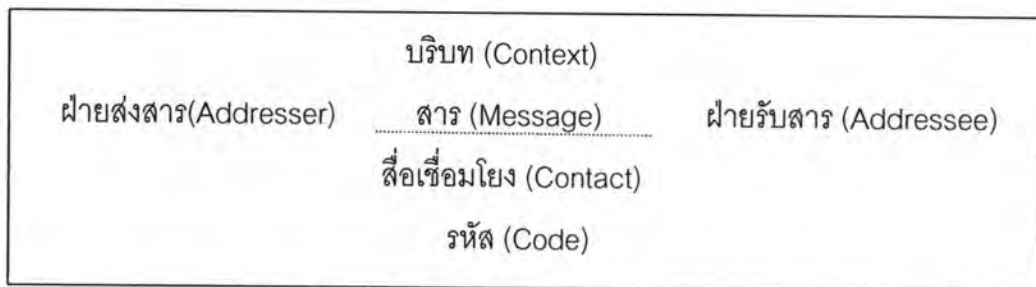




บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง “การเข้ารหัสบทละครโทรทัศน์เรื่อง นางทาส ปีพ.ศ. 2551” เป็นการศึกษาถึงกระบวนการสื่อสารจากผู้ส่งสารซึ่งก็คือผู้ผลิตละครเรื่องนางทาสไปยังผู้รับสารคือผู้ชม โดยมุ่งเน้นที่การศึกษาบทบาท การทำงานของผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ที่ทำหน้าที่ทั้งเป็นผู้ถอดรหัส(decoder)จากบทประพันธ์เพื่อนำไปเข้ารหัส(encode)เป็นบทละครโทรทัศน์ เพื่อที่จะนำไปผลิตเป็นละครโทรทัศน์ออกสู่สาธารณะ (Mass) ด้วยเหตุนี้ ผู้ศึกษาจะวิเคราะห์ถึงการเข้ารหัสบทละครโทรทัศน์ของผู้เขียนบท โดยอาศัยแบบจำลองทางการสื่อสารของจาคอบสัน (Jakobson's Model) เป็นกรอบในการวิเคราะห์เนื่องจากสามารถอธิบายถึงแต่ละองค์ประกอบของการสื่อสารได้อย่างชัดเจน ซึ่งแบบจำลองการสื่อสารของจาคอบสัน (Jakobson's Model) มีลักษณะดังแผนภาพที่ 2.1 นี้



แผนภาพที่ 2.1 แบบจำลองของจาคอบสันแสดงองค์ประกอบสำคัญในการสื่อสาร

Roman Jakobson (โรมัน จาคอบสัน) เป็นนักภาษาศาสตร์ซึ่งมีความสนใจในเรื่องความหมายและโครงสร้างภายในตัวสาร แบบจำลองของจาคอบสันให้ความสำคัญเริ่มแรกกับองค์ประกอบในกระบวนการสื่อสารซึ่งประกอบด้วย 6 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร และหน้าที่ของแต่ละองค์ประกอบนั้น ซึ่งแบบจำลองของเขากล่าวถึงแบบจำลองแบบเส้นที่ประกอบด้วย ฝ่ายส่งสาร (Addresser) ส่งสาร (Message) ไปยังฝ่ายรับสาร (Addressee) ซึ่งเขาระบุว่า “ตัวสารที่ส่งไปต้องเป็นสิ่งที่อ้างอิงถึงสิ่งอื่นนอกเหนือจากตัวของมันเอง” ซึ่งเขาเรียกสิ่งที่อ้างอิงถึงนี้ว่า บริบท (Context) ถือเป็นมิติที่เพิ่มขึ้นมาระหว่าง ฝ่ายส่งสาร (Addresser) , สาร (Message) และฝ่ายรับสาร (Addressee) นั่นคือ ฝ่ายส่งสาร (Addresser) และฝ่ายรับสาร (Addressee) ต้องอยู่ในบริบทเดียวกันนั่นเอง

หลังจากนั้น Jakobson (จาคอบสัน) ก็เพิ่มองค์ประกอบอีก 2 ตัวคือ สื่อเชื่อมโยง (Contact) และ รหัส (Code) เข้าไป ซึ่ง สื่อเชื่อมโยง (Contact) หมายถึงลักษณะทางกายภาพของ

ช่องทางการสื่อสาร เป็นสิ่งที่สามารถแสดงถึงการเชื่อมโยงทางจิตใจระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสารได้ ส่วนรหัส(Code) หมายถึงระบบความหมายในตัวสารที่ทุกฝ่ายเข้าใจร่วมกัน

Jakobson (จาคอบสัน)อธิบายต่อว่า องค์ประกอบการสื่อสารแต่ละตัวนั้นทำหน้าที่แตกต่างกันออกไป ซึ่งเขาได้สร้างแบบจำลองที่คล้ายคลึงกันเพื่ออธิบายถึงหน้าที่ของแต่ละองค์ประกอบ (ซึ่งแต่ละหน้าที่ก็อยู่ในตำแหน่งเดิมขององค์ประกอบนั้นๆ) ดังแผนภาพ 2.2



แผนภาพที่ 2.2 แบบจำลองของจาคอบสันแสดงหน้าที่ในการสื่อสาร

หน้าที่อารมณ์,การแสดงออก (Emotive) สามารถอธิบายความสัมพันธ์ระหว่างตัวสาร(Message) กับฝ่ายส่งสาร (Addresser) ซึ่งทำให้เราเข้าใจผู้ส่งสารในหลายแง่มุม ทั้งอารมณ์ทัศนคติ ฐานะ รวมถึงชนชั้นในสังคม ซึ่งถือว่าเป็นสิ่งที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ในตัวสารบางชนิด ยกตัวอย่างเช่น ในการสร้างโคลงกลอนต่างๆเกี่ยวกับความรัก ผู้ส่งจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับอารมณ์ที่สื่อออกมา ซึ่งแตกต่างจากการนำเสนอข่าวที่ต้องนำเสนออย่างชัดเจน ตรงประเด็น ไม่อ้อมค้อม

สำหรับหน้าที่ผลักดันสู่การปฏิบัติ (Conative) คือ ผลกระทบของตัวสารที่มีต่อผู้รับสาร ยกตัวอย่างเช่นการสื่อสารแบบออกคำสั่งหรือโฆษณาชวนเชื่อ หน้าที่นี้ถือว่าสำคัญมากที่สุดเพราะต้องทำให้ผู้รับสารมีอารมณ์ร่วม จดจำสาร และคล้อยตามไปด้วย

หน้าที่อ้างอิง (Referential) เป็นหน้าที่ของบริบท (Context) แสดงถึงความจริงที่อยู่รอบๆตัวสาร ช่วยทำให้การสื่อสารชัดเจน สามารถบรรลุเป้าหมาย ,เข้าใจข้อเท็จจริงในการสื่อสาร และข้อเท็จจริงในการสื่อสาร ซึ่งเป็นที่แน่นอนว่า การสื่อสารทุกชนิดต้องอยู่ในความเป็นจริงหรือความถูกต้อง

จะเห็นได้ว่า ทั้งหน้าที่อารมณ์ การแสดงออก (Emotive) ,หน้าที่ผลักดันสู่การปฏิบัติ (Conative) และหน้าที่อ้างอิง (Referential) นี้เป็นสิ่งสมควรที่จะแสดงออกมาอย่างชัดเจน

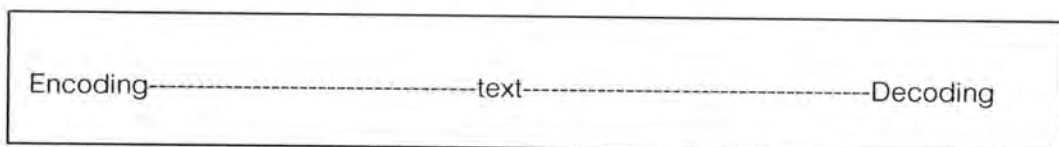
ในทุกะระดับของกระบวนการสื่อสาร คล้ายกับแบบจำลองการสื่อสารของนิวกอมป์ ส่วนหน้าที่ของสื่อเชื่อมโยง (Contact) และ รหัส (Code) เป็นหน้าที่ที่ซับซ้อนมากขึ้น

หน้าที่การเชื่อมโยงความผูกพันเป็นสังคม (Phatic) เป็นสิ่งบอกความสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่ง กับ ผู้รับสาร (เหมือนเป็นการยืนยันว่ามีการสื่อสารเกิดขึ้นจริง และเกิดขึ้นผ่านลักษณะทางกายภาพของสื่อ) มีการเชื่อมโยงทางจิตใจเกิดขึ้น ซึ่งก็คือ redundant ในตัวสารนั่นเอง

หน้าที่เหนือภาษา (Metalingual) เป็นความหมายที่เกิดจากรหัสที่เลือกใช้ ซึ่งรหัสก็คือกฎเกณฑ์โครงสร้างค่านิยมที่แฝงอยู่ในกระบวนการสื่อสาร นั่นเอง

หน้าที่สุดท้ายคือ หน้าที่เชิงสร้างสรรค์ (Poetic) เป็นหน้าที่ของตัวสาร (Message) แสดงถึงความสัมพันธ์ภายในตัวสารเอง (ตัวของมันเอง) ตัวอย่างเช่น สโลแกน "I like like" ที่ทำหน้าที่ Poetic ได้เป็นอย่างดี เพราะประกอบด้วยคำพยางค์เดียวที่มีความคล้องจองทั้งเสียงและพยัญชนะ สิ่งเหล่านี้ทำให้สโลแกนนี้ไพเราะ และง่ายต่อการจดจำ

จะเห็นได้ว่า แบบจำลองการสื่อสารของจาคอบสัน (Jakobson's Model) สามารถทำให้เราเห็นถึงองค์ประกอบการสื่อสาร และหน้าที่ของแต่ละองค์ประกอบได้อย่างชัดเจน ต่อมา นักทฤษฎีในช่วงหลังได้พยายามสรุปขั้นตอนการสื่อสารของจาคอบสันให้กระชับมากขึ้นโดยแบ่งเป็นการเข้ารหัส ตัวบท และการถอดรหัส ดังภาพที่ 2.3



แผนภาพที่ 2.3 ขั้นตอนการสื่อสาร

การศึกษาเรื่อง "การเข้ารหัสบทละครโทรทัศน์เรื่อง นางทาส ปีพ.ศ. 2551" ที่ผู้ศึกษามุ่งเน้นไปที่การศึกษาถึงการทำงานของผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ในเรื่องของกระบวนการตัดสินใจในการเข้ารหัสบทละครโทรทัศน์จึงหมายถึง การศึกษาในส่วนของฝ่ายส่งสาร (Addresser) ว่าผู้เขียนบทมีการใช้รหัส (Code) ใดบ้างมาจัดการตัวเนื้อหา (Message) ที่ผลิตขึ้นมา โดยผู้ศึกษาจะนำทฤษฎี และแนวคิดต่างๆมาใช้เป็นกรอบทางความคิด ตามข้อสันนิษฐานดังต่อไปนี้

1. ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์เรื่อง "นางทาส" ใช้การตัดสินใจแก้ปัญหาแบบค่อย

เป็นค่อยไปไม่ต่อเนื่อง (Strategy of Disjointed Incremental) ในการเขียนบทละครโทรทัศน์ เรื่องนางทาส ซึ่งกระทำเป็นครั้งต่อครั้ง

จากข้อสมมติฐานที่ 1 นี้ ผู้ศึกษาได้เน้นไปที่ Addresser นั่นคือ ผู้ผลิตละครโทรทัศน์ ซึ่งการผลิตละครโทรทัศน์ออกสู่สายตาผู้ชม มีกระบวนการซึ่งเป็นขั้นตอนการผลิต แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอนใหญ่ๆด้วยกัน คือ (ปนัดดา ธนสถิตย์,2531)

1. ขั้นวางแผนงาน (Planning) เป็นขั้นวางแผนงานก่อนที่จะผลิตรายการ ประกอบด้วย

1.1 การวางแผนโครงการผลิตรายการละครเพื่อเสนอต่อสถานีโทรทัศน์และผู้อุปถัมภ์รายการ หรือนายทุนอื่นๆ การคิดโครงการผลิตรายการละครนี้ ได้แก่ เรื่อง แนวเรื่องที่จะผลิต ความยาวต่อตอน ความยาวเรื่องทั้งหมดจบในกี่ตอน ประเภทของละคร ระยะเวลาในการผลิต และกลุ่มเป้าหมายคือใคร

1.2 กำหนดตัวผู้เริ่มงาน ได้แก่ ผู้เขียนบท ผู้กำกับการแสดง ผู้ช่วยผู้กำกับการแสดง ผู้กำกับรายการและอื่นๆ ให้เหมาะสมกับเรื่องที่จะผลิตเป็นสิ่งสำคัญ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ผู้เขียนบท ผู้กำกับการแสดง และผู้กำกับรายการ เนื่องจากในทางปฏิบัติจริงนั้น ความรู้ความสามารถของแต่ละคนอาจจะมีควมถนัดในเรื่องที่จะผลิตแตกต่างกัน

1.3 กำหนดงบประมาณค่าใช้จ่าย ตั้งแต่ค่าเรื่องหรือค่าบทประพันธ์ ผู้เขียนบท นักแสดง ผู้กำกับการแสดง ผู้ประสานงาน ตลอดจนอุปกรณ์ในการถ่ายทำและอุปกรณ์ประกอบฉากต่างๆ

2. ขั้นเตรียมการ (Pre-production)

2.1 การเขียนบทละครโทรทัศน์ ถือเป็นหัวใจสำคัญของการผลิตละครโทรทัศน์ ผู้ผลิตจะมอบหมายให้ผู้เขียนบทนำเอาเรื่องที่จะมาผลิตเป็นละครไปทำเป็นบทโทรทัศน์

2.2 การเตรียมงานล่วงหน้าก่อนการถ่ายทำ หลังจากได้บทโทรทัศน์มาแล้ว ผู้ผลิตจะร่วมกันคัดเลือกตัวนักแสดง หลังจากนั้นเป็นการวางแผนการถ่ายทำจริง โดยแต่ละฝ่ายแบ่งงานกันรับผิดชอบ เช่น ฝ่ายฉาก ฝ่ายสถานที่ ฝ่ายเครื่องแต่งกาย ฝ่ายแสงเสียง และอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

3. ขั้นถ่ายทำ (Production)

การถ่ายทำ เป็นการบันทึกภาพลงเทปโทรทัศน์ไปตามคิวการถ่ายทำที่ผู้กำกับการ แสดงกำหนด การตัดต่อ ลงเสียงจะกระทำเมื่อถ่ายทำเสร็จเรียบร้อยแล้ว จะมีการรวบรวมการถ่าย ทำทั้งหมดมาตัดต่อ โดยจะมีการลงเสียงประกอบและเพลงประกอบ หรือเพิ่มการใช้เทคนิคพิเศษ ทางโทรทัศน์เข้าไป เพื่อให้ได้ภาพที่สมจริงตามเนื้อเรื่อง

ในขั้นตอนนี้ สามารถแบ่งได้ละเอียดมากยิ่งขึ้น โดยแบ่งย่อยได้เป็น ขั้นตอน การถ่ายทำ(Production) และขั้นหลังการถ่ายทำ (Post-production) ซึ่งในขั้นตอนนี้ เป็นขั้นตอนที่ บทละครโทรทัศน์ที่ผู้เขียนบทได้ผลิตขึ้นมาจะถูกถอดความ(decode) และเข้ารหัส (encode) โดย ผู้กำกับ , นักแสดง , ผู้กำกับภาพ และผู้ตัดต่อ ลงเสียงประกอบ ดังนั้น ละครโทรทัศน์ที่ออกสู่ สายตาผู้ชม อาจจะเหมือนหรือมีความแตกต่างกับบทละครโทรทัศน์ที่ผู้เขียนบทได้เข้ารหัสไว้ก็ เป็นได้

4. ขั้นประเมินผลรายการ (Evaluation) เมื่อละครได้ออกอากาศไปแล้ว ผู้ผลิตจะ มีการติดตามผลงานของตน การประเมินผลโดยทั่วไป ผู้ผลิตละครมักดูจากรेटติ้ง(rating) หรือผล การสำรวจจำนวนผู้ชมโทรทัศน์ต่อละครเรื่องนั้นๆว่ามีมากน้อยเพียงใด ทั้งนี้ เพื่อผู้ผลิตจะได้ทราบ ข้อสรุปบางอย่างที่สามารถนำมาเป็นข้อมูลอ้างอิงในการผลิตละครเรื่องต่อไปได้

จะเห็นได้ว่า ในการผลิตละครโทรทัศน์ออกมาสู่สายตาผู้ชม ต้องผ่านกระบวนการ ผลิตในหลายขั้นตอน หากขาดขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งไป อาจจะทำงานนั้นขาดความสมบูรณ์ หรืออาจไม่ประสบความสำเร็จเท่าที่ควร โดยเฉพาะอย่างยิ่ง "บทละครโทรทัศน์" ซึ่งถือเป็นงานชิ้น แรกที่ถูกทำการผลิตขึ้นเพื่อให้ทีมงานส่วนอื่นๆนำไปปฏิบัติตาม ถือว่ามีความสำคัญอย่างมาก ซึ่ง ผู้ที่รับผิดชอบในหน้าที่นี้ก็คือ "ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์" นั่นเอง

ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ (Script writer) คือผู้วางโครงเรื่อง ออกแบบตัวละคร สถานการณ์ให้กลมกลืน วางจังหวะทั้งทำ ความระทึกขวัญสงสัยไว้ให้คนดูลุ้นและอยากรู้อยาก ติดตามว่าในตอนต่อไปจะเป็นอย่างไร ดังนั้น ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์จึงถือเป็นผู้เข้ารหัส (encoder)คนแรกสุด ซึ่งหลังจากที่ได้ "เรื่อง" ของละครที่ผลิตเรียบร้อยแล้ว ผู้ผลิตจะมอบหมายให้ ผู้เขียนบทโทรทัศน์นำไปทำเป็นบทโทรทัศน์ ซึ่งในขั้นตอนนี้ ผู้เขียนบทจะต้องเตรียมการศึกษา ข้อมูลให้เพียงพอในการเขียนบทละคร โดยเริ่มจากการกำหนดจุดประสงค์ที่แน่นอนว่าต้องการ เขียนเพื่อแสดงถึงอะไร ต้องการให้ผู้ชมเข้าถึงอะไร เช่น เพื่อให้ผู้ชมเห็นว่าผู้กระทำ ความดียอมได้ดี ผู้มีความอดทนประพาศแต่สิ่งที่ถูกที่ควร แม้จะตกอยู่ในเหตุการณ์ที่ร้ายแรงก็สามารถจะแก้ปัญหา ได้หรือมีผู้ช่วยเหลืออยู่เสมอ เป็นต้น จากนั้นก็นำมาวางโครงเรื่องเป็นการลำดับเหตุการณ์ต่างๆที่ เกิดจากตัวละครแต่ละตัวที่มีลักษณะนิสัยต่างๆกันไป เหตุการณ์เกิดขึ้นที่ใด เวลาใด มีการผูกเรื่อง

ให้มีปมขัดแย้งเพื่อนำไปสู่อารมณ์สูงสุด และจะเกิดจุดวิกฤต จากนั้นจะเป็นการคลี่คลายปัญหา เมื่อรวมเหตุการณ์ต่างๆแล้วก็จะนำไปสู่ข้อยุติหรือข้อสรุปได้ และเป็นอันจบเรื่อง โดยจะจบแบบ โศกนาฏกรรม จะจบแบบมีความสุข หรือจบแบบให้ผู้ชมคิดเอง ผู้เขียนบทจะกำหนดไว้ นักเขียน บางท่าน หรือผู้ผลิตบางรายจะไม่กำหนด แต่รอให้เหตุการณ์ต่างๆตามท้องเรื่องพัฒนาไปเอง ซึ่ง จะทำให้ตรงความต้องการของผู้ชม แต่จะมีข้อเสียตรงที่คุมเวลาไม่ได้ จะเกิดการยืดและจบไม่ลง

การเขียนบทที่สามารถทำให้ผู้ชมที่ไม่เคยอ่านบทประพันธ์เดิมมาก่อนคล้อยตาม เนื้อหานั้น วิธีหนึ่งที่นิยมใช้กันมากคือ เมื่อทราบว่ามีนักแสดงคนไหนจะมารับบทบาทของตัวละคร บางครั้งก็ต้องปรับเปลี่ยนไปตามความสามารถและความเด่นของนักแสดงด้วย

ดังนั้น การนำเอาบทประพันธ์เก่าๆมาเขียน บางครั้งผู้ผลิตก็ต้องปรับเปลี่ยนไป ตามความเหมาะสม ไม่ว่าจะเป็นยุคสมัย ความสามารถของนักแสดง หรือนโยบายเพื่อสนองความต้องการของผู้ชมที่มีอยู่หลายประเภท โดยสิ่งที่คุณเขียนบทละครโทรทัศน์ควรคำนึงถึง ได้แก่

1. ละครที่ผลิตสามารถสนองอารมณ์ผู้ชมได้ เช่น อารมณ์รัก โกรธ กลัว
2. จะต้องมีแนวคิดบางอย่างแฝงไว้
3. ภาษาที่ใช้จะต้องสื่อความหมาย สวยงาม กระชับ เมื่อถ่ายทอดออกมาทาง ภาพ(การแสดง)และเสียงแล้ว สามารถเห็นภาพ
4. บทละครนั้นควรจะให้ผู้ทำงานสะดวกขึ้น คือ สามารถสั่งกล้อง แสง เสียงได้

นันทวรรณ รุ่งวงศ์พาณิชย์ ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ของไทยที่มีผลงานอย่างต่อเนื่องคนหนึ่ง ได้เขียนอธิบายถึงอาชีพของนักเขียนบทละครโทรทัศน์ไว้ที่น่าสนใจว่า

“มีความสับสนหลายประการเกี่ยวกับหน้าที่คนเขียนบท ...ว่ากันตาม กระบวนการผลิตละคร จะเริ่มต้นดังนี้ ... ผู้จัดได้นิยายหรือพล็อตมาแล้วจะกำหนดภาพรวมของ ละครคร่าวๆ แล้วส่งให้คนเขียนบท...คนเขียนบทเอากระดาษ(เปล่าๆ) มาเขียนเป็น “ฉาก” อัน ประกอบด้วย “สถานที่” “ตัวละคร” และ “สถานการณ์” จากนั้นการทำงานในส่วนอื่นๆก็จะตามมา โดยยืนพื้นอยู่บนบทละครเหล่านั้น อาทิ โปรดิวเซอร์ (บริหารเงินและกองถ่าย) แคลสดี้ง (เลือกดารามารับบท) ผู้กำกับแสดง ผู้กำกับภาพ นักแสดง ผู้กำกับศิลป์ ช่างแต่งหน้า ช่างทำผม ทีมกล้อง ทีมแสง ทีมเสียง ทีมสวัสดิการ ทีมประชาสัมพันธ์ ฯลฯ

ผู้เขียนบทไม่สามารถเอานวนิยายมาตัดปะได้ ด้วยหลายเหตุผล ได้แก่ นวนิยาย

โดยส่วนใหญ่ สร้างสรรค์มาเพื่ออ่าน ไม่ใช่เพื่อละคร นวนิยายสั้นเกินไปสำหรับละครยาว 20 กว่า ชั่วโมงที่ฉายกันอยู่ในปัจจุบัน นวนิยายรับผิดชอบผู้อ่านเรือนหมื่นและมักเป็นผู้อ่านเฉพาะกลุ่ม แต่ละครรับผิดชอบผู้ชมเรือนล้าน และทุกกลุ่ม จึงต้องมีความระมัดระวัง และต้องรับผิดชอบต่อสังคมมากกว่า

มีประโยคหนึ่งเกี่ยวกับบทโทรทัศน์หรือบทภาพยนตร์ ที่เป็นประโยคยอดฮิต “บทที่ดีไม่จำเป็นต้องกลายเป็นหนังที่ดี แต่หนังที่ดี ไม่มีทางที่จะเกิดขึ้นจากบทที่ไม่ดี” แต่มีข้อสังเกตอย่างหนึ่งในบ้านเราที่เจอบ่อยๆ เวลาเจอละครสนุกหรือดี คนดูชอบชมว่านักแสดงคนนั้นคนนี้เล่นดีจัง (ทั้งๆที่ต้องเล่นไปตามบท) แต่เวลารู้สึกว่าละครเรื่องนั้นห่วยแตก ด่าคนเขียนบททุกที (ทั้งๆที่มีทีมงานเป็นร้อยที่ทำงานด้วยกัน)

อาชีพเขียนบท...คนเขียนบทต้องมีวินัยสูง ทำงานแข่งกับเวลาและเงินทอง บ่อยครั้งเขียนจนรุ่งเช้า ไม่ได้หลับไม่ได้นอน เพราะกองถ่าย คนเป็นร้อย เงินเป็นแสน กำลังตั้งหน้าตั้งตารอเราอยู่คนเดียว

อาชีพเขียนบทนั้นดูท่าจะง่ายคล้ายว่า มีเทียนเล่มหนึ่งจุดเข้าไป แล้วเขียนออกมา ก็ได้เงินแล้ว แต่แท้ที่จริง คนเขียนบทต้องมีความรู้เกี่ยวกับอาชีพอื่น แทบจะเรียกว่าสหวิทยาการเลยทีเดียว เช่น งานด้านโทรทัศน์ งานด้านการแสดง งานด้านศิลปะ อันนี้ยังไม่นับรวมความรู้เสริมต่างๆ ที่ต้องหามาเพิ่ม เช่น ช่อมรดก (กรณีจะตัดสายเบรกให้พระเอกตาย) แพทย์ (กรณีนางเอกเกิดอุบัติเหตุเสียชีวิตมาก) ธรรมชาติวิทยา (กรณีพระเอกนางเอกติดเกาะ) ฯลฯ

ในขณะที่คนเขียนหนังสือแบกภาระความสนุกของคนเรือนหมื่น คนทำหน้าที่แบกภาระความสนุกของคนเรือนแสน แต่คนเขียนบทต้องแบกภาระความสนุกของคนเป็นล้าน และในกรณีละครหลังข่าว คือ หลักสิบล้านคน

ในปัจจุบันการบริหารงานละครเรื่องๆหนึ่ง จึงกระทำโดยผู้บริหารระดับสูงของสถานี และไม่ใช่ดาราเท่านั้น ที่ผู้บริหารสนใจ คนเขียนบท ก็เป็นส่วนหนึ่งที่ผู้บริหารและผู้จัดให้ความสำคัญด้วย”

วีระ สุภะ (2537) ทำการวิจัยเรื่อง “การศึกษากระบวนการในการผลิตละครชุดโทรทัศน์ไทย พ.ศ. 2536” กล่าวถึงผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ว่า ผู้เขียนบท เป็นปัจจัยที่สำคัญอย่างมากในขั้นตอนการเตรียมการ เพราะจะเป็นผู้กำหนดบทบาทและเนื้อเรื่องของละครแต่ละเรื่อง กระบวนการทำงานของผู้เขียนบทก็ขึ้นอยู่กับนโยบายของสถานี งบประมาณ และบุคลากรที่ร่วมงาน

นอกจากนี้ บทบาทของผู้เขียนบทยังขึ้นอยู่กับความต้องการทางการตลาด การดัดแปลงบทจะต้องเข้ากับนักแสดงที่คัดเลือกมาและยุคสมัยต่างๆก็ต้องปรับเปลี่ยนไปเพื่อให้สอดคล้องกับยุคสมัยด้วย เพื่อผลทางธุรกิจและการผลิตจะได้ประสบความสำเร็จอย่างราบรื่น

อุดมพร ชันไพบูลย์(2539) ได้วิจัยเรื่อง "ความพึงพอใจในอาชีพของผู้เขียนบทละครโทรทัศน์" ศึกษาโดยการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ 27 คน พบว่าผู้เขียนบทส่วนใหญ่พึงพอใจในลักษณะงานที่มั่นคง และค่าตอบแทนที่พึงพอใจ ส่วนสภาพปัญหาในการประกอบอาชีพ พบว่า การผลิตละครโทรทัศน์เป็นการดำเนินธุรกิจที่อาศัยความฉับไว ละครโทรทัศน์จึงมีคุณค่าด้านศิลปะการละครไม่เพียงพอ ประกอบกับการคำนึงถึงการเอาใจตลาดและการลดความเสี่ยง ละครโทรทัศน์จึงขาดความหลากหลาย ทำให้ผู้เขียนบทไม่ได้รับการสนับสนุนให้ใช้กลวิธีและทิศทางใหม่ๆในการเขียนบทละครโทรทัศน์ อีกทั้งผู้ว่าจ้างก็ไม่ได้มีการดำเนินการพัฒนาความรู้ความสามารถของผู้เขียนบทละครโทรทัศน์

การจะเข้ามาเป็นผู้เขียนบทละครโทรทัศน์นั้น ไม่มีการจำเพาะเจาะจงว่าต้องจบการศึกษาในด้านใดมาถึงจะทำงานได้ เพราะงานเขียนบทจัดเป็นงานศิลปะอย่างหนึ่งที่คนจะทำงานนี้ได้ต้องอาศัยความสามารถเฉพาะตัวเป็นส่วนใหญ่ มีคนเป็นจำนวนมากที่ผ่านการศึกษาระดับปริญญาตรีแล้วแต่ไม่สามารถที่จะลงมือเขียนจริงให้ได้รับความสำเร็จได้

ขจีรัตน์ หินสุวรรณ (2542) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์วิธีการเขียนบทละครสำหรับสื่อมวลชน : บทเรียนจากงานของสมสุข ภัลย์จาตุก" ซึ่งก็พบว่า ความสามารถในการเขียนบทละครโทรทัศน์เริ่มต้นที่อุปนิสัยส่วนตัว การศึกษาและการอบรมบ่มเพาะของคนในครอบครัว รวมทั้งการได้สมรสกับผู้ที่คลุกคลีอยู่กับงานละครวิทยุจนทำให้ได้มีโอกาสเขียนบทละครวิทยุและโทรทัศน์ในเวลาต่อมาด้วยเหตุผลเพื่อช่วยประหยัดรายจ่ายในการผลิต แต่เนื่องจากคุณสมสุขเป็นผู้ที่อยู่ในองค์กรฝ่ายผลิตอยู่แล้ว จึงมีความอิสระในการเขียนบทในระดับหนึ่ง แต่ก็ต้องยอมรับในระบบธุรกิจที่เข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้ผู้เขียนบทละครที่ดีต้องสามารถสร้างสมดุลระหว่างศิลปะและการพาณิชย์ในการสร้างสรรค์บทละครได้อย่างลงตัว

สุนีย์ ปิยวรวงศ์ (2534) ศึกษาเรื่อง "การเข้าสู่อาชีพของบุคลากรในการผลิตละครโทรทัศน์ กรณีศึกษาละครเรื่องขมื่นกับปูน" กล่าวถึงภูมิหลังและกระบวนการเข้าสู่อาชีพ รวมถึงลักษณะการถ่ายทอดทางอาชีพของบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับขั้นเตรียมการถ่ายทำ และขั้นตอนการถ่ายทำละคร พบว่า ผู้เขียนบทนั้นต้องมีความสามารถเฉพาะตัวเป็นปัจจัยเกื้อหนุนการประกอบอาชีพ และเห็นว่าอาชีพผู้เขียนบทละครเป็นอาชีพที่มีความมั่นคง ก่อนเข้าสู่อาชีพได้มีการเรียนรู้ และรับถ่ายทอดประสบการณ์จากผู้ประกอบอาชีพด้านการเขียนบทมาก่อนเข้าสู่วงการ

อีกหนึ่งคุณสมบัติที่สำคัญของคนเขียนบทละครโทรทัศน์ คือ ต้องเป็นผู้ที่รักการอ่าน เพราะการจะเขียนหนังสือได้ดีบุคคลนั้นต้องผ่านการอ่านมาก่อน ยิ่งอ่านมาก ยิ่งทำให้มีข้อมูล ความรอบรู้ที่จะมาใช้ในการเขียนมากขึ้น ซึ่งก็หมายถึงว่า คุณภาพของบทละครที่ทำออกมาจะดีขึ้นมากกว่าเก่า นอกจากนั้น ก่อนการทำบททุกเรื่อง ผู้เขียนบทจำเป็นที่จะต้องอ่านบทประพันธ์หรือโครงเรื่องนั้นๆ(decoding) ให้เข้าใจดีเสียก่อนถึงจะตีความของเนื้อหาให้ออกมาชัดเจน จนนำมาทำเป็นบทละครโทรทัศน์(encoding) เรื่องนั้นได้

ปีเตอร์ ดิง ประธานสโมสรซิมเปิล ซีเคร็ตส โซไซตี้ (Simple Secrets Society) ซึ่งเป็นสโมสรเล็กๆที่ตั้งขึ้นสำหรับผู้ที่สนใจศิลปะการละครและภาพยนตร์ ได้กล่าวถึงการผลิตภาพยนตร์ไว้ว่า

“หนังเรื่องหนึ่งกว่าจะเสร็จ

จะต้องถูกทำตั้งแต่ต้นจนจบ ซ้ำๆกันสามครั้ง
ครั้งที่หนึ่ง คือการเขียนบท ครั้งที่สองคือการถ่ายทำ
และครั้งที่สาม คือการตัดต่อ

ทุกๆครั้งในสามครั้ง

คนทำ ซึ่งก็คือ คนเขียนบท คนกำกับ และคนตัดต่อ
จะต้องนิกรหนังให้ออกได้ทั้งเรื่อง ตั้งแต่ต้นจนจบ
รู้จักตัวละครทุกตัว รู้จักเหตุการณ์ทุกเหตุการณ์
รู้ที่มาที่ไป รู้เหตุผลทุกอย่างที่เกิดขึ้น ทั้งที่มองเห็นและมองไม่เห็น
และจะต้องสามารถถ่ายทอดเนื้อเรื่อง อารมณ์ ความรู้สึกต่างๆ
ออกมาได้อย่างครบถ้วน และน่าสนใจ

คิดดูอีกที ก็อาจจะเหมือนการวิ่งผลัด

แต่ไม่ใช่สี่คนร้อย เป็นแค่สามคนร้อย คือ

ไม้หนึ่ง ทำความคิดให้เป็นตัวหนังสือ

ไม้สอง ทำตัวหนังสือให้เป็นภาพและเสียง

ไม้สาม ปรงทุกอย่างเข้าด้วยกัน เต็มน้ำปลา ชูรส ให้อร่อย น่ากิน

หนังหนึ่งเรื่องจะดีได้ ต้องดีทั้งสามขั้นตอนถึงจะพาหนังไปถึงจุดสุดยอด

ถ้าขั้นตอนใดขั้นตอนหนึ่งทำไม่ดี อีกสองส่วนก็ต้องช่วยทำให้ดีขึ้น

เหมือนไม้หนึ่งวิ่งใช้เวลาไม่คอยดี

ไม้สองก็ต้องรีบวิ่งทำเวลาให้ดีขึ้น เพื่อที่จะได้มีแต้มต่อก่อนส่งให้กับไม้สาม ซึ่งเป็นคนสุดท้ายที่จะวิ่งเข้าเส้นชัย ถ้าไม่หกล้ม หรือพลาดท่า สะดุดยอหน้าไปเสียก่อน

เพราะที่สุดแล้ว ไม้สามนี้แหละ จะเป็นตัวที่เป็นชี้ตายให้กับหนังแต่ละเรื่อง ความผิดพลาดใดๆที่เกิดขึ้น จะมีโอกาสนี้เป็นโอกาสสุดท้ายที่จะแก้ไข ปรับปรุง ก่อนจะออกไปสู่สายตาผู้ชม

ไม้หนึ่ง คือการเขียนบท ว่ากันว่า “หินที่สุด” ในบรรดาสามไม้ เพราะมีแต่ ความว่างเปล่า เป็นเพื่อน นักเขียนทุกคนคงเข้าใจ และรู้สึกได้ถึงความน่ากลัวของความว่าง ไม่ว่าจะป็นสีขาวของหน้ากระดาษหรือคอมพิวเตอร์ ที่มีตัวเคอร์เซอร์คอยกระพริบเตือนบอกคุณว่า “เมื่อไหร่จะคิดออกสักที...”

จากข้อเขียนของปีเตอร์ ดังข้างต้น สามารถอนุมานถึงการผลิตละครโทรทัศน์ได้เช่นกัน เนื่องจากมีขั้นตอนการผลิตที่เหมือนกัน ต่างกันเพียงสื่อในการนำเสนอเท่านั้น ทั้งนี้ทำให้สรุปได้ว่า บุคคลแรกที่รับผิดชอบในการผลิตละครโทรทัศน์ก็คือผู้เขียนบทนั่นเอง ดังนั้นการตัดสินใจของผู้เขียนบทถือเป็นขั้นตอนการทำงานแรกสุด ซึ่งมานน์ (Mann, 1975:20) ระบุว่า การตัดสินใจเป็นการสนองตอบต่อสถานการณ์ของทางเลือก โดยการเลือกทางเลือกนั้นกระทำไปตามมาตรฐานที่ได้กำหนดไว้

มูดี(Moody, 1983:4) ให้ความหมายไว้ว่า การตัดสินใจเป็นการกระทำที่ต้องทำเมื่อไม่มีเวลาจะหาข้อเท็จจริงอีกต่อไป การหยุดหาข้อเท็จจริง ข้อยุติจะแปรเปลี่ยนไปตามปัญหาที่ต้องการแก้ไข

ไซมอน (Simon, 1960 อ้างในประยูร ศรีประสาธน์ 2536) การตัดสินใจเป็นกระบวนการของการหาโอกาสที่จะหาทางเลือกที่พอเป็นไปได้และการเลือกต่างๆที่มีอยู่แสดงให้เห็นกิจกรรม 3 ประการ คือ

1. กิจกรรมที่ใช้สติปัญญา อันหมายถึง การเสาะหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องมาใช้ประกอบการตัดสินใจ
2. กิจกรรมการออกแบบ ซึ่งครอบคลุมการพัฒนา การวิเคราะห์ และการ

เปรียบเทียบแนวทางต่างๆที่จะนำไปสู่แนวทางปฏิบัติ และ

3. กิจกรรมทางเลือก ซึ่งเป็นกิจกรรมเกี่ยวกับการเลือกทางเลือกที่เหมาะสมที่จะนำไปปฏิบัติ

กระบวนการตัดสินใจ

กระบวนการตัดสินใจนั้นสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. วิธีการตัดสินใจแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผลตามลำดับ (Problem solving) ดังนี้

1.1 ศึกษาวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายของเรื่องที่ต้องตัดสินใจให้ดี ผู้บริหารต้องทราบถึงเหตุและผลในการตัดสินใจ

1.2 รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทุกชนิดทั้งในด้านข้อเท็จจริงและความคิดเห็นของบุคคลหลายฝ่าย ผลดี ผลเสียที่จะเกิดขึ้น

1.3 วิเคราะห์ข้อมูล ควรช่วยให้มองเห็นทางเลือกหลายทางที่จะทำได้จึงควรประมวลทางเลือกเหล่านี้ออกมาให้ชัดเจน พร้อมทั้งจะเลือกได้เมื่อตัดสินใจ

1.4 ประเมินคุณค่าของทางเลือกที่จะก่อให้เกิดประสิทธิภาพหรือผลดีผลเสียเมื่อเปรียบเทียบกับวัตถุประสงค์หรือเป้าหมายที่ตั้งไว้

1.5 ขั้นสุดท้าย เลือกทางที่คิดว่าจะมีผลตรงเป้าหมายที่ตั้งไว้มากที่สุดเท่าที่ประมวลข้อมูลได้จริง

2. วิธีการตัดสินใจแบบค่อยเป็นค่อยไปไม่ต่อเนื่อง หรือ การเปรียบเทียบแก้ปัญหาแบบไม่ต่อเนื่อง (Strategy of Disjointed Incremental)

เบรย์บรูก และลินด์บลอม (Braybrooke and Lindblom 1963) เสนอว่า เมื่อคนเราคิดจะแก้ปัญหาอะไรสักอย่าง เรามักจะเริ่มต้นคิดอย่างวกไปวนมา ซ้ำซ้อน และลึกเกินไปจนยากที่จะเข้าใจ โดยมักจะตั้งกฎเกณฑ์จากภาพรวมของปัญหาที่กำลังแก้เพื่อแสวงหาสิ่งที่ยังไม่รู้ ทำให้อาจมองข้ามไอเดียใหม่ๆจนความคิดใหม่ๆนี้ซึ่งเรียกว่าการดัดแปลงอาจไม่สามารถแสดงออกมาในรูปของภาษาใดๆจนกว่าจะถูกกำหนดให้มีชื่อเรียก ซึ่งจุดมุ่งหมายก็คือการรวบรวมการ

ดัดแปลงทั้งหมดให้อยู่ภายใต้ชื่อเรียกว่า การเปรียบเทียบแก้ปัญหาแบบไม่ต่อเนื่อง (Strategy of Disjointed Incremental) ซึ่งมีส่วนประกอบดังนี้

1.การวางโครงร่างกลยุทธ์ (the strategy outlined)

1.1ทางเลือกที่อิงข้อมูลที่มีอยู่เดิม

นักวิเคราะห์นโยบายมักเริ่มต้นที่จุดใดจุดหนึ่งของนโยบายซึ่งจะมีเงื่อนไขนโยบาย และจุดมุ่งหมายปัจจุบันอยู่แล้ว จากนั้นจึงหาทางพัฒนาสิ่งเหล่านี้โดยการเรียนรู้ข้อมูลที่มีอยู่เดิมให้ถ่องแท้ แล้วนำมาเปรียบเทียบกับกรณีศึกษาที่เคยมีประสบการณ์มา หรือยกตัวอย่างจากสังคมอื่นๆเพื่อพิจารณาหาทางเลือกที่ดีที่สุดโดยใช้จินตนาการ

1.2การจำกัดทางเลือกที่หลากหลายให้แคบลง

หากนักวิเคราะห์สามารถจำกัดทางเลือกที่หลากหลายและมีความต่างกันให้เหลือเฉพาะทางเลือกที่มีความต่างจากเงื่อนไขเดิม แทนที่จะมองภาพรวมทั้งหมด ก็จะสามารถคิดค้นไอเดียใหม่ๆได้มากขึ้น ดังคำพูดที่กล่าวว่า "พระเจ้าไม่ได้สร้างคนให้เหมือนกันทุกแบบ"

1.3การจำกัดจำนวนผลลัพธ์ให้กับนโยบายที่หยิบยกมา

ขั้นตอนนี้สำคัญที่สุด คือ การจำกัดผลการทดสอบที่สมมติฐานไว้ เพื่อจะได้กำหนดเป้าหมายได้ง่ายขึ้น

1.4เปลี่ยนจุดมุ่งหมายให้กลายเป็นนโยบาย

เลือกจุดมุ่งหมายที่มีความเป็นไปได้ เช่น ในประเทศรัสเซียมีจุดมุ่งหมายที่ต้องการนำเอาประชาธิปไตยเข้ามาสู่สหภาพโซเวียตในปีหน้า ดังนั้นจึงต้องเลือกทางเลือกที่เป็นไปได้มากที่สุดมาเป็นนโยบายที่จำกัดความผิดพลาดที่เกินกว่าที่จะทำการเสี่ยง

1.5การสร้างวิธีปฏิบัติตามนโยบายที่ตั้งไว้

เมื่อได้นโยบายแล้ว หลังจากต้องมีการกำหนดโครงการที่จะเกิดขึ้นว่ามีอะไรบ้างเพื่อให้บรรลุถึงเป้าหมายที่ตั้งเอาไว้ รวมทั้งมีการประเมินค่าภายใต้ข้อกำหนดของกลยุทธ์ที่ได้กำหนดไว้

1.6การวิเคราะห์และประเมินผลอย่างต่อเนื่อง

เป็นการยากที่จะพูดถึงจุดเริ่มต้นของส่วนประกอบการปรับปรุงกล

ยุทธ์และมันก็ยากอีกเหมือนกันที่จะพูดว่าจะนำข้อมูลที่ได้มาสร้างวิธีการปฏิบัติอย่างไรโดยปราศจากการดำเนินการสร้างขั้นตอนของนโยบายก็เลยต้องใช้การประเมินผลในทุกขั้นตอนที่มีการเปลี่ยนแปลงจากนโยบายเดิม ยกตัวอย่างเช่น นโยบายด้านความมั่นคงของชาติจีนมีการออกกฎหมายยกเว้นและปรับปรุงในทุก 2-3 ปี โดยคำนึงถึงสภาพการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นให้กับบุคคลมั้ยว่าการเปลี่ยนแปลงมีประโยชน์หรือไม่ หรือถ้าคงเดิมไว้มีประโยชน์มากกว่าที่จะเปลี่ยนแปลงไป

1.7 แก้ไขปรับปรุงจากที่ได้วิเคราะห์และประเมินผลมาแล้ว เมื่อประเมินของข้อดีข้อเสียในการเปลี่ยนแปลงจากนโยบายเดิม

นักวิเคราะห์จำแนกสถานการณ์ออกจากกันว่า สถานการณ์หรือจุดบกพร่องที่ควรเอาออกไป ยกตัวอย่างเช่น การขยายอำนาจของสหภาพโซเวียตโดยไม่คำนึงถึงนโยบายต่างประเทศของชาติอื่นจะทำให้เกิดผลเสีย จึงต้องเลือกประเมินทางเลือกที่เสี่ยงต่อการถูกต่อต้านออกไป แล้วจึงคิดหาทางเลือกใหม่ในกระบวนการเดิมอีกครั้งหนึ่ง

1.8 การแบ่งแยกทางสังคมเพื่อการวิเคราะห์และการประเมินผล วิเคราะห์และประเมินผลกับคนหลายกลุ่มในปัญหาเดียวกันนี้ เช่น

นโยบายภาษีจะมีผลกระทบไม่เหมือนกันในแต่ละกลุ่ม

2. ตัวแปรด้านความคิดเห็นทางการเมืองที่มีผลต่อแผนกลยุทธ์ หลักการที่ควรคำนึงถึงในการตัดสินใจเลือกทางเลือกที่ดีที่สุดมาเป็นนโยบาย

1. นักวิเคราะห์มักจะเลือกจุดประสงค์ที่คุ้มค่าต่อการเสี่ยงและเป็นรูปธรรมและสามารถทำได้จริง

2. เปรียบเทียบระหว่างจุดประสงค์ใหม่กับนโยบายที่มีอยู่แล้วถึงผลลัพธ์ที่จะเกิดขึ้นและผลประโยชน์ที่ได้รับจากจุดประสงค์ใหม่

3. ขณะที่นักคิดหาจุดกึ่งกลางระหว่างข้อดีและข้อเสีย เขาก็จะพยายามประเมินถึงจุดประสงค์เพื่อจะเลือกจุดที่ดีที่สุดไปกำหนดนโยบาย

จากทฤษฎีดังกล่าวข้างต้น สามารถนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์กระบวนการตัดสินใจในการเข้ารหัสบทละครโทรทัศน์เรื่อง “นางทาส” พ.ศ. 2551 ของผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ได้ ซึ่งกระบวนการตัดสินใจถือเป็นขั้นตอนแรกสุดในการเขียนบทละครโทรทัศน์ของ

ผู้เขียนบท ผู้เขียนบทจะมีการกำหนดโครงเรื่อง วางตัวละคร แก่นของเรื่อง และนำเสนอเรื่องราวแต่ ละตอนออกมาอย่างไร ล้วนขึ้นอยู่กับความคิดจินตนาการของผู้เขียนบททั้งสิ้น

2. ถึงแม้ละครเรื่อง "นางทาส" จะถูกนำกลับมาสร้างใหม่(remake)อีกครั้ง แต่ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์เรื่อง "นางทาส" ปี 2551 ก็ปรับเรื่องให้แตกต่างไปจากการสร้างครั้งก่อนๆ

จากข้อสันนิษฐานที่ 2 นี้ ผู้ศึกษาได้มุ่งศึกษาที่ตัวสาร (Message) หากพิจารณาตามแบบจำลองของจาโคบสัน โดยจะเน้นไปที่ "บทละครโทรทัศน์" ที่ผู้เขียนบทเขียน ซึ่งถือว่าเป็นฝ่ายผู้ส่งสาร (Addresser) ได้เข้ารหัสไว้ ซึ่งผู้เขียนบทละครเรื่อง "นางทาส" ปีพ.ศ. 2551 นี้มิใช่ผู้เขียนบทคนเดิมที่เคยเขียนละครนางทาสในปี 2536 อีกทั้ง ละครโทรทัศน์เรื่อง "นางทาส" นี้มีที่มาจากนวนิยายของวรรณศิริ ซึ่งแน่นอนว่าผู้เขียนบทละครนางทาสในแต่ละเวอร์ชันย่อมมีการตีความบทประพันธ์ และทำการเข้ารหัสบทละครโทรทัศน์แตกต่างกันไปตามมุมมอง และพื้นฐานชีวิตของแต่ละคน อีกทั้งตัวบริบท (context) ระหว่างฝ่ายส่งสาร (Addresser) กับฝ่ายรับสาร (Addressee) ก็เปลี่ยนแปลงไป ผู้เขียนบทย่อมมีการเลือกใช้รหัส (Code) ที่มากำหนดบทละครโทรทัศน์ (Message) แตกต่างไปจากเดิม

แนวคิดเกี่ยวกับบทละครโทรทัศน์

William J. Van Nostran ให้คำจำกัดความของบทว่า "บท คือ การเขียนอธิบายเหตุการณ์ต่างๆตามลำดับเวลาที่เรื่องราวเกิดขึ้นด้วยเสียง ภาพ และความคิด โดยใช้ศัพท์เฉพาะของสื่ออื่นๆ" ซึ่งในที่นี้คือ สื่อโทรทัศน์

บทละครโทรทัศน์ (Television Drama Script) คือ บทละครที่ถูกเขียนขึ้นเพื่อจัดแสดงทางโทรทัศน์ เป็นการเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นโดยใช้ภาพ ซึ่งก็หมายความว่า บทละครโทรทัศน์จะเป็นสิ่งที่บอกให้ผู้ชมได้ทราบว่า เป็นเรื่องอะไร มีใครเข้ามาเกี่ยวข้องด้วยบ้าง และเรื่องราวที่เกิดขึ้นได้เกิดที่สถานที่ไหน เวลาใด และเมื่อไหร่

ทิพย์ธิดา ศรัทธาทิพย์ ,ดวงหทัย ศรัทธาทิพย์ และละลิตา ฉันทศาสตร์โกศล สามผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ชื่อดังของไทยที่มาร่วมกันแต่งหนังสือ "คนเขียนบท" ซึ่งได้กล่าวถึงความสำคัญของบทละครว่า บทคือการวางแผนในการเล่าเรื่อง เป็นตัวบังคับเรื่องราวเค้าโครงทั้งหมดไว้ให้เป็นองค์รวมเดียวกัน เป็นตัวนำทาง ควบคุม และช่วยจัดกระบวนการทำงาน ซึ่งหากไม่มีจะทำให้เกิดความสับสนได้ แต่หากมีบทจะทำให้ไม่หลงทาง ไปถึงจุดหมายอย่างปลอดภัย

ศรินทรทิพย์ พิมพเสน(2545) ทำการวิจัยเรื่อง "ปัจจัยเชิงพาณิชย์ที่มีผลกระทบต่อ การเขียนบทละครโทรทัศน์" พบว่า ละครโทรทัศน์แต่ละเรื่องมีการแปลงบทเพื่อให้เหมาะสมกับสื่อ และเอื้องอรุณ สมิตสุวรรณ (2534) ได้ทำการวิจัยเรื่อง "การวิเคราะห์การเขียนบทละครโทรทัศน์เรื่อง ปริศนา" พบว่า บทละครเป็นบทที่เขียนขึ้นเพื่อการแสดง ในการนำนวนิยายมาเขียน

เป็นบทจึงต้องมีการเพิ่มเติมรายละเอียด ความสมเหตุสมผลและความเป็นไปได้ แต่ต้องยังคง อรรถรสเดิมของผู้ประพันธ์ไว้ให้ได้

ขจีรัตน์ หินสุวรรณ (2542) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การวิเคราะห์วิธีการเขียนบทละคร สำหรับสื่อมวลชน : บทเรียนจากงานของสมสุข กล้วยจากฏก ซึ่งก็พบว่า การเขียนบทละครโทรทัศน์ นั้นเป็นการทำงานเพื่อสร้างภาพและเล่าเรื่องให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจเหตุการณ์และรู้สึกร่วมไปกับ ตัวละครให้ได้มากที่สุด ดังนั้น ผู้เขียนบทควรจะต้องเข้าใจในธรรมชาติของสื่อโทรทัศน์ที่กำลัง ทำงานกับกล้องโทรทัศน์ ต้องเขียนให้เห็นภาพชัดเจนเพื่อให้กล้องจับภาพเล่าเรื่องราวให้มากที่สุด เข้าถึงรสนิยมของกลุ่มผู้ชมเป้าหมายให้ได้มากที่สุด หรือการมีเวลาในการนำเสนอที่จำกัด ต้องทำ ให้เรื่องกระชับ เข้าใจง่าย และต้องสร้าง Climax เพื่อตรึงผู้ชมไว้ในระหว่างที่มีโฆษณาขึ้น กระตุ้น อารมณ์ต่างๆจากผู้ชมในขณะที่ชมเพื่อสร้างพลังให้กับละคร และตั้งเป้าหมายของละครไว้ว่า ต้องการที่จะได้กำไร หรือให้ความบันเทิง หรือสร้างสำนึกให้สังคม

บทโทรทัศน์ต้องคำนึงถึงปัจจัยกำหนด 5 ประการ คือ เรื่องที่เลือกมานั้นเป็นเรื่อง ที่แต่งขึ้นใหม่หรือเป็นเรื่องที่ดัดแปลงมาจากบทประพันธ์ในรูปแบบอื่น, เป้าหมายที่ต้องการส่งถึง ผู้ชม , ธรรมชาติของสื่อโทรทัศน์ , ผู้ชม และเวลาในการนำเสนอ บทละครโทรทัศน์จึงเป็นการ นำเอาบทประพันธ์มาดัดแปลง ทำเป็นบทละคร เพื่อให้เหมาะสมในการนำมาจัดแสดงทาง โทรทัศน์ บทละครโทรทัศน์จึงเปรียบเสมือนสาร(Message)ที่ได้ผ่านการเข้ารหัส (encoding) จาก ผู้เขียนบทฯ ส่งไปยังผู้รับนั่นเอง

บทละครโทรทัศน์ แบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. บทแบบสมบูรณ คือ บทที่ประกอบไปด้วยรายละเอียดของมุมภาพ ท่าทาง กิริยาของตัวละครที่จะต้องแสดง บทสนทนา แสง และเสียง(เสียงบรรยาย,เสียงเพลงประกอบ)
2. บทแบบกึ่งสมบูรณ คือ บทที่ไม่กำหนดรายละเอียดของภาพ เช่น มุมกล้องหรือ ขนาดของภาพ แต่จะบอกเพียงว่ามีบทสนทนาอะไรบ้าง และตัวละครแต่ละตัวจะต้องแสดงกิริยา ท่าทาง อารมณ์ และความรู้สึกอย่างไร

ในปัจจุบัน บทละครโทรทัศน์ที่ถูกเขียนขึ้นมักเป็นบทแบบกึ่งสมบูรณเสียส่วนใหญ่ เนื่องจากมีผู้กำกับรายการคอยดูแล ควบคุมด้านรายละเอียดของมุมภาพอยู่แล้ว ผู้เขียนเอง จึงไม่ต้องเข้าไปเกี่ยวข้องในส่วนนี้ นอกจากนี้ในบางฉากที่ต้องการเน้นเกี่ยวกับมุมภาพที่สำคัญๆ ผู้เขียนบทก็อาจกำหนดไปเฉพาะในฉากนั้นได้ ซึ่งบทละครโทรทัศน์เรื่อง “นางทาส” ปีพ.ศ. 2551 ก็ เป็นบทละครโทรทัศน์ประเภทกึ่งสมบูรณเช่นกัน ดังภาพที่ 2.4

ฉาก 5	เรือนพัก	กลางคืน ต่อเนื่อง
ตัวละคร	พัก, เย็น, ละออ	
- ขึ้นภาพตัวเรือนพักท่ามกลางความมืดสลัว		
- ตัดรับภาพในมุ้งเย็น.. เย็นนอนตะแคงหันหลังให้มุ้งพัก		
- ภาพพักซึ่งนอนก่ายหน้าผาก.. ค่อยๆ เบือนหน้ามาทางเย็น		
- แทนสายเย็นนอนนิ่งสนิท		
- อินสกริปหน้าเย็น น้ำตาไหลเสียวๆ		
ละออ	(สะกิดพัก)	ยาย ยายว่าพี่เย็นหลับหรือยัง
พัก		ข้าไม่รู้
ละออ		งั้นฉันถามนะ
พัก		เอ๊ะ นิ่งละออนี่
หมายเหตุ ทั้ง 2 พูดกันเบาๆ		
ละออ		ฉันจะเรียกพี่เย็นนะ
- พักหยิกแขนละออ.. ละออสูดปากเจ็บ แต่ไม่กล้าร้องดัง		
- กล้องแพนกลับมาที่เย็น.. ยังคงนอนร้องไห้เสียวๆ		

ภาพที่ 2.4 ตัวอย่างบทละครโทรทัศน์เรื่องนางทาส ตอนที่ 15 ฉากที่ 5

ในส่วนย่อยที่สุดของบท คือ ฉาก ซึ่งแต่ละฉากนั้น ประกอบไปด้วย

1. เลขที่ฉาก เป็นส่วนที่แสดงให้เห็นทราบว่าเป็นฉากที่กำลังเขียน กำลังอ่าน หรือกำลังแสดงเป็นฉากที่เท่าไรในตอนนั้น เพื่อทีมงานที่เอาบทไปทำงานต่อจะได้ลำดับเหตุการณ์ก่อน-หลังถูกว่าฉากไหนอยู่ก่อน หรือ หลัง นับว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้เขียนบทควรให้ความใส่ใจ

2. สถานที่ บทละครแต่ละฉากจะต้องระบุสถานที่ให้ชัดเจน ว่าเป็นที่ที่ใด ดังตัวอย่างข้างต้นระบุว่าเป็น เรือนพัก

3. เวลา นอกจากสถานที่แล้ว ผู้เขียนบทยังต้องระบุเวลาให้ชัดเจน เพื่อเวลาไปถ่ายทำ ผู้ที่เกี่ยวข้องจะได้ทำงานออกมาถูกต้องตามเนื้อหาของเรื่อง ตัวอย่างของฉากที่นำเสนอข้างต้น เขียนระบุว่า “กลางคืน ต่อเนื่อง” หมายถึง เวลาในฉากนั้นคือตอนกลางคืน และเป็นฉากต่อเนื่องเวลาจากฉากที่ 4 ก่อนหน้านี้ หากเป็นฉากไม่ต่อเนื่อง เปลี่ยนเวลาไปแล้ว จะกำหนดว่า “กลางคืน วันใหม่”

4. รายชื่อตัวละคร ในบททุกๆฉาก ต้องมีการบรรยายชื่อตัวละครที่แสดงในฉากนั้นๆ เพื่อเป็นการบอกผู้อ่านให้ทราบว่า บทละครในฉากนี้ จะมีตัวละครตัวใดบ้าง นอกจากนั้น ยังช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องสะดวกในการเตรียมงานนัดคิวนักแสดงอีกด้วย ดังตัวอย่างข้างต้น จะเห็นได้ว่าการระบุตัวละครไว้ว่า ในฉากนั้นมีตัวละคร 3 ตัว คือ เย็น พัก ละอ

5. บทสนทนา ส่วนนี้จัดเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่สุดของแต่ละฉาก เพราะบทสนทนาจะบอกให้ทราบถึงเรื่องราว ความเป็นมา เป็นไป ของเรื่อง ตลอดจนการกระทำ บุคลิก ลักษณะนิสัยของตัวละครทุกตัวในเรื่อง

6. กิริยาของตัวละคร การเขียนบทมักจะมีการระบุกิริยาของตัวละครทุกๆตัวที่มีอยู่ในฉากนั้นว่าใครทำอะไร อย่างไรบ้าง อย่างเช่น ภาพในมุ้งเย็น..เย็นนอนตะแคงหันหลังให้มุ้งพัก , พักซึ่งนอนก่ายหน้าผาก..ค่อยๆเปลี่ยนหน้ามาทางเย็น , เย็น น้ำตาไหลเงิบๆ เป็นต้น

บทละครโทรทัศน์ 1 เรื่องอาจมีความยาวกี่ตอนก็ได้ แล้วแต่เนื้อหาของเรื่องและวิธีการเขียนของผู้เขียนบท นอกจากนั้น ในหนึ่งตอนยังประกอบไปด้วยฉากจำนวนหลายๆฉากอีกด้วย โดยแต่ละฉากจะแสดงให้ทราบถึงเรื่องที่เป็นมาและเป็นไป นั่นคือ

ฉาก1 + ฉาก2 +ฉากสุดท้าย = 1 ตอน

ตอนที่1 + ตอนที่2 +ตอนสุดท้าย = 1 เรื่อง

Aristotle (อริสโตเติล) ปราชญ์ผู้ยิ่งใหญ่ชาวกรีก ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของบทละครโทรทัศน์ไว้ในหนังสือ Poetics (โพเอติกส์) ว่าบทประกอบด้วย 6 ส่วนด้วยกัน คือ

1.โครงเรื่อง (Plot) หมายถึง การลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในละครอย่างมีเหตุผล และมีจุดหมายปลายทาง คือ มีตั้งแต่ตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบของเรื่อง การวางโครงเรื่องเป็นการวางแผน หรือการกำหนดชะตาชีวิตของตัวละครแต่ละตัวว่าจะมีเรื่องราว การกระทำ อุปสรรคปัญหา และบทสรุปของชีวิตว่าเป็นอย่างไร

ทั้งนี้ Aristotle (อริสโตเติล)ได้ให้ความเห็นไว้ว่า โครงเรื่องที่ดีจะต้องมีความสมบูรณ์ในตัวของมันเอง มีความสมเหตุสมผล และความยาวต้องพอเหมาะ เหตุการณ์ทุกตอนที่ประกอบด้วยกันต้องมีความสมเหตุสมผลตามกฎแห่งกรรม นั่นคือ เรื่องราวที่เกิดขึ้นในฉากหนึ่งจะต้องมีความสัมพันธ์หรือสืบเนื่องมาจากฉากอื่น

ส่วนโครงเรื่องประเภทที่ Aristotle (อริสโตเติล)มีความเห็นว่า บทพร้อมที่สุดในแง่ของการเขียนก็คือ โครงเรื่องประเภทที่ผู้เขียนนำเหตุการณ์มาต่อกันเป็นตอนๆ โดยแต่ละตอนมิได้

เป็นเหตุเป็นผลต่อกัน เรื่องราวของตอนต่างๆเกิดขึ้นอย่างเอกเทศไม่เกี่ยวกับเหตุการณ์ในตอนอื่นๆ จนแม้กระทั่งจะตัดตอนใดตอนหนึ่งไป ก็จะไม่มีผลกระทบกระเทือนโครงสร้างของเรื่องเลยแม้แต่น้อย

2. ตัวละคร และการวางลักษณะนิสัยตัวละคร (character and characterization) ตัวละครคือผู้กระทำเรื่องราวต่างๆ และได้รับอิทธิพลจากการกระทำเหล่านั้นในบทละคร ตัวละครเปรียบได้กับคนเราทั่วไปที่มีชีวิตอยู่ทุกวันนี้ ต่างกันเพียงแต่ว่าตัวละครจะมีชีวิตอยู่ในบทละครที่ผู้เขียนบทจะกำหนดให้เป็นไป

ตัวละครที่ดีจะต้องมีพัฒนาการ นั่นคือ ต้องมีการเปลี่ยนแปลงทางความคิด อุนิสัยใจคอ ตลอดจนทัศนคติต่อเรื่องราวต่างๆ หากแต่การเปลี่ยนแปลงนี้ต้องเป็นไปอย่างสมเหตุสมผล ไม่ขัดต่อหลักความเป็นจริง

ตัวละครที่พบในละครส่วนใหญ่ สามารถแบ่งแยกเป็น 2 ประเภท คือ

ก. ตัวละครที่มีลักษณะแบบตายตัว (typed character) เป็นตัวละครที่มองเห็นได้เพียงด้านเดียว และมักมีลักษณะนิสัยตามแบบฉบับที่นิยมใช้กันในบทละครต่างๆไป เช่น "พระเอก" "นางเอก" หรือ "ตัวอิจฉา" ตัวละครเหล่านี้ไม่ว่าจะอยู่ในบทละครเรื่องใด มักมีลักษณะคล้ายกัน แทบจะเป็นสูตรสำเร็จ และบทบาทที่จะกระทำก็เป็นสิ่งที่ผู้ชมคาดหมายไว้สำหรับตัวละครนั้นๆได้

ข. ตัวละครที่เห็นได้รอบด้าน (well-rounded character) ตัวละครประเภทนี้มี ความลึกซึ้ง และเข้าใจยากกว่าตัวละครที่มีลักษณะตายตัว จะคล้ายคนจริงๆ ซึ่งมองเห็นได้รอบด้าน มีทั้งส่วนดีและส่วนเสีย ตัวละครประเภทนี้จะมีพัฒนาการด้านนิสัยใจคอ หรือมีการเปลี่ยนแปลงเจตคติเกี่ยวกับสิ่งต่างๆในชีวิต

3. ความคิด (Thought) หรือแก่นของเรื่อง (Theme) คือสาระ ข้อคิด หรือแนวปรัชญาที่บทละครแต่ละเรื่องจะนำเสนอต่อผู้ชม ความคิดนี้ นอกจากจะบอกให้ทราบถึงจุดมุ่งหมายของบทละครแล้ว ยังเป็นข้อคิดที่ผู้ชมจะนำไปเก็บไว้ใช้เป็นประโยชน์ต่อตนเองได้ด้วย

4. การใช้ภาษา (diction) หมายถึง ศิลปะของการถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดของผู้ประพันธ์ออกมาทางคำพูดของตัวละคร หรือบทเจรจา โดยภาษาที่ใช้จะต้องเป็น

ภาษาพูด ไม่ใช่ภาษาเขียน เพราะบทละครเป็นเรื่องที่เขียนขึ้นเพื่อการแสดงให้ผู้ชมดู ไม่ใช่สำหรับการอ่าน

ศิลปะในการใช้ภาษานี้ เป็นสิ่งสำคัญที่จะนำไปสู่การเขียนบทละครที่ดี แม้ว่าจะมีโครงเรื่อง ตัวละคร และความคิดที่ดีเด่น หากแต่ผู้เขียนไม่มีศิลปะในการใช้ภาษาแล้ว ก็ย่อมไม่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดของตนมาสู่ผู้ชมได้อย่างชัดเจน และน่าฟัง

5. เพลง (song) บทเพลงที่ดี จะต้องเป็นส่วนหนึ่งของบทละครเช่นเดียวกับบทเจรจา ผู้เขียนบทไม่ควรนำเพลงใดๆที่ไม่ส่งเสริมเรื่องราวในละคร หรือไม่เหมาะสมกับนิสัยตัวละครมาสอดแทรกไว้ในบทเพียงเพื่อเป็นการคั่นเวลา

6. ภาพ (spectacle) บทละคร มิได้เขียนขึ้นเพื่อการอ่าน หากแต่เขียนขึ้นเพื่อนำมาแสดง ความดีเด่นของบทละครจึงมิได้อยู่ที่คำพูดของตัวละครที่พิมพ์ไว้บนหน้ากระดาษเพียงอย่างเดียว หากสิ่งอื่น เช่น บทบาทของตัวละครที่จะสามารถนำมาแสดงให้เห็นได้ด้วยใบหน้าท่าทาง และจังหวะของการเคลื่อนไหวที่แนบเนียนจะช่วยเพิ่มพูนรสชาติให้แก่ละครเรื่องนั้นเป็นอย่างมาก ซึ่งบทละครที่ดีมักเต็มไปด้วยจุดต่างๆที่นักแสดง ผู้กำกับการแสดง ผู้ออกแบบและสร้างสรรค์ทางด้านอื่นจะสามารถนำมาตีความหมาย และแสดงออกในแง่ของ “ภาพ” ที่ปรากฏได้อย่างมีประสิทธิภาพให้ติดตาม (สไตล พันธุโกมล, 2531)

จากองค์ประกอบทั้ง 6 จะเห็นว่า ส่วนต่างๆของบทละครจะต้องมีความสัมพันธ์กันอย่างแน่นแฟ้น หากขาดส่วนหนึ่งส่วนใดไป สิ่งที่เขียนขึ้นก็ไม่นับว่าเป็นบทละคร

หากศึกษา “บทละครโทรทัศน์” โดยการวิเคราะห์เชิงสัญลักษณ์ (Semiological Analysis) จะพบว่า บทละครโทรทัศน์เป็นกลุ่มสัญลักษณ์ที่ถูกประกอบสร้างความหมายขึ้นมาสามารถอ่านและทำความเข้าใจได้ ซึ่งสัญลักษณ์ (Semiology) ถือเป็นศาสตร์ที่ศึกษาเกี่ยวกับระบบของสัญลักษณ์ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของมนุษย์อันถือเป็นทุกสิ่งทุกอย่างที่อยู่รอบตัวของเรา สัญลักษณ์ อาจจะได้แก่ ภาษา รหัส สัญลักษณ์ เครื่องหมาย ฯลฯ หรือหมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อให้มีความหมายแทนของจริง ตัวจริง ในตัวบทและในบริบทหนึ่งๆ

คำว่าสัญลักษณ์หรือสัญศาสตร์ (Semmiology และ Semiotics) ทั้งสองคำนี้ มีรากศัพท์มาจากภาษากรีกคำเดียวกันคือ Semeion ที่แปลว่า Sign หรือสัญลักษณ์ ซึ่งสัญลักษณ์หรือสัญศาสตร์เป็นการศึกษาเกี่ยวกับเครื่องหมายและสัญลักษณ์ ทั้งสองคำนี้ต่างมีเอกลักษณ์และถูกรวมอยู่ในระบบเครื่องหมาย ซึ่งรวมถึงการศึกษาว่า ความหมายของมันถูกสร้างและถูกเข้าใจอย่างไร บางครั้งนักสัญลักษณ์วิทยาทำการตรวจสอบว่า สิ่งมีชีวิตสร้างควมหมายและปรับใช้อย่าง

เหมาะสมอย่างไรในโลก ทฤษฎีสัญศาสตร์ในระดับทั่วไปจึงกล่าวถึงเครื่องหมายที่ศึกษาในแง่ของการสื่อสารสารสนเทศในสิ่งมีชีวิต Semiotics เป็นคำที่นักปรัชญาชาวอเมริกัน Charles Sanders Peirce (ค.ศ. 1839-1914) เป็นผู้ริเริ่มใช้ และทำให้เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ส่วนคำว่า Semiology เป็นคำที่ตั้งขึ้นโดยนักภาษาศาสตร์ Ferdinand de Saussure (ค.ศ. 1857 – 1913) นอกจากนี้ ยังมีนักวิชาการอีกหลายคนนำเอาแนวคิดเรื่องสัญวิทยาไปพัฒนาต่อ ได้แก่ Roland Barthes (ค.ศ. 1915 – 1980)

John Fiske (1992) กล่าวว่า แนวคิดเรื่องสัญวิทยาเป็นแนวคิดที่จะนำมาอธิบายการสื่อสารของมนุษย์โดยไม่สนใจเรื่องความล้มเหลวของการสื่อสาร และไม่เกี่ยวข้องกับประสิทธิผลและความถูกต้อง แต่เป็นแนวทางการศึกษาเชิงสังคม หรือความแตกต่างของวัฒนธรรมระหว่างผู้ให้กับผู้รับสารนั้น ตลอดจนความหลากหลายของความหมายในระบบภาษาวัฒนธรรม และความเป็นจริงที่ไม่สามารถแสดงผลเป็นเส้นตรงของกระแสในการไหลของข่าวสาร แต่เป็นการศึกษาเชิงโครงสร้างที่ชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบต่างๆที่เป็นตัวสร้างความหมาย โดยมุ่งความสนใจไปที่การวิเคราะห์โครงสร้างกลุ่มความสัมพันธ์ที่ทำให้สารที่ส่งออกไปในการสื่อสารแต่ละครั้ง ดังนั้น การศึกษาแนวสัญวิทยานี้ถือว่า ตัวกำหนดของการสื่อสารขึ้นอยู่กับสังคมและสิ่งรอบตัวบนโลกมนุษย์ ไม่ใช่ขึ้นอยู่กับกระบวนการของการสื่อสาร

Fiske ยังได้กล่าวถึงวิธีการศึกษาเชิงสัญวิทยาว่า เป็นการศึกษาส่วนที่สำคัญ 3 ส่วน คือ

1. การศึกษาในเรื่องสัญญาณ (Sign) หมายถึง การที่บางสิ่งบางอย่างมีสิ่งที่ไม่เห็นนอกจากตัวของมันเอง

2. การศึกษาเรื่องรหัส (Code) หมายถึง ระบบสัญญาณซึ่งประกอบด้วยกฎเกณฑ์ที่เป็นที่ยอมรับของคนในแต่ละสังคมที่ใช้กันนั้นโดยเป็นรหัสพฤติกรรม และรหัสการใช้ความหมายที่อยู่ในลักษณะของสัญญาณต่างๆที่ปรากฏอยู่ในสังคมและวัฒนธรรมนั้นๆ

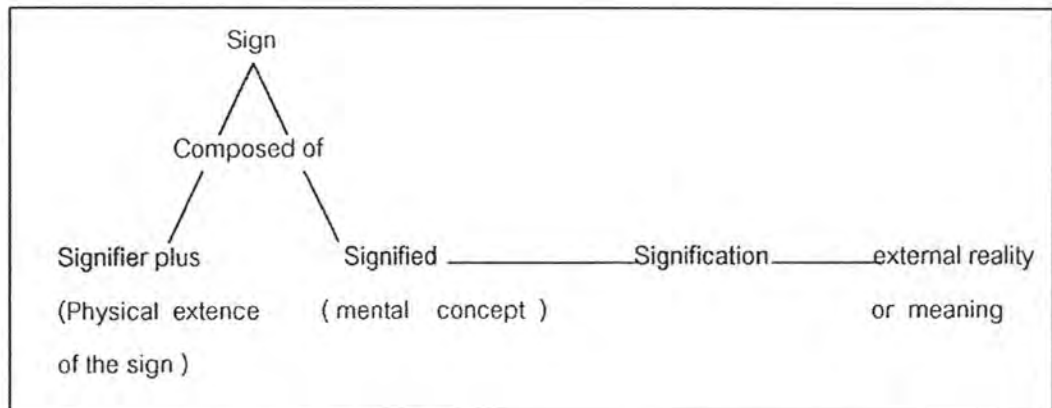
3. การศึกษาเรื่องวัฒนธรรม (Culture) การศึกษาองค์ประกอบหรือวัฒนธรรมที่สัญญาณ หรือรหัสมีความเกี่ยวข้องกันหรือทำงานสัมพันธ์กันอยู่

สัญวิทยาจึงเป็นวิชาที่ศึกษาสัญญาณ นั่นก็คือ ทุกสิ่งทุกอย่างที่ถูกสร้างขึ้นมามีความหมายแทนของจริง ระบบสัญญาณนำการควบคุมการสร้างความหมายของ "ตัวบท" (text) ให้เป็นไปอย่างมีความสลับซับซ้อนอย่างแผ่ไพศาล และต้องขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละวัฒนธรรม

โดยจะศึกษาว่า ความหมายถูกสร้างขึ้นในตัวตนได้อย่างไร และสัญญะนั้นจะสร้างความหมายได้อย่างไร

สัญญะ (Sign)

สัญญะประกอบด้วยตัวหมาย (Signifier) และตัวหมายถึง (Signified) ซึ่ง Saussure ได้เขียนเป็นตัวแบบ ดังภาพที่ 2.5



แผนภาพที่ 2.5 องค์ประกอบของสัญญะ

Ferdinand de Saussure (อ้างถึงในศิริชัย ศิริกายะ และกาญจนา แก้วเทพ 2531) ให้ความหมายของสัญญะไว้ว่า คือสิ่งที่สัมผัสได้ด้วยอายตนะ(ประสาทสัมผัสทั้ง 5) และเป็นสิ่งที่คนกลุ่มหนึ่งตกลงใช้สิ่งนั้นเป็นเครื่องหมาย (mark) ถึงอีกสิ่งหนึ่งซึ่งไม่ได้ปรากฏในสัญญะนั้น เช่น เวลาเราเขียนอักษรว่า “ม้า” โดยที่เราหมายถึง “ตัวม้าจริงๆ” ส่วนที่เป็นเครื่องหมาย (ตัวอักษรเขียนคำว่า “ม้า”) นี้ เรียกว่า “ตัวหมาย” (signifier) ส่วนตัวม้าจริงๆเรียกว่า “ตัวหมายถึง” (signified) กระบวนการทั้งหมดนี้เราเรียกว่า “การสร้างความหมาย” (signification)

ในการสร้างความหมายของสัญญะนั้น จะเกิดขึ้นได้เมื่อนำไปสัมพันธ์กับอีกสิ่งหนึ่ง แบ่งเป็น 2 วิธีด้วยกัน คือ

1. การหาความสัมพันธ์แบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) เป็นความสัมพันธ์ที่ช่วยให้ความหมายนั้นเด่นชัดขึ้นมา เช่น ถ้าให้ความดีคู่กับความเลว ความหมายของความดี หรือความเลวก็จะชัดขึ้น อย่างเช่นในบทละครโทรทัศน์เรื่องนางทาสที่แสดงความตรงกันข้ามชัดเจนในส่วนของนายที่ต้อยตางบ้านพระยาสี่โยธิน กับชนชั้นเจ้านายโหดเหี้ยมใจร้าย อย่างบ้านจ๋มเ็นไวยวรนาถ

2. การหาความสัมพันธ์ระหว่างตัวบท (Text) และ บริบท (Context) โดยตัวบทจะมีความหมายอย่างไรนั้นต้องขึ้นอยู่กับบริบทแวดล้อมด้วย ถ้าหากบริบทเปลี่ยนแปลงไปแม้ว่าตัวบทจะเป็นตัวบทเดิม แต่ความหมายอาจจะเปลี่ยนแปลงไปได้ ดังนั้น ตัวบทคือเนื้อหา (Content) ส่วนบริบทคือ รูปแบบ (Form/Format) ซึ่งเนื้อหาจะเป็นอย่างไรต้องขึ้นอยู่กับรูปแบบด้วย โดยบริบททางสังคม-วัฒนธรรม (Socio-Culture Context) เป็นบริบทที่สำคัญที่สุดในการกำหนดความหมาย เพราะวัตถุนั้นจะยังไม่มีมีความหมายอะไรในตัวมันเองจนกว่าจะมาอยู่ในบริบททางสังคม – วัฒนธรรม

ในการทำงานของขั้นตอนการแสดงความหมายของสัญลักษณ์นั้น จะมีความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมาย (signifier) และตัวหมายถึง(signified)ตลอดเวลา ซึ่ง Roland Barthes ได้แบ่งการวิเคราะห์ความหมายเป็น 2 ประเภท คือ

1. ความหมายโดยอรรถ (Denotation) เป็นการตีความหมายตามตัวอักษรหรือประโยค โดยมีลักษณะเป็นสภาวะวิสัย (Objectivity) เป็นการวิเคราะห์ความหมายในระดับเกี่ยวโยงกับลักษณะความเป็นจริงในธรรมชาติ ตามความหมายที่สิ่งนั้นปรากฏให้เห็น เช่น เมื่อกล่าวถึงดาว ก็หมายถึงดาวที่อยู่บนท้องฟ้าจริงๆ

2. ความหมายโดยนัย (Connotation) เป็นการตีความหมายในขั้นที่ 2 โดยจะเป็นการตีความหมายที่มีความหมายเชิงวัฒนธรรมหรือเชิงสังคมแฝงอยู่ ไม่ได้เกิดจากตัวสัญลักษณ์ แต่มาจากการเรียนรู้ ประสบการณ์ทางสังคม อารมณ์ความรู้สึก ความเชื่อ ค่านิยมและทัศนคติของผู้สร้างหรือผู้ถ่ายทอดสัญลักษณ์นั้นอยู่ด้วย เช่น เมื่อกล่าวถึงดาว อาจจะไม่ได้อาหมายถึงดาวที่อยู่บนท้องฟ้าจริงๆ แต่อาจหมายถึงผู้หญิงสวยเด่นประจำสถานบันเทิงหรือมหาวิทยาลัย เป็นต้น

Barthes ยังกล่าวถึงรายละเอียดของการตีความหมายขั้นที่ 2 นี้ว่า เราสามารถตีความหมายผ่าน

1. Myth หรือมายาคติ คือ ระบบคิดที่มีอยู่ในระบบสังคมดั้งเดิม หมายถึง เรื่องเล่าอธิบายหรือทำให้สามารถเข้าใจธรรมชาติหรือความจริง (Reality) โดยอาศัยวัฒนธรรมหรือความคิดรวบยอดในสัญลักษณ์นั้นๆซึ่งเป็นแนวคิดที่ผสมผสานเชื่อมโยงกันมาและผ่านการยอมรับในวัฒนธรรมของสมาชิกในสังคมนั้นๆ แต่อย่างไรก็ตาม ความเชื่อนั้นมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาตามค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงไปของวัฒนธรรมด้วย

Fiske Hartley นำเสนอแนวคิดเพิ่มเติมว่า ถ้าความหมายได้รับการถ่ายทอดตกย้ำอยู่เสมอโดยสถาบันของสังคม ในที่สุดก็จะกลายเป็นอุดมการณ์ทางสังคม (Ideology)

2.Symbol หรือสัญลักษณ์ คือ การใช้วัตถุเป็นสัญลักษณ์เพื่อแสดงความหมายถึงสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่เกิดจากข้อตกลงร่วมกันของคนในสังคม เช่น รูปหัวใจ คือ ความรัก เป็นต้น

3.Metaphor เป็นวิธีการถ่ายทอดความหมายโดยอาศัยความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ 2 ตัวที่มีความคล้ายคลึงกัน และถูกนำมาใช้ถ่ายทอดความหมายด้วยวิธีการเปรียบเทียบ โดยการนำเอาสัญลักษณ์ที่มีคนรู้จักความหมายกันอย่างดีแล้วมาเข้าคู่กับสัญลักษณ์ใหม่ที่ต้องการสื่อความหมาย เช่น เธอคือไฟ หมายถึง ความร้อนแรงของผู้หญิง เป็นต้น

4.Metonymy หมายถึง การให้ส่วนย่อยส่วนหนึ่ง (Part) แทนความหมายส่วนรวมทั้งหมด (Whole) Metonymy เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเลือกภาพตัวแทนของความเป็นจริงทั้งหมดมานำเสนอ (Representation of Reality) จึงมักถูกใช้มากในนวนิยายและภาพยนตร์ เมื่อภาพยนตร์ต้องการจะสื่อความหมายว่าภาพยนตร์เรื่องนี้เป็นภาพยนตร์แนวรักโรแมนติก ก็ต้องมีภาพพระเอก-นางเอกในลักษณะที่ใกล้ชิดกัน เช่น Titanic เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า ตัวหมาย (signifier) และตัวหมายถึง (signified) มีความสัมพันธ์กันในลักษณะไม่ตายตัว ดังนั้น ความหมายที่ ตัวหมาย (signifier) มีอยู่นี้จำเป็นต้องมีการเรียนรู้บ้างนั้นก็หมายความว่า ต้องมีความสัมพันธ์อย่างเป็นระบบของ ของ 2 สิ่งนี้อยู่อย่างแน่นชัด ซึ่งเราเรียกว่ารหัส (Code) นั่นเอง

แนวคิดเกี่ยวกับรหัส (Codes)

“เราต้องมีรหัสเพื่อช่วยให้เราตีความหมาย sign ได้ เนื่องจากความสัมพันธ์ระหว่างตัว signifier กับ signified เป็นสิ่งที่ไม่ตายตัว และเปลี่ยนแปลงได้อย่างรวดเร็ว เพราะฉะนั้น ผู้ศึกษาต้องติดตามให้ทัน” (ศิริชัย ศิริกายะ, 2540)

John Fiske (1990) กล่าวว่า รหัสคือกระบวนการที่ใช้สร้างความหมายขึ้นมา ซึ่งระบบสัญลักษณ์หรือรหัสถูกสร้างขึ้นโดยสมาชิกของคนในสังคมที่ใช้รหัสนั้น ซึ่งมีลักษณะพื้นฐาน ดังนี้

1.มิติโครงสร้างของรหัส (Paradigmatic dimension) จะประกอบไปด้วยหน่วยย่อยๆจำนวนมาก หรืออาจประกอบด้วยหน่วยเพียงหน่วยเดียวก็ได้ หน่วยต่างๆเหล่านี้ ประกอบกันขึ้นภายใต้กฎเกณฑ์หรือยุคสมัยซึ่งเป็นมิติในการสร้างถ้อยคำ (Syntagmatic dimension)

2. รหัสทั้งหลายเป็นตัวถ่ายทอดความหมาย หน่วยของพวกมันคือ “สัญลักษณ์” ซึ่งอ้างถึงความหมายที่หลากหลายนอกเหนือจากตัวของมันเอง

3. รหัสทุกประเภทเกิดจากการตกลงร่วมกันของผู้ใช้ที่มีภูมิหลังทางวัฒนธรรมอย่างเดียวกัน ดังนั้น รหัสวัฒนธรรมจึงมีความเกี่ยวพันกันอย่างแยกไม่ออก และมีลักษณะที่เคลื่อนไหวอยู่เสมอ

4. รหัสทุกประเภททำหน้าที่ทั้งทางด้านการสื่อสาร และทางสังคม

5. รหัสทุกประเภทสามารถกระจายตัว, ถ่ายทอดด้วยสื่อที่เหมาะสม หรือ ช่องทางที่เหมาะสมในการติดต่อสื่อสาร

John Fiske (1990) แยกประเภทของรหัสตามมุมมอง และลักษณะการใช้งาน ออกเป็น 6 ประเภทด้วยกัน คือ

รหัสเชิงเสมือน และ รหัสเชิงตรรกะ (Analogue and Digital code)

รหัสเชิงตรรกะ (Digital code) คือ รหัสที่หน่วย (คือทั้งตัวหมาย และตัวหมายถึง) ถูกแยกอย่างชัดเจน ง่ายต่อการเขียนหรือบันทึก และง่ายที่จะทำความเข้าใจ ในละครโทรทัศน์ สิ่งที่เป็นรหัสเชิงตรรกะคือคำพูดของตัวละคร รวมทั้งตัวหนังสือที่ขึ้นอธิบาย

ส่วนรหัสเชิงเสมือน (Analogue code) ทำงานเกี่ยวกับระดับความต่อเนื่อง แตกต่างกับรหัสเชิงตรรกะ (Digital code) ที่สามารถแยกสิ่งที่เกิดขึ้นแต่ละนาที่ออกจากสิ่งที่เกิดขึ้นเรื่อยๆ เสียงเพลงหรือดนตรีถือเป็นรหัสเชิงเสมือน ซึ่งเป็นตัวกำหนดรหัสเชิงตรรกะด้วย (ถึงแม้ว่ามันจะมีลักษณะเด่นพิเศษ คือมีสเกลและเนื้อเพลงอยู่ด้วยก็ตาม) สำหรับการเดินก็ถือเป็นรหัสเชิงเสมือน เพราะมันทำงานเกี่ยวกับท่าทาง, การแสดงท่าทาง และการเว้นระยะห่าง จะเห็นได้ว่า รหัสเชิงเสมือน (Analogue code) นี้ยากที่จะบันทึกออกมา สำหรับการแสดงของตัวละคร จาก หรือสภาพแวดล้อม(Nature) ถือเป็นการรวบรวมรหัสเชิงเสมือน เช่นกัน

สำหรับการค้นหาสำหรับความแตกต่างหรือความเด่นของลักษณะด้านที่บ่งถึงความหมายในตัวเนื้อหา (text) สำหรับ arbitrary หรือ รหัสสัญลักษณ์ (symbolic codes) ถือเป็นขั้นตอนสำคัญ หน่วยแนวคิดพวกนี้ต้องแสดงและทำความเข้าใจให้ตรงกัน ความแตกต่างของมันต้องถูกจำแนกอย่างชัดเจน

รหัสต่างๆนั้น ประกอบไปด้วย iconic signs อย่างไรก็ตาม ในการกำหนดปัญหา เราจะเห็นได้จากงานของ Baggaley และ Duck ซึ่งแสดงถึงความแตกต่างของสัญลักษณ์ว่ามีแนวโน้มที่จะใช้แยกแยะลักษณะของ iconic message ที่สำคัญ Frisk and Hartley (1978) ได้อภิปรายถึงรายละเอียดของปัญหา และความสำคัญของการแยก "หน่วยที่เล็กที่สุด" ในรหัสของ

ภาพข่าว ว่าเป็นการวิเคราะห์สัญลักษณ์ (semiotic analysis) ลักษณะเด่นของภาพที่ปรากฏบางครั้ง ก็เป็นความสำคัญเฉพาะลำดับที่สองของการให้ความหมาย รหัสของภาพมักจะก่อให้เกิดปัญหา เพราะภาพต่างๆมักปรากฏตามธรรมชาติ ซึ่งอยู่ในระดับของเชิงเสมือน อย่างไรก็ตาม การให้ความหมายจะเกี่ยวข้องกับความโดดเด่นของความแตกต่างที่สำคัญ และเกี่ยวกับการกำหนดให้มี ลักษณะแบบเชิงตรรกะในความจริงเชิงเสมือน

ดังนั้น การรับรู้ถึงความเป็นจริงเป็นเรื่องที่อยู่ในขั้นตอนการเข้ารหัส (encoding process) การรับรู้นี้ รวมถึงการเป็นไปได้ถึงข้อมูลก่อนหน้านี้ คือ มันเกี่ยวกับการแยกความแตกต่างที่สำคัญ และหน่วยแต่ละหน่วยว่าเรามีความเข้าใจมันอย่างไร ซึ่งมันจะเกี่ยวข้องกับการรับรู้ความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยพวกนี้ ซึ่งมันทำให้เราเห็นภาพรวม หรืออาจกล่าวได้ว่า มันเกี่ยวข้องกับการสร้างรูปแบบและการจัดเรียง การรับรู้และทำความเข้าใจของเราเกี่ยวกับความเป็นจริงที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเฉพาะของเรา ภาษาของเรา เปรียบเสมือนการที่เรากำลังพูดถึงความเป็นจริงที่สังคมประกอบสร้างขึ้นมา

Presentational codes และ Representational codes

รหัสทั้ง 2 ประเภทนี้ จะทำหน้าที่เชิงสุนทรียะ และแสดงความหมาย แต่ representational codes ยังทำหน้าที่เสริมความหมายอีกด้วย Jakobson's model ได้แยกความแตกต่างของรหัสทั้ง 2 ชนิดไว้ ดังนี้ คือ

Representational code ถูกนำมาใช้ในการสร้างเนื้อหาสาร (texts) เป็นรหัสที่สามารถทำหน้าที่อ้างอิงถึงสิ่งอื่นนอกเหนือจากตัวของมันเอง และชี้ให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างสารกับสิ่งที่อ้างอิง และยังสามารถทำหน้าที่ให้ข่าวสารข้อมูลความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ไม่มีอยู่เป็นนามธรรม และสร้างสารตลอดจนดับททที่ไม่ขึ้นต่อผู้ทำการสื่อสารและสถานการณ์ (Cognitive & Ideation) สามารถทำหน้าที่ referential ในแบบจำลองของจาคอบสัน (Jakobson's model) ซึ่งตัวละครทุกตัวที่ปรากฏในละครถือว่าเป็นการใช้ Representational code เป็นตัวกำหนดการนำเสนอ อย่างเช่นเรื่องนางทาส ตัวละครพระยาสีหโยธิน ใช้ Representational code มากำกับการประกอบสร้างความหมายของตัวนี้ว่าเป็นคนเจ้าชู้ เป็นต้น

Presentational code เป็นรหัสที่ทำหน้าที่ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ไม่สามารถอ้างอิงถึงสิ่งอื่นที่นอกเหนือจากตัวของมันเอง รหัสนี้แสดงถึงความคาดหวังของผู้ทำการสื่อสารกับสถานการณ์ขณะนั้น พบมากในหน้าที่ conative และ emotive ในแบบจำลองของจาคอบสัน (Jakobson's model) รหัสนี้แสดงให้เห็นถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร

ร่างกายของมนุษย์จัดเป็นสื่อหลักของ presentational code ซึ่ง Argyle ระบุไว้ ดังนี้

1. การสัมผัสทางร่างกาย (Bodily contact) การสัมผัสใคร อย่างไร และเมื่อใด ล้วนแต่มีความสำคัญต่อความสัมพันธ์ในการสื่อสาร โดยเฉพาะความหมายที่แตกต่างกันไปในระหว่างวัฒนธรรมที่แตกต่าง
2. ระดับของความใกล้ชิด (Proximity) สามารถบ่งบอกความสัมพันธ์ในการสื่อสาร
3. ทิศทางของคู่สื่อสาร (Orientation) เช่น การเผชิญหน้าโดยตรง อาจหมายถึง การรู้จักความเป็นส่วนตัว หรือดูก้าวร้าว
4. การแสดงหรือปรากฏตัว (Apperance) แบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ ส่วนที่ควบคุมได้ง่าย เช่น ทรงผม เสื้อผ้า ผิวหนัง เครื่องประดับ และส่วนที่ควบคุมได้ยาก เช่น ความสูง น้ำหนัก ลักษณะต่างๆ เหล่านี้ล้วนสามารถบ่งบอกถึงบุคลิกภาพ สถานะทางสังคม ความพึงพิถัน ความมีส่วนร่วมในหมู่คณะ
5. การพยักหน้า (Head nods) มีอิทธิพลต่อความสำคัญในการผลัดกันพูด ระหว่างการสื่อสาร เช่น การพยักหน้าซ้ำๆ หมายถึง ให้คู่สนทนาพูดต่อไป ขณะที่การพยักเร็วๆ อาจหมายถึง การขอพูดบ้าง
6. การแสดงสีหน้า (Facial Expression) สามารถแยกออกเป็นรหัสย่อย (sub-code) ต่างๆ เช่น ตำแหน่งของคิ้ว รูปร่างของตา รูปร่างของปาก ขนาดของรูจมูก การรวมเอารหัสย่อยแบบต่างๆ เหล่านี้เข้าด้วยกัน จะเป็นการแสดงออกของสีหน้า ซึ่งมักสื่อความหมายที่แน่นอน และความแตกต่างทางวัฒนธรรมมีอิทธิพลน้อยมาก
7. การแสดงท่าทาง การเคลื่อนไหวร่างกาย (Gestures or Kinesics) รวมความเคลื่อนไหวของมือ เท้า และศีรษะ
8. ลักษณะอาการ (Posture) การนั่ง การยืน การทอดตัว
9. การเคลื่อนไหวและการประสานสายตา (Eye movement and eye contact) การสื่อสารด้วยสายตา นับเป็นการสื่อสารที่ทรงประสิทธิภาพอย่างยิ่ง

10. ลักษณะท่าทางการพูด (Non-verbal aspects of speech) สามารถแยกออกเป็น 2 ส่วนคือ Prosodic Code จังหวะการเน้นที่มีผลต่อความหมายของคำ และ Paralinguistic Code ที่รวมเอาน้ำเสียง ความดัง-ค่อย สำเนียง ความถูกต้องในการออกเสียง ซึ่งสามารถสะท้อนถึงระดับของอารมณ์ บุคลิกภาพ ชนชั้น สถานทางสังคม และมุมมองที่มีต่อคู่สนทนาได้

สำหรับ Presentational codes ถูกจำแนกตามตัวกลางในการนำเสนอ อยู่ในมุมของ paradigmatic dimension ซึ่งเป็นกฎรวมที่ง่ายที่สุดแบบ Syntagmatic ซึ่งคล้ายกับที่ Bernstein เรียกว่า รหัสที่ถูกจำกัด (restricted codes)

Elaborated and restricted codes

Basil Bernstein ซึ่งเป็นนักสังคมและนักภาษาศาสตร์สนใจในการศึกษาภาษาของเด็ก เขาศึกษาการเชื่อมโยงของภาษากับระดับฐานะทางสังคมซึ่งเกี่ยวข้องกับระบบการศึกษา เขาพบความแตกต่างของการใช้ภาษาของเด็กที่อยู่ในระดับสังคมของคนทำงานและสังคมชั้นกลาง เขาพบว่า เด็กที่อยู่ในสังคมคนทำงานจะใช้ restricted code ส่วนเด็กที่อยู่ในสังคมชนชั้นกลางจะใช้ elaborated codes

Elaborated code คือรหัสที่มีโครงสร้างซับซ้อน ไม่จำกัด และมีลักษณะนามธรรม เหมาะสำหรับสารที่ใช้แทน และเน้นสัญลักษณ์ แสดงลักษณะความเป็นปัจเจกมากกว่า บทบาท สถานภาพในกลุ่มเป็นรหัสที่ไม่ขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมท้องถิ่น แต่ขึ้นอยู่กับรหัสภาษาที่คล้ายคลึงกัน และการฝึก การเรียนรู้ การศึกษาที่เป็นแบบแผน

Restricted code คือ รหัสที่มีลักษณะจำกัด ซับซ้อนน้อยกว่า Elaborated code เช่น ความสัมพันธ์ทางสังคมจารีตแบบปิด ทำหน้าที่ดำเนินการ (Platic) มากกว่าเป็นตัวอ้างอิง (referential) เป็นเครื่องชี้สถานภาพของผู้ใช้รหัสในกลุ่ม และขึ้นอยู่กับประสบการณ์ความคิดเห็นข้อสรุปร่วมกัน ตลอดจนขึ้นอยู่กับลักษณะวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นรหัสที่แสดงรูปธรรมใกล้เคียงกับ Presentational Code , มีแนวโน้มที่จะ redundant และเนื้อหา มักจะถูกประกอบสร้างขึ้นจากการเล่าเรื่อง หรืออธิบาย ไม่ใช่เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์หรือสิ่งที่เป็นนามธรรม

Broadcast and narrowcast codes

เป็นการแบ่งรหัสตามธรรมชาติของตัวรหัส ,ระดับทางสังคมที่รหัสพวกนี้เกี่ยวข้อง และแบ่งตามธรรมชาติของผู้รับสาร (audience)

Broadcast code เป็นรหัสที่กลุ่มของมวลชนใช้ร่วมกัน เพื่อเชื่อมโยงกลุ่มคนให้เข้าร่วมในสังคม มีหน้าที่ในการย้ำความเหมือนกันระหว่างกลุ่ม ใกล้เคียงกับ Restricted code

ขณะที่ Narrowcast Code เป็นรหัสที่ส่งถึงกลุ่มผู้รับสารเฉพาะ มักจะเป็นผู้เรียนรู้รหัสที่เกี่ยวข้องนั้น โดยไม่อาศัยประสบการณ์ในกลุ่มร่วมกัน หากแต่อาศัยการศึกษาพื้นที่ๆ หรือประสบการณ์ทางสติปัญญา มีหน้าที่ในการย้ำความแตกต่างระหว่างกลุ่ม ใกล้เคียงกับ Elaborated code

Arbitrary Codes (Logical Codes)

เป็นรหัสเชิงเหตุผลที่มีการตกลงอย่างชัดเจนระหว่างผู้ใช้ โดยถูกกำหนดความหมายไว้แล้ว มีลักษณะตายตัว ใกล้เคียงกับหน้าที่ referential ในแบบจำลองของจาโคบสัน (Jakobson's model)

Aesthetic codes

รหัสเชิงสุนทรียะนี้ยากแก่การให้ความหมายเพราะมันเกี่ยวข้องกับเรื่องของคุณค่า การให้คำจำกัดความ ซึ่งสามารถแปรเปลี่ยนไปได้อย่างรวดเร็ว ขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมว่าจะให้ความหมายไปอย่างไร สามารถแสดงทุกหน้าที่ของการสื่อสารตามแบบจำลองของ Jakobson

Peter Harley (1993) ได้จัดกลุ่มของรหัสออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ๆด้วยกัน คือ Verbal Code ซึ่งได้แก่รหัสทางภาษา (Language Code) และ Nonverbal Code ซึ่งก็คือการสื่อสารที่ไม่เกี่ยวข้องกับถ้อยความ หมายถึงรหัสทั้งหมดที่ใช้เป็นเครื่องหมายแสดงถึงสิ่งอื่นๆ นอกเหนือไปจากคำที่เราพูด ตัวอย่างของ Nonverbal Code

1. การแสดงออกทางสีหน้า (Facial expression)
2. การจ้อง การเพ่ง การสบตา (Gaze)
3. ลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหว การวางท่าทางของร่างกาย (Bodily posture)
4. การสัมผัส (สื่อสาร) ทางร่างกาย (Bodily contact) เช่น การสัมผัส (touching) บุคคลอื่นซึ่งแตกต่างหลากหลายออกไปตามวัฒนธรรม
5. การกำหนดพื้นที่และทิศทางของสิ่งแวดล้อม (Orientation) เช่น ณ จุดที่เรา นั่งหรือยืน ย่อมสัมผัสและมีอิทธิพลกับอิทธิพลกับบุคคลที่เราพูดด้วย

6. พฤติกรรมเกี่ยวกับอาณาเขตและดินแดน (Territorial behaviour) เช่น เราใช้พื้นที่รอบๆตัวเราอย่างไรให้อบอุ่นสำหรับแขกที่มาเยือน นักมนุษยวิทยาชี้ว่า เรามีความอ่อนไหวต่อพื้นที่รอบๆตัวเรา และวัฒนธรรมที่แตกต่าง จะใช้พื้นที่ (Zone) ที่แตกต่างในการบ่งชี้ถึงความสัมพันธ์ที่แตกต่างกันไป

7. เสื้อผ้าและลักษณะท่าทาง (Cloths and appearance) ความหมายของสัญลักษณ์ที่แตกต่างเหล่านี้ชัดเจนมาก เช่น ความยาวของ “ผม” เมื่อเปรียบเทียบความหมายในยุคสมัยต่างๆกัน จะเห็นว่าเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา

8. ลักษณะท่าทางการพูด (Nonverbal aspects of speech) เช่น น้ำหนักของเสียง สำเนียง การเน้น

Pierre Guiraud (อ้างถึง สุริย์ ศิริพัฒน์ 2531) ได้กล่าวถึงรหัส (สำหรับระบบสัญลักษณ์ที่ไม่ใช่ภาษา) โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. รหัสเชิงเหตุผล เป็นประสบการณ์ด้านวัตถุวิสัย ซึ่งเป็นความสำคัญของมนุษย์ที่มีต่อโลก ประกอบไปด้วย

1.1 รหัสเชิงปริภาษา (Paralinguistic Codes) คือสิ่งที่ใช้แทนภาพ เช่น ตัวอักษร ธง (Prosodic Codes) ลักษณะท่าทาง (Kinesic Codes) ระยะห่าง (Proximic Codes)

1.2 รหัสเชิงปฏิบัติ ได้แก่ อาณัติสัญญาณ แผนการดำเนินงาน ช่วยในการควบคุม แนะนำ ตักเตือน

1.3 รหัสเชิงธรรมชาติแห่งความรู้ (Epistemological Codes) ถ่ายทอดประสบการณ์จากความคิดหรือความรู้ออกมาเป็นรหัส เช่น รหัสด้านวิทยาศาสตร์

1.4 รหัสเชิงอำนาจการทำนาย (Mantic Codes) คือ รหัสที่นำเอาสัญลักษณ์ หรือประสบการณ์ไปเทียบแบบความคล้ายคลึงกับสิ่งอื่นๆ เพื่อให้เกิดรหัสที่มีความหมายอีกอย่างหนึ่ง การตีความต้องยอมรับข้อตกลงที่ทำไว้อย่างชัดเจนในการที่จะกำหนดความหมายของสัญลักษณ์ หรือ รหัสนั้นๆ

2. รหัสเชิงสุนทรียภาพมีลักษณะเป็นจินตภาพ (Image หรือ Icon) และการเทียบแบบ (Analogy) โดยการนำเอาการตีความสัญลักษณ์ (Symbolism) การดำเนินเรื่องของบทประพันธ์ (Thematics) จินตภาพดั้งเดิม (Archetypes of Image) ความเชื่อตามคติพื้นบ้าน

(Mythology) มาใช้ในการตีความหมายของรหัส ผู้ตีความต้องอาศัยประสบการณ์ส่วนตัวเข้ามาช่วย ซึ่งเป็นประสบการณ์ด้านอารมณ์เป็นส่วนใหญ่

3. รหัสเชิงสังคม แสดงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ที่มีบทบาทต่างๆกัน ในสังคม โดยสะท้อนบทบาทออกมาทั้งรูปรหัสและสัญลักษณ์ ดังนั้น มนุษย์จึงเป็นทั้ง signified และ signifier เช่น สัญลักษณ์แสดงความ เป็นพวกพ้อง (เครื่องแบบ ธง ทรงผม ชื่อสกุล ยี่ห้อ) สัญลักษณ์แสดงลักษณะความสุภาพ (น้ำเสียง กิริยาท่าทาง การทักทาย โอกาส และสถานที่) ในกรณีที่มีบทบาทสะท้อนออกมาเป็นรหัส ได้แก่ สมบัติผู้ดีในการพูดหรือรับประทานอาหาร พิธีกรรม แฟชั่น การละเล่นต่างๆ

เกี่ยวกับแนวคิดรหัสเชิงสังคมนั้น เป็นส่วนที่น่าสนใจมาก เพราะทำให้เห็นธรรมชาติของความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคลในสังคมหนึ่ง นั่นหมายความว่า ทุกคนที่อยู่ในสังคมต้องมีบทบาทใดบทบาทหนึ่งเสมอ ซึ่งบทบาทนั้นจะแสดงออกมาเป็นสัญลักษณ์ เพราะทุกสิ่งทุกอย่างเป็นผลผลิตทางสังคมเอง เช่น โครงสร้างทางสังคม มรดกทางสังคมต่างๆ (วัฒนธรรม สิ่งประดิษฐ์ ความคิด ความเชื่อ) มีค่าเป็นสัญลักษณ์ทั้งนั้น รหัสเชิงสังคมเป็นตัวบ่งบอกคุณค่าของคน เพราะเป็นสัญลักษณ์ที่จะถ่ายทอดความคิดหรือความหมายให้คนอื่นทราบว่า สิ่งเหล่านั้นหมายถึงอะไรกันในแต่ละสังคม และสะท้อนให้เห็นถึงระบบความคิดของมนุษย์ที่ไม่แตกต่างกันมากนัก นั่นคือ มนุษย์มีการสื่อสารกันอยู่ตลอดเวลา ภายใต้อิทธิพลของระบบสัญลักษณ์

จะเห็นได้ว่า ในการสื่อสารทุกครั้ง ผู้ผลิตจะต้องทำการ "คัดเลือก" วัตถุประสงค์ที่มีมา นำเสนอ มิใช่หยิบเอา "วัตถุประสงค์ทั้งหมดที่มี" มานำเสนอ ซึ่งปัจจัยที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับกระบวนการคัดเลือกมีหลายอย่าง นับตั้งแต่ความรู้ความเข้าใจ ความรู้ เทคนิค อุดมการณ์ของผู้ผลิต นโยบายของสถานี หรือความคิดเกี่ยวกับผู้รับสาร เป็นต้น ปัจจัยเหล่านี้เป็นแนวทางแก่ผู้ผลิตว่าจะเข้ารหัส (encoding) วัตถุประสงค์ที่มีอย่างไรให้เกิดเป็น สาร ขึ้นมา

Saussure ได้จำแนกวิธีการที่ผู้ผลิตสารจะนำเอาสัญลักษณ์มาจัดระบบรหัสต่างๆว่ามีอยู่ 2 วิธีการใหญ่ๆ คือ Paradigmatic และ Syntagmatic

Paradigmatic เป็นชุดของสัญลักษณ์ที่มีความหมายเหมือนกัน (Set of signs) โดยที่ในทุก unit (สัญลักษณ์แต่ละตัว) ที่อยู่ใน paradigm เดียวกันนั้นจะต้องมีลักษณะบางอย่างร่วมกัน แม้ว่าสัญลักษณ์ใน unit ย่อยๆนั้นจะมีลักษณะบางอย่างร่วมกัน แต่ในเวลาเดียวกัน unit ย่อยเหล่านี้ก็ต้องมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่สามารถแยกออกจากกันได้อย่างชัดเจน (distinct feature) จาก

คุณลักษณะดังกล่าว การจัดระบบสัญลักษณ์ด้วยวิธี Paradigmatic จึงเป็นเรื่องความสัมพันธ์ที่เกี่ยวกับการเลือก (structural relation of choices) หากเราเลือกสัญลักษณ์ย่อยที่อยู่ใน paradigm เดียวกันมาใช้ก็จะไม่ทำให้ความหมายนั้นเปลี่ยนแปลงไป

หากทำการวิเคราะห์แบบ Paradigmatic จะเป็นการหาแบบแผนที่ซ่อนเร้นของคู่ตรงข้าม และสร้างความหมายขึ้น C.Levi-Strauss สนใจการวิเคราะห์แบบโครงสร้างเบื้องต้นของตัวบท เขากล่าวว่า ในการวิเคราะห์ตัวบท จะเป็นการวิเคราะห์หาความหมายแฝงเร้น (Latent Meaning) ของตัวบท ซึ่งจะเป็นตัวบอกว่า ตัวบทนั้นเกี่ยวข้องกับอะไร มีความหมายอะไร โดยสนใจที่จะค้นคว้าว่า

-การเล่าเรื่องมีการจัดระบบอย่างไร

-วิธีการเล่าเรื่อง หรือวิธีการสร้างตัวละครมีความหมายแฝงเร้นอย่างไร

-ความหมายที่แฝงเร้นอยู่นั้นจะสะท้อนโครงสร้างความคิดของคนกลุ่มต่างๆ ได้อย่างไร

Syntagmatic เป็นวิธีการประกอบสัญลักษณ์ย่อยๆ เข้าด้วยกันตามลำดับขั้นตอน (Sequence) เพื่อให้ได้ความหมายตามที่ต้องการ

หากทำการวิเคราะห์แบบ Syntagmatic จะเป็นการตีความตัวสาร (text) โดยพิจารณาลำดับของเหตุการณ์ในตัวบท และวิธีการลำดับเหตุการณ์เพื่อสร้างความหมาย หรือการปรากฏของสัญลักษณ์ โดยจะทำการวิเคราะห์ว่าตัวละครทำอะไร มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้นบ้าง ซึ่งการวิเคราะห์แบบนี้จะพบมากในการวิเคราะห์โครงเรื่อง เนื่องจากโครงสร้างของการเล่าเรื่องนั้นจะต้องกำหนดขั้นตอนของเหตุการณ์เอาไว้อย่างแน่ชัด หากสลับขั้นตอนกัน ความหมายก็อาจจะเปลี่ยนไปได้

จะเห็นได้ว่า ทฤษฎีเชิงสัญลักษณ์สามารถนำมาใช้เป็นทฤษฎีอ้างอิงในการวิเคราะห์ถึงวิธีการเข้ารหัส (Encoding) บทละครโทรทัศน์เรื่อง นางทาส ปีพ.ศ. 2551 เพื่อศึกษาว่าผู้เขียนบทมีวิธีการสร้างและถ่ายทอดสัญลักษณ์อย่างไร และบทละครที่เขียนขึ้นมานั้น มีสิ่งใดที่เหมือน หรือแตกต่างจากการสร้างครั้งก่อนๆ บ้าง

3. บทละครโทรทัศน์ กับละครที่ออกอากาศนั้นอาจมีส่วนที่ไม่เหมือนกันบ้าง เนื่องจากการผลิตละครโทรทัศน์ต้องผ่านการทำงานร่วมกันของหลายฝ่าย อีกทั้งยังมีข้อจำกัดใหญ่ คือด้านเวลา ดังนั้น บทละครเรื่องนี้จะมีการปรับปรุง เปลี่ยนแปลงเนื้อหาของละครไปตามสถานการณ์

จากข้อสมมติฐานที่ 3 นี้ ผู้ศึกษาได้เน้นไปที่การศึกษาตัว “บทละคร” ที่ผู้เขียนบทละครได้ทำการถอดรหัสจากนวนิยาย และได้ทำการเข้ารหัสเป็นบทละครโทรทัศน์ออกมาว่ามีการแก้ไข ปรับเปลี่ยนหรือไม่ อย่างไร และเหตุใดจึงเกิดการเปลี่ยนแปลงเช่นนั้น

ศุภาหัตต์ บุชปะเกศ ผู้เขียนบทละครโทรทัศน์ชื่อดัง กล่าวถึงสาเหตุที่ในบางครั้ง ละครโทรทัศน์ที่นำเสนอสู่สายตาผู้ชมก็แตกต่างไปจากบทละครที่ได้เขียนไป ว่า

“ก่อนจะออกมาเป็นละครแต่ละเรื่องถูกตีความ 3 หนนะ คือจากบทประพันธ์ คนเขียนบทตีความมาทำเป็นบทโทรทัศน์ คนเขียนบทจบตรงนั้น...หลังจากเป็นบทมันก็ถูกตีความอีกแล้วจากผู้กำกับ ตีความบทโทรทัศน์มาทำเป็นภาพออกมาให้คนดู หลังจากนั้น เมื่อออกมาเป็นละครป๊อป ก็จะถูกตีความอีกครั้งหนึ่งโดย คนดู”

นันทวรรณ รุ่งวงศ์พาณิชย์ ผู้เขียนบทโทรทัศน์ชื่อดังอีกท่าน ได้กล่าวถึงประเด็นนี้

ว่า

“...หลังจากเขียนบทเสร็จก็จะมีทีม pre – production โปรดิวเซอร์จะคำนวณเงินและกระบวนการธุรกิจจะเข้ามาทำกระบวนการที่เรียกว่าเบรคดาวน์ แล้วโลเคชันก็เตรียมงาน แล้วกระบวนการตรงนี้ ผู้กำกับก็เริ่มเข้ามาแล้ว ผู้กำกับจะตีความอย่างเช่น โลเคชันที่เราพูดถึงเนี่ย ร้านอาหาร มัชรูมร้านอาหารระดับสูง ระดับกลาง ระดับต่ำแค่นั้นแหละ เพราะฉะนั้นผู้กำกับจะเข้ามา”

ขั้นต่อไปเป็นขั้นกระบวนการถ่ายทำ ก็มีดารามาร่วมด้วยนิดหน่อย ดาราเนี่ยจะทำการบ้านส่วนตัวมาจากเอกสารที่บ้าน คือ บท แต่เวลามาเล่นเนี่ย บางทีเขาก็เกิดแรงบันดาลใจกับนักแสดงด้วยกัน อันนี้ก็เป็นหน้าฉาก การส่งอารมณ์ไปมา การตีความบทก็เป็นการตีความได้อีกชั้น

สุดท้ายเนี่ย ถือว่าเป็นการตีความเหมือนกัน ระดับของ post – production คือระดับที่ตัดต่อ ลงเพลง คือพวกนี้มีอิทธิพลมาก การเลือกฉากอันไหนทิ้งไป เช่น ง่ายๆเลยต้องการจบฉากให้มันตื่นเต้น เป็นหน้าที่ของคนตัด ถ้าคนทำข้างหน้า

เนี่ยบังคับได้คร่าวๆว่าจะจบแบบไหน แต่คนทำ คนตัดต่อบังคับได้มากกว่า ...คนลงเพลงก็ถือว่ามีการตีความได้ ใสดนตรีให้ใหญ่หรือให้น้อยก็มีผลกับเรื่อง ทำให้หนังนุ่มนวลไปเลยหรือทำให้หนังดูแบบว่าคึกคักตื่นเต้นอะไรอย่างนี้ เพราะฉะนั้นพวกนี้มันจะมีกระบวนการไล่ตามกันมา ทุกส่วนมีส่วนร่วม"

จะเห็นได้ว่า มีบุคคลหลายฝ่ายที่มีส่วนในการถอดความบทละครโทรทัศน์ และเข้ามามีส่วนร่วมเกี่ยวข้องในการทำงานของผู้เขียนบทอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เนื่องจากละครโทรทัศน์ต้องอาศัยการทำงานร่วมกันของหลายฝ่ายเพื่อให้ละครเรื่องนั้นประสบความสำเร็จ

แต่ Alfred Brenner ได้กล่าวไว้ใน "the T.V. SCRIPTWRITER'S HANDBOOK" ว่า การทำงานของผู้เขียนบทละครโทรทัศน์นั้นเป็น Lonely Art คือ เป็นการทำงานโดยผู้เขียนบทคนเดียว ใช้สมอง ใช้ความรู้ ความสามารถที่ตนมีสร้างจินตนาการเพื่อกำหนดบทบาทของตัวละครแต่ละตัว ให้โลดแล่นมีชีวิตชีวาไปในทางที่มันควรจะเป็น โดยมีเนื้อเรื่องของบทประพันธ์ หรือโครงเรื่องที่คิดขึ้นใหม่เป็นกรอบควบคุมบทบาทเหล่านั้นไม่ให้ออกไปนอกทิศทาง จนเนื้อหาสาระสำคัญของเรื่องต้องเสียไป ส่วนเทคนิคการทำต่อจากฉากนี้แล้วควรเป็นฉากไหนอย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ ความสามารถ ตลอดจนวิธีการเขียนของแต่ละคน ซึ่งไม่เหมือนกัน

การเขียนบทละครโทรทัศน์นั้นแตกต่างจากงานศิลปะประเภทอื่นตรงที่ว่า งานศิลปะนั้นเมื่อทำเสร็จแล้วก็เสร็จจากกัน หากแต่สำหรับการเขียนบทละคร ถึงผู้เขียนจะเขียนบทเสร็จแล้วก็ยังไม่ถือว่าบทละครนั้นเสร็จสมบูรณ์ เพราะต้องมีการนำบทนั้นไปผลิตเป็นละครโทรทัศน์ ซึ่งการทำละครโทรทัศน์แต่ละเรื่องนั้น จะประกอบไปด้วยผู้เกี่ยวข้องมากมาย ซึ่งทีมงานที่เกี่ยวข้องเหล่านั้นล้วนแต่มีส่วนในการทำให้บทละครต้องเปลี่ยนแปลง แก้ไขไปไม่มากนัก

เมื่อทีมงานนำบทละครโทรทัศน์ที่ผู้เขียนบทผลิตออกมาไปวางแผนการทำงานในส่วนต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการหาสถานที่ถ่ายทำ การจัดคิวนักแสดงและวันถ่ายทำ หรือในส่วนของ การถ่ายทำ ผู้เกี่ยวข้องต่างๆต้องทำการตีความบทละครโทรทัศน์ออกมาตามความเข้าใจของตนอีกครั้ง ซึ่งอาจจะเหมือนหรือแตกต่างกับบทละครที่ผู้เขียนบทได้เข้ารหัสไว้ก็เป็นได้ ซึ่งบุคคลที่เกี่ยวข้องกับการทำบทละครโทรทัศน์อาจแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ บุคคลที่เกี่ยวข้องโดยตรง และ บุคคลที่เกี่ยวข้องทางอ้อม ซึ่งทั้ง 2 ประเภท มีความแตกต่างกัน ดังนี้

บุคคลที่เกี่ยวข้องทางตรง คือ บุคคลที่มีส่วนต่อการทำบทละครโทรทัศน์ในเรื่องนั้นๆ อาจเป็นด้วยวิธีแนะนำ พุดคุยหรือปรึกษากับผู้เขียนบทด้วยตัวเอง หรือผ่านทางลายลักษณ์

อักษร บุคคลพวกนี้จัดว่ามีอิทธิพล และมีบทบาทสำคัญ ผู้เขียนบทจำเป็นต้องรับฟัง ซึ่งบุคคลประเภทนี้ ได้แก่

1. ผู้จัดการละคร
2. ผู้กำกับการแสดง
3. ผู้กำกับรายการ
4. สถานีโทรทัศน์ โดยผ่านทางเจ้าหน้าที่ของสถานีนั้นๆ

ส่วนบุคคลที่เกี่ยวข้องทางอ้อม คือ บุคคลหรือกลุ่มบุคคลที่มีผลต่อการทำบทน้อยกว่าบุคคลประเภทแรก เพราะบุคคลกลุ่มที่สองนี้จะไม่ได้พบปะ พูดคุย หรือปรึกษากับผู้เขียนบทโดยตรง หากแต่จะแสดงความคิดเห็นผ่านทางจดหมาย จำนวนผู้ชม หรือที่เรียกว่า เรตติ้ง หรือผ่านทางสื่อมวลชนต่างๆ เช่น หนังสือพิมพ์ หนังสือสัปดาห์ หรือการแสดงความเห็นกับมวลชน บุคคลประเภทนี้ ได้แก่ ผู้ชม นักวิจารณ์ และบุคคลอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องกับการผลิตเรื่องนั้นโดยตรง

จะเห็นได้ว่า บุคคลประเภทที่สองนี้ อาจไม่มีผลต่อการทำบทมากเท่ากับบุคคลประเภทแรกก็จริง หากแต่เป็นเสมือนกระจกเงาที่ผู้เขียนบทจำเป็นต้องรับฟัง และนำเอาข้อคิดเห็นของบุคคลเหล่านี้มาทำการประมวลสำหรับการเขียนบทละครเรื่องต่อไป เพื่อให้มีข้อผิดพลาด หรือข้อบกพร่องน้อยที่สุด

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมดที่กล่าวมาแล้วในข้างต้น ผู้วิจัยจะใช้ในการกำหนดกรอบแนวคิดอ้างอิงเกี่ยวกับการศึกษาการเข้ารหัสบทละครโทรทัศน์เรื่อง "นางทาส" ปีพ.ศ. 2551 เพื่อให้ทราบถึงกระบวนการตัดสินใจเข้ารหัสบทละครโทรทัศน์ การเข้ารหัสบทละครโทรทัศน์ และการเปลี่ยนแปลงเมื่อบทละครถูกนำไปผลิตเป็นละครโทรทัศน์ ซึ่งจะนำเสนอในบทต่อไป