

บทที่ 2

แนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เนื่องจากรายงานวิจัยเรื่อง “ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างพื้นที่ของวัยรุ่นในสังคมไทย” เป็นงานวิจัยที่ศึกษาการประกอบสร้างพื้นที่ต่าง ๆ ของวัยรุ่นในสื่อภาพยนตร์ รวมไปถึงการเข้าใจความหมายของผู้รับสารวัยรุ่นต่อการประกอบสร้างพื้นที่ในภาพยนตร์ว่าสอดคล้องหรือแตกต่างกับประสบการณ์ที่ผู้รับสารวัยรุ่นได้รับอย่างไร ซึ่งในการศึกษาได้ใช้วิธีการศึกษาสื่อมวลชนตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษา (Cultural Studies of Media) ดังนั้น แนวคิดที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นกรอบความคิดในการศึกษาจึงเป็นแนวคิดตามแนวทางวัฒนธรรมศึกษา ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะของสื่อภาพยนตร์
2. แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่ (Space) ในสื่อภาพยนตร์
3. แนวคิดเรื่องการสื่อสารกับวัฒนธรรมย่อย (Communication and Subculture)
4. แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation)
5. แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narration)
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

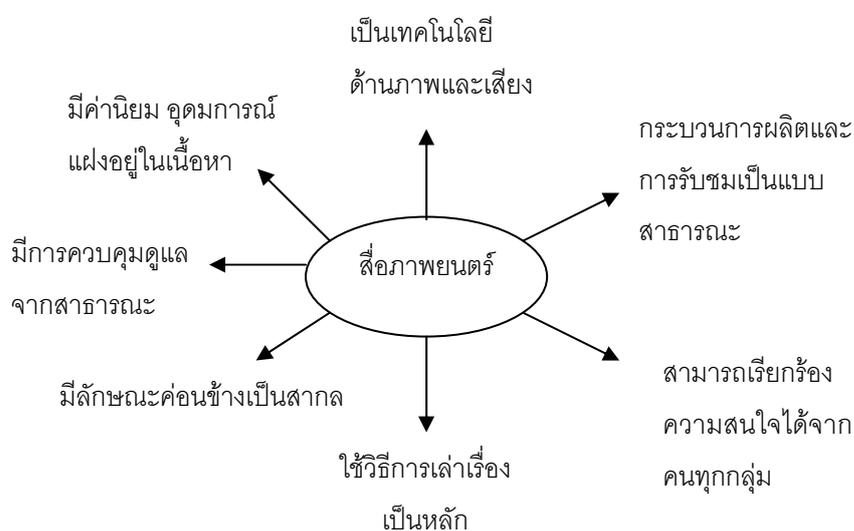
แนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะของสื่อภาพยนตร์

ภาพยนตร์ถือเป็นสื่อประเภทหนึ่งที่มีลักษณะพิเศษคือเป็นสื่อที่หยิบยืมองค์ประกอบทางศิลปะที่อยู่ในสังคม เช่น การแสดงละครเวที วิดีโอเล่าเรื่องจากนวนิยาย เพลงและดนตรี ฯลฯ มาใช้เป็นส่วนใหญ่ จึงได้ฉายานามว่า “ศิลปะแขนงที่เจ็ด”

กาญจนา แก้วเทพ (2552, น. 48-51) ได้รวบรวมคุณลักษณะสำคัญของภาพยนตร์ไว้ดังนี้ ภาพยนตร์เป็นสื่อชนิดใหม่ที่คนส่วนใหญ่ใช้ประโยชน์เพื่อความบันเทิงในยามว่าง และมีลักษณะการใช้เป็นครอบครัว กล่าวคือกิจกรรมการดูหนังในระยะแรกนั้น เป็นโอกาสที่ทั้งครอบครัวจะออกไปพักผ่อนร่วมกัน ซึ่งคุณสมบัตินี้ในระยะหลังเปลี่ยนแปลงไปเป็นอย่างมากกลายเป็นการดูหนังของกลุ่มเพื่อนวัยรุ่น แม้ว่าหน้าที่พื้นฐานจะเป็นไปเพื่อความบันเทิงดังที่ได้กล่าวมาแล้ว แต่ศักยภาพของภาพยนตร์ก็ได้หยุดยั้งอยู่เพียงเท่านั้น เนื่องจากภาพยนตร์ได้ถูกนำมาใช้เพื่อการโน้มน้าวชักชวนที่เคลือบผสมความบันเทิงเอาไว้ เริ่มตั้งแต่การโฆษณาชวนเชื่อเพื่อเป้าหมายทางการเมืองของประเทศรัสเซียในสมัยสงครามโลก จนมาถึงมาใช้โฆษณาชวนเชื่อทางด้านธุรกิจ

การค้าที่ในสังคมไทยคุ้นเคยกับ “หนังชายยา” ศักยภาพในการโน้มน้าวของสื่อภาพยนตร์นั้นเกิด
 เนื่องจากคุณสมบัติที่ “ดูเหมือนจริง ไร้อารมณ์ มีการเล่าเรื่องชวนให้ติดตามเผยแพร่ได้ง่าย
 บรรยายการดูชมเป็นที่น่าอภิรมย์” เป็นต้น นอกจากนี้ยังเป็นสื่อบันเทิงที่สะท้อนค่านิยม และ
 ทัศนคติในสังคม ทำหน้าที่ครอบงำอุดมการณ์หรือถ่ายทอดอุดมการณ์หลักทางสังคม อบรมสั่ง
 สอนศีลธรรม สร้างให้เกิดการใฝ่ฝันถึงสิ่งดีงาม เป็นต้น

ภาพที่ 2
 ภาพแสดงคุณลักษณะของสื่อภาพยนตร์



จากภาพจะเห็นได้ว่าสื่อภาพยนตร์เป็นเทคโนโลยีที่มีทั้งภาพและเสียง ทำให้ภาพยนตร์
 สามารถเรียกร้องความสนใจจากคนดูได้ทุกกลุ่ม และมีลักษณะค่อนข้างสากล รวมทั้งมีอิทธิพล
 อย่างสูงในการหล่อหลอมอุดมการณ์ค่านิยม โดยเฉพาะเมื่อใช้วิธีการเล่าเรื่องมาประกอบ และ
 อาจจะเนื่องมาจากศักยภาพดังกล่าว ทำให้สังคมต้องมีการเข้มงวดต่อการเผยแพร่สื่อดังกล่าวต่อ
 สาธารณะอย่างมากเป็นเงาตามตัว

การศึกษาคุณลักษณะของสื่อภาพยนตร์ทำให้ทราบถึงหน้าที่ของสื่อประเภทนี้ว่ามี
 ลักษณะอย่างไร มีบทบาทหน้าที่อย่างไรบ้าง โดยเฉพาะในงานวิจัยชิ้นนี้ทำให้ทราบถึงคุณลักษณะ
 ของภาพยนตร์วัยรุ่นไทยว่ามีลักษณะอย่างไร นอกจากการให้ความบันเทิงแล้วภาพยนตร์วัยรุ่นมี
 บทบาทหน้าที่อย่างไรต่อสังคม และวัยรุ่นไทย

แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่ (Space) ในสื่อภาพยนตร์

“การสร้างพื้นที่” (Production of space) เป็นแนวคิดสำคัญของนักวิชาการสังคมวิทยา ชาวฝรั่งเศส ชื่อ อองรี เลอเฟบเวอ (Henri Lefebvre) แนวคิดดังกล่าวครอบคลุมการให้ความหมายของพื้นที่ที่มุ่งศึกษากระบวนการสร้างและต่อรองความหมายในพื้นที่ทางสังคม โดยเฉพาะสังคมเมือง รวมไปถึงความขัดแย้งในพื้นที่ที่ถูกสร้างขึ้นจากปฏิบัติการของผู้มีอำนาจและกลุ่มต่าง ๆ ที่มีผลประโยชน์ในพื้นที่นั้น ๆ ด้วย ซึ่งจะอธิบายความหมายและความสำคัญ ดังนี้

พื้นที่ : ความหมายและความสำคัญ

การศึกษามิติด้าน “พื้นที่” (Space) ผ่านสื่อมวลชนในเชิงสังคมและวัฒนธรรมถูกมองข้ามและไม่ได้รับความสนใจมากนักในแวดวงของการวิจัยสื่อสารมวลชน ทั้ง ๆ ที่ในโลกแห่งความเป็นจริง การเปลี่ยนแปลงด้านพื้นที่เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาอันเนื่องมาจากการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีและวัฒนธรรม จากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวส่งผลให้ขอบเขตความหมายของคำว่าพื้นที่มีหลายความหมาย หลายระดับ Lefebvre (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 568-575) ได้แบ่งความหมายของพื้นที่ออกเป็น 3 ระดับ คือ

1. Physical Space ซึ่งหมายถึง พื้นที่ที่เป็นธรรมชาติด้านกายภาพ อันมีลักษณะเป็นรูปธรรม จับต้องสัมผัสได้

2. Mental Space เป็นพื้นที่ตามทัศนะของนักปรัชญาและนักคณิตศาสตร์ซึ่งหมายถึงการรับรู้พื้นที่ทางจิตใจ เช่น ความรู้สึกผูกพันกับพื้นที่ ความรู้สึกสะดวกสบาย ฯลฯ

3. Social Space & Social Practice หมายถึง พื้นที่ทางสังคม เป็นพื้นที่ที่ถูกประกอบสร้างด้วยกิจกรรมปฏิบัติการ/โครงการต่าง ๆ การใช้สัญลักษณ์/การสร้าง Utopia

ด้วยเหตุดังกล่าวทุกพื้นที่ในสังคมสามารถถูกประกอบสร้างขึ้นเป็นพื้นที่ทางสังคมได้ทั้งสิ้น หากมีปฏิบัติการทางสังคมต่าง ๆ เกิดขึ้นในบริเวณดังกล่าว ซึ่งเราสามารถพบเห็นได้ผ่านชีวิตประจำวันเป็นประจำ เช่น บ้ายห้ามจอด ห้ามเดินลัดสนาม เป็นต้น พื้นที่จึงไม่ได้เป็นเพียงลักษณะทางภูมิศาสตร์เท่านั้น แต่เป็นพื้นที่ทางสังคมที่ถูกผลิตและผลิตซ้ำตามแต่อำนาจของกลุ่มผู้สร้าง ในแต่ละช่วงเวลา แต่ละยุคสมัย และแต่ละวัฒนธรรม

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษาพื้นที่วัยรุ่นทั้งในระดับต่าง ๆ โดยเฉพาะพื้นที่ทางสังคม เนื่องจากเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยปฏิบัติการที่เป็นตัวแทนของโลกแห่งความหมาย ปฏิบัติการต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นต่างก็ถูกสร้างขึ้นภายใต้อำนาจของกลุ่มอำนาจต่าง ๆ ที่ดำรงอยู่หรือเข้ามาใช้พื้นที่ในการ

แสวงหาผลประโยชน์ สุดท้ายก็นำไปสู่ความขัดแย้งในพื้นที่ เช่น การแสดงออกของวัยรุ่นในเมือง พื้นที่ตามท้องถนน ห้างสรรพสินค้า กลายเป็นพื้นที่ที่วัยรุ่นเลือกสร้างวัฒนธรรมที่เป็นของตัวเอง สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นว่าวัยรุ่นถูกควบคุมและจัดการจากผู้มีอำนาจ ทำให้วัยรุ่นไม่มีพื้นที่แท้จริงในการแสดงออกจกตัวอย่างแสดงให้เห็นว่าพื้นที่ที่มีความสำคัญต่อกลุ่มคนทุกกลุ่มในสังคม ทั้งกลุ่มคนที่เป็นผู้ครอบครองอำนาจ และกลุ่มคนที่ไม่ใช่อำนาจ

พื้นที่ที่มีความสำคัญต่อมนุษย์อย่างไร เป็นคำถามหนึ่งที่นักวิชาการทางสังคมวิทยาให้ความสนใจ Erving Goffman (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 587) จากสำนักสถานการณ์นิยมซึ่งศึกษาเรื่องพื้นที่และเวลาได้อธิบายไว้ว่า ในเชิงสังคมกิจกรรมที่เกิดขึ้นจากการกระทำของมนุษย์ล้วนต้องมีพื้นที่มารองรับเสมอ มนุษย์ขาดพื้นที่ไม่ได้ ไม่ว่าจะทำกิจกรรมอะไร กับใคร เมื่อไร

และเนื่องด้วยในสังคมมีกลุ่มคนมากมายที่มีอำนาจในสังคม จึงมีคำถามตามมาว่า แล้วการกระทำที่เกิดขึ้นในพื้นที่ใครเป็นคนกำหนด Lefebvre (อ้างถึงใน ยงยุทธ บุรณเจริญกิจ, 2545, น. 32) ให้คำตอบไว้ว่าการสร้างพื้นที่ที่มีความสัมพันธ์กับ

1. โครงสร้างทางเศรษฐกิจ สังคม การเมือง ที่เป็นที่มาของอำนาจในการสถาปนาความสัมพันธ์ของสังคม
2. การใช้เวลาและสถานที่ในชีวิตประจำวันของผู้คน รวมถึงปฏิสัมพันธ์ของคนในพื้นที่
3. ความหมาย/รหัสของความหมายที่ผู้คนให้กับพื้นที่ ความหมายของพื้นที่ที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เนื่องจากผู้ที่มีอำนาจในการสถาปนาความหมายมีหลายกลุ่ม ในหลายสถานการณ์ ความหมายที่เกิดขึ้นกับพื้นที่จึงมีทั้งที่ส่งเสริมกัน และความหมายที่ขัดแย้งกัน โดยเฉพาะความหมายที่ขัดแย้งกันจะสะท้อนให้เห็นการปะทะกันของกลุ่มอำนาจต่าง ๆ ที่เข้ามาแสวงหาประโยชน์เพื่อกลุ่มของตัวเอง เช่น บ้านซึ่งเป็นพื้นที่ของสมาชิกทุกคนได้แสดงบทบาท พ่อแม่เป็นผู้ควบคุมดูแล จัดระเบียบวินัยลูก ๆ ตั้งแต่ยังเด็ก และเมื่อลูกโตเป็นวัยรุ่นการต่อต้านเริ่มปรากฏชัดขึ้นตามลำดับ เช่น การไม่ปฏิบัติตามคำสั่ง การแสดงความไม่พอใจทางวัจนภาษา และอวัจนภาษา เป็นต้น ในพื้นที่จึงปรากฏการสร้างความหมายให้กับตัวเอง แล้วใช้ความหมายนั้นเป็นเครื่องมือในการต่อสู้/ต่อรองกับอำนาจที่ครอบงำอยู่ กลุ่มคนต่าง ๆ ในสังคมพยายามหาพื้นที่ในการแสดงออกถึงตัวตน ตั้งแต่พื้นที่ทางกายภาพรวมไปถึงพื้นที่ในสื่อมวลชนที่มีอำนาจอย่างมาก

พื้นที่ในสื่อมวลชนและภาพยนตร์

ถ้าจะกล่าวถึงพื้นที่ในสื่อมวลชน Lefebvre (อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 574) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่าการสร้างความหมายในพื้นที่ดังกล่าวมีความเกี่ยวข้องอย่างมากกับงานของ สื่อสารมวลชนทั้งในกระบวนการสร้างและการแปรเปลี่ยนความหมายของพื้นที่ สื่อมวลชนมีบทบาทสำคัญมากต่อกระบวนการสร้างพื้นที่ทางกายภาพให้กลายเป็นพื้นที่ทางสังคม เช่น พื้นที่ว่าง ๆ ตามศูนย์การค้าต่าง ๆ ถูกใช้จัดงานแสดงสินค้า คอนเสิร์ต ลานเปียร์ เป็นต้น และทุกครั้งที่มีการถ่ายทอดก็จะมีการประกอบสร้างความหมายเข้าไปในพื้นที่นั้นด้วย จากพื้นที่ว่างเปล่าจึงเกิดความหมายใหม่ขึ้นมากลายเป็นที่รับรู้ทางสังคม และมีผลต่อเนื่องตามมาอย่างมากมาย ซึ่งการสร้างพื้นที่ผ่านสื่อมวลชนจะปรากฏให้เห็นได้ชัดเจนในเรื่องเล่าทุกประเภท เพราะเรื่องเล่าเป็นการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่มีความต่อเนื่องกัน และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก็ปราศจากสถานที่ไม่ได้ อาจจะมีมองเห็นผ่านสายตาหรืออาจจะอยู่ในรูปของการจินตนาการ ผ่านสื่อมวลชนในรูปแบบรายการต่าง ๆ เช่น ละคร ละครเวที รายการข่าว เป็นต้น รวมไปถึงภาพยนตร์ด้วย เนื่องจากภาพยนตร์หนึ่งฉากสามารถสร้างความหมายได้ผ่านกรอบภาพที่ปรากฏบนหน้าจอ ซึ่งกรอบภาพจะเป็นตัวกำหนดขอบเขต มุมมองของความหมาย ตามความต้องการของผู้กำกับ ภาพยนตร์สามารถพาเราไปได้ทุกเวลา สถานที่ หรือกลับไปกลับมาอย่างไร้ขีดจำกัด (วิวัฒน์สินอุดม, 2545, น. 44)

ฉาก (Scene/Setting) ถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ในมิติที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง พื้นที่ที่มีความสำคัญในการสื่อความหมายทั้งในเชิงกายภาพ เชิงสังคม และเชิงอารมณ์/จิตใจ ดังความหมายต่อไปนี้

ฉากเป็นส่วนหนึ่งของศิลปะการถ่ายทำภาพยนตร์ มีความหมายตามตัวว่า “การใส่เข้ามาในฉาก” โดยนำแนวคิดมาจากละครเวทีของฝรั่งเศส และเริ่มใช้แพร่หลายในแวดวงภาพยนตร์ ซึ่งหมายถึง การจัดองค์ประกอบภาพในแต่ละช็อต แต่ละซีน แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างวัตถุ (อุปกรณ์ประกอบฉาก) สถานที่กับตัวละคร ซึ่งรวมไปถึงเทคนิคการถ่ายภาพ การออกแบบฉาก งานสร้างต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมายหรือสื่ออารมณ์ให้กับฉากนั้น ๆ โดยได้รับอิทธิพลจากผู้กำกับและผู้กำกับภาพที่ต้องการสื่อความหมาย (Benyahia, Gaffney, & White, 2006, pp. 17-18)

จากความหมายที่ยกตัวอย่างพอจะสังเกตได้ว่าฉากสื่อความหมายของพื้นที่ได้ทั้งเชิงรูปธรรมและนามธรรม เช่น สถานที่เหตุการณ์ของเรื่องที่เกิดขึ้น สภาพภูมิประเทศ ภูมิหลังต่าง ๆ ของตัวละคร สภาพอาชีพการงานหรือชีวิตประจำวันของตัวละคร เป็นต้น ฉากจึงมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างความหมาย ทำให้บรรยากาศของเรื่องเป็นไปอย่างสมจริงและมีอิทธิพลต่อ

ความคิดและการกระทำของตัวละครฉากที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องนั้น การสร้างความหมายของพื้นที่จึงขึ้นอยู่กับเจตนาของมนุษย์ของผู้สร้างแต่ละคนว่าจะสื่อความหมายไปในทิศทางใด สื่อความหมายตามลักษณะที่มันเป็นหรือบิดเบือนความหมายไปจากเดิม ทำให้พื้นที่ในภาพยนตร์เกิดการเปลี่ยนแปลงความหมาย และจะเข้ามามีผลต่อการกำหนดความคิดและพฤติกรรมในโลกแห่งความเป็นจริงภายหลัง

จึงถือได้ว่าฉากเป็นองค์ประกอบการเล่าเรื่องที่มีความสำคัญต่อการประกอบสร้างและแปรเปลี่ยนความหมายของพื้นที่ในภาพยนตร์ โดยในการศึกษาคำนี้ก็จะศึกษาว่า วิทยุร่วมส่วนใหญ่ปรากฏอยู่ในพื้นที่แบบใดบ้างในภาพยนตร์ และมีวิธีการสร้างความหมายผ่านพื้นที่อย่างไร

การสร้างพื้นที่วิทยุร่วมในสื่อมวลชนและภาพยนตร์

จากการศึกษาของกุลภา วจนสาระ (2544, น. 30-52) มีข้อค้นพบสำคัญว่า พื้นที่ร่วมตัวของวิทยุร่วมในอดีตนั้นเริ่มตั้งแต่ปี พ.ศ. 2500 จากบริเวณบางลำพู วังบูรพา และเมื่อสังคมก้าวเข้าสู่ระบบคิดแบบบริโภคนิยมในช่วงปี พ.ศ. 2510 เป็นต้นมา พื้นที่ของวิทยุร่วมก็เคลื่อนย้ายเข้าสู่ย่านการค้าร่วมสมัยบริเวณราชดำริ-ราชประสงค์ ซึ่งเป็นที่ตั้งของโตมารู เดอะมอลด์ และก้าวเข้าสู่สยามสแควร์ มาบุญครองในที่สุด จากการศึกษาทำให้เห็นว่า วิทยุร่วมกลุ่มต่าง ๆ ในสังคมไทยได้สร้างพื้นที่ทางวัฒนธรรมของตัวเอง และแสดงอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เป็นการต่อต้าน/ต่อรองวัฒนธรรมหลักของสังคมในพื้นที่ทางกายภาพในลักษณะต่าง ๆ มาเป็นเวลานาน และหลากหลายสถานที่ ลักษณะเด่นของวิทยุร่วมมักปรากฏตัวอยู่ในพื้นที่เฉพาะที่มีคุณสมบัติสอดคล้องกับความต้องการพื้นฐาน ค่านิยม ตลอดจนพฤติกรรมของกลุ่มวิทยุร่วม พื้นที่ที่เป็นแหล่งรวมตัวของวิทยุร่วมส่วนใหญ่มักมีความผูกพันกับย่านสถานบันเทิงและแหล่งทันสมัยที่ไม่เคยเป็นพื้นที่ของใครมาก่อน เพื่อประกาศและแสดงออกถึงความแตกต่างของกลุ่มวิทยุร่วม ให้สังคมยอมรับ

ในสื่อมวลชนต่าง ๆ เช่น ข่าวโทรทัศน์ ละคร ภาพยนตร์ จะเห็นได้ว่าพื้นที่ของวิทยุร่วมนั้นมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาในทุกยุคทุกสมัย ซึ่งอาจเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง ฯลฯ การสร้างพื้นที่ของวิทยุร่วมมีพัฒนาการต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน โดยสังเกตจากวัฒนธรรมของวิทยุร่วมที่มีพื้นที่ในการแสดงออกมากขึ้น มีความหลากหลายมากขึ้น จากพื้นที่ทางสังคมเดิม ๆ สู่อำนาจกำเนิดของพื้นที่ทางสังคมใหม่ การสร้างพื้นที่ของวิทยุร่วมเริ่มแพร่ขยายมากขึ้น จากพื้นที่ย่านบันเทิง แหล่งทันสมัยเข้าสู่การสร้างพื้นที่ในโรงเรียน บ้าน ฯลฯ ซึ่งเป็นพื้นที่ส่วนตัวมากขึ้น สิ่งหนึ่งที่สะท้อนให้เห็นก็คือการสร้างพื้นที่ของวิทยุร่วมเป็นปัจเจกมากขึ้น การสร้างพื้นที่อาจไม่จำเป็นต้องเป็นพื้นที่สาธารณะเท่านั้น เพราะวิทยุร่วมต้องการมีอำนาจในการ

ควบคุมพื้นที่ทุกพื้นที่ ตัวอย่างเช่นจากงานวิจัยของฉัตรกุล ทองเกตู (2538) แสดงให้เห็นถึงพื้นที่ของวัยรุ่นในชีวิตประจำวันผ่านการนำเสนอของภาพยนตร์ โดยวิเคราะห์วัฒนธรรมวัยรุ่นผ่านพื้นที่ต่าง ๆ ในการดำเนินชีวิต โดยแบ่งออกเป็น 4 ลักษณะคือ

1. พื้นที่การใช้ชีวิตด้านการเรียน
2. พื้นที่การใช้ชีวิตด้านชีวิตครอบครัว
3. พื้นที่การใช้ชีวิตด้านมิตรภาพ
4. พื้นที่การใช้ชีวิตด้านความรัก

จากลักษณะพื้นที่ของวัยรุ่นตามที่กล่าวมาข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่าพื้นที่ทางกายภาพส่วนใหญ่ จะต้องมียุทธศาสตร์บางอย่างที่สอดคล้องกับความต้องการและจุดประสงค์ของการใช้พื้นที่เหล่านั้นเสมอ และในปัจจุบันเมื่อมีพื้นที่ในการแสดงออกเพิ่มมากขึ้น การเลือกใช้พื้นที่ก็จะมีจุดประสงค์ที่ซับซ้อนและหลากหลายมากขึ้นตามสภาพสังคมสมัยใหม่

แนวคิดเรื่องการสื่อสารกับวัฒนธรรมย่อย (Communication and Subculture)

ในการศึกษาเรื่อง “วัฒนธรรมย่อย” จำเป็นต้องมีข้อตกลงพื้นฐานในการนิยามคำว่าวัฒนธรรม เนื่องจากมีการนิยามที่แตกต่างกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2544, น. 522-523) ดังนี้

ประการแรก คือ ในสังคมหนึ่ง ๆ นั้นมิได้ประกอบด้วย “วัฒนธรรมเพียงวัฒนธรรมเดียว” (Culture-C ตัวใหญ่) หากทว่าประกอบด้วยด้วยวัฒนธรรมที่มากกว่าหนึ่งวัฒนธรรมขึ้นไป (cultures-มี c ตัวเล็กหลายตัว)

ประการที่สอง คือ กลุ่มที่สนใจศึกษาวัฒนธรรมย่อยโดยส่วนใหญ่มักจะให้คำนิยามของวัฒนธรรมแบบมานุษยวิทยา (Anthropological) มากกว่าสุนทรียะ (Aesthetic) กล่าวคือพิจารณาว่าวัฒนธรรมเป็นวิถีการดำเนินชีวิต (Way of Life) มากกว่าเป็นสิ่งที่ดึงดูดที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นมา (เน้น “ชีวิตวัฒนธรรม” มากกว่า “ศิลปวัฒนธรรม”)

ประการที่สามคือ ในขณะที่วัฒนธรรมหลาย ๆ วัฒนธรรมย่อยอยู่ร่วมในสังคมหนึ่ง ๆ กลุ่มที่ศึกษาวัฒนธรรมย่อยมักจะให้ความสนใจกับ “ความขัดแย้ง” (Conflict) ระหว่างวัฒนธรรมมากกว่าที่จะสนใจ “เอกภาพ” ระหว่างวัฒนธรรมย่อยเหล่านั้น เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นมิติที่แสดงให้เห็นผลประโยชน์และโครงสร้างอำนาจ (Power Structure) ที่แตกต่างกันของคนแต่ละกลุ่ม นักวิชาการบางกลุ่ม เช่น สำนักเบอร์มิงแฮม ถึงกับเห็นว่า วัฒนธรรมย่อยถือเป็นการต่อสู้ทางวัฒนธรรมรูปแบบหนึ่ง

ประการที่สี่ คือ นักวิชาการบางกลุ่มได้ให้คำนิยามของ “วัฒนธรรม” ว่าเป็นกระบวนการสร้างความหมาย หมายถึง การศึกษากระบวนการการผลิต กระจาย บริโภคสัญลักษณ์ที่มีความหมายต่าง ๆ รวมทั้งหน้าที่ของกระบวนการทั้งหมด

ประการที่ห้า คือ สำหรับสังคมโดยทั่วไปที่มีอยู่ในโลกปัจจุบันนั้น โดยส่วนใหญ่แล้วมักจะเป็นสังคมที่มีความซับซ้อนทั้งในแง่กลุ่มประชากร ระบบเศรษฐกิจ-การเมือง ประวัติความเป็นมาทางวัฒนธรรม สังคมที่ซับซ้อนเช่นนี้จึงไม่ค่อยมีโครงสร้างสังคมที่มีลักษณะเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หากแต่จะเป็นโครงสร้างเชิงซ้อนที่แต่ละส่วนล้วนสะท้อนความต้องการและผลประโยชน์ของคนแต่ละกลุ่มในสังคม ธรรมชาติของบรรดาสถาบันสังคมต่าง ๆ รวมทั้งสื่อมวลชนก็เป็นไปตามหลักการดังกล่าวเช่นเดียวกัน

ประการสุดท้าย คือ ในขณะที่สังคมประกอบด้วยวัฒนธรรมย่อย ๆ หลาย ๆ วัฒนธรรมนั้น ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยกับวัฒนธรรมหลัก (Dominant Culture) หรือความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยด้วยกันเองอาจจะมีได้หลากหลายรูปแบบ บางรูปแบบอาจจะปะทะกันอย่างเปิดเผย บางรูปแบบอาจอยู่ร่วมกันเฉย ๆ บางรูปแบบวัฒนธรรมย่อยอาจจะพยายามต่อรองเพื่อให้ได้มี “พื้นที่สาธารณะ” ให้ตนเองได้แสดงออก และบางรูปแบบอาจจะเป็นการเข้าไปแทรกซึมจากภายในสถาบันหลักของสังคม

จากการนิยามข้างต้น ความน่าสนใจประการหนึ่งในการศึกษาวัฒนธรรมย่อย คือ การต่อสู้เชิงอำนาจ สอดคล้องกับการวิเคราะห์วัฒนธรรมย่อยตามแนวคิดของสำนักเบอร์มิงแฮมที่ได้สนใจศึกษาวัฒนธรรมกับอำนาจ โดยมองว่าวัฒนธรรมต่าง ๆ ของกลุ่มคนในสังคมล้วนมีอำนาจไม่เท่ากัน และด้วยเหตุที่วัฒนธรรมหลักพยายามที่จะครอบงำวัฒนธรรมย่อยต่าง ๆ ทำให้วัฒนธรรมย่อยเลือกที่จะต่อต้าน/ต่อรองวัฒนธรรมที่ครอบงำด้วยการสร้างความหมายใหม่ของตัวเองขึ้นมาหรือทำลายความหมายที่ครอบงำอยู่ โดยการเปลี่ยนความหมายหรือดัดแปลงใหม่ให้เหมาะสมกับตัวเอง และด้วยความหลากหลายของวัฒนธรรมในสังคม ทำให้เกิดการต่อสู้ระหว่างกลุ่มวัฒนธรรมอยู่เป็นระยะ ๆ (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551 น. 693-694)

ตัวอย่างของนักวิชาการที่สนใจเกี่ยวกับการศึกษาวัฒนธรรมย่อย ก็คือ ดิก เฮบดิจ (Dick Hebdige) ที่สนใจการต่อสู้ระหว่างวัฒนธรรมของวัยรุ่นและผู้ใหญ่ โดยอธิบายไว้ว่าภายใต้ระบบสัญลักษณ์ วัฒนธรรมของผู้ใหญ่ที่เป็นวัฒนธรรมหลักจะมีอำนาจในการสร้างภาพตายตัว (Stereotype) ของวัยรุ่นว่าควรเป็นอย่างไร แต่ในทางกลับกันพื้นที่การสื่อสารที่วัยรุ่นใช้ก็เป็นการต่อสู้เชิงความหมายเพื่อสร้างตัวตนที่แตกต่างไปจากวัฒนธรรมหลักด้วย วัยรุ่นสร้างสรรค์วิธีการรวมไปถึงการแสวงหาพื้นที่เพื่อต่อสู้กับอำนาจทั้งผ่านสื่อและรูปแบบการใช้ชีวิตต่าง ๆ ด้วยการประกอบสร้างความหมายจากวัฒนธรรมที่อยู่รอบตัวมาดัดแปลงหรือสร้างความสัมพันธ์แบบ

ใหม่ หลังจากนั้นก็นำไปผสมผสานจนเกิดเป็นวัฒนธรรมที่เป็นของตัวเอง ซึ่งกระบวนการดังกล่าว เฮบดิจ เรียกว่า กระบวนการปะติดปะต่อ (Cut-and-Mix Process) แต่ข้อสังเกตอย่างหนึ่งของ วัฒนธรรมวัยรุ่น ก็คือวัฒนธรรมวัยรุ่นซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัว มีเอกลักษณ์เป็นของตัวเอง แต่การ สร้างความหมายวัยรุ่นกลับเลือกใช้วัฒนธรรมกระแสหลักมาผสมผสานในการสร้างความหมาย ให้แก่ตนเอง

วัยรุ่น : ความหมายทางสังคม

คำว่า “วัยรุ่น” หมายถึง วัยที่ย่างก้าวสู่วัยหนุ่มสาว มีผู้นิยามความหมายของวัยรุ่นไว้ มากมาย เช่น

สุพัตรา สุภาพ (2536) นักวิชาการด้านสังคมวิทยา ได้ให้ความหมายของวัยรุ่นว่า เป็น วัยเปลี่ยนแปลงจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ เป็นวัยที่อยู่ระหว่างความเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ เป็นวัยย่างเข้าสู่ ความเป็นหนุ่มสาว

พรพิมล เจียมนาครินทร์ (2539) นักวิชาการด้านจิตวิทยา ให้ความหมายว่าเป็นวัยที่ เชื่อมระหว่างความเป็นเด็กกับการเป็นผู้ใหญ่ เป็นระยะที่ต้องปรับพฤติกรรมวัยเด็กไปสู่พฤติกรรม แบบผู้ใหญ่ที่สังคมยอมรับ เด็กวัยรุ่นจึงไม่ใช่เป็นเพียงการเจริญเติบโตทางร่างกาย แต่หมายถึง การเจริญเติบโตทางสังคมซึ่งอยู่ในกรอบวัฒนธรรมแต่ละที่

ศรีเรื่อน แก้วกังวาล (2540) นักวิชาการด้านจิตวิทยาอีกท่านให้ความหมายว่าวัยรุ่น เป็นช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนวัย เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อที่เปลี่ยนจากความเป็นเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่ มีความอ่อนไหว ทำให้เกิดปัญหาต่าง ๆ ได้ง่าย

จากคำจำกัดความของ คำว่า “วัยรุ่น” ที่ได้กล่าวไว้ สรุปความหมายของคำว่าวัยรุ่น ได้ว่า เป็นช่วงวัยที่พัฒนาจากความเป็นเด็กสู่ความเป็นผู้ใหญ่ซึ่งเป็นระยะพัฒนาการที่มีการ เปลี่ยนแปลงอย่างมากทั้งทางด้านร่างกายจิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา

สังคมไทยมีกรอบในการกำหนดคนที่เป็นวัยรุ่นต่างกันออกไปอาจใช้ช่วงอายุ หรือ ระดับการศึกษาเป็นเกณฑ์ ช่วงเริ่มต้นและช่วงสิ้นสุดของวัยรุ่นแต่ละคนนั้นไม่สามารถแบ่งได้ แน่นอน ชัดเจน ส่วนใหญ่จะใช้พัฒนาการทางร่างกายควบคู่ไปกับพัฒนาการด้านอื่น ๆ เช่น จิตใจ อารมณ์ วัยรุ่นในทางจิตวิทยาแบ่งย่อยออกเป็น 3 ระดับ ดังนี้ (พรพิมล เจียมนาครินทร์, 2539, น. 22-23)

1. วัยรุ่นตอนต้น (Early Adolescence) อายุ 13-15 ปี เป็นช่วงที่ร่างกายมีการเจริญ เติบโตทางเพศอย่างสมบูรณ์พร้อมสำหรับการสืบพันธุ์ทั้งในเด็กหญิงและชาย นั่นคือการขยายตัว

ของทรวงอกและการมีประจำเดือนครั้งแรกในเด็กหญิง เสียงแตกและการหลั่งน้ำอสุจครั้งแรกในเด็กผู้ชาย

2. วัยรุ่นตอนกลาง (Middle Adolescence) อายุ 15-18 ปี มีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะค่อยเป็นค่อยไป ทั้งในด้านร่างกาย จิตใจ และความรู้สึกนึกคิด การเปลี่ยนแปลงมีลักษณะดึงดูดความสนใจของเพศตรงข้าม เช่น ผู้หญิงจะมีใบหน้าอím ริมฝีปากเต็ม เป็นต้น ส่วนผู้ชายจะมีใบหน้ายาว แก้มตอบ คางเหลี่ยม ไหล่กว้าง เริ่มมีหนวดเครา เป็นต้น

3. วัยรุ่นตอนปลาย (Late Adolescence) อายุ 18-20 ปี พัฒนาการของวัยรุ่นเริ่มเข้าสู่วุฒิภาวะอย่างสมบูรณ์ โดยเฉพาะพัฒนาการทางด้านอารมณ์และความรู้สึกนึกคิด สติปัญญาเจริญเติบโตเต็มที่ วัยรุ่นในช่วงนี้มักจะพยายามปรับปรุงตัวเองให้เข้ากับสภาพแวดล้อม โดยพยายามหัดตัดสินใจแก้ปัญหาต่าง ๆ ด้วยตัวเอง มีความกระตือรือร้นที่จะสร้างสิ่งประทับใจต่าง ๆ เพื่อที่จะแสดงว่าไม่ใช่วัยรุ่นอีกต่อไป แสดงให้ทุกคนเห็นว่าพวกเขามีสิทธิเสรีภาพต่าง ๆ เช่นเดียวกับผู้ใหญ่ และพยายามเลียนแบบพฤติกรรมของผู้ใหญ่ เช่น สูบบุหรี่ ดื่มเหล้า เป็นต้น

วัยรุ่นมีความเกี่ยวข้องกับช่วงอายุที่อยู่ในระหว่างการเปลี่ยนผ่านจากเด็กไปสู่ผู้ใหญ่ วัยรุ่นอาจเริ่มต้นตั้งแต่อายุประมาณ 12-13 ปี ไปจนถึงราว 20 ปี ในช่วงนี้จะเป็นการเตรียมตัวทั้งร่างกาย และจิตใจให้พร้อมสำหรับภาระและความรับผิดชอบเยี่ยงผู้ใหญ่ เป็นช่วงแห่งการเตรียมตัวทั้งในเรื่องเพศ อาชีพ สังคม โดยมีการพัฒนาอย่างเต็มที่ในทุกด้าน และเป็นรากฐานของบุคลิกภาพเมื่อวัยรุ่นเติบโตเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้น พัฒนาการ และประสบการณ์ของคนในช่วงชีวิตวัยรุ่นจึงมีความสำคัญมาก และเมื่อก้าวพ้นความเป็นเด็ก วัยรุ่นจะเริ่มแสดงออกถึงพฤติกรรมและความต้องการบางอย่างที่แตกต่างออกไป เป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย จิตใจ ซึ่งความต้องการต่าง ๆ พอจะสรุปได้ดังนี้ (พรพิมล เจียมนาครินทร์, 2539, น. 104-109)

1. ความต้องการทางเพศ เนื่องจากระยะนี้ต่อมต่าง ๆ ภายในร่างกายของวัยรุ่นกำลังทำงานเต็มที่ แรงขับทางเพศจะมีผลให้พฤติกรรมของวัยรุ่นเปลี่ยนไป มีความคิดแยกเพศสนใจเพศตรงข้าม

2. ความต้องการได้รับอิสระ มีเสรีภาพอย่างมาก วัยรุ่นต้องการแสดงความเป็นตัวของตัวเอง ไม่ต้องการให้ใครมาอบรมสั่งสอน จะพยายามแสวงหาความจริงและพยายามยืนหยัดอยู่ด้วยลำแข้งของตัวเอง ไม่ชอบให้ผู้ใหญ่มากำกว่าภายในชีวิตส่วนตัว อิสระภาพที่ต้องการมากที่สุด ได้แก่ อิสระภาพในด้าน การแต่งกาย การคบเพื่อน การเที่ยวเตร่ การใช้จ่าย รวมถึงอิสรภาพทางความคิด เพื่อฝึกหัดความเป็นผู้ใหญ่

3. ความต้องการตำแหน่งทางสังคม เป็นความต้องการอันสูงสุดของวัยรุ่นที่จะกลายเป็นคนสำคัญ เป็นที่ยอมรับในหมู่เพื่อนฝูงและผู้ใหญ่ ต้องการให้เพื่อนฝูงและคนอื่นรับรู้ว่าตนมีคุณค่า ทำทุกอย่างที่จะทำให้ตนเป็นผู้ใหญ่ เช่น การดื่มเหล้า สูบบุหรี่ การแต่งตัว แต่งหน้า เป็นต้น

4. ความต้องการมีประสบการณ์ใหม่ ๆ เพื่อเพิ่มเติมความรู้ อยู่เสมอ เนื่องจากวัยรุ่นเป็นวัยที่อยากรู้อยากเห็น อยากรลอง เช่น การเที่ยวเป็นกลุ่ม การเดินร่ำ เป็นต้น และถ้าผู้ใหญ่กีดกันวัยรุ่นก็จะซอมนั่น ปิดบัง หลอกหลวงและสร้างปัญหาให้กับครอบครัวและสังคม

5. ความต้องการเท่าเทียม ความยุติธรรม และความเสมอภาคกันในทุกด้าน ถ้าวัยรุ่นรู้สึกว่าไม่ได้รับความเป็นธรรม ก็จะแสดงออกอย่างชัดเจนว่าไม่พอใจ และต้องการได้รับการแก้ไขให้ถูกต้อง โดยเฉพาะความเสมอภาคในการคิดและการแสดงความคิดเห็นของตนเอง

และจากความต้องการพื้นฐานจึงนำไปสู่ลักษณะความสนใจเฉพาะซึ่งขึ้นอยู่กับเพศสภาพแวดล้อม ความสนใจของกลุ่มเพื่อน ความสนใจของครอบครัว เป็นต้น ความสนใจหลักจึงแบ่งได้ 3 ข้อดังนี้ (พรพิมล เจียมนาครินทร์, 2539, น. 120-132)

1. ความสนใจทางสังคม (Social Interests) เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ บุคคล และความสัมพันธ์ในสังคม วัยรุ่นเริ่มสนใจในกิจกรรมนอกบ้าน ชอบการพบปะสังสรรค์กันระหว่างเพื่อน เด็กวัยนี้จะมีความสนใจในกิจกรรมทางสังคม ซึ่งความสนใจเหล่านี้จะแสดงออกโดยเข้าร่วมในกิจกรรมของโรงเรียน

2. ความสนใจส่วนบุคคล (Personal Interests) ซึ่งจะรวมไปถึงความสนใจในเรื่องการแต่งกาย พยายามดูแพชั่นให้ทันสมัย และเป็นที่ยอมรับของเพื่อนฝูง ความสนใจเรื่องเพศ วัยรุ่นจะสนใจเพศตรงข้าม จึงพยายามปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนต่างเพศ การปฏิบัติต่อเพศตรงข้าม ความสนใจที่จะแสวงหาความเป็นอิสระ วัยรุ่นจะเลือกแสดงพฤติกรรมที่ทำให้เขามีความสุข ซึ่งแตกต่างกันไปในแต่ละบุคคล ความสนใจในอาชีพ และความสนใจในการเรียน

3. ความสนใจในการพักผ่อนหย่อนใจ (Recreational Interests) หรือสนใจในกิจกรรมเวลาว่างต่าง ๆ วัยรุ่นจะเลือกกิจกรรมที่เขาชอบ และมีความถนัดมากที่สุด ไม่ว่าจะเป็นเกมและกีฬา การอ่านหนังสือ ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ ความสนใจในการดูภาพยนตร์ซึ่งภาพยนตร์ที่วัยรุ่นสนใจมักจะเป็นประเภทโรแมนติก การผจญภัย เรื่องตลกขบขัน เพศศึกษาและเรื่องเกี่ยวกับสังคม วัยรุ่นหญิงโดยทั่วไปจะชอบภาพยนตร์เกี่ยวกับความรัก ส่วนวัยรุ่นชายชอบเรื่องการผจญภัย เรื่องลึกลับ และเรื่องตลก การดูภาพยนตร์นับว่าเป็นกิจกรรมที่สร้างความบันเทิงให้กับวัยรุ่นมาก ไม่ว่าเขาจะไปดูกับเพื่อนหรือดูคนเดียวก็ตาม เพราะจะทำให้เขาหลีกเลี่ยงความยุ่งเหยิงในชีวิตได้อย่างน่าพอใจ นอกจากนี้ลักษณะของผู้แสดงภาพยนตร์จะมีอิทธิพลต่อวัยรุ่นมาก

ความหมายตามที่ได้กล่าวมาทั้งหมดเป็นความหมายของวัยรุ่นในเชิงจิตวิทยา และสังคมวิทยา ซึ่งเป็นทัศนะกระแสหลักในการศึกษาเรื่องที่มีความเกี่ยวข้องกับวัยรุ่น แต่ความหมายของวัยรุ่นในเชิงวัฒนธรรมกลับเป็นทัศนะที่ค่อนข้างได้รับความสนใจน้อย ทั้ง ๆ ที่เรื่องของวัยรุ่นมีความเกี่ยวข้องกับการต่อสู้เรื่องอำนาจ วัยรุ่นถูกมองว่าเป็นคนชายขอบที่ไม่มีอำนาจในสังคม เป็นกลุ่มคนที่ถูกกีดกันออกจากสังคม ทำให้เกิดการต่อสู้ทางอำนาจ เพื่อให้วัยรุ่นมีที่ยืนในสังคม ไม่ถูกมองว่าเป็นช่วงวัยแห่งปัญหา การสร้างพื้นที่จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างเอกลักษณ์ของตนเองขึ้นมา ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่นในพื้นที่ต่าง ๆ ที่วัยรุ่นปรากฏและถูกประกอบสร้างความหมาย

ความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยและสื่อมวลชน

แนวทางการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวัฒนธรรมย่อยกับสื่อมวลชนมีหลายแนวทาง แต่แนวทางหลักที่มีความเกี่ยวข้องกับงานวิจัยชิ้นนี้คือ แนวทางการศึกษาแบบโครงสร้างนิยม (Structuralism) ซึ่งอธิบายไว้ว่า บรรดาแนวคิดต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในสังคมนั้นล้วนแต่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาจากปฏิบัติการต่าง ๆ ทางสังคม (Social Construction of Reality) ดังนั้น แนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อยจึงล้วนแต่ถูกประกอบสร้างความหมายขึ้นมาจากการทำงานของกลไกต่าง ๆ ทางสังคม เช่น โรงเรียน ศาสนา และสื่อมวลชน โดยเฉพาะสื่อมวลชนถือว่ามีบทบาทอย่างมากในการสร้างความหมายให้กับวัฒนธรรมย่อย การศึกษาความหมายจึงต้องใช้การวิเคราะห์หัตถบทเพื่อวิเคราะห์กระบวนการสร้างดังกล่าว กลุ่มโครงสร้างนิยมมีจุดยืนพื้นฐานว่าบรรดาแนวคิดของวัฒนธรรมย่อย เช่น เชื้อชาติ ชนชาติ วัยรุ่น เป็นต้น มิใช่ปัญหาในระดับปัจเจกบุคคลแต่มองว่ามันเป็นปัญหาในระดับโครงสร้างของสังคม กล่าวคือ บรรดาแนวคิดเรื่องวัฒนธรรมย่อยนั้น เป็นแนวคิดที่ถูกสังคมประกอบสร้างความหมายขึ้นมาทั้งสิ้น ดังนั้น ความหมายที่ถูกประกอบสร้างนั้นจะแปรเปลี่ยนไปตามโครงสร้างอำนาจของกลุ่มคนสร้าง การประกอบสร้างความหมายที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมย่อยผ่านสื่อมวลชนจะเกี่ยวข้องกับแนวคิดเรื่องภาพแบบฉบับตายตัว (Stereotype) กลุ่มผู้สร้างไม่ว่าจะเป็นผู้ผลิต ผู้กำกับ จะมีอำนาจในกระบวนการสร้างความหมายทางสังคมมากกว่ากลุ่มคนอื่น โดยใช้ภาพแบบฉบับตายตัวเป็นเครื่องมือช่วยย่นย่อระยะเวลาในการใส่รหัสและถอดรหัสเพื่อลดทอนความซับซ้อนของโลกความเป็นจริงให้น้อยลง และมีอำนาจในการสร้างความหมายใหม่ให้กับกลุ่มวัฒนธรรมย่อย

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษาวัฒนธรรมวัยรุ่นที่น่าเสนอผ่านสื่อภาพยนตร์ เพื่อศึกษาว่าภาพยนตร์ประกอบสร้างความเป็นตัวตน และการใช้พื้นที่ของวัยรุ่นได้อย่างไร สอดคล้อง

หรือแตกต่างกับประสบการณ์ของผู้รับสารวัยรุ่นได้อย่างไร นอกจากนี้จะหาคำตอบด้วยการประกอบสร้างตัวตนในภาพยนตร์เข้ามากำหนดชีวิตวัยรุ่นในโลกความเป็นจริงมากน้อยแค่ไหน

แนวคิดเรื่องภาพตัวแทน (Representation)

ภาพตัวแทน (Representation) : มุมมองของสำนักวัฒนธรรมศึกษา

ภาพตัวแทนในมุมมองของสำนักวัฒนธรรมศึกษามีความสำคัญอย่างมากในการศึกษาเรื่องพื้นที่ เพราะทุกวันนี้ไม่ว่ามนุษย์จะอยู่ที่ไหนในโลก สื่อมวลชนสามารถทำให้มนุษย์มาเยือนอยู่ในพื้นที่เดียวกัน สามารถรับรู้ความหมายสิ่งต่าง ๆ ผ่านสื่อได้โดยไม่ต้องก้าวเข้าไปอยู่ในพื้นที่นั้น ๆ แม้สื่อจะเป็นผู้ประกอบสร้างความเป็นจริงเสมือนขึ้นมาจากพื้นที่หนึ่ง แต่การรับรู้ความหมายก็ขึ้นอยู่กับความเข้าใจความหมายที่ดีความแตกต่างกันออกไปตามบริบทต่าง ๆ ที่สื่อได้แพร่กระจายออกไป ดังนั้น ในการศึกษาครั้งนี้จึงขึ้นอยู่กับประกอบสร้างความหมายให้กับวัยรุ่นในภาพยนตร์ ถูกสร้างจากใคร และความหมายนั้นถูกรับรู้จากวัยรุ่นแต่ละคนอย่างไร

มีผู้ตั้งคำถามมากมายกับความหมายของภาพตัวแทนว่าหมายถึง อะไร และทำไมการศึกษาเรื่องสื่อความ หมายถึง มีความเกี่ยวข้องกับภาพตัวแทน Stuart Hall (อ้างถึงในศิริมิตร ประพันธ์ธุรกิจ, 2551, น. 56) ได้ให้ความหมายโดยสังเขปว่าหมายถึง การใช้ภาษาเพื่ออธิบายถึงบางสิ่งที่สื่อความหมายไปยังคนอื่นได้ นอกจากนี้ยังอธิบายเพิ่มเติมด้วยว่า การทำงานของภาพตัวแทนนั้นมีความสลับซับซ้อนอย่างยิ่ง เพราะภาพตัวแทนเป็นกระบวนการทำงานที่เชื่อมโยงกับเรื่องของภาษา (Language) ความหมาย (Meaning) ระบบคิด (Concept) และอำนาจ (Power) ตัวอย่างเช่น การทำงานของภาพตัวแทนในภาพยนตร์วัยรุ่นเรื่อง “รักแห่งสยาม” ภาพยนตร์สร้างความหมาย และระบบคิดต่าง ๆ ให้กับวัยรุ่นต้องเดินตามกรอบที่สังคมกำหนดกล่าวคือการเป็นวัยรุ่นที่ดี ตั้งใจเรียน โดยมีอำนาจของผู้ใหญ่กำกับไว้ เพื่อสื่อความหมายให้วัยรุ่นปฏิบัติตาม เป็นต้น

วิลสัน พีพิทกุล นักวิชาการด้านการสื่อสาร (อ้างถึงใน พรพรรณ สมบูรณ์บดี, 2549, น. 34) อธิบายถึงภาพตัวแทนไว้ว่า เป็นผลผลิตของความหมายผ่านการสื่อสาร โดยเป็นการเชื่อมโยงความคิดเข้ากับโลกแห่งความเป็นจริงหรือโลกแห่งจินตนาการ ภาพตัวแทนมีอิทธิพลมาก แต่ก็มี การเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ปรับไปตามสภาพสังคม และยังมีผลต่อการเคลื่อนไหวของสังคมในเวลานั้น ๆ

จากการให้ความหมายของนักวิชาการพอจะสรุปได้ว่า ภาพตัวแทน (Representation) หมายถึง การสร้างความหมายให้กับสิ่งต่าง ๆ ในโลก การสร้างความหมายอาจอยู่ในรูปความหมายตรงหรืออาจเป็นความหมายแฝง เป็นทั้งความหมายเชิงรูปธรรมและนามธรรม เมื่อความหมายถูกถ่ายทอดสู่คนส่วนใหญ่ ก็จะทำให้เกิดการรับรู้และตีความหมายร่วมกัน การรับรู้และการตีความอาจเป็นไปในทิศทางเดียวกัน หรือคนละทิศทางขึ้นอยู่กับวัฒนธรรมในสังคมและประสบการณ์ร่วมของแต่ละบุคคลในสังคม การสร้างภาพตัวแทนมีวิธีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างภาษากับความจริง 3 ชุด (สมสุข หินวิมาน, 2548, น. 426-428) กล่าวคือ

กลุ่มที่หนึ่ง จากมุมมองของนักภาษาศาสตร์ดั้งเดิม จะอธิบายการสร้างภาพตัวแทนว่า เป็นการสร้างขึ้นมาเพื่อสะท้อนภาพที่เป็นจริงที่เกิดขึ้นในสังคม (Reflective Approach) แนวความคิดนี้ตั้งอยู่บนความเชื่อที่ว่า ความจริงมีอยู่แล้วในโลก และการสื่อสารเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เราเห็นความจริงนั้น ๆ ความจริงเป็นเช่นไร สื่อจะสะท้อนออกมาให้เห็นเช่นนั้น ไม่มีการบิดเบือนหรือความสลับซับซ้อนอันใด เป็นการสร้างภาพตัวแทนอย่างตรงไปตรงมา

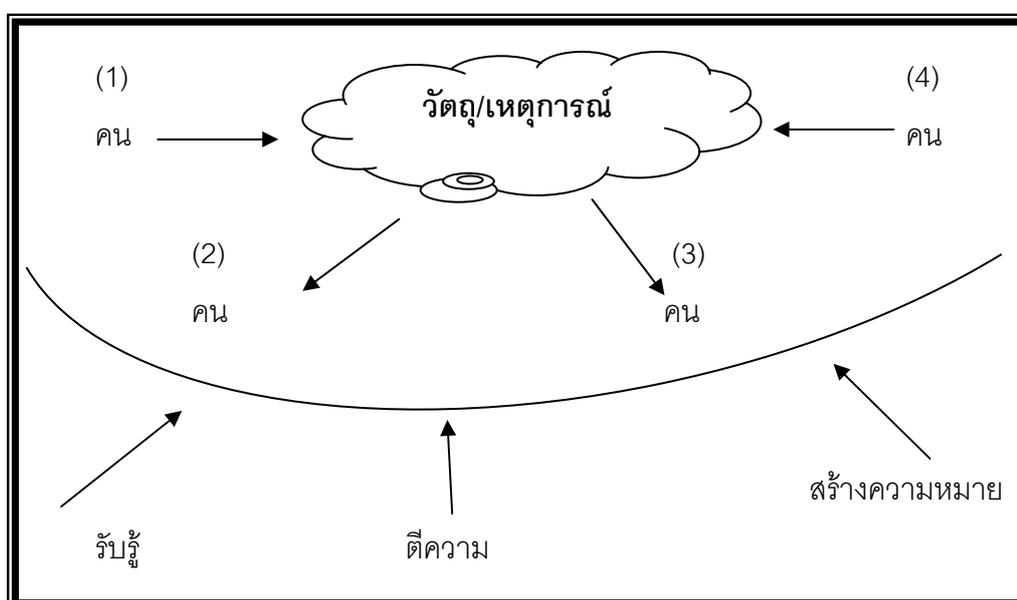
กลุ่มที่สอง ให้ความสำคัญกับการสร้างภาพตัวแทนที่เกิดมาจากตัวผู้ส่งสารที่ต้องการส่งสารบางอย่างไปยังผู้รับ และต้องการให้แปลความหมายตามที่ตนต้องการเพราะสารที่ส่งไปเหล่านั้นมีความเฉพาะในตัวของมันเอง เป็นมุมมองของโลกของตัวผู้ส่งสารเอง สิ่งนี้เรียกว่าการตั้งใจให้เป็นความจริง (Intentional Approach) เป็นวิธีการที่ใช้เพื่อการสื่อสารเฉพาะตัวเท่านั้น และหากผู้รับสารไม่สามารถตีความสารตามที่ผู้ส่งต้องการได้ ความพยายามทั้งหมดของผู้ส่งสารก็จะล้มเหลว

สำหรับกลุ่มที่สามใช้จุดยืนจากแนวความคิดของสำนักวัฒนธรรมศึกษาที่สนใจเรื่อง การประกอบสร้างความหมาย (Constructionist Approach) และได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีปรากฏการณ์วิทยา (Phenomenology) เชื่อว่าภาพตัวแทนมิใช่การสะท้อน/เลียนแบบ/ค้นพบ หากแต่เป็นการประกอบสร้างส่วนเสี้ยวหนึ่งของโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งไม่ได้สะท้อนความจริงทั้งหมด หากแต่เป็นการเก็บเกี่ยว รวบรวม สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ผู้คนในสังคมได้สร้างขึ้นมาแล้วรวมเอาความหมายเหล่านั้น ๆ บรรจุเข้าไปในสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อให้เกิดความหมายใหม่ หากแต่ยังมีกลิ่นอายของสิ่งที่มีปรากฏอยู่เดิมแล้วในสังคม เพื่อให้เกิดความเชื่อมโยงกันของความหมายเดิมกับความหมายใหม่ แต่ความหมายใหม่ที่สร้างขึ้นมานั้น อาจเป็นสิ่งที่มีความจริงหรือไม่มีอยู่จริง แต่สุดท้ายคนทั่วไปจะเชื่อว่าสิ่งเหล่านี้มีอยู่จริง ยกตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์วัยรุ่นส่วนใหญ่มักประกอบสร้างให้วัยรุ่นใช้ชีวิตเกี่ยวกับเรื่องความรักในโรงเรียนเป็นหลัก ทั้งที่จริง ๆ ในชีวิตวัยรุ่นมีเรื่องราวในมุมอื่น ๆ มากกว่า การนำเสนอของภาพยนตร์ตามที่กล่าวมา

นอกจากนี้ทฤษฎีสำนักรากฎการณวิทย์ายังเสนอด้วยว่าในการศึกษา/ทำความเข้าใจสังคม ไม่ควรแยกคนออกไปจากสิ่งที่ศึกษาเพราะคำว่าปรากฏการณ์ (Phenomenon) นั้นจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อคนเราไปมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ/เหตุการณ์ต่าง ๆ (กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน, 2551, น. 654-656) ดังภาพ

ภาพที่ 3

แสดงแบบจำลองแนวคิดของสำนักปรากฏการณวิทยา (Phenomenology)



จากภาพ สำนักปรากฏการณวิทยาเห็นว่า ความเป็นจริง (Reality) ไม่ใช่สิ่งที่มีอยู่แล้ว แต่จะเกิดขึ้นเมื่อปัจเจกบุคคลมีปฏิสัมพันธ์กับเหตุการณ์/วัตถุต่าง ๆ และสร้างให้เกิดความเป็นจริงขึ้นมา โดยผ่านการรับรู้ (Perception) ซึ่งเป็นความสนใจในเบื้องต้น จากนั้นเข้าสู่การตีความ (Interpretation) ว่ามีความหมายอย่างไร และสุดท้ายเป็นการสร้างความหมาย (Making Sense) เพื่อเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้เกิดความเข้าใจในที่สุด ทั้งนี้ความเป็นจริงจะแปรเปลี่ยนไป เมื่อเปลี่ยนตัวปัจเจกบุคคลที่เข้าไปสัมผัสเหตุการณ์

นอกจากนี้ Michel Foucault (อ้างถึงใน สมสุข หินวิมาน, 2548, น. 248) ได้เสนอแนวคิดที่ต่อยอดจากการประกอบสร้างโลกความเป็นจริง โดยอธิบายเรื่องของอำนาจที่แฝงไว้ในการสร้างภาพตัวแทน กล่าวคือการประกอบสร้างนั้นจะแสดงถึงอำนาจของผู้สร้าง (หรืออำนาจในสังคม) ที่ต้องการสื่อสารต่อผู้รับสาร

ในการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมองว่าภาพยนตร์วัยรุ่นไม่ใช่เพียงแค่สะท้อนความเป็นจริงของวัยรุ่นในสังคมมาถ่ายทอดเท่านั้น แต่ภาพยนตร์วัยรุ่นประกอบสร้างความเป็นจริงของวัยรุ่นผ่านสื่อภาพยนตร์ด้วย เพียงแต่ว่าการประกอบสร้างนั้น ประกอบสร้างโดยใคร อย่างไร และการประกอบสร้างนั้นมีความสอดคล้องและแตกต่างไปจากโลกความเป็นจริงของวัยรุ่นอย่างไร

แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง (Narration)

ในการติดต่อสื่อสารของมนุษย์ วิธีการหนึ่งที่มนุษย์ใช้ก็คือการเล่าเรื่อง (Narrative) เนื่องจากในการสื่อสาร มนุษย์ใช้ภาษาเพื่อเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ะหว่างกัน ทำให้มนุษย์เข้าใจและได้เรียนรู้เหตุการณ์ต่าง ๆ รอบตัว การเล่าเรื่องถูกพัฒนาเป็นศาสตร์สาขาวิชาหนึ่ง โดยถูกนำมาใช้ในการเล่าเรื่องของบันเทิงคดีประเภทต่าง ๆ เพื่อการสื่อสารด้านอารมณ์และสร้างความตื่นตาตื่นใจ เช่น นิทาน ตำนาน นิยาย การรายงานข่าว สารคดี รวมไปถึงภาพยนตร์ที่ผู้วิจัยเลือกมาศึกษาด้วย

การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นเป็นการเล่าเรื่องผ่านสถานที่ ท่วงท่าของตัวละคร และมุมกล้อง ซึ่งช่วยให้การเล่าเรื่องดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยได้นำองค์ประกอบการเล่าเรื่องในบันเทิงคดีมาวิเคราะห์การประกอบสร้างพื้นที่ในภาพยนตร์ ซึ่งสามารถสรุปเกณฑ์ได้ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2542, น. 157-162)

1. โครงเรื่อง (Plot) นับเป็นองค์ประกอบสำคัญของเรื่อง เนื่องจากเป็นการลำดับเหตุการณ์ในเรื่องอย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาจากความขัดแย้งที่เกิดขึ้น โดยแบ่งขั้นตอนการเล่าเรื่องได้ 5 ขั้นตอนดังนี้

1.1 ขั้นการเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการชักจูงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามเรื่องราวโดย มีการแนะนำตัวละคร แนะนำฉากหรือสถานที่ เปิดประเด็นขัดแย้งเพื่อชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์แล้วแต่การสร้างสรรคของผู้กำกับแต่ละคน

1.2 ขั้นการพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง ปมปัญหาและความขัดแย้งเริ่มทวีความรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเริ่มสร้างความอึดอัดใจให้กับตัวละคร ทำให้ผู้ชมเกิดความสนใจที่อยากจะติดตามเรื่องราวต่อไป

1.3 ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) ความขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดถึงจุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจอย่างใดอย่างหนึ่ง ซึ่งผู้ชมยากที่จะเข้าใจได้ว่าตัวละครจะตัดสินใจอย่างไร

1.4 **ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action)** ขั้นตอนหลังจากจุดวิกฤตได้ผ่านพ้นไป เนื่องจากปัญหาหรือเงื่อนงำต่าง ๆ ได้เปิดเผยหรือแก้ไขได้ แต่ก็ถือว่ายังไม่ใช่จุดสิ้นสุดของเรื่อง เนื่องจากในตอนท้ายเรื่องภาพยนตร์อาจปิดประเด็นอย่างสมบูรณ์หรือไม่ก็อาจจะสร้างประเด็นใหม่มาให้ผู้ชมได้คิดต่อก็เป็นได้

1.5 **ขั้นการยุติเรื่องราว (Ending)** การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด โดยอาจมีจุดจบได้หลายลักษณะ เช่น จบลงอย่างมีความสุข สุกงอม หรือทิ้งท้ายไว้ให้คิด เป็นต้น ซึ่งจุดจบของเรื่องนับว่าเป็นศิลปะอย่างหนึ่งของการเล่าเรื่อง เพราะทำให้ผู้ชมรู้สึกอยากรู้และมีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องเล่าได้เป็นอย่างดี

2. **ความขัดแย้ง (Conflict)** เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่จะทำให้เข้าใจเรื่องราวได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น เพราะแท้ที่จริงแล้วคือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้งนั่นเองดังที่ได้จำแนกความขัดแย้งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

2.1 **ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน** คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกันหรือพยายามต่อต้าน ทำลายล้างกัน เช่น การไม่ถูกกันของคนสองตระกูล เป็นต้น

2.2 **ความขัดแย้งกับพลังภายนอก** คือ ความขัดแย้งระหว่างคนกับธรรมชาติหรือคนกับสิ่งที่เหนือธรรมชาติ เช่น ความขัดแย้งระหว่างคนกับผีสิง เป็นต้น

2.3 **ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร** คือ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตัวละคร ซึ่งมีความสับสนหรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น ความรู้สึกขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม หรือขัดแย้งกับสำนึกที่รับผิดชอบ เป็นต้น

3. **แก่นเรื่อง (Theme)** หมายถึง ความคิดหลักหรือความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ ซึ่งผู้รับสารสามารถค้นพบความหมายหรือใจความสำคัญของเรื่องได้จากการสังเกตองค์ประกอบต่าง ๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น ตัวละคร บรรทัดฐานและค่านิยม เป็นต้น แก่นเรื่องเป็นเหมือนศูนย์กลางของเรื่องที่อยู่กำกับต้องการที่จะสื่อสารกับคนดู ซึ่ง Boggs (อ้างถึงในสุภา จิตติวิสุรัตน์, 2545, น. 24) แบ่งแก่นเรื่องออกเป็น 5 ประเภท ได้แก่ แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม ชีวิต ธรรมชาติของมนุษย์ การวิพากษ์สังคม คำถามเชิงปรัชญา

ปกติแล้วเรื่องเล่าเรื่องหนึ่งจะมีแก่นเรื่องหลักเพียงหนึ่งแก่นเรื่อง โดยที่อาจมีแนวคิดย่อยอีกหลายแนวคิดที่คอยสนับสนุนแก่นเรื่อง ถึงแม้ว่าในเรื่องหนึ่งจะมีแนวคิดปลีกย่อยอยู่หลายความคิดก็ตาม แต่ความคิดย่อยทั้งหมดก็จะมีลักษณะร่วมกันบางประการ หรือเป็นไปในทิศทางเดียวกันทั้งสิ้น ดังนั้น การพิจารณาแก่นเรื่องควรที่จะสังเกตแนวคิดย่อยควบคู่ไปด้วยเพราะจะทำให้เราสามารถเข้าใจเรื่องราวได้อย่างชัดเจนมากขึ้น

4. ตัวละคร (Character) หมายถึง บุคคลที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายรวมถึงบุคลิกลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย โดยตัวละครแต่ละตัว จะต้องมียุคประกอบ 2 ส่วนเสมอ นั่นคือในส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation) ซึ่งทั้งหมดนำไปสู่บทสรุปของเรื่องราวทั้งหมด มีส่วนสำคัญในการบอกถึงพัฒนาการในเรื่อง ผลที่ปรากฏ และบอกผลกระทบของความขัดแย้ง โดยในการวิเคราะห์จะศึกษาถึงลักษณะทางประชากรศาสตร์ ลักษณะภายนอกของตัวละคร การแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่บ่งบอกถึงนิสัยของตัวละคร รวมไปถึงพัฒนาการของตัวละครด้วย

5. ฉาก (Setting) เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของเรื่องเล่าทุกประเภท เพราะเหตุการณ์และตัวละครไม่สามารถดำเนินไปโดยปราศจากพื้นที่ได้ ดังนั้น ฉากมีความสำคัญในการรองรับและสร้างความต่อเนื่องของเหตุการณ์ อีกทั้งยังสามารถบ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่องหรือผู้กำกับ ตลอดจนการกระทำของตัวละครได้ด้วย ฉากก็คือสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ขึ้นในเรื่อง ซึ่งการสร้างฉากต้องให้รายละเอียดเกี่ยวกับสถานที่และสภาพแวดล้อมเพื่อให้ผู้ชมเกิดคัล้อยตามและเชื่อว่าเรื่องนั้นเกิดขึ้นจริง ในภาพยนตร์บางเรื่องผู้กำกับพยายามให้ฉากในเรื่องเป็นโลกจำลองซึ่งจำลองสถานการณ์ที่คนเราเองอาจเผชิญได้ในโลกความเป็นจริง

6. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View) หมายถึง การมองเหตุการณ์เข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง หรือหมายถึง การที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอกในระยะห่าง ๆ ซึ่งแต่ละจุดยืนมีความเชื่อที่ต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องเพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชมและมีผลต่อการชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า Louise Giannetti (อ้างถึงใน ธนิต ฐานะกุลมาส, 2547, น. 51) จัดแบ่งมุมมองพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไว้ 4 ประเภท คือ

6.1 การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือ การที่ตัวละครเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเอง ตัวละครเอกในเรื่องมักเอ่ยคำว่า “ฉัน” หรือ “ผม” อยู่เสมอ

6.2 การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient Point of View) คือ การเล่าเรื่องที่ไม่ใช่ข้อจำกัด สามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถเคลื่อนย้ายเหตุการณ์ สถานที่ และข้ามพ้นข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปสู่อนาคต และสามารถสำรวจความคิดความฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องแบบนี้มักจะถูกนำมาใช้ในงานภาพยนตร์มากที่สุด

6.3 การเล่าเรื่องจากมุมมองบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือ การที่ผู้เล่ากล่าวถึงตัวละครตัวอื่น ๆ เหตุการณ์อื่น ๆ ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย

6.4 การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลางหรือจากมุมมองภายนอก (The Objective Point of View) เป็นมุมมองที่ผู้สร้างพยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงอารมณ์ตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นการเล่าเรื่องจากมุมมองภายนอกเป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์ โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวเอง การเล่าเรื่องชนิดนี้พบบ่อยในภาพยนตร์ข่าว สารคดี รวมทั้งภาพยนตร์แนวสมจริง

7. การสื่อสารผ่านภาพและเสียง (The visual & Sound Images) ถือเป็นเครื่องมือในการสร้างจินตนาการและอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้ชมภาพยนตร์ซึ่งมีอยู่ 2 ด้านด้วยกัน ดังนี้

7.1 การสื่อสารผ่านภาพ (The Visual Image) ภาพจะทำหน้าที่บอกเล่าข้อเท็จจริง (Factual) สภาพแวดล้อม (Environmental) ช่วยแปลความหมาย (Interpretative) แสดงสัญลักษณ์ (Symbol) และบอกลักษณะเฉพาะต่าง ๆ (Coupling) ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อการเชื่อมต่อกับจินตนาการ อารมณ์ความรู้สึก การดำเนินเรื่อง การสร้างความหมาย และการรับรู้ความหมายของผู้รับสาร โดยจะพิจารณาจากขนาดภาพและมุมกล้องซึ่งถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในกระบวนการสร้างภาพยนตร์ซึ่งสื่อความหมายได้เป็นอย่างดี ระยะเวลาของภาพหรือกรอบภาพในลักษณะต่าง ๆ ย่อมให้ความหมายที่แตกต่างกันซึ่งสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อการรับรู้ความหมายของผู้ชม ตัวอย่างเช่น การใช้ระยะภาพแบบต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมายของตัวละคร เช่น การใช้ภาพ Close-up เพื่อสื่ออารมณ์ของตัวละคร เป็นต้น

7.2 การสื่อสารผ่านเสียง (The Sound Image) เสียงสามารถใช้เพื่อเน้นให้ภาพนั้นมีความสำคัญมากขึ้น และการฟังแม้จะจำได้ไม่นานแต่ทำให้เกิดจินตนาการได้มากกว่าการจำที่เกิดจากการมองเห็นด้วยตา เสียงที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นมีหลายประเภท เช่น เสียงบรรยาย เสียงประกอบที่ใช้สร้างบรรยากาศของภาพให้เหมือนจริง รวมไปถึงเสียงดนตรีที่ส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้รับสาร

สำหรับการวิจัยเรื่อง “ภาพยนตร์กับการประกอบสร้างพื้นที่ของวัยรุ่นในสังคมไทย” จำเป็นที่จะต้องใช้องค์ประกอบของการเล่าเรื่องเพื่อเป็นกรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์เพื่อที่จะศึกษาภาพตัวแทนของวัยรุ่นที่ผ่านการประกอบสร้างพื้นที่ในภาพยนตร์ องค์ประกอบการเล่าเรื่องจะช่วยทำให้การศึกษาตัวบทเห็นภาพชัดเจนมากขึ้น โดยเฉพาะความหมายที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์ไม่ว่าจะเป็นความสัมพันธ์ของตัวละคร การดำเนินเรื่องบนพื้นที่ต่าง ๆ ในภาพยนตร์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในส่วนของงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยได้จัดแบ่งประเภทงานวิจัยที่จะนำมาใช้เป็นแนวทางในการศึกษาออกเป็น 3 ส่วนได้แก่

1. งานวิจัยที่ศึกษาการสร้างความหมายจากพื้นที่
2. งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์วัยรุ่น
3. งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับภาพตัวแทนและการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม

งานวิจัยที่ศึกษาสร้าง ความหมายจากพื้นที่

งานวิจัย เรื่อง “เซ็นเตอร์พอยท์กับ “Preteen” การก่อตัวของวัฒนธรรมวัยแรกรุ่น” ของกุลภา วจนสาระ (2544) ที่ศึกษาวิเคราะห์ถึงกลุ่ม Preteen ที่ก่อตัวขึ้นบริเวณเซ็นเตอร์พอยท์สยามสแควร์ ในแง่พื้นที่ทางวัฒนธรรมและพื้นที่ทางกายภาพ เพื่อตอบคำถามที่ว่าพื้นที่บริเวณสยามสแควร์กลายเป็นพื้นที่อ้างอิงของกลุ่มวัยรุ่นได้อย่างไร ซึ่งการศึกษาพิจารณาจากความสัมพันธ์ระหว่างพื้นที่และลักษณะกิจกรรมทางวัฒนธรรมของเด็กวัยรุ่น โดยอาศัยแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับลักษณะของพื้นที่ และแนวคิดวัฒนธรรมย่อยของวัยรุ่น

ผลการศึกษาพบว่า เซ็นเตอร์พอยท์เป็นพื้นที่หนึ่งในสังคมที่สะท้อนให้เห็นพัฒนาการการแยกชอยย่อยของสังคมไทย กลายเป็นพื้นที่สำหรับประกอบพิธีกรรมของวัยรุ่นในการก้าวพ้นจากวัยเด็กและเตรียมตัวสู่การเป็นผู้ใหญ่ และยังเป็นพื้นที่ในการแสดงออกถึงตัวตน และอัตลักษณ์ของวัยรุ่นกลุ่มหนึ่งในสังคม โดยภายในพื้นที่ดังกล่าววัยรุ่นจะมีการทดลองทำสิ่งต้องห้าม การประพฤติตัวขัดต่อแบบแผนและธรรมเนียมปฏิบัติ เพื่อสร้างตัวตนและเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของตัวเอง

จากงานวิจัยของกุลภา วจนสาระ (2544) นี้ผู้วิจัยเลือกมาเป็นแนวทางในการศึกษาการประกอบสร้างวัฒนธรรมวัยรุ่น โดยศึกษากระบวนการผสมผสานและดัดแปลงองค์ประกอบทางวัฒนธรรมของวัยรุ่นในพื้นที่สยามสแควร์ ซึ่งเป็นพื้นที่ในโลกความเป็นจริงของวัยรุ่น เพื่อใช้ในการเปรียบเทียบกับพื้นที่ของวัยรุ่นในโลกภาพยนตร์

งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์วัยรุ่น

งานวิจัย เรื่อง “การศึกษาเชิงวิเคราะห์ลักษณะของภาพยนตร์ไทยยอดนิยมประเภทวัยรุ่น” ของ จีรบุณย์ ทศนบรรจง (2533) เป็นการศึกษาลักษณะและรูปแบบของภาพยนตร์วัยรุ่นยอดนิยม ตามโครงสร้างการเล่าเรื่อง

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ประเภทนี้ส่วนใหญ่แสดงถึงชีวิตนักเรียน นักศึกษา ซึ่งเป็นเรื่องใกล้ตัวของวัยรุ่นทั้งสิ้น โดยเน้นเรื่องมุขตลก ส่วนด้านเนื้อหา แนวคิดที่ปรากฏส่วนใหญ่เป็นแนวคิดเกี่ยวกับความผูกพันระหว่างเพื่อน ความเสียสละ ฯลฯ นอกจากนี้ภาพยนตร์วัยรุ่นยังได้สะท้อนให้เห็นบริบททางสังคมในแง่มุมที่แตกต่างกันออกไป สำหรับการใส่เทคนิคของภาพยนตร์ประเภทนี้ ส่วนใหญ่จะตัดต่อตามลำดับเหตุการณ์ โดยมีดนตรีและเพลงประกอบ ช่วยเสริมอารมณ์

งานวิจัย เรื่อง “การวิเคราะห์เชิงเนื้อหาวัฒนธรรมวัยรุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยปี พ.ศ. 2535” ของฉัตรกุล ทองเกต (2538) เป็นการศึกษาเนื้อหาวัฒนธรรมวัยรุ่นที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทย สะท้อนให้เห็นวัฒนธรรมของวัยรุ่นในรูปแบบต่าง ๆ

ผลการศึกษาพบว่า วัฒนธรรมวัยรุ่นแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะคือ วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของวัยรุ่น ทั้งด้านการเรียน การเที่ยวเตร่กับเพื่อน ด้านความรัก และด้านชีวิตครอบครัววัฒนธรรมอีกลักษณะหนึ่งที่พบในภาพยนตร์ ได้แก่ ค่านิยมของวัยรุ่นด้านต่าง ๆ เช่น การแต่งกาย ภาษา ฯลฯ

งานวิจัยของจีรบุณย์ ทศนบรรจง (2533) และฉัตรกุล ทองเกต (2538) เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพที่วิเคราะห์หัตถบท ช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจถึงลักษณะและรูปแบบของภาพยนตร์วัยรุ่นที่ถูกสร้างขึ้นในอดีต โดยเฉพาะวัยรุ่นประเภทนักเรียน ซึ่งส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับเพื่อน ครอบครัว และความรัก ทำให้ผู้วิจัยได้นำเกณฑ์การวิเคราะห์พื้นที่ในชีวิตประจำวันของวัยรุ่นในงานวิจัยทั้งสองเล่มมาใช้ในงานวิจัยชิ้นนี้

งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับภาพตัวแทนและการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม

งานวิจัย เรื่อง “วัยรุ่นกับกระบวนการสร้างความเป็นจริงเรื่องความรักผ่านเพลงไทยสมัยนิยม” ของศรัณย์ รักสัตย์มัน (2547) ที่ศึกษาวิเคราะห์ถึงกระบวนการสร้างความเป็นจริงเรื่องความรักผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับเพลงไทยสมัยนิยม ความสอดคล้องและความแตกต่างระหว่างความเป็นจริงเรื่องความรักในคลังความรู้ทางสังคมของวัยรุ่นกับความเป็นจริงเรื่องความรักผ่านเพลงไทยสมัยนิยม โดยอาศัยแนวคิดและทฤษฎีอันประกอบไปด้วยทฤษฎีปฏิสัมพันธ์เชิง

สัญลักษณ์ ทฤษฎีการสร้างความเป็นจริงทางสังคม และแนวคิดเกี่ยวกับวัฒนธรรมย่อยและวัฒนธรรมวัยรุ่น มาเป็นกรอบในการศึกษา

ผลการวิจัยพบว่า วิธีคิดเรื่องความรักของกลุ่มวัยรุ่นระดับมัธยมศึกษา มีความแตกต่างออกไปจากภาพความรักที่ถูกนำเสนอผ่านเพลงไทยสมัยนิยม ส่วนความรักของกลุ่มวัยรุ่นระดับอุดมศึกษาลับมีลักษณะผสมผสานทั้งแง่มุมที่สอดคล้องและแตกต่างจากบทเพลง เนื่องจากวิธีคิดเรื่องความรักของวัยรุ่นกลุ่มนี้ถูกสร้างขึ้นจากการปลูกฝังของสถาบันกระแสหลัก และการพบเห็นค่านิยมความรักแบบวัฒนธรรมย่อยในโลกความเป็นจริง นอกจากนี้ยังค้นพบอีกด้วยว่าโลกทัศน์ในเรื่องความรักของวัยรุ่นถูกสร้างจากแหล่งอ้างอิง 2 แหล่ง ได้แก่ สถาบันทางสังคมและโลกแห่งความเป็นจริง โดยภาพความรักจากเพลงไทยสมัยนิยมจะทำหน้าที่เป็นข้อมูลที่มาเสริมย้ำ หรือให้คำอธิบายถึงวิธีคิดและการแสดงความรักแบบวัฒนธรรมย่อยที่วัยรุ่นทำได้ในโลกความเป็นจริง เพื่อให้วัยรุ่นรู้สึกวิธีคิดหรือการแสดงความรักที่ต่างออกไปจากการปลูกฝังของสังคมเป็นเรื่องปกติธรรมดา

งานวิจัย เรื่อง “ภาพยนตร์ไทยกับการสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้” ของนิลฉวี หนูพินิจ (2551) ศึกษากระบวนการประกอบสร้างอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ผ่านภาพยนตร์ที่สร้างโดยคนในพื้นที่และคนนอกพื้นที่อย่างละเอียด โดยใช้ทฤษฎีการสื่อสารกับการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคม แนวคิดการเล่าเรื่อง และแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์

ผลการศึกษาพบว่า การเข้ารหัสความเป็นจริงเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนภาคใต้ของภาพยนตร์ทั้งสองเรื่องมีความคล้ายคลึงกัน คือมีการนำเสนอทั้งในแง่บวกและแง่ลบ ส่วนกลวิธีการประกอบสร้างอัตลักษณ์นั้นภาพยนตร์ที่สร้างจากคนนอกพื้นที่ ใช้การสร้างความสัมพันธ์แบบชั่วคราวข้าม เพื่อเปรียบเทียบภาคใต้กับเมือง การสร้างภาพสรุปเหมารวม ส่วนภาพยนตร์ที่สร้างจากคนในพื้นที่ ใช้การวิจารณ์ตนเอง เพื่อให้เห็นอัตลักษณ์หลากหลายด้านของคนภาคใต้ ส่วนการถอดรหัสของผู้รับสารมีความแตกต่างกัน ทั้งยอมรับความหมาย ตีรองความหมาย และปฏิเสธความหมาย

งานวิจัยเรื่อง “การสร้างความหมายทางสังคมและการรับรู้ “ความเป็นจริง” ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง” ของสุภา จิตติวิสุรัตน์ (2545) ศึกษากระบวนการประกอบสร้างความหมายให้แก่ความเป็นจริงในภาพยนตร์จากการเข้ารหัสของผู้สร้างภาพยนตร์ และศึกษาเปรียบเทียบการรับรู้ความหมายของความเป็นจริงผ่านสื่อภาพยนตร์ของผู้รับสารกลุ่มต่าง ๆ โดยใช้แนวคิดเรื่องการสร้างความเป็นจริงทางสังคม แนวคิดเรื่องการเข้ารหัสของผู้ส่งสารและถอดรหัสผู้รับสาร และแนวคิดเกี่ยวกับภาพยนตร์

ผลการศึกษาพบว่า การประกอบสร้างความหมายให้แก่ความเป็นจริง ในภาพยนตร์อิงเรื่องจริง เกิดจากจุดมุ่งหมายการประกอบสร้างของผู้สร้างภาพยนตร์ซึ่ง มีอยู่ 2 ประการ คือ เพื่อให้ดูเหมือนเป็นเรื่องจริงและเพื่อสื่อความหมายเดิมและสร้างความหมายใหม่ให้แก่ความเป็นจริงโดยใช้แนวคิดการเล่าเรื่องในการประกอบสร้าง เช่น ตัวละคร โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้งฉาก การสร้างความเกี่ยวข้องกับผู้ชมโดยตรง กลวิธีการนำเสนอของภาพยนตร์ เป็นต้น สำหรับการรับรู้ความหมายของผู้รับสารนั้น ศึกษาเปรียบเทียบจากกลุ่มผู้รับสาร 2 กลุ่ม พบว่า กลุ่มที่มีประสบการณ์ตรงจะถอดรหัสสารด้วยการปฏิเสธความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ ส่วนกลุ่มที่มีประสบการณ์ผ่านสื่อจะถอดรหัสสารด้วยมุมมองที่หลากหลายซึ่งมีทั้งเห็นด้วย, ตอรอง และปฏิเสธความหมายของผู้สร้างภาพยนตร์ ซึ่งความแตกต่างจากการถอดรหัสสารนี้ เป็นผลมาจากการที่ผู้รับสารทั้งสองกลุ่มถูกประกอบสร้างความหมายมาจากโลกเชิงสัญลักษณ์ที่แตกต่างกัน

งานวิจัยที่ยกมาเป็นแนวทางในการศึกษา เป็นงานที่เกี่ยวข้องกับภาพตัวแทน และการประกอบสร้างความเป็นจริงทางสังคมซึ่งมีความสอดคล้องกับงานวิจัยในครั้งนี้ โดยงานวิจัยทั้งหมดมีจุดร่วมและจุดต่างในเกณฑ์การวิเคราะห์ คือ งานวิจัยของศรีธัญย์ รักสัตย์มัน (2547), นิลินี หนูพินิจ (2551) และ สุภา จิตติวิสุรัตน์ (2545) มีจุดร่วมที่เหมือนกันคือ เป็นงานวิจัยที่ใช้วิธีการวิเคราะห์ผู้รับสารร่วมกับการวิเคราะห์ตัวบท และพบว่า งานวิจัยส่วนใหญ่เน้นการศึกษาเรื่องอัตลักษณ์ของกลุ่มคนชายขอบซึ่งไม่มีอำนาจในสังคม ได้แก่ คนใต้ และวัยรุ่น ส่วนงานของสุภา นั้นศึกษาความเป็นจริงของตัวละครในภาพยนตร์ ส่วนจุดต่างนั้นจะเกี่ยวข้องกับวิธีการการเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้รับสารซึ่งงานวิจัยแต่ละเล่มก็จะมีวิธีการในการเก็บข้อมูลที่แตกต่างกันออกไป

กล่าวโดยสรุปในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยนำงานของจิรบุณย์ ทัศนบรรจง (2533) และงานของฉัตรกุล ทองเกต (2538) ที่ศึกษาวัยรุ่นในภาพยนตร์ และงานของกุลภา วจนสาระ (2544) ที่ศึกษาวัยรุ่นในโลกความเป็นจริง มาประยุกต์เพื่อหาคำตอบว่าเมื่อวัยรุ่นทั้งสองโลกมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกัน ผลการศึกษาที่ได้จะเป็นอย่างไร นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ใช้งานวิจัยของศรีธัญย์ รักสัตย์มัน (2547) ที่ได้ศึกษาโลกของสื่อ และโลกความเป็นจริงของวัยรุ่นโดยดูเฉพาะในมิติของความรักของวัยรุ่นผ่านมิวสิควิดีโอ มาเป็นต้นแบบในการศึกษาครั้งนี้ โดยดูว่าภาพตัวแทนของวัยรุ่นในสื่อภาพยนตร์ ที่ได้จากการวิเคราะห์ตัวบท มาเปรียบเทียบกับความหมายในโลกความเป็นจริงของผู้รับสารวัยรุ่น