บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง ภาพยนตร์ไทยกับการสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ ผู้วิจัยเลือกทฤษฎีและแนวคิดหลักมาใช้ประกอบการวิจัย ดังนี้

1. ทฤษฎีการสื่อสารกับการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality)
2. แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Film Narration)
3. แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ (Identity)

ทฤษฎีการสื่อสารกับการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality)

การศึกษาทางด้านสื่อสารมวลชนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบันได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีการสื่อสารสี่กระแสหลัก คือ ทฤษฎีว่าด้วยผลกระทบของสื่อ (Media Impact Theory) ทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในสื่อ (Uses and Gratifications Theory) ทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมือง (Political Economy Theory) และทฤษฎีสายวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) ซึ่งมีจุดยืนในการมองอิทธิพลและบทบาทของสื่อมวลชนแตกต่างกัน ดังนี้

ในช่วงทศวรรษที่ 1940 อเมริกาและประเทศต่างๆ ในยุโรปกำลังเผชิญหน้ากับสงครามโลกครั้งที่สอง และต้องการดึงประชาชนให้มีส่วนร่วมในการรบ แต่สังคมของประเทศอเมริกาและยุโรปในขณะนั้นได้เริ่มกลายเป็นสังคมมวลชน (mass society) ที่ประชาชนอยู่กันอย่างแตกแยกเป็นปัจเจก (atomized mass) ดังนั้นผู้นำประเทศจึงหันมาใช้สื่อมวลชนเป็นเครื่องมือเพื่อปลุกเร้าโฆษณาชวนเชื่อให้ประชาชนยอมรับและให้ความร่วมมือ ซึ่งประสบความสำเร็จในท้ายที่สุด

ยุคแรกนี้การศึกษาสื่อมวลชนได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีว่าด้วยผลกระทบของสื่อ (Media Impact Theory) หรือที่รู้จักกันในนามของทฤษฎีกระสุนปืน (Magic Bullet Theory) หรือทฤษฎีเข็มฉีดยา (Hypodermic Needle Theory) ที่สามารถอธิบายได้ว่า ในกระบวนการสื่อสารนั้นผู้รับสารจะมีลักษณะเพิกเฉยอ่อนด้อยในเรื่องของเหตุผล ไม่กระตือรือร้น ในขณะที่ข่าวสารหรือเนื้อหาของสื่อมวลชนเป็นสิ่งที่มีพลังอำนาจอย่างมหาศาลในการโน้มน้าวทัศนคติ ความรู้สึก

นึกคิด และพฤติกรรมของประชาชน ซึ่งจุดยืนและมุมมองของสำนักคิดนี้มีขีดจำกัดในเรื่องการมองผู้รับสารว่าเป็นผู้ถูกกระทำ (passive audience) มากจนเกินไป

ต่อมาประมาณทศวรรษที่ 1950 การศึกษาสื่อมวลชนได้เริ่มปรับเปลี่ยนมาสู่แนวทางทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในสื่อ (Uses and Gratifications Theory) ที่ตั้งคำถามว่า "ผู้รับสารใช้ประโยชน์และสร้างความพึงพอใจจากสื่ออย่างไรบ้าง" ซึ่งแตกต่างจากทฤษฎีว่าด้วยผลกระทบของสื่อ (Media Impact Theory) ที่เน้นว่า "สื่อมวลชนมีผลกระทบอะไรบ้างต่อผู้รับสาร" อีกทั้งสำนักคิดกระแสนี้เชื่อว่าในกระบวนการสื่อสารนั้น ผู้รับสารไม่ได้เป็นผู้ถูกกระทำ (passive audience) แต่จะมีลักษณะตั้งรับต่อสื่อ (active audience) และเป็นผู้มีอำนาจในการใช้ประโยชน์รวมทั้งการแสวงหาความพึงพอใจจากสื่อมวลชน จึงอาจกล่าวได้ว่าทฤษฎีการใช้ประโยชน์และความพึงพอใจในสื่อ (Uses and Gratifications Theory) ให้ความสนใจต่อ "ผู้รับสาร" (media users) มากกว่า "ตัวสาร" (media content) นั่นเอง นอกจากนั้นยังเชื่อว่าผู้รับสารมีความตั้งใจที่จะแสวงหาข่าวสารจากสื่อมวลชนเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในทางใดทางหนึ่งที่มีเป้าประสงค์อย่างแน่นอนที่เกิดจาก "ความต้องการ" (need) ของตนเองเป็นแรงจูงใจในการเลือกใช้สื่อประเภทต่างๆ อีกด้วย

หลังจากนั้นประมาณทศวรรษที่ 1970 แนวทางการศึกษาสื่อสารมวลชนได้เริ่มปรับเปลี่ยนไปสู่กระแสทฤษฎีเศรษฐศาสตร์การเมืองของสื่อมวลชน (Political Economy of Media) ที่ให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์เชื่อมโยงสื่อมวลชนกับบริบทด้านเศรษฐกิจและการเมืองของสังคม โดยมีจุดยืนที่ชัดเจนว่า "สื่อมวลชนเป็นอุตสาหกรรมชนิดหนึ่งที่ทำการผลิตเพื่อผลกำไร" นักวิชาการกลุ่มเศรษฐศาสตร์การเมืองมีมุมมองด้านการศึกษาระดับเนื้อหาว่า ส่วนหนึ่งของเนื้อหาอันเป็นผลผลิตมาจากสื่อสารมวลชนจะถูกกำหนดมาจาก "ระบบตลาด" และ "เจ้าของเงินทุน" ทำให้เนื้อหาของสื่อมวลชนไม่สามารถตอบสนองความต้องการอันหลากหลายของประชาชนได้อย่างแท้จริง และผู้รับสารเองก็อาจมีแนวโน้มจะถูกครอบงำจากโครงสร้างทางเศรษฐกิจและสังคมที่กำกับสื่อมวลชนได้เช่นกัน

ปลายทศวรรษที่ 1980 การศึกษาสื่อสารมวลชนตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) ที่มีจุดยืนในการมองสื่อมวลชนอย่างรอบด้านในฐานะของการเป็น "เบ้าหลอม" หรือ "แหล่งกำเนิด" ที่สำคัญในการสร้างสรรค์วัฒนธรรมของสังคมได้ถือกำเนิดขึ้นมา โดยได้เปลี่ยนมุมมองมาที่ "การบริโภคสื่อมวลชน" และ "บทบาทของสื่อมวลชนในชีวิตประจำวัน" ที่จะมุ่งดูวิถีชีวิตประจำวันของคนทั้งช่วงเวลาการทำงานและการพักผ่อนว่าสื่อมวลชนเข้ามามีบทบาทสอดแทรกและสานร้อยเข้าไปในชีวิตประจำวันของบุคคลได้อย่างไรบ้าง

นอกจากการศึกษา “สื่อ” ในแง่ “ตัวสื่อ” เองแล้ว การวิเคราะห์แนววัฒนธรรมศึกษายังอาจจะศึกษา “สื่อมวลชน” ฐานะที่เป็นผลิตกรรมทางวัฒนธรรม ซึ่งกล่าวได้ว่า การวิเคราะห์สื่อตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษานั้น จะมองว่าสื่อมวลชนมิใช่มีหน้าที่เพียง “ช่องทางหรือพาหะ” (channel) ที่เผยแพร่และถ่ายทอดวัฒนธรรมเท่านั้น หากทว่าสื่อมวลชนจะเป็น “แหล่งกำเนิดในการสร้างสรรค์” (generator) วัฒนธรรมของสังคมเลยทีเดียว (กาญจนา แก้วเทพ, 2543, น. 248-249) ดังนั้น การศึกษาผู้รับสารจึงไม่อาจแยกศึกษาออกไปอย่างโดดๆ ได้ แต่จะต้องศึกษาอย่างสัมพันธ์ไปกับตัวบท (text) ซึ่งทฤษฎีสายวัฒนธรรมศึกษาได้จำแนกความหมายของตัวบท (text) ออกเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2543, น. 322)

ลักษณะแรก “ตัวบท” (text) หมายถึง ผลงานทุกชนิดของสื่อมวลชน ไม่ว่าจะเป็นรายการทุกประเภทในโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ ภาพยนตร์ ฯลฯ

ลักษณะที่สอง “ตัวบท” (text) หมายถึง ผลรวมที่เกิดขึ้นจากปฏิกิริยาระหว่าง “เนื้อหา” กับ “ผู้อ่าน” นั่นหมายความว่า เนื้อหาที่อยู่ในสื่อมวลชนจะไม่กลายเป็นตัวบทจนกว่าจะมีคนมาอ่าน ดังนั้น คำว่า “การผลิต” จึงมิได้ผูกขาดอยู่แต่ฝ่ายผู้ส่งสารเท่านั้น เพราะผู้รับสารจะทำหน้าที่ในการ “ผลิตความหมาย” ขึ้นมาในขณะที่เปิดรับด้วยเช่นกัน ซึ่งการวิเคราะห์ตามแนวทางนี้จะเน้นหนักที่ขั้นตอนของการรับสารของผู้รับมากกว่าจะดูขั้นตอนการผลิตหรือค้นหาความหมายจากมุมมองของนักวิจัยฝ่ายเดียว

ส่วนความหมายของ “ตัวบท” (text) ลักษณะสุดท้ายมาจากแนวคิดที่ว่า ตัวบทหนึ่งๆ ที่อยู่ในงานของสื่อสารมวลชนนั้นจะประกอบด้วยความหมายที่หลากหลาย (polysemic) ดังนั้น ผู้รับสารแต่ละคนหรือแต่ละกลุ่มจึงอาจจะ “อ่านความหมาย” ที่อยู่ในตัวบทออกมาแตกต่างกัน

จากการนิยามความหมายของตัวบท (text) ข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การศึกษาตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษาให้ความสนใจเรื่องกลยุทธ์การเข้ารหัสและถอดรหัส (encoding & decoding) ที่อยู่ในผลงานของสื่อมวลชนอีกด้วย โดย Stuart Hall นักคิดสำนักเบอร์มิงแฮม (Birmingham School) ได้เสนอทัศนะใหม่เกี่ยวกับแนวคิดด้านการสื่อสาร โดยปฏิเสธแนวคิดที่ว่า การสื่อสารคือ กระบวนการที่ผู้ส่งเป็นคนสร้างความหมายลงในสาร แล้วส่งผ่านไปยังผู้รับสารซึ่งจะทำการถอดความหมายนั้นออกมา หรือเป็นไปตามแบบจำลองการถ่ายทอดข่าวสาร (Transmission Model) แต่กลับเสนอว่า การกระจายความหมายนั้นมีอยู่ 3 ขั้นตอน ซึ่งล้วนมีลักษณะของตนเอง (สุภา จิตติวสุรัตน์, 2545, น. 13-14) ได้แก่

<u>ขั้นตอนเตรียมการเพื่อการผลิตสื่อ</u> เป็นขั้นตอนที่ผู้ผลิตได้คัดเลือกเอาวัตถุดิบางอย่างมานำเสนอ โดยจะถูกกำหนดจากอุดมการณ์ของผู้ผลิตเอง ถือเป็นขั้นตอนการใส่รหัส (encoding)

ขั้นตอนลงมือทำการผลิต เป็นขั้นตอนที่มีกระบวนการเปลี่ยนแปลง "ความเป็นจริง" ที่เป็นโลก 3 มิติอันมีโครงสร้างและกรอบของตนเอง มีความหมายอันหลากหลาย (polysemy) ให้แปรรูปมาอยู่ในสื่อแบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุ หรือสื่อโทรทัศน์ ซึ่งขั้นตอนนี้ยังคงเป็นการใส่รหัส (encoding) เช่นเดียวกัน

ขั้นตอนการถอดรหัส เป็นขั้นตอนของการรับสารที่เป็นอิสระจาก 2 ขั้นตอนแรก ซึ่งเป็นอีกช่วงเวลาหนึ่งที่ความหมายจะถูกผลิตขึ้นมาอีกครั้ง กล่าวคือ สิ่งที่ผู้รับสารกระทำไม่เพียงแต่จะ "อ่านความหมาย" ที่อยู่ในสารของผู้ส่งสารเท่านั้น หากแต่ผู้รับสารจะนำเอา "ตัวเอง" (ผู้รับสาร) เข้าไปสร้างความหมายในสารด้วย หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ช่วงเวลาแห่งการถอดรหัส (decoding) ของผู้รับสาร เป็นช่วงเวลาที่มีอิสระในตัวเอง โดยไม่จำเป็นต้องขึ้นต่อช่วงเวลาแห่งการเข้ารหัส (encoding) เสมอไป ทั้งนี้ Hall ได้เสนอว่า แบบแผนของการถอดรหัสนั้นจะมีได้ 3 รูปแบบ (กาญจนา แก้วเทพ, 2547, น. 63-64) คือ

1. จุดยืนแบบที่ผู้ส่งสารต้องการ (Dominant-hegemonic position) เป็นการอ่านความหมายที่ผู้รับสารจะยืนอยู่ที่เดียวกับผู้ส่งสาร และจะให้รหัสของผู้ส่งเช่นกัน ดังนั้นความหมายที่ผู้รับสารอ่านได้ จึงเป็นลักษณะอย่างที่ผู้ส่งสารต้องการเท่านั้น ซึ่งเรียกว่า Preferred reading

2. จุดยืนที่ผู้รับสารจะต่อรองความหมายเสียใหม่ (Negotiated position) จุดยืนแบบนี้แม้ว่าผู้รับสารจะอ่านความหมายหลักๆ ตามที่ผู้ส่งสารต้องการ แต่ภายในขอบเขตความหมายดังกล่าว ผู้รับสารจะยังคงต่อรองรายละเอียดปลีกย่อย ตัวอย่างเช่น "การยอมรับว่าเห็นด้วยกับผู้ส่งสาร แต่มีเงื่อนไขว่า จะเป็นจริงก็ต่อเมื่อ..." การตีความหมายแบบต่อรองนี้เป็นการพบกันครึ่งทางระหว่าง preferred reading กับ oppositional reading

3. จุดยืนที่ผู้รับสารจะตีความคัดค้านต่อต้านความหมายที่ผู้ส่งสารใส่รหัสมา (Oppositional reading) เป็นจุดยืนที่ผู้รับสารไม่ยอมรับความหมายจากการ "เข้ารหัส" ของผู้ส่งสาร เนื่องจากความหมายชุดนั้นไม่ตรงกับ "ประสบการณ์ตรง" นั่นเอง

จากแบบแผนการถอดรหัสความหมายข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ระบบรหัส (code system) ของผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่จำเป็นต้องเป็นรหัสชุดเดียวกันเสมอไป ซึ่งสาเหตุที่ทำให้รหัสของผู้ส่งสารและผู้รับสารไม่สอดคล้องหรือขัดแย้งกันนั้นเป็นเรื่องของภูมิหลังหรือต้นทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) นั่นเอง

นอกจากนี้ แนวทางการศึกษาอีกประการหนึ่งที่นักวัฒนธรรมศึกษาให้ความสนใจเป็นพิเศษก็คือ แนวคิดเรื่อง "สื่อมวลชนกับการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม" (Social

Construction of Reality) เนื่องจากสำนักวัฒนธรรมศึกษาเชื่อว่า สิ่งที่เรียกว่า "ความเป็นจริง" (reality) นั้นมิใช่สิ่งที่มีอยู่แล้ว และรอให้นักวิชาการเข้าไปค้นพบ แต่ความเป็นจริงเป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมา (construct) โดยในกระบวนการประกอบสร้างความเป็นจริงนั้นสื่อมวลชนจะเป็นสถาบันที่มีบทบาทสำคัญอย่างมาก และส่วนของผู้รับสาร (receiver) ก็เช่นกัน กลุ่มวัฒนธรรมศึกษามีแนวทางการวิเคราะห์ที่ชัดเจนว่า ในกระบวนการสื่อสารผู้รับสารมิได้เป็นผู้ถูกกระทำ (passive) หรือเป็นฝ่ายนั่งรอให้สื่อมวลชนสร้างความเป็นจริงขึ้นมาล้อมรอบตัวเองอยู่ฝ่ายเดียว หากทว่าผู้รับสารอาจจะมีลักษณะตั้งรับ (active) และเป็นผู้นำเนื้อหาของสื่อมวลชนมาสร้างสิ่งแวดล้อมของตัวเองได้ในเวลาเดียวกัน

Alfred Schutz (กาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 238) ได้เสนอแนวคิดการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมไว้ว่า โลกที่แวดล้อมตัวบุคคลนั้นมีอยู่ 2 โลก โลกแรกเป็นโลกทางกายภาพ (Physical World) อันได้แก่ วัตถุ สิ่งของ บุคคล บรรยากาศด้านกายภาพทั้งหลายที่แวดล้อมบุคคล โลกนี้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ส่วนอีกโลกหนึ่งมีชื่อเรียกหลายอย่าง เช่น โลกทางสังคม (Social World) สิ่งแวดล้อมเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic environment) หรือความเป็นจริงทางสังคม (Social reality) โลกนี้เกิดจากการทำงานของสถาบันต่าง ๆ ในสังคม เช่น ครอบครัว โรงเรียน ศาสนา ที่ทำงาน รัฐและสื่อมวลชน เป็นต้น

จากคำกล่าวข้างต้นจะเห็นได้ว่า การรับรู้และเข้าใจความหมายของสิ่งต่าง ๆ ในโลก หรือ "ความเป็นจริง" ของมนุษย์นั้นเกิดขึ้นจาก "การสื่อสาร" ดังนั้น วิธีคิดของทฤษฎีนี้จึงได้แบ่งโลก (world) ออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรก คือ โลกทางกายภาพ หรือ "โลกแห่งความเป็นจริง" (world of reality) โลกส่วนนี้จะเป็นโลกที่เราสามารถสัมผัสได้ด้วยตนเอง อาจเป็นได้ทั้งสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นรอบตัว แต่ทว่าโลกแห่งความเป็นจริงเป็นโลกที่อยู่ห่างไกลที่มนุษย์จะเข้าถึงได้ และยังเป็นโลกที่เต็มไปด้วยความซับซ้อนมากมาย โลกใบนี้จะยังคงไม่มีความหมายของสิ่งใด ๆ เกิดขึ้น ต่อเมื่อมนุษย์ได้ทำการเรียนรู้หรือทำความเข้าใจโลกแห่งความเป็นจริงโดยผ่าน "ตัวกลาง" คือ สถาบันต่าง ๆ ของสังคม ที่ได้ประกอบสร้าง ความหมาย (meaning) ให้แก่สิ่งต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นวัตถุสิ่งของ เหตุการณ์ และแม้กระทั่งความฝัน สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็น "ความเป็นจริง" ที่ถูกประกอบสร้างขึ้นเป็น "ความเป็นจริงทางสังคม" หรือ "โลกแห่งความหมาย" (world of meaning) โลกส่วนนี้จะเป็นโลกที่เป็นความรู้ (knowledge) ซึ่งเราได้รับมาเพียงบางส่วนจากโลกแห่งความเป็นจริง ดังนั้น "โลกแห่งความหมาย" จึงเป็นโลกที่มนุษย์สามารถที่จะอธิบายให้ความหมาย หรือรับรู้ความหมายได้นั่นเอง

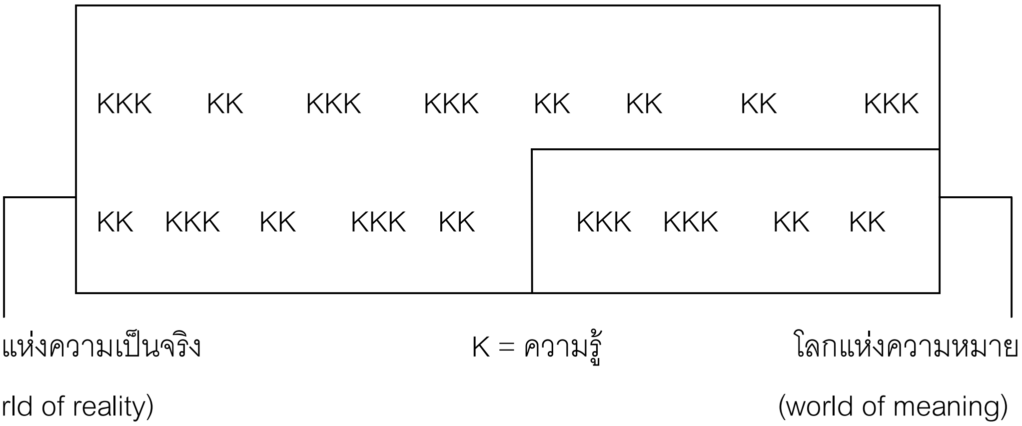
ยกตัวอย่างเช่น คนต่างภาคไม่สามารถรับรู้ลักษณะนิสัยหรือวิถีชีวิตของคนภาคใต้ทุก

แง่มุมได้ว่ามีลักษณะเป็นอย่างไร เนื่องจากการดำเนินชีวิตของคนแต่ละภาคย่อมแตกต่างกันและขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่น ซึ่งถือเป็นเรื่องที่ค่อนข้างละเอียดและมีความหลากหลาย แต่จากการ “ประกอบสร้างความหมาย” ของ “สื่อมวลชน” ทำให้อัตลักษณ์ของชาวใต้เป็นที่รับรู้กันว่า ชาวใต้เป็นคนดุ พูดจาตรงไปตรงมา โผงผาง ไม่กลัวใคร รักพวกพ้อง และหัวรุนแรง เป็นต้น และหากมีการตอกย้ำความหมายขึ้นบ่อยครั้ง จะทำให้การรับรู้ความหมายดังกล่าว กลายเป็น “ความเป็นจริงทางสังคม” ไปในที่สุด

แผนภาพที่ 2.1

ความสัมพันธ์ระหว่างโลกแห่งความเป็นจริง (world of reality)

กับโลกแห่งความหมาย (world of meaning)



จากแผนภาพที่ 2.1 สามารถอธิบายได้ว่า การรับรู้ความหมายจาก “ความเป็นจริง” ในโลกทางสังคม หรือโลกแห่งความหมายนั้นมนุษย์เราจะรับรู้ “ความเป็นจริง” เพียงบางส่วนจากโลกแห่งความเป็นจริงแล้วนำมาสร้างขึ้นเป็น “คลังแห่งความรู้ทางสังคม” (stock of social knowledge) เมื่อใดก็ตามที่เราได้รับความเป็นจริงอันใหม่เข้ามา เราก็จะมาเปิดดูคลังแห่งความรู้ทางสังคมนี้ ทำให้มนุษย์สามารถเข้าใจความหมายของความเป็นจริงอันใหม่นั้นได้ทันที “ความเป็นจริง” ที่เกิดขึ้นในสมองการรับรู้ของมนุษย์นี้ ก็คือ ความเป็นจริงทางสังคม (Social reality) นั่นเอง

ยกตัวอย่างเช่น Newman (“พลังของสื่อที่มีต่อสังคม สื่อกับการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม,” ออนไลน์, 2547) กล่าวถึงเรื่องเล่าของเด็กหญิงเวอร์จิเนีย โอฮันลอน ที่เขียนจดหมายถึงหนังสือพิมพ์นิวยอร์คซัน เพื่อสอบถามว่าซานตาคลอสมีอยู่จริงในโลกนี้หรือไม่ และ

บรรณาธิการได้ตอบจดหมายของเธอว่า “Yes, Virginia, there is a Santa Claus!” แม้ว่าจะไม่มีใครได้เห็นตัวจริงของซานตาคลอส สิ่งที่เป็นจริง (มีอยู่จริง) ที่สุดในโลก คือ สิ่งที่แม้แต่เด็กหรือผู้ใหญ่ก็ไม่สามารถมองเห็นได้ อย่างไรก็ตาม ข้อความในจดหมายดังกล่าวได้สะท้อนให้เห็นถึงสภาพที่เลื่อนไหลไปมาของธรรมชาติระหว่าง “ความจริง” (truth) กับ “ความเป็นจริง” (reality) และบทบาทการทำงานของสถาบันสื่อมวลชนในการประกอบสร้างความเป็นจริงขึ้นมาแวดล้อมบุคคล เด็กหญิงเวอร์จิเนียถูกทำให้เชื่อในความเป็นจริงของบางสิ่งบางอย่างที่เธอไม่สามารถและจะไม่มีวันได้รับรู้ด้วยประสาทสัมผัสของเธอ และแม้ว่าเมื่อโตขึ้น เธอจะได้รับรู้ความจริงบางอย่างที่แตกต่างออกไปในเรื่องของซานตาคลอสก็ตาม แต่ในตอนนี้เธอได้ถูกกระตุ้นให้เชื่อในเรื่องราวของซานตาคลอส แม้ว่าจะไม่สามารถหาหลักฐานใด ๆ มาพิสูจน์ได้

Berger & Luckman (อภิรัตน์ รัทยานนท์, 2547, น. 19-20) ได้กล่าวว่าทางด้านการสื่อสารนั้น “ความรู้” มีที่มาจากสองแหล่งด้วยกัน แหล่งแรก คือ ความรู้ที่มาจากประสบการณ์ตรงซึ่งเราได้ประสบพบจากเหตุการณ์จริงในชีวิตประจำวัน ส่วนที่มาของความรู้แหล่งที่สอง คือ ความรู้ที่มาจากประสบการณ์ผ่านสื่อ ซึ่งเราพบเห็นจากการนำเสนอของสื่อมวลชน ความรู้ที่มาจากทั้งสองแหล่งนี้จะช่วยกำหนดและตีกรอบให้มนุษย์ “รู้” (know) ว่าควรปฏิบัติตนเช่นไรในสถานการณ์ทางสังคมหนึ่ง ๆ ดังนั้น “ความรู้” นี้เองจึงเป็นสิ่งที่อธิบายและทำให้มนุษย์สร้างระเบียบแบบแผนในการดำเนินชีวิตตลอดจนสร้างสถาบันต่าง ๆ ขึ้นมา เพื่อจัดระบบให้พฤติกรรมของสมาชิกดำเนินไปในทิศทางเดียวกับที่สังคมกำหนด

ด้วยเหตุที่ความรู้ของมนุษย์มีที่มาจากประสบการณ์ตรงและประสบการณ์ผ่านสื่อจึงส่งผลให้ “ความเป็นจริง” (reality) หรือ “ความรู้” (knowledge) ตามความคิดของคนแต่ละสังคมมีความแตกต่างกันออกไปตามประสบการณ์หรือแบบแผนการปฏิบัติของสังคมที่ตนเป็นสมาชิกอยู่ ทั้งนี้อาจมีเรื่องความเชื่อ ประเพณี และวัฒนธรรมที่สั่งสมในสังคมมาเป็นตัวกำหนดอีกด้วย เช่น ความเชื่อเรื่องบาปบุญคุณโทษ ค่านิยมเรื่องความเท่าเทียมกันทางเพศ ซึ่งความเชื่อและค่านิยมเหล่านี้อาจเป็นสิ่งที่คนในสังคมหนึ่งยอมรับ ขณะที่คนในอีกสังคมหนึ่งอาจจะไม่ยอมรับก็ได้ เพราะมีประสบการณ์ มุมมอง (worldviews) และองค์ความรู้ที่สะสมมาในสังคมแตกต่างกันส่งผลให้ “คลังแห่งความรู้” (stock of knowledge) มีลักษณะที่แตกต่างกันตามไปด้วย

ส่วนกระบวนการประกอบสร้างความหมายและ “ความเป็นจริงทางสังคม” ซึ่งถูกซึมผ่านเข้าไปสู่การรับรู้ของปัจเจกบุคคล ด้วยความหมายที่แตกต่างกันนี้ กาญจนา แก้วเทพ (2544, น. 239-241) ได้อธิบายว่า เป็นเหมือน “แผนที่ทางจิตใจ” (Mental maps) ที่ทำหน้าที่ชี้ทิศทางบุคคลในแง่มุมต่าง ๆ กัน เช่น

- คนที่มีโลกแห่งสัญลักษณ์หรือมีแผนที่ทางจิตใจที่ต่างกันจะมี “ระบบการรับรู้” (perception) ที่ต่างกัน

- แผนที่ทางจิตใจจะเป็นตัวชี้ทางการกระทำ ความคาดหวัง และระบบค่านิยมของคน ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์จีนกำลังภายใน เรามองเห็นความคาดหวังที่จะมีชีวิตเป็นอมตะด้วยการกระทำที่ค้นหายาวิเศษ แต่ “ความเป็นจริง” ของคนในยุคปัจจุบัน ไม่ใช่ความเป็นอมตะแต่เป็นความต้องการการมีสุขภาพที่แข็งแรงและวิถีทางที่แผนที่ทางจิตใจชี้แนะไว้ก็คือ “ต้องออกกำลังกาย”

- แผนที่ทางจิตใจ เมื่อติดตั้งลงในจิตใจของคนแล้ว กระบวนการนี้ไม่ได้หยุดทำงาน แต่ได้ดำเนินการตอกย้ำอย่างต่อเนื่อง

ส่วนการเก็บความรู้ไว้ในคลังแห่งความรู้นั้น สามารถจำแนกการเก็บสะสมได้ในสองลักษณะ ลักษณะแรก คือ การเก็บเอาไว้ด้วยการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ตรงที่เราได้ประสบพบในโลกแห่งความเป็นจริง เช่น การเก็บภาพ “คนภาคใต้” เชื่อมโยงกับ “การใช้ภาษาใต้” เมื่อเราได้รับฟังคนที่พูดภาษาใต้ เราก็จะทราบโดยอัตโนมัติว่า บุคคลนั้นเป็นคนภาคใต้ ลักษณะที่สอง คือการเก็บสะสมเอาไว้ในลักษณะ “ภาพตัวแทน” (representation) ด้วยการเชื่อมโยงกับประสบการณ์ที่สัมผัสจากสื่อ เช่น เมื่อเราได้รับชมข่าวความรุนแรงในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้จากการนำเสนอจากสื่อมวลชน หากเราได้พบเจอคนไทยมุสลิม เราอาจจะเกิดความหวาดระแวงและเหมารวมว่าพวกเขาเป็นคนไม่ดีที่ก่อความไม่สงบในประเทศ เนื่องจากเราสร้างภาพตัวแทนให้พวกเขาว่าเป็นคนที่ไม่น่าไว้วางใจ เป็นต้น

สำหรับ “การประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม” กับ “ภาพยนตร์” นั้นเรียกได้ว่า มีความสัมพันธ์กันเป็นอย่างมาก เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อมวลชนที่มีความโดดเด่นชนิดหนึ่งที่ผู้ผลิตสามารถประกอบสร้างความเป็นจริงได้เสมือนจริงและสร้างประสบการณ์ทางอ้อมให้กับผู้รับสารที่ไม่มีโอกาสได้สัมผัสกับประสบการณ์จริงผ่านองค์ประกอบด้านภาพและเสียง อีกทั้งการที่ภาพยนตร์เป็นสื่อที่รวมศิลปะด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นดนตรี จิตรกรรม ประติมากรรม และวรรณกรรมมาผสมผสานกับลักษณะพิเศษทางเทคนิคของผู้ประกอบสร้างภาพยนตร์ ทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นสื่อที่ถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างมีชีวิตชีวา อาจเรียกได้ว่า ภาพยนตร์เป็นโลกของการสมมติที่ผู้ชมสามารถจะเข้าใจและนำอารมณ์ความรู้สึกของตนเองเข้าไปพัวพันอยู่ชั่วขณะที่รับชม อีกทั้งภาพยนตร์ยังสามารถทิ้งความรู้สึกบางอย่างหรือคติบางเรื่องไว้ให้ผู้ชมได้ครุ่นคิดต่อไป

จากเดิมนักวิชาการรุ่นแรก ๆ ได้กล่าวว่าภาพยนตร์สามารถจำลองภาพหรือสะท้อนสิ่ง

ที่มีอยู่และความเป็นไปในสังคม หากทว่าการที่ภาพยนตร์มิได้เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ แต่ถูกประกอบสร้าง (construct) และเลือกสรรจากผู้ผลิตภาพยนตร์ จึงทำให้ภาพยนตร์มิได้นำเสนอ "ความเป็นจริง" ทั้งหมดออกมา แต่ในภายหลังนักวิชาการแห่งสำนักวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) อธิบายว่า ภาพที่เห็นในสื่อภาพยนตร์มิใช่การสะท้อน หากแต่เป็นการประกอบสร้างส่วนเสี้ยวหนึ่งของความเป็นจริง ดังนั้นในงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แนวทางของทฤษฎีการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality) เป็นเกณฑ์ในการศึกษา แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยเชื่อว่า ทฤษฎีภาพสะท้อน (Reflection Theory) ก็อาจจะยังคงสามารถอธิบายบางปรากฏการณ์ได้เช่นกัน

<u>แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์</u> (Film Narration)

การเล่าเรื่อง (Narration) มีประวัติศาสตร์ยาวนานอันเป็นการสื่อสารที่ถือกำเนิดมาพร้อมกับสังคมมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์ใช้การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือสื่อสารในชีวิตประจำวัน อาจกล่าวได้ว่าสังคมใดมีภาษา สังคมนั้นต้องมีการเล่าเรื่องอย่างแน่นอน ซึ่งนอกจากใช้เสียงและตัวอักษรเพื่อเล่าเรื่องราวแล้ว รูปภาพก็สามารถเล่าเรื่องหรือสื่อความหมายได้เช่นเดียวกัน

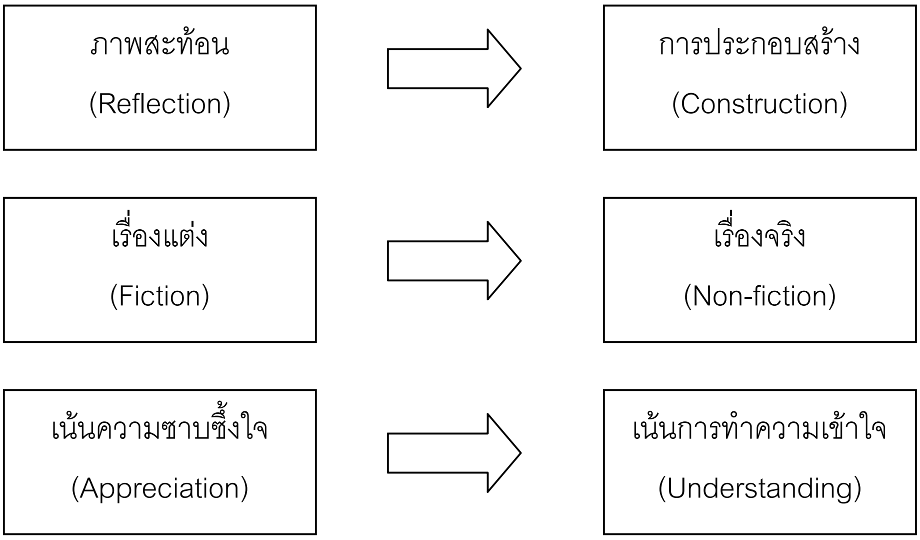
ในช่วงหลังคริสตศวรรษที่ 20 องค์ความรู้ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่า (Narrative) ได้กลายเป็นความรู้เฉพาะด้านและได้รับการพัฒนาขึ้นมาอย่างจริงจัง ซึ่งถือเป็นองค์ความรู้ร่วมสมัยที่การศึกษาเรื่องเล่าได้กลายมาเป็นสาขาวิชาการเฉพาะอย่างเต็มตัว มีการกำหนดวัตถุประสงค์และวิธีการที่ใช้ศึกษา เพราะฉะนั้นจึงเกิดเป็นองค์ความรู้ชุดหนึ่งซึ่งเรียกรวมๆ ได้ว่าเป็น "ศาสตร์เรื่องเล่า" (Narratology) นั่นคือ ศาสตร์ที่ศึกษาตัวเรื่องเล่า (Narrative) นั่นเอง (ภาวดี ทิพยรักษ์, 2545, น. 15)

การศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง (Narratology) ถือได้ว่าเป็นการก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (structure) และวิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด ซึ่งประเภทของการเล่าเรื่องที่ได้รับการนำมาศึกษามีอยู่หลายชนิด ทั้งนิทาน นิยาย การรายงานข่าว รวมทั้งสื่อภาพยนตร์

นพพร ประชากุล (2542, น. 3-4) อธิบายว่า "ศาสตร์เรื่องเล่า" (Narratology) เกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ในการศึกษาเรื่องเล่าในสามมิติใหญ่ด้วยกัน ดังนี้

แผนภาพที่ 2.2

การเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ในการศึกษาเรื่องเล่า



จากแผนภาพที่ 2.2 สามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ในการศึกษาเรื่องเล่าได้ โดยที่มิติแรกเป็นการเปลี่ยนแปลงนิยามของเรื่องเล่า คือ เปลี่ยนจากเดิมที่มองว่า เรื่องเล่าเป็นภาพสะท้อนของความเป็นจริง (reflection) มาเป็นการมองใหม่ว่าเรื่องเล่าไม่ได้เป็นสิ่งที่สะท้อนโลกของความเป็นจริง แต่เรื่องเล่ามีการประกอบสร้างในตัวของมันเอง ดังนั้นจึงหันมาให้ความสำคัญกับสิ่งที่เรียกว่าการประกอบสร้าง (construction) ของเรื่องเล่ามากกว่ามองว่ามันสะท้อนความเป็นจริงที่อยู่ข้างนอก

มิติที่สองมีการเปลี่ยนแปลงกระบวนทัศน์ของการศึกษา คือ ขอบเขตของเรื่องเล่าที่จากเดิมจะถูกจำกัดเฉพาะในวรรณกรรมที่เป็นเรื่องแต่ง (fiction) ได้ขยายออกไปสู่ตัวบทประเภทอื่นที่เรียกว่า เรื่องจริง (non-fiction) รวมทั้งขอบเขตของตัวเรื่องเล่าจะกว้างขึ้นจากเดิมที่มีแต่เรื่องสั้น นิยายขยายออกไปสู่ข่าว สารคดี ฯลฯ

มิติที่สามที่มีการเปลี่ยนแปลง คือ วัตถุประสงค์ในการศึกษา มีการเปลี่ยนจุดเน้นของเป้าหมายในการศึกษาเรื่องเล่า จากเดิมที่เน้นเรื่องความซาบซึ้ง (appreciation) เปลี่ยนมาเน้นที่ความเข้าใจ (understanding) เป็นหลักแทน

นพพร ประชากุล (2542, น. 5) อธิบายเพิ่มเติมว่า ในศตวรรษที่ 19 ถึงกลางศตวรรษที่ 20 การศึกษาเรื่องเล่าจะถูกครอบงำด้วยทัศนะที่ว่า เรื่องเล่าเป็นการลอกเลียนความเป็นจริง

(imitation of reality) หรือแสดงแทนความเป็นจริง ซึ่งจะทำให้เรามองไม่เห็นว่าเรื่องเล่ามีหลักการประกอบสร้าง (principle of construction) อยู่ในตัวของมันเอง

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่าภาพยนตร์ใช้การเล่าเรื่องในการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม ดังนั้น การวิเคราะห์การประกอบสร้างความหมายเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้น จึงจำเป็นต้องใช้องค์ประกอบของการเล่าเรื่องมาเป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์ ดังต่อไปนี้ (สุภา จิตติวสุรัตน์, 2545, น. 22-29)

1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่องเล่า เพราะไม่ว่าจะเป็นนวนิยาย ภาพยนตร์ หรือเรื่องเล่าประเภทอื่น ๆ โครงเรื่องมักถูกนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาอยู่เสมอ โดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหาหรือปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มเรื่องจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีความเข้มข้นขึ้นเรื่อย ๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็อยู่ในช่วงยุ่งยาก

1.3 ภาวะวิกฤติ (Climax) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นสภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว เงื่อนงำและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

1.5 การยุติเรื่องราว (Ending) คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้

2. ความขัดแย้ง (Conflict)

ความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหาและการหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือ ความเป็นปริปักษ์ต่อกัน หรือความไม่

ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง ซึ่งการพัฒนาเรื่องราวต่าง ๆ จะดำเนินขึ้นท่ามกลางความขัดแย้ง โดยสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเด็นใหญ่ ๆ คือ

2.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่ายต่อต้าน หรือพยายามทำลายล้างกัน เช่น การรบของทหารทั้งสองฝ่าย เป็นต้น

2.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละคร จะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อกระทำการอย่างที่คิดเอาไว้ เช่น ความขัดแย้งกับสำนึกรับผิดชอบ

2.3 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก ได้แก่ ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติ หรือสิ่งที่เหนือธรรมชาติ

3. แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่อง (Theme) คือ สาระสำคัญของภาพยนตร์ที่ผู้สร้างต้องการจะบอกกล่าวแก่ผู้ชม ซึ่งมีองค์ประกอบดังนี้

3.1 แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม (Theme as a moral statement) คือ แก่นเรื่องที่ชักจูง แนะนำให้สนใจในเรื่องของศีลธรรม โดยใช้เรื่องของความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป จะใช้ศีลธรรมหลาย ๆ เรื่อง มานำเสนออย่างสัมพันธ์กัน

3.2 แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต (Theme as a statement about life) เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพของมนุษย์

3.3 แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ (Theme as a statement about human nature) เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอพฤติกรรมลักษณะของมนุษย์คนหนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด

3.4 แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม (Theme as a social comment) เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งสะท้อนสภาพสังคม ซึ่งจะทำได้ทั้งแนวตลก เสียดสีหรือสมจริง เพื่อการปฏิรูปทางสังคม

3.5 แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรมหรือคำถามเชิงปรัชญา (Theme as a moral or

philosophical riddle) เป็นแก่นเรื่องที่มุ่งเสนอโดยการตั้งคำถามเรียกร้องให้ตอบในเชิงปรัชญาซึ่งต้องการการวิเคราะห์จากผู้ชม

4. <u>ตัวละคร</u> (Character)

ตัวละคร (Character) คือ องค์ประกอบที่เป็นมนุษย์ ซึ่งแบ่งได้ดังนี้

4.1 <u>บทเด่น</u> (Protagonist) หรือบทบาทหลัก เป็นตัวสื่อสารความเป็นแก่นเรื่อง และ เป็นบทบาทของตัวละครที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงมากที่สุด มีการพัฒนาและเติบโต

4.2 <u>บทเสริม</u> (Modifier) คือ บทบาทของตัวละครที่บังคับส่งเสริมให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเติบโตของตัวละครบทเด่น เป็นส่วนประกอบหนึ่งของตัวละครบทเด่น มีบทบาทคอยแนะนำเรื่องใหม่ ๆ ที่จะเป็นสาเหตุของสิ่งใหม่ ๆ ในชีวิตที่จะเกิดขึ้นกับตัวละครบทเด่น

4.3 <u>ศัตรู</u> (Opponents) เป็นบทบาทตัวละครที่เผชิญหน้ากับตัวละครบทเด่น หรือบทบาทที่เริ่มต้นเหตุการณ์ที่จะสร้างปัญหา ก่อให้เกิดผลลัพธ์ทั้งดีและไม่ดี

4.4 <u>ตัวเร่ง</u> (Catalyst) เป็นตัวแนะนำ สร้างสถานการณ์ หรือข้อมูลใหม่ ๆ เพื่อให้เกิดการตอบรับจากตัวละครบทเด่น แต่ไม่ใช่บทบาทที่จะเผชิญหน้าโดยตรงกับปัญหาพร้อมตัวละครบทเด่น เป็นบทที่ไม่ใช่ตัวกระทำหลัก

4.5 <u>บทสนับสนุน</u> (Supporting) เป็นบทบาทหนึ่งที่เหมือนตัวเคลื่อน เพื่อการส่องสว่างและสร้างสีสันให้กับตัวละครบทเด่น เป็นบทที่ช่วยให้รายละเอียดเรื่องภูมิหลัง และช่วยในการอธิบายสิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคต

4.6 <u>บทบาทประกอบ</u> (Lesser roles) คือบทบาทของคนที่สร้างความจริงของสถานการณ์และจัดให้เกิดเนื้อหาสาระของโครงเรื่องโดยรวม เป็นบทเพิ่มสีสัน แต่งเติม และเป็นส่วนประกอบรอบ ๆ สถานการณ์ในเรื่อง

5. <u>ฉาก</u> (Setting)

ฉากเป็นองค์ประกอบหนึ่งของการเล่าเรื่องทุกประเภท เนื่องจากการเล่าเรื่องคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน เหตุการณ์ต่างๆ จะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่ไม่ได้ นอกจากนี้ ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องได้ มีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละครได้ด้วย

5.1 <u>ฉากที่เป็นธรรมชาติ</u> ได้แก่ สภาพแวดล้อมธรรมชาติ ที่แวดล้อมตัวละคร เช่น

ป่าไม้ ทุ่งหญ้า ลำธาร หรือบรรยากาศค่ำเช้าในแต่ละวัน

5.2 ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อารามบ้านช่อง เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอยต่าง ๆ

5.3 ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง

5.4 ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร ของชุมชน หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่

5.5 ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม คือ สภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้ แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของตน เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

6. มุมมองของการเล่าเรื่อง (Point of view)

เนื่องจากผู้เล่าเรื่อง (Narrator) ในการเล่าเรื่องแต่ละเรื่องมีจุดยืนที่แตกต่างกัน และจากจุดยืนที่แตกต่างกันทำให้มีมุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view) เช่น การมองดูเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครแตกต่างกัน เนื่องจากผู้รับสารเองก็ต้องเดินตามหลังหรือยืนอยู่ ณ จุดเดียวกับผู้เล่าเรื่องด้วย ดังนั้นมุมมองของผู้รับสารจึงถูกกำหนดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องนั่นเอง Giannetti (กาญจนา แก้วเทพ, 2547, น. 192-193) ได้แบ่งประเภทของมุมมองที่เกิดจากจุดยืนของผู้เล่าเรื่องไว้ 4 แบบ คือ

6.1 ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) กล่าวคือ ตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่อง การเล่าเรื่องแบบนี้มักจะได้ยินคำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” ปรากฏอยู่ตลอดเนื่องจากผู้เล่าเรื่องเป็นเจ้าของเรื่อง ดังนั้น จึงมีข้อเด่นตรงที่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่ข้อด้อยก็คือ อาจจะมีอคติเจือปนอยู่ด้วย

6.2 ผู้เล่าเรื่องมองไปจากมุมมองของบุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator) คือ การที่ผู้เล่าเรื่องมีความเกี่ยวข้องเชื่อมโยงอยู่กับตัวละครเอก ผู้เล่าจึงเล่าเรื่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวเอก

6.3 การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏตัวผู้เล่าในลักษณะของตัวบุคคล แต่จะเป็นการเล่าจากมุมมองของคนวงนอกที่สังเกตและรายงานเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นกลาง ตามที่เหตุการณ์เกิดขึ้นจริง และปล่อยให้ผู้ชมตัดสิน

เอาเอง ตัวอย่างเช่น วิธีการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สารคดี ข้อเด่นของวิธีการเล่าเรื่องแบบนี้ คือ มีความเป็นกลาง แต่มีข้อด้อย คือ การเล่าเรื่องแบบนี้ไม่สามารถช่วยให้ผู้ชมเข้าใจอารมณ์ ความคิด และจิตใจของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง

6.4 <u>การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ไปหมดทุกอย่าง</u> (The Omniscient) วิธีการเล่าเรื่องแบบนี้อาจจะมีจุดร่วมกับทั้ง 3 แบบที่กล่าวมา คือ อาจจะเป็นบุรุษที่หนึ่ง บุรุษที่สาม หรือมุมมองที่เป็นกลาง หากทว่าวิธีการเล่าเรื่องแบบสุดท้ายนี้ ผู้เล่าจะมีลักษณะพิเศษ คือ ผู้เล่าจะมีลักษณะหยั่งรู้ไปหมดทุกอย่าง ไม่ว่าจะเป็นความคิดหรือจิตใจของตัวละคร สามารถล่วงรู้ข้ามกาลเวลา ข้ามสถานที่ได้หมด และผู้เล่าเรื่องจะอธิบายทุกอย่างให้ผู้ชมได้รับรู้ตาม

สำหรับการวิจัยเรื่อง “ภาพยนตร์ไทยกับการสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้” จำเป็นที่จะต้องใช้องค์ประกอบของการเล่าเรื่องเพื่อเป็นกรอบแนวทางในการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์ เพื่อที่จะให้การศึกษาการประกอบสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องเป็นไปในทิศทางทางเดียวกัน

<u>แนวคิดเรื่องอัตลักษณ์</u> (Identity)

อัตลักษณ์ (Identity) มีรากศัพท์มาจากภาษาลาตินที่ว่า Identitas และเดิมใช้คำว่า Idem ซึ่งมีความหมายว่า “เหมือนกัน” (The same) อัตลักษณ์เป็นคำที่ใช้กันโดยทั่วไปในศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา โดยมีจุดเริ่มต้นและพัฒนาขึ้นมาในสำนักปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Interactionism) โดย George Herbert Mead (ณฐพงศ์ จิตรนิรัตน์, 2548,น. 103) ได้กล่าวถึงตัวตน (The self) ว่าเป็นสมรรถนะอันเป็นของมนุษย์ โดยเฉพาะในการที่จะคิดคำนึงถึงธรรมชาติและสังคมรอบตัวผ่านการสื่อสารและภาษา โดยตัวตนนั้นเกิดจากการได้รับอิทธิพลมาจากสองแนวทาง คือ อิทธิพลจากสังคมโดยตรงและอิทธิพลของตัวเอง ผ่านกระบวนการที่มีขั้นตอน 2 ด้านที่ปฏิสัมพันธ์กันอยู่ตลอดเวลา ด้านหนึ่งคือ “Me” อันเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการปฏิสัมพันธ์กับคนอื่นในสังคม ขณะที่ “I” เป็นพฤติกรรมและลักษณะเฉพาะตัวของบุคคล ซึ่ง “I” และ “Me” จะมีปฏิสัมพันธ์กันตลอดเวลาโดยที่ “I” ทำหน้าที่ในการเชื่อมร้อย “Me” ที่หลากหลายให้เข้าด้วยกัน

อัตลักษณ์ คือ การตอบคำถามว่า “ฉันคือใคร” และจากนั้นอาจตามมาด้วยชุดคำถามที่ว่า “ฉันเป็นใครในสายตาผู้อื่น” “ฉันแตกต่างจากคนอื่นอย่างไร” “ฉันเคยเป็นใคร” “ฉันจะเป็น

อะไรต่อไป" ฯลฯ โดยทั้งหมดถือเป็นการกำหนดตำแหน่ง (position) ที่ระลึกรู้ทางสังคม ซึ่งเกิดจากการที่เรามีปฏิสัมพันธ์หรือสื่อสารกับตัวเอง บุคคลอื่นและสิ่งแวดล้อมรายรอบ อัตลักษณ์นั้นอาจจะเกิดได้ทั้งจากการที่เราให้คำนิยามตนเอง หรือคนอื่นให้คำนิยามตัวเรา และการที่เรามองตัวเองอย่างไรกับการที่คนอื่นมองเราอย่างไรนั้นอาจไม่จำเป็นต้องสอดคล้องเสมอกันไปก็ได้ (Woodward, 2000, pp. 6-7 อ้างถึงใน จารุณี สุวรรณรัศมี, 2547, น. 15)

อัตลักษณ์แบ่งเป็น 2 ระดับ คือ อัตลักษณ์ปัจเจกบุคคล (Individual Identity) ที่เป็นการมองตนเองในแง่มุมต่าง ๆ ในฐานะสมาชิกหน่วยหนึ่งของสังคมว่าเรานั้นเป็นใคร ยกตัวอย่างเช่น นางสาว ก. มองตนเองว่าเป็นคนไทย เป็นคนใต้ เป็นผู้หญิง เป็นนักศึกษา เป็นพุทธศาสนิกชน ซึ่งการมองตนเองในแง่มุมต่างๆ ของนางสาว ก. ก็คือ อัตลักษณ์ในแง่มุมต่างๆ ของนางสาว ก. นั่นเอง และอัตลักษณ์ร่วม (Collective Identity) นั้น Melucci (ศิรินาถ ปิ่นทอง-พันธ์, 2546, น. 7) อธิบายว่าหมายถึง กระบวนการสร้างสำนึกร่วมของกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม อันจะทำให้สมาชิกได้ตระหนักถึงลักษณะร่วมของกลุ่ม และเข้าใจว่า "พวกเรา" มีลักษณะแตกต่างไปจาก "พวกเขา"อย่างไร สำนึกร่วมดังกล่าวสามารถสร้างและปรับเปลี่ยนได้ โดยอาศัยสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ถูกสร้างขึ้นในระบบวัฒนธรรมของกลุ่ม ดังนั้น สังคมและวัฒนธรรมจึงมีบทบาทในการสร้าง การดำรงรักษา และการปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์โดยตรง

สำหรับด้านการสื่อสาร อัตลักษณ์เป็นเรื่องของกระบวนการประกอบสร้าง (Process) มิใช่ผลผลิต (Product) ที่เสร็จสิ้นแล้ว ดังที่ สมสุข หินวิมาน (2548, น. 428) กล่าวไว้ว่า อัตลักษณ์ใด ๆ ของคนเราไม่ได้เป็นสิ่งที่ติดตัวเรามาตั้งแต่กำเนิด หากแต่เป็นสิ่งที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาโดยสังคม (socially constructed) ภายหลัง อัตลักษณ์จึงเป็นเรื่องที่รวมไว้ตั้งแต่คำถามจนถึงคำตอบด้วยการนิยามว่าตัวตนเราเป็นใคร ซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อเราสื่อสารกับคนอื่น และอัตลักษณ์ก็เป็นเรื่องการเมืองที่ต้องการพื้นที่ทางสังคม (space) อีกด้วย

นอกจากนั้น Hall (สุกัญญา สุดบรรทัด และคณะ, 2546, น. 14-15) เสนอว่าอัตลักษณ์เป็นเรื่องของความไม่ถาวรและไม่คงที่ ซึ่งสามารถระบุหรือนิยามได้จากความแตกต่างของปัจเจกบุคคลที่สามารถกำหนดได้ว่า อัตลักษณ์ของตัวเองคืออะไร ด้วยการรับรู้ว่าตัวเองเหมือนหรือแตกต่างจาก "คนอื่น" อย่างไร ด้วยเหตุนี้ การนิยามอัตลักษณ์จึงเลี่ยงไม่พ้นที่จะต้องเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์เชิงอำนาจ หมายความว่า กลุ่มที่มีอำนาจมากกว่าหรือเป็นกลุ่มหลักในสังคม (Dominant social group) ย่อมมีโอกาสและกลไกในการสร้างหรือผลิตซ้ำวาทกรรมที่ก่อให้เกิดการนิยามอัตลักษณ์ของกลุ่มคนที่ย่อยกว่า (subordinated social group) เป็นผลที่ทำให้กลุ่มคนที่อยู่ชายขอบของสังคมเหล่านี้กลายเป็นคนที่อ่อนด้อยถาวรและไร้อำนาจต่อรอง

Woodward (สุกัญญา สุดบรรทัด, 2546, น. 16) กล่าวว่า ประเด็นสำคัญที่ทำให้เรื่องของอัตลักษณ์เป็นเรื่องทางการเมืองก็คือ การวางท่าทีของสังคมหรือของปัจเจกบุคคลต่อ "ความเป็นอื่น" (the Other) นั้นมีทั้งเชิงบวกและลบ ซึ่งธงชัย วินิจจะกุล (พัฒนา กิติอาษา, 2546, น. 52-53) นำเสนอว่า การนิยาม การสร้างและการผลิตซ้ำของอัตลักษณ์อาจทำได้ 2 วิธี ได้แก่

- การนิยามอัตลักษณ์ในทางบวก (Positive identification) เป็นการนิยามหรือให้ความหมายอัตลักษณ์เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ ชาติพันธุ์และสังคมวัฒนธรรมของตนเองโดยตนเองหรือคนภายในสังคม โดยเฉพาะปัญญาชน สื่อมวลชน และหน่วยงานของรัฐ
- การนิยามอัตลักษณ์ในทางลบ (Negative identification) เป็นการนิยามหรือสร้างอัตลักษณ์โดยคนอื่นหรือกลุ่มอื่น ซึ่งเป็นคนจากภายนอกชุมชน ทั้งที่เป็นศัตรูและพันธมิตร อัตลักษณ์ในแง่นี้เป็นการพิจารณาจากมุมมองของคนภายนอก อัตลักษณ์ที่ได้จึงออกมาในทางลบเป็นส่วนใหญ่

อย่างไรก็ตาม ในบทความเรื่อง "บางครั้งเป็นคนไทย บางครั้งไม่ใช่ อัตลักษณ์แห่งตัวตนที่ผันแปรได้" ของ นิติ ภวัครพันธุ์ (สมสุข หินวิมาน, 2548, น. 429) กล่าวว่า อัตลักษณ์มีคุณลักษณะสำคัญสองประการ คือ อัตลักษณ์มีหลากหลายมิติ และมีพลวัตหรือความลื่นไหลเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ ทั้งนี้ นิติได้ศึกษากรณีของครอบครัวคนไทยจีนในแถบยานนาวาที่เรียนหนังสือชั้นประถมศึกษาในโรงเรียนคริสต์และแต่งงานอยู่กินกับผู้หญิงมุสลิม โดยตั้งปัญหาว่า คนกลุ่มนี้จะประกอบสร้างอัตลักษณ์อย่างไร ข้อค้นพบของนิติชี้ให้เห็นว่า การแสดงออกของอัตลักษณ์หนึ่ง ๆ จะเกี่ยวเนื่องกับสภาพการณ์ที่ต้องแข่งขันเพื่อให้ได้มาซึ่งทรัพยากร เช่น ลูกครึ่งไทย-จีน จะแสดงอัตลักษณ์ "คนจีน" เมื่อออกไปหางานทำตามห้างร้าน ทว่าเมื่อต้องไปสอบชิงทุนเรียนต่อต่างประเทศและต้องแข่งขันกับชาติอื่น ๆ ในเอเชีย เขาก็จะแสดงอัตลักษณ์เป็น "คนไทย" ออกมา เพราะฉะนั้น แม้ว่าคน ๆ หนึ่งจะมีอัตลักษณ์หลากหลายมิติ แต่การที่เขาหรือเธอจะพลิกมิติอัตลักษณ์ใดออกมาสื่อสารกับคนอื่นนั้น ขึ้นอยู่กับผลประโยชน์ทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรมที่คนเหล่านั้นต้องต่อรองช่วงชิงมา

สำหรับอัตลักษณ์ของคนภาคใต้เกิดจากหลายปัจจัย ไม่ว่าจะเป็นลักษณะทางภูมิศาสตร์แบบคาบสมุทร ทำให้ชุมชนมีลักษณะเป็นชุมชนเปิด มีโอกาสปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มชนอื่นที่เข้ามาค้าขาย เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางสังคมและวัฒนธรรม เกิดประสบการณ์ชีวิต อีกทั้งการเป็นชุมชนชายขอบที่อยู่ห่างไกลจากศูนย์กลางอำนาจรัฐส่วนกลาง ทำให้จำเป็นต้องหันมาแสวงหาทางรอดของชีวิตโดยการช่วยเหลือเกื้อกูลกันมากกว่าที่จะรอรับความช่วยเหลือจากรัฐ เงื่อนไขเหล่านี้ที่ได้หล่อหลอมเป็น "ตัวตนและอัตลักษณ์ของคนและชมุชนภาคใต้" และมีอิทธิพล

ต่อการดำรงชีวิตและวิถีแบบคนใต้เรื่อยมาจนถึงปัจจุบัน (ณฐพงศ์ จิตรนิรัตน์, 2548, น. 109)

เมื่อกล่าวถึงตัวตนของคนและชุมชนในภาคใต้ แม้ว่าในภาพกว้างสังคมโดยทั่วไปจะมองว่าเป็นพื้นที่ที่อุดมสมบูรณ์ไปด้วยทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ผู้คนมีฐานะทางเศรษฐกิจดี แต่เมื่อมองถึงความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และคนในพื้นที่แล้ว คนและชุมชนในภาคใต้มักถูกมอง ตั้งคำถามและให้ความหมายในแง่ลบเรื่อยมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งในแง่ที่ตั้งทางกายภาพของพื้นที่ที่อยู่ห่างไกลจากส่วนกลาง เมื่อใช้กรุงเทพฯ เป็นศูนย์กลางในการวัด บ่อยครั้งที่ถูกมองว่าห่างไกลความเจริญ เป็นบ้านป่าเมืองเถื่อน นิยมความรุนแรง ดุรั้น ไม่มีเหตุผล ชอบใช้กฎหมู่มากกว่ากฎหมาย แต่ตัวคนในชุมชนท้องถิ่นภาคใต้กลับมองเห็นเป็นคุณค่าและตระหนักในความเป็นตัวตนและอัตลักษณ์ดังกล่าว ซึ่งในรายงานวิจัยของนักวิชาการในท้องถิ่นต่างก็ยืนยันว่าคนในท้องถิ่นต่างมีความภาคภูมิใจและเชื่อว่านี่คือตัวตนและอัตลักษณ์ที่แท้จริง (วิมลมาศ, 2547 อ้างถึงใน ณฐพงศ์ จิตรนิรัตน์, 2548, น. 110) ขณะเดียวกันก็นำอัตลักษณ์ดังกล่าวมาต่อรอง ตอบโต้ การครอบงำอัตลักษณ์จากสังคมและรัฐเช่นกัน

นอกจากนั้นเมื่อกล่าวถึงอัตลักษณ์ (Identity) สิ่งที่มาควบคู่กัน คือ ภาพลักษณ์ (Image) ซึ่ง Birkigt and Stadler ให้นิยามของความสัมพันธ์ระหว่างทั้งสองสิ่งไว้ว่า ภาพลักษณ์ คือ ภาพฉายของอัตลักษณ์ซึ่งสอดคล้องกับที่ Lynn กล่าวไว้ว่า “อัตลักษณ์เป็นสิ่งที่คุณเป็น ภาพลักษณ์เป็นสิ่งที่ผู้อื่นรับรู้ว่าคุณเป็นอย่างไร” (ศิรินาถ ปิ่นทองพันธ์, 2546, น. 9)

จากตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นว่าตัวตนและอัตลักษณ์ของคนภาคใต้ถูกครอบงำจากภาครัฐและคนที่อยู่ศูนย์กลางมาโดยตลอด และหากมีสื่อมวลชนเข้ามาเกี่ยวข้องก็จะพบว่ามีการประกอบสร้างความหมายและตัวตนของคนภาคใต้มากยิ่งขึ้น สำหรับการศึกษาครั้งนี้เป็นการมองอัตลักษณ์ของคนภาคใต้ผ่านพื้นที่ของสื่อภาพยนตร์ที่สามารถประกอบสร้างความหมายให้กับตัวตนของคนภาคใต้ได้อย่างแนบเนียน อย่างไรก็ตามการรับรู้ “ภาพลักษณ์” ของคนภาคใต้จากสายตา “ผู้อื่น” ผ่านสื่อภาพยนตร์จะเป็นอย่างไรไม่สำคัญ แต่สำคัญที่ว่าคนภาคใต้จะยอมรับในการประกอบสร้างความหมายเหล่านั้นหรือไม่และอย่างไร

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเรื่อง “ภาพยนตร์ไทยกับการสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้” สามารถจำแนกเป็นสองประเด็นดังนี้ คือ

1. <u>งานวิจัยที่เกี่ยวกับการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมของสื่อมวลชน</u>

งานเล่มแรกของบงกช เศวตามร์ (2533) ศึกษาเรื่อง “การสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์ไทย กรณีตัวละครหญิงที่มีลักษณะเบี่ยงเบน ปี พ.ศ. 2528-2530” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่ออธิบายลักษณะตัวละครหญิงที่มีลักษณะเบี่ยงเบนอันได้แก่ แม่ เมียน้อย หญิงขายบริการทางเพศ และหญิงแกร่ง อีกทั้งเปิดเผยทัศนะและคลังแห่งความรู้ (stock of knowledge) ของสถาบันภาพยนตร์ไทยที่มีต่อผู้หญิง

ผลการวิจัยพบว่า ตัวละครทั้ง 4 มีรูปแบบการใช้ชีวิตที่แตกต่างไปจากแบบฉบับเดิม คือ มีการศึกษา อาชีพชัดเจนและหลากหลาย เป็นตัวของตัวเองในการคิดมากขึ้น ความสัมพันธ์กับผู้ชายไม่จำกัดเฉพาะคู่รัก แต่ทัศนคติต่อชีวิตและการตัดสินใจอยู่ในกรอบเดียวกับแนวคิดของตัวละครแบบฉบับ คือ ผู้หญิงต้องอ่อนแอกว่า ด้อยความสามารถกว่า ต้องพึ่งพาผู้ชาย เสียเปรียบเสมอในความสัมพันธ์กับผู้ชาย ผู้หญิงต้องยอมสูญเสียบางอย่างเพื่อแลกกับความสำเร็จ และผู้หญิงไม่มีความสามารถในการปกครองหรือเป็นผู้นำ

สำหรับคลังแห่งความรู้เกี่ยวกับผู้หญิงของสถาบันภาพยนตร์ไทยมีการเปลี่ยนแปลงน้อยมาก คือ ผู้ผลิตยังเห็นว่าผู้หญิงต้องอ่อนแอกว่า และเป็นฝ่ายเสียเปรียบ อีกทั้งยังต้องการให้บทบาททางสังคมของผู้หญิงเป็นเช่นเดิม เช่น แม่ต้องให้ความสำคัญกับลูกมากกว่าตนเอง ภรรยาต้องอยู่ในอาณัติสามีและไม่เรียกร้อง หญิงขายบริการยังคงภาพพจน์เป็นหญิงชั่วและลงเอยด้วยความทุกข์ ผู้หญิงแกร่งต้องไม่เก่งเกินชาย หรือฝ่าฝืนมติของสังคมซึ่งกำหนดโดยผู้ชายไม่เช่นนั้นจะถูกกำจัดออกจากสังคม

งานวิจัยเล่มถัดมาของวิชุดา ปานกลาง (2539) ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์การถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์ไทยเรื่อง “แม่นาคพระโขนง” พ.ศ. 2521-2532” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เกิดความเข้าใจในรูปแบบและเทคนิคการถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี”

ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบการนำเสนอเรื่อง “ผี” ในภาพยนตร์ที่นำมาศึกษามีสูตรสำเร็จของภาพยนตร์ประเภทหนังผีไทยทั้งในเชิงพล็อตเรื่อง คือ มีคนตายเป็นผีแต่อยากใช้ชีวิตร่วมกับคน ผีอาละวาดหลอกหลอนคน และกำจัดผี อีกทั้งมีสูตรสำเร็จในเชิงแนวคิด คือ เสนอเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของ บ้าน ผี วัด และพื้นฐานมายาคติทางพุทธศาสนา ส่วนการถ่ายทอดความหมายเรื่อง “ผี” จะเล่าเรื่องตามเหตุการณ์ โดยใช้กล้องเป็นเครื่องมือบันทึกเรื่องเล่า และไม่ได้ใช้ภาษาของภาพยนตร์ซึ่งเกิดจากการใช้เทคนิคทางภาพยนตร์มากนัก

ลักขณา คมคาย (2540) ศึกษาเรื่อง “การใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์คัดเฉพาะเรื่อง” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์กลวิธีในการใช้อาหารเพื่อสื่อความหมายใน

ภาพยนตร์คัดเฉพาะเรื่องจำนวน 9 เรื่อง และวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์ทั้งหมดว่าสามารถจัดอยู่ในกลุ่มของภาพยนตร์แนวใหม่แนวเดียวกันได้หรือไม่

ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์คัดเฉพาะเรื่องอาศัยกรอบแนวคิด “กินอย่างไรเป็นอย่างนั้น” และ “กฎว่าด้วยการสัมผัส” เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์การสื่อความหมาย อีกทั้งพบว่าองค์ประกอบของภาพยนตร์ทั้ง 9 เรื่องมีลักษณะร่วมในด้านมุมมอง โครงสร้าง แนวคิดหลัก การสร้างตัวละคร แรงจูงใจ และฉาก แต่องค์ประกอบต่าง ๆ ดังกล่าวอาจมีรายละเอียดที่แตกต่างกันออกไปขึ้นอยู่กับความแตกต่างทางด้านวัฒนธรรมของอาหารที่นำเสนอและสิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการจะพูดถึง นอกจากนี้ภาพยนตร์ทั้ง 9 เรื่องมีธรรมเนียมแบบแผนและโครงสร้างพื้นฐานที่เป็นลักษณะเฉพาะร่วมกัน ซึ่งทำให้สามารถจัดอยู่ในกลุ่มของภาพยนตร์แนวใหม่แนวเดียวได้

งานวิจัยของมนชนก ทองทิพย์ (2540) ศึกษาเรื่อง “ภาพลักษณ์ของครูไทยผ่านสื่อภาพยนตร์ที่คัดสรร” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาว่าภาพยนตร์ได้นำเสนอภาพลักษณ์ของครูออกมาในลักษณะอย่างไร

ผลการวิจัยพบว่า สื่อภาพยนตร์แสดงภาพของครูที่มีความปรารถนาดีต่อนักเรียนและมีส่วนแก้ปัญหาทุกครั้ง แต่ได้แสดงพฤติกรรมแตกต่างกันออกไป ส่วนมากเริ่มต้นด้วยการเป็นปรปักษ์กับนักเรียน จนเมื่อเกิดเหตุการณ์วิกฤติทำให้นักเรียนปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นมิตรกับครูมากขึ้น และการที่มีภาพครูเป็นตัวตลกนั้นเนื่องจากประเภทของภาพยนตร์เป็นหลัก นอกจากนั้นยังพบว่ามีการใช้เทคนิคต่าง ๆ ที่ช่วยเสริมภาพลักษณ์ของครูให้ชัดเจนขึ้น

งานเล่มถัดมาของสุภา จิตติวสุรัตน์ (2545) ศึกษาเรื่อง “การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างความหมายให้แก่ “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อภาพยนตร์อิงเรื่องจริงของผู้สร้างภาพยนตร์ ศึกษาความหมายของ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์จากการเข้ารหัสของผู้สร้างภาพยนตร์ และศึกษาเปรียบเทียบการรับรู้ความหมายของ “ความเป็นจริง” ผ่านสื่อภาพยนตร์ของผู้รับสารกลุ่มต่าง ๆ

ผลการวิจัยพบว่า จุดมุ่งหมายของการประกอบสร้างของผู้สร้างภาพยนตร์ คือ เพื่อให้ดูเหมือนจริง และเพื่อรื้อความหมายและสร้างความหมายใหม่ ซึ่งความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์จากการเข้ารหัส ได้แก่ ความหมายที่เกิดการรื้อความหมายเดิมส่วนใหญ่ออกและสร้างเป็นความหมายใหม่ ความหมายที่เกิดจากการรื้อความหมายเดิมบางส่วนและตอกย้ำความหมายเดิมบางส่วนให้ชัดเจนขึ้น ความหมายที่เกิดจากการรื้อความหมายเดิมออกบางส่วนและสร้างความหมายใหม่บางส่วน

ส่วนการรับรู้ความหมายของผู้รับสารพบว่า กลุ่มที่มีประสบการณ์ตรงจะถอดรหัสสาร ด้วยการปฏิเสธความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ ส่วนกลุ่มที่มีประสบการณ์กับ "ความเป็นจริง" ผ่านสื่อ จะถอดรหัสทั้งเห็นด้วย ต่อรอง และปฏิเสธ

อภิรัตน์ รัทยานนท์ (2547) ศึกษาเรื่อง "กระบวนการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของตัวละครนางร้ายในละครโทรทัศน์" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงการสร้างความเป็นจริงทางสังคมและภาพลักษณ์ของตัวละคร "นางร้าย" ในละครโทรทัศน์ และศึกษาการรับรู้และการถอดรหัสความหมายของ "นางร้าย" ที่ผู้ชมได้รับจากการสร้างความเป็นจริงของละครโทรทัศน์

ผลการวิจัยพบว่า ละครโทรทัศน์สื่อความหมายให้นางร้ายมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนจากกฎเกณฑ์แห่งบรรทัดฐาน 4 ประการ คือ บรรทัดฐานทางเทคนิค วิถีประชา ประเพณี กฎหมาย อย่างครบถ้วน โดยวิธีที่ละครโทรทัศน์นำมาใช้ในการสื่อสารความเบี่ยงเบนนั้น เป็นการลงรหัสออกมาเป็นภาพ (visualized) ให้พฤติกรรมเบี่ยงเบนถูกสื่อออกไปในความหมายมิติต่าง ๆ นอกจากนี้ละครโทรทัศน์ส่วนใหญ่ยังลงรหัสให้นางร้ายมีจุดจบอันทุกข์ทรมาน เช่น เสียชีวิต ถูกทำร้าย ถูกข่มขืน ฯลฯ การสื่อสารความหมายเช่นนี้เป็นการชี้ให้ผู้ชมเห็นว่า สุดท้ายแล้วผู้หญิงที่มีพฤติกรรมเบี่ยงเบนจะต้องมีจุดจบอันน่าเวทนา อันเป็นการลดทอนอำนาจของผู้หญิงที่มีพฤติกรรมขัดแย้งจากกฎเกณฑ์แห่งศีลธรรม อีกทั้งยังเป็นการสร้างกรอบบรรทัดฐานให้มีความชัดเจนและแข็งแกร่งมากยิ่งขึ้น

สำหรับในประเด็นเรื่อง "การถอดรหัส" ของผู้รับสารนั้นพบว่า ผู้รับสารใช้เกณฑ์หลากหลายในการนิยามความเบี่ยงเบนของนางร้าย แต่โดยภาพรวมผู้รับสารจะใช้บรรทัดฐานและกรอบทางศีลธรรมมาเป็นเกณฑ์การวิเคราะห์พิจารณา เช่น ในประเด็นเกี่ยวกับการลงโทษนางร้าย กลุ่มตัวอย่างทั้งหมดได้ใช้กรอบศีลธรรมมาเป็นจุดยืนในการพิจารณาว่า "นางร้ายสมควรที่จะถูกลงโทษ" ตามคตินิยมเรื่อง "ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว" ของพุทธศาสนา แต่กระนั้น ก็ยังมีผู้ชมบางส่วนที่มีทัศนะขัดแย้งแตกต่างไปจากกฎเกณฑ์ดังกล่าว เช่น กลุ่มตัวอย่างบางคนมีทัศนะว่า "อยากเป็นเช่นนางร้ายในละคร" เพราะนางร้ายมีอำนาจและวิถีชีวิตที่สะดวกสบาย ในขณะที่นางเอกต้องโดนกลั่นแกล้งทำร้าย และมีเรื่องให้ทุกข์ใจอยู่ตลอดเวลา หากทว่าทัศนะดังกล่าวมีสัดส่วนที่น้อยมาก ซึ่งปรากฏการณ์ข้างต้นนี้ แสดงให้เห็นว่า ผู้ชมละครโทรทัศน์ยังคงใช้บรรทัดฐานและกรอบแห่งศีลธรรมเป็นแนวทางในการนิยามความเบี่ยงเบนของนางร้าย

สุดท้ายงานวิจัยของ ภาวดี ทิพยรักษ์ (2547) ศึกษาเรื่อง "ภาพอาชีพนักข่าวโทรทัศน์ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดกับที่ปรากฏอยู่ตามประสบการณ์นักข่าวโทรทัศน์ไทย" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบการทำงานระหว่างอาชีพนักข่าวโทรทัศน์ในภาพยนตร์กับสภาพความเป็นจริง

ผลการวิจัยพบว่า วงการข่าวโทรทัศน์กลายเป็นธุรกิจที่มีการลงทุนและแข่งขันสูง อีกทั้งอำนาจการควบคุมการใช้สื่อกำลังถูกย้ายโอนมาสู่ธุรกิจเอกชนและกลุ่มการเมืองใหม่ ดังนั้นกระบวนการทำงานและแนวคิดของนักข่าวปรับเปลี่ยนไปสู่รูปแบบธุรกิจการค้าไปด้วย แต่นักข่าวกลับไม่ค่อยรู้สึกว่าถูกแทรกแซงการทำงานเท่าใดนัก เนื่องจากไม่อยากมีปัญหากับกลุ่มผู้มีอิทธิพลจึงทำการเซ็นเซอร์ตัวเองก่อนเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้ ส่วนการประกอบสร้างความหมายถูกนำมาใช้ในการเสนอข่าวโทรทัศน์บางกรณี ซึ่งมีหลายกรณีที่มีส่วนใกล้เคียงกับเรื่องราวที่นำเสนอในภาพยนตร์

อีกทั้งปัญหาเชิงจริยธรรมและจรรยาบรรณต่อการปฏิบัติหน้าที่ของสื่อมวลชนในแง่มุมที่หลากหลายสะท้อนภาพอาชีพนักข่าวโทรทัศน์ที่ปรากฏในภาพยนตร์และสภาพการทำงานจริงของนักข่าวโทรทัศน์ไทย อันเป็นการตั้งคำถามร่วมกันเกี่ยวกับการปฏิบัติหน้าที่ของนักข่าวโทรทัศน์ที่ถูกปรับเปลี่ยนไปตามระบบธุรกิจข่าวสาร

งานวิจัยทั้ง 7 เล่มเป็นการศึกษากระบวนการประกอบสร้าง “ความเป็นจริงทางสังคม” ในสื่อภาพยนตร์และสื่อบันเทิงอื่น ๆ โดยที่งานของบงกชและวิชุดาจะวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) เพียงอย่างเดียว ในขณะที่งานวิจัยอีก 5 เล่ม มีจุดร่วมในการวิเคราะห์ตัวบทร่วมกับการสัมภาษณ์ หากทว่างานวิจัยของลักขณา อภิรัตน์และภาวดีเป็นการวิเคราะห์ตัวบทร่วมกับผู้ส่งสาร สุดท้ายงานวิจัยของสุภาเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาร่วมกับสัมภาษณ์เจาะลึกทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารที่มีประสบการณ์แตกต่างกัน คือ ผู้รับสารที่มีความรู้ด้านประวัติศาสตร์ มีประสบการณ์จริง และมีประสบการณ์ผ่านสื่อ

ด้วยลักษณะของกระบวนการวิจัยที่แตกต่างกัน ทำให้ผลการวิจัยแตกต่างกันไปด้วย กล่าวคือ การวิเคราะห์ตัวบท (textual analysis) เพียงอย่างเดียวจะเป็นการมองเนื้อหาตามความหมายที่อยู่เฉพาะตัวบทภาพยนตร์ หากทว่าการสัมภาษณ์ผู้ส่งสารจะทำให้ทราบที่มาของเนื้อหาว่าผู้ส่งสารต้องการจะ “ประกอบสร้างรหัส” อะไรให้กับผู้รับสาร ส่วนการวิเคราะห์ผู้รับสารจะทำให้ทราบความหมายที่มากและหลากหลายกว่า เนื่องจากผู้รับสารมีทั้งผู้ที่สัมผัสกับประสบการณ์จริงโดยตรงและผู้ที่รับประสบการณ์ผ่านสื่อ ซึ่งล้วนขึ้นอยู่กับประสบการณ์และวัฒนธรรมของผู้รับสารที่แตกต่างกัน

สำหรับจุดร่วมอีกประการหนึ่ง คือ ลักษณะของการใช้กรอบแนวคิดและทฤษฎี ส่วนใหญ่งานวิจัยทั้ง 7 เล่มมีการใช้ทฤษฎีสัญวิทยาและทฤษฎีการสร้างความเป็นจริงทางสังคม มาเป็นกรอบเพื่ออธิบายงานวิจัย ซึ่งเป็นการวิเคราะห์การเข้ารหัสและถอดรหัสความหมายที่ปรากฏในภาพยนตร์

2. <u>งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารและการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนภาคใต้</u>

สำหรับงานวิจัยในส่วนนี้เป็นการสื่อสารและการประกอบสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนภาคใต้ ไม่ว่าจะเป็น วิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรมและชนกลุ่มน้อยในชุมชนภาคใต้ ที่เป็นการศึกษาในลักษณะของคนภาคใต้มองคนภาคใต้ด้วยกันเอง คนภาคใต้มองคนนอกพื้นที่ หรือคนนอกพื้นที่มองคนภาคใต้ในลักษณะต่าง ๆ ทั้งจากประสบการณ์จริงหรือประสบการณ์ผ่านสื่อ ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าจะช่วยให้มองเห็นภาพลักษณ์และตัวตนของคนภาคใต้ได้เป็นอย่างดี

งานวิจัยชิ้นแรกของจำรูญ วงศ์กระจ่าง (2539) ศึกษาเรื่อง “ความเชื่อเกี่ยวกับการแสดงหนังตะลุงในจังหวัดสงขลา” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาถึงความเชื่อก่อนการแสดง ขณะทำการแสดงและหลังจากเสร็จสิ้นการแสดงของหนังตะลุง

ผลการวิจัยพบว่า ความเชื่อก่อนการแสดงประกอบด้วย ความเชื่อเกี่ยวกับการครอบมือ การรับขันหมาก การเดินทาง การทักโรงหนัง การขึ้นโรงหนัง การจัดวางอุปกรณ์ต่างๆบนโรงหนัง การปักรูปก่อนทำการแสดง การเบิกโรง การผูกหนวดราม การประโคมดนตรีหรือขึ้นเครื่อง การแสดงในงานแต่งงานและงานศพ และการแข่งขันประชันโรง ส่วนความเชื่อขณะทำการแสดงประกอบด้วย ความเชื่อเกี่ยวกับการเชิดรูปฤาษี รูปพระอิศวร รูปปรายหน้าบท การแสดงเพื่อแก้บน การเชิดรูปบอกเรื่อง และรูปตลก สุดท้ายความเชื่อหลังจากเสร็จสิ้นการแสดงหนังตะลุง ประกอบด้วย ความเชื่อเกี่ยวกับการแก้หนวดราม และการเก็บรูปเข้าตับแผง

หนังตะลุงไม่สามารถแสดงโดยปราศจากความเชื่อได้ ดังนั้น จึงควรทำความเข้าใจก่อนเพราะความเชื่อมีอิทธิพลทางด้านจิตใจและพฤติกรรมของนายหนังตะลุงและผู้ชม ซึ่งเชื่อกันว่าการแสดงหนังตะลุงให้ได้ดีเป็นที่ชื่นชอบของผู้ชม ไม่ได้อาศัยศิลปะการแสดงเพียงอย่างเดียว หากต้องอาศัยความเชื่อเป็นสำคัญ เรียกได้ว่าการแสดงหนังตะลุงหากมีการผสมผสานกันระหว่างศิลปะการแสดงกับความเชื่อทางไสยศาสตร์แล้ว จะทำให้ผู้คนนิยมชมชอบและหลงใหลในการแสดง

งานวิจัยเล่มถัดมาของสุวัฒน์ ทองหอม (2544) ศึกษาเรื่อง “การเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิตของชนเผ่าซาไกในจังหวัดตรัง หลังจากการประกาศใช้นโยบายใต้ร่มเย็น” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเปลี่ยนแปลงวัฒธรรมที่เกี่ยวกับอาหาร เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย และยารักษาโรคในการดำรงชีวิตของชนเผ่าซาไกในจังหวัดตรัง

ผลการวิจัยพบว่า ชนเผ่าซาไกมีการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมที่เกี่ยวกับปัจจัยพื้นฐานในการดำรงชีวิต เนื่องมาจากอาหารในธรรมชาติเหลือน้อยและมีการติดต่อกับชาวบ้านท้องถิ่น โดยด้านอาหาร จากเดิมที่หาจากป่าธรรมชาติอย่างเดียว ปัจจุบันมีทั้งหาจากธรรมชาติและซื้อ

อาหารจากร้านค้า ด้านเครื่องนุ่งห่ม จากเดิมที่ใช้ใยไม้และเปลือกไม้นุ่งห่ม ปัจจุบันแต่งตัวเหมือนชาวบ้านทั่วไป ด้านที่อยู่อาศัย จากเดิมสร้างเป็นเพียงทับ เพิง แต่ปัจจุบันมีการสร้างกระท่อมเหมือนชาวบ้าน และสุดท้ายด้านยารักษาโรค จากเดิมใช้สมุนไพรธรรมชาติ ปัจจุบันมีการใช้ทั้งสมุนไพรจากธรรมชาติและยาแผนปัจจุบัน

งานวิจัยเล่มนี้แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตของชนเผ่าซาไกหลังจากที่มีคนนอกพื้นที่เข้าไปเปลี่ยนแปลงระบบการดำรงชีพ ซึ่งปัจจุบันนี้อาจเรียกได้ว่า ชนเผ่าซาไกมีความผสมกลมกลืนและปรับตัวทางวัฒนธรรมร่วมกับชาวบ้านท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี แต่ในขณะเดียวกันความเชื่อดั้งเดิมได้ถูกลดบทบาทลงและกลายเป็นอาศัยวิธีคิดแบบคนเมืองเข้ามาแทนที่

งานวิจัยทั้งสองเล่มนี้มีจุดร่วม คือ ใช้แนวคิดทางด้านวัฒนธรรม ความเชื่อ และการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมอธิบายการวิจัย และใช้การวิเคราะห์ทั้งจากเอกสารและการเก็บข้อมูลภาคสนาม คือ มีทั้งการสัมภาษณ์และสังเกต แต่จำรูญใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้ที่เป็นเจ้าของประสบการณ์จริง ส่วนสุวัฒน์สัมภาษณ์ทั้งเจ้าของประสบการณ์จริง ชาวบ้านที่ได้ใกล้ชิด และผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญ ดังจะเห็นได้ว่า อัตลักษณ์เดิมของคนภาคใต้ทั้งในด้านศิลปะพื้นบ้านและความสันโดษของชนกลุ่มน้อยถูก “สิ่งนอกพื้นที่” รุกล้ำวัฒนธรรมดั้งเดิมทำให้เกิดการปรับเปลี่ยนและผสมกลมกลืนทางวัฒนธรรม หากแต่งานวิจัยทั้งสองเล่มนี้ เป็นการศึกษาจากสาขาไทยคดีศึกษา ดังนั้น การศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับอัตลักษณ์ด้านความเชื่อและคนชายขอบจะมีความแตกต่างจากการศึกษางานด้านการสื่อสาร กล่าวคือ การศึกษาตามแนวทางการสื่อสารจะมองว่าอัตลักษณ์มีความลื่นไหลและเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา แต่สาขาวิชาที่จำรูญและสุวัฒน์ศึกษาจะมองอัตลักษณ์ในลักษณะหยุดนิ่ง ซึ่งผู้วิจัยจะใช้แนวทางของงานวิจัยทั้งสองเล่มนี้ประกอบการศึกษาอัตลักษณ์ทางด้านการสื่อสารมวลชน

งานวิจัยของสุนิภา ไกรนรา (2542) ศึกษาเรื่อง “การนำปัญหาสังคมและสีสันท้องถิ่นภาคใต้มาใช้ในการแต่งเรื่องสั้นของ กนกพงศ์ สงสมพันธ์” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหนังสือรวมเรื่องสั้นของ กนกพงศ์ สงสมพันธ์ ที่นำเสนอปัญหาสังคมและนำสีสันท้องถิ่นภาคใต้มาใช้แต่งเรื่องสั้น รวมไปถึงกลวิธีในการแต่งเรื่องสั้น

ผลการวิจัยพบว่า ปัญหาสังคมท้องถิ่นภาคใต้ แบ่งเป็นปัญหาระดับสังคม ได้แก่ ปัญหาการเมือง เศรษฐกิจ และเทคโนโลยี ส่วนปัญหาระดับครอบครัว ได้แก่ ปัญหาสภาพแวดล้อมและความยากจน สำหรับสีสันท้องถิ่นภาคใต้จะนำเสนอผ่านฉาก ภาษาถิ่น ประเพณีของคนในท้องถิ่น การแต่งกาย และวิถีแห่งความคิดความรู้สึกของคนในท้องถิ่น โดยใช้กลวิธีนำเสนอผ่านชื่อเรื่อง ฉาก ตัวละคร การดำเนินเรื่อง และแนวคิดของเรื่อง

ต่อมาเนาวรัตน์ ชิโนภาษ (2542) ศึกษาเรื่อง "วิถีชีวิตของผู้ย้ายถิ่นชาวใต้ในกรุงเทพมหานคร" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเกี่ยวกับวิถีชีวิตและผู้ย้ายถิ่นชาวใต้ที่ย้ายเข้ามาอยู่ในกรุงเทพมหานคร ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ สังคม และลักษณะนิสัยของคนภาคใต้ รวมไปถึงทัศนะต่อบุคคลอื่น นอกจากนั้นศึกษาหาปัจจัยที่ส่งผลให้ผู้ย้ายถิ่นชาวใต้มีวิถีชีวิตที่แตกต่างกัน เพื่อนำไปอภิปรายผลว่า ผู้ย้ายถิ่นชาวใต้มีการปรับตัว และ/หรือมีการดำรงความเป็นคนใต้ไว้ในด้านใดบ้างและอย่างไร

ผลการวิจัยพบว่า วิถีชีวิตด้านเศรษฐกิจ ส่วนใหญ่เป็นพนักงานบริษัทเอกชน มีรายได้เพียงพอกับรายจ่าย และหากมีปัญหาจะขอความช่วยเหลือจากญาติพี่น้องหรือเพื่อนที่เป็นคนใต้ด้วยกัน วิถีชีวิตด้านสังคม ส่วนใหญ่พบว่ามีการปฏิสังสรรค์ทางสังคมระหว่างชาวใต้ด้วยกัน ใช้ภาษาใต้กับคนใต้ในกรุงเทพมหานคร รับประทานอาหารใต้เป็นประจำ แต่ขาดการรับชมศิลปะพื้นบ้าน และไม่ค่อยเข้าร่วมกิจกรรมในชุมชน

ชาวใต้ส่วนใหญ่มองตนเองในแง่ดีที่ว่ามีความจริงใจ รักความเป็นธรรม ไม่ชอบเอาเปรียบ รักใครรักจริง รักอิสระ และมีความสนุกสนาน ส่วนแง่ลบ คือ รักญาติพี่น้องและพวกพ้องเหนือเหตุผล ท้องถิ่นนิยม โผงผางตรงไปตรงมา และระวังในการคบคน

สำหรับศิรินาถ ปิ่นทองพันธ์ (2546) ศึกษาเรื่อง "การรับรู้และการสื่อสารในการแสดงอัตลักษณ์ความเป็นชาวใต้ของนักศึกษาภาคใต้ในกรุงเทพมหานคร" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับรู้และการสื่อสารในการแสดงอัตลักษณ์ความเป็นชาวใต้ของนักศึกษาภาคใต้ในกรุงเทพมหานครจากมุมมองของนักศึกษาภาคใต้และเพื่อนนักศึกษาร่วมสถาบันต่างภูมิภาคว่ามีความหมายเหมือนหรือแตกต่างกันหรือไม่อย่างไร

ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาภาคใต้และเพื่อนนักศึกษาต่างภาครับรู้อัตลักษณ์ที่แตกต่างจากภาคอื่นด้าน "ภาษา" มากที่สุด นักศึกษาภาคใต้มองตนเองในทางบวกค่อนข้างสูง แต่กลับคิดว่าคนต่างภาคจะมองตนเองในทางลบ ซึ่งในความเป็นจริงนักศึกษาต่างภูมิภาคจะมองนักศึกษาภาคใต้ในแง่ดีกว่าที่นักศึกษาภาคใต้คาดคิด นักศึกษาภาคใต้และเพื่อนนักศึกษาต่างภาคเห็นพ้องว่า สัญลักษณ์ของคนใต้ คือ ชวน หลีกภัย นักศึกษาภาคใต้คิดว่าตนเองพูดคุยกับเพื่อนชาวใต้ด้วยกันมากกว่าและเข้าใจง่ายกว่าเพื่อนต่างภาค อีกทั้งด้านความสัมพันธ์นักศึกษาภาคใต้ยังคงสนิทกับเพื่อนชาวใต้มากกว่า ส่วนการปรับตัวเป็นในลักษณะผสมผสานระหว่างความเป็นชาวใต้กับความเป็นชาวกรุง และตัวแปรที่มีความสัมพันธ์กับการแสดงอัตลักษณ์ คือ ภูมิลำเนาและลักษณะการพักอาศัย

งานวิจัยเล่มสุดท้ายของ พิมพิดา โยธาสมุทร (2549) ศึกษาเรื่อง "พฤติกรรมการเปิด

รับความรู้และทัศนคติของชาวไทยพุทธและชาวไทยมุสลิมในเขตกรุงเทพมหานคร ต่อการเสนอข่าวความรุนแรงใน 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ของสื่อมวลชน" โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเปิดรับรู้ข่าวความรุนแรงในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้ เพื่อวัดความรู้ ทัศนคติ ตลอดจนพฤติกรรมหลังเปิดรับข่าวความรุนแรงของประชาชนชาวไทยพุทธและชาวไทยมุสลิมในกรุงเทพมหานครที่มีต่อข่าวความรุนแรงในพื้นที่ 3 จังหวัดชายแดนภาคใต้

ผลการวิจัยพบว่า ชาวไทยพุทธได้รับความรู้ข่าวสารเกี่ยวกับข่าวความรุนแรง ความรู้เกี่ยวกับศาสนา วัฒนธรรมและประเพณีของคนใต้และคนไทยมุสลิมในพื้นที่ภาคใต้จากสื่อมวลชนเป็นที่แรกและที่เดียว โดยมีทัศนคติทั้งในแง่บวกและลบ ซึ่งส่งผลให้มีพฤติกรรมทั้งด้านบวก ลบ และเป็นกลาง

ชาวไทยมุสลิมในพื้นที่กรุงเทพมหานครได้รับความรู้เกี่ยวกับความรุนแรงจากสื่อมวลชนเป็นหลัก ส่วนศาสนา วัฒนธรรมและประเพณีได้รับจากการศึกษาภาคศาสนาในวัยเด็กและจากประสบการณ์แวดล้อมที่ตนอาศัยอยู่ โดยมีทัศนคติในเชิงบวก คือสงสารและเห็นใจ สำหรับพฤติกรรมที่ได้รับจากคนในสังคมมีทั้งในระดับเบา ปานกลาง รวมไปถึงรุนแรง

จากงานวิจัย 4 เล่ม พบว่ามี 3 ประเด็นที่น่าสนใจ คือ เป็นการศึกษาอัตลักษณ์ของคนภาคใต้โดยใช้มุมมองจาก "คนในมองคนใน" "คนนอกมองคนใน" และ "คนในมองคนนอก"

งานชิ้นแรกของสุนิภา ที่ศึกษาหนังสือรวมเรื่องสั้นของ กนกพงศ์ สงสมพันธ์ ซึ่งเป็นคนภาคใต้โดยกำเนิด มองปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมท้องถิ่นใต้โดยมุมมองของ "คนในมองคนใน" ผ่านการเล่าเรื่องที่แต่งขึ้น "จากประสบการณ์จริง" ที่สัมผัสด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังได้นำเอาเอกลักษณ์และวัฒนธรรมของคนภาคใต้มาถ่ายทอดผ่านเรื่องเล่าด้วยเช่นกัน ซึ่งแตกต่างจากงานวิจัยของพิมพิดาที่ใช้มุมมองของ "คนนอกมองคนใน" คือ คนไทยเชื้อสายพุทธและคนไทยเชื้อสายมุสลิมในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มองปัญหาภาคใต้และคนภาคใต้ผ่านสื่อสิ่งพิมพ์

จุดที่น่าสังเกต คือ คนนอกและคนในพื้นที่แสดงพฤติกรรมและสื่อสารประสบการณ์ความเป็นจริงแตกต่างกัน โดยคนในจะมองปัญหาในแง่มุมลึกซึ้งกว่าและเข้าใจสภาพความเป็นจริงได้มากกว่าคนนอก และขณะเดียวกัน "คนนอกพื้นที่" แม้จะอยู่คนละสถานที่ แต่ก็ยังคงมีความรักความห่วงใย และความผูกพันให้กับคนที่มี "ลักษณะร่วม" เช่นเดียวกัน

งานวิจัยอีก 2 เล่ม คือ งานวิจัยของเนาวรัตน์ และศิรินาถ เป็นงานวิจัยที่มีจุดร่วมเหมือนกัน คือ เป็นการมองผ่านมุมมองของ "คนในมองตนเองและคนนอก" ซึ่งทั้ง 2 งานวิจัยพบว่าคนภาคใต้จะมองตนเองในด้านบวก แต่กลับเห็นว่าคนนอกพื้นที่มองคนภาคใต้เป็นคนไม่ดี แต่ผลการวิจัยของศิรินาถกลับพบว่า คนนอกพื้นที่ไม่ได้มองคนภาคใต้ในแง่ลบมากเท่าที่คนภาคใต้

คิด ซึ่งจากการที่คนภาคใต้คิดเช่นนี้ เนื่องมาจากว่า คนภาคใต้คิดว่าสื่อมวลชนนำเสนอสถานการณ์ทางภาคใต้ทำให้คนนอกพื้นที่มองว่าคนภาคใต้เป็นคนดุ ท่าทางน่ากลัว และเกิดการเหมารวมว่าคนภาคใต้ต้องเป็นเช่นนั้น

อีกประเด็นที่น่าสนใจ พบว่า “ภาพความเป็นจริง” ของคนภาคใต้ผ่านสื่อมวลชนนั้นก่อให้เกิดความไม่พอใจ ดังปรากฏในผลการวิจัยของเนาวรัตน์ที่ว่า คนใต้บางคนแสดงความคิดเห็นว่ารู้สึกไม่พอใจเมื่อได้ฟังนักแสดงตลกพูดล้อเลียนสำเนียงทองแดงของคนใต้ ซึ่งเห็นว่าการหลุดพูดสำเนียงทองแดงออกมานั้นถือว่าไม่แปลก แต่แปลกที่คนพูดชัดแต่แกล้งพูดไม่ชัด ซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่สนุก นอกจากนี้พบว่าสื่อมวลชนมีอิทธิพลต่อการ “ประกอบสร้างความเป็นจริง” ให้แก่ผู้รับสารที่ไม่มีประสบการณ์ตรงได้เป็นอย่างดี ดังเช่นผลการวิจัยของศิรินาถที่พบว่า สัญลักษณ์ของคนภาคใต้อันดับแรกในทัศนะของคนภาคใต้ คือ ชวน หลีกภัย ที่รับรู้มาจากประสบการณ์ตรงแต่คนนอกพื้นที่รับรู้จากการเผยแพร่ของสื่อมวลชนที่ว่าเป็นนายกรัฐมนตรีและพรรคประชาธิปัตย์ ทำให้วันนอร์ มูฮะหมัด นอร์มะทา ซึ่งสังกัดพรรคการเมืองอื่นไม่ถูกรับรู้ว่าเป็นสัญลักษณ์ของคนภาคใต้ ยกเว้นคนภาคใต้บางคนที่มาจากท้องถิ่นเดียวกัน อีกทั้งสัญลักษณ์ของคนภาคใต้ลำดับที่สองในทัศนะของคนภาคใต้ คือ ฯพณฯ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์ แต่กลับปรากฏภาพของเอกชัย ศรีวิชัยเป็นสัญลักษณ์ลำดับที่สองของคนนอกพื้นที่ เนื่องจากการรับรู้ผ่านสื่อมวลชนที่นำเสนอความเป็นคนภาคใต้ของเอกชัยผ่านศิลปะและวัฒนธรรมของภาคใต้ ในขณะที่คนภาคใต้ได้รับรู้จากการปลูกฝังมากกว่า

นอกจากนั้น จุดร่วมในงานวิจัยของเนาวรัตน์ พิมพิดา และศิรินาถ คือ ใช้แบบสอบถามเป็นหลักเพื่อใช้วัดทัศนคติและการรับรู้ในการสื่อสารของอัตลักษณ์ของท้องถิ่นใต้ทั้งจากคนภาคใต้และคนนอกพื้นที่ และมีการสัมภาษณ์เจาะลึกเป็นบางกรณี ซึ่งงานวิจัยของพิมพิดามีทั้งการสัมภาษณ์ทั้งผู้รับสารและผู้ส่งสารที่มีการ “เลือกสรร” ข่าวเหตุการณ์รุนแรงในภาคใต้ ส่วนแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์การวิจัยเป็นสำคัญ กล่าวคือ หากเป็นการศึกษาการรับรู้อัตลักษณ์ ศึกษาการสื่อสารหรือศึกษาทัศนคติล้วนใช้ทฤษฎีด้านวัฒนธรรมเป็นหลัก ทั้งแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อย การสื่อสารระหว่างวัฒนธรรม การปรับตัวและกลืนกลายทางวัฒนธรรม หรือความแตกต่างระหว่างบุคคล ส่วนงานวิจัยของสุนิภาเป็นการวิเคราะห์เนื้อหาจากเอกสารและเรื่องสั้นอย่างเดียว ซึ่งใช้เอกสารที่เกี่ยวกับปัญหาสังคมท้องถิ่นและแนวการวิเคราะห์เรื่องสั้นเป็นหลัก

จากแนวทางการศึกษาวิจัยทั้ง 2 กลุ่มข้างต้น พบว่าสื่อมวลชนสามารถประกอบสร้างความเป็นจริงให้แก่ผู้รับสาร ซึ่งเกิดจากผู้ส่งสารที่เลือกประกอบสร้าง “ความเป็นจริงทางสังคม”

บางอย่างขึ้นมา รวมทั้งการรื้อฟื้น หรือถอดความหมายเดิมออกและการประกอบสร้างความหมายใหม่ และในท้ายที่สุดจะพบว่าผู้รับสารจะรับเอา “ความเป็นจริงทางสังคม” จากสิ่งที่สื่อ “ประกอบสร้าง” มาปะทะต่อรองกับสิ่งที่ตนพบเจอในโลกของความเป็นจริง

จากการทบทวนทฤษฎีการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม (Social Construction of Reality) แนวคิดการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ (Film Narration) และแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ (Identity) สามารถนำมาสร้างกรอบแนวคิดตามแผนภาพที่ 2.1 ที่มุ่งศึกษาองค์ประกอบสองด้าน คือ ตัวบทภาพยนตร์ (text) และผู้รับสาร (audience) กล่าวคือ การศึกษาตัวบทใช้องค์ประกอบการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เป็นเกณฑ์การวิเคราะห์เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น ลักษณะภูมิประเทศ สภาพสังคม คนในชุมชน และวัฒนธรรม ควบคู่ไปกับการวิเคราะห์ผู้รับสารว่าถอดรหัสความหมายดังกล่าวออกมาในรูปแบบใด ตั้งแต่ระดับการยอมรับ ต่อรอง และปฏิเสธความหมายที่ถูกติดตั้งรหัสมา

แผนภาพที่ 2.3

กรอบแนวคิด (Conceptual Framework) ในการศึกษาเรื่อง

“ภาพยนตร์ไทยกับการสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้”