

การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์



นางสาวพິงพิศ เทพปฏิมา

สถาบันวิทยบริการ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2546

ISBN 974-17-5334-9

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

THE TRANSMISSION OF THE CONCEPT OF THE SPIRITUALITY IN FILMS

Miss Pungpis Theppatima

สถาบันวิทยบริการ

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Mass Communication

Department of Mass Communication

Faculty of Mass Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2003

ISBN 974-17-5334-9

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์
โดย นางสาวพึงพิศ เทพปฏิมา
สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติ กัณฑ์

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.สุรพล วิรุฬห์รักษ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ชวัญเรือน กิติวัฒน์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษา
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติ กัณฑ์)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิลาสินี พิพิธกุล)

..... กรรมการ
(อ.เมธา เสรีธนาวงศ์)

พิงพิศ เทพปฏิมา : การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์. (THE TRANSMISSION OF THE CONCEPT OF THE SPIRITUALITY IN FILMS) อ.ที่
 ปรีक्षा : ผศ.ดร.กิตติ กันภัย, 185 หน้า. ISBN 974-17-5334-9

การศึกษาเรื่อง การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และพรรณนาความคิดเรื่องจิตวิญญาณ และกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ รวมถึงศึกษาเรื่องการนำเสนอสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณในสังคมผ่านความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยทำการวิเคราะห์เนื้อหาของภาพยนตร์ที่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย ระหว่างปี 2544 ถึงเดือนมิถุนายน 2546 ทั้งนี้เป็นภาพยนตร์ที่มีแก่นความคิดและเนื้อหาเกี่ยวกับความคิดเรื่องจิตวิญญาณปรากฏอยู่อย่างชัดเจน จำนวน 11 เรื่อง แบ่งเป็นกลุ่มภาพยนตร์ฮอลลีวูดจำนวน 7 เรื่องและภาพยนตร์ไทยและเอเชียจำนวน 4 เรื่อง โดยวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ 7 ประการร่วมกับการวิเคราะห์ข้อมูลเอกสารคือ เนื้อเรื่องย่อและบทความเกี่ยวกับภาพยนตร์

ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ไทยและเอเชียมีการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในเรื่องเดียวกันดังต่อไปนี้คือ เรื่องความเชื่อศรัทธาที่มีต่อพระเจ้าหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เรื่องการแสวงหาความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต เรื่องการยึดมั่นในคุณธรรม หรือจิตสำนึกความดีความชั่วของมนุษย์ เรื่องความคิดวัตถุนิยมของมนุษย์ในปัจจุบัน เรื่องความเสียสละ เรื่องการยึดมั่นถือมั่นในสรรพสิ่งต่างๆ เรื่องความรักและเรื่องกิเลสของมนุษย์ ทั้งนี้ไม่พบว่ามีความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏแตกต่างกันระหว่างภาพยนตร์ทั้ง 2 กลุ่ม โดยโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกนำมาใช้ในกระบวนการสื่อความหมายมากที่สุดในภาพยนตร์ทั้ง 2 กลุ่ม คือ ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร (Character) จากการศึกษาเรื่องการนำเสนอสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณในสังคมผ่านภาพยนตร์นั้น พบว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีการสะท้อนบริบททางสังคมวัฒนธรรม เศรษฐกิจและเทคโนโลยีเป็นหลัก ส่วนในภาพยนตร์ไทยและเอเชียพบว่า มีการสะท้อนบริบททางสังคมวัฒนธรรมเป็นหลัก

ภาควิชา.....การสื่อสารมวลชน.....ลายมือชื่อ
 สาขาวิชา.....การสื่อสารมวลชน.....ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษา.....
 ปีการศึกษา.....2546.....ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาร่วม.....

4585230628 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEY WORD: TRANSMISSION / SPIRITUALITY / FILM

PUNGPIS THEPPATIMA: THE TRANSMISSION OF THE CONCEPT OF THE SPIRITUALITY IN FILMS. THESIS ADVISOR: ASST.PROF. KITTI GUNPAI, Ph.D. 185 pp. ISBN: 974-17-5334-9

The objective of the study of "The transmission of the concept of spirituality in films" is to analyze, describe the concept of the spirituality and the transmission of the concept of the spirituality in films and also to study the presentation of the situation of the spirituality in the society through the concept of spirituality in films. This study is the qualitative research, which analyze the content of the films that were showed in the theatres in Thailand during 2001 and June 2003. There are 11 films which have the contents of the concept of spirituality in films are obviously seen. There are 7 of the Hollywood films and 4 of the Thai and Asian films. These are analyzed through the narrative structures of the films which are divided into 7 categories together with the analyze of the documentary which are the story in brief and the articles about the film.

The result of the study is that the Hollywood films and the Thai and Asian films have transmitted the concept of the spirituality in the same criteria: the faith and belief in God and certain gods, the search of the truth or any facts of life, the confirmation of the ethics and human's consciousness between right and wrong, the thought of the materialism in the present time, the sacrifice and the confirmation of human love & lust. The study reveals that there is no difference between these two types of film in terms of the concept of spirituality. The structures of the storytelling of the films which are mostly used are the conflict and the character. The study of the presentation of the situation of the spirituality in the society in the films shows that the Hollywood films have primarily reflected the context in the society through culture and economy & technology, whereas the Thai and Asian films have mainly reflected the context in the society through culture.

Department Mass Communication... Student's signature.....

Field of study Mass Communication Advisor's signature.....

Academic year.....2003..... Co-advisor's signature.....

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ฉบับนี้คือ ผศ.ดร.กิตติ กันภัย เป็นอย่างสูง สำหรับความรู้ทางด้านวิชาการอันมีค่าที่ผู้วิจัยได้รับมาตลอดระยะเวลาสองปี สำหรับความรู้เรื่องชีวิตที่ทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้ไม่น้อยไปกว่าเรื่องวิชาการ สำหรับกำลังใจในยามยากลำบากและการช่วยเหลือชี้แนะในการทำวิทยานิพนธ์ตั้งแต่เริ่มพัฒนาหัวข้อจนกระทั่งเสร็จสิ้นในที่สุด ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ทุกท่านคือ ผศ.ขวัญเรือน กิติวัฒน์ ผู้เป็นประธานกรรมการ สำหรับความเมตตากรุณาและอดทนให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ตลอดมา อ.เมธา เสรีธนาวงศ์ สำหรับความเข้าใจและกำลังใจทุกๆครั้งที่พบ สุดท้ายคือ ผศ.ดร.วิลาสินี พิพิธกุล ผู้ที่ได้ให้คำปรึกษาที่เป็นประโยชน์อย่างมากในการทำวิทยานิพนธ์มาโดยตลอดเช่นกัน ขอกราบขอบพระคุณทุกท่านไว้ ณ ที่นี้ด้วยความเคารพอย่างสูง

ขอบคุณสำหรับกำลังใจอันอบอุ่นจากครอบครัวเทพปฏิมา คุณแม่ที่คอยสนับสนุนและปลอบใจเวลาท้อและร้องไห้ ดีใจด้วยเวลาที่ลุกขึ้นสู้ พี่เล็ก พี่นิต พี่นิงที่คอยให้ ความมั่นใจเสมอว่า น้องทำได้ และอีกสองคนสำคัญที่แม้ไม่อยู่ในเวลานี้ คือคุณพ่อที่ยังคงเป็นแรงบันดาลใจในการพิสูจน์ตัวเองจนถึงวันนี้ พี่หน้อยพี่ชายที่แสนดีที่เป็นแบบอย่างของความเข้มแข็งอดทน และการใช้อารมณ์ขันต่อสู้กับปัญหาในทุกสถานการณ์ ขอขอบคุณคุณป้าเสาวนีย์ เทพปฏิมา ที่แม้ไม่ได้อยู่ใกล้ แต่ยังคงคอยสนับสนุน เป็นห่วง และส่งกำลังใจมาให้หลานเสมอตั้งแต่เด็กจนโต

ขอบคุณเพื่อนรักมากที่สุด ส้ม โอเล่ น้อง ที่คอยรับฟังปัญหาและช่วยเหลือมาตลอดสองปีด้วยความอดทนนาน ทั้งยังช่วยเป็นกำลังใจและอธิษฐานเผื่อเสมอ ขอขอบคุณเพื่อนๆ สื่อสารมวลชนรุ่น 12 ภาคนอกเวลาราชการทุกคนที่เป็นแรงสนับสนุนตลอดมา และขอบคุณทุกคนที่แม้ไม่ได้เอ่ยชื่อ แต่ได้มีส่วนในการทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จไว้ในที่นี้ด้วยเช่นกัน

เหนือสิ่งอื่นใดทั้งหมด ขอขอบพระคุณพระเจ้า ผู้ให้และเป็นมากกว่าทุกสิ่งที่กล่าวมา ผู้เป็นแรงบันดาลใจสูงสุดในการศึกษาเรื่องจิตวิญญาณครั้งนี้ ผู้ทรงประทานชัยชนะและความสำเร็จในวันนี้ ตามพระสัญญาของพระองค์ที่ว่า พระองค์ผู้ทรงตั้งต้นการดีไว้ในพวกท่านแล้ว จะทรงกระทำให้สำเร็จจนถึงวันแห่งพระเยซูคริสต์ (ฟิลิปปี 1: 6) ขอถวายเกียรติทั้งสิ้นแด่พระองค์

สารบัญ

บทที่	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 ปัญหำนำวิจัย.....	7
1.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัย.....	8
1.4 ข้อยสันนิษฐานการวิจัย.....	8
1.5 นิยามศัพท์.....	8
1.6 ขอบเขตของการวิจัย.....	12
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	12
2 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	13
2.1 แนวคิดเรื่องจิตวิญญาณและศาสนาในสังคมปัจจุบัน.....	13
2.2 แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับสังคม.....	26
2.3 แนวคิดสัญญาะวิทยา และสัญญาะวิทยาของภาพยนตร์.....	29
2.4 แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์.....	37
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	48
2.6 กรอบการศึกษาวิจัย.....	53

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
3	ระเบียบวิธีวิจัย..... 54
3.1	แหล่งข้อมูล..... 54
3.2	กลุ่มตัวอย่าง..... 55
3.3	การเก็บรวบรวมข้อมูล..... 56
3.4	การวิเคราะห์ข้อมูล..... 56
3.5	การนำเสนอผลการวิจัย..... 59
4	การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์..... 60
4.1	การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ฮอลลีวูด..... 61
4.1.1	ภาพยนตร์เรื่อง Down to Earth..... 61
4.1.2	ภาพยนตร์เรื่อง A.I.Artificial Intelligence..... 66
4.1.3	ภาพยนตร์เรื่อง Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring..... 72
4.1.4	ภาพยนตร์เรื่อง Edges of the Lord..... 79
4.1.5	ภาพยนตร์เรื่อง Lord of the Rings: The Two Towers.. 85
4.1.6	ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Reloaded..... 91
4.1.7	ภาพยนตร์เรื่อง Bruce Almighty..... 97
	บทสรุปการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ฮอลลีวูด..... 102
4.2	การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย... 111
4.2.1	ภาพยนตร์เรื่อง 9 พระคุ้มครอง..... 111
4.2.2	ภาพยนตร์เรื่อง 15 คำเตือน 11..... 116
4.2.3	ภาพยนตร์เรื่อง Hero..... 121
4.2.4	ภาพยนตร์เรื่อง องค์ลี้มาล..... 127
	บทสรุปการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย.. 132
4.3	บทสรุปผลการเปรียบเทียบความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย..... 141

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 การถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์.....	156
5.1 การถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์ ฮอลลีวู้ด.....	157
5.2 การถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์ ไทยและเอเชีย.....	165
5.3 บทสรุปการถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมใน ภาพยนตร์ ฮอลลีวู้ด ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย.....	170
6 บทสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	171
6.1 การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์.....	171
6.2 กระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์...	175
6.3 การถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์....	175
อภิปรายผล.....	176
ข้อเสนอแนะ.....	180
รายการอ้างอิง.....	182
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	185

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
ตารางที่ 1	กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ที่ทำการวิเคราะห์.....	55
ตารางที่ 2	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเรื่อง Down to Earth.....	62
ตารางที่ 3	ความขัดแย้งภายในตัวละครเรื่อง A.I.Artificial Intelligence.....	67
ตารางที่ 4	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเรื่อง A.I.Artificial Intelligence.....	68
ตารางที่ 5	ความขัดแย้งกับพลังภายนอกเรื่อง A.I.Artificial Intelligence.....	69
ตารางที่ 6	ความขัดแย้งภายในตัวละครเรื่อง Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring.....	74
ตารางที่ 7	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเรื่อง Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring.....	75
ตารางที่ 8	ความขัดแย้งภายในตัวละครเรื่อง Edges of the Lord.....	81
ตารางที่ 9	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเรื่อง Edges of the Lord.....	82
ตารางที่ 10	ความขัดแย้งกับพลังภายนอกเรื่อง Edges of the Lord	83
ตารางที่ 11	ความขัดแย้งภายในตัวละครเรื่อง Lord of the Rings: The Two Towers..	87
ตารางที่ 12	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเรื่อง Lord of the Rings: The Two Towers..	87
ตารางที่ 13	ความขัดแย้งภายในตัวละครเรื่อง The Matrix Reloaded.....	92
ตารางที่ 14	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเรื่อง The Matrix Reloaded.....	93
ตารางที่ 15	ความขัดแย้งกับพลังภายนอกเรื่อง The Matrix Reloaded	93
ตารางที่ 16	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเรื่อง Bruce Almighty.....	99
ตารางที่ 17	ผลสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูด.....	102
ตารางที่ 18	กระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ฮอลลีวูด	108
ตารางที่ 19	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเรื่อง9 พระคัมภีร์.....	113
ตารางที่ 20	ความขัดแย้งกับพลังภายนอกเรื่อง 9 พระคัมภีร์.....	113
ตารางที่ 21	ความขัดแย้งภายในตัวละครเรื่อง15 คำเดือน 11.....	117
ตารางที่ 22	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเรื่อง15 คำเดือน 11.....	117
ตารางที่ 23	ความขัดแย้งกับพลังภายนอกเรื่อง 15 คำเดือน 11.....	118
ตารางที่ 24	ความขัดแย้งภายในตัวละครเรื่อง Hero.....	123
ตารางที่ 25	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเรื่อง Hero.....	123

สารบัญตาราง (ต่อ)

		หน้า
ตารางที่ 26	ความขัดแย้งภายในตัวละครเรื่ององคูลีมาล.....	128
ตารางที่ 27	ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเรื่ององคูลีมาล.....	129
ตารางที่ 28	ผลสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย....	133
ตารางที่ 29	กระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ไทย และเอเชีย.....	138
ตารางที่ 30	การเปรียบเทียบความคิดเรื่องจิตวิญญาณในทางที่ดี.....	142
ตารางที่ 31	การเปรียบเทียบความคิดเรื่องจิตวิญญาณในทางที่ชั่ว.....	143
ตารางที่ 32	การเปรียบเทียบความขัดแย้งภายในของตัวละคร.....	149
ตารางที่ 33	การเปรียบเทียบความขัดแย้งระหว่างตัวละคร.....	150
ตารางที่ 34	การเปรียบเทียบความขัดแย้งกับพลังภายนอก.....	152
ตารางที่ 35	การเปรียบเทียบตัวละครฝ่ายความดี.....	152
ตารางที่ 36	การเปรียบเทียบตัวละครฝ่ายความชั่ว.....	153
ตารางที่ 37	การเปรียบเทียบตัวละครที่มีลักษณะไม่ตายตัว.....	154

สารบัญภาพ

ภาพประกอบ		หน้า
รูปภาพที่ 1	ความสัมพันธ์ทางสัญวิทยาวิทยา.....	30
รูปภาพที่ 2	โครงสร้างการเล่าเรื่อง.....	39
รูปภาพที่ 3	ภาพยนตร์เรื่อง Down to Earth.....	61
รูปภาพที่ 4	ภาพยนตร์เรื่อง A.I.Artificial Intelligence.....	66
รูปภาพที่ 5	ภาพยนตร์เรื่อง Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring.....	72
รูปภาพที่ 6	ภาพยนตร์เรื่อง Edges of the Lord.....	79
รูปภาพที่ 7	ภาพยนตร์เรื่อง Lord of the Rings: The Two Towers.....	85
รูปภาพที่ 8	ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Reloaded.....	91
รูปภาพที่ 9	ภาพยนตร์เรื่อง Bruce Almighty.....	97
รูปภาพที่ 10	ภาพยนตร์เรื่อง 9 พระคัมภีร์ครอง.....	111
รูปภาพที่ 11	ภาพยนตร์เรื่อง 15 คำเดือน 11.....	116
รูปภาพที่ 12	ภาพยนตร์เรื่อง Hero.....	121
รูปภาพที่ 13	ภาพยนตร์เรื่อง องค์คูลีมาด.....	127

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบัน โลกของเรากำลังเต็มไปด้วยความสับสนวุ่นวาย ปัญหา และความขัดแย้งทุกชนิด เริ่มตั้งแต่ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในตนเอง ความขัดแย้งส่วนบุคคลไปจนถึงความขัดแย้งระหว่างชนชาติ ที่ก่อให้เกิดสงครามต่างๆ ขึ้น ทำให้เกิดความเดือดร้อนไปทั่วโลก ส่งผลกระทบต่อชีวิตผู้คนในทุกด้าน ปัญหาเหล่านี้ไม่ได้เพิ่งเกิดขึ้นในปัจจุบันเท่านั้น แต่ได้เกิดขึ้นมาเป็นเวลานานแล้ว เมื่อย้อนกลับไปในปี ค.ศ. 1986 องค์การสหประชาชาติได้ประกาศให้ปีนั้นเป็นปีแห่งสันติภาพ และเรียกร้องให้ทุกชาติอยู่ร่วมกันอย่างสันติสุข ตั้งแต่บัดนั้นเป็นต้นมา ทั่วโลกก็ได้ตื่นตัวในการร่วมมือกันเพื่อสร้างสันติภาพให้แก่โลก ขณะที่หลายฝ่ายทั้งนักการเมือง นักการศึกษา และประชาชน ก็ได้เห็นพ้องต้องกันว่า กลไกที่สำคัญที่จะทำให้เกิดสันติภาพได้อย่างแท้จริงนั้น คือ จิตวิญญาณของมนุษย์นั่นเอง

จิตวิญญาณ แปลมาจากคำภาษาอังกฤษว่า Spirituality เป็นคำศัพท์ที่เริ่มเป็นที่รู้จักในสังคมไทยมากขึ้นในปัจจุบัน เนื่องจากมีการนำคำว่าจิตวิญญาณไปใช้กันอย่างกว้างขวาง และในความหมายที่หลากหลาย ซึ่งจะแตกต่างกันไปตามบริบทของคำที่นำมาประกอบ เช่น จิตวิญญาณคนไทย ในที่นี้ คำว่าจิตวิญญาณ หมายถึง วัฒนธรรม ความคิด ขนบธรรมเนียมประเพณีของคนไทยแต่ดั้งเดิม หรือคำว่าจิตวิญญาณความเป็นครู คำว่าจิตวิญญาณนี้จะหมายถึง จรรยาบรรณของครูหรือจิตสำนึกที่พึงมีต่อลูกศิษย์ เป็นต้น แต่สำหรับความหมายของคำว่า จิตวิญญาณคำเดียวนั้น จะมีความหมายอยู่ลักษณะหนึ่ง ซึ่งถูกนำมาใช้อย่างเป็นทางการในเชิงวิชาการในปัจจุบัน ซึ่งจะเป็นแนวทางในงานวิจัยต่อไป

ในตะวันตกรวมทั้งประเทศไทยได้มีผู้ทำการศึกษาความหมายของคำว่า จิตวิญญาณจำนวนมากและได้นิยามความหมายทั้งในแนวทางศาสนาและวิชาการเชิงวิทยาศาสตร์ทางฝั่งตะวันตก คำว่าจิตวิญญาณมักจะถูกอธิบายไปในความหมายที่เกี่ยวข้องกับศาสนาคริสต์หรือพระเจ้า แต่อย่างไรก็ตามก็ได้มีการนำมาใช้อย่างเป็นทางการโดยองค์การอนามัยโลก (WHO) ซึ่งนิยามคำว่า สุขภาพ ว่าหมายถึง สุขภาวะที่สมบูรณ์ทั้งทางร่างกาย จิตใจ และสังคม ต่อมาได้

เดิมคำว่า Spiritual Well-being หรือสุขภาวะทางจิตวิญญาณเข้าไปด้วย ทำให้เกิดความสุขสมบูรณ์ขึ้นเป็น สุขภาวะ 4 มิติ โดยองค์การอนามัยโลกได้ให้ความหมายของคำว่า จิตวิญญาณไว้ว่า เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับการให้คุณค่าและความหมายของชีวิต และสุขภาวะทางจิตวิญญาณนั้นเกี่ยวข้องกับเป้าหมายสูงสุดของชีวิต (โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์, 2545: 61)

ต่อมาในประเทศไทย โดยกระทรวงสาธารณสุข ได้มีการจัดทำร่างพระราชบัญญัติสุขภาพแห่งชาติฉบับที่ 9 ขึ้นในปี 2544 โดยนำแนวความคิดเรื่องสุขภาพจากองค์การอนามัยโลกมาเป็นแนวคิดหลักของการพัฒนาสุขภาพ ซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องจิตวิญญาณ ดังนี้คือ

แนวคิดหลักที่ 1: สุขภาพคือสุขภาวะ ทิศทางการพัฒนาที่ถูกต้องจะต้องมีแนวคิดที่ถูกต้องเป็นพื้นฐาน การปรับกระบวนการทัศน์เกี่ยวกับสุขภาพ โดยไม่เพียงแต่ต้องมองสุขภาพทั้งในมิติทางกาย ใจ สังคม และจิตวิญญาณแล้ว ยังต้องมองให้เชื่อมโยงกับเหตุปัจจัยทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การเมือง และสิ่งแวดล้อม แผนพัฒนาสุขภาพแห่งชาติ ฉบับที่ 9 จึงยึดแนวคิดหลักที่ถือว่า “สุขภาพ คือสุขภาวะ” ซึ่งหมายความว่า สุขภาพ คือ สุขภาวะที่สมบูรณ์และมีคุณภาพทั้งทางกาย ทางใจ ทางสังคม และทางจิตวิญญาณ สุขภาพจึงแยกไม่ได้จากวิถีชีวิตที่จะต้องดำเนินไปบนพื้นฐานของความถูกต้องพอดี โดยดำรงอยู่ในครอบครัวชุมชนและสังคมที่พัฒนาอย่างสมดุลทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมืองและสิ่งแวดล้อม

แนวคิดหลักที่ 2: พัฒนาระบบสุขภาพทั้งระบบ จากแนวคิดหลักที่ถือว่า สุขภาพคือสุขภาวะที่สมบูรณ์ทั้งทางกายใจ สังคม และจิตวิญญาณที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กันอย่างเป็นบูรณาการ การพัฒนาสุขภาพจึงต้องดำเนินการพัฒนาระบบสุขภาพทั้งระบบ เพราะสุขภาวะที่สมบูรณ์เกิดจากระบบสุขภาพที่สมบูรณ์ แนวคิดหลักของการพัฒนาระบบสุขภาพจึงต้องเน้นการพัฒนา ระบบสุขภาพทั้งระบบ การจัดทำแผนพัฒนาสุขภาพแห่งชาติ จึงเป็นแผนยุทธศาสตร์ที่เชื่อมโยงไปถึงเหตุปัจจัยทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม เข้าเป็นองค์ประกอบและกลไกสำคัญของการสร้างสุขภาวะที่สมบูรณ์ของสังคมอย่างเป็นบูรณาการ โดยต้องสร้างการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงของส่วนต่างๆ ในการพัฒนาสุขภาพ

โดยในแผนพัฒนาสุขภาพแห่งชาติฉบับนี้ ได้ให้ความหมายคำว่าจิตวิญญาณไว้ว่าคือ มโนธรรม หรือจิตสำนึกผิดชอบชั่วดี ที่ปรากฏออกมาเป็นการปฏิบัติภายนอก ส่วนสุขภาวะทางจิตวิญญาณนั้นหมายถึง สุขภาวะที่อยู่เหนือสุขภาวะทางจิตแห่งโลกียวิสัย คือ ความไม่

เห็นแก่ตัว ไม่ยึดถือตัวตน ไม่ยึดถือวัตถุนิยม การแสวงหาแก่นแท้ของชีวิต ที่สำคัญคือ การเชื่อในพลังอำนาจที่เหนือกว่าตนเอง (คณะกรรมการอำนวยการจัดทำแผนพัฒนาสุขภาพแห่งชาติ ฉบับที่ 9, 2544: 1)

ขณะที่คำว่าจิตวิญญาณ ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายมากขึ้นนั้น ก็ได้เกิดความขัดแย้งเรื่องความหมายและคัดค้านการใช้คำว่าจิตวิญญาณในสังคมไทย ดังกรณีที่เครือข่ายองค์กรพุทธศาสนาแห่งประเทศไทย ได้ดำเนินการคัดค้านต่อสำนักปฏิรูประบบสุขภาพแห่งชาติ (สปรศ.) และสถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข (สวรส.) ซึ่งเป็นหน่วยงานอิสระในสังกัดกระทรวงสาธารณสุข ให้ตัดคำว่าจิตวิญญาณออกจากแผนสุขภาพแห่งชาติ เนื่องจากมีความเห็นว่า ไม่มีความหมายที่ชัดเจนเพียงพอ สร้างความสับสนแก่สังคมและขัดต่อหลักศาสนาพุทธ ซึ่งเรื่องดังกล่าวกำลังอยู่ในระหว่างการดำเนินการ

สำหรับสาเหตุของปัญหาที่เกิดขึ้นนั้น นอกจากความหมายที่ยังไม่มีการนิยามอย่างเป็นทางการเนื่องจากเป็นคำที่เพิ่งเกิดขึ้นใหม่แล้ว อาจเนื่องมาจากยังไม่มีทำให้ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องจิตวิญญาณที่เพียงพอต่อสังคม ทำให้เกิดความเข้าใจไปในทิศทางที่ต่างกัน ประกอบกับความหมายของคำว่าจิตวิญญาณของสังคมตะวันตกกับสังคมตะวันออกหรือสังคมไทยนั้นมีความแตกต่างกันอย่างมาก ทั้งนี้เป็นเพราะบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่ต่างกัน จึงยังทำให้เกิดความเข้าใจที่สับสนในเรื่องความหมายที่แน่นอนขึ้น ดังนั้นงานวิจัยนี้จึงมุ่งหวังที่จะเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะเป็นแหล่งในการศึกษาข้อมูลเรื่องจิตวิญญาณในสองแนวคิดคือ ตะวันตกและตะวันออก ซึ่งแตกต่างกัน เพื่อให้สังคมไทยมีความเข้าใจอย่างชัดเจนมากขึ้นและพัฒนาเป็นองค์ความรู้ในเรื่องจิตวิญญาณทั้งในแนวทางตะวันตกและตะวันออกต่อไปในอนาคต

อย่างไรก็ตาม ในความเป็นจริง แม้มนุษย์ทุกคนจะมีศาสนาเป็นที่ยึดเหนี่ยวทางใจและช่วยขัดเกลาจิตวิญญาณ แต่ปัญหาของโลกที่เกิดขึ้นมานาน ก็ยังคงเป็นอยู่จนถึงทุกวันนี้ และดูเหมือนว่าจะเพิ่มจำนวนและความรุนแรงขึ้นทุกวัน นั่นอาจเป็นเพราะว่า ความเจริญทางเทคโนโลยี และเศรษฐกิจที่เป็นไปอย่างรวดเร็วในปัจจุบัน เกิดกระแสบริโภคนิยม หรือวัตถุนิยมอย่างรุนแรง ทำให้มนุษย์ต้องดำเนินชีวิตอย่างรีบเร่งทุกๆ วัน เพื่อการแข่งขันในสังคม จนในที่สุดก็จะลืมจิตวิญญาณของตนเองไปไม่มากนักน้อย ศาสนากลายเป็นเพียงเรื่องของพิธีกรรมในสังคม ไม่มีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตแต่อย่างใด คนเหล่านี้เมื่อประสบกับปัญหาใดๆ ในชีวิต ก็เกิดความหวุ่นไหว้มาก อาจจะต้องอยู่ในวังวนแห่งความทุกข์ ไม่สามารถหาคำตอบให้กับปัญหาได้ เมื่อทุกข์

ทับถมมากๆ เข้า ก็แสดงอาการต่างๆ ออกมาเช่น อาการทางประสาท การทำร้ายตนเอง หรือทำร้ายผู้อื่น หากทางออกที่ไม่ถูกต้องเหมาะสม ซึ่งจะส่งผลต่อสภาพสังคมโดยรวม จะเห็นได้ว่าปัจจุบันแม้สังคมจะเจริญก้าวหน้าทางวัตถุ หรือเศรษฐกิจมากขึ้น แต่สถิติของคนที่มาตัวตาย หรือสถิติการก่ออาชญากรรมก็มากขึ้นเป็นเงาตามตัว สรุปได้ว่า ปัญหาสังคมทั่วโลกในขณะนี้ก็เกิดมาจากปัญหาจิตใจระดับบุคคล ซึ่งก็คือ ปัญหาการเสื่อมศีลธรรมและจิตวิญญาณที่ตกต่ำลงนั่นเอง มนุษย์มีแนวโน้มที่จะเป็นคนไม่มีศาสนามากขึ้นเรื่อยๆ เพราะเห็นว่าศาสนาไม่ได้ช่วยเหลือชีวิตอย่างเป็นรูปธรรมชัดเจน ซึ่งทำให้จิตวิญญาณไม่ได้รับการพัฒนาจนเกิดเป็นปัญหาต่างๆ ดังกล่าว

เรื่องจิตวิญญาณ (Spirituality) ของคนในสังคม ได้ถูกนำมาถ่ายทอดผ่านช่องทางสื่อสารต่างๆ มากมาย รวมทั้งสื่อบันเทิงเช่นภาพยนตร์ ก็ได้ทำบทบาทหน้าที่ดังกล่าวด้วย โดยนำมาถ่ายทอดเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาหรือเป็นแก่นความคิดของภาพยนตร์ เนื่องจากภาพยนตร์เป็นสื่อที่แสดงออกทางวัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยม คุณ徳การณ์ของชนชั้นทุกระดับในสังคม นับตั้งแต่ชนชั้นล่างไปจนถึงชนชั้นสูง ภาพยนตร์จึงเป็นสื่อที่สะท้อนความเป็นไปของสังคมได้เป็นอย่างดี (ฉัตรชัย จันทร์ศรี, 2542: 2)

ภาพยนตร์นั้นเป็นศิลปะมวลชน (Mass Art) และถือเป็น“ศิลปะแขนงที่เจ็ด” เนื่องจากภาพยนตร์เป็นงานศิลปะชนิดหนึ่งที่ผนวกศิลปะ ดั้งเดิมหกแขนงที่เก่าแก่เข้าด้วยกัน ได้แก่ จิตรกรรม สถาปัตยกรรม นาฏกรรม ดนตรี ละครและวรรณกรรม ดังนั้น การสร้างภาพยนตร์จึงเปรียบเสมือนการสร้างงานศิลปะ ที่ต้องรวบรวมศิลปินจากหลากหลายสาขามาทำงานร่วมกัน (บุญรักษ์ บุญณะเขตมาลา, 2533: 10) นอกจากนี้ ภาพยนตร์ยังเป็นเครื่องมือสื่อสารที่มีบทบาทในการให้ความรู้ข่าวสาร ความบันเทิง ตลอดจนโน้มนำความคิดของประชาชน อีกทั้งยังนำเสนอเรื่องราวและเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม และถ่ายทอดออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหวปรากฏอยู่บนหน้าจอภาพยนตร์จึงเปรียบได้กับภาพที่แสดงออกถึงความเป็นไปทางสังคม ดังนั้น ทั้งความคิด ความเชื่อ ค่านิยม คุณ徳การณ์ ศิลปวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีของผู้คนในแต่ละสังคม เชื้อชาติและยุคสมัยจึงปรากฏรวมอยู่ในภาพยนตร์

ทางสังคมศาสตร์ถือว่าภาพยนตร์เป็นเอกสารทางสังคมชนิดหนึ่ง ซึ่งมีพลังทางสังคมมากมายเข้ามาเกี่ยวข้อง นับตั้งแต่สัมพันธ์ภาพระหว่างรัฐกับชนชั้น จนกระทั่งความรู้สึกนึกคิดของปัจเจกชนต่างก็มีส่วนส่งผลกระทบต่อรูปลักษณะของภาพยนตร์ทั้งสิ้น ภาพยนตร์จึงเป็นสื่อที่มีความสมบูรณ์ทางวัฒนธรรม ในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง เรามักจะได้สัมผัสทั้งความรู้สึก ความ

ไฟฝันและความสัมพันธ์ทางสังคมของตัวละครอย่างชัดเจนและต่อเนื่องในรูปลักษณะของภาพที่เคลื่อนไหว ประกอบกับเสียงที่เต็มไปด้วยความรู้สึกทางอารมณ์ (ฉัตรชัย จันทร์ศรี, 2542: 3)

โทมัส อัลวา เอดิสัน (Thomas Alva Edison) นักประดิษฐ์ผู้ยิ่งใหญ่ชาวอเมริกัน ได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้ประดิษฐ์ภาพยนตร์สำเร็จเป็นรายแรกของโลก และผลิตออกเผยแพร่เพื่อการค้าตั้งแต่ปี พ.ศ. 2436 แต่อย่างไรก็ดี ประดิษฐ์กรรมภาพยนตร์ของเอดิสันเป็นภาพยนตร์อย่าง ที่เรียกว่า “ถ้ำมอง” คือเผยแพร่ด้วยเครื่องดูซึ่งเรียกชื่อว่า “คิเนโตสโคป” (Kinetoscope) ซึ่งเป็นตัวให้ ผู้ชมหยอดเหรียญลงในรูเพื่อเดินเครื่อง แล้วแนบตาดูทีละคน เครื่องถ้ำมองของเอดิสันนี้เป็น ต้นแบบให้นักประดิษฐ์คนอื่นๆ คิดลอกแบบ และพัฒนาเป็นภาพยนตร์ชนิดฉายขึ้นจอขยายใหญ่ ให้ผู้ชมดูพร้อมกันครั้งละหลายๆ คน และผู้ที่ประสบความสำเร็จที่สุด คือพี่น้องชาวฝรั่งเศส ตระกูลลูมิแอร์คือ หลุยส์ และออกุส ลูมิแอร์ (Louis and Auguste Lumiere) แห่งโรงงานผลิต กระดาษและอุปกรณ์ถ่ายรูป เมืองลียง ประเทศฝรั่งเศส พวกเขาประดิษฐ์เครื่องมือที่เรียกว่า “ซีเนมาโตกราฟ” (Cinematograph) ซึ่งเป็นทั้งเครื่องถ่ายภาพและฉายภาพในตัวเดียวกัน พี่น้องลูมิแอร์นำภาพยนตร์ของตนออกฉายเป็นการแนะนำตัวต่อผู้ชมเฉพาะกลุ่มหลายวาระ ก่อนที่จะ นำออกฉายเก็บค่าดูจากสาธารณชนในห้องใต้ถุนร้านกาแฟแกรนด์คาเฟ่ ณ กรุงปารีส โดย เริ่มฉายครั้งแรกในวันที่ 28 ธันวาคม พ.ศ.2438 ซึ่งปัจจุบันนี้เป็นที่ยอมรับกันในทางสากลว่าเป็น วันกำเนิดภาพยนตร์ของโลก (อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์และคณะ, 2545: 38)

ภาพยนตร์อาจมีอายุไม่มากนักเมื่อเทียบกับสื่อมวลชนแขนงอื่นๆซึ่งมีประวัติ ความเป็นมา ยาวนาน แต่ช่วงเวลาหนึ่งร้อยปีเศษนับตั้งแต่ภาพยนตร์ถือกำเนิดขึ้น สื่อประเภทนี้ก็ ได้มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและรวดเร็ว อีกทั้งยังมีการเปลี่ยนแปลงในหลายๆ ด้าน จากจุดเริ่มต้น ที่ภาพยนตร์ถูกมองเป็นเพียงของเล่นชนิดหนึ่งซึ่งสร้างความแปลกใหม่แก่ผู้ชม อันเป็นความ บันเทิงที่กรรมกรหรือชนชั้นกรรมาชีพในสหรัฐอเมริกาและยุโรปนิยมไปชมกัน ภาพยนตร์จึงถูกมอง อย่างดูแคลนว่าเป็น ความบันเทิงชั้นต่ำ ขณะที่มหาสหการแสดงอย่างอื่นต้องอาศัยความสามารถ ในเชิงศิลปะมาก และอัตราค่าชมมีราคาแพง ทว่าในปัจจุบันภาพยนตร์กลับกลายเป็น อุตสาหกรรมขนาดใหญ่ที่มีการลงทุนสูง ซึ่งสร้างผลตอบแทนด้วยเงินรายได้จำนวนมหาศาลและมี อิทธิพลต่อผู้ชมทุกระดับชั้น

เนื่องจากภาพยนตร์นั้นเป็นสื่อสารมวลชนประเภทหนึ่ง จึงต้องกระทำบทบาท หน้าที่ทางสังคมหรือพันธกิจทางสังคม (Social functions) ของสื่อมวลชน ซึ่งลาสเวลล์

(Lasswell) กล่าวไว้ว่า คือ ผู้ที่เฝ้าระวังและตรวจสอบสิ่งแวดล้อมทางสังคมและการเมืองหรือที่ใช้กันทั่วไปว่า สื่อบรรณคดีทำหน้าที่เป็น “หมาเฝ้าบ้าน” (Watchdog) ของสังคม คอยบอกให้สมาชิกรู้ว่าเกิดอะไรขึ้นรอบๆบ้านของตน นอกจากนี้สื่อบรรณคดียังเป็นผู้ประสานให้ส่วนต่างๆของสังคมร่วมมือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น และประการสุดท้าย เป็นผู้ถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมแก่คนรุ่นต่อไป และในสมัยปัจจุบัน การใช้สื่อเพื่อประโยชน์ทางการเมือง และการโฆษณาสินค้าหรือการโฆษณาชวนเชื่อทางการเมืองและธุรกิจ (Political and Commercial Propaganda) ได้กลายเป็นหน้าที่หลักอีกหน้าที่หนึ่งในการระดมให้สมาชิกสังคมคิดและบริโภคในทิศทางที่ถูกนำเสนอผ่านสื่อมวลชนอีกด้วย

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีลักษณะพิเศษมากกว่าสื่อชนิดอื่นๆจึงสามารถกระทำบทบาทหน้าที่ต่างๆที่กล่าวมาได้เกือบทั้งหมดทีเดียว โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับอิทธิพลที่มีต่อความคิดของผู้ชมภาพยนตร์ สืบเนื่องมาจากคุณสมบัติต่างๆของภาพยนตร์ คือภาพยนตร์เป็นเทคโนโลยีที่มีทั้งภาพและเสียง ทำให้ภาพยนตร์สามารถเรียกความสนใจจากคนได้ทุกกลุ่มและมีกระบวนการผลิตการรับชมเป็นแบบสาธารณะจึงมีลักษณะค่อนข้างสากล มีค่านิยม อุดมการณ์แฝงอยู่ในเนื้อหารวมทั้งมีอิทธิพลอย่างสูงในการหล่อหลอมความคิดเหล่านี้ให้กับสังคมโดยเฉพาะเมื่อใช้วิธีการเล่าเรื่องมาประกอบ และอาจจะเนื่องมาจากศักยภาพดังกล่าว ทำให้สังคมต้องมีการเข้มงวดต่อการเผยแพร่สื่อภาพยนตร์ต่อสาธารณะชนเป็นอย่างมาก(กาญจนา แก้วเทพ,2543: 55)

จากการที่ภาพยนตร์ได้รับการพิจารณาว่า เป็นสื่อที่มีอิทธิพลในการกำหนดทิศทางของสังคมโลก รัฐมหาอำนาจในค่ายสังคมนิยมอย่างสหภาพโซเวียตจึงตัดสินใจเข้ามาผูกขาดกิจการภาพยนตร์หลังจากการปฏิวัติเมื่อ ค.ศ. 1917 ดังที่นิโคไล เลนิน (Nikolai Lenin) กล่าวเอาไว้ว่า “ในบรรดาศิลปะทั้งปวง สำหรับเราแล้วภาพยนตร์มีความสำคัญสูงสุด” ขณะเดียวกัน รัฐมหาอำนาจในค่ายเสรีนิยมอย่างสหรัฐอเมริกา ก็เข้ามามีบทบาทสนับสนุนการขยายตัวของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของตนในโลก ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นรัฐที่ยึดถือลัทธิสังคมนิยมหรือเสรีนิยมต่างก็ยอมรับว่า ภาพยนตร์เป็นส่วนหนึ่งของ พลังทางความคิดและอุดมการณ์ทางสังคม

ภาพยนตร์จำนวนมากทั้งภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่างประเทศได้มีการถ่ายทอดปัญหาจิตวิญญาณของคนในปัจจุบันผ่านทางแก่นความคิดและเนื้อหา ขณะเดียวกันก็ได้ถ่ายทอดแนวคิดในทางที่ส่งเสริมจิตวิญญาณอันดีควบคู่ลงไปด้วยกันเสมอ ทั้งนี้นอกจาก

ภาพยนตร์จะทำหน้าที่เป็นกระจกสะท้อนสังคมแล้ว ยังทำหน้าที่ส่งเสริมสังคมอีกด้วย เนื่องจากสื่อภาพยนตร์นั้นส่งอิทธิพลต่อผู้ชมในด้านความเชื่อ ความคิดได้เป็นอย่างดี เพราะภาพยนตร์เป็นเครื่องมือสื่อสารที่ส่งสารไปยังผู้ชมโดยการใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้ทั้งภาพและเสียง ดังที่ได้กล่าวมาแล้ว นอกจากนี้ การชมภาพยนตร์ในห้องสี่เหลี่ยมปิดไฟมืดทึบ จะส่งผลให้ผู้ชมมีสมาธิจดจ่อมากกว่าการเปิดรับสื่อประเภทอื่น ภาพยนตร์จึงมีอิทธิพลเพียงพอที่จะทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมตามไปด้วย รวมทั้งอาจจะมีคุณสมบัติที่สามารถกำหนดเปลี่ยนแปลง จิตสำนึกและพฤติกรรมหลากหลายอย่างของบุคคลได้

ด้วยเหตุนี้ ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์” ผู้วิจัยจึงได้เลือกทำการศึกษาภาพยนตร์ที่ได้เข้าฉายตามโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย ระหว่างปี 2544 – มิถุนายน 2546 เนื่องจากช่วงเวลาดังกล่าว เป็นการเริ่มต้นยุคสมัยใหม่ คือ ศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและปรากฏการณ์ทางสังคมใหม่ๆ หลายประการขึ้นทั่วโลก และสื่อมวลชนประเภทสื่อภาพยนตร์นั้น ก็สามารถถ่ายทอดวัฒนธรรม ความคิดต่างๆ ของสังคมแต่ละสังคมได้เป็นอย่างดี โดยทั้งนี้จะแบ่งกลุ่มภาพยนตร์ที่จะทำการศึกษาเป็นภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย ซึ่งจะได้นำแนวความคิดเรื่องจิตวิญญาณในแนวตะวันตกและแนวตะวันออกมาวิเคราะห์ตามลำดับ เนื่องมาจากแนวคิดที่ว่า ภาพยนตร์จะมีการถ่ายทอดเนื้อหาตามบริบททางสังคมของต่อนั้นเอง ดังนั้นจึงน่าสนใจที่จะศึกษาว่าเรื่องจิตวิญญาณของคนในสังคมต่างๆ ในปัจจุบัน ได้ถูกสะท้อนหรือนำเสนอผ่านทางสื่อภาพยนตร์อย่างไร มีกระบวนการสื่อความหมายอย่างไรและมีการถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมต่างๆอย่างไร เพื่อเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะกระตุ้นเตือนสังคมให้เกิดความตระหนักรู้ถึงสภาพปัญหาด้านจิตวิญญาณและเพื่อแสวงหาวิธีการป้องกันแก้ไขต่อไป ไม่ว่าจะผ่านช่องทางสื่อมวลชนหรือด้วยวิธีการอื่นใดก็ตาม

1.2 ปัญหาวิจัย

- 1.2.1 ความคิดเรื่องจิตวิญญาณ (Concept of the Spirituality) ที่ปรากฏในภาพยนตร์เป็นอย่างไร
- 1.2.2 กระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์เป็นอย่างไร
- 1.2.3 ภาพยนตร์มีการนำเสนอสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณในสังคมผ่านความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์อย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์ในการวิจัย

- 1.3.1 เพื่อวิเคราะห์และพรรณนาความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์
- 1.3.2 เพื่อวิเคราะห์กระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์
- 1.3.3 เพื่อศึกษาการนำเสนอสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณในสังคมผ่านความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์

1.4 ขอบสันนิษฐานการวิจัย

1.4.1 ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ มีความหลากหลายแตกต่างกันไปในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง โดยแบ่งได้ 2 ประเภท คือ ความคิดด้านจิตวิญญาณที่ตกต่ำของคนในสังคมและความคิดด้านการส่งเสริมจิตวิญญาณที่ดีให้กับผู้ชม เช่น ความเห็นแก่ตัวกับความเสียสละ ความคิดวัตถุนิยมกับความรู้จักเพียงพอ การไม่ให้อภัยกับการรู้จักให้อภัย การขาดความรักและเมตตาต่อผู้อื่นกับการมีความรักและช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ การเสื่อมศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือพระเจ้ากับการมีความเชื่อและศรัทธาในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การไม่สนใจที่จะแสวงหาแก่นแท้ของชีวิตกับการแสวงหาแก่นแท้ คุณค่าและความหมายที่แท้จริงของชีวิต

1.4.2 ภาพยนตร์ที่นำมาวิจัยมีกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณ โดยผ่านการเล่าเรื่องในลักษณะต่างๆคือ โครงเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร แก่นความคิด ฉาก สัญลักษณ์พิเศษและจุดยืนในการเล่าเรื่อง

1.4.3 ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์มีความสัมพันธ์กับสถานการณ์จิตวิญญาณของสังคมในช่วงเวลาขณะที่ภาพยนตร์ได้ทำการออกฉาย คือ ภาพยนตร์ได้ทำการสะท้อนหรือถ่ายทอดสถานการณ์ของสังคม โดยการสื่อความหมายผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์

1.5 นิยามศัพท์

คำว่า "จิตวิญญาณ" ยังไม่มีการบัญญัติเป็นศัพท์ในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 เนื่องจากเป็นคำใหม่ที่เกิดขึ้นในสังคมไทย อย่างไรก็ตาม ได้ปรากฏว่า

มีการใช้อย่างแพร่หลาย รวมทั้งมีผู้ให้ความหมายไว้ในระดับหนึ่ง ซึ่งจะแบ่งนิยามออกเป็น 2 กลุ่มแนวคิด ดังนี้คือ

แนวคิดทางตะวันตก ซึ่งจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ต่างประเทศ (ฮอลลิวูด)

จิตวิญญาณ (Spirituality) หมายถึง จิตของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับพระเจ้า หรือเป็นส่วนที่สามารถเข้าถึงสิ่งสูงสุดได้คือ พระเจ้า ซึ่งพระเจ้าได้สร้างไว้ในมนุษย์เพื่อให้สามารถมีความสัมพันธ์กับพระองค์ มีพื้นฐานเป็นจิตวิญญาณที่บริสุทธิ์ เกี่ยวข้องกับศาสนา หรือเรื่องเหนือธรรมชาติ ซึ่งไม่สามารถมองเห็นหรือสัมผัสได้ จิตสำนึกผิดชอบชั่วดีที่ปรากฏออกมาเป็นการปฏิบัติภายนอก และสามารถมีพัฒนาการได้

ความคิดเรื่องจิตวิญญาณ (Concept of the Spirituality) หมายถึง อุดมการณ์ทางความคิด ทศนคติ ค่านิยม เกี่ยวกับเรื่องจิตวิญญาณ (Spirituality) ที่ปรากฏเป็นแนวคิดและพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยสื่อความหมายผ่านการเล่าเรื่องและองค์ประกอบต่างๆของภาพยนตร์ ทั้งโดยทางตรง ทางอ้อม และด้วยความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของผู้สร้างก็ตาม โดยความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏ อาจจะปรากฏความคิดที่ตรงข้ามกันด้วย ดังนี้คือ

ความคิดและการกระทำของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับสิ่งสูงสุด คือ พระผู้เป็นเจ้า ความคิดเกี่ยวกับมโนธรรม และสำนึกเรื่องความดี ความชั่วต่างๆ ซึ่งจะปรากฏผลออกมาภายนอกเป็นความคิดและการกระทำของมนุษย์ โดยแบ่งเป็นความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ชั่วและความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ดี ตัวอย่างเช่น

- ความเห็นแก่ตัวกับความเสียสละ
- ความยึดมั่นถือมั่นในตัวตนกับความไม่ยึดมั่นถือมั่นในตัวตน
- ความคิดวัตถุนิยมกับความรู้จักเพียงพอ
- การไม่ให้ภัยกับการรู้จักให้ภัย
- การขาดความรักและเมตตาต่อผู้อื่นกับการมีความรักและช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์

- ความไม่รู้จักถอดถอนดกั้นกับความอดทนอดกั้น
- ความร้อนรนในจิตใจกับความมีสันติสุข
- ความหลงกลวงกับความซื่อสัตย์
- การไม่รู้จักระดับยังั้งใจต่อบาปกับการรู้จักระดับตนเอง
- การไม่ยึดมั่นในหลักคุณธรรม ศีลธรรม กับการยึดถือหลักปฏิบัติหลักธรรมคำสอนต่างๆของศาสนา
- การเลื่อมศรัทธากับการมีความเชื่อและศรัทธาในสิ่งศักดิ์สิทธิ์, พระเจ้า
- การไม่สนใจพัฒนาการทางด้านจิตใจและจิตวิญญาณ กับการแสวงหาพัฒนาความสัมพันธ์กับสิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติคือพระเจ้า

แนวคิดทางตะวันออก ซึ่งจะนำมาใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

จิตวิญญาณ (Spirituality) หมายถึง จิตชั้นสูงสุดของมนุษย์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับมโนธรรม สำนึกเรื่องความดี ความชั่วต่างๆ และความเชื่อศรัทธาในสิ่งศักดิ์สิทธิ์, จิตสำนึกผิดชอบชั่วดีที่ปรากฏออกมาเป็นการปฏิบัติภายนอก รวมทั้งเป็นกระบวนการค้นหาคุณค่าและความหมายของชีวิต และเป็นกระบวนการพัฒนาของมนุษย์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้ปัญญา ที่จะมีความเข้าใจถึงความเป็นจริงของสรรพสิ่งต่างๆ จนกระทั่งถึงนิพพาน หรือหลุดพ้น

ความคิดเรื่องจิตวิญญาณ (Concept of the Spirituality) หมายถึง อุดมการณ์ทางความคิด ทศนคติ ค่านิยม เกี่ยวกับเรื่องจิตวิญญาณ (Spirituality) ที่ปรากฏเป็นแนวคิดและพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตของตัวละครที่ปรากฏในภาพยนตร์ โดยสื่อความหมายผ่านการเล่าเรื่องและองค์ประกอบต่างๆของภาพยนตร์ ทั้งโดยทางตรง ทางอ้อม และด้วยความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจของผู้สร้างก็ตาม โดยความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏ อาจจะปรากฏความคิดที่ตรงข้ามกันด้วย ดังนี้คือ

ความคิดเกี่ยวกับมโนธรรม และสำนึกเรื่องความดี ความชั่วต่างๆ และความศรัทธา ซึ่งจะปรากฏผลออกมาภายนอก เป็นความคิดและการกระทำของมนุษย์ รวมทั้งการใช้สติปัญญาและการปฏิบัติ เพื่อนำไปถึงความเข้าใจในเรื่องคุณค่าและความหมายของชีวิต และความเป็นจริงของสรรพสิ่งต่างๆ จนกระทั่งถึงการหลุดพ้น โดยแบ่งเป็นความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ชั่วและความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ดี ตัวอย่างเช่น

- การมีความเชื่อศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์กับการลบหลู่ดูหมิ่นหรือไม่เชื่อถือ
- การไม่รู้จักเกรงกลัวต่อบาปกับการยับยั้งชั่งใจ
- การไม่ยึดมั่นในหลักคุณธรรม ศีลธรรม กับการยึดถือหลักปฏิบัติหลักธรรมคำสอนต่างๆ
- ความเห็นแก่ตัวกับความเสียสละ
- ความยึดมั่นถือมั่นในตัวตนกับความไม่ยึดมั่นถือมั่นในตัวตน
- ความคิดวัตถุนิยมกับความรู้จักเพียงพอ
- การไม่ให้ภัยกับการรู้จักให้ภัย
- การขาดความรักและเมตตาต่อผู้อื่นกับการมีความรักและช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์
- ความไม่รู้จักกอดทอนอดกลั้นกับความอดทนอดกลั้น
- ความร้อนรนในจิตใจกับความมีสันติสุข
- ความหลอกลวงกับความซื่อสัตย์
- การไม่สนใจที่จะแสวงหาแก่นแท้ของชีวิต กับการแสวงหาแก่นแท้ คุณค่าและความหมายที่แท้จริงของชีวิต จากการปฏิบัติธรรม การกระทำตามหลักคำสอนทางศาสนา

สถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณในสังคม หมายถึง สภาพเหตุการณ์และความเป็นไปในสังคมที่เกี่ยวข้องหรือมีสาเหตุมาจากสภาพทางจิตวิญญาณของมนุษย์ ซึ่งเป็นความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏขึ้นจริงในสังคม ในช่วงเวลาขณะที่ภาพยนตร์ได้ทำการออกฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย

กระบวนการสื่อความหมาย หมายถึง วิธีการนำเสนอเนื้อหาที่เกี่ยวกับความคิดเรื่องจิตวิญญาณของภาพยนตร์ ได้แก่ การเล่าเรื่องในลักษณะต่างๆ ดังนี้คือ โครงเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร แก่นความคิด ฉาก สัญลักษณ์พิเศษและจุดยืนในการเล่าเรื่อง

ภาพยนตร์ หมายถึง ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่างประเทศที่มีแก่นความคิดและเนื้อหาเกี่ยวกับความคิดเรื่องจิตวิญญาณปรากฏอยู่อย่างชัดเจน ซึ่งได้ออกฉาย

ตามโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย ระหว่างปี 2544 ถึงเดือนมิถุนายน 2546 โดยภาพยนตร์ต่างประเทศจะมีเสียงภาษาไทยหรือบทบรรยายภาษาไทยประกอบอยู่ด้วย

1.6 ขอบเขตของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกทำการศึกษาเฉพาะภาพยนตร์ที่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย ระหว่างปี 2544 ถึงเดือนมิถุนายน 2546 โดยเป็นภาพยนตร์ที่มีแก่นความคิดและเนื้อหาเกี่ยวกับความคิดเรื่องจิตวิญญาณปรากฏอย่างชัดเจน เพื่อนำมาวิเคราะห์เนื้อหาความคิดเรื่องจิตวิญญาณ และกระบวนการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ รวมทั้งศึกษาการนำเสนอสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณในสังคมผ่านสื่อภาพยนตร์ด้วย

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 ผลการวิจัยที่ได้จะเป็นภาพสะท้อนถึงปัญหาความตกต่ำทางด้านศีลธรรมและแนวคิดเรื่องจิตวิญญาณที่เปลี่ยนไปของสังคม ซึ่งจะเป็นการกระตุ้นเตือนสังคมให้เกิดความตระหนักรู้ถึงปัญหาและสถานการณ์ในปัจจุบัน นำไปสู่แนวทางในการแก้ไขป้องกันต่อไป

1.7.2 เป็นการพัฒนางานด้านการศึกษาค้นคว้าวิจัย เกิดเป็นองค์ความรู้ใหม่ เนื่องจากยังไม่มีผู้ทำการศึกษาการถ่ายทอดของสื่อในแนวทางนี้มาก่อน และผลการวิจัยที่ได้ก็จะเป็นแนวทางในการพัฒนาการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ รวมทั้งในสื่อประเภทอื่นๆ ต่อไปอีกด้วย

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง “การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์” ได้นำแนวคิดทฤษฎีและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสามารถนำมาใช้เพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ของการศึกษาวิจัย ดังต่อไปนี้

- 2.1 แนวคิดเรื่องจิตวิญญาณและศาสนาในสังคมปัจจุบัน
- 2.2 แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับสังคม
- 2.3 แนวคิดสัญวิทยาวิทยา และสัญวิทยาของภาพยนตร์
- 2.4 แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

2.1 แนวคิดเรื่องจิตวิญญาณและศาสนาในสังคมปัจจุบัน

ความหมายของคำว่า “จิตวิญญาณ” ในสังคมไทย

คำว่า “จิตวิญญาณ” เป็นคำใหม่ที่เริ่มมีการนำมาใช้ในสังคมไทยอย่างแพร่หลายได้ไม่นานนัก แม้จะยังไม่มีหรือนิยามความหมายที่ชัดเจนแน่นอน แต่ก็ปรากฏว่ามีมีการนำมาใช้ในความหมายที่หลากหลายขึ้นอยู่กับบริบทของคำ ซึ่งในพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 นั้น ไม่ปรากฏคำว่าจิตวิญญาณโดยตรง แต่มีการให้ความหมายของคำว่า “จิต” และ “วิญญาณ” ดังนี้

จิต หมายถึง ใจ, สิ่งที่มีหน้าที่รู้ คิดและนึก, ลักษณะนามว่า ดวง

วิญญาณ หมายถึง สิ่งที่เชื่อกันว่ามีอยู่ในกายเมื่อมีชีวิต เมื่อตายจะออกจากกาย ล่องลอยไปหาที่เกิดใหม่, ความรับรู้, โดยปริยาย หมายถึง จิตใจ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546: 312, 1,074)

ในพจนานุกรมศัพท์ศาสนาสากล อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปรากฏความหมายของคำว่า “วิญญาน” เพียงคำเดียว ดังนี้

วิญญาน ตามศัพท์แปลว่า การรู้แจ้งหรือรู้ชัด ในคำสอนของพระพุทธศาสนา หมายถึง การรับรู้ที่เกิดขึ้นเมื่ออายตนะภายใน 6 คือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ สัมผัสกับสิ่งที่ป็นวิสัยของตนซึ่งเรียกว่า อายตนะภายนอก 6 คือ รูป เสียง กลิ่น รส โผฏฐัพพะ (สิ่งกระทบกาย) และ ธรรมารมณ์ (สิ่งที่รับรู้ทางใจโดยตรง) (ราชบัณฑิตยสถาน, 2542: 341)

ในพจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม ให้ความหมายของคำว่า “จิต” ไว้ ดังนี้

จิต หมายถึง ธรรมชาติที่รู้อารมณ์, สภาพที่นึกคิด, ความคิด, ใจ, วิญญาน (Citta: mind; thought; consciousness; a state of consciousness) จิต มีไวพจน์คือ คำที่ต่างเพียงรูป แต่มีความหมายเหมือนกันหรือคล้ายกัน ใช้แทนกันได้หลายคำ เช่น มโน มานัส หทัย บัณเฑาะ มนายตนะ มนินทรีย์และวิญญาน เป็นต้น คำเหล่านี้มีความหมายเกยกัน มิใช่ตรงกันโดยสมบูรณ์ ใช้แทนกันได้ในบางโอกาส มิใช่เสมอไป (พระธรรมปิฎก (ป.อ.ปยุตโต), 2545: 281)

ดังนั้น คำว่า “จิตวิญญาน” จึงเป็นคำที่ถูกประกอบสร้างขึ้นใหม่ โดยมีที่มาจากคำภาษาอังกฤษคือ Spiritual หรือ Spirituality ซึ่งเป็นคำที่มีความหมายเกี่ยวข้องกับบริบทสังคมตะวันตกหรือศาสนาคริสต์ค่อนข้างมาก ดังนั้น เมื่อมีการแปลเป็นภาษาไทย เพื่อนำมาใช้ในพระคัมภีร์ไบเบิลและหนังสือของศาสนาคริสต์ จึงได้มีการแปลและใช้คำว่า “จิตวิญญาน” ขึ้น เนื่องจากความหมายดั้งเดิมของ Spiritual หรือ Spirituality นั้นไม่ตรงกับความหมายของคำว่า “จิต” หรือ “วิญญาน” ที่มีอยู่เดิม เพียงแต่คล้ายคลึงกันบางส่วนเท่านั้น จึงไม่สามารถใช้คำว่า จิต หรือวิญญาน แทนได้ หรือใช้แทนกันได้ในบางโอกาสเท่านั้น ดังจะพิจารณาเปรียบเทียบได้จากความหมายของ Spiritual และ Spirituality ที่ปรากฏในพจนานุกรมภาษาอังกฤษ ดังนี้

The New International Webster's Comprehensive Dictionary of the English Language (1998: 1,210) ให้ความหมายไว้ดังนี้ คือ

Spiritual (adj.) 1. Of or pertaining to spirit, as distinguished from matter;

having the nature of spirit; consisting of spirit; incorporeal.

2. Pertaining to or affecting the immaterial nature or soul of man.
3. Of or pertaining to God, his Spirit, or his law, or to the soul as acted upon by the Holy Spirit; holy; pure; not carnal.
4. Sacred or religious; not lay or temporal; ecclesiastical
5. Marked or characterized by the highest qualities of the human mind; intellectualized.

Spirituality (n.) 1. The state of being spiritual.
2. That which belongs to the Church or to an ecclesiastic.

The Oxford Encyclopedic English Dictionary (1991: 1,399) ให้ความหมาย

ดังนี้

Spiritual (adj.), *Spirituality* (n.):

1. Of or concerning the spirit as opposed to matter
2. Concerned with sacred or religious things; holy; divine; inspired
3. Refined, sensitive; not concerned with the material
4. Concerned with the soul or spirit etc., not with external reality

ดังนั้น จึงมีการใช้คำว่า จิตวิญญาณ แทนคำดังกล่าวขึ้นในบริบทศาสนาคริสต์เป็นที่เริ่มแรก แล้วจึงแพร่หลายในสังคมจนถึงปัจจุบัน นอกจากนี้ จากการค้นคว้าความหมายของคำว่า “จิตวิญญาณ” ที่ปรากฏในสังคมไทยโดยทั่วไป พบว่ามีการแปลคำว่า Spiritual และ Spirituality โดยใช้คำว่า จิตวิญญาณ ไว้อย่างชัดเจนด้วยเช่นกัน ดังนี้

- พจนานุกรมสื่ออิเล็กทรอนิกส์ไทย-อังกฤษ LEXITRON เวอร์ชัน 2.0 จัดทำโดยฝ่ายวิจัยและพัฒนาสาขาสารสนเทศ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับคำศัพท์ เป็นพจนานุกรมที่สร้างขึ้นโดยใช้เทคโนโลยีฐานข้อมูลขนาดใหญ่ (Copus-based dictionary) สำหรับช่วยในการวิจัยและพัฒนา ซึ่งฐานข้อมูลขนาดใหญ่นี้ได้รวบรวมจากแหล่งข้อมูลต่างๆ ได้แก่ ข้อมูลข่าวสารที่เผยแพร่

ทาง อินเทอร์เน็ต และสื่ออื่นๆ เช่น วรรณกรรม บทความ เอกสารทางวิชาการ หรือจาก 16
หนังสือพิมพ์

เป็นต้น ทำให้ได้พจนานุกรมที่มีคำศัพท์ทันสมัยและมีใช้จริงในชีวิตประจำวัน โดยพจนานุกรมนี้
เป็นส่วนหนึ่งของโครงการส่งเสริมการใช้ภาษาไทยให้ถูกต้องตามหลักภาษาของ
ราชบัณฑิตยสถานด้วย และจากพจนานุกรมนี้ มีการแปลดังนี้ คือ

Spiritual (adj.); เกี่ยวกับจิตใจ, เกี่ยวกับจิตวิญญาณ, เกี่ยวกับศาสนา, เกี่ยวกับ
สิ่งศักดิ์สิทธิ์, เกี่ยวกับอารมณ์, เกี่ยวกับความรู้สึก (Lexitron Version 2.0, 2003)

- A New English-Thai Dictionary (ฉบับรวมศาสตร์) ให้ความหมายดังนี้

Spiritual (adj.) หมายถึง เกี่ยวกับจิตวิญญาณ, เกี่ยวกับวิญญาณ, เกี่ยวกับใจ,
เกี่ยวกับภูตผีปีศาจ, เกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์, เกี่ยวกับอารมณ์, เกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิด (วิทย์ เทียง
บุรณธรรม, 2539: 1,619)

สรุปได้ว่า มีการใช้คำว่าจิตวิญญาณอยู่จริงในสังคมไทย และเป็นที่ยอมรับใน
ระดับหนึ่ง แม้ความหมายจะยังไม่ชัดเจนมากนักในบริบทสังคมไทย ซึ่งมีพื้นฐานเป็นศาสนาพุทธก็
ตาม และด้วยเหตุนี้ ทำให้การให้ความหมายของคำว่า “จิตวิญญาณ พัฒนาการทางจิตวิญญาณ
และสุขภาวะทางจิตวิญญาณ” นั้น มีความหลากหลายแตกต่างกันไปตามบริบทสังคม วัฒนธรรม
ซึ่งแนวคิดของนักวิชาการแต่ละคนนั้น ได้มาจากการปรับความหมายให้เข้ากับบริบทสังคมของตน
นั่นเอง โดยสามารถจำแนกออกได้เป็นสองแนวคิดใหญ่ๆ คือ แนวคิดทางตะวันตกและแนวคิดทาง
ตะวันออก ซึ่งผู้วิจัยได้นำไปสร้างเป็นนิยามของคำว่าจิตวิญญาณ และความคิดเรื่องจิตวิญญาณ
ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ด้วย ผู้วิจัยได้รวบรวมแนวคิดต่างๆ ที่ปรากฏในสังคมไทยและต่างประเทศ
ส่วนหนึ่ง ดังนี้

- องค์การอนามัยโลก อ้างจากหนังสืออมิตีสุขภาพ: กระบวนทัศน์ใหม่เพื่อสร้าง
สังคมแห่งสุขภาวะ โดยโกมาตร จึงเสถียรทรัพย์ (2545: 61) ได้ให้ความหมายของคำว่าจิต
วิญญาณไว้ว่า เป็นส่วนที่เกี่ยวข้องกับการให้คุณค่าและความหมายของชีวิต และสุขภาวะทางจิต
วิญญาณนั้นเกี่ยวข้องกับเป้าหมายสูงสุดของชีวิต

- สรุปสาระสำคัญแผนพัฒนาสุขภาพแห่งชาติฉบับที่ 9 โดยคณะกรรมการ
 อำนวยการจัดทำแผนพัฒนาสุขภาพแห่งชาติ ฉบับที่ 9(2544: 1) ซึ่งนำหลักการมาจากแผนพัฒนา
 สุขภาพขององค์การอนามัยโลก ได้ให้ความหมายคำว่าจิตวิญญาณไว้ว่า คือมโนธรรม หรือ
 จิตสำนึกผิดชอบชั่วดีที่ปรากฏออกมาเป็นการปฏิบัติภายนอก ส่วนสุขภาวะทางจิตวิญญาณ
 (Spiritual Well-being) นั้นหมายถึง สุขภาวะที่อยู่เหนือสุขภาวะทางจิตแห่งโลกีย์ วิสัย คือ ความ
 ไม่เห็นแก่ตัว ไม่ยึดถือตัวตน ไม่ยึดถือวัตถุนิยม การแสวงหาแก่นแท้ของชีวิต ที่สำคัญคือ การเชื่อ
 ในพลังอำนาจที่เหนือกว่าตนเอง

- ศ.นพ. ประเวศ วะสี กล่าวไว้ในหนังสือบนเส้นทางใหม่ การส่งเสริมสุขภาพ
 อภิวัดมนชีวิตและสังคม(2541: 7-8, 22) ว่า

จิตวิญญาณ หมายถึง จิตขั้นสูงสุด เป็นคุณค่าและจิตสำนึกแห่งความดี จิตที่
 ลดความเห็นแก่ตัว เห็นแก่ผู้อื่น จิตที่เกี่ยวกับความยึดมั่นถือมั่นในตัวตน ความดี ความชั่วต่างๆ
 จิตในส่วนที่จะเข้าถึงสิ่งสูงสุดได้ คือ นิพพานหรือ พระผู้เป็นเจ้า

พัฒนาการทางจิตวิญญาณ หมายถึง การทำให้เข้าถึงสภาวะความสุขในฝ่ายจิต
 ญาณ อันทำให้สุขภาพดี ด้วยวิธีการอันหลากหลาย ทั้งจากการเล่น การทำงาน การเรียนรู้
 การรวมกลุ่มทางศาสนา การสัมผัสธรรมชาติ การให้ การปฏิบัติธรรม การพัฒนาทางจิตใจ เช่น
 การทำสมาธิ การเสียสละ การช่วยเหลือผู้อื่น เป็นต้น

สุขภาวะทางจิตวิญญาณ หมายถึง การทำความดีแล้วเกิดความสุขอันประณีต
 ดึ่มด่ำลึกซึ้ง ท่วมท้น สุขทั้งเนื้อทั้งตัว เรียกว่า ความสุขทางจิตวิญญาณ เป็นความสุขที่เกิดจากการ
 หลุดพ้นจากตัวตน หรือความเห็นแก่ตัว มีพัฒนาการทางจิตวิญญาณเพิ่มขึ้น

- นพ. ประสาน ต่างใจ กล่าวไว้ในหนังสือปริศนาจักรวาล(2541: 116-117) ว่า

จิตวิญญาณ หมายถึง จิตทั่วไปและจิตไร้สำนึก (Consciousness and
 Unconsciousness) จิตเหนือสำนึกที่สูงส่งดั่งงาม (Super conscious mind, Spirituality) เป็น
 สากล ดำรงคงอยู่ตั้งแต่ก่อนกำเนิดจักรวาล ถูกสร้างมาอยู่แล้วในสมองมนุษย์ มีพื้นฐานเป็นจิต
 วิญญาณที่บริสุทธิ์ และจะวิวัฒนาการไปจนถึงนิพพานในที่สุด

● นพ. ดร.โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์ กล่าวไว้ในหนังสือมิติสุขภาพ: กระบวนทัศน์¹⁸ ใหม่เพื่อสร้างสังคมแห่งสุขภาพ (2545: 59-60) ว่า

มิติทางจิตวิญญาณ ถือว่าเป็นเรื่องของการศาสนา แต่ละศาสนาอาจต่างกันไป แต่ก็มีจุดร่วม คือ ความหมายของการมีชีวิตอยู่ ไม่ได้หมายถึงเพียงการมีชีวิตอยู่ไปวันๆ แต่ต้องมีความสมบูรณ์ทางจิตวิญญาณ ซึ่งต้องอาศัยประสบการณ์ การเรียนรู้ทางศาสนา เกิดจากการตรึกตรองอย่างลึกซึ้งถึงชีวิตด้านในของเรา ไม่ใช่การครุ่นคิดในระดับหลักการเหตุผลเท่านั้น ความสมบูรณ์สูงสุดของจิตวิญญาณ คือ การบรรลุนิพพานหรือการหลุดพ้น การกลับไปเป็นส่วนหนึ่งของกฎเกณฑ์อันยิ่งใหญ่ของธรรมชาติ หรือ สิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือ พระเจ้า

● ศ.ดร. ระวี ภาวิไล กล่าวไว้ในหนังสือ คำว่าจิตวิญญาณในร่างพระราชบัญญัติสุขภาพแห่งชาติมีผลกระทบต่อพระพุทธศาสนาในประเทศไทยอย่างไร (2546: 56) ว่า

จิตวิญญาณ คือ ธรรมชาติของมนุษย์ที่ถูกสร้างมาจากพระเจ้า เป็นเหมือนกับพระเจ้า เป็นส่วนที่อยู่ลึกในมนุษย์ เป็นคำที่มาจากศาสนาคริสต์

● หนังสือศาสนศาสตร์ระบบ โดยเฮนรี แคลเลนซ์ ทีเชิน (2540: 217-218) กล่าวว่า

จิตวิญญาณ เป็นเรื่องของความสามารถด้านเหตุผล จิตสำนึก มโนธรรม และเสรีภาพในการเลือกกระทำ

● ความหมายเกี่ยวกับคำว่าจิตวิญญาณ (Spiritual, Spirituality) ที่พบจากเอกสารภาษาต่างประเทศ มีดังนี้

- เป็นส่วนหนึ่งของความเป็นมนุษย์ ไม่ใช่ร่างกายเนื้อหนังและไม่ใช่เกี่ยวกับทางจิตใจหรือสมอง จากThe Complete Christian dictionary for Home and School (Watkins M, and Watkins L, 1992: 662)
- สิ่งที่ไม่มองเห็น เกี่ยวกับพลังอำนาจ(Invisibility and of Power) สิ่งซึ่งมีกำเนิดดั้งเดิมจากพระเจ้า เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับพระ

and New Testament Words (Vine, 1981:64)

- เกี่ยวเนื่องกับสติปัญญาและจิตใจ แต่เหนือกว่านั้น , เกี่ยวเนื่องกับความรู้สึกด้านศีลธรรม หรือพื้นฐานฝ่ายวิญญาณ ซึ่งเห็นได้จากการกระทำที่ออกมาภายนอก , มีความสัมพันธ์กับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ (Sacred) ไม่ใช่ทางโลก และภาวะทางจิตวิญญาณ (Spiritual being) หมายถึงสภาพความเป็นนามธรรมที่เชื่อว่ามีพลังอำนาจ มีผลต่อการกระทำของมนุษย์ (Self knowledge, 1999)
- เกี่ยวเนื่องกับฝ่ายวิญญาณ(Soul) หรือผลของตัวมันเอง ไม่ใช่วัตถุเป็นนามธรรม (Hyper dictionary, 2000)
- สุขภาวะทางจิตวิญญาณ (Spiritual Well-being) หมายถึง การให้คุณค่าและการมีความเชื่อศรัทธา (Values and Beliefs) ซึ่งเป็นตัวกำหนดวิถีชีวิตมนุษย์ การค้นหาความหมายและจุดมุ่งหมายในชีวิต รวมทั้งความเป็นปัจเจกบุคคลและสำนึกในตัวตน (Personal identity and self-aware ness) อาจจะเกี่ยวข้องกับศาสนาหรือไม่ก็ได้ (Waikato, 1999)
- มิติทางจิตวิญญาณเกี่ยวกับการค้นหาความหมายและจุดมุ่งหมายในชีวิตที่คงอยู่ รวมทั้งการพัฒนาความยกย่องนับถือและสำนึกอย่างลึกซึ้งต่อสิ่งที่คงอยู่ในจักรวาล คือพระเจ้า (National Wellness Institute, Inc., 2001)

และจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในเรื่องจิตวิญญาณ ของผศ. ดร.จุมพล พูลภัทรชีวิน ในการรายงานสรุปผลการวิจัยโครงการวิจัยและพัฒนาสำรอง การสร้างเสริมสุขภาพในมิติของจิตวิญญาณเสนอต่อที่ประชุมกรรมการสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ด้านจิตวิญญาณ วันที่ 26 พฤษภาคม 2546 สรุปได้ดังนี้

จากการค้นคว้าพบว่า การให้ความหมายโดยตรงของจิตวิญญาณมี 2 ลักษณะใหญ่ ๆ ด้วยกัน ลักษณะแรก ให้ความหมายโดยตรง สั้น แต่ต้องตีความหมายเอาเอง เช่น ให้ตรง ๆ เลยว่า Spirituality คือความจริง หรือ spirituality คือความสุข หรือตามที่คุณหมอบริเวณศุภคือจิตขั้นสูงสุด หรือ Spirituality เป็น direct experience of the sacred เป็นเรื่องส่วนบุคคล ที่

สัมพันธ์โดยตรงกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เหล่านี้เป็นกรทำให้ความหมายโดยตรง และขอให้สังเกตว่า การให้²⁰ ความหมายแบบนี้ไม่เกี่ยวกับปัญญา แต่เกี่ยวกับความรู้สึกเกี่ยวกับศาสนาหรือบางครั้งก็ให้ความหมายในลักษณะที่เป็นกระบวนการ เช่น จิตวิญญาณเป็นกระบวนการค้นหาคุณค่าและความหมายของชีวิต เป็นการให้ความหมายตรง ๆ เหมือนกัน แต่ให้ความหมายในลักษณะที่จิตวิญญาณเป็นกระบวนการ หรือจิตวิญญาณเป็นกระบวนการพัฒนามนุษย์ให้เข้าถึงความจริงของสรรพสิ่ง ตรงนี้ก็ไม่เกี่ยวกับศาสนาเว้นแต่จะโยงให้เข้ากับศาสนา เช่น โยงเข้ากับศาสนาพุทธ แต่ต้องเชื่อมโยงเอง ในส่วนนี้อาจเกี่ยวกับปัญญาบ้างถ้าคิดว่าต้องมีปัญญาจึงจะมองเป็นความสำคัญหรือเข้าถึงสัจธรรมของสรรพสิ่งได้

ความหมายที่พบมากคือ ความหมายที่ไม่ตรงตัวแต่ใช้การอธิบาย จิตวิญญาณเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิต เกี่ยวข้องกับมนุษย์ เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม หรือเป็นแก่นของชีวิต เป็นพลังขับเคลื่อนของชีวิต นี่ก็เป็นอีกลักษณะหนึ่งของการให้ความหมาย การให้ความหมายแบบนี้พบว่ามากกว่าแบบที่ตรง

โดยสรุป จิตวิญญาณเป็นเรื่องภายใน คือ Personal อีกอันหนึ่งคือ social และ cultural ซึ่งถือว่าเป็นภายนอก ส่วนวิธีการเข้าถึง วิธีการพัฒนา หรือการสร้างสุขภาวะทางจิตวิญญาณ ก็หลากหลายเช่นเดียวกัน มีหลายวิธี เช่น จากการออกกำลังกาย การเล่นกีฬา การทำงานศิลปะ ดนตรี โดยผ่านศิลปวัฒนธรรม หรือโดยการนั่งสมาธิ หรือ ศรัทธาโดยไม่คิดอะไรมาก โดยเฉพาะกลุ่มศาสนาที่ชัดเจนมาก ศาสนาคริสต์ อิสลาม ฮินดู พราหมณ์ เน้นศรัทธา ศรัทธาเป็นตัวการสำคัญและเป็นหนทางสั้นที่จะไปสู่สูงสุด คือศาสนา หรือพระเจ้าแล้วแต่ในศาสนานั้น ๆ ในขณะที่กลุ่มศาสนาพุทธพูดถึง ศิล สมาธิ ปัญญา ส่วนกลุ่มนักวิชาการกลุ่มหนึ่งซึ่งมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับและส่วนใหญ่ก็จะเป็นแพทย์ เป็นนักฟิสิกส์ นักชีววิทยา กลุ่มนี้เป็นกลุ่มที่เสนออะไรในลักษณะที่เหนือศาสนา เหนือปัญญา เหนืออารมณ์ เหนือความรู้สึก

สำหรับแนวคิดเรื่องจิตวิญญาณและศาสนาในสังคมปัจจุบัน ได้รวบรวมจากบทความเรื่องวิถีมโนทัศน์ในศตวรรษที่ 21: สู่พหุมิติใหม่แห่งการพัฒนา โดยศ.นพ.ประเวศ วะสี ซึ่งพอประมวลสาระได้ดังนี้คือ ปัจจุบันโลกกำลังก้าวเข้าสู่ศตวรรษใหม่ ซึ่งได้เกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้นในสังคมมนุษย์สู่สภาวะใหม่ครั้งยิ่งใหญ่ คือ ความเสื่อมโทรมหรือความป่วยไข้ของมนุษย์และโลกจนเกิดวิกฤตอย่างใหญ่ๆ 3 ประการ คือ

• โลกวิกฤต

โลกคือดาวนพเคราะห์ดวงนี้ ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของสุริยจักรวาล มีอายุประมาณ 4,500 ล้านปี สิ่งมีชีวิตเริ่มเกิดขึ้นเมื่อ 3,500 ล้านปี วิวัฒนาการมาจนมีสรรพชีวิตอันหลากหลาย นานาพันธุ์ ตั้งแต่ จุลชีพ พืช สัตว์ สัมพันธ์อยู่กับดิน น้ำ อากาศ บรรยากาศรอบโลก ความร้อน ความหนาว รวมเรียกว่า ธรรมชาติ ธรรมชาติเป็นสิ่งที่ยิ่งใหญ่ เพราะให้กำเนิดสรรพสิ่งทั้งหลาย รวมทั้งมนุษย์ด้วย ธรรมชาติ ก็คือแม่ บางครั้งเรียกกันว่า “พระแม่ธรรมชาติ” (Mother nature) แต่ขณะนี้มนุษย์กำลังทำลายแม่ของตัวเอง ป่าไม้กำลังหมดไป โลกกำลังเป็นทะเลทรายมากขึ้น หน้าดินกัดกร่อน พืชและสัตว์ถูกทำให้สูญพันธุ์อย่างรวดเร็ว ต้นน้ำลำธารกำลังหมดไป อากาศเป็นพิษมากขึ้น ดินเป็นพิษมากขึ้น บรรยากาศชั้นโอโซนกำลังถูกอุตสาหกรรมทำลาย เกิดภาวะเรือนกระจก ทำให้เกิดภาวะโลกร้อน น้ำแข็งขั้วโลกละลาย ระดับน้ำทะเลสูงขึ้น เกิดน้ำท่วมใหญ่ เกิดลมพายุและแผ่นดินไหว เหล่านี้คือวิกฤตการณ์ธรรมชาติ บางคนเชื่อว่า ธรรมชาติของโลกกำลังจะสิ้นสุดลงแล้ว หรือธรรมชาติกำลังจะตาย เพราะมนุษย์มีจำนวนมากขึ้น และมีพฤติกรรมในการเสพหรือบริโภคมากเกินไป เรียกว่าบริโภคนิยม วัตถุนิยม สุดโต่ง ด้วย “ความสำเร็จ” ของการพัฒนา ที่นำมาซึ่ง “ความทันสมัย” เฉพาะในทางวัตถุ

• วิกฤตทางสังคม

มนุษย์มีมากเกินไป มีความแออัดยัดเยียด แต่มีความเป็นตัวใครตัวมันมากขึ้น ช่องว่างระหว่างคนจนกับคนรวย และระหว่างประเทศที่ยากจน กับประเทศที่ร่ำรวยกว้างออกทุกที ด้วยการพัฒนาเศรษฐกิจที่ใช้เงินเป็นตัวตั้ง ที่เรียกว่า *ทุนนิยม* กำลังทำให้ ครอบครัวยากจน ความเป็นปึกแผ่น ความเป็นชุมชนแตกสลาย อาชญากรรมและความรุนแรงต่างๆ มากขึ้น ปัญหายาเสพติดและโรคเอดส์ที่ไม่อาจหยุดยั้งได้ เกิดความแตกสลายทางสังคม (Social disintegration) มีความวิตกกังวลว่าคนรุ่นใหม่ต่อไป จะอยู่ร่วมกันอย่างไรในสภาวะสังคมวิกฤตเช่นนี้

โลกที่เชื่อมโยงกันด้วยข้อมูล การค้า และการเงิน ถึงกันหมดทั้งโลก หรือโลกาภิวัตน์ กลายเป็นโลกที่ซับซ้อน หมุนเร็ว เกิดสภาพโกลาหลได้ง่าย ดังเช่น ภาวะวิกฤตเศรษฐกิจที่พังครืนลงในทวีปดูลูกกลมจากประเทศหนึ่งส่งผลกระทบต่อประเทศอื่นทั่วโลก ทำให้สังคมของมนุษย์ขาดเสถียรภาพ สังคมที่เปลี่ยนแปลงเร็วอย่างนี้ ระบบประสาทของมนุษย์ทนไม่ไหว จึงไปทำให้ตัวมนุษย์เกิดวิกฤต (Human crisis) ตามมาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

• วิกฤตที่ตัวมนุษย์เอง

ปัญหาใหญ่ของมนุษย์ทั่วโลกคือความเครียด ยาที่ขายดีที่สุดในโลก 3-อย่างล้วนเกี่ยวกับความเครียดทั้งสิ้น คือ ยาแก้ปวดประสาท ยาลดความดันโลหิต และยารักษาแผลในกระเพาะอาหาร มนุษย์ถูกทำให้มีวิถีชีวิตเร่งเร็วขึ้นๆ เหมือนหนูที่วิ่งอยู่บนสายพานที่หมุนเร็วขึ้นเรื่อยๆ หรือสุนัขที่หลุดขึ้นไปอยู่บนทางด่วนแห่งโลกาภิวัตน์ แล้วหาทางลงไม่ได้ ไม่มีน้ำ ไม่มีอาหาร มันจะต้องวิ่งไปจนขาดใจตาย เมื่อเครียดมากมนุษย์ก็มีพฤติกรรมเบี่ยงเบน เช่น ต้องพึ่งพาอบายมุข เสพของมีนเมา ติดยาเสพติด ซ้ำตัวเองตาย ซ้ำคนอื่นตาย และก่อความรุนแรงชนิดต่างๆ เหนื่อย หดแรงแท้ รู้สึกหมดหวัง ไม่รู้ว่าชีวิตจะเป็นอย่างไรต่อไป มนุษย์จึงไม่สามารถจะเดินต่อไปได้ในภาวะเดิมที่กำลังวิกฤต ถ้าเราเข้าใจเกี่ยวกับภาวะหรือสภาพแห่งการพัฒนา จะเข้าใจสภาวะวิกฤตของมนุษย์ในปัจจุบัน และมองเห็นทางออกในสภาพที่ดูเหมือนไม่มีทางออก

เมื่อภาวะเก่าของมนุษย์กำลังวิกฤต มนุษย์ได้พยายามแก้ปัญหาดังกล่าว เป็นอันมาก แต่เนื่องจากเป็นการแก้ปัญหามาในภพภูมิเดิม จึงไม่ได้ผล หรือผลนั้นก่อนปัญหาอื่นต่อไป การที่จะพยายามแก้ปัญหาดังกล่าวต่อไปด้วยกระบวนการธรรมดาเก่า หรือภูมิปัญญาเก่า คงจะไม่สามารถทำให้มนุษย์หลุดจากสภาวะวิกฤตภาพ เป็นเพราะโลกทรรศน์ การคิด อารมณ์ ความรู้สึก ความเชื่อ คุณค่า และพฤติกรรม ในภพหนึ่งๆ ต่างกันโดยสิ้นเชิง “ถ้ามนุษย์ชาติจะอยู่รอดได้ ก็ต้องเปลี่ยนวิธีคิดโดยสิ้นเชิง

กระแสโลกาภิวัตน์ที่มนุษย์เผชิญอยู่ร่วมกัน คือความเป็นโลกเดียวกัน มีความทันสมัย โดยเน้นเฉพาะเรื่องเศรษฐกิจ การค้าการลงทุน เน้นเรื่องการเงินเสรี ให้ทั้งโลกเชื่อมโยงเป็นระบบเดียวกัน เป็น One world order คือเชื่อมโยงกันด้วยเทคโนโลยีการสื่อสาร เพื่อการค้าเสรีและการเงินเสรี และมีอารยธรรมเดียวกันทั้งโลก คือ อารยธรรมวัตถุนิยม บริโภคนิยม ที่ขับเคลื่อนด้วย “ความโลภนิยม”

แต่เดิมนามมนุษย์อยู่กันเป็นกลุ่มเผ่าพันธุ์ ที่มีวัฒนธรรมหลายไปตามสิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกัน ก็มีคนที่คิดที่จะครอบครองโลกเพื่อเผ่าพันธุ์ของตนเองจะบริโภคได้อย่างสุขสบาย เช่น อเล็กซานเดอร์มหาราช พวกโรมัน เจิ้งกีสข่าน ทำให้ผู้คนต้องล้มตายเป็นจำนวนมาก แต่เมื่อประมาณ 400 ปีก่อน ยุโรปค้นพบวิทยาศาสตร์สมัยใหม่ เป็นความหวังที่มนุษย์จะได้พ้นทุกข์ แต่แทนที่จะเอาวิทยาศาสตร์ไปสร้างปัญญาเพื่อช่วยเหลือมนุษยชาติ กลับเอาวิทยาศาสตร์ไปสร้างอำนาจคือเทคโนโลยี เช่น เรือกลไฟ และปืนไฟ แล้วเดินทางไปทั่วโลกเพื่อล่าอาณานิคม ทั้งทวีปแอฟริกา เอเชีย ทวีปอเมริกา ออสเตรเลีย นิวซีแลนด์ ประเทศอินเดีย ทหารอังกฤษใช้ปืนกลยิง

คนอินเดียที่ชุมนุมต่อต้านตายหมด อังกฤษเอาฝิ่นจากอินเดียไปให้คนจีนสูบ เขาต่อสู้ไม่ยอมสูบ²³ ก็เกิดสงครามฝิ่น จีนแพ้สงครามก็ยึดเกาะฮ่องกง ที่อเมริกาคนผิวขาวได้ไปไล่ฆ่าฟันคนอินเดียแดง ที่เป็นชนพื้นเมือง ที่แถมมาเนี่ยคนพื้นเมืองถูกไล่ยิงประดุจจิ้งจอก

โลกาภิวัตน์รอบแรกใช้อำนาจทางอาวุธเข้าฆ่าฟันและปกครองโลกของคนผิวขาว และพยายามให้คนทั้งโลกคิดเหมือนตน แต่โลกาภิวัตน์ด้วยความปาเถื่อน ที่ใช้อำนาจฆ่าฟันผู้คน และแย่งชิงทรัพยากรเขาทั้งโลก ปกครองโลกด้วยอำนาจและพยายามเปลี่ยนแปลงความคิดของคนทั่วโลก อันนี้ร้ายแรงอย่างยิ่งเพราะความคิดนี้คืออำนาจนิยม วัตถุนิยม หรือเงินนิยม

โลกที่ถูกครอบงำและขับเคลื่อนด้วยเงินหรือโลกาภิวัตน์นำพามนุษย์ไปสู่ความขัดแย้งแย่งชิงทั่วพิภพ เกิดสงครามน้อยใหญ่ เป็นสงครามโลกถึงสองครั้ง ผู้คนตายครั้งละหลายสิบล้านคน เกิดลัทธิคอมมิวนิสต์และการเผชิญหน้ากันด้วยอาวุธนิวเคลียร์ หรือ สงครามเย็น จนเกือบวินาศไปทั้งโลก เมื่อคอมมิวนิสต์พ่ายแพ้ก็หันมาเชิดชูโลกาภิวัตน์แบบใหม่ที่เน้นการแข่งขันเสรี การค้าเสรี การเงินเสรี

โลกาภิวัตน์รอบที่สองใช้อำนาจทางเศรษฐกิจการเงินเข้าครอบงำปกครองโลก เงินมีอำนาจที่จะก่อความผันผวนและความโกลาหลทั่วไป และผลักดันให้มนุษย์ต้องทำงานมากขึ้นๆ เร็วขึ้นๆ โดยรีดความเหน็ดเหนื่อยของมนุษย์ทั้งโลกไปเป็นเงิน ขณะที่มนุษย์เหน็ดเหนื่อย เครียดเกิน และสับสนจนเพี้ยน มนุษย์จึงจำเป็นที่ต้องสร้างปัญญา ปลดปล่อยตัวเองเป็นอิสระ และสร้างความเป็นโลกเดียวกันแบบเสรีอารยะ ที่ผู้คนมีจิตใจจะอยู่ร่วมโลกเดียวกันอย่างสันติสุข ไม่ใช่การจ้องที่จะคอยเอาไรต์เอาเปรียบ แล้วเขมือบทุกสิ่งทุกอย่างไปเป็นของตนเองแบบปาเถื่อน ถึงแม้มนุษย์จะถูกครอบงำด้วยทิวและโครงสร้างโลกาภิวัตน์แบบด้อยพัฒนา ที่มีวิถีคิดแบบวัตถุนิยม หรือเงินนิยม สถาบันของสังคมโลกมีทั้งสถาบันการศึกษา สถาบันทางสังคม สถาบันทางการเมืองล้วนตกอยู่ในวังวน แล้วจะถอนตัวออกไปจากวังวนนี้ได้อย่างไร อย่างไรก็ตาม มีความเป็นไปได้ เพราะเหตุใหญ่ 2 ประการคือ

หนึ่ง มนุษย์ไม่มีทางเลือกอื่น เพราะได้เดินมาจนสุดสายพานของอารยธรรมวัตถุนิยมแล้ว พัฒนาต่อไปไม่ได้ด้วยจิตสำนึกเก่า และวิถีคิดเก่า

สอง มนุษย์มีอีกธรรมชาติหนึ่ง มนุษย์มีธรรมชาติที่เห็นแก่ตัวก็จริง แต่ไม่ใช่ธรรมชาติเดียว มนุษย์ยังมีอีกธรรมชาติหนึ่งคือ ความสามารถที่ไปพ้นตัวเอง (Transcending self) ได้ ธรรมชาตินี้มีแต่มนุษย์เท่านั้น ไม่มีในสัตว์ เป็นสมบัติของมนุษย์ หรือความเป็นมนุษย์ คือ จิตวิญญาณ (Spirituality) อันเป็นธรรมชาติที่มีพลังและจำเป็นแก่การอยู่รอด อะไรที่จำเป็นแก่การอยู่รอด ธรรมชาติจะกำหนดไว้ในส่วนพันธุกรรม (Gene)

ทุกคนเคยมีประสบการณ์มาแล้วทั้งสิ้น ยามใดที่เราไม่เห็นแก่ตัว เราทำสิ่งที่มีคุณค่าเพื่อผู้อื่น เราจะเกิดความปีติและความสุข เกิดความสุขจากการทำความดี เรียกว่าความสุขทางจิตวิญญาณ (Spiritual happiness) ทำให้สุขภาพกาย สุขภาพใจ สุขภาพทางสังคมดี มนุษย์มีความสมบูรณ์ในตัวเองเพราะจิตวิญญาณ เป็นองค์รวมของความเป็นมนุษย์ ทำให้มนุษย์อยู่รอดได้ ถ้าปราศจากความสุขทางจิตวิญญาณ มนุษย์จะเสียความสมดุล หรือขาดความสมบูรณ์ในตัวเอง สูญเสียจิตวิญญาณแล้วไปหาสิ่งอื่นมาเติม เช่น ยาเสพติด ความฟุ้งเฟ้อฟุ้งเฟ้อ และความรุนแรงเข้ามาชดเชย ซึ่งแก้ปัญหาของมนุษย์ไม่ได้ แต่กลับทำให้เกิดปัญหาซ้ำเติม และส่งผลกระทบอื่นๆ ตามมา

อุดมการณ์แห่งศตวรรษที่ 21 คือ การอยู่ร่วมกันด้วยสันติทั้งโลก มนุษย์ควรใช้สติปัญญาเป็นส่วนใหญ่ เพื่อทำความเข้าใจปัญหาของระบบการอยู่ร่วมกันในปัจจุบัน รากเหง้าของปัญหา และวิธีการสร้างระบบการอยู่ร่วมกันในอนาคต

ปัญหาของระบบการอยู่ร่วมกันในปัจจุบัน เช่น ความยากจน ช่องว่างระหว่างคนจนกับคนรวย และระหว่างประเทศที่ยากจนกับประเทศที่ร่ำรวย การขาดความเป็นปึกแผ่นของครอบครัวและชุมชน ความรุนแรงประเภทต่างๆ รวมทั้งสงคราม การทำลายสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรม การละเมิดสิทธิเด็ก สตรี คนกลุ่มน้อย และผู้ด้อยโอกาส สถาบันทางการเมือง สถาบันทางราชการ และทางศาสนา ไม่สามารถสนองต่อการแก้ปัญหา ความเครียด ความหุดหู่ ความรู้สึกสิ้นหวังในชีวิตและสังคม ปัญหายาเสพติดและการฆ่าตัวตาย ล้วนสะท้อนปัญหาของการที่มนุษยชาติยังไม่สามารถสร้างระบบการอยู่ร่วมกันด้วยสันติ ทั้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ และระหว่างมนุษย์กับธรรมชาติ หนึ่งในรากเหง้าของปัญหาการอยู่ร่วมกัน ก็คือ การที่เงินเข้าแทนที่

จิตวิญญาณในฐานะคุณค่าสูงสุด คุณค่าสูงสุดของความเป็นมนุษย์คือ ความดี หรือที่เรียกว่า การเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์นั้นอยู่ที่พัฒนาการทางจิตวิญญาณ ให้พลังแก่นมนุษย์ แก่องค์กร และแก่สังคมได้ใช้แบ่งปันความรักความเอื้ออาทรต่อกัน

เงินมีประโยชน์ในการแลกเปลี่ยน แต่ในเมื่อความโลภซึ่งเป็นกิเลสได้เข้าครอบงำอารยธรรมของมนุษย์ เงินจึงถูกทำให้เป็นเครื่องมือของความโลภ เป็นสิ่งที่สมมติขึ้น ที่สะสมได้ไม่มีที่สิ้นสุด หรือเป็นมายา เงินได้ถูกความโลภของมนุษย์สร้างองคาพยพให้เป็นสถาบันการเงิน เป็นตลาดเงิน และสถาปนาระบบเงินเป็นอำนาจสูงสุด(ธนาธิปไตย) แทรกซึมเข้าไปทุกอณูของสังคม ทำลายทุกสิ่งทุกอย่าง ทำลายครอบครัว ทำลายชุมชน ทำลายโลก เพื่อความเติบโตของตัวเอง จิตวิญญาณ ระบบคุณค่าของมนุษย์ถูกกลืนกินหายไป และกลับทดแทนมาด้วยมูลค่าของเงิน มนุษย์จึงขาดพลังชีวิตและพลังทางสังคม นำไปสู่วิกฤตการณ์ของชีวิต วิกฤตการณ์ทางสังคม และการอยู่ร่วมกัน ทั้งสังคมบูชาเงิน เงินคือสัจธรรมสูงสุดของชีวิต ขณะนี้สังคมขาดพลังของการอยู่ร่วมกันที่จะผนึกสังคมเข้าไว้ด้วยกัน จึงเกิดปรากฏการณ์ของการแตกสลายทางสังคม ซึ่งเป็นปัญหาที่ใหญ่ที่สุดของมนุษยชาติในปัจจุบัน จำเป็นต้องหาพลังอันมหึมาผลักดันสังคมไว้ด้วยกัน ในทางวัตถุนิยมได้ค้นพบพลังอันมหาศาลซ่อนอยู่ในนิวเคลียสของอะตอม (Nuclear bond) ที่เรียกว่า พลังงานนิวเคลียร์ (Nuclear force) ซึ่งเป็นพลังที่ใช้อย่างเสมือนไม่สิ้นสุด ในทางสังคม มนุษย์จะต้องแสวงหาพลังนิวเคลียร์ทางสังคม (Social nuclear bond) ซึ่งเป็นพลังที่ยิ่งใหญ่ เพื่อนำมาใช้แก้วิกฤตการณ์ทางสังคมที่กำลังเป็นไปอย่างรุนแรง และผนึกสังคมให้ยั่งยืน

ศตวรรษใหม่เป็นศตวรรษแห่งพัฒนาการทางจิตวิญญาณ การพัฒนาในภพภูมิเดิมคือภพภูมิทางวัตถุ ไม่สามารถนำพามนุษย์ไปสู่การพ้นวิกฤตได้ หรือแท้จริงแล้วอาจจะเป็นตัวก่อวิกฤตให้กับมนุษย์ด้วยซ้ำไป มนุษย์ต้องลดการยึดมั่นถือมั่นในตัวตนลง เห็นแก่คนอื่นและเห็นแก่ธรรมชาติมากขึ้น ยิ่งเห็นแก่ตัวน้อยลงก็ยิ่งอิสระ ยิ่งมีความสุข และเกื้อกูลต่อเพื่อนมนุษย์และธรรมชาติยิ่งขึ้น ทำให้ตนเองและโลกมีสันติสุข แต่หากมนุษย์ไม่พัฒนาธรรมชาติอีกด้านหนึ่งคือด้านจิตวิญญาณ ใช้แต่สัญชาตญาณก็ จะไม่มีความสมบูรณ์ในตัวเอง เป็นโรคพร่องทางปัญญาอยู่เรื่อยไป ต้องหาสิ่งมอมเมามาคอยเติม ซึ่งไปซ้ำเติมกระตุ้นสัญชาตญาณแทนที่จะไปพัฒนาจิตวิญญาณ นำไปสู่ปัญหาอื่นต่อไป ดังที่ปรากฏอยู่ทั่วทั้งโลก

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องจิตวิญญาณและศาสนาในสังคมปัจจุบันมา ประกอบการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เพื่อนำมาวิเคราะห์ความหมายเกี่ยวกับความคิดเรื่องจิตวิญญาณ ในภาพยนตร์ ว่ามีการถ่ายทอดเรื่องดังกล่าวในลักษณะใดบ้าง และเกี่ยวเนื่องกับสถานการณ์เรื่อง จิตวิญญาณและศาสนาในสังคมปัจจุบันอย่างไร

2.2 แนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับสังคม

ภาพยนตร์จัดเป็นศิลปะมวลชน (Mass Art) ซึ่งริคคิโอตโต คานูโด (Ricciotto Canudo) นักทฤษฎีและนักวิจารณ์ภาพยนตร์ชาวอิตาลีเขียนขนานนามว่าเป็น “ศิลปะแขนงที่เจ็ด” (The Seventh Art) เนื่องจากภาพยนตร์เป็นงานวิจิตรศิลป์ (Fine Art) ชนิดหนึ่งที่ผนวกศิลปะ ดั้งเดิมหกแขนงที่เก่าแก่เข้าด้วยกัน ได้แก่ จิตรกรรม สถาปัตยกรรม นาฏกรรม ดนตรี ละครและ วรรณกรรม การสร้างภาพยนตร์จึงเปรียบเสมือนการสร้างงานศิลปะที่ต้องรวบรวมศิลปะจาก หลากหลายสาขามาทำงานร่วมกัน

พัฒนาการที่ต่อเนื่องของภาพยนตร์ทำให้ภาพยนตร์กลายเป็นพลังที่ยิ่งใหญ่ที่สุด อย่างหนึ่งของศตวรรษที่ 20 ดังที่ โรเบิร์ต เกสเนอร์ (Robert Gesner) ได้กล่าวสรุปไว้ใน International Encyclopedia of the Social Sciences ดังนี้คือ ปรากฏการณ์ทางศิลปะ สังคม และเศรษฐกิจชนิดนี้ส่งผลกระทบต่อค่านิยมทางวัฒนธรรม ทั้งของผู้สร้างและผู้เสพมันอย่างไรบ้าง คือปัญหาระดับระหว่างประเทศ ที่สำคัญที่สุดประการหนึ่ง เนื่องด้วยภาพยนตร์เป็น “ภาษาโลก” ที่สามารถเข้าถึงได้ทั้ง คนที่ไม่รู้หนังสือและคนที่มีการศึกษา ข้อต่อรองจึงไม่น้อยไปกว่าอำนาจใน การควบคุมจิตใจ และอารมณ์ของมนุษย์เลยทีเดียว ความที่ในกรณีนี้ สุนทรียศาสตร์เกิดไป สัมพันธ์ทั้ง กับเรื่องราวทางเศรษฐกิจ และกับกิจการทางการเมือง ภาพยนตร์จึงเป็นพลังทาง วัฒนธรรมที่มีความสำคัญเป็นอย่างมากในครึ่งหลังของศตวรรษที่ 20

ส่วนอาร์โนลด์ เฮาเซอร์ (Arnold Hauser) กล่าวถึงสิ่งที่เขาเรียกว่า “ยุคแห่ง ภาพยนตร์” ในตำราว่าด้วยประวัติศาสตร์ทางสังคมของศิลปะเล่มสำคัญชื่อ The Social History of Art โดยมีใจความว่า นับตั้งแต่การเริ่มต้นของ อารยธรรมปัจเจกชนนิยมสมัยใหม่ ภาพยนตร์ เป็นความพยายามอันดับแรกที่สุดในอันดับแรกที่สุดในอนาคตที่จะสร้าง ศิลปะ เพื่อมหาชน ความสำเร็จอันยิ่งใหญ่ที่สุดของการสร้างภาพยนตร์คือการเป็นที่นัดพบ ทางจิตวิทยาของมวลชน ภาพยนตร์สามารถเข้าถึงได้ทั้งชนชั้นสูงและชนชั้นต่ำ การชม ภาพยนตร์ จึงเป็นการตอบสนอง ความใฝ่ฝันทางสังคม (Social Romanticism) เพราะภาพยนตร์หลายเรื่องมีเนื้อหาเกี่ยวกับผู้คนที่

สามารถก้าวออกมาจากชนชั้นหนึ่งไปสู่ อีกชนชั้นหนึ่งได้อย่างง่ายดาย ซึ่งเป็นเรื่องที่ยากจะ²⁷
เกิดขึ้นในชีวิตจริง

ภาพยนตร์นั้นได้รับการยกย่องให้เป็นศิลปะ แต่ความจริงประการหนึ่งก็คือ นอกเหนือจากการเป็นงานศิลปะแล้ว ภาพยนตร์ยังจัดเป็นงานด้านสื่อมวลชน และถือเป็น สื่อสารมวลชนที่ขึ้นหน้าขึ้นตา เป็นสากล และใหญ่โตที่สุดของโลกอีกด้วย ถ้าหากจะมอง ภาพยนตร์ในขอบเขตของความเป็นสื่อมวลชนแล้วจะพบว่า ผู้สร้างภาพยนตร์มีลักษณะเป็นกลุ่ม มิใช่ปัจเจกชน ถึงแม้ผู้สร้างบางคนจะผูกขาดตำแหน่งสำคัญ ในกระบวนการสร้าง แต่ก็ยังต้อง พึ่งพาคณะทำงานในส่วนอื่นๆ อยู่บ้างไม่มากนักน้อย หรือหากมองในแง่ของผู้ชมจะพบว่า เป็นกลุ่ม คนที่มีขนาดใหญ่และมีความหลากหลาย ภาพยนตร์จึงถือว่าเป็นงานของ “กลุ่มคน” ที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อ “กลุ่มคน” อย่างแท้จริง

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่มีการแพร่กระจายอย่างกว้างขวาง มีจุดประสงค์เพื่อ ตอบสนอง ความพึงพอใจของผู้ชมจำนวนมาก ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าภาพยนตร์ จำเป็นต้องตกอยู่ภายใต้เงื่อนไขของสังคม มีผู้ชมเชื่อว่าภาพยนตร์เป็นงานที่ตกอยู่ใน สภาพแวดล้อมทาง ประวัติศาสตร์และเงื่อนไขทางเศรษฐกิจและการเมือง ภาพยนตร์เป็น ปรัชญาการณทาง วัฒนธรรม และเป็นผลผลิตของสังคมหนึ่งๆ และน่าจะเป็นสิ่งที่ช่วยให้เข้าใจ สังคมนั้น ได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วยที่กล่าวเช่นนี้เป็นการแสดงให้เห็นว่าภาพยนตร์มีความเกี่ยวข้องกับ สังคมและเป็นภาพสะท้อนของสังคม ปรัชญาการณหลายอย่างในอุตสาหกรรมการสร้าง ภาพยนตร์ เป็นตัวบ่งชี้ว่าสังคมในขณะนั้นมีสภาพและทิศทางเป็นเช่นไร

ในวงการภาพยนตร์ของสหรัฐอเมริกา นั้นได้มีการถกเถียงกันมาแล้วเป็นเวลาช้านานแล้วในเรื่องการสะท้อนสังคมของภาพยนตร์ พื้นฐานแห่งการถกเถียงกันก็คือ การยึดมั่นใน ความคิด ความเชื่อที่มีต่อภาพยนตร์ ซึ่งแตกต่างกันอย่างตรงกันข้าม ฝ่ายหนึ่งเชื่อว่า ภาพยนตร์ เป็นความบันเทิงเต็มรูปแบบ หน้าที่ของภาพยนตร์คือการมอบความเพลิดเพลิน แก่ผู้ชมอย่าง เต็มที่ ฝ่ายนี้เชื่อว่าภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ช่วยให้ผู้ชม “หลีกหนี” จากเรื่องราวที่ยุ่งยากใน ชีวิตประจำวัน หน้าที่ซึ่งต้องกระทำก็คือการพาคนดูหลีกหนีไปจากโลกแห่งความจริงที่โหดร้าย ตลอดเวลาประมาณสองชั่วโมงส่วนอีกฝ่ายหนึ่งเชื่อว่า นอกจากจะเป็นสิ่ง บันเทิงแล้ว ภาพยนตร์ ควรจะให้ข่าวสารและสาระประโยชน์แก่ผู้ชม และช่วยชี้แนะ ให้ผู้ชมได้ทราบความเป็นไปในสังคม จนถึงขั้นผลักดันให้เกิดภาพยนตร์ประเภทสะท้อน ปัญหาสังคม (The Social Problem Film)

สำหรับมาร์แชลล์ แม็คลูฮาน (Marshall McLuhan) นักทฤษฎีทางด้านสื่อสารมวลชนที่มีชื่อเสียง ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับภาพยนตร์ว่า ภาพยนตร์เป็นสื่อมวลชนประเภทหนึ่งซึ่งมีบทบาทสำคัญไม่น้อยต่อสังคมปัจจุบัน เพราะนอกจากภาพยนตร์จะเป็นเครื่องขยายฝันให้กับคนส่วนใหญ่ เพื่อหลีกหนี (Escapist) จากปัญหาในชีวิตประจำวัน ภาพยนตร์ยังเป็นสิ่งจำลองภาพชีวิตของมนุษย์ในหลายรูปแบบ ภาพยนตร์บางเรื่อง สะท้อนให้เห็นปัญหาสังคม และตีแผ่ความเป็นจริงที่เกิดขึ้น รวมทั้งเสนอแนะทางออก สำหรับปัญหาต่างๆ นั่นคือบทบาทของภาพยนตร์ในปัจจุบันที่มีได้จำกัดอยู่กับการสร้าง เพียงความฝัน หรือเป็นสื่อเพื่อความบันเทิงอย่างเดียวเท่านั้น บทบาทของภาพยนตร์ดังกล่าวสนับสนุนทฤษฎีของแม็คลูฮานที่ว่า “สื่อคือตัวข่าวสาร” (Medium is the Message) โดยที่ภาพยนตร์นั้นจัดเป็นทั้งสื่อ (Medium) และตัวข่าวสาร (Message) ในเวลาเดียวกัน

ถึงแม้ว่าภาพที่ปรากฏในภาพยนตร์จะมีใช้ความเป็นจริง เนื่องจากภาพยนตร์เป็นเพียงมายาภาพที่นำเอาส่วนผสมของบางสิ่งบางอย่างที่เป็น “ความเป็นจริง” เช่น ตัวตนจริงๆ ภาษาพูดจริงๆ ฯลฯ มาผสมกับบางสิ่งบางอย่างที่ “ไม่เป็นจริง” เช่น คำโครงเรื่อง การแสดงของตัวละครการลำดับเวลาและสถานที่ ฯลฯ แต่ในท้ายที่สุดแล้ว สิ่งที่ภาพยนตร์ต้องการก็คือในช่วงเวลาที่ผู้ชมนั่งชมอยู่นั้น ภาพยนตร์จะชักชวนให้ผู้ชมเชื่ออยู่เสมอว่าสิ่งที่ปรากฏต่อสายตานั้นเป็นความจริงไปเสียหมดทุกอย่าง

ภาพยนตร์จึงมิได้เป็นเพียงแต่อุตสาหกรรมสร้างความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังสามารถได้ว่าเป็นอุตสาหกรรมสร้างอุดมการณ์อย่างหนึ่ง ตามความหมายของหลุยส์ อัลธุสแซร์ (Louis Althusser) ที่กล่าวว่าอุดมการณ์คือการประสานกันระหว่างสิ่งที่จอมปลอมกับสิ่งที่เป็นจริง แล้วก็นำมาเสนอราวกับว่าทั้งหมดนั้นมันเป็นจริงทั้งสิ้น

นอกจากนั้น แกรม เทอร์เนอร์ (Graeme Turner) ยังกล่าวถึงภาพยนตร์ ในฐานะที่เป็นปฏิบัติการทางสังคม (Social Practice) โดยที่ปฏิบัติการนั้นก่อตัวมาจากสภาพความจริงของสังคมแต่ละแห่ง ในการศึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์จึงจำเป็นต้องอาศัย ความรู้แขนงต่างๆ มาอธิบายควบคู่กันไปด้วยทั้งด้านภาษา จิตวิทยา มานุษยวิทยา วรรณคดี และประวัติศาสตร์ รวม

ทั้งแนวคิดทางการเมืองอย่างลัทธิมาร์กซ์ เฟมินิสต์ และชาตินิยม ส่วนสาเหตุที่ทำให้มีความ²⁹ จำเป็นจะต้องศึกษาทางด้านภาพยนตร์นั้น เป็นเพราะภาพยนตร์เป็นแหล่งที่มาของความพึงพอใจ และยังมีนัยสำคัญที่เกี่ยวข้อง วัฒนธรรมของสังคมอีกด้วย ทั้งนี้เพราะภาพยนตร์มีลักษณะเป็น ตัวแทน (Representation) ของกระบวนการทางสังคม ซึ่งภาพ เสียง หรือสัญลักษณ์ต่างๆ ใน ภาพยนตร์นั้น ล้วนแต่เป็นตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่งในสังคมทั้งสิ้น

เนื่องจากวัฒนธรรมเป็นการแสดงออกถึงวิถีชีวิตของคนในสังคม ดังนั้น กระบวนการสร้างความหมายของสื่อต่างๆ จึงเป็นการแสดงออกของนัยสำคัญทางวัฒนธรรม ทั้งสิ้น สื่อประเภทภาพยนตร์ โทรทัศน์และโฆษณาจึงเป็นเป้าหมายหลักของการศึกษาวิจัย โดย วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เพื่อหาความหมายเชิงวัฒนธรรม ที่แฝงมากับสื่อ และ เพื่อที่จะทำความเข้าใจว่าภาพยนตร์กลายเป็นส่วนหนึ่งของระบบ วัฒนธรรมได้อย่างไรนั้น ก็ จำเป็นจะต้องศึกษาให้ละเอียดถึงกระบวนการในการผลิต และการผลิตซ้ำนัยสำคัญทาง วัฒนธรรมของสื่อภาพยนตร์

สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับ สังคมมาเป็นกรอบในการศึกษา เนื่องจากแนวคิดดังกล่าว จะสามารถนำมาช่วยอธิบาย ผลการวิจัยได้ว่า ภาพยนตร์แสดงออกถึงความเป็นไปของสังคมและมีความสัมพันธ์กับสังคม อย่างไร

2.3 แนวคิดสัญวิทยาวิทยา และสัญวิทยาวิทยาของภาพยนตร์

สัญวิทยาวิทยาหรือสัญศาสตร์ (Semiology หรือ Semiotics) เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วย สัญญาณ ซึ่งเพิ่งเริ่มก่อตัวขึ้นในต้นศตวรรษที่ 20 โดยมีบรรพบุรุษผู้บุกเบิกสองท่านคือ เฟอร์ ดินันด์ เดอ เซาซูร์ (Ferdinand de Saussure 1875-1914) นักภาษาศาสตร์ชาวสวิส และชาร์ลส์ โชนเดอร์ส เพียร์ซ (Charles Saunders Pierce 1839-1914) นักปรัชญาชาวอเมริกัน

เดอ เซาซูร์ ผู้วางรากฐานของการศึกษาวิชานี้ได้ให้คำนิยามสั้นๆ ของการศึกษา ว่าด้วย สัญวิทยาวิทยาดังนี้ “สัญวิทยาวิทยาเป็นศาสตร์ที่ศึกษาวิถีชีวิตของสัญลักษณ์ภายใน สังคม ที่สัญลักษณ์นั้นถือกำเนิดขึ้นมา รวมทั้งแสวงหากฎที่ควบคุมอยู่เบื้องหลัง” (A Science that studies the life of signs within Society is conceivable) เมื่อขยายความคำว่า “วิถีชีวิต” ของ

สัญญาะให้กว้างขวางออกไป ก็จะหมายความถึงการศึกษากำเนิดการเจริญ การเปลี่ยนแปลง และการสูญสลายของสัญญาะตัวหนึ่งๆ รวมทั้งวิเคราะห์กฎที่อยู่เบื้องหลังวิถีชีวิตดังกล่าว

ส่วนเพียร์ซ ผู้เริ่มก่อตั้งวิชาสัญญาะวิทยาอีกคนหนึ่ง กล่าวว่า “มีเพียงสัญญาะเท่านั้นที่จะสามารถเข้าถึงความเป็นจริงในระดับสูงสุดได้”

นอกจากนั้น โอ ซุลลิแวนและคณะ (O' Sullivan and others) ได้ให้คำจำกัดความเอาไว้ว่า สัญญาะวิทยาเป็นการศึกษาในเรื่องขแนงตัวสัญญาะ (Signs) รหัส(Codes) และวัฒนธรรม (Cultures) ซึ่งเกี่ยวข้องกับการแสดงให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญของสัญญาะ และการที่สัญญาะถูกนำไปใช้ในสังคม สัญญาะนี้มีคุณสมบัติที่สำคัญสามประการด้วยกัน คือ

ประการที่ 1 จะต้องมึลักษณะเป็นรูปธรรม ซึ่งอาจเป็นภาพ เสียง อักษร วัตถุหรืออื่นๆ

ประการที่ 2 จะต้องมีความหมายถึงบางสิ่งบางอย่างนอกเหนือจากตัวของมันเอง

ประการที่ 3 ต้องตระหนักว่าลักษณะที่เป็นรูปธรรมดังกล่าวนั้นเป็น สัญญาะ

การศึกษาสัญญาะตามทัศนะของเดอ เซาซัวร์

เดอ เซาซัวร์ กล่าวถึงการวิเคราะห์เชิงสัญญาะวิทยา โดยแบ่งองค์ประกอบทางสัญญลักษณ์ ออกเป็นสองส่วน คือ ตัวหมาย/รูปสัญญาะ (Signifier) กับตัวหมายถึง / ความหมายสัญญาะ (Signified) ซึ่งมีความสัมพันธ์แบบพลวัตรต่อกันตลอดเวลา ตัวหมายถึง เป็นความคิดเชิงนามธรรมของตัวหมายที่เราสามารถรับรู้ได้ทางเสียงหรือภาพ เช่นคำว่า “ต้นไม้” เป็นตัวหมายถึง (Signified) ของแนวคิดถึงสิ่งที่เติบโตจากดินและมีใบ ดอก ผลเป็นส่วนประกอบอันเป็นตัวหมายถึง (Signified) นั้นเอง สัญญาะ ตามทัศนะของเดอ เซาซัวร์สามารถอธิบายได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



รูปที่ 1 ความสัมพันธ์ทางสัญญาะวิทยา

ในการตอบคำถามว่าสัญลักษณ์ตัวหนึ่งๆ จะมีความหมายขึ้นมาได้อย่างไรนั้น เดอ เซาซัวร์ ได้ให้คำอธิบายในแง่ของโครงสร้างว่า หากสัญลักษณ์หนึ่งขึ้นอยู่กับคำพ้อง สัญลักษณ์นั้นๆ จะยังไม่มีมีความหมายอันใดขึ้นมา จนกว่าจะนำไปเปรียบเทียบกับโครงสร้างกับ สัญลักษณ์ตัวอื่นๆ เช่น หากเราพูดว่า สมศักดิ์สูง 160 ซม. เรายังไม่อาจสร้างความหมาย ได้ว่าสมศักดิ์สูงหรือเตี้ย จนกว่าจะทราบว่าเขาสมศักดิ์ไปเปรียบเทียบกับใคร มาตรฐาน คนไทยหรือฝรั่ง ความหมายของการเปรียบเทียบเชิงโครงสร้างของสัญลักษณ์ตามทัศนะของเดอ เซาซัวร์ มีสามมิติ ดังนี้

1. การเปรียบเทียบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) เดอ เซาซัวร์อธิบายว่า หากถามว่า “อะไรคืออ้วน” เราจะตอบคำถามนี้ได้ก็ต่อเมื่อเรารู้จักว่า “อะไรไม่ใช่อ้วน” เช่นเดียวกับ คำถามว่า “อะไรคือรัก” ก็ต้องแยกออกมาให้ได้ว่า “อะไรไม่ใช่รัก” หรือ คำถามว่า “การเอาใจคืออะไร” เราจะเข้าใจความหมายนี้ได้ก็ต่อเมื่อได้นำการกระทำต่างๆ ไปวางเทียบกับคำว่า “ไม่เอาใจ” เช่นเดียวกับคำว่า “ขาว” จะมีความหมายได้ ก็เมื่อนำไปวางเทียบกับ “ดำ”

การเปรียบเทียบในเชิงคู่ตรงกันข้ามนี้เป็นรูปแบบการเปรียบเทียบ ที่แสดงความหมายให้เห็นได้ง่ายและชัดเจนที่สุด เนื่องจากโครงสร้างวิถีคิดของมนุษย์ส่วนใหญ่มีกรอบแนวคิดเชิงเปรียบเทียบระหว่างคู่ตรงข้ามอยู่แล้ว ด้วยเหตุนี้ในการสร้างผลงานด้านศิลปะ วรรณคดี นวนิยาย การสร้างข่าวสาร การทำรายการเกมโชว์ การแข่งขันกีฬา หรือการสร้างภาพยนตร์ วิธีการที่จะสร้างความหมายให้เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจนและง่ายตายที่สุดจึงมีการใช้กระบวนการสร้างความหมายจากการเปรียบเทียบคู่ตรงกันข้ามกันนี้มากที่สุด ซึ่งในกรณีของภาพยนตร์นั้นจะหมายถึงบุคลิกลักษณะและพฤติกรรมที่ตรงข้ามกันของตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งพระเอกกับผู้ร้าย เช่น ความดีงามของพระเอกต้องเปรียบเทียบกับความชั่วช้าเลวตาดอาชว และไร้คุณธรรมของผู้ร้าย เป็นต้น

2. การเปรียบเทียบสัญลักษณ์ย่อยกับสัญลักษณ์อื่นๆ ในโครงสร้างรวมทั้งหมด การเปรียบเทียบนี้หมายถึงการมองเห็นความแตกต่างระหว่างสัญลักษณ์ย่อยๆ ในโครงสร้าง รวมทั้งหมด เช่น เมื่อเห็นคำว่า “เอาใจ” กับคำว่า “เอาไป เอาไว้ เอาใหม่” พร้อมกับเห็นความแตกต่างจากคำว่า “เข้าใจ เบาใจ เด่าใจ” เป็นต้น

3. การเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ย่อย เมื่อพิจารณาพร้อมกับโครงสร้างทั้งหมด เช่น หากถามว่า “เอาใจ” หมายความว่าอะไร เราจะเข้าใจความหมายของคำๆ นี้ต่อเมื่อได้

เห็นว่าคำๆ นี้ไปประกอบอยู่กับคำอื่นๆอย่างไร เช่น “เอาใจเข้าไว้ เอาใจใส่ เอาใจออกห่าง เอาใจเขามาใส่ใจเรา”

ในแง่นี้ ความหมายของสัญลักษณ์ย่อยหนึ่งๆ จึงแทบจะพิจารณาตามลำพังอย่างโดดเดี่ยวไม่ได้เลย จนกว่าจะพิจารณาร่วมกับสัญลักษณ์ย่อยอื่นๆที่มาประกอบ อยู่ในโครงสร้างรวมทั้งหมด เมื่อขยายแนวคิด “โครงสร้างรวมทั้งหมด” ให้กว้างขวางออกมา โครงสร้างรวมในที่นี้ก็คือบริบททางวัฒนธรรมของคนแต่ละกลุ่ม หรือแต่ละสังคมนั่นเอง เช่น เมื่อคน อังกฤษพูดถึงคำว่า “วัว” (Signified) นั้น ความหมายของ “ความเป็นวัว” (Signified) ของคนอังกฤษย่อมแตกต่างไปจากความหมายของ “ความเป็นวัว” ในทัศนะของ ชาวอินเดียที่เป็นฮินดู และแม้ว่าจะให้คนอังกฤษพูดคำว่า “วัว” เป็นภาษาฮินดูแบบฮินดู (เปลี่ยน Signifier) ก็ยังไม่สามารถสร้างตัวหมายถึง/ความหมายสัญลักษณ์ (Signified) “ความเป็นวัว” ที่เป็นภาพในความคิดของคนอังกฤษให้เหมือนชาวอินเดียได้ ด้วยเหตุนี้ เมื่อเราเห็นคนชาติต่างๆ สนทนากันด้วยภาษากลางคือ ภาษาอังกฤษ และดูเหมือนว่า พวกเขาจะสามารถสื่อสาร และเข้าใจกันได้ แต่ความจริงแล้วบ่อยครั้งบริบททางวัฒนธรรม ก็อาจทำให้พวกเขาไม่ได้กำลังพูดเรื่องเดียวกันหรือหมายความถึงเรื่องเดียวกันได้

เดอ เซาซัวร์ตั้งข้อสังเกตว่า ในแต่ละวัฒนธรรมจะมีการสร้างสัญลักษณ์ขึ้นมา เพื่อใช้ จัดหมวดหมู่ (Categorization) สิ่งของที่มีอยู่ในโลกออกเป็นประเภทต่างๆ และเราจะ พบว่า ในเมื่อเวลาที่เราใช้สัญลักษณ์ย่อยหนึ่งๆ ที่มีความหมายขึ้นมาได้ ก็เพราะสัญลักษณ์ย่อย นั้นมีความสัมพันธ์กับสัญลักษณ์ย่อยตัวอื่นๆ เช่นเราจะเข้าใจความหมายของ “สัตว์บก” ก็ต่อเมื่อสัญลักษณ์ย่อยตัวนี้ถูกจัดประเภทอยู่ในโครงสร้างรวมที่ประกอบด้วยสัญลักษณ์ย่อยอื่นๆ คือ สัตว์น้ำ สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ ฯลฯ

การศึกษาสัญลักษณ์ตามทัศนะของโรลองด์ บาร์ธส์ (Roland Barthes)

นักคิดแนวโครงสร้างนิยมชาว ฝรั่งเศสซึ่งเป็นลูกศิษย์ของเดอ เซาซัวร์ เป็นอีกผู้หนึ่งที่ศึกษาสัญลักษณ์วิทยาอย่างจริงจัง บาร์ธส์ศึกษาเรื่องสัญลักษณ์และชี้ให้เห็นว่ากระบวนการสร้างความหมายจะมีสองขั้นตอน คือ ความหมายโดยอรรถ (Denotation) ซึ่งบาร์ธส์เรียกว่าเป็นกระบวนการสร้างความหมายในขั้นแรก (Primary Signification) ส่วนอีกอย่างหนึ่งก็คือความ

หมายโดยนัย (Connotation) ซึ่งเกิดในระดับเดียวกับมายาคติ (Myth) ซึ่งเขากำหนดให้เป็นกระบวนการสร้างความหมาย ในขั้นที่สอง (Secondary Signification)

บาร์ธส์อธิบายการให้ความหมายในการสื่อสารทั้งสองแบบดังนี้

1. ความหมายโดยอรรถ หรือความหมายตรง (Denotative Meaning) เป็นความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างภววิสัย (Objectivity) ซึ่งสามารถเข้าใจกันได้ตามตัวอักษรหรือคำพูด และมักเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไป ความหมายโดยอรรถนี้เป็นความหมายขั้นแรกที่ได้ว่าเป็นสามัญทั่วไป สามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน และมีลักษณะเป็นสากล (Universality) เช่น คำว่า “แมว” มีความหมายเป็นสากล กล่าวเป็นสัตว์สี่เท้าชนิดหนึ่งมีหนวดชอบจับหนู ดังนั้น ความหมายโดยอรรถจึงเป็นความหมายของการใช้ภาษา เพื่อให้ความหมายกับสิ่งที่มันกล่าวถึง (To mean what it says) อย่างไรก็ตามในความเป็นจริงแล้ว ไม่มีระบบความหมายใดที่จะมี ภววิสัย หรือเป็นกลางจริงๆ ยกเว้นภาษาที่เฉพาะเจาะจง เช่น ภาษาทางคณิตศาสตร์

2. ความหมายโดยนัย หรือความหมายแฝง (Connotative Meaning) เป็นความหมายที่ถูกประกอบสร้างขึ้นมาอย่างเป็นอัตวิสัย (Subjectivity) ความหมายในขั้นนี้จะมีการแปรเปลี่ยนไปตามวัฒนธรรมในการรับสาร บาร์ธส์เห็นว่าความหมายโดยนัยจะให้ความหมายต่อจากความหมายโดยอรรถ และจะเกิดขึ้นเมื่อสัญลักษณ์ ซึ่งเป็นผลมาจากความสัมพันธ์ระหว่างตัวหมายกับตัวหมายถึงจุดหนึ่ง ได้กลายเป็นตัวหมาย (Signifier) ในอีกขั้นตอนหนึ่ง เช่น “ดอกกุหลาบ” ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว หมายถึงดอกไม้ชนิดหนึ่ง แต่เมื่อชายหนุ่มได้ให้ดอกไม้แก่หญิงสาว เพื่อแสดงถึงความรักซึ่งเขามีต่อเธอ โดยที่เธอก็รับรู้ถึงความหมายนี้ด้วย ดอกกุหลาบนี้จึงกลายเป็นตัวหมาย ในอีกระดับหนึ่ง ในฐานะเป็นตัวแทนแห่งความรัก เป็นต้น ดังนั้นความหมายโดยนัย จึงหมายถึงการใช้ภาษาให้ความหมายแก่สิ่งหนึ่ง นอกเหนือไปจากสิ่งที่มันกล่าวถึง (To mean Something Other than what it says)

การนำสัญลักษณ์วิทยามาใช้ในการศึกษาเกี่ยวกับการสื่อสารมวลชนนั้นตรงกับแบบจำลองการสื่อสารแบบ Ritualistic Model ซึ่งถือว่าการสื่อสารคือการผลิตและการแลกเปลี่ยนความหมายระหว่างผู้ที่เข้ามาสื่อสารกัน (Production and Exchange of Meaning) ความสนใจของแวนวงนี้จึงมุ่งไปสู่การตอบคำถามที่ว่า เนื้อหาสาระที่อยู่ในตัวบท (Text) นั้น เข้ามา

สัมพันธ์กับการสร้างความหมายได้อย่างไร โดยในการทำความเข้าใจนี้ นักวิชาการต้องพิจารณา ออกไปนอกเหนือจากกรอบของกระบวนการสื่อสาร โดยจะต้องวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่าง“ตัวบท”กับ “บริบททางวัฒนธรรม” ที่เกิดการสื่อสารนั้นๆ

วิชาสัญญะนั้นนิยามถือว่าเนื้อหาสาระของสารเกิดขึ้นจากการประกอบสร้าง สัญญะ (Construction of Signs) จากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นผู้ส่งหรือผู้รับก็ตาม ดังนั้น เมื่อฝ่ายผู้ส่งสารใช้ระบบสัญญะต่างๆ มาสร้างเนื้อหาสาระ (Encoding) นั้น จึงถือเป็นเพียงครึ่งทางของกระบวนการสื่อความหมายเท่านั้น เนื้อหาสารนั้นจะสมบูรณ์เมื่อได้มีปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับผู้รับสาร ซึ่งจะใช้ระบบสัญญะต่างๆ มาอ่านเนื้อหาสารนั้น ทศณะดังกล่าวเป็นการลดทอนความสำคัญของผู้ส่งสารลงไป และได้ยกฐานะของผู้รับสารให้ขึ้นมาเสมอภาคเท่าเทียมกับผู้ส่งสาร วิธีการศึกษาเชิงสัญญะวิทยาจึงมักให้ความสนใจกับ “ตัวบท” มากกว่าจะสนใจผู้ส่ง และสนใจว่า “ตัวบทนั้นจะถูกอ่านจากผู้รับสารอย่างไร” มากกว่าจะสนใจการเดาใจ “เจตน์จำนง ของผู้ส่งสาร” และ“ประสิทธิภาพของการสื่อสาร”

การศึกษาเชิงสัญญะวิทยาจึงให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) เป็นอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นขั้นตอนของการศึกษาการสร้างตัวบทขึ้นมาจากบริบททางวัฒนธรรมของฝ่ายผู้ส่ง ไปจนกระทั่งถึงขั้นตอนของกระบวนการอ่านตัวบทจากบริบททางวัฒนธรรมของผู้รับสาร ดังนั้น เมื่อบริบททางวัฒนธรรมของผู้ส่งสารแตกต่าง จากผู้รับสาร หรือในกลุ่มผู้รับสารที่มีบริบททางวัฒนธรรมแตกต่างกัน ก็จะมีการอ่านความหมายจากตัวบทเดียวกันแตกต่างกันไป ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ที่สร้างจากประเทศหนึ่งที่มีวัฒนธรรมอย่างหนึ่ง จะถูกเซ็นเซอร์ห้ามฉายในอีกประเทศหนึ่งที่มี วัฒนธรรมอีกแบบหนึ่ง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Anna and the King ที่สร้างโดย บริษัทภาพยนตร์อเมริกัน ซึ่งไม่มีวัฒนธรรมเกี่ยวกับสถาบันพระมหากษัตริย์ และไม่ได้รับการอนุญาตให้ฉายภาพยนตร์ในประเทศไทย ที่ซึ่งมีความเคารพสถาบันพระมหากษัตริย์ จะอ่านความหมายต่างไปจากผู้สร้าง

สเวนสตีเฟน ดับเบิลยู. ลิตเติลจอห์น (Stephen W. Littlejohn) ก็ได้ให้ความเห็นไปในแนวทางเดียวกันว่า สัญญะวิทยามุ่งให้ความสนใจวิธีที่ผู้ผลิตสร้างสัญญะต่างๆ และแนวทางที่ผู้รับสารจะเข้าใจสัญญะนั้นๆ สัญญะวิทยาเป็นการศึกษากระบวนการสร้างความหมาย (Signification) หรือวิธีที่สัญญะต่างๆถูกใช้ในการตีความเหตุการณ์ โดยสัญญะวิทยาจะมุ่งพิจารณาไปยังแนวทางที่สาร (Messages) ถูกสร้างขึ้น วิธีการใช้สัญญะต่างๆและความมุ่ง

หมายในการผลิตและการตีความโครงสร้าง (Structures) โดยผู้ส่งสารและผู้รับสาร สัญญาวิทยาจึงเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์เนื้อหาของสาร ในสื่อว่าหมายความอย่างไร

การนำวิชาสัญญาวิทยามาใช้ในการศึกษาคำพูด (Text) จึงเป็นการทำความเข้าใจ ความหมายของคำพูดนั้นๆ โดยที่ความหมายที่เราตีความจากคำพูดเนื้อหาสื่อมวลชน ไม่จำเป็นต้องเป็นความตั้งใจของผู้ส่งสาร แต่ความหมายที่เราตีความนั้นถือว่าเป็นความหมายที่ปราศจากอคติ และไม่ได้มีความหมายที่ปรากฏในระดับพื้นผิวเท่านั้น แต่ยังเป็นความหมายโดยนัยแฝง ซึ่งผู้ส่งสารอาจจะตั้งใจหรือไม่ตั้งใจให้เกิดความหมายดังกล่าวได้

สื่อมวลชนที่นำเอาทฤษฎีสัญญาวิทยามาใช้อย่างกว้างขวางที่สุดประเภทหนึ่งก็คือภาพยนตร์ โดยภาพยนตร์นั้นถือเป็นระบบของสัญญา (System of Signs) องค์ประกอบต่างๆ ของภาพยนตร์สามารถใช้ในการสื่อความหมายได้ทั้งสิ้น ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อ การใช้มุมกล้อง การใช้แสง สี ฯลฯ สิ่งเหล่านี้ล้วนแต่เป็นรหัส (Codes) ที่ทำให้ผู้ชมสามารถชมภาพยนตร์ได้รู้เรื่องและเข้าใจ การนำสัญญาวิทยามาประยุกต์ใช้ กับการศึกษาเกี่ยวกับการสื่อความหมายที่อยู่ในภาพยนตร์จะทำให้เกิดความเข้าใจว่า ความหมายที่อยู่ในภาพยนตร์นั้นจะสื่อถึงผู้ชมอย่างไร ซึ่งจะทำให้สามารถชมภาพยนตร์ได้รู้เรื่อง และเข้าใจรูปแบบของการสื่อความหมาย

การนำเอาสัญญาวิทยามาใช้ในการศึกษาภาพยนตร์นั้นเป็นการศึกษา โดยเน้นที่คำพูด (Text) ซึ่งคริสเตียน เม็ตซ์ (Christian Metz) นักสัญญาวิทยา ที่เน้นสัญญาวิทยาทางภาพยนตร์ ได้แสดงความคิดเห็นว่า ในการสื่อสารทุกกรณี เราไม่ได้เกี่ยวข้องกับตัวสาร (Message) หากแต่เกี่ยวข้องกับคำพูด (Text) คำพูดจะเป็นสิ่งที่นำเสนองานของการกระทำร่วมกันระหว่างลัทธิ (Codes) ต่างๆ หรืออย่างน้อยที่สุดก็ในระดับรหัสรอง (Subcodes)

เม็ตซ์ยังแสดงทัศนะในเรื่องการนำสัญญาวิทยาไปใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์เอาไว้ว่า “เราเข้าใจภาพยนตร์มิใช่ที่เราเรียนรู้จักรบบของมัน ในทางตรงข้าม เราบรรลุความเข้าใจ ในระบบของมันก็เพราะเราเข้าใจภาพยนตร์ มิใช่เพราะภาพยนตร์เป็นภาษา จึงสามารถเล่าเรื่องขึ้นได้ แต่ในทางตรงข้าม ภาพยนตร์กลายเป็นภาษาก็เพราะว่า มันสามารถเล่าเรื่องขึ้นได้ออกมาได้” สัญญาวิทยาในทางภาพยนตร์เป็นเรื่องที่ซับซ้อนกว่า สัญญาในระบบภาษา ซึ่งเม็ตซ์กล่าวว่า “ภาพยนตร์เป็นสิ่งที่ยากจะอธิบาย ก็เพราะมันง่ายที่จะทำความเข้าใจ”

วิธีการสร้างความหมายในภาพยนตร์

เราอาจกล่าวได้ว่า ภาพยนตร์มิใช่ภาษาที่แท้จริง ทั้งนี้โดยประวัตินับตั้งแต่แรกเริ่ม ที่มีทฤษฎีเกี่ยวกับภาพยนตร์ ก็ได้เกิดคำถามถึงความสัมพันธ์ของภาษาภาพยนตร์ต่อภาษาพูด ซึ่งเป็นระบบการสื่อความหมายที่เข้าใจกันอย่างกว้างขวางมากที่สุด และเป็นจุดที่ทำให้สัญญาวิทยาของภาพยนตร์แตกแขนงออกจากสัญญาวิทยาทางภาษาศาสตร์

เม็ตซ์กล่าวว่า ถ้าจะเปรียบเทียบภาษาภาพยนตร์กับภาษาพูดแล้ว การสร้างความหมายในภาษาภาพยนตร์นั้นแตกต่างจากภาษาพูด โดยทั้งภาษาภาพยนตร์และภาษาพูดสามารถนำมาใช้เปรียบเทียบกันได้ต่อไป กล่าวคือ ความเกี่ยวพันระหว่างตัวหมาย (Signifier) กับตัวหมายถึง (Signified) ในภาษาพูดนั้นมีความห่างไกลกันมาก ซึ่งส่งผลให้ผู้ผู้สามารถใช้ภาษาในการทำหน้าที่ได้สองระดับ คือ ระดับของเสียง และระดับของความหมาย ในขณะที่ภาษาภาพยนตร์ ตัวหมายกับตัวหมายถึงจะอยู่ใกล้ชิดกันมาก โดยภาพที่ปรากฏบนจอจะเป็นภาพตัวแทนที่มีความสมจริง (Realistic Representations) และเสียงที่ออกมาก็เป็นการผลิตซ้ำเสียงที่เหมือนกับเสียงจริงๆของสิ่งที่กำลังกล่าวถึง (Exact Reproductions of What They Refer to) ผู้ชมจะไม่สามารถเข้าใจตัวหมายในภาพยนตร์ได้ หากไม่ทำความเข้าใจตัวหมายถึงไปในเวลาเดียวกัน ด้วยเหตุนี้ ตัวหมายกับตัวหมายถึงในภาพยนตร์จึงผูกติดกันอย่างแยกไม่ออก เม็ตซ์ถือว่ภาษาภาพยนตร์นั้น เป็นเหมือนกับประโยคเป็นชุดๆเรียงต่อกัน ซึ่งสามารถเข้าใจได้โดยไม่ต้องอาศัยคำแปลในพจนานุกรม เพราะทุกสิ่งในภาพยนตร์จะดูเข้าใจได้ทั้งหมด จึงเห็นได้ชัดว่า ภาษาของภาพยนตร์นั้นแตกต่างจากภาษาพูดอย่างมากทีเดียว

นอกจากนี้ ภาษายังเป็นสิ่งที่แลกเปลี่ยนกันระหว่างผู้คน ในขณะที่ภาพยนตร์เป็นการถ่ายทอดจากแหล่งสาร (Source) ไปยังผู้ชม (Audience) และสารที่ส่งนั้นก็มิ ่ลักษณะราบรื่น และต่อเนื่องไปสู่ผู้ชม กล่าวได้ว่าในภาพยนตร์นั้นไม่กฎเกณฑ์พื้นฐานตายตัว ในภาษาพูด ระดับการสร้างความหมายแฝง (Connotative Meaning) จะปรากฏแตกต่างจากระดับความหมายตรง (Denotative Meaning) แต่ในภาพยนตร์มิได้เป็นเช่นนั้น เนื่องจากความหมายแฝงในภาพยนตร์จะมาพร้อมๆกับความหมายตรง ทั้งนี้เพราะตัวหมายและตัวหมายถึงมีการผูกติดกันอย่างสนิทแน่น เราจึงสามารถมองเห็นความหมายตรงของภาพได้ในเวลาเดียวกันกับที่เรา รู้สึกได้ถึงทัศนคติของผู้สร้างที่แฝงมากับภาพนั้น เนื่องจากว่าภาพยนตร์สามารถนำเสนอโลกตามลักษณะที่มันเป็น หรืออาจบิดเบือนไปจากความจริงได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเจตนารมณ์ของผู้สร้างว่า

จะสื่อความหมายไปในทางใด ภาพยนตร์จึงเป็นสื่อที่เน้นการแสดงออกมากกว่าจะเป็นเพียงการ³⁷ สื่อสารระบบหนึ่งเท่านั้น และด้วยเหตุนี้ กฎเกณฑ์ของภาพยนตร์จึงเป็นไปเพื่อวัตถุประสงค์ใด วัตถุประสงค์หนึ่งโดยเฉพาะ

2.4 แนวคิดการเล่าเรื่องในภาพยนตร์

การเล่าเรื่องมีประวัติศาสตร์ยาวนาน เป็นการสื่อสารที่กำเนิดขึ้นมาพร้อมกับสังคมมนุษย์เลยทีเดียว จนอาจเรียกได้ว่ามนุษย์รู้จักการเล่าเรื่องนับตั้งแต่เริ่มจำความได้ การเล่าเรื่องเป็นการนำมนุษย์ไปสู่ประสบการณ์มากมาย ทำให้มนุษย์เรียนรู้สิ่งต่างๆ ในชีวิต ทำให้เข้าใจเหตุการณ์รอบๆ ตัว และให้ความบันเทิงควบคู่กันไปอีกด้วย

เอเดรียน ทิลลี (Adrian Tilley) ได้แสดงทัศนะไว้ว่า “การเล่าเรื่องเป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ทางสังคม เด็กเรียนรู้การเล่าเรื่องจากหนังสือ โฆษณา การ์ตูน และบทเพลงสิ่งเหล่านี้ช่วยให้เด็กเรียนรู้จักคำศัพท์ใหม่ๆ ให้ทักษะในการเล่าเรื่อง รู้จักลำดับเหตุการณ์อย่างมีเหตุผล เด็กได้เรียนรู้จักสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเริ่มต้นและจบลงของเรื่องเล่า และรู้จักที่จะคาดเดาเหตุการณ์ล่วงหน้าว่าต่อไปจะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้น นอกจากนี้การเล่าเรื่องยังช่วยเพิ่มพูนประสบการณ์ในคลังความรู้ ให้เด็กสามารถตัดสินใจตัวละครได้จากการแยกแยะบทบาทคนดีและคนเลว ซึ่งในความเข้าใจสิ่งต่างๆ เหล่านี้จะไม่เกิดขึ้นได้เลย หากปราศจากการเล่าเรื่อง ในสื่ออื่นๆ ก็เช่นกัน เช่น ละครเวที บทเพลง บทกวี และนวนิยายต่างก็ใช้การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือในการสื่อสารแทบทั้งสิ้น

ลูเคทส์ และคอนดิท (Lucaites&Condit) ให้ความหมายของการเล่าเรื่องไว้ว่า “การเล่าเรื่องช่วยให้มนุษย์เข้าใจเรื่องราวต่างๆ การเล่าเรื่องได้ถูกนำมาใช้อธิบายโดยไม่จำกัดรูปแบบและไม่จำกัดประเภทของสื่อ ไม่ว่าจะเป็นนวนิยาย ละคร โทรทัศน์ ปาถกฐา โฆษณา การเทศน์ การรายงานข่าว รวมทั้งการพูดคุยกันในชีวิตประจำวันด้วย”

หลุยส์ จิอันเน็ตตี [Louise Giannetti] อธิบายว่า “สมัยโบราณผู้คนติดต่อสื่อสารกันด้วยการเล่าเรื่อง ในหนังสือ The Poetics ของอริสโตเติล ได้จำแนกประเภทของการเล่าเรื่อง บันเทิงคดีไว้ 2 ลักษณะคือ การแสดง และการเล่าเรื่อง คือการบอกเล่าเรื่องราวโดยมีผู้เล่า อาทิ

มหากาพย์ หรือนวนิยาย ซึ่งการเล่าเรื่องในภาพยนตร์กำเนิดมาจาก 2 สิ่งนี้ โดยนำเอาหลักการเล่าเรื่องทั้ง 2 ชนิดมาผสมผสานกัน ผ่านเทคนิคอันสลับซับซ้อนของสื่อภาพยนตร์

สำหรับวิธีการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์กระทำได้หลายวิธีคือ

1. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องนับเป็นส่วนประกอบสำคัญของเรื่องและผู้วิเคราะห์ต้องนำมาศึกษาเสมอ ซึ่งโดยปกติจะมีการลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องไว้ 5 ขั้นตอน ได้แก่

1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) การเล่าเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว มีการแนะนำตัวละคร และนำฉากและสถานที่ อาจมีการเปิดประเด็นปัญหา หรือเปิดปมความขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องลำดับเหตุการณ์อาจเริ่มจากตอนกลางเรื่องหรือย้อนจากตอนท้ายเรื่องไปหาต้นเรื่องก็ได้

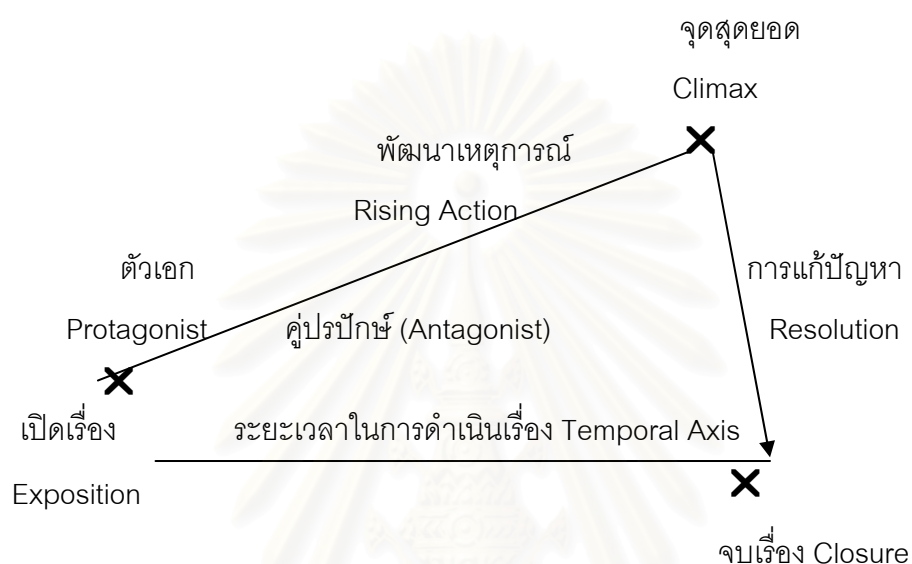
1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ การที่เรื่องดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง และสมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวีขึ้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความลำบากใจ และสถานการณ์ก็อยู่ในความยุ่งยาก

1.3 ภาวะวิกฤติ (Climax) จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวดำเนินไปสู่จุดแตกหัก และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

1.4 ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือ สภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านพ้นไปแล้ว เรื่องน่าและประเด็นปัญหาได้รับการเปิดเผยหรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

1.5 การยุติของเรื่องราว (Ending) คือ การสิ้นสุดของเรื่องราวทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย อาจจบแบบมีความสุขหรือทิ้งท้ายแบบให้ขบคิดก็ได้

และจากการศึกษาวิเคราะห์ในการเล่าเรื่องทั้งหมด กุสตาฟ เฟรย์ทาก (Gusdaf Freytag) นักวิเคราะห์ชาวเยอรมันได้เสนอโครงสร้างในการเล่าเรื่องรูปแบบตัววี สำหรับเรื่องบันเทิงคดี (Fiction) ไว้ดังนี้



รูปภาพที่ 2 โครงสร้างการเล่าเรื่อง

จากรูปภาพที่ 2 นี้ อธิบายถึงโครงสร้างการเล่าเรื่องได้ว่า เรื่องเริ่มต้น (Exposition) จากความขัดแย้งระหว่างตัวละครหลัก มีการพัฒนาเรื่องเป็นลำดับไปสู่จุดสุดยอด (Climax) และจบเรื่องราวลงภายหลังจากปมปัญหาความขัดแย้งได้รับการแก้ไข (Resolution) สำหรับโครงสร้างรูปตัววีนี้ เป็นโครงสร้างมาตรฐาน ที่ปรากฏอย่างแพร่หลายในเรื่องเล่าหลายประเภท โดยเฉพาะในภาพยนตร์ ไม่ว่าจะเป็ภาพยนตร์ประเภทใดก็ตาม จะเป็นภาพยนตร์ชั้นครู (Masterpiece) หรือเป็นภาพยนตร์เกรดบีก็มีโครงเรื่องเป็นไปตามสูตรนี้ทั้งสิ้น ซึ่งเราเรียกโครงสร้างสูตรนี้ว่าเป็นโครงเรื่องแบบดั้งเดิมหรือโครงเรื่องแบบคลาสสิก

แต่สำหรับซวีแทน โทโดรอฟ (Tzvetan Todorov) ได้เสนอเกณฑ์ภาวะการณ์ที่ให้การศึกษาคโครงเรื่องไว้ดังว่า โครงเรื่องของภาพยนตร์จะมีอยู่ 4 ภาวะได้แก่ ภาวะสงบสุข (Equilibrium) ภาวะวิกฤติ (Disrubtion) การแก้ไขปัญหา (Equalizing) และการกลับสู่ความสงบสุขอีกครั้ง (New Equilirium) ซึ่งตามแนวความคิดของโทโดรอฟนี้ เมื่อนำมาลงใช้อธิบายโครงสร้างของภาพยนตร์เรื่อง Jaws (1975) จะได้ผลดังนี้คือ ภาวะสงบสุข (Equilibrium) คือความ

สงบที่ปรากฏตอนเริ่มเรื่อง แต่หลังจากนั้นไม่นานก็เริ่มประสบกับปัญหาวิกฤต (Disruption) เมื่อ⁴⁰ เด็กวัยรุ่นพากันไปจับปาร์ตี้ชายหาด และมีคนตกเป็นเหยื่อของฉลามต่อจากนั้นเป็นความพยายามในการแก้ปัญหา (Equalizing) โดยการปิดชายหาดและส่งพรานออกไปปราบฉลามขาว ซึ่งหลังจากที่ฉลามถูกกำจัดไปแล้วนั่นเองจึงเป็นการกลับสู่ความปกติอีกครั้ง (New Equilibrium)

2. แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิด[Theme] นับเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบที่มีความสำคัญต่อเรื่องเล่า โดยเฉพาะเมื่อต้องการวิเคราะห์ถึงใจความสำคัญของเรื่อง เราจำเป็นต้องอย่างยิ่งที่จะต้องจับใจความของเรื่องให้ได้ มิฉะนั้นอาจจะไม่รู้ถึงแนวคิดหลักที่ผู้เล่าต้องการถ่ายทอดให้ทราบ

เฮอริทิก และ ยาร์เบอร์ (Hurtik&Yarber) ได้ให้ความหมายของแก่นความคิดไว้ว่า “คือความคิดหลักในการดำเนินเรื่อง เป็นความคิดรวบยอดที่เจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอ” ซึ่งเราสามารถเข้าใจแก่นความคิดได้จากการสังเกตขององค์ประกอบต่างๆในการเล่าเรื่อง ชื่อตัวละคร สังเกตคำนิยม คำพูด หรือสัญลักษณ์พิเศษที่ปรากฏในเรื่อง สำหรับแก่นความคิดที่ได้รับความนิยมและพบได้บ่อยๆไม่มากนัก โดยมากวนเวียนอยู่กับเรื่องความดี-ความชั่ว หรือไม่ก็เกี่ยวข้องกับเรื่องความรักแต่ในส่วนของรายละเอียด แก่นความคิดแต่ละเรื่อง ก็จะมีรายละเอียดและองค์ประกอบย่อยในการสนับสนุนความคิดหลักที่แตกต่างกันออกไป อาทิภาพยนตร์มหากาพย์เรื่อง Ben-Her (1959) แก่นความคิดอยู่ตรงที่ความดีชนะความชั่ว แต่การดำเนินเรื่องมีความคิดย่อยที่ช่วยสนับสนุนความคิดหลักปรากฏอยู่จำนวนมากเช่น ความศรัทธาจะพาไปสู่การรอดพ้น ความละเอียดนำไปสู่ความหายนะ หรือความมานะพยายามจะทำให้สามารถเอาชนะอุปสรรคได้ซึ่งถึงแม้จะมีแนวคิดปลีกย่อยหลายความคิด แต่ความคิดย่อยทั้งหมดจะมีลักษณะรวมกันบางประการ หรือเดินไปในทิศทางเดียวกันทั้งสิ้น ดังนั้นในการพิจารณาแหล่งความคิดใดๆ การแยกแยะความคิดปลีกย่อยทำให้เราสามารถเข้าใจเรื่องราวชัดเจนมากขึ้น

3. ความขัดแย้ง (Conflict)

นอกเหนือจากการศึกษาโครงเรื่องโดยการแบ่งลำดับเหตุการณ์และแบ่งสภาวะตามท้องเรื่องแล้ว ความขัดแย้งก็เป็นอีกส่วนหนึ่งที่ได้นำมาศึกษาอยู่เสมอ ทั้งนี้ก็เพราะเมื่อทำการศึกษาความขัดแย้ง ก็จะทำให้เราเข้าใจเรื่องราวได้กระจ่างชัดยิ่งขึ้น อีกทั้งโดยแท้จริงแล้วเรื่องเล่าคือการสานเรื่องราวบนความขัดแย้ง เช่นที่ มุลเลอร์ และวิลเลียม (Muller And Williams) ได้ให้คำอธิบายไว้ว่า “โครงเรื่องคือการลำดับเหตุการณ์หรือพฤติกรรมอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเหตุการณ์

หรือพฤติกรรมนั้นจะมีการพัฒนาขึ้นท่ามกลางความขัดแย้งต่างๆ ซึ่งความขัดแย้งสามารถแบ่งเป็น 3 ประเภทใหญ่ๆ ได้แก่

2.1 ความขัดแย้งระหว่างคนกับคน คือ การที่ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน แต่ละฝ่ายต่อต้านกัน หรือพยายามทำลายล้างกัน เช่นการรบของทหารทั้ง2ฝ่าย หรือการทำศึกของ 2 ตระกูล เป็นต้น

2.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจ เป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายใน ตัวละครจะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำอย่างใดที่คิดเอาไว้ เช่นความขัดแย้งกับสำนึกผิดชอบ หรือความรู้สึกขัดแย้งกับกฎเกณฑ์ทางสังคม เช่น ผู้หญิงมักเป็นเรื่องของความรักและปัญหาครอบครัว และปัญหาส่วนตัว

2.3 ความขัดแย้งกับพลังภายนอก เช่นความขัดแย้งกับสภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย อย่างการเผชิญความดูร้ายของนกนางนวลในภาพยนตร์เรื่อง The Birds (1963) การพยายามเอาชนะไดโนเสาร์ในภาพยนตร์เรื่อง Jurassic Park (1993) และเผชิญกับพายุทอร์นาโดใน Twister (1996) เป็นต้น ความสำคัญของความขัดแย้งที่มีต่อโครงเรื่องคือ มันเป็นเรื่องที่ทำให้เรื่องราวดำเนินต่อไปอย่างมีทิศทาง หากเรื่องใดมีความขัดแย้งที่สมเหตุสมผล มีที่มาที่ไปแน่นอน เรื่องราวนั้นก็ดำเนินต่อไปอย่างน่าเชื่อถือภาพยนตร์ตลกเรื่อง Milk Money (1993) คือตัวอย่างที่ล้มเหลวสำหรับการสร้างข้อขัดแย้งที่ไม่ลงตัว Milk Money เป็นภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับโสเภณีที่หนีการตามล่าของอาชญากร และมาอาศัยอยู่กับพ่อม่ายลูกติดในเมืองเล็กที่ใครๆก็รู้จักกันดี ไม่ช้าทั้งคู่ก็ตกหลุมรักกันและกันท่ามกลางความไม่เห็นด้วยของคนในชนบท ภาพยนตร์มีปมความขัดแย้งที่ดูไม่น่าเชื่อ ความขัดแย้งในเรื่องเกิดขึ้นระหว่างตัวละครกับสังคม เนื่องจากนางเอกของเรื่องมีอาชีพเป็นโสเภณี ทำให้เธอถูกดูหมิ่นและดูแคลนจากสังคม และกว่าจะได้รับการยอมรับก็ต้องทำความดีจนสามารถเอาชนะใจใครๆได้ในที่สุด ภาพยนตร์มีข้อบกพร่องตรงที่ความขัดแย้งของเรื่องไม่ได้นำมาเสนออย่างชัดเจนเพียงพอ จนผู้ชมไม่เกิดความรู้สึกร่วมด้วยว่าสิ่งเหล่านั้นมันเป็นปมปัญหาแต่อย่างใด ซึ่งส่งผลให้การกระทำต่างๆในเรื่องขาดความหนักแน่น

สำหรับภาพยนตร์ในหนึ่งเรื่องอาจมีความขัดแย้งมากกว่าประเด็นเดียว เช่นใน ภาพยนตร์เรื่อง In The Name Of Father (1993) ที่มีข้อขัดแย้งอยู่สองประเด็นหนึ่งคือความขัดแย้งระหว่างชาติพันธุ์ ไอร์ริชกับอังกฤษ ที่ต่างรบกันมาหลายปี มีคนตายเป็นจำนวนมาก ความเกลียดชังของ 2 ชนชาตินี้ฝังลึกอยู่ในความทรงจำยากที่จะลืม เรียกว่าสบโอกาสเมื่อไหร่จะต้องแก้แค้นตอบทันที เช่นที่ตำรวจกังฉินชาวอังกฤษยึดเยียดข้อหาจรรยาให้กับคนไอร์ริชทั้งที่เป็นคนบริสุทธิ์ 100 เปอร์เซ็นต์ ซึ่งเป็นเหตุให้พระเอกและพ่อพร้อมด้วยคนบริสุทธิ์ อีกร้อยคนต้องติดคุก โดยไม่รู้สาเหตุ ส่วนความขัดแย้งอีกข้อเป็นความขัดแย้งที่พระเอกมีต่อพ่อบังเกิดเกล้า อันเนื่องมาจากไม่พอใจในความอ่อนแอของผู้เป็นพ่อ ภาพยนตร์เปิดเผยความขัดแย้งระหว่างเชื้อชาติด้วยแรงระเบิดที่สั่นถนนได้ทั้งสาย พร้อมทั้งเผยปมขัดแย้งระหว่างพ่อลูกที่ละน้อย และจนกระทั่งในตอนท้ายของภาพยนต์ก็ได้คลี่คลายความขัดแย้งของพ่อลูกออกไปจนสิ้น เหลือแต่ปมปัญหาความขัดแย้งที่เกิดจากชาติพันธุ์ที่ต้องตัดสินกัน ศาลความขัดแย้งทั้งสองประเด็นนี้ดำเนินควบคู่กันไปตลอดทั้งเรื่องและมีความสัมพันธ์กันอย่างลึกซึ้ง กล่าวคือปมขัดแย้งระหว่างพ่อลูกเป็นต้นตอการนำไปสู่การตกเป็นผู้ต้องหา และเมื่อความขัดแย้งระหว่างพ่อลูกคลี่คลายด้วยความตายของพ่อพระเอกของเรื่องพยายามคลี่คลายเอาชนะความขัดแย้งที่ทำให้ตนต้องติดคุกต่อไป

สำหรับวิธีที่ใช้ในการศึกษาข้อขัดแย้งในภาพยนต์นั้น คลอด เลวี สเตรียส์ (Claude Levi – Strauss) เสนอให้ใช้การแบ่งขั้วตรงข้ามหรือ Binary Oppositions ซึ่งเป็นแนวคิดที่ตั้งอยู่บนความเชื่อพื้นฐานที่ว่ามนุษย์สามารถเข้าใจโลกโดยการแบ่งสิ่งต่างๆออกเป็นส่วนๆเพื่อเปรียบเทียบกัน เช่น แผ่นดินกับมหาสมุทร ผู้หญิงและผู้ชาย เป็นต้น Binary Oppositions กระทำได้โดยการ แบ่งกลุ่มออกเป็นสองหมวดจะมีความหมายขัดแย้งกันเช่น

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

และเมื่อนำเอาวิธี การแบ่งขั้วตรงข้ามมาใช้ศึกษาภาพยนต์มันจะช่วยให้เรามองเห็นความขัดแย้งในภาพยนต์ได้กระจ่างชัดขึ้น

ตัวอย่างการแบ่งช่วงตรงข้ามในภาพยนตร์ตะวันตก

คนเมือง (Homesteaders)	อินเดียนแดง (Indians)
ผิวขาว (White)	ผิวดำ-แดง (Red)
คริสเตียน (Domestic)	ปาแกน (Pagan)
อ่อนโยน (Helpless)	ป่าเถื่อน (Savage)
อ่อนแอ (Weak)	แข็งแรง (Strong)
สวมเสื้อผ้า (Clothed)	เปลือย (Naked)

ซึ่งจากความแตกต่างของทั้งสองฝ่าย สำหรับภาพยนตร์ตะวันตกแล้วมันเป็นสาเหตุของการต่อสู้ทำลายล้างกันอย่างรุนแรง ซึ่งในการแก้ไขปัญหามาจากความขัดแย้งนี้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งจะต้องตัดสินใจเลือกที่จะเข้าไปเป็นพวกเดียวกับอีกฝ่าย เช่นอินเดียนแดงต้องเปลี่ยนมาเป็นคริสเตียน หรืออินเดียนแดงต้องละทิ้งความป่าเถื่อนแล้วหันมาใช้ความอ่อนโยนแทน

4. ตัวละคร (Character)

องค์ประกอบสำคัญส่วนหนึ่งที่ขาดไม่ได้สำหรับการเล่าเรื่องทุกชนิดคือตัวละคร (Character) ซึ่งลอเรนซ์ เพอร์รีน (Laurcnce Perrine) ให้ความหมายของตัวละครไว้ว่า “คือบุคคลที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์กับเรื่องราวในเรื่องเล่า นอกจากนี้ยังหมายถึง บุคคลลักษณะของตัวละคร ไม่ว่าจะป็นรูปร่างหน้าตา หรืออุปนิสัยใจคอของตัวละครด้วย”

ดไวท์ วี สเวน (Dwight .V. Swain) กล่าวถึงส่วนประกอบของตัวละครไว้ว่า ตัวละครแต่ละตัวต้องมีองค์ประกอบ 2 ส่วนเสมอ นั่นคือส่วนที่เป็นความคิด (Conception) และส่วนที่เป็นพฤติกรรม (Presentation)

ความคิดของตัวละครโดยปกติเป็นสิ่งที่เปลี่ยนแปลงยากจนกว่าจะมีเหตุผลที่สำคัญเพียงพอสำหรับการเปลี่ยนแปลง ตัวละครที่ดีจะมีความคิดเป็นของตัวเอง ซึ่งสิ่งที่จะมากำหนดความคิดและจิตใจของตัวละครนั้นอยู่ที่ภูมิหลังของตัวละครเช่นชีวิตวัยเด็ก การศึกษา และฐานะความเป็นอยู่ข้างต้น ส่วนพฤติกรรมของตัวละคร จะเป็นผลอันเกิดขึ้นโดยตรงจากความคิดและทัศนคติของตัวละคร เช่นตัวละคร กอร์ดอน เกร็กโก ในภาพยนตร์เรื่อง Wall Street (1987)

เขามีความคิดว่าเงินคือพระเจ้า ดังนั้นพฤติกรรมของเขาจึงเต็มไปด้วยเล่ห์เหลี่ยมและทำทุก
วิถีทางเพื่อจะได้มาซึ่งทรัพย์สินเงินทองนั่นเอง 44

สำหรับการวิเคราะห์ตัวละครในเรื่องเล่าชิ้นแรกๆ และเป็นการศึกษาที่มักนำมาอ้างอิงอยู่เสมอคือผลงานของ วลาดิเมียร์ พร็อพ (Vladimir Propp) ที่วิเคราะห์การเล่าเรื่องในนิทานรัสเซียพบว่าในนิทานแต่ละเรื่องจะประกอบด้วยตัวละครที่มีบทบาทแตกต่างกัน เช่นผู้ร้าย (The Villian) อันได้แก่ผู้สร้างความเดือดร้อนให้กับชุมชน หรือผู้ที่เป็นปรปักษ์กับตัวละครในเรื่องผู้ให้ (The Donor) โดยมาเป็นอาจารย์ของตัวละครหลักหรือผู้ให้คำปรึกษาในการแก้ไขปัญหา (เช่น โยดาในเรื่อง Star Wars) ผู้ช่วยเหลือ (The Helper) ได้แก่ ผู้ช่วยของพระเอกในการต่อกรกับผู้ร้าย หรือช่วยเหลือตัวเอกให้ผ่านพ้นอุปสรรค (ในภาพยนตร์ผจญภัยผู้ช่วยมักเป็นคนพื้นเมืองหรือชนเผ่าแปลกๆบางเรื่องผู้ช่วยอาจเป็นพระรองของเรื่อง) เจ้าหญิง (The princess) คือนางเอกของเรื่องผู้ที่พระเอกต้องให้ความช่วยเหลือปกป้อง (ในเรื่องเล่าสมัยใหม่อย่างภาพยนตร์ที่มีตัวเอกเป็นสตรีนางเอกจะเป็นตัวหลักที่ไม่จำเป็นต้องรอความช่วยเหลือจากพระเอก แต่มักเป็นตัวละครที่ต้องเรียนรู้เกี่ยวกับค่านิยมทางสังคม หรือความถูกต้องในการเลือกตัดสินใจ) ผู้ส่งสาร (Dispatcher) มักเป็นผู้พบเห็นเหตุร้าย หรือพบการกระทำผิดของผู้ร้าย (ในภาพยนตร์ไทยผู้ส่งสารอาจเป็นพวกแม่ค้าปากตลาด) พระเอก (Hero) จะเป็นตัวแทนของฝ่ายธรรมะ และเป็นผู้นำในการแก้ไขข้อขัดแย้ง ส่วนพระเอกจอมปลอม (The False Hero) คือ ตัวละครที่แสร้งเป็นคนดีแต่มักจะเปิดเผยความชั่วร้ายในภายหลัง (มักพบในภาพยนตร์ประเภทสายลับ ที่มีการส่งคนมาสอดแนมตามองค์กรต่างๆ) สำหรับตัวละครแต่ละตัวตามเกณฑ์ของพร็อพนี้ หนึ่งตัวอาจมีมากกว่า 1 บทบาท หรือตัวละครอาจจะเปลี่ยนแปลงบทบาทของตัวเองจากบทหนึ่งไปสู่อีกบทหนึ่งได้เช่นกัน

นอกจากนี้ในการศึกษาตัวละคร ปัจจัยของตัวละครยังเป็นอีกส่วนหนึ่งที่ได้รับ การนำมาวิเคราะห์ถึงอยู่เสมอ โดยในตัวละครมีมิติต่างๆดังต่อไปนี้

- ความต้องการ (Dramatic Need) หมายถึงสิ่งที่ตัวละครต้องการหรืออยากเอาชนะ, ให้ได้มา, ไปเอามา หรือบรรลุความสำเร็จ
- มุมมอง (Point of View) คือวิธีการที่ตัวละครมองโลก ซึ่งตัวละครแต่ละตัวต้องมีมุมมองที่ชัดเจนและแตกต่างกันไป เช่น มุมมองในการต่อต้านกับการสนับสนุนสงคราม
- การเปลี่ยนแปลง (Change) คือการเปลี่ยนแปลงของตัวละครตั้งแต่เริ่มจนจบเรื่อง มีการเปลี่ยนแปลงในด้านใด อย่างไร

- ทักษะคติ (Attitude) เป็นความคิดหรือนิสัยในเชิงลบหรือบวก เช่น ไร้เดียงสา ชอบวิจารณ์ ความคิดต่ำต้อย การมองโลกในแง่ดีหรือร้าย เป็นต้น

สำหรับการพิจารณาตัวละครนอกเหนือจากการใช้การมองภาพของตัวละครจากลักษณะภายนอกเช่น การแต่งกาย กิริยาอาการ หรือพฤติกรรมต่างๆ คำพูดบทสนทนา [Dialogue] ตอบโต้ของตัวละครก็เป็นส่วนสำคัญอย่างมาก ทั้งนี้เพราะความคิด ทักษะคติ และเอกลักษณ์ของตัวละครจะสะท้อนจากคำพูดของตัวละครทั้งสิ้น

5. ฉาก (Setting)

ฉากมักเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการเล่าทุกประเภท ทั้งนี้เนื่องจากการเล่าคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ต่างๆจะเกิดขึ้นโดยปราศจากสถานที่ไม่ได้ ดังนั้นฉากจึงมีความสำคัญเพราะทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่างๆของเรื่อง นอกจากนี้ฉากยังมีความสำคัญในแง่ที่สามารถบอกถึงความหมายบางอย่างของเรื่อง มีอิทธิพลต่อความคิด หรือการกระทำของตัวละครได้อีกด้วย ประเภทของฉากในเรื่อง 5 ประเภท ดังนี้

- ฉากที่เป็นธรรมชาติ ได้แก่สภาพแวดล้อมธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร เช่นป่าไม้ พุ่มหญ้า ลำธาร หรือธรรมชาติค่าเข้าในแต่ละวัน
- ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์เช่น อารามบ้านช่อง เครื่องใช้ในครัว หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอยต่างๆ
- ฉากที่เป็นช่วงเวลายุคสมัย ได้แก่ ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เกิดเหตุการณ์ตามท้องเรื่อง
- ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร หมายถึงสภาพแบบแผนหรือกิจวัตรประจำวันของตัวละคร หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัยอยู่
- ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม คือสภาพแวดล้อมที่จับต้องไม่ได้แต่มีลักษณะเป็นความเชื่อ หรือความคิดของคนเช่นค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี เป็นต้น

นอกจากนี้ฉากในเรื่องเล่ายังสามารถแบ่งออกเป็นอีก 2 ชนิด นั่นคือ ฉากนอกบ้านและฉากในบ้าน ซึ่งฉากทั้งสองประเภทดังกล่าวจะปรากฏในเรื่องเล่า โดยมีความสอดคล้องกับลักษณะสำคัญของเรื่องเล่า เช่นถ้าเป็นเรื่องผจญภัย ฉากส่วนใหญ่จะนอกบ้าน หากเป็นเรื่องความรักหนุ่มสาวฉากของเรื่องก็เป็นฉากในบ้าน นอกจากนี้ฉากทั้งสองประเภทยังมีความสัมพันธ์กับเพศ และอาชีพของตัวละครอีกด้วย เช่นเพศชายอาจมีความสัมพันธ์กับฉากนอกบ้าน และบางอาชีพก็มีความสัมพันธ์กับฉากในบ้านเช่นอาชีพแม่บ้าน เป็นต้น

6. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

สำหรับการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ อาจมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษในเรื่อง (Symbol) เพื่อสื่อความหมายเสมอ "สัญลักษณ์" คือการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อความหมายทั้งในเรื่องของคำพูดและภาพ สำหรับสัญลักษณ์พิเศษที่มักพบในภาพยนตร์มีอยู่ 2 ชนิด คือสัญลักษณ์ทางภาพ และสัญลักษณ์ทางเสียง

6.1 สัญลักษณ์ทางภาพคือ องค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ถูกนำเสนอซ้ำๆ อาจเป็นวัตถุสถานที่ หรือสิ่งมีชีวิตเช่นสัตว์หรือบุคคล ก็ได้ สัญลักษณ์อาจเป็นเพียงภาพเดียวหรือเป็นกลุ่มภาพที่เกิดจากการตัดต่อ เช่นภาพยนตร์ เรื่องOld and New ของผู้กำกับรัชเชี่ยที่ชื่อ ไอเซนสไตน์ มีการใช้การสื่อดำดับภาพเพื่อสื่อความหมายพิเศษ เริ่มจากการจัดภาพในระยะใกล้มากที่ดวงตาแว้ว และตัดภาพไปที่ดวงตาเกษตร และตัดภาพไปที่ดวงอาทิตย์กำลังตกดิน กลุ่มของการลำดับภาพนี้สื่อความหมายถึง ความสิ้นหวังของเกษตร ภาพความตายของแว้ว พระอาทิตย์ที่กำลังลับเหลี่ยมเขา ทั้งหมดคือการสิ้นสุดของชุมชนแห่งนั้น

6.2 สัญลักษณ์ทางเสียง คือเสียงต่างๆที่ถูกใช้เพื่อแสดงความหมายอื่นๆ เพื่อเปรียบเทียบความหมาย คือเพื่อแสดงวัตถุประสงค์ของตัวละคร ไม่ใช่เพื่อสร้างอารมณ์ร่วมกับตัวละคร และเรื่องราวของภาพยนตร์ เช่น การใช้เสียงเพลง Imagineในภาพยนตร์เรื่องThe Killing field ที่ถูกใช้เพื่อแสดงความมุ่งหวังในสันติภาพของมนุษย์ มากกว่าใช้เพื่อสร้างอารมณ์ของตัวละครที่หลบหนีภัยสงครามได้สำเร็จ

ซึ่งการศึกษาการใช้สัญลักษณ์ทางภาพและเสียงนี้ เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์ประกอบกับการชมภาพยนตร์จะช่วยให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น โดยเฉพาะเมื่อตระหนักว่าความหมายที่แฝงเร้นอาจสื่อความหมายได้ดีกว่าความหมายที่ปรากฏภายนอก

7. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

ในการเล่าเรื่องของทั้งนวนิยายและภาพยนตร์ มีการนำเสนอที่คล้ายคลึงกันประการหนึ่งคือ จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) คือมุมมองเหตุการณ์ ความเข้าใจของตัวละครในเรื่องผ่านสายตาของตัวละครใดละครหนึ่ง หรือหมายถึงการที่ผู้เล่ามองเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิดหรือจากวงนอกระยะห่างๆ ซึ่งจะแต่ละจุดยืนมีความน่าเชื่อถือแตกต่างกัน จุดยืนในการเล่าเรื่องมีความสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่งเพราะจุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกของผู้ชม และมีผลชักจูงอารมณ์ของผู้เสพเรื่องเล่า หลุยส์ จิอันเนตตี ศาสตราจารย์ทางภาพยนตร์แห่งมหาวิทยาลัยคลีฟแลนด์ จัดแบ่งจุดยืนพื้นฐานในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไว้ 4 ประเภทคือ

7.1 เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือตัวละครตัวเอกของเรื่องเป็นผู้เล่าเรื่องเอง ข้อสังเกตในการเล่าเรื่องชนิดนี้คือตัวละครมักเอ่ยคำว่า ผมหรือฉันอยู่เสมอ ข้อดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ ตัวละครหลักเป็นผู้เล่าเองทำให้เกิดความใกล้ชิดกับเหตุการณ์ แต่มีข้อเสียตรงที่เป็นการเล่าเรื่องที่อาจมีอคติปะปนอยู่ด้วย การเล่าเรื่องในจุดยืนบุคคลที่หนึ่งพบได้บ่อยในภาพยนตร์นักสืบและภาพยนตร์อัตชีวประวัติ

7.2 เล่าเรื่องจากจุดยืนบุคคลที่สาม (The Third-Person Narrator) คือการเล่าถึงตัวละครตัวอื่น เหตุการณ์อื่น ที่ตัวเองพบเห็นหรือเกี่ยวพันด้วย เช่นภาพยนตร์เรื่อง Shawshank Redemption (1994) ที่ผู้เล่าเรื่องเป็นผู้เห็นเหตุการณ์ตลอด และเกี่ยวพันกับตัวผู้เล่าเองด้วย แต่โฟกัสทั้งหมดไม่ได้อยู่ที่ตัวผู้เล่าทว่าอยู่ที่เพื่อนของผู้เล่าซึ่งเป็นพระเอกของเรื่อง

7.3 การเล่าเรื่องจากจุดยืนที่เป็นกลาง (The Objective) เป็นจุดยืนที่ผู้เล่าพยายามให้เกิดความเป็นกลาง ปราศจากอคติในการนำเสนอ เป็นการเล่าเรื่องที่ไม่สามารถเข้าถึงตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง เนื่องจากเป็นการเล่าเรื่องจากวงนอก เป็นการสังเกตหรือรายงานเหตุการณ์ โดยให้ผู้ชมตัดสินใจเรื่องราวเอง ผู้สร้างมักให้กล้องมุมสูงหรือใช้พลิวเตอร์เพื่อปรุงแต่งภาพ เนื่องจาก

จะทำให้ภาพยนตร์ขาดความสมจริง การเล่าเรื่องชนิดนี้พบบ่อยในภาพยนตร์ข่าว สารคดีรวมทั้ง ภาพยนตร์แนวสมจริง ตัวอย่างที่ดีของการเล่าเรื่องชนิดนี้คือ The Bicycle Thief (1948) ภาพยนตร์แนว Neo-Realist ของผู้กำกับอิตาลี วิททอริโอ เดอ ลิกา ที่เล่าเรื่องให้ดูเหมือนเป็น ภาพยนตร์สารคดี เกี่ยวกับชายที่ออกตามหาจักรยานของตนที่ถูกขโมยไป

7.4 การเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) คือการเล่าเรื่องที่ไม่มี ข้อจำกัดสามารถหยั่งรู้จิตใจของตัวละครทุกตัว สามารถย้ายสถานการณ์ สถานที่ และข้ามพื้นที่ ข้อจำกัดด้านเวลา สามารถย้อนอดีต ก้าวไปในอนาคตและสามารถสำรวจความคิดฝันของตัวละครได้อย่างไร้ขอบเขต การเล่าเรื่องชนิดนี้เป็นการเล่าเรื่องที่ภาพยนตร์ใช้บ่อยที่สุด

นอกจากจุดยืนในการเล่าเรื่องแล้ว เพศของผู้เล่าเรื่องเป็นปัจจัยสำคัญในการทำ ให้การเล่าเรื่องภาพยนตร์มีความแตกต่างกัน ทั้งนี้เพราะผู้เล่าเรื่องที่ต่างเพศกัน ย่อมมีค่านิยมและ ความคิดที่แตกต่างกันด้วย ดังนั้นในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ การคำนึงถึงเพศของผู้เล่าจะช่วยให้ ทราบความแตกต่างของภาพยนตร์ทั้งสองชนิดได้ สำหรับการวิเคราะห์ว่าภาพยนตร์เล่าเรื่องจาก จุดยืนของผู้เล่าเพศใดนั้นให้ดูจากการให้น้ำหนักในการเล่าเรื่อง

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องสัญวิทยาและการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ มาใช้ในการวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับความคิดเรื่องจิตวิญญาณ ว่ามีการถ่ายทอดความคิดใดและมี กระบวนการสื่อความหมายในเรื่องดังกล่าวอย่างไร

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จุฑามาศ สุกิจจานนท์ ได้ศึกษาเรื่อง “จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูน ของ วอลท์ ดิสนีย์” ซึ่งมีจุดมุ่งหมายเพื่อทราบถึงเนื้อหาและการสื่อความหมายด้านจริยธรรมใน ภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ โดยมุ่งศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับจริยธรรมด้านความรัก พวกพ้อง ความเคารพเชื่อฟังผู้ใหญ่ ความกตัญญู ความรับผิดชอบ ความเมตตา ความกล้าหาญ และ ความเคารพ ในสิทธิของตนเองและผู้อื่น รวมทั้งการวิเคราะห์สิ่งที่ตรงกับจริยธรรมดังกล่าว ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาของภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ ดิสนีย์ ได้สื่อความหมายด้านจริยธรรม และสิ่งที่ตรงข้ามกับจริยธรรม ผ่านทางลักษณะและการแสดงออกของตัวละคร ภาพ มุกตลกตลก เสียดสี และแสงสี ซึ่งผู้รับสารสามารถรับรู้และตีความสิ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ได้ถูกต้อง

อลองรัตน์ ทิพย์พิมาน ได้ศึกษา “โครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์อเมริกัน ที่มีตัวเอกเป็นสตรี” โดยเป็นการศึกษาเนื้อหาและกระบวนการสื่อความหมายที่แฝงอยู่ในภาพยนตร์อเมริกันจำนวนหกเรื่อง ผลการศึกษาพบว่าภาพยนตร์อเมริกันที่มีเอกเป็นสตรี มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เป็นเอกลักษณ์พิเศษ ได้แก่ แก่นความคิด และข้อขัดแย้ง ที่เป็นเรื่องของผู้หญิงกับความรัก ครอบครัวและสังคม โดยทั่วไปตัวละครหญิงจะมีบทบาท หลากหลาย และมีลักษณะเป็นผู้กระทำมากกว่าตัวละครหญิงในภาพยนตร์ทั่วไป สำหรับฉากที่ตัวละครหญิงมักเข้าไปเกี่ยวข้องคือฉากภายนอก ซึ่งได้แก่ สถานที่ทำงาน และท้องถนน ส่วนการใช้สัญลักษณ์พิเศษจะเกี่ยวข้องกับความรัก ครอบครัว และสังคม โครงสร้างการเล่าเรื่องที่มีลักษณะร่วมกับภาพยนตร์ทั่วไป ได้แก่ การลำดับโครงเรื่องซึ่งมีหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องเป็นสำคัญ เช่นเดียวกับจุดยืน การเล่าเรื่อง ที่มีการใช้จุดยืนแบบผู้รู้แจ้ง สำหรับกระบวนการสื่อความหมายในภาพยนตร์มีการสื่อความหมายถึงเพศหญิงว่า ควรมีท่าทีที่สอดคล้องกับความเป็นจริงต่อเรื่องความรัก ครอบครัวและสังคม ขณะเดียวกันสังคมควรมีความเข้าใจเพศหญิง โดยพิจารณาเพศหญิงจากสภาพชีวิตที่เป็นจริง

อังสนา ชิตรัตน์ ศึกษาวิจัยเรื่อง “ภาพความเป็นชายยุคใหม่ที่สะท้อนในภาพยนตร์อเมริกัน ช่วงปี พ.ศ. 2539-2541” โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอภาพ ความเป็นชายยุคใหม่ที่ปรากฏในภาพยนตร์อเมริกัน ผลการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ที่มีภาพความเป็นชายยุคใหม่จะนำเสนอการเปลี่ยนแปลงความหมายของ “ความเป็นชาย” โดยจะเล่าถึงผู้ชายที่มีความเป็นมนุษย์ปุถุชนธรรมดาคนหนึ่งที่มีส่วนเด่นและด้อยในคนๆ เดียวกัน โดยได้กำหนดบทบาท ฐานะและหน้าที่ของผู้ชายที่เป็นตัวเอกของเรื่องให้มีความ แตกต่างไปจากเดิม ภาพยนตร์จะเล่าถึงผู้ชายในฐานะมนุษย์ธรรมดาที่มักประสบกับปัญหาเกี่ยวกับความรักและครอบครัว ซึ่งต้องอาศัยความช่วยเหลือจากบุคคลรอบข้าง และในบางครั้งผู้ชายก็จะทำหน้าที่เป็นผู้คอยให้การสนับสนุนเพศหญิง เพื่อส่งเสริมให้ประสบความสำเร็จ นอกจากนั้นยังพบว่า ภาพยนตร์มีการเล่าถึงลักษณะของผู้ชายที่เปลี่ยนแปลงไป และยังสามารถเป็นที่ยอมรับในสังคม กล่าวคือ ผู้ชายยุคใหม่ จะมีความนุ่มนวลมากกว่าผู้ชายแบบเดิม มีการแสดงออกด้านอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ อย่างเปิดเผย เช่น ผู้ชายร้องไห้ ผู้ชายมีความว่าเหว่ หรือภาพของผู้ชายที่ลดทอนการเอาตัวเองเป็นศูนย์กลาง เช่น การเสียสละบางสิ่งบางอย่างเพื่อคนอื่น การปฏิบัติ กิจกรรมที่เคยจัดว่าเป็นเรื่องของผู้หญิง เป็นต้น

อนุสรณ์ ศรีแก้ว ทำการศึกษาปัญหาสังคมในภาพยนตร์ของ ม.จ.ชาติรี เฉลิมยุคล จำนวน 11 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ของท่านม้วยได้สะท้อนปัญหาสังคมต่าง ๆ 15 ปัญหาด้วยกัน ปัญหาสังคมที่พบมากที่สุดคือ ปัญหาอาชญากรรม และความพลอดภักย์ในชีวิตและทรัพย์สิน รองลงมาคือ ปัญหาความยากจน ปัญหาคอร์รัปชัน และปัญหาครอบครัวตามลำดับ ในการสะท้อนปัญหานั้น ภาพยนตร์ของท่านม้วยส่วนใหญ่จะสะท้อนปัญหาของชนชั้นกลางของสังคม ซึ่งแสดงให้เห็นถึงจุดยืนและทัศนะส่วนตัวของผู้กำกับที่มีต่อสังคม รวมทั้งแสดงให้เห็นถึงบทบาทหน้าที่ของภาพยนตร์ที่มีต่อสะท้อนความเป็นจริงทางสังคม แต่อย่างไรก็ตาม การมองปัญหาสังคมของท่านม้วยก็เป็นการมองแบบ “เจ้า” ที่มองมาจากเบื้องบน และไม่ได้เสนอแนวทางแก้ไขปัญหาแต่อย่างใด

บงกช เสวตามร์ ศึกษาการสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์ไทยกรณีตัวละครหญิงมีลักษณะเบี่ยงเบน ปีพ.ศ. 2528-2530 ผลการศึกษาสรุปได้ว่า ละครแม่ ละครเมีย น้อยใส เณณี และหญิงแกร่ง มีลักษณะการดำเนินชีวิตที่ดีขึ้นกว่าตัวละครในอดีต แต่ทัศนคติที่สื่อมวลชนมีต่อเพศหญิงยังคงไม่แตกต่างไปจากเดิม คือมองเห็นว่าเพศหญิงเป็นเพศที่อ่อนแอ ต้องพึ่งพาเพศชายโดยตลอด ตัวละครที่เป็นแม่จะให้ความสำคัญกับลูกมากเป็นพิเศษ โดยเฉพาะลูกชาย ส่วนสาเหตุที่ทำให้ตัวละครต้องกลายเป็นเมีย น้อยเกิดจากปัญหาด้านเศรษฐกิจสำหรับใส เณณีมีภาพลบแต่เพียงอย่างเดียว ส่วนผู้หญิงแกร่งนั้นต่อให้แกร่งเพียงใดก็ต้องด้อยกว่าตัวละครชายอยู่ดี

พรชัย เชวงเดช ศึกษาเรื่อง การวิเคราะห์เนื้อหาด้วยจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ในเขตกรุงเทพมหานคร การวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อวิเคราะห์เนื้อหาด้านจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางโทรทัศน์โดยวิเคราะห์เนื้อหาจริยธรรมด้านความประหยัด ความขยันหมั่นเพียร ความเมตตา กรุณา ความกตัญญูตเวที ความมีเหตุผล ความสามัคคี และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาจริยธรรมด้านบวกที่ปรากฏมากที่สุดในภาพยนตร์การ์ตูน 13 เรื่อง คือ ความสามัคคี รองลงมาได้แก่ ความมีเหตุผล ความเมตตา กรุณา ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญูตเวที ความประหยัด ตามลำดับ ส่วนเนื้อหาจริยธรรมด้านลบที่เสนอมากที่สุด คือ ความเมตตา กรุณา รองลงมาได้แก่ ด้านความสามัคคีดี ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความมีเหตุผล ความขยันหมั่นเพียร ความกตัญญูตเวที ความประหยัด ตามลำดับ การทดสอบความแตกต่าง

ระหว่างจริยธรรมด้านบวกและด้านลบโดยใช้ค่า t-test ปรากฏว่าส่วนใหญ่ไม่มีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ผลงานวิจัยจากต่างประเทศ เรื่อง *Christians, Infidels and women's Channeling in the Writings of Marie Corelli* โดย Jill Galvan จาก *Victorian Literature and Culture* (2003), 31: 83 – 97 ทำการศึกษาเรื่องความเชื่อของคริสเตียน การเสื่อมศรัทธาในศาสนา และวิถีทางของผู้หญิงในงานเขียนของแมรี คอแรลลี โดยเลือกศึกษาจากนวนิยายเรื่องแรกของเธอ คือ *A Romance of Two Worlds* ในงานเขียนนวนิยายเรื่องนี้ได้นำเสนอเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างโลกมนุษย์กับโลกของพระเจ้า โดยอธิบายว่า พระเจ้าเปรียบเหมือนรูปทรงของรัศมีกระแสไฟฟ้าที่บริสุทธิ์ และจิตวิญญาณของมนุษย์ แต่ละคนเป็นประกายไฟที่ฉายแสงออกมาจากแหล่งให้กำเนิดนี้ที่ประทับอยู่ในสวรรค์นั่นเอง แต่เนื่องจากมนุษย์ได้กบฏต่อพระเจ้าหลังจากสมัยเริ่มสร้างโลก ทำให้ความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับพระเจ้าขาดลง ด้วยเหตุนี้พระองค์จึงส่งพระเยซูคริสต์มาบังเกิดในโลกมนุษย์ เพื่อเชื่อมความสัมพันธ์อีกครั้ง เหมือนกับสายเคเบิลไฟฟ้าที่สร้างได้ทะเลเพื่อเชื่อมต่อทวีปอเมริกากับทวีปยุโรป เช่นเดียวกัน สายไฟฟ้าของพระเจ้าก็ได้วางลงเพื่อเชื่อมต่อระหว่างมนุษย์กับแผ่นดินสวรรค์ ในรูปของพระเยซูคริสต์นั่นเอง งานเขียนนี้ได้นำเสนอบทสรุปที่กล่าวหาญ คือ หลักการคริสต์ศาสนาเรื่องกระแสไฟฟ้า ซึ่งได้ย้าความหมายอีกครั้งเกี่ยวกับพระเยซูคริสต์ว่าทรงเป็นเหมือนสายเคเบิลไฟฟ้าที่เชื่อมระหว่างสองโลกนั่นเอง

ผลงานวิจัยจากต่างประเทศเรื่อง *Hegemony and Hollywood: A Critique of Cinematic Distortions of women of color and their stories* โดย Brenda Cooper จาก *American Communication Journal*, Volume 2 Issue 2, 1999 ศึกษาเรื่องการครอบงำกับฮอลลีวู้ด ซึ่งมีการวิจารณ์เกี่ยวกับการสร้างภาพบิดเบือนของผู้หญิงผิวดำ และเรื่องราวของพวกเธอในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด โดยได้ศึกษาจากบทภาพยนตร์ที่ดัดแปลงมาจากงานเขียนของผู้หญิงผิวดำ 3 คน คือ อีซซาเบล แอลแลนด์ เรื่อง *The House of the Spirit*, อลิซ วอล์คเกอร์ เรื่อง *The Color People* และทีน่า เทอร์เนอร์ เรื่อง *I, Tina* พบว่ามีการจำกัดขอบเขต และละเว้นวาทกรรมในเรื่องเกี่ยวกับการต่อต้านในชั้นผู้นำ ซึ่งฝังอยู่ในงานเขียนของพวกเธออีกทั้งเรื่องเกี่ยวกับการดิ้นรนต่อสู้ และชัยชนะที่มีต่อการเหยียดผิว, การกีดกันทางเพศ และการค้นพบเรื่องจิตวิญญาณของผู้หญิง ที่ปรากฏอย่างเด่นชัดคือ ในสิ่งเหล่านี้ถูกเปลี่ยนรูปแบบใหม่ โดยกลายเป็นเรื่องที่ปรากฏอยู่ในสังคม

อเมริกันแบบสังคมอุดมคติที่ทุกฝ่ายอยู่ร่วมกันได้ จากผลการวิจัยพบว่า บทภาพยนตร์เหล่านี้ได้⁵² นำเสนอความเป็นนวนิยายประโลมโลกเกินจริง โดยถูกเปลี่ยนหรือตัดวาทกรรมที่เป็นจุดสำคัญของเรื่องออกไป ขณะเดียวกันก็ได้นำเสนอภาพดูเหมือนว่า จะสนับสนุนแนวคิดที่ทำทนายที่ปรากฏอยู่ในงานเขียนของผู้หญิงเหล่านี้ด้วยเช่นกัน

ผลงานวิจัยจากต่างประเทศ เรื่อง *U.S. Adolescent Religious Identity, the Media, and the "Funky" Side of Religion* โดย Lynn Schofield Clark จาก *Journal of Communication*; 2002; 52: 794 – 811 ทำการศึกษาเรื่องสื่อมวลชนกับอัตลักษณ์ทางศาสนาของวัยรุ่นอเมริกัน และด้านที่น่าตื่นตระหนกของศาสนา โดยได้ทำการวิเคราะห์สื่อในกรณีที่สื่อมวลชนได้นำเสนอเรื่องราวชีวิตหลังความตาย, ปาฏิหาริย์ และเรื่องราวเหนือธรรมชาติในสื่อบันเทิง ซึ่งได้กลายเป็นแหล่งข้อมูลสำคัญสำหรับวัยรุ่นอเมริกันร่วมสมัยในการนำมาเรียนรู้ และกลายเป็นความเข้าใจเกี่ยวกับความเชื่อทางศาสนาในปัจจุบัน ทำการศึกษาโดยวิธีทางชาติพันธุ์วิทยา ทดสอบด้วยวิธีการเล่าเรื่องทางศาสนาของวัยรุ่นที่มีพื้นฐาน และระดับความรู้ทางศาสนาที่หลากหลายแตกต่างกัน ผลการศึกษาพบว่า มีเรื่องทางศาสนาที่ปรากฏในสื่อบันเทิงจำนวน 5 เรื่องที่วัยรุ่นยอมรับสนับสนุน และปฏิเสธต่อต้าน ซึ่งพวกเขาอ้างว่าเป็นความเชื่อทางศาสนาของเขา สำหรับมุมมองที่นอกเหนือไปจากด้านวัฒนธรรมศึกษา พบว่า สื่อบันเทิงนั้นเป็นปัจจัยหนึ่งที่หล่อหลอมรวมทั้งบังคับฝืนใจกลุ่มวัยรุ่นในการสร้างอัตลักษณ์ทางศาสนา โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับกลุ่มวัยรุ่นที่มีความผูกพันกับศาสนาในระดับต่ำ

ผลงานวิจัยจากต่างประเทศ เรื่อง *God in the New York Times* โดย Robert L. Mowery ใน *The Journal of Communication and Religion*, Volume 8, Number 2, September 1995 หน้า 85 ทำการศึกษาในเรื่องการกล่าวอ้างถึงพระเจ้าของหนังสือพิมพ์นิวยอร์กไทม์ เปรียบเทียบระหว่างปี 1994 กับปี 1954 หรือสี่สิบปีย้อนหลัง ผลการศึกษา คือ แม้ว่า ในปี 1994 จะมีการกล่าวอ้างถึงพระเจ้าในบริบทที่ไม่ให้ความสำคัญต่อพระองค์จำนวนมาก แต่ก็มีอีกจำนวนไม่น้อยที่แสดงถึงความหวังและการอธิษฐานต่อพระเจ้าของกลุ่มคนที่มีชื่อเสียง รวมทั้งคนธรรมดาทั่วไป ปรากฏในหนังสือพิมพ์ ในผลที่ตรงข้ามคือปี 1954 มีการกล่าวอ้างถึงพระเจ้าจำนวนมากในรูปแบบของการสรุปค่าเทศนา จากพิธีกรรมสังการซึ่งถูกกำหนดโดยนักเทศน์นั่นเอง

จากการทบทวนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังกล่าว พบว่ามีการถ่ายทอดแนวความคิดต่างๆ ผ่านสื่อภาพยนตร์และสื่ออื่นๆ ด้วยวิธีการที่หลากหลาย ซึ่งผู้วิจัยจะนำผลการวิจัยที่ค้นพบมาทำการเปรียบเทียบและใช้เป็นแนวทางในการศึกษาเรื่องการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ต่อไป

2.6 กรอบการศึกษาวิจัย



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่องการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์นี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อศึกษาถึงการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณและกระบวนการสื่อความหมายในภาพยนตร์ โดยในการศึกษาใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ คือ การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ (Textual Analysis)

การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพ(Textual Analysis)

เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ เพื่อทราบถึงความคิดเรื่องจิตวิญญาณต่างๆที่ถูกถ่ายทอดและกระบวนการสื่อความหมายเกี่ยวกับเรื่องดังกล่าวของภาพยนตร์ โดยใช้การวิเคราะห์ผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่อง 7 ประการ

3.1 แหล่งข้อมูล

แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ ประเภทภาพยนตร์และประเภทข้อมูลเอกสาร

3.1.1 ประเภทภาพยนตร์

ผู้วิจัยทำการเลือกศึกษาด้วยวิธี Cross-sectional Study คือ ศึกษาภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ต่างประเทศ ที่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย ตั้งแต่ปี 2544 ถึงเดือนมิถุนายน 2546 โดยเป็นภาพยนตร์ไทยและต่างประเทศที่มีแก่นความคิดและเนื้อหาเกี่ยวกับความคิดเรื่องจิตวิญญาณอย่างชัดเจน ที่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยตั้งแต่ปี 2544 – เดือนมิถุนายน 2546 จำนวน 11 เรื่อง

3.1.2 ประเภทข้อมูลเอกสาร

- ได้แก่ - เนื้อเรื่องย่อของภาพยนตร์
- บทความ บทวิจารณ์ภาพยนตร์

3.2 กลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างเฉพาะข้อมูลประเภทภาพยนตร์ โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์แบบเฉพาะเจาะจง (Purposive sampling) คือ จากภาพยนตร์ไทยและต่างประเทศ ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยตั้งแต่ ปี 2544 – เดือนมิถุนายน 2546 โดยใช้เกณฑ์ในการเลือกภาพยนตร์ตัวอย่าง ดังนี้

- ภาพยนตร์ที่มีแก่นความคิดเรื่องจิตวิญญาณ
- ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความคิดเรื่องจิตวิญญาณปรากฏอย่างชัดเจน โดยพิจารณาจากเนื้อเรื่องย่อของภาพยนตร์

จากการพิจารณาเบื้องต้น พบภาพยนตร์จำนวน 11 เรื่อง ที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ดังกล่าว จากจำนวนภาพยนตร์ที่เข้าฉายในช่วงเวลาดังกล่าวทั้งหมด 907 เรื่อง เรียงลำดับตามวันที่เข้าฉายได้ดังนี้ คือ

ตารางที่ 1 กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ที่ทำการวิเคราะห์

ภาพยนตร์	วันที่เข้าฉาย	บริษัทผู้สร้าง/ผู้จัดจำหน่าย
1.Down to Earth	16 กุมภาพันธ์ 2544	พาราเม้าท์ พิคเจอร์ส
2.9 พระคัมภีร์	5 กรกฎาคม 2544	อาร์เอส พิล์ม
3.A.I.Artificial Intelligence	21 กันยายน 2544	ดรีมเวิร์ค เอสเคจี
4.The Lord of the Rings- The Fellowship of the Rings	28 ธันวาคม 2544	มงคลเมเจอร์

ตารางที่ 1 กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ที่ทำการวิเคราะห์ (ต่อ)

ภาพยนตร์	วันที่เข้าฉาย	บริษัทผู้สร้าง/ผู้จัดจำหน่าย
5.Edge of the Lord	14 มิถุนายน 2545	มิลเลนเนียมฟิล์ม
6.15 คำเดือน 11	11 ตุลาคม 2545	จี เอ็มเอ็ม พิคเจอร์ส
7.The Lord of the Rings- The Two Towers	27 ธันวาคม 2545	มงคลเมเจอร์
8.Hero	24 มกราคม 2546	ฟอกซ์ วอร์เนอร์
9.องค์ผู้มาด	11 เมษายน 2546	ฟิล์มบางกอก
10.The Matrix Reloaded	15 พฤษภาคม 2546	ฟอกซ์ วอร์เนอร์
11.Bruce Almighty	6 มิถุนายน 2546	บัวนา วิสต้า

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.3.1 ประเภทภาพยนตร์ทำการเก็บข้อมูลโดยใช้วิธีโอซีดีภาพยนตร์ จำนวน 11 แผ่น

3.3.2 ประเภทข้อมูลเอกสาร

- เนื้อเรื่องย่อ เก็บข้อมูลจากเว็บไซต์ไทยที่เกี่ยวกับภาพยนตร์จำนวน 2 เว็บไซต์ คือ www.movieseer.com และ www.mweb.com/movie
- บทความและบทวิจารณ์ภาพยนตร์ เก็บข้อมูลจากนิตยสารเกี่ยวกับภาพยนตร์ 2 ฉบับ คือ สตาร์พิคส์และเอนเตอร์เทน

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.4.1 ประเภทภาพยนตร์

ผู้วิจัยจะนำกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์มาทำการวิเคราะห์และพรรณนาถึงความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ถูกถ่ายทอดในภาพยนตร์ และกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังกล่าว โดยใช้แนวคิดเรื่องสัญวิทยาและโครงสร้างการเล่าเรื่องมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ รวมทั้งศึกษาวิเคราะห์การนำเสนอสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณในสังคมผ่านสื่อภาพยนตร์ ในหัวข้อต่างๆ ดังนี้

- วิเคราะห์ พรรณนาความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์
- วิเคราะห์กระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์
- ศึกษาการนำเสนอสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณในสังคมผ่านความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์

โดยจะทำการวิเคราะห์ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ และกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณ จากโครงสร้างการเล่าเรื่อง 7 ประการ ดังนี้

- โครงเรื่อง (Plot)

ผู้วิจัยจะได้ทำการศึกษาโครงเรื่องของภาพยนตร์ตามลำดับเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องดังนี้คือ การเริ่มเรื่อง (Exposition) การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) ภาวะวิกฤติ (Climax) ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เพื่อวิเคราะห์ความหมายในโครงเรื่องต่างๆ เหล่านี้และนำเสนอเฉพาะความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏอยู่ในโครงเรื่องเท่านั้น

- แก่นความคิด (Theme)

ผู้วิจัยจะได้ทำการศึกษาแก่นความคิดของภาพยนตร์ เพื่อวิเคราะห์และนำเสนอความหมายเกี่ยวกับความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏเป็นแก่นความคิดของภาพยนตร์ต่อไป

- ความขัดแย้ง (Conflict)

ผู้วิจัยจะได้ทำการศึกษาความขัดแย้งทั้ง 3 ประการของภาพยนตร์ คือ ความขัดแย้งภายในตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างตัวละครและความขัดแย้งกับพลังภายนอก เพื่อวิเคราะห์หาความหมายในความขัดแย้งเหล่านี้และจะนำเสนอเฉพาะความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏอยู่ในความขัดแย้งแต่ละประเภทเท่านั้น

- ตัวละคร (Character)

ผู้วิจัยจะได้ทำการศึกษาเฉพาะตัวละครหลักของภาพยนตร์ เพื่อวิเคราะห์ความหมายจากบุคลิกลักษณะ ทักษะความคิดและพฤติกรรมของตัวละครหลักแต่ละตัว และนำเสนอเฉพาะความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏอยู่ในตัวละครหลักต่างๆ เท่านั้น

- ฉาก (Setting)

ผู้วิจัยจะได้ทำการศึกษาฉากต่างๆ ของภาพยนตร์ ทั้งฉากที่สร้างขึ้น ฉากธรรมชาติ ฉากที่เป็นการกระทำหรือแสดงพฤติกรรมของตัวละคร และฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมแบบนามธรรม เพื่อวิเคราะห์ความหมายและจะนำเสนอเฉพาะความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏอยู่ในฉากต่างๆ เท่านั้น

- สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

ผู้วิจัยจะได้ทำการศึกษาสัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์ทั้งทางภาพและเสียง เพื่อวิเคราะห์ความหมายและจะนำเสนอเฉพาะความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏอยู่ในสัญลักษณ์พิเศษต่างๆ เท่านั้น

- จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

ผู้วิจัยจะได้ทำการศึกษาจุดยืนในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ เพื่อวิเคราะห์หาผู้ที่เล่าเรื่องและความหมายจากการเล่าเรื่อง ซึ่งจะนำเสนอเฉพาะความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏอยู่ในจุดยืนในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เท่านั้น

3.4.2 ประเภทข้อมูลเอกสาร

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลเอกสารที่เกี่ยวข้อง คือ เรื่องย่อของภาพยนตร์ และบทความ บทวิจารณ์เกี่ยวกับภาพยนตร์ต่างๆ โดยจะนำมาใช้ประกอบกับการวิเคราะห์ข้อมูลประเภทภาพยนตร์ในหัวข้อต่างๆ ที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น

3.5 การนำเสนอผลการวิจัย

ในบทที่ 4 ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยนำเสนอผลการวิจัยภาพยนตร์ทั้งหมดแยกเป็นทีละเรื่อง โดยแบ่งตามกลุ่มประเภทของภาพยนตร์ ดังต่อไปนี้

- การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ฮอลลีวูดจำนวน 7 เรื่อง และบทสรุป
- การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยและเอเชียจำนวน 4 เรื่อง และบทสรุป
- บทสรุปผลการเปรียบเทียบความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

ในบทที่ 5 ผู้วิจัยจะมีการนำเสนอผลการวิเคราะห์เรื่องการถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณในสังคมผ่านความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ โดยแบ่งตามกลุ่มประเภทของภาพยนตร์ ดังต่อไปนี้

- การถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณในสังคมผ่านความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ฮอลลีวูดจำนวน 7 เรื่อง
- การถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณในสังคมผ่านความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ไทยและเอเชียจำนวน 4 เรื่อง
- บทสรุปการถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณในสังคมผ่านความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ไทยและเอเชีย

บทที่ 4

การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูด, ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย ซึ่งมีแก่นความคิดเรื่องจิตวิญญาณ และได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยระหว่างปี 2544 ถึงเดือนมิถุนายนปี 2546 จำนวน 11 เรื่องนั้น ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอเป็น 3 ส่วน ดังนี้คือ

4.1 การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

เสนอผลการวิเคราะห์ความคิดเรื่องจิตวิญญาณ ผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่อง 7 ประการในภาพยนตร์ ตามลำดับ คือ โครงเรื่อง แก่นความคิด ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก สัญลักษณ์พิเศษ และจุดยืนในการเล่าเรื่อง รวมทั้งบทสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้งหมด 7 เรื่อง ทีละเรื่อง ซึ่งจะเรียงตามวันที่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ตามลำดับ

4.2 การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

เสนอผลการวิเคราะห์ความคิดเรื่องจิตวิญญาณ ผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่อง 7 ประการในภาพยนตร์ ตามลำดับ คือ โครงเรื่อง แก่นความคิด ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก สัญลักษณ์พิเศษ และจุดยืนในการเล่าเรื่อง รวมทั้งบทสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย โดยนำเสนอผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยและเอเชียทั้งหมด 4 เรื่อง ทีละเรื่อง ซึ่งจะเรียงตามวันที่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ตามลำดับ

4.3 บทสรุปผลการเปรียบเทียบความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

แสดงผลการเปรียบเทียบภาพยนตร์ทั้ง 2 กลุ่ม ในหัวข้อ ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏกับกระบวนการสื่อความหมายในภาพยนตร์ผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่อง 7 ประการ

4.1 การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

4.1.1 ภาพยนตร์เรื่อง Down to Earth



รูปภาพที่ 3 ภาพยนตร์เรื่อง Down to Earth

ก. โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์มีการเริ่มเรื่องด้วยการแนะนำตัวละครคือแลนซ์ ซึ่งเป็นนักแสดงเดี่ยวตลกผิวดำและเด็กส่งเอกสารที่ไม่ประสบความสำเร็จอย่างที่เขาคงต้องการ วันหนึ่ง เขาถูกรถชนจนเสียชีวิตทั้งที่ยังไม่ถึงกำหนดตายด้วยความผิดพลาดของเทวดาบนสวรรค์ ดังนั้นเทวดาจึงยื่นโอกาสให้เขาสามารถกลับมาใช้ชีวิตในโลกได้ โดยใช้ร่างของเศรษฐีผิวขาวคนหนึ่งชื่อเวลลิงตันซึ่งตายเพราะภรรยาจับขี้ลักอบฆ่า จากนั้นจึงเริ่มพัฒนาเหตุการณ์โดยที่บ้านใหม่นั้น เขาได้พบกับซอนทีคนที่เขาแอบมองจนถูกรถชนตายด้วย ชีวิตของแลนซ์เปลี่ยนไปราวฟ้ากับดินเพราะกลายมาเป็นคนรวยผิวขาว ที่เดิมเป็นคนเลวร้ายในทุกด้าน แต่แลนซ์กลับใช้ร่างนี้ทำความดีมากมายต่อผู้อื่น และชนะใจซอนทีได้ในที่สุด จนมาถึงภาวะวิกฤติคือ ในขณะที่ทุกอย่างกำลังไปได้ดี ร่างของเวลลิงตันก็มาถูกยิงตายอีก แลนซ์จึงต้องย้ายร่างใหม่อีกครั้ง ซึ่งคราวนี้เป็นร่างของนักเดี่ยวตลกผิวดำเช่นกัน โดยเขาถูกทำให้ลืมทุกอย่างที่ผ่านมาทั้งหมด เป็นภาวะคลั่งคลาย และเข้าสู่การยุติเรื่องราวโดยสุดท้ายแลนซ์ก็ได้ประสบความสำเร็จในอาชีพที่ใฝ่ฝัน และได้พบรักกับซอนทีอีกครั้งหนึ่ง

จากโครงเรื่องดังกล่าวพบว่า ภาพยนตร์มีการถ่ายทอดความหมายเรื่องจิตสำนึก ในการทำความดีความชั่วของมนุษย์ หรือความเป็นคนมีจิตใจดีหรือเลวนั้น ไม่ได้ขึ้นอยู่กับสิ่งที่เป็น องค์ประกอบภายนอกใดๆ ของชีวิตเช่น ทรัพย์สินเงินทอง รูปลักษณ์สีผิว สถานะทางสังคม แต่เกิด จากจิตสำนึกภายในของแต่ละคน และแม้ว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงภายนอกใดๆเกิดขึ้นในชีวิต ก็จะไม่สามารถทำให้คนๆหนึ่งเปลี่ยนจากคนดีเป็นคนเลวได้ ถ้ายังมีจิตสำนึกที่ดีอยู่ภายใน นอกจากนี้ คือ ความดีย่อมชนะความชั่วและความดีนั้นจะส่งผลให้คนประสบความสำเร็จในชีวิตได้ในที่สุด

ข. แก่นความคิด (Theme)

ภาพยนตร์นำเสนอแนวคิดเรื่อง ความดีนั้นเกิดจากคนที่มีจิตใจที่ดีภายใน ไม่ใช่ จากรูปลักษณ์ภายนอกหรือทรัพย์สินสมบัติที่มี ซึ่งการยึดมั่นในความดีจะทำให้มนุษย์ประสบความสำเร็จในสิ่งที่ต้องการได้ในที่สุด โดยการถ่ายทอดแนวคิดดังกล่าวผ่านมิติเรื่องการเหยียดสีผิวในประเทศสหรัฐอเมริกา

ค. ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ ไม่พบความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครและความขัดแย้ง กับพลังภายนอก แต่พบในความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ซึ่งเป็นแบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) ดังนี้คือ

ตารางที่ 2 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง Down to Earth

คู่ขัดแย้ง	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
กลุ่มคนดีกับกลุ่มคนชั่ว	<p>กลุ่มคนดี (คนผิวดำ)</p> <ul style="list-style-type: none"> - มีอุดมการณ์ในการทำ ความดีแม้จะมีสถานะทางสังคมที่ต่ำ - ไม่เอาัดเอาเปรียบผู้อื่น - ต่อต้านการเหยียดสีผิว 	<p>กลุ่มคนชั่ว (คนผิวขาว)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่มีอุดมการณ์เรื่องความดีงามอยู่เลย ทั้งที่เป็นชนชั้นสูง - เอาัดเอาเปรียบผู้อื่น - มีการเหยียดสีผิว

ตัวอย่างบทสนทนาที่แสดงถึงความขัดแย้งระหว่างกลุ่มคนดีกับกลุ่มคนชั่ว
แลนซ์ - กลุ่มคนดี (คนผิวดำ) สนทนากับคนจนและกรรมการบริษัท

“ทำไมจะต้องกีดกันคนจน ต่อไปนี้เราจะให้สิทธิ์ทุกคนอย่างเต็มที่ในโรงพยาบาลของเรา ไม่ว่าใครจะป่วยเป็นโรคร้ายแรงอะไร เราจะให้ใช้บัตรประกันสังคมทุกราย “

กรรมการบริษัท - กลุ่มคนชั่ว (คนผิวขาว) สนทนากันในที่ประชุมส่วนตัว

“ เราไม่ได้ทำธุรกิจเพื่อจะเสียเงินนะ เราจะปล่อยให้เขาเข้ามามีส่วนร่วมในการบริหารมากขึ้นไม่ได้ “

“ หมายความว่าเขาจะเข้ามาตรวจสอบเรื่องเงินนั้นหรือ แย่แน่ๆ “

“ ทำไมเราไม่ฆ่าเขาเสียเลย คุณอยากจะรับผิดชอบงานนี้ไหม “ (ทุกคนตกลง)

สรุปว่าเป็นความขัดแย้งระหว่างกลุ่มคนดีและกลุ่มคนชั่ว ที่ถูกนำเสนอแบบตรงกันข้ามกับความคิดของสังคม (Reverse representation) โดยที่ฝ่ายคนผิวดำจะเป็นคนดี มีอุดมการณ์ในการทำความดีแม้จะมีสถานะทางสังคมที่ต่ำกว่า ส่วนฝ่ายคนผิวขาวจะเป็นฝ่ายตรงข้ามที่ทำความชั่วในทุกๆด้าน และไม่มีอุดมการณ์เรื่องความดีงามอยู่เลย ทั้งที่เป็นชนชั้นสูงกว่า นอกจากนี้ คนผิวขาวยังเป็นฝ่ายที่ชอบสร้าง ความขัดแย้งขึ้นระหว่างชนชั้น คือ การเอาัดเอาเปรียบ การเหยียดสีผิว รวมทั้งสร้าง ความเดือดร้อนให้สังคมส่วนรวมด้วย โดยฝ่ายคนผิวดำจะเป็นผู้ที่ขัดแย้งด้วยการทำความดีต่างๆเพื่อเอาชนะความชั่ว แสดงการถ่ายทอดความหมายในเรื่องความดีหรือความชั่วไม่ได้ขึ้นอยู่กับสีผิวและสถานะภายนอกใดๆ

ง. ตัวละคร (Character)

เมื่อวิเคราะห์ตัวละครหลักในภาพยนตร์ พบว่าตัวละครมีลักษณะ ดังนี้

- แลนซ์ พระเอกซึ่งเป็นคนผิวดำที่มีจิตใจดี มีอารมณ์ขัน มองโลกในแง่ดี เชื่อสัจธรรม รักความยุติธรรม ไม่ชอบการเอาัดเอาเปรียบผู้อื่น มีความคิดที่ว่า คนเราควรทำความดีต่อผู้อื่นและต่อสังคม
- ซอนนี่ นางเอกซึ่งเป็นนักสังคมสงเคราะห์ผิวดำ มีจิตใจดีมีเมตตาอ่อนโยน รักความเป็นธรรม เกลียดการเอาัดเอาเปรียบในสังคม ชอบช่วยเหลือผู้คนที่ยากจนและคนด้อยโอกาสในสังคม

กลุ่มคนผิวขาว มีสถานะทางสังคมที่ดีแต่เป็นฝ่ายผู้ร้ายหรือฝ่ายคนชั่วที่มีจิตใจเลวร้ายทุกคน โลกมาก เห็นแก่ตัว เห็นแก่เงิน ไร้ซึ่งศีลธรรมและไม่มีความเกรงกลัวต่อการทำบาปใดๆทั้งสิ้น

จากตัวละครหลัก แลนซ์กับซอนนี่ เป็นคนผิวดำที่ได้พัฒนาความสัมพันธ์จนเป็นคู่รักกัน ซึ่งต่างก็สนับสนุนส่งเสริมแต่ละฝ่ายในการสร้างความดีงามแก่สังคม ส่วนความสัมพันธ์ระหว่างแลนซ์, ซอนนี่กับกลุ่มคนผิวขาวนั้นเป็นไปในทางขัดแย้งคือ ฝ่ายความดีต่อสู้กับฝ่ายความชั่ว ซึ่งให้ความหมายเรื่องความดีงามนั้นขึ้นอยู่กับจิตใจของคนมากกว่ารูปลักษณ์ภายนอก

จ. ฉาก (Setting)

ฉากสวรรค์ สถานที่ที่มีแต่ความสุข ความสนุกสนาน ซึ่งเป็นผลจากการทำความดีของมนุษย์เมื่อยังมีชีวิตอยู่

สถานที่ของคนผิวดำ สิ่งแวดล้อมภายนอกที่ดูเลวร้าย มีดมนตกต่ำ แต่ความจริงแล้ว มีสภาพทางจิตใจที่ตรงข้ามกับสิ่งที่เห็น คือ เป็นฉากที่แสดงถึงความดี ความมีจิตใจที่งดงามสูงส่งของคนผิวดำ

สถานที่ของคนผิวขาว สิ่งแวดล้อมภายนอก ซึ่งอาจดูสวยงามทันสมัย แต่ความจริงกลับเป็นเพียงเปลือกนอก คือ เป็นฉากที่แสดงถึงความมีจิตใจที่เลวร้าย ความคิดเห็นแก่ตัว วัตถุนิยม และความบาปชั่วต่างๆของคนผิวขาว

ฉากสวรรค์แสดงให้เห็นถึงสังคมในอุดมคติที่มีแต่ความสุขสนุกสนาน ส่วนฉากอื่นๆส่วนใหญ่ในภาพยนตร์สะท้อนสังคมของคนผิวดำ ซึ่งมีสภาพแวดล้อมแตกต่างกับสังคมของคนผิวขาวอย่างสิ้นเชิง เป็นการถ่ายทอดเรื่องจิตใจของคนตรงกันข้ามกับสิ่งที่มองเห็นภายนอกหรือความดีความชั่วของมนุษย์ ซึ่งไม่อาจตัดสินได้จากสิ่งแวดล้อมภายนอกที่ปรากฏนั่นเอง

ฉ. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

ผิวดำ เป็นสัญลักษณ์ของคนดีหรือฝ่ายที่มีจิตใจดี แนวคิดและพฤติกรรมที่เป็นความดีงามทั้งหลาย ซึ่งต่างกับรูปลักษณ์ภายนอก

ผิวขาว เป็นสัญลักษณ์ของคนชั่วหรือฝ่ายที่มีจิตใจชั่วร้าย แนวคิดและพฤติกรรมที่เป็นความเลวร้ายทั้งหลาย ซึ่งต่างกับรูปลักษณะภายนอกที่น่าจะเป็นฝ่ายคนดี

จากสัญลักษณ์พิเศษพบความหมายเรื่อง ชนชั้นและสีผิว ไม่อาจบ่งบอกหรือเป็นตัวแทนของความดีความชั่วได้ โดยในภาพยนตร์ได้ให้สีผิวเป็นตัวบ่งชี้อย่างชัดเจนว่า ผิวดำเป็นฝ่ายคนดี ส่วนผิวขาวเป็นฝ่ายคนชั่ว ซึ่งตรงกันข้ามกับความคิดของคนทั่วไป

ข. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

ภาพยนตร์มีจุดยืนในการเล่าเรื่องจากคนผิวดำ ซึ่งเป็นผู้สร้างและผู้แสดงในภาพยนตร์ จึงถ่ายทอดความคิดที่ว่า เชื้อชาติ สีผิวหรือรูปลักษณะภายนอก ไม่สามารถบ่งบอกว่าใครดีใครเลวได้ และไม่อาจตัดสินคนได้จากรูปลักษณะภายนอก ทั้งนี้มนุษย์ควรทำความดีต่อกันและต่อ

สังคม โดยไม่แบ่งแยกชนชั้น นอกจากนี้ ยังถ่ายทอดมุมมองเกี่ยวกับการเหยียดสีผิวว่าคนผิวขาวนั้นเป็นคนไม่ดี ที่ชอบดูถูกเขาเปรียบคนผิวดำ และมีจิตใจนิสัยที่เลวร้ายกว่าคนผิวดำอีกด้วย

บทสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Down to Earth

จากผลการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์ได้มีการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณเกี่ยวกับสำนึกความดี ความชั่ว ที่อยู่ภายในมนุษย์ ซึ่งไม่ได้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบภายนอกใดๆ และผลจากการทำความดี ความชั่ว โดยอธิบายว่า รูปลักษณะภายนอกหรือความเจริญทางวัตถุ ไม่อาจทำให้จิตใจของมนุษย์สูงขึ้นได้ การจะเป็นคนดีไม่ได้ขึ้นอยู่กับรูปลักษณะภายนอกหรือทรัพย์สินสมบัติใดๆ แต่ออกมาจากสำนึกภายในจิตใจที่ดี และการยึดมั่นในคุณธรรมความดีนั้นจะทำให้เกิดสันติสุขภายในใจ ส่งผลให้ชีวิตประสบความสำเร็จได้ในภายหลัง ในทางตรงข้าม การมีทรัพย์สินสมบัติเงินทองหรือการอยู่ในสังคมชนชั้นสูงนั้นไม่ได้หมายความว่าจะเป็นคนดีเสมอไป ตรงกันข้ามอาจจะเป็นสาเหตุที่ทำให้จิตใจของคนเลวร้ายยิ่งกว่าชนชั้นล่างอย่างมากก็ได้ และในที่สุดคนชั่วก็จะได้รับผลแห่งการกระทำของตน เช่น การลงโทษต่างๆจากสังคม

4.1.2 ภาพยนตร์เรื่อง A.I.Artificial Intelligence



รูปภาพที่ 4 ภาพยนตร์เรื่อง A.I.Artificial Intelligence

ก. โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์เริ่มเรื่องโดยการแนะนำโลกในอนาคตที่หุ่นยนต์ถูกผลิตขึ้นมา เพื่อสนองต่อความต้องการด้านวัตถุนิยมและจิตใจของมนุษย์ บริษัทไซเบอร์โทรนิคได้สร้างหุ่นยนต์เด็กที่มีความรักและความรู้สึกเหมือนกับมนุษย์จริงขึ้นมา คือ เดวิด เขาถูกส่งไปอยู่ในความอุปถัมภ์ของเฮนรีและโมนิก้า ที่ทั้งคู่มีบุตรชายที่ป่วยหนัก จนต้องแข่งแข่งไว้ เพื่อรอการรักษาในอนาคต เดวิดค่อย ๆ กลมกลืนเข้ากับครอบครัว จนเป็นเสมือนบุตรชาย ที่ได้รับทั้งความรักและความอบอุ่น และเขาก็รักแม่เช่นกัน จนกระทั่งได้มีการพัฒนาเหตุการณ์ขึ้นคือ ในวันหนึ่งบุตรชายของโมนิก้าฟื้นขึ้นและกลับมาอยู่ที่บ้าน ทั้งคู่เข้ากันไม่ได้ จนเกิดเหตุการณ์ร้ายแรงต่างๆ เข้าสู่ภาวะวิกฤติที่ทำให้โมนิก้าต้องตัดสินใจนำเดวิดไปทิ้ง เดวิดเสียใจมาก คิดว่าที่แม่ไม่รักก็เพราะเขาไม่ใช่คนจริงๆ เขาจึงเริ่มต้นหางานพาสีน้ำเงิน ที่เขาเชื่อว่าจะสามารถแลกให้เขาเป็นคนได้จริงๆ เหมือนในนิทาน แล้วจะกลับไปบ้าน เดวิดต้องผ่านการเดินทางมากมาย ร่วมกับหุ่นยนต์น่ารักชื่อโจ ภาพยนตร์ดำเนินไปสู่ภาวะคลี่คลายโดยเดวิดได้ค้นพบงานพาสีน้ำเงินในที่สุด แต่ก็ผิดหวังเพราะเป็นเพียงรูปปั้นในนิทาน เขาถูกแข่งแข่งอยู่ที่นั่น จนกระทั่ง 2,000 ปีผ่านไป ชาวต่างดาวได้มาพบร่างของเขาและช่วยให้เขาได้สมหวังด้วยการทำให้เขาได้อยู่กับแม่อีกครั้งเพียงหนึ่งวัน สุดท้ายเดวิดก็ได้จบชีวิตตนเองไปพร้อมกับแม่อย่างมีความสุข เป็นการยุติเรื่องราวในที่สุด

จากโครงเรื่องพบว่า ภาพยนตร์มีการถ่ายทอดเรื่องการแสวงหาของมนุษย์ในปัจจุบัน ที่ต้องการเติมเต็มความต้องการทางด้านจิตใจที่ขาดหายไป ซึ่งไม่สามารถค้นหาได้จากสิ่งที่มีอยู่แล้ว โดยเริ่มต้นด้วยความเชื่อและจบลงด้วยการไม่มีคำตอบที่แท้จริงในสิ่งที่เชื่อ แสวงหา

ข. แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิดของภาพยนตร์ได้ถ่ายทอดความคิดเรื่อง การดิ้นรนแสวงหาความเป็นมนุษย์ ความมีตัวตน การยอมรับ และการโยยหาความรักของมนุษย์ในยุคปัจจุบัน โดยใช้ความเชื่อศรัทธาในพระเจ้าเป็นตัวนำ เนื่องจากยุคนี้มนุษย์ถูกแวดล้อมและหล่อหลอมด้วยวัตถุและเทคโนโลยี ทำให้สูญเสียความเป็นมนุษย์ ต้องดำเนินชีวิตเหมือนหุ่นยนต์ที่ทำตามหน้าที่ ดังนั้นจึงเกิดการแสวงหาทางจิตใจดังกล่าวขึ้น

ค. ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งภายในจิตใจตัวละคร, ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ซึ่งเป็นแบบคู่ตรงข้าม (Binary opposition) และความขัดแย้งกับพลังภายนอก ดังนี้

ตารางที่ 3 ความขัดแย้งภายในจิตใจของภาพยนตร์เรื่อง A.I.Artificial Intelligence

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
เดวิด	- มีความเชื่อศรัทธา ดังนั้นจึงเกิดการแสวงหาพระเจ้าเพื่อให้ช่วยเติมเต็มความรู้สึกมีตัวตนและได้รับการยอมรับจากสังคม	- ความสับสนในความเชื่อเรื่องพระเจ้า เมื่อพบว่าพระเจ้าเป็นเพียงตำนาน ที่ไม่มีตัวตนอยู่จริงอย่างที่ตนเองเคยเชื่อมั่น
โมนิก้า	- มีความรักเมตตา และเมตตาธรรม รู้ผิดชอบชั่วดีอยู่ในใจ	- เห็นแก่ประโยชน์ของตนเองและความสุขของครอบครัวมากกว่า

ตารางที่ 4 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง A.I. Artificial Intelligence

คู่ขัดแย้ง	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
เดวิดกับโจ	เดวิด - มีความเชื่อมั่นในผู้มีอิทธิฤทธิ์หรือพระเจ้า ซึ่งจะสามารถช่วยให้สิ่งที่ต้องการแก่เขาได้ คือความรัก การยอมรับและความเป็นมนุษย์	โจ - ไม่มี faith ในพระเจ้าเลยว่ามีอยู่จริงหรือจะสามารถช่วยเติมเต็มความต้องการของมนุษย์ได้ และไม่เชื่อว่าความเป็นมนุษย์จะมีอยู่จริงหรือช่วยแก้ไขปัญหาได้

ตัวอย่างบทสนทนาระหว่างเดวิดกับโจที่แสดงถึงความขัดแย้งดังกล่าว

- โจ “ เมก้ามากมายที่ไปที่นั่นไม่เคยกลับมา เราจึงเรียกสูญหายไปบนดินโลกนั้นว่าแมนฮัตตัน”
- เดวิด “ เพราะฉะนั้นเราถึงต้องไปที่นั่น”
- โจ “ เดียว ถ้าหากบลูแพร์รี่ไม่มีตัวตนละ ถ้าเป็นเพียงมายาหรือคลื่นชุกซอนซึ่งรวมจักรวาลไว้ด้วยกัน ออก้าเท่านั้นที่เชื่อสิ่งที่มองไม่เห็นวัดไม่ได้ ความแตกต่างอันนั้นแยกแยะเผ่าพันธุ์ของเรา หรือหากว่าบลูแพร์รี่คือกาฝากอิลเลทรอนิกส์ ซึ่งมีเหตุผลที่จะหลอนจิตใจของจักรกลอัจฉริยะ เขาเกลียดเราไม่รู้ใหม่ พวกเขาจะไม่หยุดทำลายเรา”
- เดวิด “ แม่ไม่ได้เกลียดผม เพราะผมไม่เหมือนใครและพิเศษ ไม่มีใครเป็นเช่นผมมาก่อน แม่รักมาริตินเพราะเขาเป็นคนและเมื่อผมเป็นคน แม่จะอ่านนิทานให้ผมฟัง ห่มผ้าให้ ร้องเพลงกล่อม และฟังถ้อยคำที่ผมพูดและจะนอนกอดผม และบอกผมทุกๆ วัน วันละร้อยๆ ครั้งว่าแม่รักผม”
- โจ “ เขารักสิ่งที่เธอทำให้อย่างที่คุณค่าฉันรักสิ่งที่ฉันทำให้เขา แต่แม่ไม่ได้รักเธอเดวิด เขารักเธอไม่ลง เธอไม่ใช่เลือดเนื้อของเขา ไม่ใช่หมาแมวหรือนก เธอถูกออกแบบมาอย่างเฉพาะเจาะจง และที่เธออยู่ที่นี่ตอนนี้ก็เพราะพวกเขาเบื่อเธอแล้ว อาจมีโมเดลใหม่ๆ มาแทนเธอ หรือเธอพูดไม่ถูกใจเขาหรือฟังแล้ว พวกเขาสร้างเราฉลาดเกิน เร็วเกินและมากเกินไป เราทนทุกข์เพราะความผิดพลาดของพวกเขา ในที่สุดสิ่งที่จะเหลืออยู่ก็คือเรา นั่นทำให้เขาเกลียดเรานัก และทำให้เธอต้องมาอยู่ที่นี่กับฉัน”
- เดวิด “ ลาก่อนโจ”

ตารางที่ 5 ความขัดแย้งกับพลังภายนอกของภาพยนตร์เรื่อง A.I.Artificial Intelligence

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	พลังภายนอก
เดวิด - ขาดความเป็นมนุษย์ที่แท้จริง เนื่องจากเป็นผลจากเทคโนโลยี ทำให้ไม่ได้รับการยอมรับและความรักจากสังคมมนุษย์ปกติ	สังคมมนุษย์ - สภาพของสังคมที่มีจิตใจ ความเป็นมนุษย์อยู่ ต่อด้านสิ่งจอมปลอมหรือเทคโนโลยี ซึ่งให้การยอมรับและมีความรักต่อมนุษย์ที่แท้จริงเท่านั้น

จากความขัดแย้งที่เกิดขึ้น ทั้งภายในและระหว่างตัวละคร เป็นการถ่ายทอดเรื่องความขัดแย้งเกี่ยวกับความเชื่อศรัทธาของตัวละครที่มีต่อพระเจ้า ซึ่งเกิดขึ้นเนื่องจากความต้องการแสวงหาทางด้านจิตใจ เพื่อมาเติมเต็มสิ่งที่ต้องการอย่างแท้จริงของตน คือความเป็นมนุษย์ที่ขาดหายไปนั่นเอง ส่วนความขัดแย้งกับพลังภายนอกนั้น ถ่ายทอดความคิดเรื่องความขัดแย้งภายในสังคม ที่เกิดจากสังคมส่วนหนึ่งในปัจจุบันขาดความเป็นมนุษย์ไป ทำให้มนุษย์เกิดความรู้สึกแปลกแยก โดดเดี่ยว จนต้องแสวงหาคำตอบให้กับชีวิต

ง. ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครหลัก พบความคิดในตัวละครต่างๆ ดังนี้

- เดวิด ตัวละครที่เป็นผลมาจากสังคมนวัตกรรม ขาดความรักและการยอมรับในสังคม มีจิตใจที่ซื่อสัตย์ มุ่งแสวงหาสิ่งที่ตนเชื่อมั่นเพื่อสนองความต้องการด้านจิตใจของตน เขามีความเชื่อมั่นอย่างแรงกล้าว่า เรื่องนางฟ้าสีน้ำเงินหรือพระเจ้านั้นเป็นความจริงและสามารถช่วยเขาให้สมหวังได้ จึงมุ่งมั่นแสวงหา แต่ในที่สุดก็ต้องพบกับความผิดหวังเพราะได้ค้นพบว่า พระเจ้าที่เขาเชื่อมั่นนั้นไม่มีอยู่จริงอย่างที่คาดหวังเอาไว้
- โมนิก้า มีจิตใจเมตตา มีมโนธรรม รู้ผิดชอบชั่วดี รักและสงสารผู้อื่น แต่เลือกที่จะรักษาผลประโยชน์ของตนมากกว่า
- โจ เชื่อมั่นในความเป็นตนเองสูง มีความคิดไม่เชื่อในสิ่งที่เดวิดแสวงหาคือพระเจ้าว่ามีอยู่จริง และจะสามารถช่วยเติมเต็มความต้องการของมนุษย์ได้

เดวิดกับโมนีก้า เริ่มต้นมีความผูกพันลึกซึ้งต่อกันด้วยความรัก ดังนั้นเมื่อเกิดความขัดแย้งขึ้น เดวิดจึงพยายามทุกวิถีทางที่จะได้ความรักนั้นกลับคืนมา ด้วยการออกเดินทางแสวงหาสิ่งที่ตนขาดหายไปจากสิ่งที่เชื่อ พร้อมกับใจที่คอยเป็นผู้ช่วยเหลือ ซึ่งเป็นการถ่ายทอดบุคลิกลักษณะของตัวละครต่างๆในเรื่องความเชื่อศรัทธาที่มีต่อพระเจ้า และการมุ่งมั่นแสวงหาสิ่งที่ต้องการจากพระองค์

จ. ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์พบความคิดที่ปรากฏในฉากต่างๆดังนี้

ฉากห้องสร้างหุ่นยนต์เดวิด	สภาพทางสังคมวัตถุนิยมในปัจจุบันที่ทำให้คนเป็นเหมือนหุ่นยนต์ ที่ไร้ตัวตนในสังคม การไม่พึ่งพาในพระเจ้าอีกต่อไป
ฉากป่า	การแสวงหาพระเจ้าท่ามกลางความมืดมนสับสนในใจมนุษย์
ฉากกองซากหุ่นยนต์ในป่า	สภาพทางจิตใจของมนุษย์ที่ต้องหมดสภาพ ถูกทิ้งไม่มีใครต้องการหรือช่วยเหลือได้
ฉากงานเฟลชแพร์	ความคิดต่อต้านความคิดวัตถุนิยม ความเห็นแก่ตัว และการกระทำเพื่อสนองตัณหาของมนุษย์
ฉากเมืองรูจซิดี้	โลกปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความผิดบาปทางเพศ การไม่ใส่ใจเรื่องพระเจ้าและศีลธรรมจรรยาใดๆ ความเสื่อมของมนุษย์
ฉากโบสถ์ในเมืองรูจซิดี้	ความเชื่อศรัทธาในพระเจ้าที่ยังคงเหลืออยู่เล็กน้อยและแทรกอยู่ในสังคม
ฉากซากเมืองแมนฮัตตัน	ความล่มสลายของความเชื่อแบบเก่าของมนุษย์ คือ เรื่องพระเจ้าว่าเป็นเพียงตำนานที่ไม่เป็นความจริงและเป็นอดีตไปแล้ว

จากฉากต่างๆพบว่า มีการถ่ายทอดความคิดที่สะท้อนสังคมในปัจจุบันคือ เป็นสังคมที่เต็มไปด้วยวัตถุ เทคโนโลยีต่างๆมากมาย และเต็มไปด้วยความผิดบาป ความเสื่อมศรัทธาเรื่องพระเจ้า ความไม่มีศีลธรรมจรรยาใดๆ ซึ่งนำไปสู่ความเสื่อมของจิตใจมนุษย์ รวมทั้งการแสวงหาของมนุษย์ท่ามกลางสังคมปัจจุบันด้วย

จ. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์พบความคิดในสัญลักษณ์พิเศษต่างๆดังนี้

นางฟ้าสีน้ำเงิน	พระเจ้า หรือความเชื่อศรัทธาดั้งเดิมของมนุษย์
หุ่นยนต์	ความคิดวัตถุนิยม ความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ที่สร้างทุกอย่างเพื่อประโยชน์ของตนเอง การสูญเสียความเป็นมนุษย์ไป

สัญลักษณ์พิเศษถ่ายทอดความคิดเรื่อง ความเชื่อศรัทธาในพระเจ้า ความคิดวัตถุนิยมของมนุษย์ การสูญเสียความเป็นมนุษย์เนื่องจากเทคโนโลยีสมัยใหม่ที่ยากเกินไป

ข. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

ภาพยนตร์มีจุดยืนในการเล่าเรื่องจากคนที่อยู่ในสังคมสมัยใหม่ที่เต็มไปด้วยวิทยาการเทคโนโลยีต่างๆ ในมุมมองที่ต่อต้านความคิดวัตถุนิยม ความเห็นแก่ตัวของมนุษย์ และมองว่าจิตใจของคนในปัจจุบัน กำลังแสวงหาต้องการในสิ่งที่ขาดหายไป คือ ความมีตัวตน การได้รับการยอมรับจากผู้อื่นและความรัก เนื่องมาจากมนุษย์พัฒนาวัตถุได้มากและเร็วเกินไป ทำให้ควบคุมไม่ได้และส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจ สังคม ซึ่งการแสวงหานั้นก็ไม่สามารถหาได้จากสิ่งที่เคยเชื่อกันอยู่ หรือสะท้อนความคิดเรื่องการไม่เชื่อในพระเจ้าว่ามีอยู่จริงนั่นเอง

บทสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง A.I.Artificial Intelligence

จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์มีการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังนี้คือ ความคิดวัตถุนิยมของมนุษย์ในปัจจุบัน การขาดแคลนด้านจิตใจ และการแสวงหาความมีตัวตนเพื่อให้ได้รับการยอมรับจากสังคม และความรักจากคนรอบข้าง โดยมนุษย์ได้แสวงหาจากผู้ที่เชื่อว่ามีฤทธิ์อำนาจ คือ พระเจ้าหรือพระเจ้าผู้สร้าง ผู้ซึ่งเชื่อกันว่าเป็นจุดกำเนิดแห่งความรักและผู้ที่ให้การยอมรับมนุษย์ทุกคน แต่นอกจากนี้ยังถ่ายทอดความไม่เชื่อศรัทธาหรือการปฏิเสธพระเจ้าด้วยว่า พระเจ้าไม่มีอยู่จริงและไม่สามารถช่วยมนุษย์ได้

โดยอธิบายได้ดังนี้ ความคิดวัตถุนิยมที่พบคือ การใช้วัตถุเพื่อเติมเต็มความต้องการทางด้านจิตใจของตนเอง ด้วยการทำให้วัตถุต่างๆ เป็นตัวแทนที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่มนุษย์ต้องการมากที่สุด แม้กระทั่งการทำหน้าที่แทนพระเจ้าในการสร้างมนุษย์ขึ้นมา นอกจากนี้คือการพัฒนาทางเทคโนโลยีที่ทำลายความเป็นมนุษย์ให้ลดน้อยลงทุกที แต่ทั้งนี้วัตถุและเทคโนโลยีก็ไม่สามารถแทนที่สิ่งที่มนุษย์ต้องการได้อย่างแท้จริงคือ ความรู้สึกมีตัวตน มีสถานะทางสังคม การได้รับความรักและการยอมรับจากผู้คนและจากพระเจ้า ทำให้มนุษย์ต้องแสวงหาเพื่อให้ได้สิ่งเหล่านี้กลับคืนมา แต่ภาพยนตร์ได้นำเสนอคำตอบเมื่อการแสวงหาที่สิ้นสุดลงว่า พระเจ้าที่ทุกคนแสวงหาอยู่นั้นเป็นเพียงนิทานหลอกเด็กที่ไม่มีจริง หรือสิ่งที่มนุษย์ต้องการนั้น ไม่ได้อยู่ที่พระเจ้า แต่เป็นสิ่งที่อื่นแทน

4.1.3 ภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring



รูปภาพที่ 5 ภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring

ก. โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์เริ่มเรื่องโดยกล่าวถึงซอรอน เจ้าแห่งความมืดซึ่งได้หลอมแหวนวงหนึ่งขึ้น เพื่อให้เป็นแหวนแห่งอำนาจชั่วร้ายที่สามารถครอบครองเผ่าพันธุ์ทั้งหมดในโลก เมื่อเกิดสงครามขึ้นในครั้งแรก ซอรอนถูกฆ่าได้โดยกษัตริย์เผ่ามนุษย์ แต่แหวนยังไม่ถูกทำลาย ต่อมาแหวนจึงได้ตกเป็นของกอลลัมและบิลโบชาวฮอบบิท ซึ่งลุ่มหลงในอำนาจของแหวนเช่นเดียวกัน

ต่อมาได้เริ่มพัฒนาเหตุการณ์ โดยบิลโบได้มอบแหวนวงนี้ให้เป็นมรดกแก่ไฟรโด หลานชาย แกนดอล์ฟพอมดสีเทาได้บอกไฟรโดว่าแหวนวงนี้เป็นอาวุธของอำนาจชั่วร้าย และแหวนวงนี้จะทำให้ซอรอนมีอำนาจมากพอ ที่จะครอบครองโลกได้อีกครั้ง เขาจึงต้องเดินทางออกไปเพื่อหลบหนีการตามล่าของเหล่าสมุนซอรอนที่ออกตามหาแหวน ขณะที่สถานการณ์กำลังเลวร้ายอยู่ในภาวะวิกฤติ แหวนวงนี้จำเป็นต้องถูกทำลายเพื่อยับยั้งซอรอน โดยไฟรโดรับอาสาเข้าไปโยนลงในหุบเขามรณะ ซึ่งตั้งอยู่ใจกลางอาณาจักรมอร์ดอร์ของซอรอน พร้อมกับเหล่าพันธมิตรที่คอยปกป้องทั้งหมดอีกแปดคน การเดินทางเต็มไปด้วยการต่อสู้และการตามล่าของซอรอนและซารูมาน จนกระทั่งพันธมิตรต้องถูกแยกจากกัน แกนดอล์ฟหายไป เมอร์รี่และพิพพื้นถูกจับตัว โดยอีกสามคนตามไปช่วย ไฟรโดและแซมจึงตัดสินใจเดินทางต่อไปเพื่อทำลายแหวนเพียงลำพัง เป็นการยุติเรื่องราวในภาคแรก

จากโครงเรื่องของภาพยนตร์พบการสื่อความหมายเรื่อง กิเลสของมนุษย์ อำนาจที่ทำให้เกิดกิเลส และความลุ่มหลง การพยายามทำลายความชั่วร้ายให้หมดสิ้นไปโดยฝ่ายคุณธรรม

ข. แก่นความคิด (Theme)

จากการวิเคราะห์ พบแก่นความคิดของภาพยนตร์ ดังนี้

อำนาจก่อให้เกิดกิเลสหรือความชั่วร้าย เป็นสิ่งที่น่าหลงใหล ยากต่อการปฏิเสธ และเมื่อได้มาก็ลุ่มหลงทำให้ยากที่จะควบคุมและปลดปล่อยได้ ซึ่งความกล้าหาญและความมีคุณธรรมจะทำให้สามารถต่อสู้กับอำนาจที่ชั่วร้ายและกิเลสได้ แต่บางครั้งมนุษย์ก็ไม่สามารถต่อสู้กับสิ่งเหล่านี้ได้โดยลำพัง จำเป็นต้องมีผู้ที่คอยช่วยเหลือ ตักเตือนจึงจะเอาชนะได้สำเร็จ

ค. ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ไม่พบความขัดแย้งกับพลังภายนอก แต่พบความขัดแย้งภายใน และความขัดแย้งระหว่างตัวละครซึ่งเป็นแบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) ดังนี้คือ

ตารางที่ 6 ความขัดแย้งภายในตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings:
The Fellowship of the Ring

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
โฟรโด	<ul style="list-style-type: none"> - การตัดสินใจที่ต้องเสียสละทำหน้าที่เพื่อความถูกต้องและเพื่อสังคม - จิตสำนึกด้านมโนธรรม ที่ไม่ต้องการครอบครองอำนาจใดๆ หรือความไม่มีกิเลส 	<ul style="list-style-type: none"> - นิสัยรักความสบาย ไม่ต้องการให้ตนเองต้องเดือดร้อนหรือรับผิดชอบภาระใดๆ - ความต้องการภายในใจที่จะครอบครองอำนาจ และยอมพ่ายแพ้ต่อกิเลสของตน
แซม	<ul style="list-style-type: none"> - จิตใจดี ต้องการปกป้องช่วยเหลือเพื่อนคือโฟรโด ในการทำลายสิ่งชั่วร้าย 	<ul style="list-style-type: none"> - แท้จริงต้องการที่จะอยู่อย่างสงบในที่ของตน ไม่อยากเกี่ยวข้องกับ การต่อสู้กับความชั่วร้ายใดๆ
แกนดัลฟ	<ul style="list-style-type: none"> - กล้าหาญเข้มแข็งในการต่อสู้ มีคุณธรรม ไม่มีกิเลสต้องการอำนาจ 	<ul style="list-style-type: none"> - มีความหวาดกลัวต่ออำนาจชั่วร้าย ในบางขณะก็ต้องต่อสู้กับกิเลสของตน
อารากอร์น	<ul style="list-style-type: none"> - มีจิตใจที่มีคุณธรรม กลียดชังความชั่ว และแท้จริงต้องการทำในสิ่งที่ถูกต้องคือ ต่อสู้กับความชั่วร้าย 	<ul style="list-style-type: none"> - มีความต้องการของตนเองที่ไม่ต้องการต่อสู้ เนื่องจากความผิดพลาดในอดีตที่ฝังใจ
โบโรเมียร์	<ul style="list-style-type: none"> - มีจิตสำนึกในความถูกต้อง ไม่เห็นแก่อำนาจหรือประโยชน์ส่วนตน มีความพยายามในการละทิ้งกิเลส 	<ul style="list-style-type: none"> - กิเลสและความต้องการอำนาจเพื่อตนเอง ทำให้เขาเกิดความคิดแย่งชิงอำนาจมาครอบครองเอง
ซารูมาน	<ul style="list-style-type: none"> - เป็นคนที่เคยเป็นฝ่ายดี รู้ผิดชอบชั่วดีเป็นอย่างดี 	<ul style="list-style-type: none"> - ความต้องการมีอำนาจจนยอมพ่ายแพ้ต่อความชั่ว

ตารางที่ 7 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings:
The Fellowship of the Ring

คู่ขัดแย้ง	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
โฟรโดกับซอรอน	โฟรโด - ผู้นำฝ่ายคุณธรรม มีจิตสำนึกในทางดี มุ่งทำลายสิ่งที่ชั่วร้าย คือ กิเลสและอำนาจต่างๆ	ซอรอน - ผู้นำฝ่ายอธรรม มีจิตสำนึกในทางชั่วร้าย มีกิเลส ต้องการอำนาจ ความเป็นใหญ่
แกนดัลฟกับซารูมาน	แกนดัลฟ - ฝ่ายคุณธรรม เกือบชิงความชั่วร้าย	ซารูมาน - ฝ่ายอธรรม สนับสนุนความชั่วร้าย
โฟรโดกับโบโรเมียร์	โฟรโด - ไม่มีกิเลส ต้องการทำลายอำนาจความชั่วร้าย	โบโรเมียร์ - ต้องการแย่งชิงอำนาจเพื่อตนเอง เพราะกิเลสของตน
อารากอร์นกับโบโรเมียร์	อารากอร์น - ไม่มีความต้องการอำนาจ สถานะใดๆ นอกจากการได้ทำความดีเพื่อสังคม	โบโรเมียร์ - หยิ่งยโส ต้องการอำนาจเพื่อตนเองและพวกของตน โดยไม่คำนึงถึงผู้อื่น

ตัวอย่างบทสนทนาที่แสดงถึงความขัดแย้งระหว่างโฟรโดกับโบโรเมียร์

- โบโรเมียร์ “ ข้ารู้ทำไมเจ้าหามุมสงบ ข้าเห็นเจ้าเป็นทุกข์อยู่ทุกวี่ทุกวัน แน่ใจนะว่าไม่ได้เป็นทุกข์โดยไม่จำเป็น ยังมีทางเลือกอื่นนะ”
- โฟรโด “ ข้ารู้เจ้าจะพูดอะไร มันดูท่าทางจะเข้าท่า แต่ใจข้าก็ยังหวาดหวั่น”
- โบโรเมียร์ “ หวาดหวั่นเรื่องอะไร เราทุกคนกลัว แต่ถ้าใช้ความกลัวเป็นที่ตั้งความหวังเราก็คับดูบ เจ้าเห็นมัยมันบ้าชัดๆ”
- โฟรโด “ ไม่มีทางเลือกอื่นหรอก”
- โบโรเมียร์ “ ข้าขอแค่พลังที่จะปกป้องพวกพ้องของข้า ถ้าเจ้ายอมให้ข้าเยี่ยมแหวน”
- โฟรโด “ ไม่”
- โบโรเมียร์ “ เจ้ากลัวอะไร ข้าไม่ใช่โจร”
- โฟรโด “ ท่านไม่ใช่ตัวท่าน”

โบโรเมียร์	“คิดเหวอว่าเจ้าจะมีโอกาส มันจะเจอเจ้าแน่แล้วเอาแหวนไป เจ้าจะร้องขอความตายให้พันทรมาน (โฟรโดวิ่งหนีไป) เจ้ามันโง่ แหวนควรเป็นของข้า เอามาให้ข้า เอามา” (แย่งแหวนกัน)
โฟรโด	“ไม่” (โฟรโดสวมแหวนหายตัวไป)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งทางความคิดเรื่อง คุณธรรม ความดีความชั่วของมนุษย์ กิเลสและความไม่มีกิเลส ความต้องการสร้างสันติสุขให้เกิดขึ้นในสังคมกับความต้องการอำนาจในการครอบครองอยู่เหนือผู้อื่นเพื่อผลประโยชน์ของตนเอง โดยปรากฏเป็นการต่อสู้กันทั้งภายในจิตใจเองและระหว่างตัวละครด้วยกันจำนวนมาก

ง. ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครหลักของภาพยนตร์ พบความคิดของตัวละครต่างๆดังนี้	
โฟรโด	มีจิตใจดีมีคุณธรรม ไม่ทำร้ายใคร ไม่ต้องการอำนาจใดๆ ไม่มีกิเลสโลกมาก ไม่เห็นแก่ตัว เกือบชังการกระทำบาปและความชั่วร้ายต่างๆ ยอมเสียสละตนเองเพื่อประโยชน์ของทุกคน
แซม	เต็มไปด้วยความรัก จงรักภักดี ซื่อสัตย์มั่นคง มีความอดทน รักษาสิ่งจะมีคุณธรรม กล้าหาญ รักสงบ
แกนดัลฟ	มีคุณธรรม เป็นความดีงาม ใช้อำนาจที่มีในทางที่ดี มีความเสียสละอดทนเพื่อผู้อื่น มองโลกในแง่ดี มีความยับยั้งชั่งใจ และไม่ต้องการอำนาจใดๆ
อารากอร์น	กล้าหาญ เสียสละ รักคุณธรรมความถูกต้อง มีความยับยั้งชั่งใจและไม่ต้องการอำนาจใดๆ
เลโกลาส กิมลิ	มีคุณธรรมความดีงาม มีจิตใจที่บริสุทธิ์ กล้าหาญ อดทน มีคุณธรรม
โบโรเมียร์	หยิ่งยโส ปรารถนาในอำนาจเพื่อประโยชน์ของตนเอง ไม่มีความยับยั้งชั่งใจ ไม่รู้จักบังคับตนเอง แสดงถึงความอ่อนแอของมนุษย์ที่มักพ่ายแพ้ต่ออำนาจกิเลส สุดท้ายจึงได้เกิดสำนึกในความดีงาม และชดใช้ด้วยการเสียสละชีวิต
เมอริ	ซื่อสัตย์ กล้าหาญ มองโลกในแง่ดี จิตใจรักสงบ รักความถูกต้อง

พิพพิน	ซื่อสัตย์ กล้าหาญ รักสงบ รักความถูกต้อง
ซอรอน	เต็มไปด้วยความอธรรมและความคิดชั่วร้าย ใช้อำนาจความชั่วร้ายต่างๆ เพื่อตนเอง ล่อลวงผู้อื่นให้ตกอยู่ในความบาป เป็นผู้ทำลายคุณธรรม ความดีทั้งปวง
ซารูมาน	เป็นผู้มีความคิดชั่วร้าย ปราบปรามความอยู่รอดโดยไม่มีจิตสำนึกผิดชอบชั่วดี ยอมตกเป็นทาสความบาป เห็นแก่ตัว ใช้อำนาจที่มีไปในทางที่ชั่ว

จากตัวละครหลักทั้งหมดสามารถแบ่งได้เป็น 2 ฝ่ายคือ ฝ่ายพันธมิตรแห่งแหวน และฝ่ายซอรอน โดยทั้งสองฝ่ายมีความสัมพันธ์ที่เป็นปฏิปักษ์ต่อกัน โดยฝ่ายพันธมิตรแห่งแหวน ประกอบด้วยโฟรโด แซม แกนดอล์ฟ อารากอร์น เลโกลาส กิมลี โบโรเมียร์ เมอร์รี่และพิพพิน ซึ่งตัวละครเหล่านี้ถ่ายทอดความหมายเรื่องการเมืองการมีจิตใจที่มีคุณธรรม การละทิ้งกิเลสของตน ความกล้าหาญที่จะต่อสู้เอาชนะต่อการทำบาป การมีความรักและการช่วยเหลือซึ่งกันและกันของมนุษย์ ส่วนฝ่ายซอรอนประกอบด้วยซอรอนกับซารูมานและลูกสมุน ซึ่งถ่ายทอดความหมายที่ตรงกันข้ามในเรื่องจิตใจที่ไร้คุณธรรม ความเห็นแก่ตัว ความลุ่มหลงในอำนาจและปราบปรามที่จะมีอำนาจหรือกิเลสของมนุษย์ การกระทำความบาปชั่วต่างๆ เพื่อตนเอง โดยการเป็นปฏิปักษ์ระหว่างกันของทั้งสองฝ่ายสื่อความหมายเรื่อง การต่อสู้กันระหว่างความดีกับความชั่วของมนุษย์นั่นเอง

จ. ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์ พบความคิดเรื่องจิตวิญญาณ ดังนี้

เมืองไชร์	ความสงบสุข สันติสุข ความดีงาม ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
เมืองริเวนเดลล์	คุณธรรมความดีงาม ความบริสุทธิ์ถึงดงามในจิตใจมนุษย์
หอคอยไอเซนการ์ด	ความมืดมนทางจิตใจ ที่เต็มไปด้วยความชั่วร้ายและผิดบาป
เหมืองไอเซนการ์ด	แหล่งกำเนิดความชั่วร้าย ซึ่งกำลังเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วง่ายดาย และเลวร้ายมากขึ้นเรื่อยๆเป็นจำนวนมาก
ฉากน้ำไหลท่วมนาซกูล	ฝ่ายคุณธรรมความดีสามารถเอาชนะฝ่ายความชั่วได้
ฉากเวลาโฟรโดสวมแหวน	จิตใจของมนุษย์เมื่อถูกความชั่วเข้าครอบครอง ซึ่งเต็มไปด้วยความมืดมนและน่ากลัว ความมืดบอดของจิตใจ

ฉากนาซกุลซี่ม้าตามล่าไฟโรโด ฝ่ายความคิดชั่วหรือจิตสำนึกชั่วที่จะคอยต่อสู้และทำลาย
ฝ่ายความคิดกระทำดีหรือจิตสำนึกที่ดี

ฉากต่างๆแสดงถึงความคิดในด้านความดีและความชั่ว คือ ถ่ายทอดสภาพจิตใจ
มนุษย์และสังคมที่มีคุณธรรม มีจิตสำนึกความดีงาม มีความสงบสุข รักสันติสุข ส่วนในทางตรง
ข้ามคือ จิตใจและสังคมมนุษย์ที่เต็มไปด้วยความชั่วร้าย ความมีอคติทางจิตใจ และการเข้า
ทำลายมนุษย์ด้วยกันเองด้วยความเห็นแก่ตัว

จ. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์ พบสัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์ ดังนี้

แหวน	อำนาจแห่งความชั่วร้ายที่มนุษย์ต้องการครอบครอง กิเลส ความหยิ่งยโส ความลุ่มหลงในอำนาจ แหล่งกำเนิดของบาป
ดวงตาของชอรอน	บาป และความชั่วร้ายต่างๆ
ม้าขาว	ความดี และการกระทำดี
ม้าดำ	ความชั่ว และการกระทำชั่ว

สัญลักษณ์พิเศษสื่อความหมายเรื่องความดีและความชั่ว กิเลส อำนาจชั่วร้าย
ต่างๆของมนุษย์

ข. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

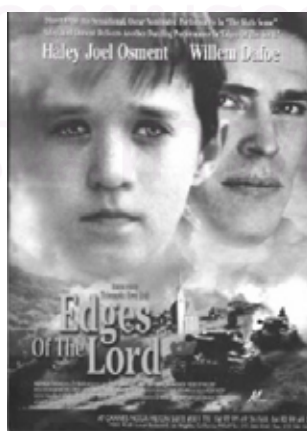
ภาพยนตร์มีจุดยืนในการเล่าเรื่องจากคนที่อยู่ในโลกปัจจุบันที่มีแต่ความวุ่นวาย
และสงครามที่เกิดจากความขัดแย้งของผู้นำจากประเทศต่างๆ ซึ่งล้วนเป็นผู้ที่มีอำนาจสูง จึงเสนอ
มุมมองต่อเหตุการณ์ในภาพยนตร์ว่า อำนาจและความต้องการมีอำนาจหรือกิเลสเป็นบ่อเกิดของ
ความบาป นำไปสู่ความชั่วร้าย หายนะของมนุษย์ และความกล้าหาญและความมีคุณธรรมเท่านั้น
ที่จะทำให้มนุษย์สามารถต่อสู้กับความบาปที่ชั่วร้ายได้ ทั้งการต่อสู้ภายนอกกับคนชั่วและการต่อสู้
กับความบาปภายในใจตนเอง

บทสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring

จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์มีการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณ ดังนี้คือ ความลุ่มหลงในอำนาจและปรารถนาที่จะมีอำนาจของมนุษย์ กิเลสของมนุษย์ การยอมจำนนต่อการทำบาป ความเห็นแก่ตัว ความอ่อนแอและความไม่รู้จักรบของมนุษย์ นอกจากนี้ ยังปรากฏความคิดในทางตรงข้ามด้วยคือ การมีจิตใจที่มีคุณธรรม การละทิ้งกิเลสของตน ความกล้าหาญที่จะต่อสู้เอาชนะต่อการทำบาป การมีความรักและการช่วยเหลือซึ่งกันและกันของมนุษย์ โดยอธิบายได้ดังนี้

มนุษย์มีธรรมชาติความอ่อนแอภายในจิตใจ ง่ายต่อการพ่ายแพ้ต่ออำนาจของกิเลส ความผิดบาปต่างๆ โดยเฉพาะความปรารถนาที่จะมีอำนาจเหนือผู้อื่น ทั้งนี้เพื่อการมีสถานะทางสังคมที่สูงขึ้น และเมื่อได้ครอบครองอำนาจนั้นแล้ว ก็มักจะเกิดความลุ่มหลง ให้อำนาจครอบครองความคิดจิตใจหรือใช้อำนาจที่มีอยู่ในทางที่ผิด เช่น เพื่อผลประโยชน์ของตนเอง ซึ่งทำให้ผู้อื่นเดือดร้อน รวมทั้งไม่สามารถควบคุมอำนาจนั้นได้ เป็นเหตุนำไปสู่การทำบาปทั้งหลาย ซึ่งวิธีที่จะเอาชนะสิ่งเหล่านี้ได้ก็คือ มนุษย์ต้องมีคุณธรรม รู้จักผิดชอบชั่วดี กล้าหาญที่จะต่อสู้กับความชั่วร้ายที่เข้ามาทดลองภายในจิตใจ ยิ่งกว่านั้นการมีความรักและการช่วยเหลือกันระหว่างมนุษย์ จะสามารถช่วยให้มนุษย์มีชัยชนะในการต่อสู้กับอำนาจความชั่วร้าย ทั้งภายในจิตใจมนุษย์เองและกับสังคมภายนอก

4.1.4 ภาพยนตร์เรื่อง Edges of the Lord



รูปภาพที่ 6 ภาพยนตร์เรื่อง Edges of the Lord

ก. โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์เริ่มเรื่องในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 กองทัพนาซีเข้ายึดประเทศโปแลนด์ ลิปาชาวนาคนหนึ่งได้รับตัวเด็กชายโรเม็ค ออกจากครอบครัวชาวยิวที่กำลังจะถูกนาซีฆ่าล้างครว พาก็ไปหลบยังหมู่บ้านเล็กๆของเขา โรเม็คต้องทิ้งความเป็นชาวยิวและแกล้งเป็นชาวคริสต์เพื่อรักษาชีวิตของตนยืนยาวต่อไป ต่อมาได้เริ่มพัฒนาเหตุการณ์ขึ้น โดยที่นั่นเขาได้พบกับวลาเด็คและโทโล่ ลูกชายของลิปา และได้รู้จักกับบาทหลวงคาทอลิกที่โบสถ์คริสต์ประจำหมู่บ้านซึ่งพยายามสอนความเชื่อศาสนาคริสต์คาธอลิกให้กับเด็กๆ รวมทั้งโรเม็ค ในขณะที่โรเม็คต้องทนความโหดร้ายที่มากับสงครามมากมาย เขาเริ่มผูกพันกับโทโล่ที่มีความเชื่อมั่นแบบเด็กๆว่า หากเขายอมทุกข์ทรมานเหมือนพระเยซูแล้ว เขาก็มีฤทธิ์อำนาจช่วยชีวิตผู้คนที่ตายไปเพราะสงครามได้ เหมือนที่พระเยซูตายเพื่อให้ความรอดแก่มนุษย์ จนกระทั่งเกิดเหตุการณ์รุนแรงเป็นภาวะวิกฤติที่ทำให้โทโล่เข้าใจผิดว่า โรเม็คกับวลาเด็คหักหลังไปเข้ากับนาซี เขาจึงปลอมเป็นชาวยิวเพื่อให้ถูกนำไปฆ่าเหมือนพระเยซู ต่อมาสงครามสงบเข้าสู่ภาวะคลี่คลายและยุติเรื่องราว โดยโรเม็คคงอยู่ที่นั่นต่อไปโดยไม่ลืมโทโล่และเหตุการณ์ทั้งหมด

จากโครงเรื่องของภาพยนตร์ พบว่ามีการถ่ายทอดความหมายในเรื่องความเชื่อศรัทธาต่อพระเจ้าที่เริ่มสั่นคลอนท่ามกลางภาวะสงครามและความทุกข์ยาก รวมทั้งการพยายามยึดมั่นในศาสนาเป็นที่พึ่งอย่างมั่นคงของมนุษย์

ข. แก่นความคิด (Theme)

จากการวิเคราะห์ พบแก่นความคิดของภาพยนตร์ ดังนี้
ความโหดร้ายของสงคราม โดยชาวยิวและคนที่เป็นเหยื่อสงครามนั้นต้องรับชะตากรรม เปรียบเป็นส่วนเกินของพระเจ้า ที่พระองค์ทอดทิ้ง ไม่สนใจปกป้องดูแล

ค. ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ พบความขัดแย้งภายในตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ซึ่งเป็นแบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) และความขัดแย้งกับพลังภายนอกในภาพยนตร์ ดังนี้

ตารางที่ 8 ความขัดแย้งภายในตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง Edges of the Lord

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
โรเม็ค	- ได้รับการสอนให้เชื่อมั่นในพระเจ้าหรือพระเยซู ในการปกป้องของพระองค์	- ไม่มีความเชื่อศรัทธาในพระเยซู เนื่องจากมีพื้นฐานเดิมเป็นชาวยิวมาก่อน ประกอบกับได้รับชะตากรรมที่เลวร้าย ทำให้ขาดความศรัทธา
บาทหลวง	- มีความเชื่อมั่นในพระเจ้า และตนเองซึ่งเปรียบเหมือนเป็นตัวแทนของพระเจ้า	- ความสับสนในฤทธิ์อำนาจของพระเจ้า เพราะตนไม่สามารถช่วยชีวิตคนที่บริสุทธิ์ได้ ทำให้เขาทำร้ายตนเองหรือลงโทษตนเองครั้งหนึ่ง
โทโล่	- เชื่อมั่นในพระเจ้าแบบเด็กๆอย่างไม่มีข้อสงสัย	- บางครั้งได้พบความจริงที่โหดร้าย ซึ่งขัดกับสิ่งที่เชื่ออย่างสิ้นเชิง ทำให้เกิดความสับสนขึ้นบ้าง
วลาเด็ค	- เป็นเด็กดี รักครอบครัว	- สภาวะที่กดดันและความโกรธแค้น ทำให้ตัดสินใจทำสิ่งที่ผิด

ตารางที่ 9 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง Edges of the Lord

คู่ขัดแย้ง	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
โรเม็คกับบาทหลวง	บาทหลวง - เป็นตัวแทนของความเชื่อศรัทธา และพยายามเป็นแบบอย่างในการมั่นคงต่อความดีของพระเจ้า	โรเม็ค - ไม่มีความเชื่อ เสื่อมศรัทธา ผิดหวังในพระเจ้า ไม่ต้องการพึ่งพาในพระองค์
โรเม็คกับโทโล่	โทโล่ - มีความเชื่ออย่างมั่นคงในแบบของตนว่า การเป็นเหมือนพระเยซูจะช่วยสถานการณ์เลวร้ายต่างๆ ให้ดีขึ้นได้ คือ มีความศรัทธาในพระเจ้า	โรเม็ค - ไม่มีความศรัทธาเรื่องพระเจ้าและคิดว่าเป็นเรื่องเหลวไหล
โรเม็คกับทหารนาซี	โรเม็ค - ความมีจิตใจที่บริสุทธิ์ ความมีจิตใจที่ดี	ทหารนาซี - ความโหดร้าย ไร้คุณธรรมความดีในจิตใจ กดขี่ข่มเหงคนบริสุทธิ์
บาทหลวงกับทหารนาซี	บาทหลวง - เสียสละช่วยเหลือผู้อื่น เป็นตัวแทนของความเชื่อในพระเจ้า	ทหารนาซี - ไม่มีความเชื่อใดๆ ลบหลู่ดูหมิ่นพระเจ้า กดขี่ข่มเหงผู้อื่น

- ตัวอย่างบทสนทนาระหว่างโรเม็คกับบาทหลวงซึ่งแสดงถึงความขัดแย้งดังกล่าว
- บาทหลวง “ ขนบั้งศักดิ์สิทธิ์ เอาหน่อยไหม ”
- โรเม็ค “ ไม่ ”
- บาทหลวง “ ไม่ต้องห่วง มันยังไม่ใช่ขนบั้งศักดิ์สิทธิ์ เป็นแค่ขอบ ฉันไม่เคยใช้ขอบทำพิธี ”
- โรเม็ค “ พระเจ้าคุ้มครองเราไม๊ หรือเราเป็นแค่ขอบ ”
- บาทหลวง “ แต่พระเจื่อก็คู่มือคุ้มครองเราเหมือนกันหมด โรเม็ค ”
- โรเม็ค “ แต่ไม่ใช่ทุกคนใช่ไม๊ ”

ตารางที่ 10 ความขัดแย้งกับพลังภายนอกของภาพยนตร์เรื่อง Edges of the Lord

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	พลังภายนอก
โรเม็ค - เป็นชาวยิว ที่ไม่มีความเชื่อศรัทธาเรื่องพระเยซู แต่ต้องมาอาศัยอยู่ในสังคมชาวคริสต์	สังคมชาวคริสต์ - เต็มไปด้วยความเชื่อศรัทธาพระเยซูเป็นพื้นฐานการดำรงชีวิต
บาทหลวง - เป็นผู้ที่เชื่อศรัทธาและตัวแทนของศาสนา ทำหน้าที่สอนให้คนมีความเชื่อมั่นในพระเจ้าหรือศาสนาท่ามกลางความกดดันจากสงคราม	สภาวะสงคราม - มีแต่ความเจ็บปวดทุกข์ทรมาน ความอยุติธรรม ความโหดร้ายต่างๆ เกิดขึ้น ซึ่งทำให้เกิดความสับสนในความเชื่อศรัทธา

จากความขัดแย้งทั้งสามลักษณะ พบว่าภาพยนตร์ถ่ายทอดเรื่องเกี่ยวกับ ความเชื่อศรัทธาที่มนุษย์มีต่อพระเจ้า ซึ่งเป็นความขัดแย้งแบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) คือ ความเชื่ออย่างแน่วแน่มั่นคงกับความไม่เชื่อ ความสั่นคลอน หรือความเสื่อมศรัทธาต่อพระเจ้าอย่างสิ้นเชิง และเรื่องจิตสำนึกความดีความชั่วของมนุษย์ที่ต่อสู้กัน

ง. ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครหลักในภาพยนตร์ พบความคิดที่นำเสนอ ดังนี้

โรเม็ค เป็นชาวยิวที่มีพื้นเพศาสนายูดาห์ที่ไม่เชื่อเรื่องพระเยซู หรือไม่เชื่อในศาสนาคริสต์ แต่ต้องมาละทิ้งความเป็นยิวและเปลี่ยนวิถีชีวิตมาเป็นชาวคริสต์ โดยได้เรียนรู้ความเชื่อแบบใหม่ที่เขาไม่เคยเชื่อมาก่อนจากบาทหลวง เพื่อรักษาชีวิตของตนให้อยู่รอดทั้งที่ไม่เต็มใจ ซึ่งสงครามทำให้เขาเสื่อมศรัทธาต่อพระเจ้าด้วย เขามีความคิดว่าตนเองซึ่งเป็นชาวยิวและเหยื่อสงครามคนอื่นๆ เป็นเพียงขอบขมบึ้งศักดิ์สิทธิ์ที่ใช้ทำพิธีศีลมหาสนิทไม่ได้ หรือหมายถึง เป็นส่วนเกินของพระเจ้าที่ไม่สนใจดูแลปกป้องนั่นเอง

- บาทหลวง เป็นผู้นำทางศาสนาคริสต์ในหมู่บ้านที่มีความเชื่อศรัทธาในพระเยซู และทำหน้าที่สอนเด็กๆ ให้รู้จักพระเยซู การถูกตรึงและการไถ่บาปของพระองค์ เพื่อให้มีความเชื่อว่าพระเจ้าจะทรงปกป้องคุ้มครองทุกคน
- โทโล่ เป็นเด็กที่มีความเชื่อมั่นในเรื่องราวการไถ่บาปที่เกิดจากการถูกตรึงของพระเยซูอย่างจริงจัง จากการสั่งสอนของบาทหลวง ทำให้เขาคิดว่าการเป็นเหมือนพระเยซูจะช่วยชีวิตพ่อและคนอื่นๆ ให้กลับไปได้
- วลาเด็ค พี่ชายของโทโล่ รักครอบครัว มุทะลุตั้งต้น ไม่มีความเชื่อศรัทธาสิ่งใด
- ทหารนาซี เป็นฝ่ายชั่วร้ายที่สร้างสงครามและความทุกข์ทรมานให้กับชาวยิวและคนอื่นๆ โดยไม่มีความรู้สึกผิดชอบชั่วดีใดๆ ขาดความเมตตากรุณา ไม่มีความเชื่อศรัทธาในสิ่งใด นอกจากระบอบคอมมิวนิสต์ของตน

จากความสัมพันธ์ของตัวละครคือ โรเม็ค บาทหลวง โทโล่และวลาเด็ค ซึ่งเป็นผู้สอนและผู้รับการสอนนั้น พบการสื่อความหมายเรื่อง ความเชื่อศรัทธาและความไม่เชื่อในพระเจ้า การต่อสู้เรื่องความเชื่อดังกล่าวในจิตใจของแต่ละคน

จ. ฉาก (Setting)

- จากการวิเคราะห์ พบฉากในภาพยนตร์ ดังนี้
- โบสถ์คริสต์ ความเชื่อศรัทธาที่สั่นคลอน ที่ยังคงอยู่ได้ตามประเพณีและด้วยผู้นำศาสนาเท่านั้น การปฏิบัติตามประเพณี
- ฉากสงคราม การเข่นฆ่า ความโหดร้ายที่แสดงถึงความตกต่ำของศีลธรรม และจิตใจของมนุษย์
- ฉากแสดงถึงสภาพสังคมที่เต็มไปด้วยความโหดร้าย ความตกต่ำทางด้านจิตใจ ความเชื่อต่อพระเจ้าที่หวั่นไหว และสภาวะของศาสนาที่คงอยู่อย่างสั่นคลอนในสังคม

ฉ. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์ พบความคิดต่างๆ ดังนี้

ขอบขณมบังค์กดีสิทธิ คนที่ถูกพระเจ้าทอดทิ้ง เป็นส่วนเกิน แสดงความเลื่อมศรัทธาต่อศาสนา ความไม่มั่นใจในอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ไม่เชื่อในการปกป้องคุ้มครองของพระเจ้าอีกต่อไป

สัญลักษณ์พิเศษดังกล่าวสื่อความหมายเรื่องความเลื่อมศรัทธาต่อพระเจ้า

ช. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการวิเคราะห์จุดยืนในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์มีมุมมองจากฝ่ายชาวฮิวและผู้ติดตามเป็นเหยื่อสงครามจากฝ่ายนาซี จึงสะท้อนมุมมองเกี่ยวกับความโหดร้ายของสงครามและทหารนาซี ความไม่เชื่อศรัทธาในการปกป้องคุ้มครองของพระเจ้า ความสับสนในฤทธิ์อำนาจและความรักของพระองค์ที่มีต่อมนุษย์ โดยเฉพาะกับคนที่เป็นเหยื่อสงครามทุกคน

บทสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Edges of the Lord

จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์มีการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณเกี่ยวกับเรื่อง ความเลื่อมศรัทธา ความไม่เชื่อถือในศาสนาหรือพระเจ้าเป็นเจ้าของ เนื่องจากต้องเผชิญกับความทุกข์ ความอยุติธรรม ความโหดร้ายต่างๆ จากสงคราม โดยคิดว่าไม่ได้รับการช่วยเหลือจากพระเจ้าอย่างที่ควรจะเป็นไปตามคำสอนที่ได้รับ และความคิดที่ว่า ผู้ที่ต้องตกทุกข์ได้ยากหรือเหยื่อของความอยุติธรรมในโลกเป็นเพียงส่วนเกินที่พระเจ้าไม่สนใจ ดังนั้นจึงเกิดวิกฤติความเลื่อมศรัทธา ซึ่งนำไปสู่การไม่สนใจที่จะมีพัฒนาการทางจิตวิญญาณใดๆเช่นกัน

4.1.5 ภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Two Towers



รูปภาพที่ 7 ภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Two Towers

ก. โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์มีการดำเนินเรื่องต่อจากภาคแรกโดยการพัฒนาเหตุการณ์ต่อไปคือ โฟรโดกับแซมเดินทางต่อไปยังมอร์ดอร์ และพบกับกอลลัม ผู้ที่ตกเป็นทาสของแหวนก่อนหน้านี้ กอลลัมหวังจะขโมยมันกลับคืนมา แต่ถูกโฟรโดกับแซมจับได้เสียก่อน อย่างไรก็ตาม โฟรโดให้ กอลลัมเป็นผู้นำทางเพราะกอลลัมรู้จักทางที่จะไปมอร์ดอร์เป็นอย่างดี ฝ่ายอารากอน, เลโกลาส และ กิมลี ได้ติดตามกองทัพอุรุกไฮเพื่อช่วยเมอริและพิพินที่ถูกจับตัวไป เพราะเข้าใจว่าพวกเขา คือโฟรโดกับแซมที่ถือแหวนอยู่ แต่พวกเขาก็หนีไปจนพบกับทรีเบียรดต้นไม้พูดได้ ส่วนอารากอน เลโกลาส กิมลี และแกนดัลฟก็กลับมาอีกครั้ง ต้องไปช่วยกษัตริย์โรฮันต่อสู้ป้องกันกองทัพซารูมานที่เมืองหลบภัยชื่อ เฮล์มสตีฟ เกิดเป็นภาวะวิกฤติอีกครั้ง

ขณะเดียวกัน โฟรโดกับแซมถูกฟาลาเมียร์ทหารแห่งกอนดอร์จับตัวไป เพราะอยากได้แหวนไปเพื่อช่วยเมืองของตน ส่วนเมอริกับพิพินได้ขอความร่วมมือกับเหล่าเอ็นท์ ให้เข้าช่วยเหลือในสงครามครั้งนี้ และเข้าสู่ภาวะคลี่คลายโดยเอ็นท์ได้บุกเข้าไปทำลายอาณาจักรไอเซน การ์ดเสียสิ้น ส่วนฝ่ายโรฮันก็มีชัยชนะในการรบที่เฮล์มสตีฟ ด้วยการช่วยเหลือที่ตามมาทันเวลา ของเผ่าต่างๆ ต่อมาฟาลาเมียร์ได้ปล่อยโฟรโดกับแซม ทั้งสองจึงได้เดินทางต่อมุ่งไปยังมอร์ดอร์ แต่เมื่อถึงทางเข้า กอลลัมก็ห้ามไว้ แล้วหลอกพาพวกเขาไปยังทางอื่น เพื่อหาทางที่จะได้แหวนคืนต่อไป เป็นการยุติเรื่องราวในภาคนี้

จากโครงเรื่องพบการถ่ายทอดความหมายเรื่องการต่อสู้กันระหว่างความดีและความชั่ว และการพยายามต่อสู้เพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการคือ อำนาจเพื่อสนองกิเลสของตน

ข. แก่นความคิด (Theme)

จากการวิเคราะห์ พบ แก่นความคิดของภาพยนตร์ดังนี้คือ

มนุษย์จำเป็นต้องต่อสู้กับกิเลสและอำนาจความแค้นความชั่วร้ายด้วยใจที่กล้าหาญเข้มแข็งและมุ่งมั่น เพื่อคุณธรรมและความถูกต้องดีงาม แล้วจึงจะสามารถมีชัยชนะต่อความชั่วร้ายทั้งหลายได้ หากไม่ต่อสู้เราก็จะพ่ายแพ้ ตกอยู่ในความชั่วนั้นตลอดไป

ค. ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ พบความขัดแย้งที่เพิ่มขึ้นจากภาคแรก คือ The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring เป็นความขัดแย้งภายในและระหว่างตัวละคร ดังนี้

ตารางที่ 11 ความขัดแย้งภายในตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings:
The Two Towers

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
โฟรโด	- จิตสำนึกความดีภายในใจ การไม่มีกิเลส ไม่ต้องการอำนาจ	- ความต้องการครอบครองอำนาจ ซึ่งเพิ่มความรุนแรงมากขึ้นเรื่อยๆ
กอลลัม	- จิตสำนึกดี ต้องการละทิ้งกิเลส	- จิตสำนึกชั่ว มีกิเลสที่ต้องการอำนาจกลับคืนตลอดเวลา

ตารางที่ 12 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings:
The Two Towers

คู่ขัดแย้ง	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
โฟรโดกับแซม	แซม - จิตใจที่มั่นคงและเข้มแข็งต่อคุณธรรม ปราบปรามต่อเพื่อนอย่างจริงใจ	โฟรโด - ความรู้สึกต้องการครอบครองอำนาจ และต้องการยอมแพ้ต่อกิเลสของตน ไม่เชื่อคำตักเตือน
แซมกับกอลลัม	แซม - ความรักและความซื่อสัตย์	กอลลัม - ความมั่งร่ำรวย เต็มไปด้วยความหลอกลวง และไม่ซื่อสัตย์

- ตัวอย่างบทสนทนาที่แสดงถึงความขัดแย้งระหว่างโฟรโด แซมและกอลลัม
- กอลลัม (ไต่ลงมาจากรูน้ำผาระหว่างโฟรโดกับแซมนอนหลับ)
 “พวกซี้ชโมย เจ้าวายเป็นตัวเล็ก มันอยู่ที่ไหน พวกมันลักของเรา พวกสาวเลว
 เกลียดมัน สมบัติเรา ต้องเอาคืน”
 (เกิดการต่อสู้กันจนกอลลัมถูกจับมัดไว้)
- โฟรโด “มันอาจสมควรตาย แต่เห็นแล้วอดสงสารไม่ได้”
- กอลลัม “เราทำตัวดีถ้าใครดีต่อเรา แก้มัดเราก่อน เราจะทำตามทุกอย่าง สาบาน เรา
 สาบาน”
- โฟรโด “เราจะเชื่อคำพูดเจ้าได้อย่างไร “
- กอลลัม “เราขอสาบานจะรับใช้ผู้ครอบครอง สาบานต่อหน้าแหวน”
- โฟรโด “แหวนมีอำนาจ เราจะเชื่อเจ้า”
- แซม “ฉันไม่เชื่อแก มันคิดจะหลอกเรา หวนกลับมาเล่นงานเราตอนหลับ”
- โฟรโด “เจ้ารู้ทางไปมอร์ดอร์ เคยไปที่นั่นใช่ไหม”
- กอลลัม “ใช่”
- โฟรโด “จงนำทางเราไปที่ประตูดำ “
 (กอลลัมนำการเดินทางต่อไป สุดท้ายก็มุงร้ายต่อทั้งสองอีกครั้ง)

ความขัดแย้งที่พบทั้งสองประเภทสื่อความหมายในเรื่องจิตสำนึกดีชั่วภายใน
 มนุษย์ ความมีกิเลส และการต่อสู้กับกิเลสภายในจิตใจของตนเองของตัวละครแต่ละตัว

ง. ตัวละคร (Character)

เนื่องจากเป็นภาพยนตร์ภาคที่สองต่อจาก The Lord of the Rings: The
 Fellowship of the Ring ดังนั้นจึงเป็นการวิเคราะห์ตัวละครหลักที่เพิ่มขึ้นจากภาคแรก ซึ่งพบ
 เพียงตัวละครเดียวเท่านั้น ดังนี้คือ

- กอลลัม กลุ่มหลงในอำนาจ มีกิเลส โลกมาก อยากรได้สิ่งที่ไม่ใช่ของตน เห็นแก่ตัว ไม่รู้จัก
 บังคับตนเองจากการกระทำบาป การยึดมั่นถือมั่นในอำนาจ การมุงร้ายต่อผู้อื่น
 ความหลงกลวง ไม่เชื่อสัจย์ ต่อโฟรโดและแซม

จากภาคแรกจนกระทั่งภาคที่สองนี้พบว่า ตัวละครต่างๆแบ่งได้เป็นสองฝ่ายคือ ฝ่ายพันธมิตรแห่งแหวนและฝ่ายซอรอน โดยทั้งสองฝ่ายมีความสัมพันธ์ที่เป็นปฏิปักษ์ต่อกัน โดยฝ่ายพันธมิตรแห่งแหวนถ่ายทอดความหมายเรื่องการมีจิตใจที่มีคุณธรรม การละทิ้งกิเลสของตน ความกล้าหาญที่จะต่อสู้เอาชนะต่อการทำชั่ว การมีความรักและการช่วยเหลือซึ่งกันและกันของมนุษย์ ส่วนฝ่ายซอรอนถ่ายทอดความหมายที่ตรงกันข้ามในเรื่องจิตใจที่ไร้คุณธรรม ความเห็นแก่ตัว ความลุ่มหลงในอำนาจและปรารถนาที่จะมีอำนาจหรือกิเลสของมนุษย์ โดยการเป็นปฏิปักษ์ระหว่างกันของทั้งสองฝ่ายสื่อความหมายเรื่อง การต่อสู้กันระหว่างความดีกับความชั่วของมนุษย์นั่นเอง ส่วนในภาคที่สองนี้ได้เพิ่มตัวละครหลักคือกอลลัมเข้ามามีความสัมพันธ์กับโฟโดและแซม ทั้งในทางดีและร้าย ซึ่งเป็นการเน้นย้ำเรื่องการต่อสู้กับกิเลสภายในใจของมนุษย์ให้ชัดเจนมากขึ้น และยังสื่อเรื่องความไม่ซื่อสัตย์จริงใจ การหลอกลวงกัน เพื่อผลประโยชน์ส่วนตัวอีกด้วย

จ. ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากของภาพยนตร์ พบความคิดต่างๆดังนี้

ฉากป่าแพงกอร์น	ธรรมชาติที่เปรียบเป็นคุณธรรมความดีที่มีอยู่ในโลก ซึ่งแท้จริงมีพลังอำนาจเหนือความชั่วร้ายต่างๆ ซ่อนไว้
ฉากมอร์ดอร์	ความอธรรม ความชั่วร้ายทั้งหลายทั้งปวงในโลก
ฉากตอนโฟโดตกบึง	การถูกล่อลวง หรือความอ่อนแอของมนุษย์ทำให้ถูกล่อลวงจากความชั่วร้ายได้เสมอ
ฉากสงครามที่เฮลล์มส์ตีฟ	การต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่ว และการยึดมั่นในความดีอย่างเข้มแข็ง ทำให้ความดีเป็นฝ่ายชนะในที่สุด
ฉากเอ็นท์เข้าทำลายไอเซนการ์ด	การต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่ว และจิตสำนึกดีที่มีอยู่ในธรรมชาติของมนุษย์จะทำลายสิ่งที่ชั่วร้ายได้

ฉากสำคัญที่พบต่างๆแสดงถึงโลกมนุษย์ที่มีทั้งสังคมที่ดีและเลวปะปนกันอยู่ คือสังคมที่มีคุณธรรมกับสังคมที่ชั่วร้าย ซึ่งเป็นเหตุทำให้เกิดการต่อสู้ระหว่างความดีกับความชั่วขึ้น นอกจากนี้คือ ถ่ายทอดเรื่องสภาพสังคมปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความผิดบาป ที่คอยล่อลวงมนุษย์ให้กระทำบาปอย่างง่ายดายอยู่เสมอ

จ. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์ พบสัญลักษณ์พิเศษที่สำคัญของภาพยนตร์ ดังนี้
 เอ็นท์ จิตสำนึกด้านดีที่มีในอยู่ธรรมชาติของมนุษย์ทุกคน

ข. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการวิเคราะห์จุดยืนในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ พบว่า ผู้เล่าเรื่องเป็นบุคคลเดียวกับเรื่อง The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring คือ คนที่อยู่ในโลกปัจจุบันที่มีแต่ความวุ่นวายและสงครามที่เกิดจากความขัดแย้งของผู้นำจากประเทศต่างๆ ซึ่งเป็นผู้ที่มีอำนาจสูง และในภาคนี้ได้มีการตอกย้ำในมุมมองเดิม คือ มนุษย์จะสามารถมีชัยชนะในการต่อสู้กับอำนาจความชั่วร้ายได้ จะต้องเข้าสู่ต่อสู้ด้วยตนเองด้วยความมุ่งมั่น เข้มแข็งและกล้าหาญ โดยการยึดมั่นในหลักคุณธรรมความดี ซึ่งจะเป็นพลังทำให้เราทำลายความชั่วร้ายทั้งหลายนั้นได้สำเร็จในที่สุด

บทสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings: The Two Towers

จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์มีการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่คล้ายกับภาคแรก โดยเป็นการตอกย้ำแนวคิดเดิม คือ เรื่องกิเลส เรื่องความดีความชั่วของมนุษย์ เรื่องการต่อสู้ภายในจิตใจเพื่อเอาชนะต่อกิเลสและความผิดบาปของมนุษย์ ความเข้มแข็งและการยึดมั่นในคุณธรรม ซึ่งอธิบายได้ดังนี้ กิเลสความผิดบาปความชั่วร้ายนั้นสามารถเข้ามาล่อลวงมนุษย์ได้ทั้งภายในจิตใจ และจากสิ่งแวดล้อมภายนอก คือ การตัดสินใจเลือกที่จะทำความดีหรือความชั่วของตนเอง และจากการมุ่งร้ายของคนอื่น ดังนั้นการจะต่อสู้กับสิ่งชั่วร้ายทั้งจากภายในและภายนอกให้มีชัยชนะได้นั้น มนุษย์ต้องมีคุณธรรม มีสำนึกความดีที่เข้มแข็ง มีความยึดมั่นถึมั่นที่จะรักษาความดีงามต่างๆไว้ ยิ่งกว่านั้นจะต้องมีความกล้าหาญมุ่งมั่นที่จะไม่ยอมแพ้ต่อความบาปด้วย จึงจะมีชัยชนะต่อความชั่วร้ายทั้งปวงได้

4.1.6 ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Reloaded



รูปภาพที่ 8 ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Reloaded

ก. โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์เริ่มเรื่องด้วยการดำเนินเรื่องต่อจากภาคแรกคือ มาถึงตอนที่ไซออนเมืองมนุษย์แห่งสุดท้าย ตกอยู่ในวงล้อมของการโจมตีโดยกองทัพเครื่องจักรของเมทริกซ์ที่กำลังใกล้เข้ามาเรื่อยๆ ในขณะที่มอร์เฟียสและประชากรแห่งไซออน เชื้อมันและฝากความหวังทั้งหมดไว้กับนีโอ ผู้ซึ่งเทพพยากรณ์ทำนายไว้ว่าเขาเป็นผู้เดียว ที่จะเป็นผู้จบสงครามกับเครื่องจักรที่ดำเนินมายาวนานนับร้อยปี ขณะที่สายลับสมิทได้พัฒนาโปรแกรมตนเองจนสามารถทวีร่างได้เองจำนวนมาก

ช่วงพัฒนาเหตุการณ์คือ ต่อมาเทพพยากรณ์ได้บอกนีโอว่า วิธีทำลายเมทริกซ์คือต้องไปถึงประตูที่จะนำไปถึงผู้สร้างระบบเมทริกซ์ขึ้นมาเท่านั้น และผู้เดียวที่จะนำไปได้คือคีย์เมคเกอร์ เขาต่อสู้จนได้ตัวคีย์เมคเกอร์มา และผ่านเข้าไปในประตู พบกับสถาปนิกผู้สร้างเมทริกซ์ ขณะที่ทรินิตี้ตามไปช่วยเขาในเมทริกซ์จนได้รับบาดเจ็บกำลังจะตาย เรื่องดำเนินมาถึงภาวะวิกฤติเมื่อสถาปนิกผู้นั้นได้บอกเขาว่า ไม่มีผู้ปลดปล่อยอยู่จริงและไซออนจะต้องถูกทำลายแน่นอน และนีโอต้องเลือกระหว่างการไปช่วยทรินิตี้จากความตายกับการทำลายเมทริกซ์ ซึ่งหมายถึงต้องทิ้งให้ทรินิตี้ตายไป สุดท้ายนีโอได้ตัดสินใจเลือกไปช่วยคนรักให้รอดจากความตายก่อน จึงเข้าสู่ภาวะคลี่คลาย ขณะที่ไซออนกำลังถูกบุกเข้ามาโดยเครื่องจักร นีโอกลับเริ่มหมดความเชื่อศรัทธาในตนเองว่าเขาเป็นผู้ปลดปล่อยของไซออนที่แท้จริง เป็นการยุติเรื่องโดยยังไม่มีคำตอบในภาคนี้

จากโครงเรื่องพบว่าภาพยนตร์ถ่ายทอดเรื่อง ความพยายามในการปลดปล่อยมนุษย์ให้หลุดพ้นจากสภาพสังคมวัตถุนิยมในปัจจุบัน การพยายามแสวงหาคำตอบที่แท้จริงเกี่ยวกับชีวิตมนุษย์ และความเชื่อศรัทธาในบางสิ่งบางอย่างอย่างแน่วแน่

ข. แก่นความคิด (Theme)

จากการวิเคราะห์ พบว่าภาพยนตร์มีแก่นความคิด ดังนี้

การปลดปล่อยมนุษย์ให้หลุดพ้นจากพันธนาการของโลกแห่งวัตถุนิยมในปัจจุบัน ด้วยความเชื่อศรัทธาว่า จะมีผู้หนึ่งที่สามารถปลดปล่อยทุกคนได้ และการแสวงหาความเป็นจริงของการดำรงคงอยู่ของโลกและมนุษย์ รวมทั้งการค้นหาความเป็นตัวตนที่แท้จริงและจุดมุ่งหมายในชีวิตของมนุษย์ ซึ่งเต็มไปด้วยทางเลือกมากมาย

ค. ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งของภาพยนตร์ พบความคิดต่างๆ ในความขัดแย้งภายในตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างตัวละครซึ่งเป็นแบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) และความขัดแย้งกับพลังภายนอก ดังนี้

ตารางที่ 13 ความขัดแย้งภายในตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Reloaded

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
นีโอ	- ความต้องการทำความดีเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น ความศรัทธาต่อตนเอง	- ความสับสนภายในใจเกี่ยวกับความเป็นจริงและไม่แน่ใจในบทบาทที่เขาได้รับ

ตารางที่ 14 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Reloaded

คู่ขัดแย้ง	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
นีโอกับสมิท	นีโอ - ความเป็นมนุษย์ - ความต้องการปลดปล่อย มนุษย์จากความหลอกลวง ความ จอมปลอมของโลกวัตถุ	สมิท - วัตถุนิยม - ความต้องการมีอำนาจ ครอบครองมนุษย์ด้วยวัตถุมากขึ้น เรื่อยๆ
ฝ่ายไซออนกับผู้สร้าง เมทริกซ์	ฝ่ายไซออน - ความเป็นมนุษย์ - การเป็นผู้ต้องการปลดปล่อย มนุษย์ให้เป็นอิสระจากโลกวัตถุ จอมปลอม	ผู้สร้างเมทริกซ์ - ความคิดวัตถุนิยม - ความต้องการครอบครองชีวิต จิตใจมนุษย์

ตารางที่ 15 ความขัดแย้งกับพลังภายนอกของภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Reloaded

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	พลังภายนอก
นีโอ - สับสนในจุดมุ่งหมายของตน ขาดความ เชื่อมั่นในตนเอง ท่ามกลางการถูกคาดหวังจาก ผู้อื่น จึงเกิดการแสวงหาความเป็นจริงต่างๆ	เมืองไซออน - เมืองมนุษย์ที่เต็มไปด้วยความ เชื่อศรัทธา ความหวังในตัวผู้ที่จะมาปลดปล่อย คือนีโอ

ตัวอย่างบทสนทนาระหว่างนีโอกับผู้สร้างเมทริกซ์ ซึ่งแสดงถึงความขัดแย้งต่างๆ
ข้างต้น ดังนี้

ผู้สร้างเมทริกซ์ “ผมคือสถาปนิกผู้สร้างเมทริกซ์ คุณมีคำถามมากมาย ถึงแม้ขั้นตอนนี้จะ
เปลี่ยนแปลงความมีสติของคุณ คุณก็ยังคงความเป็นมนุษย์ คำตอบของ
ผมคุณอาจจะเข้าใจบ้าง ไม่เข้าใจบ้าง เช่นเดียวกับคำถามของคุณอาจ
ตรงหรือไม่ตรงกับปัญหา”

- นีโอ “ทำไมผมถึงมาอยู่ที่นี่”
- ผู้สร้างเมทริกซ์ “ชีวิตคุณคือจำนวนที่เหลื่อมมาจากสมการที่ไม่สมดุลซึ่งติดมากับโปรแกรมเมทริกซ์ คุณคือผลพวงของความวิปลาส ซึ่งถึงผมพยายาม ก็ไม่สามารถที่จะกำจัดสิ่งที่ตรงกันข้ามได้”
-
- ผู้สร้างเมทริกซ์ “เมทริกซ์แรกที่ผมสร้างมันสมบูรณ์ตามธรรมชาติ สวย เลอเลิศ ไม่มีที่ติ เป็นชัยชนะเท่าๆ กับความล้มเหลว วาระสุดท้ายที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ปรากฏแล้ว เป็นผลเนื่องมาจากความไม่บริบูรณ์ของมนุษย์ทุกคน ดังนั้นผมจึงออกแบบใหม่บนพื้นฐานของคุณ สะท้อนลักษณะบกพร่องของธรรมชาติ คุณได้อย่างแม่นยำ แต่ก็หงุดหงิดอีกครั้งกับความล้มเหลว นับแต่นั้นผมถึงเข้าใจถึงคำตอบที่หลบเลี่ยงผม เพราะมันต้องการความคิดที่ด้อยกว่านั้น หรืออาจเป็นความคิดที่ยึดติดอยู่กับความสมบูรณ์แบบ คำตอบถูกค้นพบโดยโปรแกรมอื่น ที่ตรวจสอบบางแง่มุมของจิตใจมนุษย์ ขณะที่ให้ทำหน้าที่ก็เกิดขัดข้องขั้นพื้นฐาน จึงสร้างความวิปลาสของระบบที่ขัดแย้งกันในตัว อาจก่อให้เกิดความหายนะใหญ่หลวง”
- นีโอ “นี่คือเรื่องของไซออน”
- ผู้สร้างเมทริกซ์ “คุณมาที่นี่ก็เพราะไซออนกำลังจะถูกทำลาย ทุกคนที่อาศัยอยู่ต้องถูกตัดออกไป”
- นีโอ “เหลวไหล”
- ผู้สร้างเมทริกซ์ “การปฏิเสธเป็นเรื่องคาดเดาได้ต่อปฏิกิริยาของมนุษย์ แต่วางใจได้ นี่จะเป็นครั้งที่หกที่เราทำลายมัน และเรามีสมรรถนะมากพออยู่แล้ว”

จากความขัดแย้งภายในที่พบในตัวนีโอถ่ายทอดความหมายเรื่อง การแสวงหาความเป็นจริงของชีวิต ส่วนความขัดแย้งระหว่างตัวละครเป็นแบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) ถ่ายทอดเรื่องความคิดวัตถุนิยม ซึ่งทำลายความเป็นมนุษย์ให้ลดน้อยลงและเข้าครอบครองความคิดจิตใจของมนุษย์มากขึ้นทุกที ส่วนความขัดแย้งกับพลังภายนอกเป็นการสื่อเรื่องความเชื่อศรัทธาของมนุษย์

ง. ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครหลักของภาพยนตร์ พบความคิดต่างๆ ดังนี้

นีโอ	เป็นความหวังของมนุษย์ในการเข้ามาปลดปล่อยโลกให้หลุดพ้นจากสิ่งจอมปลอมของโลกแห่งวัตถุ เขามีกระบวนการแสวงหาความเป็นจริงของโลกและของตนเอง โดยเขาต้องเรียนรู้ความเป็นโลกที่แตกต่างกันว่า สิ่งใดจริงสิ่งใดไม่จริง และทำความเข้าใจกับจุดมุ่งหมายในชีวิตที่เขาถูกเรียกร้องให้กระทำ มีความเสียสละและความรักต่อเพื่อนมนุษย์
มอร์เฟียส	เป็นผู้นำทางด้านจิตใจ ความอดทนเสียสละ และมีความเชื่อศรัทธาอย่างเปี่ยมล้นในตัวของนีโอเป็นเป้าหมายในการดำเนินชีวิตอย่างชัดเจน ความเชื่อทำให้เขามีความหวังอยู่เสมอ
ทรินิตี้	มีความเชื่อศรัทธาในตัวนีโอเช่นเดียวกับมอร์เฟียส มีความรักที่บริสุทธิ์และเสียสละ
เทพพยากรณ์	เป็นผู้ที่ต้องการช่วยให้มนุษย์ให้มีอิสระจากโลกแห่งวัตถุ มีความรักและความปรารถนาดีอย่างจริงใจ คอยช่วยเหลือนีโอในการปลดปล่อยมนุษย์
สายลับสมิท	มีความเชื่อมั่นในตนเองสูง จนกลายเป็นยึดมั่นถือมั่นในตนเอง เห็นแก่อำนาจ ต้องการครอบครองทุกสิ่ง ด้วยการพยายามทำลายทุกอย่างที่ขัดขวางทางของตน รวมทั้งนีโอและมนุษย์ทุกคน
ผู้สร้างเมทริกซ์	ความต้องการครอบครองจิตใจของมนุษย์ ด้วยการหลอกลวงให้มนุษย์หลงในวัตถุต่างๆ แทนที่จะมีความเป็นมนุษย์ที่ควรเป็น

นีโอเป็นความหวังและที่พึ่งของมนุษย์ทุกคนโดยเฉพาะมอร์เฟียสและทรินิตี้ ซึ่งเป็นการถ่ายทอดเรื่องความเชื่อศรัทธาในพระเจ้าผู้ช่วยให้รอดของศาสนาคริสต์ โดยให้นีโอเป็นตัวเปรียบเทียบถึงพระเยซูนั่นเอง นอกจากนี้ยังพบว่าการสื่อความหมายในเรื่องการแสวงหาความเป็นจริงและจุดมุ่งหมายของชีวิต ความเสียสละ ส่วนสายลับสมิทกับผู้สร้างเมทริกซ์นั้นถ่ายทอดเรื่องความเห็นแก่ตัว ความต้องการครอบครองเหนือจิตใจผู้อื่นเพื่อประโยชน์ของตนเอง ด้วยการใช้อัตถุเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้าครอบงำมนุษย์

จ. ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ พบฉากในภาพยนตร์ ดังนี้

ฉากไซออน	การอยู่รอด โลกนามธรรมที่เต็มไปด้วยความเชื่อศรัทธาและความหวังที่หลากหลายของมนุษย์
ฉากเมทริกซ์	โลกแห่งวัตถุนิยม ความเจริญทางวิทยาการที่ครอบงำมนุษย์
ฉากต่อสู้	การต่อสู้ระหว่างโลกวัตถุที่เต็มไปด้วยความหลอกลวงกับโลกที่เป็นอิสระจากการครอบงำของวัตถุและความจอมปลอมต่างๆ

ฉากดังกล่าวถ่ายทอดเรื่องความเชื่อศรัทธา ความคิดวัตถุนิยมที่ตรงข้ามกับความ เป็นมนุษย์แท้จริง

ฉ. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ พบความคิด ดังนี้

โทรศัพท์	หนทางทวนกลับไปสู่โลกที่เป็นอิสระจากโลกวัตถุ โดยการนำสิ่งที่ เป็นเทคโนโลยี พื้นฐานง่ายๆหรือความเรียบง่ายดั้งเดิมของมนุษย์
ประตู	การเปิดเผยเพื่อนำไปสู่ความเป็นจริงที่หลอกลวงของโลกวัตถุ
กุญแจ	หนทางในการนำไปสู่การเปิดเผยนั้น

สัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์สื่อความหมายเรื่องความจอมปลอมเลวร้ายของ โลกแห่งวัตถุนิยม การปลดปล่อยจิตใจมนุษย์

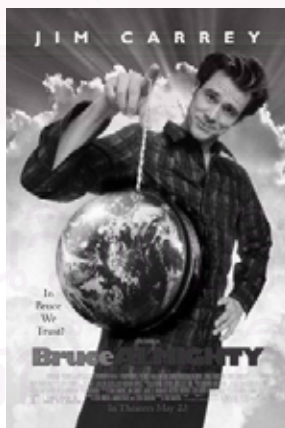
ช. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการวิเคราะห์ พบว่าภาพยนตร์มีจุดยืนในการเล่าเรื่องจากผู้ที่อยู่ในโลกวัตถุ นิยมในปัจจุบัน ซึ่งมีความคิดต่อต้านการเข้ามามีอิทธิพลครอบงำของเทคโนโลยี ความเจริญทาง วัตถุต่างๆ และความก้าวหน้าทางวิทยาการ ซึ่งทำให้มนุษย์สูญเสียความเป็นมนุษย์ที่แท้จริงของ ตนไป นอกจากนี้ยังเป็นผู้ที่มีความเชื่อในเรื่องการมีผู้ปลดปล่อยมนุษย์หรือพระเจ้าผู้ช่วยให้รอดเป็น แนวทางในการดำเนินชีวิตและเชื่อในเรื่องสิทธิเสรีภาพในการเลือกจุดมุ่งหมายของตน

บทสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Reloaded

จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์มีการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณ ดังนี้คือ เรื่องความคิดวัตถุนิยมต่างๆ เช่น การปล่อยใจให้วัตถุเข้าครอบครองความคิดจิตใจ การถูกหลอกลวงด้วยวิทยาการ เทคโนโลยีต่างๆที่ทำให้มนุษย์ละทิ้งความเป็นตัวตนหรือความเป็นมนุษย์ไป หรือหมายถึงโลกแห่งวัตถุที่กำลังคืบคลานเข้าทำลายความเป็นมนุษย์มากขึ้นทุกขณะ นอกจากนี้คือ ความคิดเรื่องการไม่มีอยู่จริงของสิ่งใดๆ หมายถึงสิ่งที่มนุษย์มองเห็นในปัจจุบันอาจไม่มีอยู่จริง เป็นแนวคิดเกี่ยวกับความไม่ยึดมั่นถือมั่น เชื่อในความไม่เที่ยงแท้ของสรรพสิ่งต่างๆนั่นเอง นำไปสู่ความคิดเรื่องความพยายามที่จะปลดปล่อยมนุษย์จากสิ่งจอมปลอมที่สังคมสร้างขึ้น และเรื่องความเชื่อศรัทธาของมนุษย์เกี่ยวกับพระเจ้าช่วยให้รอดหรือพระเยซูในศาสนาคริสต์ ที่เป็นแบบแผนหรือเป็นจุดมุ่งหมายหลักของการดำเนินชีวิตของคนบางกลุ่ม และการแสวงหาความเป็นจริงเกี่ยวกับมนุษย์ เช่น เราเป็นใคร มาจากไหน เกิดมาเพื่ออะไร เป็นการแสวงหาจุดมุ่งหมายของมนุษย์ซึ่งสามารถเลือกได้เอง และเกี่ยวกับโลก เช่น โลกประกอบขึ้นด้วยอะไรและดำเนินไปอย่างไร เป็นการค้นหาความสัมพันธ์ของมนุษย์และจักรวาลนั่นเอง

4.1.7 ภาพยนตร์เรื่อง Bruce Almighty



รูปภาพที่ 9 ภาพยนตร์เรื่อง Bruce Almighty

ก. โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์เริ่มเรื่องโดยแนะนำบรูซ โนแลน นักข่าววัยย่างเข้า 40 กำลังประสบปัญหาในเรื่องของหน้าที่การงานและชีวิตส่วนตัว เขามักจะทำทนายและบ่นต่อพระเจ้าเสมอถึงโชคชะตาของตน ว่าพระองค์ไม่ทำงานเพื่อมนุษย์ตามหน้าที่ เริ่มพัฒนาเหตุการณ์ขึ้นเมื่อพระเจ้าได้ยินคำบ่นของบรูซ จึงได้ยกอำนาจทั้งหมดที่มีให้บรูซ และทำทนายให้ทำได้ดีกว่าพระองค์ เขาจึงเริ่มดำเนินการใช้อำนาจที่มีอยู่อย่างมหาศาลของเขาเพื่อความเพลิดเพลิน ความก้าวหน้าและผลประโยชน์ของเขาเองจนกระทั่งเกิดความวุ่นวายมากมายขึ้นในโลก จนในที่สุดจึงเข้าสู่ภาวะวิกฤติที่ทำให้เขาต้องยอมจำนนต่อพระเจ้า เพราะไม่สามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้ เหตุการณ์จึงได้คลี่คลายลง สุดท้ายยุติเรื่องราวโดยบรูซได้เรียนรู้และเข้าใจถึงความสุขแท้จริงที่เขาต้องการ คือการได้เป็นอย่างที่พระเจ้าสร้างเขาให้เป็นและการได้ทำเพื่อผู้อื่นนั่นเอง

จากโครงเรื่องของภาพยนตร์พบว่าการถ่ายทอดเกี่ยวกับเรื่องความเชื่อศรัทธาในพระเจ้าซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงจากความไม่เชื่อถือ ลบหลู่ดูหมิ่นในตอนแรก มาเป็นการเรียนรู้เข้าใจและเชื่อศรัทธามากขึ้นในภายหลัง

ข. แก่นความคิด (Theme)

จากการวิเคราะห์ พบแก่นความคิดของภาพยนตร์ดังนี้
 จงมีความเชื่อศรัทธาในพระเจ้าผู้ทรงฤทธานุภาพว่าพระองค์ทรงทำงานของพระองค์อย่างดีที่สุดเสมอ แต่ขณะเดียวกันจงสร้างปาฏิหาริย์ด้วยตนเอง ไม่จำเป็นต้องรอพระเจ้าให้ช่วยเหลือไป

ค. ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์พบความคิดในความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่เป็นแบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) เพียงประการเดียว ดังนี้

ตารางที่ 16 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง Bruce Almighty

คู่ขัดแย้ง	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
บรูซกับพระเจ้า	พระเจ้า - ผู้ที่ทำหน้าที่ได้ดีสมบูรณ์แบบ มีความรักและอดทนต่อมนุษย์	บรูซ - ความเลื่อมศรัทธาที่บรูซมีต่อพระเจ้า การลบหลู่ดูหมิ่นและไม่เชื่อฟัง
บรูซกับเกรซ	เกรซ - มีอุดมการณ์เพื่อสังคมเสียสละ พอใจในสิ่งที่ตนเองมีอยู่เสมอและมีความเชื่อต่อพระเจ้าอย่างลึกซึ้งมั่นคง	บรูซ - มีอุดมการณ์ชีวิตเพื่อความมีชื่อเสียงของตน เห็นแก่ตัว ยึดมั่นในตนเอง วัตถุนิยมและเลื่อมศรัทธาต่อพระเจ้า

ตัวอย่างบทสนทนาที่บรูซต่อว่าพระเจ้าที่แสดงถึงความขัดแย้งดังกล่าว

บรูซ “โอเคพระเจ้า พระองค์ต้องการให้ผมคุยกับพระองค์ไหม” **ฉันบอกที่** **ตอบที่**ว่าเกิดอะไรขึ้น จะให้ทำอะไร ส่งสัญญาณมาทีสิ ก็ได้ๆ ผมจะลองทำตามวิธีของพระองค์ พระเจ้า ผมต้องการปาฏิหาริย์ ผมจนตรอกแล้ว ผมต้องการพระองค์ได้โปรดเข้ามาสู่ชีวิตผม”

(รถชนเสาข้างทาง บรูซลงมาต่อว่าพระเจ้าอีก)

“ก็ได้ มาชกกันเลยเพื่อน ขอคู่อิทธิฤทธิ์ท่านหน่อย เขาเลยท่านผู้ทรงอำนาจ คนที่ควรถูกไล่ออกคือพระองค์ คนที่ทำงานไม่เอาไหนคือพระองค์ ตอบมาสิ”

ความขัดแย้งที่พบเป็นแบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) เกี่ยวกับความเชื่อและความไม่เชื่อ หรือเลื่อมศรัทธาในพระเจ้าของตัวละครหลักในภาพยนตร์ นอกจากนี้คือ ความเห็นแก่ตัว วัตถุนิยม ซึ่งตรงข้ามกับความรัก เสียสละและความรู้จักพอ

ง. ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครหลักของภาพยนตร์ พบความคิดต่างๆดังนี้

- พระเจ้า เป็นผู้ที่เป็นต้นแบบของคุณความดีทั้งปวง เป็นผู้สร้างสวรรค์และแผ่นดินโลก เป็นจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของทุกสิ่ง พระองค์จึงรู้จักมนุษย์เป็นอย่างดี ทรงเข้าใจความต้องการที่แท้จริงของทุกคน พระเจ้าเป็นผู้ทรงฤทธานุภาพสูงสุด ทรงกระทำให้ทุกสิ่งสำเร็จได้ และไม่เคຍละทิ้งหน้าที่ในการดูแลและตอบคำอธิษฐานของมนุษย์ทุกคน
- บรู๊ซ เป็นคนที่ไม่พอใจกับชีวิตของตน อยากรเป็นแบบคนอื่นที่สังคมยกย่อง เป็นคนเห็นแก่ตัว ไม่คิดถึงผู้อื่น ทำทุกอย่างเพื่อตนเองก่อน ไม่มีความยับยั้งชั่งใจต่อการทำบาป ลุ่มหลงในอำนาจจนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ความคิดวัตถุนิยมและความโลภทำให้เขาทำทุกอย่างได้เพื่อตนเอง และเสื่อมศรัทธาต่อพระเจ้าอย่างรุนแรง จนกระทั่งเขาได้รับบทเรียนจากพระเจ้า ทำให้เขามีความเข้าใจและมีพัฒนาการทางจิตใจอย่างชัดเจน กลายเป็นคนที่รู้จักเสียสละ ทำเพื่อผู้อื่น พอใจในชีวิตของตนและมีความเข้าใจ เชื่อศรัทธาในพระเจ้า
- เกรซ เป็นแฟนของบรู๊ซที่อ่อนหวาน มองโลกในแง่ดี เสียสละ มีชีวิตเพื่อช่วยเหลือผู้อื่น รู้จักพอใจในชีวิตของตน รักและให้อภัยผู้อื่นและเชื่อศรัทธาในพระเจ้าเสมอ

บรู๊ซกับเกรซเป็นคู่รักที่แตกต่างกัน ความคิดทุกๆด้าน โดยเฉพาะเรื่องความเชื่อที่มีต่อพระเจ้า ซึ่งตัวละครเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงแนวคิดที่เกี่ยวกับเรื่องความเชื่อศรัทธาที่มีต่อพระเจ้าของคนในปัจจุบันที่หลากหลาย ที่มีทั้งเชื่ออย่างมั่นคงและไม่เชื่ออย่างสิ้นเชิง เนื่องจากความคิดสมัยใหม่ที่สนใจวัตถุมากกว่าศาสนานั้นเอง

จ. ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ พบฉากในภาพยนตร์ ดังนี้

- ฉากที่เกี่ยวข้องกับพระเจ้า เป็นสีขาว และความสว่าง ถ่ายทอดเรื่องความดีงาม ความสงบ และความบริสุทธิ์ของพระเจ้า ส่วนฉากที่เกี่ยวข้องกับปาฏิหาริย์ต่างๆ แสดงถึงพลังอำนาจของพระเจ้า
- ฉากสังคมมนุษย์ ถ่ายทอดความวุ่นวายของมนุษย์ และความเสื่อมทางด้านจิตใจหรือการไม่สนใจในคุณความดีของมนุษย์

ฉากถ่ายทอดถึงเรื่องบุคลิกลักษณะที่ดั่งามต่างๆของพระเจ้า ซึ่งตรงกันข้ามกับ
สังคมของมนุษย์ที่เต็มไปด้วยความเสื่อมทางด้านจิตใจในปัจจุบัน

จ. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์ พบความคิด ดังนี้

แสงไฟที่ส่องสว่างลงมาจากพระเจ้า	เป็นสัญลักษณ์ว่าความสว่างมีอยู่ที่พระเจ้าเท่านั้น หมายถึงความดีที่บังมีอยู่ที่พระองค์และพระองค์เป็น ความรอด เป็นความสว่างของมนุษย์
เสียงคำอธิษฐาน	ความเชื่อศรัทธาของคนที่มีต่อพระเจ้า ซึ่งแสดงออกโดย การอธิษฐานขอจากพระองค์
เสียงเพลง "I've got the power"	ความลุ่มหลงในอำนาจของบรูซ ความไม่รู้จักยับยั้งจิตใจ และไม่รู้จักควบคุมตนเอง

สัญลักษณ์พิเศษดังกล่าวแสดงถึงลักษณะของพระเจ้า ความเชื่อศรัทธาของ
มนุษย์ และความลุ่มหลงในอำนาจของมนุษย์

ข. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการวิเคราะห์ พบว่าภาพยนตร์ มีจุดยืนในการเล่าเรื่องจากบุคคลที่อยู่ใน
ศาสนาคริสต์ แต่ขณะเดียวกันก็เป็นผู้ที่เชื่อในการพึ่งพาตนเองด้วย จึงถ่ายทอดมุมมองและ
พฤติกรรมเรื่องความเชื่อศรัทธาต่อพระเจ้าที่ตกต่ำของมนุษย์ในปัจจุบัน พร้อมกับนำเสนอมุมมอง
ที่ดีเลิศเกี่ยวกับพระเจ้า เรื่องของความดั่งาม ความสุขที่เกิดจากความพอใจและความเชื่อศรัทธา
ในพระเจ้า แต่สุดท้าย กลับมีมุมมองว่า มนุษย์ควรพึ่งพาในตนเองก่อนในขณะเดียวกัน

บทสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง Bruce Almighty

จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์มีการ
ถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณ ดังนี้คือ

ความเชื่อศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือพระเจ้า ความเห็นแก่ตัว ความไม่อดทนอดกลั้น ความลุ่มหลงในอำนาจจนไม่สามารถควบคุมตนเองได้ ความคิดวัตถุนิยมและความโลภที่ทำให้มนุษย์ทำทุกอย่างได้เพื่อตนเอง รวมทั้งการใช้อำนาจโดยไม่นึกถึงความถูกต้องเหมาะสมจนทำให้เกิดความวุ่นวายขึ้น ในทางตรงข้ามคือ เรื่องความเชื่อศรัทธาต่อพระเจ้า การไม่ลบหลู่ดูหมิ่นสิ่งเหนือธรรมชาติ พัฒนาการทางจิตวิญญาณในเรื่องความเชื่อศรัทธา นอกจากนี้คือ ความเสียสละ ความรู้จักพอ การรู้จักรักและทำเพื่อผู้อื่น ซึ่งจะทำให้มนุษย์เกิดสันติสุขอย่างแท้จริงได้ ในขณะเดียวกัน ภาพยนตร์ได้เสนอความคิดเรื่องการพึ่งพาตนเองก่อน โดยไม่ต้องรอพึ่งพาในพระเจ้าอีกด้วย คือ มนุษย์ควรช่วยเหลือตนเองก่อน เพราะทุกคนสามารถสร้างสิ่งที่ดีให้กับตนเองได้โดยไม่ต้องรอพึ่งพระเจ้าเสมอไป ดังที่พระเจ้าสอนให้บรูซเข้าใจถึงภาวะความรับผิดชอบของพระองค์ และให้เขารู้จักพึ่งตนเองก่อนด้วย

บทสรุปการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

1. ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากการวิเคราะห์ ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้ง 7 เรื่องนั้น พบแนวคิดต่างๆที่หลากหลาย โดยภาพยนตร์แต่ละเรื่องมักจะปรากฏความคิดเรื่องจิตวิญญาณมากกว่าหนึ่งแนวคิด ซึ่งสามารถสรุปแนวคิดที่พบได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ ในแบบขั้วตรงข้าม (Binary Opposition) คือ ความดีและความชั่ว ได้ดังนี้

ตารางที่ 17 ผลสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

ความดี	ความชั่ว
<ul style="list-style-type: none"> • จิตสำนึกในการทำความดี • การยึดมั่นในคุณธรรม • ความเชื่อศรัทธาหรือการมีพัฒนาการของความเชื่อที่มีต่อพระเจ้า • การแสวงหาพระเจ้า ความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต 	<ul style="list-style-type: none"> • การไร้จิตสำนึกเรื่องความดีความชั่ว • ความไร้คุณธรรม • ความไม่เชื่อศรัทธาหรือความเสื่อมศรัทธาต่อพระเจ้า • การไม่สนใจแสวงหาพระเจ้า ความเป็นจริงหรือสิ่งใดๆในชีวิต เนื่องจากแนวทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ตารางที่ 17 ผลสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูด (ต่อ)

ความดี	ความชั่ว
<ul style="list-style-type: none"> ● การต่อต้านความคิดวัตถุนิยมหรือการมีความเป็นมนุษย์ ● การละทิ้งกิเลสของตน การแสวงหาหนทางในการทำความดีเพื่อผู้อื่นมากกว่าตนเอง ● การมีความรักและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ● ความเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัว ● การไม่ยึดมั่นถือมั่นในตัวตนและสรรพสิ่งต่างๆซึ่งไม่เที่ยงแท้ 	<ul style="list-style-type: none"> ● ความคิดวัตถุนิยมของมนุษย์ในปัจจุบัน เนื่องจากสังคมทุนนิยม ● ความมีกิเลสของมนุษย์ การสนใจแสวงหาแต่ทรัพย์สินสมบัติภายนอกเพื่อเพิ่มสถานะทางสังคมของตน ● ความเกลียดชังต่อกันของมนุษย์ ● ความเห็นแก่ตัว ● การยึดติดกับตัวตนและสรรพสิ่งต่างๆที่ถือว่า เป็นของตน

จากผลการวิเคราะห์ที่พบข้างต้น สรุปได้ว่า ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้น สามารถนำมาแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มลักษณะคือ ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ดีและความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ชั่ว โดยอธิบายได้ดังนี้

ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ดี หมายถึง ความคิดในด้านที่ดีงามทั้งหลายของมนุษย์ ดังที่ปรากฏเป็นแนวคิดต่างๆในภาพยนตร์ คือ จิตสำนึกในการทำความดี การยึดมั่นในคุณธรรม ความเชื่อศรัทธาหรือการมีพัฒนาการของความเชื่อที่มีต่อพระเจ้า การแสวงหาพระเจ้า ความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต การต่อต้านความคิดวัตถุนิยมหรือการมีความเป็นมนุษย์ การแสวงหาหนทางในการทำความดีเพื่อผู้อื่นมากกว่าตนเอง การละทิ้งกิเลสของตน การมีความรักและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ความเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัว การไม่ยึดมั่นถือมั่นในสรรพสิ่งต่างๆซึ่งไม่เที่ยงแท้

ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ชั่ว หมายถึง ความคิดในด้านที่ชั่วร้ายทั้งหลายของมนุษย์ ซึ่งตรงกันข้ามกับความคิดในด้านที่ดีงาม ดังที่ปรากฏเป็นแนวคิดต่างๆ ในภาพยนตร์ คือ การไร้จิตสำนึกเกี่ยวกับความดีความชั่ว ความไร้คุณธรรม ความไม่เชื่อศรัทธาหรือความเสื่อมศรัทธาต่อพระเจ้า การไม่สนใจแสวงหาความเป็นจริงหรือสิ่งใดๆในชีวิต ความคิดวัตถุนิยมของ

มนุษย์ในปัจจุบัน การสนใจแสวงหาแต่ทรัพย์สินสมบัติภายนอกเพื่อเพิ่มสถานะทางสังคมของตน ความมีกิเลสของมนุษย์ ความเกลียดชังต่อเพื่อนมนุษย์ ความเห็นแก่ตัว การยึดติดกับตัวตน และสรรพสิ่งต่างๆที่ถือว่าเป็นของตน

โดยสามารถสรุปเป็นความคิดเรื่องจิตวิญญาณต่างๆ ได้ 9 ประเภทดังนี้

1. เรื่องจิตสำนึกในการทำความดี ความชั่วของมนุษย์
2. เรื่องการยึดมั่นในคุณธรรมของมนุษย์
3. เรื่องความเชื่อศรัทธาหรือการมีพัฒนาการของความเชื่อที่มีต่อพระเจ้า
4. เรื่องการแสวงหาพระเจ้า ความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต
5. เรื่องความคิดวัตถุนิยมของมนุษย์ในปัจจุบัน
6. เรื่องกิเลสของมนุษย์ และเรื่องความต้องการสถานะทางเศรษฐกิจสังคม
7. เรื่องความรักระหว่างเพื่อนมนุษย์
8. เรื่องความเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัว
9. เรื่องการยึดมั่นถือมั่นในตัวตนและสรรพสิ่งต่างๆ

จากการวิเคราะห์พบว่า ประเภทความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ถูกถ่ายทอดในภาพยนตร์ฮอลลีวูดมากที่สุดคือ เรื่องความเชื่อศรัทธาหรือการมีพัฒนาการของความเชื่อที่มีต่อพระเจ้า

2. กระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องทั้ง 7 ประการ โดยความคิดเรื่องจิตวิญญาณแต่ละประเภท จะถูกสื่อสารด้วยวิธีการที่หลากหลายแตกต่างกันไป ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอเฉพาะวิธีการที่ถูกนำมาใช้เป็นหลักในการสื่อความหมายของแต่ละประเภทความคิดเท่านั้น โดยจะวิเคราะห์การสื่อความหมายตามประเภทความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ทีละประเภท ดังนี้

- (1) เรื่องจิตสำนึกในการทำความดี ความชั่วของมนุษย์

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้เป็นหลักมากที่สุดในการสื่อความหมาย
 ความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังกล่าว คือ ความขัดแย้ง (Conflict), ตัวละคร(Character) และ
 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

โดยในความขัดแย้ง (Conflict) มีการถ่ายทอดเรื่องของการต่อสู้กันระหว่างจิตสำนึกในการ
 ทำความดี ความชั่วของตัวละครทั้งการต่อสู้ภายในจิตใจและระหว่างตัวละคร และในตัวละคร
 (Character) มีการถ่ายทอดเรื่องจิตสำนึกในการทำ ความดี ความชั่วของตัวละครแต่ละตัวอย่าง
 ชัดเจนในภาพยนตร์ ส่วนในสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) มีการถ่ายทอดเกี่ยวกับความดีความชั่ว
 ตัวอย่างเช่น ในภาพยนตร์เรื่อง Down to Earth และ Lord of the Rings ทั้งสองภาค

(2) เรื่องการยึดมั่นในคุณธรรมของมนุษย์

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้เป็นหลักมากที่สุดในการสื่อความหมายความคิด
 เรื่องจิตวิญญาณดังกล่าว คือ โครงเรื่อง (Plot) แก่นความคิด(Theme) ความขัดแย้ง (Conflict)
 และตัวละคร(Character)

โดยในโครงเรื่อง (Plot) พบเรื่องการยึดมั่นในคุณธรรมความดีของมนุษย์
 ถ่ายทอดผ่านการดำเนินเรื่อง ในแก่นความคิด (Theme) ถ่ายทอดเรื่องการยึดมั่นในความดีจะทำ
 ให้ประสบความสำเร็จในชีวิตหรือมีชัยชนะต่อความชั่วร้ายได้ ในความขัดแย้ง (Conflict) ถ่ายทอด
 ความขัดแย้งระหว่างการยึดมั่นในคุณธรรมกับการไร้คุณธรรมระหว่างตัวละคร ส่วนในตัวละคร
 (Character) มีการถ่ายทอดความมีคุณธรรมความดีของตัวละครฝ่ายดี และการไร้คุณธรรมของตัว
 ละครฝ่ายชั่ว ตัวอย่างเช่นในภาพยนตร์เรื่อง Down to Earth และ Lord of the Rings ทั้งสองภาค

(3) เรื่องความเชื่อศรัทธาหรือการมีพัฒนาการของความเชื่อที่มีต่อพระเจ้า

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้เป็นหลักมากที่สุดในการสื่อความหมายความคิด
 เรื่องจิตวิญญาณดังกล่าว คือ โครงเรื่อง (Plot), แก่นความคิด(Theme), ความขัดแย้ง (Conflict)
 และตัวละคร(Character)

โดยในโครงเรื่อง (Plot) มีการถ่ายทอดเรื่องพัฒนาการของความเชื่อศรัทธาของ
 ตัวละคร ในแก่นความคิด (Theme) พบการถ่ายทอดเรื่องความเชื่อศรัทธาที่มีต่อพระเจ้าหรือความ
 เสื่อมศรัทธา ในความขัดแย้ง (Conflict) พบความขัดแย้งในเรื่องความเชื่อระหว่างผู้ที่ไม่เชื่อกับผู้
 เชื่อในพระเจ้า ส่วนในตัวละคร (Character) มีการถ่ายทอดแนวคิดของตัวละครหลักเกี่ยวกับความ
 เชื่อดังกล่าวทั้งสองด้าน เช่นในภาพยนตร์เรื่อง A.I. Artificial Intelligence, Edges of the Lord
 และ Bruce Almighty

(4) เรื่องการแสวงหาพระเจ้า ความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้เป็นหลักมากที่สุดในการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังกล่าว คือ โครงเรื่อง (Plot), แก่นความคิด(Theme) และตัวละคร (Character)

โดยในโครงเรื่อง (Plot) และในแก่นความคิด (Theme) พบว่ามีการถ่ายทอดเรื่องการแสวงหาของตัวละครเกี่ยวกับพระเจ้าและความเป็นจริงหรือคำตอบที่แท้จริงของชีวิต ส่วนในตัวละคร(Character) พบการถ่ายทอดเรื่องการดิ้นรนแสวงหาพระเจ้าหรือความเป็นจริงของชีวิตผ่านแนวคิดของตัวละครหลัก เช่นภาพยนตร์เรื่อง A.I. Artificial Intelligence, The Matrix Reloaded และ Bruce Almighty

(5) เรื่องความคิดวัตถุนิยมของมนุษย์ในปัจจุบัน

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้เป็นหลักมากที่สุดในการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังกล่าว คือ โครงเรื่อง (Plot), ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร(Character)

ในโครงเรื่อง (Plot) มีการถ่ายทอดความคิดวัตถุนิยมเกี่ยวกับผลลัพธ์ของการยึดติดและพึ่งพาวัตถุหรือเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งเป็นจุดสำคัญในการดำเนินเรื่อง ส่วนในความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร (Character) มีการถ่ายทอดเรื่องวัตถุนิยมของตัวละครแต่ละตัวซึ่งก่อให้เกิดความขัดแย้งระหว่างตัวละคร เช่นภาพยนตร์เรื่อง A.I. Artificial Intelligence, The Matrix Reloaded และ Bruce Almighty

(6) เรื่องกิเลสของมนุษย์ และเรื่องความต้องการสถานะทางเศรษฐกิจสังคม

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้เป็นหลักมากที่สุดในการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังกล่าว คือ ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร(Character) และสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

โดยในความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร(Character) พบการถ่ายทอดเรื่องความมีกิเลสและความต้องการต่างๆของมนุษย์ ซึ่งนำไปสู่ความขัดแย้งทั้งภายในจิตใจและระหว่างตัวละคร ส่วนในสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) มีการถ่ายทอดเกี่ยวกับกิเลสของมนุษย์อย่างชัดเจนเช่นกัน เช่นภาพยนตร์เรื่อง Lord of the Rings ทั้งสองภาคและ Bruce Almighty

(7) เรื่องความรักระหว่างเพื่อนมนุษย์

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้เป็นหลักมากที่สุดในการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังกล่าว คือ ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร(Character)

โดยในความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร (Character) พบการถ่ายทอดเรื่องความรัก ความปรารถนาดีซึ่งกันและกัน การช่วยเหลือกันของตัวละคร โดยมีความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่มีความรักความหวังดี กับตัวละครที่มุ่งร้าย เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Lord of the Rings ทั้งสองภาค

(8) เรื่องความเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัว

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้เป็นหลักมากที่สุดในการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังกล่าว คือ ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร(Character)

โดยความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร(Character) ถ่ายทอดเรื่องความเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัวของตัวละคร โดยมีความขัดแย้งระหว่างตัวละครที่เสียสละกับตัวละครที่เสียสละ เช่นภาพยนตร์เรื่อง Down to Earth, Lord of the Rings ทั้งสองภาคและ Bruce Almighty

(9) เรื่องการยึดมั่นถือมั่นในตัวตนและสรรพสิ่งต่างๆ

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้เป็นหลักมากที่สุดในการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังกล่าว คือ โครงเรื่อง (Plot), ตัวละคร(Character)

โดยในโครงเรื่อง (Plot) พบการถ่ายทอดเรื่องการยึดมั่นถือมั่นในตัวตนและสรรพสิ่งต่างๆ เพื่อนำไปสู่เป้าหมายในชีวิตดำเนินผ่านโครงเรื่อง ส่วนในตัวละคร (Character) พบตัวละครที่มีความคิดดังกล่าวเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต เช่นในภาพยนตร์เรื่อง Lord of the Rings ทั้งสองภาคและ The Matrix Reloaded

ตารางที่ 18 กระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

ประเภทของความคิดเรื่องจิตวิญญาณ	โครงเรื่อง (Plot)	แก่นความคิด (Theme)	ความขัดแย้ง (Conflict)	ตัวละคร (Character)	ฉาก (Setting)	สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)	จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)
(1) เรื่องจิตสำนึกในการทำความดี ความชั่วของมนุษย์			✓	✓		✓	
(2) เรื่องการยึดมั่นในคุณธรรมของมนุษย์	✓	✓	✓	✓			
(3) เรื่องความเชื่อศรัทธาหรือการมีพัฒนาการของความเชื่อที่มีต่อพระเจ้า	✓	✓	✓	✓			
(4) เรื่องการแสวงหาพระเจ้า ความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต	✓	✓		✓			
(5) เรื่องความคิดวัตถุนิยมของมนุษย์ในปัจจุบัน	✓		✓	✓			
(6) เรื่องกิเลสของมนุษย์ และเรื่องความต้องการสถานะทางเศรษฐกิจสังคม			✓	✓		✓	
(7) เรื่องความรักระหว่างเพื่อนมนุษย์			✓	✓			
(8) เรื่องความเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัว			✓	✓			
(9) เรื่องการยึดมั่นถือมั่นในตัวตนและสรรพสิ่งต่างๆ	✓			✓			

จากผลการวิเคราะห์ สามารถสรุปได้ว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่ถูกนำมาใช้ในกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณมากที่สุดอย่างชัดเจนคือ ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร (Character) ซึ่งมีรูปแบบในการนำเสนอ ดังนี้

- ความขัดแย้ง (Conflict)

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณผ่านความขัดแย้งในภาพยนตร์ โดยความขัดแย้งที่พบสามารถแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบซึ่งมีลักษณะดังนี้

- ความขัดแย้งภายในตัวละคร มีลักษณะดังนี้
 - (1) ขัดแย้งระหว่างจิตสำนึกในด้านดีกับจิตสำนึกชั่ว
 - (2) ขัดแย้งในเรื่องความเชื่อที่มีอยู่เดิมกับประสบการณ์ที่ได้พบ ซึ่งให้คำตอบที่ตรงข้ามกับความเชื่อนั้น
- ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ซึ่งเป็นแบบโครงสร้างคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) มีลักษณะดังนี้
 - (1) ตัวละครฝ่ายความดีเป็นคนดี มีคุณธรรม รักและช่วยเหลือผู้อื่น เสียสละ ส่วนตัวละครฝ่ายความชั่วจะเป็นในทางตรงกันข้ามคือ เลวในทุกแง่มุม
 - (2) ตัวละครฝ่ายความดีเป็นฝ่ายถูกกระทำจากตัวละครฝ่ายความชั่ว โดยตัวละครฝ่ายความดีจะเป็นคนที่ไม่มีความสามารถใดๆ แต่มีคุณธรรม ส่วนตัวละครฝ่ายความชั่วจะเป็นผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า และใช้อำนาจนั้นข่มเหงทำร้ายคนดี
 - (3) ตัวละครฝ่ายความชั่วมักจะทำให้สังคมส่วนรวมเดือดร้อน เป็นปฏิปักษ์กับสังคมโดยรวม และตัวละครฝ่ายความดีจะเป็นตัวแทนของสังคมที่ลุกขึ้นมาต่อสู้
 - (4) ตัวละครที่มีความเชื่อศรัทธาในพระเจ้าหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ จะมีพฤติกรรมแสดงออกซึ่งความเชื่อนั้น ในขณะที่ตัวละครอีกฝ่ายจะคอยขัดแย้งและแสดงพฤติกรรมความคิดที่ไม่เชื่อออกมา
 - (5) ตัวละครที่มีการแสวงหาในสิ่งที่ตนเชื่อ จะถูกตัวละครอื่นทำให้เกิดความคิดที่ตรงข้ามกับความเชื่อเดิมอย่างสิ้นเชิง จนต้องยอมรับและเปลี่ยนความเชื่อ

- (6) ตัวละครที่เป็นฝ่ายวัตถุนิยมขัดแย้งกับกับฝ่ายที่ไม่ต้องการวัตถุ โดยการเข้า
ครอบครองชีวิต กำหนดกฎเกณฑ์ต่างๆเพื่อทำร้ายกัน
- (7) ตัวละครที่มีกิเลส ต้องการมีอำนาจต่างๆเพื่อการมีสถานะทางสังคมที่สูงขึ้น จะ
ต่อสู้แย่งชิงอำนาจจากอีกฝ่ายซึ่งต้องการทำลายอำนาจนั้น หรือได้ครอบครอง
อำนาจอยู่

- ความขัดแย้งกับพลังภายนอก มีลักษณะดังนี้คือ ตัวละครมีความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่
ขัดแย้งหรือตรงกันข้ามกับสังคม หรือสภาพความเป็นจริงของสังคมไม่เป็นไปในทางเดียวกับ
ความคิดของตัวละคร

● ตัวละคร (Character)

ภาพยนตร์มีกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณผ่านตัวละคร
หลัก โดยตัวละครหลักที่พบ สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งมีลักษณะดังนี้

ตัวละครฝ่ายความดี มีลักษณะที่มีความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ดี ดังนี้

- มีจิตสำนึกในการทำความดี
- ยึดมั่นในคุณธรรม
- มีความเชื่อศรัทธาหรือการมีพัฒนาการของความเชื่อที่มีต่อพระเจ้า
- แสวงหาพระเจ้า ความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต
- ต่อต้านความคิดวัตถุนิยมหรือมีความเป็นมนุษย์
- ละทิ้งกิเลสของตน แสวงหาหนทางในการทำความดีเพื่อผู้อื่นมากกว่าตนเอง
- มีความรักและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน
- มีความเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัว
- ไม่ยึดมั่นถือมั่นในสรรพสิ่งต่างๆซึ่งไม่เที่ยงแท้

ตัวละครฝ่ายความชั่ว มีลักษณะที่มีความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ชั่วดังนี้

- ไร้จิตสำนึกเกี่ยวกับความดีความชั่ว
- ไร้คุณธรรม
- ไม่เชื่อศรัทธาหรือความเชื่อมศรัทธาต่อพระเจ้า

- ไม่สนใจแสวงหาความเป็นจริงหรือสิ่งใดๆในชีวิต
- มีความคิดวัตถุนิยม
- มีกิเลส สนใจแสวงหาแต่ทรัพย์สมบัติภายนอกเพื่อเพิ่มสถานะทางสังคมของตน
- มีความเกลียดชังต่อเพื่อนมนุษย์
- มีความเห็นแก่ตัว
- ยึดติดกับตัวตนและสรรพสิ่งต่างๆที่ถือว่าเป็นของตน

ตัวละครที่มีลักษณะไม่ตายตัว มีลักษณะดังนี้

- เป็นคนที่มีการแสวงหาเกี่ยวกับชีวิต
- มีพัฒนาการทางด้านจิตวิญญาณ เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความคิด ความประพฤติ

สรุปการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้ดังนี้คือ มีการถ่ายทอดความคิดใน 2 ประเภทซึ่งเป็นแบบคู่ตรงข้าม (Binary opposition) คือ ความคิดเรื่องจิตวิญญาณด้านที่ดีและความคิดเรื่องจิตวิญญาณด้านที่ชั่ว โดยสามารถจัดแบ่งกลุ่มประเภทได้ทั้งหมด 9 ประเภท และเรื่องที่มีการถ่ายทอดมากที่สุดคือ เรื่องเกี่ยวกับความเชื่อศรัทธาที่มีต่อพระเจ้า ภาพยนตร์มีกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณต่างๆ ผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องทั้ง 7 ประการ โดยใช้ ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร (Character) มากที่สุด

4.2 การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

4.2.1 ภาพยนตร์เรื่อง แก้วพระคัมภีร์



รูปภาพที่ 10 ภาพยนตร์เรื่อง แก้วพระคัมภีร์

ก. โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์มีการเริ่มเรื่องโดยแนะนำเปี้ยก, นิล, เม้ง, หมู และจูน ซึ่งเป็นเพื่อนสนิทกลุ่มเดียวกันที่มักจะชอบไปแก๊งค์ยายพรที่คิดว่าเป็นผีปอบ จนกระทั่งยายพรได้ช่วยชีวิตจูนไว้ พวกเขาจึงได้รู้ความจริงว่า แท้ที่จริงแล้วยายพรเป็นแค่หญิงเสียสติ เพราะเศร้าโศกเสียใจที่ลูกชายชื่อต๋องได้หายสาบสูญไปตั้งแต่เด็ก เริ่มพัฒนาเหตุการณ์ด้วยการที่ทั้งห้าคนพร้อมใจกันออกเดินทางเข้ากรุงเทพฯ เพื่อตามหาต๋องลูกยายพร โดยมีพระเสาร์ห้าที่ได้มาจากนักเล่นปาที่หลอกขายให้ติดตัวมาทุกคน โดยพวกเขามีความเชื่อจริงๆว่าจะช่วยคุ้มครองจากอันตรายได้ เมื่อเข้ามาถึงกรุงเทพฯ ก็ได้พบกับชิงและต๋อง(เพื่อนชิง) พวกเขาต้องพบกับการผจญภัยครั้งใหญ่และเข้าไปพัวพันกับแก๊งค์ค้ายาซึ่งเป็นพวกคนเลว ต้องเสี่ยงตายจนเกือบเอาชีวิตไม่รอดหลายครั้ง ซึ่งสิ่งเดียวที่พึ่งได้คือพระเสาร์ห้าที่พวกเขามีอยู่ และทุกครั้งที่อธิษฐานจะเกิดปาฏิหาริย์ขึ้นจริงๆ คือช่วยให้สถานการณ์ที่พวกเขากำลังเผชิญอยู่นั้น คลี่คลายไปด้วยดีทุกครั้ง จนมาถึงภาวะวิกฤติที่ทำให้ทั้งห้าคนได้พบกับต๋องในที่สุด เพราะต๋องเป็นคนที่มาช่วยพวกเขาให้รอดตายจากพวกแก๊งค์ค้ายาในตอนสุดท้าย แต่ก็สลายเกินไปเพราะต๋องต้องถูกจับในข้อหาฆาตกรโรคจิต ยุติเรื่องราวโดยพวกเขาเดินทางกลับไปบ้านและกลายเป็นเพื่อนที่ดีของยายพร

จากโครงเรื่องมีการถ่ายทอดเรื่องความเชื่อศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งแสดงออกด้วยการอธิษฐานและการได้รับการช่วยเหลือจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์จนกระทั่งสถานการณ์คลี่คลายในที่สุด

ข. แก่นความคิด (Theme)

จากการวิเคราะห์ พบแก่นความคิดของภาพยนตร์ ดังนี้ คือ

ความเชื่อและศรัทธาอย่างแรงกล้า สามารถสร้างปาฏิหาริย์ให้เกิดขึ้นได้

ค. ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์พบความขัดแย้งที่เป็นแบบคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) และความขัดแย้งกับพลังภายนอก ดังนี้

ตารางที่ 19 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง แก้วพระคัมครอง

คู่ขัดแย้ง	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
เด็กทั้ง 5 คนกับฝ่ายแดง	<p>เด็กๆ- ความศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ มีความเชื่ออย่างแรงกล้าในการปกป้องคุ้มครองของสิ่งศักดิ์สิทธิ์</p> <p>- ความมีจิตใจที่ดี</p>	<p>ฝ่ายแดง – ไม่มีความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ใดๆ ลบหลู่ดูหมิ่นและทำทายนานา</p> <p>- มีจิตใจที่ชั่วร้าย</p>

ตัวอย่างบทสนทนาระหว่างตัวละครที่แสดงถึงความขัดแย้งดังกล่าว

(แดงกำลังจะจ่อปืนจะยิงเปี้ยก)

เปี้ยก “เสาร์ห้าช่วยด้วยๆ” (ภาวนา)

เด็กๆ “เสาร์ห้าช่วยด้วยๆ” (ภาวนา)

แดง “เสาร์หรืออาทิศย์ก็ช่วยอะไรไม่ได้หรอก”

ตารางที่ 20 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง แก้วพระคัมครอง

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	พลังภายนอก
เด็กๆ ทั้ง 5 คน - มีความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์และมีจิตใจที่ตีบริสุทธิ์	สังคมเมือง – ขาดความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ มีแต่ความคิดวัตถุนิยม เห็นแก่เงิน และความเลวร้ายของจิตใจคน

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งทั้ง 2 ประเภทพบความคิดต่างๆ ดังนี้คือ ความเชื่อศรัทธากับความคิดตรงข้ามคือ ความไม่เชื่อถือในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ใดๆ และความดีกับความชั่วในจิตใจของคน

ง. ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครหลักในภาพยนตร์ พบความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังนี้ เปี้ยก, นิล, เม้ง, หมู และจูน เป็นเด็กจากสังคมชนบทที่กลับใจต้องการทำความดีด้วยการช่วยเหลือคนอื่นคือยายพรและเป็นตัวละครที่แสดงความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์อย่างชัดเจน โดยทุกครั้งที่เผชิญปัญหาหรือสถานการณ์คับขัน ทุกคนจะอธิษฐานอย่างจริงจัง และเมื่อสำเร็จก็เชื่อว่า เป็นมาจากอำนาจของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ โดยเฉพาะจูนที่แสดงความเชื่อมากกว่าทุกคน

ต้อง ไม่มีความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ใดๆ ไม่เกรงกลัวต่อการทำความผิดบาป แต่ยังมีสำนึกความดีอยู่บ้าง เป็นผู้ชักนำให้เด็กๆ ไปพัวพันกับการค้ายา จนทำให้เกิดอันตรายขึ้นหลายครั้ง

แดง เป็นฝ่ายที่อยู่ตรงข้ามกับเด็กๆ ไม่มีความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ไม่เกรงกลัวความบาปใดๆ จึงตามทำร้ายคนอื่น และยังแสดงความไม่เชื่อถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ด้วยการลบหลู่ดูหมิ่น เป็นตัวละครที่เป็น ตัวแทนความเลวร้าย ความตกต่ำทางจิตใจทั้งหมด

จากตัวละครพบว่ามี การสื่อความหมายเรื่องความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของเด็กๆ ทั้งห้า คน ความดีของฝ่ายเด็กๆ และความชั่วของฝ่ายตรงข้าม

จ. ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์ พบความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังนี้

ฉากสังคมชนบท วัฒนธรรมความเชื่อแบบเดิมที่ยังคงอยู่ คือ เรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่างๆ เห็นได้จากการเคารพบูชา เชื่อถือและสนใจพิธีกรรมที่เกี่ยวข้องต่างๆ นอกจากนี้ยังมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ช่วยเหลือกัน

ฉากสังคมกรุงเทพฯ วัฒนธรรมการดำเนินชีวิตแบบสมัยใหม่ที่วุ่นวาย ขาดความเชื่อ เรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ วัตถุนิยม เห็นแก่ตัว การหลอกลวง เต็มไปด้วย ความผิดบาปต่างๆมากมาย การดำเนินชีวิตที่ไม่พึ่งพากันและ ไม่พึ่งพาสิ่งศักดิ์สิทธิ์

ฉากแสดงให้เห็นถึงสภาพสังคมสองแบบที่เป็นอยู่ในปัจจุบันคือ สังคมแบบเก่าใน ชนบทที่ยังคงมีความเชื่อแบบดั้งเดิมคือเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และสังคมแบบใหม่หรือสังคมเมืองที่ไม่ มีความเชื่อแบบดั้งเดิมดังกล่าวอีกต่อไป หรือยังคงอยู่อย่างสันคลอน

จ. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์ พบสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ ดังนี้
พระเสาร์ห้า ความเชื่อความศรัทธาที่คนยังมีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์และการพึ่งพาปาฏิหาริย์ จากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของคน

ข. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการวิเคราะห์จุดยืนในการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์มีการเล่า เรื่องจากคนในสังคมชนบทที่มีความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหนือธรรมชาติทั้งหลาย ภาพยนตร์จึงถ่ายทอดทัศนคติเรื่องความเชื่อศรัทธาที่ทำให้เกิดปาฏิหาริย์จากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ได้จริงของคนในชนบท ซึ่ง แตกต่างจากคนในสังคมเมืองที่ลักษณะความเชื่อแบบนี้ได้สูญหายไปเกือบหมดแล้ว

บทสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่องแก้วพระคุ้มครอง

จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์มีการ ถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณ ดังนี้คือ ถ่ายทอดเรื่องความศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ซึ่ง หมายถึง วัตถุมงคลที่เกี่ยวข้องกับศาสนา หรือความเชื่อเรื่องอิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์ ซึ่งเป็นจริงได้ ด้วยความศรัทธาอย่างแรงกล้าของมนุษย์ แม้ว่าวัตถุที่มีจะเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์จริงหรือไม่ก็ตาม เช่น พระเสาร์ห้าที่แท้จริงเป็นเพียงสบู่มากะสลักที่นำมาหลอกลวงชาวบ้าน เมื่อได้พลังอิทธิฐานก็ทำให้เกิดปาฏิหาริย์ได้นั่นเอง เช่นเดียวกัน ในชีวิตของคนเรา หากต้องการปาฏิหาริย์หรือการช่วยเหลือ ในชีวิต ก็สามารถเป็นจริงได้ด้วยศรัทธาอย่างแรงกล้าต่อบางสิ่งบางอย่างเท่านั้น ซึ่งเรื่อง ความศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์นี้ถูกนำเสนอผ่านบริบทของสังคมชนบท ส่วนบริบทสังคมเมืองได้

นำเสนอความไม่เชื่อถือในสิ่งศักดิ์สิทธิ์และความชั่วร้ายของจิตใจคนที่เกิดจากกระแสวัตถุ¹¹⁶
นิยม ความทันสมัยต่างๆที่เข้ามาในสังคมไทย

4.2.2 ภาพยนตร์เรื่อง15 คำ เดือน 11



รูปภาพที่ 11 ภาพยนตร์เรื่อง15 คำ เดือน 11

ก. โครงเรื่อง (Plot)

เริ่มเรื่องและพัฒนาเหตุการณ์ด้วยวันออกพรรษาที่ผ่านมามากปี หลวงพ่อและคาน ได้ช่วยกันทำลูกบั้งไฟไปวางได้นำ ให้เกิดเป็นบั้งไฟในวันออกพรรษา ด้วยความเชื่อที่ว่าเป็นการทำ พุทธบูชา ขณะเดียวกันได้มีการนำเสนอทฤษฎีความเชื่อด้านต่างๆ ของการเกิดปรากฏการณ์ 3 แนวคิด คือ เกิดโดยธรรมชาติของนพ.นรติ นิโมติบูลย์ เกิดโดยฝีมือมนุษย์ ของ รศ. สุรพล ศักดิ์กุล และเกิดจากพญานาค ของดร.กริช ไปสาวิวัฒน์ นักประหลาดวิทยา แต่ปีนี้คานได้ปฏิเสธที่จะเป็น คนดำน้ำลงไปวางบั้งไฟอีก และยังขอร้องหลวงพ่อให้เลิกทำบั้งไฟด้วย เพราะไม่มีความเชื่อเรื่อง พญานาคอีกแล้ว แต่หลวงพ่อยังคงมุ่งมั่นที่จะทำเพราะยึดมั่นในความเชื่อศรัทธาเดิมของตนอยู่ อย่างมั่นคง กระทั่งถึงภาวะวิกฤติเมื่อถึงวันกำหนดต้องลงไปวางบั้งไฟได้นำ คานไปไม่ทันเวลา หลวงพ่อตัดสินใจดำน้ำลงไปเอง แล้วจมน้ำตายในคืนนั้น เหตุการณ์เข้าสู่ภาวะคลี่คลายคือ ขณะที่ คานและหลายคนคิดว่าปีนี้จะไม่เกิดบั้งไฟขึ้นอีกแล้ว แต่ในที่สุดก็มีบั้งไฟพุ่งขึ้นตามปกติเหมือนทุก ปี เป็นการยุติเรื่องด้วยการทำให้การเกิดบั้งไฟยังคงเป็นปริศนาต่อไป

จากโครงเรื่องของภาพยนตร์ได้ถ่ายทอดเรื่อง ความสั่นคลอนของความเชื่อศรัทธา¹¹⁷
 ในแบบดั้งเดิมของสังคมไทยที่เกิดจากแนวคิดสมัยใหม่ในแบบตะวันตกที่เข้ามาในปัจจุบัน

ข. แก่นความคิด (Theme)

จากการวิเคราะห์ พบแก่นความคิดของภาพยนตร์ ดังนี้
 ทุกคนมีความเชื่อศรัทธาเป็นของตนเอง และควรมุ่งมั่นทำความดีในแนวทางที่ตน
 เชื่อ เป็นการถ่ายทอดเรื่องความเชื่อต่างๆที่หลากหลายของแต่ละบุคคล

ค. ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ พบความขัดแย้งต่างๆ ดังนี้

ตารางที่ 21 ความขัดแย้งภายในตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
คาน	- ความเชื่อศรัทธาแบบดั้งเดิมที่มีมาตั้งแต่วัยเด็ก ซึ่งเป็นโลกเก่า	- ความเชื่อแบบสมัยใหม่ที่ไม่เชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์เพราะการเข้าไปใช้ชีวิตอยู่ในโลกใหม่ที่เป็นวัตถุนิยม

ตารางที่ 22 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์เรื่อง 15 ค่ำ เดือน 11

คู่ขัดแย้ง	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
คานกับหลวงพ่อ	หลวงพ่อ – ความเชื่อในแบบดั้งเดิม คือเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ยึดมั่นในศาสนา	คาน - ความเชื่อในแบบสมัยใหม่ คือไม่เชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ไม่ยึดถือศาสนา ยึดติดกับแนวคิด วิถีตะวันตกมากกว่า

ตัวอย่างบทสนทนาระหว่างคานกับหลวงพ่อกับที่แสดงถึงความขัดแย้งดังกล่าว

- คาน “ญาติโยมคงโกรธตายถ้ารู้ว่า เอาเงินทำบุญมาทำอย่างนี้”
- หลวงพ่อก “รู้ได้ยังไงว่าเขาจะโกรธ เขาจะดีใจโมทนาสาธุที่ได้เห็นบั้งไฟชะอีก”
- คาน “กลัวคนจะรู้แล้วเสื่อมศรัทธาในศาสนา”
- หลวงพ่อก “ไม่ต้องห่วง พญานาคเลิกเราแล้ว ท่านต้องคุ้มครองเรา ไม่มีใครทำอะไรได้ กลับได้บุญชะอีก ที่ทำให้คนได้เห็นบั้งไฟ เขาจะดีใจเหมือนได้เห็นพระพุทธเจ้า”
- คาน “ผมไม่ใช่เด็กแล้วที่จะเชื่อเรื่องพญานาคแปลงร่างเป็นคน”
- หลวงพ่อก “หยุดพูด รู้ไม่ว่า พญานาคได้ยินหมด”
- คาน (ยกมือไหว้)
- และบทของหลวงพ่อกที่พูดกับคาน ในโบสถ์ ดังนี้
- หลวงพ่อก “พ่อยอมจำนนในเหตุผลของเจ้า ความศรัทธาฟังดูเป็นเรื่องเซຍไปแล้ว โลกปัจจุบัน พ่อไปไม่ได้หรอก พ่อทั้งนาคเขาไม่ได้ พ่อจะยอมให้เรื่องพญานาคเหลือแต่นิยายไม่ได้ ถ้าเราไม่ทำ คนมาดูไม่เห็นบั้งไฟ เขาจะคิดยังไง พ่อทำเป็นพุทธบูชา มันผิดด้วยหรือ ขอให้คนหนองคายชื่นใจปีละครั้ง พ่อก็พอใจ จะชั่วจะดี จะสุขจะทุกข์ ต้องเลือกเอง งานนี้ไม่มีนายจ้าง แต่ช่างเถอะพ่อบังคับไม่ได้ความดีอยู่ในมือแท้ๆจะไปหาที่สวรรค์วิมานที่ไหน ก็ตามใจ”

ตารางที่ 23 ความขัดแย้งกับพลังภายนอกของภาพยนตร์เรื่อง 15 คำ เดือน 11

ความขัดแย้ง	
ตัวละคร	พลังภายนอก
คาน - มีความคิดสมัยใหม่ ที่เกิดจากการอาศัยในสังคมเมือง เช่นเชื่อแนววิทยาศาสตร์ หลักการเหตุผล และสนใจวัตถุมากกว่าวิถีชีวิตดั้งเดิม	สังคมชนบท - มีวัฒนธรรมความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์แบบดั้งเดิม ที่เปลี่ยนแปลงได้ยาก
หลวงพ่อก - มีความคิดความเชื่อแบบดั้งเดิม แต่ต้องเผชิญกับแนวคิดที่เปลี่ยนไปของสังคมไทย	สังคมชนบทที่กำลังพัฒนา - เนื่องจากการเข้ามาของแนวคิดทางวิทยาศาสตร์ เหตุผลที่พิสูจน์ได้ การไม่เชื่อสิ่งเหนือธรรมชาติอีกต่อไป

คานมีความขัดแย้งภายในอย่างชัดเจน เป็นตัวละครที่ต้องเผชิญโลกเก่ากับโลกใหม่อย่างรุนแรง เนื่องมาจากความเชื่อศรัทธาแบบดั้งเดิมที่มีมาตั้งแต่วัยเด็กนั้นหมดไป เพราะเขาได้เข้าไปใช้ชีวิตอยู่ในโลกใหม่ที่เป็นวัตถุนิยม มีความเชื่อแบบสมัยใหม่ที่ไม่เชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ จึงไม่ยอมทำตามแบบความเชื่อเก่าๆอีกต่อไป สะท้อนถึงเรื่อง ความเชื่อศรัทธาในแบบดั้งเดิมที่กำลังจะหายไปจากสังคมไทย ซึ่งที่จริงแล้วก็เป็นกลไกในการกระตุ้นให้คนทำความดี ละเว้นความชั่วต่างๆ นั่นเอง

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครเป็นแบบคู่ขัดแย้งคือ คานกับหลวงพ่อก็คือ ความขัดแย้งระหว่างความเชื่อแบบดั้งเดิมกับความเชื่อสมัยใหม่ ซึ่งเป็นการถ่ายทอดความคิดเรื่องความเชื่อศรัทธาส่วนบุคคล และการที่ทุกคนพยายามทำความดีตามความเชื่อมั่นของตน ส่วนความขัดแย้งกับพลังภายนอกสื่อความหมายเรื่อง ความเชื่อศรัทธาที่เปลี่ยนแปลงไปของสังคมที่กำลังกลายเป็นความเชื่อสมัยใหม่นั้นเอง

ง. ตัวละคร (Character)

- จากการวิเคราะห์ตัวละครหลักของภาพยนตร์ พบความคิดต่างๆ ดังนี้
- หลวงพ่อก็คือ เป็นตัวละครที่อยู่ในโลกเก่า ไม่รู้จักเทคโนโลยีความทันสมัยใดๆ มีความเชื่อความศรัทธาอย่างแรงกล้าในแบบดั้งเดิมและเชื่อว่าสิ่งที่ตนทำอยู่เป็นการทำความดี ทำให้คนมีความสุขและตั้งมั่นคงในพุทธศาสนา แสดงถึงอุดมการณ์ในการทำความดีที่ไม่เหมือนใคร และหลวงพ่อก็คือยังเป็นตัวละครที่อธิบายถึง แก่นแท้ของการทำความดี สะท้อนเรื่องพัฒนาการและการแสวงหาของตัวละครด้วย
- คาน เด็กหนุ่มซึ่งเป็นลูกเลี้ยงของหลวงพ่อก็คือ ได้รับการปลูกฝังความเชื่อในแบบดั้งเดิมมาตลอด แต่เมื่อเขาไปเรียนที่กรุงเทพฯ ก็เริ่มมีความเชื่อแบบสมัยใหม่ที่ไม่เชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์อีกต่อไป เขาจึงต้องการทำความดีในแบบที่โลกใหม่ของเขาต้องการมากกว่าในแบบที่เคยทำมา แต่ในที่สุดก็ได้เข้าใจแก่นแท้ของการทำความดีจากความตายของหลวงพ่อก็คือ

ตัวละครหลักทั้งสองมีความสัมพันธ์ที่ขัดแย้งกันในเรื่องความเชื่อศรัทธาที่ต่างกัน จึงเป็นการสื่อความหมายเรื่องความเชื่อสมัยใหม่ที่เข้ามาทำให้ความเชื่อแบบดั้งเดิมนั้นสั่นคลอนหรือสูญหายไปนั่นเอง

จ. ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์ พบความคิดต่างๆ ดังนี้

- ฉากสังคมชนบท ความเชื่อ ความศรัทธาสัจธรรมดีลึกลับในรูปแบบดั้งเดิมของชาวบ้าน แสดงถึงบรรยากาศความเชื่อศรัทธาที่แรงกล้าและความเป็นปรีศนาดำมืดที่หาคำตอบไม่ได้ เมื่อมองจากโลกภายนอก
- ฉากสังคมเมือง ความเชื่อแบบสมัยใหม่ หรือความคิดแนววิทยาศาสตร์ที่ทุกสิ่งสามารถพิสูจน์ได้ โดยไม่มีความเชื่อศรัทธาแบบเดิมที่พิสูจน์ไม่ได้อีก

ฉากต่างๆถ่ายทอดสังคมไทยที่มีสองแบบในปัจจุบันคือ ฉากสังคมชนบทที่มีความเชื่อความศรัทธาสัจธรรมดีลึกลับในรูปแบบดั้งเดิม และฉากสังคมเมืองที่มีความเชื่อแบบสมัยใหม่ หรือความคิดแนววิทยาศาสตร์มากกว่านั่นเอง

ฉ. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์ พบสัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์ ดังนี้

- ลูกบั้งไฟสี่ชมพูแดง เป็นสัญลักษณ์ของความเชื่อศรัทธา คือบั้งไฟนั้นได้ถูกคนนำมาเป็นหลักยึดเหนี่ยวจิตใจและเสริมสร้างศาสนาให้มั่นคง และอีกความหมายหนึ่งคือ ลูกบั้งไฟสามารถทำให้เกิดความเชื่อที่หลากหลายขึ้นได้ในตัวของมันเอง
- พญานาค ความเชื่อศรัทธาที่เกี่ยวข้องกับศาสนา ซึ่งสั่งสมมาเป็นเวลายาวนานนับพันปีของท้องถิ่น เป็นความเชื่อที่ฝังรากลึก ไม่มีสิ่งใดจะเปลี่ยนได้ สร้างแบบแผนพฤติกรรมแบบดั้งเดิมให้สังคมชนบท

ซ. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of view)

จุดยืนในการเล่าเรื่องมาจากคนรุ่นเก่าที่มีมุมมองเรื่องความเชื่อศรัทธาในรูปแบบดั้งเดิม ยึดมั่นในการทำความดีแบบเดิม และจากคนรุ่นใหม่ que คิดว่า ความเชื่อและการทำความดีแบบเดิมนั้นไม่จำเป็นอีกต่อไป มีมุมมองแบบสมัยใหม่ที่ไม่ยึดติดศาสนา แต่เชื่อหลักการของตนมากกว่า นอกจากนี้ยังมีมุมมองด้านวิทยาศาสตร์ที่ต้องพิสูจน์ได้และปฏิเสธความเชื่อดั้งเดิมอย่างสิ้นเชิงจากหมอและนักวิจัยอีกด้วย

บทสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง 15 คำ เดือน 11

จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์มีการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณ ดังนี้คือ การเสนอแนวคิดเรื่อง ความเชื่อความศรัทธาของคนที่ มีต่อศาสนา สิ่งศักดิ์สิทธิ์และสิ่งเหนือธรรมชาติต่างๆ ซึ่งเป็นความเชื่อในแบบดั้งเดิมที่ยังคงอยู่ใน สังคมไทยชนบท กับความไม่เชื่อถือศรัทธาต่อสิ่งใดนอกจากตนเองและแนวคิดแบบตะวันตก ซึ่งเป็นรูปแบบแนวคิดของคนสมัยใหม่ในสังคมเมือง และแนวคิดเรื่องการทำตามความเชื่อ ของตน นอกจากนี้ ภาพยนตร์ได้เสนอเรื่องแนวคิด ค่านิยมและพฤติกรรมของตัวละครต่างๆ ใน การทำความดีในแนวทางของตน หรือตามความเชื่อศรัทธาของตนเอง อย่างไรก็ตาม แม้ว่าจะ มีปมขัดแย้งมากมายของตัวละครในภาพยนตร์ แต่ก็ไม่เกิดเหตุการณ์รุนแรงใดๆ กลับมีการโต้แย้ง กันด้วยหลักเหตุผลทฤษฎี ซึ่งสะท้อนถึง ความคิดเรื่องความอดทนอดกลั้น รู้จักให้อภัยและ เสียดสีของตัวละครอีกด้วย

4.2.3 ภาพยนตร์เรื่องHERO



รูปภาพที่ 12 ภาพยนตร์เรื่อง HERO

ก. โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์นำตอนท้ายของเรื่องมาเป็นการเริ่มเรื่องคือ นิรนามได้เข้าเฝ้ากษัตริย์ แห่งฉิน โดยเล่าเรื่องย้อนไปในยุคสงครามระหว่างรัฐ ที่ประเทศจีนได้ถูกแบ่งออกเป็น 7 แคว้น เป็น เวลานานที่แคว้นต่างๆ ได้ต่อสู้กันเพื่อแย่งชิงอำนาจ ทำให้ประชาชนจำนวนมากต้องล้มตาย และ ทนทุกข์ทรมาน ดังนั้นกษัตริย์แห่งฉิน จึงทำสงครามเพื่อรวบรวมแคว้นต่างๆให้เป็นหนึ่งเดียว พระองค์จึงตกเป็นเป้าสังหารของอีกทั้งหกแคว้น โดยเฉพาะจากมือสังหารชาวเมืองจ้าวคือ ฟาเว้ง, กระบี่หักและหิมะเหิน

ซึ่งขณะนี้จอมยุทธชื่อนิรนามได้เข้าเฝ้ากษัตริย์แห่งฉิน เป็นรางวัลจากการกำจัดฟ้าเวียง, กระจับปี่หักและหิมะเหิน เขาได้เล่าเรื่องที่แต่งขึ้นว่า ตนเป็นผู้สังหารจอมยุทธทั้งสามคนได้สำเร็จทีละคน แต่กษัตริย์แห่งฉินจับได้ นิรนามจึงเปิดเผยว่าได้วางแผนร่วมมือกันเพื่อสังหารพระองค์อีกครั้งให้สำเร็จ โดยเขาเป็นตัวแทนเข้ามาลอบสังหาร ซึ่งกระจับปี่หักเป็นผู้เดียวที่คัดค้านนิรนามให้ล้มเลิกความคิดนี้ เตือนสตินิรนามว่า ทุกสิ่งที่กษัตริย์แห่งฉินทำก็เพื่อทุกคนได้ห้ำหั่นและการแก้แค้นไม่ได้สร้างสันติสุขที่แท้จริง เรื่องเข้าสู่ภาวะวิกฤติเมื่อกษัตริย์แห่งฉินยอมให้ นิรนามมีโอกาสฆ่า แต่นิรนามก็ปล่อยโอกาสนั้นเสีย เพราะคิดว่าสิ่งที่กระจับปี่หักพูดนั้นเป็นความจริง เรื่องราวยุติลงเมื่อเขายอมตายเพื่อรักษาเกียรติให้แก่กษัตริย์แห่งฉิน ขณะที่กระจับปี่หักและหิมะเหินก็จบชีวิตของตนเองเช่นกัน

จากโครงเรื่องพบว่ามีกรถ่ายทอดเรื่องการไม่ให้อภัย การแก้แค้น ความเห็นแก่ตัว แต่ต่อมาได้เปลี่ยนเป็นการยอมให้อภัย การเสียสละเพื่อประโยชน์ส่วนรวม

ข. แก่นความคิด (Theme)

จากการวิเคราะห์ พบแก่นความคิดของภาพยนตร์ ดังนี้
วีรบุรุษที่แท้จริงคือผู้ที่สามารถเอาชนะใจตนเอง รู้จักให้อภัยและเสียสละเพื่อเห็นแก่ประโยชน์ของคนส่วนใหญ่มากกว่าประโยชน์ส่วนตัว

ค. ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ พบความขัดแย้งต่างๆ ในภาพยนตร์ ดังนี้

ตารางที่ 24 ความขัดแย้งภายในตัวละครของภาพยนตร์เรื่องHERO

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
นิรนาม	การตัดสินใจยอมให้อภัยและเสียสละเพื่อผู้อื่น	ความเจ็บปวดขมขื่นและใจที่ร้อนรนต้องการแก้แค้นเพื่อตนเอง
กระบี่หัก	ความคิดให้อภัยและเสียสละเพื่อผู้อื่น	ความคิดแก้แค้นเพื่อตนเองและเพื่อคนรัก

ตารางที่ 25 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์เรื่องHERO

คู่ขัดแย้ง	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
กระบี่หักกับหิมะเหิน	กระบี่หัก - ต้องการหยุดการแก้แค้นและให้อภัย เสียสละเพื่อคนอื่น	หิมะเหิน - ยังคงต้องการแก้แค้นและไม่ต้องการให้อภัย
นิรนามกับกระบี่หัก	กระบี่หัก - มีจิตใจให้อภัยเสียสละและมีความเข้าใจในความเป็นจริงมากกว่า	นิรนาม - มีความคิดต้องการแก้แค้นเพื่อตนเอง เห็นแก่ประโยชน์ของตนฝ่ายเดียว
นิรนามกับกษัตริย์แห่งฉิน	กษัตริย์แห่งฉิน - มีความคิดที่ต้องการทำประโยชน์เพื่อคนส่วนใหญ่มากกว่าเพื่อตนเอง	นิรนาม - มีความคิดเห็นแก่ตัว ทำเพื่อสนองประโยชน์ของตนเท่านั้น

ตัวอย่างบทสนทนาระหว่างนิรนามกับกระบี่หัก ซึ่งแสดงถึงความขัดแย้ง ดังนี้

นิรนาม	“เจ้าบอกหากเจ้าอยู่ เจ้าจะยับยั้งข้าไว้ให้ได้”
กระบี่หัก	“จงเลิกลัทธิการกินนั้น”
นิรนาม	“เจ้าก็รู้ข้าเป็นชาวเจ้า”
กระบี่หัก	“ข้าก็เช่นกัน”

นิรนาม	“ฉันไม่อยากพิชิตจ้าวหรือ”
กระปี่หัก	“อยากสิ”
นิรนาม	“อ๋อแห่งฉันไม่ใช่ศัตรูจ้าวหรือ”
กระปี่หัก	“ใช่สิ”
นิรนาม	“ใครล่ะที่เจ้าปกป้อง เจ้าเป็นชาวจ้าวได้ยังไง”
กระปี่หัก	“เล็กลุ่มแผนของเจ้าซะ ดาบของเจ้าเต็มไปด้วยความเกลียด”
นิรนาม	“ใช่ ดาบของข้าไม่เคยหยุดนิ่งมากกว่าสิบปี”
กระปี่หัก	“ข้าจะหยุดเจ้าได้ยังไง”
นิรนาม	“ไม่มีทาง”
กระปี่หัก	“มุ่งมันขนาดนั้นเชียวหรือ”
นิรนาม	“ใช่”
กระปี่หัก	“ก็ได้ ขอมอบอักษรสามตัวให้เจ้า (เขียนคำว่าได้ห้ำ) นี่คือความในใจของข้า จงคิดดูให้ดี”

จากความขัดแย้งภายในและภายนอกซึ่งเป็นแบบคู่ขัดแย้ง (Binary Opposition) ถ่ายทอดเรื่องความคิดแก้แค้นไม่ให้อภัย เห็นแก่ตัว และการให้อภัย เสียสละ

ง. ตัวละคร (Character)

นิรนาม	จากการวิเคราะห์ตัวละครหลักของภาพยนตร์ พบความคิดต่างๆ ดังนี้ เก็บความเจ็บปวดขมขื่นและความต้องการแก้แค้นศัตรูไว้ตั้งแต่เด็ก ทำให้เขามีจิตใจที่ขาดสันติสุข ใจที่ร้อนรนต้องการล้างแค้นเพียงอย่างเดียว โดยไม่สนใจเหตุผลหรือความจริงใดๆ ต่อมาได้พบกระปี่หักจึงได้เข้าใจและเปลี่ยนความคิด
กระปี่หัก	เป็นการให้อภัยและเสียสละเพื่อผู้อื่นแทน มีจิตใจที่รักสงบ ต้องการสันติสุข ไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน เสียสละ ให้อภัย มีการแสวงหาความเป็นจริงของชีวิตจนได้ค้นพบในที่สุด และยอมสละชีวิตของตน
หิมะเหิน	เพื่อทำให้คนที่ตนรักคือหิมะเหินได้เข้าใจความเป็นจริงนั้นเช่นกัน เช่นเดียวกับนิรนามที่มีจิตใจร้อนรนขาดสันติสุข ต้องการเพียงแก้แค้นให้สำเร็จ โดยทำได้ทุกอย่าง แม้กระทั่งทำร้ายคนที่รักและยอมทำร้ายตนเองสุดท้ายจึงได้เข้าใจว่า สันติสุขที่แท้จริงคือ การให้อภัยและเสียสละ

ฟ้าเว้ง เช่นเดียวกับนิรนามคือ มีจิตใจที่ต้องการแก้แค้น ไม่ให้อภัย
 กษัตริย์แห่งฉิน มีจิตใจบริสุทธิ์ที่ต้องการให้เกิดสันติสุขแก่คนหมู่มาก เสียสละ อดทน ทำ
 ในสิ่งที่ตนเชื่อมั่นว่าถูกต้องและจะเกิดผลอันดีแก่คนส่วนใหญ่

จากตัวละครต่างๆ กระจิบก็เคยมีความขัดแย้งในใจมาก่อนนิรนาม แต่ได้เข้าใจความเป็นจริงด้วยตนเอง สุดท้ายเขาเลือกที่จะหยุดการกระทำแก้แค้น ไม่ให้อภัยและเปลี่ยนความคิดทั้งสิ้นมาเป็นการให้อภัยและยอมเสียสละเพื่อผู้อื่น ซึ่งเขาได้ถ่ายทอดความคิดนี้ให้แก่นิรนามและหิมะเหินด้วยเช่นกัน

จ. ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ พบความคิดในฉากต่างๆของภาพยนตร์ ดังนี้

ฉากต่อสู้ ความเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตน การไม่รู้จักให้อภัย ความไม่ต้องการสันติสุข ความร้อนรนในจิตใจ
 ฉากต่อสู้ภายในจิตใจ ความขัดแย้งทางอุดมการณ์ความคิดเกี่ยวกับจิตสำนึกผิดชอบชั่วดีของสองฝ่ายและความขัดแย้งภายในตนเองในเรื่องสำนึกความชั่วดี
 ฉากพระราชวัง จิตใจมนุษย์ที่ควรว่างเปล่าโดยไม่มีสิ่งใดยึดติดอยู่ภายใน ความไม่ยึดมั่นถือมั่นในสิ่งใด การเสียสละเพื่อผู้อื่น

จากฉากต่างๆพบว่าได้ถ่ายทอดเรื่องการให้อภัย การเสียสละไม่เห็นแก่ประโยชน์ส่วนตัว การไม่ยึดติดกับสิ่งใดๆ

ฉ. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์ พบสัญลักษณ์พิเศษในภาพยนตร์ซึ่งถ่ายทอดความหมายต่างๆ

ดังนี้คือ

หยดน้ำ ความสงบสุขเยือกเย็น สันติสุขที่อยู่รอบตัวมนุษย์ สามารถพบได้แม้ท่ามกลางการต่อสู้
 เปลวไฟ จิตใจของมนุษย์ที่เต็มไปด้วยความหลากหลาย ทั้งดีและชั่ว ขึ้นอยู่กับเจตนา

อักษรประดิษฐ์	สัจธรรมความเป็นจริง หนทางแห่งสันติสุขที่รอการค้นพบของมนุษย์
สีน้ำเงิน	ความมุ่งมั่นที่จะทำตามจุดมุ่งหมายในใจด้วยความสงบเยือกเย็น การยึดมั่น ถือมั่นในความคิดของตน
สีฟ้า	ความอ่อนโยน ความดีงามภายในจิตใจ การเสียสละ การให้อภัย
สีแดง	ความร้อนรนในจิตใจ ความโกรธแค้นชิงชัง การไม่ให้อภัย ความเห็นแก่ตัว
สีขาว	ความบริสุทธิ์ใจ ความเป็นจริง ความซื่อสัตย์ การไม่หลอกลวง
สีเขียว	ความชื่นบานที่เกิดจากความรัก ทำให้มีความอดทนทำเพื่อผู้ที่ตนรัก
สีดำ	ความลึกลับดำมืดในจิตใจมนุษย์ ที่ซ่อนความรู้สึกไว้ภายในมากมาย ความ หม่นหมอง ความทุกข์ทรมานในใจที่เกิดจากความเห็นแก่ตัว ไม่ให้อภัยต่อกัน การหลอก ลวงซึ่งกันและกัน

ช. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการวิเคราะห์ พบว่าภาพยนตร์ มีจุดยืนในการเล่าเรื่องจากระบบสังคมนิยม
ซึ่งเน้นแนวทางการอยู่ร่วมกันอย่างมีสันติสุข โดยการอยู่ใต้การปกครองเดียวกันนั่นเอง ทุกคนจึง
ต้องยอมรับกฎเกณฑ์เดียวกันให้ได้ ด้วยการให้อภัยและเสียสละเพื่อผู้อื่น ซึ่งก่อให้เกิดสันติสุข
แท้จริงภายในตนเองและเกิดประโยชน์ต่อส่วนรวมด้วย ส่วนความเห็นแก่ตัว เห็นแก่ประโยชน์ของ
ตนเองมากกว่านั้น จะก่อให้เกิดความทุกข์ใจ ความเจ็บปวดทรมาน ขาดสันติสุข ซึ่งเป็นแนวคิดที่ผิด

บทสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่อง HERO

จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์มีการ
ถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณ ดังนี้คือ เรื่องการรู้จักให้อภัย การเสียสละ การรู้จักบังคับใจตน
การอดทน การใช้สติปัญญาเพื่อนำไปสู่การมีสันติสุขภายในและเพื่อสันติสุขของคนอื่นๆ ด้วยการ
ไม่เห็นแก่ตนเองฝ่ายเดียว โดยอธิบายว่า จิตใจที่ร้อนรนขาดสันติสุข เต็มไปด้วยความเจ็บปวดทรมาน
ขึ้น และความต้องการแก้แค้นศัตรู โดยไม่สนใจเหตุผลหรือความจริงใดๆ นั้นไม่ได้สร้างสันติสุขที่
แท้จริง แต่การให้อภัยและเสียสละเพื่อผู้อื่น จะก่อให้เกิดสันติสุขแท้จริงภายในตนเอง และเกิด
ประโยชน์ต่อส่วนรวมด้วย

4.2.3 ภาพยนตร์เรื่ององคุลิมาล



รูปภาพที่ 13 ภาพยนตร์เรื่ององคุลิมาล

ก. โครงเรื่อง (Plot)

ภาพยนตร์เริ่มเรื่องโดยอหิงสกะ ได้ถือกำเนิดขึ้นในวาระพระราชมงคล แต่ถูกลิขิตชะตาไว้ว่า เมื่อเติบโตขึ้นจะกลายเป็นมหาโจร สมองคึ้นผู้มีคุณด้วยความตาย บิดามารดาจึงส่งอหิงสกะไปจำเรียนวิชาธรรม หวังว่าสาติพรหมณ์จะสามารถช่วยนำพาให้อหิงสกะบรรลุนิพพานหลุดพ้นจากคำสาปได้ แต่สาติพรหมณ์ไม่สอนวิชาใด ๆ ให้แก่อหิงสกะ เพราะรู้ว่าผู้มีคุณแก่อหิงสกะจะมีเคราะห์ เขาจึงเป็นคนเลี้ยมแพะจนกระทั่งเติบโตเป็นหนุ่ม ต่อมาจึงเริ่มพัฒนาเหตุการณ์โดยสาติพรหมณ์ได้รับนันทาพรหมณี มาเป็นภรรยา แต่พบความลับว่า ที่แท้จริงเธอเป็นจันฑาล เธอจึงไปฆ่าตัวตาย แต่อหิงสกะช่วยเหลือไว้ สาติพรหมณ์จึงกล่าวหาว่าอหิงสกะขูดครำนันทาไป อหิงสกะพานันทาหลบหนีเข้าไปในดินแดนศักดิ์สิทธิ์ และในถ้ำแห่งหนึ่งเขาก็ได้พบกับพญามาร อ้างว่าเป็นเทพมหาพรหม พญามารหลอกเขาว่า ถ้าเมื่อใดอหิงสกะสร้างกุศลโดยการบวชอายุขีชีวิตคนชั่วครบ 1,000 คน จะทำให้เขาบรรลุนิพพานที่ต้องการ จิตหลุดพ้นได้ อหิงสกะจึงเริ่มเข่นฆ่าพวกโจรป่า ต่อมาก็ตีฆ่าคนทีลบลหู่ไม่บูชาทะพเทวดา สุดท้ายพญามารก็หลอกอีกว่า ทุกคนมีความทุกข์ควรฆ่าเพื่อปลดปล่อยพวกเขา ซึ่งนำไปสู่การฆ่าฟันโดยไม่เลือก อหิงสกะพบความจริงว่าเทพนั้นเป็นพญามาร เขาได้ปราบพญามารลง แล้วหันมาบูชาดวงจิตของตนเองแทน ยึดถือตัวตนเป็นสำคัญ จนใกล้จะฆ่าคนครบ 1,000 คนแล้ว จึงเข้าสู่ภาวะวิฤติคือ ขณะทีอหิงสกะกำลังจะฆ่ามารดาของตนเอง พระพุทธเจ้าก็ได้เสด็จมา เขาจึงวิ่งไล่ตามไป และได้ฟังธรรมจากพระพุทธเจ้า เหตุการณ์จึงได้คลี่คลาย เขาเข้าใจหนทางการหลุดพ้นที่ตนพยายามแสวงหามาตลอด จนกลับใจบวชเป็นภิกษุ ดำเนินในทางแห่งการไม่ยึดถือตัวตนและบรรลุนิพพานในที่สุด เป็นการยุติเรื่องราวด้วยดี

โครงเรื่องถ่ายทอดความคิดเรื่องการแสวงหาความเป็นจริง การแสวงหาหนทาง บรรลุธรรมหรือนิพพานของอหิงสกะ ด้วยวิธีการแนวคิดต่างๆคือ การหลงผิด การยึดมั่นในตัวตน จนกระทั่งถึงธรรมะจากพระพุทธเจ้าคือการละทิ้งตัวตน ไม่ยึดติดกับสรรพสิ่งต่างๆ จึงพบหนทาง บรรลุธรรมได้ในที่สุด

ข. แก่นความคิด (Theme)

จากการวิเคราะห์ พบแก่นความคิดของภาพยนตร์ ดังนี้
การใช้หลักศาสนาพุทธ คือ การไม่ยึดถือในตัวตนและสิ่งใด ทุกสิ่งไม่เที่ยงแท้และไม่ใช่ของตน จะทำให้ดำเนินชีวิตอย่างไม่เป็นทุกข์และเป็นคำตอบของการบรรลุธรรมที่เที่ยงแท้

ค. ความขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ความขัดแย้งในภาพยนตร์ พบความขัดแย้งต่างๆ ดังนี้

ตารางที่ 26 ความขัดแย้งภายในตัวละครของภาพยนตร์เรื่ององคุลิมาล

ตัวละคร	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
อหิงสกะ	- เมื่อพบพระพุทธเจ้า จึงได้รับคำสอนเรื่องการละทิ้งอัตตาและหยุดการกระทำที่ยึดมั่นในตนเองเสีย	- เชื่อว่าการเข่นฆ่าคนเป็นการทำความดีและช่วยให้ตนเองมีจิตบริสุทธิ์ บรรลุธรรมได้ และการยึดมั่นในอัตตา

ตารางที่ 27 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครของภาพยนตร์เรื่ององคุลิมาล

คู่ขัดแย้ง	ความขัดแย้ง	
	ด้านบวก	ด้านลบ
อหิงสกะ กับ พระพุทธเจ้า	พระพุทธเจ้า - สอนให้ละทิ้งตัวตน เลิกทำบาปจึงจะบรรลุธรรมได้	อหิงสกะ - มีแนวทางการบรรลุธรรมที่ยึดมั่นตัวเองเป็นหลัก คือ การเช่นฆ่า
อหิงสกะ กับ นันทา พรหมณี	นันทา - คอยคัดค้านขัดขวางอหิงสกะในการเช่นฆ่า เธอเห็นว่าการดำเนินแนวทางของอหิงสกะเป็นความบาปชั่ว ไม่ใช่หนทางที่ถูกต้อง	อหิงสกะ - มีแนวทางการบรรลุธรรมที่ยึดมั่นตัวเองเป็นหลัก คือ การเช่นฆ่า

ตัวอย่างบทสนทนาระหว่างอหิงสกะกับพระพุทธเจ้าที่แสดงถึงความขัดแย้ง ดังนี้
(อหิงสกะวิ่งไล่ตามพระพุทธเจ้าแล้วล้มลง)

อหิงสกะ “หยุดก่อนท่านนักบวช”

พระพุทธเจ้า “เราหยุดแล้ว องคุลิมาล ท่านเล่าที่ควรหยุดเอง”

อหิงสกะ “ท่านแต่งกายเป็นศากยบุตร ที่ข้าเคยเห็นว่าเที่ยงธรรม ไฉนจึงกล่าวคำมูสา”

พระพุทธเจ้า “องคุลิมาล เราได้หยุดแล้วต่อการทำร้ายชีวิตทั้งปวง ได้ชื่อว่าหยุดแล้วในกาลทุกเมื่อ ส่วนท่านก่อกรรมในทุกขณะจิต วนเวียนไม่รู้จักหยุดสิ้น จนยากที่จะหยุดได้”

อหิงสกะ “ข้าจะหยุดก็ต่อเมื่อได้ฆ่าคนอื่นอีกเพียงคนเดียว”

พระพุทธเจ้า “เหตุนี้ท่านจึงจะฆ่าเราอย่างนั้นหรือ”

อหิงสกะ “ท่านควรคิดว่า ข้าช่วยท่านปลดปล่อยจากความทุกข์”

พระพุทธเจ้า “เรามีทุกข์อันใด เมื่อเทียบกับท่านแล้ว เราหรือท่านที่มีทุกข์”

อหิงสกะ “แต่ข้ารู้ว่าสิ่งทั้งปวงไม่เที่ยง สิ่งทั้งปวงเป็นทุกข์ นี่เป็นธรรมชาติของท่าน เช่นนี้แล้วทั้งตัวท่านและข้าก็ต้องมีทุกข์”

พระพุทธเจ้า “ธรรมะที่ท่านยกมา มุ่งสอนให้เห็นความเป็นจริงของสิ่งทั้งปวง ไม่ให้ยึดติดถือมั่น ถ้าปราศจากการยึดติดถือมั่นก็จะพ้นทุกข์ทั้งปวง”

จากความขัดแย้งภายในและคู่ขัดแย้ง (Binary Opposition) พบว่าภาพยนตร์ถ่ายทอดความคิดเรื่องการแสวงหาแก่นแท้ต่างๆของชีวิต การยึดมั่นในตัวตน การละทิ้งตัวตนเพื่อนำไปสู่หนทางบรรลุนิพพาน

ง. ตัวละคร (Character)

จากการวิเคราะห์ตัวละครหลักของภาพยนตร์ พบความคิดต่างๆ ดังนี้

อหิงสกะ	เป็นตัวละครที่มีการแสวงหาหนทางที่จะนำไปสู่การบรรลุธรรม เพื่อค้นพบความเป็นจริงของสรรพสิ่งหรือการหลุดพ้นจนถึงนิพพานอย่างแรงกล้า และมีการพัฒนาการทางจิตใจ เริ่มต้นด้วยการแสวงหาโดยการปฏิบัติธรรม แล้วเปลี่ยนมาเป็นการเช่นฆ่าชีวิตมนุษย์เพราะความหลงผิด หลังจากนั้น ก็ยึดมั่นในตัวตน บูชาอัตตา จนสุดท้ายจึงปฏิบัติธรรมด้วยการละทิ้งตัวตน ตามแบบอย่างพระพุทธเจ้า จนบรรลุนิพพานในที่สุด
นันทาพราหมณี	เป็นตัวละครที่มีความเข้าใจในการแสวงหาของอหิงสกะเป็นอย่างดี เป็นคนมีจิตใจดี มีเมตตาสงสารและเกรงกลัวต่อการทำบาป เห็นว่าการฆ่าคนเป็นความบาปร้ายแรง ไม่ใช่การปลดปล่อยอย่างที่อหิงสกะเข้าใจ
พระพุทธเจ้า	เป็นผู้ที่แสวงหาความเป็นจริงของชีวิตด้วยการปฏิบัติธรรมจนได้ค้นพบหนทางนำไปสู่นิพพาน และเผยแพร่หลักคำสอนแก่ทุกคน เป็นแบบอย่างทำให้อหิงสกะเข้าใจเรื่องการไม่ยึดมั่นถือมั่น ความไม่เที่ยงแท้ของสรรพสิ่ง จนบรรลุนิพพาน

จากตัวละครหลักพบการถ่ายทอดความคิดเรื่อง การแสวงหาหนทางการหลุดพ้นหรือนิพพาน การยึดมั่นในตัวตน การละทิ้งตัวตน ไม่ยึดมั่นในสรรพสิ่งต่างๆ จิตสำนึกความดีความชั่วในใจคน

จ. ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์ พบความคิดต่างๆ ดังนี้

ฉากสำนักศึกษาปาโมกข์	ความพยายามในการแสวงหาธรรมของมนุษย์เพื่อนำไปสู่ ¹³¹ การหลุดพ้น โดยการปฏิบัติธรรม
ฉากธรรมชาติในป่า	หนทางบรรลุดูธรรมที่ดูสวยงาม แต่ลึกลับซับซ้อน ง่ายต่อการ หลงทางผิดต้องแสวงหา ค้นหาอย่างรอบคอบจึงจะค้นพบ คำตอบได้
ฉากการเข่นฆ่า	แสดงถึงการดิ้นรนแสวงหาหนทางบรรลุดูธรรมและการหลุดพ้น ของ อหิงสกะ ด้วยความยึดมั่นเชื่อมั่นในตนเองอย่างแรงกล้า จึงทำทุกอย่างเพื่อไปถึงจุดหมายให้ได้
ฉากกองทัพเหยื่อ	ความผิดบาปที่เกิดขึ้นจากการหลงผิด เป็นการเริ่มสำนึกต่อ ความผิดบาปของอหิงสกะ จากการเห็นผลที่ได้กระทำลงไป ด้วย ความหลงผิดที่ผ่านมา และการได้มองเห็นว่า สิ่งที่ได้ เคยยึดมั่นถือมั่น นั้น ไม่ใช่การทำกุศลอย่างที่คิด
ฉากอหิงสกะฟังธรรมจากพระพุทธเจ้า	การแสวงหาทางบรรลุดูธรรมและการละทิ้งอัตตา ของตน ด้วยการคิดพิจารณาถึงความเป็นจริง
ฉากอหิงสกะถูกชาวบ้านขว้างปา	การละทิ้งอัตตา ความอดทนอดกลั้น ยอมรับ ผลจากความผิดบาปเพื่อการบรรลุดูธรรมของตน

ฉากต่างๆถ่ายทอดความหมายเรื่องการแสวงหาของมนุษย์ ทั้งภายในจิตใจของ
แต่ละคนเอง และในสังคมปัจจุบันที่เต็มไปด้วยการแสวงหาหนทางพ้นทุกข์ให้แก่ตนเองด้วยวิถีทาง
ที่แต่ละคนเห็นชอบ

จ. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

จากการวิเคราะห์ พบสัญลักษณ์พิเศษของภาพยนตร์ ดังนี้

ลูกไฟกลมเรืองแสง	ดวงจิตของมนุษย์ ที่สามารถพัฒนาจนบรรลุดูธรรมได้ ความไม่ เพียงแท้ ความคิดที่ว่าไม่มีสิ่งใดเป็นของตน
แสงสีน้ำเงิน	แสงของเทพ หรือสวรรค์ แทนความสงบเยือกเย็น ความดีงาม การแสวงหา การปฏิบัติธรรม
แสงสีแดง	แสงของพญามาร แทนความชั่วร้าย ความรุนแรง ความบาป การกระทำที่ผิดบาปทั้งหลาย

ปฏิบัติธรรมที่ถูกต้องดีงาม

สัญลักษณ์พิเศษถ่ายทอดเรื่อง ความดีงาม ความชั่วร้าย ความเที่ยงแท้ของการ บรรลุดุธรรมที่ถูกต้องดีงาม

ช. จุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการวิเคราะห์ พบว่าภาพยนตร์มีจุดยืนในการเล่าเรื่องจากพุทธศาสนิกชน ผู้ศรัทธาในหลักคำสอนของศาสนาพุทธ ซึ่งมีความเชื่อว่า วิถีทางของพระพุทธเจ้า ที่ให้ละทิ้งอัตตา และรู้แจ้งว่าทุกสิ่งไม่เที่ยงแท้ เป็นหนทางเที่ยงแท้ในการนำไปสู่นิพพาน หรือการหลุดพ้น

บทสรุปความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์เรื่ององค์มาล

จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์มีการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณ ดังนี้คือ เรื่องการแสวงหาและการพัฒนาของจิตใจ การค้นหาคุณค่าความหมายของชีวิต โดยการใช้สติปัญญา การปฏิบัติตนตามหลักศาสนา และการไม่ยึดถือในตัวตน เพื่อจะได้บรรลุดุธรรม นำไปสู่การหลุดพ้น โดยในตอนแรกอหิงสกะได้พยายามแสวงหาหนทางเพื่อบรรลุดุธรรมในทางที่ผิด เพราะคิดว่า ชีวิตคนและการยึดถือบูชาในตนเองนั้นจะเป็นหนทางที่ถูกต้อง แล้วในที่สุดจึงได้ค้นพบความจริงว่า การไม่ยึดถือตัวตนเป็นหนทางนำไปสู่การหลุดพ้นหรือนิพพานนั่นเอง

บทสรุปการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย**1. ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย**

จากการวิเคราะห์ ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย ทั้ง 4 เรื่องนั้น พบแนวคิดต่างๆที่หลากหลาย โดยภาพยนตร์แต่ละเรื่องอาจปรากฏความคิดเรื่องจิตวิญญาณได้มากกว่าหนึ่งแนวคิด ซึ่งสามารถสรุปแนวคิดที่พบได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ ในแบบขั้วตรงข้าม (Binary Opposition) คือ ความดีและความชั่ว ได้ดังนี้

ความดี	ความชั่ว
<ul style="list-style-type: none"> ● ความเชื่อศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในแบบดั้งเดิมของสังคมไทย ● การแสวงหาความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต หรือการใช้ปัญญาหรือหลักศาสนาในการดำเนินชีวิต ● อุดมการณ์ในการทำความดี ● การสร้างสันติสุข ● การเสียสละ ● การให้อภัย ● ความคิดต่อต้านวัตถุนิยม ● ความไม่ยึดมั่นถือมั่นในตัวตน 	<ul style="list-style-type: none"> ● ความไม่เชื่อหรือเสื่อมศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ซึ่งเกิดจากแนวคิดสมัยใหม่และแนวทางวิทยาศาสตร์ที่กำลังพัฒนา ● การไม่สนใจแสวงหาหรือแสวงหาในทางที่ผิด หรือการใช้อารมณ์ความรู้สึกในการดำเนินชีวิตมากกว่าหลักศาสนา ● ไม่มีอุดมการณ์ในการทำความดี ● การสร้างความร้อนรนในจิตใจ ความไม่สงบ ● ความเห็นแก่ตัว ● ความคิดแก้แค้น ไม่ให้อภัย ● ความคิดวัตถุนิยม ● ความยึดมั่นถือมั่นในตัวตน

จากผลการวิเคราะห์ที่พบข้างต้น สรุปได้ว่า ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยและเอเชียนั้น สามารถนำมาแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มลักษณะคือ ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ดีและความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ชั่ว โดยอธิบายได้ดังนี้

ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ดี หมายถึง ความคิดในด้านที่ดีงามทั้งหลายของมนุษย์ ดังที่ปรากฏเป็นแนวคิดต่างๆในภาพยนตร์ คือ ความเชื่อศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การแสวงหาความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต หรือการใช้ปัญญาหรือหลักศาสนาในการดำเนินชีวิตอุดมการณ์ในการทำความดี การสร้างสันติสุข การเสียสละ การให้อภัย ความคิดต่อต้านวัตถุนิยม ความไม่ยึดมั่นถือมั่นในตัวตน

ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ชั่ว หมายถึง หมายถึง ความคิดในด้านที่ชั่วร้ายทั้งหลายของมนุษย์ ดังที่ปรากฏเป็นแนวคิดต่างๆในภาพยนตร์ คือ ความไม่เชื่อหรือเสื่อมศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การไม่สนใจแสวงหาหรือแสวงหาในทางที่ผิด หรือการใช้อารมณ์ความรู้สึกในการดำเนินชีวิตมากกว่าหลักศาสนา การไม่มีอุดมการณ์ในการทำความดี การสร้างความรื้อรอนในจิตใจ ความไม่สงบ ความเห็นแก่ตัว ความคิดแก่แค้น ไม่ให้อภัย ความคิดวัตถุนิยม ความยึดมั่นถือมั่นในตัวตน

โดยสามารถสรุปเป็นความคิดเรื่องจิตวิญญาณต่างๆ ได้ 8 ประเภทดังนี้

1. เรื่องความเชื่อศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์
ซึ่งหมายถึง วัตถุมงคลที่เกี่ยวข้องกับศาสนา และสิ่งเหนือธรรมชาติต่างๆ
2. เรื่องการแสวงหาความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต
หรือเรื่องการใช้ปัญญาหรือหลักศาสนาในการดำเนินชีวิต
3. เรื่องอุดมการณ์ในการทำความดี
4. เรื่องการสร้างสันติสุข
5. เรื่องการเสียสละ
6. เรื่องการให้อภัย
7. เรื่องความคิดวัตถุนิยม
8. เรื่องความยึดมั่นถือมั่นในตัวตน

จากการวิเคราะห์พบว่า ประเภทความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ถูกถ่ายทอดในภาพยนตร์ไทยและเอเชียมากที่สุดคือ เรื่องความเชื่อศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งหมายถึง วัตถุมงคลที่เกี่ยวข้องกับศาสนา และสิ่งเหนือธรรมชาติต่างๆ

2. กระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

ภาพยนตร์ไทยและเอเชียมีกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องทั้ง 7 ประการ โดยความคิดเรื่องจิตวิญญาณแต่ละประเภท จะถูกสื่อสารด้วยวิธีการที่หลากหลายแตกต่างกันไป ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอเฉพาะวิธีการที่ถูกนำมาใช้เป็น

หลักในการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณแต่ละประเภท โดยจะวิเคราะห์การสื่อความหมายตามประเภทความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย ที่ละประเภท ดังนี้

- (1) เรื่องความเชื่อศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งหมายถึง วัตถุมงคลที่เกี่ยวข้องกับศาสนา และสิ่งเหนือธรรมชาติต่างๆ

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้ในการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังกล่าวมากที่สุด คือ แก่นความคิด (Theme), ตัวละคร (Character) และสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

โดยในแก่นความคิด (Theme) พบว่าภาพยนตร์ต้องการสื่อความหมายเรื่องความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่กำลังลดน้อยลงในสังคมไทย ในตัวละคร (Character) มีการถ่ายทอดความเชื่อศรัทธาของตัวละครแต่ละตัวที่แตกต่างกันไป ทั้งเชื่อและไม่เชื่อ และในสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) ถ่ายทอดเรื่องความเชื่อดังกล่าวผ่านวัตถุมงคลและสิ่งเหนือธรรมชาติต่างๆ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง 9 พระคุ้มครอง, 15 คำ เดือน 11

- (2) เรื่องการแสวงหาความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต หรือเรื่องการใช้ปัญญาหรือหลักศาสนาในการดำเนินชีวิต

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้ในการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังกล่าวมากที่สุด คือ แก่นความคิด(Theme), ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร(Character)

โดยในแก่นความคิด(Theme) พบการถ่ายทอดเรื่องการแสวงหาความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต หรือเรื่องการใช้ปัญญาหรือหลักศาสนาในการดำเนินชีวิตของตัวละครเป็นหลักในการดำเนินเรื่อง รวมทั้งพบแนวคิดดังกล่าวในความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร (Character) ด้วย คือ ตัวละครที่มีการแสวงหาและพัฒนาการทางปัญญากับตัวละครที่ไม่มีแนวคิดดังกล่าวอยู่เลย คือในภาพยนตร์เรื่ององคุลิมาล

- (3) เรื่องอุดมการณ์ในการทำมาต

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้ในการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังกล่าวมากที่สุด คือ ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร (Character)

โดยความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร (Character) ได้สื่อเรื่องอุดมการณ์ในการทำความดีของตัวละครแต่ละตัว ซึ่งขัดแย้งกันระหว่างตัวละครฝ่ายความดีและตัวละครฝ่ายความชั่ว เช่นในภาพยนตร์เรื่อง 9 พระกุ่มครอง, Hero และองคุลีมาล

(4) เรื่องการสร้างสันติสุข

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้ในการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังกล่าวมากที่สุด คือ ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร (Character) ซึ่งปรากฏความคิดดังกล่าวคือ ความต้องการสร้างสันติสุขและการไม่ต้องการสันติสุขของตัวละคร ซึ่งเกิดเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละคร เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Hero

(5) เรื่องการเสียสละ

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้ในการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังกล่าวมากที่สุด คือ แก่นความคิด(Theme), ตัวละคร(Character) และจุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View)

โดยแก่นความคิด(Theme) สื่อเรื่องความเสียสละเป็นสิ่งที่สร้างสันติสุขที่แท้จริงใน ตัวละคร(Character) โดยสื่อความหมายเรื่องการมีแนวคิดความเสียสละกับความคิดเห็นแก่ตัวของตัวละคร และจุดยืนในการเล่าเรื่อง (Point of View) ถ่ายทอดเรื่องความเสียสละเพื่อประโยชน์ส่วนรวมจะก่อให้เกิดผลดีต่อสังคม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Hero

(6) เรื่องการให้อภัย

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้ในการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังกล่าวมากที่สุด คือ แก่นความคิด (Theme) สื่อเรื่องการให้อภัยเป็นทางสร้างสันติสุขที่แท้จริง ส่วนในความขัดแย้ง (Conflict), ตัวละคร (Character) และสัญลักษณ์พิเศษ (Symbol) มีการสื่อความหมายเรื่องการให้อภัยและการไม่ให้อภัยของตัวละครต่างๆ และเกิดเป็นความขัดแย้งกัน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Hero

(7) เรื่องความคิดวัตถุนิยม

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้ในการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังกล่าวมากที่สุด คือ ความขัดแย้ง (Conflict), ตัวละคร (Character) และฉาก (Setting) ซึ่งถ่ายทอดเรื่องวัตตุนิยมของตัวละคร และเป็นความขัดแย้งกันกับการต่อต้านวัตตุนิยม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง 9 พระคัมภีร์, 15 คำ เดือน 11

(8) เรื่องความยึดมั่นถือมั่นในตัวตน

โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกใช้ในการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณดังกล่าวมากที่สุด คือ ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร (Character) ซึ่งมีการถ่ายทอดผ่านตัวละครที่มีความยึดมั่นถือมั่นในตัวตนและตัวละครฝ่ายตรงข้าม เกิดเป็นความขัดแย้งในเรื่องดังกล่าว เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Hero, องค์สุริยมาล



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 29 กระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

ประเภทของความคิดเรื่องจิตวิญญาณ	โครงเรื่อง (Plot)	แก่นความคิด (Theme)	ความขัดแย้ง (Conflict)	ตัวละคร (Character)	ฉาก (Setting)	สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)	จุดยืนในการเล่า เรื่อง (Point of View)
(1) เรื่องความเชื่อศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์		✓	✓	✓		✓	
(2) เรื่องการแสวงหาความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆ ของชีวิตหรือเรื่องการใช้ปัญญา หรือหลักศาสนาใน การดำเนินชีวิต		✓	✓	✓			
(3) เรื่องอุดมการณ์ในการทำความดี			✓	✓			
(4) เรื่องการสร้างสันติสุข			✓	✓			
(5) เรื่องการเสียสละ		✓		✓			✓
(6) เรื่องการให้อภัย		✓	✓	✓		✓	
(7) เรื่องความคิดวิถุนิยม			✓	✓	✓		
(8) เรื่องความยึดมั่นถือมั่นในตัวตน			✓	✓			

จากผลการวิเคราะห์ สามารถสรุปได้ว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่ถูกนำมาใช้ในกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณมากที่สุดอย่างชัดเจนคือ ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร(Character) ซึ่งมีรูปแบบในการนำเสนอ ดังนี้

- ความขัดแย้ง (Conflict)

ภาพยนตร์มีกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณผ่านความขัดแย้งในภาพยนตร์ โดยความขัดแย้งที่พบ สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ซึ่งมีลักษณะดังนี้

- ความขัดแย้งภายใน มีลักษณะดังนี้
 - (1) ขัดแย้งระหว่างความคิดเดิมกับความคิดใหม่ที่ได้รับการเรียนรู้
 - (2) ขัดแย้งระหว่างจิตสำนึกในด้านดีกับจิตสำนึกชั่ว
- ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ซึ่งเป็นแบบโครงสร้างคู่ตรงข้าม มีลักษณะดังนี้
 - (1) ตัวละครฝ่ายความดีเป็นคนดี มีคุณธรรม รักและช่วยเหลือผู้อื่น เสียสละ ส่วนตัวละครฝ่ายความชั่วจะเป็นในทางตรงกันข้ามคือ เลวในทุกแง่มุม
 - (2) ตัวละครที่มีความเชื่อศรัทธาในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ จะมีพฤติกรรมแสดงออกซึ่งความเชื่อนั้น ในขณะที่ตัวละครอีกฝ่ายจะคอยขัดแย้งและแสดงพฤติกรรมความคิดที่ไม่เชื่อออกมา
 - (3) ตัวละครที่มีจิตใจมุ่งร้ายต่อผู้อื่น จะถูกขัดขวางหรือตักเตือนโดยตัวละครที่มีจิตใจดีกว่า
 - (4) ตัวละครที่มีการแสวงหาในสิ่งที่ตนเชื่อ จะถูกตัวละครอื่นทำให้เกิดความคิดที่ตรงข้ามกับความเชื่อเดิมอย่างสิ้นเชิง จนต้องยอมรับและเปลี่ยนความเชื่อ
 - (5) ตัวละครที่เป็นฝ่ายวัตถุนิยมขัดแย้งกับกับฝ่ายที่ไม่ใช่วัตถุนิยม
 - (6) ตัวละครที่มีความยึดมั่นถือมั่นในตัวตนขัดแย้งทางความคิดกับฝ่ายที่ไม่ยึดถือในตัวตน

- ความขัดแย้งกับพลังภายนอก มีลักษณะดังนี้คือ ตัวละครมีความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ขัดแย้งหรือตรงกันข้ามกับสังคมที่อาศัยอยู่ หรือสภาพความเป็นจริงของสังคมที่เปลี่ยนไป ไม่เป็นไปในทางเดียวกับความคิดเดิมของตัวละคร

● ตัวละคร (Character)

ภาพยนตร์มีกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณผ่านตัวละครหลัก โดยตัวละครหลักที่พบ สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ซึ่งมีลักษณะดังนี้

ตัวละครฝ่ายความดี มีลักษณะที่มีความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ดี ดังนี้

- มีความเชื่อศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์
- มีการแสวงหาความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต หรือการใช้ปัญญาหรือหลักศาสนาในการดำเนินชีวิต
- มีอุดมการณ์ในการทำความดี
- สร้างสันติสุข
- มีความเสียสละ
- รู้จักการให้อภัย
- มีความคิดต่อต้านวัตถุนิยม
- ไม่ยึดมั่นถือมั่นในตัวตน

ตัวละครฝ่ายความชั่ว มีลักษณะที่มีความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ชั่ว ดังนี้

- ไม่เชื่อหรือเสื่อมศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์
- ไม่สนใจแสวงหาหรือแสวงหาในทางที่ผิด หรือการใช้อารมณ์ความรู้สึกในการดำเนินชีวิตมากกว่าหลักศาสนา
- ไม่มีอุดมการณ์ในการทำความดี
- ชอบสร้างความร้อนรนในจิตใจ ความไม่สงบ
- มีความเห็นแก่ตัว
- มีความคิดแก้แค้น ไม่ให้อภัย
- มีความคิดวัตถุนิยม
- ยึดมั่นถือมั่นในตัวตน

ตัวละครที่มีลักษณะไม่ตายตัว มีลักษณะดังนี้

- เป็นคนที่มีการแสวงหาเกี่ยวกับชีวิต มีพัฒนาการทางด้านจิตวิญญาณ จนเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความคิด ความประพฤติขึ้น

สรุปการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ไทยและเอเชียได้ดังนี้คือ มีการถ่ายทอดความคิดใน 2 ประเภทซึ่งเป็นแบบคู่ตรงข้าม (Binary opposition) คือ ความคิดเรื่องจิตวิญญาณด้านที่ดีและความคิดเรื่องจิตวิญญาณด้านที่ชั่ว โดยสามารถจัดแบ่งกลุ่มประเภทได้ทั้งหมด 8 ประเภท และเรื่องที่มีการถ่ายทอดมากที่สุดคือ เรื่องเกี่ยวกับความเชื่อศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ คือ วัตถุมงคลและสิ่งเหนือธรรมชาติที่เกี่ยวข้องกับศาสนาต่างๆ ภาพยนตร์มีกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณต่างๆ ผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องทั้ง 7 ประการ โดยใช้ ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร (Character) มากที่สุด

4.3 บทสรุปผลการเปรียบเทียบความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

4.3.1 ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์

จากผลการวิเคราะห์ความคิดเรื่องจิตวิญญาณผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ คือภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพยนตร์ไทยและเอเชีย สรุปได้ว่า ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏมีความคล้ายคลึงและแตกต่างกันดังนี้

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตารางที่ 30 การเปรียบเทียบความคิดเรื่องจิตวิญญาณในทางที่ตีระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูด
และภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย
<ul style="list-style-type: none"> ● ความเชื่อศรัทธาหรือการมีพัฒนาการของความเชื่อที่มีต่อพระเจ้า ● การแสวงหาพระเจ้า ความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต ● การยึดมั่นในคุณธรรม และจิตสำนึกในการทำมาดี ● การต่อต้านความคิดวัตถุนิยมหรือการมีความเป็นมนุษย์ ● ความเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัว ● การไม่ยึดมั่นถือมั่นในตัวตนและสรรพสิ่งต่างๆซึ่งไม่เที่ยงแท้ ● การมีความรักและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ● การละทิ้งกิเลสของตนและการแสวงหาหนทางในการทำความดีเพื่อผู้อื่นมากกว่าตนเอง 	<ul style="list-style-type: none"> ● ความเชื่อศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ คือ วัตถุมงคลและสิ่งเหนือธรรมชาติที่เกี่ยวข้องกับศาสนาต่างๆ ● การแสวงหาความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต หรือการใช้ปัญญาหรือหลักศาสนาในการดำเนินชีวิต ● อุดมการณ์ในการทำมาดี ● ความคิดต่อต้านวัตถุนิยม ● การเสียสละ เพื่อประโยชน์ของผู้อื่น ● ความไม่ยึดมั่นถือมั่นในตัวตน ● การให้อภัย ● การสร้างสันติสุขภายในจิตใจและสังคม

ตารางที่ 31 การเปรียบเทียบความคิดเรื่องจิตวิญญาณในทางที่ชั่วระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดและภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย
<ul style="list-style-type: none"> ● ความไม่เชื่อศรัทธาหรือความเลื่อมศรัทธาต่อพระเจ้า ● การไม่สนใจแสวงหาพระเจ้า ความเป็นจริงหรือสิ่งใดๆในชีวิต ● ความไร้คุณธรรม และการไร้จิตสำนึกความดีความชั่ว ● ความคิดวัตถุนิยมของมนุษย์ในปัจจุบัน ● ความเห็นแก่ตัว ● การยึดติดกับตัวตนและสรรพสิ่งต่างๆที่ถือว่าเป็นของตน ● ความเกลียดชังต่อเพื่อนมนุษย์ 	<ul style="list-style-type: none"> ● ความไม่เชื่อหรือเลื่อมศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ คือ วัตถุมงคลและสิ่งเหนือธรรมชาติที่เกี่ยวข้องกับศาสนาต่างๆ ● การไม่สนใจแสวงหาหรือแสวงหาในทางที่ผิด หรือการใช้อารมณ์ความรู้สึกในการดำเนินชีวิต ● ไม่มีอุดมการณ์ในการทำความดี ● ความคิดวัตถุนิยม ● ความเห็นแก่ตัว ● ความยึดมั่นถือมั่นในตัวตน ● ความคิดแก้แค้น ไม่ให้อภัย

จากการเปรียบเทียบความคิดเรื่องจิตวิญญาณทั้งในทางที่ดีและชั่วที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย พบว่า ส่วนใหญ่มีการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณ ในเรื่องที่คล้ายคลึงกันเป็นอย่างมากในภาพยนตร์ทั้ง 2 ประเภท ซึ่งสามารถจับคู่กันได้ดังจะพิจารณาได้จากตารางเปรียบเทียบ ทั้ง 2 ตารางข้างต้น และถึงแม้ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่พบอาจมีความคล้ายคลึงกันเป็นอย่างมากระหว่างภาพยนตร์ทั้ง 2 ประเภท แต่อย่างไรก็ตาม ในบางเรื่องพบว่า มีความแตกต่างในส่วนรายละเอียดเช่นกัน เช่น พฤติกรรมหรือแนวทางการกระทำที่สะท้อนความคิดเรื่องจิตวิญญาณของตัวละครนั้นไม่เหมือนกัน แม้จะสะท้อนความคิดในเรื่อง

เดียวกันก็ตาม เนื่องจากบริบทสังคมแต่ละแห่งคือ สังคมตะวันตกกับสังคมตะวันออกนั้นมีความแตกต่างกันในเรื่องค่านิยม ทศนคติ และความเชื่อเป็นต้น ดังจะอธิบายในหัวข้อต่างๆ ได้ดังนี้

ความคิดเรื่องจิตวิญญาณทั้งด้านที่ดีและด้านที่ชั่ว ที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 2 ประเภท มีดังนี้คือ

1. เรื่องความเชื่อศรัทธาที่มีต่อพระเจ้าหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์

ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งอยู่ในบริบทสังคมคริสต์ศาสนา จะเป็นความเชื่อศรัทธาที่มีต่อพระเจ้า โดยภาพยนตร์ได้ถ่ายทอดเรื่องความเชื่อดังกล่าวดังนี้ว่า พระเจ้าทรงเป็นผู้ที่มีฤทธานุภาพสูงสุด เป็นต้นแบบของคุณความดีทั้งปวง เป็นผู้สร้างฟ้าสวรรค์และแผ่นดินโลก เป็นจุดเริ่มต้นและจุดสิ้นสุดของทุกสิ่ง พระองค์จึงรู้จักมนุษย์เป็นอย่างดี และทรงเข้าใจความต้องการที่แท้จริงของทุกคน ทรงกระทำให้ทุกสิ่งสำเร็จได้ และไม่เคยละทิ้งหน้าที่ในการดูแลและตอบคำอธิษฐานของมนุษย์ทุกคน พระเจ้าสามารถเป็นคำตอบที่มนุษย์แสวงหา เพื่อเติมเต็มความต้องการทางด้านจิตใจของตนได้ ส่วนความคิดในทางตรงข้ามคือ ความไม่เชื่อหรือเสื่อมศรัทธาในพระเจ้านั้น คือ การไม่เชื่อว่าพระเจ้ามียุ่จริง เป็นเพียงเรื่องเล่าหรือตำนานหลอกเด็ก และการไม่พอใจในพระองค์เกี่ยวกับชีวิตของตน หรือการคิดว่า พระเจ้าไม่ยุติธรรม บกพร่องต่อหน้าที่ ไม่ปกป้องคุ้มครองมนุษย์อย่างที่ควรจะเป็น ซึ่งเป็นแนวคิดของคนในสมัยปัจจุบันที่กำลังละทิ้งความเชื่อเรื่องพระเจ้ามากขึ้นเรื่อยๆนั่นเอง

ส่วนในภาพยนตร์ไทย ซึ่งอยู่ในบริบทสังคมพุทธศาสนา จะเป็นความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธนั่นเอง คือเชื่อว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์มีอยู่จริงและมีฤทธิ์อำนาจในการดลบันดาลชีวิตมนุษย์ได้ และความเชื่อศรัทธาที่แรงกล้าสามารถทำให้เกิดปาฏิหาริย์ได้ นอกจากนี้ ยังมีความเชื่อว่า ไม่ควรลบหลู่สิ่งศักดิ์สิทธิ์ใดๆหรือคติของคนไทยที่ว่า ไม่เชื่ออย่าลบหลู่ นั่นเอง ซึ่งเป็นแนวคิดแบบดั้งเดิมที่อยู่ในสังคมไทยมานาน ส่วนความคิดตรงข้ามคือ ความไม่เชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ใดๆว่ามีอยู่จริง แสดงออกด้วยการลบหลู่ดูหมิ่นและเชื่อมั่นในสิ่งอื่นๆมากกว่า เช่น แนวทางวิทยาศาสตร์ที่ต้องพิสูจน์ได้ หรือการเชื่อในตัวเองมนุษย์เองว่าเป็นผู้กำหนดทุกสิ่ง ซึ่งเหล่านี้เป็นแนวคิดแบบสมัยใหม่ที่กำลังเพิ่มมากขึ้นในสังคมไทย ทำให้วัฒนธรรมความเชื่อแบบดั้งเดิมค่อยๆสูญหายไป ทั้งที่บางครั้งก็เป็นสิ่งที่ดีต่อสังคม

นอกจากนี้ คือ แนวคิดเรื่องการมีความเชื่อศรัทธาในบางสิ่งบางอย่างเป็นเป้าหมายในการดำเนินชีวิตอย่างชัดเจน ซึ่งทำให้มีความหวังอยู่เสมอ ตรงข้ามกับการดำเนินชีวิตอย่างไร้จุดหมายใดๆ ซึ่งปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 2 ประเภท

2. เรื่องการแสวงหาความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต

ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด พบว่ามีการแสวงหาทางจิตวิญญาณหลายทางด้วยกัน ดังนี้คือ การแสวงหาพระเจ้า หรือบางสิ่งที่เกี่ยวข้องกับพระเจ้า ด้วยการให้ความศรัทธาในพระเจ้าเป็นตัวนำ เนื่องจากสภาพจิตใจของคนในยุคปัจจุบัน ต้องการที่พึ่งทางจิตใจมากขึ้นและโยยหาความรักที่แท้จริง เพราะการดิ้นรนแสวงหาสถานะทางเศรษฐกิจสังคมและการพัฒนาของวัตถุที่มากเกินไป ทำให้ส่งผลกระทบต่อสภาพจิตใจมนุษย์ นอกจากนี้คือ การแสวงหาความเป็นจริงของการดำรงคงอยู่ของโลกและมนุษย์ โดยการแสวงหาความเป็นจริงเกี่ยวกับมนุษย์ เช่น เราเป็นใครมาจากไหน เกิดมาเพื่ออะไร เป็นการแสวงหาจุดหมายของมนุษย์ซึ่งสามารถเลือกได้เอง และเกี่ยวกับโลก เช่น โลกประกอบขึ้นด้วยอะไรและดำเนินไปอย่างไร เป็นการค้นหาความสัมพันธ์ของมนุษย์และจักรวาล รวมทั้งการแสวงหาความเป็นตัวตนที่แท้จริงและจุดหมายในชีวิตของมนุษย์ ซึ่งเติมไปด้วยทางเลือกมากมายนั่นเอง

ในทางตรงกันข้าม คือ การไม่แสวงหาพระเจ้า ไม่สนใจการพัฒนาความเชื่อในเรื่องพระเจ้า และไม่สนใจที่จะค้นหาความเป็นจริงต่างๆของชีวิต ดำเนินชีวิตไปตามความต้องการของตน ซึ่งไม่เป็นการพัฒนาเรื่องจิตวิญญาณใดๆ

ส่วนในภาพยนตร์ไทย จะเป็นการแสวงหาหลักศีลธรรมหรือหนทางบรรลุนิพพาน ด้วยการปฏิบัติธรรมเป็นหลัก คือ เป็นการแสวงหาและการพัฒนาของจิตใจ เพื่อค้นหาคุณค่าความหมายของชีวิต โดยการใช้สติปัญญา การปฏิบัติตนตามหลักศาสนา และการไม่ยึดถือในตัวตน ซึ่งเป็นหนทางนำไปสู่การหลุดพ้นหรือนิพพานในที่สุด ในทางตรงข้ามคือ การไม่สนใจที่จะแสวงหาศีลธรรมใดๆ เพื่อค้นพบความหมายของชีวิตที่ดีขึ้น หรือ การไม่ใช้สติปัญญา หลักศาสนาใดๆในการแสวงหาของตน แต่เป็นการใช้อารมณ์ความรู้สึก ความต้องการของตนเองเป็นที่ตั้ง

3. เรื่องการยึดมั่นในคุณธรรม และเรื่องจิตสำนึกในการทำความดี ความชั่วของมนุษย์

ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย ได้ถ่ายทอดเรื่องการยึดมั่นในคุณธรรม และเรื่องจิตสำนึกในการทำความดี ความชั่วของมนุษย์ โดยไม่มีความแตกต่างกันอธิบายได้ดังนี้คือ เรื่องการยึดมั่นในคุณธรรม ซึ่งจะทำให้สามารถต่อสู้กับความบาปที่ชั่วร้ายได้ เพราะความบาปชั่วนั้นสามารถเข้ามาล่อลวงมนุษย์ได้ทั้งภายในจิตใจ และจากสิ่งแวดล้อมภายนอกคือคนชั่ว ดังนั้นการจะต่อสู้กับสิ่งชั่วร้ายทั้งจากภายในและภายนอกให้มีชัยชนะได้นั้น มนุษย์ต้องมีคุณธรรม มีสำนึกความดีที่เข้มแข็ง มีความยึดมั่นถือมั่นที่จะรักษาความดีงามต่างๆไว้ ยิ่งกว่านั้นจะต้องมีความกล้าหาญมุ่งมั่นที่จะไม่ยอมแพ้ต่อความบาปด้วย จึงจะมีชัยชนะต่อความชั่วร้ายทั้งปวงได้ ในทางตรงข้าม การไร้คุณธรรมในจิตใจ คือการไม่ยึดถือในความดีงาม และความอ่อนแอของมนุษย์ จะทำให้มนุษย์พ่ายแพ้ต่อการทำบาปชั่วทั้งภายในจิตใจตนเองและพ่ายแพ้ต่อฝ่ายคุณธรรมในที่สุด

เรื่องจิตสำนึกในการทำความดี ความชั่วของมนุษย์ ซึ่งไม่ได้ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบภายนอกใดๆ เช่น ความซื่อสัตย์ ความปรารถนาดีต่อผู้อื่น โดยอธิบายว่า รูปลักษณ์ภายนอกหรือความเจริญทางวัตถุ ไม่อาจทำให้จิตวิญญาณของมนุษย์สูงขึ้นได้ และการจะเป็นคนดีนั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับรูปลักษณ์ภายนอกหรือทรัพย์สินสมบัติใดๆ แต่ออกมาจากสำนึกภายในจิตใจที่ดีนำไปสู่การทำดีภายหลัง ส่วนการไร้จิตสำนึกเรื่องความดีความชั่วนั้น หมายถึง การไม่มีสำนึกภายในจิตใจที่ดี การไม่สนใจเรื่องความถูกต้องดีงาม ศีลธรรมจรรยาใดๆในการดำเนินชีวิต ทำให้จิตวิญญาณตกต่ำและกระทำความชั่วต่อผู้อื่น

4. เรื่องความคิดวัตถุนิยมของมนุษย์ในปัจจุบัน

ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย ได้ถ่ายทอดเรื่องความคิดวัตถุนิยมของมนุษย์เหมือนกัน คือ การพัฒนาทางด้านวัตถุในยุคปัจจุบันที่เป็นไปอย่างรวดเร็วและทันสมัยมากขึ้นตลอดเวลา และการใช้วัตถุนั้นเพื่อเติมเต็มความต้องการของตนเอง เช่น เพื่อเพิ่มสถานะทางเศรษฐกิจและสังคม หรือทดแทนสิ่งที่ขาดหายไปในจิตใจของตน การปล่อยให้วัตถุเข้าครอบครองความคิดจิตใจ การถูกหลอกลวงด้วยวิทยาการ เทคโนโลยีต่างๆที่ทำให้มนุษย์ละทิ้งธรรมชาติหรือความเป็นมนุษย์ไป หรือหมายถึงโลกแห่งวัตถุที่กำลังคืบคลานเข้าทำลายความเป็น

มนุษย์มากขึ้นทุกขณะ ด้วยการทำให้วัตถุต่างๆเป็นตัวแทนที่ใกล้เคียงกับมนุษย์มากที่สุด แม้กระทั่งการทำหน้าที่แทนพระเจ้าในการสร้างมนุษย์ขึ้นมา ด้วยเหตุนี้ สภาพทางสังคมวัตถุนิยมในปัจจุบันจึงทำให้คนไม่มีความเชื่อศรัทธาในสิ่งใดอีกต่อไป

ส่วนความคิดในทางตรงข้ามในด้านดีคือ การต่อต้านความคิดวัตถุนิยม การไม่ยึดติดกับวัตถุใดๆการไม่ยอมเป็นทาสของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ความต้องการปลดปล่อยจิตวิญญาณมนุษย์ให้หลุดพ้นจากพันธนาการของโลกแห่งวัตถุนิยมในปัจจุบัน ด้วยการเปิดเผยถึงความชั่วร้ายของโลกวัตถุ และการยังคงมีความเชื่อศรัทธาในแบบดั้งเดิมอยู่ โดยไม่สนใจเรื่องวัตถุนั้นเอง

5. เรื่องความเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัว

ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย ได้ถ่ายทอดเรื่องความเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัว และเรื่องความมีกิเลสของมนุษย์ดังนี้ เรื่องความเสียสละ คือการไม่เห็นแก่ประโยชน์ของตนเองฝ่ายเดียว แต่มุ่งกระทำความดีเพื่อผู้อื่น ซึ่งก่อให้เกิดสันติสุขแท้จริงภายในตนเอง และเกิดประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวมด้วย ส่วนความคิดตรงข้ามคือ ความเห็นแก่ตัว คือ การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนฝ่ายเดียว การทำทุกอย่างเพื่อตนเองโดยไม่คำนึงถึงสังคมส่วนรวม การทำให้ผู้อื่นเกิดความเดือดร้อนจากการกระทำของตน

6. เรื่องการยึดมั่นถือมั่นในสรรพสิ่งต่างๆ

ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย ได้ถ่ายทอดเรื่องการยึดมั่นถือมั่นในสรรพสิ่งต่างๆ ดังนี้คือ การยึดมั่นถือมั่นในตนเองหรือการมีอัตตา ถือว่าตนนั้นดีกว่าเหนือกว่าคนอื่น และไม่ยึดถือในสิ่งใดนอกจากความคิดของตนเป็นหลัก รวมทั้งการยึดมั่นถือมั่นในสิ่งภายนอกเช่นทรัพย์สินสมบัติ อำนาจ สถานะทางสังคมที่ตนมี โดยให้สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งสำคัญในการดำเนินชีวิต ส่วนความคิดในทางตรงข้ามคือ การไม่ยึดมั่นถือมั่นในสิ่งต่างๆนั้นหมายถึง การไม่ยึดติดกับตัวตน การไม่คิดว่าตนเองเท่านั้นที่ถูกต้อง หรือยึดเอาผู้อื่นเป็นหลักมากกว่าตนเอง การไม่ยึดมั่นถือมั่นในสิ่งภายนอกต่างๆด้วย เช่น ความเข้าใจว่า ทุกสรรพสิ่งไม่เที่ยงแท้และไม่มีสิ่งใดเป็นของตนอย่างแท้จริง

7. เรื่องความรักระหว่างเพื่อนมนุษย์

ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย ได้ถ่ายทอดเรื่องความรักระหว่างมนุษย์ โดยอธิบายว่า ความรักคือการอดทนอดกลั้น ความซื่อสัตย์ การให้อภัยต่อกัน การช่วยเหลือต่อกันซึ่งกันและกัน การไม่ทอดทิ้งกันในยามทุกข์ยาก การทำดีและปรารถนาต่อกันอย่างจริงใจ ส่วนความคิดในทางที่ชั่วคือ การเกลียดชังระหว่างมนุษย์หรือการไม่มีความรักต่อกัน ซึ่งก่อให้เกิดความวุ่นวายในจิตใจและปัญหาสังคมมากมาย เช่น การไม่ซื่อสัตย์ต่อกัน การไม่ให้อภัยต่อกัน การจ้องทำลายฝ่ายตรงข้ามให้พ่ายแพ้ด้วยวิธีที่ชั่วร้าย การไม่มีความปรารถนาดีต่อผู้อื่น เป็นต้น

8. เรื่องความมีกิเลสและเรื่องความต้องการสถานะทางเศรษฐกิจสังคมของมนุษย์

ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด ได้ถ่ายทอดเรื่องความมีกิเลสและเรื่องความต้องการสถานะทางเศรษฐกิจสังคมของมนุษย์ ดังนี้คือ ความต้องการมีอำนาจเหนือผู้อื่น และความต้องการทรัพย์สินสมบัติภายนอกต่างๆ เพื่อประโยชน์ของตนเอง เช่น สถานะทางสังคมเศรษฐกิจที่ดีขึ้น นำไปสู่การยอมรับยกย่องในสังคม รวมถึงความอยากได้อยากมีในสิ่งที่ไม่ใช่ของตนและความโลภมากด้วย คือ มีความต้องการที่เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ โดยไม่รู้จักพอ ส่วนความคิดดีในทางตรงข้ามคือ การละทิ้งกิเลสต่างๆของมนุษย์ คือ การไม่ต้องการสิ่งใดในชีวิตมากไปกว่าการได้ทำเพื่อผู้อื่น และพอใจในสิ่งที่ตนเองมีอยู่ ไม่โลภมาก ไม่ต้องการอำนาจหรือให้ความสำคัญกับสถานะทางสังคมใดๆมากกว่าความสุขสงบในจิตใจและสังคมส่วนรวม

ในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย พบว่า ได้ถ่ายทอดเรื่องดังกล่าวในด้านที่เกี่ยวข้องกับความต้องการภายในจิตใจมากกว่าเกี่ยวข้องกับผู้อื่นหรือสถานะทางสังคมภายนอก นั่นคือ กิเลส หมายถึง การไม่ละทิ้งความต้องการบางสิ่งบางอย่างเพื่อสนองความต้องการของจิตใจ เช่น การได้แก่แค่นั้น การทำในสิ่งที่ตนเองต้องการเพื่อเป้าหมายที่ผิดของตน ซึ่งก่อให้เกิดความรอนรน ไม่สงบในจิตใจ ส่วนการละทิ้งกิเลสจึงหมายถึง การสร้างสันติสุขภายในใจด้วยการลด ละ เลิกความต้องการต่างๆในจิตใจตนเอง

4.3.2 กระบวนการสื่อความหมายในภาพยนตร์ผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่อง

จากผลการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ คือ ภาพยนตร์ฮอลลีวูด และภาพยนตร์ไทยและเอเชีย สรุปได้ว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกนำมาใช้ในกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณมากที่สุดในภาพยนตร์ทั้ง 2 ประเภท คือ ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร (Character) ซึ่งมีลักษณะที่เหมือนและแตกต่างกันดังนี้

- ความขัดแย้ง (Conflict)

ตารางที่ 32 การเปรียบเทียบความขัดแย้งภายในตัวละครระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย
<ul style="list-style-type: none"> ● ขัดแย้งระหว่างจิตสำนึกในด้านดีกับจิตสำนึกชั่ว ● ขัดแย้งในเรื่องความเชื่อที่มีอยู่ กับประสบการณ์ที่ได้พบ ซึ่งให้คำตอบที่ตรงข้ามกับความเชื่อนั้น 	<ul style="list-style-type: none"> ● ขัดแย้งระหว่างจิตสำนึกในด้านดีกับจิตสำนึกชั่ว ● ขัดแย้งระหว่างความคิดเดิมกับความคิดใหม่ที่ได้รับการเรียนรู้

สรุปได้ว่า ความขัดแย้งภายในตัวละครระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชียไม่มีความแตกต่างกัน คือ มีการถ่ายทอดความขัดแย้งในเรื่องจิตสำนึกในด้านดีกับจิตสำนึกในด้านชั่วและความขัดแย้งระหว่างความคิดเดิมกับความคิดใหม่ที่ได้รับการเรียนรู้

ตารางที่ 33 การเปรียบเทียบความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ซึ่งเป็นแบบโครงสร้างคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) ระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย
<ul style="list-style-type: none"> ● ตัวละครฝ่ายความดีเป็นคนดี มีคุณธรรม รักและช่วยเหลือผู้อื่น เสียสละ ส่วนตัวละครฝ่ายความชั่วจะเป็นในทางตรงกันข้ามคือ เลวในทุกแง่มุม ● ตัวละครที่มีความเชื่อศรัทธาในพระเจ้า จะมีพฤติกรรมแสดงออกซึ่งความเชื่อนั้น ในขณะที่ตัวละครอีกฝ่ายจะคอยขัดแย้งและแสดงพฤติกรรมความคิดที่ไม่เชื่อออกมา ● ตัวละครที่มีการแสวงหาในสิ่งที่ตนเชื่อ จะถูกตัวละครอื่นทำให้เกิดความคิดที่ตรงข้ามกับความเชื่อเดิมอย่างสิ้นเชิง จนต้องยอมรับและเปลี่ยนความเชื่อ ● ตัวละครที่เป็นฝ่ายวัตถุนิยมขัดแย้งกับฝ่ายที่ไม่ต้องการวัตถุ โดยการเข้าครอบครองชีวิต กำหนดกฎเกณฑ์ต่างๆเพื่อทำร้ายกัน ● ตัวละครฝ่ายความดีเป็นฝ่ายถูกกระทำจากตัวละครฝ่ายความชั่ว โดยตัวละครฝ่ายความดีจะเป็นคนที่ไม่มีความสามารถใดๆ แต่มีคุณธรรม ส่วนตัวละครฝ่ายความชั่วจะเป็นผู้ที่มีอำนาจเหนือกว่า และใช้อำนาจนั้นข่มเหงทำร้ายคนดี 	<ul style="list-style-type: none"> ● ตัวละครฝ่ายความดีเป็นคนดี มีคุณธรรม รักและช่วยเหลือผู้อื่น เสียสละ ส่วนตัวละครฝ่ายความชั่วจะเป็นในทางตรงกันข้ามคือ เลวในทุกแง่มุม ● ตัวละครที่มีความเชื่อศรัทธาในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ จะมีพฤติกรรมแสดงออกซึ่งความเชื่อนั้น ในขณะที่ตัวละครอีกฝ่ายจะคอยขัดแย้งและแสดงพฤติกรรมความคิดที่ไม่เชื่อออกมา ● ตัวละครที่มีการแสวงหาในสิ่งที่ตนเชื่อ จะถูกตัวละครอื่นทำให้เกิดความคิดที่ตรงข้ามกับความเชื่อเดิมอย่างสิ้นเชิง จนต้องยอมรับและเปลี่ยนความเชื่อ ● ตัวละครที่เป็นฝ่ายวัตถุนิยมขัดแย้งกับฝ่ายที่ไม่ใช่วัตถุนิยม ● ตัวละครที่มีจิตใจมุ่งร้ายต่อผู้อื่น จะถูกขัดขวางหรือตักเตือนโดยตัวละครที่มีจิตใจดีกว่า ● ตัวละครที่มีความยึดมั่นถือมั่นในตัวตน ขัดแย้งทางความคิดกับฝ่ายที่ไม่ยึดถือในตัวตน

ตารางที่ 33 การเปรียบเทียบความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ซึ่งเป็นแบบโครงสร้างคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) ระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย (ต่อ)

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย
<ul style="list-style-type: none"> ● ตัวละครฝ่ายความชั่วมักจะทำให้สังคมส่วนรวมเดือดร้อน เป็นปฏิปักษ์กับสังคมโดยรวม และตัวละครฝ่ายความดีจะเป็นตัวแทนของสังคมที่ลุกขึ้นมาต่อสู้ ● ตัวละครที่มีกิเลส ต้องการมีอำนาจต่างๆ เพื่อการมีสถานะทางสังคมที่สูงขึ้น จะต่อสู้แย่งชิงอำนาจจากอีกฝ่ายซึ่งต้องการทำลายอำนาจนั้น หรือได้ครอบครองอำนาจอยู่ 	

สรุปได้ว่า ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ซึ่งเป็นแบบโครงสร้างคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) ระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชียนั้น มีทั้งส่วนที่เหมือนกันและแตกต่างกัน โดยส่วนที่เหมือนกันคือ ความขัดแย้งระหว่างฝ่ายคนดีกับคนชั่ว, ความขัดแย้งในเรื่องของความเชื่อศรัทธา ความขัดแย้งเรื่องการแสวงหาและเรื่องความคิดวัตุนิยมของตัวละคร และส่วนที่แตกต่างกันคือ ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดจะมีความขัดแย้งเรื่องการใช้อำนาจเข้มแข็งของผู้ที่มีอำนาจสูงกว่า เรื่องการที่คนดีจะเป็นตัวแทนสังคมในการต่อสู้กับคนชั่ว และเรื่องกิเลสที่ทำให้เกิดการแย่งชิงอำนาจ ส่วนในภาพยนตร์ไทยและเอเชียจะพบความขัดแย้งเรื่องการถูกขัดขวางหรือตักเตือนระหว่างตัวละครสองฝ่าย และเรื่องความยึดมั่นถือมั่นในตัวตน

ตารางที่ 34 การเปรียบเทียบความขัดแย้งกับพลังภายนอก
ระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย
ตัวละครมีความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ขัดแย้งหรือตรงกันข้ามกับสังคม หรือสภาพความเป็นจริงของสังคมไม่เป็นไปในทางเดียวกับความคิดของตัวละคร	ตัวละครมีความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ขัดแย้งหรือตรงกันข้ามกับสังคมที่อาศัยอยู่ หรือสภาพความเป็นจริงของสังคมที่เปลี่ยนไป ไม่เป็นไปในทางเดียวกับความคิดเดิมของตัวละคร

สรุปได้ว่าความขัดแย้งกับพลังภายนอกของภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มไม่มีความแตกต่างกันคือ เป็นความขัดแย้งด้านความคิดกับความเป็นไปของสังคมหรือสภาพของสังคม

- ตัวละคร (Character)

ตารางที่ 35 การเปรียบเทียบตัวละครฝ่ายความดีระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับ
ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย
<ul style="list-style-type: none"> ● มีความเชื่อศรัทธาหรือการมีพัฒนาการของความเชื่อที่มีต่อพระเจ้า ● แสวงหาพระเจ้า ความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต ● มีจิตสำนึกในการทำความดี 	<ul style="list-style-type: none"> ● มีความเชื่อศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ● มีการแสวงหาความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต หรือการใช้ปัญญาหรือหลักศาสนาในการดำเนินชีวิต ● มีอุดมการณ์ในการทำความดี

ตารางที่ 35 การเปรียบเทียบตัวละครฝ่ายความดีระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับ
ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย (ต่อ)

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย
<ul style="list-style-type: none"> ● ยึดมั่นในคุณธรรม ● ละทิ้งกิเลสของตน แสวงหาหนทางในการทำความดีเพื่อผู้อื่นมากกว่าตนเอง ● มีความเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัว ● มีความรักและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ● ต่อต้านความคิดวัตถุนิยมหรือมีความเป็นมนุษย์ ● ไม่ยึดมั่นถือมั่นในสรรพสิ่งต่างๆ 	<ul style="list-style-type: none"> ● สร้างสันติสุข ● มีความเสียสละ ● รู้จักการให้อภัย ● มีความคิดต่อต้านวัตถุนิยม ● ไม่ยึดมั่นถือมั่นในตัวตน

ตารางที่ 36 การเปรียบเทียบตัวละครฝ่ายความชั่วระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับ
ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย
<ul style="list-style-type: none"> ● ไม่เชื่อศรัทธาหรือความเชื่อศรัทธาต่อพระเจ้า ● ไม่สนใจแสวงหาความเป็นจริงหรือสิ่งใดๆในชีวิต ● ไร้จิตสำนึกเกี่ยวกับความดีความชั่ว ● ไร้คุณธรรม 	<ul style="list-style-type: none"> ● ไม่เชื่อหรือเชื่อศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ● ไม่สนใจแสวงหาหรือแสวงหาในทางที่ผิดหรือการใช้อารมณ์ความรู้สึกในการดำเนินชีวิตมากกว่าหลักศาสนา ● ไม่มีอุดมการณ์ในการทำความดี

ตารางที่ 36 การเปรียบเทียบตัวละครฝ่ายความชั่วระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับ
ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย (ต่อ)

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย
<ul style="list-style-type: none"> • มีกิเลส สนใจแสวงหาแต่ทรัพย์สินสมบัติภายนอกเพื่อเพิ่มสถานะทางสังคมของตน • มีความเห็นแก่ตัว • มีความเกลียดชังต่อเพื่อนมนุษย์ • มีความคิดวัตถุนิยม • ยึดติดกับตัวตนและสรรพสิ่งต่างๆที่ถือว่าเป็นของตน 	<ul style="list-style-type: none"> • ชอบสร้างความร้อนรนในจิตใจ ความไม่สงบ • มีความเห็นแก่ตัว • มีความคิดแก้แค้น ไม่ให้อภัย • มีความคิดวัตถุนิยม • ยึดมั่นถือมั่นในตัวตน

ตารางที่ 37 การเปรียบเทียบตัวละครที่มีลักษณะไม่ตายตัวระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับ
ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย
<ul style="list-style-type: none"> • เป็นคนที่มีการแสวงหาเกี่ยวกับชีวิต • มีพัฒนาการทางด้านจิตวิญญาณ เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความคิด ความประพฤติ 	<ul style="list-style-type: none"> • เป็นคนที่มีการแสวงหาเกี่ยวกับชีวิต • มีพัฒนาการทางด้านจิตวิญญาณจนเกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความคิด ความประพฤติขึ้น

สรุปได้ว่า ลักษณะของตัวละครหลักของภาพยนตร์ทั้ง 2 ประเภท ได้ถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในเรื่องเดียวกันออกมาทั้งหมด คือ ตัวละครฝ่ายความดี ถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในด้านที่ดี ตัวละครฝ่ายความชั่วถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในด้านที่ชั่ว และตัวละครที่มีลักษณะไม่ตายตัวถ่ายทอดเรื่องการแสวงหาและพัฒนาการทางด้านจิตวิญญาณ โดยลักษณะความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่พบในตัวละครไม่มีความแตกต่างกัน ระหว่างภาพยนตร์ทั้ง 2 ประเภท

สรุปการเปรียบเทียบการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชียได้ดังนี้คือ ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่พบมีทั้งในทางที่ดีและชั่ว ส่วนใหญ่มีการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณ ในเรื่องที่คล้ายคลึงกันเป็นอย่างมากในภาพยนตร์ทั้ง 2 ประเภท ซึ่งสามารถจับคู่กันได้และจัดกลุ่มได้ทั้งหมด 8 ประเภท และถึงแม้ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่พบอาจมีความคล้ายคลึงกัน แต่อย่างไรก็ตามพบว่ามีความแตกต่างในส่วนรายละเอียด และสำหรับกระบวนการสื่อความหมายพบว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ถูกนำมาใช้ในกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณมากที่สุดในภาพยนตร์ทั้ง 2 ประเภท คือ ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร (Character) ซึ่งมีความแตกต่างกันเล็กน้อยในส่วนรายละเอียดเช่นกัน

สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 5

การถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์เรื่องการถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์ฮอลลีวูด, ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย ซึ่งมีการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่อง และได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยระหว่างปี 2544 ถึงเดือนมิถุนายนปี 2546 จำนวน 11 เรื่องนั้น ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอเป็น 3 ส่วนดังนี้คือ

5.1 การถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

นำเสนอผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ละเรื่องจำนวนทั้งหมด 7 เรื่อง ซึ่งจะเรียงลำดับตามวันที่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ และบทสรุป

5.2 การถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

นำเสนอผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยและเอเชียที่ละเรื่องจำนวนทั้งหมด 4 เรื่อง ซึ่งจะเรียงลำดับตามวันที่ได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ และบทสรุป

5.3 บทสรุปการถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

เปรียบเทียบผลการวิเคราะห์การถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

5.1 การถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

5.1.1 บทวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Down to Earth

จากความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏและจากเนื้อหาของภาพยนตร์พบว่า ภาพยนตร์เรื่อง Down to Earth ได้มีการถ่ายทอดเรื่องจิตวิญญาณผ่านบริบททางสังคมของอเมริกันในด้านต่างๆ โดยเฉพาะบริบททางสังคมในเรื่องความขัดแย้งระหว่างชนชั้นของคนผิวขาวกับคนผิวดำหรือเรื่องการเหยียดสีผิว มาเป็นสื่อสะท้อนเรื่องจิตวิญญาณของสังคมอเมริกันอย่างชัดเจน ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอบริบทดังกล่าวดังนี้

เมื่อศึกษาประวัติศาสตร์ของประเทศสหรัฐอเมริกา พบว่าปัญหาความขัดแย้งระหว่างคนผิวขาวกับคนผิวดำนั้นเริ่มมาตั้งแต่ยุคแรกของการค้นพบทวีปอเมริกาและเริ่มก่อตัวในประเทศ โดยเกิดจากชาวอเมริกันในยุคบุกเบิก ได้เริ่มต้นการค้าทาสชาวแอฟริกันผิวดำ ด้วยการนำมาเป็นทาสทำงานในไร่ของคนผิวขาวนับเป็นเวลายาวนานกว่าหลายร้อยปี ถูกกดขี่ข่มเหงและได้รับการปฏิบัติอย่างไม่เป็นมนุษย์ จนกระทั่งมาถึงยุคสงครามกลางเมือง (ค.ศ. 1861 – 1865) จึงได้เริ่มเกิดแนวคิดการเลิกทาสโดยประธานาธิบดีอับราฮัม ลินคอล์น หลังจากสงครามเขาจึงประกาศเลิกทาสในช่วงทศวรรษที่ 1880 ซึ่งเป็นเหตุให้เขาถูกลอบสังหารในภายหลัง แต่ถึงแม้จะมีการประกาศว่าเรื่องทาสเป็นสิ่งที่ผิดกฎหมายในประเทศ และคนผิวดำทุกคนถือเป็นพลเมืองอเมริกัน เชื้อสายแอฟริกันอย่างเป็นทางการแล้ว ก็ไม่ได้ทำให้ความขัดแย้ง การดูถูก การแบ่งแยกทางชนชั้นที่เกิดขึ้นสะสมมาเป็นยาวนานนั้นหมดลงอย่างง่ายดาย ตรงกันข้ามกลับก่อให้เกิดการกดขี่ในรูปแบบใหม่ที่เพิ่มขึ้นคือ การเหยียดสีผิว การกดขี่ทางจิตใจ การถูกจำกัดสิทธิเสรีภาพในทางปฏิบัติ ซึ่งยังคงมีอยู่จริงในสังคมอเมริกันจนถึงปัจจุบัน ดังจะเห็นได้จากประวัติศาสตร์การต่อสู้ทางชนชั้นของคนผิวดำจำนวนมาก หรือการแสดงออกของคนผิวขาวที่ไม่ยอมรับสิทธิของคนผิวดำในความเป็นจริง ถึงแม้จะมีกฎหมายรองรับสิทธิมนุษยชนอยู่ก็ตาม โดยความเป็นทาสของคนผิวดำที่ยังคงอยู่นั้นสามารถพบได้ในรูปแบบต่างๆ เช่น ด้านการเมืองที่ต้องอยู่ภายใต้การปกครองของคนผิวขาว ด้านกฎหมายที่มักจะไม่ได้รับความเป็นธรรมจากรัฐในกรณีที่ขัดแย้งกับคนผิวขาว เนื่องจากทัศนคติที่มองว่าคนผิวดำเป็นชนชั้นต่ำที่มักก่ออาชญากรรม ปัญหาความยุ่งยากแก่สังคม ด้านสิทธิมนุษยชนที่ไม่ได้รับการยอมรับในความเป็นมนุษย์เท่าเทียมกับคนผิวขาว มักถูกจำกัดสิทธิด้านการบริการสาธารณะ และอื่นๆ ที่ทำให้คนผิวดำเหล่านี้ต้องมีสังคมของตนเอง เนื่องจากไม่ได้รับความเป็นธรรมใดๆ ในสังคมส่วนรวมนั่นเอง

จากภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้มีการนำเสนอบริบททางสังคมในเรื่องการเหยียดสีผิวในสังคมอเมริกันจำนวนมากในมุมมองของคนผิวดำ โดยใช้การนำเสนอแบบคู่ตรงข้าม (Binary opposition) คือปัญหาความขัดแย้งระหว่างคนผิวดำกับคนผิวขาว และเสนอแนวคิดแบบที่ตรงกันข้ามกับสังคม (Reverse representation) คือสะท้อนเรื่องจิตวิญญาณของทั้งสองฝ่ายว่า ปัญหาความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมอเมริกันนั้น แท้จริงมีสาเหตุมาจากคนผิวขาว ซึ่งมีภาพลักษณ์ที่ดี แต่กลับเป็นฝ่ายที่มีจิตวิญญาณเลวร้าย ชอบแบ่งแยกชนชั้นและกดขี่ข่มเหงคนผิวดำ นอกจากนี้ยังสร้างปัญหาให้สังคมอีกมากมาย ต่างจากคนผิวดำซึ่งเป็นชนชั้นล่าง มีภาพลักษณ์ที่เลวร้าย กลับเป็นฝ่ายถูกเอารัดเอาเปรียบ และเสนอแนวคิดว่าในความเป็นจริงแล้ว คนผิวดำอาจจะเป็นฝ่ายที่มีจิตวิญญาณดีมากกว่าคนผิวขาวก็ได้

5.1.2 บทวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง A.I. Artificial Intelligence

จากความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏ พบว่าภาพยนตร์เรื่อง A.I. Artificial Intelligence ได้มีการถ่ายทอดบริบททางสังคมตะวันตกในด้านต่างๆ ซึ่งผู้วิจัยจะกล่าวถึงเฉพาะบริบทในเรื่องเศรษฐกิจ เทคโนโลยีและสังคมวัฒนธรรม เนื่องจากพบว่ามี การสะท้อนถึงเรื่องจิตวิญญาณผ่านบริบทดังกล่าวอย่างชัดเจน ดังต่อไปนี้

ในบริบททางด้านเศรษฐกิจ ภาพยนตร์สะท้อนเรื่องความคิดวัตถุนิยมที่เกิดขึ้นจากระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม อุตสาหกรรมที่เริ่มพัฒนาขึ้นในสังคมตะวันตกและแพร่กระจายไปทั่วโลกในปัจจุบัน ซึ่งระบบนี้ได้เริ่มนับตั้งแต่สงครามเย็นได้สิ้นสุดลง ด้วยการล่มสลายของสหภาพโซเวียตจนแตกออกเป็นประเทศเกิดใหม่จำนวนมาก ทั้งที่อยู่ในยุโรปตะวันออกและเอเชียกลาง สหรัฐอเมริกาต้องการที่จะคงความเป็นเจ้าโลกต่อไป จึงตัดสินใจสถาปนาจักรวรรดิแบบใหม่ขึ้นมา คือจักรวรรดิทุนนิยม โดยให้แนวคิดทุนนิยมเป็นนโยบายทางการเมืองและสังคมทั้งภายในประเทศและระหว่างประเทศมากมาย ดังเช่นการเปิดเสรีการค้า การเผยแพร่วัฒนธรรมบริโภคนิยมขึ้นเป็นต้น ทั้งนี้เพื่อบรรลุยุทธศาสตร์ของการเป็นมหาอำนาจครอบงำโลก ตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา การพัฒนาเศรษฐกิจที่ใช้เงินเป็นตัวตั้ง ก็ได้ทำให้มนุษย์มีความต้องการแต่เงินและวัตถุที่จะทำให้อ自己有สถานะทางสังคมที่ดี ได้รับการยอมรับจากผู้อื่น รวมทั้งเกิดพฤติกรรมวัตถุนิยมอย่างรุนแรง เนื่องจากการถูกกระตุ้นจากกระแสการบริโภค และขณะเดียวกันทุนนิยมก็ได้ทำให้สังคมขาดความเป็นปึกแผ่น เกิดความแตกสลายทางสังคม (Social Disintegration) นอกจากนี้โลกที่เชื่อมโยงถึงกันหมดทั้งโลก หรือโลกาภิวัตน์ ทำให้เกิดสภาพโกลาหลได้ง่าย ดังเช่น ภาวะ

วิกฤตเศรษฐกิจที่พังครืนลงในทวีปยุโรปจากประเทศหนึ่งส่งผลกระทบต่อประเทศอื่นทั่วโลก ทำให้สังคมของมนุษยชาติเสถียรภาพ สังคมที่เปลี่ยนแปลงเร็วอย่างนี้ ทำให้ตัวมนุษย์เกิดวิกฤต(Human crisis) ตามมาอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เป็นสาเหตุให้มนุษย์ต้องแสวงหาทางออกให้กับตัวเอง ซึ่งในสังคมบริโภคนิยม ก็มีแต่การกระตุ้นเร่งเร้าให้บริโภคแต่วัตถุ มนุษย์ปัจจุบันจึงเกิดการแสวงหาและใช้วัตถุเป็นหลักในการเติมเต็มความต้องการของตนเอง ทั้งในด้านจิตใจและร่างกาย ดังที่พบในภาพยนตร์

ในบริบททางด้านเทคโนโลยีพบว่า ภาพยนตร์ได้สะท้อนเรื่องความเป็นมนุษย์ที่ถูกทำลายหรือลดน้อยลง (Dehumanization) จากผลของการพัฒนาเทคโนโลยีเพื่อการรับใช้มนุษย์ที่รวดเร็วและมากขึ้นทุกวัน เนื่องจากในศตวรรษที่ผ่านมามนุษย์ได้ค้นพบความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีอย่างสูง อย่างที่ไม่เคยปรากฏมาก่อนในประวัติศาสตร์ ด้วยความเชื่อว่าวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจะเป็นคำตอบที่แก้ปัญหาทุกอย่างของมนุษย์ได้ นอกจากนี้ระยะหลังยังได้ตั้งความหวังเพิ่มขึ้นด้วยว่า วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีจะนำไปสู่สังคมความรู้ (Knowledge society) และสังคมยั่งยืน (Sustainable society) ได้ในอนาคต ทำให้มนุษย์ยิ่งเร่งการพัฒนาเทคโนโลยีมากขึ้น เพื่อบรรลุเป้าหมายดังกล่าวให้ได้มากที่สุด เราจะเห็นการเปลี่ยนแปลงของสังคม โดยเฉพาะสังคมตะวันตกที่เป็นไปตามการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี เช่น ผลสำเร็จของการปฏิวัติทางวิทยาศาสตร์ในคริสต์ศตวรรษที่ 15 และ 17 เป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ผลักดันให้เกิดการปฏิวัติทางอุตสาหกรรมและเกษตรกรรมในคริสต์ศตวรรษที่ 18 ที่อังกฤษเป็นประเทศแรก ได้เปลี่ยนโฉมหน้าของโลกตะวันตกและต่อมาทั่วทั้งโลกเป็นอย่างมาก แต่เมื่อขึ้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 มีหลายสิ่งหลายอย่างที่ทำให้ทัศนคติที่มีต่อวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีของโลกเปลี่ยนแปลงไป เนื่องจากผลจากการพัฒนาทำให้เกิดความเลวร้ายขึ้นบางประการ เช่น สงครามต่างๆ ที่รุนแรงเพราะการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้าต่อสู้กัน วิกฤติเศรษฐกิจและสิ่งแวดล้อมที่เกิดจากการพัฒนาอุตสาหกรรมที่เกิดขึ้นทั่วโลก

โดยเฉพาะในปัจจุบัน นักวิทยาศาสตร์สายประยุกต์ได้คิดค้นเทคโนโลยีสามประการที่สำคัญต่อโลกมากคือ หนึ่ง เรื่องพันธุวิศวกรรม (Genetic engineering) สอง เรื่องปัญญาเทียม (Artificial intelligence) และสาม เรื่องนาโนเทคโนโลยี (Nanotechnology) ซึ่งล้วนทำให้มนุษย์ก้าวข้ามข้อจำกัดตามธรรมชาติได้อย่างมากมาย และไม่ต้องการมนุษย์ในการทำงานอีกต่อไป เป็นสาเหตุให้มนุษย์อาจเกิดการพึ่งพาเทคโนโลยีจนเกินความจำเป็น และสนใจแต่การ

คิดค้นสิ่งใหม่ๆต่อไปเรื่อยๆ ติดอยู่กับเทคโนโลยีจนขาดความสนใจต่อเรื่องจิตวิญญาณ เรื่อง 160
ชีวิต ขาดการปฏิสัมพันธ์ต่อมนุษย์ด้วยกัน หมายถึงการสูญหายของความเป็นมนุษย์นั่นเอง

ในบริบททางด้านสังคมวัฒนธรรมนั้น ภาพยนตร์ได้สะท้อนเรื่องความไม่เชื่อ
ศรัทธาพระเจ้าของสังคมตะวันตกบางด้านออกมา จากแนวคิดดังกล่าวพบว่ามีมีความเกี่ยว
เนื่องมาจากเรื่องเทคโนโลยีเช่นกัน เนื่องจากการปฏิวัติทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นพื้นฐานของ
เทคโนโลยีนั้นมีรากฐานการเริ่มต้นมาจากการเคลื่อนไหวที่สำคัญประการแรกคือ การแยก
วิทยาศาสตร์เป็นอิสระออกจากการขึ้นนำของศาสนา เริ่มจากทฤษฎีที่ว่าโลกหมุนรอบตนเองและ
ดวงอาทิตย์ ดวงอาทิตย์เป็นศูนย์กลางของจักรวาล ไม่ใช่โลกดังที่เคยเข้าใจของโคเปอร์นิคัสและกา
ลิเลโอ ซึ่งถูกต่อต้านจากศาสนจักรสมัยนั้น การที่วิทยาศาสตร์ต่อต้านศาสนาได้นั้น เป็นเพราะ
ความต้องการก้าวหน้าด้านเศรษฐกิจและการค้า อีกทั้งเกิดจากความเสื่อมของศาสนจักรด้วยใน
เวลานั้น ต่อมาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีได้ทำให้โลกหันมาใช้ประโยชน์และขึ้นนำความคิดมาก
ขึ้นอย่างสูงจนกระทั่งถึงปัจจุบัน สิ่งเหล่านี้ทำให้มนุษย์ห่างจากเรื่องศรัทธามากขึ้น ฟังพาแนวคิด
ทางวิทยาศาสตร์เพียงอย่างเดียว และเชื่อว่าสิ่งที่จะเป็นคำตอบของชีวิตได้นั้น ไม่ใช่พระเจ้าอีก
ต่อไป

5.1.3 บทวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง The Lord of the Rings : The Fellowship of the Ring และ The Two Towers

จากความคิดเรื่องจิตวิญญาณต่างๆพบว่า ภาพยนตร์ได้สะท้อนบริบททาง
เศรษฐกิจและการเมืองของสังคมตะวันตกเป็นหลัก ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาอธิบายดังนี้

จากบริบททางเศรษฐกิจ ภาพยนตร์สะท้อนสภาพสังคมอเมริกันซึ่งเป็นต้นแบบ
ของลัทธิทุนนิยมอุตสาหกรรม ที่กระตุ้นสร้างความต้องการอำนาจทางเศรษฐกิจให้กับมนุษย์
ดังนั้นจะเห็นได้ว่าในสังคมตะวันตกมีการเน้นเรื่องเศรษฐกิจ การค้าการลงทุน เน้นเรื่องการเงินเสรี
การสร้างให้มีอารยธรรมเดียวกันทั่วโลก คือ อารยธรรมวัตถุนิยม บริโภคนิยม ที่ขับเคลื่อนด้วย
ความโลภ เต็มไปด้วยกิเลสและความเห็นแก่ตัว ทำให้มนุษย์มีแต่ความต้องการเงินทองและสถานะ
ทางสังคม เพื่อการมีอำนาจต่อรองในสังคม หรือได้รับการยอมรับในสังคม หรือเงินหมายถึงอำนาจ
นั่นเอง

ภายหลังยุคสงครามเย็นระหว่างโลกเสรีประชาธิปไตยกับโลกคอมมิวนิสต์ ระบบการค้าเสรีทุนนิยมจึงได้เริ่มเกิดขึ้นในโลกตะวันตกและแผ่ขยายไปทั่วโลก เป็นสังคมทุนนิยมที่มีระบบเงินตราเป็นสิ่งสำคัญ เงินซึ่งมีประโยชน์ในการแลกเปลี่ยน แต่ระบบทุนนิยมได้ทำให้เกิดความโลภ ไม่รู้จักพอ และเมื่อความโลภซึ่งเป็นกิเลสได้เข้าครอบงำมนุษย์ เงินจึงถูกทำให้เป็นเครื่องมือของการมีอำนาจเหนือผู้อื่น เงินได้ถูกความโลภของมนุษย์สร้างให้เป็นสถาบันทางการเงินเป็นตลาดเงินและสถาปนาระบบเงินเป็นอำนาจสูงสุด แทรกซึมเข้าไปในสังคมทั่วโลก เข้าทำลายทุกสิ่งทุกอย่าง ทำลายครอบครัว ทำลายชุมชน ทำลายโลก เพียงเพื่อความเติบโตของเศรษฐกิจ ดังนั้นจิตวิญญาณและคุณค่าของมนุษย์จึงถูกกลืนหายไป และกลับทดแทนด้วยมูลค่าของเงิน เพราะสังคมทุนนิยมที่บูชาเงิน มนุษย์จึงขาดพลังชีวิตและพลังทางสังคม นำไปสู่วิกฤติการณ์ต่างๆ เกิดความเห็นแก่ตัว ความโลภ การแย่งชิงและการแสวงหาอำนาจทางเศรษฐกิจของคนทั้งโลกในปัจจุบันนั่นเอง

ในบริบทด้านการเมือง ภาพยนตร์ถ่ายทอดเรื่องความลุ่มหลงในอำนาจและปรารถนาที่จะมีอำนาจของมนุษย์ หรือการแย่งชิงอำนาจ การต้องการครอบครองอยู่เหนือผู้อื่นของมนุษย์ ซึ่งสะท้อนปัญหาความขัดแย้งระหว่างประเทศต่างๆ ในตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน ในรูปของสงครามระหว่างเผ่าพันธุ์ เพื่อแย่งชิงผลประโยชน์และสงครามที่เกิดจากความขัดแย้งทางความคิดเนื่องจากแต่เดิม มนุษย์อยู่กันเป็นกลุ่มเผ่าพันธุ์ที่มีวัฒนธรรมหลากหลายไปตามสิ่งแวดล้อมที่แตกต่าง จึงมีคนคิดที่จะครองโลกเพื่อเผ่าพันธุ์ของตนเองจะได้บริโภคนอย่างสุขสบาย แต่ทำให้ผู้คนล้มตายเป็นจำนวนมากในประวัติศาสตร์

ปรากฏการณ์ทางประวัติศาสตร์การเมืองของโลกได้ผ่านลัทธิการล่าอาณานิคมมาหลายรูปแบบและเนื้อหา (Colonization) รูปแบบที่เก่าแก่ที่สุดคือจักรวรรดินิยมแบบโรมัน ที่ใช้กำลังทหารเข้าไปยึดพื้นที่ทางภูมิศาสตร์และบังคับเอาทรัพยากรธรรมชาติและแรงงานจากประเทศอาณานิคม เป็นรูปแบบของการกดขี่ทางเศรษฐกิจที่ชัดเจน จนกระทั่งถึงช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่สอง จึงเริ่มมีการเปลี่ยนแปลง โดย R.William (1998) กล่าวว่า จากประวัติศาสตร์ของโลก จักรวรรดินิยมนั้นมีสองรูปแบบ ในช่วงศตวรรษที่ 19 เป็นรูปแบบของจักรวรรดินิยมทางการเมือง (Political imperialism) ส่วนในศตวรรษที่ 20 นั้น เป็นรูปแบบของจักรวรรดินิยมทางเศรษฐกิจ (Economic imperialism) อย่างไรก็ตามลัทธิจักรวรรดินิยมล่าอาณานิคมก็ยังคงอยู่ ทว่าได้เปลี่ยนกลไกเดิมจากกองทัพและการปกครองมาเป็นกลไกใหม่ในการครอบงำคือ ด้านเศรษฐกิจและวัฒนธรรม โดยเฉพาะเศรษฐกิจ ซึ่งทำให้โลกถูกครอบงำจาก

ประเทศที่มีอำนาจทางเศรษฐกิจสูงเช่นอเมริกา ยุโรป ส่วนด้านวัฒนธรรมประเทศมหาอำนาจก็¹⁶² มีการถ่ายทอดที่มีประสิทธิผล สิ่งเหล่านี้ทำให้ประเทศที่ด้อยกว่าถูกรอบงำทางการเมืองโดยปริยาย ซึ่งก่อให้เกิดปัญหาตามมามากมาย นับตั้งแต่ยุคหลังสงครามเย็น ดังเช่นในปัจจุบัน ที่เกิดมีลัทธิการก่อการร้ายที่ต่อต้านอเมริกา เนื่องจากความไม่พอใจในการครอบครองและแย่งชิงผลประโยชน์จากประเทศของตนเอง

5.1.4 บทวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Edges of the Lord

จากผลการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ พบว่าภาพยนตร์ได้สะท้อนบริบทสังคมในหลายด้าน โดยเฉพาะทางสังคมวัฒนธรรมของตะวันตกด้านความเชื่อในศาสนา ซึ่งผู้วิจัยจะนำมาอธิบายดังนี้คือ ภาพยนตร์ได้สะท้อนเรื่องความเชื่อศรัทธาที่มีต่อพระเจ้าในปัจจุบันที่ลดน้อยลงทุกทีในสังคมตะวันตก นอกจากสาเหตุการเสื่อมลงของคริสตศาสนาในยุคหลังเองแล้ว ยังมีสาเหตุมาจากสถานการณ์โลกปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความขัดแย้ง ความวุ่นวาย สงครามระหว่างเผ่าพันธุ์เชื้อชาติ การก่อการร้ายที่เกิดขึ้นทั่วโลกอย่างรุนแรง ทำให้ชีวิตคนบริสุทธิ์ต้องสูญเสียไปจำนวนมากตั้งแต่อดีตถึงปัจจุบัน โดยที่ความเชื่อทางศาสนาไม่อาจช่วยเหลือให้เห็นได้อย่างเป็นรูปธรรม เป็นสาเหตุทำให้ความเชื่อในพระเจ้าซึ่งเป็นรากฐานความคิดดั้งเดิมของสังคมสั่นคลอนและตกต่ำลง คนไม่เชื่อฟังในศาสนาอีกต่อไป เมื่อประกอบกับสถานการณ์ความตกต่ำของศาสนาคริสต์ในตะวันตก เนื่องจากการพัฒนาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามา ยิ่งทำให้คนห่างศาสนามากขึ้น หันไปยึดติดกับเทคโนโลยี หรือวัตถุต่างๆ เพื่อเป็นคำตอบและที่พึ่งทางจิตใจให้แก่ตนเองแทนความเชื่อแบบเก่าที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ นอกจากนี้ แนวคิดทางศาสนาส่วนใหญ่นั้นก็สวนทางกับแนวคิดของโลกสมัยใหม่ ซึ่งปฏิบัติได้ยากกว่าในความเป็นจริง จึงยิ่งทำให้เกิดการละทิ้งความเชื่อ คำสอนต่างๆ หรือลดระดับความยึดมั่นในศาสนาลงไป

5.1.5 บทวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง The Matrix Reloaded

ภาพยนตร์เรื่องนี้สะท้อนบริบททางสังคมออกมาจำนวนมากในหลายแง่มุม ซึ่งจากการวิจัยพบว่า มีการถ่ายทอดบริบทเรื่องเทคโนโลยีผสมกับเรื่องสังคมวัฒนธรรมอย่างชัดเจน ดังนี้คือ ภาพยนตร์สะท้อนความสัมพันธ์ของมนุษย์กับเทคโนโลยีในปัจจุบัน ซึ่งเน้นด้านคอมพิวเตอร์และวิศวกรรม ที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว โดยเพิ่มความง่าย เหมือนจริงและทันสมัยมากขึ้นทุกวัน ทำให้มนุษย์ทุกวันนี้ยึดติดกับเทคโนโลยี วิ่งตามเทคโนโลยีที่พัฒนาขึ้นตลอดเวลา

เป็นแนวคิดเรื่องวัตถุนิยมนั่นเอง ที่เป็นสาเหตุบั่นทอนความเป็นมนุษย์ลงไป¹⁶³ (Dehumanization) ด้วยการถูกเทคโนโลยีเข้าครอบงำ และเนื่องจากสังคมตกเป็นทาสเทคโนโลยี ซึ่งแท้จริงเป็นสิ่งจอมปลอม ทำให้มนุษย์ต้องเกิดการแสวงหาทางจิตใจเพื่อทดแทนสิ่งที่ขาดหายไป ซึ่งเทคโนโลยีไม่สามารถเป็นคำตอบได้นั่นเอง นอกจากนี้ภาพยนตร์ ได้ใช้เรื่องความรู้พื้นฐานของเทคโนโลยีเกี่ยวกับจุดประสงค์ของการสร้างสิ่งใด ๆ ก็ตาม ย่อมมีเป้าหมายต่อสิ่งนั้นอย่างตายตัว มาสะท้อนแนวคิดการแสวงหาจุดประสงค์ของการมีชีวิตอยู่ด้วย เนื่องจากมนุษย์ทุกยุคสมัยมีความเชื่อมั่นในหลักคำสอนทางศาสนาหรือตัวบทกฎหมายที่ช่วยให้เรามีจุดมุ่งหมายในการดำเนินชีวิต ยิ่งในปัจจุบันที่มนุษย์ต้องเผชิญหน้ากับสังคมที่เต็มไปด้วยความโดดเดี่ยว ความแปลกแยก (Alienation) เนื่องจากความก้าวหน้าทางวิทยาการที่ทำให้มนุษย์สามารถทำได้ทุกอย่างผ่านเทคโนโลยี ไม่จำเป็นต้องสื่อสารกับมนุษย์ด้วยกันอีกต่อไป ก่อให้เกิดความรู้สึกแหว่งแหว้าง คับข้องใจกับชีวิต สภาวะกดดันเช่นนี้ยิ่งทำให้มนุษย์เกิดการแสวงหาความเป็นจริงของชีวิตตนเองมากขึ้นเรื่อย ๆ

นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังได้สะท้อนบริบทความเชื่อทางศาสนาคริสต์จากแนวคิดต่าง ๆ ดังกล่าว โดยใช้เรื่องความเชื่อศรัทธาเกี่ยวกับพระเจ้าผู้ช่วยให้รอดหรือพระเยซู ซึ่งเป็นแบบแผนหรือเป็นจุดมุ่งหมายหลักของการดำเนินชีวิตและการแสวงหาความเป็นจริงที่มีอยู่เดิมในสังคมตะวันตกมายาวนาน มาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการเปรียบเทียบ คือ เรื่องราวของการปลดปล่อยหรือการไถ่บาป ซึ่งในศาสนาคริสต์เชื่อว่าจะมีผู้มาปลดปล่อย เป็นพระเจ้าผู้ช่วยมนุษย์ให้รอดจากการเป็นทาสของบาป เปรียบดังการปลดปล่อยให้เป็นอิสระจากพันธนาการของเทคโนโลยีในปัจจุบันนั่นเอง

5.1.6 บทวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Bruce Almighty

จากความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏพบว่า ภาพยนตร์ได้สะท้อนบริบททางสังคมต่างๆของประเทศตะวันตกโดยเฉพาะสังคมอเมริกัน ซึ่งผู้วิจัยได้นำบริบทด้านเศรษฐกิจและสังคมวัฒนธรรมมาอธิบายดังนี้

ด้านเศรษฐกิจคือ ระบบทุนนิยมทำให้มนุษย์มีจิตวิญญาณที่ตกต่ำ โลกมากเห็นแก่เงิน และไม่รู้จักพอ เนื่องจากระบบทุนนิยมเน้นเฉพาะเรื่องเศรษฐกิจ การค้าการลงทุน เน้นเรื่องการเงินเสรี ให้ทั้งโลกเชื่อมโยงเป็นระบบเดียวกัน คือเชื่อมโยงกันด้วยเทคโนโลยีการสื่อสาร เพื่อการค้าเสรีและการเงินเสรี และเพื่อมีอารยธรรมเดียวกันทั้งโลก คือ อารยธรรมวัตถุนิยม บริโภค

นิยม ที่ขับเคลื่อนด้วยความโลภของมนุษย์นั่นเอง จิตวิญญาณ ระบบคุณค่าของมนุษย์ถูกกลืนหายไป และกลับทดแทนมาด้วยมูลค่าของเงิน สิ่งเหล่านี้ทำให้สังคมปัจจุบันเกิดการแย่งชิงกัน เห็นแก่ตัว และทำทุกสิ่งได้เพื่อผลประโยชน์ของตน เพื่อสถานะทางสังคมเศรษฐกิจที่เหนือกว่าคนอื่น

ส่วนในด้านสังคมวัฒนธรรม ภาพยนตร์สะท้อนเรื่องความเสื่อมศรัทธาต่อพระเจ้า และศาสนาในปัจจุบัน ด้วยการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจเทคโนโลยีที่รวดเร็ว ประกอบกับความตกต่ำของศาสนาคริสต์ในสังคมอเมริกัน ทำให้เรื่องของพระเจ้านั้นกลายเป็นเพียงตำนานหรือความเชื่อของคนเฉพาะกลุ่มเท่านั้น สาเหตุเนื่องมาจากแนวความคิดส่วนใหญ่ของศาสนานั้นขัดแย้งตรงข้ามกับแนวคิดของคนรุ่นใหม่ที่ได้เติบโตมากับระบบทุนนิยมและแนวคิดเสรีภาพสุดโต่ง เช่น ความขัดแย้งเรื่องการนับถือคุณค่าของเงินในระบบทุนนิยม ขณะที่ศาสนาสอนให้ไม่รักเงินทอง หรือเรื่องการทำแท้งที่บางประเทศเป็นเรื่องถูกกฎหมาย แต่ผิดบาปอย่างร้ายแรงในแง่ศาสนา การรกร่วมเพศที่เปิดเผยแพร่หลายในปัจจุบัน แต่ต้องห้ามสำหรับคริสตศาสนิกชน สิ่งเหล่านี้ ทำให้คนรุ่นใหม่เลือกที่จะละทิ้งศาสนาและทำตามใจตนเอง เมื่อนานเข้าก็ทำให้สังคมอเมริกันห่างจากแก่นแท้ของศาสนามากขึ้นเรื่อยๆ เมื่อบวกกับนโยบายของรัฐที่ห้ามการเรียนการสอนเรื่องศาสนาในโรงเรียนด้วยแล้ว ยิ่งทำให้ความเชื่อศรัทธาต่อพระเจ้านั้น กลายเป็นเรื่องโบราณและไม่น่าสนใจ ปัจจุบันจึงมีคนที่มีความเชื่ออย่างแท้จริงจำนวนน้อยมากเมื่อเทียบกับประชากรทั้งหมด ส่วนคนส่วนใหญ่ที่เหลือเป็นคนไม่มีศาสนาหรือนับถือแต่เพียงในนามเท่านั้น กิจกรรมทางศาสนาที่ยังคงอยู่ก็เป็นเพียงประเพณีที่สืบทอดกันมา โดยไม่มีความหมายที่ลึกซึ้งและมีความสำคัญต่อจิตวิญญาณของคนตะวันตกแต่อย่างใด ระบบแนวคิดสมัยใหม่สอนให้มนุษย์พึ่งพาตนเองและเชื่อมั่นในตนเองมากกว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์ใดๆ

บทสรุปการถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้ง 7 เรื่องพบว่า มีการถ่ายทอดหรือสะท้อนบริบททางสังคมดังนี้คือ บริบททางด้านสังคม ด้านการเมือง ด้านเศรษฐกิจ ด้านเทคโนโลยีและด้านสังคมวัฒนธรรม โดยบริบทที่ถูกนำมาถ่ายทอดในภาพยนตร์มากที่สุดอย่างเท่าเทียมกันคือ บริบทด้านสังคมวัฒนธรรม ด้านเศรษฐกิจและด้านเทคโนโลยี ดังจะอธิบายได้ดังนี้

บริบทด้านสังคมวัฒนธรรม ภาพยนตร์สะท้อนเรื่องความเสื่อมศรัทธาต่อพระเจ้า และศาสนาในปัจจุบัน ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจเทคโนโลยีที่รวดเร็ว และเกิดจาก

แนวคิดระบบทุนนิยม ระบบการศึกษาแนวทางวิทยาศาสตร์ ประกอบกับความตกต่ำของศาสนาคริสต์ในสังคมอเมริกันและสังคมตะวันตก

บริบทด้านเศรษฐกิจ ภาพยนตร์สะท้อนเรื่องความคิดวัตถุนิยม กิเลสความโลภของมนุษย์ที่เกิดจากระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยมอุตสาหกรรม ซึ่งเน้นเรื่องการเงิน วัตถุและสถานะทางสังคมมากกว่าเรื่องจิตวิญญาณ ทำให้สังคมตะวันตกเต็มไปด้วยการแก่งแย่งชิงดี การดิ้นรนเพื่อสร้างสถานะทางเศรษฐกิจสังคม ละเลยเรื่องศีลธรรมและความเป็นมนุษย์ ขณะเดียวกันสภาวะดังกล่าวก็ทำให้มนุษย์เกิดการแสวงหาความต้องการที่แท้จริงของชีวิต

บริบทด้านเทคโนโลยี คือ เรื่องการพัฒนาของวิทยาการเทคโนโลยีในสมัยปัจจุบันที่เข้าครอบงำและทำลายความเป็นมนุษย์ เพราะการพึ่งพาและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีที่มากเกินไปจนความจำเป็น ทำให้สังคมขาดองค์ประกอบที่สำคัญที่จะดำรงอยู่ได้อย่างมีคุณภาพ เกิดความขัดแย้งภายในจิตใจ นำไปสู่ความวุ่นวายสับสนในสังคม

5.2 การถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

5.2.1 บทวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง 9 พระคัมภีร์

ภาพยนตร์ได้สะท้อนบริบททางสังคมวัฒนธรรมและบริบททางเศรษฐกิจของประเทศไทยเป็นหลัก โดยผู้วิจัยจะนำมาอธิบายดังต่อไปนี้ ในด้านสังคมวัฒนธรรม เนื่องจากวัฒนธรรมความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ของตัวละครถูกแบ่งแยกอย่างชัดเจนด้วยบริบทสังคม คือ สังคมชนบทและสังคมเมือง จึงอธิบายร่วมกันได้ดังนี้คือ สังคมไทยนั้นมีพื้นฐานที่ศาสนาพุทธหยั่งรากลึกยาวนาน รวมทั้งความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์อย่างลึกมายาวนาน รวมทั้งความเชื่อและเคารพในอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์อย่างลึกซึ้งซึ่งเป็นมรดกตกทอดกันมาจากบรรพบุรุษจนถึงสมัยปัจจุบัน แต่สังคมทุกวันนี้ได้เปลี่ยนไปจากเดิม คือ สังคมไทยได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วนอย่างชัดเจน เป็นสังคมชนบทและสังคมเมืองซึ่งมีความแตกต่างกันแทบจะในทุกๆด้าน โดยเฉพาะวิถีชีวิตและรูปแบบทางความคิดคือ คนในสังคมเมืองจะดำเนินชีวิตแบบพึ่งพาตนเอง ไม่สนใจคนรอบข้างทำงานเพื่อหาเลี้ยงชีพของตนเองเท่านั้น ไม่มีปฏิสัมพันธ์กันในสังคมมากนัก หรือขาดความเอาใจใส่ต่อกัน โดยเฉพาะเรื่องวัฒนธรรมความเชื่อที่กำลังลดน้อยลงทุกวัน เรื่องความยึดมั่นในศาสนา ยิ่งไม่ได้รับการสนใจมากขึ้นเรื่อยๆ เป็นเพราะแนวคิดการพึ่งพาตนเองและแนวคิดทาง

วิทยาศาสตร์ที่เข้ามามีบทบาทมากในการกำหนดความคิดของคนรุ่นใหม่ นั่นเอง นอกจากนี้ใน 166
สังคมเมืองยังมีสิ่งช่วยยวนใจมากกว่าเรื่องศาสนาอีกด้วย ในขณะที่คนในสังคมชนบทนั้นยังคงมี
ชีวิตแบบดั้งเดิม ที่อาจจะยังไม่ได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงเท่าสังคมเมือง ยังคงมีความ
ใกล้ชิดกับธรรมชาติและศาสนา ดังนั้นรูปแบบความคิด ความเชื่อในอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่างๆ ซึ่ง
เกี่ยวพันอย่างลึกซึ้งกับเรื่องศาสนาพุทธ ดังจะเห็นได้พฤติกรรมของคนในชนบทที่มักจะเชื่อมั่นใน
บางสิ่งบางอย่างอย่างแรงกล้า ต่างจากคนรุ่นใหม่ในเมือง

ส่วนในบริบททางเศรษฐกิจ จากความคิดเรื่องวัตถุนิยมที่พบในภาพยนตร์ ซึ่ง
เกี่ยวกับเรื่องกับแนวคิดของคนในสังคมเมืองที่เปลี่ยนไปคือ การทำสิ่งใดก็ตามเพื่อความต้องการ
ของตนเอง โดยไม่คำนึงถึงศีลธรรมใดๆ ตลอดจนการขาดความเชื่อศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์และ
ศาสนานั้น เกิดจากบริบททางด้านเศรษฐกิจของสังคมไทยที่เปลี่ยนแปลงนั่นเอง คือ การเริ่ม
กลายเป็นสังคมทุนนิยมหรือสังคมอุตสาหกรรม ที่สนใจแต่เรื่องวัตถุเงินทอง โดยมีภาครัฐเป็นผู้
กำหนดนโยบายและกระตุ้นการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ตั้งแต่ยุคสมัยหลังสงครามเย็นเป็นต้นมา
รัฐบาลได้ดำเนินการให้ประเทศไทยกลายเป็นนิคส์ หรือประเทศอุตสาหกรรมใหม่ เกิดการลงทุน
ด้านโรงงานอุตสาหกรรม การค้าธุรกิจ การตัดถนนหนทาง การสร้างเขื่อน กล่าวได้ว่า ได้มีแหล่ง
ทรัพยากรที่อุดมสมบูรณ์ ความเจริญทางอุตสาหกรรม (Industrialization) และความเป็นเมือง
(Urbanization) ก็เข้าไปอย่างรวดเร็ว ผลที่ตามมาคือ การเปลี่ยนแปลงของสังคมเดิม ชนบทถูก
ทำลาย เมืองถูกสร้างขึ้นใหม่อย่างไม่ลงตัว และที่เด่นชัดคือ ความสัมพันธ์ทางสังคมและระบบทาง
วัฒนธรรมก็เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ทำให้เกิดความล่มสลายของจริยธรรม (Demoralization) และ
ความเป็นมนุษย์ (Dehumanization) คนรุ่นใหม่และรุ่นเก่าต่างถูกอมเมาด้วยความต้องการทาง
วัตถุ ทำทุกสิ่งเพียงเพื่อวัตถุบางอย่าง เกิดความเลวร้าย อาชญากรรมในสังคม ประกอบกับสภาพ
ความเป็นอยู่ที่เปลี่ยนไป คือ สภาพแวดล้อมที่กลายเป็นพื้นที่ทางเศรษฐกิจ เต็มไปด้วยสิ่งก่อสร้าง
ล้วนเป็นสิ่งที่กระตุ้นจิตสำนึกและค่านิยมการบริโภคทั้งสิ้น

สรุปว่า ภาพยนตร์เรื่อง 9 พระกุ่มครองนี้ ได้สะท้อนถึงเรื่องความศรัทธาของ
มนุษย์ที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ในบริบทของสังคมเมืองและชนบทของไทย ซึ่งมีวัฒนธรรมความเชื่อที่
แตกต่างกันเป็นอย่างมากในปัจจุบัน รวมถึงบริบททางเศรษฐกิจเช่นกันที่ทำให้คนไทยมีความคิด
เรื่องวัตถุนิยมมากกว่าความเชื่อแบบดั้งเดิม เนื่องจากระบบอุตสาหกรรมนั้น ทำให้เกิดความคิด
การนับถือเงินทองมากกว่าสิ่งใดๆนั่นเอง

จากความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏพบว่า ภาพยนตร์ได้สะท้อนบริบทสังคม วัฒนธรรมของสังคมไทยปัจจุบันเกี่ยวกับเรื่องความเชื่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ออกมาอย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึง เลือกลงรายละเอียดดังกล่าวมานำเสนอดังนี้

ภาพยนตร์ได้สะท้อนเรื่องวัฒนธรรมความเชื่อศรัทธาในแบบดั้งเดิมและแบบ สมัยใหม่ที่ปรากฏอยู่ในสังคมไทยในปัจจุบัน โดยถ่ายทอดผ่านความเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่อยู่ใน หนี้อรรถชาติ ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ในสำนึกของความเป็นมนุษย์ทุกคนและสถาบันที่คำจุนความเชื่อนี้ มา ยาวนานก็คือศาสนานั่นเอง ความเชื่อดังกล่าว เห็นได้จากการประกอบพิธีกรรม การมี ขนบธรรมเนียมประเพณี และตำนานต่างๆที่คนในชุมชนยอมรับเป็นแบบแผนร่วมกัน ตัวอย่างเช่นความเชื่อเรื่องบั้งไฟพญานาคซึ่งมีความเกี่ยวพันกันอย่างลึกซึ้งกับศาสนาพุทธใน ประเทศไทย

ในขณะที่ความเชื่อศรัทธาในแบบดั้งเดิมยังคงดำรงอยู่ ก็ได้มีการปฏิเสธความ เชื่อเก่าๆเกิดขึ้นเช่นเดียวกัน เนื่องจากสังคมไทยได้มีการเปลี่ยนแปลงด้านการศึกษา เกิดการ พัฒนาความรู้ในแนวทางตะวันตก ทำให้มีความคิดเป็นแนววิทยาศาสตร์มากขึ้น คือเชื่อในสิ่งที่ สามารถพิสูจน์ได้ เป็นความเชื่อแบบใหม่ที่กำลังมากขึ้นและลุกลามเข้าไปในท้องถิ่นต่างๆ เช่นการ ไม่เชื่อเรื่องอำนาจสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เรื่องหนี้อรรถชาติอีกต่อไป และหมายถึงการปฏิเสธศาสนาพุทธ ด้วยเช่นเดียวกัน จากความขัดแย้งดังกล่าว ทำให้ปรากฏการณ์หลายๆอย่างที่เกี่ยวข้องกับสิ่ง หนี้อรรถชาติ กลายเป็นเรื่องความขัดแย้งทางความคิดของคนไทยอย่างกว้างขวาง

นอกจากนี้ภาพยนตร์ยังสื่อเรื่องความเป็นสังคมไทยที่มีรูปแบบความคิด วิถีชีวิต ที่แตกต่างของแต่ละคนซึ่งสามารถมาอาศัยอยู่ร่วมกันได้ เนื่องจากสังคมไทยเกิดขึ้นจากการที่ชน กลุ่มน้อยต่างๆมารวมกัน ซึ่งแต่ละกลุ่มก็มีความแตกต่างกันในด้านวัฒนธรรม แบบแผนการ ดำเนินชีวิต แต่เมื่อมาอยู่ร่วมกัน กลับสามารถปรับตัวเข้ากันได้เป็นอย่างดี นั่นเป็นเพราะว่า ลักษณะหนึ่งของสังคมไทย ก็คือ การยอมรับซึ่งกันและกันในความแตกต่าง ทั้งด้านความคิด ความเชื่อ วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีของแต่ละเชื้อชาติที่มาอยู่ร่วมกัน สังคมไทย สามารถปรับเข้าหากันได้โดยไม่เกิดความขัดแย้งใดๆ ตัวอย่างเช่นความแตกในการนับถือศาสนา ความเชื่อศรัทธาที่หลากหลาย ซึ่งเราต่างก็ยอมรับกันและกันได้ขณะที่ถ้าเป็นสังคมอื่นๆอาจจะเกิด ความขัดแย้งที่รุนแรง ความคิดเหล่านี้ก็ได้กลายมาเป็นแนวคิดที่ปรากฏในเรื่อง 15 คำเดือน 11

ที่ต้องการจะสื่อว่า ความขัดแย้งต่างๆไม่ว่าเรื่องใดที่เกิดขึ้นนั้นจะถูกคลี่คลายลงได้ด้วยความเป็นคนไทยนั่นเอง 168

สรุปได้ว่า ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้สะท้อนบริบททางสังคมวัฒนธรรมไทย คือ เรื่องวัฒนธรรมความเชื่อศรัทธาแบบดั้งเดิมที่มีในสังคมไทยเกี่ยวกับสิ่งศักดิ์สิทธิ์นั้นกำลังสั่นคลอนและเริ่มที่จะหมดไป โดยถูกแทนที่ด้วยความเชื่อแบบสมัยใหม่ หรือเชื่อในสิ่งที่พิสูจน์ได้ในแนวทางวิทยาศาสตร์มากกว่าที่จะเชื่อเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์เหมือนเดิม ซึ่งที่จริงแล้วก็เป็นกุศโลบายในการกระตุ้นให้คนศรัทธายึดมั่นในศาสนา ทำความดี ละเว้นความชั่วของคนสมัยก่อนนั่นเอง

5.2.3 บทวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง Hero

จากความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่พบในภาพยนตร์เรื่อง Hero พบว่า มีการถ่ายทอดบริบททางสังคมของประเทศจีนในด้านต่างๆมากมาย โดยผู้วิจัยได้เลือกนำบริบทด้านการเมืองซึ่งถูกนำมาสะท้อนอย่างชัดเจนในภาพยนตร์มาอธิบายดังนี้คือ

จากบริบททางด้านการเมืองของประเทศจีน ซึ่งมีการปกครองเป็นระบบสังคมนิยม มีแนวคิดที่ต้องการการอยู่ร่วมกันภายใต้กฎเกณฑ์เดียวกัน โดยไม่มีการแบ่งแยกใดๆ และแนวคิดในการเสียสละผลประโยชน์ส่วนตัวเพื่อส่วนรวม คือ ถ้าหากสังคมส่วนรวมเป็นไปด้วยดีแล้ว จะทำให้ส่วนปัจเจก บุคคลเป็นไปด้วยดีเช่นกัน ดังจะเห็นได้จากแนวคิดที่ภาพยนตร์สื่อออกมาคือ การยอมเสียสละสิ่งที่ตนต้องการ เพื่อแลกกับประโยชน์ของสังคมส่วนใหญ่ออกคือ ปีกแผ่นของประเทศจีน นอกจากนี้ สภาวะสงครามระหว่างกลุ่มเผ่าพันธุ์ในภาพยนตร์ยังสะท้อนถึงบริบทด้านการเมืองของโลกด้วย ที่เห็นเด่นชัดคือ ความขัดแย้งระหว่างประเทศต่างๆจนเกิดเป็นสงครามที่ร้ายแรงตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน อันเนื่องมาจากมนุษย์อยู่เป็นกลุ่มตามเผ่าพันธุ์ และมีสัญชาตญาณทางเผ่าพันธุ์สูง มีการต่อสู้ระหว่างกลุ่ม ระหว่างเผ่าพันธุ์ ระหว่างประเทศ ตลอดประวัติศาสตร์ของมนุษย์ แม้จะมีศาสนาเป็นที่พึ่งทางใจ แต่มนุษย์ก็ก่อสงครามนับครั้งไม่ถ้วน ทั้งสงครามความขัดแย้งระหว่างเผ่าพันธุ์ สงครามศาสนา ฯลฯ โดยไม่สามารถมีสันติภาพได้นาน ซึ่งเป็นปัญหาใหญ่ ๆ ของมนุษย์ เพราะขาดความรู้สึกเป็นพี่น้องร่วมโลกเดียวกัน สันติของโลกจึงเกิดขึ้นไม่ได้ ในปัจจุบัน สงครามก็ยังคงเกิดขึ้นด้วยสาเหตุดังกล่าว โดยเฉพาะอย่างยิ่งสงครามระหว่างประเทศสหรัฐอเมริกาบกับกลุ่มผู้ก่อการร้าย ซึ่งเกิดขึ้นและดำเนินต่อไปอย่างไม่จบสิ้นกระทั่งปัจจุบัน เนื่องจากการไม่ยอมให้อภัย และความต้องการแก้แค้นที่ไม่มีวันจบสิ้นต่อกัน

ภาพยนตร์ได้สะท้อนสภาพสังคมดังกล่าวออกมา และเสนอแนวทางในการสร้างสันติสุขที่
แท้จริงด้วยคือ การอดทนและยอมให้อภัย การหันหน้าเข้าหากัน ซึ่งจะทำให้แก้ไขปัญหานั้นได้
มากกว่าการทำสงคราม

5.2.4 บทวิเคราะห์ภาพยนตร์เรื่อง องคูลีมาล

จากความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏพบว่า ภาพยนตร์ถ่ายทอดบริบททาง
วัฒนธรรมในเรื่องความเชื่อส่วนบุคคลในการแสวงหาคำตอบให้กับชีวิตของตน โดยตัวละครใน
เรื่องมีความเชื่อในแบบของตนและมั่นใจในวิถีทางนั้นเป็นอย่างมากจนกระทั่งได้ค้นพบทางที่ถูก
มากกว่าในภายหลัง ซึ่งสะท้อนถึงสังคมในยุคปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความเชื่อต่างๆมากมาย เป็นยุค
ของความเชื่อที่ต่างคนต่างมั่นใจว่าความเชื่อของตนถูกต้องและยึดมั่นปฏิบัติในทางของตน โดยไม่
คำนึงว่าอาจจะทำให้สังคมส่วนใหญ่เดือดร้อนหรือไม่ ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเจนในสถานการณ์
ปัจจุบันก็คือ ลัทธิผู้ก่อการร้ายที่ก่อความวุ่นวายในโลก เพราะความเชื่อทางศาสนาที่ว่าพระเจ้า
ทำลายศัตรูเป็นการได้รับใช้พระเจ้า ทำให้ตนเองใกล้ชิดพระเจ้ามากขึ้นและการพลีชีพคือการได้
ขึ้นสวรรค์ โดยพวกเขาไม่คิดเลยว่าเป็นสิ่งที่ผิดเพราะมั่นใจในสิ่งที่ตนเชื่ออย่างสูงนั่นเอง เช่น
เดียวกับยุคสมัยพุทธกาลเป็นยุคของความเชื่อที่หลากหลายเช่นกัน ซึ่งต่างคนต่างก็แสวงหา
หนทางที่ตนคิดว่าถูกต้อง จนกระทั่งมาถึงในยุคปัจจุบัน มนุษย์ก็ยังคงมีรูปแบบความเชื่อที่
แตกต่างกันไป ซึ่งความคิดขององคูลีมาลก็คล้ายกับความเชื่อของผู้ก่อการร้ายนั่นเอง นอกจากนี้
ยังสะท้อนวัฒนธรรมความเชื่อในศาสนาพุทธของสังคมไทย เกี่ยวกับหลักธรรมะต่างๆในการ
นำไปสู่นิพพานคือ การปล่อยวางทุกสิ่งที่ไม่เที่ยงแท้ ซึ่งเป็นหลักการที่สำคัญของชาวพุทธ

บทสรุปการถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยและเอเชียทั้ง 4 เรื่องพบว่า มีการถ่ายทอดหรือ
สะท้อนบริบททางสังคมดังนี้คือ บริบททางด้านสังคมวัฒนธรรม ด้านการเมืองและด้านเศรษฐกิจ
โดยบริบทที่ถูกนำมาถ่ายทอดในภาพยนตร์มากที่สุดคือ บริบทด้านสังคมวัฒนธรรม อธิบายได้ดังนี้

บริบทด้านสังคมวัฒนธรรม ภาพยนตร์ทำการถ่ายทอดเรื่องความเชื่อศรัทธาที่มี
ต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ในสังคมไทย และแนวคิดเรื่องคำสอนในพุทธศาสนา โดยสะท้อนสังคมไทยในแง่
ที่ว่า รูปแบบความเชื่อดั้งเดิมที่เคยมีอยู่ในสังคมนั้น กำลังสั่นคลอนหรือสูญหายไป เนื่องมาจาก
การหลั่งไหลเข้ามาของแนวคิดทางวิทยาศาสตร์แบบตะวันตก ที่ให้มนุษย์เชื่อในตนเองและสิ่งที่

วิทยาศาสตร์สามารถพิสูจน์ได้เท่านั้น รวมทั้งแนวคิดวัตถุนิยมที่เกิดขึ้นจากระบบทุนนิยมเช่นกัน¹⁷⁰ ที่ทำให้จิตวิญญาณของคนไทยละเลยต่อความเชื่อดั้งเดิมและหลักคำสอนทางศาสนาไป

ส่วนบริบททางด้านการเมืองนั้น ถูกลำเสนอในเรื่องแนวคิดการอยู่ร่วมกันของสังคมประเทศจีน และบริบทด้านเศรษฐกิจคือ เรื่องระบบทุนนิยมที่เข้าทำลายจิตวิญญาณของสังคมไทย ซึ่งก่อให้เกิดความคิดวัตถุนิยมและความเห็นแก่ตัว

5.3 บทสรุปการถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ภาพยนตร์ไทยและเอเชียทั้ง 11 เรื่องพบว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีการถ่ายทอดหรือสะท้อนบริบททางสังคมดังนี้คือ บริบททางด้านสังคม ด้านการเมือง ด้านเศรษฐกิจ ด้านเทคโนโลยีและด้านสังคมวัฒนธรรม โดยบริบทที่ถูกนำมาถ่ายทอดในภาพยนตร์ฮอลลีวูดมากที่สุดอย่างเท่าเทียมกันคือ บริบทด้านสังคมวัฒนธรรม ด้านเศรษฐกิจและด้านเทคโนโลยี ส่วนในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย มีการถ่ายทอดหรือสะท้อนบริบททางสังคม ดังนี้คือ บริบททางด้านสังคมวัฒนธรรม ด้านการเมืองและด้านเศรษฐกิจ โดยบริบทที่ถูกนำมาถ่ายทอดในมากที่สุดคือ บริบทด้านสังคมวัฒนธรรม

จากการเปรียบเทียบพบว่า ภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มมีการถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในบริบทที่เหมือนและแตกต่างกันดังนี้คือ ภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มต่างสะท้อนบริบทด้านสังคมวัฒนธรรมในเรื่องความเสื่อมศรัทธาต่อศาสนาในปัจจุบันมากที่สุดเหมือนกัน โดยในสังคมตะวันตกเป็นความเสื่อมศรัทธาต่อพระเจ้า ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจเทคโนโลยีที่รวดเร็ว และเกิดจากแนวคิดระบบทุนนิยม ประกอบกับความตกต่ำของศาสนาคริสต์ ส่วนในสังคมไทยเป็นความเสื่อมศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือศาสนาพุทธ ที่เกิดจากการหลั่งไหลเข้ามาของแนวคิดทางวิทยาศาสตร์แบบตะวันตก ส่วนที่พบว่ามีความแตกต่างกันอย่างชัดเจนคือ ในภาพยนตร์ไทยและเอเชียไม่พบการสะท้อนบริบททางด้านเทคโนโลยีปรากฏอยู่เลย ต่างกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่มีปรากฏอยู่อย่างชัดเจน เป็นเพราะความแตกต่างทางสังคมในเรื่องวัฒนธรรมความเป็นอยู่และการให้ความสำคัญต่อเรื่องที่แตกต่างกัน อีกทั้งสังคมตะวันออกยังไม่เน้นการพัฒนาทางเทคโนโลยีเท่าสังคมตะวันตกนั่นเอง

บทที่ 6

บทสรุป อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

จากการวิเคราะห์ความคิดเรื่องจิตวิญญาณ กระบวนการสื่อความหมายผ่านโครงสร้างการเล่าเรื่องและการถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด, ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย ซึ่งมีแก่นความคิดเรื่องจิตวิญญาณ และได้เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทยระหว่างปี 2544 ถึงเดือนมิถุนายนปี 2546 จำนวน 11 เรื่องนั้น ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาวิจัยจนกระทั่งได้ผลสรุป ดังนี้คือ

6.1 ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์

- ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดทั้ง 7 เรื่อง ประกอบด้วยแนวคิดต่างๆที่หลากหลาย ซึ่งสามารถสรุปแนวคิดที่พบได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ ในแบบขั้วตรงข้าม (Binary Opposition) คือ ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ดีและความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ชั่ว โดยอธิบายได้ดังนี้

ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ดี คือ จิตสำนึกในการทำความดี การยึดมั่นในคุณธรรม ความเชื่อศรัทธาหรือการมีพัฒนาการของความเชื่อที่มีต่อพระเจ้า การแสวงหาพระเจ้า ความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต การต่อต้านความคิดวัตถุนิยมหรือการมีความเป็นมนุษย์ การแสวงหาหนทางในการทำความดีเพื่อผู้อื่นมากกว่าตนเอง การละทิ้งกิเลสของตน การมีความรักและช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ความเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัว การไม่ยึดมั่นถือมั่นในสรรพสิ่งต่างๆซึ่งไม่เที่ยงแท้

ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ชั่ว คือ การไร้จิตสำนึกเกี่ยวกับความดีความชั่ว ความไร้คุณธรรม ความไม่เชื่อศรัทธาหรือความเสื่อมศรัทธาต่อพระเจ้า การไม่สนใจแสวงหาความเป็นจริงหรือสิ่งใดๆในชีวิต ความคิดวัตถุนิยมของมนุษย์ในปัจจุบัน การสนใจแสวงหาแต่ทรัพย์สมบัติ

ภายนอกเพื่อเพิ่มสถานะทางสังคมของตน ความมีกิเลสของมนุษย์ ความเกลียดชังต่อเพื่อนมนุษย์ ความเห็นแก่ตัว การยึดติดกับตัวตนและสรรพสิ่งต่างๆที่ถือว่าเป็นของตน

- ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยและเอเชียทั้ง 4 เรื่อง พบว่า ปรากฏแนวคิดต่างๆที่หลากหลาย ซึ่งสามารถสรุปแนวคิดที่พบได้เป็น 2 ลักษณะใหญ่ๆ ในแบบ ขั้วตรงข้าม (Binary Opposition) คือความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ดีและความคิดเรื่องจิตวิญญาณ ที่ชั่ว โดยอธิบายได้ดังนี้

ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ดี คือ ความเชื่อศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การแสวงหาความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต หรือการใช้ปัญญาหรือหลักศาสนาในการดำเนินชีวิตอุดมการณ์ในการทำความดี การสร้างสันติสุข การเสียสละ การให้อภัย ความคิดต่อต้านวัตถุนิยม ความไม่ยึดมั่นถือมั่นในตัวตน

ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ชั่ว คือ ความไม่เชื่อหรือเสื่อมศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การไม่สนใจแสวงหาหรือแสวงหาในทางที่ผิด หรือการใช้อารมณ์ความรู้สึกในการดำเนินชีวิตมากกว่าหลักศาสนา การไม่มีอุดมการณ์ในการทำความดี การสร้างความร้อนรนในจิตใจ ความไม่สงบ ความเห็นแก่ตัว ความคิดแก่แค้น ไม่ให้อภัย ความคิดวัตถุนิยม ความยึดมั่นถือมั่นในตัวตน

- สรุปผลการเปรียบเทียบความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย

จากการเปรียบเทียบความคิดเรื่องจิตวิญญาณทั้งในทางที่ดีและชั่วที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย พบว่า มีการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในเรื่องที่คล้ายคลึงกันเป็นอย่างมากในภาพยนตร์ทั้ง 2 ประเภท แต่อย่างไรก็ตามพบว่า มีความแตกต่างในส่วนรายละเอียดเช่นกัน โดยสามารถจำแนกความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่พบเป็นเรื่องต่างๆได้ดังนี้คือ

1. เรื่องความเชื่อศรัทธาที่มีต่อพระเจ้าหรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด ซึ่งอยู่ในบริบทสังคมคริสต์ศาสนา จะเป็นความเชื่อศรัทธาที่มีต่อพระเจ้า และความคิดในทางตรงข้ามคือ ความไม่เชื่อหรือเสื่อมศรัทธาในพระเจ้า ซึ่งเป็นแนวคิดของคนในสมัยปัจจุบันที่กำลังละทิ้งความเชื่อเรื่องพระเจ้ามากขึ้นเรื่อยๆนั่นเอง ส่วนในภาพยนตร์ไทย ซึ่งอยู่ในบริบทสังคมพุทธศาสนา จะเป็นความเชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับศาสนาพุทธนั่นเอง คือเชื่อว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์มีอยู่จริงและมีฤทธิ์อำนาจในการดลบันดาลชีวิตมนุษย์ได้ ซึ่งเป็นแนวคิดแบบดั้งเดิมที่อยู่ในสังคมไทยมานาน ส่วนความคิดตรงข้ามคือ ความไม่เชื่อในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ใดๆว่ามีอยู่จริง ซึ่งเหล่านี้เป็นแนวคิดแบบสมัยใหม่ที่กำลังเพิ่มมากขึ้นในสังคมไทย นอกจากนี้ คือ แนวคิดเรื่องการมีความเชื่อศรัทธาในบางสิ่งบางอย่างเป็นเป้าหมายในการดำเนินชีวิตอย่างชัดเจน ซึ่งทำให้มีความหวังอยู่เสมอ ตรงข้ามกับการดำเนินชีวิตอย่างไร้จุดหมายใดๆ ซึ่งปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 2 ประเภท

2. เรื่องการแสวงหาความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด พบว่ามี การแสวงหาทางจิตวิญญาณหลายทางด้วยกัน ดังนี้คือ การแสวงหาพระเจ้า หรือบางสิ่งที่เกี่ยวข้องกับพระเจ้า การแสวงหาความเป็นจริงของการดำรงคงอยู่ของโลกและมนุษย์ รวมทั้งการแสวงหาความเป็นตัวตนที่แท้จริงและจุดหมายในชีวิตของมนุษย์ ในทางตรงกันข้าม คือ การไม่แสวงหาพระเจ้า ไม่สนใจการพัฒนาความเชื่อในเรื่องพระเจ้า และไม่สนใจที่จะค้นหาความเป็นจริงต่างๆของชีวิต ส่วนในภาพยนตร์ไทย จะเป็นการแสวงหาหลักศีลธรรมหรือหนทางบรรลุนิพพาน ด้วยการปฏิบัติธรรมเป็นหลัก คือ เพื่อค้นหาคุณค่าความหมายของชีวิต โดยการใช้สติปัญญา การปฏิบัติตนตามหลักศาสนา และการไม่ยึดถือในตัวตน ในทางตรงกันข้ามคือ การไม่สนใจที่จะแสวงหาศีลธรรมใดๆ เพื่อค้นหาความหมายของชีวิตที่ดีขึ้น หรือ การไม่ใช้สติปัญญา หลักศาสนาใดๆในการแสวงหาของตน แต่เป็นการใช้อารมณ์ความรู้สึก ความต้องการของตนเองเป็นที่ตั้ง

3. เรื่องการยึดมั่นในคุณธรรม และเรื่องจิตสำนึกในการทำความดี ความชั่วของมนุษย์ ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย ได้ถ่ายทอดเรื่องการยึดมั่นในคุณธรรม และเรื่องจิตสำนึกในการทำความดี ความชั่วของมนุษย์ และในทางตรงกันข้ามคือ การไร้คุณธรรมในจิตใจ การไร้จิตสำนึกเรื่องความดีความชั่ว โดยไม่มีความแตกต่างกัน

4. เรื่องความคิดวัตถุนิยมของมนุษย์ในปัจจุบัน ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย ได้ถ่ายทอดเรื่องความคิดวัตถุนิยมของมนุษย์เหมือนกัน คือ การปล่อยใจให้วัตถุและ

เทคโนโลยีเข้าครอบครองความคิดจิตใจ และมีความต้องการแต่วัตถุนิยมของ สถานะทางสังคม ส่วนความคิดในทางตรงข้ามในด้านดีคือ การต่อต้านความคิดวัตถุนิยม การไม่ยึดติดกับวัตถุใดๆ การไม่ยอมเป็นทาสของเทคโนโลยีสมัยใหม่

5. เรื่องความเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัว ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย ได้ถ่ายทอดเรื่องความเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัว ส่วนความคิดตรงข้ามคือ ความเห็นแก่ตัว คือ การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนตนฝ่ายเดียว การทำทุกอย่างเพื่อตนเองโดยไม่คำนึงถึงสังคมส่วนรวม การทำให้ผู้อื่นเกิดความเดือดร้อนจากการกระทำของตน

6. เรื่องการยึดมั่นถือมั่นในสรรพสิ่งต่างๆ ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย ได้ถ่ายทอดเรื่องการยึดมั่นถือมั่นในสรรพสิ่งต่างๆ และความคิดในทางตรงข้ามคือ การไม่ยึดมั่นถือมั่นในสิ่งต่างๆ

7. เรื่องความรักระหว่างเพื่อนมนุษย์ ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย ได้ถ่ายทอดเรื่อง ความรักระหว่างมนุษย์ คือการอดทนอดกลั้น ความซื่อสัตย์ การให้อภัยต่อกัน การช่วยเหลือต่อกันซึ่งกันและกัน การไม่ทอดทิ้งกันในยามทุกข์ยาก การทำดีและปรารถนาต่อกันอย่างจริงใจ ส่วนความคิดในทางที่ชั่วคือ การเกลียดชังระหว่างมนุษย์หรือการไม่มีความรักต่อกัน ซึ่งก่อให้เกิดความวุ่นวายในจิตใจและปัญหาสังคมมากมาย

8. เรื่องความมีกิเลสและเรื่องความต้องการสถานะทางเศรษฐกิจสังคมของมนุษย์ ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด ได้ถ่ายทอดเรื่องความมีกิเลสและเรื่องความต้องการสถานะทางเศรษฐกิจสังคมของมนุษย์ ส่วนความคิดดีในทางตรงข้ามคือ การละทิ้งกิเลสต่างๆของมนุษย์ ไม่ต้องการอำนาจหรือให้ความสำคัญกับสถานะทางสังคมใดๆ ในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย พบว่า ได้ถ่ายทอดเรื่องดังกล่าวในด้านที่เกี่ยวข้องกับความต้องการภายในจิตใจมากกว่าเกี่ยวข้องกับผู้อื่นหรือสถานะทางสังคมภายนอก นั่นคือ กิเลสหมายถึง การไม่ละทิ้งความต้องการบางสิ่งบางอย่าง เพื่อสนองความต้องการของจิตใจ เช่น การได้แก่แค่นั้น ส่วนการละทิ้งกิเลสจึงหมายถึง การสร้างสันติสุขภายในใจด้วยการลด ละ เลิกความต้องการต่างๆในจิตใจตนเอง

6.2 กระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์

ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย สามารถสรุปได้ว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ที่ถูกนำมาใช้ในกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณมากที่สุดอย่างชัดเจนคือ ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร(Character)

ความขัดแย้งภายในตัวละครระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชียไม่มีความแตกต่างกัน คือ มีการถ่ายทอดความขัดแย้งในเรื่องจิตสำนึกในด้านดีกับจิตสำนึกในด้านชั่วและความขัดแย้งระหว่างความคิดเดิมกับความคิดใหม่ที่ได้รับการเรียนรู้ ส่วนความขัดแย้งระหว่างตัวละคร ซึ่งเป็นแบบโครงสร้างคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) ระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชียนั้น มีทั้งส่วนที่เหมือนกันและแตกต่างกัน โดยส่วนที่เหมือนกันคือ ความขัดแย้งระหว่างฝ่ายคนดีกับคนชั่ว, ความขัดแย้งในเรื่องของความเชื่อศรัทธา ความขัดแย้งเรื่องการแสวงหาและเรื่องความคิดวัตถุนิยมของตัวละคร และส่วนที่แตกต่างกันคือ ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดจะมีความขัดแย้งเรื่องการใช้อำนาจข่มเหงของผู้ที่มีอำนาจสูงกว่า เรื่องการที่คนดีจะเป็นตัวแทนสังคมในการต่อสู้กับคนชั่ว และเรื่องกิเลสที่ทำให้เกิดการแย่งชิงอำนาจ ส่วนในภาพยนตร์ไทยและเอเชียจะพบความขัดแย้งเรื่องการถูกขัดขวางหรือตักเตือนระหว่างตัวละครสองฝ่าย และเรื่องความยึดมั่นถือมั่นในตัวตน

ลักษณะของตัวละครหลักของภาพยนตร์ทั้ง 2 ประเภท ได้ถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในเรื่องเดียวกันออกมาทั้งหมด คือ ตัวละครฝ่ายความดี ถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในด้านที่ดี ตัวละครฝ่ายความชั่วถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในด้านที่ชั่ว และตัวละครที่มีลักษณะไม่ตายตัวถ่ายทอดเรื่องการแสวงหาและพัฒนาการทางด้านจิตวิญญาณ โดยลักษณะความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่พบในตัวละครไม่มีความแตกต่างกัน ระหว่างภาพยนตร์ทั้ง 2 ประเภท

6.3 การถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในภาพยนตร์

ผลการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูด ภาพยนตร์ไทยและเอเชียทั้ง 11 เรื่องพบว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีการถ่ายทอดหรือสะท้อนบริบททางสังคมดังนี้คือ บริบททางด้านสังคม ด้านการเมือง ด้านเศรษฐกิจ ด้านเทคโนโลยีและด้านสังคมวัฒนธรรม โดยบริบทที่ถูกนำมาถ่ายทอดใน

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมากที่สุดอย่างเท่าเทียมกันคือ บริบทด้านสังคมวัฒนธรรม ด้านเศรษฐกิจและด้านเทคโนโลยี ส่วนในภาพยนตร์ไทยและเอเชีย มีการถ่ายทอดหรือสะท้อนบริบททางสังคม ดังนี้คือ บริบททางด้านสังคมวัฒนธรรม ด้านการเมืองและด้านเศรษฐกิจ โดยบริบทที่ถูกนำมาถ่ายทอดในมากที่สุดคือ บริบทด้านสังคมวัฒนธรรม

จากการเปรียบเทียบพบว่า ภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มมีการถ่ายทอดสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณของสังคมในบริบทที่เหมือนและแตกต่างกันดังนี้คือ ภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มต่างสะท้อนบริบทด้านสังคมวัฒนธรรมในเรื่องความสัมพันธ์ศรัทธาต่อศาสนาในปัจจุบันมากที่สุดเหมือนกัน โดยในสังคมตะวันตกเป็นความสัมพันธ์ศรัทธาต่อพระเจ้า ส่วนในสังคมไทยเป็นความสัมพันธ์ศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือศาสนาพุทธ ส่วนที่พบว่ามีแตกต่างกันอย่างชัดเจนคือ ในภาพยนตร์ไทยและเอเชียไม่พบการสะท้อนบริบททางด้านเทคโนโลยีปรากฏอยู่เลย ต่างกับภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่มีปรากฏอยู่อย่างชัดเจน

อภิปรายผล

จากผลการศึกษาวิจัยเรื่อง“การถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์” ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ภาพยนตร์ไทยและเอเชีย พบว่ามีการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณในเรื่องต่างๆ ตามที่ได้กำหนดค่านิยามไว้ในงานวิจัย ซึ่งสามารถสรุปค่านิยามจากการวิเคราะห์ ภาพยนตร์ทั้งหมดได้ดังนี้คือ

- แนวคิดทางตะวันตก

จิตวิญญาณ (Spirituality) หมายถึง ส่วนภายในจิตใจของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับพระเจ้า หรือเป็นส่วนที่สามารถเข้าถึงสิ่งสูงสุดได้คือ พระเจ้า ซึ่งพระเจ้าได้สร้างไว้ในมนุษย์เพื่อให้สามารถติดต่อ มีความสัมพันธ์กับพระองค์ จิตสำนึกผิดชอบชั่วดี จิตที่เกี่ยวข้องกับความดีความชั่วต่างๆของมนุษย์ที่ปรากฏออกมาเป็นการปฏิบัติภายนอก และสามารถมีพัฒนาการได้

ความคิดเรื่องจิตวิญญาณ (Concept of the Spirituality) หมายถึง อุดมการณ์ทางความคิด ทศนคติ ค่านิยม ที่ปรากฏเป็นแนวคิดและพฤติกรรมในการดำเนินชีวิต ซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องต่างๆ ดังต่อไปนี้คือ เรื่องจิตสำนึกในการทำความดี ความซื่อ เรื่องการยึดมั่นในคุณธรรมของมนุษย์ เรื่องความเชื่อศรัทธาหรือการมีพัฒนาการของความเชื่อที่มีต่อพระเจ้า เรื่องการแสวงหาพระเจ้า ความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต เรื่องความคิดวัตถุนิยมของมนุษย์ในปัจจุบัน เรื่องกิเลส และเรื่องความต้องการสถานะทางเศรษฐกิจสังคม เรื่องความรักระหว่างเพื่อนมนุษย์ เรื่องความเสียสละ ไม่เห็นแก่ตัว เรื่องการยึดมั่นถือมั่นในตัวตนและสรรพสิ่งต่างๆ โดยแต่ละเรื่องสามารถแบ่งได้เป็น 2 ด้านที่ตรงข้ามกันคือ ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ดีกับความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ชั่ว เช่น การมีความเชื่อศรัทธาต่อพระเจ้ากับการเสื่อมศรัทธาในพระเจ้า

- แนวคิดทางตะวันออก

จิตวิญญาณ (Spirituality) หมายถึง จิตชั้นสูงสุดของมนุษย์ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับมโนธรรม สำนึกเรื่องความดี ความซื่อต่างๆ และความเชื่อศรัทธาในสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เกี่ยวข้องกับศาสนา, จิตสำนึกผิดชอบชั่วดีที่ปรากฏออกมาเป็นการปฏิบัติภายนอก รวมทั้งเป็นกระบวนการค้นหาคุณค่าและความหมายของชีวิต และเป็นกระบวนการพัฒนาของมนุษย์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการใช้ปัญญา ที่จะมีความเข้าใจถึงความเป็นจริงของสรรพสิ่งต่างๆ จนกระทั่งถึงนิพพาน หรือหลุดพ้น

ความคิดเรื่องจิตวิญญาณ (Concept of the Spirituality) หมายถึง อุดมการณ์ทางความคิด ทศนคติ ค่านิยม ที่ปรากฏเป็นแนวคิดและพฤติกรรมในการดำเนินชีวิต ซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องต่างๆ ดังต่อไปนี้คือเรื่องความเชื่อศรัทธาที่มีต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ซึ่งหมายถึง วัตถุมงคลที่เกี่ยวข้องกับศาสนา และสิ่งเหนือธรรมชาติต่างๆ เรื่องการแสวงหาความเป็นจริงหรือแก่นแท้ต่างๆของชีวิต หรือเรื่องการใช้ปัญญาหรือหลักศาสนาในการดำเนินชีวิต เรื่องอุดมการณ์ในการทำความดี เรื่องการสร้างสันติสุข เรื่องการเสียสละ เรื่องการให้อภัย เรื่องความคิดวัตถุนิยม เรื่องความยึดมั่นถือมั่นในตัวตน โดยแต่ละเรื่องสามารถแบ่งได้เป็น 2 ด้านที่ตรงข้ามกันคือ ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ดีกับความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ชั่ว เช่น การมีความเชื่อศรัทธาต่อสิ่งศักดิ์สิทธิ์กับการไม่เชื่อศรัทธาในสิ่งศักดิ์สิทธิ์

ภาพยนตร์มีลักษณะแนวโน้มการนำเสนอเรื่องจิตวิญญาณในด้านที่ตกต่ำเป็นหลักในการดำเนินเรื่อง ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดเรื่องจิตวิญญาณและศาสนาในสังคมปัจจุบันที่ได้นำมาเป็นกรอบการศึกษาวิจัย คือ สภาพสังคมในปัจจุบันและแนวโน้มสังคมในอนาคตกำลังเปลี่ยนแปลงไปในทางตกต่ำของจิตวิญญาณมนุษย์ นอกจากนี้ผลการศึกษายังเป็นไปตามข้อสันนิษฐานงานวิจัยคือ ความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่ม มีความหลากหลายแตกต่างกันไปในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง โดยแบ่งได้เป็น 2 ประเภทที่ตรงข้ามกัน คือ ความคิดด้านจิตวิญญาณที่ตกต่ำและความคิดด้านจิตวิญญาณที่ดีของคนในสังคม ซึ่งแนวคิดต่างๆจากภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มนั้นสามารถจัดให้อยู่ในประเภทเรื่องเดียวกันได้ อย่างไรก็ตามพบว่ามีความแตกต่างในส่วนรายละเอียดระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชียเช่นกัน ตามที่ได้สร้างนิยามความหมายแยกจากกันไว้ระหว่างความคิดเรื่องจิตวิญญาณตะวันตกและตะวันออก

สาเหตุของการที่ปรากฏความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่คล้ายคลึงกันหรือเหมือนกันระหว่างภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มนั้น เป็นเพราะเรื่องจิตวิญญาณนั้นเป็นเรื่องของพื้นฐานจิตใจมนุษย์เป็นธรรมชาติที่อยู่ใต้มนุษย์ทุกคนอยู่แล้ว ซึ่งไม่ได้ขึ้นอยู่กับบริบทอื่นใด และอาจเป็นเพราะโลกทุกวันนี้ ถูกพัฒนาไปในแนวทางเดียวกัน ประกอบกับการติดต่อสื่อสารกันด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัยและง่ายดาย ตามแนวคิดเรื่องกระแสเสรีด้านข่าวสาร (Free Flow of Communication) หรือโลกาภิวัตน์ (Globalization) ซึ่งก่อให้เกิดความเป็นไปในเรื่องจิตวิญญาณที่คล้ายกัน นอกจากนี้กระแสระบบทุนนิยมที่แพร่กระจายไปทั่วโลก ยังมีส่วนทำให้เกิดความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่คล้ายกันด้วย เช่น ความคิดวัตถุนิยม ส่วนความแตกต่างที่พบนั้น อาจเป็นเพราะบริบททางวัฒนธรรมของสังคมตะวันตกและตะวันออกที่ต่างกันนั่นเอง

สำหรับกระบวนการสื่อความหมายความคิดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์นั้นพบว่า ในภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มมีการใช้โครงสร้างการเล่าเรื่องทั้ง 7 ประการในการถ่ายทอดความหมายตามที่ได้ตั้งข้อสันนิษฐานงานวิจัยไว้ โดยพบว่ามีการใช้ความขัดแย้ง (Conflict) และตัวละคร (Character) ในการสื่อความหมายเรื่องจิตวิญญาณเป็นหลักในภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่ม เป็นเพราะเรื่องจิตวิญญาณนั้นมีความเป็นนามธรรมสูง เป็นเรื่องที่อยู่ภายในจิตใจมนุษย์ ซึ่งไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปธรรมได้ ดังนั้นจึงต้องถ่ายทอดผ่านบุคลิกลักษณะ ทศนคติ ความคิดและการแสดงออกของตัวละคร รวมทั้งผ่านความขัดแย้งของตัวละครเป็นหลักนั่นเอง

จากการศึกษาพบว่า ภาพยนตร์ทั้งสองกลุ่มมีการถ่ายทอดความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่เป็นไปตามบริบทสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณจริงของแต่ละสังคม เป็นไปตามทฤษฎีความสัมพันธ์ระหว่างภาพยนตร์กับสังคมที่กล่าวว่า ภาพยนตร์เป็นปรากฏการณ์ทางสังคมวัฒนธรรม เป็นผลผลิตของสังคมหนึ่งๆ และยังเป็นสิ่งที่ช่วยให้เข้าใจสังคมนั้นได้ดียิ่งขึ้นอีกด้วย แสดงว่าภาพยนตร์มีความเกี่ยวข้องกับสังคมและเป็นภาพสะท้อนของสังคมได้ในหลายแง่มุม จึงสามารถเป็นตัวบ่งชี้ได้ว่าสังคมในขณะนั้นมีสภาพและทิศทางเป็นเช่นไร รวมทั้งเรื่องจิตวิญญาณด้วยเช่นเดียวกัน ซึ่งในภาพยนตร์ได้มีการสะท้อนเรื่องจิตวิญญาณทั้งในบริบทที่เหมือนและแตกต่างกันระหว่างภาพยนตร์ฮอลลีวูดกับภาพยนตร์ไทยและเอเชีย โดยส่วนที่เหมือนกันนั้นเป็นเพราะการเปลี่ยนแปลงของสังคมทั่วโลกนั้นกำลังเป็นไปในทิศทางเดียวกันคือ สังคมทุนนิยมอุตสาหกรรม สังคมวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี เป็นต้น และส่วนที่ต่างกัน อาจเป็นเพราะสภาพสังคมวัฒนธรรมของสังคมตะวันตกและตะวันออกนั้น มีความแตกต่างกันอย่างมากในทุกๆ ด้าน เช่น ในขณะที่สังคมตะวันตกเผชิญวิกฤติด้านจิตวิญญาณจากการพัฒนาเทคโนโลยี แต่สังคมไทยกลับเผชิญกับปัญหาการเปลี่ยนแปลงสภาพสังคมเดิมไปเป็นแบบตะวันตก ทำให้จิตวิญญาณแบบดั้งเดิมกำลังสูญหายไป

ข้อจำกัดในงานวิจัย

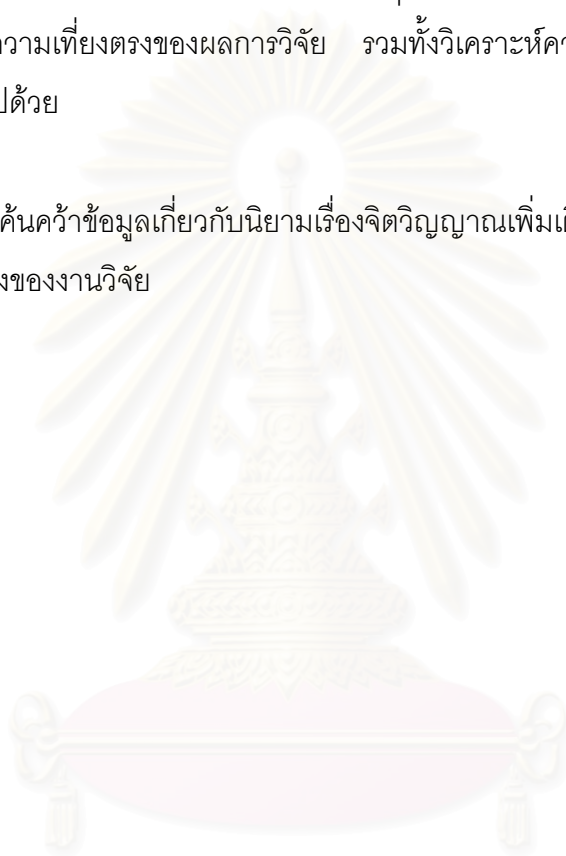
1. ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์เนื้อหาจากโครงสร้างการเล่าเรื่อง 7 ประการเท่านั้น โดยไม่ได้วิเคราะห์องค์ประกอบด้านอื่นๆ ของภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องโดยตรงอย่างละเอียด เช่น แสง สี เสียง ประกอบ บทสนทนา ทำให้ได้ผลการศึกษาที่อาจจะยังไม่ละเอียดสมบูรณ์
2. เนื่องจากคำว่าจิตวิญญาณเป็นคำที่เกิดขึ้นใหม่ในสังคมไทย มีการใช้ในความหมายที่หลากหลายและยังไม่มีกรให้ความหมายที่ชัดเจนแน่นอน ดังนั้นการให้คำนิยามศัพท์ความคิดเรื่องจิตวิญญาณในงานวิจัยนี้ จึงเป็นความหมายที่ได้จากการค้นคว้าข้อมูลที่ปรากฏอยู่ในสังคมแล้วนำมาตีความสรุปตามความเข้าใจของผู้วิจัยเอง ซึ่งอาจเหมือนหรือแตกต่างจากความเข้าใจของคนอื่นๆ ได้ เนื่องจากเป็นเรื่องที่มีความเป็นนามธรรมสูง ยากที่จะหาข้อสรุปที่ชัดเจนได้ในขณะนี้ ซึ่งอาจส่งผลให้ผลการศึกษาครั้งนี้ขาดความสมบูรณ์ในด้านความเชื่อมั่นและความเที่ยงตรง

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัย

1. ผลการวิจัยที่ได้เป็นภาพสะท้อนถึงปัญหาความตกต่ำทางด้านศีลธรรมและแนวคิดเรื่องจิตวิญญาณที่เปลี่ยนไปของสังคมทั่วโลก จากผลการศึกษาที่ได้ครั้งนี้ จะเป็นอีกแนวทางหนึ่งที่จะกระตุ้นเตือนคนในสังคมต่างๆ ให้เกิดความตระหนักรู้ถึงสภาพปัญหาด้านจิตวิญญาณในสังคมของตน เพื่อแสวงหาวิธีการป้องกันแก้ไขตนเองต่อไป
2. สำหรับคนในสังคมไทย ควรรับรู้และตระหนักถึงสถานการณ์เรื่องจิตวิญญาณที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน เพื่อรู้เท่าทันภัยต่างๆ ที่จะเข้าทำลายสังคมวัฒนธรรมที่ดั้งเดิม ที่มีมาแต่ดั้งเดิมของคนไทย เช่น แนวคิดสมัยใหม่แบบตะวันตกหรือวิทยาศาสตร์ ความคิดวัตถุนิยมที่เกิดจากสังคมทุนนิยม ที่เข้ามาทำให้วิถีชีวิต ความคิดแบบดั้งเดิมของคนไทยนั้นเปลี่ยนไปหรือเริ่มสั่นคลอน ทั้งที่แนวคิดดั้งเดิมบางเรื่องนั้นเป็นสิ่งที่ทำให้สังคมไทยดำรงอยู่ได้อย่างสงบสุข มีคุณธรรมตลอดมา เช่น การมีความเชื่อศรัทธาในเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์ ทำให้คนยึดมั่นในศาสนา เกรงกลัวต่อการทำบาปนั่นเอง
3. สำหรับผู้ที่มีอำนาจและมีส่วนเกี่ยวข้องกับการดูแลสังคมวัฒนธรรม เช่น กระทรวงวัฒนธรรม หน่วยงานของรัฐและองค์กรเอกชนต่างๆ ควรสร้างนโยบายเกี่ยวกับเรื่องการส่งเสริมพัฒนาจิตวิญญาณ เพื่อสร้างพื้นฐานความคิดเรื่องจิตวิญญาณที่ดีให้กับคนในสังคม โดยเฉพาะสังคมไทยที่ควรเร่งป้องกันความเป็นไทยที่ดีไม่ให้สูญหายไป ด้วยการหลั่งไหลเข้ามาของวัฒนธรรมตะวันตก
4. สำหรับผู้สร้างหรือผู้ผลิตภาพยนตร์ ควรส่งเสริมให้มีการถ่ายทอดเรื่องจิตวิญญาณในภาพยนตร์ปัจจุบันให้มากขึ้น ซึ่งจะเป็นการช่วยกระตุ้นเตือนสังคมให้เกิดความตระหนักรู้ถึงปัญหาและสถานการณ์ในปัจจุบัน เป็นการช่วยเหลือสังคมอีกทางหนึ่ง และควรถ่ายทอดแนวคิดที่เป็นการส่งเสริมจิตวิญญาณที่ดีให้แก่สังคมด้วย เช่น ความดีชนะความชั่ว ความเชื่อศรัทธาในแบบดั้งเดิมที่ทำให้สังคมดำรงอยู่ได้อย่างมีศีลธรรมจรรยา
5. สำหรับนักวิจัยในอนาคต ควรนำผลการศึกษาวิจัยเกี่ยวกับเรื่องจิตวิญญาณที่ได้ครั้งนี้เป็นข้อมูลขั้นพื้นฐานและเป็นแนวทางในการศึกษาเพิ่มเติมในเรื่องจิตวิญญาณในแนวทางอื่นๆ ต่อไป รวมทั้งควรใช้เป็นแนวทางในการศึกษาการถ่ายทอดความหมายอื่นๆ ในสื่อภาพยนตร์ด้วยเช่นกัน

ข้อเสนอแนะงานวิจัยในอนาคต

1. ควรทำการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับผู้สร้างภาพยนตร์และผู้รับสารเกี่ยวกับการถ่ายทอดความหมายและการรับรู้ เพื่อให้งานวิจัยมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
2. ควรวิเคราะห์องค์ประกอบของภาพยนตร์อื่นๆเพิ่มเติม เช่น ภาพ มุมกล้อง แสง สี เสียง ประกอบเพื่อเพิ่มความเที่ยงตรงของผลการวิจัย รวมทั้งวิเคราะห์ความคิดเรื่องจิตวิญญาณในสื่ออื่นๆ เพิ่มเติมต่อไปด้วย
3. ควรมีการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับนิยามเรื่องจิตวิญญาณเพิ่มเติม เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือและความเที่ยงตรงของงานวิจัย



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กาญจนา แก้วเทพ. สื่อสารมวลชน: ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: เอดิสันเพรส โพรดักส์, 2543.

โกมาตร จึงเสถียรทรัพย์. "จิตวิญญาณกับสุขภาพ" ใน มิติสุขภาพ: กระบวนทัศน์ใหม่เพื่อสร้างสังคมแห่งสุขภาพ. นนทบุรี: สถาบันวิจัยระบบสาธารณสุข, 2545.

คณะกรรมการอำนวยการจัดทำแผนพัฒนาสุขภาพแห่งชาติ ฉบับที่ 9, สรุปสาระสำคัญของแผนพัฒนาสุขภาพแห่งชาติ ฉบับที่ 9, 2544.

จุมพล พูลภัทรชีวิน. คำรายงานสรุปผลการวิจัยโครงการวิจัยและพัฒนาแนวทางการสร้างเสริมสุขภาพในมิติของจิตวิญญาณ วันที่ 26 พฤษภาคม 2546. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ, 2546.

จุฑามาศ สุกิจจานนท์. จริยธรรมที่ปรากฏในภาพยนตร์การ์ตูนของวอลท์ดิสนีย์. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

ฉัตรชัย จันทร์ศรี. การถ่ายทอดวัฒนธรรมอเมริกันของภาพยนตร์ฮอลลีวูด. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต คณะวารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2542.

ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. โครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2539.

ทีเช็น, เฮนรี. ศาสนศาสตร์ระบบ. แปลจาก Theological system. กรุงเทพฯ: กนกบรรณสาร, 2540.

บงกช เสวตามร์. การสร้างความเป็นจริงทางสังคมของภาพยนตร์ไทยกรณีตัวละครหญิงมีลักษณะเบี่ยงเบน ปีพ.ศ. 2528-2530. วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2533.

บุญรักษ์ บุญยะเขตมาลา. ศิลปะแขนงที่เจ็ด. กรุงเทพฯ: เม็ดทราย, 2533.

ประเวศ วะสี. บนเส้นทางใหม่ การส่งเสริมสุขภาพ อกวิวัฒน์ชีวิตและสังคม. กรุงเทพฯ: หมอชาวบ้าน, 2541.

ประเวศ วะสี. วิถีมุขยี่ในศตวรรษที่ 21: สู่พหุภูมิใหม่แห่งการพัฒนา. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสตรี-สตรีศึกษา, 2545.

ประสาน ต่างใจ. ปริศนาจักรวาล. กรุงเทพฯ: โครงการวิถีทรรศน์, 2541.

- พรชัย เชาวงเดช. การวิเคราะห์เนื้อหาด้วยจริยธรรมของภาพยนตร์การ์ตูนสำหรับเด็กที่ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2532.
- พระธรรมปิฎก(ป.อ.ปยุตโต). พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม. กรุงเทพฯ: สือตะวัน, 2545.
- รักสานต์ วิวัฒน์สินอุดม. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสือ. กรุงเทพฯ: โครงการตำราคณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.
- ระวี ภาวิไล. “จิตวิญญาณ”ใน คำว่าจิตวิญญาณในร่างพระราชบัญญัติสุขภาพแห่งชาติมีผลกระทบต่อพระพุทธศาสนาในประเทศไทยอย่างไร. กรุงเทพฯ: เครือข่ายองค์กรพระพุทธศาสนาแห่งประเทศไทย, 2546.
- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์, 2546.
- ราชบัณฑิตยสถาน. พจนานุกรมศัพท์ศาสนาสาทุก อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน, 2542.
- วิทย์ เทียงบุญธรรม. A New English-Thai Dictionary (ฉบับรวมศาสตร์). กรุงเทพฯ: รวมสาส์น (1997), 2539.
- สุโขทัยธรรมมาธิราช, มหาวิทยาลัย. สาขาวิชานิเทศศาสตร์. การผลิตภาพยนตร์ชั้นสูง หน่วยที่ 1-7. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2532.
- ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ. พจนานุกรมอิเล็กทรอนิกส์ไทยอังกฤษ LEXITRON เวอร์ชัน 2.0. แหล่งที่มา : <http://www.lexitron.nectec.or.th/sansarn?key=spiritual> [15 มกราคม 2547]
- อังศนา ชิตรัตน์. ภาพความเป็นชายยุคใหม่ที่สะท้อนใน ภาพยนตร์อเมริกัน ช่วงปี พ. ศ. 2539-2541. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- อนุสรณ์ ศรีแก้ว. ปัญหาสังคมในภาพยนตร์ของ ม. จ.ชาติรี เฉลิมยุค. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2534.
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์และคณะ. ประวัติและพัฒนาการของเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน. ใน สื่อสารมวลชนเบื้องต้น: สื่อมวลชน วัฒนธรรมและสังคม, หน้า 38. กรุงเทพฯ: โครงการสื่อสันติภาพ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2545.

ภาษาอังกฤษ

Clark, Lynn S. "U.S. Adolescent Religious Identity, the Media, and the "Funky" Side of Religion" Journal of Communication. 52. 2002.

Mowery, Robert L. "God in the New York Times" The Journal of Communication and Religion. 8, 2. September 1995.

Cooper, Brenda. "Hegemony and Hollywood: A Critique of Cinematic Distortions of Women of Color and Their Stories." American Communication Journal. 2, 2. 1999.

Galvan, Jill. "Christians, Infidels and Women's Channeling in the Writings of Marie Corelli." Victorian Literature and Culture. 31. 2003.

Hawkinsad, Joyce M. and Allen, Robert. The Oxford Encyclopedic English Dictionary. Oxford: Clarendon Press, 1991.

Hyperdictionary. English Dictionary. [Online] Available from:

[http://www.hyperdictionary.com/dictionary/spiritual being](http://www.hyperdictionary.com/dictionary/spiritual%20being) [2003, October 5]

National Wellness Institute, Inc. Membership services of the National Wellness Institute.

[Online] Available from: <http://www.nationalwellness.org/NWA/spiritua.htm>

Self Knowledge. Dictionary Information: Definition Spiritual. [Online] Available from:

<http://www.selfknowledge.com/91463.htm> [2003, October 5]

Vine, W.E. Vine's Expository Dictionary of Old and New Testament Words. Fleming H. Revell, 1981.

Watkins, Morris G. and Watkins, Lois I. The Complete Christian Dictionary for Home and School. California: Ventura. ALL NATION, 1992.

Waikato. List-Pipermail. [Online] Available from: <http://www.list.waikato.ac.nz/pipermail/leaders-net/1999-July/001734.html> [2003, October 5]

Webster. The New International Webster's Comprehensive Dictionary of the English Language. Florida: Trident International, 1998.

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวพິงพิศ เทพปฏิมา เกิดเมื่อวันที่ 16 กันยายน พ.ศ. 2519 ที่จังหวัดพิษณุโลก จบการศึกษาระดับปริญญาตรีวิทยาศาสตร์บัณฑิต คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สาขาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการอาหาร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในปีการศึกษา 2540 เริ่มทำงานที่องค์การ Thailand Campus Crusade for Christ เป็นเวลา 4 ปี ในตำแหน่ง Senior Project Coordinator และหลังจากนั้นได้เข้าทำงานที่ Chaengwattana Community Church Office ในตำแหน่งเลขานุการสำนักงานในระหว่างเข้าศึกษาระดับปริญญาโท คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



สถาบันวิทยบริการ
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย