

การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด



นายประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์

ศูนย์วิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต

สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2553

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

NARRATION OF AND ATTITUDES REGARDING VIOLENCE
IN THAI AND HOLLYWOOD FILMS



Mr. Prapon Tatiyaworagulwong

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

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

Department of Mass Communication

Faculty of Communication Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2010

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงใน
ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

โดย

นายประพนธ์ ตติยวรกุลวงศ์

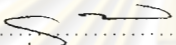
สาขาวิชา

การสื่อสารมวลชน


อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติ กั้นภัย

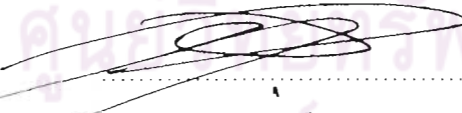
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัย
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบัณฑิต


..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยুবล เบญจรงค์กิจ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ญาณจิรัฏฐิธ วงศ์บ้านดู่)


..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติ กั้นภัย)


..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.กัญดา เกิดดี)

ศูนย์นิเทศวิทยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ประพนธ์ ตติยวรวงศ์ : การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงใน
ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด. (NARRATION OF AND ATTITUDES
REGARDING VIOLENCE IN THAI AND HOLLYWOOD FILMS) อ.ที่ปรึกษา
วิทยานิพนธ์หลัก : ผศ.ดร.กิตติ กัณภัย, 372 หน้า.

งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบเนื้อหาความรุนแรงและการเล่าเรื่องใน
ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด นอกจากนี้ยังวิเคราะห์กระบวนการผลิตความรุนแรงในภาพยนตร์ของ
ผู้ผลิตภาพยนตร์และทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ โดยใช้แนวคิดเรื่องความรุนแรง
แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง ทฤษฎีสัญญาวิทยา ทฤษฎีการผลิตภาพยนตร์ และทฤษฎีการอบรมบ่ม
เพาะจากสื่อ ผ่านการวิเคราะห์ภาพยนตร์จำนวน 30 เรื่องจาก 5 ตระกูล การวิเคราะห์บทสัมภาษณ์และการ
สัมภาษณ์เชิงลึกผู้ผลิตภาพยนตร์ และการสนทนากลุ่มผู้ชมภาพยนตร์

ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์แต่ละตระกูลนั้นมีความแตกต่างกันดังนี้ ใน
ภาพยนตร์ต่อสู้ ตัวเอกจะใช้ความรุนแรงเพื่อยุติปัญหาขณะที่ตัวร้ายจะใช้ความรุนแรงเพื่อให้ได้สิ่งของหรือ
ผลประโยชน์ที่ต้องการ ในภาพยนตร์รัก ความรักจะเป็นปัจจัยหลักที่ก่อให้เกิดความรุนแรง ทั้งการใช้ความ
รุนแรงเพื่อปกป้องคนที่รักหรือเพื่อแย่งชิงคนที่รัก ในภาพยนตร์ตลก ความรุนแรงจะถูกนำเสนอแบบสนุกสนาน
หรือตลก ในภาพยนตร์สยองขวัญจะนำเสนอว่าการใช้ความรุนแรงจะนำไปสู่จุดจบเป็นโศกนาฏกรรม และใน
ภาพยนตร์ชีวิต ความรุนแรงจะเกิดจากการอบรมเลี้ยงดูหรือปมปัญหาภายในจิตใจและตัวละครจะใช้ความ
รุนแรงเพื่อระบายความอัดอั้นหรือปมปัญหาของตนเอง นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบว่า ความหมายตรงข้าม
โครงสร้างการเล่าเรื่อง และองค์ประกอบการเล่าเรื่องมีส่วนในการสร้างเนื้อหาความรุนแรงที่แตกต่างกันใน
ภาพยนตร์แต่ละเรื่องอีกด้วย

ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อกระบวนการผลิตความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและ
ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด ได้แก่ ตระกูลภาพยนตร์ สไตส์ในการผลิตภาพยนตร์ของผู้กำกับแต่ละท่าน ทูน (เช่น
ผู้อำนวยการผลิตหรือสตูดิโอ) และการตลาด โดยเนื้อหาความรุนแรงนั้นจะมีที่มาจาก 3 แหล่ง คือ ประสบการณ์
ส่วนตัว จินตนาการ และข่าวสารหรือปัญหาในสังคม ด้านทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์
ผลการวิจัยพบว่า เพศของผู้ชมกับความรุนแรงในภาพยนตร์มีความสัมพันธ์กัน คือ ผู้ชมภาพยนตร์เพศชายจะ
สามารถยอมรับภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงได้มากกว่าผู้ชมภาพยนตร์หญิง อย่างไรก็ตามไม่มีผู้ชมภาพยนตร์
ที่ชื่นชอบการชมภาพยนตร์ประเภทนี้เป็นพิเศษเลย แต่กลุ่มผู้ชมส่วนใหญ่สามารถรับชมได้เพราะเข้าใจว่าความ
รุนแรงเป็นส่วนประกอบส่วนหนึ่งในภาพยนตร์ทุกเรื่อง

ภาควิชา การสื่อสารมวลชน ลายมือชื่อนิสิต ประพนธ์ ตติยวรวงศ์
สาขาวิชา การสื่อสารมวลชน ลายมือชื่ออ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
ปีการศึกษา 2553

5284686028 : MAJOR MASS COMMUNICATION

KEYWORDS : NARRATION / ATTITUDES / VIOLENCE / THAI FILMS / HOLLYWOOD FILMS

PRAPON TATIYAWORAGULWONG : NARRATION OF AND ATTITUDES REGARDING VIOLENCE IN THAI AND HOLLYWOOD FILMS. ADVISOR : ASST. PROF. KITTI GUNPAI, Ph.D., 372 pp.

This research aims to analyze and compare text and narration of violence in Thai and Hollywood films and to analyze the production process of violence of the film producers and attitudes regarding violence of the audience. The analytical frameworks are based on violence theory, narrative analysis, semiotics, film production theory and cultivation theory. The research employs qualitative methods with film textual analysis of 30 Thai and Hollywood films in 5 genres, interview textual analysis, in-depth interviews and focus groups.

The results show that the terms of violence in each genre are different. In action films, the hero uses violence to end the problems whereas the villain uses violence to gain the desired advantages. In romantic films, love is the main factor of violence both for protecting and snatching the beloved person. In comedy films, violence is implicitly presented through humor appeal. In horror films, violence is presented as a cause leading to the tragedy ending. Finally, in drama films, violence arose from upbringing or conflict of mind. Characters use violence to express their conflicts. Furthermore, the results also show that binary opposition, narrative structure and narrative components also take parts in defining the differences in the terms of violence in each film.

The results also show that the production process of Thai and Hollywood films concerned with four important factors: film genres, styles of the directors, entrepreneurs (e.g. producers or film studios), and marketing. The terms of violence come from three sources: directors' experiences, imagination and news or social issues. Finally, the results of audiences' attitudes regarding violence show that audiences' sex and film violence are related. Male audiences can accept more violence than female. Although no one in particular has preference concerning the violence in the films, most audiences can accept it because they tend to understand that violence is part of every film.

Department : Mass Communication

Student's Signature Prapon Tatiyaworagulwong

Field of Study : Mass Communication

Advisor's Signature K. Gunpai

Academic Year : 2010

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เล่มนี้สำเร็จลุล่วงลงด้วยดี จากความช่วยเหลือของ ผศ.ดร.กิตติ กันภัย อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่คอยเคียงเคียงตั้งแต่การเรียนวิชาสัมมนาระเบียบวิธีวิจัย จนกระทั่งถึงการทำวิทยานิพนธ์ฉบับจริง ขอขอบคุณทุกคำสั่งสอน ทุกคำตำหนิติชม ทุกคำว่ากล่าวตักเตือน ที่อาจารย์มอบให้ คำพูดเหล่านี้ล้วนเป็นกำลังใจและแรงผลักดันให้ผู้วิจัยทำวิทยานิพนธ์จนสำเร็จลุล่วงไปได้ และขอขอบพระคุณประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผศ.ณัฏฐิ์ธัญ วงศ์บ้านดู่ และกรรมการภายนอก รศ.ดร.กฤษดา เกิดดี ที่ให้คำแนะนำในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอขอบพระคุณอาจารย์ทั้งสามท่านอีกครั้งที่สละเวลาและให้คำปรึกษาที่ดีมาโดยตลอด

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ภาควิชาการสื่อสารมวลชนทุกท่านที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาความรู้ตลอดระยะเวลา 2 ปี ไม่ว่าจะเป็นความรู้ทางวิชาการหรือความรู้ในการใช้ชีวิต ซึ่งผู้วิจัยจะนำความรู้เหล่านี้ไปใช้ประโยชน์ต่อตนเองกับสังคมให้มากที่สุด

ขอขอบคุณบุคคลทุกท่านและผลงานภาพยนตร์ทุกชิ้นที่ถูกอ้างอิงถึงในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ไม่ว่าจะเป็นนักวิชาการ ผู้ผลิตภาพยนตร์ไทย และผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกท่าน รวมทั้งกลุ่มตัวอย่างผู้ชมภาพยนตร์ทุกท่านที่สละเวลาและให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ยังต้องงานวิจัยชิ้นนี้

ขอขอบคุณเพื่อนๆ MC19 ทุกคนที่ช่วยกันเป็นกำลังใจ ฝ่าฟันทุกอุปสรรคจนประสบความสำเร็จได้ ขอขอบคุณเพื่อนๆ The Gang ทุกคนที่ทำให้วันน่าเบื่อกลายเป็นวันที่สนุกสนาน ถ้าผู้วิจัยไม่ได้กำลังใจและความช่วยเหลือจากเพื่อนทั้งสองกลุ่มนี้ การทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้คงจะลำบากและยากที่สำเร็จลุล่วงไปได้ นอกจากนี้ขอขอบคุณเพื่อนๆคริสเตียน 151 เพื่อนๆอักษรเอก ภาษาอังกฤษ ศิลปากร และเพื่อนๆพี่ๆที่โรงเรียนภาษาญี่ปุ่นทุกคนมา ณ ที่นี้ด้วย รวมทั้งขอขอบคุณพี่ๆด้วย ไม่ว่าจะเป็น พี่ปู เลขาภาคฯ พี่แปลน พี่หยก พี่เบิร์ด และพี่ๆ MC18 ทุกคนที่คอยให้คำปรึกษาและคำกอดตั้งแต่วันแรกจนวันนี้

ท้ายสุดนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณป้า หม่าม้าที่คอยให้กำลังใจ ให้การสนับสนุน และเป็นแรงผลักดันให้กับผู้วิจัยมาโดยตลอด และขอบคุณน้องพลอย น้องสาวที่น่ารัก ที่ช่วยเป็นกำลังใจและสร้างเสียงหัวเราะคลายเครียดได้ รวมทั้งขอขอบคุณญาติผู้ใหญ่ทุกท่านที่แสดงความห่วงใยเป็นห่วงมาโดยตลอด

ผู้วิจัยขอขอบคุณทุกท่านมา ณ โอกาสนี้จากใจจริง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง	ฐ
สารบัญภาพ	ณ
บทที่	
1 บทนำ	1
1.1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2. ปัญหาในการวิจัย	8
1.3. วัตถุประสงค์ของการวิจัย	8
1.4. ขอบสันนิษฐานในการวิจัย	8
1.5. ขอบเขตการวิจัย	9
1.6. นิยามศัพท์ปฏิบัติการ	10
1.7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	12
2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	13
2.1. แนวคิดความรุนแรง (Violence)	13
2.2. แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narrative Analysis)	23
2.3. ทฤษฎีสัญญวิทยา (Semiotics)	30
2.4. ทฤษฎีการผลิตภาพยนตร์ (Film Production Theory)	33
2.5. ทฤษฎีการอบรมปมเพาะจากสื่อ (Cultivation Theory)	43
2.6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	45
2.7. กรอบการวิจัย (Conceptual Framework)	49

บทที่	หน้า
3	วิธีวิจัย 50
	3.1. เครื่องมือการวิเคราะห์ด้วยบท (Textual Analysis) 51
	3.2. เครื่องมือการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) 57
	3.3. เครื่องมือการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Groups) 58
	3.4. การนำเสนอข้อมูล 60
4	เนื้อหาและการเล่าเรื่องความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย 61
	4.1. เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย 61
	4.1.1. ความรุนแรงทางกายภาพ 61
	4.1.1.1. เนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพ 61
	4.1.1.2. เนื้อหาความรุนแรงทางวาจา 67
	4.1.1.3. เนื้อหาความรุนแรงทางเพศ 77
	4.1.1.4. เนื้อหาความรุนแรงทางความคิด 78
	4.1.1.5. เนื้อหาความรุนแรงทางใจ 79
	4.1.1.6. เนื้อหาความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ 80
	4.1.2. ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง 81
	4.1.2.1. เนื้อหาความรุนแรงจากความเพ็ดเพลินโดยขาดความ สำนึกผิดชอบ 81
	4.1.2.2. เนื้อหาความรุนแรงจากการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม 83
	4.1.2.3. เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิทหาร 84
	4.1.2.4. เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิวัตถุนิยม 84
	4.1.2.5. เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิอวดตัว 85
	4.1.3. สรุปเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย 86
	4.2. วิเคราะห์ความหมายตรงข้าม (Binary Opposition) ที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย 90
	4.2.1. ความหมายตรงข้ามระหว่าง การปกปิด กับ การเปิดเผย 90
	4.2.2. ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความรัก กับ ความเกลียด 94
	4.2.3. ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความดี กับ ความเลว 97
	4.2.4. ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความแค้น กับ การให้อภัย 100
	4.2.5. ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความมีสติ กับ ความขาดสติ 101

บทที่	หน้า
4.2.6. ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความซื่อสัตย์ กับ การคดโกง	102
4.2.7. ความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงอื่นๆ	103
4.2.8. สรุปความหมายตรงข้ามที่ สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย	108
4.3. การเล่าเรื่องด้วยโครงสร้างเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย	110
4.3.1. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure)	110
4.3.2. โครงเรื่อง (Plot)	116
4.3.3. แก่นความคิด (Theme)	123
4.3.4. ตัวละคร (Character)	124
4.3.5. ฉาก (Setting)	130
4.3.6. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols)	131
4.3.7. ขั้วขัดแย้ง (Conflict)	132
4.3.8. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	134
4.3.9. องค์ประกอบด้านภาพ (Visual Channel)	135
4.3.10. องค์ประกอบด้านเสียง (Audio Channel)	140
5 เนื้อหาและการเล่าเรื่องความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูด	142
5.1. เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูด	142
5.1.1. ความรุนแรงทางกายภาพ	142
5.1.1.1. เนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพ	142
5.1.1.2. เนื้อหาความรุนแรงทางวาจา	147
5.1.1.3. เนื้อหาความรุนแรงทางเพศ	157
5.1.1.4. เนื้อหาความรุนแรงทางความคิด	158
5.1.1.5. เนื้อหาความรุนแรงทางใจ	160
5.1.1.6. เนื้อหาความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ	161
5.1.2. ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง	162
5.1.2.1. เนื้อหาความรุนแรงจากความเพ็ดเพลินโดยขาดความ สำนึกผิดชอบ	162
5.1.2.2. เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิทหาร	163
5.1.2.3. เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิวัตถุนิยม	164

5.1.2.4.	เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิอวดตัว	165
5.1.2.5.	เนื้อหาความรุนแรงจากความเหลื่อมล้ำกันในโครงสร้าง ของสังคม	165
5.1.3.	สรุปเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย	166
5.2.	การวิเคราะห์ความหมายตรงข้าม (Binary Opposition) ที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูด	170
5.2.1.	ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความรัก กับ ความเกลียด	170
5.2.2.	ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความแค้น กับ การให้อภัย	172
5.2.3.	ความหมายตรงข้ามระหว่าง การปิดปิด กับ การเปิดเผย	174
5.2.4.	ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความตาย กับ การมีชีวิต	175
5.2.5.	ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความดี กับ ความเลว	176
5.2.6.	ความหมายตรงข้ามระหว่าง คนป่วย กับ คนปกติ	177
5.2.7.	ความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงอื่นๆ	178
5.2.8.	สรุปความหมายตรงข้ามที่ สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูด	185
5.3.	การเล่าเรื่องด้วยโครงสร้างเกี่ยวกับความรุนแรง ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด	187
5.3.1.	โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure)	187
5.3.2.	โครงเรื่อง (Plot)	194
5.3.3.	แก่นความคิด (Theme)	200
5.3.4.	ตัวละคร (Character)	201
5.3.5.	ฉาก (Setting)	207
5.3.6.	สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols)	208
5.3.7.	ข้อขัดแย้ง (Conflict)	209
5.3.8.	มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	211
5.3.9.	องค์ประกอบด้านภาพ (Visual Channel)	212
5.3.10.	องค์ประกอบด้านเสียง (Audio Channel)	217

บทที่	หน้า
6	
การเปรียบเทียบการเล่าเรื่องและเนื้อหาความรุนแรง	
ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	219
6.1. การเปรียบเทียบจุดเหมือนของการเล่าเรื่องและเนื้อหาความรุนแรง	
ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	219
6.2. การเปรียบเทียบจุดแตกต่างของการเล่าเรื่องและเนื้อหาความรุนแรง	
ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	232
7	
กระบวนการผลิตความรุนแรงและทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรง	
ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	244
7.1. กระบวนการผลิตความรุนแรงของผู้ผลิตภาพยนตร์	244
7.1.1. กระบวนการผลิตความรุนแรงของผู้ผลิตภาพยนตร์ไทย	244
7.1.2. กระบวนการผลิตความรุนแรงของผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	253
7.1.3. สรุปกระบวนการผลิตความรุนแรงของผู้ผลิตภาพยนตร์	259
7.2. ทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์	260
7.2.1. การเปิดรับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชาย	261
7.2.2. การเปิดรับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิง	267
7.2.3. การเปิดรับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชม	
ภาพยนตร์ศิลปะเพศชายและหญิง	272
7.2.4. สรุปการเปิดรับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์	278
8	
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
8.1. สรุปผลการวิจัย	287
8.2. อภิปรายผล	290
8.3. ข้อเสนอแนะในการวิจัย	295
8.4. ข้อจำกัดในการวิจัย	296
รายการอ้างอิง	297

	หน้า
ภาคผนวก	304
ภาคผนวก ก เรื่องย่อ (Synopsis) และรายละเอียดของภาพยนตร์ที่จะทำการศึกษา	305
ภาคผนวก ข เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	336
ภาคผนวก ค การเล่าเรื่องและความหมายตรงข้ามเกี่ยวกับความรุนแรง ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	348
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	372



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1.1	ตารางแสดงจำนวนพฤติกรรมที่รุนแรงในแต่ละระดับคุณภาพยนตร์	2
1.2	ตารางแสดงการเปรียบเทียบคุณภาพยนตร์สามระดับ	4
1.3	ตารางแสดงประเภทและจำนวนของความรุนแรงของภาพยนตร์ที่ฉายในโทรทัศน์	6
2.1	ตารางแสดงลักษณะรูปแบบพฤติกรรมก้าวร้าวจากการวิเคราะห์ของ Buss	16
2.2	ตารางแสดงเกณฑ์ในการวัดความรุนแรงทางกายภาพ	20
2.3	ตารางแสดงเกณฑ์ในการวัดความรุนแรงเชิงโครงสร้าง	22
2.4	ตารางขนาดของภาพ (Camera Shot)	37
2.5	ตารางแสดงมุมกล้อง (Camera Angle)	38
2.6	ตารางแสดงการเคลื่อนกล้อง (Camera Movement)	39
2.7	ตารางแสดงการลำดับภาพหรือการเชื่อมต่อบทภาพ (Editing)	40
3.1	ตารางแสดงเครื่องมือวิจัยและทฤษฎีที่นำไปใช้	50
3.2	ตารางแสดงรายชื่อภาพยนตร์ไทยที่จะทำการศึกษา	53
3.3	ตารางแสดงรายชื่อภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่จะทำการศึกษา	54
3.4	ตารางแสดงรายชื่อกลุ่มตัวอย่างที่จะทำการสัมภาษณ์กลุ่ม	58
4.1	ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพในภาพยนตร์ไทย	67
4.2	ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงทางวาจาในภาพยนตร์ไทย	76
4.3	ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงทางความคิดในภาพยนตร์ไทย	79
4.4	ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพในภาพยนตร์ไทย	81
4.5	ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรง จากความเพี้ยนโดยขาดความสำนึกผิดชอบในภาพยนตร์ไทย	83
4.6	ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงเชิงโครงสร้างในภาพยนตร์ไทย	86
4.7	ตารางแสดงเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย	87
4.8	ตารางแสดงความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย ...	108
4.9	ตารางแสดงโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทย	115
4.10	ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์ต่อสู้ของไทย	117
4.11	ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์รักของไทย	118
4.12	ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์ตลกของไทย	119

ตารางที่	หน้า
4.13	ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์สยของขวัญของไทย 120
4.14	ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์ชีวิตของไทย 121
4.15	ตารางแสดงประเภทของโครงเรื่องในภาพยนตร์ไทย 122
4.16	ตารางแสดงแก่นความคิดในภาพยนตร์ไทย 123
4.17	ตารางแสดงบทบาทและลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์ไทย 125
4.18	ตารางแสดงฉากของภาพยนตร์ไทย 130
4.19	ตารางแสดงข้อขัดแย้งของภาพยนตร์ไทย 132
4.20	ตารางแสดงมุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทย 134
4.21	ตารางแสดงลักษณะของภาพและขนาดของภาพ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย 136
4.22	ตารางแสดงประเภทของเพลงประกอบภาพยนตร์ไทย 141
5.1	ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 147
5.2	ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงทางวาจาในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 157
5.3	ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงทางความคิดในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 160
5.4	ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 161
5.5	ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงจาก ความเพ็ดเพลินโดยขาดความสำนึกผิดชอบในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 163
5.6	ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงเชิงโครงสร้างในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 166
5.7	ตารางแสดงเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 167
5.8	ตารางแสดงความหมายตรงข้ามที่ สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 185
5.9	ตารางแสดงโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 193
5.10	ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์ต่อสู้ของฮอลลีวู้ด 194
5.11	ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์รักของฮอลลีวู้ด 195
5.12	ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์ตลกของฮอลลีวู้ด 196
5.13	ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์สยของขวัญของฮอลลีวู้ด 197
5.14	ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์ชีวิตของฮอลลีวู้ด 198
5.15	ตารางแสดงประเภทของโครงเรื่องในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 199
5.16	ตารางแสดงแก่นความคิดในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 200

ตารางที่	หน้า
5.17	ตารางแสดงบทบาทและลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 202
5.18	ตารางแสดงฉากของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 207
5.19	ตารางแสดงข้อขัดแย้งของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 209
5.20	ตารางแสดงมุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 211
5.21	ตารางแสดงลักษณะของภาพและขนาดของภาพ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 213
5.22	ตารางแสดงประเภทของเพลงประกอบภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 218
6.1	ตารางแสดงการเปรียบเทียบ เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 220
6.2	ตารางแสดงการเปรียบเทียบ ประเภทของโครงสร้างการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันในภาพยนตร์ทั้งสองชาติ 236
6.3	ตารางแสดงการเปรียบเทียบ ประเภทของโครงเรื่องที่แตกต่างกันในภาพยนตร์ทั้งสองชาติ 237
6.4	ตารางแสดงการเปรียบเทียบลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์ทั้งสองชาติ 239
6.5	ตารางแสดงการเปรียบเทียบ ประเภทของฉากที่แตกต่างกันในภาพยนตร์ทั้งสองชาติ 241
6.6	ตารางแสดงการเปรียบเทียบข้อขัดแย้งที่แตกต่างกันในภาพยนตร์ทั้งสองชาติ .. 242
7.1	ตารางแสดงการสรุปทัศนคติของ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายต่อพฤติกรรมความรุนแรง 262
7.2	ตารางแสดงการสรุปทัศนคติของ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงต่อพฤติกรรมความรุนแรง 268
7.3	ตารางแสดงการสรุปทัศนคติของ กลุ่มผู้ชมยนตร์ศิลปะชายและเพศหญิงต่อพฤติกรรมความรุนแรง 273
7.4	ตารางแสดงการเปรียบเทียบทัศนคติของ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์แต่ละกลุ่มต่อพฤติกรรมความรุนแรง 279
8.1	ตารางสรุปทัศนคติของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ 293

สารบัญญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	จำนวนของเนื้อหาความรุนแรงในแต่ละสื่อช่วงปี 1994-1995	2
1.2	ภาพวัฏจักรของสื่อที่รุนแรงและพฤติกรรมที่รุนแรง	7
2.1	แผนภาพแสดงองค์ประกอบของ สัญญาและกระบวนการสร้างความหมายตามทัศนะของ Saussure	31
2.2	สายโซ่แห่งความหมาย (Chain of Meaning) ตามแนวคิดของ Roland Barthes	32
3.1	จำนวนภาพยนตร์ทั้งหมดที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ไทย ตั้งแต่ มกราคม – ธันวาคม 2552	52
4.1	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพในภาพยนตร์ไทย	61
4.2	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางวาจาในภาพยนตร์ไทย	67
4.3	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางเพศในภาพยนตร์ไทย	77
4.4	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางความคิดในภาพยนตร์ไทย	78
4.5	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางใจในภาพยนตร์ไทย	79
4.6	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรง ในการใช้เชิงเปรียบเทียบในภาพยนตร์ไทย	80
4.7	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรง จากความเพ็ดเพลินโดยขาดความสำนึกผิดชอบในภาพยนตร์ไทย	81
4.8	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรง จากการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรมในภาพยนตร์ไทย	83
4.9	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิทหารในภาพยนตร์ไทย	84
4.10	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิวัตถุนิยมในภาพยนตร์ไทย	84
4.11	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงลัทธิอวดตัวในภาพยนตร์ไทย	85
4.12	ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ต่อสู้ของไทย	111
4.13	ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์รักของไทย ...	112
4.14	ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกของไทย	113
4.15	ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของ ภาพยนตร์สยองขวัญของไทย	114

ภาพที่	หน้า
4.16	ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ชีวิตของไทย . 115
4.17	ตัวอย่างภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) ที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย 137
4.18	ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย 137
4.19	ตัวอย่างภาพระยะไกล (Long Shot) ที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย 137
4.20	ตัวอย่างภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) ที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย 138
4.21	ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย 138
4.22	ตัวอย่างภาพระยะไกล (Long Shot) ที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย 138
4.23	ตัวอย่างภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) ที่แสดงสีหน้าและความรู้สึก ของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย 139
4.24	ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ที่แสดงสีหน้าและความรู้สึก ของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย 139
5.1	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพในภาพยนตร์ฮอลลีวูด 142
5.2	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางวาจาในภาพยนตร์ฮอลลีวูด 147
5.3	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางเพศในภาพยนตร์ฮอลลีวูด 157
5.4	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางความคิดในภาพยนตร์ฮอลลีวูด 158
5.5	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางใจในภาพยนตร์ฮอลลีวูด 160
5.6	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรง ในการใช้เชิงเปรียบเทียบในภาพยนตร์ฮอลลีวูด 161
5.7	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรง จากความเพ็ดเพลินโดยขาดความสำนึกผิดชอบในภาพยนตร์ฮอลลีวูด 162
5.8	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิทหารในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ... 163
5.9	ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรง จากลัทธิวัตถุนิยมในภาพยนตร์ฮอลลีวูด 164

ภาพที่	หน้า
5.10 ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงลัทธิอวดตัวในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	165
5.11 ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรง จากความเหลี่ยมล้ำกันในโครงสร้างทางสังคมในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	165
5.12 ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของ ภาพยนตร์ต่อสู้ของฮอลลีวู้ด	186
5.13 ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของ ภาพยนตร์รักของฮอลลีวู้ด	187
5.14 ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของ ภาพยนตร์ตลกของฮอลลีวู้ด	188
5.15 ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของ ภาพยนตร์สยองขวัญของฮอลลีวู้ด	189
5.16 ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของ ภาพยนตร์ชีวิตของฮอลลีวู้ด	190
5.17 ตัวอย่างภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) ที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	214
5.18 ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	214
5.19 ตัวอย่างภาพระยะไกล (Long Shot) ที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	214
5.20 ตัวอย่างภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) ที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	215
5.21 ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	215
5.22 ตัวอย่างภาพระยะไกล (Long Shot) ที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	215
5.23 ตัวอย่างภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) ที่แสดงสีหน้าและความรู้สึกของ ตัวละครที่เกิดจากความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	216
5.24 ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ที่แสดงสีหน้าและความรู้สึกของ ตัวละครที่เกิดจากความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	216

ภาพที่	หน้า
5.25 ตัวอย่างภาพระยะไกล (Long Shot) ที่แสดงสีหน้าและความรู้สึกของ ตัวละครที่เกิดจากความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	216



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

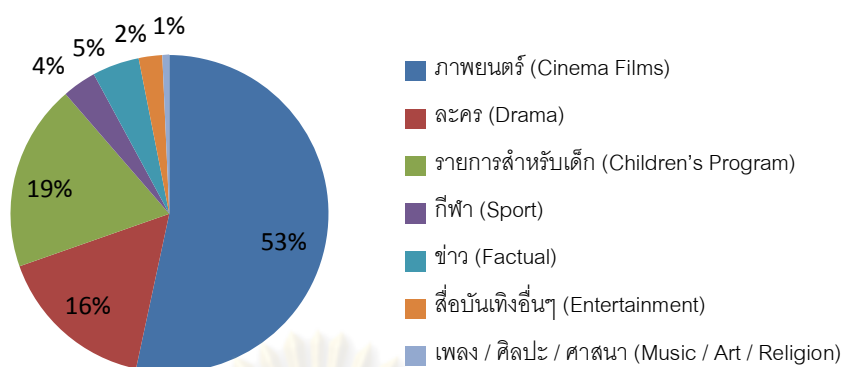
บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความรุนแรง (Violence) เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นและมีความสัมพันธ์กับมนุษย์ทุกคนอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ในโลกของความเป็นจริง (Real World) ความรุนแรงนั้นเป็นสัญชาตญาณหนึ่งของมนุษย์ตามทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ Sigmund Freud คือ สัญชาตญาณแห่งความตาย (Death Instinct) ที่ถูกแปรรูปออกมาเป็นพลังแห่งความก้าวร้าว (Aggressive) หรือความรุนแรงนั่นเอง ดังนั้นมนุษย์ทุกคนจึงแสดงความรุนแรงออกมาเหมือนกัน เพราะ ธรรมชาติของมนุษย์ไม่เพียงแต่ต้องการความช่วยเหลือจากมนุษย์รอบข้างเท่านั้น หากแต่ยังต้องการระบายความก้าวร้าวต่อเพื่อนมนุษย์ด้วยกันเองอีกด้วย ด้วยเหตุนี้มนุษย์ทุกคนจึงมีโอกาสเป็นผู้กระทำความรุนแรง (Aggressor) และเหยื่อของความรุนแรง (Victim) แทบทั้งสิ้น แม้ว่าความรุนแรงนั้นจะเป็นธรรมชาติของมนุษย์ แต่ในโลกของความเป็นจริงนั้นความรุนแรงเป็นสิ่งที่ต้องห้าม (Taboo) ในสังคม เพราะจะทำให้ผู้อื่นได้รับความบาดเจ็บ เสียหาย และทรมาน แต่เมื่อเกิดโลกของสื่อมวลชน (Media World) ประเด็นความรุนแรงที่เป็นสิ่งต้องห้ามในสังคมนั้น กลับถูกหยิบยกมานำเสนออย่างมากมายและหลากหลายจนกลายเป็นความปกติ (Normative) ไปโดยปริยายรวมถึงสื่อภาพยนตร์เช่นกัน คือ ผู้ผลิตภาพยนตร์เลือกประเด็นความรุนแรงมานำเสนออย่างเปิดเผย ส่วนผู้ชมภาพยนตร์นั้นก็เลือกชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง โดยไม่มีปฏิกิริยาตอบโต้หรือคัดค้านใดๆ แต่กลับรู้สึกสนุกสนาน รวมทั้งนำไปลอกเลียนแบบหรือใช้ในโลกลงโลกของความเป็นจริง

ความรุนแรงนั้นเป็นประเด็นที่ถูกนำเสนอในภาพยนตร์มาตั้งแต่ยุคเริ่มต้นของอุตสาหกรรมการผลิตภาพยนตร์ ผู้ผลิตภาพยนตร์ทั้งไทยและต่างประเทศเลือกที่จะสอดแทรกเนื้อหาความรุนแรงลงไปในภาพยนตร์เพื่อสร้างความสนุกสนาน ส่วนผู้ชมก็เลือกที่จะบริโภคภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาความรุนแรงเช่นกัน ดังนั้นความรุนแรงกับภาพยนตร์นั้นจึงเป็นสิ่งที่อยู่ควบคู่กันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์ไทยหรือภาพยนตร์ต่างประเทศก็ตาม เพราะคนที่ดูภาพยนตร์ส่วนใหญ่จะชอบภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาตื่นเต้น ก็อาจจะทำให้มีฉากที่มีความรุนแรงออกมาให้เห็นบ้าง (ปรัชญา ปิ่นแก้ว, ออนไลน์) ด้วยเหตุนี้ภาพยนตร์จึงประกอบไปด้วยภาพและเสียงที่รุนแรงเป็นจำนวนมาก ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับสื่ออื่นๆ ในช่วงปี 1994-1995 จะพบว่า ภาพยนตร์มีความรุนแรงมากกว่า 50% จากทั้งหมด



ภาพที่ 1.1 : จำนวนของเนื้อหาความรุนแรงในแต่ละสื่อช่วงปี 1994-1995
(ดัดแปลงจาก Gunter, Harrison and Wykes, 2003)

ความรุนแรงกับภาพยนตร์นั้นเป็นสิ่งที่อยู่ควบคู่กัน เพราะความรุนแรงสามารถสร้างความตื่นเต้น ความสนุกสนาน และความน่าติดตามของภาพยนตร์ เพราะฉะนั้นความรุนแรงจึงเกิดขึ้นได้กับภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดในทุกตระกูลภาพยนตร์ (Film Genres) โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ที่มีภาพและเสียงที่รุนแรงจำนวนมาก และปรากฏให้เห็นอย่างเด่นชัดที่สุดเมื่อเปรียบเทียบกับภาพยนตร์ตระกูลอื่นๆ ดังตารางต่อไปนี้

ตระกูล (Genres)	จำนวนภาพยนตร์	จำนวนพฤติกรรมรุนแรง	ค่าเฉลี่ยต่อภาพยนตร์	จำนวนชั้นต่ำต่อเรื่อง	จำนวนชั้นสูงต่อเรื่อง
ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action)	14	658	47.0	13	110
ภาพยนตร์ตลก (Comedy)	41	586	14.3	1	81
ภาพยนตร์ชีวิต (Drama)	26	437	16.8	0	44
ภาพยนตร์อื่นๆ (Other)	19	503	26.5	1	97
รวม	100	2,184	21.8	0	110

ตาราง 1.1 : ตารางแสดงจำนวนพฤติกรรมที่รุนแรงในแต่ละตระกูลภาพยนตร์
(Browne, Webb, Fisher, Cook, McArthur, Peek-Asa and Kraus, 2002)

ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genres) นั้นเป็นการจำแนกภาพยนตร์ออกเป็นประเภท เพื่อสร้างความเข้าใจเบื้องต้นระหว่างผู้ชมภาพยนตร์กับผู้ผลิตภาพยนตร์ว่า ภาพยนตร์เรื่องนั้นจะมีเนื้อหาและลักษณะอย่างไร เช่น ผู้ชมจะได้รับเสียงหัวเราะจากภาพยนตร์ตลก (Comedy) หรือผู้ชมจะได้รับความน่าสะพรึงกลัวในหนังผี ซึ่งเป็นตระกูลย่อย (Subgenres) ของภาพยนตร์สยอง

ขวัญ (Horror) ในขณะเดียวกันผู้ชมก็จะได้เห็นฉากการต่อสู้ ฉากระเบิด ซึ่งเป็นเนื้อหาความรุนแรง ในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) เป็นต้น อย่างไรก็ตามภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆนั้นก็ไม่ว่าจำเป็นจะต้องอยู่ใน ทรูกูลใดทรูกูลหนึ่งเสมอไป แต่อาจเกิดการผสมผสานกันระหว่างทรูกูลได้ เพราะฉะนั้นการ พิจารณาทรูกูลภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆนั้นจึงนำเอาเฉพาะลักษณะที่เด่นที่สุดมาพิจารณาเท่านั้น เช่น ภาพยนตร์ซอมบี้ที่จัดเป็นทรูกูลภาพยนตร์สยองขวัญที่มีส่วนผสมของภาพยนตร์นิยาย วิทยาศาสตร์ (Sci-Fi) เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ภาพและเสียงที่รุนแรงก็อาจจะถูกแปรรูปไปเพราะมี ส่วนผสมของทรูกูลอื่น เช่น ภาพยนตร์ต่อสู้ตลก (Action-Comedy) ที่มีส่วนผสมของฉากต่อสู้ที่ รุนแรง แต่ถูกแปรรูปให้มีความตลก เพื่อลดทอนความรุนแรงในภาพเหล่านั้นลงให้ดูมีความ แนบเนียนมากยิ่งขึ้น เป็นต้น

การแบ่งทรูกูลภาพยนตร์นั้นเกิดขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 1960 ภายใต้การขยายตัวและ แรงแผ่นดินของภาคธุรกิจอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ที่ต้องการสูตร (Formula) ของภาพยนตร์ทรูกูล ต่างๆ เพื่อลดความสำคัญของแนวคิดประพันธ์กร (Auteur Theory) ซึ่งสูตรนั้นสามารถพิจารณาได้ จากองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง (Component of Narrative) ของภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั่นเอง การจำแนกองค์ประกอบที่ชัดเจนที่สุดคือการศึกษาศึกษาของ Arthur Asa Berger ที่ได้ศึกษาทรูกูล ภาพยนตร์โดยการพิจารณาเปรียบเทียบทรูกูลสำคัญตามองค์ประกอบต่างๆภายในภาพยนตร์ 10 ประการ คือ เวลาในเรื่อง สถานที่ ลักษณะตัวละครเอกที่เป็นวีรบุรุษ ตัวละครประกอบ ผู้ร้าย โครงเรื่อง แก่นเรื่อง เครื่องแต่งกาย อาวุธที่ใช้และยานพาหนะ (กฤษดา เกิดดี, 2548) Berger นั้น ได้ทำการศึกษาและเปรียบเทียบภาพยนตร์สำคัญสามทรูกูลที่ คือ ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (Western) ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์ (Sci-Fi) และภาพยนตร์นักสืบ (Detective) ซึ่งสามารถ นำเสนอในรูปแบบตารางได้ดังต่อไปนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

	บุกเบิกตะวันตก	นิยายวิทยาศาสตร์	นักสืบ
เวลา	ปลายศตวรรษที่ 19	อนาคต	ปัจจุบัน
สถานที่	ดินแดนบุกเบิก	อวกาศ	เมือง
วีรบุรุษ	คาวบอย	มนุษย์ในอวกาศ	นักสืบ
ตัวประกอบ	ชาวบ้าน, อินเดียน	ช่างเทคนิค	ตำรวจ
ผู้ร้าย	พวกเหนือกฎหมาย	สัตว์ร้ายนอกโลก	ฆาตกร
โครงเรื่อง	จัดสร้างระเบียบใหม่	ขับไล่สัตว์ร้าย	ค้นหาฆาตกร
แก่นเรื่อง	ความยุติธรรม	ชัยชนะของมนุษยชาติ	การค้นพบฆาตกร
เครื่องแต่งกาย	หมวกคาวบอย	ชุดพร้อมเทคโนโลยี	เสื้อคลุมยาวกันฝน
อาวุธ	ปืนลูกโม่โบราณ	ปืนลำแสง	ปืนพก
ยานพาหนะ	ม้า	ยานอวกาศ	รถยนต์

ตาราง 1.2 : ตารางแสดงการเปรียบเทียบภาพยนตร์สามตระกูล (กฤษดา เกิดดี, 2547)

ดังที่ได้กล่าวข้างต้น สูตรนั้นสามารถพิจารณาได้จากองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ซึ่งการเล่าเรื่อง (Narrative) ในสื่อทุกประเภทรวมถึงสื่อภาพยนตร์นั้น จะมีรูปแบบและองค์ประกอบที่แน่นอนในตัวเอง (Narrative form) ดังตารางข้างต้น คือประกอบไปด้วย (1) โครงเรื่อง (Plot) (2) แก่นเรื่อง (Theme) (3) ตัวละคร (Character) ได้แก่ วีรบุรุษ ตัวประกอบ และตัวร้าย (4) ฉาก (Setting) ได้แก่ เวลา (Time) และสถานที่ (Location) (5) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols) ได้แก่ เครื่องแต่งกาย (Costume) อาวุธ (Weaponry) และยานพาหนะ (Locomotion) นอกจากนี้ยังมีองค์ประกอบอื่นที่ช่วยให้การเล่าเรื่องมีความสมบูรณ์ มากขึ้นได้แก่ ขั้วขัดแย้ง (Conflict) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) องค์ประกอบด้านภาพ (Visual Channel) และองค์ประกอบด้านเสียง (Audio Channel) องค์ประกอบทั้งหมดนี้มีความสำคัญในการเล่าเรื่องอย่างยิ่ง เพราะสามารถทำหน้าที่ได้ถึง 4 ประการ (กาญจนา แก้วเทพ, 2553) คือ

1. บอกเล่าเรื่องราวให้รู้เรื่อง
2. สื่อสารอารมณ์ประเภทต่างๆของผู้ส่งไปยังผู้รับ
3. สร้างความรู้สึกตื่นตาตื่นใจจากการได้เห็น (แม้ว่าอาจจะมีเสียง)
4. กระตุ้นความคิดบางอย่างของผู้รับสาร

องค์ประกอบการเล่าเรื่องทั้งหมดนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกเรื่องในทุกตระกูลแต่จะแตกต่างกันในรายละเอียด ความแตกต่างขององค์ประกอบเหล่านี้ก็จะทำให้ผู้ชมรับรู้และเข้าใจตรงกันว่า ภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวนั้นจัดอยู่ในภาพยนตร์ตระกูลใดรวมทั้งสามารถคาดหวังได้ว่าจะเห็นเหตุการณ์หรือสิ่งใดเกิดขึ้นจากภาพยนตร์ตระกูลนั้นๆ การ

วิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นไม่ใช่แค่เพียงบอกให้ทราบว่าเนื้อเรื่องเป็นอย่างไรเท่านั้น แต่ยังคงศึกษาถึงสิ่งที่สอดแทรกเข้ามาในภาพยนตร์ เพื่อสร้างความคิด อุดมการณ์ หรือค่านิยมบางประการ ประเด็นหนึ่งที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดในปัจจุบันเลือกมานำเสนอกันอย่างแพร่หลายเพื่อสร้างความสนุกสนานก็คือ ประเด็นเรื่องความรุนแรงนั่นเอง

ความรุนแรงในภาพยนตร์นั้นมีมากมาย แต่ที่ผู้ชมส่วนใหญ่รับรู้จะเป็นความรุนแรงทางกายภาพ (Physical Violence) ซึ่งเป็นความรุนแรงที่ปรากฏให้เห็นอย่างเด่นชัด คือ มีการลงไม้ลงมือจนทำให้ผู้อื่นได้รับความบาดเจ็บ เดือดร้อน ทรมาน หรือเสียหาย เช่น ความรุนแรงจากการทำร้ายร่างกาย ความรุนแรงจากการพุดจา หรือความรุนแรงทางเพศ เป็นต้น แต่นอกเหนือจากความรุนแรงทางกายภาพแล้วนั้น ยังมีความรุนแรงอีกประเภทหนึ่งที่แฝงเร้นในภาพยนตร์ คือ ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural Violence) ซึ่งเป็นความรุนแรงที่ไม่มีการลงไม้ลงมือ แต่ทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน ทรมาน หรือเสียหายไม่ต่างกัน เนื่องจากความรุนแรงประเภทนี้แฝงเร้นมาในภาพยนตร์ ทำให้ผู้ชมไม่ตระหนักถึงพิษภัยของมัน ก่อให้เกิดการซึมซับไปโดยไม่รู้ตัว หากเปรียบเทียบความรุนแรงทั้งสองให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น ความรุนแรงทางกายภาพเปรียบเหมือนโรคหวัดที่พบเห็นได้ทั่วไป แต่ความรุนแรงอาจจะมีน้อยกว่าเมื่อเทียบกับความรุนแรงเชิงโครงสร้างที่เปรียบเหมือนโรคมะเร็ง ที่ไม่มีการแสดงอาการใดๆแต่เป็นภัยเงียบที่มีความรุนแรงมากกว่าและส่งผลกระทบต่อมากกว่า ความรุนแรงทั้งสองประเภทนี้ผู้วิจัยเห็นว่าล้วนแต่สอดแทรกอยู่ในเนื้อหาของภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดแทบทั้งสิ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรุนแรงทางกายภาพที่เห็นได้อย่างชัดเจนและเพิ่มมากขึ้น ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจในการเลือกตัวอย่างภาพยนตร์เพื่อวิเคราะห์ความรุนแรงดังกล่าว

จากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่า ความรุนแรงทางกายภาพซึ่งเป็นภาพความรุนแรงที่ปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนนั้นมีหลากหลายรูปแบบ แต่ที่เห็นได้ชัดเจนมากที่สุดก็คือความรุนแรงทางกาย และความรุนแรงทางวาจา ซึ่งสอดคล้องกับ Gunter, Harrison and Wykes (2003) ที่ได้ทำการศึกษาความรุนแรงที่ปรากฏในภาพยนตร์ที่ฉายในโทรทัศน์ 2 สถานี คือ Sky Movies และ Movie Channel ช่วงปี 1994-1995 และ 1995-1996 พบว่าภาพยนตร์ที่ฉายในโทรทัศน์ทั้ง 2 สถานีนั้นมีความรุนแรงปรากฏอยู่มากมายและหลากหลาย ซึ่งสามารถแบ่งได้ทั้งสิ้น 10 ประเภทดังตารางต่อไปนี้

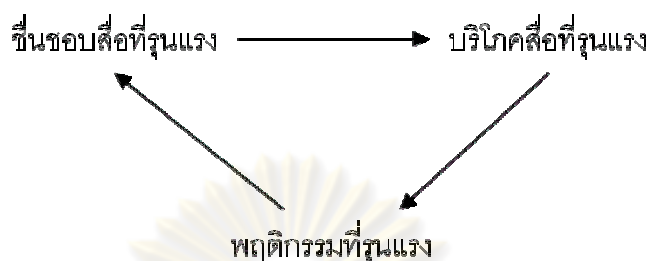
ประเภทของความรุนแรง	เปอร์เซ็นต์ (%) ของพฤติกรรมรุนแรง			
	1994-1995		1995-1996	
	Sky Movies	Movie Channel	Sky Movies	Movie Channel
ใช้สวมนิดส่วนหนึ่งของร่างกาย	42.3	36.6	39.3	39.7
ใช้อาวุธ	33.3	34.7	30.8	31.4
การประหาร	11.6	13.0	17.2	17.5
ผลลัพธ์จากความบาดเจ็บ	3.3	3.5	1.9	2.9
ความโหดร้าย / การทรมาน	3.2	3.8	2.9	2.0
ความรุนแรงทางวาจา	1.3	1.2	2.1	2.3
การทำลายทรัพย์สิน	1.0	0.7	1.2	1.1
การทหาร / ระเบิด	1.0	0.7	0.4	0.5
อื่นๆ เช่น โรคภัย การสังหารหมู่ เป็นต้น	2.3	3.2	3.8	3.0

ตาราง 1.3 : ตารางแสดงประเภทและจำนวนของความรุนแรงของภาพยนตร์ที่ฉายในโทรทัศน์

ด้านความรุนแรงเชิงโครงสร้างนั้น เป็นความรุนแรงที่ผู้ชมส่วนใหญ่ไม่ทราบและไม่ตระหนักถึง หรือแม้กระทั่งผู้ผลิตภาพยนตร์เองก็อาจจะไม่ตระหนักถึงเช่นกัน ส่งผลให้มีบทภาพยนตร์จำนวนมากที่สุดแทรกความรุนแรงเชิงโครงสร้างเข้าไป บ้างก็สามารถเข้าใจได้โดยง่าย เช่น ความรุนแรงจากลัทธิทหาร แต่บ้างก็ต้องอาศัยการทำความเข้าใจหรือการตีความสัญลักษณ์ (Connotative Sign) ที่แฝงความหมายความรุนแรงเอาไว้นั่นเอง

แต่ไม่ว่าจะเป็นความรุนแรงประเภทใดก็ตาม ความรุนแรงที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นจะส่งผลกระทบต่อผู้บริโภคสื่อไม่ต่างกับความรุนแรงในสื่ออื่นๆ คือ ผู้ชมจะซึมซับภาพความรุนแรงเหล่านั้น ทำให้เกิดความคิดที่รุนแรง ความรู้สึกที่รุนแรง และการตอบโต้หรือแสดงพฤติกรรมที่รุนแรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในผู้ชมวัยเด็ก เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2546, อ้างถึงใน ลักษมี คงลาภ, 2552) กล่าวว่า เด็กจะเกิดความก้าวร้าวในสองทาง คือ การเลียนแบบความก้าวร้าวจากตัวเอกของเรื่อง และการซึมซับค่านิยมอันนำไปสู่การยอมรับความก้าวร้าว สอดคล้องกับสุขเจริญ ตั้งวงษ์ไชย (การเสวนา) ที่กล่าวว่า มองว่าผู้ชมภาพยนตร์ที่มีฉากก้าวร้าวหรือมีความรุนแรงมากๆ อาจจะไปสู่การเกิดพฤติกรรมการลอกเลียนแบบได้ เมื่อก่อนภาพยนตร์จะมีฉากที่แสดงให้เห็นถึงความก้าวร้าวน้อยกว่าสมัยนี้ อย่างเรื่อง SAW และ Friday the 13th นั้น เป็นภาพยนตร์ที่มีความก้าวร้าวสูงมากเกินไป จะมีฉากที่แสดงให้เห็นถึงความโหดเหี้ยม การลงมือฆาตกรรมที่มีความแปลกใหม่ พิสดาร ทั้งยังมีฉากที่แสดงให้เห็นถึงการกระทำที่ชัดเจนมากเกินไป ทำให้ผู้ชมในบางกลุ่ม เช่น เด็ก เยาวชน เกินที่จะรับชมได้ จากความเห็นทั้งหมดนั้นสามารถสรุปได้เช่นเดียวกับ

ภาพวิจัยจักรของความรุนแรง (Kirsh, 2006) ที่ว่าเด็กจะชื่นชอบสื่อที่รุนแรง จากนั้นจึงบริโภคสื่อที่รุนแรง และนำไปสู่พฤติกรรมที่รุนแรงในที่สุด ดังเช่นแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 1.2 : ภาพวิจัยจักรของสื่อที่รุนแรงและพฤติกรรมที่รุนแรง

อย่างไรก็ตามประเด็นเรื่องผลกระทบของการชมภาพยนตร์รุนแรงนั้นก็ยังมีหลายฝ่ายออกมาแสดงความคิดเห็นขัดแย้ง เช่น Wes Craven (2550 : ออนไลน์) กล่าวว่า ถ้าใครสักคนจะคิดอะไรไปในทางรุนแรง คนพวกนี้ก็จะดึงเอาอะไรๆ ที่รุนแรงทุกๆ อย่างเข้ามาหาตัวเอง แต่ถ้าจะถามว่าหนังหรือเพลงหรืออะไรก็แล้วแต่เป็นต้นเหตุให้เกิดความคิดรุนแรงขึ้นหรือไม่ ผมไม่คิดว่าใช่ หนังสือของขวัญหรือหนังที่มีความรุนแรงไม่ได้เป็นต้นเหตุของความรุนแรงด้วยตัวมันเองแน่ เป็นต้น

ประเด็นเรื่องผลกระทบของความรุนแรงนั้นยังปรากฏให้เห็นในรูปแบบของเหยื่อ (Victim) ที่ได้รับความรุนแรงจากผู้กระทำความรุนแรง (Aggressor) ซึ่งส่วนมากผู้กระทำความรุนแรงมักจะเป็นผู้ชายและเหยื่อก็มักจะเป็นผู้หญิง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเป็นเหยื่อของความรุนแรงทางเพศในโลกของความจริงนั้นสถิติความรุนแรงทางเพศกับผู้หญิงนั้นเพิ่มขึ้นทุกปี สังเกตได้จากข้อมูลของมูลนิธิเพื่อนหญิง (2548) ที่ได้รวบรวมสถิติภัยทางเพศจากหนังสือพิมพ์รายวัน 5 ฉบับตั้งแต่ปี 2543-2547 พบว่า ปี 2543 มีจำนวนผู้เข้าแจ้งความภัยทางเพศ 218 คดี และเพิ่มขึ้นเป็น 229 คดี ในปี 2545 และเพิ่มขึ้นอีกในปี 2547 เป็น 342 คดี ด้วยเหตุนี้ผู้หญิงจึงมีอัตราเสี่ยงที่จะตกเป็นเหยื่อสูงมากขึ้น ในขณะที่โลกของสื่อมวลชนนั้น งานวิจัยหลายชิ้นก็กล่าวว่าผู้หญิงเป็นเหยื่อของความรุนแรงมากกว่าผู้ชาย เช่น Srividya Ramasubramanian และ Mary Beth Oliver (2006) กล่าวว่าผู้หญิงในภาพยนตร์ฮินดี (Hindi Films) ที่ออกฉายในปี 1997-1999 จำนวน 77% เป็นเหยื่อของความรุนแรง ขณะที่ผู้ชายส่วนใหญ่จะเป็นผู้กระทำความรุนแรง สอดคล้องกับ Gunter, Harrison and Wykes (2003) ที่พบว่าคนที่กระทำความรุนแรงส่วนใหญ่ 80% จะเป็นผู้ชายที่กระทำความรุนแรงด้วยตัวคนเดียวหรือกระทำกันเป็นกลุ่ม ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงขอสันนิษฐานว่าการที่ผู้ชายส่วนใหญ่เป็นผู้กระทำความรุนแรงนั้น ผู้ชายก็จะเลือกบริโภคสื่อโดยเฉพาะภาพยนตร์ที่รุนแรงมากกว่าผู้หญิงเช่นกัน

จากสภาพปัญหาที่กล่าวมาทั้งหมดนั้นจึงเป็นที่น่าศึกษาวิจัยว่า ภาพยนตร์ไทยและ ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีลักษณะการเล่าเรื่องอย่างไร องค์ประกอบของการเล่าเรื่องนั้นมีส่วนในการ สร้างความรุนแรงหรือไม่ แล้วเนื้อหาความรุนแรงนั้นมีลักษณะอย่างไร และมีความแตกต่าง ระหว่างภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดหรือไม่ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังสนใจ กระบวนการ ผลิตความรุนแรงในภาพยนตร์ของผู้ผลิตภาพยนตร์และทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของผู้ชม ภาพยนตร์ของผู้ชมว่ามีลักษณะอย่างไร

1.2 ปัญหานำการวิจัย

- 1.2.1 องค์ประกอบของการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ ฮอลลีวูดมีส่วนในการสร้างความรุนแรงอย่างไร
- 1.2.2 เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีลักษณะอย่างไร
- 1.2.3 กระบวนการผลิตความรุนแรงในภาพยนตร์ของผู้ผลิตภาพยนตร์มีลักษณะอย่างไร
- 1.2.4 ทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของผู้ชมภาพยนตร์มีลักษณะอย่างไร

1.3 วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.3.1 เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย และภาพยนตร์ฮอลลีวูด
- 1.3.2 เพื่อเปรียบเทียบเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด
- 1.3.3 เพื่อวิเคราะห์กระบวนการผลิตความรุนแรงในภาพยนตร์ของผู้ผลิตภาพยนตร์
- 1.3.4 เพื่อวิเคราะห์ทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของผู้ชมภาพยนตร์

1.4 ข้อเสนอแนะ

1.4.1 การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีสูตรที่ค่อนข้างชัดเจนในแต่ละ ละครระบอบ คือต้องประกอบไปด้วยองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ตัวละคร ฉาก สัญลักษณ์พิเศษ ขั้วขัดแย้ง มุมมองการเล่าเรื่อง และ องค์ประกอบด้านภาพและเสียง เช่น ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) มีตัวเอกเป็นวีรบุรุษ (Hero) ที่ต้องใช้กำลังในการปกป้องคนที่รัก จึงเกิด ฉากการไล่ล่าหรือการต่อสู้มากมาย อีกทั้งยังใช้ถ้อยคำที่รุนแรงหยาบคาย เป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบ ทั้งหมดนั้นจะมีส่วนในการสร้างความรุนแรงตามการเขียนบทของผู้ผลิตภาพยนตร์

1.4.2 เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดสามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ ความรุนแรงที่แฝงเร้นในภาพยนตร์ คือ ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง และความรุนแรงที่ปรากฏชัดเจน คือ ความรุนแรงทางกายภาพ

1.4.3 การผลิตความรุนแรงในภาพยนตร์ของผู้ผลิตภาพยนตร์นั้นเกิดจาก สูตรการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ในแต่ละตระกูล ความชื่นชอบผู้ผลิต และความต้องการของตลาด

1.4.4 ทศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของผู้ชมภาพยนตร์นั้นจะเกี่ยวข้องกับเพศของผู้ชมภาพยนตร์ คือ ผู้ชมภาพยนตร์เพศชายจะมีความชื่นชอบในการชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงมากกว่าผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิง

1.5 ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยได้ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เพื่อวิเคราะห์เนื้อหาในสื่อ (Media Content Analysis) และผลกระทบของสื่อ (Media Effect) โดยเฉพาะสื่อภาพยนตร์ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้คัดเลือกศึกษาเนื้อหาความรุนแรงเฉพาะภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดที่ฉายในโรงภาพยนตร์ในประเทศไทย หรือได้มีการจัดจำหน่ายเป็นแผ่นบันทึก (VCD หรือ DVD) ภายหลังจากพ้นกำหนดฉายแล้วในช่วงมกราคม - ธันวาคม 2552 เนื่องจากผู้วิจัยตั้งข้อสันนิษฐานไว้ว่าภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดทุกเรื่องและทุกตระกูลมีความรุนแรงเหมือนกัน ไม่ว่าจะเป็นภาพยนตร์เก่าหรือภาพยนตร์ปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้ตัวแปรด้านเวลาจึงไม่มีผลต่อเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ ผู้วิจัยจึงเลือกศึกษาภาพยนตร์ในช่วงเวลาดังกล่าว เพื่อเป็นตัวแทนของภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด ด้านการวิเคราะห์ผลกระทบจากสื่อ นั้น ตัวแปรด้านพื้นที่ก็ไม่มีผลต่อการศึกษาผลกระทบของความรุนแรงในภาพยนตร์เช่นกัน เนื่องจากผู้วิจัยตั้งข้อสันนิษฐานไว้เช่นกันว่า ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มผู้ชมในพื้นที่ใด เมื่อชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงแล้วผลกระทบที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้ชมจะไม่มี ความแตกต่างกัน เพราะฉะนั้นผู้วิจัยจึงเลือกศึกษากลุ่มผู้ชมในกรุงเทพมหานคร เพื่อความสะดวกในการเก็บข้อมูล

1.6 นิยามศัพท์ปฏิบัติการ

1.6.1 ความรุนแรง (Violence) คือ สิ่งที่ตัวละครในภาพยนตร์กระทำ ซึ่งแสดงออกถึงความก้าวร้าวรุนแรงทั้งทางด้านร่างกายหรือทางวาจา เช่น การทำร้าย, การฆ่า, การใช้คำพูดคำทอด้วยถ้อยคำหยาบคาย เป็นต้น รวมทั้งการหลอมน้ำทางโครงสร้างในภาพยนตร์

1.6.2 ความรุนแรงทางกายภาพ (Physical Violence) คือ ความรุนแรงที่เกิดจากการลงไม้ลงมือ หรือปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจน โดยมีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้อื่นได้รับความเสียหาย บาดเจ็บ หรือทรมานทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยแบ่งเป็นองค์ประกอบย่อย ดังนี้

1. ความรุนแรงทางกาย
2. ความรุนแรงทางวาจา
3. ความรุนแรงทางใจ
4. ความรุนแรงทางเพศ
5. ความรุนแรงทางความคิด
6. ความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ

1.6.3 ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural Violence) คือ ความรุนแรงที่ไม่มีการลงไม้ลงมือ แต่ทำร้ายกันทางโครงสร้างสังคม และความเหลื่อมล้ำในสังคม เช่น ความเหลื่อมล้ำด้านเพศ เศรษฐกิจ เป็นต้น ซึ่งส่งผลให้คนในสังคมได้รับความเสียหายหรือทรมาน ความยากจน ความขาดแคลน ความตายและโรคร้ายหรือความหายนะ เป็นต้น โดยแบ่งเป็นองค์ประกอบย่อย ดังนี้

1. ความรุนแรงอันเกิดจากความเพิดเพลินโดยขาดความสำนึกผิดชอบ
2. ความรุนแรงอันเกิดจากการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม
3. ความรุนแรงที่เกิดจากลัทธิทหาร
4. ความรุนแรงที่เกิดจากลัทธิวัตถุนิยม
5. ความรุนแรงที่เกิดจากลัทธิอวดตัว
6. ความรุนแรงอันเกิดจากความเหลื่อมล้ำกันและโครงสร้างของสังคม

1.6.4 การเล่าเรื่อง (Narrative) คือ วิธีการส่งสารที่มีโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอนประกอบไปด้วย

1. โครงเรื่อง (Plot)
2. แก่นความคิด (Theme)
3. ตัวละคร (Character)
4. ฉาก (Setting) ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบย่อย คือ ช่วงเวลา (Time) และสถานที่ (Location)

5. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols) ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบย่อย เช่น เครื่องแต่งกาย (Costume) พาหนะ (Locomotion) หรืออาวุธ (Weaponry) เป็นต้น
6. ขั้วขัดแย้ง (Conflict)
7. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)
8. องค์ประกอบด้านภาพ (Visual Channel)
9. องค์ประกอบด้านเสียง (Audio Channel)

1.6.5 ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) คือ ชนิด ประเภท หรือหมวดหมู่ของภาพยนตร์ ที่มีเอกลักษณ์และมีวิธีการผลิตเป็นของตนเองพร้อมกัน และมีลักษณะแตกต่างจากประเภทอื่นเป็นเงื่อนไขพื้นฐาน ทั้งในด้านแบบแผน โครงสร้าง สัญลักษณ์ สูตร และการเล่าเรื่อง ซึ่งถูกแสดงโดยผู้ผลิตเพื่อส่งไปยังผู้ชม

1.6.6 กระบวนการผลิตภาพยนตร์ (Film Production) คือ ขั้นตอนในการผลิตภาพยนตร์เรื่องหนึ่งๆ ประกอบไปด้วย

1. ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production)
2. ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production)
3. ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production)

1.6.7 ทัศนคติ (Attitude) คือ ความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบต่อประเด็นใดประเด็นหนึ่งของผู้ชมภาพยนตร์

1.6.8 ภาพยนตร์ไทย (Thai Film) คือ ภาพยนตร์ที่ถูกผลิตโดยอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของประเทศไทย เพื่อเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ และมีการจัดจำหน่ายเป็นแผ่นบันทึกภาพหลังการพินกำหนดฉายในโรงภาพยนตร์แล้ว

1.6.9 ภาพยนตร์ฮอลลีวูด (Hollywood Film) คือ ภาพยนตร์ภาษาต่างประเทศที่ถูกผลิตโดยอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของประเทศสหรัฐอเมริกา เพื่อเข้าฉายในโรงภาพยนตร์ และมีการจัดจำหน่ายเป็นแผ่นบันทึกภาพหลังการพินกำหนดฉายในโรงภาพยนตร์แล้ว

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 งานวิจัยชิ้นนี้จะช่วยพัฒนาองค์ความรู้ทางวิชาการในแง่ของความรุนแรงในสื่อสารมวลชน ซึ่งเป็นความรู้ทางวิชาการในด้านจิตวิทยาการสื่อสารมวลชน (Psychology of Communication) นอกจากนี้ยังทำให้เข้าใจถึงกระบวนการผลิตความรุนแรงของผู้ผลิตภาพยนตร์ และทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของผู้ชม

1.7.2 งานวิจัยชิ้นนี้จะถูกส่งให้หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น กระทรวงวัฒนธรรม ได้ตระหนักถึงความรุนแรงในภาพยนตร์ และนำความรู้นี้เป็นแนวทางในการพัฒนาและปฏิรูปสื่อเพื่อป้องกันและบรรเทาปัญหาความรุนแรงในสังคม อีกทั้งเผยแพร่ความรู้ให้กับประชาชนให้มีความเข้าใจในเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์

1.7.3 งานวิจัยชิ้นนี้จะถูกส่งให้สำนักภาพยนตร์และวีดิทัศน์ สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ ได้นำความรู้ที่ได้จากการวิจัย เป็นบรรทัดฐานในการจัดเรตติ้ง (Rating) หรือการเซ็นเซอร์ (Censorship) เพื่อตรวจพิจารณาการฉายจัดภาพยนตร์ในประเทศ

1.7.4 งานวิจัยชิ้นนี้จะกระตุ้นให้ผู้ผลิตภาพยนตร์ได้ตระหนักถึงความรุนแรงในภาพยนตร์ เพื่อเพิ่มความรับผิดชอบในการผลิตและเผยแพร่ภาพยนตร์ต่อสังคม

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

ทฤษฎี แนวคิด และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด” นั้นเป็นการศึกษาวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อภาพยนตร์ ในประเด็นเนื้อหา ความรุนแรงกระบวนการผลิตความรุนแรง และทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรง โดยมีใช้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการวิเคราะห์ ดังนี้

- 2.1 แนวคิดเรื่องความรุนแรง (Violence)
- 2.2 แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narrative Analysis)
- 2.3 ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology)
- 2.4 ทฤษฎีการผลิตภาพยนตร์ (Film Production Theory)
- 2.5 ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะจากสื่อ (Cultivation Theory)
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2.7 กรอบการวิจัย (Conceptual Framework)

2.1 แนวคิดเรื่องความรุนแรง (Violence)

ความหมายของความรุนแรง

Merry (1970, อ้างถึงในกฤตยา มุ่งวิชา, 2549) ได้ให้คำจำกัดความของความรุนแรง โดยแบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ความรุนแรงทางร่างกาย เช่น ความรุนแรงต่อบุคคล การทำลายทรัพย์สิน
2. ความรุนแรงต่อจิตใจและอารมณ์ เช่น ความเกลียด ความกลัว ความแค้น
3. ความรุนแรงทางวาจา เช่น การใช้คำพูดในทางที่ไม่ดี การกล่าวร้าย

Walter M. Gerson (1968) กล่าวไว้ใน “ความรุนแรงในฐานะค่านิยมของคนอเมริกัน” (Violence as an American Value Theme) ไว้ว่า พฤติกรรมความรุนแรงนั้นประกอบไปด้วย 3 รูปแบบ คือ

1. ความรุนแรงทางกายภาพ ซึ่งประกอบไปด้วย 2 รูปแบบย่อย คือ
 - 1) การใช้กำลังทำร้ายผู้อื่นจนให้ผู้อื่นได้รับบาดเจ็บ
 - 2) การข่มขู่ผู้อื่น

Gerson มองว่าการข่มขู่ผู้อื่นจะนำไปสู่การใช้กำลังทำร้ายผู้อื่นได้ แต่จำเป็นที่จะต้องเกิดความรุนแรงทั้งสองรูปแบบในสถานการณ์เดียวกัน

2. การใช้เล่ห์เหลี่ยมของผู้อื่นในการสร้างความรุนแรง เมื่อมีความตั้งใจและ / หรือ เป็นผลมาจากการทำร้ายทางเศรษฐกิจ สังคม และจิตใจ
3. ความรุนแรงในทางวาจา คือ จะไม่มีการทำร้ายโดยใช้พลังกำลังใดๆ ซึ่งนี่คือ ความรุนแรงที่เกิดขึ้นบ่อยที่สุดในสังคมอเมริกันปัจจุบัน

อนุช อาภาภิรม (2543, อ้างถึงในลักขมี คงลาภ, 2552) ได้อธิบายประเภทความรุนแรงไว้ว่า ความรุนแรงอาจแบ่งได้เป็น 2 อย่าง คือ ความรุนแรงที่แฝงเร้น หรือ ความรุนแรงแบบไม่ลงมือ และความรุนแรงทางกายภาพ หรือแบบลงมือ

- (1) ความรุนแรงที่แฝงเร้น / ความรุนแรงแบบไม่ลงมือ (Passive Violence) / ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural Violence)

Gandhi ผู้นำทางการเมืองชาวอินเดียและผู้เผยแพร่ลัทธิอหิงสาหรือความไม่รุนแรงที่เด่นที่สุดในศตวรรษที่ 20 ชี้ให้เห็นว่า มีความรุนแรงที่แฝงเร้นหรือแบบไม่ลงมือทำก็ก่อความรุนแรงได้ทั่วทั้งสังคม ความรุนแรงแบบนี้ นักวิชาการบางท่านเรียกว่า ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural Violence) ซึ่ง Gandhi เรียกความรุนแรงชนิดนี้ว่าเป็นความผิดพลาด 7 ประการของโลก หรือบาปหนัก 7 ประการ ได้แก่

1. ความมั่งคั่งโดยไม่ทำงาน
2. ความเพิดเพลินโดยขาดสำนึกรับผิดชอบ
3. ความรู้ที่ขาดหลักความประพฤติ
4. การพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม
5. วิทยาศาสตร์ที่ปราศจากความเป็นมนุษย์
6. การสักการะที่ปราศจากการเสียสละ
7. การเมืองที่ปราศจากหลักการ เช่น การเล่นเกมแห่งอำนาจ การละเลยหลักการปกครองตนเองของประชาชน

Sanderson Beck เป็นผู้นำองค์กรความไม่รุนแรงซึ่งได้รับอิทธิพลมาจาก Gandhi กล่าวถึงลัทธิ 7 ประการที่คนเราจะต้องปลดปล่อยเพื่อสามารถปฏิบัติความไม่รุนแรงได้ (Liberation from Seven Deadly -isms) ดังนี้

1. ลัทธิถือเพศ (Sexism)
2. ลัทธิเชื้อชาติ (Racism)
3. ลัทธิจักรวรรดินิยม (Imperialism)
4. ลัทธิทหาร (Militarism)

5. ลัทธิวัตถุนิยม (Materialism)
6. ลัทธิคัมภีร์ (Dogmatism)
7. ลัทธิอวดตัว (Egotism)

นอกจากนี้ Johan Galtung (กฤตยา มุ่งวิชา, 2549) บิดาของทฤษฎีความรุนแรงเชิงโครงสร้างได้ให้ความหมายของความรุนแรงเชิงโครงสร้างเอาไว้ว่า ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural Violence) คือ ความรุนแรงที่ไม่ได้ทำร้ายหรือฆ่ากันด้วยอาวุธหรือปืน หรือระเบิด นิวเคลียร์ แต่ทำร้ายกันทางโครงสร้างสังคมโดยที่สร้างความยากจน ความขาดแคลน ความตาย และโรคภัยหรือความหายนะ ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง อาจจะเกี่ยวกับการเมือง การปกครอง เศรษฐกิจ และการแสวงหาผลประโยชน์ หรือการใช้เพื่อประโยชน์ส่วนตน ซึ่งความรุนแรงนี้จะปรากฏขึ้น เมื่อสังคมมีอำนาจโดยตรงหรือไม่ก็โดยอ้อมที่จะส่งผลให้มนุษย์เกิดความหายนะและตายไปในที่สุด

(2) ความรุนแรงทางกายภาพ (Physical Violence) / ความรุนแรงแบบลงมือ (Active Violence) อาจแบ่งได้เป็นประเภท ดังนี้

1. ความรุนแรงในครอบครัว
2. ความรุนแรงในชุมชน ซึ่งรวมทั้งความรุนแรงในโรงเรียน ท้องถนน และในที่ทำงาน
3. ความรุนแรงจากองค์กรอาชญากรรม
4. ความรุนแรงจากองค์กรธุรกิจเอกชน
5. ความรุนแรงจากรัฐ
6. ความรุนแรงจากสงครามและอาวุธสงคราม

ความรุนแรงและพฤติกรรมก้าวร้าว (Aggressive Behavior)

ความรุนแรงถือเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของมนุษย์ที่เรียกว่า พฤติกรรมก้าวร้าว (Aggressive Behavior) ซึ่ง Buss (1961, อ้างถึงในอรนลิน ไชยวสุ, 2547) ได้อธิบายลักษณะของพฤติกรรมก้าวร้าวว่า พฤติกรรมก้าวร้าวเป็นพฤติกรรมที่มีลักษณะซับซ้อน ซึ่งบุคคลอาจแสดงออกถึงพฤติกรรมก้าวร้าวได้ในลักษณะต่างๆกัน โดย Buss ได้อธิบายลักษณะของพฤติกรรมความก้าวร้าวไว้ 2 ลักษณะ คือ Active และ Passive ตามตารางดังต่อไปนี้

พฤติกรรม	Active		Passive	
	ทางตรง	ทางอ้อม	ทางตรง	ทางอ้อม
ทางกาย	ชกต่อย	เล่นตลกขี้ขำ	ขวางทางเดิน	แสดงท่าที่เฉยเมย ต่อการออกคำสั่ง
ทางวาจา	พูดดูหมิ่น	นินทา	พูดต่อว่า	พูดปฏิเสธ

ตารางที่ 2.1 : ตารางแสดงลักษณะรูปแบบพฤติกรรมก้าวร้าวจากการวิเคราะห์ของ Buss

แนวคิดของ Buss นั้นสอดคล้องกับแนวคิดของ Baron and Richardson (1994, อ้างถึงในประภัสสร ชโลธร, 2550) ที่แบ่งพฤติกรรมก้าวร้าวออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. การกระทำทางร่างกาย เป็นพฤติกรรมที่ใช้อวัยวะทางร่างกายในการทำร้ายผู้อื่น เช่น แขน ขา หรือใช้อวัยวะทางร่างกาย พร้อมกับอาวุธ เช่น มีด ปืน
2. การกระทำทางวาจา เป็นพฤติกรรมที่มีเจตนาจะใช้คำพูดเพื่อให้ผู้อื่นได้รับความเจ็บปวด เช่น การพูดตรงๆ เพื่อทำร้ายจิตใจผู้อื่น หรือพูดดูถูกเหยียดหยามผู้อื่น

นอกจากนี้ Berkowitz (1965, อ้างถึงในอรนลิน ไชยวสุ, 2547) ได้แบ่งพฤติกรรมก้าวร้าวออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. พฤติกรรมก้าวร้าวที่ใช้เป็นเครื่องมือไปสู่เป้าหมาย (Instrumental Aggression) เป็นพฤติกรรมที่ไม่ได้มีเจตนามุ่งร้ายให้บุคคลอื่นได้รับบาดเจ็บหรือเสียหาย แต่เป็นพฤติกรรมที่แสดงออกเพื่อให้ได้ผลบางอย่าง เช่น ระบายความคับข้องใจ หรือเพื่อเรียกร้องความสนใจ เป็นต้น
2. พฤติกรรมก้าวร้าวที่เกิดจากความโกรธแค้น (Angry - Aggression) คือ พฤติกรรมที่ต้องการให้บุคคลอื่นได้รับบาดเจ็บหรือเสียหาย

อย่างไรก็ตามการแสดงพฤติกรรมใดออกมา นั้น ก็เป็นที่ตั้งข้อสงสัยเกิดจากคนบางกลุ่มในสังคมว่าพฤติกรรมใดก้าวร้าว เพราะฉะนั้น Bandura (1973, อ้างถึงในอรนลิน ไชยวสุ, 2547) จึงได้แบ่งเกณฑ์ใช้ในการตัดสินจากสังคมว่า พฤติกรรมใดเป็นพฤติกรรมที่ก้าวร้าว ดังนี้

1. ลักษณะของเฉพาะของพฤติกรรมนั้น (The Characteristics of the Behaviour itself) คือ พฤติกรรมที่มีลักษณะให้ผลกรรมที่ไม่น่าพึงพอใจ เช่น การทำร้ายร่างกายให้ได้รับบาดเจ็บ การลบหลู่ดูหมิ่นให้เจ็บใจ การทำลายทรัพย์สินให้เกิดความเสียหาย เป็นต้น
2. ความเข้มในการตอบสนอง (The Intensity of Response) คือ การเปรียบเทียบกับพฤติกรรมอื่น แล้วพบว่าพฤติกรรมนั้นมีความเข้มสูงกว่าที่ยอมรับกันได้ เช่น การพูดจาด้วยเสียงอันดัง การโยนสิ่งของอย่างแรง พฤติกรรมมีความเข้มสูงกว่าพฤติกรรมทั่วไปนั้นมีแนวโน้มจะถูกตัดสินจากสังคมว่าเป็นความก้าวร้าวได้ง่ายกว่าพฤติกรรมทั่วไปที่มีความเข้มน้อยกว่า

3. การแสดงออกถึงความเจ็บปวดของผู้ถูกรกระทำ (Expression of Pain and Injury by Recipients) เช่น การชกต่อยกันของเพื่อน หากมีใครได้รับบาดเจ็บ หรือแสดงออกถึงความทุกข์ทรมาน จะได้รับการตัดสินว่าเป็นพฤติกรรมที่ก้าวร้าว แต่ในทางตรงกันข้ามพฤติกรรมเดียวกัน อาจถูกมองว่าเป็นการแหย่กันเล่นในหมู่เพื่อน หากเด็กไม่แสดงปฏิกิริยาว่าได้รับความเจ็บปวด

4. เจตนาในการแสดงการกระทำ (Intentions) คือ หากพฤติกรรมก้าวร้าวใดได้รับการตีความว่า ผู้กระทำทำโดยไม่มีเจตนา ก็จะไม่ได้รับการตัดสินว่าเป็นความก้าวร้าว แม้การประเมินเจตนาเป็นสิ่งที่ประเมินได้ยาก แต่โดยทั่วไปในสังคมหนึ่งๆ จะต้องมีมาตรฐานพฤติกรรมที่อ้างอิงได้จากการอธิบายทางสังคมต่อพฤติกรรมนั้นๆ เช่น เหตุการณ์ที่เป็นหน้าที่ของทหาร หรือ อุบัติเหตุ เป็นต้น

5. ลักษณะของผู้ตัดสินความก้าวร้าว (Characteristics of the Labelers) คือ ลักษณะผู้ตัดสินความก้าวร้าวจะมีอิทธิพลต่อรูปแบบที่เขาตีความ เพราะคนมีแนวโน้มที่จะระบุเหตุคนอื่นเช่นเดียวกับที่เขาเป็น เช่น คนที่ก้าวร้าวมักจะระบุเหตุว่า คนอื่นตั้งใจทำพฤติกรรมก้าวร้าวเช่นเดียวกับตน และรับรู้ว่าเป็นพฤติกรรมที่คนอื่นทำนั้นเป็นความก้าวร้าวรุนแรง

6. ลักษณะของตัวผู้กระทำพฤติกรรมก้าวร้าว (Characteristics of the Aggressors) คือ สังคมมีการประเมินตัวผู้กระทำพฤติกรรมก้าวร้าว ด้วยการใช้บรรทัดฐานในสังคมตามวัฒนธรรมในสังคมนั้นๆ ดังนั้นบรรทัดฐานในแต่ละสังคมจะเป็นตัวกำหนดให้คนในสังคมนั้นพัฒนารูปแบบพฤติกรรมเฉพาะที่เหมาะสมกับอายุ เพศ ศาสนา เชื้อชาติ อาชีพ ระดับเศรษฐกิจของเขาได้

ความรุนแรงในสื่อ

ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในสื่อ เช่น สื่อโทรทัศน์ สื่อภาพยนตร์ สื่อเกม สื่ออินเทอร์เน็ต นั้นส่งผลกระทบต่อผู้รับสารโดยตรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งหากผู้รับสารนั้นเป็นเด็ก สื่อเหล่านี้จะยิ่งส่งเสริมความก้าวร้าวให้กับเด็ก คือ การเลียนแบบความก้าวร้าวจากตัวเอกของเรื่อง และการซึมซับค่านิยมอันนำไปสู่การยอมรับความก้าวร้าว

The American Academy of Podiatrics (ลักซ์มี คองลาภ, 2552) รายงานว่า มีหลักฐานที่ชัดเจนว่าสื่อที่รุนแรงสามารถนำไปสู่พฤติกรรมก้าวร้าว ความซาชินต่อความรุนแรง ฝันร้าย และความหวาดกลัว มีผลสรุปเกี่ยวกับงานวิจัยที่เกี่ยวกับความรุนแรงในรายการโทรทัศน์ของอเมริกาที่น่าสนใจ ดังนี้

1. 2 ใน 3 ของรายการโทรทัศน์ทั้งหมดมีการนำเสนอความรุนแรง
2. รายการสำหรับเด็กส่วนใหญ่มีการนำเสนอความรุนแรงมากกว่ารายการสำหรับผู้ใหญ่
3. ความรุนแรงในรายการโทรทัศน์มักจะนำเสนอในรูปแบบตลก ขบขันและเป็นวิธีการที่จะทำให้ได้สิ่งที่ต้องการ
4. การนำเสนอภาพของคนดีต่อสู้กับคนเลว เป็นการสื่อความหมายว่า ความรุนแรงเป็นเรื่องปกติและเป็นสิ่งที่ไม่ถูกต้อง จึงส่งผลให้เด็กส่วนใหญ่อยากเป็นเหมือนพระเอกที่เขาดู
5. เด็กอายุต่ำกว่า 8 ปี ไม่สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่างความจริงกับจินตนาการได้ ทำให้เด็กเลียนแบบและนำมาใช้ในชีวิตจริง
6. การดูโทรทัศน์ที่มีความรุนแรงสามารถส่งผลกระทบต่อระยะยาวกับผู้ชมได้

นอกจากนี้ The Nation Television Violence Study (1997, อ้างถึงในกฤตยา มุ่งวิชา, 2549) ในสหรัฐอเมริกาได้ประเมินชนิดของความรุนแรงในสื่อว่าเป็นปัญหาพิเศษที่มีผลกระทบต่อผู้รับที่เป็นเด็ก มีความรุนแรง 4 ชนิดด้วยกันที่ปรากฏในสื่อ เป็นผลให้เด็กมีความนึกคิดในเรื่องการประเมินค่าของความรุนแรงนั้นต่ำกว่าความเป็นจริง ได้แก่

1. Unpunished Violence คือ 1 ใน 3 ความรุนแรงที่อยู่ในรายการโทรทัศน์ที่เกี่ยวข้องกับอาชญากรรม หรืออาชญากรผู้ที่ไม่ถูกลงโทษ หรือถูกลงโทษเฉพาะตอนจบของเรื่อง การนำเสนอในรูปแบบนี้เป็น การไม่เตือนผู้ชมที่อายุน้อยในเรื่องการทำผิด และความจริงที่ว่าความรุนแรงนั้นผิด และเราไม่ควรที่จะทำมัน
2. Painless Violence เกือบครึ่งของความรุนแรงในโทรทัศน์ทั้งหมดไม่แสดงว่าเหยื่ออยู่ในความเจ็บปวดทรมาน มั่นยืนยันได้ว่าชาวสวาทที่ได้นำเสนอออกไปโดยการเสนอความรุนแรงคือ ความรุนแรงที่ไม่เป็นผลทำให้เจ็บปวดรุนแรง บาดเจ็บ หรือตายได้
3. Happy Violence ความรุนแรงชนิดนี้เกิดขึ้นบ่อยครั้งในการ์ตูนสำหรับเด็ก ซึ่งตัวละครที่หลายครั้งถูกทำให้เจ็บ แต่นั่นกลายเป็นจุดของความตลก มันคือความคิดที่บ่งบอกว่าความรุนแรงคือความสุข ทำให้เด็กมีความรู้สึกช้ำต่อความรุนแรงที่เกิดขึ้นจริง และเป็นการบอกพวกเขาว่าความรุนแรงคือความตลก
4. Heroic Violence 40 เปอร์เซ็นต์ของความรุนแรงทั้งหมดบนโทรทัศน์ของอเมริกานั้นเริ่มจากตัวละคร ที่แสดงตามบทได้เหมือนจริง (Positive Role Model) อาจกล่าวได้ว่าความรุนแรงชนิดนี้กระตุ้นและส่งเสริม ให้เด็กเกิดพฤติกรรมการลอกเลียนแบบอย่างตั้งใจ และความรุนแรงที่ถูกใช้โดย “คนดี” (Good Guy) ด้วยเหตุผลที่ดี (เพื่อปกป้องคนบางคนหรือช่วยโลก)

อาจจะเป็นปัญหามากกว่าการที่ “คนร้าย” (Bad Guy) ผู้ซึ่งไม่ได้รับชัยชนะ ในตอนสุดท้ายจากการกระทำที่รุนแรงของเขาเสียอีก

จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้น ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของความรุนแรง เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์และตีความตัวบท (Text) โดยดัดแปลงจากเกณฑ์การวัดความรุนแรงในงานวิจัยของ กฤตยา มุ่งวิชา (2549) ดังนี้

(1) ความรุนแรงทางกายภาพ (Physical Violence) คือ ความรุนแรงที่เกิดจากการลงไม้ลงมือหรือปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนในภาพยนตร์ โดยแบ่งเป็นองค์ประกอบย่อย ดังนี้

1. ความรุนแรงทางกาย คือ ความรุนแรงที่เกิดจากการใช้กำลังทางกาย ทำให้ผู้อื่นได้รับความบาดเจ็บ เสียหาย หรือเสียชีวิต เช่น การชกต่อย, การใช้อาวุธทุบตี, การฆ่า, การกักขัง หน่วงเหนี่ยวให้ผู้อื่นได้รับความทรมาน เป็นต้น

2. ความรุนแรงทางวาจา คือ ความรุนแรงที่เกิดจากการใช้คำพูด ทำให้ผู้อื่นได้รับความเสียหายด้านจิตใจ เช่น การดูถูกเหยียดหยาม การพูดหยาบคาย การตะคอกหรือตวาดผู้อื่น การพูดปดหรือพูดเท็จ การพูดส่อเสียด การพูดเพื่อเจ้อ รวมไปถึงการพูดจาข่มขู่ให้ผู้อื่นรู้สึกกลัวหรือพูดจาข่มขู่เพื่อให้ผู้อื่นปฏิบัติตามคำสั่ง เป็นต้น

3. ความรุนแรงทางใจ คือ ความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการกระทำทั้งทางกายและทางวาจา อันส่งผลให้เกิดความเศร้าสละเทือนใจ สร้างความเจ็บช้ำน้ำใจให้กับตนเองและบุคคลอื่น

4. ความรุนแรงทางเพศ คือ ความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากการกระทำหรือสัญลักษณ์บางอย่างที่มีความหมายในเรื่องเพศ ส่อพฤติกรรมทางเพศไปในทางที่ไม่ดีไม่ควร และไม่เหมาะสม อาจส่งผลให้เกิดการล่วงละเมิดทางเพศตามมาได้

5. ความรุนแรงทางความคิด คือ ความรุนแรงอันเกิดขึ้นจากความคิดที่รุนแรงได้แสดงออกมาทางพฤติกรรมและการแสดงออกต่างๆ ที่มีความหมายถึงความคิดที่รุนแรง ความรุนแรงทางความคิดนั้นเป็นการแสดงความคิดในเรื่องของการทำลาย ทำร้ายซึ่งกันและกัน หรือการเอาชนะ การมีอำนาจเหนือผู้อื่น

6. ความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ คือ ความรุนแรงอันเกิดจากการสร้างความหมายในเชิงเปรียบเทียบ จากพฤติกรรมต่างๆ ที่แสดงออกมา เป็นการใช้อนุรักษ์หรือพฤติกรรมที่เปรียบเทียบให้ความหมายในเรื่องของการทำร้าย ทำลายจิตใจ การประชดประชัน การประทบกระเทียบเปรียบเปรย ส่งผลให้เกิดความขัดแย้งตามมา

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้สร้างตารางเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการวัดความรุนแรงทาง
กายภาพ ดังนี้

การแสดงออกหรือ ความหมาย	ความ รุนแรง ทางเพศ	ความ รุนแรง ทาง กายภาพ	ความ รุนแรง ทางวาจา	ความ รุนแรง ทางใจ	ความ รุนแรง ทาง ความคิด	ความ รุนแรงใน การใช้เชิง เปรียบเทียบ
1. พฤติกรรมและ สัญลักษณ์ที่มี ความหมายในเรื่องเพศ	✓					
2. พฤติกรรมหรือ สัญลักษณ์ที่แสดง ความหมายในการทำร้าย ร่างกายซึ่งกันและกัน		✓				
3. พฤติกรรมหรือ สัญลักษณ์ที่แสดง ความหมายในการ แสดงออกอย่างรุนแรงใน การพูดหรือการสื่อสาร			✓			
4. พฤติกรรมหรือ สัญลักษณ์ที่แสดง ความหมายในการทำร้าย กันทางจิตใจหรือการ แสดงออกที่ทำให้เกิดการ ทำร้ายจิตใจซึ่งกันและกัน				✓		
5. พฤติกรรมหรือ สัญลักษณ์ที่แสดง ความหมายของความ รุนแรงในเรื่องของการได้ อวดตนเอง การ แสดงออกเพื่อแสดง ความคิดที่รุนแรงออกมา					✓	

การแสดงออกหรือ ความหมาย	ความ รุนแรง ทางเพศ	ความ รุนแรง ทาง กายภาพ	ความ รุนแรง ทางวาจา	ความ รุนแรง ทางใจ	ความ รุนแรง ทาง ความคิด	ความ รุนแรงใน การใช้เชิง เปรียบ เทียบ
6. พฤติกรรมหรือ สัญลักษณ์ที่ถูกสร้าง ขึ้นมาโดยผู้สร้าง สร้างขึ้น เพื่อใช้เชิงเปรียบเทียบ ซึ่ง แสดงออกถึงความรุนแรง ออกมา						✓

ตารางที่ 2.2 : ตารางแสดงเกณฑ์ในการวัดความรุนแรงทางกายภาพ

(2) ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง (Structural Violence) คือ ความรุนแรงที่ไม่มีการลงไม้ลงมือ แต่ทำร้ายกันทางโครงสร้างสังคมโดยที่สร้างความยากจน ความขาดแคลน ความตายและโรคภัย หรือความหายนะ เป็นต้น โดยแบ่งเป็นองค์ประกอบย่อย ดังนี้

1. ความรุนแรงอันเกิดจากความเพิดเพลินโดยขาดความสำนึกผิดชอบ คือ การแสวงหาความเพิดเพลินอย่างขาดความสำนึกและความไม่ยั้งคิดกับสังคม ทำให้สิ้นเปลืองเวลา และเงินทอง ซึ่งทำให้เกิดการผิดศีลธรรมต่างๆตามมามากมาย

2. ความรุนแรงอันเกิดจากการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม คือ การพาณิชย์หรือธุรกิจที่มุ่งกำไรอยู่เหนือสิ่งอื่นใด เช่น สุขภาพของผู้เกี่ยวข้องและสิ่งแวดล้อม หรือเป็นความไม่รับผิดชอบต่อความเป็นธรรมและความสงบสุขในสังคม ส่งผลให้เกิดความวุ่นวายต่างๆตามมา

3. ความรุนแรงที่เกิดจากลัทธิทหาร คือ ความโน้มเอียงที่จะใช้แสนยานุภาพทางการทหารเพื่อแก้ปัญหาและใช้อำนาจในการทำลายล้าง

4. ความรุนแรงที่เกิดจากลัทธิวัตถุนิยม คือ ความรักในเงิน ความปรารถนาในเนื้อหนัง การนิยมบริโภคของฟุ่มเฟือย ซึ่งก่อให้เกิดความรู้สึกกลัวและไม่มั่นคง ทำลายจิตวิญญาณ และจริยธรรมความกล้าหาญ

5. ความรุนแรงที่เกิดจากลัทธิอดตัว คือ การอดตัวจนเกินหน้าที่ของตน การอดตัวจนทำลายความคิดผู้อื่น ทำลายการกระจายอำนาจ และทำลายความร่วมมือกันในกลุ่ม

6. ความรุนแรงอันเกิดจากความเหลื่อมล้ำกันและโครงสร้างของสังคม คือ ความเหลื่อมล้ำกันระหว่างผู้คนในสังคมซึ่งเกิดจากระบบทุนนิยม อันทำให้เกิดความขัดแย้งและแก่งแย่งชิงดีกันในสังคมส่วนรวม

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้สร้างตารางเพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการวัดความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ดังนี้

การแสดงออกหรือ ความหมาย	ความ เพลิดเพลีน โดยขาด ความสำนึก ผิดชอบ	การ พาดินश्यที่ ขาด ศีลธรรม	ลัทธิ ทหาร	ลัทธิ วัตถุนิยม	ลัทธิ อวดตัว	ความ เหลื่อมล้ำ กันใน โครงสร้าง ของสังคม
1. พฤติกรรมที่ก่อให้เกิด การฟุ้งเฟ้อ	✓	✓		✓		
2. พฤติกรรมที่แสดง แสนยานุภาพและ ความหมายทางการทหาร			✓			
3. พฤติกรรมที่เกื้อหนุน ต่อระบบทุน		✓				✓
4. พฤติกรรมหรือการ แสดงออกอย่างโอ้อวด และคาบเกี่ยวในเรื่องของ ความคิดที่รุนแรง					✓	
5. สัญลักษณ์หรือ อุปกรณ์พิเศษที่ แสดงออกถึงความหมาย ของความรุนแรงในเรื่อง ของการโอ้อวดตนเอง การแสดงออก เพื่อแสดง ความคิดที่รุนแรงออกมา					✓	
6. การแสวงหา ผลประโยชน์ โดยไม่ คำนึงถึงคุณค่าทาง ศีลธรรมและจริยธรรม	✓			✓		

ตารางที่ 2.3 : ตารางแสดงเกณฑ์ในการวัดความรุนแรงเชิงโครงสร้าง

ผู้วิจัยจะนำแนวคิดเรื่องความรุนแรงมาวิเคราะห์เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยจะดูจากการองค์ประกอบของการเล่าเรื่องทุกองค์ประกอบ แล้วนำไปอภิปรายผลในบทสุดท้ายของงานวิจัย

2.2 แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narrative Analysis)

การเล่าเรื่อง (Narrative) คือ วิธีการส่งสารที่มีสูตรหรือโครงสร้างและองค์ประกอบที่แน่นอน การเล่าเรื่องทำให้มนุษย์เรียนรู้สิ่งต่างๆ ในชีวิต ทำให้มนุษย์เข้าใจเหตุการณ์รอบตัว นอกจากนี้ยังให้ความบันเทิงควบคู่กันไปอีกด้วย

Fisher (อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) กล่าวว่า การเล่าเรื่องเป็นการกระทำเชิงสัญลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็นการพูดหรือการกระทำที่มีลำดับขั้นตอน และมีความหมายสำหรับผู้ที่มีชีวิตอยู่หรืออาศัยอยู่ในเรื่องเล่านั้น ไม่ว่าจะผู้อาศัยนั้นจะเป็นผู้สร้างเรื่องเล่า หรือเป็นผู้ฟัง / ผู้ตีความเรื่องเล่านั้นก็ตาม ทั้งนี้หน้าที่ของข่าวสารจากเรื่องเล่านั้นก็จะเป็นตัวกำหนดวิถีทางที่เราจะมีชีวิตอยู่ในเรื่องเล่าของเรานั้นเอง

Adrian Tilley (1991) กล่าวว่า การเล่าเรื่องเป็นการก้าวข้ามจากการศึกษาเนื้อหาไปสู่ความสนใจในมิติเชิงโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Structure) และวิธีการเล่าเรื่อง (Process) ของสื่อแต่ละชนิด

กล่าวโดยสรุปแล้ว การเล่าเรื่องในภาพยนตร์นั้นจะต้องมีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่เรียงลำดับต่อเนื่องกันไปอย่างมีเหตุมีผล ตามเวลาและสถานที่ที่เชื่อมโยงกัน และส่วนประกอบของการเล่าเรื่องนั้นจะมีองค์ประกอบต่างๆ เช่น โครงเรื่อง (Plot) แก่นความคิด (Theme) ตัวละคร (Character) เป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบทั้งหมดนั้นจะต้องเชื่อมโยงกันและผสมเข้าด้วยกันจนกลายเป็นภาพยนตร์ ดังนั้นการวิเคราะห์การเล่าเรื่องของภาพยนตร์เรื่องหนึ่งนั้นจะต้องวิเคราะห์ในสองส่วนคือ โครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) และองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง (Component of Narrative)

โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure)

การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องนั้นเริ่มต้นจากการวิเคราะห์นิทานพื้นบ้านของ Vladimir Propp ซึ่งเขาได้พิสูจน์ว่าจากนิทานจำนวนกว่า 200 เรื่องนั้น เนื้อเรื่องแต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างแต่ถูกกำหนดอยู่ภายใต้โครงสร้างเดียวกัน คือ นิทานทุกเรื่องจะประกอบไปด้วยโครงสร้างของชุดตัวละคร 7 บทบาท คือ พระเอก (Hero) ผู้ร้าย (Villain) ผู้ให้ (Donor) ผู้นำสาร (Dispatcher) พระเอกตัวปลอม (False Hero) ผู้ช่วยเหลือ (Helper) และเจ้าหญิง (Princess)

นอกจากนั้นยังพบว่าตัวละครทั้งเจ็ดนั้นจะมีการกระทำมากมายในเรื่องเล่า แบ่งได้เป็น 31 Function ซึ่ง Function ทั้ง 31 นั้นจะต้องเรียงลำดับขั้นก่อน-หลังอย่างแน่นอน จะมีการข้ามขั้นกันไม่ได้

Claude Levi-Strauss เป็นนักวิชาการอีกท่านหนึ่งที่ศึกษาการเล่าเรื่องในทัศนะของโครงสร้างนิยม (Structuralism) เขากล่าวว่า ในการวิเคราะห์ตัวบทนั้น เราต้องแยกแยะระหว่างความหมายที่เปิดเผย (Manifest Meaning) ซึ่งจะเป็นตัวเล่าเรื่องว่า ตัวละครทำอะไร มีเหตุการณ์อะไรเกิดขึ้น กับความหมายแฝงเร้น (Latent Meaning)

C. Levi-Strauss (1950) กล่าวว่า การวิเคราะห์ตัวบทภาพยนตร์นั้นจะทำให้เข้าใจมายาคติ (Myth) สังคม โดยจะต้องวิเคราะห์ทั้งโครงสร้างของการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) และคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) ซึ่งจะทำให้เห็นพัฒนาการของเหตุการณ์และการแก้ไขปัญหาคู่ขัดแย้ง (The Progression of Events and the Resolution of Conflicts) ในรูปแบบของ Function โดยเขาได้ยกตัวอย่างการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตะวันตกยุคคลาสสิก (Classic Western) ว่ามี Function การเล่าเรื่อง (Narrative Function) ทั้งสิ้น 16 รูปแบบ ได้แก่

1. ตัวเอกเข้าสู่สังคม (The hero enters a social group.)
2. ตัวเอกไม่เป็นที่รู้จักของสังคม (The hero is unknown to the society.)
3. ตัวเอกเผยให้เห็นความสามารถพิเศษ (The hero is revealed to have an exceptional ability.)
4. สังคมรับรู้ความแตกต่างระหว่างพวกเขา กับตัวเอก และตัวเอกได้รับสถานะพิเศษ (The society recognizes differences between themselves and the hero; the hero is given a special status.)
5. สังคมยังไม่ยอมรับตัวเอกเสียทั้งหมด (The society does not completely accept the hero.)
6. ตัวร้ายกับสังคมเกิดข้อขัดแย้งในเรื่องผลประโยชน์ (There is a conflict of interests between the villains and the society.)
7. ตัวร้ายแข็งแกร่งกว่าสังคม และสังคมอ่อนแอ (The villains are stronger than the society; the society is weak.)
8. ตัวเอกและตัวร้ายมีความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้น (There is a strong friendship or respect between the hero and a villain.)
9. ตัวร้ายคุกคามสังคม (The villains threaten the society.)

10. ตัวเอกหลีกเลี่ยงการเข้าไปมีส่วนในข้อขัดแย้ง (The hero avoids involvement in the conflict.)
11. ตัวร้ายทำร้ายเพื่อนของตัวเอก (The villains endanger a friend of hero.)
12. ตัวเอกต่อสู้กับตัวร้าย (The hero fights the villains.)
13. ตัวเอกเอาชนะตัวร้าย (The hero defeats the villains.)
14. สังคมปลอดภัย (The society is safe.)
15. สังคมยอมรับตัวเอก (The society accepts the hero.)
16. ตัวเอกสูญเสียสถานะพิเศษ (The hero loses or gives up his special status.)

องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง (Component of Narrative)

การวิเคราะห์การเล่าเรื่องนั้น นอกจากจะวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องแล้ว การวิเคราะห์การเล่าเรื่องยังต้องอาศัยการวิเคราะห์องค์ประกอบด้วย ซึ่งองค์ประกอบของการเล่าเรื่องจะมีอยู่ 7 องค์ประกอบย่อย ดังนี้

(1) โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่อง คือ การนำเอาเหตุการณ์หลายๆเหตุการณ์เรียงต่อกันด้วยเหตุผล แต่ไม่จำเป็นต้องตามลำดับเวลา ซึ่งจะแตกต่างกับตัวเรื่อง (Story) ที่นำเอาเหตุการณ์มาเรียงต่อกันตามลำดับเวลาที่เกิดขึ้น ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าตัวเรื่อง คือ สัญญะหลายๆตัวรวมกันอยู่อย่างกระจัดกระจาย ผู้ชมก็จะทราบเพียงว่าเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นบ้าง แต่โครงเรื่องนั้นจะเป็นชุดของสัญญะที่มีความสัมพันธ์เชิงเหตุผล ผู้ชมก็จะทราบความหมายอื่นๆเพิ่มเติมได้ เพราะฉะนั้นการวางโครงเรื่องจึงถือว่ามีสำคัญต่อการเล่าเรื่องอย่างยิ่ง เพราะเป็นการสร้างความหมายต่างๆของเรื่อง อีกทั้งยังมีหน้าที่เร่งเร้าความกระหายอยากกับผู้ชมอีกด้วย ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งสามารถมีโครงเรื่องเดียวหรือมีโครงเรื่องย่อยที่สำคัญรองลงมาแทรกอยู่ได้

การนำเอาเหตุการณ์มาเรียงต่อกันนั้น จะทำให้ผู้ชมได้เห็นพัฒนาการของเรื่องเล่าหรือการเดินทางเรื่องนั่นเอง การเดินทางเรื่องสามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเริ่มเรื่อง (Exposition) คือ ขั้นที่การแนะนำเรื่องเพื่อชักจูงความสนใจของผู้ชม เช่น แนะนำตัวละครสำคัญ แนะนำสภาพแวดล้อมทั่วไป เป็นต้น
2. การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) คือ ขั้นที่เรื่องราวดำเนินไปได้ในระดับหนึ่งแล้วเกิดจุดหักเหของเรื่อง (Turning Point) ทำให้การดำเนินชีวิตของตัวละครเปลี่ยนแปลงไป นอกจากนี้ยังมีข้อขัดแย้ง (Conflict) เกิดขึ้น ตัวละครจึงต้องพยายามหาที่มาและวิธีการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น ส่งผลให้เหตุการณ์ในช่วงนี้มีความตึงเครียด จนกลายเป็นขั้นวิกฤติ (Crisis)

3. ภาวะวิกฤติ หรือจุดสุดยอด (Climax) คือ ชั้นที่ความขัดแย้งพุ่งสูงสุดและถึงจุดแตกหัก ตัวเอกต้องตัดสินใจเด็ดขาดในการเผชิญหน้ากับปัญหา

4. ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) คือ ชั้นที่ผ่านจุดวิกฤติไปได้ ปัญหาต่างๆ เริ่มเปิดเผย

5. การยุติของเรื่องราว (Ending) คือ ชั้นที่ปัญหาต่างๆ คลี่คลาย โดยอาจมีจุดจบได้หลายแบบแล้วแต่ตระกูลของเรื่องที่เล่า เช่น จบอย่างมีความสุข (Happy Ending) จบแบบหักมุม (Twist Ending) เป็นต้น

(2) แก่นความคิด / แก่นเรื่อง (Theme)

แก่นความคิด / แก่นเรื่อง หมายถึง จุดรวมที่เป็นศูนย์กลางของเรื่อง หรือปมประเด็นสำคัญของเรื่อง บทบาทของแก่นเรื่องจะทำหน้าที่กำกับว่าตัวละครจะแสดงอย่างไร ภาพยนตร์ควรจะเป็นแบบไหน ควรจะตัดต่ออย่างไร จะใส่เพลงแบบไหนเข้ามาช่วงไหน ด้วยเหตุนี้แก่นเรื่องจึงเป็นศูนย์กลางความคิดหลักที่ยึดเรื่องราวทุกส่วนขององค์ประกอบของเรื่องเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจในสิ่งที่ผู้กำกับต้องการนำเสนอหรือสื่อสาร เช่น อุดมการณ์ ค่านิยม ความเชื่อ ด้านต่างๆ เป็นต้น

J. Boggs (1978, อ้างถึงในวิวิธพร ศรีจันทร์, 2551) ได้แบ่งแก่นความคิด / แก่นเรื่อง ออกเป็น 5 ประเภท คือ

1. แก่นเรื่องเกี่ยวกับศีลธรรม มุ่งให้สนใจเรื่องของศีลธรรม โดยใช้เรื่องของความจริงที่ปรากฏอยู่ทั่วไป และใช้ศีลธรรมหลายๆเรื่องมานำเสนออย่างสัมพันธ์กัน
2. แก่นเรื่องเกี่ยวกับชีวิต มุ่งเสนอเรื่องจริงของชีวิต สร้างข้อวิพากษ์ในประสบการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ เป็นการประเมินสภาพของมนุษย์
3. แก่นเรื่องเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ มุ่งเสนอพฤติกรรมของมนุษย์คนหนึ่ง หรือกลุ่มหนึ่ง แต่เป็นตัวแทนของมนุษย์ทั้งหมด
4. แก่นเรื่องเกี่ยวกับการวิพากษ์สังคม มุ่งสะท้อนสภาพสังคมซึ่งจะทำได้ทั้งแนวตลกเสียดสี หรือสมจริง เพื่อการปฏิรูปทางสังคม
5. แก่นเรื่องเกี่ยวกับคำถามเชิงปรัชญา มุ่งเสนอโดยตั้งคำถามเรียกร้องให้ตอบในเชิงปรัชญา ซึ่งต้องการการวิเคราะห์จากผู้ชม

(3) ตัวละคร (Character)

ตัวละครในภาพยนตร์ คือ การแสดงของคนที่มีลักษณะบุคลิกตามที่เราเลือกไว้เพื่อวัตถุประสงค์ของการแสดง (Irwin R. Blacker, 1986 อ้างถึงในรักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2547 อ้างถึงในอัศวิน ซาบารา, 2551) การแบ่งประเภทของตัวละครนั้นสามารถแบ่งได้หลายรูปโดยใช้เกณฑ์ที่แตกต่างกันออกไป ในงานวิจัยฉบับนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้เกณฑ์ในการแบ่งตัวละคร 2 เกณฑ์ในการวิเคราะห์ คือ

1. การแบ่งตัวละครโดยใช้เกณฑ์บทบาทในภาพยนตร์

1) ตัวละครหลัก (Main Character) คือ ตัวละครที่มีความสำคัญต่อการดำเนินเรื่องราวในภาพยนตร์ สามารถแบ่งได้เป็น 2 ประเภท คือ ตัวเอก (Hero / Heroine) และตัวร้าย (Villain)

2) ตัวละครรอง (Subordinate Character) คือ ตัวละครที่ช่วยเสริมบทบาทให้กับตัวละครหลัก เช่น ผู้ช่วยตัวเอก (Helper / Assistant) หรือตัวละครที่ทำให้เรื่องราวดำเนินต่อเนื่องไปได้ (Dispatcher)

2. การแบ่งตัวละครโดยใช้เกณฑ์คุณลักษณะ

1) ตัวละครมิติเดียว (Flat Character) คือ ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมอย่างใดอย่างหนึ่งตลอดทั้งเรื่อง ทำให้ผู้ชมสามารถคาดเดาได้ ข้อดีของตัวละครประเภทนี้ คือ ผู้ชมสามารถทำความเข้าใจได้ง่าย อีกทั้งสามารถจดจำลักษณะของตัวละครได้

2) ตัวละครหลายมิติ (Round Character) คือ ตัวละครที่มีลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมหลากหลาย ทำให้ผู้ชมคาดเดายาก ลักษณะนิสัยเหล่านั้นอาจมีความขัดแย้งกันได้ รวมทั้งเปลี่ยนแปลงได้ตามเหตุการณ์ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงเช่นนี้จะสร้างความประหลาดใจให้แก่ผู้ชมได้

(4) ฉาก (Setting)

ฉากในการเล่าเรื่อง คือ จุดที่เวลาและสถานที่ที่เหตุการณ์ของโครงเรื่องนั้นเกิดขึ้น เพราะฉะนั้นฉากจึงต้องประกอบไปด้วยองค์ประกอบย่อย 2 ส่วนเสมอ คือ เวลา (Time) และสถานที่ (Location) แม้ตัวฉากเองแทบจะไม่มี ความหมาย แต่เมื่อฉากเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องแล้ว ฉากจะมีความสำคัญในการช่วยให้การเล่าเรื่องดำเนินไปได้ เช่น การเปิดตัวละคร การเปิดเวลาและสถานที่ของเหตุการณ์ และการเผยความสัมพันธ์ของตัวละคร เป็นต้น รัญญา สังขพันธ์ (25239) ได้แบ่งประเภทของฉากในเรื่องเล่าไว้ 5 ประเภท ดังนี้

1. ฉากที่เป็นธรรมชาติ เช่น ภูเขา ป่าไม้
2. ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ เช่น บ้านช่อง เครื่องใช้ในครัว
3. ฉากเป็นช่วงเวลายุคสมัย เช่น ภาพในอดีต (Period Scene)
4. ฉากที่เป็นการเดินทางชีวิตของตัวละคร เช่น กิจวัตรของตัวละคร
5. ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมที่เป็นนามธรรม เช่น ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี

(5) สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols)

สัญลักษณ์พิเศษ หมายถึง ชุดของสัญลักษณ์ (Set of Signs) ในภาพยนตร์ที่ถูกสร้างเพื่อให้มีความหมาย (Meaning) แทนของจริง (Object) ในตัวบทหรือบริบทหนึ่ง สัญลักษณ์พิเศษจะช่วยอธิบายหรือบ่งบอกความหมายของเรื่องราว เพราะฉะนั้นผู้ผลิตภาพยนตร์จำเป็นต้องควบคุมสัญลักษณ์ต่าง ๆ นี้ให้มีความหมายไปในทิศทางเดียวกัน การใช้สัญลักษณ์ในภาพยนตร์นั้นจะแบ่งได้เป็น 2 รูปแบบ

1. สัญลักษณ์ทางภาพ คือ องค์ประกอบของภาพยนตร์ที่ดูน่าสนใจ เช่น เครื่องแต่งกาย (Costumes) พาหนะ (Locomotion) และอาวุธ (Weaponry) เป็นต้น
2. สัญลักษณ์ทางเสียง คือ เสียงที่ดูใช้เพื่อแสดงความหมายอื่นๆ ที่ไม่ใช้การแสดงอารมณ์ร่วมของตัวละคร และเล่าเรื่องราวในภาพยนตร์

(6) ข้อขัดแย้ง (Conflict)

ข้อขัดแย้งเป็นสิ่งที่สำคัญในภาพยนตร์ เนื่องจากโครงเรื่องของภาพยนตร์จะเป็นการลำดับเหตุการณ์ท่ามกลางความขัดแย้งต่างๆ การเพิ่มข้อขัดแย้งเข้าไปจะทำให้เรื่องราวมืดมนและน่าสนใจมากขึ้น ซึ่งข้อขัดแย้งหลักๆ ที่พบในภาพยนตร์สามารถออกได้เป็น 4 ประเภท คือ

1. ข้อขัดแย้งภายในจิตใจ คือ ข้อขัดแย้งที่เกิดขึ้นภายในจิตใจของตัวละคร ทำให้ตัวละครเกิดความสับสนหรือลำบากใจในการตัดสินใจหรือดำเนินชีวิต
2. ข้อขัดแย้งระหว่างคนกับคน (หรือกลุ่มบุคคล) คือ ข้อขัดแย้งที่เกิดจากความไม่ลงรอยระหว่างตัวละคร 2 ตัว หรือสองกลุ่ม โดยมีที่มาจากหลายสาเหตุ เช่น ผลประโยชน์ ความคิดเห็น อุดมการณ์ เป็นต้น
3. ข้อขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม คือ ข้อขัดแย้งระหว่างคนกับกฎเกณฑ์ ระเบียบหรือโครงสร้างของสังคม เช่น การต่อสู้กับธรรมเนียมประเพณีความเชื่อในสังคม โครงสร้างของระบบเศรษฐกิจ เป็นต้น

4. ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก คือ ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังธรรมชาติหรือพลังเหนือธรรมชาติ

การวิเคราะห์ขั้วขัดแย้งในภาพยนตร์นั้น Claude Levi-Strauss เสนอให้ใช้วิธีการแบ่งคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) ซึ่งเป็นแนวคิดที่ตั้งอยู่บนความเชื่อพื้นฐานที่ว่ามนุษย์สามารถเข้าใจโลกโดยการแบ่งสิ่งต่างๆ ออกเป็นส่วนเพื่อเปรียบเทียบกัน ตัวอย่างการแบ่งคู่ตรงข้ามในภาพยนตร์ตะวันตกยุคคลาสสิก ได้แก่

พระเอก	ผู้ร้าย
ดี	เลว
ศิวิไลซ์	ป่าเถื่อน
เข้มแข็ง	อ่อนแอ
ภายในสังคม	ภายนอกสังคม

(7) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองการเล่าเรื่อง คือ การกำหนดของผู้ผลิตภาพยนตร์ว่า ต้องการให้ใครเป็นผู้เล่าเรื่อง หรือจะเล่าผ่านสายตาหรือมุมมองของตัวละครใด การเล่าเรื่องในมุมมองที่แตกต่างกันจะทำให้ผู้ชมเข้าใจความหมายและอารมณ์ของเรื่องราวแตกต่างกันออกไป

L. Giannetti (1988, อ้างถึงในกาญจนา แก้วเทพ, 2553) ได้แบ่งมุมมองการเล่าเรื่องออกเป็น 4 ประเภท คือ

1. มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) คือ การเล่าเรื่องโดยตัวเอกของเรื่อง ทำให้ผู้ชมมีความใกล้ชิดกับเหตุการณ์ เข้าใจอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของตัวเอก แต่อาจมีอคติสอดแทรก

2. มุมมองของบุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator) คือ การเล่าเรื่องโดยตัวละครอื่นที่พบเห็นหรือเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์นั้น หรือการเล่าเรื่องในฐานะพยาน ทำให้ไม่สามารถทราบความรู้สึกนึกคิดของตัวเอกได้ แต่ในขณะเดียวกันก็ทำให้อคติน้อยลงเช่นกัน

3. มุมมองที่เป็นกลาง (The Objective Narrator) คือ การเล่าเรื่องที่ไม่ปรากฏผู้เล่า หรือการเล่าจากคนวงนอกที่เล่าอย่างเป็นกลาง ให้ผู้ชมได้ตัดสินใจเอาเอง แต่การเล่าเรื่องในมุมมองนี้ทำให้ผู้ชมไม่เข้าใจอารมณ์ ความคิดของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง

4. มุมมองแบบผู้รอบรู้ หรือสัพพัญญู (The Omniscient) คือ การเล่าเรื่องในลักษณะที่รู้ไปหมดทุกอย่าง ทั้งความคิด จิตใจ อารมณ์ของตัวละคร ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราวได้มากขึ้นและรวดเร็วยิ่งขึ้น

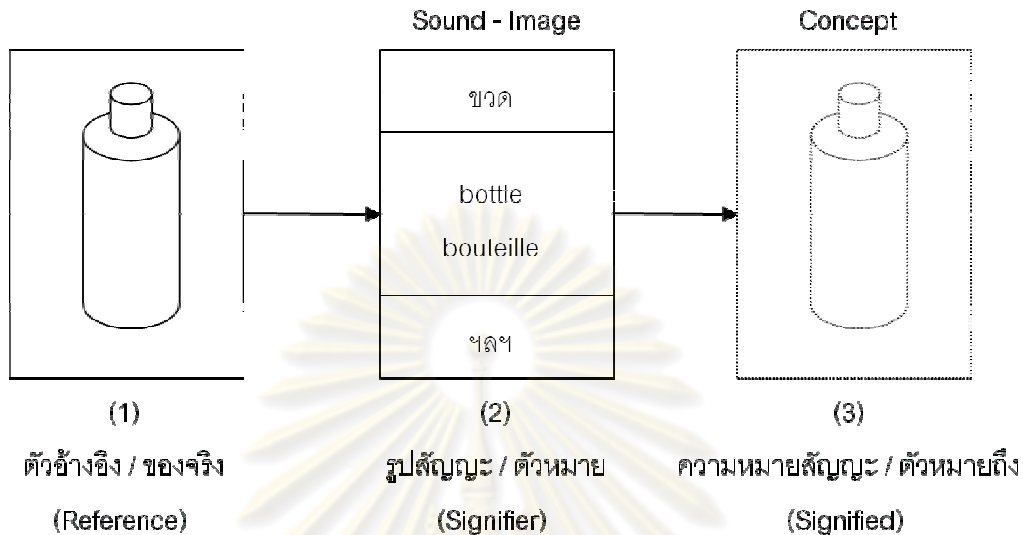
ผู้วิจัยจะนำแนวคิดการวิเคราะห์การเล่าเรื่องมาใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด เพื่อศึกษาถึงโครงสร้างและองค์ประกอบการเล่าเรื่องความรุนแรง และวิเคราะห์ถึงกระบวนการสร้างความรุนแรงว่ามีการสร้างผ่านองค์ประกอบใดของการเล่าเรื่อง

2.3 ทฤษฎีสัญญวิทยา (Semiology)

สัญญะ (Sign) หมายถึงสิ่งที่ถูกสร้างเพื่อให้ความหมาย (Meaning) แทนของจริง (Object) ในตัวบทหรือบริบทหนึ่ง ดังนั้นสัญญวิทยาจึงหมายถึง ศาสตร์ที่ศึกษาระบบสัญญะและความหมาย โดยสัญญะจะมีคุณสมบัติที่สำคัญ (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551) คือ

1. สัญญะต้องมีลักษณะทางกายภาพ คือ สามารถจับต้องและรับรู้ได้ด้วยอวัยวะสัมผัส เช่น ภาพ เสียง ตัวอักษร คำพูด อากัปกริยา เป็นต้น
2. สัญญะต้องเกิดจากความตั้งใจของผู้ส่งสารที่จะสื่อความหมายบางอย่างออกไป ด้วยเหตุนี้วัตถุ / สิ่งใด ๆ ก็ตามจะเป็นสัญญะหรือไม่เป็นสัญญะขึ้นอยู่กับปฏิบัติการ (Practice) บางอย่างในการมอบความหมาย (assign หรือ 'make it as a sign') ให้กับสิ่งนั้นๆ หรือที่เรียกว่า การประกอบสร้างความหมาย (Construction of Meaning) เช่น เมฆไม่มีสถานะเป็นสัญญะ แต่หากเมฆเป็นสิ่งที่ผู้กำกับภาพยนตร์จงใจใส่เข้ามาในฉากใดฉากหนึ่งของหนัง เมฆดังกล่าวจะกลายเป็นสัญญะทันที
3. สัญญะต้องมีความหมายที่มากกว่าตัวของมันเอง เช่น กรณีของเนื้อเพลงที่ร้องว่า “ช่วยเก็บ ‘ผ้าเช็ดหน้า’ ของฉันหน่อยได้ไหม เพราะฉันทำมันตก ตกลงพร้อมหัวใจ” ในเพลงนี้ ‘ผ้าเช็ดหน้า’ มีสถานะเป็นสัญญะ เพราะมีความหมายที่มากกว่าผ้าที่ใช้เช็ดหน้า แต่เป็นตัวแทนของ ‘หัวใจ’ ที่ตกลงพื้น

การศึกษาสัญญะตามทัศนะของ Ferdinand de Saussure



ภาพที่ 2.1 : แผนภาพแสดงองค์ประกอบของสัญญะและกระบวนการสร้างความหมายตามทัศนะของ Saussure (กาญจนา แก้วเทพ, 2552)

จากแผนภาพข้างต้นจะเห็นว่า กระบวนการสร้างความหมาย (Signification) จะเกิดขึ้นเมื่อมีตัวอ้างอิง / ของจริง (Reference) กับตัวสัญญะ (Sign) ซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบของสัญญะ (Composition of Sign) สองส่วน คือ (1) รูปสัญญะ / ตัวหมาย (Signifier) ที่อาจจะ เป็นภาพ (Image) หรือเสียง (Sound) เช่น ตัวอักษร รูปวาด เป็นต้น และ (2) ความหมายสัญญะ / ตัวหมายถึง (Signified) หรือแนวคิดที่เกิดขึ้นในใจ (Mental Concept) ที่เชื่อมโยงไปถึงตัวอ้างอิง ความเป็นวัตถุของจริง นอกจากนั้น Saussure ยังได้อธิบายถึงความสัมพันธ์ระหว่าง Signifier กับ Signified ว่ามีลักษณะสำคัญ 3 ประการ คือ (1) เกิดขึ้นโดยไม่มีหลักเกณฑ์ใดๆ (Arbitrary) (2) เกิดขึ้นโดยมิได้ตั้งใจ (Unmotivated) และ (3) ไม่ได้เกิดขึ้นตามธรรมชาติ (Unnatural)

แนวคิดเรื่องความหมาย 2 ชั้น (Two Orders of Signification) ของ Roland Barthes
Barthes แบ่งประเภทของความหมายที่อยู่ในสัญญะออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. Denotative Meaning (ความหมายโดยอรรถ / ความหมายตรง) คือ ความหมายที่ถูกประกอบสร้างอย่างภววิสัย (Objective) เป็นความหมายที่เข้าใจกันตามตัวอักษร เป็นที่เข้าใจตรงกันและยอมรับกันโดยทั่วไป ความหมายประเภทนี้จัดเป็นความหมายชั้นแรก (First Order of Signification) ที่เป็นสามัญและเห็นได้อย่างชัดเจน

2. Connotative Meaning (ความหมายโดยนัย / ความหมายแฝง) คือ ความหมายที่ถูกประกอบสร้างอย่างอัตวิสัย (Subjective) เช่น ประสบการณ์ส่วนบุคคล หรือค่านิยมของแต่ละสังคม ทำให้ความหมายประเภทนี้เปลี่ยนแปลงไปตามวัฒนธรรมในการรับสาร Barthes เรียกความหมายประเภทนี้ว่าความหมายชั้นที่สอง (Second Order of Signification)

Barthes ได้พัฒนาแนวคิดเรื่องความหมายโดยนัยต่อไปอีกว่า หลังจากความหมายโดยนัยตัวแรกถูกสร้างขึ้นมา ความหมายนั้นก็จะเป็นสภาพกลายเป็นรูปสัญลักษณ์ (Signifier) แล้วสร้าง ความหมายโดยนัยตัวที่สองไปเรื่อยๆ เป็นสายโซ่แห่งความหมาย (Chain of Meaning) ดังนี้



ภาพที่ 2.2 : สายโซ่แห่งความหมาย (Chain of Meaning) ตามแนวคิดของ Roland Barthes (กาญจนา แก้วเทพ และสมสุข หินวิมาน, 2551)

ตัวอย่างเช่น คำว่า “รถเบนซ์” เป็น สัญลักษณ์(3) ที่ประกอบขึ้นจากรูปสัญลักษณ์(1) ก็คือตัวอักษรว่า ร-ถ-เบ-น-ซ์ และความหมายสัญลักษณ์(2) หรือความคิดเกี่ยวกับรูปร่าง / คุณลักษณะของรถเบนซ์ที่เข้าใจได้ทุกๆ ไป อันเป็นการสร้าง ความหมายชั้นแรก (Denotation) อย่างไรก็ตาม Barthes กล่าวว่า สังคมแต่ละสังคมไม่ได้หยุดการสร้าง ความหมายเพียงเพื่อการสื่อสารในลำดับชั้นแรกเท่านั้น สังคมส่วนใหญ่ล้วนสร้าง ความหมายชั้นที่สอง โดยการแปลง สัญลักษณ์(3) ให้กลายเป็น รูปสัญลักษณ์(I) ในอีกลำดับหนึ่งที่มี ความหมายสัญลักษณ์(II) อันเป็นความหมายทางสังคมเพิ่มเติมเข้าไป และกลายเป็น สัญลักษณ์(III) ในระดับความหมายโดยนัย / มายาคติ (Connotation / Myth) ไปอีกทอดหนึ่ง กล่าวคือ การสร้าง ความหมายในลำดับที่สองนี้ รถเบนซ์ไม่ได้หมายถึงเพียงแค่การเป็นยานพาหนะเท่านั้น แต่มีความหมายแฝงถึงสัญลักษณ์แห่งความมั่งคั่ง ร่ำรวย เป็นต้น

Barthes นิยามว่า Myth เป็นวิถีคิดของแต่ละสังคม / วัฒนธรรมที่มีต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เป็นวิธีการสรุปแนวคิด (Conceptualization) หรือวิธีการทำความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยมีคุณสมบัติ 2 ประการ คือ

1. Myth จะมีลักษณะที่เป็นพลวัต (Dynamism) คือ ความหมายชั้นที่สองที่เป็น Myth นั้นจะเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา เพื่อตอบรับกับความต้องการของคนบางกลุ่มหรือความต้องการของวัฒนธรรม

2. Myth จะมีมายาคติต่อต้าน (Counter-Myth) ในวัฒนธรรมย่อย

ในการวิเคราะห์ตัวบทนั้น เมื่อเราเข้าใจสัญลักษณ์และกระบวนการสร้างความหมายของสัญลักษณ์แล้วนั้น เราก็จะพบ “รหัส (Code)” ซึ่งเป็นตัวเชื่อมทุกอย่างเข้าไว้ด้วยกัน กล่าวคือ รหัสเป็นแบบแผนขั้นสูงที่ซับซ้อนของความสัมพันธ์ระหว่างสัญลักษณ์ต่างๆ (Highly Complex Pattern of Association of Signs) หรือพูดง่าย ๆ ว่า เราจะนำเอาสัญลักษณ์ย่อยต่างๆ มาสัมพันธ์กันอย่างไร ซึ่งเมื่อเราทำความเข้าใจในประเด็นนี้ได้แล้ว เราก็จะเข้าใจความหมายของตัวบทได้

ผู้วิจัยจะนำทฤษฎีสัญลักษณ์วิทยามาใช้ในการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด เพื่อหาความหมายที่แฝงอยู่รูปสัญลักษณ์ในภาพยนตร์ ว่าสัญลักษณ์ใดมีการประกอบสร้างความหมายที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

2.4 ทฤษฎีการผลิตภาพยนตร์ (Film Production Theory)

กระบวนการผลิตภาพยนตร์ (Film Production / Filmmaking) สามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

(1) ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre-Production Phase)

การเตรียมงานก่อนการถ่ายทำภาพยนตร์เป็นการวางโครงสร้างให้กับงานกองถ่ายภาพยนตร์ทั้งหมด โดยในขั้นตอนนี้มีหน้าที่ที่สำคัญดังนี้

1. การจัดหาบทภาพยนตร์ เป็นการนำเนื้อหามาผูกเป็นเรื่องราวแล้วพัฒนาจนเป็นบทภาพยนตร์ อาจเป็นเรื่องแต่งขึ้นมาใหม่ทั้งหมดเรียกว่า บทภาพยนตร์ดั้งเดิม (Original Screenplay) หรือดัดแปลงจากบทประพันธ์หรือนวนิยายที่มีอยู่แล้วก็ได้ เรียกว่า บทภาพยนตร์ดัดแปลง (Adaptation) ซึ่งบทภาพยนตร์นั้นจะใช้เป็นพิมพ์เขียวให้แก่ผู้เกี่ยวข้องเป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน

2. การคัดเลือกผู้แสดง ต้องคัดเลือกผู้ที่มีความเหมาะสม เพื่อให้การถ่ายทอช่าวสารเป็นไปอย่างมีอรรถรสและประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของการสร้างภาพยนตร์

3. การจัดตารางการถ่ายทำภาพยนตร์ เป็นการแบ่งปริมาณงานในการถ่ายทำ เพื่อให้การเตรียมงานของฝ่ายต่างๆประสานสัมพันธ์กัน โดยถือแผนผังเวลาของการถ่ายทำภาพยนตร์ด้วย

4. การจัดหาสถานที่ เป็นการเตรียมบรรยากาศสภาพแวดล้อมของสถานที่ที่จะใช้เป็นฉากในภาพยนตร์

5. การออกแบบและสร้างฉากภาพยนตร์ เป็นการดัดแปลงหรือตกแต่งสถานที่ให้มีบรรยากาศตามบทภาพยนตร์ รวมทั้งเตรียมเครื่องแต่งกายและตกแต่งอื่นๆให้เหมาะสมกับเนื้อหา

6. การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ เป็นการเลือกและเตรียมสิ่งต่างๆที่ใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์ให้มีความพร้อม เช่น ฟิล์ม อุปกรณ์การถ่ายทำ อุปกรณ์ประกอบฉาก อุปกรณ์เกี่ยวกับแสง อุปกรณ์เกี่ยวกับเสียง เป็นต้น

7. การจัดทีมงาน เป็นการคัดเลือกทีมงานที่มีความสามารถกับหน้าที่ และสามารถประสานงานกันได้อย่างสอดคล้องสัมพันธ์และผสมผสานกลมกลืนกัน

8. การกำหนดวงเงินงบประมาณ เป็นการประมาณการวงเงินที่จะใช้ในการถ่ายทำภาพยนตร์

(2) ขั้นตอนการถ่ายทำ (Production Phase)

การถ่ายทำภาพยนตร์เป็นการบันทึกภาพและเสียงลงบนฟิล์มโดยมีความงดงามในทางศิลปะ งานในขั้นตอนนี้จะอยู่ภายใต้ความรับผิดชอบของผู้กำกับภาพยนตร์ โดยในขั้นตอนนี้มีหน้าที่ที่สำคัญดังนี้

1. การประชุมทีมงาน เป็นการซักซ้อมความเข้าใจและตรวจสอบความพร้อมก่อนที่จะยกกองถ่ายทำออกไปปฏิบัติงาน

2. การยกกองถ่าย เป็นการเคลื่อนกองถ่ายสู่การปฏิบัติงานในการถ่ายทำภาพยนตร์ตามแผนการที่ได้กำหนดไว้

3. การดำเนินการถ่ายทำภาพยนตร์ เป็นการลงมือถ่ายทำภาพยนตร์ภายใต้การอำนวยความสะดวกของผู้กำกับภาพยนตร์ เพื่อให้ได้ภาพและเสียงเกิดขึ้นบนแผ่นฟิล์มภาพยนตร์

(3) ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (Post-Production Phase)

ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งที่เตรียมการและลงมือถ่ายทำจะเสร็จสมบูรณ์พร้อมที่จะฉายให้ผู้ชมได้นั้น ต้องผ่านงานหลังการถ่ายทำภาพยนตร์แล้ว โดยในขั้นตอนนี้มีหน้าที่ที่สำคัญดังนี้

1. การส่งฟิล์มที่ถ่ายทำแล้วไปดำเนินการล้างและพิมพ์ฟิล์ม โดยส่งฟิล์มพร้อมกับใบรายงานการถ่ายทำภาพยนตร์ (Camera Report) ให้ Lab ทำการล้างและพิมพ์ฟิล์มตามที่กำหนดไว้ ซึ่งขั้นตอนนี้สามารถทำควบคู่กับการถ่ายภาพยนตร์ได้ เพื่อตรวจสอบความสมบูรณ์และแก้ไขข้อบกพร่องในการถ่ายทำ

2. การตัดต่อลำดับภาพและเสียง เป็นการนำฟิล์มที่ผ่านการตรวจสอบแล้ว ส่งไปให้ผู้ตัดต่อภาพยนตร์คัดเลือก Shot เพื่อนำมาจัดวางให้อยู่ในช่วงของ Cut หรือ Scene ที่ถูกต้อง ด้วย

การกำหนดความยาวให้เหมาะสม เรียกว่า Work Print ควบคู่กับการเรียงและตัดต่อเส้นเสียงที่เทียบเคียงกับ Work Print เพื่อรวมเส้นเสียง (Dubbing / Mixing) จากเส้นเสียงแมกเนติก (Magnetic Sound Track) เป็นเส้นเสียงออปติคัลเนกาทีฟ (Optical Negative Sound Track) สำหรับภาพยนตร์ที่บันทึกเสียงตอนถ่ายทำ จากนั้นก็ส่งต่อไปให้ Lab ตัดต่อจากฟิล์มต้นฉบับ (Negative Assembly) เข้ากับฟิล์มอินเตอเนกาทีฟ (Internegative) ที่ทำภาพพิเศษ (Special Effect) เพื่อเป็นฟิล์มแม่แบบ (Master)

3. การพิมพ์ฟิล์มภาพยนตร์ เป็นการนำฟิล์มแม่แบบไปพิมพ์ก่อนจัดจำหน่าย ซึ่งฟิล์มนั้นจะต้องแก้ไขสีและความสว่างให้มีความกลมกลืนและสมดุลกันโดยการทำ Answer Print เพื่อควบคุมการพิมพ์ฟิล์มที่มาจากฟิล์มแม่แบบควบคู่ไปกับการพิมพ์เส้นเสียง

4. การเผยแพร่และการจัดจำหน่าย เป็นการนำภาพยนตร์ที่เสร็จสมบูรณ์ออกฉายตามโรงภาพยนตร์ หรือจัดจำหน่ายเป็นแผ่นบันทึกทันที (Direct-to-Video / Straight-to-Video)

แนวคิดเรื่องภาษาภาพยนตร์ (Film Language)

ภาษา หมายถึง ระบบของสัญลักษณ์และ / หรือระบบของสัญญาณที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร ซึ่งภาษาจะต้องมีกฎเกณฑ์ที่ชัดเจนหรือหลักภาษา หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าไวยากรณ์ (Grammar) ภาษาที่มนุษย์ใช้ในการสื่อสารนั้นจะแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ วจนภาษาหรือภาษาที่ใช้ถ้อยคำ (Verbal Language) และอวจนภาษาหรือภาษาที่ไม่ใช้ถ้อยคำ (Non-Verbal Language) เช่น การใช้สีหน้าสายตาและท่าทาง การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ เป็นต้น

หากพิจารณาจากโครงสร้างของภาพยนตร์แล้ว จะประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญ 2 ส่วน คือ ภาพ (Image) และเสียง (Sound) ส่วนประกอบทั้งสองนี้เป็นสัญลักษณ์และ / หรือสัญญาณที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ใช้ในการสื่อสารกับผู้ชม หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือภาพและเสียงถือเป็นภาษาของภาพยนตร์นั่นเอง เมื่อนำภาษาภาพยนตร์มาเปรียบเทียบกับภาษาที่มนุษย์ใช้ติดต่อสื่อสารจะพบว่า ภาพยนตร์มีการใช้ทั้งวจนภาษาและอวจนภาษา วจนภาษาในภาพยนตร์ก็คือองค์ประกอบด้านเสียง ได้แก่ เสียงสนทนา (Dialogue) และเสียงบรรยาย (Narration) ด้านอวจนภาษานั้นจะประกอบไปด้วยองค์ประกอบด้านภาพ ได้แก่ ขนาดของภาพ (Camera Shot / Film Size) มุมกล้อง (Camera Angle) การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement) การลำดับภาพหรือการตัดต่อ (Editing) สี (Color) และแสง (Lighting) และองค์ประกอบด้านเสียง ได้แก่ เสียงดนตรี (Music) และเสียงประกอบ (Sound Effect) ซึ่งภาพยนตร์ทุกเรื่องจะต้องใช้ภาษาทั้ง 2 ประเภทอย่างผสมผสานกลมกลืนกัน

(1) องค์ประกอบด้านภาพ (Visual Channel)

Arthur Asa Berger (2007) แบ่งลักษณะเทคนิคของภาพยนตร์ในการสื่อความหมาย ออกเป็น 6 ประเภท ได้แก่

1. ขนาดของภาพ (Camera Shot)

ขนาดของภาพไม่ได้จำกัดเฉพาะจุดประสงค์การเล่าเรื่องเท่านั้น แต่ยังรวมถึงจุดประสงค์ในเชิงจิตวิทยาเพื่อให้เกิดอารมณ์หรือความหมายกับผู้ชมด้วย ดังนั้นขนาดของภาพจึงเกี่ยวข้องโดยตรงกับการกำหนดสิ่งที่ผู้ชมควรรับรู้และผลลัพธ์ในทางความหมายที่จะเกิดขึ้น ขนาดของภาพสามารถแบ่งออกเป็นประเภทได้ ดังนี้

- Establishing Shot เป็นภาพแสดงอาณาบริเวณอันกว้างใหญ่เพื่อบ่งบอกสถานที่
- Long Shot เป็นภาพไกลที่แสดงบริบทและขอบเขตที่เกิดเหตุการณ์
- Full Shot เป็นภาพเต็มตัวของบุคคล ที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม
- Medium Shot มักใช้ในฉากสนทนาแสดงกริยาท่าทางของตัวละครได้ บางครั้งใช้เพื่อเน้นความสำคัญ หรืออิทธิพลของตัวละครหนึ่งที่มีเหนืออีกคนหนึ่ง
- Close-Up เน้นความสัมพันธ์ในระยะใกล้ชิดระหว่างผู้ชมกับตัวละคร หรือแสดงนัยยะสำคัญ
- Extreme Close-Up เป็นภาพที่แสดงส่วนหนึ่งส่วนใดของใบหน้า ที่ต้องการสื่อสารอารมณ์ในฉากนั้นอย่างละเอียด เป็นภาพที่ให้ผู้รู้สึกอึดอัด

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้สร้างตารางเพื่อแสดงความหมายของขนาดของภาพ ดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ขนาดของภาพ (Camera Shot)	ลักษณะของภาพ (Definition of Shot)	ความหมาย (Meaning)
Establishing Shot	ภาพขนาดกว้าง	บ่งบอกสถานที่ แสดงอาณาบริเวณ
Close-Up	เฉพาะใบหน้า	ความใกล้ชิดสนิทสนม
Extreme Close-Up	ส่วนหนึ่งของใบหน้า	บอกอารมณ์อย่างละเอียด ให้ ความรู้สึกชัดอัด
Medium Shot	เกือบเต็มตัว	แสดงความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล
Full Shot	ภาพเต็มตัว	แสดงความสัมพันธ์กับสังคม
Long Shot	ภาพไกล เห็นฉากและตัวละคร	แสดงบริบทและขอบเขตที่เกิด เหตุการณ์

ตารางที่ 2.4 : ตารางแสดงขนาดของภาพ (Camera Shot)

2. มุมกล้อง (Camera Angle)

ตำแหน่งที่ตั้งหรือขนาดของมุมกล้องสามารถให้ความหมายแก่วัตถุหรือบุคคลที่ถูกถ่ายได้ ซึ่งความรู้สึกที่เกิดขึ้นนั้นก่อให้เกิดความหมายหรือความรู้สึกในเชิงจิตวิทยาต่อผู้ชม นอกจากนี้มุมกล้องจะมีความหมายมากยิ่งขึ้นหากประกอบหรือสัมพันธ์กับระยะหรือขนาดของภาพประเภทต่างๆ มุมกล้องโดยทั่วไปนั้นจะประกอบไปด้วย 4 ลักษณะ คือ มุมสูง มุมระดับสายตา มุมต่ำ และมุมเอียง ซึ่งแต่ละมุมนั้นก็ให้ความหมายที่แตกต่างกันตามตาราง ดังต่อไปนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

มุมกล้อง (Camera Angle)	ความหมาย (Meaning)
มุมสูง (High Angle)	มุมสูงของฉาก – ความยิ่งใหญ่ของฉาก หรือให้ความรู้สึกกว้างไกล กว้างไกล มุมสูงของตัวละคร – ทำให้ตัวละครนั้นดูต่ำ ต้อยค่า หรือบ่งบอกลักษณะดูถูก ตัวละคร
มุมระดับสายตา (Eye Level)	ความหมายจะเกิดจากองค์ประกอบต่างๆรวมกัน
มุมต่ำ (Low Angle)	มุมต่ำของตัวละคร – ทำให้ตัวละครนั้นน่ากลัว น่าเกรงขาม น่านับถือ ส่งผลให้ ผู้ชมเกิดความไม่มั่นคงและถูกครอบงำ มุมกล้องระดับนี้จะให้ความรู้สึกที่รวดเร็ว หากใช้ประกอบฉากที่มีความรุนแรงจะ เป็นประโยชน์ในการสร้างความรู้สึกสับสนวุ่นวาย
มุมเอียง (Dutch Angle)	มุมเอียงของตัวละคร – สภาวะมึนเมา จิตหลอน ไม่มั่นคงของตัวละคร มุมเอียงของฉาก – แสดงถึงภาวะตึงเครียด และสถานการณ์ที่ไม่มั่นคงหรือมี ความสับสนวุ่นวาย

ตารางที่ 2.5 : ตารางแสดงมุมกล้อง (Camera Angle)

3. การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement)

ความเคลื่อนไหวในภาพหนึ่งๆนั้นมีอยู่ 2 ประเภท คือ การเคลื่อนไหวของผู้แสดงตามที่ถูก
กำกับการแสดงกำหนดให้ และความเคลื่อนไหวของกล้อง ซึ่งความเคลื่อนไหวของกล้องนั้นมี
มากมาย ดังนี้

- Pan เป็นการเคลื่อนที่ของกล้องบนหัวขาตั้งกล้องในแนวนอน แบ่งเป็นการเคลื่อนที่ไป
ทางขวา (Pan Right) และการเคลื่อนที่ไปทางซ้าย (Pan Left) การ Pan มักจะใช้เพื่อ
รักษาการเคลื่อนไหวของตัวละครให้อยู่กรอบภาพ บางครั้งใช้เพื่อเปิดเผยข้อมูล
บางอย่าง หรือการ Pan อย่างรวดเร็วจะแสดงถึงความวุ่นวายสับสนของเหตุการณ์
- Tilt เป็นการเคลื่อนที่ของกล้องบนหัวขาตั้งกล้องในแนวตั้ง แบ่งเป็นการแหงนกล้องขึ้น
(Tilt Up) และการกดกล้องต่ำ (Tilt Down)
- Zoom เป็นการเคลื่อนที่ของภาพที่เกิดจากเลนส์ซูมในตัวกล้อง แบ่งเป็น ภาพที่ใกล้
เข้าไปหรือแคบเข้า (Zoom In) เพื่อแสดงความสนใจของภาพหรือรายละเอียด และ
ภาพที่ห่างออกมาหรือกว้างออก (Zoom Out) เพื่อแสดงขอบเขตหรือบริบทแวดล้อม
- Dolly เป็นการเคลื่อนที่ของกล้องและขาตั้งไปพร้อมกัน แบ่งเป็นการเคลื่อนเข้าหา
(Dolly In) และการถอยหลังออกมา (Dolly Out)

- Arc เป็นการเคลื่อนที่ของกล้องและขาตั้งไปพร้อมกันทางด้านข้างโดยกล้องยังหน้าไปทางเป้าหมาย แต่มีเส้นทางการเคลื่อนที่เป็นรูปครึ่งวงกลม แบ่งเป็นการเคลื่อนไปทางขวา (Arc Right) และการเคลื่อนที่ไปทางซ้าย (Arc Left)
- จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้สร้างตารางเพื่อแสดงความหมายของการเคลื่อนกล้อง ดังนี้

การเคลื่อนกล้อง (Camera Movement)	ลักษณะของการเคลื่อนไหว (Definition of Meaning)	ความหมาย (Meaning)
Tilt Up	กล้องแทนสายตาคงที่ต่ำ	ความอ่อนแอ ต่ำต้อย
Tilt Down	กล้องแทนสายตาคงที่สูง	ความมีพลัง และการมีอำนาจ
Zoom In	เลนส์เคลื่อนเข้าหาวัตถุ	บ่งบอกรายละเอียด และสร้างจุดสนใจ
Zoom Out	เลนส์ถอยออกจากวัตถุ	แสดงให้เห็นถึงบริบท ความสัมพันธ์กับสังคม หรือแสดงถึงการจากลา
Dolly In	กล้องเคลื่อนเข้าหาวัตถุ	สร้างความน่าสนใจ หรือแสดงการสำรวจ
Dolly Out	กล้องถอยออกจากวัตถุ	แสดงให้เห็นถึงบริบท ความสัมพันธ์กับสังคม หรือแสดงถึงการจากลา
Arc	การเคลื่อนกล้องเป็นครึ่งวงกลม	ภาวะที่น่าเคลือบแคลงสงสัย การไต่สวน การสอบสวน
Pan	การเคลื่อนกล้องในแนวนอน	เปิดเผยข้อมูลบางอย่าง หรือแสดงความวุ่นวายสับสน

ตารางที่ 2.6 : ตารางแสดงการเคลื่อนกล้อง (Camera Movement)

4. การลำดับภาพหรือการเชื่อมต่อภาพ (Editing)

การลำดับภาพหรือการเชื่อมต่อ คือ การเปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่ง หรือจากเหตุการณ์หนึ่งไปยังเหตุการณ์หนึ่ง โดยทั่วไปนั้นจะประกอบไปด้วย 4 ลักษณะ ดังนี้

- การตัดชนภาพ (Cut) เป็นการเปลี่ยนภาพแบบเร็วที่สุดเหมือนกระพริบตา หรือการนำเอาภาพหนึ่งมาต่อกับอีกภาพหนึ่งซึ่งชี้ให้เห็นถึงความต่อเนื่องรวดเร็ว บางครั้งใช้ในการกระตุ้น เร่งเร้าความรุนแรงได้ การตัดต่อแบบนี้มักใช้ในกรณีที่เป็นกรกระทำ

อย่างต่อเนื่อง ต้องการเปลี่ยนจุดสนใจ หรือมีการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลหรือสถานที่เกิดเหตุ

- การเลือนภาพ (Fade) เป็นการเชื่อมภาพที่ค่อยเป็นค่อยไปซึ่งมีอยู่ 2 ลักษณะ คือ จากภาพหนึ่งสู่ฉากสีขาวหรือสีดำเรียกว่า Fade Out และจากฉากสีขาวหรือสีดำไปสู่ภาพใดภาพหนึ่งเรียกว่า Fade In ซึ่งการ Fade นั้นจะเป็นการบอกจุดเริ่มต้นหรือจุดสิ้นสุด หรือการเปลี่ยนเวลา สถานที่สู่อีกที่หนึ่ง
- การผสมภาพหรือการจางซ้อน (Dissolve) เป็นการเปลี่ยนภาพโดยภาพหนึ่งค่อยๆ เลื่อนออก ในขณะที่อีกภาพหนึ่งค่อยๆ เลื่อนซ้อนขึ้นมาแทนที่ ความหมายของการเชื่อมแบบนี้แสดงถึงความอ่อนหวาน เป็นการเปลี่ยนเวลา เปลี่ยนเหตุการณ์และสถานที่อย่างนุ่มนวล
- การกวาดภาพ (Wipe) เป็นการค่อยๆ กวาดภาพหนึ่งออกไปโดยมีอีกภาพหนึ่งขึ้นมาแทนที่ การตัดต่อภาพแบบนี้ไม่ได้รับความนิยมมากเท่ากับสามรูปแบบข้างต้น จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยได้สร้างตารางเพื่อแสดงความหมายของการลำดับภาพ ดังนี้

การลำดับภาพหรือการตัดต่อ (Editing)	ลักษณะของเทคนิค (Definition of Technique)	ความหมาย (Meaning)
Fade In	ภาพค่อยๆ ปรากฏขึ้นจากฉากสีดำ	การเริ่มต้น
Fade Out	ภาพค่อยๆ เลื่อนออกจากฉากสีดำ	การสิ้นสุด
Cut	เปลี่ยนจากภาพหนึ่งไปสู่อีกภาพหนึ่ง	การเปลี่ยนเหตุการณ์อย่างรวดเร็ว
Dissolve	เลื่อนจากภาพหนึ่งเป็นอีกภาพหนึ่ง	การเปลี่ยนเหตุการณ์หรือเวลา หรือเป็นการจบเรื่องราวอย่างนุ่มนวล
Wipe	ภาพค่อยๆ ถูกกวาดออกไปจากจอ โดยมีอีกภาพหนึ่งขึ้นมาแทนที่	การสรุปเรื่องราวหรือเหตุการณ์

ตารางที่ 2.7 : ตารางแสดงการลำดับภาพหรือการเชื่อมต่อภาพ (Editing)

5. สี (Color)

การพิจารณาถึงความหมายของสีต่างๆ นั้นขึ้นอยู่กับบริบททางสังคมและวัฒนธรรมของผู้สร้างภาพยนตร์เรื่องนั้นๆ ด้วย เพราะในแต่ละสังคมล้วนให้ความหมายของสีที่แตกต่างกัน โดยทั่วไปแล้วการใช้สีในภาพยนตร์มีหลักในการพิจารณา 2 ประการ คือ

1) ความอิ่มตัวของสีหรือระดับความเข้มของสี (Saturation) แบ่งออกเป็น 2 ชนิด คือ

ก. สีอิ่มตัว (Saturated Color / Solid Color) คือ สีที่เข้มข้นจัดจ้านเพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกที่รุนแรง

ข. สีไม่อิ่มตัว (Desaturated Color / Pastel Color) คือ สีที่ถูกทำให้หม่นมัวหรือซีดจาง ซึ่งแสดงถึงความอ่อนแอ ปราศจากพลัง หรือชีวิตที่กำลังจะจบสิ้น มักใช้แสดงสภาพหม่นหมองของชีวิต

2) วรรณะของสี (Tone) แบ่งออกเป็น 3 ชนิด คือ

ก. วรรณะร้อน (Warm Color) ได้แก่ สีแดง สีส้ม สีเหลือง ที่ให้ความรู้สึกที่รุนแรง เร่าร้อน ก้าวร้าว อันตราย หรือมีชีวิตชีวา ซึ่งถือว่ามีสีเหล่านี้เป็นสีที่กระตุ้นต่อความรู้สึก

ข. วรรณะเย็น (Cool Color) ได้แก่ สีน้ำเงิน สีเขียว สีม่วง ที่ให้ความรู้สึกสงบสุข ราบเรียบ ว่างเปล่า ปลอดภัย มีเหตุผล ผ่อนคลาย แต่ในบางครั้งอาจแสดงถึงความเจ็บปวดเศร้าสร้อย

ค. วรรณะกลาง (Neutral Color) ได้แก่ สีดำ ที่ให้ความรู้สึกชั่วร้ายหรือความตาย และสีขาว ที่ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ไร้เดียงสา ขาดชีวิตชีวา

6. แสง (Lighting)

แสงเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่ช่วยสร้างอารมณ์และสื่อความหมาย รวมถึงสะท้อนให้เห็นภาวะของตัวละครบางประการ นอกจากนั้นการจัดแสงและความหมายนั้นยังมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์หรือแนวของภาพยนตร์ด้วย โดยทั่วไปแล้วความหมายของแสงเกิดได้ใน 2 ลักษณะ คือ

1) คุณภาพของแสง (Quality)

ก. แสงแข็ง หรือแสงกระด้าง (Hard Light) ทำให้เกิดเงาอย่างชัดเจน ให้ความรู้สึกที่รุนแรง ในบางกรณีบอกถึงความรู้สึกขัดแย้ง หรือภาวะไม่ปกติภายในจิตใจของตัวละคร

ข. แสงนุ่ม (Soft Light) เป็นแสงที่ทำให้เกิดเงาอย่างเบาบาง ให้ความรู้สึกที่อ่อนโยนและอ่อนหวาน

2) ทิศทางของแสง (Direction)

ก. แสงด้านหน้า (Front Light) เป็นแสงที่ลดเงาตกกระทบ สามารถสื่อถึงความสุขได้

ข. แสงด้านข้าง (Side Light) เป็นแสงที่ทำให้เห็นความโค้งมนของโครงหน้า แสดงให้เห็นถึงความลับสนหรือความขัดแย้ง ในบางกรณีอาจก่อให้เกิดเงามืดมากกว่าความสว่าง สามารถสื่อถึงความทุกข์และความรู้สึกเศร้าสร้อย

ค. แสงด้านหลัง (Back Light) เป็นแสงที่ส่องการปกปิดซ่อนเร้นในภาพยนตร์ลึกลับ แต่จะสื่อถึงความนุ่มนวลและบอบบางในภาพยนตร์รัก

ง. แสงด้านล่าง (Under Light) เป็นแสงที่มักบิดเบือนโครงหน้าของตัวละคร ซึ่งสื่อถึงความน่าสะพรึงกลัว ส่วนมากจะใช้ในภาพยนตร์สยองขวัญ

จ. แสงด้านบน (Top Light) เป็นแสงที่ทำให้ตัวละครเหมือนมีรัศมี บ่งบอกถึงความดีงาม ความศักดิ์สิทธิ์ ความบริสุทธิ์

(2) องค์ประกอบด้านเสียง (Audio Channel)

การใช้เสียงในภาพยนตร์นั้นจะต้องมีความคล้องจองและสัมพันธ์ภาพอย่างผสมกลมกลืน นอกจากนี้จะต้องชวนฟัง มีจังหวะ และช่วยเสริมสร้างจินตนาการให้กับผู้ชมด้วย เสียงที่ใช้ในภาพยนตร์แบ่งออกได้ 3 ประเภท คือ

1. เสียงพูด ประกอบไปด้วยเสียง 2 ประเภท ได้แก่

1) เสียงสนทนา (Dialogue) เป็นเสียงที่ได้ยินพร้อมกับการขยับริมฝีปาก นิยมใช้ในภาพยนตร์ที่มีการแสดง (Theatrical Film) เพราะจะช่วยสร้างความน่าเชื่อถือให้เกิดขึ้น เมื่อเห็นตัวแสดงเป็นผู้พูดเอง ซึ่งเสียงสนทนานั้นส่วนมากจะบันทึกสดขณะทำการถ่ายทำภาพยนตร์ เพราะจะสื่ออารมณ์ได้ดีกว่าการพากย์ใหม่ อย่างไรก็ตามเสียงสนทนานั้นไม่จำเป็นต้องเสียงจริงเสมอไปได้ เนื่องจากจุดประสงค์ของการใช้เสียงสนทนาจึงคือ เพื่อพัฒนาความก้าวหน้าของตัวแสดง และเพื่อให้ออกเล่าเรื่องราวและเนื้อหาของภาพยนตร์

2) เสียงบรรยาย (Narration) เป็นเสียงของผู้พูดที่ไม่ได้ปรากฏตัวในภาพยนตร์ อธิบายถึงเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ เสียงจากผู้บรรยายนั้นมีอิสระในการอธิบายได้อย่างเต็มที่ที่สามารถให้ข้อมูลผู้ชมได้อย่างตรงไปตรงมา โดยไม่ต้องคำนึงถึงอารมณ์และความรู้สึก หน้าที่ของเสียงบรรยายคือการเพิ่มเติมข้อมูลที่เป็นคำพูดให้แก่เรื่องราวที่เป็นภาพรวมทั้งแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของสิ่งที่ปรากฏบนจอภาพยนตร์กับสิ่งที่นำเสนอไปก่อนหน้านี้ ตลอดจนเป็นการสรุปประเด็นสำคัญของข้อเท็จจริงเพื่อนำเสนอต่อผู้ชมอีกด้วย

2. เสียงประกอบ (Sound Effect)

เสียงที่เป็นตัวแทนของสิ่งที่เกิดขึ้นจากภาพ ซึ่งจะต้องสัมพันธ์กับเวลาและการกระทำของสิ่งนั้นๆ การเลือกใช้เสียงประกอบนั้นควรเน้นให้ผสมกลมกลืนไปกับภาพ แต่ก็ควรมีลูกเล่นให้เสียง

นำฟังมายิ่งขึ้น เช่น การปรับระดับเสียง (Volume) หรือการตกแต่งเสียง (Equalization) การใช้เสียงประกอบนั้นจะช่วยเสริมบรรยากาศของภาพให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เช่น เสียงชกต่อยในภาพการต่อสู้ เสียงจิ้งหรีด เสียงนกในภาพท้องนา เป็นต้น

3. เสียงดนตรี (Music)

นิยมใช้เป็นเครื่องเร้าอารมณ์มากกว่าการใช้เป็นตัวเล่าเรื่อง หน้าที่หลักของเสียงดนตรีได้แก่

- 1) เพื่อช่วยเสริมบรรยากาศและสร้างอารมณ์ให้เป็นที่ต้องการ
- 2) เพื่อสร้างความรู้สึกที่เหนือความเป็นจริง
- 3) เพื่อช่วยเชื่อมฉากและตอนของภาพยนตร์
- 4) เพื่อใช้แทนเสียงประกอบ
- 5) เพื่อใช้เป็นเพลงนำเรื่องของภาพยนตร์ (Theme Music)

ผู้วิจัยจะนำทฤษฎีการผลิตภาพยนตร์มาใช้ในการวิเคราะห์องค์ประกอบด้านภาพและเสียงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดว่ามีส่วนในการสร้างเนื้อหาความรุนแรงหรือไม่อย่างไร

2.5 ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะจากสื่อ (Cultivation Theory)

นักวิชาการที่มีบทบาทสำคัญในทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะจากสื่อ คือ George Gerbner (กาญจนา แก้วเทพ, 2549) เขาให้ความสนใจเรื่องความรุนแรงทั้งในจอโทรทัศน์และนอกจอโทรทัศน์ว่า ความรุนแรงทั้งสองประเด็นนั้นมีความสัมพันธ์กันอย่างไร

วิธีคิดของ Gerbner คือ เนื้อหาสาร (Message) เป็นพลังสำคัญในการหล่อหลอมวัฒนธรรมของสังคม ซึ่งก็คือ เนื้อหาสารของโทรทัศน์นั้นเป็นตัวสร้างโลก / สิ่งแวดล้อมทางสัญลักษณ์ (Symbolic Environment) แล้วค่อยๆแทรกซึมเข้าไปในตัวคนวันละเล็กละน้อย แต่ต่อเนื่องทุกวัน (เป็นกระบวนการเกี่ยวกับการอบรมบ่มเพาะ) โทรทัศน์เล่าเรื่องราวต่างๆอย่างมากและในท้ายที่สุดสังคมของเราก็เป็นไปอย่างที่โทรทัศน์เล่า

Gerbner ให้คำนิยามของคำว่า “ความรุนแรง” คือ เป็นการใช้กำลังทางกายภาพ ไม่ว่าจะใช้อาวุธหรือไม่ก็ตาม เพื่อทำให้คนอื่นบาดเจ็บ / ถูกฆ่า / หรือกลายเป็นผู้พิการ Gerbner ยังอธิบายต่อว่า ตัวเลขความรุนแรงในรายการโทรทัศน์จะขึ้นพื้นที่ 2 ใน 3 เสมอไม่ว่ารายการจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร ซึ่งความรุนแรงนั้นถูกใช้ตั้งแต่ผู้ร้ายไปจนถึงพระเอก

Gerbner ได้วิเคราะห์ผู้รับสาร (Audience Survey) โดยแบ่งเป็น 2 มิติย่อย

1. การวัดพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ (Viewing Behavior) ยิ่งได้รับการอบรมบ่มเพาะมากและยาวนาน การปลูกฝังก็จะยิ่งเหนียวแน่น เพราะฉะนั้นตัวแปรเรื่อง “ปริมาณความถี่” จึงเข้ามาเกี่ยวกับกระบวนการอบรมบ่มเพาะ โดย Gerbner แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ

1) กลุ่มคนดูโทรทัศน์มาก (Heavy Users) คือ คนที่ดูโทรทัศน์วันละ 4 ชั่วโมงหรือมากกว่าและดูทุกวัน คนกลุ่มนี้จะถูกอบรมบ่มเพาะอย่างหนัก ทำให้มีโลกทัศน์แบบโทรทัศน์ (TV Type) คือ คิด เชื่อกับ พุด กระทำคล้ายๆกับโทรทัศน์

2) กลุ่มคนดูโทรทัศน์น้อย (Light Users) คือ คนที่ดูโทรทัศน์น้อยกว่าวันละ 4 ชั่วโมง เลือกดูเฉพาะรายการที่สนใจ

2. การสำรวจระบบความเชื่อของผู้ชม (Audience Belief System) คือ การวัดผลลัพธ์ที่ค้อยๆถูกส่งสมที่ละเล็กทีละน้อยจากโทรทัศน์ ตัวอย่างผลที่ได้มีดังนี้

1) โอกาสที่จะพบและตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง คือ ไม่ว่าจะ Heavy User หรือ Light User ก็ถูกโทรทัศน์หลอหลอมมากกว่าประสบการณ์จากโลกแห่งความจริง และยังดูโทรทัศน์มากก็จะยิ่งคิดเหมือนโทรทัศน์

2) การสร้างวัฒนธรรมแห่งความหวาดกลัว (Scary Culture) โดยเฉพาะอย่างยิ่งภาพยนตร์ประเภทสยองขวัญ

3) การสร้างวัฒนธรรมความไม่ไว้วางใจผู้คน คือ Heavy Users จะเป็นคนที่มีอาการมองโลกในแง่ร้าย (Mean World Syndrome) เนื่องจากเนื้อหาในโทรทัศน์ส่วนใหญ่จะโน้มนำให้เข้าไปในทิศทางดังกล่าว

กล่าวโดยสรุปแล้วทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะจากสื่อที่เน้นเสมือนกับการค่อยๆรดน้ำ ค่อยๆสูดดมเข้าไปทีละเล็กทีละน้อย ซึ่งแตกต่างจากทฤษฎี Impact Theory ที่เอาความคิดอย่างไรอย่างหนึ่งใส่เข็มฉีดยาแล้วฉีดเข้าไปในระบบการรับรู้ของคน ซึ่งการที่บุคคลได้รับการอบรมบ่มเพาะนั้น จะส่งผลกระทบต่อได้หลายประการ ทั้งทางด้านทัศนคติและพฤติกรรม ดังต่อไปนี้

1. การก่อให้เกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและต่อต้านสังคมมากขึ้น
2. การก่อให้เกิดความกลัวที่จะกลายเป็นเหยื่อมากขึ้น
3. การก่อให้เกิดความด้านชา (Desensitization)
4. การก่อให้เกิดความรู้สึกพึงพอใจในความรุนแรงที่มีอยู่ทั้งในสื่อและในชีวิตจริง

ผู้วิจัยจะนำทฤษฎีการปลูกฝังความเป็นจริงมาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์การเปิดรับและทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของผู้ชมภาพยนตร์ว่ามีลักษณะอย่างไร

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภาษาไทย

(1) พนมกร ตังทัตสวัสดิ์ (2548) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “**ความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์ “เร็กนาร์็อก” (Violence and Immorality in “RAGNAROK” Online Game)** โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาความรุนแรงและเนื้อหาที่ขัดศีลธรรมจรรยาในเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก โดยผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพเพื่อหาข้อสรุปเกี่ยวกับปรากฏการณ์ดังกล่าว ผลการวิจัยพบว่า เกมออนไลน์เร็กนาร์็อกมีเนื้อหาความรุนแรงและเนื้อหาที่ขัดศีลธรรมจรรยาปรากฏอยู่ในการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับตัวละคร ตัวละครกับเกม ฉาก และสัญลักษณ์พิเศษ รวมทั้งในแกนหลัก (Theme) ของเกมเช่นกัน ซึ่งความรุนแรงในเกมเร็กนาร์็อกนั้นเป็นความรุนแรงที่โจ่งแจ้ง แต่ก็ซ่อนความรุนแรงบางอย่างไว้ในความน่ารักของตัวการ์ตูน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าตัวละครจะสามารถดำรงอยู่ในเกมได้นั้นจำเป็นต้องใช้ความรุนแรง จนเกิดเป็นบรรทัดฐานขึ้นในสังคมเกมออนไลน์เร็กนาร์็อก

จากงานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยจะนำแนวคิดทฤษฎีความรุนแรงในสื่อมาใช้ประกอบการวิเคราะห์เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด

(2) กฤตยา มุ่งวิชา (2549) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “**ความรุนแรงแนบเนียนและปัญหาจริยธรรมในเกมปังกย่าออนไลน์” (The Implicit Violence and Ethical Issue in “PANGYA” Online Game)** โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์เนื้อหาด้านความรุนแรงแนบเนียนและเนื้อหาที่ผิดหลักจริยธรรมในเกมปังกย่าออนไลน์ โดยผู้วิจัยได้ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหาเชิงคุณภาพเพื่อหาข้อสรุปเกี่ยวกับปรากฏการณ์ดังกล่าว ผลการวิจัยพบว่า เกมปังกย่าออนไลน์มีเนื้อหาความรุนแรงแนบเนียนและสิ่งที่ผิดหลักจริยธรรมปรากฏอยู่ในรูปแบบและเนื้อหาของเกม คือ (1) ตัวละครและการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ฉาก อุปกรณ์พิเศษ สัญลักษณ์พิเศษ กฎกติกา มารยาท รวมทั้ง (2) โครงสร้างของเกม และแก่นเรื่องของเกมก็มีความรุนแรงเชิงโครงสร้างปรากฏอยู่ ที่ก่อให้เกิดการหลอมนำและความยุติธรรมในสังคมเกมปังกย่าออนไลน์ขึ้น (3) ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในเกมทั้งหมดส่งผลสืบเนื่องในผู้เล่นกระทำพฤติกรรมที่ผิดหลักจริยธรรม

จากงานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยจะนำทฤษฎีความรุนแรงมาใช้ประกอบการวิเคราะห์เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด และนำเอาเกณฑ์การวิเคราะห์ความรุนแรงมาดัดแปลงเพื่อใช้วัดความรุนแรงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

(3) ทศพร กรกิจ (2550) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังสือ” อเมริกัน เกาหลี และไทย” (The Horrification in American, Korean and Thai Ghost Films) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และเปรียบเทียบความแตกต่างของการสร้าง ความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกัน เกาหลี และไทย โดยใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ ตัวบทจากหนังสือทั้งสิ้น 50 เรื่อง ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบที่ทำให้เกิดความน่าสะพรึงกลัวใน หนังสืออเมริกัน เกาหลี และไทยนั้นประกอบไปด้วย (1) ตัวละครผี คือ ตัวละครผีอเมริกันจะ เกี่ยวข้องกับการต่อต้านพระคริสต์ ด้านตัวละครผีเกาหลีจะคล้ายกับผีญี่ปุ่น และตัวละครผีไทยก็มี ทั้งแบบดั้งเดิมและได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมอื่น (2) รหัสทั่วไปและรหัสทางวัฒนธรรม และ (3) ความสัมพันธ์ของภาพและเสียง นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบอีกว่า เทคนิควิธีการในการสร้าง ความน่าสะพรึงกลัวในหนังสืออเมริกัน เกาหลี และไทยมีความคล้ายคลึงกัน คือ (1) มีการปกปิด ความลับ แล้วจึงคลี่คลายในตอนท้าย (2) มีการลงให้เข้าใจตัวละครหรือเหตุการณ์ผิดพลาด และ (3) มีการทำให้สมจริง โดยใช้มุมมองในการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันออกไป

จากงานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยจะเอาเครื่องมือการวิเคราะห์ตัวบทเพื่อวิเคราะห์ความหมาย จากองค์ประกอบของการเล่าเรื่องมาใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ความรุนแรงที่อยู่ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด

(4) วรวิพร ศรีจันทร์ (2551) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและการดัดแปลง เดธ โน้ต ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย” (Narration and Adaptation of *DEATH NOTE* in Manga, Animation, Film and Novel) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการ เล่าเรื่องและการดัดแปลงเดธโน้ต โดยใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ตัวบทจาก หนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย ผลการวิจัยพบว่า การเล่าเรื่องเดธโน้ตส่วน ใหญ่มีความคล้ายคลึงกันเกือบทุกฉบับ คือ ประกอบไปด้วยโครงเรื่องเรื่องคดีความและเรื่อง การคลี่คลายคดี แต่การเล่าเรื่องจะแตกต่างกันขึ้นอยู่กับตัวละครหลักและแก่นเรื่อง ผลการวิจัยยังพบ อีกว่า การดัดแปลงเนื้อหาเดธโน้ตนั้น แอนิเมชันมีการดัดแปลงจากหนังสือการ์ตูนน้อยที่สุด คือมี เนื้อหาใกล้เคียงกับต้นฉบับเดิมมาก ด้านภาพยนตร์มีการดัดแปลงเนื้อหาส่วนใหญ่ออกไป และ ปรับแต่งเรื่องใหม่ขึ้นมาแทน ขณะที่นวนิยายทั้ง 2 เล่ม เป็นการแต่งเนื้อหาขึ้นมาใหม่ทั้งหมด

จากงานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยจะเอาแนวคิดเรื่องเล่า (แนวคิดการเล่าเรื่อง) ที่ใช้ในการ วิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์มาเป็นแนวทางในการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในตระกูล ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด

(5) ชลิตพร โปยมยล (2552) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “ความรักและกระบวนการสร้างความหมายความรักในตระกูลภาพยนตร์ไทย” (Love and Its Signification Process in Genres of Thai Films) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบความหมายความรักในตระกูลภาพยนตร์ไทย และศึกษากระบวนการสร้างความหมายความรักในภาพยนตร์ไทย โดยใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการวิเคราะห์ด้วยบท ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์รัก ภาพยนตร์ชีวิต ภาพยนตร์ตลก ภาพยนตร์เพลง และภาพยนตร์วัยรุ่นมีการให้ความหมายความรักในแง่มุขเชิงบวกมากกว่าเชิงลบ ในขณะที่ภาพยนตร์ต่อสู้ และภาพยนตร์สยองขวัญ มีการให้ความหมายในแง่มุขเชิงลบมากกว่าเชิงบวก ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความรักไม่ได้มีแต่ด้านที่สุขสมหวังเพียงอย่างเดียว ผลการวิจัยยังพบอีกว่าแง่มุมความรักสามารถเข้าไปอยู่ได้ในภาพยนตร์ทุกตระกูล แต่แตกต่างกันที่รูปแบบและวิธีการนำเสนอ โดยตระกูลภาพยนตร์นั้นมีส่วนในการกำหนดทิศทางของความหมายความรักได้ โดยปัจจัยสำคัญที่มีส่วนในการสร้างกระบวนการสร้างความหมายความรักในภาพยนตร์ไทยได้แก่ องค์ประกอบด้านการเล่าเรื่อง ผู้สร้างภาพยนตร์ องค์ประกอบด้านภาพ และองค์ประกอบด้านเพลงประกอบภาพยนตร์

จากงานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยจะเอาเครื่องมือการวิเคราะห์ด้วยบทเพื่อวิเคราะห์ความหมายจากองค์ประกอบของการเล่าเรื่องมาใช้เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์องค์ประกอบของการเล่าเรื่อง ความรุนแรงที่อยู่ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด รวมทั้งผู้วิจัยจะเอาการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ในมาใช้เป็นเกณฑ์ในการแบ่งตระกูลภาพยนตร์ในงานวิจัยชิ้นนี้เช่นกัน

ภาษาอังกฤษ

(1) Nick Browne, Theresa Webb, Kevin Fisher, Bernard Cook, David McArthur, Corinne Peek-Asa and Jess Kraus (2002) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “American Film Violence : An Analytic Portrait” (จาก Journal of Interpersonal Violence) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อวิเคราะห์และจำแนกความรุนแรงที่ปรากฏในตระกูลภาพยนตร์ที่ทำรายได้สูงที่ฉายในปี 1994 ได้แก่ ภาพยนตร์ตลก / ชีวิต / ต่อสู้ โดยจะวิเคราะห์ประเด็นความรุนแรงในภาพยนตร์ คือ ความตั้งใจ (Intentionality) ความถี่ (Frequency) ความร้ายแรง (Seriousness) ผลลัพธ์ (Consequences) ความเปิดเผย (Explicitness) และการบาดเจ็บ (Severity) การวิจัยฉบับนี้ได้ใช้การวิเคราะห์แบบภาพต่อภาพ (Frame-by-Frame) ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์ต่อสู้มีค่าเฉลี่ยของความรุนแรงปรากฏอยู่มากที่สุด รองลงมาคือ ภาพยนตร์ชีวิตและภาพยนตร์ตลก ความรุนแรงที่ปรากฏนั้นเกิดขึ้นได้จากความตั้งใจและไม่ตั้งใจ ซึ่งส่วนมากจะเป็นความรุนแรงที่เกิดโดยความตั้งใจ นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบอีกว่าความรุนแรงที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 3 ตระกูลนั้น

ส่วนมากเป็นความรุนแรงในระดับสูง กล่าวคือ มากกว่าครึ่งหนึ่งเป็นความรุนแรงที่ถึงแก่ชีวิต และส่วนมากก็ไม่มีผลลัพธ์ใดๆตามมาจากการใช้ความรุนแรงนั้น นอกจากนี้ผลของความรุนแรงยังถูกดัดแปลงให้เกิดความสับสนในรูปแบบของการเล่าเรื่องที่ลึกลับซับซ้อนด้วย

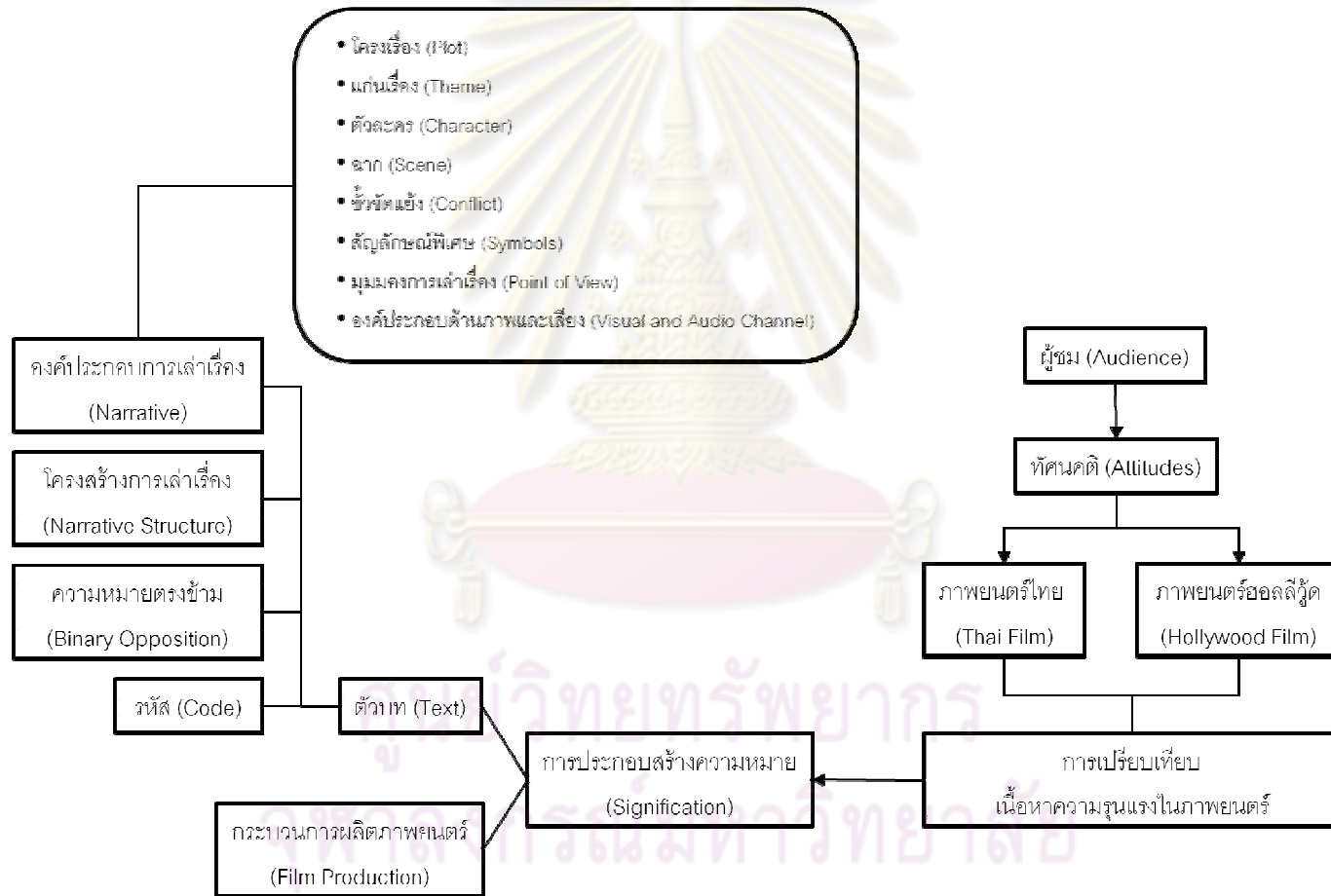
จากงานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยจะนำผลการวิจัยที่ได้ไปใช้ประกอบการวิเคราะห์ว่าความรุนแรงที่ปรากฏในภาพยนตร์แต่ละตระกูลนั้นมีลักษณะอย่างไร จากนั้นจึงนำไปวิเคราะห์ต่อไปว่าที่มาของความรุนแรง หรือความรุนแรงนั้นสัมพันธ์อย่างไรกับองค์ประกอบการเล่าเรื่องขององค์ประกอบอื่น

(2) Brad J. Bushman and Craig A. Anderson (2009) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง “Comfortably Numb : Desensitizing Effects of Violent Media on Helping Others” (จาก A Journal of the Association for Psychological Science) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ว่า การบริโภคสื่อที่รุนแรงจะลดการช่วยเหลือผู้อื่นเมื่อได้รับการบาดเจ็บ โดยแบ่งการศึกษาออกเป็น 2 ประเด็นคือ การศึกษาประเด็นที่ 1 ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเล่นวิดีโอเกมที่รุนแรงและไม่รุนแรง ผู้วิจัยให้กลุ่มตัวอย่างจะเล่นวิดีโอเกมที่รุนแรงและไม่รุนแรงเป็นเวลา 20 นาที หลังการเล่นเกมนักวิจัยจะแจกแบบสอบถามและมีการทดสอบ โดยระหว่างทำแบบสอบถามจะมีการสนทนา เหตุการณ์คนทะเลาะกันเสียงดังและมีคนได้รับบาดเจ็บ ผลที่ได้นี้นักกลุ่มตัวอย่างที่เล่นวิดีโอเกมที่รุนแรงจะใช้เวลาในการช่วยเหลือนานกว่า มองว่าการต่อสู้ไม่ใช่เรื่องร้ายแรง และทำเป็นไม่รู้ไม่เห็นมากกว่ากลุ่มตัวอย่างที่เล่นวิดีโอเกมที่ไม่รุนแรง ด้านการศึกษาประเด็นที่ 2 ที่เกี่ยวข้องกับการภาพยนตร์รุนแรงและไม่รุนแรงนั้น ผู้ที่ชมภาพยนตร์ที่รุนแรงและไม่รุนแรงจะเห็นผู้หญิงที่ขาพิการทำไม้ค้ำยันขาตกทั้งก่อนและหลังการชมภาพยนตร์ ผลที่ได้นี้นักผู้ที่เพิ่งชมภาพยนตร์รุนแรงจะใช้เวลาในการช่วยเหลือนานที่สุด สรุปคือผลการวิจัยทั้งสองนั้นสามารถเสนอแนะได้ว่าสื่อที่รุนแรงจะทำให้คนเกิดการตายด้านต่อการบาดเจ็บและการช่วยเหลือคนอื่น

จากงานวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยจะนำผลการวิจัยเรื่องผลจากการเปิดรับสื่อที่มีความรุนแรง มาใช้ประกอบการวิเคราะห์การเปิดรับและทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของผู้ชมภาพยนตร์ในงานวิจัยชิ้นนี้

2.7 กรอบการวิจัย (Conceptual Framework)

“การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด”



บทที่ 3 วิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด” เป็นงานวิจัยที่ใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยจะทำการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ทั้งการวิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) จากภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด และการวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ (Interview Textual Analysis) จากผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูด ควบคู่กับการสัมภาษณ์ผู้ผลิตภาพยนตร์ เช่น ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้เขียนบท และการสัมภาษณ์ผู้ชม เพื่อตอบปัญหานำการวิจัย โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 3.1

	ปัญหานำการวิจัย	เครื่องมือในการวิเคราะห์	ทฤษฎีและแนวคิด
1	องค์ประกอบของการเล่าเรื่องเกี่ยวกับความรุนแรงในตระกูลภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีส่วนในการสร้างความรุนแรงอย่างไร	การวิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis)	แนวคิดเรื่องความรุนแรง (Violence) แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narrative Analysis) ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology)
2	เนื้อหาของความรุนแรงในตระกูลภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีลักษณะอย่างไร	การวิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis)	แนวคิดเรื่องความรุนแรง (Violence) แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narrative Analysis) ทฤษฎีสัญญาวิทยา (Semiology)
3	กระบวนการผลิตความรุนแรงในภาพยนตร์ของผู้ผลิตภาพยนตร์มีลักษณะอย่างไร	การวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ (Interview Textual Analysis) การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview)	แนวคิดเรื่องความรุนแรง (Violence) ทฤษฎีการผลิตภาพยนตร์ (Film Production Theory)
4	ทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของผู้ชมภาพยนตร์มีลักษณะอย่างไร	การสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Groups)	แนวคิดเรื่องความรุนแรง (Violence) ทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะจากสื่อ (Cultivation Theory)

ตารางที่ 3.1 : ตารางแสดงเครื่องมือวิจัยและทฤษฎีที่นำไปใช้

3.1 เครื่องมือการวิเคราะห์ข้อความ (Textual Analysis) แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ

3.1.1 การวิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis)

3.1.1.1 แหล่งข้อมูล (Text)

(1) แหล่งข้อมูลภาพยนตร์ ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ผู้วิจัยจะทำการศึกษานั้น ผู้วิจัยได้คัดเลือกศึกษาเฉพาะภาพยนตร์ใน 5 ประเภท คือ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ภาพยนตร์รัก (Romantic) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) โดยได้สุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากภาพยนตร์ที่ผลิตเพื่อฉายในโรงภาพยนตร์ และได้ถูกบันทึกเป็นแผ่นบันทึกภาพยนตร์ (VCD หรือ DVD) จำนวน 30 เรื่อง แบ่งออกเป็นภาพยนตร์ไทย 15 เรื่อง ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 15 เรื่อง โดยแบ่งออกเป็นภาพยนตร์ตระกูลละ 3 เรื่อง ทั้งหมดเป็นภาพยนตร์ที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ในช่วงมกราคม – ธันวาคม 2552

(2) แหล่งข้อมูลอื่นๆ ผู้วิจัยจะใช้แหล่งข้อมูลอื่นๆ คือ นิตยสารภาพยนตร์ และเว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลภาพยนตร์ทั้งของไทยและต่างประเทศ ประกอบการวิเคราะห์แหล่งข้อมูลภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยจะใช้แหล่งข้อมูลดังกล่าวในการหาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่จะนำมาศึกษา เช่น วันที่เข้าฉาย ตระกูลภาพยนตร์ และเรื่องย่อของภาพยนตร์ เป็นต้น

3.1.1.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

(1) แหล่งข้อมูลภาพยนตร์ ผู้วิจัยจะเก็บรวบรวมข้อมูลภาพยนตร์จากการซื้อ DVD หรือ VCD ภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดจากร้านค้าต่างๆ

(2) แหล่งข้อมูลอื่นๆ ผู้วิจัยจะเก็บรวบรวมนิตยสารภาพยนตร์ เช่น Filmax Starpics เป็นต้น โดยการซื้อจากร้านหนังสือทั่วไปหรือเช่าจากร้านเช่าหนังสือ และรวบรวมข้อมูลภาพยนตร์จากเว็บไซต์ เช่น <http://www.imdb.com> <http://www.pantip.com/chalermthai> เป็นต้น

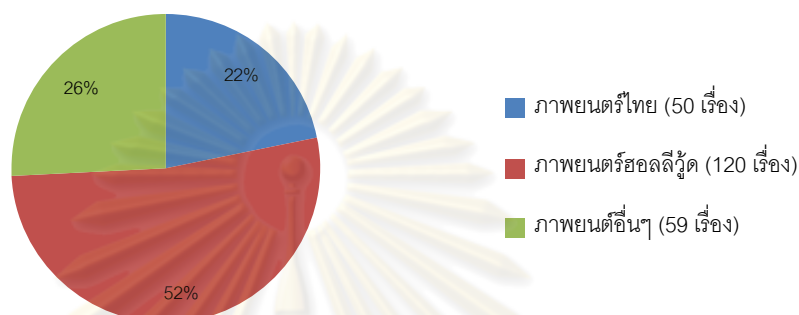
3.1.1.3 วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ในการเลือกกลุ่มตัวอย่างข้อมูลภาพยนตร์ที่จะนำมาศึกษานั้น ผู้วิจัยมีขั้นตอนในการเลือกดังนี้

(1) การตรวจสอบรายชื่อภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้งหมดที่เข้าฉายในปี 2552 จากกระทู้ “โปรแกรมฉายภาพยนตร์ในประเทศไทยปี 2009” ในเว็บไซต์ <http://www.pantip.com/cafe/chalermthai/release/release-2009.html> พบว่า ปี 2552 มี

ภาพยนตร์เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ทั้งหมด 229 เรื่อง โดยแบ่งเป็นภาพยนตร์ไทย 50 เรื่อง ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 120 เรื่อง และภาพยนตร์ของประเทศอื่นๆ 59 เรื่อง

จำนวนภาพยนตร์ทั้งหมดที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ไทยตั้งแต่
มกราคม - ธันวาคม 2552 แบ่งออกเป็น



ภาพที่ 3.1 : จำนวนภาพยนตร์ทั้งหมดที่เข้าฉายในโรงภาพยนตร์ไทย
ตั้งแต่ มกราคม – ธันวาคม 2552

(2) การเลือกกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้ทำการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยใช้เกณฑ์ความนิยม (Popularity) ในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง เนื่องจากภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมสูงจะโอกาสส่งผลกระทบต่อกลุ่มผู้ชมจำนวนมาก วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างมีดังต่อไปนี้

1. ผู้วิจัยรวบรวมความนิยมจากกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยอ้างอิงจากบทความในนิตยสาร Filmax ฉบับเดือนกุมภาพันธ์ 2553 เรื่อง “10+3 Best Movies of the Year 2009” ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับการจัดอันดับภาพยนตร์ยอดเยี่ยม 10 อันดับในมุมมองของกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์ ได้แก่ ผู้กำกับ ผู้อำนวยการสร้าง นักแสดง นักเขียน และนักวิจารณ์ภาพยนตร์จำนวน 60 คน

2. ผู้วิจัยได้รวบรวมความนิยมจากกลุ่มผู้ชม ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างโดยอ้างอิงจากความคิดเห็นของประชาชนทั่วไปเกี่ยวกับภาพยนตร์ที่ชื่นชอบในปี 2552 ผ่านกระทู้จากเว็บไซต์ที่มีชื่อเสียง ดังนี้

1) “ปี 2009 ประทับใจหนังเรื่องไหนมากที่สุด” (จำนวน 25 ความคิดเห็น)

จาก <http://topicstock.pantip.com/chalermthai/topicstock/2010/01/A8805056/A8805056.html>

2) “จัดอันดับ Top 10 หนังปี 2552 ของสมาชิกชาวเอ็มไทย” (จำนวน 142 ความคิดเห็น) จาก <http://movie.mthai.com/movie-free-ticket/52369.html/comment-page-1#comments>

3. ผู้วิจัยได้นำความคิดเห็นทั้งหมด (จำนวน 227 ความคิดเห็น) มาให้คะแนนและประมวลผล เพื่อหาภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดใน 5 ประเภทที่ผู้ผลิตภาพยนตร์และผู้ชมภาพยนตร์ชื่นชอบมากที่สุด ผลที่ได้ คือ

ภาพยนตร์ไทย

ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genres)	ชื่อภาพยนตร์	บริษัทผู้จัดจำหน่าย	วันที่เข้าฉาย
ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action)	จีจ้า ดื้อ สวย ดุ	สหมงคลฟิล์ม	12 สิงหาคม
	สวย... ซามูไร	สหมงคลฟิล์ม	5 พฤศจิกายน
	5 หัวใจฮีโร่	สหมงคลฟิล์ม	5 มีนาคม
ภาพยนตร์รัก (Romantic)	ความจำสั้น แต่รักฉันยาว	GTH	5 มีนาคม
	รถไฟฟ้า... มาหานะเธอ	GTH	15 ตุลาคม
	32 ธันวาคม	M ๓๙	31 ธันวาคม
ภาพยนตร์ตลก (Comedy)	แหยมยโสธร 2	สหมงคลฟิล์ม	3 ธันวาคม
	วงศ์คำเหลา	สหมงคลฟิล์ม	1 กรกฎาคม
	สาระแนหัวเป้ง	สหมงคลฟิล์ม	30 เมษายน
ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)	ห้าแพร่ง	GTH	9 กันยายน
	เชือน ฆาตกรรมรำลึก	ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น	22 ตุลาคม
	เชือดก่อนชิม	พระนครฟิล์ม	19 มีนาคม
ภาพยนตร์ชีวิต (Drama)	สามชุก: ขอเพียงโอกาสสักครั้ง	แบชฟิค โอริแลนด์ ฟิล์ม	5 สิงหาคม
	หนีตามกาลิเลโอ	GTH	23 กรกฎาคม
	ความสุขของกะทิ	สหมงคลฟิล์ม	8 มกราคม

ตาราง 3.2 : ตารางแสดงรายชื่อภาพยนตร์ไทยที่จะทำการศึกษา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genres)	ชื่อภาพยนตร์ (ชื่อภาษาไทย)	บริษัทผู้จัดจำหน่าย	วันที่เข้าฉาย
ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action)	Avatar (อวตาร)	20th Century Fox	17 ธันวาคม
	Transformers : Revenge of the Fallen (อภิมหาสงครามแค่น)	UIP	23 มิถุนายน
	Inglorious Basterds (ยุทธการเดือดเชือดนาซี)	UIP	20 สิงหาคม
ภาพยนตร์รัก (Romantic)	The Twilight Saga : New Moon (แวมไพร์ ทไวไลท์ 2 นิวมูน)	Mongkol Major	19 พฤศจิกายน
	The Proposal (ลุ้นรัก วิวาทฟ้าแลบ)	Buena Vista Thailand	17 กันยายน
	The Ugly Truth (ญ.หญิงรักด้วยใจ ซ.ชายรักด้วย...)	Sony Pictures	8 ตุลาคม
ภาพยนตร์ตลก (Comedy)	The Hangover (เมายกแก๊ง แอ็งค์ยกก๊วน)	Warner Bros.	30 กรกฎาคม
	Yes Man (คนมันรุ่ง เพราะมั่งเซย์ "เยส")	Warner Bros.	8 มกราคม
	Brüno (บรูโน บรูลิ่ง)	Mongkol Major	30 กรกฎาคม
ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)	Drag Me to Hell (กระซากลงหลุม)	Mongkol Major	4 มิถุนายน
	The Final Destination (โง่งตาย ทะลุตาย)	Warner Bros.	3 กันยายน
	Orphan (เด็กนรก)	Warner Bros.	20 สิงหาคม
ภาพยนตร์ชีวิต (Drama)	The Reader (ในอ้อมกอดรักไม่ลืมเลือน)	M Pictures	12 กุมภาพันธ์
	The Wrestler (เพื่อเธอขอสู้ยิบตา)	M Pictures	19 กุมภาพันธ์
	Revolutionary Road (ถนนแห่งฝัน สองเจ้านิรันดร์)	UIP	5 กุมภาพันธ์

ตาราง 3.3 : ตารางแสดงรายชื่อภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดที่จะทำการศึกษา

3.1.1.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะใช้เครื่องมือการวิเคราะห์ภาพยนตร์ (Film Textual Analysis) โดยวิเคราะห์จากแผ่นบันทึกภาพยนตร์ (VCD หรือ DVD) ใน 2 ประเด็น คือ โครงสร้างและองค์ประกอบของการเล่าเรื่องความรุนแรง โดยก่อนทำการวิเคราะห์นั้น ผู้วิจัยจะทำเรื่องย่อ (Synopsis) ของภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดแต่ละเรื่อง จากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ดังนี้

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่อง และองค์ประกอบของการเล่าเรื่องความรุนแรง โดยใช้แนวคิดการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในการวิเคราะห์ข้อมูลดังกล่าว ซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. โครงเรื่อง (Plot) - ผู้วิจัยจะวิเคราะห์โครงเรื่องเพื่อค้นหาโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ว่า Function การเล่าเรื่องของภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีลักษณะอย่างไร และมีความรุนแรงปรากฏใน Function ใดของเรื่อง การวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องนั้นผู้วิจัยจะใช้วิธีการวิเคราะห์โครงสร้างของ C. Levi-Strauss เป็นเกณฑ์ในการวิเคราะห์

2. แก่นความคิด / แก่นเรื่อง (Theme) - ผู้วิจัยจะวิเคราะห์แก่นความคิดเพื่อให้เข้าใจถึงความสำคัญของเรื่องว่าเป็นอย่างไร และสะท้อนถึงความรุนแรงหรือไม่ อย่างไร

3. ตัวละคร (Character) - ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ ได้แก่ ตัวเอก (Hero) ตัวร้าย (Villain) และตัวรอง (Helper และ Dispatcher) เพื่อดูว่ามีความรุนแรงปรากฏในตัวละครหรือไม่ อย่างไร การวิเคราะห์ตัวละครนั้นผู้วิจัยจะวิเคราะห์จากบุคลิกลักษณะ ทักษะ คิคำพูดหรือบทสนทนา และพฤติกรรมต่างๆของตัวละคร

4. ฉาก (Setting) - ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ฉาก (เวลาและสถานที่) ที่ก่อให้เกิดความรุนแรง รวมถึงการวิเคราะห์ความหมายโดยนัยของฉากนั้นๆ

5. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols) - ผู้วิจัยจะวิเคราะห์สัญลักษณ์พิเศษต่างๆในภาพยนตร์ที่สร้างความรุนแรง เช่น เครื่องแต่งกาย (Costumes) พาหนะ (Locomotion) อาวุธ (Weaponry) เป็นต้น

6. ขั้วขัดแย้ง (Conflict) - ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ขั้วขัดแย้งและคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) ที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์ ว่าขั้วขัดแย้งและคู่ตรงข้ามใดบ้างที่ก่อให้เกิดความรุนแรง เช่น ขั้วขัดแย้งภายในจิตใจ ระหว่างคนกับคน ระหว่างคนกับสังคม และระหว่างคนกับพลังภายนอก

7. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) - ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ว่ามุมมองการเล่าเรื่องมาจากใคร เช่น มุมมองบุรุษที่ 1 (The First-Person Narrator) มุมมองบุรุษที่ 3 (The Third-Person Narrator) มุมมองที่เป็นกลาง (The Objective) และมุมมองแบบผู้รอบรู้ (The

Omniscient) นอกจากนั้นผู้วิจัยจะวิเคราะห์ว่ามุมมองการเล่าเรื่องมีส่วนในการสร้างความรุนแรงอย่างไร

8. องค์ประกอบด้านภาพ (Visual Channel) - ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ว่าภาพชนิดบ้างที่ส่วนในการสร้างความรุนแรง

9. องค์ประกอบด้านเสียง (Audio Channel) - ผู้วิจัยจะวิเคราะห์ว่าเสียงชนิดบ้างที่ส่วนในการสร้างความรุนแรง

3.1.2 การวิเคราะห์บทสัมภาษณ์ (Interview Textual Analysis)

3.1.2.1 แหล่งข้อมูล (Text)

ผู้วิจัยจะใช้บทสัมภาษณ์ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดจากแหล่งข้อมูลต่างๆ เช่น นิตยสารภาพยนตร์ เว็บไซต์ที่ให้ข้อมูลภาพยนตร์ทั้งของไทยและต่างประเทศ รวมทั้งวิดีโอจากเว็บไซต์หรือจากลักษณะเพิ่มเติมพิเศษ (Special Features) ในแผ่นบันทึก (VCD และ DVD) ที่มีการสัมภาษณ์ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูด

3.1.2.2 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจะเก็บรวบรวมข้อมูลจากการซื้อ DVD หรือ VCD จากร้านค้าต่างๆ รวมถึงซื้อนิตยสารภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้อง เช่น Filmax Starpics เป็นต้น นอกจากนั้นผู้วิจัยจะรวบรวมข้อมูลบทสัมภาษณ์ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่เป็นบทความจากเว็บไซต์ต่างๆที่เกี่ยวข้อง และดาวน์โหลด (Download) วิดีโอที่เป็นบทสัมภาษณ์ต่างๆจากเว็บไซต์ เช่น <http://www.youtube.com> เป็นต้น

3.1.2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

เนื่องจากข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมนั้นเป็นข้อมูลบทสัมภาษณ์ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูด เพราะฉะนั้นผู้วิจัยจึงใช้วิธีการวิเคราะห์เช่นเดียวกับการวิเคราะห์การสัมภาษณ์บุคคล คือผู้วิจัยจะทำการลดทอนข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องระหว่างบทสัมภาษณ์ (Data Deduction) จากนั้นจึงจัดกลุ่มข้อมูลตามประเด็น (Data Categorization) แล้วทำการตีความข้อมูลเพื่ออ่านความหมายระดับลึก (Data Interpretation) และนำข้อมูลที่ตีความแล้วนั้นมาหาแบบแผนของคำตอบ (Data Patternization)

3.2 เครื่องมือการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview)

3.2.1 แหล่งข้อมูล (Key Informants)

ผู้วิจัยจะใช้แหล่งข้อมูลบุคคล (Key Informants) ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการผลิตภาพยนตร์ไทยเป็นแหล่งข้อมูลหลัก เช่น ผู้กำกับภาพยนตร์ไทย ผู้เขียนบทภาพยนตร์ไทย เป็นต้น

3.2.2 วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยจะทำการแบ่งผู้ผลิตภาพยนตร์ออกเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้ความรุนแรงทางกายภาพเป็นเกณฑ์ในการแบ่ง เนื่องจากมีความชัดเจนมากกว่าความรุนแรงเชิงโครงสร้าง คือ กลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์ที่นิยมผลิตภาพยนตร์ที่รุนแรง และกลุ่มผู้ผลิตภาพยนตร์ที่ไม่นิยมผลิตภาพยนตร์ที่รุนแรง จากนั้นผู้วิจัยจะคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โดยจะทำการสัมภาษณ์ผู้ผลิตภาพยนตร์ทั้ง 2 กลุ่ม

3.2.3 การสัมภาษณ์

เนื่องจากผู้วิจัยไม่สามารถอธิบายประเภทหรือลักษณะของความรุนแรงก่อนการสัมภาษณ์ผู้ผลิตภาพยนตร์ได้ เพราะฉะนั้นผู้วิจัยจะกำหนดประเด็นคำถามที่ครอบคลุมความรุนแรงทั้ง 2 ประเภท โดยผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์ผู้ผลิตภาพยนตร์ทั้ง 2 กลุ่ม โดยมีประเด็นคำถาม เช่น

1. ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อความรุนแรงในภาพยนตร์
2. ท่านคิดว่าความรุนแรงในภาพยนตร์มีลักษณะอย่างไร
3. ท่านคิดว่าองค์ประกอบการเล่าเรื่องใดบ้างมีความรุนแรง
4. ท่านคิดว่าความรุนแรงมีผลต่อความเป็นตระกูลภาพยนตร์หรือไม่ อย่างไร
5. ท่านคิดว่าเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ที่ท่านผลิตมีที่มาจากไหน

ระหว่างที่ผู้วิจัยกำลังสัมภาษณ์อยู่นั้น ผู้วิจัยจะทำการบันทึกเสียงและจดบันทึกข้อมูลหรือประเด็นสำคัญ เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

3.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์แหล่งข้อมูล โดยการลดทอนข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องระหว่างการสัมภาษณ์ (Data Deduction) จากนั้นจึงจัดกลุ่มข้อมูลตามประเด็น (Data Categorization) โดยแบ่งคำตอบเกี่ยวกับความรุนแรงทางกายภาพและความรุนแรงเชิงโครงสร้าง

แล้วทำการตีความข้อมูลเพื่ออ่านความหมายระดับลึก (Data Interpretation) และนำข้อมูลที่ตีความแล้วนั้นมาหาแบบแผนของคำตอบ (Data Patternization)

3.3 เครื่องมือการสัมภาษณ์กลุ่ม (Focus Groups)

3.3.1 แหล่งข้อมูล (Key Informants)

ผู้วิจัยจะใช้แหล่งข้อมูลบุคคล (Key Informants) คือ ผู้ชมภาพยนตร์ในเขตกรุงเทพมหานคร เป็นแหล่งข้อมูลหลัก

3.3.2 วิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยจะคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้ชมภาพยนตร์ในเขตกรุงเทพมหานครด้วยวิธีการ Volunteer Sampling คือ ผู้วิจัยจะตั้งกระทู้ในเว็บไซต์ <http://www.pantip.com/chalermthai> เพื่อหาอาสาสมัครมาเป็นกลุ่มตัวอย่างในการทำวิจัย โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้

1. ไม่จำกัดเพศและไม่จำกัดอายุ
2. เคยชมภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดจากกลุ่มตัวอย่าง อย่างน้อย

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ละ 1 เรื่อง

เมื่อได้รายชื่ออาสาสมัครทั้งหมดแล้ว ผู้วิจัยจะแบ่งอาสาสมัครออกเป็น 3 กลุ่มเพื่อทำการสัมภาษณ์ในแต่ละกลุ่ม คือ กลุ่มอาสาสมัครที่เป็นผู้ชายจำนวน 6 คน, กลุ่มอาสาสมัครที่เป็นผู้หญิงจำนวน 6 คน และกลุ่มอาสาสมัครที่คละผู้ชายและผู้หญิง 6 คน ซึ่งมีรายละเอียดของกลุ่มอาสาสมัคร ดังต่อไปนี้

กลุ่มผู้ชม	ชื่อ – นามสกุล	อายุ	อาชีพ
กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ เพศชาย	นายสุทธิเดช อัครชมนพูนุช	24	นักออกแบบอิสระ
	นายพันธวิช ดิชะธรรม	24	นักศึกษา
	นายวรกร จักรเพชร	24	พนักงานเอกชน
	นายพงษ์ศักดิ์ พุ่มประดิษฐ์	24	นักศึกษา
	นายอภิรักษ์ โสภิตคุณานันท์	25	นักศึกษา
	นายธนิต ทรัพย์วรกุล	25	พนักงานเอกชน

กลุ่มผู้ชม	ชื่อ – นามสกุล	อายุ	อาชีพ
กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ เพศหญิง	นางสาวพลอยพรรณ พวยอ้วน	20	นักศึกษา
	นางสาววัชรีย์ เจนกิจงาม	20	นักศึกษา
	นางสาวไพพรรณ ถาวรวิสุทธิกุล	25	นักศึกษา
	นางสาววรรณภรณ์ วรรณเสวก	24	นักศึกษา
	นางสาวนรินทร์ มงคลพูนเกษม	24	พนักงานเอกชน
	นางสาวดวงกมล ยิ้มเป็นยวง	19	นักศึกษา
กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ คณะเพศชายและเพศ หญิง	นายวศิน หิตะศักดิ์	24	พนักงานเอกชน
	นายกิตติ เอื้อพัฒนวิกุล	25	ค้าขาย
	นายกิตติเดช โลหะเศรษฐ์	24	นักศึกษา
	นางสาวณัฏฐวรรณ รักตะจิตระการ	24	นักศึกษา
	นางสาววรรณรัตน์ รักตะจิตระการ	25	พนักงานเอกชน
	นางสาวทอขวัญ คล้ายแก้ว	24	พนักงานเอกชน

ตาราง 3.4 : ตารางแสดงรายชื่อกลุ่มตัวอย่างที่จะทำการสัมภาษณ์กลุ่ม

3.3.3 การสัมภาษณ์

ก่อนที่จะผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม ผู้วิจัยจะเปิดตัวอย่างภาพยนตร์บางช่วงจากกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ศึกษา เพื่อให้กลุ่มอาสาสมัครได้ระลึก (Recall) ถึงภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวก่อนการสัมภาษณ์ จากนั้นผู้วิจัยจะแจกเอกสารเรื่อง “ประเภทและลักษณะของความรุนแรงในภาพยนตร์” ให้กับกลุ่มอาสาสมัคร เพื่อให้เกิดความเข้าใจในประเด็นความรุนแรงทางกายภาพและความรุนแรงเชิงโครงสร้างก่อนการสัมภาษณ์ จากนั้นผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่ม โดยมีประเด็นคำถาม เช่น

1. ท่านมีความชื่นชอบในการชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงหรือไม่ เพราะเหตุใด
2. ท่านมีความรู้สึกอย่างไรภายหลังการชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง
3. ท่านคิดว่าความรุนแรงมีส่วนสำคัญในภาพยนตร์หรือไม่ อย่างไร
4. ท่านคิดว่านอกเหนือจากความรุนแรงทางกายภาพแล้วนั้น ภาพยนตร์ปรากฏ

ความรุนแรงเชิงโครงสร้างหรือไม่ และท่านมีความคิดเห็นอย่างไรต่อประเด็นดังกล่าว

5. ท่านคิดว่าความรุนแรงทางกายภาพกับความรุนแรงเชิงโครงสร้างนั้น ประเด็นใดส่งผลต่อผู้ชมมากกว่ากัน เพราะเหตุใด

ระหว่างที่ผู้วิจัยกำลังสัมภาษณ์อยู่นั้น ผู้วิจัยจะทำการบันทึกเสียงและจดบันทึกข้อมูลหรือประเด็นสำคัญ เพื่อนำไปใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลต่อไป

3.3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์แหล่งข้อมูลในแต่ละกลุ่ม โดยการลดทอนข้อมูลที่ไม่เกี่ยวข้องระหว่างการสัมภาษณ์ (Data Deduction) จากนั้นจึงจัดกลุ่มข้อมูลตามประเด็น (Data Categorization) โดยแบ่งคำตอบเกี่ยวกับความรุนแรงทางกายภาพและความรุนแรงเชิงโครงสร้าง แล้วทำการตีความข้อมูลเพื่ออ่านความหมายระดับลึกของแต่ละกลุ่ม (Data Interpretation) และนำข้อมูลแต่ละกลุ่มที่ตีความแล้วนั้นมาเปรียบเทียบและหาแบบแผนของคำตอบ (Data Patternization)

3.4 การนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยจะนำเสนอผลการวิจัยด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) โดยเรียงตามลำดับประเด็นดังต่อไปนี้

- บทที่ 4 วิเคราะห์การเล่าเรื่องและเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย
- บทที่ 5 วิเคราะห์การเล่าเรื่องและเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูด
- บทที่ 6 เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของการเล่าเรื่องและเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด
- บทที่ 7 วิเคราะห์กระบวนการผลิตและทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย
- บทที่ 8 สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผล อีกทั้งข้อจำกัดและข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 4

เนื้อหาความรุนแรงและการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทย

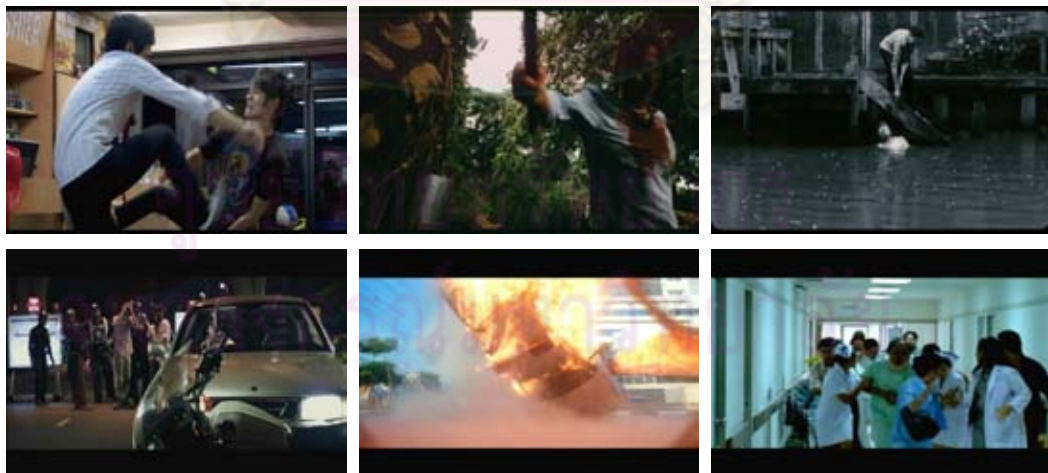
ในบทที่ 4 จะเป็นการรายงานการศึกษาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยทั้ง 5 ตระกูล ได้แก่ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ภาพยนตร์รัก (Romantic) ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) โดยจะวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยผ่านแนวคิดเรื่องความรุนแรง (Violence) แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narrative Analysis) และทฤษฎีสัญญวิทยา (Semiology) จากนั้นจึงทำการสรุปการวิเคราะห์การเล่าเรื่องและเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย

4.1 เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทย 30 เรื่องใน 5 ทรูกล่นั้นพบว่า ภาพยนตร์ไทยแต่ละเรื่องนั้นมีเนื้อหาความรุนแรงชัดเจน ผู้วิจัยจึงได้แยกแยะเนื้อหาที่พบและสามารถสรุปออกมาเป็นประเภท ดังนี้

4.1.1 ความรุนแรงทางกายภาพ

4.1.1.1 เนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพ



ภาพที่ 4.1 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพในภาพยนตร์ไทย

ภาพแฉกบนจากซ้าย - ขวา : การชกต่อย (รถไฟฟ้า... มานานะเธอ) / การใช้มีดฟัน (เชือดก่อนชิม) / การจับถ่วงน้ำ (เชือดก่อนชิม)
ภาพแฉกล่างจากซ้าย - ขวา : การขับรถชนผู้อื่น (ความจำสั้น แต่รักฉันยาว) / การระเบิด (5 หัวใจฮีโร่) / การกักขังท้วงเหนี่ยว หรือ การจับตัวประกัน (5 หัวใจฮีโร่)

เนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพนั้นเป็นเนื้อหาความรุนแรงที่พบมากที่สุดในการ์ตูนไทย ซึ่งสามารถพบได้ในการ์ตูนไทยทุกประเภท โดยเนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพนั้นสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆได้ ดังนี้

1. ความรุนแรงจากการทุบตี / การชกต่อย / การต่อสู้ด้วยมือเปล่า

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในการ์ตูนไทยทุกประเภท โดยจะพบในประเภทการ์ตูนต่อสู้ (Action) และการ์ตูนโรแมนติก (Romantic) ในทุกเรื่อง ด้านการ์ตูนตลก (Comedy) นั้นสามารถพบได้เป็นส่วนใหญ่ ด้านการ์ตูนสยองขวัญ (Horror) และการ์ตูนชีวิต (Drama) นั้นจะสามารถพบได้เป็นส่วนน้อย โดยมีรายละเอียดดังนี้

การ์ตูนต่อสู้ (Action) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นในการ์ตูนทุกเรื่อง การใช้ความรุนแรงนี้มีจุดประสงค์หลักเพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้ เพื่อแก้แค้น เพื่อผลประโยชน์ของตนเอง และเพื่อผดุงความยุติธรรม ซึ่งผู้ชมความรุนแรงนี้จะปรากฏให้เห็นทั้งตัวเอก ตัวร้าย และตัวประกอบอื่นๆ เช่น การ์ตูนเรื่อง “จีจ้า ดื้อ สวย ดุ” ตัวเอกนั้นใช้ต่อสู้ด้วยมือเปล่า โดยใช้ศิลปะการต่อสู้ประเภทมวยไทยเพื่อล้างแค้นที่ตนเองเคยตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง และเพื่อผดุงความยุติธรรมและนำสันติกลับคืนสู่สังคมอีกครั้ง เป็นต้น ในการ์ตูนต่อสู้ นั้น ผู้ชมความรุนแรงประเภทนี้มุ่งหมายที่จะเอาชีวิตของฝ่ายตรงข้ามมากกว่าการทำร้ายร่างกายให้ได้รับบาดเจ็บเท่านั้น

การ์ตูนโรแมนติก (Romantic) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นในการ์ตูนทุกเรื่องเช่นกัน แต่การใช้ความรุนแรงนี้ไม่ได้มุ่งหมายที่จะเอาชีวิตของฝ่ายตรงข้าม แต่จะเกิดจากการทะเลาะเบาะแว้ง หรือความเข้าใจผิดมากกว่า เช่น การ์ตูนเรื่อง “ความจำสั้น แต่รักฉันยาว” ตัวเอกฝ่ายชายทะเลาะกับผู้อื่น ทำให้เขาชกต่อยกัน และได้รับบาดเจ็บเล็กน้อย หรือในการ์ตูนเรื่อง “รถไฟฟ้า... มาหานะเธอ” ก็มีฉากทะเลาะและชกต่อยกันของตัวละครชายเช่นกัน ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในการ์ตูนโรแมนติกนั้นจะเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้เรื่องราวสนุกสนานมากขึ้น หรือทำให้เข้าใจตัวละครมากขึ้น แต่จะไม่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องโดยรวมของการ์ตูน

การ์ตูนตลก (Comedy) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนใหญ่ การใช้ความรุนแรงนั้นมีการ์ตูนอย่างจริงจัง เช่น การ์ตูนเรื่อง “วงษ์คำเหลา” ที่ตัวเอกฝ่ายหญิงเตะก้านคอตัวร้ายจนสลบ เนื่องจากความไม่พึงพอใจที่ถูกตำหนิอย่างรุนแรง เป็นต้น และมีการ์ตูนความรุนแรงเพื่อแกล้งหรือหยอกล้อกัน เช่น การ์ตูนเรื่อง “สาระแนหัวเป้ง” ที่สร้างสถานการณ์การใช้ความรุนแรงขึ้น เพื่อหลอกให้ตัวเอกฝ่ายชายเกิดความสะพรึงกลัวเท่านั้น การใช้ความรุนแรงประเภทนี้ในการ์ตูนตลกนั้นจะดูไม่สมจริง และจะมีการสอดแทรกมุขตลกลงไปด้วย เพื่อให้ความรุนแรงนั้นบรรเทาเบาบางลง

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อยเท่านั้น ส่วนใหญ่จะเป็นการทำร้ายร่างกายที่มุ่งจะเอาชีวิต เพราะฉะนั้นจึงมักไม่ปรากฏการใช้ความรุนแรงที่ทำให้ได้รับบาดเจ็บมากนัก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เชื่อน” ตัวเอกฝ่ายหญิงชกต่อยกับเพื่อน เนื่องจากไม่พอใจที่ถูกล้อเลียน เป็นต้น แม้ความรุนแรงประเภทนี้จะเกิดขึ้นน้อย แต่ก็ส่งผลต่อตัวละครที่ถูกสัมผัสกับความรุนแรง อันนำไปสู่การใช้ความรุนแรงที่มากขึ้นต่อไป

ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อยเท่านั้น ซึ่งการใช้ความรุนแรงนั้นจะเกิดขึ้นจากเรื่องราวที่บีบคั้นและเอื้อให้เกิดความรุนแรงขึ้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “สามชุก : ขอเพียงโอกาสอีกครั้ง” นักเรียนที่อารมณ์ร้อนก็จะใช้ความรุนแรงในการแกล้งเพื่อนหรือตัดสินปัญหา รวมทั้งมีการใช้ความรุนแรงจากการขาดสติ เนื่องจากการเสพยาเสพติดอีกด้วย

2. ความรุนแรงจากการใช้อาวุธ / การต่อสู้ด้วยอาวุธ

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ไทยบางตระกูลเท่านั้น คือ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ภาพยนตร์ตลก (Comedy) และพบมากที่สุดในการ์ตูนในภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ด้านภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ไม่ปรากฏความรุนแรงประเภทนี้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ผู้ที่ใช้ความรุนแรงนั้นจะเป็นตัวร้ายที่มุ่งฆ่าผู้อื่น เพื่อสร้างความหวาดระแวงและความน่าสะพรึงกลัวกับผู้คนในสังคม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เชื่อน” และ “เชือดก่อนชิม” ตัวเอกฝ่ายหญิงหรือตัวร้ายต่างใช้อาวุธเพื่อฆ่าหรือเพื่อทำร้ายผู้อื่น เช่น การใช้มีดเชือดหรือตัดอวัยวะของเหยื่อจนฉีกขาด ซึ่งพฤติกรรมนี้จะทำให้คนรอบข้างเกิดความหวาดกลัว เพื่อที่ตนเองจะได้กระทำการอย่างอื่นเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ต่อไป นอกจากนี้ภาพการใช้อาวุธในภาพยนตร์สยองขวัญนั้นจะเห็นอย่างชัดเจนและมีความรุนแรงมากกว่าภาพยนตร์ตระกูลอื่นๆ เช่น ภาพของเลือดกระฉูด หรือภาพของอวัยวะภายใน เป็นต้น

ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนใหญ่ โดยมีจุดประสงค์การใช้เพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้ เพื่อแก้แค้น เพื่อข่มขู่ เพื่อผลประโยชน์ของตนเอง และเพื่อผดุงความยุติธรรมเช่นกัน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “สวय... ซามูไร” ตัวเอกฝ่ายหญิงใช้ดาบในการต่อสู้กับตัวร้ายเพื่อแก้แค้น เป็นต้น ความรุนแรงจากการใช้อาวุธนั้น ถ้าเป็นอาวุธที่สามารถต่อสู้ในระยะประชิด เช่น ดาบ พลอง กระบอง เป็นต้น จะมีการเน้นท่วงท่าหรือลีลาอีกด้วย เช่น การใช้ภาพช้า (Slow Motion) เพื่อเน้นให้เห็นความสวยงามและเน้นความรุนแรงอีกด้วย ด้านภาพยนตร์เรื่อง “จี

จำ คือ สวย ดู” นั้นไม่ปรากฏความรุนแรงประเภทนี้ เพราะผู้ผลิตต้องการแสดงศิลปะการต่อสู้ด้วยมือเปล่ามากกว่าการใช้อาวุธ

ภาพยนตร์ตลก (Comedy) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนใหญ่เช่นกัน บางเรื่องมีการใช้อาวุธเพื่อมุ่งหมายเอาชีวิต เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แหยมยโสธร 2” ที่ใช้อาวุธเพื่อปล้น จับตัวประกัน และฆ่าผู้ที่เข้ามาขัดขวาง เป็นต้น ขณะที่ภาพยนตร์บางเรื่องกลับใช้ความรุนแรงเพื่อกลั่นแกล้งผู้อื่น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “สาระแนหัวเป้ง” เป็นต้น การใช้ความรุนแรงประเภทนี้ในภาพยนตร์ตลกนั้นจะดูไม่สมจริง และจะมีการสอดแทรกมุกตลกลงไปด้วย เพื่อให้ความรุนแรงนั้นบรรเทาเบาบางลง

3. ความรุนแรงจากการฆ่า

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ไทยบางตระกูลเท่านั้น โดยจะพบในตระกูลภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ในทุกเรื่อง ด้านภาพยนตร์ตลก (Comedy) และภาพยนตร์รัก (Romantic) นั้นสามารถพบได้เป็นส่วนน้อย และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้นจะไม่มี ความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ตัวร้ายจะฆ่าตัวประกอบอื่นๆ เพื่อข่มขู่และเพื่อผลประโยชน์ของตนเอง ขณะที่ตัวเอกนั้นจะฆ่าตัวร้ายเพื่อแก้แค้นให้กับตนเองหรือครอบครัวเป็นหลัก ด้านการผจญความยุติธรรมนั้นจะเป็นวัตถุประสงค์รอง หากเป็นภาพยนตร์ที่เน้นศิลปะการต่อสู้ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “จีจ้า ตี๋ สวย ดู” และ “5 หัวใจฮีโร่” ตัวเอกก็จะฆ่าตัวร้ายด้วยมือเปล่า ขณะที่ภาพยนตร์ที่เน้นการใช้อาวุธ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “สวย... ซามูไร” ตัวเอกก็จะใช้อาวุธในการฆ่าตัวร้าย นอกจากนี้ยังมีภาพการใช้ปืนหรือระเบิด เพื่อฆ่าคนจำนวนมากอีกด้วย ภาพที่ปรากฏนั้นจะเน้นท่วงท่าที่สวยงามของการฆ่ามากกว่าเน้นภาพศพผู้เสียชีวิต ภาพความรุนแรงประเภทนี้ที่ปรากฏในภาพยนตร์จะมีหลากหลาย เช่น การชกต่อยจนเสียชีวิต การถูกฆ่าโดยใช้อาวุธ เช่น การถูกฟัน ยิง หรือระเบิดจนเสียชีวิต

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ทุกเรื่อง การฆ่าในภาพยนตร์สยองขวัญนั้นเพื่อสร้างปมปัญหา และเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัวภายในเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เชือน” ตัวเอกฝ่ายหญิงฆ่าผู้อื่นเพื่อให้ตัวเอกฝ่ายชายรู้ถึงตัวจริงของเธอ ขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง “เชือดก่อนชิม” ตัวเอกฝ่ายหญิงฆ่าผู้อื่นเพื่อล้างแค้น และเพื่อเป็นทางออกของปัญหา ซึ่งเธอไม่ได้มีจุดประสงค์หลักในการฆ่าผู้อื่นเพื่อนำชิ้นส่วนมาทำส่วนประกอบของก๋วยเตี๋ยวแต่อย่างใด ภาพของการฆ่าในภาพยนตร์สยองขวัญนั้นจะดูน่ากลัวและน่าสยดสยองมาก เช่น ภาพกำลังฆ่าหรือกำลังแลชิ้นส่วนต่างๆ พร้อมทั้งมีเลือดหรืออวัยวะกระจัดกระจายอยู่

ภาพยนตร์ตลก (Comedy) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อย ซึ่งความรุนแรงนี้จะไม่ถูกนำเสนออย่างจริงจัง แต่เป็นการสร้างความสนุกสนานและตื้นเต้นในเรื่องราวให้มากขึ้น รวมทั้งยังเป็นการส่งสอนอีกว่า ผู้ที่กระทำความชั่วจะถูกลงโทษจนถึงขั้นเสียชีวิต เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แหยมยโสธร 2” ตัวร้ายใช้อาวุธปล้นสะดมชาวบ้านและจับตัวเอกฝ่ายหญิงเป็นตัวประกัน ซึ่งสุดท้ายเขาก็ถูกตัวเอกฝ่ายชายฆ่า เป็นต้น อย่างไรก็ตามแม้จะเป็นภาพยนตร์ตลก แต่ฉากการฆ่าก็มีการเน้นให้เห็นบาดแผลและศพของผู้เสียชีวิตเช่นกัน เช่น การถูกระดมยิงจากฝ่ายตัวเอก หรือการถูกยิงแสดหน้า เป็นต้น

ภาพยนตร์รัก (Romantic) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นน้อยมากจนแทบไม่ปรากฏเลย การฆ่าในภาพยนตร์รักนั้นจะเป็นการฆ่าตัวตายมากกว่าการฆ่าผู้อื่นตาย เพราะรู้สึกผิดหวังกับความรัก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “32 ธันวา” ที่ตัวเอกฝ่ายหญิงพยายามใช้มิดเพื่อฆ่าตัวตายเพราะถูกแฟนตัดความสัมพันธ์ เป็นต้น ภาพการฆ่าที่ปรากฏนั้นมักจะไม่ประสบความสำเร็จ คือเป็นการพยายามฆ่าตัวตายเท่านั้น

4. ความรุนแรงจากการทำลาย / การลักขโมยทรัพย์สิน

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ไทยทุกตระกูล โดยจะพบในตระกูลภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ในทุกเรื่อง ด้านภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ตลก (Comedy) นั้นสามารถพบได้เป็นส่วนใหญ่ ด้านภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้นจะสามารถพบได้เป็นส่วนน้อย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ทุกเรื่อง แต่จะไม่ใช้จุดเน้น การทำลายทรัพย์สินในภาพยนตร์ต่อสู้นั้นจะเป็นผลพวงจากการต่อสู้ของตัวละครต่างๆ เช่น ตัวละครกระแทกทรัพย์สินเสียหาย หรือใช้อาวุธทำลายทรัพย์สินหรืออาคารเสียหาย เป็นต้น ภาพยนตร์ไทยต่อสู้นั้นจะมุ่งเน้นไปที่การต่อสู้ การทำร้ายร่างกาย หรือการฆ่าตัวละครมากกว่าการทำลายทรัพย์สิน อย่างไรก็ตาม แม้จะไม่ได้เน้นความรุนแรงประเภทนี้มากนัก แต่ผลของมันก็กว้างขวางและเสียหายเป็นจำนวนมากที่สุดเมื่อเทียบกับภาพยนตร์ตระกูลอื่นๆ

ภาพยนตร์รัก (Romantic) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนใหญ่ การทำลายทรัพย์สินจะเกิดขึ้นจากการทะเลาะเบาะแว้งกันของตัวละคร จนทำให้ทรัพย์สินเสียหาย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “ความจำสั้น แต่รักฉันยาว” รถยนต์ของตัวเอกฝ่ายชายถูกพ่นสีเป็นถ้อยคำหยาบคาย เนื่องจากทะเลาะและชกต่อยกับตัวละครอื่น เป็นต้น ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์รักนั้นจะเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้เรื่องราวสนุกสนานมากขึ้น ซึ่งจะไม่เกี่ยวข้องกับการเล่าเรื่องโดยรวมของภาพยนตร์

ภาพยนตร์ตลก (Comedy) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนใหญ่เช่นกัน แต่เกิดขึ้นด้วยจุดประสงค์ที่แตกต่างกัน คือ ภาพยนตร์เรื่อง “แหยมยโสธร 2” ตัวร้ายทำลายทรัพย์สินของชาวบ้านเพื่อข่มขู่และปล้นสะดม นอกจากนั้นยังมีการลักขโมยทรัพย์สินอีกด้วย ขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง “วงษ์คำเหลา” นั้น การทำลายทรัพย์สินนั้นเป็นผลพวงมาจากการทะเลาะเบาะแว้งของตัวละคร เป็นต้น อย่างไรก็ตามความรุนแรงประเภทนี้ก็ยังคงถูกสร้างให้ดูตลก เพื่อลดทอนความรุนแรงที่เกิดขึ้น

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อยเท่านั้น เนื่องจากความรุนแรงในภาพยนตร์สยองขวัญจะมุ่งเน้นไปที่การทำร้ายหรือการฆ่าตัวละครมากกว่าการทำลายทรัพย์สิน แต่การทำลายทรัพย์สินที่ปรากฏนั้นก็ส่งผลให้มีผู้เสียชีวิตเช่นกัน เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “ห้าแพร่ง เรื่อง หลาวชะโอน” ตัวเอกฝ่ายชายพาหินใส่รถยนต์ที่วิ่งสวนมาด้วยความเร็วคคะนองเพื่อหวังทำลายทรัพย์สินและเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น แต่สุดท้ายก็ส่งผลให้คุณพ่อของเขาเสียชีวิต เป็นต้น

ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อยเท่านั้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “สามชุก : ขอเพียงโอกาสอีกครั้ง” ที่ตัวเอกฝ่ายชายรื้อและทำลายทรัพย์สินจนกระจัดกระจายและเสียหายเต็มไปหมด เนื่องจากพวกเขาขาดสติจากการเสพยาเสพติดนั่นเอง เพราะฉะนั้นความรุนแรงประเภทนี้จะเกิดขึ้นเฉพาะเรื่องราวบางเรื่องเท่านั้น ไม่ใช่ทุกเรื่องเสมอไป

5. ความรุนแรงจากการกักขังหญิงเหนียว

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ไทยบางตระกูลเท่านั้น คือ ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) พบมากที่สุดในด้านภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ไม่ปรากฏความรุนแรงประเภทนี้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพยนตร์ทั้งสามตระกูลนั้นต่างใช้ความรุนแรงจากการกักขังหญิงเหนียวเพื่อจับผู้บริสุทธิ์มาเป็นตัวประกัน โดยที่ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์ตลก (Comedy) นั้นต่างจับตัวประกันเพื่อเรียกร้องในสิ่งที่ตนเองต้องการโดยเฉพาะอย่างยิ่งฝ่ายตัวร้าย เช่น ภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “5 หัวใจฮีโร่” ที่จับตัวประกันในโรงพยาบาลเพื่อเรียกร้องสิทธิมนุษยชนที่เท่าเทียมกัน หรือ ภาพยนตร์ตลกเรื่อง “แหยมยโสธร 2” ตัวร้ายจับตัวประกันเพื่อให้ตัวเองหนีรอดจากการต่อสู้ เป็นต้น ในขณะที่ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) นั้นตัวร้ายจับตัวประกันที่เป็นผู้บริสุทธิ์เพราะความแค้นและความสะใจของตนเองเท่านั้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เชือดก่อนชิม” ตัวร้ายจับตัวประกันเพื่อแก้แค้นที่ถูกตัวเอกฝ่ายชายทิ้งไปมีผู้หญิงคนอื่น โดยการขังไว้ในถังน้ำใต้ถุนบ้าน เพื่อ

เตรียมนำมาแล้วเป็นส่วนประกอบของก๊วยเตี๋ยวต่อไป เป็นต้น อย่างไรก็ตามภาพการจับตัวประกันในภาพยนตร์ทุกเรื่องนั้นปรากฏว่า ผู้บริสุทธิ์ที่ถูกจับเป็นตัวประกันนั้นสามารถรอดชีวิตได้ทุกคน โดยที่ไม่ได้รับบาดเจ็บใดๆ จากการช่วยเหลือของตัวเอกในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ในขณะที่ตัวร้ายที่จับตัวประกันนั้นก็เสียชีวิตหมดทุกคนเช่นกัน ยกเว้นตัวร้ายจากภาพยนตร์เรื่อง “เชือดก่อนชิม” คนเดียวเท่านั้นที่สามารถหนีเอาตัวรอดไปได้

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทย 30 เรื่องใน 5 ตระกูล ผู้วิจัยได้สรุปเนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพออกมาเป็นตาราง โดยแบ่งตามตระกูลภาพยนตร์ได้ดังนี้

ตระกูลภาพยนตร์	ความรุนแรงทางกายภาพ				
	ทุบตี / ชก ต่อย / ต่อย ด้วยมือเปล่า	ใช้อาวุธ / ต่อสู้ด้วย อาวุธ	ฆ่า	ทำลาย / ลัก ขโมย ทรัพย์สิน	กักขัง หน่วง เหนี่ยว
ภาพยนตร์ต่อสู้	✓	✓	✓	✓	✓
ภาพยนตร์รัก	✓	-	✓	✓	-
ภาพยนตร์ตลก	✓	✓	✓	✓	✓
ภาพยนตร์สยองขวัญ	✓	✓	✓	✓	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	✓	-	-	✓	-

ตารางที่ 4.1 : ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพในภาพยนตร์ไทย

4.1.1.2 เนื้อหาความรุนแรงทางวาจา



ภาพที่ 4.2 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางวาจาในภาพยนตร์ไทย

จากซ้าย – ขวา : การจับกลุ่มนินทาและต่อว่าผู้อื่น (วงษ์คำเหลา) / การพันสื่รถเป็นถ้อยคำหยาบคาย (ความจำลั่น แต่รักฉันทยาว) / การต่อว่าผู้อื่น (สามชุก : ขอเพียงโอกาสอีกครั้ง)

เนื้อหาความรุนแรงทางวาจา นั้นเป็นเนื้อหาความรุนแรงที่พบมากที่สุดในภาพยนตร์ไทย เช่นกัน ซึ่งสามารถพบได้ในภาพยนตร์ไทยทุกตระกูล โดยเนื้อหาความรุนแรงทางวาจา นั้นสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆได้ ดังนี้

1. ความรุนแรงจากการพูดหยาบคาย

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ไทยทุกตระกูล และเกือบทุกเรื่อง ยกเว้นภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “ความสุขของกะทิ” เพียงเรื่องเดียวเท่านั้นที่ไม่ปรากฏการพูดหยาบคายเลย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพยนตร์ทุกเรื่องนั้นตัวละครพูดหยาบคาย เนื่องจากอารมณ์โมโห การเกิดเหตุการณ์ต่างๆที่สร้างความไม่พึงพอใจอย่างมาก การตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงมาก่อน เช่น การถูกทำร้าย การถูกกลั่นแกล้ง เป็นต้น ซึ่งทั้งหมดต่างใช้คำพูดหยาบคายเพื่อด่าทอ ต่อว่า และระบายอารมณ์ความรู้สึกที่อัดอั้นภายในจิตใจ ตัวละครที่ใช้คำพูดหยาบคายนั้นมีทั้งตัวเอก ตัวร้าย และตัวประกอบอื่นๆ แต่ส่วนมากจะเป็นตัวร้าย ขณะที่ตัวเอกจะใช้คำพูดหยาบคายกับตัวร้ายมากกว่า จะใช้กับตัวเอกด้วยกันเอง นอกจากนี้ยังพบว่าภาพยนตร์ตลก (Comedy) เกือบทุกเรื่อง ใช้คำพูดหยาบคายเป็นจำนวนมากเพื่อสร้างความตลกและความสนุกสนาน เช่น การอุทานด้วยถ้อยคำหยาบคาย หรือการพูดหยาบคายพรวดพราด เป็นต้น

ตัวอย่างการพูดหยาบคาย

(1) บทสนทนาระหว่าง เป้ และ คุณแม่ จากภาพยนตร์เรื่อง “ห้าแพร่ง เรื่อง หลาวชะโอน” ในฉากที่คุณแม่พาเป้มาบวชและกำลังจะเดินทางกลับบ้าน

คุณแม่ : เป้ แม่กลับบ้านก่อนนะลูก พอตีอาวฉันเขามีธุระต้องทำ ถ้าหนูมีปัญหาอะไร หนูก็ปรึกษาหลวงพ่อนะ ไม่ต้องกลัวนะลูก

เป้ : แม่หนะร้าน พ่อบอกว่าแม่หนะร้าน ถึงได้หนีไปอยู่กับไอ้ฉัน แม่ไม่เคยมารักผมอยู่แล้วนี่

(2) บทสนทนาระหว่าง คุณพ่อของปอด และ คุณแม่ของปอด จากภาพยนตร์เรื่อง “สามชุก : ขอเพียงโอกาสอีกครั้ง” ในฉากที่คุณพ่อของปอดเริ่มเมาและเริ่มอาละวาด ทำลายข้าวของและคนใกล้ชิด

คุณพ่อ : ไม่มีอะไรเลย เฮ้ย... ทำไมไม่ซื้อเบียร์ใส่ตู้เย็นไว้บ้างวะเนี่ย

คุณแม่ : เอาเงินไปเล่นมาอีกแล้วใช่ไหม

คุณพ่อ : เฮ้ย... เงินนั้นกูเอาไป แล้วมึงจะทำไม

คุณแม่ : เอาคืนมาสิ

คุณพ่อ : ภูเล่นเสียไปหมดแล้ว

[คุณพ่อผลักคุณแม่ล้มลง]

คุณแม่ : แต่นั่นมันค่าเรียนลูกนะ

คุณพ่อ : เรียน! เรียนทำหี้อะไร วันๆกูเห็นมันเล่นกีตาร์โง่ๆ เฮ้ย...

[คุณพ่อเอากีตาร์ฟาดกับเสาจนแตก / ปอดเดินมาเห็นเหตุการณ์]

คุณพ่อ : มึงไปซื้อเบียร์ให้กูเดี๋ยวนี้เลย

[คุณพ่อเดินหายไป / ปอดหนีออกจากบ้าน / คุณแม่นั่งร้องไห้]

2. ความรุนแรงจากการพุดูถูก / การเหยียดหยาม

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ไทยทุกตระกูล ซึ่งพบมากที่สุดใ
ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ด้านภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) นั้นจะพบเป็นส่วนใหญ่ และภาพยนตร์
รัก (Romantic) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) จะพบเป็นส่วนน้อย
โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพยนตร์ตลก (Comedy) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ทุกเรื่อง
ซึ่งคำพูดนั้นจะเป็นคำพูดที่ติดตลก แต่แสดงให้เห็นถึงการดูถูกและกดขี่ข่มเหงผู้อื่นอย่างชัดเจน
เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “วงษ์คำเหลา” ตัวร้ายดูถูกตัวเอกฝ่ายหญิงด้วยถ้อยคำรุนแรงและหยาบคาย
เนื่องจากเธออยู่ในชนชั้นที่ต่ำกว่าตัวร้าย เป็นต้น แม้การดูถูกในภาพยนตร์ตลกจะดูตลกและ
สนุกสนาน แต่แฝงไปด้วยการกดขี่อย่างรุนแรง คือ เป็นการดูถูกที่ทำให้อีกฝ่ายหนึ่งดูต่ำต้อยหรือไร้
ค่า ซึ่งสร้างความกระทบกระเทือนต่อจิตใจของตัวละคร แต่สร้างอารมณ์ขันให้กับผู้ชมภาพยนตร์

ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนใหญ่ การดูถูก
ในภาพยนตร์ต่อสู้นั้นจะเกิดจากฝ่ายตัวร้ายที่ต้องการแสดงความยิ่งใหญ่ หรือแสดงให้เห็นถึง
อำนาจที่เหนือกว่า เพื่อให้ฝ่ายตรงข้ามยอมรับ หวาดกลัว และยอมปฏิบัติตาม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง
“จีจ้า ดื้อ สวย ดุ” ที่ตัวร้ายมักดูถูกตัวเอกฝ่ายหญิงและฝ่ายชายบ่อยครั้ง เพื่อให้ทั้งสองยอมปฏิบัติ
ตาม แต่การดูถูกนั้นก็กลับสร้างความไม่พึงพอใจกับทั้งสอง จนทำให้เกิดความรุนแรงจากการต่อสู้
ของทั้งฝ่าย เป็นต้น การดูถูกในภาพยนตร์ต่อสู้นั้นมีบทบาทสำคัญที่จะนำไปสู่ความรุนแรงทาง
กายภาพต่อไปได้

ภาพยนตร์รัก (Romantic) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อย ซึ่งจะ
เกิดจากการแซวหรือหยอกล้อกัน จนกลายเป็นการเยาะเย้ยหรือดูถูก จนทำให้ผู้ฟังเกิดความรู้สึก
ขุ่นข้องหมองใจ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “32 ธันวา” ตัวละครผู้ช่วยถูกเพื่อนนำปมในวัยเด็กมาหยอก
ล้ออย่างสนุกสนาน จนทำให้อีกฝ่ายหนึ่งอับอายและไม่พอใจ เป็นต้น การดูถูกในภาพยนตร์รักนั้น

จะเป็นสร้างสีสันให้กับเรื่องราวในภาพยนตร์มากกว่า และมักไม่มีผลต่อการเล่าเรื่องโดยรวมของภาพยนตร์

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อยเช่นกัน การดูถูกในภาพยนตร์สยองขวัญนั้นจะเกิดจากตัวร้ายที่ถูกตัวละครอื่น เพื่อแสดงให้เห็นอำนาจที่เหนือกว่า และเพื่อให้ฝ่ายตรงข้ามเกิดความหวาดกลัว กล่าวคือ เป็นการดูถูกในลักษณะที่ว่าอีกฝ่ายหนึ่งไม่สามารถต่อสู้หรือขัดขวางตนเองได้ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เชือดก่อนชิม” ตัวร้ายจะดูถูกเหยื่อของความรุนแรงก่อนที่จะฆ่าพวกเขาเหล่านั้นอย่างทรมาน เป็นต้น การดูถูกในภาพยนตร์สยองขวัญจะเป็นการตอกย้ำพฤติกรรมที่รุนแรงของตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อยเช่นกัน ซึ่งการดูถูกในภาพยนตร์ชีวิต เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “สามชุก : ขอเพียงโอกาสอีกครั้ง” จะเป็นการดูถูกที่ซ้ำเติมข้อผิดพลาดของผู้อื่น คือ ผู้คนในสังคมเห็นภาพเด็กติดยาเสพติด พวกเขาจึงดูถูก ซ้ำเติมและทับถมพฤติกรรมของเด็กเหล่านั้น แทนที่จะให้เด็กเหล่านั้นได้กลับตัวกลับใจ เป็นต้น

ตัวอย่างการพุดดูถูก / การเหยียดหยาม

(1) บทสนทนาระหว่าง สตาร์บัคส์, หลังเลนส์ และ หม่า จ๊กมก จากภาพยนตร์เรื่อง “สาระแนหัวเพ็ง” ในฉากที่ตัวเอกเข้าไปนำเสนอตัวอย่างงานกับหม่า ซึ่งหม่าได้ใช้คำพูดที่หยาบคายดูถูกงานของตัวเอก เพื่อแสดงความสามารถของตนเอง หรือการยกตนข่มท่าน

หม่า : แล้วค่าใช้จ่ายของพี่เท่าไร

สตาร์บัคส์, หลังเลนส์ : ประมาณ 5 หมื่น

หม่า : ค่าตัวพี่เหวอ 5 หมื่นเหวอ

สตาร์บัคส์, หลังเลนส์ : ใช่

หม่า : ใ้เหยี่ย สารคดีแมลงสาบยังแพงกว่านั้นอีก นี่ใครทำ Storyboard เนี่ย

สตาร์บัคส์, หลังเลนส์ : ก็พวกผมสองคนครับ

หม่า : มึงทำมาซะเยอะเยอะยังงี้ มึงจะถ่ายยังไง นี่ไงจะอธิบาย ความคิดมึงยังเก่าๆ หน้าตาพวกมึงด้วย หน้าตาเก่าๆด้วย

หลังเลนส์ : แล้วแต่งตัว

หม่า : โอ๊ย แต่งตัว ใ้เหยี่ย บ้านกูเขาแต่งเล็ยงควายกันแบบนี้ มันเหมือนหนังไทยพวกมึงเมื่อ 30 ปีที่แล้ว คือหีบไม้มาต้องให้เห็นตีหัวเห็นเลือดด้วย ที่จริงไม่ต้องเห็น แคหีบไม้ขึ้นมาใ้ นั้นล้มแล้ว ไม่ต้องไปเน้นตี ไม่ต้องไปช็ยู ไม่ต้องไป Close-Up ที่เขาเรียกกัน เนี่ย มึงไปทำซะละเอียดเลยใ้เหยี่ย ไม่ต้องละเอียดขนาดนั้น คนดูเขาไม่ได้โง่เหมือนมึงไง เขาฉลาด

(2) บทสนทนาระหว่าง ต้อย และ สนิม จากภาพยนตร์เรื่อง “จีจ้า ต้อย สวย ดุ” ในฉากที่สนิม ดูถูกความสามารถของต้อย ที่ไปช่วยเหลือผู้อื่นโดยไม่ปรึกษาตนเองก่อน สนิมจึงพูดต้อยโดยหวังว่า ต้อยจะหยุดพฤติกรรมดังกล่าว

สนิม : อย่าทำแบบนี้อีก

ต้อย : ทำไมอะ ฉันไปช่วยคนโดนทำร้ายแล้วมันผิดตรงไหนหะอ ก็พวกแกงพวกนั้นจับ ผู้หญิงไปขายช่องกลางทะเล ดีนะฉันไปขวางไว้ ฉันทำผิดตรงไหนหะอ

สนิม : เธอยังไม่เคยเจอของจริง อย่ามาอวดดี

ต้อย : อะไรนะ พุดใหม่ดิ อวดดียังไงไหนว่ามาดิ ถอนคำพูดมาเดี๋ยวนี้เลยนะ

สนิม : อวดดีอย่างนี้ ถึงว่าไม่มีใครเอา ต้องอยู่คนเดียว

ต้อย : มันจะมากไปแล้วนะเว้ยเฮ้ย มันจะมากไปแล้วนะ เฮ้ย ต่อยกันเปล่าละ ถ้าฉันแพ้เนะ ฉันจะทำตามที่นายบอกทุกอย่าง ให้สู้ก็สู้ ให้หนีก็หนี แต่ถ้านายแพ้...

สนิม : ถ้าฉันแพ้ เธอจะเอาอย่างไรก็ได้

3. ความรุนแรงจากการพูดข่มขู่

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบเห็นได้ในภาพยนตร์ไทยเพียงสองตระกูลเท่านั้น คือ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ขณะที่ภาพยนตร์รัก (Romantic) ภาพยนตร์ตลก (Comedy) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้นไม่ปรากฏ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ทั้งภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) นั้นต่างมีการข่มขู่ของตัวร้ายทั้งสิ้น โดยตัวร้ายนั้นจะข่มขู่เพื่อให้อีกฝ่ายหนึ่งรู้สึกกลัว รวมทั้งข่มขู่เพื่อให้อีกฝ่ายหนึ่งปฏิบัติตาม เช่น ภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “5 หัวใจฮีโร่” ตัวร้ายได้ข่มขู่ที่จะฆ่าตัวประกันเพื่อเรียกร้องให้อีกฝ่ายปฏิบัติตาม คือ การเรียกร้องสิทธิมนุษยชนอย่างเท่าเทียมกัน หรือการที่ตัวร้ายใช้อำนาจข่มขู่ตัวเอกฝ่ายหญิงเพื่อให้เธอกลับ และยอมตกเป็นภรรยาของเขาโดยไม่ยินยอมในภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “เชื่อน” เป็นต้น การข่มขู่ที่นั้นอาจจะประสบความสำเร็จในช่วงต้น คือ มีการยอมทำตามข้อเสนอบ้าง แต่สุดท้ายตัวร้ายก็ต้องเสียชีวิต และไม่มีข้อเรียกร้องใดที่ถูกปฏิบัติตามอย่างสมบูรณ์

ตัวอย่างการข่มขู่

บทสนทนาของเปตา ในภาพยนตร์เรื่อง “5 หัวใจฮีโร่” ในฉากที่ตัวร้ายบันทึกบทสนทนา ดังกล่าวเพื่อถ่ายทอดไปยังผู้ชมโทรทัศน์ทั่วโลก พร้อมกับมีทหารจำนวนหนึ่งใช้ปืนจี้ศีรษะตัวประกันอยู่

เปตา : ในนามของกลุ่มทหาร เราขอเรียกร้องสิทธิในความเป็นมนุษย์ที่เท่าเทียมกัน ไม่มีชนเผ่า ไม่มีสีผิว ไม่มีการแบ่งกลุ่มใดๆในโลกนี้ เราต้องการความยุติธรรม

4. ความรุนแรงจากการพูดเสียดสี / การเหน็บแนม / การพูดประชดประชัน / การพูดกระทบกระทั่งเปรียบเทียบเปรยเปรย

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ไทยบางตระกูลเท่านั้น คือ ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ด้านภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ไม่ปรากฏความรุนแรงประเภทนี้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพยนตร์ตลก (Comedy) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนใหญ่ แม้ว่าความรุนแรงทางวาจาส่วนใหญ่ในภาพยนตร์ตลกนั้นจะเกิดจากการพูดหยาบคาย แต่ก็มีกรพูดเสียดสีหรือเหน็บแนมเช่นกัน โดยมีจุดประสงค์หลักเพื่อต่อว่าฝ่ายตรงข้าม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “แหมมยโสธร 2” ตัวเอกฝ่ายชายพูดกระทบกระทั่งเปรียบเทียบเปรยเปรยผู้ชายที่เข้ามาจีบลูกสาวของตนว่าเป็น หมากกรุงเทพ คือ เหน็บแนมถึงพฤติกรรมที่ต่ำและสกปรกของคนกรุงเทพ เป็นต้น

ภาพยนตร์รัก (Romantic) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนใหญ่ การพูดเสียดสีหรือเหน็บแนมในภาพยนตร์รักนั้นมีจุดประสงค์มากมาย เช่น เพื่อยั่วโมโหฝ่ายตรงข้าม เพื่อแฉหรือหยอกล้อ หรือแม้กระทั่งเพื่อต่อว่าต้อท เป็นต้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “ความจำสั้น แต่รักฉันยาว” ตัวเอกฝ่ายชายได้นำเอาชื่อของลูกน้องที่ชื่อว่า แจน มาพ้องเสียงเป็นคำว่า แจนไร เพื่อต่อว่าเขาที่ชอบทำพฤติกรรมที่สร้างความเดือดร้อนและน่ารำคาญ หรือภาพยนตร์เรื่อง “32 ธันวาคม” ที่ตัวเอกฝ่ายหญิงเหน็บแนมเรื่องการแต่งตัวของคุณแม่ของเพื่อน ซึ่งเป็นการแฉการเล่นที่สร้างความไม่พึงพอใจเช่นกัน ความรุนแรงประเภทนี้จะปรากฏให้เห็นมากในภาพยนตร์รัก เนื่องจากมีความรุนแรงน้อยกว่าการพูดหยาบคาย รวมทั้งยังช่วยสร้างความตลกและความสนุกสนานได้อีกด้วย

ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อย เนื่องจากส่วนมากจะใช้คำพูดหยาบคาย หรือการข่มขู่โดยตรงไปตรงมา จึงมักไม่ค่อยปรากฏการเสียดสีหรือเหน็บแนมมากนัก ความรุนแรงประเภทนี้จะถูกใช้เพื่อแสดงความไม่พึงพอใจเสียมากกว่า เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “5 หัวใจฮีโร่” ที่มีการพูดกระทบกระทั่งเปรียบเทียบเปรยเปรยเรื่อง ขนมหัดเหี้ย คือ ขนมหที่มีรูปร่างคล้ายกับสัตว์เลื้อยคลานชนิดหนึ่ง โดยคำว่าเหี้ยนั้นไปพ้องเสียงกับคำหยาบคายที่ใช้ต่อว่าผู้อื่น เพราะฉะนั้นการพูดเช่นนี้จึงเป็นการแสดงความไม่พึงพอใจของตนเองออกมา เป็นต้น

ตัวอย่างการพูดเสียดสี / การเหน็บแนม / การพูดประชดประชัน / การพูดกระทบกระทั่งเปรียบเทียบเปรยเปรย

(1) บทสนทนาระหว่าง ฝ่ายตัวเอก และ คนชายขนม จากภาพยนตร์เรื่อง “5 หัวใจฮีโร่” ในฉากที่ฝ่ายตัวเอกต้องการซื้อขนม แต่กลับพูดจากะล่อนและกวนประสาทคนชายขนม จนทำให้เขาเกิดความไม่พอใจและพูดประชดเพื่อต่อว่าฝ่ายตัวเอก

วุ้น : วุ้นเอาตัวนี้

คนขายขนม : ตัวนี้เหรอครบ 20 บาทครับ

ป๋อง : 10 บาทได้ไหมครับ

คนขายขนม : ไม่ได้ ขาดทุน

แคท : พี่คะ มีตัวอื่นที่ถูกกว่านี้ไหมคะ

คนขายขนม : มีครับ ตัวนี้ 15 บาท

ป๋อง : 8 บาทได้ไหมครับ

คนขายขนม : โอ๊ย จุ้นเอาตัวนี้ละกัน 5 บาท

วุ้น : นี่มันตัวอะไรอะครับ

คนขายขนม : ตัวเหี้ย

(2) บทสนทนาระหว่าง เก่ง และ แจน จากภาพยนตร์เรื่อง “ความจำสั้น แต่รักฉันยาว” ในฉากที่ตัวเอกฝ่ายชายไม่พอใจลูกน้องของตนเอง จึงต่อว่าเขาโดยการพูดกระทบกระเทียบเปรียบเปรยชื่อเขากับคำพูดหยาบคาย

แจน : เฮ้ยพี่เก่ง ลูกค้าหมาพันธุ์ปลั๊กมา อย่างน่ารักเลยพี่

[แจนยื่นสุนัขที่พันธุ์ปลั๊กให้เก่งดู]

แจน : นี่ไงครับ หมาพันธุ์ปลั๊กครับพี่

เก่ง : เฮ้ยไอ้แจน นี่มันหมาขอลูกค้า มึงเอาปลั๊กมาพันธุ์ชั่วแม่่ง! ตายห่ามาทำไม มีตั้งค์จ่ายใหม่ นี่ ชื่อจริงมึงชื่อแจน หรือชื่อแจนไรวะเนี่ย

แจน : แแรง!

(3) บทสนทนาระหว่าง ปลัดธนู และ กำนันแหยม จากภาพยนตร์เรื่อง “แหยมยโสธร 2” ในฉากที่กำนันแหยมเข้าพบปลัดธนูเพื่อปรึกษาเรื่องงาน โดยกำนันแหยมนั้นไม่พอใจที่ปลัดธนูแอบไปจีบลูกสาวของตน ในขณะที่ปลัดธนูเองก็มีนิสัยกะล่อน จึงทำให้เกิดการพูดเสียดสี เหน็บแนมกันไปมา

ปลัดธนู : อ้าว ก็โมงก็ยามแล้วเนี่ย สายแล้วนะครับกำนัน

กำนันแหยม : เมื่อคืนผมได้ยิงหมาครับ

ปลัดธนู : หมา ยิงโดนไหมฮะ

กำนันแหยม : ไม่โดนครับ

ปลัดธนู : หมากรุงเทพมันเร็วยังงี้ฮะ มันฉลาด มันรู้จักชอกจ๊กมูม มันวิ่งเร็ว ดีมันไม่กั๊ดตั้งนะครับ นี่ถ้ากั๊ดไปอีก หายใจทางเหงือกเลยนะครับ มีแค่นี้ไม่ต้องมีแล้วกำนัน

กำนันแหยม : คนนะครับไม่ใช่ปลาช่อน จะได้หายใจทางเหงือก ขออนุญาตนั่งได้ไหมครับ

ปลัดธนู : เก้าอี้มีไวนั่งครับผม

กำนันแหยม : คุณปลัดมีธุระอะไรกับผมครับ

ปลัดธนู : เอ่อ พอดีผมได้ยินข่าวมาว่าเสียของมันเริ่มปั่นเปี้ยนในหมู่บ้านเราแถวไฮธรเนี่ย ก็เลยอยากให้กำนันช่วยไปบอกชาวบ้านให้ป็นหูเป็นตาหน่อยว่า มันมาลักขโมยมันมาทำอะไรหรือเปล่า ก็พอดีทางการเขาส่งมาครับ

กำนันแหยม : ทางกาญจนบุรีเกี่ยวอะไรกับไฮธรครับ

ปลัดธนู : ทางราชการครับผม นี่เป็นตลกเปล่าครับเนี่ย

กำนันแหยม : ไม่ได้เป็นครับ

ปลัดธนู : ถ้าไม่เป็นตลก อย่าตลกครับผม

กำนันแหยม : ครับ ฉันมีอะไรอีกไหมครับ

ปลัดธนู : ถ้ามีผมพูดไปแล้วครับผม

กำนันแหยม : ฉันขออนุญาตลาเลยนะครับ

ปลัดธนู : จะอยู่หาตบหาง้าวอะไรล่ะครับผม ก็ไปสิครับ ระวังหมาด้วยกำนัน แถวนี้หมาดุ

5. ความรุนแรงทางวาจาประเภทอื่นๆ

นอกเหนือจากความรุนแรงทางวาจาประเภทต่างๆในข้างต้นแล้วนั้น ยังมีความรุนแรงทางวาจาประเภทอื่นๆที่ปรากฏให้เห็นเล็กน้อยในภาพยนตร์ไทยบางตระกูล ได้แก่ การพูดเท็จ ซึ่งจะปรากฏให้เห็นมากใน*ภาพยนตร์รัก (Romantic)* เนื่องจากตัวเอกต้องการปิดบังความรู้สึกดีที่มีต่อคนรัก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “ความจำสั้น แต่รักฉันยาว” และ “รถไฟฟ้า... มาหานะเธอ” ที่ตัวเอกทั้งสองต่างรู้สึกชอบกัน แต่ต่างฝ่ายต่างไม่เปิดเผยความรู้สึกของตนเอง โดยการพูดเท็จหรือพูดกลับกลอกเพื่อปิดบังความรู้สึกของตนเอง เป็นต้น นอกจากนี้ภาพยนตร์ตลกเรื่อง “วงษ์คำเหลา” ก็มีการพูดเท็จโดยการใส่ร้ายผู้อื่น เพื่อปกปิดความผิดที่ตนเองก่อขึ้นเช่นกัน นอกจากนี้ยังมีความรุนแรงทางวาจาจากการตะคอกหรือการตวาดอีกด้วย ความรุนแรงประเภทนี้จะปรากฏให้เห็นมากใน*ภาพยนตร์ตลก (Comedy)* ซึ่งจะมาควบคู่กับการตลก กล่าวคือ การตะคอกหรือตวาดใส่ผู้อื่นในเชิงตลกเหยียดหยาม เพื่อให้อีกฝ่ายหนึ่งดูดีด้อยค่า เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “วงษ์คำเหลา” ตัวร้ายชอบตะคอกใส่คนรับใช้ของตนเองอย่างไรเหตุผล ซึ่งเนื้อหาส่วนมากจะเป็นการตลกคนรับใช้ที่อยู่ในชนชั้นต่ำกว่า เป็นต้น

ตัวอย่างความรุนแรงทางวาจาประเภทอื่นๆ

(1) การพูดเท็จ จากบทสนทนาระหว่างเหมยลี่, ลุง และเพลิน จากภาพยนตร์เรื่อง “รถไฟฟ้า... มาหานะเธอ” ในฉากที่เหมยลี่ขอร้องให้เพลินเข้าไปคุยกับลุงเป็นเพื่อน ซึ่งทั้งเหมยลี่และเพลินจะพูดเท็จเพื่อกลบเกลื่อนความรู้สึกแอบชอบลุง

ลุง : อ้าวคุณดี มาเช่าหนังที่นี่เหมือนกันหรือครับ

เหมยลี่ : [หัวเราะกลบเกลื่อน แล้วหยิบซีดีมาถือจำนวนมาก] ชะชะชะเช่าคะ ไซ้คะ เออ นี่น้องข้างบ้านชั้นคะ เพลิน นี่คุณลุง [จับมือเพลิน] นี่ไปเช่าหนังกันเหอะ คุณลุงเขาต้องรีบไปทำงานไปก่อนนะคะ

เพลิน : พี่ทำงานอะไรคะ ทำไมต้องไปตบตบตบด้วยอะ

ลุง : ผมเป็นวิศวกรครับ

เพลิน : หุย เป็นวิศวกรก็ต้องเก่งเลขอะดิ ถ้าฉันเนี่ย ว่างๆมาช่วยสอนการบ้านเพลินได้ปะ

เหมยลี่ : เพลิน พี่จับบัญชีมา การบ้านเพลินพี่ก็สอนได้ ไปก่อนนะคะ

เพลิน : แล้วพี่ทำงานดีๆเนี่ย ลูกเมียไม่ว่าหรือคะ

ลุง : ผมยังไม่มีแฟนครับ

เพลิน : หุย ไม่เชื่อหรือก ผู้ชายนะเวลาเจอผู้หญิงน่ารักๆ ก็ยังจีทุกคนแหละคะ

ลุง : เจอผู้หญิงไม่น่ารัก ผมก็พูดครับ

เพลิน : พี่หมายถึงใครหรือคะ

เหมยลี่ : [ทำท่าทางเขินอายก่อนที่จะเปลี่ยนเป็นหน้าตาจิกกัด] แล้ววันนี้น้องขาเดฟแฟนเพลินไม่มารับหรือจ๊ะ

เพลิน : อ้อ นั่นสิทำไมไม่ยอมมาสักที เฮ้ย โทรศัพท์ [หาโทรศัพท์มือถือถือไม่เจอ] พี่คะหนูขอยืมโทรศัพท์หน่อยได้ไหมคะ คือจะโทรเข้าเครื่องหนูได้ปะ

[ลุงหยิบโทรศัพท์ให้ / เพลินโทรศัพท์เข้าเครื่องตนเอง / โทรศัพท์ดังและเพลินก็หยิบโทรศัพท์ออกมาจากกระเป๋า]

เพลิน : อยู่นี่เอง นี่กว่าหายไไหน

(2) การตะคอกหรือตวาด จากบทสนทนาระหว่าง หญิงพราว และ คนขับรถ จากภาพยนตร์เรื่อง “วงษ์คำเหลา” ในฉากที่ตัวร้ายไม่พอใจคนขับรถ จึงตะคอกเสียงดัง หยาบคายและไร้เหตุผล

หญิงพราว : เร็วสิ อะไรของแกกันหนักกันหนาจะตาเชื่อง วันนี้แกเป็นอะไร หา ใ้งามเปี้ยกเมื่อกี้ก็ทีแล้วนะ ไฟแดงแกจอดทำไม จอดทำไม

คนขับรถ : อ้าว แล้วถ้าเกิดฝ่าไปถูกตำรวจจับ ใครเสียค่าปรับล่ะครับ

หญิงพราว : ยังมีหน้ามาถามอีก ใครขับหละ ใครขับก็จ่ายไปสิ ใ้มะเร็งระยะสุดท้าย ไฟเขียวก็ที่แล้วนะ ไฟเขียวแก่ฝาทำไม ฝาไปได้ยังไงเก็บ้ำหรือเปล่า ถ้ารถชนกันตายหมดแก่จะทำ ยังไง หา ใ้เห็บหมา ใ้รอกจิ้งจก ใ้ขี้หมาแห้ง ว่าแล้วยังมาทำหน้าที่เรียบปูเรียบอีก ใ้เหาแกะ ไป! เก็บของ! อารมณ์เสียจริงๆเลย ทั้งวันทั้งวัน เมื่อคืนฉันฝันเห็นงู เขาบอกว่าถ้าฝันเห็นงูจะโชคดี ชักธงชัยไม่โช่งแล้วหละ คงเป็นปลาไหลมั่ง เก็บของได้แล้ว

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทย 30 เรื่องใน 5 ตระกูล ผู้วิจัยได้สรุปเนื้อหาความรุนแรงทางวาจาออกมาเป็นตาราง โดยแบ่งตามตระกูลภาพยนตร์ได้ดังนี้

ตระกูลภาพยนตร์	ความรุนแรงทางวาจา					
	พูดหยาบคาย	พูดดูถูก / เหยียดหยาม	พูดข่มขู่	เสียดสี / เหน็บแนม / ประชดประชัน / กระแทบกระเทียบเปรียบเปรย	พูดเท็จ	ตะคอก / ตวาด
ภาพยนตร์ต่อสู้	✓	✓	✓	✓	-	-
ภาพยนตร์รัก	✓	-	-	✓	✓	-
ภาพยนตร์ตลก	✓	✓	-	✓	✓	✓
ภาพยนตร์สยองขวัญ	✓	✓	✓	-	-	-
ภาพยนตร์ชีวิต	✓	-	-	-	-	-

ตารางที่ 4.2 : ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงทางวาจาในภาพยนตร์ไทย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.1.1.3 เนื้อหาความรุนแรงทางเพศ



ภาพที่ 4.3 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางเพศในภาพยนตร์ไทย

จากซ้าย - ขวา : การแก่งแย่งเพื่อนโดยการทารุณกรรมทางเพศ (เดือน ฆาตกรรมรำลึก) / การข่มขืน (เดือน ฆาตกรรมรำลึก) / การทารุณกรรมทางเพศ (เชือดก่อนชิม)

เนื้อหาความรุนแรงทางเพศ คือ เนื้อหาความรุนแรงที่สื่อพฤติกรรมทางเพศไปในทางที่ไม่ดี ไม่ควร ซึ่งสามารถพบเห็นได้ในภาพยนตร์ไทยเพียงสองตระกูลเท่านั้น คือ ภาพยนตร์รัก (Romantic) และพบมากที่สุดในการ์ตูนของขวัญ (Horror) ในภาพยนตร์รัก (Romantic) นั้น จะเกิดขึ้นจากการพูดเท่านั้น กล่าวคือ ตัวละครจะพูดแสดงความรักต่อฝ่ายตรงข้าม แต่อาจจะสื่อเสียดแทงเพศได้ ซึ่งส่วนมากนั้นจะเป็นคำพูดในลักษณะตลกหรือหยอกล้อหรือแซวเล่นมากกว่า การพูดเพื่อกระทำจริงๆ ด้านการ์ตูนของขวัญ (Horror) นั้นจะเป็นการกระทำมากกว่าคำพูด กล่าวคือ เป็นการคุกคามทางเพศ เช่น การข่มขืน และการทารุณกรรมทางเพศ เป็นต้น ซึ่งความรุนแรงเพศในการ์ตูนของขวัญนั้นมีบทบาทสำคัญที่ปลูกฝังความคิดที่รุนแรงลงในตัวละคร เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “เชือดก่อนชิม” ตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นถูกข่มขืนตั้งแต่เด็กจนกลายเป็นปมปัญหาภายในจิตใจ เมื่อโตขึ้นจึงความโกรธแค้นและระบายออกโดยการทำร้ายผู้อื่น รวมทั้งภาพยนตร์เรื่อง “เดือน ฆาตกรรมรำลึก” ที่ตัวเอกฝ่ายหญิงถูกกระทำทารุณกรรมทางเพศอย่างโหดร้าย ส่งผลให้เธอชอบใช้ความรุนแรงเพื่อแก้แค้นบุคคลที่เคยกระทำ ความรุนแรงกับเธอมาก่อน เป็นต้น เนื้อหาความรุนแรงเพศในภาพยนตร์รักนั้นจะเป็นการหยอกล้อเพื่อความสนุกสนาน จึงไม่มีส่วนสำคัญต่อการเล่าเรื่องของภาพยนตร์โดยรวม ขณะที่เนื้อหาความรุนแรงเพศของการ์ตูนของขวัญนั้นจะมีส่วนสำคัญต่อตัวละครและการเล่าเรื่องของภาพยนตร์โดยรวมอย่างมาก เพราะเป็นการสร้างข้อขัดแย้งในภาพยนตร์ รวมทั้งแสดงให้เห็นพัฒนาการของตัวละครอีกด้วย

4.1.1.4 เนื้อหาความรุนแรงทางความคิด



ภาพที่ 4.4 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางความคิดในภาพยนตร์ไทย

จากซ้าย – ขวา : ความคิดออกตัญญูของตัวเอกฝ่ายชาย (ห้าแพร่ง) / ความคิดในการทำร้ายหรือฆ่าผู้อื่นของตัวร้าย (เชือดก่อนชิม) / ความคิดในการล้างแค้นของตัวเอกฝ่ายหญิง (สวย... ซามูไร)

เนื้อหาความรุนแรงทางความคิดนั้นเป็นการแสดงความคิดในเรื่องของการทำลาย ทำร้าย ซึ่งกันและกัน หรือการเอาชนะฝ่ายตรงข้าม โดยเนื้อหาความรุนแรงทางความคิดในภาพยนตร์ไทย นั้นสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆได้ ดังนี้

1. ความคิดในการแก้แค้น

ความคิดในการแก้แค้นนั้นจะเกิดมากที่สุด*ในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action)* ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง “จีจ้า ดื้อ สวย ดุ” และ “สวย... ซามูไร” ซึ่งความคิดดังกล่าวนี้เกิดจากตัวเอกของเรื่องเคยตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงทางกายภาพจนเกือบเอาชีวิตไม่รอดมาก่อน ทำให้เกิดความคิดที่จะแก้แค้น และลงมือแก้แค้นในที่สุด นอกจากนี้ยังมีภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “เงื่อน ฆาตกรรมรำลึก” ที่ตัวเอกมีความคิดในการแก้แค้นเช่นกัน และด้วยเหตุผลที่ใกล้เคียงกันก็คือ เธอเคยตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงทางเพศมาก่อน ทำให้เธอเกิดความแค้นและลงมือแก้แค้นเช่นกัน ซึ่งการมีความคิดที่จะแก้แค้นของตัวเอกทุกเรื่องนั้น สามารถกระทำได้สำเร็จตามความต้องการทุกคน

2. ความคิดที่ต้องการมีอำนาจเหนือผู้อื่น

ความคิดที่ต้องการมีอำนาจเหนือผู้อื่นนั้นสามารถพบได้ใน*ภาพยนตร์ต่อสู้* เรื่อง “สวย... ซามูไร” เพียงเรื่องเดียวเท่านั้น คือ ตัวร้ายซึ่งเป็นตัวแทนของประเทศสหรัฐอเมริกาต้องการที่จะเข้ามามีอำนาจในการปกครองประเทศไทย เธอจึงใช้ความรุนแรงสร้างความวุ่นวายภายในเรื่อง ซึ่งความรุนแรงประเภทนี้จะพบได้น้อยมากในภาพยนตร์ไทย

3. ความคิดที่รุนแรงที่เกิดจากการบ่มเพาะเลี้ยงดู หรือบ่มปัญหาภายในจิตใจ

ความคิดที่รุนแรงประเภทนี้จะพบได้ใน*ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)* ทุกเรื่อง โดยจะเป็นตัวเอกซึ่งเป็นตัวร้ายด้วยนั้น จะมีบ่มปัญหาภายในจิตใจต่างๆ จนทำให้เกิดการบ่มเพาะพฤติกรรม

ที่รุนแรงและนำไปสู่การใช้ความรุนแรงในที่สุด ได้แก่ ภาพยนตร์เรื่อง “ห้าแพร่ง เรื่อง หลาวชะโอน” ตัวเอกฝ่ายชายนั้นถูกคุณแม่ทิ้งไปมีสามีใหม่ เลยทำให้เขาขาดความอบอุ่น จนเมื่อเขาโตขึ้นก็เป็นคนชอบใช้ความรุนแรง ขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง “เชือดก่อนชิม” นั้นตัวเอกฝ่ายหญิงถูกกระทำทารุณกรรมทางเพศ จนทำให้เขาเกิดความแค้นและใช้ความรุนแรงแก้แค้นผู้ที่เคยกระทำ ความรุนแรงกับเขา และภาพยนตร์เรื่อง “เชือดก่อนชิม” ตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นเติบโตมากับครอบครัวที่ใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา รวมทั้งเธอยังตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงมากมาย เช่น การถูกข่มขืน การถูกทุบตี เป็นต้น ส่งผลให้เธอซึมซับพฤติกรรมความรุนแรงเหล่านั้น จะใช้มันกับผู้อื่นเมื่อเธอโตขึ้น เป็นต้น

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทย 30 เรื่องใน 5 ตระกูล ผู้วิจัยได้สรุปเนื้อหาความรุนแรงทางความคิดออกมาเป็นตาราง โดยแบ่งตามตระกูลภาพยนตร์ได้ดังนี้

ตระกูลภาพยนตร์	ความรุนแรงทางความคิด		
	ในการแก้แค้น	ที่ต้องการมีอำนาจเหนือผู้อื่น	ที่เกิดจากการบ่มเพาะเลี้ยงดู / ปมปัญหาภายในจิตใจ
ภาพยนตร์ต่อสู้	✓	✓	-
ภาพยนตร์รัก	-	-	-
ภาพยนตร์ตลก	-	-	-
ภาพยนตร์สยองขวัญ	✓	-	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	-	-	-

ตารางที่ 4.3 : ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงทางความคิดในภาพยนตร์ไทย

4.1.1.5 เนื้อหาความรุนแรงทางใจ



ภาพที่ 4.5 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางใจในภาพยนตร์ไทย

จากซ้าย – ขวา : การกลั่นแกล้งผู้อื่น (สาระแนหัวเป้ง) / การแอบมีคู่ (ความจำสั้น แต่รักฉันยาว) / ความทรมานจากการที่สามีแอบมีคู่ (เชือดก่อนชิม)

เนื้อหาความรุนแรงทางใจ คือ เนื้อหาความรุนแรงทั้งทางกายและทางวาจาที่สร้างความเจ็บช้ำน้ำใจให้กับบุคคลอื่น ในภาพยนตร์ทั้ง 30 เรื่องนั้น สามารถพบเนื้อหาความรุนแรงทางใจ ดังนี้ การมีชู้หรือการแอบมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ซึ่งความสัมพันธ์นั้นไม่ได้หมายถึงการมีเพศสัมพันธ์ แต่หมายถึงการให้ความสนิทสนมกับเพศตรงข้ามมากเป็นพิเศษ ทั้งๆที่มีคนรักอยู่แล้ว ซึ่งความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์รักเรื่อง “ความจำสั้น แต่รักฉันยาว” ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นว่า ตัวเอกฝ่ายชายแอบชอบคนรักของเพื่อนตัวเอง ซึ่งก็คือตัวเอกฝ่ายหญิง จนสุดท้ายเธอก็ตัดสินใจแยกทางกับเขา ซึ่งเป็นการสร้างความเจ็บช้ำน้ำใจให้กับทั้งฝ่าย นอกจากนี้การมีชู้ยังปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “เชือดก่อนชิม” อีกด้วย ซึ่งการมีชู้นั้นส่งผลให้ตัวเอกฝ่ายหญิงเกิดความโกรธแค้น และเป็นการบันดาลโทสะให้เธอต้องใช้ความรุนแรงเพื่อแค้น เป็นต้น นอกเหนือจากการมีชู้แล้วนั้น เนื้อหาความรุนแรงทางใจที่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยอีกประเภทหนึ่ง คือ การกลั่นแกล้งที่มากจนเกินไป ซึ่งสามารถพบได้ในภาพยนตร์ตลกเรื่อง “สาระแนหัวเพ็ง” ซึ่งตัวเอกถูกกลั่นแกล้งด้วยวิธีการต่างๆมากมาย ซึ่งนอกจากจะทำให้พวกเขาเกิดความเจ็บช้ำน้ำใจแล้ว ยังก่อให้เกิดความหวาดกลัวต่ออันตรายที่จะเกิดขึ้น หรืออาจสร้างความไม่พึงพอใจกับผู้ที่ถูกกลั่นแกล้ง เป็นต้น

4.1.1.6 เนื้อหาความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ



ภาพที่ 4.6 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบในภาพยนตร์ไทย จากซ้าย - ขวา : การชุนี่วกลาง (5 หัวใจฮีโร่) / เมรัยยุทธ์ (จีจ้า ต้อ สวย ดู) / กระเป๋าเดินทางสีแดง (เดือน ฆาตกรรมรำลึก)

เนื้อหาความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบนั้นจะเป็นการแสดงสัญลักษณ์หรือพฤติกรรมบางอย่างที่สามารถนำไปเปรียบเทียบแล้วก่อให้เกิดความหมายของความรุนแรงได้ ซึ่งภาพยนตร์ไทยทั้ง 30 เรื่องนั้น มีภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “5 หัวใจฮีโร่” เพียงเรื่องเดียวเท่านั้นที่มีการแสดงสัญลักษณ์ของความรุนแรงที่เข้าใจกันได้ในระดับสากล คือ การชุนี่วกลางเพื่อด่าทอฝ่ายตรงข้าม และการถ่มน้ำลายเพื่อดูถูกและแสดงการไม่ให้เกียรติฝ่ายตรงข้าม นอกเหนือจากนั้นจะเป็นการแสดงสัญลักษณ์เฉพาะในภาพยนตร์แต่ละเรื่องเท่านั้น โดยภาพยนตร์ที่มีการแสดงสัญลักษณ์

ความรุนแรงมากที่สุด คือ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) รองลงมาคือภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ตลก (Comedy) ตามลำดับ

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทย 30 เรื่องใน 5 ตระกูล ผู้วิจัยได้สรุปความรุนแรงทางกายภาพทั้งหมดออกมาเป็นตาราง โดยแบ่งตามตระกูลภาพยนตร์ได้ดังนี้

ตระกูลภาพยนตร์	ความรุนแรงทางกายภาพ					ในการใช้เชิงเปรียบเทียบ
	ทางเพศ	ทางกายภาพ	ทางวาจา	ทางใจ	ทางความคิด	
ภาพยนตร์ต่อสู้	-	✓	✓	-	✓	✓
ภาพยนตร์รัก	✓	✓	✓	✓	-	✓
ภาพยนตร์ตลก	-	✓	✓	✓	-	✓
ภาพยนตร์สยองขวัญ	✓	✓	✓	✓	✓	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	-	✓	✓	-	-	-

ตารางที่ 4.4 : ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพในภาพยนตร์ไทย

4.1.2 ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง

4.1.2.1 เนื้อหาความรุนแรงจากความเปลือยเปลีนโดยขาดความสำนึกผิดชอบ

ชอบ



ภาพที่ 4.7 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงจากความเปลือยเปลีนโดยขาดความสำนึกผิดชอบในภาพยนตร์ไทย

จากซ้าย – ขวา : การเสพยาเสพติด (สามชุก : ขอเพียงโอกาสอีกครั้ง) / การสูบบุหรี่และการดื่มเหล้า (สามชุก : ขอเพียงโอกาสอีกครั้ง) / การเล่นเกมพนัน (แหยมโยธธ 2)

เนื้อหาความรุนแรงจากความเปลือยเปลีนโดยขาดความสำนึกผิดชอบนั้นจะเกี่ยวข้องกับอบายมุขทุกประเภท เพราะอบายมุขนั้นจะก่อให้เกิดความสิ้นเปลืองทั้งเวลาและเงินทอง นอกจากนั้นยังก่อให้เกิดการขาดสติ การขาดความยับยั้งชั่งใจ ซึ่งจะนำไปสู่การผิดศีลธรรมอื่นๆ

ตามมามากมาย โดยเนื้อหาความรุนแรงจากความเพิดเพลินโดยขาดความสำนึกผิดชอบนั้นสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆได้ ดังนี้

1. การเสพยาเสพติด

ความรุนแรงจากการเสพยาเสพติดนั้นพบเห็นได้น้อยมากในภาพยนตร์ไทย เนื่องจากยาเสพติดเป็นสิ่งที่ต้องห้ามและผิดกฎหมาย ดังนั้นจึงไม่ถูกนำเสนอมากนักหากเรื่องราวไม่เกี่ยวข้องกันโดยตรง การเสพยาเสพติดนั้นสามารถพบเห็นได้ในภาพยนตร์ตลกเรื่อง “แหยมยโสธร 2” ที่มีฉากตัวเอกฝ่ายชายจับกุมคนในหมู่บ้านที่เสพยาเสพติด ซึ่งเป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของตัวเอกฝ่ายชายที่ปฏิบัติหน้าที่อย่างซื่อตรง นอกจากนี้ยังมีฉากการเสพยาเสพติดในภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “สามชุก : ขอเพียงโอกาสอีกครั้ง” ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้มุ่งนำเสนอผลเสียของการเสพยาเสพติดของวัยรุ่น เพราะฉะนั้นจึงมีฉากการเสพยาเสพติดจำนวนมาก และเห็นวิธีการเสพอย่างชัดเจน

2. การดื่มเหล้า

การดื่มเหล้านั้นนอกจากจะผิดศีลข้อ 5 แล้วนั้น ยังก่อให้เกิดการขาดสติอันจะนำไปสู่การกระทำความรุนแรงอื่นๆต่อไปได้ ตระกูลภาพยนตร์ที่มีการดื่มเหล้ามากที่สุดนั้น คือ ภาพยนตร์รัก (Romantic) เนื่องจากผิดหวังหรือออกหักกับความรัก จึงแก้ปัญหาโดยการดื่มเหล้าเพื่อหวังที่จะลืมเรื่องราวร้ายๆทั้งหมด ในขณะที่ภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “จิ้งจอก ดื้อ สวย ดุ” ก็มีฉากการดื่มเหล้าจำนวนมากเช่นกัน เพราะ ภาพยนตร์ต้องการนำเสนอศิลปะการต่อสู้แบบหมัดเมา รวมทั้งใช้การดื่มเหล้าเป็นวิธีการระบายทุกข์อีกด้วย รวมทั้งภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “สามชุก : ขอเพียงโอกาสอีกครั้ง” ก็มีฉากการดื่มเหล้าเช่นกัน เพราะภาพยนตร์ต้องการนำเสนอผลเสียของยาเสพติด ซึ่งรวมถึงการดื่มเหล้าด้วย

3. การเล่นการพนัน

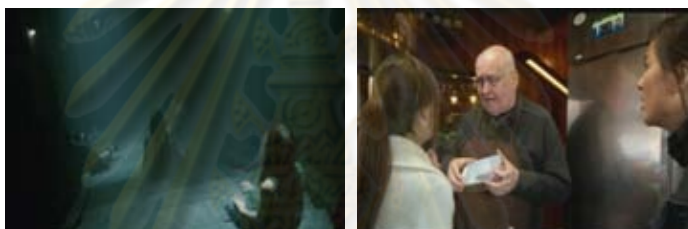
การเล่นการพนันนั้นปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ไทยน้อยมาก โดยพบได้ในภาพยนตร์ตลกเรื่อง “แหยมยโสธร 2” เพียงเรื่องเดียว ซึ่งเป็นฉากที่ตัวเอกฝ่ายชายจับกุมคนในหมู่บ้านที่แอบเล่นการพนัน ซึ่งเป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของตัวเอกฝ่ายชายที่ปฏิบัติหน้าที่อย่างซื่อตรง

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทย 30 เรื่องใน 5 ตระกูล ผู้วิจัยได้สรุปเนื้อหาความรุนแรงจากความเพิดเพลินโดยขาดความสำนึกผิดชอบออกมาเป็นตาราง โดยแบ่งตามตระกูลภาพยนตร์ได้ดังนี้

ตระกูลภาพยนตร์	ความรุนแรงจากความเปลือยเปลือยโดยขาดความสำนึกผิดชอบ		
	เสพยาเสพติด	ดื่มเหล้า	เล่นการพนัน
ภาพยนตร์ต่อสู้	-	✓	-
ภาพยนตร์รัก	-	✓	-
ภาพยนตร์ตลก	✓	-	✓
ภาพยนตร์สยองขวัญ	-	-	-
ภาพยนตร์ชีวิต	✓	✓	-

ตารางที่ 4.5 : ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงจากความเปลือยเปลือยโดยขาดความสำนึกผิดชอบในภาพยนตร์ไทย

4.1.2.2 เนื้อหาความรุนแรงจากการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม



ภาพที่ 4.8 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงจากการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรมในภาพยนตร์ไทย จากซ้าย - ขวา : การจับผู้หญิงมาทรมานเพื่อนำไปทำน้ำหอม (จีจ้า ดื้อ สวย ดุ) / การขายสินค้าอย่างคดโกง (หนีตามกาลิเลโอ)

เนื้อหาความรุนแรงจากการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรมนั้น ก็คือการค้าขายเพื่อหวังกำไรโดยไม่คำนึงถึงเรื่องอื่นใด แม้การค้าขายนั้นจะสร้างความเดือดร้อนมากมายก็ตาม ซึ่งเนื้อหาความรุนแรงนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ไทยเพียงสองเรื่องเท่านั้น คือ ภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “จีจ้า ดื้อ สวย ดุ” และภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “หนีตามกาลิเลโอ” ซึ่งเนื้อหาความรุนแรงนี้ในภาพยนตร์ทั้งสองมีความแตกต่างกันเล็กน้อย คือ ในภาพยนตร์เรื่อง “จีจ้า ดื้อ สวย ดุ” ตัวร้ายจับตัวผู้หญิงมาทรมานเพื่อรีดสารบางอย่างจากร่างกายเพื่อไปทำน้ำหอม กล่าวคือ ตัวร้ายทำธุรกิจบนความทุกข์ทรมานของเหยื่อผู้บริสุทธิ์นั่นเอง ซึ่งสุดท้ายตัวร้ายก็ต้องเสียชีวิต ขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง “หนีตามกาลิเลโอ” นั้น ตัวเอกฝ่ายหญิงพยายามคดโกงการขายสินค้าเพื่อให้ได้เงินเพิ่ม ซึ่งสุดท้ายเธอก็ถูกจับและส่งกลับประเทศในที่สุด เนื้อหาความรุนแรงประเภทนี้แสดงให้เห็นว่า การพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรมนั้นย่อมได้รับบทลงโทษทางใดทางหนึ่งเสมอ

4.1.2.3 เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิทหาร

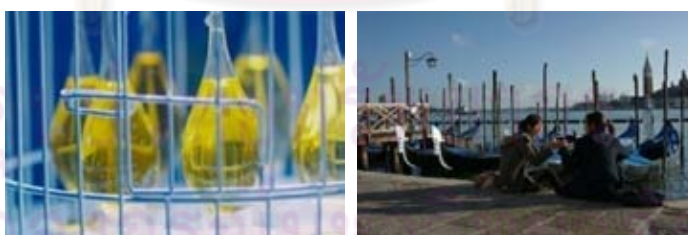


ภาพที่ 4.9 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิทหารในภาพยนตร์ไทย

จากซ้าย - ขวา : การใช้กำลังทหารเพื่อปกป้องและจับกุมผู้ก่อการร้าย (สวดย... ซามูไร) / การใช้กำลังทหารเพื่อบุกยึดสถานที่และ
การก่อการร้าย (5 หัวใจฮีโร่)

เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิทหารนั้นสามารถพบได้ในตระกูลภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) เท่านั้น โดยการใช้ลัทธิทหารนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ การใช้กำลังทหารหรือกำลังคนเพื่อบุกยึดสถานที่ หรือการใช้กำลังทหารเพื่อการก่อการร้าย และการใช้กำลังทหารเพื่อสลายหรือบุกจับผู้ก่อการร้าย ซึ่งเนื้อหาความรุนแรงนี้จะเกี่ยวข้องโดยตรงกับตัวร้ายของเรื่องในฐานะผู้นำกำลังคนเพื่อก่อการร้าย ขณะที่ตัวเอกของเรื่องนั้นจะปฏิบัติภารกิจของตนเองขนานไปกับการใช้ลัทธิกำลังทหาร กล่าวคือ ตัวเอกจะสู้เพียงคนเดียว ไม่เกี่ยวข้องกับการใช้กำลังทหารแต่อย่างใด

4.1.2.4 เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิวัตถุนิยม



ภาพที่ 4.10 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิวัตถุนิยมในภาพยนตร์ไทย

จากซ้าย - ขวา : น้ำหอมที่เกิดจากความทรمانของผู้หญิง (จีจ้า ดื้อ สวดย ดุ) / การหาเงินเพื่อหนีเที่ยว (หนีตามกาลิเลโอ)

เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิวัตถุนิยมนั้นจะเกิดควบคู่ไปกับเนื้อหาความรุนแรงจากการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม กล่าวคือ เป็นการแสวงหาผลประโยชน์โดยไม่คำนึงถึงศีลธรรมหรือจริยธรรม รวมทั้งก่อให้เกิดพฤติกรรมฟุ่มเฟือย ได้แก่ ภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “จีจ้า ดื้อ สวดย ดุ” นั้นตัวร้ายต้องการร่ำรวยจากการค้าขายเพื่อกำไรบนความทรมานของผู้หญิง ขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง “หนี

ตามกาลิเลโอ” นั้นตัวเอกต้องการหาเงินให้ได้มากที่สุดและรวดเร็วที่สุดเพื่อไปใช้เที่ยวสนุกตามสถานที่ต่างๆ เนื้อหาความรุนแรงประเภทนี้จึงส่งผลเช่นเดียวกับเนื้อหาความรุนแรงจากการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม คือ ผู้กระทำความรุนแรงย่อมได้รับบทลงโทษทางใดทางหนึ่งเสมอ

4.1.2.5 เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิอวดตัว



ภาพที่ 4.11 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงลัทธิอวดตัวในภาพยนตร์ไทย

จากซ้าย – ขวา : การใช้อาวุธถึงฐานะของตน (32 ธันวาคม) / การวัดความสามารถของตนเอง (สาระแนหัวเป้ง) / การอวดตัวจน
 ยุ่มยามเรื่องส่วนตัวของผู้อื่น (32 ธันวาคม)

เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิอวดตัวในภาพยนตร์ไทยนั้นจะเป็นความรุนแรงที่ไม่ได้ส่งผลกระทบเสียหายมากนัก แต่จะเป็นความรุนแรงที่สร้างค่านำรำคาญกับผู้ที่ถูกกระทำมากกว่า ได้แก่ ภาพยนตร์รักเรื่อง “32 ธันวาคม” ที่มีการอวดตัวจนยุ่มยามเรื่องส่วนตัวของผู้อื่น เช่น การสั่งให้กระทำบางอย่างตามใจตนเอง เป็นต้น และภาพยนตร์ตลกเรื่อง “สาระแนหัวเป้ง” ที่มีการใช้อาวุธถึงความสามารถของตนเอง รวมทั้งดูถูกผู้อื่น จนกลายเป็นการยกตนข่มท่าน เป็นต้น พฤติกรรมดังกล่าวนี้จัดเป็นความรุนแรงที่สร้างความหงุดหงิดและน่ารำคาญกับฝ่ายตรงข้ามอย่างมาก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทย 30 เรื่องใน 5 ตระกูล ผู้วิจัยได้สรุปความรุนแรงเชิงโครงสร้างทั้งหมดออกมาเป็นตาราง โดยแบ่งตามตระกูลภาพยนตร์ได้ดังนี้

ตระกูลภาพยนตร์	ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง					
	ความ เพืดเพลิน โดยขาด ความ สำนึกผิด ชอบ	การ พาณิชย์ที่ ขาด ศีลธรรม	ลัทธิทหาร	ลัทธิ วัตถุนิยม	ลัทธิ อวดตัว	ความ เหลื่อมล้ำ กันใน โครงสร้าง ของสังคม
ภาพยนตร์ต่อสู้	✓	✓	✓	✓	-	-
ภาพยนตร์รัก	✓	-	-	-	✓	-
ภาพยนตร์ตลก	✓	-	-	-	✓	-
ภาพยนตร์สยองขวัญ	-	-	-	-	-	-
ภาพยนตร์ชีวิต	✓	✓	-	-	-	-

ตารางที่ 4.6 : ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงเชิงโครงสร้างในภาพยนตร์ไทย

4.1.3 สรุปเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย

ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจเนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ไทย และทำการแยกแยะเนื้อหาที่พบ และสามารถสรุปออกมาเป็นตาราง ดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตระกูล ภาพยนตร์	เรื่อง	เนื้อหาความรุนแรง							
		ความรุนแรง เป็นวิธีการ ยุติปัญหา	ความรุนแรง เกิดจาก ความรัก	ความรุนแรง เป็นวิธีการ ให้ได้สิ่งของ หรือ ผลประโยชน์ ที่ต้องการ	ความรุนแรง เกิดจาก อบรมเลียด / ปมปัญหา ภายในจิตใจ	ความรุนแรง เป็นการ ระบายความ อัดอั้น ภายในจิตใจ	ความรุนแรง คือความ สนุกสนาน	ความรุนแรง เกิดจากการ ขาดสติ	ความรุนแรง นำไปสู่จุด จบที่เป็น โศก นาฏกรรม
ภาพยนตร์ ต่อสู้	จีจ้า ดื้อ สวย ดุ	✓	✓	✓	-	-	-	✓	✓
	สวย... ซามูไร	✓	-	✓	-	-	-	-	✓
	5 หัวใจฮีโร่	✓	✓	✓	-	-	-	-	✓
ภาพยนตร์รัก	ความจำสั้น แต่รักฉันยาว	-	✓	-	-	✓	✓	✓	-
	รถไฟฟ้า... มหานคร	-	✓	-	-	-	✓	✓	-
	32 ธันวาคม	-	✓	-	-	-	✓	-	-
ภาพยนตร์ ตลก	แหยมยโสธร 2	✓	✓	✓	-	-	✓	-	✓
	วงศ์คำเหลา	-	✓	-	-	✓	✓	-	-
	สาระแนหัวเป้ง	-	-	✓	-	-	✓	-	-

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตระกูล ภาพยนตร์	เรื่อง	เนื้อหาความรุนแรง							
		ความรุนแรง เป็นวิธีการ ยุติปัญหา	ความรุนแรง เกิดจาก ความรัก	ความรุนแรง เป็นวิธีการ ให้ได้สิ่งของ หรือ ผลประโยชน์ ที่ต้องการ	ความรุนแรง เกิดจาก อบรมเลียด / ปมปัญหา ภายในจิตใจ	ความรุนแรง เป็นการ ระบายความ อัดอั้น ภายในจิตใจ	ความรุนแรง คือความ สนุกสนาน	ความรุนแรง เกิดจากการ ขาดสติ	ความรุนแรง นำไปสู่จุด จบที่เป็น โศก นาฏกรรม
ภาพยนตร์ สองขวัญ	ห้าแพ่ง	✓	-	-	✓	-	✓	-	✓
	เขื่อน ฆาตกรรมรำลึก	-	✓	✓	✓	✓	-	-	✓
	เชือดก่อนชิม	-	✓	-	✓	✓	-	-	✓
ภาพยนตร์ ชีวิต	สามชุก: ขอเพียงโอกาสสักสักครั้ง	-	-	-	✓	✓	-	✓	-
	หนีตามกาลิเลโอ	-	✓	-	✓	✓	-	-	-
	ความสุขของกะทิ	-	-	-	-	-	-	-	-

ตารางที่ 4.7 : ตารางแสดงเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยทั้ง 15 เรื่อง เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยนั้นมีความหลากหลายและแตกต่างกันออกไปในแต่ละตระกูล โดยเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) นั้น ความรุนแรงจะถูกใช้อย่างมาก โดยที่ฝ่ายหนึ่งใช้เพื่อผลประโยชน์และสร้างความเดือดร้อน ขณะที่อีกฝ่ายหนึ่งนั้นกลับใช้เพื่อยุติปัญหาดังกล่าว ซึ่งสุดท้ายจะพบว่าความรุนแรงจะนำไปสู่จุดจบที่เป็นโศกนาฏกรรม เช่น ความตาย เป็นต้น ขณะที่ภาพยนตร์รัก (Romantic) นั้น ความรุนแรงจะเกิดจากความรัก ทั้งโดยความตั้งใจและความไม่ได้ตั้งใจ ซึ่งอาจเกิดจากการขาดสติก็เป็นได้ นอกจากนั้นความรุนแรงยังถูกนำเสนอแบบสนุกสนานหรือตลกอีกด้วย เช่นเดียวกับภาพยนตร์ตลก (Comedy) ที่จะนำเสนอความรุนแรงแบบตลก ทำให้ความรุนแรงดูบรรเทาเบาบางลงเช่นกัน ด้านภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) นั้น ความรุนแรงจะเกิดจากปมปัญหาหรือการอบรมเลี้ยงดูมาในทางที่ผิด ทำให้ตัวละครหันมาใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา ซึ่งสุดท้ายก็จะนำไปสู่จุดจบที่เป็นโศกนาฏกรรมเช่นกัน และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้น ความรุนแรงจะเกิดจากปมปัญหาเช่นกัน ซึ่งตัวละครจะใช้ความรุนแรงนั้นเพื่อระบายความอัดอั้นตันใจออกมานั่นเอง

นอกจากตารางแจกแจงเนื้อหาความรุนแรงที่พบในภาพยนตร์ไทยทั้งหมดแล้วนั้น ผู้วิจัยได้ทำการสรุปเนื้อหาความรุนแรงที่ได้ทั้งหมดออกมาเป็นประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้

1. เนื้อหาความรุนแรงที่พบมากที่สุด คือ ความรุนแรงเกิดจากความรัก

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ทั้งสิ้น 10 เรื่องที่มีเนื้อหาความรุนแรงดังกล่าว โดยเป็นภาพยนตร์รัก (Romantic) ทุกเรื่อง และภาพยนตร์ตระกูลอื่นๆคละเคล้ากันไป ความรุนแรงที่ว่านี้จะเกิดจากการที่ตัวละครมีความรักต่อคนหนึ่ง และใช้ความรักนั้นเป็นแรงผลักดันที่ก่อให้เกิดความรุนแรงที่เป็นไปได้ทั้งในแง่บวกและแง่ลบ คือ การใช้ความรุนแรงเพื่อปกป้องคนรักจากอันตรายนั้นจัดเป็นการกระทำในแง่บวก ขณะที่การใช้เพื่อแสดงออกความรักถึงความรักที่ตนเองมีต่อคนนั้นอาจเป็นไปได้ทั้งในแง่บวกและแง่ลบ หากแสดงความเป็นเจ้าของมากเกินไป ก็อาจนำไปสู่ความโกรธแค้นหรือความหึงหวง ซึ่งเป็นในแง่ลบได้ ดังนั้นการใช้ความรักเป็นแรงผลักดันนั้นควรใช้ให้เกิดความพอดีที่สุด

2. เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ของแต่ละตระกูลมีความใกล้เคียงกัน

ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์แต่ละเรื่องของแต่ละตระกูลนั้นมีความใกล้เคียงกัน เช่น ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ตัวเอกจะใช้ความรุนแรงเป็นการวิธีการยุติปัญหา ขณะที่ตัวร้ายจะใช้ความรุนแรงเพื่อผลประโยชน์ของตนเองเป็นหลัก ซึ่งสุดท้ายการใช้ความรุนแรงนั้นก็จะเป็นโศกนาฏกรรม เช่น ความตาย ความพลัดพราก เป็นต้น ภาพยนตร์แต่ละตระกูลนั้นจะมีรูปแบบ (Pattern) ของการใช้ความรุนแรงที่ใกล้เคียงกันอยู่แล้ว แต่ว่าภาพยนตร์

แต่ละเรื่องอาจจะมีเนื้อหาความรุนแรงอื่นๆเป็นรายละเอียดปลีกย่อยที่ช่วยสร้างความสนุกสนานเพิ่มลงไปก็ได้

4.2 ความหมายตรงข้าม (Binary Opposition) ที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย

การวิเคราะห์ความหมายตรงข้าม (Binary Opposition) เป็นการแบ่งสิ่งต่างๆที่ปรากฏในภาพยนตร์ออกเป็นสองส่วนเพื่อเปรียบเทียบกัน ซึ่งการวิเคราะห์เช่นนี้จะแสดงให้เห็นความขัดแย้งระหว่างสองส่วนที่อาจจะลงรอย (Reconcilable) หรือไม่ลงรอย (Irreconcilable) กันได้ และการที่ สองส่วนจะลงรอยหรือไม่ลงรอยกันนั้น จะมีการแสดงเนื้อหาความรุนแรงปรากฏให้เห็น เพราะฉะนั้นผู้วิจัยจึงทำการวิเคราะห์ความหมายตรงข้ามทั้งหมดในภาพยนตร์ไทย เพื่อค้นหาเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยทั้งหมด

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทย 30 เรื่องใน 5 ทรากลุ่มนั้นพบว่า ภาพยนตร์ไทยแต่ละเรื่อง นั้นมีความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงมากมาย ผู้วิจัยจึงได้แยกแยะความหมายตรงข้ามที่พบและสามารถสรุปออกมาเป็นประเภท ดังนี้

4.2.1 ความหมายตรงข้ามระหว่าง การปกปิด กับ การเปิดเผย

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในตระกูลภาพยนตร์รัก (Romantic) ภาพยนตร์ตลก (Comedy) และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ทุกเรื่อง ขณะที่ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้นจะพบได้เป็นส่วนใหญ่ และพบได้น้อยที่สุดในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) เพียงเรื่องเดียวเท่านั้น รายละเอียดของความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

จากภาพยนตร์รักเรื่อง “ความจำสั้น แต่รักฉันยาว” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกของเรื่องทั้งสองกลุ่ม คือ กลุ่มของตัวเอกฝ่ายชายและหญิงคนที่หนึ่ง (กลุ่มคู่รักวัยรุ่น) เป็นตัวแทนของการปกปิดความรู้สึกเรื่องความรักต่อกัน ทำให้ทั้งสองต้องพูดเท็จหรือแสดงกิริยาท่าทางเพื่อกลบเกลื่อนและปกปิดความรู้สึกดังกล่าว หรือทั้งสองต่างแสดงพฤติกรรมความรุนแรงใส่กันโดยไม่ตั้งใจนั่นเอง เช่น การพูดเหน็บแนมฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น ในขณะที่กลุ่มของตัวเอกฝ่ายชายและหญิงคนที่สอง (กลุ่มคู่รักผู้สูงอายุ) ทั้งสองเป็นตัวแทนของการเปิดเผยความรักและความรู้สึกที่มีต่อกัน ทำให้ทั้งสองต่างเข้าใจกันได้โดยดี แต่การเปิดเผยความรักนั้นส่งผลให้คนรอบข้างไม่เข้าใจ อันนำไปสู่การแสดงพฤติกรรมความรุนแรงของคนรอบข้าง เช่น ลูกชายของตัวเอกฝ่ายหญิงแสดงสีหน้าโมโหและไม่ต้อนรับตัวเอกฝ่ายชาย เป็นต้น ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า การปกปิดความรักนั้นก่อให้เกิดความรุนแรงขึ้นระหว่างตัวละครกันเอง แต่การเปิดเผยนั้น

อาจนำไปสู่การแสดงความรุนแรงของตัวละครอื่นๆก็ได้เช่นกัน อย่างไรก็ตามการเปิดเผยก็เป็นวิธีการในการยุติความรุนแรงได้ เพราะการเปิดเผยนั้นจะทำให้ตัวละครเข้าใจความรู้สึกที่แท้จริงของกันและกัน อันจะนำไปสู่การสานสัมพันธ์ที่ดีโดยปราศจากความรุนแรงต่อไปได้

จากภาพยนตร์รักเรื่อง “รถไฟฟ้า... มหานะเธอ” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวละครสำคัญภายในเรื่อง คือ เพลิน นักเรียนสาวที่แอบชอบลุงหรือตัวเอกฝ่ายชายนั้น เป็นตัวแทนของการเปิดเผยความรัก คือ เธอแสดงพฤติกรรมอย่างชัดเจนว่าเธอชอบเขา เช่น การขอเบอร์โทรศัพท์ การดักกรอในสถานที่ที่เขาไปประจำ เป็นต้น การที่เธอแสดงออกเช่นนี้เป็นต้นเหตุนำไปสู่ความรุนแรงในเรื่องเนื่องจากเธอมีแอบความสัมพันธ์กับผู้ชายหลายคน จึงทำให้เธอเหล่านั้นทะเลาะกัน จนทำให้ลุงซึ่งไม่รู้เรื่องอะไรเลยต้องตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง ขณะที่ตัวเอกฝ่ายชายและหญิงนั้นเป็นตัวแทนของการปกปิดความรัก โดยทั้งสองต่างแสดงพฤติกรรมเพื่อกลบเกลื่อนความรู้สึกของตนเอง จึงนำไปสู่การกระทำความรุนแรงโดยไม่รู้ตัว ซึ่งส่วนมากจะเป็นตัวเอกฝ่ายหญิงเป็นผู้กระทำมากกว่า เช่น การเผลอทำลายทรัพย์สิน การเผลอทำลายชื่อเสียงของตัวเอกฝ่ายชาย เป็นต้น ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า การปกปิดความรักนั้นก่อให้เกิดความรุนแรงขึ้นระหว่างตัวละครกันเองได้เช่นกัน ซึ่งวิธีการที่จะยุติความรุนแรงก็คือการเปิดเผยความรู้สึกที่แท้จริงต่อกันนั่นเอง

จากภาพยนตร์รักเรื่อง “32 ธันวา” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านหลายตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับตัวเอกฝ่ายชาย ได้แก่ นุ่นหรือสาวที่ภายนอกดูเป็นคนเรียบร้อย อ่อนหวาน แต่เธอปกปิดพฤติกรรมที่รุนแรงของเธอไว้เพื่อจะได้มัดใจตัวเอกฝ่ายชาย เช่น การปกปิดพฤติกรรมชอบดื่มเหล้า พุดจาหยาบค้าย เป็นต้น บอยหรือลูกจ้างในร้านของตัวเอกฝ่ายชาย ที่ปกปิดว่าเขาเป็นเกย์ที่แอบชอบตัวเอกฝ่ายชายอยู่ เมื่อความจริงเปิดเผยเขาจึงถูกตัวเอกฝ่ายชายต่อว่าและทำร้ายร่างกายจนได้รับบาดเจ็บ เมย์หรือตัวเอกฝ่ายหญิงที่ปิดปิดว่าเธอชอบตัวเอกฝ่ายชายในฐานะคนรัก จึงแสดงพฤติกรรมที่รุนแรงเพื่อกลบเกลื่อนความลับดังกล่าว เป็นต้น ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า การปกปิดความลับของตัวละครนั้นส่งผลให้เกิดการใช้ความรุนแรง หรือการตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงที่แตกต่างกัน อย่างไรก็ตามการเปิดเผยในภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้นำไปสู่จุดจบที่สมหวังของทุกตัวละคร แต่นำไปสู่ความผิดหวังได้เช่นกัน กล่าวคือ การเปิดเผยนั้นจะช่วยยุติความรุนแรงลงได้ แต่ตัวเอกทั้งสองเท่านั้นที่จะสมหวังกับการเปิดเผยดังกล่าว ขณะที่ตัวละครอื่นนั้นก็ต้องผิดหวัง เพราะความรู้สึกหรือความชอบที่ไม่ตรงกัน

จากภาพยนตร์ตลกเรื่อง “แหยมยโสธร 2” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายหญิงของเรื่อง ที่เธอมีการเปิดเผยเรื่องเพศของเธออย่างโจ่งแจ้ง ทั้งๆที่เธอเป็นผู้หญิงและเกี่ยวข้องกับเรื่องเพศนั้นเป็นจึงสมควรเป็นเรื่องที่ปกปิด การเปิดเผยเช่นนี้เป็นการแสดงความ

รุนแรงทางหนึ่ง รวมทั้งเป็นการช่วยหรือเป็นแรงผลักดันที่จะก่อให้เกิดความรุนแรงอื่นๆตามมาได้ ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า การเปิดเผยก็เป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดความรุนแรงได้เช่นกัน เพราะได้แสดงตัวตนที่แท้จริงออกมา ขณะที่การปกปิดนั้นจะช่วยเก็บความลับและช่วยลดทอนความรุนแรงได้เช่นกัน

จากภาพยนตร์ตลกเรื่อง “วงษ์คำเหลา” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายชายและหญิง รวมทั้งตัวร้ายของเรื่อง ตัวเอกทั้งสองนั้นเป็นตัวแทนของการปกปิดความรู้สึก เรื่องความรักที่มีต่อกัน แม้การปกปิดความรักต่อกันนั้นจะไม่ก่อให้เกิดพฤติกรรมความรุนแรง แต่ก็ทำให้ทั้งสองต้องตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงจากตัวร้ายที่เปิดเผยเรื่องความรัก ตัวร้ายนั้นเปิดเผยความรู้สึกชอบตัวเอกฝ่ายชายและแสดงพฤติกรรมขัดขวางตัวเอกฝ่ายหญิงบ่อยครั้ง เช่น การใส่ร้ายป้ายสีความผิด การพยายามลอบทำร้าย เป็นต้น ซึ่งสุดท้ายตัวเอกทั้งสองก็ฝ่าฟันอุปสรรคต่างๆจนพบกับความรักในที่สุด ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า การปกปิดนั้นจะถูกใช้ความรุนแรงจากผู้ที่ไม่แสดงการเปิดเผยมากกว่า อย่างไรก็ตามการเปิดเผยความรู้สึกที่แท้จริงนั้นจะช่วยยุติความรุนแรงได้มากกว่าการปกปิดความรู้สึกขึ้นชอบฝ่ายเดียวที่จะเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรุนแรงมากขึ้น

จากภาพยนตร์ตลกเรื่อง “สาระแนหัวเพ็ง” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกของเรื่อง พวกเขาถูกทดสอบจากเจ้าของบริษัท โดยการวางแผนสร้างสถานการณ์ต่างๆขึ้นมาเพื่อทดสอบความสามารถของพวกเขา รวมทั้งตัวเอกนั้นจะต้องสร้างสถานการณ์บางอย่างขึ้นเพื่อกลั่นแกล้งดารานักแสดงคนอื่นๆ เหล่านี้เป็นการปกปิดทั้งสิ้น กล่าวคือ การปกปิดในภาพยนตร์เรื่องนี้มีขึ้นเพื่อกลั่นแกล้งตัวละครอื่นๆ และเพื่อดูว่าพวกเขาเหล่านั้นจะจัดการกับสถานการณ์อย่างไร ซึ่งสถานการณ์เหล่านี้ล้วนแต่เต็มไปด้วยความรุนแรงทั้งสิ้น เช่น การใช้อาวุธปืนเพื่อข่มขู่ การต่อว่าด่าทอ การแอบถ่าย เป็นต้น ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า การปกปิดความลับต่อกันนั้นก่อให้เกิดความรุนแรงขึ้นระหว่างตัวละครกันเองได้ ซึ่งวิธีการที่จะยุติความรุนแรงก็คือการเปิดเผยความลับนั้นออกมาให้อีกฝ่ายหนึ่งรับรู้นั่นเอง

จากภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “เดือน ฆาตกรรมรำลึก” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายหญิงของเรื่องหรือหน้ เธอได้ปกปิดความลับไว้หลายอย่าง ซึ่งความลับแต่ละอย่างนั้นได้นำไปสู่การกระทำความรุนแรงทั้งสิ้น หนึ่งคือเธอปกปิดเรื่องที่ถูกทารุณกรรมทางเพศในสมัยเด็ก ทำให้เธอเกิดความวิตกกังวลและฆาตกรรมผู้อื่นเมื่อเธอโตขึ้น นอกจากนี้เธอยังปกปิดเรื่องที่เป็นผู้ชายที่ผ่านการแปลงเพศมาแล้วกับทุกคน ซึ่งการปกปิดเช่นนี้ทำให้เธอสามารถใช้ความรุนแรงได้ง่ายและสะดวกขึ้นอีกด้วย ซึ่งความจริงทุกอย่างถูกเปิดเผย เธอก็ควรต้องถูกจับในข้อหาฆ่าผู้อื่น แต่เธอกลับเลือกให้ตัวเอกฝ่ายชายฆ่าเธอทิ้งเสียก่อน เธอจึงไม่ได้รับ

โทษใดๆ ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า การปกปิดนั้นเป็นปัจจัยที่เอื้อให้กระทำพฤติกรรมที่รุนแรงได้มากมายโดยปราศจากความผิดหรือการลงโทษใดๆ แต่การเปิดเผยนั้นจะเป็นการยุติปัญหาทั้งหมด รวมทั้งเป็นการแสดงความรับผิดชอบอีกด้วย ในภาพยนตร์เรื่องนี้ทั้งการปกปิดและการเปิดเผยนั้นต่างส่งผลให้เกิดความรุนแรง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการฆ่าตัวร้ายและตัวละครอื่นๆ เป็นต้น

จากภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “เชือดก่อนชิม” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายหญิงของเรื่อง เธอได้ปกปิดความลับไว้หลายอย่าง ซึ่งความลับแต่ละอย่างนั้นได้นำไปสู่การกระทำ ความรุนแรงทั้งสิ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งความลับในวัยเด็กของเธอที่ถูกกระทำ ความรุนแรงต่างๆ มากมาย ทั้งความรุนแรงทางกายภาพ จากการทุบตีหรือการถูกลั่นแกล้ง ความรุนแรงทางวาจา จากการถูกต่อว่าอย่างรุนแรง และความรุนแรงทางเพศ จากการถูกข่มขืน เป็นต้น ตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นเลือกที่จะปกปิดพฤติกรรมและความรู้สึกต่างๆ เหล่านี้ไว้กับตัว ดังนั้นจึงเป็นการบ่มเพาะพฤติกรรมความรุนแรงให้กับตัวเอกฝ่ายหญิง และเมื่อเธอโตขึ้น เธอจึงปกปิดพฤติกรรมความรุนแรงของเธอและสร้างความเดือดร้อนให้กับผู้อื่น สุดท้ายแม้ความจริงจะถูกเปิดเผย เธอกลับไม่ได้รับบทลงโทษใดๆ ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า การปกปิดนั้นเป็นปัจจัยที่เอื้อให้กระทำพฤติกรรมที่รุนแรงได้มากมายโดยปราศจากความผิดหรือการลงโทษใดๆ แต่การเปิดเผยนั้นก็ไม่ได้ช่วยยุติปัญหาแต่อย่างใด เพราะเรื่องราวจบลงทั้งหมดที่ไม่มีผู้ใดได้รับความผิดหรือการลงโทษทั้งสิ้น

จากภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “สามชุก : ขอเพียงโอกาสอีกครั้ง” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวละครนักเรียน พวกเขามีปัญหาติดยาเสพติดมาได้ระยะหนึ่งแล้ว และพวกเขาเลือกที่จะปกปิดความลับดังกล่าว ซึ่งช่วงเวลาที่พวกเขาปกปิดความลับนั้นทำให้เกิดความรุนแรงต่างๆ มากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรุนแรงจากภาพการเสพยาเสพติด ควบคู่กับความรุนแรงทางกายภาพและทางวาจาจากบุคลิกของนักเรียนแต่ละคนอีกด้วย แต่เมื่อความจริงถูกเปิดเผย ครูพินิจหรือตัวเอกได้ทราบความจริง ตัวเอกก็ช่วยหาทางแก้ไขปัญหาและความรุนแรงเหล่านั้นก็ค่อยๆ จางหายไป ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า การปกปิดความลับต่อกันนั้นก่อให้เกิดความรุนแรงขึ้นระหว่างตัวละครกันเองได้ ซึ่งวิธีการที่จะยุติความรุนแรงก็คือการเปิดเผยความลับนั้นออกมาให้อีกฝ่ายหนึ่งรับรู้ เพื่อที่จะได้หาแนวทางในการแก้ไขปัญหาคต่อไป

จากภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “หนีตามกาลิเลโอ” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายหญิงของเรื่องทั้งสองคน คือ ทั้งสองต่างเผชิญปัญหาที่แตกต่างกัน คือ คนหนึ่งผิดหวังเรื่องเรียนและอีกคนผิดหวังเรื่องความรัก ทั้งสองนั้นเลือกที่จะปกปิดความผิดหวังเหล่านั้นแล้วเลือกเส้นทางชีวิตใหม่ ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า คนเราสามารถที่จะเลือกเดินในเส้นทาง

ชีวิตสายใหม่ได้ หากเลือกที่จะปกปิดและลึ้มความผิดหวังต่างๆในอดีตทิ้ง การปกปิดจึงเป็นวิธีการหนึ่งในการแก้ไขปัญหาได้ เพราะบางเรื่องก็เป็นเรื่องส่วนตัวใครไม่อยากจะให้ผู้อื่นรับรู้ ดังนั้นการปกปิดความผิดหวังเหล่านั้นไว้เป็นกำลังใจให้กับตัวเองจึงเป็นทางออกที่ดีในการก้าวเดินไปข้างหน้าอีกทางหนึ่ง

จากภาพยนตร์ต่อสู้อเรื่อง “จีจ้า ดื้อ สวย ดุ” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายหญิงของเรื่อง เธอปกปิดความรู้สึกเรื่องความรักที่มีต่อตัวเอกฝ่ายชาย เนื่องจากเขาได้ช่วยชีวิตเธอเอาไว้ เธอจึงซาบซึ้งในบุญคุณและแปรเปลี่ยนเป็นความรัก และความรักนั้นก็เป็แรงผลักดันที่ทำให้เธอต่อสู้เพื่อคนที่เธอรักทั้งๆที่เธอไม่เคยรู้และไม่มีความรักตอบก็ตาม ดังนั้นความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า การปกปิดในภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเป็นแรงผลักดันในการกระทำเพื่อคนที่รัก แม้ว่าตัวเอกฝ่ายชายจะไม่รู้ก็ตาม

4.2.2 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความรัก กับ ความเกลียด

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในตระกูลภาพยนตร์รัก (Romantic) ทุกเรื่อง ขณะที่ภาพยนตร์ต่อสู้อ (Action) ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้นจะพบได้เป็นส่วนใหญ่ รายละเอียดของความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

จากภาพยนตร์รักเรื่อง “ความจำสั้น แต่รักฉันยาว” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายชายคนหนึ่ง เนื่องจากตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นเป็นรักแรกของเขา และเขาพยายามลึ้มความรักนั้นเพราะเธอได้แต่งงานกับเพื่อนของเขาแล้ว เขาจึงต้องแกล้งวางตัวเกลียดเธอ และพยายามบ่ายเบี่ยงการให้ความช่วยเหลือต่างๆานา ซึ่งการแกล้งวางตัวเกลียดตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นทำให้มีความรุนแรงปรากฏให้เห็นมากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรุนแรงทางวาจาจากการพูดประชดประชัน หรือเหน็บแนม เป็นต้น แต่เมื่อเขาไม่อาจห้ามใจตนเองไม่ให้รักเธอได้นั้น ความเกลียดก็กลายเป็นความรัก และความรุนแรงทุกอย่างก็ยุติลง ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า การวางตัวแสดงความเกลียดนั้นก่อให้เกิดความรุนแรงและความเข้าใจผิดของตัวละครได้ เพราะฉะนั้นการแสดงความรู้สึกที่แท้จริงหรือการแสดงความรักออกมานั้นก็จะช่วยยุติความรุนแรงลงได้

จากภาพยนตร์รักเรื่อง “รถไฟฟ้า... มาหานะเธอ” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวละครเหมยลี่และเพลิน ที่ทั้งสองต่างมีความรักให้กับผู้ชายคนเดียวกัน ซึ่งก็คือตัวเอกฝ่ายชายนั่นเอง แม้จะทั้งสองจะมีความรักเหมือนกันแต่มุมมองความรักของทั้งสองนั้นแตกต่างกัน คือเหมยลี่มองความรักครั้งนี้เป็นเรื่องจริงจังเพราะเธอไม่เคยมีความรักมาก่อน ในขณะที่เพลินมอง

ความรักเป็นเรื่องสนุก เธอจึงพยายามเอาชนะตัวเองฝ่ายหญิงให้ได้ เพราะฉะนั้นความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า ความรักทำให้เกิดการแข่งขันกันเพื่อเอาชนะของตัวละครทั้งสอง และในขณะเดียวกันความรักก็เป็นปัจจัยที่ยุติความรุนแรงจากการแข่งขันได้เช่นกัน

จากภาพยนตร์รักเรื่อง “32 ธันวาคม” ความหมายตรงข้ามนี้เป็นความหมายตรงข้ามหลักในภาพยนตร์ ตัวละครหลายตัวต่างประสบปัญหาเรื่องความรัก ทำให้แสดงการกระทำหรือคำพูดที่รุนแรงออกมา เช่น เมย์หรือตัวเอกฝ่ายหญิงมีความรักต่อตัวเอกฝ่ายชาย จึงแสดงความรักผ่านการดูแลอย่างใกล้ชิดตลอดเวลา ซึ่งกลายเป็นการบ่นหรือจู้จี้จุกจิก อัมหรือสาวเหนือที่มีปัญหาเรื่องความรัก ก็เลือกใช้ความรุนแรงเพื่อระบายความอัดอั้นภายในจิตใจที่มีต่อความรัก เป็นต้น เพราะฉะนั้นต้นเหตุที่ตัวละครหลายตัวใช้ความรุนแรง หรือตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงนั้นก็เกิดมาจากความรักที่มีให้กับของตัวละครนั่นเอง ทั้งการแสดงออกต่อความรักในแง่บวกที่รุนแรง เช่น การตักเตือนด้วยถ้อยคำรุนแรง เป็นต้น และการแสดงออกต่อความรักในแง่ลบที่รุนแรง เช่น การพยายามทำร้ายตนเองและผู้อื่นเมื่ออกหัก การด่าทอด้วยถ้อยคำหยาบคาย เป็นต้น ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า ความรักต่อผู้ใดผู้หนึ่งมากเกินไปก็อาจแปรเปลี่ยนกลายเป็นความรุนแรงได้เช่นกัน ซึ่งวิธีการที่จะยุติความรุนแรงได้นั้น คือ การเข้าใจความรู้สึกของอีกฝ่ายอย่างแท้จริง

จากภาพยนตร์รักเรื่อง “จีจ้า ดื้อ สวย ดุ” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏในตัวละครฝ่ายตัวเอกทุกตัวเช่นกัน คือ ความแค้นของฝ่ายตัวเอกนั้นเกิดขึ้นจากความรักที่มีต่อคนใกล้ชิดของพวกเขา ซึ่งการสูญเสียคนรักไปด้วยเหตุผลต่าง ๆ นั้นได้กลายเป็นแรงผลักดันให้ฝ่ายตัวเอกต่อสู้ต่อไป นอกจากนั้นความรักยังก่อให้เกิดการเสียสละที่ยิ่งใหญ่ คือ ตัวเอกฝ่ายชายยอมสละชีวิตตนเองเพื่อปกป้องคนรัก เพราะฉะนั้นความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า นอกจากความรักจะก่อให้เกิดความรุนแรงในการต่อสู้แล้ว ความรักยังก่อให้เกิดความสูญเสียอีกด้วย

จากภาพยนตร์รักเรื่อง “5 หัวใจฮีโร่” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏผ่านฝ่ายตัวเอกของเรื่อง ฝ่ายตัวเอกนั้นมีความรักต่อน้องชายตนเองอย่างมาก และเมื่อเห็นน้องชายป่วยหนักและใกล้จะเสียชีวิต พวกเขาจึงใช้ความรักเป็นแรงผลักดันในการหาทางช่วยเหลือน้องชายของเขา นอกจากนั้นพวกเขายังสามารถปราบฝ่ายตัวร้ายและช่วยเหลือนุคคลอื่น ๆ ที่กำลังประสบปัญหาได้เช่นกัน เพราะฉะนั้นความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า ความรักเป็นแรงผลักดันในการต่อสู้เพื่อคนที่รักและเพื่อความถูกต้องของส่วนรวม (คนในสังคม) อีกด้วย

จากภาพยนตร์รักเรื่อง “แหยมยโสธร 2” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายชายทั้งสอง คือ ปลัดธนูนั้นตกหลุมรักกับแ้ว จึงยอมทำทุกอย่างเพื่อให้ได้เธอมาครอบครอง ในขณะที่ก้านั้นแหยมนั้นก็มีความรักต่อลูกสาวมากเช่นกัน จึงแสดงความรักออกมาในรูปแบบของ

ความหึงหวง รวมทั้งแสดงความเกลียดผู้ที่เข้ามาจีบลูกสาวของตน ด้วยเหตุนี้ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า ทั้งความรักและความเกลียดจึงก่อให้เกิดความรุนแรงในภาพยนตร์ เช่น การพูดจาต่อว่า หรือประชดประชัน หรืออาจจะก่อให้เกิดความรุนแรงทางกายภาพได้เช่นกัน ซึ่งวิธีการที่จะยุติความรุนแรงได้นั้นก็คือ การแสดงความรักออกมาจากใจจริงที่จะช่วยสร้างความเข้าใจและเปลี่ยนความเกลียดให้กลายเป็นความรักนั่นเอง

จากภาพยนตร์รักเรื่อง “วงษ์คำเหลา” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวร้ายของเรื่อง เนื่องจากเธอมีความรักให้กับตัวเอกฝ่ายชาย เธอจึงแสดงพฤติกรรมออกมาอย่างเปิดเผย ซึ่งพฤติกรรมต่างๆ เหล่านี้ล้วนเป็นพฤติกรรมที่รุนแรงทั้งสิ้น เช่น การต่อว่าหรือพยายามลอบทำร้ายตัวเอกฝ่ายหญิง ซึ่งตัวร้ายมองว่าเธอเป็นคู่แข่งด้านความรักของเธอ เพราะฉะนั้นความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า ความรักในภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเป็นแรงผลักดันในการพยายามเอาชนะคู่แข่ง แม้การเอาชนะนั้นจะต้องใช้ความรุนแรงก็ตาม

จากภาพยนตร์รักเรื่อง “เชือน ฆาตกรรมรำลึก” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวละครสองตัว คือ นัทและหมวดชิน นัทนั้นใช้ความรุนแรงในการฆ่าผู้อื่น โดยให้เหตุผลว่าเธอรักตัวเอกฝ่ายชายและต้องการให้ตัวเอกฝ่ายชายกลับมาเป็นคนดีเหมือนเดิม ขณะที่หมวดชินนั้นใช้ความรุนแรงทางเพศกับนัท โดยให้เหตุผลว่าเขารักและชอบนัทมาเป็นระยะเวลาอันยาวนานแล้ว ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า ความรักนั้นก่อให้เกิดความรุนแรงได้ แต่ด้วยเหตุผลที่แตกต่างกัน คือ ความรักนั้นทำให้เกิดความรุนแรงเพื่อผลประโยชน์และความหวังดีต่อผู้อื่น และความรักทำให้เกิดความรุนแรงเพื่อผลประโยชน์และความต้องการของตนเอง

จากภาพยนตร์รักเรื่อง “เชือดก่อนชิม” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายหญิงเช่นกัน เนื่องจากเธอเป็นคนที่ขาดความรักมาตั้งแต่เด็ก จึงส่งผลให้เธอบ่มเพาะพฤติกรรมความรุนแรงต่างๆ และเลือกแก้ปัญหาด้วยการใช้ความรุนแรง ต่อมาเมื่อเธอมีความรักกับตัวเอกฝ่ายชาย พฤติกรรมความรุนแรงของเธอก็ลดลงบ้าง แต่เมื่อตัวเอกฝ่ายชายถอยห่างความสัมพันธ์ เธอก็หันกลับมาใช้ความรุนแรงอีกครั้ง เพราะฉะนั้น หากเธอได้รับความรักจากครอบครัวตั้งแต่เด็ก เธอก็จะไม่โตขึ้นมาเป็นคนชอบใช้ความรุนแรงเช่นนี้ ขณะเดียวกันความรักก็ก่อให้เกิดความรุนแรง เพราะเมื่อตัวเอกไม่สมหวังเรื่องความรักกับตัวเอกฝ่ายชาย เธอก็ใช้ความรุนแรงอีกครั้ง ดังนั้นความรักจึงเปรียบเหมือนดาบสองคม ที่ช่วยลดความรุนแรงและสนับสนุนให้เกิดความรุนแรงได้ ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความรักเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรุนแรงได้ เนื่องจากตัวละครเป็นคนที่ขาดความรัก ดังนั้นเมื่อผิดหวังในความรักอีกครั้งจึงทำให้เธอแสดงพฤติกรรมที่รุนแรงออกมา ซึ่งวิธีการที่จะยุติความรุนแรงได้นั้นก็คือ การให้ความรักและความเข้าใจ ซึ่งไม่เกิดขึ้นในภาพยนตร์

จากภาพยนตร์รักเรื่อง “สามชุก : ขอเพียงโอกาสอีกครั้ง” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านหลากหลายตัวละคร ซึ่งความรักในภาพยนตร์เรื่องนี้มีส่วนที่ก่อให้เกิดความรุนแรง และมีส่วนที่ช่วยลดความรุนแรงเช่นกัน ส่วนที่ก่อให้เกิดความรุนแรง เช่น วาดเป็นคนทีรักแม่มากและไม่ต้องการให้แม่เหนื่อย เขาจึงหันไปเสพยาเพื่อจะได้มีแรงในการทำงานมากขึ้นเพื่อที่จะได้มีรายได้มาช่วยเหลือครอบครัวมากขึ้น เป็นต้น แต่ส่วนมากความรักนั้นจะช่วยลดความรุนแรงมากกว่า เช่น แฟนสาวของนักเรียนแต่ละคนต่างให้โอกาสและเป็นกำลังใจให้พวกเขาเริ่มต้นชีวิตใหม่ รวมทั้งความรักจากครอบครัวและความรักจากครูพินิจก็เป็นกำลังใจให้พวกเขาเอาชนะปัญหา และกลับมาใช้ชีวิตอย่างปกติสุขในสังคมให้ได้อีกครั้งหนึ่ง ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า นอกจากความรักจะก่อให้เกิดความรุนแรงได้แล้วนั้น ความรักยังเป็นวิธีการยุติปัญหาได้อีกด้วย ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ได้สะท้อนให้เห็นว่า การให้ความรักและความเข้าใจจะช่วยแก้ไขปัญหาความรุนแรงทั้งหมดลงได้ และทำให้กลับมาใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างปกติสุขอีกครั้ง

จากภาพยนตร์รักเรื่อง “หนีตามกาลิเลโอ” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายหญิงทั้งสอง ได้แก่ เซอริ เธอมีความรักและเป็นห่วงนุ่นมาก ดังนั้นเมื่อนุ่นสร้างปัญหาให้เธอ เธอจึงไม่พอใจอย่างมากและใช้ความรุนแรงตอบกลับเพื่อให้นุ่นเข้าใจในความรักของเธอ ขณะที่นุ่นนั้นมีปัญหาเรื่องความรักตั้งแต่ต้นแล้ว เธอจึงเลือกใช้ความรุนแรงในการหนีออกจากบ้านมาเฉยๆ และเมื่อเธอเจอกับความรักครั้งใหม่ เธอก็ยังสร้างปัญหาและความเดือดร้อนให้กับเพื่อนของเธอ อย่างไรก็ตามทั้งสองก็สามารถทำความเข้าใจกันได้ และใช้ชีวิตร่วมกันได้อย่างปกติสุข ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความรักและความเข้าใจเป็นวิธีการยุติปัญหา ถ้ามีแต่ความรักโดยขาดความเข้าใจก็จะทำให้เข้าใจผิดและใช้ความรุนแรงต่างๆออกมา

4.2.3 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความดี กับ ความเลว

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์สามตระกูลเท่านั้น คือ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ทุกเรื่อง นอกจากนั้นยังพบได้ในภาพยนตร์ตลก (Comedy) อีกด้วย รายละเอียดของความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

จากภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “จีจ้า ตื้อ สวย ดุ” ความหมายตรงข้ามนี้เป็นความหมายตรงข้ามระหว่างฝ่ายตัวเอกซึ่งเป็นตัวแทนของความดี และตัวร้ายซึ่งเป็นตัวแทนของความเลว อย่างไรก็ตามแม้จะมีการแบ่งฝ่ายความดีกับความเลว ก็มีการใช้ความรุนแรงทั้งสองฝ่ายด้วยเหตุผลที่แตกต่างกัน คือ ฝ่ายตัวเอกนั้นใช้ความรุนแรงในทางที่ดี เพื่อกำจัดตัวร้ายออกไปจากสังคมและเพื่อสร้างสังคมที่ดีขึ้น แม้ว่าเบื้องลึกของเหตุผลนั้นจะเป็นการแก้แค้นก็ตาม ด้านตัวร้ายนั้นใช้

ความรุนแรงเพื่อผลประโยชน์หรือธุรกิจของตนเอง โดยไม่คำนึงว่าธุรกิจของตนนั้นจะสร้างความเดือนร้อนอย่างไร ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความเลวร้ายนั้นเป็นต้นเหตุที่ก่อให้เกิดความรุนแรงต่างๆในเรื่อง ซึ่งความรุนแรงนั้นล้วนเพื่อผลประโยชน์ของตนเองทั้งสิ้น ในขณะที่ความดีนั้นก็มีการใช้ความรุนแรงเพื่อปกป้องและเพื่อรักษาความถูกต้องเช่นกัน ซึ่งวิธีการที่จะยุติความรุนแรงในความหมายตรงข้ามนี้ได้ นั่นคือ จะต้องเป็นผู้แพ้หรือผู้ชนะในความขัดแย้งดังกล่าว

จากภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “สวอย... ซามูไร” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกและตัวร้ายของเรื่อง ตัวร้ายนั้นพยายามใช้อำนาจเพื่อรุกรานและสร้างความวุ่นวายให้กับสังคม เช่น การลอบวางระเบิด เป็นต้น รวมทั้งเธอยังหักหลังตัวเอกที่มาร่วมปฏิบัติการด้วยความตั้งใจอีกด้วย เพราะฉะนั้นเธอจึงเป็นตัวแทนของความเลว ขณะที่ตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นอยากที่จะแก้แค้นที่เธอถูกใช้ความรุนแรงมาก่อนหน้านั้น เธอจึงออกตามล่าตัวร้ายและฆ่าเธอได้ในที่สุด จึงเป็นการยุติปัญหาทั้งเรื่องส่วนตัวและความวุ่นวายในสังคม การกระทำดังกล่าวจึงส่งผลให้เธอเป็นตัวแทนของความดีได้เช่นกัน ความหมายตรงข้ามนี้ก็แสดงให้เห็นว่า ความเลวร้ายนั้นเป็นต้นเหตุของความรุนแรงต่างๆในเรื่อง ซึ่งสุดท้ายความเลวก็จะต้องยุติลงเพราะพ่ายแพ้ต่อความดี

จากภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “5 หัวใจฮีโร่” ความหมายตรงข้ามนี้เป็นความหมายตรงข้ามระหว่างฝ่ายตัวเอกซึ่งเป็นตัวแทนของความดี และตัวร้ายซึ่งเป็นตัวแทนของความเลว อย่างไรก็ตามแม้จะมีการแบ่งฝ่ายความดีกับความเลว ก็มีการใช้ความรุนแรงทั้งสองฝ่ายด้วยเหตุผลที่แตกต่างกัน คือ ฝ่ายตัวเอกนั้นใช้ความรุนแรงในทางที่ดี คือ เป็นการเสียสละชีวิตของตนเพื่อปกป้องคนที่รักให้รอดพ้นจากอันตราย ด้านตัวร้ายนั้นใช้ความรุนแรงเพื่อเรียกร้องผลประโยชน์ของตนเอง โดยไม่คำนึงว่าความรุนแรงนั้นจะสร้างความเดือดร้อนต่อสังคมหรือผู้คนมากเพียงใด นอกจากนี้ฝ่ายตัวร้ายยังไม่คำนึงว่าการใช้ความรุนแรงต่อเด็กนั้นเป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำเป็นอย่างยิ่ง คู่ตรงข้ามในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็เช่นกันที่แสดงให้เห็นว่า ความเลวร้ายนั้นจะสร้างปัญหาและความเดือดร้อนต่อผู้อื่น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ความรุนแรงต่อผู้อื่น ซึ่งสุดท้ายความเลวก็จะต้องยุติลงเพราะพ่ายแพ้ต่อความดีเช่นเดียวกัน

จากภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “ห้าแพ่ง” ความหมายตรงข้ามนี้ในภาพยนตร์เรื่อง “หลาวชะโอน” นั้น ตัวเอกเป็นตัวแทนของความเลวที่กระทำความรุนแรงมากมาย เช่น การพุดจาหยาบคายกับคุณแม่ การทำร้ายพระภิกษุสงฆ์ การฆ่าคุณพ่อของตนเอง เป็นต้น การกระทำดังกล่าวจัดเป็นความรุนแรงที่ละเมิดทั้งหลักศีลธรรมและจริยธรรมอันดีของสังคม ซึ่งผลของการกระทำ ความเลวของตัวเอกนั้น ทำให้เขาได้รับบทลงโทษจากเวรกรรมที่เขาทำ ขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง “Backpackers” นั้น ตัวร้ายเป็นตัวแทนของความเลว ที่บังคับให้ผู้บริสุทธิ์กลืนยาเสพติดจนเสียชีวิต ซึ่งผลของการกระทำความเลวนั้น ทำให้ตัวร้ายต้องเสียชีวิตเช่นกัน ขณะที่ตัวเอกซึ่งเป็นผู้

บริสุทธิ์และไม่รู้อิเหนออิเหน่ ก็ต้องตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงและเสียชีวิตเช่นกัน เพราะฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่าความเลวทำให้เกิดการกระทำความรุนแรงได้ ขณะที่การกระทำความรุนแรงโดยเหตุผลที่ดีนั้นไม่ปรากฏแต่อย่างใด ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า การกระทำความเลวนั้นย่อมได้รับบทลงโทษในทางใดทางหนึ่ง ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ตอกย้ำให้เห็นว่าการกระทำความเลวนั้นต้องได้รับผลกระทบที่ตนเองก่อ ซึ่งหมายความว่าถึงชีวิตของผู้กระทำนั่นเอง

จากภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “เดือน ฆาตกรรมรำลึก” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายชายและหญิงของเรื่อง ตัวเอกฝ่ายชายนั้นแม้จะเคยทำผิดพลาดจนต้องเข้าคุก แต่เขาก็กลับตัวกลับใจและช่วยเหลือเจ้าหน้าที่ตำรวจในการตามจับกุมฆาตกร ดังนั้นเขาจึงเป็นตัวแทนของฝ่ายความดีที่ต้องการนำความสงบสุขกลับคืนสู่สังคมอีกครั้ง ขณะที่ตัวเอกฝ่ายหญิงนั้น เธอยังเป็นตัวร้ายของเรื่องอีกด้วย เพราะฉะนั้นเธอจึงเป็นตัวแทนของความเลว ที่มีความโกรธแค้นจากการถูกกระทำความรุนแรงต่าง ๆ นานามาก่อน ดังนั้นเธอจึงออกตามล่าผู้ที่เคยกระทำ ความรุนแรงกับเธอและฆ่าทิ้งเสีย พฤติกรรมดังกล่าวเป็นการสร้างความสะเทือนขวัญให้กับผู้คนในสังคม เพราะฉะนั้นเธอจึงเป็นตัวแทนของความเลวที่สร้างความเดือดร้อนกับผู้อื่น เพื่อผลประโยชน์ของตนเองฝ่ายเดียว ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า การกระทำความเลวนั้นสร้างความเดือดร้อนแก่ชีวิตและทรัพย์สินของผู้อื่น ซึ่งสุดท้ายผู้ที่กระทำความรุนแรงนั้นก็ไม่ได้รับการยอมรับ รวมทั้งได้รับบทลงโทษในทางใดทางหนึ่งด้วย

จากภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “เลือดก่อนชิม” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายชายและหญิงของเรื่อง ตัวเอกฝ่ายหญิงซึ่งเป็นตัวร้ายของเรื่องด้วยนั้น เธอเป็นตัวแทนของความเลวที่มีพฤติกรรมชอบใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา เธอถูกบ่มเพาะพฤติกรรมดังกล่าวจากการถูกกระทำความรุนแรงมาตั้งแต่เด็ก ขณะที่ตัวเอกฝ่ายชายนั้นเป็นตัวแทนของความดี ที่พยายามเข้ามาเปลี่ยนแปลงชีวิตของตัวเอกฝ่ายหญิง แต่สุดท้ายกลับกลายเป็นการสร้างปัญหามากขึ้น จนเขาต้องตกเป็นแพะรับบาปจากเหตุการณ์ความรุนแรงนั้นเสียเอง ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความเลวนั้นเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรุนแรงต่างๆ ขึ้นในเรื่อง แม้จะมีตัวแทนของความดีเข้ามา นั่นก็ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงหรือยุติความรุนแรงดังกล่าวได้ นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่องนี้ยังแสดงให้เห็นอีกว่า ความเลวนั้นสามารถรอดพ้นจากบทลงโทษไปได้ ซึ่งหมายความว่าความเลวนั้นก็ยังคงหลบซ่อนอยู่ในสังคมหรือผู้คนต่อไป

จากภาพยนตร์ตลกเรื่อง “แหยมยโสธร 2” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านฝ่ายตัวเอกและตัวร้ายของเรื่อง โดยตัวร้ายนั้นเป็นตัวแทนของความเลว ที่ต้องการใช้ความรุนแรงสร้างความเดือดร้อนกับคนในชุมชน คือ การปล้นสะดม รวมทั้งการขโมยพระพุทธรูป เป็นต้น ขณะที่ฝ่ายตัวเอกนั้นเป็นตัวแทนของความดี ซึ่งก็ปรากฏการใช้ความรุนแรงเช่นกัน โดยการใช้ความ

รุนแรงของฝ่ายตัวเองนั้นใช้เพื่อปกป้องคนในชุมชน และนำความสงบสุขให้กับคืนมาสู่ชุมชนอีกครั้ง สุดท้ายความเลวก็ต้องพ่ายแพ้แก่ความดี ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความเลวนั้นสร้างความเดือดร้อนและความวุ่นวายต่อผู้อื่น ซึ่งสุดท้ายความเลวก็ต้องพ่ายแพ้ต่อความดีในที่สุด

4.2.4 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความแค้น กับ การให้อภัย

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์สองตระกูลเท่านั้น คือ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ทุกเรื่อง และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) นั้นจะพบได้เป็นส่วนใหญ่ รายละเอียดของความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

จากภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “จีจ้า ดื้อ สวย ดุ” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏในตัวละครฝ่ายตัวเองทุกตัว คือ ตัวละครเหล่านี้มีความแค้นกับตัวร้าย เนื่องจาก คนใกล้ชิดของฝ่ายตัวเองตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงทั้งสิ้น เช่น การถูกลักพาตัวไปอย่างไร้ร่องรอย หรือการถูกฆาตกรรมปิดปาก เป็นต้น เหล่านี้สร้างความแค้นกับฝ่ายตัวเองทั้งสิ้น จึงส่งผลให้ฝ่ายตัวเองต้องวางแผนเพื่อออกตามล่าและกำจัดตัวร้ายให้หมดสิ้น แม้ตอนจบของเรื่องฝ่ายตัวเองจะได้ระบายความแค้นสมใจปรารถนา แต่ก็แลกด้วยชีวิตของตัวเองฝ่ายชายที่เสียชีวิตไต่ตอนท้ายเช่นกัน ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า การระบายความแค้นนั้นเป็นทางออกของปัญหา อย่างไรก็ตามภาพยนตร์เรื่องนี้ก็แสดงให้เห็นว่า การระบายความแค้นนั้นก็ส่งผลเสียมายังผู้กระทำหรือคนใกล้ชิดด้วย

จากภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “สวย... ซามูไร” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายหญิงของเรื่อง เธอมีความแค้นต่อตัวร้าย เนื่องจากเธอถูกตัวร้ายหักหลังและพยายามฆ่าเธอด้วยเหตุนี้เธอจึงแก้แค้นโดยการพยายามฆ่าตัวร้ายเช่นกัน ถ้าหากเธอเลือกที่จะให้อภัยและกลับไปใช้ชีวิตตามปกติ ความรุนแรงในภาพยนตร์ก็จะไม่เกิดขึ้น แต่เธอเลือกที่จะแก้แค้นตามความต้องการของเธอ จึงส่งผลให้มีผู้ได้รับบาดเจ็บและเสียชีวิตเป็นจำนวนมาก ความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็เช่นกัน ที่แสดงให้เห็นว่าความแค้นเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรุนแรงอย่างมากเช่นกัน นอกจากนั้นความแค้นยังเป็นทางออกของปัญหาอีกด้วย

จากภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “5 หัวใจฮีโร่” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านฝ่ายตัวร้ายของเรื่อง พวกเขาใช้ชีวิตอยู่อย่างสงบสุขจนกระทั่งถูกกำลังทหารกวาดล้างออกจากพื้นที่ ฝ่ายตัวร้ายจึงความโกรธแค้นที่ถูกขับไล่ รวมทั้งโกรธแค้นที่เห็นพี่น้องของตนเองเสียชีวิตเป็นจำนวนมาก พวกเขาจึงใช้กำลังบุกเข้ายึดโรงพยาบาลเพื่อเรียกร้องให้รัฐบาลปฏิบัติตามความแค้นนั้นส่งผลให้เกิดความรุนแรงต่างๆ ขึ้นมากมาย และผลสุดท้ายของการกระทำ ความรุนแรงจากความแค้นนั้นก็คือ พวกเขาได้รับบทลงโทษหรือเสียชีวิตในที่สุด ความหมายตรงข้ามนี้

แสดงให้เห็นว่า ความแค้นไม่ใช่ทางออกของปัญหา แต่กลับจะสร้างปัญหาและความสูญเสียต่อชีวิตและทรัพย์สินให้เพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

จากภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “เดือน ฆาตกรรมรำลึก” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายหญิงเช่นกัน เนื่องจากเธอถูกเพื่อนของเธอแกล้งตั้งแต่ รวมทั้งถูกทารุณกรรมทางเพศจากหลายคน ทำให้เธอเกิดความแค้น และเมื่อเธอโตขึ้น เธอจึงระบายความแค้น โดยเลือกฆ่าผู้ที่เคยทารุณกรรมทางเพศเธออย่างโหดเหี้ยม คือ การฆ่าหั่นศพและตัดอวัยวะเพศทิ้ง หากเธอเลือกที่จะให้อภัยและเริ่มต้นชีวิตใหม่ ความรุนแรงต่างๆก็จะไม่เกิดขึ้น ความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็เช่นกัน ที่แสดงให้เห็นว่า ความแค้นไม่ใช่ทางออกของปัญหา แต่กลับจะสร้างปัญหาและความสูญเสียต่อชีวิตและทรัพย์สินให้เพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

จากภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “เชือดก่อนชิม” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายหญิง เธอเป็นคนที่โมโหร้ายและเจ้าคิดเจ้าแค้น เพราะฉะนั้นเมื่อเธอเกิดความไม่พึงพอใจในเรื่องใด เธอจึงใช้ความรุนแรงในการระบายแค้นแทนการใช้วิธีอื่นในการแก้ไขปัญหา เช่น เธอมีความแค้นต่อสามีของเธอที่แอบมีชู้และฆ่าน้องสาวของเธอ เธอจึงจับสามีและชู้มาทรมานอย่างแสนสาหัสจนกระทั่งเสียชีวิต เป็นต้น หากตัวเอกฝ่ายหญิงเลือกวิธีอื่นในการแก้ไขปัญหา เช่น การแจ้งตำรวจ หรือการให้อภัย เป็นต้น ความรุนแรงต่างๆเหล่านี้ก็จะไม่เกิดขึ้น ความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็เช่นกัน ที่แสดงให้เห็นว่า ความแค้นไม่ใช่ทางออกของปัญหา แต่กลับจะสร้างปัญหาและความสูญเสียต่อชีวิตและทรัพย์สินให้เพิ่มมากขึ้นอีกด้วย นอกจากนี้ในภาพยนตร์เรื่องนี้ยังไม่แสดงให้เห็นอีกด้วยว่า จุดจบของการใช้ความแค้นเป็นอย่างไร จึงเท่ากับเป็นการเปิดโอกาสให้มีการใช้ความรุนแรงในอนาคตได้อีกด้วย

4.2.5 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความมีสติ กับ ความขาดสติ

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์สองตระกูลเท่านั้น โดยพบมากที่สุดในการ์ตูน (Romantic) และพบภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ได้เป็นส่วนน้อย รายละเอียดของความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

จากภาพยนตร์รักเรื่อง “ความจำสั้น แต่รักฉันยาว” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงคนหนึ่งที่หนึ่ง ตัวเอกฝ่ายชายนั้นชอบดื่มเหล้าและสังสรรค์กับเพื่อนอยู่แล้ว ดังนั้นพฤติกรรมรุนแรงที่เกิดจากการขาดสติของเขานั้นจึงถือเป็นเรื่องปกติ เช่น การเมาแล้วขับ หรือการพูดต่อว่าเพื่อนด้วยถ้อยคำที่รุนแรง เป็นต้น ขณะที่ตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นเป็นคนที่เรียบร้อย และอ่อนโยน เมื่อดื่มเหล้าลงไปจึงทำให้ขาดสติและนำไปสู่พฤติกรรมที่รุนแรงได้ เช่น การพูดต่อว่าสามีของตนเองด้วยคำหยาบคาย เป็นต้น เพราะฉะนั้นหากพวกเขาตั้งมั่นอยู่ในความ

ไม่ประมาทและมีสตินั้น พวกเขาจะไม่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า การขาดสตินั้นเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรุนแรงได้โดยไม่รู้ตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งการดื่มเหล้าจนขาดสตินั้นมีโอกาสที่ก่อให้เกิดความเสียหายต่อชีวิตและทรัพย์สินได้ง่ายขึ้น ดังนั้นวิธีการยุติความรุนแรงจากความหมายตรงข้ามนี้ก็ควรยุติจากการไม่ดื่มเหล้าเลย จะทำให้ไม่ขาดสติและกระทำการด้วยความระมัดระวัง

จากภาพยนตร์รักเรื่อง “รถไฟฟ้า... มาหานะเธอ” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวละครเหมยลี่ ปกติเธอจะเป็นคนมีสติและทำอะไรด้วยความรอบคอบ แม้การกระทำในบางครั้งจะดูบ้าๆเพ้อๆก็ตาม แต่ด้วยความที่เธอชอบดื่มเหล้า ทำให้เธอขาดสติบ่อยครั้ง ซึ่งนำไปสู่พฤติกรรมที่รุนแรงได้ เช่น การพูดต่อว่าเพื่อนด้วยถ้อยคำที่รุนแรง การสร้างความเดือดร้อนให้กับเพื่อน รวมไปถึงการเกิดอุบัติเหตุทางรถยนต์ เป็นต้น เพราะฉะนั้นหากเธอตั้งมั่นอยู่ในความไม่ประมาทและมีสตินั้น เธอจะไม่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง ความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็เช่นกัน ที่แสดงให้เห็นว่าการขาดสตินั้นเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรุนแรงได้โดยไม่รู้ตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งการดื่มเหล้า

จากภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “ห้าแพรง” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวละครในภาพยนตร์เรื่อง “รถมือสอง” และ “คนกอง” คือ ตัวละครทั้งสองเรื่องนั้นต่างขาดสติเมื่อถูกคุกคามด้วยความรุนแรง และเมื่อตัวละครขาดสติก็จะนำไปสู่พฤติกรรมที่รุนแรงได้ เช่น ความประมาทจนทำให้ผู้อื่นเสียชีวิต การพูดจาด้วยถ้อยคำหยาบคาย เป็นต้น ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า การขาดสตินั้นสามารถเกิดขึ้นตลอดเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเกิดความกลัว ดังนั้นเพื่อลดทอนความรุนแรงลง จึงควรกระทำการทุกอย่างโดยมีสติเสมอ

4.2.6 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความซื่อสัตย์ กับ การคดโกง

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์สองตระกูลเท่านั้น โดยพบในภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) อย่างละเรื่อง รายละเอียดของความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

จากภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “ห้าแพรง” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นในนุชหรือตัวเอกฝ่ายหญิงของเรื่อง เธอต้องการที่จะขายรถยนต์ในเต็นท์ของตนเองให้ได้มากที่สุด เพราะฉะนั้นเธอจึงเลือกที่จะคดโกงลูกค้าโดยการนำรถเก่าที่ประสบอุบัติเหตุมาซ่อมแซมขาย รวมทั้งยังโกหกลูกค้าอีกด้วย ซึ่งพฤติกรรมดังกล่าวจัดเป็นความรุนแรงที่เกิดจากการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม ซึ่งส่งผลให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนหรืออันตราย ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่าการคดโกงเพื่อผลประโยชน์ของตนเองนั้นจะสร้างปัญหาให้กับผู้อื่น โดยวิธีที่สามารถยุติความ

รุนแรงได้ก็คือ ความซื่อสัตย์ แต่ภาพยนตร์เรื่องกลับตอกย้ำให้เห็นถึงผลกรรมของการคดโกง ซึ่งนำไปสู่การเสียชีวิตของคนใกล้ชิด

จากภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “หนีตามกาลิเลโอ” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านเซอร์หรือตัวเอกฝ่ายหญิง เธอชอบคดโกงผู้อื่นเมื่อมีโอกาสเพื่อหาประโยชน์ใส่ตนเอง เช่น การโกงค่าโดยสารเพื่อขึ้นรถไฟฟรี หรือการโกงตลาดใส่อาหารเพื่อหารายได้เพิ่ม เป็นต้น อย่างไรก็ตามเซอร์นั้นไม่เคยตกเป็นเหยื่อจากการคดโกงเลย แต่นั่น ผู้ซึ่งพยายามคดโกงตามแบบอย่างเพื่อนนั้นกลับตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงทุกครั้ง กล่าวคือ เธอถูกจับแต่สามารถหนีเอาตัวรอดได้จากการโกงค่าโดยสาร แต่เธอถูกจับส่งกลับประเทศไทยเนื่องจากการโกงร้านอาหาร ซึ่งการคดโกงนั้นจัดเป็นการกระทำความรุนแรงประเภทหนึ่งเนื่องจากผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนหรือเสียหายโดยเฉพาะต่อทรัพย์สิน ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า การคดโกงเพื่อผลประโยชน์ของตนเองนั้นจะสร้างปัญหาให้กับผู้อื่น ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นว่า การคดโกงนั้นจะต้องรับบทลงโทษทางกฎหมาย ซึ่งนอกจากจะทำให้ความรุนแรงยุติลงแล้ว ยังสร้างความกระทบกระเทือนทางจิตใจต่อคนใกล้ชิดด้วยเช่นกัน

4.2.7 ความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงอื่นๆ

นอกเหนือจากความหมายตรงข้าม (Binary Opposition) ที่ปรากฏข้างต้น การวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยทั้ง 30 เรื่องนั้น ผู้วิจัยพบว่ายังมีความหมายตรงข้ามอื่นๆอีกที่ปรากฏเพียงความหมายตรงข้ามเดียวในภาพยนตร์ทั้ง 30 เรื่อง ดังนี้

4.2.7.1 ความหมายตรงข้ามระหว่าง การเคารพสิทธิมนุษยชน กับ การละเมิดสิทธิมนุษยชน

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ต่อสู้อะไร “5 หัวใจฮีโร่” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นในตัวละครหลายฝ่าย โดยเริ่มต้นจากฝ่ายรัฐบาลที่ใช้ความรุนแรงกำจัดชนกลุ่มน้อยในพื้นที่ต่างๆก่อน ซึ่งถือเป็นการละเมิดสิทธิมนุษยชนและสร้างความเดือดร้อนกับพวกเขา จนทำให้พวกเขาต้องผันตัวเองกลายเป็นกลุ่มผู้ก่อการร้ายและยึดโรงพยาบาลพร้อมทั้งเจ้าหน้าที่และคนไข้เป็นตัวประกัน การกระทำเช่นนี้ก็ถือเป็นการละเมิดสิทธิมนุษยชนเช่นกัน เพราะผู้ป่วยนั้นต้องได้รับการดูแลอย่างดีที่สุด การกระทำเช่นนี้จัดว่าเป็นความรุนแรงอย่างมาก และสร้างความเดือดร้อนมากเช่นกัน ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า เหตุการณ์ทั้งหมดจะไม่เกิดขึ้นเลย หากแต่ฝ่ายต่างเคารพในสิทธิมนุษยชนของกันและกัน

4.2.7.2 ความหมายตรงข้ามระหว่าง การหยอกล้อด้วยความรัก กับ การแกล้งด้วยความสะใจ

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ตลกเรื่อง “สาระแนหัวเพ็ง” ซึ่งเป็นความหมายตรงข้ามหลักของภาพยนตร์ ฝ่ายตัวเอกนั้นต้องการจะแกล้งดารานักร้องที่พวกเขาชื่นชอบและชื่นชม โดยให้เหตุผลว่าการแกล้งนั้นกระทำไปเพราะความรักและความชอบในตัวศิลปิน แต่ในขณะที่เดียวกันการแกล้งของฝ่ายตัวเอกนั้นใช้ความรุนแรงอย่างมาก บางครั้งอาจจะเสี่ยงอันตรายถึงชีวิต ซึ่งการแกล้งประเภทนี้นั้นจัดเป็นการแกล้งเพื่อความสะใจของฝ่ายตัวเอกมากกว่า สังเกตได้จากสีหน้าท่าทางที่แสดงถึงความสนุก สะใจมากจนเกินเหตุ เพราะฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่าชั่วชดแรงแบบนี้ก่อให้เกิดความรุนแรงอย่างมากผ่านฝ่ายตัวเอกของเรื่อง ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า การกลั่นแกล้งนั้นนอกจากจะสร้างความรุนแรงแล้ว ยังสร้างความไม่พึงพอใจต่อผู้อื่นอีกด้วย ซึ่งวิธีการยุติความรุนแรงนั้นก็คือ การยอมรับผิดโดยอ้างเหตุผลว่าเป็นการหยอกล้อด้วยความรักมากกว่า แม้จะเป็นเหตุผลที่ฟังไม่ค่อยขึ้น แต่ก็สามารถยุติความรุนแรงลงได้

4.2.7.3 ความหมายตรงข้ามระหว่าง การให้โอกาส กับ การปิดกั้นโอกาส

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “สามชุก : ขอเพียงโอกาสอีกครั้ง” ซึ่งเป็นความหมายตรงข้ามหลักในภาพยนตร์ เนื่องจากนักเรียนมีปัญหาติดยาเสพติด ซึ่งพวกเขาต้องการโอกาสจากสังคมในการเริ่มต้นชีวิตใหม่ แต่คนในชุมชนกลับปิดกั้นโอกาสนั้น จึงทำให้พวกเขาหันกลับไปใช้ความรุนแรงอีกครั้ง คือ การหันกลับไปเสพยาและใช้ความรุนแรงสร้างความเดือดร้อนกับคนในชุมชน ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า ถ้าหากคนในชุมชนให้โอกาสพวกเขาเริ่มต้นชีวิตใหม่ ความรุนแรงต่างๆก็จะค่อยๆจางหายไป ปัญหาติดยาเสพติดในชุมชนก็จะหายไปจากสังคมเช่นเดียวกัน แต่หากคนในชุมชนยังคงปิดกั้นโอกาสอยู่ การที่จะมีความรุนแรงเกิดขึ้นในสังคมมากขึ้นและรุนแรงขึ้นก็มีความเป็นไปได้สูง

4.2.7.4 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความขยันหมั่นเพียร กับ ความเกียจคร้าน

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “หนีตามกาลิเลโอ” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายหญิงทั้งสอง พวกเขาเลือกที่จะสนุกกับการท่องเที่ยวจนหนึ่งงาน ซึ่งการหนึ่งงานของพวกเขาจะยอมส่งผลให้ทางร้านเดือดร้อน เพราะฉะนั้นผลจากความเกียจคร้านของพวกเขาจึงทำให้พวกเขาถูกไล่ออก และต้องเดินทางไปยังประเทศอื่นต่อไป ความเกียจคร้านนั้นก็สามารถจัดเป็นความรุนแรงประเภทหนึ่งได้เช่นกัน ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่าความเกียจคร้านนั้นส่งผลให้ตนเองและผู้อื่นได้รับความเดือดร้อน ซึ่งหากผู้หนึ่งสามารถ

เปลี่ยนแปลงตนเองและทำงานด้วยความขยันหมั่นเพียรแล้ว นอกจากจะทำให้ความรุนแรงจะยุติลง เธอก็จะได้รับประโยชน์อื่นๆตามมามากด้วย

4.2.7.5 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความซื่อสัตย์ กับ การทรยศหักหลัง

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ต่อสู้อีกเรื่อง “สวอย... ซามูไร” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายหญิงและตัวร้ายของเรื่อง ตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นมีความซื่อสัตย์ และปฏิบัติหน้าที่ที่ตนเองได้รับมอบหมายอย่างเต็มความสามารถ ขณะที่ตัวร้ายนั้นเลือกที่จะทรยศหักหลังเพื่อเอาชีวิตรอดรวมถึงฆ่าปิดปากผู้ที่มีส่วนรู้เห็นเสีย เพราะฉะนั้นความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า การทรยศผู้อื่นนั้น ส่งผลให้เกิดความรุนแรงมากมายต่างๆตามมา รวมทั้งตนเองก็จะได้รับความสูญเสียด้วย ซึ่งในภาพยนตร์เรื่องนี้ก็หมายความว่าความถึงชีวิตนั่นเอง

4.2.7.6 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความตาย กับ การมีชีวิต

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ของขวัญเรื่อง “ห้าแพรง เรื่อง ห้องเตียงรวม รถมือสอง และคนกอง” ความหมายตรงข้ามนี้ในภาพยนตร์เรื่อง “ห้องเตียงรวม” นั้น ตัวร้ายที่มีลักษณะเหมือนคนตายใช้ความรุนแรงในการคุกคามและทำร้ายตัวเอกเพื่อต้องการการมีชีวิตอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งสุดท้ายตัวร้ายกลับมามีชีวิตอีกครั้งและตัวเอกก็เสียชีวิต ขณะที่ภาพยนตร์เรื่อง “รถมือสอง” นั้น ตัวละครที่เสียชีวิตในรถยนต์ต่างใช้ความรุนแรงคุกคามตัวเอกฝ่ายหญิงให้เกิดความหวาดกลัว และภาพยนตร์เรื่อง “คนกอง” นั้นตัวเอกเกิดความเข้าใจผิดว่าตัวละครนั้นเสียชีวิต ขณะถ่ายทำภาพยนตร์ จึงทำให้ตัวเอกเกิดความหวาดกลัวและเข้าใจผิดว่าเขาตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง เพราะฉะนั้นความหมายตรงข้ามนี้ก่อให้เกิดความรุนแรงทั้งสิ้น แต่ด้วยเหตุผลและรูปแบบที่แตกต่างกัน คือ ภาพยนตร์เรื่อง “ห้องเตียงรวม” นั้นความรุนแรงเกิดขึ้นเพราะตัวละครต้องการการมีชีวิต ด้านภาพยนตร์เรื่อง “รถมือสอง” นั้นความรุนแรงเกิดจากการคุกคามของตัวละครที่ตายไปแล้ว และภาพยนตร์เรื่อง “คนกอง” นั้นความรุนแรงเกิดจากการความเข้าใจผิดที่ตัวละครเสียชีวิต ซึ่งภาพยนตร์สองเรื่องหลังนั้นต่างก่อให้เกิดความสูญเสียด้วยกัน คือ มีตัวละครเสียชีวิตในตอนท้ายของเรื่อง

4.2.7.7 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความอิจฉาริษยา กับ ความไม่อิจฉาริษยา

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ตลกเรื่อง “วงษ์คำเหลา” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นผ่านตัวร้ายของเรื่องหรือหญิงพราวและหญิงนุช ทั้งสองมีนิสัยอิจฉาริษยา และไม่ชอบเห็นคนอื่นดีไปกว่าตนเอง เพราะฉะนั้นทั้งสองจึงใช้ความรุนแรงทางวาจาในการดูถูกเหยียดหยามผู้อื่น

บ่อยครั้ง เพื่อให้ผู้อื่นเสียใจหรือได้รับความทรมานทางจิตใจ แต่การใช้ความรุนแรงของทั้งสองนั้นมักจะไม่ประสบผลสำเร็จ ซึ่งทำให้ทั้งสองต้องเสียหน้าบ่อยครั้ง ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความอิจฉาริษยานั้นจะก่อให้เกิดความรุนแรงต่างๆตามมามากมาย เพื่อที่จะเอาชนะผู้อื่นให้ได้ ซึ่งสุดท้ายจะพบว่า ความอิจฉาริษยานั้นไม่ได้ทำให้ผู้อื่นได้รับสิ่งที่ต้องการเลย นอกจากความไม่พึงพอใจของคนใกล้ชิดหรือบุคคลอื่นๆ

4.2.7.8 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ชนชั้นสูง กับ ชนชั้นล่าง

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ตลกเรื่อง “วงษ์คำเหลา” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นเป็นจำนวนมาก ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นชนชั้นสูงที่ใช้ความรุนแรงกับชนชั้นล่าง เช่น หญิงพราว และหญิงนุชที่มีนิสัยขี้ไวยวาย จึงมักใช้ความรุนแรงกับคนชนชั้นล่าง เช่น คนงานภายในบ้าน หรือคนรับใช้ เป็นต้น แต่ในภาพยนตร์เรื่องนี้ยังมีชนชั้นล่างที่ใช้ความรุนแรงกับชนชั้นสูงเช่นกัน ซึ่งเกิดจากความไม่พึงพอใจต่อชนชั้นสูงนั่นเอง เช่น การต่อว่าด้วยถ้อยคำหยาบคาย หรือการทำร้ายร่างกาย เป็นต้น ดังนั้นจึงกล่าวได้ว่าการใช้ความรุนแรงและการตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงนั้นสามารถเกิดขึ้นได้กับคนทุกชนชั้น

4.2.7.9 ความหมายตรงข้ามระหว่าง บ้านนอก (ชนบท) กับ เมือง

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ตลกเรื่อง “แหยมยโสธร 2” ซึ่งจะปรากฏผ่านตัวละครสำคัญภายในเรื่อง คือ ปลัดธนูหรือตัวเอกฝ่ายชายคนที่หนึ่งนั้นเป็นตัวแทนของคนเมืองที่เข้ามาทำงานในชนบท เขาจึงมีนิสัยกล้าแสดงออก พุดจาโผงผาง และไม่เกรงใจใคร ซึ่งเหล่านี้ล้วนเป็นนิสัยของคนเมืองทั้งสิ้น และนิสัยเหล่านี้เองเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้เขาไม่ได้รับการยอมรับจากคนในชนบทเท่าที่ควร โดยเฉพาะอย่างยิ่งกำนันแหยมหรือตัวเอกฝ่ายชายคนที่สองนั่นเอง เขาเป็นตัวแทนของคนชนบทที่ใช้ชีวิตอยู่อย่างเรียบง่าย ตามกรอบและประเพณีท้องถิ่น ดังนั้นการที่มีคนเมืองเข้ามา ก็สร้างความลำบากใจให้เขามากพอแล้ว ปลัดธนูยังเข้ามาจีบลูกสาวของตนเองอีก ดังนั้นจึงก่อให้เกิดความรุนแรงระหว่างคนเมืองกับคนชนบทมากมาย ต่างฝ่ายต่างเป็นผู้กระทำและเหยื่อของความรุนแรงสลับผลัดเปลี่ยนกัน ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ชนบทกับเมืองก็มีโอกาสในการใช้ความรุนแรงอย่างเท่าเทียมกัน ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ก็แสดงให้เห็นว่า ความเข้าใจและความรักจะเป็นตัวประสานสองฝ่ายเข้าด้วยกัน และทำให้ความรุนแรงยุติลงได้

4.2.7.10 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ผู้ล่า กับ ผู้ถูกล่า

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “สวอย... ซามูไร” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายหญิงและตัวร้ายของเรื่องเช่นกัน คือ ตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นตกเป็นผู้ถูกล่าก่อน เพราะเธอถูกตัวร้ายของเรื่องทรยศหักหลัง ด้วยเหตุนี้ตัวร้ายซึ่งเป็นผู้ล่าจึงใช้ความรุนแรงเพื่อทำร้ายตัวเอกฝ่ายหญิง เมื่อตัวเอกฝ่ายหญิงปรากฏตัวอีกครั้ง เธอก็ได้เปลี่ยนจากผู้ถูกล่ากลายเป็นผู้ล่าเสีย ดังนั้นเธอจึงมีความรุนแรงปรากฏให้เห็นจำนวนมาก ขณะเดียวกันตัวร้ายก็ยังคงความเป็นผู้ล่า จึงใช้ความรุนแรงเพื่อพยายามฆ่าตัวเอกฝ่ายหญิงต่อไป ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นว่า トラบใดที่ยังมีฝ่ายผู้ล่าและผู้ถูกล่าอยู่ ความรุนแรงก็จะไม่สามารถยุติลงได้ โดยวิธีการที่จะยุติความรุนแรงได้นั้น คือ ต้องมีผู้แพ้หรือผู้ชนะเกิดขึ้นเท่านั้น

4.2.7.11 ความหมายตรงข้ามระหว่าง เรื่องส่วนตัว กับ เรื่องส่วนรวม

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “หนีตามกาลิเลโอ” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายหญิงทั้งสองเช่นกัน เนื่องจากพวกเขาเลือกที่จะนำเรื่องส่วนรวมเป็นเรื่องส่วนตัว จึงทำให้ทั้งสองเกิดการทะเลาะเบาะแว้งกันและใช้ความรุนแรงซึ่งกันและกัน นั่นนั้นเลือกที่จะเก็บปัญหาไว้คนเดียว ขณะที่เธอก็ทำทุกอย่างโดยไม่เกรงใจเพื่อน ซึ่งเรื่องต่างๆ เหล่านี้เป็นเรื่องส่วนรวมที่ทั้งสองต้องคุยและปรึกษาเพื่อหาทางออกร่วมกัน แต่ทั้งสองกลับเลือกเก็บเรื่องราวเหล่านี้ไว้เป็นเรื่องส่วนตัว เพราะฉะนั้นเมื่อทั้งสองถึงจุดแตกหักจึงทำให้เกิดการทะเลาะและใช้ความรุนแรงอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรุนแรงทางวาจา

4.2.7.12 ความหมายตรงข้ามระหว่าง โลกละคร กับ โลกชีวิตจริง

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์รักเรื่อง “รถไฟฟ้า... มาหานะเธอ” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นตลอดทั้งเรื่อง เพื่อเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างระหว่างโลกละครกับโลกชีวิตจริง โลกละครนั้นตัวละครจะเต็มไปด้วยความอิจฉาริษยาและการใช้ความรุนแรง ซึ่งแตกต่างจากโลกชีวิตจริงที่ตัวละครเป็นคนเรียบร้อย นอกจากนี้โลกละครจะส่งผลต่อคนในโลกความจริงให้เกิดส่วนร่วมในแต่ละฉาก อันจะก่อให้เกิดความรุนแรงในโลกชีวิตจริงต่อไปได้

4.2.7.13 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ไซยศาสตร์ กับ วิทยาศาสตร์

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “ห้าแพรง” ซึ่งเป็นความหมายตรงข้ามหลักในภาพยนตร์เรื่อง “ห้องเตียงรวม” เนื่องจากตัวร้ายนั้นพยายามรักษาอาการป่วยด้วยวิธีการทางแพทย์หรือตามหลักวิทยาศาสตร์ แต่ไม่ประสบผลสำเร็จ เพราะฉะนั้นตัว

ร้ายจึงใช้ไสยศาสตร์หรือคาถาอาคมต่างๆ ในการคุกคามและทำร้ายตัวเอง จนทำให้ตัวเองเสียชีวิตในที่สุด ดังนั้นเมื่อพิจารณาจากทั้งสองศาสตร์แล้วจะพบว่า วิทยาศาสตร์จะเชื่อในหลักเหตุผลที่พิสูจน์ได้ จึงไม่นิยมการใช้ความรุนแรง แต่ไสยศาสตร์เชื่อในสิ่งที่พิสูจน์ไม่ได้ หากการใช้ความรุนแรงเป็นหนทางที่ทำให้รอด ไสยศาสตร์ก็จะสนับสนุนให้ทำอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

4.2.8 สรุปความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย

จากการวิเคราะห์ความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยทุกตระกูล ผู้วิจัยได้สรุปแยกความหมายตรงข้ามออกมาเป็นตารางดังนี้

ความหมายตรงข้าม (Binary Opposition)	ตระกูลภาพยนตร์				
	ภาพยนตร์ ต่อสู้	ภาพยนตร์ รัก	ภาพยนตร์ ตลก	ภาพยนตร์ สยองขวัญ	ภาพยนตร์ ชีวิต
การปกปิด VS การเปิดเผย	✓	✓	✓	✓	✓
ความรัก VS ความเกลียด	✓	✓	✓	✓	✓
ความมีสติ VS ความขาดสติ	-	✓	-	✓	-
ความดี VS ความเลว	✓	-	✓	✓	-
ความแค้น VS การให้อภัย	✓	-	-	✓	-
ความซื่อสัตย์ VS การคดโกง	-	-	-	✓	✓
การเคารพสิทธิมนุษยชน VS การละเมิดสิทธิมนุษยชน	✓	-	-	-	-
การหยอกล้อด้วยความรัก VS การแกล้งด้วยความสะใจ	-	-	✓	-	-
การให้โอกาส VS การปิดกั้นโอกาส	-	-	-	-	✓
ความขยันหมั่นเพียร VS ความเกียจคร้าน	-	-	-	-	✓
ความซื่อสัตย์ VS การทรยศหักหลัง	✓	-	-	-	-
ความตาย VS การมีชีวิต	-	-	-	✓	-
ความรวย VS ความจน	-	-	✓	-	-
ความอิจฉาริษยา VS ความไม่อิจฉาริษยา	-	-	✓	-	-
ชนชั้นสูง VS ชนชั้นล่าง	-	-	✓	-	-

ความหมายตรงข้าม (Binary Opposition)	ตระกูลภาพยนตร์				
	ภาพยนตร์ ต่อสู้	ภาพยนตร์ รัก	ภาพยนตร์ ตลก	ภาพยนตร์ สยองขวัญ	ภาพยนตร์ ชีวิต
บ้านนอก (ชนบท) VS เมือง	-	-	✓	-	-
ผู้ล่า VS ผู้ถูกล่า	✓	-	-	-	-
เรื่องส่วนตัว VS เรื่องส่วนรวม	-	-	-	-	✓
โลกละคร VS โลกชีวิตจริง	-	✓	-	-	-
ไสยศาสตร์ VS วิทยาศาสตร์	-	-	-	✓	-

ตารางที่ 4.8 : ตารางแสดงความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ตลก (Comedy) นั้นมีการใช้ความหมายตรงข้ามที่หลากหลายในการสร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์มากที่สุด ในขณะที่ภาพยนตร์รัก (Romantic) นั้นจะมีการใช้ความหมายตรงข้ามน้อยที่สุด โดยส่วนมากจะเป็นความหมายตรงข้ามระหว่าง การปกปิด VS การเปิดเผย และ ความรัก VS ความเกลียด นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบอีกว่าความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยมากที่สุด คือ การปกปิด VS การเปิดเผย และ ความรัก VS ความเกลียด ซึ่งจะพบได้ในภาพยนตร์ไทยทุกตระกูล แสดงว่า การปกปิดหรือความรักนั้นอาจเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรุนแรงได้มากที่สุด ขณะที่รองลงมานั้น คือ ความมีสติ VS ความขาดสติ ความดี VS ความเลว ความแค้น VS การให้อภัย และความซื่อสัตย์ VS การคดโกง ความหมายตรงข้ามอื่น ๆ นั้นจะปรากฏให้เห็นเพียงเล็กน้อยเท่านั้น

นอกจากตารางแจกแจงความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยทั้งหมดแล้วนั้น ผู้วิจัยได้ทำการสรุปความหมายตรงข้ามต่างๆที่พบในภาพยนตร์ไทยออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ความหมายตรงข้ามระหว่างตัวละคร

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้มากที่สุดและมีความหลากหลายที่สุดในภาพยนตร์ไทย ความหมายตรงข้ามนี้จะเกิดจากความขัดแย้ง ความไม่ลงรอย ความแตกต่างกันระหว่างตัวละคร อันนำไปสู่เนื้อหาความรุนแรงต่างๆในภาพยนตร์ เช่น ความดี VS ความเลว ผู้ล่า VS ผู้ถูกล่า ความแค้น VS การให้อภัย เป็นต้น

2. ความหมายตรงข้ามระหว่างผู้ชมกับเรื่องราวในภาพยนตร์

ความหมายตรงข้ามนี้เกิดจากการผูกเรื่องราวในภาพยนตร์ที่ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจตัวละครหรือเรื่องราวผิดพลาดเกี่ยวกับเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ ความหมายตรงข้ามนี้คือการปกปิด VS การเปิดเผย ซึ่งพบได้ในภาพยนตร์ไทยมากถึง 11 เรื่องด้วยกัน

3. ความหมายตรงข้ามอื่นๆ

ความหมายตรงข้ามนี้เป็นความหมายตรงข้ามอื่นๆที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ซึ่งอาจจะเกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องกับตัวละครหรือเรื่องราวในภาพยนตร์โดยตรง เช่น โลกละคร VS โลกชีวิตจริง ไสยศาสตร์ VS วิทยาศาสตร์ บ้านนอก (ชนบท) VS เมือง เป็นต้น

4.3 การเล่าเรื่องเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย

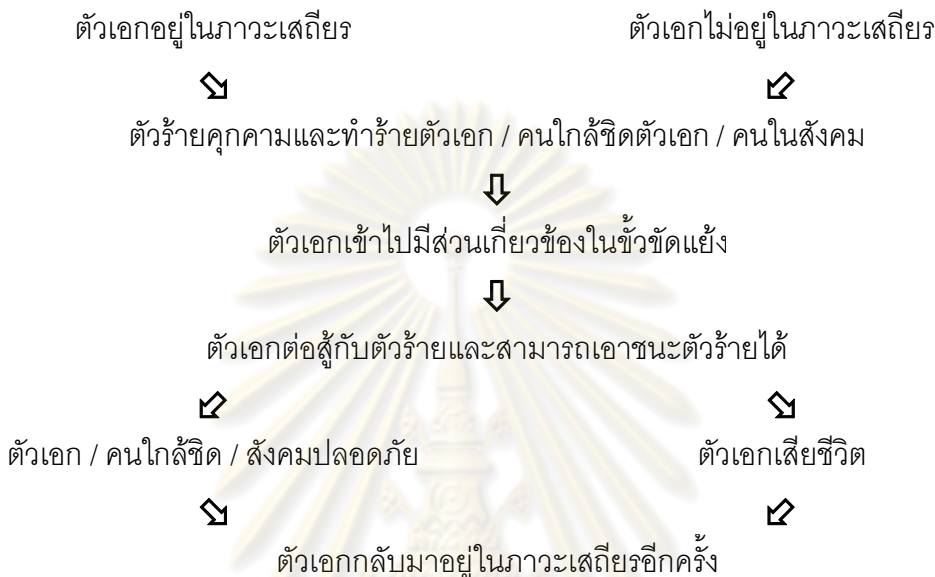
4.3.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทย 30 เรื่องใน 5 ศึกษานั้นพบว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทยแต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงได้จัดหมวดหมู่และอธิบายโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แต่ละระลอก ดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ต่อสู้ (Action)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ต่อสู้ของไทยตามแบบจำลองได้ดังนี้



ภาพที่ 4.12 : ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ต่อสู้ของไทย

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงสร้างการเล่าเรื่องประเภทนี้แสดงให้เห็นว่าความรุนแรงมีความจำเป็นต่อเรื่องราวในภาพยนตร์ เนื่องจากเหตุการณ์จะพัฒนาไปได้ เมื่อตัวร้ายใช้ความรุนแรงเพื่อคุกคามตัวละครอื่นๆ และสังคม ในขณะที่เดียวกันเหตุการณ์จะดำเนินต่อไปได้ เมื่อตัวเอกใช้ความรุนแรงเพื่อแก้ไขปัญหา การใช้ความรุนแรงนี้สามารถยุติปัญหาได้ ซึ่งจะนำไปสู่ความสูญเสียของตัวร้ายหรือตัวเอกก็ตาม กล่าวโดยสรุป โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ต่อสู้ นั้นจะเกิดขึ้นได้เมื่อมีความรุนแรงเกิดขึ้น และเรื่องราวจะจบลงได้ด้วยการใช้ความรุนแรงและความสูญเสียเท่านั้น

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์รัก (Romantic)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์รัก (Romantic) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์รักของไทยตามแบบจำลองได้ดังนี้

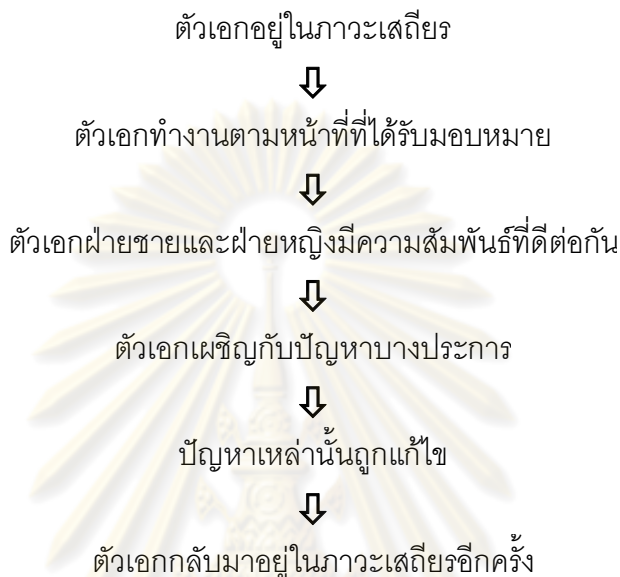


ภาพที่ 4.13 : ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์รักของไทย

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงสร้างการเล่าเรื่องประเภทนี้แสดงให้เห็นว่าความรุนแรงไม่ได้มีส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่องมากนัก ความรุนแรงอาจจะเกิดขึ้นได้ใน Function ที่ตัวเอกเผชิญกับปัญหา เช่น ความรุนแรงทางวาจาจากการทะเลาะเบาะแว้ง เป็นต้น ซึ่งปัญหาดังกล่าวจะยุติลงได้โดยอาศัยความรู้ความเข้าใจในการแก้ไขปัญหาเท่านั้น ไม่ได้มีการใช้ความรุนแรงเพื่อยุติปัญหาแต่อย่างใด กล่าวโดยสรุป โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์รักนั้นไม่มีความจำเป็นต้องใช้ความรุนแรงในการเล่าเรื่อง แต่ความรุนแรงจะเข้าไปมีบทบาทในการสร้างความน่าติดตามกับเรื่องราว

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลก (Comedy)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกของไทยตามแบบจำลองได้ดังนี้



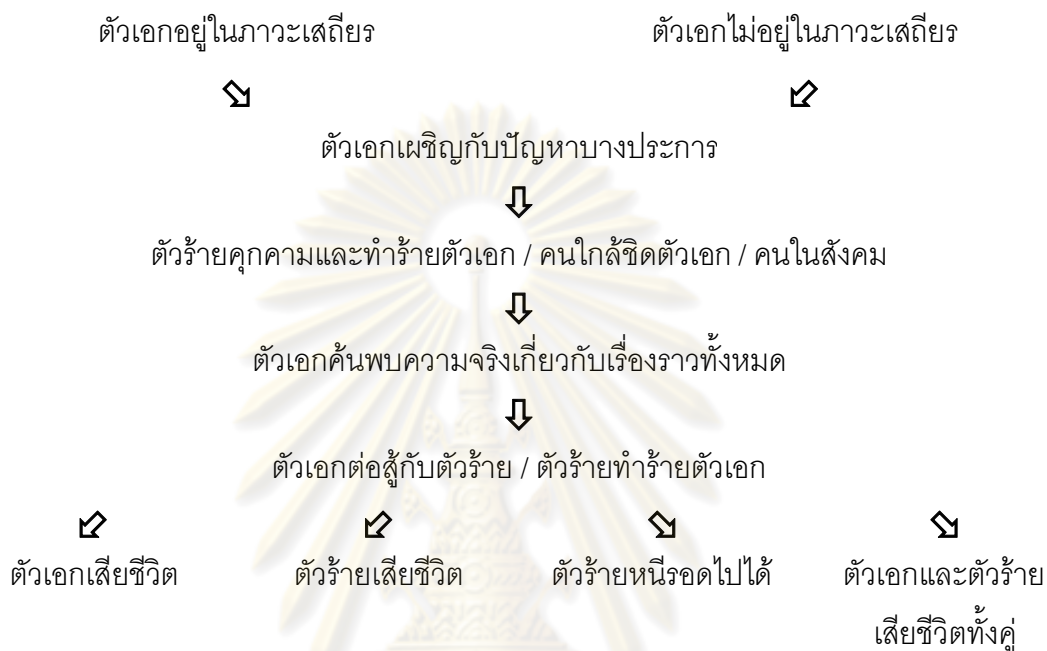
ภาพที่ 4.14 : ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกของไทย

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงสร้างการเล่าเรื่องประเภทนี้แสดงให้เห็นว่าความรุนแรงไม่ได้มีส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่องมากนัก ปัญหาต่างๆ ในภาพยนตร์อาจก่อให้เกิดความรุนแรงได้ ซึ่งบางปัญหาสามารถยุติได้โดยการใช้ความรุนแรง เช่น การกักขังหน่วงเหนี่ยว การต่อสู้ เป็นต้น แต่บางปัญหาก็สามารถแก้ไขได้ด้วยความรู้ความเข้าใจ เช่น การคดโกง การกลั่นแกล้ง เป็นต้น กล่าวโดยสรุป โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตลกไม่ได้ดำเนินเรื่องโดยอาศัยความรุนแรงเป็นหลัก แต่ความรุนแรงจะช่วยสร้างความสนุกสนาน ความน่าติดตาม และความสมจริงกับตัวละคร

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญของไทยตามแบบจำลองได้ดังนี้

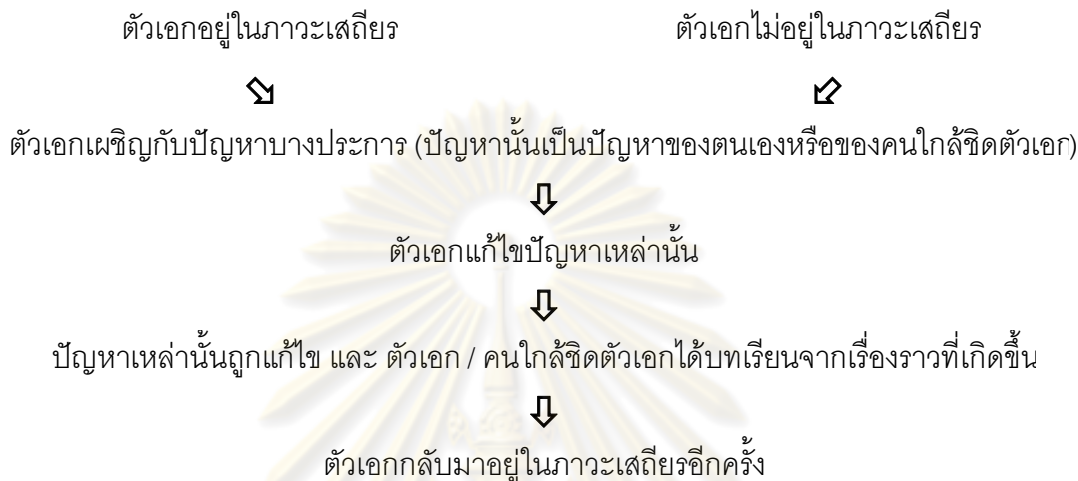


ภาพที่ 4.15 : ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญของไทย

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงสร้างการเล่าเรื่องประเภทนี้แสดงให้เห็นว่าความรุนแรงมีความจำเป็นต่อเรื่องราวในภาพยนตร์ เนื่องจากเหตุการณ์ทั้งหมดจะเกิดขึ้นจากการถูกปลุกฝังความรุนแรงของตัวร้าย จนเหตุการณ์พัฒนาไปได้ เมื่อตัวร้ายใช้ความรุนแรงเพื่อคุกคามตัวละครอื่นๆ และสังคม ในขณะเดียวกันเหตุการณ์จะดำเนินต่อไปได้ เมื่อตัวเอกใช้ความรุนแรงเพื่อแก้ไขปัญหา การใช้ความรุนแรงนี้สามารถยุติปัญหาได้ ซึ่งจะนำไปสู่ความสูญเสียของตัวร้ายหรือตัวเอกก็ตาม กล่าวโดยสรุป โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์สยองขวัญนั้นจะเกิดขึ้นได้เมื่อมีความรุนแรงเกิดขึ้น และเรื่องราวจะจบลงได้ด้วยการใช้ความรุนแรงและความสูญเสียเท่านั้น

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ชีวิต (Drama)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงสร้างการเล่าเรื่องภาพยนตร์ชีวิตของไทยตามแบบจำลองได้ดังนี้



ภาพที่ 4.16 : ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ชีวิตของไทย

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงสร้างการเล่าเรื่องประเภทนี้แสดงให้เห็นว่าความรุนแรงไม่ได้มีส่วนสำคัญในการดำเนินเรื่องมากนัก ความรุนแรงอาจเกิดขึ้นได้ใน Function ที่ตัวเอกเผชิญกับปัญหา อย่างไรก็ตามปัญหาดังกล่าวก็สามารถยุติลงได้โดยอาศัยความรู้ความเข้าใจ ไม่ใช่การใช้ความรุนแรงเพื่อแก้ไขปัญหา โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ชีวิตนั้นไม่มีความจำเป็นต้องใช้ความรุนแรงในการเล่าเรื่อง แต่ความรุนแรงจะเข้าไปมีบทบาทในการสร้างความสมจริงกับตัวละคร

โดยสรุปแล้วจากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยแต่ละตระกูลนั้น ผู้วิจัยได้สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องออกมาเป็นตาราง ดังนี้

ตระกูลภาพยนตร์	โครงสร้างการเล่าเรื่อง	
	ที่สร้างเนื้อหาความรุนแรง	ที่ไม่ได้สร้างเนื้อหาความรุนแรง
ภาพยนตร์ต่อสู้	✓	-
ภาพยนตร์รัก	-	✓
ภาพยนตร์ตลก	-	✓
ภาพยนตร์สยองขวัญ	✓	-
ภาพยนตร์ชีวิต	-	✓

ตารางที่ 4.9 : ตารางแสดงโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทย

จากตารางข้างต้นพบว่า ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่สร้างเนื้อหาความรุนแรง ในขณะที่ภาพยนตร์รัก (Romantic) ภาพยนตร์ตลก (Comedy) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) จะมีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ไม่ได้สร้างเนื้อหาความรุนแรง โดยลักษณะเด่นๆของโครงสร้างการเล่าเรื่องทั้ง 2 ประเภท มีดังนี้

1. โครงสร้างการเล่าเรื่องที่สร้างเนื้อหาความรุนแรง

โครงสร้างการเล่าเรื่องประเภทนี้จะแสดงให้เห็นความรุนแรงมีความจำเป็นต่อเรื่องราว โดยความรุนแรงจะเป็นเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหา และตัวเอกจะต้องเข้าไปมีส่วนในการแก้ไขปัญหา นั้นโดยใช้ความรุนแรงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ และเรื่องราวจะจบลงด้วยความสูญเสียเสมอ โครงสร้างการเล่าเรื่องนี้สร้างความสนุกสนานโดยอาศัยความรุนแรงเป็นหลัก กล่าวคือ ถ้าหากขาดความรุนแรงไป เรื่องราวต่างๆก็ไม่สามารถดำเนินต่อไปได้ ปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้เช่นกัน อย่างไรก็ตามโครงสร้างการเล่าเรื่องนี้ก็แสดงให้เห็นว่า แม้ความรุนแรงจะช่วยในการยุติปัญหาได้ แต่ความรุนแรงก็สามารถสร้างความสูญเสียทั้งชีวิตและทรัพย์สินได้เช่นกัน

2. โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ไม่ได้สร้างเนื้อหาความรุนแรง

โครงสร้างการเล่าเรื่องประเภทนี้จะแสดงให้เห็นว่าความรุนแรงไม่มีจำเป็นต่อเรื่องราว หรือเรื่องราวสามารถดำเนินต่อไปได้หากขาดความรุนแรง โครงสร้างการเล่าเรื่องนี้จะดำเนินไปตามเหตุผลของเรื่องราว ปัญหาหรือความขัดแย้งต่างๆก็จะถูกแก้ไขได้โดยอาศัยความรู้ความเข้าใจของตัวละครกับเหตุการณ์ อย่างไรก็ตามโครงสร้างการเล่าเรื่องนี้ก็มีความรุนแรงประกอบอยู่ แต่ความรุนแรงจะถูกใช้เพื่อสร้างความสนุกสนานและความน่าติดตามของเรื่องราว หรือสร้างความสมจริงของตัวละคร

4.3.2 โครงเรื่อง (Plot)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทย 30 เรื่องใน 5 ทรากลุ่มนั้นพบว่า โครงเรื่องของภาพยนตร์ไทยแต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงได้จัดหมวดหมู่และอธิบายโครงเรื่องแต่ละทรากลุ่มดังนี้

โครงเรื่องของภาพยนตร์ต่อสู้ (Action)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงเรื่องภาพยนตร์ต่อสู้ของไทยตามแบบจำลองได้ดังนี้

การเริ่มเรื่อง (Exposition)	ตัวเอก / สังคมอยู่ในภาวะเสถียร / ภาวะไม่เสถียร
การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	ตัวร้ายคุกคามตัวเอก / สังคม
จุดสุดยอด (Climax)	ตัวเอกต่อสู้กับตัวร้าย
ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	ตัวร้ายเสียชีวิต
การยุติของเรื่องราว (Ending)	สังคมปลอดภัย / ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร (Happy Ending) ตัวเอกเสียชีวิต (Tragedy Ending)

ตารางที่ 4.10 : ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์ต่อสู้ของไทย

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงเรื่องของภาพยนตร์ต่อสู้จะเริ่มเรื่อง (Exposition) จากการที่ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร หรือการมีชีวิตอยู่อย่างปกติสุข และไม่อยู่ในภาวะเสถียร หรือการที่ตัวเอกมีปมปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่งอยู่แล้ว จากนั้นเหตุการณ์จะพัฒนาไป (Rising Action) โดยที่ตัวร้ายจะปรากฏมาในสังคมเพื่อมาคุกคามและทำร้ายตัวเอก คนใกล้ชิดตัวเอก หรือคนอื่นๆ ในสังคมเพื่อเรียกร้องในสิ่งที่ตนเองต้องการ ซึ่งตัวเอกนั้นจะไม่ต้องการจะเข้าไปเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ดังกล่าว แต่สถานการณ์บังคับหรือจำเป็นต้องทำให้ตัวเอกต้องเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องในการแก้ไขปัญหา การกระทำดังกล่าวจะนำไปสู่จุดสุดยอด (Climax) เมื่อตัวเอกต้องต่อสู้กับตัวร้าย ซึ่งเรื่องราวก็จะเริ่มเข้าสู่ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เมื่อตัวเอกสามารถเอาชนะตัวร้ายได้และนำความปกติสุขกลับคืนมาอีกครั้ง อย่างไรก็ตามผู้วิจัยพบว่าตัวเอกในภาพยนตร์บางเรื่องเสียชีวิตจากการต่อสู้ ซึ่งเป็นการเสียสละชีวิตตนเองเพื่อให้กลับมาปกติสุขอีกครั้ง หากเรื่องราวยุติลง (Ending) ด้วยการทำตัวละครและสังคมปลอดภัยนั้นจะเป็นการจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) แต่ถ้าจบด้วยการสูญเสียของตัวเอกนั้นจะเป็นการจบแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy Ending) ซึ่งพบได้น้อยกว่าการจบแบบสุขนาฏกรรม

โครงเรื่องของภาพยนตร์รัก (Romantic)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์รัก (Romantic) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงเรื่องภาพยนตร์รักของไทยตามแบบจำลองได้ดังนี้

การเริ่มเรื่อง (Exposition)	ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร / ภาวะไม่เสถียร
การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	ตัวเอกฝ่ายชายกับตัวเอกฝ่ายหญิงพบกันและสานความสัมพันธ์กัน
จุดสุดยอด (Climax)	ความสัมพันธ์ระหว่างตัวเอกทั้งสองมีปัญหา
ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	ปัญหาถูกแก้ไข
การยุติของเรื่องราว (Ending)	ตัวเอกฝ่ายชายและตัวเอกฝ่ายหญิงเข้าใจกันและสมหวังในความรัก (Happy Ending)

ตารางที่ 4.11 : ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์รักของไทย

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงเรื่องของภาพยนตร์รักนั้นจะเริ่มเรื่อง (Exposition) จากการที่ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร หรือการใช้ชีวิตโสดอยู่อย่างปกติสุข คือมีหน้าที่การงานทำที่ดีและไม่เดือดร้อนเรื่องความรัก และไม่อยู่ในภาวะเสถียร หรือการที่ตัวเอกมีปมปัญหาบางอย่างโดยหนึ่งอยู่แล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งการผิดหวังเรื่องความรัก จากนั้นเรื่องราวจะพัฒนาไป (Rising Action) เมื่อตัวเอกทั้งสองจะได้พบกันซึ่งจะเกิดขึ้นโดยบังเอิญมากกว่าโดยตั้งใจ และพยายามสานความสัมพันธ์ให้แน่นแฟ้นมากขึ้น ซึ่งความสัมพันธ์นั้นอาจเป็นไปได้ทั้งในทางที่ดีและไม่ดีก็ได้ ขึ้นอยู่กับบุคลิกของตัวละคร จากนั้นตัวเอกจะต้องเผชิญกับปัญหาบางอย่างซึ่งจะต้องแก้ไขให้ได้ และจุดนี้ถือเป็นจุดสุดยอด (Climax) ของเรื่อง ซึ่งปัญหาส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์ของตัวเอกทั้งสอง และเมื่อแก้ไขปัญหานั้นไปได้แล้ว เรื่องราวก็จะเข้าสู่ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และเรื่องราวจะยุติลง (Ending) เมื่อพวกเขาใช้ชีวิตอยู่อย่างปกติสุขอีกครั้งและสมหวังเรื่องความรักด้วย ผู้วิจัยพบว่าแม้จะมีการแยกทางในโครงเรื่อง แต่เรื่องราวในภาพยนตร์รักทั้งหมดก็จบลงแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) ทั้งสิ้น คือ ตัวละครก็ยังคงสานความรักกันต่อไป แม้จะต้องแยกทางกันก็ตาม

โครงเรื่องของภาพยนตร์ตลก (Comedy)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงเรื่องภาพยนตร์ตลกของไทยตามแบบจำลองได้ดังนี้

การเริ่มเรื่อง (Exposition)	ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร
การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	ตัวเอกทำงานและสานความสัมพันธ์กับตัวเอกอีกคนหนึ่ง
จุดสุดยอด (Climax)	ตัวเอกเผชิญกับปัญหา
ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	ปัญหาถูกแก้ไข
การยุติของเรื่องราว (Ending)	ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร (Happy Ending)

ตารางที่ 4.12 : ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์ตลกของไทย

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงเรื่องของภาพยนตร์ตลกนั้นจะเริ่มเรื่อง (Exposition) จากการที่ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร หรือการใช้ชีวิตอยู่อย่างปกติสุข จนกระทั่งเหตุการณ์พัฒนาไป (Rising Action) เมื่อตัวเอกได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติหน้าที่บางประการ ซึ่งขณะที่ทำงานอยู่นั้นตัวเอกทั้งสองก็มีโอกาสได้สานสัมพันธ์ความรักกันด้วย เรื่องราวมาถึงจุดสุดยอด (Climax) เมื่อตัวเอกจะต้องเผชิญกับปัญหาบางประการ เช่น ปัญหาเรื่องงาน หรือปัญหาเรื่องความรัก เป็นต้น แต่สุดท้ายปัญหาเหล่านั้นก็จะถูกแก้ไข ซึ่งเรื่องราวก็จะเข้าสู่ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และยุติลง (Ending) ที่ตัวเอกกลับมาใช้ชีวิตอยู่อย่างปกติสุขอีกครั้ง ซึ่งการปิดเรื่องของภาพยนตร์ตลกนั้น จะจบลงด้วยความสุขสมหวังแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) ทั้งสิ้น

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญของไทยตามแบบจำลองได้ดังนี้

การเริ่มเรื่อง (Exposition)	ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร / ภาวะไม่เสถียร
การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	ตัวร้าย (หรือพลังภายนอก) คุกคามตัวเอก
จุดสุดยอด (Climax)	ตัวเอกพบความจริงกับเหตุการณ์
ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	ตัวร้ายเสียชีวิต / พลังภายนอกหายไป
การยุติของเรื่องราว (Ending)	ตัวร้าย / ตัวเอกเสียชีวิต (Tragedy Ending / Twist Ending)

ตารางที่ 4.13 : ตารางแสดงโครงเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญของไทย

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญนั้นจะเริ่มเรื่อง (Exposition) จากการที่ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร หรือการมีชีวิตอยู่อย่างปกติสุข และไม่อยู่ในภาวะเสถียร หรือการที่ตัวเอกมีปมปัญหาบางอย่างโดยหนึ่งอยู่แล้ว ซึ่งส่วนมากจะเปิดเรื่องด้วยการที่ตัวเอกอยู่ในภาวะไม่เสถียร เพื่อสร้างบรรยากาศลึกลับน่าสงสัยและความน่าสะพรึงกลัว จากนั้นเหตุการณ์จะพัฒนาไป (Rising Action) เมื่อตัวเอกจะต้องเผชิญกับปัญหาบางประการ ทั้งจากการคุกคามของตัวร้าย (หรือพลังภายนอก) หรือปัญหาส่วนตัว เป็นต้น ตัวเอกจะต้องค้นหาและปะติดปะต่อเรื่องราวต่างๆ จนค้นพบความจริงของเรื่องราวทั้งหมด ซึ่งถือเป็นจุดสุดยอด (Climax) ของเรื่อง ซึ่งความจริงนั้นทำให้เหตุการณ์ค่อยๆ คลี่คลาย (Falling Action) และเกิดการยุติของเรื่องราว (Ending) ที่แตกต่างกันออกไป ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์สยองขวัญนั้นมีการจบที่หลากหลาย แต่สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ การจบแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy Ending) และการจบแบบหักมุม (Twist Ending) หรือเป็นการจบที่ผิดจากความคาดหมายของผู้ชมนั่นเอง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงเรื่องของภาพยนตร์ชีวิต (Drama)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงเรื่องภาพยนตร์ชีวิตของไทยตามแบบจำลองได้ดังนี้

การเริ่มเรื่อง (Exposition)	ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร / ภาวะไม่เสถียร
การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	ตัวเอก / คนใกล้ชิด เริ่มประสบกับปัญหา
จุดสุดยอด (Climax)	ปัญหาถึงจุดแตกหัก
ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	ปัญหาถูกแก้ไข
การยุติของเรื่องราว (Ending)	ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร (Happy Ending)

ตารางที่ 4.14 : ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์ชีวิตของไทย

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงเรื่องของภาพยนตร์ชีวิตนั้นจะเริ่มเรื่อง (Exposition) จากการที่ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร หรือการมีชีวิตอยู่อย่างปกติสุข และไม่อยู่ในภาวะเสถียร หรือการที่ตัวเอกมีปมปัญหาบางอย่างโดยหนึ่งอยู่แล้ว ต่อมาเหตุการณ์จะพัฒนาไป (Rising Action) เมื่อตัวเอกต้องเผชิญกับปัญหาที่หนักขึ้นและยากต่อการแก้ไข ซึ่งปัญหานั้นอาจจะรวมถึงปัญหาของคนใกล้ชิดด้วยก็ได้ ปัญหานั้นค่อยๆทวีความรุนแรงขึ้น จนกระทั่งถึงจุดสุดยอด (Climax) ที่ปัญหาถึงจุดแตกหัก ตัวเอกจึงต้องหาทางแก้ไขปัญหาเหล่านั้น ซึ่งสุดท้ายก็สามารถแก้ไขปัญหานั้นได้ เรื่องราวต่างๆเริ่มคลี่คลาย (Falling Action) พร้อมทั้งตัวเอกและคนใกล้ชิดก็จะได้บทเรียนสอนใจจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น พร้อมทั้งกลับมาใช้ชีวิตตามปกติสุขอีกครั้ง ส่งผลให้การยุติของเรื่องราว (Ending) ในภาพยนตร์ชีวิตนั้นจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) นั่นเอง

โดยสรุปแล้ว จากการวิเคราะห์โครงเรื่องในภาพยนตร์ไทยแต่ละระทูลนั้น ผู้วิจัยพบว่า โครงเรื่องที่พบในภาพยนตร์ไทยที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงนั้นมีทั้งหมด 3 ประเภท คือ โครงเรื่องแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending Plot) โครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy Ending Plot) และโครงเรื่องแบบหักมุม (Twist Ending Plot) โดยสามารถสรุปออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ตระกูลภาพยนตร์	ประเภทของโครงเรื่อง (Plot)		
	โครงเรื่องแบบ สุขนาฏกรรม (Happy Ending Plot)	โครงเรื่องแบบ โศกนาฏกรรม (Tragedy Ending Plot)	โครงเรื่องแบบหักมุม (Twist Ending Plot)
ภาพยนตร์ต่อสู้	✓	✓	-
ภาพยนตร์รัก	✓	-	-
ภาพยนตร์ตลก	✓	-	-
ภาพยนตร์สยองขวัญ	-	✓	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	✓	-	-

ตารางที่ 4.15 : ตารางแสดงประเภทของโครงเรื่องในภาพยนตร์ไทย

จากตารางข้างต้นพบว่า โครงเรื่องแบบสุขนาฏกรรมนั้นถูกใช้ในภาพยนตร์ไทยมากที่สุด รองลงมาคือโครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม และโครงเรื่องแบบหักมุม ซึ่งพบได้ในภาพยนตร์สยองขวัญเพียงตระกูลเดียวเท่านั้น โดยลักษณะเด่นๆ ของโครงเรื่องทั้ง 3 ประเภท มีดังนี้

1. โครงเรื่องแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending Plot)

โครงเรื่องแบบสุขนาฏกรรมนั้นเป็นการปิดเรื่องด้วยความสงบสุขและความสุขสมหวัง คือ ตัวเอกกลับมาใช้ชีวิตตามปกติสุขอีกครั้ง ปัญหาทุกอย่างถูกแก้ไขได้หมดสิ้น เช่น ตัวร้ายเสียชีวิต ตัวเอกทั้งสองเข้าใจกันเป็นอย่างดี เป็นต้น โครงเรื่องนี้แสดงให้เห็นว่าแม้จะมีความรุนแรงมาตลอดทั้งเรื่อง แต่สุดท้ายความรุนแรงทุกอย่างก็ได้ยุติลงแล้วอย่างสมบูรณ์

2. โครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy Ending Plot)

โครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรมนั้นเป็นการปิดเรื่องด้วยความสูญเสีย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสียชีวิตของตัวละครสำคัญภายในเรื่อง (ยกเว้นตัวร้าย) โครงเรื่องนี้แสดงให้เห็นว่า การใช้ความรุนแรงนั้นไม่ได้ก่อให้เกิดประโยชน์อันใด นอกจากการนำไปสู่การสูญเสียทั้งชีวิตและทรัพย์สินของตัวละคร โครงเรื่องนี้ยังช่วยตอกย้ำข้อเสียและผลกระทบของการใช้ความรุนแรงได้เป็นอย่างดีด้วย

3. โครงเรื่องแบบหักมุม (Twist Ending Plot)

โครงเรื่องแบบหักมุมนั้นเป็นการปิดเรื่องที่ผิดความคาดหมายของผู้ชม เช่น ตัวเอกเสียชีวิต ทั้งๆที่สามารถเอาชนะปัญหาได้แล้ว หรือตัวร้ายสามารถรอดชีวิตไปได้อย่างหวุดหวิด เป็นต้น โครงเรื่องนี้ยังสร้างข้อกังขากับผู้ชมถึงความรุนแรงในเรื่องว่ายังไม่ถึงจุดสิ้นสุด ความรุนแรงดังกล่าวอาจเกิดขึ้นอีกก็ได้ โครงเรื่องนี้จะช่วยสร้างความประหลาดใจกับผู้ชม ทำให้เรื่องราวน่าติดตามและน่าจดจำมากขึ้น

4.3.3 แก่นความคิด (Theme)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทยทั้ง 15 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปแก่นความคิดของภาพยนตร์แต่ละเรื่องได้ ดังนี้

ภาพยนตร์	แก่นความคิด (Theme)
จีจ้า ดื้อ สวย ดุ	ความรักเป็นแรงผลักดันที่ก่อให้เกิดความรุนแรง
สวย... ซามูไร	การล้างแค้นเป็นทางออกของปัญหา
5 หัวใจฮีโร่	ความรักเป็นแรงผลักดันที่ก่อให้เกิดความรุนแรง
ความจำสั้น แต่รักฉันยาว	ชีวิตคนเราต้องก้าวเดินต่อไปข้างหน้าแม้จะเจอกับปัญหา
รถไฟฟ้า... มาหานะเธอ	การไม่แสดงออกซึ่งความรัก อาจทำให้ความรักหลุดลอยไป
32 ธันวาคม	ความรักจะเกิดขึ้นระหว่างคนสองคนที่มีความพอดีกัน
แหยมยโสธร 2	ความรักเป็นแรงผลักดันที่ก่อให้เกิดความรุนแรง
วงศ์คำเหลา	การทำดียอมได้สิ่งดีตอบแทน
สาระแนหัวเพ็ง	ความสนุกบนความทุกข์ของผู้อื่น
ห้าแพร่ง	1. หลาวชะโอน – กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นย่อมคืนสนอง 2. ห้องเตียงรวม – ความอยากรู้อยากเห็นนำไปสู่ความสูญเสีย 3. Backpackers – ยาเสพติดทำลายชีวิตและความเป็นมนุษย์ 4. รถมือสอง – กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นย่อมคืนสนอง 5. คนกอง – สิ่งที่คุณคิดหรือเห็นอาจไม่ใช่ความจริงเสมอไป
เดือน ฆาตกรรมรำลึก	เด็กคือบิดาของผู้ใหญ่ (The Child is the Father of the Man)
เชือดก่อนชิม	เด็กคือบิดาของผู้ใหญ่ (The Child is the Father of the Man)
สามชุก: ขอเพียงโอกาสสักสักครั้ง	สังคมควรจะให้โอกาสแก่คนที่ทำผิดพลาด
หนีตามกาลิเลโอ	คนเราไม่ใช่ศูนย์กลางของทุกสิ่งทุกอย่าง
ความสุขของกะทิ	การใช้ชีวิตอยู่อย่างมีความสุข

ตารางที่ 4.16 : ตารางแสดงแก่นความคิดในภาพยนตร์ไทย

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าแก่นความคิดเรื่อง ความรักเป็นแรงผลักดันที่ก่อให้เกิดความรุนแรง นั้นสามารถพบได้มากที่สุดในการ์ตูนไทย นอกจากนั้นแก่นความคิดของการ์ตูนไทยนั้นยังมีความหลากหลายและมีความเฉพาะตัวอีกด้วย ซึ่งผู้วิจัยก็ได้รวบรวมแก่นความคิดที่มีความหมายใกล้เคียงกันออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. แก่นความคิดที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

แก่นความคิดนี้แสดงให้เห็นว่าเรื่องราวในภาพยนตร์นั้นมีการใช้ความรุนแรงชัดเจน ซึ่งอาจจะสะท้อนให้เห็นถึงสาเหตุของการใช้ความรุนแรง เช่น เด็กคือบิดาของผู้ใหญ่ หรือความรักเป็นแรงผลักดันที่ก่อให้เกิดความรุนแรง เป็นต้น หรือผลที่เกิดจากการใช้ความรุนแรง เช่น กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นย่อมคืนสนอง เป็นต้น ถ้าเป็นแก่นความคิดที่สะท้อนให้เห็นผลจากการใช้ความรุนแรงนั้นจะเป็นการเตือนสติผู้ชมถึงโทษจากการใช้ความรุนแรง เพื่อให้ผู้ชมหลีกเลี่ยงการกระทำดังกล่าว ขณะที่ถ้าเป็นแก่นความคิดที่สะท้อนให้เห็นถึงสาเหตุของการใช้ความรุนแรงนั้น จะเป็นการเตือนสติให้ผู้ชมเกิดความระมัดระวังไม่ให้กระทำความรุนแรง

2. แก่นความคิดที่ไม่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

แก่นความคิดนี้จะถูกใช้ เมื่อเรื่องราวส่วนใหญ่ไม่ได้เกี่ยวข้องกับความรุนแรง ในภาพยนตร์ไทยนั้นจะพบมากในภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ที่มุ่งสะท้อนให้เห็นเรื่องราวของความรักในแง่มุมต่างๆ หรือแง่มุมการใช้ชีวิตมากกว่าการใช้ความรุนแรง เช่น ชีวิตคนเราต้องก้าวเดินต่อไปข้างหน้าแม้จะเจอกับปัญหา สังคมควรจะให้โอกาสแก่คนที่ทำผิดพลาด เป็นต้น

4.3.4 ตัวละคร (Character)

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ไทยทั้ง 30 เรื่อง โดยการแบ่งตัวละครออกตามบทบาทในภาพยนตร์ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้ 4 ประเภท คือ ตัวเอกฝ่ายชาย (Hero) ตัวเอกฝ่ายหญิง (Heroine) ตัวร้าย (Villain) และตัวละครอื่นๆ ได้แก่ ตัวละครผู้ช่วย (Helper) และตัวละครที่ทำให้เรื่องราวดำเนินต่อเนื่องไปได้ (Dispatcher) จากนั้นผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครที่พบในภาพยนตร์ไทยทั้งหมด 30 เรื่อง และแจกแจงลักษณะนิสัยของแต่ละตัวละครแต่ละบทบาทออกมาเป็นตารางดังนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตระกูล ภาพยนตร์	บทบาทตัว ละคร	ลักษณะตัวละคร											
		ด้านบวก				ด้านลบ				กลาง			
		จิตใจดี / ชอบ ช่วยเหลือ ผู้อื่น / เรียบริ้อย / มีสัมมา คารวะ	รักและ เอาใจใส่ ผู้อื่น	มีความ เป็นผู้นำ	ซื่อซื่อ และ ปฏิบัติ ตาม กฎเกณฑ์	เก่ง / มี ความ รับผิดชอบ ใน หน้าที่การ งาน	มีปม ปัญหา ภายใน จิตใจ	เจ้าคิดเจ้า แค้น	ชอบใช้ ความ รุนแรง	เจ้า อารมณ์ / เอาแต่ใจ ตนเอง / ซึ่ โววาย / โมโหร้าย	เกเร / ก้าวร้าว รุนแรง	เชี่ยวชาญ ในการ ต่อสู้	กะล่อน
ภาพยนตร์ ต่อสู้	ตัวเอกฝ่าย ชาย	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	✓	-	-	✓	-
	ตัวเอกฝ่าย หญิง	-	✓	-	-	-	✓	✓	✓	✓	-	✓	-
	ตัวร้าย	-	-	✓	-	-	-	-	✓	-	✓	✓	-
	ตัวละครอื่นๆ	-	-	-	-	✓	✓	-	✓	-	✓	✓	✓
ภาพยนตร์ รัก	ตัวเอกฝ่าย ชาย	-	✓	-	-	✓	✓	-	-	✓	-	-	✓
	ตัวเอกฝ่าย หญิง	-	✓	-	✓	✓	✓	-	-	✓	-	-	✓
	ตัวร้าย	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ตัวละครอื่นๆ	-	-	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	✓

ตระกูล ภาพยนตร์	บทบาทตัว ละคร	ลักษณะตัวละคร											
		ด้านบวก				ด้านลบ				กลาง			
		จิตใจดี / ชอบ ช่วยเหลือ ผู้อื่น / เรียบง่าย / มีสัมมา คารวะ	รักและ เอาใจใส่ ผู้อื่น	มีความ เป็นผู้นำ	ซื่อซื่อ และ ปฏิบัติ ตาม กฎเกณฑ์	เก่ง / มี ความ รับผิดชอบ ใน หน้าที่การ งาน	มีปม ปัญหา ภายใน จิตใจ	เจ้าคิดเจ้า แค้น	ชอบใช้ ความ รุนแรง	เจ้า อารมณ์ / เอาแต่ใจ ตนเอง / ซึ่ โว้ยวาย / โมโหง่าย	เกเร / ก้าวร้าว รุนแรง	เชี่ยวชาญ ในการ ต่อสู้	กะล่อน
ภาพยนตร์ ตลก	ตัวเอกฝ่าย ชาย	-	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	✓	✓
	ตัวเอกฝ่าย หญิง	✓	✓	-	-	✓	-	-	-	-	-	✓	-
	ตัวร้าย	-	-	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	ตัวละครอื่นๆ	-	-	✓	-	✓	✓	-	-	-	-	-	-
ภาพยนตร์ สยองขวัญ	ตัวเอกฝ่าย ชาย	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓
	ตัวเอกฝ่าย หญิง	-	✓	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
	ตัวร้าย	-	-	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	-	-
	ตัวละครอื่นๆ	-	-	-	✓	✓	-	-	-	-	-	-	✓

ตระกูล ภาพยนตร์	บทบาทตัว ละคร	ลักษณะตัวละคร											
		ด้านบวก				ด้านลบ				กลาง			
		จิตใจดี / ชอบ ช่วยเหลือ ผู้อื่น / เรียบง่าย / มีสัมมา คารวะ	รักและ เอาใจใส่ ผู้อื่น	มีความ เป็นผู้นำ	ซื่อซื่อ และ ปฏิบัติ ตาม กฎเกณฑ์	เก่ง / มี ความ รับผิดชอบ ใน หน้าที่การ งาน	มีปม ปัญหา ภายใน จิตใจ	เจ้าคิดเจ้า แค้น	ชอบใช้ ความ รุนแรง	เจ้า อารมณ์ / เอาแต่ใจ ตนเอง / ซึ่ โวยวาย / โมโหง่าย	เกเร / ก้าวร้าว รุนแรง	เชี่ยวชาญ ในการ ต่อสู้	กะล่อน
ภาพยนตร์ ชีวิต	ตัวเอกฝ่าย ชาย	✓	✓	✓	-	✓	-	-	-	-	-	-	-
	ตัวเอกฝ่าย หญิง	✓	✓	-	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-
	ตัวร้าย	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ตัวละครอื่นๆ	-	-	-	✓	-	-	-	-	-	-	-	-

ตารางที่ 4.17 : ตารางแสดงบทบาทและลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์ไทย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยได้แบ่งลักษณะนิสัยของตัวละครออกเป็น 3 ลักษณะด้วยกัน คือ (1) ลักษณะนิสัยด้านบวก ซึ่งเป็นการประพฤติปฏิบัติตนในทางที่ดีทั้งต่อตนเอง คนใกล้ชิด และคนในสังคม นิสัยเหล่านี้เป็นนิสัยที่ไม่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงโดยตรง แต่อาจเป็นปัจจัยสนับสนุนให้เกิดความรุนแรงได้เช่นกัน (2) ลักษณะนิสัยด้านลบ คือ การประพฤติปฏิบัติในทางที่ไม่ดีไม่ควร ซึ่งบางพฤติกรรมยังจัดเป็นการประพฤติชั่วอีกด้วย นิสัยเหล่านี้จะมีส่วนเกี่ยวข้องกับความรุนแรงทั้งสิ้น ทั้งการกระทำหรือปัจจัยที่นำสู่การกระทำ ความรุนแรงในอนาคต (3) ลักษณะนิสัยที่เป็นกลาง ซึ่งเป็นการกระทำที่ต้องใช้บริบทในการตัดสินใจว่าเป็นการกระทำที่ถูกต้องหรือสมควรกระทำหรือไม่

ลักษณะนิสัยด้านบวกนั้นสามารถพบได้ในตัวเอกฝ่ายชายและตัวเอกฝ่ายหญิงทุกตระกูลมากน้อยแตกต่างกันออกไป ซึ่งนิสัยที่พบมากที่สุด คือ รักและเอาใจใส่ผู้อื่น ทั้งตัวเอกและคนใกล้ชิดตัวเอก ในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) นิสัยนี้จะเป็นปัจจัยสำคัญที่สนับสนุนให้ตัวเอกใช้ความรุนแรงเพื่อปกป้องคนที่รัก แม้จะลำบากเพียงใดก็ตาม ขณะที่ภาพยนตร์ตระกูลอื่น ๆ นั้น ความรักและเอาใจใส่ผู้อื่นกลับเป็นประเด็นที่ไม่ได้ถูกหยิบยกมาผูกกับความรุนแรงแต่อย่างใด ด้านนิสัยอื่น ๆ นั้นก็มีแตกต่างกระจายกันไปในแต่ละตระกูล โดยสรุปแล้ว นอกเหนือจากนิสัยรักและเอาใจใส่ผู้อื่นนั้น ตัวเอกฝ่ายชายจะเป็นคนที่จิตใจดี ชอบช่วยเหลือผู้อื่น เก่ง และมีความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน ขณะที่นิสัยเชื่อฟังและปฏิบัติตามกฎเกณฑ์นั้นพบได้น้อยที่สุด ด้านตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นจะเป็นคนเก่งและมีความรับผิดชอบในหน้าที่การงานเช่นกัน แต่ไม่มีลักษณะของความเป็นผู้นำปรากฏให้เห็นเลย ด้านตัวร้ายนั้นมีเพียงความเป็นผู้นำปรากฏในภาพยนตร์ต่อสู้เท่านั้น ความเป็นผู้นำของตัวร้ายคือมีอำนาจและสามารถควบคุมกองกำลังของตนเองได้อย่างเป็นระเบียบ และตัวละครอื่น ๆ นั้นจะเป็นคนเก่งและมีความรับผิดชอบในหน้าที่การงานเช่นกัน แต่ปรากฏนิสัยรักและชอบช่วยเหลือผู้อื่นแต่อย่างใด

ลักษณะนิสัยด้านลบนั้นจะเกี่ยวข้องกับความรุนแรง ซึ่งผู้วิจัยพบว่าทั้งตัวเอกฝ่ายชายและตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นกลับมีลักษณะนิสัยเหล่านี้มากกว่าตัวร้ายเสียอีก ซึ่งนิสัยที่พบมากที่สุดนั้น คือ ตัวละครจะมีปมปัญหาภายในจิตใจ เช่น การเคยเป็นเหยื่อของความรุนแรง หรือการมีปัญหายุ่งยากและไม่ได้สะสาง เหล่านี้ล้วนเป็นปัจจัยสนับสนุนให้ตัวละครใช้ความรุนแรงทั้งสิ้น ด้านนิสัยอื่น ๆ นั้นก็มีแตกต่างกระจายกันไปในแต่ละตระกูล โดยสรุปแล้ว ตัวเอกฝ่ายชายนั้นส่วนใหญ่จะมีปมปัญหาภายในจิตใจ และปมเหล่านั้นทำให้ตัวเอกหันไปเป็นผู้ที่ชอบใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา นอกจากนั้นเขายังมีนิสัยขี้ไวยวาย เจ้าอารมณ์ และเอาแต่ใจตนเองอีกด้วย ผู้วิจัยยังพบอีกว่าตัวเอกฝ่ายชายในภาพยนตร์ตลก (Comedy) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้นไม่มีลักษณะนิสัยในด้านลบปรากฏเลย ขณะที่ตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นจะมีปมปัญหาภายในจิตใจเช่นกัน

โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) นั้น ตัวเอกฝ่ายหญิงจะถูกกระทำ ความรุนแรง มาก่อน จนทำให้เธอใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาและกลายเป็นตัวร้ายในที่สุด นอกจากนี้เธอยังเป็นคนเจ้าอารมณ์ และเอาแต่ใจตนเองอีกเช่นกัน ผู้วิจัยยังพบว่าตัวเอกฝ่ายหญิงในภาพยนตร์สยองขวัญนั้นมีลักษณะนิสัยในด้านลบครบทุกประเภท ด้านตัวร้ายนั้นจะมีพฤติกรรมชอบใช้ความรุนแรงมากที่สุด เช่น การฆ่า การทำร้ายร่างกาย การพูดจาหยาบคายรุนแรง เป็นต้น ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความเกรี้ยวกราด หรือความเป็นอันธพาลของตัวร้ายนั่นเอง ขณะที่ภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ชีวิตนั้นไม่มีตัวร้ายปรากฏในเรื่อง จึงไม่มีความรุนแรงแต่อย่างใด และตัวละครอื่น ๆ นั้นจะมีปมปัญหาภายในจิตใจ อันนำไปสู่การชอบใช้ความรุนแรงและนิสัยเกรี้ยวกราด อันธพาลนั่นเอง แต่เนื่องจากตัวละครอื่น ๆ นั้นมีบทบาทแค่ตัวประกอบของเรื่อง ดังนั้นตัวละครเหล่านี้จึงไม่ถูกเน้นพฤติกรรมด้านใดด้านหนึ่งมากนัก

ลักษณะนิสัยที่เป็นกลางนั้นจะอาศัยบริบทในการตัดสินใจว่าเป็นการกระทำที่ถูกต้องหรือสมควรหรือไม่ ซึ่งมีนิสัยที่เป็นกลาง 2 อย่าง คือ ชอบใช้ความรุนแรง และกะล่อน (1) นิสัยชอบใช้ความรุนแรงนั้น ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงนั้นจะใช้ความรุนแรงเพื่อความถูกต้อง คือ ใช้เพื่อปกป้องชีวิตและทรัพย์สินของตนเอง หรือใช้เพื่อนำความสงบสุขกลับคืนมาสู่สังคมอีกครั้ง พฤติกรรมเหล่านี้แม้จะเป็นการใช้ความรุนแรง แต่ก็เป็นการใช้เพื่อความถูกต้อง ขณะที่ตัวร้ายนั้นจะใช้ความรุนแรงในการรุกรานผู้อื่น คือ ใช้เพื่อปล้นทรัพย์สิน ใช้เพื่อผลประโยชน์ของตนเองเป็นหลัก หรือแม้กระทั่งใช้เพื่อความสะใจของตนเอง เป็นต้น ซึ่งเป็นการใช้ความรุนแรงในทางที่ไม่ถูกต้องและไม่สมควร (2) กะล่อน คือ การพูดหรือการกระทำที่ลื่นไหลไปกับเหตุการณ์ ซึ่งถ้าเป็นการพูดแบบติดตลกนั้นก็ไม่นับเป็นความรุนแรง แต่ถ้าเป็นการพูดเท็จ บิดเบือนข้อเท็จจริงหรือเพื่อเจ้านั้นจะจัดเป็นความรุนแรง ซึ่งนิสัยกะล่อนนั้นจะพบกับตัวละครอื่น ๆ มากที่สุด เนื่องจากการพูดของตัวละครเหล่านั้นจะช่วยสร้างเสียงหัวเราะได้เป็นอย่างดี นอกจากนั้นนิสัยกะล่อนนั้นก็ปรากฏให้เห็นในตัวละครอื่นๆ ในตระกูลอื่นเพียงเล็กน้อย แต่ไม่ปรากฏในภาพยนตร์ชีวิตเลย

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าฝ่ายตัวเอก (Hero) และฝ่ายตัวร้าย (Villain) ในภาพยนตร์ไทยนั้นมีลักษณะที่แตกต่างกันด้านความแนบเนียน (Implicitness) และความเปิดเผย (Explicitness) ของความรุนแรงอีกด้วย โดยพบว่าตัวละครทั้งสองฝ่ายนั้นต่างมีการใช้ความรุนแรงไม่ต่างกัน แต่ฝ่ายตัวร้ายจะมีการใช้ความรุนแรงอย่างเปิดเผยมากกว่า คือ มีการแสดงออกอย่างชัดเจนว่าต้องการใช้ความรุนแรง เช่น การใช้อาวุธทำร้ายผู้อื่นและสังคนเพื่อผลประโยชน์ของตนเอง เป็นต้น กล่าวคือ การใช้ความรุนแรงของฝ่ายตัวร้ายนั้นจะสร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่นอย่างมาก ในขณะที่ฝ่ายตัวเอกนั้นจะมีการใช้ความรุนแรงอย่างแนบเนียนมากกว่า คือ ตัวเอกอาจจะเป็นคนที่มีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง แต่ก็จะไม่แสดงความรุนแรงออกมาอย่างโจ่งแจ้งหรือไร้เหตุผล ตัวเอกจะ

ใช้ความรุนแรงเพื่อเหตุผลที่ดี (Heroic Violence) เท่านั้น เพราะฉะนั้นฝ่ายตัวเอกในภาพยนตร์ไทยนั้นจะใช้ความรุนแรงอย่างแนบเนียน ขณะที่ฝ่ายตัวร้ายนั้นจะใช้ความรุนแรงอย่างเปิดเผย

4.3.5 ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยพบว่าฉากเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีส่วนในการสร้างเนื้อหาความรุนแรง คือ นอกเหนือจากเนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏในฉากแล้วนั้น ฉากยังช่วยเสริมเนื้อหาความรุนแรงนั้นให้ชัดเจนยิ่งขึ้น รุนแรงยิ่งขึ้น หรือช่วยให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับฉากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ฉากในภาพยนตร์ยังช่วยบอกเล่าเรื่องราวและเหตุผลความรุนแรงอีกด้วย ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าฉากกับความรุนแรงเป็นส่วนเสริมซึ่งกันและกันให้องค์ประกอบในภาพยนตร์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ตระกูลภาพยนตร์	ฉาก (Scene)					
	ธรรมชาติ	สิ่งประดิษฐ์		กิจกรรม	ยุคสมัย	ในจินตนาการ
		ชีวิตประจำวัน	อื่นๆ			
ภาพยนตร์ต่อสู้	-	✓	✓	-	-	-
ภาพยนตร์รัก	-	✓	✓	✓	-	-
ภาพยนตร์ตลก	-	✓	-	-	-	-
ภาพยนตร์สยองขวัญ	-	✓	-	-	✓	-
ภาพยนตร์ชีวิต	-	✓	✓	-	-	-

ตารางที่ 4.18 : ตารางแสดงฉากของภาพยนตร์ไทย

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าฉากที่มีส่วนในการสร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยนั้นแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. ฉากสิ่งประดิษฐ์

ฉากสิ่งประดิษฐ์ คือฉากหรือสถานที่ต่างๆทั่วไป ผู้วิจัยยังพบอีกว่าฉากสิ่งประดิษฐ์ในภาพยนตร์ไทยนั้นสามารถออกได้เป็น 2 ประเภท คือ (1) ฉากในชีวิตประจำวัน คือ ฉากที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของตัวละครโดยทั่วไป เช่น บ้าน ร้านอาหาร วัด ตลาด ถนน เป็นต้น และ (2) ฉากอื่นๆ คือ ฉากที่ตัวละครเข้าไปเกี่ยวข้องกับที่นอกเหนือจากชีวิตประจำวัน เช่น ฉากชากปรักหักพัง ฉากโกดัง ฉากท่อน้ำ ฉากร้านอาหารที่ต่างประเทศ เป็นต้น ฉากเหล่านี้จะมีความรุนแรงมากที่สุดในภาพยนตร์ไทย

2. ฉากกิจกรรม

ฉากกิจกรรม คือฉากที่มีการเคลื่อนไหวหรือการกระทำของตัวละคร ฉากประเภทนี้พบได้น้อยมากในภาพยนตร์ไทย ซึ่งฉากนี้จะถูกใช้เพื่อเล่าเรื่องราวของตัวละคร เช่น บุคลิก พื้นหลัง และการเข้าไปมีส่วนร่วมเกี่ยวข้องกับความรุนแรงของตัวละคร เช่น ฉากงานแต่งงาน เป็นต้น

3. ฉากยุคสมัย

ฉากยุคสมัย คือฉากของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีต ฉากนี้เป็นการเล่าเรื่องราวย้อนกลับไปทำให้ผู้ชมได้ทราบถึงที่มา เหตุผล ปมปัญหาภายในจิตใจ และบุคลิกลักษณะของตัวละครที่เปลี่ยนแปลงไป เช่น การเปลี่ยนแปลงจากคนเรียบร้อยสู่คนที่ชอบใช้ความรุนแรง เป็นต้น

4.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทย 30 เรื่องใน 5 ทรากลุ่มนั้นพบว่า ภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้นไม่มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษใดๆ เพื่อสื่อความหมายด้านความรุนแรง ขณะที่ภาพยนตร์ตลก (Comedy) นั้นจะมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษเพียงเล็กน้อย และจะพบมากที่สุดในการ์ตูนภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)

สัญลักษณ์พิเศษที่พบในภาพยนตร์ไทยนั้นสามารถจำแนกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ (1) สัญลักษณ์เฉพาะในเรื่อง คือ สัญลักษณ์พิเศษที่ใช้สื่อความหมายด้านความรุนแรงเฉพาะภาพยนตร์เรื่องนั้น ซึ่งสัญลักษณ์ประเภทนี้จะพบมากที่สุดในภาพยนตร์ไทย ผู้ชมจะต้องอาศัยเรื่องราวในภาพยนตร์เพื่อตีความสัญลักษณ์พิเศษนั้น เช่น กว๋ยเตี่ยวในภาพยนตร์เรื่อง “เชือดก่อนชิม” แสดงถึงการใช้ความรุนแรงของตัวเอกฝ่ายหญิงในเรื่อง เป็นต้น และ (2) สัญลักษณ์สากล คือ สัญลักษณ์พิเศษที่ใช้สื่อความหมายด้านความรุนแรงอันเป็นที่เข้าใจในระดับสากล เช่น การถ่มน้ำลาย การชกน็อกกลาง เป็นต้น สัญลักษณ์พิเศษประเภทนี้จะพบได้น้อยมากในภาพยนตร์ไทย จนแทบไม่ปรากฏเลย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.3.7 ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทย 30 เรื่องใน 5 ทรูจกัณันั้นพบว่า ขั้วขัดแย้งของภาพยนตร์ไทยแต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงได้ตารางสรุปขั้วขัดแย้งของภาพยนตร์ไทยไว้เป็นหมวดหมู่ และไว้เพื่ออธิบายขั้วขัดแย้งแต่ละทรูจกัณั ดังนี้

ทรูจกัณัภาพยนตร์	ขั้วขัดแย้ง (Conflict)			
	ภายในจิตใจ	มนุษย์กับมนุษย์	มนุษย์กับสังคม	มนุษย์กับพลังภายนอก
ภาพยนตร์ต่อสู้	-	✓	-	-
ภาพยนตร์รัก	-	✓	-	-
ภาพยนตร์ตลก	-	✓	-	-
ภาพยนตร์สยองขวัญ	-	✓	✓	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	✓	✓	-	-

ตารางที่ 4.19 : ตารางแสดงขั้วขัดแย้งของภาพยนตร์ไทย

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าขั้วขัดแย้งที่ถูกใช้สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยมากที่สุดนั้น คือ ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ซึ่งจะพบได้ในภาพยนตร์ไทยทุกทรูจกัณั ขณะที่ขั้วขัดแย้งประเภทอื่น ๆ นั้นพบได้เพียงบางทรูจกัณัเท่านั้น ได้แก่ ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม และขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอกนั้นสามารถพบได้ในภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) เท่านั้น และขั้วขัดแย้งภายในจิตใจนั้นสามารถพบได้ในภาพยนตร์ชีวิต (Drama) เท่านั้น โดยสรุปแล้วขั้วขัดแย้งที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยนั้นมีทั้งหมด 4 ประเภท ได้แก่

1. ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์

ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์นั้นจะก่อให้เกิดความรุนแรงต่างๆมากมาย โดยอาจจะเริ่มจากการใช้ความรุนแรงวาจาในการต่อว่าต่อทอ หรือทะเลาะเบาะแว้งกัน เมื่อเหตุการณ์เริ่มทวีความรุนแรงขึ้นก็นำไปสู่การใช้ความรุนแรงประเภทอื่นๆตามมามากมาย ซึ่งในภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ตลก (Comedy) นั้นจะเป็นความรุนแรงทางวาจามากที่สุด ด้านภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้นเหตุการณ์จะทวีความรุนแรงจนเกิดการลงไม้ลงมือกัน เช่น การชกต่อย การทุบตี จนนำไปสู่การฆ่าในที่สุด ขั้วขัดแย้งนี้สามารถพบได้ง่ายมากและก่อให้เกิดความรุนแรงได้ง่ายมากเช่นกัน นอกจากนี้ขั้วขัดแย้งประเภทนี้จะแสดงให้เห็นผู้ชนะ / ผู้แพ้ มากกว่าการยุติความรุนแรงไปเฉยๆ

2. ขั้วขัดแย้งภายในจิตใจ

ขั้วขัดแย้งภายในจิตใจนั้นจะมุ่งเน้นไปที่ตัวละครใดตัวละครหนึ่ง แล้วดูพัฒนาการทางความคิดที่ค่อยๆเปลี่ยนแปลงไป ซึ่งช่วงการเปลี่ยนแปลงทางความคิดนี้เองเป็นช่วงที่ก่อให้เกิดความรุนแรงได้มากที่สุด กล่าวคือ ตัวละครจะยังไม่รู้ว่าสิ่งใดผิดสิ่งใดถูก จึงกระทำความรุนแรงไปโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ และสุดท้ายตัวละครเหล่านั้นจะได้เรียนรู้เรื่องราวที่เกิดขึ้น และพัฒนาตนเองเป็นคนที่ดีขึ้นนั่นเอง

3. ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม

ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคมนั้นจะมุ่งเน้นไปที่ตัวเอกของเรื่อง ซึ่งจะเป็นคนที่ก้าวร้าวรุนแรงและชอบประพฤติตัวตามใจตนเอง จนสร้างปัญหาและความขัดแย้งกับกฎระเบียบหรือศีลธรรมอันดีของสังคม ขั้วขัดแย้งนี้จะแสดงให้เห็นว่าการไม่ประพฤติตนตามกรอบจริยธรรมอันดีนั้นจะสร้างความเดือดร้อนมาให้แก่ตนเองและผู้อื่นอย่างมาก และสุดท้ายเขาก็ไม่สามารถรอดพ้นจากบ่วงกรรมของตนเองไปได้ ไม่ว่าจะกระทำความรุนแรงอย่างไรก็ตาม

4. ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก

ขั้วขัดแย้งประเภทนี้จะพบได้แค่ในภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ประเภทหนึ่งเท่านั้น ขั้วขัดแย้งนี้จะแสดงให้เห็นถึงการไม่เชื่อและหลบหลีกสิ่งศักดิ์สิทธิ์หรือพลังอำนาจบางอย่าง จนสิ่งเร้นลับเหล่านั้นได้ย้อนกลับมาทำร้ายตัวละครเหล่านั้นเสียเอง ขั้วขัดแย้งนี้จะแสดงให้เห็นตัวละครที่ยอมกระทำความรุนแรงทุกอย่างเพื่อรักษาชีวิตตนเองเอาไว้ และสุดท้ายตัวละครเหล่านั้นก็มักจะถูกสิ่งเร้นลับเหล่านั้นเล่นงานจนเสียชีวิตหรือมีเหตุการณ์ที่ไม่ดีเกิดขึ้นทุกคน ขั้วขัดแย้งนี้ยังแสดงให้เห็นอีกว่า แม้จะใช้ความรุนแรงเพื่อเอาชีวิตรอดเพียงใด ก็ไม่สามารถรอดพ้นจากพลังเร้นลับเหล่านั้นได้เลย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.3.8 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทย 30 เรื่องใน 5 ทรากลนั้นพบว่า มุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทยแต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงได้ตารางสรุปมุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทยไว้เป็นหมวดหมู่ และไว้เพื่ออธิบายมุมมองการเล่าเรื่องแต่ละทรากล ดังนี้

ทรากลภาพยนตร์	มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)			
	บุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)	บุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator)	เป็นกลาง (The Objective Narrator)	รู้รอบด้าน (The Omniscient)
ภาพยนตร์ต่อสู้	-	-	-	✓
ภาพยนตร์รัก	✓	-	-	✓
ภาพยนตร์ตลก	✓	✓	-	✓
ภาพยนตร์สยองขวัญ	✓	-	-	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	✓	-	-	✓

ตารางที่ 4.20 : ตารางแสดงมุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ไทย

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่ามุมมองการเล่าเรื่องที่ถูกใช้สร้างเนื้อหาความรุนแรงมากที่สุดนั้น คือ มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) ซึ่งสามารถพบได้ในภาพยนตร์ไทยทุกทรากล รองลงมา คือ มุมมองการเล่าเรื่องของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) ซึ่งไม่ปรากฏในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) เพียงทรากลเดียวเท่านั้น ขณะที่มุมมองการเล่าเรื่องของบุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator) นั้นสามารถพบได้ในภาพยนตร์ตลก (Comedy) เพียงทรากลเดียว และมุมมองการเล่าเรื่องที่เป็นกลาง (The Objective Narrator) นั้นไม่ปรากฏเลย เพราะฉะนั้น โดยสรุปแล้วมุมมองการเล่าเรื่องที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยนั้นมีทั้งหมด 3 ประเภท ได้แก่

1. มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)

มุมมองนี้จะทำให้ผู้ชมทำความเข้าใจเรื่องราวและตัวละครได้ง่ายที่สุดและรวดเร็วที่สุด นอกเหนือจากนั้นมุมมองการเล่าเรื่องนี้ยังทำให้ผู้ชมร่วมเป็นส่วนหนึ่งของภาพความรุนแรงนั้น หรือเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดอีกด้วย แต่มุมมองนี้ก็ยังมีข้อด้อยที่ผู้ชมไม่สามารถเข้าใจความคิดหรือความรู้สึกของตัวละครได้อย่างละเอียดลึกซึ้ง ผู้ชมจะสามารถปะติดปะต่อเรื่องราวโดยรวมได้ และเข้าใจถึงเหตุผลการกระทำความรุนแรงของตัวละครได้โดยสังเขปเท่านั้น

2. มุมมองการเล่าเรื่องของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)

มุมมองนี้จะทำให้ผู้ชมเข้าใจความคิดและความรู้สึกของตัวละครได้มากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวเอก (หรือผู้เล่าเรื่อง) มุมมองนี้จะเล่าเรื่องถึงเหตุผลและพัฒนาการต่างๆของเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตัวเอก จึงทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงความคิด ความรู้สึก และเหตุผลของการใช้ความรุนแรงต่างๆ ซึ่งมุมมองนี้อาจทำให้ผู้ชมปะติดปะต่อเรื่องราวได้ยากขึ้น เพราะจะเน้นถึงพัฒนาการของตัวละครมากกว่า จุดประสงค์ของมุมมองการเล่าเรื่องนี้ คือ การทำให้ผู้ชมคิด เห็น รู้สึก และมีอารมณ์เดียวกันหรือคล้ายคลึงตามกับตัวละครในภาพยนตร์

3. มุมมองการเล่าเรื่องของบุรุษที่สาม (The-Third Person Narrator)

มุมมองนี้จะเป็นการเล่าเรื่องโดยคนนอกที่เล่าเรื่องราวของตัวเอกโดยไม่มีอคติ มุมมองการเล่าเรื่องนี้ถูกใช้เพื่อเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นก่อนที่จะเกิดเรื่องราวในภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมได้ทราบถึงเบื้องหลังและพัฒนาการก่อนที่จะเกิดเหตุการณ์ต่อไป มุมมองนี้จะช่วยเติมเต็มเรื่องราวในภาพยนตร์ให้ครบถ้วนและต่อเนื่องมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างผู้ชมกับเรื่องราวในภาพยนตร์อีกด้วย มุมมองการเล่าเรื่องนี้จะสร้างความรุนแรงได้น้อยที่สุดเมื่อเทียบกับมุมมองการเล่าเรื่องประเภทอื่นๆ

4.3.9 องค์ประกอบด้านภาพ (Visual Channel)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทย 30 เรื่องใน 5 ทรูทูลนั้นพบว่า องค์ประกอบด้านภาพของภาพยนตร์ไทยที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาความรุนแรงนั้นสามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทหลักๆ ได้แก่ ภาพที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรง ภาพที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง และภาพที่แสดงสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง โดยผู้วิจัยได้แจกแจงรายละเอียดของภาพแต่ละประเภทในแต่ละทรูทูล ดังตารางต่อไปนี้

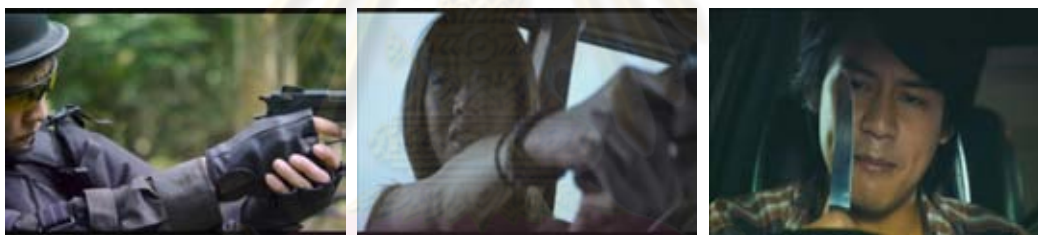
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตระกูลภาพยนตร์	ลักษณะของภาพ	ขนาดของภาพ		
		ภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot)	ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot)	ภาพระยะไกล (Long Shot)
ภาพยนตร์ต่อสู้	ภาพการใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓
	ภาพผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓
	ภาพสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง	✓	-	-
ภาพยนตร์รัก	ภาพการใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓
	ภาพผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง	✓	-	✓
	ภาพสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง	✓	✓	-
ภาพยนตร์ตลก	ภาพการใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓
	ภาพผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓
	ภาพสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง	✓	✓	-
ภาพยนตร์สยองขวัญ	ภาพการใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓
	ภาพผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง	✓	-	✓
	ภาพสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง	✓	✓	-
ภาพยนตร์ชีวิต	ภาพการใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓
	ภาพผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓
	ภาพสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง	✓	✓	-

ตารางที่ 4.21 : ตารางแสดงลักษณะของภาพและขนาดของภาพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย

1. ภาพที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรง

จากตารางข้างต้นพบว่า ภาพยนตร์ไทยทุกตระกูลที่การใช้ภาพที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรงในทุกขนาดภาพ ถ้าเป็นภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) นั้นจะแสดงให้เห็นถึงวิธีการใช้ความรุนแรงอย่างชัดเจนมากที่สุด เช่น ภาพการใช้อาวุธขณะต่อสู้หรือฆ่า เป็นต้น ภาพระยะใกล้นั้นจะเน้นผู้กระทำ ความรุนแรงมากกว่าองค์ประกอบอื่นๆของภาพ ด้วยเหตุนี้ภาพประเภทนี้จึงถูกใช้ขณะที่ตัวละครกำลังใช้อาวุธมากที่สุด ถ้าเป็นภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) นั้นจะแสดงบรรยากาศโดยรวม พร้อมทั้งผู้กระทำ ความรุนแรงและผู้ที่ตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง ส่วนมากภาพประเภทนี้จะใช้กับการทะเลาะ หรือการทำร้ายร่างกายมากที่สุด และภาพระยะไกล (Long Shot) นั้นจะแสดงบรรยากาศโดยรวมที่กว้างขึ้น ทำให้เห็นอริยาบถที่ชัดเจน โดยส่วนมากจะภาพประเภทนี้จะถูกใช้เพื่อแสดงเน้นการกระทำของตัวละครมากกว่าการเน้นตัวละครตัวใดตัวหนึ่งเป็นหลัก และเพราะต้องการเน้นการกระทำนั้นเอง ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) จึงใช้ภาพระยะไกลเพื่อแสดงท่วงท่าและความสวยงามของการต่อสู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปะแม่ไม้มวยไทย



ภาพที่ 4.17 : ตัวอย่างภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) ที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย



ภาพที่ 4.18 : ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรง



ภาพที่ 4.19 : ตัวอย่างภาพระยะไกล (Long Shot) ที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรง

2. ภาพที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง

จากตารางข้างต้นพบว่า ภาพยนตร์ไทยทุกตระกูลจะมีการใช้ภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) และภาพระยะไกล (Long Shot) เพื่อแสดงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง ขณะที่ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) นั้นจะไม่ปรากฏในภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ภาพระยะใกล้นั้นจะถูกใช้เพื่อเน้นสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครที่ตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง รวมทั้งเป็นการเน้นให้ว่าตัวละครนั้นมีความเจ็บปวดทรมานจากความรุนแรง เช่น สีหน้าที่ทุกข์ทรมาน หรือบาดแผลจากความรุนแรง เป็นต้น ภาพประเภทนี้ยังช่วยสร้างความน่าสะพรึงกลัวจากการใช้ความรุนแรงอีกด้วย ขณะที่ภาพระยะไกลนั้นจะแสดงให้เห็นผลกระทบของความรุนแรงที่กว้างขวางและรุนแรงมาก เช่น ฉากการระเบิด ฉากทรัพย์สินถูกทำลายหรือละอะทะกระจาย เป็นต้น ด้านภาพระยะปานกลางนั้นจะแสดงสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครที่ตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง และทำให้เห็นบรรยากาศบริเวณโดยรอบอีกด้วย โดยสรุปคือ ภาพระยะใกล้จะเน้นที่ตัวละครมากที่สุด ภาพระยะปานกลางนั้นจะแสดงให้เห็นทั้งตัวละครและฉาก และภาพระยะไกลนั้นจะเน้นความรุนแรงที่กว้างขวางมากที่สุด



ภาพที่ 4.20 : ตัวอย่างภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) ที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง



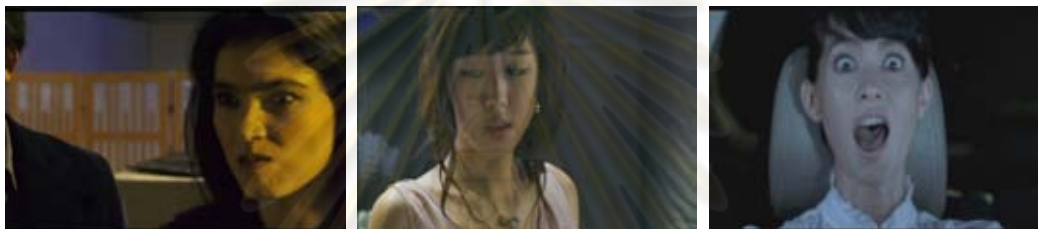
ภาพที่ 4.21 : ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง



ภาพที่ 4.22 : ตัวอย่างภาพระยะไกล (Long Shot) ที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง

3. ภาพที่แสดงสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง

จากตารางข้างต้นพบว่า ภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) นั้นจะถูกใช้ในภาพยนตร์ทุกประเภท ขณะที่ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) นั้นจะไม่ปรากฏในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) เพียงประเภทเดียว และภาพระยะไกล (Long Shot) นั้นไม่ปรากฏการใช้ในภาพยนตร์ไทยเลย ภาพระยะใกล้จะเน้นให้เห็นถึงสีหน้าของตัวละครต่อความรุนแรง เช่น สีหน้าหวาดระแวงกับความรุนแรงที่จะเกิดขึ้น สีหน้าหวาดกลัวกับการความรุนแรงของตัวละคร และสีหน้าโกรธแค้นที่พร้อมจะใช้ความรุนแรง เป็นต้น ขณะที่ภาพระยะปานกลางนั้น นอกจากจะเน้นสีหน้าของตัวละครแล้ว ยังแสดงให้เห็นบรรยากาศโดยรอบอีกด้วย



ภาพที่ 4.23 : ตัวอย่างภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) ที่แสดง
สีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง



ภาพที่ 4.24 : ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ที่แสดง
สีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง

ศูนย์วิจัยสื่อสร้างสรรค์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

4.3.10 องค์ประกอบด้านเสียง (Audio Channel)

1. เสียงสนทนา (Dialogue) ของตัวละคร

จากการวิเคราะห์เสียงสนทนาที่แสดงให้เห็นถึงเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยนั้น ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ทุกตระกูลมีการใช้เสียงสนทนาเป็นเครื่องมือสื่อความหมาย แต่มีการใช้เสียงสนทนาในการสื่อสร้างเนื้อหาความรุนแรงมาน้อยแตกต่างกันออกไป โดยส่วนมากเสียงสนทนาที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงนั้นจะสื่อความหมายโดยตรงมากกว่าความหมายโดยอ้อม กล่าวคือ ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ทันทีว่าเสียงสนทนาเหล่านั้นสื่อความหมายที่รุนแรง ได้แก่ การต่อว่าต่อทอด้วยถ้อยคำหยาบคาย อย่างไรก็ตามผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ไทยบางเรื่องก็มีการใช้เสียงสนทนาที่สื่อความหมายโดยอ้อมเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเหยียดหยาม การถากถาง หรือ การประชดประชัน เป็นต้น เสียงสนทนาเหล่านี้ตัวละครจะใช้การพูดในลักษณะกระทบกระทั่งเปรียบเปรย และการใช้เสียงสนทนาที่สื่อความหมายโดยอ้อมนั้น ผู้วิจัยพบว่าเสียงเหล่านี้มักจะถูกใช้เพื่อสร้างเสียงหัวเราะกับผู้ชมมากกว่า หรือเป็นการต่อว่าแบบติดตลกแต่มีเนื้อหาความรุนแรงแฝงอยู่ นอกจากนี้เสียงสนทนายังช่วยเน้นลักษณะนิสัย ความคิด และบุคลิกที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงของตัวละครอีกด้วย ทำให้ผู้ชมเข้าใจเหตุผลของการใช้ความรุนแรงมากขึ้น

2. เสียงประกอบ (Sound Effect)

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ทุกตระกูลมีการใช้เสียงประกอบเป็นเครื่องมือสื่อความหมาย เสียงประกอบในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นจะปรากฏให้เห็นจำนวนมาก โดยเสียงเหล่านี้จะสัมพันธ์กับภาพความรุนแรงที่เกิดขึ้น เช่น เสียงยิงปืน เสียงระเบิด เสียงชกต่อย เสียงทรัพย์สินถูกทำลาย เสียงกระดูกหัก เป็นต้น ซึ่งเสียงประกอบจะเน้นความรุนแรงของภาพที่ปรากฏ รวมทั้งเสียงเหล่านี้จะช่วยทำให้ภาพรุนแรงมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น และช่วยเร้าอารมณ์ของผู้ชม ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับฉากดังกล่าว

3. เสียงดนตรี (Music)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ไทย 30 เรื่องใน 5 ตระกูลนั้นพบว่า เสียงดนตรีของภาพยนตร์ไทยที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาความรุนแรงนั้นสามารถจำแนกออกเป็น 4 ประเภทหลักๆ ได้แก่ เพลงจังหวะช้า เพลงจังหวะเร็ว เพลงจังหวะสนุกสนาน และเสียงเงียบ (Dead Sound) โดยผู้วิจัยได้แจกแจงรายละเอียดของเพลงแต่ละประเภทในแต่ละตระกูล ดังตารางต่อไปนี้

ตระกูลภาพยนตร์	ประเภทของเพลงประกอบภาพยนตร์			
	เพลงช้า	เพลงเร็ว	เพลงสนุกสนาน	เสียงเงียบ
ภาพยนตร์ต่อสู้	-	✓	-	-
ภาพยนตร์รัก	✓	✓	✓	-
ภาพยนตร์ตลก	✓	-	✓	-
ภาพยนตร์สยองขวัญ	✓	✓	-	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	✓	✓	-	-

ตารางที่ 4.22 : ตารางแสดงประเภทของเพลงประกอบภาพยนตร์ไทย

1. เพลงจังหวะช้า

เพลงจังหวะช้านี้เป็นเพลงที่ถูกใช้เมื่อตัวละครอยู่ในภาวะเสียใจ เช่น เสียใจที่เห็นคนรักเสียชีวิตหรือแยกทางกัน เป็นต้น เพลงช้านี้สามารถแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ประเภท คือ เพลงช้าที่มีเนื้อหาหวานซึ่งกินใจ และเพลงช้าที่มีเนื้อหาเศร้าสร้อยหรืออกหัก ซึ่งเพลงทั้งสองประเภทนี้ต่างถูกใช้เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศความโรแมนติกในภาพยนตร์ให้มากขึ้น เพลงจังหวะช้านี้จะพบได้ในภาพยนตร์ทุกตระกูลยกเว้นภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) เพียงตระกูลเดียวเท่านั้น

2. เพลงจังหวะเร็ว

เพลงจังหวะเร็วนี้เป็นเพลงที่ถูกใช้เมื่อตัวละครกำลังกระทำความรุนแรงอยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งระหว่างการต่อสู้ เพลงเร็วนี้จะเป็นเพลงที่ช่วยเสริมสร้างอารมณ์ปลุกใจ ทำให้เกิดความฮึกเหิม อันนำไปสู่การกระทำความรุนแรงได้ เพลงจังหวะเร็วนี้จะพบในภาพยนตร์ทุกตระกูลยกเว้นภาพยนตร์ตลก (Comedy) เพียงตระกูลเดียวเท่านั้น

3. เพลงจังหวะสนุกสนาน

เพลงจังหวะสนุกสนานนี้เป็นเพลงที่ถูกใช้ในภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ตลก (Comedy) เท่านั้น เพลงสนุกสนานนี้จะช่วยให้ผู้ชมผ่อนคลาย ลดบรรยากาศความตึงเครียดในภาพยนตร์ และช่วยสร้างเสียงหัวเราะได้อีกด้วย เพราะฉะนั้นเพลงสนุกสนานจึงมีบทบาทสำคัญในการบรรเทาเนื้อหาความรุนแรงที่เกิดขึ้นให้กลายเป็นความตลกนั่นเอง

4. เสียงเงียบ (Dead Sound)

เสียงเงียบนั้นสามารถพบได้ในภาพยนตร์เพียงตระกูลเท่านั้น คือ ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) เสียงเงียบนั้นจะถูกนำมาใช้ก่อนจะภาพเกิดเหตุการณ์ความรุนแรงขึ้น ซึ่งจะช่วยสร้างบรรยากาศความตึงเครียดในฉาก ทำให้ผู้ชมลุ้นระทึกกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อไป

บทที่ 5

เนื้อหาความรุนแรงและการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

ในบทที่ 5 จะเป็นการรายงานการศึกษาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้ง 5 ตระกูล ได้แก่ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ภาพยนตร์รัก (Romantic) ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) โดยจะวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูดผ่านแนวคิดเรื่องความรุนแรง (Violence) แนวคิดเรื่องการวิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narrative Analysis) และทฤษฎีสัญญวิทยา (Semiology) จากนั้นจึงทำการสรุปการวิเคราะห์การเล่าเรื่องและเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

5.1 เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 30 เรื่องใน 5 ทรูกุลนั้นพบว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดแต่ละเรื่องนั้นมีเนื้อหาความรุนแรงชัดเจน ผู้วิจัยจึงได้แยกแยะเนื้อหาที่พบและสามารถสรุปออกมาเป็นประเภท ดังนี้

5.1.1 ความรุนแรงทางกายภาพ

5.1.1.1 เนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพ



ภาพที่ 5.1 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

ภาพแฉกบนจากซ้าย – ขวา : การแข่งมวยปล้ำ (The Wrestler) / การใช้ปืนจ่อศีรษะเพื่อข่มขู่ผู้อื่นให้เกิดความกลัวและปฏิบัติตาม (Orphan) / การทำลายทรัพย์สิน (Drag Me to Hell)

ภาพแฉกล่างจากซ้าย – ขวา : การขับรถชนจนทรัพย์สินเสียหาย (The Hangover) / การวางเพลิงและการระเบิด (Inglorious Basterds) / การต่อสู้ของหุ่นยนต์ (Transformers : Revenge of the Fallen)

เนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพนั้นเป็นเนื้อหาความรุนแรงที่พบมากที่สุดในภาพยนตร์ฮอลลีวูดเช่นกัน ซึ่งสามารถพบได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกตระกูล โดยเนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพนั้นสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆได้ ดังนี้

1. ความรุนแรงจากการใช้อาวุธ / การต่อสู้ด้วยอาวุธ

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดบางตระกูลเท่านั้น คือ ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และพบมากที่สุดในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ด้านภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ไม่ปรากฏความรุนแรงประเภทนี้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ซึ่งผู้ใช้ความรุนแรงนี้จะปรากฏให้เห็นทั้งตัวเอก ตัวร้าย และตัวประกอบอื่นๆ ตัวเอกนั้นจะใช้ความรุนแรงประเภทนี้เพื่อเอาชนะคู่ต่อสู้ เพื่อแก้แค้น และเพื่อผดุงความยุติและนำความสงบสุขกลับคืนสู่สังคมอีกครั้ง ขณะที่ตัวร้ายจะใช้ความรุนแรงประเภทนี้เพื่อผลประโยชน์ของตนเองเป็นหลัก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Avatar” ตัวเอกจะใช้ความรุนแรงเพื่อปกป้องผลประโยชน์ของฝ่ายตนเอง รวมทั้งเพื่อนำความสงบสุขกลับคืนสู่สังคม และตัวร้ายนั้นจะใช้ความรุนแรงรุกรานและสร้างความเดือดร้อนแก่คนในสังคมเพื่อผลประโยชน์ของฝ่ายตนเอง ความรุนแรงประเภทนี้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีความยิ่งใหญ่และมีความรุนแรงมาก เนื่องจากมีผู้ใช้อาวุธจำนวนมาก รวมทั้งอาวุธมีขนาดใหญ่และทันสมัยอย่างมาก

ภาพยนตร์ตลก (Comedy) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อย ซึ่งความรุนแรงนี้จะไม่ถูกนำเสนออย่างจริงจัง แต่เป็นการสร้างความสนุกสนานและตื้นตันในเรื่องราวให้มากขึ้น การใช้อาวุธในภาพยนตร์ตลกนั้นไม่ได้ใช้เพื่อมุ่งหมายเอาชีวิต แต่ใช้เพื่อข่มขู่ให้รู้สึกกลัวและปฏิบัติตามเท่านั้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “The Hangover” ตัวร้ายใช้อาวุธและพรรคพวกข่มขู่ฝ่ายตัวเอกเพื่อข่มขู่และเรียกร้องให้ปฏิบัติตามข้อเสนอ อย่างไรก็ตามแม้การใช้อาวุธประเภทนี้จะถูกสอดแทรกมุกตลกเข้าไปด้วย แต่ภาพการใช้อาวุธของตัวละครก็ดูสมจริงและจริงจัง ความรุนแรงจึงไม่ได้ถูกบรรเทาเบาบางลงมากนัก

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อยเช่นกัน ผู้ที่ใช้ความรุนแรงประเภทนี้จะมีทั้งตัวเอกและตัวร้ายของเรื่อง ซึ่งส่วนมากจะเป็นตัวร้ายที่ใช้ความรุนแรงเพื่อมุ่งทำร้ายและฆ่าผู้อื่น และเพื่อสร้างความหวาดระแวง ความน่าสะพรึงกลัว และความแตกแยกกับผู้คนในสังคมอีกด้วย ขณะที่ตัวเอกจะใช้ความรุนแรงประเภทนี้เพื่อการป้องกันตัวหรือปกป้องคนใกล้ชิดเท่านั้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Orphan” ตัวร้ายเริ่มใช้ความรุนแรง

เพื่อสร้างความแตกแยกในครอบครัว โดยการทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับบาดเจ็บหรือเสียชีวิต เพราะฉะนั้นตัวเอกจึงต้องใช้ความรุนแรงเพื่อปกป้องครอบครัวของตนเองจากอันตรายดังกล่าว นอกจากนี้ภาพการใช้อาวุธในภาพยนตร์ของชวัญนั้นจะเห็นอย่างชัดเจนและมีความรุนแรงมากกว่าภาพยนตร์ตระกูลอื่นๆ เช่น ภาพของเลือดกระชูด หรือภาพของอวัยวะภายใน เป็นต้น

2. ความรุนแรงจากการฆ่า

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดบางตระกูลเท่านั้น โดยจะพบในตระกูลภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ในทุกเรื่อง ด้านภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้นสามารถพบได้เป็นส่วนน้อย และภาพยนตร์ตลก (Comedy) นั้นจะไม่มี ความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ซึ่งผู้ใช้ความรุนแรงนี้จะปรากฏให้เห็นทั้งตัวเอก ตัวร้าย และตัวประกอบอื่นๆ ตัวร้ายนั้นจะฆ่าตัวประกอบอื่นๆ เพื่อข่มขู่และเพื่อผลประโยชน์ของตนเอง ขณะที่ตัวเอกนั้นจะฆ่าตัวร้ายเพื่อแก้แค้นให้กับตนเองหรือครอบครัว และเพื่อผดุงความยุติธรรมและนำความสงบสุขกลับคืนมาสู่สังคม ภาพของการฆ่าที่ปรากฏนั้นจะดูสมจริง โหดร้าย และสร้างความน่าสะพรึงกลัว ซึ่งเป็นการตอกย้ำความแค้นของตัวละครให้เห็นชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Inglorious Basterds” ตัวร้ายนั้นถูกฆ่าโดยการลอบสังหาร ซึ่งมีสภาพเละเทะและน่ากลัวอย่างมาก หรือภาพยนตร์เรื่อง “Transformers : Revenge of the Fallen” นั้น ตัวร้ายถูกฆ่าโดยการถูกฉีกร่างออกและเตะกระจัดกระจาย

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ทุกเรื่องเช่นกัน การฆ่าในภาพยนตร์สยองขวัญนั้นเพื่อสร้างปมปัญหา และเพื่อสร้างความน่าสะพรึงกลัวภายในเรื่อง นอกจากนี้การฆ่าในภาพยนตร์สยองขวัญส่วนใหญ่จะไม่ปรากฏตัวฆาตกรให้เห็น แต่ตัวละครจะถูกฆ่าโดยพลังพิเศษ (พลังภายนอก) มากกว่า เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “The Final Destination” นั้น คนใกล้ชิดตัวเอกทยอยถูกฆ่าโดยพลังพิเศษไปที่ละคน หรือ ภาพยนตร์เรื่อง “Drag Me to Hell” นั้น ตัวเอกก็ถูกฆ่าโดยพลังพิเศษในตอนท้ายของเรื่องเช่นกัน อย่างไรก็ตาม ภาพยนตร์เรื่อง “Orphan” นั้นมีตัวร้ายปรากฏ เพราะฉะนั้นตัวร้ายจึงเป็นฆาตกรที่ไล่ล่าฆ่าตัวเอกและคนใกล้ชิด ขณะที่ตัวเอกก็ฆ่าตัวร้ายเพื่อปกป้องตนเองและคนใกล้ชิดเช่นกัน

ภาพยนตร์รัก (Romantic) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นน้อยมาก เนื่องจาก ภาพยนตร์เรื่อง “The Twilight Saga : New Moon” นั้นมีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับการต่อสู้ระหว่างเผ่าพันธุ์แวมไพร์ (Vampire) กับมนุษย์หมาป่า (Werewolf) ดังนั้นจึงมีภาพการฆ่าปรากฏอยู่ให้

เห็นเล็กน้อย ซึ่งภาพที่ปรากฏนั้นจะดูเหนือธรรมชาติ และไม่สมจริงเหมือนการฆ่าปกติทั่วไปในโลกแห่งความจริง เช่น การใช้คำสาปเพื่อสลายร่างกายของฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น

ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเล็กน้อยเช่นกัน ในภาพยนตร์ชีวิตนั้นจะไม่ปรากฏภาพการฆ่าให้เห็นอย่างชัดเจน แต่จะมีบางอย่างที่สามารถอธิบายถึงเรื่องราวการฆ่าในภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “The Reader” ตัวเอกสารภาพต่อศาลว่าเธอได้มีส่วนร่วมในการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ชาวยิว รวมทั้งภาพยนตร์เรื่องดังกล่าวยังมีภาพการถ่ายที่ตัวเอกอยู่บนโต๊ะ ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเธอได้ทำการฆ่าตัวตาย เป็นต้น แม้ภาพการฆ่าจะไม่ปรากฏชัดเจน แต่ก็มีส่วนสำคัญต่อเรื่องราวอย่างมาก

3. ความรุนแรงจากการทำลาย / การลักขโมยทรัพย์สิน

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดบางตระกูลเท่านั้น โดยจะพบในตระกูลภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ในทุกเรื่อง ด้านภาพยนตร์ตลก (Comedy) นั้นสามารถพบได้เป็นส่วนใหญ่ ขณะที่ภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้นจะไม่มี ความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ทุกเรื่อง การทำลายทรัพย์สินในภาพยนตร์ต่อสู้นั้นมีหลากหลายรูปแบบ เช่น การระเบิด การวางเพลิง เป็นต้น ซึ่งความรุนแรงประเภทนี้มีความรุนแรงสูงมาก และสร้างความเสียหายเป็นอาณานิเวศกว้างมาก เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Avatar” มีการทำลายทรัพย์สินทางธรรมชาติ ส่งผลให้ทั้งบ้านเรือนและป่าไม้เสียหายจำนวนมาก หรือภาพยนตร์เรื่อง “Transformer : Revenge of the Fallen” มีการระเบิดจนส่งผลให้ปีศาจเสียหาย เป็นต้น นอกจากนั้นความรุนแรงประเภทนี้ยังส่งผลให้มีผู้บาดเจ็บและเสียชีวิตในฉากนั้นเป็นจำนวนมากอีกด้วย

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ทุกเรื่องเช่นกัน การทำลายทรัพย์สินในภาพยนตร์สยองขวัญนั้นเกิดได้จากพลังพิเศษ (พลังภายนอก) และตัวร้ายของเรื่อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “The Final Destination” มีการระเบิด ซึ่งส่งผลให้มีทรัพย์สินเสียหายและมีผู้เสียชีวิตจำนวนมาก เป็นต้น ความรุนแรงประเภทนี้ยังมุ่งหมายชีวิตของตัวเองด้วย

ภาพยนตร์ตลก (Comedy) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนใหญ่ ความรุนแรงประเภทนี้จะเกิดจากการสร้างความอับอายของตัวเอก จนทำให้ทรัพย์สินเสียหาย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “The Hangover” ตัวเอกดื่มเหล้าจนเมาขาดสติ ทำให้เผลอทำลายทรัพย์สินจำนวนมาก รวมทั้งแอบลักขโมยทรัพย์สินของผู้อื่นอีกด้วย และภาพยนตร์เรื่อง “Bruno” นั้นตัวเอก

ทำลายทรัพย์สิน เพราะความประมาทและความวุ่นวายของตนเอง เป็นต้น การทำลายทรัพย์สินในภาพยนตร์ตลกนั้นเป็นจุดเปลี่ยนของเรื่องราวและตัวละครในภาพยนตร์

4. ความรุนแรงจากการชกต่อย / การต่อสู้ด้วยมือเปล่า / การทำร้ายร่างกาย

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกตระกูล โดยจะพบในตระกูล ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) เป็นส่วนใหญ่ ขณะที่ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์รัก (Romantic) นั้นจะสามารถพบได้เป็นส่วนน้อย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพยนตร์ตลก (Comedy) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนใหญ่ ความรุนแรงประเภทนี้จะเกิดจากการทะเลาะเบาะแว้งของตัวละคร จนส่งผลให้เกิดการชกต่อยขึ้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Yes Man” ตัวเอกดื่มเหล้าจนเมาขาดสติและทะเลาะกับตัวละครอื่นๆ เป็นต้น การใช้ความรุนแรงประเภทนี้ในภาพยนตร์ตลกนั้นจะดูไม่สมจริงมากนัก และจะมีการสอดแทรกมุขตลกลงไปด้วย เพื่อให้ความรุนแรงนั้นบรรเทาเบาบางลง

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนใหญ่เช่นกัน ความรุนแรงประเภทนี้จะเกิดขึ้นจากตัวเอก ที่ถูกตัวร้ายคุกคามและทำร้าย จนต้องใช้ความรุนแรงดังกล่าวเพื่อป้องกันตัวและคนใกล้ชิด เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Drag Me to Hell” ตัวร้ายแอบเข้ามาทำร้ายตัวเอก จึงเกิดการต่อสู้ของสองฝ่าย หรือภาพยนตร์เรื่อง “Orphan” นั้นตัวเอกต่อสู้กับตัวร้ายเพื่อปกป้องตนเองและคนใกล้ชิด เป็นต้น การต่อสู้ในภาพยนตร์สยองขวัญนั้นจะเน้นท่วงท่าหรือลีลาการต่อสู้ที่สวยงาม แต่จะเน้นให้เห็นผลกระทบของความรุนแรงจากการต่อสู้มากกว่า เช่น การเน่นบาดแผล การกระเด็นภายหลังจากการถูกทำร้าย เป็นต้น

ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนใหญ่เช่นกัน การใช้ความรุนแรงประเภทนี้จะเกิดจากความกดดันและอารมณ์ที่รุนแรงของตัวละคร จึงส่งผลให้เกิดการพยายามทำร้ายร่างกายผู้อื่น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Revolutionary Road” ที่การทำร้ายร่างกายนั้นเกิดจากการทะเลาะหรือปัญหาภายในครอบครัว เป็นต้น นอกจากนี้ภาพยนตร์เรื่อง “The Wrestler” นั้นมีเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิตของนักมวยปล้ำ เพราะฉะนั้นจึงมีภาพการใช้ความรุนแรงจากการเล่นมวยปล้ำปรากฏเป็นจำนวนมาก

ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเพียงเล็กน้อยเท่านั้น เนื่องจากภาพยนตร์ต่อสู้นั้นจะมีการใช้อาวุธในการต่อสู้มากกว่าการต่อสู้ด้วยมือเปล่า ภาพที่ปรากฏจึงมีเพียงแค่การทำร้ายร่างกายให้ได้รับบาดเจ็บเท่านั้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Inglorious

Basterds” ตัวเอกมีการกรีดหน้าผาก เพื่อแก้แค้นตัวร้าย และมีการถลกหนังศีรษะตัวร้ายที่เสียชีวิตแล้ว เป็นต้น ความรุนแรงประเภทนี้ในภาพยนตร์ตอสูรนั้นมีบทบาทน้อยมาก จนแทบไม่ปรากฏเลย

ภาพยนตร์รัก (Romantic) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเพียงเล็กน้อยเท่านั้น เนื่องจากภาพยนตร์เรื่อง “The Twilight Saga : New Moon” นั้นมีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับกาต่อสูระหว่างเผ่าพันธุ์แวมไพร์ (Vampire) กับมนุษย์หมาป่า (Werewolf) ดังนั้นจึงมีภาพการต่อสูปรากฏอยู่ให้เห็นเล็กน้อย ซึ่งภาพที่ปรากฏนั้นจะดูเหนือธรรมชาติ และไม่สมจริงเหมือนการต่อสูปกติทั่วไปในโลกแห่งความจริง เช่น มีการใช้เวทย์มนต์ หรือมีการแปลงกาย เป็นต้น

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 30 เรื่องใน 5 ประเภท ผู้วิจัยได้สรุปเนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพออกมาเป็นตาราง โดยแบ่งตามประเภทภาพยนตร์ได้ดังนี้

ประเภทภาพยนตร์	ความรุนแรงทางกายภาพ			
	ใช้อาวุธ / ต่อสูด้วยอาวุธ	ฆ่า	ทำลาย / ลักขโมยทรัพย์สิน	ชกต่อย / ต่อสูด้วยมือเปล่า / ทำร้ายร่างกาย
ภาพยนตร์ตอสูร	✓	✓	✓	✓
ภาพยนตร์รัก	-	✓	-	✓
ภาพยนตร์ตลก	✓	-	✓	✓
ภาพยนตร์สยองขวัญ	✓	✓	✓	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	-	✓	-	✓

ตารางที่ 5.1 : ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

5.1.1.2 เนื้อหาความรุนแรงทางวาจา



ภาพที่ 5.2 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางวาจาในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากซ้าย – ขวา : การต่อว่าและการข่มขู่ (The Proposal) / การทะเลาะเบาะแว้งและการโวยวาย (The Ugly Truth) / การต่อว่าผู้อื่น (The Hangover)

เนื้อหาความรุนแรงทางวาจา นั้นเป็นเนื้อหาความรุนแรงที่พบมากที่สุดในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งสามารถพบได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกตระกูล โดยเนื้อหาความรุนแรงทางวาจา นั้นสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆได้ ดังนี้

1. ความรุนแรงจากการพูดหยาบคาย

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกตระกูล และเกือบทุกเรื่องซึ่งภาพยนตร์รัก (Romantic) ส่วนใหญ่นั้นจะไม่ปรากฏการพูดหยาบคาย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพยนตร์แทบทุกเรื่องนั้นตัวละครพูดหยาบคาย เนื่องจากอารมณ์โมโห การเกิดเหตุการณ์ต่างๆที่สร้างความไม่พึงพอใจอย่างมาก การตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงมาก่อน เช่น การถูกทำร้าย การถูกกลั่นแกล้ง เป็นต้น ซึ่งทั้งหมดต่างใช้คำพูดหยาบคายเพื่อตำหนิ ต่อว่า และระบายอารมณ์ความรู้สึกที่อัดอั้นภายในจิตใจ ตัวละครที่ใช้คำพูดหยาบคายนั้นมีทั้งตัวเอก ตัวร้าย และตัวประกอบอื่นๆ แต่ส่วนมากจะเป็นตัวเอก ซึ่งใช้คำหยาบคายกับตัวเอกหรือคนใกล้ชิดด้วยตัวเอง หรือใช้กับตัวร้าย

ตัวอย่างการพูดหยาบคาย

(1) บทสนทนาระหว่าง Randy และ Stephanie จากภาพยนตร์เรื่อง “The Wrestler” ในฉากที่ตัวเอกฝ่ายชายในฐานะคุณพ่อกลับไปพบลูกสาวของตนเองอีกครั้ง หลังจากที่ตนเองผิดนัดซ้ำแล้วซ้ำเล่า จึงทำให้ลูกสาวเกิดความโมโหอย่างมากและพูดจาหยาบคายกับคุณพ่อของตน

STEPHANIE : You know what? I waited in that restaurant for 2 hours. 2 fucking hours! Telling myself, “Maybe something happened. Maybe he’s stuck in traffic.” But, no, you just keep doing the same shit to me over and over again!

RANDY : I know, I apologize. Look, I apologize. I got a lot of stuff swimming around. In my head. And I went out and had a drink, and another drink, and I just spaced.

STEPHANIE : That is tough shit!

RANDY : Goddamn it. Why do I do this to you?

STEPHANIE : Because you are a fuck-up! You’re a living, breathing fuck-up! And I cannot fucking do it anymore! I can’t stand it! I can’t fucking cry for you! I can’t fucking do it anymore! You are a fucking asshole!

[Stephanie ขว้างปาสิ่งของของ Randy / Randy พยายามเข้าไปห้ามปราม]

RANDY : Calm down.

STEPHANIE : You’re an asshole! You’re a fucking asshole! Go fuck yourself!

RANDY : Calm down. Calm down.

STEPHANIE : Do not touch me! I fucking hate you.

RANDY : I'm sorry. I know you hate me. I know you do. I know you hate me. Calm down. Just calm down for a second.

STEPHANIE : You know what? I don't care. I don't hate you. I don't love you. I don't eve like you. And I was stupid to think that you could change.

RANDY : I can change.

STEPHANIE : I don't care. There is no more fixing this. It's broke. Permanently. And I'm okay with that. It's better.

RANDY : I'm sorry. I'm really sorry.

STEPHANIE : I don't ever want to see you again. Look at me. I don't want to see you. I don't want to hear you. I am done. Do you understand? Done. Get out.

[Stephanie เปิดประตูไล่ Randy และปิดประตูกระแทก]

(2) บทสนทนาระหว่าง Nick และ Hunt จากภาพยนตร์เรื่อง "The Final Destination" ในฉากที่เพื่อนของตัวเอกฝ่ายชายเห็นข่าวการเสียชีวิตของผู้หญิงสวยคนหนึ่ง เขาจึงใช้คำพูดเปรียบเทียบผู้หญิงคนนั้นอย่างหยาบคาย

NICK : It's that lady with the kids, from the racetrack.

HUNT : We just lost a really hot MILF.

(MILF เป็นศัพท์แสลงที่ย่อมาจาก Mother I'd Like to Fuck ซึ่งใช้เปรียบเทียบที่ให้ความหมายในทางลบ หมายถึงผู้หญิงวัยกลางคนที่ยังมีความเซ็กซี่อยู่)

2. ความรุนแรงจากการพูดข่มขู่

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกตระกูล ซึ่งพบมากที่สุดใภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ด้านภาพยนตร์รัก (Romantic) ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้นจะพบเป็นส่วนน้อย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ความรุนแรงประเภทนี้จะเกิดขึ้นจกตัวร้ายที่ต้องการเรียกร้องผลประโยชน์ของตนเอง จึงใช้คำพูดข่มขู่ที่จะทำลายล้างฝ่ายตรงข้าม ซึ่งส่งผลให้อีกฝ่ายเกิดความหวาดกลัวและต้องปฏิบัติตามในที่สุด เช่น ภาพยนตร์เรื่อง "Transformers : Revenge of the Fallen" ตัวร้ายข่มขู่คนในสังคมให้ส่งตัวตัวเอกมาให้ มิเช่นนั้นเขาจะทำลายโลกมนุษย์ทิ้ง เป็นต้น การข่มขู่ในภาพยนตร์ต่อสู้นั้นมีทั้ง

ประสบความสำเร็จและไม่ประสบความสำเร็จ ซึ่งถ้าเป็นการชมชู้โดยตัวเอกนั้นจะประสบความสำเร็จมากกว่า แต่ถ้าเป็นการชมชู้โดยตัวร้ายแล้วประสบความสำเร็จนั้น สุดท้ายเขาก็จะโดนทำลายโดยฝ่ายตัวเอกอยู่ดี

ทั้ง ภาพยนตร์รัก (Romantic) และ ภาพยนตร์ตลก (Comedy) นั้นจะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อย การชมชู้ในภาพยนตร์นั้นจะมีการสอดแทรกมุกตลกลงไปเป็นจำนวนมาก ทั้งผู้ที่ชมชู้และผู้ที่ถูกชมชู้ จึงทำให้ดูตลก สนุกสนาน ไม่จริงจัง และไม่น่าเชื่อถือ เช่น ภาพยนตร์รักเรื่อง "The Proposal" ตัวเอกฝ่ายหญิงต้องการทำงานที่สหรัฐอเมริกาต่อไป เธอจึงต้องชมชู้ให้ตัวเอกฝ่ายชายโกหกเรื่องการแต่งงาน มิเช่นนั้นเขาอาจจะถูกไล่ออกจากบริษัท หรือ ภาพยนตร์ตลกเรื่อง "Yes Man" ตัวเอกถูกชมชู้ให้ยอมรับทุกโอกาสที่เข้ามาในชีวิต มิเช่นนั้นเขาจะเจอกับอุปสรรคหลากหลาย เป็นต้น การชมชู้ในภาพยนตร์นั้นจะส่งผลอย่างยิ่งต่อเรื่องราวในภาพยนตร์ คือ เป็นการทำให้ปัญหาขยายตัวกว้างขึ้นและแก้ไขได้ยากขึ้น แต่สุดท้ายตัวเอกก็จะได้บทเรียนจากเรื่องราวที่เกิดขึ้นเช่นกัน

ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อยเช่นกัน การชมชู้ในภาพยนตร์สยองขวัญนั้นจะเกิดจากตัวร้ายชมชู้ตัวเอกและคนใกล้ชิดตัวเอกเพื่อให้กลัวและปฏิบัติตาม ซึ่งสุดท้ายตัวร้ายก็จะได้ผลประโยชน์ที่ตนเองต้องการ เช่น ภาพยนตร์เรื่อง "Orphan" ตัวร้ายชมชู้ตัวเอกและคนใกล้ชิดจนเกิดความหวาดกลัว เพื่อที่สุดท้ายเธอจะได้ตัวเอกฝ่ายชายมาครอบครอง เป็นต้น ตัวร้ายนั้นมีการชมชู้เป็นจำนวนมาก แต่สุดท้ายเธอก็ไม่ได้ในสิ่งที่เธอต้องการ

ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อยเช่นกัน โดยที่ปรากฏนั้นจะเป็นการชมชู้ให้ผู้อื่นรู้สึกกลัวเท่านั้น การชมชู้ในภาพยนตร์ชีวิตนั้นจะเกิดจากการทะเลาะเบาะแว้งกันของตัวเอก จนส่งผลให้ฝ่ายหนึ่งชมชู้อีกฝ่ายหนึ่งเพื่อที่จะเอาชนะนั่นเอง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Revolutionary Road ตัวเอกฝ่ายชายชมชู้ที่จะทำร้ายร่างกายตัวเอกฝ่ายหญิง เป็นต้น สุดท้ายการชมชู้ไม่ได้ทำให้ใครเป็นผู้ชนะ และยังไม่ทำให้ปัญหาจบสิ้นอีกด้วย

ตัวอย่างการพูดชมชู้

(1) บทสนทนาของ The Fallen จากภาพยนตร์เรื่อง "Transformers : Revenge of the Fallen" ในฉากที่ตัวร้ายถ่ายทอดบทสนทนาดังกล่าวนี้ออกไปทั่วโลก ก่อนที่จะยกกำลังทหารมาเพื่อบุกยึดครองโลกในเวลาต่อมา

THE FALLEN : Citizens of the human hive, your leaders have withheld the truth. You are not alone in this universe. We have lived among you, hidden, but no more. As

you've seen, we can destroy your cities at will, unless you turn over this boy. If you resist us, we will destroy the world as you know it.

(2) บทสนทนาระหว่าง Carl และ Terrence Bundley จากภาพยนตร์เรื่อง "Yes Man" ในฉากที่ตัวเอกฝ่ายชายเข้าร่วมการสัมมนาแห่งหนึ่ง ก่อนที่จะถูกผู้บรรยายข่มขู่ให้เกิดความหวาดกลัวและต้องปฏิบัติตามในที่สุด

TERRENCE BUNDLEY : And on most nights you're so bored and filled with ennui... you can't even summon the enthusiasm necessary to masturbate. Am I right, Carl?

CARL : I have had some trouble.

TERRENCE BUNDLEY : We're gonna make a covenant, Carl. Do you want to make a covenant?

CARL : Ugh...

[TERRENCE BUNDLEY เอาไมโครโฟนตีที่ศีรษะของ Carl]

TERRENCE BUNDLEY : The word is "yes," Carl.

CARL : Yes.

TERRENCE BUNDLEY : Once you leave this building every time an opportunity presents itself no matter what it is you will say yes.

CARL : Yes. What if I say the other word?

TERRENCE BUNDLEY : You'll be making a promise to yourself. And when you break a promise to yourself... things can get a little dicey. What do you say, Carl? Are you ready to make a covenant?

CARL : Yes.

3. ความรุนแรงจากการพุดูถูก / การเหยียดหยาม

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดบางตระกูลเท่านั้น คือ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ทุกเรื่อง ด้านภาพยนตร์รัก (Romantic) นั้นสามารถพบได้เป็นส่วนใหญ่ และภาพยนตร์ตลก (Comedy) นั้นสามารถพบได้เป็นส่วนน้อย ขณะที่ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้นไม่ปรากฏความรุนแรงประเภทนี้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ทุกเรื่อง โดยการดูถูกนั้นจะเกิดจากฝ่ายตัวร้ายที่คิดว่าตนเองมีศักยภาพเหนือกว่าในหลายๆด้าน เช่น

ศักยภาพด้านการทหาร ศักยภาพด้านอาวุธ เป็นต้น นอกจากนั้นในภาพยนตร์ต่อสู้อย่างมีการเหยียดฝ่ายตรงข้ามอีกด้วย เช่น การเหยียดชนชั้น การเหยียดชาติพันธุ์ เป็นต้น ซึ่งส่วนมากก็จะเกิดจากฝ่ายตัวร้ายที่คิดว่าตนเองเหนือกว่านั่นเอง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Inglorious Basterds” ตัวร้ายถูกชาวบ้านชาวยิว และกอดซี่ขี้มเหงอย่างเห็นได้ชัด เป็นต้น ซึ่งผลสุดท้ายนั้นฝ่ายที่ถูกหรือเหยียดหยามผู้นั้นจะเป็นฝ่ายพ่ายแพ้หรือสูญเสียในที่สุด

ภาพยนตร์รัก (Romantic) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนใหญ่ การดูถูกนั้นจะเกิดจากเจ้านายที่คิดว่าตนเองมีความสามารถในหน้าที่การงานสูงดูถูกลูกน้องของตนเอง ซึ่งจะเป็นตัวเอกฝ่ายหญิงเป็นผู้ดูถูกตัวเอกฝ่ายชาย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “The Proposal” ตัวเอกฝ่ายหญิงดูถูกตัวเอกฝ่ายชายถึงการทำงานที่ไม่มีประสิทธิภาพ หรือตัวเอกฝ่ายหญิงดูถูกตัวเอกฝ่ายชายที่ทำงานแบบสกปรกในภาพยนตร์เรื่อง “The Ugly Truth” เป็นต้น การดูถูกในภาพยนตร์รักนั้นจะสอดแทรกมุกตลกลงไปด้วย แต่การดูถูกนั้นก็ยังคงจริงจังและรุนแรงอยู่ดี

ภาพยนตร์ตลก (Comedy) จะมีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อย การดูถูกนั้นเกิดจากตัวเอกที่คิดว่าตนเองมีศักยภาพสูงและเหนือกว่าคนอื่นในทุกด้าน จึงมีการใช้ความรุนแรงในการดูถูกผู้อื่น เพื่อแสดงความมีอำนาจเหนือผู้อื่นนั่นเอง แต่แท้ที่จริงแล้วเขากลับไม่ได้เหนือกว่าผู้อื่นเลย นำเข้าการดูถูกยังเป็นการสร้างความอึดอัดและความน่ารำคาญแก่ผู้อื่นอีกด้วย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Bruno” ตัวเอกนั้นเชื่อมั่นในความสามารถของตนและดูถูกหลายคนที่เข้ามาในชีวิต เป็นต้น

ตัวอย่างการพูดดูถูก / การเหยียดหยาม

(1) บทสนทนาระหว่าง Doug, Stu และ Phil จากภาพยนตร์เรื่อง “The Hangover” ในฉากที่ตัวเอกทั้งสามพูดคุยกันเรื่องทั่วไป ก่อนที่จะพูดดูถูกภรรยาของ Stu ในเรื่องการเมืองเพศสัมพันธ์กับผู้ชายคนอื่น รวมทั้งเรื่องการเมืองสมรรถภาพทางเพศอีกด้วย

DOUG : All good with Melissa?

STU : Oh, yeah. Told her we're two hours outside of wine country, and she bought it.

PHIL : Don't you think it's strange that you've been in a relationship for three years and you still have to lie about going to Vegas?

STU : Yeah, I do. But trust me, it's not worth the fight.

PHIL : Oh, so you can't go to Vegas but she can fuck a bellhop on a Carnival Cruise Line?

STU : Okay, first of all, he was a bartender. And she was wasted. And, if you must know, he didn't even come inside her.

PHIL : And you believe that?

STU : Uh, yeah, I do believe that, because she's grossed out by semen.

(2) บทสนทนาระหว่าง Nick, George และ Carter จากภาพยนตร์เรื่อง “The Final Destination” ในฉากที่ตัวร้าย (Carter) โมโหฝ่ายตัวเองอย่างมากที่ปล่อยให้ภรรยาของตนเองเสียชีวิตในอุบัติเหตุ เขาจึงพูดจาหยาบคายทั้งการต่อว่าและเหยียดสีผิวผู้อื่น

CARTER : You killed my wife. I want to go in there after her, but... you... uh

GEORGE : I'm sorry for your loss.

CARTER : Well... nobody lives forever, nigger.

NICK : Hey, there's no need for that, man.

CARTER : Back off, you fucking freak.

GEORGE : It's time for you to leave, sir.

CARTER : Time... Your time's coming, chocolate.

4. ความรุนแรงจากการพูดตะคอก / ตวาด

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกตระกูล และเกือบทุกเรื่องซึ่งภาพยนตร์รัก (Romantic) ส่วนใหญ่นั้นจะไม่ปรากฏการพูดหยาบคาย โดยมีรายละเอียดดังนี้

ภาพยนตร์แทบทุกเรื่องนั้นตัวละครพูดตะคอกหรือตวาดผู้อื่นนั้น เนื่องจากอารมณ์โมโหหรือเกิดความไม่พึงพอใจต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างมาก จึงพูดตะคอกเพื่อกระตุ้นความรู้สึกของอีกฝ่ายหนึ่ง เช่น การตะคอกภายหลังหรือระหว่างการทะเลาะเบาะแว้ง การตะคอกเพื่อเรียกร้องในสิ่งที่ต้องการ การตะคอกเพื่อข่มขู่ผู้อื่น หรือแม้กระทั่งการตะคอกเพื่อแสดงความเหนือกว่าและดูถูกผู้อื่น เป็นต้น ตัวละครที่ตะคอกหรือตวาดนั้นมีทั้งตัวเอก ตัวร้าย และตัวประกอบอื่นๆ ในอัตราส่วนที่ค่อนข้างใกล้เคียงกัน การตะคอกหรือตวาดนั้นเป็นการปลดปล่อยอารมณ์ประเภทหนึ่ง que แสดงให้เห็นบุคลิกที่รุนแรงของตัวละครได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ตัวอย่างการพูดตะคอก / ตวาด

บทสนทนาระหว่าง Dr. Augustine และ Quaritch จากภาพยนตร์เรื่อง “Avatar” ในฉากที่ตัวร้ายไม่พอใจที่ฝ่ายตัวเองไม่ความร่วมมือในการปฏิบัติภารกิจ เขาจึงตะคอกใส่ฝ่ายตัวเองเพื่อหวังให้เกิดความกลัวและปฏิบัติตาม

QUARITCH : You let me down, son. So, what, you find yourself some local tail and you just completely forget what team you're playing for?

DR. AUGUSTINE : Parker, there is time to salvage the situation.

QUARITCH : Shut your pie hole!

DR. AUGUSTINE : Or what, Ranger Rick? You gonna shoot me?

QUARITCH : I could do that.

DR. AUGUSTINE : You need to muzzle your dog.

5. ความรุนแรงจากการพูดเพื่อเจ้า

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดบางตระกูลเท่านั้น คือ ภาพยนตร์ตลก (Comedy) นั้นสามารถพบได้ทุกเรื่อง ขณะที่ภาพยนตร์รัก (Romantic) และ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) นั้นจะพบเป็นส่วนใหญ่ ขณะที่ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และ ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้นจะไม่ปรากฏการพูดเพื่อเจ้า โดยมีรายละเอียดดังนี้

การพูดเพื่อเจ้าในภาพยนตร์นั้นเป็นหนึ่งในวิธีการสร้างเสียงหัวเราะและความสนุกสนาน ในภาพยนตร์ เพราะฉะนั้นจึงพบการพูดเพื่อเจ้าได้มากในภาพยนตร์ตลกและภาพยนตร์รัก การพูดเพื่อเจ้านั้นจะสอดแทรกมุกตลกลงไปทำให้ฟังแล้วไม่น่าเบื่อ ทั้งๆที่ผู้ชมก็ทราบว่ามันคือเรื่องไร้สาระก็ตาม ขณะที่ภาพยนตร์ต่อสู้นั้นจะมีการพูดเพื่อเจ้าเพื่อเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ชม เช่น ภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “Transformers : Revenge of the Fallen” ตัวละครหลายตัวพูดเพื่อเจ้าระหว่างฉากการต่อสู้หรือฉากที่ตึงเครียด เพื่อให้ผู้ชมเกิดความผ่อนคลายมากขึ้น เป็นต้น นอกจากนี้การพูดเพื่อเจ้านั้นสามารถพบได้มากในตัวเอกของเรื่อง และคนใกล้ชิดตัวเอกเท่านั้น ไม่มีการพูดเพื่อเจ้าปรากฏในตัวร้ายแต่อย่างใด

ตัวอย่างการพูดเพื่อเจ้า

บทสนทนาของ Mike จากภาพยนตร์เรื่อง “The Ugly Truth” ในฉากที่ตัวเอกฝ่ายชายนั้นพูดเพื่อเจ้าถึงวิธีการต่างๆที่จะทำให้ประสบความสำเร็จเรื่องความรัก ซึ่งการพูดเพื่อเจ้านั้นนอกจากจะไม่มีสาระใดๆแล้วนั้น ยังมีความหมายสื่อเสียดในทางเพศอีกด้วย

MIKE : But you want a relationship, then here's how you get one: It's called a Stairmaster. Get on it, and get skinny and get some trashy lingerie while you're at it because at the end of the day, all we're interested in is looks. And no one falls in love with your personality at first sight. We fall in love with your tits and your ass and we stick

around because of what you're willing to do with them. So you wanna win a man over, you don't need 10 steps... you need one, and it's called a blowjob.

6. ความรุนแรงทางวาจาประเภทอื่นๆ

นอกเหนือจากความรุนแรงทางวาจาประเภทต่างๆในข้างต้นแล้วนั้น ยังมีความรุนแรงทางวาจาประเภทอื่นๆที่ปรากฏให้เห็นเล็กน้อยในภาพยนตร์ฮอลลีวูดบางตระกูล ได้แก่ การพูดเท็จ ซึ่งจะปรากฏให้เห็นเล็กน้อยในภาพยนตร์หลายตระกูล ส่วนมากนั้นจะเกิดจากการพยายามเอาตัวรอดจากสถานการณ์เลวร้าย เช่น การพูดเท็จเพื่อไม่ให้ถูกเนรเทศในภาพยนตร์รักเรื่อง “The Proposal” การพูดเท็จเพื่อปกปิดสถานภาพตนเองในภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “Inglorious Basterds” หรือการพูดเท็จเพื่อเรียกร้องความรักหรือความสนใจในภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “Orphan” เป็นต้น การพูดเท็จนั้นสามารถเอาตัวรอดได้เพียงชั่วคราวเท่านั้น ซึ่งสุดท้ายก็จะโดนจับได้อยู่ดี นอกจากนี้ยังมีความรุนแรงทางวาจาจากการพูดประชดประชันหรือพูดกระทบกระเทียบเปรียบเปรย ซึ่งความรุนแรงประเภทนี้จะถูกใช้เพื่อดูถูกฝ่ายตรงข้ามทางอ้อมนั่นเอง เช่น ในภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “Inglorious Basterds” ตัวร้ายซึ่งเป็นชาวเยอรมันนั้นดูถูกชาวยิวว่าเป็นสัตว์ชั้นต่ำ เช่น หู แต่ตนเอง (เยอรมัน) นั้นมีความสามารถดั่งเหยี่ยว เป็นต้น ความรุนแรงประเภทนี้พบได้น้อยในภาพยนตร์ฮอลลีวูด เนื่องจากเมื่อตัวละครไม่พอใจก็มักจะใช้คำพูดหยาบคายต่อว่าในทันที หรือใช้กำลังชกต่อยมากกว่าที่จะพูดจาเสียดสีหรือประชดประชันกัน และความรุนแรงทางวาจาอีกประเภทหนึ่งที่พบเฉพาะในภาพยนตร์สยองขวัญเท่านั้น คือ การสาปแช่งผู้อื่น เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “Drag Me to Hell” ตัวร้ายสาปแช่งตัวเองเนื่องจากความไม่พอใจที่ตัวเองไม่ได้รับการช่วยเหลือ เป็นต้น การสาปแช่งนั้นคล้ายคลึงกับการข่มขู่ แต่ผลหรือความรุนแรงอื่นๆตามมา ซึ่งสร้างความหวาดกลัวแก่ผู้ที่ตกเป็นเหยื่ออย่างมาก

ตัวอย่างความรุนแรงทางวาจาประเภทอื่นๆ

(1) การพูดเท็จ จากบทสนทนาระหว่าง Kate และ Esther จากภาพยนตร์เรื่อง “Orphan” ในฉากที่ตัวเอกฝ่ายหญิงพบว่าตัวร้ายโกหกว่าเล่นเปียโนไม่เป็น ซึ่งเมื่อถูกจับได้ตัวร้ายก็ยังคงพูดหยาบคายต่อไป ซึ่งสร้างความโมโหแก่ตัวเอกฝ่ายหญิงอย่างมาก

KATE : You told me you didn't know how to play.

ESTHER : No, I didn't.

KATE : Yes, you did.

ESTHER : You offered to teach me and I accepted.

KATE : Okay. So then you were just pretending this whole time?

ESTHER : I thought you would enjoy teaching me. It must be frustrating for someone who loves music as much as you... to have a son who isn't interested and a daughter who can't even hear.

(2) การพูดประชดประชันหรือพูดกระทบกระเทียบเปรียบเปรย จากบทสนทนาระหว่าง Hans Landa และ Monsieur LaPadite จากภาพยนตร์เรื่อง "Inglorious Basterds" ในฉากที่ตัวร้ายพยายามข่มขู่ให้ผู้อื่นเกิดความกลัว รวมทั้งใช้คำพูดที่เหยียดหยามชาวยิวอย่างมาก โดยเปรียบเทียบชาวยิวว่าเป็นสัตว์ชั้นต่ำ เพื่อแสดงอำนาจที่เหนือกว่าของตน

HANS LANDA : Now if one were to determine what attribute the German people share with a beast, it would be the cunning and the predatory instinct of a hawk. But if one were to determine what attributes the Jews share with a beast, it would be that of the rat. [...] If a rat were to walk in here right now as I'm talking, would you treat it to a saucer of your delicious milk?

MONSIEUR LaPADITE : Probably not.

HANS LANDA : I didn't think so. You don't like them. You don't really know why you don't like them. All you know is you find them repulsive. Consequently, a German soldier conducts a search of a house suspected of hiding Jews. Where does the hawk look? He looks in the barn, he looks in the attic, he looks in the cellar, he looks everywhere *he* would hide, but there's so many places it would never occur to a hawk to hide. However, the reason the Führer's brought me off my Alps in Austria and placed me in French cow country today is because it does occur to me. Because I'm aware what tremendous feats human beings are capable of once they abandon dignity.

(3) การสาปแช่ง จากบทสนทนาของ Ganush จากภาพยนตร์เรื่อง "Drag Me to Hell" ในฉากที่ตัวร้ายถูกปฏิเสธคำช่วยเหลือจากตัวเอกฝ่ายหญิง เธอจึงเกิดความโกรธแค้นและร้ายคำสาปใส่ตัวเอกฝ่ายหญิง จนก่อให้เกิดปัญหาอื่นๆตามมา

[Ganush แกะกระดุมที่แขนเสื้อของ Christine ก่อนที่จะร้ายคำสาป]

Ganush : Soon it will be you who comes begging to me.

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 30 เรื่องใน 5 ตระกูล ผู้วิจัยได้สรุปเนื้อหาความรุนแรงทางวาจาออกมาเป็นตาราง โดยแบ่งตามตระกูลภาพยนตร์ได้ดังนี้

ตระกูล ภาพยนตร์	ความรุนแรงทางวาจา							เสียดสี / เหน็บ แนม / ประชด ประชัน / กระทบ กระ เทียบ เปรียบ เปรย	สาปแช่ง
	พูด หยาบ คาย	พูดข่มขู่	พูดดูถูก / เหยียด หยาม	ตะคอก / ตวาด	พูดเพ้อ เจ้อ	พูดเท็จ			
ภาพยนตร์ ต่อสู้	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	
ภาพยนตร์ รัก	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	
ภาพยนตร์ ตลก	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	
ภาพยนตร์ สยองขวัญ	✓	✓	-	✓	-	✓	-	✓	
ภาพยนตร์ ชีวิต	✓	✓	-	✓	-	-	-	-	

ตารางที่ 5.2 : ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงทางวาจาในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

5.1.1.3 เนื้อหาความรุนแรงทางเพศ



ภาพที่ 5.3 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางเพศในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากซ้าย – ขวา : การลักลอบมีเพศสัมพันธ์และการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร (The Reader) / การมีเพศสัมพันธ์อย่างวิปริต (Brüno) / การเต้นระบำเปลื้องกาย (The Wrestler)

เนื้อหาความรุนแรงทางเพศ คือ เนื้อหาความรุนแรงที่สื่อพฤติกรรมทางเพศไปในทางที่ไม่ดี ไม่ควร ซึ่งสามารถพบเห็นได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกระดับ ยกเว้นภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) เพียงระดับเดียวเท่านั้น เนื้อหาความรุนแรงทางเพศนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ (1) การพูดส่อเสียดทางเพศ ซึ่งพบได้ในภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ตลก (Comedy) การพูดส่อเสียดทางเพศนั้นส่วนใหญ่จะเป็นคำพูดในลักษณะตลก หรือหยอกล้อหรือแซวเล่นมากกว่าการพูดเพื่อกระทำจริงๆ เนื่องจากวัฒนธรรมอเมริกันนั้นไม่ปิดบังเรื่องเพศมากนัก เพราะฉะนั้นตัวละครจึงพูดคุยและมีบทสนทนาเรื่องเพศอย่างเปิดเผย (2) การกระทำที่ส่อเสียดหรือเกี่ยวข้องกับทางเพศโดยตรง การกระทำดังกล่าวนี้มีมากมายหลายรูปแบบ เช่น การเต้นระบำเปลื้องกายในภาพยนตร์ตลกเรื่อง “The Hangover” และภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “The Wrestler” การมีเพศสัมพันธ์อย่างโจ่งครึ่มหรือการละเมิดทางเพศในภาพยนตร์ตลกเรื่อง “Bruno” และการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควรในภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “The Reader” การกระทำทั้งหมดเหล่านี้มีภาพแสดงให้เห็นอย่างชัดเจน ความรุนแรงทางเพศในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นจะไม่มีส่วนสำคัญต่อการเล่าเรื่องของภาพยนตร์โดยรวมมากนัก แต่จะเป็นการแสดงให้เห็นพฤติกรรมที่รุนแรงของตัวละครเท่านั้น

5.1.1.4 เนื้อหาความรุนแรงทางความคิด



ภาพที่ 5.4 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางความคิดในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากซ้าย – ขวา : ความคิดออกตัญญู (The Wrestler) / ความคิดในการทำร้ายผู้อื่น (Orphan) / ความคิดในการทำร้ายผู้อื่นและสังคมเพื่อยึดครองผลประโยชน์ (Avatar)

เนื้อหาความรุนแรงทางความคิดนั้นเป็นการแสดงความคิดในเรื่องของการทำลาย ทำร้าย ซึ่งกันและกัน หรือการเอาชนะฝ่ายตรงข้าม โดยเนื้อหาความรุนแรงทางความคิดในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆได้ ดังนี้

1. ความคิดในการแก้แค้น

ความคิดในการแก้แค้นนั้นพบได้มากที่สุดได้ในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) รองลงมา ความคิดดังกล่าวนี้เกิดจากตัวละครถูกคุกคามหรือเคยตกเป็น

เหยื่อของความรุนแรงมาก่อน ซึ่งเกิดขึ้นได้ทั้งจากตัวเอกและตัวร้าย เช่น ตัวเอกเคยถูกตัวร้ายทำร้ายจนเกือบเอาชีวิตไม่รอด เขาจึงเกิดความแค้นและใช้ความรุนแรงเพื่อแก้แค้นตัวร้ายให้สาสม เช่น ภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “Avatar” “Inglorious Basterds” หรือภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “Drag Me to Hell” เป็นต้น หรือตัวร้ายเคยถูกทำร้ายมาก่อน จนกลายเป็นปมปัญหาภายในจิตใจ เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “Orphan” เป็นต้น

2. ความคิดที่ต้องการมีอำนาจเหนือผู้อื่น / ทำลายผู้อื่น

ความคิดที่ต้องการมีอำนาจเหนือผู้อื่นหรือทำลายผู้อื่นนั้นจะพบได้ในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ทุกเรื่อง โดยจะเกิดจากตัวร้ายของเรื่องที่ต้องการความยิ่งใหญ่มากขึ้น จึงมีความคิดที่ต้องการจะทำลายฝ่ายตรงข้ามให้สิ้นซาก เพื่อที่ตนเองจะได้มีอำนาจสูงสุดเพียงผู้เดียวเท่านั้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “Avatar” ตัวร้ายต้องการที่จะร่ำรวย จึงมีความคิดที่จะทำลายฝ่ายตัวเอกซึ่งครอบครองทรัพยากรนั้น หรือภาพยนตร์เรื่อง “Transformers : Revenge of the Fallen” ที่ตัวร้ายต้องการมีอำนาจสูงสุดในจักรวาล เป็นต้น

3. ความคิดที่รุนแรงที่เกิดจากการบ่มเพาะเลี้ยงดู หรือปมปัญหาภายในจิตใจ

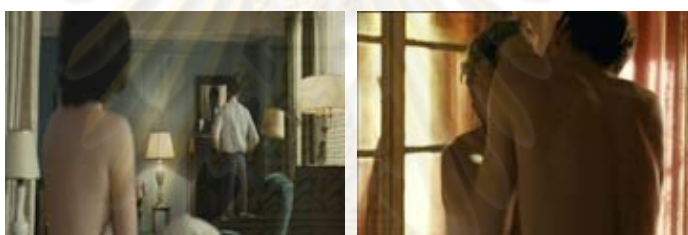
ความคิดที่รุนแรงประเภทนี้สามารถพบเห็นได้ในภาพยนตร์สองเรื่อง คือ ภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “Orphan” ที่ตัวร้ายนั้นเกิดมาพร้อมกับป่วยเป็นโรคพิเศษชนิดหนึ่ง ทำให้เธอถูกเลี้ยงดูมาอย่างผิดๆ และส่งผลให้เธอมีพฤติกรรมที่รุนแรงมาก และภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “The Wrestler” ที่ตัวเอกไม่มีเวลาในการเลี้ยงดูบุตรสาวของตนเอง จึงทำให้เธอขาดความรักจากพ่อและกลายเป็นคนที่ก้าวร้าวรุนแรงในที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการต่อว่าและทุบตีคุณพ่อของตนเองอย่างรุนแรง พฤติกรรมดังกล่าวเป็นการแสดงความคิดที่รุนแรงหรือความคิดอกตัญญูของตัวละครอย่างชัดเจน

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 30 เรื่องใน 5 ตระกูล ผู้วิจัยได้สรุปเนื้อหาความรุนแรงทางความคิดออกมาเป็นตาราง โดยแบ่งตามตระกูลภาพยนตร์ได้ดังนี้

ตระกูลภาพยนตร์	ความรุนแรงทางความคิด		
	ในการแก้แค้น	ที่ต้องการมีอำนาจเหนือผู้อื่น	ที่เกิดจากการบ่มเพาะเลี้ยงดู / ปมปัญหาภายในจิตใจ
ภาพยนตร์ต่อสู้	✓	✓	-
ภาพยนตร์รัก	-	-	-
ภาพยนตร์ตลก	-	-	-
ภาพยนตร์สยองขวัญ	✓	-	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	-	-	✓

ตารางที่ 5.3 : ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงทางความคิดในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

5.1.1.5 เนื้อหาความรุนแรงทางใจ



ภาพที่ 5.5 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงทางใจในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากซ้าย – ขวา : การแอบมีชู้ (Revolutionary Road) / การแอบมีสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างลับๆ (The Reader)

เนื้อหาความรุนแรงทางใจ คือ เนื้อหาความรุนแรงทั้งทางกายและทางวาจาที่สร้างความเจ็บช้ำน้ำใจให้กับบุคคลอื่น ในภาพยนตร์ทั้ง 30 เรื่องนั้น สามารถพบเนื้อหาความรุนแรงทางใจ ดังนี้ การมีชู้หรือการแอบมีความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ทั้งมนุษย์สัมพันธ์และเพศสัมพันธ์ ซึ่งความรุนแรงประเภทนี้จะพบได้ในภาพยนตร์ชีวิต (Drama) เท่านั้น เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “The Reader” และ “Revolutionary Road” ที่ตัวเอกแอบไปมีสัมพันธ์กับบุคคลอื่นอย่างลับๆ จนส่งผลให้เกิดปัญหาชีวิตคู่ และนำไปสู่การใช้ความรุนแรงอื่นๆ ตามมาอีกมากมาย ทั้งการต่อว่าด้วยถ้อยคำหยาบคาย หรือการทำร้ายร่างกาย เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีความรุนแรงที่เกิดจากการเยาะเย้ย คือ การแสดงการกระทำหรือพูดล้อเลียนเพื่อทิ่มถมความผิดพลาดของผู้อื่น การกระทำดังกล่าวนี้จะพบได้มากที่สุดในการ์ตูนตลก (Comedy) ที่มักใช้การเยาะเย้ยเพื่อสร้างความสนุกสนานและเสียงหัวเราะ อย่างไรก็ตามตัวละครที่ถูกเยาะเย้ยนั้นจะรู้สึกไม่พอใจอย่างมาก แต่ผู้เยาะเย้ยและผู้ชมนั้นก็กลับรู้สึกสนุกสนาน โดยไม่คำนึงถึงความรุนแรงจากการกระทำดังกล่าว

5.1.1.6 เนื้อหาความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ



ภาพที่ 5.6 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบในภาพยนตร์ฮอลลีวูด
จากซ้าย – ขวา : การชู้ฉู้กลาง (The Hangover) / แร่ธาตุ Unobtainium (Avatar) / แพะหรือปีศาจ Lamia (Drag Me to Hell)

เนื้อหาความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบนั้นจะเป็นการแสดงสัญลักษณ์หรือพฤติกรรมบางอย่างที่สามารถนำไปเปรียบเทียบแล้วก่อให้เกิดความหมายของความรุนแรงได้ ซึ่งภาพยนตร์ฮอลลีวูดส่วนใหญ่ก็จะใช้สัญลักษณ์เฉพาะในภาพยนตร์แต่ละเรื่องมากกว่าการใช้สัญลักษณ์สากล ภาพยนตร์ฮอลลีวูดเกือบทุกเรื่องนั้นล้วนแต่มีการใช้สัญลักษณ์เพื่อสร้างความรุนแรงทั้งสิ้น โดยภาพยนตร์ที่มีการแสดงสัญลักษณ์ความรุนแรงมากที่สุด คือ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ภาพยนตร์รัก (Romantic) และ ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ตามลำดับ นอกจากนี้ยังพบอีกว่าความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบที่พบนั้นส่วนมากจะเป็นวัตถุสิ่งของมากกว่าการพูดหรือการกระทำ

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 30 เรื่องใน 5 ตระกูล ผู้วิจัยได้สรุปความรุนแรงทางกายภาพทั้งหมดออกมาเป็นตาราง โดยแบ่งตามตระกูลภาพยนตร์ได้ดังนี้

ตระกูลภาพยนตร์	ความรุนแรงทางกายภาพ			
	ใช้อาวุธ / ต่อสู้ด้วยอาวุธ	ฆ่า	ทำลาย / ลักขโมยทรัพย์สิน	ชกต่อย / ต่อสู้ด้วยมือเปล่า / ทำร้ายร่างกาย
ภาพยนตร์ต่อสู้	✓	✓	✓	✓
ภาพยนตร์รัก	-	✓	-	✓
ภาพยนตร์ตลก	✓	-	✓	✓
ภาพยนตร์สยองขวัญ	✓	✓	✓	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	-	✓	-	✓

ตารางที่ 5.4 : ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

5.1.2 ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง

5.1.2.1 เนื้อหาความรุนแรงจากความเปลิดเพลินโดยขาดความสำนึกผิด

ขอบ



ภาพที่ 5.7 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงจากความเปลิดเพลินโดยขาดความสำนึกผิดขอบ
ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

จากซ้าย – ขวา : การตีหมเหล่า (The Wrestler) / การตีหมเหล่าจนขาดสติ (The Hangover) / การปฏิบัติตามใจตนเอง (Yes Man)

เนื้อหาความรุนแรงจากความเปลิดเพลินโดยขาดความสำนึกผิดขอบนั้นจะเกี่ยวข้องกับอบายมุขทุกประเภท เพราะอบายมุขนั้นจะก่อให้เกิดความสิ้นเปลืองทั้งเวลาและเงินทอง นอกจากนั้นยังก่อให้เกิดการขาดสติ การขาดความยับยั้งชั่งใจ ซึ่งจะนำไปสู่การผิดศีลธรรมอื่นๆ ตามมามากมาย นอกจากนั้นยังรวมไปถึงการประพฤติปฏิบัติตนตามใจจนมากเกินไป จนทำให้เกิดปัญหาความรุนแรงอื่นๆตามมาอีกด้วย หรือกล่าวสั้นๆหนึ่งคือ การประพฤติตัวสนุกสนานตามใจจนไม่คำนึงถึงสิ่งอื่นหรือความเดือดร้อนของผู้อื่นนั่นเอง โดยเนื้อหาความรุนแรงจากความเปลิดเพลินโดยขาดความสำนึกผิดขอบนั้นสามารถแบ่งออกเป็นประเภทต่างๆได้ ดังนี้

1. ความรุนแรงจากอบายมุข (การตีหมเหล่า / การเล่นการพนัน)

ความรุนแรงประเภทนี้จะพบได้ในภาพยนตร์ตลก (Comedy) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) เท่านั้น ในภาพยนตร์ตลกนั้น ตัวละครจะตีหมเหล่าเพื่อให้ขาดสติและกระทำเรื่องวุ่นวายที่สร้างเสียงหัวเราะให้แก่ผู้ชม เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “The Hangover” ที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการตีหมเหล่าจนขาดสติและผลอใช้ความรุนแรงสร้างเรื่องวุ่นวายออกมาอย่างมากมาย เป็นต้น ขณะที่ภาพยนตร์ชีวิตนั้น ตัวละครจะตีหมเหล่าเมื่อเกิดปัญหาหรือความเครียด เพื่อจะได้ลืมปัญหาเหล่านั้นได้ แต่สุดท้ายแล้วปัญหานั้นก็ยังไม่ถูกแก้ไขและลุกลามกลายเป็นปัญหาที่ใหญ่ขึ้นอีกด้วย เช่น ภาพยนตร์เรื่อง “The Wrestler” ตัวเอกตีหมเหล่าเมื่อพบกับความเครียดจากปัญหาส่วนตัว จนทำให้เขาทะเลาะกับบุตรสาวของตนเองอย่างรุนแรงในเวลาถัดมา เป็นต้น ขณะที่การเล่นการพนันนั้นจะพบได้ในภาพยนตร์ตลกเรื่อง “The Hangover” เพียงเรื่องเดียวเท่านั้น ตัวเอกใช้การเล่นพนันเพื่อแก้ไขปัญหากที่ตนเองก่อไว้ ซึ่งเขาก็สามารถแก้ไขได้ในระดับหนึ่งเท่านั้น

2. ความรุนแรงจากการประพฤติปฏิบัติตามใจตนเองโดยไม่คำนึงถึงสิ่งอื่น

ความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้หลายรูปแบบในภาพยนตร์หลายตระกูล เช่น การโกหกตบตาผู้อื่นเพื่อให้ออกพ้นความผิดในภาพยนตร์รักเรื่อง “The Proposal” ซึ่งตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นทำตามใจตนเองเพียงเพื่อต้องการให้พ้นความผิดเท่านั้น หรือการตอบรับทุกโอกาสอย่างพร่ำเพรื่อในภาพยนตร์ตลกเรื่อง “Yes Man” ก็เป็นความรุนแรงอีกประเภทหนึ่ง คือ ตัวเอกสนุกกับการใช้ชีวิตไปวันๆ จนทำให้เกิดปัญหาใหญ่ตามมา เป็นต้น ความรุนแรงประเภทนี้อาจนำผลประโยชน์หรือความสุขมาให้ในช่วงต้น แต่เมื่อเวลาผ่านไป เรื่องเหล่านี้ก็จะกลายเป็นปัญหาใหญ่ต่อมา

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 30 เรื่องใน 5 ตระกูล ผู้วิจัยได้สรุปเนื้อหาความรุนแรงจากความเพิกเฉลโดยขาดความสำนึกผิดชอบออกมาเป็นตาราง โดยแบ่งตามตระกูลภาพยนตร์ได้ดังนี้

ตระกูลภาพยนตร์	ความรุนแรงจากความเพิกเฉลโดยขาดความสำนึกผิดชอบ	
	จากอบายมุข	จากการปฏิบัติตามใจตนเอง
ภาพยนตร์ต่อสู้	-	-
ภาพยนตร์รัก	-	✓
ภาพยนตร์ตลก	✓	✓
ภาพยนตร์สยองขวัญ	-	-
ภาพยนตร์ชีวิต	✓	✓

ตารางที่ 5.5 : ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงจากความเพิกเฉลโดยขาดความสำนึกผิดชอบในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

5.1.2.2 เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิทหาร

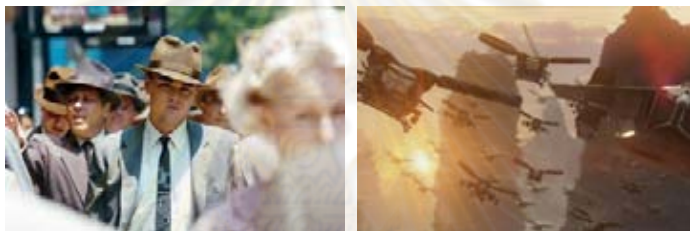


ภาพที่ 5.8 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิทหารในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากซ้าย – ขวา : การใช้กำลังทหารเพื่อปกป้องโลก (Transformers : Revenge of the Fallen) / การใช้กำลังทหารเพื่อรุกรานสังคมอื่น (Avatar / Inglorious Basterds)

เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิทหารนั้นสามารถพบได้ในตระกูลภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) เท่านั้น โดยการใช้ลัทธิทหารนั้นสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ตัวร้ายนั้นจะใช้กำลังทหารเพื่อผลประโยชน์ของตนเองเป็นหลัก โดยทำการรุกรานและทำลายฝ่ายตรงข้าม ซึ่งสร้างความเสียหายต่อทรัพย์สินและมีผู้เสียชีวิตจำนวนมาก ขณะที่ตัวเอกนั้นจะใช้กำลังทหารเพื่อปกป้องตนเองและคนใกล้ชิดมากกว่า หรือใช้กำลังทหารในการตั้งรับและต่อสู้เพื่อรักษาผลประโยชน์ของตนเอง อย่างไรก็ตามภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “Inglorious Basterds” นั้นตัวเอกจะใช้กำลังทหารเพื่อต่อสู้กับตัวร้ายจนกลายเป็นสงครามระหว่างชนชาติ

5.1.2.3 เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิวัตถุนิยม



ภาพที่ 5.9 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิวัตถุนิยมในภาพยนตร์ฮอลลีวูด
จากซ้าย – ขวา : การอาศัยอยู่ในสังคมทุนนิยม (Revolutionary Road) / ความทันสมัยของสังคมวัตถุนิยม (Avatar)

เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิวัตถุนิยมนั้นเป็นการแสวงหาผลประโยชน์โดยไม่คำนึงถึงศีลธรรมหรือจริยธรรม รวมทั้งก่อให้เกิดพฤติกรรมฟุ่มเฟือย ได้แก่ ภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “Avatar” ตัวร้ายใช้กำลังทหารทำลายประชาชนผู้บริสุทธิ์เพื่อยึดครองทรัพยากรบนพื้นที่ของคนกลุ่มดังกล่าว การกระทำนี้แสดงให้เห็นความรักในเงินของตัวร้าย ที่มุ่งกระทำการรุนแรงทุกอย่างเพื่อแสวงหาผลประโยชน์แก่ตนเองและพรรคพวก แม้การกระทำนั้นจะผิดศีลธรรมหรือจริยธรรมอย่างร้ายแรงก็ตาม นอกจากนี้ภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “Revolutionary Road” นั้นก็มีความรุนแรงประเภทนี้ปรากฏเช่นกัน คือ ตัวเอกนั้นตกอยู่ในลัทธิวัตถุนิยมหรือระบบทุนนิยมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ จึงส่งผลให้พฤติกรรมของตัวเอกเปลี่ยนแปลงไปจนกลายเป็นคนที่รักในเงิน พฤติกรรมดังกล่าวส่งผลให้เกิดความรุนแรงอื่นๆตามมาได้ในอนาคต ซึ่งเนื้อหาความรุนแรงประเภทนี้แสดงให้เห็นว่า ผู้กระทำความรุนแรงย่อมได้รับบทลงโทษทางใดทางหนึ่งเสมอ

5.1.2.4 เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิอวดตัว

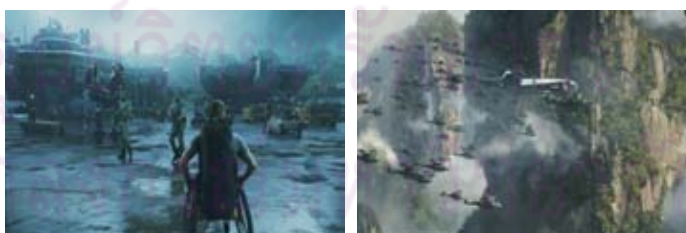


ภาพที่ 5.10 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิอวดตัวในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากซ้าย – ขวา : การรับเด็กบุญธรรมมาเลี้ยงทั้งที่ไม่มีศักยภาพเพียงพอ (Brüno) / ความอวดตัวในความสามารถของตนเอง (The Proposal / The Ugly Truth)

เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิอวดตัวนั้นเป็นการใช้อวดถึงความสามารถของตนเอง รวมทั้งดูถูกผู้อื่น จนกลายเป็นการยกตนข่มท่าน พฤติกรรมดังกล่าวนี้จะส่งผลกระทบต่อจิตใจของผู้ฟัง เพราะเป็นการสร้างความหุดหิดและความน่ารำคาญกับผู้ฟังอย่างมาก เช่น ภาพยนตร์รักเรื่อง “The Proposal” และ “The Ugly Truth” ตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นใช้อวดความสามารถในการทำงานของตนเอง และพูดจาดูถูกตัวเอกฝ่ายชายบ่อยครั้ง เป็นต้น นอกจากนี้ในภาพยนตร์ตลกเรื่อง “Brüno” ยังมีการอวดตัวอีกประเภทหนึ่ง คือ การอวดตัวจนสร้างความแตกแยกหรือทำลายความร่วมมือของคนในสังคม ซึ่งการอวดตัวทั้งสองประเภทแสดงให้เห็นว่า สุดท้ายเขาก็จะได้รับบทเรียนและเลิกพฤติกรรมดังกล่าวในที่สุด

5.1.2.5 เนื้อหาความรุนแรงจากความเหลื่อมล้ำกันในโครงสร้างของสังคม



ภาพที่ 5.11 : ตัวอย่างภาพที่แสดงเนื้อหาความรุนแรงจากความเหลื่อมล้ำกันในโครงสร้างทางสังคมในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากซ้าย – ขวา : สังคมทุนนิยม / สังคมชนวนิยม (Avatar)

เนื้อหาความรุนแรงประเภทนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “Avatar” ที่มีการเหลื่อมล้ำของผู้คนในสังคมอย่างชัดเจน ฝ่ายตัวร้ายนั้นเป็นตัวแทนของระบบทุนนิยมที่สร้างความขัดแย้งขึ้นในสังคม คือ ทุนนิยมมุ่งแต่หาผลประโยชน์แก่พรรคพวกของตนเอง ตัวร้ายจึงใช้ความ

รุนแรงในการรุกรานผู้อื่น ขณะที่ฝ่ายตัวเองนั้นเป็นตัวแทนของระบบบรรทัดฐาน หรือฝ่ายตรงข้ามของระบบทุนนิยมนั่นเอง ซึ่งการอยู่ฝ่ายตรงข้ามนั้นทำให้ฝ่ายตัวเองถูกรุกรานโดยตลอด แต่สุดท้ายความรุนแรงประเภทนี้ก็แสดงให้เห็นว่า แม้ทุนนิยมอาจจะได้ผลประโยชน์ในช่วงแรก แต่สุดท้ายทุนนิยมก็พ่ายแพ้และความปกติสุขของสังคมก็กลับคืนมาอีกครั้ง

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 30 เรื่องใน 5 ตระกูล ผู้วิจัยได้สรุปความรุนแรงเชิงโครงสร้างทั้งหมดออกมาเป็นตาราง โดยแบ่งตามตระกูลภาพยนตร์ได้ดังนี้

ตระกูลภาพยนตร์	ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง					
	ความเพืดเพลินโดยขาดความสำนึกผิดชอบ	การพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม	ลัทธิทหาร	ลัทธิวัตถุนิยม	ลัทธิอวดตัว	ความเหลื่อมล้ำกันในโครงสร้างของสังคม
ภาพยนตร์ต่อสู้	-	-	✓	✓	-	✓
ภาพยนตร์รัก	✓	-	-	-	✓	-
ภาพยนตร์ตลก	✓	-	-	-	✓	-
ภาพยนตร์สยองขวัญ	-	-	-	-	-	-
ภาพยนตร์ชีวิต	✓	-	-	✓	-	-

ตารางที่ 5.6 : ตารางสรุปเนื้อหาความรุนแรงเชิงโครงสร้างในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

5.1.8 สรุปเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

ผู้วิจัยได้ทำการสำรวจเนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด และทำการแยกแยะเนื้อหาที่พบ และสามารถสรุปออกมาเป็นตาราง ดังนี้

ตระกูลภาพยนตร์	เรื่อง	เนื้อหาความรุนแรง							
		ความรุนแรงเป็นวิธีการยุติปัญหา	ความรุนแรงเกิดจากความรัก	ความรุนแรงเป็นวิธีการให้ได้สิ่งของหรือผลประโยชน์ที่ต้องการ	ความรุนแรงเกิดจากอบรมเลียดู / ปมปัญหาภายในจิตใจ	ความรุนแรงเป็นการระบายความอัดอั้นภายในจิตใจ	ความรุนแรงคือความสนุกสนาน	ความรุนแรงเกิดจากการขาดสติ	ความรุนแรงนำไปสู่จุดจบที่เป็นโศกนาฏกรรม
ภาพยนตร์ต่อสู้	Avatar	✓	-	✓	-	-	-	-	✓
	Transformers : Revenge of the Fallen	✓	-	✓	-	-	-	-	✓
	Inglorious Basterds	✓	-	✓	✓	-	-	-	✓
ภาพยนตร์รัก	The Twilight Saga : New Moon	✓	✓	-	-	✓	-	-	-
	The Proposal	-	✓	✓	-	-	✓	-	-
	The Ugly Truth	-	✓	-	-	-	✓	-	-
ภาพยนตร์ตลก	The Hangover	-	-	-	-	-	✓	✓	-
	Yes Man	-	-	-	-	-	✓	✓	-
	Brüno	-	-	✓	-	-	✓	-	-

ศูนย์วิจัยทรัพย์สินทางปัญญา
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตระกูลภาพยนตร์	เรื่อง	เนื้อหาความรุนแรง							
		ความรุนแรงเป็นวิธีการยุติปัญหา	ความรุนแรงเกิดจากความรัก	ความรุนแรงเป็นวิธีการให้ได้สิ่งของหรือผลประโยชน์ที่ต้องการ	ความรุนแรงเกิดจากอบรมเลี้ยวคู / ปมปัญหาภายในจิตใจ	ความรุนแรงเป็นการระบายความอัดอั้นภายในจิตใจ	ความรุนแรงคือความสนุกสนาน	ความรุนแรงเกิดจากการขาดสติ	ความรุนแรงนำไปสู่จุดจบที่เป็นโศกนาฏกรรม
ภาพยนตร์สยองขวัญ	Drag Me to Hell	✓	-	-	-	-	-	-	✓
	The Final Destination	-	-	-	-	-	-	-	✓
	Orphan	✓	✓	-	✓	-	-	-	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	The Reader	-	✓	-	✓	✓	-	-	✓
	The Wrestler	-	✓	✓	✓	✓	-	-	✓
	Revolutionary Road	-	✓	-	✓	✓	-	-	✓

ตารางที่ 5.7 : ตารางแสดงเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้ง 15 เรื่อง เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นมีความหลากหลายและแตกต่างกันออกไปในแต่ละตระกูล โดยเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) นั้น ความรุนแรงจะถูกใช้อย่างมากมาย โดยที่ฝ่ายหนึ่งใช้เพื่อผลประโยชน์และสร้างความเดือดร้อน ขณะที่อีกฝ่ายหนึ่งนั้นกลับใช้เพื่อยุติปัญหาดังกล่าว ซึ่งสุดท้ายจะพบว่าความรุนแรงจะนำไปสู่จุดจบที่เป็นโศกนาฏกรรม เช่น ความตาย เป็นต้น ขณะที่ภาพยนตร์รัก (Romantic) นั้น ความรุนแรงจะเกิดจากความรัก หากเป็นภาพยนตร์รักแบบตลก (Romantic-Comedy) ความรุนแรงก็จะกลายเป็นเรื่องสนุก แต่ถ้าเป็นความรักแบบต่อสู้ (Romantic-Action) ความรุนแรงจะถูกใช้เพื่อยุติปัญหาเช่นเดียวกับภาพยนตร์ต่อสู้นั่นเอง ด้านภาพยนตร์ตลก (Comedy) นั้น นอกเหนือจากความรุนแรงจะเป็นความสนุกสนานแล้ว ยังพบว่าหลายครั้งความรุนแรงถูกใช้โดยความขาดสติ ซึ่งความขาดสตินั่นเองเป็นจุดที่สร้างเสียงหัวเราะได้มากในภาพยนตร์ตลก ขณะที่ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) นั้น ภาพยนตร์จะเน้นให้เห็นถึงจุดจบที่เป็นโศกนาฏกรรมของการใช้ความรุนแรงมากกว่า อย่างไรก็ตามก็พบว่าภาพยนตร์หลายเรื่องก็ใช้ความรุนแรงในการยุติปัญหาเช่นกัน และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้นจะมีการใช้ความรุนแรงที่หลากหลายมาก คือ ความรักรุนแรงนั้นจะเกิดจากความรัก ซึ่งส่วนมากจะเป็นการทะเลาะหรือไม่ลงรอยกันมากกว่าการปกป้องคนรัก นอกจากนี้ความรุนแรงยังเกิดจากปมปัญหาภายในจิตใจ และระบายความอัดอั้นนั้นออกมา ซึ่งสุดท้ายแล้วจะพบว่าความรุนแรงนั้นนำไปสู่จุดจบที่เป็นโศกนาฏกรรม เช่น ความตาย ความพลัดพราก เป็นต้น

นอกจากตารางแจกแจงเนื้อหาความรุนแรงที่พบในภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้งหมดแล้วนั้น ผู้วิจัยได้ทำการสรุปเนื้อหาความรุนแรงที่ได้ทั้งหมดออกมาเป็นประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้

1. เนื้อหาความรุนแรงที่พบมากที่สุด คือ ความรุนแรงนำไปสู่จุดจบที่เป็นโศกนาฏกรรม

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ทั้งสิ้น 9 เรื่องที่มีเนื้อหาความรุนแรงดังกล่าว ซึ่งเป็นภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ทุกเรื่อง ภาพยนตร์เหล่านี้ล้วนมีเนื้อหาความรุนแรงประกอบอยู่ในเรื่องราวเป็นจำนวนมาก เพราะฉะนั้นจึงสะท้อนให้เห็นว่า แม้ภาพยนตร์ฮอลลีวูดจะใช้เนื้อหาความรุนแรงเพื่อสร้างความสนุกสนาน แต่ก็เตือนสติผู้ชมให้เห็นว่าการใช้ความรุนแรงนั้นไม่ใช่ทางออกของปัญหา และจะทำให้พบกับจุดจบที่ไม่สวยงามหรือเป็นโศกนาฏกรรมอีกด้วย

2. เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ของแต่ละตระกูลมีความใกล้เคียงกัน

ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์แต่ละเรื่องของแต่ละตระกูลนั้นมีความใกล้เคียงกัน เช่น ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ตัวเอกจะใช้ความรุนแรงเป็นการวิธีการยุติปัญหา ขณะที่ตัวร้ายจะใช้ความรุนแรงเพื่อผลประโยชน์ของตนเองเป็นหลัก ซึ่งสุดท้ายการใช้ความรุนแรง

นั่นก็จะนำไปสู่จุดจบที่เป็นโศกนาฏกรรม เช่น ความตาย ความพลัดพราก เป็นต้น ภาพยนตร์แต่ละระกูลนั้นจะมีรูปแบบ (Pattern) ของการใช้ความรุนแรงที่ใกล้เคียงกันอยู่แล้ว แต่ว่าภาพยนตร์แต่ละเรื่องอาจจะมีเนื้อหาความรุนแรงอื่นๆ เป็นรายละเอียดปลีกย่อยที่ช่วยสร้างความสนุกสนานเพิ่มลงไปก็ได้

5.2 ความหมายตรงข้าม (Binary Opposition) ที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 30 เรื่องใน 5 ทรากลุ่มนั้นพบว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดแต่ละเรื่องนั้นมีความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงมากมาย ผู้วิจัยจึงได้แยกแยะความหมายตรงข้ามที่พบและสามารถสรุปออกมาเป็นประเภท ดังนี้

5.2.1 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความรัก กับ ความเกลียด

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในตระกูลภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ทุกเรื่อง รายละเอียดของความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

จากภาพยนตร์เรื่อง “The Twilight Saga : New Moon” ความหมายตรงข้ามนี้เป็นความหมายตรงข้ามหลักในภาพยนตร์ ความรุนแรงทั้งหมดที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์นั้นล้วนเกิดจากเหตุผลด้านความรักทั้งสิ้น เช่น การพยายามปกป้องคนที่รักจากอันตราย หรือการพยายามล้างแค้นให้กับคนที่รัก เป็นต้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรุนแรงที่เกิดขึ้นจากตัวเอกฝ่ายชายทั้งสอง คือ Edward และ Jacob ที่ต่างใช้ความรุนแรงเพื่อที่จะได้ตัวเอกฝ่ายหญิงมาครอบครอง สุดท้ายเธอเลือกที่จะอยู่กับ Edward จึงทำให้ความรุนแรงต่างๆ ก็ดูเหมือนจะยุติลง ในขณะเดียวกันความเกลียดและความแค้นก็เข้ามาตรงกลางระหว่างตัวเอกฝ่ายชายทั้งสอง ที่พร้อมจะแปรเปลี่ยนเป็นความรุนแรงได้เสมอ ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความรักเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรุนแรง ทั้งความหึงหวง การแย่งชิง และการปกป้องคนรัก จึงทำให้ความรักกลายเป็นความเกลียดไปได้ วิธีการที่จะยุติความรุนแรงดังกล่าว คือ การเปิดเผยความจริงใจเรื่องความรักออกมาต่อคนรัก

จากภาพยนตร์เรื่อง “The Proposal” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นในตัวเอกฝ่ายหญิงและตัวเอกฝ่ายชาย คือ ความสัมพันธ์ของทั้งสองนั้นเริ่มต้นจากความเกลียดกันก่อน โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวเอกฝ่ายชายที่ไม่ชอบตัวเอกฝ่ายหญิงที่ชอบคบชู้ ดูถูก ไม่ให้เกียรติ และไม่เคยสนใจในผลงานของตนเองเลย เมื่อทั้งสองตกลงจะคบตามผู้อื่นเรื่องการแต่งงาน เขาจึงใช้โอกาส

นั้นในการแก่งัดตัวเองฝ่ายหญิงเพื่อเอาคืน แต่พอเวลาผ่านไปความเกลียดก็กลายเป็นความรัก พฤติกรรมความรุนแรงทั้งหมดจึงจบลง เพราะฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่า เนื่องจากตัวละครทั้งสองยังคงมีความเกลียดซึ่งกันและกันจึงทำให้เกิดพฤติกรรมความรุนแรงขึ้น ส่วนความรักก็ทำให้ความรุนแรงจบลง ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความเกลียดก่อให้เกิดความรุนแรงต่างๆมากมาย ทั้งการพูดจาหยาบคาย เหน็บแนม การพยายามเอาชนะ เป็นต้น อย่างไรก็ตามความเกลียดก็จะกลายเป็นความรักได้ เมื่อทั้งสองมีความใกล้ชิด รวมทั้งแสดงตัวตนและความรู้สึกที่แท้จริงออกมา ความรุนแรงทั้งหมดก็จะคลี่คลายลง

จากภาพยนตร์เรื่อง “The Ugly Truth” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวละครทั้งสอง ความรุนแรงทั้งหมดในภาพยนตร์นั้นเกิดขึ้นจากความเกลียดกันของตัวละคร เนื่องจากทัศนคติของทั้งสองที่ไม่ตรงกัน เพราะฉะนั้นทั้งสองจึงพยายามหาทางที่จะเอาชนะกันให้ได้ จึงทำให้มีความรุนแรงปรากฏให้เห็นเป็นจำนวนมาก ต่อมาเมื่อทั้งสองเริ่มสนิทสนมกัน ความเกลียดก็ค่อยๆ จางหายไปและกลายเป็นความรักเข้ามาแทนที่ การใช้ความรุนแรงของทั้งสองก็ลดลงไปเช่นกัน ด้วยเหตุนี้จึงสรุปได้ว่าความเกลียดนั้นเป็นสาเหตุของการเกิดความรุนแรง และการที่ความรุนแรงจะลดลงได้นั้นก็ต้องเกิดการความรักหรือการมีทัศนคติที่ตรงกันนั่นเอง ความหมายตรงข้ามนี้ก็แสดงให้เห็นว่า ความเกลียดก่อให้เกิดความรุนแรงต่างๆตามมากมาย แต่ความใกล้ชิดของทั้งสอง รวมทั้งการเปิดเผยตัวตนและความรู้สึกที่แท้จริงออกมานั้น ก็จะทำให้ความรุนแรงค่อยๆยุติลง และกลายเป็นความรัก

จากภาพยนตร์เรื่อง “The Reader” ความหมายตรงข้ามนี้เป็นความหมายตรงข้ามหลักของภาพยนตร์ ตัวละครทั้งสองนั้นเริ่มต้นจากการมีความรักให้แก่กัน ซึ่งนำไปสู่การเกิดความรุนแรงทางเพศมากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการลักลอบมีเพศสัมพันธ์และการมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร เมื่อทั้งสองแยกทางกันและได้กลับมาพบกันใหม่นั้น ตัวเอกฝ่ายชายมีความรู้สึกทั้งรักและเกลียดตัวเอกฝ่ายหญิง คือ เขายังคงมีความรู้สึกดีดังเช่นในอดีต แต่เขาก็รู้สึกเกลียดเธอที่กระทำ ความรุนแรงจากการฆาตกรรมหมู่ชาวยิว ซึ่งเกินกว่าที่จะให้อภัยเช่นกัน อย่างไรก็ตามแม้เขาจะมีความเกลียดเธออยู่บ้าง แต่เขาก็ไม่แสดงความรุนแรงใดๆออกมาเท่ากับช่วงที่เขามีความรักกับเธอ ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความรักและความเกลียดสามารถเกิดขึ้นควบคู่กันได้ กล่าวคือ แม้ตัวละครจะเกลียดกันมากเพียงใด แต่ความรักก็เป็นปัจจัยที่จะทำให้ทั้งสองต้องใกล้ชิดและช่วยเหลือกันอย่างสม่ำเสมอ ความหมายตรงข้ามนี้ไม่ได้แสดงว่าความรักหรือความเกลียดนั้นเป็นทางออกในการยุติความรุนแรงทั้งหมด แต่ความหมายตรงข้ามนี้มุ่งนำเสนอว่า เราจะสามารถใช้ชีวิตอยู่กับบุคคลที่ทั้งรักทั้งเกลียดได้อย่างไร

จากภาพยนตร์เรื่อง “The Wrestler” ความหมายตรงข้ามนี้เป็นความหมายตรงข้ามหลัก ในภาพยนตร์เรื่องนี้ โดยความรุนแรงนั้นเกิดขึ้นจากทั้งสองฝ่าย ด้านความรักนั้น ตัวเอกฝ่ายชายมีความรักในอาชีพมวยปล้ำอย่างมาก เพราะฉะนั้นเขาจึงทุ่มเทร่างกายให้กับอาชีพนี้ ทั้งการโดนทุบตี จับทุ่มจับเหวี่ยง หรือการใช้อาวุธ เป็นต้น นอกจากนี้ตัวเอกฝ่ายหญิงที่มีความรักในอาชีพนักเต้นระบำเปลื้อง เธอก็มีการใช้ความรุนแรงทางเพศให้เห็นบ่อยครั้งเช่นกัน ในขณะที่เดียวกันการที่ตัวเอกฝ่ายชายมีความรักให้กับอาชีพมวยปล้ำเพียงอย่างเดียวอย่างเดียวนั้น ได้ไปสร้างความเกลียดชังให้เกิดขึ้นกับบุตรสาวของตนเอง เธอนั้นเกลียดคุณพ่อเพราะเธอไม่เคยได้รับการเลี้ยงดูหรือการเอาใจใส่เลย เพราะฉะนั้นเธอก็ใช้ความเกลียดแสดงความรุนแรงออกมาทั้งทางกายภาพและทางวาจา ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความรักในสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากเกินไปอาจสร้างปัญหาและนำพาความเกลียดมาสู่บุคคลอื่นได้ วิธีการในยุคตีความรุนแรงดังกล่าวนี้ คือ การแสดงความรักต่อทุกเรื่องอย่างเท่าเทียมกัน แต่ถ้าไม่สามารถทำเช่นนั้นได้ ก็จะสร้างความเกลียดชังให้กับบุคคลนั้นมากขึ้นดังเช่นภาพยนตร์เรื่องนี้

จากภาพยนตร์เรื่อง “Revolutionary Road” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกทั้งสอง ในตอนต้นนั้นตัวเอกทั้งสองยังคงมีความรักให้แก่กัน ดังนั้นจึงมีความรุนแรงปรากฏให้เห็นน้อยมาก เช่น การผัดใจหรือการมีความคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน เป็นต้น แต่เมื่อทั้งสองเริ่มมีการทะเลาะเบาะแว้งกันบ่อยครั้ง ทำให้ความรักของทั้งสองค่อยๆ จืดจางลง และกลายเป็นความเกลียดเข้ามาแทนที่ ในช่วงเวลานี้เองเป็นช่วงที่มีความรุนแรงเกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก ซึ่งเป็นความรุนแรงที่ต้องการเอาชนะฝ่ายตรงข้าม เมื่อความเกลียดเพิ่มขึ้น ความรุนแรงก็เพิ่มขึ้น การกลับมาประสาทรอยร้าวก็ยากขึ้นเช่นกัน เมื่อถึงจุดแตกหักที่ไม่หลงเหลือความรักให้แก่กันอีก ความรุนแรงครั้งนั้นจึงเป็นความรุนแรงที่ใหญ่ที่สุด อันนำไปสู่การสูญเสียชีวิตของตัวเอกฝ่ายหญิง ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า เมื่อความรักกลายเป็นความเกลียดก็จะนำไปสู่จุดแตกหักที่ไม่สามารถลงรอยกันได้อีก ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงแสดงให้เห็นถึงการประคองความรักให้ผ่านวิกฤตไปได้ เพราะหากความรักเริ่มหมดไป และกลายเป็นความเกลียดเข้ามาแทนที่ก็จะนำความสูญเสียมาให้แก่ตนเองและคนใกล้ชิด

5.2.2 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความแค้น กับ การให้อภัย

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์สองตระกูลเท่านั้น โดยพบในภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) เป็นส่วนใหญ่ รายละเอียดของความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

จากภาพยนตร์เรื่อง “Transformers : Revenge of the Fallen” ความหมายตรงข้ามนี้เป็นความหมายตรงข้ามที่เกิดจากฝ่ายตัวร้ายเพียงฝ่ายเดียว เนื่องจากฝ่ายตัวร้ายถูกกักขังไว้เป็นระยะเวลาเวลานาน (ต่อเนื่องจากภาคก่อนหน้า) รวมทั้งฝ่ายตัวร้ายเคยไม่ประสบความสำเร็จในการยึดครองโลกมาครั้งหนึ่งแล้ว ทำให้ฝ่ายตัวร้ายมีความแค้นและต้องการล้างแค้นโดยการใช้ความรุนแรงทำลายโลกใบนี้เสีย หากฝ่ายตัวร้ายรู้จักการให้อภัย ความรุนแรงในภาพยนตร์ก็จะไม่เกิดขึ้น แต่เพราะฝ่ายตัวร้ายมีความแค้นสูง จึงใช้ความรุนแรงในการทำลายทรัพย์สินและฆ่าผู้บริสุทธิ์จำนวนมาก ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความแค้นเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรุนแรงอย่างมาก ทั้งทางกายภาพและทางวาจา ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ต่อย้ำให้เห็นว่า ความแค้นไม่ใช่ทางออกของการแก้ไขปัญหา แต่กลับจะสร้างปัญหาและความสูญเสียต่อชีวิตและทรัพย์สินให้เพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

จากภาพยนตร์เรื่อง “Inglorious Basterds” ความหมายตรงข้ามนี้เป็นความหมายตรงข้ามที่เกิดจากสองกลุ่มที่มีต่อฝ่ายนาซี (ฝ่ายตัวร้าย) คือ ตัวเอกฝ่ายหญิงกับฝ่ายตัวร้าย และฝ่ายตัวเอกกับฝ่ายตัวร้าย ตัวเอกฝ่ายหญิงเกิดความแค้นเนื่องจากครอบครัวของเธอถูกฝ่ายตัวร้ายสังหารต่อหน้าต่อตา ซึ่งเมื่อเธอได้พบกับตัวร้ายอีกครั้งโดยบังเอิญ เธอจึงเกิดความต้องการล้างแค้น ซึ่งสุดท้ายเธอก็ประสบความสำเร็จแต่เธอก็เสียชีวิตเช่นกัน ด้านฝ่ายตัวเอกกับตัวร้ายนั้น ฝ่ายตัวเอกซึ่งเป็นชาวยิวถูกกดขี่ข่มเหง รวมถึงการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ ทำให้ฝ่ายตัวเอกซึ่งมีเชื้อสายยิวเกิดความโกรธแค้นและต้องการล้างแค้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการได้สังหารผู้นำฝ่ายนาซี คือ Adolf Hitler นั้นเป็นเป้าหมายสูงสุดของพวกเขา ซึ่งเขาก็ประสบความสำเร็จแต่ก็มีผู้คนเสียชีวิตทั้งฝ่ายยิวและฝ่ายนาซีเป็นจำนวนมาก ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความแค้นเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรุนแรงอย่างมากเช่นกัน นอกจากนั้นความแค้นยังเป็นทางออกของปัญหาอีกด้วย กล่าวคือ การแสดงความแค้นเพื่อความพึงพอใจของตนเองและเพื่อให้ฝ่ายตรงข้ามเกิดความสูญเสียต่อชีวิตและทรัพย์สินนั้นเป็นสิ่งที่ถูกต้องและสมควรกระทำ

จากภาพยนตร์เรื่อง “Drag Me to Hell” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นในตัวละคร Ganush ที่มีความโกรธแค้นเนื่องจากไม่ได้รับความช่วยเหลือจากตัวเอกของเรื่อง ทำให้เธอพุ่งตรงเข้าไปทำร้ายตัวเอกโดยใช้ความรุนแรงก่อน เช่น การทุบตี การจิกดม เป็นต้น ก่อนที่จะใช้ความแค้นในการสาปตัวเอกให้ได้รับความทรมานและเสียชีวิตในที่สุด หาก Ganush มีความเข้าใจและให้อภัยในสิ่งที่เกิดขึ้น ความรุนแรงก็จะไม่เกิดขึ้น แต่เพราะเธอมีความอาฆาตแค้น ทำให้เธอใช้ความรุนแรงกับตัวเอกทุกรูปแบบเพื่อล้างแค้น ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความแค้นเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรุนแรงอย่างมากเช่นกัน นอกจากนั้น นอกจากนั้นความแค้นยังเป็น

ทางออกของปัญหาอีกด้วย กล่าวคือ หากตนเองไม่ได้รับความสุข บุคคลอื่นก็ไม่ควรได้รับความสุข เช่นเดียวกัน

จากภาพยนตร์เรื่อง “The Final Destination” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นในตัวละคร Carter ที่มีความแค้นกับ George ที่ห้ามเขาไม่ให้เข้าไปช่วยแฟนสาว ทำให้แฟนสาวของเขาเสียชีวิต ด้วยนิสัยที่เป็นคนเจ้าอารมณ์ เจ้าคิดเจ้าแค้น ทำให้ Carter เลือกที่จะระบายความแค้นโดยพยายามหาทางฆ่า George แต่สุดท้ายเขาก็ต้องมาเสียชีวิตเสียเองจากอุบัติเหตุที่เกิดขึ้นจากพลังเหนือธรรมชาติ ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความแค้นเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรุนแรงอย่างมากเช่นกัน ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ตอกย้ำให้เห็นว่า ความแค้นไม่ใช่ทางออกของการแก้ไขปัญหา แต่กลับสร้างความสูญเสียต่อชีวิตตนเอง

5.2.3 ความหมายตรงข้ามระหว่าง การปิดปิด กับ การเปิดเผย

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์สองตระกูลเท่านั้น โดยพบมากที่สุดในการ์ตูนโรแมนติก (Romantic) และพบภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ได้เป็นส่วนน้อย รายละเอียดของความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

จากภาพยนตร์เรื่อง “The Proposal” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกทั้งสองกับตัวละครอื่น ๆ ในภาพยนตร์ เนื่องจากทั้งสองโกหกเรื่องการแต่งงานทำให้พวกเขาต้องปกปิดความลับนี้ไม่ให้ใครรับรู้ ซึ่งการปกปิดความลับนี้ก่อให้เกิดความรุนแรงต่างๆ ขึ้นมากมาย เช่น การพุดจาโกหกหลอกลวงผู้อื่น การแก่งแย่งกันอย่างรุนแรงของตัวเอกทั้งสอง เป็นต้น แต่เมื่อความจริงถูกเปิดเผย ความรุนแรงทั้งหมดก็ยุติลงทันที เพราะฉะนั้นความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า การปกปิดนั้นจะก่อให้เกิดความรุนแรงระหว่างตัวเอกกันเอง รวมถึงตัวเอกกับผู้อื่นด้วย แต่การเปิดเผยความรู้สึกที่แท้จริงออกมานั้นจะช่วยให้ความรุนแรงต่างๆ คลี่คลายลง

จากภาพยนตร์เรื่อง “The Ugly Truth” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกทั้งสองเช่นกัน ทั้งสองนั้นต่างปกปิดความรู้สึกดีที่มีต่อกันเอาไว้ เนื่องจากอาจจะยังไม่แน่ใจในความรู้สึกของตนเองหรือยังไม่พร้อม แต่การปกปิดนั้นทำให้ทั้งสองต่างใช้ความรุนแรงทั้งทางวาจาและทางเพศกันบ่อยครั้ง เพื่อไม่ให้อีกฝ่ายรับรู้ถึงความรู้สึกของตนเอง ภายหลังจากทั้งสองต่างเปิดใจและระบายความรู้สึกให้แก่กันแล้วนั้น ความรุนแรงทั้งหมดก็หายไปทันที กลายเป็นความรักเข้ามาแทนที่ในที่สุด ความหมายตรงข้ามนี้ก็แสดงให้เห็นว่า การปกปิดนั้นจะก่อให้เกิดความรุนแรงระหว่างตัวละครออกมา ทั้งโดยความตั้งใจและไม่ตั้งใจ แต่เมื่อตัวละครทั้งสองเปิดเผยความรู้สึกที่แท้จริงออกมา ความรุนแรงทั้งหมดก็จะค่อยๆ ยุติลง

จากภาพยนตร์เรื่อง “The Reader” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายหญิง เธอเป็นตัวละครที่ปกปิดความลับต่างๆเอาไว้มากมาย ความลับบางอย่างนั้นถูกเปิดเผยกับสาธารณชน เช่น การมีส่วนร่วมในการฆาตกรรมหมู่ชาวยิว ความลับบางอย่างนั้นถูกเปิดเผยแค่ตัวเอกฝ่ายชายเท่านั้น เช่น การอ่านไม่ออกและเขียนหนังสือไม่ได้ แต่ความลับบางอย่างก็ถูกปิดไว้ตลอดกาล เช่น ความสัมพันธ์ของเธอกับตัวเอกฝ่ายชาย ความรู้สึกของเธอจากการมีส่วนร่วมในการฆาตกรรม เป็นต้น อย่างไรก็ตามการที่เธอปกปิดความลับนั้นส่งผลให้เธอถูกใส่ความ และต้องตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงเพียงผู้เดียว นอกจากนี้การพยายามปกปิดความลับนั้น ทำให้เธอต้องใช้ความรุนแรงทางวาจาในการพูดเท็จด้วยเช่นกัน ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่าการปกปิดนั้นจะทำให้ตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงโดยหลีกเลี่ยงไม่ได้ กล่าวคือ การปกปิดความถูกต้องนั้นจะทำให้ตนเองต้องตกเป็นแพะรับบาปโดยปริยาย ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ตอกย้ำให้เห็นถึงความทุกข์ทรมานที่ตัวละครต้องตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง

5.2.4 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความตาย กับ การมีชีวิต

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) เพียงตระกูลเดียวเท่านั้น รายละเอียดของความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

จากภาพยนตร์เรื่อง “Drag Me to Hell” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นในตัวละคร Christine หรือตัวเอกของเรื่อง ที่ถูกคุกคามโดยตัวร้ายให้ทรมานก่อนถึงแก่ความตาย ซึ่งการทรมานจนกระทั่งถึงการฆ่าผู้อื่นให้ตายนั้นล้วนแต่เป็นความรุนแรงทางกายภาพทั้งสิ้น แต่ในขณะเดียวกันความรุนแรงนั้นก็เกิดขึ้นในตัวเอกเช่นกัน เนื่องจากเธอกลายเป็นเหยื่อของความรุนแรง จึงทำให้เธอต้องต่อสู้เพื่อไม่ให้คำสาปสัมฤทธิ์ผลหรือเพื่อไม่ให้เธอตายนั่นเอง เพราะฉะนั้นความหมายตรงข้ามนี้จึงเป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นทั้งสองฝั่ง ทั้งของฝั่งของการใช้ความรุนแรงเพื่อให้เธอตาย และการใช้ความรุนแรงเพื่อให้เธอมีชีวิตรอดต่อไป ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า มนุษย์ทุกคนไม่สามารถหนีรอดความตายไปได้ แม้จะหาวิธีการใดมาต่อสู้หรือจุดรั้งเอาไว้ก็ตาม ดังนั้นความหมายตรงข้ามนี้จึงก่อให้เกิดความรุนแรง และก่อให้เกิดความสูญเสียต่อชีวิตได้

จากภาพยนตร์เรื่อง “The Final Destination” ความหมายตรงข้ามนี้เป็นความหมายตรงข้ามหลักในภาพยนตร์เรื่องนี้ และเป็นต้นเหตุที่ทำให้เกิดเรื่องราวความรุนแรงทั้งหมด เพราะตัวละครทั้งหมดในเรื่องจะต้องตายในอุบัติเหตุ แต่เพราะพลังเหนือธรรมชาติของ Nick (ตัวเอก) ทำให้พวกเขามีชีวิตรอด แต่สุดท้ายก็ต้องทยอยเสียชีวิตไปที่ละคนรวมทั้งตัวเอกด้วย จากอุบัติเหตุที่มีความรุนแรงแตกต่างกัน ความหมายตรงข้ามนี้ก็แสดงให้เห็นว่า มนุษย์ทุกคนไม่สามารถหนีรอด

ความตายไปได้เช่นกัน แม้จะหาวิธีการใดมาต่อสู้หรือดูครึ่งเอาไว้ตาม ดังนั้นความหมายตรงข้ามนี้ จึงเอื้อให้เกิดความรุนแรง และก่อให้เกิดความสูญเสียต่อชีวิตของตนเองและคนใกล้ชิดอีกด้วย

5.2.5 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความดี กับ ความเลว

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) เพียงตระกูลเดียวเท่านั้น รายละเอียดของความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

จากภาพยนตร์เรื่อง “Avatar” ความหมายตรงข้ามนี้เป็นความหมายตรงข้ามหลักในภาพยนตร์ ที่มีความขัดแย้งกันจนไม่สามารถลงรอยกันได้ เนื่องจากแนวคิดและอุดมการณ์ของทั้งสองฝ่ายแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ฝ่ายธรรมชาตินิยมนั้นจะนิยมความเรียบง่าย อยู่กันอย่างพอเพียง และอยู่กันอย่างกลมกลืนกับธรรมชาติ นอกจากนั้นในสังคมยังมีความเป็นประชาธิปไตยและเท่าเทียมกันทุกคน ผู้นำของฝ่ายธรรมชาตินิยมนั้นจะทำเพื่อประโยชน์ของสังคมเป็นหลัก ในทางตรงกันข้ามฝ่ายทุนนิยมนั้นมีอุปกรณ์และเครื่องมือที่ทันสมัยที่ทำให้สังคมเป็นสังคมที่ทันสมัย (Modernization) มีวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เจริญก้าวหน้ามาก ทำให้คนในสังคมอยู่ด้วยความสิ้นเปลือง ไม่พอเพียง และขาดความสัมพันธ์กับธรรมชาติโดยสิ้นเชิง นอกจากนั้นสังคมยังมีผู้นำที่หวังแต่ผลประโยชน์ของตนเอง คือ พวกนายทุน และผู้นำที่หัวรุนแรง ชอบใช้ความรุนแรง คือ พวกทหาร เมื่อฝ่ายทุนนิยมได้ผู้นำทั้งสองประเภท จึงส่งผลให้สังคมเต็มไปด้วยความรุนแรงและความเสื่อมโทรม สุดท้ายเมื่อทั้งสองฝ่ายต่างมีอุดมการณ์ที่ขัดแย้งกันจึงเกิดการความรุนแรงในการต่อสู้กันขึ้น โดยความรุนแรงนั้นเกิดขึ้นจากความอยากได้อยากมีทรัพยากรของฝ่ายทุนนิยม จนต้องใช้กำลังในการรุกรานฝ่ายธรรมชาตินิยม ด้วยพลังกำลังและเทคโนโลยีด้านอาวุธยุทโธปกรณ์ที่เหนือ ทำให้ฝ่ายทุนนิยมเอาชนะได้ในตอนแรก แต่ด้วยความสามัคคีและความเชื่อมั่นในจิตวิญญาณของธรรมชาติ ส่งผลให้ตอนท้ายฝ่ายธรรมชาตินิยมก็สามารถเอาชนะความฉาบฉวยของฝ่ายทุนนิยมได้ ซึ่งก็เท่ากับเป็นการแสดงให้เห็นว่าธรรมชาติเป็นความยั่งยืนของมนุษยชาติอย่างแท้จริง ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความเลวเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรุนแรงต่างๆมากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำร้ายร่างกายและการทำลายทรัพย์สินของผู้บริสุทธิ์ ความเลวนั้นจะได้ผลประโยชน์ที่ต้องการอยู่ระยะเวลาหนึ่ง ก่อนที่จะต้องพ่ายแพ้ความดีไปในที่สุด ความรุนแรงในความหมายตรงข้ามนี้จะยุติลงได้มีการแพ้ชนะของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเกิดขึ้นเท่านั้น

จากภาพยนตร์เรื่อง “Transformers : Revenge of the Fallen” ความหมายตรงข้ามนี้เป็นความหมายตรงข้ามหลักของภาพยนตร์ ที่เกิดจากข้อขัดแย้งระหว่างฝ่ายตัวเอกกับฝ่ายตัวร้าย ฝ่ายตัวร้ายที่เป็นตัวแทนของความเลวนั้นพยายามจะใช้ความรุนแรงในการยึดครองและทำลาย

โลกมนุษย์ เพียงเพื่อผลประโยชน์ของตนเอง คือ การได้พลังงานที่มีการทำลายล้างสูงที่ซ่อนอยู่บนโลกมนุษย์ ขณะเดียวกันฝ่ายตัวเองซึ่งเป็นตัวแทนของความดีนั้น ก็ต้องใช้ความรุนแรงเช่นกันแต่เพื่อปกป้องโลกใบนี้จากการถูกรุกรานของฝ่ายตัวร้าย กล่าวคือความหมายตรงข้ามนี้ก่อให้เกิดความรุนแรงได้ทั้งสองฝ่าย แต่ด้วยจุดประสงค์ที่แตกต่างกัน ความหมายตรงข้ามนี้ก็แสดงให้เห็นว่า ความเลวเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรุนแรงต่างๆมากมายทั้งต่อชีวิตและทรัพย์สินของบุคคลอื่น ซึ่งความเลวนั้นจะได้ผลประโยชน์ที่ต้องการอยู่ระยะเวลาหนึ่ง ก่อนที่จะต้องพ่ายแพ้ความดีไปในที่สุด ความรุนแรงในความหมายตรงข้ามนี้ก็จะมีจุดประสงค์ที่จะยุติลงได้ด้วยการแพ้ชนะของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเกิดขึ้นเช่นกัน

5.2.6 ความหมายตรงข้ามระหว่าง คนป่วย กับ คนปกติ

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ชีวิต (Drama) เพียงตระกูลเดียวเท่านั้น รายละเอียดของความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน โดยมีรายละเอียดดังนี้

จากภาพยนตร์เรื่อง “The Wrestler” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายชายเช่นกัน ในช่วงที่เขาปกตินั้น เขาใช้ความรุนแรงทางกายภาพอย่างหนักจากการปล้ำมวยปล้ำ ทำให้ร่างกายของเขาได้รับบาดเจ็บและบอบช้ำ จนส่งผลให้เขาล้มป่วย ซึ่งแม้ว่าเขาจะล้มป่วยก็ตาม เขาก็ยังคงต้องการทำอาชีพที่เขารักต่อไป เพราะฉะนั้นไม่ว่าเขาจะป่วยหรือปกติก็ตาม ก็ไม่สามารถห้ามเขาไม่ให้ใช้ความรุนแรงในการปล้ำมวยปล้ำได้ โดยปกติแล้วคนปกติมีโอกาที่จะแสดงพฤติกรรมความรุนแรงมากกว่า แต่ความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์เรื่องนี้แสดงให้เห็นว่า คนป่วยก็เป็นผู้ที่แสดงความรุนแรงออกมาเป็นจำนวนมากเช่นกัน ซึ่งวิธีการยุติความรุนแรงนั้นไม่ได้ขึ้นอยู่กับว่าเป็นคนป่วยหรือคนปกติ แต่ขึ้นอยู่กับตัวละครแต่ละตัวที่จะหยุดหรือเลิกความรุนแรงมากกว่า

จากภาพยนตร์เรื่อง “Revolutionary Road” ความหมายตรงข้ามนี้ปรากฏให้เห็นผ่านตัวละคร John และตัวเอกฝ่ายชาย John นั้นเป็นคนที่สติไม่สมประกอบ ดังนั้นจึงมีการใช้ความรุนแรงทางวาจาออกมาโดยไม่ทันยั้งคิดถึงความรู้สึกของผู้อื่น แต่ตัวเอกฝ่ายชายซึ่งเป็นคนปกติและสมประกอบทุกประการนั้น กลับมีการใช้ความรุนแรงกับผู้อื่นไม่ได้แตกต่างกับคนป่วยเลย ซึ่งอาจจะมากกว่าด้วยซ้ำ เพราะฉะนั้นในภาพยนตร์เรื่องนี้คนป่วยหรือคนปกตินั้นก็มีการใช้ความรุนแรงที่ไม่แตกต่างกัน ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า คนป่วยและคนปกติมีโอกาสในการแสดงความรุนแรงออกมาอย่างเท่าเทียม ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ยังตอกย้ำให้เห็นว่า ความรุนแรงที่

ออกมาจากคนป่วยนั้นมีเหตุและผลมากกว่าคนปกติที่ใช้อารมณ์ในการตัดสินใจปัญหา ซึ่งสุดท้ายก็ไม่สามารถแก้ไขปัญหาใดๆได้ทั้งสิ้น

5.2.7 ความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงอื่นๆ

นอกเหนือจากความหมายตรงข้าม (Binary Opposition) ที่ปรากฏข้างต้น การวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้ง 30 เรื่องนั้น ผู้วิจัยพบว่ายังมีความหมายตรงข้ามอื่นๆอีกที่ปรากฏเพียงความหมายตรงข้ามเดียวในภาพยนตร์ทั้ง 30 เรื่อง ดังนี้

5.2.7.1 ความหมายตรงข้ามระหว่าง การเป็นตัวของตัวเอง กับ การเปลี่ยนแปลงตนเอง

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ตลกเรื่อง “Bruno” ซึ่งเป็นความหมายตรงข้ามหลักในภาพยนตร์ ในตอนต้น Bruno เป็นตัวของตัวเอง คือ แสดงความเป็นเกย์อย่างเปิดเผย แต่เมื่อตัวเอกเปลี่ยนแปลงตนเอง เพื่อให้ได้งานทำและเพื่อให้เป็นที่ยอมรับจากผู้อื่น ทำให้เขาใช้ความรุนแรงเป็นจำนวนมาก เช่น การลักลอบนำเด็กแอฟริกันเข้ามาภายในประเทศ รวมทั้งเลี้ยงดูด้วยวิธีที่ผิด เป็นต้น ความหมายตรงข้ามแสดงให้เห็นว่ามีความรุนแรงเกิดขึ้นจากทั้งสองฝ่าย เนื่องจากเขาเป็นคนที่มีความรุนแรงอยู่แล้ว โดยเฉพาะอย่างยิ่งความรุนแรงทางเพศ การเปลี่ยนแปลงตนเองจึงเป็นการกระตุ้นให้กระทำพฤติกรรมรุนแรงเพิ่มขึ้น ซึ่งภาพยนตร์เรื่องนี้ไม่ได้กล่าวถึงวิธีการที่จะยุติความรุนแรง แต่กล่าวถึงว่าการเป็นตัวของตัวเองจะทำให้ประสบความสำเร็จในชีวิต

5.2.7.2 ความหมายตรงข้ามระหว่าง การยอมรับ กับ การปฏิเสธ

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ตลกเรื่อง “Yes Man” ซึ่งเป็นความหมายตรงข้ามหลักของภาพยนตร์ ตัวเอกฝ่ายชายนั้นเคยเป็นคนที่ปฏิเสธโอกาสทุกอย่างที่เข้ามาในชีวิต จึงทำให้เขามีชีวิตที่ซ้ำซากจำเจและน่าเบื่อหน่าย รวมทั้งเขาอาจจะพลาดโอกาสที่จะเจริญก้าวหน้าในหลายๆด้านอีกด้วย เมื่อเขาเปลี่ยนแปลงตนเองเป็นคนที่ยอมรับทุกโอกาสที่เข้ามาในชีวิต ชีวิตของเขาก็เปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่ดีขึ้นในหลายๆด้าน ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความรุนแรงนั้นเกิดขึ้นได้จากทั้งสองฝ่าย เนื่องจากการปฏิเสธนั้น เป็นการทำความรู้สึกของผู้อื่น รวมทั้งเป็นการไม่ให้เกียรติผู้อื่นด้วยเช่นกัน แต่ความรุนแรงนั้นเกิดขึ้นจากความรู้เท่าถึงการณ์ ขณะที่การยอมรับนั้นอาจจะทำให้ความรุนแรงลดลงไปบ้าง แต่ที่จริงแล้ว การยอมรับทุกโอกาสนั้นเป็นการใช้ความรุนแรงจำนวนมากเช่นกัน โดยความรุนแรงนั้นจะเกิดขึ้นจากความไม่รู้เท่าถึงการณ์ ทำให้ชีวิตของเขาและผู้อื่นต้องต้องเดือดร้อน

5.2.7.3 ความหมายตรงข้ามระหว่าง เกย์ (Gay) กับ ผู้ชายแท้ (Straight)

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ตลกเรื่อง “Bruno” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นอย่างชัดเจนในฉากเวทีมวยปล้ำ การเป็นเกย์นั้นจะไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมทั้งเพศชายและเพศหญิง เพราะฉะนั้นตัวเอกจึงต้องเปลี่ยนแปลงตนเองเป็นผู้ชายแท้เพื่อให้ได้รับการยอมรับจากสังคม เมื่อความจริงถูกเปิดเผยว่าเขาคือเกย์ เขาจึงถูกใช้ความรุนแรงต่อต้านอย่างมาก เช่น การต่อว่าด้วยถ้อยคำหยาบคาย หรือการขว้างปาสิ่งของใส่ เป็นต้น เพราะฉะนั้นภาพยนตร์เรื่องนี้จึงตอกย้ำให้เห็นว่า เกย์ยังเป็นเพศที่ต้องตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง หรือถูกรังเกียจจากสังคม ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า การเป็นคนชายขอบ (Marginalization) ในสังคมนั้นมีโอกาสดตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงมากกว่า เช่น การไม่ได้รับความยอมรับจากสังคมหรือการถูกขับไล่ออกจากสังคม เป็นต้น

5.2.7.4 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความประมาท กับ การระมัดระวัง

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “The Final Destination” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ตลอดทั้งเรื่อง แม้ว่าอุบัติเหตุต่างๆที่เกิดขึ้นในภาพยนตร์จะดูเหมือนเกิดขึ้นจากพลังเหนือธรรมชาติ แต่ในความเป็นจริงเหตุการณ์ความรุนแรงทุกเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นล้วนเกิดจากความประมาททั้งสิ้น ทุกเหตุการณ์ต่างเกิดขึ้นอย่างเป็นเหตุเป็นผลสืบเนื่องกัน ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่า หากตัวละครทุกตัวไม่ตั้งตนอยู่ในความประมาท ใช้ชีวิตอย่างระมัดระวัง เหตุการณ์ความรุนแรงก็จะไม่เกิดขึ้น และทำให้ไม่มีผู้บาดเจ็บหรือเสียชีวิตเช่นในภาพยนตร์

5.2.7.5 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความฝัน กับ ความเป็นจริง

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “Revolutionary Road” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกทั้งสอง ตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นใช้ชีวิตอยู่กับความฝันของเธอ แม้ว่าความฝันนั้นอาจจะทำให้เธอพบเจอกับความยากลำบาก แต่มันก็ทำให้เธอมีความสุข ในขณะที่เดียวกันตัวเอกฝ่ายชายนั้นใช้ชีวิตอยู่กับความเป็นจริง คือ เขาเชื่อในสิ่งที่เกิดขึ้นตรงหน้า เขาจึงไม่กล้าแม้แต่จะคิดทำอะไรนอกกรอบ ชีวิตของเขาและครอบครัวจึงจมอยู่กับความซ้ำซากจำเจ เมื่อทั้งสองต่างมีทัศนคติที่แตกต่างกัน จึงทำให้เกิดความรุนแรงขึ้นระหว่างตัวเอกทั้งสอง คือ ตัวเอกฝ่ายชายมองว่าตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นเพ้อเจ้อ ฝันลมๆแล้งๆ ในขณะที่เธอนั้นก็มองว่าการใช้ชีวิตกับตัวเอกฝ่ายชายเช่นนี้ทำให้ชีวิตน่าเบื่อ ไม่มีอะไรแปลกใหม่ท้าทาย ทั้งสองจึงใช้ความรุนแรงทางวาจาทะเลาะเบาะแว้งกันในประเด็นดังกล่าว ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่าความฝันกับความเป็นจริงนั้น

เป็นสิ่งที่ไม่สามารถเกิดขึ้นควบคู่กันได้ และเมื่อสองสิ่งเกิดขึ้นไม่ได้ ก็จะนำพาความขัดแย้งและความรุนแรงมา ซึ่งวิธีการที่จะยุติความรุนแรงนั้น ก็คือ การปรับทัศนคติให้ตรงกัน ซึ่งไม่ได้เกิดขึ้นในภาพยนตร์เรื่องนี้

5.2.7.6 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความมีสติ กับ ความขาดสติ

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ตลกเรื่อง “The Hangover” ซึ่งเป็นความหมายตรงข้ามหลักในภาพยนตร์ ฝ่ายตัวเอกนั้นต้องการที่จะเฉลิมฉลองปาร์ตี้สละโสด จึงผสมยาลงไปในเหล้า ทำให้เมาจนขาดสติ ซึ่งการที่ฝ่ายตัวเอกขาดสตินั้นทำให้พวกเขาใช้ความรุนแรงออกไปมากมาย ความรุนแรงเหล่านั้นทำให้ผู้อื่นได้รับความเดือดร้อนทั้งทางร่างกาย ทางจิตใจ และทรัพย์สินที่เสียหายหรือสูญเสียบ้าง เช่น การทำลายทรัพย์สินในห้องพักรงโรงแรม การแต่งงานกับผู้หญิงแปลกหน้า การขโมยและทำลายทรัพย์สินของผู้อื่น รวมทั้งการทำร้ายร่างกายผู้อื่นและตนเอง เป็นต้น ภายหลังจากที่เขาสามารถเรียกสติคืนมาได้นั้น พวกเขาก็ต้องกลายเป็นเหยื่อของความรุนแรงเสียเอง เพราะการกระทำที่กล่าวมาข้างต้นได้สร้างความไม่พึงพอใจกับผู้อื่นอย่างมาก ความหมายตรงข้ามนี้จึงแสดงให้เห็นว่าจึง การขาดสตินั้นจะทำให้ใช้ความรุนแรงต่างๆออกไปมากมายโดยไม่ทันยั้งคิดได้ ซึ่งวิธีการแก้ไขปัญหานั้น ควรเริ่มจากการไม่ดื่มเหล้ามากกว่าการขาดสติแล้วค่อยมาหาทางแก้ไขปัญหา

5.2.7.7 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความรักแบบครอบครอง กับ ความรักแบบคนรัก

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “Orphan” ซึ่งจะก่อให้เกิดความรุนแรงขึ้นกับตัวเอกฝ่ายชาย เนื่องจากตัวร้ายมีความรักกับตัวเอกแบบคนรัก เธอจึงค่อยๆบ่อนทำลายความสัมพันธ์ระหว่างตัวเอกทั้งสอง แต่ด้วยรูปร่างหน้าตาที่เหมือนเด็ก ทำให้ตัวเอกรักเธอในฐานะลูกหรือมีความรักให้แบบครอบครองนั่นเอง ส่งผลให้เธอเกิดความโมโหและโกรธแค้น จนใช้ความรุนแรงฆ่าตัวเอกฝ่ายชายในตอนท้าย ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความเข้าใจผิดเรื่องความรักนั้นก่อให้เกิดความรุนแรงได้ ดังนั้นวิธีการที่จะยุติความรุนแรง ก็คือ การทำความเข้าใจกันมากกว่า ไม่เช่นนั้นก็อาจจะเกิดความรุนแรงต่างๆตามมามากมาย

5.2.7.8 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความโลภ กับ ความเสียสละ

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “Avatar” ซึ่งยังคงเป็นความหมายตรงข้ามระหว่างฝ่ายทุนนิยมและฝ่ายธรรมชาตินิยมอีกเช่นกัน ฝ่ายทุนนิยมนั้นมีความ

ละโมภโลกมากอยากได้ทรัพย์สินของผู้อื่น จนต้องใช้กำลังไปรุกราน ซึ่งผลของความโลภนั้นเป็นเหตุทำให้เกิดความรุนแรงทั้งหมดภายในเรื่อง และจบลงด้วยความสูญเสียของทั้งสองฝ่าย ความโลภของฝ่ายทุนนิยมนั้นแสดงให้เห็นว่าฝ่ายทุนนิยมมีความเห็นแก่ตัวสูงมากจนไม่สนใจว่าจะมีใครสูญเสียหรือไม่ เพียงแต่จะทำอย่างไรให้ตนเองได้ทรัพย์สินนั้นก็เพียงพอ ด้านฝ่ายธรรมชาตินิยมนั้นแสดงให้เห็นถึงความเสียสละ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการต่อสู้และการเอาชีวิตเข้าแลกกับความอยู่รอดของฝ่ายตนเอง ซึ่งความเสียสละนั้นส่งผลให้ตนเองกลายเป็นเหยื่อของความรุนแรง และทำให้มีผู้เสียชีวิตมากมาย ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความโลภนั้นจะก่อให้เกิดความรุนแรงต่างๆ ได้มากมาย เพราะความโลภจะทำให้ใช้ความรุนแรงได้โดยไม่คำนึงถึงผู้อื่น ซึ่งสุดท้ายนั้นความโลภก็จะพ่ายแพ้ไป และความรุนแรงก็จะยุติลง

5.2.7.9 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความหวัง กับ ความสิ้นหวัง

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “Revolutionary Road” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายหญิง เธอใช้นั้นใช้ชีวิตอยู่ด้วยความหวังที่สักวันจะมีชีวิตที่ดี หรือจะใช้ชีวิตตามที่เธอต้องการ การอยู่กับความหวังนั้นทำให้เธอมีความสุข แต่เมื่อเธอถูกตัวเอกฝ่ายชายปฏิเสธ ชีวิตของเธอจึงค่อยๆ ดำดิ่งอยู่กับที่ เธอจมอยู่กับความสิ้นหวังและทำให้เธอมีบุคลิกที่เปลี่ยนแปลงไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งการที่เธอหันมาใช้ความรุนแรงมากขึ้น ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความสิ้นหวังนั้นจะก่อให้เกิดความรุนแรงขึ้นมาได้ด้วยความไม่ตั้งใจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการใช้ความรุนแรงโดยชั่วคราว ซึ่งจะก่อให้เกิดความสูญเสียต่อชีวิตของตนเองและคนใกล้ชิดได้เช่นกัน

5.2.7.10 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ความอยากได้ออกงาม กับ ความพอดี

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “Drag Me to Hell” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นเด่นชัดในตัว Christine และ Stu Rubin (Dispatcher) ซึ่งตัวละครทั้งสองนั้นปรากฏความอยากได้ออกงามให้เห็น เมื่อทั้งคู่ต่างต้องการตำแหน่งผู้ช่วยผู้จัดการที่ยังว่างอยู่ ทำให้ทั้งคู่ต้องแข่งขันกัน โดยใช้ความรุนแรงซึ่งกันและกัน นอกจากนั้น Christine ยังใช้โอกาสนี้ในการใช้ความรุนแรงกับผู้อื่น ซึ่งก็คือ Ganush ส่งผลให้เธอเกิดความแค้นและสาปเธอจนเสียชีวิต เพราะฉะนั้นหาก Christine มีความพอดีและไม่อยากได้ออกงามเกินตัว ความรุนแรงก็จะไม่เกิดขึ้น ความหมายตรงข้ามนี้มีความใกล้เคียงกับความหมายตรงข้ามระหว่าง ความโลภ กับ ความเสียสละ ที่ทำให้ความรุนแรงโดยไม่ทันยั้งคิด หรือไม่คำนึงถึงผู้อื่น ซึ่งสุดท้ายความอยากได้ออกงามก็จะพ่ายแพ้ไป ทำให้เกิดความสูญเสีย และความรุนแรงก็จะยุติลง

5.2.7.11 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ชื่อเสียง กับ ครอบครัว

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “The Wrestler” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นผ่านตัวเอกฝ่ายชาย เขานั้นเป็นนักมวยปล้ำซึ่งมีชื่อเสียงอย่างมากในยุคทศวรรษ 1980 ช่วงนั้นเขามีครอบครัวแล้วแต่เขากลับไม่ให้ความสนใจใยดีเลย หน้าที่เขากลับพยายามลิ้มครอบครัวตัวเองด้วยซ้ำ การที่เขาทำเพื่อชื่อเสียงในช่วงเวลานั้น ส่งผลมาจนถึงปัจจุบันที่ชื่อเสียงไม่สามารถช่วยเขาได้ รวมทั้งเมื่อเขามีปัญหาเขาก็ไม่สามารถหันไปพึ่งพาความช่วยเหลือจากใครได้แม้กระทั่งครอบครัวที่เขาทิ้งมาก็ตาม ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความรุนแรงนั้นสามารถเกิดขึ้นได้จากทั้งสองฝ่าย คือ เขาใช้ความรุนแรงในการปล้ำมวยปล้ำเพื่อสร้างชื่อเสียงให้กับตนเอง ในขณะที่เดียวกันเมื่อละทิ้งครอบครัว คนในครอบครัวก็จะใช้ความรุนแรงตอบโต้กลับเช่นเดียวกัน

5.2.7.12 ความหมายตรงข้ามระหว่าง เด็ก กับ ผู้ใหญ่

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “Orphan” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นผ่านตัวร้ายของเรื่อง ที่เธอเป็นผู้ใหญ่ทางจิตใจ แต่ร่างกายเธอยังเหมือนกับเด็ก ส่งผลให้เธอไม่ได้รับการยอมรับจากสังคมในฐานะผู้ใหญ่คนหนึ่ง เมื่อเธอแสดงออกเรื่องความรักเช่นผู้ใหญ่กับตัวเอกฝ่ายชาย ก็ถูกปฏิเสธกลับมาเลยทำให้เธอโกรธแค้นและใช้ความรุนแรงดังกล่าว นอกจากนั้นเธอยังใช้ประโยชน์จากการที่มีรูปร่างหน้าตาเหมือนเด็กในการก่อความรุนแรงโดยไม่ถูกลงโทษจากผู้ใหญ่ เพราะผู้ใหญ่มองว่าเธอเป็นเด็ก จึงไม่มีเจตนาในการใช้ความรุนแรง แต่แท้ที่จริงแล้วเธอกลับตั้งใจทำ เมื่อไม่มีผู้ใดลงโทษหรือขัดขวาง จึงทำให้เธอใช้ความรุนแรงได้ง่ายขึ้น ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า การใช้ความรุนแรงของเด็กมักถูกผู้ใหญ่ปล่อยปละละเลย จนทำให้ความรุนแรงนั้นขยายวงกว้างขึ้น และสร้างความสูญเสียต่อชีวิตและทรัพย์สินเป็นจำนวนมาก ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงตอกย้ำให้เห็นว่า ผู้ใหญ่ควรสอดส่องดูแลพฤติกรรมของเด็ก รวมทั้งว่ากล่าวตักเตือน เมื่อจะได้แก้ไขปัญหาได้ทัน่วงที

5.2.7.13 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ผู้ชาย กับ ผู้หญิง

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์รักเรื่อง “The Ugly Truth” ซึ่งเป็นความหมายตรงข้ามหลักของภาพยนตร์ เรื่องราวของภาพยนตร์นั้นจะเป็นการต่อสู้กันในเชิงของไหวพริบและสติปัญญาของผู้หญิงกับผู้ชาย ตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นเป็นตัวแทนของผู้หญิงที่มีความรู้ความสามารถเรื่องงาน แต่บกพร่องเรื่องความรัก ขณะที่ตัวเอกฝ่ายชายนั้นเป็นตัวแทนของผู้ชายกะล่อน และมีความสามารถเรื่องความรัก ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า ความรุนแรงจึงเกิดขึ้นจากทั้งสองฝ่ายไม่แตกต่างกัน เพราะทั้งสองต่างพยายามที่จะเอาชนะซึ่งกันและกัน ซึ่ง

ภายหลังจะพบว่าทั้งผู้ชายและผู้หญิงนั้นต่างไม่มีใครเป็นผู้ชนะหากใช้ความรุนแรงใส่กัน แต่ทั้งสองจะต้องปรับทัศนคติให้ตรงกัน ความรักก็จะเกิดขึ้นและความรุนแรงก็จะหายไป

5.2.7.14 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ยิว กับ นาซี

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “The Reader” ซึ่งแม้ว่าข้อขัดแย้งนี้จะไม่ปรากฏให้เห็นเด่นชัดในภาพยนตร์ แต่สามารถอ้างอิงได้จากหน้าที่การงาน รวมถึงคำสรรภาพของตัวเอกฝ่ายหญิง เธอนั้นทำงานให้กับฝ่ายนาซี เพราะฉะนั้นเธอจึงมีส่วนร่วมในการใช้ความรุนแรง โดยการคัดเลือกผู้บริสุทธิ์ชาวยิวเพื่อไปฆ่าในทุกสัปดาห์ แม้ภาพยนตร์จะไม่ได้กล่าวถึงความหมายตรงข้ามนี้อย่างละเอียด แต่ก็สามารถพิจารณาความรู้สึกของตัวเอกฝ่ายหญิงได้ว่าเธอสามารถใช้ความรุนแรงทางกายภาพโดยที่ไม่มีความรู้สึกสะทกสะท้านใดๆ

5.2.7.15 ความหมายตรงข้ามระหว่าง แวมไพร์ (Vampire) กับ มนุษย์หมาป่า (Werewolf)

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์รักเรื่อง “The Twilight Saga : New Moon” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นในตอนท้ายของภาพยนตร์ แม้ในภาพยนตร์จะไม่ได้บอกรายละเอียดถึงสาเหตุความขัดแย้งของทั้งสองเผ่าพันธุ์ แต่ที่ปรากฏในตัวเอกฝ่ายชายทั้งสอง คือ ต่างฝ่ายต่างมีพันธะสัญญาต่อกันว่าจะไม่ก้าวก่ายหรือข้ามเส้นกัน ซึ่งฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งละเมิดสัญญาดังกล่าว ก็จะทำให้เกิดความรุนแรงขนาดใหญ่เกิดขึ้นระหว่างเผ่าพันธุ์กันได้

5.2.7.16 ความหมายตรงข้ามระหว่าง สังคมแบบเก่า กับ สังคมแบบใหม่ (ทุนนิยม)

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “Revolutionary Road” ซึ่งเป็นความหมายตรงข้ามหลักในภาพยนตร์ ตัวเอกทั้งสองนั้นได้พบรักกันและเริ่มใช้ชีวิตคู่กันในช่วงสังคมแบบเก่า เพราะฉะนั้นทั้งสองจึงใช้ชีวิตตามที่ตนเองใฝ่ฝันและเรียนรู้ที่จะอยู่กับมันอย่างมีความสุข แต่เมื่อสังคมเปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคทุนนิยมหรือสังคมแบบใหม่ การใช้ชีวิตของทั้งสองก็เปลี่ยนแปลงไปเช่นกัน คือ ตัวเอกฝ่ายชายกลายเป็นมนุษย์เงินเดือน (Salary Man) ที่ต้องเข้าออกบริษัทตามเวลา ชีวิตอยู่ในกรอบ มีแต่ความซ้ำซากจำเจ จุดประสงค์ของการใช้ชีวิตนั้นได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างสิ้นเชิง คือ จากการทำงานเพื่อความสุขจากภายใน กลายเป็นการทำงานเพื่อเงินและเพื่อความสำเร็จ หรือเป็นการทำงานเพื่อความสุขภายนอกเท่านั้น ตัวเอกฝ่ายหญิงที่ยังยึดมั่นและศรัทธาสังคมแบบเก่าอยู่ ก็ต้องพ่ายแพ้ไปจากความเป็นใหญ่ของฝ่ายชาย ทำให้ทั้งสองมี

การใช้ความรุนแรงทะเลาะเบาะแว้งกันบ่อยครั้ง เพราะฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่าสังคมทุนนิยมนั้นนำพาความขัดแย้งและความรุนแรงมาสู่ประชาชนทั่วไปอย่างคาดไม่ถึง ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นถึงโทษของสังคมทุนนิยม ที่เปลี่ยนแปลงมนุษย์จนกลายเป็นมนุษย์มิติเดียว (One-Dimensional Man) ที่มุ่งเน้นเรื่องเงินเป็นสำคัญ ความคิดแบบทุนนิยมนี้ แม้จะไม่ได้ก่อให้เกิดความรุนแรงในทันที แต่ก็ค่อยๆ กัดกร่อนสังคมไปเรื่อยๆ จนทำให้เกิดความเหลื่อมล้ำในโครงสร้างทางสังคมต่อไป รวมทั้งค่อยๆ เปลี่ยนมนุษย์ให้คำนึงถึงแต่ตนเองเป็นหลัก อันจะทำให้เกิดความรุนแรงอื่นๆ ตามมาในอนาคต

5.2.7.17 ความหมายตรงข้ามระหว่าง ไสยศาสตร์ กับ วิทยาศาสตร์

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์สยองขวัญเรื่อง “Drag Me to Hell” ซึ่งจะปรากฏให้เห็นระหว่าง Christine ตัวเอกฝ่ายหญิงที่เชื่อในไสยศาสตร์ และ Clay ตัวเอกฝ่ายชายที่เชื่อในวิทยาศาสตร์ ด้วยเหตุนี้ Christine ที่เชื่อในไสยศาสตร์จึงทำความรุนแรงลงไป เช่น การฆ่าแมวเพื่อบูชาวิญญาณปีศาจ เป็นต้น ด้าน Clay ที่เชื่อในหลักเหตุผลจึงคัดค้านสิ่งที่ Christine ทำตลอด แต่เนื่องจาก Christine เป็นคนรักจึงยอมตามใจหรือสนับสนุนด้วยความจำยอม ดังนั้นเมื่อพิจารณาจากทั้งสองศาสตร์แล้วจะพบว่า วิทยาศาสตร์จะเชื่อในหลักเหตุผลที่พิสูจน์ได้ จึงไม่นิยมการใช้ความรุนแรง แต่ไสยศาสตร์เชื่อในสิ่งที่พิสูจน์ไม่ได้ หากการใช้ความรุนแรงเป็นหนทางที่ทำให้รอด ไสยศาสตร์ก็จะสนับสนุนให้ทำอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

5.2.7.18 ความหมายตรงข้ามระหว่าง อำนาจ กับ ความไร้อำนาจ

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ต่อสู้เรื่อง “Transformers : Revenge of the Fallen” ซึ่งเป็นอีกความหมายตรงข้ามหนึ่งที่ก่อให้เกิดความรุนแรงในภาพยนตร์เรื่องนี้ คือ ฝ่ายตัวร้ายต้องการพลังงานที่ซ่อนอยู่บนโลก ซึ่งพลังงานนี้เองมีประสิทธิภาพสูงมาก ด้วยเหตุนี้ฝ่ายใดที่ได้ครอบครองพลังงานนี้ก็จะมีความอำนาจในการต่อกรหรืออำนาจในการควบคุมสูง ฝ่ายตัวร้ายจึงใช้ความรุนแรงเพื่อให้ได้อำนาจนั้นมาครอบครอง โดยไม่คำนึงถึงผลเสียหายจากการใช้ความรุนแรงดังกล่าว ความหมายตรงข้ามนี้แสดงให้เห็นว่า การให้ได้มาซึ่งอำนาจจะต้องใช้ความรุนแรงเป็นจำนวนมาก นอกจากนั้นการจะคงอำนาจไว้ก็ต้องใช้ความรุนแรงในการปกป้องมันเช่นกัน เพราะฉะนั้นจึงกล่าวได้ว่า อำนาจเป็นต้นเหตุของความรุนแรงทั้งหมด

5.2.8 สรุปความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

จากการวิเคราะห์ความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยทุก
ตระกูล ผู้วิจัยได้สรุปแยกความหมายตรงข้ามออกมาเป็นตารางดังนี้

ความหมายตรงข้าม (Binary Opposition)	ตระกูลภาพยนตร์				
	ภาพยนตร์ ต่อสู้	ภาพยนตร์ รัก	ภาพยนตร์ ตลก	ภาพยนตร์ สยองขวัญ	ภาพยนตร์ ชีวิต
ความรัก กับ ความเกลียด	-	✓	✓	-	-
ความแค้น กับ การให้อภัย	✓	-	-	✓	-
การปกปิด กับ การเปิดเผย	-	✓	-	-	✓
คนป่วย กับ คนปกติ	-	-	-	-	✓
ความดี กับ ความเลว	✓	-	-	-	-
ความตาย กับ การมีชีวิต	-	-	-	✓	-
การเป็นตัวของตัวเอง กับ การ เปลี่ยนแปลงตนเอง	-	-	✓	-	-
การยอมรับ กับ การปฏิเสธ	-	-	✓	-	-
เกย์ (Gay) กับ ผู้ชายแท้ (Straight)	-	-	✓	-	-
อำนาจ กับ ความไร้อำนาจ	✓	-	-	-	-
ความฝัน กับ ความเป็นจริง	-	-	-	-	✓
ความมีสติ กับ ความขาดสติ	-	-	✓	-	-
ความรักแบบครอบครัว กับ ความรักแบบคนรัก	-	-	-	✓	-
ความโลภ กับ ความเสียสละ	✓	-	-	-	-
ความหวัง กับ ความสิ้นหวัง	-	-	-	-	✓
ความอยากได้อะไรก็มี กับ ความ พอดี	-	-	-	✓	-
ชื่อเสียง กับ ครอบครัว	-	-	-	-	✓
ความประมาท กับ การ ระมัดระวัง	-	-	-	✓	-
ผู้ชาย กับ ผู้หญิง	-	✓	-	-	-
เด็ก กับ ผู้ใหญ่	-	-	-	✓	-
ยิว กับ นาซี	-	-	-	-	✓

ความหมายตรงข้าม (Binary Opposition)	ตระกูลภาพยนตร์				
	ภาพยนตร์ต่อสู้	ภาพยนตร์รัก	ภาพยนตร์ตลก	ภาพยนตร์สยองขวัญ	ภาพยนตร์ชีวิต
แวมไพร์ (Vampire) กับ มนุษย์หมาป่า (Werewolf)	-	✓	-	-	-
สังคมแบบเก่า กับ สังคมแบบใหม่ (ทุนนิยม)	-	-	-	-	✓
ไสยศาสตร์ กับ วิทยาศาสตร์	-	-	-	✓	-

ตารางที่ 5.8 : ตารางแสดงความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากตารางข้างต้น จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้นมีการใช้ความหมายตรงข้ามที่หลากหลายในการสร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์มากที่สุด ในขณะที่ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์รัก (Romantic) นั้นจะมีการใช้ความหมายตรงข้ามน้อยที่สุด เพราะส่วนใหญ่แล้วนั้นจะมีการใช้ความหมายตรงข้ามที่เหมือนกัน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบอีกว่าความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูดมากที่สุด คือ การปกปิด VS การเปิดเผย ความรัก VS ความเกลียด และความแค้น VS การให้อภัย ซึ่งแม้จะพบได้มากนั้น แต่ก็ไม่สามารถพบได้ในภาพยนตร์ทุกตระกูลด้านความหมายตรงข้ามอื่น ๆ นั้นก็จะปรากฏให้เห็นเฉพาะแต่ละตระกูลเท่านั้น จึงสะท้อนให้เห็นว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีการใช้ความหมายตรงข้ามที่หลากหลายเฉพาะเรื่อง มากกว่าการใช้ความหมายตรงข้ามที่ซ้ำซากจำเจ

นอกจากตารางแจกแจงความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้งหมดแล้วนั้น ผู้วิจัยได้ทำการสรุปความหมายตรงข้ามต่างๆที่พบในภาพยนตร์ฮอลลีวูดออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ความหมายตรงข้ามระหว่างตัวละคร

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้มากที่สุดและมีความหลากหลายที่สุดในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ความหมายตรงข้ามนี้จะเกิดจากความขัดแย้ง ความไม่ลงรอย ความแตกต่างกันระหว่างตัวละคร อันนำไปสู่เนื้อหาความรุนแรงต่างๆในภาพยนตร์ เช่น ความดี VS ความเลว ความโลภ VS ความเสียสละ ความแค้น VS การให้อภัย ความอยากได้อะไร VS ความพอดี เป็นต้น

2. ความหมายตรงข้ามระหว่างผู้ชมกับเรื่องราวในภาพยนตร์

ความหมายตรงข้ามนี้เกิดจากการผูกเรื่องราวในภาพยนตร์ที่ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจตัวละครหรือเรื่องราวผิดพลาดเกี่ยวกับเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ ความหมายตรงข้ามนี้คือ

การปกปิด VS การเปิดเผย ซึ่งพบได้ในภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) เท่านั้น

3. ความหมายตรงข้ามอื่นๆ

ความหมายตรงข้ามนี้เป็นความหมายตรงข้ามอื่นๆที่สร้างความรุนแรงในภาพยนตร์ ซึ่งอาจจะเกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องกับตัวละครหรือเรื่องราวในภาพยนตร์โดยตรง เช่น ไสยศาสตร์ VS วิทยาศาสตร์ ผู้ชาย VS ผู้หญิง แวมไพร์ (Vampire) VS มนุษย์หมาป่า (Werewolf) เป็นต้น

5.3 การเล่าเรื่องเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

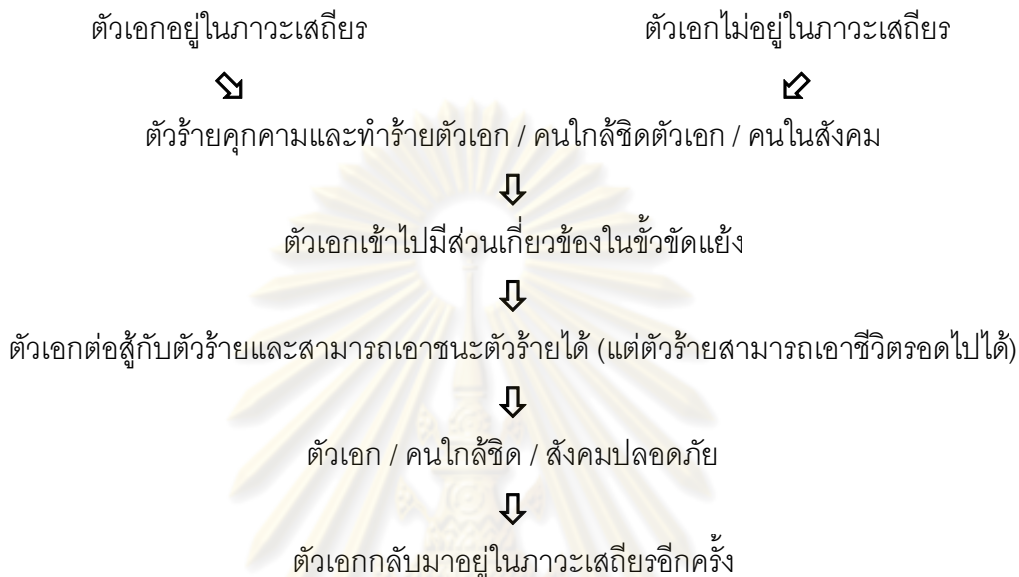
5.3.1 โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 30 เรื่องใน 5 ทรากลุ่มนั้นพบว่า โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ฮอลลีวูดแต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงได้จัดหมวดหมู่และอธิบายโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์แต่ละทรากลุ่ม ดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ต่อผู้ (Action)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ต่อผู้ (Action) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ต่อผู้ของฮอลลีวูดตามแบบจำลองได้ดังนี้



ภาพที่ 5.12 : ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ต่อผู้ของฮอลลีวูด

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงสร้างการเล่าเรื่องประเภทนี้แสดงให้เห็นว่าความรุนแรงมีความจำเป็นต่อเรื่องราวในภาพยนตร์ เนื่องจากเหตุการณ์จะพัฒนาไปได้ เมื่อตัวร้ายใช้ความรุนแรงเพื่อคุกคามตัวละครอื่นๆ และสังคม ในขณะที่เดียวกันเหตุการณ์จะดำเนินต่อไปได้ เมื่อตัวเอกใช้ความรุนแรงเพื่อแก้ไขปัญหา อย่างไรก็ตามการใช้ความรุนแรงนั้นจะช่วยแก้ไขปัญหาได้ในระดับหนึ่งเท่านั้น เนื่องจากตัวร้ายสามารถเอาชีวิตรอดได้ กล่าวโดยสรุป โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ต่อผู้จะเกิดขึ้นได้เมื่อมีความรุนแรงเกิดขึ้น และเรื่องราวจะจบลงได้ด้วยการใช้ความรุนแรงเท่านั้น ซึ่งความรุนแรงนั้นจะก่อให้เกิดความสูญเสียต่อชีวิตและทรัพย์สินมากมาย แต่ก็ไม่สามารถยืนยันได้ว่าการใช้ความรุนแรงเป็นทางออกของปัญหาที่แท้จริง

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์รัก (Romantic)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์รัก (Romantic) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์รักของฮอลลีวูดตามแบบจำลองได้ดังนี้



ภาพที่ 5.13 : ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์รักของฮอลลีวูด

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงสร้างการเล่าเรื่องประเภทนี้แสดงให้เห็นว่าความรุนแรงเป็นส่วนประกอบหนึ่งในการดำเนินเรื่องราว ภาพยนตร์บางเรื่องนั้นอาจมีปัญหาดังกล่าวที่ก่อให้เกิดความรุนแรงได้ แต่ก็สามารถแก้ไขได้ด้วยความรู้ความเข้าใจ อย่างไรก็ตามตามภาพยนตร์บางเรื่องมีการแก่งแย่งคนรัก ดังนั้นความรุนแรงจึงเป็นส่วนสำคัญในการสร้างความขัดแย้งของเรื่องราวเช่นกัน กล่าวโดยสรุป โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์รักนั้นจะไม่มี ความรุนแรงเกี่ยวข้อง หากเรื่องราวไม่ได้เกี่ยวกับการแก่งแย่งคนรักกัน ดังนั้นความรุนแรงจึงเป็นเพียงปัจจัยที่ช่วยสร้างความสนุกสนานและน่าติดตามของเรื่องราวเท่านั้น

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลก (Comedy)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกของฮอลลีวูดตามแบบจำลองได้ดังนี้

ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร

ตัวเอกไม่อยู่ในภาวะเสถียร



ตัวเอกเผชิญกับปัญหาบางอย่าง



ตัวเอกพยายามแก้ไขปัญหาดังกล่าว



ระหว่างการแก้ไขปัญหา ตัวเอกจะพบกับความรัก



ตัวเอกสามารถแก้ไขปัญหานั้นได้สำเร็จ และประสบความสำเร็จด้านความรัก



ตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง

ภาพที่ 5.14 : ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกของฮอลลีวูด

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงสร้างการเล่าเรื่องประเภทนี้แสดงให้เห็นว่าความรุนแรงมีความจำเป็นต่อเรื่องราวในภาพยนตร์ เนื่องจากเหตุการณ์ทั้งหมดจะเกิดขึ้น เพราะตัวเอกใช้ความรุนแรงด้วยความตั้งใจหรือไม่ตั้งใจก็ตาม ซึ่งบางปัญหาสามารถยุติได้โดยการใช้ความรุนแรง แต่บางปัญหาก็สามารถแก้ไขได้โดยอาศัยเพียงความรู้ความเข้าใจเท่านั้น กล่าวโดยสรุป โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ตลกนั้นจะเกิดขึ้นได้เมื่อมีความรุนแรงเกิดขึ้น แต่เรื่องราวอาจจะไม่ต้องจบลงด้วยความรุนแรงก็ได้ นอกจากนี้ความรุนแรงยังถูกสอดแทรกลงไปหลาย Function เพื่อสร้างสร้างความสนุกสนาน ความน่าติดตาม และความสมจริงกับตัวละครมากขึ้นอีกด้วย

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญของฮอลลีวูดตามแบบจำลองได้ดังนี้



ภาพที่ 5.15 : ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญของฮอลลีวูด

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงสร้างการเล่าเรื่องประเภทนี้แสดงให้เห็นว่าความรุนแรงมีความจำเป็นต่อเรื่องราวในภาพยนตร์ เนื่องจากเหตุการณ์ทั้งหมดจะเกิดขึ้นเมื่อตัวร้าย (หรือพลังภายนอก) ใช้ความรุนแรงเพื่อคุกคามตัวละครอื่น ๆ และสังคม ในขณะที่เดียวกันเหตุการณ์จะดำเนินต่อไปได้ เมื่อตัวเอกใช้ความรุนแรงเพื่อแก้ไขปัญหานั้น ซึ่งจะนำไปสู่ความสูญเสียของตัวร้ายหรือตัว

เอกก็ตาม กล่าวโดยสรุป โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ของชวัญนั้นจะเกิดขึ้นได้เมื่อมีความรุนแรงเกิดขึ้น และเรื่องราวจะจบลงได้ด้วยการใช้ความรุนแรงและความสูญเสียเท่านั้น

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ชีวิต (Drama)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ชีวิตของฮอลลีวูดตามแบบจำลองได้ดังนี้



ภาพที่ 5.16 : ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ชีวิตของฮอลลีวูด

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงสร้างการเล่าเรื่องประเภทนี้แสดงให้เห็นว่าความรุนแรงมีความจำเป็นต่อเรื่องราวในภาพยนตร์ เนื่องจากความรุนแรงจะเป็นปัจจัยที่ทำให้เกิดปัญหาต่างๆ ในเรื่อง เช่น เรื่องความสัมพันธ์ เรื่องหน้าที่การงาน เป็นต้น ตัวเอกนั้นต้องพยายามแก้ไขปัญหาก็ไม่ประสบความสำเร็จ อันจะทำให้ทวีความรุนแรงขึ้น ซึ่งในที่สุดก็จะนำไปสู่ความสูญเสียของตัวเอก กล่าวโดยสรุป โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ชีวิตนั้นจะเกิดขึ้นได้เมื่อมีความรุนแรงเกิดขึ้น และเรื่องราวจะจบลงที่ตัวละครตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

จากการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยแต่ละระบุนั้น ผู้วิจัยได้สรุปโครงสร้างการเล่าเรื่องออกมาเป็นตาราง ดังนี้

ตระกูลภาพยนตร์	โครงสร้างการเล่าเรื่อง	
	ที่สร้างเนื้อหาความรุนแรง	ที่ไม่ได้สร้างเนื้อหาความรุนแรง
ภาพยนตร์ต่อสู้	✓	-
ภาพยนตร์รัก	✓	-
ภาพยนตร์ตลก	-	✓
ภาพยนตร์สยองขวัญ	✓	-
ภาพยนตร์ชีวิต	✓	-

ตารางที่ 5.9 : ตารางแสดงโครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากตารางข้างต้นพบว่า ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่สร้างเนื้อหาความรุนแรง ในขณะที่ภาพยนตร์รัก (Romantic) เพียงตระกูลเดียวเท่านั้นที่มีโครงสร้างการเล่าเรื่องที่ไม่ได้สร้างเนื้อหาความรุนแรง โดยลักษณะเด่นๆของโครงสร้างการเล่าเรื่องทั้ง 2 ประเภท มีดังนี้

1. โครงสร้างการเล่าเรื่องที่สร้างเนื้อหาความรุนแรง

โครงสร้างการเล่าเรื่องประเภทนี้จะแสดงให้เห็นความรุนแรงมีความจำเป็นต่อเรื่องราว โดยความรุนแรงจะเป็นเหตุที่ก่อให้เกิดปัญหา และตัวเอกจะต้องเข้าไปมีส่วนในการแก้ไขปัญหา นั้น โดยอาจจะใช้หรือไม่ใช้ความรุนแรงก็ได้ และเรื่องราวจะจบลงด้วยความสูญเสียเสมอ หากมีการใช้ความรุนแรง แต่หากไม่ใช่ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา เรื่องราวก็จะจบลงอย่างปกติสุข โครงสร้างการเล่าเรื่องนี้สร้างความสนุกสนานโดยอาศัยความรุนแรงเป็นหลัก กล่าวคือ ถ้าหากขาดความรุนแรงไป เรื่องราวต่างๆก็ไม่สามารถดำเนินต่อไปได้ ปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้เช่นกัน อย่างไรก็ตามโครงสร้างการเล่าเรื่องนี้ก็แสดงให้เห็นว่า แม้ความรุนแรงจะช่วยในการยุติปัญหาได้ แต่ความรุนแรงก็สามารถสร้างความสูญเสียทั้งชีวิตและทรัพย์สินได้เช่นกัน

2. โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ไม่ได้สร้างเนื้อหาความรุนแรง

โครงสร้างการเล่าเรื่องประเภทนี้จะแสดงให้เห็นว่าความรุนแรงไม่มีจำเป็นต่อเรื่องราว หรือเรื่องราวสามารถดำเนินต่อไปได้หากขาดความรุนแรง โครงสร้างการเล่าเรื่องนี้จะดำเนินไปตามเหตุผลของเรื่องราว ปัญหาหรือความขัดแย้งต่างๆก็จะถูกแก้ไขได้โดยอาศัยความรู้ความเข้าใจของตัวละครกับเหตุการณ์ อย่างไรก็ตามโครงสร้างการเล่าเรื่องนี้ก็มีความรุนแรงประกอบอยู่ แต่ความ

รุนแรงจะถูกใช้เพื่อสร้างความสนุกสนานและความน่าติดตามของเรื่องราว หรือสร้างความสมจริงของตัวละคร

5.3.2 โครงเรื่อง (Plot)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 30 เรื่องใน 5 ทรากลุ่มนั้นพบว่า โครงเรื่องของภาพยนตร์ฮอลลีวูดแต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงได้จัดหมวดหมู่และอธิบายโครงเรื่องแต่ละทรากลุ่ม ดังนี้

โครงเรื่องของภาพยนตร์ต่อสู้ (Action)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงเรื่องภาพยนตร์ต่อสู้ของฮอลลีวูดตามแบบจำลองได้ดังนี้

การเริ่มเรื่อง (Exposition)	ตัวเอก / สังคมอยู่ในภาวะเสถียร / ภาวะไม่เสถียร
การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	ตัวร้ายคุกคามตัวเอก / สังคม
จุดสุดยอด (Climax)	ตัวเอกต่อสู้กับตัวร้าย
ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	ตัวเอกเอาชนะตัวร้าย / ตัวร้ายหนีไปได้
การยุติของเรื่องราว (Ending)	สังคมปลอดภัย / ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร (Happy Ending)

ตารางที่ 5.10 : ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์ต่อสู้ของฮอลลีวูด

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงเรื่องของภาพยนตร์ต่อสู้นั้นจะเริ่มเรื่อง (Exposition) จากการที่ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร หรือการมีชีวิตอยู่อย่างปกติสุข และไม่อยู่ในภาวะเสถียร หรือการที่ตัวเอกเผชิญกับปัญหาอย่างใดอย่างหนึ่งอยู่แล้ว จากนั้นเหตุการณ์จะพัฒนาไป (Rising Action) เมื่อตัวร้ายจะปรากฏตัวขึ้นและเริ่มคุกคามตัวเอก คนใกล้ชิดตัวเอก และคนอื่นๆในสังคม ซึ่งตัวเอกนั้นต้องเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องในข้อขัดแย้งดังกล่าวเพื่อแก้ไขปัญหาทั้งด้วยความเต็มใจ หรือด้วยความจำเป็นของเหตุการณ์ อย่างไรก็ตามตัวเอกก็เข้าไปแก้ไขปัญหาดังกล่าว โดยทำการต่อสู้กับตัวร้าย ภายใต้อาณัติช่วยเหลือจากคนใกล้ชิดหลายคน ซึ่งจุดนี้เป็นจุดสุดยอด (Climax) ของเรื่องราว และในที่สุดตัวเอกก็สามารถเอาชนะตัวร้ายได้ การเอาชนะตัวร้ายได้นั้นทำให้พรรคพวกของตัวร้ายบาดเจ็บและเสียชีวิตจำนวนมาก แต่หัวหน้าของตัวร้ายนั้นกลับสามารถเอาชีวิตรอดไปได้ทุกราย ทั้งการที่ตัวเอกปล่อยตัวเป็นอิสระหรือการที่หนีรอดจากการต่อสู้มาได้ ซึ่งสุดท้ายเรื่องราวทั้งหมดก็คลี่คลาย (Falling Action) และจบลง (Ending) เมื่อตัวเอกสามารถนำความ

ปกติสุขกลับคืนสู่สังคมอีกครั้ง และเรื่องราวก็จบลงแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) คือ ตัวเอกคนใกล้ชิด และคนในสังคมปลอดภัยและใช้ชีวิตอย่างปกติสุข

โครงเรื่องของภาพยนตร์รัก (Romantic)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์รัก (Romantic) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงเรื่องภาพยนตร์รักของฮอลลีวูดตามแบบจำลองได้ดังนี้

การเริ่มเรื่อง (Exposition)	ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร
การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงสานความสัมพันธ์กัน
จุดสุดยอด (Climax)	ตัวเอกทั้งสองเผชิญกับปัญหา จนต้องแยกทางกัน
ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	ปัญหาถูกแก้ไข
การยุติของเรื่องราว (Ending)	ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร (Happy Ending)

ตารางที่ 5.11 : ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์รักของฮอลลีวูด

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงเรื่องของภาพยนตร์รักนั้นจะเริ่มเรื่อง (Exposition) จากการที่ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร หรือการใช้ชีวิตอยู่อย่างปกติสุข เหตุการณ์จะพัฒนาไป (Rising Action) เมื่อตัวเอกทั้งสองนั้นรู้จักกันเป็นอย่างดีแต่ความสัมพันธ์ของทั้งสองนั้นมีทั้งดีและไม่ดี แม้ว่าความสัมพันธ์ของทั้งสองนั้นจะไม่ดี คือ มีเรื่องทะเลาะเบาะแว้งกันเป็นประจำนั้น ทั้งสองก็ต้องทำงานร่วมกันและช่วยกันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นไปได้ เมื่อปัญหานั้นเริ่มคลี่คลายไปในทางที่ดีขึ้น ตัวเอกทั้งสองก็ต้องแยกทางกันด้วยเหตุผลต่าง ๆ นานา ซึ่งจุดนี้เป็นจุดสุดยอด (Climax) ของเรื่องราว และภายหลังการแยกทางนั้นต่างฝ่ายต่างเผชิญกับปัญหาที่ใหญ่ขึ้นและจะต้องแก้ไขไปให้ได้ด้วยตัวเอง เมื่อปัญหาดังกล่าวถูกแก้ไขได้แล้วนั้น เหตุการณ์จะคลี่คลายลง (Falling Action) และเรื่องราวก็ยุติลง (Ending) เมื่อตัวเอกทั้งสองก็ได้กลับมาสานความสัมพันธ์กันอีกครั้ง และเรื่องราวก็จบลงแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) คือ ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงได้ใช้ชีวิตคู่กันอย่างราบรื่น

โครงเรื่องของภาพยนตร์ตลก (Comedy)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงเรื่องภาพยนตร์ตลกของฮอลลีวูดตามแบบจำลองได้ดังนี้

การเริ่มเรื่อง (Exposition)	ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร / ภาวะไม่เสถียร
การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	ตัวเอกเริ่มประสบปัญหา
จุดสุดยอด (Climax)	ปัญหาถึงจุดแตกหัก
ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	ปัญหาถูกแก้ไข
การยุติของเรื่องราว (Ending)	ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร (Happy Ending)

ตารางที่ 5.12 : ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์ตลกของฮอลลีวูด

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงเรื่องของภาพยนตร์ตลกนั้นจะเริ่มเรื่อง (Exposition) จากการที่ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร หรือการใช้ชีวิตอยู่อย่างปกติสุข และไม่อยู่ในภาวะเสถียร หรือการที่ตัวเอกเผชิญกับปัญหาบางอย่างโดยหนึ่งอยู่แล้ว จากนั้นเหตุการณ์จะพัฒนาไป (Rising Action) เมื่อตัวเอกจะต้องเผชิญกับปัญหาบางอย่างที่สร้างความสับสนวุ่นวายให้กับชีวิตอย่างมาก ซึ่งตัวเอกจะต้องพยายามหาทางแก้ไขปัญหาดังกล่าว ซึ่งปัญหานั้นจะค่อยๆทวีความรุนแรงขึ้น จนเมื่อเข้าสู่จุดสุดยอด (Climax) ของเรื่องราวนั้น ปัญหา ก็จะถึงจุดแตกหัก และระหว่างการแก้ไขปัญหานั้น ตัวเอกจะพบกับความรัก ซึ่งความรักนั้นก็เป็นส่วนหนึ่งของแรงผลักดันที่ช่วยแก้ไขปัญหานั้นจนสำเร็จลุล่วงไปได้ จนเรื่องราวเข้าสู่ภาวะคลี่คลาย (Falling Action) และนอกจากนั้นตัวเอกก็ยังได้สานความสัมพันธ์กันต่อไปอีกด้วย ซึ่งโครงเรื่องของภาพยนตร์ตลกนั้นจะจบลงแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) คือ ปัญหาทุกอย่างถูกแก้ไขได้อย่างสมบูรณ์ และตัวเอกก็ได้พบกับความรักครั้งใหม่และได้ใช้ชีวิตคู่อย่างราบรื่นอีกด้วย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญของฮอลลีวูดตามแบบจำลองได้ดังนี้

การเริ่มเรื่อง (Exposition)	ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร
การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	ตัวร้าย (หรือพลังภายนอก) คุกคามตัวเอก
จุดสุดยอด (Climax)	ตัวเอกพบความจริงกับเหตุการณ์
ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	ตัวร้ายเสียชีวิต / พลังภายนอกหายไป
การยุติของเรื่องราว (Ending)	ตัวเอกเสียชีวิต (Twist Ending) ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร (Happy Ending)

ตารางที่ 5.13 : ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์สยองขวัญของฮอลลีวูด

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญนั้นจะเริ่มเรื่อง (Exposition) จากการที่ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร หรือการมีชีวิตอยู่อย่างปกติสุขโดยเฉพาะอย่างยิ่งการมีความสัมพันธ์ที่ดีกับตัวเอกในฐานะคนรัก จนกระทั่งเหตุการณ์จะพัฒนาไป (Rising Action) เมื่อตัวเอกได้พบกับตัวร้าย หรือพลังภายนอกบางอย่างที่คุกคามตัวเอกและคนใกล้ชิด จนอาจส่งผลให้มีผู้เสียชีวิตด้วย ตัวเอกจึงต้องออกตามหาวิธีการแก้ไขปัญหาดังกล่าว ขณะที่ตัวร้ายหรือพลังพิเศษนั้นยังคงคุกคามตัวเอกอย่างต่อเนื่อง เมื่อตัวเอกทราบวิธีการแก้ไขปัญหานั้นแล้ว ตัวเอกก็ต่อสู้และเอาชนะตัวร้ายหรือพลังพิเศษนั้นได้ และกลับมาใช้ชีวิตอยู่อย่างปกติสุขอีกครั้ง ซึ่งถ้าเป็นเช่นนั้นก็จะเป็นการจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) แต่ภาพยนตร์บางเรื่องยังคงนำเสนอต่อไปว่า ตัวเอกนั้นยังไม่ได้แก้ไขปัญหาดังกล่าว และปัญหานั้นยังคงคุกคามตัวเอกต่อไป ซึ่งสุดท้ายตัวเอกก็เสียชีวิตลงจากพลังพิเศษนั้นๆ และเรื่องราวก็จบลงแบบหักมุม (Twist Ending) นั่นเอง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

โครงเรื่องของภาพยนตร์ชีวิต (Drama)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ทั้ง 3 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปรูปแบบ (Pattern) ของโครงเรื่องภาพยนตร์ชีวิตของฮอลลีวูดตามแบบจำลองได้ดังนี้

การเริ่มเรื่อง (Exposition)	ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร / ภาวะไม่เสถียร
การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action)	ตัวเอกเริ่มประสบปัญหา
จุดสุดยอด (Climax)	ปัญหาถึงจุดแตกหัก
ภาวะคลี่คลาย (Falling Action)	ตัวเอกพยายามแก้ไขปัญหาแต่ไม่สำเร็จ
การยุติของเรื่องราว (Ending)	ตัวเอกเสียชีวิต ตัวเอกอยู่ในภาวะไม่เสถียร (Tragedy Ending)

ตารางที่ 5.14 : ตารางแสดงโครงเรื่องภาพยนตร์ชีวิตของฮอลลีวูด

จากภาพแบบจำลองข้างต้น โครงเรื่องของภาพยนตร์ชีวิตนั้นจะเริ่มเรื่อง (Exposition) จากการที่ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร หรือการมีชีวิตอยู่อย่างปกติสุข และไม่อยู่ในภาวะเสถียร หรือการที่ตัวเอกมีปมปัญหาบางอย่างโดยหนึ่งอยู่แล้ว เรื่องราวในภาพยนตร์แสดงให้เห็นว่าตัวเอกทั้งสองมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน จนกระทั่งเหตุการณ์จะพัฒนาไป (Rising Action) เมื่อวันหนึ่งตัวเอกได้เผชิญกับปัญหาบางอย่าง ซึ่งอาจจะเป็นปัญหาเรื่องความสัมพันธ์ต่อตัวเอกหรือคนใกล้ชิด อันส่งผลให้เกิดการแยกทางหรือการทะเลาะเบาะแว้งอย่างรุนแรง หรืออาจจะเป็นปัญหาเรื่องหน้าที่การงานและชีวิตส่วนตัว เป็นต้น ปัญหาดังกล่าวค่อยๆทวีความรุนแรงขึ้นจนถึงจุดสุดยอด (Climax) และตัวเอกนั้นจะต้องพยายามแก้ไขปัญหาดังกล่าวนั้น ซึ่งสุดท้ายก็สามารถแก้ไขปัญหานั้นไม่สำเร็จ และเรื่องราวก็จบลงแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy Ending) คือ ตัวเอกอาจจะเสียชีวิตหรือต้องใช้ชีวิตอยู่อย่างโดดเดี่ยวลำพัง เป็นต้น

โดยสรุปแล้ว จากการวิเคราะห์โครงเรื่องในภาพยนตร์ฮอลลีวูดแต่ละระลอกนั้น ผู้วิจัยพบว่าโครงเรื่องที่พบในภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงนั้นมีทั้งหมด 3 ประเภท คือ โครงเรื่องแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending Plot) โครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy Ending Plot) และโครงเรื่องแบบหักมุม (Twist Ending Plot) โดยสามารถสรุปออกมาเป็นตารางได้ดังนี้

ตระกูลภาพยนตร์	ประเภทของโครงเรื่อง		
	โครงเรื่องแบบ สุขนาฏกรรม (Happy Ending Plot)	โครงเรื่องแบบ โศกนาฏกรรม (Tragedy Ending Plot)	โครงเรื่องแบบหักมุม (Twist Ending Plot)
ภาพยนตร์ต่อสู้	✓	-	-
ภาพยนตร์รัก	✓	-	-
ภาพยนตร์ตลก	✓	-	-
ภาพยนตร์สยองขวัญ	✓	-	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	-	✓	-

ตารางที่ 5.15 : ตารางแสดงประเภทของโครงเรื่องในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากตารางข้างต้นพบว่า โครงเรื่องแบบสุขนาฏกรรมนั้นถูกใช้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดมากที่สุด รองลงมาคือโครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม และโครงเรื่องแบบหักมุม ซึ่งภาพยนตร์สยองขวัญนั้นมีการใช้โครงเรื่องที่หลากหลายที่สุด โดยลักษณะเด่นๆ ของโครงเรื่องทั้ง 3 ประเภท มีดังนี้

1. โครงเรื่องแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending Plot)

โครงเรื่องแบบสุขนาฏกรรมนั้นเป็นการปิดเรื่องด้วยความสงบสุขและความสุขสมหวัง คือ ตัวเอกกลับมาใช้ชีวิตตามปกติสุขอีกครั้ง แม้ว่าตัวร้ายในภาพยนตร์บางเรื่องจะยังคงลอยนวลอยู่ก็ตาม แต่ปัญหาทุกอย่างก็ถูกแก้ไขได้จนหมดสิ้นแล้ว เช่น ตัวเอกทั้งสองเข้าใจกันเป็นอย่างดี กอองกำลังของตัวร้ายสูญหายไป เป็นต้น โครงเรื่องนี้แสดงให้เห็นว่าแม้จะมีความรุนแรงมาตลอดทั้งเรื่อง แต่สุดท้ายความรุนแรงทุกอย่างก็ได้ยุติลงแล้วอย่างสมบูรณ์

2. โครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy Ending Plot)

โครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรมนั้นเป็นการปิดเรื่องด้วยความสูญเสีย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสียชีวิตของตัวละครสำคัญภายในเรื่อง (ยกเว้นตัวร้าย) หรือการใช้ชีวิตอยู่อย่างโดดเดี่ยวลำพัง เป็นต้น โครงเรื่องนี้สามารถพบได้ในภาพยนตร์ชีวิต (Drama) เพียงตระกูลเดียวเท่านั้น นอกจากนี้ โครงเรื่องนี้ยังแสดงให้เห็นว่า การใช้ความรุนแรงนั้นไม่ได้ก่อให้เกิดประโยชน์อันใด นอกจากการนำไปสู่ความสูญเสียต่างๆ มากมาย โครงเรื่องนี้ยังช่วยตอกย้ำข้อเสียและผลกระทบของการใช้ความรุนแรงได้เป็นอย่างดีด้วย

3. โครงเรื่องแบบหักมุม (Twist Ending Plot)

โครงเรื่องแบบหักมุมนั้นเป็นการปิดเรื่องที่ผิดความคาดหมายของผู้ชม คือ ตัวเอกเข้าใจว่าปัญหาถูกแก้ไขหมดแล้ว แต่แท้ที่จริงปัญหายังคงอยู่ เป็นต้น โครงเรื่องนี้ยังสร้างข้อกังขากับผู้ชม

ถึงความรุนแรงในเรื่องว่ายังไม่ถึงจุดสิ้นสุด ความรุนแรงดังกล่าวอาจเกิดขึ้นอีกก็ได้ โครงเรื่องนี้จะช่วยสร้างความประหลาดใจกับผู้ชม ทำให้เรื่องราวน่าติดตามและน่าจดจำมากขึ้น

5.3.2 แก่นความคิด (Theme)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้ง 15 เรื่อง ผู้วิจัยสามารถสรุปแก่นความคิดของภาพยนตร์แต่ละเรื่องได้ ดังนี้

ภาพยนตร์	แก่นความคิด (Theme)
Avatar	ความขัดแย้งระหว่างทุนนิยมและชนชาตินิยม
Transformers : Revenge of the Fallen	ธรรมะย่อมชนะอธรรม
Inglorious Basterds	การล้างแค้นเป็นทางออกของปัญหา
The Twilight Saga : New Moon	ความรักเป็นแรงผลักดันที่ก่อให้เกิดความรุนแรง
The Proposal	ความลับไม่มีในโลก
The Ugly Truth	ผู้ชายและผู้หญิงมีทัศนคติเรื่องความรักที่แตกต่างกัน
The Hangover	การดื่มเหล้าทำให้ขาดสติและก่อให้เกิดความรุนแรงได้
Yes Man	การยอมรับโอกาสที่เข้ามาจะทำให้ชีวิตพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น
Brüno	ชื่อเสียงจะเกิดขึ้นได้จากการเป็นตัวของตัวเอง
Drag Me to Hell	คนทุกคนไม่สามารถหนีพ้นความตายได้
The Final Destination	คนทุกคนไม่สามารถหนีพ้นความตายได้
Orphan	รู้หน้าไม่รู้ใจ
The Reader	การใช้ชีวิตอยู่กับความลับ
The Wrestler	การจมปลักอยู่กับชื่อเสียงจะทำให้ร้ายตัวเองและคนรอบข้าง
Revolutionary Road	การใช้ชีวิตในสังคมทุนนิยม

ตารางที่ 5.16 : ตารางแสดงแก่นความคิดในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าแก่นความคิดของภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นมีความหลากหลายและมีความเฉพาะตัว ซึ่งผู้วิจัยก็ได้รวบรวมแก่นความคิดที่มีความหมายใกล้เคียงกันออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1. แก่นความคิดที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

แก่นความคิดนี้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นยังถูกแบ่งออกเป็นหลายประเภทด้วยกัน ขึ้นอยู่กับเรื่องราวหรือตระกูลภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) นั้นจะมีแก่นความคิดเกี่ยวกับความตาย หรือการใช้ความรุนแรงเพื่อต่อสู้กับพลังภายนอกหรือความตาย แต่สุดท้ายคน

ทุกคนไม่สามารถหนีพ้นความตายได้ นอกจากนั้นยังมีแก่นความคิดที่เกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหาในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ด้วย เช่น การล้างแค้นเป็นทางออกของปัญหา ธรรมชาติของมนุษย์เป็นต้น และภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังมีแก่นความคิดที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงของระบบสังคมอีกด้วย เช่น การใช้ชีวิตในสังคมทุนนิยม ความขัดแย้งระหว่างทุนนิยมและธรรมชาตินิยม เป็นต้น

2. แก่นความคิดที่ไม่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

แก่นความคิดนี้จะพบได้น้อยในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ซึ่งส่วนมากจะพบในภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ตลก (Comedy) มากกว่า ซึ่งมุ่งสะท้อนให้เห็นเรื่องราวของความรักในแง่มุมต่างๆ หรือแสดงให้เห็นความตลกความสนุกสนานและสร้างเสียงหัวเราะให้กับผู้ชม เช่น ผู้ชายและผู้หญิงมีทัศนคติเรื่องความรักที่แตกต่างกัน การยอมรับโอกาสที่เข้ามาจะทำให้ชีวิตพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น เป็นต้น

5.3.4 ตัวละคร (Character)

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตัวละครในภาพยนตร์ไทยทั้ง 30 เรื่อง โดยการแบ่งตัวละครออกตามบทบาทในภาพยนตร์ ซึ่งสามารถแบ่งออกได้ 4 ประเภท คือ ตัวเอกฝ่ายชาย (Hero) ตัวเอกฝ่ายหญิง (Heroine) ตัวร้าย (Villain) และตัวละครอื่นๆ ได้แก่ ตัวละครผู้ช่วย (Helper) และตัวละครที่ทำให้เรื่องราวดำเนินต่อเนื่องไปได้ (Dispatcher) จากนั้นผู้วิจัยจึงได้วิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครที่พบในภาพยนตร์ไทยทั้งหมด 30 เรื่อง และแจกแจงลักษณะนิสัยของแต่ละตัวละครแต่ละบทบาทออกมาเป็นตารางดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตระกูล ภาพยนตร์	บทบาทตัวละคร	ลักษณะตัวละคร									
		ด้านบวก					ด้านลบ				
		เก่ง / ฉลาด / มีความสามารถและรับผิดชอบในหน้าที่ของตน	จิตใจดี / ชอบช่วยเหลือผู้อื่น / เสียสละ	กล้าหาญ / เด็ดเดี่ยว / มีความเป็นผู้นำ	รักและเอาใจใส่ผู้อื่น	ชอบใช้ความรุนแรง	อารมณ์ร้อน / ก้าวร้าว รุนแรง	เจ้าคิดเจ้าแค้น	มีโลกส่วนตัว / รักสันโดษ / ทำอะไรตามใจตนเอง	มีความคิดที่อาจก่อให้เกิดพฤติกรรมรุนแรง	เหยียดผู้อื่น / อวดตัว / กดขี่ข่มเหง
ภาพยนตร์ต่อสู้	ตัวเอกฝ่ายชาย	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-
	ตัวเอกฝ่ายหญิง	-	✓	✓	-	-	-	✓	-	-	-
	ตัวร้าย	✓	-	✓	-	✓	-	✓	-	✓	✓
	ตัวละครอื่นๆ	✓	-	✓	-	-	-	-	-	✓	-
ภาพยนตร์รัก	ตัวเอกฝ่ายชาย	✓	✓	✓	✓	-	✓	-	-	-	✓
	ตัวเอกฝ่ายหญิง	✓	-	✓	-	-	-	-	✓	✓	✓
	ตัวร้าย	✓	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ตัวละครอื่นๆ	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

ตระกูล ภาพยนตร์	บทบาทตัวละคร	ลักษณะตัวละคร									
		ด้านบวก					ด้านลบ				
		เก่ง / ฉลาด / มีความ สามารถและ รับผิดชอบ ในหน้าที่ของ ตน	จิตใจดี / ชอบ ช่วยเหลือ ผู้อื่น / เสียสละ	กล้าหาญ / เด็ดเดี่ยว / มี ความเป็น ผู้นำ	รักและเอา ใจใส่ผู้อื่น	ชอบใช้ความ รุนแรง	อารมณ์ร้อน / ก้าวร้าว รุนแรง	เจ้าคิดเจ้า แค้น	มีโลกส่วนตัว / รักสันโดษ / ทำอะไร ตามใจ ตนเอง	มีความคิดที่ อาจ ก่อให้เกิด พฤติกรรม รุนแรง	เหยียดผู้อื่น / อวดตัว / กตขี้ขมเหง
ภาพยนตร์ ตลก	ตัวเอกฝ่าย ชาย	✓	✓	-	✓	-	✓	-	✓	✓	✓
	ตัวเอกฝ่าย หญิง	✓	✓	-	✓	-	-	-	-	-	-
	ตัวร้าย	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ตัวละครอื่นๆ	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
ภาพยนตร์ สยองขวัญ	ตัวเอกฝ่าย ชาย	-	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-
	ตัวเอกฝ่าย หญิง	-	✓	✓	✓	-	-	✓	-	-	-
	ตัวร้าย	-	-	-	-	✓	✓	✓	-	✓	-
	ตัวละครอื่นๆ	-	-	-	-	✓	✓	✓	-	✓	✓

ตระกูล ภาพยนตร์	บทบาทตัวละคร	ลักษณะตัวละคร									
		ด้านบวก					ด้านลบ				
		เก่ง / ฉลาด / มีความสามารถและรับผิดชอบในหน้าที่ของตน	จิตใจดี / ชอบช่วยเหลือผู้อื่น / เสียสละ	กล้าหาญ / เด็ดเดี่ยว / มีความเป็นผู้นำ	รักและเอาใจใส่ผู้อื่น	ชอบใช้ความรุนแรง	อารมณ์ร้อน / ก้าวร้าว รุนแรง	เจ้าคิดเจ้าแค้น	มีโลกส่วนตัว / รักสันโดษ / ทำอะไรตามใจตนเอง	มีความคิดที่อาจก่อให้เกิดพฤติกรรมรุนแรง	เหยียดผู้อื่น / อวดตัว / กดขี่ข่มเหง
ภาพยนตร์ชีวิต	ตัวเอกฝ่ายชาย	✓	-	-	-	✓	✓	-	✓	-	-
	ตัวเอกฝ่ายหญิง	✓	✓	✓	✓	-	-	-	✓	-	-
	ตัวร้าย	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	ตัวละครอื่นๆ	-	-	-	-	-	✓	-	✓	✓	-

ตารางที่ 5.17 : ตารางแสดงบทบาทและลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยได้แบ่งลักษณะนิสัยของตัวละครออกเป็น 2 ลักษณะด้วยกัน คือ (1) ลักษณะนิสัยด้านบวก ซึ่งเป็นการประพฤติปฏิบัติในทางที่ดีทั้งต่อตนเอง คนใกล้ชิด และคนในสังคม นิสัยเหล่านี้เป็นนิสัยที่ไม่เกี่ยวข้องกับอารมณ์แรงโดยตรง แต่อาจเป็นปัจจัยสนับสนุนให้เกิดอารมณ์แรงได้เช่นกัน (2) ลักษณะนิสัยด้านลบ คือ การประพฤติปฏิบัติในทางที่ไม่ดีไม่ควร ซึ่งบางพฤติกรรมยังจัดเป็นการประพฤติชั่วอีกด้วย นิสัยเหล่านี้จะมีส่วนเกี่ยวข้องกับอารมณ์แรงทั้งสิ้น ทั้งการกระทำหรือปัจจัยที่นำสู่การกระทำอารมณ์แรงในอนาคต

ลักษณะนิสัยด้านบวกนั้นสามารถพบได้ในตัวเอกฝ่ายชายและตัวเอกฝ่ายหญิงทุกตระกูลมากน้อยแตกต่างกันออกไป ซึ่งนิสัยที่พบมากที่สุด คือ เก่ง ฉลาด มีความสามารถและความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน ความสามารถที่ว่านี้ คือ การทำหน้าที่ของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพและเต็มศักยภาพ เช่น เชี่ยวชาญในการต่อสู้ มีความสามารถในสายงานของตน เป็นต้น ลักษณะนิสัยนี้จะพบได้ในภาพยนตร์ทุกตระกูล ซึ่งแสดงให้เห็นว่าตัวเอกในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดนั้นมีความสามารถสูงมาก ลักษณะนิสัยนี้อาจจะเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดอารมณ์แรงอื่นๆตามมาได้ เช่น การอวดตัวว่ามีความสามารถสูงกว่าผู้อื่น การใช้ความเชี่ยวชาญในการต่อสู้ทำร้ายผู้อื่น เป็นต้น ด้านนิสัยอื่นนั้นก็มีความแตกต่างกระจายกันไปในแต่ละตระกูล โดยสรุปแล้ว นอกเหนือจากเก่ง ฉลาด และมีความสามารถในหน้าที่การงานแล้วนั้น ตัวเอกฝ่ายชายนั้นจะมีนิสัยรักและเอาใจใส่ผู้อื่น รวมทั้งยังมีความเสียสละและชอบช่วยเหลือผู้อื่นอีกด้วย ขณะที่นิสัยกล้าหาญ เด็ดเดี่ยวนั้นปรากฏให้เห็นน้อยที่สุด ด้านตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นจะมีความเป็นผู้นำสูง โดยการใช้ความสามารถของตนเองนั้นแสดงความเป็นผู้นำออกมา ขณะเดียวกันตัวเอกฝ่ายหญิงก็มีจิตใจดี ชอบช่วยเหลือผู้อื่นเช่นกัน รวมทั้งรักและเอาใจใส่ผู้อื่นด้วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการให้ความช่วยเหลือตัวเอกฝ่ายชายเมื่อเผชิญกับปัญหา ด้านตัวร้ายนั้นส่วนมากจะเก่งและมีความสามารถสูงในหลายๆด้าน แต่เขาจะนำเอาความสามารถนั้นไปใช้ในทางที่ผิด คือ สร้างความเดือดร้อนแก่ผู้อื่น นอกจากนี้ยังพบอีกว่าตัวร้ายในภาพยนตร์ต่อสู้นั้นจะมีความกล้าหาญ และมีความเป็นผู้นำสูง โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเป็นหัวหน้ากองกำลังทหารที่จะคุกคามสังคม และตัวละครอื่นๆนั้นส่วนมากจะมีความเป็นผู้ตามที่ดี ดังนั้นจึงมีความสามารถสูงในการช่วยเหลือตัวเอง อีกทั้งยังมีความกล้าหาญ เด็ดเดี่ยวในการเผชิญกับปัญหาอีกด้วย

ลักษณะนิสัยด้านลบนั้นจะเกี่ยวข้องกับอารมณ์แรง ซึ่งผู้วิจัยพบว่าตัวละครแต่ละประเภทนั้นมีการใช้อารมณ์แรงในสัดส่วนที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งนิสัยที่พบมากที่สุดนั้น คือ การมีความคิดที่อาจก่อให้เกิดพฤติกรรมอารมณ์แรงได้ เช่น ความคิดที่อหังการ ความบ้าอำนาจ การมองโลกในแง่ร้าย ความไร้เหตุผล เป็นต้น พฤติกรรมเหล่านี้ล้วนแต่เป็นอารมณ์แรงที่อาจจะก่อให้เกิดอารมณ์แรงอื่นๆตามมาได้ทั้งสิ้น ซึ่งความคิดเช่นนี้จะพบในตัวร้ายและตัวละครอื่นๆมากที่สุด เนื่องจากตัวละคร

อื่นๆนั้นจะเข้ามามีส่วนเกี่ยวข้องกับตัวเอกและตัวร้ายของเรื่อง ส่งผลให้เรื่องราวที่ความรุนแรงมากขึ้นนั่นเอง ขณะที่ตัวร้ายนั้นจะมีความคิดในการเอาชนะหรือการทำลายล้างอยู่แล้ว ดังนั้นความคิดเช่นนี้จึงปรากฏในตัวร้ายมาก ด้านนิสัยอื่นๆนั้นก็แตกต่างกันไปในแต่ละตระกูล โดยสรุปแล้ว ตัวเอกฝ่ายชายนั้นจะเป็นคนอารมณ์ร้อน หรือมีความก้าวร้าวรุนแรง อันจะนำไปสู่การใช้ความรุนแรงที่มากขึ้น นอกจากนี้ยังพบอีกว่าตัวเอกฝ่ายชายนั้นมีโลกส่วนตัวสูง ชอบทำอะไรตามใจตนเองโดยไม่คำนึงถึงความเดือดร้อนของผู้อื่น ด้านตัวเอกฝ่ายหญิงก็เช่นกัน คือชอบทำอะไรตามใจตนเอง นอกจากนี้ยังมีนิสัยเจ้าคิดเจ้าแค้นอีกด้วย ซึ่งเกิดจากเธอเคยตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงจากตัวร้ายจนเกือบเอาชีวิตไม่รอดมาก่อน เธอจึงเกิดความโกรธแค้นจะใช้ความรุนแรงเพื่อยุติปัญหาดังกล่าว ซึ่งผู้วิจัยพบว่าเรื่องใดที่มีตัวร้าย ตัวเอกฝ่ายหญิงจะมีนิสัยดังกล่าวทุกเรื่อง นอกจากนี้ยังพบอีกว่าตัวเอกฝ่ายหญิงนั้นมีนิสัยชอบเหยียดผู้อื่น เนื่องจากเธอเป็นคนที่มีความสามารถในหน้าที่การงาน ดังนั้นเธอจึงถูกหรือกดขี่ข่มเหงผู้อื่นด้วย ด้านตัวร้ายนั้นจะเป็นคนเจ้าคิดเจ้าแค้น ซึ่งเกิดจากการปมปัญหาภายในจิตใจของตัวเอง หรือเกิดจากการแสดงความไม่พึงพอใจต่อเหตุการณ์ใดเหตุการณ์หนึ่ง เป็นต้น นอกจากนี้ตัวร้ายยังมีนิสัยที่ใกล้เคียงกับตัวเอกฝ่ายหญิง คือ เขามักจะอวดตัวในความสามารถของตน และกดขี่ข่มเหงคนที่มีความสามารถด้อยกว่านั่นเอง ขณะที่ภาพยนตร์รัก (Romantic) ภาพยนตร์ตลก (Comedy) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้นไม่มีตัวร้ายปรากฏในเรื่อง จึงไม่มีความรุนแรงแต่อย่างใด และตัวละครอื่นๆนั้นจะมีนิสัยที่หลากหลาย เช่น ก้าวร้าวรุนแรง มีโลกส่วนตัว เป็นต้น สาเหตุที่ตัวละครอื่นๆนั้นจะมีนิสัยที่หลากหลาย เนื่องจากพวกเขาไม่มีบทบาทแค่ตัวประกอบของเรื่อง ดังนั้นตัวละครเหล่านี้จึงไม่ถูกเน้นพฤติกรรมด้านใดด้านหนึ่งมากนัก

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าฝ่ายตัวเอก (Hero) และฝ่ายตัวร้าย (Villain) ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นมีลักษณะการใช้ความรุนแรงที่ใกล้เคียงกัน คือ มีการใช้ความรุนแรงอย่างเปิดเผย (Explicitness) มากกว่า กล่าวคือ ตัวละครทั้งสองฝ่ายนั้นมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง และมีแนวโน้มในการใช้ความรุนแรงเหมือนกัน โดยฝ่ายตัวร้ายนั้นจะใช้ความรุนแรงเพื่อผลประโยชน์ของตนเองและสร้างปัญหากับผู้อื่น ในขณะที่ฝ่ายตัวเอกนั้นก็ใช้ความรุนแรงอย่างเปิดเผย เช่น มีการแสดงออกอย่างชัดเจนว่าต้องการล้างแค้นตัวร้าย หรือใช้ความรุนแรงเพื่อความสนุกสนานหรือความสะใจ เป็นต้น อย่างไรก็ตามฝ่ายตัวเอกในภาพยนตร์ฮอลลีวูดบางเรื่องนั้นก็มีการใช้ความรุนแรงอย่างแนบเนียน (Implicitness) เช่นกัน โดยมีการใช้ความรุนแรงเพื่อเหตุผลที่ดี (Heroic Violence) หรือเมื่อถูกสถานการณ์บีบบังคับ เป็นต้น ซึ่งฝ่ายตัวเอกที่ใช้ความรุนแรงอย่างแนบเนียนในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นจะมีน้อยกว่าฝ่ายตัวเอกที่ใช้ความรุนแรงอย่างเปิดเผย

5.3.5 ฉาก (Setting)

จากการวิเคราะห์ฉากในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด ผู้วิจัยพบว่าฉากเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่มีส่วนในการสร้างเนื้อหาความรุนแรง คือ นอกเหนือจากเนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏในฉากแล้วนั้น ฉากยังช่วยเสริมเนื้อหาความรุนแรงนั้นให้ชัดเจนยิ่งขึ้น รุนแรงยิ่งขึ้น หรือช่วยให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับฉากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ฉากในภาพยนตร์ยังช่วยบอกเล่าเรื่องราวและเหตุผลความรุนแรงอีกด้วย ดังนั้นจึงอาจกล่าวได้ว่าฉากกับความรุนแรงเป็นส่วนเสริมซึ่งกันและกันให้องค์ประกอบในภาพยนตร์มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ตระกูลภาพยนตร์	ฉาก (Scene)					
	ธรรมชาติ	สิ่งประดิษฐ์		กิจกรรม	ยุคสมัย	ในจินตนาการ
		ชีวิตประจำวัน	อื่นๆ			
ภาพยนตร์ต่อสู้	-	✓	✓	-	-	✓
ภาพยนตร์รัก	✓	✓	✓	-	-	-
ภาพยนตร์ตลก	-	✓	✓	✓	-	-
ภาพยนตร์สยองขวัญ	-	✓	-	-	-	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	-	✓	✓	-	-	-

ตารางที่ 5.18 : ตารางแสดงฉากของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าฉากที่มีส่วนในการสร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยนั้นแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่

1. ฉากธรรมชาติ

ฉากธรรมชาตินั้นเป็นฉากที่พบได้น้อยมากในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด อาจจะเป็นเนื่องจากเรื่องราวของภาพยนตร์ที่นำมาศึกษานั้นไม่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติมากนัก อย่างไรก็ตามฉากธรรมชาตินั้นแสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ และความลึกซึ้งซับซ้อน ส่งผลให้เนื้อหาความรุนแรงน่าติดตามมากขึ้น

2. ฉากสิ่งประดิษฐ์

ฉากสิ่งประดิษฐ์ คือฉากหรือสถานที่ต่างๆทั่วไป ผู้วิจัยยังพบอีกว่าฉากสิ่งประดิษฐ์ในภาพยนตร์ไทยนั้นสามารถออกได้เป็น 2 ประเภท คือ (1) ฉากในชีวิตประจำวัน คือ ฉากที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของตัวละครโดยทั่วไป เช่น บ้าน ร้านอาหาร สถานที่ทำงาน ธนาคาร โรงพยาบาล เป็นต้น และ (2) ฉากอื่นๆ คือ ฉากที่ตัวละครเข้าไปเกี่ยวข้องกับที่นอกเหนือจาก

ชีวิตประจำวัน รวมถึงฉากสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆด้วย เช่น ฉากปิรามิด ฉากเวทิมวยปล้ำ ฉากสตูดิโอถ่ายรายการ ฉากบาร์ เป็นต้น ฉากเหล่านี้จะมีความรุนแรงมากที่สุดในการ์ตูนไทย

3. ฉากกิจกรรม

ฉากกิจกรรม คือฉากที่มีการเคลื่อนไหวหรือการกระทำของตัวละคร ฉากประเภทนี้พบได้น้อยมากในการ์ตูนฮอลลีวูด ซึ่งฉากนี้จะถูกใช้เพื่อเล่าเรื่องราวของตัวละคร เช่น บุคลิก พื้นหลัง และการเข้าไปมีส่วนเกี่ยวข้องกับความรุนแรงของตัวละคร เช่น ฉากงานเดินแฟชั่นโชว์ ฉากการสัมภาษณ์ เป็นต้น

4. ฉากในจินตนาการ

ฉากในจินตนาการ คือฉากที่ไม่ปรากฏในโลกแห่งความเป็นจริง อาจเกิดจากการสร้างขึ้นจริงหรือเกิดจากการสร้างโดยคอมพิวเตอร์กราฟิก เช่น ฉากสถานที่ประกอบพิธีกรรม ฉากฐานทัพอวกาศ ฉากนิมิตของตัวละคร เป็นต้น ฉากเหล่านี้แม้จะเกิดขึ้นจากจินตนาการ แต่ก็มีความรุนแรงในระดับสูงเช่นกัน

5.3.6 สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 30 เรื่องใน 5 ทรากลุ่มนั้นพบว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกทรากลุ่มมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษทั้งหมดในปริมาณที่แตกต่างกัน โดยภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) นั้นจะมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษมากที่สุด

สัญลักษณ์พิเศษที่พบในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นสามารถจำแนกได้เป็น 2 ประเภท ได้แก่ (1) สัญลักษณ์เฉพาะในเรื่อง คือ สัญลักษณ์พิเศษที่ใช้สื่อความหมายด้านความรุนแรงเฉพาะภาพยนตร์เรื่องนั้น ซึ่งสัญลักษณ์ประเภทนี้จะพบมากที่สุดในภาพยนตร์ฮอลลีวูด ผู้ชมจะต้องอาศัยเรื่องราวในภาพยนตร์เพื่อตีความสัญลักษณ์พิเศษนั้น เช่น รุกขชาติแห่งวิญญาณ (The Tree of Souls) ในภาพยนตร์เรื่อง “Avatar” แสดงถึงจิตวิญญาณของธรรมชาติในเรื่อง เป็นต้น และ (2) สัญลักษณ์สากล คือ สัญลักษณ์พิเศษที่ใช้สื่อความหมายด้านความรุนแรงอันเป็นที่เข้าใจในระดับสากล เช่น การชกนี้วงกลาง เป็นต้น สัญลักษณ์พิเศษประเภทนี้จะพบน้อยมากในภาพยนตร์ฮอลลีวูด จนแทบไม่ปรากฏเลย

5.3.7 ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 30 เรื่องใน 5 ทรูจกัณนั้นพบว่า ขั้วขัดแย้งของภาพยนตร์ฮอลลีวูดแต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงได้ตารางสรุปขั้วขัดแย้งของภาพยนตร์ฮอลลีวูดไว้เป็นหมวดหมู่ และไว้เพื่ออธิบายขั้วขัดแย้งแต่ละทรูจกัณ ดังนี้

ทรูจกัณภาพยนตร์	ขั้วขัดแย้ง (Conflict)			
	ภายในจิตใจ	มนุษย์กับมนุษย์	มนุษย์กับสังคม	มนุษย์กับพลังภายนอก
ภาพยนตร์ต่อสู้	✓	✓	✓	-
ภาพยนตร์รัก	-	✓	-	-
ภาพยนตร์ตลก	✓	✓	✓	-
ภาพยนตร์สยองขวัญ	-	✓	-	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	✓	✓	-	-

ตารางที่ 5.19 : ตารางแสดงขั้วขัดแย้งของภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าขั้วขัดแย้งที่ถูกใช้สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูดมากที่สุดนั้น คือ ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ซึ่งจะพบได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกทรูจกัณ ยกเว้นภาพยนตร์ตลก (Comedy) ขณะที่ขั้วขัดแย้งประเภทอื่น ๆ นั้นพบได้เพียงบางทรูจกัณ เท่านั้น ได้แก่ ขั้วขัดแย้งภายในจิตใจ ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม และขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอกนั้นสามารถพบได้ในภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) เท่านั้น โดยสรุปแล้วขั้วขัดแย้งที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นมีทั้งหมด 4 ประเภท ได้แก่

1. ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์

ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์นั้นจะก่อให้เกิดความรุนแรงต่างๆมากมาย โดยอาจจะเริ่มจากการใช้ความรุนแรงวาจาในการต่อว่าต่อทอ หรือทะเลาะเบาะแว้งกัน เมื่อเหตุการณ์เริ่มทวีความรุนแรงขึ้นก็นำไปสู่การใช้ความรุนแรงประเภทอื่นๆตามมาอีกมากมาย ซึ่งในภาพยนตร์รัก (Romantic) นั้นจะเป็นความรุนแรงทางวาจามากกว่า ขณะที่ภาพยนตร์ทรูจกัณอื่นๆนั้นจะมีความรุนแรงทั้งทางกายภาพและทางวาจารวมกัน เช่น การพุดหยาบคาย การดูถูก การข่มขู่ จนนำไปสู่การทำร้ายร่างกาย การต่อสู้ และการฆ่า ขั้วขัดแย้งนี้สามารถพบได้ง่ายมากและก่อให้เกิดความรุนแรงได้ง่ายมากเช่นกัน นอกจากนี้ขั้วขัดแย้งประเภทนี้จะแสดงให้เห็นผู้ชนะ / ผู้แพ้ มากกว่าการยุติความรุนแรงไปเฉยๆ

2. ขั้วขัดแย้งภายในจิตใจ

ขั้วขัดแย้งภายในจิตใจนั้นจะมุ่งเน้นไปที่ตัวละครใดตัวละครหนึ่ง แล้วดูพัฒนาการทางความคิดที่ค่อยๆเปลี่ยนแปลงไป ซึ่งช่วงการเปลี่ยนแปลงทางความคิดนี้เองเป็นช่วงที่ก่อให้เกิดความรุนแรงได้มากที่สุด กล่าวคือ ตัวละครจะยังไม่รู้ว่าสิ่งใดผิดสิ่งใดถูก จึงกระทำความรุนแรงไปโดยตั้งใจและไม่ตั้งใจ และสุดท้ายตัวละครเหล่านั้นจะได้เรียนรู้เรื่องราวที่เกิดขึ้น และพัฒนาตนเองเป็นคนที่ดีขึ้นนั่นเอง

3. ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม

ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคมนั้นจะมุ่งเน้นไปที่ตัวเอกของเรื่องที่มีความคิดหรืออุดมการณ์ที่ขัดแย้งกับคนในสังคม เพราะฉะนั้นเขาจึงแสดงความรุนแรงออกมาเพื่อต่อต้านและเพื่อยืนหยัดในจุดยืนของตน ขั้วขัดแย้งนี้ก่อให้เกิดความรุนแรงขนาดใหญ่ขึ้น เนื่องจากเป็นการขัดแย้งกับคนหมู่มากนั่นเอง

4. ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก

ขั้วขัดแย้งประเภทนี้จะพบได้แค่ในภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) เท่านั้น พลังภายนอกนั้นคือพลังเหนือธรรมชาติที่สร้างความรุนแรงต่างๆ เช่น คำสาป หรือภูตผีปิศาจ เป็นต้น ตัวเอกจะต้องพยายามหาทางแก้ไขปัญหาดังกล่าว ขณะที่พลังภายนอกนั้นก็คุกคามและสร้างความรุนแรงต่อตัวเอกและคนใกล้ชิดตัวเอกอย่างต่อเนื่อง ขั้วขัดแย้งนี้แสดงให้เห็นว่า แม้ตัวเอกจะหาทางต่อสู้กับพลังภายนอกด้วยวิธีใดก็ตาม สุดท้ายตัวเอกก็ไม่สามารถเอาหนีรอดไปได้และเสียชีวิตในที่สุด ขั้วขัดแย้งนี้จึงมีลักษณะเหมือนกฎแห่งกรรมนั่นเอง ที่สุดท้ายก็ไม่มีผู้ใดที่สามารถหนีรอดจากความตายไปได้

5.3.8 มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 30 เรื่องใน 5 ทรระกูลนั้นพบว่า มุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดแต่ละเรื่องนั้นมีความแตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงได้ตารางสรุปมุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดไว้เป็นหมวดหมู่ และไว้เพื่ออธิบายมุมมองการเล่าเรื่องแต่ละทรระกูลดังนี้

ทรระกูลภาพยนตร์	มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)			
	บุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)	บุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator)	เป็นกลาง (The Objective Narrator)	รู้รอบด้าน (The Omniscient)
ภาพยนตร์ต่อสู้	✓	-	-	✓
ภาพยนตร์รัก	-	-	-	✓
ภาพยนตร์ตลก	✓	-	-	✓
ภาพยนตร์สยองขวัญ	✓	-	-	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	✓	-	-	✓

ตารางที่ 5.20 : ตารางแสดงมุมมองการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่ามุมมองการเล่าเรื่องที่ถูกรู้สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดนั้นมีเพียง 2 ประเภทเท่านั้น คือ มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) ซึ่งสามารถพบได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดทุกทรระกูล และมุมมองการเล่าเรื่องของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) ซึ่งไม่ปรากฏในภาพยนตร์รัก (Romantic) เพียงทรระกูลเดียวเท่านั้น โดยสรุปแล้วมุมมองการเล่าเรื่องที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดนั้นมีทั้งหมด 2 ประเภท โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)

มุมมองนี้จะทำให้ผู้ชมทำความเข้าใจเรื่องราวและตัวละครได้ง่ายที่สุดและรวดเร็วที่สุด นอกเหนือจากนั้นมุมมองการเล่าเรื่องนี้ยังทำให้ผู้ชมร่วมเป็นส่วนหนึ่งของภาพความรุนแรงนั้น หรือเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดอีกด้วย แต่มุมมองนี้ก็มีข้อด้อยที่ผู้ชมไม่สามารถเข้าใจความคิดหรือความรู้สึกของตัวละครได้อย่างละเอียดลึกซึ้ง ผู้ชมจะสามารถปะติดปะต่อเรื่องราวโดยรวมได้ และเข้าใจถึงเหตุผลการกระทำความรุนแรงของตัวละครได้โดยสังเขปเท่านั้น

2. มุมมองการเล่าเรื่องของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)

มุมมองนี้จะทำให้ผู้ชมเข้าใจความคิดและความรู้สึกของตัวละครได้มากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวเอก (หรือผู้เล่าเรื่อง) มุมมองนี้จะเล่าเรื่องถึงเหตุผลและพัฒนาการต่างๆของเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตัวเอก จึงทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงความคิด ความรู้สึก และเหตุผลของการใช้ความรุนแรงต่างๆ ซึ่งมุมมองนี้อาจทำให้ผู้ชมปะติดปะต่อเรื่องราวได้ยากขึ้น เพราะจะเน้นถึงพัฒนาการของตัวละครมากกว่า จุดประสงค์ของมุมมองการเล่าเรื่องนี้ คือ การทำให้ผู้ชมคิด เห็น รู้สึก และมีอารมณ์เดียวกันหรือคล้ายคลึงตามกับตัวละครในภาพยนตร์

5.3.9 องค์ประกอบด้านภาพ (Visual Channel)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวูด 30 เรื่องใน 5 ทรากลุ่มนั้นพบว่า องค์ประกอบด้านภาพของภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาความรุนแรงนั้นสามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทหลักๆ ได้แก่ ภาพที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรง ภาพที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง และภาพที่แสดงสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง โดยผู้วิจัยได้แจกแจงรายละเอียดของภาพแต่ละประเภทในแต่ละทรากลุ่ม ดังตารางต่อไปนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตระกูลภาพยนตร์	ลักษณะของภาพ	ขนาดของภาพ		
		ภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot)	ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot)	ภาพระยะไกล (Long Shot)
ภาพยนตร์ต่อสู้	ภาพการใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓
	ภาพผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓
	ภาพสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง	✓	✓	-
ภาพยนตร์รัก	ภาพการใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓
	ภาพผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓
	ภาพสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง	✓	✓	-
ภาพยนตร์ตลก	ภาพการใช้ความรุนแรง	✓	-	✓
	ภาพผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง	-	✓	✓
	ภาพสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง	✓	✓	-
ภาพยนตร์สยองขวัญ	ภาพการใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓
	ภาพผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓
	ภาพสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง	✓	✓	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	ภาพการใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓
	ภาพผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง	✓	✓	✓
	ภาพสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง	✓	✓	-

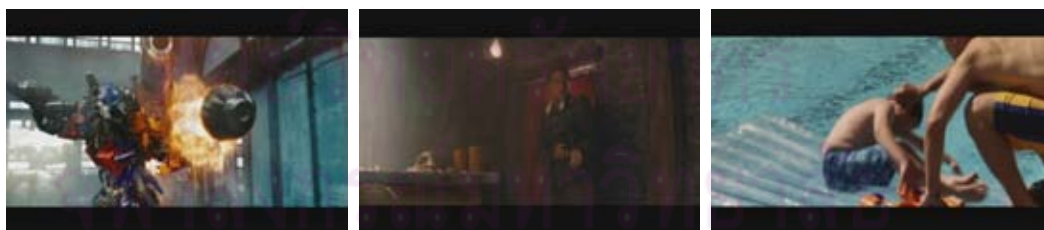
ตารางที่ 5.21 : ตารางแสดงลักษณะของภาพและขนาดของภาพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

1. ภาพที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรง

จากตารางข้างต้นพบว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกตระกูลมีการใช้ภาพที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรงในทุกขนาดภาพ ถ้าเป็นภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) นั้นจะแสดงให้เห็นถึงวิธีการใช้ความรุนแรงอย่างชัดเจนมากที่สุด เช่น ภาพการใช้อาวุธขณะต่อสู้หรือฆ่า เป็นต้น ภาพระยะใกล้นั้นจะเน้นผู้กระทำ ความรุนแรงมากกว่าองค์ประกอบอื่นๆ ของภาพ ด้วยเหตุนี้ภาพประเภทนี้จึงถูกใช้ขณะที่ตัวละครกำลังใช้อาวุธมากที่สุด ถ้าเป็นภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) นั้นจะแสดงบรรยากาศโดยรวม พร้อมทั้งผู้กระทำ ความรุนแรงและผู้ที่ถูกเป็นเหยื่อของความรุนแรง ส่วนมากภาพประเภทนี้จะใช้กับการทะเลาะ หรือการทำร้ายร่างกายมากที่สุด ซึ่งภาพการใช้ความรุนแรงในระยะปานกลางนั้นจะไม่ปรากฏในภาพยนตร์ตลก (Comedy) เพียงตระกูลเดียว และภาพระยะไกล (Long Shot) นั้นจะแสดงบรรยากาศโดยรวมที่กว้างขึ้น ทำให้เห็นอิริยาบถที่ชัดเจน โดยส่วนมากจะภาพประเภทนี้จะถูกใช้เพื่อแสดงเน้นการกระทำของตัวละครมากกว่าการเน้นตัวละครตัวใดตัวหนึ่งเป็นหลัก นอกจากนั้นภาพระยะไกลยังถูกใช้เมื่อมีผู้ใช้ความรุนแรงจำนวนมากและมีขนาดใหญ่อีกด้วย เช่น ภาพกองกำลังทหาร ภาพยานพาหนะขนาดใหญ่ หรือภาพหุ่นยนต์ เป็นต้น



ภาพที่ 5.17 : ตัวอย่างภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) ที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรง



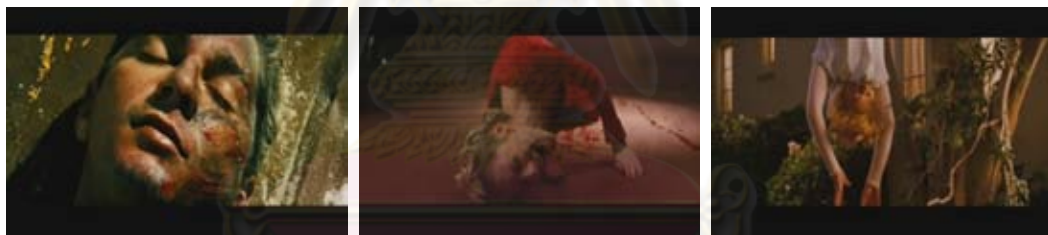
ภาพที่ 5.18 : ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรง



ภาพที่ 5.19 : ตัวอย่างภาพระยะไกล (Long Shot) ที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรง

2. ภาพที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง

จากตารางข้างต้นพบว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกตระกูลจะมีการใช้ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) และภาพระยะไกล (Long Shot) เพื่อแสดงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง ขณะที่ภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) นั้นจะไม่ปรากฏในภาพยนตร์ตลก (Comedy) ภาพระยะใกล้จะถูกใช้เพื่อเน้นสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครที่ตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง รวมทั้งเป็นการเน้นให้ว่าตัวละครนั้นมีความเจ็บปวดทรมานจากความรุนแรง เช่น สีหน้าที่ทุกข์ทรมานหรือบาดแผลจากความรุนแรง เป็นต้น ภาพประเภทนี้ยังช่วยสร้างความน่าสะพรึงกลัวจากการใช้ความรุนแรงอีกด้วย ขณะที่ภาพระยะไกลนั้นจะแสดงให้เห็นผลกระทบของความรุนแรงที่กว้างขวางและรุนแรงมาก เช่น ฉากการระเบิด ฉากทรัพย์สินถูกทำลายหรือละเทะกระจัดกระจาย เป็นต้น ด้านภาพระยะปานกลางนั้นจะแสดงสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครที่ตกเป็นเหยื่อของความรุนแรง และทำให้เห็นบรรยากาศบริเวณโดยรอบอีกด้วย โดยสรุปคือ ภาพระยะใกล้จะเน้นที่ตัวละครมากที่สุด ภาพระยะปานกลางนั้นจะแสดงให้เห็นทั้งตัวละครและฉาก และภาพระยะไกลนั้นจะเน้นความรุนแรงที่กว้างขวางมากที่สุด



ภาพที่ 5.20 : ตัวอย่างภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) ที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง



ภาพที่ 5.21 : ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง



ภาพที่ 5.22 : ตัวอย่างภาพระยะไกล (Long Shot) ที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง

3. ภาพที่แสดงสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง

จากตารางข้างต้นพบว่า ภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) และภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) นั้นจะถูกใช้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกระดับ ขณะที่ภาพระยะไกล (Long Shot) นั้นจะปรากฏในภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) เพียงตระกูลเดียวเท่านั้น ภาพระยะใกล้จะเน้นให้เห็นถึงสีหน้าของตัวละครต่อความรุนแรง เช่น สีหน้าหวาดระแวงกับความรุนแรงที่จะเกิดขึ้น สีหน้าหวาดกลัวกับการความรุนแรงของตัวละคร และสีหน้าโกรธแค้นที่พร้อมจะใช้ความรุนแรง เป็นต้น ขณะที่ภาพระยะปานกลางนั้น นอกจากจะเน้นสีหน้าของตัวละครแล้ว ยังแสดงให้เห็นบรรยากาศโดยรวม และภาพระยะไกลนั้น นอกจากจะแสดงบรรยากาศโดยรวมแล้ว ยังช่วยเสริมภาพความรุนแรงนั้นให้ดูยิ่งใหญ่มากขึ้นอีกด้วย



ภาพที่ 5.23 : ตัวอย่างภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) ที่แสดงสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง



ภาพที่ 5.24 : ตัวอย่างภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ที่แสดงสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง



ภาพที่ 5.25 : ตัวอย่างภาพระยะไกล (Long Shot) ที่แสดงสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง

5.3.10 องค์ประกอบด้านเสียง (Audio Channel)

1. เสียงสนทนา (Dialogue) ของตัวละคร

จากการวิเคราะห์เสียงสนทนาที่แสดงให้เห็นถึงเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดนั้น ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ทุกตระกูลมีการใช้เสียงสนทนาเป็นเครื่องมือสื่อความหมาย แต่มีการใช้เสียงสนทนาในการสื่อสร้างเนื้อหาความรุนแรงมากขึ้นแตกต่างกันออกไป โดยส่วนมากเสียงสนทนาที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงนั้นจะสื่อความหมายโดยตรงมากกว่าความหมายโดยอ้อม กล่าวคือ ผู้ชมสามารถเข้าใจได้ทันทีว่าเสียงสนทนาเหล่านั้นสื่อความหมายที่รุนแรง ได้แก่ การต่อว่าต่อทอด้วยถ้อยคำหยาบคาย ขณะที่บทสนทนาที่สื่อความหมายโดยอ้อมนั้น ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดมีการใช้บทสนทนาเช่นนี้น้อยมาก ตัวละครมักใช้คำพูดที่รุนแรงต่อกันโดยตรง ขณะที่การพูดกระทบกระเทียบเปรียบเปรยนั้น มักจะถูกใช้เพื่อดูถูกฝ่ายตรงข้ามมากกว่า นอกจากนี้เสียงสนทนายังช่วยเน้นลักษณะนิสัย ความคิด และบุคลิกที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงของตัวละครอีกด้วย ทำให้ผู้ชมเข้าใจเหตุผลของการใช้ความรุนแรงมากขึ้น

2. เสียงประกอบ (Sound Effect)

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ทุกตระกูลมีการใช้เสียงประกอบเป็นเครื่องมือสื่อความหมาย เสียงประกอบในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นจะปรากฏให้เห็นจำนวนมาก โดยเสียงเหล่านี้จะสัมพันธ์กับภาพความรุนแรงที่เกิดขึ้น เช่น เสียงยิงปืน เสียงระเบิด เสียงชกต่อย เสียงทรัพย์สินถูกทำลาย เสียงกระดูกหัก เป็นต้น ซึ่งเสียงประกอบจะเน้นความรุนแรงของภาพที่ปรากฏ รวมทั้งเสียงเหล่านี้จะช่วยให้อารมณ์มีความสมจริงมากยิ่งขึ้น และช่วยเร้าอารมณ์ของผู้ชม ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับฉากดังกล่าว

3. เสียงดนตรี (Music)

จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด 30 เรื่องใน 5 ตระกูลนั้นพบว่า เสียงดนตรีของภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาความรุนแรงนั้นสามารถจำแนกออกเป็น 4 ประเภทหลักๆ ได้แก่ เพลงจังหวะช้า เพลงจังหวะเร็ว เพลงจังหวะสนุกสนาน และเสียงเงียบ (Dead Sound) โดยผู้วิจัยได้แจกแจงรายละเอียดของเพลงแต่ละประเภทในแต่ละตระกูล ดังตารางต่อไปนี้

ตระกูลภาพยนตร์	ประเภทของเพลงประกอบภาพยนตร์			
	เพลงช้า	เพลงเร็ว	เพลงสนุกสนาน	เสียงเงียบ
ภาพยนตร์ต่อสู้	✓	✓	-	-
ภาพยนตร์รัก	-	✓	✓	-
ภาพยนตร์ตลก	-	✓	✓	-
ภาพยนตร์สยองขวัญ	✓	✓	-	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	✓	✓	-	-

ตารางที่ 5.22 : ตารางแสดงประเภทของเพลงประกอบภาพยนตร์ฮอลลีวูด

1. เพลงจังหวะช้า

เพลงจังหวะช้านี้เป็นเพลงที่ถูกใช้เมื่อตัวละครอยู่ในภาวะเสียใจ เช่น เสียใจที่เห็นคนรักเสียชีวิตหรือแยกทางกัน เป็นต้น นอกจากนี้เพลงช้าก็ยังถูกใช้สลับกับเพลงเร็วเพื่อเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ชมอีกด้วย เพลงช้าอีกประเภทหนึ่งที่พบในภาพยนตร์ฮอลลีวูด คือ เพลงบรรเลงคลาสสิก (Classical Music) ที่มีจังหวะช้า ซึ่งเพลงประเภทนี้นอกจากสร้างความสมจริงในฉากแล้ว ยังช่วยสร้างความยิ่งใหญ่ของฉากความรุนแรงให้มากขึ้นอีกด้วย เพลงจังหวะช้าจะพบได้ในภาพยนตร์ 3 ตระกูลเท่านั้น คือ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama)

2. เพลงจังหวะเร็ว

เพลงจังหวะเร็วจะพบในภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกตระกูล ซึ่งเพลงเร็วจะเป็นเพลงที่ถูกใช้เมื่อตัวละครกำลังกระทำความรุนแรงอยู่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งระหว่างการต่อสู้ เพลงเร็วจะเป็นเพลงที่ช่วยเสริมสร้างอารมณ์ปลุกใจ ทำให้เกิดความฮึกเหิม อันนำไปสู่การกระทำความรุนแรงได้

3. เพลงจังหวะสนุกสนาน

เพลงจังหวะสนุกสนานนี้เป็นเพลงที่ถูกใช้ในภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ตลก (Comedy) เท่านั้น เพลงสนุกสนานนี้จะช่วยให้ผู้ชมผ่อนคลาย ลดบรรยากาศความตึงเครียดในภาพยนตร์ และช่วยสร้างเสียงหัวเราะได้อีกด้วย เพราะฉะนั้นเพลงสนุกสนานจึงมีบทบาทสำคัญในการบรรเทาเนื้อหาความรุนแรงที่เกิดขึ้นให้กลายเป็นความตลกนั่นเอง

4. เสียงเงียบ (Dead Sound)

เสียงเงียบนั้นสามารถพบได้ในภาพยนตร์เพียงตระกูลเท่านั้น คือ ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) เสียงเงียบนั้นจะถูกนำมาใช้ก่อนจะภาพเกิดเหตุการณ์ความรุนแรงขึ้น ซึ่งจะช่วยสร้างบรรยากาศความตึงเครียดในฉาก ทำให้ผู้ชมลุ้นระทึกกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อไป

บทที่ 6

การเปรียบเทียบการเล่าเรื่องและเนื้อหาความรุนแรง ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด

ในบทที่ 6 จะเป็นการเปรียบเทียบการเล่าเรื่องและเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย และภาพยนตร์ฮอลลีวูด โดยอาศัยข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ภาพยนตร์ทั้ง 30 เรื่องในบทที่ 4 และบทที่ 5 มาใช้ในการเปรียบเทียบจุดเหมือนและจุดแตกต่างของภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยจะใช้การทำตารางควบคู่ไปกับการเขียนพรรณนาเชิงวิเคราะห์เพื่อให้สามารถทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น

6.1 การเปรียบเทียบจุดเหมือนของการเล่าเรื่องและเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย และภาพยนตร์ฮอลลีวูด

6.1.1 จุดเหมือนของเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากการวิเคราะห์เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยในบทที่ 4 และเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูดในบทที่ 5 ผู้วิจัยได้สรุปข้อมูลทั้งหมดและเขียนเป็นตารางเพื่อเปรียบเทียบ ซึ่งผู้วิจัยพบว่าจุดเหมือนของเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นมีดังต่อไปนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ตระกูล ภาพยนตร์	ภาพยนตร์ ไทย / ภาพยนตร์ ฮอลลีวู้ด	ความรุนแรงทางกายภาพ						ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง					
		ทางเพศ	ทาง กายภาพ	ทางวาจา	ทางใจ	ทาง ความคิด	ในการใช้ เชิง เปรียบเทียบ	ความ เพลิดเพลีน โดยขาด ความ สำนึกผิด ชอบ	การ พาณิชย์ ที่ขาด ศีลธรรม	ลัทธิ ทหาร	ลัทธิ วัตถุนิยม	ลัทธิ อวดตัว	ความ เหลื่อมล้ำ กันใน โครงสร้าง ของ สังคม
ภาพยนตร์ ต่อสู้	ไทย	-	✓	✓	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-
	ฮอลลีวู้ด	-	✓	✓	-	✓	✓	-	-	✓	✓	-	✓
ภาพยนตร์ รัก	ไทย	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	-	-	✓	-
	ฮอลลีวู้ด	✓	✓	✓	-	-	✓	✓	-	-	-	✓	-
ภาพยนตร์ ตลก	ไทย	-	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	-	-	✓	-
	ฮอลลีวู้ด	✓	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	-	-	✓	-
ภาพยนตร์ สยองขวัญ	ไทย	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-
	ฮอลลีวู้ด	✓	✓	✓	-	✓	✓	-	-	-	-	-	-
ภาพยนตร์ ชีวิต	ไทย	-	✓	✓	-	-	-	✓	✓	-	-	-	-
	ฮอลลีวู้ด	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	-	-

ตารางที่ 6.1 : ตารางแสดงการเปรียบเทียบเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6.1.1.1 เนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏทั้งในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดนั้นมีทั้งสิ้น 10 ประเภท

เนื้อหาความรุนแรงทั้งหมดที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 12 ประเภท โดยมีทั้งสิ้น 10 ประเภทที่ปรากฏเหมือนกันในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ คือ ความรุนแรงทางกายภาพ ความรุนแรงทางวาจา ความรุนแรงทางเพศ ความรุนแรงทางความคิด ความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ ความรุนแรงทางใจ ความรุนแรงจากความเพ็ดเลินโดยขาดสำนึกผิดชอบ ความรุนแรงจากลัทธิทหาร ความรุนแรงจากลัทธิवादตัว และความรุนแรงจากลัทธิวัตถุนิยม อย่างไรก็ตามเนื้อหาความรุนแรงแต่ละประเภทก็มีรายละเอียดปลีกย่อยที่แตกต่างกันออกไป (ซึ่งจะอธิบายภายหลังในหัวข้อ “จุดแตกต่างของเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด”)

6.1.1.2 การใช้เนื้อหาความรุนแรงบางประเภทในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีความเหมือนกัน

เนื้อหาความรุนแรงบางประเภทนั้นปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และมีการใช้ที่ใกล้เคียงกัน ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปออกมาเป็นประเภท ดังนี้

1. เนื้อหาความรุนแรงทางความคิด

เนื้อหาความรุนแรงทางความคิดนั้นเป็นการแสดงความคิดในเรื่องของการทำลาย ทำร้ายซึ่งกันและกัน หรือการเอาชนะฝ่ายตรงข้าม โดยเนื้อหาความรุนแรงทางความคิดที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้น สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้ (1) ความคิดในการแก้แค้น ซึ่งจะเกิดจากตัวเอกเคยตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงมาก่อน จึงใช้ความรุนแรงตอบโต้เพื่อแก้แค้นและยุติปัญหา ซึ่งผู้วิจัยพบว่าความรุนแรงประเภทนี้ในภาพยนตร์ไทยนั้นจะเกิดจากตัวเอกเพียงผู้เดียว ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดนั้น ความรุนแรงประเภทนี้อาจเกิดจากการที่ตัวร้ายเคยตกเป็นเหยื่อของความรุนแรงมาก่อนก็ได้ (2) ความคิดที่ต้องการมีอำนาจเหนือผู้อื่น ซึ่งจะพบในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ของทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ที่ตัวร้ายต้องการเป็นผู้ที่มีอำนาจสูงสุดเพียงผู้เดียว และ (3) ความคิดที่รุนแรงที่เกิดจากการบ่มเพาะเลี้ยงดู หรือปมปัญหาภายในจิตใจ ความคิดประเภทนี้ส่วนมากจะเกิดในภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ที่ตัวร้ายถูกกระทำความรุนแรงมาก่อน หรือได้เรียนรู้วิธีการแก้ไขปัญหาด้วยความรุนแรง เป็นต้น

2. เนื้อหาความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ

เนื้อหาความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบนั้นจะเป็นการแสดงสัญลักษณ์หรือพฤติกรรมบางอย่างที่สามารถนำไปเปรียบเทียบแล้วก่อให้เกิดความหมายของความรุนแรงได้ ซึ่งผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการใช้สัญลักษณ์เฉพาะในภาพยนตร์แต่ละเรื่องมากกว่าการใช้สัญลักษณ์สากล นอกจากนี้ยังพบอีกว่าภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดนั้นมีการใช้สัญลักษณ์เพื่อสร้างความรุนแรงในภาพยนตร์เกือบทุกเรื่อง ซึ่งส่วนมากจะเป็นวัตถุสิ่งของมากกว่าคำพูด ขณะที่ภาพยนตร์ไทยนั้น แม้จะมีการใช้สัญลักษณ์น้อยกว่าภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด แต่ก็มีการใช้คำพูดที่เปรียบเทียบถึงความรุนแรงเช่นกัน

3. เนื้อหาความรุนแรงทางใจ

เนื้อหาความรุนแรงทางใจ คือ เนื้อหาความรุนแรงทั้งทางกายและทางวาจาที่สร้างความเจ็บช้ำน้ำใจให้กับบุคคลอื่น ซึ่งภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการใช้ความรุนแรงประเภทนี้อย่างใกล้เคียงในสองลักษณะ คือ (1) การมีชู้หรือแอบมีความสัมพันธ์กับผู้อื่น และ (2) การสร้างความเจ็บช้ำน้ำใจให้กับบุคคลอื่น เพื่อสร้างเสียงหัวเราะและความสนุกสนาน เช่น การกลั่นแกล้ง การพูดหรือกระทำการเยาะเย้ยซ้ำเติมความผิดพลาดของผู้อื่น เป็นต้น ซึ่งจะพบได้ในภาพยนตร์ตลก (Comedy) ของทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์

4. เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิทหาร

เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิทหารนั้นจะพบในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ของทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยมีจุดประสงค์ของการใช้กำลังทหาร 2 จุดประสงค์ คือ (1) การใช้กำลังทหารเพื่อรุกรานผู้อื่น ซึ่งจะพบในตัวอย่างหลายเรื่อง ที่ใช้กำลังทหารสร้างความเดือดร้อนและเรียกร้องผลประโยชน์แก่ตนเอง และ (2) การใช้กำลังทหารเพื่อปกป้องดินแดนหรือประชาชน (รวมทั้งคนใกล้ชิดของตัวเองอีกด้วย) นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า ในภาพยนตร์ไทยนั้น ตัวเอกจะปฏิบัติภารกิจของตนเองขนานไปกับการใช้กำลังทหาร กล่าวคือ ตัวเอกจะสู้เพียงคนเดียว ไม่เกี่ยวข้องกับกำลังทหารแต่อย่างใด

5. เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิอวดตัว

เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิอวดตัวนั้นจะพบได้ในภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ตลก (Comedy) ของทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ความอวดตัวนั้นจะเกิดจากตัวละครที่คิดว่าตนเองมีความสามารถเหนือกว่าผู้อื่น ซึ่งส่วนมากจะเกี่ยวข้องกับศักยภาพในการ

ทำงาน อย่างไรก็ตามความอวดตัวประเภทนี้จะถูกใช้ในลักษณะตลกขบขันมากกว่าการต่อว่าอย่างจริงจัง นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างความหงุดหงิดและความน่ารำคาญกับผู้ฟังอย่างมากอีกด้วย ซึ่งนอกเหนือจากความอวดตัวประเภทนี้แล้ว ก็นำไปสู่พฤติกรรมอื่นๆได้อีก เช่น อวดตัวจนยุ่มย่ามเรื่องของผู้อื่น หรืออวดตัวจนสร้างความขัดแย้งในสังคม เป็นต้น

6. เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิวัตถุนิยม

เนื้อหาความรุนแรงจากลัทธิวัตถุนิยมที่พบในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ คือ การแสวงหาผลประโยชน์โดยไม่คำนึงถึงศีลธรรมหรือจริยธรรม รวมทั้งก่อให้เกิดพฤติกรรมฟุ่มเฟือยอีกด้วย ความรุนแรงประเภทนี้เกิดขึ้นในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ จึงสะท้อนให้เห็นว่า ผู้คนในสังคมปัจจุบันมีความฟุ่มเฟือยมากขึ้น และแสวงหาแต่ผลประโยชน์ให้กับตนเองและพรรคพวก ภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์จึงเตือนสติในเรื่องดังกล่าว และแสดงให้เห็นว่า หากยังคงกระทำความรุนแรงเช่นนี้ก็จะมิบหลงโทษทางใดทางหนึ่งเช่นกัน

6.1.1.2 การใช้เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์แต่ละตระกูลของทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีความใกล้เคียงกัน

ผู้วิจัยพบว่าการใช้เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์แต่ละตระกูลของทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นมีความใกล้เคียงกัน เช่น ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ทั้งของไทยและฮอลลีวูดนั้น ตัวเอกจะใช้ความรุนแรงเป็นการวิธีการยุติปัญหา ขณะที่ตัวร้ายจะใช้ความรุนแรงเพื่อผลประโยชน์ของตนเองเป็นหลัก ซึ่งสุดท้ายการใช้ความรุนแรงนั้นก็จะเป็นไปสู่วุฒิบาศที่เป็นโศกนาฏกรรม เช่น ความตาย ความพลัดพราก เป็นต้น ภาพยนตร์ตลก (Comedy) นั้นก็จะเห็นว่าความรุนแรงเป็นเรื่องสนุกสนานหรือเป็นเรื่องตลกโปกฮาที่ไม่จริงจัง ขณะที่ภาพยนตร์รัก (Romantic) นั้นความรักจะเป็นแรงผลักดันหรือปัจจัยสนับสนุนให้เกิดความรุนแรงในภาพยนตร์ เป็นต้น ภาพยนตร์แต่ละตระกูลของทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นจะมีรูปแบบ (Pattern) ของการใช้ความรุนแรงที่ใกล้เคียงกันอยู่แล้ว แต่ว่าภาพยนตร์แต่ละเรื่องอาจจะมีเนื้อหาความรุนแรงอื่นๆเป็นรายละเอียดปลีกย่อยเฉพาะเรื่องที่จะช่วยสร้างความสนุกสนานเพิ่มลงไปก็ได้

6.1.2 จุดเหมือนของความหมายตรงข้าม (Binary Opposition) ที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากการวิเคราะห์ความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์ไทยในบทที่ 4 และเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูดในบทที่ 5 ผู้วิจัยพบว่าจุดเหมือนของความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นมี ดังต่อไปนี้

6.1.2.1 ความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท

แม้ว่าความหมายตรงข้ามที่พบในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นจะมีความแตกต่างหลากหลายนั้น ความหมายตรงข้ามทั้งหมดก็สามารถนำมาจัดเป็นประเภทได้ 3 ประเภท ดังนี้

1. ความหมายตรงข้ามระหว่างตัวละคร

ความหมายตรงข้ามนี้สามารถพบได้มากที่สุดและมีความหลากหลายที่สุดในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ความหมายตรงข้ามนี้จะเกิดจากความขัดแย้ง ความไม่ลงรอย ความแตกต่างกันระหว่างตัวละคร อันนำไปสู่เนื้อหาความรุนแรงต่างๆในภาพยนตร์ เช่น ความดี VS ความเลว ผู้ล่า VS ผู้ถูกล่า ความแค้น VS การให้อภัย ความโลภ VS ความเสียสละ ความอยากได้อะไร VS ความพอดี เป็นต้น

2. ความหมายตรงข้ามระหว่างผู้ชมกับเรื่องราวในภาพยนตร์

ความหมายตรงข้ามนี้เกิดจากการผูกเรื่องราวในภาพยนตร์ที่ทำให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจตัวละครหรือเรื่องราวผิดพลาดเกี่ยวกับเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ ความหมายตรงข้ามนี้คือการปกปิด VS การเปิดเผย ซึ่งพบได้ในภาพยนตร์ไทยมากถึง 11 เรื่องด้วยกัน ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นจะพบได้ในภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) เท่านั้น

3. ความหมายตรงข้ามอื่นๆ

ความหมายตรงข้ามนี้เป็นความหมายตรงข้ามอื่นๆที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ซึ่งอาจจะเกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องกับตัวละครหรือเรื่องราวในภาพยนตร์โดยตรง เช่น โลกละคร VS โลกชีวิตจริง ไสยศาสตร์ VS วิทยาศาสตร์ บ้านนอก (ชนบท) VS เมือง ผู้ชาย VS ผู้หญิง แวมไพร์ (Vampire) VS มนุษย์หมาป่า (Werewolf) เป็นต้น

6.1.2.2 ความหมายตรงข้ามที่พบมากที่สุดในการภาพยนตร์ทั้งสอง อุตสาหกรรมภาพยนตร์มีความเหมือนกัน

ความหมายตรงข้ามที่พบมากที่สุดในการภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นเหมือนกัน ได้แก่ ความหมายตรงข้ามระหว่างการปกปิด กับ การเปิดเผย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผู้ผลิตภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ล้วนแต่ปกปิดเรื่องราวในภาพยนตร์ เพื่อให้เกิดความตื่นเต้นและน่าติดตาม นอกจากนี้การปกปิดนั้นยังเป็นปัจจัยที่เอื้อให้เกิดความรุนแรงได้มากขึ้นและง่ายขึ้น ภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่มีการปกปิดความลับเรื่องใดเรื่องหนึ่งนั้น จะเกิดความรุนแรงในช่วงเวลาดังกล่าวเป็นจำนวนมาก และด้วยวิธีการที่หลากหลายตามเรื่องราว แต่เมื่อความลับถูกเปิดเผย ความรุนแรงก็จะยุติลงทันที นอกจากนี้ยังมีความหมายตรงข้ามระหว่างความรัก กับ ความเกลียดที่ปรากฏทั้งในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์อีกด้วย ความเกลียดนั้นเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรุนแรงอยู่แล้ว คือ เกลียดจนอยากทำร้ายผู้อื่น แต่ความรักนั้นก็เป็ปัจจัยที่เอื้อให้เกิดความรุนแรงได้เช่นกัน คือ ใช้ความรุนแรงเพื่อปกป้องคนรัก หรือใช้ความรุนแรงเพื่อแสดงออกถึงความรักที่มีต่อผู้อื่น เป็นต้น ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดนั้นยังมีความหมายตรงข้ามอีกคู่หนึ่งที่ปรากฏให้เห็นมากที่สุด คือ ความหมายตรงข้ามระหว่างความแค้น กับ การให้อภัย

6.1.3 จุดเหมือนของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

1. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure)

โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่มีความใกล้เคียงกัน คือ โครงเรื่องของภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ที่ความรุนแรงมีความจำเป็นต่อเรื่องราวของภาพยนตร์โดยหลีกเลี่ยงไม่ได้ กล่าวคือ ต้นเหตุของปัญหาทั้งหมดจะเกิดขึ้นจากความรุนแรง และ Function ต่อไปก็จะดำเนินเรื่องภายใต้ความรุนแรงเช่นกัน ซึ่งเรื่องราวจะจบลงด้วยความสูญเสียของฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งเสมอ กล่าวคือ โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองตระกูลนี้ดำเนินเรื่องไปโดยอาศัยความรุนแรงเป็นหลักตั้งแต่เริ่มเรื่องจนถึงการยุติของเรื่องราว ผู้วิจัยได้จัดทำแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สองตระกูลของทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ดังนี้

ตัวร้ายใช้ความรุนแรงคุกคามตัวเอกและสังคม



ตัวเอกใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา



ตัวร้ายเสียชีวิต / ตัวเอกเสียชีวิต (เกิดความสูญเสีย)

ภาพที่ 6.1 : ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์สองตระกูลของทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์

นอกจากนั้นในภาพยนตร์ตลก (Comedy) ของทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นก็มีความใกล้เคียงกัน คือ โครงสร้างการเล่าเรื่องที่ไม่ได้สร้างความรุนแรง ซึ่งหมายความว่า ภาพยนตร์ตลกของทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์สามารถดำเนินเรื่องราวไปตามเหตุผล ไม่ใช่ความรุนแรงเป็นหลัก อย่างไรก็ตามโครงสร้างการเล่าเรื่องนั้นก็มีความรุนแรงประกอบอยู่ แต่ความรุนแรงจะถูกใช้เพื่อสร้างความสนุกสนานและความน่าติดตามของเรื่องราวหรือสร้างความสมจริงของตัวละครเท่านั้น

2. โครงเรื่อง (Plot)

โครงเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่มีความใกล้เคียงกัน คือ โครงเรื่องของภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ตลก (Comedy) โครงเรื่องทั้งสามนั้นจะเริ่มต้นด้วยภาวะเสถียรหรือภาวะไม่เสถียรของตัวเอก หลังจากนั้นตัวเอกจะเผชิญกับปัญหาที่แตกต่างกันออกไปตามแต่ละเรื่องราว ก่อนที่เรื่องราวจะจบลงแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) เสมอ ไม่ว่าเรื่องราวจะมีเนื้อหาความรุนแรงแฝงอยู่มากก็ตาม ปัญหาทุกอย่างจะถูกคลี่คลายลงไปยังสมบูรณ์ พร้อมทั้งตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงนั้นก็ยังคงมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน ผู้วิจัยได้จัดทำแบบจำลองรูปแบบของโครงเรื่องภาพยนตร์สามตระกูลของทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ดังนี้

ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร

ตัวเอกไม่อยู่ในภาวะเสถียร



ตัวเอกเผชิญกับปัญหาบางประการ และแก้ไขปัญหาเหล่านั้นจนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี



ตัวละครกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง ซึ่งเป็นการจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending)

ภาพที่ 6.1 : ภาพแบบจำลองรูปแบบของโครงเรื่องภาพยนตร์สามตระกูล ของทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์

3. แก่นความคิด (Theme)

แก่นความคิดของภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นมีความหลากหลายมากตามแต่เรื่องราวและการนำเสนอของผู้ผลิตภาพยนตร์แต่ละคน อย่างไรก็ตามแก่นความคิดเหล่านี้ก็สามารถจัดแบ่งออกเป็น 2 ประเภทได้ทั้งภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด ดังนี้

(1) แก่นความคิดที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

แก่นความคิดประเภทนี้จะพบได้มากในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ซึ่งแก่นความคิดนี้จะถูกสะท้อนในหลากหลายรูปแบบ เช่น สาเหตุของการใช้ความรุนแรง ผลที่เกิดจากการใช้ความรุนแรง เป็นต้น แก่นความคิดนี้จะถูกใช้เพื่อเตือนสติผู้ชมให้เห็นถึงโทษของการใช้ความรุนแรง และให้หลีกเลี่ยงการใช้ความรุนแรง เช่น กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นย่อมคืนสนอง เป็นต้น นอกจากนี้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นมีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับระบบความคิดและอุดมการณ์ในสังคม เพราะฉะนั้นจึงมีแก่นความคิดเกี่ยวกับความรุนแรงของระบบสังคมด้วย เช่น ความขัดแย้งระหว่างทุนนิยมและชนวนิยม เป็นต้น

(2) แก่นความคิดที่ไม่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง

แก่นความคิดประเภทนี้จะพบได้น้อยกว่าแก่นความคิดประเภทแรก ส่วนมากจะพบในภาพยนตร์รัก (Romantic) ของทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เพราะภาพยนตร์รักนั้นจะมุ่งนำเสนอเรื่องราวความรักในแง่มุมต่างๆมากกว่าเรื่องราวของความรุนแรง

4. ตัวละคร (Character)

ประเด็นของตัวละครที่ปรากฏเหมือนกันในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ คือ ลักษณะการใช้ความรุนแรงของตัวละครในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งฝ่ายตัวร้าย (Villain) ที่มีการใช้ความรุนแรงอย่างเปิดเผย (Explicitness) เหมือนกัน คือ ฝ่ายตัวร้ายนั้นจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง และจะแสดงออกอย่างชัดเจนว่าต้องการใช้ความ

รุนแรงเพื่อประโยชน์ของตนเอง ดังนั้นตัวร้ายในภาพยนตร์ทุกเรื่องจะใช้ความรุนแรงในรูปแบบต่างๆอย่างเปิดเผย โดยไม่คำนึงถึงผลเสียหรือความเดือดร้อนของผู้อื่น เช่น การใช้กำลังทำร้ายผู้อื่น การพูดจาหยาบคาย การกักขังหน่วงเหนี่ยวผู้อื่น เป็นต้น

5. ฉาก (Setting)

ฉากที่มีเนื้อหาความรุนแรงปรากฏเหมือนกันในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ คือ ฉากสิ่งประติษฐิ์ และฉากกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยยังพบอีกว่าฉากทั้งสองนี้เป็นฉากที่มีเนื้อหาความรุนแรงสอดแทรกอยู่มากที่สุด จึงสะท้อนให้เห็นว่า ความรุนแรงนั้นเป็นเรื่องที่ใกล้ตัว ทุกคนสามารถเผชิญกับความรุนแรงได้ทุกที่ทุกเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการที่ฉากในชีวิตประจำวันนั้น มีเนื้อหาความรุนแรงปรากฏอยู่ในทุกตระกูลของภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ จึงเป็นการตอกย้ำที่ชัดเจนยิ่งขึ้นว่า ความรุนแรงนั้นอยู่ใกล้ตัวทุกคน หรือสอดแทรกอยู่ในชีวิตประจำวันของมนุษย์ทุกคนนั่นเอง

6. สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols)

ภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการใช้สัญลักษณ์พิเศษจำนวนมากเพื่อสร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดนั้นมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษมากกว่าภาพยนตร์ไทย ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมสัญลักษณ์ทั้งหมดและจำแนกออกเป็น 2 ประเภทที่เหมือนกัน คือ (1) สัญลักษณ์เฉพาะในเรื่อง คือ สัญลักษณ์พิเศษที่ใช้สื่อความหมายด้านความรุนแรงเฉพาะภาพยนตร์เรื่องนั้น ซึ่งผู้ชมจะต้องอาศัยเรื่องราวในภาพยนตร์เพื่อตีความสัญลักษณ์พิเศษดังกล่าว และ (2) สัญลักษณ์สากล คือ สัญลักษณ์พิเศษที่ใช้สื่อความหมายด้านความรุนแรงอันเป็นที่เข้าใจในระดับสากล เช่น การชกน็อกกลาง การถ่มน้ำลาย เป็นต้น ซึ่งภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการใช้สัญลักษณ์สากลน้อยกว่าสัญลักษณ์เฉพาะในเรื่อง

7. ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

ขั้วขัดแย้งที่ปรากฏเหมือนกันในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ คือ ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ ซึ่งอาจจะเกิดระหว่างตัวเอกกับตัวเอก ตัวเอกกับตัวร้าย หรือตัวละครอื่นๆก็ได้ ขั้วขัดแย้งนี้พบได้ง่ายที่สุดและปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์มากที่สุดในทุกตระกูลเช่นกัน ขั้วขัดแย้งนี้จะเกิดขึ้นความพึงพอใจระหว่างตัวละครทั้งสองฝ่ายด้วยเหตุผลต่างๆนานา เช่น การพยายามเอาชนะ การเรียกร้องผลประโยชน์หรือความสนใจ เป็นต้น ซึ่งความรุนแรงนั้นอาจจะเริ่มจากการใช้ความรุนแรงวาจาในการต่อว่าตำหนิ หรือทะเลาะเบาะแว้งกัน

เมื่อเหตุการณ์เริ่มทวีความรุนแรงขึ้นก็นำไปสู่การใช้ความรุนแรงประเภทอื่นๆตามมามากมาย เช่น การชกต่อย การทุบตี การต่อสู้ทั้งมือเปล่าและใช้อาวุธ จนนำไปสู่การฆ่าในที่สุด นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังพบอีกว่าข้อขัดแย้งประเภทนี้จะแสดงให้เห็นผู้ชนะ / ผู้แพ้ มากกว่าการยุติความรุนแรงไปเฉยๆ

อีกข้อขัดแย้งหนึ่งที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ คือ ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก ซึ่งจะพบได้ในภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ของทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ข้อขัดแย้งนี้จะเป็นการต่อสู้ระหว่างตัวเอกกับพลังพิเศษบางอย่างที่ไม่สามารถพิสูจน์ได้ ซึ่งในภาพยนตร์ไทยนั้นจะถูกนำเสนอในแง่ของการไล่ล่าของผีมากกว่า ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นจะเป็นพลังลึกลับที่คอยหลอกหลอนตัวเอก เช่น คำสาป หรือนิมิต เป็นต้น อย่างไรก็ตามผู้วิจัยพบว่า บทสรุปของข้อขัดแย้งนี้คือ ตัวเอกไม่สามารถที่จะต้านทานหรือหาทางต่อสู้กับข้อขัดแย้งนี้ และต้องเสียชีวิตลงในที่สุด

8. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

มุมมองการเล่าเรื่องที่ปรากฏเหมือนกันในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นมี 2 ประเภท คือ มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน และมุมมองการเล่าเรื่องของบุรุษที่หนึ่ง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

(1) มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)

มุมมองนี้จะทำให้ผู้ชมทำความเข้าใจเรื่องราวและตัวละครได้ง่ายที่สุดและรวดเร็วที่สุด นอกเหนือจากนั้นมุมมองการเล่าเรื่องนี้ยังทำให้ผู้ชมร่วมเป็นส่วนหนึ่งของภาพความรุนแรงนั้น หรือเป็นผู้ที่เห็นเหตุการณ์ทั้งหมดอีกด้วย แต่มุมมองนี้ก็ยังมีข้อด้อยที่ผู้ชมไม่สามารถเข้าใจความคิดหรือความรู้สึกของตัวละครได้อย่างละเอียดลึกซึ้ง ผู้ชมจะสามารถปะติดปะต่อเรื่องราวโดยรวมได้ และเข้าใจถึงเหตุผลการกระทำของความรุนแรงของตัวละครได้โดยสังเขปเท่านั้น

(2) มุมมองการเล่าเรื่องของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)

มุมมองนี้จะทำให้ผู้ชมเข้าใจความคิดและความรู้สึกของตัวละครได้มากที่สุด โดยเฉพาะอย่างยิ่งตัวเอก (หรือผู้เล่าเรื่อง) มุมมองนี้จะเล่าเรื่องถึงเหตุผลและพัฒนาการต่างๆของเรื่องราวที่เกิดขึ้นกับตัวเอก จึงทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงความคิด ความรู้สึก และเหตุผลของการใช้ความรุนแรงต่างๆ ซึ่งมุมมองนี้อาจทำให้ผู้ชมปะติดปะต่อเรื่องราวได้ยากขึ้น เพราะจะเน้นถึงพัฒนาการของตัวละครมากกว่า จุดประสงค์ของมุมมองการเล่าเรื่องนี้ คือ การทำให้ผู้ชมคิด เห็น รู้สึก และมีอารมณ์เดียวกันหรือคล้ายตามกับตัวละครในภาพยนตร์

9. องค์ประกอบด้านภาพ (Visual Channel)

องค์ประกอบด้านภาพที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาความรุนแรงนั้นสามารถจำแนกออกเป็น 3 ประเภทหลักๆ ได้แก่ ภาพที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรง ภาพที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง และภาพที่แสดงสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง ซึ่งภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการนำเสนอภาพลักษณะเหล่านี้ด้วยวิธีการที่ใกล้เคียงกันมาก โดยมีรายละเอียดดังนี้

(1) ภาพที่แสดงถึงการใช้ความรุนแรง

ภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นจะใช้ภาพลักษณะนี้ทั้งสามขนาด คือ ภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) และภาพระยะไกล (Long Shot) ถ้าเป็นภาพระยะใกล้นั้นจะแสดงให้เห็นถึงวิธีการใช้ความรุนแรงอย่างชัดเจนมากที่สุด ขณะที่ภาพระยะปานกลางนั้นจะแสดงบรรยากาศโดยรอบ พร้อมทั้งผู้กระทำความรุนแรงและผู้ที่ถูกเป็นเหยื่อของความรุนแรงด้วย และภาพระยะไกลนั้นจะแสดงบรรยากาศโดยรอบที่กว้างขึ้น ทำให้เห็นอิริยาบถที่ชัดเจน ซึ่งภาพระยะไกลในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์จะมีความแตกต่างกันเล็กน้อย คือ ภาพยนตร์ไทยจะใช้เพื่อนำเสนอท่วงท่าหรือลีลาการต่อสู้แบบแม่ไม้มวยไทยที่สวยงาม ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นจะใช้ภาพนี้เมื่อมีผู้ใช้ความรุนแรงจำนวนมากและมีขนาดใหญ่

(2) ภาพที่แสดงถึงผลกระทบจากการใช้ความรุนแรง

ภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นจะใช้ภาพลักษณะนี้ทั้งสามขนาด คือ ภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) ภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) และภาพระยะไกล (Long Shot) ภาพระยะใกล้จะถูกใช้เพื่อนำเสนอสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครที่ถูกเป็นเหยื่อของความรุนแรง ขณะที่ภาพระยะปานกลางนั้น นอกจากจะแสดงสีหน้าและอารมณ์ของตัวละครที่ถูกเป็นเหยื่อของความรุนแรงแล้ว ยังจะทำให้เห็นบรรยากาศบริเวณโดยรอบอีกด้วย และภาพระยะไกลนั้นจะแสดงให้เห็นผลกระทบของความรุนแรงที่กินอาณาบริเวณกว้างขวางและมีความรุนแรงมาก

(3) ภาพที่แสดงสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง

ภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นจะใช้ภาพลักษณะนี้ทั้งสองขนาด คือ ภาพระยะใกล้ (Close-Up Shot) และภาพระยะปานกลาง (Medium Shot) ภาพระยะใกล้จะเน้นให้เห็นถึงสีหน้าของตัวละครต่อความรุนแรง ขณะที่ภาพระยะปานกลางนั้น นอกจากจะเน้นสีหน้าของตัวละครแล้ว ยังแสดงให้เห็นบรรยากาศโดยรอบอีกด้วย

10. องค์ประกอบด้านเสียง (Audio Channel)

องค์ประกอบด้านเสียงที่ภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ใช้เพื่อสร้างเนื้อหา ความรุนแรงนั้นเหมือนกัน ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท ดังนี้

(1) เสียงสนทนา (Dialogue) ของตัวละคร

ภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นมีการใช้เสียงสนทนาเป็นเครื่องมือสื่อความหมาย แต่มีการใช้เสียงสนทนาในการสื่อสร้างเนื้อหาความรุนแรงมากน้อยแตกต่างกันออกไป บางบทสนทนาจึงสามารถสื่อความหมายโดยตรง เช่น การต่อว่าด้วยถ้อยคำหยาบคาย การข่มขู่ การตะคอก เป็นต้น แต่บางบทสนทนานั้นก็สื่อความหมายโดยอ้อม ซึ่งผู้ชมนั้นจะต้องอาศัยเรื่องราวของภาพยนตร์เป็นบริบทในการตีความหมาย เช่น การประชดประชัน การเหยียดหยาม เป็นต้น นอกจากนี้เสียงสนทนายังช่วยเน้นลักษณะนิสัย ความคิด และบุคลิกที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงของตัวละครอีกด้วย ทำให้ผู้ชมเข้าใจเหตุผลของการใช้ความรุนแรงมากขึ้นอีกด้วย

(2) เสียงประกอบ (Sound Effect)

ภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นมีการใช้เสียงประกอบเป็นเครื่องมือสื่อความหมาย เสียงประกอบในภาพยนตร์แต่ละเรื่องนั้นจะปรากฏให้เห็นจำนวนมาก โดยเสียงเหล่านี้จะสัมพันธ์กับภาพความรุนแรงที่เกิดขึ้น รวมทั้งช่วยให้ภาพความรุนแรงมีความสมจริงมากยิ่งขึ้น และช่วยเร้าอารมณ์ของผู้ชม ทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับฉากดังกล่าว

(3) เสียงดนตรี (Music)

เสียงดนตรีที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นมีหลากหลายเพลง ซึ่งทั้งหมดสามารถจัดเป็นประเภทได้ทั้งสิ้น 4 ประเภท คือ (1) เพลงจังหวะช้า ซึ่งเป็นเพลงที่ถูกใช้เมื่อตัวละครอยู่ในภาวะเสียใจ รวมทั้งถูกใช้สลับกับเพลงเร็วเพื่อเปลี่ยนอารมณ์ของผู้ชมอีกด้วย (2) เพลงจังหวะเร็ว ซึ่งเป็นเพลงที่ถูกใช้เมื่อตัวละครกำลังกระทำ ความรุนแรงอยู่ เพลงเร็วนี้จะเป็นเพลงที่ช่วยเสริมสร้างอารมณ์ปลุกใจ ทำให้เกิดความฮึกเหิม อันนำไปสู่การกระทำ ความรุนแรงได้ (3) เพลงจังหวะสนุกสนาน ซึ่งเป็นเพลงที่ช่วยให้ผู้ชมผ่อนคลาย ลดบรรยากาศความตึงเครียดในภาพยนตร์ และช่วยสร้างเสียงหัวเราะได้อีกด้วย และ (4) เสียงเงียบ (Dead Sound) ซึ่งจะถูกนำมาใช้ก่อนจะภาพเกิดเหตุการณ์ความรุนแรงขึ้น ซึ่งจะช่วยสร้างบรรยากาศความตึงเครียดในฉาก ทำให้ผู้ชมลุ้นระทึกกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นต่อไป

6.2 การเปรียบเทียบจุดแตกต่างของการเล่าเรื่องและเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด

6.2.1 จุดแตกต่างของเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากการวิเคราะห์เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยในบทที่ 4 และเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูดในบทที่ 5 ผู้วิจัยพบว่าจุดแตกต่างของเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตรนั้นมี ดังต่อไปนี้

6.2.1.1 เนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏเฉพาะในภาพยนตร์ไทยหรือภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นมีทั้งสิ้น 2 ประเภท

นอกเหนือจากความรุนแรงที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตรทั้ง 10 ประเภทแล้วนั้น ยังมีความรุนแรงประเภทอื่นๆที่ปรากฏเฉพาะในภาพยนตร์ไทยหรือภาพยนตร์ฮอลลีวูดอีกด้วย เนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏเฉพาะภาพยนตร์ไทยนั้น คือ เนื้อหาความรุนแรงจากการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม สะท้อนให้เห็นว่าผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยเล็งเห็นปัญหาเรื่องธุรกิจที่หวังผลกำไรที่มากเกินไปนั้นมีอยู่ในสังคมไทยอยู่มาก ดังนั้นเรื่องราวเหล่านี้จึงถูกสะท้อนออกมาในภาพยนตร์ด้วยแง่มุมที่แตกต่างกัน แต่สุดท้ายก็เพื่อที่จะเตือนสติว่าธุรกิจหรือการพาณิชย์ที่หวังผลกำไรโดยไม่คำนึงถึงศีลธรรมหรือจริยธรรมของสังคมนั้นจะมีบทลงโทษทางใดทางหนึ่งเสมอ เช่น การถูกจับกุม หรืออาจจะเสียชีวิตเลยก็ได้ ขณะที่เนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏเฉพาะในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้น คือ เนื้อหาความรุนแรงจากความเหลื่อมล้ำกันในโครงสร้างของสังคม สะท้อนให้เห็นว่า สังคมอเมริกันนั้นมีความหลากหลาย แต่ก็มีการกดขี่หรือเหลื่อมล้ำกันระหว่างชนชั้นอยู่มาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งระบบทุนนิยม ที่ก่อให้เกิดปัญหาและความรุนแรงในสังคมมากมาย ภาพยนตร์ฮอลลีวูดจึงสะท้อนให้เห็นถึงโทษของการตกเป็นเหยื่อและรับใช้ระบบดังกล่าวอย่างมกมายว่า จะต้องได้รับบทลงโทษทางใดทางหนึ่งเช่นกัน เช่น ครอบครัวแตกแยก เกิดสงคราม และมีผู้เสียชีวิตจำนวนมาก เป็นต้น

6.2.1.2 การใช้เนื้อหาความรุนแรงบางประเภทในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตรมีความแตกต่างกัน

เนื้อหาความรุนแรงบางประเภทนั้นปรากฏให้เห็นในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร แต่ก็มีรายละเอียดหรือการใช้ที่แตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยได้สรุปออกมาเป็นประเภท ดังนี้

1. เนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพ

เนื้อหาความรุนแรงทางกายภาพที่พบมากที่สุดเ็นภาพยนตร์ไทยนั้น คือ การต่อสู้ด้วยมือเปล่า / การชกต่อย / การทุบตี เนื่องจากภาพยนตร์ไทยจะไม่เน้นการใช้อาวุธในการต่อสู้มากนัก แต่จะเน้นท่วงท่าหรือลีลาของการต่อสู้ด้วยมือเปล่า หรือศิลปะแม่ไม้มวยไทยมากกว่า ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดนั้นจะพบการต่อสู้ด้วยอาวุธมากกว่า เพราะมีอานุภาพทำลายล้างที่สูงกว่าและแสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่อีกด้วย นอกจากนี้ภาพยนตร์ไทยยังมีการใช้ความรุนแรงจากการกักขังหน่วงเหนี่ยว ซึ่งไม่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดอีกด้วย อย่างไรก็ตามจุดประสงค์ของการใช้ความรุนแรงประเภทนี้จะค่อนข้างใกล้เคียงกันทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ คือ แสดงความไม่พึงพอใจอย่างมาก ใช้เพื่อแก้แค้น และใช้เพื่อเรียกร้องผลประโยชน์ของตนเอง อันนำไปสู่การชกต่อย การต่อสู้ และการฆ่าในที่สุด

2. เนื้อหาความรุนแรงทางวาจา

เนื้อหาความรุนแรงทางวาจาที่พบมากที่สุดเ็นภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ คือ การพูดจาหยาบคาย เพื่อต่อว่าต่อขาน อย่างไรก็ตามผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการใช้ความรุนแรงทางวาจาประเภทอื่นๆที่แตกต่างกัน คือ ภาพยนตร์ไทยนั้นจะมีการพูดเหน็บแนม เสียดสี ดุฎก เหยียดหยามมากกว่าในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด การต่อว่าในภาพยนตร์ไทยหลายครั้งจะพูดออกมาเพื่อให้ผู้ฟังนั้นต้องตีความความหมาย นอกจากนี้ภาพยนตร์ไทยยังมีการใช้ความรุนแรงทางวาจาเพื่อสร้างมุกตลกอีกด้วย เช่น การต่อว่าด้วยคำพูดแปลกๆที่แฝงไปด้วยอารมณ์โกรธ ดังตัวอย่างในภาพยนตร์เรื่อง “วงษ์คำเหลา” ที่ว่า ใ้เห็นหมา ใ้รักจิ้งจก ใ้ชี้หมาแห้ง ว่าแล้วยังมาทำหน้าที่เรียบร้อยอีก ใ้เหาะแคะ ไป! เก็บซอง! อารมณ์เสียจริงๆเลย เป็นต้น คำพูดเหล่านี้อาจจะไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งที่กำลังพูดถึงอยู่ แต่เมื่อแสดงอารมณ์โมโหขณะพูดอยู่นั้น ก็อาจจะตีความหมายหยาบคายได้ เป็นต้น ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดนั้น หากตัวละครเกิดความไม่พึงพอใจก็จะใช้คำพูดที่รุนแรง โดยไม่ต้องตีความความหมายมากนัก เช่น คำว่า Fuck หรือ Shit เป็นต้น ดังนั้นการพูดเสียดสี ประชดประชัน หรือเหน็บแนมนั้นจึงพบน้อยมากในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด แต่จะพบการข่มขู่ การตะคอกหรือตวาด และการพูดเพื่อเจ้อมากกว่าในภาพยนตร์ไทย การข่มขู่และการตะคอกนั้นเป็นการแสดงความไม่พึงพอใจโดยตรงที่ไม่ต้องตีความความหมาย ขณะที่การพูดเพื่อเจ้อนั้นเป็นกลวิธีการสร้างความสนุกสนานและเสียงหัวเราะในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดมากกว่า

3. เนื้อหาความรุนแรงทางเพศ

เนื้อหาความรุนแรงทางเพศที่พบในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ คือ การพูดส่อเสียดทางเพศในทางที่ไม่สมควร ซึ่งวัฒนธรรมอเมริกันที่ค่อนข้างเปิดเผยเรื่องเพศมากกว่าวัฒนธรรมไทยนั้น ส่งผลให้ตัวละครในภาพยนตร์ฮอลลีวูดหลายตัวพูดเรื่องเพศอย่างเปิดเผยมากกว่าภาพยนตร์ไทย ที่มีกฏดูแลหรือหยอกล้อมากกว่า ขณะเดียวกันความรุนแรงทางเพศประเภทอื่น ๆ นั้นก็มีความแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง คือ ภาพยนตร์ไทยนั้นจะใช้ความรุนแรงทางเพศเพื่อสร้างปมปัญหาภายในจิตใจตัวละคร เช่น การถูกรักษาทำร้ายกรรมทางเพศ การถูกล่วงละเมิดทางเพศ เป็นต้น เพราะฉะนั้นความรุนแรงทางเพศจึงมีบทบาทสำคัญต่อการเล่าเรื่องและพัฒนาการของตัวละครในเรื่องความรุนแรงอย่างมาก ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นความรุนแรงทางเพศจะเป็นเรื่องของ การแสดงออกมากกว่า เช่น การเดินระบำเปลื้องกาย การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร เป็นต้น แม้การกระทำเหล่านี้อาจดูเป็นเรื่องปกติในสังคมอเมริกัน แต่ก็จัดว่าเป็นความรุนแรงทางเพศประเภทหนึ่งเช่นกัน ผู้วิจัยจึงพบว่าความรุนแรงทางเพศในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นไม่มีส่วนสำคัญต่อการเล่าเรื่องของภาพยนตร์โดยรวมมากนัก แต่จะเป็นการแสดงให้เห็นพฤติกรรมที่รุนแรงของตัวละครเท่านั้น

4. เนื้อหาความรุนแรงจากความเปลือยเปลือยโดยขาดสำนึกผิดชอบ

เนื้อหาความรุนแรงประเภทนี้ในภาพยนตร์ไทยนั้นจะถูกนำเสนอออกมาในแง่ของอบายมุขมากกว่า คือ การดื่มเหล้า การเสพยาเสพติด และการเล่นการพนัน ซึ่งการกระทำทั้งสามนั้นก่อให้เกิดความขาดสติ ขาดความยับยั้งชั่งใจ อันจะนำไปสู่การสิ้นเปลืองเวลาและเงินทองรวมทั้งนำไปสู่การกระทำผิดศีลธรรมอีกด้วย ภาพยนตร์ไทยหลายเรื่องจึงเลือกนำเสนอประเด็นนี้เพื่อเป็นการตอกย้ำถึงการกระทำดังกล่าวที่ผิดศีล 5 อย่างชัดเจน ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้น ก็มีการนำเสนอประเด็นเหล่านี้เช่นกัน คือ การดื่มเหล้า และการเล่นการพนัน นอกจากนี้ภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังมีความรุนแรงจากการประพฤติปฏิบัติตามใจตนเองโดยไม่คำนึงถึงสิ่งอื่นอีกด้วย เพราะชาวอเมริกันนั้นมีความมั่นใจในตัวเองสูง กล่าวพูด กล่าวแสดงออก ดังนั้นหากแสดงพฤติกรรมเหล่านี้มากจนเกินไป โดยคำนึงถึงแต่ผลประโยชน์หรือความสุขสบายของตนเองเป็นหลัก ก็จะสามารถสร้างความเดือดร้อนให้แก่ผู้อื่นเช่นกัน

6.2.1.3 เนื้อหาความรุนแรงที่พบมากที่สุดได้ในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีความแตกต่างกัน

เนื้อหาความรุนแรงที่พบมากที่สุดได้ในภาพยนตร์ไทย คือ ความรุนแรงเกิดจากความรัก ซึ่งความรุนแรงที่ว่านี้จะเกิดจากการที่ตัวละครมีความรักต่อคนหนึ่ง และใช้ความรักนั้นเป็นแรงผลักดันที่ก่อให้เกิดความรุนแรงที่เป็นไปได้ทั้งในแง่บวกและแง่ลบ คือ การใช้ความรุนแรงเพื่อปกป้องคนรักจากอันตรายนั้นจัดเป็นการกระทำในแง่บวก ขณะที่การใช้เพื่อแสดงออกความรักถึงความรักที่ตนเองมีต่อคนนั้นอาจเป็นไปได้ทั้งในแง่บวกและแง่ลบ หากแสดงความเป็นเจ้าของมากเกินไป ก็อาจนำไปสู่ความโกรธแค้นหรือความหึงหวง ซึ่งเป็นในแง่ลบได้ เหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า ภาพยนตร์ไทยนั้นมุ่งนำเสนอประเด็นเรื่องความรักเป็นอย่างมาก อาจจะมีทั้งความรักที่สวยงาม หรืออาจจะมีความรักที่แฝงไปด้วยความรุนแรงก็เป็นได้ ขณะที่เนื้อหาความรุนแรงที่พบมากที่สุดได้ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้น คือ ความรุนแรงนำไปสู่จุดจบที่ไม่ดี / ไม่สวยงาม ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า แม้ภาพยนตร์ฮอลลีวูดจะใช้เนื้อหาความรุนแรงเพื่อสร้างความสนุกสนาน แต่ก็เตือนสติผู้ชมให้เห็นว่าการใช้ความรุนแรงนั้นไม่ใช่ทางออกของปัญหา และจะทำให้พบกับจุดจบที่ไม่สวยงามอีกด้วย เช่น ความตาย การพลัดพราก เป็นต้น

6.2.1.4 เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยต่อเรื่องมีความหลากหลายมากกว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูด

ภาพยนตร์ไทยหนึ่งเรื่องจะมีเนื้อหาความรุนแรงที่หลากหลายมากกว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูด คือ ภาพยนตร์ไทยหนึ่งเรื่องนั้นจะมีเนื้อหาความรุนแรงอย่างน้อย 2-3 ประเภท ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นจะมีเนื้อหาความรุนแรงต่อเรื่องอย่างน้อยเพียง 1-2 ประเภทเท่านั้น ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า จุดประสงค์ของการใช้ความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยนั้นมีมากกว่าและหลากหลายกว่า ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดจะใช้เนื้อหาความรุนแรงซ้ำๆ หรือเป็นรูปแบบ (Pattern) ที่ค่อนข้างตายตัวและไม่มีความแปลกใหม่มากนัก

6.2.1.5 ภาพยนตร์ไทยบางเรื่องไม่มีเนื้อหาความรุนแรงปรากฏอยู่เลย ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกเรื่องจะมีเนื้อหาความรุนแรง

ผู้วิจัยพบว่า มีภาพยนตร์ไทยเรื่องหนึ่งที่ไม่มีเนื้อหาความรุนแรงใดๆปรากฏอยู่เลย คือ ภาพยนตร์ชีวิตเรื่อง “ความสุขของกะทิ” ซึ่งเรื่องราวของภาพยนตร์จะเกี่ยวข้องกับเด็กและครอบครัว ดังนั้นจึงไม่มีความรุนแรงใดๆสอดแทรกอยู่ ภาพยนตร์เรื่องนี้จึงเหมาะแก่ผู้ชมทุกเพศทุก

วัย ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดทุกเรื่องนั้นจะมีความรุนแรงปรากฏอยู่ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ไม่มากก็น้อยแตกต่างกันออกไป

6.2.2 จุดแตกต่างของความหมายตรงข้าม (Binary Opposition) ที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด

จากการวิเคราะห์ความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์ไทยในบทที่ 4 และเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูดในบทที่ 5 ผู้วิจัยพบว่าจุดแตกต่างของความหมายตรงข้ามที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นมี ดังต่อไปนี้

6.2.2.1 ความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีความหลากหลายมากกว่าภาพยนตร์ไทย

ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นจะมีการใช้ความหมายตรงข้ามที่หลากหลายและมักจะไม่ซ้ำกัน แม้จะเป็นภาพยนตร์ในตระกูลเดียวกันก็ตาม เพราะฉะนั้นความหมายตรงข้ามในภาพยนตร์ฮอลลีวูดจึงปรากฏให้เห็นเป็นจำนวนมาก ขณะที่ภาพยนตร์ไทยนั้นจะใช้ความหมายตรงข้ามที่เหมือนกันในภาพยนตร์ตระกูลเดียวกัน ดังนั้นความหมายตรงข้ามอื่นๆจึงปรากฏให้เห็นน้อยมาก ด้วยเหตุนี้จึงสะท้อนให้เห็นว่า ภาพยนตร์ไทยนั้นยังยึดขนบของตระกูลมากกว่า และมักไม่ฉีกแนวออกไปเป็นอย่างอื่นมากนัก ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นมีการผลิตต่อปีเป็นจำนวนมาก ดังนั้นเพื่อให้ภาพยนตร์เป็นที่สนใจ ผู้ผลิตจึงต้องเลือกนำเสนอประเด็นที่สดใหม่และแตกต่างจากเรื่องอื่น จึงทำให้พบเห็นความหมายตรงข้ามที่หลากหลายในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

6.2.3 จุดแตกต่างของการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด

1. โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure)

ตระกูลภาพยนตร์	ภาพยนตร์ไทย / ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	ประเภทของโครงเรื่อง	
		ที่สร้างเนื้อหาความรุนแรง	ที่ไม่ได้สร้างเนื้อหาความรุนแรง
ภาพยนตร์รัก	ไทย	-	✓
	ฮอลลีวูด	✓	-
ภาพยนตร์ชีวิต	ไทย	-	✓
	ฮอลลีวูด	✓	-

ตารางที่ 6.2 : ตารางแสดงการเปรียบเทียบประเภทของโครงสร้างการเล่าเรื่องที่แตกต่างกันในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรม ภาพยนตร์ที่มีความแตกต่างกัน คือ ภาพยนตร์รัก (Romantic) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) ของไทยนั้นสามารถดำเนินเรื่องราวไปได้โดยไม่ต้องอาศัยความรุนแรงเป็นหลัก แต่เรื่องราวดำเนินไปตามเหตุและผลในขณะที่ภาพยนตร์รักและภาพยนตร์ชีวิตของฮอลลีวูดนั้นต้องมีความรุนแรงเป็นส่วนประกอบในการดำเนินเรื่องราวด้วย เช่น การใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญหา เป็นต้น ถ้าหากภาพยนตร์ฮอลลีวูดสองตระกูลนี้ขาดความรุนแรงไป เรื่องราวต่างๆก็ไม่สามารถดำเนินต่อไปได้ ปัญหาที่ไม่สามารถแก้ไขได้เช่นกัน

2. โครงเรื่อง (Plot)

ตระกูลภาพยนตร์	ภาพยนตร์ไทย / ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	ประเภทของโครงเรื่อง		
		โครงเรื่องแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending Plot)	โครงเรื่องแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy Ending Plot)	โครงเรื่องแบบหักมุม (Twist Ending Plot)
ภาพยนตร์ต่อสู้	ไทย	✓	✓	-
	ฮอลลีวูด	✓	-	-
ภาพยนตร์สยองขวัญ	ไทย	-	✓	✓
	ฮอลลีวูด	✓	-	✓
ภาพยนตร์ชีวิต	ไทย	✓	-	-
	ฮอลลีวูด	-	✓	-

ตารางที่ 6.3 : ตารางแสดงการเปรียบเทียบประเภทของโครงเรื่องที่แตกต่างกันใน ภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าโครงเรื่องของภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่มีความแตกต่างกัน คือ โครงเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) โครงเรื่องของภาพยนตร์สยองขวัญนั้นเป็นโครงเรื่องที่มีวิธีการจบเรื่องราวที่หลากหลายที่สุด โดยส่วนมากนั้นจะจบแบบหักมุม (Twist Ending) คือ ผิดจากความคาดหมายของผู้ชม ซึ่งนอกเหนือจากการจบแบบนี้แล้ว ภาพยนตร์สยองขวัญของไทยนั้นจะจบแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy Ending) คือ มีการสูญเสียตัวละครหนึ่งไป แม้จะสามารถแก้ไขปัญหาต่างๆได้แล้ว ขณะที่ภาพยนตร์สยองขวัญของฮอลลีวูดนั้นจะจบแบบสุขนาฏกรรม (Happy Ending) คือ ปัญหาทุกอย่างคลี่คลาย และตัวละครกลับมาใช้ชีวิตอย่างปกติสุขอีกครั้ง ด้านโครงเรื่องของภาพยนตร์

ชีวิตนั้นจะแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง ในภาพยนตร์ไทยนั้น ตัวเอกจะสามารถแก้ไขปัญหาค่าสำเร็จ และเก็บปัญหาเหล่านั้นไว้เป็นบทเรียนในการดำเนินชีวิต ซึ่งจะเป็นการจบแบบสุขนาฏกรรม ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้น ตัวเอกจะไม่สามารถแก้ไขปัญหาค่า หรืออาจจะมีปัญหาอื่น ๆ รุมเร้ามากขึ้น จึงส่งผลให้เรื่องราวจบลงแบบโศกนาฏกรรม เช่น การเสียชีวิตของตัวเอก หรือมีการพลัดพรากจากกัน เป็นต้น

นอกจากนี้ยังพบอีกว่า โครงเรื่องของภาพยนตร์ต่อสู้ของไทยนั้นมีการจบลงแบบโศกนาฏกรรม (Tragedy Ending) ด้วย ซึ่งไม่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูดแต่อย่างใด จึงสะท้อนให้เห็นว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูดมุ่งนำเสนอประเด็นธรรมะย่อมชนะอธรรมมากกว่า ขณะที่ภาพยนตร์ไทยจะนำเสนอประเด็นนี้แล้ว ยังนำเสนอให้เห็นถึงโทษของการใช้ความรุนแรงอีกด้วย

3. ตัวละคร (Character)

ตัวละครในภาพยนตร์นั้นสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภทตามบทบาทในภาพยนตร์ คือ ตัวเอกฝ่ายชาย (Hero) ตัวเอกฝ่ายหญิง (Heroine) ตัวร้าย (Villain) และตัวละครอื่นๆ ได้แก่ ตัวละครผู้ช่วย (Helper) และตัวละครที่ทำให้เรื่องราวดำเนินต่อเนื่องไปได้ (Dispatcher) ซึ่งภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีการนำเสนอลักษณะนิสัยของตัวละครเหล่านี้ในแง่มุมที่แตกต่างกันออกไปทั้งด้านบวกและด้านลบ ซึ่งผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากบทที่ 4 และบทที่ 5 พร้อมทั้งสรุปออกมาเป็นตารางได้ ดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

	บทบาท ตัวละคร	ลักษณะตัวละครด้านบวก		ลักษณะตัวละครด้านลบ	
		พบมากที่สุด	พบน้อยที่สุด	พบมากที่สุด	พบน้อยที่สุด
ภาพยนตร์ ไทย	ตัวเอก ฝ่ายชาย	1. รักและเอาใจใส่ผู้อื่น 2. เก่ง / มีความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน	เชื่อฟังและปฏิบัติตามกฎเกณฑ์	1. มีปมปัญหาภายในจิตใจ 2. ชอบใช้ความรุนแรง 3. เจ้าอารมณ์ / เอาแต่ใจตนเอง / ซี้ไวยวายเป็น / โมโห ร้าย	เกร / ก้าวร้าวรุนแรง
	ตัวเอก ฝ่ายหญิง	1. รักและเอาใจใส่ผู้อื่น 2. เก่ง / มีความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน	มีความเป็นผู้นำ	1. มีปมปัญหาภายในจิตใจ 2. เจ้าอารมณ์ / เอาแต่ใจตนเอง / ซี้ไวยวายเป็น / โมโหร้าย	เกร / ก้าวร้าวรุนแรง
	ตัวร้าย	มีความเป็นผู้นำ	-	1. ชอบใช้ความรุนแรง 2. เกร / ก้าวร้าวรุนแรง	มีปมปัญหาภายในจิตใจ
	ตัวละคร อื่นๆ	เก่ง / มีความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน	-	1. ชอบใช้ความรุนแรง 2. เกร / ก้าวร้าวรุนแรง	-
ภาพยนตร์ ฮอลลีวูด	ตัวเอก ฝ่ายชาย	1. เก่ง / ฉลาด / มีความสามารถและ รับผิดชอบในหน้าที่ของตน 2. จิตใจดี / ชอบช่วยเหลือผู้อื่น / เสียสละ 3. รักและเอาใจใส่ผู้อื่น	กล้าหาญ / เด็ดเดี่ยว / มีความเป็นผู้นำ	1. อารมณ์ร้อน / ก้าวร้าวรุนแรง 2. เหยียดผู้อื่น / อวดตัว / กดขี่ข่มเหง 3. มีโลกส่วนตัว / รักสันโดษ / ทำอะไรตามใจตนเอง	มีความคิดที่อาจก่อให้เกิดพฤติกรรม รุนแรง
	ตัวเอก ฝ่ายหญิง	1. จิตใจดี / ชอบช่วยเหลือผู้อื่น / เสียสละ 2. กล้าหาญ / เด็ดเดี่ยว / มีความเป็นผู้นำ	รักและเอาใจใส่ผู้อื่น	1. เจ้าคิดเจ้าแค้น 2. มีโลกส่วนตัว / รักสันโดษ / ทำอะไรตามใจตนเอง	1. อารมณ์ร้อน / ก้าวร้าวรุนแรง 2. ชอบใช้ความรุนแรง
	ตัวร้าย	เก่ง / ฉลาด / มีความสามารถและรับผิดชอบ ในหน้าที่ของตน	-	1. เจ้าคิดเจ้าแค้น 2. มีความคิดที่อาจก่อให้เกิดพฤติกรรมรุนแรง	มีโลกส่วนตัว / รักสันโดษ / ทำอะไร ตามใจตนเอง
	ตัวละคร อื่นๆ	1. เก่ง / ฉลาด / มีความสามารถและ รับผิดชอบในหน้าที่ของตน 2. กล้าหาญ / เด็ดเดี่ยว / มีความเป็นผู้นำ	-	มีความคิดที่อาจก่อให้เกิดพฤติกรรมรุนแรง	1. เหยียดผู้อื่น / อวดตัว / กดขี่ข่มเหง 2. มีโลกส่วนตัว / รักสันโดษ / ทำอะไร ตามใจตนเอง

ตารางที่ 6.4 : ตารางแสดงการเปรียบเทียบลักษณะของตัวละครในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบลักษณะด้านบวกที่แตกต่างกันของตัวละครดังนี้ ตัวเอกฝ่ายชายในภาพยนตร์ไทยนั้นจะมีความรักและเอาใจใส่ผู้อื่นอย่างมาก จึงใช้ความรักนั้นเป็นแรงผลักดันในการใช้ความรุนแรงเพื่อปกป้องคนรัก นอกจากนี้ยังมีความเก่งและความรับผิดชอบในหน้าที่การงานอีกด้วย อย่างไรก็ตามเขามักจะไม่ปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ ขณะที่ตัวเอกฝ่ายชายในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นจะเป็นคนเก่ง ฉลาด และมีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน แม้หน้าที่นั้นจะเป็นเรื่องถูกต้องหรือเป็นความรุนแรงหรือไม่ก็ตาม เขาก็ปฏิบัติหน้าที่เหล่านั้นอย่างเต็มความสามารถ อย่างไรก็ตามเขามักจะไม่มีความเป็นผู้นำมากนัก ด้านตัวเอกฝ่ายหญิงนั้น ในภาพยนตร์ไทยเธอจะเป็นคนที่รักและเอาใจใส่ผู้อื่นมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับตัวเอกฝ่ายชาย ซึ่งในภาพยนตร์ฮอลลีวูดก็เช่นกัน เธอเป็นคนที่มีความดี ชอบช่วยเหลือผู้อื่น บางครั้งก็ช่วยตัวเอกฝ่ายชายในการปฏิบัติภารกิจด้วย แต่ตัวเอกฝ่ายหญิงในภาพยนตร์ไทยนั้นจะมีความเก่งและมีความรับผิดชอบในหน้าที่การงาน แต่จะไม่มีความเป็นผู้นำ ขณะที่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้น เธอจะมีความเป็นผู้นำ กล้าหาญเด็ดเดี่ยว แต่มักไม่ปรากฏความรักและเอาใจใส่ผู้อื่นนอกเหนือจากตัวเอกฝ่ายชายคนเดียว ด้านตัวร้ายในภาพยนตร์ไทยนั้นจะมีความเป็นผู้นำสูง ขณะที่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นตัวร้ายจะทำหน้าที่ของตัวเอกอย่างสุดความสามารถ แม้ว่าเรื่องเหล่านั้นจะเป็นความชั่วหรือเรื่องที่รุนแรงก็ตาม และตัวละครอื่น ๆ นั้น แม้จะมีบทบาทน้อยที่สุด แต่ผู้วิจัยก็พบว่าลักษณะของตัวละครนั้นมีความใกล้เคียงกัน คือ เก่ง ฉลาด และมีความสามารถหรือความรับผิดชอบในหน้าที่ของตน

ลักษณะนิสัยด้านลบของตัวละครแต่ละตัวนั้นก็มีความแตกต่างกันดังนี้ ตัวเอกฝ่ายชายในภาพยนตร์ไทยนั้นจะมีปัญหาภายในจิตใจบางอย่าง จนทำให้มีพฤติกรรมชอบใช้ความรุนแรง นอกจากนั้นยังเจ้าอารมณ์ เอาแต่ใจอีกด้วย แต่ตัวเอกฝ่ายชายนั้นจะไม่มีนิสัยเกเร อหังการ หรือก้าวร้าวรุนแรง ขณะที่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้น ตัวเอกฝ่ายชายจะอารมณ์ร้อนและก้าวร้าวรุนแรงมากกว่า นอกจากนั้นยังชอบเหยียดหยามผู้อื่นอีกด้วย แต่นิสัยที่พบได้น้อยนั้น คือ เขาจะไม่มีความคิดที่อาจก่อให้เกิดพฤติกรรมรุนแรงมากนัก ซึ่งตรงข้ามกับภาพยนตร์ไทยที่พบได้มากที่สุด ด้านตัวเอกฝ่ายหญิงทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นจะมีความใกล้เคียงกันมาก คือ จะมีปัญหาภายในจิตใจ เป็นคนเจ้าคิดเจ้าแค้น และเอาแต่ใจตนเอง ขณะเดียวกันเธอจะไม่มีนิสัยเกเร ก้าวร้าวรุนแรงมากนัก ด้านตัวร้ายนั้นจะมีความแตกต่างกันเล็กน้อย คือ ในภาพยนตร์ไทยนั้นตัวร้ายจะชอบใช้ความรุนแรงในการแก้ไขปัญห แต่เขาก็ไม่มีปัญหาภายในจิตใจอะไร คือ เขาใช้ความรุนแรงตามความต้องการมากกว่าใช้เพื่อแค้น หรือระบายความอัดอั้นตันใจ ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นตัวร้ายจะมีนิสัยเจ้าคิดเจ้าแค้นมาก และมีความคิดที่รุนแรง แต่เขาจะไม่มีนิสัยรักสันโดษหรือมีโลกส่วนตัวสูง และตัวละครอื่น ๆ นั้น ผู้วิจัยพบว่าในภาพยนตร์ไทยตัวละคร

อื่นๆก็ชอบใช้ความรุนแรงเช่นกัน แต่ในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดนั้นตัวละครเหล่านี้จะมีความคิดที่รุนแรงมากกว่าการลงมือกระทำความรุนแรง

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า ลักษณะการใช้ความรุนแรงของฝ่ายตัวเอก (Hero) ในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นมีความแตกต่างกันด้วย กล่าวคือ ฝ่ายตัวเอกในภาพยนตร์ไทยนั้นจะมีการใช้ความรุนแรงอย่างแนบเนียน (Implicitness) มากกว่า คือ แม้ว่าตัวเอกจะมีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง แต่ก็ไม่แสดงออกอย่างชัดเจน โดยตัวเอกในภาพยนตร์ไทยนั้นจะใช้ความรุนแรงเมื่อสถานการณ์บีบบังคับหรือจำเป็นเท่านั้น ซึ่งความรุนแรงที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นความรุนแรงโดยเหตุผลที่ดี (Heroic Violence) ทั้งสิ้น ในขณะที่ฝ่ายตัวเอกในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดนั้นจะใช้ความรุนแรงอย่างเปิดเผย (Explicitness) มากกว่า เช่น มีการแสดงออกอย่างชัดเจนว่าต้องการล้างแค้นหรือต้องการทำลายฝ่ายตรงข้าม เป็นต้น

4. ฉาก (Setting)

	ประเภทของฉาก		
	ฉากธรรมชาติ	ฉากจินตนาการ	ฉากยุคสมัย
ภาพยนตร์ไทย	-	-	✓
ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด	✓	✓	-

ตารางที่ 6.5 : ตารางแสดงการเปรียบเทียบประเภทของฉากที่แตกต่างกันในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าฉากบางประเภทนั้นสามารถพบได้ในภาพยนตร์บางชาติเท่านั้น ในภาพยนตร์ไทยนั้น จะมีฉากยุคสมัยปรากฏอยู่ ฉากนี้เป็นการเล่าเรื่องราวในอดีต ดังนั้นจึงการทำความเข้าใจถึงที่มาและเหตุผลของเรื่องราวในภาพยนตร์ ผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยจะเลือกใช้ฉากนี้เป็นห่วงความคิดของตัวละครที่ระลึกถึงความจริงในอดีต ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดนั้นจะมีฉากสองประเภทที่ไม่ปรากฏในภาพยนตร์ไทยเลย คือ ฉากธรรมชาติ และฉากในจินตนาการ ฉากทั้งสองนี้จะถูกใช้ให้เกี่ยวข้องกับเรื่องราวในภาพยนตร์ โดยฉากธรรมชาตินั้นจะแสดงให้เห็นถึงความยิ่งใหญ่ และความลึกลับซับซ้อน ส่งผลให้เนื้อหาความรุนแรงน่าติดตามมากขึ้น ขณะที่ฉากในจินตนาการนั้น แม้จะถูกสร้างขึ้นโดยคอมพิวเตอร์กราฟฟิกและไม่มีในโลกแห่งความเป็นจริง แต่เนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏนั้นก็อยู่ในระดับสูงเช่นกัน

5. ขั้วขัดแย้ง (Conflict)

ตระกูลภาพยนตร์	ภาพยนตร์ไทย / ภาพยนตร์ฮอลลีวูด	ขั้วขัดแย้ง	
		ขั้วขัดแย้งภายในจิตใจ	ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์ กับสังคม
ภาพยนตร์ต่อสู้	ไทย	-	-
	ฮอลลีวูด	✓	✓
ภาพยนตร์รัก	ไทย	-	-
	ฮอลลีวูด	-	-
ภาพยนตร์ตลก	ไทย	-	-
	ฮอลลีวูด	✓	✓
ภาพยนตร์สยองขวัญ	ไทย	-	✓
	ฮอลลีวูด	-	-
ภาพยนตร์ชีวิต	ไทย	✓	-
	ฮอลลีวูด	✓	-

ตารางที่ 6.6 : ตารางแสดงการเปรียบเทียบขั้วขัดแย้งที่แตกต่างกันใน
ภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ไทยนั้นมีการใช้ขั้วขัดแย้งประเภทอื่นๆ น้อยมาก ส่วนมากที่พบนั้นจะเป็นขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์มากกว่า ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้น มีการใช้ขั้วขัดแย้งที่หลากหลายมากกว่า ขั้วขัดแย้งแรก คือ ขั้วขัดแย้งภายในจิตใจ ภาพยนตร์ไทย จะมีการใช้ขั้วขัดแย้งนี้ในภาพยนตร์ชีวิต (Drama) เท่านั้น จึงสะท้อนให้เห็นว่าภาพยนตร์ไทยยังยึดติดกับขนบของตระกูลอยู่มาก ขณะที่ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นมีการใช้ขั้วขัดแย้งนี้ในหลายตระกูล เพื่อสร้างความสนุกสนานและความน่าติดตามของเรื่องราวให้มากขึ้น นอกจากนี้ยังทำให้ เรื่องราวของตัวละครมีความสมบูรณ์มากขึ้น กล่าวคือ ผู้ชมจะได้ดูพัฒนาการทางความคิดที่ค่อยๆ เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งช่วงการเปลี่ยนแปลงทางความคิดนี้เองเป็นช่วงที่ก่อให้เกิดความรุนแรงได้มากที่สุด เหล่านี้จึงสะท้อนให้เห็นว่าผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นให้ความสำคัญกับเรื่องราวและตัวละครอย่างมาก ซึ่งไม่จำเป็นว่าจะต้องเป็นภาพยนตร์ชีวิตเท่านั้นถึงจะเน้นตัวละครได้ แต่ ภาพยนตร์ตระกูลอื่นๆ ก็ยังสามารถให้ความสำคัญกับตัวละครได้เช่นกัน อีกขั้วขัดแย้งหนึ่ง คือ ขั้ว ขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม ในภาพยนตร์ไทยนั้นขั้วขัดแย้งนี้จะถูกนำเสนอในแง่ของตัวเอกที่มีความขัดแย้งกับกฎระเบียบหรือข้อบังคับในสังคม เช่น กฎหมาย เป็นต้น แต่ในภาพยนตร์ฮอลลีวูด นั้น นอกจากจะนำเสนอในแง่มุมมองดังกล่าวแล้ว ขั้วขัดแย้งนี้ยังถูกนำเสนอในแง่ของความขัดแย้ง

เรื่องอุดมการณ์และระบบสังคมอีกด้วย จึงสะท้อนให้เห็นการต่อสู้เพื่ออุดมการณ์และความหยัดเยียนในสังคม

6. มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)

ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ไทยมีการใช้มุมมองการเล่าเรื่องของบุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator) ด้วย ซึ่งมุมมองนี้ไม่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูดเลย มุมมองนี้จะเป็นการเล่าเรื่องโดยคนนอกที่เล่าเรื่องราวของตัวเอกโดยไม่มีอคติ มุมมองการเล่าเรื่องนี้ถูกใช้เพื่อเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นก่อนที่จะเกิดเรื่องราวในภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้ชมได้ทราบถึงเบื้องหลังและพัฒนาการก่อนที่จะเกิดเหตุการณ์ต่อไป มุมมองนี้จะช่วยเติมเต็มเรื่องราวในภาพยนตร์ให้ครบถ้วนและต่อเนื่องมากขึ้น อีกทั้งยังเป็นการสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างผู้ชมกับเรื่องราวในภาพยนตร์อีกด้วย มุมมองการเล่าเรื่องนี้จะสร้างความรุนแรงได้น้อยที่สุดเมื่อเทียบกับมุมมองการเล่าเรื่องประเภทอื่นๆ

7. องค์ประกอบด้านภาพ (Visual Channel)

ความแตกต่างขององค์ประกอบด้านภาพระหว่างภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดคือ ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีการใช้ภาพระยะไกล (Long Shot) เพื่อแสดงสีหน้าและความรู้สึกของตัวละครที่เกิดจากความรุนแรง ขณะที่ภาพยนตร์ไทยนั้นไม่ปรากฏ อย่างไรก็ตามภาพประเภทนี้ก็ปรากฏให้เห็นเป็นส่วนน้อยในภาพยนตร์ฮอลลีวูดเช่นกัน ซึ่งภาพระยะไกลนั้น นอกจากจะแสดงบรรยากาศโดยรวมแล้ว ยังช่วยเสริมภาพความรุนแรงนั้นให้ดูยิ่งใหญ่มากขึ้นอีกด้วย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 7

กระบวนการผลิตและการเปิดรับความรุนแรง ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

ในบทที่ 7 จะเป็นการรายงานการศึกษากระบวนการผลิตและการเปิดรับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด โดยจะวิเคราะห์ข้อมูลบทสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด รวมทั้งบทสัมภาษณ์ผู้ชมภาพยนตร์เพศชายและเพศหญิง จากนั้นจึงทำการสรุปและวิเคราะห์กระบวนการผลิตความรุนแรงบทสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ และการเปิดรับความรุนแรงจากบทสัมภาษณ์ผู้ชมภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยจะแบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลออกเป็นประเภทต่างๆ เพื่อให้สามารถทำความเข้าใจได้ง่ายขึ้น

7.1 กระบวนการผลิตความรุนแรงของผู้ผลิตภาพยนตร์

ผู้วิจัยได้แบ่งผู้ผลิตภาพยนตร์ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้ผลิตภาพยนตร์ไทย และ ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด ผู้วิจัยได้เรียบเรียงและวิเคราะห์ข้อมูลบทสัมภาษณ์ของผู้ผลิตแต่ละกลุ่ม โดยมีรายละเอียดดังนี้

7.1.1 กระบวนการผลิตความรุนแรงของผู้ผลิตภาพยนตร์ไทย

7.1.1.1 ทศนคติของผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยต่อความรุนแรงในภาพยนตร์

ผู้ผลิตภาพยนตร์นั้นมีความคิดเห็นว่า “ความรุนแรง” นั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นและจะมีสอดแทรกอยู่ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง ในปริมาณมากหรือน้อยแตกต่างกันออกไป ซึ่งผู้ผลิตแต่ละท่านก็ควรพิจารณาถึงความเหมาะสมของเนื้อหาความรุนแรงด้วยตนเอง ดังคำสัมภาษณ์ของ คุณปรัชญา ปิ่นแก้ว ผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์ชื่อดังและผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “องค์บาก” และ “ต้มยำกุ้ง” ดังนี้

“ภาพยนตร์บางเรื่องที่จะต้องมีความรุนแรง ผู้สร้างก็ควรจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมด้วยว่าสมควรหรือไม่ มากน้อยแค่ไหนที่จะมีความรุนแรงนั้น แต่ส่วนใหญ่ก็ยังเชื่อว่าภาพยนตร์ยังต้อง มีความจำเป็นที่จะมีความรุนแรงอยู่”

(ปรัชญา ปิ่นแก้ว : ออนไลน์)

ด้านการสอดแทรกเนื้อหาความรุนแรงลงไปในภาพยนตร์นั้น ผู้ผลิตภาพยนตร์มองว่า ความรุนแรงจัดเป็นความบันเทิงประเภทหนึ่งที่สร้างความสนุกสนานให้กับผู้ชม อย่างไรก็ตาม เนื้อหาความรุนแรงเหล่านั้นจะต้องให้แง่คิด บทเรียน หรือมุมมองต่างๆต่อผู้ชมด้วย ไม่ใช่เพียงแค่นำเสนอภาพความรุนแรงเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียวโดยไม่นำเสนอแง่คิดอื่นๆ ดังคำสัมภาษณ์ของ คุณทัชชกร ยีรัมย์ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “องค์บาก 2-3” และ คุณภาควิมิ วงษ์จินดา ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “รับน้องสยของขวัญ” ดังนี้

“คิ่วบูที่ถูกนำเสนอกับความรุนแรงหรือที่เป็นความบันเทิง มันจะต้องให้อะไรกับคนดูด้วย อย่างถ้าเราจับอาวุธเข้าไป แล้วไปประหัตประหาร มันจะเกิดอะไรขึ้น อะไรที่จะย้อนกลับมาหาเรา แม้กระทั่งความโกรธ ความโลภ ความหลง ทุกสิ่งทุกอย่าง เหมือนกับว่าถ้าคนดูได้ไปดูหนังเรื่องนี้ก็จะได้มุมมองที่หลากหลาย อาจจะมีมองกันคนละมุม แต่ผมว่าในจุดหนึ่งที่ได้ไปดูในหนังก็จะเห็นจิตวิญญาณที่เราได้ใส่เข้าไป ซึ่งไม่ใช่แค่ Action แล้วก็เตะต่อยกันอย่างเดียว แต่มันเป็นแนวความคิด ปรัชญา แล้วก็ศาสนาเข้าไปด้วย”

(ทัชชกร ยีรัมย์ : ออนไลน์)

“หนังจริงๆ เราไม่ต้องการสื่อหรือสนับสนุนให้ทุกคนใช้ความรุนแรง ถ้าคนได้เข้าไปดูจนถึงตอนท้ายของเรื่องจะเข้าใจเองว่าหนังต้องการสื่ออะไร ก็เป็นส่วนหนึ่งของหนังที่แสดงให้เห็นแต่ไม่ใช่ทั้งหมด คือมันมีอะไรที่มากกว่านั้น”

(ภาควิมิ วงษ์จินดา : ออนไลน์)

ถึงแม้ว่าภาพยนตร์ไทยจะถูกสอดแทรกเนื้อหาความรุนแรงลงไปมากขึ้น แต่ผู้ผลิตภาพยนตร์ก็ยังเห็นว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีความรุนแรงมากกว่า และมีความคิดที่แปลกแหวกแนวมากกว่าภาพยนตร์ไทย รวมทั้งผู้ชมภาพยนตร์ก็ให้การสนับสนุนความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูดมากกว่าภาพยนตร์ไทยเช่นกัน ดังคำสัมภาษณ์ของ คุณอดิเรก วัฏลีลา ผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์ชื่อดังและผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “วาไรตี้ฉลุย” และ คุณปรัชญา ปิ่นแก้ว ผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์ชื่อดังและผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “องค์บาก” และ “ต้มยำกุ้ง” ดังนี้

“Braveheart, Gangs of New York, Final Destination คอขาด หัวขาด ไล่ขาด บั่นได
 แขนงลูกนัยน์ตา รุนแรงกว่าเยอะ อันนี้ฆ่าอาจารย์ องคูลีมาลเงือดาบ พอจะฟันแล้วฉายไปที่กำแพง
 เอาสี่สาดเป็นเลือด บอกว่าโหด จะเป็นลม แต่ไปดู Gangs of New York, Final Destination กัน
 ได้”

(อดิเรก วัฏลีลา : ออนไลน์)

“ส่วนเรื่อง Saw ก็ไม่รู้ว่าเขาคิดวิธีต่าง ๆ ในการฆ่าคนออกมาได้อย่างไร ก็แปลกมาก
 ส่วนตัวแล้วชอบไอเดียของผู้สร้างเรื่องนี้ ซึ่งถ้าจะทำภาพยนตร์แนวนี้ออกมาก็จะทำให้มีวิธีการ
 มากกว่านี้ ทำให้น่าตื่นเต้นมากกว่านี้”

(ปรัชญา ปิ่นแก้ว : ออนไลน์)

ภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงนั้น ผู้ผลิตภาพยนตร์มีความคิดเห็นว่า ภาพยนตร์ประเภทนี้เป็น
 ภาพยนตร์ทางเลือกมากกว่าภาพยนตร์กระแสหลัก ซึ่งจะมีผู้ชมเฉพาะกลุ่มที่มีรสนิยมหรือ
 ความชอบภาพยนตร์ประเภทนี้ และด้วยเหตุผลด้านรสนิยมจึงทำให้ความรุนแรงถูกตัดสินไม่ได้ ดัง
 คำสัมภาษณ์ของ ศุภศิรณยู วงษ์กระจ่าง ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “อำมหิต พิศവാส” และ คุณก้อง
 เกียรติ ไชมศิริ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “เชือน” และ “ลองของ” ดังนี้

“ผมว่ามันเป็นทางเลือกให้คนที่ชอบดูหนังประเภทนี้ ไม่ใช่หนังตลาด ต้องมีสมาธิใน
 การดู และต้องใช้จินตนาการ เพราะโทนของหนังจะออกเครียดๆ และก็มีรุนแรงบ้างตามเนื้อหา
 ของหนัง”

(ศรัณยู วงษ์กระจ่าง : ออนไลน์)

“โดยส่วนตัวแล้วตนเองไม่เห็นด้วยที่จะไปตัดสินว่าอันไหนแรง อันไหนโหดและเหมาะสม
 ไม่เหมาะสม เนื่องจากตรงนี้เป็นเรื่องของรสนิยมมากกว่า มันเหมือนคุณเอารสนิยมมา
 เปรียบเทียบกัน ถ้าคุณเอาคนไม่ชอบฟังเพลง Classic มาฟังเพลง Classic เขาก็จะบอกว่ามัน
 อืดเกินไปหรือเปล่า ทำไม่ไม่เห็น Pop เลย คุณก็ไปหาเพลง Pop ฟังสิ รสนิยมมันต่างกันจะมา
 บอกว่าอันนี้น้อยไป อันนั้นมากไปไม่ได้หรอก เพราะถ้าในกรณีคนที่ชอบเขาอาจคิดว่ามันน้อย
 เกินไปด้วยซ้ำ”

(ก้องเกียรติ ไชมศิริ : ออนไลน์)

กลวิธีหนึ่งที่ผู้ผลิตภาพยนตร์เลือกใช้เพื่อลดทอนความรุนแรงในภาพยนตร์ คือ การสอดแทรกมุกตลกลงไป ดังคำสัมภาษณ์ของ คุณยุทธเลิศ สิปปภาค ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “บุปผาราตรี” ดังนี้

“คือเนื้อเรื่องที่มีมันเข้มข้นมาก มันไม่หลบเลี่ยง ไม่หนีความรุนแรง คือมันต้องพุ่งเข้าไปหาตรงนั้น แต่คนดูจะไม่ค่อยรู้สึกมากเพราะว่ามันจะมีความเป็น Comedy ครอบคลุมอยู่ ความเป็น Romantic ผสมอยู่ด้วย เลี่ยงหนึ่งไปตั้งแต่ต้นจนจบ ความรุนแรงเนี่ยมันจะมี แต่ความตลกจะแทรกอยู่ตลอดเวลา คนดูไม่น่าจะรู้สึกอึดอัด หรือถึงขนาดรับไม่ได้ เพราะว่าเราแทรกตลกไว้ตลอด”

(ยุทธเลิศ สิปปภาค : ออนไลน์)

7.1.1.2 ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตภาพยนตร์ไทยที่มีความรุนแรง

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยสามารถสรุปปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงได้ 5 ประเด็น โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ทุน (เช่น ผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์ สตูดิโอ)

การผลิตภาพยนตร์หนึ่งเรื่องนั้นจะเกิดจากการปรึกษาหารือระหว่างผู้กำกับภาพยนตร์และผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์ เพื่อที่จะกำหนดทิศทางของเรื่องราว กลุ่มผู้ชมเป้าหมาย และงบประมาณในการผลิตภาพยนตร์ บางครั้งเรื่องราวนั้นก็เกิดจากความคิดของผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์ที่ต้องการผลิตภาพยนตร์ประเภทนี้ออกมา ดังนั้นผู้กำกับภาพยนตร์จึงนำเอาแนวความคิดนั้นไปประยุกต์และดัดแปลงเพื่อเขียนเป็นบทภาพยนตร์และเพื่อใช้ผลิตภาพยนตร์ต่อไป ดังนั้นผู้กำกับภาพยนตร์จึงทำหน้าที่เล่าเรื่อง que ผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์ต้องการเท่านั้น ดังคำสัมภาษณ์ของ คุณศรีณยู วงษ์กระจ่าง ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “อำมหิต พิศവാศ” คุณวิทยา ทองอยู่ยง ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” และ “บ้านฉันตลกไว้ก่อน (พ่อสอนไว้)” และคุณวิสูตร พูลวรลักษณ์ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “ห้าแพร่ง เรื่อง ห้องเตียงรวม” และประธานกรรมการบริษัท จีทีเอช จำกัด ดังนี้

“ถ้าหากว่าหนังมันจะออกรุนแรงไปเรื่องนี้ก็ต้องไปว่าที่เสียเสียง เพราะหนังเรื่องนี้แนวความคิดมาจากเสีย ส่วนผมเป็นแค่คนสร้างภาพนั้นให้เป็นหนังขึ้นมาเท่านั้น พอหนังเสร็จก็จะหมดหน้าที่ของผมแล้ว”

(ศรีณยู วงษ์กระจ่าง : ออนไลน์)

“ภาพยนตร์มันเป็นพาณิชยศิลป์ มันเป็นเรื่องของการสื่อสาร トラバได้ก็ตามที่มันต้องลงทุนด้วยเงิน 20-30 ล้าน มันก็ต้องคิดถึงนายทุนด้วย ภาพยนตร์มันเป็นสื่อที่มันต้องอาศัยกลไกอื่นๆ มันต้องไปอาศัยโรงในการฉาย มันต้องอาศัยคนซื้อตั๋วมาดู เป็นการสื่อสารที่ต้องมีการแลกเปลี่ยน แลกเปลี่ยนด้วยการลงทุน เรื่องการสร้างภาพยนตร์สักเรื่องมันต้องพร้อมทุกด้านพร้อมตั้งแต่ผู้กำกับ ผู้กำกับต้องชัดว่าจะเล่าเรื่องยังไง ชัดในการนำเสนอ แต่ในขณะเดียวกันนายทุนก็ต้องมั่นใจว่าเค้าอยากจะทำเรื่องนี้ด้วย เพื่อที่ผลตอบรับของหนังไม่ว่ามันจะเป็นยังไง มันจะไม่เกิดการทะเลาะกัน มันจะรับรู้ร่วมกันว่าตัดสินใจถูกหรือผิดเพื่อที่มันจะเดินหน้าไปสู่เรื่องที่ 2 ที่ 3 ต่อไปได้ มันไม่ใช่เรื่องที่รัน ฉันทจะทำอย่างนี้ ใครไม่ให้ทำก็ไม่ทำ ถ้าอย่างนั้นการเกิดงานก็จะยากหน่อย”

(ศรัณยู วงษ์กระจ่าง : ออนไลน์)

“มีผู้กำกับหลายคนอยากลองทำ แต่ก็ไม่รู้ว่าค่ายหนัง เขาจะเอาหรือไม่”

(วิทยา ทองอยู่ยง : ออนไลน์)

“เราทำงานกันเป็นทีมตั้งแต่แรกอยู่แล้ว คุณภาษาเดียวกันตั้งแต่ต้น แต่ถ้าเป็นการทำหนังระดับ 20+ ก็ต้องมีการคุยกันตั้งแต่ต้น ทางค่ายก็จะได้รู้ว่ากลุ่มคนดูหนังเรื่องนี้จะเป็นใครมีแค่นั้น มันโยงไปถึงเรื่องของงบประมาณในการสร้าง”

(วิสูตร พูลวรลักษณ์ : ออนไลน์)

2. การตลาด

ภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาความรุนแรงสอดแทรกอยู่นั้นไม่ได้เป็นภาพยนตร์กระแสหลักที่จะทำรายได้มากนัก ดังนั้นหากผู้ผลิตภาพยนตร์เลือกผลิตภาพยนตร์ประเภทนี้ออกมาก็อาจส่งผลให้เกิดการขาดทุน และส่งผลต่องบประมาณในการผลิตภาพยนตร์เรื่องต่อไปอีกด้วย ดังคำสัมภาษณ์ของคุณวิทยา ทองอยู่ยง ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “แฟนฉัน” และ “บ้านฉันตลกไว้ก่อน (พ่อสอนไว้)” ดังนี้

“คนที่ไปดูหนังตามโรงนั้น เป็นวัยรุ่น เป็นนักศึกษา ดังนั้นคนดูจะไม่ได้หายไปแค่ครั้งเดียว เมื่อเงื่อนไขแบบนี้เกิดขึ้นทำให้เห็นว่ารายได้ที่รับกลับมาก็น้อยลง ส่งผลให้ทุนในการสร้างต้องน้อยลงไปด้วย”

(วิทยา ทองอยู่ยง : ออนไลน์)

3. ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre)

ตระกูลภาพยนตร์นั้นเป็นความคาดหวังของผู้ชมภาพยนตร์ ดังนั้นภาพยนตร์บางตระกูลจึงจำเป็นต้องมีความรุนแรงสอดแทรกอยู่ไม่มากก็น้อย ขณะที่ภาพยนตร์บางตระกูลก็ไม่มี ความจำเป็นเช่นกัน ดังคำสัมภาษณ์ของ คุณก้องเกียรติ ไข่มศิริ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “เชื่อน” และ “ลองของ” คุณปรัชญา ปิ่นแก้ว ผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์ชื่อดังและผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “องค์บาก” และ “ต้มยำกุ้ง” คุณยุทธเลิศ สิปปภาค ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “บุปผาราตรี” คุณภาคภูมิ วงษ์จินดา ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “รับน้องสยองขวัญ” และ คุณทศพล ศิริวัฒน์ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “สวดยลากได้” ดังนี้

“ผมทำหนังน่ากลัวไม่ได้ทำหนังรักมันก็ต้องน่ากลัวสิ โดยเจตนาคือมันเป็นหนังสยองขวัญขึ้นชื่อว่าหนังสยองขวัญมันจะน่ารักหรือว่าคึกขู่มันก็แล้วแต่คนทำ ถ้าเป็นภาษาหนังผมว่ามันต้องดู ต้องแรง มันคือภาษา วันหนึ่งถ้าเกิดผมทำหนังรักภาษามันก็ต่างไป”

(ก้องเกียรติ ไข่มศิริ : ออนไลน์)

“การใช้คำหยาบ ก็มักจะพบได้ในหนังตลก ก็เคยไปถามตลกว่า การใช้คำหยาบนี้ทำให้คนดูมีปฏิกิริยาอย่างไร ก็ได้คำตอบกลับมาว่า ทุกครั้งที่เล่นตลกแล้วมีการ ใช้คำหยาบด้วย คนดูก็จะชอบ มันเลยกลายเป็นเรื่องธรรมดา”

(ปรัชญา ปิ่นแก้ว : ออนไลน์)

“อย่างหนังที่สะท้อนสังคมส่วนใหญ่เวลาคนทะเลาะกันก็จะมีใช้คำว่า ไอ้มัน ไอ้มัน ไอ้มัน อีนี้ หรือหากที่คนสลัมคุยกันเขาก็ไม่พูดเพราะๆ กันหรอก”

(ยุทธเลิศ สิปปภาค : ออนไลน์)

“มันก็ต้องมีอยู่แล้วสำหรับหนังแนวนี้ คือว่ามันเป็นหนังสยองขวัญ ก็ต้องมีฉากที่ดูรุนแรงบ้าง ทำหนังสยองขวัญก็อยากให้ดูรู้สึกกลัว รู้สึกเสียวไปกับมัน ไม่ใช่เข้าไปดูแล้ววงนอน คือต้อง น่าติดตามน่าลุ้น นี่คือความคาดหวัง”

(ภาคภูมิ วงษ์จินดา : ออนไลน์)

“ผมอยากทำหนังที่มีความแปลกในเรื่องของการ Design การฆ่า ดังนั้นถ้าเราจะทำหนังแบบนี้มันก็เป็นได้แค่หนังผีหรือไม่กี่สยองขวัญเท่านั้น”

(ทศพล ศิริวัฒน์ : ออนไลน์)

4. สไตล์ของผู้กำกับภาพยนตร์

ผู้กำกับภาพยนตร์แต่ละคนนั้นก็จะมีสไตล์ในการผลิตภาพยนตร์ของตนเอง ซึ่งมีความแตกต่างและมีความเฉพาะตัว นอกจากนี้ผู้กำกับบางท่านก็นำเอาบุคลิกส่วนตัวมาเป็นพื้นฐานในการผลิตภาพยนตร์อีกด้วย ดังคำสัมภาษณ์ของ คุณพิง ลำพระเพลิง ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “โคตรรักเอ็งเลย” และ “ฝันโคตรโคตร” และคุณก้องเกียรติ ไข่มศิริ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “เนียน” และ “ลองของ” ดังนี้

“ผู้กำกับภาพยนตร์ ละครแต่ละคน ต้องการที่จะนำเสนอเรื่องราวที่หลากหลาย แต่บางครั้งอาจจะนำเสนอที่รุนแรงเกินไป”

(พิง ลำพระเพลิง : ออนไลน์)

“มันเป็นมุมมืด มันเป็นวิธีเชื่อ หนักก็เหมือนเพลงมีหลายแนว ของผมอาจจะเป็นดนตรี Rock แต่ตัวผมเองเป็นคนชอบเรื่องแบบนี้ พื้นฐานผมเป็นคนมองโลกในแง่ร้าย เวลาผมคิดหรือมองปัญหาจะคิดหนึ่งอย่างเสมอว่าเลวที่สุดของทางออกที่จะเกิด คืออะไร แ่ที่สุดจะเป็นยังไง แล้วคุณรับได้มั้ยในสิ่งที่แย่ที่สุดถ้ารับได้ก็ทำรับไม่ได้ไม่ทำ”

(ก้องเกียรติ ไข่มศิริ : ออนไลน์)

5. การจัดเรตติ้ง (Rating) หรือ การเซ็นเซอร์ (Censor) ภาพยนตร์

ผู้ผลิตภาพยนตร์บางท่านต้องการผลิตภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาความรุนแรง แต่ก็มักจะถูกหน่วยงานที่เกี่ยวข้องพิจารณาให้ตัดทอนเนื้อหาหรือภาพบางส่วนที่รุนแรงออกไป ดังนั้นผู้ผลิตภาพยนตร์จึงจำเป็นต้องตัดออก หรือเลี่ยงการผลิตภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงไปเลย อย่างไรก็ตามผู้กำกับภาพยนตร์กับนายทุนนั้นก็ต้องมีการปรึกษารอถึงแนวทางของภาพยนตร์อยู่แล้ว อีกทั้งผู้กำกับภาพยนตร์เองก็ต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมด้วยเช่นกัน ดังคำสัมภาษณ์ของคุณพจน์ อานนท์ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “หอแต๋วแตก” และผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์เรื่อง “เชือดก่อนชิม” และคุณวิสูตร พูลวรลักษณ์ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “ห้าแพร่ง เรื่อง ห้องเต็ยรวม” และประธานกรรมการบริษัท จีทีเอช จำกัด ดังนี้

“ยอมตัดออกไปบ้าง แต่เนื้อหาของหนังแกนของเรื่องก็ยังคงอยู่ เราลดความรุนแรงลงไป”

(พจน์ อานนท์ : ออนไลน์)

“มีดี มันก็มีผลต่อคนสร้างในแง่ที่ว่า ถ้าคนสร้างโดน Rate แบบแรงๆ โดยที่ตัวเองไม่ได้
อยากโดน Rate นั้นนะ มันก็จะมีผล แต่ถ้าตัวเองอยากได้อยู่แล้ว ไม่เป็นไร ถ้าตัวเองทำหนังมา
เพื่ออยากได้ Rate 20 บวกอยู่แล้ว ก็จะมีผลในอีกด้านหนึ่ง”

(วิสูตร พูลวรลักษณ์ : ออนไลน์)

7.1.1.3 ที่มาของเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์

จากบทสัมภาษณ์ของผู้กำกับภาพยนตร์ไทย ผู้วิจัยสามารถสรุปที่มาของเนื้อหาความ
รุนแรงในภาพยนตร์ไทยได้ 3 ประเด็น โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. ประสบการณ์ หรือ ชีวิตส่วนตัว

เรื่องราวในภาพยนตร์บางเรื่องนั้นอาจจะมาจากการร้อยเรียงเรื่องราวในชีวิตหรือ
ประสบการณ์ต่างๆของผู้ผลิตภาพยนตร์เอง แล้วมาถ่ายทอดเป็นบทภาพยนตร์ ดังคำสัมภาษณ์
ของ คุณก้องเกียรติ ไข่มศิริ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “เชือน” และ “หลงของ” ดังนี้

“มาจากเรื่องราวในชีวิต จากการดูหนังเยอะอ่านมาเยอะและคิดเยอะ อาศัยรู้จักคนเยอะ
เดินทางเยอะ ชอบเดินทางไปเยอะแยะทั่วโลก ทั้งทำงานและไปเที่ยว เพราะการเดินทางได้ข้อมูล
และได้พักได้มองมุมอื่นๆ การเดินทางบ่อยๆ ทำให้เราเจอคนพูดภาษาอื่นบ้าง เพราะแต่ละที่มี
วัฒนธรรมต่างกัน”

(ก้องเกียรติ ไข่มศิริ : ออนไลน์)

2. จินตนาการ

เรื่องราวในภาพยนตร์บางเรื่องนั้นอาจจะมาจากจินตนาการของผู้ผลิตภาพยนตร์เอง ซึ่ง
ส่วนมากจะพบเรื่องราวประเภทนี้ได้ในภาพยนตร์ต่างประเทศมากกว่า อย่างไรก็ตามก็มีผู้ผลิต
ภาพยนตร์ไทยบางท่านที่จินตนาการเรื่องราวที่รุนแรงออกมาเป็นภาพยนตร์ ดังคำสัมภาษณ์ของ
คุณพจน์ อานนท์ ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “หอแต้วแตก” และผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์เรื่อง
“เหี้ยมก่อนชิม” ดังนี้

“หนังเรื่องนี้มันเป็นจินตนาการของคนสร้าง ในชีวิตจริงมันคงไม่มี”

(พจน์ อานนท์ : ออนไลน์)

3. เรื่องราว ข่าวสาร หรือปัญหาในสังคม

เรื่องราวในภาพยนตร์บางเรื่องนั้นอาจจะมาจากเรื่องราวที่น่าสนใจ ข่าวสารหรือปัญหาในสังคมที่กำลังเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์ในปัจจุบัน ซึ่งผู้ผลิตภาพยนตร์ได้นำเรื่องราวเหล่านี้มาร้อยเรียงเป็นบทภาพยนตร์เพื่อสะท้อนปัญหาเหล่านั้น ดังคำสัมภาษณ์ของ คุณภาควงษ์ วังษัจจินดา ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “รับน้องสยของขวัญ” คุณวิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “อินทรีแดง” คุณทิวา เมย์ไธสง ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “เชือดก่อนชิม” และ คุณศรัณยู วงษ์กระจ่าง ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “อำมหิต พิศवास” ดังนี้

“ที่ผมตั้งใจจะนำเสนอภาพความตายแบบไร้เหตุผล, ไร้ความผิด, ตายเหมือนผักเหมือนปลา เพราะผมรู้สึกแบบนี้กับสังคมในยุคปัจจุบัน ก็ศพแล้วที่ต้องมาตายโดยไร้เหตุผลและความผิดในเขตสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ภาพพ่อแม่พี่น้องญาติใครก็ไม่รู้ถูกเข่นฆ่าตายอย่างเหี้ยมโหดปรากฏอยู่ในจอโทรทัศน์แทบทุกวัน ผมแค่อยากจะเปรียบเทียบเรื่องราวในหนังกับสถานการณ์ที่เลวร้ายในปัจจุบัน มันเป็นแง่คิดที่ถูกชุกชอนอยู่ในหนังแหงะ ที่มองดูเหมือนไร้สาระ แต่เจตนาที่ให้หนังเป็นแบบนี้ก็เพราะอยากจะสะท้อนภาพของสังคมในประเทศนี้ว่ามันมีการเข่นฆ่ากันโดยไร้เหตุผลแบบนี้อยู่นะ”

(ภาควงษ์ วังษัจจินดา : ออนไลน์)

“ผมจะทำให้มันเข้มข้น รุนแรง และถึงเลือดถึงเนื้อที่สุด เพราะสภาพสังคมทุกวันนี้ เต็มไปด้วยคนชั่ว ซึ่งผมทำอะไรคนพวกนี้ไม่ได้เลยในชีวิตจริง ผมจึงตั้งใจจะเข่นฆ่าคนชั่วเหล่านี้ให้สาสมในโลกของภาพยนตร์”

(วิศิษฎ์ ศาสนเที่ยง : ออนไลน์)

“การกระทำความรุนแรงต่อเด็กและสตรีในครอบครัว เป็นอีกหนึ่งปัญหาที่พบเห็นซ้ำซากในสังคม ภาพยนตร์เรื่องนี้พยายามสะท้อนให้เห็นถึงผลกระทบที่ตามมาในมุมมองที่แตกต่างออกไป ด้วยหวังจะเป็นคำเตือนเพื่อการบำบัดสังคมอย่างทันที่”

(ทิวา เมย์ไธสง : ออนไลน์)

“หนังค่อนข้างที่จะเป็นด้านมืด เป็นหนังด้านมืดของมวลมนุษยชาติในสังคมนี้ สังคมทุนนิยม สังคมการบริโภคของผู้คนแก่งแย่งชิงดีชิงเด่น มีอบายมุข เราต้องยอมรับว่าในสังคมมันมีเรื่องพวกนี้อยู่เต็มไปหมด หนังเรื่องนี้หยิบเอาด้านมืดของสังคมมาเป็นตัวเล่าเรื่อง ด้วยวิธีการเล่าเรื่องแบบแรงๆ”

(ศรัณยู วงษ์กระจ่าง : ออนไลน์)

7.1.2 กระบวนการผลิตความรุนแรงของผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูด

7.1.2.1 ทศนคติของผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดต่อความรุนแรงในภาพยนตร์

ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีความคิดเห็นว่า “ความรุนแรง” นั้นหากถูกใช้ในทางที่ถูกต้อง เช่น เพื่อปกป้องผู้อื่นนั้นก็ยังสามารถนำไปได้ในภาพยนตร์ได้ แต่ถ้าเป็นความรุนแรงที่เกิดจากการฆาตกรรมนั้นก็เป็นเรื่องที่ไม่ถูกต้องหรือไม่เหมาะสม ดังคำสัมภาษณ์ของ Sylvester Stallone ผู้กำกับและนักแสดงภาพยนตร์เรื่อง “The Expendables (โคตรคนตีมหากาฬ)” ดังนี้

"If you're going to do violence and make it heroic, okay,"

"But if it is insidious like a serial killer? Not good."

(Sylvester Stallone : Online)

ถึงแม้ว่าความรุนแรงในภาพยนตร์จะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นปกติ แต่ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดกลับมีทัศนคติที่แตกต่างกัน ผู้ผลิตบางท่านมีความชื่นชอบและต้องการให้ภาพยนตร์ของตนมีความรุนแรงเป็นจำนวนมาก ในขณะที่ผู้ผลิตบางท่านนั้นก็กลับไม่ชื่นชอบการใช้ความรุนแรงเลยรวมทั้งพยายามหลีกเลี่ยงจากความรุนแรงในภาพยนตร์อีกด้วย

ในส่วนของผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่ชื่นชอบความรุนแรงนั้นมีความคิดเห็นว่า ความรุนแรงเป็นสิ่งที่ดีและเป็นจุดขายของภาพยนตร์ นอกจากนั้นความรุนแรงยังสามารถควบคุมผู้ชมให้มีความสนใจในภาพยนตร์มากยิ่งขึ้นอีกด้วย ดังคำสัมภาษณ์ของ Quentin Tarantino ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “Inglorious Basterds (ยุทธการเดือดเชือดนาซี)” และ “Kill Bill (นางฟ้าซามูไร)” ดังนี้

"I feel like a conductor and the audience's feelings are my instruments. I will be like, 'Laugh, laugh, now be horrified'. When someone does that to me I've had a good time at the movies."

"If a guy gets shot in the stomach and he's bleeding like a stuck pig then that's what I want to see – not a man with a stomach ache and a little red dot on his belly."

"In general cinema, that's the biggest attraction. I'm a big fan of action and violence in cinema."

“That’s why Thomas Edison created the motion picture camera – because violence is so good. It affects audiences in a big way. You know you’re watching a movie.”

(Quentin Tarantino : Online)

ในขณะที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดบางคนนั้นกลับรู้สึกเบื่อหน่ายกับความรุนแรงในภาพยนตร์ โดยพวกเขาต้องการจะผลิตภาพยนตร์ที่ตื่นเต้นสนุกสนาน โดยปราศจากความรุนแรง ดังคำสัมภาษณ์ของ James Wan ผู้กำกับ ผู้อำนวยการผลิตและผู้เขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “Saw (เกม ตัด-ต่อ-ตาย)” และ Sam Raimi ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “Drag Me to Hell (กระซากลงหลุม)” ดังนี้

“Because shocking people with violence and blood and gore, I’m sick of that shit to be honest. I’m done with all that crap, you know.”

(James Wan : Online)

“Let’s try not to have any of that if we can, blood and violence and gore.”

(Sam Raimi : Online)

อย่างไรก็ตามความรุนแรงก็ยังคงเป็นส่วนสำคัญในภาพยนตร์ ดังนั้นผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดจึงใช้วิธีอื่นในการหลีกเลี่ยงความรุนแรงโดยตรง เช่น การสร้างภาพให้ดูขยะแซงแทนการใช้เลือดที่ดูสยดสยอง หรือการเล่าอารมณ์ให้ผู้ชมเหมือนเป็นส่วนหนึ่งของความรุนแรงนั้น เป็นต้น แต่หากวิธีการดังกล่าวยังไม่ได้ผล ผู้ผลิตภาพยนตร์ก็จำเป็นต้องใช้การตัดต่อเพื่อร่นระยะเวลาของฉากความรุนแรงในภาพยนตร์แทน ดังคำสัมภาษณ์ของ Sam Raimi ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “Drag Me to Hell (กระซากลงหลุม)” Wes Craven ผู้กำกับและผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์เรื่อง “My Soul to Take (7 ตายย้อนตาย)” Alexandre Aja ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “Piranha 3D (กัดแหวกแหวกทะเล)” และ Michael Winterbottom ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “The Killer inside Me” ดังนี้

“We tried to make up for it for the kids with buckets of slime.”

(Sam Raimi : Online)

“ผมพบว่าการทำที่ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วม คุณต้องเข้าถึงจิตใจของพวกเขา ทุกคนมักถามว่า “คุณต้องใช้เลือดที่เกลื่อนก่ในการทำหน้าที่ของขวัญ” ผมไม่เคยคิดถึงเรื่องนั้น แนนอนที่คุณใช้เลือดเพื่อถ่ายทอดความรุนแรงได้ แต่ผมคิดว่าถ้าคุณสร้างบางอย่างที่ขยับเขยื้อนอยู่ได้ ผิวหนังของคนดู หรือสิ่งที่พวกเขาสามารถสัมผัสได้ด้วยใจ มันก็น่าจะเป็นเรื่องที่ดีกว่า”

(Wes Craven : Online)

“You can make violence very attractive and something that is sexy where you don't show the pain or ugly aspects of the violence, where you glamorize it.”

(Sam Raimi : Online)

“You have to make a movie where the audiences feel like they are living the story and not only watching something. To do that, you need to see what your protagonist sees, and to feel their trauma, and that's what I tried to do in The Hills Have Eyes and High Tension. If something awful happens, I want the audience to be able to see it as the character is seeing it so they can react to it the same way.”

(Alexandre Aja : Online)

“But then, obviously, when you edit it, you have a choice of how long to leave it, and how long not to leave it [ie when to cut the scene short].”

(Michael Winterbottom : Online)

ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีความคิดเห็นอีกว่า ความรุนแรงในภาพยนตร์นั้นต้องมีความสอดคล้องกับโทนของภาพยนตร์ด้วย ดังคำสัมภาษณ์ของ David R. Ellis ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “The Final Destination (โงงตาย ทะลุตาย)” ดังนี้

“You have to understand the tone of the movie, because if it's supposed to be funny, it can be funny violent like the Home Alone stuff, but you have to really understand the tone of what you're doing and make the action work for that and for the character.”

(David R. Ellis : Online)

ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดยังมีความคิดเห็นอีกว่า วันหนึ่งพวกเขาคาดหวังที่จะผลิตภาพยนตร์โดยไม่ต้องคำนึงถึงขอบเขตของความรุนแรง รวมทั้งผู้ชมภาพยนตร์ก็สามารถรับชมภาพยนตร์โดยไม่ต้องคำนึงถึงความรุนแรงได้เช่นกัน ดังคำสัมภาษณ์ของ Eli Roth ผู้กำกับผู้อำนวยการผลิตและผู้เขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “Hostel (นรกรอฆ่าแหละ)” ดังนี้

“I'd love to see us get to a point where you can go to theaters and see movies unrated and that people know its not real violence. It's all pretend. It's all fake.”

“I'd love to see us get to a point where you can make a movie and not worry about the limits of the violence. Then I think they'd get so violent that people would get bored of it.”

(Eli Roth : Online)

7.1.2.2 ปัจจัยที่มีผลต่อการผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดที่มีความรุนแรง

1. ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre)

ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีความคิดเห็นที่ภาพยนตร์บางตระกูลจำเป็นต้องมีความรุนแรงเพื่อสร้างความสนุกสนานให้กับเรื่องราวในภาพยนตร์ เช่น ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) เป็นต้น ดังคำสัมภาษณ์ของ James Wan ผู้กำกับ ผู้อำนวยการผลิตและผู้เขียนบทภาพยนตร์เรื่อง “Saw (เกม ตัด-ต่อ-ตาย)” และ Sam Raimi ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “Drag Me to Hell (กระซางกลางหลุม)” ดังนี้

“Horror movies by their very nature are designed to the opposite effect, to create horror because of the violence, to make you frightened or to make you scream. Granted it's for a fun effect, but in general, horror movies are for shock value, for fun - a scary ride, not a pleasure [or] sexy ride.”

(Sam Raimi : Online)

“Strangely enough, it is a revenge drama with action and stuff like that. It has a fair amount of violence. I feel the violence is not there for the sake of violence. It's there to tell the story.”

(James Wan : Online)

“Obviously, there’s going to be some violence in a horror picture, and a little bit of blood. But more like a nosebleed than gore.”

(Sam Raimi : Online)

2. วัฒนธรรม / ข่าวสาร

ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีความคิดเห็นที่วุ่นวายเกี่ยวกับวัฒนธรรม ข่าวสารและเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันนั้นต่างเป็นส่วนหนึ่งที่สร้างเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ ซึ่งเรื่องราวเหล่านี้ล้วนแต่เป็นเรื่องไม่สร้างสรรค์ อีกทั้งผู้ปกครองก็ไม่สามารถปกป้องเรื่องราวเหล่านี้ไม่ให้เด็กรับรู้ได้อีกด้วย ดังคำสัมภาษณ์ของ John Carpenter ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “Halloween (ฮัลโลวีนเลือด)” ในฐานะเจ้าพ่อหนังเขย่าขวัญ และ Peter Block ผู้อำนวยการฝ่ายบริหารภาพยนตร์ (Executive Producer) ภาพยนตร์เรื่อง “Saw (เกม ตัด-ต่อ-ตาย)” ดังนี้

“Real life causes this, fake life does not cause it.”

“The reason for a lot of these movies is the culture that we live in, the events that have gone on in our world.”

(John Carpenter : Online)

“It’s never happy shiny people stories, it’s the war or murder or something that happened and I can’t protect them from that and they know that’s reality.”

(Peter Block : Online)

3. ทูน / การตลาด

ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีความคิดเห็นที่วุ่นวายเกี่ยวกับนายทุนมักจะไม่สนับสนุนให้งบประมาณในผลิตภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงในระดับสูง เนื่องจากจะทำการตลาดได้ยากกว่า อย่างไรก็ตามทางผู้ผลิตเองก็มีความตั้งใจสูงและผลักดันจนผลิตภาพยนตร์ออกมาได้สำเร็จ ดังคำสัมภาษณ์ของ Zack Snyder ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง “300 (ขุนศึกพันธุสะท้านโลก)” และ “Watchmen (ศึกซูเปอร์ฮีโร่พันธุมหากาฬ)” ดังนี้

"Well, it's an "R"-rated movie, and the studio, their knee-jerk reaction was, "We're not gonna give a ton of money to an R-rated movie, because we just can't market it the way we can market a PG-13 movie." And I said, "Listen, guys, I don't wanna make a PG-13 movie." Especially with this subject matter, you know? This is not really a thing for kids. And so we made a huge sacrifice when we decided we were gonna make an "R"-rated movie – we left a lot of production money on the table. But in the end, everyone was totally dedicated to the concept of making a hard movie – not for kids, necessarily; for us."

(Zack Snyder : Online)

อีกปัจจัยหนึ่งที่น่าจะมีผลต่อความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูด คือ การจัดเรตติ้ง (Rating) หรือ การเซ็นเซอร์ (Censorship) ของสมาคมอุตสาหกรรมภาพยนตร์อเมริกา (MPAA : Motion Picture Association of America) ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดส่วนใหญ่เน้นเข้าใจในการปฏิบัติงานของสมาคม รวมทั้งพยายามผลิตภาพยนตร์ให้อยู่ในกฎเกณฑ์ อย่างไรก็ตามหากสมาคมมีผลการตัดสินออกมา ผู้ผลิตภาพยนตร์ส่วนใหญ่ก็มักแสดงปฏิกิริยาต่อต้าน โดยให้เหตุผลว่าพวกเขามีความตั้งใจที่จะให้ภาพยนตร์ถูกนำเสนอออกมาเป็นแนวทางเช่นนี้ รวมทั้งเห็นว่า การเซ็นเซอร์ไม่ได้ช่วยแก้ไขปัญหาใด ดังคำสัมภาษณ์ของ David R. Ellis ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง "The Final Destination (โงงตาย ทะลุตาย)" Zack Snyder ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง "300 (ขุนศึกพันธุ้สะท้านโลก)" และ "Watchmen (ศึกซูเปอร์ฮีโร่พันธุ้มหากาฬ)" Alexandre Aja ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง "Piranha 3D (กัดเหล็กแหวกทะเล)" และ John Carpenter ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง "Halloween (ฮัลโลวีนเลือด)" ในฐานะเจ้าพ่อหนังเขย่าขวัญ ดังนี้

"Pretty seamless, very subtle changes, nothing that hurt the film at all. We got to keep all the stuff we wanted to for the gore and violence so we're in good shape."

(David R. Ellis : Online)

"They kept telling me I was gonna have to cut stuff, and I kept sayin', "You know what? I'm not." It really became about force of will. We just went nuts."

(Zack Snyder : Online)

"I never think, for my own sanity, about what the MPAA is going to say, because that's not my job. My job is to write and direct something that will really make me laugh or scare me as an audience member, and then the MPAA says, "no, you crossed the line." Many times in the past I did kind of cross that line, pushing and negotiating with the MPAA to get on The Hills Have Eyes or High Tension, to get them to approve the movie."

(Alexandre Aja : Online)

"Censorship never works, you cannot destroy an idea. You can hide, you can try to cover it up, but you can't destroy it, it will be there and it will bubble up again."

(John Carpenter : Online)

อีกปัจจัยหนึ่งที่เริ่มเข้ามามีบทบาทในวงการภาพยนตร์มากขึ้น คือ การผลิตภาพยนตร์ในระบบสามมิติ (3-D Film) ซึ่งแม้ว่าปัจจุบันภาพยนตร์ประเภทนี้จะยังไม่แพร่หลายมากนัก แต่ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีความคิดเห็นว่า ระบบสามมิตินั้นจะช่วยให้ภาพสมจริงมากขึ้น อีกทั้งจะช่วยให้ภาพดูรุนแรงมากขึ้นอีกด้วย ดังคำสัมภาษณ์ของ David R. Ellis ผู้กำกับภาพยนตร์เรื่อง "The Final Destination (โง่งตาย ทะลุตาย)" ดังนี้

"Probably hurts because it's more graphic and in your face and it's more interactive and you feel it more than you would if it wasn't coming into your seat."

(David R. Ellis : Online)

7.1.3 สรุปกระบวนการผลิตความรุนแรงของผู้ผลิตภาพยนตร์

ผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยและฮอลลีวูดนั้นมีความคิดเห็นตรงกันว่า ความรุนแรงในภาพยนตร์นั้นเป็นสิ่งจำเป็น แต่ต้องใช้อย่างเหมาะสมและควรใช้เพื่อเป็นประโยชน์หรือบทเรียนแก่ผู้ชมภาพยนตร์ นอกจากนั้นความรุนแรงในภาพยนตร์ยังช่วยสร้างความบันเทิงหรือความสนุกสนานให้กับผู้ชมมากขึ้น จนทำให้กลายเป็นจุดขายจุดหนึ่งในภาพยนตร์ได้เช่นกัน ผู้ผลิตภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นเข้าใจถึงความสำคัญของความรุนแรงในภาพยนตร์เป็นอย่างดี แต่พวกเขาก็พยายามหาทางหลีกเลี่ยงการใช้ความรุนแรง เช่น ผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยนั้นก็ใช้การสอดแทรกมุกตลกเพื่อลดทอนความรุนแรง ขณะที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นจะเลือกใช้สัญลักษณ์อื่นๆ รวมทั้งสร้างความสมจริงของเรื่องราวแทน

ผู้ผลิตภาพยนตร์แต่ละท่านนั้นก็จะมีสไตล์ในการผลิตภาพยนตร์ของแต่ละคน บางท่านก็ชื่นชอบที่จะนำเสนอความรุนแรง แต่บางท่านก็เริ่มเบื่อกับความรุนแรงในภาพยนตร์ ซึ่งนอกเหนือจากสไตล์ของผู้ผลิตภาพยนตร์แล้วนั้น ผู้วิจัยยังพบว่ามียุทธศาสตร์ที่มีผลต่อการผลิตภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงทั้งของไทยและฮอลลีวูด ได้แก่ (1) นายทุน (เช่น ผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์ ค่ายภาพยนตร์ สตูดิโอ เป็นต้น) และการตลาด คือ ผู้ผลิตภาพยนตร์บางท่านต้องการจะผลิตภาพยนตร์ที่มีเนื้อหาความรุนแรง แต่ภาพยนตร์ประเภทนี้ทำการตลาดได้ยาก และมีผู้ชมเฉพาะกลุ่ม จึงอาจจะส่งผลต่อรายรับของภาพยนตร์ ดังนั้นนายทุนจึงไม่กล้าให้งบประมาณสนับสนุนการผลิตภาพยนตร์ดังกล่าว และ (2) ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) คือ ภาพยนตร์บางตระกูลนั้นต้องมีความรุนแรงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เช่น ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) เป็นต้น จึงทำให้ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องสอดแทรกฉากที่มีเนื้อหาความรุนแรงลงไป แต่ผู้ผลิตภาพยนตร์แต่ละท่านก็แสดงความรับผิดชอบ โดยพยายามช่วยลดทอนความรุนแรงดังกล่าวด้วยวิธีการต่างๆเช่นกัน

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่าอีกปัจจัยบางอย่างที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์มีความคิดเห็นที่แตกต่างกันได้แก่ (1) การจัดเรตติ้ง (Rating) ซึ่งผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยนั้นจะปฏิบัติตามกฎหรือผลการตัดสินมากกว่า เนื่องจากประเทศไทยมีกฎหมายกำหนดไว้อย่างชัดเจน ดังนั้นหากผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยฝ่าฝืนก็อาจทำให้ถูกห้ามจัดฉาย (Ban) ภาพยนตร์ก็ได้ เพราะฉะนั้นผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยจึงต้องเชื่อฟังและปฏิบัติตามอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ขณะที่การจัดเรตติ้งในประเทศสหรัฐอเมริกา นั้นจะมีมาตรฐานที่สูงกว่าประเทศไทย นอกจากนั้นสหรัฐอเมริกาจะไม่มีระบบการห้ามจัดฉาย (Ban) เหมือนของประเทศไทยอีกด้วย ดังนั้นหากภาพยนตร์มีความรุนแรงถึงขีดสุดในทางกายภาพนั้นก็ยังคงได้ฉายในโรงภาพยนตร์ตามปกติ เพียงแต่จะได้เรตติ้งในระดับสูง คือ NC17 หรือ R เช่น ภาพยนตร์เรื่อง "SAW" "Kill Bill" เป็นต้น ด้วยเหตุนี้ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดจึงไม่ค่อยให้ความสำคัญกับประเด็นดังกล่าวมากนัก แต่จะให้ความสำคัญกับคุณภาพของภาพยนตร์มากกว่า และ (2) ภาพยนตร์ฮอลลีวูดเริ่มหันมาผลิตในระบบสามมิติ (3D Film) จึงทำให้ภาพความรุนแรงดูมีความสมจริงมากขึ้นเช่นกัน

7.2 ทศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์

ผู้วิจัยได้แบ่งกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ออกเป็น 3 กลุ่ม คือ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชาย กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิง และกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะเพศชายและเพศหญิง โดยผู้วิจัยจะทำการสัมภาษณ์ในประเด็นหลัก คือ ทศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของผู้ชมภาพยนตร์ในภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้เรียบเรียงและวิเคราะห์ข้อมูลบทสัมภาษณ์ของกลุ่มผู้ชมแต่ละกลุ่ม โดยมีรายละเอียดดังนี้

7.2.1 ทศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชาย

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายนั้นมีความคิดเห็นว่า ความรุนแรง คือ การกระทำใดๆที่มีความใจแค้นหรือมากเกินไปจนส่งผลกระทบต่อผู้อื่น เช่น การชกต่อย ฆ่าฟัน พุดจาหยาบคายเป็นต้น ซึ่งการกระทำเหล่านี้เป็นการกระทำที่ไม่ควรเลียนแบบ ดังคำสัมภาษณ์ต่อไปนี้

“สิ่งที่กระทำแล้วมีผลกระทบต่อคนอื่น ไม่ว่าจะป็นทางใดก็ตาม”

“แบบที่มี คน สัตว์ตาย เลือดทะลัก มีการชกต่อย ฆ่า พังข้าวของ”

“การใช้กำลังทำร้าย หรือการด่าทอด้วยคำหยาบคายที่ใจแค้นและมากเกินไปเหมาะสมตามสามัญสำนึกของคนทั่วไป”

“เป็นอะไรที่ไม่ควรลอกเลียนแบบ ถ้าลอกเลียนแบบแล้วจะทำให้เกิดอันตรายแก่ผู้อื่น”

ภายหลังที่ผู้วิจัยทราบความคิดเห็นต่อความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายแล้วผู้วิจัยจึงได้สำรวจความคิดเห็นถึงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ต่อไปว่าการแสดงออกหรือพฤติกรรมใดที่คิดว่าเป็นความรุนแรง ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความคิดเห็นทั้งหมดออกมาเป็น 3 ประเภท ได้แก่ (1) ไม่รุนแรง คือ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์มองว่าพฤติกรรมดังกล่าวไม่ส่งผลกระทบต่อหรือสร้างความเดือดร้อนต่อผู้อื่น (2) เฉยๆ คือ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์มองว่าพฤติกรรมดังกล่าวมีความรุนแรงแฝงอยู่ในระดับที่รับได้ เช่น ไม่สร้างความเดือดร้อนมากนัก หรือสามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน และ (3) รุนแรง คือ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์มองว่าพฤติกรรมดังกล่าวสร้างความเดือดร้อนทั้งทางชีวิตและทรัพย์สินของผู้อื่น และเป็นพฤติกรรมที่ไม่ควรปฏิบัติตาม ผู้วิจัยนำข้อมูลดังกล่าวมาจำแนกเป็นรูปแบบตาราง ดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

	ความรุนแรง	การแสดงออกหรือ ความหมาย	ทัศนคติของผู้ชมภาพยนตร์		
			ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง
ความรุนแรง ทางกายภาพ	ทางกายภาพ	การชกต่อย / ทบตีด้วยมือ เปล่า	-	✓	-
		การใช้อาวุธทบตี	-	✓	-
		การกักขังหน่วงเหนี่ยว	-	✓	-
		การทำลายทรัพย์สิน	-	-	✓
	ทางวาจา	การดูถูกเหยียดหยาม	-	-	✓
		การพูดหยาบคาย	-	✓	-
		การตะคอก / การตวาด	-	✓	-
		การพูดเท็จ	✓	-	-
		การข่มขู่	-	✓	-
		การพูดส่อเสียด	-	✓	-
		การพูดเพื่อเจ้อ	✓	-	-
	ทางใจ	การพูด / กระทำให้ผู้อื่นเจ็บ ช้ำน้ำใจ	-	✓	-
	ทางเพศ	การล่วงละเมิดทางเพศ	-	-	✓
		การพูด / กระทำบางอย่างที่ ส่อพฤติกรรมทางเพศ	-	✓	-
	ทางความคิด	การแสดงอำนาจเหนือผู้อื่น	-	✓	-
		การพยายามเอาชนะผู้อื่น	-	✓	-
		การมีความคิดทำลาย / ทำ ร้ายผู้อื่น	-	-	✓
	ในการใช้เชิง เปรียบเทียบ	การประชดประชัน	✓	-	-
		การพูดกระทบกระเทียบ เปรียบเทียบ	-	✓	-
		การแสดงสัญลักษณ์ บางอย่าง เช่น การชุนิ้วกลาง	-	✓	-

	ความรุนแรง	การแสดงออกหรือ ความหมาย	ทัศนคติของผู้ชมภาพยนตร์		
			ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง
ความรุนแรง เชิงโครงสร้าง	ความ เพลิดเพลินโดย ขาดความสำนึก ผิดชอบ	การแสวงหาความ เพลิดเพลินโดยขาดความ สำนึกต่อสังคม	-	✓	-
		การทำผิดศีล / ศีลธรรมอันดี ของสังคม	-	-	✓
		การดื่มเหล้า	-	✓	-
		การเสพยาเสพติด	-	✓	-
		การบริโภคของฟุ่มเฟือย	-	✓	-
	การพาณิชย์ที่ ขาดศีลธรรม	การค้าเพื่อกำไรโดยไม่ คำนึงถึงผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อม	-	-	✓
	ลัทธิทหาร	การใช้กำลังทหารเพื่อรุกราน ผู้อื่น	-	-	✓
		การใช้กำลังทหารเพื่อ ปกป้องประเทศ / ดินแดน	-	✓	-
	ลัทธิวัตถุนิยม	ความรักในเงินเหนือสิ่งอื่น	-	✓	-
	ลัทธิอวดตัว	การอวดตัว / การอวดเก่ง / การโอ้อวด	-	✓	-
	ความเหลื่อมล้ำ กันในโครงสร้าง ของสังคม	ความเหลื่อมล้ำของสังคม	-	-	✓

ตารางที่ 7.1 : ตารางแสดงการสรุปทัศนคติของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายต่อพฤติกรรมความรุนแรง

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายจะมองพฤติกรรมความรุนแรงส่วนใหญ่ว่าเป็นเรื่องเฉยๆ เรื่องปกติ หรือเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวัน ในความรุนแรงทางกายภาพทั้ง 6 ประเภทนั้น กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายเห็นว่าความรุนแรงทางเพศนั้นจัดว่ามีความรุนแรงมากที่สุด ในขณะที่ความรุนแรงทางกายภาพประเภทอื่นๆโดยรวมนั้น กลุ่มผู้ชมเห็นว่าเป็นพฤติกรรมที่รุนแรง แต่อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ขณะที่ความรุนแรงเชิงโครงสร้างทั้ง 6 ประเภทนั้น กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายมองว่า ความรุนแรงจากการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม ความรุนแรงจากลัทธิทหาร และความรุนแรงจากความเหลื่อมล้ำกันในโครงสร้างของสังคมนั้นมีความรุนแรงมากที่สุด ขณะที่ความรุนแรงเชิงโครงสร้างประเภทอื่นๆนั้น กลุ่มผู้ชมเห็นว่าเป็นพฤติกรรมที่รุนแรง แต่อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้เช่นกัน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า มีพฤติกรรมที่กลุ่ม

ผู้ชมภาพยนตร์เพศชายมองว่าไม่มีความรุนแรงเลย ได้แก่ การพูดเท็จ การพูดเพื่อเจ้า และการพูดประชดประชัน

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายนั้น ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดมีความรุนแรงมากกว่าภาพยนตร์ไทย โดยตระกูลภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงมากที่สุดคือ ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ขณะที่ตระกูลภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงน้อยที่สุดนั้นคือ ภาพยนตร์รัก (Romantic) กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ภาพยนตร์เพศหญิงยังให้ความเห็นอีกว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดมีการวางโครงเรื่องที่ดีและสมเหตุสมผลกว่า รวมทั้งมีการแสดงภาพให้เห็นชัดเจนกว่าภาพยนตร์ไทย ขณะที่ภาพยนตร์ไทยนั้นจะคำนึงถึงความสนุกสนานจนขาดเหตุและผล รวมทั้งผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยก็เริ่มที่จะเลียนแบบภาพความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดมากขึ้น นอกจากนี้วัฒนธรรมและประเพณีที่แตกต่างกันของสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ ก็ส่งผลให้ความรุนแรงในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์แตกต่างกันด้วย ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“หนังฮอลลีวู้ด เขาดูมีการวางโครงเรื่องที่ดีกว่า แต่หนังไทย มันประเภทอยากใช้กำลังก็ใช้ อยากตีก็ตี อยากด่าก็ด่า ไม่มีเหตุผล ขอให้มันไว้วางใจก่อน”

“หนังฮอลลีวู้ด จะเห็นภาพได้ชัดเจนกว่า แบบฆ่ากันเลือดสาด ตายแบบโหดร้ายวิปริต”

“ฮอลลีวู้ดมันรุนแรงกว่านะ แต่หลังๆหนังไทยก็เริ่มทำตามแบบฝรั่งมากขึ้น ความรุนแรงก็เพิ่มขึ้นตามที่เราเห็น”

“คนสร้างแต่ละประเทศ เขาก็มีประเพณี มีวัฒนธรรมแตกต่างกัน หนังมันเลยรุนแรงต่างกัน”

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายยังให้ความคิดเห็นต่อความรุนแรงในภาพยนตร์อีกว่า ความรุนแรงมีส่วนสำคัญในภาพยนตร์ เพราะ ความรุนแรงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในสังคม อีกทั้งยังเป็นการแสดงความรู้สึกหรือเนื้อหาบางส่วนที่สำคัญของเรื่องอีกด้วย รวมทั้งความรุนแรงอาจถูกใช้เป็นข้อเปรียบเทียบ หรือเป็นจุดขายเพื่อตอบสนองของความต้องการของผู้ชมเฉพาะกลุ่มด้วย กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายยังให้ความคิดเห็นต่ออีกว่า ความรุนแรงก็ขึ้นอยู่กับตระกูลของภาพยนตร์เช่นกัน ซึ่งการใส่ความรุนแรงนั้นมีความจำเป็นหลายๆด้าน แต่ก็ควรพิจารณาถึงความเหมาะสมด้วย ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“ความรุนแรงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในสังคม ภาพยนตร์บางแนวทางจึงจำเป็นต้องมีความรุนแรงประกอบอยู่บ้าง เช่น เป็นจุดขายเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชมบางกลุ่ม ในแง่ของความจำเป็นจึงปฏิเสธไม่ได้ แต่ในแง่ของความเหมาะสมอาจต้องแยกไปเป็นอีกเรื่องว่าจะเป็นการกระตุ้นผู้ชมให้พัฒนาความคิดอะไรขึ้นมาหรือไม่”

“ความรุนแรงบางครั้งก็เป็นเนื้อหาส่วนสำคัญของเรื่อง”

“ถ้ามันเป็นการแสดงความรู้สึกของภาพยนตร์ มันก็ต้องมีนะ”

“อาจจะเป็นข้อเปรียบเทียบของ ชาว-ดำ หรือไม่กี่เพื่อตอบสนองความต้องการของคนดู”

“มี มันต้องมีอยู่แล้วแหละ แต่มันแล้วแต่ประเภท แล้วแต่แนวหนังด้วยนะ อย่าง Action, Drama, Horror นี่ต้องมีแน่นอน ไม่มากก็น้อย แต่ Romantic กับ Comedy นี่ไม่จำเป็น”

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายส่วนใหญ่ นั้นมีความคิดเห็นว่า ความรุนแรงไม่มีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์ เพราะ เข้าใจว่าภาพยนตร์ทุกเรื่องมีความรุนแรงเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหาอยู่แล้ว ผู้ชมไม่สามารถหลีกเลี่ยงการชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงได้ หากชมภาพยนตร์อย่างมีสติ และใช้ความรู้ในการแยกแยะ ก็สามารถชมภาพยนตร์เหล่านี้ได้โดยไม่เกิดปัญหา ดังคำสัมภาษณ์ ดังนี้

“มันเป็นส่วนหนึ่งของเนื้อหา”

“หนังมันก็รุนแรงหมดแหละ ไม่เห็นจะมีหนังเรื่องไหนบอกว่าไม่รุนแรงเลย แล้วการจัดเรทของเมืองไทยก็ไม่มีประสิทธิภาพพอจะเชื่อถือได้ด้วย”

“ภาพยนตร์ปัจจุบันมันรุนแรงขึ้นทุกวัน เดียวนี้น้อยมากแล้วนะที่จะไม่รุนแรงเลย เพราะขนาดตัวอย่างภาพยนตร์ที่มี Approved for All Audiences (ภาพยนตร์ที่ได้รับการยอมรับแล้วว่าสามารถรับชมได้ทุกเพศทุกวัย) ก็กลายเป็นติดเรทไปหมดแล้ว แล้วพอมันแต่หนังแบบนี้ คนเขาก็เลยต้องมาดูหนังแบบนี้กันแหละสิ”

“ดูได้หมดไม่มีปัญหา ถ้าเราดูอย่างมีสติ”

“การศึกษาทำให้แยกแยะได้อะไรดีอะไรไม่ดี อะไรควรอะไรไม่ควร”

อย่างไรก็ตาม กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายก็ไม่ได้ชื่นชอบการชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงเป็นพิเศษ โดยจะเลือกชมภาพยนตร์เพราะตัวอย่างภาพยนตร์ที่น่าสนใจหรืออารมณ์ของตนเองในขณะนั้นมากกว่า อีกทั้งยังเข้าใจว่าความรุนแรงเป็นส่วนหนึ่งของภาพยนตร์ทุกเรื่อง บางครั้งก็อาจจะหลีกเลี่ยงถ้าภาพยนตร์เรื่องนั้นมีความรุนแรงมากเกินไป ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“เฉยๆนะ เพราะมันเป็นส่วนหนึ่งของหนัง”

“ก็ไม่ได้ชื่นชอบอะไรเป็นพิเศษ ถ้าดูตัวอย่างแล้วหนังมันน่าดูก็ดู”

“จริงๆแล้วไม่ได้ชอบ แต่อย่างที่บอกว่าหนังเดี๋ยวนี้อารมณ์ทั้งนั้น อีกร้อยมันขึ้นอยู่กับอารมณ์ด้วยนะ ว่าช่วงนั้นอยากดูหรือเปล่า แบบว่าถ้ากำลังเศร้าๆอยู่ก็คงไม่อยากดู แต่ถ้าวันไหนอยากหาอะไรเฝ้าใจ ก็จะไม่เลือกหนังแบบนี้มาดู”

“ถ้ามันมากเกินไปความพอดี ก็คงไม่ดู”

“เสียงได้ก็เสียง แต่ถ้าให้ดูก็ไม่ได้มีปัญหาอะไร แต่เราไม่ได้พิศวาสกับหนังรุนแรงเลือดสาดขนาดนั้นนะ เพราะอย่างบางเรื่องมันก็เกินไปจริงๆ”

จากบทสัมภาษณ์ทั้งหมด ผู้วิจัยสามารถสรุปการเปิดรับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายได้เป็นประเด็น ดังนี้

1. กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายมีความคิดเห็นว่าภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดมีความรุนแรงมากกว่าภาพยนตร์ไทย โดยตระกูลภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงมากที่สุดคือ ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ขณะที่ตระกูลภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงน้อยที่สุดนั้น คือ ภาพยนตร์รัก (Romantic)
2. กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายสามารถเลือกรับชมภาพยนตร์ได้ทุกเรื่อง ทุกตระกูล โดยความรุนแรงนั้นไม่ได้มีผลต่อการเลือกรับชมภาพยนตร์แต่อย่างใด
3. กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายไม่ได้ชื่นชอบการชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงเป็นพิเศษ โดยจะเลือกชมตามความสนใจของตนเองมากกว่า

7.2.2 ทศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิง

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงนั้นมีความคิดเห็นว่า ความรุนแรง คือ การกระทำอะไรก็ตามที่เกินควร เช่น การต่อสู้ การฆ่า ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้จะแสดงถึงความดิบ หรือความป่าเถื่อนของผู้กระทำ และสร้างความเจ็บช้ำทั้งทางร่างกายและจิตใจต่อผู้อื่นด้วย อย่างไรก็ตามการตัดสินว่าอะไรคือความรุนแรงในภาพยนตร์นั้น ก็ต้องขึ้นอยู่กับวิจารณ์ญาณและอายุของผู้ชมภาพยนตร์ด้วย ถ้าผู้ชมที่เป็นเยาวชนก็ไม่เหมาะสมที่จะชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง แต่ถ้าเป็นผู้ที่บรรลุนิติภาวะแล้ว การชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงนั้นก็ถือว่าเป็นรสนิยมหรือความบันเทิงประเภทหนึ่ง ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“ความรุนแรง คือ การต่อสู้”

“คือ การกระทำอะไรก็ตามที่เกินควร เกินความพอดี”

“ดูแล้วสะเทือนจิตใจ”

“คือ การฆ่ากันเยอะๆในหนัง”

“รวมๆก็คือ การกระทำที่มันทำร้ายผู้อื่นทั้งทางร่างกายและจิตใจมากๆ การกระทำที่สื่อถึงความดิบเถื่อนของผู้กระทำ”

“แต่ว่าความรุนแรงมันก็ขึ้นอยู่กับวิจารณ์ญาณแล้วก็อายุของผู้ชมด้วยนะ เช่น หนังแนว Cult บางประเภท ถ้าเด็กเยาวชนดูก็ถือว่าเป็นความรุนแรงไม่เหมาะสม แต่ถ้าเป็นผู้ใหญ่ เป็นผู้บรรลุนิติภาวะแล้วก็อาจจะเรียกว่าเป็นรสนิยมส่วนตัว ไม่ก็ความบันเทิงในการชมภาพยนตร์ก็ได้”

ภายหลังที่ผู้วิจัยทราบความคิดเห็นต่อความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงแล้ว ผู้วิจัยจึงได้สำรวจความคิดเห็นถึงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ต่อไปว่าการแสดงออกหรือพฤติกรรมใดที่คิดว่าเป็นความรุนแรง ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความคิดเห็นทั้งหมดออกมาเป็น 3 ประเภท ได้แก่ (1) ไม่รุนแรง คือ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์มองว่าพฤติกรรมดังกล่าวไม่ส่งผลกระทบต่อหรือสร้างความเดือดร้อนต่อผู้อื่น (2) เฉยๆ คือ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์มองว่าพฤติกรรมดังกล่าวมีความรุนแรงแฝงอยู่ในระดับที่รับได้ เช่น ไม่สร้างความเดือดร้อนมากนัก หรือสามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน และ (3) รุนแรง คือ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์มองว่าพฤติกรรมดังกล่าวสร้างความเดือดร้อนทั้งทางชีวิตและทรัพย์สินของผู้อื่น และเป็นพฤติกรรมที่ไม่ควรปฏิบัติตาม ผู้วิจัยนำข้อมูลดังกล่าวมาจำแนกเป็นรูปแบบตาราง ดังนี้

	ความรุนแรง	การแสดงออกหรือ ความหมาย	ทัศนคติของผู้ชมภาพยนตร์		
			ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง
ความรุนแรง ทางกายภาพ	ทางกายภาพ	การชกต่อย / ทบตีด้วยมือ เปล่า	-	-	✓
		การใช้อาวุธทบตี	-	-	✓
		การกักขังหน่วงเหนี่ยว	-	-	✓
		การทำลายทรัพย์สิน	-	-	✓
	ทางวาจา	การดูถูกเหยียดหยาม	-	-	✓
		การพูดหยาบคาย	-	✓	-
		การตะคอก / การตวาด	-	✓	-
		การพูดเท็จ	✓	-	-
		การข่มขู่	-	-	✓
		การพูดส่อเสียด	-	✓	-
		การพูดเพื่อเจ้อ	✓	-	-
	ทางใจ	การพูด / กระทำให้ผู้อื่นเจ็บ ช้ำน้ำใจ	-	✓	-
	ทางเพศ	การล่วงละเมิดทางเพศ	-	-	✓
		การพูด / กระทำบางอย่างที่ ส่อพฤติกรรมทางเพศ	-	-	✓
	ทางความคิด	การแสดงอำนาจเหนือผู้อื่น	-	✓	-
		การพยายามเอาชนะผู้อื่น	-	✓	-
		การมีความคิดทำลาย / ทำ ร้ายผู้อื่น	-	-	✓
	ในการใช้เชิง เปรียบเทียบ	การประชดประชัน	-	✓	-
		การพูดกระทบกระเทียบ เปรียบเทียบ	✓	-	-
		การแสดงสัญลักษณ์ บางอย่าง เช่น การชุนิ้วกลาง	-	✓	-

	ความรุนแรง	การแสดงออกหรือ ความหมาย	ทัศนคติของผู้ชมภาพยนตร์		
			ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง
ความรุนแรง เชิงโครงสร้าง	ความ เพ็ดลิตเพลินโดย ขาดความสำนึก ผิดชอบ	การแสวงหาความ เพ็ดลิตเพลินโดยขาดความ สำนึกต่อสังคม	-	✓	-
		การทำผิดศีล / ศีลธรรมอันดี ของสังคม	-	-	✓
		การดื่มเหล้า	-	✓	-
		การเสพยาเสพติด	-	-	-
		การบริโภคของฟุ่มเฟือย	✓	-	-
	การพาณิชย์ที่ ขาดศีลธรรม	การค้าเพื่อกำไรโดยไม่ คำนึงถึงผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อม	-	-	✓
		ลัทธิทหาร	การใช้กำลังทหารเพื่อรุกราน ผู้อื่น	-	-
	การใช้กำลังทหารเพื่อ ปกป้องประเทศ / ดินแดน		✓	-	-
	ลัทธิวัตถุนิยม	ความรักในเงินเหนือสิ่งอื่น	-	✓	-
	ลัทธิอวดตัว	การอวดตัว / การอวดเก่ง / การโอ้อวด	-	✓	-
ความเหลื่อมล้ำ กันในโครงสร้าง ของสังคม	ความเหลื่อมล้ำของสังคม	-	-	✓	

ตารางที่ 7.2 : ตารางแสดงการสรุปทัศนคติของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงต่อพฤติกรรมความรุนแรง

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงจะมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันออกไป บ้างก็มองว่าเป็นเรื่องที่รุนแรงเกินจะยอมรับได้ แต่บ้างก็มองว่าเป็นเรื่องที่รุนแรงที่สามารถยอมรับได้หรือมองว่าเป็นเรื่องเฉยๆนั่นเอง ในความรุนแรงทางกายภาพทั้ง 6 ประเภทนั้น กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงเห็นว่า ความรุนแรงทางกายภาพและความรุนแรงทางเพศนั้นมีความรุนแรงมากที่สุด ในขณะที่ความรุนแรงทางกายภาพประเภทอื่นๆโดยรวมนั้น กลุ่มผู้ชมเห็นว่าเป็นพฤติกรรมที่รุนแรง แต่อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ ขณะที่ความรุนแรงเชิงโครงสร้างทั้ง 6 ประเภทนั้น กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงมองว่าความรุนแรงเชิงโครงสร้างนั้นมีความรุนแรงมากกว่า และมีหลายประเภทที่มีความรุนแรงสูง ยกเว้น ความรุนแรงจากลัทธิวัตถุนิยม และความรุนแรงจากลัทธิอวดตัว ซึ่งกลุ่มผู้ชมเห็นว่าเป็นพฤติกรรมที่รุนแรง แต่อยู่ในเกณฑ์ที่ยอมรับได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยยัง

พบว่า มีพฤติกรรมที่กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงมองว่าไม่มีความรุนแรงเลย ได้แก่ การพูดเท็จ การพูดเพื่อใจ การพูดกระทบกระเทียบเปรียบเปรย การบริโภคน้ำของฟุ่มเฟือย และการใช้กำลังทหารเพื่อปกป้องประเทศ / ดินแดน

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงนั้น ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดมีความรุนแรงมากกว่าภาพยนตร์ไทย โดยตระกูลภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงมากที่สุดคือ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และตระกูลภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงน้อยที่สุดนั้น คือ ภาพยนตร์รัก (Romantic) และ ภาพยนตร์ตลก (Comedy) กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ภาพยนต์เพศหญิงยังให้ความเห็นอีกว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดมีความสมจริงมากกว่า ทำให้เห็นภาพความรุนแรงอย่างชัดเจน อีกทั้งสังคมตะวันตกมีการเปิดกว้างทางความคิดมากกว่าสังคมไทย จึงทำให้ความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดกลายเป็นเรื่องปกติ ขณะที่ภาพยนตร์ไทยนั้นจะมีความรุนแรงน้อยกว่า เนื่องจากการใช้มุกล้อเล่นหรือข้อจำกัดทางสังคมในหลายๆด้าน จึงทำให้มีการผลิตภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงออกมาน้อย ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“ฮอลลีวู้ดสมจริงกว่า”

“หนังไทยจะแสดงให้เห็นถึงความรุนแรงน้อยกว่าโดยการใช้นมุกล้อเล่นต่างๆ เลี่ยงๆเอา ส่วนหนังฮอลลีวู้ดมักจะแสดงความรุนแรงให้เห็นตรงๆมากกว่า”

“สังคมตะวันตกเปิดกว้างทางความคิดในการรับชมมากกว่า ประเทศไทยอาจมีข้อจำกัดทางวัฒนธรรม กฎหมาย จริยธรรมหรือบรรทัดฐาน รวมถึงมีกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ที่มีฐานแคบกว่าทางตะวันตก”

“ไม่ค่อยมีใครทำหนังไทยที่แสดงออกถึงความรุนแรงมากนัก แต่หนังฮอลลีวู้ด บางอย่างมันกลายเป็นเรื่องปกติไปแล้ว เช่นการยิงกัน ซ้ำกัน”

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงยังให้ความคิดเห็นต่อความรุนแรงในภาพยนตร์อีกว่า ความรุนแรงในภาพยนตร์นั้นมีส่วนสำคัญ คือ ช่วยเพิ่มอรรถรส สีสัน และทำให้เรื่องราวมีความสมบูรณ์มากขึ้น ทั้งในแง่ของเรื่องราวและตัวละคร ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“ถ้าบางเรื่องไม่มีก็ไม่สมบูรณ์”

“มีบ้างก็ดี ช่วยเพิ่มอรรถรสมากขึ้น”

“ทำให้เรื่องมีสีสัน”

“ขึ้นอยู่กับความสมเหตุสมผลของ Plot เรื่อง ถ้าสามารถชักจูงให้ผู้ชมเห็นว่าความรุนแรงเป็นส่วนเติมเต็มที่ขาดไม่ได้ มีนัยยะสำคัญแฝงอยู่ หรือสร้างขึ้นมาเพื่อขายความรุนแรงให้ผู้ชมเฉพาะกลุ่มโดยเฉพาะ ความรุนแรงก็มีส่วนสำคัญในภาพยนตร์”

“เพื่อให้คนดูเข้าใจมากขึ้นว่าอารมณ์ของตัวแสดงเป็นอย่างไร”

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงส่วนใหญ่ที่มีความคิดเห็นที่ว่า ความรุนแรงมีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์ โดยจะเลือกชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงในระดับพอดี ไม่มากจนเกินไป และมีเหตุผลของเรื่องราวรองรับในการใช้ความรุนแรง แต่ก็มีบางคนที่มีความเห็นขัดแย้งว่าความรุนแรงไม่ได้มีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์แต่อย่างใด เพราะเรื่องราวในภาพยนตร์เป็นเรื่องที่เกิดจากจินตนาการของผู้ผลิตภาพยนตร์ ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“มี ถ้ารุนแรงมากไปก็ไม่ดู”

“ไม่มี เพราะรู้ว่าเนื้อหาในภาพยนตร์เป็นสิ่งที่สมมุติขึ้น ไม่ใช่เรื่องจริง”

“แล้วแต่ประเภทหนังที่ดูนะ ถ้าเป็นหนังที่ผู้กำกับต้องการนำเสนอแนวคิดบางอย่างผ่านทางฉากที่ใช้ความรุนแรง ความรุนแรงก็มีผลต่อการรับชมเหมือนกัน แล้วก็การดำเนินเนื้อเรื่องที่ชักจูงให้ผู้รับชมมีอารมณ์ร่วมและรู้สึกว่ามีเหตุผลพอเพียงที่ต้องใช้ความรุนแรงในบางฉาก ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อการเลือกรับชมภาพยนตร์”

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงส่วนใหญ่จะมีความคิดเห็นที่หลากหลายเกี่ยวกับความชื่นชอบในการชมภาพยนตร์ที่รุนแรง บางส่วนก็ไม่ชื่นชอบการชมภาพยนตร์ประเภทนี้เลย แต่บางส่วนก็สามารถรับชมภาพยนตร์ประเภทนี้ได้ โดยจะศึกษาภาพรวมของภาพยนตร์ก่อนการรับชม ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“ไม่เห็นชอบเลย”

“ดูแล้วหดหูใจ”

“เฉยๆมากกว่านะ ไม่ได้ชื่นชอบเป็นพิเศษ ถ้าหนังน่าดูก็ดู”

“ขึ้นอยู่กับภาพรวมของหนังมากกว่า ความรุนแรงไม่ใช่เหตุผลหลักในการเลือกชมภาพยนตร์”

“ถ้ารุนแรงมากไปก็ไม่ชอบ ถ้านิดหน่อยก็พอรับได้ แต่รวมๆก็ขึ้นอยู่กับว่าหนังต้องการสื่ออะไรมากกว่า”

จากบทสัมภาษณ์ทั้งหมด ผู้วิจัยสามารถสรุปการเปิดรับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงได้เป็นประเด็น ดังนี้

1. กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงมีความคิดเห็นว่าภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดมีความรุนแรงมากกว่าภาพยนตร์ไทย โดยตระกูลภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงมากที่สุดคือ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ขณะที่ตระกูลภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงน้อยที่สุดนั้น คือ ภาพยนตร์รัก (Romantic) และ ภาพยนตร์ตลก (Comedy)
2. กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงจะเลือกชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงไม่มากจนเกินไป
3. กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงไม่ได้ชื่นชอบการชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงเป็นพิเศษ โดยบางส่วนมีความเห็นไปในทางเกลียด แต่บางส่วนก็สามารถรับชมได้แต่ก็ไม่ได้ชื่นชอบอะไร

7.2.3 ทศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะชายและเพศหญิง

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะชายและเพศหญิงนั้นมีความคิดเห็นว่า ความรุนแรง คือ การกระทำที่ทำให้ผู้อื่นได้รับความกระทบกระเทือนทั้งทางร่างกายและทางจิตใจ ซึ่งรวมถึงทรัพย์สินที่ได้รับความเสียหายด้วย การกระทำเหล่านี้ส่งผลกระทบต่อในหลายด้าน เพราะฉะนั้นจึงไม่ควรคิดและไม่ควรกระทำ ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“การกระทำอะไรก็ได้ที่ทำให้คนเสียใจ บาดเจ็บทางร่างกายและจิตใจ”

“นอกจากคนแล้ว สิ่งของยังได้รับความเสียหาย ก่อให้เกิดความสูญเสียอีกด้วย”

“การใช้กำลังทำร้ายผู้อื่นให้เลือดตกยางออก รวมถึงการใช้คำหยาบคายที่ทำให้จิตใจของผู้รับฟังกระทบกระเทือน”

“ภาวะที่ก่อให้เกิดผลกระทบในแง่ลบทั้งทางร่างกาย จิตใจ ทุกอย่างที่ทำให้รู้สึกเจ็บปวด”

“เป็นสิ่งที่กระทบทั้งมโนกรรม วาจากรรม และกายกรรม คือเป็นสิ่งที่แค่คิดก็ผิดแล้ว ไม่ควรกระทำ”

ภายหลังที่ผู้วิจัยทราบความคิดเห็นต่อความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะชายและเพศหญิงแล้ว ผู้วิจัยจึงได้สำรวจความคิดเห็นถึงของของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ต่อไปว่าการแสดงออกหรือพฤติกรรมใดที่คิดว่าเป็นความรุนแรง ซึ่งผู้วิจัยได้วิเคราะห์ความคิดเห็นทั้งหมดออกมาเป็น 3 ประเภท ได้แก่ (1) ไม่รุนแรง คือ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์มองว่าพฤติกรรมดังกล่าวไม่ส่งผลกระทบหรือสร้างความเดือดร้อนต่อผู้อื่น (2) เฉยๆ คือ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์มองว่าพฤติกรรม

ดังกล่าวมีความรุนแรงแฝงอยู่ในระดับที่รับได้ เช่น ไม่สร้างความเดือดร้อนมากนัก หรือสามารถพบเห็นได้ในชีวิตประจำวัน และ (3) รุนแรง คือ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์มองว่าพฤติกรรมดังกล่าวสร้างความเดือดร้อนทั้งทางชีวิตและทรัพย์สินของผู้อื่น และเป็นพฤติกรรมที่ไม่ควรปฏิบัติตาม ผู้วิจัยนำข้อมูลดังกล่าวมาจำแนกเป็นรูปแบบตาราง ดังนี้

	ความรุนแรง	การแสดงออกหรือ ความหมาย	ทัศนคติของผู้ชมภาพยนตร์			
			ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง	
ความรุนแรง ทางกายภาพ	ทางกายภาพ	การชกต่อย / ทับตีด้วยมือ เปล่า	-	-	✓	
		การใช้อาวุธทาบตี	-	-	✓	
		การกักขังหน่วงเหนี่ยว	-	-	✓	
		การทำลายทรัพย์สิน	-	-	✓	
	ทางวาจา	การดูถูกเหยียดหยาม	-	-	✓	
		การพูดหยาบคาย	-	-	✓	
		การตะคอก / การตวาด	-	-	✓	
		การพูดเท็จ	-	✓	-	
		การข่มขู่	-	-	✓	
		การพูดส่อเสียด	-	✓	-	
			การพูดเพื่อเจ้า	✓	-	-
	ทางใจ	การพูด / กระทำให้ผู้อื่นเจ็บ ช้ำน้ำใจ	-	-	✓	
	ทางเพศ	การล่วงละเมิดทางเพศ	-	-	✓	
		การพูด / กระทำบางอย่างที่ ส่อพฤติกรรมทางเพศ	-	-	✓	
	ทางความคิด	การแสดงอำนาจเหนือผู้อื่น	-	-	✓	
		การพยายามเอาชนะผู้อื่น	-	-	✓	
		การมีความคิดทำลาย / ทำ ร้ายผู้อื่น	-	-	✓	
	ในการใช้เชิง เปรียบเทียบ	การประชดประชัน	-	✓	-	
		การพูดกระทบกระเทียบ เปรียบเทียบ	-	✓	-	
		การแสดงสัญลักษณ์ บางอย่าง เช่น การชูนิ้วกลาง	-	✓	-	

	ความรุนแรง	การแสดงออกหรือ ความหมาย	ทัศนคติของผู้ชมภาพยนตร์		
			ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง
ความรุนแรง เชิงโครงสร้าง	ความ เพลิดเพลินโดย ขาดความสำนึก ผิดชอบ	การแสวงหาความ เพลิดเพลินโดยขาดความ สำนึกต่อสังคม	-	-	✓
		การทำผิดศีล / ศีลธรรมอันดี ของสังคม	-	-	✓
		การดื่มเหล้า	-	✓	-
		การเสพยาเสพติด	-	-	✓
		การบริโภคของฟุ่มเฟือย	-	✓	-
	การพาณิชย์ที่ ขาดศีลธรรม	การค้าเพื่อกำไรโดยไม่ คำนึงถึงผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อม	-	-	✓
	ลัทธิทหาร	การใช้กำลังทหารเพื่อรุกราน ผู้อื่น	-	-	✓
		การใช้กำลังทหารเพื่อ ปกป้องประเทศ / ดินแดน	-	-	✓
	ลัทธิวัตถุนิยม	ความรักในเงินเหนือสิ่งอื่น	-	✓	-
	ลัทธิอวดตัว	การอวดตัว / การอวดเก่ง / การโอ้อวด	-	✓	-
ความเหลื่อมล้ำ กันในโครงสร้าง ของสังคม	ความเหลื่อมล้ำของสังคม	-	✓	-	

ตารางที่ 7.3 : ตารางแสดงการสรุปทัศนคติของ
กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะชายและเพศหญิงต่อพฤติกรรมความรุนแรง

จากตารางข้างต้น ผู้วิจัยพบว่ากลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะชายและเพศหญิงนั้นมองว่าพฤติกรรมหลายประเภทนั้นจัดเป็นความรุนแรง ในความรุนแรงทางกายภาพทั้ง 6 ประเภทนั้น กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะชายและเพศหญิงเห็นว่า ความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบนั้นเป็นความรุนแรงประเภทเดียวที่อยู่ในระดับที่สามารถยอมรับได้ ขณะที่ความรุนแรงทางกายภาพประเภทอื่น ๆ นั้นล้วนแต่มีความรุนแรงสูงทั้งสิ้น ขณะเดียวกันกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะชายและเพศหญิงก็มองว่าความรุนแรงเชิงโครงสร้างนั้นก็มีความรุนแรงสูงเช่นกัน โดยที่ความรุนแรงเชิงโครงสร้างทั้ง 6 ประเภทนั้น กลุ่มผู้ชมเห็นว่าความรุนแรงจากลัทธิวัตถุนิยม ความรุนแรงจากลัทธิอวดตัว และความรุนแรงจากความเหลื่อมล้ำกันในโครงสร้างของสังคมนั้นเป็นความรุนแรงที่อยู่ใน

ระดับที่สามารถยอมรับได้เท่านั้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า มีพฤติกรรมที่กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะชายและเพศหญิงมองว่าไม่มีความรุนแรงเลย ได้แก่ การพูดเพื่อเจ้อ เพียงพฤติกรรมเดียวเท่านั้น

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะชายและเพศหญิงนั้น ส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีความรุนแรงมากกว่าภาพยนตร์ไทย โดยตระกูลภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงมากที่สุดคือ ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) รองลงมาคือภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ขณะที่ตระกูลภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงน้อยที่สุดนั้น คือ ภาพยนตร์รัก (Romantic) กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะชายและเพศหญิงยังให้ความเห็นอีกว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นมีปริมาณมากกว่าและมีภาพที่สมจริงมากกว่าภาพยนตร์ไทย จึงทำให้มีความรุนแรงสูงกว่า รวมถึงวัฒนธรรมของอเมริกันด้วยที่มีการเปิดเผยมากกว่า ทำให้คนไทยไม่คุ้นชินและตีความพฤติกรรมเหล่านั้นเป็นความรุนแรง ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“วัฒนธรรมของฝรั่งกับไทยมันแตกต่างกัน แล้วก็ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมันดูมีความสมจริงมากกว่า เช่น พวกเทคนิคหรือเอฟเฟค (Special Effect) ต่างๆ มันดูสมจริง เลยดูรุนแรง”

“ฮอลลีวูดดูมีความรุนแรงมากกว่า เพราะฮอลลีวูดมีจำนวนหนังเยอะ แล้วก็พวกวัฒนธรรมด้วย วัฒนธรรมของพวกฝรั่งความรุนแรงจะเปิดเผยออกมาง่ายกว่า บ้านเรายังถนอมน้ำใจ ถ้อยทีถ้อยอาศัย บ้านเขาจะพูดกันตรงๆ ทะเลาะกันก็ต่อยกันเลย”

“ด้วยความที่เราเป็นคนไทยด้วย เวลาเสนอขนบธรรมเนียมประเพณีไทยยังทำให้เรารับได้ คือชิน ไม่ก็มองเป็นเรื่องปกติ แต่วัฒนธรรมฝรั่งมันไม่คุ้นชินไง ประมาณว่ามีอย่างนี้ด้วยเหวอ เลยทำให้ดูรุนแรง”

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะชายและเพศหญิงยังให้ความเห็นต่อความรุนแรงในภาพยนตร์อีกว่า ความรุนแรงมีส่วนสำคัญต่อภาพยนตร์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะจะทำให้ภาพยนตร์มีความสมจริงมากขึ้น และช่วยสร้างอารมณ์ในการชมภาพยนตร์อีกด้วย อย่างไรก็ตาม การใส่ความรุนแรงในภาพยนตร์นั้นก็ขึ้นอยู่กับเนื้อหาหรือตระกูลของภาพยนตร์เช่นกัน ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“ภาพยนตร์ทุกเรื่องมันก็ต้องมีความขัดแย้ง และความขัดแย้งมันก็คือความรุนแรงอย่างหนึ่งแหละ”

“ถ้าไม่มีความรุนแรงเลย มันก็จะดูจืดชืดเกินไป”

“การให้เข้าถึงอารมณ์ การเข้าใจบางอย่าง มันก็ต้องใช้ความรุนแรง ถ้าไปดูภาพยนตร์เพื่อไปเสพความสุข มันก็ขาดอรรถรสไป คือ มันจะดูราบเรียบเหมือนไม่มีอะไรเลย”

“อยู่กับบทหรือเนื้อหาของหนังว่าสมควรจะมีไหม เช่น หนังรักก็ไม่จำเป็นต้องรุนแรง หรือถ้าเป็นหนังแอคชั่นจะไม่มี ความรุนแรง แล้วจะทำไปทำไม”

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะชายและเพศหญิงส่วนใหญ่ที่มีความคิดเห็นว่า ความรุนแรงมีผลต่อการเลือกชมภาพยนตร์ คือ ถ้าภาพยนตร์มีความรุนแรง ก็จะไม่ชมภาพยนตร์เรื่องดังกล่าว หรือหลีกเลี่ยงการชมในโรงภาพยนตร์ โดยเปลี่ยนมาชมภาพยนตร์ที่บ้านแทน เพราะแสดงความรุนแรงออกมาน้อยกว่า ขณะเดียวกันก็มีผู้ที่เลือกชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง เพื่อใช้ในการระบายอารมณ์อีกด้วย ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“ถ้ามันมากเกินไปก็ไม่ดู”

“ถ้าบางเรื่องที่เราคิดว่าเลือดสาดเกินไป เราก็อาจจะเลือกไม่ไปดูในโรงภาพยนตร์ เพราะการดูหนังที่บ้านกับที่โรงมันแตกต่างกันนะ ถ้าดูในโรงภาพยนตร์จะดูมีความรุนแรงมากกว่า ทั้งเสียงและภาพยิ่งใหญ่ แต่ถ้าดูทีวี จอเล็กก็อาจจะดูไม่รุนแรงเท่า”

“มันขึ้นอยู่กับอารมณ์ขณะนั้นมากกว่า เช่น ถ้าโมโหอยู่ก็อยากดูหนังที่รุนแรง มันเป็นการระบายอารมณ์ทางหนึ่ง”

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะชายและเพศหญิงส่วนใหญ่จะมีความคิดเห็นที่หลากหลายเกี่ยวกับความชื่นชอบในการชมภาพยนตร์ที่รุนแรง โดยผู้ชมเพศชายจะชื่นชอบการชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงมากกว่า โดยมองว่ามีการผูกเรื่องและเนื้อหาที่ดี ทำให้เรื่องราวมีความสมจริงมากขึ้น รวมทั้งมองว่าความรุนแรงเป็นสัญลักษณ์ของมนุษย์ที่เกิดขึ้นได้เสมอ ขณะที่ผู้ชมเพศหญิงนั้นจะไม่ชื่นชอบการชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง เพราะ ทำให้ไม่มีความสุขในการชมภาพยนตร์ และไม่มีความจรรโลงใจอีกด้วย ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“ถ้าเกิดว่าเป็นหนังรุนแรงแต่ผู้กเรื่องดีก็จะดู ไม่ใช่แบบอะอะอะอะไรก็ฆ่าๆกันอย่างเดียว”

“มันสมจริงดี ถ้าไม่รุนแรงเลยมันก็ไม่สมจริง ไม่เห็นน่าดู ไม่มีความเป็นธรรมชาติเลย”

“ชอบนะ เพราะ ความรุนแรงแสดงให้เห็นความดิบหรือสัญชาตญาณของมนุษย์ เป็นการเผยด้านมืดอีกด้านหนึ่งของมนุษย์ เพราะโลกนี้ไม่ได้มีแต่ด้านที่สวยงามเสมอไป”

“ไม่ชอบเลย ดูแล้วเครียด ดูแล้วไม่มีความสุขในการดูเลย ชอบแบบเบาเบา”

“ดูไม่จรรโลงใจเลย”

จากบทสัมภาษณ์ทั้งหมด ผู้วิจัยสามารถสรุปการเปิดรับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะเพศชายและเพศหญิงได้เป็นประเด็น ดังนี้

1. กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะเพศชายและเพศหญิงมีความคิดเห็นว่าภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดมีความรุนแรงมากกว่าภาพยนตร์ไทย โดยตระกูลภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงมากที่สุดคือ ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ขณะที่ตระกูลภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงน้อยที่สุดนั้น คือ ภาพยนตร์รัก (Romantic)
2. กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะเพศชายและเพศหญิงจะเลือกชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงไม่มากจนเกินไป
3. กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะเพศชายและเพศหญิงจะมีความชื่นชอบในภาพยนตร์ที่รุนแรงแตกต่างกัน คือ ผู้ชมเพศชายจะชื่นชอบการชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงมากกว่าผู้ชมเพศหญิง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

7.2.4 สรุปทัศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 กลุ่มมีความคิดเห็นเกี่ยวกับ “ความรุนแรง” ใกล้เคียงกัน คือ การกระทำที่ส่งผลกระทบต่อทั้งทางร่างกายและจิตใจของผู้อื่น โดยกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 กลุ่มนั้นจะรับรู้ว่า ความรุนแรงนั้นมีเพียงแค่ความรุนแรงทางกายภาพและความรุนแรงทางวาจาเท่านั้น เช่น การชกต่อย การทำร้ายร่างกาย การฆ่า และการพูดจาหยาบค้าย เป็นต้น ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“การใช้กำลังทำร้าย หรือการด่าทอด้วยคำหยาบคายที่โจ่งแจ้งและมากเกินไป
เหมาะสมตามสามัญสำนึกของคนทั่วไป”

(กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชาย, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

“คือ การฆ่ากันเยอะๆในหนัง”

(กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิง, สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2554)

“การใช้กำลังทำร้ายผู้อื่นให้เลือดตกยางออก รวมถึงการใช้คำหยาบคายที่ทำให้จิตใจของ
ผู้รับฟังกระทบกระเทือน”

(กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะเพศชายและเพศหญิง, สัมภาษณ์, 24 มกราคม 2554)

อย่างไรก็ตาม แม้กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 กลุ่มจะมีความคิดเห็นเกี่ยวกับความรุนแรงที่ใกล้เคียงกัน แต่ทัศนคติของกลุ่มผู้ชมแต่ละกลุ่มต่อพฤติกรรมที่รุนแรงนั้นมีความแตกต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยได้นำตารางสรุปความคิดเห็นของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์แต่ละกลุ่มต่อพฤติกรรมความรุนแรงมาเปรียบเทียบกัน และเรียบเรียงเป็นตารางใหม่ ดังนี้

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

	ความรุนแรง	การแสดงผลหรือ ความหมาย	ทัศนคติของผู้ชมภาพยนตร์								
			เพศชาย			เพศหญิง			คณะเพศชายและเพศหญิง		
			ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง	ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง	ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง
ความ รุนแรงทาง กายภาพ	ทางกายภาพ	การชกต่อย / ทบตีด้วย มือเปล่า	-	-	✓	-	-	✓	-	-	✓
		การใช้อาวุธทบตี	-	-	✓	-	-	✓	-	-	✓
		การกักขังหน่วงเหนี่ยว	-	-	✓	-	-	✓	-	-	✓
		การทำลายทรัพย์สิน	-	-	✓	-	-	✓	-	-	✓
	ทางวาจา	การดูถูกเหยียดหยาม	-	-	✓	-	-	✓	-	-	✓
		การพูดหยาบคาย	-	✓	-	-	✓	-	-	-	✓
		การตะคอก / การตวาด	-	✓	-	-	✓	-	-	-	✓
		การพูดเท็จ	✓	-	-	✓	-	-	-	✓	-
		การข่มขู่	-	-	✓	-	-	✓	-	-	✓
		การพูดส่อเสียด	-	✓	-	-	✓	-	-	✓	-
		การพูดเพื่อจ้อ	✓	-	-	✓	-	-	✓	-	-
	ทางใจ	การพูด / กระทำให้ผู้อื่น เจ็บช้ำน้ำใจ	-	✓	-	-	✓	-	-	-	✓
	ทางเพศ	การล่วงละเมิดทางเพศ	-	-	✓	-	-	✓	-	-	✓
		การพูด / กระทำ บางอย่างที่ส่อพฤติกรรม ทางเพศ	-	-	✓	-	-	✓	-	-	✓

	ความรุนแรง	การแสดงผลหรือ ความหมาย	ทัศนคติของผู้ชมภาพยนตร์								
			เพศชาย			เพศหญิง			คณะเพศชายและเพศหญิง		
			ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง	ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง	ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง
ความ รุนแรงทาง กายภาพ	ทางความคิด	การแสดงอำนาจเหนือ ผู้อื่น	-	✓	-	-	✓	-	-	-	✓
		การพยายามเอาชนะผู้อื่น	-	✓	-	-	✓	-	-	-	✓
		การมีความคิดทำลาย / ทำร้ายผู้อื่น	-	-	✓	-	-	✓	-	-	✓
	ในการใช้เชิง เปรียบเทียบ	การประชดประชัน	-	✓	-	-	✓	-	-	✓	-
		การพูดกระทบกระเทียบ เปรียบเปรย	✓	-	-	✓	-	-	-	✓	-
		การแสดงสัญลักษณ์ บางอย่าง เช่น การชู นิ้วกลาง	-	✓	-	-	✓	-	-	✓	-
ความ รุนแรงเชิง โครงสร้าง	ความ เพ็ดลิตเพลิน โดยขาดความ สำนึกผิดชอบ	การแสวงหาความ เพ็ดลิตเพลินโดยขาดความ สำนึกต่อสังคม	-	✓	-	-	✓	-	-	-	✓
		การทำผิดศีล / ศีลธรรม อันดีของสังคม	-	-	✓	-	-	✓	-	-	✓
		การดื่มเหล้า	-	✓	-	-	✓	-	-	✓	-
		การเสพยาเสพติด	-	-	-	-	-	-	-	-	✓

	ความรุนแรง	การแสดงออกหรือ ความหมาย	ทัศนคติของผู้ชมภาพยนตร์								
			เพศชาย			เพศหญิง			คละเพศชายและเพศหญิง		
			ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง	ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง	ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง
ความ รุนแรงเชิง โครงสร้าง	ความ เพลิดเพลิน โดยขาดความ สำนึกผิดชอบ	การบริโภคของฟุ่มเฟือย	✓	-	-	✓	-	-	-	✓	-
	การพาณิชย์ที่ ขาดศีลธรรม	การค้าเพื่อกำไรโดยไม่ คำนึงถึงผู้อื่นหรือ สิ่งแวดล้อม	-	-	✓	-	-	✓	-	-	✓
	ลัทธิทหาร	การใช้กำลังทหารเพื่อ รุกรานผู้อื่น	-	-	✓	-	-	✓	-	-	✓
		การใช้กำลังทหารเพื่อ ปกป้องประเทศ / ดินแดน	✓	-	-	✓	-	-	-	-	✓
	ลัทธิวัตถุนิยม	ความรักในเงินเหนือสิ่ง อื่น	-	✓	-	-	✓	-	-	✓	-

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

	ความรุนแรง	การแสดงออกหรือ ความหมาย	ทัศนคติของผู้ชมภาพยนตร์								
			เพศชาย			เพศหญิง			คณะเพศชายและเพศหญิง		
			ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง	ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง	ไม่รุนแรง	เฉยๆ	รุนแรง
ความ รุนแรงเชิง โครงสร้าง	ลัทธิवादตัว	การवादตัว / การवादแก่ง / การอ้อवाद	-	✓	-	-	✓	-	-	✓	-
	ความเหลืออม ล้ำกันไน โครงสร้างของ สังคม	ความเหลืออมล้ำของสังคม	-	-	✓	-	-	✓	-	✓	-

ตารางที่ 7.4 : ตารางแสดงการเปรียบเทียบทัศนคติของ
กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์แต่ละกลุ่มต่อพฤติกรรมความรุนแรง

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 กลุ่มพบว่า ส่วนใหญ่มองว่า ความรุนแรง 5 ประเภท ได้แก่ ความรุนแรงทางกายภาพ ความรุนแรงทางเพศ ความรุนแรงทางความคิด ความรุนแรงจากการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม และความรุนแรงจากการเหยียดลำกันในโครงสร้างของสังคมนั้น มีความรุนแรงในระดับสูงที่สามารถสร้างความเดือดร้อนและความเสียหายแก่ชีวิตและทรัพย์สินของตนเองและผู้อื่นได้ ขณะที่ความรุนแรงอีก 3 ประเภท ได้แก่ ความรุนแรงทางใจ ความรุนแรงจากลัทธิวัตถุนิยม และความรุนแรงจากลัทธิอดตัวนั้น กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เห็นว่าความรุนแรงเหล่านี้ยังอยู่ในเกณฑ์ที่รับได้ ไม่สร้างความเดือดร้อนมากเท่ากับความรุนแรงข้างต้น และความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบนั้น กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ส่วนใหญ่เห็นว่าเป็นไม่รุนแรง หรือรุนแรงเพียงเล็กน้อยในระดับที่รับได้เท่านั้น ขณะที่ความรุนแรงที่เหลือประเภทอื่นๆ นั้น ได้แก่ ความรุนแรงทางวาจา ความรุนแรงจากความเกลียดชังโดยขาดความสำนึกผิดชอบ และความรุนแรงจากลัทธิทหารนั้น กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์มีความคิดเห็นที่แตกต่างกระจัดกระจายกันออกไป นอกจากนี้ผู้วิจัยยังค้นพบประเด็นอื่นๆที่น่าสนใจจากบทสัมภาษณ์ดังนี้

1. ความรุนแรงที่กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เห็นพ้องกันว่ามีความรุนแรงระดับสูง ได้แก่ การทำลายทรัพย์สิน การดูถูกเหยียดหยาม การล่องละเมิดทางเพศ การมีความคิดทำลาย / ทำร้ายผู้อื่น การทำผิดศีล / ศีลธรรมอันดีของสังคม การค้าเพื่อกำไรโดยไม่คำนึงถึงผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อม และการใช้กำลังทหารเพื่อรุกรานผู้อื่น

2. ความรุนแรงที่กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เห็นพ้องกันว่าไม่มีความรุนแรงเลย คือ การพูดเพื่อเจ้า

3. การกระทำบางอย่าง แม้จะอยู่ในความรุนแรงประเภทเดียวกัน แต่กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์กลับมีความคิดเห็นแตกต่างอย่างสิ้นเชิง เช่น ความรุนแรงจากลัทธิทหารที่กลุ่มผู้ชมเห็นว่า หากใช้เพื่อรุกรานผู้อื่นนั้นจะเป็นความรุนแรง แต่หากใช้เพื่อปกป้องตนเองนั้นกลับเป็นสิ่งที่ถูกต้องและไม่รุนแรง เป็นต้น

4. กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะและเพศหญิงจะเห็นว่ากรกระทำหลายอย่างมีความรุนแรงสูงทั้งในระดับที่รับได้หรือรับไม่ได้ก็ตาม ในขณะที่กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายนั้นจะเห็นว่ากรกระทำความรุนแรงหลายอย่างอยู่ในเกณฑ์ที่รับได้มากกว่า หรืออาจเป็นการกระทำที่ไม่รุนแรงเลย

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 กลุ่มมีความคิดเห็นตรงกันว่า ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีความรุนแรงมากกว่าภาพยนตร์ไทย โดยตระกูลภาพยนตร์ที่กลุ่มผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มเห็นว่ามีค่าความรุนแรงมากที่สุด นั้น คือ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ขณะที่ตระกูลภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงน้อยที่สุด ก็คือ ภาพยนตร์รัก (Romantic) ซึ่งกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 กลุ่มมีความคิดเห็นตรงกันว่า วัฒนธรรมอเมริกันนั้นมีความแตกต่างกับวัฒนธรรมไทย จึงส่งผลให้ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีความรุนแรงปรากฏให้เห็นเป็นจำนวนมากว่า นอกจากนั้นภาพความรุนแรงที่ปรากฏในภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นก็มีความสมจริงมากกว่าและชัดเจนมากกว่าภาพไทยด้วย ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“หนังฮอลลีวูด จะเห็นภาพได้ชัดเจนกว่า แบบฆ่ากันเลือดสาด ตายแบบโหดร้ายวิปริต”

(กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชาย, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

“ไม่ค่อยมีใครทำหนังไทยที่แสดงออกถึงความรุนแรงมากนัก แต่หนังฮอลลีวูด บางอย่างมันกลายเป็นเรื่องปกติไปแล้ว เช่นการยิงกัน ฆ่ากัน”

(กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิง, สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2554)

“วัฒนธรรมของฝรั่งกับไทยมันแตกต่างกัน แล้วก็ภาพยนตร์ฮอลลีวูดมันดูมีความสมจริงมากกว่า เช่น พวกเทคนิคหรือเอฟเฟค (Special Effect) ต่างๆ มันดูสมจริง เลยดูรุนแรง”

(กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะเพศชายและเพศหญิง, สัมภาษณ์, 24 มกราคม 2554)

ด้านความสำคัญของความรุนแรงในภาพยนตร์นั้น กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 กลุ่มมีความคิดเห็นโดยรวมน่า ความรุนแรงนั้นมีความจำเป็นอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะจะช่วยเพิ่มอรรถรสและทำให้เรื่องราวในภาพยนตร์มีความสมจริงมากขึ้น นอกจากนั้นความรุนแรงก็ขึ้นอยู่กับตระกูลของภาพยนตร์เช่นกัน ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“มี มันต้องมีอยู่แล้วแหละ แต่มันแล้วแต่ประเภท แล้วแต่แนวหนังด้วยนะ อย่าง Action, Drama, Horror นี่ต้องมีแน่นอน ไม่มากก็น้อย แต่ Romantic กับ Comedy นี่ไม่จำเป็น”

(กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชาย, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

“ขึ้นอยู่กับความสมเหตุสมผลของ Plot เรื่อง ถ้าสามารถชักจูงให้ผู้ชมเห็นว่าความรุนแรงเป็นส่วนเติมเต็มที่ขาดไม่ได้ มีนัยยะสำคัญแฝงอยู่ หรือสร้างขึ้นมาเพื่อขายความรุนแรงให้ผู้ชมเฉพาะกลุ่มโดยเฉพาะ ความรุนแรงก็มีส่วนสำคัญในภาพยนตร์”

(กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิง, สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2554)

“การให้เข้าถึงอารมณ์ การเข้าใจบางอย่าง มันก็ต้องใช้ความรุนแรง ถ้าไปดูภาพยนตร์เพื่อไปเสพความสุข มันก็ขาดอรรถรสไป คือ มันจะดูราบเรียบเหมือนไม่มีอะไรเลย”

(กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะเพศชายและเพศหญิง, สัมภาษณ์, 24 มกราคม 2554)

ด้านการเลือกชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงและความชื่นชอบการชมภาพยนตร์ที่รุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 กลุ่มนั้นมีความคิดเห็นที่แตกต่างกันออกไป โดยกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายนั้นเห็นว่าความรุนแรงไม่มีผลต่อการชมภาพยนตร์ แต่พวกเขาที่ไม่ได้ชื่นชอบการชมภาพยนตร์นี้เป็นพิเศษเช่นกัน ขณะที่กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงนั้นเห็นว่าความรุนแรงมีผลต่อการชมภาพยนตร์ โดยบางส่วนก็ไม่ได้ชื่นชอบภาพยนตร์ประเภทนี้เลย แต่บางส่วนก็สามารถรับชมได้โดยไม่ได้มีความชื่นชอบเป็นพิเศษแต่อย่างใด และกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะเพศชายและเพศหญิงนั้นเห็นว่าความรุนแรงมีผลต่อการชมภาพยนตร์ โดยผู้ชมเพศชายจะชื่นชอบการชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงมากกว่าผู้ชมเพศหญิง ดังคำสัมภาษณ์ดังนี้

“ดูได้หมดไม่มีปัญหา ถ้าเราดูอย่างมีสติ”

“ก็ไม่ได้ชื่นชอบอะไรเป็นพิเศษ ถ้าดูตัวอย่างแล้วหนังมันน่าดูก็ดู”

(กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชาย, สัมภาษณ์, 11 มกราคม 2554)

“มี ถ้ารุนแรงมากไปก็ไม่ดู”

“ไม่เห็นชอบเลย”

“ถ้ารุนแรงมากไปก็ไม่ชอบ ถ้ามันดูหนังก็พอรับได้ แต่รวมๆก็ขึ้นอยู่กับว่าหนังต้องการสื่ออะไรมากกว่า”

(กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิง, สัมภาษณ์, 17 มกราคม 2554)

“ถ้ามันมากเกินไปก็ไม่ดู”

“ถ้าเกิดว่าเป็นหนังรุนแรงแต่ผู้กเรื่องดีก็จะดู ไม่ใช่แบบอะอะอะไรก็ซ่าๆกันอย่างเดียว”

“ไม่ชอบเลย ดูแล้วเครียด ดูแล้วไม่มีความสุขในการดูเลย ชอบแบบเบาเบา”

(กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะเพศชายและเพศหญิง, สัมภาษณ์, 24 มกราคม 2554)

จากข้อมูลการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ทั้ง 3 กลุ่ม ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า ผู้ชมภาพยนตร์ทุกกลุ่มจะรับรู้ว่าคุณภาพมีเพียงสองประเภทเท่านั้น คือ คุณภาพทางกายภาพ และคุณภาพทางวาจา ขณะที่ความชื่นชอบในการชมภาพยนตร์ที่มีคุณภาพนั้น ผู้วิจัยพบว่า ไม่มีผู้ชมภาพยนตร์คนใดที่ชื่นชอบการชมภาพยนตร์ประเภทนี้เป็นพิเศษเลย แต่กลุ่มผู้ชมส่วนใหญ่ก็สามารถรับชมได้เพราะเข้าใจว่าคุณภาพเป็นส่วนประกอบส่วนหนึ่งในภาพยนตร์ทุกเรื่อง อย่างไรก็ตาม คุณภาพในภาพยนตร์นั้นจะต้องอยู่ในระดับพอดี คือ ไม่มีมากจนเกินไปหรือมีคุณภาพสูงจนเกินไป นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบอีกว่า ผู้ชมภาพยนตร์เพศชายจะสามารถรับชมภาพยนตร์ที่มีคุณภาพได้มากกว่าผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิง ขณะที่ผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงนั้นมักจะหลีกเลี่ยงการชมภาพยนตร์ประเภทนี้ ซึ่งสามารถสรุปได้ว่า ตัวแปรเรื่องเพศของผู้ชมกับคุณภาพในภาพยนตร์นั้นมีความสัมพันธ์กัน



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 8

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

6.1 สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การเล่าเรื่องและทัศนคติของผู้ชมเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด” เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ที่ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์การเล่าเรื่องจากกลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้งหมด 30 เรื่อง ซึ่งประกอบด้วยภาพยนตร์ไทย 15 เรื่องและภาพยนตร์ฮอลลีวูด 15 เรื่องใน 5 ตระกูลหลัก ได้แก่ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ภาพยนตร์รัก (Romantic) ภาพยนตร์ตลก (Comedy) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) โดยผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์การเล่าเรื่องเพื่อหาเนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้งหมด อีกทั้งวิเคราะห์ถึงกระบวนการผลิตและการเปิดรับความรุนแรง ประกอบกับการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากบทสัมภาษณ์และการสัมภาษณ์ผู้ผลิตภาพยนตร์และกลุ่มตัวอย่างผู้ชมภาพยนตร์ และนำมาประมวลผลจนเห็นถึงกระบวนการผลิตและการเปิดรับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดได้ในที่สุด

จากการวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดเพื่อหาเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์ กระบวนการผลิตความรุนแรงของผู้ผลิตภาพยนตร์ และการเปิดรับความรุนแรงของผู้ชมภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้แบ่งผลการวิจัยออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เนื้อหาความรุนแรงและการเปรียบเทียบเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์

จากการวิเคราะห์การเล่าเรื่องภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดทั้ง 30 เรื่อง ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาความรุนแรงที่พบทั้งในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นมีทั้งสิ้น 10 ประเภท ได้แก่ ความรุนแรงทางกายภาพ ความรุนแรงทางวาจา ความรุนแรงทางเพศ ความรุนแรงทางความคิด ความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ ความรุนแรงทางใจ ความรุนแรงจากความเพิกเฉยโดยขาดสำนึกผิดชอบ ความรุนแรงจากลัทธิทหาร ความรุนแรงจากลัทธิอวดตัว และความรุนแรงจากลัทธิวัตถุนิยม ขณะที่ความรุนแรงจากการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรมนั้นจะพบได้เฉพาะภาพยนตร์ไทย และความรุนแรงจากความเหลื่อมล้ำกันในโครงสร้างของสังคมนั้นจะพบได้เฉพาะภาพยนตร์ฮอลลีวูดเท่านั้น

โดยผู้วิจัยพบว่า ในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) ของทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้น ตัวเอกจะใช้ความรุนแรงเพื่อยุติปัญหา ขณะที่ตัวร้ายจะใช้ความรุนแรงเพื่อให้ได้สิ่งของหรือผลประโยชน์ที่ต้องการ ซึ่งสุดท้ายนั้นตัวร้ายก็จะพบจุดจบที่ไม่สวยงาม เช่น เสียชีวิตหรือถูกจับกุม เป็นต้น ขณะที่ในภาพยนตร์รัก (Romantic) นั้น ความรักจะเป็นปัจจัยที่ก่อให้เกิดความรุนแรง ทั้งการใช้ความรุนแรงเพื่อปกป้องคนที่รักหรือเพื่อแย่งชิงคนที่รัก นอกจากนี้ยังพบว่าความรุนแรงในภาพยนตร์รักมีความตลกหรือสนุกสนานสอดแทรกอยู่ด้วย ด้านภาพยนตร์ตลก (Comedy) นั้น ความรุนแรงจะถูกนำเสนอแบบสนุกสนานหรือตลก จึงทำให้ทำให้ความรุนแรงดูบรรเทาเบาบางลงได้ด้วย ขณะที่ในภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) นั้นจะนำเสนอว่าการใช้ความรุนแรงจะนำไปสู่จุดจบที่ไม่สวยงาม คือ ตัวร้ายจะเสียชีวิตในตอนจบ และภาพยนตร์ชีวิต (Drama) นั้น ความรุนแรงจะเกิดจากการอบรมเลี้ยงดูหรือปมปัญหาภายในจิตใจ และตัวละครจะใช้ความรุนแรงเพื่อระบายความอัดอั้นหรือปมปัญหาของตนเอง

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า ความหมายตรงข้าม (Binary Opposition) และองค์ประกอบ การเล่าเรื่องมีส่วนในการสร้างเนื้อหาความรุนแรงที่แตกต่างกันในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง โดยความหมายตรงข้ามที่พบในภาพยนตร์นั้นสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ ความหมายตรงข้ามระหว่างตัวละคร ความหมายตรงข้ามระหว่างผู้ชมกับเรื่องราวในภาพยนตร์ และความหมายตรงข้ามอื่นๆ ซึ่งความหมายตรงข้ามที่พบมากที่สุดนั้น คือ ความหมายตรงข้ามระหว่างการปกปิดและการเปิดเผย เพราะความหมายตรงข้ามดังกล่าวจะทำให้เรื่องราวในภาพยนตร์เกิดความตื่นเต้นและน่าติดตาม รวมทั้งยังก่อให้เกิดความรุนแรงได้มากขึ้นและง่ายขึ้นอีกด้วย ในขณะที่องค์ประกอบการเล่าเรื่องทั้ง 9 ประเภทนั้น ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) แก่นความคิด (Theme) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) ขั้วขัดแย้ง (Conflict) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) และองค์ประกอบด้านภาพและเสียง (Visual and Audio Channel) ต่างมีส่วนในการกำหนดความรุนแรงทั้งสิ้น โดยมีรายละเอียดแตกต่างกันออกไปในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง

ส่วนที่ 2 กระบวนการผลิตความรุนแรงของผู้ผลิตภาพยนตร์

ผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยและฮอลลีวูดนั้นมีความคิดเห็นตรงกันว่า ความรุนแรงในภาพยนตร์นั้นเป็นสิ่งที่จำเป็น แต่ต้องใช้ที่เหมาะสมและควรใช้เพื่อเป็นประโยชน์หรือบทเรียนแก่ผู้ชมภาพยนตร์ นอกจากนี้ความรุนแรงในภาพยนตร์ยังช่วยสร้างความบันเทิงหรือความสนุกสนานให้กับผู้ชมมากขึ้น จนทำให้กลายเป็นจุดขายจุดหนึ่งในภาพยนตร์ได้เช่นกัน ผู้ผลิตภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้นเข้าใจถึงความสำคัญของความรุนแรงในภาพยนตร์เป็นอย่างดี แต่พวกเขาก็พยายามหาทางหลีกเลี่ยงการใช้ความรุนแรงเช่นกัน โดยผู้วิจัยพบว่าปัจจัยสำคัญที่ผล

ต่อการผลิตภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตร์นั้น ได้แก่ **ตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre)** คือ ภาพยนตร์ในแต่ละตระกูลนั้นจะมีสูตร (Formula) ในการเล่าเรื่องที่ใกล้เคียงกัน ดังนั้นภาพยนตร์บางตระกูลจึงต้องมีความรุนแรงอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ นอกจากนี้ผู้ผลิตภาพยนตร์แต่ละท่านก็มี **สไตล์ในการผลิตภาพยนตร์** ของตนเอง คือ เพราะผู้ผลิตภาพยนตร์บางท่านมีความชื่นชอบในการนำเสนอภาพความรุนแรงที่สมจริงหรือจำนวนมาก แต่ผู้ผลิตภาพยนตร์บางท่านก็ไม่ชื่นชอบและพยายามหลีกเลี่ยงการนำเสนอประเด็นดังกล่าวเช่นกัน และอีกหนึ่งปัจจัยที่มีบทบาทสำคัญต่อการผลิตภาพยนตร์ที่มีความรุนแรง คือ **ทุนและการตลาด** เพราะภาพยนตร์นั้นเป็นพาณิชย์ศิลป์ ดังนั้นการทำการกำไรจากการจัดฉายภาพยนตร์จึงเป็นเรื่องจำเป็น นายทุนจึงให้การสนับสนุนทุนในการผลิตเฉพาะภาพยนตร์กระแสหลักเท่านั้น ขณะที่ภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงก็มักจะไม่ได้รับความสนใจเท่าที่ควร ในขณะที่ประเด็นเรื่อง **การจัดเรตติ้ง (Rating) หรือการเซ็นเซอร์ (Censorship)** นั้นจะมีส่วนสำคัญต่อการผลิตภาพยนตร์ไทยอย่างมาก ขณะที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดกลับเลือกที่จะไม่ใส่ใจในประเด็นดังกล่าวเท่าที่ควร

เนื้อหาความรุนแรงที่พบในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นมีความแตกต่างและหลากหลาย แต่ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าที่มาของเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์นั้นมีที่มาจาก 3 แหล่ง คือ **ประสบการณ์ส่วนตัว** โดยผู้ผลิตภาพยนตร์จะเลือกนำเสนอจากเรื่องราวที่ตนเองได้อ่านมา หรือได้พบเจอมา และนำเรื่องราวเหล่านั้นมาร้อยเรียงเป็นบทภาพยนตร์ นอกจากนี้ยังมีที่มาจาก **จินตนาการ** โดยผู้ผลิตภาพยนตร์จะใช้จินตนาการเพื่อนำเสนอเรื่องราวที่มีความแปลกใหม่ แต่ก็สามารถสะท้อนความคิดหรือสิ่งที่ต้องการนำเสนอได้ และที่มาที่พบเห็นได้มากที่สุด คือ **ข่าวสารหรือปัญหาในสังคม** ซึ่งผู้ผลิตภาพยนตร์จะเลือกนำเสนอประเด็นความรุนแรงในสังคมมาถ่ายทอดในภาพยนตร์ เพื่อเป็นบทเรียนแก่ผู้ชมภาพยนตร์

ส่วนที่ 3 ทศนคติเกี่ยวกับความรุนแรงของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์นั้นจะรับรู้ที่ “ความรุนแรง” ในภาพยนตร์ในเบื้องต้นนั้น คือ การชกต่อย การทำร้ายร่างกายหรือการทำลายทรัพย์สิน การฆ่า และการพูดจาหยาบคายเท่านั้น แต่เมื่อพิจารณารายละเอียดของพฤติกรรมแต่ละประเภทนั้น นอกเหนือจากการกระทำที่กล่าวไปแล้วนั้น กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เห็นว่า การดูถูกเหยียดหยาม การล่วงละเมิดทางเพศ การมีความคิดทำลาย / ทำร้ายผู้อื่น การทำผิดศีล / ศีลธรรมอันดีของสังคม การค้าเพื่อกำไรโดยไม่คำนึงถึงผู้อื่นหรือสิ่งแวดล้อม และการใช้กำลังทหารเพื่อรุกรานผู้อื่น เป็นพฤติกรรมที่มีความรุนแรงเช่นเดียวกัน กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์นั้นเห็นว่าภาพยนตร์ฮอลลีวูดมีความรุนแรงมากกว่าภาพยนตร์ไทย โดยตระกูล

ภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงมากที่สุดนั้น คือ ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ขณะที่ตระกูลภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงน้อยที่สุด ก็คือ ภาพยนตร์รัก (Romantic)

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าเพศของผู้ชมกับความรุนแรงในภาพยนตร์มีความสัมพันธ์กัน คือ ผู้ชมภาพยนตร์เพศชายจะสามารถรับชมภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงได้มากกว่าผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิง ขณะที่ผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิงนั้นมักจะหลีกเลี่ยงการชมภาพยนตร์ประเภทนี้ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยยังพบอีกว่า ไม่มีผู้ชมภาพยนตร์คนใดที่ชื่นชอบการชมภาพยนตร์ประเภทนี้เป็นพิเศษเลย แต่กลุ่มผู้ชมส่วนใหญ่ก็สามารถรับชมได้เพราะเข้าใจว่าความรุนแรงเป็นส่วนประกอบส่วนหนึ่งในภาพยนตร์ทุกเรื่อง อย่างไรก็ตามความรุนแรงในภาพยนตร์นั้นจะต้องอยู่ในระดับพอดี คือ ไม่มีมากเกินไปหรือมีความรุนแรงสูงจนเกินไป

6.2 อภิปรายผล

เมื่อนำผลที่ได้จากการวิจัยมาเปรียบเทียบกับข้อสันนิษฐานเบื้องต้น ผู้วิจัยพบว่ามีความสอดคล้องในบางประเด็น คือ เนื้อหาความรุนแรงจะถูกถ่ายทอดผ่านองค์ประกอบการเล่าเรื่องทั้งหมด ได้แก่ โครงเรื่อง (Plot) แก่นความคิด (Theme) ตัวละคร (Character) ฉาก (Setting) ขั้วขัดแย้ง (Conflict) มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View) และองค์ประกอบด้านภาพและเสียง (Visual and Audio Channel) ซึ่งสอดคล้องกับข้อสันนิษฐาน รวมทั้งตระกูลภาพยนตร์ (Film Genre) ก็มีผลในการกำหนดเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์แต่ละตระกูลเช่นเดียวกับข้อสันนิษฐานเบื้องต้น

เมื่อนำเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดมาพิจารณาในรายละเอียดต่างๆ ผู้วิจัยพบว่าเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์มีความแตกต่างและหลากหลาย ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภทได้เช่นเดียวกับทฤษฎีความรุนแรง (Violence) ตามงานวิจัยของกฤตยา มุ่งวิชา (2549) ได้แก่ (1) ความรุนแรงทางกายภาพ ประกอบไปด้วย ความรุนแรงทางกายภาพ ความรุนแรงทางวาจา ความรุนแรงทางใจ ความรุนแรงทางเพศ ความรุนแรงทางความคิด ความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ และ (2) ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง ได้แก่ ความรุนแรงอันเกิดจากความเพิกเฉยโดยขาดความสำนึกผิดชอบ ความรุนแรงอันเกิดจากการพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม ความรุนแรงที่เกิดจากลัทธิทหาร ความรุนแรงที่เกิดจากลัทธิวัตถุนิยม ความรุนแรงที่เกิดจากลัทธิवादตัว ความรุนแรงอันเกิดจากความเหลื่อมล้ำกันและโครงสร้างของสังคม โดยเนื้อหาความรุนแรงที่พบมากที่สุดนั้น คือ ความรุนแรงทางกายภาพ ซึ่งสอดคล้องกับข้อสันนิษฐานที่ตั้งไว้ในตอนแรก อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยยังพบอีกว่าความรุนแรงทางวาจานั้นก็สามารถพบเห็นได้มากเช่นเดียวกัน ในขณะที่ความรุนแรงเชิงโครงสร้างจะพบเห็นได้น้อยกว่าและจะ

ปรากฏในภาพยนตร์บางเรื่องหรือบางตระกูลเท่านั้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่า เนื้อหาความรุนแรงบางประเภทที่ปรากฏในภาพยนตร์นั้นขยายคำจำกัดความของความรุนแรงแต่ละประเภทออกไปอีก เช่น ความรุนแรงทางจิต ผู้วิจัยพบว่าความรุนแรงนี้เกิดจากการบ่มเพาะหรือการเลี้ยงดู ทำให้แสดงความคิดที่ชั่วร้ายออกมา หรือความรุนแรงที่เกิดจากลัทธิทหารนั้น ผู้วิจัยพบว่า นอกเหนือจากการใช้กำลังทหารเพื่อทำลายล้างบุคคลอื่นแล้ว ยังมีการใช้กำลังทหารเพื่อปกป้องดินแดนหรือประเทศของตนเองอีกด้วย กล่าวโดยสรุปแล้ว เนื้อหาความรุนแรงที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้งสองอุตสาหกรรมภาพยนตรีนั้นมีความสอดคล้องกับทฤษฎีความรุนแรง แต่ก็มีขยายคำจำกัดความของความรุนแรงบางประเภทออกไปให้กว้างมากขึ้น

นอกจากนี้งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเรื่อง “American Film Violence : An Analytic Portrait” (Browne, Webb, Fisher, Cook, McArthur, Peek-Asa and Jess Kraus, 2002) พบว่า ภาพยนตร์ต่อผู้ที่มีค่าเฉลี่ยของความรุนแรงปรากฏอยู่มากที่สุด รองลงมาคือ ภาพยนตร์ชีวิตและภาพยนตร์ตลก ความรุนแรงที่ปรากฏนั้นเกิดขึ้นได้จากความตั้งใจและไม่ตั้งใจ ซึ่งส่วนมากจะเป็นความรุนแรงที่เกิดโดยความตั้งใจ นอกจากนี้ผลการวิจัยยังพบอีกว่าความรุนแรงที่ปรากฏในภาพยนตร์ทั้ง 3 ตระกูลนั้นส่วนมากเป็นความรุนแรงในระดับสูง กล่าวคือ มากกว่าครึ่งหนึ่งเป็นความรุนแรงที่ถึงแก่ชีวิต และส่วนมากก็ไม่มีผลลัพธ์ใดๆตามมาจากการใช้ความรุนแรงนั้น นอกจากนี้ผลของความรุนแรงยังถูกดัดแปลงให้เกิดความสับสนในรูปแบบของการเล่าเรื่องที่ลึกลับซับซ้อนด้วย เมื่อนำผลการวิจัยมาเปรียบเทียบกับงานวิจัยชิ้นนี้ปรากฏว่ามีความสอดคล้องกัน นอกจากนี้งานวิจัยชิ้นนี้ยังขยายผลการวิจัยโดยมีการศึกษาเพิ่มขึ้นในอีก 2 ตระกูล คือ ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) และภาพยนตร์รัก (Romantic) ผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์สยองขวัญมีค่าเฉลี่ยของความรุนแรงปรากฏอยู่มากเทียบเท่ากับภาพยนตร์ต่อสู้ ซึ่งส่วนมากจะเป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นโดยตั้งใจ เช่น การทำร้ายผู้อื่นเพื่อแก้แค้น หรือการปกป้องตนเองจากอันตราย ขณะที่ความรุนแรงที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจนั้นพบได้น้อยมากในภาพยนตร์สยองขวัญ ขณะที่ภาพยนตร์รักนั้นจะมีความรุนแรงปรากฏให้เห็นน้อยมาก รวมทั้งส่วนใหญ่จะเป็นความรุนแรงที่เกิดขึ้นโดยไม่ได้ตั้งใจ แต่ถ้าเป็นภาพยนตร์รักที่มีการสอดแทรกการต่อสู้ (Romantic-Action) ก็จะมีมีความรุนแรงที่เกิดขึ้นโดยตั้งใจปรากฏขึ้นเช่นกัน

ถึงแม้ว่าความรุนแรงจะก่อให้เกิดความเสียหายต่างๆมากมายทั้งชีวิตและทรัพย์สิน แต่ผู้วิจัยกลับพบว่าเนื้อหาความรุนแรงนั้นถูกใช้ในภาพยนตร์เป็นจำนวนมาก รวมทั้งส่วนใหญ่จะถูกใช้ด้วยเหตุผลที่ดีมากกว่าอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ The Nation Television Violence Study (1997, อ้างถึงในกฤตยา มุ่งวิชา, 2549) ที่ความรุนแรงส่วนใหญ่จะถูกใช้ด้วยเหตุผลที่ดีโดยคนดี หรือ Heroic Violence เช่น การใช้ความรุนแรงเพื่อปกป้องคนรักหรือปกป้องทรัพย์สิน เป็น

ต้น นอกจากนี้ความรุนแรงในภาพยนตร์ยังถูกใช้เพื่อเป็นบทเรียนให้เห็นความผิดชอบชั่วดีอีกด้วย อย่างไรก็ตามการใช้เนื้อหาความรุนแรงในทางที่มี เช่น เพื่อแก้แค้นหรือเพื่อผลประโยชน์ส่วนตัวนั้นก็พบได้เช่นกันในภาพยนตร์ต่อสู้ (Action) และภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror) ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าการที่เนื้อหาความรุนแรงถูกใช้ในภาพยนตร์เป็นจำนวนมากนั้น เนื่องมาจากผู้ผลิตภาพยนตร์ได้นำเอาเรื่องราวหรือข่าวสารในสังคมที่เต็มไปด้วยความรุนแรงมาดัดแปลงและถ่ายทอดเป็นบทภาพยนตร์ เพื่อที่จะได้เป็นบทเรียนให้ผู้ชมตระหนักถึงปัญหาในสังคมมากขึ้น และจะได้หาแนวทางในการป้องกันปัญหาดังกล่าวได้อย่างทันท่วงทีอีกด้วย

อีกประเด็นหนึ่งที่ผู้วิจัยค้นพบจากงานวิจัยนี้ คือ ความแนบเนียน (Implicitness) และการเปิดเผย (Explicitness) ของความรุนแรงในภาพยนตร์ ซึ่งผู้วิจัยพบว่าภาพยนตร์ไทยนั้นจะมีความแนบเนียนของความรุนแรงมากกว่า เช่น การที่ตัวเอก (Hero) มีนิสัยหรือพฤติกรรมที่ก้าวร้าวรุนแรงแต่ก็ไม่แสดงออก จนกว่าจะถึงเวลาจำเป็นหรือสถานการณ์บีบบังคับเท่านั้น ซึ่งสาเหตุที่ภาพยนตร์ไทยต้องนำเสนอความรุนแรงอย่างแนบเนียน เพราะสังคมไทยยังไม่ยอมรับเรื่องความรุนแรงมากนัก ทั้งในแง่ของกฎหมายหรือศีลธรรมก็ตาม ดังนั้นหากภาพยนตร์เรื่องใดที่นำเสนอออกมาในรูปแบบที่รุนแรงถึงขีดสุดในทางกายภาพ เช่น การมีภาพอวัยวะหรือเลือดฟุ้งกระจาย เป็นต้น ภาพยนตร์เหล่านี้ก็จะได้รับกระแสวิพากษ์วิจารณ์ในทางลบสูงหรืออาจจะทำรายได้้น้อย หรืออาจจะไม่ได้จัดฉายในโรงภาพยนตร์เลยก็เป็นได้ ในขณะที่สังคมอเมริกันนั้นจะมีการเปิดเผยมากกว่า เช่น การพูดต่อว่าหรือตำหนิอย่างตรงไปตรงมา เป็นต้น ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ภาพยนตร์ฮอลลีวูดนำเสนอความรุนแรงได้อย่างเปิดเผย และสังคมก็สามารถยอมรับประเด็นเหล่านี้ได้ เพราะเข้าใจว่า ภาพเหล่านี้คือสิ่งที่เกิดขึ้นจริงหรือเป็นการสะท้อนความจริงของสังคม

ด้านการเปิดรับสื่อตามทฤษฎีการอบรมบ่มเพาะจากสื่อ (Cultivation Theory) ของ George Gerbner กล่าวว่า การที่บุคคลได้รับการอบรมบ่มเพาะความรุนแรงที่ละเล็กละน้อยจะทำให้บุคคลนั้นเกิดพฤติกรรมที่ก้าวร้าวและต่อต้านสังคมมากขึ้น เกิดความกลัวที่จะกลายเป็นเหยื่อมากขึ้น เกิดความด้านชา (Desensitization) และเกิดความรู้สึกพึงพอใจในความรุนแรงที่มีอยู่ในสื่อและในชีวิตจริง ซึ่งผู้วิจัยพบว่าผลการวิจัยนั้นมีความสอดคล้องในบางประเด็น คือ ผู้ชมจะเกิดความด้านชามากขึ้น เพราะพบเห็นภาพความรุนแรงเหล่านั้นเป็นจำนวนมากจนมองว่ากลายเป็นความปกติ (Normalization) ไปในที่สุด เพราะ เข้าใจว่าภาพยนตร์ทุกเรื่องก็ต้องมีความรุนแรงอย่างน้อยแตกต่างกันออกไป นอกจากนั้นผู้ชมก็จะเกิดความพึงพอใจในความรุนแรงมากขึ้น โดยภาพความรุนแรงในภาพยนตร์นั้นจะต้องมีความสมจริง ขณะที่ความรุนแรงในชีวิตจริงนั้นก็ถูกมองว่าเป็นเรื่องปกติเช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตามจากการสนทนากลุ่ม (Focus Groups) ผู้วิจัยพบว่าความรุนแรงไม่ได้มีส่วนที่ทำให้เกิดพฤติกรรมก้าวร้าวมากขึ้น หรือไม่ได้มีส่วนที่ทำให้เกิดความกลัว

ที่จะตกเป็นเหยื่อแต่อย่างใด เนื่องจากผู้ชมส่วนใหญ่อ้างว่าวัยวุฒิและคุณวุฒิจะมีส่วนช่วยให้พิจารณาว่าสิ่งใดถูก สิ่งใดผิด หรือสิ่งใดสมควรและไม่สมควรกระทำ

ผู้วิจัยตั้งข้อสันนิษฐานเบื้องต้นเกี่ยวกับการเปิดรับความรุนแรงเอาไว้ว่า ความถี่ของภาพและเสียงที่รุนแรง และการตัดแปลงภาพและเสียงที่รุนแรงนั้นเป็นปัจจัยในการเปิดรับความรุนแรง แต่ผู้วิจัยพบว่าปัจจัยทั้งสองนั้นเป็นปัจจัยรองเท่านั้น แต่ปัจจัยหลักของการเปิดรับความรุนแรง คือ ความชื่นชอบและอารมณ์ในขณะนั้นของผู้ชม โดยผู้ชมบางส่วนจะมีความชื่นชอบภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงเป็นพิเศษ จึงมองว่าความรุนแรงมีส่วนสำคัญในภาพยนตร์ แต่ผู้ชมบางส่วนก็เลือกที่จะหลีกเลี่ยงภาพยนตร์ดังกล่าว นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าผู้ชมเลือกใช้ภาพยนตร์ที่รุนแรงในการปลดปล่อยอารมณ์อีกด้วย

นอกจากนี้จากการสนทนากลุ่ม ผู้วิจัยยังพบว่าทัศนคติของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชายและกลุ่มภาพยนตร์หญิงนั้นมีความเหมือนกัน แต่ทัศนคติของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ละครเพศชายและเพศหญิงนั้นจะมีความแตกต่างอย่างชัดเจน ดังตารางต่อไปนี้

	ประเภทความรุนแรง	เพศชาย	เพศหญิง	ละครเพศ
ความรุนแรงทาง กายภาพ	ทางกายภาพ	รุนแรง	รุนแรง	รุนแรง
	ทางวาจา	เฉยๆ	เฉยๆ	รุนแรง
	ทางใจ	เฉยๆ	เฉยๆ	รุนแรง
	ทางเพศ	รุนแรง	รุนแรง	รุนแรง
	ทางความคิด	เฉยๆ	เฉยๆ	รุนแรง
	ในการใช้เชิงเปรียบเทียบ	เฉยๆ	เฉยๆ	เฉยๆ
ความรุนแรงเชิง โครงสร้าง	ความเพ็ดเพลินโดยขาด สำนึกผิดชอบ	เฉยๆ	เฉยๆ	รุนแรง
	การพาณิชย์ที่ขาดศีลธรรม	รุนแรง	รุนแรง	รุนแรง
	ลัทธิทหาร	รุนแรง	รุนแรง	รุนแรง
	ลัทธิวัตถุนิยม	เฉยๆ	เฉยๆ	เฉยๆ
	ลัทธิอดตัว	เฉยๆ	เฉยๆ	เฉยๆ
	ความเหลื่อมล้ำกันใน โครงสร้างสังคม	รุนแรง	รุนแรง	เฉยๆ

ตารางที่ 8.1 : ตารางสรุปทัศนคติของกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์

จากตารางข้างต้นจะพบว่า กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ละครเพศชายและเพศหญิงนั้นจะเห็นว่าการรุนแรงหลายประเภทนั้นมีความรุนแรงในระดับสูง ซึ่งจะแตกต่างกับกลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศ

ชายฉ้วนและเพศหญิงฉ้วนที่มองว่า ความรุนแรงหลายประเภทนั้นอยู่ในเกณฑ์ที่สามารถยอมรับได้ จากข้อมูลดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยเห็นว่ากลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะชายและเพศหญิงนั้นจะมีความเป็น สังคม (Social Group) มากกว่า เพราะฉะนั้นผู้ชมแต่ละคนจะปฏิบัติตนตามบรรทัดฐาน (Norm) มากขึ้น กล่าวคือ ผู้ชมจะมีความระมัดระวังตัวในการตอบคำถามมากกว่าปกติ ซึ่งแม้จะเป็นความ รุนแรงเพียงเล็กน้อยก็ถูกจัดเป็นความรุนแรงที่ยากจะยอมรับได้เช่นกัน ในขณะที่กลุ่มผู้ชม ภาพยนตร์เพศชายฉ้วนและเพศหญิงฉ้วนนั้น ผู้ชมจะสามารถแสดงความเป็นตัวของตัวเองได้มาก ขึ้น ดังนั้นความรุนแรงบางประเภทจึงถูกจัดว่าเป็นความรุนแรงที่ยอมรับได้เท่านั้น ด้วยเหตุนี้ความ รุนแรงจึงถูกให้ความหมาย (Define) ใหม่ตามบริบทของสังคม เพราะการที่ผู้คนอาศัยอยู่ใน ลักษณะของสังคมนั้น จะช่วยยกระดับของคุณธรรม (Moral System) มากขึ้น ดังนั้นผู้คนก็จะเห็น พฤติกรรมต่างๆเป็นความรุนแรงมากขึ้นเช่นกัน

ขณะที่การผลิตความรุนแรงนั้น ผู้วิจัยตั้งข้อสันนิษฐานเบื้องต้นเอาไว้ว่า สูตรการเล่าเรื่อง ของภาพยนตร์ในแต่ละตระกูล ความชื่นชอบของผู้ผลิต และความต้องการของตลาด ซึ่ง ผลการวิจัยนั้นสอดคล้องกับข้อสันนิษฐานดังกล่าว อย่างไรก็ตามผู้วิจัยยังพบว่ามีปัจจัยอื่นๆอีกที่ ส่วนต่อการผลิตความรุนแรง คือ นายทุน (เช่น ผู้อำนวยการผลิตภาพยนตร์ ค่าภาพยนตร์ สตูดิโอ เป็นต้น) และระบบเรตติ้ง (Rating) หรือระบบการเซ็นเซอร์ (Censorship) นายทุนนั้นจะสอดคล้อง กับความต้องการของตลาด คือ จะมีการให้ทุนสนับสนุนเฉพาะภาพยนตร์กระแสหลักเท่านั้น ในขณะที่ภาพยนตร์ที่มีความรุนแรงถึงขีดสุดในทางกายภาพนั้นมักเป็นภาพยนตร์ทางเลือก จึงทำ ให้ไม่ได้รับทุนสนับสนุนจากนายทุนมากนัก ในขณะที่ระบบเรตติ้งก็มีส่วนสำคัญเช่นกัน เพราะการ จัดเรตติ้งมีผลต่อหลายประเด็นที่ผู้ผลิตภาพยนตร์ต้องคำนึงถึง เช่น การมีโอกาสได้จัดฉายหรือ ไม่ได้จัดฉาย การถูกตัดทอนเรื่องราวในภาพยนตร์ หรือการถูกจำกัดกลุ่มผู้ชม เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัย พบว่า แม้ระบบเรตติ้งจะมีความสำคัญต่อภาพยนตร์ แต่ผู้กำกับภาพยนตร์ของทั้งสอง อุตสาหกรรมภาพยนตร์ก็มีความคิดเห็นแตกต่างกันโดยชัดเจน คือ ผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยนั้นจะ ปฏิบัติตามระบบเรตติ้งโดยหลีกเลี่ยงไม่ได้ เพราะถูกควบคุมโดยกฎหมายอย่างเข้มงวด ในขณะที่ ผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้นจะแสดงปฏิริยาต่อต้านมากกว่า

6.3 ข้อเสนอแนะในงานวิจัย

ข้อเสนอแนะที่มีต่อผู้ผลิตภาพยนตร์

1. งานวิจัยชิ้นนี้จะกระตุ้นให้ผู้ผลิตภาพยนตร์คำนึงถึงความรุนแรงในภาพยนตร์มากขึ้น โดยอาศัยกลไกอื่น ๆ ในการสร้างความสนุกสนาน ความน่าติดตาม และความแปลกใหม่ให้กับภาพยนตร์แทนการนำเสนอเนื้อหาความรุนแรง

ข้อเสนอแนะที่มีต่องานวิจัยในอนาคต

2. งานวิจัยชิ้นนี้เป็นแค่การศึกษากลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดเท่านั้น ถ้ามีการศึกษาถึงกระบวนการผลิตและการเปิดรับเนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ชาติอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์เกาหลี ภาพยนตร์ญี่ปุ่น เป็นต้น ก็จะมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เพราะเนื้อหาความรุนแรงของภาพยนตร์ชาติอื่นๆ นั้นอาจจะมีแตกต่างหรือความแปลกใหม่จากภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

3. งานวิจัยชิ้นนี้เป็นแค่การศึกษากลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวู้ดในตระกูลหลักๆ เท่านั้น ถ้ามีการศึกษาถึงภาพยนตร์ในตระกูลอื่นๆ เช่น ภาพยนตร์เพลง (Musical) ภาพยนตร์เขย่าขวัญ (Thriller) ภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชัน (Animation) เป็นต้น ก็จะมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น รวมทั้งถ้ามีการแบ่งประเภทของตระกูลให้มีความละเอียดมากยิ่งขึ้น ก็จะช่วยลดทอนปัญหาการคาบเกี่ยวระหว่างตระกูลได้ และจะทำให้ได้ผลการวิจัยที่ละเอียดมากขึ้นอีกด้วย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

6.4 ข้อจำกัดในการวิจัย

1. กลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์ที่นำมาใช้ในการศึกษาในแต่ละระลอกนั้นมีจำนวนน้อยเกินไป จึงทำให้ไม่อาจเห็นถึงความหลากหลายในเรื่องเนื้อหาของความรุนแรงของภาพยนตร์แต่ละระลอกได้
2. เกณฑ์ในการแบ่งระลอกภาพยนตร์นั้นกว้างเกินไป จนทำให้ภาพยนตร์บางเรื่องเกิดการคาบเกี่ยวระหว่างระลอกขึ้น
3. การเก็บข้อมูลผู้ผลิตภาพยนตร์ไทยนั้น ผู้วิจัยได้ติดต่อกับทางบริษัทผลิตภาพยนตร์ของไทยเพื่อนัดสัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์ แต่ไม่ได้รับความร่วมมือจากทางบริษัทผลิตภาพยนตร์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องหาข้อมูลบทสัมภาษณ์จากทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งข้อมูลเหล่านั้นก็อาจจะไม่ครอบคลุมประเด็นที่กำลังศึกษาและอาจจะเก่าเกินไปอีกด้วย
4. การเก็บข้อมูลผู้ผลิตภาพยนตร์ฮอลลีวูดนั้น ผู้วิจัยไม่สามารถติดต่อกับทางบริษัทผลิตภาพยนตร์ของฮอลลีวูดได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องหาข้อมูลบทสัมภาษณ์จากทางอินเทอร์เน็ตเช่นกัน
5. การจัดสนทนากลุ่มนั้นมีข้อจำกัดเรื่องกลุ่มตัวอย่างที่มีเวลาว่างไม่ตรงกัน และการจัดหาสถานที่ที่สะดวกกับทุกฝ่าย จึงทำให้การจัดสนทนากลุ่มเกิดความล่าช้าลงไปบ้าง รวมทั้งต้องมีการกระชับการสนทนากลุ่มให้มากขึ้นเพื่อความสะดวกของทุกฝ่าย

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ศิลปะชายและเพศหญิง. สัมภาษณ์. 24 มกราคม 2554.

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศชาย. สัมภาษณ์. 11 มกราคม 2554.

กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์เพศหญิง. สัมภาษณ์. 17 มกราคม 2554.

กฤตยา มุ่งวิชา. ความรุนแรงแนบเนียนและปัญหาจริยธรรมในเกมบิงย่าออนไลน์. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2549.

กฤษดา เกิดดี. ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์ การศึกษาว่าด้วย 10 ตระกูลสำคัญ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: พิมพ์คำ, 2543.

ก้องเกียรติ ไข่มศิริ. สัมภาษณ์. อ้างถึงใน Behind the Scene ก้องเกียรติ ไข่มศิริ: เขาหาว่าผมเป็นผู้กำกับฯ ซาดิสต์ [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : http://movie.sanook.com/behind/behind_17828.php [2554, มกราคม 9]

ก้องเกียรติ ไข่มศิริ. สัมภาษณ์. 23 พฤศจิกายน 2548. อ้างถึงใน หนังตัวอย่างกับความรับผิดชอบทางสังคม [ออนไลน์]. 2548. แหล่งที่มา : <http://www.poakpong.com/node/182> [2554, กุมภาพันธ์ 21]

กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อ แนวคิดและเทคนิค. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์, 2552.

กาญจนา แก้วเทพ. แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์, 2553.

กาญจนา แก้วเทพ. ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : เอ็ดดิสันเพรส โปรดักส์, 2549.

กาญจนา แก้วเทพ. สื่อสารมวลชน ทฤษฎีและแนวทางการศึกษา. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์, 2552.

กาญจนา แก้วเทพ และ สมสุข หินวิมาน. สายธารแห่งนักคิดทฤษฎีเศรษฐกิจศาสตร์การเมืองกับสื่อสารการศึกษา. กรุงเทพมหานคร : ภาพพิมพ์, 2551.

กำจร หลุยยะพงศ์ และ สมสุข หินวิมาน. ภาพยนตร์ไทยในรอบสามทศวรรษ (พ.ศ. 2520-2547) : กรณีศึกษาตระกูลหนังผี หนังรัก และหนังยุคหลังสมัยใหม่. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ ศยาม, 2552.

ชโลทร โปยมยล. ความรักและกระบวนการสร้างความหมายความรักในตระกูลภาพยนตร์ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.

เชือดก่อนชิม [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://www.thaicinema.org/kits166meatgrinder.asp> [2554, มกราคม 9]

ทศพร กรกิจ. การสร้างความน่าสะพรึงกลัวใน “หนังผี” อเมริกัน เกาหลี และไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2550.

ทศพล ศิริวัฒน์. สัมภาษณ์. 20 มิถุนายน 2550. อ้างถึงใน ‘ทศ’ หวังหนังทำรายได้ ‘สวยลากไส้’ โหดมีลิมิต [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา : <http://movie.mthai.com/movie-news/37940.html> [2554, กุมภาพันธ์ 21]

ทัชชกร ยีรัมย์. สัมภาษณ์. 4 พฤษภาคม 2553. อ้างถึงใน โทนี่ จาออกแบบ ‘นาญญูท์’ แทรกแนวคิดทุกการปล่อยหมัดล้วนมีความหมาย [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา : <http://www.nangdee.com/webboard/viewtopic.php?t=11832> [2554, มีนาคม 20]

บุญรักษ์ บุญณะเขตมาลา. โรงงานแห่งความฝัน สู่การวิจารณ์ภาพยนตร์สำนักบริบท. กรุงเทพมหานคร : พับลิค บุเคอริ, 2552.

ปรัชญา ปิ่นแก้ว. เสวนา. อ้างถึงใน ความรุนแรงในหนังมีผลต่อสุขภาพจิต [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : http://www.medicthai.com/news/news_detail.php?id=2147#top [2553, พฤษภาคม 3]

พจน์ อานนท์. สัมภาษณ์. 25 กุมภาพันธ์ 2552. อ้างถึงใน ‘ก๊วยเตี้ยวเนื้อคน’ เป็น ‘เชือดก่อนชิม’ แกนเรื่องยังอยู่ ‘พจน์’ มินแก่ 3 รอบผ่านเซ็นเซอร์ [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา : <http://www.nangdee.com/webboard/viewtopic.php?p=50866> [2554, มีนาคม 20]

พนมกร ดังทัดสวัสดิ์. ความรุนแรงและปัญหาจริยธรรมในเกมออนไลน์ “เร็กนาร์ฮอก”. วิทยานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2548.

- พิง ลำพระเพลิง. เสวนา. 14 กันยายน 2552. อ้างถึงใน ความรุนแรงในภาพยนตร์และสื่อภาพยนตร์ [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา :
<http://www.manager.co.th/Campus/ViewNews.aspx?NewsID=9520000103652>
 [2553, พฤษภาคม 3]
- ภาคภูมิ วงษ์จินดา. สัมภาษณ์. 19 พฤศจิกายน 2548. อ้างถึงใน คำอธิบายตอนจบ จากผู้กำกับ 'รับน้องสยของขวัญ' [ออนไลน์]. 2548. แหล่งที่มา :
<http://www.popcornmag.com/bbs/lofiversion/index.php?t1648.html> [2554, มีนาคม 20]
- ภาคภูมิ วงษ์จินดา. สัมภาษณ์. 9 พฤศจิกายน 2548. อ้างถึงใน เปิดตัวภาพยนตร์สุดระทึกที่กกระตุกต่อมผวา รับน้องสยของขวัญ [ออนไลน์]. แหล่งที่มา :
<http://www.siamzone.com/movie/news/index.php?id=2597> [2554, มีนาคม 20]
- ยุทธเลิศ สิปปภาค. สัมภาษณ์. อ้างถึงใน Behind the Scene บทสัมภาษณ์ ต่อม-ยุทธเลิศ สิปปภาค [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : http://movie.sanook.com/behind/behind_15389.php
 [2554, กุมภาพันธ์ 19]
- ลักษมี คงลาภ และคนอื่นๆ. ทีวีได้วันนี้... สีอะไร. กรุงเทพมหานคร : ปันโต พับลิชชิ่ง, 2552.
- วิริทพร ศรีจันทร์. การเล่าเรื่องและการดัดแปลง เดธไนต์ ฉบับหนังสือการ์ตูน แอนิเมชัน ภาพยนตร์ และนวนิยาย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- วิทยา ทองอยู่ยง. สัมภาษณ์. 12 สิงหาคม 2552. อ้างถึงใน 'เรตหนัง' เซ็นเซอร์ทั้งที่ไม่เซ็นเซอร์ [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา :
<http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9520000091747>
 [2554, กุมภาพันธ์ 21]
- วิศิษฐ์ ศาสนเที่ยง. สัมภาษณ์. 8 ตุลาคม 2553. อ้างถึงใน เพลินใจกับภาพยนตร์สุดสัปดาห์ [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา : <http://www.skyd.org/html/hot/angulimala-3.html>
 [2554, มีนาคม 20]

วิสูตร พูลวรลักษณ์. สัมภาษณ์. 12 สิงหาคม 2552. อ้างถึงใน 'เรตติ้ง' เซ็นเซอร์ทั้งที่ไม่เซ็นเซอร์ [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา :

<http://www.manager.co.th/Daily/ViewNews.aspx?NewsID=9520000091747>
[2554, กุมภาพันธ์ 21]

วิสูตร พูลวรลักษณ์. สัมภาษณ์. 3 มกราคม 2553. อ้างถึงใน นันทขว้าง สิริสุนทร. เปิดใจพ่อบอด
หนังไทย 'วิสูตร' แห่ง GTH [ออนไลน์]. 2552. แหล่งที่มา :

<http://www.artgazine.com/shoutouts/viewtopic.php?p=9976&sid=61458bda3e9188104bbeed55e23a846a> [2554, กุมภาพันธ์ 21]

ศรัณยู วงษ์กระจ่าง. สัมภาษณ์. 1 มิถุนายน 2549. อ้างถึงใน ตั้วไม่สน 'แอบอำมหิต' หนังรุนแรง
[ออนไลน์]. 2549. แหล่งที่มา :

http://www.mediathai.net/module/sanook/sanook_subcat.php?board_id=182
[2554, กุมภาพันธ์ 19]

ศรัณยู วงษ์กระจ่าง. สัมภาษณ์. 27 กันยายน 2549. อ้างถึงใน บทสัมภาษณ์ ศรัณยู วงษ์กระจ่าง
ผู้กำกับและนักแสดง (รับบทเป็น ชัย) ในเรื่องอำมหิตพิศวาส [ออนไลน์]. 2549. แหล่งที่มา
: http://board.narak.com/topic_light.php?No=142064 [2554, กุมภาพันธ์ 19]

อดิเรก วัฏลีลา. สัมภาษณ์. อ้างถึงใน เป็ล้อยใจ 'อังเคิล' หลังองค์ลีมาลถูกแบนนานนับเดือน
[ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <http://www.skyd.org/html/hot/angulimala-3.html> [2554,
กุมภาพันธ์ 21]

อรนลิน ไชยวสุ. พฤติกรรมก้าวร้าวของนักเรียนชายระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 ที่อ่านหนังสือการ์ตูน
และเล่นเกมคอมพิวเตอร์ที่มีเนื้อหารุนแรง. วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต, ภาควิชา
การจิตวิทยาพัฒนาการ คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2547.

อัศวิน ชาบารา. ภาพความเป็นชายจากการสร้างตัวละครหลักในภาพยนตร์ของมาร์ติน สกอร์เซซี.
วิทยานิพนธ์ปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต, ภาควิชาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.

เอกสารการสอนชุดวิชา 16351 ทฤษฎีและการวิจารณ์ภาพยนตร์เบื้องต้น. นนทบุรี :
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2548.

เอกสารการสอนชุดวิชา 16423 การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง. นนทบุรี :
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2532.

Wes Craven. สัมภาษณ์. 16 พฤศจิกายน 2553. อ้างถึงใน สัมภาษณ์ 'ไอ้คนหนังสยองขวัญ' เวส คราเวน' กับผลงานล่าสุด 7 ตายย้อนตาย [ออนไลน์]. 2553. แหล่งที่มา : <http://movie.mthai.com/movie-news/81843.html> [2554, กุมภาพันธ์ 19]

Wes Craven. สัมภาษณ์. 22 เมษายน 2550. อ้างถึงใน จากภาพยนตร์ถึงฆาตกรรมหมู่ โลก โหดร้ายหรือหนังเลว?! [ออนไลน์]. 2550. แหล่งที่มา : <http://movie.mthai.com/movie-news/37659.html> [2553, พฤษภาคม 3]

ภาษาอังกฤษ

Aja, A. Interview. 2010, August 20. Cited in Interview : 'Piranha 3D' Director Alexandre Aja [Online]. 2010. Available from : <http://blog.moviefone.com/2010/08/20/interview-piranha-3d-director-alexandre-aja> [2010, November 15]

Block, P. Interview. 2007, April 27. Cited in Horror Movies Don't Cause Violence : Director [Online]. 2007. Available from : <http://www.reuters.com/article/idUSN2738075520070429> [2011, January 24]

Boyle, K. Media and Violence. London : SAGE Publications, 2005.

Browne, N., Webb, T., Fisher, K., Cook, B., McArthur, D., Peek-Asa, C., and Kraus, J. American Film Violence : An Analytic Portrait. Journal of Interpersonal Violence (2002) : 351-370.

Bushman, B.J., and Anderson, C.A. Comfortably Numb : Desensitizing Effects of Violent Media on Helping Others. A Journal of the Association for Psychological Science (2009) : 273-277.

Carpenter, J. Interview. 2007, April 27. Cited in Horror Movies Don't Cause Violence : Director [Online]. 2007. Available from : <http://www.reuters.com/article/idUSN2738075520070429> [2011, January 24]

Ellis, D.R. Interview. Cited in Violent Quotes [Online]. Available from : http://www.brainyquote.com/quotes/keywords/violent_8.html [2011, January 22]

- Ellis, D.R. Interview. 2009, August 26. Cited in EXCLUSIVE : Director David R. Ellis Talks 'The Final Destination' [Online]. 2009. Available from : http://www.fearnet.com/news/interviews/b16438_exclusive_director_david_ellis_talks.html [2011, January 22]
- Gunter, B., Harrison J., and Wykes, M. Violence on Television : Distribution, Form, Context, and Themes. New Jersey : Lawrence Erlbaum Associates, 2003.
- Kirsh, S.J. Children, Adolescents, and Media Violence : A Critical Look at the Research. London : SAGE Publications, 2006.
- Raimi, S. Interview. Cited in Sam Raimi Interview [Online]. Available from : <http://hellnotes.com/sam-raimi-interview> [2011, January 24]
- Raimi, S. Interview. 2009, April 20. Cited in Fango WOH: Sam Raimi Drags Us to Hell! [Online]. 2009. Available from : http://www.fearnet.com/news/b15379_fango_woh_sam_raimi_drag_us_hell.html [2011, January 21]
- Raimi, S. Interview. 2009, May 20. Cited in How Hell Helmer Sam Raimi Went Back to His Old Horror Roots [Online]. 2009. Available from : <http://blastr.com/2009/05/how-hell-helmer-sam-raimi.php> [2011, March 20]
- Roth, Eli. Interview. March 28. Cited in Eli Roth Says Horror Movie Violence Should Have No Limits [Online]. Available from : <http://blog.moviefone.com/2007/03/28/eli-roth-says-horror-movie-violence-should-have-no-limits> [2011, January 24]
- Signorielli, N., and Gerbner, G. Violence and Terror in the Mass Media : An Annotated Bibliography. Connecticut : Greenwood Press, 1988.
- Snyder, Z. Interview. 2007, March 8. Vintage Violence : Director Zack Snyder's '300' And Coming up Next : 'Watchmen' [Online]. 2007. Available from : <http://www.reuters.com/article/idUSN2738075520070429> [2011, January 24]

Stallone, S. Interview. 2010, July 26. Cited in Action-Legend Sylvester Stallone Speaks Out Against 'Insidious' Violence in Films [Online]. 2010. Available from : <http://www.foxnews.com/entertainment/2010/07/26/action-legend-sylvester-stallone-speaks-violence-films> [2011, January 24]

Storey, J. Cultural Studies and the Study of Popular Culture. 2nd ed. Edinburgh : Edinburgh University Press, 2003.

Tarantino, Q. Interview. 2010, January 12. Cited in Quentin Tarantino : Violence Is the Best Way to Control an Audience [Online]. 2010. Available from : <http://www.telegraph.co.uk/culture/film/film-news/6975563/Quentin-Tarantino-violence-is-the-best-way-to-control-an-audience.html> [2011, January 21]

Wan, J. Interview. 2007, June 25. Cited in EXCL: James Wan, Kevin Bacon Interview [Online]. 2007. Available from : <http://www.shocktillyoudrop.com/news/topnews.php?id=636> [2011, March 1]

Wan, J. Interview. 2010, May 17. Cited in Set Interviews : James Wan & Leigh Whannel [Online]. 2010. Available from : <http://ftp.joblo.com/arrow/index.php?id=22159> [2011, March 1]

Weaver, C.K., and Carter, C. Critical Reading : Violence and the Media. New York : Open University Press, 2006.

Winterbottom, M. Interview. 2010, May 23. Cited in Director Defends Graphic 'Killer Inside Me' Violence [Online]. 2010. Available from : <http://www.getthebigpicture.net/blog/2010/5/23/director-defends-graphic-killer-inside-me-violence.html> [2011, January 21]



ภาคผนวก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ก

เรื่องย่อ (Synopsis) และรายละเอียดของภาพยนตร์ที่จะทำการศึกษา

1. ภาพยนตร์ไทย

จีจ้า ต้อ สวย ดุ



ชื่อภาษาอังกฤษ : Raging Phoenix

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : สหมงคลฟิล์ม

วันที่เข้าฉาย : 12 สิงหาคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : ราเชนทร์ ลิ้มตระกูล

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“ต้อ” หญิงสาวสวยที่ไม่เคยประสบความสำเร็จเรื่องความรักเลย ได้พบกับ “สนิม” ชายหนุ่มแปลกหน้า และเพื่อนของเขาที่ช่วยเหลือเธอให้พ้นจากอันตรายของกลุ่มคนหนึ่ง ต้อทำความคุ้นเคยและสนิทสนมกับพวกเขามากขึ้น จนมีโอกาสได้ฝึก “เมรียยุทธ” ศาสตร์การต่อสู้แบบใหม่ที่มีอานุภาพและความรุนแรง ต้อเรียนรู้เรื่องราวต่างๆมากขึ้นจนทราบว่า กลุ่มคนที่เข้ามาทำร้ายเธอนั้นคือ “แก๊งจกัวรร” ที่ลักพาตัวผู้หญิงที่มีกลิ่นฟีโรโมนชนิดพิเศษเพื่อไปสกัดเป็นน้ำหอม ซึ่งสนิทและเพื่อนๆนั้นก็เคยมีอดีตที่เจ็บปวดอันเกิดจากแก๊งจกัวรรเหมือนกัน เพราะฉะนั้นทั้งหมดจึงรวมตัวกันเพื่อปราบแก๊งนี้ให้ได้ ซึ่งสุดท้ายต้อก็สามารถกำจัดแก๊งจกัวรรได้และได้เรียนรู้ความหมายของรักแท้ที่เธอไม่เคยสัมผัสมาเลยทั้งชีวิต

สวย... ซามูไร



ชื่อภาษาอังกฤษ : Vanquisher

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : สหมงคลฟิล์ม

วันที่เข้าฉาย : 5 พฤศจิกายน 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : มานพ อุดมเดช

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“กุนจา” ตำรวจสายลับฝีมือดีได้เข้าร่วมปฏิบัติการลับกับซีไอเอซึ่งนำโดย “แคลร์” ภายหลังที่เธอทำภารกิจเสร็จสิ้น เธอกลับถูกหัวหน้าหน่วยหักหลังและพยายามฆ่าปิดปาก แต่เธอสามารถหนีเอาตัวรอดไปได้สองปีต่อมาซีไอเอได้สืบข่าวจนทราบว่าจะมีการก่อการร้ายในกรุงเทพฯ แคลร์จึงออกตามล่าหัวหน้าขบวนการก่อการร้าย ก่อนที่จะถูกเปิดเผยความจริงว่า เหตุการณ์ทั้งหมดเป็นการจัดฉากของซีไอเอ เพื่อจะได้มีอำนาจในการเข้ามาจัดการปกครองประเทศ กุนจาที่หนีรอดมาได้ในตอนต้นนั้นจึงเข้ามาจัดการปัญหาดังกล่าว รวมทั้งล้างแค้นในสิ่งที่เธอถูกกระทำอีกด้วย ซึ่งสุดท้ายเธอก็สามารถนำความยุติธรรมกลับคืนมาได้อีกครั้ง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

5 หัวใจฮีโร่



ชื่อภาษาอังกฤษ : Power Kids

ประเภทภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : สหมงคลฟิล์ม

วันที่เข้าฉาย : 5 มีนาคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : กฤษณพงศ์ ราชธา

เรื่องย่อ (Synopsis) :

เด็กๆ นักรู้ทั้งสาม ได้แก่ “วรุณ” “แคท” และ “ป๋อง” มีหน้าที่ต้องดูแล “วุ้น” น้องชายสุดที่รักของวรุณซึ่งเป็นโรคหัวใจอยู่ โดยมี “จ๊อบ” สาวหัวคุ่กัดของป๋องคอยเป็นเพื่อนเล่นอีกคนของวุ้น พวกเขาใช้ชีวิตกันอย่างปกติสุข จนกระทั่งวันหนึ่งเด็กทั้งห้าเกิดมีปัญหาเกี่ยวกับแก๊งอันตราย จนทำให้วุ้นเกิดอาการโรคหัวใจกำเริบอย่างหนักและต้องการการผ่าตัดเปลี่ยนหัวใจอย่างเร่งด่วน ในเวลาเดียวกันผู้ก่อการร้ายก็ได้้นำกำลังบุกยึดโรงพยาบาลที่ต้องส่งหัวใจมาให้ เด็กๆ ทั้งห้าจึงต้องลักลอบเข้าไปในโรงพยาบาลเพื่อนำหัวใจมาเปลี่ยนให้ทันเวลา ก่อนที่พวกเขาจะต้องต่อสู้กับผู้ก่อการร้ายอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งสุดท้ายพวกเขาก็สามารถนำเอาหัวใจมาเปลี่ยนได้ทันเวลา พร้อมทั้งนำความปกติสุขกลับคืนสู่สังคมอีกครั้ง

ความจำสั้น แต่รักฉันยาว



ชื่อภาษาอังกฤษ : Best in Time

ประเภทภาพยนตร์ : ภาพยนตร์รัก (Romantic)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : GTH

วันที่เข้าฉาย : 5 มีนาคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : ยงยุทธ ทองกองทุน

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“แก๊ง” สัตวแพทย์หนุ่ม กลับมาพบกับ “ฝ้าย” รักครั้งแรกของเขาอีกครั้ง เมื่อเธอพาสุนัขมารักษาที่คลินิกของเขา หลายปีที่ไม่ได้เจอกัน แก๊งรู้เพียงว่าฝ้ายแต่งงานไปกับเพื่อนสนิทของเขาและทั้งคู่เพิ่งจะหย่ากัน แก๊งลังเลที่จะเริ่มต้นใหม่กับรักครั้งเก่า เขาพยายามตั้งใจด้วยการแกล้งทำเป็นไม่เคยรู้จักเธอ เพราะเธอเองก็จำเขาไม่ได้ด้วยซ้ำ แต่สุดท้ายทั้งสองก็ค่อยๆสานความสัมพันธ์กันและในที่สุดก็ประสบความสำเร็จเรื่องความรัก ในขณะเดียวกัน “ป้าสมพิศ” กับ “ลุงจรัส” นั้นเป็นคู่รักที่พบกันในช่วงชมรมคอมพิวเตอร์เพื่อผู้สูงอายุ ทุกๆอาทิตย์ลุงจะขับรถจากสวนที่ชุมพรมาเรียนกับป้าที่กรุงเทพฯ เพียงเพื่อจะได้อยู่ด้วยกันครั้งละสามชั่วโมง นั่นเพราะลูกของป้าไม่เห็นด้วยที่แม่จะมีความรักครั้งใหม่ในวัยนี้ ทันทีที่รู้ว่าครอบครัวจะย้ายไปเมืองนอก ป้าตัดสินใจหนีลูกไปหาลุงที่ชุมพร โดยที่ไม่รู้ว่าลุงนั้นกำลังป่วยและทำให้ความจำเริ่มเลือนราง ซึ่งสุดท้ายทั้งสองก็ต้องแยกทางกัน แต่ก็ยังคงติดต่อกันโดยตลอดและยังคงมีความสัมพันธ์ที่ดี แม้จะอยู่ห่างกันก็ตาม

รถไฟฟ้า... มหานะเธอ



ชื่อภาษาอังกฤษ : Bangkok Traffic Love Story

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์รัก (Romantic)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : GTH

วันที่เข้าฉาย : 15 ตุลาคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : อติสรณ์ ตีรสิทธิ์เกษม

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“เหมยลี่” สาวอายุ 30 ปีเม้าหัวรำน้า ก่อนที่จะเริ่มสร้างเม้าแล้วขับรถกลับบ้าน แต่ระหว่างทางเธอก็ประสบอุบัติเหตุจนได้พบกับ “ลุง” วิศวกรรถไฟฟ้า BTS ที่ได้เข้ามาช่วยดูเครื่องยนตรถที่สตาร์ทไม่ติดให้ เมื่อเหมยลี่ถึงบ้าน พ่อแม่ก็ไม่อนุญาตให้ขับรถไปทำงานอีก ทำให้เธอต้องมาทำงานโดยการขนส่งมวลชนแทน วันหนึ่งเหมยลี่ได้พบกับลุงโดยบังเอิญอีกครั้งและได้เริ่มทำความคุ้นเคยกันมากขึ้น เธอรู้สึกชอบลุงอย่างมากจึงได้ทำการจีบผู้ชายก่อนเพื่อให้ได้พบกับลุงอีกครั้ง จนกระทั่งวันหนึ่งเหมยลี่ทราบความจริงว่าลุงกำลังจะไปศึกษาต่อต่างประเทศ ซึ่งทำให้ทั้งสองต้องแยกทางกัน แต่สุดท้ายทั้งคู่ก็ได้กลับมาพบกันอีกครั้งโดยบังเอิญบนรถไฟฟ้า และได้กลับมาสานความสัมพันธ์กันอีกครั้ง

32 ธันวาคม



ชื่อภาษาอังกฤษ : 32 December Love Error

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์รัก (Romantic)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : M ๓๙

วันที่เข้าฉาย : 30 ธันวาคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : ฤกษ์ชัย พวงเพ็ชร์

เรื่องย่อ (Synopsis) :

"ไนต์" ชายหนุ่มที่สูญเสียความทรงจำบางส่วนไปและต้องเข้ารับการรักษาบำบัดพร้อมกับ "โจ" เพื่อนสุดประหลาดที่บังเอิญมาพบกันเพราะมีอาการจิตตกเรื่องอุจจาระไม่ออก ระหว่างที่ทั้งสองกำลังบำบัดอาการป่วยนั้น ไนต์ก็ออกตามหาคำตอบว่าคนที่เขารักคือใคร ซึ่งอาจจะเป็น "อ้ม" แฟนเก่า "นุ่น" สาวที่แอบชอบเขา หรือ "เมย์" น้องสาวคนสนิท ระหว่างการหาคำตอบนั้น เขาก็พบสาเหตุอาการป่วยของเขา ซึ่งไนต์มีอาการป่วยเพราะขาดความรัก ในขณะที่โจนั้นป่วยเพราะเป็นโรคไส้ติ่งทวาร ซึ่งสุดท้ายทั้งสองก็รักษาอาการป่วยจนหาย และไนต์ก็ประสบความสำเร็จเรื่องความรักกับเมย์ น้องสาวคนสนิทที่สุดของเขานั่นเอง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แหยมยโสธร 2



ชื่อภาษาอังกฤษ : Hello Yasothorn 2

ประเภทภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ตลก (Comedy)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : สหมงคลฟิล์ม

วันที่เข้าฉาย : 3 ธันวาคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : เพ็ชรทาย วงษ์คำเหลา

เรื่องย่อ (Synopsis) :

เหตุการณ์ดำเนินต่อเนื่องจากภาคที่แล้ว 20 ปีผ่านไป “บักแหยม” และ “อีเจ็ย” แต่งงานกัน และเลี้ยงลูกสาวลูกชายที่เหลือนสองคน คือ “อีแ่ว” และ “บักคำผาน” दुจไขโนหिन ปัจจุบันบักแหยมได้กลายเป็น “กำนันแหยม” ซึ่งเป็นที่ย่าเกรงของผู้คนในตำบลไปเสียแล้ว วันหนึ่ง “ปลัดธนู” หนุ่มหล่อจากกรุงเทพฯ ได้มาปฏิบัติราชการที่ตำบลนี้ แต่แทนที่เขาจะมาช่วยพัฒนาตำบล เขาดันมาคอยจีบอีแ่ว จึงทำให้กำนันแหยมเกิดความหึงหวงและรู้สึกไม่ชอบพอปลัดธนูเป็นอย่างมาก ในขณะที่เดียวกันอีเจ็ยกลับชอบออกชอบใจปลัดหนุ่ม ถึงขนาดจะยกเป็นลูกเขยเลยทีเดียว นอกจากกำนันแหยมจะต้องจัดการกับเรื่องลูกสาวของตนแล้วนั้น เขาก็ต้องจัดการกับ “เสือหยองลำพอง” และพรรคพวกที่บุกเข้ามาปิดตลาดปล้นอย่างอุกอาจ ซึ่งสุดท้ายกำนันแหยมก็มองเห็นความดีของปลัดธนูที่ปกป้องตำบลและลูกสาวของตน เขาจึงยอมยกลูกสาวของตนให้กับปลัด ทั้งคู่ก็ประสบความสำเร็จเรื่องความรักในที่สุด

วงศ์คำเหลา



ชื่อภาษาอังกฤษ : Wongkamlao

ประเภทภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ตลก (Comedy)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : สหมงคลฟิล์ม

วันที่เข้าฉาย : 1 กรกฎาคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : เพ็ชรทาย วงศ์คำเหลา

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“พิรมน” ครูสอนภาษาอังกฤษคนใหม่ของ “จูเนียร์” ได้เข้ามายังคฤหาสน์หลังใหญ่ประจำตระกูลวงศ์คำเหลา ทันทีที่เธอเข้ามานั้นชายหนุ่มหลายคน รวมทั้ง “ท่านชายเพชรอรุณ” ก็เกิดอาการตกหลุมรัก จึงทำให้ “หญิงเล็กพราวแพรว” “หญิงแม่พราวพิลาศ” และ “หญิงนุช” เกิดความอิจฉาและทำทุกวิถีทางเพื่อที่จะขับไล่เธอออกไปจากบ้าน วันหนึ่งท่านชายเพชรอรุณพบว่ามีคนแอบโกงผลประโยชน์ของบริษัท เขาจึงต้องสืบหาผู้ร้ายคนนั้น ซึ่งสุดท้ายเขาก็สามารถจับผู้ร้ายได้โดยได้รับความช่วยเหลือจากพิรมน ตำรวจที่ปลอมตัวมาทำภารกิจนี้เอง ภายหลังทั้งสองก็ได้สารภาพความรู้สึกต่อกัน และประสบความสำเร็จเรื่องความรักในที่สุด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สาระแนหัวเป้ง



ชื่อภาษาอังกฤษ : Saranair

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ตลก (Comedy)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : สหมงคลฟิล์ม

วันที่เข้าฉาย : 30 เมษายน 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : นฤบดี เวชกรรม

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“สตาร์บัคส์” และ “หลังเลนส์” บัดนี้ตดจบใหม่ที่เข้ามาสมัครงานในตำแหน่งพนักงานกรีโอทีฟประจำทีมสาระแน การที่ทั้งสองจะได้รับบรรจุเป็นพนักงานประจำนั้น พวกเขาจะต้องทำภารกิจให้สำเร็จ คือ การแก๊ง (Candid) ชูปเปอร์สตาร์ 4 คน คือ “หม่ำ จ๊กมก” “แอ๊ด คาราบาว” “โก๊ะตี้” และ “วง BABY V.O.X Re.V.” ซึ่งระหว่างที่พวกเขาแก๊งทั้ง 4 คนนั้น พวกเขาก็ถูกทางทีมงานสาระแนแก๊งกลับเช่นเดียวกัน ซึ่งสุดท้ายพวกเขาก็ทำภารกิจได้สำเร็จ และทีมงานก็ออกมาเฉลยเรื่องราวทั้งหมด รวมทั้งได้รับการบรรจุเป็นพนักงานประจำของบริษัท

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ห้าแพร่ง



ชื่อภาษาอังกฤษ : Phobia 2

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : GTH

วันที่เข้าฉาย : 9 กันยายน 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : ปวีณ ภูริจิตปัญญา (หลาวชะโอน) / วิสูตร พูลวรลักษณ์ (ห้องเตียงรวม) / ทรงยศ สุขมากอนันต์ (Backpacker) / ภาคภูมิ วงศ์ภูมิ (รถมือสอง) / บรรจง ปิสิญธนะกุล (คนกอง)

เรื่องย่อ (Synopsis) :

หลาวชะโอน – “เป้” เด็กชายวัยรุ่นที่คึกคะนองได้ลงมือปาหินใส่รถกระบะแถวบ้านเพียงเพราะอยากได้โทรศัพท์มือถือเครื่องใหม่ เมื่อเหยื่อเสียชีวิต คุณแม่พาเป้หนีไปบวชในวัดป่าห่างไกลแห่งหนึ่ง แม้เขาจะหนีรอดกฎหมายไปได้ แต่เขาไม่สามารถหนีรอดกฎแห่งกรรมไปได้ เพราะเหยื่อผู้เสียชีวิตนั้นคือคุณพ่อของเขา และเขาก็ต้องชดใช้กรรมโดยกลายเป็นเปรตตัวต่อไป

ห้องเตียงรวม – หนุ่มทะเล้นขี้เล่นคนหนึ่งประสบอุบัติเหตุมอเตอร์ไซด์คว่ำจนขาหักทั้งสองข้าง เขาถูกย้ายไปนอนพักที่ห้องเตียงรวม ซึ่งทำให้เขาต้องนอนร่วมกับคนไข้อาการโคม่ารายหนึ่ง เขาถูกคนไข้คนนั้นคุกคามด้วยพลังพิเศษตลอดทั้งคืน จนสุดท้ายเขาก็ถูกลับร่างกับคนไข้รายนั้น และทำให้เขาต้องเสียชีวิตในที่สุด

Backpackers – คู่รักหนุ่มสาวชาวญี่ปุ่นคู่หนึ่งเดินทางมาเที่ยวแบ็กแพ็ค (Backpack) ที่ประเทศไทย เขาได้โบกรถบรรทุกคันหนึ่งเพื่อขอเดินทางเข้ากรุงเทพฯ ซึ่งสุดท้ายทั้งสองได้พบว่า รถบรรทุกคันนี้ได้บรรทุกศพจำนวนมาก และศพนั้นก็กลายเป็นซอมบี้ (Zombie) ที่พร้อมจะฆ่าพวกเขาได้ตลอดเวลา แม้พวกเขาจะพยายามหนีเอาตัวรอดอย่างไร ก็ไม่สามารถรอดพ้นไปได้

รถมือสอง – “นุช” เจ้าของเต็นท์รถมือสองขนาดใหญ่ย่านชานเมืองพบว่าลูกชายของเธอหายตัวไปท่ามกลางแถวรถนับร้อยคัน เทปกล้องวงจรปิดจับภาพได้ว่า ลูกของเธอแอบเข้าไปเล่นในรถคันหนึ่งที่เธอเพิ่งรับ

ชื่อมา แต่สุดท้ายเธอก็กลับไม่พบตัวเขา และยังคงโศกพิเศษ (ผี) คุกคามอยู่ตลอดเวลา ด้วยความกลัวเธอจึง
เผอิญฆ่าลูกชายของตนเองที่ซ่อนอยู่บริเวณรถโดยไม่ได้ตั้งใจ

คนกอง – “เต๋อ” “เผือก” “ชิน” และ “เอ” เป็นทีมงานหนึ่งสี่ที่ทำการถ่ายทำภาพยนตร์มาถึงฉากสุดท้าย
แต่แล้วนักแสดงสาวหน้าใหม่ที่รับบทเป็นผีเกิดหัวใจวายเสียชีวิตกลางกองถ่าย หลังจากนั้นเธอได้เดินทาง
กลับมาถ่ายทำภาพยนตร์ต่อ จึงทำให้ทั้ง 4 คนเกิดความหวาดกลัวอย่างยิ่ง สุดท้ายเรื่องราวหักมุมว่าเธอยังไม่
เสียชีวิต และได้กลับมาถ่ายทำภาพยนตร์จนจบ



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เงื่อนไขฆาตกรรมรำลึก



ชื่อภาษาอังกฤษ : Slice

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น

วันที่เข้าฉาย : 22 ตุลาคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : ก้องเกียรติ ไข่มศิริ

เรื่องย่อ (Synopsis) :

วันหนึ่งได้เกิดคดีฆาตกรรมต่อเนื่องสุดสยองขึ้น “หมวดชิน” นายตำรวจใหญ่จึงได้เรียก “โท” นักโทษชั้นหนึ่งเข้ามาช่วยไขคดีปริศนานี้ โดยมีข้อต่อรองคือ หากเขาทำงานสำเร็จเขาจะเป็นอิสระ แต่หากเขาทำงานล้มเหลว ภรรยาที่ถูกจับเป็นตัวประกันนั้นจะถูกฆ่าทันที โทค่อยๆแกะรอยจากความทรงจำในอดีตของเขา แล้วความจริงก็ปรากฏขึ้นเมื่อฆาตกรคนนั้น คือ เพื่อนผู้ชายของเขาในวัยเด็ก ที่ปัจจุบันได้ไปแปลงเพศและใช้ชีวิตอยู่กับเขาคนที่สามีภรรยา เขาและภรรยาได้พบกันอีกครั้ง ก่อนที่ต่างฝ่ายจะสารภาพเรื่องราวทั้งหมดออกมา ซึ่งสุดท้ายโทก็เป็นคนฆ่าภรรยาด้วยมือของเขาเองเพื่อยุติปัญหาทั้งหมด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

เชือดก่อนชิม



ชื่อภาษาอังกฤษ : Meat Grinder

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : พระนครฟิล์ม

วันที่เข้าฉาย : 19 มีนาคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : ทิวา เมย์ไรสง

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“บุษ” เจ้าของร้านก๋วยเตี๋ยวเนื้อสูตรโบราณต้องรับภาระหนักทำงานหาเลี้ยงครอบครัวเพียงลำพัง วันหนึ่งระหว่างที่บุษกำลังเข็นรถก๋วยเตี๋ยวขายอยู่นั้น ได้เกิดการใช้กำลังทหารเข้าสลายการชุมนุมขึ้น “อรรถพล” ก็วิ่งเข้ามาช่วยบุษให้วิ่งหนีไปได้ทันท่วงที ทำให้ทั้งสองคนได้รู้จักกันเป็นครั้งแรก เย็นวันนั้นตอนเก็บรถเข็นเข้าหลังร้าน เธอพบว่ามีศพชายคนหนึ่งเสียชีวิตอยู่ในรถเข็นของเธอ บุษจึงนำศพของเขาไปแล้วเนื้อหมักสมุนไพรตามสูตรโบราณของครอบครัว จากนั้นมาลูกค้าต่างรำลือถึงรสชาติที่เอร็ดอร่อย ทำให้กิจการของเธอเติบโตขายดีบขายดี บุษนั้นเริ่มรักอรรถพลมากขึ้น แต่เมื่ออรรถพลเริ่มถลำตัวก็ยิ่งมองเห็นด้านมืดอันน่ากลัวของบุษเข้า เขาจึงพยายามหลบหน้าบุษและหันไปคบกับ “นิตา” นักศึกษาสาวรุ่นน้องที่มหาวิทยาลัย จนเธอเกิดอาการหึงหวง จนถึงขั้นวิกลจริต วางแผนลวงให้นิตาเข้ามาในร้านก๋วยเตี๋ยวของเธอ และจับขังทรมานไว้ในห้องใต้ดิน แต่เมื่ออรรถพลรู้ว่านิตาโดนบุษหลอกไป เขาก็เร่งรีบตามมาช่วยเหลือ บุษจึงรีบหลบหนีออกจากที่นั่นอย่างเจ็บแค้นใจ เธอวิ่งไปอย่างคลุ้มคลั่ง โดยสุดท้ายเธอก็หนีรอดไปได้ และไม่หันกลับมามองอีกเลย

สามชุก : ขอเพียงโอกาสอีกสักครั้ง



ชื่อภาษาอังกฤษ : Samchuk

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต (Drama)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : แปซิฟิก ไอร์แลนด์ ฟิล์ม

วันที่เข้าฉาย : 5 สิงหาคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : ธนิตย์ จิตนุกูล

เรื่องย่อ (Synopsis) :

นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 7 คนนี้กำลังเผชิญปัญหาส่วนตัวที่แตกต่างกัน แต่ทุกคนกลับเลือกทางออกของปัญหาที่เหมือนกัน คือ การหนีไปพึ่งยาเสพติด ภายหลังที่คนในสังคมทราบ สังคมก็เริ่มประณามและพยายามขับไล่พวกเขาออกจากสังคม “ครูพินิจ” จึงได้ยื่นมือเข้ามาช่วยเหลือเด็กกลุ่มนี้ พร้อมทั้งประกาศกับสังคมว่าเด็กทั้ง 7 คนเป็นเพียงเหยื่อของความเสื่อมโทรมในสังคมเท่านั้น ครูพินิจได้ต่อสู้เคียงข้างและพยายามเข้าถึงปัญหาของเด็กแต่ละคน ด้วยความเชื่อมั่นว่าจะนำพาเด็กทั้ง 7 คนลุกขึ้นยืนได้ใหม่อีกครั้ง ซึ่งสุดท้ายเขาก็ช่วยให้เด็กๆ เหล่านี้หายจากอาการติดยาเสพติด และกลับมาใช้ชีวิตร่วมกับคนในสังคมได้อีกครั้ง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

หนีตามกาลิเลโอ



ชื่อภาษาอังกฤษ : Dear Galileo

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต (Drama)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : GTH

วันที่เข้าฉาย : 23 กรกฎาคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : นิธิวัฒน์ ธราธร

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“นุ่น” กับ “เชอริ” เป็นเพื่อนรักกัน ทั้งสองได้สัญญากันว่าจะไม่ทิ้งกันไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นก็ตาม นุ่นเพิ่งจะเลิกคบกับแฟนชื่อตัมและอยากลืมเรื่องของตัม ขณะที่เชอริมีปัญหาเกี่ยวกับทางมหาวิทยาลัยเนื่องจากใช้ลายเซ็นปลอมของอาจารย์เพื่อเข้าใช้ห้องเขียนแบบ จึงถูกพักการเรียน 1 ปี ทั้งสองจึงตกลงกันว่าจะไปเที่ยวกันตามลำพังที่ยุโรป โดยเริ่มจากการไปที่อังกฤษก่อน ระยะเวลาที่ไปอยู่ที่อังกฤษทั้งสองได้หารายได้ด้วยการไปทำงานที่ร้านอาหารไทยในอังกฤษ ซึ่งต่อมาได้ถูกให้ออกเพราะหนึ่งงานไปเที่ยว ทั้งสองจึงออกเดินทางต่อไปฝรั่งเศส และได้ไปพบกับชายคนหนึ่งชื่อ “ตัม” ที่นั่น เขาทำให้ทั้งสองได้เรียนรู้เรื่องการใช้ชีวิตมากขึ้น ต่อมาเชอริได้แสดงความสามารถทางสถาปัตยกรรมของตนในงานแสดงผลงานศิลปะที่จัดโดยตัม จนได้รู้จักกับชาวอิตาลีที่สนใจงานของเชอริและเสนอให้เธอไปร่วมงานด้วย จากนั้นทั้งสองก็ได้ไปที่อิตาลี แต่ระหว่างท่องเที่ยวเพื่อที่จะไปทำงานของเชอริ ได้เกิดเหตุทำให้นุ่นต้องถูกส่งตัวกลับเมืองไทยก่อน ทำให้เชอริได้บทเรียนหลายเรื่อง แต่สุดท้ายเธอก็ยังทำงานที่อิตาลี และยังคงมีความสัมพันธ์ที่ดีกับนุ่นต่อไป

ความสุขของกะทิ



ชื่อภาษาอังกฤษ : The Happiness of Kati

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต (Drama)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : สหมงคลฟิล์ม

วันที่เข้าฉาย : 8 มกราคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : เจนไวทย์ ทองดีนอก

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“กะทิ” เด็กหญิงวัย 9 ขวบ ที่ต้องผ่านประสบการณ์การสูญเสียครั้งยิ่งใหญ่ที่สุด เมื่อคุณแม่ต้องจากไปก่อนวัยอันควรด้วยโรคร้ายที่ไม่อาจรักษาได้ กะทิต้องผ่านขั้นตอนความสุขและทุกข์ ความผูกพันและการพลัดพราก ความสมหวังและความสูญเสีย ที่มากเกินกว่าที่เด็กวัยเดียวกันนี้จะรับไหว ถึงกระนั้นกะทิก็ตได้เรียนรู้ผ่านสิ่งต่างๆ ใน “ล้นซึกแห่งความทรงจำ” ที่คุณแม่เตรียมไว้ให้ก่อนสิ้นลมหายใจว่า ความทุกข์จากการสูญเสีย นั้นมีอาจพรากความสุขจากความรักและความผูกพันของแม่ที่มีต่อเธอได้ นอกจากนั้นกะทียังได้รับกำลังใจอย่างมากจากญาติๆ ของเธอ ทำให้เธอไม่รู้สึกลัวว่าขาดอะไรไปในชีวิต และสามารถดำรงชีวิตต่อไปได้เช่นเด็กๆ ในวัยเดียวกันได้

2. ภาพยนตร์ฮอลลีวูด

Avatar



ชื่อภาษาไทย : อวตาร

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : 20th Century Fox

วันที่เข้าฉาย : 17 ธันวาคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : James Cameron

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“Jake” อดีตนาวิกโยธินหนุ่มที่เป็นอัมพาตครึ่งตัวถูกเรียกมาปฏิบัติหน้าที่ในภารกิจพิเศษที่จะต้องเปลี่ยนร่างกายของเขา (อวตาร) ให้กลายเป็นมนุษย์ต่างดาว “ชาวนาวิ” ที่อาศัยอยู่ที่ดาวแพนดอร่า โดย Jake ต้องเข้าไปสอดแนมในกลุ่มของชาวนาวิ เพื่อนำทางให้มนุษย์และกองทัพเข้าไปดักดวงแร่ Unobtainium ซึ่งเป็นทรัพยากรอันมีค่าและมีราคาสูง แต่ถึง Jake ได้สัมผัสชีวิตบนดาวแพนดอร่ามากเท่าไร เขาก็ยิ่งหลงใหลในความงามของที่นี่มากขึ้นเท่านั้น ท้ายที่สุดเขาต้องเลือกระหว่างภารกิจที่เขาได้รับมอบหมายจากโลกมนุษย์และความรักความผูกพันที่มีต่อชาวนาวิ โดยเขาเลือกที่จะอยู่ข้างชาวนาวิและทำสงครามกับฝ่ายมนุษย์ ซึ่งในที่สุดเขาก็สามารถเอาชนะและขับไล่มนุษย์กลับไปยังโลก นอกจากนี้ Jake ยังอวตารอยู่ร่างของชาวนาวิต่อไปอีกด้วย

Transformers : Revenge of the Fallen



ชื่อภาษาไทย : อภิมหาสงครามแค้น

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : UIP

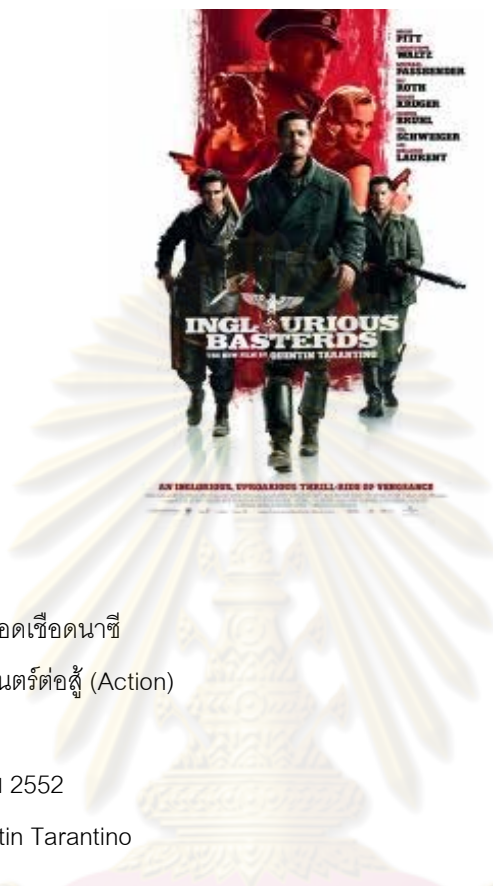
วันที่เข้าฉาย : 23 มิถุนายน 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : Michael Bay

เรื่องย่อ (Synopsis) :

เหตุการณ์ดำเนินต่อเนื่องจากภาคที่แล้ว “Sam” ต้องการที่จะใช้ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัยอย่างเด็กนักเรียนธรรมดาๆคนหนึ่ง แต่เขาไม่สามารถฝันซะตาได้ เพราะเขาจะต้องกลับมาช่วยโลกมนุษย์อีกครั้ง เพราะฝ่าย “Decepticons” นั้นได้ยกกำลังกลับมาบุกทำลายโลกอีกครั้ง ซึ่งครั้งนี้พวกมันกลับมาในปริมาณที่มากกว่าเดิมและพละกำลังในการทำลายล้างนั้นก็สูงขึ้นหลายเท่า เพราะฉะนั้นฝ่าย “Autobots” จึงต้องพยายามสกัดกั้นและปกป้องโลกใบนี้จากการรุกรานให้ได้ ซึ่งพวกมันจะเอาชนะได้เมื่อ Sam ช่วยสืบหาความลับเกี่ยวกับอาวุธพิเศษที่พลังความรุนแรงสูงจนพบได้เท่านั้น และสุดท้าย Sam ก็พบมันและมอบให้กับฝ่าย Autobots จนขับไล่ฝ่าย Decepticons ออกจากโลกมนุษย์ได้อีกครั้ง

Inglorious Basterds



ชื่อภาษาไทย : ยุทธการเดือดเดือดนาซี

ประเภทภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ต่อสู้ (Action)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : UIP

วันที่เข้าฉาย : 20 สิงหาคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : Quentin Tarantino

เรื่องย่อ (Synopsis) :

ในปีแรกที่เยอรมันบุกเข้ายึดครองฝรั่งเศส “Shosanna” ได้เห็นเหตุการณ์การสังหารสมาชิกในครอบครัวของเธอด้วยน้ำมือของนายทหารนาซี “SS Colonel Hans Landa” เธอแอบหลบหนีและเดินทางมายังปารีส ที่ซึ่งเธอได้สร้างตัวตนขึ้นมาใหม่ในฐานะเจ้าของและพนักงานของโรงภาพยนตร์แห่งหนึ่ง ณ อีกที่หนึ่งในยุโรป “First Lieutenant Aldo Raine” ได้จัดตั้งกลุ่มทหารอเมริกันเชื้อสายยิวขึ้น เพื่อลงมือล้างแค้นนายทหารนาซีอย่างโหดเหี้ยม ซึ่งต่อมาทหารกลุ่มนี้เป็นที่รู้จักในหมู่ศัตรูในชื่อ “แก๊งสุดแสบ” (The Basterds) หน่วยทหารของ Raine ได้ร่วมมือกับ “Bridget von Hammersmark” นักแสดงหญิงชาวเยอรมันซึ่งเป็นสายลับในภารกิจโค่นล้มผู้นำนาซีหรือ Hitler ในขณะเดียวกัน Shosanna ก็หาทางแก้แค้นให้ครอบครัวของเธอเช่นกัน สุดท้ายนั้นนายทหารนาซีถูกสังหารเป็นจำนวนมาก รวมทั้ง Hitler เองด้วย ในขณะเดียวกัน Shosanna กับหน่วยทหารของ Raine บางส่วนก็เสียชีวิตในคืนนั้นด้วยเช่นกัน

The Twilight Saga : New Moon



ชื่อภาษาไทย : แวมไพร์ ทไวไลท์ 2 นิมูน

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์รัก (Romantic)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : Mongkol Major

วันที่เข้าฉาย : 19 พฤศจิกายน 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : Chris Weitz

เรื่องย่อ (Synopsis) :

เหตุการณ์ดำเนินต่อเนื่องจากภาคที่แล้ว “Bella” จัดงานวันเกิดครบรอบ 18 ปี เมื่อเธอถูกกระดาดาบดาบนี้
นี้ระหว่างการแกะห่อของขวัญ “Jasper” แวมไพร์ตัวหนึ่งก็พุ่งเข้าไปทำร้ายเธออย่างบ้าคลั่ง ซึ่งจากเหตุการณ์นี้
ก็ทำให้ “Edward” และครอบครัว ตัดสินใจเดินทางออกจากเมือง เพื่อที่จะทำให้ Bella อยู่อย่างปลอดภัย
อย่างไรก็ตามมันกลับทำให้เธอ รู้สึกหดหู่และพยายามหาความอบอุ่นจาก “Jacob” เพื่อนสนิทของเธอ
เธอ Bella และ Jacob ได้พัฒนาความรู้สึกที่ดีต่อกันและกัน ในขณะเดียวกัน Bella ก็เริ่มที่จะหาκιกรรมทำทนาย
เพื่อช่วยเตือนสติถึงความตื่นเต้นเมื่อตัวเองอยู่ใกล้กับ Edward ในขณะเดียวกันเธอก็ค้นพบว่า Jacob คือ
มนุษย์หมาป่าที่คอยช่วยเหลือเธอ ภายหลังได้เกิดเหตุการณ์บางอย่างขึ้นที่ทำให้ Edward เข้าใจผิดว่า Bella
เสียชีวิตแล้ว Edward จึงพยายามฆ่าตัวตาย ซึ่งสุดท้าย Bella ก็เดินทางไปพบกับ Edward และยุติเรื่องราว
ทั้งหมดลงได้สำเร็จ

The Proposal



ชื่อภาษาไทย : ลุ้นรัก วิวาที่ฟ้าแลบ

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์รัก (Romantic)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : Buena Vista Thailand

วันที่เข้าฉาย : 17 กันยายน 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : Anne Fletcher

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“Margaret” บรรณารักษาสาวสุดเซ็กซี่แห่งนิตยสารชื่อดังใน New York ที่กำลังจะถูกเนรเทศกลับแคนาดาอย่างกะทันหัน เพราะใบอนุญาตการทำงานสำหรับคนต่างด้าวในอเมริกาของเธอถูกปฏิเสธ เธอจึงต้องหาทางจัดการเรื่องนี้อย่างเร่งด่วนเพื่อที่จะได้ทำงานกับบริษัทต่อไป Margaret จึงโกหกกับทางการว่าเธอได้แต่งงานกับ “Andrew” ผู้ช่วยหนุ่มของเธอนั่นเอง ระหว่างการคบหาผู้อื่นนั้น ทั้งสองก็ต่างหาวิธีแก้มันสารพัดเพื่อให้อีกฝ่ายยอมปฏิบัติตาม และช่วงเวลานี้ที่ทำให้ทั้งสองได้เรียนรู้ซึ่งกันและกัน ก่อนที่ทั้งสองจะตกหลุมรักกันซึ่งในที่สุด Margaret และ Andrew ก็ได้แต่งงานด้วยความรักกันโดยแท้จริง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

The Ugly Truth



ชื่อภาษาไทย : ญ.หญิงรักด้วยใจ ช.ชายรักด้วย...

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์รัก (Romantic)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : Sony Pictures

วันที่เข้าฉาย : 8 ตุลาคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : Robert Luketic

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“Abby Richter” โปรดิวเซอร์สาวสุดมันแห่งรายการทอล์คโชว์ยามเช้าผู้เพียบพร้อมด้วยความสามารถ ในการแก้ปัญหาได้ทุกสถานการณ์ ยกเว้นเรื่องความรัก มีเหตุให้ได้มาร่วมงานกับ “Mike Chadway” ผู้สื่อข่าว พิเศษที่ถูกจ้างให้มากอบกู้เรตติ้งรายการของเธอที่กำลังตกฮวบ และด้วยนิสัยกะล่อนยียวนกวนโมโหของเขา ทำให้ Abby ไม่ชอบหน้าเขาอย่างมาก แต่เมื่อเธอตกหลุมรักกับชายในฝันคนหนึ่ง เธอจึงต้องขอความช่วยเหลือจาก เขาเพราะเธอต้องการรู้ความคิดอ่านของผู้ชาย จนกระทั่ง Mike ตกลงที่จะช่วยให้เธอประสบความสำเร็จในความรัก แต่ภายหลังที่ทั้งสองสนิทสนมกันมากขึ้น ทั้งคู่ก็ได้เรียนรู้ว่าพวกเขาตกหลุมรักซึ่งกันและกัน ซึ่งสุดท้ายทั้งสอง ก็สสารภาพความในใจต่อกัน และตกลงที่จะคบหากันในที่สุด

The Hangover



ชื่อภาษาไทย : เมายกแก๊ง แอ็งคัยก๊ววัน

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ตลก (Comedy)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : Warner Bros.

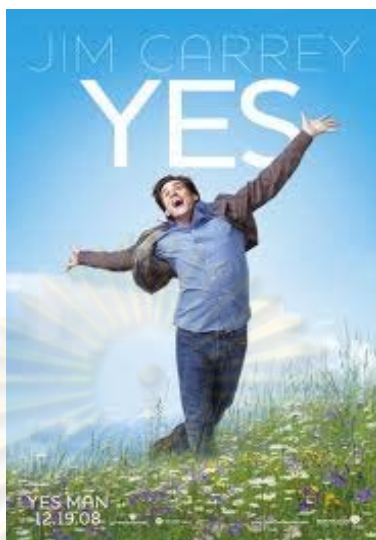
วันที่เข้าฉาย : 30 กรกฎาคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : Todd Phillips

เรื่องย่อ (Synopsis) :

สองวันก่อนหน้าวันแต่งงาน “Doug” ขับรถมายัง Las Vegas พร้อมกับเพื่อนที่ “Phil” และ “Stu” กับน้องเขยในอนาคต “Alan” เพื่อร่วมงานฉลองสละโสดที่พวกเขาสาบานว่าจะไม่มีวันลืม แต่เมื่อเขาทั้งสามตื่นขึ้นมาในตอนเช้าพร้อมกับอาการสับสน พวกเขากลับจำอะไรกันไม่ได้เลย ห้องสวีทในโรงแรมที่พวกเขาพักนั้นก็อยู่ในสภาพเละยิ่งกว่ากองขยะและว่าที่เจ้าบ่าวก็หายตัวไป ภายใต้อเวลาที่จำกัดทั้งสามต้องพยายามคิดกันว่าพวกเขาตัดสินใจทำอะไรที่เลวร้ายกันไปบ้างในคืนก่อนหน้านั้น ด้วยความหวังที่จะหาตัว Doug ให้พบเพื่อส่งกลับไปยัง L.A. ให้ทันเวลาเข้าพิธีแต่งงาน ซึ่งแม้ว่าสุดท้ายพวกเขาจะพบตัวบ่าวและกลับไปร่วมพิธีแต่งงานได้ทันนั้น พวกเขาก็พบว่าพวกเขาได้สร้างความวุ่นวายไว้มากมาเลยทีเดียว

Yes Man



ชื่อภาษาไทย : คนมันรุ่ง เพราะมุงเซย์ “เยส”

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ตลก (Comedy)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : Warner Bros.

วันที่เข้าฉาย : 8 มกราคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : Peyton Reed

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“Carl Allen” ชายหนุ่มที่ชีวิตย่ำอยู่กับที่กับการพูดแต่คำว่า “ไม่” (No) จนกระทั่งเขาได้เข้าร่วมกับโครงการช่วยเหลือด้วยตนเองโดยมีกติกาต่างๆ เพียงข้อเดียว คือการพูดว่า “ได้” (Yes) กับทุกโอกาสที่เข้ามาในชีวิต ไม่ว่าจะป็นอะไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงตนเองเช่นนี้ทำให้ชีวิตของคาร์ลเปลี่ยนแปลงไปในทางที่น่ามหัศจรรย์อย่างคาดไม่ถึง ทำให้เขาได้รับการเลื่อนตำแหน่งงานและพบกับความรักครั้งใหม่ แต่ความกระตือรือร้นของเขาในการที่จะรวบรวมเอาทุกๆ โอกาสไว้ อาจจะถูกกลายมาเป็นเรื่องดีที่มากเกินไปก็ได้ สุดท้ายเขาต้องแก้ปัญหา คือ ปรับความเข้าใจกับผู้อื่นใหม่ รวมทั้งเปลี่ยนแปลงการใช้ชีวิตให้อยู่ในความพอดี ซึ่งส่งผลให้เขามีชีวิตที่ดีขึ้นอีกครั้ง และประสบความสำเร็จเรื่องความรักอีกด้วย

Brüno



ชื่อภาษาไทย : บรูโน่ บรูลิ่ง

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ตลก (Comedy)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : Mongkol Major

วันที่เข้าฉาย : 30 กรกฎาคม 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : Larry Charles

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“Brüno” เกย์ชื่อดังในวงการแฟชั่นยุโรปกำลังจะตกอับ เพราะเขาได้ไปสร้างปัญหากับการแสดงแฟชั่นโชว์แห่งหนึ่ง ชีวิตของเขาย่ำแย่ลงเรื่อยๆ จนทำให้เขาต้องเปลี่ยนแปลงตัวเองเพื่อหางานในสาขาอื่นๆ ซึ่งเขาก็ไม่ประสบความสำเร็จกับงานใดๆเลย ชีวิตของเขาดูเหมือนจะจมปลักอยู่กับที่ จนกระทั่งเขาเปลี่ยนแปลงตัวเองเป็นผู้ชายเต็มตัวทำหน้าที่โฆษกเวทีมวยปล้ำ แต่แล้วเขาก็เปิดเผยตัวตนที่แท้จริงอีกครั้ง เมื่อพบกับชายหนุ่มที่เขารัก สุดท้ายเขาก็กลับมาใช้ชีวิตตามสื่อมวลชนต่างๆอีกครั้งดังเดิม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Drag Me to Hell



ชื่อภาษาไทย : กระชากลงหลุม

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : Mongkol Major

วันที่เข้าฉาย : 4 มิถุนายน 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : Sam Raimi

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“Christine Brown” คือพนักงานปลอ่ยกู้ที่อยากก้าวหน้าเหมือนกับทุกคน เธอใช้ชีวิตอย่างราบรื่นมาโดยตลอด กระทั่งได้มาพบกับ “Sylvia Ganush” หญิงชราท่าทางแปลกๆ คนหนึ่งที่เข้ามาทำเรื่องเพื่อขอต่อสัญญาเงินกู้บ้านของเธอ Christine เลือกที่จะปฏิเสธการต่อสัญญา เพื่อที่จะทำให้เจ้านายของเธอประทับใจและเลื่อนตำแหน่งให้กับเธอ ซึ่งทำให้ Ganush ต้องย้ายออกจากบ้านทันที แต่ Christine ไม่รู้เลยว่า Ganush นั้นเป็นแม่มด โดยเธอได้ทำการเสกคำสาปของ Lamia เข้าไปในตัวของ Christine ซึ่งส่งผลให้เธอต้องใช้ชีวิตเหมือนกับตกนรกทั้งเป็น ก่อนที่จะถูกลากลงนรกภายใน 3 วันนับจากนี้ Christine ถูกวิญญาณอาฆาตตามหลอกหลอน จนเธอต้องตัดสินใจออกไปหาร่างทรงเพื่อช่วยถอนคำสาปให้กับเธอ แต่ไม่ว่าเธอจะใช้วิธีใดก็ตามก็ไม่ประสบความสำเร็จ ซึ่งสุดท้ายเธอก็ต้องตกนรกใน 3 วันต่อมา

The Final Destination



ชื่อภาษาไทย : โกงตาย ทะลุตาย

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : Warner Bros.

วันที่เข้าฉาย : 3 กันยายน 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : David R. Ellis

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“Nick” “Lori” และเพื่อนๆได้ไปดูการแข่งขันรถยนต์ที่สนามแข่งซึ่งเหตุการณ์ดูจะเป็นปกติดีจนกระทั่ง Nick มีนิมิตเห็นภาพอุบัติเหตุที่จะเกิดขึ้นที่นี่ในเร็วนี้ เขาจึงได้เตือนเพื่อนๆและพาผู้ชมหนีรอดมาได้ส่วนหนึ่ง แต่หลังจากนั้นไม่นานผู้ที่รอดชีวิตจากเหตุการณ์วันนั้นก็ทยอยเสียชีวิตทีละคนด้วยอุบัติเหตุที่แตกต่างกัน Nick และ Lori จึงต้องหาทางยุติปัญหาดังกล่าวก่อนที่ทั้งสองจะต้องเสียชีวิตเช่นกัน ซึ่งสุดท้ายพวกเขาก็ไม่สามารถยุติปัญหาได้ และทุกคนที่รอดจากเหตุการณ์ในวันนั้นก็เสียชีวิตลงทั้งหมด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Orphan



ชื่อภาษาไทย : เด็กนรก

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : Warner Bros.

วันที่เข้าฉาย : 20 สิงหาคม 2552

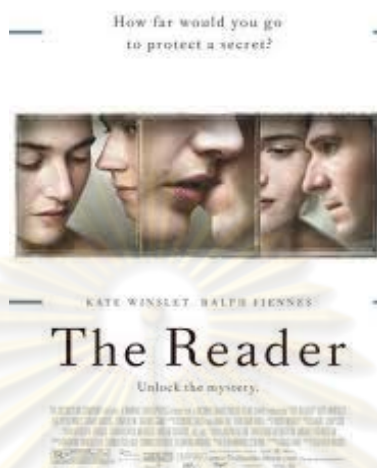
ผู้กำกับภาพยนตร์ : Jaume Collet-Serra

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“Kate” และ “John” ได้ไปรับ “Ether” เด็กกำพร้าคนหนึ่งมาเลี้ยงเป็นบุตรบุญธรรม ภายหลังจากที่ทั้งสองได้สูญเสียลูกไปคนหนึ่งจากอาการแท้ง Esther ดูเป็นเด็กสดใสบริสุทธิ์ที่สามารถเข้ากับทุกคนภายในบ้านได้เป็นอย่างดี แต่จนวันหนึ่งเธอก็เริ่มแสดงพฤติกรรมด้านมืดออกมามากขึ้น Kate คือคนที่ทราบความจริง และได้พยายามอธิบายเรื่องราวทั้งหมดให้กับคนอื่นแต่ไม่มีใครเชื่อ สุดท้ายแม่เธอก็กำจัด Esther ออกไปจากบ้านและจากชีวิตเธอได้นั้น เธอก็ต้องสูญเสียคนที่เธอรักไปหลายคน หนึ่งในนั้นก็คือ Johnสามีของเธอนั่นเอง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

The Reader



ชื่อภาษาไทย : ในอ้อมกอดรักไม่ลืมเลือน

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต (Drama)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : M Pictures

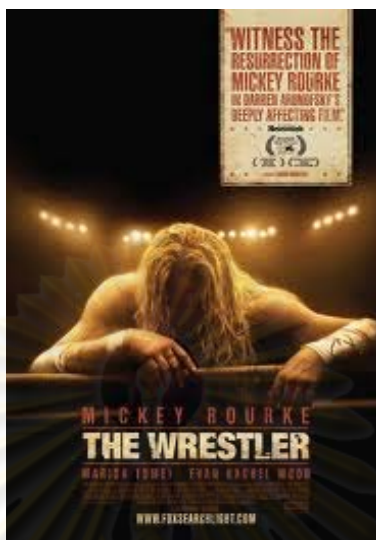
วันที่เข้าฉาย : 12 กุมภาพันธ์ 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : Stephen Daldry

เรื่องย่อ (Synopsis) :

ณ ประเทศเยอรมัน หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 “Michael Berg” เด็กหนุ่มแกร่วัย 15 ต้องมาพบกับ “Hanna Schmitz” สาวใหญ่วัย 36 Michael ลุ่มหลงกับความรักและโลกกามารมณ์แปลกใหม่ คือ เขาต้องอ่านวรรณกรรมชั้นเอกของโลกให้เธอฟังทุกครั้งก่อนร่วมรักกัน จนกระทั่งเมื่อเธอหายตัวไปจากชีวิตของเขา Michael ก็ได้พบกับ Hanna อีกครั้งในศาลกรณีสังหารหมู่ในสงครามนาซีพร้อมกับความจริงบางอย่างของเธอที่กำลังถูกเปิดเผยว่า เธอนั้นอ่านไม่ออกเขียนไม่ได้ จนทำให้เธอถูกใส่ความว่าเป็นผู้กระทำความผิดแต่เพียงผู้เดียว Michael ยังคงติดต่อกับ Hanna ที่ติดคุกผ่านการอ่านหนังสือ และนี่เองก็เป็นแรงผลักดันให้เธอหัดเขียนหัดอ่านในคุก สุดท้ายนั้นแม้เธอจะอ่านออกและเขียนได้ แต่เธอก็ไม่ประสบความสำเร็จเรื่องความรักกับ Michael เธอฆ่าตัวตายในคุกแห่งนั้น และทิ้งตราบาปไว้ในจิตใจของ Michael ตลอดกาล

The Wrestler



ชื่อภาษาไทย : เพื่อเธอขอสู้ยิบตา

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต (Drama)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : M Pictures

วันที่เข้าฉาย : 19 กุมภาพันธ์ 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : Darren Aronofsky

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“Randy ‘The Ram’ Robinson” เป็นนักมวยปล้ำที่ประสบความสำเร็จอย่างมากในอดีต ถึงแม้ว่าเวลาจะผ่านไปกว่า 20 ปีแล้ว เขาก็ยังคงยึดอาชีพนี้เพื่อหาเงินเลี้ยงชีพตนเอง จนกระทั่งวันหนึ่งเขาพบว่าสภาพร่างกายของตัวเองนั้นกำลังทรุดโทรมอย่างหนักจากการหักโหมแสดงมวยปล้ำอย่างไม่หยุดหย่อน เขาพยายามหันกลับไปสานสัมพันธ์กับลูกสาวของตัวเองอีกครั้ง แต่ก็ไม่ประสบความสำเร็จ เขาจึงพยายามเริ่มสัมพันธ์รักครั้งใหม่กับนางระเบียบ่าเปลื้องผ้าวัยใกล้ปลดเกษียณ แต่กระนั้น ก็ไม่มีสิ่งใดจะขจัดภาพลวงตาเข้ายวนของสังเวียนผ้าใบและความหลงใหลในศิลปะการต่อสู้ออกไปจากใจเขาได้ เขาได้ฝันสังหารตนเองกลับลงไปปล้ำอีกครั้ง ก่อนที่เขาจะต้องจบชีวิตของตนเองบนสังเวียนผ้าใบที่เขารักนั่นเอง

Revolutionary Road



ชื่อภาษาไทย : ถนนแห่งฝัน สองเรานิรันดร์

ตระกูลภาพยนตร์ : ภาพยนตร์ชีวิต (Drama)

บริษัทผู้จัดจำหน่าย : UIP

วันที่เข้าฉาย : 5 กุมภาพันธ์ 2552

ผู้กำกับภาพยนตร์ : Sam Mendes

เรื่องย่อ (Synopsis) :

“April” กับ “Frank Wheeler” เป็นคู่รักหนุ่มสาวที่อาศัยอยู่กับลูกๆ 2 คนในย่านชานเมือง Connecticut ในยุคกลางของทศวรรษที่ 50 Frank ทำงานเช้าสามเย็นสามเพราะยึดติดกับเงินเดือนสูงๆ ในขณะที่ April ก็ยังอยากเป็นดาราแต่ต้องมาทำงานแม่บ้านเต็มตัว เมื่อทั้งคู่ต้องการฉีกกรอบวิถีชีวิตแบบเดิมๆ พวกเขาจึงวางแผนที่จะย้ายมาตั้งรกรากที่ฝรั่งเศส เพื่อที่จะได้หลุดพ้นจากระบบทุนนิยมของอเมริกา แต่ไม่ว่าวิถีชีวิตคู่ของพวกเขาเริ่มระหองระแหง เกิดความอิจฉากัน แล้วยังโทษว่าเป็นความผิดพลาดของอีกฝ่าย สุดท้ายพวกเขาก็ยังคงจมปรักอยู่กับชีวิตที่ซ้ำซากจำเจ อันนำไปสู่การเสียชีวิตของ April ในตอนท้าย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ข

เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด

1. เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย

ความรุนแรงทางกายภาพ					
ความรุนแรงทางเพศ	ความรุนแรงทางกายภาพ	ความรุนแรงทางวาจา	ความรุนแรงทางใจ	ความรุนแรงทางความคิด	ความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ
จีจ้า ดื้อ สวย ดุ					
-	- การต่อสู้ด้วยมือเปล่า - การฆ่า - การกักขังหน่วงเหนี่ยว	- การพูดหยาบคาย - การดูถูก	-	- ความคิดในการล้างแค้น	- เมรัยยุทธ์ - น้ำหอม
สวย... ซามูไร					
-	- การต่อสู้ด้วยมือเปล่า - การต่อสู้ด้วยอาวุธ - การฆ่า - การระเบิด	- การพูดหยาบคาย - การพูดดูถูก - การพูดข่มขู่ให้ผู้อื่นรู้สึกกลัว - การพูดข่มขู่ให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม	-	- ความคิดในการล้างแค้น - ความคิดที่ต้องการมีอำนาจเหนือประเทศอื่น	-
5 หัวใจฮีโร่					
-	- การต่อสู้ด้วยมือเปล่า - การต่อสู้ด้วยอาวุธ - การฆ่า - การกักขังหน่วงเหนี่ยว	- การพูดหยาบคาย - การพูดข่มขู่ให้ผู้อื่นรู้สึกกลัว - การพูดข่มขู่ให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม - การพูดเสียดสี	-	-	- การชกนวมกลาง - การถ่มน้ำลาย - หัวใจ - การพูดกระทบกระทั่งเปรียบเทียบเปรย เรื่อง ขนมหั่วเหี้ย

ความรุนแรงทางเพศ	ความรุนแรงทางกายภาพ	ความรุนแรงทางวาจา	ความรุนแรงทางใจ	ความรุนแรงทางความคิด	ความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ
ความจำสั้น แต่รักฉันทยาว					
-	- การชกต่อย - การทำลายทรัพย์สิน	- การพูดเท็จ - การพูดเหน็บแนม - การพูดหยาบคาย - การพูดเสียดสี - การพูดประชดประชัน	- การมีชู้	-	- การพูดกระทบกระทั่งเปรียบเทียบเปรย เรื่อง หมาพันธุ์ปลั๊ก
รถไฟฟ้า... มาหณะเธอ					
-	- การชกต่อย - การทำลายทรัพย์สิน	- การพูดเพ้อเจ้อ - การพูดหยาบคาย	- การกดขี่ข่มเหง	-	-
32 ถันวา					
- การพูดส่อเสียดทางเพศ	- การชกต่อย - การพยายามฆ่าตัวตาย	- การพูดหยาบคาย - การพูดดูถูก - การพูดเหน็บแนม - การพูดเสียดสี - การพูดประชดประชัน	- การเยาะเย้ย	-	- การพูดกระทบกระทั่งเปรียบเทียบเปรย เช่น เรื่อง ซ้ำหริ่ม, ใจหมา, ผีผลึก เป็นต้น
แหยมยโสธร 2					
-	- การต่อสู้ด้วยอาวุธ - การฆ่า - การกักขังหน่วงเหนี่ยว - การขโมย - พระพุทธรูป - การเสพยาเสพติด	- การพูดหยาบคาย - การตะคอก - การพูดดูถูก - การพูดประชดประชัน	-	-	- การขูดปิ่น - การพูดกระทบกระทั่งเปรียบเทียบเปรย เรื่อง หมากรุงเทพ

ความรุนแรงทางเพศ	ความรุนแรงทางกายภาพ	ความรุนแรงทางวาจา	ความรุนแรงทางใจ	ความรุนแรงทางความคิด	ความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ
วงษ์คำเหลา					
-	- การชกต่อย - การทุบตี - การทำลายทรัพย์สิน	- การพูดหยาบคาย - การพูดดูถูก - การพูดเพื่อเจ้อ - การพูดประชดประชัน - การตะคอก - การพูดใส่ร้าย	- การกดขี่ข่มเหง	-	-
สารระแนห์วเป็ง					
-	- การใช้อาวุธ - การชิงรถจักรยานยนต์ - การชกต่อย - การแอบถ่าย	- การพูดหยาบคาย - การพูดดูถูก	- การกลั่นแกล้ง	- การยกตนข่มท่าน - การกลั่นแกล้ง	-
ห้าแพรง					
-	- การทำลายทรัพย์สิน - การฆ่า - การทำร้ายร่างกาย - การใช้อาวุธ - การบังคับให้กินยาเสพติด	- การพูดหยาบคาย - การพูดเท็จ - การตะคอก	- การใช้ความรุนแรงของตัวเอกฝ่ายชายเรื่อง "หลาวชะโอน"	- ความคิดและพฤติกรรมที่รุนแรงของตัวเอกฝ่ายชายเรื่อง "หลาวชะโอน"	-
เจือน ฆาตกรรมรำลึก					
- การข่มขืน - การทารุณกรรมทางเพศ	- การต่อสู้ด้วยอาวุธ - การชกต่อย - การฆ่า	- การพูดหยาบคาย - การพูดข่มขู่ให้ผู้อื่นกลัว - การพูดข่มขู่ให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม	-	-	- กระเป๋าเดินทางสีแดง
เชือดก่อนชิม					
- การข่มขืน - การคลุมถุงชน	- การฆ่า - การใช้อาวุธ - การกักขังหน่วงเหนี่ยว	- การพูดหยาบคาย - การพูดดูถูก	- การมีขู่	- ความคิดและพฤติกรรมที่รุนแรงของตัวเอกฝ่ายหญิง	- กว๋ยเตี้ยว

ความรุนแรงทางเพศ	ความรุนแรงทางกายภาพ	ความรุนแรงทางวาจา	ความรุนแรงทางใจ	ความรุนแรงทางความคิด	ความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ
สามชุก : ขอเพียงโอกาสสักครั้ง					
-	- การชกต่อย - การทำลายทรัพย์สิน - การเสพยาเสพติด - การไถเงิน	- การพูดหยาบคาย - การพูดดูถูก	-	-	-
หนีตามกาลิโอ					
-	-	- การพูดหยาบคาย	- ความไม่เกรงใจ	-	-
ความสุขของกะทิ					
-	-	-	-	-	-

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง					
ความ เพืดเพลิน โดยขาดความ สำนึกผิดชอบ	การพาณิชย์ที่ ขาดศีลธรรม	ลัทธิทหาร	ลัทธิวัตถุนิยม	ลัทธิอวดตัว	ความเหลื่อม ล้ำกันใน โครงสร้างของ สังคม
จีจ้า ตื้อ สวย ดู					
- การต็มเหล่า	- ความต้องการ กำไรจากการขาย น้ำหอม จึงจับ ผู้หญิงมาทรมาน	-	- ความรักในเงิน จากการค้าขาย เพื่อกำไรบนความ ทรมานของผู้หญิง - ความปรารถนา ในเนื้อหนังของ ผู้หญิง	-	-
สวย... ซามูไร					
-	-	- การนำกำลัง ทหารเพื่อบุกจับ ผู้ก่อการร้าย	-	-	-
5 หัวใจฮีโร่					
-	-	- การนำกำลัง ทหารบุกยึด โรงพยาบาล - การนำกำลัง ทหารสลายการก่อ การร้าย	-	-	-
ความจำสั้น แต่รักฉันทยาว					
- การต็มเหล่า	-	-	-	-	-
รถไฟฟ้า... มาหานะเธอ					
- การต็มเหล่า	-	-	-	-	-
32 ธันวา					
- การต็มเหล่า	-	-	-	- การยุ่มย่ามเรื่อง ส่วนตัวของผู้อื่น	-
แหยมยโสธร 2					
- การเล่นพนัน	-	-	-	-	-
วงษ์คำเหลา					
-	-	-	-	-	-
สาระแนหัวเป้ง					
- การกลั่นแกล้ง	-	-	-	- การยกตนข่ม ท่าน	-
ห้าแพรง					
-	- การคดโกง	-	-	-	-

ความ เพลิดเพลิน โดยขาดความ สำนึกผิดชอบ	การพาณิชย์ที่ ขาดศีลธรรม	ลัทธิทหาร	ลัทธิวัตถุนิยม	ลัทธิอดตัว	ความเหลื่อม ล้ำกันใน โครงสร้างของ สังคม
เงื่อนไข ขาดกรรมรำลึก					
-	-	-	-	-	-
เชื่อดก่อนชิม					
-	-	-	-	-	-
สามชุก : ขอเพียงโอกาสสักครั้ง					
- การดื่มเหล้า	-	-	-	-	-
หนีตามกาลิเลโอ					
- การหนีงาน	- การคดโกง	-	-	-	-
ความสุขของกะทิ					
-	-	-	-	-	-

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. เนื้อหาความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวู้ด

ความรุนแรงทางกายภาพ					
ความรุนแรงทางเพศ	ความรุนแรงทางกายภาพ	ความรุนแรงทางวาจา	ความรุนแรงทางใจ	ความรุนแรงทางความคิด	ความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ
Avatar					
-	<ul style="list-style-type: none"> - การต่อสู้ด้วยอาวุธ - การฆ่า - การระเบิด - การทำลายทรัพย์สินของชนชาติ 	<ul style="list-style-type: none"> - การพูดหยาบคาย - การพูดดูถูก - การพูดข่มขู่ให้ผู้อื่นกลัว - การพูดข่มขู่ให้ปฏิบัติตาม - การตะคอก 	-	<ul style="list-style-type: none"> - ความคิดในการล้างแค้น - ความคิดที่ต้องการยึดครองทรัพย์สินของผู้อื่น 	<ul style="list-style-type: none"> - แร่ธาตุ Unobtainium - รุกชนชาติแห่งวิญญาณ (The Tree of Souls)
Transformers : Revenge of the Fallen					
-	<ul style="list-style-type: none"> - การต่อสู้ด้วยอาวุธ - การฆ่า - การระเบิด - การทำลายทรัพย์สิน 	<ul style="list-style-type: none"> - การพูดหยาบคาย - การพูดดูถูก - การพูดข่มขู่ให้ผู้อื่นกลัว - การพูดข่มขู่ให้ปฏิบัติตาม - การตะคอก - การพูดเพื่อเจ้อ 	-	<ul style="list-style-type: none"> - ความคิดในการล้างแค้น - ความคิดที่ต้องการยึดครองหรือทำลายโลก 	- The Matrix of Leadership
Inglorious Basterds					
-	<ul style="list-style-type: none"> - การต่อสู้ด้วยอาวุธ - การฆ่า - การระเบิด - การทำลายทรัพย์สิน - การกรีดหน้ามาก - การถลกหนังศีรษะ - การลอบสังหาร - การวางเพลิง 	<ul style="list-style-type: none"> - การพูดหยาบคาย - การพูดดูถูก - การพูดข่มขู่ให้ผู้อื่นกลัว - การพูดข่มขู่ให้ปฏิบัติตาม - การพูดเท็จ - การพูดเพื่อเจ้อ 	<ul style="list-style-type: none"> - การกดขี่ข่มเหงชนชาติ 	<ul style="list-style-type: none"> - ความคิดในการฆ่าล้างเผ่าพันธุ์ 	<ul style="list-style-type: none"> - การพูดกระทบกระเทียบเปรียบเทียบเปรย เรื่อง การเปรียบเทียบชนชาติกับสัตว์ - ไปป์ - นม - ภาพยนตร์เรื่อง Nation's Pride

ความรุนแรงทางเพศ	ความรุนแรงทางกายภาพ	ความรุนแรงทางวาจา	ความรุนแรงทางใจ	ความรุนแรงทางความคิด	ความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ
The Twilight Saga : New Moon					
-	- การฆ่า - การต่อสู้ - การพยายามฆ่าตัวตาย	-	-	- ความคิดในการต่อสู้เพื่อคนรัก	-
The Proposal					
-	-	- การพุดดูถูก - การพุดข่มขู่ให้ผู้อื่นกลัว - การพุดข่มขู่ให้ปฏิบัติตาม - การพุดเท็จ - การพุดเพื่อเจ้อ - การตะคอก	- การเยาะเย้ย - การกดขี่ข่มเหง - การกลั่นแกล้ง	- การกลั่นแกล้ง	-
The Ugly Truth					
- การพุดสื่อเสียดทางเพศ - การกระทำ ความหมายในเรื่องเพศ	-	- การพุดหยาบคาย - การพุดดูถูก - การพุดเพื่อเจ้อ - การพุดสื่อเสียด	- การเยาะเย้ย	-	- รายการ The Ugly Truth - การแสดงสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายเรื่องเพศ
The Hangover					
- การเดินระบำเปลื้อง - การพุดสื่อเสียดเรื่องเพศ	- การชกต่อย - การทำลายทรัพย์สิน - การเสพยาเสพติด - การขโมยทรัพย์สิน - การใช้อาวุธ	- การพุดหยาบคาย - การพุดสื่อเสียด - การพุดเพื่อเจ้อ - การตะคอก	-	-	- การขู่ในกลาง
Yes Man					
-	- การชกต่อย - การชิงรถจักรยานยนต์ - การพยายามฆ่าตัวตาย	- การพุดเพื่อเจ้อ - การพุดข่มขู่ให้ผู้อื่นกลัว - การข่มขู่ให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม	-	-	-

ความรุนแรงทางเพศ	ความรุนแรงทางกายภาพ	ความรุนแรงทางวาจา	ความรุนแรงทางใจ	ความรุนแรงทางความคิด	ความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ
Brüno					
- การแต่งกายล่อแหลม - การมีเพศสัมพันธ์อย่างโจ่งครึ้ม - การละเมิดทางเพศ	- การทำลายทรัพย์สิน	- การพูดหยาบคาย - การพูดลามก - การตะคอก - การพูดดูเหยียด - การดูถูก	- ความไม่เกรงใจ	- ความคิดที่ต้องการมีชื่อเสียง	-
Drag Me to Hell					
-	- การต่อสู้ - การทำลายทรัพย์สิน - การฆ่า	- การสาปแช่ง - การพูดหยาบคาย - การตะคอก	-	- ความคิดในการล้างแค้น	- แพะ - ปีศาจ Lamia
The Final Destination					
- การพูดส่อเสียดทางเพศ	- การฆ่า - การระเบิด - การทำลายทรัพย์สิน	- การพูดเพื่อเจ้อ - การตะคอก	-	-	- การขู่นักกลาง
Orphan					
- การพูดส่อเสียดทางเพศ	- การฆ่า - การต่อสู้ - การใช้อาวุธ - การวางเพลิง	- การพูดหยาบคาย - การตะคอก - การพูดเท็จ - การพูดข่มขู่ให้ผู้อื่นรู้สึกกลัว - การพูดข่มขู่ให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม	- การใช้ความรุนแรงของตัวร้าย	- ความคิดในการล้างแค้น - ความคิดและพฤติกรรมที่รุนแรงของตัวร้าย	-
The Reader					
- การลักลอบมีเพศสัมพันธ์ - การมีเพศสัมพันธ์ก่อนวัยอันควร	- การฆาตกรรมหมู่ - การฆ่าตัวตาย	- การพูดหยาบคาย - การตะคอก	- การลักลอบมีเพศสัมพันธ์ - ความไม่รู้สึกสะทกสะท้านต่อการฆาตกรรมหมู่	-	-

ความรุนแรงทางเพศ	ความรุนแรงทางกายภาพ	ความรุนแรงทางวาจา	ความรุนแรงทางใจ	ความรุนแรงทางความคิด	ความรุนแรงในการใช้เชิงเปรียบเทียบ
The Wrestler					
- การเดินระบำเปลื้อง	- มวยปล้ำ	- การพูดหยาบคาย - การพูดเท็จ - การตะคอก	- การไม่เอาใจใส่ เลี้ยงดูผู้มีพระคุณ	- ความคิดอกตัญญู	- การเลื่อนภาพเป็นสีดำ (Fade Out)
Revolutionary Road					
-	- การพยายามทำร้ายร่างกาย	- การพูดหยาบคาย - การพูดเท็จ - การพูดข่มขู่ให้ผู้อื่นรู้สึกกลัว	- การมีชู้ - การไม่เอาใจใส่ในความสัมพันธ์	-	- ถนนสายปฏิวัติ (Revolutionary Road)

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ความรุนแรงเชิงโครงสร้าง					
ความ เฟลิดเฟลิน โดยขาดความ สำนึกผิดชอบ	การพาณิชย์ที่ ขาดศีลธรรม	ลัทธิทหาร	ลัทธิวัตถุนิยม	ลัทธิอวดตัว	ความเหลื่อม ล้ำกันใน โครงสร้างของ สังคม
Avatar					
-	- การทำลายที่ดิน ของผู้อื่น เพื่อยึด ครองทรัพยากร	- การนำกำลัง ทหารเพื่อบุกยึด ทรัพยากร	- ความรักในเงิน จากการขาด ทรัพยากร	-	- ทุนนิยม VS ธรรมชาตินิยม
Transformers : Revenge of the Fallen					
-	-	- การนำกำลัง ทหารเพื่อปกป้อง โลก	-	-	-
Inglorious Basterds					
-	-	- การนำกำลัง ทหารสู้รบระหว่าง ชนชาติ	-	- การอวดตัวใน ความสามารถของ ตน	-
The Twilight Saga : New Moon					
-	-	-	-	-	-
The Proposal					
- การตบตาผู้อื่น เรื่องงานแต่งงาน	-	-	-	- การอวดตัวใน ความสามารถของ ตน	-
The Ugly Truth					
-	-	-	-	- การอวดตัวใน ความสามารถของ ตน	-
The Hangover					
- การเล่นพนัน - การดื่มเหล้า	-	-	-	-	-
Yes Man					
- การดื่มเหล้า - การตอบรับทุก โอกาสอย่างพรี่า เพรีอ	-	-	-	-	-
Brüno					
- การสร้างความ อุนวาย	-	-	-	- การอวดตัวจน ทำลายความ ร่วมมือ	-

ความ เปล็ดเพลิน โดยขาดความ สำนึกผิดชอบ	การพาณิชย์ที่ ขาดศีลธรรม	ลัทธิทหาร	ลัทธิวัตถุนิยม	ลัทธิอวดตัว	ความเหลื่อม ล้ำกันใน โครงสร้างของ สังคม
Drag Me to Hell					
-	-	-	-	-	-
The Final Destination					
-	-	-	-	-	-
Orphan					
-	-	-	-	-	-
The Reader					
-	-	-	-	-	-
The Wrestler					
- การหลงระเริงใน ชื่อเสียง	-	-	-	-	-
Revolutionary Road					
-	-	-	- ความรักในเงิน - การตกอยู่ในลัทธิ ทุนนิยม	-	-

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก ค

การเล่าเรื่องและคู่ตรงข้ามเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทยและภาพยนตร์ฮอลลีวูด

1. การเล่าเรื่องและคู่ตรงข้ามเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ไทย

Thai / Action	จีจ้า ตื้อ สวย ดุ	สวย... ซามูไร	5 หัวใจฮีโร่
โครงสร้าง การเล่าเรื่อง (Narrative Structure) & โครงเรื่อง (Plot)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกฝ่ายหญิงอยู่ในภาวะไม่เสถียร 2. ตัวร้ายทำร้ายตัวเอกฝ่ายหญิง 3. ตัวเอกฝ่ายชายช่วยเหลือตัวเอกฝ่ายหญิง 4. ตัวเอกฝ่ายหญิงทำความรู้จักกับฝ่ายตัวเอก 5. ตัวเอกฝ่ายหญิงเรียนวิชากับฝ่ายตัวเอก 6. ตัวเอกฝ่ายหญิงทราบเบื้องหลังของฝ่ายตัวเอกและตัวร้าย 7. ฝ่ายตัวเอกวางแผนกำจัดตัวร้าย 8. ฝ่ายตัวเอกต่อสู้กับตัวร้าย 9. ตัวเอกฝ่ายชายเสียชีวิต 10. ตัวเอกฝ่ายหญิงเอาชนะตัวร้าย 11. ฝ่ายตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกฝ่ายหญิงและตัวร้ายมีความสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน 3. ตัวเอกฝ่ายหญิงเข้าร่วมปฏิบัติการของฝ่ายตัวร้าย 4. ตัวร้ายหักหลังตัวเอกฝ่ายหญิง 5. ตัวร้ายทำร้ายคนในสังคม 6. ตัวเอกฝ่ายหญิงปรากฏตัวอีกครั้ง 7. ตัวเอกต่อสู้กับตัวร้าย 8. ตัวเอกเอาชนะตัวร้าย 9. ตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. คนใกล้ชิดของฝ่ายตัวเอกเผชิญกับปัญหา 3. ตัวร้ายคุกคามสังคม 4. คนใกล้ชิดของฝ่ายตัวเอกได้รับความเดือดร้อน 5. ฝ่ายตัวเอกเข้าไปมีส่วนในข้อขัดแย้ง 6. ฝ่ายตัวเอกต่อสู้กับฝ่ายตัวร้าย 7. ฝ่ายตัวเอกเอาชนะฝ่ายตัวร้าย 8. สังคมปลอดภัย 9. ฝ่ายตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง
แก่นความคิด (Theme)	ความรักเป็นแรงผลักดันที่ก่อให้เกิดความรุนแรง	การล้างแค้นเป็นทางออกของปัญหา	ความรักเป็นแรงผลักดันที่ก่อให้เกิดความรุนแรง
ตัวละคร (Character)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฝ่ายตัวเอก (Hero / Heroine / Helpers) <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ตื้อ (Heroine) 1.2 ชี้สนิม / สนิม (Hero) 1.3 ช้หนู ช้หมา และช้ควาย (Helpers) 2. แก๊งจ้าว (Villain) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. กุณจา (Heroine) 2. แคลร์ (Villain) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฝ่ายตัวเอก (Hero / Heroine / Helper / Dispatcher) <ol style="list-style-type: none"> 1.1 วุธ / แคท (Hero / Heroine) 1.2 ป็อง, จี๊ป (Helper) 1.3 วุ่น, ครูเล็ก (Dispatcher) 2. ฝ่ายกลุ่มผู้ก่อการร้าย (Villain) <ol style="list-style-type: none"> 2.1 บูลู 2.2 เปตา

ฉาก (Setting)	1. ฉากสนามกีฬาเก่า 2. ฉากซากปรักหักพัง ริมทะเล 3. ฉากท่อน้ำ	1. ฉากโกดังตอนต้นเรื่อง 2. ฉากบ้านของกุนจา 3. ฉากโกดังตอนท้ายเรื่อง	1. ฉากสถานที่ฝึกซ้อมมวยไทย 2. ฉากสนามแข่งขันรถบังคับ 3. ฉากโรงพยาบาล
สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols)	1. เมรัยยุทธ์ 2. น้ำหอม	✕	1. การชกมวยกลาง 2. การถ่มน้ำลาย 3. หัวใจ
ข้อขัดแย้ง & คู่ตรงข้าม (Binary Opposition)	1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - ฝ่ายตัวเอก (Hero) กับ แก๊งจากัวร์ (Villain) 2. ความดี กับ ความเลว 3. ความแค้น กับ การให้อภัย 4. ความรัก กับ ความเกลียด 5. การปกปิด กับ การเปิดเผย	1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - กุนจา (Heroine) กับ แคลร์ (Villain) 2. ความแค้น กับ การให้อภัย 3. ความซื่อสัตย์ กับ การทรยศหักหลัง 4. ผู้ล่า กับ ผู้ถูกล่า 5. ความดี กับ ความเลว	1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - ฝ่ายตัวเอก (Heroes) กับ ฝ่ายกลุ่มผู้ก่อการร้าย (Villains) 2. ความดี กับ ความเลว 3. การเคารพสิทธิมนุษยชน กับ การละเมิดสิทธิมนุษยชน 4. ความรัก กับ ความเกลียด 5. ความแค้น กับ การให้อภัย
มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)	มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)	มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)
ภาพ (Visual Channel)	1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Long Shot 2. ภาพผลกระทบ - Close-Up Shot - Long Shot 3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot	1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Close-Up Shot - Medium Shot 2. ภาพผลกระทบ - Long Shot - Close-Up Shot - Long Shot 3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot	1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Medium Shot - Long Shot 2. ภาพผลกระทบ - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot 3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot
เสียง (Audio Channel)	1. เสียงสนทนา 2. เสียงประกอบ - เสียงชกต่อย - เสียงตัวละครกระทบกับสิ่งของ 3. เสียงดนตรี - Hip Hop	1. เสียงสนทนา 2. เสียงประกอบ - เสียงยิงปืน - เสียงตัวละครกระทบกับสิ่งของ - เสียงระเบิด 3. เสียงดนตรี - เพลงเร็ว	1. เสียงสนทนา 2. เสียงประกอบ - เสียงยิงปืน - เสียงตัวละครกระทบกับสิ่งของ 3. เสียงดนตรี - เพลงเร็ว

Thai / Romantic	ความจำสั้น แต่รักฉันทยาว	รถไฟฟ้า... มหานะเธอ	32 ธันวาคม
โครงสร้าง การเล่าเรื่อง (Narrative Structure) & โครงเรื่อง (Plot)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะไม่เสถียร 2. ตัวเอกฝ่ายชายคนที่หนึ่งพบกับตัวเอกฝ่ายหญิงคนที่หนึ่ง 3. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงคนที่หนึ่งมีความสัมพันธ์ที่ไม่ดี 4. ตัวเอกฝ่ายชายคนที่หนึ่งเผชิญกับปัญหา / ตัวเอกฝ่ายชายคนที่หนึ่งพบกับตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงคนที่สอง 5. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงคนที่สองมีความสัมพันธ์ที่ดี 6. ตัวเอกฝ่ายหญิงคนที่สองหนีตามไปอยู่กับตัวเอกฝ่ายชายคนที่สอง 7. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงคนที่หนึ่งเข้าไปมีส่วนร่วมในปัญหา 8. ตัวเอกทั้งสองสื่อสารภาพความจริง 9. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงคนที่สองต่างเผชิญกับปัญหา 10. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงคนที่สองแยกทางกัน / ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงคนที่สองมีความสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน 11. ตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะไม่เสถียร 2. ตัวเอกฝ่ายหญิงพบกับตัวเอกฝ่ายชายเป็นครั้งแรก 3. ตัวเอกฝ่ายหญิงพบกับตัวเอกฝ่ายชายอีกครั้งและรู้จักกัน 4. ตัวเอกฝ่ายหญิงปรึกษาเกี่ยวกับคนใกล้ชิด 5. ตัวเอกฝ่ายหญิงกับคนใกล้ชิดแข่งขันกันเอาชนะ 6. ตัวเอกฝ่ายชายเผชิญกับปัญหา 7. ตัวเอกฝ่ายหญิงกับฝ่ายชายมีความสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน 8. ตัวเอกฝ่ายหญิงค้นพบความจริงเกี่ยวกับตัวเอกฝ่ายชาย 9. ตัวเอกฝ่ายหญิงและฝ่ายชายแยกทางกัน 10. ตัวเอกฝ่ายหญิงพบกับตัวเอกฝ่ายชายอีกครั้ง 11. ตัวเอกฝ่ายหญิงและฝ่ายชายกลับมาที่มีความสัมพันธ์ที่ดีอีกครั้ง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงมีความสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน 3. ตัวเอกฝ่ายชายประสบอุบัติเหตุ 4. ตัวเอกฝ่ายชายพบเพื่อนใหม่ 5. ตัวเอกฝ่ายชายและเพื่อนใหม่ต่างช่วยกันแก้ไขปัญหามาของอีกฝ่าย 6. ตัวเอกฝ่ายหญิงและฝ่ายชายกำลังจะแยกทางกัน 7. ตัวเอกฝ่ายชายเข้าใจความรู้สึกของตนเอง 8. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงกลับมาสานความสัมพันธ์อีกครั้ง 9. ตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง
แก่นความคิด (Theme)	ชีวิตคนเราต้องก้าวเดินต่อไปข้างหน้าแม้จะเจอกับปัญหา	การไม่แสดงออกซึ่งความรัก อาจทำให้ความรักหลุดลอยไป	ความรักจะเกิดขึ้นระหว่างคนสองคนที่มีความพอดีกัน
ตัวละคร (Character)	<ol style="list-style-type: none"> 1. เก้ง (Hero) 2. ฝ่าย (Heroine) 3. ลุงจรัส (Hero) 4. ป้าสมพิศ (Heroine) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. เหมยลี่ (Heroine) 2. ลุง (Hero) 3. เพลิน (Dispatcher) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ไนต์ (Hero) 2. เมย์ (Heroine) 3. โจ (Helper)
ฉาก (Setting)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฉากผับ 2. ฉากเรือตกหมึก 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฉากร้านเช่า VCD / DVD 2. ฉากงานแต่งงาน 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฉากร้านอาหารในจังหวัดเชียงใหม่
สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols)	✘	✘	✘

<p>ข้อขัดแย้ง (Conflict) / คู่ตรงข้าม (Binary Opposition)</p>	<p>1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - เก่ง (Hero) กับ ฝ้าย (Heroine)</p> <p>2. ความมีสติ กับ ความขาดสติ</p> <p>3. ความรัก กับ ความเกลียด</p> <p>4. การปกปิด กับ การเปิดเผย</p>	<p>1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - เหมยลี่ (Heroine) กับ เพลิน (Dispatcher)</p> <p>2. ความรัก กับ ความเกลียด</p> <p>3. ความมีสติ กับ ความขาดสติ</p> <p>4. โลกละคร กับ โลกชีวิตจริง</p> <p>5. การปกปิด กับ การเปิดเผย</p>	<p>1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - ไนต์ (Hero) กับ เมย์ (Heroine)</p> <p>2. ความรัก กับ ความเกลียด</p> <p>3. การปกปิด กับ การเปิดเผย</p>
<p>มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)</p>	<p>มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)</p>	<p>มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient) มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)</p>	<p>มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)</p>
<p>ภาพ (Visual Channel)</p>	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Medium Shot - Long Shot</p> <p>2. ภาพผลกระทบฯ - Close-Up Shot - Long Shot</p> <p>3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot</p>	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Medium Shot - Long Shot</p> <p>2. ภาพผลกระทบฯ - Close-Up Shot - Long Shot</p> <p>3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot</p>	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Close-Up Shot - Medium Shot</p> <p>2. ภาพผลกระทบฯ - Close-Up Shot - Long Shot</p> <p>3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot - Medium Shot</p>
<p>เสียง (Audio Channel)</p>	<p>1. เสียงสนทนา</p> <p>2. เสียงประกอบ - เสียงชกต่อย - เสียงตัวละครกระทบกับสิ่งของ</p> <p>3. เสียงดนตรี - เพลงเร็ว - เพลงช้า</p>	<p>1. เสียงสนทนา</p> <p>2. เสียงประกอบ - เสียงชกต่อย - เสียงตัวละครกระทบกับสิ่งของ</p> <p>3. เสียงดนตรี - เพลงเร็ว - เพลงช้า - เพลงสนุกสนาน</p>	<p>1. เสียงสนทนา</p> <p>2. เสียงประกอบ - เสียงชกต่อย</p> <p>3. เสียงดนตรี - เพลงสนุกสนาน</p>

Thai / Comedy	แฮมมยไฮสร 2	วงษ์คำเหลา	สารแนหัวเบ่ง
<p>โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) & โครงเรื่อง (Plot)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกฝ่ายชายคนที่หนึ่งและตัวเอกฝ่ายหญิงมีความสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน 3. ตัวเอกฝ่ายชายคนที่สองเข้าสู่สังคม 4. ตัวเอกฝ่ายชายคนที่สองไม่เป็นที่รู้จักของสังคม 5. ตัวเอกฝ่ายชายคนที่สองพยายามสานความสัมพันธ์กับตัวเอกฝ่ายหญิง / ตัวเอกฝ่ายชายคนที่หนึ่งพยายามขัดขวาง 6. ตัวเอกฝ่ายชายทั้งสองมีความสัมพันธ์ที่ไม่ดี 7. ตัวร้ายกลับเข้าสู่สังคม 8. ตัวเอกฝ่ายชายคนที่สองและฝ่ายหญิงแยกทางกัน 9. ตัวร้ายคุกคามสังคมและตัวเอกฝ่ายหญิง 10. ตัวเอกฝ่ายชายทั้งสองช่วยเหลือสังคมและตัวเอกฝ่ายหญิง และต่อสู้กับตัวร้าย 11. ตัวเอกเอาชนะตัวร้าย 12. ตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกฝ่ายหญิงทำงานใกล้ชิดกับตัวร้าย 3. ตัวร้ายกลั่นแกล้งตัวเอกฝ่ายหญิง 4. ตัวเอกฝ่ายชายปรากฏตัว 5. ตัวเอกฝ่ายชายพบกับตัวเอกฝ่ายหญิง 6. ตัวเอกฝ่ายหญิงทำงานใกล้ชิดกับตัวเอกฝ่ายชาย 7. ตัวร้ายกลั่นแกล้งและใส่ร้ายตัวเอกฝ่ายหญิง 8. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงเผชิญกับปัญหา 9. ตัวเอกฝ่ายชายทราบความจริงทั้งหมด 10. ตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกปฏิบัติหน้าที่ตามที่ได้รับมอบหมาย 3. ตัวเอกแกล้งเหยื่อคนที่หนึ่งและประสบผลสำเร็จ 4. ตัวเอกแกล้งเหยื่อคนที่สองและประสบผลสำเร็จ 5. ตัวเอกแกล้งเหยื่อคนที่สามแต่ไม่ประสบผลสำเร็จ 6. ตัวเอกแกล้งเหยื่อคนที่สามอีกครั้งแต่โดนหักหลัง 7. ตัวเอกแกล้งเหยื่อคนที่สี่แต่โดนหักหลัง 8. ตัวเอกแกล้งเหยื่อคนที่สี่อีกครั้งและประสบผลสำเร็จ 9. ตัวเอกอยู่ในภาวะไม่เสถียร 10. ตัวเอกทราบความจริงทั้งหมด 11. ตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง
แก่นความคิด (Theme)	ความรักเป็นแรงผลักดันที่ก่อให้เกิดความรุนแรง	ทำได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว	ความสนุกบนความทุกข์ของผู้อื่น
ตัวละคร (Character)	<ol style="list-style-type: none"> 1. กำนันแฮมม (Hero) 2. ปลัดธนู (Hero) 3. แม่ (Heroine) 4. เสือหยองลำพอง (Villain) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ท่านชายเพชรารุท วงษ์คำเหลา (Hero) 2. พิภพมณี เพ็ญพิชชา (Heroine) 3. หญิงพรราวแพรว วงษ์คำเหลา และ หญิงนุช (Villain) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. สตาร์บัคส์, หลังเลนส์ (Hero) 2. วิลลี่, เป็ด, หอย (Helper) 3. โกะดี้, วง Baby Vox Re.V, แอ๊ด คาราบาว, หม่า จ๊กมก (Dispatcher)
ฉาก (Setting)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฉากบ้านของกำนันแฮมม 2. ฉากวัด 3. ฉากตลาด 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฉากบ้านวงษ์คำเหลา 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฉากบ้านของฝ่ายตัวเอก 2. ฉากถนนในเวลากลางคืน 3. ฉากรีสอร์ท 4. ฉากร้านอาหาร 5. ฉากแท็กซี่
สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols)	1. การขีดปิ่น (การขีดทำความสะอาดปิ่น)	✘	✘

<p>ข้อขัดแย้ง (Conflict) / คู่ตรงข้าม (Binary Opposition)</p>	<p>1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - ก้านั้นแฮม (Hero) กับ ปลัดธนู (Hero) - ก้านั้นแฮม, ปลัดธนู (Hero) กับ เสือหยงลำพอง (Villain) 2. ความดี กับ ความเลว 3. ความรัก กับ ความเกลียด 4. บ้านนอก (ชนบท) กับ เมือง 5. การปกปิด กับ การเปิดเผย 6. ความรวย กับ ความจน</p>	<p>1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - พิรมน (Heroine) กับ หญิงพราว, หญิงนุช (Villain) 2. ความอิจฉาริษยา กับ ความไม่อิจฉาริษยา 3. ชนชั้นสูง กับ ชนชั้นล่าง 4. การปกปิด กับ การเปิดเผย</p>	<p>1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - ฝ่ายตัวเอก กับ กิ๊ตตี้, วง Baby Vox Re.V, แอ๊ด คาราบาว, หม่า จ๊กกม (Dispatcher) - สตาร์บัคส์, หลิ่งเลนส์ (Hero) กับ วิลลี่, เป็ด, หอย (Helper) 2. การหยอกล้อด้วยความรัก กับ การแกล้งด้วยความสะใจ 3. การปกปิด กับ การเปิดเผย</p>
<p>มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)</p>	<p>มุมมองของบุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator) มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)</p>	<p>มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)</p>	<p>มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)</p>
<p>ภาพ (Visual Channel)</p>	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Medium Shot - Long Shot 2. ภาพผลกระทบฯ - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot 3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot - Medium Shot</p>	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot 2. ภาพผลกระทบฯ - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot 3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot - Medium Shot</p>	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Medium Shot - Long Shot 2. ภาพผลกระทบฯ - Long Shot 3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot</p>
<p>เสียง (Audio Channel)</p>	<p>1. เสียงสนทนา 2. เสียงประกอบ - เสียงยิงปืน - เสียงตัวละครกระแทกกับสิ่งของ - เสียงระเบิด 3. เสียงดนตรี - เพลงสนุกสนาน (ไทยอีสาน)</p>	<p>1. เสียงสนทนา 2. เสียงประกอบ - เสียงชกต่อย - เสียงตัวละครกระแทกกับสิ่งของ 3. เสียงดนตรี - เพลงบรรเลงคลาสสิก ซ้ำ - เพลงสนุกสนาน</p>	<p>1. เสียงสนทนา 2. เสียงประกอบ - เสียงยิงปืน - เสียงระเบิด - เสียงชกต่อย 3. เสียงดนตรี - เพลงสนุกสนาน</p>

Thai / Horror	ห้าแพร่ง	เงื่อนไข ฆาตกรรมรำลึก	เชือดก่อนชิม
<p style="text-align: center;">โครงสร้าง การเล่าเรื่อง (Narrative Structure) & โครงเรื่อง (Plot)</p>	<p><u>เรื่องที่ 1 “หลาวชะโอน”</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะไม่เสถียร 2. ตัวเอกละเมิดกฎและพยายามหนี 3. ตัวละครผู้ช่วยช่วยเหลือตัวเอก 4. ตัวเอกสำนึกผิด 5. ตัวเอกกลายเป็นเปรต 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะไม่เสถียร 2. ตัวร้ายคุกคามสังคมและคนใกล้ชิดของตัวเอง 3. ตัวเอกเข้าไปมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา 4. ตัวร้ายคุกคามตัวเอกฝ่ายหญิง 5. ตัวเอกค้นพบความจริงของตัวเอง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะไม่เสถียร 2. ตัวเอกฝ่ายหญิงเผชิญกับปัญหาโดยบังเอิญ 3. ตัวเอกฝ่ายชายช่วยเหลือตัวเอกฝ่ายหญิงจากการถูกทำร้าย 4. ตัวเอกฝ่ายหญิงกลับมาใช้ชีวิตตามปกติ
	<p><u>เรื่องที่ 2 “ห้องเตียงรวม”</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะไม่เสถียร 2. ตัวเอกพบกับตัวร้าย 3. ตัวร้ายคุกคามตัวเอก 4. ตัวร้ายทำร้ายตัวเอก 5. ตัวร้ายเอาชนะตัวเอก 	<ol style="list-style-type: none"> 6. ตัวร้ายทำร้ายคนใกล้ชิดของตัวเอง 7. ตัวเอกพบกับตัวร้าย 8. ตัวเอกฆ่าตัวร้าย 	<ol style="list-style-type: none"> 5. ตัวเอกฝ่ายหญิงทำร้ายคนรอบข้าง 6. ตัวเอกฝ่ายหญิงและฝ่ายชายมีความสัมพันธ์ที่ดี 7. ตัวเอกฝ่ายชายค้นพบความจริงบางประการเกี่ยวกับตัวเอกฝ่ายหญิง
	<p><u>เรื่องที่ 3 “Backpackers”</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะไม่เสถียร 2. ตัวเอกพบกับตัวร้าย 3. ตัวเอกและตัวร้ายต้องเผชิญปัญหาด้วยกัน 4. ตัวร้ายเสียชีวิต 5. ตัวเอกเสียชีวิต 	<ol style="list-style-type: none"> 8. ตัวเอกฝ่ายชายถอยห่างความสัมพันธ์ตัวเอกฝ่ายหญิง 9. ตัวเอกฝ่ายหญิงทำร้ายคนใกล้ชิดของตัวเองฝ่ายชาย 10. ตัวเอกฝ่ายชายเข้าไปช่วยเหลือคนใกล้ชิด 	<ol style="list-style-type: none"> 8. ตัวเอกฝ่ายหญิงทำร้ายคนใกล้ชิดของตัวเองฝ่ายชาย 10. ตัวเอกฝ่ายชายเข้าไปช่วยเหลือคนใกล้ชิด
	<p><u>เรื่องที่ 4 “รถมือสอง”</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกมีปัญหาในหน้าที่การทำงาน 3. คนใกล้ชิดของตัวเองหายตัวไป 4. ตัวเอกถูกคุกคามโดยพลังภายนอก 5. คนใกล้ชิดของตัวเองเสียชีวิต 	<ol style="list-style-type: none"> 11. คนใกล้ชิดของตัวเองฝ่ายชายเข้าใจตัวเอกฝ่ายชายผิด 12. ตัวเอกฝ่ายหญิงสามารถหนีรอดไปได้ 	
	<p><u>เรื่องที่ 5 “คนกอง”</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ฝ่ายตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. คนใกล้ชิดของฝ่ายตัวเอกเสียชีวิต 3. ฝ่ายตัวเอกถูกคุกคามโดยคนใกล้ชิดที่เสียชีวิต 4. ฝ่ายตัวเอกค้นพบความจริงเกี่ยวกับคนใกล้ชิด 5. ฝ่ายตัวเอกและคนใกล้ชิดเสียชีวิต 		

<p>แก่นความคิด (Theme)</p>	<p><u>เรื่องที่ 1 “หลาวชะโอน”</u> กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นย่อมคืนสนอง</p> <p><u>เรื่องที่ 2 “ห้องเตียงรวม”</u> ความอยากรู้อยากเห็นนำไปสู่ ความสูญเสีย</p> <p><u>เรื่องที่ 3 “Backpackers”</u> ยาเสพติดทำลายชีวิตและความเป็นมนุษย์</p> <p><u>เรื่องที่ 4 “รถมือสอง”</u> กรรมใดใครก่อ กรรมนั้นย่อมคืนสนอง</p> <p><u>เรื่องที่ 5 “คนกอง”</u> สิ่งที่คิดหรือเห็นอาจไม่ใช่ความจริงเสมอไป</p>	<p>เด็กคือบิดาของผู้ใหญ่ (The Child is the Father of the Man)</p>	<p>เด็กคือบิดาของผู้ใหญ่ (The Child is the Father of the Man)</p>
<p>ตัวละคร (Character)</p>	<p><u>เรื่องที่ 1 “หลาวชะโอน”</u> 1. เป้ (Hero / Villain) 2. หลวงพี่ (Helper)</p> <p><u>เรื่องที่ 2 “ห้องเตียงรวม”</u> 1. ตี๋ (Hero) 2. คนไข้เตียงด้านข้าง (Villain)</p> <p><u>เรื่องที่ 3 “Backpackers”</u> 1. นักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น (Hero / Heroine) 2. จ้อย (Villain) 3. คนขับรถ (Villain)</p> <p><u>เรื่องที่ 4 “รถมือสอง”</u> 1. นุช (Heroine)</p> <p><u>เรื่องที่ 5 “คนกอง”</u> 1. ฝ่ายตัวเอง (เต๋อ ชิน เฟือก และเอ) 2. พี่ซ่า (Heroine) 3. เกด (Dispatcher)</p>	<p>1. ไท (Hero) 2. น้อย / แนท / นัท (Heroine / Villain) 3. หมวดชิน (Dispatcher)</p>	<p>1. บุษ (Heroine / Villain) 2. อรรถพล (Hero)</p>

ฉาก (Setting)	<ol style="list-style-type: none"> ฉากวัด ฉากถนน ฉากโรงพยาบาล ฉากเต็นท์ขายรถมือสอง ฉากกองถ่ายภาพยนตร์ 	<ol style="list-style-type: none"> ฉากสถานที่ต่างๆในวัยเด็กของไทและนัท ฉากเซฟเฮาส์ (Safe House) 	<ol style="list-style-type: none"> ฉากบ้านของบุษ
สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols)	✖	<ol style="list-style-type: none"> กระเป๋าเดินทางสีแดง 	<ol style="list-style-type: none"> ถ้วยเตี้ย
ขั้วขัดแย้ง (Conflict) / คู่ตรงข้าม (Binary Opposition)	<ol style="list-style-type: none"> ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ <ul style="list-style-type: none"> - เน้ (Hero / Villain) กับ คุณแม่ (Dispatcher) - ฝ่ายตัวเอก (Hero) กับ ฝ่ายตัวร้าย (Villain) ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก <ul style="list-style-type: none"> - ดี (Hero) กับ คนใช้เตียงด้านข้าง (Villain) - ฝ่ายตัวเอก (Hero), ฝ่ายตัวร้าย (Villain) กับ ซอมบี้ - นุช (Heroine) กับ วิญญาณ / ผี ขั้วขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม <ul style="list-style-type: none"> - เน้ (Hero / Villain) กับ กฎระเบียบต่างๆ ความดี กับ ความเลว ไสยศาสตร์ กับ วิทยาศาสตร์ ความตาย กับ การมีชีวิต ความซื่อสัตย์ กับ การคดโกง ความมีสติ กับ ความขาดสติ 	<ol style="list-style-type: none"> ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ <ul style="list-style-type: none"> - นัท (Heroine / Villain) กับ ไทและเพื่อนๆ การปิดปิด กับ การเปิดเผย ความแค้น กับ การให้อภัย ความรัก กับ ความเกลียด ความดี กับ ความเลว 	<ol style="list-style-type: none"> ขั้วขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ <ul style="list-style-type: none"> - บุษ (Heroine / Villain) กับ อรรถพล (Hero) - บุษ (Heroine / Villain) กับ นิดา, เสี่ยเจ้าของบ่อน, ประวิทย์, อ้อย (Dispatcher) ความแค้น กับ การให้อภัย ความรัก กับ ความเกลียด ความดี กับ ความเลว การปิดปิด กับ การเปิดเผย
มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)	มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)	มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)

<p>ภาพ (Visual Channel)</p>	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot <p>2. ภาพผลกระทบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Long Shot <p>3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot 	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot <p>2. ภาพผลกระทบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Long Shot <p>3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot 	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Long Shot <p>2. ภาพผลกระทบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Long Shot <p>3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot
<p>เสียง (Audio Channel)</p>	<p>1. เสียงสนทนา</p> <p>2. เสียงประกอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เสียงยิงปืน - เสียงรถชน <p>3. เสียงดนตรี</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่ค่อยปรากฏ - เสียงเจ็บบ 	<p>1. เสียงสนทนา</p> <p>2. เสียงประกอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เสียงมีด - เสียงปืน - เสียงกระจกแตก - เสียงระเบิด <p>3. เสียงดนตรี</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพลงเร็ว - เพลงช้า 	<p>1. เสียงสนทนา</p> <p>2. เสียงประกอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เสียงมีดฟัน - เสียงการใช้อาวุธทรมานเหยื่อ <p>3. เสียงดนตรี</p> <ul style="list-style-type: none"> - ไม่ค่อยปรากฏ - เสียงเจ็บบ

Thai / Drama	สามชุก : ขอเพียงโอกาสสักครั้ง	หนีตามกาลิเลโอ	ความสุขของกะทิ
โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) & โครงเรื่อง (Plot)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. คนใกล้ชิดตัวเอกอยู่ในภาวะไม่เสถียร 3. ตัวเอกทราบความจริงเกี่ยวกับคนใกล้ชิด 4. ตัวเอกพยายามช่วยเหลือคนใกล้ชิด 5. คนใกล้ชิดไม่ได้รับการยอมรับจากสังคม 6. คนใกล้ชิดกลับไปเผชิญกับปัญหาเดิมอีกครั้ง 7. ตัวเอกพยายามช่วยเหลือคนใกล้ชิดมากขึ้น 8. คนใกล้ชิดสามารถเอาชนะปัญหาได้ 9. ตัวเอกและคนใกล้ชิดกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะไม่เสถียร 2. ตัวเอกเดินทางไปต่างประเทศ 3. ตัวเอกเริ่มทำงาน 4. ตัวเอกประสบปัญหา 5. ตัวเอกเดินทางไปต่างประเทศที่สอง 6. ตัวเอกเริ่มทำงานที่สอง 7. ตัวเอกมีปัญหาซึ่งกันและกัน 8. ตัวเอกฝ่ายหญิงพบตัวเอกฝ่ายชาย 9. ตัวเอกฝ่ายหญิงเข้าใจตนเองมากขึ้น 10. ตัวเอกเดินทางไปต่างประเทศที่สาม 11. ตัวเอกเริ่มทำงานที่สาม 12. ตัวเอกฝ่ายหญิงประสบปัญหา 13. ตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้งหนึ่ง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกค้นพบความจริงเกี่ยวกับคุณแม่ของตน 3. ตัวเอกเดินทางไปพบคุณแม่และญาติผู้ใหญ่ 4. ตัวเอกได้เรียนรู้เรื่องราวในอดีตของตน 5. คุณแม่เสียชีวิต 6. ตัวเอกได้เรียนรู้เรื่องราวในอดีตของคุณแม่และของตนมากขึ้น 7. ตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง
แก่นความคิด (Theme)	สังคมควรจะให้โอกาสแก่คนที่ทำผิดพลาด	คนเราไม่ใช่ศูนย์กลางของทุกสิ่งทุกอย่าง	การใช้ชีวิตอยู่อย่างมีความสุข
ตัวละคร (Character)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ครูพินิจ (Hero) 2. นักเรียน (Dispatcher) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. นุ่น (Heroine) 2. เซอร์รี่ (Heroine) 3. ต้ม (ปารีส) (Hero) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. กะทิ (Heroine) 2. คุณแม่ (Dispatcher) 3. คุณตา กับ คุณยาย (Helper)
ฉาก (Setting)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฉากโรงเรียน 2. ฉากตลาด 3. ฉากค่ายพักแรม 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฉากร้านอาหารที่ประเทศอังกฤษ 2. ฉากร้านอาหารที่ประเทศอิตาลี 	✘
สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols)	✘	✘	✘

<p>ข้อขัดแย้ง (Conflict) / คู่ตรงข้าม (Binary Opposition)</p>	<ol style="list-style-type: none"> ข้อขัดแย้งภายในจิตใจ - ข้อขัดแย้งภายในจิตใจของนักเรียน ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - นักเรียน กับ คนในชุมชน การปกปิด กับ การเปิดเผย ความรัก กับ ความเกลียด การให้โอกาส กับ การปิดกั้นโอกาส 	<ol style="list-style-type: none"> ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - นุ่น (Heroine) กับ เซอร์รี่ (Heroine) ข้อขัดแย้งภายในจิตใจ - ข้อขัดแย้งภายในจิตใจของตัวเอกฝ่ายหญิง ความซื่อสัตย์ กับ การคดโกง ความขยันหมั่นเพียร กับ ความเกียจคร้าน เรื่องส่วนตัว กับ เรื่องส่วนรวม ความรัก กับ ความเกลียด 	<ol style="list-style-type: none"> ข้อขัดแย้งภายในจิตใจ - ข้อขัดแย้งภายในจิตใจของกะทิ (Heroine)
<p>มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)</p>	<p>มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)</p>	<p>มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)</p>	<p>มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)</p>
<p>ภาพ (Visual Channel)</p>	<ol style="list-style-type: none"> ภาพการใช้ความรุนแรง - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot ภาพผลกระทบ - Close-Up Shot - Long Shot ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot - Medium Shot 	<ol style="list-style-type: none"> ภาพการใช้ความรุนแรง - Medium Shot - Long Shot ภาพผลกระทบ - Medium Shot - Long Shot ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot - Medium Shot 	<ol style="list-style-type: none"> ภาพการใช้ความรุนแรง - ไม่มี ภาพผลกระทบ - ไม่มี ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot
<p>เสียง (Audio Channel)</p>	<ol style="list-style-type: none"> เสียงสนทนา เสียงประกอบ - เสียงขกต้อย เสียงดนตรี - เพลงช้า 	<ol style="list-style-type: none"> เสียงสนทนา เสียงประกอบ - ไม่มี เสียงดนตรี - เพลงเร็ว - เพลงช้า 	<ol style="list-style-type: none"> เสียงสนทนา เสียงประกอบ - ไม่มี เสียงดนตรี - Easy Listening

2. การเล่าเรื่องและคู่ตรงข้ามเกี่ยวกับความรุนแรงในภาพยนตร์ฮอลลีวูด

Hollywood / Action	Avatar	Transformers : Revenge of the Fallen	Inglorious Basterds
<p>โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) & โครงเรื่อง (Plot)</p>	<ol style="list-style-type: none"> ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร ตัวเอกฝ่ายชายและตัวร้ายมีความสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน ตัวเอกฝ่ายชายเข้าร่วมปฏิบัติการของฝ่ายตัวร้าย ตัวเอกฝ่ายชายพบกับตัวเอกฝ่ายหญิง ตัวเอกฝ่ายชายเกิดการเรียนรู้และเริ่มแปรพักตร์เข้ามาในมาในฝ่ายตัวเอก ฝ่ายตัวร้ายรุกเข้ามาในพื้นที่ของฝ่ายตัวเอก ตัวเอกฝ่ายชายเกิดความขัดแย้งทั้งกับตัวร้ายและตัวเอกฝ่ายหญิง ตัวเอกฝ่ายชายพิสูจน์ตนเองและแปรพักตร์เข้ามาในฝ่ายตัวเอกอย่างเต็มตัว ฝ่ายตัวร้ายรุกเข้ามาในพื้นที่ของฝ่ายตัวเอกและทำร้ายเพื่อนของตัวเอก ฝ่ายตัวร้ายต่อสู้กับฝ่ายตัวเอก ฝ่ายตัวเอกเอาชนะฝ่ายตัวร้าย สังคมปลอดภัย ฝ่ายตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง 	<ol style="list-style-type: none"> ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร ตัวเอกฝ่ายมนุษย์และตัวเอกฝ่ายหุ่นยนต์มีความสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน ฝ่ายตัวร้ายแทรกซึมเข้ามาในสังคม / ฝ่ายตัวเอกมีการวางแผนป้องกัน ตัวเอกฝ่ายมนุษย์เผยให้เห็นความสามารถพิเศษ ฝ่ายตัวร้ายทำร้ายตัวเอกฝ่ายมนุษย์ และคุกคามสังคม ฝ่ายตัวเอกค้นหาความจริงเกี่ยวกับความสามารถพิเศษ ฝ่ายตัวเอกพบข้อเท็จจริงเกี่ยวกับความสามารถพิเศษนั้น ฝ่ายตัวร้ายทำร้ายฝ่ายตัวเอกอีกครั้ง ฝ่ายตัวเอกต่อสู้กับฝ่ายตัวร้าย ฝ่ายตัวเอกเอาชนะตัวร้าย สังคมปลอดภัย ฝ่ายตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง 	<ol style="list-style-type: none"> ตัวร้ายคุกคามตัวเอกฝ่ายหญิงและคนในสังคม ตัวร้ายทำร้ายคนในสังคม / ตัวเอกฝ่ายหญิงหนีรอดได้ ฝ่ายตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร ฝ่ายตัวเอกทำร้ายคนของฝ่ายตัวร้าย ตัวเอกฝ่ายหญิงอยู่ในภาวะเสถียร คนของฝ่ายตัวร้ายพยายามเข้ามาสัมพันธ์กับตัวเอกฝ่ายหญิง ตัวเอกฝ่ายหญิงพบกับตัวร้ายอีกครั้ง ตัวเอกฝ่ายหญิงและฝ่ายตัวเอกต่างวางแผนทำร้ายฝ่ายตัวร้าย ตัวร้ายจับฝ่ายตัวเอกได้ ตัวเอกฝ่ายหญิงและคนของฝ่ายตัวเอกทำร้ายฝ่ายตัวร้าย ตัวเอกฝ่ายหญิงและคนของฝ่ายตัวเอกเสียชีวิต ตัวร้ายหักหลังฝ่ายตัวร้ายตัวเอง ตัวร้ายถูกฝ่ายตัวเอกทำร้าย
<p>แก่นความคิด (Theme)</p>	<p>ความขัดแย้งระหว่างทุนนิยมและธรรมชาตินิยม</p>	<p>ธรรมชาติย่อมชนะธรรมชาติ</p>	<p>การล้างแค้นเป็นทางออกของปัญหา</p>

<p>ตัวละคร (Character)</p>	<p>1. ฝ่ายชนเผ่านาวิ / ฝ่ายจิตวิญญาณหรือธรรมชาตินิยม (Hero / Heroine / Helper)</p> <p>1.1 Jake Sully (Hero)</p> <p>1.2 Neytiri (Heroine)</p> <p>1.3 Dr. Grace Augustine (Helper)</p> <p>2. ฝ่ายมนุษย์ / ฝ่ายทุนนิยม (Villains)</p> <p>2.1 Miles Quaritch</p> <p>2.2 Parker Selfridge</p>	<p>1. ฝ่าย Autobots (Heroes)</p> <p>2. ฝ่าย Decepticons (Villains)</p> <p>3. ฝ่ายมนุษย์ (Hero / Heroine / Helpers)</p> <p>3.1 Sam Witwicky (Hero)</p> <p>3.2 Mikaela Banes (Heroine)</p> <p>3.3 Major William Lennox (Helper)</p> <p>3.4 Simmons (Helper)</p>	<p>1. ฝ่ายยิว-อเมริกัน / ฝ่ายทหารอเมริกัน / ฝ่าย Inglorious Basterds (Heroes)</p> <p>2. Shosanna (Heroine)</p> <p>3. ฝ่ายนาซี / ฝ่ายเยอรมัน (Villains)</p> <p>3.1 Hans Landa</p> <p>3.2 Fredrick Zoller</p> <p>3.3 Adolf Hitler</p>
<p>ฉาก (Setting)</p>	<p>1. ฉาก Hometree</p> <p>2. ฉากฐานทัพอวกาศ Pandora</p>	<p>1. ปิรามิด ประเทศอียิปต์</p>	<p>1. ฉากกระท่อมในประเทศฝรั่งเศส</p> <p>2. ฉากร้านอาหาร</p> <p>3. ฉากโรงภาพยนตร์</p>
<p>สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols)</p>	<p>1. แร่ธาตุ Unobtainium</p> <p>2. รุกขชาติแห่งจิตวิญญาณ (The Tree of Souls / The Tree of Voices)</p>	<p>1. The Matrix of Leadership</p>	<p>1. ไปป์ของตัวร้าย</p> <p>2. นม</p> <p>3. ภาพยนตร์เรื่อง Nation's Pride</p>
<p>ข้อขัดแย้ง (Conflict) / คู่ตรงข้าม (Binary Opposition)</p>	<p>1. ข้อขัดแย้งภายในจิตใจ - ข้อขัดแย้งภายในจิตใจของ Jake Sully (Hero)</p> <p>2. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม - Jake Sully (Hero) กับ ฝ่ายทุนนิยม (Villain)</p> <p>3. ความดี (จิตวิญญาณ / ธรรมชาตินิยม) กับ ความเลว (ทุนนิยม)</p> <p>4. ความโลก กับ ความเสียสละ</p>	<p>1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - ฝ่ายมนุษย์และฝ่าย Autobots (Heroes) กับ ฝ่าย Decepticons (Villains)</p> <p>2. ความดี กับ ความเลว</p> <p>3. ความแค้น กับ การให้อภัย</p> <p>4. อำนาจ กับ ความไร้อำนาจ</p>	<p>1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - ฝ่ายยิว (Hero) กับ ฝ่ายนาซี (Villain)</p> <p>2. ความแค้น กับ การให้อภัย</p>
<p>มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)</p>	<p>มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)</p> <p>มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)</p>	<p>มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)</p>	<p>มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)</p> <p>มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)</p>

<p style="text-align: center;">ภาพ (Visual Channel)</p>	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot <p>2. ภาพผลกระทบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot <p>3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot 	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง</p> <ul style="list-style-type: none"> - Medium Shot - Long Shot <p>2. ภาพผลกระทบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot <p>3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot 	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot <p>2. ภาพผลกระทบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot <p>3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot
<p style="text-align: center;">เสียง (Audio Channel)</p>	<p>1. เสียงสนทนา</p> <p>2. เสียงประกอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เสียงระเบิด - เสียงมีด - เสียงปืน <p>3. เสียงดนตรี</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพลงบรรเลงโทนหนัก เร็ว - เพลงช้า 	<p>1. เสียงสนทนา</p> <p>2. เสียงประกอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เสียงระเบิด - เสียงมีด - เสียงปืน - เสียงแปลงกายของหุ่นยนต์ <p>3. เสียงดนตรี</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพลงบรรเลงโทนหนัก เร็ว - เพลงช้า 	<p>1. เสียงสนทนา</p> <p>2. เสียงประกอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เสียงระเบิด - เสียงมีด - เสียงปืน <p>3. เสียงดนตรี</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพลงบรรเลงคลาสสิก

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Hollywood / Romantic	The Twilight Saga : New Moon	The Proposal	The Ugly Truth
<p>โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) & โครงเรื่อง (Plot)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกฝ่ายชายคนหนึ่งและตัวเอกฝ่ายหญิงมีความสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน 3. ตัวเอกฝ่ายชายคนหนึ่งแยกทางกับตัวเอกฝ่ายหญิง 4. ตัวเอกฝ่ายหญิงพบกับตัวเอกฝ่ายชายคนที่สอง 5. ตัวเอกฝ่ายหญิงและตัวเอกฝ่ายชายคนที่สองมีความสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน 6. ตัวเอกฝ่ายหญิงพบข้อเท็จจริงเกี่ยวกับตัวเอกฝ่ายชายคนที่สอง 7. ตัวเอกฝ่ายชายคนหนึ่งเกิดความเข้าใจผิดตัวเอกฝ่ายหญิง / ตัวเอกฝ่ายชายคนหนึ่งพยายามฆ่าตัวตาย 8. ตัวเอกฝ่ายหญิงช่วยเหลือตัวเอกฝ่ายชายคนหนึ่ง / ตัวเอกฝ่ายหญิงตกอยู่ในอันตราย 9. ตัวเอกฝ่ายหญิงและตัวเอกฝ่ายชายคนหนึ่งรอดพ้นจากอันตราย 10. ตัวเอกฝ่ายชายคนหนึ่งและคนที่สองพบกัน 11. ตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงมีความสัมพันธ์ที่ไม่ดี 3. ตัวเอกฝ่ายหญิงเผชิญกับปัญหา 4. ตัวเอกฝ่ายชายถูกบังคับให้เข้ามามีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา 5. ตัวเอกพบกับตัวร้าย 6. ตัวเอกฝ่ายหญิงทำความรู้จักกับคนใกล้ชิดของตัวเอกฝ่ายชาย 7. ตัวเอกฝ่ายหญิงและฝ่ายชายพยายามสานความสัมพันธ์ให้ดีขึ้น 8. ตัวร้ายบอกความจริงกับคนใกล้ชิดของตัวเอกฝ่ายชาย 9. ตัวเอกฝ่ายหญิงเปิดเผยความจริง 10. ตัวเอกฝ่ายหญิงและฝ่ายชายแยกทางกัน ตัวเอกฝ่ายชายกลับมาสานความสัมพันธ์กับตัวเอกฝ่ายหญิงอีกครั้ง 11. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกฝ่ายหญิงเผชิญกับปัญหา 3. ตัวเอกฝ่ายหญิงพบกับตัวเอกฝ่ายชาย 4. ตัวเอกฝ่ายชายช่วยแก้ไขปัญหของตัวเอกฝ่ายหญิง 5. ตัวเอกทั้งสองต่างประสบความสำเร็จในชีวิต 6. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงเกิดการเข้าใจผิดกัน 7. ตัวเอกทั้งสองต่างพบกับความล้มเหลวในชีวิต 8. ตัวเอกทั้งสองพบกันและกลับมาสานความสัมพันธ์กันอีกครั้ง 9. ตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง
แก่นความคิด (Theme)	ความรักเป็นแรงผลักดันที่ก่อให้เกิดความรุนแรง	ความลับไม่มีในโลก	ผู้ชายและผู้หญิงมีทัศนคติเรื่องความรักที่แตกต่างกัน
ตัวละคร (Character)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Edward Cullen (Hero) 2. Jacob Black (Hero) 3. Bella Swan (Heroine) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Margaret Tate (Heroine) 2. Andrew Paxton (Hero) 3. Mr. Gilbertson (Villain) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Abigail "Abby" Richter (Heroine) 2. Mike Chadway (Hero)
ฉาก (Setting)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฉากป่า 2. ฉากโบสถ์ ประเทศอิตาลี 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฉากที่ทำงานของตัวเอก 2. ฉากบ้านของตัวเอกฝ่ายชาย 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฉากสตูดิโอถ่ายรายการโทรทัศน์ 2. ฉากโรงแรม
สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols)	✘	✘	1. รายการ The Ugly Truth

ข้อขัดแย้ง (Conflict) / คู่ตรงข้าม (Binary Opposition)	1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - Edward (Hero) กับ Jacob (Hero) กับ Bella (Heroine) 2. ความรัก กับ ความเกลียด 3. แวมไพร์ (Vampire) กับ มนุษย์หมาป่า (Werewolf)	1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - Margaret Tate (Heroine) กับ Andrew Paxton (Hero) - ฝ่ายตัวเอง กับ Mr. Gilbertson (Villain) 2. ความรัก กับ ความเกลียด 3. การปกปิด กับ การเปิดเผย	1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - Abby (Heroine) กับ Mike (Hero) 2. ผู้ชาย กับ ผู้หญิง 3. ความรัก กับ ความเกลียด 4. การปกปิด กับ การเปิดเผย
มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)	มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)	มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)
ภาพ (Visual Channel)	1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Long Shot 2. ภาพผลกระทบ - Close-Up Shot - Long Shot 3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot	1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Close-Up Shot - Medium Shot 2. ภาพผลกระทบ - Close-Up Shot - Medium Shot 3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot - Medium Shot	1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Close-Up Shot - Long Shot 2. ภาพผลกระทบ - Close-Up Shot 3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Medium Shot
เสียง (Audio Channel)	1. เสียงสนทนา 2. เสียงประกอบ - เสียงชกต่อยหรือเสียงการต่อสู้กันระหว่างตัวละคร - เสียงขู่หรือเสียงคำราม - เสียงกระแทก 3. เสียงดนตรี - เพลงเร็ว - เพลงคลาสสิก	1. เสียงสนทนา 2. เสียงประกอบ - ไม่มี 3. เสียงดนตรี - Easy Listening	1. เสียงสนทนา 2. เสียงประกอบ - ไม่มี 3. เสียงดนตรี - เพลงเร็ว - เพลงสนุกสนาน

Hollywood / Comedy	The Hangover	Yes Man	Bruno
โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) & โครงเรื่อง (Plot)	1. ฝ่ายตัวเอกอยู่ในภาวะไม่เสถียร 2. ตัวเอกคนหนึ่งกำลังจะเข้าพิธีแต่งงาน 3. ฝ่ายตัวเอกทำกิจกรรมร่วมกัน 4. ฝ่ายตัวเอกทำอะไรไม่ได้เลย / ตัวเอกคนหนึ่งหายตัวไป 5. ฝ่ายตัวเอกที่เหลือพยายามตามหาตัวเอกที่หายไป / ฝ่ายตัวเอกระลึกถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น 6. ฝ่ายตัวเอกเจอตัวเอกที่หายไป 7. ฝ่ายตัวเอกกลับไปทำงานแต่งงาน 8. ฝ่ายตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง	1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกเผชิญกับปัญหาส่วนตัว 3. ตัวเอกเปลี่ยนแปลงตนเอง 4. ตัวเอกฝ่ายชายพบกับตัวเอกฝ่ายหญิง 5. ตัวเอกฝ่ายชายมีชีวิตที่ดีขึ้น 6. ตัวเอกฝ่ายชายพบกับฝ่ายหญิงอีกครั้งและมีความสัมพันธ์ที่ดีขึ้น 7. ตัวเอกฝ่ายชายเผชิญกับปัญหา 8. ตัวเอกฝ่ายชายเข้าใจเรื่องราวทั้งหมด 9. ตัวเอกฝ่ายชายกลับไปสานความสัมพันธ์กับตัวเอกฝ่ายหญิงอีกครั้ง 10. ตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง	1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกเผชิญกับปัญหา 3. ตัวเอกประสบกับความล้มเหลวในชีวิต 4. ตัวเอกพยายามหาทางเรียกชื่อเสียงกลับมา แต่ไม่ประสบความสำเร็จ 5. ตัวเอกเปลี่ยนแปลงตนเอง 6. ตัวเอกพบกับคนใกล้ชิด 7. ตัวเอกกลับไปเป็นตนเองอีกครั้ง และประสบผลสำเร็จในชีวิต 8. ตัวเอกกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง
แก่นความคิด (Theme)	การดื่มเหล้าทำให้ขาดสติและก่อให้เกิดความรุนแรงได้	การยอมรับโอกาสที่เข้ามาจะทำให้ชีวิตพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น	ชื่อเสียงจะเกิดขึ้นได้จากการเป็นตัวของตัวเอง
ตัวละคร (Character)	1. Phil Wenneck (Hero) 2. Stu Price (Hero) 3. Alan Garner (Hero) 4. Doug Billings (Hero)	1. Carl Allen (Hero) 2. Allison (Heroine)	1. Bruno Gehard (Hero)
ฉาก (Setting)	1. ฉากโรงแรม Caesar's Palace ใน Las Vegas	1. ฉากการสัมภาษณ์	1. ฉากงานเดินแฟชั่นโชว์ 2. ฉากเวทีมวยปล้ำ
สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols)	1. การชกมวยกลาง	✘	✘
ข้อขัดแย้ง (Conflict) / คู่ตรงข้าม (Binary Opposition)	1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม - ฝ่ายตัวเอก กับ คนในสังคม 2. ความมีสติ กับ ความขาดสติ	1. ข้อขัดแย้งภายในจิตใจ - ข้อขัดแย้งภายในจิตใจของ Carl Allen (Hero) 2. การยอมรับ กับ การปฏิเสธ	1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคม - Bruno (Hero) กับ คนในสังคม 2. การเป็นตัวของตัวเอง กับ การเปลี่ยนแปลงตนเอง 3. เกย์ (Gay) กับ ผู้ชายแท้ (Straight)

มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)	มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)	มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)
ภาพ (Visual Channel)	1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Long Shot 2. ภาพผลกระทบบ - Medium Shot - Long Shot 3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot	1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Long Shot 2. ภาพผลกระทบบ - Long Shot 3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot - Medium Shot	1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Close-Up Shot - Long Shot 2. ภาพผลกระทบบ - Long Shot 3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot
เสียง (Audio Channel)	1. เสียงสนทนา 2. เสียงประกอบ - เสียงชกต่อย - เสียงปืน - เสียงที่เกิดจากทำลายทรัพย์สิน 3. เสียงดนตรี - เพลงเร็ว - เพลงสนุกสนาน	1. เสียงสนทนา 2. เสียงประกอบ - เสียงรถชน - เสียงชกต่อย 3. เสียงดนตรี - เพลงเร็ว - เพลงสนุกสนาน	1. เสียงสนทนา 2. เสียงประกอบ - เสียงชกต่อย - เสียงที่เกิดจากทำลายทรัพย์สิน 3. เสียงดนตรี - เพลงเร็ว - เพลงสนุกสนาน

Hollywood / Horror	Drag Me to Hell	The Final Destination	Orphan
<p>โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Narrative Structure) & โครงเรื่อง (Plot)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงมีความสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน 3. ตัวเอกฝ่ายหญิงพบกับตัวร้าย 4. ตัวเอกฝ่ายหญิงปฏิเสธการให้ความช่วยเหลือตัวร้าย ทำให้ตัวร้ายเกิดความโกรธแค้น 5. ตัวร้ายทำร้ายตัวเอกฝ่ายหญิง 6. ตัวเอกฝ่ายหญิงถูกคุกคามด้วยอำนาจพิเศษบางอย่าง 7. ตัวเอกฝ่ายชายไม่เชื่อเรื่องอำนาจพิเศษนั้น 8. ตัวเอกฝ่ายหญิงพยายามหาทางแก้ไขและต่อสู้กับอำนาจพิเศษนั้น 9. ตัวเอกฝ่ายหญิงสามารถเอาชนะอำนาจพิเศษนั้นได้ 10. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง 11. ตัวเอกฝ่ายหญิงค้นพบว่าปัญหาที่แท้จริงยังไม่ถูกแก้ไข 12. ตัวเอกฝ่ายหญิงเสียชีวิต 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงมีความสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน 3. ตัวเอกฝ่ายชายค้นพบว่าตนเองมีความสามารถพิเศษบางอย่าง 4. ความสามารถพิเศษของตัวเอกฝ่ายชายช่วยให้ตัวเอกเพื่อนและคนใกล้ชิดรอดพ้นจากการเสียชีวิตในอุบัติเหตุ 5. ตัวเอก เพื่อน และคนใกล้ชิดที่รอดพ้นจากอุบัติเหตุถูกคุกคามด้วยอำนาจพิเศษบางอย่าง 6. เพื่อนและคนใกล้ชิดไม่เชื่อเรื่องอำนาจพิเศษนั้น 7. เพื่อนและคนใกล้ชิดของตัวเอกค่อยๆเสียชีวิตจากอุบัติเหตุไปที่ละคน 8. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงพยายามหาทางแก้ไขและต่อสู้กับอำนาจพิเศษนั้น 9. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงสามารถเอาชนะอำนาจพิเศษนั้นได้ 10. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงกลับมาอยู่ในภาวะเสถียรอีกครั้ง 11. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงค้นพบว่าปัญหาที่แท้จริงยังไม่ถูกแก้ไข 12. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงเสียชีวิตจากอุบัติเหตุ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงมีความสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน 3. ตัวเอกพบกับตัวร้าย 4. ตัวเอกและตัวร้ายมีความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้น 5. ตัวร้ายเริ่มคุกคามคนรอบข้างของตัวเอกและตัวเอกฝ่ายหญิง 6. ตัวเอกฝ่ายชายไม่เชื่อเรื่องดังกล่าว 7. ตัวเอกฝ่ายหญิงหาทางแก้ไขปัญหาเพียงลำพัง 8. ตัวร้ายทำร้ายคนรอบข้างของตัวเอก รวมทั้งทำร้ายตัวเอกด้วย 9. ตัวเอกฝ่ายหญิงต่อสู้กับตัวร้าย 10. ตัวเอกเอาชนะตัวร้าย
แก่นความคิด (Theme)	คนทุกคนไม่สามารถหนีพ้นความตายได้	คนทุกคนไม่สามารถหนีพ้นความตายได้	รู้หน้าไม่รู้ใจ
ตัวละคร (Character)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Christine Brown (Heroine) 2. Clay Dalton (Hero) 3. Sylvia Ganush (Villain) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nick O'Bannon (Hero) 2. Lori Milligan (Heroine) 3. Hunt Wynorski (Dispatcher) 4. Carter Daniels (Dispatcher) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kate Coleman (Heroine) 2. John Coleman (Hero) 3. Esther (Villain) 4. Max และ Daniel Coleman (Dispatcher)

ฉาก (Setting)	<ol style="list-style-type: none"> ฉากธนาคาร ฉากลานจอดรถของธนาคาร ฉากบ้านของตัวเอกฝ่ายหญิง ฉากบ้านของตัวเอกฝ่ายชายและครอบครัว ฉากสถานที่ประกอบพิธีกรรม 	<ol style="list-style-type: none"> ฉากสนามแข่งชั้นรถยนต์ McKinley ฉากนิมิตของตัวเอกฝ่ายชาย ฉากถนนในหมู่บ้าน ฉากร้านเสริมสวย ฉากตู้ซ่อมรถ ฉากโรงพยาบาล ฉากห้างสรรพสินค้าและโรงภาพยนตร์ 	<ol style="list-style-type: none"> ฉากบ้านของตัวเอก ฉากห้องนอนของตัวร้าย
สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols)	<ol style="list-style-type: none"> แพะ ปีศาจ Lamia 	<ol style="list-style-type: none"> การขู่นิวกลาง 	✕
ข้อขัดแย้ง (Conflict) / คู่ตรงข้าม (Binary Opposition)	<ol style="list-style-type: none"> ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - Christine Brown (Heroine) กับ Sylvia Ganush (Villain) ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก - Christine Brown (Heroine) กับ คำสาป ความตาย กับ การมีชีวิต ความแค้น กับ การให้อภัย ไสยศาสตร์ กับ วิทยาศาสตร์ ความอยากได้อะไรก็มี กับ ความพอดี 	<ol style="list-style-type: none"> ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - George Lanter (Assistant) กับ Carter Daniels (Dispatcher) ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก - Nick O'Bannon (Hero) กับ พลังเหนือธรรมชาติ ความตาย กับ การมีชีวิต ความแค้น กับ การให้อภัย ความประมาท กับ การระมัดระวัง 	<ol style="list-style-type: none"> ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - ฝ่ายตัวเอก กับ Esther (Villain) ความรักแบบครอบครัว กับ ความรักแบบคนรัก เด็ก กับ ผู้ใหญ่
มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)	<p>มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)</p> <p>มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)</p>	<p>มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)</p> <p>มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)</p>	<p>มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)</p>

<p style="text-align: center;">ภาพ (Visual Channel)</p>	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot <p>2. ภาพผลกระทบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot <p>3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot 	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง</p> <ul style="list-style-type: none"> - Medium Shot <p>2. ภาพผลกระทบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot <p>3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก</p> <ul style="list-style-type: none"> - ภาพ Computer Graphics - Close-Up Shot - Medium Shot 	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot <p>2. ภาพผลกระทบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Long Shot <p>3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก</p> <ul style="list-style-type: none"> - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot
<p style="text-align: center;">เสียง (Audio Channel)</p>	<p>1. เสียงสนทนา</p> <p>2. เสียงประกอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เสียงไฟลุก - เสียงมีด <p>3. เสียงดนตรี</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพลงเร็ว - เสียงเงียบ 	<p>1. เสียงสนทนา</p> <p>2. เสียงประกอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เสียงไฟลุก - เสียงมีด <p>3. เสียงดนตรี</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพลงเร็ว Rock / Heavy Metal - เสียงเงียบ 	<p>1. เสียงสนทนา</p> <p>2. เสียงประกอบ</p> <ul style="list-style-type: none"> - เสียงไฟลุก - เสียงมีด - เสียงปืน - เสียงกระจกแตก - เสียงกระดุกหัก <p>3. เสียงดนตรี</p> <ul style="list-style-type: none"> - เพลงบรรเลงโทนหนัก ช้า - เสียงเงียบ

Hollywood / Drama	The Reader	The Wrestler	Revolutionary Road
โครงเรื่อง (Plot)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงพบกันโดยบังเอิญ 3. ตัวเอกฝ่ายชายสานความสัมพันธ์กับตัวเอกฝ่ายหญิงอย่างลึกๆ 4. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงแยกทางกัน 5. ตัวเอกฝ่ายชายพบตัวเอกฝ่ายหญิงอีกครั้ง 6. ตัวเอกฝ่ายหญิงถูกจับกุมและถูกบดทลายทางกฎหมาย 7. ตัวเอกทั้งสองติดต่อกันอีกครั้ง 8. ตัวเอกทั้งสองได้พบกันอีกครั้ง 9. ตัวเอกฝ่ายหญิงเสียชีวิต 10. ตัวเอกฝ่ายชายทำตามคำขอสุดท้ายของตัวเอกฝ่ายหญิง 11. ตัวเอกฝ่ายชายเปิดเผยความลับทั้งหมด 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะไม่เสถียร 2. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงมีความสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน 3. ตัวเอกเผชิญกับปัญหา 4. ตัวเอกเริ่มการใช้ชีวิตใหม่ 5. ตัวเอกพยายามแก้ไขปัญหานั้นในอดีต 6. ตัวเอกเผชิญกับปัญหาที่หนักกว่าเดิม 7. ตัวเอกกลับไปใช้ชีวิตแบบเดิม 8. ตัวเอกเสียชีวิต 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ตัวเอกอยู่ในภาวะเสถียร 2. ตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงมีความสัมพันธ์ที่ดีซึ่งกันและกัน 3. ตัวเอกเริ่มมีปัญหา 4. ตัวเอกมีความสัมพันธ์ที่ดีขึ้นอีกครั้ง / ตัวเอกมีแผนการที่จะทำร่วมกันในอนาคต 5. ตัวเอกฝ่ายชายล้มเลิกแผนการ 6. ความสัมพันธ์ของตัวเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิงแยลงเรื่อยๆ 7. ตัวเอกถึงจุดแตกหัก 8. ตัวเอกฝ่ายหญิงเสียชีวิต 9. ตัวเอกฝ่ายชายต้องใช้ชีวิตเพียงลำพัง
แก่นความคิด (Theme)	การใช้ชีวิตอยู่กับความลับ	การจมปลักอยู่กับชื่อเสียงจะทำให้ร้ายตัวเองและคนรอบข้าง	การใช้ชีวิตในสังคมทุนนิยม
ตัวละคร (Character)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hanna Schmitz (Heroine) 2. Michael Berg (Hero) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Randy "The Ram" Robinson / Robin Ramzinski (Hero) 2. Pam / Cassidy (Heroine) 3. Stephanie (Dispatcher) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Frank Wheeler (Hero) 2. April Wheeler (Heroine) 3. John Givings (Dispatcher)
ฉาก (Setting)	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฉากบ้านของ Hanna 2. ฉากศาล 3. ฉากเรือนจำ 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฉากเวทีมวยปล้ำ 2. ฉากบาร์ 3. ฉากบ้านของ Stephanie 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ฉากบ้านของตัวเอก 2. ฉากที่ทำงานของตัวเอกฝ่ายชาย
สัญลักษณ์พิเศษ (Symbols)	✘	1. การเลือนภาพเป็นสีดำ (Fade Out)	1. ถนนสายปฏิวัติ (Revolutionary Road)

<p>ข้อขัดแย้ง (Conflict) / คู่ตรงข้าม (Binary Opposition)</p>	<p>1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - Michael (Hero) กับ Hanna (Heroine)</p> <p>2. ข้อขัดแย้งภายในจิตใจ - ข้อขัดแย้งภายในจิตใจของ Michael Berg (Hero)</p> <p>3. ความรัก กับ ความเกลียด</p> <p>4. การปกปิด กับ การเปิดเผย</p> <p>5. ยิว กับ นาซี</p>	<p>1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - Randy (Hero) กับ Stephanie (Dispatcher)</p> <p>2. ความรัก กับ ความเกลียด</p> <p>3. ชื่อเสียง กับ ครอบครัวยุ</p> <p>4. คนป่วย กับ คนปกติ</p>	<p>1. ข้อขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ - Frank (Hero) กับ April (Heroine)</p> <p>- ฝ่ายตัวเอง กับ John (Dispatcher)</p> <p>2. ความรัก กับ ความเกลียด</p> <p>3. ความหวัง กับ ความสิ้นหวัง</p> <p>4. ความฝัน กับ ความเป็นจริง</p> <p>5. คนป่วย กับ คนปกติ</p> <p>6. สังคมแบบเก่า กับ สังคมแบบใหม่ (ทุนนิยม)</p>
<p>มุมมองการเล่าเรื่อง (Point of View)</p>	<p>มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)</p> <p>มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)</p>	<p>มุมมองของบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator)</p> <p>มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)</p>	<p>มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้รอบด้าน (The Omniscient)</p>
<p>ภาพ (Visual Channel)</p>	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Close-Up Shot - Medium Shot</p> <p>2. ภาพผลกระทบ - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot</p> <p>3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot</p>	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot</p> <p>2. ภาพผลกระทบ - Close-Up Shot - Medium Shot - Long Shot</p> <p>3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot</p>	<p>1. ภาพการใช้ความรุนแรง - Close-Up Shot - Long Shot</p> <p>2. ภาพผลกระทบ - Close-Up Shot - Long Shot</p> <p>3. ภาพสีหน้าและความรู้สึก - Close-Up Shot - Medium Shot</p>
<p>เสียง (Audio Channel)</p>	<p>1. เสียงสนทนา</p> <p>2. เสียงประกอบ - ไม่มี</p> <p>3. เสียงดนตรี - เพลงช้า</p>	<p>1. เสียงสนทนา</p> <p>2. เสียงประกอบ - เสียงระหว่างการเล่นมว</p> <p>ป้ล่า</p> <p>- เสียงโต๊ะหัก</p> <p>- เสียงกระจกแตก</p> <p>- เสียงฟาดของสิ่งของ</p> <p>3. เสียงดนตรี - เพลงเร็ว Rock</p>	<p>1. เสียงสนทนา</p> <p>2. เสียงประกอบ - เสียงชกต่อย</p> <p>- เสียงทำลายทรัพย์สิน</p> <p>3. เสียงดนตรี - เพลงช้า</p>

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

ประพนธ์ ตติยวรรกุลวงศ์ เกิดเมื่อวันที่ 29 กรกฎาคม พ.ศ. 2529 จบการศึกษาระดับมัธยมศึกษาจากโรงเรียนกรุงเทพคริสเตียนวิทยาลัย จากนั้นจึงเข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีที่คณะอักษรศาสตร์ เอกภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยศิลปากร จนสำเร็จเมื่อปี 2551 และเข้าศึกษาในระดับปริญญาโทที่คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จนสำเร็จการศึกษาในปี 2553



ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย