บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาการเล่าเรื่อง และวัฒนธรรมญี่ปุ่นจากสื่อภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ของญี่ปุ่น ที่ได้สร้างขึ้นใหม่จากสื่อภาพยนตร์ และโทรทัศน์ของเกาหลี ได้ใช้แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเป็นกรอบในการศึกษาดังต่อไปนี้

1. แนวคิดว่าด้วยการเล่าเรื่อง (Narration)
2. แนวคิดว่าด้วยวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies)
   2.1 การก่อตัวของสำนักวัฒนธรรมศึกษา
   2.2 แนวคิดว่าด้วยเรื่องเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Identities)
3. แนวคิดว่าด้วยบทบาทหน้าที่ของสื่อสารมวลชน
4. แนวคิดว่าด้วยการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม (Cross Cultural Communication)
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

<u>แนวคิดว่าด้วยการเล่าเรื่อง</u> (Narration)

การเล่าเรื่องเป็นวิธีการส่งสารที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน นั่นคือ ต้องมี “ตรรกะของการเล่าเรื่อง” (Logic of Narration)[1] ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ดังนี้

1. ต้องมีฝ่ายพระเอก นางเอก
2. ต้องมีฝ่ายผู้ร้าย
3. ต้องมีความขัดแย้งระหว่างสองฝ่าย
4. ต้องมีผู้ช่วย หรือมือที่สาม ซึ่งอาจจะเข้าข้างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง
5. ต้องมี Magic ซึ่งในนิทานพื้นบ้านอาจจะหมายถึงบรรดาของวิเศษต่าง ๆ ในภาพยนตร์แนวสยองขวัญอาจจะหมายถึง ปรากฏการณ์เหนือธรรมชาติ หรือความผิดปกติแห่งพลังอำนาจที่เร้นลับของวิญญาณ หรือภูตผีปีศาจ

---

[1]กาญจนา แก้วเทพ, <u>สื่อส่องวัฒนธรรม</u> (กรุงเทพมหานคร: มูลนิธิภูมิปัญญา, 2539), น. 157.

องค์ประกอบในการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ ส่วนที่มีความสัมพันธ์กันอย่างมีเหตุผล และมีความหมายต่อภาพรวมของเรื่องทั้งหมดที่โดยปกติแล้วภาพยนตร์พึงมี คือ

1. โครงเรื่อง (Plot)
2. ตัวละคร (Character)
3. แก่นเรื่อง (Theme)
4. ฉากและสถานที่ (Setting)

<u>โครงเรื่อง</u> (Plot)

โครงเรื่องนั้นเป็นองค์ประกอบสำคัญของขั้นตอนการเล่าเรื่อง ถ้าปราศจากโครงเรื่องก็จะไม่มีเรื่องราวและตัวละคร โดยทั่วไป โครงเรื่องหมายถึงลำดับของเหตุการณ์ที่ประกอบเข้าเป็นเรื่อง หรือในความหมายอย่างละเอียด โครงเรื่อง ได้แก่ เหตุการณ์ทั้งหลายที่ผู้สร้างกำหนดขึ้นเพื่อให้ดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ โครงเรื่องส่วนใหญ่มักมีองค์ประกอบสองส่วน คือ ความต้องการหรือความปรารถนาของตัวละครอย่างหนึ่ง กับปัญหาหรืออุปสรรคที่ขัดขวางไม่ให้ตัวละครบรรลุจุดมุ่งหมายอย่างหนึ่ง[2] มีวิธีการอธิบายขั้นตอนซึ่งเป็นโครงสร้างของการเล่าเรื่องหรือโครงสร้างของโครงเรื่องดังนี้

ขั้นตอนการเล่าเรื่อง แบ่งออกได้เป็น 5 ขั้นตอน คือ

1. <u>การเล่าเรื่อง</u> (Exposition) เป็นจุดเริ่มต้นเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามตอนต่อไป ซึ่งอาจใช้กลยุทธ์การเริ่มเรื่องได้หลายแบบ เช่น แนะนำตัวละคร แนะนำฉาก เปิดประเด็นขัดแย้ง ฯลฯ

2. <u>การพัฒนาเหตุการณ์</u> (Rising Action) เป็นขั้นตอนที่เรื่องราวเริ่มดำเนินไปมากขึ้น ความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงหรือเข้มข้นขึ้น ตัวละครเริ่มยุ่งยากลำบากใจมากขึ้น

3. <u>ขั้นภาวะวิกฤต</u> (Climax) เป็นขั้นตอนที่ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดและถึงจุดแตกหัก ตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง

4. <u>ขั้นภาวะคลี่คลาย</u> (Falling Action) เป็นขั้นตอนหลังจากที่จุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไป อันเนื่องมาจากปัญหาความยุ่งยากหรือเงื่อนงำต่าง ๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้

---

[2]อุดม หนูทอง, 2523, อ้างถึงใน ธัญญา สังขพันธานนท์, <u>วรรณกรรมวิจารณ์</u> (ปทุมธานี: สำนักพิมพ์นาคร, 2539), น. 163.

จ) ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending) เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่เรื่องราวได้จบสิ้นลงโดยอาจจะมีจุดจบได้หลาย ๆ แบบ เช่น อาจจะจบอย่างมีความสุข อย่างสูญเสีย หรืออย่างมีปริศนาคาใจ เป็นต้น

องค์ประกอบที่จะทำให้การเล่าเรื่องมีความน่าตื่นเต้น คือ ความขัดแย้ง (Conflict) เพราะความขัดแย้งเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของโครงเรื่องที่สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ปัญหา ความขัดแย้งของตัวละคร คือความเป็นปรปักษ์ต่อกัน หรือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ ความคิด ความปรารถนา หรือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง ซึ่งจำแนกได้เป็นหลายประเภท เช่น

1. ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ (External Conflict) คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน เช่น การรบของทหารสองฝ่าย หรือการทำศึกระหว่างสองตระกูล

2. ความขัดแย้งภายในจิตใจ (Internal Conflict) คือ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละคร จะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำการอย่างที่คิดเอาไว้ เช่น ความขัดแย้งกับสำนึกรับผิดชอบ หรือความรู้สึกขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม

3. ความขัดแย้งกับพลังภายนอก (Main Conflict) เช่น ความขัดแย้งกับธรรมชาติอันโหดร้าย

ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่อง คือ มีที่มาที่ไปแน่นอน เรื่องราวนั้น ๆ ก็จะดำเนินต่อไปอย่างน่าเชื่อถือ นอกจากจำแนกความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสิ่งต่าง ๆ แล้ว ยังมีการศึกษาความขัดแย้งโดยใช้แนวคิดของ Levi-Strauss ซึ่งเสนอให้ใช้วิธีการแบ่งขั้วตรงข้าม หรือ Binary Oppositions โดยมีความคิดพื้นฐานที่ว่ามนุษย์สามารถเข้าใจโลกโดยการแบ่งสิ่งของต่าง ๆ ออกเป็นส่วน ๆ เพื่อเปรียบเทียบกัน การแบ่งกลุ่มกันเป็นสองหมวดจะต้องมีความหมายที่ขัดแย้งกัน เช่น

ผู้ชาย (Male)	ผู้หญิง (Female)
แข็งแรง (Strong)	อ่อนแอ (Weak)
ใช้เหตุผล (Rational)	ใช้อารมณ์ (Emotional)
เชื่อถือได้ (Reliable)	เชื่อถือไม่ได้ (Unreliable)

ตัวละคร (Character)

องค์ประกอบสำคัญอีกส่วนหนึ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับการเล่าเรื่องทุกชนิด คือ ตัวละคร (Character) เป็นตัวบุคคลที่มีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวในเรื่อง รวมทั้งลักษณะนิสัยของตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละคร

แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นเรื่อง คือ ใจความสำคัญของเรื่องซึ่งเป็นแนวคิดหลักของผู้ส่งสารที่ต้องการนำเสนอ เราสามารถเข้าใจแก่นความคิดได้จากการสังเกตได้จากชื่อเรื่อง ชื่อตัวละคร ค่านิยมและคำพูดของตัวละคร แก่นเรื่องจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการเล่าเรื่อง

ฉาก (Setting)

โรเบิร์ตส์[3] (Roberts) ให้ความหมายของฉากในเรื่องเล่าว่า หมายถึงธรรมชาติและสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ตลอดจนถึงสิ่งแวดล้อม รวมไปถึงข้าวของเครื่องใช้ เวลาในแต่ละวัน บรรยากาศ สภาพภูมิศาสตร์ และฤดูกาล อาบรามส์[4] (Abrams) กล่าวว่าฉากในวรรณกรรมประเภทเรื่องเล่า คือ สถานที่ เวลาทางประวัติศาสตร์ และเงื่อนไขแวดล้อมทางสังคมที่เหตุการณ์ในเรื่องนั้นเกิดขึ้น ฉากของเรื่องตอนใดตอนหนึ่งภายในงานเขียนนั้น ๆ คือ สถานที่ทางกายภาพที่เรื่องตอนนั้นเกิดขึ้น ฉากจึงมีความสำคัญในการเป็นสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่อง สามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่อง มีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละครได้

ประเภทของฉาก

1. ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่ สภาพธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่น ทิวทัศน์ ทะเล ภูเขา ทุ่งโล่ง ป่าเปลี่ยว ฯลฯ รวมไปถึงการพรรณนา การตกแต่งภายในบ้าน หรืออาคารต่าง ๆ ฉากประเภทนี้ เป็นทั้งสิ่งแวดล้อมภายนอกและภายในของตัวละคร มีพลัง และมีผลต่อการกระทำ และชีวิตความเป็นอยู่ของตัวละครด้วย

---

[3]Roberts อ้างถึงใน เรื่องเดียวกัน, น. 91.

[4]เรื่องเดียวกัน, น. 157.

2. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ ได้แก่ อาคารบ้านเรือน วัตถุข้าวของเครื่องใช้ที่มนุษย์เป็นผู้ประดิษฐ์ขึ้นมาและแวดล้อมตัวละครในเรื่อง สิ่งประดิษฐ์อาจจะสะท้อนให้เห็นตัวตนของผู้สร้างหรือผู้เป็นเจ้าของด้วยเสมอ รวมทั้งอาจสะท้อนให้เห็นความเป็นระเบียบแบบแผนของบ้านเมืองสังคม เช่น รถยนต์ราคาแพง จะบ่งบอกฐานะและรสนิยมของผู้ใช้

3. ฉากที่เป็นช่วงเวลา หรือยุคสมัย ช่วงเวลา หรือยุคสมัยของการเกิดเหตุการณ์ในเรื่องเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของเรื่อง เพราะช่วงเวลาจะช่วยในการดำเนินเรื่อง ตลอดจนพัฒนาการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตัวละครในสถานการณ์ต่าง ๆ ตลอดจนส่งผลกระทบและเชื่อมโยงเหตุการณ์แต่ละเหตุการณ์

4. ฉากที่เป็นสภาพการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึง สภาพแบบแผน หรือกิจวัตรในการดำเนินชีวิตของตัวละครต่าง ๆ ในเรื่อง รวมถึงแบบแผนการดำเนินชีวิตของชุมชนและสังคม ฉากประเภทนี้จะช่วยย้ำเหตุการณ์ และตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

5. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม สภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม เช่น ศาสนา จารีตประเพณี ค่านิยม ศีลธรรม รวมไปถึงสภาพอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร มีผลต่อการแสดงพฤติกรรมของตัวละครในเรื่อง และทำให้ตัวละครแสดงปฏิกิริยาต่าง ๆ

ในการศึกษาเรื่องการศึกษาวัฒนธรรมญี่ปุ่นจากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่สร้างใหม่จากภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์เกาหลี เรื่อง “My Boss, My Hero”, “Hotelier” และ “Christmas in August” นี้ เป็นการศึกษาวิธีการเล่าเรื่อง เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเรื่องราวของภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ดังกล่าว โดยศึกษาจากโครงเรื่อง (Plot) ตัวละคร (Character) แก่นเรื่อง (Theme) และฉาก (Setting) เป็นหลัก จะทำให้สามารถเปรียบเทียบ และเข้าใจภาพรวมของเรื่องที่เล่าในสื่อภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์นั้นได้

แนวคิดว่าด้วยวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies)

การก่อตัวของสำนักวัฒนธรรมศึกษา[5]

สำนักวัฒนธรรมศึกษามีต้นกำเนิดความเป็นมาจากนักเศรษฐศาสตร์การเมืองในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 แม้จะมีรากมาจากแนวคิดเศรษฐศาสตร์การเมือง ทว่าก็ได้ปฏิเสธหลักการสำคัญไปหลาย ๆ ประเด็นการศึกษา สำหรับวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies) ซึ่งเป็นแนวทางการ

[5] เรื่องเดียวกัน, น. 56-59.

ศึกษาที่ก่อตัวมาจากหลายสำนัก และอยู่ในภาวะของแนวคิดทางวิชาการที่มีลักษณะเป็นลูกผสม (Hybridization) ดังนั้น แนวทางการศึกษาของกลุ่มนักวิชาการแห่งศูนย์ศึกษาวัฒนธรรมร่วมสมัย (Centre for Contemporary Cultural Study) แห่งมหาวิทยาลัยเบอร์มิงแฮม จึงได้มีการศึกษาเกี่ยวกับศาสตร์แห่งวัฒนธรรม (Science of Culture)

ตามทัศนะของสำนักเบอร์มิงแฮมแล้ว นิยามของสิ่งที่เรียกว่า "วัฒนธรรม" นั้น จะไม่เพียงหมายถึงแค่ศิลปวัฒนธรรมแต่เพียงเท่านั้น หัวข้อที่บรรดานักคิดของสำนักเบอร์มิงแฮมสนใจศึกษาจึงมีตั้งแต่เรื่องการชมภาพยนตร์ การฟังเพลง การดูละครโทรทัศน์ การอ่านการ์ตูน การแต่งกาย การรับประทานอาหาร ฯลฯ ความสนใจในมิติชีวิตเชิงวัฒนธรรมทำให้สำนักวัฒนธรรมศึกษาแยกตัวแตกต่างออกจากแนวทางด้านมนุษยศาสตร์ที่สนใจมิติทางด้านสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) และจริยธรรม (Moral) ของวัฒนธรรม[6] ในขณะเดียวกัน วัฒนธรรมศึกษาจะให้ความสนใจเป็นพิเศษกับวัฒนธรรมร่วมสมัย ซึ่งเป็นวัฒนธรรมที่กำลังใช้อยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คน (Culture of the Day/ Lived Experience) ดังนั้น วัฒนธรรมจึงต้องไม่ใช่สิ่งที่ตายไปแล้ว (Dead Experience)[7] ซึ่งความสนใจในประเด็นเกี่ยวกับวัฒนธรรมร่วมสมัยนี้เอง เป็นการเบิกทางให้การสื่อสารมวลชนได้กลายเป็นวัตถุแห่งการศึกษาของวัฒนธรรมศึกษา เนื่องจากในโลกยุคปัจจุบัน การใช้สื่อมวลชนได้กลายมาเป็นส่วนสำคัญสำหรับชีวิตของผู้คนในยุคสมัยใหม่นั่นเอง สำหรับกรอบแนวคิดของสำนักวัฒนธรรมศึกษานั้น ก็ได้มีการผสมผสานและคัดเลือกแนวคิดจากสำนักอื่น ๆ ที่มีมาก่อนหน้า เช่น สำนักเศรษฐศาสตร์การเมือง โครงสร้างนิยม จิตวิเคราะห์ สัญญะวิทยา สังคมวิทยาเชิงวัฒนธรรม ฯลฯ มาใช้วิเคราะห์ประเด็นที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรมในยุคสมัยปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้เอง การศึกษาของสำนักวัฒนธรรมศึกษาจึงมีลักษณะเป็นสหวิทยาการ (Interdisciplinary)

สำหรับนัยยะของคำว่า "วัฒนธรรมศึกษา" ที่มีคำว่าวัฒนธรรมเป็นส่วนประกอบหลัก ซึ่งคำว่า "วัฒนธรรม" นี้ ซี บาร์เคอร์ (C. Barker) ได้ตั้งข้อสังเกตว่า ในสังคมปัจจุบัน สถานภาพของวัฒนธรรมมีความสำคัญเพิ่มมากขึ้น ทั้งในโลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งวิชาการ ในโลกแห่งความเป็นจริงนั้น วัฒนธรรมได้แผ่ซ่านเข้าไปทุกมิติของชีวิตปัจเจกบุคคลทั้งในช่วงเวลาการทำงานและเวลาว่างของการพักผ่อน ในระดับสังคมอุตสาหกรรม และกิจกรรมการผลิต การแพร่กระจาย และการบริโภควัฒนธรรม มีการขยายตัวยิ่งกว่าในยุคสมัยใด ๆ ในประวัติศาสตร์ ดังที่สำนัก

---

[6] กาญจนา แก้วเทพ, "สื่อและวัฒนธรรมศึกษากับสังคมไทย," รัฐศาสตร์สาร 23 (2545):53.

[7] กาญจนา แก้วเทพ, สื่อส่องวัฒนธรรม, น. 22.

แฟรงเฟิร์ต (Frankfurt School) ขนานนามว่าเป็นยุค “อุตสาหกรรมสร้างวัฒนธรรม” (Culture Industry)[8]

หลังสงครามโลก ครั้งที่ 2 บรรดาผลิตผลทางประชานิยม (Popular Culture) ได้หลั่งไหลจากสหรัฐอเมริกา เข้าสู่อังกฤษ ด้วยเหตุผลที่ว่าสหรัฐอเมริกาได้พัฒนาอุตสาหกรรมวัฒนธรรมไปอย่างมากมาย ในช่วงที่อังกฤษกำลังบอบช้ำจากผลพวงแห่งสงคราม ประเด็นนี้เองก่อให้เกิดกระแสต่อต้านจากกลุ่มฐานวัฒนธรรมเก่าที่ขนานนามตนเองว่า “กลุ่ม Culture & Civilization” ตามแบบผู้ดีอังกฤษที่ต้องการพิทักษ์รักษาวัฒนธรรมอันดีงามของชนชาติอังกฤษ กระแสเหล่านี้เองที่เปิดโอกาสให้นักคิดจากสำนักเบอร์มิงแฮม อาทิ ริชาร์ด ฮอคการ์ด (Richard Hoggard), เรย์มอนด์ วิลเลี่ยมส์ (Raymond Williams), สจ๊วต ฮอลล์ (Stuart Hall) และนักคิดคนอื่น ๆ มีโอกาสเข้าร่วมวิพากษ์ในประเด็นดังกล่าว และก่อร่างความคิดของพวกเขาขึ้นมาตามลำดับ ประเด็นสืบเนื่องอีกประการหนึ่งก็คือ การพัฒนาระบบทุนนิยมในประเทศอังกฤษที่ก่อตัวมาตั้งแต่ศตวรรษที่ 16 จนสามารถสะสมความมั่งคั่งมากเพียงพอที่จะเสริมสร้างรัฐสวัสดิการ (Welfare State) ซึ่งส่งผลให้ลูกหลานชนชั้นล่างอย่างฮอคการ์ด และวิลเลียมส์ได้มีโอกาสศึกษามากขึ้น หลังจากจบการศึกษาพวกเขาก็ได้ทำงานกับชนชั้นล่าง และผูกพันกับวิถีชีวิตแบบคนชั้นล่างมาเป็นเวลายาวนาน เงื่อนไขเหล่านี้เองที่ส่งผลให้ฮอคการ์ด และวิลเลียมส์ถอนตัวออกจากกลุ่มดังกล่าว และพัฒนาแนวทางการศึกษาอันเป็นแกนกลางแห่งสำนักเบอร์มิงแฮม

แม้ว่าสำนักวัฒนธรรมศึกษาจะมีรากฐานทางความคิดมาจากสำนักแฟรงเฟิร์ต อันเป็นสาขาหนึ่งของสำนักเศรษฐศาสตร์การเมืองในเยอรมนี ซึ่งเป็นรากฐานอันเดียวกันกับที่กลุ่มวัฒนธรรมชั้นสูงของอังกฤษเชื่อมั่น ซึ่งแนวคิดดังกล่าวก็คือ เชื่อว่ามีแต่วัฒนธรรมชั้นสูง เช่น เพลงคลาสสิค ละครโอเปร่าเท่านั้น ที่จะกอบกู้วัฒนธรรมมวลชน (Mass Culture) ให้รอดพ้นจากความตกต่ำทางวัฒนธรรมได้ แต่ฮอคการ์ดกับวิลเลี่ยมส์กลับเห็นว่า วัฒนธรรมชั้นสูงเหล่านั้นไม่มีศักยภาพเพียงพอที่จะต่อกรกับวัฒนธรรมมวลชนได้ ยิ่งไปกว่านั้นยังจะต้องอาศัยพลังของวัฒนธรรมประชานิยม (Popular Culture) เป็นกำลังหลักเสียด้วย

นอกจากนี้บริบททางวัฒนธรรมและการเมืองของอังกฤษที่มีผลต่อการก่อร่างและพัฒนาสาขาวิชาวัฒนธรรมศึกษา ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงทิศทางของวัฒนธรรมในประเทศอังกฤษ แต่เดิมนั้น ทิศทางของวัฒนธรรมในประเทศอังกฤษ คือ ทิศทางของศิลปะวัฒนธรรม อันหมายถึงงานศิลปะ วรรณกรรม จิตรกรรม ฯลฯ แต่ในช่วงหลังสงครามโลกนั้น ทิศทางของวัฒนธรรมกลับ

---

[8]C. Barker, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, “สื่อ และวัฒนธรรมศึกษากับสังคมไทย,” น. 51.

หันเหไปสู่เรื่อง “ชีวิตวัฒนธรรม” อันหมายถึง วัฒนธรรมที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน ดังที่มีการกล่าวคำขวัญว่า “ศิลปะได้ตายไปแล้ว มาสรรค์สร้างวิถีชีวิตประจำวันของผองเรากันเถิด” (Art is Dead, Let’s create daily life) อีกเหตุการณ์หนึ่งคือ การเปลี่ยนทิศทางของกระแสความคิดทางการเมืองแบบก้าวหน้าในยุโรป ก่อนหน้าสงครามโลก ปัญญาชนฝ่ายก้าวหน้าในยุโรปมักจะเดินตามแนวทางลัทธิมาร์กซ์ ที่มีสหภาพโซเวียตเป็นแกนนำทางความคิด แต่ทว่าเมื่อเกิดเหตุการณ์ที่รัสเซียบุกฮังการีในปี ค.ศ. 1956 ซึ่งเท่ากับเป็นการทรยศต่อหลักการของลัทธิมาร์กซ์ เนื่องจากมีการใช้สงครามแบบทุนนิยมย่ำยีประเทศอื่น ๆ ทำให้ปัญญาชนหัวก้าวหน้าในยุโรปที่เคยยึดถือศรัทธาลัทธิมาร์กซ์เป็นฐานคติต้องผิดหวังจากการกระทำดังกล่าว แล้วย้อนกลับมาวิเคราะห์เส้นทางความคิดที่ผ่านมาเพื่อนำไปสู่การแสวงหาเส้นทางเดินใหม่ที่เหมาะสมสอดคล้อง

การจำแนกลักษณะของวัฒนธรรมตามทัศนะของเจ บี ทอมสัน (J.B. Thomson)[9] มีอยู่ 4 ประเภท ดังนี้

1. วัฒนธรรมแบบ Classic ในที่นี้วัฒนธรรมจะหมายถึง การพัฒนาด้านภูมิปัญญาและจิตวิญญาณ อันมีความหมายใกล้เคียงกับอารยธรรม (Civilization) ผลผลิตทางวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งที่ดีที่สุดที่มนุษย์เคยพูด เคยคิด และเคยกระทำมา

2. วัฒนธรรมแบบ Discriptive เป็นการนิยามเกี่ยวกับวัฒนธรรมด้วยวิธีการพรรณนาคุณลักษณะต่าง ๆ ของวัฒนธรรม เช่น ความเชื่อ จริยธรรม ข้าวของเครื่องใช้ อุปนิสัยของผู้คน ในสังคม การละเล่น ฯลฯ

3. วัฒนธรรมแบบ Symbolic ประเด็นนี้จะใช้หลักการพิจารณาวัฒนธรรมในรูปของสัญลักษณ์ (Sign) ที่มีความหมายซึ่งถูกสังคมนั้น ๆ หล่อหลอมสร้างมันขึ้นมา การศึกษาวัฒนธรรมจึงต้องเข้าใจความหมายที่ซ่อนอยู่ในระบบสัญลักษณ์เหล่านั้น

4. วัฒนธรรมแบบ Structural เป็นการนิยามที่ก้าวต่อมาจากกลุ่ม Symbolic ได้แก่ การขยายประเด็นเรื่องสัญลักษณ์ให้มาสัมพันธ์กับบริบททางด้านสังคม โดยเชื่อว่าสัญลักษณ์นั้นมิได้ก่อเกิดจากความว่างเปล่า ดังนั้น การศึกษาจึงต้องเริ่มตั้งแต่กระบวนการผลิต การกระจาย และการบริโภคสัญลักษณ์เหล่านั้น (Production / Distribution / Consumption of Meaning) ที่มีอยู่ในสังคมหนึ่ง ๆ

แนวคิดที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่สำนักวัฒนธรรมศึกษาให้ความสนใจก็คือ การต่อสู้ทางวัฒนธรรม (Cultural Hegemony) ดังนั้น ประเภทของวัฒนธรรมที่นักคิดในสำนักวัฒนธรรมศึกษาสนใจก็คือ “วัฒนธรรมประชานิยม” (Popular Culture) ซึ่งนับได้ว่าเป็นกระบวนการสร้าง

---

[9] J.B. Thomson, อ้างถึงใน เรื่องเดียวกัน, น. 59-60.

ความหมายแห่งความเสมอภาคที่แต่เดิมถูกคนในกลุ่มวัฒนธรรมชั้นสูง (Elitist Culture) กั้นขวางไว้ ซึ่งความหมายของวัฒนธรรมแบบเสมอภาค (Egalitarian) นั้น เป็นพื้นฐานร่วมกันของบรรดานักวิชาการที่ล้มล้างทฤษฎีวิวัฒนาการและนำเสนอทฤษฎีใหม่ขึ้นมา เริ่มตั้งแต่ทฤษฎีหน้าที่นิยม (Functionalism) ทฤษฎีสัมพัทธ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Relativism) และทฤษฎีโครงสร้างนิยม (Structuralism) ตัวอย่างคำอธิบายของทฤษฎีหน้าที่นิยมจะกล่าวว่า ในชนแต่ละกลุ่มต่างก็สร้างสรรค์วัฒนธรรมขึ้นมาเพื่อทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการของคนในสังคมนั้น หรือเพื่อความอยู่รอดของสังคมนั้นนั่นเอง ดังนั้น จึงไม่สามารถนำวัฒนธรรมในแต่ละที่มาเปรียบเทียบความสูงต่ำกันได้ แต่วิเคราะห์ได้ว่าวัฒนธรรมในแต่ละแห่งนั้นทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการของชุมชนได้มากน้อยเพียงใด เช่น ในประเทศที่มีอากาศหนาว ร่างกายของมนุษย์ต้องการเก็บความร้อนเอาไว้ ดังนั้น รองเท้าหุ้มส้นจึงเป็นวัตถุธรรมที่สร้างขึ้นมาเพื่อทำหน้าที่ตอบสนองความต้องการดังกล่าว ในทางตรงกันข้าม ประเทศที่อากาศร้อนก็ย่อมต้องการระบายความร้อน รองเท้าฟองน้ำจึงทำหน้าที่ได้ดีกว่า สัจธรรมข้อนี้เองที่ทำให้ไม่สามารถที่จะหยิบเอารองเท้าหุ้มส้นมาเปรียบเทียบตีความคุณค่าว่าสูงส่งหรือสุภาพกว่ารองเท้าฟองน้ำได้

คล็อด เลวี่-สเตร๊าส์ (Claude Le'vi- Strauss) นักมานุษยวิทยา สำนักโครงสร้างนิยม ก็เป็นอีกคนหนึ่งที่ประกาศว่า "ไม่มีสังคมใดเหนือกว่าสังคมอื่น" และประเด็นดังกล่าวนี้ก็จะเชื่อมโยงสอดคล้องกับแนวคิดยุคหลังสมัยใหม่ (Post-Modernism) ที่สนับสนุนการลบเส้นแบ่งระหว่างวัฒนธรรมชั้นสูง ชั้นกลาง และชั้นล่าง กล่าวคือ วัฒนธรรมนั้นไม่มีสูง ไม่มีต่ำ มีแต่วัฒนธรรมของ "ใคร" เท่านั้น และจากการประมวลแนวคิดดังกล่าวนี้เอง ทำให้สำนักวัฒนธรรมศึกษาไม่เชื่อถือในเรื่องของคุณค่าสากล ที่จะนำมาใช้เป็นเกณฑ์มาตรฐานในการวินิจฉัยวัฒนธรรมต่าง ๆ หากแต่เชื่อว่าวัฒนธรรมหรือคุณค่าแต่ละอย่างนั้นล้วนแล้วแต่สัมพันธ์กัน วัฒนธรรมเป็นพื้นที่ ๆ มีปฏิบัติการด้านการสร้างและการใช้สัญลักษณ์ในสังคมหนึ่ง ๆ (Culture and Sign System)

สำหรับการใช้แนวคิดทางวัฒนธรรมในการศึกษางานทางด้านสื่อสารมวลชนนั้น ก็ได้อาศัยอิทธิพลด้านความคิดจากสำนักสัญญะวิทยา อันส่งผลให้งานด้านวัฒนธรรมศึกษาสามารถศึกษา "ทุกสิ่งทุกอย่างที่ขวางหน้า" ได้ ตราบเท่าที่สิ่งนั้นมีความหมาย (Meaning) หรือสามารถยืมแทนบางสิ่งบางอย่างที่มากไปกว่าตัวของมันเอง (The Perception of the addresses stands for something else, there is signification)[10] โดยจุดยืนของสำนักวัฒนธรรมศึกษาเชื่อมั่นว่าในยุคปัจจุบันนี้ นอกจากสื่อจะทำหน้าที่เป็นกลไกในการถ่ายทอดทางวัฒนธรรมแล้ว ยังได้กลายเป็น

---

[10]Umberto Eco, A Theory of Semiotics (Bloomington: Indiana University Press, 1979), p. 8.

ศูนย์กลางชีวิตของปัจเจกบุคคล สถาบัน และสังคมไปด้วย ดังที่มีการขนานนามสังคมแบบใหม่ว่าเป็นสังคมสารสนเทศ (Information Society) ส่งผลให้สื่อก้าวเข้ามาเป็นตัวกลั่นวัฒนธรรม (Cultural Generator) หรือกล่าวอีกด้านหนึ่ง สื่อมวลชนเป็นสถาบันสำคัญในการผลิต และกระจายวัฒนธรรมของสังคม[11]

<u>แนวคิดเรื่องเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม</u> (Cultural Identity)

แนวคิดเกี่ยวกับเอกลักษณ์ในสังคมศาสตร์ มีแหล่งที่มาหลัก ๆ ในการวิเคราะห์เชิงจิตวิทยา ซึ่งคุณลักษณะที่เชื่อมโยงกัน บางครั้งอาจใช้เป็นความหมายที่เหมือนกัน ๆ ได้ เช่น Ego และ Self คำนี้หมายถึง ความต่อเนื่องของความเป็นอยู่ของบุคคลหนึ่งซึ่งได้รับประสบการณ์จากตัวเอง และจากคนอื่น ๆ อธิบายได้ว่าเป็นโครงสร้างทางบุคลิกภาพอย่างหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับความเป็นตัวตน (Self Concept) ของปัจเจกบุคคล อย่างไรก็ตาม บุคลิกภาพที่แน่นอนเป็นเอกลักษณ์ (Identity) ไม่ใช่คุณลักษณะที่ติดตัวเรามาแต่เกิด แต่เป็นการพัฒนาอย่างช้า ๆ โดยมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมทางสังคม และเทียบได้กับการเรียนรู้ทางสังคม (Socialization) ของปัจเจก ศรีศักร วัลลิโภดม ได้กล่าวถึงวัฒนธรรมไว้ว่า

> ... วัฒนธรรมเกิดขึ้นจากความเป็นมนุษย์ มนุษย์เป็นสัตว์สังคม ต้องอยู่ร่วมกันจึงจะสามารถดำรงอยู่ได้ และการอยู่ร่วมกันก็ต้องมีการสร้างอะไรบางอย่าง และสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อการดำรงอยู่ร่วมกันให้ได้ นั่นคือสิ่งที่เรียกว่า “วัฒนธรรม” ซึ่งจะแตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมของแต่ละสังคม[12]

ลักษณะเด่นของแต่ละวัฒนธรรมที่เป็นลักษณะเฉพาะของสังคมที่ทำให้แต่ละสังคมแตกต่างกันนั้นเรียกว่า “เอกลักษณ์”

ลักษณะทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิต และสืบทอดกันมาในแต่ละสังคมสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ลักษณะ ดังนี้คือ

1. <u>ลักษณะวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ</u> ได้แก่ สิ่งประดิษฐ์ และเทคโนโลยีต่าง ๆ ที่เกิดจากการกระทำและความคิดของคนในสังคมหนึ่ง ๆ เช่น ที่อยู่อาศัย สิ่งก่อสร้าง อาหารการกิน เครื่องนุ่งห่ม ยารักษาโรค เครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ

---

[11]กาญจนา แก้วเทพ, “สื่อ และวัฒนธรรมศึกษากับสังคมไทย,” น. 55

[12]ศรีศักร วัลลิโภดม, “วัฒนธรรม,” <u>ดิเอิร์ธ 2000</u> 1 (มกราคม 2537):64.

2. ลักษณะวัฒนธรรมทางการกระทำ หรือความประพฤติ คือ ลักษณะกิริยาท่าทางการประพฤติปฏิบัติตัว การพูดจาที่มีระเบียบประเพณีปฏิบัติสืบต่อกันมา (เช่น ลักษณะการทักทายที่ผู้อาวุโสน้อยกว่าต้องยกมือไหว้ทำความเคารพผู้ใหญ่ เด็กไหว้ผู้ใหญ่ ศิษย์ไหว้ครู ลูกน้องไหว้เจ้านาย ฆราวาสไหว้พระสงฆ์ ต้องเคารพยำเกรงผู้ที่มีอาวุโสมากกว่า) นกจากนี้ขนบธรรมเนียมประเพณีต่าง ๆ เช่น ประเพณีการเกิด การบวช การแต่งงาน การตาย การทำบุญ หรืองานบุญ ก็เป็นลักษณะทางวัฒนธรรมทางการกระทำและความประพฤติ

3. ลักษณะวัฒนธรรมทางความรู้ และความคิด ทั้งลักษณะทางวัตถุ และการกระทำนั้นมาจากความรู้ของคนในสังคมที่สร้างรูปแบบวัตถุและการกระทำนั้นออกมา

ภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์เป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่ง ซึ่งมีบทบาทหน้าที่เป็นกลไกในการถ่ายทอดวัฒนธรรม นอกเหนือจากการทำหน้าที่ทางด้านอื่น ๆ ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมนี้มาใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์ว่าภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่สร้างใหม่จากภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เกาหลีนั้น ได้ทำหน้าที่เป็นตัวกลั่นวัฒนธรรม ทำการผลิตและกระจายวัฒนธรรมของญี่ปุ่นอย่างไร ทั้ง ๆ ที่ยังคงเนื้อหาและการเล่าเรื่องแบบเกาหลีเอาไว้

แนวคิดว่าด้วยบทบาทหน้าที่ของสื่อสารมวลชน

การสื่อสารมีบทบาทหน้าที่ช่วยให้มนุษย์อยู่ร่วมกันในสังคมและยึดเหนี่ยวให้สังคมอยู่ได้ เมื่อใดไม่มีการสื่อสารซึ่งกันและกัน เมื่อนั้นก็ไม่มีสังคมเป็นสังคม ฮาโรลด์ ลาสส์เวลล์ นักรัฐศาสตร์ชาวอเมริกัน[13] ได้อธิบายบทบาทหน้าที่ของสื่อสารมวลชน โดยแบ่งออกได้เป็น 3 ประการ ดังนี้

1. สังเกตการณ์สภาพแวดล้อม (Surveillance of the environment) ได้แก่ การเฝ้าดูแลสอดส่องเหตุการณ์ต่าง ๆ รวมถึงภยันตรายที่อาจจะมีผลกระทบต่อสมาชิกของสังคม หรือเป็นบทบาทหน้าที่ในการให้ข้อมูลข่าวสาร (Information function)

2. ประสานสัมพันธ์ส่วนต่าง ๆ ของสังคมให้รวมตัวกันอยู่ได้ (Correlation of the parts) ได้แก่ บทบาทหน้าที่ที่การสื่อสารเข้ามาช่วยปรับสมาชิกกลุ่มต่าง ๆ ให้มีความเข้าอกเข้าใจซึ่งกันและกัน

---

[13]H.D. Lasswell, “The Structure and Function of Communication in Society,” in The Communication of Ideas, edited by L. Bryson (New York: Harper and Brothers, 1948), p. 132.

และอยู่ในสังคมเดียวกันได้ด้วยความสงบเรียบร้อยตามสมควร หรือบทบาทหน้าที่ในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น

3. ถ่ายทอดมรดกทางสังคม (transmission of social inheritance) โดยเฉพาะอย่างยิ่งทำให้เกิดการสืบทอดวัฒนธรรมไปยังอนุชนรุ่นต่อ ๆ ไป หรือบทบาทหน้าที่ในด้านการศึกษา (educational function)

ต่อมาชาร์ล อาร์ ไรต์[14] ได้เสนอแนะบทบาทหน้าที่ของสื่อสารมวลชน ประการที่ 4 คือ การให้ความบันเทิง (entertainment)

บทบาทหน้าที่ของสื่อสารมวลชนในทัศนะของคณะกรรมาธิการแม็กไบรด์ (McBride Commission) ได้ศึกษาปัญหาการสื่อสารของโลก เพื่อนำมาประกอบการแก้ไขวิกฤตการณ์ทางการสื่อสาร และได้ตีพิมพ์รายงานที่มีชื่อว่า “Many Voices, One World”[15] โดยในบทที่ 2 ซึ่งตั้งชื่อว่า “มิติร่วมสมัย” (Contemporary dimension) ได้ประมวลบทบาทหน้าที่ของการสื่อสาร และสามารถจำแนกบทบาทหน้าที่ของการสื่อสารได้เป็น 8 ประการ คือ

1. การให้ข่าว (information) หมายถึง การเก็บ การรวบรวม การประมวล และการเผยแพร่ข่าว ข้อมูล รูปภาพ ข้อเท็จจริง และข้อคิดเห็น เพื่อให้เกิดความเข้าใจ และมีปฏิกิริยาอย่างถูกต้องตามภาวะของบุคคล สภาพแวดล้อมประเทศ และสังคมนานาประเทศ

2. การสังคมประกิต หรือสังคมกรณ์ (socialization) คือ การได้มาซึ่งความรู้ความเข้าใจที่จะทำให้บุคคลดำเนินชีวิตอย่างมีประสิทธิผล ในฐานะสมาชิกของสังคมช่วยให้เกิดความสำนึกในการอยู่ร่วมสังคมกับบุคคลอื่น ซึ่งจะนำไปสู่ความร่วมมือร่วมใจกันเพื่อผลประโยชน์ของส่วนรวม

3. การใช้แรงจูงใจ (motivation) หมายถึง การส่งเสริมสนับสนุนให้ไปสู่เป้าหมายระยะสั้นและระยะยาวของสังคม กระตุ้นให้บุคคลเกิดความมานะพยายาม และตัดสินใจเลือกแนวทางและพฤติกรรมที่จะนำไปสู่เป้าหมายที่ยินยอมพร้อมใจกันกำหนดไว้แล้ว

4. การถกเถียงอภิปราย (debate and discussion) คือ การแลกเปลี่ยนข้อเท็จจริงและข้อคิดเห็นระหว่างฝ่ายต่าง ๆ ในสังคม เพื่อก่อให้เกิดความตกลงยินยอมที่มีผลดีต่อส่วนรวม

---

[14]Charles R. Wright, “Functional Analysis and Mass Communication,” in People, Society & Mass Communication edited by Lewis A. Dexter & David Manning White (New York : Free Press, 1964), p. 84.

[15]Mcbride Commission, Many Voices, One World (Paris: UNESCO Kogan, 1980), p. 23.

รวมทั้งการแสวงหาพยานหลักฐานมากระตุ้นให้สาธารณชนสนใจ และให้ความร่วมมือในกิจกรรมของส่วนรวมไม่ว่าจะเป็นระดับท้องถิ่น ระดับชาติ หรือระดับนานาชาติ

5. การให้การศึกษา (education) คือ การสื่อสารที่เข้ามาช่วยถ่ายทอดวิชาความรู้ ทำให้เกิดการพัฒนาสติปัญญา อุปนิสัย ทักษะ และสมรรถภาพของบุคคลตลอดทุกช่วงเวลาของชีวิต

6. การส่งเสริมวัฒนธรรม (cultural promotion) หมายถึง การเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมเพื่อธำรงรักษาไว้ซึ่งมรดกที่ตกทอดมาจากบรรพบุรุษ และการพัฒนาวัฒนธรรมโดยการส่งเสริมสติปัญญา และจินตนาการของปัจเจกชน รวมทั้งกระตุ้นความต้องการ และความคิดสร้างสรรค์ในทางสุนทรียภาพ

วัฒนธรรม หมายถึง ผลงานทั้งมวลที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์ขึ้นหรือทุกอย่างที่มนุษย์ทำเพิ่มเติมนอกเหนือไปจากธรรมชาติ (All that the man has added to nature) การสื่อสารระหว่างมนุษย์ และระหว่างชาติ ถือว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของวัฒนธรรมด้วย การสื่อสารมีบทบาทหน้าที่เป็น “พาหนะของวัฒนธรรม” (carrier of culture) ส่งเสริม สร้างสรรค์ กระตุ้นความสนใจ และเผยแพร่พฤติกรรมทุกอย่างของมนุษย์ และสังคมนำไปสู่การกำหนดนโยบายที่เกี่ยวกับวัฒนธรรม

แต่ในมุมกลับกัน การสื่อสารในยุคปฏิวัติทางเทคโนโลยีอาจเป็นอันตรายต่อวัฒนธรรมได้ ความแพร่สะพัดอย่างรวดเร็วกว้างขวางอาจทำให้เกิดวัฒนธรรมใหม่ที่ส่งผลกระทบในทางลบต่อสังคมได้ การสื่อสารมวลชน และวัฒนธรรมมวลชน (Mass culture) ได้เติบโตขึ้นมาด้วยกันจากยุคปฏิวัติทางอุตสาหกรรมประคับประคองสนองเสนอกันมาตลอดจนเกือบจะเรียกได้ว่าเป็นวงจรเดียวกัน นอกจากนั้น การสื่อสารอาจก่อให้เกิดอันตรายต่อวัฒนธรรมในลักษณะที่เรียกว่า “ความครอบงำทางวัฒนธรรม” (Cultural Domination) ประเทศรวยเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม (Cultural Identity) ซึ่งเคยรับช่วงกันมาหลายช่วงอายุคน ก็อาจถูกลืมไปทีละน้อย เพราะมีวัฒนธรรมใหม่แทรกซึมเข้ามาทางสื่อมวลชน ความหลากทางวัฒนธรรมจะลดน้อยลงทุกทีทั้งในระดับภายในประเทศ และระดับระหว่างประเทศ

7. การให้ความบันเทิง (entertainment) คือ การถ่ายทอดผลงานทางการละคร ฟ้อนรำ วรรณกรรม ดนตรี การละเล่น และศิลปะต่าง ๆ โดยอาศัยเครื่องหมายสัญญาณ สัญลักษณ์ เสียง และภาพ ทั้งนี้เพื่อความสนุกสนานรื่นเริง และการพักผ่อนหย่อนใจ

8. การประสานสามัคคี (integration) คือ การให้บุคคล กลุ่ม และประเทศชาติ ได้รับรู้ข่าวสารที่จำเป็นต่อการเพิ่มพูนความรู้ และความเข้าอกเข้าใจซึ่งกันและกัน ในแง่ของการดำรงชีวิต ทัศนะ และความใฝ่ฝันทะเยอทะยาน

การศึกษาครั้งนี้ ได้นำแนวคิดว่าด้วยบทบาทหน้าที่ของสื่อมวลชน มาวิเคราะห์ว่า ภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่สร้างขึ้นใหม่นี้ ได้รักษาลักษณะทางวัฒนธรรมของชาติ และสามารถถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม ตลอดจนส่งเสริมวัฒนธรรมญี่ปุ่นได้อย่างไร

แนวคิดว่าด้วยการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม
(Cross-Cultural Communication)

แนวคิดว่าด้วยการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม อาจเรียกได้อีกอย่างหนึ่งว่า “Intercultural Communication” แนวคิดนี้เป็นความพยายามนำพื้นที่ทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันมาเชื่อมถึงกัน โดยอาศัยการสื่อสารเข้ามาเป็นตัวประสาน_แก่นหลักของแนวคิดนี้ คือ เพื่อสร้าง และทำความเข้าใจว่าคนที่มาจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกันสามารถสื่อสาร แล้วเกิดความเข้าใจกันได้อย่างไร รวมไปจนถึงการสร้างคำแนะนำให้กับผู้คนจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกันให้สามารถสื่อสารถึงกันได้ดีขึ้นอย่างไร ตัวอย่างเช่น คนจีนสื่อสารไปยังคนอเมริกันได้อย่างไร รวมไปถึงสิ่งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจระหว่างการสื่อสารได้เริ่มต้นขึ้น

การสื่อสารเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม การสื่อสารและวัฒนธรรมจึงเป็นสิ่งที่ไม่สามารถแยกออกจากกัน วัฒนธรรมเป็นรหัสที่มนุษย์ได้เรียนรู้และถ่ายทอดแบ่งปันกัน โดยอาศัยการสื่อสารทุก ๆ แบบแผนทางวัฒนธรรม และพฤติกรรมของผู้คนในสังคมถูกเชื่อมโยงด้วยการสื่อสาร เมื่อผู้คนจากวัฒนธรรมที่แตกต่างกันได้เดินทางมาสื่อสารกัน

การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม สามารถทำให้เราสามารถเรียนรู้วัฒนธรรมที่แตกต่างและป้องกันการสื่อสารที่ผิดพลาด และข้อขัดแย้งที่อาจเกิดขึ้นจากการแปลความที่แตกต่างกันได้ การสื่อสารระหว่างผู้คนจากภูมิภาคเอเชีย กับผู้คนจากชาติตะวันตกมักมีโอกาสสูงที่จะเกิดความผิดพลาดจากการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ด้วยการเดินทางติดต่อระหว่างกันของมนุษย์ และเทคโนโลยีทางการสื่อสารที่ก้าวหน้าอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน การสื่อสารที่ผิดพลาดระหว่างวัฒนธรรม และผลของความเข้าใจผิดที่เกิดขึ้นมีแนวโน้มที่สูงขึ้น[16] ในขณะเดียวกันการสื่อสารข้ามวัฒนธรรมระหว่างผู้คนภายในภูมิภาคเอเชียด้วยกันเอง ก็มีความเหลื่อมล้ำทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม แต่ละประเทศต่างก็มีความแตกต่างกันไปในรายละเอียดตามแต่ละวัฒนธรรมของตน

---

[16]LeBaron, M., Bridging cultural conflicts : A new approach for a changing world (San Francisco CA: Jossey-Bass., 2003), p. 370.

มิตราภรณ์ อยู่สถาพร ได้แบ่งรูปแบบการซึมซับและดัดแปลงวัฒนธรรมต่างชาติเอาไว้ 4 รูปแบบดังต่อไปนี้[17]

1. แบบนกแก้ว (Parrot Pattern) เปรียบเสมือนนกแก้วที่เลียนแบบการพูดคุยของมนุษย์ โดยปราศจากความเข้าใจในสิ่งที่ตนกำลังเลียนแบบอยู่

2. แบบอะมีบา (Ameba Pattern) เปรียบเหมือนตัวอะมีบาที่มักเปลี่ยนรูปทรงภายนอกอยู่เสมอ เช่นเดียวกับการนำเอาภาพยนตร์ หรือละครโทรทัศน์จากต่างประเทศมาดัดแปลงให้เข้ากับรสนิยมของคนท้องถิ่น แต่ยังคงเนื้อหาของรายการไว้

3. แบบปะการัง (Coral Pattern) ปะการังมักคงรูปเดิมไว้เสมอ แม้กระทั่งเนื้อในได้ตายไปแล้วก็ตาม เหมือนกับบางรายการที่เปลี่ยนแต่เนื้อหาภายใน มิได้เปลี่ยนรูปแบบรายการจากภายนอก

4. แบบผีเสื้อ (Butterfly Pattern) การเติบโตของผีเสื้อจะกินเวลาค่อนข้างนานกว่าจะเป็นดักแด้ และเปลี่ยนเป็นผีเสื้อแสนสวย ดังเช่น รูปแบบการซึมซับวัฒนธรรมที่ใช้ระยะเวลาช่วงหนึ่งและเมื่อมีวัฒนธรรมใหม่เข้ามาก็ไม่มีใครสามารถจะแยกออกว่าระหว่างวัฒนธรรมต้นฉบับ กับวัฒนธรรมใหม่มีที่มาจากแหล่งเดียวกัน เนื่องจากลักษณะต่าง ๆ อาจไม่เหมือนกันเลย เช่น ภาพยนตร์ฮ่องกงในช่วงแรก ที่นำเอาโครงเรื่องจากภาพยนตร์ต่างประเทศมา เช่น เจมส์ บอนด์ แต่เมื่อนำมาดัดแปลงแล้วอาจจะตัดในส่วนที่ไม่เข้ากับวัฒนธรรมเอเชียออกไป เช่น เรื่องเพศ หรืออาวุธร้ายแรงต่าง ๆ แต่มาเพิ่มเนื้อหาที่เกี่ยวกับคุณธรรม ความรักระหว่างเพื่อน การแก้แค้น และความกตัญญู ซึ่งเป็นค่านิยมของคนจีน

การศึกษาวัฒนธรรมญี่ปุ่นจากภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ของญี่ปุ่นที่สร้างใหม่จากสื่อภาพยนตร์และละครโทรทัศน์เกาหลี เรื่อง “My Boss, My Hero”, “Hotelier” และ “Christmas in August” นี้ อาศัยแนวคิดว่าด้วยการสื่อสารข้ามชาติมาวิเคราะห์ว่า ผู้สร้างภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ชาวญี่ปุ่นได้ดัดแปลงเรื่องราวให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตและวัฒนธรรมของญี่ปุ่นอย่างไร เพื่อให้ชาวญี่ปุ่นเกิดความเข้าใจ และมีส่วนร่วมต่อสื่อบันเทิงที่นำเสนอ

---

[17]ตราภรณ์ อยู่สถาพร, อ้างถึง ใน กาญจนา แก้วเทพ, โลกของสื่อ (กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2541), น. 101-102.

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เป็นการศึกษาการสร้างใหม่ และการดัดแปลงจากสื่อนวนิยาย (สื่อสิ่งพิมพ์) มาเป็นสื่อภาพยนตร์ (สื่ออิเล็กทรอนิกส์) และการศึกษาความแตกต่างระหว่างสื่อนวนิยายไทย กับนวนิยายตะวันตก และระหว่างสื่อภาพยนตร์ไทยกับภาพยนตร์ตะวันตกด้วยกัน ดังนี้คือ

การดัดแปลงนวนิยายเป็นบทภาพยนตร์ : ศึกษากรณี “ฟอร์เรส กัมพ์” (Forrest Gump) ของ จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย[18] คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ โดยศึกษาเปรียบเทียบนวนิยายและบทภาพยนตร์ เรื่อง “ฟอร์เรส กัมพ์” ผลการศึกษาพบว่าผู้สร้างภาพยนตร์ต้องมีความรอบรู้ในนวนิยายเรื่องนั้นเป็นอย่างดีเสียก่อน ทั้งยังต้องรอบรู้เรื่องของสังคมรอบตัวอีกด้วย ตลอดจนรู้ถึงพฤติกรรมของบุคคลในลักษณะต่าง ๆ เพื่อที่จะได้นำมาใส่ไว้ในเนื้อหา และบุคลิกของตัวละครในภาพยนตร์ได้อย่างถูกต้อง

ผู้สร้างภาพยนตร์ต้องสามารถมองได้ทะลุว่า แก่นเรื่องหลักของนวนิยายคืออะไร จะทำออกมาเป็นภาพยนตร์ได้อย่างไร เรื่องราวและตัวละครใดในนวนิยายควรคงไว้ ส่วนใดควรตัดทิ้งไป ไม่จำเป็นต้องมีในภาพยนตร์ แต่ควรเปลี่ยนเรื่องราว และตัวละครใดไปอย่างไร ให้เหมาะสมแก่การนำเสนอเป็นภาพยนตร์ และน่าจะเพิ่มเติมอะไรเข้ามาใหม่ ให้ภาพยนตร์มีความเข้มข้นน่าสนใจขึ้น กับทั้งต้องเรียบเรียง เล่าเรื่องให้ดูเข้าใจง่าย และสนุกชวนติดตามไปตลอดเรื่อง

2. การเปรียบเทียบลักษณะไทยและลักษณะตะวันตก จากสื่อนวนิยายและสื่อภาพยนตร์ เรื่อง “กาเหว่าที่บางเพลง” และ “Village of the Damned” ของ มลิณี นิลมาลี[19] คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นการศึกษาเชิงเปรียบเทียบระหว่างลักษณะไทยของนวนิยายเรื่อง “กาเหว่าที่บางเพลง” และลักษณะตะวันตกของนวนิยาย เรื่อง “Village of the Damned” และลักษณะไทยของภาพยนตร์เรื่อง “กาเหว่าที่บางเพลง” และลักษณะตะวันตกของภาพยนตร์เรื่อง “Village of the Damned” ผลการวิจัยพบว่าทั้งนวนิยาย และภาพยนตร์ของไทยมีการนำเสนอและ

---

[18]จำเริญลักษณ์ ธนะวังน้อย, “การดัดแปลงนวนิยายเป็นบทภาพยนตร์ : ศึกษากรณี “ฟอร์เรส กัมพ์” (Forrest Gump),” (รายงานการวิจัย คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2546).

[19]มลิณี นิลมาลี, “การเปรียบเทียบลักษณะไทยและลักษณะตะวันตก จากสื่อนวนิยายและสื่อภาพยนตร์ เรื่อง “กาเหว่าที่บางเพลง” และ “Village of the Damned”,” (วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2540).

ตีความตามความคิด ความเชื่อของไทย ซึ่งมีรากฐานทางวัฒนธรรมแบบพุทธ เช่น ความกตัญญู บุญ และบาป กฎแห่งกรรม ซึ่งแตกต่างไปจากการนำเสนอในแบบตะวันตกที่มีรากฐานทางวัฒนธรรมแบบคริสต์ เช่น ความเชื่อเรื่องพระเจ้า