การเล่าเรื่องและสื่อความหมายของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น
NARRATIVE AND SIGNIFICATION OF EAST ASIAN MOVIE WITH THE THEME OF VENGEANCE

Ms. Piyawan Chitsamran
Master Candidate [70]
Faculty of Communication Arts,
Chulalongkorn University, Thailand

Abstract

The objectives of this research are to analyse the narrative structure , the use of Film language for convey meaning. Also, Surveying attitude of audience with the 12 East-Asian movie with the theme of vengeance The method employed in this study is using textual analysis with the movie during 1999-2011, composed of : Confession of pain (2006), Vengeance (2009), Reign of assassins (2010), Punished (2011), Sympathy for Mr. vengeance (2002), Old boy (2003), Sympathy for lady vengeance (2005), I Saw the Devil (2010), Audition (2002), The Neighbor No.13 (2005), Sasori (2008) and Confession (2010). There also survey audience's attitudes by exploring 150 questionnaires and interview with 3 expertise in the film area.

The results of research are as follows:

1. The narrative of the film in East Asia with a vengeance is about a main character facing a problem, resulting in a feeling of anger and expressed by a vengeance to solve the problem. The story is unwinding after a character has a negative effect of revenge or finds a way out by oblivion.

2. The sort of Film language for convey meaning is ; in cinema photography element (sample: camera angles, shot size, camera movement) represent the characteristic and predestination of the character. Moreover ,Using "Flash back" for represent backward to a past-problem incidence result to vengeance and use short cutting in editing element for emotional. Also, mysterious and dark side of character will be represent by set dressing. Through, audio-visual elements, mostly use dialogue and music represent the moment that the character in climax problem. All of the above relate to theme of vengeance that represent the negative effect or bad result of vengeance on the character.

---

[70] อาจารย์ที่ปรึกษา : อ.ดร. จิรยุทธ์ สินธุพันธ์

3. From the survey sample group, the perceptions of the audiences on selected 3 vengeance East Asian's films have found that they have created awareness and good understanding of what the creators want to communicate or convey. Accordance with the analytical results obtained from studies of narrative and meaning convey of the movie.

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องและลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย รวมถึงทัศนคติของผู้ชมต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Anlysis) ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นในช่วงปี 1999-2011 จำนวน 12 เรื่อง อันได้แก่ Confession of pain (2006), Vengeance (2009), Reign of assassins (2010), Punished (2011), Sympathy for Mr. vengeance (2002), Old boy (2003), Sympathy for lady vengeance (2005), I Saw the Devil (2010), Audition (2002), The Neighbor No.13 (2005), Sasori (2008)และ Confession (2010) ประกอบกับการใช้วิธีการสำรวจ (Survey Research) ทัศนคติของผู้ชมโดยใช้แบบสอบถาม จำนวน 150 คน และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านภาพยนตร์ จำนวน3 ท่าน

ผลการศึกษาพบว่า

1. โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นมีลักษณะตัวละครเอกเผชิญปัญหาส่งผลให้มีความรู้สึกโกรธแค้น และแสดงออกโดยการล้างแค้นเพื่อต้องการจะแก้ไขปัญหา หลังจากนั้นเรื่องราวก็จะคลี่คลายลงหลังจากที่ตัวละครนั้นได้รับผลเสียจากการล้างแค้นหรือมองเห็นทางออกของการให้อภัย

2. ลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมาย ในรูปแบบองค์ประกอบทางภาพและเสียง มีลักษณะการสื่อความหมายดังนี้ ใช้องค์ประกอบการถ่ายภาพยนตร์ เช่น มุมกล้อง ขนาดของภาพ การเคลื่อนกล้องเพื่อนำเสนอลักษณะของตัวละคร ชะตากรรมของตัวละคร มีการย้อนให้เห็นถึงอดีตที่เป็นปมปัญหาทำให้ตัวละครลุกขึ้นมาล้างแค้นโดยการ Flash back ภาพในอดีต การใช้เทคนิคตัดต่อคัทสั้นเพื่อเน้นเล่าเรื่องให้ตื่นเต้นน่าติดตาม สำหรับฉาก แสงและเงา รวมถึงการใช้สีในภาพยนตร์ มักสะท้อนถึงลักษณะความผิดปกติของตัวละคร การปิดบังซ่อนเร้น นำเสนอด้านมืดของตัวละคร และองค์ประกอบทางด้านเสียง มักใช้เสียงบทสนทนาหรือเสียงเพลงประกอบ อธิบายชีวิตของตัวละคร ณ ขณะนั้น ซึ่งส่วนใหญ่มักเป็นช่วงที่ตัวละครตกอยู่ภาวะปัญหา โดยสรุปแล้วองค์ประกอบทั้งหมดดังที่กล่าวมาล้วนแล้วแต่ผูกโยงไปสู่แก่นของเรื่องที่ต้องการให้เห็นถึงโทษที่เกิดจากความแค้น

3. ทัศนคติของผู้ชมต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นพบว่าภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่างที่ถูกเลือกเพื่อทำการสำรวจโดยแบบสอบถามทั้ง3 เรื่อง สามารถสร้างการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายไปในเกณฑ์ที่ดี หมายถึงผู้ชมมีความเข้าใจในสิ่งที่ผู้สร้างต้องการสื่อสารหรือถ่ายทอดถึงในเกณฑ์ที่ดี สอดคล้องตามผลวิเคราะห์ที่ได้จากการศึกษาในส่วนของการเล่าเรื่องและสื่อความหมายในภาพยนตร์

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เมื่อกล่าวถึงภาพยนตร์ล้างแค้น คนส่วนใหญ่มักเข้าใจว่าหมายถึง การเล่าเรื่องของภาพยนตร์จีนกำลังภายใน เนื่องจากคำพูดติดปากในภาพยนตร์ "บุญคุณต้องทดแทนแค้นต้องชำระ" แต่ทว่าความจริงแล้วเป็นเพียงแค่ส่วนหนึ่งของข้อเท็จจริงเท่านั้น การนำเอาเรื่องราวเกี่ยวกับความแค้นมาประกอบสร้างในภาพยนตร์นั้นเกิดขึ้นมาเป็นเวลานานแล้วและมักถูกนำเสนออยู่ในภาพยนตร์ประเภทแอ็คชั่น เขย่าขวัญ สืบสวนสอบสวน ส่วนจะกลายเป็นกระแสนิยมหรือไม่นั้นก็ขึ้นอยู่ในแต่ละยุคแต่ละสมัย ภาพยนตร์ล้างแค้นเริ่มกว้างขวางขึ้นในช่วงยุค 70 จาก Rape & Revenge Film ที่มีการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับหญิงสาวที่ถูกทรมาน ทำร้าย และขืนใจจากพวกโจรโรคจิต แต่ผู้หญิงเหล่านั้นกลับรอดชีวิต ฟื้นฟูร่างกาย จิตใจ แล้วย้อนกลับไปแก้แค้นบุคคลเหล่านั้นที่ทำร้ายเธอ หลังจากนั้นก็เริ่มมีการสร้างภาพยนตร์แนวนี้เพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ จุดเด่นในการเล่าเรื่องประเภทนี้มักจะคงตัวโครงเรื่องเดิมไว้ แล้วสร้างความน่าสนใจไปที่การเปลี่ยนองค์ประกอบต่างๆ ภายในเรื่อง เช่น สถานที่ ตัวละคร วิธีฆ่าหรือล้างแค้น เนื่องจากจุดขายในการสร้างภาพยนตร์เหล่านี้ คือ การตอบสนองความต้องการเฉพาะในกลุ่มคนดู เช่น การปลดปล่อยอารมณ์ (Emotion Release) การหลีกหนีออกจากโลกแห่งความเป็นจริงของคนดู โดยการเชื่อมโยงโลกแห่งจินตนาการและโลกแห่งความเป็นจริงผ่านการเล่าเรื่องในภาพยนตร์เข้าด้วยกัน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าการเล่าเรื่องเกี่ยวกับการล้างแค้นยังสื่อถึงความหมายบางอย่าง เช่น การเป็นตัวแทนเพื่อสะท้อนสังคม บ่งบอกภาพรวมของสังคมว่ามันเลวร้ายขนาดไหน การใช้อำนาจของรัฐ กระบวนการยุติกรรมทั้งหลายที่ไม่สามารถเป็นที่พึ่งได้ จนทำให้บุคคลที่ถูกเอารัดเอาเปรียบพยายามสร้างตนเป็นศาลเตี้ยเองเพื่อแก้ปัญหา โดยนำการล้างแค้นเข้ามาจัดการ

จากต้นกำเนิดของภาพยนตร์เหล่านี้ถูกพัฒนาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงกลายมาเป็นภาพยนตร์ล้างแค้นในปัจจุบัน แต่ก็ยังคงความเป็นสไตล์การเล่าเรื่องแบบเดิมแต่เปลี่ยนการเล่าวิธีการล้างแค้นให้อยู่ในรูปแบบที่น่าสนใจ แต่สิ่งหนึ่งที่ต้องยอมรับในการเล่าเรื่องประเภทนี้คือ การนำเสนอภาพความรุนแรง มักถูกนิยมเป็นจุดขายและแนวทางในการสร้างของภาพยนตร์เหล่านี้ หลังจากนั้นไม่นานภาพยนตร์ล้างแค้นก็ถูกดูดกลืนหายกลายเป็นเพียงองค์ประกอบเล็กๆ ที่ช่วยประกอบเรื่องราวในภาพยนตร์ตระกูลแอ็คชั่น เขย่าขวัญ จนเมื่อปี 2003 ภาพยนตร์ล้างแค้นกลับมาโดดเด่นอีกครั้ง เมื่อภาพยนตร์เรื่อง Old boy ได้รับรางวัล Grand Prize of the Jury จาก Cannes Film Festival และอีกหลาย รางวัล ภาพยนตร์ล้างแค้นจึงกลับมาถูกพูดถึงอีกครั้ง เนื้อหาเรื่องราวของภาพยนตร์เรื่องนี้พูดถึงการล้างแค้นของตัวละครสองตัวที่ต่างคนต่างจ้องจะล้างแค้นต่อกัน และความร้ายกาจสุดโต่งของการแก้แค้นในภาพยนตร์เรื่องนี้ หลังจากนั้นก็เริ่มมีการสร้างภาพยนตร์ที่มีเรื่องราวล้างแค้น ที่ค่อยๆ รุนแรงและชัดเจนขึ้นเรื่อยๆ ปรับเปลี่ยนการเล่าเรื่อง โครงเรื่อง ให้มีความน่าสนใจมากขึ้น พบมากโดยเฉพาะในกลุ่มของผู้สร้างเอเชียตะวันออก ได้แก่ จีน ฮ่องกง ญี่ปุ่น และเกาหลี กลุ่มประเทศเอเชียตะวันออกที่มีแนวทางในการนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นผ่านการประกอบสร้างเฉพาะทาง โดยนำเอาความเป็นเอเชียตะวันออก อัตลักษณ์ความเป็นตัวตนของเอเชียตะวันออกมาร่วมอยู่ในเรื่องเล่านั้น โดยเฉพาะการนำเอาเรื่อง "กฎแห่งกรรม" หรือ "ความเป็นมนุษย์" มาร่วมอยู่ในการเล่าเรื่องการล้างแค้น เรื่อง

ราวเหล่านั้นได้แสดงออกถึงแนวความคิด วิถีการดำเนินชีวิต แสดงประโยชน์ทำให้เราได้รับรู้ถึงรากเหง้าภูมิหลัง ความเป็นมาเป็นไปของกลุ่มคนเอเชียตะวันออกผ่านการเรื่องราวการล้างแค้น

อย่างไรก็ตาม ในการชมภาพยนตร์มักพบว่า สิ่งที่รับตามมาจากการล้างแค้น แทบจะไม่มีประโยชน์อันใดเลย สิ่งที่คนดูได้รับกลับไป กลับไม่ใช่เรื่องการสอนให้คนโกรธและทำร้ายกันและกันดังในภาพยนตร์ แต่เพียงต้องการให้เข้าใจและตระหนักรู้ถึงผลของการแก้แค้นที่เกิดขึ้นจากความพยาบาท ความเลวร้ายที่เกิดขึ้นจากการไม่ให้อภัยต่อกัน กระนั้นแล้วความสำคัญเหล่านั้นถูกกลับมองข้าม ผู้วิจัยพบว่าสังคมเราขาดแคลนบทความทางวิชาการหรืองานวิจัยที่มุ่งศึกษาเกี่ยวกับการเล่าเรื่องในประเด็นนี้เช่นเดียวกับสังคมที่ไม่ให้ความสนใจเกี่ยวกับเรื่องการล้างแค้นที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งตรงกันข้ามเมื่อเทียบกับประเด็นอื่นๆ อาทิเช่น การใช้อำนาจในทางที่ผิด การกดขี่ทางเพศ เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยมองว่าเรื่องราวเหล่านี้ล้วนแล้วแต่มีความสำคัญกับสังคมไม่ยิ่งหย่อนกว่ากัน โดยผู้วิจัยได้สันนิษฐานว่า การที่เรามองข้ามประเด็นการล้างแค้นในภาพยนตร์นั้นอาจเป็นเพราะเหตุความชัดเจนของการเล่าเรื่องหรือแก่นความคิดไม่ชัดพอเหมือนกับประเด็นอื่นๆ เนื่องจากผู้ชมมุ่งประเด็นและจดจำแต่ภาพความรุนแรง การผิดศีลธรรม การทำร้ายต่อกัน โดยลืมมองถึงต้นเหตุของการเกิดภาพเหล่านี้ ว่าสาระที่ผู้สร้างต้องการให้ผู้ชมได้จากการตีความผ่านสัญญะจากการล้างแค้นในการเล่าเรื่องคืออะไร ดังนั้น ด้วยเหตุผลที่แสดงถึงความสำคัญและจำเป็นของเรื่องที่ศึกษาดังกล่าว จึงทำให้ผู้ศึกษาสนใจศึกษาเรื่อง "การเล่าเรื่องและสื่อความหมายในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น" นี้ เพื่อต้องการวิเคราะห์ถึงการเล่าเรื่องจุดมุ่งหมายกว้างๆ ของการเล่าเรื่อง เพื่อให้เห็นว่าโครงสร้างของเรื่องเล่าได้ช่วยสนับสนุนความหมายหรือประเด็นเกี่ยวกับการล้างแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นอย่างไร โดยในการศึกษาวิจัยนั้น ผู้ศึกษามิได้มุ่งศึกษาไปที่เนื้อหาของภาพยนตร์เพียงอย่างเดียว แต่จะการศึกษาองค์ประกอบต่างๆ ที่ประกอบกันเป็นโครงสร้างในการเล่าเรื่อง กระบวนการสื่อความหมายผ่านการใช้ภาษาทางภาพยนตร์ อีกทั้งศึกษาเกี่ยวกับตัวผู้ชมภาพยนตร์โดยตรงโดยการสำรวจทัศนคติของผู้ชมต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออก ทั้งนี้เพราะทั้งหมดนี้ล้วนเป็นส่วนที่ผู้เล่าเรื่องใช้เป็นสื่อกลางในการแสดงทัศนคติ หรือบอกกล่าวความคิดของตนไปยังผู้ชมที่ได้รับชมภาพยนตร์แนวนี้ และประโยชน์จากการศึกษาครั้งนี้ ไม่เพียงจะเกิดแก่ตัวผู้ศึกษาเองเท่านั้น แต่ยังจะเป็นประโยชน์ต่อสังคม และประชาชนอีกด้วย

โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาโครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น
2. เพื่อศึกษาลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับการล้างแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออก
3. เพื่อศึกษาทัศนคติของผู้ชมต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง "การเล่าเรื่องและสื่อความหมายของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น" เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยใช้วิธีการวิเคราะห์ตัวบท (Textual Analysis) ร่วมกับการวิจัยเชิงปริมาณ โดยใช้วิธีการสำรวจ (Survey Research) และทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ การแจกแจงความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ในการประมวลผล โดยมีกลุ่มประชากรในที่นี้คือ ภาพยนตร์จากกลุ่มเอเชียตะวันออก ซึ่งได้แก่ ภาพยนตร์จากจีน ฮ่องกง ญี่ปุ่น และ เกาหลี ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นรวมทั้งหมด 12 เรื่อง ซึ่งใช้วิธีเลือกตัวอย่างโดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือก ภาพยนตร์ที่ถูกเลือกมาต้องเป็นภาพยนตร์ที่ได้ผ่านการนำเสนอชื่อหรือได้รับรางวัลจากเวทีนานาชาติ และนอกจากนี้ยังแบ่งตามช่วงเวลา ภาพยนตร์ที่ถูกเลือกมาอยู่ในช่วงเวลาตั้งแต่ปี 1999-2011 ซึ่งถือว่าเป็นช่วงเวลาที่ภาพยนตร์ได้รับความสนใจในระดับนานาชาติ ซึ่ง แบ่งได้เป็น3 กลุ่ม ดังต่อไปน

- ภาพยนตร์จาก ประเทศจีนและฮ่องกง ได้แก่ Confession of pain (ภาพยนตร์ฮ่องกง ปี 2006), Vengeance (ภาพยนตร์ฮ่องกง ปี 2009), Reign of assassins(ภาพยนตร์จีน ปี 2010) และPunished (ภาพยนตร์ฮ่องกง ปี 2011)

- ภาพยนตร์จาก ประเทศเกาหลี ได้แก่ Sympathy for Mr. Vengeance (2002), Old boy (2003), Sympathy for lady vengeance (2005) และI Saw the Devil (2010)

- ภาพยนตร์จาก ประเทศญี่ปุ่น ได้แก่ Audition (2002), The Neighbor No.13 (2005), Sasori (2008) และConfession (ภาพยนตร์ญี่ปุ่น ปี 2010)

สำหรับวิธีการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติของผู้ชมต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น มีกลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัยคือ กลุ่มผู้ชมภาพยนตร์ซึ่งอาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพมหานคร ที่มีอายุระหว่าง 19-35 ปี เนื่องจากเป็นช่วงอายุที่มีการเปิดรับสื่อภาพยนตร์มากกว่าช่วงอายุอื่น จำนวน 150คน โดยได้มาจากวิธีสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง และใช้เครื่องมือ คือ แบบสอบถาม เพื่อวัดทัศนคติที่มีต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลประเภทภาพยนตร์ และเอกสารใช้การวิเคราะห์สองรูปแบบคือ วิเคราะห์การเล่าเรื่องและวิเคราะห์หาลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับการล้างแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออก รวมถึงสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างบริบททางสังคมและวัฒนธรรมเอเชียตะวันออกในภาพยนตร์แต่ละเรื่อง ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

3.4.1 วิเคราะห์การเล่าเรื่อง (Narrative Analysis) เพื่อศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องและกระบวนการสื่อความหมายในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นโดยแบ่งองค์ประกอบเพื่อวิเคราะห์ออกเป็น 7 ประการดังนี้

- โครงเรื่อง (Plot)

โดยวิเคราะห์เพื่อหาลักษณะการลำดับเหตุการณ์ของเรื่องในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น โดยแบ่งจุดหลักของเรื่องตามที่ "ซวีเทน โทโดรอฟ" (Tzvetan Todorov, 1977) ได้แบ่งไว้ 4 ภาวะการณ์ คือ ภาวะสงบสุข (Equilibrium) ภาวะวิกฤติ (Disruption) การแก้ไขปัญหา (Equalizing) และภาวะกลับสู่ความสงบสุขอีกครั้ง (New Equilibrium)

- แก่นความคิด (Theme)

โดยวิเคราะห์แก่นความคิดที่เกี่ยวกับการล้างแค้น ซึ่งเป็นแนวคิดหลักในภาพยนตร์ ว่าแต่ละเรื่องการแสดงทัศนะเกี่ยวกับการล้างแค้นอย่างไร

- ความขัดแย้ง (Conflict)

โดยวิเคราะห์ความขัดแย้งทั้ง 3 ประการ คือ ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในตัวละคร ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร และความขัดแย้งที่มีต่อบริบทแวดล้อม เช่น สภาพแวดล้อมหรือธรรมชาติอันโหดร้าย ความขัดแย้งใดที่มีผลต่อการดำเนินเรื่องราวการล้างแค้น

- ตัวละคร (Character)

โดยวิเคราะห์ตัวละครหลัก ทั้งตัวละครที่เป็นผู้กระทำการล้างแค้น และตัวละครผู้ที่ถูกกระทำ เพื่อวิเคราะห์ถึงสาเหตุแรงจูงใจความคิดรวมถึงพฤติกรรมที่แสดงออกเกี่ยวกับการล้างแค้นของตัวละครนั้นๆ

- ฉาก (Setting)

โดยพิจารณาว่าภาพยนตร์เรื่องนั้นมีฉากสำคัญของเหตุการณ์ที่ใดบ้าง และฉากเหล่านั้นส่งผลต่อการดำเนินเรื่องที่เกี่ยวกับการล้างแค้นอย่างไร

- สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

โดยวิเคราะห์ว่าภาพยนตร์แต่ละเรื่องมีการใช้สัญลักษณ์พิเศษที่เชื่อมโยงกับการล้างแค้นอะไรบ้าง

- มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of View)

โดยวิเคราะห์การเล่าเรื่องในภาพยนตร์ว่าเป็นการเล่าจากมุมมองของใคร โดยพิจารณาจากมุมมองพื้นฐานทั้ง 4 ประการ คือ มุมมองของตัวละครเอก มุมมองจากบุคคลที่สาม มุมมองที่เป็นกลาง และมุมมองแบบผู้รู้รอบด้าน

3.4.2 วิเคราะห์ลักษณะการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายเกี่ยวกับการล้างแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออก จากองค์ประกอบทางด้านภาพและเสียง

3.4.3 ผลการสำรวจและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับทัศนคติของผู้ชมต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น โดยพิจารณาจากการเก็บข้อมูลโดยแบบสอบถามแล้วนำผลที่ได้มาศึกษาว่าสอดคล้องกับสองส่วนที่ได้จากการวิเคราะห์การเล่าเรื่องและกระบวนการใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายหรือไม่ อย่างไร

สรุปผลการศึกษา

ในการเก็บข้อมูลใช้วิธีการศึกษาจากตัวภาพยนตร์ บทความที่เกี่ยวข้องกับภาพยนตร์ทั้งหมด ผลจากการสัมภาษณ์เจาะลึกและผลสำรวจจากการเก็บแบบสอบถามผลที่ได้จากการศึกษาสามารถสรุปได้ดังนี้

1. โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

จากการวิเคราะห์ โครงสร้างการเล่าเรื่องของภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น สามารถสรุปลักษณะที่พบได้ดังต่อไปนี้

1.1 **โครงเรื่อง** การเล่าเรื่องเกี่ยวกับการล้างแค้นในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกจะไม่เน้นการเล่าเรื่องแบบลำดับตามภาวะการณ์ โดยปัจจัยที่ผู้สร้างเลือกที่จะเล่าตามภาวะการณ์หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการพยายามที่จะสร้างเรื่องราวการล้างแค้นให้มีความน่าสนใจแตกต่างจากการเล่าในขนบเดิมๆ นอกจากนี้โครงสร้างการเล่าเรื่องยังมีลักษณะเฉพาะ คือ ตัวละครเอกมีการก่อปมปัญหาส่งผลให้ตนเองมีความรู้สึกโกรธแค้น และแสดงออกโดยการกระทำการล้างแค้นเพื่อต้องการจะแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น แต่นั่นยิ่งทำให้ปัญหาทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น หลังจากนั้นเรื่องราวก็จะคลี่คลายลงหลังจากที่ตัวละครนั้นได้รับผลเสียจากการล้างแค้นหรือมองเห็นทางออกจากการให้อภัย

1.2 **แก่นความคิด** สามารถจัดประเภทของการแสดงทัศนะเกี่ยวกับแก่นความคิด "การล้างแค้น" ได้ดังนี้ แก่นความคิดการล้างแค้นกับทางเลือกที่มีอยู่ แก่นความคิดการล้างแค้นกับการจมดิ่งอยู่กับห้วงแห่งความแค้น แก่นความคิดการล้างแค้นกับผลลัพท์ของการล้างแค้น แก่นความคิดการล้างแค้นกับความรัก และแก่นความคิดการล้างแค้นกับการวิพากษ์สังคม
ซึ่งโดยหลักๆ แล้วการแสดงทัศนะเกี่ยวกับการล้างแค้น โดยรวมมักต้องการชี้ให้เห็นถึงผลเสียที่ตามมาหลังจากการกระทำล้างแค้นว่าไม่ได้ก่อประโยชน์หรือช่วยแก้ไขอดีตที่โหดร้ายของตัวละครนั้นได้เลยรวมทั้งในส่วนที่มีการวิพากษ์สังคมก็เพื่อให้คนในสังคมหันมาสนใจปัญหาที่เกิดมาจากการไร้ประสิทธิภาพของระบบความยุติธรรมในสังคมของตนในลงโทษผู้ที่ประพฤติผิด

1.3 **ความขัดแย้ง** ความขัดแย้งที่ก่อให้เกิดปัญหาภายในโดยส่วนใหญ่มาจากความขัดแย้งระหว่างตัวละครแต่การเลือกว่าจะใช้วิธีการล้างแค้นเพื่อแก้ปัญหาหรือไม่ มักขึ้นอยู่กับความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครว่าจะเอนเอียงไปทางบวกหรือทางลบมากกว่ากัน

1.4 **ตัวละคร** เน้นเลือกสร้างตัวละครที่มีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุดเพื่อเป็นภาพสะท้อนของตัวแทนคนในสังคมต่อการรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้น สำหรับแรงจูงใจที่ทำให้ตัวละครมีพฤติกรรมล้างแค้น มักเกิดมาจากปัญหาการกระทำความรุนแรงต่อตัวละครกันเองที่ไร้เหตุผลซึ่ง

โดยรวมแล้วจะเป็นปัญหาสำหรับปัจเจกบุคคลมากกว่าปัญหาส่วนรวม คนให้ความสำคัญกับตัวเองมากขึ้น และให้ความสำคัญกับสังคมและคนรอบข้างน้อยลง

1.5 **ฉาก** ลักษณะของฉากจะเน้นไปที่การนำเสนอให้เห็นถึงภาพด้านมืดของมนุษย์ (Dark Side) เช่น ฉากมืด แสงน้อย แสดงให้เห็นถึงตัวละครปกปิดและแอบซ่อนความชั่วร้าย ฉากที่มีลักษณะเป็นกรอบสี่เหลี่ยม เพื่อสื่อถึงว่าตัวละครถูกกักขังอยู่ความเจ็บปวดในอดีตจนส่งผลทำให้ตัวละครเกิดความอาฆาตแค้น ฉากที่แสดงออกถึงความรุนแรง ฉากในบ้านหรือโรงเรียนที่แสดงว่าการล้างแค้นเริ่มเข้าใกล้ตัวเรามากขึ้นทุกที

1.6 **สัญลักษณ์พิเศษ** สามารถจัดประเภทของสัญลักษณ์พิเศษที่พบในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น ได้ 4 ประเภทด้วยกัน ได้แก่ สัญลักษณ์พิเศษแทนความรู้สึกผิดชอบชั่วดีสัญลักษณ์พิเศษแทนบุคลิกของตัวละคร สัญลักษณ์พิเศษแทนวัตถุประสงค์ตามเนื้อเรื่อง เช่น การโกหกหลอกลวง การย้อนไปสู่ความทรงจำในอดีต การเปรียบเทียบระหว่างความดีกับความชั่ว และสัญลักษณ์พิเศษที่เกี่ยวกับการล้างแค้น

1.7 **มุมมองการเล่าเรื่อง** ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นมีการใช้มุมมองการเล่าเรื่องที่หลากหลายในแต่ละเรื่อง โดยเน้นไปที่การเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครเอกและมุมมองจากบุคคลที่สาม เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้ความรู้สึกของตัวละครได้เป็นอย่างดี รวมถึงทำให้ภาพยนตร์น่าสนใจ ส่งผลให้เกิดการติดตามเรื่องราว

2. การใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อความหมายในภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

2.1 **องค์ประกอบทางด้านภาพ** ซึ่งแบ่งออกเป็น

- องค์ประกอบการถ่ายภาพยนตร์ (Cinema Photography)

เพื่อแสดงให้เห็นถึงการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้ชัดเจน คนดูรู้สึกใกล้ชิดและเกิดอารมณ์ร่วมกับตัวละคร โดยการใช้ภาพในระยะใกล้ชิด หรือการตั้งกล้องแช่ อีกทั้งยังสื่อความหมายให้เห็นถึงลักษณะของตัวละครที่ตกต่ำ อับจนหนทางจนต้องเลือกการล้างแค้นเพื่อแก้ปัญหา และใช้จังหวะการเคลื่อนไหวของภาพที่ช้าลงเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความมืดหม่นของตัวละครและการแสดงออกถึงพฤติกรรมที่มีความรุนแรงเพื่อล้างแค้น

- องค์ประกอบการตัดต่อและลำดับภาพ (Editing)

โดยส่วนมากจะมีการย้อนให้เห็นถึงอดีตที่เป็นปมปัญหาทำให้ตัวละครลุกขึ้นมาล้างแค้นโดยการ Flash back ภาพในอดีตตลอดแทบทั้งเรื่อง มาคอยตอกย้ำให้ตัวละครกระทำการล้างแค้น การใช้เทคนิคพิเศษทางภาพเพื่อสื่อความหมายถึงชะตากรรมของตัวละคร และการใช้เทคนิคตัดต่อคัทสั้นเพื่อเน้นเล่าเรื่องให้ตื่นเต้น เขย่าขวัญ ตามสไตล์ภาพยนตร์ตระกูลแอ็คชั่น(Action genre) หรือ Drama Thriller

- องค์ประกอบด้านฉาก (Set Dressing)

สร้างความตื่นตาตื่นใจ สื่อความหมายเฉพาะบางอย่าง เช่น การที่ตัวละครตกอยู่ในชะตากรรมที่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้ การเลือกเดินในเส้นทางที่ผิด (สูวงจรการล้างแค้น)และช่วยอธิบายลักษณะความผิดปกติของตัวละคร

- องค์ประกอบด้านแสงและเงา (Light and Shadows)

นิยมใช้การจัดแสงแบบ Low-key เห็นการตัดกันระหว่างแสงสว่างและเงามืดชัดเจน (Contrast) เพื่อสื่อความหมายถึงการปิดบัง ซ่อนเร้น ด้านมืดของตัวละคร

- องค์ประกอบด้านสี (Color)

นำการเกิดของสีที่มาจากแหล่งกำเนิดทั้งการจัดฉาก จัดแสงหรือเทคนิคพิเศษ มาใช้เพื่อสื่อความหมาย เช่น ความรุนแรงที่ฉูดฉาด การแปดเปื้อนด้านมืดของตัวละคร ความมืดมนของตัวละคร รวมถึงการหลุดพ้นจากห้วงแห่งความแค้น

2.2 **องค์ประกอบทางด้านเสียง**

สรุปได้ว่ามีการเลือกใช้เสียงในบทสนทนา เพื่อสื่อถึงเหตุการณ์ในอดีตที่ตนเอง ครอบครัว คนรัก ถูกทำให้เจ็บปวด เดือดร้อน หรือสูญเสีย เตือนสติให้ตัวละครที่กำลังตกอยู่ในวังวนแห่งความแค้นได้ก้าวถอยออกมาแล้วให้อภัย และมีการใช้เสียงดนตรีประกอบเพื่อสื่อความหมาย ได้แก่ การใช้เสียงเพลงประกอบคล้อยตามเนื้อเรื่องเพื่อบรรยายถึงชีวิตตัวละคร ช่วงที่ตัวละครดิ้นรนต่อสู้กับปัญหา การใช้เสียงเพลงประกอบที่ขัดแย้งกับเนื้อเรื่อง เพื่อให้เกิดการจดจำ สื่อความหมายถึงความไม่ปกติของเรื่องราว ความผิดปกติของตัวละครหรือเหตุการณ์ และการไม่ใช้เสียงเพลงประกอบ เพื่อได้รับรู้ความรู้สึกของตัวละครและมีความรู้สึกว่าเหตุการณ์นั้นใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด

3. ทัศนคติของผู้ชมต่อภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น

จากผลการสำรวจและประเมินสรุปได้ว่า ภาพยนตร์เอเชียตะวันออกที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้นทั้งสามเรื่องซึ่งถือเป็นตัวแทนภาพยนตร์ที่กำลังทำการศึกษา สามารถสร้างการรับรู้ของกลุ่มเป้าหมายอยู่ในเกณฑ์ที่ดี สอดคล้องตามผลวิเคราะห์ที่ได้จากการศึกษาในส่วนของโครงสร้างการเล่าเรื่องและการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมาย โดยองค์ประกอบที่สำคัญที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่เลือกรับชมภาพยนตร์ดังกล่าวมากที่สุด คือ ส่วนที่เป็นโครงเรื่อง แก่นเรื่อง และตัวละคร และสิ่งที่ผู้ชมได้รับจากการชมภาพยนตร์ คือ ส่วนที่เป็นข้อคิดของเรื่อง โดยเฉพาะ เรื่อง "กฎแห่งกรรม" ตามมาด้วยการเล่าเรื่องที่สนุกสนาน น่าสนใจ และพบว่าข้อบกพร่องที่พบจากกลุ่มผู้ชมบางกลุ่มที่อาจจะไม่เข้าใจตรงกันกับสิ่งที่ผู้สร้างต้องการเล่าหรือสื่อความหมายผ่านองค์ประกอบต่างๆ หรืออาจซับซ้อนเกินไป ซึ่งส่งผลทำให้การเล่าเรื่องนั้นไม่มีประสิทธิภาพ คนดูละเลยไม่ติดตามการเล่าเรื่องนั้นๆ

อภิปรายผล

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง "การเล่าเรื่องและสื่อความหมายของภาพยนตร์เอเชียตะวันที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการล้างแค้น" นั้น ผู้วิจัยพบว่าสามารถให้คำอธิบายได้ใน 2 ระดับ อันได้แก่ 1. ระดับตัวบท (Text Level) 2. ระดับบริบท (Context Level)

1. **ระดับตัวบท** (Text Level)

ในการเล่าเรื่องการล้างแค้นผ่านโลกแห่งสัญลักษณ์ ได้ประกอบสร้างความหมายจากการเล่าเรื่องผ่านชีวิตของตัวละคร สะท้อนผลกระทบจากการแก้แค้นหรือล้างแค้น โดยทำให้ทุกองค์ประกอบเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง มีแนวโน้มหรือภาพรวมที่จะต้องสามารถสนับสนุนความคิดที่ผู้สร้างต้องการจะบอกเล่าโดยการเล่าเรื่องนั่นได้ ซึ่งนั่นก็หมายถึง ผู้สร้างได้ทำการยกตัวอย่าง สมมติเหตุการณ์ขึ้นมาให้คนดูเห็นภาพว่าถ้าคุณเป็นตัวละครนั้น พบเจอเหตุการณ์อย่างในเรื่องราวนั้น คุณจะเลือกแก้ปัญหาอย่างใดนั่นคือ "การเล่าเรื่องพาคนดูหนีออกจากโลกแห่งความเป็นจริง แล้วสร้างให้เห็นถึงผลของทางเลือกในการรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้น"

นอกจากนี้ พบว่าในเรื่องเล่าดังกล่าว ยังมีการนำเสนอข้อเท็จจริงของความเป็นมนุษย์ในส่วนอื่นๆ อีกดังนี้

"การแก้แค้นเป็นอำนาจของมนุษย์ เพื่อใช้ปกป้องสิทธิของตนเอง"

มนุษย์เป็นสัตว์ที่อยู่เป็นสังคม การที่อยู่ร่วมกันก็ย่อมมีการประพฤติปฏิบัติต่อกัน และ มีกฎเกณฑ์มีมาตราการบางอย่างที่คอยควบคุมพฤติกรรมของแต่ละคนในสังคมให้อยู่ร่วมกันได้ การที่จะให้ผู้อื่นเคารพสิทธิของตนเองและไม่เบียดเบียนตนเอง การถามหาความยุติธรรมให้กับตัวเอง มนุษย์เชื่อว่าเมื่อตนเองถูกกระทำ สิ่งที่จะสามารถลบล้างการสูญเสียที่ตนได้รับนั้นคือ การพยายามกลับไปแก้ไขการถูกหมิ่นเกียรติและศักดิ์ศรีของตนเอง ซึ่งนั่นคือการล้างแค้นเอาคืน ให้อีกฝั่งได้ทราบว่าตนไม่ยอม จึงสอดคล้องกับแนวคิดเกี่ยวกับการล้างแค้นที่กล่าวถึงเหตุผลที่มนุษย์ต้องการล้างแค้นต่อกัน

"เรื่องการใช้อำนาจระหว่างหญิงและชาย"

การแสดงออกของการใช้อำนาจที่ไม่เท่ากันระหว่างเพศ สังคมมองว่าเพศชายสามารถ แสดงออกถึงความรุนแรงได้มากกว่าเพศหญิง เฉกเช่นเดียว กับที่ภาพยนตร์ล้างแค้นทุกเรื่องนำเสนอ และพบว่าตัวละครหญิงที่ลุกขึ้นมาล้างแค้นนั่นเกิดจากการถูกเอารัดเอาเปรียบ หรือถูกกดขี่จากเพศชาย สะท้อนความไม่เท่าเทียมกันทางสังคม

2. **ระดับบริบท** (Context Level)

บริบททางสังคมส่งผลต่อการนำพาองค์ประกอบต่างๆ ในการเล่าเรื่องให้มีความ แตกต่างกัน ซึ่งนั่นสะท้อนให้เห็นถึง การให้เสรีทางความคิดและการแสดงออกของแต่ละสังคม จากการใช้ภาพความรุนแรง การนำเอาปมทางศีลธรรมมาร่วมอยู่ในเรื่องราว อาทิเช่น สังคมญี่ปุ่น มีการนำเสนอภาพที่ค่อนข้างรุนแรงกว่าประเทศอื่นในการเล่าเรื่องการล้างแค้น เมื่อวิเคราะห์ในส่วนบริบททางสังคมพบว่าญี่ปุ่นเป็นสังคมที่มีการเปิดกว้างทางความคิดการแสดงออกต่างๆ การสร้างเรื่องราวจึงนำเสนอและอธิบายตัวตนของตัวละครได้อย่างเป็นเหตุเป็นผลและชัดเจนได้มากกว่า ส่วนประเทศอื่นๆ ยังมีกรอบของการจำกัดภาพยนตร์ในแง่ของการเผยแพร่ มีระบบการเซ็นเซอร์ กรอบทางศีลธรรม ที่ยังไม่อนุญาตให้ภาพ

ความรุนแรงเหล่านั้นส่งต่อไปยังเด็กและเยาวชนได้ง่าย ซึ่งนั่นก็ควรมองย้อนกลับไปว่าระบบการขัดเกลาของสังคมที่มีต่อคนในสังคมเป็นอย่างไร และสิ่งสำคัญอีกประเด็นหนึ่งที่ทำให้ภาพยนตร์กลุ่มเอเชียตะวันออกแตกต่างจากกลุ่มภาพยนตร์ทางตะวันตก ในแง่ของการเล่าเรื่องราวล้างแค้น ก็คือ มักสอดแทรกเรื่อง "กฎแห่งกรรม" ซึ่งเป็นวิถีการคิดแบบชนชาติที่มีพุทธศาสนาเป็นเครื่องยึดเหนี่ยวจิตใจ การปล่อยวาง การให้อภัย ซึ่งแต่ละประเทศก็มีการสอดแทรกเรื่องราวพวกนี้ต่างกันออกไปเช่นเดียวกัน

ข้อจำกัดในงานวิจัย

1. ในการศึกษาวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาภาพยนตร์ต่างประเทศซึ่งเป็นภาพยนตร์เอเชียตะวันออก จึงทำให้มีข้อจำกัดในการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องบริบทแวดล้อมโดยตรง การวิเคราะห์ที่ได้มาจากการค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่างๆ และผู้วิจัยวิเคราะห์จากตัวบทเอง อาจจะยังไม่ครอบคลุมและเจาะลึกเพียงพอ จึงทำให้ได้ผลการวิจัยที่ไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร
2. เนื่องจากภาพยนตร์กลุ่มตัวอย่างที่เลือกมาอาจจะไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างที่ดี จึงอาจทำให้ผลที่ได้ไม่ครอบคลุมเนื้อหาของภาพยนตร์แนวนี้ทั้งหมด

ข้อเสนอแนะ

1. ควรกำหนดขอบเขตในการศึกษาให้มีความครอบคลุมช่วงเวลาและเงื่อนไขที่เป็นสากลมากกว่านี้ เพื่อที่จะได้เพิ่มมุมมองจากหลากหลายวัฒนธรรมและสังคม อีกทั้งจำนวนภาพยนตร์ที่นำมาใช้มากยิ่งขึ้นสามารถทำความเข้าใจได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2. ควรนำพวกทฤษฎีทางด้านจิตวิทยามาวิเคราะห์ในส่วนการแสดงออกพฤติกรรมของตัวละครที่ออกมาในลักษณะเก็บกด ล้างแค้น การใช้ความรุนแรง ว่ามีส่วนอย่างไรในการดำเนินการเล่าเรื่องการล้างแค้น เพื่อทำให้องค์ประกอบส่วนที่เป็นโครงเรื่องดูมีมิติมากยิ่งขึ้น

3. ทั้งนี้การศึกษาครั้งนี้อาจยังไม่ครอบคลุมเนื้อหาที่ครบถ้วนสมบูรณ์ จึงน่าจะเป็นการดีที่จะมีผู้ที่สนใจทำการศึกษาเกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัยดังกล่าวเพื่อต่อยอด ให้เกิดแนวคิดที่หลากหลายสามารถช่วยเติมเต็มงานวิจัยชิ้นนี้ให้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University

เอกสารอ้างอิง

กาญจนา แก้วเทพ. การวิเคราะห์สื่อ : แนวคิดและเทคนิค. ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร: คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2547. 365 หน้า

จอห์น เค. แฟร์แบงค์, เอ็ดวิน โอ. ไรเชาเออร์, และแอลเบิร์ต เอ็ม. เครก. เอเชียตะวันออกยุคใหม่ : จีน เกาหลี ญี่ปุ่นไต้หวัน (East Asia The Modern Transformation). แปลโดย เพ็ชรี สุมิตร และคณะ.ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: เพ็ชรี สุมิตร; 2550. 1,033 หน้า

ฉลองรัตน์ ทิพย์พิมาน. วิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องในภาพยนตร์อเมริกันที่มีตัวเอกเป็นสตรี [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต].กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2539

บุญรักษ์ บุญญะเขตมาลา. โรงงานแห่งความฝัน สู่การวิจารณ์ภาพยนตร์สำนักบริบท. กรุงเทพมหานคร: Public Bookery; 2552: 479 หน้า

พระไพศาล วิสาโล."ชำระใจให้หายแค้น.". [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://www.visalo.org/article/matichon255202.html, 2552

ภาณุ อารี. การสำรวจตัวตนผ่านแผ่นฟิล์มในหนังญี่ปุ่นยุค'90. ใน สุทธากร สันติธวัช, Cinemasia 2000 มหกรรมภาพยนตร์เอเชีย- แปซิฟิก ครั้งที่ 44, 33-38. กรุงเทพมหานคร : บริษัท เอส เอ็ม เค หริ้นติ้ง จำกัด; 2542: 179 หน้า

ภาณุ อารี. ภาพยนตร์เกาหลีในทศวรรษ90. ใน สุทธากร สันติธวัช, Cinemasia 2000 มหกรรมภาพยนตร์เอเชีย- แปซิฟิก ครั้งที่ 44, 33-38. กรุงเทพมหานคร: บริษัท เอส เอ็ม เค หริ้นติ้ง จำกัด; 2542: 179 หน้า

ภาณุ อารี. "มองพัฒนาการหนังฮ่องกง-ไต้หวันผ่านเฟรม .". [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก http://www.tlcthai.com/club/view_topic.php?club=china_chiness&club_id=1162&table_id=1&cate_id=-1&post_id=6880

ยุพา คลังสุวรรณ. ภูมิหลังทางวัฒนธรรมของสังคมญี่ปุ่น (Cultural Background of Japanese Society). ครั้งที่ 1. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์; 2544: 210 หน้า

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. นักสร้าง สร้างหนัง หนังสั้น. กรุงเทพมหานคร: โครงการตำรา คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2545: 277 หน้า

สิริวัฒน์ มาเทศ. อิสตรีที่มีความพยาบาทในละครโทรทัศน์ไทย. [วิทยานิพนธ์วารสารศาสตรมหาบัณฑิต]. กรุงเทพมหานคร: สาขาวิชาสื่อสารมวลชน คณะวารสารศาสตร์และสื่อมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์; 2553

สุวิมล วงศ์รัก. อัตลักษณ์และการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ร่วมสร้างไทย–เอเชีย.[วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]. กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย; 2547

Bies & Tripp. (2005). The Study of revenge in the workplace: Conceptual, ideological and empire Issues. New york: Free Pre.

Boardwell, David, Staiger, Janet and Thompson, The Classical Hollywood Cinema : film style and mode of production to 1960. New york: Columbia University Press; 1985

Charles K. B. Barton. Getting even: revenge as a form of justice. Illinois : Open CouPublishing Company;

Cota-McKinley, et al. (2001) Vengeance : Effects of Gender, Age and Religious Background. London: Sage Publications.

Gillespie, M. (2006) 'Narrative analysis', in M. Gillespie and J. Toynbee (eds), Analyzing Media Texts. Maidenhead: Open University Press.

Gravestock, Steve. Historical Alienation: Edward Yang's Taiwan in Cinemascope 2; 2000, 24-25.

Jerold Greenberg. Insidious workplace Behavior. NewYork : Taylor & Francis Group; 2010

Kim .S. H., & Smith, R.H.(2003). Revenge and conflict escalation. Negotiation journal; 2005, 37-43

Roland Barths. Introduction to the Structural Analysis of Narratives. New York: Fontana Press; 1977: 79

Se Young Kim. A Sociohistorical Contextual Analysis of the Use of Violence in

Park Chan-Wook's Vengeance Trilogy.The faculty of the College of Fine Arts of Ohio University; 2010

Stuckless & Goranson. (1992). The vengeance scale : Development of a measure of attitudes toward revenge. Journal of Social Behavior and Personality, 25-42.

มหาวิทยาลัยบูรพา Burapha University