษต้องมีอายุน้อย และ จะมีความรักกับนางเอกเสมอ ซึ่งตรงข้ามกับผู้ร้ายที่จะมีอายุมากกว่า เนื่องจาก S. Freud ได้ให้คำอธิบายว่าวีรบุรุษนั้นมักจะเกิดขึ้นมาพร้อมกับการ "ต่อสู้" เหมือนกับทุกคนที่อยู่ในวัยหนุ่มได้ ต่อสู้กับผู้ที่มีอายุสูงกว่า เพื่อผู้หญิงที่รัก - หรือแม่ จากแนวคิดเรื่องปม Oedipus และลักษณะของวีรบุรุษ และ ผู้ร้ายจากคำอธิบายของ S. Freud วีรบุรุษต้องชนะผู้ร้ายเสมอ อันเป็นเหตุเนื่องจากการต้องการบรรเทาความเจ็บปวดในวัยเด็ก ตัวอย่างเช่น จากภาพยนตร์เรื่อง Star War ตอน Return of the Jedi ที่ Luke Skywalker ได้ต่อสู้กับผู้ที่มีอายุมากกว่า, ชั่วร้าย ซึ่งในภาพยนตร์ปรากฏให้เห็นว่าตัวร้ายคือพ่อของ Luke ในภาพยนตร์ได้ใช้แก่นทฤษฎีของวีรบุรุษในเรื่อง การต่อสู้ผู้ที่มีอายุมากกว่า, ผู้เพื่อการปลดปล่อยอิสรภาพ และการรวมอำนาจสู่ศูนย์กลาง, ต่อสู้ระหว่างความดี และ ความชั่ว

ดังนั้นผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดการวิเคราะห์ตัวละครวีรบุรุษแบบแบบ Syntagmatic เพื่อศึกษาการประกอบสร้างความหมาย และ ความหมายของตัวละครวีรบุรุษแบบอเมริกันเพื่อวิเคราะห์ถึงลักษณะนิสัยของวีรบุรุษที่ปรากฏลงในภาพยนตร์ว่ามีความหมายที่แฝงเร้นภายใต้บริบททางสังคมแบบอเมริกันที่ถ่ายทอดลงมาบนเนื้อหาภาพยนตร์

สำหรับในการวิเคราะห์แบบ Paradigmatic เพราะในการศึกษาการประกอบสร้างความหมาย และความหมายของตัวละครวีรบุรุษแบบอเมริกัน ต้องมีการประกอบสร้างผ่านการเล่าเรื่องที่มีความขัดแย้งกันระหว่างวีรบุรุษ กับผู้ร้าย ซึ่งผู้วิจัยได้นำไปใช้ในการวิเคราะห์ในเรื่องของปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างวีรบุรุษ และ ผู้ร้าย

1.3 วิเคราะห์โครงเรื่อง

การศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง คือ การศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจในเรื่องของโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) และวิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่ได้รับการศึกษามีอยู่หลายชนิดทั้งในนิทาน นวนิยาย การรายงานข่าว รวมทั้งภาพยนตร์ (อ้างถึงในงานของฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน, 2539)

1.3.1 โครงเรื่อง (Plot)

ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ นวนิยาย รวมทั้งการเล่าเรื่องเกือบทุกชนิด โครงเรื่องนับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องและผู้วิเคราะห์ต้องนำมาเสนอเสนอซึ่งโดยปกติมีลำดับเหตุการณ์ 5 ขั้นตอน ได้แก่

- (ก) การเริ่มเรื่อง (Exposition) การเริ่มเรื่องเป็นการจูงให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉาก หรือ สถานที่ อาจมีปัญหาเกิดขึ้น หรือ เปิดปมปัญหาขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่อง หรือ ตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้
- (ข) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือการที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง และ สมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็อยู่ในช่วงยุ่งยาก
- (ค) ภาวะวิกฤต (Climax) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ
- (ง) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือ สภาพหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

(จ) การยุติของเรื่องราว (Ending) คือการสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงถึงความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

1.3.2 แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิด คือความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งเราสามารถเข้าใจแก่นความคิดได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่อง อาทิ การสังเกตจากชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร สังเกตค่านิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์ต่างๆ ในเรื่อง สำหรับแก่นความคิดที่ได้รับความนิยม และพบได้บ่อยๆ มีอยู่ไม่มากนักโดยมากจะอยู่ในเรื่อง ความดี-ความชั่ว หรือไม่ก็เกี่ยวข้องกับความรัก -ความเกลียด ส่วนรายละเอียดแก่นความคิดแต่ละเรื่องก็จะมี องค์ประกอบย่อย ในการสนับสนุนความคิดหลักที่ต่างกันออกไป

1.3.3 วิเคราะห์องค์ประกอบที่ทำให้เรื่องมีความตื่นเต้น/ ความขัดแย้ง

นอกเหนือจากการวิเคราะห์ถึงองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่องแล้ว การวิเคราะห์การเล่าเรื่องด้วยความขัดแย้งก็จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น โครงเรื่อง คือการลำดับเหตุการณ์หรือพฤติกรรมอย่างต่อเนื่องซึ่งเหตุการณ์หรือพฤติกรรมนั้นจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งต่างๆ ซึ่งความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์มีหลายประเภท ดังนี้

- (ก) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับตัวเอง จะเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวมนุษย์ ตัวละครจะสับสนในจิตใจ หรือ ยุ่งยากลำบากในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำการอย่างที่ได้คิดไว้
- (ข) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ เป็นการขัดแย้งที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่ายต่อสู้เพื่อจะทำร้ายการ เช่น ในภาพยนตร์ประเภทบู๊ล้างผลาญ
- (ค) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม เป็นการขัดแย้งที่ตัวละครจะต้องต่อสู้เพื่อจะเอาชนะในการทำประโยชน์เพื่อสังคม เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Erin Brokovich(2000) ที่นางเอกภาพยนตร์ได้ต่อสู้คดีกับโรงงาน ที่ปล่อยน้ำเสีย ให้คนในเมืองดื่ม ตัวละครพยายามต่อสู้ จนสามารถพิสูจน์คดี และชนะได้ในที่สุด
- (ง) ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งที่เหนือธรรมชาติ ซึ่งจะเป็นการต่อสู้กับสัตว์ประหลาดร้าย สภาพแวดล้อม หรือ สยของขวัญ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Jurassic Park (1993) ที่พยายามต่อสู้เอาชนะไดโนเสาร์ หรืออย่าง ภาพยนตร์เรื่อง Volcano (1997) เป็นการต่อสู้ เพื่อเอาชนะภูเขาไฟระเบิดและแม้แต่ภาพยนตร์แนว สยของขวัญ เช่นเรื่อง House of Haunting (2000) ที่ตัวละครต่างจะมาพิสูจน์ถึงผีที่หลอนอยู่ในคฤหาสน์แห่งนี้ เป็นต้น

ผู้วิจัยได้เลือกใช้ทฤษฎีการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เพื่อนำมาใช้วิเคราะห์ถึงเนื้อหาในภาพยนตร์เพื่อให้ทราบถึงการประกอบสร้างความหมาย และความหมายของตัวละครวีรบุรุษแบบอเมริกันในภาพยนตร์ฮอลลีวูดว่ามีลักษณะใด โดยใช้วิธีประกอบสร้างความหมายผ่านการเล่าเรื่องย่อ และใช้การวิเคราะห์วีรบุรุษแบบ Syntagmatic เพื่อวิเคราะห์ความหมายที่แฝงเร้นภายใต้บริบททางสังคมอเมริกันมาวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของวีรบุรุษ, วิเคราะห์บริบทในภาพยนตร์ และวิเคราะห์แก่นความคิดในภาพยนตร์ และใช้วิธีวิเคราะห์วีรบุรุษแบบ Paradigmatic เพื่อวิเคราะห์โครงเรื่องความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ถึงการประกอบสร้างความหมายของตัวละครที่เป็นวีรบุรุษในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

2. แนวคิดเกี่ยวกับประเทศสหรัฐอเมริกา

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม ค่านิยมของประเทศสหรัฐอเมริกา

(ก) วัฒนธรรมแบบอเมริกัน

เฟรดริก แจ็คสัน เทอร์เนอร์ (Frederick Jackson Turner) นักประวัติศาสตร์ชาวอเมริกันในปลายศตวรรษที่ 19 กล่าวว่า (อ้างถึงในฉัตรชัย ทองศรี, 2544, หน้า 31) "วัฒนธรรมอเมริกันมีรากฐานมาจากชายแดนตะวันตกทำให้ชาวอเมริกันเป็นอเมริกันจนทุกวันนี้" การที่เทอร์เนอร์กล่าวเช่นนั้นเป็นเพราะว่าบุคคลที่อพยพไปสู่ตะวันตกจะต้องเป็นผู้ที่สมบูรณ์สมบูรณ์ มีความกล้าหาญ มีความเป็นตัวของตัวเอง มีความคิดริเริ่ม และมีความเป็นประชาธิปไตย การจัดระดับชนชั้นไม่สามารถมีได้ในสภาพแวดล้อมแบบตะวันตก ขนบธรรมเนียมประเพณีในโลกเก่าสลายไป การเป็นที่นับหน้าถือตามีใช้อยู่ที่พื้นเพของครอบครัว หรือมรดกตกทอด หรือระยะเวลาของการศึกษาเล่าเรียนแต่ขึ้นอยู่กับคุณค่าของตัวบุคคล

ในแง่ของการสร้างสรรค์วัฒนธรรม เนื่องจากสหรัฐอเมริกาประกอบด้วยผู้คนหลากหลายชาติพันธุ์ ผู้อพยพมาจากต่างถิ่น และมีวัฒนธรรมต่างๆปะปนกันอยู่ประกอบกันเป็นอเมริกันนั้น ทำให้มีความซับซ้อน และยากที่จะอธิบายว่า วัฒนธรรมอเมริกันที่แท้จริงมีลักษณะเป็นอย่างไร อย่างไรก็ตามเราอาจแบ่งประวัติศาสตร์ของวัฒนธรรมอเมริกันออกเป็นสามยุคกว้างๆ ได้ดังนี้

ยุคแรก ตั้งแต่สมัยอาณานิคมไปจนถึงประมาณช่วงสงครามกลางเมืองในยุคนี้เกิดปะสถาปัตยกรรม ดนตรี วรรณคดี ความนิยมทางการแต่งกายในสหรัฐอเมริกาได้อิทธิพลจากแนวคิดวัฒนธรรมและแนวโน้มของยุโรปอยู่มาก สิ่งที่เป็นที่นิยมในศูนย์กลางวัฒนธรรมของยุโรป เช่น ลอนดอน ปารีส โรม หรือเวียนนา มักจะเป็นตัวสร้างรูปแบบให้แก่บอสตัน นิวออร์ลีนส์ นิวยอร์ก และฟิลาเดเฟีย คนอเมริกันในยุคนี้มักปฏิบัติตามแนวนิยมดังกล่าว

ยุคที่สอง ตั้งแต่สงครามกลางเมืองจนถึงราวสงครามโลกครั้งที่ 1 ในยุคนี้ปรากฏความวุ่นวายสับสนโดยทั่วไปในสังคม และเป็นภาวะที่ยากลำบาก บรรดานักเขียน สถาปนิก และจิตรกรสมัยคริสต์ศตวรรษที่ 19 ยังมีส่วนหนึ่งของประเพณียุโรป แต่สหรัฐอเมริกาได้มีการสร้างสรรค์ศิลปวัฒนธรรมในแบบของตนเอง ซึ่งวัฒนธรรมประจำชาติได้ปรากฏขึ้นอย่างชัดเจนแล้ว แม้อยู่มีอิทธิพลของทางยุโรปอยู่บ้าง แต่ไม่เด่นชัดอีกต่อไป เนื่องจากประชาชนได้เดินตามวิถีทางแห่งอเมริกัน

ยุคที่สาม เป็นการหลังไหลของการสร้างสรรค์อเมริกาในทุกๆด้าน โดยมีอิทธิพลแผ่ขยายไปยังนานาชาติ และมีความมุ่งมั่นในตนเอง จอร์จ สไตน์เนอร์ (Gorge Steiner) นักปราชญ์ศิลปะจากยุโรปได้อธิบายลักษณะชีวิตทางวัฒนธรรมของชาวอเมริกันช่วงนี้ว่า “ช่วงอลิซาเบ็ธ” ซึ่งอุดมไปด้วยบทบาทของภูมิปัญญาและความมีสไตล์ นอกจากนั้นอเมริกายังมีความรุ่งเรืองและการทดลองเชิงสร้างสรรค์ปรากฏอยู่ในงานศิลปะ สถาปัตยกรรม ดนตรี การเดินจำ แฟชั่น วรรณกรรม รวมทั้งภาพยนตร์

อย่างไรก็ตามปัญหาสำคัญเมื่อพูดถึงวัฒนธรรมอเมริกัน คือลักษณะเฉพาะดังกล่าวที่มีความเป็นอเมริกันได้ไม่นาน ไม่ว่าจะเป็ภาพยนตร์ อาหาร แฟชั่น ดนตรี กีฬา หรือภาษาและคำแสดง เพราะในเวลาไม่นานวัฒนธรรมอเมริกันเหล่านี้ก็จะกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมโลก มีแนวความคิดต่างๆ มากมายพยายามอธิบายว่า เหตุใดวัฒนธรรมของสหรัฐอเมริกาจึงเป็นที่นิยมไปทั่วโลก โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังทศวรรษ 1920 เป็นต้นมา ซึ่งสรุปแนวความคิดต่างๆ ได้ดังนี้

แนวความคิดแรกกล่าวว่ามีการ “โฆษณา” อยู่ในสื่อต่างๆ ของสหรัฐอเมริกาที่เผยแพร่ออกไปทั่วโลก

แนวคิดที่สองกล่าวว่า เนื่องจากสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศที่ประกอบด้วยชนหลายเชื้อชาติมาอยู่รวมกัน ดังนั้นศิลปวัฒนธรรมที่มหาชนอเมริกันนิยมจึง “คินสู่เหย้า” ไปสู่ดินแดนอื่นๆ และกลายเป็นรสนิยมของประเทศอื่นๆ ได้โดยไมยาก

นอกจากนี้ยังมีอีกแนวความคิดหนึ่งซึ่งอาจเป็นแนวคิดที่แพร่หลายที่สุดกล่าวว่าวัฒนธรรมอเมริกันนี้มีความเกี่ยวข้องกับสิ่งที่เรียกว่า “จิตวิญญาณแห่งความเป็นอเมริกา” ซึ่งเป็นจิตวิญญาณที่แสดงถึงความสดใหม่ ความมีอิสระ มองโลกสดใส เชื้อมั้น เป็นกันเอง และไม่สมควรจะต้องยำเกรงผู้ใด แนวความคิดนี้สามารถทำความเข้าใจได้ง่ายที่สุด เพราะเป็นคำอธิบายว่าการที่วัฒนธรรมอเมริกันเป็นที่นิยมไปทั่วโลกนั้น ก็เนื่องจากผู้คนจำนวนมากในโลกชอบวัฒนธรรมลักษณะนี้นั่นเอง

ดังนั้นเมื่อกล่าวสรุปถึงลักษณะโดยรวมของวัฒนธรรมอเมริกัน วัฒนธรรมอเมริกันจึงหมายถึงวิถีการดำเนินชีวิต (Lifestyle) ของคนในสังคมอเมริกัน ซึ่งหมายรวมถึงพฤติกรรม การแสดงออก หรือวิธีการกระทำสิ่งต่างๆ ที่แสดงออกทั้งทางกาย และวาจา อันเนื่องมาจากแบบแผนความคิด ความเชื่อ ค่านิยม หรือการปฏิบัติสืบต่อกันมาแบบตะวันตก สังคมอเมริกันมีภูมิหลังอยู่ที่

การแสวงหาอิสรภาพ ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการดำเนินชีวิตแบบอเมริกัน ดังเช่นในคำประกาศอิสรภาพของชาวอเมริกันปี ค.ศ. 1776 มีข้อความที่ชี้ให้เห็นว่า คนอเมริกันยึดถือแนวความคิดเกี่ยวกับการแสวงหาอิสรภาพ ความเท่าเทียม และการแสวงหาความสุขตามความพึงพอใจของแต่ละบุคคล สิ่งเหล่านี้คือพื้นฐานชีวิตแบบอเมริกัน ดังนั้นคนอเมริกันจึงเติบโตขึ้นพร้อมปรัชญา และอุดมคติแห่งความเป็นอิสระ ทั้งในด้านความคิด และการกระทำ พยายามทำตัวเองให้ทัดเทียมผู้อื่น และแสวงหาสิ่งที่ตอบสนองความพึงพอใจของตน คนอเมริกันจึงมีลักษณะก้าวร้าว กระด้างกระเดื่อง ชอบการเปลี่ยนแปลง และชอบทดลอง

ซึ่งสามารถสรุปลักษณะเด่นของวัฒนธรรมอเมริกันออกเป็นสี่ประการ ดังนี้

1. ความรักในอิสรภาพ หมายถึงความรักในสิทธิอันพึงมีตามธรรมชาติของมนุษย์ต้องการและเต็มใจที่จะเผชิญกับสิ่งที่ทำลาย หรือสิ่งที่ยั่วให้เกิดการทดลองปฏิบัติตาม
2. การแสวงหาความเท่าเทียม หมายถึงความพยายามในการให้ได้มาซึ่งวัตถุประสงค์ของหรือโอกาสในการแสดงความคิด และพฤติกรรม เพื่อสนองความต้องการความเท่าเทียมกันในสังคมของแต่ละบุคคล เช่น ความเท่าเทียมระหว่างเพศชาย และหญิง เป็นต้น
3. การแสวงหาความสุขตามความพึงพอใจส่วนบุคคล หมายถึงความพยายามในการประพฤติปฏิบัติตัวให้ตามสมัยนิยม เพื่อเรียกร้องแสวงหาความสุข และสิ่งใหม่ๆ ในชีวิต
4. การเปิดเผยในเรื่องเพศ หมายถึงการแสดงออกทางความคิด ความรู้สึก ความสนใจ ความรัก อารมณ์ หรือการสัมผัสต่อเพศตรงข้ามอย่างเปิดเผย

(ข) ค่านิยมแบบอเมริกัน

มิลตัน โรคีย์ช (Milton Rokeach) ได้ทำการศึกษาค่านิยมของชาวอเมริกันขึ้นจากพื้นฐานความคิดที่ว่าค่านิยมคือสิ่งสำคัญที่สุดที่จะใช้อธิบายพฤติกรรมของบุคคล เขาแบ่งประเภทค่านิยมของชาวอเมริกันออกเป็นสองกลุ่ม ดังนี้ (อ้างถึงในงานของฉัตรชัย ทองศรี, 2544, หน้า36)

กลุ่มแรก ค่านิยมที่เป้าหมายในการดำเนินชีวิต เช่น ความมั่งคั่ง ความสุข ซึ่งจากการจัดลำดับค่านิยมของชาวอเมริกันของโรคีย์ช ค่านิยมที่เป็นเป้าหมายการดำเนินชีวิตที่สำคัญที่สุด คือ **“ความมีสันติภาพ”**

กลุ่มที่สอง ค่านิยมที่เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต เช่น ความขยันขันแข็ง ความจงรักภักดี ซึ่งจากการจัดลำดับค่านิยมของชาวอเมริกันของโรคีย์ช ค่านิยมที่เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตที่สำคัญที่สุด คือ **“ความซื่อสัตย์”**

นอกจากนั้น โรบิน วิลเลียม (Robin William) และเอเธล อัลเบิร์ต (Ethel Albert) ยังได้รวบรวมค่านิยมที่เป็นแก่นทางขนบธรรมเนียมของอเมริกาไว้ ดังนี้ (อ้างถึงในงานของฉัตรชัย ทองศรี, 2544, หน้า39)

1. การเป็นผู้กระทำมากกว่าการยอมรับโดยไม่แสดงปฏิกิริยาใดๆ
2. การเน้นการบรรลุผลความสำเร็จ
3. ความเป็นคนดีมีศีลธรรม และมีคุณธรรมตามแบบพิวริตัน เช่น หน้าที่ ความอุตสาหะ และความมีสติยั้งคิด
4. ศรัทธาในศาสนา
5. ความมีเหตุผลทางวิทยาศาสตร์และทางโลก
6. การมองประวัติศาสตร์ในลักษณะที่ก้าวหน้ากว่ายึดถือตามความคิดแบบเก่าๆ หรือย่ออยู่กับที่ เป็นการมองโลกในแง่ดี มีความเชื่อมั่นในอนาคต และความเชื่อที่ว่า จะบรรลุความเจริญก้าวหน้าได้ด้วยความพยายาม
7. ความเสมอภาค ร่วมกับการมองความสัมพันธ์ทางสังคมในลักษณะแนวนอน หรือเท่าเทียมกันมากกว่าจะแบ่งเป็นลำดับชั้น
8. การให้ความสำคัญกับปัจเจกบุคคลมากกว่ามองสังคมอย่างเป็นองค์รวม
9. การพึ่งตนเอง
10. ความเป็นผู้มีมนุษยธรรม
11. ขันติธรรมต่อความหลากหลาย
12. ความมีประสิทธิภาพ และการรู้จักว่าอะไรที่ปฏิบัติได้จริง
13. เสรีภาพ
14. ประชาธิปไตย
15. ชาตินิยม และความรักชาติ
16. ความมีอุดมการณ์และใฝ่หาสิ่งที่ดีสมบูรณ์แบบ
17. การเคลื่อนไหวและการเปลี่ยนแปลง

2.2 นโยบายการเมืองของประเทศสหรัฐอเมริกา

โลกทรรศน์ทางการเมืองของสหรัฐอเมริกาถูกหล่อหลอมขึ้นมาจากประสบการณ์ซึ่งเป็นของสหรัฐอเมริกาโดยเฉพาะ ประสบการณ์ดังกล่าวประกอบด้วยลักษณะสังคมที่ถือว่าคนอเมริกันมีอุดมการณ์ใหม่ ตั้งแต่เมื่อมีการก่อตั้งสหรัฐอเมริกาขึ้นมาชาติใหม่นี้ก็อยู่ในสภาพแวดล้อมใหม่ รวมทั้งความโชคดีที่สามารถอยู่ได้อย่างโดดเดี่ยวโดยไม่ต้องเข้าไปพัวพันกับความขัดแย้งทางการเมือง และทางทหารในยุโรป ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ไม่เพียงแต่หล่อหลอมโลกทรรศน์ทางการเมืองของคนอเมริกันเท่านั้นแต่ยังเป็นสิ่งที่กำหนดลักษณะประจำชาติ หรือลักษณะเฉพาะของประชาชนชาวอเมริกันอีกด้วย ซึ่งสะท้อนความเชื่อ 2 ประการ คือ

(ก) ชาติใหม่ – สังคมใหม่

สหรัฐอเมริกา นั้นไม่เพียงแต่เป็น "ชาติใหม่" ชาติแรกของโลกเท่านั้นแต่ยังเป็นประเทศประชาธิปไตยประเทศแรก ดังนั้นลักษณะเด่นของชนชาติอเมริกัน คือ "ความเกลียด และ กลัวระบอบเก่า" และ สหรัฐอเมริกาก็ได้ตัดขาดจากประเทศในแถบยุโรปเป็นเวลานาน ดังนั้นลักษณะเด่นของความคิดของชาวอเมริกัน คือ คนอเมริกันเชื่อว่าสหรัฐอเมริกาเป็นประเทศแรกในโลกที่มุ่งมั่นว่าชีวิตของประชาชนในประเทศธรรมดาทั่วไปจะมีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้นโดยให้โอกาสแต่ละคนในการสร้างความมั่นคง และ ศักดิ์ศรีให้กับตนเอง จุดหมายปลายทางของสังคมอเมริกันคือ การเป็นสังคมที่มีแต่ความเท่าเทียมกัน แนวคิดเรื่องลำดับชั้น ขุนนาง ยศฐาบรรดาศักดิ์ แบบยุโรปจะไม่ปรากฏอยู่ในสังคมของชาวอเมริกา " การปฏิเสchutzยุโรป..... เป็นเหตุผลของการคงอยู่ของอเมริกา" (John Dos Passos)

ชาวอเมริกันเชื่อว่าหากสังคมยุโรปเป็นสัญลักษณ์ของสงคราม ความยากจน ชนชั้น สังคมอเมริกันต้องหมายถึงสันติภาพ โอกาสที่ดีในชีวิต ความเท่าเทียมกัน และสิทธิมนุษยชน

(ข) กฎเกณฑ์ใหม่ในต่างประเทศ

เมื่อสหรัฐอเมริกาได้ปฏิเสchutzยุโรปจึงทำให้ปฏิเสธความคิดทางการเมืองเรื่อง "การเมืองแบบอำนาจ" ดังนั้นสหรัฐอเมริกาจึงเลิกหลักการเหล่านี้และยึดมั่นใน "เอกราชของชาติ" และ "การกำหนดชะตาชีวิตตนเอง" เป็นฐานในการปกป้องสิทธิและเสรีภาพระหว่างชาติ ในสังคมระหว่างชาติและการลวงล้าอาธิปไตยทางดินแดนและการเข้าแทรกแซงกิจการภายในของรัฐอื่น ดังนั้นเพื่อให้เหตุผลในการปกครองแทนการใช้กำลัง ในอดีตอเมริกาจึงมีบทบาทหลายครั้งในการต่อต้านผู้รุกราน คนอเมริกันเชื่อว่าในการติดต่อสัมพันธ์กับต่างประเทศนี้ชาติอเมริกันมีความรู้สึกลัวว่าตนมีความที่เหนือกว่า กล่าวอีกนัยหนึ่งคนอเมริกันเชื่อว่าการขยายดินแดนในโลกใหม่เป็นภารกิจในชาติตนในการเผยแพร่หลักการและสถาบันทางการเมืองของตนไปยังดินแดนอื่นๆ

(ค) รากฐานความคิดทางการเมืองระหว่างประเทศของสหรัฐอเมริกา

- เสรีนิยม

เสรีนิยมเป็นปรัชญาทางการเมืองที่มีสาระสำคัญอยู่ที่เน้นความสำคัญของบุคคลมากกว่ารัฐ กล่าวคือให้ความสำคัญกับเสรีภาพส่วนบุคคล เช่น เสรีภาพในชีวิต ทรัพย์สิน สุข ซึ่งแนวคิดแบบเสรีนิยมนี้จะปรากฏให้เห็นอยู่ในเอกสารสำคัญต่างๆ เช่น รัฐธรรมนูญ ดังนั้นในด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศแนวความคิดเรื่องเสรีนิยมก็ขยายความครอบคลุมไปถึงความสัมพันธ์ระหว่างชาติถ้าประเทศใดนิยมความเชื่อแบบเสรีนิยมจะได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาล

อเมริกัน นอกจากความคิดเสรีนิยมในด้านการเมืองแล้วเศรษฐกิจแบบเสรีนิยมก็เป็นรูปแบบหนึ่งของคนอเมริกัน ซึ่งสหรัฐอเมริกาสนับสนุนนโยบายส่งเสริมการค้าเสรี

- การยึดหลักคุณธรรม และ กฎหมาย

สหรัฐอเมริกามีความเชื่ออยู่เรื่องหนึ่งว่านโยบายต่างประเทศของตนนั้นถูกทำนองคลองธรรม และนอกจากนั้นยังโน้มเอียงให้ชนชาติอื่นๆ กระทำอย่างตนเองบ้าง ซึ่งชาวอเมริกันเชื่อว่าสิ่งที่ตนทำนั้นถูกต้องไม่ว่าชาติอื่นจะเห็นด้วยหรือไม่ก็ตาม ดังนั้นการเน้นหลักเหตุผล และ คุณธรรม ทำให้ชาวอเมริกันเข้าใจและยอมรับ "สำนึกด้านภารกิจ" ที่มีหน้าที่ต้องแก้ไขสิ่งต่างๆ ให้ดีขึ้น เช่น การรุกรานคิวบาที่ Bay of Pig จึงเป็นสิ่งที่ถูกต้องในสายตาของชาวอเมริกัน เพราะถือว่าเป็นความพยายามที่จะปลดปล่อยชาวคิวบาให้พ้นจากระบอบคอมมิวนิสต์

- ความเชื่อเรื่องการค้า

สหรัฐอเมริกาถือกำเนิดขึ้นมาในยุคที่ลัทธิ "mercantilism" กำลังรุ่งเรืองซึ่งลัทธินี้มุ่งที่การผูกกิจการการค้า โดยเฉพาะกับดินแดนที่เป็นอาณานิคม สหรัฐอเมริกาจึงหันมาขยายตัวทางการค้ากับต่างประเทศ ซึ่งเห็นได้ว่าในแง่ของความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ แนวคิดเรื่องการขยายตัวทางการค้า มีลักษณะของการขยายตัวไปเรื่อยๆ เพื่อการแสวงโชคและความมั่งคั่ง ดังนั้น "จักรวรรดินิยม" แบบอเมริกาจึงเป็นจักรวรรดิที่แสวงหาตลาดมากกว่าอาณานิคม เพราะการขยายตัวทางการค้าของอเมริกาจะมีลักษณะของการขยายอำนาจอย่างหนึ่ง นั่นคือ เป็นการแสวงหาชัยโดยไม่ต้องทำสงคราม

จากเหตุที่ว่าสหรัฐอเมริกาเป็นชาติที่กำเนิดขึ้นมาใหม่ และปฏิเสธการใช้ความรุนแรงทางการทหารเข้ามาขยายอำนาจ ดังนั้นวิธีหนึ่งในการเข้าแทรกแซงประเทศอื่น สหรัฐอเมริกาจึงใช้วิธีทางการค้าเป็นกลยุทธ์สำคัญ และในการศึกษาคำนี้ธุรกิจภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็เป็นธุรกิจทางสื่อมวลชนประเภทหนึ่งที่สหรัฐอเมริกาได้เผยแพร่ไปทั่วโลก โดยสร้างภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องราวเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตชาวอเมริกัน อุดมการณ์ ความคิด เพื่อเป็นวิธีทางหนึ่งในการเสริมสร้างอำนาจให้กับประเทศสหรัฐอเมริกา ซึ่งถือว่าสหรัฐอเมริกาได้ใช้สื่อมวลชนเป็นหนทางแสวงหาอำนาจโดยที่ไม่ต้องไปทำสงคราม และในฐานะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดสร้าง และผลิตโดยชาวอเมริกัน จึงน่าจะทำให้วัฒนธรรม ค่านิยมต่างๆ แบบอเมริกันจึงถ่ายทอดมาในภาพยนตร์ฮอลลีวูด เพราะฉะนั้นแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรม ค่านิยม ที่เป็นพื้นฐานชีวิตแบบอเมริกันอย่างเช่นเรื่อง ความกล้าหาญ ความเป็นปัจเจกชนนิยม การแสวงหาอิสรภาพ การแสวงหาความเท่าเทียม การแสวงหาความสุขพึงพอใจของแต่ละบุคคล จึงเป็นแนวคิดที่มีความสำคัญที่จะใช้ในการอธิบาย และเพื่อทำความเข้าใจในการวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครวีรบุรุษ และบริบททางสังคมในภาพยนตร์เพื่อให้ทราบถึงการประกอบสร้างความหมาย และความหมายของวีรบุรุษแบบอเมริกันจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด

และในแนวคิดเรื่องนโยบายทางการเมืองของสหรัฐอเมริกาในเรื่องความเป็นชาติใหม่ และความเชื่อเรื่องการค้าของอเมริกา จึงเป็นแนวคิดที่ใช้อธิบายว่าธุรกิจภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็เป็น ธุรกิจทางสื่อมวลชนประเภทหนึ่งที่สหรัฐอเมริกาได้เผยแพร่ไปทั่วโลกโดยการเผยแพร่วัฒนธรรม ความเชื่อแบบอเมริกันจะทำให้ผู้รับสารตีความตามในสิ่งที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้นำเสนอ

3. แนวคิดเกี่ยวกับผู้รับสาร

3.1 ทฤษฎีการเลือกรับสาร หรือทฤษฎีอิทธิพลอันจำกัดของการสื่อสาร

(Selective Exposure model or Limited Effects model)

ตามทฤษฎีการเลือกรับสาร หรือทฤษฎีอิทธิพลอันจำกัดของการสื่อสารนี้ การส่งข่าวสาร ใดๆออกไปจะต้องมีการศึกษาวิเคราะห์ผู้รับสารก่อน เพื่อให้สามารถเข้าใจได้ถึงความต้องการ แรงจูงใจ บุคลิกภาพ ค่านิยม ทักษะคติ โลกทัศน์ ประสบการณ์ อิทธิพลกลุ่ม อิทธิพลครอบครัว รวมทั้ง สภาพวัฒนธรรมต่างๆ ที่จะมีผลต่อผู้รับสาร ทั้งนี้เพื่อให้การจัดวางยุทธวิธีของการสื่อสารเป็นไป อย่างเหมาะสมและถูกต้องอันจะนำมาซึ่งผลสัมฤทธิ์ทางการสื่อสาร เนื่องจากทฤษฎีดังกล่าวนี้เชื่อว่าถ้าหากข่าวสารใดไม่สอดคล้องกับความรู้ ความคิดเห็น ความเชื่อ ค่านิยม ทักษะคติหรือบรรทัดฐานของกลุ่มแล้ว ข่าวสารนั้นจะไม่ได้ได้รับความสนใจ ผู้รับสารจะปิดรับข่าวสารดังกล่าว หรือถ้าเปิดรับก็จะไม่สนใจอย่างแท้จริงและสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อการตีความข่าวสารที่ได้รับด้วย

Klapper ได้ทำการวิจัยงานหลายๆชิ้นด้วยกัน ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

1. การสื่อสารเพียงอย่างเดียว ไม่ใช่สาเหตุที่จำเป็นหรือเพียงพอสำหรับการสร้างอิทธิพล ต่อความรู้สึกรู้สึกนึกคิดของผู้บริโภค
2. มีตัวแปรอื่นๆ ที่จะมีผลส่งเสริม หรือขัดขวางการมีอิทธิพลของการสื่อสาร
3. กรณีที่การสื่อสารจะมีอิทธิพลได้อย่างแท้จริงก็ต้องมีเงื่อนไขคือการผูกขาดการสื่อสาร และผู้คนจะต้องไม่มีการสื่อสารระหว่างบุคคล
4. ประสิทธิภาพของการสื่อสารขึ้นอยู่กับลักษณะต่างๆของการสื่อสารและบรรยากาศของการสื่อสารในแต่ละสังคม

ดังนั้นการศึกษาวเคราะห์ผู้รับสาร เพื่อให้เข้าใจถึงปัจจัยต่างๆของผู้รับสารนั้นสามารถแบ่ง ออกได้เป็น 2 องค์ประกอบที่สำคัญดังนี้

1. องค์ประกอบทางด้านจิตใจ

สภาพของจิตใจจะเป็นองค์ประกอบที่มีอยู่ในตัวผู้รับสารและจะมีผลกระทบโดยตรงต่อ การรับสารหรือการโน้มน้าวจิตใจ องค์ประกอบทางจิตใจนับว่ามีความสำคัญเป็นอันดับแรก เพราะ

ไม่ว่าปริมาณข่าวสารจะมีอยู่อย่างมากเพียงใด ถ้าผู้รับสารไม่มีความสนใจและไม่รับรู้ในข่าวสารนั้น ความสัมพันธ์ผลทางการสื่อสารก็คงไม่เกิด กล่าวอีกนัยหนึ่งคือเป็นกระบวนการที่ผู้รับสารแต่ละคนเลือกรับข่าวสารที่มีอยู่เพื่อนำมาพิจารณาได้ตรงอันเป็นผลจากสิ่งเร้าบางประการและเพื่อแปลความหมายของข่าวสารนั้นออกมาเป็นความรู้ ความเข้าใจ (Cognition) หรือพฤติกรรมต่างๆ นักทฤษฎีและนักวิจัยทางการสื่อสารเรียกว่า กระบวนการเลือกรับข่าวสารอันประกอบด้วยพฤติกรรม 3 แบบคือ

(ก) การเลือกสนใจ (Selective attention) ได้แก่แนวโน้มที่ผู้รับสารจะเลือกสนใจข่าวสารจากแหล่งหนึ่งแหล่งใดที่มีอยู่ด้วยกันหลายแหล่งเพราะโดยปกติแล้ว คนเรามักจะเปิดตัวเองให้สื่อสารตามความคิดเห็น และความสนใจของตนเพื่อสนับสนุนทัศนคติเดิมที่มีอยู่ และหลีกเลี่ยงในสิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความรู้สึกนึกคิดและความคิดเห็นเดิมของตน ทั้งนี้เนื่องจากการได้รับข่าวสารที่ไม่ลงรอย หรือสอดคล้องกับความรู้ ความเข้าใจหรือทัศนคติเดิมที่มีอยู่ จะทำให้เกิดภาวะทางจิตใจที่ไม่สมดุลย์ หรือมีความไม่สบายใจที่เรียกว่า "Cognitive Dissonance" ฉะนั้นการที่จะลดหรือหลีกเลี่ยงภาวะดังกล่าวได้ก็ต้องแสวงหาข่าวสาร หรือเลือกสรรข่าวสารแต่เฉพาะที่สอดคล้องกับความคิดเห็นของตน

(ข) การเลือกรับรู้และตีความหมาย (Selective Perception and interpretation) หลังจากทีเลือกเปิดรับข่าวสารจากแหล่งหนึ่งแหล่งใดแล้วคนเราก็ก็นเลือกรับรู้และเลือกตีความสารที่ได้รับแตกต่างกันไปตามประสบการณ์และทัศนคติ รวมทั้งความต้องการ ความหวัง แรงจูงใจ สภาวะร่างกาย หรือ สภาวะอารมณ์ในขณะนั้น เป็นต้น ฉะนั้นในบางครั้งคนเราอาจจะบิดเบือนสารเพื่อให้สอดคล้องกับทัศนคติและความเชื่อของตนเองด้วย

(ค) การเลือกจดจำ (Selective retention) เป็นแนวโน้มในการเลือกจดจำข่าวสารเฉพาะส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติ ของตนเอง และมักลืมในส่วนที่ตนเองไม่สนใจ หรือเรื่องที่ขัดแย้ง เรื่องที่ค้านกับความเห็นของตนได้โดยง่าย ดังนั้นการเลือกจดจำเนื้อหาของสารที่ได้รับจึงเท่ากับเป็นการช่วยเสริมทัศนคติ หรือความเชื่อเดิมของคนเราให้มีความมั่นคงยิ่งขึ้นและเปลี่ยนแปลงได้ยากขึ้น

2. องค์ประกอบทางด้านสังคม

องค์ประกอบทางด้านสังคมนั้น นับเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลทางอ้อมซึ่งสามารถสร้างประสบการณ์กลุ่มเกลตาและปลูกฝังทัศนคติ ความคิด รวมทั้งพฤติกรรมทั่วไปของผู้รับข่าวสารโดยตรง องค์ประกอบทางด้านสังคม ได้แก่

(ก) สภาพแวดล้อม จะเป็นตัวสำคัญอีกตัวหนึ่งในการกำหนดทัศนคติและพฤติกรรมของบุคคลที่มีต่อข่าวสารอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งสภาพแวดล้อมทางครอบครัว ซึ่งเป็น

สถาบันทางสังคมที่มีความสำคัญเป็นอันดับแรกในการสร้างทัศนคติเกี่ยวกับเรื่องต่างๆ ตั้งแต่คนเราเกิดมา นอกจากนี้สถาบันการศึกษาก็เป็นแหล่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสติปัญญา ความคิดและความเชื่ออันเป็นพื้นฐานของการเปลี่ยนแปลงทางความรู้สึกและพฤติกรรมที่แสดงออก โดยทั่วไปแล้วสภาพแวดล้อมจึงเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นตัวกำหนดสิ่งเร้าหรือตัวข่าวสารที่บุคคลควรจะได้รับหรือสนองตอบต่างๆ รวมทั้งการคาดคะเนผลที่จะเกิดขึ้นจากพฤติกรรมที่แสดงออกในสถาบันเหล่านั้นด้วย

(ข) กลุ่มอ้างอิง เนื่องจากบุคคลแต่ละคนในสังคม อาจมีบทบาทอย่างหนึ่งหรือหลายอย่างในเวลาเดียวกัน ในสังคมที่ซับซ้อนมากๆ บุคคลอาจมีบทบาทต่างๆ อยู่ในกลุ่มสังคม มีตำแหน่งหน้าที่ มีพฤติกรรมต่างๆ ในกลุ่มของตน กลุ่มเหล่านี้จึงเป็นเสมือนแหล่งอ้างอิงของบุคคลที่สังกัด กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ บรรทัดฐาน (Norm) บทบาทและพฤติกรรมของกลุ่มที่บุคคลสังกัดอยู่จะเป็นสิ่งที่พฤติกรรมและความเชื่อของบุคคลที่เป็นสมาชิก ฉะนั้นเราจึงอาจคาดคะเนพฤติกรรมของผู้รับข่าวสารได้จากบทบาทและพฤติกรรมของกลุ่มที่ผู้รับข่าวสารสังกัดอยู่

(ค) วัฒนธรรมและประเพณี การสื่อสารเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นในสภาพวัฒนธรรมและประเพณีของสังคมวัฒนธรรมอย่างหนึ่งคือ สภาพบุคคลมีความเชื่อ มีค่านิยม มีการรักษาวัตถุประสงค์ของ รวมทั้งการแสดงออกร่วมกัน วัฒนธรรมอาจแสดงออกมาทางกีฬา การร้องรำทำเพลง โครงสร้างการดำเนินชีวิตของครอบครัว การปกครอง การศึกษา เป็นต้น ระบบสังคมและวัฒนธรรมที่ผู้รับข่าวสารสังกัดอยู่ ย่อมมีส่วนในการหล่อหลอมพฤติกรรมและมีผลกระทบต่อการรับข่าวสารของผู้รับ

(ง) ลักษณะทางประชากรศาสตร์ ลักษณะพื้นฐานที่สำคัญอย่างหนึ่ง คือ ลักษณะทางประชากรศาสตร์ที่สำคัญ ได้แก่ เพศ อายุ อาชีพ เป็นต้น ย่อมมีอิทธิพลต่อการรับข่าวสารเป็นอันมาก

ในการศึกษาถึงการวิเคราะห์แบบแผนของการตีความของผู้รับสาร ผู้วิจัยได้ใช้ทฤษฎีการเลือกรับสาร หรือทฤษฎีอิทธิพลอันจำกัดของการสื่อสารมาเป็นแนวทาง เพราะองค์ประกอบทางด้านจิตในมีส่วนสำคัญในการเลือกสนใจ เลือกรับรู้ ตีความหมาย และการเลือกจดจำ นอกจากนี้ องค์ประกอบทางด้านสังคม สภาพแวดล้อม กลุ่มคนอ้างอิง วัฒนธรรม ประเพณี และลักษณะทางด้านประชากรศาสตร์เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผู้รับสารเลือกตีความแบบคล้อยตามสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการ การตีความแบบปฏิเสธความหมาย หรือการตีความแบบต่อรองความหมาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการเลือกรับสารของผู้รับสาร

3.2 แนวคิดเรื่องกระบวนการรับรู้ในผู้บริโภค

การรับรู้ คือ กระบวนการที่บุคคลตระหนักถึงการปรากฏของสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวเราผ่านประสาทสัมผัสต่างๆและพยายามทำความเข้าใจสิ่งแวดล้อมหรือสิ่งเร้านั้นๆ โดยการจัดระเบียบโครงสร้างของสิ่งเร้า และแปลความหมายของสิ่งนั้นๆโดยอาศัยความรู้และประสบการณ์เดิมเป็นเครื่องมือ

อาจกล่าวได้ว่าสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวเราไม่ว่าจะเป็นบุคคล สัตว์ สิ่งของ ปรากฏการณ์ธรรมชาติ สิ่งเหล่านี้จัดเป็นสิ่งเร้าที่ทุกคนจะต้องเข้าเกี่ยวข้องด้วยไม่ว่าเวลาใดก็เวลาหนึ่ง นักจิตวิทยาเชื่อว่าบุคคลเข้าติดต่อกับสิ่งแวดล้อมดังกล่าว โดยผ่านกระบวนการอันหนึ่ง คือ การรับรู้ (Perception) โดยใช้อวัยวะรับสัมผัส (Sense Organ) ที่เรามีอยู่ได้แก่ หู ตา จมูก ปาก ผิวหนัง เป็นต้น เป็นเครื่องมือสำคัญในการรับรู้ (สุชา จันทรโธม, หน้า 119)

การรับรู้เป็นกระบวนการที่มีระดับตั้งแต่ง่ายที่สุดถึงซับซ้อนที่สุดจนยากแก่การเข้าใจ นักจิตวิทยาได้ให้ความหมายการรับรู้แตกต่างกันออกไป เช่น

1. การรับรู้ คือการตีความหมายจากการรับสัมผัส (Sensation) ในการรับรู้ นั้นเราไม่เพียงแต่มองเห็น ได้ยินหรือได้กลิ่นเท่านั้น แต่เราต้องรับรู้ได้ว่าวัตถุหรือสิ่งที่เรารับรู้ นั้นคืออะไร มีรูปร่างอย่างไร อยู่ทิศใด ทั้งหมดที่เราบอกได้ นี้เป็นการใส่ความหมายให้กับสิ่งต่างๆที่ผ่านเข้ามาในการรับสัมผัส

2. ในแง่ของพฤติกรรม การรับรู้เป็นกระบวนการที่เกิดแทรกอยู่ระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองของสิ่งเร้า

ภาพที่ 1 การรับรู้ต่อสิ่งเร้า



ซึ่งในการรับรู้ของมนุษย์จะสมบูรณ์เพียงไรขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 2 ประการ คือ

1. คุณสมบัติของสิ่งเร้าหรือสิ่งแวดล้อมที่ผ่านประสาทสัมผัสเข้ามา
2. คุณสมบัติของผู้รับรู้อเอง

คุณสมบัติของสิ่งเร้า

การรับรู้ของอินทรีย์จะสมบูรณ์หรือได้ผลดีขึ้น หากสิ่งเร้ามีคุณสมบัติหรือมีลักษณะดังนี้

- ขนาด

สิ่งเร้าที่มีขนาดใหญ่ย่อมดึงดูดความสนใจ รวมทั้งช่วยให้เข้าใจและจดจำได้ง่าย

- การเคลื่อนไหวของสิ่งเร้า

สิ่งเร้าที่มีการเคลื่อนไหว จะเรียกร้องความสนใจได้มากกว่าสิ่งเร้าที่อยู่นิ่ง ไม่มีการเคลื่อนไหว

- ความเข้มของสิ่งเร้า

สิ่งเร้าที่มีความสว่างแจ่มใสที่สุดหรือมีเสียงดังที่สุดจะดึงดูดความสนใจได้มากที่สุด

- การเปลี่ยนแปลงของสิ่งเร้า

สิ่งเร้าที่เปลี่ยนแปลงในเรื่องของความเข้มของเสียง แสง หรือ สี หรือลักษณะอื่นๆ เช่น เสียงพูดสลับกับเสียงดนตรี สีซีดไปสีสว่าง ทำให้อินทรีย์เพิ่มความสนใจต่อสิ่งเร้าขึ้นทั้งนั้น

- การกระทำซ้ำๆ

การเสนอสิ่งเร้าซ้ำๆ บ่อยๆ โดยเสมอ จะกระตุ้นเตือนความจำและความเข้าใจของผู้รับได้ดีขึ้น

- การผ่านประสาทสัมผัสหลายๆ ทาง

หากอินทรีย์รับสัมผัสสิ่งเร้าผ่านประสาทสัมผัสหลายๆ ทางจะช่วยให้การรับรู้สมบูรณ์กว่าการใช้ประสาทสัมผัสทางเดียว

- ความแปลกใหม่ของสิ่งเร้า

สิ่งเร้าที่มีความแปลกใหม่ทั้งในเรื่องของเนื้อหา รูปลักษณะ และคุณสมบัติอื่นๆ ย่อมมีประสิทธิภาพดีกว่าสิ่งเร้าที่เคยชินซ้ำซาก ไม่มีการเปลี่ยนแปลงใดๆ ในการกระตุ้นความสนใจของผู้รับรู้

คุณสมบัติของตัวผู้รับรู้

คุณสมบัติของตัวผู้รับรู้ที่สำคัญอันมีส่วนช่วยให้การรับรู้สมบูรณ์ขึ้น ได้แก่ ความสมบูรณ์ของอวัยวะรับสัมผัส รวมทั้งความพร้อม ความสนใจ ความตั้งใจ ความต้องการ และสามารถในการที่จะจัดโครงสร้างและแปลความหมายของสิ่งเร้าซึ่งทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับพื้นฐานความรู้และประสบการณ์ที่รับรู้ได้มีมาแต่ต้น

ความรู้เดิมหรือประสบการณ์เดิมอันได้แก่ ความคิด ความรู้ และการกระทำที่ได้เคยปรากฏแก่ผู้นั้นมาแล้วในอดีตมีความสำคัญมากสำหรับช่วยในการตีความหรือแปลความหมายของอาการสัมผัสได้โดยแจ่มชัด คุณลักษณะของความรู้เดิมและประสบการณ์เดิมที่ได้สะสมไว้สำหรับช่วยในการแปลความหมายได้ดีนั้น ได้แก่

- เป็นความรู้ที่แน่นอน ถูกต้อง ชัดเจน
- ต้องมีปริมาณมากกล่าวคือ รู้หลายอย่างจึงจะช่วยแปลความหมายต่างๆได้สะดวก และถูกต้อง ความรู้หรือประสบการณ์เดิมที่แตกต่างกัน ทั้งในด้านปริมาณและความถูกต้อง ความรู้หรือประสบการณ์เดิมที่แตกต่างกัน ทั้งในด้านปริมาณและความถูกต้อง ย่อมทำให้คนเรามีการรับรู้ที่แตกต่างกันได้

ในการศึกษาถึงการวิเคราะห์แบบแผนของการตีความของผู้รับสาร ผู้วิจัยได้เลือกใช้แนวคิดเรื่องกระบวนการรับรู้ในผู้บริโภค เพราะการรับรู้ในผู้บริโภคนอกจากจะขึ้นอยู่กับคุณสมบัติของสื่อภาพยนตร์แล้ว คุณสมบัติในตัวผู้บริโภคเอง ได้แก่ ประสบการณ์ ความคิด ความรู้ การกระทำที่เคยทำมาในอดีตจะมีผลในการช่วยให้ผู้รับสารเลือกตีความแบบคล้อยตามสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการ การตีความแบบปฏิเสธความหมาย หรือการตีความแบบต่อรองความหมาย ทั้งนี้ต้องอยู่กับความสามารถในการรับรู้ของผู้รับสาร ถ้าผู้รับสารมีประสบการณ์ ทักษะคติ ความเชื่อ ที่แตกต่างอาจจะทำให้เกิดผลการรับรู้ที่แตกต่างกันออกไป

3.3 ความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสาร กับภาพยนตร์

3.3.1 หน้าที่เปิดเผย (Revealing Functions) ภาพยนตร์มีหน้าที่เปิดเผย 3 ประการ คือ

(ก) การเปิดเผยบางสิ่งที่ปกติดมองไม่เห็น (Things Normally Unseen)

เนื่องจากมีหลายปรากฏการณ์ที่สังเกตไม่เห็นภายใต้สถานการณ์ปกติธรรมดา ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม คือ

- วัตถุที่เล็ก และวัตถุที่ใหญ่ (The Small and the Big)

วัตถุที่มีขนาดเล็กเกินไปมักถูกถ่ายทอดในรูปแบบของภาพขนาดใหญ่ เช่น ในภาพยนตร์เรื่อง After Many Years (1908) ของกริฟฟิธเป็นคนแรกที่ได้ถ่ายภาพของวัตถุที่มีขนาดใหญ่โตที่เราไม่สามารถมองเห็นได้ครั้งเดียว เช่น ทุงหญ้าขนาดใหญ่ รวมถึงภาพกว้างทุกชนิดที่ต้องการให้เห็นความยิ่งใหญ่เป็นพิเศษ เช่น ภาพฝูงชน ฉากเมือง ฉากฝูงชนในเมือง เป็นต้น

- วัตถุที่ไม่ยั่งยืน หรือคงที่ (The Transient)

ในปรากฏการณ์สิ่งของที่เคลื่อนที่รวดเร็วมองไม่เห็น หรือของที่เปลี่ยนแปลงช้าจนมองไม่เห็นการเปลี่ยนแปลง เช่น ต้นไม้ที่เติบโตช้า ก้อนเมฆที่เคลื่อนลอยตัวช้า การวิ่งแข่งที่รวดเร็ว กระสุนปืน การเคลื่อนที่เหล่านี้เราไม่สามารถมองเห็นการเปลี่ยนแปลงได้ แต่เราสามารถทำให้การมองเห็นเป็นการเพ็งความสมจริงให้กับคนดูได้โดยใช้วิธีเทคนิคทางภาพยนตร์ (Cinematic Techniques) เช่นการเร่งเคลื่อนที่ให้เร็วขึ้น (Fast Motion) หรือการลดการเคลื่อนที่ให้ช้าลง (

Slow Motion) ทำให้เราสามารถมองเห็นความจริงของการเปลี่ยนแปลงได้ นอกจากนี้การใช้ภาพขนาดใกล้ยิ่งช่วยทำให้คนดูเกิดความรู้สึกเป็นธรรมชาติมากขึ้นเป็นการนำไปสู่ความจริงอีกมิติหนึ่ง

- จุดบอดของจิต (Blind Spot of the Mind)

จุดบอดของจิตกล่าวถึงปฏิกิริยาของคนดูที่มองข้ามบางสิ่งบางอย่างในภาพยนตร์ไป ทำให้บางครั้งคนทำหนังไม่สามารถสื่อสารกับคนดูได้ตรงประเด็นตามที่คนสร้างต้องการ ทั้งนี้เพราะมีข้อจำกัด คือ

- (ก) คนดูจะเลือกรับเฉพาะส่วนที่สนใจแต่ภาพนั้น (unconventional complexes) เช่น ภาพคนอยู่ในห้อง โดยปกติแล้วเราจะดูคนทั้งตัว แต่บางครั้งภาพยนตร์ทำให้คนดูเลือกที่จะดูเฉพาะบางส่วน เช่น ดูเฟอร์นิเจอร์ ฝาผนัง แขน หัวไหล่
- (ข) คนดูปฏิเสธการมองในบางสิ่ง (refuse) เพราะความไม่คุ้นเคย เช่น ภาพในถังขยะ อาจม หรือสิ่งปฏิกูล
- (ค) คนดูปฏิเสธภาพที่คุ้นเคย (familiar) เนื่องจากภาพที่คุ้นเคยชินตามักไม่ได้รับความสนใจจากคนดู เช่น ถนน บ้าน ที่ทำงาน ที่คนดูมีความคุ้นเคย

3.3.2 ปรากฏการณ์ที่ครอบงำจิตสำนึก (Phenomena Overwhelming Consciousness)

คือภาวะของความหายนะทั้งปวง เช่น ความโหดร้ายจากสงคราม อุบัติเหตุ การต่อสู้ การข่มขืน และความตาย ทั้งหมดเป็นเหตุการณ์ที่นำไปสู่ภาวะแห่งจิตสำนึกถูกรวบไว้ เพราะภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความวุ่นวายสับสนและทุกข์ใจแก่ผู้ชม การถ่ายทอดเหตุการณ์ตามความจริงไม่มีผู้ใดทำได้ดีกว่ากล้องภาพยนตร์ ซึ่งสามารถนำเสนอได้โดยปราศจากการบิดเบือน

3.3.3 รูปแบบพิเศษของความจริง (Special Modes of Reality)

ภาพยนตร์สามารถเผยให้เห็นความจริงทางกายภาพ คือ ภาพยนตร์เป็นการนำเสนอหาความจริง (Reality) มาผสมผสานกับความสามารถทางเทคนิคของภาพยนตร์ ซึ่งความจริงที่อยู่ในภาพยนตร์นั้นไม่สามารถเป็นความจริงที่บริสุทธิ์ได้ เพราะภาพอาจมีการโน้มเอียงจากช่างภาพ ตั้งแต่เริ่มบันทึก และมีองค์ประกอบทางด้านมุมกล้อง ขนาดภาพ ดังนั้นเมื่อมีการผสมผสานเทคนิคทางภาพยนตร์เข้ามาใช้งานภาพยนตร์ก็ยิ่งลดระดับของความจริงมากขึ้น

ดังนั้นความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับผู้รับสารสิ่งที่ผู้รับสารได้ชมในจอภาพยนตร์นั้น เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ว่าภาพยนตร์มีส่วนหนึ่งที่สร้างมาจากประสบการณ์ในโลกจริง โดยส่วนที่สร้างความแตกต่างขึ้นระหว่างการชมภาพยนตร์กับการชมโทรทัศน์ คือ การชมภาพยนตร์เสมือน

กับเป็นการเกิดเหตุการณ์หนึ่งขึ้นมา (event) โดยที่ Jowett and Linton (1980) ได้ให้ความหมายของการชมภาพยนตร์ว่า “เป็นการรวมทางสังคม” (social integrator) ซึ่งความสนุกของผู้ชมไม่เพียงแต่พอใจไปกับภาพยนตร์ที่ชม แต่เป็นการพอใจที่ได้ออกไปชมภาพยนตร์กันเป็นกลุ่ม

Andrew Tudor (1974) กล่าวว่าความชัดเจนของภาพ เสียง ทำให้ผู้ชมรู้สึกผ่อนคลาย และเมื่อชมภาพยนตร์ในโอกาสที่เหมาะสมจะทำให้ผู้ชมคล้อยตามสิ่งที่ชมได้ง่ายมากขึ้น ซึ่งวัฒนธรรมแบบประชานิยม (Pop Culture) เรียกสิ่งเหล่านี้ว่า “เป็นผลทางด้านจิตใจ”

โดยเริ่มแรกภาพยนตร์แบบ 3 มิติได้สร้างภาพที่ดูเหมือนจริงมาก แต่ภายหลังได้พัฒนาให้ภาพออกมาเกินกว่าของจริง ดังนั้นความแตกต่างระหว่างภาพในภาพยนตร์ และภาพในความเป็นจริง คือ ผู้ชมจะเกิดการรับรู้ในขณะที่ภาพได้ปรากฏลงบนจอภาพยนตร์ได้ง่ายกว่า

จากแนวคิดเรื่องธรรมชาติของสื่อภาพยนตร์ ที่ผู้วิจัยได้เลือกแนวคิดเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของผู้รับสารกับสื่อภาพยนตร์มาศึกษาในกลุ่มการตีความของผู้รับสาร เพราะนอกจากว่าผู้รับสารจะมีความสามารถในการตีความที่แตกต่างกัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการเลือกรับสาร และ เลือกรับรู้ แต่ส่วนหนึ่งที่มีผลทางจิตใจในการตีความของผู้รับสาร ก็คือ เนื้อเรื่องในภาพยนตร์ที่ทำให้ผู้รับสารคล้อยตาม ซึ่งธรรมชาติของสื่อภาพยนตร์มีคุณสมบัติพิเศษหลายประการในการทำหน้าที่โน้มน้าวจิตใจให้คนดูคล้อยตามสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการ

3.4 ทฤษฎีสื่อมวลชน และระบบรหัสแห่งความหมาย

นักวิชาการ S. Hall (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2544) สนใจค้นคว้าเรื่องกลยุทธของการใส่รหัส และการถอดรหัส (Encoding & Decoding) ที่อยู่ในผลงานของสื่อมวลชนซึ่ง S. Hall ถือว่าเป็นรูปแบบทางวัฒนธรรมที่สำคัญในสังคมสมัยใหม่ และเป็นส่วนเสี้ยวสำคัญของกระบวนการถ่ายทอดอุดมการณ์ของสังคม โดย S.Hall ได้อธิบายจุดยืนทางทฤษฎีในงานเขียนชื่อ “Encoding and Decoding in Television Discourse” S.Hall ปฏิเสธแนวคิดที่มีต่อผู้รับสาร ของการศึกษาเรื่องผลกระทบ และทฤษฎีมวลชน (Impact Study & Mass Theory) ที่มองว่าผู้รับสารมีลักษณะตั้งรับ (passive) Hall มีข้อเสนอว่าหากผลการวิจัยผู้ส่งสารสามารถโน้มน้าวใจผู้รับสารให้เห็นคล้อยตามได้ ไม่ได้เกิดจากผู้รับสารมีลักษณะ passive แต่เนื่องมาจากบรรดากลยุทธต่างๆ ในการใส่รหัส (encoding) และการเลือกใส่ การสร้างบริบทในการรับสาร เทคโนโลยีต่างๆ ฯลฯ ที่ผู้ส่งสารได้เลือกนำมาใช้

ทัศนะใหม่ต่อ "ผู้รับสาร"

เพื่อจะอธิบายแนวคิดใหม่เกี่ยวกับ "Encoding" และ "Decoding" S.Hall ได้ปูพื้นฐานแนวคิดใหม่เกี่ยวกับ "ผู้รับสาร" โดยเปรียบเทียบให้เห็นอย่างชัดเจนถึงจุดร่วมและจุดต่างระหว่างแนวคิดของตนเองกับแนวคิดที่มีอยู่ กล่าวคือ

(ก) การเปรียบเทียบรหัสของผู้ส่งสารและผู้รับสาร Hall มีจุดยืนว่าระบบรหัส (Code System) ของผู้ส่งสารและผู้รับสาร ไม่จำเป็นต้องเป็นรหัสเดียวกันหรือชุดเดียวกันเสมอไป (กรณีส่วนใหญ่แล้วมักจะต่างกัน) มีเหตุผลมากมายที่จะทำให้รหัสคู่มือในการส่งความหมายและถอดรหักระหว่างผู้รับสารและผู้ส่งสารไม่ตรงกัน ไม่สอดคล้อง จนถึงขั้นขัดแย้ง เช่น ภูมิหลัง ประสบการณ์ ระดับการศึกษา อาชีพ ผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจ จุดยืนทางการเมือง เพศ ชนชั้น อุดมการณ์ ฯลฯ

ด้วยความแตกต่างจากแง่มุมต่างๆ ของผู้ส่งสารและผู้รับสารที่กล่าวมา ทำให้การตีความหมายของผู้รับสาร มักจะผิดเพี้ยนไปจากความหมายที่ผู้ส่งสารเข้ารหัสไว้ คำอธิบายดังกล่าวอาจฟังดูคล้ายคลึงกับแนวทางของการใช้และความพึงพอใจจากสื่อ (Use and Gratification Approach) อย่างไรก็ตาม ความแตกต่างระหว่างแนวคิดของ S.Hall กับแนวทางของการใช้และความพึงพอใจจากสื่อก็คือ เรื่องหน่วยของการวิเคราะห์ (Unit of Analysis) ในขณะที่แนวทางเรื่อง "การใช้สื่อ" นั้นจะใช้หน่วยการวิเคราะห์เป็นปัจเจกบุคคลแต่ละราย (ที่มีความต้องการเฉพาะตัวแตกต่างกัน) Hall กลับใช้หน่วยการวิเคราะห์ที่เป็น "กลุ่มคน" ที่ถูกจัดระบบจากโครงสร้างเศรษฐกิจสังคมและการเมืองให้มารวมกลุ่มกันตามประเด็นต่างๆ

(ข) ผู้รับสารไม่ใช่กลุ่มคนที่มีลักษณะเนื้อเดียวกันหมด (Homogeneous Group) นอกเหนือจากความแตกต่างของผู้ส่งสารและผู้รับสารแล้ว แม้แต่ในระหว่างกลุ่มผู้รับสารเองก็ยังมี ความแตกต่างกัน ในส่วนที่เกี่ยวกับการถอดรหัสนั้น Hall มีทัศนะว่าการจับกลุ่มของผู้รับสารจะสัมพันธ์กับรูปแบบและความหมายของสาร (forms and meaning) ตัวอย่างเช่น ถ้าเนื้อหาสารเป็นประเด็นชาตินิยม ผู้รับสารจะจัดเรียงตัวเป็นกลุ่มต่างๆ "ตามเกณฑ์เรื่องชาตินิยม" เช่น รักชาติ คลั่งชาติ ชาตินิยมแบบใจกว้าง ชาตินิยมทางเศรษฐกิจ ชาตินิยมทางวัฒนธรรม ฯลฯ ถ้าเป็นเรื่องประเด็น "พฤติกรรมเบี่ยงเบน" ผู้รับสารกลุ่มเดิมก็อาจจะจัดเรียงตัวกันใหม่เป็นกลุ่มที่ป้องกัน (อนุรักษ์) กลุ่มที่คอยลงโทษ (ตำรวจ/ผู้คุม) กลุ่มที่คอยให้อภัย (พระภิกษุ) ฯลฯ จากตัวอย่างที่ยกมานี้จะเห็นว่าแนวคิดเรื่องการจับตัวรวมเป็นกลุ่มของผู้รับสารมิได้มีลักษณะที่หยุดนิ่ง (static) หากแต่เป็นการจับกลุ่มอย่างมีพลวัต (dynamic) และแปรเปลี่ยนไปอย่างสัมพันธ์ไปกับรูปแบบและความหมายของสาร

(ค) ความสำคัญของการตีความ แนวความคิดที่ให้ความสำคัญกับการตีความนั้นเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มที่เชื่อเรื่องการเลือกรับรู้ (Selective Perception) ซึ่งกล่าวว่าผู้รับสารนั้นจะมี

กระบวนการการเลือกรับรู้ตั้งแต่ขั้นตอนของการเลือกเข้าถึง เลือกเปิดรับ เลือกตีความ และเลือกจดจำ ดังนั้นเรื่องการรับรู้จึงมีปัจจัยด้านอัตวิสัย (Subjective Capacity) ของผู้รับสารเข้ามาเกี่ยวข้องอย่างมาก และสิ่งที่ผู้ส่งสารควรจะทำให้ความสนใจมากที่สุด คือเรื่องการเลือกตีความของผู้รับสาร

ในขณะที่ Hall มีทัศนะให้ความสำคัญกับปัจจัยด้านอัตวิสัยของผู้รับสารในเรื่องการตีความเช่นเดียวกัน แต่ระหว่างความแตกต่างระหว่าง Hall กับแนวทาง Selective Perception นั้นคือกลุ่ม Selective Perception จะให้เหตุผลว่าการที่ผู้รับสารได้ตีความเนื้อหาสาระอย่างแตกต่างกันนั้น เนื่องจากภูมิหลังและปัจจัยด้านจิตวิทยาของผู้รับสารแต่ละราย (หน่วยการวิเคราะห์เป็นปัจเจก) แต่ Hall ตั้งคำถามว่า ในกรณีที่ผู้รับสารตีความเบี่ยงเบน (distort) ออกไปจากความตั้งใจของผู้ส่งนั้น เพราะเหตุใดการเบี่ยงเบนดังกล่าวจึงมีลักษณะเป็นแบบเดียวกันอย่างมีระบบ (Systematically distorted communication) กล่าวอย่างง่าย ๆ ก็คือ เหตุใดจึงมีความเข้าใจผิดเหมือนกันหมดในกลุ่มผู้รับสารบางกลุ่ม ซึ่ง Hall ได้อธิบายว่ากลุ่ม Selective Perception นั้นคิดว่ากระบวนการถอดรหัสจากตัวสารออกมาเป็นความหมายนั้นเป็นเรื่องของปัจเจกบุคคลที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ (natural) แต่ Hall คิดว่ากระบวนการนี้เป็นเรื่องที่ถูกสร้างขึ้น (being constructed) จากระบบการสื่อสารในสังคมนั้นๆ ดังนั้นความหมายที่ถูกตีความอย่างผิดๆ จึงมิใช่ความหมายที่ไร้ทิศทาง หากแต่เป็นการตีความหมายอย่างเบี่ยงเบนที่เป็น choice อยู่ชุดหนึ่ง (ไม่ได้ตีความเป็นแบบ (ก) แบบที่ผู้ส่งต้องการ แต่ตีความเป็นแบบ (ข) (ค) (ง) เท่านั้น) ที่เรียกว่าเป็นกลุ่มของความหมายอันหลากหลายชุดหนึ่ง (Polysemic)

ขั้นการใช้ / การบริโภค (Use / Consumption)

Hall ให้ความสนใจกับขั้นตอนนี้อย่างมาก เนื่องจากเขามีแนวคิดที่ว่า ข่าวสารนั้นไม่สำคัญเพียงแค่ว่าได้ผลิตขึ้นมาอย่างไรเท่านั้น (how it is produced) แต่ยังคงสำคัญต่อไปอีกว่า ข่าวสารนั้นถูกรับรู้อย่างไร (how it is received)

Hall ได้เสนอทัศนะใหม่เกี่ยวกับขั้นตอนของการรับสาร หรือการถูกบริโภคข่าวสารว่า ในขั้นตอนนี้จะเป็นอีกช่วงเวลาหนึ่งเช่นกันที่ความหมายจะถูกผลิตขึ้นมาอีกครั้งหนึ่ง กล่าวคือสิ่งที่ผู้รับสารกระทำไม่เพียงแต่ "อ่านความหมาย" ที่อยู่ในสารของผู้ส่งเท่านั้น หากแต่ผู้รับสารจะนำเอา "ผู้ส่งสาร" เข้าไปสร้าง ความหมายในสารด้วย กล่าวอย่างง่าย ๆ ก็คือ Hall มีความเห็นว่าความหมายในข่าวสารที่อยู่ในช่วงผลิตก็เป็นเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารกับสาร และในขั้นตอนของการบริโภค ก็เป็นเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับสารกับสารเช่นกัน ซึ่งหมายความว่าช่วงเวลาแห่งการถอดรหัส (Decoding) ก็เป็นช่วงเวลาที่มิอิสระในตัวเอง และไม่จำเป็นต้องไปขึ้นกับช่วงเวลาเข้ารหัส (Encoding) ในการอ่านความหมายของสารนั้น ผู้รับสารสามารถมีจุดยืนได้ 3 แบบ (หรือเข้ารหัสได้ 3 แบบ) อันจะทำให้ได้ความหมาย 3 แบบเช่นกัน คือ

(ก) จุดยืนแบบผู้ส่งสารต้องการ (Dominant-hegemonic position) จุดยืนแบบนี้ผู้รับสารจะมีจุดยืนที่เดียวกับผู้ส่งสาร และจะใช้รหัสของผู้ส่งสารเช่นกัน ดังนั้นความหมายที่ผู้รับสารอ่านได้จึงเป็นแบบเดียวกับที่ผู้ส่งสารต้องการ เรียกว่า preferred reading

(ข) จุดยืนที่ผู้รับสารจะต่อรองความหมายเสียใหม่ (Negotiated position) จุดยืนแบบนี้แม้ว่าผู้รับสารจะอ่านความหมายหลักๆ ตามที่ผู้ส่งสารต้องการ แต่ทว่าภายในขอบเขตความหมายดังกล่าว ผู้รับสารจะยังคงต่อรองรายละเอียดปลีกย่อย ตัวอย่างเช่น "การยอมรับว่าเห็นด้วยกับที่ผู้ส่งสารกล่าวมา แต่ก็มีเงื่อนไขว่า จะเป็นจริงก็ต่อเมื่อ" หรือ "อาจมีข้อยกเว้นเหมือนกัน" หรือ "ที่พูดนั้นอาจจะจริงในที่อื่น แต่ในที่นี้ไม่ใช่" การตีความหมายแบบต่อรองเป็นการพบกันครึ่งทาง หรือเป็นสูตรผสมระหว่าง preferred reading กับ opposition reading

(ค) จุดยืนที่ผู้รับสารจะตีความคัดค้านต่อความหมายที่ผู้ส่งสารใส่รหัสมา (Opposition position) ตัวอย่างเช่น การนำเอาผู้ร้ายกลับใจมาออกโทรทัศน์ บรรดาผู้รับสารที่ทำงานอยู่กับผู้กระทำผิด เช่น ผู้คุมนักโทษ ตำรวจ จะเห็นว่า "สันดานผู้ร้าย การกลับใจเป็นเรื่องไม่ถาวร" เป็นต้น

Hall ได้กล่าวว่าในการส่งข่าวสารแต่ละครั้ง จะเกิดจุดยืนการตีความทั้ง 3 แบบอยู่ตลอดเวลา เพียงแต่ว่าสัดส่วนของแต่ละอันจะมีมากน้อยอย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับความสามารถในการใส่รหัสของผู้ส่งสาร แต่ถึงอย่างไรในทุกเวทีของข่าวสารก็จะมีสงครามแห่งวาทกรรม (struggle of discourse) เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลา ตัวอย่างเช่น เมื่อเกิดเหตุการณ์นองเลือดที่จตุรัสเทียนอันเหมิน ฝ่ายนักศึกษาจีน และฝ่ายรัฐบาลจีนก็จะตีความหมายเหตุการณ์เดียวกันไปคนละชุด

การตีความที่แตกต่างกันของผู้ส่งสารนั้น Saussure ได้เริ่มนำร่องความคิดดังกล่าวเอาไว้แล้วในเรื่อง "ความหมายโดยนัย" (connotative meaning) ซึ่ง Hall ได้นำทศณะดังกล่าวมาสานต่อว่าแม้เราจะพบการ "อ่านสาร" จากจุดยืนทั้ง 3 แบบ preferred meaning ก็ยังคงมีสัดส่วนมากกว่าอีก 2 แบบ Hall อธิบายว่า แม้ว่าความหมายโดยนัยของผู้รับสารจะแตกต่างกันไปบ้าง แต่ความหมายหลักๆ จะยังคงเป็นความหมายแบบที่ผู้ส่งสารต้องการจะส่ง สิ่งที่แตกต่างกันในความหมายโดยนัยของผู้รับสารแต่ละคน จึงเป็นรายละเอียดปลีกย่อยเท่านั้น

Hall ได้อธิบายเหตุผลเบื้องหลังปรากฏการณ์ดังกล่าวว่า เพราะเหตุใดสัดส่วนของ preferred reading จึงมีมากกว่าการตีความหมายอีก 2 แบบ โดยเฉพาะในกรณีของสื่อมวลชน ซึ่งมีกลไกอยู่ 3 ประการ คือ

- Institution position ซึ่งได้แก่ตำแหน่งของผู้ส่งสาร ในกรณีของสื่อมวลชนนั้นเป็นสถาบันที่มีความชอบธรรมอย่างสูงในการนำเสนอข่าวสาร เป็นสถาบันที่ถูกกฎหมาย เป็นสถาบันที่ได้รับมอบหมายหน้าที่ เผยแพร่ข่าวสาร ถ่ายทอดค่านิยม การเผยแพร่ข่าวทำอย่างเปิดเผยตรงไปตรงมา

ฯลฯ ตำแหน่งของผู้ส่งสารเป็นตำแหน่งที่มีความน่าเชื่อถือ (Credibility) ศักยภาพในการให้สถานภาพแก่บุคคล เหตุการณ์และอื่นๆ (Status Conferral) เป็นต้น

- Structure of Access โครงสร้างในการเข้าถึงนั้นมีได้หมายถึงเพียงเรื่องขีดความสามารถในการเข้าถึงผู้รับสารเท่านั้น แต่ยังหมายความถึงการเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่จะนำเอาข่าวสารมาเผยแพร่อีกด้วย ตัวอย่างง่ายๆ ก็คือ หากไม่มีสถานภาพนักข่าวก็คงไม่มีสิทธิจะไปตั้งคำถามกับรัฐมนตรีได้ ถ้าไม่ใช่สถานีโทรทัศน์ ก็คงไม่สามารถจะไปสัมภาษณ์บรรดาอดีตมือปืนรับจ้างได้ เป็นต้น

- กลไกในการควบคุมการผลิต ดังที่ได้กล่าวมาแล้วบ้างว่ากระบวนการสร้างสารของสื่อโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ มิใช่สิ่งที่เป็นไปตามธรรมชาติ แต่ทุกอย่างจะถูก "สร้าง" ขึ้นเริ่มตั้งแต่การสร้างฉาก การแต่งหน้า บท ฯลฯ ทั้งนี้เป็นการกำหนดทิศทางการอ่านความหมายของผู้รับสารทั้งสิ้น

ดังนั้นผู้วิจัยได้เลือกทฤษฎีสื่อมวลชน และระบบรหัสแห่งความหมายมาใช้ศึกษาเนื่องจากในงานวิจัยเชิงวัฒนธรรมศึกษา ซึ่งผู้วิจัยศึกษาการวิเคราะห์แบบแผนการตีความของผู้รับสารชาวไทยต่อภาพของวีรบุรุษแบบอเมริกันจากภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งแม้ว่าการวิจัยจะมีผู้รับสารที่คล้ายตามในสิ่งที่ผู้ส่งสารต้องการ แต่ไม่ได้หมายความผู้รับสารแบบผู้ถูกกระทำ (Passive Audience) แต่เนื่องจากกลยุทธ์ในการสร้างที่เป็นกลไกควบคุมการผลิตที่ภาพยนตร์มิใช่สิ่งที่เป็นธรรมชาติ แต่เป็นสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมา ดังนั้นในการศึกษาแบบแผนการวิเคราะห์ผู้รับสาร ผู้รับสารจะเลือกตีความได้เพราะผู้รับสารแต่ละคนก็ต่างมีรหัสในการเข้าใจภาพยนตร์แตกต่างกัน จึงทำให้ผู้รับสารนั้นมีความเข้าใจ และถอดรหัสที่ได้จากการชมลักษณะของวีรบุรุษแบบอเมริกันในภาพยนตร์ฮอลลีวูดต่างกัน โดยที่ผู้รับสารจะตีความในแบบเดียวกับที่ผู้ส่งสารต้องการ แบบต่อรองความหมายขึ้นมาใหม่ หรือ ต่อต้านความหมายเดิมของผู้ส่งสาร

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สำหรับงานวิจัยที่ผู้วิจัยได้นำมาศึกษา ผู้วิจัยจะใช้แนวทางจากงานวิจัยทั้งหมดนี้เป็นแนวทางในการศึกษาซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการศึกษา และ แนวคิดที่ได้เลือกมา ซึ่งมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 10 งานวิจัย โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 หัวข้อได้ ดังนี้คือ

6.1 งานวิจัยเกี่ยวข้องในการศึกษาเรื่องการประกอบสร้างความหมาย และความหมายของวีรบุรุษแบบอเมริกัน ได้แก่

1.) งานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับวีรบุรุษ

อังศนา ชิตรัตน์ (2542) การศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ที่มีความเป็นชายยุคใหม่จะนำเสนอการเปลี่ยนแปลงความหมายของ "ความเป็นชาย" ภาพยนตร์จะเล่าถึงความเป็นผู้ชายที่มีความเป็นมนุษย์ปดุชนธรรมดาคนหนึ่งที่มีส่วนทั้งเด่นและด้อยในคนเดียวกัน โดยกำหนดบทบาทฐานะและหน้าที่ของผู้ชายที่เป็นตัวเอกของเรื่องให้ต่างไปจากเดิม กล่าวคือ ภาพยนตร์จะเล่าถึงผู้ชายในฐานะมนุษย์ธรรมดา มิใช่วีรบุรุษที่ต้องประสบปัญหาและมักเป็นปัญหาเกี่ยวกับความรักและครอบครัวที่ต้องอาศัยการช่วยเหลือจากคนรอบข้าง และในบางครั้งผู้ชายจะทำหน้าที่คอยสนับสนุนกับเพศหญิงเพื่อส่งเสริมให้ประสบความสำเร็จ

2.) งานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับวีรบุรุษที่มีลักษณะแบบอเมริกัน และ วีรบุรุษประเทศอื่น

ภัทรหทัย มังคะดานารา (2541) ศึกษาเรื่อง การนำเสนอลักษณะของวีรบุรุษในหนังสือการ์ตูนญี่ปุ่นในประเทศไทย การศึกษาพบว่า โดยภาพรวมวีรบุรุษจะมีคุณธรรมที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกันเป็นส่วนใหญ่ หากพิจารณาถึงลักษณะของรูปแบบการนำเสนอภารกิจ และ หน้าที่ปฏิบัติจะมีความแตกต่างกัน ลักษณะของวีรบุรุษตั้งแต่ชีวิตในวัยเด็กถึงวัยผู้ใหญ่ ได้รับการฝึกฝนจนมีความสามารถด้านต่างๆ เพิ่มขึ้น ได้ผจญภัยและพบอุปสรรคต่างๆ นานาได้กลับเข้าช่วยเหลือสังคม เพื่อมนุษย์ และประเทศชาติ จนได้รับยกย่องว่าเป็นผู้มีความสามารถเหนือผู้อื่น ลักษณะของวีรบุรุษจะเน้นความสามารถในเชิงกีฬา การต่อสู้ จากความมุ่งมั่น มานะพยายามฝึกฝนตนเอง และเสาะแสวงหาความรู้ แม้จะมีคุณลักษณะทั้งด้านดีและไม่ดี แต่ก็ได้ปรับปรุงตนเอง และแสดงออกถึงความเป็นผู้มีคุณธรรม ปลุกฝังนิสัยที่ดีให้แก่เด็ก โดยใช้ภาพและสัญลักษณ์ที่ทำให้เด็กเข้าใจได้ง่ายขึ้น

Ka-Fai Ma (1990) ศึกษาเรื่อง ความสำคัญและความหมายทางสังคมของภาพยนตร์แนว "เจ้าพ่อ" (Hero, Hong Kong Style-A Structural Study of hero film in Hong Kong) การศึกษาพบว่า หน้เจ้าพ่อฮ่องกงมีแก่นเรื่องหลักอยู่ที่การรักษาพันธะของความสัมพันธ์ในครอบครัว หรือ ความสัมพันธ์ฉันท์ญาติ ซึ่งในเรื่องจะเป็นลักษณะที่ญาติของพระเอกถูกทำร้าย พระเอกจึงต้องออกแก้แค้น ดังนั้นในความเป็นวีรบุรุษของพระเอกนั้นไม่ได้อยู่ที่การกระทำในฐานะปัจเจกบุคคลเช่นเดียวกับพระเอกในหนังตะวันตก แต่พระเอกในภาพยนตร์ฮ่องกงคือความพยายามที่จะ

รักษาพันธะอันเกิดจากความสัมพันธ์ของญาติ ซึ่งเรียกว่า "วิญญาณแห่ง Hsia-Yi" และจากการศึกษาเปรียบเทียบกับหนัง 3 แนวของภาพยนตร์ฮ่องกง คือ กระบี่ กังฟู และเจ้าพ่อ พบว่า แม้เนื้อหาของภาพยนตร์ 3 แนวจะไม่เปลี่ยนแปลงแต่รูปแบบหรือการดำเนินเรื่องจะเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงในรูปแบบดังกล่าวสะท้อนหรือเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม การเมืองฮ่องกง

3.) งานศึกษาที่เกี่ยวข้องกับอุดมการณ์แบบอเมริกันที่พบในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

Bennett and Woollacott (1987) ศึกษาเรื่องวิเคราะห์วีรบุรุษในภาพยนตร์เรื่อง James Bond (Dr.No) การศึกษาพบว่า มี 4 แนวทางในการตีความการวิเคราะห์ภาพยนตร์ คือ 1.) แนวคิดเรื่องจิตวิเคราะห์ 2.) แนวคิดเรื่องสัญญาวิทยา 3.) แนวคิดของ Marxist 4.) แนวคิดทางสังคมวิทยา การศึกษาครั้งนี้ Bennett and Woollacott ได้เสนอว่า James Bond เป็นแบบลักษณะของวีรบุรุษที่ยอดนิยม และเป็นแบบอย่างของวีรบุรุษตลอด 40 ปี ถึงแม้ในเรื่องบอนด์จะเป็นสายลับชาวอังกฤษแต่ บอนด์จะมีลักษณะที่รักอิสระแบบชาวอเมริกัน และภารกิจของบอนด์จะเกี่ยวข้องกับทั่วโลก เช่น ภารกิจที่ช่วยโลกจากคนเลวร้าย ซึ่งบอนด์ทำหน้าที่ท่องเที่ยวไปทั่วโลก หรือไปยังดินแดนแปลกใหม่ เพื่อปราบปรามศัตรูที่กำลังจะมีอำนาจครอบครองโลก

Gina Marchetti (Action - Adventure as Ideology) ศึกษาเรื่องอุดมการณ์ในภาพยนตร์ประเภทผจญภัยต่อสู้ การศึกษาพบว่า

(1) Why Vietnam? The contemporary action-adventure tale Gina Marchetti ได้ให้ทัศนะในแก่นเรื่องของภาพยนตร์ประเภทผจญภัยต่อสู้ไว้ว่า

(ก) เนื้อเรื่องต้องมีการหลบไปยังประเทศโลกที่ 3 เช่นเรื่อง Raiders of the Lost Ark, Romancing the stone (1984) และ Fireworker (1986) การเล่าเรื่องจะเป็นแบบการจับตัวไปและ มีการช่วยเหลือ

(ข) เนื้อเรื่องเกี่ยวกับการรุกราน โดยผู้ร้ายจะเป็นชาวต่างชาติที่รุกรานวีรบุรุษที่อยู่ในสังคม ซึ่งวีรบุรุษจะเป็นผู้ช่วยเหลือ เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Invasion USA (1987) และละครโทรทัศน์เรื่อง A-Team (NBC, 1982-1987)

(ค) เนื้อเรื่องเกิดขึ้นมาจากบริบททางสังคมในปี ค.ศ. 1980 วีรบุรุษต้องตามหานักโทษซึ่งเป็นช่วงที่เกี่ยวกับสงครามในประเทศเวียดนาม เช่นในเรื่อง Mission in Action I (1984), Uncommon Value (1983) และ Rambo : First Blood (1985)

นอกจากแก่นของเรื่องภาพยนตร์ประเภทผจญภัยต่อสู้แล้ว Marchetti ยังเพิ่มทัศนะอีกว่า ภาพยนตร์ประเภทนี้ยังชอบสร้าง ความหมายในเรื่องการบริโภคนิยม และการแสวงหาทรัพย์สิน

สมบัติ ซึ่งสมบัติที่แสวงหาก็คจะเป็นสมบัติในประเทศโลกที่ 3 ตัวอย่างเช่นในงานวิจัยของ Ariel Dorfman และ Armond Mattelart (How to Read Donald Duck : Imperialist Ideology in the Disney Comic) ที่ศึกษาพบว่า เนื้อหาในการ์ตูนจะมองว่าเด็กในประเทศโลกที่ 3 จะเป็นพวก บริสุทธิ ไร้เดียงสา โดยไม่เข้าใจถึงคุณค่าของสิ่งที่อยู่รอบๆ และวีรบุรุษในการ์ตูนจะเป็นตัวแทน ของประเทศโลกที่ 1 ที่เป็นผู้บอกชาวพื้นเมืองให้ค้นหาสมบัติของตัวเอง

และในตัวอย่างการวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Invasion USA ที่เนื้อเรื่องจะมีตัวร้ายเป็นชาว คิวบา และ ยุโรปตะวันออก ซึ่งแก่นของเรื่องจะเป็นการล่าทรัพย์สินสมบัติ และการบุกกรุกดินแดน

ส่วนในงานวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง "The Empire's old clothes : What the Lone Ronger, Barbar and other innocent heroes do to our minds" ของ Dorfman ได้ให้ทัศนะว่า Lone Ronger และ Superman ที่เกิดมาในยุค 1930 เนื่องจากอเมริกากำลังประสบภาวะวิกฤต ทางเศรษฐกิจ จึงเป็นเหตุผลให้อเมริกาต้องเพิ่มพลังอำนาจให้ประเทศ โดยเสนอลักษณะวีรบุรุษใน ภาพยนตร์แบบมีกำลังแบบใหม่ นอกเหนือ กำลังทหาร หรือ กำลังตำรวจ นอกจากนี้อเมริกา ยัง ต้องการเพิ่มพลังอำนาจทางกิจการต่างประเทศ เกี่ยวกับการทำสงครามกับประเทศเวียดนาม วีรบุรุษจึงสร้างขึ้นแบบเป็นปัจเจกบุคคลอย่างมาก และ จากบริบททางสังคมในยุคนั้น "ผู้ก่อการ ร้าย" ในภาพยนตร์มีความสำคัญมาก เพราะเมื่ออเมริกาเข้าไปยุ่งกับสงครามในเวียดนาม บทบาท ของชาวอเมริกาเหมือนกับเป็นนักโทษสงคราม หรือ ทหารผ่านศึก และเหยื่อในเรื่องก็คือชาว อเมริกัน ดังนั้นชาวอเมริกันจึงมีสิทธิโดยชอบธรรมที่จะไปนำสมบัติของตนที่ทิ้งไว้ในประเทศโลกที่ 3 คืนมา

(2) ตัวร้าย, วีรบุรุษ และ คู่หู (Villains, Heroes, Buddies)

John G. Cawalti ได้อธิบายลักษณะของตัวร้ายที่สร้างขึ้นว่า " ในการเล่าเรื่องผู้ชมจะรับรู้ ในสิ่งที่ห้ามให้ทำ กับ อนุญาตให้ทำ ซึ่งเหมือนกับคุณสมบัติของวีรบุรุษ กับ ตัวร้าย ซึ่งตัวร้ายจะทำ ในสิ่งที่คนทั่วไปห้ามทำ ซึ่งนั่นถือว่าเป็นการกระทำในสิ่งที่เลวร้าย"

ในภาพยนตร์ประเภทผจญภัยต่อสู้ ตัวร้ายจะกระทำในสิ่งที่ตรงกันข้ามกับภาพฝันของชาว อเมริกัน (American Dream) ถ้าภาพฝันของชาวอเมริกันเป็นในเรื่องของความมั่นคง การประสบความสำเร็จจากการทำงานหนัก ตัวร้ายจะทำในสิ่งที่ตรงกันข้ามโดยตัวร้ายจะร่ำรวยจากการทำ อาชญากรรม เช่น ค้ายา, มือปืน, ขโมย เป็นต้น

แต่ในบางครั้งตัวร้ายจะปรากฏอยู่ในรูปที่ถูกกฎหมายจะเป็นจำพวกผู้มีอำนาจ ซึ่งจะมี ลักษณะของตัวร้ายจะเกี่ยวข้องกับเรื่องเชื้อชาติ, ชนกลุ่มน้อย, วัฒนธรรม, ความเป็นชาติ และ เรื่องเพศ ซึ่งตัวร้ายจะกระทำตนตรงข้ามกับบรรทัดฐานของสังคมกำหนด บ่อยครั้งตัวร้ายในภาพ ยนตร์จะเป็นคนต่างชาติ ไม่ใช่คนผิวขาว พูดภาษาต่างประเทศอื่น มีค่านิยมและวัฒนธรรมต่าง ออกไป

แม้ว่าในภาพยนตร์ประเภทผจญภัยต่อสู้ วีรบุรุษจะมีลักษณะเป็นปัจเจกบุคคล แต่ภาพยนตร์หลายเรื่องจะปรากฏบทบาทของ "คู่หู" มาเป็นผู้ช่วยวีรบุรุษ เพื่อแสดงให้เห็นถึงอุดมการณ์ของวีรบุรุษที่เป็น "ผิวขาว" สามารถออกคำสั่งกับคู่หู ที่เป็น "ผิวดำ" หรือบางครั้งก็เป็น "เพศหญิง" เพราะการปรากฏตัวของคู่หูวีรบุรุษ จะแสดงให้เห็นถึงสถานภาพของวีรบุรุษว่ายังคงมีอำนาจเหนือกว่า

ดังนั้นในการผลิตภาพยนตร์ประเภทผจญภัยต่อสู้ เป็นเรื่องที่สร้างมาจากบริบททางสังคมที่เกิดจากความไม่เท่าเทียมกัน เพราะเนื้อหาในภาพยนตร์จะพูดถึงเรื่องของอุดมการณ์ในเรื่องของอำนาจที่แฝงมากับความสนุกสนานในภาพยนตร์ เพราะ การเล่าเรื่องที่ดูเหมือนจะไร้เดียงสา สนุกสนาน แต่เต็มไปด้วยเรื่องของการเมือง และ สังคม การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ประเภทนี้จะไม่ได้นั้นไปที่เนื้อเรื่อง หรือ ตัวละคร แต่จะเน้นในการกระทำของตัวละครที่แสดงออกถึงความรุนแรง ซึ่งเป็นเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์มีความเป็นสากลนิยมเพราะเป็นเรื่องที่เข้าใจง่าย ส่วนสำคัญอยู่ที่การต่อสู้ จึงทำให้มีผู้ชมที่มีหลากหลายทั้งประเทศอเมริกาที่เป็นผู้ผลิตเอง และ ในตลาดต่างประเทศ

ฉัตรชัย จันทศรี (2544) การถ่ายทอดวัฒนธรรมอเมริกันของภาพยนตร์ฮอลลีวูด การศึกษาพบว่า แก่นความคิดของภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีลักษณะเป็นสากล โดยส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับมนุษย์ และสิ่งรอบตัว จึงทำให้เนื้อหาต่างๆ ของภาพยนตร์ฮอลลีวูดเป็นเรื่องง่ายต่อความเข้าใจ และมีส่วนทำให้ภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย โดยลักษณะวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครในภาพยนตร์ฮอลลีวูด มีการแสดงออกถึงสภาพของสังคมที่มีความเจริญก้าวหน้าทางด้านวัตถุอย่างสูง โดยภาพยนตร์ฮอลลีวูดหลายเรื่องเน้นความสำคัญของสถาบันครอบครัวเป็นพิเศษ ตัวละครส่วนใหญ่ดำเนินชีวิตตามแนวทางของความฝันแบบอเมริกัน (American Dream) และตัวละครเหล่านี้อาจมีการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ และพฤติกรรมเพื่อให้เกิดความถูกต้องชอบธรรมแก่ตนเอง และสังคม ในส่วนของวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับค่านิยม และอุดมการณ์พบว่า ค่านิยมที่พบมาก ได้แก่ ค่านิยมเกี่ยวกับครอบครัว ค่านิยมเกี่ยวกับมิตรภาพ ค่านิยมเกี่ยวกับความรับผิดชอบ ค่านิยมเกี่ยวกับความกล้าหาญ ค่านิยมเกี่ยวกับการช่วยเหลือผู้อื่น ฯลฯ ส่วนอุดมการณ์ที่พบมาก ได้แก่ อุดมการณ์มนุษยนิยม อุดมการณ์ย้อนกลับสู่สามัญ อุดมการณ์ปัจเจกชนนิยม อุดมการณ์ชาตินิยม อุดมการณ์ทุนนิยม และอุดมการณ์อเมริกันนิยม โดยภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นถือเป็นเรื่องมีชนิดหนึ่งที่มีการผลิตวัฒนธรรม และผลิตซ้ำวัฒนธรรมเหล่านี้เพื่อให้เกิดการสืบทอดวัฒนธรรมอเมริกันต่อไป

6.2 งานวิจัยเกี่ยวข้องกับการศึกษาเรื่องความเข้าใจ และ การตีความของผู้รับสาร ได้แก่

1.) งานวิจัยเกี่ยวกับตีความของผู้รับสาร

อารยา ถาวรวันชัย (2539) ศึกษาเรื่อง ภาพลักษณ์ของวีรบุรุษแบบผู้ร้ายกลับใจที่ปรากฏในสื่อมวลชน การศึกษาพบว่า ผู้ส่งสารได้ใช้กลยุทธ์ต่างๆ ในการเสนอภาพวีรบุรุษแบบผู้ร้ายกลับใจในแบบต่างๆ และพบว่ากระบวนการใส่รหัสของผู้ส่งสารเป็นไปตามจุดมุ่งหมายของผู้ส่งสารและส่วนในการศึกษาในผู้รับสารที่มีกลุ่มตัวอย่าง 4 กลุ่ม คือ นักเรียน, ครู, พระ, เจ้าหน้าที่ซึ่งนักโทษ พบว่ากลุ่มตัวอย่างได้ตีความใจความหลักที่ผู้ส่งสารต้องการส่งไปได้ แต่เนื่องจากกลุ่มตัวอย่างมีพื้นฐานในการดำรงชีวิตที่แตกต่างกัน จึงทำให้การถอดรหัสความหมายของผู้รับสารในแต่ละกลุ่มตัวอย่างต่างกัน เช่น ในกลุ่มเจ้าหน้าที่ซึ่งนักโทษมองภาพผู้ร้ายกลับใจในแง่ลบอยู่ ในขณะที่กลุ่มพระจะมองภาพผู้ร้ายกลับใจในแง่บวก

len Ang (1985) (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2544) ได้ศึกษาเรื่อง “ละครโทรทัศน์เรื่อง Dallas” การค้นพบเรื่อง “ความรื่นรมย์” (pleasure) ของผู้รับสาร ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากเนื้อหาในจดหมายที่ผู้ชมละครเรื่อง Dallas ส่งมาตอบคำถามต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยได้พบว่า

1. ตัวแปรในเรื่อง “ความสนุก/ไม่สนุก” จะเชื่อมโยงกับตัวแปรเรื่อง “ความสมจริง” (Realism) เช่น ถ้าผู้ชมระบุว่า ละครสมจริงก็จะแปลว่าสนุกดี แต่ถ้าบอกว่าไม่เหมือนจริงก็จะแปลว่าไม่สนุก ซึ่งหมายความว่าเกณฑ์ที่ใช้วัดความสนุกนั้นมาจากความสามารถของละครในการสะท้อน (Reflect) โลกที่เป็นจริงที่เรียกว่า “ Empiricist realism” การใช้เกณฑ์ “realism” ดังกล่าวช่วยให้ผู้ชมลืมไปว่า ความสมจริงในละครโทรทัศน์นั้นเป็น “ความสมจริงที่ถูกประกอบสร้างขึ้น” (constructed realism) ไม่ใช่ความสมจริงในการสะท้อนโลก ซึ่ง Ang เรียกความสมจริงที่ผู้ชมใช้เป็นเกณฑ์ตัดสินนี้ว่า “Emotional realism” ผลจากการวิเคราะห์จดหมายของผู้ชมนั้น ในขณะที่ผู้ชมให้ความสนใจ “ความสมจริง” ในระดับ denotative meaning คือ ในเนื้อเรื่อง ลักษณะนิสัยตัวละคร การเล่าเรื่อง ผู้ชมส่วนใหญ่กลับมองข้าม “ความไม่สมจริง” ในระดับ Connotative คือในระดับความหมายของเรื่อง

2. การศึกษาพบว่าพฤติกรรมการดูเป็นการเลือกดูอย่างยิ่ง โดยการเลือกดูของผู้รับสารนั้นมาจากความสามารถที่จะเลือกเอาความหมายในบางแง่มุมจากราวในจอ มาสัมพันธ์กับเรื่องราวนอกจอ หรือเป็นการยกระดับลักษณะเฉพาะในระดับ denotative meaning คือลักษณะนิสัยของตัวละครให้กลายเป็นหลักสากลในระดับ connotative meaning ที่ดูละครแล้วไปเหมือนกับ

ชีวิตจริงของคนเรา หลักการดังกล่าวคล้ายกับวิธีการที่คนโบราณใช้ปรัมปราคติ (Myth) ตามการวิเคราะห์ของ C.Levi-Strauss

3. การศึกษาพบว่า ความสนุกที่ผู้ชมได้ชมเรื่อง Dallas นั้นไม่ใช่การหลีกเลี่ยงหรือเป็นการชดเชย แต่เป็นชีวิตจริงของกลุ่มผู้หญิงที่ดูนั้นเป็นส่วนหนึ่งของ Dallas วิธีการมองดูชะตากรรมของตัวละครแล้วนำมาสู่ชีวิตจริงของตัวเอง วิธีการนี้เรียกว่า "Melodramatic Imagination" ซึ่งเป็นวิธีการทำให้ผู้ชมบรรลุถึงสัจธรรม (ความเข้าใจ) ในหลักความเป็นจริงของชีวิตที่ต้องมีความเจ็บปวดทรมาน การแข่งขัน ฯลฯ ซึ่งละครโทรทัศน์เรื่อง Dallas ได้เข้ามาทำหน้าที่จัดระบบประสบการณ์จริงในชีวิตแทนสถาบันศาสนาโดยผ่านวิธีการนำเอาองค์ประกอบแบบ melodrama คือ มีเรื่องของชีวิต สุข เศร้า สมหวัง ผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบละครโทรทัศน์

4. การศึกษาได้แบ่งผู้ชมออกเป็น 3 กลุ่ม โดยใช้ "อุดมการณ์เกี่ยวกับวัฒนธรรมมวลชน" เป็นเกณฑ์แบ่ง คือ

4.1 กลุ่มที่ไม่ชอบ (แต่ดู) กลุ่มนี้ให้คำอธิบายว่าไม่ชอบดูเพราะ "เป็นวัฒนธรรมแบบมวลชน" แต่ดูบ้างไม่ดูบ้างก็พอแล้ว หรือไม่ได้ตามดูอย่างจริงจัง ถ้าเปิดไปพบจึงดู และมักมีความรู้สึกผิดที่ไปเปิดชม

4.2 กลุ่มที่ชอบดูแต่ใช้ข้ออ้างแบบวัฒนธรรมมวลชน ได้แก่กลุ่มที่ให้เหตุผลแบบเยาะเย้ยในการดู เช่น "ชอบดูเพราะมันเอนาดี" กลุ่มนี้จะมีความมั่นใจว่าทั้งๆ ที่ละครมีความเป็นน้ำเน่า แต่ตนเองสามารถดูให้สนุกได้ และไม่มีความรู้สึกผิดแบบกลุ่มแรก

4.3 กลุ่มรัก Dallas กลุ่มนี้จะตกอยู่ในวัฒนธรรมมวลชนอย่างเต็มที่ จะเป็นกลุ่มที่ชื่นชมและปกป้องความรื่นรมย์ที่ได้จากเหตุผลต่างๆ เช่น

- "ถ้ารู้จักดู จะมีข้อสอนใจเยอะ"
- "เรื่องจริงน้ำเน่ากว่าในละครก็มี"
- "เรื่องรสนิยมเป็นเรื่องของความชอบเฉพาะตัวว่ากันไม่ได้"

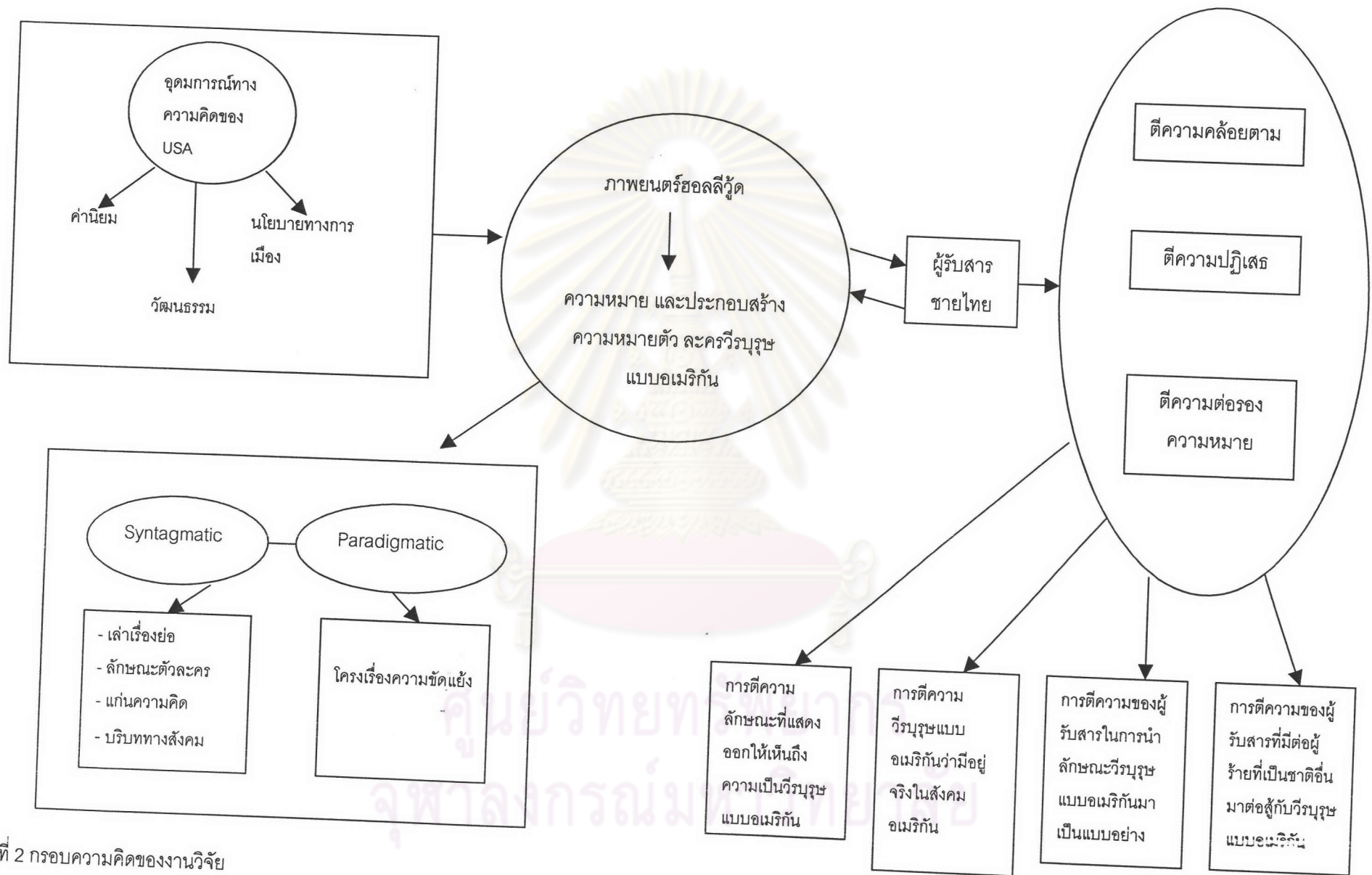
การศึกษาพบว่า "ความรื่นรมย์" ที่ได้จากการชมละครโทรทัศน์เรื่อง Dallas การหาความสุขในการชมละครโทรทัศน์ไม่เป็นอุปสรรคและเป็นปัญหาที่ผู้หญิงจะใช้ความสุขในการชมละครโทรทัศน์เรื่อง Dallas เพื่อการปลดปล่อยความเป็นอิสระทางเพศของผู้หญิง แต่ปัญหานั้นจะเป็นเรื่อง "การนำเสนอวิธีคิดในการแก้ปัญหา" (Structure of Feeling) มากกว่า คือละครโทรทัศน์จะเสนอการแก้ปัญหาแบบจินตนาการที่ถูกนำมาแก้ไขปัญหาในชีวิตจริง เช่น การแต่งงานเป็นการแก้ไขปัญหาในเรื่องความขัดแย้งทางชนชั้น ทั้งนี้เพราะลักษณะที่ไม่ซับซ้อนของละคร แต่ในขณะที่โลกของความจริงมีความซับซ้อนมากกว่า

2.) งานวิจัยเกี่ยวกับทัศนคติ และ การเลือกรับสารของผู้รับสาร

จินตวีร์ เกษมสุข, 2539 ศึกษาเรื่องทัศนคติของนิสิตนักศึกษาที่มีต่อการนำเสนอวัฒนธรรมอเมริกันในภาพยนตร์โฆษณา การศึกษาพบว่า ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการนำเสนอวัฒนธรรมในภาพยนตร์โฆษณาทั้ง 5 เรื่อง ได้แก่ 1.) ตัวสินค้า 2.) กลุ่มเป้าหมาย 3.) บริษัทเจ้าของสินค้า 4.) ความแปรเปลี่ยนไปของสังคม จากการสนทนากลุ่มพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความชอบภาพยนตร์โฆษณาดังกล่าวในส่วนของแนวคิดที่สอดคล้องกับตัวสินค้า และ คุณสมบัติของตัวสินค้า ที่มีรูปแบบการนำเสนอที่สามารถสื่อความหมายได้ตรงใจกลุ่มเป้าหมาย รวมทั้งใช้เพลงประกอบและผู้แสดงนำที่เหมาะสม ในส่วนที่ไม่ชอบ คือ มีรูปแบบการนำเสนอที่ไม่สมเหตุผล เกินความจริง และผู้แสดงนำแสดงออกซึ่งกิริยาท่าทางที่ไม่เหมาะสม

เมญาพิมพ์ สมประสงค์ (2537) ศึกษาความคิดเห็นของผู้รับสารที่มีต่อแนวคิดเรื่อง "ความเป็นไทย" ในภาพยนตร์โฆษณาที่เน้นความเป็นไทยจากสื่อโทรทัศน์ การศึกษาพบว่า "กลุ่มคนรุ่นเก่า" จะมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็นไทยมากกว่า "กลุ่มคนรุ่นใหม่" เนื่องจากมีประสบการณ์ตรงที่เคยพบมาในช่วงอายุที่ยาวนานกว่า นอกจากนี้กลุ่มคนรุ่นเก่าจะไม่ค่อยตามสารที่โฆษณานำเสนอ หากจัดความรู้ ความเข้าใจเดิมที่มีอยู่ ในขณะที่กลุ่มคนรุ่นใหม่ จะค่อยตามได้ง่ายกว่า เนื่องจากมีประสบการณ์น้อยกว่า ดังนั้นโฆษณาจึงสามารถสร้างความเป็นไทยให้กับกลุ่มคนรุ่นใหม่ได้ ในขณะที่เดียวกันโฆษณาก็มีการสะท้อนความเป็นไทย จากมุมมองของทั้ง 2 กลุ่มด้วยเช่นกัน สำหรับการรับรู้ในเรื่องแนวคิดหลักของโฆษณาทั้งกลุ่ม คนรุ่นเก่า และ คนรุ่นใหม่ มีการรับรู้อยู่ในเกณฑ์ดี และความคิดเห็นที่มีต่อความเป็นไทยในภาพรวมนั้น กลุ่มคนรุ่นเก่ายังคงมองความเป็นไทยในแง่บวก ในขณะที่กลุ่มคนรุ่นใหม่ มองความเป็นไทยในแง่ที่เสื่อมลง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 2 กรอบความคิดของงานวิจัย